



×



デッドラインヒーローズRPG「半熟英雄」コラボセット



本書はスクウェア・エニックスから発売された
iOS/Android用のゲームアプリ、
「半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!」
の内容を元に制作された、
デッドラインヒーローズRPG用の
ミニ・サプリメントです。



KADOKAWA

©1992,2002,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KÔBO ©Takashi Osada / Rommel Games

ROMMEL GAMES

オリジン… 半熟英雄



○半熟英雄について

『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』は、先日スマートフォン用のアプリとしてリメイクさればかりのリアルタイムシミュレーションロ

ール『プレイングゲーム』だ。

プレイヤーはアルマムーン王国の当主、半熟英雄となつて、将軍や兵士を雇つたり築城を行なつたり敵の城を攻め落としたりエッグモンスターを召喚したり温泉に浸かつたり女の子に家を買ってあげたりしながら、敵との戦いを繰り広げていく。

そういう、全編コメディイタッチの作品だ。

本稿はKADOKAWAより発売中のRPG『デッドラインヒーローズ』シリーズのルールを利用して『半熟英雄』を再現してみよう、といふ無茶な企画^{コラボ}が通つてしまつた結果、制作されたものである。

○使い方

『オリジン…半熟英雄』は、その名の通り、『半熟英雄』の主人公をモチーフとしたオリジンだ。

半熟英雄は、3つの特殊なルール（&データ）を用いる。

まず第一に『たまごをつかう』によつて、エッグモンスターを誕生させ、一緒に戦うことができる。エッグモンスターはラウンドの開始時に現れ、ラウンドの終了時に卵に戻る。どんなモンスターが現れるかは、そのときの運次第だ。次に『きりふだ』。これは同時に3つ取得できる。何が取得できるかはやはり運次第である。最後は『おくのて』。うまくいけば、敵にダメージを与えるのが、失敗することも多い。危険なパワーといえよう。

これらのルールを駆使して、半熟英雄は活躍する。かなり出自に左右されるデータだ。

双方の題名に「ヒーロー」の四文字が入ついたから、といつただけの理由で「コラボ……」なのかもしない。

《おくのて》
《おくのて》で城ボインツを増やせば、役つ脚の手が発動しやすくなるぞ。

無茶な企画
双方の題名に「ヒーロー」の四文字が入ついたから、といつただけの理由で「コラボ……」なのかもしない。

・能力値修正

【肉体】 $15+2D10$ （最低25）
【精神】 $15+2D10$ （最低25）
【環境】 $15+2D10$ （最低25）

・初期技能レベル

20点を任意の3つの技能に割り振る。

・初期エナジー（最大値）

16、14、12を【ライフ】【サニティ】【クレジット】に割り振る。

・移動適正

「オリジン…半熟英雄」のキャラクターは、「移動適正：水中」を得る。

・卵ポイント

「オリジン…半熟英雄」のキャラクターは、各セッションの開始時に「卵ポイント」4点を得る。

「オリジン…半熟英雄」のキャラクターは、各セッションの終了時にすべての「卵ポイント」を失う。

■パワー ●半熟英雄

たまごのかいふく

属性:回復 判定:－
タイミング:行動 射程:－
目標:自身 代償:ターン2
効果:キミの卵ポイントが3点以下の場合、卵ポイントの現在値を4点に変更する。このパワーは1シナリオに1回まで使用できる。

ほんがららった へんがららった
どんがらがった
ふん♪ ふん♪

■パワー ●半熟英雄

ちくじょう

属性:強化 判定:経済+40%
タイミング:行動 射程:0
目標:1エリア 代償:ターン4
効果:目標のエリアは城ポイント1点を得る(初期値は0)。キミは4点のライフを失う。この効果は累積する(最大5)。

堅固な城があれば、奥の手が成功しやすくなる。

■パワー ●半熟英雄

もうこうげき

属性:攻撃 判定:白兵+40%
タイミング:行動 射程:1
目標:1エリア 代償:ターン20
効果:2D6点のダメージを目標(味方除く)に与える。
部下とともに、一斉に攻撃を行なう。

