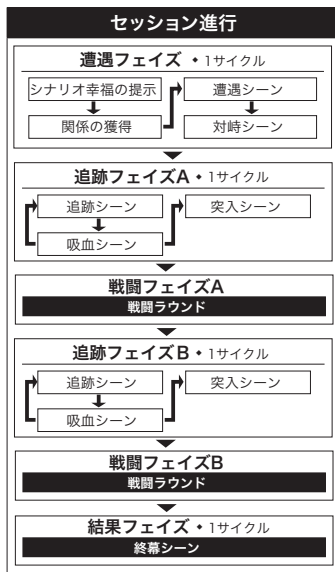


ルールサマリー A



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
 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）

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
 血族を増やす：【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

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
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

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《喘む / 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「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
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変化する 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	