

# メインフェイズにできること

### ドラマシーンの手順

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】を1点回復する。

**情報判定** 好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの【居所】か【秘密】1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1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。

- 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）。

### 戦闘シーンの手順

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. 戦闘
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1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、好きな【感情】に変更してもよい）。

**【情報】** 敗者1人を選んで、そのキャラクターの【居所】か【秘密】を獲得する。

**プライズ** 敗者1人を選んで、そのキャラクターが持っているプライズ1つを獲得する。



## 戦国流派流儀

<b>伊賀者</b> 【使命】に忠実に、忍びとしいの責務を果たす。	<b>乱波</b> 敵対するものは容赦せずに倒す。
<b>甲賀者</b> 忍者をあざむかう者を倒す。	<b>突波</b> 主君や上忍の命令を守る。
<b>裏柳生</b> 徳川に仇なす者を倒す。	<b>維賀衆</b> 金を稼ぐ。
<b>根来衆</b> 奥義でとどめをさす。	<b>黒屋中組</b> 時間漂流者を捕獲、抹殺する。
<b>透波</b> 優秀な忍者になりそうなものをスカウトする。	<b>座頭衆</b> 有力な人脈を形成する。
<b>軒猿</b> 自分の奥義を知られないようにする。知られた者は倒す。	<b>鉢屋衆</b> 楽しい戦をする。

## 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」

## 戦国シーン表

2	炎上する山城。人々の悲鳴や怒号がこだましている。どうやら、敵対する武将による焼き討ちらしい。今ならば、あるいは……。
3	荒れ果てた村。カラスの不吉な鳴き声が聞こえてくる中で、やせ細った村人たちが、うつろな瞳でこちらを伺っている。
4	人気のない山道。ただ鳥の声だけが響いている。通りがかった人を襲うのには、好都合かもしれない。
5	渴いた骸の転がる合戦後。生き物の姿はなく、草の一本さえも生えていない。落ち武者たちの恨みがましい声が聞こえてきそうだ……。
6	不気味な気配漂う森の中。何か得体の知れぬものが潜んでいそうだ。
7	荒れ果てた廃寺。ネズミがかかさかさと這い回る本堂の中を、残された本尊が見下ろしている。
8	街道沿いの宿場町。戦から逃げてきたらしき町人や、商売の種を探す商人、目つきの鋭い武士などが行き交い、賑わっている。
9	城の天守閣のさらに上。強く吹く風が、雲を流していく。
10	館の天井裏。この下では今、何が行われているのか……。
11	合戦場に設けられた陣内。かがり火がたかれ、武者たちが酒宴を行っている。
12	戦のまっただ中にある合戦場。騎馬にまたがった鎧武者が駆け抜けていく。勝者となるのは、いずれの陣営だろうか。

## 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1つ失ってしまう。
3	情報が漏れる！このゲームであなたが獲得した【秘密】は、他のキャラクター全員の知るところとなる。
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？置にかかり、ランダムに選んだ変調1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)

## 戦国変調表

1 催眠	この変調を受けた者は、戦闘に参加したとき、戦闘開始時、もしくはこの変調を受けたときに【生命力】を1点減少しないと、その戦闘から自動的に脱落する。サイクルの終了時に、〈意気〉の判定を行い、成功するとこの効果は無効化される。
2 火逆磨	この変調を受けた者は、ファンブル値が1上昇し、ファンブルすると1点の接近戦ダメージを受ける。シーンの終了時に、この効果は無効化される。
3 猛毒	この変調を受けた者は、戦闘に参加したとき、ラウンドの終了時にサイコロを1個振る（このサイコロは「飢餓」時と共用する）。その目が奇数だったら、【生命力】を1点減少する。サイクルの終了時に、〈毒術〉の判定を行い、成功するとこの効果は無効化される。
4 飢餓	この変調を受けた者は、戦闘に参加したとき、ラウンドの終了時にサイコロを1個振る（このサイコロは「猛毒」時と共用する）。その目が偶数だったら、【生命力】を1点減少する。サイクルの終了時に、〈兵糧術〉の判定を行い、成功するとこの効果は無効化される。
5 残刃	この変調を受けた者は、回復判定や忍法、背景、忍具の効果によって【生命力】を回復できなくなる（変調を回復することはできる）。サイクルの終了時に、〈掃問術〉の判定を行い、成功するとこの効果は無効化される。
6 野望	この変調を受けた者は、命中判定にプラス1、それ以外のあらゆる行為判定にマイナス1の修正がつく。サイクルの終了時に、〈憑依術〉の判定を行い、成功するとこの効果は無効化される。