

『天羅万象・零』エラッタ

2001年10月30日版

『天上天下』、およびGF増刊『井上純式の世界』、合気チットバック付属のサンプルキャラクターの誤字や脱字などに関する情報を掲載します。

編集部では、『天羅万象・零』の誤字・脱字、誤植などの情報を募集しています。皆さんが気がついた/気になった点などぜひE-メールやハガキなどでお送り下さい。

・P121 中段 40～41 行目
誤) 格闘戦闘 による攻撃のダメージに + 10
正) 攻撃時に《不動拳》を行うことができます。 格闘戦闘 による攻撃のダメージに + 10

・P121 右段 14 行目
誤) 格闘戦闘 によるダメージに + 10
正) 防御時に《千手拳》を行うことができます。 格闘戦闘 による攻撃のダメージに + 10

・P125 左段 7 行目
(キャラクター作成時の機人化)
“ふれる能力値ポイントが減っていく。”の後に以下の文章を追加します。
“なお、各カラクリに仕込める特殊装備に関しては、明記されているもの以外の能力コストは必要ない。ただし、予備や交換用として特殊装備を手に入れる場合の能力コストは一律 1 とする。”

・P161 右段 27～28 行目
(是掃流、初級：鳴輝剣の説明)
誤) を使った戦闘では【心力】を使って命中判定を行うことができます。
正) を使った戦闘では【心力】 神通力 を使って命中判定を行うことができ、これは 白兵戦闘 による攻撃と同様に扱います。また、防御行動に使用することも可能で [突き返し] も発生します。

・P193 左段 37～39 行目
(蠱術 の技能解説)
誤) この時は 蠱術 を 格闘戦闘 の代わりに使用することができます。
【体力】: 蠱を使った戦闘の命中判定
正) 戦闘での使用法に関しては各々の蠱に関する解説を参照してください。

・P273 中段 傾奇者
誤) 特徴的装備: 派手な衣装、緋走刀 (武器修正 + 5、打刀)
正) 特徴的装備: 派手な衣装、緋走刀 (武器修正 + 5、珠刀、大きい、おかしな)

・P273 中段 機人
誤) 技能: 格闘戦闘 中級
正) 技能: 格闘戦闘 中級 射撃戦闘 中級
誤) 測死眼: 射撃戦闘 のサイコロ + 2
正) 測死眼: 射撃戦闘 のサイコロ + 2

・P274 左段 剣士
誤) 特徴的装備: 名刀“斬馬刀”(武器修正 + 5、打刀)、珠 15 個
正) 特徴的装備: 名刀“斬馬刀”(武器修正 + 5、珠刀、名刀)、珠 15 個

・P274 中段 御家人
誤) 技能: 作法 中級 騎乗 初級
正) 技能: 作法 中級 応急手当 初級

・P274 右段 金剛機
誤) 風塵脚: 移動速度 3 倍、回避 判定にサイコロ + 2
正) 疾走輪: 移動速度 3 倍、回避 判定にサイコロ + 2
誤) 疾走輪: 霊導の有効半径を 10 倍
正) 霊導夢: 霊導の有効半径を 10 倍

・P275 右段 式神使い
誤) 飛行能力: 2 (400m/分)
正) 飛翔能力: 2 (400m/分)

・P276 左段 シノビ
誤) 手裏剣 + 1 15m 6 たくさん
正) 手裏剣 + 1 5 10m たくさん

・P276 中段 銃槍使い
誤) 特徴的装備: 銃槍
正) 特徴的装備: 銃槍 (機甲銃、大きい、名刀/爆射槍、大きい)、珠 10 個

・P277 中段 破戒法師
誤) 推奨能力: 【心力】、【共感】
正) 推奨能力: 【心力】、【共感】、【天下】 2 以上

・P277 右段 半妖
誤) 装備コスト: 30
正) 装備コスト: 45

・P278 左段 法師
誤) 推奨能力: 【心力】、【共感】
正) 推奨能力: 【心力】、【共感】、【天下】 2 以上

・P279 中段 ヨロイ狩り
誤) 特徴的装備: 八連斬甲刀、珠 5 個
正) 特徴的装備: 八連斬甲刀 (珠小太刀、ヨロイ用)

