

このFAQは、『異世界転生RPG サンサーラ・バラッド』のプレイを円滑に進める目的において、コピーおよび無償で配布することを許可します。ただし、ファイル名および内容の変更は禁止します。なお、FAQによる回答はエラッタのような正式の修正ではありません。FAQの内容をどのように適用するかはGMが判断してください。

©2019 Naoki Chiba / New Game Plus © アークライト/新紀元社

キャラクター作成

Q：クイックスタートで選択するアーキタイプを、独自に改造してもよいですか？

A：はい。GMが「事前の準備」の段階であらかじめ改造したアーキタイプを用意する場合は、「セッション当日の準備」にほとんど影響がないため問題ありません。

「セッション当日の準備」の段階でGMが改造する場合は、改造にかかる時間を加味する必要があります。プレイヤーの要望でアーキタイプの改造を許可する場合も、同様に改造にかかる時間を加味する必要があります。いずれにせよ、GMはレギュレーションとして“改造したアーキタイプを使用する”、“アーキタイプの改造を許可する”ことをプレイヤーに伝えてください。

Q：クイックスタートで選択するアーキタイプを、GMが独自に作成してもよいですか？

A：はい。GMが「事前の準備」の段階であらかじめ独自のアーキタイプを用意する場合は、「セッション当日の準備」にほとんど影響がないため問題ありません。ただし、GMはレギュレーションとして“独自に作成したアーキタイプを使用する（あるいは、してもよい）”ことをプレイヤーに伝えてください。

Q：「年齢決定表」でキャラクターの年齢を決定するとき、人間以外の種族の場合はどのように決定すればよいですか？

A：選択した種族と人間の平均寿命とくらべてその比率で年齢を計算してください。

例えば、森精を選択した場合、平均寿命は500年なので、壮年期は301歳～450歳となります。このとき、成人年齢は人間と同じく15歳なので、少年期は人間と同じく6歳～15歳、青年期は16歳～300歳とするよいでしょう。

寿命に関する最終的にはGMが行なってください。

Q：「年齢決定表」でキャラクターの年齢を決定するとき、平均寿命を超えた場合はどうすればよいですか？

A：平均寿命はあくまで老衰以外にもさまざまな死因による死亡も含んだ統計を表わしているため、平均寿命を超えても問題ありません。平均寿命を超えているキャラクターは、通常よりも長生きしていると考えてください。

Q：キャラクター作成の手順は前後してもよいですか？

A：GMに許可をとったうえで手順を前後しても構いません。ただし、手順を前後させることで正規の手順では実現不可能なキャラクターにならないように注意を払ってください。

この回答は、手順の前後がキャラクターの作成をプレイ環境に合わせて円滑に進める目的でのみ行なわれることを意図しています。

Q：コンストラクションで取得したデータバックをその場で改造することはできますか？

A：GMの許可を得たうえでであれば構いません。許可する場合、GMはデータバックの改造にかかる時間を加味してセッションを進行してください。地球データバックであればキャリアの追加や削除に終了するため、カルマの計算のみで済みますが、異世界データバックは所持金やアイテムにも関わることもあるため、改造により時間がかかることに注意してください。

Q：フルスクラッチにおけるアイテム購入について質問です。「[アイテム制作]で制作したアイテムを購入できる。」は、NPCが制作したアイテムを市場価格で購入するか、PCが自身で制作したアイテムを制作費を支払って購入するか、どちらを意味しますか？

A：前者の“NPCが制作したアイテムを市場価格で購入する”を意味します。“NPCが制作した市場に流通しているアイテムを購入する”というイメージで捉えるとよいでしょう。

チート

Q：《.:主人公補正》の固有効果《ご都合主義》や《禍福流転》や《破邪顕正》などの“使用者の[対決]の結果を[勝利]に変更する効果”を、能動側、受動側の双方が使用した場合、どのような処理になりますか？

A：《ご都合主義》を能動側、受動側の双方が使用した（あるいは能動側が《破邪顕正》、受動側が《ご都合主義》を使用した）場合、“使用者の[対決]の結果を[勝利]に変更する効果”は相殺され、通常の[対決]の処理を行ないます。