■パワー ●半熟英雄

たいきゃく

属性:移動 判定:－
タイミング:行動 射程:0
目標:1エリア 代償:ターン2
効果:目標(味方のみ)はエリア1に移動する。
逃げる速度は誰にも負けない。

■パワー ●半熟英雄

たまごをつかう

属性:強化、装備 判定:－
タイミング:特殊 射程:0
目標:1体 代償:なし
効果:行動順ロールの直後に使用できる。以下の手順で処理すること。
①[卵ポイント] D6を振って、現れるエッグモンスターの種類を決定する(「エッグモンスターチャート」(p9参照)を参照すること)。
②エッグモンスターが、キミのいるエリアに誕生する。
③キミは卵ポイントを1点失う。
キミの手にした卵から、エッグモンスターが誕生する。何が出来るかはランダム。

■パワー ●半熟英雄

ぶかほじゅう

属性:強化 判定:経済
タイミング:特殊 射程:－
目標:自身 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、キミが受けたダメージに-4の修正を得る。
バカンスを行ったまま戻らなかつたりする部下たち。それがアルマーン王国の半熟軍士なのである。

■パワー ●半熟英雄

おんせん

属性:回復 判定:－
タイミング:行動 射程:0
目標:1体 代償:ターン20
効果:目標は3D6点のライフを回復する。このパワーは、一度使用すると休息を取るまで使用不可となる。
おや? 誰かが先に、湯に浸かっているようだが……

■パワー ●半熟英雄

おくのて

属性:特殊 判定:－
タイミング:行動 射程:特殊
目標:特殊 代償:ターン10
効果:キミが臨死状態の間のみ使用できる。「奥の手チャート」(p8参照)を振り、効果を適用すること。
ピンチのときは、奥の手の出番だ。

■パワー ●半熟英雄

けんじゅつのけいこ

属性:強化 判定:－
タイミング:特殊 射程:－
目標:1体 代償:なし
効果:このシナリオの間、目標が与えるダメージは+2の修正を得る。このパワーはクエリー・イベント、もしくはチャレンジ・イベント時にのみ使用できる。1シナリオにつき1回まで使用できる。

大臣直伝の剣の稽古だ。

■パワー ●半熟英雄

きりふだ

属性:強化、装備 判定:－
タイミング:特殊 射程:－
目標:自身 代償:なし
効果:展開フェイズの開始時に、キミは切り札を3つ獲得する(ランダム)。「切り札チャート」(p6参照)を3回適用すること。
キミは切り札を3つまで同時に携帯することができる。

■パワー ●半熟英雄

しゅううかく

属性:回復 判定:－
タイミング:行動 射程:－
目標:自身 代償:ターン20
効果:キミは3D6点のクレジットを回復する。このパワーは、一度使用すると休息を取るまで使用不可となる。

「大豊作ですじゃあッ!
収入は4倍ですぞお!!」

■パワー ●半熟英雄

ゴニンジャー

属性:攻撃 判定:経済+20%
タイミング:特殊 射程:3
目標:1体 代償:クレジット6
効果:行動順ロールの直後に使用する。目標は〈知覚〉-20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは1D6点のダメージを受ける。
将軍暗殺を唆す集団。それなりの対価も要求される。

切り札 ●半熟英雄

ブラックホール

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 0
 目標: 1エリア 代償: ターン10
 効果: [2D6+3] 点のダメージを目標に与える。

小型のブラックホールを発生させる。敵も味方も死ぬ。

切り札 ●半熟英雄

ファーバード

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 3
 目標: 1エリア 代償: ターン20
 効果: 3D6点のダメージを目標に与える。

