

## 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。

ただ、超人が街を歩くのは、銃器を持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ら、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うことを不安視する向きはどの国でも根強い。

### 正体

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。

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

### 入国を禁ずる国

こういった国は、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いる。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。

## 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&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   | 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   | プースター  | 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zing   | 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&amp;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:  
(カジュアル) 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%  
タイミグ: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%  
タイミグ: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:—  
タイミグ: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。  
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:—  
タイミグ: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

パリイ

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。