

『ゴブリンスレイヤーTRPG』 Q&A

作成：グループSNE

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係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SNE（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：2022年11月1日】

このQ&Aには、更新日までに公開されていたQ&Aも含まれています。

今回更新されたQ&Aには「★」印が付いています。



・『ゴブリンスレイヤーTRPG』について

★質問：

実際に遊んでいると、GMとして判断に迷ってしまう事があります。

そんな時、GMは状況やプレイ環境などに応じて、ルールブックの記述とは異なる処理を行ったり、処理を簡略化したりしても構わないでしょうか？

回答：

はい、構いません。

プレイを円滑に進めるために状況に対応して、適切に処理を変更するのはGMの権限に含まれます。また、例えば、初心者プレイヤーが参加している時や、残りのプレイ時間が短くなってしまった場合に、処理を簡略化したり、省略してしまったりする事もできます。

このように、ルールブックに記されている処理とは異なる処理を行う場合、GMは「その処理が特別である」事と「特別に処理を行う理由」を、プレイヤーに周知するようにしましょう。

また、同様の状況に遭遇したり、同じ呪文や特殊能力などを解決する場合には、少なくともそのシナリオの間は同じように処理しましょう。もし、シナリオの途中で処理を再び変更する場合は、プレイヤーがそれに関連する行動を実行する前に、通達しておくようにしましょう。

こうする事で、プレイヤーに特別な処理を行う事を納得してもらい、トラブルを避ける事ができます。また、次回以降のシナリオで、今回、特別な処理を行った部分について、どのように扱うかを話し合っておき、必要なら変更することも考慮しておきましょう。

いずれにしても、「特別な処理」については、シナリオが始まる前や後ならGMを含めた参加者全員で話し合い、シナリオの途中では最終的にはGMの判断に従うというのを原則とするほうが、結果的に円滑にプレイを進めることができるでしょう。





質問：

アイテムの値段が高く、また技能の成長が遅いように感じます。
アイテムの値段や、技能の成長に必要な成長点を調整しても良いでしょうか？

回答：

はい。『ゴブリンスレイヤーTRPG』を普段から一緒に遊んでいる仲間内で楽しむ場合、GMとプレイヤー全員で話し合い、都合に応じて、アイテムの値段や技能の成長に必要な成長点などの数値を調整しても構いません。

また、アイテムの値段が高いと感じる場合は、キャラクターを作成した時に持っている所持金を増額したり、依頼を達成した場合の報酬を増額する事で対応する事もできます。サプリメントでは、報酬額が修正され、全体的に増額されていますので参考にしてください。

さらに、成長が遅く感じる場合には、依頼達成時に得られる経験点や成長点を増やしても良いでしょう。

一方で、普段から一緒に遊んでいる仲間とは違う人たちと楽しむ場合は、必ずルールやデータに調整を加えている事を申告し、全員の了承を得るようにしてください。



序章

・用語と基本則について

質問：

行動不能、気絶、睡眠（⇒31頁）の状態となったキャラクターは、回避などの攻撃に対する防御を行えますか？

回答：

いいえ、行えません。武器攻撃に対しての回避も盾受けもできず、【受け身】を使用することもできません。

ただし、抵抗系判定は妨げられないため、呪文の効果に対して抵抗することや、毒や病気などの体力抵抗判定を行わせる効果や能力に抵抗することはできます。



質問：

状態異常からの回復に関する質問です。

戦闘中に自分の行動順が回ってくる前に「行動不能」「睡眠」「気絶」（⇒31頁）などの状態異常になり、その後にその状態異常が回復した場合、そのキャラクターは手番を行うことができるのでしょうか？

また、これらの状態異常では抵抗系判定以外の判定が行えないとのことですが、先制判定を行うこともできないのでしょうか？ また、この場合、状態異常がラウンド中に回復したとしても手番を行うことはできないのでしょうか？

回答：

状態異常が回復したのが、そのキャラクターの行動順の前なら行動できます。

また、これらの状態異常の間は、先制判定は行えません。その場合は、自動的に「先制力0」として扱います。

すでに「先制判定を行った結果として先制力0のキャラクター」が存在する場合は、それらのキャラクターが先に行動し、その後で「行動可能になった順番」に行動するものとしてください。敵味方が同時に行動可能になった場合、それらの中での順番はランダムに決定します。



質問：

アイテムによって移動力にペナルティを受けた状態で、消耗によって移動力が半減したり、移動力を変化させる《巨大（ビッグ）》（⇒315頁）や《追風（テイルウィンド）》（⇒357頁）といった呪文が使われた場合、どのように計算すればよいでしょうか？

回答：

すべての足し算と引き算（アイテムのペナルティなどの適用）を行ってから、かけ算（消耗、呪文の効果などによる修正）を行ってください。



第1章 キャラクター作成

・冒険者記録用紙の各項目について

質問：

移動力についての質問です。

1. 移動力の最低値はありますか？ マイナスになりますか？
2. 移動力が0以下の場合、移動できないという認識でいいでしょうか？

回答：

1. 最低値は0とします。
2. 移動力が0になった場合、移動はできません。さらに立ってられなくなり、転倒します。また飛行しているキャラクターも、飛行能力を失うものとします。



質問：

消耗ランクが上がることで受けるペナルティが、冒険記録用紙（⇒38頁）と記入例（⇒48頁）で異なります。どちらの内容が正しいのでしょうか？

もし冒険記録用紙の方が正しい場合、消耗ランク4では判定に-4のペナルティを受けますが、気絶している間に行える行動は抵抗系判定のみとあります（⇒32頁）。つまり抵抗系判定にのみ、ペナルティを受けるということになるのでしょうか？

回答：

冒険記録用紙の方が正しいです（記入例を改めましたので、正誤表をご確認ください）。

消耗ランク4の判定ペナルティについては、仰る通り、現状においては抵抗系判定にのみ影響します。



質問：

消耗によるペナルティや、毒や病気などの効果によって、生命力が半分になる場合、同時に「生命力×2」の値も半分になりますか？

また、「生命力×2」の値も半分になる場合、それによって負傷数が「生命力×2」以上になった場合、PCは即座に死亡しますか？

回答：

はい、その通りです。消耗やその他の効果で生命力が減少したら、「PCが耐えられる負傷数（=生命力×2）」もそれに伴って減少します。また、これによって、その時点で受けている負傷数が「生命力×2」以上になったら、そのPCは即座に死亡します。



・サンプルキャラクターについて

質問：

サンプルPC①『只人の剣士』に関する質問です。公式サイトからダウンロードできるデータの方は【挑発（初歩）】を修得していませんが、ルールブックの方では修得しています（⇒58頁）。どちらが正しいのでしょうか？

回答：

ルールブック掲載のものが正しいです。



質問：

サンプルPC③『森人の野伏精霊使い』（⇒62頁）についての質問です。そのままPCとして利用しようとして色々計算しましたが、どうやら状態の出目が固定値ではないようです（生命力は10、移動力は6、呪文使用回数に10を割り振っている？）。なぜこのようになっているのでしょうか？

回答：

このサンプルキャラクターはキャラクターの作成ルールの範囲内で作成されていますが、状態の出目は固定値ではありません。固定値で使いたい場合は、以下のように修正してください（数値はエラッタの適用を前提としています）。

- ・生命力を「20」（出目10）から「19」（出目9）に修正。
- ・移動力を「24」（出目6）から「20」（出目5）に、移動力合計を「16」に修正。
- ・呪文使用回数を「2」（出目10）から「1」（出目7）に修正。

またサンプルPC④『蜥蜴人の竜司祭武道家』も同様に、状態の出目は固定値ではありません（生命力5、移動力9、呪文使用回数5）。固定値で使いたい場合は、以下のように修正してください。

- ・呪文使用回数を「1」（出目5）から「2」（出目7）に修正。



・キャラクター作成について

質問：

種族ごとに能力値の合計値が違いますが、これは正しいのでしょうか？たとえば、森人や圍人が他の種族よりも低くなっています。

回答：

はい、正しいです。それぞれの種族は、能力値、移動力、生得技能などの総合的評価によって、その種族の特質を表しているからです。



質問：

野伏が「装備」欄に盾を持ち、実際には使っていない場合（両手に弓を持っているなど）、適正装備でないことによるペナルティ（⇒93頁）は発生しますか？

回答：

発生します。盾という「防具」を「装備している」ためです。

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1d3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 (⇒9 3 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：

斥候の「武器の適正装備」 (⇒基本9 7 頁) には「軽」の近接武器、投擲武器」とありますが、これは近接武器と投擲武器の両方が「軽」でなければならないのでしょうか？ それとも、投擲武器は「重」でも扱えますか？

回答：

近接武器と投擲武器の両方です。

このため、斥候は「重」の投擲武器は扱えません。

正誤表にて記述をよりわかりやすく改訂しておりますので、そちらもご確認ください。



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。



質問：

高レベル冒険者作成表(⇒115頁)にある成長点は、冒険者レベルの上昇の際にもらえる成長点(⇒235頁)を含むのでしょうか？

回答：

はい、それを含めた値です。



第2章 基本ルール

• 基本的なルールについて

質問：

「手加減」(⇒132頁)を行って、命中判定の達成値ではなく、効力値を引き下げることができるのでしょうか？
命中判定の達成値を下げるとそもそも命中せず、しかし、命中すると達成値に応じた効力値によるダメージが発生するため、手加減しきれないことがあるのですが……。

回答：

いいえ、できません。「手加減」によって達成値を下げると、達成値によって導き出される効力値も、基本ルール上は、必ず同時に下がってしまいます。

ただし、GMの判断で特殊な処理を行うことにしてもかまいません。たとえば、手加減の意思を明確にして攻撃すれば死亡させることはない(負傷数が必ず「相手を死亡させる負傷数-1」に留まる)とすることもできます。



質問：

応急手当判定(⇒155頁)は、【応急手当】を習得していなくても行えますか？

回答：

はい、可能です。



質問：

消耗によるペナルティは先制判定(⇒141頁)にも影響しますか？

回答：

はい、影響します。



質問：

水泳判定 (⇒152頁) についての質問です。水泳をする場合、泳ぎたい距離などによっては目標値が高くなりすぎて、大成功以外では成功しなくなります。一方で、どんな長距離であっても、大成功すれば一瞬で泳ぎ切ってしまうことになります。GMとしての、適切な運用方法を教えてください。

回答：

水泳判定は、泳ぎ切るまでに「窒息により消耗するかどうかを決定する体力抵抗判定 (以後、窒息判定)」(⇒209頁) を行うかどうかを決める判定です。窒息判定の目標値は11になります。しかし、窒息判定の成否にかかわらず、泳ぎ切ることができます。

もちろん、どんな状況でも泳ぎ切れるわけではなく、大成功でしか水泳判定に成功しないような場合は、泳ぎ切ることは不可能なものとして判断してかまいません。

あるいは、GMは、泳ぐべき距離をいくつかに分け、連続しての何回かの水泳判定を行わせてもかまいません。そのような場合は1ラウンドに泳ぐ距離を決めて、その距離に応じて水泳判定を行うと良いでしょう。そして、必要な距離を泳ぎ切るまで、水泳判定 (と窒息判定) を繰り返し行うのです。この時、窒息判定の目標値は、水泳判定に連続して失敗するたびに1ずつ上がり、水泳判定に成功するたびにもとに戻るとすると良いでしょう。



質問：

手仕事判定 (⇒156頁) と隠密判定 (⇒157頁) の解説では、野伏レベルは野外でのみ適用できるとあります。また、観察判定、第六感判定 (⇒160頁) の解説には、野伏に対する制限は書かれていません。

しかし、サンプルシナリオ1 (『赤ちゃんを救え!』) の廃屋内部のシーン (⇒546頁以降) では、観察判定、第六感判定に斥候レベルしか使えないかのように記述されています。観察判定、第六感判定にも、野外のみの制限は存在するのでしょうか？

また、Web公開シナリオ (『ある冒険者の挑戦』) では、洞窟の内部でも野伏が手仕事判定、観察判定、第六感判定ができるように書かれていますが、野外とそれ以外の境界はどこでしょうか？

回答：

観察判定、第六感判定は、野外であるか否かに関わらず、野伏の職業レベルを適用できます。サンプルシナリオの該当の記述を「正誤表」にて訂正しておりますので、ご確認ください。

また、その場所が「野外」であるかどうかは、主に植物や土などの自然物の多少によって、GMが判断してください。目安としては、天然の洞窟は基本的には「野外」、地面が石畳などで舗装されている場所や建物の中は「野外ではない」とみなします。



質問：

怪物知識判定 (⇒158頁) は、【怪物知識】 (⇒272頁) を持っていないキャラクターでも行えますか？

回答：

怪物知識判定は、【怪物知識】 を習得していないキャラクターでも行うことができます。



質問：

「変装する場合に必要な判定」と「変装を見破る場合の判定」について教えてください。
また、「世界観的に可能な変装の範囲」も教えてください。

回答：

変装について、基本的な指針は次のようなものになります。

「変装に必要な判定」は、変装の出来栄（化粧など）が重要な状況なら技量点に、演技が重要な状況なら魂魄点に、それぞれ状況に応じた第二能力値を合計して基本値とします。これに、斥候の職業レベルや【芸能：演劇】の技能による修正を適用できます。

また、「変装を見破る場合の判定」は、観察判定（⇒160頁）や第六感判定（⇒161頁）を状況に合わせて使用してください。【先入観なし】（⇒281頁）を習得していれば直感判定としても構いません。これらの判定の達成値が「変装のために行った判定の達成値」を超えた場合、変装を見破ることができます。この時、変装を見破る判定には、状況の自然さ、なりすます対象への知識に応じた修正が、GMの判断によって加えられることもあります。

「世界観的に可能な変装の範囲」ですが、状況や準備、条件に大きく左右されますし、魔法や特殊なアイテムも存在し得ます。このため、セッションではGMがこれを判断してください。



質問：

「聞き耳」にルールはありますか。暫定的なものでも構わないので教えてください。
現在は、能動的な聞き耳は「観察」、受動的な聞き耳は「第六感」として扱っていますが妥当でしょうか？

回答：

おっしゃる通り、能動的な聞き耳は「観察判定」、受動的な聞き耳は「第六感判定」で処理してください。



質問：

奇跡の《聖餐（エウカリスト）》（⇒337頁）に、「病気との達成値の較べ合い」とありますが、四方世界の病気とその達成値の例を教えてください。

回答：

病気とその達成値は、以下を目安として、最終的にはGMが決定してください。

病気とその達成値の目安

達成値	病気
10	ただの風邪、栄養失調など一時的な不調など
15	インフルエンザのような感染力の高い病気、蕁麻疹などの軽から中程度の不調
20	結核など治療が難しい感染症、胃潰瘍など明確に影響が出る病気など
30	狂犬病などの致命的な感染症、糖尿病などの慢性的な疾患



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。



・因果点について

質問：

「因果点の用途1. 判定結果の向上」の「特殊状況での判定結果の向上」（⇒167頁）では『複数の対象に影響を与える呪文や技能を使った場合～どれだけの対象がいたとしても、因果点を使用するのは命中判定や呪文行使判定を行った時の1回だけで構いません』とあります。

もし、相手の防御判定や呪文抵抗判定によっては成功と失敗が同時に起こった場合は、どのように処理すればよいのでしょうか？

また、『火球（ファイアボール）』（⇒316頁）のような範囲を対象にとる呪文の成功を大成功にした場合、魔法攻撃の範囲は変わりますか？ その結果、対象が増えることはありますか？

回答：

複数の対象との達成値の較べ合いの際に「判定結果の向上」を行う場合、「最も悪い結果」を参照してその結果を向上させるものとしてください。

たとえば、【薙ぎ払い】（⇒272頁）によって複数の対象を攻撃した場合、その命中判定が「大成功」か「大失敗」なら、「判定結果の向上」を行う余地はありません。しかし、それ以外の結果だった場合は、達成値を算出して、対象が行う防御判定の達成値と較べ合いを行います。

このとき、1体以上の防御判定が「成功」していたら、「最も悪い結果」は「失敗」になり、「判定結果の向上」では、これを「成功」にできます。この結果は、すべての防御判定に「成功」した対象に対して有効であるため、すべての対象に【薙ぎ払い】による攻撃が命中したことになります。ただし、防御判定に「大成功」した対象には、この結果は適用されないことに注意してください。

もし、すべての対象が防御判定に「失敗」した場合、「最も悪い結果」は「成功」になるため、「判定結果の向上」によって、これを「大成功」にすることができます。これによって、効力値が上昇するため、与えるダメージが増加します。また、対象は「痛打表」（⇒201頁）の効果を受けます。

また、『火球』のような、複数の対象に、同時に呪文抵抗を行わせる呪文の場合も、上記のように処理してください。これによって「成功」を「大成功」にした場合は、効力値の上昇に伴って『半径』と『威力』も変化し、新たな対象が巻き込まれる可能性があります。新たに巻き込まれた対象は、即座に呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。

GMは、特定の対象1体との「達成値の較べ合い」に対して「判定結果の向上」を行うことを許可してもかまいません。この場合、他の対象との「達成値の較べ合い」の結果が「失敗」だったとしても、同時に攻撃した（または呪文の対象とした）特定の対象1体への結果を「成功」から「大成功」に向上させることができます。このようにして、特定の対象1体への判定結果を向上させた場合、その対象にのみ影響を与える『威力』や『修正値』などは増加しますが、他の対象への『威力』や『半径』などの全体に影響する数値は変化しません。『持続時間』も、『恐慌（パニック）』（⇒316頁）や『竜吠（ドラゴンロアー）』（⇒346頁）のように対象にのみ影響する場合は変化しますが、『泥毘（スネア）』（⇒355頁）のように全体に影響する場合は変化しません。



質問：

敵を対象に呪文を行使し、難易度を上回ったとき、それを判定の「成功」とみなして因果点の「因果点の用途1. 判定結果の向上」(⇒167頁)を行って「大成功」にできますか？

回答：

いいえ、できません。

呪文行使判定に対して「判定結果の向上」を行う際には、対象が呪文抵抗力判定を行うことで、初めて判定結果が確定されるものとして扱います。このため、呪文行使判定の直後は、まだ結果が確定していないため、「判定結果の向上」を行うことはできないのです。

ただし、「大失敗」ではなく呪文行使判定の達成値が難易度を下回っていた場合、「失敗」が確定するため、これを「成功」にすることが可能です。ただし、この場合、呪文の効果は「難易度よりも低い達成値で発動した」ことになり、達成値は変化しません。また、1回の判定では、1回しか「判定結果の向上」を行えないため、対象の呪文抵抗力判定の結果に対して、再度「判定結果の向上」を行うことはできません。



