

# DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

## 体験セット

本書は実際にヒーローが存在する世界のゲーム

『デッドラインヒーローズRPG』の体験版です。

本書には作成済みのプレイヤーキャラクター・データ、シナリオ、

そしてゲームをプレイするために必要なルールなどが含まれています。

なお、本書に記載された内容は、製品版と異なる箇所があるかも知れません。

あらかじめご了承ください。



KADOKAWA

ROMMEL GAMES



ヒーローになりたい、と思ったことはないだ  
ろうか?

鳥の如く空を飛び、光の速さで街を駆け抜け、  
謎の道具で敵を蹴散らす。弱き民衆、傷ついた  
人々を助け、敢然と悪に立ち向かう。  
そんな活躍をしてみたい、思ったことはな  
いだろうか?

『デッドラインヒーローズRPG』は、そんな  
キミの願いを叶える為のゲームだ。

ゲーム中、キミはヒーローと呼ばれる。超人  
的なチカラと、悪を討つ宿命を持つがゆえに。

だが、間違ってはいけない。

いくら高い能力を持っていても、幸運に助け  
られても、意志はプレイヤー自身のものだ。  
ヒーローに相応しい精神を持つかどうか。

本当に大切なのは、それなのだ。

新たな物語。新たなキャラクター。新たな世界。  
そして新たなルール。何かを生み出す試みは、  
いつだって本当に素晴らしい。  
望むなら、キミはルールを加え、もしくは削  
り、原形を留めぬほどにオリジナリティ溢れる  
ものにできる。  
なぜならば、RPGとはキミのゲームなのだ  
から。

## 最も繋がれる

RPGは、実際にゲームを  
遊ぶだけの趣味ではない。  
データや世界設定を読み込  
んだり、PCの設定や物語を  
考えたり、コラボレーションを  
運営したり、同人誌を作った  
り、リブライド動画をUPした  
りするのも含め、すべてはR  
PGの大切な構成要素。楽し  
み始めたの一部なのだ。

# はじめに

## RPGとは?

このゲームは、RPG（ロールプレイングゲ  
ーム）というジャンルに属している。

RPGは長く続けられる趣味のひとつだ。  
釣りとか手芸であるとか、その他多くの趣味  
がそうであるように、RPGもまた「コーザー  
自身が手を加えることによって、より樂しみが  
増す」という特徴を持っている。

RPGの樂しさは、創作の樂しさでもある。  
新しい物語。新たなキャラクター。新たな世界。  
そして新たなルール。何かを生み出す試みは、  
いつだって本当に素晴らしい。

だが、間違ってはいけない。

いくら高い能力を持っていても、幸運に助け  
られても、意志はプレイヤー自身のものだ。

ヒーローに相応しい精神を持つかどうか。

本当に大切なのは、それなのだ。

# 目次

目次	1
はじめに／RPGとは？	2
<b>パート1. ゲームの準備</b>	3
キャラクターを選ぶ	5
エントリー	6
<b>パート2. 導入フェイズ</b>	7
シナリオ概要	7
<b>パート3. 展開フェイズ</b>	15
判定	16
クエリー	17
グリット	18
チャレンジ	22
リトライ	22
休息	23
<b>パート4. 決戦フェイズ</b>	27
戦闘	27
<b>パート5. 余韻フェイズ</b>	41
<b>パート6. 世界</b>	43
用語集	45
あとがき	47
奥付	48
<b>パート7. チャート&amp;シート</b>	49
ヒーローネームチャート	51
リアルネームチャート	53
サマリー	54
キャラクターシート1～3	55
戦場シート	61

## 「強襲!! ロックウエイブ島」

今回のシナリオ「強襲!! ロックウェイブ島」を始めるにあたって、キミは次のモノを用意しておこう。

の、GMの想像を超えた何かをプレイヤーがもたらし、GMがそれを楽しむという構図は、PGのGMにのみ与えられる特権だ。

自身が用意した物語をプレイヤーの想像力が上書きしていく。GMだけがその瞬間を理解できる。この愉悦（あるいは恐怖）は、RPGがゲームであるがゆえに許されるのだ。

ここから先の文章は、キミがGMであることを想定して記述した。本書は、ルールを知らない読者がGMを担当してくれることを期待して制作したものだからだ。

キミにも是非、GMであることの愉悦と恐怖を味わってほしいと、切に願つ。

- ・意しなくちゃいけない。
- ・キャラクターシート3種（P.55～60）
- ・戦場シート（P.61～62）
- ・六面体サイコロ4～5個、十面体サイコロ2個（各参加者ごとに必要）
- ・PC用のコマ（ひとりにつき2個ずつ）
- ・NPC用のコマ（ボス用に2個しがコマ用7個。なければサイコロや消しゴムなどで代用してもいい）
- ・筆記用具（各参加者ごとに必要）
- ・本冊子（1部以上）
- ・サマリー（3部）
- ・一緒に遊んでくれる友人（3名）

サイコロや筆記用具は友人に用意してもらつてもいいだろ。

準備が整つたら、ゲーム開始だ。

# パート1. ゲームの準備

キミがゲームを始める前にやっておくべきことは、そんなんに多くない。  
この見開きページに書かれたことを読み、そして実践するだけだ。

前ページにおいて、私は「キミはヒーローと呼ばれる」と書いた。しかしひとりだけ、ヒーローと呼ばれないプレイヤーがいる。

ゲームの進行を引き受け、ヒーロー以外の役回りすべてを担う。GM（ゲームマスター）と呼ばれる者がそれだ。

GMの楽しさは他のプレイヤーとは大きく異なる。GMは映画の監督のようでもあり、またプレイヤーの演技や反応を間近で見る観客のようでもある。シナリオを作る楽しみに加えて、NPCを演じる楽しみがある。

GMになるとつゝいとは、小説を書くあなたのとか、演劇を演出するのと同じく演じる様でいい、少し違う。

それはRPGがゲームである、とつゝいとだ。

創作の臺本とつづきでは他と変わらないもの

## GMであるキミへ

前ページにおいて、私は「キミがGMになることあつて、第一に覚えるべきことは何か？」と書いた。

それは「GMはゲームデザイナーよりも偉い」とつづいた。もちろんFAQやエントリック（FAQやエントリックとは、誤字の修正や質疑応答をまとめたもののこと）も伟い。

強調は責任を伴う。GMは公平であるべきだし、ゲームは、卓を囲んだ全員で楽しむためのものなのだ。

ゲームは卓を囲んだ全員で楽しむためのものなのだ。

## キャラクターを選ぶ

準備が整い、キミを含めた四人の参加者がテーブルに集まつた。

そうしたが、GMCであるキミがやるべきことは決まつてはいる。「レイヤーに、自身の分身となるヒーロー（PC）を選んでやるのだ。

今回選べるPCは、

- ・変異の力、サイオン（P55）
- ・科学の力、テクノマンサー（P57）
- ・意志の力、ジャスティカ（P59）

の三種。

まずは各キャラクターシートのコピーをレイヤーの前に広げ、切り取つた各エントリー（P6）をレイヤーの前で読み上げる。そして、どのPCがどのよくな特徴（おもにパ

ワード）を持つてはいるか、教えてあげるのだ。キャラクターシートとエントリーを選び終いたら、次は設定を決めよう。

設定とは、名前、個性、覚醒、年齢、性別などのよつな、行為判定への影響がないデータのことだ。巻末には「ヒーローネーム」「リアルネームチャート」（P51～）などの表を用意してある。これらの表はキャラクターのイメージが湧かない場合に使用するものだ。表の中から任意の項目を選ぶこと。サイロロを振つて決めていい。サイロロの振り方は自由だ。

なお、PCの設定を考える際はプレイヤーから様々な質問を受けることが想定される。よく訊かれる質問について、

- ・世界について（P43）
- ・PCについて（P05）
- ・パワーの読み方（P30）
- ・判定（P16）

ら様々な質問を受けることが想定される。

世界について、

・時代前半（P43）

・PCについて（P05）

・パワーの読み方（P30）

・判定（P16）

キャラクターシート選ぶ」とのことで、サイオンとは、突然姿にようじ生まれたミコータントのじいだ。アーマースーツや秘密兵器を使って闘うヒーロー。命中判定不要でダメージを貰へる。

テクノマンサーは、突然姿に鋼鉄のじき爪で敵を引き裂く接近戦タイプのキャラクターである。

ジャスティカは、突然姿に生まれたミコータントのじいだ。アーマースーツや秘密兵器を使って闘うヒーロー。命中判定不要でダメージを貰へる。

エントリーは、ジャスティカ作成のイメージを容易にする効果がある。複数のエントリーがある場合、各プレイヤーはその中からひとつを選択し、ゲームに参加する。

キャラクターシート選ぶ」とのことで、サイオンとは、突然姿にようじ生まれたミコータントのじいだ。アーマースーツや秘密兵器を使って闘うヒーロー。命中判定不要でダメージを貰へる。

キャラクターシート選ぶ」とのことで、サイオンとは、突然姿にようじ生まれたミコータントのじいだ。アーマースーツや秘密兵器を使って闘うヒーロー。命中判定不要でダメージを貰へる。

あたりを参考にして欲しい。特に各パワーの説明については、予め説明した場合と説明せずに始めた場合でのシナリオ難易度が大きく変わることだろう。

プレイヤーからの質問にはなるべく丁寧に答えてあげるべきだ。大切なのは不安感を与えることである。

「最初が上手くいけば、残りは成功したも同然」

RPGは、最初がとにかく重要なのだ。

キャラクターの作成が終わつたら、各プレイヤーにPC紹介をしてもらおう。

### 休憩しよう

ゲーム開始から終わりまで、集中力を保つのは困難だ。トイレに行きたいたいこともある。1～2時間に1回、5分ほどの休憩を取るといい。たとえばPC選択の後とか、戦闘の前後とか。

**『強襲!! ロックウェイブ島』 エントリー8**

PC: テクノマンサー

キミは正義の味方、ヒーローだ。

キミは正義の味方、ヒーローだ。

キミは多数のサイロを捕らえることに難なく成功した。悪態をつくやつらを倒すのが得意だ。

通常であれば、警察に可憐せばキミの仕事は終わりなのだが、今はそれより手が足りない。

キミは自身の手でヤクザたちを超人刑務所のある島、ロックウェイブ島へ運行することになった。

**『強襲!! ロックウェイブ島』 エントリー8**

PC: サイオン

キミは正義の味方、ヒーローだ。

キミは正義の味方、ヒーローだ。

キミは太平洋上の施設、ロックウェイブ島を訪れた。ラナウェイボーンは貧しい家庭に生まれ、すさんだ生活を送っていたものの、ヒーローとして敵のキミの姿を見て、今は反省の手でヤクザたちを殴打せざる。

結果して彼は、本筋に更正できるのだ。

様々な質問

キミは、プレイヤーからの質問に対して、その場で答えて決めてほしい。

その際、その答えが本書に記されていることと異なつて構ねないものとする。キミの答えは、ルールの記述より優先される。

プレイヤーは自分の「手番」が来るのを待つてほしいのだ。

PC紹介

プレイヤーは自分の「手番」が来るのを待つてほしいのだ。

PC紹介をひとりずつ行なうのは、プレイヤーに手番を回す、という意味もある。GMは、各プレイヤーが手持り無沙汰になつてないかどうか、常に気を配る必要がある。

また、本シナリオにはGM同士が会うイベントを用意してある。PCはそれぞれ知り合いであってもよいし、本シナリオで初めて会うなどにしてもよい。

**状況**  
プレイヤーがイベントの状況を把握するに当たっては、GMの描写のみが頼りとなる。GMはプレイヤーの顔を見ながら状況描写を行なうことが望ましい。そのほうがプレイヤーに状況を伝えやすいからだ。

そのイベントに登場するPC。大抵の場合、そのPCを活躍させることがイベントの目的だ。

## イベントの読み方

### 登場キャラクター

各イベントにおいて、キミはまず、描写を読み上げる。それから「解説」の内容に従ってイベントを進めるのだ。

イベントの目的、じつすればイベントが終わるのか、次のイベントを始めるタイミングなどは解説に書いてある。

### 解説

ゲーム上の処理やイベントの演出意図などをまとめているのが「解説」だ。イベントを開始する前に、一度黙読しておくとよ。

### エンドチェック

このイベントで済ませておくべき項目を箇条書きにしたもの。すべての項目にチェックを入れてから次のイベントを開始しよう。

# パート2. 導入フェイズ

ヒーローの実在する、もうひとつの現代。

キミたちはその世界で最も優れたヒーローとなり、物語に参加する。

さあ、冒険の始まりだ。

## シナリオ概要

今回のシナリオ「強襲!! ロックウェイブ島」は太平洋上に浮かぶ人工島が主な舞台だ。地上は科学者達の研究施設、地下には超人種の刑務所が置かれたこの島に今、危機が迫っている。強力なヴィランであるドクター・ドミニオンが、囚人たちの解放を迫って襲撃してきたのだ。果たして、PCはドミニオンを倒し、彼の野望を打ち碎くことができるだらうか?

