



— お、今日は2人一緒か。仲よきことは美しきかな、だな。

フリーランスの仲介屋 灰村和巳

『BLP』のルールはGMとプレイヤーを合わせて3〜5人の参加者を想定して作られています。しかし、3人集めるのが大変だったり、急に予定が変わって参加できなくなったり、参加者がふたりになってしまうことがあります。あるいは気の合う友人とふたりだけで濃密な演出を楽しみたい人や、GMでもPCと同様のキャラクターを使って物語に参加したい人もいるでしょう。

『GMルール』は、こうした状況に対応するためのオプションルールです。このルールを導入することで、GMもプレイヤーに近い立場で遊ぶことが可能となります。なお、基本的なルールは通常のルールと同じなので、『BLP』のルールパートもあわせて読んでください。

## GMの立場

「GMルール」で遊ぶ場合、GMはゲームの進行や管理と同時に、GMCというキャラクター（後述）を用意して物語に参加します。いわば、GMとプレイヤーを兼ねる立場であり、通常のルールよりもプレイヤーと協力して物語を作る意識を持つ必要があります。故意にプレイヤーの足を引っ張ったり、意地悪をしてPCが損をするように仕向けたり、騙すことは行わないよう注意しましょう。

### ● GMCとは？

「GMルール」においてGMが担当するキャラクターを、ゲームマスターキャラクター⇨GMCと呼びます。GMCは厳密に言えばNPCとなりますが、PCとまったく同じルールで運用するため、ゲストやエキストラなどのNPCと区別し、特別にGMCと呼びます。

### ● どんなシナリオで遊べるの？

「GMルール」は、プレイヤーが2〜4人で遊べるシナリオ（つまり、標準的な『BLP』のシナリオ）で遊ぶことができます。

なお、「GMルール」で遊ぶ場合、GMはプレイヤーのひとりりを兼ねるものとして扱います。つまり、参加者ふたり（GMひとり＋プレイヤーひとり）の場合はふたり組の血盟×1、参加者3人（GMひとり＋プレイヤーふたり）の場合は3人組（人間ひとり＋吸血鬼ふたり）の血盟×1、参加者4人（GMひとり＋プレイヤー3人）の場合はふたり組の血盟×2、となります。

### ▼推奨されるシナリオ

「GMルール」では、GMがプレイヤーのひとりりを兼任します。つまり、GMはNPCとGMの両方を演出しなければいけません。そのため、基本的には**エネミーを含めNPCが少ないシナリオがオススメとなります**。「BLP」の付属シナリオ「ナイト・ハント」のようにシンプルな内容であれば、負担を最小限にして遊べるでしょう。

もちろん、慣れてきたら複数のNPCが登場するドラマ重視のシナリオに挑戦しても構いません。その場合は後述する「GMの注意点」も参考にして進めてください。

## セッションの準備

「GMルール」を導入してセッションを行なう場合、GMは参加者を募集する際に、「GMルール」で遊ぶことを明示しましょう。逆に、プレイヤーから「GMルール」でGMを担当してくれる人を探すことも可能です。

ただし、参加者ふたり（つまりGMとプレイヤーひとり）で「セッションの準備」から「クロース」まで行うこととなります。もしSNS等で参加者を募る場合、好きな関係性や演出の方向性、イメージしているキャラクターの造形などを話し合い、好みの合いそうな人と遊ぶようにしてください。

もし好みが合いそうになれば、本格的に「セッションの準備」に入る前にゲームの中止を提案しましょう。**「ふたりとも楽しい時間を過ごす」ことが何よりも重要です**。辛い時間を過ごす予感がしたら、最初からやめてしまうのは重要な決断です。もちろん、中止の提案は失礼のない丁寧な言葉を選び、提案された側も怒らずに対応しましょう。

### ●GMはシナリオを読むの？

「GMルール」遊ぶ場合も、GMは必ずセッションの前にシナリ

オに目を通してください。もちろん、シナリオの内容をプレイヤーに話してはいけません。つまり、GMはシナリオの内容を把握したうえで、「事件の真相に迫る」キャラクターの演出を行なうことになります。

### ●GM Cの作成

「GM Cルール」では、ゲームマスターも自分の分身となるキャラクターを作成し、プレイヤーのキャラクター（PC）と血盟になります。

### ▼GM Cの作成方法

GM CはPCと同じルールで作成します。キャラクターの作成方法については『BLP』のP14を参照してください。もちろん、血盟は人間ひとりと吸血鬼ひとり（もしくは、ふたり）です。PCとGMがどちらを担当するかについては、相談して決定してください。

### ●その他の準備

GM CはPCと同じルールが適用されます。そのため、GM C用のレコードシートも必ず用意しましょう。また、トランプも人数に応じて用意します。

あらためて互いのキャラクターを簡単に紹介したら、「シナリオハンドアウト」で指定されている「シナリオテーマ」をレコードシートに記入します。

### ▼GMの手札

「GM Cルール」では、GMもプレイヤーと同様に手札を持ちます。手札に関するルールはプレイヤーと同じです。必ずプレイヤーに見えるよう表向きで広げ、カードを出したり引いたりしたら、一定の枚数になるように調整してください。



