

基本

アウル

MP、もしくはヒーローポイントのような物。

- ・判定のアシスト
- ・戦闘時のガード判定
- ・戦闘時の再生（回復）
- ・イベントへの途中参加

アウルの回復

アウルは特殊な方法で回復する。貴重なリソースなので考えて運用する事。

- ・判定の大成功
- ・イベント参加による高揚
- ・授業判定の成功
- ・決戦フェイズ時の回想
- ・アイテムやスキルの特効効果

行為判定

行為判定の結果は、「成功度」という数字で表される。成功度が 0 なら失敗、**成功度が 1 以上ならば判定は成功**となる。

成功度は高ければ高いほど良い結果となる。

①使用する能力値を選ぶ

学力、青春力、政治力、副能力が指定される。もしくは提案する。

※副能力を使う場合、[4+その副能力の判定値]の《生命力》を消費する。

②達成値の算出

[2D6+能力判定値]で算出。

③達成値と成功度表を比べる

「成功度表」を見て、達成値と比較する。
達成値 10 未満だった場合、失敗となる。

●NPCのアシスト

行為判定をしたPCへと《感情値》を持っているNPCがいた場合、NPCに対してアシストをお願いする事が出来る。この時、PCがNPCの変わりに《アウル》を1点消費する。

[2D6±《感情値》]達成値さらに上昇させる。

アシスト

- ・その判定を行ったPCと同じシーンに登場している。
- ・その判定が大失敗していない。
- ・自分が未行動である。
が条件。

アシストを行ったPCは行動済みとなる。

●通常アシスト

《アウル》を1点消費する。

[2D6±アシストする目標への《感情値》]達成値を上昇させる。感情を設定しなかった場合は《感情値》0として扱う。

●副能力でアシスト

《生命力》を[4+その副能力の判定値]点を消費して[2D6+その副能力の判定値]達成値を上昇させる。

二つ以上の副能力を持っていた場合は、その副能力も使用することができる。

さらに《生命力》[4+副能力判定値]点消費する。その[副能力値判定値]の分だけ達成値を上昇させる事が出来る。

大失敗と大成功

行為判定、アシスト共に出目6のゾロ目だった場合、**大成功**となる。

アシストにより**結果的に達成値が30以上・成功度が5に到達**しても大成功となり、《アウル》が2点回復する。

行為判定で1のゾロ目だった場合、**大失敗**となる。

アシストを行う場合、人数が増えるほど**大失敗の確率が上がる**。

アシスト一人目で1、2ゾロ目で大失敗。

二人目で1、2、3のゾロ目で大失敗となる、というようにリスクが高くなっていく。

大失敗となった時、判定に加わった全員が**大失敗**となる。

日常

- ①授業パート
- ②放課後パート
- ③真夜中パート

と、一日三回手番が回ってくる。

イベントシーン

イベントに参加したPCは「イベントによる高揚」により《アウル》1点を回復する。イベントが終了すると、そのイベントに参加したキャラクターは行動済みとなる。

●イベントへの途中参加

イベント処理の内容を見て、登場していないPCはイベントへ途中参加が出来る。その場合《アウル》を1点消費する必要がある。また、行動済みのPCはイベントへ途中参加することができない。

調査

事件の**手がかり**が発生していた場合、それを調査することが出来る。調査を行うキャラクターは、好きな**能力値**を選んで行為判定を行う。

●手がかりの活用

手がかりに書かれている単語を一つ選び、GMが関連性があると納得すれば使用できる。行為判定に使用した場合、ダイスを振る事なく自動で**達成値10**として処理される。アシストとして使用した場合、ダイスを振ることなく**達成値を5上昇**させる。

