

名前

人物欄

| 人物名 | 居所 | 秘密 | 奥義 | 感情 |
|-----|----|----|----|----|
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |



|     |              |
|-----|--------------|
| 年齢  | 性別           |
| 流派  | 外事 N 課       |
| 階級  | 中忍 信念        |
| 流儀  | 日本を外国の工作から守る |
| 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  | 罂術    | 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  | 経済力  | 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。                                                                                                   |
| 必中    | 攻・サ・装 | 2  | 3   | 砲術   | 射撃戦。この攻撃に対して回避判定を行う場合、回避判定の達成値がこの攻撃の命中判定の達成値以上にならないと、回避判定は成功しない。攻撃が成功すると、目標に射撃戦ダメージを 1 点与えることができる。                                       |
| N 拳   | 攻・サ・装 | 1  | 2   | 骨法術  | 接近戦。この攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを 1 点与えることができる。目標が回避判定にファントムした場合、さらに 1 点の接近戦ダメージを与えることができる。また、この攻撃によって【生命力】が 0 点になったキャラクターは「最後の一撃」や「遺言」を使用できない。 |
| 死線    | 攻・サ・装 | なし | 2   | なし   | 自分が【クリティカルヒット】や【範囲攻撃】の目標になったときに使用できる。失う【生命力】を 1 点軽減し、その戦闘の間、自分の命中判定にプラス 1 の修正はつく。命中判定に修正がつく効果は累積しない。                                     |
| 黒笠    | 攻・サ・装 | なし | なし  | なし   | 追加の【生命力】とそのスロットを 1 点獲得する。また、戦闘中、自分の攻撃に対する回避判定のファントム値が 1 上昇する。□                                                                           |
|       | 攻・サ・装 |    |     |      |                                                                                                                                          |
|       | 攻・サ・装 |    |     |      |                                                                                                                                          |
|       | 攻・サ・装 |    |     |      |                                                                                                                                          |

奥義の内容

| 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。                      |