

『ゴブリンスレイヤーTRPGサプリメント』 Q&A

作成：グループSNE

ここでは『ゴブリンスレイヤーTRPGサプリメント』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：2021年8月2日】



第1章 キャラクター

・新たな種族について

質問：

「獣人（パットフット）」や「昼歩く者（デイウォーカー）」は、生得技能として【暗視】（⇒基本292頁）が指定されていません。これらの種族は、【暗視】を習得する事はできないのでしょうか？

回答：

いいえ、習得できます。

「【暗視】の習得条件」（⇒サプ52頁）に、「闇人（ダークエルフ）」、「獣人（パットフット）」、「獣憑き（ビーストバインド）」、「昼歩く者（デイウォーカー）」が【暗視】を習得できる事が記載されています。

このため、生得技能として【暗視】が指定されていない「獣人（パットフット）」や「昼歩く者（デイウォーカー）」でも、成長点を消費する事で、他の一般技能と同様に【暗視】を習得したり、成長させたりする事ができます。



質問：

獣人の出自である「労働者」（⇒サプ58頁）で習得できる冒険者技能【忍耐】と一般技能【労働】ですが、来歴の「奴隷」や「孤児」（⇒いずれも基本87頁）でも同じものが習得できます。この場合、来歴による技能の取得ができなくなるのでしょうか？ それとも被った分の成長点を取得する事ができるのでしょうか？

回答：

来歴による技能の習得ができなくなります。

ただし、GMの判断で、救済処置として、習得できなかった分の成長点を与えても構いません。



ビーストバインド

・獣憑きについて

質問：

ビーストバインド

ホーリーライト

サンライト

獣憑きのPCは、味方のPCが《聖光》（⇒基本331頁）と同時に使用した《浄光》（⇒サブリ255頁）からダメージを受けますか？

回答：

はい、ダメージを受けます。



質問：

ダンピール（⇒サブリ74頁）や獣憑き（⇒サブリ67頁）のPCは、「邪悪な存在」ですか？

回答：

デウォーカー

ダンピールを含めた「昼歩く者」は、完全な吸血鬼ではなく、アンデッドには分類されません。このため、原則として「邪悪な存在」には含まれず、吸血鬼専用技能【吸血鬼感知】（⇒サブリ88頁）や【邪悪感知】（⇒サブリ91頁）には反応しません。

ビーストバインド

一方、獣憑きは、「邪悪な存在」として扱われます。このため、【邪悪感知】に反応し、クルースニク（⇒サブリ76頁）が「破邪顕正状態」（⇒サブリ78頁）になる条件である「邪悪な存在」にもなり得ます。ただし、仲間や協力者、護衛対象などの「クルースニク自身が友好的だと認識している獣憑き」は、「敵ではない」と認識されるため、「破邪顕正状態」の条件を満たしません。

これらについて、最終的にはGMが判断してください。



・獣人専用技能について

質問：

獣人専用技能の習得は、原則としてキャラクターを作成した時にしか行えません（⇒サブリ59頁）が、この「キャラクターを作成した時」とは、どの時点の事でしょうか？

仮に、通常作成の『8：「技能」と「呪文／武技」の習得』の時点まで可能であるなら、10点の成長点を使用して、最大で10個までの獣人専用技能を追加で習得する事は可能でしょうか？

回答：

獣人専用技能の習得は、通常作成の『8：「技能」と「呪文／武技」の習得』の時点まで可能です。このため、最初に得られる10点の成長点を使って、追加で獣人専用技能を習得しても構いません。

ただし、多くの獣人専用技能には「前提」があるため、「獣人の種類」によっては習得できない獣人専用技能もあります。また、GMが「キャラクターの『姿形』から考えて、その獣人専用技能を習得しているのは不自然だ（相応しくない）」とした場合は、特定の獣人専用技能の習得を許可しない事もできます。



質問：

獣人専用技能【自然崇拝】(⇒サブリ 6 1 頁) の効果には、『この技能の効果を受けて使用した呪文の達成値が「本来の難易度」よりも低かった場合、効力表の効果は一番左端の項目(もっとも効力値の低い効果の場合の効果)を適用します』とありますが、例えば太陽神の神官が奇跡《霹靂》^{パニッシャー}(⇒サブリ 2 5 5 頁)を【自然崇拝(習熟)】の効果と併せて使用し、「効力値 2 5～2 9」を発動させようとした場合、呪文の発動に必要な「難易度 1 0」が「8」になるのか、それとも発動させたい効果に必要な「効力値 2 5～2 9」が「2 3～2 9」になるのか、どちらでしょうか？

回答：

【自然崇拝】の効果は、呪文の発動に必要な「難易度」を低下させます。

このため、《霹靂》^{パニッシャー}を【自然崇拝(習熟)】で使用した場合は、その発動に必要な「難易度 1 0」が「8」になります。



質問：

獣人専用技能【注入毒】(⇒サブリ 6 3 頁) と、吸血鬼専用技能【吸血】(⇒サブリ 8 7 頁) についての質問です。

1. これらの技能は同時に使用できますか？
2. これらの技能は、〔七孔墳血〕(⇒サブリ 2 2 1 頁) などの「素手攻撃」を行う際に使う事ができる武技と併用できますか？
3. これらの技能は、《魔手》^{メイジハンド}(⇒サブリ 2 4 4 頁) や《竜顎》^{ドラゴンバイト}(⇒サブリ 2 4 5 頁) を使用した際の「素手攻撃」でも使用できますか？

回答：

1. はい、使用できます。
2. いいえ、使用できません。
3. 【注入毒】や【吸血】が使用できるのは、牙や爪などを使用した「素手攻撃」が命中した場合のみと判断するのが適切です。このため、《竜顎》^{ドラゴンバイト}では使用でき、《魔手》^{メイジハンド}では使用できないものとして扱うのが、妥当です。



・“昼歩く者”^{デイウォーカー}について

質問：

もともとの種族(本来の種族)が【暗視】(⇒基本 2 9 2 頁)を習得できない場合でも、「獣憑き(ビーストバインド)」や「昼歩く者(デイウォーカー)」は【暗視】を習得できますか？

回答：

はい、習得できます。



質問：

「獣憑き（ビーストバインド）」の「本来の種族」として、「昼歩く者（デイウォーカー）」を設定する事はできますか？

回答：

いいえ、できません。



・ダンピールについて

質問：

ダンピールは、その特徴である「夜の眷属」（⇒サブリ 7 4 頁）によって、太陽光を浴びると吸血鬼専用技能が使えなくなり、すべての判定にペナルティを受けてしまいますが、これらの悪影響とペナルティは精霊術の《暗黒》^{ダークネス}（⇒基本 3 5 7 頁）などによって自身の周囲から太陽光を排除したとしても、日中であれば受けてしまうのでしょうか？

回答：

何らかの手段で太陽光を遮断して、ダンピールが太陽光を浴びないようにした場合は、GMの判断で「夜の眷属」によるペナルティや悪影響を軽減、あるいは無視できるものとして構いません。

例えば、精霊術の《暗黒》^{ダークネス}を使用した場合は、「効力値 1 9」以下の「通常の暗闇」ならペナルティを - 2 程度に軽減（屋内や曇天の下である場合と同様の扱い）し、「効力値 2 0」以上の「魔法の暗闇」ならペナルティを完全に無視した上に、吸血鬼専用技能も使用できる事にしても良いでしょう。

ただし、どの程度の太陽光を浴びれば、どれだけのペナルティや悪影響を受けるかは、それぞれのダンピールごとに異なっても構いません。最終的には、そのダンピールのキャラクター設定や周囲の状況などからGMが判断してください。



質問：

ダンピール（⇒サブリ 7 4 頁）は、太陽光を浴びていると吸血鬼専用技能【吸血】（⇒サブリ 8 7 頁）を行えなくなりますか？もし行えないとすると、太陽光の下では吸血衝動に襲われた場合、解消できなくなってしまうですか？

回答：

はい、太陽光の元では【吸血】は行えません。このため、太陽光の元では吸血衝動を解消できなくなります。

ただし、GMは『吸血衝動を抑えられなくなった（「血の渇き」による魂魄抵抗判定に失敗した）場合は、吸血鬼としての性質が強くなるため、【吸血】が可能になる』と判断して、【吸血】を行わせても構いません。



・クルースニクについて

質問：

クルースニクは、「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を認識し、視認し、戦闘状態になる事で「破邪顕正状態」（⇒サブリ 78 頁）になり、吸血鬼専用技能を使用できるようになります。しかし、「邪悪な存在」を感知できる【邪悪感知】も吸血鬼専用技能であるため、通常は使用できません。

このため、クルースニクが「破邪顕正状態」になるためには、変身前に【邪悪感知】が使える必要があるのではないのでしょうか？

回答：

いいえ。クルースニクが「破邪顕正状態」になるためには、「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を【邪悪感知】で感知する必要はありません。

