

アドバンスト・ファイティング・ファンタジー第2版 FAQ 集

最終更新日：2022年11月10日

- [ヒーローの作成について](#)
- [特殊技能について](#)
- [タレントについて](#)
- [ゲームのルールについて](#)
- [戦闘について](#)
- [魔法について](#)
- [アイテムについて](#)
- [その他について](#)
- [ヒーローコンパニオンについて](#)
- [コンバット・コンパニオンについて](#)

■ヒーローの作成について

Q：初期装備でもらえるポーション3種のうち「魔法点ポーション」は、10章にある「魔力ポーション（魔力点が回復する）」の間違いだと思います。

A：「魔力ポイント」が回復するの間違いです。

Q：いくつかのサンプルキャラクターが「スピア」を所持していて「槍」の技能を習得しています。

しかし「戦闘系特殊技能」の中に「槍」の技能は存在せず、「竿状武器」の項に『この特殊技能は槍、ハルバード、ランス、ポールアックスを含み』と書かれており、「スピア」も「竿状武器」の技能で用いるようになっています。

これは単純に誤植なのか、それとも「竿状武器：槍」のように選択する必要があるのか、そこが疑問です。

A：スピアは【竿状武器】で使用します。また、【竿状武器】の中に「槍」といった下位分類は存在しません。サンプルキャラクターの特殊技能は【槍】から【竿状武器】に修正してご使用ください。

Q：特殊技能[神術]を持つヒーロー（NPC）は武器に装備（使用）制限はあるのでしょうか？

サンプルキャラクターは「メイス」や「棍棒」など刃のついていない武器を使用しているようなのですが……。

A：ルール上、神術を扱うキャラクターに武器の使用制限はありません。サンプルキャラクターは古式ゆかしいファンタジーの様式美にのっとり作成されているため、そうした装備の選択になっているようですね。

■ 特殊技能について

Q：P54 の開錠に関する説明で、「[開錠] の特殊技能の判定に成功しなければなりません」「[体力] の特殊技能の判定に成功する必要があります」とありますが、一方で、P49 の判定の説明では「特殊技能を持っていなかったとしても、技術点の基本値で行えばよい」とあります。

開錠のような場所は、例外として判定に特殊技能を持っていることが要求されているのでしょうか？

A：使用する技能が指定されている判定の多くは、特殊技能を持たないキャラクターも試みることができます。

そのため、[開錠] の判定も道具があれば特殊技能なしで試みることができます。その場合、「技術点」の基本値で行ってください。

ただし、特殊な鍵や複雑な鍵などは、ディレクターの判断によっては [開錠] がなければ試みることができないとしても良いでしょう。

Q：P.29「[体力] はヒーローが掴みかかられたり、拘束されたりした時に [格闘] の特殊技能の代わりに使用されることがある」とありますが、どんな時に使用できますか？

例えばモンスターが素手で襲いかかってきたときですか？

A：[体力] は力任せに何かを行うための特殊技能です。そのため、掴みかかられたり拘束された抜け出すために使用できます。

もちろん、同様の状況で [格闘] を使用することもできます。

しかし、[格闘] が戦闘の技術を含むことを対して、[体力] はそうした技術は含みません。（相手が素手であっても）掴みかかったり、取り押さえたりするのに適応するのはふさわしくないでしょう。

Q：知識系特殊技能で分野を選択しなければならないのは、[暗号]、[言語]、[手仕事]、[都市の知識]、だけですか？

A：はい。分野の選択が必要な特殊技能は解説中に明記されています。それ以外の特殊技能は広く関連する分野をカバーしていると考えてください。

■ タレントについて

Q：【俊足】のタレントの項に、『ヒーローは戦闘時、通常 2 メートルのところを 3 メートル移動することができる』となっていますが、「移動アクション」の項には『ヒーローは 1 戦闘ラウンドごとに 10 メートルを移動できると考える』となっています。

