『イマワノワルツ』Q＆A　**2026年11月20日版**

　このQ＆Aは、あなたが『イマワノワルツ』を遊ぶ際に発生するかもしれない“さまざまな疑問”に対して回答を行なうものとなる。
　あなたの疑問を解消し、楽しいセッションの一助となれば幸いだ。

▼書籍略称
　Q＆A内において、『イマワノワルツ』ルールブックは『IW』の略称で表記される。

▼回答がなんだかしっくり来ないな……
　Q＆Aの回答が、目の前の状況にそぐわない局面もあるかもしれない。セッションはナマモノであり、その場にもっともふさわしい解釈や判断はその時々によって異なるだろう。
　現在の状況やシナリオの仕様にそぐわないとGMが考える場合、Q＆Aの回答とは異なる処理を行なってもかまわない。Q＆Aは“絶対のルール”ではなく、参加者の疑問を解消するためのひとつの“参考”として扱おう。
　その上で、特段の支障がないのであれば、Q＆Aを採用することでセッションをスムーズに進めることができるだろう。
　Q＆Aの内容を採用するかどうか、そのセッションにおける最終的な判断はGMが行なうものとなる。

▼Q＆Aの複製
　このQ＆Aは、セッションで用いるためにプリントアウトをしたり、文面をWEBなどに掲載・共有してかまわない。
　ただし、その際は内容を変更することを一切禁止する。
　Q＆A内の一部分をコピーや掲載・共有する場合は、“その質問と回答”の全文を必ず提示すること。

■基本的なルール
Q：“技能と〈昇華〉”または“アイテムと〈昇華〉”は同一のタイミングで使用できますか？
A：はい、使用できます。

Q：判定の結果に対して“達成値の変更”と“振り直し”を両方行ないたい時の処理を教えてください。
A：まずはじめに振り直しの処理が行なわれ、その後に達成値の変更を行ないます。達成値の変更が行なわれた後に振り直しを行なうことはできないものとします。

Q：ROCではないチャートを振った際に、技能や〈昇華〉などの効果で振り直しを行なうことはできますか？
A：いいえ、できません。チャートのダイスロールは判定ではなく、振り直しの効果の対象にならないものとなります。

Q：何らかの宣言が被って【行動値】順（戦闘時はイニシアチブ順）に処理する際、二番目以降に処理される宣言はどのように扱われますか？
A：いったん宣言が差し戻され、一番目の処理が終わった後に“どのような宣言を行なうか”を改めて検討できます。ただし、最初に予定していた内容を行なえない状況となった場合、その内容を宣言することはできません（例：死霊化したため技能を使用できなくなった、など）。

■技能／アイテム
Q：“重傷状態のマイナス効果”には、【移動力】の低下も含まれますか？
A：はい、含まれます。

Q:“使用すると〈死亡〉する効果”を使用した際に、“【HP】を1に変更する効果”でその〈死亡〉を打ち消すことはできますか？
A:いいえ、できません。

▼技能
Q:《天性の肉体》など“【能力値】を＋1する効果”を取得して【能力値】を7へ上げた後に、“取得には【能力値】が7以上必要な技能”を取得できますか？
A:はい、取得できます。

Q:《死なばもろとも》によるダメージをダメージ軽減などで結果的に0にされた場合も、使用者は〈死亡〉しますか？
A:はい、〈死亡〉します。敵のリソースを大きく削ったことを勲章として命尽きましょう。

Q:《死なばもろとも》と《守護者の刃》は同時に使用できますか？
A:いいえ、できません。これらの技能は“同じタイミング”として扱われ、“一度に使える技能やアイテムはひとつまで”の制限に該当するものとなります。

Q:複数体を対象とした攻撃の際に《生かしてはおけない》を使用した場合、すべての防御者に対してダメージを上昇できますか？
A:いいえ、できません。技能の宣言時に対象となる防御者をひとり選択しましょう。