**導入フェイズ**  
導入フェイズとは、PCが事件と関わるきっかけを表現するためのフェイズだ。

場合によっては「状況」の項目が複数に分かれる場合もある。これはイベントの結末描写のみを分けたものや、イベントを複数パートに分けることでイベント内での時間の経過、場所の移動を表わす目的のものなどがある。一度にすべての描写を読むことで、イベントの結末まで□にしてしまうことを避ける目的もある。

**イベント**  
イベントとは何か。  
それはPCの活躍を表現する出来事だ。  
シーンと呼んでもいい。  
本ゲームのシナリオは、複数のイベントから成り立つ  
イベントへの登場／退場は  
GMが任意に決定する。

・チャレンジ  
・クエリー  
・バトル  
などのように、特別なタイプのイベントもある。  
この項目に書かれていることは、多くの場合、「プレイヤー自身がほんの程度プレイヤーが関わっているのか、気にかけたまゝがいい」。  
関わっているかどうかが不明な場合は、大抵伝わっていい

**解説**  
この項目に書かれていることは、多くの場合、「プレイヤー自身がほんの程度プレイヤーが関わっているのか、気にかけたまゝがいい」。  
関わっているかどうかが不明な場合は、大抵伝わっていい

# 【イベント】：逮捕

・登場キャラクター・サイオン

## 状況1

シャアッ!!

キミの爪がヴィランどもの体を切り裂く。

次々とアスファルトの上に倒れ伏す敵。

キミのパワーは圧倒的だ。

さしたる苦労もなく、キミはヴィランたちの

捕縛に成功した。

「へつ。いくら俺たちを捕まえても無駄だぜ」

ヴィランのひとりが吐き捨てるように呟く。

「すぐに、あのお方」が、オレ達を解放してくれださる」

「いい気になるなよ。お前らの正義」こなんざ何の価値もねえんだ。脱獄したら、まず最初

にオマエの家族を殺してやる」

## 解説

「サイオンのP.C.」はじめて登場する。

キミはP.C.が「強いヒーローである」と、そして「正義の味方であること」を、プレイヤーに伝えなければならない。

また、このイベントの描写の途中、ヴィランのセリフを云ったびに、5秒ほどの間を空ける

ことをお勧めする。それはプレイヤーに発言を促すため必要な「間」だ。

シナリオに記述したP.C.のセリフは、じれもじれが反応することを期待し選んでいく。

おのお方は誰なのか？ どうやって脱獄するつもりなのか？

難しく考えなくていい。P.C.の質問すべてに

答える必要はないのだ。P.C.がセリフを云つた

ヴィランたちが一斉に笑う。その笑い声が、キミの耳にずっと残り続けるのだった。

エンブリー01  
状況の描写はそのまま読み上げればよい。  
だが、ゲームに慣れてきたら、キミ自身の言葉に置き換えて、「プレイヤーの顔を見ながら語りかけたほうが手早く、たまに、セリフをひとつしゃべる」といって、プレイヤーが即座に会話を思いついてあげることが大事だ。

「何かセリフがありますか？」セリフをひつりしゃべるといい。プレイヤーの反応を確認しない。

待つてあげることが大事だ。  
「何かセリフがありますか？」セリフをひつりしゃべるといい。プレイヤーに訊いてみるのも良いだろう。倒したヴィランの数は決まっていない。

状況の描写はそのまま読み上げればよい。  
だが、ゲームに慣れてきたら、キミ自身の言葉に置き換えて、「プレイヤーの顔を見ながら語りかけたほうが手早く、たまに、セリフをひとつしゃべる」といって、プレイヤーが即座に会話を思いついてあげることが大事だ。



オリジン：サイオン

時点での目的は達成されている。  
ヴィランとの会話終了後、「サイオン」はヴィランを連行して、ロックウェイブ島へと向かうことになる。

## イベントチェック

各イベントの目的を達成したかどうか確認するためのリスト。それがエンドチェックだ。要はG.M.用の備忘録である。

□ ヴィランと会話をした  
□ ヴィランが脱獄するかもしれないという認識を、プレイヤーが持つた

□ 「あのお方」について話した  
□ これからヴィランを連行して、ロックウェイブ島に向かうことになる旨を説明した

すべての項目をチェックしたら、「状況2」

を読み上げ、次のイベントを開始する」と。  
キミは彼らを連行し、超人収容施設「ロックウェイブ」へと向かった。

## 状況2（結果）

サイオンは彼らを連行し、超人収容施設「ロック

い。P.C.の描写に合わせて、2~3人でも10人でも、それ以上でもいい。好きにすればよい。場所もテキトーだ。

### あなたの方

サイメント・サイレンスの首領「ドクター・ドミニオン」の出まかせである。このヴィランは、P.C.の素性など知りはしない。G.M.はそのことをプレイヤーに教わると伝えたほうがよい。誤解は事故のやどだがり。

現状、ヴィランを連行できるのは「サイオン」のP.C.だけだ。他のヒーローのほとんどは以前の事件で活動不能状態である。

必然的に、「サイオン」は捕らえたヴィランたちを船に乗せじ、ロックウェイブ島に向かうことになる。

# 【イベント2：連行】

・登場キャラクター・テクノマンサー

## 解説

「テクノマンサー」のP.C.が登場する。

太平洋上に浮かぶ施設「ロックウェイブ島」。激闘の末で捕まえたヴィラン「ザ・ラナウエイボーアイ」を連行するため、キミはこの島を訪れた。

この島の地下には超人専用の刑務所がある。

地下に向かう途中、ラナウエイボーアイはキミのほうを見て、こう尋ねた。

「ひとつ訊いていいかい？ アンタ、こんなに強いのに、その力を自分のために使わなのは何故なんだ？」

「オレだったら、好き勝手やって生きるけどな」「オレはアンタみたいに強くはなれないよ」

独房に着くと、肩を落とすボーアイ。

## 状況1

太平洋上に浮かぶ施設「ロックウェイブ島」。激闘の末で捕まえたヴィラン「ザ・ラナウエイボーアイ」を連行するため、キミはこの島を訪れた。

この島の地下には超人専用の刑務所がある。

地下に向かう途中、ラナウエイボーアイはキミのほうを見て、こう尋ねた。

「ひとつ訊いていいかい？ アンタ、こんなに強いのに、その力を自分のために使わなのは何故なんだ？」

「オレだったら、好き勝手やって生きるけどな」「オレはアンタみたいに強くはなれないよ」

独房に着くと、肩を落とすボーアイ。

## 状況2

「テクノマンサー」のP.C.が登場する。

「テクノマンサー」は反省しているが、まだまだ心は善と悪の間で揺らいでいる。

「なぜ自分のために力を使わないのか？」

「テクノマンサーの言葉に、「テクノマンサー」はどうな反応を見せるだろうか？」

その時の「反応」こそが「テクノマンサー」のヒーロー性を指示することになるはずだ。P.C.はボーアイに冷たく当たつてもいいし、元気つけでもいい。

正解はない。

GMは、P.C.がどのような反応をしたとしても、それを否定せずに、受け入れることが望ましい。返答の内容よりも、自分で選択する、と

## 状況2（結果）

「テクノマンサー」の性別や年齢によつては、そぞわない台詞となる可能性がある。



オリジン：テクノマンサー

- 「エントリー0」がヒーローの強さ、ヴィランの卑劣さを表現していたのにに対して、「エントリー02」はヒーローの意志、ヴィランの弱さを表現するところが目的だ。
- ラナウエイボーアイと会話をした
- ラナウエイボーアイが根っからの悪人ではないことを、プレイヤーが理解した
- すべての項目をチェックしたら、「状況2」を読み上げ、次のイベントを開始すること。

# 【イベント③：奇襲】

・登場キャラクター・ジャスティカ

## 状況①

「ジャスティカ」は、友人たちとともに太平洋上に浮かぶ科学研究施設「ロックウェイブ島」に見学に来ていた。

徒歩での見学の最中、キミたちは海から現れたヴィランどもの襲撃を受ける。だが、友人たちの前で闘うワケにはいかない。キミがヒーローであることを、友人たちは知らないのだ。

キミは止むを得ず、変身を諦めて友人たちの避難を優先した。

## 解説①

「ジャスティカ」が登場する。

他のPCがこの場面への登場を望んだ場合、

許可するかどうかはGMが決定する。他のPCが登場した場合、展開フェイズの内容を適宜修正しなければならないことに注意しよう。

なお、周囲の目があるため、「ジャスティカ」はヒーローとしての姿を採ることができない。友人たちとともに避難に専念することになる。

キミは友人たちとともに逃げ、いったん安全と思われる場所までたどり着いた。

だがそれも束の間、施設内にアナウンスが響き渡る。

「余はドクター・ドミニオン。超人科学國家サレンントサイエンスの元首なり。現在、当施設は余の支配下にある。ここにいる科学者、及び地下に隔離された超人諸君。キミらには余に従い、以後忠誠を尽くす義務と自由が与えられる。

従わない者は……」

ロックウェイ島の人工施設は、超人研究を専門として、各国が金を出し合って作られた「この国」にも属しない島である。地図には超人専用の刑務所がある。刑務所、と云つても、厳密には彼らに適用できる世界共通の法律があるわけではなく、とりあえず現人類に被害をもたらす超人を収容しておいた施設でしかない。

本ジナリオのジャスティカは一般人としての生活を持つものとして記述している。このエントリーはその日常の中にねじったイベントだ。ジャスティカの年齢や性別、職業は自由だ。

友人たちの年齢は、ジャスティカと同年齢とするのがいいだろう。

## 超人科学國家

超巨大海上要塞「カリオノ」のものを国土とし、地球上のあいのる海に出現する潜水艦国家である。

## エンドチェック

□ジャスティカが友人と会話を交わした

□事件を起こしたヴィランがドクター・ドミニオンであることを知った

すべての項目をチェックしたら、次のイベントを開始すること。

「間違つても、ヒーローに協力にしようなどと思わぬようにな」

「ああそれと、島にいる全員に告げておく。もしもヒーローを見つけたなら、必ず我々に報告せよ。見返りは期待して良いぞ」

「声のみだが、ドクター・ドミニオンが初めて登場する場面だ。ドミニオンは今回の事件の首謀者であり、倒すべき敵である。尊大かつ自信に満ちあふれており、無能な部下と反抗的な奴隸が大嫌い。とびきり悪そうに演出して欲しい。

## 解説②

友人と会話

友人たちがヴィランに怯え、不安かるさまを描写すると、ジャスティカとの会話を促すことができる。



オリジン：ジャスティカ

# パート3. 展開フェイズ

プレイヤーキャラクターを表現するためのイベントである「クエリー」、そして困難の克服を表現するイベント「チャレンジ」。

このふたつが展開フェイズの柱だ。

## 展開フェイズ

PCが様々な障害を乗り越え、自身のキャラクターの内面を表現し、最後の障害である決戦フェイズに向けて行動するのが展開フェイズである。

このフェイズは二種のイベントによって構成されている。すなわち「クエリー（P17）」と「チャレンジ（P22）」だ。クエリーはPCが表現するためのイベント、チャレンジはPCが乗り越えるべき障害を与えるイベントである。また、チャレンジの猶予時間をリトライという。詳しくはP23を参照してほしい。

