

## 調査フェイズと決戦の進行

下の図は「調査フェイズ」の進行、右の図は「決戦」の進行をまとめた図です。

「調査フェイズ」の進行についての詳細は『キズナバレット1 狼犬たちのネガイ』のP 138、「決戦」の進行についての詳細は同P 164を参照してください。

次のページからは「調査フェイズ」で使用する表と、「決戦」でPCが使用する〈戦技〉の一覧が記載されています。

1：調査フェイズの開始

2：ドラマターの開始

3：ターンテーマの決定

4：調査シーン（×PC人数）

5：調査進行度のチェック

6：情報の開示

7：交流シーン

8：インターロード

9：調査フェイズの終了

シナリオによっては2周

1：決戦の開始

2：決戦のスタンバイ

- ・戦闘に参加するキャラクターの確認。
- ・エネミーの【脅威度】の開示。
- ・[生命ダイス]のセット。
- ・[アタックPC]の決定。

3-1：ラウンドの開始

- ・《キズアト》や〈キセキ〉の使用。
- ・作戦判定（サポートPCのみ）。

3-2：エネミーアクション

- ・エネミーが[手番]を行なう。

3-3：PCアクション

- ・アタックPCが[手番]を行なう。
- ・サポートPCは[手番]を行なえない。
- ・ただし[スイッチ]して[アタックPC]になると[手番]を行なえる。

3-4：追加行動

- ・《キズアト》や〈キセキ〉の使用。

3-5：ラウンドの終了

- ・〈戦技〉、《キズアト》、〈キセキ〉の使用。
- ・「ラウンドの終了まで～」効果の消失。
- ・撤退の判断。
- ・【励起値】の調整。
- ・【励起値】の分配。

4：決戦の終了

## 日常表・場所 (ROC)

出目	場所	解説
1	ケージ	ハウンドの私室にオーナーがお邪魔している。
2	公園	緑地公園、運動公園、あるいは小さな広場など。
3	病院	組織の管理下にある病院、あるいは医務室など。
4	オーナーの家	オーナーの家に、ハウンドがお邪魔している。
5	訓練場	武道場、ジム、体育館、あるいは射撃場など。
6	資料室	組織の資料室や書庫、証拠品の保管庫など。

## 日常表・内容 (ROC)

出目	内容	解説
1	仕事／勉強	片方の仕事や勉強を、もう片方が手伝っている。
2	ゲーム	ふたりでゲームを楽しんでいる。
3	趣味	片方の趣味にもう片方がつきあっている。
4	食事	食事をとっている。もしくは料理をしている。
5	掃除／整頓	ふたりで、その場の掃除や整頓を行なっている。
6	訓練／手入れ	戦闘訓練や、武器の手入れなどを行なっている。

## 交流表・場所 (ROC)

出目	場所	解説
1	カフェ	お洒落なカフェ。一息つくには丁度いい。
2	路地裏	薄暗い路地裏。少なくとも人目は気にならない。
3	公園	解放感のある公園。自動販売機もある。
4	拠点	組織が管理している隠れ家。安全な場所だ。
5	車内	車や電車の中。他の人がいるなら声量には気をつけて。
6	屋上	街を見下ろせるビルの屋上。風が気持ちいい。

## 交流表・内容 (ROC)

出目	内容	解説
1	下準備	次の調査や、戦いに向けた下準備を進めよう。
2	被害者	事件や標的に被害を受けた人について話そう。
3	ひと休み	円滑な任務遂行のためには、ひと休みも必要だ。
4	次の予定	この事件が終わった後のスケジュールを決めよう。
5	気付いたこと	調査活動の中で気付いたことを話し合ってみよう。
6	敵	事件の犯人や標的などについて話し合ってみよう。

