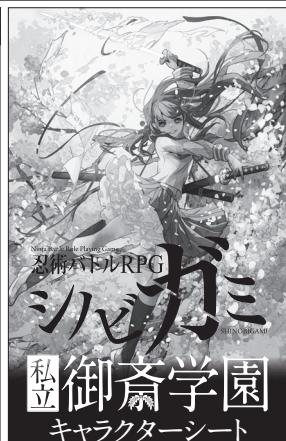


名前



年齢		性別
流派	私立御斎学園	
階級	中忍	信念
流儀	誰かの秘密を探す	
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 器器	たいじゅつ 体体	にんじゅつ 忍忍	ぼうじゅつ 謀謀	せんじゅつ 戦戦	ようじゅつ 妖妖					
2 からくじゅつ 絡繩術	きじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひょううらじゅつ 兵糧術	いぎょううら 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	しょうかんじゅつ 召喚術						
4 すいじゅつ 水術	しゆりげんじゅつ 手裏剣術	しんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罠術	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死靈術						
5 しんじゅつ 針術	しゆれん 練習	とうちょうじゅつ 盜賊術	ちょうさじゅつ 調査術	ちのり 地の利	けっかいじゅつ 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 詐術	いき 意氣	ふうじゅつ 封術						
7 いじょうじゅつ 衣装術	ほほう 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	そうはう 走法	へんそじゅつ 変装術	ゆうげい 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術						
9 じゅつ 登攀術	ひじゆつ 攀術	こうじゅつ 香草術	くのいちじゅつ 九ノ一の術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術						
10 こうもんじゅつ 拷問術	こっぽうじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 身の術	くぐれじゅつ 傀儡の術	あんこうじゅつ 暗号術	せんりがじゅつ 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	りゅうげんじゅつ 流言術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょういじゅつ 憑依術						
12 くつきじゅつ 掘削術	かいたりき 怪力	だいいろっかん 第六感	けいざいりょく 経済力	じんみやく 筋脈	じきじゅつ 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	針術	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。
□牙攻	攻・サ・装	1	2	鳥獣術	集団戦。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージ1点を与えることができる。戦場が「雑踏」だった場合、さらに接近戦ダメージ1点を与える。
□誘導	攻・サ・装	なし	2	走法	ラウンドの終了時に使用できる。指定特技の判定に成功したら、戦場を好きな場所に変更することができる。同じラウンドに二人以上【誘導】を行った者がいた場合、【誘導】の判定の達成値が高い方が優先される（同達成値が二人以上いる場合、効果は発生しない）。また、「極地」に変更した場合、すぐに「極地」の効果は発生する。
□共闘	攻・サ・装	なし	2	意気	自分に対してプラスの【感情】を持っているキャラクターが命中判定を行う直前に使用できる。命中判定を行う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、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。この効果は累積しない。
□戦場の極意	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき「戦場表」の中から戦場を一つ選ぶ。その戦場で戦う場合、自分はあらゆる行為判定にプラス1の修正を受ける。また、その戦場の特殊効果を無視できる。
□	攻・サ・装				
□	攻・サ・装				

卷之六

 奥義の内容	奥義名	<input type="checkbox"/>
	指定特技	
	効果	<hr/> <hr/>

ペルソナの内容	
偽裝	
真実	
効果	

 忍具	<p>兵糧丸 × </p> <p>自分の【生命力】が1点以上あれば、いつもでも使用できる。このアイテムを使用すると自分の【生命力】1点が変調1つを回復することができる。</p> <p>神通丸 × </p> <p>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。</p> <p>遁甲符 × </p> <p>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。</p>
--	---