ただし、《禍福流転》の使用タイミングは「使用者が[対決]に[敗北]した直後」であるため、上記の処理を行なった後に[勝利]に書き換えることになります。

この場合も、能動側、受動側の双方が《禍福流転》を使用した場合、《禍福流転》の効果は相殺されて通常の処理を行ないます。

Q：《精神操作》の固有効果《竹馬の友》の使用時にエネミーの内包カルマを参照しますが、GMは使用者に内包カルマを教えるべきですか？

A：教える必要はありません。「使用者：対象Aに《竹馬の友》を使用します」「GM：では、[強度]は10になります」というように[強度]だけを伝えるようにしてください。ただし、《竹馬の友》を宣言して[強度]がわかった時点で取り下げてエネミーの内包カルマを予測するような使い方は控えてもらうべきです。

Q：《創造》の固有効果《瞬間制作》によるアイテム制作ですが、制作する条件はどのようになりますか？ また、制作費と市場価格の計算はどのように行ないますか？

A：《瞬間制作》は使用者が即座に「アイテム制作」を行なう効果なので、「アイテム制作」を行なうためのスキル等を[余暇]で使用しなくても「アイテム制作」を行なえます（条件となるスキルの取得は必要です）。このとき、〈制作〉判定は行わず、自動成功したものととして選択した品質でアイテムを制作できます。これは、チートは原則として“判定を行なうことなく効果を発揮する”からです。

素材は購入するかバラッドで取得したものを使用できます。また、GMが許可すれば、すでに所持している装備アイテムに使われている素材を材料としても構いません。ただし、材料にした装備アイテムは失われます。意匠は使用者が付加できるものであれば、自由に付加できます。

《瞬間制作》の効果で道具化を行なうことはできません。別途、道具化のルールに従って行なってください。

制作費は、使用者が「アイテム制作」を行なったものとして金額を算出してください。また、[強度]を算出するために市場価格も算出する必要があります。

消費する金額は「制作費」（すでに所持している素材を使用する場合は、所持しているうち使用する素材ぶん金額を差し引く）、[強度]を算出するための金額は「市場価格」である点に注意するとよいでしょう。

Q：《火の申し子》の固有効果《絶対燃焼》の効果で《漆黒の纏衣》によるダメージ減少を無視できますか？

A：できます。〈火〉ダメージを減少する効果を含んでいると解釈するからです。

Q：[限界突破]する場合、[限界強度]までのカルマプールは消費する必要がありますか？

A：消費する必要があります。[限界強度]に等しい枚数までカルマプールを消費した状態でなければ[限界突破]は宣言できません。

Q：《不撓不屈》が効果を発揮しなかった場合、その直後に《起死回生》を宣言できますか？

A：宣言できるものとします。依然として“使用者の[HP]の現在値が[0]以下になった直後”の状態が続いていると解釈するためです。

Q：《不撓不屈》が効果を発揮しなかった場合、その直後にふたたび《不撓不屈》を宣言できますか？

A：宣言できません。原則として同じタイミングで同名の[割込]の効果は宣言できないためです。

スキル・アイテム

Q：[HP]や[装甲値]などの最大値と現在値を持つ副能力値を一時的に増加させる効果を受けたとき、最大値と現在値はどのように変化しますか？

A：最大値と現在値の両方が同時に増加します。

Q：[HP]や[装甲値]などの最大値と現在値を持つ副能力値を一時的に減少させる効果を受けたとき、最大値と現在値はどのように変化しますか？

A：最大値のみが減少します。ただし、最大値が減少した結果、現在値が最大値を超える場合は即座に現在値は最大値と同じ値まで減少します。

Q：スキルなどによって取得する[習熟]の行為タグのうち、“[知性]の行為タグから4種類”などのように任意に選択するように書かれている場合、あえて取得済みの[知性]の行為タグを選択して重複させることで任意の行為タグを取得することはできますか？

A：できません。[習熟]の特記事項に“書かれている”行為タグのみが重複の対象になります（『基本ルールブック』P133または『プレイヤーズルールブック』P136参照）。例えば、“[知性]の行為タグから4種類”と書かれている場合は、[習熟]していない[知性]の行為タグから4種類を選択して取得してください。