・P279 右段 ヨロイ乗り
誤) 爆射槍 + 4 (7) 3 9
正) 爆射槍 + 7 (9) 1 - 9
() 内は火薬を使用した場合の武器修正

・P288 中段 5 行目 (再生蟲の説明)
以下の文章を追加します。
“消費した再生ポイントは、1日に1ポイントの割合で回復します。”

・P289 中段 15 行目 (戦鬼蟲の説明)
以下の文章を追加します。
“* 鉤爪と足の爪、電撃による攻撃は【体力】 蠱術 で命中

判定を行います。鉤爪と足の爪は防御行動に使用することも可能で[突き返し]も発生します。また、電撃による攻撃は射撃戦闘と同じように扱われ、実体を持たないために防御行動は格闘戦闘 白兵戦闘 は使用できません。”

・P289 中段24 行目(地蜂の説明)

誤)地蜂 + (強度÷2) 10m 強度 無限大

正)地蜂 + (強度÷2) 強度 10m 無限大

・P294 中段48 ~ 49 行

誤)オリジナル武器 + 10点

カスタム武器 さまざま

正)オリジナル武器 さまざま

・P298 (サンプルキャラクター: ヨロイ乗り)

誤)ヨロイ太刀 + 9 6 - 20

正)ヨロイ太刀 + 9 6 - 12

誤)爆射槍 + 4 (7) 3 - 9

正)爆射槍 + 7 (9) 1 - 9

・P300 (サンプルキャラクター: サムライ)

技能欄から“格闘戦闘 初級”を削除し、“観察 中級”を“観察 初級”に変更してください。

・P302 (サンプルキャラクター: 機人)

技能欄に“意志力 中級”を追加してください。

・P303 (サンプルキャラクター: 金剛機)

所持品欄に以下の文章を追加してください。

“疾走輪: 移動速度3倍、回避 判定にサイコロ+2

『天上天下』

・P106 左段(兵法: 犬飼、上級: 犬鎖)

文章中の“《耐性》”をすべて“意志力”に置き換えてください。

・P111 (オニ)

誤)【知力】3 【心力】8 【共感】5

正)【知力】4 【心力】8 【共感】5

・P113 (隠密傀儡)

誤)業: 85

正)業: 75

・P119 (機甲羅漢)

誤)能力コスト: 8

正)能力コスト: 6

誤)【体力】6 【敏捷】3 【感覚】3

【知力】3 【心力】4 【共感】5

正)【体力】7 【敏捷】3 【感覚】3

【知力】3 【心力】7 【共感】5

誤)[活力]18 [霊力]35

正)[活力]19 [霊力]35

・P123 (機面ヨロイ乗り)

誤)負傷ゲージ(機面ヨロイ): 10/ 6 / 4 / 1

正)負傷ゲージ(機面ヨロイ): 5 / 3 / 2 / 1

・P125 (傀儡)

誤)業: 45

正)業: 65

・P127 (御家人)

誤)業: 70

正)業: 80

・P131 (サムライ)

誤)[業]コスト: 75

正)[業]コスト: 80

誤)業: 75

正)業: 80

・P137 (人形使い)

誤)負傷ゲージ(金剛機): 13/ 7 / 4 / 1

正)負傷ゲージ(金剛機): 8 / 4 / 2 / 1

・P139 (明王拳士)

誤)負傷ゲージ: 7 / 4 / 2 / 1

正)負傷ゲージ: 8 / 4 / 2 / 1

・P140 (ヨロイ狩り)

誤)能力コスト: 0

正)能力コスト: 1

誤)【体力】6 【敏捷】6 【感覚】5

正)【体力】6 【敏捷】8 【感覚】5

誤)八連斬甲刀 + 9 6 8

正)八連斬甲刀 + 9 8 8

・P145

誤)【体力】3 (7 / 10) [活力] 9 (14)

