



## ●シナリオトレーラー

東京の秋葉原で、凄惨な殺人事件が発生した。

血の糸によって縫い付けられた死体。

その一部は、何かを暗示するかのように入り取られていた。

この事件を業血鬼の仕業と判断したSIDは、  
猟犬たちを都市の闇へと放つ。

はたして彼らは、

血塗られた謎を明かし、殺人鬼を仕留めることができるのか。

人鬼血盟RPG ブラッドパス

「マードーズ・ゲーム」

——血の軌<sup>くわ</sup>で、汝らの宿命<sup>さだめ</sup>。

## ●シナリオスベック

・ステージセット…東京UTM (『BLP』P198)

・プレイヤー数…2〜4人

・プレイ時間…3〜4時間 (キャラクター作成を除く)

## ●ストーリー

東京の秋葉原で凄惨な連続殺人事件が発生しました。被害者はいずれも血の糸で壁に縛り付けられており、遺体の一部が切り取られています。この事件の犯人は、<sup>きりほり</sup>桐場切孝という業血鬼です。彼は殺人欲の強い業血鬼ですが、必ず現場に自分の居場所のヒントを残し、人間や吸血鬼が自分の場所まで来られるかどうかを、<sup>ゲーム</sup>「ゲーム」として楽しんでいる、歪んだ美学の持ち主です。

事件の遺体には秋葉原で流通している同人ゲーム「マードーズ・ハント」と同じ暗号が残されており、これを解析することで桐場の居場所を突き止めることができます (調査を進めれば自動的に判明するので、実際にプレイヤーが推理する必要はありません)。

PCが桐場の居場所を突き止め、倒すことができればシナリオは終了となります。

## ●シナリオハンドアウト

シナリオハンドアウト (共通)

推奨組織…SID (『BLP』P200)

警察庁警備局特殊犯罪捜査課——通称、SID (エスアイディー)。に所属するキミたちに、新たな指令が下った。それは、東京の秋葉原で起きた連続殺人事件の捜査だ。被害者はいずれも血の糸によって壁に縫い付けられており、身体の一部を切り取られているという。これ以上の犠牲が出る前に業血鬼を見つけ出し、必ず、抹消 (デリート) しなければならぬ。

「シナリオテーマ…連続殺人犯を抹消する」

## ▼サンプルキャラクター

・推奨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「復讐の剣士」を除外し、プレイヤーが2人の場合は「復讐の剣士」と「日向の半鬼」の両方を除外してください。

「特別監督官」(人間) 『BLP』P126

「華麗なる血闘者」(吸血鬼) 『BLP』P126

「復讐の剣士」(人間) 『BLP』P126

「日向の半鬼」(吸血鬼) 『BLP』P126

## ●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に行なってください。

## ●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は、『BLP』P217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。

演出にキリがつけたいら、GMはSIDの課長である<sup>ひびやま</sup>比屋響子から、秋葉原の角へ向かうよう指令が下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たちが秋葉原の角へ向かう演出を行なった。

## ●事件への介入

「事件への介入」は秋葉原の角にある事件現場で、SIDの<sup>ひびやま</sup>比屋響子から指令を受けることとなります。PCたちが現場に

集まると、日比屋響子は電話で事件の内容と標的について説明し、追跡と抹殺を指示します。

なお、プレイヤーには、「遺体の特徴と敵の居場所などは、シナリオを進めてゆけば自動的に判明する。本当に暗号を解いたり推理する必要はない」と明確に伝えましょう。

#### ▼場面描写

東京都千代田区秋葉原。東西に延びる大通りから少し西へ逸れた路地に、ブルシートが張られていた。キミたちがS I Dの身分証を見せると、一般の警察官たちは顔をしかめて形だけの敬礼を返し、現場の奥へと通す。

すると、そこには赤い糸によつてビルの壁面に張り付けられた女性の死体があった。よく見ると、右足の膝から下が切り取られていた。一般の警察官がS I Dの人間と交代してゆくなか、キミたちの端末が着信を告げる。S I D課長の日比屋響子だ。

