

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

御釘衆

階級

中忍

信念

流儀

歴史の流れに干渉しない

表の顔

功績

背景

特技リスト

	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	呪術	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。
極針	攻・サ・装	2	1	針術	射撃戦。攻撃が成功すると、目標に射撃戦ダメージを1点与える。自分の命中判定のファンブル値が2以下だった場合、この忍法の使用者のプロット値と同じ値だけ回避判定にマイナスの修正がつき、攻撃が成功すると追加で射撃戦ダメージを1点与える。
時転	攻・サ・装	なし	なし	呪術	プロット忍法。戦闘に参加しているキャラクター全員のプロットが公開され、決定したときに使用できる。そのシーンを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、1から順番に、プロット値が低いキャラクターから手番の処理を行う。プロット値の最も高いキャラクターの手番の処理が終了したら、プロット値0のキャラクターの手番になる。この忍法は一回の戦闘に二度までしか使用できない。
凶言	攻・サ・装	なし	2	言霊術	自分以外のキャラクターが、命中判定が回避判定のサイコロを振る直前に使用できる。サイコロを振った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、1から5の間で整数を選ぶ。目標が判定で振ったそのサイコロの中に、この忍法の使用者が選んだ数値と同じ出目があれば、その判定を失敗にする。何らかの効果によって判定のサイコロを振り直した場合、最後に振ったサイコロの出目を参照する。この効果は累積しない。
裏方	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき、自分の修得している攻撃忍法がサポート忍法を三種類まで選ぶ。選んだ忍法を使用して、指定特技の判定を行うとき、その判定のファンブル値を1減少する。
	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

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すことができる。