## セッションの進行

「GM Cルール」を導入したセッションでも、基本的な進行は通常のセッションと同じです。「導入フェイズ」、「調査フェイズ」、「最終血戦フェイズ」、「終幕フェイズ」の順番でゲームを進行してください。GMは通常のルールと同じく、進行を管理します。ただし、「GM Cルール」で遊ぶ場合、GMもプレイヤーと同じようにGM Cを使ってゲームの進行に参加します。つまり「導入フェイズ」の「血盟の日常」ではPCとGM Cで日常の演出を行ない、「調査フェイズ」ではGM Cもシーンプレイヤーとなって「調査シーン」を行ないます。

## ●調査

GMが「調査」を行なう場合、どのカードを出すか、調査が成功するよう出すか、失敗するよう出すかは、GM自身で判断します。基本的な方針として、「進行度」が足りていなければ成功を優先し、「進行度」が足りていれば手札の保持や調整を優先しましょう（つまり、プレイヤーと同じ判断ということです）。

## ●インタールード

「インタールード」の「ターンテーマの達成チェック」は、通常であればGMが達成しているかどうかを判断します。「GMCルール」では、GMとプレイヤーでドラマタインの内容を振り返り、達成しているかどうかを話し合って決めましょう。

## 血戦ルール

「GMCルール」では、「血戦」の際に次のようなルールを追加します。GMは「血戦」の管理が難しいと感じたら、「ドラマチック血戦」や「シンプル血戦」を採用しましょう。

## ●生命カードについて

「GMCルール」では、GMも「生命カード」の内容を見ることができません。《特技》や《血威》の効果や、攻撃の処理を行なった時にのみ、カードを表にしてください。

## ▼スタック

《特技》の効果などで「スタック」を行なう場合も、GMはカード中身を見ずに重ねてください。どの「生命カード」に重ねるかはGMが判断しますが、やはりカードの内容は確認できません。

## ▼ジョーカー

「GMCルール」では、《特技》や《血威》の効果や、攻撃によって「生命カード」が表になり、そのカードがジョーカーだった場合は山札に戻し、シャッフルします。その後、戻したカードの枚数に等しいカードを山札から出し、新たな「生命カード」として表向きで置きます。《特技》や《血威》の処理などは新たな「生命カード」を基準に行なってください。

## ●特技の使用について

GMは「血戦」でエネミーとGMCの両方を管理することになります。エネミーがどのキャラクターを攻撃するか、どの特技を優

先して使うか、という判断は悩みどころとなるでしょう。基本的にPCとGMCが有利になるよう判断します。もし迷うようであれば、次の項目を判断や進行の参考にしてください。

▼特技は強力なものから使う

エネミーが取得している〈特技〉は強力なものや、使用回数に限りがあるものから使用しましょう。

▼攻撃は「耐久値」の高い方を優先

攻撃はPCとGMCの中で「耐久値」（現在値）の高い方を優先して行ないましょう。もちろん、それまでの演出や物語の流れに沿って判断しても構いません。

▼演出をプレイヤーに手伝ってもらおう

GMCの攻撃と、それを受けるエネミー。両方の演出をひとりで行なうのは少し大変です。GMCとエネミーの攻防については、プレイヤーにエネミーの演出をお願いしても構いません。全員で協力して「血戦」の雰囲気盛り上げましょう。



## GMの注意点

「GMCルール」を使って遊ぶ際、GMは次の点に注意するとよいでしょう。

●まずはルールを読む

「GMCルール」で遊ぶ場合、GMはセッションの進行を管理したり、GMCの演出をしたりと、少し忙しくなります。事前にルールブックをしっかり読み、ルールを理解していると、心に余裕をもつてセッションを進められるでしょう。何度か遊んでいる場合でも、気になるルールや忘れていた箇所がないか、一度簡単に読み直しておくことをお勧めします。

●落ち着いて進める

GMCの演出に熱が入ったり、PCとの楽しい会話が続くと、ゲームがどこまで進んでいるか分からなくなったり、処理を飛ばしてしまうことがあります。その場合は、いったん落ち着いてセッションの内容を振り返り、適切な進行に戻りましょう。

もし処理を飛ばしてしまった場合はリカバリー可能な範囲で対応しましょう。たとえば「手札を捨て忘れた」や「シーンカー

ドを引いていなかった」などの手札の処理であれば、その場で行なう構いません。

### ●プレイヤーと協力して演出する

「血戦」の進行にも書いたように、GMがGMCとNPCの演出を両方とも行なうのは、とても大変なことです。そのため、調査シーンでも血戦でも、GMは必要に応じてプレイヤーにNPCの演出をお願いしましょう。

