

『ロードス島戦記RPG』Q&A

Ver.190227

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。

※[2019.2.26.修正]

=== ■ 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？

※[2019.2.26.修正]

▽回答：はい、集中力判定できます。集中力判定は、攻撃ダメージなどのランダム要素を決めた後に使用の有無を決定します。

=== ■ 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のと、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、通常の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。

+++++

【2019年2月27日 更新分】

※「■Q 9」の回答を訂正しました。

=== ■Q 18 [魔法] 魔法使用に行為判定は必要なのか？

▽質問：魔法使用に行為判定は必要ですか？ つまり、魔法使用に失敗することはありますか？

▽回答：いいえ。魔法使用に行為判定は不要で、魔法使用は自動的に成功する行動です。「『ロードス島戦記RPG』正誤表」も併せてご覧ください。

余談です。魔法使用に関しては、旧版『ロードス島戦記コンパニオン』には発動のための行為判定は必要ありませんでした。同じく旧版の『ロードス島RPGベーシックルール』『ロードス島RPGエキスパートルール』にはレベルやクラスや状況を問わず発動のために成功率 90 %の詠唱の判定が追加されました。本作ではルール処理をシンプルにすることとゲームバランスをふまえ、『ロードス島戦記コンパニオン』に原点回帰する形のゲーム処理になっています。

=== ■Q 19 [魔法] 使用者が戦闘不能状態になっても魔法は継続するのか？

▽質問：魔法の持続時間について質問です。魔法の持続時間中に使用者が戦闘不能状態になった場合にも、魔法は継続するのでしょうか？

▽回答：はい、継続します。魔法は使用者の状況を問わず、持続時間中は継続します。

なお、継続中の魔法を解除する方法は基本的に、「魔法持続解除（ルールブック P 56）」と、「魔法の持続時間を終了させる魔法を使うこと（〈アンロック〉〈ディスペル・マジック〉〈ディスペル・オーダー〉〈パーフェクト・キャンセレーション〉〈ニュートラライズ・エレメンタル〉〈リムーブ・カース〉など）」だけです。そのため持続時間中に使用者が死亡状態などになったとしても、魔法の効果は解除されません。

=== ■ Q 20 [魔法] 効果範囲が「半径 X m」なら、対象がいなくても使ってよいのか？

▽質問：魔法の効果範囲が「半径 X m」のものについて質問です。こうした「半径 X m」の全域が使用者に見える場合、その「半径 X m」内に対象となるキャラクターがいなくても、魔法を使用できるのでしょうか？

この質問には、「効果範囲内に視覚的に見えないキャラクターがいるかもしれない」という意図も含んでいます。

▽回答：はい、使用できます。「効果範囲内に視覚的に見えないキャラクターがいるかもしれない」という状況でも、問題ありません。

効果範囲が「X体」や「物体1つ」の魔法については、対象が視覚的に見えていなければ、魔法を使用できません。

=== ■ Q 21 [戦闘／簡易戦場ルール] 簡易戦場で見えないキャラクターを前衛に数えるか？

▽質問：簡易戦場ルールの隊列についての質問です。前衛エリアのキャラクターが、〈カメレオン〉や〈インビジビリティ〉などの効果で姿を消しているとします。この場合、姿を消している前衛キャラクターは、ルールブック P 60 の「●前衛・後衛のキャラクター数制限」で、前衛エリアのキャラクターとして数えて後衛エリアのキャラクター数を決めてよいのでしょうか？

▽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。

回答は、GMの判断により大きくは次の2つの解決方法に分かれるでしょう。

1つめの解決方法です。「GM判断がルールに対して文面どおりに読み取るのであれば、『はい』、前衛のキャラクターに数える」という処理を行います。この場合、「姿を消しているキャラクター」は、併せて近接離脱判定などについてもボーナスは無しで処理することをおすすめします。

2つめの解決方法です。「ある程度のリアリティをふまえ、状況描写を考慮したいのであれば、『いいえ』、前衛のキャラクターに数えない」という処理を行います。この場合、「姿を消しているキャラクター」は、併せて近接離脱判定などについても成功率 + 10 ~ + 40 程度のGMが判断するボーナスを得るとして処理することをおすすめします。