重要なのは、明確に「邪悪な存在」であると判断できる敵が目の前にいて、戦闘は避けられないという状況になる事です。そして、クルースニクが「破邪顕正状態」になれる状況（「邪悪な存在」を認識し、視認し、かつ戦闘状態に入ろうとしている状況）にいるかどうかは、GMが判断します。

クルースニクの「変身」は、GMが設定する「シナリオ上のイベントの1つ」であると考えるとわかりやすいでしょう。このため、GMはクルースニクのPCが存在する冒険では、そのPCが「変身」できる状況を必ず用意してあげるようにしましょう。



質問：

クルースニクは、《^{ゾンビダンス}骸化》（⇒サブリ 282 頁）でアンデッドに変えた敵や、味方の《^{クリエイト・ゾンビ}屍人》（⇒サブリ 278 頁）で創造したアンデッドを認識して「破邪顕正状態」（⇒サブリ 78 頁）になる事はできますか？

回答：

いいえ。味方の呪文によってアンデッド化した相手は、もともと「邪悪な存在」ではない事がわかっているため、「破邪顕正状態」の条件を満たしません。また、味方により創造されたアンデッドは、仲間として扱われる（つまり、敵ではない）ため、こちらも「破邪顕正状態」の条件を満たしません。



・ズドゥハチについて

質問：

ズドゥハチと「生ける風」の運用にあたって、2点質問があります。

1. ズドゥハチは「生ける風」を召喚している最中、すべての判定に－4の補正が入りますが、これは先制判定も含まれますか？
2. 「生ける風」は先制力を持たず、ズドゥハチの直後に行動しますが、ズドゥハチが「生ける風」を【統率】(⇒基本276頁)し、【采配】(⇒サプリー176頁)の効果を与える事は可能でしょうか？

回答：

1. いいえ、このペナルティは先制判定には影響しません。

「「生ける風」を生み出すために必要な代償」(⇒サプリー80頁)の記述が誤っていました。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。

2. いいえ、できません。

「生ける風」とズドゥハチは、一心同体の存在です。一方で、【統率】は他者に影響を与える技能です。このため、ズドゥハチが持つ【統率】が「生ける風」に影響を与える事はありません。



質問：

^{アザーセルフ}《分身》(⇒サプリー159頁)で発生したズドゥハチの分身が「生ける風」を生み出す事はできますか？

回答：

はい、できます。

ただし、生み出せる「生ける風」は、どんな場合も合計で1体だけです。ズドゥハチの「本体」と「分身」それぞれで、1体ずつの「生ける風」を生み出す事はできません。

また、「生ける風」を生み出す事によって生じるペナルティや悪影響は、「本体」と「分身」の両方が受けます。

このため、「生ける風」を生み出している間は、「本体」と「分身」の両方が「移動、主行動、すべての防御判定」が行えず、「先制判定」以外のすべての判定に－4のペナルティを受けます。

さらに、もし「分身」が何らかの理由で消滅してしまった場合、その瞬間に「生ける風」の消滅条件を満たしたものとして扱い、「本体」が無傷であっても「生ける風」は強制消滅します(同時に、ズドゥハチは即座に「1d6」点消耗します)。



質問：

^{アザーセルフ}《分身》(⇒サプリー159頁)で生み出した「分身」、^{ファミリア}《使魔》(⇒サプリー296頁)や^{ファミリア}《使徒》(⇒サプリー300頁)で獲得した「使魔」や「使徒」の視界を使って、「生ける風」を操作できますか？

回答：

はい、できます。

ズドゥハチは、自身と「精神共有状態」(⇒サプリー118頁)にある「分身」、あるいは「使魔」や「使徒」の視界を使って、自身が生み出した「生ける風」を操作できます。

ただし、「生ける風」がズドゥハチ自身からかなり離れた場所にいたり、「分身」や「使魔」たちが危険に晒されていて常に「生ける風」を視認し続ける事ができないなどの状況に応じて、GMは「生ける風」が行う判定にペナルティを与えても構いません。



・吸血鬼専用技能について

質問：

吸血鬼専用技能【霧化】（⇒サプリ 8 9 頁）によって移動した場合、「移動によるペナルティ」（⇒基本 1 6 3、1 9 4 頁）を受けるのでしょうか？

回答：

はい、受けます。

【霧化】による移動も、通常の「移動」と同じように扱います。このため、「移動によるペナルティ」も同様に受けます。



質問：

吸血鬼専用技能【太陽への適応】（⇒サプリ 9 2 頁）は、「太陽の光を浴びている時に受けるペナルティやダメージを軽減します」とありますが、ダンピールは「直接、太陽光を浴びると、すべての吸血鬼専用技能の効果を得られない」とされています。ダンピールが【太陽への適応】を習得している場合、どちらの記述が優先されますか？

回答：

【太陽への適応】が優先します。このため、【太陽への適応】を習得しているダンピールは、太陽光を浴びても【太陽への適応】による恩恵を受ける事ができます。

【太陽への適応】の解説に、上記の例外事項についての記述が抜けていました。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



質問：

吸血鬼専用技能【血の狂騒】（⇒サプリ 9 3 頁）の効果中にある「1 回だけ」という制限は、「1 回の判定に 1 回だけ使用できる」という意味でしょうか？ それとも、「1 ラウンドに 1 回だけ」などの時間による回数制限でしょうか？

回答：

1 回の判定に、1 回だけ使用できるという意味です。

指定されている代償（「1 d 3」or「1 d 6」点の負傷）を支払う限り、1 ラウンドの間に何度でも使用できます。ただし、【血の狂騒】の効果は、ボーナスを得たい判定を行う前に宣言して、その代償を支払う必要があります。このため、判定のために 2 d 6 した後は、【血の狂騒】の効果は使えません。また、代償を支払う（負傷する）事で、何らかのペナルティや悪影響を受けてしまう場合は、それら（のペナルティや悪影響）が適用された状態で判定を行わなくてはなりません。



質問：

吸血鬼専用技能【影渡り】（⇒サプリ 8 6 頁）や【霧化】（⇒サプリ 8 9 頁）と、冒険者技能【死角移動】（⇒基本 2 6 7 頁）は両立できますか？

回答：

いいえ、できません。

【死角移動】は、「移動」の代わりに行わなくてはなりません。このため、【影渡り】や【霧化】で「移動」した場合、【死角移動】は行えません。



質問：

吸血鬼専用技能【眷族化】（⇒サプリ 98 頁）を「習熟」した場合、「眷族と精神共有状態になる事ができます」と書かれており、「熟練」した場合は「眷族の肉体を自らの身体と同様に操る事ができます」と書かれています。しかし、精神共有状態になった時点で「本体は分体を自由に操作できます」とも書かれています。「習熟」と「熟練」の効果を差別化するにあたって、どのように裁定すればよいのでしょうか？

回答：

【眷族化】の「習熟」では、「眷属」と感覚を共有して、その視覚や聴覚を利用できるようになるだけです。このため、「習熟」の効果にある『「精神共有状態」になる事ができます』という記述が誤りとなります。

ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



・ネクロマンサー 死人占い師について

質問：

死人占い師レベルを適用できる判定に看護判定（⇒サプリ 183 頁）や礼儀作法判定（⇒基本 284 頁）がありますが、これらの判定に神官や竜司祭レベルを適用する事はできないのでしょうか？

回答：

原則として、適用できません。

死人占い師は、医術に精通しているため、看護判定に適性があります。また、職業柄、さまざまな場面での礼法に通じており、礼儀作法判定にも適性があるものとして扱っています。

ただし、神殿に併設されていた医療院で働いていたなど、神官として看護活動をした経験がある場合は、GMの判断によって神官や竜司祭レベルを看護判定に適用する事ができます。

また、礼儀作法判定については、「どこで、だれを相手にしているか？」などの状況によって、GMが適用できる職業を変更しても構いません。例えば、神殿内や祭場での礼儀作法判定であったり、神官や竜司祭に対する礼儀作法判定である場合には、神官や竜司祭の職業レベルも適用できるのが自然です。



第2章 ルール

・状態異常について

質問：

真言呪文《^{スロウ}停滞》（⇒基本 309 頁）の効果によって、先制力が「0 未満（マイナス）」になり、「行動不能状態」（⇒サプリ 110 頁）になったキャラクターを、一般技能【統率（習熟 or 熟練）】（⇒基本 276 頁）や怪物の特殊能力「ボス（統率者 n）」（⇒基本 215、572 頁）の対象にして、その行動順を引き上げる事はできますか？

