

名前

人物欄

人物名 居所 秘密 奥義 感情

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |
| □ | □ | □ | + |

Naru Battle Rule Setting Guide



| | |
|-----|--------|
| 年齢 | 性別 |
| 流派 | 凶尾 |
| 階級 | 中忍 |
| 信念 | |
| 流儀 | 気高く生きる |
| 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 | からくりじゅつ 絡縛術 | 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 | ひろうじゅつ 兵糧術 | いぎょうか 異形化 |
| 3 | かじゅつ 火術 | はうじゅつ 砲術 | せんぶくじゅつ 潜伏術 | どくじゅつ 毒術 | ちょうじゅうじゅつ 鳥獣術 | しょかんじゅつ 召喚術 |
| 4 | すいじゅつ 水術 | しゆりげんじゅつ 手裏剣術 | とんそうじゅつ 遁走術 | みんじゅつ 罠 | やせんじゅつ 野戦術 | しりょうじゅつ 死霊術 |
| 5 | しんじゅつ 針術 | しゆれん 手練 | とうちょうじゅつ 盜聴術 | ちょうさじゅつ 調査術 | ちり 地の利 | けっかくじゅつ 結界術 |
| 6 | しこ込み 仕込み | しんたいそうじゅつ 身体操術 | ふくわじゅつ 腹話術 | さじゅつ 詐 | いき 意氣 | ふうじゅつ 封じ術 |
| 7 | いしょうじゅつ 衣装術 | ははう法 歩法 | おんぎょうじゅつ 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 | そらはう 走法 | へんそうじゅつ 変装術 | ゆうげい 遊芸 | きおかくじゅつ 記憶術 | げんじゅつ 幻術 |
| 9 | じゅつ 登術 | ひじゅつ 飛行術 | うじゅつ 香術 | くのいかじゅつ 九ノ一の術 | けんてきじゅつ 見敵術 | どうじゅつ 瞳術 |
| 10 | こうらんじゅつ 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 | あんこうじゅつ 暗号術 | せりがんじゅつ 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 | りゆうげんじゅつ 流言の術 | でんたつじゅつ 伝達術 | ひょういじゅつ 憑依術 |
| 12 | くっさくじゅつ 掘削術 | かいりき 怪力 | だいろうかん 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 | 香術 | 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。 |
| 大咬 | 攻・サ・装 | 0 | 1 | 兵糧術 | 接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点と「故障」の変調を与えることができる。 |
| 獸化 | 攻・サ・装 | なし | 3 | 異形化 | 戦闘中、自分の手番に使用できる。自分を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、接近戦ダメージを1点与えることができるようになる。この効果は累積しない。 |
| 究鼻 | 攻・サ・装 | なし | 1 | 香術 | プロット忍法。「プロット」時、全員のプロットが決定しており、かつ、それらが公開される前に使用できる。自分が【居所】を獲得しているキャラクターの中から目標を一人選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標は、こっそりとこの忍法の使用者だけに目標がプロットしているサイコロの目をすべて教える。その後、この忍法の使用者は自分のプロットを変更することができる（【奈落】や【道返】のような「自分のプロットとは別にプロットしているサイコロの目は、教えたり、変更したりできない」）。この効果は一回の戦闘に二度までしか使用できない。 |
| 眉見 | 攻・サ・装 | なし | 1 | 幻術 | 自分以外の誰かが判定に成功したときに使用できる。判定に成功したキャラクター一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、判定のサイコロを一回振り直すことができる。振り直した結果、目標がその判定に失敗すると、目標の【居所】を獲得するか、目標に集団戦ダメージを1点与えることができる。この忍法は自分がシーンに登場してなくても使用できる。この忍法は、同じセッション中に一度でも使用した相手には二度と効果をもたらさない。 |

| | | | |
|-------|------|------|--|
| 奥義の内容 | 奥義名1 | 奥義名2 | 忍具 |
| | 指定特技 | 指定特技 | 神通丸 × |
| | 効果 | 効果 | 遁甲符 × |
| | | | 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 × |
| | | | 自分が他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させることができる。 |