

Index を表示するには下記の [表示] をクリックしてください。

審議中の魔装にデータがある場合、仮のデータです。

凡例

基本的に系統を 50 音順で記載し、系統ごとに 50 音順で記載しています。

略記号について

G.....グリモア

PUP.....パワーアップ

ページ表記で何もない場合はマジック完訳版のページを示しています。

最後に書いてある (2008/10/28) といったものは裁定が更新された日付を示しています。

ここには基本的に SKA 導入に必要なデータのみを記載しています。「魔法の素質」は「魔装具適性」に読み替え、その他能力値などの制限がグリモアやマジックにある場合全て適応します。ここには記載していませんのでマジックやグリモアも確認してください。

- 前提呪文のうち素質が必要な呪文が複数あった場合、最も高いレベルが無いと扱えません。ただ、複数の呪文から「または (or)」で前提条件が来ている場合は最も低いレベルがあれば扱えます。前提呪文となる魔装具を持っていなくても構いません。

例 1) 魔装具 A は、呪文 B または C が前提条件です。B で 1Lv の素質、C で 2Lv の素質が必要である場合、適性は 1Lv あれば十分です (つまり、魔装騎士なら必ず扱えます)。

例 2) 魔装具 W は、呪文 X と、呪文 Y または Z のどちらかを学んでいなければなりません。X は 2Lv の素質、Y は 1Lv、Z は 3Lv の素質が必要である場合、適性は 2Lv 必要です。

特別な功績が無い限り入手不可な魔装具は、先生なら「特殊な背景」に () 内の CP を消費することで得られます。

入手不可.....この世界にその形状の魔装具は存在しません。

購入不可.....普通の候補生は購入できません。(この世界に魔装具として存在します。)

ここに記載されているもののデータの取り扱いについて

PUP 記載のものは、ここに代わらず PUP の記載にしたがってください。(但し、グリモア記載の呪文は読み替えが発生するため、グリモアに準拠します)

また、費用に関してのみ PUP が最優先されます。グリモアに読み替える魔装具も費用は PUP のものを採用します。(2009/3/23 更新)

魔化品を作るために必要なものが、消費エネルギー以外に必要な場合、別途支払う必要があります。これについては記述しません。なお、1 ドル = 1UC です。

例)《脱水》は 1000UC 相当の材料が別途必要です。注文する際に MiP 及び 1000UC をお支払いいただきます。

消費エネルギーが 1 ~ n(n は任意の数字) になっているもの (例:《韋駄天》) は、を表示しています。

この扱いになるのは、マジックやグリモアのが、となっているものです。

魔化品が数種類ある場合、ルールブックの記載に基づいて (a),(b) などの記号で示しています。ルールブックの (a),(b) に対応したものを表示しています。なお、同じ呪文の魔化品 (魔装具) のうち、一部の形態の品物が入手不可になっている場合もあります。

原則として、魔化品のデータが無いものは魔装具として存在しません。

追加できる魔装具の裁定結果

系統忘れました……

《遠隔攻撃》(Gp.10) AR4 以上,0.5kg ごとに 200MiP

《隠し金庫》(p.86) 物体を荷重に数える 5MiP/0.5kg、数えない 10MiP/0.5kg (2009/3/23)

《飛ぶ剣》(p.27) ,必要 MiP は ([飛ばすことの出来る武器の重さ] ÷ 0.5kg × 30)MiP です。射撃武器でないなら更に倍の MiP が必要。

《踊る武器》() ,AR7 以上,特別な功績が無い限り購入不可 (10CP), 武器 0.5kg ごとに 200MiP,(魔化必要エネルギーの 1/5 になる。)

《透明壁》() 50MiP

《時報》() 6Mip (2009/3/23)

音声系

《音噴射》(p.28) AR4 以上,100MiP (2009/8/14)

《拡声》(p.28) 20MiP (2009/7/28)

《採譜》(Gp.11) 35MiP

《作音》(p.28) 5MiP

《超音波視覚》(p.29) 40MiP (2009/3/23)

《発声》(p.28) 5MiP/1 単語 (2009/7/28)

《筆記》(p.29) 25MiP (2009/3/23)

《魔法の耳》(p.29) 45MiP (2009/3/23)

情報伝達系

《嘘発見》(p.38) 50MiP (2009/7/28)

《言語理解》(p.40) AR4 以上,30MiP/1 言語 : 現在言語の設定はされていません。要望があればそのうちします。(2009/3/23)

《精神感応》(p.39) 200MiP (2008/10/28)

《生命感知》(p.37) 8MiP (2008/10/28)

《読心》(p.38) 100MiP 教師の指示か、ミッションで必要であったと認められなければ使用してはいけません。むやみに使用した場合、アカデミーにより処罰されます (懲罰房入り程度)。教師の場合はよほどの理由が無い限り生徒に使用してはいけません。恋愛事に使うなんて無粋ですよー。(2009/8/14)

《文字理解》(p.40) AR4 以上,30MiP/1 言語 (2009/3/23)

植物系 ?

