



## ●シナリオトレーラー

極東の大都市、東京。  
宝石箱のように輝く、夜のない街。

しかし、この地の人びとは知らない。

光では払えない闇が、すぐ近くに存在することを。

今宵もまた、血に飢えた悪鬼が姿を現した。

人鬼血盟RPG ブラッドパス

「ナイト・ハント」

——血の軛くわこそ、汝らの宿命しよくだい。

## ●シナリオスベック

- ・ステータス設定… 東京UTM
- ・想定プレイヤー人数… 2～4人
- ・想定練度… 1
- ・想定プレイ時間… 2～3時間（PC作成時間を除く）

## ●ストーリー

東京都内のクラブで発生した大量殺人事件。犯人は北米から渡ってきた業血鬼レスターです。彼は人間を殺すことに喜びを見出す業血鬼であり、放置しておけばさらなる被害が予測されます。事態を重く見た対鬼組織・異端改宗室はPCたちにレスターの追跡と抹殺を命じます。

PCがレスターを見つけ出し、倒すことができればシナリオは終了となります。

## ●このシナリオについて

このシナリオは、『BLEP』で初めて遊ぶGM向けに作られています。マスターシーンや特殊なルールがなく、通して読めば『BLEP』の基本的な進め方が分かるようになっていきます。

## ●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… 異端改宗室（P102）
- ・キミたちは聖十字教会聖皇庁の対鬼組織『異端改宗室』に所属している聖職者だ。組織から指示された新たな標的は、北米から渡ってきた業血鬼レスターである。すでに彼は東京で大量殺人を行っており、野放しにしておけば被害の拡大は免れない。レスターを探し出し、救済サバイバルするのだ。
- 「シナリオテーマ：レスターを救済する」

## ・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「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・P130）
- 「誇り高き獣」（吸血鬼・P130）
- 「特別監督官」（人間・P126）
- 「華麗なる血闘者」（吸血鬼・P126）

## ●セッションの準備

セッションの準備は、次の手順で行ないます。

## ●世界観の説明

初めて『BLEP』を遊ぶプレイヤーがいる場合は、ゲームの世界観や設定について、簡単に説明しましょう。すべての設定を二気に話してしまうと時間がかかりますし、聴いている人も混乱してしまうので、まずは次の内容を説明してください。

・ゲームの舞台は私たちが生きている現代世界で、ほとんど同じ。ただし、この世界には吸血鬼が存在する。一般人は吸血鬼の存在を知らないが、吸血鬼は社会に紛れ暮らしている。

・吸血鬼と人間は歴史の裏で衝突を繰り返してきたが、5年ほど前のある事件を契機に、吸血鬼を超えた『業血鬼』が現われた。

・業血鬼に対処するため、人間の組織は人間と吸血鬼の間に『ブラッドパス』を結び戦力として扱った。

・プレイヤーは『ブラッドパス』を結んだ人間と吸血鬼となり、業血鬼が起こした事件を調べ、戦う。

もしプレイヤーから世界観や設定についての質問が出た場合は、ルールブックの内容を参照しながら回答してください。

### ●キャラクターの作成

プレイヤーに「シナリオトレーラー」と「シナリオハンドアウト」を公開しましょう。そして、まずはどのプレイヤーが人間を担当し、どのプレイヤーが吸血鬼を担当するかを話し合ってから決めてもらいます。

次に、PCを作成してもらいます。PCの作成方法には、「クイックスタート」と「コンストラクション」の2種類があります。『BLP』を初めて遊ぶプレイヤーや準備の時間がない場合は「クイックスタート」がオススメです。「クイックスタート」の方法はP125、「コンストラクション」の方法はP142を参照してください。

### ●自己紹介

キャラクターの作成が終わったら、各プレイヤーにPCの紹介をしてもらいます。名前、外見年齢と性別、外見の特徴、どんな性格なのか、を紹介してもらおうとよいでしょう。

自己紹介が終わったら、山札から3枚ずつ手札を引いてもらいます。手札は表にしてプレイヤーの手前に置いてもらいましょう。

### ▼場面描写

東京都文京区にある大教会へとやってきました。敷地の端にある小さな礼拝堂に入ると、シスター・ウエンディが待っていた。

#### ▼セリフ…シスター・ウエンディ

「よく来ましたね。君たちには、新たな務めがあります」

「約90分前、新宿にあるクラブで大量殺人事件が発生。店の外の者たちの証言を集めたところ、血戒の発生が認められました」

「目撃情報から犯人は北米から侵入した業血鬼レスターと判明。SIDとの協議し、私たちが対処することになりました」

#### 「レスターの追跡と、救済<sup>サルベーション</sup>を命じます」

「承諾した」「まはいつでも、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「コードシート」の「情報項目名覧」へ「レスターについて」と書き込み、「開示値欄」へ「PC人数+1」の数字を書き込んでもらいます。いちじと山札をシャッフルしたら、「調査フェイズ」へ移ります。

## 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、指令の場面は全員緒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、P27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はシスター・ウエンディ(P25)から招集がかか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たちが礼拝堂へ向かう演出を行なった。

### ●事件への介入

「事件への介入」は異端改宗室のシスター・ウエンディ呼び出され、指令を受けることとなります。シスター・ウエンディはPCたちが集まると、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。

## 調査フェイズ

「調査フェイズ」ではレスターの行動を調べ、居場所を突き止めます。「調査フェイズ」の進行方法はP218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。

### ●ドラマタインの進行

「調査フェイズ」は、「ドラマタイン」(P218)という手順で進めてゆきます。「ドラマタイン」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。

