



名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+

年齢	性別
流派	蓮華王拳
階級	中忍 信念
流儀	妖魔を討ち、弱き人々を守る
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	民術	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	身体操術	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。
青嵐	攻・サ・装	2	2	骨法術	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。目標のプロット値が、自分のプロット値より2以上低かった場合、さらに射撃ダメージを1点与えることができる。
密腕	攻・サ・装	なし	3	異形化	戦闘中、自分の手番に攻撃を行う代わりに使用できる。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、自分が接近戦の攻撃忍法を使用する場合、目標を選ぶとき、その攻撃忍法の間合内のキャラクターを追加で一人選ぶことができるようになる(同一の目標を二度選ぶことはできない)。この効果は累積しない。
震脚	攻・サ・装	なし	2	身体操術	プロット忍法。指定特技の判定に成功すると、自分のプロットとは別に、「震脚」のプロットを行う。プロットを公開したタイミングで、「震脚」と同じプロット値のキャラクター全員は《身体操術》による判定を行う。失敗したキャラクターは、プロット値を0に変更する。
先の先	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分よりプロット値が低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、射撃ダメージを1点与えることができる。
	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

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点の変調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。

忍法リスト