

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



はじめに

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と、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、間違っではないけない。

いくら高い能力を持っても、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。

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「ユーザー自身が手を加えることによって、より楽しさが増す」という特徴を持っている。

RPGの楽しさは、創作の楽しさでもある。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。

RPG

・皆で物語を紡ぐゲーム
・会話で進行する「ミニゲーム」
・主人公であるPCの活躍を描くゲーム
・PCが経験点などによって成長していくゲーム
・ドラクエみたいなヤツなど、RPGとは何かを説明する言葉は多い。
それらはきっと、どれも正しいのだ。正解はひとつじゃなくっていい。

長く続けられる

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、「コンパニオンを運営したり、同人誌をつたり、リプレイ動画をUPしたりするのも含め、すべてはRPGの大切な構成要素、楽しみなかたの一部なのだ。

目次

目次	1
はじめに／RPGとは？	2
パート1. ゲームの準備	3
キャラクターを選ぶ	5
エントリー	6
パート2. 導入フェイズ	7
シナリオ概要	7
パート3. 展開フェイズ	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
パート4. 決戦フェイズ	27
戦闘	27
パート5. 余韻フェイズ	41
パート6. 世界	43
用語集	45
あとがき	47
奥付	48
パート7. チャート&シート	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

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。

GMであるキミへ

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、ヒーローと呼ばれるプレイヤーがいる。

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になるということは、小説を書くのであるとか、演劇を演出するのと似ている様でいて、少し違う。

それはRPGがゲームである、ということだ。創作の喜びという点では他と変わらないもの

GMであるキミ

キミがGMになるにあたって、第一に覚えるべきとは何か？

それは「GMはゲームデザインよりも偉い」ということだ。

もちろんFAQやエラッタより偉い。FAQやエラッタとは、誤字の修正や質疑応答をまとめたものだが忘れないでほしい。

強さは責任を伴う。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。

プレイヤー

以後、単に「プレイヤー」と表記した場合は、GMを含まないと思っていたきたい。

NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。PC以外のキャラクターすべてを指す。

GMがそれを楽しむ

時にはそれが物語のテーマや筋すら変えてしまにも関わらず……である。

瞬間を理解

プレイヤーが間違えた判断、選択を探ることもあるだろう。その行動を認めるか否かの判断はGMにしかできない。

重要なのは、プレイヤーとGMが納得できるかどうかだ。選択の結果が悲劇かどうかではない。

本冊子（一部以上）

4部あったほうがいい。ルールがわからなくなった時、GMがひとりて検索するよりプレイヤー全員で調べるほうが早いから。

サマリ

P54に記載してある。本冊子が人数分あるなら、サマリは別途用意しなくても構わない。

友人…3名

本書のシナリオは、PC3人用だ。

「強襲!! ロックウェイブ島」

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

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、RPG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に書き添えていく。GMだけがその瞬間を理解できる。この愉悅（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、切に願う。

意しくちやいけない。

- ・キャラクターシート3種（P55～60）
- ・戦場シート（P61～62）
- ・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個とザコ用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（一部以上）
- ・サマリ（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ってもいいだろう。

準備が整ったら、ゲーム開始だ。

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った。

そうしたら、GMであるキミがやるべきことは決まっている。プレイヤーに、自身の分身となるヒーロー（PC）を選んでもらうのだ。

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プレイヤーの前に広げ、切り取った各エントリー（P06）をプレイヤーの前で読み上げること。そして、どのPCがどのような特徴（おもにパ

ワーとか）を持っているか、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えたら、次は設定を決めよう。

設定とは、名前、個性、覚醒、年齢、性別などのような、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いる。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。サイコロを振って決めてもいい。サイコ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は、

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

選べるPC

体験セットで選ぶこので
きるヒーローは次の三種。

サイオン

サイオンとは、突然変異によつて生まれたミュータントのことだ。

鋼鉄のごと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。

テクノマンサー

アーマースーツや秘密兵器を使つて闘つヒーロー。命中判定不要でダメージを与える。すい。

ジャスティカ

特殊な力はないが、頼まれな意志で闘うのがジャスティカだ。高い防御能力が特徴。

エントリー

エントリーとはゲームスタート時点におけるPCの状況を記したものだ。

セッション前に内容を紹介することで、キャラクター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。

あたりを参考にしたい。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だろう。

プレイヤーからの質問にはなるべく丁寧に答えよう。大切なのは不安感を与えないことである。

「最初が上手いけば、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ったら、各プレイヤーにPC紹介をしよう。

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。トイレに行きたいこともある。1〜2時間に1回、5分ほどの休憩を取る。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01

PC：サイオン
キミは正義の味方、ヒーローだ。
キミは多数のウィランたちを捕らえることに難なく成功した。悪態をつくウィランたち。
通常であれば、警察に引き渡せばキミの仕事は終わりなのだが、今はどこも手が足りない。
キミは自身の手でウィランたちを超人刑務所のある島、ロックウェイブ島へと運送することになった。

「強襲!! ロックウェイブ島」エントリー02

PC：テクノマンサー
キミは正義の味方、ヒーローだ。
十代前半の少年ウィラン「ラウエイボーイ」の捕縛に成功したキミは太平洋上の施設、ロックウェイブ島を訪れた。ラウエイボーイは貧しい家庭に生まれ、ずっといた生活を送っていたものの、ヒーローとして戦つての姿を見て、今は反省の光も見せている。
果たして彼は、本当に更正できるのだろうか。

「強襲!! ロックウェイブ島」エントリー03

PC：ジャスティカ
正体を隠し、人知れず世のため平和のために戦つヒーロー。それがキミだ。
ロックウェイブ島へも太平洋上に浮かぶ科学研究施設「ロックウェイブ島」へ見学に来ていた。
見学の途中、キミたちは海から現れたウィランたちの襲撃を受ける。だが、友人たちの前で闘つてはいかない。キミがヒーローであることを、友人たちは知らないのだ。

様々な質問

キミは、プレイヤーからの質問に対して、その場答えを決めてもいい。
その際、その答えが本書にかかれていないことと異なっても構わないものとする。キミの答えは、ルールの記述の優先される。

PC紹介

プレイヤーは自分の「手番」が来るのを待っているもの。

PC紹介をひととおり行なうのは、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ち無沙汰になつてはいないかどうか、常に気を配る必要がある。また、本シナリオにはPC同士が出会うイベントを用意してある。PCはそれぞれ知り合ひであることもよいし、本シナリオで初めて出会ふことにもなる。

