

# 스트라토 샤프트 드라마 페이지 서머리

## 접근 장면

접근하는 굴레 카드를 선택  
장면 표를 굴린다  
굴레 카드의 지정 특기로  
접근 판정!

### 판정 성공!

굴레 카드를 공개 상태로 변경  
【컨디션】 3점 획득  
타깃에 대한 【인연】 1점 획득

### 판정 실패...

【컨디션】 1점 획득  
타깃에 대한 【인연】 1점 획득

## 분주 장면

스텝을 선택  
장면 등장인물을 결정  
장면 전개 표를 굴려 지시된  
【컨디션】, 【디스코드】를 획득  
자유 특기로 분주 판정!

### 판정 성공!

【기량】 1D6점 상승  
장면 등장 캐릭터에 대한 【인연】 1점 획득

### 판정 실패...

장면 등장 캐릭터에 대한 【인연】 1점 획득

## 연습 장면

장면 등장인물을 결정  
장면 전개 표를 굴려 지시된  
【컨디션】, 【디스코드】를 획득  
자유 특기로 연습 판정!

### 판정 성공!

【기량】 1D6점 상승  
장면 등장 캐릭터에 대한 【인연】 1점 획득

### 판정 실패...

장면 등장 캐릭터에 대한 【인연】 1점 획득

장면에 따른 가사를 골라 【프레이즈】 획득  
【프레이즈】 지정 특기 결정

## 백스테이지 장면

서브 시나리오를 클리어했다면 【컨디션】 1D6점 획득  
【디스코드】를 가진 PC는 결의 판정!

목표지는 [9-클리어한 스텝의 수]. 판정에 자신에 대한 【인연】의 강도만큼 플러스

### 판정 성공!

【컨디션】을 [[【디스코드】×2]점 획득

### 판정 실패...

【컨디션】이 【디스코드】만큼 감소

## 스페셜

판정은 자동 성공!  
【컨디션】 2점 획득

## 펄름

판정은 자동 실패...  
【디스코드】 2점 획득

## 컨디션

판정 전에 소비하면 그만큼  
달성치 상승(최대 6점)  
판정 후에 1D3점을 소비하면  
주사위 재굴림

## 작전

타깃에 대한 【인연】을 1점 소비할 때마다 자신에게 특수한 효과 발동

### 이모션

대상의 대미지 산출 직후에 사용  
주는 대미지가 2D6점 상승

### 테크닉

언제든지 사용  
【컨디션】 1D6점 증가

### 로직

대상의 판정 직후에 사용  
판정 주사위를 재굴림

# 스트라토 싸우트 라이브 페이지 서머리

	[프레이즈] 미사용	[프레이즈] 사용
공격	<b>일반 공격</b> 타깃에게 공격→자유 특기로 공격 판정! 굴레에게 공격→굴레 카드의 지정 특기로 공격 판정!  <b>판정 성공!</b> 대상에게 [[약기 위력] + [기량] + 소비한 [컨디션]]점의 대미지!	<b>프레이즈 공격</b> [프레이즈] 지정 특기로 공격 판정!  <b>판정 성공!</b> 대상에게 [[약기 위력] + [기량] + 소비한 [컨디션] + 2D6]점의 대미지!
회복	<b>일반 회복</b> 자유 특기로 회복 판정!  <b>판정 성공!</b> [컨디션]을 1D6점 획득!	<b>프레이즈 회복</b> 자유 특기로 회복 판정!  <b>판정 성공!</b> [컨디션]을 2D6점 획득!
프레이즈 버스트	/	<b>프레이즈 버스트</b> [프레이즈] 지정 특기로 판정!  <b>판정 성공!</b> 프레이즈 버스트 발동!

## 굴레 부활

라운드 개시 직후에 굴레가 2개 부활!

## 라스트 스퍼트

제3 라운드에서는 모든 대미지가 1D6점 상승!

## 타깃에 대한 [인연]

타깃에 대한 [인연]을 1점 소비할 때마다 자신에게 특수한 효과 발동

달성치 상승	대미지 상승	회복량 상승
판정 직후에 사용 자신의 달성치가 1점 상승	대미지 산출 직후에 사용 자신이 주는 대미지가 1D6점 상승	[컨디션] 획득 시에 사용 자신이 회복하는 [컨디션] 2점 상승