

"出来ることなら、認めたいのよ、全部さ。
だけどさ、難しいのよね、バランス取るのって。"

ここでは統括者のデザイン、マスタリング姿勢についてお伝えします。何かに困ったらここが参考になるかもしれません。
もちろん、個々の GM はこれに従わず独自路線に走って構いません。

PC の出来そうなことは基本認めたいんですね。ですが、認めすぎるとあっという間に終了したり、全く面白くなくなる事故があるのが GURPS。線引きが難しいです。

魔装騎士は人材不足だと思ってます。だから、教師なんか足りないわけで、いくら上位校でもいつも質の良い教師がいるとは思えません。
生徒は質が良いので他の学校よりは教えやすいはずです。平均的に見れば。

金はかけてると思われれます。だけど、人材はそもそも供給が無いわけで。人材面さえクリアすればね.....

校内施設に関わる不思議とか、小さなネタを入れられるような学校にしたいと思っています。痴話げんかに巻き込まれるとか。近くから動物が迷い込むとか。

他のシステムとは違う味を出したいのです。(かなり気を使ってます。不完全でしょうけど。)
そのために、システム的にはダメージのダイス換算ルールを「任意」にしたり (1D+8 とか可能 (笑))、キャラ死亡時の払い戻しなどを規定したわけです。
PC だけではなく、NPC のほぼ全員が特別な存在「魔装騎士見習い」であるという NW や DX と違う環境がそこにできるのです。
統括者としては、「ピールでは なんだけどな ~ ~ !」とか、「DX ジャージャーム化だよ ~ !」とかいう声が聞けたら大満足。