移動の他に行動をとらない全力移動の場合 10 メートルで、移動後に攻撃などの行動をとる場合に 2 メートル、と考えればいいのでしょうか？

A：【俊足】のタレントを所持している場合、2メートルぶんの移動が3メートルになると考えてください。要は原文は1.5倍を表現していただけなんですね（英は1⇒1.5みたいな小数点比較は難しいと考えたのかな）。

つまり、【俊足】のタレントを持たないキャラクターが 10 メートルの移動を行えるような状況の場合、【俊足】を持つキャラクターは 15 メートルを移動できるという扱いになります。

Q：タレント【両手効き】ですが、これは1ラウンドにそれぞれの武器で2回攻撃できるということでしょうか？

A：単体の敵と【両手効き】をヒーローが戦っている場合、攻撃の判定自体は1回だけ行います。

この判定の結果、勝利した場合、右手に持った武器のダメージ・ロールと、左手に持った武器のダメージ・ロールを別々に行い、それぞれを攻撃対象に適用します。

攻撃された対象は、この2つのダメージ・ロールに対してそれぞれ防具ロールを行います。

2体以上の敵と【両手効き】をヒーローが戦っている場合も、攻撃の判定自体は1回だけ行います。

ヒーローが勝利した場合、勝利した敵の中からヒーローがダメージを受ける敵を決定します。このとき、どちらか一方の敵に攻撃を集中させるという使い方はできません。

ヒーローが敵1体だけに勝利した場合も、ダメージ・ロールは武器1本ぶんのものしか発生しません。

Q：タレントの【天性の魔法使い】の文中にあるコストとは、呪文に定められた本来の魔力ポイントや体力を指すのか、敵への〈運だめし〉への修正や魔術への防具や判定への修正による上昇分を足した最終消費量を指すのか、どちらなのでしょう？

A：このコストとは、呪文ごとに定められている本来のコストを指します。

Q：タレントの【博識】について質問です。知識系特殊技能の判定を行う際、「該当する特殊技能を持っていなかったとしても+2のボーナスを得ることができます」とありますが、すべての知識系特殊技能が対象だとすると非常に広範囲に及ぶので、【博識】のタレントが強すぎませんか？

A：タレントは基本的に1つしか持てないので強力なものが多いですが、おっしゃるとおり【博識】は飛び抜けていますね。【博識】の説明は原文どおりで、対象となる知識系特殊技能はとくに限定されていません。

しかし強すぎると思うディレクターは、つぎのように制限してもよいでしょう。

そもそも知識系特殊技能は、特定の分野の「知識（lore）」と「技術（craft）」から成り立っています。【博識】を狭義にとらえるなら、「～の知識」という名前の特殊技能（海、世界、動物など7つが挙げられています）のみに効果があることにするとよいでしょう。

もう少し広い範囲をカバーしたいと思うなら、他のタレントからボーナスを得ることのできない知識系特殊技能にのみ、【博識】が使えることにします。たとえば【天性の医師】のタレントでボーナスのある【治療】、【雄弁】でボーナスのある【口先】【交易】【統率】【礼儀作法】、【天性の言語学者】でカバーできる【言語】といったものを除いて、【博識】が使えることにするとよいでしょう。

Q：タレント【電光石火】は乱戦でも使えますか？ 使えるとしたら例えば味方2人敵3人、味方の1人が【電光石火】を持っているとして計算上4：3となるので、味方の攻撃合計には+1つきますか？

A：敵味方が入り乱れる乱戦時でも【電光石火】は有効です。ただし、あくまで自身が攻撃されたときに、数を上回られることによるペナルティを少なくするタレントのため、味方の攻撃合計に+1はつきません。

Q：タレント【両手効き】を持っていて、効き手にハンドアックスを持っている場合、もう片方の手にはダガーかショートソードを持っていたとしても攻撃のロールは【斧】の特殊技能値を足し込んだ値で1回のみ行いますか

A：はい。主にハンドアックスを使用した攻撃を行っていると考え、【斧】を使用して1回だけ判定を行ってください。

Q：タレント【両手効き】を持っているヒーローは、一見、攻撃体数2のように見えますが、数で優勢か計算するときには通常の1体扱いですか？

A：はい。数の優勢を判断するうえでは、1体として扱ってください。

■ ゲームのルールについて

Q : AFF のルールについて教えてください。

P49 対抗判定の説明中「明かりが十分でないのなら、盗賊に有利なので合計に+2 のボーナスが与えられます」とありますが、明暗による修正の説明が見当たりません。明るさによる修正はどのようになっていますか？

