

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

指矩班

階級

中忍

信念

流儀

他の流派の「奥義の内容」を集める

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	畏術	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	拷問術	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。
問答	攻・サ・装	なし	2	対人術	自分が【奥義】の【情報】を持っているキャラクターが判定を行うとき、サイコロを振る直前に使用できる。判定を行うキャラクター一人を目標を選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その判定のファンブル値を1上昇する。目標が、その判定に失敗した場合、集団戦ダメージ1点を与える。目標が、その判定にファンブルした場合、さらに追加で射撃戦ダメージ1点を与える。
爪穿	攻・サ・装	なし	1	針術	誰かが奥義を使用したとき、その奥義の奥義破り判定に成功すると使用できる。奥義の使用者を目標を選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に接近戦ダメージを1点与えることができる。
博識	攻・サ・装	なし	なし	なし	奥義の効果の中から好きなものを二種類選ぶ。その種類の奥義が使用されたときに自分が奥義破り判定を行う場合、プラス2の修正がつく。ただし、この忍法を二つ以上修得している場合、二つ目からは、奥義の種類は一種類しか選ぶことができない。
忍法学	攻・サ・装	なし	なし	なし	装備忍法の【博識】(基本 p84) の効果で得る奥義破り判定への修正が、プラス2からプラス4になる。
	攻・サ・装				
	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

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。