

# メインフェイズにできること

## ドラマシンの手順

1. シーンプレイヤーは、シーン表を振る。
2. 登場人物や時制を選んで、シーンの演出を行う。
3. 回復判定・情報判定・感情判定のいずれか1つを選ぶ。
4. シーンプレイヤーが演出にふさわしい特技1つを選び、行為判定を行う。

判定に成功すると……

- 回復判定** 自分の【生命力】1点が変調一つを回復する。
- 情報判定** 好きなキャラクター一人を選ぶ。そのキャラクターの【居所】か【秘密】一つを獲得できる。
- 感情判定** 同じシーンに登場している好きなキャラクター一人を選ぶ。自分とそのキャラクターのプレイヤーは、互いに1D6を振り、お互いに対する【感情】をランダムに獲得する。すでに相手に対して何らかの【感情】を獲得している場合、新しく決まった【感情】に変更してもよい。

## 戦闘シンの手順

1. シーンプレイヤーは、戦場表を振り戦場を決定することができる。
2. プロット
3. 攻撃の処理
4. ラウンドの終了

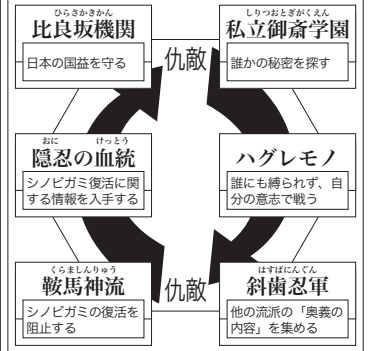
戦闘に勝利すると……

- 【感情】** 敗者一人を選ぶ。選んだキャラクターに対する好きな【感情】を獲得する。または、そのキャラクターに自分に対する好きな【感情】を獲得させる（【感情】を獲得するキャラクターが、対象に対してすでに何らかの【感情】を獲得していた場合、指定された【感情】に変更する。
- 【情報】** 敗者一人を選んで、そのキャラクターが持つ【居所】か【秘密】を獲得する。
- プライズ** 敗者一人を選んで、そのキャラクターが持っているプライズ一つを獲得する。

- ドラマシーン中、同じシーンにいるキャラクターと、自発的に忍具や【居所】、【奥義】の譲渡・交換を行ってもよい。
- 同じシーンにいるキャラクターが判定を行うとき、そのキャラクターに【感情】を持っていれば、その判定に感情修正をつけることができる（1サイクルに1度のみ）。



## 流派相関図



## 感情を持っている相手にできること

- 「情報共有」
- 「戦闘乱入」
- 「感情修正」

## ●シーン表

|    |   |
|----|---|
| 2  | 血の匂いがあたりに充満している。何者かの戦いがあった気配。いや？ まだ戦いは続いているのだろうか？ |
| 3  | これは……夢か？ もう終わったはずの過去。しかし、それを忘れることはできない。           |
| 4  | 眼下に広がる街並みを眺める。ここからなら街を一望できるが……。                   |
| 5  | 世界の終わりのような暗黒。暗闇の中、お前たちは密やかに囁く。                    |
| 6  | 優しい時間が過ぎていく。影の世界のことを忘れてしまいそうだ。                    |
| 7  | 清廉な気配が漂う森の中。鳥の囁りや、そよ風が樹々を通り過ぎる音が聞こえる。             |
| 8  | 凄まじい人混み。喧噪。影の世界のことを知らない無邪気な人々の手柄話や無駄話が騒がしい。       |
| 9  | 強い雨が降り出す。人々は、軒を求めて、大慌てで駆けだしていく。                   |
| 10 | 大きな風が吹き荒ぶ。髪の毛や衣服が大きく揺れる。何かが起こりそうな予感……             |
| 11 | 酔っぱらいの怒号。客引きたちの呼び声。女たちの嬌声。いつもの繁華街の一幕だが。           |
| 12 | 太陽の微笑みがあなたを包み込む。影の世界の住人には、あまりにまぶしすぎる。             |

## ●ファンブル表

|   |  |
|---|--|
| 1 | 何か調子がおかしい。そのサイクルの間、すべての行為判定にマイナス1の修正がつく。                           |
| 2 | しまった！好きな忍具を一つ失ってしまう。   |
| 3 | 情報が漏れる！あなた以外のキャラクターは、あなたの手持っている【秘密】か【居所】の中から、好きなものをそれぞれ一つ知ることができる。 |
| 4 | 油断した！術の制御に失敗し、好きな【生命力】を1点失う。                                       |
| 5 | 敵の陰謀か？ 罠にかかり、ランダムに選んだ変調一つを受ける。変調は、変調表で決定すること。                      |
| 6 | ふう。危ないところだった。特に何も起こらない。  |

## ●感情表

|   |                       |
|---|-----------------------|
| 1 | 共感 (プラス) / 不信 (マイナス)  |
| 2 | 友情 (プラス) / 怒り (マイナス)  |
| 3 | 愛情 (プラス) / 妬み (マイナス)  |
| 4 | 忠誠 (プラス) / 侮蔑 (マイナス)  |
| 5 | 憧憬 (プラス) / 劣等感 (マイナス) |
| 6 | 狂信 (プラス) / 殺意 (マイナス)  |

## ●変調表

|   |  |
|---|--|
| 1 | <b>故障</b> すべての忍具が使用不能になる。この効果は累積しない。各サイクルの終了時に、《絡繰術》で行為判定を行い、成功するとこの変調は無効化される。   |
| 2 | <b>マヒ</b> 修得している特技の中からランダムに一つを選び、その特技が使用不能になる。この効果は、修得している特技の数だけ累積する。各サイクルの終了時に、《身体操術》で行為判定を行い、成功するとこの変調はすべて無効化される。            |
| 3 | <b>重傷</b> 命中判定、情報判定、感情判定を行うたびに、接近戦ダメージを1点受ける。この効果は累積しない。各サイクルの終了時に、《生存術》で行為判定を行い、成功するとこの変調は無効化される。                             |
| 4 | <b>行方不明</b> メインフェイズ中、自分以外がシーンプレイヤーのシーンに登場することができなくなる。この効果は累積しない。各サイクルの終了時に、《経済力》で行為判定を行い、成功するとこの変調は無効化される。                     |
| 5 | <b>忘却</b> 修得している【感情】の中からランダムに一つを選び、その【感情】を持っていないものとして扱う。この効果は、修得している【感情】の数だけ累積する。各サイクルの終了時に、《記憶術》で行為判定を行い、成功するとこの変調はすべて無効化される。 |
| 6 | <b>呪い</b> 修得している忍法の中からランダムに一つを選び、その忍法を修得していないものとして扱う。この効果は、修得している忍法の数だけ累積する。各サイクルの終了時に、《呪術》で行為判定を行い、成功するとこの変調はすべて無効化される。       |