ダンジョンなど暗い場所でたいまつ等を持って戦闘になった場合、ペナルティはありますか？ 暗い場所でペナルティなしの状態にするためにはどのような方法がありますか？

A : p49 の例では、盗賊は「忍び歩き」を使用して隠密行動を行おうとしています。P56～57 に「隠密と感知に関する修正」の表がありますので、こちらを参照してください。「光源が乏しい」場合の修正を適用してあります。

一般的な明暗による修正や戦闘時については、p54 の「明かり」の項目を参照してください。

Q : 跳躍について、身長と同じ距離、半分の高さを飛べるとありますが、この範囲であれば、特に判定はせずに成功するということがいいのでしょうか？

A : ディレクターが「明らかに成功する」と考える場合は特に判定を行わせる必要はないでしょう。

逆に、距離や高さがそこで書かれている基準よりも低くても、失敗する可能性があると考えられる場合（それか、面白そうだと思うなら！）判定をさせてみるのも良いでしょう。

■ 戦闘について

Q：ある特殊技能に関わる行為を行うに当たって、その特殊技能が必要なかどうかについて質問です。

P31 の魔法系特殊技能の説明で、「他の特殊技能と異なり、こうした行為を行うためには最低 1 ランクを魔法系の特殊技能に割り振らなければなりません」とあります。これを読むと、「他の特殊技能に関わる行為については特殊技能は必須ではない」、つまり、「目標値に修正を加えて有利になるだけ」のようになると思えます。しかし、一方で例えば「狩猟」「治療」「騎乗戦闘」などは、行為を行うためにはその特殊技能が必要と読めるような記述になっています。

「治療」や「狩猟」は、特殊技能がなくてもできそうな気もしますが、「騎乗戦闘」あたりになると特殊技能が必須ではと思えます。

特殊技能が必須かどうか、どのような整理が正しいのでしょうか？

A：特殊技能が必要かどうかの基準は、その判定が「専門性を要するか」という点で考えるとわかりやすいでしょう。例えば、魔法や言語などは、「学んだことのない人間には判定の余地もない」ような内容なので、特殊技能を持っている場合のみ判定できるとする方が妥当です。

一方で、[体力] や [感知] など専門的に訓練したことはなくとも、一般的にある程度できそうなことは、特殊技能がなくても能力値で判定できるとするのが良いでしょう。

ご質問の「治療」や「狩猟」などは、まさにその間にある部分です。例えば、同じ [治療] でも、「民間療法で風邪を治す」のは誰でもできるかもしれませんが、「複雑骨折した腕をまっすぐに骨接ぎする」のは専門的な知識のある癒し手でなければ無理でしょう。

その一方で、ゲームのルール上で特殊技能が必要かが明示されているものがあります。魔法系の特殊技能や、[暗号] や [言語]、「戦闘後治療」を行う場合の [治療] です。他にも [防具] や [騎乗戦闘] のように所持していることで、装備を効果的に使えたり、戦闘でペナルティなしで立ち回れるようになるものなどがあります。

とはいえ、特殊技能が必要かどうかの最終的な判断はディレクターにゆだねられます。

Q：自分が敵 A を近接攻撃しようとしていて、敵 B から弓等で遠隔攻撃されようとしている場合や、お互いに別々の相手を遠隔攻撃しようとする場合のように、攻撃対象が非対称になるケースの扱いについて教えてください。

このような場合、攻撃のためのダイスロールと回避のためのダイスロールはそれぞれ行うのでしょうか？

それとも、あくまでダイスロールは 1 回だけで、その結果を自分の攻撃の成功判定にも、他からの攻撃の回避判定のためにも使用するのでしょうか？

ルールブックを読んでも後者（ダイスロールは一回）のような気もするんですが、例えば [剣] の特殊技能を加えた攻撃力で、他からの飛んできた弓矢の回避を判定することに違和感を感じたので、質問させていただきました。

