

Index

1. 生徒, 教師共通
2. 生徒編
3. 教師編

教師に関するルールはまだ調整中で、最もルール変更があり得るセクションです。そのことをご了承ください。

2009/03/29: 教師 PC 初期所持金を明記 (1000UC)

2009/03/23: 格闘動作の裁定追加。そのうち専用ページ作って移動しよう……

2009/01/12: 教師 PC の技能に費やせる CP の制限を撤廃。

2008/11/17: 教師 PC の作成時 CP を従来の 2 倍に変更 (250CP →)。

2008/10/28: 年齢計算方法追加

2008/06/11: 教師の必須技能追記 (<コース基本技能のうち 5 つ> の制限は魔装具による修正を含まない値)

2008/05/23: 教師の必須技能緩和 <指導 15> → <指導>

2008/05/15: 教師の必須技能変更 (仮)<コース基本技能全て 16> → <コース基本技能のうち 5 つ 16>

生徒, 教師共通

エラッタと思われるものの裁定

パワーアップのエラッタが SNE サイトには記載が無いため、発見されるまで以下の運用で行きます。

魔法戦科 - 支援・強化魔法コース (PUPp.72)

2 つ目の <魔生物知識>: 知力 (4CP)

→に変更

禁止される特徴、技能

1. マンガ的特徴、マンガ技能の習得、スーパーヒーローのためのもの、ソーシャルナイツアカデミー以外の世界での独自技能は習得不可能です。
2. 文明レベルは 3 です。このため、その文明レベルに満たない技能は習得不可能ですが、ルールブックにある <フェンシング><ボクシング> は習得可能です。

導入するルールブック

マーシャルアーツにある技能、格闘動作は統括者に相談の上、習得が認められる場合があります。このとき、

マジック、グリモアの呪文を魔装具にしたい場合も統括者に相談の上、MiP を消費することで取得を認める場合があります。

超能力は存在しません。

百鬼夜翔の特徴、技能も禁止特徴、技能に当てはまらなければ取れます。

注意して欲しい事柄

ルールブックにあるとおり、所属コースの基本技能(クイック作成ページに記載の技能)は全て1 CP以上費やすことが必要です。

現在の裁定

■技能

ルールに「<●●(技能名)>はGMの裁量により導入可能です」と技能名が明記されているものに関しては許可。

マーシャルアーツのみの技能は不許可率高し。東洋の武器強すぎ？

以下、裁定の記録。最終更新 2009/3/23

禁止した技能………<刀>(マツトキで思う存分やってください)

許可した技能………<レスリング>(ただしトリック戦コースのみ),<ボクシング>,<フェンシング>,<致命傷/弓>,<致命傷/弩>(致命傷技能は射撃戦コースのみ習得可能)

禁止した格闘動作……<フェンシング>の【突き返し】【コルアコル】【地面突き】、<レスリング>の【腕/手首間接】【ヘッドロック】【ドロップキック】【指間接】

許可した格闘動作……【フェイント】,<ボクシング>の【ジャブ】【KOパンチ】,<フェンシング>の【イニシャル刻み】

条件付で許可する格闘動作……<フェンシング>の【フレッシュ】【ファントム】(以上2つは盾を所持しないときのみ使える)

■武器

支給される武器・防具

技能名………<支給されるために必要な技能>と表記

太極剣………<剣>or<フェンシング>

この世界にない武器・防具

禁止した技能のみでしか扱えない武器

文明レベルよりも上の武器(例外:フェンシング)

受け継いだ武器

UCやMiPは消費せず、CPを消費し、既にカスタマイズされている武器をキャラ作成時から入手できます。小数点以下はそのまま、以下の式に相当するCPが必要です。

"「改造する武器のUC価格」×「(すっ飛ばすAR)+1」÷100=[特殊な背景の必要CP]"

■マジック・グリモアの魔法

導入しています。個別相談となります。

個々の裁定結果は[こちら](#)にあります。

裁定記録が間違っていたらメールください(汗)。
また、フェイントに関しては[選択ルール](#)を使用します。

年齢の計算方法

現代と同じ満年齢で計算します。

誕生日を越えている場合

[年齢]=[現在の連合暦]-[生年]

