デッドラインヒーローズRPG

シナリオ「イカロスの蜂」

セッション前の準備

●シナリオの流れ

導入フェイズ

▼イベント 01～02
PC と生前の「ブレイド・ビー」の過去の回想

▼イベント 03「陽だまりの土」
ブレイド・ビーの死
PC がヴィランの基本情報を知る

展開フェイズ

▼イベント 04「蝋で固めた鳥の羽根」
PC②が G6 から依頼を受ける

▼イベント 05「工人の警告」
PC①の戦いの意志の確認

▼イベント 06「お日様めがけて」
PC の合流

▼イベント 07「太陽に近づくなかれ」
PC たちがヴィラン攻略の糸口を掴む

決戦フェイズ

▼イベント 08「雲より高くまだ遠く」
ヴィラン「ホワイトファイア」との決戦

余韻フェイズ

▼イベント 09～11

●シナリオ概要

このシナリオは、死んだ一人のヒーローの残した問いを心に残す２人のヒーローが、不死と言われる強大なヴィランに挑む物語を描きます。

想定されるプレイ時間は、キャラクター作成を除き、ボイスセッションで2～3時間程度です。

●事前の公開情報

GMは、次の項目をセッション前に公開してください。

事前公開情報	
リトライ	：3
初期グリット	：2
チャレンジ	：2
クエリー	：6
バトル	：1

●今回の特殊ルール

【事前クエリー】

・今回、PC に対するクエリーのうち２つはシナリオの開始前に出題されます。内容は「自分の PC のエントリー文中の () 内をどう埋めるか」です。
・GM の指定した期限（特に指定がなかった場合は「セッションの開始前」）までに記述して提出し、GM にチェックを受けた PL は、セッション開始時にグリッドを１点獲得することができます。

【PL クエリー】

・PL が、「他の PL の PC に対してクエリーイベントを発生させることができる」特殊ルールです。
・通常のクエリーと同じく、グリットを獲得できます。
・各 PL は、１セッションにつき１回まで「PL クエリー」を行うことができます。

デッドラインヒーローズRPG

シナリオ「イカロスの蜂」

プレイヤー情報

●トレーラー

三等星ヒーローの「ブレイド・ビー」が死んだ。
凶悪なヴィランに殺されたのだ。
ヒーローらしい最期のはずだった。

敵の名はホワイトファイア。
零等星ヒーローたちですら手こずっている強大なヴィランだ。
そいつに単身戦いを挑み、
嘲笑され、玩弄されてブレイド・ビーは殺された。

人々は首を傾げた。敵うはずがなかった、無意味な死だ。
笑い話にする者もいた。
ここぞとばかりに G6 批判に利用する者も。
そして皆、あっさりと忘れていった。

忘れることのできない者が、ここにたった二人、残された。

デッドラインヒーローズ RPG
「イカロスの蜂」

空にいるのは、あれは――

●事前の公開情報

事前公開情報	
リトライ	：3
初期グリット	：2
チャレンジ	：2
クエリー	：6
バトル	：1

エントリー

エントリー01

「これは、例え話なんですが」
生前、ブレイド・ビーは遠慮がちに君に問いかけた。
「自分よりもはるかに強大なヴィランが相手である時、
ヒーローは戦うべきだと思いますか」
君は、YES と答えた。
そして今、それを少しだけ後悔している。
（　　）からだ。
君の言葉が彼の死の原因であったかどうかは、もう誰にも分からない。
だが、仇は自分が討とう、と。
ひそかに心は決まっていた。

エントリー02

「これは、例え話なんですが」
生前、ブレイド・ビーは遠慮がちに君に問いかけた。
「自分よりもはるかに強大なヴィランが相手である時、
ヒーローは戦うべきだと思いますか」
君は、NO と答えた。
そして今、それを少しだけ後悔している。
（　　）からだ。
君が止めきれていれば彼が死ななかったかどうかは、
もう誰にも分からない。
だが、仇は自分が討とう、と。
ひそかに心は決まっていた。

今回の特殊ルール

▼事前クエリー

・今回、PC に対するクエリーのうち 2 つはシナリオの開始前に出題されます。内容は「自分の PC のエントリー文中の () 内をどう埋めるか」です。
・GM の指定した期限（特に指定がなかった場合は「セッションの開始前」）までに記述して提出し、GM にチェックを受けた PL は、セッション開始時にグリッドを 1 点獲得することができます。

