



名前

人物欄		
人物名	居所 秘密 奥義	感情
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□

年齢 性別

流派 斜歯忍軍

階級 中忍 信念

流儀 他の流派の「奥義の内容」を集める

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【生命カスロット】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	畏術	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	意気	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。
水霊	攻・サ・装	2	なし	水術	射撃戦。攻撃が成功すると、目標に射撃戦ダメージを1点与えることができる。もし、自分が「水中」の戦場で戦っているなら、さらに接近戦ダメージを1点与えることができる。
忍法兵器	攻・サ・装	なし	3	仕込み	自分が射撃戦の攻撃忍法を使った命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その攻撃が成功したとき追加で「重傷」の変調を与えることができる。
連操	攻・サ・装	なし	1	仕込み	斜歯忍軍の流派忍法（攻撃忍法。下位流派のものは含まない）を使った自分の攻撃に対し、回避判定が成功したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、もう一度同じ攻撃忍法を使って回避判定に成功した相手を目標にして攻撃を行うことができる（追加の攻撃もコストは発生する）。このとき、その攻撃に対する回避判定にマイナス1の修正がつき、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あるもののみである。この忍法は、中忍以上でないと修得できない。
一夜城	攻・サ・装	なし	3	登術	戦闘中、自分の手番に使用できる。そのシーンを選択する。指定特技の判定に成功すると、戦場を「水中」か「高所」のいずれかに変更する。自分が集団戦の攻撃忍法による攻撃が成功したとき、追加で接近戦ダメージを1点与えることができる。この効果は、その戦闘が終了するか、戦場が別のものに変更するまで持続する。追加で接近戦ダメージを与える効果は累積しない。
	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させることができる。

忍法内容