Q:複数体を対象とした攻撃や除霊を行なう際、防御者や抵抗者の中に《疫病神》を取得しているキャラクターがいた場合の処理を教えてください。
A:攻撃者の攻撃判定（除霊判定）のクリティカルは解除され、ファンブル値が上昇します。

Q:スポットに侵入したら罠が発動したなど、イベントによって何らかの判定が発生した際に、《疫病神》を取得しているキャラクターが判定を行なう場合の処理を教えてください。
A:その判定が対決判定である場合は《疫病神》の効果が適用されます。対決判定ではない場合は《疫病神》の効果は発揮されません。

Q:背後霊を取得している場合、《そこにいるんだね？》の効果は発揮されますか？
A:いいえ、発揮されません。背後の頼もしい気配はプライスレスです。

Q:死霊のロールプレイは自由に行なえる（『IW』P253）とありますが、《魂の導き手》はどのように使えばよいのでしょうか？
A:霊能者としての能力をデータで表現したいキャラクターが取得したり、普段は生者とのコミュニケーションを行なわない死霊に使用するなど、“交霊のドラマ”をルールに基づいて行ないたいプレイ向けの技能となります。《魂の導き手》を取得することで〈探索〉や攻略が可能となるシナリオギミックを設定するのも面白いでしょう。

Q:《命に代えても……！》の効果で発生した攻撃の際に《生かしてはおけない》を使用できますか？
A:はい、使用できます。

Q:《命に代えても……！》はイベントシーンやクライマックスシーンでも使用できますか？
A:状況に合わせて、GM判断とします。シナリオの進行的に望ましくない場合は使用できないとしてかまいません。

Q:《不意打ち》と《命に代えても……！》や《瞬速行動》の効果が同じラウンドの開始時に発揮された場合の処理を教えてください。
A:“同様の効果”と見なし、宣言者の中でイニシアチブの高い順に処理が行なわれます。二番目以降の処理となったキャラクターは、一番目の〈手番〉が終了した直後に改めて先ほどの技能を宣言するかを選択できます。

Q：《おぞましき死に様》の効果が発揮している死体をスポットを超えて連れ回し、他のキャラクターに見せつけることで効果を適用できますか？
A：状況に合わせて、GM判断とします。また、そうした“悪趣味”を苦手に感じる参加者がいないか慎重に確認した上で可否を決めましょう。

Q：《抜けないトゲ》の“あなたとの間に〈絆〉を結ぶキャラクター”とは、具体的に誰を指しますか？
A：“あなたが〈絆〉を結んでいるキャラクター”と“あなたに対して〈絆〉を結んでいるキャラクター”の双方を指し、どちらか一方へ〈絆〉を結んでいれば条件を満たすものとなります。

Q：《冷血非情》の“あなたが与えたダメージによって誰かが〈死亡〉”とは、“【HP】が0になるダメージ”でしょうか？　それとも、これまで1点でもダメージを与えていれば、〈死亡〉に加担したとして回復の効果を得られますか？
A：“【HP】が0になるダメージ”を指します。

▼アイテム
Q：“アイテムを失う”とは、その場に落とすということですか？　それとも“消滅する”ということでしょうか？
A：消滅するものとなります。

Q：所持しているアイテムを破壊する（意図的に失う）ことはできますか？
A：状況に合わせて、GM判断とします。シナリオの進行や参加者の楽しさが阻害されないのであれば、許可をしてもよいでしょう。

Q：“アイテムを失う効果”によって、素手や“落としたり受け渡すことはできない”とあるアイテムは失われますか？
A：はい、失われます。

Q：“落としたり受け渡すことができない”とあるアイテムを遺品として選出したり、戦闘の勝者が選択して敗者から奪うことはできますか？
A：状況に合わせて、GM判断とします。シナリオの進行的に望ましくない場合はできないとしてかまいません。