質問：

「因果点の用途2. サイコロの振り直し」(⇒167頁)を使って、複数の敵への攻撃のダメージを振り直す場合、1回の因果点の使用ですべての敵に対するダメージを振り直せますか？ それとも、敵1体ごとに因果点を使う必要がありますか？

また、『力矢 (マジックミサイル)』(⇒321頁)を1体に複数本発射した場合はどうなりますか？

回答：

複数の相手には個別にダメージを決定する(⇒205頁)ため、1体ごとに使う必要があります。

『力矢』は、本来なら1本ずつダメージを決めるのが適切です。ただし、GMはプレイを円滑に進めるため、1体に与えたダメージは一度に決めることにしてもかまいません。そうしている場合、1体に対するダメージは一度に振り直せるものとして扱います。



質問：

因果点の用途「2. サイコロの振り直し(⇒167頁)」は「判定と祈念以外でサイコロを振ったとき」に使うとありますが、これは『「判定」と「祈念以外」』、または『「判定と祈念(判定と祈念の両方)」以外』の、どちらの意味になるのでしょうか？

また、例示されている「先制力の決定」は「先制判定」(⇒141頁)という判定ではないのでしょうか？

回答：

後者の『「判定と祈念」以外』です。

ご指摘の通り、先制力を決定するのは「先制判定」であり、例示として適当ではなかったため、記述の誤りとして「正誤表」にて訂正し、削除させていただいております。



質問：

現在の因果点が「9～11点」である場合、因果点を使用して「因果点の用途3. 逃亡」や「因果点の用途4. シナリオのヒント」(⇒いずれも基本168頁)を行う事はできますか？ これらを行った結果として、因果点が「12点」以上になってしまうのですが。

回答：

はい、可能です。

・戦闘ルールについて

質問：

習得している職業が「呪文遣い系職業」のみであるキャラクターが武器で攻撃する場合、「適正武器」ではないため、命中判定に職業レベルを適用できないのは理解できますが、ダメージにも同様に「職業レベル」を適用できないのでしょうか？

回答：

はい、適用されません。



質問：

武器の保持についての質問です。

【二刀流】(⇒271頁)を習得していない状態でも、「用法：片手」の武器を2つ持つことは可能でしょうか？ また、可能である場合、どちらか片方の武器が「受け流し」の効果(⇒365頁)を持っていた場合、その効果を使用することは可能でしょうか？

例えば、【二刀流】を持たずに投矢銃(⇒382頁)と長傘(⇒379頁)をそれぞれ左右の手に持った状態で、回避時に長傘の「受け流し(+2)」を使用する等は可能でしょうか？

回答：

はい、いずれも可能です。ただし、「受け流し」効果を使用するためには【受け流し】を習得している必要があります。



質問：

196頁の「投擲適用ではない武器」を投擲した場合のダメージについて、威力は分かりますが属性が分かりません。何を投げても殴属性でいいのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



質問：

不意打ちチェック(⇒172頁)で使用する「隠密判定」と「第六感判定」には、それぞれに対応する技能として【隠密】と【第六感】の2つがあります。

この時、【機先】(⇒249頁)によるボーナスも得られると書かれていますが、たとえば「隠密判定」の場合は【隠密】と【機先】の両方の技能のボーナスを得られるという意味でしょうか？

回答：

はい。その通りです。

隠密判定には、【隠密】と【機先】の両方の技能によるボーナスを合計して加算できます。同様に、第六感判定を行う場合には【第六感】と【機先】の両方の技能によるボーナスを合算できます。

ただし、不意打ちチェックで「不意打ち判定」を行う場合にのみ適用される特殊な処理ですので、その点は注意してください。



質問：

1人が先行して最初のラウンドに不意打ちを行い、その後、全員が戦闘に参加する場合、最初のラウンドの継戦カウンターは全員がチェックするのでしょうか？

回答：

はい、全員がチェックします。



質問：

仲間が呪文などによって逃げ出そうとしてしまう場合や、挑発されて敵に向かって行こうとしてしまう場合に、移動妨害判定（⇒147頁）で仲間の移動を阻止することが可能でしょうか？

可能な場合、移動妨害される側は「手加減なしの移動妨害への対抗判定」との「達成値の較べ合い」が適切でしょうか？

回答：

移動妨害のルールに従って、仲間の移動を妨害することは可能です。その場合、逃亡宣言（⇒188頁）に対する阻止のルールや移動妨害（⇒181頁）のルールに従って解決してください。

このとき、移動妨害を受ける側は、「手加減なしの移動妨害への対抗判定」を行います。この移動妨害における「敵」と「味方」は、その移動を「妨害したい」か「助けたい」かによって判断します。



質問：

全速力での移動（⇒181頁）などの、移動におけるペナルティ（⇒163）について質問です。

1. 移動において発生する、同時に行う行動へのペナルティは転倒と同様（抵抗系・知識系判定以外の全て）とし、抵抗などは通常通り行えるものと認識していますが、この判断は妥当でしょうか？

2. 移動を行ったキャラクターが受けるペナルティは、いつまで持続するのでしょうか？

回答：

1. いいえ。移動と同時に行うことによるペナルティは、すべての判定に対して適用されます。

2. その移動を始めてから、手番を終えるまでです。



質問：

移動妨害時の「近接距離以内にいる味方1体ごとに+2」についてですが、「移動妨害を行おうとしている妨害側代表者の近接距離」と「移動を行おうとしている対象の近接距離」のどちらを中心として判断すればよいのでしょうか？

回答：

前者です。移動妨害においては、ルールブックの182頁にある図の通り、「移動妨害を行おうとしている妨害側代表者の近接距離」を基準として判断してください。

移動を行おうとしている対象がボーナスを得られるのも、この範囲にいる味方キャラクターのみです。特殊能力の「巨大」などによって近接距離が異なるキャラクターが存在する場合も、妨害代表者の近接距離を基準に判断してください。



質問：

移動妨害に関する質問です。ボスによる統率や、プレイヤー側作戦等により全く同じタイミングで複数が一斉に移動を行った際には、どのように処理すればよいのでしょうか？

回答：

そのような状況は、通常の戦闘ルールでは起こりません。

通常の戦闘ルールでは、ボスに統率されたモブはボスと「先制値を同じ値に」します。しかし手番は1体ずつ（ボスの意図に従って）順番に処理することになり、「同時に移動する」という処理は発生しません。PC側が行動値を一致させたとしても同様です。

この原則を踏まえた上で、GMの判断により、妨害側と移動側の代表者1体ずつが、それぞれの陣営の人数によるボーナスを得て対抗判定を行い、移動側が勝利したら全員が移動できるものとして処理しても構いません。



質問：

戦闘中に置いた、あるいは投げ捨てた松明（トーチ）（⇒398頁）を拾うのに、何か行動を消費する必要はありますか？

回答：

主行動を使います。



質問：

「武器や盾の持ち替え」（⇒190頁）の「装備品」欄とは、冒険記録用紙に記載された「武器」「盾」のことであり、つまり武器は3つ、盾は1つまで自由に持ち替え可能と考えてよいのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。



★質問：

武器としてのデータを持つ盾を、武器として片手に装備し、もう一方の片手に更に盾を装備することは可能であると以前のQ&Aで回答されていましたが、武技〔不壊の盾〕（⇒サプリ201頁）の使用や痛打による影響等で、盾として装備していた盾を失った場合、自由行動で武器として装備していた武器データを持つ盾を盾として装備することはできますか？

回答：

可能です。



★質問：

PCは、「装備品」枠には武器3つと盾1つを装備できますが、「武器装備」枠を使って盾を装備する事はできますか？ また、装備できる場合、盾が「痛打表」（⇒基本201頁、サプ126～128頁）の効果で弾かれたり、岩喰いの特殊能力「噛み砕く」の効果で破壊されたりして失われた場合、「武器装備」枠に装備している盾を使って盾受けを行う事はできますか？

回答：

武器としてのデータを持っている盾は、「武器装備」枠に装備できます。ただし、「武器装備」枠に装備している盾を使って盾受け判定を行う事はできません。このため、「武器装備」枠に装備している盾を盾受け判定に使用したい場合は、自分の手番に、自由行動で「持ち替え」（⇒基本190頁）を行い、「盾装備」枠に装備し直す必要があります。



質問：

盾攻撃（⇒195頁）についての質問です。

- ① 盾攻撃の命中判定の基準値は「技量集中+その盾を装備できる職業レベル+【武器：戦槌】 or 【武器：格闘】によるボーナス」で求めるとありますが、「その盾を装備できる職業」とは呪文遣い系の職業も含まれますか？ それとも、盾受け判定に適用できる職業のみを指すのでしょうか？
- ② 盾攻撃の威力には、職業レベルは適用されますか？
- ③ 武器としてのデータがある投火盾（ランタンシールド）、尖盾（スパイクシールド）（⇒390頁）も、命中判定は上記のルールに従いますか？

回答：

- ① 「その盾を装備できる職業」は、その盾を「戦槌」か「格闘」の武器として装備し、使用できる職業のことです。ただし、同時に防具としても装備できる必要もあります。
- ② はい。威力にも職業レベルは適用されます。
- ③ 投火盾と尖盾で盾攻撃を行った場合、盾攻撃ではなく併記されているデータの武器として処理します。このため、たとえば投火盾（ランタンシールド）による攻撃であれば、【武器：戦槌】や【武器：格闘】は適用できず、【武器：片手剣】を適用します。また、武器としてのデータを使用せず、盾攻撃を行うこともできます。その場合は、盾攻撃のルールに従います。



質問：

盾攻撃（⇒195頁）には、その命中基準値は「技量集中+その盾を装備できる職業レベル+【武器：戦槌】 or 【武器：格闘】によるボーナス」で求めるとありますが、投火盾（ランタンシールド）（⇒390頁）のような「武器データを持つ盾」以外は「武器としての種別を持たない武器」として扱うのでしょうか？ それとも、「戦槌」あるいは「格闘武器」の種別を持つ武器として扱うのでしょうか？



回答：

「武器としての種別を持たない武器」として扱います。

このため、「使用可能武器」に「戦槌」や「格闘武器」が含まれている武技（⇒サプ190頁）に、盾を使用する事はできません。「【武器：戦槌】 or 【武器：格闘】によるボーナス」を適用できるのは、盾攻撃を行った時だけの特別な扱いなのです。



質問：

盾攻撃（⇒195頁）を行う場合は、あらかじめ武器として装備する必要がありますか？ それとも、盾として装備するなどで手に持っていれば行えますか？

また、「武器データを持つ盾」、あるいは「武器データを持たない盾」を、武器として装備する事はできますか？

回答：

盾攻撃は、盾として装備していれば行えます。

投火盾（ランタンシールド）（⇒390頁）のような「武器データを持つ盾」を、武器として装備する事は可能です。ただし、その場合は、盾としてのデータは使用できません。



質問：

剣や槍などの投擲可能な武器を投擲（⇒196頁）した場合、命中判定、威力に職業レベルを適用できるかどうかは、どのように判断すればいいのでしょうか？

たとえば、「戦士レベル2、武道家レベル1」のキャラクターが槍を投擲した場合、槍に適正のある「戦士レベル2」が命中基準値や威力に足されるのでしょうか？ それとも、投擲武器に適正のある「武道家レベル1」が命中基準値や威力に足されるのでしょうか？

回答：

武器を投擲する場合、職業レベルの適用については「投擲武器」として判断してください。このため、命中基準値や威力に加算できるのは「武道家」「斥候」「野伏」の職業レベルだけです。

仰っている例なら、「武道家レベル1」を命中基準値や威力に加算でき、「戦士レベル2」は加算できません。



質問：

通常の武器や盾を投擲した場合や、飛刀（スローイングダガー）（⇒381頁）のような効果欄に「この武器は使用すると失われます」と書かれていない投擲武器で攻撃した場合、武器は回収できるのでしょうか？ 武器が回収できる場合は、「敵の背後が崖であり、命中判定に失敗した」ような状況でも、回収は可能でしょうか？

回答：

原則として、使用すると失われることが明記されていない武器（投石紐、投石杖、血滴子を除く）を投擲した場合、その武器はいったん「装備」欄から失われ、対象に命中した場合は対象の周囲に、命中しなかった場合はどこか別の場所（おそらくは対象の後方）に落下します。このため、落下した場所まで移動するなら、主行動を費やして回収することができます。そうでないなら、戦闘終了後に回収できます。

例にあるような特殊な状況では、武器が崖下に落下して拾えなくなる可能性があります。目安としては、投擲した武器が命中しなかった場合、1d6して「1～3」なら崖下に落下し、「4～6」なら対象付近の地面に落ちたことにすると良いでしょう。最終的には、GMが判断してください。



質問：

長剣（ロングソード）などのように、「片手・両手」の両方で使用でき、かつ「投擲適用」を持つ武器がありますが、両手使用時のデータには「投擲適用」の効果がありません。こうした武器を両手で使用している際に投擲した場合、両手使用時のデータを適用できますか？

回答：

いいえ、できません。近接武器や盾などを投擲する際には、片手で行っているものとして扱います。



質問：

ある程度、装甲値が高いキャラクターの場合、弱いモブの攻撃ではまったくダメージを受けないことがあります。このとき、回避で1ゾロを振って「痛打表」を振る可能性を排除するために回避しないという選択肢は可能でしょうか？

回答：

防御することを放棄して、回避判定や盾受け判定を行わない（サイコロを振らない）ことは可能です。

もし、PCにダメージや消耗を与えられる敵が存在しないなら、GMは時間を短縮するために、即座に一定のラウンドを経過させた上で、敵が全滅あるいは逃亡したものとして、戦闘を終了させてかまいません。この場合、どの程度のラウンドを経過させるか（=継戦カウンターをいくつチェックするか）は、プレイヤーと相談して、GMが決定してください。目安としては、1ラウンドの間に、PC 2人が1体の敵を倒せるものとして考えるとよいでしょう。

また、GMは、PCが防御判定を放棄した場合は、「モブであっても命中判定でサイコロを振る」ことにしてもかまいません。怪物の固定値は、2d6の出目が「7」であったものと仮定して設定されています。このため、「(固定値-7)+2d6」によって命中判定を行うことができます。この結果により、モブの攻撃でもダメージが上昇したり、「痛打」が発生したりする可能性が生じます。



質問：

盾受け判定に大成功した場合でも、【拘束攻撃】(⇒264頁)などの効果は受けてしまいますか？

回答：

いいえ、受けません。盾受け判定に大成功した場合、「攻撃を完全に防いだ」ことになるため、ダメージを含むその攻撃がもたらすすべての効果を防ぐことができます。



質問：

痛打表(⇒201頁)の「出目2」にある「攻撃を受けた者が怪物の場合、装甲値で軽減した後のダメージが2倍」の効果は、その攻撃にのみ適用される効果ですか？ それとも、以降に受けるすべての攻撃に適用される効果なのでしょうか？

回答：

前者です。その攻撃にのみ適用されます。



質問：

痛打表の「出目3」(⇒201頁)における武器を持っていない場合の部位破壊をプレイヤーキャラクターが受けた場合、素手によるダメージが半減するだけなのでしょうか？ 部位破壊された後に、新たな武器を所持した場合は、通常通りのダメージを与えられるのでしょうか？ 拳が骨折するのだとしたら、武器を握ることすら困難であると思うのですが。

回答：

いいえ。この効果をプレイヤーキャラクターが受けた場合、その片手で行うすべての武器攻撃(素手攻撃を含む)によって算出されるダメージが半分になります。

また、新たに武器を持って行う攻撃(両手で使用する武器での攻撃も含む)によるダメージも半分になります。手首の捻挫や骨折などにより、攻撃に集中できなくなったり、武器がうまく扱えなくなったりしたものと解釈してください。

もし、GMが望むなら、PCがこの効果を受けた際は「どちらか一方の片手が使えなくなる」としてもかまいません。ただし、その場合は、セッション前にプレイヤーたちにその旨を伝えてください。



質問：

痛打表(⇒201頁)の「出目4」にある「一時的に視覚が失われる」効果は、「魔法視覚」を持つ怪物には無効でしょうか？

回答：

はい、無効です。



質問：

痛打表の「出目5」(⇒201頁)における鎧の脱落や装甲値の無効化は、痛打が発生した攻撃の時点で装甲値を0にするのでしょうか？

あるいは、その攻撃には装甲値を適用でき、以降の攻撃から装甲値を0として扱うのでしょうか？

回答：

前者です。

痛打が発生した攻撃のダメージを軽減する時から、装甲値は0になります。



質問：

痛打表(⇒201頁)による「骨折のペナルティ」「素手のダメージの半減」「装甲値0」といった効果は、いつまで続くのでしょうか？ 戦闘終了時に自動的に消えるのでしょうか？ あるいは、応急手当や呪文による回復が必要なのでしょうか？

また、鎧が剥がれた場合には、(戦闘中には無理でしょうが)再度着用することができるのでしょうか？ あるいは、修理などの何らかの処置が必要なのでしょうか？

回答：

痛打表の効果のうち、骨折や鎧の脱落などの状態を変化させるものについては、戦闘が終了しても失われません。時間の定められていない継続する効果については、以下のように判断してください。

「出目2」による「骨折」は、生物であれば《小癒(ヒール)》(⇒328頁)の奇跡か、長期の療養によって治癒します。生物以外なら、場合にもよりますが、長期の補修期間が必要となります。どの程度の補修期間が必要かは、GMが決定してください。

「出目3」による「攻撃に使用する部位の破壊」も「骨折」と同様に、《小癒》や療養によって回復するものとします。

「出目5」によって脱落した鎧は、装甲値が0になってしまいます。これを修理するルールはありませんが、職人に頼めば修理が可能としてもかまいません。このときの修理費用は、GMが決定してください。目安としては「鎧の値段の10分の1」程度が適当でしょう。怪物の場合は何によって装甲値を得ているか(⇒572頁)によって変わり、鎧によるものなら新しい物を着用すればよく、甲殻や体毛は長期の休養によって治癒します。

怪物がこれらの長期間に及ぶ被害を受けた場合は、「特殊能力『再生』を持つ」「容易に作り直せる」「手当てをする者がいる」など何か理由があるなら、GMの判断で回復を早めてもかまいません。



質問：

敵からの攻撃などによって発生したダメージが装甲値などによって軽減した結果、0点になった場合、「適用ダメージを受けた」ものとして扱いますか？ たとえば「0点のダメージを受けた結果、呪文維持判定が発生する」ことはあるのでしょうか？

回答：

適用ダメージが0点になれば、「ダメージを受けなかった」ものとして扱います。このため、ダメージが0点だった場合は、呪文維持判定は発生しません。ただし、ダメージを受けなかったとしても、攻撃は命中したことになります。このため、たとえば【拘束攻撃】などの「攻撃が命中した場合」に発生する効果は受けてしまいます。