GMだからといって頑張りすぎないこと。そして、プレイヤーと一緒に楽しんで物語を作ることが、よいセッションの秘訣です。



## GMCルールのアレンジ

GMは、ここまで解説してきた「GMCルール」を、自分が遊びやすいようにアレンジすることができます。たとえばGMCの調査シーンは省略して「調査」の処理のみ行ない、演出はPCの「調査シーン」と「交流シーン」でのみ行なうこととして構いません。あるいは「血戦」の進行で、ボスエネミーの「生命力」を半分にし、「GMCは攻撃を行わない」という決まりにして処理を簡単にしてもよいでしょう（ただし、細かな戦力バランスの調整はGMが行なう

ことになるので注意してください）。

GMCルールを大きくアレンジした際は、そのことをセッションに参加するプレイヤーへ、あらかじめ伝えましょう。シナリオの「シナリオスベック」に備考として添えると、プレイヤーもあらかじめ把握しやすくなります。

ぜひ、GMCルールを利用してセッションを楽しんでください。



——まずは初陣ね。必ず、生きて帰りなさい。

S I D 課長 日比屋響子

シンプル・セッション・ルール（以下、SSルール）は、『人鬼血盟 R P G ブラッドパス』（以下、B L P）をよりシンプルに遊ぶことができる、簡易版のルールです。

『B L P』は、プレイヤーが作成したキャラクター（以下、P C）を演出し合い、物語を作ってゆくゲームです。『B L P』には、物語をより刺激的にするために、「調査」や「血戦」などの進行ルールが用意されています。また、P Cにも過去や特徴などのパーソナルな設定のほかに、ゲームを進めてゆくための【能力値】や〈特技〉などを準備することになります。

これらのルールは、できるだけ物語への没入できるよう、簡易に作られています。しかし、たとえ簡単でも、新しいルールを把握しながら遊ぶことは大変ですし、また時間もかかります。ゲームを進行するゲームマスター（以下、G M）に興味がある人も「うまく説明できるかな」と不安では、なかなか友達を誘えないでしょう。

SSルールは、「B L P」に興味はあるけど、新しいルールを覚えるのは大変そう」という人や、「B L P」のG Mに挑戦してみたいけどルールをうまく進められるか不安!」という人、そして「短い時間でP Cの掛け合いや物語を楽しみたい!」という人にピッタリのルールです。簡易版といっても、P Cの設定や、物語の内容など、根本的な要素は変わりません。・楽しさ・は減らないので、安心して遊んでください。

▼必要なもの!

SSルールで『B L P』を遊ぶ場合でも、『B L P』のルールブックは必要になります。G Mは手元にルールブックを用意して、この文章を読んでください。

また、SSルールで遊ぶ場合は、SSルール用のキャラクターシートを用意しましょう。

▼持っている、より楽しめるもの!

拡張データブック スカールド・ナイト（以下『S R N』）は、『B L P』の世界をより楽しめる設定がたくさん掲載されています。

『S R N』で追加されたファクターの説明もこの文章の末に掲載されていますが、本に書いてある設定も読んだ方が、よターを明確に演出できますよ!



——敵を知るには、まず己を知らねばならぬ。

斬鬼衆・総隊長 城戸一心

まずは、SSルールでPCを作成する方法について解説してゆきます。

SSルールでは、あらかじめ一部の要素が組み合わさっているサンプルキャラクターを利用する「クイックスタート」と、すべての要素を選択して作成する「コンストラクション」の2種類があります。

『BLP』のPCは、必ず人間と吸血鬼のペア（あるいはトリオ）となります。人間と吸血鬼のペア（あるいはトリオ）を「血盟」と呼びます。キャラクターを作り始める前に、まずはプレイヤー同士で、人間と吸血鬼のどちらを担当するのか話し合ひましょう。

#### ▼プレイヤーが2人の場合

ふたりで二組の「血盟」で遊びます。ひとりが人間のPC、ひとりが吸血鬼のPCを作成します。

#### ▼プレイヤーが3人の場合

3人で二組の「血盟」で遊びます。ひとりが人間のPC、ふたりが吸血鬼のPCを作成します。

#### ▼プレイヤーが4人の場合

ふたり二組の「血盟」を、二組つづいて遊びます。2組に分かれ、それぞれ、ひとりが人間のPC、ひとりが吸血鬼のPCを作成します。

### 🎮 クイックスタート

「クイックスタート」は次の2ステップです。

- 1.. サンプルキャラクターの選択
- 2.. プロファイルの決定と記入

#### ● 1.. サンプルキャラクターの選択

『BLP』や『SRN』には、キャラクターの性質や得意分野などPCを構成する要素の一部があらかじめセットになっている「サンプルキャラクター」が用意されています。

『BLP』のP126、あるいは『SRN』のP8から掲載されている「サンプルキャラクター」から、使いたい要素のキャラクターを選択しましょう。なお、「サンプルキャラクター」は一組で掲載されていますが、それぞれ別の組み合わせから選択して構いません。各サンプルキャラクターの信条や得意分野を表わす「ファクター」は、本書のP8から説明が掲載されています。

使用する「サンプルキャラクター」が決まったら、「ファクター」を「キャラクターシート」に書き写します。SSルールでは「能力値」、「副能力値」、「血威」、「特技」を使用しないので、書き写しません。