A：攻撃対象が非対称となる場合も、判定は 1 回のみ行います。

戦闘中の判定は、その戦闘ラウンド中にどれぐらいまく立ち回っているかを表すものです。そのため、攻撃や敵の攻撃を避けるための行動も一緒に判定しています。

敵の前衛と剣で戦いながら、敵の後衛からの弓の攻撃を仕掛けられた場合も、[剣] の特殊技能は問題なく加えられます。「剣で戦う」という行為を行いながら「弓矢を避ける」という行為を同時に行っていると考えるからです。「剣に練達することで、避けを効果的に行う余裕も生まれている」という考え方です。

ただし、敵の前衛がおらず弓矢の攻撃だけを受けている状況で [剣] の特殊技能を使う事はできません。そうした場合は [回避] が妥当でしょう。

Q：61 ページ、戦闘の状況による修正で「飛行中：-5#」とありますが、注釈に「騎乗した攻撃者と騎乗しない敵の両方に適用」と書いてあるため意味が分かりません。

「騎乗」は「飛行」の誤りで、攻撃者と敵の双方に同じペナルティが付くため実質的に相殺され無意味…と解釈しましたが間違っていないでしょうか？

あるいは「飛行中は飛び道具などに対して極端に不利になる」事を表すルールなののでしょうか？（飛び道具に関する言及が存在しないため苦しい解釈だと我ながら思います）

61～62 ページ、騎乗戦闘について。騎乗しない者が騎乗した敵と戦闘する場合のペナルティ-2 と、騎乗した戦士が徒歩の戦士と戦う場合のボーナス+1 は同時に適用する（実質的に修正値 3 の差が生じる）という解釈で正しいでしょうか？

A：61 ページのチャートに誤りがありました。「#」はひとつ上の「騎乗した敵との戦闘」に適用されます。

そちらの修正をした上での戦闘時の修正ですが、騎乗した戦士が徒歩の戦士と戦う場合、騎乗した攻撃者は+1 の修正を受けます。

一方で徒歩の戦士は、騎乗した戦士との戦いにおいて-2 の修正を受けます。これは複数の敵との戦闘をしていた場合にも適用されます（多くの場合、相手の馬などの乗り物とも同時に戦うことになるでしょう）。

Q : P.62 で飛び道具攻撃の表に「軽い物体」「重い物体」がありますが、同じページの武器表にはなく、ダメージ・ロールをどうするべきか悩んでしまいます。

また、投げる物体と「軽／中／重」の対応をどうするべきでしょうか？

「軽／中／重」の指標と、それぞれを攻撃に使う際のペナルティ（飛び道具武器ではない物で無理に攻撃している時）、攻撃が成功した時のダメージ・ロールなどを教えてください。

A : 重さに関しては最終的にディレクターの判断となりますが、基準として、以下のようなものはいかがでしょうか。

「軽」は手のひらにすっぽり収まるようなもので、片手の腕の力で扱えるものでしょう。イメージとしては小石や小さめのレンガブロックなどです。

「中」は片手で持つことができても投げるのには上半身の力を使うようなものです。大きなワイン瓶や大ぶりのヤシの実など、とっさに投げ渡されたときに困るサイズや重たさです。

「重」は両手で持つ必要があり、扱うのには全身を使わなければならないようなものです。投げ渡されたときに相手に罵り言葉のひとつでも言ってやりたくなるサイズです。

攻撃に使う際のペナルティは、ディレクターがちょっとヒーローに試練を与えた方が面白くなるなど考える場合は、戦闘の修正の「重い荷物を運んでいる（-2）」や「とても重い荷物を運んでいる（-4）」を与えてもいいでしょう。手の中で扱えるような小石なら特にペナルティは必要ないでしょう。バランスの悪い石の塊なら-2ぐらいの修正がかかってもおかしくありません。両手で抱えなければならない庭石なら、-4かもしれませぬ。

