



● シナリオトレーラー

世間が幸せに浮かれた、12月24日。
東京都知事の娘が、業血鬼に誘拐された。
業血鬼にかけられた懸賞金は約1億円。
莫大な金を目当てに、そして騒ぎに乗じて暴れるため、
腕目慢の荒くれ者たちが東京に集つた。

都知事の娘を助けるため、大金を手に入れるため、
己の最強を証明するため、

さまざまな思惑を胸に、血盟たちの長い夜が幕を開ける。

響く剣戟、飛び散る鮮血。喰る血威で勝利を掴み取れ！

人鬼血盟RPG ブラッドバス

トーキョー・ホーリー・ブラッド・ナイト

— 血の軌跡、あなたの切札。

● シナリオハンドアウト

このシナリオでは、血盟が所属する組織に応じて、シナリオハンドアウトが複数用意されています。参加するプレイヤーで相談し1種類を選択してください。複数の血盟がセッションに参加する場合、同じ組織を選んで、異なる組織を選んで構いません。異なる組織を選んだ場合は、血盟同士は過去に共闘したことがある、知り合いという設定にしましょう（調査フェイスの「マスタースーン」がスムーズに進みます。もちろん、もっと親しい関係でも構いません）。

・ ハンドアウト (SIRD)

所属組織：SIRD

都知事の娘が業血鬼ゲルドーによって誘拐された。業血鬼はSIRDの即時解散および東京の支配権の譲渡を要求。従わない場合は人質を殺害し、吸血鬼の存在を世界に暴露するといふ。そして、業血鬼を抹殺し都知事の娘を解放せよとの命令がキミたちへ下ったのだ。問題は、業血鬼の懸賞金を目当てに集まった有象無象の輩ども。邪魔をするのであれば、蹴散らして進むしかない。なんと、長い一日になりそう。

「シナリオテーマ：都知事の娘を救出する」

・ ハンドアウト (学館・広魔学科)

所属組織：学館・広魔学科

キミたちは大事な単位を落としかけていた。学生生活には、いろいろな出来事がある。仕方なかったのだ……とはいえ、それは言い訳にならない。悲嘆にくれるキミたちに、レディ・フロアは思いつけない。課題を提案した。それは「いま東京に集まっている荒くれ共と、その原因となった業血鬼を排除してくる」というもの。倒せば倒すほど評価は上がる美味しい課題。こんなもの……やるっきゃない！

「シナリオテーマ：高評価で単位を取得する」

・ ハンドアウト (八刃会)

所属組織：八刃会

業血鬼ゲルドーによる都知事の娘の誘拐事件と、それに便乗して東京へとやってきた有象無象の荒くれ者ども。一般人は事件の真相を知らないが、突如変わった東京の空気に不安を感じているようだ。「武を以て人を扶けよ」けるを信条とする八刃会にとって、今の状況を放置するわけにはいかない。不屈き者たちを懲らしめ、ついでに業血鬼も倒し、街の平和を取り戻すのだ。

「シナリオテーマ：東京に平和を取り戻す」

・ハンドアウト（鮮紅騎士団）

所属組織…鮮紅騎士団

業血鬼が起こした誘拐事件により、にわかに騒がしくなった東京の夜。騒ぎに乗じて人間を襲う吸血鬼や、領地を奪おうと画策する血族、そして、東京夜会や騎士団に恨みを持つ者たちも東京へ集っている。そんな中、リリエラはキミたちを呼び出し「大掃除をしましょう」と申しつけた。たしかに、考えようによつては主の庭から害虫を駆除する絶好の機会。剣を執り、根絶やしといふのではないか。

