

## Frequently Asked Questions

ここでは「上海退魔行」の様々なルールに関する質疑応答を行う。

### 総則

ルールの最終的な判断および適用権はマスターにあります。よってマスターが判断に困った場合、可能な限りプレイヤー・フレンドリーな裁定を下すようにしてください。

### キャラクター作成

Q: 装備品はどちらの天命から得られるのですか？

A: 両方から得られます。必要ない、あるいはキャラクターのイメージに合わないと思うならば持っていないでも構いません。

Q: キーワードは天命からしか得られないのでしょうか？

A: GMが認めるなら、キーワードを自由に決定しても構いません。ただし、主星から得たキーワードの数が、伴星のキーワードより少なくならないように注意してください。

Q: 朋友間でキーワードが一致せず、朋友キーワードがなかなか決められないのですか？

A: GMが認めるなら、自由にキーワードを作成して朋友キーワードにしても構いません。

Q: 特定の天命に属する特技をすべて持っているNPCは、NPC専用特技も持っているのですか？

A: 固有の特技リストに書いていない限りNPC専用特技は持っていません。

Q: キャストレベルを3レベル以上に上昇させる際、闇属性を重ねてとっても良いですか？

A: 「上海」P.209の通りに初期墜落を追加してください。その結果、墜落が10以上にならない限りは可能です。しかし、異なる闇属性の天命を取得した場合、真夜中に2回闇の衝動判定を行わなければならないことに注意してください。

Q: ストリート・キッズを主星にした場合、初期運気が11になることがありますか？能力値の上限は10ではないのですか？

A: 成長させる場合の上限は10までですが、作成時に10を超える分には構いません。

Q: 初期装備でピストルを取得したり、後から購入した場合に弾丸は付属しますか？

A: 6発ぶんが付属しています。予備弾が必要な場合は購入してください。

### セッション運営

Q: 隣の家に行って卵をもらってくるだけで6時間かかるのですか？

A: GMはあるひとつの目的で行われる一連の行動を、「1時間帯ぶんの行動」と見なして複数回の行動や判定を許可することができます。「上海」P.202を参照してください。

Q: 時間帯と打点鐘、幕と幕間とは何ですか？

A: 時間帯は一日を4分割した約6時間の期間で、「午前」「午後」「夜」「深夜」とそれぞれ名付けられています。

打点鐘は、時間帯と時間帯の間に設けられた時間で、「朝」「昼」「夕」「真夜中」の4種類があります。これらは絶対的な時間を指しており、一日に3時間帯しかなくなったり、5時間帯に増えたりは決してしません。

一方、幕は物語を管理する上での便宜的な時間の区切りです。物語上の「一区切り」まで物語が進むと、そこで「幕が閉じ」、幕間が始まります。幕間が終わると新しい幕が始まります。

厳密に言えば、幕が閉じるのは「幕を閉じる」効果を有する特技/カード/明星効果を使用したか、打点鐘が来たときになります。ですがマスターはそういった要件が満たされなくても、物語上の区切りが発生した(あるいは発生させたい)と思うならば、自由に幕が閉じたことを宣言しても構いません。

Q: ということは、1時間帯のあいだに複数の幕があってもよいのですか？

A: 構いません。「幕を閉じる」効果を有する特技/カード/明星効果を使用すれば、プレイヤーは任意のタイミングで幕を閉じられます。ある時間帯が終われば幕間が訪れますが、幕間が来たからといって時間帯が終わるわけではありません。

Q: 一幕が6時間を超える場合、打点鐘で幕間が発生しますか？

A: 次の時間帯に入っている部分の行動を交代要員に預けなければ幕間が発生しないというのがルールですが、マスターは状況およびシナリオ傾向を鑑み、交代要員なしで継続して活動している場合でも幕間が発生するとしてもよいでしょう。

Q: 非活劇場面において、PCたちの行動宣言はどのような手順で行えばよいのですか？

A: まず打点鐘時の幕間処理が終わって、次の時間帯における朋友の行動方針が決まったら、マスターは各プレイヤーに対して次の時間帯に具体的に何がしたいかを聞きます。プレイヤーはそれぞれここで行動宣言を行い、すべての宣言が揃ったところでマスターは任意のキャラクターの幕から演出や判定を開始します。

幕の内容によっては、幕が始まってからその幕に登場しているキャラクターの行動をさらに宣言することもあり得ます(例:「君は事件の目撃者に来て話を聞こうとしたが、君の目の前でその目撃者はライフルに狙撃されて倒れる。知恵[12]で判定して……成功? ならば100メートルほど先に、ライフルを捨てて足早にその場を離れようとする男がいることに気付いた。で、どうしようか?」)。マスターは幕の性質と目的を考えて処理して下さい。