《植物変化》(p.40) 50MiP (2009/3/23)

食料系

《食料作成》(p.42) (a)60MiP,(b)1 日の使用回数 1 回につき 20MiP (2009/3/23)

《食料作成》(p.42) (a)60MiP,(b)1 日の使用回数 1 回につき 20MiP (2009/3/23)

《発酵》(p.43) 1日1回、4Lにつき5MiP(2009/3/23)

《断食》(p.43) 100MiP(2009/3/23)

《蒸留》(p.43) 40MiP(2009/3/23)

《水を酒》(p.43) 50MiP/4L(2009/3/23)

精神操作系

《ささやき》(p.50) 50MiP, 常動型は入手不可(2008/10/28)

《集団ささやき》(p.51) 150MiP(2008/10/28)

精霊系

■地霊系

《石変化》(p.52) 50MiP(2009/3/23)

電気系

《衝撃の手》(Gp.50) 300MiP(2008/10/28)

《電撃鎧》(Gp.51) (a)200MiP (b), ケーブは140MiP, 鎧には200MiP.(鎧等は各自で準備しましょう)
(2008/10/28)

■火霊系

《炎の手》(Gp.52) 300MiP(2008/10/28)

《炎の鎧》(Gp.53) (a)120MiP (b), ケーブは140MiP, 鎧には200MiP.(鎧等は各自で準備しましょう)
(2008/10/28)

■水霊系

《脱水》(p.60) AR7以上,140MiP(2008/10/28)

《凍傷》(p.63) AR7以上,140MiP(2008/10/28)

氷霊系

《氷の手》(Gp.57) 160MiP(2008/10/28)

知識系

《呪文感知》(p.66) 110MiP(2009/7/28)

《方位計》(p.64) 25MiP(2008/10/28)

《魔法の目》(p.65) 110MiP(+費用1600UC)(2009/3/23)

《魔法分析》(p.66) AR4以上,120MiP(2009/8/14)

《道案内》(p.65) 100MiP(2009/3/23)

《透明な目》(p.66) 160MiP(+費用1900UC)(2009/3/23)

《位置確認》(Gp.59) 15MiP(2009/3/23)

《現在位置》(Gp.59) 25MiP(2009/3/23)

肉体操作系

《死の手》(p.76) AR7以上,500MiP(2008/10/28)

物体操作系

《物質硬化》(p.81) 特別な功績が無いと購入不可 (5CP),400MiP (2008/10/28)

防御・警戒系

《閃光防御》(Gp.84) 20MiP (2009/3/23)

《矢そらし》(Gp.88) (a)20MiP,(b) 入手不可 (2009/3/23)

《矢返し》(Gp.88) 80MiP (2009/3/23)

《矢つかみ》(Gp.88) 30MiP (2009/3/23)

現在裁定審議中の呪文

防御・警戒系

■ 《矢返し》等の射撃攻撃を無効化する魔装具について

これらの魔装具で「通常呪文」として扱うものは AR7 以上が必要です。

現状では以下のルールを適用します。変更の可能性が高いルールです！意見を募集しています。質問板かメールでご意見をお待ちしています。

攻撃側の [射撃攻撃 (魔弾含む) の目標値 + ダメージダイスの個数] と防御側の [魔装具の発動目標値] で即決勝負をします。これは命中判定や発動判定とは別に行います。防御側が勝ったら《矢返し》等の呪文 (魔装具) は通常の効果を実現します。攻撃側が勝ったら防御側の《矢返し》等の呪文 (魔装具) は効果を示しません。

もし、呪文 (魔装具) をかけた術者が防御側と同一でない場合は、術者の数値を使って即決勝負を行います。

成功、失敗に関わらず、防御側は発動したときと同じエネルギーを消費します。

なお、この即決勝負の前の命中判定で攻撃側がクリティカルした場合は防御側に必ず命中します。同じく防御側の魔装具発動判定でクリティカルが発生した場合は消費無しで《矢返し》等の効果が現れます (即決勝負をしません)。通常呪文の場合はクリティカルしても即決勝負が発生しますが、出目 3,4 は必ず防御側の勝利となります。

通常呪文の場合、この即決勝負を毎回行うことになります。

例 1)

< 弓矢 18 > のキャラクターが IQ14, 適性 (素質) 3Lv で《矢よけ》を既にかけている上級生に弓を射かけようとします。上級生との距離による修正は -3 で、この弓矢の致傷力は 1D+2 です。まず、命中判定を行います。ここでクリティカルすると、上級生に自動的に命中し、さらにクリティカル表の効果を適用します。出目は 13 で、期待値 (笑) で成功です。ここで上級生の《矢よけ》がちゃんと発動するか即決勝負を行います。

攻撃側の目標値は

$[18 \pm (\text{距離, サイズ修正など}) + \text{ダメージダイス数}] = [18 - 3 + 1] = 16$

対して防御側の目標値は、《矢よけ》をかけた術者の数値を使い、

$[IQ + \text{適性 Lv}] = [14 + 3] = 17$

となります。

ここではクリティカルもファンブルも起こりません。

攻撃側の出目は 12 で成功度 4、対して防御側は 10 で成功度 7 でした。残念ながら、矢はあらぬ方向へ飛んでいきます。射程範囲内の射線上に人がいた場合、誤射判定を行わなければならないでしょう！

この判定でもし防御側が負けていたら、能動防御は不可能 (2008/9/11 修正) です。攻撃は当たってしまいます。