## ●2..プロファイルの決定と記入

使用するキャラクターが決まったら、それぞれのキャラクターの名前、経歴や過去、性別や年齢などを決めます。「プロフィール」の種類や記入の方法については、『BLP』のP132を参照してください。

「クイックスタート」によるキャラクター作成は以上で終了です。

## 🔪 コンストラクション

「コンストラクション」による作成は、次の3ステップです。

- 1..練度の決定
- 2..ファクターの決定
- 3..プロフィールの決定と記入

### ●1..練度の決定

「練度」とは、「血盟」における互いの理解度、連携の巧みなどを表す数値です。新たにキャラクターを作成する際、必ず「練度」は1となりません。キャラクターシートの「練度欄」に、1と記入しましょう。

### ●2..ファクターの決定

『BLP』では、「ファクター」という項目を組み合わせることで、多様な精神性や能力を持つ人間や吸血鬼を表現できます。「コンストラクション」でキャラクターを作成する際は、まず「ファクター」を決定しましょう。

## ▼練度の決定

「練度」とは、「血盟」のコンビネーションの

## ▼2・1…人間と吸血鬼

「コンストラクション」の第一歩であり、もつとも重要な「ファクター」です。プレイヤー同士で話し合って決めた分担が、それぞれ「人間」と「吸血鬼」のファクターとなります。

「人間」と「吸血鬼」はそれぞれキャラクターシートが別になっています。専用のキャラクターシートを用意しましょう。

## ▼2・2（人間）…信念と職能

人間のキャラクターは、「信念」と「職能」というふたつの「ファクター」を組み合わせます。「信念」は「業血鬼と戦う理由」を表し、「職能」は「得意とする技能の分野」を表します。

「信念」と「職能」は各6種類が用意されています。この文書のP8から掲載されている説明文を参考にして、「信念」から1種類、「職能」から1種類の「ファクター」を選択しましょう。

決定した内容は、キャラクターシートの「信念欄」と「職能欄」に、それぞれ記入してください。

## ▼2・3（吸血鬼）…起源と流儀

吸血鬼のキャラクターは、「起源」と「流儀」というふたつの「ファクター」を組み合わせます。「起源」は「吸血鬼としての種別」、「流儀」は「得意とする戦法」を表しています。

「起源」と「流儀」「信念」と「職能」は各6種類が用意されています。この文書のP11から掲載されている説明文を参考にして、「起源」から1種類、「流儀」から1種類の「ファクター」を選択しましょう。また、BLPの世界における吸血鬼の設定は、『BLP』のP179や、『SRN』のP78から詳しく説明しています。

決定した内容は、キャラクターシートの「起源欄」と「流儀欄」に、それぞれ記入してください。

## ●2…プロファイルの決定と記入

使用するキャラクターが決まったら、それぞれのキャラクターの名前、経歴や過去、性別や年齢などを決めます。「プロファイル」の種類や記入の方法については、『BLP』のP132を参照してください。

「コンストラクション」によるキャラクター作成は以上で終了です。



——いい物語を期待してるわぁ。たくさん、足掻いてね？

業血鬼、空葬家、東雲冥

ここからは、SSルールでセッションを行なう手順について解説してゆきます。基本的な進行は通常のルールと同じなので、『BLEP』のルールブックも参照しながら進めてゆきましょう。

## セッションの準備

『BLEP』で遊ぶための事前準備は、SSルールでも通常と変わりません。『BLEP』のP212を参照して進めてゆきましょう。

GMは事前にシナリオをよく読んでおきましょう。また、事前準備の時間が十分にある場合は、プレイヤーから世界観の質問を受け付け、説明が必要な箇所を伝えておくことでセッションがスムーズに進みます。

## セッションの進行

SSルールでは、通常のセッションの進行ルールを、一部簡略化します。ただし、「導入フェイズ」↓「調査フェイズ」↓「最終血戦フェイズ」という基本的な流れや、手札の枚数、ブラッドパスの「強度」など、基本的なルールは通常と同じです。

それぞれの手順について、具体的に解説してゆきましょう。

### ●導入フェイズ

「導入フェイズ」の進行は通常と同じです。『BLEP』P216を参照してください。シナリオで特殊なシチュエーションが指定されている場合は、シナリオの記述に従います。

### ●調査フェイズ

「調査フェイズ」の流れは通常と同じです。『BLEP』P218を参照してください。シナリオで特殊なルールが指定されている場合は、シナリオの記述に従います。

ただし、「調査シーン」で行なう「調査」のルールが変わります。

## ▼調査シーン

SSルールでは、「調査シーン」(『BLP』P.226)で「調査」を行なう場合、次の手順で行なってください。

「調査」では、手札からカードを1枚出し、「成功」か「失敗」かを判断します。

## ・人間の場合

黒の札を出した↓成功

赤の札を出した↓失敗

## ・吸血鬼の場合

黒の札を出した↓失敗

赤の札を出した↓成功

「成功」と「失敗」に、カードの数字は関係ありません。しかし、絵札とAは「最終血戦フェイス」で敵と戦う時に重要となるので、プレイヤーは数字の札を優先して出すようにしましょう(Gも、このことをプレイヤーへ伝えましょう)。