全キャラクターがひととおり行動を終えたら、その時間帯を終了し、次の打点鐘に入ったことを宣言します。以下、これを繰り返して下さい。

Q: 社会点コストはいつ決定するのですか？

A: 買い物をしたときならば、支払いをする段階で決定します。特技使用時ならば、特技の効果が発揮される前に支払い額が決定されます。

Q: 社会点コストがその時点の社会点を越えていたら？

A: 結果に関わらず、社会点を減らします。マイナス10以下になったら、上海から消えてしまいます。世界観から言えば、「黄浦江か揚子江に浮かぶ(沈む)」というのが分かりやすいでしょう。

Q: 日々の食事の社会点は支払う必要がありますか？

A: キャラクターは社会点を消費することなく、地位能力値に応じた食事を摂ることができます。

### 特技・明星効果

Q: 上海アンダーグラウンド内で(明星効果によって)新撰組を出勤させられますか？

A: 可能です。なぜ彼らがそこにいるのか、そしてどこに戻るのかは皆さんで話し合って描写してください。

Q: 脇差は日本刀ですか？

A: はい。

Q: 「兵器法」で素手や日本刀を指定しても良いですか？

A: 身体武器(素手や頭突き、爪など)は選べません。拳士の特技なので太極拳で使用される武器(青龍刀、棍など)を推奨しますが、GMの許可があればその限りではありません。キャラクターのイメージに合わせて柔軟に対応してください。

Q: 特技の「銀の弾丸」と購物の「銀の弾丸」は同じものですか？

A: 「購物」の銀の弾丸の社会点コスト「**銀**」は「**銀**」の誤りです。これを購入した場合、これを消費することで特技「銀の弾丸」の使用時に社会点コストの代わりとすることができます。特技「銀の弾丸」を習得していない場合、この弾丸には何の効果もありません。

Q: 「突撃取材」または「インタビュー」で朋友全体が移動しても構いませんか？

A: GMが認めれば可能とします。

Q: 新聞記者が「記事を書く」のに何か判定はありますか？

A: 知恵で判定するのが良いでしょう。判定が必要な特技を使用した場合は、その特技に従って下さい。

### カード

Q: 幕間に使用したカードはすぐに回復させて良いのですか？

A: 幕間に使用したカードは、次の幕間になるまで回復できません。「上海」P.203を参照してください。

Q: 打点鐘での回復はいつ行われるのですか？

A: 打点鐘の開始時に行います。打点鐘の間に手札などを使用した場合、それは次の幕間になるまで回復しません。

Q: 幕間の手札の回復の前にカードを使えますか？

A: 厳密にルールを適用するならば不可能です。しかし、GMは状況を鑑みてそのような「駆け込み使用」を認めても構いません。特に非活劇場面では柔軟に対応するべきでしょう。

Q: カードは一度に何枚まで持てますか？

A: 何枚でも持てます。幕間が訪れたら2枚(ゲームマスターは4枚)になるように選んで捨てます。

Q: 山札はいつ切り直すのですか？

A: 基本的に、山札が尽きたら即座に捨て札を切り直して新しい山札としてください。マスターは任意のタイミングで捨て札を山札に混ぜても構いません。

Q: 陰陽カードを2組持っているのですが、これを混ぜてしまって64枚一山でプレイしても良いのですか？

A: 構いません。マスターは特定の属性カードだけを足し、運試しなどの確率を変動させてみるのも面白いでしょう。闇属性のカードだけを2組入れた39枚一山で本誌掲載のギャンブル・ルールを使えば、アンダーグラウンド・カジノの厳しさが体感できるかもしれません。

### NPC

Q: PCは明星の使いっぱりですか？

A: 社会的には明星の方が格上です。しかし、そこで使いっぱりに甘んじるか、よき友人、あるいはよき子弟になるかはPC次第です。

Q: NPCはカードや運氣を使用できますか？ 明星効果は？

A: カード、運氣、特技などはPCと同様に使用できます。明星効果は明星以外使用できません。明星は、自分が持つ明星効果を1回のゲームに1回だけ使用できます。

Q: 吸血蝙蝠やゲール、ゾンビガンマンは昼間行動しますか？

A: 特技「吸血鬼」を得ていない限りペナルティはありません。闇属性のキャラクターは夜間に行動することを好みますが、昼間行動できない訳ではありません。

Q: 一般人とインド人警官に属性が設定されていますか？

A: 彼らの属性は固定されています。GMが適宜決めて下さい。

Q: 闇属性のキャラクターが運試しをした場合どうなりますか？

A: 闇を引くと「幸運」、木行を引くと「不運」となります。