今回の展開フェイズは、クエリー→リトライ→チャレンジふたつの順に処理する。本シナリオでは展開フェイズから「判定」などのルールを使用し始める。次ページから、判定、クエリーなどについて解説していく。

## 判定

このゲームの主人公はヒーローであり、大抵の行為は判定の必要なく成功する。判定を行なうのは、「それが困難であり、達成するべき試練である時」のみだ。

判定には十面体サイコロを2つ使う。片方を10の位、もう一方を1の位として使用する（これを「1D100」と呼ぶ）。出目が成功率以下であれば成功。成功率より高ければ失敗だ。

「能力値+技能レベル」=成功率とする。

### 判定方法

（1D100の）出目×成功率→判定成功  
（1D100の）出目÷成功率→判定失敗

・クリティカルとファンブル

判定の出目が成功がつゾロ目だった場合、そ

の判定はクリティカルとなる。クリティカルした場合、パワーの代償が1／2（端数切り捨て）になる。逆に判定の出目がゾロ目かつ失敗だった場合、その判定はファンブルとなる。ファンブルした場合、パワーの代償が2倍になる。

### 判定オプション

PCは、次の判定オプションを（基本的に）は）ありゆる判定に対応して使用できる。

#### ・集中

キミが判定を行なう直前、サニティ4点を代償として支払うことで、その判定の成功率を+10%してもよい。

#### ・支援

他キャラクターが判定を行なう直前、クリジット4点を代償として支払うことで、その判定の成功率を+10%してよい。

### 判定オプション

「集中」・「支援」は、ひとつずつまでの判定につき一回ずつまで使用できる。複数のキャラクターが、ひとつの判定に対して「支援」を行なった場合、その効果は累積しない。

### リスト

リストは、成功することと失敗することに、それぞれ意味があるとぞに行なうものだ。

一部のパワーは展開フェイズでも使用できる。パワーに付いてはP30を参照のこと。

### 判定の必要

このゲームの判定は「成功するか失敗するかわからない」と、GMは即座に決戦フェイズを開始しなければならない。

### 判定の始める

ゲームショップやネット通販で購入できる。スマホのアプリを使ってもよい。

# クエリー

キャラクターを表現したいという欲求、欲求は何物にも代えがたい。

自分が何者であるのか。または何者であらうとしているのか？それをゲーム内において表現することを、このゲームでは「ロールプレイ」と定義する。

クエリーとは、自分がロールプレイするためのイベントである。

## クエリーの運用

本書のシナリオでは、PDCひとつにつき一個のクエリーを用意した。

GMが用意するクエリーは、PDCからの「問い合わせ」を基本とするのが良い。

「お前は何者なのか？」

# グリット

グリットとは、困難に立ち向かう勇気や胆力を表わす言葉だ。グリットを一点消費するごとに、ヒーローは次の恩恵のうれひとつを得る。

- ・判定、またはテスチャートの振り直し（ファンブルした判定を除く）
- ・成功率を10%上昇させる（判定の直後に宣言する。最大30%）
- ・ダメージを「[ラウンド数] PDCだけ増やす（累積不可）。

セッション開始時点でのグリットはGMが任意に決定する（今回の初期グリットは0）。セッション開始時点でのグリットは0。

リマークとは、クエリーの対になるルールだ。クエリーがGM、もしくはシナリオによって用

# リマーク

リマークとは、クエリーの対になるルールだ。

クエリーがGM、もしくはシナリオによって用

「ヒーローとは何か？」

「正義とは何か？」

などと問うのだ。

これは「問い合わせ」の形を採る「アレイヤー

が喋りやすい（＝ロールプレイしやすい）ため

である。

描写と演出を終えたり、最後に「グリットカード」をグリットホールに加えないと。

## クエリーの終了

クエリーはGMがタイミングを見て終了する。「PDCが充分にロールプレイをした」「会話が終了した」「グダグダになった」「イベントが長くなりすぎた」などが終了の判断材料だ。

PDCが手に入れたグリットは、即座に使用できる。失敗した判定の直後に使用すれば、判定を成功に変えることも可能だろ。

**問い合わせ**  
クエリーは「問い合わせ」を意味する言葉であるものの、必ずしも問い合わせの形を取る必要はない。

クエリーの目的は、あくまで「ロールプレイを促す」というものだから。

**グリット**  
獲得したグリットの合計点が、シナリオ終了時にPDCが得る成長点となる。成長点についてはルールブックに掲載予定。

意されるイベントであるのに対し、リマークはプレイヤーがキャラクター表現のタイミングを要求し、物語に介入する「権利」なのである。

プレイヤーはシナリオにつき一回、リマークを宣言できる。タイミングは自由だ。他のイベントの途中であろうが、判定の直後であろうが宣言していい。イベント終了後に「イベントとしてリマークを宣言する」とでもある。リマークが宣言された時点で、スポットライトがそのPDCに当たる。カメラがPDCをアップで映す。同卓したプレイヤーやGMの視線がキミに集まる。

キミは自由に描写を行ない、キャラクターの演出を行なつてよい。PDCや他のPDCを登場させ、対話を試みるとこう手もある。  
描写と演出を終えたり、グリットホールでPDCのグリットを追加する。

**グリットホール**  
グリットを溜める仮想の保管庫。グリットはPDCの共有リソースだ。

# 【イベント4：交渉】

・サイオン用のクエリーアイベント。

## 状況

ロックウェイブ島を訪れると、周囲が奇妙なほど静まりかえっていることにキミは気づいた。連行してきたヴィランたちも、『何か』に怯えているように感じる。

刑務所を目指し移動していると、中央の施設からアサルトライフルを抱えた迷彩服の男たちが現れた。その奥から全身鎧ぐみの人物が姿を見せる。ヴィランだ。

「ふむ。いいタイミングだ。キミの連行してきた哀れな友人たちを、余に引き渡してくれないかな？」

その人物——ドクター・ドミニオンは当然のように、キミに向かって命令した。

## 【イベント5：合流】

・テクノマンサー用のクエリーアイベント。

## 状況1

キミが独房を離れ、施設を出ようとしたその時、島内全域にアナウンスが流れる。超人科学国家元首を名乗るその人物は、島内のヴィランと科学者を配下に迎えるつもりのようだ。

なんとかしなければならない。

キミが施設内を見渡すと、鋭い爪を尖らせたヒーロー、「サイオン」の姿が目に入った。

こいつはいつたい何者だ？  
協力し合うことは、できるだろうか？

## 状況2

・何のためにここに来たか？  
島の現状について知っていることはあるか？

などの情報を交換した後、協力してドミニオンを倒すように促すのが良いだろう。

イベント終了時、グリットホールに一点のグリットを加えること。

## ハンドチェック

- P.C 同士で会話した
- P.C 一名が協力関係を築いた
- グリット一点を得た

## 合流

イベント初めて、一人のP.C が会うことになる。出会いのイベントは重要だ。しかし、

状況の設定なしにロールプレイするのは意外と難しく、だから、このような場面を

予め用意する必要があるのだ。

また、P.C の合流には、

「G.M が小止できる」とい

う効果があることも忘れては

ならない。P.C 同士が会話してい

ている間、G.M は黙ってそれ

を見ていろいのである。

G.M がしゃべつばかりのセッションは、プレイヤーに

ついつい退屈じみじみもある。

**情報交換**  
イベント開始時点で、P.C ふたりは疑心暗鬼のはずだ。

敵か味方か？

二人は質問を交わすといつも、その疑心を晴らさなければならない。

## 解説

【サイオン】は島に着くや否や、敵のボスであるドミニオンと出逢つてしまつ。

G.M は、現状ではドミニオンに勝てない旨をプレイヤーに伝えること。「余に引き渡していくれないかな？」という質問に対しても、彼ら答えてよい。「サイオン」は言われた通りに「アランたちを引き渡してもよろしく」を突いてその場から脱出してもよい（判定は不要）。

イベント終了時、グリットホールに一点のグリットを加えること。

**サイオン用**  
展開フェイズの最初に行なうイベントだ。P.C はサイオンの登場することを想定している。

**ドミニオンに勝てない**  
このイベントの目的はドミニオンの強さと「サイオン」の窮屈を演出することにある。

**ドミニオンに勝てる**  
あるいは一人でいい、自分と同程度の実力を持つヒーローがいればなんとかなると思われる。

- ハンドチェック
- ドミニオンと会話した
- グリット一点を得た

すべての項目をチェックしたら、次のイベントを開始すること。

**解説**  
【テクノマンサー】が「サイオン」と合流するためのイベントだ。

# 【イベント6：合流②】

・ジャステイカ用のクエリーエベント。

## 状況

キミは友人たちをひとまず避難させてから、島の状況を探るため施設内の探索を開始した。換気ダクトの中を、ホコリだらけになりながら、キミは這い進む。

ふと、ダクトの下からヴィランたちの騒ぐ声が聞こえる。どうやらヒーローふたりを追い詰めて、いい気になっているようだ。

「げひひ。ドミニオン陛下に楯突くとは、愚かなやつらよ。よっぽど死にたいと見えるのう？」

「ひやは。しかもたつたふたりで!! ふたりで我らに歯向かうとは!! ふたりでッ!!」

これは大変……かもしれない。

## 解説

このイベントの目的は「ジャステイカ」が他のP.C.と合流するところにある。

ジャステイカがダクトを飛び出し、他のP.C.を助けることを期待しているが、あえて助けず

サイオンとテクノマンサーがヴィランたちを倒した後に登場してもよろしく。

じれりにしろ、P.C.三人が合流しておいたほうが、今後の展開にとって有益だわ。

イベント終了時、グリットアールに一点のグリットを加えること。

## エンドチェック

□P.C.同士で会話した

□グリット1点を得た

すべての項目をチェックしたら、次のイベントを開始してよろしく。

**クエリー**  
このイベントはクエリーディレクターではあるが特に質問や問い合わせは存在しない。

それでいいのだ。

**ヒーローふたり**  
「サイオン」と「テクノマンサー」のこと。「サイオン」がイベントで「ドミニオン」ヴィランを引き渡してしまった場合、このイベントのヴィランのセリフに「この裏切った者のめ!!」などと追憶するところ。

**ヴィランたちを倒した後**  
このイベントのヴィランたちを倒すのに、判定などは必要ない。

**次のイベントを開始**  
マークを使えば、フレイヤーはイベントを好きなタイミングで発生させることができる。このことは、チャレンジイベントの直前（つまりのタイミング）に、プレイヤー

## チャレンジ

次のイベントは「チャレンジイベント」と呼ばれる、特殊なイベントだ。

ヒーローとは多くの困難に立ち向かい、そしてそれを克服するもの。それを表現するためのイベントが「チャレンジイベント」なのである。

## コトライ

コトライとは、P.C.がチャレンジ判定に失敗して3回数のことだ。ヴィランが悪の計画を達成するまでの残り時間も表している。

リトライが残っている限り、P.C.は何度でも失敗したチャレンジ判定に再挑戦することができます。チャレンジ判定に失敗するたび、リトライは1点減少する。本シナリオのリトライ数は3だ。

チャレンジはGMが宣言するいふて開始するイベントだ。

GMはまず、イベントを描写する。そしていかなる困難が待ち受けているのか、プレイヤーに解説する。

P.C.はヒーローとして、困難な状況を切り抜けなければならない。

多くの場合、その状況は判定によって解決される。場合によっては複数回のチャレンジ判定

に成功しなければ達成できないチャレンジもあるはずだ。チャレンジに失敗したなら、P.C.は更なる窮地に立たされることになるだろう。

チャレンジの数は展開フェイズの開始時にGMが公開する。今回のシナリオのチャレンジイベントは二回だ。

## チャレンジの運用

チャレンジはGMが宣言するいふて開始する

イベントだ。

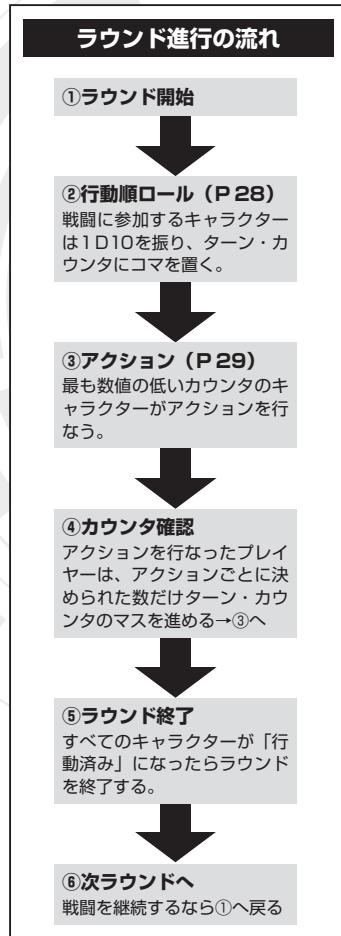
GMはまず、イベントを描写する。そしていかなる困難が待ち受けているのか、プレイヤーに解説する。

