

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	畏ん術	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	変装術	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。
□ 武曲	攻・サ・装	3	2	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点与えることができる。また、この攻撃を受けた時点で、目標が変調を受けていた場合、その変調一種につき、射撃戦ダメージを1点与えることができる(「マヒ」や「呪い」のように累積する変調を二回受けていても、一種類と数える)。この忍法は中忍以上でないと修得できない。
□ 三星	攻・サ・装	なし	1	なし	誰かが判定のサイコロを振り、スペシャルかファンブルになったときに使用できる。【生命力】を1点消費すると、その判定のサイコロを一度振り直す。この効果は一回のシーンに三度まで使用できる。
□ 衣換	攻・サ・装	なし	2	衣装術	自分が射撃戦ダメージを受けたときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、自分が受けた射撃戦ダメージを1点軽減できる。この効果は一回のセッションに三度まで使用できる。
□ 鋭気	攻・サ・装	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを3点獲得する。ただし、この【生命力】スロットは、コストとして【生命力】を消費するときしか減少できない。この忍法の効果で得た【生命力】のスロットが、失われているにもかかわらず、通常の【生命力】が0点になると行動不能になる。
□	攻・サ・装				
□	攻・サ・装				

奥義の内容

奥義名

指定特技

効果

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点が変調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。