回答：

はい、可能です。《^{スロウ}停滞》以外の原因によって「行動不能状態」になっているキャラクターに対しても同様です。

ただし、行動順が巡ってきた時点で「行動不能状態」のままなら、そのキャラクターは一切行動できません（何もできずに手番が終了します）。一方で、自分の行動順が巡ってくる前に「行動不能状態」から回復している場合は、通常どおりに手番を行えます。なお、「行動不能状態」（⇒サプリ 120 頁）になった時点で「転倒」してしまうため、手番の最初には必ず「転倒状態」から始まる事に注意してください。



質問：

状態異常の「支配状態」(⇒サブリ 1 1 2 頁)には、『使用者や味方が【統率(習熟)】以上を習得している場合、支配状態にある者を自分と同じ行動順で行動させる事ができます。この時、【統率】の対象になった者は、【統率】を使用したキャラクターに支援効果を与える事が可能です』とあり、基本ルールブックの《使役》^{コントロール・スピリット}(⇒基本 3 5 4 頁)などで呼び出された怪物は「支配状態(強)」として扱うとあります。一方、基本ルールブックの《使役》^{コントロール・スピリット}には、『もし術者が【統率(習熟)】以上を持つ場合、精霊を自分と同じ行動順で行動させることができ、かつ「術者」あるいは「術者が指定するキャラクター 1 体」に「支援効果」を与えることができます』とあります。

サブリメント適用後は、《使役》^{コントロール・スピリット}などで呼び出した怪物に、術者が【統率】を使用しても、「術者が指定するキャラクター 1 体」に「支援効果」を与える事はできなくなるのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。

「支配状態」では、一般技能【統率】(⇒基本 2 7 6 頁)の効果を見直して、怪物の特殊能力「ボス(統率者 n)」と同様に、「統率されたキャラクターから支援効果を受けられるのは、そのキャラクターに【統率】を使用した本人のみ」としました。このため、基本ルールブックの記述からは処理が変更されています。

状態異常ルールを採用する場合は、お手数ですが、上記の通りに処理を変更してください。ただし、状態異常ルールを使用するかどうかは、GMとプレイヤー全員が話し合って決定できます。そのため、この処理が「不自然である」、あるいは「不適切である」と感じる場合は、全員の合意のもとで、このルールを採用しない事もできます。そして、このルールを採用しなかったからといって、サブリメントに掲載されている他の新たなルールやデータを使用できないわけではありません。

サブリメントに掲載されている新たなルールやデータについては、GMとプレイヤー全員の合意のもとに、採用するものと採用しないものを取捨選択できます。また、一度採用しなかったルールやデータも、その後、一切使用できないというものでもありませんし、逆もまた同様です。必要だと感じたものは途中からでも採用できますし、不要だと感じたものは途中からでも不採用にしても構いません。ただし、そのような変更を行う際は、必ず全員で話し合って合意を得てください。そして、この変更によって影響を受けるキャラクター(例えば、「支配状態」のルールを途中から採用する場合における【統率】を習得しているキャラクターなど)については、技能の取り直しなどを認めてあげましょう。



質問：

《分身》^{アザーセルフ}(⇒サブリ 1 5 9 頁、基本 2 9 7 頁)や《使魔》^{ファミリア}(⇒サブリ 2 9 6 頁)などで分体と「精神共有状態」(⇒サブリ 1 1 8 頁)にある時、本体が眠ってしまった場合、この魔法の効果は終了しますか？

回答：

いいえ、終了しません。



・呪文に関する補足について

質問：

呪文維持判定についての質問です。

1. 「呪文維持に関する補足」(⇒サプ150頁)には、「呪文維持を持続している間は、「近接距離」までしか移動できません」とありますが、冒険者技能【移動詠唱】(⇒サプ175頁)の効果には呪文維持判定へのペナルティを軽減する効果が含まれています。このため、呪文維持を行っていても「近接距離」を超えて移動できるように読めますが、どちらが正しいのでしょうか？

2. もし呪文維持している間、「近接距離」を超える移動ができないとした場合、呪文維持している間だけ飛行移動が可能になる《浮遊^{フロート}》(⇒基本319頁)の扱いは、どうなるのでしょうか？

回答：

1. 呪文維持を行っていても、主行動を費やして呪文維持判定を自動的に成功させたのでなければ、移動は行えます。

「呪文維持に関する補足」(⇒サプ150頁)にある「呪文維持を持続している間は、「近接距離」までしか移動できません」という記述は、正しくは「主行動を費やして呪文維持をしている間は～」となります。また、それに続く記述である「呪文維持に失敗した場合～」も、「自由行動での呪文維持に失敗した場合～」となるべきでした。

ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて、これらの記述について訂正いたしますので、そちらもご確認ください。

2. 回答1の通り、自由行動で呪文を維持する場合は移動する事ができます。

このため、《浮遊^{フロート}》を使用する場合は、自由行動で呪文維持を行ってください。この時、呪文維持判定には「移動によるペナルティ」(⇒基本144、163頁)を受けます。



質問：

呪文維持判定の目標値が「使用している呪文の難易度+5」となるのは、自由行動で呪文維持判定を行った時のみですか？それとも、すべての呪文維持判定においてですか？

回答：

すべての呪文維持判定に適用されます。

ただし、主行動で呪文維持を行った場合、呪文維持判定には自動的に成功したものとして扱うため、結果的に目標値の高さは関係なくなります。



質問：

《水^{クリエイト・ポーシオン}薬》(⇒基本306頁)や《霊^{クリエイト・エリクサー}薬》(⇒サプ292頁)は、自由行動で呪文維持を行う必要がありますが、ルール整理後も自由行動で呪文維持した際のペナルティは存在するのでしょうか？

回答：

はい、存在します。



・呪文の改訂データについて

質問：

^{ヒートウェイブ}《熱波》(⇒基本360頁、サプ165頁)についての質問です。

サプリメント発売直前に更新されたQ&Aでは、呪文維持判定を行ったタイミングすべてでダメージが発生となっていました。しかし、サプリメントの改訂データでは、ダメージは自分のターンに1回のみと変更になっています。

どちらが正しいのでしょうか？

回答：

まず、サプリメントに掲載されている改訂データを使用するかを、GMとプレイヤー全員で話し合って決定してください。

その結果、「サプリメントの改訂データを使用する」となったら、改訂データの記述を優先してください。逆に「サプリメントの改訂データを使用しない」と決まったら、質問にあるQ&Aでの回答を採用してください。

このように、サプリメントに掲載されているすべてのルールやデータについて、それを使用するかどうかはGMとプレイヤー全員で話し合って決定してください。



第3章 データ

・冒険者技能について

質問：

冒険者技能【呪文儀式】(⇒サプ177頁)で行えるようになる「集団詠唱」(⇒サプ178頁)の達成値に影響を与える「随唱者の呪文遣い系職業」は、「術者が使用した呪文を使用可能な呪文遣い系職業」だけと書かれていますが、この「術者が使用した呪文を使用可能な呪文遣い系職業」について、次のような場合はどのように判断すればよいのでしょうか？

1. ^{ブリザード}《吹雪》(⇒基本319、362頁)などの複数の呪文系統に存在する呪文の場合、どちらの職業も適用できますか？ それとも、術者が使用した呪文系統と同じでなければならないのでしょうか？

2. 奇跡の呪文は、信仰する神格が異なる場合はどうなりますか？

3. 覚知神の奇跡^{アセンション}《開眼》(⇒サプ267頁)(サ267頁)を使用した場合、「真言呪文1つ」を一時的に習得できます。こうして習得した真言呪文を、集団詠唱の術者が使用した場合、随唱者として参加して「神官レベル」を適用できますか？

回答：

1. 術者が使用した呪文系統と、同じ呪文系統でなければなりません。このため、集団詠唱の術者が真言呪文の^{ブリザード}《吹雪》を使用した場合、随唱者として参加するには魔術師を習得している必要があります。

2. 原則として、信仰している神格が異なっていた場合でも、神官であれば奇跡の呪文の集団詠唱に随唱者として参加できます。ただし、外なる神(覚知神、死灰神)は例外です。これらの神格を信仰する神官が、他の神々を信仰する神官による集団詠唱に参加する事はできません。

3. 適用できません。

^{アセンション}《開眼》で習得した「真言呪文」は、「覚知神の信徒が習得できる奇跡」として扱います。このため、同じ呪文名であっても、「魔術師が使用する真言呪文とは別の呪文系統の呪文」とであると判断されるからです。一方で、術者が^{アセンション}《開眼》で習得した「真言呪文」を使用する場合、その集団詠唱には「覚知神を信仰する神官」が随唱者として参加できます。



質問：

冒険者技能【多重詠唱】（⇒サプリ180頁）では、1ラウンドに2つ以上の呪文を使用できるようになります。この技能を習得しているキャラクターが《加速》^{ヘイスト}（⇒サプリ164、250頁）で、1ラウンドの間に2回の手番を行えるようになった場合、それぞれの手番で複数の呪文を使用できるのでしょうか？