P.C.はヒーローとして、困難な状況を切り抜けなければならない。

多くの場合、その状況は判定によって解決される。場合によっては複数回のチャレンジ判定







を配置するか決定する。PCを先に配置せてもよいし、PC以外のキャラクターを先に配置してもよい。今回はGMが先に置こう。

ボスである「ドクター・ドミニオン」のコマを「エリオア4」に置き、それ以外の敵のコマをすべて「エリオア3」に置くこと。

**ラウンド開始**

・行動順ロール

行動の順番を決めるために、戦闘に参加するPCが十面体サイコロ(1D10)を振る。それが行動順ロールだ。行動順ロールは、毎ラウンド開始時に行なう。

出目と同数のターン・カウンタのマスに、各キャラクターのポーン(もしくはポストイットとか)を置くこと。

**行動順ロール**

本シナリオにおけるダイローブの行動順は固定である。ドミニオンは、それ以外のヴァンパイアは7のマスにコマを置くこと。

**各キャラクターは1回だけ複数回の行動を探る」とができる。  
各ラウンドは第1ターンから始まり、第20ターンで終わる。**

## パート4. 決戦フェイズ

生きるか死ぬかの大一番。正義と悪の、血湧き肉躍る大活劇が始まる。

さあ、クローベリング・タイムの始まりだ。

**決戦フェイズ**

ヴァイランと決着をつけるための戦い。それが決戦フェイズだ。

決戦フェイズでは「バトルイベント」が発生する。

バトルイベントは「ラウンド進行」によって処理する。まずはテーブル中央に戦場シートを広げ、シート内の戦場エリアにPCとNPCのコマを置こう。

**ラウンド進行の流れ**

初期配置

PCを配置できるエリオアはひとつだけ。「エリオア1」および「エリオア2」だ。

戦闘開始時、GMはその順番でキャラクター

**エリオア**

キャラクターが戦闘を行なう舞台のことを「戦場」と呼ぶ。戦場は戦場シート(ロール)を使って表現する。

戦場は「エリオア1」「エリオア2」「エリオア3」「エリオア4」の4エリオアに分かれている。

**ヴァイランと決着**

P 27～27までは戦闘のループが続く。ドミニオンとのバトルイベントについてはP 35に書いてある。既にルールを把握している場合などはそちらだけ読めば事足りるだろ。

キャラクターの出目が1なら第一ターン目)、出目が8なら8ターン目に自身のアクションを行なう(出目が低いほど早く行動できる)。

行動順ロールは判定ではない(=振り直せない)。

ターン

ラウンド進行中は、最も早い(=数値の低いマスにボーンを置いているキャラクターがアクションを行なう)。

同じマスに複数のキャラクターがいる場合はPCが先にアクションを得る。

複数のPCが同一マスにいる場合は相談して順番を決める)。NPCの場合はGMが任意に順番を決める。

アクション

キャラクターが自分のターンに行動すること

場合、「射程:1」以内にいる目標一体に、1D 6点のダメージを与える。「代償:ターン10」

・ 戦闘移動

隣接するエリアに移動する。ただし敵対するキャラクターのいるエリアには移動できない。また、敵対するキャラクターと同じエリアにいる場合、このアクションを取ることはできない。

〔代償:ターン5〕

・ 接敵

敵のいないエリアから敵のいる隣接エリアへと移動する。「代償:ターン10」

・ 離脱

敵対するキャラクターがいるエリアから、隣接するエリアに移動する。「代償:ターン10」

・ 待機

アクションとして、「何もしない」と選んでもよい。その場合、そのキャラクターは任意の数のターンを代償として支払うこと。

「攻撃」「強化」「弱体」など。そのパワーの大

代償

代償を支払うのは、あくまでパワーを使用した後だ。代償の結果エナジーがマイナスになり、テスチャード送り、ということもあるだ。

パワーの使用

パワーとは、ヒーローやヴィランの持つ能力のことだ。

パワーは特定の「タイミング」にのみ使用を宣言できる。

パワーの使用を宣言した後、「射程」内の「目標」に対し「判定」を行う。成功した場合、「目標」に「効果」を与える。

最後に、パワーを使用したキャラクターは「代償」を支払う。「代償」を支払った結果、いずれのエナジー(ライフ、サニティ、クレジット)が下回った場合、そのキャラクターにはデスマーテを適用する(判定に失敗した場合など、効果を目標に与えられなかつた場合)でも代償は支払うこと。

代償

パワーの効果欄に記述されていない限り、基本的にパワーを回避するための判定は行えない。

パワーの効果を避けたる場合には「100判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは～～」のよう記述している。

ターン

複数のPCが同一マスにいる場合はアクションを行なつた場合に複数のキャラクターが同じマスを10進める)。

アクションを行なった結果、ターン・カウンタが21以上になったキャラクターは「行動済み」状態は「アクション」で終了時に回復する。

「タイミング・行動」のパワーの使用はアクションである。

アクションリスト

・ パワー

「タイミング・行動」のパワーを使用する。

・ 基本攻撃

キミは任意の技能の判定を行なう。成功した

ターンを消費する。

このゲームでは、ターンが21以上にならない限り、1ラウンドに何度でもアクションを行なつことができる。

カウンタが21以上

このゲームでは、ターンが21以上にならない限り、1ラウンドに何度でもアクションを行なつことができる。

つまり、第20ターンに代償:ターン10」や「代償:ターン20」のパワーを使用して「代償: 様々」

キャラクターの出目が1なら第一ターン目)、出目が8なら8ターン目に自身のアクションを行なう(出目が低いほど早く行動できる)。

行動順ロールは判定ではない(=振り直せない)。

ターン

キャラクターは、アクションごとに定められたターンを消費する。

アクションを行なつた結果、ターン・カウンタが21以上にならない限り、1ラウンドに何度でもアクションを行なつことができる。

このゲームでは、ターンが21以上にならない限り、1ラウンドに何度でもアクションを行なつことができる。

つまり、第20ターンに代償:ターン10」や「代償:ターン20」のパワーを使用して「代償: 様々」



「ヨーロッパ・スニフ」を適用する。

「[一〇〇六+二] 点のダメージを目標に与える」と表記している。この記述は目標のライフを「[一〇〇の+二] 点減らすことを意味する。

三三

攻撃によってセーブタイムを消費したことによるクレジットを減らすことはステイグラムという。要は精神に与えるダメージがショック、社会的信用に対するダメージがステイグラムだ。

リスト

・エナジーがゼロ未満になつたう、エナジー（つまり、ライフ、サニティ、クレジット）のいずれかがマイナス以下になつた

## ・ヒーロー以外の場合

ヒーローでないキャラクターは、名工ナジーが〇以下になった時点で「死亡」「絶望」、もしくは「汚名」を受ける。

死  
亡

「死」したヒーローは一部の例外を除きあらゆるアクション、あらゆるパワーを使用できな  
い。  
回復する方法はほほないので、諦めて新しいキャラクターを作ろつ。

绝望

詳しい描写は避けるが、「絶望」したヒーローは以後NPCとなる。キャラクターシートをGMに渡すといふ。

回復する方法はほほないので、諦めて新しいキャラクーを作ろう。

# 臨死状態

「ライフ、サンディのいぢれか、もしくは両方が〇未満の状態。この状態になつたヒーローは、成功率に+30%の修正を得る。さらに、敵に与えるダメージやショックに2D6点を追加する。臨死状態はイベントの終了時に解除される。」

污名

汚名】を受けたヒーロー【は他者から信頼を失い、以後、代償にクレジットを消費するパワー】や支援を使用できない。また【環境】ベースの技能は自動的にファンブルとなる。

【汚名】が他の二つと異なるのは、【汚名】を受けても即座に戦闘不能になるわけではない、といった点だ。

臨死状態とは、死線を越えたヒーローにのみ達することのできる、起死回生の境地である。つまり、とても強くなれる。

イベントの終り時  
イベントの最中にライフや  
サニーティを回復したとしても  
臨死状態が解除されることは  
ない。

シーカー点以上ある處に「テスチャート」を適用する。  
たとえば、ライフがマイナス3のヒーローが「チャーンマーク」(ヒーローの点)を使用した  
ら、そのヒーローは「テスチャート・肉体」を  
参照し、「[5+10]」の項目を適用すること

体験セット内に、ショックやステイグマを与えるデータは存在しない。それらのデータはルールブックに記載予定だ。

# 【イベント9：戦闘】

さて。戦闘ルールの説明は終わった。  
ドリードオンとのバトルイベントを始めよ。

## 状況

キミたちは囚われた科学者たちを助け、施設内に設置された爆弾も解除した。後はサイレントサイエンス、及びドクター・ドリードオンを倒すだけだ。

ドリードオンと部下たちが、キミの前に現れて立つ。

「よくやつてくれたものだ。余に猶疑いたこと、あの世で後悔するがいい！」

「貴様らを殺した後、もう少しがむかじ科学者や犯罪者たちを捕らえ、我が配下に加えればよいだけのことだ！」

そういうひ、ドリードオンは攻撃の構えを取つた。戦闘開始だ。

## 戦闘ルール

PC全員登場

### 1. ハードの配置

「エリック」「ドリードオン」の2人を、それ以外の敵を「エリック」「エリック」に置いた後、プレイヤーがPCの「ママを「エリック」「エリック」の2人へ置く。

### 2. 行動順の決定

「行動順ロール」を、PC全員一斉に行なう。

ドリードオンは行動順ロールを行わない。

ドリードオンの行動順は3。のメンバーは7、

ドリードオンは1と決まつてつる。

### 3. アクション

1ターン目から順にアクションを進めていく。アクションを終えたキャラクターは、代償分

**ドリードオンは行動順ロールを**  
ドリードオン目から順に行動順ロールは行わない。

ドリードオン側は、PCが20点程度の「1」が持つてて、と想定して戦つて、戦術を立てるやすい。実際はもっと少ない場合が多いのだが、油断は禁物。PCの能力を侮つてはいけない。

**ドリードオンは行動順ロールを**  
ドリードオン目から順に行動順ロールは行わない。

ドリードオン側は、PCが20点程度の「1」が持つてて、と想定して戦つて、戦術を立てるやすい。実際はもっと少ない場合が多いのだが、油断は禁物。PCの能力を侮つてはいけない。

だけターン・カウントを進める。21ターン以上にコマを置いたキャラクターは行動済みだ。

## ガイモンの戦術

### ドクター・ドリードオン

ドリードオンは「カウント」の最初のアクションとして《拡散レーザービーム》を使つ。PC

のメンバーは《ハンドガン》で攻撃する。ドリードオンと違って、射撃(75%)の判定に成功しなければ、攻撃が命中しない。十面体サイコロを2個振つて、出目が7以下なら命中だ。目標に〈運動〉判定をさせよう。

ドリードオンは「カウント」の最初のアクションとして《拡散レーザービーム》を使つ。PC全員に攻撃できるのだ。「判定：-」だから、キミが判定する必要はない。プレイヤー全員に「運動マイナス20%」の判定をさせ、失敗した3D6点のダメージを与えるのだ。

ダメージを与えた後、ドリードオンのカウントを進めること。再度《拡散レーザービーム》が使えるようになるまでは、《レーザービーム》を撃ち続けて耐え忍びつ。

**ドリードオンは行動順ロールを**  
ドリードオン目から順に行動順ロールは行わない。

ドリードオン側は、PCが20点程度の「1」が持つてて、と想定して戦つて、戦術を立てるやすい。実際はもっと少ない場合が多いのだが、油断は禁物。PCの能力を侮つてはいけない。

