

戦闘サマリ

ラウンドの開始

- 本体データを公開
- 特殊効果の処理
決戦フェイズなら奮起できる。自分の属性と同じネイロを1消費。【生命力】を[1D6 + 自分のレベル] 点回復。

リフレッシュ

- PCと脅威を未行動にする

移動

- 1ラウンド目：PCの初動決定
1D6を振り、対応するパラグラフに配置
☞が出た場合、好きなパラグラフに配置
- 2ラウンド目以降：PCの移動
パラグラフ1から順番にPCが移動
パラグラフ1～5にいるPCは、現パラグラフの±1以内か、圏外に移動できる
圏外にいるPCは、好きなパラグラフに移動できる

行動の処理

- 処理の順番
パラグラフ1からパラグラフ順に行動
同パラグラフの場合、PCが先に行動

ラウンドの終了

- 特殊効果の処理
- 1ラウンド目：2ラウンド目の「ラウンドの開始」になる
- 2ラウンド目：追撃判定に成功すれば、3ラウンド目の「ラウンドの開始」になる
- 3ラウンド目：戦闘終了

PCの攻撃

- 武器の決定
- 目標の決定
近接武器：自分と同じパラグラフに未行動の脅威がいた場合、その脅威が目標を選ぶ。そうでない場合、公開済みの脅威1つか本体を目標を選ぶ
射撃武器：未行動の脅威1つか本体を目標を選ぶ
- 命中判定
使用能力値：【武勇】
目標値：目標の【パワー】
- ダメージの決定
[武器の威力 + 命中判定の成功率] D6点のダメージ

PCの術式

- 術式のナンバーを選び、パトスにチェック
- 判定が指定されていれば、その判定に成功すると発動

脅威の攻撃

- 武器の決定
- 目標の決定
効果で指定されていた場合：その効果に従う
指定が無い場合：同じパラグラフのPC1体を選ぶ。同じパラグラフにPCがないなら、目標表で決定
- 防御判定
使用能力値：脅威ごとに指定
目標値：目標の【パワー】
- ダメージの決定
[脅威の威力 - 防御判定の成功率] D6点ダメージ

脅威の術式

- 妨害されなければ自動発動
- 妨害の条件
自分がその脅威と同じパラグラフか圏外にいる
術式発動前に、その脅威の内容が判明している
- 妨害判定
黒以外のネイロを1ずつ減少
使用能力値：脅威ごとに指定
目標値：目標の【パワー】

特殊な処理

- 不明な攻撃
PCと脅威の「行動の処理」の順番が逆転
防御判定に-1の修正
- 追撃
代表1人が、【技術】か【頭脳】で追撃判定を行う
3ラウンド目はすべてのダメージが1D6点上昇

行為判定サマリ

能力値の決定

- GMが判定に使用する能力値を1つ決定

サイコロを振る

- プレイヤーは、指定された能力値に対応した数だけサイコロを振る

ネイロの獲得

- サイコロを2個以上振っていたら発生
- 好きな出目1つをムードダイスに選ぶ
- ムードダイスを、その出目に対応するネイロに変換

達成値の算出

- 残ったサイコロから好きな出目1つをアクションダイスに選ぶ
- アクションダイスの出目を修正で増減して達成値算出
- 達成値が4以上なら成功。成功率1獲得
- 達成値が4未満なら失敗

アクションダイスの特例

- ☺ならスペシャル発生
必ず成功。成功率2獲得！
- ◻ならファンブル発生
必ず失敗。ファンブル表使用

ハーモニーの条件

- ファンブルしていない
- 判定で増えたネイロの属性が、ハーモニー挑戦者の属性と同じ
- ハーモニー挑戦者が使用能力値にストレス1点受ける
(すでに判定に使われた能力値は使用不可)

ハーモニー判定中のファンブル

- 今までに獲得した成功率は0になる
- 判定参加者全員がファンブル表使用

オトダマ使いができること

タイムの使用

- 1点消費して、判定で振ったサイコロを振り直す
- 冒険フェイズなら、1点消費して間奏アクション1回行う

ナンバーの使用

- 補助のナンバー
効果に書かれたタイミングで使用可能
使用時にストレスを受ける
- 術式のナンバー
戦闘中なら自分行動タイミングで使用
非戦闘中なら間奏アクションとして使用
使用時にストレスを受ける
- 装備
条件を満たすと常に使用可能
使用にストレスは受けない

独唱

- 1回のセッションにPC1人が1度だけ使用可能
- 【ウタの欠片】のキーワードを1つ消費
- そのシーン中に行った判定の成功率を1上昇
- ファンブルした判定にも可能だが、ファンブル表は使用

介入

- 【想い人】に対して使用。使用時にストレスを受ける
- 【協力者】から自分に介入してもらうことも可能
- ヘルプ
判定時：判定のサイコロを1個振り直す
- アタック
ダメージを与えたとき：ダメージを1D6点上昇
- カバー
ダメージを受けたとき：ダメージを1D6点軽減