

last update

Index

見るためには下記の [表示] をクリックしてください。

このセクションは工事中です。

略記号 : 百鬼 → 百鬼夜翔、PUP → パワーアップ

使用する選択ルール

上級戦闘

SKA では上級戦闘を利用して戦闘を処理します。

しかし、雑魚との戦いでは、一部簡略化して行うことも可能です (むしろ、重要でない戦闘は積極的に簡略化しないと長くなります)。

■ 百鬼夜翔で確認された追加選択ルールの採用

レベルを „ に分けています。

セッションのメイン戦闘では、及びのルールを使用します。メインでない戦闘ではのルールを使うか、のみで判定すべきでしょう。

書かれている内容を一部変更している場合には、後に説明書きが付記されています。その他は、記載ページのみです。

「全力攻撃の追加」 (百鬼 p.248)、 「全力突撃」 (百鬼 p.249)、 「全力防御の追加」 (百鬼 p.250)、 「伏せながらの避け」 (百鬼 p.250 or PUP p.90)、 「跳ね起きる」 (百鬼 p.253)、 「抵抗の追加ルール」 (百鬼 p.255 (2) を採用)、 「全力抵抗」 (百鬼 p.255 (3))、

全力抵抗

このルールは、「意志による抵抗が可能な技能、魔法、超能力、スーパーパワー」に対しても適応します。ただし、抵抗が必要であるという意識が無ければこのオプションは取らないでしょう。例えば、戦闘中である、戦闘が起こる危険がある、などです。

「飛び込んでかばう」「鎧の破壊」 (以上百鬼 p.250)、 「なぎ払い」 (百鬼 p.252 及び PUP p.91)、 「空からの爆撃」 (百鬼 p.253)

なぎ払い

「なぎ払い」は全力攻撃扱いとします。また、転倒効果は起こりません（体力の即決勝負によるもの）。しかし、跳ね飛ばしは起こる可能性があります。

(2009/4/30 更新)

以下のルールは使用頻度の低いものです。GM がこのような敵を出さない限り使わないでしょう。

「押し潰し」「蹂躪攻撃」（以上百鬼 p.248）、「高く投げ上げる」「握り潰す・ひきちぎる」（以上百鬼 p.249）

「素早い戦闘」（百鬼 p.253）

クリティカル・ファンブル表の変更

SKA では。

通常のクリティカル表、ファンブル表は使いません。

ダメージのダイス換算について

GURPS ルナル・ピール、GURPS ルナル・カルシファード・マツキではダメージ算出の際、修正値 +4=+1D,+7=+2D として換算しなければなりません。（GURPS 百鬼夜翔では任意だそうです。）

SKA では、この換算は任意とします。

つまり、例えば与えるダメージが 1D+6 となった場合、1D+6 のままか 2D+2 にするかが選べる、ということです。ただし、1D+7 を 2D+3 といったように、一部だけを換算するのは認めません。どちらかの計算方法に統一して適用してください。

この選択は、セッション開始時に変更しなおすことが出来ます。セッション中に変更することはできません。

戦闘の選択ルール / フェイント

以下の条件を付け加えた上で採用します。というのも、統括者はこのルールは格闘動作【フェイント】を使用しない事が前提で作られていると解釈したからです。

追加事項

格闘動作を使用して「フェイント」を行う場合、その格闘動作のレベルを基準にして修正値を算出する。であり、相手が格闘動作を使用して「フェイント」をかけてきた場合は

好意度

使用してもしなくても構いません。ただ、NPC に対しては各々用意した GM によります。PC 同士なら、使っても使わなくても構いませんが、双方同意の上で行わなければ無効です。

アカデミー・ポイント (AP)

A,B,C の全ての用途に対し使用可能です (2008/7/10 更新)。AP の使い道の一部または全部を使用禁止にしたい GM は、それをできるだけセッション開始前に宣言してください。