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。

さて。プレイヤーがPCを選択したら、いよいよシナリオセッションが始まる。

シナリオ概要

今回のシナリオ『強襲!! ロックウエイブ島』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、彼の野望を打ち砕くことができるだろうか？

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。

ドクター・ドミニオン

仮面をつけた科学者だ。潜水艦国家サイレント・サイエンスを率いて、ロックウエイブ島に現れる。

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。

本ゲームのシナリオは、複数のイベントから成り立っている。

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

解説

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、プレイヤーにも伝えるべきことだ。イベントの間、GMはイベントの内容がどの程度プレイヤー伝わっているのか、気をつけたい。伝わっていないか不明な場合は、大抵伝わっていない。

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。

イベントの読み方

・登場キャラクター

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。

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。

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、一度黙読しておくように。

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。

『イベント1：逮捕』

・登場キャラクター：サイオン

状況1

シャアツ!!

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。

さしたる苦勞もなく、キミはヴィランたちの

捕縛に成功した。

「へっ。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

ださる」

「いい気になるなよ。お前らの正義ごっこなん
ぞ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」

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。

解説

「サイオンのPC」はここで初めて登場する。

キミはPCが「強いヒーローであること」、

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ぬ。

また、このイベントの描写の途中、ヴィラン

のセリフを云うたびに、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NPCのセリフは、どれ

もPCが反応することを期待し選んでいる。

あのお方とは誰なのか? 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。PCの質問すべてに

答える必要はないのだ。PCがセリフを云った

イベント01

描写を上げる前に、必
ず「解説」を熟読しておこう。

状況

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
くいく。

ただし、キミがどんなう
まく状況を描写したとしても
プレイヤーが即座に会話を患
いつくとは限らない。
描写を読み上げる際は慌て
ずに、セリフをひたすら
繰り返すこと、プレイヤーの反応
を確認しよう。

待つてあげることが大事だ。
「何かセリフはありますか?」
とプレイヤーに訊いて
みるのも良いだろう。

ヴィランども

ヴィランたちの姿はGMが
決めてよい。迷ったマシン
ガンを持ったモヒカン姿の男
たち、としておこう。倒た
ヴィランの数は決まっていな

時点で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。

エンドチェック

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GM用の備忘録である。

□ヴィランと会話した

□ヴィランが脱獄するかもしれないという認識

を、プレイヤーが持った

□「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」



オリジン：サイオン

を読み上げ、次のイベントを開始すること。

状況2（結末）

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。

い。PC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。

あのお方

サイレントサイレンスの首
領、ドクター・ドミニオン
(P39/P40)のこと。本シナ
リオのボスキャラだ。このイ
ベントでは名前を出してもい
い。出さなくてもいい。

PCの家族のこと

もちろんヴィランの出来か
せである。このヴィランは、
PCの素性など知りはしない。
GMはそのことをプレイヤー
にきちんと伝えたほうがよい。
誤解は事故のもとだから。

脱獄するかもしれない

現状、ヴィランを連行でき
るのは「サイオン」のPC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
状態にある)。

必然的に、「サイオン」は
捕らえたヴィランたちを船に
乗せて、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

状況1

太平洋上に浮かぶ施設、ロックウエイブ島。激闘のすえ捕まえたヴィラン、ザ・ラナウェイボーイを連行するため、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、ラナウェイボー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いのは何故なんだ？」

「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、肩を落とすボーイ。

「アンタがオレの父さん（または母さん）だったら、よかったのになあ」

解説

「テクノマンサー」のPCが登場する。

ラナウェイボーイは反省しているが、まだまだ心は善と悪の間で揺らめいている。

——なぜ自分のために力を使わないのか？

ラナウェイボーイの言葉に、「テクノマンサー」はどのよ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」のヒーロー性を指し示すことになるはずだ。PCはボーイに冷たく当たってもいいし、元気づけてもいい。

正解はない。

GMは、PCがどのような返答をしたとしても、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

ラナウェイボーイ

十代前半の少年。貧しい家庭に生まれ、すでに生活を送っていた彼は、ある時自分が超人種であることに気づく。

当たり前のこと、その力で窃盗などの犯罪を繰り返す日々。

テクノマンサーが彼を捕まえたのは彼が自身のあの方に疑問を持ち始めた、そんな時だった。

父さん

「テクノマンサー」の性別や年齢によっては、そぐわない台詞となる可能性がある。適宜修正して欲しい。

否定せずに

もちろん、あからさまにおかしい行動や、他のプレイヤー、GMに迷惑をかけるような発言であれば話は別。何事にも限度はある。

いう行為のほうに意味があるからだ。

「エントリ01」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対して、「エントリ02」はヒーローの意志、ヴィランの弱さを表現することが目的だ。

エンドチェック

□ラナウェイボーイと会話した

□ラナウェイボー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。

状況2（結末）

「もっと早く、アンタに会っていれば、違った人生があったのかなあ」

そう呟く彼の後ろ姿が、やけに悲しく感じらるのだった。



オリジン：テクノマンサー

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わけにはいかない。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探ることができない。友人たちとともに避難に専念することになる。

状況2

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。超人科学国家サイレ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……」

ロックウェイブ島

この人工施設は、超人研究を専門として、各国から出し合って作られた。この国にも属さない島である。

地下には超人専用の刑務所がある。

刑務所、と云っても、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くための施設でしかない。

見学

本シ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曜の最中におこったイベントだ。ジャスティカの年齢や性別、職業は自由である。

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。

超人科学国家

超巨大海中要塞「ユカリオン」そのものを国土とし、地球上のあらゆる海に出没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。

予に尽くす喜び

労働時間は一日十六時間。給料は日給三六〇円。それでもなぜか不平は出ない。

友人と会話

友人たちがヴィランに怯え、不安が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。

解説2

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隷が大嫌い。とびきり悪そうに演出して欲しい。



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を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、クエリー三つ→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よう。

リトライ

リトライとはウェインの悪企みが成功するまでの時間的余裕を表すデータだ。

PCがチャレンジ判定（P22）に失敗するたび、リトライは一点ずつ減少する。リトライがゼロ未満になると、GMは即座に決戦フェイズを開始しなければならない。

使用し始める

一部のパワーは展開フェイズでも使用できる。パワーについては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

