

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



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				
	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。