教師の AP

教師は一律 AP を 11 点持っているものとします。

アピール方法

ルールに載っている全ての方法を採用します。
「アクロバット攻撃」「鎧のカスタマイズ」

使用しない選択ルール

使用しないのは「牽制」です。

「GM 判断」とされているものの裁定について

「マジック、グリモアの導入」

導入しますが、統括者に問い合わせ、必要 MiP 及び必要条件 (アカデミーランクなど) を設定する必要があります。

呪文によっては禁止される場合があります。

原則として、グリモアに記載の魔装具はグリモアに準拠します。これにより、制限が緩和される場合もあります。

こちらに、過去導入した呪文を書いていきます。

■制限の追加

常動型の魔装具のうち「● kg ごとに ■ MiP」と表記されているものは● kg ごとに常動制限枠を 1 枠消費します。

例)《遠隔攻撃》、《踊る武器》など。かける武器の重さが 1.5kg の場合 3 枠消費。

「霊薬」

■購入

様々な霊薬が存在します。

販売は UC でのみ行われます。MiP は不可です。

お求めはアカデミー内の薬局、隣接する研究所 (IMT:Institute of Magician's Tool) で。

ただし、小売価格 1000UC を越えるような霊薬は常備しておらず、完全受注生産となります。作成にかかる時間と同じ期間お待ちいただきます。

■ 作成

材料を薬局で購入できます。これも UC でのみ販売します。

アカデミーの実験棟を借りて作成を行えます。この場合、作成にボーナスもペナルティーもかかりません。

アカデミー・クレモナに所属する教職員と生徒は隣接する研究所の実験室も格安で利用できます。1 日 10UC で利用できます。利用した場合、作成に +1 のボーナスが加わります。

武器カスタマイズルール

この項目に関する [FAQ](#) があります (クリックすると該当箇所へ飛びます)。

パワーアップ記載の武器カスタマイズルールを採用します。

■ カスタマイズに必要なもの

支払いは MiP もしくは UC で行えます。

UC なら % の 5 倍、MiP なら % と等しい価格で行います。

自分で行う場合は材料費半額。詳しくはルールを見てください。

■ 追加カスタマイズ

認めたカスタマイズについて述べていきます。

「Q) 分解・折り畳み・偽装・変形」の追加

剣に施して、刃と柄を簡単に取り外せるようにカスタマイズできます。

このカスタマイズを行うと自由行動で取り外しが出来るようになります。

ピールとの違い

このセクションの説明

よく質問されるのが、GURPS ルナル・ピールとの違いに関するものです。

同じ「魔法」「魔化 (魔装) 」が重要な位置を占めます。しかし、その仕組みはかなりの違いがあります。

ここでは、ピールで採用されているハウスルールに関して述べていきます。

防具の魔装について

■ 魔装効果が失われる場合

ルールブックにあるとおり、マジックにある「魔化が失われる」効果はまずありません。1 回の戦闘ごとに回数がリセットされるからです。

しかしながら、一時的に効果が失われることがあります。

1 回の戦闘で規定回数を上回った場合は、一時的に魔装効果が失われます。この場合、戦闘終了後 1 時間かけてメンテナンスを行う必要があります。

回数のカウント方法も、ピールとは違います。こちらのほうが複雑です。

「受けたダメージが、魔装によらない防護点で止まらない場合」に回数をカウントします。

(例)「頑強 1Lv」を持った《防御 +1》《強化 +2》《軽量化 +1(-25%)》を魔装したヘビーレザーマー (魔装前受防 2/ 防護 2) の着用者に対して、

a.3 点のダメージが与えられる場合、カウントしません。

b.4 点以上のダメージが与えられた場合、《防御》《強化》《軽量化》全てにカウント 1。

■ 部位魔装価格

魔装は、

特定部位のみの場合、マジックに書いてある率に従って

■ 《祝福》

この世界に《祝福》は存在しません。この魔法の一部機能は必須魔装具「身代わりの祝福」として存在しています。

新技能、新動作について (元の内容はハウスルール in ピールをご覧ください)

■ < 強撃 >

採用します。また、SKA では以下の内容を付加します。重要です。

「アピール」との関連

この技能による行動は、うまく利用することで非常に良いアピール方法となり得ます。しかし、失敗した場合は不恰好でしょう。

そこで、次のルールを設定します。

なお、「その後の行動」で判定をし、クリティカルだった場合はこれとは別に < アピール > 判定が行えることを忘れないください。

a.< 強撃 > の判定にクリティカル成功した場合

その後の行動に成功した場合、「アピール」は自動的に 1 回成功したことになります。さらに < アピール > 技能で判定を行えます (しなくても構いません)。成功すればさらに「アピール」成功数に +1 します。

このときの < アピール > 判定はクリティカル効果及びファンブル効果は発生しません。

b.< 強撃 > の判定に通常成功した場合

その後の行動に成功した場合、< アピール > 技能で判定が出来ます。(成功すればもちろん、「アピール」成功数 +1 となります)

c.< 強撃 > の判定に失敗した場合

< 演技 > もしくは < アピール > のどちらか高いほうで即座に判定します。失敗すると、情けない音を出すなどしてしまい、「アピール」成功数が -1 されます。このとき、クリティカルであってもファンブルであっても特別な効果はありません。

d.< 強撃 > の判定にファンブルした場合

明らかに情けない音や、変な気合の音を出してしまいます。「アピール」成功数が -1 されます。さらに < 演技 > もしくは < アピール > のどちらか高いほうで即座に判定し、成功しなければさらに「アピール」成功数が -1 されてしまいます。
