

ここではアイリアンロッドにおける曖昧なルールに関して明記しておきます。
随時、このページはアップデートします。

・スキルガイド発売により、色々と追記...

■範囲攻撃の際のカバーリング(庇う)に関して

ダメージの算出に関して、ダメージロールにて決定された HP ダメージを
2 回受けることになります。

つまりタイミングがダメージロール直後のスキルはどちらか片方の
HP ダメージにしか使用できません。

・どちらかの HP ダメージにしか効果がないもの

プロテクション、サモン・アラクネ、ガーディアン、アイアンクラッド、ソウルバスターなど

・どちらの HP ダメージにも効果があるもの

防護点(物理、魔法)、加護、アダマント、マジックレジストなど

また、カバーリングした人の HP が 1 回目の HP ダメージで 0 以下になった場合でも
2 回目の HP ダメージはカバーリングした人の HP から引いてください。

(ですが HP の最小値は 0 です)

例えば残り HP が 1 の人がカバーリングをしたとしても庇われた側のダメージは 0 に
なります。

■ソウルバスターに関して

スキルガイドに下記のように明記されています
その攻撃であなたが戦闘不能になった場合は使用できない
(ただし、即座に戦闘不能から回復した場合は除く)

つまり、生命の護符などで即座に回復が可能な場合以外は使用できなくなりました。

悩みましたがこれは下記の様にします。
現在の HP 以上の HP ダメージを受けた際のソウルバスターは発動しない

発動するが返せるダメージ量は現在の HP まで
これは Lv1 のソウルバスター持ちが何名かいると例え Lv100 モンスターで
あっても倒せてしまう恐れがあるためです。

例)

あるモンスターが攻撃力 100 の範囲攻撃をした場合、エンゲージ中に
ソウルバスター使いの PC が α 人いるとその PC の HP がどれだけ低くても
 $100 \times \alpha$ (最大) の HP ダメージをモンスターは受けてしまう事になる。
しかもダメージロールを行っていない & HP ダメージなのでスキルによる

軽減は不可になる

■ディフレクション（サムライスキル）に関して

魔術をはじき返すこのスキルに関して、範囲や複数対象の魔術の場合の処理が問題となっていました。これもスキルガイドに明記されています。対決に勝利した場合は、スキルを使用したキャラクターのみが攻撃の対象にならなくなります。

つまり範囲魔術をはじき返したとしても、単体になって術者にかえるのではなく、あくまでスキルを使用したキャラクターが受ける分のみを術者にかえすことになります。

■インデュア（モンクスキル）に関して

バッドステータスを無効にするスキルだったが、その時、受けたバッドステータスをすべて回復すると変更になっている。

これによりニンジャのジェノサイダースキルのようにバッドステータスがスキルで回復できないと明記されたスキルで受けたバッドステータスはインデュアでは回復できない。

■ブレスの扱いに関して

主にエネミーが使用してくるのですが、ブレスというスキルに関して。このブレスの攻撃種類の扱いがルールブックでは明記されていません。ただし、FAQで射撃ではないと明記されています。

効果を見る限りでは魔法攻撃としてもとらえられますが、判定に魔術判定を用いていません。

そこでブレスはブレスという攻撃手段であり、白兵、射撃、魔法の属性は持たないものとします。

例えばフレクションなど反射するスキルはこのブレスに関して使用できません。