

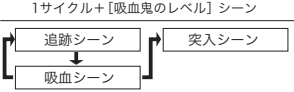
## ルールサマリー A

### セッション進行

#### 遭遇フェイズ 1サイクル

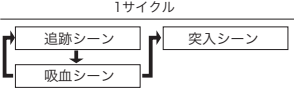


#### 追跡フェイズA 1サイクル+【吸血鬼のレベル】シーン



#### 戦闘フェイズA 戦闘ラウンド

#### 追跡フェイズB 1サイクル



#### 戦闘フェイズB 戦闘ラウンド

#### 結果フェイズ 1サイクル

#### 結果フェイズ 1サイクル

#### 結果フェイズ 1サイクル

### ブロック

指定特技：攻撃判定の指定特技  
【感情】が3増加する

【ブロック修正】が有効

・1D6 ダメージを代わりに自分が受ける

### 回避

指定特技：攻撃判定の指定特技  
【感情】が3増加する

ダメージを3で割っただけ（切り上げ）のマイナス修正がつく

【回避修正】が有効・攻撃を無効化する

### 妨害

指定特技：ランダム  
【感情】が3増加する

吸血シーンの目標に対して関係があればプラス1修正・吸血シーンの行動を無効化する

### 感情属性の決定

遭遇シーン中に《怒る/社会12》か《怯える/社会2》を指定特技として行為判定を行う

《怒る》で成功 → 感情属性は「怒り」  
《怒る》で失敗 → 感情属性は「恐怖」  
《怯える》で成功 → 感情属性は「恐怖」  
《怯える》で失敗 → 感情属性は「怒り」

### 戦闘ラウンドの進行



### 先制判定

●《自信/社会5》    ☼《人脈/環境7》  
●《地位/社会9》    ☼《退路/環境11》  
●《日常/環境3》    ☼《心臓/胴部7》

指定特技を上の上で決め、狩人全員が判定を行う判定に成功すると「狩人の行動 (先攻)」で行動判定に失敗すると「狩人の行動 (後攻)」で行動

### 変調

**動転** ▽マークのある特技が全て使用不能  
**炎上** 行動前に【感情】が3増加  
**流血** 行動後に【ブラッド】が1減少  
**捕縛** 攻撃判定にマイナス1の修正がつく  
**重傷** 受けるダメージが全て2増加  
**妨害** 全ての行為判定にマイナス1の修正がつく

### 暴走

**逆上** 攻撃のダメージが1D6増加  
受けるダメージが全て3増加

**萎縮** 全ての行為判定にマイナス2の修正がつく  
戦闘中に「パス」を選ぶと【モラル】が3増加

### 妨害失敗の効果

**幸福を破壊する**：妨害した狩人の【幸福】が一つ破壊される

**狩人を襲撃する**：妨害した狩人に部位ダメージ

**狩人の血を吸う**：妨害した狩人の【ブラッド】が1に関係【深度2増加】

**血族を増やす**：妨害した狩人の【モラル】が0に

## ルールサマリー B

### 追跡シーンの行動 (狩人)

前哨戦	指定特技：ランダム 効果は次のうち一つを選択 ・(血徒) 目標は次の戦闘に登場できない ・(吸血鬼) 目標は【ブラッド】が1D6減少 ・(吸血鬼) 目標は【モラル】が1D6減少
関係を深める	指定特技：自由 ・目標と自分はお互いに対する関係の【深度】が2増加
幸福を味わう	指定特技：【幸福】のリンク ・獲得している【幸福】の数だけサイコロを振って出た目の合計だけ【モラル】が増加する
アイテムの入手	指定特技：自由 入手するアイテムの数だけマイナスイ修正がつく ・目標として指定したアイテムを全て入手する
再殺武装の入手	指定特技：自由 所属組織が異なる場合マイナス4の修正がつく 無所属はマイナス2 ・目標として指定した再殺武装を入手
基本攻撃の指定特技変更	指定特技：自由 ・【基本攻撃】の指定特技を判定の指定特技に変更する

### 吸血シーンの行動 (吸血鬼)

幸福を破壊する	指定特技：【幸福】のリンク ・リンクしている精神部位に部位ダメージ ・吸血鬼に対する関係の【深度】が1増加
狩人を襲撃する	指定特技：自由 ・目標はランダムな身体部位に部位ダメージ
狩人の血を吸う	指定特技：自由 ・目標の【ブラッド】を1D6減少させ自分のブラッドが同じだけ増加 ・吸血鬼に対する関係の【深度】が2増加
血徒を増やす	指定特技：自由 セッション開始時より血徒が減っている場合のみ可能 ・いなくなった血徒一人の名前を別のものに書き換える

### 戦闘ラウンドの行動 (狩人)

<b>攻撃</b> / 指定特技：アビリティの指定特技 【攻撃修正】【ダメージ修正】が有効 ブロック、回避可能 ・攻撃タイプのアビリティを使用する
<b>説得</b> / 指定特技：社会分野が環境分野から自由 ・目標の【モラル】を1D6と【幸福】の数だけ減少
<b>連携攻撃</b> / 指定特技：判定なし ・目標の攻撃に自分の補助アビリティを使用できる ・関係の【深度】だけ攻撃のダメージを上昇
<b>支援</b> / 指定特技：アビリティの指定特技 ・支援タイプのアビリティを使用する
<b>撤退</b> / 指定特技：先制判定の指定特技 目標を一体増やすたびにマイナス2の修正がつく ・目標は戦闘から撤退できる
<b>拒抗</b> / 指定特技：なし 目標値5 受けている部位ダメージの数と吸血鬼に対する関係の深度を合計したマイナス修正がつく ・「誘惑」の効果を打ち消す
<b>パス</b> / 指定特技：判定なし ・何もせず行動済みになる

### 戦闘ラウンドの行動 (吸血鬼)

<b>攻撃</b> / 指定特技：アビリティの指定特技 【攻撃修正】【ダメージ修正】が有効 ブロック、回避可能 ・攻撃タイプのアビリティを使用する
<b>支援</b> / 指定特技：アビリティの指定特技 ・支援タイプのアビリティを使用する
<b>吸血</b> / 指定特技：判定なしまたは【噛む/頭部12】 回避可能 ・目標の【ブラッド】を好きなだけ減少させ自分の【ブラッド】を同じだけ増加 ・または目標の【ブラッド】を1D6減少させ自分の【ブラッド】を同じだけ増加 ・目標の吸血鬼に対する関係の【深度】が2増加
<b>誘惑</b> / 指定特技：判定なし 目標は即座に「抵抗」可能 同じ目標には二度使えない ・目標は行動として「抵抗」か「パス」しか選択できなくなる ・誘惑の効果を受けたまま戦闘が終了すると血徒になる
<b>復活</b> / 指定特技：《心臓/胴部7》 真の姿でのみ可能 ・無力化状態を解除する
<b>パス</b> / 指定特技：判定なし ・何もせず行動済みになる

### 戦闘ラウンドの行動 (血徒)

攻撃	指定特技：アビリティの指定特技 ブロック、回避可能 ・攻撃タイプのアビリティを使用する
	指定特技：アビリティの指定特技 【攻撃修正】【ダメージ修正】が有効