

## 調査フェイズの演出について

このシナリオの「調査シーン」は、通常のシナリオと異なり、全編アクションシー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「シーンプレイヤー」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ーン表は、「シーンカード」の数字に対応する「調査表・A（相手）」と、スタートに対応する「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」が強化されます。目標の累計値は「**PC人数×20**」**±均程度**です。

「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。

### ◆ 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。こちを撮るんじゃない！
5	ナンパ吸血鬼	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いらしい。
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、とりえず多い。
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にしようと企む吸血鬼の集団。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ければ！
ハート	大追跡！	相手が逃げ出した！ 追い詰めて情報を吐かせなければ！
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！？