パフォーマンス判定の流れ

パフォーマンス判定

1 **使用能力値の値と同じ数だけサイコロを振る**
「サイコロを振る直前に使用できるアイドルスキルがある場合は、この前に！」

能力値が7以上ならエクステンション!
6を超えた数だけ振ったサイコロを選んで振り直せる!
「【思い出】を使えば、サイコロを1つ選んで好きな数値に変えられるぞ！」

↓

2 **同じ目が出たサイコロをすべて取り除く**
「「サイコロを振った直後に使用する」アイドルスキルは取り除く前に！」

- 場にサイコロが残った → 残ったサイコロの出目の合計が【パフォーマンス値】に
- サイコロがすべて取り除かれた → ミラクルが発生！【パフォーマンス値】が10に
- 場に残ったサイコロで「1・2・3・4・5・6」の目がそろった → パーフェクトミラクルが発生！【パフォーマンス値】が30に

3 **シンフォニーを行うことができる**
場に残ったサイコロはそのまま置いておく

シンフォニー

1 **パフォーマンスを行ったPCへの「理解」欄にチェックを入れる**

↓

2 **1～6の好きな数字を選んで、選んだ数のサイコロを振る**

↓

3 **場に残っていたサイコロと、振ったサイコロを合わせて同じ出目のものをすべてとりのぞく**
「シンフォニーを行ったＰＣが【思い出】を1つ使用すると、サイコロを1つ選んで好きな数字にできる」

- 場にサイコロが残った → 残ったサイコロの出目の合計が【パフォーマンス値】に
- サイコロがすべて取り除かれた → ミラクルシンクロが発生！【パフォーマンス値】が20に
- 場に残ったサイコロで「1・2・3・4・5・6」の目がそろった → パーフェクトミラクルが発生！【パフォーマンス値】が30に

4 **希望すればさらにシンフォニーを行うことができる**
場に残ったサイコロはそのまま置いておく

エクステンションが発生していた場合
「エクステンションを発生させたPCがパフォーマンス判定で使用した【能力値】−6」点分だけ、【パフォーマンス値】が上昇!