=== ■ Q 22 [戦闘] 見えないキャラクターへの、戦闘中の処理は？

▽質問：戦闘中のキャラクターが、〈カメレオン〉や〈インビジビリティ〉などの効果で姿を消しているとします。

このキャラクターに対し、他のキャラクターが【鋭敏感覚】判定に成功しており、姿を消しているものの存在には気づいているとします。この【鋭敏感覚】判定に成功しているキャラクターたちは、姿を消しているキャラクターに対して、どういった行動が可能または不可能なのでしょうか？

▽回答：戦闘中に姿を消しているキャラクターに対して可能な行動は、その存在に気付いている場合であっても、ルールブック P 71 の「●暗所／視覚ペナルティ」の「まったくの暗闇」と同様に扱います。また、視認できないため「魔法使用」で効果範囲「X体」の対象にできません。ただし姿を消しているものの存在に気付いているキャラクターであれば、「効果範囲が『半径Xm』の魔法や効果の範囲内に収めること」は可能でしょう。

もし姿を消しているものの存在に気づいていない場合には、姿を消しているものに対しては「効果範囲が『半径Xm』の魔法や効果の範囲内に収めること」しか実行できないでしょう（GM判断）。

=== ■ Q 23 [武器] 弾矢の価格は正しいのか？

▽質問：武器リストの弾矢の価格は、弾矢1個の価格なのでしょうか？

▽回答：いいえ。武器リストの弾矢の価格は、「10個を1セット」とした価格です（ルールブック P 81 「●カテゴリ」参照）。

なお、ルールブック P 88 「●稀少な『武器／盾／鎧』」として弾矢を入手したい場合も、「10個を1セット」として価格を求めてください。

=== ■ Q 24 [武器] 石を投げてよいのか？

▽質問：石を投げて投擲武器として扱ってもよいですか？

▽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。

現実的に考えれば、回答は「はい」です。歴史的に見ても素手による投石は、人類にとって重要な武器です。ここでは具体的な処理方法を例示します。

投石のデータは「1Hの素手」と同じダメージで、射程距離は20mにするとよいでしょう。投げる石は、ダーツと同じく投擲専用の武器として扱います。つまり「1個の石は、装備準備枠を1枠埋める」という扱いです。

投げるのに手ごろな石を探すには、ある程度の時間を要し、投げた後に割れることもあるでしょう（GM判断）。【野外生存】などで石を効率よく発見できたか判定してもよ



いですが、時間を短縮したり費用を惜しまないのであれば、石の価格を弾矢の「ブリット」と同じにすることをおすすめします。

この回答での運用をまとめると、「石の威力は1Hの素手と同じ」「投擲する石（ブリット）を1個ずつ装備準備枠へ納めなければ、投擲できない」「戦闘アイテム枠の1枠に、10個の石（ブリット）を収納可能」「戦闘アイテム枠から装備準備枠へ石（ブリット）1個を取り出すには、主行動1回を費やさなければならない」という処理になります。つまり、どの遠隔攻撃よりもかなり弱い存在として処理するのがおすすめです。なぜなら、投石をより洗練した物が、投擲武器として武器リストに掲載されているからです。

=== ■ Q 25 [武器] 「銀の武器」にできない武器はあるのか？

▽質問：たいまつ、ウィップ、スリングなどで特に感じるのですが、これらを「銀の武器」にできますか？

▽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。

現実的に考えれば、回答は「いいえ」です。

たいまつを銀製にすると可燃部分がなくなるため、それはすでに、たいまつではないでしょう。ウィップやスリングは全体的に布や皮を使った柔軟性のある素材でできているため、硬度の高い銀化は技術的に不可能でしょう。

その他の武器に関しては、基本的に「銀の武器」が存在することにしてもかまいません。とはいえ、もちろん「素手」は身体ですから「銀の武器」にはできません。クラブやメイジスタッフのような全体が木製の武器については、GMが「銀の武器」が存在しないことにしても問題ないでしょう。

また次の「■ Q 26」でも示しているとおおり、飛び道具を「銀の武器」にすることで、ゲーム处理的に有利になる場面はないでしょう。

=== ■ Q 26 [武器] 飛び道具は「銀の武器／魔法の武器」として、どう扱うのか？

▽質問：飛び道具で攻撃する際、その遠隔攻撃を「銀の武器」や「魔法の武器」として扱うことを目的とした質問です。カテゴリ「飛び道具」の武器を「銀の武器」や「魔法の武器」にしておけば、その武器から発射されるカテゴリ「弾矢」も、自動的に「銀の武器」や「魔法の武器」として扱われるのでしょうか？