「シナリオテマ…東京の夜に静寂を取り戻す」

・ハンドアウト（鬼灯寮）

所属組織…鬼灯寮

ここ数日、業血鬼の起こした事件によつて東京が騒がしい。実害がない限り静観の構えをとっていた鬼灯寮だが、京都の藤宮本家からの通達によつて状況は一変する。「たとえ東の都であろうとも、藤宮に断わりなく、勝手気ままに振る舞うとは言語道断。一切を祓い清めよ。たとえ無茶で勝手な通達であろうとも、本家の命令は絶対。藤宮に仕える鬼の恐ろしさ、広く知らしめねばなるまい。」

「シナリオテマ…東京の夜を祓い清めよ」

●特殊なルールについて

このシナリオは、「調査シーン」で「調査」を行なう場合、算出した「調査力」×10を「KOポイント」として算出し、累積してゆきます。「KOポイント」とは、その場面でPCがKO＝ノックアウトした人数を表わします（生かしたか、殺したか）についてはシーンプレイヤーが任意に決めて構いません。

2回目のドラマシーン終了時に次のKOポイントが累積していない場合、特殊ルールにより「ボスエネミー」が強化されます。

「PC人数×20」±平均練度

ストーリー

年の瀬も迫った12月24日。東京都知事の娘が業血鬼ゲルドーによつて誘拐されました。業血鬼ゲルドーは娘を人質に、SIDの即時解散および東京の支配権の譲渡を要求。都知事は業血鬼に1億の懸賞金をかけ、業血鬼に挑む者を募ります。これにより、業血鬼を狙うフリーランスの血盟、隙を突いて手柄を横取りしようとする吸血鬼狩りや術師たち、騒ぎに乗じる小悪党たちが東

・ハンドアウト（フリーランス）

所属組織…フリーランス

キミたちは深刻な資金不足に陥っていた。とにかく、金がない。何かが何でも、金が欲しい。そんなキミたちの前に灰村和巳が現われ、都知事の娘を攫った業血鬼と、その首にかかった約1億の賞金を知らせる。まさに千載一遇。一攫千金の大チャンス。ついでに、東京には騒ぎに便乗して乗り込んできたお尋ね者も多い。まとめて地獄に叩き込み、たんまり大金をせしめようではないか。

「シナリオテマ…大金を手に入れる」

●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、『BLP』もしくは『SRN』から任意のサンプルキャラクターを選択してください。GMは、候補となるサンプルキャラクターをあらかじめピックアップし、提示しても構いません。

●シナリオスベック

- ・ステージセット…東京UTM
- ・プレイヤー人数…2〜4人
- ・想定練度…1〜5
- ・想定プレイ時間…2〜3時間（キャラクター作成を除く）

京に集います。そしてSIDをはじめとする各組織の血盟たちも対処に駆り出されることとなりました。

しかし、騒動はゲルドーの思惑通り。取立て目立つ要求を行なった彼は、東京に豊富な精氣を有する者を集め、魔術儀式の生贄とすることで、自身の力の強化を図っているのです。PCが邪魔者たちを倒しながらゲルドー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。

●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」を順番に行ないます。もし、複数の血盟がセッションに参加している場合は、次の手順で進めます。

同じ組織の場合…各血盟の「血盟の日常」を行なった後、合同で「事件への介入」を行います。

異なる組織の場合…各血盟の「血盟の日常」を行なった後、各血盟の「事件への介入」を行ないます。

●血盟の日常

「血盟の日常」〔BLP〕P26では、血盟ごとに日常の演出を

行ないます。場所やシチュエーションはプレイヤーの提案や表などを使用して構いません。時間は12月24日の夕方頃にしておくと、スムーズに次の展開に移ることができそうです。