## ターンテーマ表 (ROC)

出目 A	出目 B	場所	解説
1～3	1	感謝	パートナーへ感謝の言葉を送ろう。円滑な関係には、こういうことも必要だ。
	2	協力	パートナーと力を合わせる必要がある。どんな役割分担がよいだろう？
	3	思い出作り	調査のついでに、パートナーと思い出を作ろう。いい思い出になるかな？
	4	終わったら……	この仕事が終わったら、なにをしようか。パートナーと相談してみよう。
	5	相手の調子	パートナーの調子はどうだろうか？少し注意して、相手を観察してみよう。
	6	気になっていたこと	パートナーについて、前から気になっていたこと。この機会に、尋ねてよう。
4～6	1	エンジョイ！	どんな時でも、楽しむことが大切だ！調査も大事だが、楽しいことを探そう。
	2	言えなかったこと	いつか言おうと思っていたこと。この機会に、打ち明けられるだろうか。
	3	新しい挑戦	苦手なこと、未経験のことでも、挑戦が大切だ。パートナーの力を借りるのもいい。
	4	サプライズ	パートナーには秘密で、何かを用意してみよう。驚く顔が見られるかもしれない。
	5	まだ知らない一面	パートナーの、まだ知らない一面が見られるかも。相手の様子を観察してみよう。
	6	ほしかった物	調査のついでに、ほしかった物を探してみよう。意外な場所で手に入るかも。

調査表・ベーシック (ROC)

出目 A	出目 B	内容	解説
1~3	1	遺留品	現場に残された遺留品や、押収された品などを、しっかり調べてみよう。
	2	聞き込み(繁華街)	繁華街の店員や通行人に聞き込みをしてみよう。小さな違和感や気がかりがヒントになるかも。
	3	過去の洗い直し	標的が起こした過去の事件や、活動の履歴を、しっかり洗い直してみよう。
	4	情報屋(取引)	裏社会の事情に通じている情報屋と会おう。うまく折り返いがつければ情報を手に入れられるかも。
	5	ウェブ調査	インターネットを使って情報を集めてみよう。SNSの書き込みや噂も、なかなか馬鹿にできない。
	6	報告の整理	バックアップの調査員から報告が集まっている。話を聞きに行くか、書類に目を通してみよう。

4~6	1	ハッキング	標的に関係がありそうな組織や施設のコンピュータに、ハッキングを仕掛けてみよう。
	2	聞き込み(学生)	街で学生たちに聞き込みをしてみよう。彼らの情報網は意外と馬鹿にならないものだ。
	3	専門家を訪問	事件や標的に関連のある専門家を訪ねよう。うまく話せば有益なヒントが得られるかも。
	4	現場検証	事件の現場や、標的が目撃された場所に、なにか手がかりが残っていないか調べてみよう。
	5	聞き込み(港湾部)	港や倉庫が集まる地域で聞き込みをしてみよう。不審な積み荷や業者などの情報が得られるかも。
	6	謎の電話	関係者を名乗る謎の電話がかかってきた。うまく話を聞き出すことはできるだろうか？

調査表・ダイナミック (ROC)

出目 A	出目 B	内容	解説
1~3	1	突然の抗争	聞き込みに訪れた店で銃撃戦が発生した。やめさせるか、全員ぶちのめして話を聞くとしよう。
	2	色仕掛け	重要な情報を持っていそうな人物を見つけた。ここはひとつ、色仕掛けで話を聞き出してみよう。
	3	返り討ち(個人)	あなたたちに因縁のある人物が襲いかかってきた。返り討ちのついでに、何か話を聞き出せるだろうか。
	4	血の代償	情報の代価に邪魔な人物の“処分”を提示された。実行するか、別の条件を提示する必要がある。
	5	聞き込み(裏社会)	裏社会に属する犯罪組織へ、聞き込みに行こう。ちょっと荒っぽい行動が必要になるかもしれない。
	6	返り討ち(集団)	あなたたちに因縁のある集団が襲いかかってきた。返り討ちのついでに、何か話を聞き出せるだろうか。

4~6	1	力試し	情報の代価に、腕試しや度胸試しを提示された。提案に乗るか、他の条件を提示する必要がある。
	2	襲撃(アジト)	情報を持っていそうな犯罪者や犯罪組織。そのアジトを襲撃して、情報を漁ることにした。
	3	聞き込み(裏市場)	盗品や横流し品などを扱う裏市場。ここでなら有益な情報を得られるかもしれない。
	4	情報屋(脅迫)	いい情報を持っているかもしれない情報屋。弱みを握って脅迫すれば、簡単に口を割るだろう。
	5	襲撃(取引現場)	偶然にも、密輸品の取引現場に遭遇した。こいつらをぶちのめしたら、情報を得られるかも。
	6	逃走劇	情報を持っていそうな人物が逃げ出した。追いかけて捕まえて、お話をしてもらおう。