【敏捷】5 (7 / 10)

【感覚】4 (7 / 10)

正)【体力】3 (7 / 11) [活力] 9 (14)

【敏捷】5 (7 / 11)

【感覚】4 (7 / 11)

誤)負傷ゲージ(ヨロイ): 11/ 7 / 4 / 3

正)負傷ゲージ(ヨロイ): 7 / 4 / 2 / 1

誤)明鏡の業: 80

正)明鏡の業: 80 (接合時: 90)

『井上純弐の世界』

・アーキタイプ、具足ヨロイ乗り

誤)能力コスト: 14

正)能力コスト: 12

誤)【感覚】5 活力: 28

正)【感覚】5 活力: 32

誤)白熱掌 +X(5+X)

『天羅万象・零』FAQ

2001年10月30日版

正) 白熱掌 + X

誤) 白熱掌の判定にサイコロ + 4 個

正) 紫電筒の判定にサイコロ + 4 個

具足ヨロイ“天雷”の特殊装備から、“降下機人用・弾脛”を削除してください。なお、白熱掌は金剛機用の装備、疾走輪は鋼機脚の特殊装備となります。

合気チットバック

・ガンスリンガー(アーキタイプ)

誤) 特徴的装備: サングラー(オリジナル武器、短筒、名刀、おかしな) 眼ベルト、銀の星

正) 特徴的装備: サングラー(オリジナル武器、短筒、名刀、おかしな) ガンベルト、銀の星、サングラー用の弾丸40発

誤) サングラー + 5 5 10m 6

正) サングラー + 6 5 10m 6

・ガンスリンガー(サンプルキャラクター)

誤) 業コスト: 75

正) 業コスト: 66

誤) サングラー + 5 5 10m 6

正) サングラー × 2 + 6 5 10m 6

ポウナイフ + 2 - - -

・金剛狗

誤) 能力値コスト: 20

正) 能力値コスト: 21

誤) 装備コスト: 25

正) 装備コスト: 30

特殊装備に以下の文章を追加してください。
“迫閃牙: オリジナル武器(珠小太刀、名刀)”

誤) 二連呪連砲 + 5 10 100m 30

正) 二連呪連砲 + 6 10 100m 30

・機忍犬

誤) 能力値コスト: 20

正) 能力値コスト: 21

誤) 【共感】6

正) 【共感】5

誤) 二連呪連砲 + 5 10 100m 30

正) 二連呪連砲 + 6 10 100m 30

技能に“作法 中級”を追加してください。

・半妖(サンプルキャラクター)

技能に“白兵戦闘 中級”を追加してください。

編集部に送られた『天羅万象・零』に関する質問とその回答を掲載します。ルール適用などで迷った場合、参考にしてください。編集部では、『天羅万象・零』の質問を募集しています。皆さんが気になった点などぜひE-メールやハガキなどでお送り下さい。

Q: アーキタイプが持っている特徴的装備を変更してもよいのでしょうか?

A: GMの許可を得られれば変更することができます。データの変更に応じて装備コストも再計算してください。

他にも 忍術 兵法 の流派、弱点の内容などを変更することができます。

なお、変更した場合には必ずその内容も申告してください。

Q: 新しい因縁を取得したときに[業]は減少しますか?

A: しません。[業]が減少するのは因縁を昇華、あるいは書き換えた時です。

Q: PCが作成時に持っている因縁と、GMが与えたい宿命が同じだった場合にはどうしたらよいのでしょうか? 例えば その他: 封印記憶 を宿命として金剛機のPCに与えたい場合などには。

A: 宿命を変更する、あるいは別のPCと宿命を入れ替える(つまりシナリオにおける立ち位置を変更する)などして対処してください。とはいえ基本的には、アーキタイプがはじめから持っている因縁は宿命にしない方がよいでしょう。どうしても、という場合には、キャラクター作成時にそのアーキタイプを選択しないよう指示してください。

Q: 戦闘時に、攻撃に対する防御行動の宣言はどの段階で行えばよいのでしょうか?