GMは、PCたちの演出にキリがいたら、それぞれの組織の上司（関係者）から連絡が入る演出を入れてください。

●事件への介入

血盟が所属する組織の上司（関係者）から、東京で起きている事件への介入を命じられます（あるいは、提案されます）。

具体的なシチュエーションはハンドアウトごとに異なりますが（後述）、各NPCはPCへ次の情報を説明します。

・約120分前、ゲルドーという業血鬼が、東京都知事の娘を誘拐。都知事へSIDの解散と東京の支配権の譲渡を要求した。

・期限は12月24日の24時（25日の0時）。それまでに要求が呑まれない場合、人質を殺し、吸血鬼の存在を全世界に暴露する、と言っている。

・業血鬼の居場所是不明。PCたちは邪魔者を排除しながら業血鬼の居場所を探さなければならない。

・都知事は吸血鬼や業血鬼の存在を知っており、かつ裏社会や吸血鬼狩りにもコネがある。そのため、独断専行で業血鬼に1億円の賞金をかけ、吸血鬼狩りたちを東京に呼び寄せた。この1億は、

▼斬鬼衆

PCたちは斬鬼衆の本所にある、総隊長室に呼び出され、城戸一心から「都知事の個人的な依頼で、娘の警護にあたっていた斬鬼衆隊士が殺された」「都知事からは、もうお前たちはアテにしない」という連絡がきたが、放置しては斬鬼衆の名折れである」「業血鬼を討て。邪魔する者は、すべて切り捨てて構わん」という総隊長命令が下されます。

▼異端改宗室

PCたちは聖ミリアム教会の敷地内にある小聖堂へ呼び出され、シスター・ウェンディから事情を説明されます。シスター・ウェンディは「ごり」と笑顔で浮かべ「見敵必殺。それこそ主の御心です」「すべての悪を根絶やしにしてください」と命じ、「帰ってきたら、子どもたちとクリスマスパーティーをしましょうね」とPCたちを送り出します。

▼学館・広魔学科

PCたちは広魔学科の学科長室に呼び出され、レディ・フローから東京の状況を説明されます。レディ・フローは「いま東京に集まっている荒くれ共と、その原因となった業血鬼を排除してきたら、単位をあげよう」「倒したぶんだけ、評価は上げようじゃないか」

もちろん娘を無事に奪還するという条件込みである。

・フリーランスの血盟をはじめ、功績を横から攫おうとする「流血吸血鬼狩り、騒ぎに乗じて悪事を働こうとする犯罪者集団、とりあえず殺し合いがたい戦闘狂、魔術テロリスト、検体目当てのマッドサイエンティスト、対鬼組織や戦団に復讐を果たそうとしている吸血鬼たち、などが東京に集まってきた。

・今夜に限り、東京の対鬼組織と戦団が協力して隠蔽工作にあたるため、邪魔をする者はすべて実力で排除して構わないと通達されている。

これらの情報を説明した後、各NPCはハンドアウトに書いてある目的を遂行するよう命じます（提案します）。

各組織のシチュエーションは、次の内容を参考に、GMが演出してください。

▼SID

PCたちはSID本部の課長室に呼び出され、日比屋響子から状況の説明と司令を受けます。日比屋響子は都知事の勝手な行ないに呆れつつも、「SIDの解散はあり得ない」「SIDの威信にかけて業血鬼を抹消し、人質を奪還しなさい」と命じます。

「術師は実践力も大事さね」と提案します。

▼八刃会

PCたちは、池袋にある八刃会のビルに呼び出され、雷翠蘭（レイ・スライム）から東京の状況を説明されます。雷翠蘭は「こういう迷惑な連中にはお灸をすえなきゃいけないわ」「武を以て人を扶（たす）けることが、八刃会の信条。ついでに業血鬼も倒して、ぱーとやりましょう！」と提案します。

▼鮮紅騎士団

PCたちは新宿のバー「新月」の奥にあるオーナーの部屋へ呼び出され、リリエラから事態の説明を受けます。リリエラはいつも通りの優雅な笑みを浮かべたまま「大掃除をしましょう」と言いまします。これを見たPCたちは「あ、これは内心かなり怒っているな」と察することができます。リリエラは「私に勝利の美酒を献げてくれるかしら?」と言って、PCたちを送り出します。

