

## ■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。

(2022年6月23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

(2022年6月23日更新分)

### 【ルールに関する質問】

Q 1：飛行機に対する「侵入」を行うことは可能ですか？

A 1：いいえ。飛行機に対して「侵入」を行うことはできないものとしてください。

Q 2：飛行機から「侵入」を行い、もう一度元いた飛行機に乗り込んだ場合、行動順は侵入前のものを引き継ぎますか？

A 2：はい。もといいた飛行機に再度乗り込んだ場合、その行動順は侵入前のものを引き継ぐ形となります。

Q 3：エネミーのユニットマップに配置されたパーツのマスのうち、すでに〔破損〕している、または〔修復不能〕であるマスが〔破損〕する処理が発生した際にも【生命点】は減少しますか？

A 3：はい。【生命点】は減少するものとして扱ってください。

Q 4：ミニオンルール適用中、探索フェイズでのシーン終了時の「【生命点】の減少」の処理は、そのシーンで行動したPCにのみ適用されるという認識でよいですか？

A 4：はい。その認識で間違いありません。

Q 5：飛空艇の「操舵系」カテゴリのパーツ内にキャラクターがいる場合、「主導権チェック」時の「代表キャラクターを決める」手順で、代表キャラクターを選出しない（「代表キャラクターがない」状態にする）ことはできますか？

A 5：いいえ。「操舵系」カテゴリのパーツ内にキャラクターがいる場合は、必ず代表キャラクターを1人選んで決めてください。

Q 6：個性スキルの《毒舌》《第六感》《コネクション》などの「ダイスを振った直後に使用できる

」と記述されているスキルの効果が処理されるのと、判定ダイスの中から2つのダイスを選び、「達成値」を求めるのとではどちらが先に処理されるのでしょうか？

A 6：上述の個性スキルのスキル効果の処理を先に行ってください。

Q 7：「判定支援」の処理を行ったあと、《毒舌》《第六感》などのスキル効果は適用できないのでしょうか？

A 7：はい。「判定支援」は達成値がいちど求められた後に発生する処理ですので、上述のような「ダイスを振った直後に使用できる」と記述されているスキル効果の処理を適用することはできません。

Q 8：「侵入」(P.114)したキャラクターは[行動済み]になりますか？[行動済み]になる場合、基本的には[先攻]のユニットから[後攻]のユニットに「侵入」したキャラクターが次に行動できるのは次のラウンドの侵入先ユニットの手番の最後ということになりますか？

A 8：「侵入」はアクションとして扱われるため、「侵入」とムーブを行ったキャラクターは[行動済み]になります。もし、そのターンで、「侵入」を行う前にムーブを行っていなかった場合は、「侵入」の処理後にムーブを1回だけ行うことができます。いずれにせよ、「侵入」したキャラクターが次にアクションを行うことができるのは、次のラウンドの侵入先ユニットの手番の最後となります。

Q 9：上記について、〈月世界旅行砲〉(P.69)による「侵入」の場合に差異はありますか？

A 9：はい。処理の流れについては、A 1をご確認ください。

Q10：[大破]した「機関係」のカテゴリのパーツ内のマスで「釜焚き」(P.102)は出来ますか？

A10：いいえ。特別にできないものとして扱ってください。

Q11：P.91の「シケ」では次のシーンは航行チェックを行わないのでイベントの処理も行わないという認識で合っていますか？

A11：いいえ。航行チェックと航行イベントの適用はそれぞれ別のタイミングの処理となりますので、「シケ」の効果が発動している場合も航行イベントは適用されます。

#### 【パーツに関する質問】

Q 1：飛行機に搭乗するキャラクターの「操舵判定」が[ファンブル]となった際に〈煙幕〉のパーツ効果を使用した場合、その操舵判定はどうなりますか？

A 1：〈煙幕〉の持つパーツ効果によって、操舵判定の達成値は「0」となります。ただし、この処理では降ったダイスの出目は変更されないため、同時に[ファンブル]の処理が発生し、対抗判定には自動的に敗北します。

#### 【スキルに関する質問】

Q 1：《コネクション》のスキル効果欄には「ダイスを振った直後に使用できる」とありますが、このスキル効果による「判定支援」の処理は、通常の「判定支援」と異なり、上述のタイミングで行われるということで間違いはないのでしょうか？

A 1：いいえ、《コネクション》のスキル効果は使用することによって、その行為判定を【キズナ】に「支援チェック」を入れることなしに「判定支援」を行うことができるものとする、という内容のスキル効果だとお考えください。使用タイミングは上述の通りですが、「判定支援」が発生するのは通常通り行為判定の達成値が求められた直後となります。

-----  
(2021年5月20日更新分)

#### 【ルールに関する質問】

Q 1 : 「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？

A 1 : 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。

Q 2 : 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？

A 2 : 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。

Q 3 : 「砲撃」は「パーツ効果の使用」または「パーツ効果を使用すること」に該当しますか？

A 3 : はい。「砲撃」を行うためには、それを行うために何らかの「砲撃」を行う」と記載されたパーツ効果を使用する必要があります。そのため、「砲撃」の処理を行ったと同時に「パーツ効果の使用」がなされたものとして処理を行ってください。

Q 4 : フライトフェイズ中、「気流+1」などの航行イベントの効果でチェックポイントやゴールに到達した場合、GMがあらかじめ設定していた航行イベントは発生しますか？

A 4 : はい。ルールを厳密に適用する場合、航行イベントの効果でチェックポイントやゴールに飛空艇コマが到達した場合、新たに航行イベントが発生することはなくなってしまいます。GMがシナリオの進行上そのイベントが発生しなければならないと判断した場合は、GMによる特殊な裁定として、特別にそのイベントの処理が発生するとしても構いません。

Q 5 : キャラクター作成時などで、キャラクターの特定の【能力】を[得意]や[苦手]にする場合、[得意]と[苦手]を重複して同じ【能力】に設定することはできますか？

A 5 : いいえ。原則として、キャラクターのそれぞれの【能力】について、[得意]と[苦手]が重複して同じ【能力】に設定されないようにしなければなりません。

#### 【パーツに関する質問】

Q 1 : 【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？

A 1 : 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。

Q 2 : 〈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？

A 2 : 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。

Q 3 : 〈ハッチ〉のパーツ効果を使用して、「侵入」を行う際、p114に記載されている条件を満たす必要はありますか？

A 3 : はい。〈ハッチ〉のパーツ効果を使用したとしても、「侵入」を行うための条件を満たす必要はありません。

#### 【スキルに関する質問】

Q 1 : 《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？

A 1 : 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。

Q 2 : 《テレキネシス》の効果で〈ハッチ〉のパーツ効果を使用し、「侵入」を行えますか？

A 2 : はい。ルールを厳密に適用する場合可能です。ただし、〈ハッチ〉の効果による「侵入」は、p114に記載されている「侵入」を行うための条件を満たしている必要があります。違和感がありますので、もしGMが使用できないと判断する場合はGMの裁定に従うようにしてください。

Q 3 : 敵対するキャラクターが行為判定を行うとき、《発想の転換》を使用することはできますか？

A 3 : はい。敵対するキャラクターが行う行為判定に対しても《発想の転換》のスキル効果を適用することができます。