**ドリードオンは行動順ロールを**  
ドリードオン目から順に行動順ロールは行わない。

ドリードオン側は、PCが20点程度の「1」が持つてて、と想定して戦つて、戦術を立てるやすい。実際はもっと少ない場合が多いのだが、油断は禁物。PCの能力を侮つてはいけない。

### ドリードオン (4体)

ドリードオンは「ハンドガン」で攻撃する。ドリードオンと違って、射撃(75%)の判定に成功しなければ、攻撃が命中しない。十面体サイコロを2個振つて、出目が7以下なら命中だ。目標に〈運動〉判定をさせよう。

ドリードオンは「カウント」の最初のアクションとして《拡散レーザービーム》を使つ。PC全員に攻撃できるのだ。「判定：-」だから、キミが判定する必要はない。プレイヤー全員に「運動マイナス20%」の判定をさせ、失敗した3D6点のダメージを与えるのだ。

ダメージを与えた後、ドリードオンのカウントを進めること。再度《拡散レーザービーム》が使えるようになるまでは、《レーザービーム》を撃ち続けて耐え忍びつ。

PCの戦術

プレイヤーがどう行動していいか迷っているときは、GMがアドバイスしてあげると良い。プレイヤーが行動を迷つてくるようなら、次の文をそのまま読み上げてみよう。

・サイオン

敵のいるエリアに《突撃》し、《ボーンエッジ》で攻撃する。《ボーンエッジ》は代償が安く、1ラウンドに何度も攻撃できるのが強みだが、「射程：0」のため敵のいるエリアに侵入しなければならないという弱点がある。

「誘導弾」で自動命中攻撃を繰り出しつづけ  
ンド終了間際に《フルファイア》で敵を一掃する  
のが、最も理想的な戦い方だ。

1エリア全体を攻撃できる《フルファイア》  
は強力だが、味方を巻き込む可能性があるため  
使い所が難しい。サイオンが敵エリアに侵入す  
る前に使ってしまうのも手だ。

（ボーンエッジ）  
「ボーンエッジ」効果  
欄に「バー」を回避するための  
判定が書かれていない場合、  
目標バーを避けるための  
判定を行なつべきでない  
一般的に、回避判定や対抗  
判定などは存在しないゲーム  
なのだ。

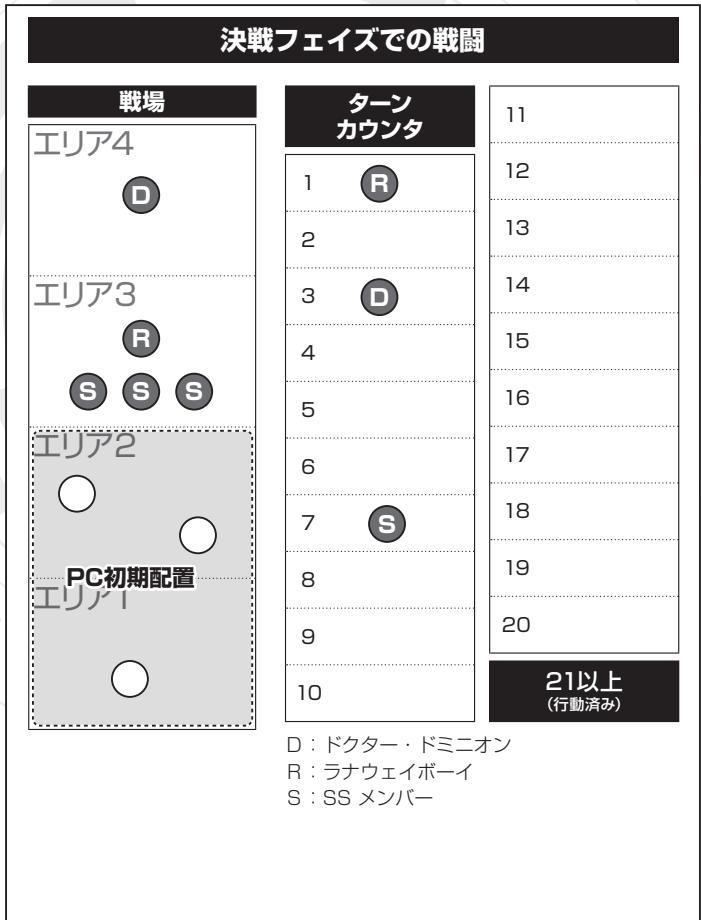
・ジャステイカ  
まずはターン消費の少ない《サブウェポン》を使い、次に《ステインガーレイピア》で近くの敵を攻撃しよう。

《パリイ》は味方へのダメージを軽減するパワーだ。《ラウンド》につき一回使えるから、気軽に使うべし。

・テクノマンサー  
「カーネル開始時には、忘れずに《支援部隊》を使っておいた。ケレジット5点の消費は高いものの、PC全員のダメージが+2されるのは結構アカい。

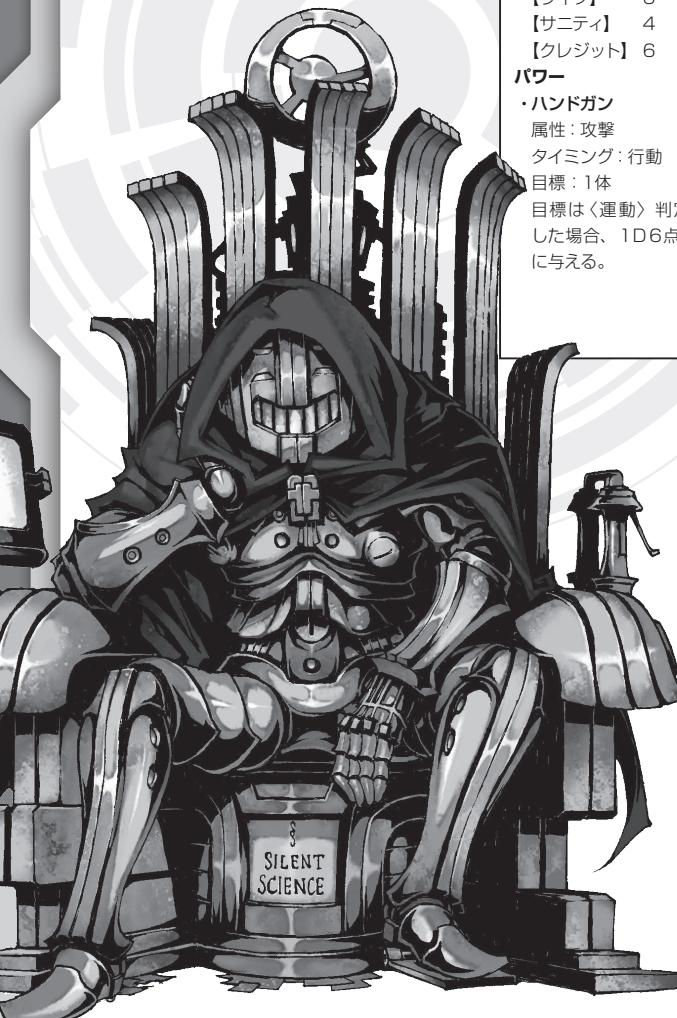
・テクノマンサー

ラノベ開拓



**ドクター・ドミニオン**

サイレントサイエンス元首。超天才的頭脳によって巨大潜水艦国家を築き上げた。なぜか国民からの支持は篤い。

**SSメンバー（4体）****能力値** **技能（成功率）**

【肉体】10 射撃 75% 運動 20%

【精神】8

【環境】12

**エナジー**

【ライフ】 5

【サニティ】 4

【クレジット】 6

**パワー**

## ・ハンドガン

属性：攻撃 判定：射撃 75%

タイミング：行動 射程：1

目標：1体 代償：ターン10

目標は〈運動〉判定を行なう。失敗した場合、1D6点のダメージを目標に与える。

**ラナウェイボーイ****能力値** **技能（成功率）**

【肉体】17 射撃 77% 運動 22%

【精神】15

【環境】15

**エナジー**

【ライフ】 20

【サニティ】 12

【クレジット】 6

**パワー**

## ・怪音波

属性：攻撃 判定：射撃 77%

タイミング：行動 射程：2

目標：1エリア 代償：ターン10

2D6点のダメージを目標に与える。

## ・逃げる！

属性：移動 判定：運動

タイミング：行動 射程：2

目標：2体 代償：ターン10

ドミニオンとキミのみを目標にできる。目標は戦場から脱出する。このパワーは2ラウンド目から使用できる。

**ドクター・ドミニオン****能力値** **技能（成功率）**

【肉体】40 射撃 80% 運動 50%

【精神】50 靈能 60%

【環境】60 科学 120% 経済 100%

**エナジー**

【ライフ】 60

【サニティ】 50

【クレジット】 70

**パワー**

## ・レーザービーム

属性：攻撃 判定：－

タイミング：行動 射程：2

目標：1体 代償：ターン10

目標は〈運動〉－10%の判定を行なう。失敗した場合、2D6+1点のダメージを目標に与える。

## ・拡散レーザービーム

属性：攻撃 判定：－

タイミング：行動 射程：3

目標：3体 代償：ターン6

目標は〈運動〉－20%の判定を行なう。失敗した場合、3D6点のダメージを目標に与える。このパワーは2ラウンドにつき1回まで使用できる。

# パート5. 余韻フェイズ

物語の後日譚、もしくはエンディングである。

PCの選択した行動や判定の出目によって、結果の異なるフェイズだ。  
自由に演出してみよう。

物語の締めくくり。後日譚。エピローグ。表記方法は色々ある。つまるところ、余韻フェイズとは、結末を描くパートだ。プレイヤーの希望を聞いたうえで、柔軟に演出して欲しい。左記に挙げるのは一例である。

## 全滅した場合

ドミニオンは島中のヴィランを配下に加え、科学者たちを人格矯正光線で洗脳し、サイレン・トサイエンスはより強大な組織へと姿を変えた。もはや彼らを阻むヒーローはいない。遠からぬ未来、世界は彼らの足元にひれ伏すことになるだろう。

## 戦闘に勝利した場合

悪の野望はくじかれた。

キミたちがドミニオンとその配下を捕らえ、ロックウェイブ島の地下施設に連行する。科学者たちの洗脳は解かれ、島は再び平和を取り戻した。

キミたちヒーローを称える従業員たちの歓声が、島のあちらこちらから聞こえてくる。そう。キミたちは勝ったのだ。

### ・サイオンのエピローグ

後日、サイオンが新たなヴィランを連行して地下刑務所を訪れる。そこでドミニオンの姿を認める。ドミニオンは悔しそうに呟き散らす。「國家元首たる余を、かような小汚い牢に押し込むとは!! ここから出せー!!」 さて。なんと声をかけようか?

