

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢性別

流派影絵座

階級中忍信念

流儀誰にも縛られず、自分の意志で戦う

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	罌術	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	憑依の術
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	異形化	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。
影分身	攻・サ・装	なし	1	分身の術	「プロット」時、自分のプロットを行う前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、二つのサイコロを使ってプロットできる。プロットを公開したタイミングで、どちらのサイコロの目を自分のプロット値にするか決定すること。
影写	攻・サ・装	1	2	幻術	戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。この忍法の間合内にいる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、目標のいるプロット値に、エネミーの下忍力デゴリ「傭兵」(p46)一人を呼び出し、従者として使用できる(すでにそのプロット値の処理が終了している場合、そのラウンドに呼び出したエネミーは攻撃できない)。この効果によって従者となったエネミーは、目標が修得している忍法(【影写】は除く)の中から、この忍法の使用者が選んだ一種を特例修得している。この効果は、忍法の使用者が目標が脱落するか、その戦闘が終了するまで持続する。この効果は累積しない。この効果は、一回のセッションに、自分が修得している名前に「影」のついている忍法の数と同じ回数まで使用できる。
影舞台	攻・サ・装	なし	2	遊芸	そのラウンドの間、一度も自分が攻撃や奥義の目標になっていない場合、自分の手番に使用できる。指定特技の判定に成功すると、戦場を好きな場所に変更する。また、戦闘に参加しているキャラクターは全員、攻撃が成功すると、さらに追加で集団戦ダメージを1点与えることができるようになる。この効果は、戦場が別の場所に変わるか、戦闘が終了するまで持続する。
影縛	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、自分と同じプロット値にいる自分以外のキャラクターは、あらゆる判定にマイナス1の修正がつき、コスト「なし」のサポート忍法を使用できなくなる。
	攻・サ・装				

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すことができる。