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）出目が成功率→判定成功
（1D100の）出目が成功率以下→判定失敗

クリティカルとファンブル

判定の出目が成功か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。

判定オフショーン

PCは、次の判定オフショーンを（基本的には）あらゆる判定に対して使用できる。

・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。

時）に行なうものではない。成功すること失敗すること、それぞれ意味があるときに行なうものだ。

十面体サイコロ

ゲームショップやネット通販で購入できる。スマホのダイスアプリを使ってもいい。

クリティカル

なお、成功率が100を超えた場合は「成功率マイナス100」以下の出目すべてをクリティカルとして扱う。出目が100であった場合、成功率に関わらず判定はファンブルとなる。

修正等の結果、成功率が0以下になった判定は、自動的にファンブルとなる。

判定オフショーン

「集中」「支援」は、ひとつ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。

クエリー

キャラクターを表現したいという欲求、欲望は何物にも代えがたい。

自分が何者であるのか。または何者であろうとしているのか？ 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PC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、PCひとりにつき一個のクエリーを用意したい。

GMが用意するクエリーは、NPCからの「問いかけ」を基本とするのが良い。

NPCの口を借りて、
「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氣や胆力を表わす言葉だ。グリットを1点消費することにより、ヒーローは次の恩恵のうちひとつを得る。

・判定、またはデスチャートの振り直し（ファールした判定を除く）

・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」D6点だけ増やす（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30）。

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？」

などを問うのだ。

これは「問いかけ」の形を採るとプ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ら、最後にグリット1点をグリットプールに加えること。

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。「PCが十分にロールプレイをした」「会話が終了した」「アタグダになった」「1イベントが長くなりすぎた」などが終了の判断材料だ。

PC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う。

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1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、次のイベントとしてリマークを宣言することもできる。

リマークが宣言された時点で、スポットライトがそのPCに当たる。カメラがPC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ってよい。NPCや他のPCを登場させ、対話を試みるという手もある。

描写と演出を終えたら、グリットプールに1点のグリットを追加すること。

GMは、このPCのクエリーにするか、クエリーを宣言した時点で指定しなければならぬ。指定するPCは複数でも構わないものとす。

クエリーは「問いかけ」を意味する言葉であるものの、必ずしも問いかけの形をとる必要はない。

クエリーの目的は、あくまでロールプレイを促すことにあるのだから。

獲得したグリットの合計点が、シナリオ終了時に各PC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。

PCの成長点

GMは、このPCのクエリーにするか、クエリーを宣言した時点で指定しなければならぬ。指定するPCは複数でも構わないものとす。

問いかけ

クエリーは「問いかけ」を意味する言葉であるものの、必ずしも問いかけの形をとる必要はない。

クエリーの目的は、あくまでロールプレイを促すことにあるのだから。

グリット

獲得したグリットの合計点が、シナリオ終了時に各PC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。

振り直し

振り直しは一度の判定もしくはチャートの使用につき一回までとする。

「ラウンド数」D6点増やす

つまり、「ラウンド数」D6、その後もラウンドが経過することによりD6ずつ増えるということだ。ダメージを増やす宣言は、ダメージロールを振る直前かよいものとする。

キャラクターの演出

時には描写や演出を思いっかない場合もある。そういった場合は無理にロールプレイをしなくていい。

ロールプレイの強制や強要は避けて欲しい。

このルールは楽しさを提供するもの、押しつけるのはダメだ。

グリットプール

グリットを溜める仮想的の保管庫。グリットはPC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イベント。

状況

ロックウエイブ島を訪れると、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。その奥から全身鎧づくめ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。

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ってしまう。

GM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。「余に引き渡してくれないかな？」という質問に対しては、どう答えてもよい。「サイオン」は言われた通りにヴィランたちを引き渡してもよいし、スキ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、グリットプールに1点のグリットを加えること。

エンドチェック

□ドミニオンと会話した

□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すること。

【イベント5：合流】

・テクノマンサー用のクエリーイベント。

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なのだ。なんとかしなければならぬ。

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

こいつはいったい何者だ？

協力し合うことは、できるだろうか？

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。

・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、グリットプールに1点のグリットを加えること。

エンドチェック

□PC同士で会話した

□PC二名が協力関係を築いた

□グリット1点を得た

状況2

そうこうしていると、PCふたりの背後から、巡回中のヴィランたちがやってくる。どうやらピンチ……かも知れない。

サイオン用の

展開フェイズの最初に行なうイベントだ。PCはサイオンのみが登場することを想定している。

出逢ってしまう

このイベントの目的はドミニオンの強さと「サイオン」の窮地を演出することにある。

ドミニオンに勝てない

あと二人ぐらい、自分と同程度の実力を持ったヒーローがいればなんとかなると思われる。

言われた通りに

ヴィランを引き渡した場合、ドミニオンは「サイオン」を敵と見なさない。「サイオン」はドミニオンに協力する振りをしてもいいし、その場から立ち去ってもいい。「サイオン」が戦闘を望んだ場合、判定の必要なく敗北する。ドミニオンに慈恵の心があれば、死なずに済むかも知れない。

合流

ここで初めて、二人のPCが出会うことになる。出合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い。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、PCの合流には、「GMが小休止できる」という効果があることも忘れてはならない。PC同士が話している間、GMは黙ってそれを見ていればいいのであり、正直に云えば楽ができるのだ。GMがしゃべってばかりのセッションは、プレイヤーにとって退屈ということもある。

情報を交換

イベント開始時点で、PC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ことによって、その疑念を晴らさなければならぬ。

『イベント6：合流②』

・ジャスティカ用のクエリーイベント。

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つめて、いい気になっているようだ。

「げひひ。ドミニオン陛下に桶突くとは、愚かなヤツらよ。よっぽど死にたいと見えるのう？げひひ」

「ひやはは。しかもたったふたりで!! 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「ジャスティカ」が他のPCと合流することにある。

ジャスティカがダクトを飛び出し、他のPC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い。

どちらにしろ、PC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ろう。

イベント終了時、グリットプールに1点のグリットを加えること。

エンドチェック

- PC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い。

クエリー

このイベントはクエリーではあるが特に質問や問いかけは存在しない。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04でドミニオンにヴィランを引き渡していた場合、このイベントのヴィランのセリフに「この裏切り者め!!」などを追懐するよい。

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。冗長な手続きはなるべく減らそう。

次のイベントを開始

リマークを使えば、プ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(つまりこのタイミング)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。