▼PL クエリー

・PL が、「他の PL の PC に対してクエリーイベントを発生させることができる」特殊ルールです。
・通常のクエリーと同じく、グリットを獲得できます。
・各 PL は、1 セッションにつき 1 回まで「PL クエリー」を行うことができます。
（今回の事前公開情報にあるクエリー6 つのうち 2 つは、この PL クエリーです）

導入フェイズ

イベント01

麦の穂揺れる午後のこと

・登場キャラクター：PC①
・場所：PC①の任務中や喫茶店等、
　　PC①とビーの関係性に合わせて

▼状況
・一ヶ月ほど前のこと。知人のヒーロー「ブレイド・ビー」と話していた時、彼がふとキミに質問をしてきたことがあった。
「これは、例え話なんですが」
「自分よりもはるかに強大なヴィランが相手である時、ヒーローは戦うべきだと思いますか」
「（答えを聞いて、穏やかに）……そう、ですよね」

▼解説
・PC①のエントリーの文章前半にある場面を具体的に演出してもらうイベント。要約すれば「YES」という答えであっても、実際にどんな思いのどんな言葉だったのかは PC の性格や信念によって変わってくるだろう。
・PC①と NPC「ブレイド・ビー」がどんな関係だったのか PC①の PL と相談して、できるだけ希望に合わせた場面設定・演出を行うこと。
・ブレイド・ビーは PC①の話を大人しく聞いている。PC①の意見に反発することはなく、質問の目的を聞かれても「例え話」だと答えるばかり。あとは何でもない話に話題を切り替え、電話が来たと言って帰って行く。

▼エンドチェック
□PC①の日常と、ブレイド・ビーとの関係が表現できる場面を PL と協力して設定・描写した
□PC①とブレイド・ビーが会話した
□PC①が自分なりの「YES」の答えを演出した

イベント02

遠い昔の夢のこと

・登場キャラクター：PC②
・場所：PC②の任務中や喫茶店等、
　　PC②とビーの関係性に合わせて

▼状況
・イベント01 と同様。PC②に合わせた場面設定、演出にて。

▼解説
・PC②のエントリーの文章前半にある場面を具体的に演出してもらうイベント。イベント01 と同様に。

▼エンドチェック
□PC②の日常と、ブレイド・ビーとの関係が表現できる場面を PL と協力して設定・描写した
□PC②とブレイド・ビーが会話した
□PC②が自分なりの「NO」の答えを演出した

イベント03

陽だまりの土

・登場キャラクター：ー
（報道等であるため内容は全員知って OK）
・場所：TV 番組やネットの報道など

▼状況
・TV の中でニュースキャスターが話している。
「本日、埼玉県蕨市の郊外において、ヴィラン『ホワイトファイア』による破壊活動が行われました」
（遠景でのホワイトファイアの映像。ジャンボジェット機大の真っ白い光の塊、もうひとつの太陽を思わせる）
「ホワイトファイアは一定の周期ごとに出現し、事前の犯行予告の通りに活動することで知られており、住民の避難は完了していました」
「しかし今回、ヒーロー『ブレイド・ビー』が単身該当地域に出向いての迎撃を行い、死亡したことが確認されています」
「ホワイトファイアは無限の再生能力を持っていることが過去の交戦から判明しており、G6 は、対抗手段の分析が完了するまでは『予告地域からの避難を支援する』ことで対処する方針を明らかにしています」
「ブレイド・ビーがなぜ交戦を行ったのか、理由は不明です」
・ネット上には散発的なコメントが溢れている。
「ブレイド・ビーって？」「まず誰w」「売名失敗？」
「三等星だって」「知らね―w」「零等星が倒せない敵に何してんの」「無駄死に？」「無駄以下だろ。戦ったせいで被害でかくなったかも」
「すげー遊ばれて死んだっぽい」
「動画ろくなの無くない？」「ホワイトファイアの光で白飛びして撮れないんだよ」「ドローン飛ばした奴いたけど途中で燃えたって」

