

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	일반 공격 타깃에게 공격→자유 특기로 공격 판정! 굴레에게 공격→굴레 카드의 지정 특기로 공격 판정! <div style="text-align: center;"> 판정 성공! 대상에게 [[약기 위력] + [기량] + 소비한 [컨디션]]점의 대미지! </div>	프레이즈 공격 [프레이즈] 지정 특기로 공격 판정! <div style="text-align: center;"> 판정 성공! 대상에게 [[약기 위력] + [기량] + 소비한 [컨디션] + 2D6]점의 대미지! </div>
회복	일반 회복 자유 특기로 회복 판정! <div style="text-align: center;"> 판정 성공! [컨디션]을 1D6점 획득! </div>	프레이즈 회복 자유 특기로 회복 판정! <div style="text-align: center;"> 판정 성공! [컨디션]을 2D6점 획득! </div>
프레이즈 버스트	/	프레이즈 버스트 [프레이즈] 지정 특기로 판정! <div style="text-align: center;"> 판정 성공! 프레이즈 버스트 발동! </div>

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