・テクノマンサーのエピローグ  
ラナウェイボイをどう扱つか? ボイに

対して誠意ある態度を取つていたなら、ボイから感謝の言葉があるだろう。ボイはキミに對し、出所したら「テクノマンサー」の仕事を手伝いたいと申し出るかもしれない。彼はきっと、いい相棒——サイドキックと呼ばれる——になるだろう。

### ・ジャスティカのエピローグ

友人たちは「アンタ、どこに行つてたの?」だとか、「急にいなくなるから、心配したんだよ?」「それにしてもスゴかつたねえ。【ジャスティカ】が敵を蹴散らす!」「見た?」などのよなセリフを【ジャスティカ】に投げかける。【ジャスティカ】の正体に気づいたような気配はあるでないようだ……。キミは友人たちとともに、島を後にした。

**演出して欲しい**  
余韻フェイズの演出を終えたら、本シナリオは終了となる。互いに感想を述べるなどしてセッションを振り返るのもいいだろ。

# 法律

その殆どが返り討ちにあつて殺されるという事件が起きた。結果的にスローターの討伐には成功したもの、世界は多くのヒーローを失い、危機的状況に陥った。

セカンド・カフミティ事件から数ヶ月が経つた今、ヒーローの不在を狙い、多くのヴィラン組織が動き始めている。世界は今、危機的状況に陥っている。

# 現在

ただ、超人が街を歩くのは、銃器をもち歩くのと同等に考える国が多い。つまり、市井の人々にとって、超人は兵器そのものに映る、ということだろうか。

超人種登録を義務化している国家もあるが、そもそもヴィランに限らずヒーローですが、人間の法律を軽視する者は多いのが現状だ。登録の義務化がヒーローたちの不興を買つことを不安視する向きはどの国でも根強い。

ヒーロー（またはヒーローでない超人）が正体を隠す理由は、正体を明かすることで家族や友人に被害が及ぶことを恐れるためだ。

とはいって、近年では正体を明かしているヒーローも多い。家族がないなつたり、家族も超人種である場合などは隠す必要がないからだ。

# 正体

ヒーローたちの不興多くの国はなるべく多くの超人種を取り込みたい、という思惑があるようだ。強い超人種を引き入れることは、核兵器による抑止力と同等、いやそれ以上の効果を国にもたらすのだから。

ヒーロー 超人種でないヒーローもいる。つまり、マスクを被った人の間だ。

ジャスティスは単に意図の力によってヒーローと呼ばれている。

# パート6. 世界

ある時期を境にして、超人たちが実際に現れ始めた世界。彼らはヒーローとヴィラン（もしくはそれ以外）に別れ、終わることなき戦いを繰り広げるのだった。

## ファースト・カラミティ事件

二〇世紀中頃、一度めの世界大戦の最中に、何者かが世界の有り様、過去の歴史を改変する事件が起きた。

事件の原因は謎だ。何故ならばその人物が再起動する前の歴史は、もはや何處にも存在しないから。

人物の名は伝わっていない。しかし歴史が書き換えられたことは事実であり、それ以前の超人種がどのような形で歴史に関わっていたのか、検証不能になったのである。

## セカンド・カフミティ事件

二十一世紀前半。あるヴィラン組織が異世界から召喚した巨大怪物ザ・スローターを打ち倒すため、世界中のヒーローがこれに立ち向かい、

**ファースト・カラミティ**  
「ファースト」とは呼ばれるの、このような世界改変は過去に何度も起きていた可能性がある。

**人物**  
おそらく超人種であると考えられる。

**超人種**  
人類とかけ離れた能力を持つ者の総称。単に超人と呼ばれることがある。

**世界中のヒーロー**  
ヒーローを取りまとめる組織であるはずのガーディアンズ・シックスは、所属する者のほとんどが殺されるか、再起不能となつため、その機能を果たせない状態に存在しない。

**超人種登録を義務化**  
ヒーローに核武装を強化している。つまり、この国は、超人種の脅威に対抗するためといふ名目で核武装を強化している。

**入国を禁ずる国**  
超人種登録を義務化義務はあるとしても罰則はない。そもそも人種が超人種を罰するなど、現実的には不可能だ。

**ヒーローたちの不興**  
多くの国はなるべく多くの超人種を取り込みたい、という思惑があるようだ。強い超人種を引き入れることは、核兵器による抑止力と同等、いやそれ以上の効果を国にもたらすのだから。

超人種に対する態度は、世界各国さまざまだ。超人種を敵対視し、入国を禁ずる国もあれば、人権を認め人類と同等に扱う国もある。

## 用語集

## ○ワールド関連

## ヒーロー

キミたちはヒーローである。このゲームはヒーローの物語なのだ。

## ヴィラン

悪の誘惑に負け、卑怯に走った弱者。それがヴィランだ。ヒーローはヴィランと、永遠に戦い続ける宿命にある。

## 超人種

20世紀半ばに現れた、超常的な能力を持つ存在の総称。ヒーローやヴィランの多くは超人種である。単に超人ともいう。

## パワー

おもに超人種の持つカラのこと。

## ガーディアンズ・シックス

世界最大規模のヒーロー組織。しかし必ずしも有效地に機能しているとは云えない。セカンド・カラミティ事件に多くの所属ヒーローを失った。

## セカンド・カラミティ事件

フォーセイクン・ファクトリーなる組織の陰謀により、世界中ほぼすべてのヒーローが殺された事件。これにより、多くのヴィランが表立って行動を開始したのである。

## オリジン

オリジンとはPCがヒーローとなつたきっかけを表すデータだ。次の6種に分かれる。

## サイオン

生まれつきの超人種。ミュータントだ。境遇によっては不当な差別を受ける場合がある。

## エンハンスド

生まれつきではなく、事故や実験などの結果、後天的に超人種になった存在。反応速度を上昇させたり、体をゴムのように伸ばしたりできる。ルールブックに掲載。

## テクノマンサー

強力な装備を操り活躍する者たち。卓越した頭脳によりオーバーテクノロジーの装備を作り出すものもいれば、偶然手にしたアイテムを使って闘うものもいる。

## ミスティック

超自然的な能力を持つ超人種。魔法であるとか超能力であるとかはミスティックの領分だ。魔界の存在と契約を交わして力を得ているケースもあり。ルールブックに掲載。

## ジャスティカ

ジャスティカは超人種ではない、只の人間であるにも関わらず、その並外れた意志力や、修行の結果によって、超人ヒーローと同等の活躍ができるようになった者たちだ。

## ハービンジャー

異世界、もしくは宇宙よりの使者。それがハービンジャーだ。神、もしくは神の眷属などもこのカテゴリーに含まれる。ルールブックに掲載。

## ○ルール関連

## 1D100

十面体サイコロ2個を使い、片方を10の位、もう一方を1の位として扱う振り方である。

## nD6

n個の六面体サイコロを振って、その合計を出すこと。ダメージを決めるときなどに使う。

## 能力値

キャラクターが生まれつき持っている性能。【肉体】、【精神】、【環境】の三種に分かれる。

## 技能

キャラクターが経験などによって獲得した技術。15種類に分かれる。

## エナジー

キャラクターの生命力や精神力などを表わしている。【ライフ】【サニティ】【クレジット】の三種類。ゼロ未満になると死亡する可能性アリ。

## 判定

キャラクターの活躍やピンチを表現し、プレイヤーに実感させる手段。物語が予想外に分岐する主原因のひとつ。

## イベント

PCの活躍を描くためのもの。シナリオはイベントが複数集まって構成される。シーンと呼びかえてもよい。

## エントリー

物語の導入部。プレイヤーは任意のエンタリーを選び、ゲームに参加する。

## チャレンジ

ヒーローに与えられる、克服すべき困難。チャレンジ判定に成功することで達成できる。

## クエリー

PCにキャラクター表現を行なってもらうため、GMが用意するイベント。NPCからの問い合わせによってロールプレイを促すことを多いため「問い合わせ（クエリー）」と呼ぶが、必ずしも問い合わせを行なう必要はない。

## リマーク

プレイヤー自身が、PCのキャラクター性を表現するために場面を演出したり、物語に介入する権利。「意見（リマーク）」と呼ぶが、必ずしもPCのセリフを喋る必要はない。

## グリット

ヒーローが持つ勇気、もしくは困難に立ち向かう意志、胆力のこと。PC全員の共有リソースであり、クエリーやリマークを行なうたびに少しづつ増える。シナリオ終了時には、グリットの総獲得数に等しい成長点を各PCが得ることになる。

## 成長点

成長点を消費することで、自分のPCをパワーアップさせることができる。体験セットには記載していない。

## 端数

端数は常に切り捨てとする。

# あとがき

本書は一〇一七年四月に発売予定のゲーム書籍『デッドラインヒーローズRPG』の先行体験版だ。製品版にはライター・稻葉義明の手によるリプレイを掲載するほか、ヒーロー用データとして「後天的超人種」エンハンスド、「魔法の使い手」ミステイック、「宇宙からの使者」ハービンジャーを追加する。そして（僕自身、楽しみでしようがないのだが）一癖も一癖もあるヴィラン組織の面々が、これまた個性派揃いのイラストレーターによって具象化される予定だ。

もちろん、本格的なPC作成や成長のルール、盛りだくさんのパワーなど、繰り返し遊ぶためのギミックも満載である。

本コントンツは、KADOKAWA「ラゴンブックス編集部からの手厚いサポート体制により、今後も公式動画配信や電子書籍版シナリオブックの発売などが予定されている。

本書を手に取り、少しでも興味が湧いたのであれば、是非とも製品版のゲームも遊んでいただきたい。よろしくお願いいたします。

一〇一七年三月吉田  
長田崇

◆執筆・ゲームデザイン  
長田崇／ロンメルゲームズ

◆イラスト  
吉田トオル

◆デザイン&レイアウト  
佐藤孝宏  
江本昂紀

本書はフィクションです。実在する人物、地名、団体などとは一切関係ありません。

自己利用に限り、本書の複製を許可します。

## デスマニア（精神）：サニティのマイナスの値+1D 10

達成値	内容
2～10	何も無し。キミは歯を食いしばってストレスに耐えた。
11	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-10%。
12	キミは【恐怖】ポイント2点を得る。【恐怖】ポイントを所持している間、キミは「属性：攻撃」のパワーを使用できない。各ラウンド終了時、キミは所持している【恐怖】ポイントを1点減らしてもよい。
13	とても傷ついた。キミは【意志】判定を行なう。失敗した場合、【絶望】してNPCとなる。
14	キミは【気絶】ポイント2点を得る。【気絶】ポイントを所持している間、キミはあらゆるパワーを使用できず、自分のターンを得ることもできない。各ラウンド終了時、キミは所持している【気絶】ポイントを1点減らしてもよい。
15	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-20%。
16	信じるものに裏切られたような痛み。キミは【意志】-20%の判定を行なう。失敗した場合、【絶望】してNPCとなる。
17	キミは【混亂】ポイント2点を得る。【混亂】ポイントを所持している間、キミは本来味方であったキャラクターに対して、可能な限り最大の被害を与える様、行動し続ける。各ラウンド終了時、キミは所持している【混亂】ポイントを1点減らしてもよい。
18	あまりに残酷な現実。キミは【意志】-30%の判定を行なう。失敗した場合、【絶望】してNPCとなる。
19	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-30%。
20以上	宇宙開拓の理に触れるも、それは人類の認識限界を超える何かであった。キミは【絶望】し、以後NPCとなる。

## デスマニア（環境）：クレジットのマイナスの値+1D 10

達成値	内容
2～10	何も無し。キミは黒い噂を握りつぶした。
11	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-10%。
12	ピンチ！ 以後、イベント終了時まで、キミは【支援】を使用できない。
13	裏切り!! キミは【経済】判定を行なう。失敗した場合、キミはヒーローとしての名声を失い、【汚名】を受ける。
14	以後、シナリオ終了時まで、代償にクレジットを消費するパワーを使用できない。
15	キミの悪評は大変なものようだ。協力者からの支援が打ち切られる。以後、シナリオ終了時まで、全ての判定の成功率-20%。
16	信頼の失墜!! キミは【経済】-20%の判定を行なう。失敗した場合、キミはヒーローとしての名声を失い、【汚名】を受ける。
17	以後、シナリオ終了時まで、【環境】系の技能のレベルがすべて0となる。
18	捏造報道!! 身の覚えのない犯罪への荷担が、スクープとして報道される。キミは【経済】-30%の判定を行なう。失敗した場合、キミはヒーローとしての名声を失い、【汚名】を受ける。
19	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-30%。
20以上	キミの名は史上最悪の汚点として永遠に歴史に刻まれる。もはやキミを信じる仲間はなく、キミを助ける社会もない。キミは【汚名】を受けた。

