

# CHARACTER DATA

名前

\_\_\_\_\_

年齢 性別

流派 斜歯忍軍

階級 中忍

表の顔 信念

功績

人物欄				
人物名	居所	秘密	奥義	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+ -



## 特技リスト (特技分野の右に書いてある□は【生命力スロット】です)

	器術	体術	忍術	謀術	戦術	妖術
2	絡繰術	騎乗術	生存術	医術	兵糧術	異形化
3	火術	砲術	潜伏術	毒術	鳥獣術	召喚術
4	水術	手裏剣術	遁走術	民術	野戦術	死霊術
5	針術	手練	盗聴術	調査術	地の利	結界術
6	仕込み	身体操術	腹話術	詐術	意気	封術
7	衣装術	歩法	隠形術	対人術	用兵術	言霊術
8	縄術	走法	変装術	遊芸	記憶術	幻術
9	登術	飛術	香術	九ノ一の術	見敵術	瞳術
10	拷問術	骨法術	分身の術	傀儡の術	暗号術	千里眼の術
11	壊器術	刀術	隠蔽術	流言の術	伝達術	憑依術
12	掘削術	怪力	第六感	経済力	人脈	呪術

## 忍法リスト

忍法名	タイプ	指定特技	間合	コスト	エフェクト
接近戦攻撃	攻・サ・装	経済力	1	なし	接近戦。攻撃が成功すると、接近戦ダメージを1点与えることができる。
射撃戦攻撃	攻・サ・装	用兵術	2	なし	射撃戦。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
爆破	攻・サ・装	火術	1	1	射撃戦。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを2点与えることができる。
痛打	攻・サ・装	拷問術	なし	1	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その攻撃によるダメージを1点上昇することができる(集団戦の場合、「変調表」をさらに1回適用できる)。
魔界工学	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が行為判定を行って何かの特技で代用を行うとき、器術と妖術がつながっているものとして扱う。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

## 奥義の内容

奥義名

指定特技

エフェクト

奥義名

指定特技

エフェクト

## 忍具

兵糧丸 ×

いつでも使用できる。このアイテムを使用すると自分の【生命力】1点が変調1つを回復することができる。

神通丸 ×

自分が行為判定のサイコロを振ったときに使用できる。そのサイコロを振り直すことができる。

遁甲符 ×

自分以外の誰かが行為判定のサイコロを振ったときに使用できる。そのサイコロを振り直すことができる。