▼解説・結末
・ホワイトファイアの襲撃とブレイド・ビーの死について、ほんの数日、様々な憶測と揶揄が飛び交う。そしてまたほんの数日であっさり忘れられてゆく。忘れることができないのは、たった二人。

▼エンドチェック
□PC たちがブレイド・ビーの死を知った
□PC たちがホワイトファイアの基本的な情報を知った

展開フェイズ

イベント04

蝋で固めた鳥の羽根

・登場キャラクター：PC②
・イベントの種別：クエリーイベント
・場所：G6 ビル内ブリーフィングルーム

▼状況
・イベント 03 から1カ月後。大方の予測通りのタイミングで、ホワイトファイアの次なる「犯行予告」が行われた。G6 からの対応依頼に応えた PC②を、職員ががらんとしたブリーフィングルームで迎える。
「まずはお礼を言わせてください、PC②。この依頼、応えてくれたヒーローは流石に皆無に等しくて……」
「対抗手段の分析は…… はい、まだ終了していません。ホワイトファイアの活動は明らかに首都に近づいてきていますし、打倒をとはっきりお願いしてバックアップしたいのは山々なのです、が。
予告の日までに分析できていなければ、G6 の公式対応は引き続き『住民の避難の支援』となります……」
「今回襲撃予告が出ているのは、東京北区のこの地域です」
・「あと一人だけ、受けてくれたヒーローがいるようです。PC①さんといって、(PC①の評判)な方です。この方との合同作戦になりますので、事前に一度会ってみてください」
・(以下がメインの問い)
「……しかし正直、意外でした。PC②さんがあんな理不尽なヴィランを相手に手を挙げてくださるなんて」
「何か、…… その、心境の変化がありましたか……?」(心配している)

▼解説
・G6 の「対抗手段の分析」は終わらないと思ってくださいとぶっちゃけても構わない。

▼エンドチェック
□PC②が問いに何らかの答え(言葉でなくても良い)を返した
□PC①と合同の作戦であるという情報を受け取った
□グリット 1 点を得た

イベント05

工人の警告

・登場キャラクター：PC①
・イベントの種別：クエリーイベント
・場所：G6 内の作業室

▼状況
・G6 所属のテクノマンサーに装備の整備を行ってもらっている場面。(名前が必要な場合は「代田(ダイダ)」。50 歳過ぎの頑固そうな男)
・代田「ホワイトファイアと戦うつもりか」
・「俺はただの裏方だ。ヒーローのやることに口は出さねえ。…だがな」
・「ブレイド・ビーの奴は日本刀遣いだった。研いでやったことくらいはあるから間違いねえ。現場から、そいつは見つからなかったらしい。溶けちまったか、蒸発したか。日本刀がだぞ。戦える相手じゃねえだろう、そんなもん」
・(メインの問い)
「……勝算はあるのか」
(あると答えた場合)「……そうか(複雑そうに)」
(無いと答えた場合)「死ぬつもりか?」
・「奴は、……どうだったんだろうな」
・(PC がまだ知らない場合)
「超人種ってのもピンキリだからな。ビーの奴は『蜂の能力持ちのサイオン』だったが、『飛べる』『目がいい』それだけだ。針だの毒だの怪力だの、せめて何か一つくらい…… あっても奴相手じゃ変わりはねえが」
・「ほらよ、お前さんの装備だ。いちおう耐熱性だけはアホみてえに上げておいてやったが、まあ…… 気休めだと思え」(※データ的効果はない)

▼解説
・「ヒーローを支える裏方の立場から心配される・質問される」+「ブレイド・ビーの刀の情報(伏線)を耳にする」イベント。

▼エンドチェック
□PC①が問いに何らかの答え(言葉でなくても良い)を返した
□ブレイド・ビーの武器が刀であったことを伝えた
□グリット 1 点を得た

イベント06

お日様めがけて

・登場キャラクター：PC①、PC②
・イベントの種別：通常のイベント
・場所：PC②の主導で決めてOK

▼状況
・PC②は、イベント01の職員から「予告地域の資料」「事前の避難誘導に関する資料」などを手渡され、PC①と共有するように頼まれる。さて、連絡してどこかで会う約束をするか、直接探しに行くか……

▼解説
・PC①とPC②が顔を合わせることが目的のイベントである。そのため、もしこのタイミングですぐに「PLクエリー」を希望するPLがいた場合はそちらのイベントに差し替えてよい。

