

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

旧校舍管理委員会

階級

中忍

信念

流儀

旧校舎を守る

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	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	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	火術	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。
□ 花子	攻・サ・装	3	なし	対人術	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。もし目標がこの忍法の使用者に対してプラスの【感情】を持っていたら、さらに接近戦ダメージを1点与えることができる。
□ 凶室	攻・サ・装	なし	2	結界術	戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。シーンを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、戦場を「極地」か「雑踏」に変更する。また、そのシーンでは、その戦場にいる間、戦場を変更するような効果を含む攻撃忍法やサポート忍法の指定特技の判定にマイナス2の修正がつく。この効果は累積しない。
□ 安地	攻・サ・装	なし	2	地の利	戦闘中、戦場が変更されたときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、その戦場にいる間、自分が行う判定のファンブル値を2減少する。この効果は累積しない。
□ 破軍	攻・サ・装	なし	2	人脈	戦闘中、誰かが判定を行う前に使用できる。判定を行おうとする者を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、目標は、行為判定のサイコロの目が、この忍法の使用者のプロット値以下だとファンブルするようになる。
□	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。