攻撃が成功したときのダメージ・ロールは、特に戦闘のために作られた品物でない場合は、「間に合わせの武器」を使用してください。

もちろん、明らかに殺傷能力の高いものを投げた場合、ディレクターの判断で他の武器のデータを適用してもかまいません。

ゲーム的な簡便さを取るのか、よりリアリティを求めるのかは遊ぶ人間の好みでのため、ルールブックの武器のデータを参考にしつつ、柔軟に判断していただければと思います。もちろん、戦闘は武器を使って行う事が前提です。そのため、武器ではないものを使用しているのだということを念頭に置きつつ、本来戦闘で使う武器よりも優秀なデータにならないように、使用する判定のマイナス修正やダメージ・ロールを決定しましょう。

Q : ジャベリンの説明で、「接近戦でも使うことができます。」とありますが、その場合に対応する特殊技能は「竿状武器」でしょうか？

また、ダメージロールは変わらないのでしょうか？

A : はい。ジャベリンは「竿状武器」で使用してください。ダメージ・ロールも特に変わりませぬ。

Q : P.63 のバトルアックスの説明で「盾を持つことができない」とあります。その他の武器で、同様に盾を持ってない（装備しても効果的には使用できない）武器があれば、教えてください。

A : 「盾を持つことができない」と記載されていないでも、「両手で扱う」武器は同時に盾を使用することはできません。明記されていないものについては、ディレクターと相談の上で決定してください。

Q：戦闘時、射撃攻撃を行うキャラクターの数の優勢はどういう処理をしますか？

A：多数の弓で少数の相手に射撃攻撃を加えるような場合でも、攻撃を行う側に、数の優勢による修正値は発生しません。

戦闘については、基本ルールブックのあとがきの他に、戦闘解説動画（Youtube／ニコニコ動画）をご用意しております。そちらもご参照ください。

Q：P61に「騎乗した敵との戦闘（騎乗していないなら）」の場合、-2の修正が入りますが、その注釈で「騎乗した攻撃者と騎乗しない敵の両方に適用」とあります。

一方で、P62には「騎乗した戦士は徒歩の戦士より有利」ということで+1の修正があります。こうした修正をどう適用されますか？

A：修正の対象が分かりづらいため、状況を整理して、補足します。

1：ヒーロー対騎乗した敵

騎乗していない「ヒーロー」が「騎乗した敵」と、戦闘をする場合、ヒーローは攻撃合計を出す際に-2の修正を受けます。

一方、騎乗した敵は、攻撃合計を出す際に+1の修正を受けます。

2：ヒーロー対騎乗した敵＋騎乗していない敵

騎乗していない「ヒーロー」が「騎乗した敵（騎乗した攻撃者）」と「騎乗しない敵」との戦闘をしています。

ヒーローは、騎乗していない敵とも戦っていますが、騎乗した敵とも戦っているため、攻撃合計を出す際に-2の修正を受けます。攻撃合計は、何人と戦っていても1回の判定で出すため、騎乗しない敵に対する結果も同じ数値を適用します（注釈の「騎乗した攻撃者と騎乗しない敵の両方に適用」）。

敵側は、騎乗した戦士は+1の修正と、数で上回ることによりさらに+1の修正（合計+2）を受けます。騎乗しない敵は単純に数で上回ることによる修正の+1だけを受けます。

■魔法について

Q：DOCの妖術は「体力ポーション（体力が原点まで回復）の効果を2倍する」とありますが、どう運用するのか分かりません。「2倍（2回）の効果を持つ」と書いてあるので、ポーション1回分を二人に使えるという意図でしょうか？

また「妖術師自身には働かない」という記述もよく分かりません（ゲームブック版ソーサリーのDOCは術者本人にも効果がありました）。

これが「術者でなくポーションに働きかける」という意味なら敵や触媒にかける呪文は全部同じなので「数少ない」の記述は変ですし、別に「妖術で減った体力はポーションで回復できない」というルールもなかったはず。

それと言わずもがなですが「消費する」と書いてなくても「ポーションを飲む時に」と書いてある以上、呪文に使った体力ポーションはなくなりますよね？

A：この呪文は、体力のポーションに使用した場合、1回ぶんを2人に使えますが、呪文をかけた妖術師はその恩恵にあずかれないとしてください。呪文を使用した際に使っているポーションは、通常通り消費されます。

