

# FAQ（よくある質問）& エラッタ

2012年9月現在

※ここで回答した内容に関しては、その時のルール等のバージョンを元に行っています。

ルール等のバージョンが変わった場合、説明内容(ページの指定等)にずれが生じる場合がございます。  
予めその旨御了承下さい。

(質問の先頭に★印が付いているものが、今回新たに増えた質問です。また、すでに反映された項目に関しては、混乱が生じない様削除してあります)

©富士見書房・灘新一郎・Bridge-Head

## ●FAQ

### 【基本ルール関連】

- ・ 2体以上に同時攻撃を行う際の命中判定は、まとめて1度ですか？ 1体1体に対してですか？  
→ 命中判定は、まとめて1度のみ行います。(ダメージ算出も同様です)
- ・ 取得したアーツのLvを意図的に下げて使用する事は可能か？  
→ いいえ、できません。
- ・ 数値の計算式で、端数は切り上げか切り捨てか？  
→ 全て切り捨てです。(「ルールブック」P.6、P.14 参照)
- ・ キャラクターシートの「ボーナスによる修正」と書かれているところに(運÷2)+装備とありますが、この装備とは装備品の中の何を足すのですか？  
→ アクセサリーの「カーバンクルハート」を装備している場合のみ、+1されます。
- ・ エレメンタラーは《エナジーショット》などの攻撃アーツを持たないと、ブースターを装備しても攻撃手段がない？  
→ はい。ブースター自体は、攻撃手段を持つ武器ではないので、攻撃アーツが無い場合は、他の武器(イクシード)を装備しないと攻撃できません。
- ・ エレメンタラーのアーツ《エナジーショット》に、(武器)ショットの攻撃力は加算されるか？  
→ いいえ。ショットを含めて、武器はそれ自体が攻撃手段であり、他の攻撃手段の効果を高めるものではありません。(ただし、ブースターは例外です)
- ・ 武器の射程「遠距離」の武器やアーツは、「近距離」には届かないのか？  
→ いいえ。ルールブックにありますように「～まで届く」なので、遠距離であれば近距離にも届きます。(基本的に、遠距離は「どこにでも届く」という解釈で問題ありません)
- ・ PC側の前列が全て戦闘不能になった場合、後列は前列に押し出されるのか？ それとも前列のキャラクターが死亡するまでは押し出されないのか？  
→ 戦闘不能の場合でも後列は押し出されます。(「ルールブック」P.27 参照)

## 【アーツ関連】

★ (オデッセイア)《ギャンブル》は、戦闘中にINで使用する事は可能でしょうか？

→ 申し訳ありません。これはINではなくACです。(初版改訂にて修正済み)

・ (オデッセイア)《スピキュレーション》を使用時にウィルとLウィルの合計値を確認するとき、  
A) 15点から5点ベットしているのだから現在のウィル数は10としてスピキュレーション発動可能  
B) 15点から5点ベットしていてもまだ消費されておらず、所持ウィル数は15のままで発動不可  
どちらで処理すればいいのでしょうか？

→ ベットしたウィルは、判定の成否が確定するまでは所持ウィルとして扱われるので、B)です。

・ (オデッセイア)《マッドネス》を使用し(『リロール』する前に)『サクセス』を使用し、判定に成功した場合、《マッドネス》の使用者はベットに成功したとするのでしょうか？

→ はい、『サクセス』は使用可能です。

・ (グラディウス)《トウソード・フェンサー》で異なる武器を装備した場合、アーツの修正(エンハンス等)も両方の効果が適用されるのか？

→ はい。武器と同様に、両方の効果を足して(引いて)下さい。

・ (エレメンタラー)《エナジーショット》に、(サジタリア)《チャージ》の効果はのるか？

→ はい。《エナジーショット》は射撃攻撃に分類されるので、射撃攻撃に対して効果を高めるアーツであれば(制限等の指定が無い限りは)のせる事が可能です。

・ (プロミネンス)《パシフィズム》の回復にはベースシークエンスがアンビュラスの時のボーナスは適用されるのか？

→ はい。HPの回復なので適用されます。

・ (アーヴァント)《プロシーダー》で他のシークエンスのアーツを取るときにレベルはひとつぶんですか？つまり、レベル2つぶん上昇できるとき、《プロシーダー》&「他のシークエンスのアーツ」で2つなのか、《プロシーダー》で「他のシークエンスのアーツ」をとって1つ、レベルあげのもう1つは自分のシークエンスのアーツ。というような取り方ができるか？

→ 後者が正しいです。例の場合ですと、《プロシーダー》1LV、「他のシークエンスのアーツ」1LV、「自分のシークエンスのアーツ」1LVという書き方(実際は3LV分取得する事)になります。

・ (アーヴァント)《シュプリマシー》を取得した場合、《プロシーダー》のLv上限を上げる効果が得られますが、《プロシーダー》はLvを上げることによって更に新たなスキルを取得できるのでしょうか？

→ いいえ。《プロシーダー》で取得できるのは「アーツLV個」ではなく、あくまで「1つ」なのでアーツLVが上がっても取得数は増えません。

・ (エクспロイヤー)《イラプション》《タイラント》の使用タイミングは命中判定前？命中判定後でも可能？

→ タイミングが特に指定されていないINアーツなので、どちらでも可能です。

・ (モルフアーツ)《ディストレイン》を受けた場合、残りウィルが0だった場合、代わりにLウィルから引かれるのか？

→ はい。当然、それでウィル・Lウィル共に0になったら、キャラクターは死亡します。

## 【ウィル・ベット関連】

- ・ リロールはダイスをふったら、絶対適用しなければならないのか？  
→ はい。ルールブックに「～出目の十の位か一の位と入れ替え、新しい 1D100 の出目とします」とありますので、適用しなければなりません。（「ルールブック」P.26 参照）
- ・ 判定が成功した後に、クリティカル狙いでリロールを行う事は可能か？  
→ いいえ。ルールブックのチャートにあるように、判定が成功したら、その時点でリロールを行うことはできません。（「ルールブック」P.26 参照）
- ・ ベットした状態で、リロールなどを使用してウィル・Lウィル共に0になった場合、その時点でキャラクターは死亡になるのか？  
→ ベットしたウィルは、判定の成否が確定するまでは所持ウィルとして扱われるので、その時点ではまだ死亡しません。
- ・ 友人が「リロール入れると、見た目より確率が高い」と言っていたのですが、実際はどれくらい高いのでしょうか？  
→ リロール2回前提で、目標値30%の時は約60%、目標値40%の時は約75%です。
- ・ ベットの時、ウィルはだいたいどれくらい賭ければいいのでしょうか？  
→ あくまで目安ですが、リロールで1点使用する事を念頭に置いて、2～4点位が安定します。5点以上のベットは見返りが大きい分、リスクも伴います。

## ●エラッタ

2012年9月26日、全分冊の初版改訂により誤植、表現の修正。  
各分冊の目次と大見出しにリンクの埋め込み  
またアイテムブックには索引の追加を行いました。