炎に包まれた状態で突進する。

切り札 ●半熟英雄

バルムンク

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン20
 効果: 4D6点のダメージを目標に与える。

必殺必中の聖剣。激レア。

切り札 ●半熟英雄

エンジェリン

属性: 回復、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: -
 目標: 自身 代償: ターン10
 効果: キミのライフを2D6点回復する。キミは卵ポイント1点を得る。

卵ポイントを5点以上にすることもできる。手に入れるのが難しい、レアな逸品。戦闘前に使用してもよい。

切り札 ●半熟英雄

ノリウツール

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 2
 目標: 1体 代償: ターン10
 効果: [キミのライフの1/2] 点のダメージを目標に与える。

敵の将軍に憑依する、危険な切り札。

切り札 ●半熟英雄

リューキーシ

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 3
 目標: 1体 代償: ターン10
 効果: 3D6点のダメージを目標に与える。

FFで覚えた技。

切り札 ●半熟英雄

イッテツーン

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン2
 効果: 1D6点のダメージを目標に与える。

卓袱台をひっくり返し、大暴れする。

切り札 ●半熟英雄

ブラックキー

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: 2
 目標: 1エリア 代償: ターン10
 効果: [1D6+1] 点のダメージを目標に与える。

黒猫が横切ったあと、16tの重りが敵の頭上に落ちてくる。

切り札 ●半熟英雄

エンジェリン

シュプレボイス

属性: 攻撃、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: -
 目標: 1エリア 代償: ターン10
 効果: 目標をエリア4に移動させる。

大きな声で、相手を退かせる。

切り札 ●半熟英雄

ブレイコウ

属性: 強化、装備 判定: -
 タイミング: 行動 射程: -
 目標: 4エリア 代償: ターン2
 効果: このラウンドの間、目標が与えるダメージ、ショック、スティグマに+1D6の修正を与える。

敵も味方も、裸になっての無礼講だ。

切り札とは?

アルマムーン王国の王子や将軍たちが持つアイテム。最大3個まで持つことができる。屋台や洞窟の商人などが、安く売ってくれる場合もあるらしい。

○切り札の特殊ルール

切り札は1度使用すると失われる(つまり、《きりふだ》を取得したキャラクターは、1シナリオにつき3回まで切り札を使うことができる)。

パワーと異なり、同一の切り札を複数持つことも可能だ(イッテツーン3枚とか)。

使用しなかった切り札は、セッション終了時に全て失われる。

切り札チャート

1D10 (3回振ること)

1	イッテツーン
2	ブラックキー
3	ブレイコウ
4	シュプレボイス
5	ノリウツール
6	ブラックホール
7	リューキーシ
8	ファーバード
9	エンジェリン
10	バルムンク

エッグモンスター

エッグモンスターとは？

たまごを持っている王子や将軍は、戦闘中にエッグモンスターを誕生させることができる。誕生したエッグモンスターは、王子や将軍の心強い味方になってくれるぞ。

○エッグモンスターの特殊ルール

- エッグモンスターには、以下のルールが適用される。
- ①エッグモンスターは、キミとターン・カウンタを共有する。キミのターンになる度、キミが行動するかエッグモンスターが行動するか、選ぶこと。
- ②エッグモンスターは「基本攻撃」を使用できない。
- ③エッグモンスターは技能レベルを持たない（=判定には能力値を使用する）。
- ④エッグモンスターは各ラウンドの終了時にゲームから除外される（=たまごにともどる）。
- ⑤誕生したエッグモンスターの、いずれかのエナジーが0以下になった時点で、キミの卵ポイントは即座に0となる。
- ⑥キミは「代償：ターン2」のアクションとして、「たまごをもどす」行動をとることができる。「たまごをもどす」を選んだら、エッグモンスターをゲームから除外すること。

エッグモンスター・チャート

[卵ポイント] D6	召喚されるモンスター
1~4	エッグマン
5	モーグリ
6	オイジュース
7	バッティングマン
8	なると
9	ランブキン
10	おーでーん
11	エクスカリバー
12	ローラーキラー
13	てつじん8ごう

