

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

斜齒忍軍

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	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	封術	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。
重波	攻・サ・装	2	2	壊器術	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。この忍法の命中判定に成功していた場合、そのラウンドの間、目標はサポート忍法の指定特技の判定にマイナス1の修正がつく。そのサポート忍法に、【生命力】の減少を軽減する効果や、【生命力】を回復する効果が含まれていた場合、さらにマイナス2の修正がつく。
飛筒	攻・サ・装	なし	2	飛術	戦闘中、自分の手番に使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、自分が行う命中判定と回避判定にプラス1の修正がつき、攻撃が成功すると追加で射撃戦ダメージを1点与えることができる。また、そのラウンドの間、自分は「高所」の特殊効果を見逃すことができる。
義装	攻・サ・装	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを1点獲得する。そして、この忍法を修得したとき、《騎乗術》、《歩法》、《怪力》、《調査術》、《九ノ一の術》、《記憶術》の中から好きな特技一つを修得する。ドラマシーン中に、その特技が指定特技の判定を行った場合、その判定にプラス1の修正がつく。自分の追加の【生命力】がなくなっている間、この忍法の効果で修得した特技は未修得の状態になる。
鉄神	攻・サ・装	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを1点獲得する。また、自分が攻撃を行うとき、その攻撃忍法の指定特技を《騎乗術》に変更して、命中判定を行うことができる。指定特技を《騎乗術》に変更した場合、命中判定のスペシャル値が1減少する。また、その攻撃のダメージによる【生命力】の減少を【絶対防御】で軽減したとき、その減少する値を1点以下にすることはできない。攻撃の処理が終了すると、その攻撃忍法の指定特技は、元々のものに戻る。

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点を変調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。