

## ルールサマリー C

### 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(吸血鬼)

攻撃	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
支援	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
吸血	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
誘惑	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「バス」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
復活	指定特技:《心臓/胸部7》真の姿でのみ可能 ・無力化状態を解除する
パス	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 【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
----	---

### 加担者の行動(追跡フェイズ)

加担者は《影響力》を1減少させることで介入を行える
---------------------------

### 加担者の行動(戦闘フェイズ)

加担者は吸血鬼と同じ行動タイミングで、吸血鬼と同様の行動を行える
----------------------------------

### 敵対者の行動

敵対者は前哨戦の目標になると加担者に化する 敵対者は基本的になにもしない なにか行動させるためには、狩人が追跡シーンに敵対者を登場させ、【幸福】を1つ失う必要がある 以上の条件が満たされた場合、敵対者は《影響力》を1減少させ、以下の行動のうち1つを行う ・部位ダメージの回復 狩人の部位ダメージを二つ無効化する ・血徒の殺害 血徒を1体無条件に死亡させる ・吸血鬼への攻撃 次の戦闘フェイズで味方として登場する
---

## ルールサマリー D

### 拠点へのキャラクターの配置(吸血鬼)

セッション開始前に吸血鬼と血徒を拠点に配置できるセッション開始前に吸血鬼と血徒を拠点に配置できる  
拠点のレベルがキャラクターのレベル以下である必要がある

### 拠点の効果(吸血鬼)

吸血鬼はセッション中いつでも拠点の効果を使用できる  
吸血鬼自身、または配下の血徒が拠点に配置されている必要がある  
効果文中の「レベル」は、吸血鬼自身、または配下の血徒のものを使用する  
よりレベルの高い他の吸血鬼が拠点に配置されていても、そのレベルは無視する

### 拠点へのキャラクターの配置(狩人)

遭遇シーン、または追跡シーンで行動するとき、まだ拠点に配置していない協力者が後継者を獲得していれば、そのキャラクターを拠点に配置できる  
拠点のレベルがキャラクターのレベル以下である必要がある  
追跡シーンであれば、加えて通常の行動も可能

### 拠点の効果(狩人)

追跡シーンの行動として「拠点を訪れる」を行う

### 協力者の獲得

協力者を目標として「関係を深める」を行い、関係【深度】を増加させる  
狩人への関係【深度】が、協力者が持つ全ての関係の【深度】のなかで最も大きくなったとき、その狩人は協力者を獲得する  
関係【深度】が同値の場合、狩人同士で相談して、誰が協力者を獲得するのか決める

### 協力者の効果

狩人は獲得した協力者の効果をセッション中いつでも使用できる  
協力者から狩人への関係の【深度】が、必要関係深度以上である必要がある関係【深度】が同値の場合、狩人同士で相談して、誰が協力者を獲得するのか決める

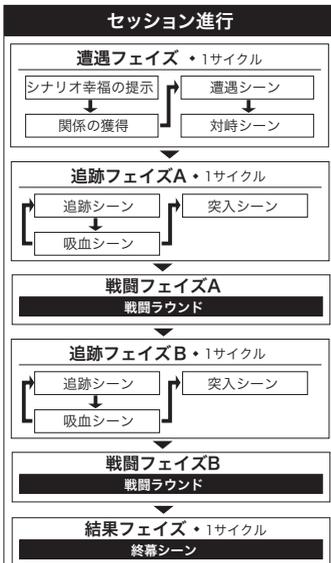
### 後継者の行動(追跡フェイズ)

前哨戦	指定特技:《判定値》8 ・成功:狩人の効果に加えて後継者のレベルが1上昇 ・失敗:後継者から吸血鬼への関係【深度】が2増加
関係を深める	指定特技:《判定値》8 ・成功:後継者と目標から、師匠の狩人への関係【深度】が1ずつ増加、後継者のレベルが1上昇 ・失敗:後継者から師匠の狩人への関係【深度】が1減少
アイテムの入手	指定特技:《判定値》8 入手するアイテムと再殺武装の数だけマイナス修正がつく ・成功:目標として指定したアイテムと再殺武装を全て入手し、後継者のレベルが1上昇 ・失敗:特に効果なし
妨害	指定特技:《判定値》8 師匠の狩人の【感情】が3増加 ・成功:吸血鬼の行動は失敗し、後継者のレベルが1上昇 ・失敗:後継者から吸血鬼への関係【深度】が2増加