[卵ポイント] D6	召喚されるモンスター
14	スロウケンタ
15	アマゾン
16	とうめいにんげん
17	グランドパパ
18	ヘビーモス
19	しろまどうし
20	ムーンマッスル
21	ハデス
22	あ・た・し♥
23	ハデス
24	ちきゅうちゃん



奥の手

奥の手とは？

城に攻め込まれたアルマムーン王国の王子や将軍が使う最後の手。あんなことやこんなことがおきるけど、泣いてはいけない。

○奥の手の特殊ルール

- [城ポイント+3] D6 の出目によって効果が変わる。《ちくじょう》したエリアに入れば、出目を増やすことが可能だ。
- 出目が決まってから射程や目標を決定すること。

奥の手チャート

[城ポイント+3] D6	奥の手	効果
3	ヤケクソ	キミは3D6点のライフを失う。
4	おどす	キミは2D6点のサニティを失う。
5	よたる	キミは2D6点のクレジットを失う。
6	あやまる	キミは「狼狽」状態となる。
7	うそなき	キミは「孤立」状態となる。
8	しんだフリ	キミは3点のサニティを失う。
9	てぶくろ	キミは1点のライフを失う。
10	ハダカでぶつかる	「射程：1」「目標：1体&自身」 1D6点のダメージとショックを目標に与える。
11	せっとく	「射程：1」「目標：1体」 1D6点のショックとステイグマを目標に与える。
12	くすぐってみる	「射程：0」「目標：1体」 2D6点のショックを目標に与える。
13	せいしゅん	「射程：0」「目標：1エリア」 2D6点のダメージを目標に与える。
14	いあつする	「射程：1」「目標：1体」 3D6点のショックを目標に与える。
15	ブンシーンもどき	「射程：2」「目標：1エリア」 2D6点のダメージを目標に与える。
16	リューキシもどき	「射程：3」「目標：1体」 3D6点のダメージを目標に与える。
17	ウェイブもどき	「射程：3」「目標：1エリア」 2D6ダメージを目標に与える。
18	ファーバードもどき	「射程：3」「目標：1エリア」 3D6ダメージを目標に与える。
19以上	だいじんアタック	「射程：3」「目標：1エリア」 4D6点のダメージを目標に与える。

ランプキン

9

能力値	エナジー
【肉体】12	【ライフ】12
【精神】18	【サニティ】8
【環境】16	【クレジット】14

移動適正:地上、水中

パワー

・へんなおどり

属性: 攻撃 判定: 心理 85%
 タイミング: 行動 射程: ー
 目標: 戦場すべて 代償: ターン10
 目標は〈意志〉判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のショックを受ける。

・かぼちゃ

属性: 攻撃 判定: 作戦 75%
 タイミング: 行動 射程: ー
 目標: 戦場すべて 代償: ターン12
 目標は〈意志〉判定を行なう。このラウンドの間、この判定に失敗したキャラクターが与えるダメージに-5の修正を与える。

おーでーん

10

能力値	エナジー
【肉体】28	【ライフ】14
【精神】8	【サニティ】8
【環境】18	【クレジット】12

移動適正:地上、水中

パワー

・ざんてつけん

属性: 攻撃 判定: 白兵 80%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン10
 [2D6+2] 点のダメージを目標に与える。

・グングニル

属性: 攻撃 判定: 白兵 90%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン20
 3D6点のダメージと〔狼狽〕を目標に与える。

バッティングマン

7

能力値	エナジー
【肉体】18	【ライフ】8
【精神】28	【サニティ】10
【環境】28	【クレジット】10

移動適正:地上

パワー

・ホームラン

属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 80%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン10
 2D6点のダメージを目標に与える。
 ・千本ノック

属性: 攻撃、装備 判定: 射撃 85%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1エリア 代償: ターン20
 [1D6+2] 点のダメージを目標に与える。

