

기본틀

행동의 종류

- **계획적 행동 (계획)**
 - 일상 페이지에서만 사용가능. 하면 행동종료.
- **지원 행동 (지원)**
 - 일상페이지, 전투 둘다 사용가능. 하면 행동종료.
- **보조 행동 (보조)**
 - 조건만 되면 언제라도 사용가능. 행동종료 안됨.
 - 같은 이름의 보조행동은 1사이클에 1번만 가능.
 - 사이클 = 일상 페이지→파트, 전투→라운드

행위판정

- **캐릭터의 행동의 성패를 결정하기 위한 것**
- **행위판정의 순서**
 - ① 사용할 능력치 선정
 - 《학력》《청춘력》《정치력》《부능력》
 - 《부능력》은 《생명력》[4+사용한 부능력치]점 소비
 - ② 달성치 산출
 - 2D6 + 능력치의 판정치 + 그밖에 수정치
 - 1+1이 나오면 대실패, 6+6이 나오면 대성공
 - ③ 달성치와 성공도표 비교

달성치	성공도
10 미만	0 (판정 실패)
10~14	1
15~19	2
20~24	3
25~29	4
30 이상	5

어시스트

- **다른 캐릭터가 판정을 도와서 달성치 향상에 도전**
- **사용조건**
 - 판정을 한 캐릭터가 같은 장면에 등장해 있다.
 - 판정이 대실패가 아니다.
 - 자신이 미행동이다.
- **어시스트 판정 방법**
 - 《아우르》를 1점 소비. 2D6 후 달성치에 더한다.
 - 《부능력》으로 어시스트하는 경우
 - 《생명력》[4+사용하는 부능력] 소비
 - 수정치
 - 《호의》가 있다면 그 수치만큼 +한다.
 - 《적의》가 있다면 그 수치만큼 -한다.
- **어시스트의 대성공, 대실패**
 - 성공도 5 또는 1명이라도 6+6이 나오면 대성공
 - 판정에 참가한 인원수 이하 같은눈이 나오면 대실패
 - 예시: 2번째 사람→ 1+1, 2+2 대실패

플레이의 흐름

준비페이지

- **플레이 하기 전 준비 및 캐릭터 조정 작업**
 - 스케줄(수업, 커뮤) 조정
 - Lv2 부터 아이템 결정표 굴러 아이템 1개 획득

도입페이지

- **자기소개**
 - 각 플레이어들은 자기 PC에 대한 소개
- **배경의 설명과 의뢰**
 - 시나리오의 배경이 되는 설정을 묘사, 설명.
 - 플레이어는 위에 대해서 여러가지 질문.
- **감정치 상승**
 - 주소록 캐릭터 중 1명에게 《감정치》1점 상승
 - 《감정치》의 속성을 원하는 쪽으로 변경

일상페이지

- **하루의 흐름**
 - 수업파트
 - ① 마스터의 이벤트 씬 예고
 - 예고 후 플레이어 이벤트 참여 여부 결정
 - ② 이벤트 씬 처리
 - ③ 자유행동 씬의 처리
 - 「조사」「휴식」「조달」「데이트」「계획적 행동」
 - 「수업」학력판정, 성공도 만큼 《아우르》획득
 - ④ 파트의 종료
 - 방과 후 파트
 - ⑤ 마스터의 이벤트 씬의 예고
 - 예고 후 플레이어 이벤트 참여 여부 결정
 - ⑥ 이벤트 씬의 처리
 - ⑦ 자유행동 씬의 처리
 - 「조사」「휴식」「조달」「데이트」「계획적 행동」
 - 「대인커뮤」청춘력, 「조직커뮤」정치력 판정
 - ⑧ 파트의 종료
 - 한밤 중 파트
 - ⑨ 마스터의 이벤트 씬의 예고
 - 예고 후 플레이어 이벤트 참여 여부 결정
 - ⑩ 이벤트 씬의 처리
 - ⑪ 자유행동 씬의 처리
 - 「조사」「휴식」「조달」「데이트」「계획적 행동」
 - 「수면」을 취하지 않은 경우, 상태이상 굴림
 - ⑫ 파트의 종료