「調査」に成功した場合、「調査進行度」が2点上昇します。

調査が失敗した場合でも、「調査進行度」が1点上昇します。すべてのプレイヤーはレコードシートの「調査進行度欄」の印を上昇した数値ぶん塗りつぶしましょう。

「調査シーン」に登場したキャラクターは、「調査」の方法や内容について自由に演出できます。もし「成功」しても演出が思いつかない場合は、出したカードのスイートに応じて、次のような演出を行なってみましょう。もちろん、これらは「困った時」の演出の足がかりであって、必須ではありません。PCの特性に合わせて、活躍する様子を演出してゆきましょう。

## ・スベードの札を出した場合(人間)

推理に基づいて捜査範囲を絞ったり、科学的や心理学などの知識など、技術的な方法で効率的に情報を得た。

## ・クラブの札を出した場合(人間)

入念な現場の確認や、熱心な説得など、地道な方法で情報を得た。

## ・ハートの札を出した場合(吸血鬼)

遠くまで見通す視覚や、小さな音でも拾える聴覚など、吸血

鬼の超人的な身体能力を駆使して情報を得た。

・ダイヤの札を出した場合（吸血鬼）

魅惑や使い魔、読心、体を霧にして潜入するなど、吸血鬼の特殊な力や血奏法を使って情報を得た。

なお、「調査」以外の「調査シーン」のルールは通常と同じです。

### ▼ブラッドパスの強度

SSルールでも、「インターロード」（『BLP』P222）で「ターミネーターの達成チェック」を行なうことで、「ブラッドパス」の「強度」が上がります。ただし、SSルールでは《血威》を使用しないため、効果は「手札の増加」のみとなります。



## 最終血戦&終幕フェイズ

「最終血戦フェイズ」の進行は通常と同じです。『BLP』のP223を参照して進めましょう。ただし、「血戦」は「シンプル血戦」を使用します。GMは『BLP』のP245を参照して「血戦」を進めてください。

また、「終幕フェイズ」も『BLP』のP223を参照して進めましょう。



## クローズとPCの再作成

セッションが終わったら「クローズ」を行ないます。『BLP』のP224をもとに進めてください。ただし、「力の成長」は行ないません。

もし、次のセッションをSSルールではなく通常のルールで行なう場合、PCを通常ルールで作成し直します。「ファクター」やアプロファイルは変更せずに『BLP』のP132に掲載されている「コンストラクション」のルールに従って《血威》や《特技》の「取得」を行なってください。「練度」が上がつている場合は「練度マイナスイ」個の《特技》を「取得」しましょう。もちろん、いきなり多くのデータを使うのが不安な場合は、いちど「練度」を1に戻しても構いません。

## 人間：信念

### ぎし 義士

義士は弱いものを守り、正しい行ないを貫こうとする信念です。己の欲望のために人びとを襲う業血鬼は、義士にとって最大の敵です。

守護のために戦う義士は、戦場にあっても文字通り身体を盾にして仲間を守る力に秀でています。しかし、一番の武器は彼らの真摯な精神であり、弱者の盾となることへの誇りなのです。

### しゅうじん 警人

警人は、吸血鬼や業血鬼に対する復讐心を表わす信念です。警人の多くは家族や恋人、友人などを殺されており、吸血鬼や業血鬼に強い恨みや憎しみを抱いています。

復讐のために戦う警人は、憎い相手を殺すための技を磨いています。犠牲を顧みず敵の命を絶つ技は、一歩間違えば命を落としかねない危険な戦い方です。

## 人間：信念

### くぐつ 傀儡

傀儡は、自分の属する集団や組織への忠誠心を表す信念です。傀儡の信念を抱く者にとって組織の命令は絶対順守であり、時には自分の命よりも優先されるものです。

組織のために戦う傀儡は、使命を果たすまで立ち続ける強靱な体力と精神力を有しています。また、組織の力や装備を最大限に生かして調査や戦いを有利に進めます。

### きんぐ 金愚

金愚は、金儲けを最重要視していることを表す信念です。理由はさまざまですが、とにかく金を稼ぐことを主目的としており、多額の報酬を得るため業血鬼と戦います。

金愚は戦況を見極め、敵の好機を潰し、自身のチャンスを掴む力に長けています。もっとも、堅実な準備を行なう者、一発逆転に賭ける者など、個性も強く出ます。

## 人間：信念

### けんじん 研人

研人は学究の徒であり、技術の進歩や学問の発展を重視していることを表わす信念です。科学はもちろん、魔術を探求する者もいます。

研人にとって戦いの場は自らの思考を深め仮説を実証する格好の“実験”です。日頃から温めていた理論やその場で思いついたアイデアを試し、その成果を踏まえて次の研究に移るのです。

### くどう 求道

求道は己の心身や技術の錬磨を第一とする、向上心や克己心を表わす信念です。格闘技や剣術といった武道に限らず、舞や音楽といった芸の道を極めんとする者も求道の信念の持ち主です。

