

CHARACTER DATA

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	
	<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"/>	+ -
	<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)

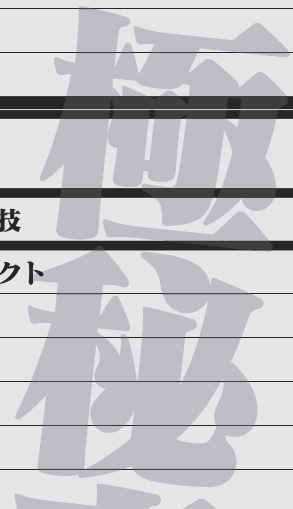
	器術	体術	忍術	謀術	戦術	妖術
2	絡繰術	騎乗術	生存術	医術	兵糧術	異形化
3	火術	砲術	潜伏術	毒術	鳥獣術	召喚術
4	水術	手裏剣術	遁走術	畏術	野戦術	死霊術
5	針術	手練	盗聴術	調査術	地の利	結界術
6	仕込み	身体操術	腹話術	詐術	意気	封術
7	衣装術	歩法	隠形術	対人術	用兵術	言霊術
8	縄術	走法	変装術	遊芸	記憶術	幻術
9	登術	飛術	香術	九ノ一の術	見敵術	瞳術
10	拷問術	骨法術	分身の術	傀儡の術	暗号術	千里眼の術
11	壊器術	刀術	隠蔽術	流言の術	伝達術	憑依術
12	掘削術	怪力	第六感	経済力	人脈	呪術

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	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	畏術	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おいて、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				
	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。	