# 速習講座（戦闘編）

## ステータスについて

**ＨＰ**

戦闘時は「初期値」から開始
下限は０、上限なし、初期値を超えて増加する
０になると《フラグメント》が減少し、ＨＰが初期値に戻る
０以下になるようなダメージを受けてもＨＰはマイナスにはならない

**《ゲージ》**

それぞれの《クラス》が持つ特別な力の大きさを示す値
戦闘時は「初期値」から開始
下限は０、上限なし、初期値を超えて増加する
契約者と亜神は０、妖精は２１以上で《ロスト》となる

**《フラグメント》**

キャラクターが背負った宿命や記憶や思い出、身体的な特徴や特技、苦手なこと等、あらゆるアイデンティティを表すもの
〈剪定者〉の《フラグメント》は最大６個、〈不凋花〉は上限なし
《フラグメント》が０になると《ロスト》となる

**《コレクトポイント》**

同じチャプターに出演した相手と一緒に使用した《キーワード》の値だけ、各キャラクターは《コレクトポイント》を獲得する
消費することで、戦闘中に《コレクトボーナス》を使用できる

**《ロスト》**

行方不明や死亡などの状態の総称
《ロスト》は《ロスト》となる行動が終わったタイミングで確定する
※その行動によって戦闘の決着条件が満たされたとしても、《ロスト》しなかったことにはなりません

## 剪定者側のデータ

**《センターステージ》**

１シナリオに１回のみ使用できる特別な行動
「その《クラス》らしい活躍をする場面」を設けることができる

**《スキル》**

戦闘で使用する、〈剪定者〉の移動や攻撃手段などを表すデータ

・「種別：アタック」の《スキル》　→　対象への攻撃を主に行う
・「種別：サポート」の《スキル》　→　回復などの補助を行う
・「種別：ムーヴ」の《スキル》　→　自身を移動させることができる
※《スキル》やドクトリン以外で〈剪定者〉は移動できません
・「種別：カットイン」の《スキル》
→様々な効果を持ち、条件が合えば繰り返し使用できる

**データの使用タイミング**

《センターステージ》と「種別：カットイン」の《スキル》のみ、「あなたのターン」以外で使用できるため事前に条件を見ておこう

**《コレクトボーナス》**

**①振り直し**

【ダイスチェック】の直後に１回のみ使用可能
《コレクトポイント》を［任意の数］点消費し、［消費した《コレクトポイント》の数］個ダイスを振り直せる
ポイントがマイナスになるような使い方はできない

**②《ゲージ》増減**

「あなたのターン」中、１ラウンドに１回のみ使用可能
《コレクトポイント》を１点消費し、自身の《ゲージ》を［現在のラウンド数までの任意の値］点増加か減少させる

イントロダクション

## 不凋花側のデータ

### フォーカスドクトリン

誰に《フォーカス》（意識を向けるか）するかを決めるデータ
条件が満たされるたびに《フォーカス》の対象が変動する
※《フォーカスドクトリン》は実行されてもその条件は公開されない

**・《フォーカス》後に《フロント》と《バック》が決まる**

《フォーカス》された〈剪定者〉がいるセルの番号のｉｎとｏｕｔ両方が《フロント》
その対角線上にあるセルのｉｎとｏｕｔ両方が《バック》となる

**・《フォーカス》の変更による《フロント》と《バック》の変動**

《フォーカス》が変更されない限り、《フォーカス》されている〈剪定者〉が移動すれば、《フロント》と《バック》も変動する
※これは〈剪定者〉が移動を行った《スキル》やドクトリンの内容がすべて実行された「後」に行われる

### サブドクトリン

〈剪定者〉１体のターンが終わり、このラウンドでまだターンが来ていない〈剪定者〉がいる際に実行されるドクトリン
主に《フォーカス》している〈剪定者〉を対象に、小～中規模な攻撃や強制移動などを行うデータ
《サブドクトリン》は実行されるまで公開されない

### メインドクトリン

〈剪定者〉全員がターンを終えた際に実行されるドクトリン
その〈不凋花〉ならではの強力な攻撃手段などを表すデータ

## ラウンドの流れ

### ①セット

・〈剪定者〉の配置（１ラウンド目のみ）
・行動順の決定
《ゲージ》の値が高い順、同値の際は相談で決定。以後は変更できない

### ②予兆

・〈不凋花〉がこのラウンドに使用する《メインドクトリン》を公開
名称、内容と描写のすべてが公開される

### ③〈剪定者〉のターン

・〈剪定者〉は行動順にひとりずつターンがやってくる
・１ターンの間に《スキル》を２回まで使用可能
「種別：カットイン」のスキルは使用してもこの回数に含まれない
・《スキル》を２個使い終えたら《ターン終了》
０～１個だけ使って《ターン終了》とすることもできる

### ④ドクトリンの実行

・〈剪定者〉がひとりターンを終えるたび、〈不凋花〉は《サブドクトリン》か《メインドクトリン》をひとつ実行する
・《サブドクトリン》を実行したら、次の行動順の〈剪定者〉のターンとなる
・《メインドクトリン》を実行したら、「⑤ラウンド終了」へと進む
・ドクトリンは、別途記載がない限り上から順に使用し、使い終えたら最初へと戻る

### ⑤ラウンド終了

・「戦闘の決着方法」に書かれた条件が満たされていない場合、ラウンド数を＋１して「①セット」へ

イントロダクション

**戦闘の決着方法（以下のいずれか）**

①〈不凋花〉が《ロスト》する

②〈剪定者〉全員が《ロスト》する

③シナリオに設定された特殊な戦闘終了条件を満たす

## 【ダイスチェック】

・【ダイスチェック：Ｘ個】のように記述される

・Ｘの部分に入った数字の数だけダイスを振る

・出目のうちもっとも高い値が結果となる（３・４・５なら５）

・出目にゾロ目がある場合、ゾロ目の数だけ結果を倍増する

これを《トライアンフ》と呼ぶ

※出目が「２・２・２・４・５」なら、５×３で結果は「１５」

・ゾロ目が複数ある場合、個数が一番多いものを使用する

※出目が「２・２・２・４・４」なら、４×３で結果は「１２」

・【ダイスチェック】の結果へと影響する《スキル》などが使用された場合、上記【ダイスチェック】を終えた後に適用される

### 複数のターゲットへの【ダイスチェック】

【ダイスチェック】を行う《スキル》などにターゲットが何人いようと基本的には一括で行う

例えば〈不凋花〉が３人の〈剪定者〉に攻撃を行う場合でも、【ダイスチェック】は一回のみ行い、その結果を全員に等しく適用する

**移動の法則**

・移動は「隣接セル」にのみ可能（斜め移動はできない）

・一度の移動で、同じセルへ戻ったりするような移動の仕方を行っても「移動したセル数」にカウントされる

・既に〈剪定者〉や《マーカー》のあるセルへの移動や通過は可能

・中央セルは特別な効果を使用しない限り通過できない

・中央セルに停止はできない