求道にとって、戦いは修練の場でもあり、技を試す絶好の機会です。磨き抜かれた技は敵を穿ち、仲間を守る強力な武器となります。

## 人間：職能

### かんじゃ 監者

監者は、他者を監督することを得意とする者です。自分自身の戦闘能力は決して高くありませんが、優れた観察眼を有しており、血盟の力を最大限に引き出すことができます。また、傷を治療したり、調査中に効率よく休憩を行なうなど、細かな配慮でペースを整えることが可能です。

### せんえい 戦衛

戦衛は、人間でありながら自ら前線に出て戦うことを得意とする者です。吸血鬼や業血鬼との戦いは、ただでさえ危険が伴います。正面から攻撃を行なえば、危険はさらに倍増します。しかし、それを承知で戦うことを選び、戦い抜く技術を身に着けたのが戦衛なのです。彼らは敵の注意を引き付ける技術や、打ち倒す力を持っています。

## 人間：職能

### かりうど 狩人

狩人は、罾や道具などを駆使して敵を仕留めることを得意とする者です。強大な力を持つ吸血鬼や業血鬼に正面から挑むのではなく、知恵と作戦を武器に立ち向かいます。

吸血鬼の中にはこの戦い方を卑怯と蔑む者もいますが、狩人にとっては合理的で確実性の高い戦法こそ "正しい" 戦い方なのです。

### ぼうち 謀知

謀智は、言葉や謀略の扱いを得意とする者です。彼らは言葉巧みに相手の心を揺さぶり、ペースを乱し、致命的な隙を生み出します。

また、彼らの弁舌は仲間を鼓舞したり、安心させることにも使われます。嘘も真実も謀知にとっては道具。使い方で毒にも薬にもなるのです。

## 人間：職能

### じゅつし 術師

術師とは、魔術や呪術などを用いて、さまざまな現象を引き起こす者の総称です。彼らは人間の身でありながら精氣を操作し、自然現象はもちろん、精神干渉や自らの身体強化まで実現させます。特にブラッドパスによって操作可能な精氣の量が増した術師は、吸血鬼の奏者に匹敵する強力な力を発揮します。

### しどう 資道

資道とは、膨大な資金力を武器として戦う者です。たとえば多額な予算で作り上げた特別な武器を使ったり、戦場になる区画を買い上げて丸ごと爆破したりと、常人ではとても考えつかないような戦い方で敵を追い詰めます。

もっとも、資道は決して無駄遣いをしません。注意深く状況を窺い、ここぞというときに金を注ぎ込むのです。

## 吸血鬼：起源

### げんそ 源祖

源祖は“人間の想像力”を元に生まれた、原初の吸血鬼です。はるか昔から存在しており、伝説上の神や悪魔、英雄、怪物などのモチーフになった源祖も存在します。

源祖は特に精気の扱いに秀でており、身体の一部を変化させたり、動物として分離させるなど、自在に操ります。また、空間に干渉し相手の動きを止めることも可能です。

### きしゅ 貴種

貴種は“血の施し”を受け入れ、自らの意思で吸血鬼となった者です。多くは吸血鬼であることに誇りを持ち、人間を含めた“弱者”は守るべき存在と認識しています。

貴種は弱者を守り、己の信じる正義を貫くため堂々と戦います。また力だけでなく、余裕を持った作法や嗜みも貴種にとっては重要なことなのです。

## 吸血鬼：起源

### やしや 夜者

夜者は、吸血鬼に血を吸われて死んだ人間が、自らの意思とは関係なく吸血鬼として蘇った存在です。不幸にも吸血鬼になってしまったため、人間に戻れないことに絶望し、自棄になることもあります。

夜者の特徴は高い再生力にあります。また人間であった頃の技術を生かす者もいます。

### はんき 半鬼

戦衛は、人間でありながら自ら前線に出て戦うことを得意とする者です。吸血鬼や業血鬼との戦いは、ただでさえ危険が伴います。正面から攻撃を行えば、危険はさらに倍増します。しかし、それを承知で戦うことを選び、戦い抜く技術を身に着けたのが戦衛なのです。彼らは敵の注意を引き付ける技術や、打ち倒す力を持っています。

## 吸血鬼：起源

### しき 屍鬼

屍鬼とは、人間の死体を繋ぎ合わせて人為的に作られた吸血鬼です。彼らは基盤となった肉体の持ち主の記憶を持ち、その精神を模倣しますが、けっして死者が蘇ったわけではありません。あくまで他者の記憶を持って“起動”したに過ぎないのです。