モーグリ

5

能力値	エナジー
【肉体】10	【ライフ】6
【精神】12	【サニティ】4
【環境】15	【クレジット】6

移動適正:地上、飛行、水中

パワー

・トライデント

属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 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3回行なう。
 目標は〔判定に失敗した回数×3〕点のダメージを受ける。

・突進

属性: 攻撃 判定: 白兵 65%
 タイミング: 行動 射程: ー
 目標: 1体+自身 代償: ターン10
 2D6点のダメージを、目標とモーグリに与える。

エッグモンスター

ふしぎなたまごから誕生するモンスター。各ラウンドの終了時に、もとのたまごにもどってしまう。



なると

8

能力値	エナジー
【肉体】12	【ライフ】9
【精神】10	【サニティ】8
【環境】9	【クレジット】5

移動適正:地上、水中

パワー

・ぎざぎざ

属性: 攻撃 判定: 白兵 80%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン10
 2D6点のダメージを目標に与える。
 目標が〔朦朧〕状態の場合、1D6点の追加ダメージを与える。

・うずまき

属性: 攻撃 判定: 心理 85%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン12
 目標は〈意志〉-20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは〔朦朧〕を受ける。

オイジユース

6

能力値	エナジー
【肉体】6	【ライフ】7
【精神】4	【サニティ】8
【環境】2	【クレジット】4

移動適正:地上、水中

パワー

・ずつき

属性: 攻撃 判定: 白兵 85%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン10
 [2D6+1] 点のダメージを目標に与える。

・じゃがいも

属性: 攻撃 判定: 白兵 75%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン20
 [1D6+2] 点のダメージと〔束縛〕を目標に与える。

エッグマン

1~4

能力値	エナジー
【肉体】1	【ライフ】1
【精神】1	【サニティ】1
【環境】1	【クレジット】1

移動適正:地上

パワー

・エッグチョップ

属性: 攻撃 判定: 白兵 1%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン10
 1点のダメージを目標に与える。

・エッグキック

属性: 攻撃 判定: 白兵 2%
 タイミング: 行動 射程: 1
 目標: 1体 代償: ターン20
 1点のダメージを目標に与える。

グランドパパ

17

能力値

【肉体】32 【ライフ】 24
【精神】36 【サニティ】 12
【環境】42 【クレジット】 48

移動適正:地上、飛行

パワー

- ・わらう 属性: 攻撃 判定: 靈能 85%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
3D6点のダメージを目標に与える。
- ・いかる 属性: 攻撃 判定: 靈能 75%
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 1体 代償: ターン8
4D6点のダメージを目標に与える。このパワーはグランドパパのライフが13点以下の場合にのみ使用できる。
- ・だいげきど 属性: 攻撃 判定: 靈能 65%
タイミング: 行動 射程: 3
目標: 1体 代償: ターン6
5D6点のダメージを目標に与える。このパワーはグランドパパのライフが1点以下の場合にのみ使用できる。

・ひっくりかえる

- 属性: 回復 判定: 靈能 80%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 自身 代償: ターン10
グランドパパのライフを最大値まで回復する。



アマゾン

15

能力値

【肉体】26 【ライフ】 22
【精神】16 【サニティ】 6
【環境】28 【クレジット】 20

移動適正:地上、水中

パワー

- ・サラマンドのけん 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 90%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
2D6点のダメージと【毒4】を目標に与える。
- ・ガラハドのけん 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 65%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン20
4D6点のダメージおよび【狼狽】と【不調】を目標に与える。

とうめいにんげん

16

能力値

【肉体】 6 【ライフ】 21
【精神】 43 【サニティ】 21
【環境】 52 【クレジット】 21

移動適正:地上

パワー

- ・イタズラがき 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 80%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
目標のライフが15点以下の場合、15点のダメージを目標に与える。目標のライフが16点以上の場合、【束縛】を目標に与える。
- ・イナイナイバア 属性: 攻撃 判定: 白兵 75%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン20
目標は【知覚】-20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターはターン・カウンタに+10の修正を受ける。

