

11th Anniversary カレンダーデイズ サマリー

卒業生レイドバトル

・準備段階の変更点

エピソードカード・先輩後輩シート・学園フェイズ進行シートは使用しない。
プレイヤーは、チームシートを使って、AチームもしくはBチームを作成（58ページ）。

・各フェイズの変更点

「結成フェイズ」:

「最初の出会い」「呼び名の決定」「エネカデット結成」を行わない。
代わりに、「どうしてチームを組んで強大な敵と戦うのか」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。
「講義シーン」「手番の決定」「先攻キャラクターの手番」「後攻キャラクターの手番」を行わない。
「シナリオエピソード」は、「出撃前的一幕」を二回行う。

「出撃前的一幕」:

「登場人物表」「出撃前表」（61ページ）を使い、描写を行う。
描写後、各プレイヤーは感情を1つ獲得し、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」

「卒業フェイズ」→「決着フェイズ」:

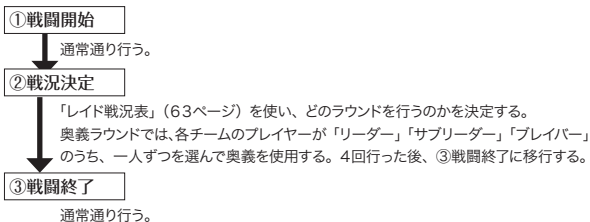
「決着戦闘」を行う。

「終了フェイズ」:

「卒業処理・先輩」「進級処理・後輩」「終了処理」を行わない。
エピローグを行い、チームシートに「思い出」と書く。

・レイドバトルルール（通常の戦闘シーンからの変更点）

「戦闘相手の確認」、「HPの決定」、「勝利」、「敗北」は、通常通り行う。
「戦闘の流れ」は、以下のようになる。



レイドバトル中、敵以外のキャラクターは、**役職によってスキルの使用が制限される**。

「常駐」の効果も、指定された場面でのみ、効果を発揮できる。

「リーダー」と「サブリーダー」は、すべてのラウンドでスキルや魔法を使用可能。

「シューター」は、戦闘開始と遠距離ラウンド中に、スキルや魔法を使用可能。

「アタッカー」は、戦闘開始と乱戦ラウンド中に、スキルや魔法を使用可能。

「プレイヤー」は、戦闘開始と奥義ラウンド中に、スキルや魔法を使用可能。

「サポーター」は、「補助」のスキルや魔法に限り、すべての場面で使用可能。

「負傷撤退」

PCたちがダメージを受けたとき、リーダー以外のキャラクターの名前に×を付けることで、ダメージを0点まで軽減することができる。×を付けたキャラクターはスキルを使用できない。