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	罠術	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	衣装術	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。
人形遣い	(攻)・サ・装	2	1	傀儡の術	集団戦。この攻撃の回避判定には、その戦闘に参加している者の中で、自分に対してプラスの【感情】を持っているキャラクターの人数だけマイナスの修正がつく。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージを 1 点与えることができる。
蠱惑	攻・(サ)・装	3	2	九ノ一の術	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の中から自分に対してプラスの【感情】を持つ全員を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、目標はこの忍法の使用者に【生命力】を減少させられるか、この忍法の使用者が脱落するまで、あらゆる判定にマイナス 1 の修正がつく（この効果は累積しない）。
朋面	攻・(サ)・装	なし	2	なし	自分が行為判定を行うときに使用できる。そのシーンに登場している、自分に対してプラスの【感情】を持っているキャラクター一人を目標に選ぶ。目標の特技を持っているものとして、その判定を行うことができる。この忍法は、セッション中に、謀術の特技の個数と同じ回数までしか使用できない。
人罠	攻・(サ)・装	なし	なし	対人術	誰かが自分に対してプラスの【感情】を獲得したときに使用できる。自分に対してプラスの【感情】を獲得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、目標がその【感情】を持っている間、目標が自分に対して行う最初の奥義破り判定にマイナス 2 の修正がつき、それ以降の奥義破り判定にマイナス 1 の修正がつく。この効果は累積しない。

エンディング

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。