回答：

いいえ、使用できません。

ただし、《加速》^{ヘイスト}で、1ラウンドの間に、2回の手番を行えるようになったキャラクターは、どちらかの手番で2つの呪文を使用した上で、もう一方の手番でも1つの呪文を使用できます。このため、例えば【多重詠唱（初歩）】を持つキャラクターが《加速》^{ヘイスト}によって、2回目の手番を行えるようになった場合、次の組み合わせのいずれかを選択できる事になります。

- ① 1回目の手番に2つの呪文を使用し、2回目の手番に1つの呪文を使用する。
- ② 1回目の手番に1つの呪文を使用し、2回目の手番に2つの呪文を使用する。

むろん、必ず呪文を複数使用しなくてはならないわけではありません。呪文の使用を思い留まり、呪文使用回数を節約する事は常に選択肢に入ります。



質問：

冒険者技能【猿の如く】（⇒サプリ182頁）を「熟練」以上で習得している場合、近接武器が持つ「刺突」の効果に修正を与える事ができますが、【刺突攻撃】（⇒基本263頁）の効果との計算の順番を教えてください。

回答：

最初に武器が持つ「刺突」効果に【猿の如く】によるボーナスを適用します。その後、【刺突攻撃】の効果による倍率をかけます。

このため、例えば【猿の如く（熟練）】を持つキャラクターが「刺突（+1）」を持つ武器を用いて【刺突攻撃（熟練）】で攻撃した場合、その命中判定後の効力値には「+6＝刺突（+1）」に【猿の如く（熟練）】の効果（+1）を加えた後で、【刺突攻撃（熟練）】の効果（3倍）をかける」のボーナスを得ます。



質問：

冒険者技能【猿の如く】（⇒サプリ182頁）に関する質問です。

魔法の武器（+n）などのもとなった武器の命中修正がマイナスであり、魔法の武器となった事で、命中修正が0以上になった武器に対して、【猿の如く】のペナルティを打ち消す効果は有効でしょうか？

回答：

いいえ。【猿の如く】の効果で指定されている武器の命中修正とは、いま現在、使用している武器の命中修正の事です。このため、魔法の武器を使用している場合は、その魔法の武器そのものの命中修正が採用されます。魔法の武器のもとなった武器の命中修正は考慮しません。

これに類似するものとして、武技〔戦士の手〕（⇒サプリ196頁）や武技〔叩きおろし〕（⇒サプリ215頁）などの場合も、同様に、現在使用している魔法の武器の命中修正がマイナスでなければ、その効果を得る事はできません。



質問：

冒険者技能【猿の如く】（⇒サブリ182頁）は、「武器データを持つ盾」や、盾攻撃（⇒基本195頁）時の「盾の武器データ」に適用できますか？

回答：

はい、適用できます。



・一般技能について

質問：

一般技能【魔法知覚】（⇒サブリ188頁）についての質問です。

1. 【魔法知覚】で把握している範囲にいるキャラクターを対象として攻撃を行ったり、呪文を使用したりできますか？ その場合、ペナルティを受けますか？
2. 【魔法知覚】で、壁やガラス、布などで遮られた空間を把握する事はできますか？
3. 【魔法知覚】は、これを習得しているキャラクターの意思で効果の「ON/OFF」を切り替える事はできますか？ また、習得段階に応じた「範囲」を最大として、範囲を操作したり、範囲を狭める事で「魔力感知に長けているものからの観察判定や第六感判定へのボーナス」を無効化したり軽減したりする事はできますか？
4. 【魔法感知】で、色や模様などを把握する事はできますか？

回答：

1. いいえ、攻撃や呪文の対象とする事はできません。
ただし、GMが認めるのなら、命中判定や呪文行使判定にペナルティを与えた上で、攻撃や呪文の対象にできる事にしても構いません。
【魔法知覚】の解説に、上記に関する補足説明が抜けていました。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。
2. はい。原則として、途中に壁などが存在していたとしても、その向こう側の状況を把握する事ができます。
ただし、GMは状況（壁がかなり分厚い、壁の向こうには大量の物が乱雑に積み重ねられている、大勢のキャラクターで混雑している、魔法を阻害するものがあるなど）により、観察判定に成功しなければ正確に把握できない事にしても構いません。ただし、その場合でも、魔法を完全に遮断したり無効化するものが存在するのでない限りは、おおまかな状況はわかるものとして扱ってください。
3. いいえ、できません。
【魔法知覚】は、キャラクターの意思で効果の「ON/OFF」を切り替えたり、知覚できる範囲を操作したりする事はできません。
4. 魔法知覚は、物理的な視界とはまったく異なる霊的世界を通して見ているため、色や模様などはなんとなく感じる程度で、詳細はわかりません。また、文字情報を読み取る事もできません。



・武技について

質問：

「使用可能武器」欄に書かれた職業についての質問です。「使用可能武器」の括弧内にある、その武器が使用可能な職業が基本ルールブックと異なっているのは誤った記載でしょうか？ 以下の例が見つかっています。

- ・棍杖関連武技が戦士も使用可能になっている
- ・投擲武器関連武技が戦士も使用可能になっている
- ・投擲武器関連武技の使用可能職業に武道家がない

回答：

はい、これらは誤りです。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらをご確認ください。



質問：

「使用可能武器」欄の説明文に関する質問です。「自分の職業の適正装備ではない武器の武技は、その効果を十分に引き出すことができません」（⇒サプリー 192 頁）とありますが、その武技を使った命中判定などで職業レベルを使用できない以外に、データの的に影響はありますか？

回答：

データの的な影響は、武器の使用についての基本的なルールに準ずるものとお考えください。

例えば、複数の種別の武器で使用可能な武技を習得している場合、適正装備でないものであっても使用自体は可能です。しかし、例にあげられたように命中判定などにおいて、職業の修正は得られません。



質問：

「使用条件：盾を装備している」の武技についての質問です。

「用法：両手」の武器を装備しているなど、盾を装備していても手に持っていない状況でも使用できますか？

これは「使用条件：盾を装備している」の武技と、〔反らし〕（⇒サプリー 204 頁）についての質問です。〔反らし〕の解説にあるような、「魔法すらもその剣でもって弾くことができるといいます」のように、〔反らし〕の武技と武器を持つキャラクターは〔呪文偏向〕（⇒サプリー 203 頁）のような「使用条件：盾を装備している」武技を使用できますか？

回答：

いいえ、使用できません。

「使用条件」の「盾を装備している」は、分類が「盾」である防具を片方の腕に装備している（かつ、保持している）事です。武技などで、武器による盾受けが可能であっても、それは「盾を装備している」とはみなしません。

呪文の効果による盾については、GMが状況に応じて判断してください。



質問：

長剣など「用法」に「片手、両手」とある武器と、「使用可能武器」についての質問です。

1. 「用法:片手、両手」の武器は、「用法:片手」「用法:両手」のどちらかを「使用可能武器」で指定する武技で使用できますか？
2. 「用法:片手、両手」の武器を片手で使用している際、「用法:両手」を「使用可能武器」で指定する武技で使用できますか？
3. 「用法:片手、両手」の武器を両手で使用している際、「用法:片手」を「使用可能武器」で指定する武技で使用できますか？

回答：

「用法:片手、両手」の武器について、特定の武技を使用できるかは「現在、どの用法で使っているか」で判断してください。
両手剣など「両手で使っている事を前提とした武器」のみで使できる武技は、該当武器を両手で保持している状態のみ使できます。同様に「片手で使っている事を前提とした武器」のみで使できる武技は、該当武器を片手で保持している状態のみ使できます。

