



カレンダーデイズ サマリー

プレミアムデイズ

・準備段階の変更点

エピソードカードは、**PC一人につき一つ**だけ用意。

ゲームマスターが**季節を1つ**だけ指定する。

PCは、「ゲームマスターが指定した季節以前に修得できる講義スキル」を獲得する。

・各フェイズの変更点

「結成フェイズ」:

「最初の出会い」「エネカデット結成」を省略できる。

「学園フェイズ」:

ゲームマスターが指定した季節のサイクルのみ行う。

エピソードカードを公開したキャラクターは、以下の二つのうち、どちらかを選択する。

「絆カウンターを1D10個獲得」 / 「もやもやカウンターを1個獲得」

「シナリオエピソード」は、0～3回行う。回数はシナリオによって異なる。

「卒業フェイズ」:

シナリオに書かれていない限り、このフェイズを行わない。

「終了フェイズ」:

卒業フェイズを行った場合、通常通り行う。

そうでない場合は、「卒業処理・先輩」と「進級処理・後輩」を行わず、

「絆カウンター」「もやもやカウンター」を「0」にする。感情はそのまま。

・継続して遊ぶ場合の注意点

「先輩後輩シート」は同じものを使用する。パートナーの変更はできない。

卒業生アドベンチャー

・準備段階の変更点

プレイヤー全員は、一度使用したPCを元に「**卒業生のキャラクター**」を作成（48ページ）。

エピソードカードは、**PC一人につき一つ**だけ用意。

ゲームマスターが**季節を1つ**だけ指定。

・各フェイズの変更点

「結成フェイズ」:

「最初の出会い」「エネカデット結成」を省略。

代わりに、「なぜ二人で冒険に出たのか」を描写。

「学園フェイズ」→「冒険フェイズ」:

ゲームマスターが指定した季節のサイクルのみ行う。「②講義シーン」は行わない。

エピソードカードを公開したキャラクターは、以下の二つのうち、どちらかを選択する。

「絆カウンターを1D10個獲得」 / 「もやもやカウンターを1個獲得」

「シナリオエピソード」は、0～3回行う。回数はシナリオによって異なる。

「卒業フェイズ」→「決着フェイズ」:

「卒業エピソード」と「決着戦闘」のみ行える。

「終了フェイズ」:

「卒業処理・先輩」と「進級処理・後輩」を行わず、「絆カウンター」「もやもやカウンター」を

「0」にする。感情はそのまま。

卒業生用の個人スキルを1つずつ修得する（既存の個人スキルと入れ替えられる）。