質問：

ダンジョン内を歩いている時などの緊張状態にあるときに、時間の経過で継戦カウンターや消耗を行う目安などはありますか？

回答：

ルール上は、特に規定はありません。GMが状況やシナリオに沿って判断してください。

たとえば、3時間などのGMが定めた時間ごとに「魂魄持久」を基本値として魂魄抵抗判定(⇒149頁)を行い、失敗したら1点の消耗を受けるとすることもできます。

継戦カウンターを扱う場合は、管理のしやすさを考慮して、PC全員の継戦カウンターを一律に変動させるようにしましょう。



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。



・ボスとモブについて

質問：

ボスへの支援について質問があります。

ボスへの支援状況は、どの段階で、どのようにプレイヤーに伝えれば良いですか？

また、モブが数種類いる場合、ラウンドごとに支援を組み換えて良いですか？

回答：

「ボスに支援効果を与える（＝ボスを支援する）」という行動は、モブである怪物がその手番に実行できる行動の1つです。このため、通常は、それぞれのモブが行動する時に「ボスを支援する」と宣言する事で、ボスを支援したことを表します。このとき、「ボスを支援する」行動は、移動の前でも後でも実行できます。ただし、原則として、実行するときに、支援効果の「射程」内に、ボスが存在しなくてはなりません。

また、ボスへの支援は、モブの手番ごとに実行するかどうかを選べます。同様に、ボスは、その手番に、どのモブを統率するかを選べます。このため、ボスの手番に統率するモブを切り替え、その後、新たに統率されたモブが「ボスを支援する」ことで、ボスへの支援状況を自由に組み替えることができます。

GMは、シナリオの状況によって、怪物側がPCたちを警戒していたり待ち構えていたりする場合には、「あらかじめ怪物たちがボスへの支援を実行している」ものとしても構いません。そのような場合、先制判定を行う前に、モブによるボスへの支援状況を決定した上で、即座に支援効果を適用して、このことをPCたちを伝えてください。



・回復について

質問：

継戦カウンター（⇒47頁）の「☉」をチェックして消耗を受けた場合、その戦闘が終了した後で、休憩などで継戦カウンターが回復（⇒213頁）し、その直後にふたたび戦闘を行ったとします。このとき、再度、同じ「☉」にチェックを受けた場合も、同様に消耗は発生するのでしょうか？

回答：

はい、発生します。



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」と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かまいません。



質問：

ルールブックの204頁には、呪文によるダメージは、「呪文の威力+呪文遣い系の職業レベル」で算出され、また「呪文の威力」は各呪文に記載されている「効力表」を参照するように記載されています。

一方で、「効力表」には既に職業レベルが足されているものがほとんどであり、上記計算式に従うと職業レベルを二重で加算することになってしまいます。

この処理で正しいでしょうか？

回答：

いいえ。ご指摘の「効力表」の記述による職業レベルの二重加算は意図したものではありません。このため、ルールブックの204頁の記述については、正誤表にて以下のように修正いたします。

呪文によるダメージ=呪文の威力+その他のボーナス

ただし、呪文の威力は「呪文行使判定の効力値」「呪文遣い系の職業レベル」などによって変化します。

ご迷惑をおかけして申し訳ありませんが、正誤表をご確認の上、上記のルールに準拠して処理していただくようお願いいたします。



・呪文のルールについて

質問：

アイテム等によって移動力が5未満になったキャラクターについて、「移動しながらの呪文の使用」(⇒228頁)のペナルティはどのように適用されるのでしょうか？

「近接距離(5m)」までの移動はペナルティが無いとありますが、移動力以上の距離を進むとペナルティが発生します。どちらが優先されるのでしょうか。

回答：

「移動力」m以上の移動をしても「近接距離」以内なら一切のペナルティを受けず、呪文の行使も妨げられません。もし移動力が1mだとしたら、「移動力」×4mの移動をした後で呪文を使うことすら可能です。

同様に呪文を使ってから移動する場合も、「近接距離」以内であれば「移動力」×4mまで移動できます。



質問：

呪文を使用する場合、「対象を視認する必要がある」(⇒226頁)ということですが、範囲呪文の場合は円ならその中心点、扇型ならその中央の直線を視認できていれば、使用できるものと考えてもよいのでしょうか？

回答：

GMは、中心点や中央の直線が視認できているなら、呪文を使用できるものとしてもかまいません。ただし、このようにして呪文を使用した場合、「対象：すべて」であったとしても、視認できない対象は、効果の対象から除外できません。

また、GMは、より現実的に考えて、たとえば「暗闇の中で大雑把な地点に向かって呪文を使用する」ことを認めてもよいでしょう。その場合も、視認できない対象を、効果の対象から除外することできないものとします。



質問：

呪文に対する防御についての質問です。

適用ダメージの計算式(⇒206頁)によると、武器攻撃や呪文によるダメージから、装甲値と盾受け値を引いた値が適用ダメージになるとあります。

それから考えると、「呪文によるダメージを盾受け値によって減らす」ことが可能であるように解釈できますが、それで正しいのでしょうか？

また、類似の例として、《力矢(マジックミサイル)》(⇒321頁)には「呪文抵抗や回避は行えません」という記述があります。この呪文にわざわざ回避ができないと書いてあるということは、他の呪文は回避できるということなのでしょうか？

回答：

呪文に対しては、盾受け判定も回避判定もできません。

呪文に対する防御は、基本的には呪文抵抗判定のみで行えます(ただし、それぞれの呪文によって、特殊な対応方法が設定されていることもありますので、詳しくは呪文の記述を参照してください)。

適用ダメージの計算式に入っている「盾受け値」は、武器による攻撃に盾受けが成功したときのみ適用してください。

また、《力矢(マジックミサイル)》(⇒321頁)の記述は、他の呪文に対しては回避が行えることを意味するものではありません。本来は、「呪文抵抗は行えません」という記述だけでも十分でしたが、防御手段がまったくないことを表すために、念のために回避も不可能であることを明記させていただいたものです。



質問：

同じ呪文の重ねがけは認められるのでしょうか？

また、類似する効果を持つ呪文を重ねがけしたとき、それが「かけ算で修正をもたらす呪文」だった場合は、すべての修正をかけ合わせてもよいのでしょうか？

回答：

同じ呪文を重ねがけしても、どちらかしか効果を発揮しません。達成値が高い方（同値ならば、先にかけた方）を優先します。また、複数の「かけ算の修正をもたらす呪文」の効果が同時に適用されている場合、すべての修正をかけ合わせてください。



質問：

「ラウンド毎の呪文維持」についての質問です。

ルールブックの144頁を読むと、呪文維持のためにはラウンドごとに、主行動で呪文維持判定を行うことが必要であるように思えますが、146頁の「呪文維持判定が必要な機会」には、各手番の終了は含まれていません。

呪文維持判定は、毎ラウンド必要なのでしょうか？ それとも、表に示された「機会」がなければ行わなくとも良いのでしょうか？

回答：

原則として、呪文維持して効果を維持する呪文は、「呪文維持判定が必要な機会」にのみ呪文維持判定を行います。

ただし、例外として、呪文の解説に「呪文行使判定に成功した後、さらに呪文維持判定に1回成功しなくてはなりません」などのように、呪文維持判定を行うよう指示されている場合があります。この場合は、記述に従って「呪文維持判定が必要な機会」に含まれていなくても、呪文維持判定を行ってください。

144～145頁の呪文維持判定についての説明は、「呪文維持して発動させる呪文」についての説明がほとんどです。「呪文維持で効果を維持する呪文」については、145頁の最後から4行目以降に補足されている程度ですので、詳しくは229頁を参照してください。なお、229頁の説明には、「呪文維持」以外の主行動についての記述がありますが、これは「呪文維持して発動させる呪文」や「解説で呪文維持判定を指示されている呪文」に合わせたものです。「呪文維持判定が必要な機会」での呪文維持判定に主動作主行動は必要ありません。(2021年4月28日修正)

一方、「呪文維持判定が必要な機会」に示されているペナルティは、「呪文維持して発動させる呪文」と「呪文維持で効果を維持する呪文」の両方で、呪文維持判定を行う際に適用されることに注意してください。

また、GMは「呪文維持判定が必要な機会」に記載されている「機会」以外にも、キャラクターの行動や周囲の状況などによって、呪文維持判定が必要であると判断した場合には、PCに呪文維持判定をするよう求めても構いません。



★質問：

呪文維持についての質問です。

『この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します』ではない呪文のうち、「持続時間：○○」の呪文について、持続時間終了前に呪文維持判定を行えば、呪文使用回数を消費せず、効果を維持し続けることはできますか？

回答：

いいえ、できません。



質問：

邪神を信仰する暗黒神官に関して質問です。邪神を信仰する神官も特殊神聖魔法は別にあるとして、通常の神官と同じ奇跡を行使することが可能なのでしょうか。

また覚知神などは奇跡を行使することが可能だとしても、全く違う異界の存在である覚知神も通常の奇跡を行使可能なのでしょうか？

回答：

はい。現状のルールでは、通常の奇跡も使用できるものとして扱います。



・キャラクターの成長について

質問：

ゴブリンスレイヤー TRPG はキャラクターを成長させて、使い続けることを想定されているようですが、成長させる中で技能や魔法の取り直し（いわゆる「リビルド」）はルール上、可能でしょうか？

高レベルキャラクターの作成ではなく、1レベルからセッションに参加し続けたキャラクターのデータを途中で変更する場
合です。

回答：

キャラクターのリビルドに関するルールはありませんが、GMが許可するなら行っても構いません。1人のプレイヤーに、キャラクターのリビルドを認めた場合、GMは他のプレイヤーに対しても平等にリビルドの機会を与えてください。



第3章 冒険者のためのデータ

・技能について

質問：

各種技能が関わる判定をする際、その技能を習得していないと判定や行動が出来ない技能などを分かりやすく区別してほしいのですが、可能でしょうか？

例えば「怪物知識判定」(⇒158頁)は技能の【怪物知識】(⇒272頁)を持っていなくても出来ますが、自由行動の「挑発」は「技能【挑発】」を持ってないとできませんよね？

そういうものが他にもあったら全て区別してほしいのですが、よければ教えていただけると私の今後の為にもなります。

回答：

140頁の「判定一覧」にまとめられている判定は、そのほとんどが技能なしで行えます。ただし、挑発判定(⇒147頁)には【挑発】が必要です。

一般技能の関わる判定(統率判定、調理判定など)の場合、通常はその技能を習得していなくとも判定は可能です。ただし、以下に示すものは、技能の習得が必要になります。

職業や技能が必要な判定	必要な職業や技能	参照頁
祈祷判定	神官 or 竜司祭 or 死人占い師 + 【祈祷】	基本276頁
呪文行使判定	呪文遣い系職業	基本143、227頁
呪文維持判定	呪文遣い系職業	基本144、228頁
戦術移動判定	【戦術移動】	基本251頁
冒険以外での収入判定	【労働】 or 【生産業：〇〇】 or 【職人：〇〇】 or 【芸能：〇〇】	基本288頁
挑発判定	戦士 or 武道家 + 【挑発】	基本147、261頁
直感判定	【先入観なし】	基本281頁
瞑想判定	魔術師 or 精霊使い or 死人占い師 + 【瞑想】	基本277頁
矢の加工の判定	【工作】 or 【職人：木工】	基本286頁



質問：

【治癒適性】(⇒250頁)で余分に回復するのは、

- 【治癒適性】習得者が回復対象のとき
- 【治癒適性】習得者が回復を行ったとき

のどちらになるでしょうか。

回答：

前者です。習得者が他のキャラクターを回復しても、自身の【治癒適性】による修正は加えられません。



質問：

冒険者技能【受け身】(⇒252頁)の効果で、《力矢(マジックミサイル)》(⇒321頁)などの装甲値を無視する呪文でのダメージを軽減させる事は可能でしょうか？

回答：

はい、軽減できます。



質問：

呪文などによる範囲攻撃を受けた状態で、同じ攻撃を受けたキャラクターに対して【護衛】(⇒259頁)を使った場合、その範囲攻撃の両方の影響を受けるのでしょうか？ それとも、1人分の効果だけを受けるのでしょうか？あるいは、範囲攻撃に対しては【護衛】できないとするのでしょうか？

また、1つの攻撃に対して、複数人が同じキャラクターに【護衛】を宣言した場合、だれの【護衛】を有効とすればよいのでしょうか？

回答：

範囲攻撃を受けている場合、もともと自分が受けていた攻撃と【護衛】の対象が受けるはずだった攻撃の両方の効果を受けます。その攻撃に対する呪文抵抗判定や(武器攻撃に対しての)盾受け判定は、その都度行います。

また、習得段階が十分に高ければ、1つの攻撃に対して、同じキャラクターが何度も【護衛】を使い、複数の味方への攻撃を肩代わりしてもかまいません。その場合は、肩代わりした回数だけの攻撃を引き受けることになります。

また、複数人が同じキャラクターに【護衛】を宣言している場合、有効になる【護衛】の効果は、「護衛を受けている対象」が選べるものとしてください。



質問：

【護衛】(⇒259頁)を実行したキャラクターは盾受けや抵抗判定を行えるとありますが、盾受け判定は盾を保持していなくても行えますか(通常は判定に成功してもそのままダメージを受けるため意味がありませんが、大成功を考慮すると選択肢になり得ます)？

回答：

いいえ、行えません。盾受けをする場合には盾を保持している必要があります。



質問：

【鉄壁(達人)】(⇒260頁)や【受け流し(達人)】(⇒261頁)などに書かれた(前提:戦士レベル7以上)の「戦士レベル」とは、「戦士」のレベルと「戦士系職業」のレベルのどちらでしょうか？

回答：

「職業:戦士」のレベルです。

もし武闘家のレベルが7レベルあっても、戦士のレベルが7未満なら【鉄壁】は「達人」以上にはできません。



質問：

技能を習得する際の条件は、技能を使用する際の条件に影響しますか？

例えば、斥候7レベルのキャラクターが新たに野伏1レベルを習得し、さらに【狙撃】(⇒268頁)を取得したとして、斥候レベルを適用して投擲武器の攻撃を行う際に【狙撃】を使用できますか？

また、戦士レベルを適用して回避を行う際、【体術(達人)】(⇒258頁)を習得しているキャラクターは、回避にいくつのボーナスを得ますか？

回答：

いいえ、習得の条件は技能の使用には影響しません。

今回の例では、斥候レベルを適用した攻撃に【狙撃】は使用できますし、戦士レベルを適用した回避は【体術(達人)】で+4のボーナスを得ます。



質問：

装備する防具の種類によって、職業レベルが使用できなくなることがありますが、習得条件となる技能がそのように使用できなくなった場合、それを習得条件として含む技能は使用できますか？

例えば、斥候が武道家を1レベルで習得し、武道家1レベル以上を前提条件に持つ【発勁】(⇒270)を習得した際、軽鎧を着て【発勁】の効果を使えるのでしょうか。

回答：

はい、使えます。習得の条件は、技能の使用には影響しないものとします。



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：

【受け流し(達人)】(⇒261頁)と【二刀流】(⇒271頁)を取得しているキャラクターが、真言呪文の《円盾(メイジシールド)》(⇒322頁)を使用してコインを盾として腕に貼り付け、両手にそれぞれ受け流し(+1)の武器を持っている場合、回避に加算するボーナスはいくつになりますか？

回答：

そのような場合は、「武器1つの受け流し効果」+「もう片方の武器1つの受け流し効果」か、「武器1つの受け流し効果」+「小盾の受け流し効果」のいずれかに【受け流し】の習得段階によるボーナスを加えて、最終的な修正値を決定します。

質問の例では、どちらを選んでも、最終的な修正値は「 $1 + 1 + 3 = 5$ 」になります。



質問：

【拘束攻撃】(⇒264頁)についての質問です。【拘束攻撃(初歩)】を習得したAがボーラの投擲によって拘束に成功し、直後に【拘束攻撃(伝説)】を習得したBが同じ対象にボーラを投擲しました。このような場合、

1. 拘束ペナルティは何点になるのでしょうか？ 先に命中した-2？ 修正値の高い-6？ 合計して-8？
2. 脱出判定(⇒151頁)1回で全てのボーラによる拘束を解除できますか？
3. 片方しか解除不能な場合、解除するボーラを選ぶのと判定に挑戦するのは、どちらが先になるのでしょうか？
また、同一人物が拘束しているが武器の種類が異なる(ボーラと鞭など)場合、武器の種類も人物も同一の場合はどうでしょうか？

回答：

1. 【拘束攻撃】の効果による修正は、キャラクターが受けている拘束ペナルティの中で、もっとも影響が大きいものを適用します。ですので、提示された例での修正値は-6となります。
- 2・3. 脱出判定1回で、すべての拘束を解くことが可能です。「脱出判定の達成値」とそれぞれの「【拘束攻撃】の命中判定の達成値」を比べ、「脱出判定の達成値」よりも「命中判定の達成値」が低いすべての拘束から脱出できます。
武器の種類がそれぞれ異なる、攻撃を行う人物が同じなどの場合も、同様に処理します。



質問：

【斬落攻撃】(⇒264頁)や【見切り】(⇒269頁)は使用を任意で決められるのでしょうか？ それとも、習得した時点から、ずっと効果が発揮され続けるのでしょうか？

回答：

どちらの技能も、使用は任意に切り替えることができます。ただし、【斬落攻撃】なら命中判定、【見切り】なら回避判定を行う前に、使用するかどうかを宣言してください。
これに限らず、攻撃や防御を強化するような技能(【強打攻撃・斬】【強打攻撃・殴】【刺突攻撃】【薙ぎ払い】【速射】【曲射】など)は、それを使用する判定(命中判定や防御判定)を行う前に、その効果を使用するかどうかを選んでください。



質問：

【拘束攻撃】(⇒264頁)についての質問です。
飛竜(⇒596頁)などの「飛行」能力を持つ怪物に拘束攻撃を行って成功した場合、飛行し続けられなくなったとして落下しますか？

回答：

はい、落下します。
飛行を続けるには移動能力を持っていること(移動が可能であること)が必要です。このため、【拘束攻撃】によって移動不能になったり行動不能になったりした場合は、即座に落下・転倒します。
このようにして、飛行しているキャラクターが落下した場合、その高度に応じた落下ダメージ(⇒209頁)を受けます。高度を特に決めていなかった場合は、2mの高度から落下したものと扱ってください。その場合の落下ダメージは「1d6」点で、軽業判定(⇒154頁)の目標値は「4」です。