長剣のような「片手剣に分類されているが、両手の用法もある」武器は、両手用武器の武技も使用可能です。ただし、GMは、状況に応じてこれを禁止しても構いません。



質問：

常時効果を発揮する武技は、いつ、発動を宣言しますか？

回答：

宣言する必要はありません。宣言なく発動するので「常時」です。



質問：

武技「戦士の手」(⇒サプ196頁)は、「武器データを持つ盾」や、盾攻撃(⇒基本195頁)時の「盾の武器データ」に使用できますか？

回答：

はい。命中修正に「- (マイナス)」がある武器としてみなせます。



質問：

武技「崩拳」(⇒サプ197頁)は、武技「鬼走」(⇒サプ200頁)によって「移動せずに0m+3mの位置変更」をおこなった後で使用できますか？

回答：

いいえ。「鬼走」は移動をおこなった場合に移動距離を増やす武技です。近接攻撃範囲が増えるわけではありません。



質問：

武技〔崩拳〕（⇒サプリ 1 9 7 頁）は〔飯綱落とし〕（⇒サプリ 2 1 9 頁）で実行する近接攻撃と同時に使用できますか？

回答：

はい、使用できます。しかし「高所から落下しながら使う」場合は「足場不安定」とみなして、GMの判断で使用不可としていいでしょう。



質問：

武技〔崩拳〕（⇒サプリ 1 9 7 頁）を使う際に〔地功拳〕（⇒サプリ 2 2 1 頁）によって「足場が安定した状態である」とみなすことはできますか？

回答：

ある程度は。この効果の「足元の状態が悪い」は「地面の状態」による修正を指します。GMが個々の状況で使えるかどうか判断してください。



質問：

正道（ルタ）神の奇跡^{パスファインダー}《先 駆》（⇒サプリ 2 5 0 頁）の使用後に、武技〔崩拳〕（⇒サプリ 1 9 7 頁）は使用可能ですか？

回答：

はい、使用可能です。

呪文や技能などの効果によるキャラクターの移動は、「移動として扱う」と明記されていない限り、通常の「移動」とはみなしません。



質問：

武技〔楯の城（スキャルドボルグ）〕（⇒サプリ 2 0 1 頁）についての質問です。

この武技の「消費／回数制限」は「消耗 1 点」との事ですが、この「消耗 1 点」とは、詳細にかかれている「また、敵から受けるダメージが決定された後、1 点消耗する事で、装甲値を「+ 2 d 3」できます」の部分の事でしょうか？

回答：

はい、追加効果を受ける場合にのみ、1 点消耗します。

正誤表にて、該当する記述を訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔擬死〕（⇒サプリ 2 0 2 頁）についての質問です。

この武技を使用して伏せた場合、視界や聴覚などの感覚に制限はかかりますか？

回答：

いいえ、制限はありません。

ただし、状況に応じて、GMは「顔を伏せている状態である」「目に血が流れ込んでいる状態である」などと判断して制限をかけても構いません。



質問：

武技〔擬死〕（⇒サプリ202頁）についての質問です。

〔擬死〕を行っている最中に一般技能【信仰心】によって発声も動作も伴わない呪文を行使した場合、〔擬死〕は解除されますか？

回答：

はい。解除されます。

ただし、GMの判断で「気づかれない」としたり、「敵対者などが気付くための判定を行う（多くの場合は、第六感判定になるでしょう）」としても構いません。



質問：

武技〔擬死〕（⇒サプリ202頁）についての質問です。

〔擬死〕を使用しているか能動的に見抜こうとする観察判定は、主行動でしょうか、自由行動でしょうか？あるいは、何らかの不自然な現象が発生した際、即座に行っても構いませんか？

回答：

疑う正当な理由があれば、自由行動で行えます。正当な理由があるかどうかは、GMが状況に応じて判断してください。



質問：

武技〔鵠鵠（セキレイ）の尾〕（⇒サプリ203頁）についての質問です。

この武技の効果である「攻撃した対象に【挑発（初歩）】（⇒基本261頁）と同様の効果を及ぼします」とは、【挑発】の習得段階が「初歩」であるものとして、挑発判定を行うという事でしょうか？

回答：

はい。その通りです。しかし、【挑発】を習得している場合には、そのボーナスを得られるのが妥当と判断して、正誤表にて修正を行いましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔呪文偏向〕（⇒サプリ203頁）について、「この武技は、通常なら装甲値を無視する呪文のダメージに対しても、盾受け判定に成功すれば、盾受け値分のみ減少させることが可能です」とありますが、装甲値を無視する代表的な呪文である《^{マジックミサイル}力矢》（⇒基本321頁）に対しては呪文抵抗判定を行うタイミングがないので「通常の呪文抵抗判定を行った後に行います」とされているこの武技を使う事もできないように読めます。この処理で正しいですか？

回答：

いいえ。「通常の呪文抵抗判定を行った後」は、「判定を実行するタイミング」についての記述であり、この武技自体は呪文抵抗判定を行えない場合も使用可能です。そうした場合は、すぐさま盾受け判定を行ってください。



質問：

武技〔反らし〕(⇒サブリ 2 0 4 頁) を使用し、武器を盾代わりに武技〔呪文偏向〕(⇒サブリ 2 0 3 頁) や〔飛び込み〕、〔盾打ち〕(⇒いずれもサブリ 2 1 1 頁) を使用できますか？

回答：

いいえ、できません。



質問：

武技〔反らし〕(⇒サブリ 2 0 4 頁) に、武技〔楯の城 (スキールドボルグ)〕(⇒サブリ 2 0 1 頁) の常時発動効果は適用できますか？

回答：

条件付きで、はい。使用条件の「盾を装備している」を満たしているかを確認してください。〔反らし〕は、武器が盾であるかのように盾受けと同様の効果を得ますが、盾にするわけではありません。



質問：

武技〔飛竜剣〕(⇒サブリ 2 0 4 頁) を使用して武器を投げた後、そのラウンド中に「武器や盾の持ち替え」(⇒基本 1 9 0 頁) はできますか？

回答：

はい。使用後に手番が訪れたなら、自由行動で持ち替えは可能です。手番を終えていたなら、次の手番まで持ち替えはできません。



質問：

武技〔飛竜剣〕(⇒2 0 4 頁) も通常の移動妨害判定と同様に、対象は近接範囲内の敵のみであり、移動妨害判定に適用できる職業は「戦士レベル」のみなのでしょうか？

回答：

対象は「投擲攻撃の射程内」となります。
判定に適用できる職業は「戦士レベル」のままです。



質問：

敵が武技〔断頭台〕(⇒サブリ 2 0 8 頁) を使用する時、対象の背後に回り込むための運動判定の基準値はどのように決めますか？

回答：

原則として、怪物のデータにない数値を使った判定を行わなくてはならない場合は、「怪物の知能による達成値」(⇒基本 5 7 0 頁) を使用します。
ただし、GMが「この怪物はもっと俊敏だ (あるいは、鈍重だ)」と判断した場合は、それに応じたボーナスやペナルティを与えても構いません。



質問：

武技〔片手打ち〕(⇒サプリ 2 0 9 頁) と〔剣指刀掌〕(⇒サプリ 2 2 0 頁) についての質問です。この 2 つの武技を組み合わせる事により、武道家が適正武器として湾刀を使用できますか？

回答：

はい。武技の修得枠を 2 つ消費する事で使用可能になります。



質問：

武技〔片手打ち〕(⇒サプリ 2 0 9 頁) についての質問です。この武技を自由行動で使用了後、戦闘が終わったり、痛打で武器を落とすなどして、湾刀を手放した場合、以後も効果を継続させる事ができますか？

回答：

いいえ。湾刀を手放すと効果は消えます。再度、手にしたなら、あらためて武技を使ってください。



質問：

武技〔叩きおろし〕(⇒サプリ 2 1 5 頁) で【薙ぎ払い】(⇒基本 2 7 2 頁) 宣言した時、【薙ぎ払い】自体のマイナス補正は命中判定に取り入れるのでしょうか？

回答：

いいえ。【薙ぎ払い】の効果そのものを完全に置き換えます。



質問：

武技〔槍投げ〕(⇒サプリ 2 1 6 頁) や〔冠飛ばし〕(⇒サプリ 2 1 7 頁)、〔戦女神の槍〕(⇒サプリ 2 3 6 頁) (遠隔攻撃の場合) などの投擲を可能にする武技についての質問です。

本来のルールでは、「戦士レベル」は投擲の命中判定に加算できないはずですが、これらの武技を使う場合には、「戦士レベル」を命中とダメージに適用できますか？

回答：

はい。この武技の効果として『投擲による攻撃の命中判定ならびにダメージに「戦士レベル」を加算する』事ができます。

ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔槍投げ〕（⇒サブリ 2 1 6 頁）についての質問です。

1. 「投擲不可」ではない槍をこの武技で使用できますか？
2. 「投擲で使用する遠隔攻撃が行えます」とありますが、この遠隔攻撃は「武器や盾を投擲する」（⇒基本 1 9 6 頁）に従い、「投擲武器」として扱いますか？ それとも、「武器や盾を投擲する」ではなく、槍による遠隔攻撃として扱いますか？

回答：

1. いいえ、本来投擲可能な槍では使用できません。
2. 槍による「射程：1 0 m」の遠隔攻撃とみなし、「投擲武器」としては扱いません（武技の効果として基本ルールの例外です）。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔槍投げ〕（⇒サブリ 2 1 6 頁）は、その槍の命中判定を適用させない事も可能でしょうか？

回答：

いいえ、必ず適用します。
正誤表にいても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔冠飛ばし〕（⇒サブリ 2 1 7 頁）についての質問です。