てつじん8ごう

13

能力値

【肉体】 18 【ライフ】 18
【精神】 8 【サニティ】 10
【環境】 28 【クレジット】 26

移動適正:地上、飛行、水中、宇宙

パワー

- ・コダイミサイル 属性: 攻撃、装備 判定: 射撃 75%
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】判定を4回行なう。目標は【判定に失敗した回数×3】点のダメージを受ける。
- ・サイシュウヘイキ 属性: 攻撃、装備 判定: 射撃 85%
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 1エリア 代償: ターン20
3D6点のダメージを目標に与える。その後、てつじん8ごうのライフは0になる(てつじん8ごうは【死亡】する)。

エクスカリバー

11

能力値

【肉体】 22 【ライフ】 18
【精神】 18 【サニティ】 16
【環境】 26 【クレジット】 17

移動適正:地上

パワー

- ・エクスカリバー 属性: 攻撃 判定: 白兵 85%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
【2D6+2】点のダメージを目標に与える。
- ・マサムネる 属性: 攻撃 判定: 白兵 65%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン20
目標は【運動】判定を4回行なう。目標は【判定に失敗した回数×4】点のダメージを受ける。

スロウケンタ

14

能力値

【肉体】 24 【ライフ】 20
【精神】 26 【サニティ】 22
【環境】 14 【クレジット】 18

移動適正:地上

パワー

- ・ぱていしゅりけん 属性: 攻撃、装備 判定: 射撃 90%
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 4体 代償: ターン10
2D6点のダメージを目標に与える。
- ・びたんこアロー 属性: 攻撃、装備 判定: 射撃 65%
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 1体 代償: ターン12
3D6点のダメージを目標に与える。スロウケンタは【与えたダメージ】点のライフを回復する。

ローラーキラー

12

能力値

【肉体】 28 【ライフ】 16
【精神】 3 【サニティ】 4
【環境】 6 【クレジット】 4

移動適正:地上

パワー

- ・ダッシュプレス 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 65%
タイミング: 行動 射程: 1
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。
- ・メガトンプレス 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 90%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン12
【2D6+ローラーキラーのライフの最大値-現在値】点のダメージを目標に与える。

ちきゅうちゃん

24

能力値

【肉体】99
【精神】99
【環境】99

移動適正:地上、飛行、水中、宇宙

パワー

・だいじしん

属性: 攻撃 判定: 靈能 99%
タイミング: 行動 射程: 一
目標: 戦場すべて 代償: ターン10
目標 (飛行状態のキャラクターを除く) のライフの現在値を1/2 (端数切り捨て) に変更する。

・じばく

属性: 攻撃 判定: 靈能 99%
タイミング: 行動 射程: 一
目標: 戦場すべて 代償: ターン20
5D6点のダメージを目標に与える。その後、ちきゅうちゃんのライフは0になる (ちきゅうちゃんは [死亡] する)。



あ・た・し♥

22

能力値

【肉体】48
【精神】52
【環境】68

移動適正:地上

パワー

・くちづけ♥

属性: 攻撃 判定: 心理 75%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン10
3D6点のショックと [憔悴4] [狼狽] を目標に与える。

・かたらい♥

属性: 攻撃 判定: 心理 90%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1エリア 代償: ターン12
目標は〈意志〉判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは3D6点のショックと [狼狽] を受ける。

ムーンマッスル

20

能力値

【肉体】60
【精神】30
【環境】15

移動適正:地上、宇宙

パワー

・ムーンライト

属性: 攻撃 判定: 靈能 75%
タイミング: 行動 射程: 3
目標: 1エリア 代償: ターン10
[2D6+3] 点のダメージを目標に与える。

・ダンベルボム

属性: 攻撃、装備 判定: 白兵 80%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン16
目標は〈運動〉判定を6回行なう。目標は [判定に失敗した回数×3] 点のダメージを受ける。

