

# 『ゴブリンスレイヤーTRPG』 Q&A

作成：グループ S N E

ここでは『ゴブリンスレイヤーTRPG』を遊ぶ上で間違いやすい点や、読者の皆様からお問い合わせがありましたルールやデータに関する質問についての回答と補足説明を記載しています。

このQ & Aの内容は複製したり、無償で配布したりしても構いません。ただし、ファイル名や内容を変更することは一切禁止とします。

ここに掲載されているQ & Aの他にも、わかりにくい点や質問がありましたら、グループ S N E（webmaster@groupsne.co.jp）までお知らせくだされば幸いです。

ただし、すでに掲載されているものと同様、あるいは非常に類似した内容の質問については、回答を控えさせていただく場合があります。ご了承ください。

また、記述の誤りなどの一部の質問に関しては「正誤表」にて対応させていただく場合もありますので、併せて「正誤表」をご確認いただけましたら幸いです。

【最新更新日：2019 年 5 月 31 日】



## 第1章 キャラクター作成

### ・キャラクター作成について

#### 質問：

「能力値のランダム決定（⇒8 1 頁）」を行った場合、その種族が出せる最大値になったとしても、さらに第一能力値へのボーナス点（⇒8 8 頁）を加算できるのでしょうか？

例えば、只人の体力点が4になったとき、ボーナス点を足して5にできるのでしょうか？

#### 回答：

はい、加算できます。



#### 質問：

「能力値のランダム決定（⇒8 1 頁）」で決定した能力値合計15以下で出目を3として扱えるとありますが、この合計というのは体力点～反射度で振った7つの1 d 3の出目の合計でしょうか？ それともそれに種族ごとの+1や-1と言った値を加えたものでしょうか？

#### 回答：

後者の、種族ごとの修正を加えたものになります。



**質問：**

呪文使用回数（⇒46頁）が「0」でも呪文を覚えていれば、限界突破（オーバーキャスト）による呪文の発動は可能ですか？

**回答：**

はい、可能です。



**質問：**

適性装備の異なる職業（戦士と斥候や戦士と魔術師）を両方習得した場合、装備によるペナルティ（⇒93頁）はどうなりますか？

**回答：**

各職業ごとに、個別に影響を判断してください。

例えば戦士と斥候を習得しているキャラクターが重鎧や「種別：重」の盾を装備している場合、斥候の職業レベルを「体力点」や「技量点」が関係する判定の基準値に加えることができなくなります。一方、戦士の職業レベルを加える判定（「種別：重」の両手剣による命中判定など）には、何の制限も受けません。

同様に、戦士と魔術師を両方習得しているキャラクターでも、「種別：重」の鎧を装備していると真言呪文を行使できません。



**質問：**

第1章「高レベルPCの作成」の「高レベル冒険者作成表」（⇒115頁）と、第2章「等級の昇格に必要な冒険者レベルと達成数」の表（⇒240頁）では、冒険者レベルや依頼の達成数と等級の対応に違いがあります。どのように判断すればよいでしょうか？

**回答：**

等級の昇格条件については、240頁の表を指標にしてください。ただし、ここに紹介されている昇格条件は、あくまでも等級昇格に必要な最低条件です。通常は冒険者ギルドの審査などがあるため、もっと昇格が遅くなるものと考えられます。冒険者（PC）の等級の昇格に関しては、最終的には冒険者ギルド（実際にはGM）が判断してください。

また、115頁にある「高レベル冒険者作成表」については、「等級の目安」の一部に誤りがありましたので「正誤表」にて訂正いたしました。そちらもご確認ください。



## 第2章 基本ルール

### ・基本的なルールについて

**質問：**

いわゆる技能や職業がない状態でも、その能力値を元にして判定を行うことは可能でしょうか？

**回答：**

はい、可能です。その場合は、対応する基本値がそのまま（あれば、状況などによるボーナス・ペナルティの修正を加えます）基準値になります。

ただし、特定の職業や技能を習得していなければ行えない判定もあります。呪文行使判定や挑発判定などが、これにあたります。例えば、呪文行使判定は呪文を使用可能な職業（呪文遣い系職業）を習得していなければ行えませんし、挑発判定は冒険者技能【挑発】を習得していなければ行えません。

## ・戦闘ルールについて

### 質問：

戦闘時に行動の順番をわざと遅らせたりなどといった、いわゆる「待機」などはないのでしょうか？

### 回答：

自分の先制力（先制判定の達成値）を下げることで、より遅い行動順で行動することができます（177頁に記載があります）。これは「手加減」（⇒132頁）のルールに基づく行為です。



### 質問：

投擲武器でない武器を投擲（⇒196頁）する場合、ボーナスを加えられる技能は本来の武器のものでしょうか、それとも【武器：投擲武器】でしょうか？ あるいは、どちらか好きな方を選べるのでしょうか？

### 回答：

どちらか好きな方を選んでください。ただし、【盾】の技能や戦士の職業レベルを足すことはできません。

### 質問：

戦闘中に、どのPCも行動せずにラウンドが終わった場合、継戦カウンターは蓄積しますか？

### 回答：

蓄積します。ただし、複数の陣営が長時間睨みあうような場合は、GMの判断で戦闘を中断してもよいでしょう。



## ・回復について

### 質問：

継戦カウンターの回復（⇒213頁）の効果を読む限り、3時間食べ続けたほうが眠るよりも効果が出てしまいます。何時間おきにしか効果を発揮しないなどという制限はないのでしょうか？

