

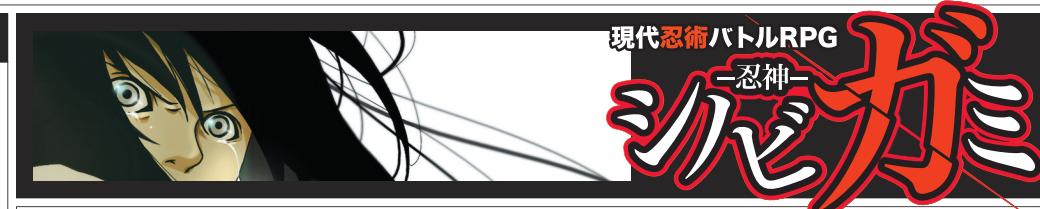
CHARACTER DATA

名前

| | |
|-----|-------|
| 名前 | |
| 年齢 | 性別 |
| 流派 | 隠忍の血統 |
| 階級 | 中忍 |
| 表の顔 | 信念 |
| 功績 | |

人物欄

| 人物名 | 居所 | 秘密 | 奥義 | |
|-----|----|----|----|-----|
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |
| | | | | + - |



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)

| | きじゅつ 器術 | たいじゅつ 体術 | にんじゅつ 忍術 | ぼうじゅつ 謀術 | せんじゅつ 戦術 | ようじゅつ 妖術 |
|----|----------------|-------------------|---------------------|----------------------|------------------|-----------------------|
| 2 | からくりじゅつ 絡繹術 | きじょうじゅつ 騎乗術 | せいぞんじゅつ 生存術 | いじゅつ 医術 | ひょうろうじゅつ 兵糧術 | いぎょうか 異形化 |
| 3 | かじゅつ 火術 | ほじゅつ 砲術 | せんぶくじゅつ 潜伏術 | どくじゅつ 毒術 | ちょうじゅくじゅつ 鳥獣術 | しょうかじゅつ 召喚術 |
| 4 | すいじゅつ 水術 | しゅりけんじゅつ 手裏剣術 | とんそうじゅつ 遁走術 | みんじゅつ 罠術 | やせんじゅつ 野戦術 | しりょうじゅつ 死靈術 |
| 5 | しんじゅつ 針術 | しゅれん 手練 | とうちょうじゅつ 盜聴術 | ちょうざじゅつ 調査術 | ちり 地の利 | けいかいじゅつ 結界術 |
| 6 | じこ 仕込み | しんたいそうじゅつ 身体操術 | ふくわじゅつ 腹話術 | さじゅつ 詐術 | いき 意気 | ふうじゅつ 封術 |
| 7 | いしょうじゅつ 衣装術 | ほほう 歩法 | おんぞうじゅつ 陰形術 | たいじんじゅつ 対人術 | ようへいじゅつ 用兵術 | ことだまじゅつ 言霊術 |
| 8 | じょうじゅつ 縄術 | そっぽう 走法 | へんそうじゅつ 変装術 | ゆうげい 遊芸 | きおくじゅつ 記憶術 | げんじゅつ 幻術 |
| 9 | とうじゅつ 登術 | ひじゅつ 飛術 | ごじゅつ 香術 | くのいち 九ノ一の術 | けんてきじゅつ 見敵術 | どうじゅつ 瞳術 |
| 10 | ごうもんじゅつ 拷問術 | こっぽうじゅつ 骨法術 | ぶんしん じゅつ 分身の術 | ぐくつ じゅつ 傀儡の術 | あんごうじゅつ 暗号術 | せんりがん じゅつ 千里眼の術 |
| 11 | かいじゅつ 壊器術 | とじゅつ 刀術 | いんぺいじゅつ 隠蔽術 | りゅうげん じゅつ 流言の術 | でんたつけじゅつ 伝達術 | ひょいじゅつ 憑依術 |
| 12 | くさくじゅつ 掘削術 | かいいき 怪力 | だいろっかん 第六感 | いはざいよく 経済力 | じんみやく 人脉 | じのじゅつ 呪術 |

| 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 | 封術 | 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。 |
| 流星雨 | 攻・サ・装 | 召喚術 | 3 | 3 | 射撃戦。間合内にいるキャラクター全員を目標にする。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。 |
| 痛打 | 攻・サ・装 | 登術 | 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)。 |
| 頑健 | 攻・サ・装 | なし | なし | なし | 追加の生命スロットを2つ獲得する。ダメージを受けたとき、このスロットから優先的に減少させる。 |
| 返し技 | 攻・サ・装 | 罠術 | 2 | 2 | 自分が回避判定に成功したときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターが、この忍法の間合内にいて、指定特技の判定に成功すると、射撃戦ダメージを1点与えることができる。 |
| | 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。