質問：

【拘束攻撃】(⇒264頁)を行った場合、ダメージは半分になるとありますが、半分になるのは装甲値の適用前(算出ダメージが半減)ですか？ それとも、適用後(適用ダメージが半減)ですか？

回答：

前者です。装甲値によって軽減される前に、算出ダメージが半分になります。



質問：

鞭などを使って【拘束攻撃】(⇒264頁)を行い、敵を拘束したとします。その敵を拘束した状態のまま、次ラウンドに別の敵を鞭で攻撃したり拘束したりすることはできますか？

回答：

いいえ、できません。キャラクターを拘束している武器で、さらに攻撃を行うことはできません。

その武器で、さらに攻撃したい場合は、自由行動で拘束を解いてください。ただし、投分銅(ポーラ)(⇒380頁)は手元を離れるため、回収しなければ使えません。また、血滴子(フライング・ギロチン)(⇒382頁)は拘束を解いたうえで引き戻す必要があります。



質問：

鞭(ウィップ)や聖鞭(ヴァンパイアキラー)(⇒いずれも378頁)など、【拘束攻撃】(⇒264頁)ができる武器で拘束を行った場合、その武器で攻撃することはできないという裁定をいただきましたが、例えば鞭で拘束をしておいて打狗棒(バトルロッド)(⇒377頁)で攻撃するなど、ほかの武器でなら攻撃は可能ということでしょうか？

その場合、拘束を外すのに、主行動を使って脱出判定(⇒151頁)を行う必要がありますが、拘束している武器を相手が保持している場合と保持していない場合とでは脱出判定の難易度に変化はありますか？

また、拘束攻撃するのに両手で鞭などを持っている必要がある場合、両手で鞭を持ちながら足に装備している鉄靴(サバトン)(⇒379頁)で攻撃を行うことは可能でしょうか？

回答：

ほかの武器に持ち替えての攻撃は可能です。その際には拘束している状態の武器をしまうことはできず、その武器を手放して(装備欄からも外して)手を空ける必要があります。そうして他の武器を保持したら、その武器で攻撃することが可能です。

拘束を外すための脱出判定には、鞭を保持しているかどうかはルール上は関係しないため、通常どおりに判定してください。ただし、GMが不自然に思うようであれば、武器を手放している場合は脱出判定に+2程度のボーナスを与えるなどの処理をしてください。

また、両手で鞭を保持したままの状態でも鉄靴で攻撃することは可能です。この時、ペナルティはありません。



質問：

【死角移動】(⇒267頁)には移動を伴いますが、近接距離内の目標に対してなら【二刀流】(⇒271頁)による2回攻撃は可能でしょうか？

回答：

いいえ、できません。【死角移動】による移動は、たとえ同じ地点に留まったとしても「移動した」ものとして扱われます。



★質問：

以前、サプリメントのQ&Aで、冒険者技能【鉄の拳】(⇒基本269頁)の習得により、武技【剣指刀掌】(⇒サブ220頁)の「剣指」の威力に【鉄の拳】のボーナスは適用できると回答されていましたが、「剣指」に適用できるという事は、拳を保護し握力を高める帯拳(⇒基本379頁)にも適用できると考えても良いのでしょうか？

回答：

A. いいえ、できません。



質問：

【発勁】(⇒270頁)の説明に『さらに、1点消費するごとに、威力へのボーナスに追加で+nできます。(最大で+「魂魄点」まで)』とありますが、これは以下のうちどちらを指しているのでしょうか？

1. 現在の消費の点数を数え、最大で魂魄点までダメージを与える。
2. ダメージを与える際、任意の点数(最大で+「魂魄点」まで)消費することを選択し、その数値分だけダメージを与える。

上の回答が2の場合、消費する点数を決めるタイミングはいつになりますか？

回答：

正しいのは2です。

消費する点数を決めるのは、攻撃が命中し、ダメージを決めるためにサイコロを振った直後です。もし消耗のために気絶してしまった場合も、その攻撃のダメージやそれに伴う効果は与えることができます。



質問：

【二刀流】(⇒271頁)と【受け流し(習熟)】(⇒262頁)を習得し、曲刀を2本装備した場合、「曲刀の受け流し(+1)+2本目の曲刀の受け流し(+1)+【受け流し(習熟)】(+1)=+3」のボーナスを回避修正に得られるのでしょうか？それとも、「曲刀の受け流し(+1)+【受け流し】(+1)+2本目の曲刀の受け流し(+1)+【受け流し】(+1)=+4」のボーナスを得られるのでしょうか？

回答：

前者が正しく、回避修正へのボーナスは+3になります。このように「習得段階:習熟」以上の【受け流し】による追加ボーナスは、たとえ複数の「受け流し」効果を持つ武器を持っていたとしても、1回しか加算されません。



質問：

武器と、「武器データを持つ盾」を装備している状態で、これらを用いて冒険者技能【二刀流】(⇒基本271頁)による攻撃を行う事は可能ですか？

また、「武器データを持つ盾」を、武器として、「武器」欄に装備して、【二刀流】による攻撃を行う事はできますか？

回答：

いずれも可能です。

ただし、いずれの場合も、盾を防具としても装備できる職業でなければなりません。

また、本来の使い方からは逸脱しているため、「武器」欄に装備している盾を使って盾受け判定を行う事はできないものとします。同様に「武器」欄に装備している盾が持つ「受け流し」効果も適用できないものとして扱います。



★質問：

【二刀流】(⇒基本271頁)について質問です。

【二刀流】の解説には『両手に「用途:片手」の武器を1つずつ持って戦います。これにより、同じ手番中に、右手と左手に持っている武器それぞれで1回ずつ、合計で2回の接近攻撃を行えます。』とあります。

そこで、例えば「右手に小剣(ショートソード)(⇒基本370頁)、左手に投矢銃(ダートガン)(⇒基本382頁)」を装備したキャラクターは、【二刀流】を使用して小剣で近接攻撃を行った後、投矢銃で同じ対象に対して近接距離で射撃する事は可能でしょうか？

回答：

いいえ、できません。

【二刀流】の「効果」には、「両手に持っている武器それぞれで1回ずつ、近接攻撃します」と記述されています。

この「近接攻撃」とは、基本ルールブックの186頁に定義されているように、「近接武器による攻撃」の事で、「近接距離にいる敵に攻撃する」事ではありません。遠隔武器の投矢銃による攻撃は「射撃攻撃」であるため、【二刀流】で扱う事はできません。



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つ保持している必要があります(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。



質問：

【薙ぎ払い】(⇒272頁)は【強打攻撃・斬 or 殴】【斬落攻撃】【拘束攻撃】【発勁】と同時に使用できますか？

回答：

はい、使用できます。ただし、それぞれの技能の使用条件は、そのすべてが満たされている必要があります。

【拘束攻撃】と【薙ぎ払い】を同時に使用する場合、すべての対象を拘束できますが、自由行動で拘束を解くときはすべての拘束が解かれます。

また、これと似たような効果を持つ他の技能も、同時に使用できないことが明記されている(【速射】と【狙撃】)、もしくは同時に使用できる条件を満たしていない組み合わせ(【強打攻撃・斬】と【拘束攻撃】)を除き、同時に使用することができます。



質問：

【呪文熟達：○○】や【○○の遣い手】(⇒いずれも273頁)などの「個別に習得しなければなりません」と明記された技能は、○○の部分の異なる複数習得できますか？たとえば【呪文熟達：攻撃呪文】と【呪文熟達：付与呪文】を同時に習得できますか？

回答：

はい、可能です。



質問：

【水の遣い手】と【風の遣い手】(⇒273頁)を習得して、両方の属性を持つ魔法(たとえば《吹雪(プリザード)》)を使用した場合は、どうなりますか？

回答：

両方の技能の効果が適用されます。「2d6が○○以上で大成功する」効果は、より習得段階の高い方が有効です。また、ダメージや負傷数の回復量へのボーナスは合算されます。



質問：

【○○の遣い手】(⇒273頁)と複数の属性を持つ呪文についての質問です。

複数の属性を持つ呪文を使用する際、複数の対応する【○○の遣い手】を「習熟」以上で習得していた場合、「その呪文によるダメージや回復量」のボーナスはすべて加算できるのでしょうか？

たとえば、《吹雪(プリザード)》(⇒318頁)を【水の遣い手(習熟)】と【風の遣い手(習熟)】の持ち主が使用した場合、ダメージに+2のボーナスを得られますか？

同様に、《命水(アクアビット)》(⇒349頁)の呪文を【水の遣い手(習熟)】と【生命の遣い手(習熟)】の持ち主が使用する場合は、負傷と消耗の回復量に+2されるのでしょうか？

回答：

複数の属性を持つ呪文を使用する場合、その呪文の属性に対応する【○○の遣い手(習熟)】を複数習得しているなら、それらの【○○の遣い手】が持つ「呪文によるダメージや負傷数の回復量」のボーナスをすべて加算します。ただし、【○○の遣い手】で、消耗の回復量を増加させることはできません。

この点については、正誤表にて【○○の遣い手】の効果の表を改訂しておりますので、ご確認ください。



質問：

【呪文増強・威力】(⇒274頁)についての質問です。

- ① 《火与(エンチャント・ファイア)》(⇒300頁)のような、直接的な魔法攻撃以外でダメージを与える呪文にも適用されますか？
- ② 《力与(エンチャント・ウェポン)》(⇒300頁)や《祝福(ブレス)》(⇒329頁)のような、ダメージを増加させる呪文にも適用されますか？
- ③ 《力矢(マジックアロー)》(⇒321頁)の場合、「矢」1本ごとのダメージが増加するのでしょうか？

回答：

- ① はい、適用されます。
- ② いいえ、適用されません。これらの呪文の効果は、武器や攻撃の威力を上昇させるものであり、ダメージを与えるものとしては扱いません。
- ③ はい。すべての「矢」について、その1本ごとのダメージをそれぞれ増加させます。



質問：

【呪文増強・威力】(⇒274頁)についての質問です。

Q&Aでは、「《火与(エンチャント・ファイア)》(⇒300頁)のような、直接的な魔法攻撃以外でダメージを与える呪文にも適用される」という裁定されていますが、これは《竜息(ドラゴンブレス)》(⇒345頁)の《毒の竜息》が呪文抵抗に失敗した相手に与える「毒効果による毒のダメージ」にも【呪文増強・威力】の効果は適用されるという理解で良いのでしょうか？

回答：

はい、適用されます。



質問：

【祈祷】(⇒276頁)、あるいは【瞑想】(⇒277頁)の「熟練」の効果には、「習熟」にもあった祈祷(または、瞑想)判定についての記述の後に、「さらに、3時間かけて目標値30の祈祷(瞑想)判定に挑戦することも選べます」とあります。これは「通常の判定と、目標値30の判定のどちらかに挑戦できる」という意味でしょうか？ それとも「通常の判定による回復を終えた後で、さらに判定に挑戦できる」という意味なのでしょうか？

回答：

前者です。祈祷(瞑想)判定は1日に1度しか行えず、提示された選択肢のどれか1つしかできません。



質問：

【祈祷】(⇒276頁)と【瞑想】(⇒277頁)の技能は、両方習得すれば1日につき1回ずつ、計2回分の呪文使用回数を回復する判定に挑戦できると考えて良いのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。



★質問：

魔術師の特性 (⇒基本98頁) を見ると、文献調査判定に魔術師レベルが加算できるように思いますが、【文献調査】 (⇒基本283頁) の解説では魔術師レベルに関する記載がありません。
どちらが正しいのでしょうか？

回答：

文献調査判定には、魔術師レベルを加算する事ができます。
このため、【文献調査】の記述が誤りです。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。
正誤表でも記述を改訂しておりますので、そちらもご確認ください。



★質問：

一般技能【礼儀作法】 (⇒基本284頁) の説明に「【礼儀作法】で目的の書物を探したり必要な情報を見つけたりする場合」という記述がありますが、これは誤りではないでしょうか？

回答：

はい。誤りです。
正しくは「必要に応じた振る舞いをしたり礼法の知識を思い出す場合」となります。
ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表でも改訂しておりますので、そちらもご確認ください。



質問：

【職人:木工】 (⇒285頁) と【工作】 (⇒288頁) による矢の加工 (⇒286頁) は、どちらも「職人道具 (木工)」 (⇒395頁) が必要ですか？

回答：

【職人:木工】で矢を作成する場合、「職人道具 (木工)」を持っていないなら作成できません。【工作】なら「職人道具 (木工)」を持ってなくても作成できますが、-4のペナルティ修正を受けます。このとき、【工作】では「職人道具」を使用できないため、「職人道具 (木工)」を持っていてもペナルティは消えません。
【職人:○○】は、専用の道具を用いることで、専門性の高い作業も行える技能であると考えてください。一方で、【工作】は「あり合わせの道具 (職人が使用する専門的な道具ではなく、小刀などの冒険者なら誰でも持っていそうな日常的に使用される道具類)」で素人造りのものを作成する技能です。両者を比べた場合、【職人:○○】で作成したもののほうが、耐久性や機能性、デザイン性などの点で優れており、出来映え (達成値) によっては商品として販売しても問題ないものとなるでしょう。
矢以外のものを作成した場合、その性能や価値についての詳細は、作成者であるPCの意図と達成値を踏まえた上で、GMが決定してください。



質問：

一般技能【職人：〇〇】(⇒285頁)で薬草師などを選択した場合、薬品を半額くらいで作れたりはしませんか？

回答：

GMは、四方世界で一般的に使われている薬を「市場価格」よりも安く作成する事ができるとしても構いません。

この場合、どの程度、安くなるかはGMが決定してください。目安としては、【職人】の習得段階が「初歩」なら「値段の8割」、「習熟」なら「値段の6割」、「熟練」なら「値段の4割」程度です。あるいは、これに加えて、薬を作成するために特別な素材を必要とするため、その素材を手に入れるためにシナリオを解決する必要があるとしても構いません。

また、薬の作成には、少なくとも1日以上のかかり、作成を行うための道具や施設も必要はらずです。さらに、作成された薬には使用期限があるでしょう。

作成可能な薬の種類や効果、作成にかかる時間、必要な道具や施設（それを揃えるのに必要な費用も含めて）、使用期限（目安としては「3日」程度）などについては、最終的にはGMが判断してください。

ただし、《水薬（クリエイト・ポーション）》(⇒306頁)で作成する「治療の水薬（ヒーリングポーション）」(⇒406頁)や「強壮の水薬（スタミナポーション）」(⇒407頁)、「解毒剤（アンチドローテ）」(⇒407頁)、及び《霊薬（クリエイト・エリクサー）》(⇒サプ292頁)で作成する「賦活剤」(⇒サプ347頁)と、それ以外の「魔法の薬」や「希少な薬品」は、魔法的な効果を付与するための専用の呪文や技術を必要とするため、【職人】では作成できません。毒物もまた、同様に扱われるべきでしょう。

いずれにしても、GMは、PCによる薬品類の自作には慎重に対応してください。また、自作した薬品類を販売する事は、偽物や粗悪品の流通を防止する上で禁止されています。



★質問：

森人と圃人は、その出自表(⇒85～86頁)によって、一般技能【芸能：即興詩（初歩）】を習得しますが、【芸能：〇〇】(⇒基本286頁)には【芸能：即興詩】の記載がありません。記載のない技能についても、GMやプレイヤーが創作できると解釈して良いのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。

また、【生産業：〇〇】(⇒基本285頁)や【職人：〇〇】(⇒基本285頁)についても同様です。

これらの技能については、「〇〇」に該当する部分を、GMとプレイヤーが相談した上で創作する事ができます。



★質問：

「冒険以外での収入」(⇒基本288頁)には、1週間あたりの収入額が記載されていますが、次の冒険までの経過日数が1週間に満たない場合、収入は得られないのでしょうか？ それとも、1週間あたりの収入額を7で割り、経過日数を掛けた金額を得られるのでしょうか？

回答：

原則としては、1週間の期間がなければ収入は得られません。ただし、GMの判断で「経過日数分だけの収入（1週間あたりの収入を7で割り、経過日数を掛けた金額）」を得られたものとして扱っても良いでしょう。



質問：

暗闇を【暗視】(⇒292頁)で見た場合、色の識別などはできるのでしょうか？

回答：

原則として、【暗視】では色彩を識別することはできないものとして扱ってください。ただし、種族や個体によって差異が存在しますので、GMは状況や必要に応じて、色彩を判別できるものとして扱ってもかまいません。



質問：

一党のA, B, C 3人は全員、【統率(習熟)】(⇒276頁)を修得しています。先制判定(⇒141、176頁)を行い、それぞれの先制力が「A:12」「B:3」「C:7」だった場合、以下のような行為は可能でしょうか？

1. まずAがBに統率を使用して、Bの先制力を12にする。
2. 続いてBがCに統率を使用して、Cの先制力を12にする。
3. 結果的に、常にA, B, C, のうち最速の先制力で全員が行動可能になる。

回答：

いいえ、【統率】により行動順が変更されたキャラクターは、他のキャラクターを統率する権利を失うものとします。正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



・呪文について

質問：

魔法攻撃の範囲についての質問です。

1. 精霊術の《石弾(ストーンブラスト)》(⇒355頁)などは、範囲の指定が「範囲:『半径』までの球状」となっていますが、これは呪文行使の際に、範囲を狭めたりして大きさを宣言していいのでしょうか？ また、宣言できる場合、行使判定の達成値を出す前か後かどちらでしょうか？

2. 祈念によって判定を大成功とし、効力値が上がって範囲が広がる場合、この広がりを止めることは可能ですか？

回答：

1. 範囲の指定は半径「まで」であるため、範囲を狭めることは可能です。範囲の調整を宣言するのは、行使判定の達成値が定まった後になります。ただし、そういった呪文では範囲の中心は行使時に指定する必要があります。

2. 可能です。



★質問：

精霊術《泥罨》(⇒基本355頁)の効果にある「泥沼の範囲内を移動するキャラクターは、5m移動するごとに呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。」という部分の移動距離は、ラウンドを跨いでカウントされるのでしょうか？

回答：

原則として、「そのラウンドの間に、5m移動するごとに呪文抵抗判定を行わなくてはならない」ものと考えてください。このため、そのラウンドの間に移動した距離が5mに満たない場合は、呪文抵抗力判定は行いません。

しかし、GMは「すべてのキャラクターごとに『効果時間内に移動した距離』を管理し、ラウンドの区切りに関係なく、5mを移動するごとに呪文抵抗判定を行わせる」ことにしても構いません。ただし、その場合は、あらかじめ、プレイヤー全員に上記のような方法で《泥罨》の効果処理することを宣言しておきましょう。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）についての質問です。