▼エンドチェック
□PC①とPC②が会話した

※PCがG6の誰か（代田を含む）に「ホワイトファイアと戦う」意志や可能性を知らせた場合、そのタイミングで、G6職員が慌てて「現在までに解析できているホワイトファイアのデータ（不死の理由）」を教えてくれる。
ホワイトファイアのパワー《陽はまた昇る》の内容を公開する。

※上記のパワーが展開フェイズの終了までに公開されていなかった場合は、展開フェイズの終了直前にG6職員から連絡が入る通常イベントを挟んで公開する（対抗手段は割り出せなかったが、せめてここまでに分かったことを伝えます、という形で）。

イベント07

太陽に近づくなかれ

・登場キャラクター：任意
・イベントの種別：チャレンジイベント
・場所：東京北区、破壊予告が出ている地域。広大な団地

▼状況1
・犯行予告期日の二日前。G6の主導による避難誘導が行われている。該当地域には広大な団地があるために住民が多く、確実に全員を避難させるのは容易ではない（判定①）。
・避難民の中にPCのファン（過去に助けた相手、関係NPCなどでもよい）がいてPCを見つけ、駆け寄ってくる。「ホワイトファイアに挑むらしい」と聞きかじったらしくPCを止めようとする。
「ホワイトファイアと戦うって聞いたよ」
「お願い、行かないで」「死んじゃうよ」「この前のニュース見たでしょ？」「あれもう戦うとか戦わないとかじゃないって、勝てないよ……！」

チャレンジ判定「願い」

・判定①：生存、知覚、操縦のいずれか
破壊を予告されている地域の避難誘導を行う。
・判定②：交渉、心理、意志-10%のいずれか
止める相手を説得する、自分の意志を理解させる等。
この判定に成功した時点で「▼状況2」が発生。
・判定③：科学、経済、知覚-20%のいずれか
入手したデータの解析を行う。

※判定は番号順。
各PCは1回以上の判定を担当すること。
※失敗したままでも先に進むことはできるが、他のチャレンジイベントに挑戦することができなくなる。

▼状況2
・PCの意志を信じたNPCが、ブレイド・ビーとホワイトファイアの戦いを録画したデータを入れたSDカードをくれる。
「……わかった」「……あの。これ、先月の襲撃の時、知り合いがドローンで撮影した動画らしいんだ」
「撮影機材が途中で燃えて壊れちゃったみたいだし、受信してた側で保存したこの映像も、光っちゃっててほとんど見えないんだけど、……ちょっとでも、何かの役に立てば」
・そのまま見てもほとんど真っ白にしか見えないが、映像を解析すれば、何かが映っているかもしれない（判定③）。

▼全てのチャレンジ判定に成功したら
・映像の解析に成功、ブレイド・ビーとホワイトファイアの戦闘の一部が観られるようになる。
・ブレイド・ビーは刀を抜いて羽を使って飛ぶが、近づけもせずに叩き落とされる。ほとんどその繰り返し。
・羽は折れ、身体は焼かれ、もう動くこともできなくなったかと見えたその時、ブレイド・ビーは立ちあがり、ただ上を――ホワイトファイアを見上げる。そして刀の切っ先で真っ直ぐに上方の一点を指し示す。直後、一際強い炎が彼ごと地上を薙ぎ払う。
・ブレイド・ビーが何かを伝えていたことを見抜いたPCたちは、決戦フェイズのバトルイベント中の任意のタイミングでチャレンジ判定「鉄の勇気」に挑戦する権利を得る。チャレンジ判定のデータをPLに公開する。

チャレンジ判定「鉄の勇気」

・判定：意志
熱と光、恐怖と威圧感に負けることなく空を仰げるか。

※バトルイベント中の任意のタイミングで挑戦可能。
代償はカウント10。
※行わなくても先に進むことはできるが、成功すればPCに有利な効果を得ることができる。

決戦フェイズ

※決戦フェイズへの移行条件

・「イベント 07 のチャレンジ判定をすべてクリアする」「リトライが 0 未満になる」のいずれかを満たすと決戦フェイズに移行する。
・ヴィランの出現タイミングが事前の予告通りであるため、時間の余裕はある。移行直前にリマークや「PL クエリー」を行いたい PL がいないかどうかを確認し、希望通りに実行してよい。

