

## ■ルールに関する質問

こちらでは『蒸気と冒険の飛空艇TRPG 歯車の塔の探空士 基本ルールブック』を遊ぶうえで、気になることが多かったり、間違いやすいと思われるルールについての質問と回答、および補足説明を掲載しています。  
プレイの参考にしていただければ幸いです。

(2021年3月19日更新)

- ・このテキストは、内容を改変しない限り、自由に再配布していただいて構いません。再配布にはインターネット上での配信も含まれます。
- ・72ページおよび150ページにある通り、ルールやデータに記述されている内容の解釈はGMに一任されます。ここに記載があるかどうかにかかわらず、最終的なゲームでの処理についてはGMが判断するようにしてください。GMの裁定とこのテキストでの裁定とが食い違っているときは、GMの裁定が優先されます。
- ・ここに掲載されている箇所以外でルールの質問などがございましたら、下記KADOKAWAのお問い合わせ受付よりご連絡いただければ幸いです。

●KADOKAWA 問い合わせ受付  
<https://www.kadokawa.co.jp/support/toform/>

文責：株式会社KADOKAWA ゲーム・企画書籍編集部  
(C)Eisuke Nakanishi / Adventure Planning Service 2021 / (C)Rokujoma Phantasm Space  
2021 / (C)KADOKAWA CORPORATION 2021

### 【ルールに関する質問】

Q1：「主導権チェック」時、「侵入」してきたキャラクターを、その飛空艇の代表キャラクターに選ぶことはできますか？

A1：はい。ただし、「侵入」してきたキャラクターを代表キャラクターとするかどうかは、その飛空艇に元いたキャラクターたちが話し合って判断するようにしてください。

Q2：対抗判定時、達成値が高い方が【ファンブル】に該当する場合においても、勝利するのは達成値が高い方ですか？

A2：対抗判定で【ファンブル】が発生した場合は、達成値にかかわらず【ファンブル】した側が敗北するものとしてください（対抗判定において、「失敗」は「敗北」と読み替えてください）。どちらも【ファンブル】した場合は事前に指定した「有利」な方が対抗判定に勝利します。ただし、この場合、両者ともに「ファンブル表」の処理が適用されます。

### 【パーツに関する質問】

Q1：【戦闘レンジ】が【乱戦】であるときに「主導権チェック」の効果として「【戦闘レンジ】の選択」が行われ、【乱戦】が選択されたとき、〈突撃衝角〉の「常時：」以下の効果は適用されますか？

A1：いいえ。「【戦闘レンジ】の選択」は、【戦闘レンジ】を「変更」する効果であり、変更後の【戦闘レンジ】として、元の【戦闘レンジ】と同じものを選択することはできません。したがって、〈突撃衝角〉の「常時：」以下のパーツ効果は適用されないものとします。

Q2：〈マッドブイエイト〉の「Q効果：」以下のパーツ効果で発生する「主導権チェック」では、【行動済み】のキャラクターを代表キャラクターに選ぶことができますか？

A2：はい。「主導権チェック」はターン及びアクションではないため、なんらかの処理により【行動済み】となっているキャラクターであっても「代表キャラクター」になることができます。

### 【スキルに関する質問】

Q1：《毒舌》や《クレヤボヤンス》のような同じタイミングに使用できるスキルが同時に使用された場合、宣言された順番に処理を行いますか？

A1：はい。同じタイミングに使用されたスキルは、宣言された順番に処理を行ってください。