

名前

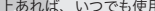
[illegible]

年齢	性別	
流派	密蔵番	
階級	中忍	信念
流儀	異界遺産を別の流派や 俗界の権力に渡さない	
表の顔		
功績		
背景		

	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	盜聴術	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	分身術	傀儡術	暗号術	千里眼術
11	壊器術	刀術	隠蔽術	流言術	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	潜伏術		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。						
封刃		攻・サ・装	1	1	封術		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、もし、目標が「プライズ効果表」(基本 p242) の効果を持つプライズか妖魔武器を持っていた場合、その中から一つを選ぶ。その戦闘の間、その効果を無効化する。この攻撃忍法の目標を選ぶとき、自分の【生命力】を 1 点消費すると、その攻撃の処理の間、間合を 1 上昇することができる。						
跳域		攻・サ・装	なし	1	飛術		戦闘中、自分が回避判定を行うときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、「戦場表」を使用してランダムに場所一種を選ぶ。その場所が、現在の戦場の種類と異なっていた場合、戦場をその場所に変更し、その回避判定にプラス 2 の修正がつく。						
刀狩		攻・サ・装	なし	1	身体操術		自分の手番に使用できる。自分の修得している接近戦の攻撃忍法一つを選ぶ。指定特技の判定に成功すると、そのセッションの間、その忍法の指定特技を、修得時に設定できる範囲で別の特技に変更する。						
抜討		攻・サ・装	なし	1	なし		自分よりプロット値が高いキャラクターから攻撃を受け、回避判定を行うときに使用できる。その攻撃を行ったキャラクター一人を目標に選ぶ。その回避判定にマイナス 2 の修正がつく。その回避判定に成功した場合、使用可能な接近戦の攻撃忍法があれば、その忍法を使って、攻撃を一度行うことができる。						
		攻・サ・装											

五三六

 奥義の内容	奥義名 1	奥義名 2	 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。
	指定特技	指定特技		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。
	効果	効果		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。