

last update

Index

見るには下の「表示」をクリック。ページ内検索をすると目的の質問に早く行けるかも。

キャラ作成時の問題

特徴に関する質問

<アピール>への修正は両方の特徴を合計して±0です。

魔装騎士としての振舞い方にはうんざりしていますが、自分が窮地に立たされたとき頑張るので

す。

「誰でも」.....SKA 世界全体 (ユニオラ大陸全土)

「大集団」.....クレモナ地方全域 (アカデミーは含まない), 国 1 つ (出身国のみ、といったもの), アカデミー・クレモナ (シティーとは別に考えます。先生、生徒、職員全てに有効), 魔装騎士及び候補生全員

「小集団」.....クレモナシティー (アカデミーとは別に考えます), 都市 1 つ, 他のアカデミー 1 つ

「身内 (小集団よりも狭い)」.....クラス内, コース内, アカデミー 1 校の 1 組織, クレモナの富裕層

身内は、小集団よりも必要 CP が少なく、基本 CP から 1/4 の修正があります。

同じ集団規模の中で 2 つ以上選択したい場合は、どちらか上に位置する規模よりさらに 1 つ上の規模で獲得してください。

例 1) クレモナ地方全域とアカデミー・クレモナに影響する名声 : 誰でも

違う規模の場合、大きいほうに合わせます。

例 2) クレモナの富裕層及びアカデミー・クレモナに影響する名声 : 大集団

例 3) アルマニーラ聖王国と魔装騎士候補生 (正規騎士は含まない): 大集団
一概には言えませんので、必ず確認してください。

(2007/7/28 更新)

今まで判断した名声

ダンスパーティーにおける「花形」(いわゆる Vipper(笑)): 大集団、アカデミー・クレモナ及びクレモナシティー住民に有効。

トライアスロン優勝 : 大集団、アカデミー・クレモナ及びクレモナシティー住民に有効。

(2008/10/1 更新)

むしろいちいち作るの面倒なのでそのほうがありがたいです。

(2009/3/31 更新)

私の考える「敵」のイメージは、「ドロンボー一家におけるヤッターマン」のような感じです。

とてもうざったい存在です。「こんなときに限って」出てきます。

ミッション中に出てきた場合は、PC の活躍を横取りしようとするかもしれません。横取りされた場合はミッションに成功しても MiP が減るかもしれません。

あくまで PC の邪魔をします。PT の邪魔をすれば PC にとって最大の不利益になるのなら、そうするかもしれません。

敵の性格や、その場の判断で敵の行動指針は簡単に変わります。

(2009/3/31 更新)

アリーナバトルの場合は、とどめを刺すことは禁止されます。しかし、「残忍」であるなら衝動に打ち勝たなければ(意思判定に失敗したら)とどめを刺すかもしれません。

(2009/3/31 更新)

「秘密」などでも、できません。これは、この世界では一律ある年齢に達したときに一斉に適性検査を受け、その後からアカデミーの教育コースが始まるためです。つまり、それ以前にカリキュラムを始めることはできないのです。

なお、この制度がある以上、戸籍制度はしっかりしていると思います。

どうしてもこれを望む場合は、統括者に納得できるような設定、説明をしてください。

(2009/4/5 更新)

技能に関する問題

■ < 致命傷 > に関する問題

射撃戦以外のコースは技能習得はできません。

(2008/10/1 更新)

授業としては「自由選択 (射撃戦コースのみ受講可) 」とします。

(2008/10/1 更新)

キャラ成長時の問題

武器カスタマイズに関する質問

武器をカスタマイズしたあとで新たな魔装を行う場合は、あらゆるデータがカスタマイズ後の武器のデータに従います。

(2008/6/2 更新)

アフター・プレイ時に購入すれば、次回のプリ・プレイ時に届きます。

(2008/6/8 更新)

この場合、完成品が届くのは次々回のプリ・プレイ時 (ペアプレイ含む) になります。次回のセッションではその武器は使えません。

3 回同時なら、2 セッションの間、その武器は使えません。以降、1 回分増やすごとに 1 週間 (1 セッション) 届くのが遅れます。

(2008/7/19 更新)

ペアプレイをしない場合、「日常生活チャートを振らずに早く成長させたい方へ」のルールを使い経験点等を得ていない限り。

(2008/7/19 更新)

金銭 (UC: ユニー) に関する問題

色々と 1/4 にしたほうが都合の良いことがあるのだよ。ほら、周りのアカデミー生もきっと 25UC/

週でもらっているよきっと。

1ヶ月で150UCになるって？よくわかりませんね。

【すみませんが、これはこういうことにしておいてください。】

戦闘処理で起こる問題

ダメージ

キャラクターシートにダメージ量は書いてあるはずですが。複数あるなら初めに書いてあるほうを採用してください。

(2008/6/1 更新)

