

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

マクファーデン探偵教室

階級

中忍

信念

流儀

関わった事件の真相を明らかにする

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	言霊術	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。
□ 磔律	攻・サ・装	1	2	歩法	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。その命中判定の達成値が10～14なら1点、15以上なら2点の射撃ダメージをさらに与えることができる。
□ 分析	攻・サ・装	なし	1	記憶術	遠隔忍法。自分が誰かの【秘密】を獲得したときに使用できる。自分が【秘密】を獲得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、目標に対して行う命中判定にプラス2の修正をつけるか、目標に対して行う奥義破り判定にプラス1の修正をつける。この効果は、そのセッションの間持続する。この効果は累積しない。
□ 探偵学	攻・サ・装	なし	なし	なし	《衣装術》、《歩法》、《隠形術》、《対人術》、《用兵術》、《言霊術》が指定特技の判定を行うとき、その判定のファンブル値が1減少し、プラス1の修正がつく。
□ 機転	攻・サ・装	なし	なし	なし	サイクルの終了時、【生命力】を1点消費すると、自分がシーンプレイヤーのシーンを挿入することができる。この効果は一回のセッションに一度まで使用できる。
□	攻・サ・装				
□	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すことができる。