## パート7. チャート&amp;シート

チャートとは、プレイヤーにとって予想外の出来事を、GMの想定範囲内で起こすためのギミックだ。しかし時には、なぜか想定外の事態が発生するケースがある。

## デスマニア（肉体）：ライフのマイナスの値+1D 10

達成値	内容
2～10	何も無し。キミは奇跡的に一命を取り留めた。闇いは続く。
11	激痛が走る。以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-10%。
12	キミは【硬直】ポイント2点を得る。【硬直】ポイントを所持している間、キミは「属性：妨害」のパワーを使用することができない。各ラウンド終了時、キミは所持している【硬直】ポイントを1点減らしてもよい。
13	渾身の一撃!! キミは【生存】判定を行なう。失敗した場合、【死亡】する。
14	キミは【気絶】ポイント2点を得る。【気絶】ポイントを所持している間、キミはあらゆるパワーを使用できず、自分のターンを得ることもできない。各ラウンド終了時、キミは所持している【気絶】ポイントを1点減らしてもよい。
15	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-20%。
16	記録の一撃!! キミは【生存】-20%の判定を行なう。失敗した場合、【死亡】する。
17	キミは【瀕死】ポイント2点を得る。【瀕死】ポイントを所持している間、キミはあらゆるパワーを使用できず、自分のターンを得ることもできない。各ラウンド終了時、キミは所持している【瀕死】ポイントを1点失う。全ての【瀕死】ポイントを失う前に戦闘が終了しなかった場合、キミは【死亡】する。
18	叙事詩の一撃!! キミは【生存】-30%の判定を行なう。失敗した場合、【死亡】する。
19	以後、イベント終了時まで、全ての判定の成功率-30%。
20以上	神話の一撃!! キミは宙を舞って三回転ほどした後、地面に叩きつけられる。見るも無惨な姿。肉体は原型を留めていない（キミは【死亡】した）。

# ヒーローネームチャート

## 【攻撃】

No.	名前	意味
1	ストローク	一撃
2	クラッシュ	壊す
3	プロウ	吹き飛ばす
4	ヒット	打つ
5	パンチ	殴る
6	キック	蹴る
7	スラッシュ	斬る
8	ペネトレイト	貫く
9	ショット	撃つ
10	キル	殺す

## 【神話／夢】

No.	名前	意味
1	アポカリブス	黙示録
2	ウォー	戦争
3	エターナル	永遠
4	エンジェル	天使
5	デビル	悪魔
6	イモータル	死なない
7	デス	死神
8	ドリーム	夢
9	ゴースト	幽霊
10	テッド	死んでいる

## 【動物】

No.	名前	意味
1	バニー	ウサギ
2	タイガー	虎
3	シャーク	鮫
4	キャット	猫
5	コング	ゴリラ
6	ドッグ	犬
7	フォックス	狐
8	パンサー	豹
9	アス	ロバ
10	バット	蝙蝠

## 【光】

No.	名前	意味
1	ライト	光
2	シャドウ	影
3	ファイア	炎
4	ダーク	暗い
5	ナイト	夜
6	ファンタム	幻影
7	トーチ	灯火
8	フラッシュ	闪光
9	ランタン	手さげランプ
10	サン	太陽

## 【鳥】

No.	名前	意味
1	ホーク	鷹
2	ファルコン	隼
3	キャナリー	カナリア
4	ロビン	コマツミ
5	イーグル	鷲
6	オウル	フクロウ
7	レイブン	ワタリガラス
8	タック	アヒル
9	ペンギン	ペンギン
10	フェニックス	不死鳥

## 【その他】

No.	名前	意味
1	ヒューマン	人間
2	エージェント	代理人
3	ブースター	泥棒
4	アイアン	鉄
5	サンダー	雷
6	ウォッチャー	監視者
7	ブル	水たまり
8	マシーン	機械
9	コールド	冷たい
10	サイド	側面

## 【強さ】

No.	名前	意味
1	スーパー／ウルトラ	超
2	ワンダー	驚異的
3	アルティメット	究極の
4	ファンタスティック	途方もない
5	マイティ	強い
6	インクレディブル	凄い
7	アメージング	素晴らしい
8	ワイルド	狂乱の
9	グレイテスト	至高の
10	マーベラス	驚くべき

## 【虫／爬虫類】

No.	名前	意味
1	ビートル	甲虫
2	バタフライ／モス	蝶／蛾
3	スネーク／コブラ	蛇
4	アリゲーター	ワニ
5	ローカスト	バッタ
6	リザード	トカゲ
7	タートル	亀
8	スパイダー	蜘蛛
9	アント	アリ
10	マンティス	カマキリ

## 組み合わせ例

No.	使用するチャート
1	ベースA+ベースB
2	ベースB
3	ベースB×2回
4	ベースB+ベースC
5	ベースA+ベースB+ベースC
6	ベースA+ベースB×2回
7	ベースB×2回+ベースC
8	(ベースB)・オブ・(ベースB)
9	(ベースB)・ザ・(ベースB)
10	任意

## ベースA

No.	カテゴリ
1	ザ・
2	キャプテン・
3	ミスター／ミス／ミセス・
4	ドクター／プロフェッサー・
5	ロード／バロン／ジェネラル・
6	マン・オブ・
7	強さ
8	色
9	マダム／ミドル・
10	数字(1~10)・

## ベースB

No.	カテゴリ
1	[神話／夢]
2	[武器]
3	[動物]
4	[鳥]
5	[虫／爬虫類]
6	[部位]
7	[光]
8	[攻撃]
9	[その他]
10	数字(1~10)・

## ベースC

No.	カテゴリ
1	マン／ウーマン
2	ボーイ／ガール
3	マスク／フード
4	ライダー
5	マスター
6	ファイター／ソルジャー
7	キング／クイーン
8	色
9	ヒーロー／スペシャル
10	ヒーロー／スペシャル

## 【色】

No.	名前	意味
1	ブラック	黒
2	グリーン	緑
3	ブルー	青
4	イエロー	黄
5	レッド	赤
6	バイオレット	紫
7	シルバー	銀
8	ゴールド	金
9	ホワイト	白
10	クリア	透明

## 【武器】

No.	名前	意味
1	ナイフス	短剣
2	ソード	剣
3	ハンマー	鎌
4	ガン	銃
5	スティール	刃
6	タスク	牙
7	ニューク	核
8	アロー	矢
9	ソウ	ノコギリ
10	レイサー	剣刃

## 【部位】

No.	名前	意味
1	ハート	心臓
2	フェイス	顔
3	アーム	腕
4	ショルダー	肩
5	ヘッド	頭
6	アイ	眼
7	フィスト	拳
8	ハンド	手
9	クロウ	爪
10	ポーン	骨

## デッドラインヒーローズRPGサマリー Ver.体験セット

このページは、PC作成を始める前に、GMがプレイヤーにするべき説明をまとめたものだ。

このサマリーをコピーし、プレイヤー全員に渡すこと。

説明の際の手間が、だいぶ省けるだろう。

### ○どんなルールなの？

現代の地球。ただし超人たちが実際に生活している世界。

キミたちはそこで最強ランクのヒーローとなり、悪の存在であるヴィランと戦う。

#### 判定

行為判定には1D100を使用する。成功率（能力値+技能）以下の出目を出せば成功だ。

#### ・クリティカル

判定が成功し、さらに出目がゾロ目（=二つのサイコロの出目が同じ）だった場合、クリティカルが発生する。パワーの判定にクリティカルした場合、そのパワーの代償は1/2（端数切り捨て）になる。

#### ・ファンブル

判定が失敗し、さらに出目がゾロ目（=二つのサイコロの出目が同じ）だった場合、ファンブルが発生する。パワーの判定にファンブルした場合、そのパワーの代償は2倍になる。

#### 判定オプション

PCの判定において、GMは次の判定オプションを認めてよい。

#### ・集中

キミが判定を行なう直前、サニティ4点を代償として支払うことで、その判定の成功率を+10%してもよい。

#### ・支援

他キャラクターが判定を行なう直前、クレジット4点を代償として支払うことで、その判定の成功率を+10%してもよい。

### ○特徴的なルール

#### ・チャレンジ&リトライ

ヒーローであるPCには、ヒーローにしか為しえない試練が待ち受けている。それがチャレンジだ。

チャレンジを達成するには判定に成功しなければならない。いずれかのPCがチャレンジの判定に失敗するたび、リトライが1点減少する。リトライが0未満になった時点で、即座に決戦フェイズ（最後の戦闘のことだ！）に移行しなければならない。

リトライの初期値は各シナリオ毎に変動する。スタートセット用シナリオのリトライは2だ。

#### ・クエリー

クエリーヒーは、PCにロールプレイをもらうためのイベントだ。この種類のイベントでは、基本的に判定などは必要ない。GMが意図したロールプレイが行なわれたなら、イベントを終了する。

クエリーアイベントが終了する毎に、PCはグリットを1点、グリットプールに得る。

#### ・グリットブル

困難に立ち向かう勇気。それを数値化したものがグリットだ。1点消費する毎に、以下の効果が得られる。

①判定、もしくはデスマッチの振り直し（1回の判定につき1回まで。ファンブルは振り直せない）

②成功率10%（判定の直後に使用できる。合計3点、+30%まで累積可能）

③ダメージ+【戦闘ラウンド数】D6（ダメージロールの直前に使用できる。累積不可）

#### ・リマーク

ロールプレイしたいのに、話に割り込むタイミングがつかめない。そんなときには、リマークを宣言すればよい。リマークは、1シナリオに1回、プレイヤーが自発的にロールプレイを宣言する権利である。

使用を宣言したら、プレイヤーは自由にPCをロールプレイしてよい。

リマークの使用が終わったら、グリットプールに1点のグリットが加えること（つまり、リマークを使うとグリットが増える）。

## リアルネームチャート

### 日本

1D100	姓	名（男）	名（女）
01～06	アイカワ／相川、愛川	アキラ／晶、章	アン／杏
07～12	アマミヤ／雨宮	エイジ／映司、英治	イノリ／祈鈴、祈
13～18	イブキ／伊吹	カズキ／和希、一輝	エマ／英真、惠美
19～24	オガミ／尾上	ギンガ／銀河	カノン／花音、觀音
25～30	カイ／甲斐	ケンイチロウ／健一郎	サラ／沙羅
31～36	サカキ／榎、阪木	ゴウ／豪、剛	シズク／璽
37～42	シンド／宍戸	ジロー／次郎、治郎	チズル／千鶴、千尋
43～48	タチバナ／橘、立花	タケシ／猛、武	ナオミ／直美、尚美
49～54	ツブラヤ／円谷	ツバサ／翼	ハル／華、波留
55～60	ハヤカワ／早川	テツ／鉄、哲	ヒカル／光
61～66	ハラダ／原田	ヒデオ／英雄	ベニ／紅
67～72	フジカワ／藤川	マサムネ／正宗、政宗	マチ／真知、町
73～78	ホシ／星	ヤマト／大和	ミア／深空、美杏
79～84	ミゾグチ／溝口	リュウセイ／流星	ユリコ／由里子
85～90	ヤシダ／矢志田	レツ／烈、裂	ルイ／瑠衣、涙
91～96	ユウキ／結城	レン／連、鍊	レナ／玲奈
97～100	名無し（何らかの理由で名前を持たない、もしくは失った）		

### 海外

1D100	名（男）	名（女）	姓
01～06	アルバス	アイリス	アレン
07～12	クリス	オリーブ	ウォーケン
13～18	サミュエル	カーラ	ウルフマン
19～24	シドニー	キルスティン	オルセン
25～30	スパイク	グウェン	カーター
31～36	タミアン	サマンサ	キャラダイン
37～42	ディック	ジャスティナ	シーゲル
43～48	デンゼル	タバサ	ジョーンズ
49～54	ドン	ナディン	パーカー
55～60	ニコラス	ノエル	フリーマン
61～66	ネビル	ハーリーン	マーフィー
67～72	バリ	マルセラ	ミラー
73～78	ビリー	ラナ	ムーア
79～84	ブルース	リンジー	リーヴ
85～90	マーヴ	ロザリー	レイノルズ
91～96	ライアン	ワンダ	ワード
97～100	名無し（何らかの理由で名前を持たない、もしくは失った）		

ヒーローネーム: \_\_\_\_\_

本名: オリジン: サイオン

年齢: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

個性: 好感(キミはなぜか、ヴィランのボスに気に入られる)  
再生(キミは一度死にかけた結果、ヒーローとして生きることを選んだ)

