



共用ルールサマリー

セッション進行

導入フェイズ・1サイクル

惨殺シーン

導入シーン

集合シーン

メインフェイズ・3サイクル

行動順決定

ハンターの行動

モンスターの行動

決戦フェイズ

先制判定

ラウンド進行

結果フェイズ・1サイクル

エピローグ

ラウンド進行

導入フェイズ・1サイクル

ハンターの行動（先攻）

モンスター・フォロワーの行動

ハンターの行動（後攻）

追加行動

激情

【激情】を一つ使用するたびに、自分が振ったサイコロの目を1～6の範囲で自由に変更できる

先制判定

指定特技を下の表で決め、各プレイヤーが判定を行う
成功したら担当するハンターは先攻
失敗したら担当するハンターは後攻
ハンターが無力化されていても先制判定は行う

● 《自信 / 社会 5》

● 《地位 / 社会 9》

● 《日常 / 環境 3》

● 《人脈 / 環境 7》

● 《退路 / 環境 11》

● 《心臓 / 胴部 7》

変調

恐慌

▲つきの特技が使用不能受けるダメージが全て3増加

炎上

行動前に【テンション】が3増加

流血

行動後に【血量】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

全行為判定にマイナス1の修正がつく

行動順決定

行動回数だけサイコロを振り、出目の大きい順に行動順が回ってくる

同タイミングの場合プレイヤーが先
プレイヤー間の順番は自由

テンション

テンションが10、20、30に到達すると

【激情】を一つ獲得する

【激情】を獲得するときの判定が失敗すると「恐慌」の変調を発動する

部位ダメージ

部位ダメージを受けると、その精神部位または身体部位の上下左右の特技が使用不能になる

ハンター用ルールサマリー A

メインフェイズの行動

狩猟	<p>目標：モンスターの【支配力】から一つ選択 指定特技：目標のリンク 【攻撃力】がプラスの修正としてつく 成功：目標の【強度】1 減少、【耐久力】1 減少 【強度】0の目標は破壊され、リンクに部位ダメージを与える 失敗：自分の【余裕】が0に 【余裕】0で失敗：自分は部位ダメージを一つ受ける</p>
前哨戦	<p>目標：モンスターとフォロワーから一体選択 指定特技：ランダム 【打撃力】がプラスの修正としてつく 成功：目標の【余裕】または【血量】6 減少、フォロワーなら無力化 目標の【余裕】0で成功：モンスターの弱点が判明 失敗：自分の【余裕】が0に 【余裕】0で失敗：自分は部位ダメージを一つ受ける</p>
交流	<p>目標：キャラクターから一体選択 指定特技：ランダム 【行動力】がプラスの修正としてつく 成功：自分から目標または目標から自分への関係【深度】2 増加 失敗：自分の【余裕】が0に 【余裕】0で失敗：ゲームマスターが選んだ関係一つの【深度】1 減少</p>
休息	<p>目標：自分の【幸福】から一つ選択 指定特技：目標のリンク 【行動力】がプラスの修正としてつく 成功：【余裕】が【耐久力】まで増加、その後さらに【余裕】が目標の【強度】だけ増加 シーンに登場したハンターの【狂気】1 減少 失敗：特になし</p>
調達	<p>目標：アイテムとレアアイテムを好きなだけ選択 指定特技：任意 【行動力】がプラスの修正としてつく アイテムの数がマイナス修正としてつく [レアアイテムの数 $\times 1/2/3$] がマイナス修正としてつく 成功：目標を全て入手 失敗：特になし</p>
迎撃	<p>目標：モンスター 即座にモンスターが自分を目標に行動する 指定特技：ランダム 【防御力】がプラスの修正としてつく 成功：コストなしでモンスターの行動を無効化する 失敗：モンスターの行動の効果を受け、その結果は妨害できない</p>