Q：手榴弾の“＋1体として自身を対象に含む”とは、“1D3＋1体”または“1D3体のうち1体”のどちらでしょうか？
A：“1D3＋1体”となります。

Q：防具を着用せずに、誰かにあげるために持っておくことはできますか？
A：着用というルール上の処理は存在しません。所持しつつ“装甲にダメージを割り振らないこと”で表現するとよいでしょう。

Q：通信機をふたつ取得して4人のPCで分け合った場合、4人のPC同士はスポットを超えて自由に会話ができますか？
A：状況に合わせて、GM判断とします。シナリオの進行や参加者の楽しさが阻害されないのであれば、許可をしてもよいでしょう。

Q：古びたぬいぐるみの効果は、クリティカルやファンブルを振り直した場合も発揮されますか？
A：いいえ、発揮されません。

Q：手錠で繋がったキャラクターが〈連れて行く〉を宣言した場合、もう片方のキャラクターが〈連れて行く〉を拒否することはできますか？
A：いいえ、できません。

Q：手錠で繋がったキャラクターの片方が〈死亡〉した場合、生者キャラクター側の処理を教えてください。

A：手錠を解除するまでの間、生者側の【移動力】は1として扱うものとします。また状況に応じて、GMは手錠を解除する判定の難易度を低下させたり自動成功としてもかまいません（例：〈死亡〉したキャラクターが手錠の鍵を持っている演出だった、など）。

Q：手錠で繋がったキャラクターの片方が〈死亡〉した場合、〈死亡〉後に死霊化したキャラクター側の処理を教えてください。
A：死霊化に伴い、手錠の効果は自動的に解除されます。

■カウントフェイズ
Q："カウント中"とはいつまでを意味するものですか？
A："そのカウントの終了時"までとなります。たとえば、使用したのが第一カウントの最中なら、第一カウントの終了時です。

■移動
▼〈移動〉
Q：通過するスポットにいるキャラクターを〈連れて行く〉ことはできますか？
A：いいえ、できません。

Q〈昇華〉"シーン登場"の効果やイベントシーンへの自動登場などによってスポットの移動が発生する際、本来の【移動力】を超える距離を移動できますか？
A：はい、移動できます。

Q：〈昇華〉"シーン登場"の効果やイベントシーンへの自動登場によってスポットの移動が発生する際、通過するスポットに"移動の強制終了"が設定されていた場合の処理を教えてください。
A：これらの効果によって発生する移動では、通過するスポットの効果は適用されないものとします。ただし、シナリオ進行に不都合が生じるような場合は、GMは該当するキャラクターを登場できないとしてもかまいません（〈昇華〉はその使用が差し戻されます）。

Q：〈昇華〉"シーン登場"の効果やイベントシーンへの自動登場によって、"そのスポットへ移動できない位置"にあるスポットから移動することはできますか？（完全に分断された位置にあるスポットなど）
A：状況に合わせて、GM判断とします。シナリオ展開に支障がないなら許可してもよいですし、シナリオ進行に不都合が生じるような場合は移動できないとするとよいでしょう（〈昇華〉はその使用が差し戻されます）。

Q：仲間の死体を背負っていくなど、キャラクターの死体を連れて移動する際の処理を教えてください。
A：状況に合わせて、GM判断とします。ルールに則る場合は、死体は【移動力】0（〈連れて行く〉時のみ1）とするとよいでしょう。ルールを使用せずに無条件で連れていける（または連れていけない）としてもかまいません。

▼〈連れて行く〉
Q：重傷状態で〈連れて行く〉を宣言した際に同意してくれるキャラクターがいなかった場合の処理を教えてください。
A：〈連れて行く〉は成立せず、その結果【移動力】が0の場合は〈移動〉ができないものとなります。

Q：重傷状態の時に重傷状態のキャラクターに対して〈連れて行く〉を宣言した場合、互いの【移動力】は1になりますか？
A：はい、1になります。肩を貸し合って頑張って歩いていきましょう。

