

# ストラトシャウト ライブフェイズサマリー

	(フレーズ) 不使用	(フレーズ) 使用
攻撃	<b>通常攻撃</b> ターゲットに攻撃→自由な特技で攻撃判定! シガラミに攻撃→シガラミカードの指定特技で攻撃判定! 判定成功! 対象に【楽器威力】+【腕前】+消費した【コンディション】点のダメージ!	<b>フレーズ攻撃</b> 【フレーズ】の指定特技で攻撃判定! 判定成功! 対象に【楽器威力】+【腕前】+消費した【コンディション】+2D6点のダメージ!
回復	<b>通常回復</b> 自由な特技で回復判定! 判定成功! 【コンディション】を1D6点獲得!	<b>フレーズ回復</b> 自由な特技で回復判定! 判定成功! 【コンディション】を2D6点獲得!
フレーズバースト		<b>フレーズバースト</b> 【フレーズ】の指定特技で判定! 判定成功! フレーズバースト発動!

## シガラミの復活

ラウンド開始直後にシガラミが2つ復活!

## ラストスパート

3ラウンド目はすべてのダメージが1D6点上昇!

## ターゲットの【絆】

ターゲットへの【絆】を1点消費するたびに、自分に特殊な効果発動

達成値上昇	ダメージ上昇	回復量上昇
判定直後に使用 自分の達成値が1点上昇	ダメージ算出直後に使用 自分の与えるダメージが1D6点上昇	【コンディション】獲得時に使用 自分の回復する【コンディション】が2点上昇

# ストラトシャウト ドラマフェイズサマリー

接近シーン	奔走シーン	練習シーン
接近するシガラミカードを選択 シーン表を振る シガラミカードに指定された特技で接近判定! 判定成功! シガラミカードが公開状態に【コンディション】3点獲得 ターゲットへの【絆】1点獲得 判定失敗: 【ディスコード】1点獲得 ターゲットへの【絆】1点獲得	ステップを選択 シーンの登場人物を決定 シーン展開表を振り、指示された【コンディション】【ディスコード】を獲得 自由な特技で奔走判定! 判定成功! ステップクリア シーンに登場したキャラクターに【絆】1点獲得 判定失敗: シーンに登場したキャラクターに【絆】1点獲得	シーンの登場人物を決定 シーン展開表を振り、指示された【コンディション】【ディスコード】を獲得 自由な特技で練習判定! 判定成功! 【腕前】が1D6点上昇 シーンに登場したキャラクターに【絆】1点獲得 判定失敗: シーンに登場したキャラクターに【絆】1点獲得

シーンに沿った歌詞を選んで【フレーズ】獲得  
【フレーズ】の指定特技を決定

## バックステージシーン

サブシナリオをクリアしていれば【コンディション】1D6点獲得

【ディスコード】を持つるPCは決意判定!

目標値は【9-クリアしたステップ数-自分への【絆】】

判定成功!	判定失敗……
【コンディション】を【【ディスコード】×2】点獲得	【コンディション】が【ディスコード】ぶん減少

## スペシャル

判定は絶対成功!

【コンディション】を2点獲得

## ファンブル

判定は絶対失敗……

【ディスコード】を2点獲得

## コンディション

判定前に消費すると、同じだけ達成値上昇(6点まで)

判定後に1D3点消費すると、サイコロ振り直し

## 作戦

【絆】を1点消費するたびに、自分か、消費した【絆】の対象に効果発動

エモーション	テクニック	ロジック
対象のダメージ算出直後に使用 与えるダメージが2D6点上昇	いつでも使用 【コンディション】が1D6点増加	対象の判定直後に使用 判定のサイコロを振り直し