

真名
出展

宝具リスト

宝具1	名称	効果		
	エフェクト			
	指定特技	弱点		
	強み	ランク	種別	
	弱み	レンジ	最大補足	
宝具2	名称	効果		
	エフェクト			
	指定特技	弱点		
	強み	ランク	種別	
	弱み	レンジ	最大補足	
宝具3	名称	効果		
	エフェクト			
	指定特技	弱点		
	強み	ランク	種別	
	弱み	レンジ	最大補足	
宝具4	名称	効果		
	エフェクト			
	指定特技	弱点		
	強み	ランク	種別	
	弱み	レンジ	最大補足	

忍具リスト

通常忍具		特殊忍具	
兵糧丸 ×	□□□□□□□□□□	×	□□□□□□□□□□
自分の【生命力】か【魔力】を1点回復するか、変調一つを回復する。			
神通丸 ×	□□□□□□□□□□	×	□□□□□□□□□□
自分が振った行為判定のサイコロを振り直す。			
遁甲符 ×	□□□□□□□□□□	×	□□□□□□□□□□
自分以外が振った行為判定のサイコロを振り直させる。			

変調表

通常変調表			戦国変調表		
1	<input type="checkbox"/> 故障	忍具が使用不能 絡繰術	<input type="checkbox"/> 催眠	【生命力】1点を支払わないと脱落 意気	
2	<input type="checkbox"/> マヒ	ランダム特技一つが使用不能 身体操術	<input type="checkbox"/> 火達磨	ファンブル時接近戦1点 シーン終了	
3	<input type="checkbox"/> 重傷	命中、情報、感情判定時接近戦1点 生存術	<input type="checkbox"/> 猛毒	ラウンド終了時に1D振り奇数なら接近戦1点 毒術	
4	<input type="checkbox"/> 行方不明	自分以外のシーンに登場不能 経済力	<input type="checkbox"/> 飢餓	ラウンド終了時に1D振り偶数なら接近戦1点 兵糧術	
5	<input type="checkbox"/> 忘却	ランダム感情一つが使用不能 記憶術	<input type="checkbox"/> 残刃	回復判定や忍具で【生命力】が回復不可 拷問術	
6	<input type="checkbox"/> 呪い	ランダム忍法一つが使用不能 呪術	<input type="checkbox"/> 野望	命中判定+1、その他判定に-1の修正 憑依術	

個別ルール、メモなど

Blank area for individual rules and notes.

非公開忍術リスト

忍法名	タイプ	指定特技	間合	コスト	エフェクト