



名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情

年齢	性別	
流派	谷眼流	
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	瞳術	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。
差眼	攻・サ・装	2	1	千里眼の術	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、目標に射撃ダメージ1点と接近戦ダメージ1点を与えることができる。
禁眼	攻・サ・装	1	3	瞳術	戦闘中、自分の手番に使用できる。この忍法の間合内にいるキャラクターの中から、自分が獲得している【奥義】の【情報】の中から一つを選び、その奥義を修得している者一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標はその奥義を使用するとき、その奥義の指定特技の判定を行い、それに成功しないと効果を発揮できなくなる。この効果は、この忍法の使用者が脱落するか、その戦闘が終了するまで持続する。この効果は、目標が修得している奥義の数まで累積する。
忍法複写・略式	攻・サ・装	なし	2	変装術	自分が自分以外の誰かが使う忍法の目標になったときに使用できる(妖魔法忍法は除く)。指定特技の判定に成功すると、その忍法を複写できる。忍法を複写すると、そのセッションの間、複写した忍法を一度だけ使用できるようになる。この効果は累積しない(すでに何かの忍法を複写した状態で、新たに別の忍法を複写すると、以前に複写した忍法は使用できなくなる)。
拡視器	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が《瞳術》か《千里眼の術》を指定特技とした攻撃忍法とサポート忍法の間合を2上昇する(間合が「なし」のものには効果が無い)。
	攻・サ・装				

キャラクター

奥義の内容

奥義名 1
指定特技
効果

奥義名 2
指定特技
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。	