斧を「投擲で利用可能になります」とありますが、この遠隔攻撃は「武器や盾を投擲する」（⇒基本 1 9 6 頁）に従い、「投擲武器」として扱いますか？ それとも、「武器や盾を投擲する」ではなく、斧による遠隔攻撃として扱いますか？



斧による「射程：1 0 m」の遠隔攻撃とみなし、「投擲武器」としては扱いません（武技の効果として基本ルールの例外です）。



質問：

武技〔剣指刀掌〕（⇒サブリ 2 2 0 頁）についての質問です。

この武技の効果を発揮するには、常に片手で剣指の印を結ぶ必要がありますか？

例えば、この武技と冒険者技能【二刀流】（⇒2 7 1 頁）で、長剣を両方の手に持った二刀流などは可能でしょうか？

回答：

はい、印を結んでいる必要があります。そのため、例に挙げられているような二刀流は使用できません。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔剣指刀掌〕（⇒サブリ 2 2 0 頁）についての質問です。

『ピンと揃えた剣指は、以下のデータで「種別が格闘武器かつ片手剣である武器」として使用できます』とありますが、この効果は片手剣を持っていなくとも使用できますか？

回答：

はい、使用できます。



質問：

武技〔剣指刀掌〕（⇒サブリ 2 2 0 頁）で、片手剣（および剣指）を扱う時、「戦士レベル」や「斥候レベル」を命中判定とダメージに加算できますか？

回答：

戦士については「いいえ」。斥候については、「軽」であれば「はい」。

この武技は、片手剣を「格闘武器」として扱うものなので、格闘武器を適性装備としている職業レベルで扱えます。



質問：

冒険者技能【鉄の拳】（⇒基本 2 6 9 頁）を習得しているキャラクターが、武技〔剣指刀掌〕（⇒サブリ 2 2 0 頁）を習得した場合、「剣指」の威力に【鉄の拳】のボーナスは適用できるのでしょうか？

回答：

はい、適用できます。



質問：

武技〔地功拳〕（⇒サブリ 2 2 1 頁）の効果を使用して、武技〔固め投げ〕（⇒サブリ 2 0 7 頁）の拘束効果に付随する「使用者も転倒状態になる」効果が無効にできますか？

回答：

はい、可能です。



質問：

武技〔地功拳〕（⇒サブリ 2 2 1 頁）の「転倒無視」は常時効果ですか？ それとも 1 ラウンドに 1 回だけ使用できる効果ですか？

回答：

1 ラウンドに 1 回です。



質問：

武技〔地功拳〕（⇒サブリ 2 2 1 頁）の効果で、怪物の特殊能力による「転倒」も無視できますか？

回答：

はい。GMの判断で、無視できるとして構いません。



質問：

武技〔軽功〕（⇒サブリ 2 2 3 頁）を重ねて習得したときの効果について質問です。

武技〔軽功〕を重ねて習得すると、「移動力の種族補正」の倍率が増えます。この効果は常時効果でしょうか？ それとも、武技を使用した1回の判定または1回の移動にのみ効果を発揮しますか？

回答：

〔軽功〕使用時にのみ効果を発揮します。このため、後者になります。



質問：

武技〔軽功〕（⇒サブリ 2 2 3 頁）を重ねて習得したときの効果について質問です。

この武技を複数回重ねて習得した際の効果である「移動力の種族修正」の倍率を+1したものに変更する効果は、重ねて修得するごとに倍率が増えますか？

計算倍率に+0→+1→+2という事で良いのでしょうか？

回答：

はい、その通りです。2回以上習得した場合は、そのたびに「移動力の種族修正」の倍率そのものに+1ずつされていきます。



質問：

武技〔月兎撃ち〕（⇒サブリ 2 2 2 頁）は狭い、あるいは低い場所でも使えますか？

回答：

はい、使えます。「解説」による描写はフレーバーであり、ゲーム的束縛力はありません。

ただし、GMは、状況によっては、この武技を使用不能にしたり、使用する際に何らかのペナルティを課したりしても構いません。その場合でも、「この先はとても狭くなっているため、何かあった時に〔月兎撃ち〕を使う（あるいは、飛び回ったり宙返りをするような動作をする）にはペナルティがあるかもしれない」などのように、あらかじめ警告を与えておく事が望ましいでしょう。



質問：

弩弓を使用した武技について、使用する矢は使用とともにただちにつがえる事ができるのでしょうか？

例えば、武技〔紅蓮の嚙矢〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）で敵1体、味方1体の先制力を調整し、武技〔迎え撃ち〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）で防御をした後に、その手番で更に矢を放つ事は可能ですか？

回答：

はい。矢をつがえる動作も武技の一部です。複数の矢を同時に消耗する武技も、それらをつがえる動作も武技の一部となります。矢の消耗が激しいので、残り本数や矢筒による移動力へのペナルティなどは厳密に管理してください。



質問：

武技〔迎え撃ち〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）についての質問です。

この武技は使用条件に「遠隔攻撃武器を準備している」などの記述がありませんが、自由行動で行う「矢弾をつがえる」といった準備なしで使用できますか？ 例えば、近接攻撃範囲内で自分の手番を挟まず、複数回攻撃を受けた時などです。

回答：

あらかじめ、弓などを装備している必要はありますが、矢弾をとっさにつがえるところまで含めて武技の効果になります。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔迎え撃ち〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）についての質問です。

他の防御判定の代わりに命中判定を行う武技と異なり、「達成値の比べ合い」に勝利した際、「防御に成功したものとして扱う」といった記述がありません。回避した扱いとなるのでしょうか？ それとも、ダメージを受けるのでしょうか？

回答：

はい、通常どおりにダメージを受けます。



質問：

武技〔紅蓮の嚙矢〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）の使用条件についての質問です。

この武技の「使用条件：矢を消費できる」は「矢弾」の消費で問題ないでしょうか？

回答：

はい、矢弾の消費（使う武器にあわせ、石弾や太矢など）で問題ありません。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔紅蓮の嚙矢〕（⇒サブリ 2 2 5 頁）の「使用条件」には「投擲武器を消費できる」とあります。基本ルールブックの 1 9 6 頁にある「盾や武器を投擲する」として扱うとありますが、装備した武器や盾を「投擲武器」として扱って、武技〔紅蓮の嚙矢〕の効果を使用する事は可能でしょうか？

回答：

はい、使用できます。



質問：

武技〔紅蓮の嚙矢〕(⇒サブリ 2 2 5 頁)の飛棍^{ブーメラン}(⇒基本 3 8 1 頁)や血滴子^{フライング・ギロチン}(⇒基本 3 8 2 頁)のような投擲後に手元に戻ってくる、または回収が可能であるアイテムを使用した場合、これらの武器は戦闘終了後でなくとも回収する事は可能なのでしょうか？

回答：

はい。手元に戻ってくる武器は回収可能です。



質問：

武技〔紅蓮の嚙矢〕(⇒サブリ 2 2 5 頁)で、味方 1 人の先制力を上げ、敵 1 体の先制力を下げる効果を同時に得る場合、矢もしくは投擲武器の消費は 2 つですか？

回答：

2 つです。効果を得るごとに 1 つで、2 つの効果を得ているので、それぞれごとに消費します。つがえなおす行為も含めて武技の一部とみなしてください。



質問：

武技〔視線の罟 (LOS トリック)〕(⇒サブリ 2 2 6 頁)の使用条件について質問です。

何らかの効果 (怪物の特殊能力「巨大」や、真言呪文《巨大》^{ビッグ}《魔手》^{メイジハンド}) により近接攻撃可能な範囲が 5 m より広がっている場合、武技使用者の周囲 5 m に敵がいなくても広がった範囲内に敵がいれば使用不可になるという認識でよろしいでしょうか？ 逆に、武技使用者の近接攻撃は届かないが、何らかの効果により近接範囲が広がっている敵対存在の近接攻撃可能な範囲内に使用者がいる場合はどうなりますか？

回答：

武技使用者自身の、〔視線の罟 (LOS トリック)〕使用時の「近接攻撃可能範囲」が基準になります。このため、何らかの効果で「近接攻撃可能範囲」が広がっているのなら、効果適用後の範囲を基準として採用してください。

敵対者の「近接攻撃可能範囲」は問いません。



質問：

武技〔守りの矢〕(⇒サブリ 2 2 6 頁)を使用する時、移動妨害の基準値は「体力反射+野伏レベル」になりますか？ また、冒険者技能【鉄壁】(⇒基本 2 6 0 頁)を適用できますか？

回答：

はい、「体力反射+野伏レベル」になります。また、【鉄壁】も適用できます。

通常の移動妨害判定の「戦士レベル」を「野伏レベル」に置き換える以外は、同様に扱ってください。



質問：

武技〔守りの矢〕（⇒サブリ 2 2 6 頁）と〔阿吽覆滅・甲〕（⇒サブリ 1 9 9 頁）の前者の効果はタイミングが微妙に違うように読み取れなくもないですが、続けて効果を適用できるのでしょうか？ それとも同時とみなされ適用できないのでしょうか？

