



ファナティック・ワイズマン

●シナリオトレーラー

東京湾に漂着した一隻の貨物船。その中には血も凍るほどの、恐るべき光景が広がっていた。

事件を業血鬼の仕業と判断した異端改宗室は、切り札である武装改宗官と吸血鬼に罪深き犯人の「救済」を命じた。

はたして彼らの弾丸は、闇の中で笑う狂気の鬼を射抜くことができるのか

人鬼血盟RPG ブラッドパス

「ファナティック・ワイズマン」

——血の軌^{キズナ}こそ、汝の宿命^{オノカタ}

●シナリオハンドアウト

・シナリオハンドアウト（共通）

所属組織：異端改宗室（「Blood」P.204）

キミたちは聖季教聖皇庁の異端改宗室に所属している。先日、東京湾に一隻の貨物船が漂着した。異常なのは、その中身。何十人という乗組員が、残らず惨殺されていたのだ。この事件を業血鬼の犯行と判断した上層部は、キミたちに犯人の追跡と救済^{レスキュー}を命じた。

「シナリオテーマ：貨物船大量殺人の犯人を救済する」

▼サンプルキャラクター

クイックスタートでキャラクターを作成する場合、次の「サンプルキャラクター」を推奨します。プレイヤーが3人の場合は「特別監督官」を除外し、プレイヤーが2人の場合は「特別監督官」と「華麗なる血闘者」の両方を除外してください。

「神意の代行者」（人間・「BLEP」P.130）

「誇り高き獣」（吸血鬼・「BLEP」P.130）

「特別監督官」（人間・「BLEP」P.126）

「華麗なる血闘者」（吸血鬼・「BLEP」P.126）

を殺害し続けています。PCたちがバスカーの居場所へたどり着き、倒すことができればシナリオは終了となります。

導入フェイズ

「導入フェイズ」では、「血盟の日常」と「事件への介入」の場面を順番に行ないます。複数の血盟がセッションに参加している場合、日常の場面は血盟ごと、指令の場面は全員揃って行なってください。

●血盟の日常

このシナリオの舞台は日本の東京となります。日常の演出で表を参考にする場合、「BLEP」P.27に掲載されている「日常表・場所」と「日常表・内容」を使用します。

演出にキリがつけいたら、GMは異端改宗室の支部長であるシスター・ウエンディに呼び出される演出を行なってください。

◆場面終了チェック

- ・PCたちが、それぞれ「血盟」の日常を演出した。
- ・PCたちがシスター・ウエンディのもとへ向かう演出を行なった。

- シナリオオスベック
- ・ステータスセット… 東京UTM（「BLEP」P.198）
- ・プレイ人数… 2〜4人
- ・プレイ時間… 3〜4時間（キャラクター作成を除く）

●注意点

このシナリオは「ロール&ロール」182号に掲載された「ピタのピタの！」（第187号）で使用したシナリオを一部改変したものです。PCの所属組織は異なりますが、敵の造形については変更していません。あらかじめご了承ください。

ストーリー

東京湾に漂着した貨物船の中で「乗組員たちが、解剖」される」という異常な事件が発生しました。事件の犯人が業血鬼であると判断した異端改宗室のシスター・ウエンディは、PCたちに犯人の追跡と「救済」を命じます。

この事件を引き起こしたのはバスカーという業血鬼です。バスカーはもともと吸血鬼の「欠落」を克服するために研究を行なっていました。現在では、「心の在処」の探究と称して多くの人間

●事件への介入

「事件への介入」では、PCは聖ミリアム教会の聖堂に呼ばれ、支部長のシスター・ウエンディから指令を受けます。シスターは「昨日、東京湾に1隻の貨物船が漂着したこと」「その内部では数十人もの乗組員が全員、生きたまま解剖されて、死んだこと」「身体から血が抜かれていたこと」などを説明します。そして、PCたちに犯人を探し出して、救済、するように命じます。

▼場面描写

東京都文京区にある、聖ミリアム教会。キミたちは、荘厳な大聖堂とは別にある、小さな礼拝堂へと呼び出されていた。礼拝堂の中にはひとりのシスターが跪き祈りを捧げている。彼女は振り返ると、包帯に覆われた両目でキミたちを見据え、にこりと微笑んだ。

