

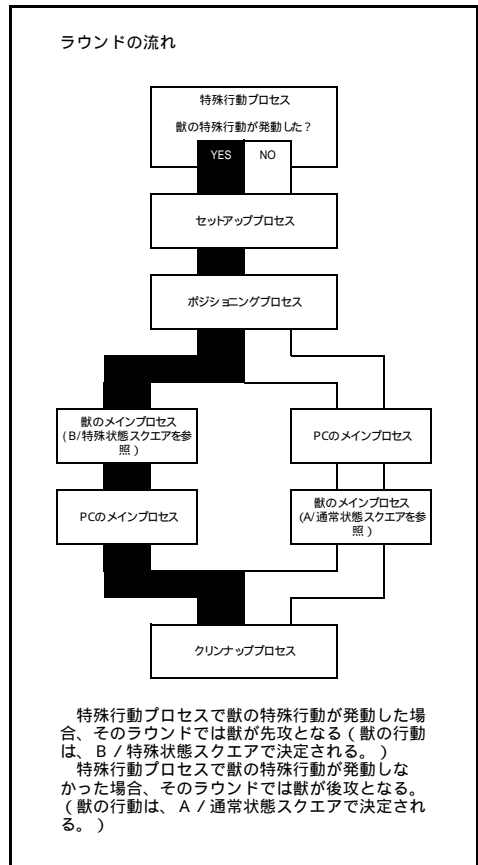
# BLACKOUTCALL

## 終末の獣管理シート

HPゲージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1	A2 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A2 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	B6 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B6 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1	A6 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A6 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	B2 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B2 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1	A3 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A3 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	B11 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B11 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1

92	B15 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B15 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1	A20 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A20 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	B20 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B20 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	・状態変化+0 ・ダウン値+1	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
----	---------------------------	---------------------------	--------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

91	A19 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													A7 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
90	A19 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													A7 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
89	・状態変化+0 ・ダウン値+1																													B7 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
88	B19 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													B7 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
87	B19 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A11 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
86	A15 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													A11 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
85	A15 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													B3 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
84	・状態変化+0 ・ダウン値+1																													B3 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
83	B10 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													・状態変化+0 ・ダウン値+1
82	B10 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A4 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
81	A18 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													A4 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
80																														B16 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
79	A18 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													B16 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
78	・状態変化+0 ・ダウン値+1																													・状態変化+0 ・ダウン値+1
77	B14 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A8 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
76	B14 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A8 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
75	A14 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													B12 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
74	A14 ・状態変化+1 ・ダウン値+0																													B12 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
73	・状態変化+0 ・ダウン値+1																													・状態変化+0 ・ダウン値+1
72	B18 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A12 ・状態変化+1 ・ダウン値+0
71	B18 ・状態変化+0 ・ダウン値+1																													A12 ・状態変化+1 ・ダウン値+0



### スクラッチ・スクエア

#### A/通常状態スクエア

A16	A17	A18	A19	A20	通常
A11	A12	A13	A14	A15	通常
A6	A7	A8	A9	A10	通常
A1	A2	A3	A4	A5	通常

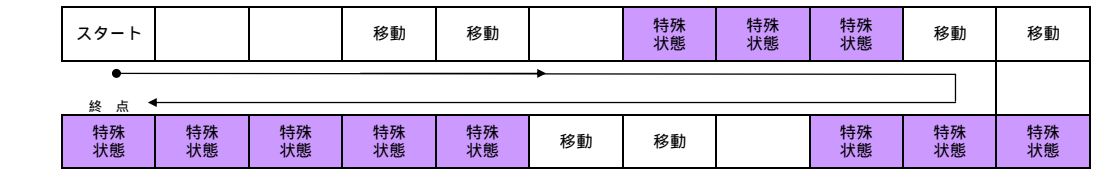
A1は最初から塗り潰されている。

#### B/特殊状態スクエア

B16	B17	B18	B19	B20	特殊
B11	B12	B13	B14	B15	特殊
B6	B7	B8	B9	B10	特殊
B1	B2	B3	B4	B5	特殊