ヘビーモス

18

能力値

【肉体】54
【精神】12
【環境】34

移動適正:地上、水中、宇宙

パワー

・けんかする

属性: 攻撃 判定: 白兵 95%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 3体 代償: ターン10
目標は〈運動〉判定を3回行なう。目標は [判定に失敗した回数×4] 点のダメージを受ける。

・しつぽをふる

属性: 攻撃 判定: 白兵 40%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン12
目標は〈運動〉判定を6回行なう。目標は [判定に失敗した回数×3] 点のダメージを受ける。

ハデス

23

能力値

【肉体】85
【精神】90
【環境】75

移動適正:地上

パワー

・デビルオーラ

属性: 攻撃 判定: 靈能 99%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン6
4D6点のダメージを目標に与える。

・サイコバーン

属性: 攻撃 判定: 靈能 99%
タイミング: 行動 射程: 3
目標: 1エリア 代償: ターン10
3D6点のダメージを目標に与える。

ハデス

21

能力値

【肉体】24
【精神】64
【環境】58

移動適正:地上

パワー

・ギャグ

属性: 攻撃 判定: 心理 80%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1エリア 代償: ターン10
2D6点のショックを目標に与える。

・ダジャレ

属性: 攻撃 判定: 心理 65%
タイミング: 行動 射程: 1
目標: 1体 代償: ターン20
4D6点のショックを目標に与える。その後、ハデスのサニティは0になる (ハデスは [絶望] する)。

しろまどうし

19

能力値

【肉体】14
【精神】46
【環境】46

移動適正:地上、水中、宇宙

パワー

・ケアル

属性: 回復 判定: 靈能 87%
タイミング: 行動 射程: 2
目標: 1体 代償: ターン10
目標は3D6点のライフを回復する。

・ソーリー

属性: 移動 判定: 運動 76%
タイミング: 行動 射程: 0
目標: 1体+自身 代償: ターン12
目標としろまどうしは戦闘から離脱する (バトル・イベントから退場すること)。

かんじゅくだいまおう 完熟大魔王

能力値 エナジー

【肉体】25 【ライフ】 75

【精神】26 【サニティ】 60

【環境】44 【クレジット】 85

移動適正：地上、飛行

パワー

・かんべきこうげき

属性：攻撃 判定：－

タイミング：行動 射程：1

目標：1体 代償：ターン6

目標は〈運動〉+10%の判定を

4回行なう。この判定に1回でも

失敗したキャラクターは〔判

定に失敗した回数×5〕点のダ

メージを受ける。

・てんべんちい

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10

目標は〈運動〉－20%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。

・いいまちがい

属性：攻撃 判定：－

タイミング：行動 射程：1

目標：1体 代償：ターン2

目標は〈意志〉の判定を行なう。

この判定に失敗したキャラクタ

ーは2D6点のショックと〔不

調〕を受ける。このパワーは1ラ

ウンドにつき1回まで使用でき

る。

・ちょうかいふく

属性：回復 判定：－

タイミング：行動 射程：－

目標：自身 代償：なし

行動順ロールの直後に使用する。

キミのライフを3D6点回復す

る。

○完熟バンザイ!!

完璧な黒き卵を持ち、突如としてアルマムーン王国への侵攻を開始したヴィラン組織。

アルマムーン城以外のすべての城を制覇するほどの力を持ちながら、いつも逆転されて倒されてしまう運命にある。部下たちは水中でも問題なく移動してアルマムーンへと向かってくるが、ボス級の連中は決して居城から出でこない。ボス級の多くは、強力な回復能力を持つており、長期戦になるほど真価を発揮する。

○デッドラインヒーローズでは？

完熟なる者は、アルマムーン王国やエッグワールドに登場するヴィランだ。デッドラインヒーローズで扱う際は、シナリオの舞台をアルマムーンやエッグワールドにするか、それともプライムベースにするか決めなければならない。プライムベースにおいて、「完熟なる者」はハビンジャーとして扱われる。



