

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	絡繰術	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。
追尾	攻・サ・装	なし	なし	隠形術	自分が登場していないシーンに使用できる。自分以外の好きな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、目標の【居所】を獲得する。また、そのセッションの間、目標に対して行う情報判定と奥義破り判定にプラス1の修正がつく。この効果は累積しない。
試術	攻・サ・装	なし	なし	畏術	遠隔忍法。自分がシーンプレイヤー時のドラマシーンに使用できる。自分が【居所】を獲得しているキャラクターの中から一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標の忍法一種を選ぶ。そのセッションの間、その忍法のコストを1点上昇する(なしのものは1になる)。この効果は累積しない。
弾圧	攻・サ・装	なし	なし	流言の術	遠隔忍法。自分がシーンプレイヤー時のドラマシーンに使用できる。自分が【居所】を獲得しているキャラクターの中から一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標は次に戦闘を行ったとき、そのセッションの間、ファンブル値が1上昇する。必要功績点が4以上の長所を目標が修得していた場合、各サイクルの終了時に目標は《流言の術》の判定を行う。失敗すると、目標は集団戦ダメージを1点受ける。この効果は累積しない。
揺らし	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が【秘密】を知っているキャラクターを攻撃するとき、通常の攻撃の効果に加え、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
	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させることができる。