

『キミトエール!』の前半戦は、P Cが世界と触れ合って、「想い」を溜めていく。

自分の「好き」を発表したり、NPCとの触れ合いを描いたりして、この世界のことを表現していこう!

### 紹介フェイズ

#### ①自己紹介

ゲームに参加するP Cのことをほかの参加者に紹介する。

#### ②日常紹介

P Cがふだん何をやっているのかを紹介する。

### 予兆フェイズ

#### ①予兆

「何か起こりそう」な場面を描く。

#### ②カードの配布

魔法使いのP Cのプレイヤーに「バインドカード」を渡す。  
サポーターのP Cに「ココロカード」を渡す。

### 大切な世界フェイズ

#### ①新たな出会い

新たな出会いNPCがシナリオで指定されている場合は、NPCが登場して、どんな人物が描かれる。

#### ②サイクルの開始～⑥サイクルの終了

キャラクターは、以下の行動を1人につき2回ずつ行う。

- ・大切なものとの接触：大切な人、物、組織と直接触れ合う。
- ・大切なものを見た：人、物、組織が好ましいことをする場面を目撃。
- ・大切なものを想う：人、物、組織について想いをはせる。
- ・大切なものについて話す：人、物、組織のどこが好きか人に語る。
- ・新しい出会いを求める：新しい人と会う場面を作る。

#### ⑦事件の導入

P Cたちが、事件に直面したり、事件の解決を依頼される。

### アイキャッチ

アイキャッチは前半戦が終わった場合。

魔法使いのP Cは【バインド】が使用できるようになり、後半戦へ。

『キミトエール!』の後半戦は、P Cが魔法の事件に直面した後を描く。

大切な世界を守るために、魔法の事件を解決しよう!

### 異変調査フェイズ

以下の行動を行って、事件の調査をしていく(回数に制限はなし)。

- ・調査：怪しい場所や物を調べる。
- ・聞き込み：話せる人物やアンティークと会話をして情報を集める。
- ・精査：手に入れた物を詳しく調べる。
- ・移動：場所を変える。
- ・とにかくがんばる：【がんばり】を1点消費することで、「次にやるべきこと」をGMから教えてもらえる。
- ・魔法の使用：魔法を使う。
- ・サポータースキルの使用：条件を満たしたサポータースキルを使う。

シナリオごとに決められた条件を満たすことで、異変対決フェイズに移行する。

### 異変対決フェイズ

GMの提示するクライマックスカードの内容を確認し、書かれている【困難度】に合わせた対応をして、クライマックスカードを解決していく。

- 【困難度】1 「効果値が1の魔法」、「適切な能力値・興味の判定に成功」、「適切な魔法の使用」のうちいずれかで解決できる。
- 【困難度】2 「効果値が2の魔法」、「適切な能力値・興味の判定に成功し【がんばり】を2点消費する」、「適切な魔法の使用」のうちいずれかで解決できる。
- 【困難度】3 「効果値が3の魔法」、適切な魔法の使用のうちいずれかで解決できる。
- 【困難度】4 「適切な魔法の使用」で解決できる。

すべてのクライマックスカードを解決すると、事件は解決。

### 終了フェイズ

エピローグを描く。事件を解決した場合と、バッドエンドを迎えた場合がある。

魔法の固定化、ココロに刻む、終了処理、サポーターのレベルアップなどを行う。

カードを回収し、ゲームを終了する。