

🗄 イベント名

スケジュール：月・火・水・木・金・土・日 / 授業・放課後・真夜中

🗄 イベント内容

🗄 イベント内容 突然の訓練

先輩や学園の教師が現れ、PCたちに稽古をつける。

このプレイヤーイベントに登場した未行動のPCは、〔青春力〕の判定を行うことができる。判定を行ったPCは、行動済みになる。判定の結果、誰かが成功度2以上になると、このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、好きな授業一つを選び、□にチェックを入れることができる。誰も成功度2以上にならなかった場合、このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、《生命力》が1D6点減少する。

🗄 イベント内容 将来への不安

友人が悩みを打ち明ける。友人の言った顔を晴れやかにすることはできるだろうか？

このプレイヤーイベントを作成しているときに、学生図鑑、もしくはNPC管理シートの中からNPC一人を選ぶ。このプレイヤーイベントに登場した未行動のPCは、〔青春力〕の判定を行うことができる。判定を行ったPCは、行動済みになる。判定の結果、誰かが成功度2以上になると、そのNPCの、このプレイヤーイベントに登場したPC全員に対する《感情値》が1点上昇し、その属性が《好意》になる。誰も成功度2以上にならなかった場合、このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、1D6を振って、ランダムに褒賞一つを選び、それを受ける。

🗄 イベント内容 謎の圧力

PCたちに襲いかかる謎の陰謀！

このプレイヤーイベントに登場した未行動のPCは、〔政治力〕の判定を行うことができる。判定を行ったPCは、行動済みになる。判定の結果、誰かが成功度2以上になると、手がかり一つを選び、その情報を公開する（その情報を誰が獲得するかは、プレイヤー同士で相談して決定すること）。誰も成功度2以上にならなかった場合、このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、自分の携行品の中から好きなアイテム一つを選び、それを失う。

🗄 イベント内容 いつもの時間

他愛のない時間、いつまでも続くと思っていたかけがえのない時間。

このプレイヤーイベントを作成しているときに、プレイス一つを選ぶ。このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、そのプレイスで休憩を行う。

🗄 イベント内容 偶然の出会い

学園の有名人と偶然出会い、仲良くなる。

このプレイヤーイベントを作成しているときに、学生図鑑、もしくはNPC管理シートの中からNPC一人を選ぶ。このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、そのNPCとデートを行うこと（NPCはデートを行っても行動済みにならず、何人ともデートを行う）。

🗄 イベント内容 襲撃！

このプレイヤーイベントの処理が始まったとき、「日常遭遇表」を使って、エネミーを決める。このプレイヤーイベントに登場したPC全員は、そのエネミーと戦闘を行うこと。PCたちが戦闘の勝者になると、退場させたエネミー一体につき【お金】を一つ獲得することができる。戦闘に参加したPCで、自由に分配すること。