

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

公安隠密局

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	罌術	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	針術	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。
戦謀	攻・サ・装	1	1	見敵術	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。この攻撃の命中判定でスペシャルになると、目標の持っている【情報】の中から、目標の【奥義】以外の【情報】を一つ獲得できる。
知見	攻・サ・装	なし	なし	対人術	戦闘中、自分の手番に使用できる。自分が【秘密】か【居所】を獲得している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、その戦闘の間、その戦闘の参加者が目標に対して攻撃を行う場合、命中判定のスペシャル値が1減少する。この忍法は、一回のセッションで同じ目標には一度までしか使用できない。
沈黙	攻・サ・装	なし	なし	調査術	自分が何らかの情報を入手したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、自分に対して【感情】を持っている相手に発生する「情報共有」を無効化することができる。また、この忍法を修得しているキャラクターに対しての奥義破り判定にマイナス1の修正がつく。
制圧	攻・サ・装	なし	2	なし	戦闘中、ラウンドの終了時に使用できる。自分が【居所】を獲得しているキャラクター一人を目標に選ぶ。目標の【居所】を消費すると、目標は【砲術】で判定を行う。失敗すると、目標は射撃戦ダメージを1点受ける。
	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。