▼鬼灯寮

PCたちは藤宮別邸に呼び出され、狗門春人から東京の状況と、京都の藤宮本家から介入命令が通達されたことを説明されます。狗門春人は「本家も無茶を言う」と苦笑を浮かべつつ、「貴

方たちであれば、この騒ぎを収めることができるでしょう」とPCたちを送り出します。

▼フリーランス

金欠にあえぐPCたちの前に、灰村辰巳が現われ、東京の状況と懸賞金について話します。灰村は「1億あれば、随分助かるんじゃないの?」「もし業血鬼を倒して都知事の娘が無事に戻ったら、俺の伝手を使つてすぐに1億支払われるように手配してやるよ」とPCに語り、街へ送り出します。

なお、灰村は分け前について「俺は金に困つてないからな、要らねえよ」「いつも世話になってるおれだと思つてくれ」と語ります。

◆場面終了チェック

- ・PCたちが東京の状況を理解した。
- ・PCたちが目的を確認した。
- ・PCたちが東京の街へ出発した。

●懸賞金について

業血鬼ゲルドーにかかつている懸賞金1億円は、組織に所属している血盟の場合は、基本的に組織に接収され、臨時賞与という形で部が支払われます。当然、血盟が2組の場合は山分けとな

りますが、血盟に支払われる金はほとんど変わりません。フリーランスの場合は満額が自分たちのものとなります。血盟が2組の場合、8割程度はフリーランス側に入ります。2組ともフリーランスの場合、どういった割合で懸賞金を受け取るかはプレイヤー同士で話し合つて決めるとよいでしょう。

調査フェイズ

「調査フェイズ」(「BLP」P218)では、東京に集まってきたゴロツキや危険人物や血気盛んな吸血鬼、邪魔をする吸血鬼狩りなどを蹴散らしながら、ゲルドーの居場所や本当の目的を探つてゆくこととなります。

●調査シンの演出について

このシナリオの「調査シン」は、通常のシナリオと異なり、全編アクションシンのような派手な展開をイメージしています(ルールの運用自体は変わりません)。「戦闘が苦手」というPCが「シンプレイヤー」となつて演出に困っている場合、GMは「他のPCに登場してもらい、サポートをする演出でもいいよ」とアドバイスす

るとよいでしょう。

また、このシナリオで用意された調査シン表は、「シンカード」の数字に対応する「調査表A(相手)」と、スートに対応する「調査表B(シチュエーション)」を組み合わせる形になっています。もちろん、内容は自由に変更したり、表にないものを演出しても構いません。プレイヤーが楽しめる場面を、一緒に作つてゆきましょう。なお、「交流表」は「BLP」に掲載しているものを使用してください。

●KOポイント

このシナリオは、「調査シン」で「調査」を行なう場合、算出した「調査力」×10を「KOポイント」として算出し、累積してゆきます。「KOポイント」とは、その場面でPCがKO=ノックアウトした人数を表わします(生かしたか、殺したかについてはシンプレイヤーが任意に決めて構いません)。

GMは「調査フェイズ」が始まったら「KOポイント」のルールをプレイヤーにあらためて説明してください。また、「2回目のドラマシン終了時に定のKOポイントが累積していない場合、特殊ルールにより「ボスエネミー」が強化される」ということを説明し、目標の累計値である「(PC人数×20)+平均練度」も公開します。

「KOポイント」は原則的にGMが記録してゆきます。カウント

ミスを防ぐため、プレイヤーにも協力してもらいましょう。

▼調査の結果とKOポイント

「KOポイント」は、「調査」の「成功」と「失敗」に関係なく累積します。

たとえば「調査力」が13で「調査」に「失敗」している場合でも「KOポイント」自体は13点溜まるのです。

「調査進行度」と「KOポイント」は別である点に注意してください。「KOポイント」が何点になつても「調査進行度」が上昇しなければ、「情報」は明らかになりません。

▼KOポイントは最後まで計算する

「KOポイント」は、目標の累計値を超えれば、特殊ルールとしての効力は終了します。しかし、「KOポイント」が高ければ高いほど、「たぐさんの悪人を退治した」ということを表現します。斬鬼衆や異端改修室、学館・広魔学科、鮮紅騎士団などは「東京に集まってきた悪人たちを多く倒す」ことが目的であり、最終的な「KOポイント」=倒した人数が明確になつていくことが達成感に繋がります。そのため、GMは目標の累計値を超えても、「KOポイント」の記録を続けてください。