## ▼アタックPC用戦技

	単発攻撃	タイミング	対象	代償
	解説		攻撃	エネミー

【威力(最大値:1D)]の攻撃を行なう。  
単発の攻撃。致命打になるかは運次第。

	ダブルタップ	タイミング	対象	代償
	解説		攻撃	エネミー

【威力(最大値:2D)]の攻撃を行なう。  
精度を高めた連続攻撃。

	射線誘導	タイミング	対象	代償
	解説		攻撃	-

即座に【スイッチ】を行なう。  
パートナーが攻撃可能な場所へ敵を誘導する。

	機動射撃	タイミング	対象	代償
	解説		攻撃	エネミー

【威力(最大値:2D)]の攻撃を行なう。また【手番】終了後に【スイッチ】を行なう。移動と同時に攻撃を行ない、攻撃可能な場所を広げる。

	走り抜ける	タイミング	対象	代償
	解説		ダメージ軽減	自身

あなたが受けるダメージを【1 D】軽減する。  
敵の猛攻を走って避ける。

	遮蔽 <small>しよへい</small> に入る	タイミング	対象	代償
	解説		ダメージ軽減	自身

あなたが受けるダメージを【2 D】点軽減する。  
障害物に隠れ、攻撃から身を守る。

	ポジションチェンジ	タイミング	対象	代償
	解説		終了	-

即座に【スイッチ】を行なう。  
移動に専念し、パートナーとの陣形を整える。

	応急手当	タイミング	対象	代償
	解説		終了	自身

あなたの【耐久値】を【2D】点回復する。  
自分の傷口に応急処置を施す。

## ▼注意!

ひとつのタイミングで使用できる〈戦技〉はひとつのみ。  
また、同名の〈戦技〉の効果は重複しない。

## ▼サポートPC用戦技

	警告する	タイミング	対象	代償
	解説		ダメージ軽減	単体

対象が受けるダメージを【1 D】点軽減する。  
敵の攻撃を察知し、仲間へ警告を発する。

	妨害攻撃	タイミング	対象	代償
	解説		ダメージ軽減	単体(バレット)

対象が受けるダメージを【2 D】点軽減する。  
敵を妨害するための攻撃を仕掛ける。

	弾幕を張る	タイミング	対象	代償
	解説		ダメージ軽減	単体(バレット)

対象が受けるダメージを【3 D】点軽減する。  
敵の攻撃姿勢を崩すため猛攻を仕掛ける。

	ブラインドショット	タイミング	対象	代償
	解説		威力の強化	単体

対象が行なった攻撃の【威力】に+1する。  
味方に合わせて、とにかく適当に掩護攻撃を行なう。

	追い撃ち	タイミング	対象	代償
	解説		威力の強化	単体(バレット)

対象が行なった攻撃の【威力】に+2する。  
パートナーと呼吸を合わせた的確な支援攻撃。

	クロスファイア	タイミング	対象	代償
	解説		威力の強化	単体(バレット)

対象が行なった攻撃の【威力】に+3する。  
パートナーと呼吸を合わせて全火力を叩き込む。

	プッシュムーブ	タイミング	対象	代償
	解説		威力の強化	単体(バレット)

対象が行なった攻撃の【威力】に+2する。対象の【手番】終了後、【スイッチ】を行なう。  
支援しながら攻撃可能な位置へ移動する。

	ポジションチェンジ	タイミング	対象	代償
	解説		終了	-

即座に【スイッチ】を行なう。  
移動に専念し、パートナーとの陣形を整える。

	救護活動	タイミング	対象	代償
	解説		終了	単体(バレット)

対象の【耐久値】を【2 D】点回復する。  
自分やパートナーの傷口に応急処置を施す。