

## デッドラインヒーローズRPG FAQ

最終更新：2017年6月19日

=====

### ●体験セット

=====

Q：チャレンジ・イベントを行なう際、ひとつめのチャレンジ判定に失敗したまま、ふたつめのチャレンジ判定に挑戦できますか？

A：本シナリオにおいては不可とします。最初のチャレンジ判定に成功した場合のみ、ふたつめのチャレンジ判定に挑戦可能です。

Q：チャレンジ・イベントにて、リトライが0未満になった場合の処理を教えてください。

A：本シナリオにおいては、リトライが0未満になった場合、挑まなかったチャレンジ・イベントを含め、「失敗した場合」に書かれたペナルティを全て適用したうえで、決戦フェイズに移行します。

=====

### ●「デッドラインヒーローズRPG」

=====

#### ■ルール

Q：同名の状態、及び状態異常の効果は重複しますか？

A：いいえ、重複しません。

「毒n」など数字がつく状態異常の場合、加算せず、数の大きい方を適用します。

(例：「毒2」状態で「毒4」の状態異常を受けると「毒4」になる)

Q：「休憩によって回復」とある状態異常を、それ以外の方法で回復できますか？

A：《エリクサー》など一部のパワーで回復できます。

Q：同名のパワーの効果は重複しますか？

A：効果に「重複する」と書かれているパワーのみ重複します。

Q：パワーや表などの効果は、基本的なルールに優先して適用されますか？

A：優先して適用されます。

Q：グリットを使用して、固定値のダメージを与えるパワーのダメージやショックを増加できますか？

A：いいえ、できません。

グリットによるダメージやショックの増加は、サイコロを振る直前に適用するものです。サイコロを振らない効果に対しては適用できません。

Q：リトライが0未満になるなど、特定のチャレンジ・イベントを行わず決戦フェイズに移行した場合、そのチャレンジ・イベントはどういう扱いになりますか？

A：シナリオごとに異なります。

基本的には、チャレンジ・イベントごとに用意された「達成できなかった場合（もしくは、成功せずに決戦フェイズを迎えた場合）」のペナルティをすべて適用してください。

また、リトライが0未満になった時点でヴィランの計画（毒ガスで一般人を殺すなど）が達成された扱いとなるため、PCは通常よりも苦い結末を迎える場合があります。

Q：デスチャートの結果で複数回 [硬直] などの効果を受けた場合の [硬直] などのポイントは累積しますか？ (2017/6/19 追加)

A：はい、累積します。

(たとえば[硬直]ポイントを2点持っている状態でさらに[硬直]ポイントを2点獲得した場合、合計ポイントは4点となる)

Q：チャレンジ判定に、パワーの判定を代用することはできますか？ (2017/6/19 追加)

(たとえば、チャレンジ判定に〈白兵〉を使用する際、《ボーンエッジ》を宣言することで判定を「〈白兵〉+20%」に変更する)

A：代用しても構いませんが、それによる判定へのボーナス等はないものとします。

(上記の例の場合、《ボーンエッジ》による〈白兵〉+20%のボーナスは得られない)

Q：成長点の使い方について質問します。

「パワー1個の成功率+20% (累積なし)」とありますが、これは次シナリオでのみ成功率が+20%になり、その後は元の数値に戻るという意味でしょうか？ (2017/6/19 追加)

A：いいえ、成長点の効果はすべて永続です。

「成功率の上昇はパワーごとに一度だけ可能である」という意味です。

(例：判定が白兵+20%のパワーの成功率を上昇させ、+40%とした場合、さらに成長点5点を消費して、+60%とすることはできない)

Q：状態異常「転倒」を受けている際、「属性:移動」のパワーの使用はできますか？ (2017/6/19 追加)

A：はい、使用できます。ただし、状態異常はラウンド終了時まで解除されません。

=====

■データ

Q：1D6（最低3）など、最低値のあるダメージやショック、ステイグマを計算する際、何らかの修正がある場合の処理を教えてください。

A：1D6（最低3）などと表記がある場合は、出目の最低保証の値が3となります。たとえば、1D6（最低3）+2で、出目が1の場合、はじめに出目を最低値の「3」にしたうえで+2します。つまり、最終結果は「3」ではなく「5」となります。

Q：サイオンの《ミリオンパワー》と判定オプションの「集中」の効果は累積しますか？  
**(2017/6/19 追加)**

A：はい、累積します。  
基本的に、すべての効果（同名のものを除く）は累積します。

Q：ブ・ロ・ブのパワー《飲み込み》について質問します。  
飲み込まれていないキャラクターが飲み込まれているキャラクターをパワーの対象にすることはできますか？ **(2017/6/19 追加)**

A：いいえ、できません。視認できないキャラクターは、基本的にパワーやアクションの目標にできない、と考えて下さい。

Q：ブ・ロ・ブに飲み込まれているキャラクターは、飲み込まれていないキャラクターをアクション（基本攻撃など）の目標にすることはできますか？ **(2017/6/19 追加)**

A：いいえ、できません。パワーだけでなく、アクションの目標にすることもできないものとします。

Q: 「タイミング：永続」の装備を取得した場合、代償はいつ支払うことになりますか。  
また、このパワーは、1 イベント中に複数回使用したり、任意に効果を中断して新たな装備を取得できますか？ **(2017/6/19 追加)**

A: 「タイミング：永続」のパワーに、代償はありません。  
また、「タイミング：永続」のパワーは常に発動しているものとみなされます。  
(たとえば《意志の指輪》は、ラウンド進行時以外であれば代償なく《テックアーマー》を創造し、身にまとうことが可能)

Q: エナジーの最大値にプラスするパワーを取得した場合、20 を超えることはありますか？  
(ハービンジャーの《異界の精神構造》など) **(2017/6/19 追加)**

A: はい、可能です。  
成長点を使ってエナジーの最大値を上昇させる場合、パワーによる修正は最大値の制限にカウントしません。  
たとえば《異界の精神構造》を取得しているキャラクターは、サニティの最大値を 25 まで成長させることができます。