●マスターシーン1

PCは全員登場。1回目の「ドラマター」の「ターンテマの決定」の直前に発生。東京の街で現状を目の当たりにする場面です。また、ふたりの血盟が別の組織に所属している場合、合流して共闘の段取りを行なうことも想定されています。

この場面では、マックス・ゴウダ（BLP）P208が他の街から来た吸血鬼狩りに襲われています。プレイヤーと話し合い、PCとマックス・ゴウダは「たまたま仕事で話をする仲」「くされ縁」二方的に暮わっている「など、縁のある関係にしましょう。

マックス・ゴウダを襲っている吸血鬼狩りは演出で撃退が可能です（撃退した場合、KOポイントを1点獲得します）。なお、マックス・ゴウダを見捨てて進むことも可能ですが、血盟が2組参加している場合、PC同士の合流は必ずこの場面で行ないましょう。

▼場面描写

どこか浮かれた様子の、東京の街。その理由は、クリスマス・イブというだけではない。街を行き交う人びとの中には、明らかに異質な空気をまとった者もいる。

街へ出たキミたちの前に、どこかで見たことのある男が吹き飛ばされてきた。東京の吸血鬼の顔役を自称する、マックス・ゴウダだ。どうやら、東京の外から来た吸血鬼狩りに襲われているらしい。

◆場面終了チェック

・PCたちがゴウダと出会った。

・PCたちがゴウダを助けた／見捨てた。

・複数の血盟が合流し、共闘の算段を整えた（PCが4人の場合のみ）。

情報項目

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…東京の状況

▼開示値…PC人数+

▼内容…急に東京へ吸血鬼狩りや危険人物たちが集まってきた理由。それは事前に、裏社会の情報網に「東京で大きな騒ぎが起きる」という情報が流れていたのだ。都知事の懸賞金は、あくまで後追いであり、偶然の一致である。おそらくは業血鬼ゲルドーによって、この状況は事前に仕組まれている。ゲルドーの居場所と共に、本場の目的を突き止める必要があるだろう。

▼セリフ…マックス・ゴウダ

「ゲフ……あの野郎、調子に乗りやがって……」

「PCたちに気付く」「あ、「PC名」じゃねえか！」

（吸血鬼狩りに）「はつはつは、この人を誰だと思っ？ 泣く子も黙る、業血鬼も裸足で逃げ出す、東京最凶のヴァンパイアキラ、PC名」さんたちだぞ！」

▼セリフ…マックス・ゴウダ（助けた場合）

（PCがゴウダを助けた）「あ、さすが「PC名」……俺がライバルと認めただけのことはある……」

「ゲルドーって業血鬼の騒ぎに乗じて、吸血鬼狩りも、吸血鬼も、わらわら集まってきたって。いくら裏社会で大騒ぎになつていからって、こんなに大勢が気に集まってくるもんかね？」