전투 씬

전투의 흐름

➤ 이동

- ① 플롯
 - 0~6 중에서 선택
- ② 플롯 공개
 - 플롯이 높은 순서대로 공격 순번 결정
- ③ 말 배치
 - 같은 플롯의 캐릭터들은 1d6으로 순서 결정

➤ 공격

- ④ 무기의 결정
 - 자신이 장비한 「무기」 중 하나 선택
 - 공격 말고도 「대기」 「재생」 「지원행동」 가능
- ⑤ 목표의 결정
 - 고른 「무기」의 [사거리] 내의 적을 결정
- ⑥ 명중판정
 - 원하는 능력치를 하나 골라 행위판정
- ⑦ 가드판정
 - 《아우르》 1점 소비, 혹은 「방어구」 1개 소비
 - 명중판정에 사용된 능력치로 판정
- ⑧ 데미지 결정
 - [「무기」위력+성공도]D6로 데미지 결정
 - 데미지를 받는 캐릭터의 [장갑치]만큼 경감

➤ 라운드 종료

- ⑨ 종료시의 효과
- ⑩ 퇴장의 처리
 - 각 캐릭터들 전투속행 및 퇴장결정
- ⑪ 전력의 확인
 - 같은세력의 캐릭터만 남으면 전투 종료

➤ 전투 중 보조행동

- 라운드당 (레벨+2) / 3 회 (나머지 버림)

➤ 행동불능

- 《생명력》 0 이하가 되면 행동불능 (플롯 0 취급)
- 《생명력》 1 이상 회복되면 행동불능 회복
- 행동불능에서 1점 이상 데미지를 받으면 사망

➤ 에너지와 PC의 차이점

- 《아우르》 1점 대신 《생명력》 5점으로 대체 가능.
- 「방어구」소비를 제외한 가드는 1라운드당 1번 가능.
- 《생명력》 0이 되면 바로 행동불능.
- GM이 시나리오에 맞춰 데이터를 변경 가능.

결전페이지

- 탈락이 발생하지 않음
- 퇴장 처리는 한꺼번에 (만장일치로 후퇴여부 결정)
- 《아우르》 0점이 되면 「경위」 회상으로 1D6 회복.

플레이 마무리

종료페이지

➤ 에필로그

사건의 결말 및 캐릭터의 그 이후 연출

➤ 레벨업

에필로그 종료 후 전원 레벨 1점 상승.

「성장란」 항목조건에 만족하는지 확인 후 만족하는 것 중 하나를 골라서 성장한 후에 고른 회수를 적어 넣어 성장

① 능력상승

- 따로 조건없음. 모든 능력치의 기본치 1점 상승

② 자기수양

- 수업 중 하나라도 □에 체크.
성장가능한 수업 중 1개를 골라 레벨 1상승
비어있는 전공란에 수업 1개를 레벨 1로 입수.

③ 청춘구가

- 이벤트에 등장하는 등 여러가지 사건에 관여.
성장가능한 대인커뮤 중 1개를 골라 레벨 1상승.
비어있는 방과후란에 대인커뮤 1개 레벨 1로 입수.

④ 영향확대

- 동료나 NPC를 도와 감사 받을 것.
성장가능한 조직커뮤 중 1개를 골라 레벨 1상승.
비어있는 방과후란에 조직커뮤 1개 레벨 1로 입수.

➤ 데이터 리셋

- 《생명력》 《아우르》 초기치로 변경, 상태이상 전부 회복.
- 수업, 커뮤란의 □에 있는 체크 해제
- 《감정치》 합계가 [청춘력] 판정치보다 높으면
감소시켜 판정치와 같게 조정
- 가치가 [정치력] 판정치보다 높은 아이템 삭제
- 성장란의 □에 있는 체크 해제