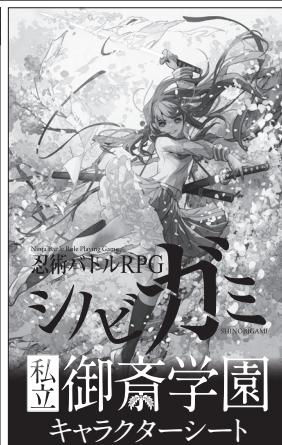


名前



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）											
きじゅつ 器術		たいじゅつ 体術		にんじゅつ 忍術		ぼうじゅつ 謀術		せんじゅつ 戦術		ようじゅつ 妖術	
2	かくろくじゅつ 絡線術	きじょうじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひょうろうじゅつ 兵糧術	いぎょうか 異形化					
3	かじゅつ 火術	はうじゅつ 砲術	せんぶくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちょうじうじゅつ 鳥獣術	じょうかんじゅつ 召喚術					
4	すいじゅつ 水術	しりょけんじゅつ 手裏剣術	しんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 買術	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死靈術					
5	しんじゅつ 針術	しゆれん 手筋術	えうちょうじゅつ 盜聴術	ちょうさじゅつ 査収術	ちぢのり 地の利	けっかいじゅつ 結界術					
6	しこ 仕込み	しんたいそじゅつ 身体操術	ふくわじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封術					
7	いしょうじゅつ 衣装術	ははう 歩法	おんぎょうじゅつ 隠形術	たいじんじゅつ 対人術	ようへいじゅつ 用兵術	ことだまじゅつ 言霊術					
8	じょうじゅつ 縄術	そはう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうげい芸 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術					
9	とじゅつ 登術	ひじゅつ 飛行	こうじゅつ 香術	くのいちじゅつ 九ノ一術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳					
10	こうらんじゅつ 拷問術	こっぽうじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	くぐつじゅつ 傀儡の術	あいうごじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 千里眼の術					
11	かいきじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゅうげんじゅつ 流言の術	せんなんたじゅつ 伝達術	ひょうよいじゅつ 憑依術					
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいりき 怪力	だいろうかん 第六感	けいさいりょく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 呪術					

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点の射撃戦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【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、自分がシングル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	<input type="text"/>
	指定特技	<input type="text"/>
	効果	<input type="text"/>
ペルソナの内容	偽装	<input type="text"/>
	眞実	<input type="text"/>
	効果	<input type="text"/>
兵糧丸 ×	忍具	<input type="text"/>
	神通丸 ×	<input type="text"/>
	遁甲符 ×	<input type="text"/>