

学園フェイズ、PCの手番の流れ

①エピソードカードの公開

手番のプレイヤーはその季節のエピソードカードの「内容」を公開し、描写する。
このとき、「希望する感情の種類」は伏せておく。

②感情の獲得

パートナーが、そのエピソードから感情を1つ獲得する。

③「希望する感情の種類」を公開

「希望する感情の種類」が、②で獲得した感情の種類と一致した。

→パートナーは、**もう1つ感情を獲得する。**

「希望する感情の種類」が、②で獲得した感情の種類と一致しなかった。

→②で獲得した感情を「**深化(強い感情にする)**」させる。

判定の流れ

①参加者の決定

ゲームマスターが判定に参加するPCを決める。

②要素の指定

ゲームマスターが判定に使用できる要素を指定する。指定しないこともできる。

指定された要素を持つPCは「有利」を得る。GMは状況を見て「不利」を与えてもよい。

③有利と不利

有利を得ていると、⑥で振るサイコロの数が3個になる。

不利を得ていると、⑥で振るサイコロの数が1個になる。

有利と不利の両方を得ていた場合、⑥で振るサイコロの数は変化しない。

④要素の提案

PCは、ゲームマスターに自分が獲得している要素を判定に使えないか提案できる。

提案にゲームマスターが納得すると、そのPCは「有利」を得る。

提案の内容によっては、PCが「不利」を得ることもある。

⑤感情ブースト

感情を1つ選んで深化(強い感情にする)ことで、⑥で振るサイコロの数を+1できる。

⑥サイコロを振る

参加したPCは全員サイコロを2個振る。先輩は十面体、後輩は六面体を使用する。

「有利」「不利」を得ていたり、「感情ブースト」を行った場合、それに応じて数を増減する。

⑦判定の成否

振ったサイコロの出目を確認する。

「4」以上の出目が1つでもあれば判定は**成功**。そうでなければ**失敗**。

「6」の出目が1つでもあれば**スペシャル**

→絆カウンターを1個獲得し、「6」の出目を出したPCに対して、パートナーは感情を1つ獲得。

すべてのサイコロの出目が「1」ならファンブル

→もやもやカウンターを2個獲得。