

フェイズの流れ

①導入フェイズ

PCごとに導入イベントを行なう。

②調査フェイズ

情報収集などによって**摂理**を明らかにする。

③決戦フェイズ

ホストを倒して**監調**の調律を行なう。

④終了フェイズ

決戦フェイズの結果によって終了イベントを行なう。

判定のルール

①能力値の指定

〔力〕〔技〕〔芸〕から1種類を選択する（調律判定の場合は**調律値**）。

②ダイスロール

能力値（調律値）に等しい個数だけD20をロールする。
・出目20が1個以上 = **クリティカル** → **調律値+1**
・すべてのダイスが出目1 = **ファンブル** → **達成値0**に変更

ダイスを減らして達成値を増加（判定の直前）

ダイスロールを1個減らす（最大で残り1個になるまで）ごとに**達成値+2**する。

ブースト（判定の直前） ※〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕使用時のみ
〔表現力〕までの値の〔耐久力〕を減少し、達成値に+〔耐久力〕の減少値する。

③達成値の確認

最も高い出目+達成値への修正が達成値となり、目標値以上で**成功**。

ピリオド

ピリオドの開始

①タスクを行なうPCの決定

〔感応力〕の高いPCから順番に**タスク**を行なう。

②タスクを行なう

PCが自らの意思で行動を行なう。 ※**タスク**を参照

ピリオドの終了

PC全員が**タスク**を行なったら**ピリオド**が終了。次の**ピリオド**へ。

タスク

PCは**ピリオド**ごとに1回の**タスク**を行なうことができる。
タスクでは1回の**移動**と1回の**行動**を好きな順番で行なえる。

移動（ムーブ）

1D20をロールし、以下の表にしたがってコマを動かす。

1：振り出しに戻る	11～14：〔移動力〕+3マス
2～3：〔移動力〕±0マス	15～17：〔移動力〕+4マス
4～6：〔移動力〕+1マス	18～19：〔移動力〕+5マス
7～10：〔移動力〕+2マス	20：進入可能な任意のマス

行動

情報収集

スポットの存在するマスで宣言する。PCは、任意の**断片**を選択（複数選択可能）し、**情報タイトル**を作成する（「〔断片Aについて〕」「断片Aの断片Bについて」etc...）。その後、能力値判定を行なう。

交流 ※キャラクターにつき1回、1シナリオ3回まで

キャラクターの存在するマスで、キャラクター1体に宣言する（遠近NPCにはマスにないなくても宣言可能）。調律値を1増加させる。

因子の調律

判明している**因子**1種類を調律する。調律の条件や必要な判定は**因子**ごとに設定されている。通常は調律判定を行なうことになる。

待ち合わせ

アドレスにチェックのついたキャラクターを対象に宣言する。対象となったキャラクターがいるマスに移動する。

アイテム購入

アイテムを手に入れる。PCは所持している〔お金〕を1個使用するごとにアイテムを1個取得できる。複数取得可能。

休憩

まとまった時間をもって休憩を行なう。PCは能力値判定を行ない、〔耐久力〕を達成値+〔表現力〕点回復する。

バトル

①セットアップ

開始マスの決定

〔感応力〕の高いキャラクターから順番に、配置可能な任意のマスにコマを配置する。

②ラウンド開始

すべてのキャラクターが**未行動**になる。

③ターン

キャラクターの手番の単位。ナンバーの高いマスの**未行動**キャラクターから順番にターンを開始（同じマス同士は1D20で順番を決定）。ターンでは1回の**サポート**と1回の**アクション**を行なえる。ターンを終了した時点で**行動済**になる。

サポート

・**シフト** ・自己回復（〔表現力〕点回復）
・使用：**サポート**のアーツの使用

アクション

・攻撃 攻撃判定の達成値≧対象の〔感応力〕 → **成功**
攻撃判定の達成値<防御判定の達成値 → **ダメージ**
・使用：アクションのアーツの使用 ・1回の**サポート**
・押し出し（1マスの**スライド**） ・組みつき（**シフト**妨害）

④ラウンド終了

すべてのキャラクターが**行動済**になったらラウンドを終了する。バトルの終了条件を満たしていない場合は②に戻る。終了条件を満たしているなら⑤へ進む。

バトルの終了条件

基本的にはPCすべてがカエネミーすべてが**KO**になった時点でバトルは終了する。他の終了条件が設定されている場合はそれに従う。

バトルからの脱出

NEの宣言回数を1回消費して、自分のPCコマを取り除く。宣言回数を2回消費することで、味方のコマを取り除ける。

⑤バトルの終了

GMがバトルの終了を宣言した時点で、バトルは終了する。

バトルでの移動

自発的の移動

シフト

キャラクターのコマを〔移動力〕以下のマス数だけ**矢印を無視して移動**する。アーツなどの効果によっては**シフト**できるマス数が指定されている場合はそれに従う。

強制的な移動

スライド

キャラクターのコマを**矢印を無視して移動**させる。"現在より高い(低い)ナンバーへ"のように移動先の条件に指示があればそれに従う。

負傷と回復

耐久力

キャラクターがダメージを受けると、〔耐久力〕が減少する。
ブーストやアーツなどの効果で自発的に〔耐久力〕を減少させる場合、〔耐久力〕の現在値が0になるように減少させることはできない。

〔耐久力〕の回復

減少した〔耐久力〕は、〔耐久力〕を回復する効果で回復することができる。ただし、〔耐久力〕が最大値を超えて回復することはない。

KO

〔耐久力〕が0になると**KO**となる。即座に**KOマス**にコマを移動する。**KO**が解除されるまでターンを開始できず、一切の行動、宣言および判定を行なえない。

KOの回復

〔耐久力〕が1以上に回復したら解除される。また、バトルに勝利したら、勝利側の**KO**キャラクターは〔耐久力〕を0から1に変更する。

脱落

KOのままバトルに敗北したら**脱落**となる。以降、シナリオが終了するまで**監調**された世界の一部分となり、一切の行動を行なえなくなる。NEの宣言回数を1回ぶん消費することで回復できる。