#### ▼セリフ・日比屋響子

「全員、現場に到着したわね」

「被害者は付近に住む会社員の女性。死因は大量出血時のショック。壁に固定している糸は血液でできているけれど、被害者のものでは<sup>けっかい</sup>ないわ」

「死亡推定時刻は本日の午前2時頃。その時間に帯で血戒が観測されていることから、犯人が業血鬼である可能性は極めて高



## 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」P 218を参照してください。

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。

#### ●ドラマターの進行

「調査フェイズ」は、「ドラマター」(「BLP」P 218)という手順で進めてゆきます。「ドラマター」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」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。

#### ▼ターナーの決定 (「BLP」P 218)

「血盟」ごとに「ターナー」を決定します。P 219に掲載されている「ターナー表・汎用」を参照しましょう。

「しかも、同じ特徴の事件が秋葉原ですでに2件発生しているわ。放つておけば、間をおかず次の被害者が出るでしょう」  
「あなたたちは、この事件を捜査し、犯人の業血鬼を抹消(デリート)しなさい」  
「ただ、この被害者を見ればわかるように、相手はただ殺害を楽しんでいただけの業血鬼ではないわ。気を引き締めて、調査にあたるように」

#### ◆場面終了チェック

・日比屋響子がPCたちへ事件と標的について説明した。  
・PCたちが捜査へ向かう演出を行なった。

「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「秋葉原連続殺人事件」と書き込み、「開示値欄」へ「PC人数+1」の数字を書き込んでみましょう。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。

#### ▼調査シーン (「BLP」P 216)

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「シンカード」といいます。シチュエーションを表す「調査表」(「BLP」P 228)を使う場合は、「シンカード」の数字を使います。

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」の成功か失敗かが決まったら、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、有益な情報を入力した。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「シンカード」を調査に使用していなかった場合、「シンプレイヤー」は「シンカード」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」P 220)  
すべてのPCが1回ずつ「調査シーン」を行ったら、「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よいでしょう。「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)。

### ▼内容

被害者の遺体の法則性が判明した。最初の被害者が制作してい  
た同人ボードゲーム「マörder・ハント」は、猟奇事件の被害者  
に残された痕跡を手掛かりに犯人の居場所を追うゲームである。  
事件の被害者の遺体の特徴は、このゲーム内の暗号と符合する。  
非常に難易度の高い暗号ではあるが、業血鬼の有力な手がかりと  
なるはずだ。

### ●情報2

#### ▼情報項目名2…残された暗号

#### ▼開示地…PC人数×3

### ▼内容

切り取られた部位を太陽系における惑星の位置と照応させ、さ  
らに殺害時刻を組み合わせることで、ある座標を割り出すことが  
できた。また、こつした「ヒント」を残す傾向のある業血鬼とし  
て桐場切孝が候補に挙がっている。これまで地方都市で凶行を重  
ねていた業血鬼であり、血の糸を自在に操る強敵だ。敵が潜んで  
いると思しき場所は秋葉原の外神田にある雑居ビルの5階。テナ  
ントは空になっておりビルから一般人の退避も可能だが、外に逃  
がせば被害の拡大は免れない。迅速に抹消する必要がある。

### ▼インターロード(「BLP」P 222)

「ドラマトーン」の最後に「インターロード」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  
ドパス」の「強度」が上がります。ここは「ドラマトーン」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  
極的に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、「インターロード」の最後に手札  
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「ドラマトーン」の「インターロード」が終わったら、2  
回目のドラマトーンを始めます。2回目の「インターロード」が終わり  
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1…秋葉原連続殺人事件

#### ▼開示値…PC人数+1

## 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。

### ●血戦

「血戦」では、PCたちと桐場切孝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たちと桐場でセリフの掛  
け合いを行ないます。

掛け合いがひと段落ついたら、「血戦」に入ります。「血戦」に  
参加する「エネミー」は桐場切孝とゲール(「BLP」P 272)×「P  
C人数-1」体。「終了条件」は桐場の「戦闘不能」です。