「ま、難しいことはお前らに任せろぜ！ 俺は可愛い弟分共にクリスマスケーキを買って帰らないといけないから！」

▼セリフ…マックス・ゴウダ（助けた場合）

（PCがゴウダを見捨てた）「えっ、ちょ、ちょっと待つてくれよ！ あ……ッ！ たすけて……」

▼セリフ…吸血鬼狩り

「ふん、吸血鬼の顔役がこの程度か。これなら、この街の吸血鬼共は、俺ひとり全員殺せちまうかもな！」

（PCが攻撃した）「なんだあ、オマエは……グワァーッ！」

▼情報項目名2…業血鬼ゲルドー

▼開示値…PC人数×3

▼内容…ゲルドーは吸血鬼でありながら、生贄を用いて大量の精氣を得る古代魔術に傾倒していた。業血鬼となつてからも研究を続けており、血魔法と血戒を併用して大量の「罪人」から精氣を摂取する術を見つけたという。ゲルドーがこの騒動を演じたのは、東京に「多くの殺しに関わった者」を呼び寄せ、生贄にして力を得るためだ。儀式の効果範囲から、ゲルドーの居場所が浅草のはずれにある廃倉庫であることが突き止められた。急行し、力を得る前に倒さなければならぬ。

☑補足「事件の背景」

このシナリオで起きている事件の背景を、あらためて整理します。今回の事件は、業血鬼ゲルドーが、強大な力を得るための魔術儀式を遂行するために仕込みました。ゲルドーは前もって吸血鬼狩りや東京の利権を狙う吸血鬼たち、殺し屋、テロリスト、危険な魔術集団などに「12月24日に東京で大きな騒ぎが起こる」という情報を流し、東京へ呼び寄せていました（情報の流布はとも注意深く巧みに行なっていたため、対鬼組織や戦団も把握できて

いません。都知事の娘の誘拐と無茶な要求は、対鬼組織や戦団の目を、本来の狙いから逸らすためのカバーストーリーです。都知事が1億円もの懸賞金をかけたのはゲルドーにこそ予想外の出来事でしたが、「子煩悩の都知事なら、何かしらの目立つアクションを起こすだろう」とは予想していました。

ゲルドーが行なおうとしている魔術儀式は「定範囲以内に存在する。多くの殺しにかかわった者」を生贄として、その精氣を自分に取り込む」というものです。ゲルドーは儀式のために、以前から東京のいたる場所へ必要な魔術具や魔法陣などを仕込んでいます。それらは巧妙に隠されているため、短時間で見つけて除去することは不可能です。ただし、一定数の生贄が存在しなければ儀式そのものが発動しないため、PCたちが東京に集まってきた不審者たちを組織の監視施設に叩き込んだり、始末したり、東京の外へ追い払えば、ゲルドーの儀式は発動しません（これは「K Oポイント」を貯めると敵を妨害できる、というシナリオ内のルールで表現されています）。

なお、本来であれば24日24時（25日0時）に儀式が発動する予定でしたが、PCたちが踏み込んだことで手順が狂います。もし十分な生贄を確保していても、PCたちを瞬時に抹殺するほどの力は得られませんが、苦戦は必至となりますが、運がよければ倒せるでしょう。

場面の演出や、PCとゲルドーの掛け合いが終わったら、「血戦」を開始します。エネミーはゲルドーと「モブエネミー」×「PC人数×マイナスイ体」です。登場させる「モブエネミー」の種類については、P # #を参照してください。

▼場面描写

キミたちは、薄暗い廃倉庫の中へと足を踏み入れた。そこには、白いスーツの男性と、その足下に倒れている女性の姿がある。業血鬼ゲルドーはキミたちを見ると、都知事の娘を抱き寄せた。