「妖術師自身には働かない」という部分に関しては、ソロで遊ぶゲームブックではなく、複数人で遊ぶことが前提のRPG版への適用の際の調整のひとつとしてとらえてください。もちろん、ゲームブック風にひとりで遊ぶ場合は、術者にも効果があるとしても良いでしょう。

Q：《衝撃》の呪文に有効射程が書いてませんが、《火炎》と同じ100mですか？

A：はい。射程が必要なときは、《衝撃》も100mと扱ってください。

■ アイテムについて

Q： 装備品にあるヘルメットですが、防具点は存在するのでしょうか？
何かの時に頭部を守るアイテムなら、それはそれでありがたいのですが。

A： 頭部を守るアイテムについては、盾と同じような扱いとするのが良いでしょう。

どの盾のデータを適用するかはディレクター判断となりますが、「ヘルメット」ならば「スモール・シールド」と同じとみなすのが妥当でしょう。

その場合、「ヘルメット」と「スモール・シールド」は同時に装備ができます。

Q： 初期キャラクターは、所持している特殊能力の武器を1つ装備していることとなりますが、例えば「剣」の特殊能力を持っている場合、P62の表に記載されている、「グレートソード」「ショートソード」「ソード」のいずれを選んでもよいのでしょうか？

A： はい。「剣」で使用する武器ならば、いずれを選んでもかまいません。

Q： P108の価格表には「ロングソード」があるのですが、P62のダメージロール表にはありません。この場合、「ソード（剣）」のダメージ・ロールを参照すればいいのでしょうか？

A： はい。一般的な剣やサーベルなどの刀剣類は「ソード（剣）」のダメージ・ロールを参照してください。

Q： 防具の説明（P64）で、「スモールシールドを使うのに【防具】の特殊技能は必要ありませんが、ラージシールドを効果的に使うには条件があります」となっていますが、この条件とはなんのでしょうか？ラージシールドを使う際には、技術点がどんなに高くても【防具】の特殊技能が必要ということでしょうか？

スモールシールド以外の防具はすべて特殊技能【防具】が必要という整理でいいのでしょうか？

A： こちらの条件とは、ご質問の部分に前述されている「効果的に装備できる防具」のことを指します。スモールシールドを使用する際には「効果的に装備できる防具」の条件はありませんが、ラージシールドを効果的に使用するには、【防具】と【技術点】の合計が7以上必要になります。

また、その他の防具も【防具】の特殊技能がなくとも、「技術点」の値が表で指定されているだけあれば問題なく装備できます。

Q： 価格表にスローイング・ダガーの価格がありません。普通のダガーよりは材料代や加工賃がかかっているようですが、適正価格はいくらになるのでしょうか？

A： スローイング・ダガーについては、『タイタン』の p135 の価格表の「投擲用短剣」の価格（3GP/4GP/7GP）を参照してください。

基本ルールブックのみを使用する場合、ディレクターの判断で適切と思える価格に設定してかまいません。

Q： P.108 価格表にスリング用の弾などの価格がありませんが、これは「その辺のてごろな石を 使うから、無料」と考えればよいでしょうか？

また、装備スロット的には、1 スロットで持てるスリングの弾はいくつになるでしょうか？（弓矢に合わせて 20 個？）

A： スリングに使用する弾については、どこにでもある石を使っているとして無料でかまいません。もちろん、持ち歩くには袋などが必要になるでしょう。

1 スロットにもてる量は、目安が「ハンドバッグに入る程度の量」です。特に具体的な個数まではルールブックで定めているわけではありませんが、何かの目安が必要な場合はおっしゃるように 20 程度が妥当でしょう。

Q： 保存食、油、ロープ、たいまつなどは、装備のスロット 1 つ分でどれだけ持つことができるでしょうか？

A： 保存食は保存食の欄に数だけを記載するため、装備のスロットとは別に考えてください。

もちろん、常識を超える量の保存食を持ち歩いている場合はディレクターとの相談になりますが、ふつうヒーローが出向くような数日程度を想定した冒険では、持ち運べる量を気にする必要はないでしょう。