屍鬼は肉体の変化を得意とし、身体に仕込んだ武器を用いて戦うことも可能です。

### きじゅう 綺獣

綺獣とは、動物が吸血鬼となった存在です。“血の祝福”によって血族の一員となった存在であり、多くの綺獣は吸血鬼であることに誇りを抱いています。

綺獣の知能は人間と同じかそれ以上であり、思念による意思疎通も可能です。また、動物ならではの身体特性を生かした変則的な戦い方を得意とします。

## 吸血鬼：流儀

### 舞人

舞人は剣や槍、斧、鎌、弓など古来から存在する武器を扱って戦うことを得意とする流儀です。歴史ある流儀であり、優れた舞人は多くの吸血鬼から尊敬され、称えられました。

舞人の戦い方は、時には流れる水のように美しく、時には吹きすさぶ烈風のように荒々しく、まさに変幻自在の舞踏そのものです。

### 戦鬼

戦鬼は自らの身体を駆使して戦うことを得意とする流儀です。吸血鬼の拳打や蹴りは岩を砕く威力を誇り、鋭い爪や牙は鋼を切り裂きます。まさに“鬼”と形容されるに相応しい戦い方は人間から怖れられました。

攻撃に特化した戦鬼の戦い方は、荒々しく豪快で、どんな強力な敵でも必ず粉碎します。

## 吸血鬼：流儀

### 奏者そうしゃ

奏者は、自らの血を媒介にさまざまな現象を起こすことができる“血奏法”を主体とした流儀です。血奏法自体はどの吸血鬼でも扱えますが、戦いに利用できる域にまで達する者は多くありません。

奏者はあまり攻撃を得意としませんが、その代わり仲間を導いたり、攻撃から守ったり、敵を惑わせたりと戦況を有利にすることができます。

### 火華ひばな

火華は銃火器や爆弾を扱う流儀です。近代に人間が発明した銃器は、最初は吸血鬼に“無粋”と嫌われていました。しかし、その実用性に目をつけた者も少なからず存在し、いまでは流儀のひとつに数えられています。

火華の戦いは、吸血鬼の身体能力で銃器の特性を巧みに引き出すものです。特に一对多数の戦いは独壇場です。

## 吸血鬼：起源

### 群団ぐんだん

群団は配下や眷属を使った集団戦術を得意とする戦い方です。群団の指揮下にある吸血鬼や眷属は例外的に血戒の影響を受けません。主の命令に従って包囲や牽制で動きを制限したり、一斉攻撃で致命傷を与えたり、一糸乱れぬ連携で敵を追い詰めます。

群団の戦術とパートナーの力を組み合わせることで、どんな敵も攻略できるのです。

### 界律かいりつ

界律は、空間や時間に干渉する特殊な能力を駆使する戦い方です。たとえば一瞬だけ空間を断絶して致命的な裂傷を刻んだり、物体を引き寄せて防壁にしたり、敵の背後へ瞬間移動したりと、その力はきわめて強力です。

ただし制御は難しく、十分な精気や集中力がなければ、能力が発動しないこともあります。



——心の傷が血奏法に変化をもたらす……つて事もあんのよね。

1Fの町医者 白戸美織

『ブラッドパス』の世界に生きる人間や吸血鬼の中には、特別な過去を背負っている者や、特殊な体質や気質の持ち主が存在します。たとえば、吸血鬼を殺すために造られた人間や、吸血鬼を誘引する特殊な血の持ち主。あるいは、古き誓いを守る吸血鬼や、強大すぎる力を封じられた者。そして、特殊な経緯や、変わった相性の血盟……。彼らの過去や心に刻まれた「傷」は演出を引き出し、より魅力的なドラマを生むでしょう。

「傷号」は、こうした特別な過去や性質の持ち主<sup>シナリオ</sup>を表現するためのルールです。ここからは「傷号」を使用する方法や、「傷号」のデータの見方について解説してゆきます。

なお、以下の文章では次の略称を用いています。

『ブラッドパス』 ≡ 『BLP』

『スカーレット・ナイト』 ≡ 『SRN』

『ジェノサイド・サーカス』 ≡ 『GEC』

## 傷号の導入

ここからは、「傷号」を導入する方法について解説してゆきます。

### ●傷号とは

まずは、あらためて「傷号」について説明しましょう。

「傷号」とは、特殊な出自や過去、持つて生まれた素質などを表わすものです。特殊な設定と付随する能力〈傷号特技〉がセットになつており、「傷号」を選択することでドラマチックなキャラクターを演出しやすくなります。

### ▼導入の可否

「傷号」を導入したキャラクターには、特殊な設定がつけます。シナリオによっては、GMの想定とキャラクターの設定やモチベーションがかみ合わなかったり、矛盾が発生することもあるでしょう。また、「傷号」の選択は時間がかかるため、限られた時間でキャラクター作成とセッションを行なう場合、セッション本編の時間を圧迫してしまう可能性があります。

そのため、GMはキャラクターに「傷号」を導入しないことを決めたり、選択できる「傷号」を制限したりすることができます。

●傷号の取得

「傷号」は、『SRN』や『GEC』に掲載されている「傷号」を選択することで取得できます。ただし、「傷号」には「条件」という項目があり、条件に合致しない場合は選択できません。

▼条件…人間

人間のキャラクターのみが取得可能な「傷号」です。

▼条件…吸血鬼

吸血鬼のキャラクターのみが取得可能な「傷号」です。

▼条件…血盟

キャラクター個人ではなく、「血盟」の特殊な背景や設定を表現するものです。そのため、必ずパートナー同士（人間と吸血鬼）で同じ「傷号」を取得してください。

・取得可能な数

「傷号」の取得は、キャラクターひとりにつき1種類のみ可能です。なお、作成時に「傷号」を取得していないキャラクターが、追加で「傷号」を取得することも可能です。その場合、「キャラクターの準備」か「クローズ」で行なってください。

