名前	

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情	
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－
	□	□	□		＋／－

年齢		性別	
流派	鍔鑿組		
階級	中忍	信念	
流儀	感情に動かされず、任務をまっとうする		
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	罠術	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	野戦術	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。
電磁剣	(攻)・サ・装	1	1～	仕込み	接近戦。この攻撃を行うとき、この忍法のコストを、１から使用できる最大値までの範囲で自由に設定できる。この攻撃の回避判定には、この忍法のコストの半分の値（端数切り捨て）と同じだけのマイナスの修正がつく。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを１点与える。
機忍	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	斜歯忍軍やその下位流派以外の流派忍法のサポート忍法を特例修得できるようになる（秘伝忍法や古流忍法は除く）。ただし、その忍法の指定特技は《絡繰術》となり、コストは１上昇する（なしのものは１になる）。
重装	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを２点獲得し、自分が行う回避判定にマイナス２の修正がつく。そして、この忍法を修得したとき、【機忍】で修得できる忍法を一つ特例修得する。自分の追加の【生命力】がなくなっている間、この忍法の効果で特例修得した忍法は未修得の状態になる。【獣化】を修得。
頑健	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを２点獲得する。ただし、この忍法を二つ以上修得している場合、二つ目からは、追加の【生命力】とそのスロットは１点しか獲得できない。
獣化	(攻)・サ・装	なし	4	絡繰術	戦闘中、自分の手番に使用できる。自分を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、接近戦ダメージを１点与えることができるようになる。この効果は累積しない。
	攻・サ・装				

ココデオレ

奥義の内容

極秘事項

奥義名１	奥義名２
指定特技	指定特技
効果	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。