

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

私立御斎学園

階級

中忍

信念

流儀

誰かの秘密を探す

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	愚依術
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。
□ 牙攻	攻・サ・装	1	2	鳥獣術	集団戦。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージ1点与えることができる。戦場で「雑踏」だった場合、さらに接近戦ダメージ1点を与える。
□ 誘導	攻・サ・装	なし	2	走法	ラウンドの終了時に使用できる。指定特技の判定に成功したら、戦場を好きな場所に変更することができる。同じラウンドに二人以上、【誘導】を行った者がいた場合、【誘導】の判定の達成値が高い方が優先される(同達成値が二人以上いる場合、効果は発生しない)。また、「極地」に変更した場合、すぐに「極地」の効果は発生する。
□ 共闘	攻・サ・装	なし	2	意気	自分に対してプラスの【感情】を持っているキャラクターが命中判定を行う直前に使用できる。命中判定を行う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、その攻撃によるダメージを1点上昇する。この効果によって上昇するダメージは、各攻撃忍法の最初に書いてあるもののみである。この効果は累積しない。
□ 戦場の極意	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき「戦場表」の中から戦場一つを選ぶ。その戦場で戦う場合、自分はあらゆる行為判定にプラス1の修正を受ける。また、その戦場の特殊効果は無視できる。
□	攻・サ・装				
□	攻・サ・装				

奥義の内容

奥義名

指定特技

効果

ペルソナの内容

偽装

真実

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。