チャレンジの運用

チャレンジはGMが宣言することで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。

PC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、PC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。

リトライ

リトライとは、PCがチャレンジ判定に失敗していい回数のことだ。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、PC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る。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2だ。

ーに伝えるのが効果的だ。リマークはいつでも戦闘の最中でも使用できる。

休息

ヒーロー活動は大変なエナジーを消費する。ヒーローとして休息は必要なのだ。

プレイヤーはイベントの終了時に「休息」を宣言することで、全PCのライフ、サニティ、クレジットを1D6点ずつ回復してもよい（それぞれダイスを振ること）。また、一部のパワーは「休息」を宣言することで再使用が可能になる。

「休息」を宣言すると「リトライ」が1点減少する。

チャレンジの達成／未達成

チャレンジの達成／未達成は決戦フェイズでの戦闘に影響する。

複数のチャレンジを達成していれば、決戦フェイズでの戦闘は有利になる。また、複数のチャレンジが未達成であったなら、決戦フェイズ

での戦闘は厳しいものに成らざるを得ない。

重要なことはチャレンジひとつの達成／未達成で全てが決まってしまうわけではない、ということだ。それぞれのチャレンジは達成することに意味があるべきだが、それだけですべてが決まってしまうとつまらぬだろう。

チャレンジ未達成によるペナルティは、GMが各シナリオごとに決定する。未達成によるペナルティは展開フェイズ開始時に公開してもよいし、公開しなくてもよい。

チャレンジの終了

すべてのチャレンジを達成した時点、または未達成のチャレンジがある状態でリトライが0未満になった時点で展開フェイズを終了し、決戦フェイズを開始する。

リトライ

リトライが0の場合、「休息」は宣言できない。

0未満

つまり0であれば問題ない、つまり0。

イベント7：浮上

・PC全員登場

状況

潜水艦が浮上し、海岸に接触した。

開放されたヴィランたちは潜水艦を目指して我先にと殺到する。囚われた科学者達がそれに続く。

キミたちは、その一群の中に虚ろな目をしたラナウェイボーイの姿を認めた。

解説

本シナリオ初のチャレンジイベント（P22）だ。科学者やボーイはドミニオンの人格矯正光線を浴びて、言いなりになっている。彼らを助けなければならない。

チャレンジ判定

目的は、ラナウェイボーイや科学者達が潜水艦に連れ込まれるのを阻止することだ。

このチャレンジを達成するには、次の三つのチャレンジ判定に成功しなければならない。

①、②、③の順で判定すること。それぞれ、別のPCが判定しなければならないものとする。

① 科学者たちを正気に戻す

判定：〈心理〉 or 〈交渉〉 一回

② ヴィランたちを倒す

判定：〈白兵〉 or 〈射撃〉 or 〈霊能〉 一回

③ ラナウェイボーイを正気に戻す

判定：〈心理〉 or 〈交渉〉 一回

失敗した場合

このチャレンジを未達成のまま決戦フェイズに移行した場合、洗脳されたラナウェイボーイが敵として登場する。

我先にと殺到

サイレントサイレンスの真の目的は、ヴィランの勧誘と科学者の誘拐にある。つまり、このまま彼ら全員を潜水艦に乗せてさらっていくつもりなのだ。

判定

GMは「集中」や「支援」(P16)の行動オプションについて、このタイミングで説明してあげると良いだろう。

洗脳された

決戦フェイズにおいて、ある条件を満たした場合、ボーイはドミニオンを抱えて逃げる。逃がされた場合、バッドエンドだ。

「イベント8: 爆弾」

・PC全員登場

状況

施設から、職員が慌てて飛び出してへる。
「大変です。爆弾が!!」
どうやら施設内に时限爆弾が仕掛けられたらしい。キミたちはどうにかしてこれを解体し、施設を守らなければならない。

しかも、あまり時間は残されていないようだ。

解説

チャレンジイベントその2だ。

爆弾は数力所に設置されたと思われる。PCは爆弾をすべて探し出し、爆弾解体方法を調べ、爆弾を解体しなければならない。

サイレントサイレンスの潜水艦が岸を離れる

までに解体できなければ、ドミニオンたちを見逃がすことになってしまう。

チャレンジ判定

このチャレンジを達成するには、次の三つのチャレンジ判定に成功しなければならない。

①、②、③の順で判定すること。

このチャレンジ判定は、ひとりのPCが連続して行なってもよいものとする。

① 爆弾をすべて探し出す

判定：〈知覚〉一回

② 爆弾の解体方法を調べる

判定：〈科学〉一回

③ 爆弾を解体する

判定：〈作戦〉マイナス10% 一回

数力所に設置

職員が見つけた爆弾はひとつだけである。

だが、サイレンの目的が施設の破壊にあるとすれば、爆弾がひとつきりとは考えにくい。

いくつかの爆弾が施設に設置されたかは不明であるが、施設の規模、爆弾の威力などを考慮すれば、設置数と設置ポイントには限られてくるだろう。

チャレンジ判定

PCはイベント7で集中や支援を使い過ぎていないかもしれない。

GMは「集中や支援は戦闘中にも使えるよ。今使いきると足りなくなるかもね」と教えてあげよう。

失敗した場合

このチャレンジが未達成のままの場合、決戦フェイズの3ラウンド目の終了時に島全体が爆発する。

PCは、決戦フェイズ中もこのチャレンジ判定を試みることができる。ただし、チャレンジ判定をするPCは、そのラウンドの戦闘に参加できない。

毎ラウンド開始時に、すべてのPCは「戦闘に参加する」か「チャレンジ判定を行なう」か選択すること。

チャレンジ判定を選択したPCは、そのラウンドの終了時に一回、チャレンジ判定を行なうことができるものとする。

3ラウンド目の終了時、爆弾を解体できていなければバッドエンドだ。

なお、すべてのPCがチャレンジ判定を選択した場合、サイレント・サイレンスの潜水艦は

PCの目の届かないところまで潜ってしまう。つまりそこで戦闘終了とする。

エンドチェック

□すべてのチャレンジ判定に成功した

□リトライが0未満になった

いずれかの項目をチェックしたら、決戦フェイズを開始すること。PCはドミニオンにいる潜水艦へと向かうことになる。

もう一度、休憩しよう

戦闘が始まってからだ、トイレに行くのもままならない。決戦フェイズの前には休憩を入れよう。気分をリフレッシュしてから、最後の闘いに望むのだ。

そしてキミは、プレイヤーが休憩している間に戦闘のルールを読んでおこう。

チャレンジ判定を選択

チャレンジ判定を選択したPCは行動順ロールを行わず、戦場シートの戦場エリアに自身のコマを置く必要もない。前ラウンド、チャレンジ判定を選択したPCが改めて戦闘に参加する場合、そのPCのコマはエリア、もしくはエリア2に配置される。