▼セリフ・シスター・ウエンディ

「君たちに、新たな務めがあります」

「先日、東京の港に大型の貨物船が漂着しました。その内部に立ち上がったところ、船員が全員殺されていたそうです」

「船員の皆さんは、生きたまま解剖され、その後に殺されたことが分かりました。しかも、遺体には血が残っていませんでした」

「とても悲しく、痛ましい事件です。漂着に前後して港で血痕も確認されていますし、業血鬼の仕業とみて間違いないでしょう。」

してください。

また、「最終血戦フェイズ」に吸血の演出を行なうこと、その際に「血盟」同士の手札を入れ替えられることを説明しましょう。

●ドラマターンの進行

「調査フェイズ」は、「ドラマターン」(「BLP」P218)という手順で進めてゆきます。「ドラマターン」が2回終わると「調査フェイズ」は終了し、「最終血戦フェイズ」に移行します。

「ドラマターン」は次のように進めます。それぞれの詳細なルールは、該当のページも確認しながら進めていきましょう。

▼ターンテーマの決定 (「BLP」P218)

「血盟」ごとに「ターンテーマ」を決定します。P219に掲載されている「ターンテーマ表、汎用」を参照しましょう。

▼調査シーン (「BLP」P216)

PCがひとりずつ「調査シーン」を行ないます。「調査シーン」が始まったら、まず山札からカードを1枚表にして出します。このカードを「シーンカード」といいます。シチュエーションを表す「調査表」(「BLP」P228)を使う場合は、「シーンカード」の数字を使います。

「この事件の犯人を追いなさい。これ以上の罪を重ねる前に、その魂を救済、するのです」
(PCが承諾した)「では、行きなさい。主はいつでも、君たちの働きを見守っていますよ」

◆場面終了チェック

・シスター・ウエンディがPCに事件の内容を説明した
・PCが捜査に出かける演出を行った。

「事件への介入」の場面が終わったら、各プレイヤーは手札を1枚捨て、新しい手札を1枚引くことができます。

その後、プレイヤーへ「レコードシート」の「情報項目名1欄」へ「貨物船の大量殺人について」と書き込み、「開示価値欄」へ「PC人数+1」の数字を書き込んでもらいましょう。いちど山札をシャッフルしたら、「調査フェイズ」へ移ります。



調査フェイズ

「調査フェイズ」では事件の謎に迫り、敵の正体と居場所を突き止めます。「調査フェイズ」の進行方法は「BLP」P218を参照

シチュエーションが決まったら、PCは「調査」を行ないます。「調査」の成功か失敗が決まったら、GMは次の文を読み上げましょう。慣れてきたら省略したり、他の表現に変えても構いません。

・成功の場合 (調査力が15以上)

キミは断片的だが、有益な情報を手に入れた。これを重ねてゆけば、求めている真相へたどり着けるはずだ。

・失敗の場合 (調査力が14以下)

残念ながら、有益な情報は手に入らなかった。だが、失敗の積み重ねは、真相へたどり着くための重要なプロセスだ。

「調査」を行ない、「シーンプレイヤー」の演出が終わると、「調査シーン」は終了です。もし「シーンカード」を調査に使用していなかった場合、「シーンプレイヤー」は「シーンカード」を手札に加えることができます(その後、手札を1枚捨てます)。

また、「シーンプレイヤー」以外のPCも手札を1枚捨てることができます。

▼調査進行度のチェックと情報開示 (「BLP」P220)
すべてのPCが1回ずつ「調査シーン」を行なったら、「調査進行

度」が調べている情報の「開示値」に達しているか確認します。達している場合は情報の内容をプレイヤーに伝えます。

「情報」の内容を伝えたら、続けて「情報」の「項目名」と「開示値」もプレイヤーに伝えましょう。

▼交流シーン（『BLP』P 220）

「交流シーン」では、「血盟」ごとに演出や掛け合いを行いません。山札からカードを「PC人数」枚表にして、場に出します。このカードを「交流シーンカード」といいます。『BLP』P 221の「交流表・場所」と「交流表内容」を参照する場合は、「交流シーンカード」の数字を参照するといでしょう。「交流シーン」が終わったら、「血盟」のプレイヤーはシーンカードを1枚ずつ手札に加えることができます（その後、手札を1枚捨てます）。