▼チェックポイント
☐チャレンジ判定「願い」をクリアした、
　またはリトライが 0 未満になった
☐PL の望むリマークや「PL クエリー」を行った
☐[休息]の有無を確認した

イベント 08

雲より高くまだ遠く

・登場キャラクター： 全員
・イベントの種別：バトルイベント
・場所：東京北区（広大な団地）

▼状況
・ゴーストタウンと化した広い団地（チャレンジ判定「願い」の判定①だけでも成功していれば、住民の避難は完了している。失敗している場合は「どこかに残っている住民がいるかもしれないが、予告の刻限だ」と付け加える）。
・青空の一部から溶け出すように白い炎の塊が出現する。正視不可能なほどに眩しい巨大なその物体は、まるで空から降りてきたもうひとつの太陽のよう。この距離になると、周囲の気温も急激に上昇し始める。
「……うん？ また人間が居るのか」
「何をしに来た？無駄な足掻きであることはもう分かっているだろう」
・ホワイトファイアは PC たちが話そうとすれば聞く。目的や来歴などを問われた場合には特に隠さず答える（回答に使えそうな情報はシナリオ最終ページ「シナリオの補足事項：ヴィラン『ホワイトファイア』」を参照）。 だが、それらはすべて「人間をまったく取るに足りないものと考えており、全く脅威を感じていないから」に過ぎない。 基本的に尊大で、すぐ鼻で笑う。ご無礼。
「私は異界の先触れたる太陽である。地上をあるべき形に整えるための機構である。お前たちが抗って抗えるものではないと知れ」
・ラウンド進行に移行する。

▼戦闘配置
・PC たちはエリア 1、エリア 2 の任意の位置に。 ホワイトファイアはエリア 4、「サテライト」×2 体はエリア 3 に配置。

▼戦術
・「ホワイトファイア」
　毎ラウンドの行動順ロール直後に《ひざしがつよい》（重複した[毒 n]の n は加算せず、数値の大きい方で上書きすることに注意（公式サイト FAQ 参照））。
　射程 1 以内に PC がいれば《太陽に近づく者よ》を優先して使用。
・「サテライト」
　ひたすら PC を射程圏内に収めて《熱線》。

●チャレンジ判定「鉄の勇気」に成功したら

・ホワイトファイアは永遠に燃え続ける未知の鉱石(燃料)の塊のように見えるが、そのほんの一部に、上がる炎が赤っぽくくすんでいる部分がある。鉱石の一点に何か黒っぽいものが貼りついて温度が下がっているようだ。
・それは恐らく刀の柄の残骸。
そして、刺さった部分に細い継ぎ目が見え、その内側にエネルギー機関らしきものが覗いている。ホワイトファイアは自称に反して人工物であることが露見する。あの継ぎ目を狙えば、奴がその殻の内側に隠している弱点を打ち砕けるだろう。

（PC たちはホワイトファイアのウィークポイントを知る。データ的には**ホワイトファイアがパワー《太陽黒点》を取得する**。パワー《太陽黒点》の内容、続いてもしまだ未公開であれば《陽はまた昇る》の内容を公開する）

エネミーデータ

●エネミー「ホワイトファイア」

高空に座し、熱と炎を自在に操る強力なヴィラン。

▼能力値　技能（成功率）
【肉体】35　射撃 95%　生存 60%
【精神】65　霊能 99%
【環境】50　作戦 70%　科学 80%

▼エナジー
【ライフ】50
【サニティ】45
【クレジット】25

▼移動適正：地上、飛行、宇宙

▼パワー
《陽はまた昇る》
属性：回復　判定：－　タイミング：特殊
射程：－　目標：自身　代償：－
・内容：
キミのいずれかのエナジーが 0 になった直後に使用できる。キミは戦闘不能にならなくてよい。また、0 になったエナジーを最大値の 1/2 まで回復する。このパワーは[不調]状態の影響を受けない。

《太陽黒点》
※チャレンジ判定「鉄の勇気」が成功すると取得する
属性：強化　判定：－　タイミング：特殊
射程：－　目標：自身　代償：－
・内容：
カウント 13 で行われた攻撃でキミがダメージやショックを受けた場合、そのダメージやショックを 2 倍にした上で、以降《陽はまた昇る》のパワーを使用不可とする。