▽回答：いいえ。遠隔攻撃を「銀の武器」や「魔法の武器」として扱いたい場合、カテゴリ「弾矢」のアイテムが「銀の武器」や「魔法の武器」でなければなりません。

そのため、カテゴリ「飛び道具」の武器を「銀の武器」にすることで、ゲーム处理的に有利になる場面はないでしょう。

=== ■ Q 27 [武器／魔法] 「装備付与魔法」は、飛び道具と弾矢のどちらに使うのか？

▽質問：〈エンチャント・ウェポン〉〈ファイア・ウェポン〉などの「装備付与魔法」は、飛び道具と弾矢のどちらに対して使うものなのでしょうか？

▽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。

「装備付与魔法」は弾矢1個に対してしか付与されないとすることをおすすめします。なぜなら「■ Q 26」との整合性を重視した方が、ルール処理として統合されており記憶しやすいからです。

=== ■ Q 28 [武器] 「銀の武器／上質の武器／魔法の武器」の弾矢は壊れるのか？

▽質問：「銀の武器／上質の武器／魔法の武器」などの高価な弾矢は、普通の弾矢と同様に、遠隔攻撃すると50%で壊れるのでしょうか？

▽回答：はい、弾矢は「銀の武器／上質の武器／魔法の武器」などの高価な物であっても、普通の弾矢と同様に遠隔攻撃すると50%で壊れます。

ただし「魔法の武器」の中には、遠隔攻撃に使っても壊れないための魔力を付与された物が存在するかもしれません。こうした壊れない「魔法の武器」の弾矢は、通常の「魔法の武器」の弾矢に比べ、少なくとも5倍以上の価格でしょう（GM判断）。

=== ■ Q 29 [武器] 「上質の武器／魔法の武器」の飛び道具と弾矢の効果は、重複するのか？

▽質問：飛び道具と弾矢の両方が、「上質の武器」や「魔法の武器」だったとします。このとき、「上質の武器」や「魔法の武器」としての命中率修正や装備威力へのボーナスは、重複するのでしょうか？

▽回答：はい、重複します。

=== ■ Q 30 [魔法] 〈センス・マジック〉で魔法生物やアンデッドを察知できるのか？

▽質問：〈センス・マジック〉で、魔法生物やアンデッドを察知できますか？

▽回答：〈センス・マジック〉の持続時間中は、魔法生物は「魔法のかかった・魔力を帯びた物体」として視認できます。〈センス・マジック〉の持続時間中であっても、アンデッドからはそうした魔法や魔力を視認・察知できません。

==■Q 31 [魔法]〈センス・マジック〉を使って暗闇で魔法を察知できるのか？

▽質問：【暗視】を持たないキャラクターが、完全な暗闇の空間で〈センス・マジック〉を使った場合、その空間にある「魔法のかかった・魔力を帯びた物体」が青白く光って視認できますか？

▽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。

基本的に「いいえ」、察知できないでしょう。

ゲーム処理上「完全に見えない状態」では目隠しされているのと同様に、視覚に頼った効果が活かせないことにすることをおすすめします。

===■Q 32 [魔法]〈センス・マジック〉で、魔法で消えているものを察知できるのか？

▽質問：〈カメレオン〉や〈インビジビリティ〉で消えているキャラクターがいる場所で〈センス・マジック〉を使った場合、〈センス・マジック〉の使用者は、その消えているキャラクターを察知できますか？

▽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。

基本的に「いいえ」、察知できないでしょう。

理由は「■Q 31」と同様です。

===■Q 33 [魔法]〈センス・オーラ〉は、どのように使うのか？

▽質問：〈センス・オーラ〉は、こういった目的で、どのように活用する魔法なのでしょう  
うか？

▽回答：〈センス・オーラ〉は、その場の精霊力の働きを「嗅覚」に近い感覚で察知するための魔法です。

具体的に確実な判断材料になる使い方は、「精霊魔法の察知」と「生命力の察知」でしょう。

〈センス・オーラ〉では、精霊魔法を察知できます。こういった精霊魔法が使われて現在持続しており、どういう影響を与えているのかが、基本的にすべてわかるでしょう（GM判断）。