▼インタールード（『BLP』P 222）

「ドラマター」の最後に「インタールード」を行いません。「血盟」ごとに「ターミネータ」の達成を「確認し」、達成していたら「ブラッドバス」の「強度」が上がります。ここは「ドラマター」を振り返り、プレイヤーの演出や提案を肯定することが主目的です。GMは積極的達成を認めるようにしましょう。

PCの人数が3人以下の場合、「インタールード」の最後には手

▼情報2

情報項目名…業血鬼バスカー

開示値…PC人数×3

内容…業血鬼バスカーは、もともとアメリカで暮らす半鬼だった。彼は吸血鬼が有する「欠落」を克服するための研究を行っており、その過程で大量殺人を行い業血鬼化。以降は南米にわたる「心の在処」の探求と称して、凄惨な殺人を繰り返すようになった。聞き込みで得た情報を南米から取り寄せた過去の事件と照合した結果、23区のはずれにある廃病院が潜伏先と判断された。これ以上の被害が出る前に、バスカーを始末しなければ。

最終血戦フェイズ

「最終血戦フェイズ」では「吸血」と「血戦」を順番に行ないます。

●吸血

「吸血」では、まず「血盟」ごとに「吸血の演出」を行ないます。具体的な方法は、プレイヤー同士で決めてもらいましょう。

「吸血の演出」が終わったら、「血盟」同士で手札を交換します。ただし、手札の枚数自体は変わらない点に気を付けてください。

札を捨てることができます。3人の場合は各1回、2人の場合は2回まで行なえます。

1回目の「ドラマター」の「インタールード」が終わったら、2回目のドラマターを始めます。2回目の「インタールード」が終わったら、「調査フェイズ」を終了し、「最終血戦フェイズ」に移ります。

情報

このシナリオで用意されている情報は、次のふたつです。

▼情報1

情報項目名…貨物船の大量殺人

開示値…PC人数+1

内容…貨物船の乗組員たちに共通しているのは、脳、心臓、腹部が細かく解剖されている点だ。これらは古来もしくは現代において「心」がある場所とされた部位である。貨物船の出発地点である南米において、同様の手口で殺人を繰り返していた業血鬼バスカーが、貨物船に乗り込んで凶行に及んだ可能性が極めて高い。すでに都内では行方不明事件が起きており、バスカーの仕業と考えられている。

●血戦

「血戦」では、PCたちとバスカーとの戦いが行なわれます。まず「場面描写」を読み上げた後、PCたちとバスカーでセリフの掛け合いを行ないます。

演出が一段落ついたら、「血戦」に入ります。「血戦」に入ります。「血戦」に参加するエネミーはバスカーとクルール×「PC人数×マイナス」体（このシナリオにデータが掲載されています）。「終了条件」はバスカーの「戦闘不能」です。

「血戦」のルールは『BLP』P 236に記載されています。もし時間がかかったり、戦いの進行が不慣れな場合などは「ドラマチック血戦」（『BLP』P 244）や「シンプル血戦」（『BLP』P 245）を使用するといでしょう。

▼場面描写

東京のはずれにある廃病院。キミたちは、その「室へとやってきた。室内にはいくつものベッドと、その上に並んだ解剖死体。そして、奥ではひとりの青年がメスを振るっていた。

▼セリフ・バスカー

「ダメだ、ダメだ、見つからない……心はどこだ、我々には何が足りないんだ……」

（PCたちに気付いた）「なんだね、キミたちは。私は忙しいんだ。邪魔をしないでくれ」

「私は心を探してるんだ。吸血鬼に何が欠けているのか分かれれば、それを埋める方法もきっと見つかる」
 (吸血鬼のPCに)「キミも、その心の欠けた部分、満たされな
 いものを、手に入れないとは思わないか?」
 (PCが肯定した)「なら、私の邪魔をしないでくれ。邪魔をす
 るなら、殺すぞ」