B1は最初から塗り潰されている。

### 状態変化テーブル

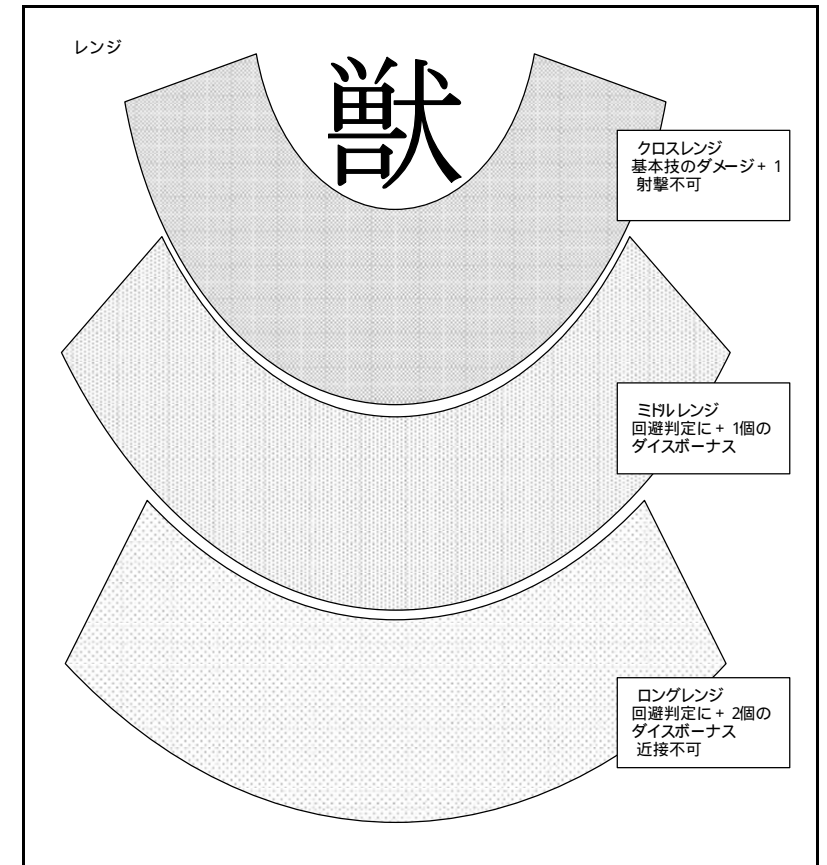


### ダウンゲージ

スタート	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

### 蘇生回数

残りラウンド数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
---------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---



### エリア情報

PCは、死亡したら拠点に移動し、HPを全回復して復活する。 エリア間の移動はセットアップフェイズが各PCのメインフェイズに行う。

エリア番号 0 拠点：イグニス教会 住宅街の一角にある教会。 PCたちの拠点である。  PCは、死亡したときすぐさまこのエリアに移動し、HPを全回復した状態で復活する。 このとき、蘇生回数が一回減少する。 蘇生回数がない状態でPCが死亡した場合、獣の討伐は失敗しゲームオーバーとなる。	エリア番号 1	エリア番号 2	エリア番号 3	エリア番号 4	エリア番号 5	エリア番号 6
---	---------	---------	---------	---------	---------	---------

71	B18 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A10 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A10 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B5 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B5 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A17 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A17 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B9 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B9 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A13 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A13 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B13 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B13 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A9 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A9 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B17 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B17 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A5 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A5 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B4 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B4 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	A16 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	A16 ・状態変化+1 ・ダウン値+0	・状態変化+0 ・ダウン値+1	B8 ・状態変化+0 ・ダウン値+1	B8 ・状態変化+0 ・ダウン値+1
----	---------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------------