Q:〈連れて行く〉に同意した後に、移動先のスポットが意に沿わないと分かった場合、同意を取り下げることはできますか？
A:はい、できます。ただし、指定したスポットへの移動を開始したのちは同意を取り下げることはできません（進入や通過するスポットで不利なイベントが発生した際などに「やっぱやめ」はできないということです）。

■〈絆〉
Q:同一の対象に対して、〈絆〉を複数取得してもよいですか？
A:はい、取得できます。複雑な感情表現をロールプレイしたい際などに活用するとよいでしょう。その上で、同じ対象へ〈絆〉を複数取得していても〈絆〉にまつわる効果は重複しないものとなります。

■〈願い〉〈未練〉〈真の願い〉
Q:〈真の願い〉の放棄と〈願い〉や〈未練〉の変容を同時に行なうことはできますか？
A:はい、行なえます。

Q:〈真の願い〉の放棄と〈願い〉や〈未練〉の変容を同時に行なった場合の、代償の処理を教えてください。
A:〈昇華〉と同時ではないタイミングで行なった場合、代償はそれぞれに対して発生します。

■〈昇華〉
Q:“追加行動”は、自分がシーンキャラクターではないシーンでも使用できますか？
A:はい、使用できます。

Q:ラウンドの途中に、戦闘に参加する目的で“シーン登場”を使用してシーンに登場した場合の処理を教えてください。
A:シーンへの登場後は通常のルールに則って処理が行なわれます。シーンに登場した後、戦闘への参加を宣言しましょう。次のラウンドの開始時からその戦闘に参加できます。

Q:【HP】や【魂】を失わせる効果に対して“ダメージ増加”や“ダメージ軽減”を使用できますか？
A:いいえ、できません。“ダメージ増加”や“ダメージ軽減”はダメージを与える効果に対してのみ使用できます。

Q:迎撃によるダメージに対して“ダメージ増加”や“ダメージ軽減”を使用できますか？
A:はい、使用できます。

■戦闘
Q:「制限:使い捨て」の武器を使用した攻撃や迎撃が失敗した場合、その武器は失われますか？
A:はい、失われます。これは除霊も同様となります。

Q:何らかの効果によってキャラクターを戦闘から除外した場合、遺品の選出は行なわれますか？
A:いいえ、遺品は選出されません。

▼戦闘への参加
Q:ラウンドの途中で戦闘へ参加を宣言した場合、イニシアチブの算出はいつ行なうことになりますか？
A:次のラウンドの開始時に、新たに参加したキャラクターのイニシアチブの算出を行ないます。

Q：ラウンドの途中で戦闘へ参加を宣言したキャラクターに対して、そのラウンドで攻撃を行なうことはできますか？
A：いいえ、できません。次のラウンドの開始時までは、そのキャラクターはまだ戦闘に参加していないものとして扱われます。

Q：ラウンドの途中で戦闘へ参加を宣言したキャラクター（次のラウンド開始時に参加となる）がいる状態で、そのラウンド中に戦闘終了条件を満たした場合の処理を教えてください。
A：満たされた戦闘終了条件が“キャラクターの有無”や“戦闘継続意志の有無”にまつわるものの場合、GMは戦闘への参加を宣言したキャラクターに戦闘継続意志があるかを確認して、それに沿った判断を行ないましょう。キャラクターの存在や意志とは無関係な戦闘終了条件の場合（例：キーアイテムが破壊された、など）は、戦闘は終了します。それ以外の条件であった場合は、状況に合わせてGM判断とします。

▼イニシアチブ
Q：重傷状態の“判定の達成値－2”は、イニシアチブの算出にも適用されますか？
A：いいえ、適用されません。イニシアチブの算出は判定ではなく、重傷状態の影響を受けないものとなります。