1. 分身は本体の状態を引き継いで創り出されますが、以下の場合だとどこまで有効なのでしょう？ それにより「対象：1つ」の呪文が複数にかかった状態になるのは問題ないのでしょうか？

また、拘束状態は引き継がれるのでしょうか？ 引き継がれるとしたら、拘束しているアイテムや鞭の保持などはどうなるのでしょうか？

- ① 持続時間がある有利な効果：《火与》（⇒300頁）、鎮痛剤（⇒407頁）など
- ② 持続時間がある不利な効果：毒、痛打表（⇒201頁）の骨折など
- ③ 維持されている有利な呪文：《加速》（⇒320頁）、《祝福》（⇒329頁）、《熱波》（⇒360頁）など
- ④ 維持されている不利な呪文：《停滞》（⇒309頁）など
- ⑤ 本体が維持している呪文：《加速》など
- ⑥ 治癒の水薬（⇒406頁）や応急手当（⇒155頁）のクールタイム（再使用が可能になるまでの残り時間）
- ⑦ 拘束状態（鞭、ボーラ、ロープで縛られているなど）

2. 分身によるアイテムのコピーは、どこまでされるのでしょうか？

「装備品はコピーされて、所持品はコピーされない」とのことですが、どういう処理になるのか、判断基準がどうなるか教えてください。

回答：

1. 原則として、「②及び⑥」以外はすべて引き継がれません。

②のような「毒」「病気」「骨折」などの「すでに術者が被っており、呪文などの外的要因に関係なく維持されている状態異常」は引き継がれます。⑥も、これに含まれるため、引き継がれます。

一方、呪文などの外的要因によってもたらされている効果は、有利不利に関係なく引き継がれません。また、拘束状態も、拘束しているアイテムなどが術者の持ち物ではないため、複製されません。このため、引き継がれることはありません。

ただし、GMが不自然であると感じた場合は、その判断によって「②及び⑥」以外の効果であっても引き継がれるものとしても構いません。また、どちらとも判断できない場合には、ひとまず引き継がれないものとして判断しておくのが妥当でしょう。

2. 本体が持っているアイテムのうち、「装備品」及び「装備品に準じるもの」は、分身と一緒に完全に複製されます。これには魔法の武器や防具などの特殊な素材で作られたもの、特殊な加工が施されたものも含まれます。

複製されるアイテムは、以下のものです。

- ・「武器」欄に記載されているすべての武器
- ・「鎧」欄に記載されているすべての鎧
- ・「盾」欄に記載されているすべての盾
- ・「所持品」欄に記載されているすべての武器、鎧、盾

上記に含まれない「所持品」欄にある職業や技能用のアイテム、矢弾類、薬品類などのアイテムはすべて、見た目のみが同一の幻として複製されます。このため、これらのアイテムはまったく役に立ちません。

また、乗り物も複製されません。

すべての複製されたアイテムは、（完全に複製されたものも、幻として複製されたものも）分身の消滅とともに消滅します。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）の呪文で生み出した分身を操作している間も、術者は自由に動けるのでしょうか？
それとも、抵抗などしかできないのでしょうか？

回答：

分身を操作している間も、術者の行動に制限はありません。

分身は、命令を受けるまではいっさい行動もできませんが、命令を受けた後は術者と同じように行動することができます。

呪文の効果の説明には「術者は次のラウンドから生み出した分身を操作できます。それまでの間でも回避判定や抵抗系判定は行なえます」とありますが、これは分身の行動に関する説明です。分身が生み出されてから、分身の操作が始まって能動的な行動が取れるようになるまでの間にも、回避判定や抵抗系判定だけは行えることを意味しています。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）の呪文で分身に矢を渡せば、それを使用して攻撃することはできるのでしょうか？

回答：

はい、可能です。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）の呪文で作りに出した分身は、呪文を使用できるのでしょうか？ 使用できる場合、呪文使用回数は、本体とは別々に管理するのでしょうか？ また、休息などによって、それぞれが呪文使用回数を回復させることは可能でしょうか？

回答：

はい、呪文を使用できます。呪文使用回数は、本体とは別に管理し、休息などによって回復させることも可能です。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）は、すでに自分の分身を生み出している場合にも、再び使用することはできますか？
また、分身が《分身》を使用することはできますか？

回答：

同名の呪文の効果は重複しない（同時に効果を現さない）ため、1人のキャラクターが《分身》で生み出す分身は、同時に1体しか維持できません。

2体目の分身を作った場合、達成値が最も高いもの（同値なら先に創られたもの）だけが残ります。分身が《分身》を使用した場合も、本体の分身を増やそうとしたものとして考え、同様に処理します。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）についての質問です。

- a. 装備武具は完全に複製されるようですが、魔法の道具や武具なども複製されるのでしょうか？ またその武具は、落としたり、奪われたり、渡したりするなどして、分身から離れた場合も存在するのでしょうか？
- b. 分身は回復できないとの記載がありませんが、呪文や薬品で受けた負傷や消耗等は回復するのでしょうか？ また持続時間が「1日」あるため休憩も可能ですが、そうした場合、呪文使用回数は回復するのでしょうか？

回答：

- a. はい、それらも複製されます。それらが分身から離れた場合、分身の消滅と同時に消滅します。
- b. はい、いずれも回復します。



質問：

《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）の呪文で作出した分身は、本体のどのタイミングでの呪文使用回数をコピーするのでしょうか？ 「呪文行使判定を行った後、1回ぶん消費した状態の残り呪文使用回数をコピーする」という解釈で良いでしょうか？

また、9月11日発表のQ & Aでは「分身が《分身》を使用したら本体を増やそうとすることになり、効力値が高い方が残る」とありますが、そうやって新たな分身が残る場合、新たな分身の呪文使用回数はその時点での本体のものを参照するのでしょうか？

回答：

はい。分身の呪文使用回数は、《分身》の行使によって消費した後のものを参照します。

分身が分身を増やそうとした場合は、あくまで呪文の使用者である分身の呪文使用回数を参照します。その他のデータについても同様です。



質問：

9月11日発表の、《分身（アザーセルフ）》（⇒297頁）に関するQ & Aについての質問です。

「分身が《分身》を使用したら本体を増やそうとすることになり、効力値が高い方が残る」とのことですが、そう見えなくとも呪文の効果が術者にかかり、重ねがけとして扱われうる事例だと解釈できます。

《使役（コントロール・スピリット）》（⇒354頁）や《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒304頁）などの効果で1体目を呼び出した後、2体目を呼び出すと呪文の重ねがけになるのでしょうか？

《聖壁（プロテクション）》（⇒330頁）の2枚がけ、対象AとBに《火与（エンチャント・ファイヤ）》（⇒330頁）をかけるなど、様々なパターンにおいての返答もお願い致します。

回答：

《分身》での分身の作製は、実質的には操作できる体を増やす効果を術者にもたらしているものとして扱います。分身が分身を作った場合も、結果として本体が操作できる体が2つ増え、術者に呪文の効果の重ねがけが発生するものとします。

《使役》や《小鬼》は、創り出された怪物がその効果を受けているものと扱い、術者の命令を理解するのは（術者ではなく）怪物の受けている効果として扱うものとします。そのため、連続して呪文を行使することで多くの怪物を操ることが可能です。

《聖壁》は、物を創り出す呪文です。この呪文では、術者が呪文維持を行う必要がありますが、呪文が術者に対して何らかの効果を及ぼしているわけではありません。このため、連続して《聖壁》を行使することで複数の壁を創り出し、維持することが可能です。《石壁（ストーンウォール）》（⇒307頁）なども同様に扱ってください。

《火与》のような、単純に一定時間だけ効果をもたらす呪文は、対象（物体1つ）が異なるならば問題なくかけることができます。



★質問：

真言呪文《力与》(⇒基本300頁)や奇跡《祝福》(⇒基本329頁)などの武器を強化する呪文がありますが、これらの呪文の「対象：1つの物体」で、素手や牙、爪などの素手攻撃に使用する肉体の一部を指定することはできますか？

回答：

可能です。



質問：

《火与(エンチャント・ファイヤ)》(⇒300頁)を矢弾の必要な「弩弓」などの武器に使い、攻撃に効果をもたらすことは可能でしょうか？

回答：

いいえ。できません。ただし、《力与(エンチャント・ウェポン)》(⇒300頁)などと同様に、矢弾に《火与》をかけた場合は、その矢弾を使用したときだけ、追加でダメージを与えることができます。

呪文の解説も改めましたので、正誤表もご確認ください。



質問：

《火与(エンチャント・ファイヤ)》(⇒300頁)などの魔法のダメージは、呪文抵抗判定がないので、ダメージ半減も発生しないと考えてよいのでしょうか？

回答：

はい、ダメージは半減しません。



質問：

《破裂(ガンビット)》(⇒302頁)についての質問です。

1. 投擲をした石が命中した際に、敵に石が命中したことによるダメージを魔法のダメージとは別に与えますか？
2. 投石紐(スリング)や投石杖(スタッフスリング)を使って、【速射】(⇒265頁)を行う際、射出するすべての小石に《破裂》を使用することは出来ますか？
3. 2が可能な場合、抵抗に失敗した際のペナルティは累積しますか？

回答：

1. いいえ、石が命中したこと自体によるダメージは与えられません。
2. はい、可能です。その場合、【速射】を行う前に、使用するすべての小石に《破裂》をかけてください。
3. いいえ。同じ呪文の効果は累積しないため、この呪文によるペナルティは累積しません。



質問：

《破裂（ガンビット）》（⇒302頁）の使い方について教えてください。

- ① 小石は、どこでも拾えるのでしょうか？ それとも、判定が必要でしょうか？
- ② 小石を持ち歩く場合は石弾袋が必要でしょうか？
- ③ 小石を取り出したり、投げたりするのは、主行動でしょうか？ それとも、自由行動でできるのでしょうか？
- ④ 小石を投げる場合の射程は、どれくらいでしょうか？
- ⑤ 小石の炸裂による魔法攻撃は、小石が命中したかどうかに関係なく行われるのでしょうか？
- ⑥ 小石以外の物にもエネルギーを込めることは可能でしょうか？ もし他の物に付与できるなら、武器等に魔法をかけて敵を攻撃した時は、魔法の威力に武器の威力も加算されるのでしょうか？
- ⑦ 《破裂》をかけた小石を手にはかりつけたり、鉄拳や鉄靴の表面に取り付けたりして相手を殴った場合、ダメージを増加させることは可能でしょうか？

回答：

- ① 小石は、冒険前に出発する前なら、いつでも拾えます。冒険中はGMが判断してください。もし戦闘中に拾うなら、主行動を費やし、「1d6-1（【幸運】のボーナス）」個だけ拾って、収納できます。
- ② 小石を持ち運ぶのに、石弾袋に収納しておく必要はありません。しかし、石弾袋以外に収納していた場合、戦闘中に取り出そうとすると主行動を使います。石弾袋に入れていた場合は、自由行動で取り出せるため、石弾袋に収納しておいたほうがよいでしょう。
- ③ 石弾袋に収納している小石は自由行動で取り出せませんが、石弾袋以外に収納している場合は主行動を使います。
また、小石を投げるのは主行動になります。
このため、《破裂》を使用する場合は、石弾袋に収納している小石を自由行動で取り出し、主行動**自由行動**で《破裂》を使用して小石にエネルギーを込め、次のラウンドに**込めた後**、主行動で小石を投げるのが最短の手順となります。（2019年9月12日修正）
- ④ 小石の射程は、投石（ストーン）（⇒380頁）と同様に「10m」です。ただし、投石紐（スリング）（⇒381頁）や投石杖（スタッフスリング）（⇒382頁）を使って小石を投げる場合は、それぞれの武器の射程が適用されます。
- ⑤ はい、小石の炸裂による魔法攻撃は、小石が対象に命中したかどうかに関係なく行われます。このとき、小石自体のダメージは考慮しません。このため、特殊な状況でない限り、《破裂》を付与した小石の命中判定は省略してかまいません。
- ⑥ エネルギーを込められるのは小石のみであるため、小石以外の物に付与することはできません。石弾（ストーンブリット）（⇒396頁）や宝石は、鉱物であるため、小石とみなすことができます。ただし、威力は変わりません。
- ⑦ 例に挙げられているような方法（手や武器に小石を取り付ける）で、素手攻撃や武器による攻撃とともに小石をぶつけた場合は、その攻撃によるダメージと、《破裂》によるダメージを別々に算出して与えるものとしてください。
この呪文による攻撃は「対象:すべて」（⇒296頁）であるため、自分や武器を対象から除外することができます。しかし、GMは、「素手に小石を取り付けた場合は攻撃者もダメージを受ける」、また「小石を取り付けた武器は壊れて使用不能になったり性能が低下（威力が下がるなど）する」としてもかまいません。この場合、GMは予めそのような使い方をすれば不利益があることを、プレイヤーに警告しておきましょう。
また、上記のような使い方をした場合は、素手や武器による攻撃が外れたら魔法攻撃は保留される（小石が破裂しない）のが自然でしょう。



質問：

《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒304頁）の触媒である小鬼の歯や、《粘糸（スパイダーウェブ）》（⇒308頁）の触媒である蜘蛛の巣などは、現地で採取して使用することは可能ですか？ 精霊術の《石弾（ストーンブラスト）》（⇒355頁）であれば、野外や洞窟内にあるような普通の小石や砂を触媒として使用してもよいのでしょうか？

回答：

いずれについても、GMが認めるなら可能です。

蜘蛛の巣などの採取を認める場合、GMは採取のために、ある程度の時間と、何らかの判定が必要であるとしたほうがよいでしょう。そして、判定の達成値によって、採取できる個数（呪文何回分か）を決定するのが妥当です。

たとえば、森を1時間探し回って観察判定を行い、その達成値が「10以上」なら呪文1回分、「20以上」なら「2回分」、「30以上」で3回分が、それぞれ手に入るとすることができます。ただし、そうした場合でも、一度、観察判定を行った場所では、そのシナリオの間は、蜘蛛の巣（あるいは、その他の触媒に使用できるもの）は手に入らないとしてください。

小鬼の歯や巨人の歯などの怪物から採れる触媒は、その怪物を1体倒すごとに、呪文1回分の触媒が手に入るとするとよいでしょう。この場合、触媒を採取のための作業には数分が必要です。

普通の小石や砂は、より簡単に入手できるでしょう。よほど特殊な場所でもない限りは、判定も必要ありません。



質問：

《水薬（クリエイト・ポーション）》（⇒306頁）には触媒は不要ですが素材が必要です。

1. 水薬の素材と、触媒の違いがわかりません。触媒ではダメなのでしょう吗？
2. 作ったポーションの効果は3日で切れますが、素材の使用期限はあるのでしょうか？
3. 治癒の水薬、賦活の水薬、解毒剤（⇒406、407頁）の素材は全て別に管理する必要がありますか？ それとも同じ素材で、その場でどれを作るか選択できるのでしょうか？
4. 素材は購入せず、蜘蛛の巣と同様に野外で集めることも可能でしょうか？
5. 調合に使用する器具は購入が必要なのでしょう吗？ それとも素材費に含まれているのでしょうか？

回答：

1. 主にイメージ上の理由から、水薬の素材は触媒とは区別しています。処理の上での違いは、特別に高級な素材は存在せず、普通の素材は市場で購入することができ、触媒の使用を無視する効果（現状、《水薬》に適用できるものは存在しませんが）が適用できないことです。

2. 実際には使用期限があるはずですが、通常は考慮しなくてよい程度には長いものとしてください。

3. すべて別の素材として扱います。行使の際に選択してください。

4. 複数の薬草などを混ぜる必要があるため、通常は入手できないものとしてください。GMが許可するなら、肥沃な森を訪れた際に、時間をかけて材料を採集してもかまいません。どの薬の素材を探すのか宣言して「知力持久+野伏 or 斥候 or 魔術師レベル+【観察】によるボーナス」で判定を行い、「達成値10」以上で1回分、以降、「達成値10」ごとにさらに1回分の素材が入手できるものとしてください。

5. 素材の基本的な処理は、素材を入手した時点で完了しており、調合自体は身の回りにある物品で十分にまかなえるものとしてします。自分で未加工の素材を見つけて加工できれば安上がりでしょうが、それは市場価格の変動に比べれば誤差の範囲であり、ルール上の購入価格は変化しません。



質問：

《剛力(ストレンクス・ブースト)》(⇒308頁)と《擬竜(パーシャルドラゴン)》(⇒347頁)は重ねがけができるのでしょうか？

回答：

はい。これらは別の呪文として扱うため、重ねがけが可能です。



質問：

「行動不能、気絶、睡眠」(⇒31頁)の解説では、睡眠は「2d3」時間の間持続するが、「2d3」時間が「眠らせた効果の持続時間」より短い場合は、「2d3」の結果を無視して)効果の持続時間が終わるまで眠り続けるとあります。

一方、《惰眠(スリープ)》(⇒309頁)の効果による睡眠は、術者が「呪文維持」している間、持続するとあります。

この場合、《惰眠》による睡眠は、どのように処理するのが適当でしょうか？「呪文維持」をしていなくても、最低でも「2d3」時間は継続するというのでしょうか？

また、《惰眠》に対する呪文抵抗判定に失敗して眠った対象が、その後、「呪文維持」を継続している間に、何らかの出来事(ダメージを受けるなど)によって睡眠から目を覚めてしまった場合、それからは術者が「呪文維持」を行っても何の意味もないのでしょうか？

回答：

《惰眠》の呪文抵抗判定に失敗した対象は、その段階で「2d3」して自然に眠り続ける時間を決定します。この場合、先に決定した時間までは、「呪文維持」が途切れても眠り続けます。

ダメージを受けるなどして、対象が自然な眠りから目覚めた場合、以後、「呪文維持」をし続けても意味がないというのは、仰る通りです。



質問：

《停滞(スロウ)》(⇒309頁)は相手にペナルティを与えつつ、空を飛んでいる敵を地面に落とす呪文ですが、この地面に落とす部分についてご質問です。

これは、《停滞》の呪文をかければ空を飛んでる敵は全員墜落するというのでしょうか？それとも、《停滞》の呪文をかけた結果、先制力が「0以下」になった場合、行動不能になるため、「墜落する」というのでしょうか？

回答：

前者です。先制力が「0以下」にならなくても、《停滞》に対する呪文抵抗判定に失敗した場合は、飛行能力を失います。



質問：

真言呪文の《分影(セルフビジョン)》(⇒310頁)を使用したのち、冒険者技能の【護衛】(⇒259頁)を使った場合、与えられる損害は《分影》で作出した幻影と本人からランダムに選択しますか？それとも【護衛】の効果により、本人がダメージを受けることになりますか？

