

# 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 イベントシーンの処理
- 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

自由行動

### 調査

好きな能力値で判定。手掛かり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

自由行動

### 休憩

プレイスを選んで「休憩表」を使用!

57  
ページ

自由行動

### 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

自由行動

### 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  
ページ

自由行動

### 計画的行動

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

自由行動

### 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! 成功度と同じ分だけ《アウル》がもらえる。

時間  
限定 60  
ページ

自由行動

### 課外活動

放課後パートのみ可能。対人コミュなら〔青春力〕、組織コミュなら〔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

自由行動

### 睡眠

真夜中パートのみ可能。《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

## アウルを使っていること

アウルを使っていること

### 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》 の分だけ達成値を上昇! ただし、判定に参加した人数以下のゾロ目が出ると、判定が大失敗に!!

50  
ページ

### ガード判定

自分に対する攻撃やスキルを無効化できる。  
▶ 攻撃を無効化する場合は、攻撃に使用された能力値で判定。成功度が、相手の命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、成功していれば、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。

65  
ページ

71  
ページ

### 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

## ファンブル表 1D6



- 1 何もかもむなしくなる。誰かに対する《感情値》を1点減少する。
- 2 あまりの失敗に心理的変調をきたす。1D6を振ってランダムに変調一つを選び、それを受ける。
- 3 ポッキリと心が折れる。《アウル》を1点失う。
- 4 あまりにもひどい大失敗を見られてしまい、周囲のキャラクターからの評価が変わる。自分の周囲に、自分に対して《感情値》を持つキャラクターがいたら、それを反転させる。
- 5 敵の罠にかかる。自分の周りにいる、自分以外のすべての味方キャラクターは《生命力》を1D6点減少する。
- 6 アウルが暴走して、大惨事に。自分の《生命力》を2D6点減少する。

## 致命傷表 1D6



1	圧倒的な攻撃が急所をつらぬく。行動不能になる。1D6 ラウンド後の「ラウンドの終了時」に、まだ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亡する。
2	昏睡し、身体中から血と生きる意志が失われていく。行動不能になる。また、この行動不能から回復した後、1D6 を振り、ランダムに選んだ変調一つを受ける。
3	大きな傷を負う。行動不能になる。
4	凄まじい一撃に意識を失う。《生命力》が 0 点になり、行動不能になる。
5	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、この効果は無効になる)。
6	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ら、代わりにそのキャラクターがダメージを受けることができる (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。

## 相性表

<b>同好</b> 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一つ以上ある。もしくは、互いの「嫌いなもの」の中に近い内容のものが一つ以上ある。
<b>好意</b> 必要成功度 1 減少	デートする二人とも相手に対して《好意》が 1 点以上ある。
<b>不一致</b> 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一つ以上ある。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一つ以上ある。
<b>敵意</b> 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。
<b>同性</b> 必要成功度 1 上昇	デートする二人の性別が同じである。

# アイテムの 特殊効果

アイテムの特殊効果

### 武器専用 精度 X

命中判定時、達成値が X 点上昇する。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 アウル変換

「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、このアイテム一つを《アウル》1 点の代わりに消費できる。

アイテムの特殊効果

### 防具専用 魔法制限

攻撃しかガードできない。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 衝撃 X

ダメージを与えたとき、目標の速度を X 点まで減少できる (0 未満にはならない)。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 装甲半減

この武器によってダメージを与えたとき、目標の装甲を半分 (端数切り捨て) として扱うことができる。

アイテムの特殊効果

### 防具専用 堅牢 X

そのアイテムを消費して、ガード判定を行う場合、その達成値が X 上昇する。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 クリティカル X

命中判定時、大成功すると威力が X 点上昇する。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 物理ガード

誰か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。

アイテムの特殊効果

### 防具専用 高速 X

戦闘中、同じ速度のキャラクター同士で行動の順番を比べると、1D6 の目に X 点を加えることができる。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 安定性 X

ダメージの決定時、サイコロの目がすべて X が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) と使用できない)。

アイテムの特殊効果

### 武器専用 魔撃 X

この武器の攻撃へのガード判定時、達成値が X 点減少する。

アイテムの特殊効果

### 防具専用 適性 X

「適性」の前に書いてある場所で戦闘を行っている場合、装甲が X 点上昇する。