### 回答：

食事の間隔に関しては、GMが状況に応じて判断してください。

通常はある程度（お腹が空くまで）の間隔を空けないと、回復効果はないとすべきでしょう。しかし、シナリオの進展状況やPCたちの状態から「継戦カウンターを回復させないと全滅しそうだ」のような判断をした場合は、食事による回復を連続して行えることにしても構いません。



### 第3章 冒険者のためのデータ

#### ・技能について

##### 質問：

【受け流し】(⇒261頁)を「習熟」以上で習得していると、回避判定へのボーナスが $n+1$ 、 $n+2$ などと更に上昇していきます。そして、習得段階が「達人」や「伝説」になると、両手に持っている武器と盾の「受け流し」効果を両方とも受ける事ができます。

このときに得られるボーナスは、武器と盾両方の「受け流し」効果を足したうえで習得段階による修正を加えたものですか？それとも、それぞれの「受け流し」効果に習得段階による修正を加算したものですか？

##### 回答：

前者です。つまり、

武器の「受け流し」効果+盾の「受け流し」効果+習得段階によるボーナスとなります。

例えば【受け流し（達人）】を習得して「受け流し（+1）」を持つ武器と盾をそれぞれ保持している場合は、「 $1+1+3$ 」でボーナスの合計は「+5」となります。



##### 質問：

【竜の末裔】(⇒292頁)を習得している蜥蜴人の素手攻撃(⇒378頁)や、虎爪（バグナウ）(⇒379頁)・鉄拳（アイアンフィスト）(⇒380頁)を両手で使って【薙ぎ払い】(⇒272頁)はできますか？ また、これらの武器で両方の手に「片手」の武器を持っていると考えて、【二刀流】(⇒271頁)の効果を使えますか？

##### 回答：

【薙ぎ払い】は、上記のどれでも可能です。

【二刀流】に関しては、通常の武器と同様に判断してください。つまり、左右の手に、武器を1つずつ保持する必要があります。このため、両手でしか使用できない鉄拳では【二刀流】の条件を満たせません。また、虎爪で【二刀流】をする場合は、虎爪を左右の手に1つずつ、合計2つ保持する必要があります（両手で使用するには、1つ持っていれば十分です）。一方、何も保持していない手なら素手攻撃を行えるため、素手攻撃での【二刀流】による攻撃は可能です。

鉄拳も虎爪も、実際には両手に装着する2つを1セットとして購入するものです。このため、用法に従って両手に装着して使用する場合は、1セットを購入するだけで問題ありません。一方、虎爪を【二刀流】で使用する場合は、2倍の値段がする専用の虎爪を1セット購入して使用しなければならないと解釈するのがよいでしょう。



#### ・武器について

##### 質問：

紅玉の杖（ガーネットスタッフ）(⇒377頁)と真言呪文の発動体(⇒395頁)、もしくは錫杖（プリーストスタッフ⇒377）と聖印(⇒395)を、両方使ってボーナスを重ねることはできますか？

##### 回答：

はい、可能です。



## 第6章 怪物

### 質問：

怪物の攻撃の威力は、ダメージ効力表による修正を含んだものですか？

### 回答：

いいえ。怪物が武器攻撃を行う際は、さらにダメージ効力表の修正を加えて、与えるダメージを決定します（571頁に記載がありますので、ご確認ください）。



### 質問：

蛇鵄（コカトリス）（⇒589頁）の「石化の嘴」、蛇王（バジリスク）（⇒593頁）の「石化の牙」について、質問があります。

1. この毒によって永久に減少した体力点や技量点は、解毒薬（アンチドート）（⇒407頁）や《解毒（キュア）》の奇跡（⇒324頁）で回復しますか？
2. この効果で体力点や技量点が0になった際に発生する石化は、解毒薬（アンチドート）や《解毒（キュア）》の奇跡で回復しますか？
3. もととの体力点や技量点が0のキャラクターがこの効果を受けた場合はどうなりますか？

### 回答：

1. はい、回復します。ただし、何度もこの毒の効果を受けていた場合、1回の解毒では1点の能力値しか取り戻せません。
2. はい。これらの解毒手段によって能力値が1以上になれば、石化から回復できます。
3. 石化します。ただし、能力値が0未満に下がる事はありません（「正誤表」にて、特殊能力の効果に記述を加えました）。解毒の際には、能力値を1点以上にすることはできませんが、その能力値に対して効果を及ぼしているこの毒の効果をすべて取り除けば、石化から回復します。



### 質問：

群昆虫（スウォーム）（⇒591頁）の「多勢に無勢」は、範囲に対する魔法攻撃にも有効ですか？

### 回答：

はい、有効です。《火球（ファイアボール）》や《石弾（ストーンブラスト）》、《竜息（ドラゴンブレス）》のような範囲に対する魔法攻撃を受けても、1回の攻撃では「1」点しかダメージを受けません。一方で、《力矢（マジックアロー）》によるエネルギーの矢を複数受けた場合は、1本につき「1」点のダメージを受けます。