回答：

〔守りの矢〕は「移動妨害判定」、〔阿吽覆滅・甲〕は「移動妨害判定に成功した後」なので、続けて効果を適用できます。この時、最終的には「阿吽覆滅・甲」の効果『使用者は「5 m」移動し、対象は使用者が指定した場所（5 m以内）に移動』を適用して彼我の位置を決定します。



質問：

武技〔守りの矢〕（⇒サブリ 2 2 6 頁）についての質問です。使用条件に「矢を消費できる」などの記述がありませんが、矢を持っていなくとも弩弓を構えられれば使用できますか？ また、矢を消費せずに使用できますか？

回答：

いいえ、矢は消費します。

必要な記述が抜けてました。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔守りの矢〕（⇒サブリ 2 2 6 頁）についての質問です。この武技による移動妨害判定は、移動を試みた敵が使用者の近接距離にいなくとも行えますか？

回答：

はい。構えている弩弓の射程内であれば使えます。正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔守りの矢〕（⇒2 2 6 頁）は「敵が移動を試みた時に移動妨害判定として実行」と書かれていますが、これは敵が使用者の近接範囲に存在しなければならないのでしょうか？

回答：

いいえ。使用者が装備している武器の射程内で移動を開始するのであれば、この武技を実行できます。



質問：

武技〔撥草尋蛇の勢（奥義）〕（⇒サブリ 2 2 7 頁）についての質問です。

「使用可能武器」にある「序・破の効果は一般装備などでも使用できる」の「一般装備」とは、「撥草尋蛇の勢・序」「撥草尋蛇の勢・破」にある「一般装備のロープ、獣人専用技能による粘糸」を示す言葉ですか？ これらは武器としてのデータを持ちますか？

回答：

はい。それらを指します。獣人専用技能による粘糸は「粘糸／粘液発射」（⇒サブリ 6 6 頁）によって生成されるものです。

また、GMの判断で類似の形状を持つ物品（蔦や細長い布など）を使用して、この武技を使用できます。これらは武器としてのデータはなく「序」「破」の効果を得るためにのみ使用できます。

使った物品の長さはGMが判断し、長さによって効果を修正して構いません。



質問：

武技〔撥草尋蛇の勢（奥義）〕（⇒サブリ 2 2 7 頁）についての質問です。

「撥草尋蛇の勢・序」の「地面に落ちている物品ひとつを巻き取り、跳ね上げて、味方 1 体の手元に戻します」という効果は使用者自身を味方として扱えますか？ また、その場合、手元に戻した武器を同じ手番で、武器攻撃や受け流しなどで使用はできますか？

回答：

はい。「味方」には武技の使用者自身も含まれます。そして、手元に戻した武器などは、その直後から使用できます。



質問：

武技〔半身ずらし（奥義）〕（⇒サブリ 2 3 2 頁）を使用した場合、命中判定の効力値を決めるために、対象は回避判定をする必要がありますか？

回答：

はい。固定値の怪物相手でなければ、その必要があります。



質問：

武技〔筋返（奥義）〕（⇒サブリ 2 3 4 頁）についての質問です。

^{ガイダンス}《真灯》（⇒基本 3 3 6 頁）の効果を受けているキャラクターがこの武技を使用できますか？

回答：

いいえ、使えません。

2 d 6 ではなく「1 d 6 + 固定値」で判定しているため、この武技の対象になりません。



質問：

武技〔追魂奪命の矢（奥義）〕（⇒サプリ 2 3 5 頁）についての質問です。

最初は、「直径 5 m」となり、最大は「半径 1 0 m」となっています。この記述は、誤りと考えてよいでしょうか？

回答：

はい、誤りです。最大は「直径 1 0 m」となります。

ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



質問：

武技〔戦女神の槍（奥義）〕（⇒サプリ 2 3 6 頁）についての質問です。

解説に「投じます」とありますが、この武技を使用した遠隔攻撃は「投擲武器」として扱いますか？ また、射程はどうなりますか？

回答：

あくまで「槍」であり、「投擲武器」としては扱いません。射程は使用した武器によります。武器データに遠隔攻撃時の射程が記載されていない場合は、「武器投擲」（⇒基本 1 9 6 頁）として扱うため、射程は「1 0 m」です。

正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。

なお「解説」の描写はフレーバーであり、ゲーム的束縛力はありません。



質問：

武技〔戦女神の槍（奥義）〕（⇒サプリ 2 3 6 頁）についての質問です。

この武技を使用した遠隔攻撃に、「投げた槍は戦闘に勝利すれば回収できます。ただし、戦闘中には拾えません」といった記述がありませんが、使用后手元に返ってくるなどとして、遠隔攻撃後も使用可能と考えてもよろしいのでしょうか？

回答：

いいえ。投げた槍は敵に突き刺さり、その敵が倒れるまで回収できません。

正誤表にても記述を改めましたので、そちらもご確認ください。



質問：

冒険者技能【狙撃】（⇒基本 2 6 8 頁）を使用した時、次の手番に主行動で射撃を実行する前に武技〔紅蓮の嚆矢〕（⇒サプリ 2 2 5 頁）や〔迎え撃ち〕（⇒サプリ 2 2 5 頁）などを行った場合、【狙撃】によるボーナスは失われますか？

回答：

はい、失われます。

【狙撃】を使用した後、次の手番に「狙いを付けた対象」への遠隔攻撃を実行する前に、矢弾を放ってしまった場合は、【狙撃】の効果は消失します。



・呪文について

質問：

真言呪文《魔手》^{メイジハンド}（⇒サプリ 2 4 4 頁）を使って攻撃する時、「魔術師レベル」を命中基準値に適用する事はできますか？

回答：

《魔手》^{メイジハンド}の呪文行使判定の効力値によります。

もし効力値が「30以上」であるなら、適用できます。命中判定も操作系判定に含まれるからです（⇒基本 1 4 0 頁の表中「操作系判定」欄を参照）。この時、「戦士系職業レベル」の代わりに「魔術師レベル」を適用します。両方を合計して適用する事はできないので注意してください。

効力値が「29以下」の場合は適用できません。



質問：

《赤熱》^{ヒートメタル}（⇒サプリ 2 6 3 頁）には効果時間が書かれていませんが、この呪文は効果が持続しますか？

回答：

いいえ、持続しません。

このため、《赤熱》^{ヒートメタル}の効果は、すぐに失われます。しかし、発熱した金属が即座に冷却される事が不自然だと感じるのなら、GMの判断で、数ラウンドの間、何らかのペナルティが継続する事にしても構いません。

また、10分間をかけて、この呪文を使用した場合は例外です。その場合は、職人が加工を行うのに十分な時間継続します。



質問：

真言呪文の高位呪文《使魔》^{ファミリア}（⇒サプリ 2 9 6 頁）、奇跡の高位呪文《使魔》^{ファミリア}（⇒サプリ 3 0 0 頁）についての質問です。

これらの呪文で従えたり授かったりした使魔や使徒が死亡した場合、シナリオの終了後などに、ふたたび新たな使魔や使徒を従える（授かる）事はできますか？

回答：

可能です。

ただし、使魔や使徒を使い捨てにするようなプレイングは好ましくありません。このため、GMは「長期間の儀式が必要である」「特別な試練を乗り越えなくてはならない」「特別なアイテムや素材を必要とする」などの条件を設け、必要なら新たな使魔や使徒を得るためのシナリオを達成させるようにしてください。そうする事で、新たに使魔や使徒を得る事が容易ではないのだと明示しておきましょう。

なお、新たな使魔や使徒を得るまでの間は、これらの呪文は使用できません。ただし、「習得している呪文」としては扱うため、習得時に失われた「呪文使用回数」を回復しませんし、習得枠も消費したままです。



質問：

精霊術の高位呪文《滅 矢》^{バニッシュアロー}（⇒サプリ 3 0 9 頁）についての質問です。

1. この呪文に対して呪文抵抗判定を行う事は可能でしょうか？
2. この呪文の追加ダメージは「属性のないダメージ」となっていますが、武器本来の「威力」によるダメージは「火、水」属性として扱いますか？
3. どちらのダメージに対しても、冒険者技能【呪文増強・威力】（⇒基本 2 7 4 頁）や一部の怪物の支援効果による「呪文が敵に与えるダメージ」を増加させる効果は適用できますか？

回答：

1. いいえ、呪文抵抗判定はできません。
2. いいえ、扱いません。魔法攻撃としては扱われますが、武器本来の「威力」の属性を変化させる事はありません。
3. 武器本来の「威力」によるダメージには適用できません。武器本来の「威力」によるダメージは、「武器が与えるダメージ」であるため、「この呪文が与えるダメージ」とは扱わないからです。
一方、武器本来の「威力」によるダメージを解決した後で、追加で与えられる属性のないダメージは、「呪文が与えるダメージ」として扱うため、適用されます。



