

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

特命臨時教職員派遣委員会

階級

中忍

信念

流儀

誰かを正しい方向に導く

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	伝達術	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。
☐ 教導	攻・サ・装	なし	なし	用兵術	自分がシーンプレイヤー時のドラマシーンに使用できる。好きな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、そのセッションの間、自分が修得しており、かつ目標が修得していない忍法一種(ただし階級が中忍頭以下のキャラクターが修得できない忍法や【教導】はのぞく)を、目標に特例修得させることができる。この効果は累積しない。また、目標は、【教導】を使った相手にに対して命中判定を行うときと、【教導】を使った相手からの攻撃に対して回避判定を行うとき、マイナス1の修正がつく。
☐ 死闘	攻・サ・装	1	2	見敵術	戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。この忍法の間合内にいる自分以外の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、目標はランダムに選んだ特技で判定を行う。目標が判定に失敗すると「呪い」の変調を受ける。また、目標は「呪い」の変調を受けている間、【生命力】を回復できなくなる。この効果は累積しない。
☐ 返し技	攻・サ・装	2	2	身体操術	自分が回避判定に成功したときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターが、この忍法の間合内にいた場合、攻撃を行ったキャラクターを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に対して射撃ダメージを1点与えることができる。
☐ 天槍	攻・サ・装	なし	1	野戦術	プロット忍法。自分以外の誰かがプロット忍法を使ったときに使用できる。プロット忍法を使用した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、目標は【野戦術】で判定を行う。目標が判定に失敗すると、目標に射撃ダメージ1点を与える。

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点を変調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。