「ドラマタイン」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 (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 (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「シンカード」といいます。シチュエーションを表す「調査表」(P28)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す。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)

GM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」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。

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、「インタールド」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「ドラマターン」の「インタールド」が終わったら、2回目のドラマターンを始めます。2回目の「インタールド」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。

### ●情報項目名1「レスターについて」

#### ▼開示値…PC人数+1

▼内容…レスターはヨーロッパに拠点を持っていた吸血鬼(貴種)である。残酷な性格であり、1年ほど前に大量殺人を行なった際に業血鬼化。血族を皆殺しにして北米に渡る。数日前に日本に現れたことが確認されていた。殺戮に大きな喜びを感じる業血鬼であり、できるだけ大勢の人間を殺そうとしているはずだ。

### ▼調査進行度のチェックと情報開示(P20)

すべてのPCが1回ずつ「調査」を行なったり、「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1」の内容を伝えたら、続けて「情報2」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(P20)

「交流シーン」では、「血盟」ごとに演出や掛け合いを行ないます。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「交流シンカード」といいます。P20の「交流表場所」と「交流表・内容」を参照する場合は、「交流シンカード」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)。

### ▼インタールド(P22)

「ドラマターン」の最後に「インタールド」を行ないます。「血盟」ごとに「ターンテーマの達成」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「ドラマターン」を振り返り、プレイヤーの演出や提案を肯定することが目的です。GMは積

### ●情報項目名2「レスターの居場所について」

#### ▼開示値…PC人数×3

▼内容…レスターは新宿のクラブで事件を起こした後、渋谷六本木、品川を通りお台場へと向かっているようだ。レインボーブリッジを封鎖すれば、迎え撃つことができるだろう。レスターは血で形成した剣を使う。油断は禁物だ。

## 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たちとレスタ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たちとレスターでセリフの掛

## レスター

分類: ボス、業血鬼 根源: 殺戮

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〉(きょうしゃのいっせん)

タイミング: 攻撃 対象: 単体 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。

〈業の鎧〉(ごうのよろい)

タイミング: 開始 対象: 自身 条件: 血戦1回

山札からカードを [PC人数] 引き、【スタック】(P235) する。

〈根源技: 殺戮〉(こんげんぎ: さつりく)

タイミング: 攻撃 対象: 場面(選択) 条件: 解説参照

対象に [山札1枚+3] 点のダメージを与える。シナリオに [PC人数÷2] 回使用可能。

〈隠死刃〉(かくしやいば)

タイミング: 解説参照 対象: 自身 条件: 血戦1回

【手番】が終了した際に使用する。あなたは即座に【未行動】となる。ただし【手番】は【モブ】と同じ順番に行なう。

〈血の愉悦〉(ちのゆえつ)

タイミング: 解説参照 対象: 自身 条件: なし

あなたが攻撃でPCに1点以上のダメージを与えた際に使用する。血戦終了まで攻撃で与えるダメージに+3する。この効果は3回まで重複する。

**行動指針:** 【開始】で〈業の鎧〉を使用し、【PC人数】枚のカードを【スタック】(P235) する。高い値の【生命カード】に優先して【スタック】すること。【手番】では【攻撃】のタイミングで〈根源技: 殺戮〉を使用する。ダメージを与えたら〈血の愉悦〉で次に与えるダメージを3増やす。また、【手番】が終わったら〈隠死刃〉を使用して【未行動】になること。なお、同時に登場するルールは、【耐久値】の高いPCを優先して攻撃する。

**解説:** 北米から渡ってきた業血鬼。端正な顔立ちをした高級スーツの似合う白人青年。その中身は殺戮に無上の喜びを感じる【根源: 殺戮】の業血鬼だ。異形 (P188) 化すると、刃物を人型に組み合わせたような、異様な姿になる。全方位へ真空の刃を放つことができるほか、直接触れることで人間程度であれば真っ二つにすることもできる。

け合いを行ないましょう。

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」はレスター (P281) とゲール (P272) × 「PC人数-1」体。「終了条件」はレスターの「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な場合などは「下マチック血戦」(P244) や「シンプル血戦」(P245) を使用するとよいでしょう。

### ▼場面描写

封鎖されたレインボーブリッジ。敵を待ち受けるキミたちの前に、高級なスーツを身にまとった青年が姿を現した。全身から放たれる圧倒的な威圧感には、間違ひなく業血鬼のものだ。

### ▼セリフ…レスター

「なんだね、君たちは。まさか、私を邪魔するつもりかな？」

「PCが肯定した」「はっはっは。そうか……。まずは、身の程を知りたまえ。(指を鳴らすとレスターの威圧感が膨れ上がり、血戒が展開される。ただし、血盟であるPCに影響はない)」

「PCの反応を見て」「血戒が効かないとは……。そうか、君たちは「ブラッドパス」とやらを結んだ連中か」

「虫けらが何匹群れようと、私の敵ではない！ 死ぬ、塵ども！」  
「PCにやられた」「……まだ、殺したりない……のだ……！」

◆場面終了チエック  
「血戦」が終了した。



## 終幕フェイズ

「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」(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。



## クローズ

セッションが終了したら、「クローズ」という段階に入ります。「クローズ」では、場所を片づけたり、会場費や飲み物代、お菓子代の清算、キャラクターの成長も行ないます。

最後に、「クローズ」までセッションを終えたあなた自身を、褒めてあげましょう。GMはとて楽しくやり甲斐がありますが、大変な役割でもあります。それを最後までやり遂げたことに、胸を張っていいのです。あなたは、えらい！