

ルールサマリ



各パートの流れ

- ① イベントシーンの予告
- ② イベントシーンの精理
- ③ 自由行動シーンの処理
- ④ パートの終了

イベントに参加すると(アウル)1点ゲット!
途中参加の場合は(アウル)1点消費

自由行動の種類

調査

好きな能力値で判定。手描か目に設定された必要成功度以上になると、情報ゲット!

56
ページ

休憩

プレイスを選んで「休憩表」を使用!

57
ページ

調達

アイテム一種を選んで(政治力)で判定。アイテムの価格以上の成功度になると、そのアイテムをゲット!

57
ページ

デート

二人で行う判定。二人が1D6を振り、「デート表」を使用。デートしたい相手に拒否された場合、(青春力)で判定が必要。

58
17
ページ
1ページ

計画の行動

タイプが支援や計画のスキルやアイテムが使用できる。ルールにない行動をGMに提案することも!

60
ページ

授業

授業パートのみ可能。「学力」で判定。その日の自分の授業の授業レベル以上の成功度になると、□をチェック! 成功度と同じだけ(アウル)がもらえらる。

時間
限定
60
ページ

課外活動

放課後パートのみ可能。対コミュナ(青春力)、組織コミュナ(政治力)で判定。その日の自分のコミュのコミュレベル以上の成功度になると、□をチェック!

時間
限定
60
ページ

睡眠

夜寝るパートのみ可能。(生命力)を2D6点回復できる。このとき眠らないとランダムに変調を受けてしまう!

時間
限定
61
ページ

アシスト

他のキャラクターの判定を手助けすることができる。2D6(感情値)の分だけ達成率を上昇!

50
15
ページ
1ページ

ただし、判定に参加した人数以下のサブ目が出ると、判定が失敗になる!!

▶自分を入れる

自分に対してアシスト可能。ただし、自分が前に行ったサイコロの出目以下だとアシスト、

▶自分アシスト

相手への(好意)が1点以上必要。アシスト0でアシスト可能。アシストされた相手は、各イベントを行った相手に対する好感度+1〜3の好きな値になる。(フラグにチェック、

▶アシストアシスト

相手への(敵意)が1点以上必要。通常の効果に加え、達成率が5点以上上昇し、相手に対する(敵意)が(好意)になる。(フラグ)にチェック。

ガード判定

自分に対する攻撃やスキルを無効化できる。

65
71
ページ
1ページ

▶攻撃を無効化する場合は、無効化された能力値で判定。成功度が、相手の中判定の成功度以上なら攻撃無効化。無効化できなくても、成功しただけは、その成功度分だけ目標のダメージのサイコロの数を減少。

▶スキルを無効化する場合は、好きな能力値で判定。成功度が、相手のスキルのレベル以上ならスキル無効化。

再生

支援行動。自分の(生命力)を回復できる。(アウル)を1点消費するたびに、(生命力)を1D6点回復。

48
ページ

致命傷表 1D6

1	任意的な攻撃が象所をつらぬく。行動不能になる。1D6ラウンド後の「ラウンドの終了時」に、また戦闘が継続しており、行動不能が回復していなければ、そのキャラクターは死す。
2	昏倒し、身体中から血と生きている意志が失われていく。行動不能になる。また、この行動不能が回復した後、1D6を振り、ランダムに選んだ属性一つを受ける。
3	大きな傷を負う。行動不能になる。
4	凄まじい一撃! 意識を失う。(生命力)が0点になり、行動不能になる。一瞬、気を失う。行動不能になる。1D6ラウンド後の「ラウンドの終了時」もしくは、戦闘終了時に(生命力)が1点まで回復する(1D6ラウンドが経過するまでに、すでに(生命力)が1点以上に回復していた場合は、その効果は無効になる)。
5	凄まじい幸運。そのシーンに自分に(好意)を持っているキャラクターがいたと、代わりにそのキャラクターがダメージを受けるとしてダメージを代わりに受けるかどうかは、そのキャラクターを操るプレイヤー、もしくはGMが決定的する。誰もダメージを代わりに受けなかった場合、行動不能になる。
6	

相性表

相好 必要成功度1減少	互いの「好きなもの」の中に近い内容のものが入っている。もしくは、互いの「嫌いなもの」の中に近い内容のものが入っている。
好意 必要成功度1減少	デートする二人と相手に対して(好意)が1点以上ある。
不一致 必要成功度1上昇	デートする二人のどちらかの「好きなもの」の中に相手の「嫌いなもの」に近い内容のものが入っている。もしくは、どちらかの「嫌いなもの」の中に相手の「好きなもの」に近い内容のものが入っている。
敵意 必要成功度1上昇	デートする二人のどちらか、もしくは両方が、相手に対して(敵意)が1点以上ある。
関係 必要成功度1上昇	デートする二人の関係性が別である。
縁結の壁 必要成功度1上昇	天候と悪魔がデートする場合。

アイテムの特殊効果

共通	サポート	状況適用	物理制限
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
アストを行うとき、(アウル)1点の代わりに消費することができ。	アストを行うとき、(アウル)1点の代わりに消費することができ。	攻撃がガードできない。	攻撃がガードできない。
状況適用	アウル変換	状況適用	魔法制限
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
命中判定時、達成度がX点上昇する。	「アウル変換」の後ろに書いてある条件を満たすキャラクターは、スキルの効果を使用するとき、このアイテムを(アウル)1点の代わりに消費できる。	魔法がガードできない。	スキルがガードできない。
状況適用	衝撃X	状況適用	装甲半減
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
ダメージを与えたと、目標の達成率をX点まで減少できる(0未満にはならない)。	この攻撃によってダメージを与えたと、目標の装甲半分(確切に捨て)として稼くことができる。	ダメージを与えたと、そのダメージをX点まで減少できる(0未満にはならない)。	この攻撃によってダメージを与えたと、そのダメージを半分(確切に捨て)として稼くことができる。
状況適用	クリティカルX	状況適用	物理ガード
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
命中判定時、大成功すると威力がX点上昇する。	命中判定時、大成功すると威力がX点上昇する。	誰からの攻撃に対してガード判定を行うとき、このアイテム一つを(アウル)1点の代わりに消費することができる。	誰からの攻撃に対してガード判定を行うとき、このアイテム一つを(アウル)1点の代わりに消費することができる。
状況適用	安定性X	状況適用	魔撃X
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
ダメージの決定時、サイコロの目がすべてXの出たものとしてダメージを算出できる(この効果は、サイコロを振る前でないことと使用できない)。	この武器の攻撃へのガード判定時、達成度がX点減少する。	誰からの攻撃に対してガード判定を行うとき、このアイテム一つを(アウル)1点の代わりに消費することができる。	この武器の攻撃へのガード判定時、達成度がX点減少する。
状況適用	物理防御X	状況適用	魔法防御X
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
攻撃の目標にならなくて、その攻撃の間は装甲がX点上昇する。	攻撃の目標にならなくて、その攻撃の間は装甲がX点上昇する。	魔法の攻撃に対してガード判定を行うとき、このアイテム一つを(アウル)1点の代わりに消費することができる。	魔法の攻撃に対してガード判定を行うとき、このアイテム一つを(アウル)1点の代わりに消費することができる。
状況適用	美麗X	状況適用	美麗X
アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果	アウル消費効果
調査判定、デート判定の達成度がX点上昇する。	調査判定、デート判定の達成度がX点上昇する。	調査判定、デート判定の達成度がX点上昇する。	調査判定、デート判定の達成度がX点上昇する。