



## バケノカワ パレードサマリー



『バケノカワ』のパレードは、次々と登場するエモーショナルビースト（以下ビースト）をいかに捌くかを遊ぶ防衛ゲーム！

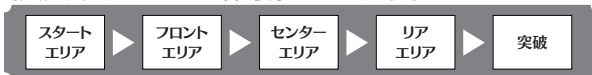
パレードシートに書かれている「敗北条件」を満たさないように立ち回ろう！  
「勝利条件」は、「敗北条件」を満たさずに、ビーストをすべて「退場」させること



### ◆ビーストの移動

「ラウンド開始時」と「ラウンド終了時」に1回ずつ移動を行う

移動経路は以下の通り。ビーストは1回の移動につき、1つずつ移動していく



突破にたどり着いたビーストは、「突破状態」になり、シーンから退場する

「突破状態」のビーストが「最大突破数」と同じ数になると、「敗北条件」を満たしてしまう

### ◆PCの行動

パレードフェイズ中、PCは1ラウンドにつき1回、以下の行動のうちいずれか1つを行える

- ・修得している「攻撃」のカイブツスキルを使用する  
カイブツスキルによっては、判定の成功が必要
- ・サプライズカードのセット  
判定は不要  
この行動によってセットしたサプライズカードは、そのラウンドの間使用できない
- ・パフォーマンス  
好きな技能で判定を行って成功すると、ワンダートークンを1個獲得できる
- ・行動不能の解除  
PCが「行動不能」の場合、「行動不能」状態ではなくなる  
そうでない場合、何も起こらない

いずれかの行動を行ったPCがワンダートークンが「4個」の場合、サプライズカードを1枚セットできる。ただし、このルールによってセットしたサプライズカードは、そのラウンドの間使用できない

### ◆ダメージと撃破

ビーストの「頑強値」を超えるダメージを与えた場合、そのビーストは「撃破状態」となって、シーンから退場する

### ◆チェインビースト

チェインビーストは、複数回「撃破」しなければシーンから退場しない

何度撃破すればいいのかがシナリオごとに異なる

撃破するたびに「頑強値」が変化する

シナリオシートの「好み」の「工夫」が書き込まれている数と同じだけ、

チェインビーストの「頑強値」が下がる（1個なら1点、2個なら2点）

シナリオシートの「クリティカルエピソード」がわかっている場合、  
チェインPCがチェインビーストに与えるダメージを「+1D6」したうえで、  
「ダメージに使用するサイコロをすべて十面体に変更」する