射撃戦

(2008/10/15 更新)

装備・道具に関する問題

取得時に関する問題と、戦闘時以外に使う道具についてお答えします。

大きいものや、高価と考えられるものは価格が上昇します。

また、これよりも多く UC を消費することで「良い」楽器になります。(別に判定で有利、不利になることは無く、単に見た目、気分の問題です。)

安物(中古)も存在しますが、あまり使い心地の良いものではありません。半額になります。

(2008/6/4 更新)

魔装具として、ファッションとして活用できます。

(2009/3/23 更新)

(2009/3/23 更新)

もし、手足を治したいだけなら CP で買い戻すだけで結構です (《再生》があります。)。セッション中に治せるのであれば CP さえ要りません。

逆に、義肢ないしそれに類する魔装具は発達していません。普通の手足並みに動かせるような魔装具は需要が無い (魔装騎士なら《再生》で治す)、開発されていません。

義肢がほしい場合は魔装具ではないものになりますが、殆ど動かせず、飾りでしかなく、高価です。(2009/3/23 更新)

魔装具に関する問題

使用方法について

自分の所持している魔装具の上限以内なら任意の点数で発動できます。

この世界では、常動型魔装具が任意にオン・オフできるので、高い値で発動しておいても、後に低い値で発動しなおすことが出来ます。

疲労が発生する場合、発動する点数分だけ疲労します。

(2009/5/10 更新)

ペアプレイに関して

実行人数

この場合、出た結果を 2 人で解決できます。訓練試合などは、PC の人数にあわせ対戦相手も増やしてください。

ただし、一度の結果を両方に適応してしまうことの弊害として、例えば双方平穏な日々を過ごしたとか、双方何故か同時に怖いものに遭うとかしてしまいます。

これを行う場合、一度に参加した PC はそれぞれ回数を 1 回消費します。1 人の PL が 2 人の PC を出した場合、その PL は回数を 2 回消費します。

また、監視人は PC を参加させていない人が行うものとします。

実行回数

キャラが強い、弱いということよりは、そのキャラのロールプレイを楽しんで欲しいと考えています。

最初の 2 回のセッションでは、敵およびダンジョンのバランスを見るために必要以上に難易度の高いものを用意しました。

戦闘の無いセッションもできるように、設計していくつもりです。

また、現在皆さん第 1 学年ということになりますが、進級者が出る頃になると新たに「入学式」が行われます。そこでキャラクターを出すこともできます。学年混合でのミッションもあるかも

しれません。

GM 諸氏にも注意していただきたいのですが、戦いは派手な飾りという認識です。メインはあくまで学園です。ちょっと戦闘能力が溢れてるだけで。

(2008/6/26 更新)

GM は「セッションに参加した」とみなします。キャラロストの危険が無いのでこんなものかなと。

(2008/7/1 更新)

チャートの結果により戦闘が発生した場合は必ず行ってください。もちろんチャートの結果戦闘を断ることが出来るなら断って構いません。

戦闘をしなかった場合、もらえる経験点, MiP, 昇格点は以下ようになります。

CP および MiP.....1CP, 10MiP 昇格点.....チャート 3 回振るごとに 1 点

これは、チャートでの結果とは別にもらえるものです。

(2008/7/17 更新)

実行時期

5 セッション前のぶんのチャートを振ったとしても、現在の状況で様々な処理を行います。じゃないと、成長前の状況を再現しなきゃならないし。

そもそも振らないことにすることもできます。日常生活チャートを振らずに早く成長させたい方へをご覧ください。

チャートの結果

他の効果も同じです。セッション時には、最後のペアプレイ終了時からさらに 1D 日経過したものとして扱います。

ペアプレイをその後 4 回やったなら、 $5+1=6$ 日経過、7 回やったなら $5 \times 2+1=11$ 日経過しています。

[封印後ペアプレイを行った回数] $\div 3 = x$ あまり y (x, y は整数) とすると、経過した日数は

[$5x+y$] 日

となります。

(2008/7/21 更新)

GM 向きの問題

シナリオについて

注意したいのは

期間が長い事、帰省中の人がいること
です。

もっとも、アクティブに行動するほうが(虚化しないため)好ましいので、友人の地元に行ってみたり、旅行したりしてみるのもいいでしょう。

店によって候補生に対して特典を用意している場合があります。

その他、いろいろ長期休暇を楽しめるイベントを作成してみてください。

(2008/7/28 更新)