▼セリフ…ゲルドー

「ほう……もう嗅ぎつけてくるとは。大したものじゃないか」

「私を倒そうというのだろうか？　だが、このまま戦えば、彼女はこうなるかな？」

▼セリフ…ゲルドー（人質を保護した）

「なに？　やるじゃないか……」

「ならば、正面からねじ伏せてやろう！　秘術によって得た、我が力であつて」

▼セリフ…ゲルドー（人質を見捨てた）

「ほう、この女こそ私を殺そうというのか。その非情さ、面白い！」

「我が秘術によって得た、新たな力で相手をしてやろう！」

▼セリフ…ゲルドー（儀式が失敗した）

「な、なぜだ……生贄に相応しい者は、十分に集めていたはず

最終血戦フレイズ

「最終血戦フレイズ」では「吸血」と「血戦」を行ないます。

●吸血

「吸血」（「BLP」P 223）では血盟ごとに、吸血の演出と、手札の交換、血盟（血盟）に行なってください。

●血戦

PCがゲルドーと決着をつける場面です。PCたちがゲルドーの隠れ場所である廃倉庫に踏み込むと、ゲルドーが都知事の娘を人質にとります。PCは、演出のみで人質を保護することが可能です（GMは、このことをプレイヤーに伝えましょう）。人質を保護せずに戦うことを選んだ場合、人質は死亡します。

PCが人質を保護した（もしくは、見捨てた）のち、ゲルドーが生贄の儀式を発動します。「K Oポイント」が「PC人数×20」＋「平均練度」以上であれば、生贄が不足したことで儀式は完全失敗します。「K Oポイント」が「PC人数×20」＋「平均練度」未満の場合、儀式は不完全ながらも成功し、ゲルドーがパワーアップします（詳細はボスエネミーのデータを参照してください）。

……！
「まさか貴様ら、集まってきた生贄どもを片っ端から排除してきたのか……？」

「私の儀式を邪魔しおつて……許さん、皆殺しだ！」

▼セリフ…ゲルドー（儀式が成功した）

「ほうはは！　いい気分だ。当初の予定ほどではないが、貴様らをここで殺すには十分すぎる！」

「皆殺しタイムだ！」

▼セリフ…ゲルドー（やられた）

「があっ……ばかな……この私が……」

◆場面終了チェック

・「血戦」が終了した。

終幕フレイズ

「終幕フレイズ」では、血盟ごとに事件の結末や後日譚を演出します。翌日のクリスマス当日の様子を演出したり、年末の日常を演出してもよいでしょう。

「終幕フレイズ」がおわつたらセッションを終了し、「クローズ」に移ってください。

練度3の場合

ゲルガーの[脅威度]を5、[先制値]を19に変更。

〈禍ツ牙〉(『B L P』P 261)を取得し、〈特技〉の効果で与えるダメージに+3します(『後手エネミー』には、さらに+3)。

また、『S R N』を持っている場合は[モブエネミー]をスーサイドグール(『S R N』P 198)に変更します。

練度2の場合

ゲルガーの[脅威度]を4、[先制値]を18に変更。

[モブエネミー]をレッサーグール(『B L P』P 272)に変更します。

練度5の場合

ゲルガーの[脅威度]を7、[先制値]を21に変更。

〈禍ツ牙〉と〈真理解体〉に加えて、〈禍説の証命〉(『B L P』P 266)を取得します。[終了]のタイミングで積極的に〈禍説の証命〉を使用しましょう。

練度4の場合

ゲルガーの[脅威度]を6、[先制値]を20に変更。

〈禍ツ牙〉に加えて〈真理解体〉(『B L P』P 266)を取得します。[準備]のタイミングで〈真理解体〉を忘れずに使用しましょう。

また、[モブエネミー]の1体を吸血騎士団(『B L P』P 266)に変更します。

ゲルドー

種別:ボス、業血鬼 根源:研究

脅威度:3 タイプ:バランス

生命力:[P C人数×2+1]

先制値:17

※儀式が成功している場合は、[生命力]に+2し、〈特技〉で与えるダメージに+5する。

▼エネミー特技

〈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+5]点のダメージを与える。

〈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[P C人数]枚引き、1枚を選択。すべてのP C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・研究〉(こんげんぎ・けんきゅう)

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〉(びょうりてきかんさつへき)

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〉(せいこうにきたい)

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。あなたはスートをひとつ指定する。出したカードが指定したスートと同じだった場合、そのカードの数値に+5する。

行動指針: [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P C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〉を使用すること。[手番]では[攻撃]で〈死師の美〉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]する。山札からカードを出す前に〈成功に鬼胎〉を使用すること。

