

『ロードス島戦記RPG』Q&A

Ver.181221

作成：グループSNE

この文書では『ロードス島戦記RPG』を使用して遊ぶ上で、気になりやすい点や間違えやすい点、ユーザーのみなさんからお問い合わせのあったルールに関する質問と回答、それに対する補足説明を示しています。

このQ&Aの内容を複製したり、無償で配布したりすることを許可します。ただし、ファイル名や内容を変更することを一切禁じます。

このQ&Aの他に、疑問点や質問があった場合、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、同様または非常に類似している内容については回答いたしません。

+++++

【2018年12月21日 更新分】

=== ■ Q 1 [戦闘] 回避防御は0以下になるのか？

▽質問：回避力修正を回避力に加えた結果、回避力が0以下になることはありますか？

▽回答：はい、回避力は0以下になります。

装備準備枠に回避力修正のある武器や盾を複数記入したり、回避力修正のある金属鎧を身につけると、回避力が0以下になることがあります。

〔補足〕回避力が0以下でも回避防御判定は可能で、D 100 で出目 01 ~ 10 ならば自動成功します。ただし（併せて集中力判定しない限り）、成功率0以下の行為判定では大成功は発生しません。

=== ■ Q 2 [行為判定] 成功率0%以下でも行為判定できるのか？

▽質問：さまざまなペナルティを被った結果、行為判定の成功率が0%以下になりました。この場合でも、行為判定できるのですか？

▽回答：はい、成功率が0%以下でも、行為判定できます。

そうした場合でも、D 100 で出目 01 ~ 10 ならば自動成功します。ただし（併せて集中力判定しない限り）、成功率0以下の行為判定では大成功は発生しません。

=== ■ Q 3 [行為判定] 成功率 0 % 以下で大成功するのか？

▽質問：成功率 0 % 以下の行為判定を行う場合、大成功は発生しますか？

▽回答：いいえ、成功率 0 % 以下の行為判定は、大成功の発生確率がありません。

ただしそうした行為判定でも、D 100 で出目 01 ~ 10 が出て自動成功し、さらにその自動成功に対して集中力判定を行って成功した場合に限っては、大成功が発生します。

=== ■ Q 4 [行為判定] 成功率 100 % 以上でも失敗するのか？

▽質問：成功率 100 % 以上の行為判定を行う場合、失敗することはあるのですか？

▽回答：はい、失敗する可能性はあります。

行為判定で D 100 を振った際に、出目 91 ~ 00 が出た場合、成功率にかかわらず自動失敗となります。

=== ■ Q 5 [行為判定] 大成功の確率は、元値と現在値とどちらで求める？

▽質問：行為判定の大成功の確率は、元値と現在値と、どちらで決めますか？

つまり「キャラクターシートに書いてある P C のパラメータの値だけで決める」のか、「状況や魔法などのボーナスやペナルティを加えた値で決める」のか、どちらですか？

▽回答：後者の、現在値「状況や魔法などのボーナスやペナルティを加えた値で決める」のが正解です。

=== ■ Q 6 [行為判定] 大成功に対して集中力判定できるのか？

▽質問：大成功の行為判定に対して、集中力判定で、大成功より良い結果にできますか？

▽回答：いいえ。大成功に対して集中力判定はできません。

=== ■ Q 7 [行為判定] 1 度の行為判定に対して何回まで集中力判定できるのか？

▽質問：1 度の行為判定に対して、何度も集中力判定を行えるのでしょうか？

▽回答：いいえ。1 度の行為判定に対しては、1 度しか集中力判定を行えません。

=== ■ Q 8 [リソース/損害] 0以下のダメージはどう処理するのか？

▽質問：軽減されるなどして0以下になったダメージは、どのように処理しますか？

▽回答：軽減された結果、0以下になったダメージは、キャラクターに対して一切の影響を与えません。

つまり0以下のダメージを与えられたキャラクターは、「一切のダメージを与えられず、LPやMPが増減しないこと」として扱います。

=== ■ Q 9 [戦闘] 武器ダメージを決めてから集中力判定できるのか？

▽質問：命中判定に成功し、武器ダメージを決めるためのダイスを振りました。このとき、武器ダメージを増やしたいので、命中判定を大成功にするための集中力判定をできますか？

▽回答：いいえ、集中力判定できません。集中力判定は、他のダイスを振ったり選択が行われる前に行わなければなりません。

=== ■ Q 10 [戦闘] ダメージ決定と防御判定のどちらが先なのか？

▽質問：攻撃側が命中判定に成功しました。このとき、攻撃側の武器ダメージを決めると、防御側の防御行動（受け防御・回避防御）の選択を行うのと、どちらを先に処理するのでしょうか？

▽回答：攻撃側の武器ダメージを先に決定します。防御側は、自身に何点の攻撃ダメージが割り振られるのかを認識した後に、受け防御と回避防御の選択を行います。

=== ■ Q 11 [戦闘] 大成功の武器攻撃に対して、防御行動できるのか？

▽質問：命中判定が大成功した場合、それに対して防御行動できますか？

▽回答：はい、攻撃側の命中判定が大成功でも、通常どおり防御行動できます。

大成功の武器攻撃に対して受け防御した場合、成功すれば通常どおり受け値ぶんだけ攻撃ダメージを軽減します。

大成功の武器攻撃に対して回避防御した場合、通常回避力判定の成功は無効化されてしまいます。しかし回避力判定をした側も大成功したなら、攻撃から一切の影響を被りません。

