

# CHARACTER DATA

名前

年齢	性別
流派 私立御齋学園	
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"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1



## 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	野戦術	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。
連撃	攻・(サ)・装	なし	なし	2	自分の攻撃が回避されたときに使用できる。もう一度攻撃を行うことができる。
誘導	攻・(サ)・装	走法	なし	2	ラウンドの終了時に使用できる。指定特技の判定に成功したら、戦場を好きな場所に変更することができる。同じラウンドに2人以上、【誘導】を行った者がいた場合、【誘導】の判定の2D6の目が高い方が優先される。
戦場の極意	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき特定の戦場を1種類選ぶ。その戦場で戦う場合、あらゆる行為判定に+1の修正を受ける。また、その戦場の特殊効果を無視できる。
電撃作戦	攻・(サ)・装	伝達術	なし	なし	自分がシーンプレイヤー時のドラマシーンに誰かの「居所」を入手したとき使用できる。「居所」を入手したキャラクターと戦闘シーンに入ることができる。
	攻・サ・装				

## 奥義の内容

奥義名

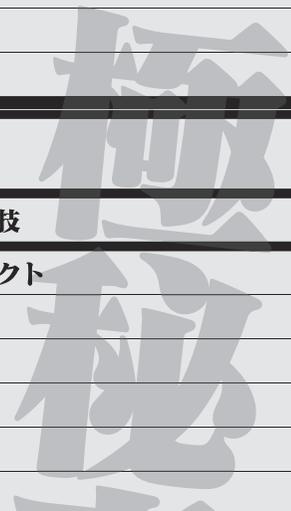
指定特技

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。