覚醒: \_\_\_\_\_

ファッショニ: (カジュアル)ストリート (バトル)マスク&タイツ



# DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

エナジー	ライフ	サニティ	クレジット
現在値	/20 最大値	現在値 /16 最大値	現在値 /12 最大値

能力値	技能
<b>【肉体】</b>	<b>技能名:レベル</b> 成功率
38	〈白兵〉 Lv. 20 = 58 %
+	〈射撃〉 Lv. = 38 %
〈運動〉 Lv. 10 = 48 %	
〈生存〉 Lv. 10 = 48 %	
〈操縦〉 Lv. = 38 %	
<b>【精神】</b>	<b>技能名:レベル</b> 成功率
22	〈霊能〉 Lv. = 22 %
+	〈心理〉 Lv. = 22 %
〈意志〉 Lv. = 22 %	
〈知覚〉 Lv. = 22 %	
〈追憶〉 Lv. = 22 %	
<b>【環境】</b>	<b>技能名:レベル</b> 成功率
20	〈作戦〉 Lv. = 20 %
+	〈隠密〉 Lv. = 20 %
〈交渉〉 Lv. = 20 %	
〈科学〉 Lv. = 20 %	
〈経済〉 Lv. = 20 %	

パワーリスト	
■パワーリスト (オリジン) ●サイオン	ボーンエッジ
属性: 攻撃	判定: 白兵+20%
タイミング: 行動	射程: 0
目標: 1体	代償: ターン6
効果: [1D6+2] 点のダメージを目標に与える。(※このパワーに対して、目標が回避のための判定などを行なうことはありません)	効果: キミは、敵が1体以上存在する隣接エリアへと移動する。
爪や角、牙など、肉体を変異させて作った武器。スピードの点では他の追随を許さないものの、射程が短いのが難点。	ボーンエッジの直前に使おう。
■パワーリスト (オリジン) ●サイオン	トッピング
属性: 移動	判定: -
タイミング: 行動	射程: -
目標: 自身	代償: ターン1
効果: キミは、敵が1体以上存在する隣接エリアへと移動する。	
■パワーリスト (オリジン) ●サイオン	硬質化
属性: 強化	判定: 生存+20%
タイミング: 特殊	射程: -
目標: 自身	代償: なし
効果: キミが2点以上のダメージを受けた場合に使用できる。キミが受けたダメージを1/2(端数切捨て)にする。1ラウンドにつき1回まで使用できる。	効果: キミが敵を倒したときに使用できる。キミのターン・カウンタを-6する。このパワーは、1ラウンドにつき1回まで使用できる。
一時的にではあるが、キミは自分の肉体を鋼のように堅くすることができる。	キミは即座に次の敵へと襲いかかった。
■パワーリスト (オリジン) ●サイオン	チーンムーブ
属性: 強化	判定: -
タイミング: 特殊	射程: -
目標: 自身	代償: ライフ2
効果: キミが敵を倒したときに使用できる。キミのターン・カウンタを-6する。このパワーは、1ラウンドにつき1回まで使用できる。	
キミは即座に次の敵へと襲いかかった。	

## ○判定

1D100を振って「成功率(=能力値+技能レベル)以下の出目を出せば判定成功だ。

### ◆行動オプション (p16)

PCは、判定時に下記のオプションを使ってもいい。

#### ・集中

自分が判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてサニティを4点減らすこと。

#### ・支援

他のキャラクターが判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてクレジットを4点減らすこと。

### ◆グリット (p18)

ヒーローの持つ勇気や胆力を表す。使用することで様々な効果を得られる、PC全員の共有リソースだ。初期値は3点。1点消費するごとに下記の効果を得られる。

#### ・振り直し

自分の判定、またはデスマチャートを振り直す

#### ・成功率UP

判定の直後、成功率を+10%する。+30%まで累積可能

#### ・ダメージUP

ダメージロールの直前に使用する。〔現在のラウンド数〕D6点のダメージを追加する。

ヒーローネーム：

本名： オリジン：テクノマンサー

年齡： 性別：

**個性：**メカフィリア(キミはメカが好きだ)

**覚醒：** 開発(キミは悪を正すため、パワードスーツを開発した)

ファッショն：  
(カジュアル) スーツ (バトル) パワードスーツ

A black square checkbox with a white interior, indicating a checked status.

# DEADLINE HEROES RPG

エナジー	ライフ	サニティ	クレジット
現在値	/12	/16	/20

能力值
【肉体】
23
【精神】
20
【環境】
37

## 技能

〈白兵〉 Lv.	=	23	%
〈射撃〉 Lv.	=	23	%
〈運動〉 Lv.	=	33	%
〈生存〉 Lv.	=	23	%
〈操縦〉 Lv.	=	23	%

技能名:レベル 成功率

〈靈能〉 Lv. = 20 %  
〈心理〉 Lv. = 20 %  
〈意志〉 Lv. = 20 %  
〈知覺〉 Lv. = 20 %  
〈追憶〉 Lv. = 20 %

技能名:レベル 成功率

〈作戦〉 Lv.	10	=	47	%
〈隠密〉 Lv.		=	37	%
〈交渉〉 Lv.		=	37	%
〈科学〉 Lv.	20	=	57	%
〈経済〉 Lv.		=	37	%

## パワー

■パワー(オリジン)	●テクノマンサー
属性: 攻撃	判定: -
タイミング: 行動	射程: 3
目標: 1体	代償: ターン10
効果: 1D6 (最低3) 点のダメージ	を目標に与える。(※このパワーに対して、目標が回避のための判定などを行なうことではありません)
キミは必ず命中する攻撃方法を探ることにした。つまり、これで「詰み」であ	

■パワー(オリジン) ●テクノマンサー

属性: 装備	判定: -
タイミング: 永続	射程: -
目標: 自身	代償: なし
効果: キミに与えられるダメージは常に-2の修正を得る。	
科学の粋を結集した鉄の鎧がキミを守る	

■パワー(オリジン) ●テクノマンサー

**フルファイア** 判定：-  
属性：攻撃 射程：2  
タイミング：行動 代價：ターン20  
目標：1エリア  
**効果**：目標は（運動）+10%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のダメージを受ける。  
ありったけの弾丸をぶちます。それだけだ。

## ■パワー(オリジン) ●テクノマンサー

<b>支援部隊</b>	
<b>属性:</b> 装備	<b>判定:</b> 一
<b>タイミング:</b> 特殊	<b>射程:</b> 3
<b>目標:</b> 3体	<b>代償:</b> クリジット4
<b>効果:</b> 行動順ロールの直後に使用できる。ラウンド終了時まで、目標が敵に与えるダメージに+2の修正を与える。	
実に優秀な部下たちだ。ミスもなく、的確に作戦を遂行する。	

## ○判定

1D100を振って「成功率(=能力値+技能レベル)」以下の出目を出せば判定成功だ。

## ◆行動オプション (p16)

- ・**集中**  
自分が判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてサニティを4点減らすこと。

- ・**支援**  
他のキャラクターが判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてクレジットを4点減らすこと。

◆グリット (p18)  
ヒーローの持つ勇気や胆力を表わす。使用することで様々な効果を得られる、PC全員の共有リソースだ。初期値は3点。  
1点消費することごとに下記の効果を得られる。

## ・振り直し 自分の判断 またはデスクチャートを振り直す

- ・**成功率UP**  
判定の直後、成功率を+10%する。+30%まで累積可能

・ダメージUP

ヒーローネーム: \_\_\_\_\_

本名: オリジン: ジャスティカ

年齢: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

個性: 勇敢(困難に屈しない)

憧憬(映画や漫画、小説を読み、ヒーローになりた  
いと思った)

ファッショ: (カジュアル) 制服 (バトル) マスクのみ追加



# DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

エナジー	ライフ	サニティ	クレジット
現在値	/16 最大値	現在値 /20 最大値	現在値 /16 最大値

能力値	技能
<b>【肉体】</b>	<b>技能名: レベル 成功率</b>
18	〈白兵〉 Lv. 28 = 46 %
+	〈射撃〉 Lv. = 18 %
18	〈運動〉 Lv. 26 = 44 %
+	〈生存〉 Lv. = 18 %
18	〈操縦〉 Lv. = 18 %
<b>【精神】</b>	<b>技能名: レベル 成功率</b>
17	〈霊能〉 Lv. = 17 %
+	〈心理〉 Lv. 20 = 37 %
17	〈意志〉 Lv. = 17 %
+	〈知覚〉 Lv. 26 = 43 %
17	〈追憶〉 Lv. = 17 %
<b>【環境】</b>	<b>技能名: レベル 成功率</b>
15	〈作戦〉 Lv. = 15 %
+	〈隠密〉 Lv. = 15 %
15	〈交渉〉 Lv. = 15 %
+	〈科学〉 Lv. = 15 %
15	〈経済〉 Lv. = 15 %

パワーボックス	
■パワーボックス (オリジン) ●ジャスティカ	■パワーボックス (オリジン) ●ジャスティカ
<b>スティングレイピア</b>	<b>サブウェポン</b>
属性: 攻撃 判定: 白兵+20%	属性: 攻撃 判定: 白兵
タイミング: 行動 射程: 1	タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10	目標: 1体 代償: ターン2
効果: 目標に [1D6+2] 点のダメージを与える。ダメージロールの結果が気に入らない場合、1度だけ振り直してもよい。(※このパワーボックスに対して、目標が回避のための判定などを行なうことはありません)	効果: [1D6+2] 点のダメージを目標に与える。このパワーボックスは1ラウンドにつき1回まで使用できる。(※このパワーボックスに対して、目標が回避のための判定などを行なうことはありません)
二度刺せば、しきる可能性は半分になる。	手数が増えれば、勝機が近づく。
<b>バリィ</b>	<b>心機一転</b>
属性: 妨害 判定: -	属性: 回復 判定: 生存+50%
タイミング: 特殊 射程: 0	タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン1	目標: 1体 代償: ターン6
効果: 目標がダメージを受けた直後に使用する。そのダメージを1D6点(最低3)、軽減する。このパワーボックスは1ラウンドにつき1回まで使用できる。キミは敵の攻撃を受け流し、ダメージを軽減した。	効果: 目標は2D6点のエナジー(ライフ、サニティ、クレジットのいずれか)を回復する。このパワーボックスは一度使用すると「休息」を行なうまで使用不可となる。
気持ちを入れ替えて前向きになるパワーボックス。	

## ○判定

1D100を振って「成功率(=能力値+技能レベル)以下の出目を出せば判定成功だ。

### ◆行動オプション (p16)

PCは、判定時に下記のオプションを使ってもいい。

#### ・集中

自分が判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてサニティを4点減らすこと。

#### ・支援

他のキャラクターが判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてクレジットを4点減らすこと。

### ◆グリット (p18)

ヒーローの持つ勇気や胆力を表す。使用することで様々な効果を得られる、PC全員の共有リソースだ。初期値は3点。1点消費するごとに下記の効果を得られる。

#### ・振り直し

自分の判定、またはデスマチャートを振り直す

#### ・成功率UP

判定の直後、成功率を+10%する。+30%まで累積可能

#### ・ダメージUP

ダメージロールの直前に使用する。〔現在のラウンド数〕D6点のダメージを追加する。

## シナリオデータ

### シナリオタイトル

強襲!! ロックウェイブ島

### GM名

### 日付

／／

#### チャレンジ

2



#### クエリー

3



#### リトライ

2



#### グリットプール

獲得したグリット:



使用済みグリット:



## 戦場

エリア4

エリア3

エリア2

エリア1

# DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

## ターン カウンタ

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21以上  
(行動済み)

### 決戦フェイズ時に 覚えておくべきこと

#### ◆行動順ロール (p28)

各ラウンド開始時、すべてのキャラクターは1D10を振る。次に各自に等しいターン・カウンタに自分のコマを置く。

#### ◆ターン・カウンタ (p28)

キャラクターがアクションを行なう度に、ターン・カウンタ上のコマを進める。コマが21以上のカウンタに進んだら、そのキャラクターは行動済みだ。ラウンドが終了するまでアクションできなくなる。

#### ◆アクション (p31)

もっとも数値の低いターン・カウンタのキャラクターが、下記のアクションのいずれかを行なう。

##### ・基本攻撃

(代償: ターン10)

##### ・パワーの使用

(代償: さまざま)

##### ・戦闘移動

(代償: ターン5)

隣接するエリアに移動する。ただし、敵のいるエリアには移動できない。敵のいるエリアから移動することもできない。

##### ・接敵

(代償: ターン10)

敵のいる隣接エリアに移動する。

##### ・離脱

(代償: ターン10)

敵のいるエリアから、敵のいない隣接エリアに移動する。