Q：イニシアチブ算出の結果に対して、振り直しや達成値変更などの効果を使用できますか？
A：いいえ、使用できません。イニシアチブの算出は判定ではなく、判定の振り直しや達成値変更などの効果の対象にならないものとなります。

▼攻撃
Q：攻撃が命中した直後に、なんらかの効果で攻撃者を〈死亡〉させた場合の処理を教えてください。
A：防御判定が行われた後は、攻撃者の生死にかかわらず攻撃のダメージは算出されて防御者へ適用されます。ダメージを受けたくない場合は、防御判定のダイスを振る前に攻撃者を倒す必要があります。これは除霊も同様となります。

▼迎撃
Q：攻撃でファンブルが発生した場合、迎撃は自動成功しますか？
A：いいえ。攻撃がファンブルした場合は防御判定自体が発生せず、迎撃は行なわれません。

Q：複数体を対象とする武器を使用して迎撃を行なった場合の処理を教えてください。
A：武器に設定された「対象：」の数にかかわらず、迎撃成功時のダメージは攻撃者のみに与えられます。ただし“＋1体として自身を対象に含む”とある武器の場合、迎撃宣言時に自身を対象に含めるかどうかを選択できます。

Q：迎撃成功時のダメージに、《死神の眼光》や《血の狂乱》などの“ダメージを上昇させる効果”は加算できますか？
A：いいえ、“武器本来のダメージを上昇させる効果”以外は加算できません。

▼ダメージ
Q：ダメージの算出ダイスを振り直すことはできますか？
A：いいえ、できません。ダメージの算出は判定ではなく、振り直しの効果の対象にならないものとなります。

▼除霊
Q：ダメージが設定されている武器で除霊を行なった場合、命中したらダメージも与えられますか？
A：いいえ、除霊でダメージは与えられません。ただし、シナリオギミックとしてそうした特例処理が設定されている場合はそれに則るものとなります。

▼〈かばう〉

Q:〈かばう〉を宣言した際に〈昇華〉“身を挺す”も使って、2体の対象を〈かばう〉ことはできますか？
A:いいえ、できません。一度のタイミングにひとりのキャラクターが行なうことのできる〈かばう〉は1回までとなります。

▼〈死亡〉
Q:〈死亡〉時に遺品を選出しないことはできますか？
A:いいえ、できません。遺品の対象となるアイテムを所持している限り、遺品の選出は自動的に行なわれます。

▼戦闘の終了
Q:戦闘の勝者となった際に、敗者からアイテムを入手しないことを選んでもよいですか？
A:はい、入手しないことを選んでもかまいません。

Q:戦闘の勝者となった際に、敗者が対象となるアイテムを所持していなかった場合の処理を教えてください。
A:アイテムは入手できません。勝利の余韻を賞品としてその場を去りましょう。

Q:戦闘の勝者と敗者を決める際に、“勝者と敗者のどちらでもない”とすることは可能ですか？
A:はい、可能です。

Q:戦闘から除外されたキャラクターは、勝者と敗者のどちらになりますか？
A:状況に合わせて、GM判断とします。“勝者と敗者のどちらでもない”としてもかまいません。

■死霊
Q:〈死亡〉していないキャラクターは死霊化を宣言できますか？
A:いいえ、宣言できません。ただし、シナリオギミックとしてそうした特例処理が設定されている場合はそれに則るものとなります。

Q:死霊は「タイミング:常時」の技能の効果も受けられないということでしょうか？
A:はい、受けられません。ただし、《天性の肉体》など“取得時に○○する”とある効果は技能取得時に効果の適用が完了しているものとして扱い、死霊化後も適用されます（死霊化によって【能力値】を低下させる必要はないということです）。

Q:死霊が〈探索〉でアイテムを入手した場合の処理を教えてください。
A:死霊はアイテムを所持できません。死霊が探索判定の結果出現させたアイテムは、“所持者のいないアイテム”としてそのスポットに置かれるものとなります。

