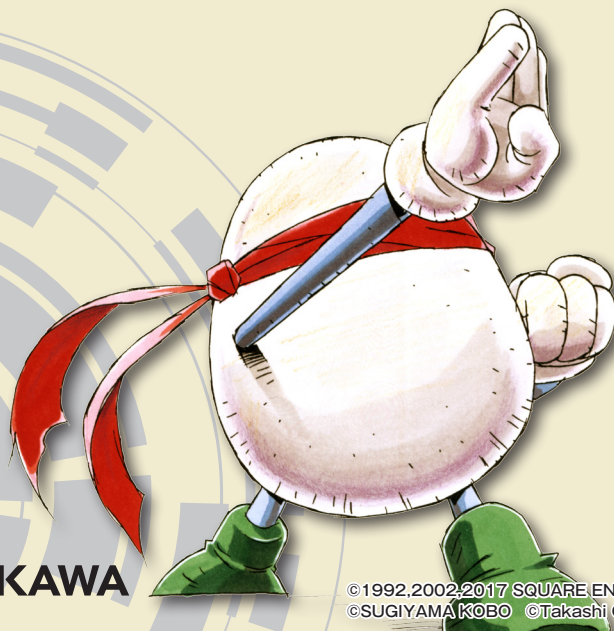




×



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。

オリジン・半熟英雄



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。

■解説

ギミはエッグモンスターを召喚して戦うアルマムーンの将軍、もしくは貴族である。

○半熟英雄^{はんじゅくヒーロー}について

「半熟英雄 ああ、世界は半熟なれ……」は、先日スマートフォン用のアプリとしてリメイクされた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っ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ったり女の子の家に買つてあげたりしながら、敵との戦いを繰り返していく。

そつという、全編コメディタッチの作品だ。

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、という無茶な企画^{コッポ}が通つてしまった結果、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（&デー夕）を用いる。

まず第一に《たまごをつかう》によって、エッグモンスターを誕生させ、一緒に戦つことができる。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られるが、失敗すること多い。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。かなり出目に左右されるデータだ。

オリジン…半熟英雄

このオリジンの個性や覚醒には、ハービンジヤールのチャート^{チャート}を適用すること。

《たまごをつかう》

エッグモンスターは半熟英雄とターン・カワタを共有する。つまり、エッグモンスターを誕生させても行動回数は増えない。

《切り札》

エンジェリンが手に入れば、より強いエッグモンスターが誕生するかもしれない。

《おくのて》

《ちくじょう》で城ポイントを増やせば、役立つ奥の手が発動しやすくなる。

無茶な企画

双方の題名に「ヒーロー」の四文字が入っていたから、という。ただそれだけの理由でこのコラボ……なのかもしれない。

■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点に変える。このパワーは1シナリオに1回まで使用できる。

ほんだららった へんだららった
 どんがらがった
 ふん♪ ふん♪

■パワー ●半熟英雄

たいきやく

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

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

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。何が出るかはランダム。

■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

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、キミが受けるダメージに-4の修正を得る。

バカンスに行ったまま戻らなかつたりする部下たち。それがアルマムーン王国の半熟軍兵士なのである。

■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

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

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。

切り札とは？

アル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	ブラッキー
3	ブレイコウ
4	シュブレボイス
5	ノリウツール
6	ブラックホール
7	リューキーシ
8	ファバード
9	エンジェリン
10	バルムンク

■切り札 ●半熟英雄

ファバード

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

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

ブラッキー

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

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

シュブレボイス

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、裸になったの無礼講だ。

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

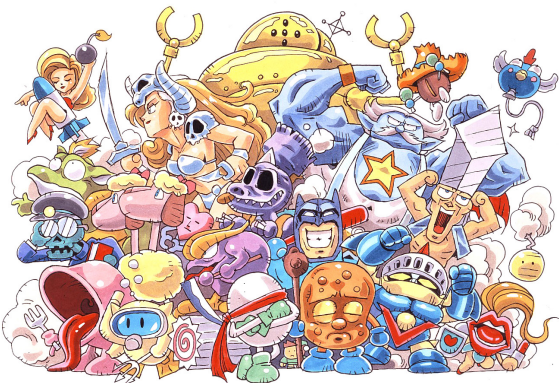
エッグモンスターには、以下のルールが適用される。

- 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	ランプキン
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	グランドババ
18	ヘビーモス
19	しろまどうし
20	ムーンマッスル
21	ハデデス
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	せつとく	「射程：1」「目標：1体」 1D6点のショックとスティ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：－
 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：－
 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。

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。

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。

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。

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：－
 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。



オイジューズ

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	エナジー
【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：霊能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：霊能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。

・だいききど

属性：攻撃 判定：霊能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：霊能80%
 タイミング：行動 射程：—
 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	エナジー
【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	エナジー
【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。

・イナイナイババ

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	エナジー
【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)。

スロウケンタ

14

能力値	エナジー
【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

・ばていしゅりけん

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。

エクスカリバー

11

能力値	エナジー
【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

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。

ローラーキラー

12

能力値	エナジー
【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	エナジー
【肉体】 99	【ライフ】 99
【精神】 99	【サニティ】 99
【環境】 99	【クレジット】 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：霊能99%
 タイミング：行動 射程：—
 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：霊能99%
 タイミング：行動 射程：—
 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	エナジー
【肉体】 48	【ライフ】 28
【精神】 52	【サニティ】 32
【環境】 68	【クレジット】 47

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。

ハデス

23

能力値	エナジー
【肉体】 85	【ライフ】 32
【精神】 90	【サニティ】 42
【環境】 75	【クレジット】 46

移動適正：地上

パワー

・デビルオーラ

属性：攻撃 判定：霊能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：霊能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。

ムーンマッスル

20

能力値	エナジー
【肉体】 60	【ライフ】 26
【精神】 30	【サニティ】 13
【環境】 15	【クレジット】 6

移動適正：地上、宇宙

パワー

・ムーンライト

属性：攻撃 判定：霊能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。

ハデデス

21

能力値	エナジー
【肉体】 24	【ライフ】 26
【精神】 64	【サニティ】 28
【環境】 58	【クレジット】 22

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、ハデデスのサニティは0になる（ハデデスは「絶望」する）。

ヘビーモス

18

能力値	エナジー
【肉体】 54	【ライフ】 54
【精神】 12	【サニティ】 12
【環境】 34	【クレジット】 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。

・しっぽをふる

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。

しろまどうし

19

能力値	エナジー
【肉体】 14	【ライフ】 22
【精神】 46	【サニティ】 46
【環境】 46	【クレジット】 46

移動適正：地上、水中、宇宙

パワー

・ケアル

属性：回復 判定：霊能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てこない。ボス級の多くは、強力な回復能力を持っており、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、それともプライムパースにするか決めなければならない。プライムパースにおいて、「完熟なる者」はヒービンジャーとして扱われる。

プライムパース

デッドラインヒーローズの世界は、プライムパースと呼ばれる。



ヴィラン組織!!
 完熟なる者

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とか。かなりの寂しがり屋でもある。

ウィナッツォ



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点のスティグマと【束縛】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月であればウィナッツォはあらゆる状態異常にならないが、6～8月であればウィナッツォ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。

・なつのはいししゃ

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×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〈心理〉－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点のショックと【憔悴2】を受ける。

・はるのしはいししゃ

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。