ラウンド進行の流れ

①ラウンド開始

②行動順ルール (P 28)
戦闘に参加するキャラクターは1D10を振り、ターン・カウンタにコマを置く。

③アクション (P 29)
最も数値の低いカウンタのキャラクターがアクションを行なう。

④カウンタ確認
アクションを行なったプレイヤーは、アクションごとに決められた数だけターン・カウンタのマスを進める→③へ

⑤ラウンド終了
すべてのキャラクターが「行動済み」になったらラウンドを終了する。

⑥次ラウンドへ
戦闘を継続するなら①へ戻る

を配置するか決定する。PCを先に配置させてもよいし、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「エリア4」に置き、それ以外の敵のコマをすべて「エリア3」に置くこと。

ラウンド開始

・行動順ルール

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。それが行動順ルールだ。行動順ルールは、毎ラウンド開始時に行なう。
出目と同数のターン・カウンタのマスの、各キャラクターのポーン(もしくはボスユニットとか)を置くこと。

行動順ルール

本シナリオにおけるヴィランの行動順は固定である。ドミニオンは3。それ以外のヴィランは7のマスのコマを置くこと。

カウンタ

各キャラクターは1ラウンドに複数回の行動を採ることができる。
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、クロウベリング・タイムの始まりだ。

決戦フェイズ

ヴィランと決着をつけるための戦い。それが決戦フェイズだ。

バトル

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のコマを置くこと。

ラウンド進行の流れ

初期配置

PCを配置できるエリアは2つだけ。「エリア1」および「エリア2」だ。

戦闘開始時、GMはどの順番でキャラクター

ヴィランと決着

P 27〜27までは戦場のルールが続く。ドミニオン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う。

エリア

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(P 61)を使って表現する。

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

NPC

NPCとは、PC以外のキャラクターのこと。つまり敵はすべてNPCだ。

キャラクターの出目が1なら第1ターン目に、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）。行動順ル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）マスにポ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こと。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

を「アクション」という。アクションを行なったキャラクターは、アクションごとに定められたターンを消費する。

たとえば、10ターンを消費するアクションを行なったなら、カウンタのマスを進めること。

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」状態となる。「行動済み」状態は各ラウンドの終了時に回復する。

「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。

「代償」様々

・基本攻撃

キミは任意の技能の判定を行なう。成功した

パワーの使用

パワーとは、ヒーローやウ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」に対して「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0を下回った場合、そのキャラクターにはデスチャートを適用する（判定に失敗した場合など、効果を目標に与えられなかった場合でも代償は支払うこと）。

・属性

「攻撃」「強化」「弱体」など。そのパワーの大

出目が1

パワーなどによって、行動順ルールの結果にマイナス修正が入ることがある。その場合であって、行動順ルールの結果が1を下回るとはならない。1が最低値である。

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うことができる。

カウンタが21以上

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「何もしない」ことを行なう。

「効果」を与える

パワーの効果欄に記述されていない限り、基本的には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る場合には、「○○判定を行なう」この判定に失敗したキャラクターは「」のように記述している。

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、デスチャート送り、といったこともあるのだ。

場合、「射程」以内にいる目標1体に、106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」ことを選んでもよい。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。

まかな特徴を表している。

・判定

目標に「効果」を与えるために成功しなければならぬ判定。

「判定：○」と書かれているパワーの場合、判定は必要ない。自動成功だ。

それ以外の場合、目標に効果を与えるには、判定に成功しなければならない。「○○+20%」などのように修正を持つパワーもある。これらの修正は効果欄には記述していないので注意してほしい。

・タイミング

「行動」「継続」「特殊」の3種。

「行動」は自身のターンにアクションとして使用する。

「継続」は常時効果があること。

「特殊」は効果欄に使用タイミングが書かれていることを表す。

・射程

目標に届く最大の距離を表わす。

「射程：0」なら自分と同じエリアにいるキャラクター。「射程：1」なら隣接するエリアのキャラクターまで目標にできる。

「射程：2」は目標が自身である場合のみ用いられる。

・目標

目標の数。いくつかのタイプの表記がある。

「目標：n体」であれば、n体までのキャラクターを目標にできる。複数のキャラクターを目標とする場合、射程内であれば、別のエリア、別のエリアから目標を選んでもよい。

「目標：nエリア」の場合は、n個のエリア内

にいるキャラクターを、敵味方問わず目標にする。

「目標：自身」のパワーはキミ自身のみを目標にできる。

・代償

パワーを使用した後に失われるモノ。

ターン、ライフ、サニティ、クレジットの4種類がある。パワーの判定に失敗しても代償は支払うこと。パワーを使用した結果、ターンが21以上になったキャラクターは「行動済み」状態となる。

・効果

キミが目標に与える効果だ。上記の判定に成功した場合、ここに書かれた記述がそのまま目標に適用される。

また、判定に失敗した場合、効果は適用され

ない。たとえば「このパワーは、一度使用すると「休息」を行なうまで使用不可となる」などの記述も効果の一部である。

つまりパワーの判定に失敗した場合、「使用不可になる」効果も適用されないため、再度使用する事が可能だ。

攻撃

属性の項目に「攻撃」を含むパワーの使用、もしくは基本攻撃を行なうことを「攻撃」と呼ぶ。「属性：攻撃」のパワーは、多くの場合、いずれかのエナジー（ライフ、サニティ、クレジット）を減らす。