Q:死霊はアイテムを所持できないとありますが、ポルターガイストのような演出をすることはできますか？
A:はい、できます。データを伴わないロールプレイの範囲においては、そうした演出を自由に行なってかまいません。どんどんやりましょう！

Q:クライマックス戦闘中に、未行動の状態で死霊化しました。生者の時の分と合わせて2回行動できますか？
A:いいえ、できません。

Q:“死霊の行く末チャート”の結果で霊種の変更を行なった場合、代償として【魂】の半減は発生しますか？
A:発生しないものとします。ただし、半減する様子をドラマとして描きたかったり、それによる〈魂壊〉をプレイヤーが望む場合は半減させてもかまいません。

Q:死霊となったキャラクターが生者へ戻ることはできますか？

A：いいえ、できません。その上で、生者へ戻るシナリオギミックを搭載したシナリオを作ることを否定するものではありません。

▼〈霊能〉
Q：守護霊の“ダメージを２点軽減”や怨霊の“ダメージを＋２点”は、一定期間持続する効果ですか？　それとも、ダメージの算出直後にそのダメージに対してのみ適用されるものでしょうか？
A：ダメージの算出直後に、そのダメージに対してのみ適用されるものとなります。

Q：〈霊能〉を使用したシーン（戦闘時はラウンド）で霊種を変更した場合、〈霊能〉の使用可否はどのようになりますか？
A：霊種の変更後も使用済みとして扱われます。

Q：オープニングフェイズやエンディングフェイズでも〈霊能〉を使用できますか？
A：状況に合わせて、GM判断とします。基本的には演出のみで効果を発揮しないことを推奨しますが、効果を適用した方が素敵なセッションになると感じる場合はこの限りではありません。

▼憑依霊
Q：対決判定に勝利すれば、“同意しない生者PC”にも憑依できますか？
A：いいえ、できません。対決判定は“同意しない生者NPC”に対して発生するものとなります。

Q：憑依状態中に、別の対象に対して憑依を宣言できますか？
A：いいえ、できません。別の対象に憑依したい場合は、一度なんらかの方法で憑依状態を解除する必要があります。

Q：未行動の対象に憑依した場合、憑依したラウンドやカウントにおいて〈手番〉（カウントフェイズ時はカウントシーン）を行なうことはできますか？
A：はい、行なえます。

Q：憑依状態中に“自分の未行動”と“憑依対象の未行動”を使って2回〈手番〉（カウントフェイズ時はカウントシーン）を行なうことはできますか？
A：いいえ、できません。

Q：憑依状態で〈手番〉やカウントシーンを行なった直後に憑依状態を解除した場合、行動済みとして扱われますか？
A：はい、あなたと憑依対象だったキャラクターの双方が行動済みとして扱われます。

Q：憑依対象となっている生者PCは、後から同意を取り消すことはできますか？
A：はい、できます。同意を取り消した場合、憑依状態は即座に解除されます。その上で、シナリオギミックなどで憑依状態が強制されている場合は、GMは解除ができないとしてもかまいません（ただし、憑依され続ける状況によってプレイヤーが辛くなってしまっている場合は、シナリオの方を調整することを検討しましょう）。

■セッティングルール
Q：クリファンハードモード採用時にファンブルを振り直した場合、ファンブルチャートを振る必要はありますか？
　いいえ。振り直しによってファンブル以外の結果となった場合、ファンブルチャートは振らないものとなります。

Q：クリファンハードモード採用時に、ファンブルチャートを振った後に判定を振り直すことはできますか？
　いいえ、できません。ファンブルチャートを振った時点でファンブルの結果は確定したものとして扱います。

■セーフティー
Q：〈死亡〉や〈魂壊〉していたり戦闘に参加していない時でも、セーフティーを使用できますか？
A：はい、使用できます。セーフティーは参加者であるあなた自身が持つ権利であり、キャラクターがどのような状況でも使用することができます。