

名前



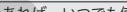
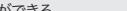
年齢		性別
流派	長耳	
階級	中忍	信念
流儀	故郷である異界へ帰還する	
表の顔		
功績		
背景		

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	ねむじゅつ 忍術	ぼうじゅつ 謀術	せむじゅつ 戦術	ようじゅつ 妖術					
2 からくりじゅつ 絡繆術	きょうじゅつ 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 火砲術	はうじゅつ 砲術	せんくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちょうじゅうじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 召喚術						
4 すいじゅつ 水手裏剣術	しゆりけんじゅつ 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 針手術	しゆれん 手練	とうちょうじゅつ 監査術	ちょうさじゅつ 調査術	ちのり 地の利	けっかくじゅつ 結界術						
6 しこ 仕込み	しんたいそうじゅつ 身体操術	ふくわ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封術						
7 いじょうじゅつ 歩歩術	ははう 歩法	おんぎょじゅつ 隠形術	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 縄走術	そはうはう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうげい芸 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	ばんじゅつ 幻術						
9 とじゅつ 登登術	ひじゆつ 登術	こうじゅつ 香草	くのいちじゅつ 九ノ一の術	けんできじゅつ 見敵	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	くぐつじゅつ 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 かいきじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゅうわんじゅつ 流言の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょううじゅつ 憑依術						
12 くっさくじゅつ 掘削術	かいろりき 怪力	だいりうかん 第六感	けいざいりょく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 呪術						

忍法リスト					
忍法名	タイプ	間合	コスト	指定特技	効果
接近戦攻撃	攻・サ・装	1	なし	憑依術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点与えることができる。
魔精	攻・サ・装	2	2	召喚術	集団戦。攻撃が成功すると、自分が修得している「魔」のつく忍法の数と同じ値の集団戦ダメージ（最大3点）を目標に与えるか、目標に「故障」の変調を与えることができる。
魔界転生	攻・サ・装	なし	5	憑依術	戦闘中、攻撃の代わりに使用できる。自分の【生命力】を1点消費して、指定特技の判定に成功すると、自分をシングルレイヤーとして、一度だけドラマシーンを行うことができる。ただし、時制は過去のシーンとなる（過去のシーンとして扱われるのは演出上のみ。そのほかゲーム的な処理は通常通り行う）。ドラマシーンが終了すると、通常の戦闘が再開される。この忍法は、一回の戦闘では一度しか使用できない。
恩恵	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が「遁甲符」を使うときに使用できる。サイコロを振り直すとき、その判定にプラス1かマイナス1の修正をつけることができる。
魔冠	攻・サ・装	なし	2	衣装術	自分の攻撃で集団戦ダメージを与えたときに使用できる。その集団戦ダメージを射撃戦ダメージに変更することができます。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

 奥義名 1
指定特技
効果

奥義名 2
指定特技
効果

	兵糧丸 ×	
自分の【生命力】が1点以上あれば、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せることができる。		