ダメージ

攻撃によってライフを減らすことを「ダメージを与える」と表現する。

判定

パワー使用時の判定の目安がソロ目であった場合、その判定はクリティカルがファンブルとなる。判定が成功ならクリティカル、失敗ならファンブルだ。

クリティカルした場合、そのパワーで消費する代償は1/2（端数切捨て）となる。逆にファンブルだった場合、その代償は2倍となる。

たとえば「代償：ターン10」のパワーの場合、クリティカルすれば「代償：ターン5」、ファンブルすれば「代償：ターン20」となる。

代償

代償に「ターン」を消費するパワーをラウンド進行時以外に使用する場合、代償を支払う必要はないものとする。

エナジーを減らすパワー

体験セット内にライフ以外を減らすパワーはない。

記述がそのまま目標に

若干の例外はある。「目標：自身」のパワーの場合、効果欄の目標は「キミ」と記述している（これは単に解りやすさを優先しただけで、特に他の意味はない）

ダメージの計算式はパワーやアクションごと
に異なる。

たとえば『ボーンエッジ』の場合は効果欄に
「1D6+2」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
「1D6+2」点減らすことを意味する。

ショックとステイグマ

攻撃によってサニティを減らすことはショッ
ク、クレジットを減らすことはステイグマとい
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マだ。

ロスト

・エナジーがゼロ未満になったら？

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った

PC、つまり死線を超えたヒーローには「デス
チャート」を適用する。

ライフならば「デスチャート…肉体」、サニ
ティならば「デスチャート…精神」、クレジッ
トならば「デスチャート…環境」を適用する。

エナジーがマイナスのヒーローは、更にエナ
ジーが1点以上減る度に「デスチャート」を適
用する。

たとえば、ライフがマイナス3のヒーローが
『チェインムーブ』（ライフ2点分）を使用した
ら、そのヒーローは「デスチャート…肉体」を
参照し、「5+1D10」の項目を適用すること
になる。

（デスチャートは代償を支払った直後に適用す
る。つまり、パワーの効果を使用した後である）
「死亡」「絶望」「汚名」の3つのいずれかを受
けた状態を「ロスト」と呼ぶ。

・ヒーロー以外の場合

ヒーローでないキャラクターは、各エナジー
が0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

「死亡」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。

回復する方法はほぼないので、諦めて新しい
キャラクターを作ろう。

絶望

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

回復する方法はほぼないので、諦めて新しい
キャラクターを作ろう。

汚名

「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、
という点だ。

デッドライン 臨死状態

ライフ、サニティのいずれか、もしくは両方
が0未満の状態。この状態になったヒーローは、
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。

ショックとステイグマ

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。そのデータ
はルールブックに記載予定
だ。

ロスト

死亡、絶望、汚名はセッシ
ョン終了しても回復しない。

臨死状態

臨死状態とは、死線を越え
たヒーローにのみ連するこ
のできる、起死回生の境地で
ある。つまり、とても強くな
る。

0未満

つまり、0ならば臨死状態
ではない。

イベントの終了時

イベントの最中にライフや
サニ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。

イベント終了時点でライフ
やサニティが0未満だった場
合、それらは0まで回復する。

『イベント9：戦闘』

・PC全員登場

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・ドミニオンを倒すだけだ。

ドミニオンと部下たちが、キミらの前に現れて云う。

「よくもやってくれたものだ。余に桶突いたこと、あの世で後悔するがいい！」

「貴様らを殺した後、もういちど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」

そういつと、ドミニオンは攻撃の構えを取った。戦闘開始だ。

解説

さて。戦闘ルールの説明は終わった。

ドミニオンとのバトルイベントを始めよう。

1. コマの配置

「エリア4」にドミニオンのコマを、それ以外の敵を「エリア3」に置いた後、プレイヤーがPCのコマを「エリア1」「エリア2」のいずれかに置く。

2. 行動順の決定

「行動順ロール」を、PC全員一斉に行なう。ヴィランは行動順ロールを行わない。

ドミニオンの行動順は3。SSメンバーは7、ラナウェイボーイは1と決まっている。

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

戦闘ルール

この戦闘では、PCのうち数名がデスチャート送りになる可能性が高い。

PCのライフ（または「ニティ」）が0未満になったときには、臨死状態についての説明を忘れないよう、気をつけて欲しい。

ヴィランは行動順ロールを

2ラウンド目以降も行動順ロールは行わない。

戦術

GM側は、PCが20点程度のライフを持っていると想定して闘うと戦術を立てやすい。実際はもっと少ない場合が多いのだが、油断は禁物。PCの能力を侮ってはいけないのだ。

だけターン・カウンタを進める。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。

ヴィランの戦術

・ドクター・ドミニオン

ドミニオンは1ラウンドめの最初のアクションとして《拡散レーザービーム》を使う。PC全員に攻撃できるぞ。「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、失敗したら3D6点のダメージを与えるのだ。

ダメージを与え終わったら、ドミニオンのカウンタを進めること。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ぼう。

・SSメンバー（4体）

SSメンバーは《ハンドガン》で攻撃する。

ドミニオンと違って、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個振って、出目が75以下なら命中だ。目標に《運動》判定をさせよう。

ラナウェイボーイ

ラナウェイボーイは「イベント07」が達成できなかった場合にのみ登場する。決戦フェイズにおいては、プレイヤーに「勝てないな」と思わせる役割を持つ。

彼の行動は簡単で、毎回《怪波》を撃つだけだ。PCが彼を倒すには、平均して3アクション程度かかる。その間、他のヴィランがPCを攻撃する時間が稼げる異段だ。

もしラナウェイボーイが倒れるより早く、ドミニオンのライフが10以下になったなら、ラナウェイボーイはドミニオンを連れて《逃げる！》を選択する。PCがドミニオンに逃げられた場合、サイレントサイエンスは島を脱出してしまふ。つまりバッドエンドだ。

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っているようなら、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。

・テクノマンサー

ラウンド開始時には、忘れずに《支援部隊》を使っておこう。クレジット5点の消費は痛いものの、PC全員のダメージが+2されるのは結構デカい。

《誘導弾》で自動命中攻撃を繰り返しつつラウンド終了間際に《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。

・ジャステिका

まずはターン消費の少ない《サブウェポン》を使い、次に《スティングレイピア》で近く

の敵を攻撃しよう。
《バリエ》は味方へのダメージを軽減するパワーだ。1ラウンドにつき一回使えるから、気軽にバンバン使ってしまう。

《ボーンエッジ》

このパワーのように、効果欄にパワーを回避するための判定が書かれていない場合、目標はパワーを避けるための判定を行なうことができない。基本的に、回避判定や対抗判定などは存在しないゲームなのだ。