《高空》（強化/判定なし/永続/自身）
・内容：
戦闘不能にならない限り常時「飛行状態」。また「ホワイトファイア」の使用する「属性:攻撃」のパワーによるダメージを受けない。

《ひざしがつよい》
属性：攻撃　判定：－　タイミング：特殊
射程：3　目標：3 体　代償：－
・内容：
行動順ロールの直後に使用できる。目標は〈生存〉の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは[毒 n]を受ける。n の数値は「現在のラウンド数」となる。

《あまねく陽の下に》
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
・内容：
目標は〈生存〉-10%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 2D6 のダメージを受ける（成功した目標はダメージを半減）。目標が[毒]状態である場合、更に[転倒]状態となる。

《太陽に近づく者よ》
属性：攻撃　判定：霊能 99%　タイミング：行動
射程：1　目標：1 エリア　代償：ターン 20
・内容：
目標は〈運動〉-20%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 2D6+2 のダメージを受け、飛行状態であった場合には解除される。目標がキミと同じエリアにいる場合、ダメージが 1D6 上昇する。

※《太陽黒点》の効果が発動した場合（チャレンジ判定成功後に PC からのカウント 13 の攻撃が成功した場合）、鉱石の殻の下にある異界のエネルギー機関が破壊される。その後は体表を覆う炎の温度が急激に下がり、徐々に黄、橙、赤と夕日のように色が変わってゆく。

●エネミー「サテライト」

ホワイトファイアの周囲をめぐっている炎の塊。
自動砲台のようなもので意志はない。ヘンチマン。

▼能力値　技能（成功率）
【肉体】14　射撃 80%
【精神】 1　知覚 45%
【環境】 1

▼エナジー
【ライフ】12
【サニティ】10
【クレジット】1

▼パワー
《熱線》
属性：攻撃　判定：射撃 80%　タイミング：行動
射程：2　目標：1 体　代償：ターン 10
・内容：
目標は〈運動〉の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1D6 のダメージと[憔悴 2]を受ける。

《高空》
ホワイトファイアの同名のパワーを参照。

余韻フェイズ

イベント 09

やがて日は落ちタ暮れに

・登場キャラクター：全員
・場所：決戦の直後

▼状況
・ヒーローたちは不死と言われたヴィランに勝利した。
急速に温度が下がり、暗赤色になった「ホワイトファイア」が落下する。
「なぜだ」「太陽が、……落ちることなど」
「何者だというのだ、貴様たちは」

※余韻フェイズでは PC の望む場面を演出してよい。
以下のイベントは一例である。

イベント 10

ぼくらは強く

・登場キャラクター：PC②
・場所：G6 ビル内

▼状況 1
・イベント 04 の G6 職員に、驚かれ、心配され、無茶を叱られ、然る後ものすごくお礼を言われる。
・ある程度落ち着くと、マスコミが押しかけてきているのでインタビューに答えてあげてほしいと頼まれる。

▼状況 2
（以下は記者からのインタビュー）
「あのホワイトファイアを倒されたとのことですが、一体どんなパワーを使ったのですか!?」
「勝算があったのですか」
「PC①さんの戦いぶりはいかがでしたか」
「避難でなく交戦を決意されたのは（PC①と PC②の）どちらですか」等
・最後にひとりの記者からの質問。
「ブレイド・ビーの犠牲は正しかったと思いますか?」

イベント 11

真っ赤な夕陽が燃えていた

・登場キャラクター：PC①
・場所：G6 ビル内の作業室、あるいは墓前

▼状況 A
（PC が誰かと語りあう場面を希望の場合）
・戦いの前に装備を見てくれたテクノマンサー（代田）との場面。イベント 05 と同じ作業室でも、ブレイド・ビーの墓（身寄りがないため G6 の作った共同墓碑）の前でもよい。
「よく帰ってきた」
（話を聞いて、以下のうち PC①のキャラ性や行動にあった問いを）
「そうか。……奴の死は報われたと、思うか?」
「例えばお前がああした時、お前の後に来てくれるものはいるか」