ただし、すでに[知性]の行為タグをすべて取得している場合、あるいは選択の最中にすべての[知性]の行為タグを取得した場合、選択できる残り回数だけ任意の行為タグから選択して[習熟]できるものとします。

Q：並列するチャプターが同時に発生した場合、《目星》はどのような処理を行ないますか？

A：発生したチャプターごとに1回ずつ宣言できます。例えば、チャプターAとチャプターBが同時に発生した場合、チャプターAの介入フェイズ開始時に1回、チャプターBの介入フェイズ開始時にそれぞれ《目星》を宣言します。両方の《目星》に[成功]すれば[山札]は+2枚されます。

Q：《意志持つ器》で選択できる装備アイテムの選択範囲はどこまでですか？

A：〈生体〉ではない武器、防具、乗物であれば、掲載されている既存の装備アイテム、地球アイテム、道具、古代道具はもちろんのこと、アイテム制作のルールに

よって制作されたアイテムも選択可能です。

効果文にある「取得」は、「取得（価格）」であれば市場価格、「取得（制作費）」であれば制作費を表わしますが、アイテム制作によって制作された装備アイテムは「市場価格」をもとに計算をします。

P284に記載している“装備アイテムを自由に選択できる”の意味は「アイテムのリストの中から武器や防具を選択して取得してもよいし、法具化を含めたアイテム制作の条件を無視して制作したアイテムを取得してもよい」となります。“条件を無視して”の“条件”はアイテム制作表にある「条件」を指します。

「非売」のアイテムも選択可能となっていますが、これは、アイテム制作における「非売」の「素材」「品質」「意匠」「真法」も選択可能であることを表わします。

Q：《意志持つ器》で選択した装備アイテムを変更することはできますか？

A：基本的にはできません。「再転生」を行なう際にふたたび「付喪神」を選択すれば、内包カルマの許す限りにおいて装備アイテムを選択できます（《意志持つ器》を未取得に戻してからふたたび取得するため）。

もしGMが許可するならば、[余暇]の時点でアイテム制作を行なえるPCがいるか、アイテム制作を依頼できるNPCがいれば、制作が可能な条件の限りにおいて《意志持つ器》で選択した装備アイテムの「品質」「意匠」「真法」を変更できることにしてもよいでしょう（その場合も、「材質」は変更できません）。変更する場合は、以下の手順に従ってください。

- ①：現在の装備アイテムの市場価格（NPCの場合は市場価格）と変更後の制作費（NPCの場合は市場価格）との差額を消費する。
- ②：変更後の装備アイテムの市場価格（PCが制作した場合も市場価格）から算出された《意志持つ器》のカルマを現在の《意志持つ器》のカルマと差し替えて再計算する。

例：[竜鱗の大剣（上質）]（市場価格10400Rs／カルマ16）に品質〈傑作〉（制作費：±0Rs／市場価格：+12000Rs）と、意匠〈格好良い〉（制作費：+500Rs／市場価格：同値）と、真法〔燐光〕（制作費：±0Rs／市場価格：+500Rs）を新たに追加する場合、PCが制作する場合は500Rs、NPCが制作する場合は13000Rsを支払う。また、変更後の市場価格は21000Rs（内訳は、重量8→〔竜鱗〕8000Rs＋〈傑作〉12000Rs＋〈格好良い〉500Rs＋〔燐光〕500Rs）となるため、「26－16＝10」で差分のカルマ10を追加で使用する。

Q：《金剛素体》で選択できる装備アイテムの選択範囲はどこまでですか？

A：武器、防具であれば、掲載されている既存の装備アイテム、法具、古代法具はもちろんのこと、アイテム制作のルールによって制作されたアイテムも選択可能です。“制作の条件を無視して”の“条件”はアイテム制作表にある「条件」を指します。「非売」のアイテムも

選択可能となっていますが、これは、アイテム制作における「非売」の「素材」「品質」「意匠」「真法」も選択可能であることを表わします。

Q：《意志持つ器》や《金剛素体》でアイテム制作をする場合の作成を例をあげて教えてください。

A：アーキタイプ「意志持つ魔剣」の本体を例にして解説します。

本体となっている〔竜鱗の大剣（傑作）〕の内訳は、ベースとなる装備アイテムは〔大剣〕、素材は〔竜鱗〕、品質は〔傑作〕、意匠は〔儀式用5〕、真法は〔減量5〕です。市場価格の算出は以下のとおりです。