油やロープなどの冒険用具に関しては、厳密に管理を行うのなら、p52 の「普通サイズのアイテム＝ハンドバッグくらい」というのを目安に、持ち運べる量をディレクターの判断で決めてください。

■その他について

Q：蛇人「Caarth」の読みについて質問です。ルールブックでは、モンスター名新旧対照表で「カールス」表記ですが『タイタン』での蛇人への言及では「カアス」表記となっています。表記ゆれ・使用状況が異なる(タイタン世界での専門用語と民間での発音がブレている)など、理由があるのでしょうか？

A：「カールス」も「カアス」も、原文では「Caarth」です。

蛇人の発声器官からの、シュウシュウという発音と、タイタン世界の一般的な発音の差異により、日本語化の際に表記ゆれが発生したものとされます。『モンスター事典』以後、「カールス」としますので、どちらも同じものと扱ってください。

■ヒーローコンパニオンについて

Q：タレント【迅雷】の処理がよくわかりません。

A：このタレントは、戦闘の最初のラウンドのみ効果を発揮します。戦闘全体の最初のラウンドであり、それぞれの敵に対する最初のラウンドではないことに注意してください。

また、ヒーローが不意打ちを受けた場合、効果を発揮しません。

タレントが効果を発揮しているなら、攻撃合計の比ばあいでヒーローが敗北した場合でも敵（1体）からのダメージを受けません。

もちろん、ヒーローが攻撃合計で勝利している場合は通常通りダメージ・ロールを行い、敵にダメージを与えます。

Q：付与魔術の秘法コストと材料コストについて教えてください。

これらは両方支払う必要があるものですか？

A：秘宝コストはその術を行う際にかかるお金のだいたいの目安です。術者への報酬であったり、工房の使用料であったり、その他こまごまとした出費であったりします。

一方、材料コストは、付与魔術せ製作する品を作る材料を購入した場合のだいたいの目安です。もちろん、ヒーローたちが冒険で材料を集めた場合はかかりません。

これらのコストはあくまで目安なので、具体的にいくらかかるかはディレクターが決定してください。

例えばヒーローが付与魔術師で自分の工房を持っている場合には、秘法コストはかからないとしたり、いくら割引することもできます。

逆に、術者に製作を依頼している際に【付与魔術】の判定に失敗してやりなおす場合や確実性のために製作に時間をかける場合は、秘法コストが割増しになる場合もあり得るでしょう。

材料コストも、材料の一部をすでに入手済みといった場合には安くなるかもしれません。

より面白くなるように、考えて設定してください。

なお、アーティファクトは秘法コストも材料コストも設定されていません。これは、アーティファクトに分類されるほど強力な魔法の品には、一般的な目安が存在しないためです。ディレクターはふさわしいと思う価格を設定してください。

■コンバット・コンパニオンについて

Q：特殊技能 [武術] は、素手で戦うようですが、基本ルールブックの「戦闘に関するその他のルール」の素手のところに「拳、膝、頭、ダガー、割れたボトル、椅子の脚など間に合わせの武器で戦うことを強いられたヒーローは、[格闘] の特殊技能を使用します。さらに、ダガーより大きな武器を装備した敵に格闘を挑むなら、戦闘の数値に -4 のペナルティを課せられます」とあります。[武術] で戦う場合にもこのペナルティは採用されますか？

A：[武術] で戦う場合は素手であっても -4 のペナルティは発生しません。武術を習得したヒーローは、特別な身のこなしや鍛え上げた体の部位によって、武器を持たないことの不利を克服していると扱います。戦闘時の判定も [武術] を使用して行っているため、[格闘] で素手を扱う時とは別のものなのです。

めったにないことかもしれませんが、[武術] を習得したヒーローがあえて [格闘] を使用するような状況になった場合は、素手の武器としてのダメージ表は通常のものとなり、ダガーより大きな武器を装備した敵からの -4 のペナルティは受けることになるでしょう。