=== ■ Q 12 [魔法] 古代語魔法の触媒は、どこに持っておくのか？

▽質問：魔術師がゴーレムを召喚する呪文を使用する際、〈オーク〉の「櫂の触媒」、〈ストーン・サーバント〉の「石の触媒」、〈ドラゴントゥース・ウォリアー〉の「竜の牙」は、どこに持っておく必要がありますか？

▽回答：「櫂の触媒」「石の触媒」「竜の牙」は、消耗品として扱うため、戦闘アイテム枠に収納していなければ使用できません。

=== ■ Q 13 [魔法] 複数召喚している場合の命令は1体ごとなのか？

▽質問：魔術師がゴーレムを複数召喚していて、戦闘中に命令を与える場合、その1体ごとに命令を与えなければなりませんか？

例えばオーク、ストーン・サーバント、竜牙兵を1体ずつ召喚している場合、その1体ごとに別々の命令が必要でしょうか？

▽回答：はい、ゴーレム1体ごとに別々の命令が必要です。ゴーレム1体への命令は、補助動作1回を必要とします。

命令を与えられていないゴーレムは、ゴーレムに対して近接攻撃してきた敵に対しては自動的に「近接攻撃での反撃」と「防衛行動」を実行しますが、それ以外の行動を能動的に行うことはありません。

=== ■ Q 14 [魔法] 〈バトルソング〉の「勇者」の詳細は？

▽質問：〈バトルソング〉の「勇者」について、もう少し細かく説明してください。

▽回答：まず、ここで示すのは例示で、必ずしもこの回答に従う必要はありません。GMにより良い表現案があるなら、それを用いてください。

最初に、基本的に勇者として認められる相手の人数は、マイリーの司祭1人につき、同時期に1人だけです。また、相手はPC用種族である必要があり、戦いにおける勇猛さを誇るため基本クラスは「騎士」または「戦士」であるべきでしょう。

『勇者』と認める相手のことをよく知る」ために必要な期間については、〈シェイプ・チェンジ〉や〈ポリモルフ〉と同様に、少なくとも1ヵ月以上をともに過ごすことが必要とするのがおすすめです。

以上の条件を満たしていれば、司祭は仕える勇者を変えることができます。ただし、戦いの最中に仕える勇者を変えることはできず、勝敗が決している非戦闘時にしか変更できないことにした方がよいでしょう。

=== ■ Q 15 [上級特技] 【拡大召喚・時間】と専用特技で倍化する時間は？

▽質問：【拡大召喚・時間】で〈オーク〉〈ストーン・サーバント〉〈ドラゴントゥース・ウォリアー〉の持続時間を延長するとき、専用特技【〈オーク〉強化】【〈ストーン・サーバント〉強化】【〈ドラゴントゥース・ウォリアー〉強化】を持っている場合には、「呪文のもともとの持続時間（1日）」を延長するのか、「専用特技もふまえての持続時間（2～6日）」を延長するのか、どちらですか？

▽回答：後者の、「専用特技もふまえての持続時間（2～6日）」を延長するのが正解です。

=== ■ Q 16 [上級特技] 【精霊の囁き】や【戦いの加護】の厳密な使用時期はいつか？

▽質問：【精霊の囁き】や【戦いの加護】を使用できるのは、行為判定のD 100を振る前ですか、後ですか？

▽回答：行為判定のダイス（D 100）を振る前です。

『ロードス島戦記RPG』正誤表も併せてご覧ください。

=== ■ Q 17 [戦闘／モンスター] 簡易戦場ルールで、「飛行状態」の隊列はどのように扱うのか？

▽質問：簡易戦場ルールでの質問です。「飛行状態（ルールブックP 285）」のキャラクターの隊列や武器攻撃できる場所は、どのように扱いますか？

▽回答：まず、ここで示すのは例示で、必ずしもこの回答に従う必要はありません。GMにより良い表現案があるなら、それを用いてください。

簡易戦場ルールにおける飛行状態のキャラクターは、前衛エリアでも後衛エリアでもない「飛行エリア」にいることとして扱うのが良いでしょう。そして飛行状態のキャラクターは、「前衛・後衛のキャラクター数制限（ルールブックP 60）」のいずれとしても数えません。

飛行状態のキャラクターは、前衛エリア・後衛エリア・飛行エリアのいずれの場所にいるキャラクターを対象にしても近接攻撃を実行できますが、近接攻撃処理の後には強制的に前衛エリアへ移動（着地）させられます。

前衛エリア・後衛エリア・飛行エリアのいずれの場所にいるキャラクターでも、飛行エリアにいるキャラクターを対象にして「遠隔攻撃・飛び道具」と「遠隔攻撃・投擲」を実行できます。

その他の詳細については、GMが判断してください。

+++++