行動回数

メインフェイズのハンターは、サイクルにつき一回行動する

狂気

すでに【テンション】が30の場合
 コストは【狂気】を増加させる
 【狂気】が10以上になると死亡する

妨害

コスト：[6- 目標への関係の【深度】]
 目標：モンスターの行動の目標
 指定特技：ランダム 【防御力】がプラスの修正としてつく
 成功：モンスターの行動を無効化する、目標から自分への関係の【深度】1 増加
 失敗：特になし

援護

コスト：3
 目標：行動中のハンター
 目標の行為判定に、自分から目標への関係の【深度】だけプラス修正がつく

モンスター用ルールサマリー A

破壊	<p>目標：ハンターの【幸福】から一つ選択</p> <p>指定特技：目標のリンク 【攻撃力】がプラスの修正としてつく</p> <p>成功：目標の【強度】1 減少、【耐久力】1 減少</p> <p>【強度】0 の目標は破壊され、リンクに部位ダメージを与える</p> <p>目標を持つハンターから自分への関係の【深度】1 増加</p> <p>失敗：特になし</p>
襲撃	<p>目標：ハンターから一体選択</p> <p>指定特技：ランダム 【打撃力】がプラスの修正としてつく</p> <p>成功：目標の【余裕】または【血量】6 減少</p> <p>失敗：特になし</p>
休養	<p>目標：自分の【支配力】から一つ選択</p> <p>指定特技：目標のリンク 【行動力】がプラスの修正としてつく</p> <p>成功：【余裕】が【耐久力】まで増加、その後さらに【余裕】が目標の【強度】だけ増加</p> <p>失敗：特になし</p>
虐殺 モノビースト専用	<p>目標：特になし</p> <p>指定特技：ランダム 【行動力】がプラスの修正としてつく</p> <p>成功：【余裕】または【血量】が【耐久力】と同じ値だけ増加</p> <p>失敗：特になし</p>
接触 ヴァンパイア専用	<p>目標：キャラクターから一体選択</p> <p>指定特技：ランダム 【行動力】がプラスの修正としてつく</p> <p>成功：目標から自分への関係【深度】2 増加</p> <p>失敗：特になし</p>

行動回数

メインフェイズのモンスターの行動回数は、プレイヤーの人数で変化する

一サイクル目	[プレイヤーの人数 -2] 回
二サイクル目	[プレイヤーの人数 -2] 回
三サイクル目	[プレイヤーの人数 -1] 回

モンスター用ルールサマリー B

攻撃	目標：キャラクターから一体選択、攻撃タイプのアビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 【攻撃力】がプラスの修正としてつく 成功：目標にアビリティの効果を適用、【打撃力】だけダメージ増加
支援	目標：キャラクターから一体選択、支援タイプのアビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 【行動力】がプラスの修正としてつく 成功：目標にアビリティの効果を適用
パス	なにもしない。
咆吼 モノビースト専用	目標：特になし ハンターは全員目標値 5 で抵抗判定を行う 受けている部位ダメージの数だけのマイナス修正がつく モンスターへの関係の【深度】と同じだけのマイナス修正がつく 失敗したハンターは「恐慌」の変調を発動する
誘惑 ヴァンパイア専用	目標：キャラクターから一体選択 目標は目標値 7 で抵抗判定を行う 受けている部位ダメージの数だけのマイナス修正がつく モンスターへの関係の【深度】と同じだけのマイナス修正がつく 失敗した目標は誘惑状態になる

再起判定

部位ダメージを受けたときに行う
 2D6 で受けている部位ダメージを越える数を出せ！
 失敗すると無力化状態になる
 弱点の身体部位に部位ダメージを受けている場合、1D6 で再起判定を行う

ブロック

コスト：3
 目標：攻撃を受けているキャラクター
 指定特技：攻撃の指定特技 【防御力】がプラスの修正としてつく
 成功：攻撃のダメージを 1D6 減少し、減少したダメージを自分が受ける

回避

コスト：3
 目標：攻撃を受けている自分
 指定特技：攻撃の指定特技 【防御力】がプラスの修正としてつく
 [ダメージ÷3] (切り上げ) が
 マイナス修正としてつく
 成功：攻撃を無効化する

無力化状態

負けて戦闘終了