回答：

本人が受けます。



質問：

真言呪文の《透過》(⇒3 1 2 頁) についての質問です。この呪文により、「術者は透明になり視認できなくなる」とのことですが、このとき、視覚に頼る者は、この術者を対象とした呪文を唱えられなくなるのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。

ただし、範囲に対して効果を及ぼす呪文を使用され、その範囲内に《透過》の術者がいた場合は効果を受けてしまいます。このとき、その呪文の対象が「対象:すべて」であっても、術者が「《透過》を使用した本人」でない限り、対象からそのキャラクターを外すことはできません。



質問：

《恐慌 (パニック)》(⇒3 1 3 頁) の「対象:生物すべて」は、「対象:すべて」(⇒2 9 6 頁) のように、術者の意図しない相手を対象から取り除けるのでしょうか？

それとも別な対象扱いで、「対象:生物すべて」は術者による選別は不可能なのでしょうか？

回答：

前者です。「対象:生物すべて」は、対象が生物に限られる以外は「対象:すべて」と同様に扱ってください。



質問：

真言呪文の《幻影 (ビジョン)》(⇒3 1 4 頁) についての質問です。

- a. この呪文は幻影の内側からの視界も遮断するのでしょうか？
- b. また術者も幻影に抵抗する対象に含まれますか？
- c. マジックミラーのように幻影の内側からのみ視界が通る幻影は作れるのでしょうか？

回答：

- a. はい、遮断します。
- b. いいえ。《幻影》を行使した本人を含む、それが幻影だと知っているキャラクターは、幻影を見ても呪文抵抗を行うことなく、自動的に、それが幻影だと分かります。
- c. 基本的には、できません。ただし、GMは、呪文行使判定に-4のペナルティをかけるなどの条件をつけた上で許可してもかまいません。



質問：

《突風（プラストウインド）》(⇒318頁)、《稲妻（ライトニング）》(⇒323頁)のような、横幅が設定されていない呪文についての質問です。

オンラインセッションではマス目を使って位置管理しているのですが、《突風》と《稲妻》は直線の距離は設定されていても、横幅が設定されていないため、裁定に困っています。

GMごとに裁定してくださいと言われても、不特定多数の方と卓を囲むオンラインセッションでは揉めそうで怖いので、出来れば幅がどれくらいなのかを設定して頂きたいです。

回答：

これらの呪文の範囲については、裁定の例として以下の3つを提示します。

1. 状況からGMが判断します。迷う場合は可能性のある対象ごとに2d6して「7」以下なら範囲に含まれるものとします。ルールブックで提示している方法に近いものです(⇒294頁)。
2. 直径1メートルの円柱として扱い、範囲を判断します。
3. マス目を利用している場合、術者であるキャラクターがいるマスの中心から好きな方向に直線を伸ばし(《突風》の場合は「範囲」内の任意の2点をつなぐ)、その直線が通る(辺や角が接するだけの場合は含まない)マスすべてに効果を及ぼします。

ただし、これ以外の判断基準をGMが提示した場合も、その裁定に従うようにしてください。



質問：

《呼気（ブリージング）》(⇒318頁)の呪文もしくは水中呼吸の指輪(⇒410頁)についての質問です。

《呼気》は、「水属性によるダメージや効果を受けない」とあります。

- a. この呪文で《魔霧（マジックフォッグ）》(⇒321頁)や《隠蔽（インビジブル）》(⇒350頁)に対抗することはできますか？例えば《魔霧》の霧による視界の遮断を無効化したり、《隠蔽》で隠れている相手に気づけたりするのでしょうか？
- b. 水・精神属性の呪文である《酩酊（ドラック）》(⇒358頁)に対しても、抵抗判定に+4のボーナスを得る、もしくは無効化できるのでしょうか？

回答：

- a. いいえ、《魔霧》や《隠蔽》に対しては《呼気》の効果はありません。

《魔霧》の効果は、霧を発生させるもので、キャラクターの視覚に直接作用しているわけではありません。また、《隠蔽》の効果も、《呼気》や水中呼吸の指輪の効果を受けているキャラクターに対してかける場合を除いて、直接、そのキャラクターに作用するものではありません。このため、これらの呪文による見え方の変化は、《呼気》や水中呼吸の指輪の効果を受けているキャラクターに対する悪影響とは言えないからです。

- b. 《呼気》は、水属性の——つまり「水属性だけを持つ」ダメージや効果は無効化し、加えて「水属性に関係する」悪影響に対しては抵抗系判定にボーナスを与える呪文です。《酩酊》は水・精神属性であるため後者にあたり、この呪文に対して行う体力抵抗系判定に+4のボーナスを与えます。

この呪文のように「耐性」という用語を使っている能力は、「対応する属性」のいずれかを含んでいる効果に有効であるものとします。「耐性」に関しては、特殊能力の「完全耐性（毒、病気、精神）」についてのQ&Aもご覧ください。また類似した効果を持つ《竜命（ドラゴンプルーフ）》(⇒344頁)についても、同様に判断してください。



質問：

真言呪文の《加速（ヘイスト）》(⇒320頁)についての質問です。

これを使用して先制力が13以上になった状態で、味方に【統率（習熟）】の効果を与えた場合、味方も同様に「第2の先制力」によって決定する行動順で手番を行えるのでしょうか？

回答：

「第2の先制力」を得たキャラクターが【統率（習熟）】の効果を使う場合、通常先制力に基づく行動順と、「第2の先制力」によって決定する行動順のいずれかの行動順に変更させられることができます。【統率】では、あくまでも行動の順番を変えられるだけであるため、手番を行う回数が増えることはありません。

また、《加速》の効果を得た上で先制力が12以下だったキャラクターが、先制力が13以上である別のキャラクターの【統率】の効果を受けた場合、「第2の先制力」を得ることはできません。



質問：

真言呪文《円盾（メイジシールド）》(⇒322頁)についての質問です。

円盾には、盾に「効果：この盾を魔術師の適正装備として扱えます」を加える効果がありますが、本来、魔術師の持てない「大型盾／重」の盾に《円盾》を行使した場合、この盾は魔術師が扱っても良いのでしょうか？

回答：

はい、そのように扱って問題ありません。

種別「重」の盾を装備していると真言呪文が使えなくなるため、所持品として持っている状態で《円盾》をかけてから、主行動を消費して装備（と同時に手に持つ）してください。



質問：

《沈黙（サイレンス）》(⇒324頁)について質問です。

「呪文系統ごとの使用条件」(⇒225頁)からすると、真言呪文は指などで書く、精霊術は触媒さえあれば使用可能なので、これらの系統には《沈黙》は効果はないのでしょうか？

また、指で書くなどの行為は戦闘中に可能なものなのでしょうか？

回答：

はい。真言呪文、精霊術は《沈黙》の影響下でも行使できます。

また、戦闘中に、指や足で書くなどの場合も、基本的には問題ありません。ただし、GMが望むなら、普段とは違う方法で行使することで-2程度のペナルティを与えてもかまいません。



質問：

《聖壁（プロテクション）》（⇒330頁）についての質問です。

1. 壁はキャラクターの移動に対して移動妨害（⇒181頁）を行えるという事ですが、この時の移動妨害の達成値には、周囲に味方のキャラクターが居るボーナスを得られますか？
2. 壁を通して行われた攻撃や呪文は、《聖壁》と達成値の較べ合いをするという事ですが、攻撃や呪文側が勝利した場合、その攻撃が通過するだけですか？ それとも、《聖壁》も消滅してしまうのでしょうか？

回答：

1. はい、得られます。キャラクターの移動経路と壁との接点を起点として判断してください。
2. その攻撃のみが通過し、《聖壁》の維持には影響しません。



★質問：

戦女神限定の奇跡《聖鎧》（⇒基本333頁）で創り出した鎧は、「武道家の適性装備」として扱えますか？
また、「武道家の適性装備」として扱える場合、《聖鎧》で創り出した鎧を装備した状態で、武技〔硬気功〕（⇒サブリ223頁）を使用し、その効果を得ることができますか？

回答：

はい。《聖鎧》で創り出される鎧は、すべての職業の適性装備として扱われます。
このため、武技〔硬気功〕を使用し、その効果を得ることができます。



質問：

《逆転（リバース）》（⇒334頁）には「対象が効果の適用を拒否した場合、2d6を裏返すことはできませんが、その場合も効果を失います」とありますが、術者が何らかの判定をして効果を使わなかった場合も、効果は失われてしまうのでしょうか？

回答：

いいえ、効果は失われません。
《逆転》は、事前に使用しておき、「2d6の両方を裏返せる」効果の使用権を自分に付与しておく呪文です。この効果の使用権は、1日の間維持されます。このため、術者は、《逆転》を使用してから1日の間、いつでもこの効果を使うことができます。そして、効果を1回使用すると、その使用権は失われます。
呪文の説明にある「対象が効果の適用を拒否した場合、2d6を裏返すことはできませんが、その場合も効果を失います」は、術者が「視認できるキャラクター1体」の判定結果に対して、「2d6の両方を裏返せる」効果を使用した場合に、対象が効果の適用を拒否でき、その場合も使用権は失われることを意味しています。このため、効果の適用を望まないキャラクターに対しては、この効果を使用することはできません（使用しても意味がありません）。



質問：

《真灯（ガイダンス）》（⇒336頁）を効力値30以上で使用し、効果を使用した判定での出目が「6・6」となった場合、通常通り大成功としての扱いになるのでしょうか？

回答：

はい、大成功になります。



質問：

地母神の特殊神聖魔法である《不動（ステッドファスト）》（⇒338頁）の「移動を伴う行動」とはどの範囲を指しますか？
例えば、移動妨害や近接攻撃は、5m以内であれば本来手が届かないはずの相手にも行えますが（移動せず、5m位置の近接射程の敵を剣で斬った場合など）、これは「移動を伴う行動」に入るのでしょうか？
それとも、あくまで現在位置の移動が発生しなければ「移動を伴う行動」には含まれないとして構わないのでしょうか？
また、何らかの理由で転倒した場合は、転倒や起き上がりによって効果は失われますか？

回答：

ここでいう「移動を伴う行動」とは、キャラクターの位置そのものが動くような行動を指します。例に出された行為は、いずれも「移動を伴う行動」には含まれません。逆に「移動を伴う行動」に含まれる行為には、手番で行う移動や《突撃（チャージング）》（⇒341頁）などが該当します。
転倒、転倒から起きあがる行為も、いずれも移動ではありません。



★質問：

祖竜術《竜牙刀》（⇒基本340頁）で作成できる武器は「属性：斬」と「重量：軽」の条件を満たせば「術者が好きな物を選択できます」と記載されていますが、「魔法の武器」（⇒基本392頁）や「真銀の武器」（⇒サプリー328頁）、「希少な装備品」（⇒サプリー327頁）に含まれる魔法の武器を選択することはできますか？

回答：

いいえ、選択できません。
選択できるのは、通常の武器だけです。具体的には「魔法の装備品」（⇒基本391～393頁）及び「希少な装備品」（⇒サプリー327～341頁の「夢見の矢」まで）、「呪われた品」（⇒サプリー362～367頁）は、選択できないものと考えてください。



★質問：

祖竜術《竜牙刀》（⇒基本340頁）で、サプリメントで追加された蛇腹剣（⇒サプリー320頁）のような効果がある武器を作成した場合、その効果も再現されますか？

回答：

はい。魔法の武器でない限り、その効果も再現されます。



質問：

祖竜術の《竜爪（シャープクロー）》（⇒340頁）について質問です。
素手で二刀流を行うために《竜爪》を使用する場合、1回の行使で両手に効果を及ぼすことは可能でしょうか？

回答：

はい、可能です。もともと、《竜爪》の用法は、「両手または片手」を強化するものとして記載されています。



質問：

《突撃（チャージング）》（⇒341頁）についての質問です。
《突撃》の呪文は「移動距離（m）」を5で割った数値を固定値として追加ダメージを与える呪文ですが、この「移動距離（m）」でダメージを算出する場合、どの地点でダメージを算出するのでしょうか？

- a. 最終移動距離mの距離を5で割った数値をダメージとして与える。
- b. 敵を撥ねた地点での距離を5で割った数値をダメージとして与える。

このどちらになるのでしょうか？

例として、10m先と40m先に敵がいて、60m先まで《突撃》で移動攻撃する場合を考えると――
aの場合なら、「 $60 \div 5$ 」で固定値12を撥ねた2体に追加ダメージとして与えることになります。
一方、bの場合なら、10m先の敵は2ダメージ、40m先の敵は8ダメージを追加ダメージとして与えることになります。

どちらの裁定が正しいのでしょうか？

回答：

正しいのは前者（a）後者（b）の処理です（2020年4月9日修正）。威力を求める際は、敵に接した（撥ねた）地点での距離を参照してください。



★質問：

祖竜術《突撃》（⇒基本341頁）に対して、移動妨害判定を行う事はできますか？

回答：

いいえ、できません。
代わりに、《突撃》に対する呪文抵抗判定に成功した者は、突進を止めるかどうかを選択できます。



質問：

《竜眼（ドラゴンアイ）》（⇒342頁）を複数のキャラクターが使うなどした際、効果によって与える判定へのペナルティは重ね掛けできますか？

回答：

呪文の効果の延長として扱うため、ペナルティは累積しないものとします。



質問：

《竜牙兵（ドラゴントゥースウォーリアー）》（⇒343頁）の効果には「もし術者が【統率（習熟）】以上を習得している場合、竜牙兵を自分と同じ行動順で行動させることができ」（望むなら支援効果も与えられる）とありますが、この時、技能【統率（習熟）】以上の「自分より遅い味方を選び自分と同じ行動順にできる能力」を1人分消費する必要があるのでしょうか？

それとも、術者が【統率（習熟）】以上を持っていた場合、【統率】の効果消費せずに自動で術者と同じ行動順になるのでしょうか？

回答：

正しいのは前者です。技能【統率（習熟）】以上が持つ効果で、1体の味方の代わりに竜牙兵を指定してください。そうした場合、行動値が変わるだけでなく支援効果を使わせることも可能になります。

また、《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒304頁）、《巨人（クリエイト・ジャイアント）》（⇒305頁）、《使役（コントロール・スピリット）》（⇒354頁）についても、同じように処理してください。



質問：

《竜息（ドラゴンブレス）》（⇒345頁）は、「火の竜息」「稲妻の竜息」のように、同じ名前の呪文でありながら、いくつかの効果の中から1つだけを選択するという形を取っています。

そこで質問なのですが、竜司祭のキャラクターが「あるレベルではダメージの出る《（火の）竜息》を習得し、次のレベルで効果範囲が広く長期戦に強い《（毒の）竜息》を習得する」など、《竜息》の属性を変えることによって複数の《竜息》を一人の竜司祭が習得することは可能でしょうか？

回答：

はい、可能です。



質問：

精霊術の《燐光（イルミネイト）》（⇒350頁）についての質問です。

1. 効力値5～9の効果に、「光は周囲10mを照らします。透明になっているキャラクターや物体も発光するため、その存在が明らかになります」というものがありますが、この効果は効力値が上がり、照らす範囲が広がった場合でも有効ですか？

2. 効果範囲に《透過（トランスペアレント）》（⇒312頁）や《隠蔽（インビジブル）》（⇒350頁）で隠れている者がいた場合、具体的にどういった影響がありますか？

回答：

1. はい、有効です。

2. 《燐光》の行使時に効果範囲にいた場合、抵抗に失敗したら《燐光》の効果を受けます。

《燐光》の効果を受けた対象は光を発するようになり、その形が視認できるようになります。結果として、《透過》や《隠蔽》の効果は無効になります（顔色や服装をごまかす程度の効果はあります）。ただし、効力値が高かった場合、対象への攻撃のペナルティなども発生します。

光の照らす範囲と《燐光》の効果付与する対象は、異なることに注意してください。



質問：

《燦光(イルミネイト)》(⇒350頁)には『より大きな効力値によって決定する『効果』は、より小さな効力値で行える『効果』を含みます』とあります。例えば「効力値30以上」の場合は、半径20m以内からの近接・射撃攻撃の命中判定に-14のペナルティを与えると解釈してよろしいでしょうか？

回答：

いいえ、違います。『効果』の値に描かれている数値を、そのまま適用してください。例えば、質問の例に挙げられている「効力値30以上」の場合、近接・射撃攻撃の命中判定に与えるペナルティは-8になります。また、照らし出せる範囲外からの攻撃でも、命中判定へのペナルティは与えられます。



質問：

精霊術の《雨乞(コールレイン)》(⇒353頁)は効力値によって雨の強さが変わり、判定にペナルティがかかる呪文ですが、これは敵味方関係無くかかるのでしょうか？

また、真言呪文の《天候(ウェザーコントロール)》(⇒299頁)には《雨乞》と違い、天候の操作ができるとしか書かれていませんが、《雨乞》のようなペナルティを相手に与えることは出来ないのでしょうか？ さらに無茶な変更も可能と書かれていましたが、例えば落とした落雷の威力はどのように決めれば良いのでしょうか？ 暴風の場合、《突風(プラストウインド)》(⇒318頁)の効果と同等で良いのでしょうか？ 吹雪に変えた場合は《吹雪(ブリザード)》(⇒319頁)と同等で良いのですか？

回答：

《雨乞》の効果は、ほとんどの場合、敵味方に関係なくかかります。ただし、「効力値20~24」で追加される効果は「対象：すべて」に対する効果であるため、敵のみを選んで効果を及ぼすことができます。

《天候》の使い方についてですが、基本的には天候が関係する限られた状況に対応した呪文で、GMと話したうえで効果を決定します。

GMが許可するならば、《降雨》《突風》《吹雪》《稲妻(ライトニング)》(⇒323頁)のいずれかの呪文を、「《天候》の達成値-10」で使用したものとしてかまいません。その達成値が、これらの呪文の難易度に満たない場合、その効果は与えられないものとします。



質問：

《使役(コントロール・スピリット)》(⇒354頁)、《霊壁(スピリットウォール)》(⇒356頁)、《竜息(ドラゴンブレス)》(⇒345頁)などの呪文には4種類の効果がありますが、記載された詠唱はそのうちの1種類にしか対応していないように思えます。

これらの呪文の詠唱は、記載されたものしか存在しないのでしょうか？ 土精霊を使役するのに「宴の時間ぞ水精」は奇妙な気がします

回答：

真言呪文を除くすべての呪文について言えることですが、詠唱はあくまでも一例に過ぎません。

これらの呪文に書かれている詠唱は、一部の属性にのみ対応したもので、他の属性で行使する際は他の詠唱が存在するでしょう。必要だと感じるなら、新たな詠唱を創作してかまいません。