もし時間がなかったり、戦いの進行が不慣れた場合などは「ド  
ラマチック血戦」(「BLP」P 244)や「シンプル血戦」(「BLP」P  
245)を使用するとよいでしょう。

## 桐場切孝

分類: ボス、業血鬼 根源: 美学  
脅威度: 3 タイプ: バランス  
[生命力]: [PC人数×2]+1 [先制値]: 17

## 〈特技〉:

〈強者の一閃〉(きょうしやのいっせん)

タイミング: 攻撃 対象: 場面(選択) 条件: なし

対象に [山札1枚+5] 点のダメージを与える。[情報2] が開示されていない場合、この〈特技〉で与えるダメージにさらに+3する。

〈根源解放〉(こんげんかいほう)

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 [PC人数] 枚引き、1枚を選択。すべてのPCに [選択したカード+5] 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: 美学〉(こんげんぎ・びがく)

タイミング: 準備 対象: 自身 条件: 血戦1回

あなたは [生命カード] 2枚を捨て札の任意のカードと入れ替える。入れ替えた [生命カード] は表でセットすること。

〈死飾の美〉(ししよくのび)

タイミング: 攻撃 対象: 場面(選択) 条件: なし

対象に [山札1枚] 点のダメージを与える。この〈特技〉の効果で出したカードが赤色だった場合、与えるダメージに+5する。

〈生奇た芸術〉(いきたげいじゅつ)

タイミング: 終了 対象: 単体 条件: 血戦1回

[戦闘不能] の [モブエネミー] 1体を対象にする。対象の [戦闘不能] を回復する。対象は新たな [生命カード] を山札から1枚引き、表でセットすること。

**行動指針:** [ラウンドの開始] で〈根源解放〉を使用。カードの [スタック] は数値の高いカードを優先すること。最初の [手番] では、[準備] で〈根源技: 美学〉を使用し、[生命カード] 2枚を、捨て札の任意のカードと入れ替える (ジョーカーは選択できない)。[攻撃] で〈死飾の美〉を使用する。[終了] のタイミングで [戦闘不能] になっているグールがいる場合、〈生奇た芸術〉を使用すること。なお、グールは [耐久値] の高いPCを優先して攻撃する。

**解説:** 美学の根源を持つ業血鬼。人間を殺すことに快感を覚えているが、同時に殺害現場に必ず自身の居場所のヒントを残してゆく、という歪んだ美意識の持ち主。外見は背の高い20代前半の善良そうな優男。血を細い糸状にして操ることができ、糸は獲物を一気に切断することも、縛りつけることも可能。

## ▼描写

外神田にある雑居ビル。下にあるホビーショップの客と店員をすべて退避させたキミたちは、業血鬼の潜む5階へと足を踏み入れた。そこには、机の上にカードを広げてゲームに勤しむ、長身の男がひとり。彼は顔をあげると、優しい笑みを浮かべて立ち上がる。

## ▼セリフ・桐場切孝

〔情報2を入手している場合〕「やあ、ちゃんと僕のヒントに気づいたようだね。いい対戦相手に巡り合えて光栄だよ」

〔情報2を入手していない場合〕「遅かったね、どうやら僕のゲームが理解できるほど、賢くはなかったようだ……まあ、いいさ」

〔今回のゲームは、なかなか楽しめたよ〕

〔欲を言えばヒントの素材はもう少し美しいものを使いたかったね。次は、もう少しこだわりたいところだ〕

〔僕は、ゲームにはクライマックスが必要だと思っていてね。キミたちはその障害というわけさ〕

〔君たちを殺して、クライマックスをクリアすれば、このゲームは最高のエンディングを迎える！〕

〔さあ、派手に！ 惨たらしく！ 殺してやろう！ 僕のゲームを彩ってくれ！〕 (赤い糸を何重にも巻き付けたマネキンのような異形となる)

## 終幕フェイズ

(やられた)「はかな……このゲームは、僕の勝ちで終わる……はず……」

## ◆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〕(P27)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。

クローズ(BLP) P224を行なってください。