

ギルティウィッチーズ 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 1～3 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

行動順決定

行動回数だけサイコロを振り、
 出目順に行動
 同タイミングの場合は
 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の倍数に到達すると【激情】を一つ獲得
 【激情】を獲得するときの判定が失敗すると「恐慌」を発動する

激情

【激情】を一つ使用するたび
 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

ラウンド進行

ハンターの行動 (先攻)



モンスターとフォロワーの行動



ハンターの行動 (後攻)



追加行動

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：先攻 失敗：後攻

- | | |
|--------|--------|
| ● 《自信》 | □ 《地位》 |
| ◻ 《日常》 | ⊞ 《人脈》 |
| ⊞ 《退路》 | ⊞ 《心臓》 |

変調

恐慌	▲つきの特技が使用不能 受けるダメージ+3
炎上	行動前に【テンション】+3
流血	行動後に【血量】-1
捕縛	攻撃判定に-1 修正
重傷	受けるダメージ+2
妨害	全行為判定に-1 修正

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

魔女狩人用ルールサマリー 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 + 修正：【攻撃力】 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 + 修正：【打撃力】 成功：目標の【余裕】か【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 + 修正：【行動力】 成功：関係一つの【深度】2 増加 失敗：自分の【余裕】が0 に 【余裕】0 で失敗：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 + 修正：【行動力】 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 + 修正：【行動力】 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×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 + 修正：【防御力】 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>

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】は10 以上で死亡する

妨害

コスト：[6- 目標への関係【深度】]
 目標：モンスターの行動の目標
 指定特技：ランダム
 + 修正：【防御力】
 成功：モンスターの行動を無効化
 目標から自分への関係【深度】+1
 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

魔女狩人用ルールサマリー B

戦闘中の行動

攻撃	<p>目標：キャラクターから一体、攻撃アビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 + 修正：【攻撃力】 成功：目標に効果を適用、【打撃力】だけダメージ増加</p>
説得	<p>目標：キャラクターから一体選択 指定特技：任意 + 修正：【行動力】 成功：目標の【余裕】 1D6 減少</p>
連係攻撃	<p>目標：キャラクターから一体 補助アビリティを一つ選択可能 目標の次の攻撃には、選択したアビリティが組み合わせる コストは自分が受ける 自分から目標への関係の【深度】だけダメージが増加 ラウンド終了時に効果が消える</p>
支援	<p>目標：キャラクターから一体、支援アビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 + 修正：【行動力】 成功：目標にアビリティの効果を適用</p>
撤退	<p>目標：ハンターを好きなだけ選択 指定特技：先制判定の指定特技 + 修正：【防御力】 -修正：[自分以外の目標の数× 2] 成功：目標は撤退できる</p>
パス	<p>なにもしない 誘惑状態でパスを行った場合、直後に 1D6 を振る 出目が誘惑状態で行ったパスの回数以下であれば、 誘惑状態が解除される</p>

再起判定

部位ダメージを受けたときに行う
 1D6 で部位ダメージ数を越えろ！
 失敗すると無力化状態になる

回避

コスト：3 目標：自分
 指定特技：攻撃の指定特技
 + 修正：【防御力】
 -修正：[ダメージ÷ 3] (切り上げ)
 成功：攻撃を無効化する

抵抗判定

「誘惑」に対して行う
 目標値：7
 -修正：部位ダメージ数
 モンスターへの関係【深度】
 失敗すると行動の効果を受ける

誘惑状態

行動はパスのみ
 ブロック、回避、援護は行える

ブロック

コスト：3 目標：攻撃目標
 指定特技：攻撃の指定特技
 + 修正：【防御力】
 成功：攻撃のダメージを 1D6 減少
 減少したダメージを自分が受ける

無力化状態

行動はパスのみ
 ブロック、回避、援護、
 最終判定は行える

魔女用ルールサマリー A

メインフェイズの行動

破壊	目標：ハンターの【幸福】から一つ選択 指定特技：目標のリンク + 修正：【攻撃力】 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 目標を持つハンターから自分への関係の【深度】1 増加 失敗：特になし
襲撃	目標：ハンターから一体選択 指定特技：ランダム + 修正：【打撃力】 成功：目標の【余裕】または【血量】6 減少 失敗：特になし
休養	目標：自分の【支配力】から一つ選択 指定特技：目標のリンク + 修正：【行動力】 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 失敗：特になし
接触	目標：キャラクターから一体選択 指定特技：ランダム + 修正：【行動力】 成功：目標から自分への関係【深度】2 増加 失敗：特になし

魔女の行動回数

メインフェイズの魔女の行動回数は
メインフェイズの長さ
プレイヤーの人数で変化する

メインフェイズ：1 サイクル

1 サイクル目 [プレイヤー人数-2]

メインフェイズ：2 サイクル

1 サイクル目 [プレイヤー人数-3]

2 サイクル目 [プレイヤー人数-2]

メインフェイズ：3 サイクル

1 サイクル目 [プレイヤー人数-2]

2 サイクル目 [プレイヤー人数-2]

3 サイクル目 [プレイヤー人数-1]

サバト宣言

メインフェイズの行動と
あわせて宣言する
魔女の【血量】-6
判定が自動成功
ハンターが妨害を行う場合
ペナルティが発生する

魔女のレベル	コスト	修正
1～3	+4	-4
4～6	+5	-5
7～9	+6	-6

フォロワー最大人数

メインフェイズ：1 サイクル
[プレイヤー人数-2]

メインフェイズ：2 サイクル
[プレイヤー人数-1]

メインフェイズ：3 サイクル
[プレイヤー人数±0]

魔女用ルールサマリー B

戦闘中の行動

攻撃	<p>目標：キャラクターから一体、攻撃アビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 + 修正：【攻撃力】 成功：目標に効果を適用、【打撃力】だけダメージ増加</p>
支援	<p>目標：キャラクターから一体、支援アビリティを一つ選択 指定特技：アビリティの指定特技 + 修正：【行動力】 成功：目標にアビリティの効果を適用</p>
パス	なにもしない
誘惑	<p>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 一修正：部位ダメージの数 モンスターへの関係【深度】 失敗した目標は誘惑状態になる</p>

再起判定

部位ダメージを受けたときに行う
 2D6 で部位ダメージ数を越えろ！
 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

回避

コスト：3 目標：自分
 指定特技：攻撃の指定特技
 + 修正：【防御力】
 - 修正：[ダメージ ÷ 3]（切り上げ）
 成功：攻撃を無効化する

無力化状態

敗北して戦闘終了

ブロック

コスト：3 目標：攻撃目標
 指定特技：攻撃の指定特技
 + 修正：【防御力】
 成功：攻撃のダメージを 1D6 減少
 減少したダメージを自分が受ける