- ①：〔大剣〕は「重量：8」の装備アイテムである
- ②：素材となる〔竜鱗〕は8個必要になり、市場価格は「8×1000＝8000Rs」となる
- ③：品質の〈傑作〉素材が8個なので、市場価格は「8×1500＝12000Rs」となる
- ④：意匠の〈儀式用5〕は市場価格「5×500＝2500Rs」となる
- ⑤：真法の〔減量5〕は市場価格「5×500＝2500Rs」となる
- ⑥：市場価格の合計は「8000＋12000＋2500＋2500＝25000Rs」となり、これが最終的な市場価格となる

効果の算出は、以下のとおりです。

- ①：〔大剣〕は「F値：1／C値：8／威力：〈地〉〔身〕＋14／重量：8」である
- ②：素材〔竜鱗〕の威力修正は「×2.5」であるため、威力修正は「14×2.5＝35」となる
- ③：品質〈傑作〉の威力修正は「2×素材数」であるため、「2×8＝16」となり、威力修正は「35＋16＝51」となる。また、F値が「－1」されるため、F値は「1－1＝0」となる
- ④：意匠〔儀式用5〕を付加することで〔装備カルマ5〕を得る
- ⑤：真法〔減量5〕を装備カルマ5点を使用して付加して重量を「－5」し、重量は「8－5＝3」となる
- ⑥：上記をすべて適用すると、「F値：0／C値：8／威力：〈地〉〔身〕＋51／重量：3」となる

Q：《金剛素体》を取得したキャラクターが《吸血》を取得した場合、〔HP〕を回復できますか？

A：《吸血》は「〔HP〕を回復する」手段なので、《金剛素体》を取得したキャラクターは《吸血》の効果では〔HP〕を回復できません。

Q：《異形》の固有効果等の効果で「部位：生体」の防具を複数取得できる場合、複数の「部位：生体」の防具を〔装備状態〕にできますか？

A：できます。ただし、同名の「部位：生体」の防具の効果は重複しない点に注意してください。例えば、〔鱗〕と〔毛皮〕の効果を同時につけることはできますが、〔鱗〕を2個取得したとしても効果が有効なのは1個のみです。

Q：《捕食》の効果でスキルを取得する場合、対象が取得しているスキルはいくつまで選択できますか？

A：[内包カルマ]の許すかぎり、いくつでも選択できます。

Q：《捕食》の効果でスキルを取得する場合、対象が編成していたフォロワーの部隊スキルは取得できますか？

A：取得できません。対象はすでに[死亡]しており、フォロワーの編成が解除されているものと解釈するためです。フォロワーの編成が解除されれば、部隊スキルは“取得していない状態”になります。

Q：《変身》の効果で特性スキルが一時的に失われるとき、[使用カルマ]および[潜在カルマ]は変動しますか？

A：いいえ、変動しません。変身前の種族で取得した特性スキルは変身すると一時的に失われて使用できなくなりますが、未取得になるわけではないからです。

Q：「アイテム制作」を行なう効果を持つスキルで“使用者はアイテム製作を行ってもよい。このとき「制作条件：《●●技術》のアイテムを3個（制作に必要な素材が20以上のアイテムは1個）まで制作できる。”とありますが、“3個のうち素材20個を超えるものは1個のみ”なのか、“本来3個まで制作可能だが、素材20個を超えるものを作る際はそれ1個のみ”なのか、どちらでしょうか？

A：後者の“本来3個まで制作可能だが、素材20個を超えるものを作る際はそれ1個のみ”を意味します。

Q：《現代衣服》を所持していない場合、「出自キャリア：異世界転移」を取得したキャラクターの服装は現代の衣服を着ている状態にできますか？

A：できます。「出自キャリア：異世界転移」を取得したキャラクターは“死亡する直前の状態”で転生するため、必然的に服装は“死亡する直前の服装”となります。この服装はデータのない現代の衣服として自由に設定してかまいません。