・3人の血盟の場合

3人の「血盟」で、「条件…血盟」の「傷号」を取得する場合、全員で同じ「傷号」を取得してもよいですし、吸血鬼ひとりだけ異なる「傷号」を取得することも可能です。その場合、吸血鬼が「条件…血盟」の「傷号」を取得することはできません（パートナーの人間が「傷号」をふたつ取得することになるからです）。

正しい取得例…

前提…人間と吸血鬼A・吸血鬼Bの「血盟」。  
人間と吸血鬼Aが「条件…血盟」の〈蜂蜜と弾丸〉を取得し、吸血鬼Bが「条件…吸血鬼」の〈逆血の徒〉を取得した。

間違った取得例…

前提…人間と吸血鬼A・吸血鬼Bの「血盟」。  
人間と吸血鬼Aが「条件…血盟」の〈蜂蜜と弾丸〉を取得し、人間と吸血鬼Bが「条件…血盟」の〈鏡写姿〉を取得した。

●傷号の記入

取得した「傷号」の内容を、キャラクターシートに書き写します。本書に掲載しているキャラクターシートv2をコピーするか、公式サイトからダウンロードして印刷し、「傷号」の名前を「傷号名」欄、

〔傷号特技〕の内容を〔特技〕欄に記入してください。

### ▼過去の調整

取得した「傷号」と「過去」をはじめとするパーソナリティの設定がうまく合致しなかったり矛盾が発生したりする場合、「過去」の項目を任意の内容にアレンジすることができます。

### ▼傷号の変更と消去

基本的に、一度取得した「傷号」の消去や変更はできません。

ただし、GMが特別に許可した場合は可能です。

たとえば、「吸血鬼に標的としての印を刻まれている」ことを表わす「傷号…贄の刻印」(P42)を持つキャラクターが、シナリオで刻印の主を殺した場合、「主を殺した」ことで、刻印は消えた」として傷号を消去することは物語として自然な流れです。

また、「条件…血盟」の「傷号」を取得しており、「血盟」の片方が死亡した場合、「血盟」自体が解消されるため、「傷号」は消えることとなります。

一度「傷号」を消去したキャラクターが新たな「傷号」を取得できるかどうかは、GMが判断してください。

「傷号」を変更する場合は、「クロウズ」(『BLP』P224)で行なうてください。

## 傷号の見方

「傷号」のデータの見方について解説します。

### ●名称

「傷号」の名前が書いてあります。

### ●条件

「傷号」を取得する条件が書かれています。「人間」や「吸血鬼」など「フアクター」が指定されている場合、指定された「フアクター」を持つキャラクターのみ取得可能です。

「条件…血盟」と書かれている「傷号」は、特殊な「血盟」であることを表わします。(取得のルールはP31を参照してください)。

### ●汎用度

「傷号」に設定された背景が、汎用的であるか、固有のものであるかの目安です。3段階で設定されており、★印の数が多いほど汎用性が高い「傷号」です。

「汎用度」が高い「傷号」は『BLP』の基本的な設定に内容が近く、作成済みのキャラクターでも、大きく設定を変えずに追加

しやすいものです。

「汎用度」が低い「傷号」は、「傷号」を前提としたキャラクターを作成したり、必要に応じてキャラクターの過去設定を調整する必要があります。少し手間はかかりますが、独特の背景設定を持つユニークなPCが演出できます。

### ●イラストとイメージテキスト

「傷号」をイメージしたイラストとテキストが書かれています。

「傷号」を選ぶ時の参考にしてください。

### ●解説

「傷号」の解説や、キャラクターの演出の指針などが書かれています。また、一部の「傷号」には取得に関するルールや、取得した後に発生する特殊なルールがあります。それらについても「解説」に書かれているため、取得の際には必ず読んでください。

### ●傷号特技

「傷号」を取得することで自動的に〈傷号特技〉を取得します。〈傷号特技〉のデータは〈特技〉と同じ様式で描かれています。〈特技〉のデータの見方は『BLP』P147を参照してください。

### ▼「条件…血盟」の〈傷号特技〉

「条件…血盟」の「傷号」を取得した場合、パートナーそれぞれが同じ〈傷号特技〉を取得します。

なお、それぞれの〈傷号特技〉は別のものですので、「条件」に使用回数の制限がある場合、それぞれ別に数えます。たとえば「条件…シナリオ1回」の〈傷号特技〉は、人間のキャラクターと、吸血鬼のキャラクターが、それぞれ1回ずつ使用できます。

### ●業血鬼用の傷号

『SRN』や『GEC』には、業血鬼（ボスエネミー）専用である「条件…業血鬼」の「傷号」も掲載されています。この「傷号」も、基本的なルールは人間用・吸血鬼用の「傷号」と同じです。