

メインフェイズでできること

ドラマシーンの手順

1. シーンのアトモスフィアをRoCで決定する
2. シーンの登場人物を決め、演出を行う
3. 情報収集・コネクションを結ぶ・アイテムを取得する・アグラメディテーション・カラテを練る のどれか一つを行う

それぞれの行動では……

情報収集

知りたい情報を一つ指定し、その情報を知ることができる。キャラクターの【秘密】を調べる場合、対象の特技の中からランダムに選んだ特技で判定を行う。
※情報収集に成功したキャラクターにコネクションを持っているキャラクターは、同じ特技で判定を行うことができ、成功すると同じ情報を知ることができる。

コネクションを結ぶ

コネクションを結びたいキャラクター(シーンに登場していなくても可)を一人指定し、任意の特技で判定を行い、成功すると相手に対しコネクションを得る。相手がシーンに登場しており、かつ希望する場合は、同様の判定を相手も行い、シーンプレイヤーにコネクションを得ることができる。

アイテムを取得する

好きな特技で判定を行い、成功すると好きなアイテムを一つ取得する。

アグラメディテーション

好きな特技で判定を行い、成功すると好きな分野を一つ選択し、その分野のコアダメージとシールドダメージを全て回復する。

カラテを練る

好きな特技で判定を行い、成功すると血中カラテを「ニンジャ回復力」と同じだけ取得する。

イクサシーンの手順

1. シーンプレイヤーは自由にシーンを演出する
2. イクサの相手を一人指定する
3. 戦闘
4. ラウンド終了

イクサに勝利すると……

情報を奪う

敗者一人が知っている情報一つを、強制的に知ることができる。

プライズを奪う

敗者が所持しているプライズ一つを強制的に奪うことができる。

イクサ時の特殊な処理

アンブッシュ

シーンプレイヤーが最初のラウンドで最初に手番を迎えた場合、その手番の判定は必ず成功する(プロット時やブロックの判定は行)。

途中参加

イクサに登場しているキャラクターにコネクションを持っている場合、プロット時にエントリーすることができる。そのラウンドでは血中カラテの回復は行わず、最初に手番を迎えた場合アンブッシュとなる。

ニンジャスレイヤーRPG

プレイサマリ

ウカツ表

- | | |
|----------|---|
| 1 インガオホー | 判定に使用した分野のシールド全てとコアにダメージを受ける。 |
| 2 コウボウエー | 任意の分野のシールドに1点のダメージを受ける。全てのシールドにダメージを受けている場合、任意のコアにダメージを受けランダムに変調を受ける。 |
| 3 異変 | |
| 4 ネズミ袋 | 次のラウンドのイニシアチブは1となる。イクサ時以外は何もなし。 |
| 5 カラテ漏れ | 血中カラテを2点失う。 |
| 6 その時だ！ | ……特に何も起こらない。 |

変調表

- | | |
|--------------|---|
| 1 ジリー・プアー | ラウンドの終了時に1点のダメージを受け |
| 2 アウト・オブ・アモー | あらゆる判定にマイナス1の修正を得る。 |
| 3 装備破損 | プロットをランダムにセットしなければならない。 |
| 4 重篤なダメージ | イニシアチブが4以下の場合、あらゆるウカツ値が4となる。 |
| 5 メンポ破損 | 血中カラテの最大値が3点減少する。その結果、血中カラテの現在値が最大値を超えた場合、現在値を最大値と同じ値にす |
| 6 精神の乱れ | 判定で1や6の目が出た時に、血中カラテが回復しない。 |