かんじゅくだいまおう 完熟大魔王

高い耐久力と再生能力で、ヒーローを窮地に陥れる。タコにも……いやイカにも手強い大魔王である。完熟軍でいちばん強い……はずなのだが、実は彼の背後に、さらなる黒幕が控えているのだから。かなりの寂しがり屋もある。

ウイナツツオ



能力値 エナジー

【肉体】36 【ライフ】 30
【精神】22 【サニティ】 28
【環境】38 【クレジット】 34

移動適正：地上、水中

パワー

・あついおでん

属性：攻撃、装備 判定：－
タイミング：行動 射程：2
目標：1体 代償：ターン10
3D6点のダメージを目標に与える。

・こたつでねむれ

属性：攻撃、装備 判定：作戦90%
タイミング：行動 射程：1
目標：1エリア 代償：ターン12
目標は〈追憶〉の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは、1D6点のステイグマと〔束缚〕を受ける。

・ふゆのしはいしゃ

属性：強化 判定：－
タイミング：永続 射程：－
目標：自身 代償：なし
今日の日付を確認すること。12～2月であればウイナツツオはあらゆる状態異常にならないが、6～8月であればウイナツツオが行なうあらゆる判定の成功率が1/2になる。

フォーリシア



能力値 エナジー

【肉体】18 【ライフ】 22
【精神】24 【サニティ】 30
【環境】25 【クレジット】 32

移動適正：地上、飛行

パワー

・かれはのまい

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8
目標は〈運動〉判定を4回行なう。この判定に1回でも失敗したキャラクターは〔判定に失敗した回数×3〕点のダメージを受ける。

・うらみうた

属性：攻撃 判定：－
タイミング：行動 射程：1
目標：1体 代償：ターン10
目標は〈意志〉判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のライフとサニティを失う。

・あきのしはいしゃ

属性：強化 判定：－
タイミング：永続 射程：－
目標：自身 代償：なし
今日の日付を確認すること。9～11月であればフォーリシアが受けるダメージを常に-5、3～5月であればフォーリシアのライフを1/2にする。

サマカンテ



能力値 エナジー

【肉体】44 【ライフ】 32
【精神】34 【サニティ】 28
【環境】16 【クレジット】 26

移動適正：地上、飛行

パワー

・ホットないちげき

属性：攻撃 判定：白兵 75%
タイミング：行動 射程：1
目標：1体 代償：ターン10
2D6点のダメージと〔毒4〕を目標に与える。

・ひとなつのこい

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12
目標は〈意志〉－20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のサニティを失い、さらに〔憔悴4〕を受ける。

・なつのしはいしゃ

属性：強化 判定：－
タイミング：永続 射程：－
目標：自身 代償：なし
今日の日付を確認すること。6～8月であればサマカンテが与えるダメージに+1D6、12～2月であればサマカンテの与えるダメージに-1D6の修正を与える。

スプリミリョーネ



能力値 エナジー

【肉体】20 【ライフ】 24
【精神】32 【サニティ】 26
【環境】42 【クレジット】 32

移動適正：地上、飛行

パワー

・つくしんボム

属性：攻撃、装備 判定：射撃
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〉－20%の判定を行なう。この判定に1回でも失敗したキャラクターは〔判定に失敗した回数×4〕点のダメージを受ける。

・はるのうた

属性：攻撃 判定：心理 85%
タイミング：行動 射程：2
目標：1エリア 代償：ターン12
目標は〈意志〉－20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のサニティを失い、さらに〔憔悴4〕を受ける。

・はるのしはいしゃ

属性：強化 判定：－
タイミング：永続 射程：－
目標：自身 代償：なし
今日の日付を確認すること。3～5月であればスプリミリョーネのライフを2倍に、9月～11月であればスプリミリョーネのライフを1/2にする。