(PCが否定した)「チッ、お前のようなヤツがいるから、吸血鬼
 は何も進歩しないのだ」

「待てよ……お前たちは、ブラッドバスを結んだ血盟というヤツか。
 魂の一部を共有した人間と吸血鬼……」

「面白い! 決めたぞ、お前たちを解体する! きつと、いいモノ
 が見つかるだろう!」(蠅螂のような異形へ変化する)

(やられた)「みつけ……なければ……救済の……道を……」

◆場面終了チェック
 ・「血戦」が終了した。

「終幕フェイズ」では、「血盟」ごとに後日譚を演出します。具
 体的な内容はプレイヤー同士で決めてもらいましょう。「日常表・
 場所」と「日常表・内容」(「BLP」P217)を参照しても構いませ
 ん。

後日譚の演出が終わったら、セッションは終了です。「クロース」
 (「BLP」P224)へ移行してください。

グール

分類: モブ 脅威度: 1

[生命力]: 1

特技:
 〈全力の一打〉、〈戦闘訓練〉

行動指針: [手番] では [攻撃] で
 もっとも〔耐久値〕の高い[単体]
 を優先して〈全力の一打〉を使用。
 7点のダメージを与えます(〔戦
 闘訓練〕の効果込み)。

解説: 吸血鬼に殺された人間が
 動く死体となったものです。業
 血鬼はグールを従え、配下とし
 て使うことができます。

バスカー

分類: ボス、業血鬼 根源: 研究

脅威度: 3

生命力: [PC人数×2] 先制値: 17

タイプ: アサルト (下記のデータに効果は適用済み)

特技

〈強者の一閃〉

タイミング: 攻撃 対象: 単体 条件: なし

対象に [山札1枚+8] 点のダメージを与える。

〈根源解放〉

タイミング: 開始 対象: 自身 条件: 血戦1回

他の [タイミング: 開始] の〈特技〉と同時に使用可能。山札からカードを [P
 C人数] 枚引き、1枚を選択。すべてのPCに [選択したカード+8] 点のダメ
 ージを与え、残りのカードを [スタック] する。

〈根源技: 研究〉

タイミング: 常時 対象: 自身 条件: なし

[タイミング: 攻撃] の〈特技〉で与えるダメージに+ [特技の対象の絵札・A・
 ジョーカー以外のカードの枚数] する。

〈病理的観察癖〉

タイミング: 開始 対象: 単体 条件: なし

対象はラウンド終了まで、受けるダメージに+ [対象の絵札・A・ジョーカー
 のカードの枚数] する。

〈成功に鬼胎〉

タイミング: 解説参照 対象: 自身 条件: ラウンド

山札からカードを出す直前に使用する。あなたはスーツをひとつ指定する。
 出したカードが指定したスーツと同じだった場合、そのカードの数値に+5。

行動方針: [ラウンドの開始] で〈病理的観察癖〉と〈根源解放〉を順番に使用。
 まず〈病理的観察癖〉をもっとも〔耐久値〕の高いPCへ使用し、ラウンド終了
 まで [受けるダメージに+ [対象の絵札・A・ジョーカーのカードの枚数] する。
 その後、〈根源解放〉を使用。[手番] では [攻撃] で〈死飾の美〉を使用する。〈根
 源技: 研究〉の効果で、与えるダメージに+ [特技の対象の絵札・A・ジョーカー
 以外のカードの枚数]。山札からカードを出す前に〈成功に鬼胎〉を使用する。
 解説: 貨物船で大量殺人を起こした業血鬼。外見は、長身痩躯の白人の青年。
 スラックスとシャツの上に白衣とマスクを着用している (幻覚で印象に残らな
 いようにしている)。武器は鋭い刃物であり、異形化すると蠅螂のような姿と
 なる。元は敬虔な聖字教の信者であり、吸血鬼の“欠落”が癒やされれば神の
 赦しを得られるのではないかと考えていた。