A: 攻撃側が判定をして成功数を申告した後です。ただし、攻撃側も気合による成功数のブーストは防御側の判定の後に行なえます。

GMは緊張感を演出したい場面などでは、攻撃側の宣言の後すぐに防御側にも宣言をさせて、同時にダイスを振らせてもかまいません。

Q: セッション中に妖術の強度を上昇、あるいは減少したりすることはできますか?

A: できません。

Q: セッション中にカラクリの特殊装備を変更することはできますか?

A: 可能です。特殊装備のみを入手する場合、能力コストは、一律で1とします。また、入手は【幕間】で行なってください。

Q: セッション中にカラクリを変更することはできますか?

A: カラクリを変更する場合、1行動を必要とするとします。

Q: カラクリリストにある“龍鱗二型・熱甲学迷彩”や“武機接合”などは、特殊装備数による制限を受けるのでしょうか?

か？

A：各カラクリの特殊装備と指定されていない（つまり装着部位が存在する）ものは、すべて独立したカラクリであり、いずれかのカラクリが持つ特殊装備数を消費することはありません。

ただし“武機接合”に関しては、便宜上接合する武器が装備されている部位に装備されるものとして扱われます。

Q：ヨロイにカラクリの武機接合を導入する場合、接合する武器と同じ部位に入れなければならないのでしょうか？

A：特に同じ部位に入れる必要はありません。

Q：神通力 の《疾風》を使用した場合、【知力】や【心力】などの判定でも振り直しを行うことができますのでしょうか？

A：行えません。金剛機の高速機動と同様に処理しますので、【体力】【敏捷】【感覚】を使用する判定にのみ振り直しを行うことができます。

Q：兵法 の技の使用宣言はどの段階で行うのでしょうか？

A：判定前の行動宣言時に行いません。

Q：兵法 の技を使った判定では、指定技能の代わりに接合 や 忍術 で判定してもよいのでしょうか？

A：兵法 は 接合 や 忍術 などの代用技能では判定できません。兵法 は必ず指定された技能で判定を行なってください。

Q：兵法：是稀流 では使用技能として神通力 が設定されていますが、この場合神通力 で攻撃や防御が行えるということでしょうか？

A：行えます。《鳴輝剣》を使用する攻撃は、白兵戦闘 によるものと同じように扱われます。

Q：兵法：刀法・弧月 による攻撃に対して、接合 で判定を行うヨロイや 忍術 で判定を行うシノビなどは防御行動を行えますか？

A：格闘戦闘 白兵戦闘 回避 の代わりとしてその技能で判定している場合、該当技能が封じられていれば防御行動を行うことはできません。

Q：刀法・弧月の拳封による攻撃は牙爪蟲によって防御行動を行なうことはできるのでしょうか？

A：牙爪蟲を使った戦闘は純粋に 蟲術 を使った攻撃になりますので、防御行動を行うことができます。是稀流 も 神通力 を使用するの で 兵法：刀法・弧月 に対して防御行動が行えます。

Q：オリジナルの 兵法 を制作する場合、本来戦闘を行えない技能を使用技能として設定してもよいのでしょうか？

A：はい。兵法 の使用技能にルール上の制限はありません。それぞれの技の内容に応じて 白兵戦闘 格闘戦闘 射撃戦闘 いずれかの技能で攻撃したのと同様に扱われます。ただし、そのような流派の場合、初級の技はその技能で命中判定、攻撃と防御が行なえるようになるとしてください。

Q：オリジナルの 兵法 を制作する場合、各段階の技の判定に使用する能力値を統一する必要はありますか？

A：ありません。

Q：兵法の初級の技には、【敏捷】以外の能力値で命中判定ができるようになるというものが多くありますが、こういった技を使って[突き返し]などの防御行動は可能でしょうか？

A：可能です。戦闘では、攻撃側と防御側の双方が命中判定を行います。

Q：《鳴輝剣》は紗を集めて作られた剣だということですが、実体を伴う武器なのでしょうか？ その攻撃に対して 白兵戦闘 や 格闘戦闘 で防御行動を行ってもよいのでしょうか？

