

『初音ミク TRPG』 F A Q

公開日：2018年1月18日

●コアの変化に関する質問

Q：コアナンバーは、ナンバーを「修得する行為」のみに制限がかかり、「修得していること」に対する制限はありますか？

A：制限はありません。

Q：何らかの効果でコアが変更された場合、元々のコアのコアナンバーは使用できますか？

A：はい。使用できます。

Q：「ファンブル表」やナンバーの効果などによってコアが変更された場合、コアは永遠に変更されるのですか？

A：終了フェイズの「データの調整」のタイミングで元々のコアに戻ります。

●間奏に関する質問

Q：「間奏アクション」には、「休憩」や「術式」は含まれますか？

A：はい。「休憩」や「術式」も間奏アクションとして扱います。間奏アクションを使用する効果によって、休憩や術式を行うことも可能です。

Q：サンプルシナリオで指定された間奏アクション「交流」、「調査」は、PCの誰か一人が行う行動ですか？

A：はい。

●想いに関する質問

Q:冒険フェイズ中、ナンバーの効果以外で他 PC へ【想い】を獲得することはできますか？

A:シナリオで指定されていない限り、獲得できません。ただし、『ココロセッション』があるなら、間奏アクション「交流」の使用を提案して、GM の許可があれば、【想い】を獲得することができるかもしれません。

●オトクイについて

Q:オトクイ本体の攻撃のとき、威力はどのようになるのでしょうか？

A:オトクイは、本体は脅威を武器として使って攻撃を行います。そのため、各脅威の威力を使用してください。

●ココロダンジョンのデータに関する質問

Q:鏡音リンのオトダマナンバー【リモコン】の効果は、行為判定以外のサイコロ（各種表、ダメージ決定、儉約判定後の所持コインの決定など）にも適用できるのでしょうか。

A:はい。適用できます。

Q:スタンダードナンバー【わたくしの野望】の効果で、【わたくしの野望】についたストレスを回復できますか？

A:はい。可能です。

Q:スタンダードナンバー【オトダマライブラリ】の効果で、自分ではない別の PC のナンバーを変更することは可能でしょうか？

A:いいえ。できません。

●ナンバーの自作について

Q：自分の好きな曲のナンバーのデータを自作したいのですが、目安はあるでしょうか？

A：現在のところ基準はありません。個人的に楽しみ範囲であれば、自由に作成してみてください。強さのバランスに不安がある場合、スタンダードナンバーの中から、効果の近いものの名前を置き換えて使用してみてもよいでしょう。

●世界設定に関する質問

Q：オトクイがココロダンジョンから外に出て現実世界で悪さを行うことはありますか？

A：ココロスケープと呼ばれる現実世界を侵蝕するようなココロダンジョンが存在しています。その中であれば、オトナシは現実世界で影響を与えることがあります。

Q：ココロダンジョン内からオトクイが外部の人間に危害を加えることはありますか？

A：電車や飛行機の運転手などが運転中にオトナシ化したり、医師が手術中にオトナシ化した場合、現実の人たちに大きな被害が出るかもしれません。影響力が強い人間がオトナシ化すれば、間接的にですが外部の人間に危害が加わることがあるでしょう。また、オトナシ化した人間を操ることができる力を持ったオトクイなどを設定してもかまいません。

Q：オトダマ使いとしての力は人間相手にも有効ですか？

A：ココロスケープの中であれば人間相手にも有効です。ただし、通常の空間ではオトダマのウタは、ほとんど影響を及ぼしません。

Q：「基本的にオトダマ使い一人につき、一人のオトダマと契約する」と書いてありますが、複数のオトダマと契約することはできますか？

A：规则的にPCが、複数のオトダマと契約する方法はありません。しかし、GMが自分の作成したシナリオに、例外的存在として複数のオトダマと契約しているオトダマ使いを登場させることは可能です。