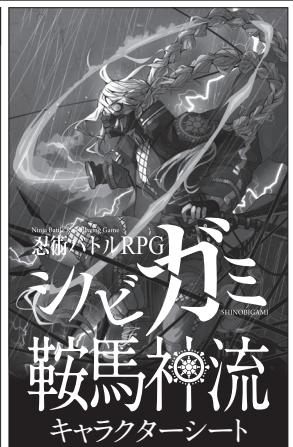


名前



年齢	性別
流派	鞍馬神流
階級	中忍
流儀	シノビガミの復活を阻止する
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）											
武器		体術		忍術		謀術		戦術		兵糧術	
2 絡繩術	からくりじゅつ 騎乗術	きじょうじゅつ 砲術	せいぞんじゅつ 潜伏術	いじゅつ 医術	ひょううるじゅつ 兵糧術	いぎょうか 異形化					
3 火	かじゅつ術	はうじゅつ 手裏剣術	せんぶくじゅつ 遁走術	どくじゅつ 毒	ちょうじょうじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 召喚術					
4 水	すいじゅつ術	しゆりこんじゅつ 手裏剣術	みんじゅつ 罠	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死靈術						
5 針	しんじゅつ術	しゅれん練 手	とうちょうじゅつ 盜賊術	ちょうさじゅつ 調査術	ちぢの利 地の利	けっかいじゅつ 結界術					
6 仕込み	しこみ	しんたいそうじゅつ 身体操術	ふくわじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき気 意気	ふうじゅつ 封術					
7 衣装術	いじょうじゅつ 歩	ははう 走	おんぎょじゅつ 隠形術	たいじんじゅつ 対人術	ようへいじゅつ 用兵術	ことだまじゅつ 言霊術					
8 縄	じょうじゅつ 術	そうはう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆううげい芸 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術					
9 登	とじゅつ術	ひじゅつ 術	こうじゅつ 香	くのいちじゅつ 九ノ一術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術					
10 拷問術	こうもんじゅつ 術	こっぽうじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	ぐぐつじゅつ 傀儡の術	あんこうじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 千里眼の術					
11 壊器術	かいきじゅつ 術	とうじゅつ 刀	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゅうげんじゅつ 流言の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょううじゅつ 憑依術					
12 掘削術	くうさくじゅつ 術	かいたりき 怪力	だいろくかん 第六感	けいざいりよく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 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	I	なし	野戦術	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。	
秘剣	攻・サ・装	I	I	刀術	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。目標が自分の【奥義】の【情報】を持っていない場合、さらに接近戦ダメージを1点与えることができる。	
陽炎	攻・サ・装	なし	I	刀術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功したら、その攻撃の回避判定にマイナス2の修正がつく。	
後の先	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分よりプロット値が高いキャラクターへの攻撃が成功すると、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。	
空	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、自分がプロット値0にいる場合、自分が使用する攻撃忍法の目標を選ぶとき、自分以外のキャラクター全員が同じプロット値にいるものとして扱う（攻撃の目標を選ぶとき以外は、元々のプロット値にいるものとして扱う）。また、自分がプロット値0にいる場合、コストの合計が3になるように忍法を使用できる。	
	攻・サ・装					
	攻・サ・装					
	攻・サ・装					

 奥義の内容	奥義名 1
	指定特技
	効果

奥義名 2
指定特技
効果

七



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ます。

神通力



仲通丸 
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。