◆ 調査表・A (相手) (DOC)

カード	内容	解説
2	酔っ払い	アルコールの力で気が大きくなって、誰にでも絡むダメ大人たち。
3	邪教崇拜集団	謎の邪神を崇拜する集団。そこら中に妙な魔法陣を描き、通行人を襲っている。
4	迷惑配信者	この騒ぎに便乗して、過激な動画を収録している配信者たち。こっちを撮るんじゃない！
5	ナンバ吸血鬼	浮かれた人びとに声をかけ、路地裏に連れ込もうとする吸血鬼たち。殺る気満々のようだ。
6	中華マフィア	敵対組織の店を襲撃する中華マフィアたち。全員が銃や青龍刀などで武装しているぞ。
7	吸血鬼狩り	吸血鬼を殺すことが生き甲斐のハンターたち。相手が無害だろうが、お構いなしだ。
8	強盗団	偶然にも鉢合わせてしまった強盗たち。どうやら顔を見た人間を殺すつもりらしい。
9	ヤクザ	敵対組織の店を襲撃するヤクザたち。全員が銃やドスなどで武装しているぞ。
10	魔術集団	魔術でよからぬことを企む術師の集団。魔術が試せれば、周囲の被害はどうでもいらいしい。
J	チンピラ	通行人に因縁をつけて回っているチンピラ集団。人数だけは、とてず多い。
Q	殺し屋	偶然にも鉢合わせてしまった殺し屋。現場を見られたからには、生きて帰すつもりはないらしい。
K	吸血鬼集団	東京の一部を縄張りしようとする吸血鬼の集団。邪魔な連中を片っ端から襲っているようだ。
A	テロリスト	偶然にも鉢合わせてしまったテロリストたち。何を勘違いしたのか、攻撃してきたぞ。
Joker	業血鬼と戦闘！？	うっかり業血鬼と遭遇。……あまり強そうではないから、情報を引き出してから始末しようか。

◆ 調査表・B (シチュエーション) (DOC)

カード	内容	解説
スペード	大決戦！	倒すか、倒されるか！ 全力の真つ勝負が始まった！
クラブ	大爆発！	突然の大爆発！ 大炎上！ 敵を倒しながら脱出しなれば！
ハート	大追跡！	相手が逃げ出した！ 追いつめて情報を吐かせなれば！
ダイヤ	大乱闘！	他の組織も集まってきて大乱闘に！ 生き残るのは誰だ！？

傷号の取得

P Cが[傷号]を取得している場合、ゲルガーに「赤星銀河」(『SRN』P 178)を取得させます。ただし、「役に立つかどうか分からないけど、P Cの設定を表現したいから」という演出重視で[傷号]を選んでいる場合は、ボスエネミーの[傷号]はナシにしても構いません。逆に、「データの強さ」を重視している場合は、遠慮なく全力で戦いましょう。

都知事の娘

解説：ゲルドーによって誘拐された、東京都知事の娘。名前は登良辺麻里(とらべ・まり)。父親はワンマンで自分勝手だが、彼女自身はお淑やかで上品なお嬢様である。チャリティー・コンサートへ出演するために家から出たところを、ゲルドーによって誘拐された。

無事に保護された後は、襲撃時に殺された斬鬼衆の隊士たちを悼み、葬儀にも参列する。また、勝手に懸賞金をかけて世間を騒がせた父親に小一時間の説教を行なう。

ゲルドー

解説：東京都知事の娘を誘拐した業血鬼。外見は白いスーツを着た、金髪のダンディな男性。寛大で余裕があるように見えるが、実は狭量で激昂しやすい性格である。本当の目的は自らが強大な力を得る魔術的な儀式を実行することであり、誘拐劇は真実を隠蔽するためのカバーストーリー。彼の最大の誤算は、出会う不審者を片っ端からぶっ飛ばしてゆく、とんでもない血盟が存在することだった……。