

『東京ダンジョン Delve Strike』 サマリー

イントロダクション

『東京ダンジョン Delve Strike』は、世界各地にダンジョンとモンスターが出現する現在よりも少し先の時代の地球を舞台としたTRPGである。

あなたはこの世界に生きる冒険者として、ダンジョンを攻略するために冒険を繰り返していくこととなる。

ルールサマリー

判定について

判定は[2D6(六面体のサイコロ2個) + 能力値 or 戦闘値 or 探索値]で達成値を算出。その達成値が難易度以上ならば判定は成功となる。判定の状況やタレントなどにより、能力値、戦闘値、探索値やダイスの数は変動する。

- ・**クリティカル**: 6のダイスの目が2個以上の場合、クリティカルとなりその判定は自動的に成功となる。
- ・**ファンブル**: ダイスの目がすべて1の場合、ファンブルとなりその判定は自動的に失敗となる。

戦闘について

●メインプロセス

メインプロセスは、ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションの順に行なう。

●移動の種類

- ・**戦闘移動**: 【移動力】 m移動。
- ・**全力移動**: [[移動力] + 10] m移動。マイナーアクション不可。
- ・**離脱**: 敵キャラクターのいるエンゲージから離れる。【移動力】 m移動する(最大5m)。マイナーアクション不可。封鎖されたエンゲージからの離脱はメインプロセス終了。

●バッドステータス一覧表

名称	効果(カッコ内はNPCの場合)	回復
威圧	メジャーアクション不可	マイナーアクションを使用
逆上	[逆上]を与えたキャラクター以外を対象としたメジャーアクションの判定に-2D(NPCは-10)。	クリンナッププロセスで回復
弱体	【物防値】【魔防値】を【効果強度】点減少	クリンナッププロセスで回復
スタン	リアクションの判定に-1D(NPCは-5)	イニシアチブプロセスで回復
スリップ	戦闘移動、全力移動、離脱が不可	ムーブアクションを使用
毒	クリンナッププロセスに【効果強度】点のHPロスを受ける	タレント、アイテムを使用
ノックバック	【行動値】が【効果強度】点減少	クリンナッププロセスで回復
放心	メジャーアクションの判定に-1D(NPCは-5)	クリンナッププロセスで回復

探索について

ダンジョンで主に使われる行動は以下のとおり。

- ・**エリア探知**: エリア(部屋など)全体を調べて【感応式】のトラップを発見する。【探知値】判定。
- ・**トラップ探知**: 宝箱やエネミーなど特定の場所を調べて【検知式】のトラップを発見する。【探知値】判定。
- ・**トラップ解除**: 発見したトラップを解除する判定。【解除値】判定。失敗した場合、トラップが作動する。
- ・**跳躍**: 裂け目や穴などを跳び越えるための判定。【突破値】判定。
- ・**登攀**: 崖や壁を上るための判定。【突破値】判定。

ガッツの使用

ガッツはPCの底力を表すデータである。

- ・**ダイスの増加**: ダイスロールの直前に、ガッツを1点使用することでダイスを1個増加する(使用上限まで)。
- ・**ダイスの振り直し**: ダイスロールを振った直後に、ガッツを1点使用することでその判定を振り直せる。1回のダイスロールにつき1回まで。
- ・**強化値の増加**: ドロップ品の強化アイテムの強化値を増やす。ガッツを1点使用することで+1D(使用上限まで)。

マナポーション

マナポーションHP、マナポーションMPは冒険者に配付された回復用の薬である。以下の特殊なルールが存在する。

- ・**使用回数の回復**: 休憩によって使用回数は最大まで回復する。
- ・**取得したキャラクター専用**: 他人は使用できない。