Q：自身が取得したフォロワーを、ほかのキャラクターに編成することはできますか？

A：GMが許可すればできるものとします。ほかのキャラクターにフォロワーを編成する場合は、フォロワーの「編成条件」は取得したキャラクターのみが負い、実際に編成したキャラクターがリーダーとしての恩恵を得ることになります。

Q：スキル等の効果によって【HP】が“【装甲値】を回復する効果のみ回復する”状態にある場合、【HP】と【装甲値】は1種類の“【装甲値】を回復する効果”で同時に回復できますか？

A：できます。その場合は、回復する値を【HP】と【装甲値】に自由に割り振って構いません。

Q：「使用：行動」のスキルや「行動」として使用するアイテムをバトル以外で使用できますか？ 使用できる場合、使用するタイミングや回数とはどのようになりますか？

A：使用できます。バトルが発生していない場面では、バトルに比べて時間に余裕があるため、「行動PC」および同行したPCであれば宣言すれば使用できます。

使用回数がある場合は、以下のようにしてください。

- ・n回/ターン → 何回でも使用可能
- ・n回/ラウンド → 何回でも使用可能
- ・n回/バトル → (ピリオドにおける) [行動] ごとにn回

なお、介入フェイズが(ゲーム内の)時間に余裕がない状況であれば、GMはそれに応じてスキルやアイテムの使用回数を制限しても構いません。その場合は、必ずレギュレーションとしてプレイヤーに伝えるようにしましょう。

Q：乗物や兵器の重量は「なし」となっていますが、[異次元収納]などのアイテムを収納する効果や[積載n]の効果で乗物や兵器を所持することはできますか？

A：できません。「重量：なし」は「0」という意味ではなく、数値が存在しないと解釈します。これにより、重量の数値がなければ質問にある効果を受けることはできません。

Q：乗物や兵器を屋内などの狭い空間で使用することはできますか？

A：明らかに乗物や兵器を運用できる空間が確保できていない場合は使用できない、と判断すべきでしょう。こうした状況での使用の可否はGMが判断してください。

Q：《召喚》および[上級召喚]([ArH] P64)で召喚するフォロワーを決定する際に、《人造生命製造》《使い魔》などのスキルが編成条件に含まれている場合、どのようにすればこれらのフォロワーを召喚するフォロワーとして選択できますか？

A：[ArH] P81「召喚するフォロワーの決定」に示すとおり、編成条件のうち[購入]、[支出]、[カルマ]を無視できますので、[召喚]または[上級召喚]のほかに、《人造生命製造》《使い魔》などのスキルを取得していさえすれば選択できます。例えば、[クレイゴーレム]([ArH] P68)を選択する場合、《人造生命製造》を取得した状態で、[支出] 2500Rsは無視して選択します。

Q：《召喚》および[上級召喚]([ArH] P64)で召喚するフォロワーを決定する際に、施設が編成条件に含まれている場合、どのようにすればこれらのフォロワーを召喚するフォロワーとして選択できますか？

A：[ArH] P81「召喚するフォロワーの決定」に示すとおり、編成条件のうち[購入]、[支出]、[カルマ]を無視できますので、[召喚]または[上級召喚]のほかに、所属する領地に編成条件にある施設が建設されていさえすれば選択できます。ただし、[領地経営]を簡易ルールで運用する場合は施設も無視できます。例えば、[歩兵]([BRB] P235)を選択する場合、所属する領地に[兵舎]が建設されている状態で、[支出] 2000Rsは無視して選択します。簡易ルールの場合は[兵舎]も無視して選択できます。

Q: [領地経営] を簡易ルールで運用する場合、[機械兵] ([ArH] P66) などの編成条件にある [現代軍事基地] [超科学工場] のような現代技術に関する施設は無視できますか？