▼状況 B
（PC①がひとりの場面を希望の場合）
・PC①の希望する演出の最後に、ブレイド・ビーのあの声がもう一度頭の中に蘇る。

「自分よりもはるかに強大なヴィランが相手である時、
ヒーローは戦うべきだと思いますか」

――今のキミの答えは……

シナリオの補足事項

●NPC「ブレイド・ビー」について

※必要になった場合（PC の設定作成・関係性の設定時や会話の際など）に適宜公開すればよい感じの内容です。ネタバレになる情報は無く、必要な状況になり次第いつ伝えても問題ありません。
※こちらの NPC は「PC の設定、および PC とこの NPC との関係性にあわせて改造推奨」なキャラクターです。GM さんと PL さんのご相談次第でいくらでもお好きに変更してやって下さいませ。
セッション前に時間があれば、この関係性を練り込んでおけると PC のロールプレイが捗るかと思います。

【基本情報】
・21 歳、男性。日本人。身長 160cm 前後。

【能力】
・オリジンはサイオン。蜂の形質と能力をいくつか持つが、「羽を生やして飛べる」「複眼っぽく目が良い」のみで、怪力や針、毒などは残念ながら何も持っていない。日本刀を持って戦う技術は普通に訓練して身につけたもの。

【外見】
・着流しをアメコミっぽくアレンジしたようなヒーロースーツを着用して、ルールブック表紙のサイオンのようなマスクをつけていた。

【ヒーロー活動】
・ヒーローとしてのランクは三等星（ヒーローの格付けについてはルールブック P.225 下部）。その中でも戦闘系のパワーを持たない一人であるために、日々の活動は町内のパトロール、軽犯罪者の相手などがせいぜいだった。
・地味ながらそれらのヒーロー活動や、G6 への協力に関して非常に意欲的だった。他ヒーローのバックアップや連絡役から事務仕事の手伝い、使い走りのような仕事まで文句も言わずに引き受けていた。

【その他】
・一見して穏やかな性格。礼儀正しく、ごく親しい相手以外には基本的に丁寧語で話す。仕事を断らないためもあって、ヒーロー関係の知人の中では気の弱い奴と見做されていた節がある。
・ヒーロー仲間に対して本名は公開していない。PC が個人的な友人であるなどの設定で必要になった場合は「蜂谷武蔵」。

●ヴィラン「ホワイトファイア」について

・高空に座し、熱と炎を自在に操る強力なヴィラン。
ジャンボジェット機ほどの大きさの真っ白い炎の塊。
地上を焼く行動はホワイトファイアにとって「当然の機能と存在理由」に過ぎないため、倫理的な説得が通用しない。
・ハービンジャー。ある異界から先触れとして地球にやってきて、自分たちの世界の者が暮らしやすいように土地を均している（=焼いている）。およそ一カ月ごとに現れ、徐々に首都へと近づいている。
・異界にとってのテラフォーミングのための装置に近い存在で、何故と問うても責めても止まることはない。しかも地球人を完全に見下している。彼にとっては、言うなれば「家を建てる工事中の地面の上で騒いでいる地虫」レベル。
（※以上の内容は、訊かれた場合には特に隠すことなく答える）

・決戦フェイズでブレイド・ビーのことを訊かれた場合
「何だ、ソレは？名など知らん。お前たちは姿も小さくて区別がつかぬ。
……ああ、前回の活動時に地上で騒いでいた小さなものか」
「何の力もないというのに、しつこく飛び回っていたな。さいごには自棄でも起こしたのか、棒立ちで私を睨んでいたが」
（いたぶった理由を訊かれた場合）
「大した理由など無い。そうだな、例えばお前たちで言えば――良く跳ね返るゴムのボールがあったら手慰みに叩きつけてみるだろう？」（自分に刺さっている刀には「小さすぎて」気づいていない）

●パワー《陽はまた昇る》の注意点

・ヒーローでないキャラクターのエナジーは 0 未満にはならない（P.175）ために「0 になった直後」という表記になっています**（=エナジーの現在値を超えるダメージやショックを受けた際にも発動します）**。

本作は「長田崇/ロンメルゲームズ」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『デッドラインヒーローズRPG』の二次創作です。
(C)Takashi Osada / Rommel Games　(C)KADOKAWA