名前	

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情	
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −

年齢		性別	
流派	No.9		
階級	中忍	信念	
流儀	再び「忍びの世」と関わる動機を探す		
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）

	器術（きじゅつ）■	体術（たいじゅつ）■	忍術（にんじゅつ）■	謀術（ぼうじゅつ）■	戦術（せんじゅつ）■	妖術（ようじゅつ）■
2	絡繰術（からくりじゅつ）	騎乗術（きじょうじゅつ）	生存術（せいぞんじゅつ）	医術（いじゅつ）	兵糧術（ひょうろうじゅつ）	異形化（いぎょうか）
3	火術（かじゅつ）	砲術（ほうじゅつ）	潜伏術（せんぷくじゅつ）	毒術（どくじゅつ）	鳥獣術（ちょうじゅうじゅつ）	召喚術（しょうかんじゅつ）
4	水術（すいじゅつ）	手裏剣術（しゅりけんじゅつ）	遁走術（とんそうじゅつ）	罠術（みんじゅつ）	野戦術（やせんじゅつ）	死霊術（しりょうじゅつ）
5	針術（しんじゅつ）	手練（しゅれん）	盗聴術（とうちょうじゅつ）	調査術（ちょうさじゅつ）	地の利（ちのり）	結界術（けっかいじゅつ）
6	仕込み（しこみ）	身体操術（しんたいそうじゅつ）	腹話術（ふくわじゅつ）	詐術（さじゅつ）	意気（いき）	封術（ふうじゅつ）
7	衣装術（いしょうじゅつ）	歩法（ほほう）	隠形術（おんぎょうじゅつ）	対人術（たいじんじゅつ）	用兵術（ようへいじゅつ）	言霊術（ことだまじゅつ）
8	縄術（じょうじゅつ）	走法（そうほう）	変装術（へんそうじゅつ）	遊芸（ゆうげい）	記憶術（きおくじゅつ）	幻術（げんじゅつ）
9	登術（とじゅつ）	飛術（ひじゅつ）	香術（こうじゅつ）	九ノ一の術（くのいちじゅつ）	見敵術（けんてきじゅつ）	瞳術（どうじゅつ）
10	拷問術（ごうもんじゅつ）	骨法術（こっぽうじゅつ）	分身の術（ぶんしんじゅつ）	傀儡の術（くぐつじゅつ）	暗号術（あんごうじゅつ）	千里眼の術（せんりがんじゅつ）
11	壊器術（かいきじゅつ）	刀術（とうじゅつ）	隠蔽術（いんぺいじゅつ）	流言の術（りゅうげんじゅつ）	伝達術（でんたつじゅつ）	憑依術（ひょういじゅつ）
12	掘削術（くっさくじゅつ）	怪力（かいりき）	第六感（だいろっかん）	経済力（けいざいりょく）	人脈（じんみゃく）	呪術（じゅじゅつ）

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	香術	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。
隠牙	(攻)・サ・装	1	1	生存術	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。ダメージを与えたとき、自分の【生命力】が 2 点以下だった場合、さらに追加で射撃戦ダメージを 1 点与える。
往生際	攻・(サ)・装	なし	1	なし	自分が判定を行うときに使用できる。その判定に減少している【生命力】の半分の値と同じだけプラスの修正がつく（端数切り捨て）。この効果は一回のセッションに二度まで使用できる。
宿世	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	この忍法を修得したときに、ハグレモノ以外の好きな上位流派一つを選ぶ。その流派のキャラクター、もしくは、その流派の下位流派のキャラクターの攻撃に対して行う回避判定と、そのキャラクターが使用した奥義に対して行う奥義破り判定にプラス 1 の修正がつく。鞍馬神流を選択。
昔日	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	この忍法を修得したときに、自分の流派以外の好きな流派忍法一種を選び、その中から攻撃忍法かサポート忍法を二種選ぶ（秘伝忍法と妖魔忍法は除く）。自分の【生命力】が 2 点以下になると、その忍法を使用できる。鞍馬神流、【神槍】、【陽炎】を選択。
神槍	(攻)・サ・装	3	1	手裏剣術	射撃戦。この攻撃は、自分とのプロット値の差が 0 や 1 のキャラクターを目標に選ぶことはできない。攻撃が成功すると、目標に射撃戦ダメージを 2 点与えることができる。
陽炎	攻・(サ)・装	なし	1	刀術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功したら、その攻撃の回避判定にマイナス 2 の修正がつく。
	攻・サ・装				

ココデオレ

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

忍具

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。