《支援部隊》

たとえば《誘導弾》(P57)は《支援部隊》の効果中であれば最低5点のダメージを与える。

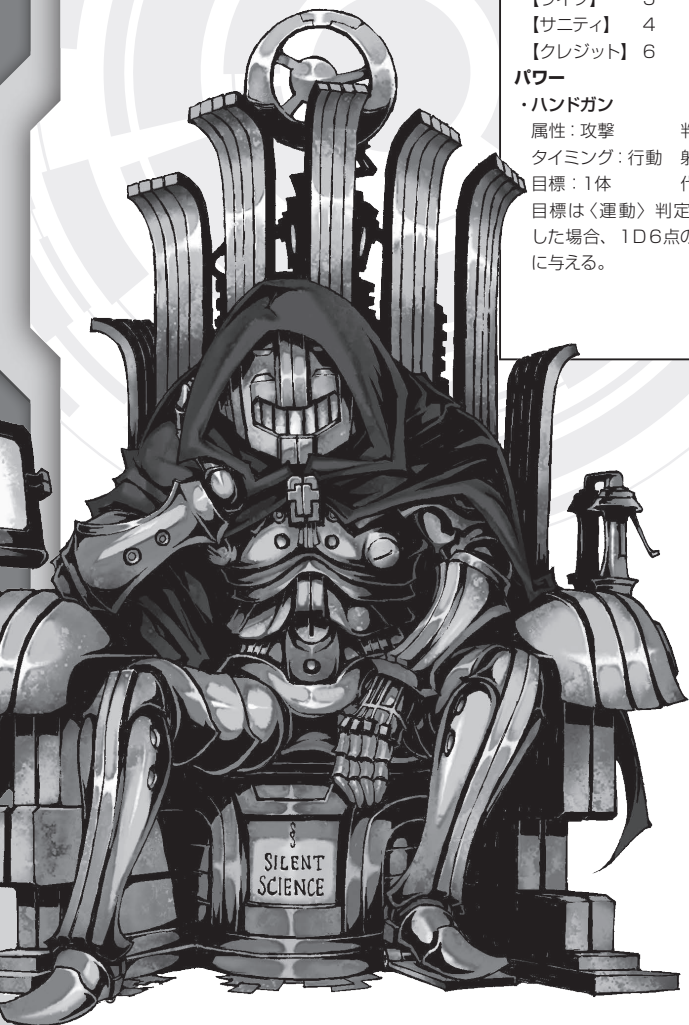
決戦フェイズでの戦闘

戦場	ターン カウンタ	
エリア4	1	R
	2	
エリア3	3	D
	4	
	5	
	6	
エリア2	7	S
	8	
	9	
	10	
		21以上 (行動済み)

D：ドクター・ドミノオン
R：ラナウェイボーイ
S：SS メンバー

ドクター・ドミノオン

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
 ドミノ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・ドミノオン

能力値	技能(成功率)
【肉体】 40	射撃 80% 運動 50%
【精神】 50	霊能 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。

余韻フェイズ

物語の締めくくり。後日譚。エピソード。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。

プレイヤーの描き

「なにかやりたいことはありますか？」と訊けばいいだけだ。

特に思いつかなければ、ドミニオンと会話した、他のPCへの感謝を述べるのもいいだろう。

演出して欲しい

余韻フェイズの演出を終えたら、本シナリオは終了する。互いに感謝を述べるなどしてセッションを振り返るのも良いだろう。

キミたちは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、島のあちろちろから聞こえてくる。そう。キミたちは勝ったのだ。

・サイオンのエピソード

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と、そこにドミニオンの姿を認める。ドミニオンは悔しそうにわめき散らす。「国家元首たる余を、かような小汚い牢に押し込むとは!!」「ここから出せ!!」さて。なんと声をかけようか?

・テクノマンサーのエピソード

ラナウェイボーイをどう扱うか? ボーイに

対して誠意ある態度を取っていたなら、ボーイから感謝の言葉があるだろう。ボーイはキミに対し、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。彼はきつと、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ソード

友人たちは「アンタ、どこに行ったの?」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ったねえ。『ジャスティカ』が敵を蹴散らすトコ見た?」などのようなセリフを「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まるでないようだ……。キミは友人たちとともに、島を後にした。

「強襲!!」ロックウェイブ島」F・N.

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・カリミティ事件

二〇世紀中頃、二度目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こった。

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、もはや何処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・カリミティ事件

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、

その殆どが返り討ちにあっ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の、世界は多くのヒーローを失い、危機的状況に陥った。

現在

セカンド・カリミティ事件から数ヶ月が経った今、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、危機的状況に晒されている。

法律

超人種に対する態度は、世界各国さまざま。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。

ファースト・カリミティ

ファーストとは呼ばれるものの、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

人類とは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もある。

その形態、発生経緯があまりにも多岐に渡るためか、現在に至るまで明確な定義は存在しない。

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ブリアンズ・シックスは、所属する者のほとんどが殺されるか、再起不能となったため、その機能を果たせない状態にある。

入国を禁ずる国

こうだった国は、超人種の脅威に対抗するためという名目で核武装を強化している。

超人種登録を義務化

義務はあっても罰則はない。そもそも人類が超人種を罰することこそ、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多い。つまり、マスクを被った只の人間だ。
ジャスティカは単に悪意の力によってヒーローと呼ばれている。

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チカラのこと。

ガーディアンズ・シックス

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

セカンド・カラムティ事件

フォーセイコン・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がヒーローとなったきっかけを表わすデータだ。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。シーンと呼ばれてもよい。

エントリー

物語の導入部。プレイヤーは任意のエントリーを選び、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からの問いかけによってロールプレイを促すことをが多いため「問いかけ(クエリー)」と呼ぶが、必ずしも問いかけ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ずつ増える。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

本書は二〇一七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稲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」ミスディック、「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、楽しみではないのだが）一癖も二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。

本コンテンツは、KADOKAWAド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。よろしく願っています。

二〇一七年三月吉日

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。

デスチャート (精神): サニティのマイナスの値+1D10

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、自身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〔混乱〕ポイント2点を得る。〔混乱〕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〔混乱〕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	宇宙開闢の理に触れるも、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。

デスチャート (環境): クレジットのマイナスの値+1D10

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	キミの悪評は大きなものようだ。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負担が、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&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。

デスチャート (肉体): ライフのマイナスの値+1D10

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。闘いは続く。
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、自身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、自身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点を失う。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	叙事詩的一撃!! 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	神話的一撃!! 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	ブロー	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	ベネトレイト	貫く
9	ショット	撃つ
10	キル	殺す

