

last update

## Index

CP,MiP の配分

-GM が獲得する CP,MiP, 昇格点

昇格点に関するルール

金銭の入手方法

PC 死亡時の経験点払い戻し

## CP や MiP の配分

### セッションを行ったとき

セッションを行ったときは、定例会、突発問わず標準の配分 CP を 6CP とします。

セッションは大体的場合特別なミッションになります。その場合 MiP はルールブック記載の通り、「アカデミーランクの 20 倍」が基本になります。

### GM がいないときのプレイ

GM がいないときに行ったプレイに関してはチャート表の結果に従います。

### 教師の CP,MiP

教師は一般的な業務（生徒の指導）では MiP はもらえません。虚獣や魔生物退治などのミッションをこなすことで MiP がもらえます。

生徒のミッション（生徒の参加するセッション）に参加する場合、生徒の 1/2（端数切捨て）しか CP,MiP はもらえません（先生にとっては取るに足りないレベルだからです）。

### GM が獲得する CP,MiP, 昇格点

GM は「生徒 PC の中で獲得した経験点が最も多いものと最も少なかったものの平均値と等しい CP を得る」とします。生徒が参加しないセッションにおいては「」内の「生徒」を「教師」と読み替えてください。

得た経験点は、教師と生徒どちらの PC にも自由に割り振り使うことができます。

端数はそのまま未使用 CP として溜めておいてください。

---

例) 生徒 4 人と教師 3 人でセッションを行った場合

生徒 3 人が 6CP, 生徒 1 人が 5.5CP, 教師 3 人は 3CP を得たならば

$(6+5.5) \div 2=5.75$  点 となります。

---

また、GM は PC にあげた MiP の平均値に相当する MiP を得られます。昇格点は時間によるものだけ得られます。MiP と昇格点は生徒を含むセッションではどの PC でも、教師のみのセッションでは教師 PC のみ、振り分け可能です。

UCはPCと同じように獲得できます(時間経過による自動的な支給のため)。これは振り分けできません。PCごとに与えられるものです。

### SGM(サブGM)が獲得するCP,MiP,昇格点

SGMをGMが指定した場合、GMが獲得するものと同じ昇格点をもらえます。CP及びMiPはそのGMの判断によります。出来るだけあげてください。

このセクションは生徒PCのみ関係します。

ルールに記載されていることに従って昇格点を得ます。ただ、ランクの昇格には以下の点数が必要なこととします。

ランク2になるためには累積昇格点が $2 \times 10=20$ 点、ランク3になるためには累積昇格点が $4 \times 10=40$ 点必要、ランク4になるには累積昇格点が $7 \times 10=70$ 点.....

## 金銭の入手方法

### 一般的な入手

2回目以降のセッションではプリ・プレイ時に金銭(UCですね)が得られます。

技能によるもの以外に、毎セッション行われるごとに、プリ・プレイ時25UCもらえることとします。

「財産」にCPを費やしている者は、セッション1回につき1/4ヶ月進むものとして均等割りしてプリ・プレイ時にもらえるものとします。

これ(UC)は、セッションに参加していなくてももらえます。ペアプレイ時にも、何もしなくてももらえます。

その他技能や特徴に関しては、セッション1回につき1/4ヶ月(週刻みなら1週間)として処理してください。この判定は暇な時間にできるようにしたいので、誰かが見てさえいればいつでも判定OKです。ただ、「先に次のセッションの終了時の判定をしておく」というのは不可です。

### 専門的な入手

金銭が得られるような技能は特に明記されていない限り「(成功度+1)×2UC」もらえ、「クリティカルした場合は25UC入手可能」「失敗時はUCをもらえない」とします(これは出来たものの市場売値価格です)。

#### <商人>技能を使ったあれこれ

これによって出来た商品を<商人>で価格をつり上げたい場合、相手がPCならば、うまくロールプレイをしてください。そのPCの性格と所持金によっては買えないかもしれません(笑)。NPCであれば、通常の<商人>技能の扱いに準じて、元の市場売値価格から計算してください。なお、アカデミーで売られているような既製品を<商人>をつかって市場価格より高く売りさばくことは出来ません。NPCの<商人>は16Lvとします。

まだ仮段階です。

製作者、商人双方 PC で無ければなりません。また、判定時に双方監視人もしくは GM の前にいなければなりません。これは、両者リスクを伴う行動です。

製作者は商人技能を持った PC に販売を依頼することも出来ます。商人は製作者から製品を買い取ります。このとき、<商人> で市場売値価格を予想します(失敗したら製作者自身が勝手に価格を決めます、このとき、製作者は製作した技能の判定に成功することで市場売値価格が予想できます)。商人はその予想価格を定価として NPC の持つ <商人 16> と <商人> で実際に売れた値段を算出します。

最後に、商人は自分の取り分を決めます。ロールプレイで売る前に決めていても構いません。自由に決めてください。もめた場合、製作者は市場予想価格分のみ受け取る、というのがいいかもしれません。

#### <錬金術> を使ったあれこれ

エリクサを作った場合、「魔法が一般的である世界」の販売価格の半額もしくは材料費のどちらか高いほうでアカデミーまたは研究所が買い取ってくれます。これに <商人> は効果がありません。

ルールに載っていない、ささやかな使い方をするエリクサを作れるかもしれません。単なる寝る前に点けるとリラックスするアロマセラピー的なものならば修正無しで作れそうです。これは前述の「金銭が得られる技能」扱いとし、<商人> も効果があるものとします。

#### 教師 PC の収入

教師 PC に関しては、1 回のセッションごとに 100UC 得られるものとします。

生活費は必要ありません(収入が低く設定される要因の一つです)。

さらに、セッション中に報酬として (MiP に加えて) UC が支払われる場合があります。

ただ、UC による支払いは高い頻度で起こるわけではありません。

---

時間の経過に関しては便宜的なもので、必ずしも「4 回やると 1ヶ月経過」ということではない、とします。

ただ、時間は確実に進みます、進ませます。進ませる割合が一定でないだけで。

## PC 死亡時の経験点払い戻し

### 趣旨

このゲームでは特に生徒 PC が弱めで、他の世界に比べ「虚化」という NPC 化条件が付いている分、GM の意図しない結果や事故による PC の死亡が起こる確率が高めになっています。

このため、事故による被害を少なくするため、以下のルールを設定することとします。

### 経験点払い戻しに関するルール

#### 条件

PC が完全死亡したときのみとします。ちなみに、《復活》の魔装具は知られていません(一般には、

噂は後を立ちませんが.....)

### 払い戻し額

払い戻されるのは、消費した経験点の半分(端数切捨て)です。

### 払い戻した CP の使い道

払い戻した CP は、死亡 PC の PL に払い戻され、その PL の持つ他の SKA の既存 PC もしくはその PL が作る SKA の新規 PC に任意に割り振ることが出来ます。

### その他 PC 死亡時に関わること

#### 遺品

魔装具や愛用の武器などはゆかりのある PC が「形見」などとして、使用する場合があります。

魔装具の場合、魔装具の同調に新規取得時の 1/2(端数切り上げ)の MiP を消費する必要があります(ルールブック準拠)

魔装具以外のものに関しては特に対価を必要としません。武器や防具の品質も落ちないものとします。

ただし、これは死亡時の GM、死亡した PC の PL、統括者の 3 名が認めた場合のみ可能とします。

「遺品」は、原則として死亡した 1PC につき 1 つしか得られないものとします。(大部分は遺族に所有権がありますし。)