### 後継者の決別・裏切り

各戦闘フェイズの終了時にチェックする	
決別の条件	後継者のレベルが師匠のレベル以上である 師匠の狩人への関係【深度】が、他のキャラクターへの関係【深度】の合計未満
裏切りの条件	後継者のレベルが師匠のレベル以上である 師匠の狩人への関係【深度】が、他のキャラクター一人への関係【深度】未満

## ルールサマリー A



**感情属性の決定**

遭遇シーン中に《心臓 / 胴部 7》を指定特技として行為判定を行う

成功 → 感情属性をプレイヤーが決定  
 失敗 → 感情属性をゲームマスターが決定  
 成功 (吸血鬼) → 感情属性は「怒り」  
 失敗 (吸血鬼) → 感情属性は「恐怖」

**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

**介入**

吸血鬼はレベルで決められた回数だけ追跡シーンに登場して吸血シーンと同じ行動を行なえる  
 タイミングは狩人の行動の後  
 目標は登場している狩人から一人を選択する

**逆介入**

狩人はシーンの始めに「逆介入」を宣言して吸血鬼または加担者を強制的にシーンに介入させられる  
 タイミングは狩人の行動の前  
 目標はシーンプレイヤーの狩人となる  
 目標は妨害を行なえる (関係【深度】の増加はなし)



**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》

指定特技を上の表で決め、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  
 無力化、または死亡している狩人は判定を行わず、基本的に後攻

**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

**狂気**

無力化判定へのプラス修正を得る  
 プラス1ごとに【狂気】3増加 (最大プラス3)  
 【感情】が30になった後に反動のあるアビリティを使用する  
 反動1ごとに【狂気】1増加  
 【狂気】4で軽度狂気表を振る  
 【狂気】8で重度狂気表を振る  
 追跡フェイズに「幸福を味わう」と【狂気】1減少  
 他の狩人が「幸福を味わう」シーンに登場すると【狂気】1減少  
 セッション終了時に【狂気】1減少

**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0に関係【深度】2増加  
**血脈を増やす**：【モラル】が0になる

## 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) 目標は死亡する ・(血徒) 目標は【耐久値】が1になる ・(吸血鬼) 目標は【ブラッド】を6減少 ・(吸血鬼) 目標の介入回数が1減少 ・(加担者・敵対者) 【耐久値】を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 入手するアイテムと再殺武装の数だけマイナス修正がつく ・目標として指定したアイテムと再殺武装を全て入手する
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
拠点を訪れる	指定特技：様々 拠点到レベルの条件を満たす協力者が後継者が配置されている必要がある ・拠点の効果 / 狩人を使用できる

**戦闘ラウンドの行動 (狩人)**

攻撃	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
説得	指定特技：社会分野か環境分野から自由 ・目標の【モラル】を1D6と【幸福】の数だけ減少
連携攻撃	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
支援	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
撤退	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
抵抗	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
鼓舞	指定特技：ランダム 無力化、または死亡している必要がある ・目標の判定にプラス修正をつける 「先制」「攻撃」「説得」「支援」「撤退」「抵抗」「ブロック」「回避」から一つを選び目標への関係【深度】だけ次の判定にプラス修正がつく 無力化されている場合、修正の上限はレベル÷2 (切り上げ) 死亡している場合、修正をプラス1し、上限なし ・目標の次の攻撃のダメージを増加する 目標への関係【深度】プラス1だけ、次の攻撃のダメージが増加 無力化されている場合、増加値の上限はレベル÷2 (切り上げ) 死亡している場合、増加値をプラス2し、上限なし

**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