

=====

## ●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』『学園マッドネス』

=====

### ■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 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。

：はい、

Q：エリアタイプ・不整地に「移動系のパワー」で進入、または強制的に移動させられた場合であっても、飛行状態でないのなら「代償ターン10」を余分に支払う必要はありますか？

例：《テレポート》、《処刑二輪》 **(2017/11/27 追加)**

A：自分の意志でそのエリアに入った場合のみ、追加の代償を支払うものとします（正誤表をご参照ください）。

つまり、《処刑二輪》の場合は《処刑二輪》の使用者のみが追加の代償を支払うことになります。

Q：デスチャートによる「硬直」「気絶」「瀕死」「恐怖」「混乱」などは状態異常とは異なりますか？

《エリクサー》によって、これらを回復することができますか？ (2017/11/27 追加)

A：データ上、状態異常のカテゴリには区分されていません。よって《エリクサー》による回復はできません。ただし、ゲームバランス上は回復できたほうが面白そうなので、そのうちルールを修正するかもしれません。ご了承ください。

Q：デスチャートにより複数回「全ての判定の成功率－20%」などの効果を受けた場合、累積していくのでしょうか？ 例えば「全ての判定の成功率－20%」を受けている状態でさらに「全ての判定の成功率－30%」を受けた場合、合計－50%となりますか？

(2017/11/27 追加)

A：はい、[硬直] ポイントなどと同様、累積します。

Q：「基本攻撃」で敵に与えられるのは、ダメージに限りますか？

ショックやスティグマを与えることはできませんか？ (2017/11/27 追加)

A：はい、ダメージのみ与えられます。

ショックやスティグマのデザインはデリケートであり、すべてのPCに開放することは考えていません。

Q：「集中」を同時に複数回使用することはできますか？ (2018/04/20 追加)

A：いいえ、できません。

Q：[束縛]の説明に「戦闘移動と離脱を行えない」とありますが、接敵は可能なのでしょうか？ (2018/04/20 追加)

A：はい、できます。

=====

## ■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：プ・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：プ・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。

Q: 同一タイミングで利用できるパワーを複数所持している場合、複数のパワーを同時に使用できますか？ (例えば行動順ロールの直後に《拔山蓋世》と《魔法の言葉》の同時使用) (2017/11/27 追加)

A: いいえ、できません。『R 1』(デッドラインヒーローズ RPG) p110 を参照してください。

Q: パワーの判定がクリティカルした場合であっても、「〈意志〉判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは～」などの条件は有効のままですか？ (2017/11/27 追加)

A: 気持ちはわかりますが、有効です。《茨の夢》などを使い、敵の判定を妨害しておくとういでしょう。

Q: 《ガード》の宣言は、目標の判定前に行なうのでしょうか？ それとも、判定後に行なうのでしょうか？ (2017/11/27 追加)

A：攻撃を宣言された直後、判定の前に《ガード》を宣言してください（正誤表もご参照ください）。

Q：《意志の指輪》や《脳内バディ》の効果は「属性：攻撃、装備」などのように複数の属性を持つパワーを選択できますか？ **（2017/11/27 追加）**

A：はい、できます。

Q：《意志の指輪》を複数回使用した場合、複数のパワーを取得することはできますか？ **（2017/11/27 追加）**

A：いいえ、できません。

《意志の指輪》の効果を受けている間に、さらに《意志の指輪》を使用した場合、効果は累積せずに上書きされます。新しいパワーのみを取得した状態となり、前のラウンドに得たパワーは失われます。

同一のパワーによる継続的な効果は、基本的には累積せず、新しいものに置き換えられます。

Q：《意志の指輪》によってパワーを得るとき、パワースロットの上限を超えて取得することはできますか？ **（2017/11/27 追加）**

A：いいえ、できません。

既にパワースロットの上限に達している場合、新たなパワーは得られません。ただし、《意志の指輪》の宣言と同時に成長点を支払うならば、即座にパワースロットの上限を増やしても構いません。

Q：《シールド》の効果に「目標（味方に限る）が受けたダメージを～」とありますが、この目標（味方に限る）とはシールドを発動するエンハンスド自身のことも含まれますか？ **（2017/11/27 追加）**

A：はい、含まれます。

エンハンスド本人に対するダメージも軽減します。

Q:《翼》の効果に「キミが戦闘移動を行なうとき、同一エリアにいるキャラクター2体までを、キミに付随させて移動させてもよい」とありますが、この効果は「戦闘移動」にのみ適用されて、「接敵」や「離脱」には適用されないのでしょうか？ (2017/11/27 追加)

A:いいえ、適用しません。

「接敵」や「離脱」は「戦闘移動」ではありません。

Q:《フライミートゥザスカイ》の効果に「このターン中にキミが移動する場合、目標も付随して移動させてよい」とあります。

この「移動」とは「戦闘移動」「接敵」「離脱」すべてを指しているのでしょうか？ (2017/11/27 追加)

A:それらすべてを含むほか、パワーなどによって移動する場合も含みます。

Q:《脳内バディ》によって、ヴィランのパワーを取得することは可能でしょうか。 (2017/11/27 追加)

A:いいえ、できません。

ヴィランのパワーはヴィランのみが使う前提でバランス調整されています。PCが使いはじめると、GMおよび他のプレイヤーが楽しめないバランスになるので止めておきましょう。

いわゆるコピー系のパワーは、夢がいっぱい詰まっている分、特にゲームバランスを崩しやすいものでもあります。使用する際には、周囲のプレイヤーの活躍まで奪うことにならないか、気を使う姿勢が求められます。

Q:《死ねない苦しみ》などで死亡状態を回復した場合、毒やデスチャートによるマイナス修正等は回復しますか？ そのまま継続しますか？ (2018/04/20 追加)

A:回復しません。継続します。



Q:《吸収》や《妖刀》などの、与えたダメージ分を回復するパワーに関して質問します。  
パワーによるダメージの+修正や、臨死状態による+2 d 6 がある場合、回復分はどうなるでしょうか？ (2018/04/20 追加)

A:はい、増えます。

Q:《常在戦場》を取得済みのキャラクターが、《マーシャルアーツ》の目標になった場合、その効果を避けるための判定は〈運動〉-10%でしょうか？ それとも〈運動〉±0%でしょうか？ (2018/04/20 追加)

A:〈運動〉-10%で判定します。《マーシャルアーツ》は判定の成功率を下げるのではなく、もともと成功率の低い判定を要求しているだけです。

《常在戦場》は《ドローン》や《ザ・キング》には有効ですが、《タイガークロー》や《レールガン》には効果がないものとします。

Q:《エラスティックバインド》の「キミは目標のいるエリアに移動する」という効果は強制的に発生するのでしょうか？ それとも、移動しないことも選ぶことができるのでしょうか？ (2018/04/20 追加)

A:強制です。必ず移動します。

Q:《ガード》について質問です。

《ガード》持ちのP Cと他P Cが同時に攻撃された場合、《ガード》の使用は可能なのでしょうか？ (2018/04/20 追加)

A:可能です。まず《ガード》した分の攻撃を受けた後、自身への攻撃を受けて下さい。  
元の目標は攻撃を受けなかった扱いになります（「目標：1 エリア」や「目標：n 体」の攻撃であっても）。