A：《鳴輝剣》は実体を伴う武器であり、通常の白兵武器と同じように扱います。

Q：実体を伴わない武器を使う者どうしの戦闘ではどうなりますか？

A：双方ともに、おたがいの攻撃に対して 白兵戦闘 格闘戦闘 で防御行動を行うことができません。

Q：[気合]の効果である“かばう”に対し、割り込み行動を行って妨害することはできますか？

A：できません。

Q：[気合]を使って攻撃から他のキャラクターを“かばった”キャラクターを、さらにかばうことはできますか？

A：最初にかばったキャラクターが防御行動の判定を行う前であれば可能です。

Q：[正念場]を宣言したPLに対して他のPLが渡せる合気チットは、宣言したPLの裁定者チェック数までなのでしょうか？

A：いいえ。宣言をしたPL以外のPL全員が、それぞれ持っているだけの合気チットを好きなだけ渡すことができます。さらに宣言を行ったPLは、裁定者チェック数とおなじだけの合気チットを無条件に受け取ります。

Q：死亡ゲージが埋まっている状態では、応急手当などの治療行為をどのように処理すればよいのでしょうか？

A：[負傷度]は存在しませんので[難易度]1として判定してください。

Q：その他：封印記憶 の因縁を持っている金剛機は自我を持たないのでしょうか？

A：いいえ、過去の記憶がないことと自我のあるなしには関連性がありません。もちろん、機械的に反応した方が金剛機っぽいのは間違いありません。

Q：兵法はヨロイでも使うことができるのですか？

A：各流派が指定する使用技能で判定する（接合 で代用はできません）のであれば可能です。

Q：兵法：刀法・弧月 の《刀封》や《拳封》に対して、防御時に行う兵法の技は封じられてしまうのでしょうか？

A：兵法：刀法・弧月 で使用できない技能で判定を行なうのであれば、その兵法は使用できません。

Q：兵法：刀法・弧月 の《刀封》や《拳封》に対して、[相打ち]を行うことはできますか？

A：可能です。

Q：汀流射撃術はクナイ以外の武器でも使えるのでしょうか？

A：射撃戦闘 で扱える武器であれば可能です。

Q：蠱術 が上級であれば牙爪蟲を打ち出すことができますが、射率が強度に等しいのに対し、装填数が1しかありません。射率にはまったく意味がないのでは？

A：牙爪蟲を複数匹仕込めば装填数を増やすことができます。強度は、一番大きい牙爪蟲のものを使用してください。

Q：地蜂による攻撃で、緋毒蟲の毒を注入することはできますか？

A：可能です。

Q：キャラ作成時に不死蟲を入れたいのですが、やっぱり[難易度]20の意志力 判定に成功しないといけないのでしょうか？

A：はい、キャラ作成の最後に、がんばって判定してください。ただし、GMが認めるならば判定しなくてもかまいませんが。

Q：《影縫いの術》の効果である“動きを封じる”とはどういうことでしょうか？

A：移動やアクション（ルールブックP196参照、防御行動は含まない）を行うことができません。なお、犠牲者は毎ラウンドのインターアクションに意志力 判定を行い、術に抵抗することができます。

Q：戦闘中に妖術の《魅了》を使用した場合、どのように処理したらよいのでしょうか？

A：意志力 の判定に失敗して自由意志を失っているものは、自分の判断による移動やアクションを行うことができません。防御行動や術に対する抵抗を行うことはできますが、自動的に“防御に専念した”ことになってしまいます。なお、犠牲者は毎ラウンドのインターアクションに意志力 判定を行い、術に抵抗することができます。

