

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

比良坂機関

階級

中忍

信念

流儀

日本の国益を守る

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	震術	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。
符撃	攻・サ・装	1	3	呪術	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。「遁甲符」を一個消費して、指定特技の判定に成功すると、目標は好きな【生命力】を1点減少する。
補給	攻・サ・装	なし	なし	経済力	そのセッション中に自分が使用した忍具（特殊忍具を含む）を一つ回復できる（自分が使用した忍具の数より多くは回復しない。誰かに渡したものは回復できない）。
凶符	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が誰かにマイナスの【感情】を獲得したとき、「遁甲符」を一個獲得する。
神咒	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の判定がスペシャルになると、好きな忍具を一つ獲得できる。どの忍具を獲得したかは宣言すること。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	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。