

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

鍵盤勢

階級

中忍

信念

流儀

社会に有益な情報を公開する

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	愚依術
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	人脈	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。
機峰	攻・サ・装	2	1	絡繰術	集団戦。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージ1点か射撃戦ダメージ1点を与え、目標の【居所】を獲得する。
吹聴	攻・サ・装	なし	1	人脈	自分が【情報】を獲得したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、特殊忍具「お金」を一個獲得する。この忍具は、自分が判定を行った後に使用でき、その判定の達成値を1点上昇させることができる（一回の判定に最大二個まで使用できる。《経済力》の特技を修得しているなら、一回の判定に最大四個まで使用できる）。「お金」は使用すると消費される。この特殊忍具も、通常の忍具同様、ドラマシーンで他のキャラクターに渡すことができ、セッション終了時にすべて無くなる。この忍法を戦闘中に使用する場合、その戦闘中に一度まで使用できる。
電病	攻・サ・装	なし	2	畏術	この忍法を修得したとき、好きな特技一つを選ぶ。自分以外の誰かが、その特技の判定に失敗したときに使用できる。その特技の判定に失敗し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、目標に射撃戦ダメージ1点と集団戦ダメージ1点を与える。
離業	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の【生命力】が減少したとき、自分の修得している集団戦の攻撃忍法一つを未修得の状態にするたび、その【生命力】の減少を1点軽減する。ドラマシーンに忍具（特殊忍具含む）を一個消費するたびに、この効果によって未修得になった忍法一つを再修得できる。また、自分が修得している【斥候】、【視奪】、【支配】、【改竄】、【電病】の忍法が、自分がそのシーンに登場していても使用できるようになる。
	攻・サ・装				

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すことができる。