Q：《読心》《憑依》《魅了》などの妖術や《胡蝶の夢》は、金剛機、ヨロイの中のヨロイ乗りに対しても有効でしょうか？

A：有効です。

Q：消費した[気合]が[業]になるのが[幕間]ということは、PCのヨロイ乗りが接合中に修羅化して、明鏡から出られなくなることはありませんでしょうか？

A：いいえ、明鏡に接合中であれば、消費した[気合]はその場で明鏡の[業]に加算されます。[幕間]に入って[業]を引き下げるまで接合を解除することはできません。

Q：ヨロイとの接合中に 接合 技能以外で判定を行うことはできますか？

A：できます。

Q：ヨロイを作成する場合、ヨロイなしのヨロイ乗りの業コストはいくつですか？

A：アーキタイプのヨロイ乗りから装備コストを引いてくだ

さい。

Q：作ったヨロイが具足ヨロイや機面ヨロイの場合でも【天下】は8以上でなければなりませんか？

A：ヨロイ・金剛機作成ルールに書かれている各種ヨロイの必要な【天下】の値を参照してください。

Q：ヨロイにカラクリを付けようと思うのですが、「全身」のカラクリは付けられるのでしょうか？

A：できません。

Q：ヨロイ・金剛機作成ルールには“部位：さまざま”のカラクリを仕込めると書かれていますが、すべてのものを装備可能なのですか？

A：いいえ、“装着部位：さまざま”のカラクリを仕込めるという意味です。

Q：ヨロイの手持ち武装は、どのように業コストを算出すればよいのでしょうか？

A：ルールブックP294の“武器の入手”に従ってください。なお、手持ち武装はヨロイの“追加装備コスト表”にある“武装”とは見なされません。

Q：ヨロイ兵装リストに乗っている武器をカスタム化してオリジナル武器にすることはできるのでしょうか？

A：可能です。ヨロイの武装としての5点と、カスタム化による追加業コストの合計が、その武器を得るのに必要な[業]コストとなります。

Q：ヨロイの兵装として火薬武器を取得することはできないのでしょうか？

A：可能です。P294の武器リストに載っている武器をヨロイ兵装とすることができます。武器修正を+4してください。また、火薬武器であっても、ヨロイ兵装としてのコストは変わりません。

Q：脚部装備が不可能である無足型のヨロイに、天輪脚や水龍脚を装着することはできるのでしょうか？

A：脚部すべてを置き換える形で可能です。

Q：“装着部位：片腕(上腕)”の爆雷鉄拳・神鳴と“装着部位：片腕”の他のカラクリをひとつの腕に組み込むことはできますか？

A：できません。

Q：武機接合で指定できるカラクリ武器とは何ですか？

A：カラクリや、その特殊装備で武器修正を持っているものです。

Q：武機接合で指定する武器を戦鬼腕や紫電筒などのカラクリそのものにすることはできますか？

A：戦鬼腕は武器ではないため不可能ですが、他の武器修正を持つカラクリであれば可能です。

Q：傀儡にカラクリを仕込むことはできますか？

A：可能です。

Q：明鏡を使って式を打つ場合でも、術者の業と明鏡の業の

合計が108を越えていたら何か問題があるのでしょうか？

A：ありません。

Q：ヨロイ乗りが接合中の明鏡や機面鏡を使って式を打つことはできますか？

A：できません。

Q：アーキタイプを作成したいのですが、能力コストを1増やすと業コストは減るのでしょうか？

A：能力値コスト1につき、業コストが10減少します。

Q：GF誌連載のリプレイに登場している具足ヨロイは、カラクリの“龍鱗型式・熱甲学迷彩”を搭載しているようですが、“部位：全身の皮膚”のカラクリをヨロイに導入してもいいのでしょうか？

A：リプレイは、ルール完成前の収録だったため、ルール運用に不適切な箇所があります。ヨロイに“部位：全身の皮膚”や“部位：神経”のカラクリを導入することはできません。

Q：機甲兜はヨロイが本来持っている霊導の探知能力や、カラクリの霊導盤による生命体探知を妨害することができますか？また装備者を中心とした半径100m内を有効範囲とし、その範囲内に対する探知を無効にするということでしょうか？

A：そのとおりです。霊導夢だけではなく、それに類する探知能力を妨害することができます。有効範囲に関しては、探知者の位置は関係ありません。あくまで有効範囲内への探知が不可能になる、ということです。