質問：

呪文の《霊壁（スピリットウォール）》（⇒356頁）の火属性の壁のダメージ効果には「抵抗に成功した場合、ダメージは半減」のような記述がないのですが、抵抗できないとみなしてよいのでしょうか？

回答：

はい、このダメージを受ける際には抵抗は行いません。



質問：

先日、精霊術にある《隧道（トンネル）》（⇒359頁）を敵の足元にて展開し、敵を落として倒すという案が出ました。その場ではGMの判断に従って処理しましたが、いくつかの疑問点が生じました。

- ① トンネルは「太さが半径2mまで」とありますが、形状は指定できるのでしょうか？
- ② 足元にトンネルを作られた怪物は、軽業判定に成功すれば落下を避けられるとし、飛行している怪物や巨大な怪物にも効果がない（トンネルに落ちない）ものとししました。この裁定で問題ないでしょうか？ また、軽業判定の目標値は、どの程度が適切でしょうか？
- ③ この呪文では、長さ50mものトンネルを作ることができ、状況が許せば「25d6」点もの落下ダメージ（⇒209頁）を与えることができます。怪物の落下ダメージについて、より細かい裁定を教えてください。

回答：

- ① いいえ。形状は指定できず、必ず円柱状になります。
- ② 問題はありません。追加するなら、こうした場合の軽業判定（あるいは、跳躍判定でも可）の基本値は「技量反射」を用いるのが適当でしょう。怪物が軽業判定を行う場合は、「怪物の知能による達成値」を使用してください。この判定に成功したら、穴の任意の縁に移動できます。

また、判定の目標値は「6」が適当です。これは、「跳躍判定の目標値への修正」（⇒154頁）を参考に「半径2mの円の中心から端まで跳躍する（+4）、足場が悪い（+2）」によって算出しています。このため、重い鎧を着用していたり、荷物を持っていたりした場合にも、さらに目標値が上昇します。状況に応じて、GMが判断してください。

- ③ 「落下ダメージ」（⇒209頁）にある通りの手順で処理してください。このとき、怪物が跳躍判定や軽業判定を行う場合は、「怪物の知能による達成値」を使用します。また移動方法が「飛行」の怪物は、飛行能力を失わない限り、落下することはありません。

そして、《隧道》によって作り出されたのトンネルに落ちたなら、致命的なダメージを受けることになります。もし幸運にもすぐ下に空間（洞窟や地下水脈、地下室など）があれば、そこでトンネルは途切れるため、落下距離は短縮されて、被るダメージも抑えられるでしょう。この場合、怪物は落下した先の洞窟や地下水脈を利用して逃亡してしまうかもしれません。シナリオの都合（この場所で怪物が倒されては困る場合など）によっては、GMはこうした状況を演出してもよいでしょう。



質問：

特殊能力の「炎無効」を持つ怪物に《力球（パワーボール）》（⇒359頁）（火・風・空間属性）を使うと、どうなりますか？

回答：

《力球（パワーボール）》は殴属性のダメージを発生させる呪文であるため、通常通りにダメージを与えます。



質問：

《熱波（ヒートウェイブ）》（⇒360頁）の呪文維持に関するダメージ発生に関する質問です。

1. 「呪文によるダメージは、（中略）呪文維持判定の際にも発生します。」とありますが、これは自分の行動時に「呪文維持」する行為（⇒145、229頁）を指すのでしょうか？ それとも、すべての呪文維持判定でダメージが発生するのでしょうか？
2. 呪文維持判定によるダメージ発生の際、抵抗のための達成値と呪文の威力を決定するための効力値は、最初の行使判定のものを使い続けるのでしょうか？ それとも、それぞれの呪文維持判定の達成値から算出するのでしょうか？

回答：

1. 正しいのは後者です。《熱波》を維持するための呪文維持判定を行う際には、必ずダメージと消耗が発生します。
2. 正しいのは前者です。ダメージが発生した際は最初の呪文行使判定の達成値をもとに、達成値の較べ合いを行い、威力を決定します。



質問：

精霊術の《熱波（ヒートウェイブ）》（⇒360頁）には抵抗やそれによるダメージ変化の記載がありません。抵抗が存在しない呪文なのでしょうが？

回答：

いいえ。抵抗を試みることは可能です。抵抗に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される前に半分にになります。正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



質問：

精霊術の《恐怖（フィアー）》（⇒361頁）についての質問です。効力値が10～14の場合、『対象は、恐怖により足がすくみ、術者に近づけなくなります』とあります。これは具体的にはどういった処理を行うのでしょうか？
また、術者が対象に向かって移動することで、対象は術者から遠ざかるように移動せざるを得なくなり、結果的に壁や崖に追いやることが可能ではないのでしょうか？

回答：

この効果を受けた対象は、「術者との距離を縮めるような、自発的な移動」ができなくなるものとして扱ってください。ただし、術者に近づかないような移動は可能です。
術者が近づいてきた場合、遠ざかる必要はありません。ですので、移動は大きく制限されますが、崖から落ちるようなことは基本的には起こりません。



質問：

《呼気（ブリージング）》（⇒363頁）の呪文についての質問です。効力値10～19の「持続時間」には6ターンとありますが、6ラウンドでしょうか？

回答：

はい、「ターン」は「ラウンド」の誤りです。
正誤表にて訂正しておりますので、ご確認ください。



・武器について

質問：

紅玉の杖（ガーネットスタッフ）や錫杖（プリーストスタッフ）（いずれも⇒377頁）など呪文行使判定にボーナスを得る武器がありますが、他の武器や盾を使用しながらこの効果を得たい場合、逐一、自由行動で手に持つ武器を変更する必要がありますのでしょうか？ それとも、これは装備品欄の中に存在するだけで聖印（⇒395頁）のように自動で効果を発揮するのでしょうか？

回答：

それらの武器は、手に持っていることで効果を発揮します。他の武器や盾と併用する場合は、呪文を使用する前に持ち替えてください。

ただし、手に持っている武器で攻撃したり、ボーナスを得て呪文を使用したりしたなら、その手番の間は装備の持ち替えはできません（⇒190頁）。特に盾と併用する際には注意が必要です。



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。



質問：

「格闘武器」のうち、素手攻撃（⇒378頁）と鉄靴（サバトン）（⇒379頁）は、「装備」欄の「武器」枠を消費しない（＝持ち替え可能な武器や盾の数を減らさない）のでしょうか？

回答：

素手攻撃は枠を消費しませんが、鉄靴は「武器」枠を消費します。



質問：

「格闘武器」のうち、拳に装備する武器（拳帯、虎爪、拳鐙、鉄拳）（⇒379、378頁）は、「装備」欄の「武器」枠のうち、2つを消費するのでしょうか？ それとも、1つでしょうか？

また、「虎爪での二刀流」に関する質問で回答されていた「虎爪を2セット購入して片手装備2つとして運用する」ケースでは、どのように扱うのでしょうか？

回答：

例に挙げられている「格闘武器」を装備した場合は、「武器」枠1つを消費します。

2セットを装備して両手に持つ場合は、「武器」枠2つを消費します。



質問：

竜司祭が錫杖（⇒377頁）や聖印（⇒395頁）などを用いて、呪文行使判定にボーナスを得ることはできますか？

また、他の呪文系統はアイテムで呪文行使判定にボーナスを得ることができますが、祖竜術にはそのようなアイテムはありません。そのため、同じ《小癒》（⇒328、347頁）を使っても、祖竜術の方が効力値が低くなります。これは意図された調整なのでしょうか？

回答：

錫杖や聖印では、祖竜術の呪文行使判定にボーナスを得ることはできません。

これは呪文系統の個性付け、世界観の表現の一環であり、意図的な仕様です。

ただし、GMが認めるなら、錫杖や聖印のボーナスを適用してもかまいません。



質問：

スリングやダートガンは『用法：片手』となっていますが、装填も片手で行う事ができるのでしょうか？

回答：

はい。ルール上は、装填のために手を開けておく必要はないものとします。



質問：

投石紐（スリング）（⇒381頁）や投石杖（スタッフスリング）（⇒382頁）で使用する手頃な石や石弾（ストーンブリット）（⇒396頁）は、投擲武器である投石（ストーン）（⇒380頁）として使用できますか？

回答：

はい、使用できます。

この時、石弾（ストーンブリット）を使用する場合は、命中判定に+1のボーナスを得ます。



質問：

以前のQ&Aで、素手攻撃（⇒378頁）は、「装備」欄の「武器」枠を消費しないとお答えいただきましたが、投石（ストーン）（⇒380頁）による攻撃は「武器」枠を消費するのでしょうか？

回答：

はい、原則としては消費します。

ただし、GMの判断で「武器」枠を消費することなく、投石（ストーン）による攻撃が行えるものとしても構いません。



・防具について

質問：

盾を持っている時に、左右の手に片手武器を1つずつ持ったり、両手用の武器を持つことは可能でしょうか？

また、盾の大籠手（ガントレット）（⇒389頁）はデータ上は盾ですが、籠手なので片手がふさがっている事にはならず、武器などを持つことはできますか？

回答：

盾を持つ際には、片手がふさがるものとしします。このため、例に挙げられているような持ち方はできません。

また、大籠手（ガントレット）も盾なので、データ上は片手をふさぎます。このため、同じ手で武器を保持することはできません。ただし、もしGMがこれを不自然であると考えるのなら、「大籠手を装備している手で武器を保持できる」ことにしてもかまいません。その場合も、何らかのペナルティ（命中判定や盾受け判定に-2など）を受けるのが自然でしょう。



質問：

「軽鎧」と「『軽』の鎧」の違いはなんでしょうか？

斥候の適正装備にある「『軽』の鎧」は、重量が「軽」になっているならどの鎧でもよいのでしょうか？

回答：

「軽鎧」は、鎧を材質や防御性能などによって区別した時の分類名です。一方、「軽」はその鎧の重量に関する目安です。

分類は、主に布で作られている「衣鎧」と、金属で作られている「金属鎧」、その中間としての主に木や革で作られている「軽鎧」があります。

これに対して、「軽」と「重」は、すべての装備品に共通する「重量を目安とした扱いやすさの指標」です。

このため、「軽鎧」よりも「軽」のほうが範囲が広く、現状、鎧では「衣鎧」と「軽鎧」のすべてが含まれています。

ご質問の職業の適正装備にある「『軽』の鎧」は、「重量の目安である『軽』を持つ鎧」という意味で、仰る通り、重量の目安が「軽」になっていればどの鎧でも構いません。



質問：

防具には、頭部の装備（兜、鉢金など）のデータが存在しませんが、PCのデータには影響のない外見的なフレーバー装備と解釈しても構わないでしょうか？

たとえば、同じ革鎧（レザーアーマー）を装備している同じ装甲値のPCが3人いても、「PC1は、頭部に鉢金を装備している」、「PC2は、何も装備していない」、「PC3は、金属製の兜を装備している」みたいな解釈は可能でしょうか？

回答：

はい。可能です。

PCの外見などの「データ上の数値や効果として現れないもの」については、GMの許可を得た上で、自由に設定してください。



質問：

武器や防具は、データ上の数値を変更しなければ、別の見た目の武器や防具として使用しても構わないでしょうか？

たとえば、胸鎧（プレストアーマー）をデータのにはまったく同じ性能の「装甲が薄く本格的なモノより弱い、軽く運動性のある金属製の全身鎧（フルフェイスの兜も含む）」としたり、「大籠手（ガントレット）」と「拳刃（ジャマダハル）」を装備して、「大籠手（ガントレット）に拳刃（ジャマダハル）が仕込んであり、攻撃時は刀身が仕掛けで出てくるとする武器」としたりすることは可能でしょうか？

また、防具のデータには主材質が書かれていますが、武器には主材質が書かれていません。プレイヤーが勝手に決めてもよいでしょうか？

回答：

GMの許可を得た上でなら、そのようにして遊んでいただいて問題ありません。

材質についても、同様です。ただし、銀などの希少な素材を用いている場合、GMは値段が高くなると判断してもかまいません。



質問：

魔法の武器や道具を手にしたとき、その魔法の内容などは即座にわかるのでしょうか？ それとも、魔法知識判定か博識判定（⇒いずれも159頁）などを行い、識別する必要があるのでしょうか？

回答：

「手に持てば即座に効果や使用方法がわかる」という特殊な設定を持つアイテムでない限り、手に持っただけでその効果や使用方法がわかることはありません。

このため、魔法の武器などの一般的ではないアイテムの効果や使用方法を知るためには判定を行わなくてはなりません。このとき、どんな判定をしたかによって、得られる知識の種類や深さが変わります。

原則として、武器や防具を含むアイテム類の効果や使用方法を知るためには、鑑定判定（⇒278頁）を行います。

ただし、珍しい武器や防具、道具類については、博識判定（⇒159頁）でも基本的な性能や使用方法を知ることができてかまいません。また、魔法のアイテムについては、魔法知識判定（⇒160）によって、その効果を知ることができるでしょう。

職人知識判定（⇒285頁）なら、似たような形状をしている一般的なアイテムの知識から、その効果や使用方法を類推したり、特に有名なアイテムなら知っていたりしてもかまいません。しかし、有名でないアイテムに付与されている魔法の効果まではわかりません。

あるいは、《鑑定（ジャッジ）》（⇒335頁）の奇跡を使用すれば、確実にそのアイテムの効果や使用方法のすべてを知ることができます。

なお、判定を行う場合の目標値の目安は、そのアイテムの珍しさが魔法の武器+1程度なら10、+2程度なら15、それ以上に珍しく特殊なアイテムなら20とするのが適当でしょう。



質問：

神官服、司教服（⇒いずれも 386 頁）は、使用者が「神官または竜司祭のレベル」を一定以上有している場合、その効果によって装甲値が変更されます。

【鎧：布鎧】を習得していたり、魔法の鎧にしたりしている場合、装甲値はいくらになるのでしょうか？

例えば、【鎧：布鎧】を初歩で習得した神官のキャラクターが「魔法の神官服+2」を装備している場合は、どのようになるのでしょうか？

回答：

神官服や司教服の効果適用してから、他の修正を適用してください。

質問の例の場合は、装甲値は5点になります。



質問：

投火盾（ランタンシールド）（⇒390頁）の照明機能についての質問です。

1. 角灯（⇒398頁）と同じように、半径20mの球状に周囲を照らすことができますか？
2. 照明道具として使用するには、盾として装備し、手に持っている必要がありますか？ それとも装備欄にさえあれば、両手に武器を持っている状態などでも照明道具として機能しますか？
3. 戦闘中に照明道具として周囲を照らしながら、盾受けや攻撃などの盾や武器としての機能を利用することはできますか？

回答：

1. はい、可能です。
2. 正しいのは前者です。装備したうえで、どちらかの手で持っている必要があります。
3. はい、可能です。



質問：

据置盾（パヴィス）（⇒391頁）についての質問です。

1. Q&Aで、この盾を使用する為には「補助動作」が必要とありましたが、これは、ルールブック記載の主行動のことですか？ それとも自由行動のことですか？
2. この盾の近接距離内なら、据置盾を設置した以外のキャラクターもこの盾を使用することが出来ますか？
3. この盾を使用するには「装備」しなければならないと認識していますが、その場合、野伏や斥候、そして魔術師や精霊使いはそれぞれ行動にペナルティがかかってしまうと考えるとよろしいですか？
例えば、野伏のキャラクターが1ラウンド目に据置盾を設置し、2ラウンド目に弓を放つ場合は、弓の攻撃に野伏レベルが乗らなくなりますか？ または「射撃した場合、そのラウンドに攻撃を受けても据置盾で受けることが出来なくなる」などの処理になるのでしょうか？
4. 説明に『この後ろに隠れた場合、敵から視認はできません』とありますが、この「後ろに隠れた」とはどのような状態を指すのでしょうか？ この効果を使用するには装備する（装備欄に記入した状態にする）必要があるのでしょうか？
また、据置盾の後ろに隠れている間、こちらから敵を視認することは可能でしょうか？

回答：

1. 正しくは「自由行動」です。訂正してお詫び申し上げます。
2. はい、使用できます。そのキャラクターが、地面に置かれた据置盾を装備していることが必要です。
他にその据置盾を装備しているキャラクターがいなければ、主行動で装備できるものとします。
3. はい、ペナルティはかかります。
質問の例の場合は、盾を設置していても盾を装備している扱いになるため、野伏レベルは適用できません。
4. この記述は、据置盾を盾受けに使用できる条件を満たしたキャラクターに、自動的に適用されるものです。この効果で隠れているキャラクターは、このキャラクターへの直線上に据置盾が存在するキャラクターからは視認できません。
ただし、通常は意図して位置取りをしなければ視線の遮断は起こらず、どちらかが横にズレるように移動すれば、視線は通るようになります。
据置盾の後ろに隠れているキャラクターからは、他のキャラクターを視認できます。



質問：

据置盾（パヴィス）（⇒391頁）についての質問です。

1. この盾は、戦闘する場所まで運んで使うものですが、運んでいる間は「盾」として「装備」欄に記入しなければならないのでしょうか？ それとも、「所持品」の中に入れておけばよいのでしょうか？
2. この盾を「所持品」として持っている場合、斥候や野伏にペナルティを受けるのでしょうか？

回答：

1. どちらも可能です。ただし、据置盾を使用するには、「装備」欄に記入している状態で、なおかつ補助動作自由行動で地面に置く必要があります。こうして据置盾を地面に置いた後も、「装備」欄には残り続け、一方で両手は空いた状態になります。据置盾を置いた場所から「近接距離」を超えて移動した場合、盾としては使えなくなりますが、「装備」欄には残り続けます。そして、また据置盾から「近接距離」以内に戻ってくれば盾として使用できるようになります。据置盾を装備から外したい場合は、補助動作自由行動で外してください。（2021年4月28日修正）

2. いいえ。「所持品」として持っているだけでは、ペナルティは受けません。



・魔法の装備品について

質問：

短弓（ショートボウ）（⇒382頁）や投石紐（スリング）（⇒381頁）など、そのものを直接ぶつけるのではなく、矢や石で遠隔攻撃を行う武器があります。そのような武器が魔法の武器（⇒392頁）になった場合も、命中と威力に補正を与えるのでしょうか？ また、その攻撃は魔法攻撃として扱いますか？

回答：

そのような場合、魔法の武器の補正は命中にのみ適用され、威力に適用することはできません。その攻撃を魔法攻撃として扱うこともありません。

矢や石を放つ武器で魔法攻撃を行いたい場合は、矢弾など射出するものが魔法の武器である必要があります。

PCはGMの許可があれば、魔法の武器として加工された矢弾（⇒396頁）を手に入れることが可能です。購入価格は流通している単位ごとに計算します。例えば、矢（⇒397頁）は10本あたり銀貨5枚で流通しているため、「矢+1」の価格は10本で銀貨125枚となり、「矢+2」の価格は10本で1050枚となります。魔法の武器の矢弾を魔法の武器の弓などで射た場合は、命中への修正は二重に適用されます。