〈センス・オーラ〉では、「正の生命力（通常の生命が持っている）」と「負の生命力（アンデッドが持っている）」を察知できます。ちなみにキャラクターの中で魔法生物だけは、「正の生命力」も「負の生命力」も持っていません。

以上の2とおり以外で〈センス・オーラ〉でどのように精霊力を感じるかは、GMの状況判断によります。

ロードス島では、自然物で囲まれた空間には、さまざまな精霊力が働いています（GM判断）。たとえば、風通しの良い場所ではシルフが、川ではウンディーネが、土の見える地面や岩場にはノームが、炎にはサラマンダーが、樹木や草原にはドライアドが、光にはウィル・オー・ウィスプが、闇にはシェイドが感じられるでしょう。

人工的な空間や閉鎖的な空間では、精霊力があまり感じられない場所もあります（GM判断）。堅牢な城塞の中や都市部、長年閉ざされていた古代遺跡などがその例です。

通常に比べて偏った精霊力が働いている場合も、そのことを感じられます（GM判断）。洪水で土砂崩れが起きた場所では、ノームの他にウンディーネの力を強く感じるかもしれません。逆に言えば、雨も降っていないのにウンディーネの精霊力を強く感じる斜面や崖があれば、土砂崩れの前兆かもしれません。

精霊使いは精霊語により、精霊力の源となる精霊と会話することが可能です。とはいえ精霊と対話するためには、その相手が自分が召喚した精霊でもない限り、〈センス・オーラ〉の持続時間中である必要があるでしょう。こうした背景があるため、実質的に精霊と直接的に会話できるのは精霊使いだけです。とはいえ精霊は、ものの感じ方や時間の感じ方が物質界の住人とは大幅に食い違っています。そのため精霊使いであっても、精霊からは断片的かつ抽象的な情報しか得られないことが大半です（GM判断）。相手がドライアドやバルキリーなど中位以上の精霊であれば、人間に近い感覚で会話できることもあるでしょう。

正常な働きをなくした精霊は「狂った精霊」になり、物質界の住人、つまりキャラクター全般へ襲いかかります。こうした精霊は精霊語でも会話が通じないことが大半です。〈センス・オーラ〉を使えば、精霊使いにはそれが「狂った精霊」であることが感じられます。精霊が狂う理由はさまざまですが、「特定の場所に、長時間にわたり閉じ込められたまま」「召喚主に意図的に狂わされたまま放置されている」「天災で精霊力が大幅に偏った」などが代表的でしょう。

=== ■ Q 34 [魔法] 視覚の効かないときに〈センス・オーラ〉で精霊力を察知できるのか？

▽質問：視覚の効かない状態で〈センス・オーラ〉を使った場合、周囲の精霊力を察知できますか？

▽回答：はい、察知できます。〈センス・オーラ〉は嗅覚のような感覚で精霊力を察知するため、視覚によらず精霊力を察知できます。

=== ■ Q 35 [魔法] 〈センス・オーラ〉で透明化しているものを察知できるのか？

▽質問：〈センス・オーラ〉で、透明化しているキャラクターを察知できますか？

▽回答：透明化しているキャラクターの分類や、姿を消している方法によります。

精霊力で姿を消している場合の処理です。この場合、〈センス・オーラ〉の使用者はその姿を視認はできませんが、「精霊力で姿を隠しているものがあること」を察知できます。たとえば〈インビジビリティ〉や風の精霊（スプライトなど）の力で姿を消しているならば、その存在が近くにあることを察知できるわけです。そのため〈センス・オーラ〉の使用者のいる勢力は、精霊力で姿を消している敵から不意討ちを受けません。とはいえ姿は完全に見えないため、ルールブック P 71 の「●暗所／視覚ペナルティ」の「まったくの暗闇」にいるキャラクターと同様に扱います。

古代語魔法や、精霊力ではない力で姿を消しているキャラクターがいる場合の処理です。この場合も、〈センス・オーラ〉では「正の生命力」と「負の生命力（アンデッド）」を察知できるため、たいていの場合は「姿を隠しているものがあること」を察知できます。この場合も、姿を消している敵から不意討ちは受けず、「●暗所／視覚ペナルティ」の「まったくの暗闇」にいるキャラクターと同様に扱います。

例外的なのは「古代語魔法で姿を消している魔法生物、または精霊力ではない力で姿を消している魔法生物」です。こうしたキャラクターがいた場合、〈センス・オーラ〉では一切察知できません。

+++++