【神話／夢】

No.	名前	意味
1	アポカリプス	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	デッド	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	ファイアー	炎
4	ダーク	暗い
5	ナイト	夜
6	ファントム	幻影
7	トーチ	灯火
8	フラッシュ	閃光
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	カナリー	カナリア
4	ロビン	コマツグミ
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	ダック	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	フースター	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	プール	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	ナイヴス	短剣
2	ソード	剣
3	ハンマー	鎚
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	レイザー	剃刀

【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	ボーン	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、さらに出目がソロ目(=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、さらに出目がソロ目(=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もよい。

・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、ヒーローにしか負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

クエリーとは、PCにロールプレイをして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。

・グリットプール

困難に立ち向かう勇氣。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、もしくはデスチャートの振り直し(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、恵菜
19~24	オガミ/尾上	ギンガ/銀河	カノン/花音、観音
25~30	カイ/甲斐	ケンイチロウ/健一郎	サラ/沙羅
31~36	サカキ/榊、阪木	ゴウ/豪、剛	シズク/雫
37~42	シジド/矢戸	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	ウォーゲン
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	スバイク	グウェン	カーター
31~36	ダミアン	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)

覚醒: 再生(キミは一度死にかけた結果、ヒーローして生きることを選んだ)

ファッション: ストリート (バトル) マスク&タイツ

リマーク



リマークを宣言後、↑をチェック

DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

エナジー

ライフ

現在値

/20

最大値

サニティ

現在値

/16

最大値

クレジット

現在値

/12

最大値

能力値

【肉体】

38

【精神】

22

【環境】

20

技能

技能名: レベル 成功率

〈白兵〉Lv. 20	=	58 %
〈射撃〉Lv. 10	=	38 %
〈運動〉Lv. 10	=	48 %
〈生存〉Lv. 10	=	48 %
〈操縦〉Lv. 10	=	38 %

技能名: レベル 成功率

〈霊能〉Lv. 10	=	22 %
〈心理〉Lv. 10	=	22 %
〈意志〉Lv. 10	=	22 %
〈知覚〉Lv. 10	=	22 %
〈追憶〉Lv. 10	=	22 %

技能名: レベル 成功率

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

パワー

■パワー (オリジン) ●サイオン

ボーンエッジ

属性: 攻撃 判定: 白兵+20%
タイピング: 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)

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従を許さないものの、射程が短いのが難点。

■パワー (オリジン) ●サイオン

硬質化

属性: 強化 判定: 生存+20%
タイピング: 特殊 射程: ー
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。キミが受けるダメージを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。

一時的にはあるが、キミは自分の肉体を鋼のように堅くすることができる。

■パワー (オリジン) ●サイオン

突撃

属性: 移動 判定: ー
タイピング: 行動 射程: ー
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。
ボーンエッジの直前に使おう。

■パワー (オリジン) ●サイオン

チェーンムーブ

属性: 強化 判定: ー
タイピング: 特殊 射程: ー
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

年齢: 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)

ファッション: スーツ (バトル) パワードスーツ

リマーク



リマークを宣言後、↑をチェック

DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

エナジー

ライフ

現在値

/ 12

最大値

サニティ

現在値

/ 16

最大値

クレジット

現在値

/ 20

最大値

能力値

【肉体】

23

【精神】

20

【環境】

37

技能

技能名: レベル 成功率

〈白兵〉Lv.	=	23	%
〈射撃〉Lv.	=	23	%
〈運動〉Lv. 10	=	33	%
〈生存〉Lv.	=	23	%
〈操縦〉Lv.	=	23	%

技能名: レベル 成功率

〈霊能〉Lv.	=	20	%
〈心理〉Lv.	=	20	%
〈意志〉Lv.	=	20	%
〈知覚〉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

誘導弾

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「読み」である。

■パワー(オリジン) ●テクノマンサー

テックアーマー

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

属性: 攻撃 判定: -
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 1エリア 代償: ターン20
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かます。それだけだ。

■パワー(オリジン) ●テクノマンサー

支援部隊

属性: 装備 判定: -
タイミング: 特殊 射程: 3
目標: 3体 代償: クレジット4
効果: 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)

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: ジャスティカ

年齢: 性別:

個性: 勇敢(困難に屈しない)

覚醒: 憧憬(映画や漫画、小説を読み、ヒーローになった
と思った)

ファッション:
(カジュアル) 制服 (バトル) マスクのみ追加

リマーク



リマークを宣言後、
↑をチェック

DEADLINE HEROES RPG

デッドラインヒーローズ

エナジー

ライフ

現在値

/ 16

最大値

サニティ

現在値

/ 20

最大値

クレジット

現在値

/ 16

最大値

能力値

【肉体】

18

【精神】

17

【環境】

15

技能

技能名: レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. 28	= 46 %
〈射撃〉 Lv.	= 18 %
〈運動〉 Lv. 26	= 44 %
〈生存〉 Lv.	= 18 %
〈操縦〉 Lv.	= 18 %

技能名: レベル	成功率
〈霊能〉 Lv.	= 17 %
〈心理〉 Lv. 20	= 37 %
〈意志〉 Lv.	= 17 %
〈知覚〉 Lv. 26	= 43 %
〈追憶〉 Lv.	= 17 %

技能名: レベル	成功率
〈作戦〉 Lv.	= 15 %
〈隠密〉 Lv.	= 15 %
〈交渉〉 Lv.	= 15 %
〈科学〉 Lv.	= 15 %
〈経済〉 Lv.	= 15 %

パワー

■パワー (オリジン) ●ジャスティカ

スティンガーレイピア

属性: 攻撃 判定: 白兵+20%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
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、しくじる可能性は半分になる。

■パワー (オリジン) ●ジャスティカ

パリティ

属性: 妨害 判定: -
タイミング: 特殊 射程: 0
目標: 1体 代償: ターン1
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。

■パワー (オリジン) ●ジャスティカ

サブウェポン

属性: 攻撃 判定: 白兵
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン2
効果: [1D6+2] 点のダメージを目標に与える。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。(※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)

手数が増えれば、勝機が近づく。

■パワー (オリジン) ●ジャスティカ

心機一転

属性: 回復 判定: 生存+50%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン6
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。

○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

回

□□

クエリー

3

回

□□□

リトライ

2

回

□□

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

◆行動順ルール (p28)

各ラウンド開始時、すべてのキャラクターは1D10を振る。次に目目に等しいターン・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。