Q：ヨロイに接合しているあいだは、自分以外を対象とする忍術を使用することもできないのでしょうか？

A：自分に対して使用するタイプの忍術以外であれば可能です。

Q：重装機と大ヨロイの明鏡複数枚をどう扱えばいいのかよく分かりません。

A：P92の大ヨロイに関する説明を参照してください。大ヨロイは1ラウンドの明鏡枚数回行動でき、それぞれの行動で、使用する明鏡とヨロイ乗りを別個に扱います。当然、明鏡の業は、それぞれ独立したものとします。重装機については、明鏡の枚数分だけの人格が備わっていると考えてください。

Q：ヨロイ乗りのアーキタイプを選んで、オリジナルの具足ヨロイや機面ヨロイを持たせたい場合にはどうすればいいのでしょうか？

A：各ヨロイの必要天下を満たしていれば、GMの了承の上でヨロイを変更することは可能です。装備コストに関しては、新しいヨロイのもので再計算してください。

Q：ヨロイにカラクリを導入する際、カラクリの特殊装備だけを導入することはできますか？

A：できません。

Q：使用タイミング[通常]の計略を、[割り込み]や[戦闘]などと同じように戦闘中に使用することはできますか？

A：できます。

Q：不死蟲で回復する時にかかる時間は、埋まっているゲージの数などで変わったりするのでしょうか？

A：いいえ、埋まっているかいないかだけで判断するため、いくつ埋まっているかはまったく関係がありません。

Q：式の能力で[技能値]と[成功値]というものがありますが、これらは別のものでしょうか？

A：同じ能力値です。[成功値]という用語は、すべて[技能値]に読みかえてください。

Q：カラクリ“武機接合”の修正値は何に対するものですか？

A：指定したカラクリ武器による命中判定で振るサイコロの数への修正値です。

Q：戦闘中に妖術の《幻覚》を使用した場合、どのように処理したらよいのでしょうか？

A：《幻覚》は、あくまで対象の精神にイメージを投影する妖術です。その結果、何が起るかは投影したイメージ次第ですが、最終的にはGMの判断によります。

Q：“相当の武器”もオリジナル武器扱いで能力コストが必要なのでしょうか？

A：必要です。

Q：機人の特殊装備で取得した心珠を使って、サムライを永続化することはできますか？

A：できません。心珠を使ってサムライを永続化すること自体が、基本的に不可能です。

Q：妖術で取得した《投射武器》で、兵法：汀流射撃術を使用することはできますか？

A：可能です。

Q：《毒生成能力》を持ち、永続化された式から受けた毒は自然に消えることはなくなるのでしょうか？

A：いいえ、永続化を行わなかった場合の起動時間だけ持続します。

Q：《打撃能力》を持った式を武器に憑依させた場合、武器修正はどうなりますか？

A：本来の武器修正に、式の《打撃能力》の強度を加えたものが、最終的な武器修正となります。

Q：カラクリをヨロイへ導入する際に発生した能力値コストを、ヨロイの能力値に適用することはできるのでしょうか？

A：できません。能力値コストが適用されるのは、キャラクター作成時の場合はそのキャラクターとなります。そうでない場合は、ヨロイの[業]コストに能力値コストの10倍を加えてください。

Q：《気体化能力》を持った式を呪符にすることはできますか？

A：できます。能力を使用することに関しては別問題ですが、呪符から起動した式は、式自体の身体を有しているため、《気体化能力》を問題なく使用することができます。ただし、対象が生物である呪符、つまりサムライの場合には、《気体化能

力》を使用することはできません。

Q：兵法：是柁流 の《輝臨陣》は、雷（妖術の《投射武器》）や《気弾》に対しても有効ですか？

A：有効です。《輝臨陣》は飛び道具であれば、実体を伴わない武器に対しても効果を発揮します。

Q：キャラクターの[業]を明鏡に落として、それを 法術で被うことはできますか？

A：できません。明鏡の[業]が上昇するのは、接合中のキャラクターが[気合]を使ったときだけです。恣意的に[業]を明鏡に移すことはできません。