

ブラックジャケットRPG 質疑応答

最終更新：2019年02月25日

## ■ルール&データ

Q：《暗器》で[毒4]を与えた対象に、もう一度《暗器》を使用した場合、目標は[毒8]になりますか？

また、その後、同じ目標に《暗器》を使用した場合、対象は[毒12]になりますか？

A：両方、なります。

通常 [毒n] は累積しませんが、《暗器》の毒は累積します。

Q：デスチャートに関する質問です。

デスチャートが発生するのは、ライフが0を下回った際の一回だけなのでしょうか？

バトル・イベント終了後に、ライフは0に戻るといふ扱いでよいのでしょうか。

A：いいえ。

エネルギーが減少した際、そのエネルギーが0未満であるならば、何度でもデスチャートを適用して下さい。

要はライフ0未満のPCがダメージを受ける度にデスチャート（肉体）を適用する、ということ。

なお、各イベントの終了時、-1以下のエネルギーは0まで回復します（p.62 参照）。

Q：カルマレベルが上がることによるデメリットはないのでしょうか？

A：ありません。

Q：カルマレベルは次のセッションまでにリセットされますか？

A：セッション開始時のカルマレベルは、毎回0となります（p.45 参照）。

以前のセッション終了時のカルマレベルとは関係ありません。

Q：パワーの名称横にある※はどういう意味ですか？

A：初期取得推奨パワー（p.13 参照）であることを表します。

Q：「地上」以外の移動適性を獲得する方法を教えてください。

A：「ライフ、サニティ、クレジットのうち、いずれかの最大値を2点減らすごとに追加の移動適性ひとつを取得できます（p.12 参照）。

## ■その他

Q：PCは何かしらの組織に所属しないといけないのでしょうか？

A：組織に属していないPCは「フリーランス」と呼ばれます。データが変わるわけではありませんが、シナリオでの導入に調整が必要となる可能性もあります。詳しくはGMに相談して下さい。

Q：悪役を楽しめる世界観や設定が魅力的で、ブラックジャケット以外にいわゆる悪の組織に所属するPCを作れるのはとても楽しいです。

ただ、ファナティック以外のクラスでも魔法や超能力を使えるキャラクターを作れるようにして欲しいです。

クラスが職業というより生き方や信念のようなものを表しているように感じるので、超能力を使うレッドラムや魔法を使うガロットのようなキャラクターも遊んでみたいです。

A：了解しました。機会があれば、追加データを考えてみます。

現時点では、セカンド・オリジンにファナティックを選ぶことで、魔法や超能力が使えるようになります。

『デッドラインヒーローズRPG』をお持ちでしたら、ミスティックを使うのもいいでしょう。

また、レッドラムの《ハンマー》やガロットの《ブラックマグナム》を魔法や超能力であることにしても構いません（データは変わらないけれど……）。

Q：【ブラックジャケットRPG】二次創作ガイドライン」についての質問です。  
二次創作の範囲に「WEBサイト」「その他同様の理念による製作物」とありますが、インターネット上で公開するユーザーシナリオは二次創作の範囲に含まれますか？ 著作権の表記はあった方が良いとは思いますが、必須でしょうか。

A：細かいことは気にしなくていいです。じゃんじゃんシナリオを作って、じゃんじゃんUPしてください。