・武器について

質問：

^{フライングシンバル}飛 鏝（⇒サプリ 3 2 4 頁）は、近接武器に分類されていますが、「射程：2 0 m」が設定されています。この「射程」は、近接攻撃を行う際に「射程：2 0 m」という事でしょうか？ その場合、投擲した際は「射程：1 0 m」になるのでしょうか？

回答：

^{フライングシンバル}飛 鏝 の「射程：2 0 m」は、投擲した際の射程です。通常の射程は「近接」が正しい表記となります。
ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



質問：

ブレードボウ

弭槍（⇒サブリ 3 2 6 頁）についての質問です。

1. 「矢」と「太矢」のどちらを使用するのでしょうか？

ブレードボウ

2. 弭槍は、「弩弓」であり「槍」でもあります。槍データを用いての攻撃の際に【武器：弩弓】によるボーナスを加える事は可能でしょうか？

回答：

1. 「矢」を使用します。

必要な記述が抜けていました。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて訂正いたしますので、そちらもご確認ください。

2. 槍として近接攻撃に使用する場合は、【武器：槍】によるボーナスを加えます。

一方、槍として投擲する場合は、【武器：槍】と【武器：投擲武器】のどちらか好きな方を選んで適用できます。もし弩弓として投擲する場合は、「武器や楯を投擲する」（⇒基本 1 9 6 頁）に従って一律のデータを用い、【武器：弩弓】、【武器：槍】、【武器：投擲武器】のいずれかを選べます。ただし、投擲する場合は、いずれの場合でも「戦士の職業レベル」を適用する事はできません。



・冒険アイテムについて

質問：

短剣革帯（⇒サブリ 3 4 2 頁）には、短剣や古龍飛刀が収納出来ますが、飛刀など、短剣に似た形の武器を収納する事は可能ですか？

回答：

いいえ、収納できません。

ただし、GMが認めるなら、短剣に形状がよく似ている投擲可能な小型の片手剣や投擲武器は収納できるものとしても構いません。



・呪われた品（カースド・アイテム）とダミーアイテムについて

質問：

「呪われた品」の効果で呪われたキャラクターは、「可能な限り、その武器で攻撃したり防御したりします」（⇒サブリ 3 6 2 頁）とありますが、この状態で装備品やアイテムが使用できない状態になる事を含む【獣憑き】の「完全獣化」（⇒サブリ 6 9 頁）や祖竜術の高位呪文《^{チェンジ・ドラゴン}竜装》（⇒サブリ 3 0 3 頁）などを使用できますか？

回答：

いいえ、使用できません。

これらの効果を使用すれば「呪われた品」を使用できない状態になる事は明白であるため、呪われているキャラクターはそのような行動を避けようとし、このため、自発的に、これらの効果を使用する事はできません。ただし、これらの効果を持つアイテムやシナリオ上のギミックを「それとは知らずに」使用する事はできます。



第6章 怪物

質問：

複数の呪文系統を持つ怪物についての質問です。サプリメントで追加された怪物によっても処理がまちまちですが、基本ルールブック掲載に掲載されている複数の呪文系統を持つ怪物(吸血鬼など)の「呪文使用回数」はどのように管理すればよいのでしょうか？

回答：

原則として、複数の呪文系統を持つ怪物の「呪文使用回数」は共通です。

例外として、合成獣^{キマイラ}(⇒サブリ566頁)は、複数の頭部を持ち、それぞれの頭部が個別に「呪文使用回数」を持っているものとして扱っています。



質問：

^{ゴブリンロード}小鬼の王(⇒サブリ547頁)の特殊能力「王の奸計」についての質問です。

この特殊能力に対する魂魄抵抗判定に失敗した対象は「呪文使用回数」を1回消費しなくてはなりませんが、「呪文使用回数」が「0」である対象や呪文を使用できる職業を習得していない対象も「呪文使用回数」を消費しなければならないのでしょうか？ また、消費しなければならない場合は、「限界突破」(⇒基本227頁)による「2d6」点の消耗を受けますか？

回答：

いいえ。「呪文使用回数」が「0」である対象が、この特殊能力によって、それ以上、「呪文使用回数」を消費する事はありません。そのため、「限界突破」が適用される事もなく、消耗する事はありません。

一方、呪文遣い系職業を習得していない対象でも「呪文使用回数」が「1」以上残っているのなら、消費します。

正誤表にて、補足説明を追加いたしましたので、そちらもご確認ください。



質問：

^{ゴブリンチャンピオン}小鬼英雄(⇒サブリ548頁)の特殊能力「鼓舞」には、他の怪物が持っている同名の特殊能力には存在する「主行動で使用する」という文言がありません。

^{ゴブリンチャンピオン}小鬼英雄は「鼓舞」を自由行動で使えるのでしょうか？ それとも、「主行動で使用する」という文言が抜けているのでしょうか？

回答：

いいえ、自由行動では使用できません。この特殊能力は、主行動で使用します。

ご指摘の通り、「主行動で使用する」という文言が抜けています。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にて記述を改訂いたしますので、そちらもご確認ください。





質問：

すべての恐竜（⇒サブリ 5 7 2 頁）が持つ特殊能力「寒さに弱い」の効果は「水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に－2のペナルティを受ける」というものですが、この「水属性の効果」とは「水属性のみを持つ効果」の事でしょうか？それとも、「水属性を含む効果」の事でしょうか？

回答：

「水属性を含む効果」の事です。

例えば、《吹雪》^{ブリザード}（⇒基本 3 1 9、3 6 2 頁）は「水かつ風」属性であるため、この呪文に対する呪文抵抗判定には－2のペナルティを受けます。

また、川を堰き止めるもの^{モケレー・ムベンベ}（⇒サブリ 5 7 9 頁）は、特殊能力「寒さに弱い」によって「水属性を含む効果」に対する抵抗判定には－2のペナルティを受けますが、特殊能力「水無効」を持っているため、「水属性のみを持つ効果（水属性しか持たない効果）」からはダメージや不利な効果を受けません。

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：

剣竜^{ジェンロン}（⇒サブリ 5 7 5 頁）や亜拉摩^{アラモ}（⇒サブリ 5 7 7 頁）、暴君竜^{バオロン}（⇒サブリ 5 7 8 頁）が持つ特殊能力「白亜の生命」についての質問です。

1. 特殊能力「白亜の生命」は『水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「10」点軽減する』効果を持ちますが、「水属性でないあらゆるダメージ」とは「水属性を含んでいないダメージ」という意味でしょうか？ それとも、「水属性を含んでいても、水属性だけではないダメージ」でしょうか？

2. 「装甲値での軽減と同時に」とありますが、《力 矢》^{マジックミサイル}（⇒基本 3 2 1 頁）などによる「装甲値で軽減できないダメージ」に対しても、この特殊能力を適用してダメージを軽減する事は可能でしょうか？

回答：

1. 「水属性を含んでいないダメージ」の事です。このため、例えば「水かつ風」属性である《吹雪》^{ブリザード}（⇒基本 3 1 9、3 6 2 頁）によるダメージは、「水属性を含んでいる」ため、軽減できません。

2. いいえ、「装甲値で軽減できないダメージ」は軽減できません。この特殊能力の効果は、ダメージを装甲値で軽減する事を条件として発動するからです。しかし、装甲値を増加させるものではないため、痛打表（⇒基本 2 0 1 頁）の「出目 5」の効果（装甲値が 0 になる）のような「装甲値を増減させる効果」の影響は受けません。

いずれについても、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：

ミノタウロス
牛人（⇒サブリ619頁）の特殊能力「衝撃波」には「回避判定、または盾受け判定に成功しても半分のダメージを受ける」とありますが、盾受けは回避とは違い、大成功でもしない限り、ダメージを確実に無効化できるわけではないので、盾受け成功した場合は適用ダメージを半減できると解釈しても良いのでしょうか？

回答：

この記述は、誤りです。

正しくは、「回避判定に成功しても半分のダメージを受ける」となります。ご迷惑をおかけして申し訳ありません。正誤表にても訂正いたしますので、そちらもご確認ください。



■サブリメント限定版付属の冊子「湖畔の町の冒険譚」

質問：

「湖畔の町の冒険譚」では、一日が「朝」「昼」「夕」「夜」の4つの「刻」に区切られますが、ダンピールの「すべての判定に冒険者レベルの半分が足される」効果が適用されるのは「夜」だけでしょうか？ それとも、明かりが必要な「夕」と「夜」でしょうか？

回答：

明かりが必要となる「夕」と「夜」に適用されます。

