

名前



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【生命力スロット】です)									
		きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ	きじゅつ
2	きじゅつ 器術	かくらくりじゅつ 絡縛術	かじょうじゅつ 騎乗術	せいざんじゅつ 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	かじゅつ 砲術	かうじゅつ 潜伏術	せんぶくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちょうこうじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 喰喰術				
4	すいじゅつ 水	しゅいじゅつ 手裏剣術	しゅりけんじゅつ 手裏剣術	さんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罠術	やせんじゅつ 野戦術	しおうじゅつ 死靈術				
5	しんじゅつ 針	しゆれん 手術	しゆれん 監査術	とうようじゅつ 監査術	ちようさじゅつ 調査術	ちぢのり 地の利	けかいじゅつ 境界術				
6	しこみ 仕込み	しこみ 身体操術	ふくわじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封	ふうじゅつ 術				
7	いじゅつ 衣	ほはう 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	ことだまじゅつ 術				
8	じょうじゅつ 縄	そはう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうあげ 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	ばんじゅつ 幻	ばんじゅつ 術				
9	とじゅつ 登飛	ひじゅつ 飛術	こうじゅつ 香術	くのいち 九ノ一の術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 盾	どうじゅつ 盾術				
10	こうもんじゅつ 拷問術	こっぽじゅつ 骨法術	ぶんしん 分身の術	くぐつ 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	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 隠匿術	りゅうげいじゅつ 流言の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょうじゅつ 憑依術	ひょうじゅつ 憑依術				
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいた 怪力	だいろうかん 第六感	けいさいりょく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 呪術	じゅじゅつ 呪術				

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	傀儡の術	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。
機震刀	攻・サ・装	1	2	絡縛術	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。その後、自分の好きな忍具か特殊忍具を一つ消費すると、目標の修得している装備忍法の中からランダムに一つを選び、未修得の状態にする。装備忍法を未修得にする効果は、その戦闘が終了するまで持続し、累積しない。
複製体	攻・サ・装	なし	1	医術	自分がシンプレイヤーのドラマシーンに使用できる。「生命力」を1点消費して、エネミーの下忍カゲリの中から脅威度1のエネミー一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に自分の修得している忍法一種（【複製体】は除く）を特例修得させ、目標を自分の「従者」として使用できるようになる。ただし、その従者は【生命力】が0点になると死する。また、その従者を使用できる間、この忍法は使用できなくなる。
魔界工学	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が行為判定を行うときに何かの特技で代用を行う場合、「器術」の分野と「妖術」の分野がつながっているものとして扱う。例えば、ギャップがうめられているなら《封術》を《仕込み》で代用すると、目標値は6になる。
保守	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、ラウンドの終了時に何らかの変調を受けていた場合、変調ごとに設定された各サイクルの終了時に行う各判定に挑戦できる。その判定に成功すると、その変調を無効化できる。「火達磨」を受けていた場合、ラウンドの終了時に自動的に無効化できる。
	攻・サ・装				



奥義名 1	奥義名 2	奥義名 3
指定特技	指定特技	指定特技
効果	効果	効果