

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢性別

流派世界忍者連合

階級中忍信念

流儀自分たちの実力を忍びの世に喧伝する

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)

	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	罌術	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	間合	コスト	指定特技	効果
接近戦攻撃	攻・サ・装	1	なし	歩法	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。
ご当地戦法	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の流派以外の流派忍法の攻撃忍法を特例修得できるようになる(秘伝忍法は除く)。その忍法の指定特技は、あなたが選んだ好きな特技になるが、コストは1上昇する(コストが「なし」のものは1になる)。 【春雷】を特例修得。
戦装束	攻・サ・装	なし	なし	なし	セッション開始時、特殊忍具「装甲」を一個獲得する。この忍具は、自分の【生命力】が減少(消費は除く)したときに使用できる。その【生命力】の減少を1点軽減する。「装甲」は使用すると消費される。この特殊忍具も、通常の忍具同様、ドラマシーンで他のキャラクターに渡すことができ、セッション終了時にすべて無くなる。
応報	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、そのラウンド中に自分の【生命力】を1点以上減少させた相手を目標にして攻撃を行う場合、その攻撃によるダメージを1点上昇する。この効果によって上昇するダメージは、各攻撃忍法の最初に書いているもののみである。
春雷	攻・サ・装	1	3	怪力	接近戦。命中判定が成功すると、さらに修得している別の特技で判定を一回行う。両方の判定に成功すると、使用者はこの忍法の指定特技が、その判定に使用した特技が好きな方を選ぶ(いずれかの判定に失敗すると、命中判定に失敗したものとして扱う)。目標はその特技で回避判定を行わなければならない。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを2点与えることができる。
	攻・サ・装				

奥義の内容

奥義名1	奥義名2
指定特技	指定特技
効果	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点か変調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。