A: 無視できます。ただし、GMが「所属する領地に現代技術は存在しない」と判断した場合には、これらのフォローは編成できないものとすべきでしょう。

カルマカード

Q: チャプターの最中に山札が増えた結果、トランプ2セット (108 枚) を超えた場合、どのようにすればよいですか？

A: 山札にはせずに、直接 [カルマプール] にカウントしてください。

バトル

Q: バトル時の [クリティカル] は攻撃判定に [失敗] していても、発生しますか？

A: 発生します。ただし、判定に [失敗] すると「ダメージ算出」は発生しないため、実質意味はありません。

Q: バトル時に攻撃判定の結果が [成功] かつ [ファンブル] だった場合、攻撃は [成功] になりますか？

A: [成功] になります。したがって、「ダメージ算出」が発生して [ファンブル] によって [威力] が「0」に変更されるものの、「攻撃判定の [成功]」が条件の効果は発揮されることになります。

Q: [AP] の現在値がマイナスの状態でも自分の攻撃前などに [移動] は宣言できますか？

A: 宣言できます。エリアを移動することによる [AP] の現在値の変動は [消費 AP] ではないと解釈するからです。

余暇

Q: 特性スキルを後天的に取得する場合の条件や例を詳しく教えてください。

A: 「条件：種族」のスキルは、種族表の「特性スキル」に列挙されているスキルであることを指しますので、後天的に取得することはできません。ただし、「条件：種族」のスキルが条件となっているスキルやスキルアイテム (例：《生体武装》の取得が条件となっている《凶悪な爪牙》や、[尻尾] か [触手] の取得が条件となっている《器用な尻尾》など) は後天的に取得できます ([条件：種族] の記述がないため)。

「条件：怪物」のスキルは、「条件：種族」が併記されていたとしても「種族 or 怪物」などのように “or” でつながっていれば「種族または怪物」という意味になるため、どちらかを満たしていれば「変異キャリア」

として後天的に取得できることになります。

例えば、猫人は《生体武装：爪》を先天的に取得しているため、《凶悪な爪牙》は取得できませんが、[人型] 種族であるため、「条件：怪物」のスキルは後天的に取得できません。また、粘性生物は [怪物] 種族であるため、「条件：怪物」である《生体武装：尻尾》を「変異キャリア」として後天的に取得でき、さらに [尻尾] が条件となる《器用な尻尾》を取得できるようになります。

ただし、「条件：怪物」のスキルの多くは“(物品を除く)” の但し書きがあるため、種別が物品である付喪神などは [怪物] 種族だとしても取得できるスキルに限られます。

Q: 怪物 PC の生活レベル「家畜」ですが、支出の「500Rs (飼主)」は誰が負担すればよいですか？

A: 支出の 500Rs は、「生活レベル：家畜」を選択したキャラクターが PC であれば、ほかの PC の中から選択してください。GMが許可するならば、飼主として支出を負担する NPC を設定しても構いません。「生活レベル：家畜」を選択したキャラクターが NPC であれば、支出を負担している NPC が存在していることとなりますが、演出の必要がなければ詳細な設定は省略しても構いません。

エネミー

Q：エネミーがグリードの場合、カルマプールはどのように運用すればよいですか？

A：まず、NPCとして登場するグリードはカルマカードのプレイを経ることなく〔限界強度〕に等しい点数のカルマプールを取得します。このとき、トランプで管理するのはプレイヤーのカルマカードと混同する可能性があるので避けましょう。単にカルマプールの値をメモするか、トークンなどの小物類の個数で管理するといいでしょう。

登場するすべてのグリードがカルマプールを共有している場合は、PCと同様に共有資源として値の管理は一括で行いません。登場するグリードがカルマプールを共有していない場合は、それぞれの値を個別で管理することになります。

上記の運用は、NPCのグリードでないサンサーラが登場する場合も同様に適用します。

Q：NPC 1体あたりのカルマプールは、〔限界強度〕に等しい枚数より増加させてもよいですか？

A：増加させても構いません。このとき、増加させる枚数は「ピリオド数×3」枚以下に留めるとよいでしょう。もしカルマプールを持つNPCが《お饗し》や《動画配信》を取得していれば、そのNPCの人数ぶんは「ピリオド数×5」枚以下にしてもよいでしょう。カルマプールをここで提示した枚数よりも多く増加させることもできますが、そうする場合は相対的にチャプターのクリアが難しくなる点に注意してください。また、レギュレーションとして必ず“NPCのカルマプールが基準よりも多い”ことをプレイヤーに伝えてください。