また、投矢（⇒380頁）は1つ1つを魔法の武器にしなければならず、魔法の武器である「手頃な石+1」などは存在しないものとします。



★質問：

魔法の矢弾として、「手頃な石+1」は存在しないということですが、「石弾+1」は存在するのでしょうか？

回答：

存在しても構いません。

GMが存在すると判断した場合は、「魔法の武器」（⇒基本392頁）としてデータを作成してください。



・冒険アイテムについて

質問：

上質な触媒 (⇒396頁) は銀貨10枚、無限に使える触媒入れや鞆 (⇒395、396頁) は銀貨30枚ですが、竜司祭の竜の牙、《力与 (エンチャント・ウェポン)》 (⇒基本300頁) の「蜜蠟」、《粘糸 (スパイダーウェブ)》 (⇒基本308頁) の「にかわ」など、通常の質の触媒を1つだけ購入したい場合、銀貨何枚になるのでしょうか？

回答：

GMの許可があれば、通常の質の触媒を購入することが可能です。

《力与》の「蜜蠟」、《粘糸》の「にかわ」といった日用品は、銀貨3枚で購入できます。

《小鬼 (クリエイト・ゴブリン)》 (⇒304頁) の「小鬼の歯」や竜牙爪の「竜の爪や牙」 (⇒基本340頁) といった特殊な品物、《風化 (ウェザリング)》の「風化しかけた石」 (⇒351頁) や《恐怖 (フィアー)》 (⇒361頁) の「イナゴの死骸」といった通常商品として流通しないものは、最低銀貨3枚とした上で、GMの判断によって、それ以上の価格で流通しているとしてもかまいません。



質問：

石弾袋 (⇒396頁) に、投擲武器である投石 (ストーン) (⇒380頁) を収納できますか？

収納できる場合、自由行動で取り出す事はできますか？

回答：

はい、収納できます。

石弾袋に収納されている手頃な石、石弾 (ストーンブリット) (⇒396頁)、投石 (ストーン) 用の石などの「石」に類するアイテムは、自由行動で取り出せます。



質問：

矢弾は再利用できますか？

回答：

原則として、再利用はできません。

ただし、GMが認めるのなら、再利用しても構いません。



質問：

原作では、角灯 (ランタン) (⇒398頁) を腰に付け、片手を空ける描写があります。TRPG版でも可能でしょうか？

回答：

いいえ。ルール上は不可能です。しかし、GMは、「武器」欄1つに角灯を記入させる、ダメージを受けるたびに1d6して「1」なら壊れるなどのペナルティを課した上で、これを認めてもかまいません。



質問：

煙玉（⇒402頁）は、投げることによって効果を発揮するアイテムですが、射程などはどのように判断すればよいのでしょうか？

回答：

煙玉は、投石（ストーン）と同様に10m以内の地点に投げられます。ただし、煙玉は狙った場所に的確に命中させなくては効果を発揮しないものではないため、原則として命中判定は不要です。しかし、状況や使い方が特殊であるために、GMが必要であると判断した場合には、命中判定を行わせてもかまいません。



質問：

ロバや馬などの動物（⇒404頁）に、テントや矢筒などの移動力にペナルティのある荷物を運ばせた場合、ロバの移動力は下がるのでしょうか？ もし、下がらないのなら、どれくらいの量の荷物までなら、運ばせても移動力が下がらずに済むのでしょうか？

回答：

これらの動物がどれくらいの荷物を運べるかは、GMが判断します。原則としては、人間の大人1人と同程度の重さまでなら移動力を低下させることなく運べるものと考えてください。これを数値で表すなら、「所持品の移動修正」を合計で「-20」まで無視できるとするのが妥当でしょう。これを越える荷物を運ぶ場合は、「移動修正の合計（マイナスではなく絶対値）-20」だけ移動力が低下するものとしてください。



質問：

鎮痛剤（⇒407頁）を使って「^{オーバーキャスト}限界突破」（⇒227頁）を行った場合、消耗の蓄積を後回しにして無制限に呪文が使えるのでしょうか？

回答：

現状のルールでは、無制限に「^{オーバーキャスト}限界突破」を行うことが可能です。
しかし、無制限な呪文の使用には、バランス上の問題があるため、鎮痛剤で後回しにできる消耗は6点までとしてください。
このため、鎮痛剤を使った状態で受けた消耗が6点を超えた場合、即座に鎮痛剤の効果は切れて、後回しにしていた消耗と新たに受けた消耗を蓄積します。
正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



★質問：

水中呼吸の指輪（⇒基本410頁）は、「即座に《呼吸》（⇒基本318頁）の効果を受け、その効果は8時間持続する」というものですが、効果を受けた後で指輪を外しても維持し続けますか？

回答：

はい。いったん《呼吸》の効果を受けたら、水中呼吸の指輪を外しても8時間は《呼吸》と同様の効果が持続します。



第5章 ゲームマスターガイド

★質問：

言葉が通じない登場人物（NPC）をシナリオに出したのですが、真言呪文《通訳》（⇒基本298頁）では持続時間が短すぎて不便です。どのように解決したらいいでしょうか？

回答：

「言葉が通じないNPC」以外に、「両者の言葉を理解できるNPC」を登場させ、なんらかの利益（銀貨を支払う、依頼を引き受けるなど）を提供する事によって通訳してもらうのが良いでしょう。

あるいは、「言語を翻訳してくれる魔法の品物」を、PCたちに一時的に貸与したり、なんらかの手段（遺跡で発見するなど）で与えたりするのも良いかもしれません。例えば、「言葉の通じない重要人物（何らかの特別な知識を持っている人物や事件の目撃者など）」と話すために、通訳の耳飾りがあるという遺跡に向かうというシナリオから始めるのも良いでしょう。



第6章 怪物

質問：

闇人（ダークエルフ）や人喰鬼（オーガ）、その他の悪役はどうやって小鬼（ゴブリン）を指揮しているのでしょうか？
小鬼を率いるボスを出そうとしたとき、いつも「どうやって言うこと聞かせているの？」と悩みます。
祈りし者に知られていないだけで、祈らぬ者のなかではゴブリン語は知られているのでしょうか？
只人で盗賊のボスが、小鬼を指揮する方法はありますか？

回答：

統率には、言語による意思疎通は必須ではありません。
身振り手振り、表情や語調による感情表現、事前の調教などの言語以外の手段によって、簡単な命令を伝えることは可能だからです。
雑兵として扱う程度なら、それで十分に意図が伝わるものとしてください。



質問：

怪物の中には攻撃手段に武器が指定されているものがあります。こういった存在が、武器を投擲する、真言呪文の《無手（クラムジー）》（⇒303頁）の効果や痛打表（⇒201頁）の効果で落とすなどして武器を失った場合、データ的にはどのような変化が生じるのでしょうか？

回答：

怪物が武器を失った場合、その武器を用いた攻撃が行えなくなります。
攻撃手段を失うなどして素手で攻撃する場合は、もともと設定された（武器を用いた）任意の攻撃と同じ達成値で、半分の威力を持つ攻撃としてください。これにより、他のデータも「タイプ:近接」「射程:なし」、「属性:殴属性」に変化します。
また、人喰鬼（オーガ）（⇒580頁）の「吹き飛ばし」や首無し騎士（デュラハン）（⇒606頁）の「3回行動」など、武器での攻撃の際に効果を発揮する特殊能力も存在します。前者は効果を発揮できなくなり、後者は蹄2回の攻撃だけになって攻撃回数が1回減少します。



質問：

動植物の怪物がしばしば持つ特殊能力の「群れ」（⇒582頁など）によって、怪物が支援効果を受けられる上限はいくつになりますか？ 統率者の表記が無いため、かなり極端な数字も出してしまうように思います。

回答：

ルール上、「群れ」による支援効果に上限は存在しません。
ただし、範囲内に存在できる怪物の数は、状況によって制限される可能性があります。GMは、地形や怪物の大きさ、戦い方などを考慮して、一定範囲内に存在できる怪物の数に制限をかけてもかまいません。



質問：

ボス（統率を持つ怪物）についての質問です。

ルールブックの216頁には、統率できるモブのレベルは「ボスのレベルの半分」以下とあります。しかし、同じく572頁には、「自分のレベル」以下との記載もあり、どちらかが誤植ではないかと思えます。

どちらが正しいのでしょうか？

回答：

ボスが統率できるモブのレベルは「ボスのレベルの半分以下」が正しいです。

572頁の表記については、正誤表に修正を追加しておりますのでご確認ください。

また、『GM マガジン Vol.9』に掲載されたシナリオでは、岩喰い（ロックイーター）の1体が「ボス（統率者3）」を持っており、他の岩喰いを統率できるように記載されていますが、これは誤りです。

すべての岩喰いに、「群れ／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は岩喰いでなくてはならない」が正しい記載となります。

ご迷惑をおかけして申し訳ありません。お詫びして、訂正いたします。



質問：

怪物（モンスター）を運用する際に、移動妨害判定（⇒147頁）のような「データに基準値や達成値が明記されていない判定」を行う必要が生じた場合、どの数値を使用するのが適当でしょうか？

回答：

「怪物の知能による達成値」（⇒570頁）を使用してください。この時、モブが多くて処理が煩雑になってしまう場合は、2d6を「7」として判定を省略してもかまいません。



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：

小鬼（⇒574頁）や竜牙兵（⇒617頁）など、怪物が持つ支援効果には、ボスの「威力」が上昇するものが存在します。

この「威力」は武器の威力のみをさすのか、呪文を使った場合でも威力が上昇するのか、どちらでしょうか？

また、これらの支援効果を《力矢（マジックミサイル）》（⇒321頁）に適用する場合、「矢」の1本1本の威力が上昇するのでしょうか？

回答：

支援効果によって上昇する「威力」とは、怪物のデータに「威力」として書かれているもの——つまり、近接攻撃・遠隔攻撃の「威力」のみとします。

また、このため、《力矢》にはそれらの支援効果は適用できません。



質問：

狼（ウルフ）（⇒385頁）などのモンスターが持つ特殊能力「群れ」は、具体的にどんなタイミングで使い、どのように処理するのでしょうか？

回答：

特殊能力「群れ」は、自分の手番で、他のキャラクター1体を対象として「支援効果を与える」と宣言することで、次の自分の手番までの間、対象に支援効果を与えるものです。

ただし、統率されてはいないため、行動順は変化しませんし、士気判定（モラルチェック）も免除されません。一方で、ボスが持つ特殊能力「統率n」の上限にも影響を与えないという利点もあります。



質問：

粘菌（スライム）（⇒583頁）の特殊能力の「取り込み」によって捕まっているキャラクターは、脱出する以外の行動は行えるのでしょうか？

また、取り込まれているときに判定にペナルティは無いのでしょうか？

回答：

脱出する以外の行動は可能ですが、移動はできないものとします。

「取り込み」をしている間は、粘菌も移動できず、取り込まれている対象が強制的に移動させる効果を受けても粘菌の「近接距離」の範囲外に移動させられる事はないものとします。

また、取り込まれている対象が行う判定へのペナルティはありません。

鳶縄（⇒584頁）などの特殊能力の「締め付け」「丸呑み」、熊（⇒594頁）の特殊能力の「ベアハッグ」も同様に扱います。

正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



質問：

蛇鷄（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. もとから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。



質問：

「飛竜（ワイバーン）（⇒596頁）」や「若火竜（ヤングレッドドラゴン）（⇒598頁）」が所持している特殊能力の「炎無効」についての質問です。

《火矢（ファイアボルト）》（⇒316頁）や《火球（ファイアボール）》（⇒316頁）などの「火属性」のダメージは受けますか？

また、《熱波（ヒートウェイブ）》（⇒360頁）のような「高熱」によるダメージは受けますか？

回答：

怪物の特殊能力「○○無効」は、対応する属性だけを持つダメージや不利な効果は無効にするものとし、「炎無効」は火属性に対応するものとし、

ご質問の例ならば、いずれのダメージも防ぐことができます。



質問：

水の大精霊 (⇒600頁) は《吹雪 (プリザード)》 (⇒362頁) を使えますが、(固定値で運用している場合には) 行使時の達成値は「17」しかなく、自動的に行使に失敗してしまいます。どのように処理するべきでしょうか？

回答：

《吹雪》を使用したい際は、固定値でなくサイコロを振って達成値を算出する、あるいは達成値17でも行使に成功する (効果表は、最低の——つまり、「20～24」の項目を参照する) ことにしてください。

この場合、どちらのルールを使用するかは、GMが決定してください。

また、PCが使役している場合は、その行動について因果点を使用できます。このルールを用い、失敗を成功にしたり、成功を大成功にしてもかまいません。



質問：

骸骨 (スケルトン) (⇒601頁) や竜牙兵 (ドラゴントゥースウォーリアー) (⇒617頁) などが持つ特殊能力の「完全耐性 (毒、病気、精神)」についての質問です。

この特殊能力を持つアンデッドなどに対して「生命・精神・物質・空間」属性を持つ《解呪 (ディスペル)》 (⇒326頁) を使っても、無効化されてしまうのでしょうか？ 同様に「水、精神」属性の《酩酊 (ドランク)》 (⇒358頁) の場合は、どうでしょうか？

回答：

特殊能力の「完全耐性 (〇〇)」は、対応する属性のいずれかが含まれている効果を完全に無効化します。

このため、《酩酊》は、特殊能力の「完全耐性 (毒、病気、精神)」を持つ怪物には効果を現しません。

一方の《解呪》は、特殊能力の「完全耐性 (毒、病気、精神)」を持つ怪物に対しても有効なものとして扱ってください。そのために、《解呪》の効果に「これらの効果は、あらゆる耐性を無視して適用されます」という旨の文言を追加します。正誤表にて追加しておりますので、併せてご確認ください。

この特殊能力のように、「耐性」という用語を使っている能力は、「対応する属性」が複数ある属性の一部である場合にも有効なものとして扱います。関連する事項として、呪文の《呼気 (ブリージング)》 (⇒318頁) についてのQ&Aもご確認ください。



質問：

悪霊 (ゴースト) (⇒604頁) の特殊能力「吸精」の記述には「抵抗に失敗すると～」とありますが、幽鬼が持つ同名の特殊能力の記述から魂魄抵抗判定が適当だと思うのですが、正しいでしょうか？

回答：

はい。「魂魄抵抗判定 (魂魄反射)」を行ってください。

悪霊の特殊能力「吸精」の記述については、正誤表にて訂正しておりますので、ご確認ください。



質問：

幽鬼 (⇒606頁) などが持つ特殊能力の「霊体の身体」は、魔法攻撃以外のダメージを受けない能力です。また、怪物が消耗を受ける場合、消耗の代わりにダメージを受けます。

つまり、「霊体の身体」を持つ怪物は、「限界突破」^{オーバーキャスト}が無制限に行えるのでしょうか？

回答：

「霊体の身体」では、消耗の代替によるダメージは無効にできないものとしてください。



質問：

腐竜（⇒607頁）についての質問です。

1. 腐竜が合体する（消滅させてその生命力だけ自身の生命力を回復する）場合、すべての創り出した腐竜を1回の主行動で合体できるのでしょうか？
2. 合体時には腐竜はどれだけ離れていても良いのでしょうか？
3. 創り出された腐竜が死んでいても合体して戻れるのでしょうか？ それとも、分裂体が倒された場合、もう元の生命力には戻れないのでしょうか？
4. 腐竜Aが分裂してBを作成したとき、Bが合体を選択してAを吸収することは可能でしょうか？
5. 分裂体は《分身》（⇒279頁）の呪文と同様に意識は1つなののでしょうか？ 完全な別個体扱いなののでしょうか？ 分裂体の行動を、本体は認識しているのでしょうか？
6. 分裂すると生命力は半分になりますが、生命力1の腐竜が分裂した場合、端数切り上げ処理により生命力1のまま2体が増えます。また、分裂した個体も分裂を保持しているため、1体でも存在すると、どんどん倍々に増えていきます。分裂に制限はないのでしょうか？

回答：

1. はい。同じ腐竜に由来する個体なら、何体でも1回の主行動で合体できます。
2. いいえ、「近接距離」にいる必要があるものとします。
3. 死んでいる腐竜とは合体できず、分裂した腐竜が死ぬと生命力はもとには戻らなくなります。
4. はい、可能なものとします。
5. 分裂して増えた腐竜ともとの腐竜は、別の個体として扱います。合体した場合、自我はふたたび統合されます。
6. 生命力1の場合は、分裂できないものとします。正誤表にも追加しておりますので、併せてご確認をお願いします。



★質問：

吸血鬼専用技能【邪な土】（⇒サプリ100頁）や怪物の特殊能力「邪な土」（⇒基本608頁）の使用タイミングはいつでしょうか？

回答：

「負傷数が生命力以下となった直後」となります。

例え、敵の手番中であっても、その行動（例えば1回目と2回目の攻撃の間）に割り込んで、吸血鬼専用技能【邪な土】（または、特殊能力「邪な土」）の効果で、その場から消え去ることもできます。

正誤表にて記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

怪物の上位魔神の腕(⇒6 1 2 頁)は精霊術を使いますが、上位魔神(⇒6 1 5 頁)は精霊術ではなく、真言呪文を使います。上位魔神が精霊術を使用できないのはなぜでしょうか？

回答：

上位魔神とは、「強力な魔神」に対する総称です。このため、「上位魔神の腕」が、怪物である「上位魔神」の一部であるわけではありません。また、怪物の「上位魔神」のデータも、あくまでも上位魔神の一例に過ぎないため、より強力な数値データや、異なる特殊能力を持っている上位魔神も存在するでしょう。

このため、GMは、真言呪文を使う「上位魔神の腕」や精霊術を使う「上位魔神」を登場させても構いません。



Web公開シナリオ「ある冒険者たちの挑戦」について

質問：

Web公開シナリオ『ある冒険者たちの挑戦』に登場する「毒武器」による生命力の減少効果を受けた場合、「生命力×2」も減少しますか？

また、生命力の減少と継続ダメージは、1回の《解毒（キュア）》（⇒324頁）などで、まとめて両方とも取り除けますか？

回答：

はい、その通りです。消耗やその他の効果で「生命力」が減少した場合、「PCが耐えられる負傷数（＝生命力×2）」も同時に減少します。

また、この毒の効果は、1回の《解毒（キュア）》で両方をまとめて取り除けます。このとき、2回以上、この毒の効果を受けていた場合は、そのうちの1回分だけを選んで取り除きます。

