

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢	性別
流派	麝香会総合病院
階級	中忍 信念
流儀	愛と死を等しく与える
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	拷問術	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。
追撃	攻・サ・装	2	4	野戦術	集団戦。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージを1点与え、「戦場表」を使ってランダムに戦場を変化させることができる。
医霊	攻・サ・装	1	3	医術	この忍法を修得したとき変調一種を選ぶ。自分の手番に使用できる(戦闘シーンの場合は、攻撃を行う代わりに使用できる)。ドラマシーンなら、シーンに登場しているキャラクターの中から一人を目標に選ぶ。戦闘中なら、この忍法の間合内のキャラクター一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功したら、目標にその変調を与えるか、目標の受けているその変調を回復するか、どちらかを行うことができる。
毒炉	攻・サ・装	なし	3	毒術	戦闘中、自分の手番に使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの終了時、その戦闘に参加しているキャラクター全員は《毒術》で判定を行う。失敗した者は、そのシーンの間「マヒ」の変調を受ける。
診殺	攻・サ・装	0	3	調査術	戦闘中、自分の手番に使用できる。間合内の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、目標が受けている変調の種類だけ、目標が行う回避判定のファンブル値を上昇する(最大3点まで上昇)。この効果は累積しない。
	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点を変調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。