休息

学園のプレイスを選択し2D6を振って、その場所の「休息表」の内容に従うこと。

調達

政治力の判定を行う。そのアイテムの成功率以上で成功。

●お金を使用する

お金を使用するとそのアイテムの価格を下げることが出来る。

デート

二人とも未行動でなければならない。同性同士でも行うことができる。**高い目の人が攻め、低い目の人が受け**となる。

●無理矢理デートに誘う

目標がデートを行うことを了承しなかった場合、無理矢理デートに誘うことができる。この鬼畜め。

授業（授業パートのみ）

学力の判定を行い、その判定に成功した場合、**成功率と同じ量だけ《アウル》を回復**できる。また、その成功率が授業レベル以上だった場合、その授業の□部分にチェックを入れ、**セッション中レベルが1上昇**したものとして処理してよい。

●授業のアシスト

その曜日に同じ授業を取得していてアシストした場合、その**判定の結果を自分にも適用**することができる。

課外活動（放課後パートのみ）

課外活動の判定は対人系コミュなら**青春力**、組織コミュなら**政治力**で行う。

同じコミュを取得していた場合のアシストは、授業判定と同じ処理を行う。その**判定の結果を自分にも適用**することができる。ただし、【クラブ】や【恋人】などのように、クラブ名関係するキャラクターを設定するような場合は設定内容が同じでないと、同じコミュとして扱わない。

睡眠（真夜中パートのみ）

睡眠を行ったキャラクターは《生命力》を2D6点回復する。睡眠を取らなかったキャラクターは、そのパートの終了時に**変調を受ける**。

各パート中の補助行動

イベントシーンや自由行動シーン中は、何度でも補助行動を行うことが出来る。また、同じシーンに登場しているキャラクター同士では自由にアイテムの受け渡しをすることが出来る。

戦闘

移動フェイズ

- 速度 = 位置。
- 速度が速いキャラクターから行動する。
- 速度が離れる = 距離が離れる。
- 速度が高いと受けるダメージも高くなる。

プロットの公開

一斉に目を公開する。そのプロットの目が速度として扱われる。

●速度0と7

速度0と7は、特殊な速度になる。
速度を0としたい場合、プロット時、手の中にサイコロが無いこと。
速度0のキャラクターは、**射程に関係無く攻撃の目標を選ぶ事が出来る**。その変わり、**射程に関係なく攻撃の目標にも選ばれる**。
速度を7にしたい場合はスキルなどによる補助により速度を上昇させる必要がある。

コマの配置

同じ速度にコマがいる場合、1D6を振って**行動する順番を決定する**。

命中判定

命中判定の成功度が1以上だった場合攻撃は成功となる。

ガード判定

《アウル》1点を消費するか、分類が「防具」のアイテムを1つ消費する必要がある。

命中判定の成功度を目標成功度としてガード判定を行う。

目標成功度以上でダメージ0となる。
成功度1以上あれば、その分だけ命中判定の成功度を減らすことが出来る。

ダメージの決定

ガード判定によって攻撃のダメージが0になっていない場合、ダメージの決定を行う。

[武器の威力 + 命中成功度 + カオスレート] D6 + 目標の速度 - 装甲

●カオスレート

カオスレートが+と-で相反する場合、自身のカオスレートの絶対値分ダメージ決定のダイス数が増える。

0のキャラクターはこの効果を受けない。

●脱落

日常フェイズでの戦闘で1点でもダメージを受けたキャラクターは**即座に退場**となる。

支援行動

攻撃を行う代わりに、支援行動と呼ばれる特殊な行動を行うことが出来る。

●待機

アシストや補助行動以外にはなにもできない。

●再生

《アウル》1点消費で《生命力》1D6点回復

●支援行動

スケジュールやアイテムを使った行動が可能。

致命傷

《生命力》が0以下になったキャラクターは1D6を振り「致命傷表」の結果を適用する。

行動不能

《生命力》が1点以上になると自動的に行動不能を回復できる。

戦闘中に行動不能となったキャラクターは**速度0**にいるものとする。

●トドメを刺す

《生命力》が0点のキャラクターに1以上のダメージを与えると**死亡**する。

死亡

●死者の思い

《感情値》を持っているキャラクターにアシストを行うことが出来る。《感情値》が1D6点減少する。

決戦フェイズ

●回想

《アウル》が0点のPCは、セッションに一度だけ、好きなタイミングで**回想**を行うことが出来る。《アウル》が1D6点回復する。