例)116/3/30 生まれの人が、132/4/1 時点での年齢は、
 $132-116=16$

誕生日を迎える前の場合

[年齢]=[現在の連合暦]-[生年]-1

例)116/3/30 生まれの人が、132/2/1 時点での年齢は
 $132-116-1=15$

生徒を作るときのルール

作成 CP

- ・生徒はで作られます。105CPではありません
- ・能力値は最大でも 15 まで、合計で 75CP まで。ルールブックと異なるので注意。
- ・不利な特徴は -40CP まで、癖 -5CP まで、その他はルールブックに従う。

初期 MiP、所持金、アカデミーランク (AR)

ルールブックの通りです。アカデミーランクは1です。

所属コース

必ず所属コースを決定してください。ルールブックのクイック作成のページにあります。

必須装備

自分の所属コースで定められている装備を MiP を消費して必ず取得してください。安いし強いし……

生年月日

現在、連合暦 116 年生まれであれば 1 年生です (留年しなければ、ですが)。
年齢は 15 ～ 16 歳になります。この世界では早生まれが存在しないことに注意してください。

教師の作成ルール

■教師の作成 CP, 初期 MiP

- ・教師はで作成されます。←変更議論中。2008/11/17 に一旦変更。詳しくは質問板の該当記事まで。
- ・能力値に費やせる CP は 125CP まで。能力値は最大でも 18 まで。
- ・教師は年齢による技能に費やせる CP に制限はありません。(2009/1/12)
- ・教師の初期 MiP はです。バブリー。

■教師基本セット 15CP

SKA の教師になるためにはこの特徴を取らなければなりません。
生徒と若干違うだけです。

後援者 / アカデミー 15CP

ユニオラ連合のほかに教師はアカデミー所属となり、アカデミー議会の決定に従いますが、緊急時には多少の逸脱行為は許可されます。また、MiP はアカデミーから支給されます。正確にはアカデミーが一括して連合へ申請しています。

魔装具適正 1Lv 15CP

これがないと魔装具扱えないからね。

読み書きできる 10CP

生徒にあるものは基本的に教師にも無きゃ困ります。

地位レベル +2, 学内のみ 5CP

学内での地位はそれなりにあります。生徒は基本的に逆らえないわけです。議会に対しても少ないながら干渉できます。

名声 / 魔装騎士 5CP

「誰でも気付き、必ず気付く、+1修正」です。魔装騎士であることで名声が得られます。PCによっては他の武勇伝があるかもしれませんが、各々別の「名声」を取って下さい。どうでもいいけど、これにより教師全員に＜裏社会＞に+3ボーナスが付く、という副次的効果(笑)。

騎士典範の尊重 -15CP

教師ですから、見本になるような魔装騎士でなくてはなりません。生徒と同様に騎士典範を選択してください。

誓い/アカデミーと国の名誉を守る -10CP

生徒にもある、教師に無くてどうする。

使命/虚獣の根絶 -10CP

同上。

■教師に必要な技能

教師も、出身コースを設定してください。コースの基本技能に1CPは費やし、他に下記の制限をクリアしなければなりません。

＜メイン武器技能 20＞＜サブ武器技能 18＞＜出身コースの基本技能のうち5つ 16＞＜指導＞

が必要です。ただし、メイン武器及びサブ武器技能に関しては魔装具による修正を加算した後の数値がこれに到達していればよいことにします。メインで《確かさ+3》の武器を使用しているなら17Lvで良いのです。

＜メイン武器技能＞や＜サブ武器技能＞、＜指導＞が出身コースの基本技能だった場合は、「5つ」の中に数えます。

(例)通常戦科/白兵戦コースの教師で、＜剣 20＞＜短剣 18＞＜準備/短剣 16＞＜盾 18＞＜地域知識/ユニオラ連合 16＞＜指導 15＞を持ったPCは＜剣 20＞＜短剣 18＞＜準備/短剣 16＞＜盾 18＞＜地域知識/ユニオラ連合 16＞の5つで＜出身コースの基本技能のうち5つ 16＞を満たせます。

■教師の初期所持金

原則として1000UCです。こちらも、「財産」により初期所持金を変化させることはできません。これは、生徒PCと同じ扱いになりますので、ルールブックの該当する部分をご確認ください。