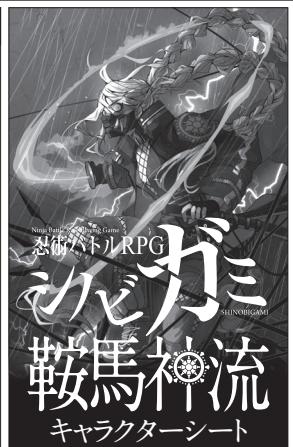


名前



年齢		性別
流派	鞍馬神流	
階級	中忍	信念
流儀	シノビガミの復活を阻止する	
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）											
	まじゅう 器術	たいじゅう 術	にんじゅう 忍術	はうじゅう 謀術	そんじゅう 戦術	ようじゅう 妖術					
2	からくじゅう 絡縫術	きょうじゅう 騎乗術	せいぞんじゅう 生存術	いじゅう 医術	ひょうろうじゅう 兵糧術	いぎょうじゅう 異形化					
3	かじゅう 火術	ほうじゅう 潜伏術	せんぶくじゅう 潜在術	どくじゅう 毒術	ちょうじゅうじゅう 鳥獣術	しょうかんじゅう 召喚術					
4	すいじゅう 水術	しゆりげんじゅう 手裏剣術	と遁走じゅう 遁走術	みんじゅう 罠術	やせんじゅう 野戦術	しりょうじゅう 死靈術					
5	しんじゅう 針術	しゆれん 手練	とうようじゅう 盜聴術	ちょうさじゅう 調査術	ちのり 地の利	けっかいじゅう 結界術					
6	しこ 仕込み	しんたいいじゅう 身体操術	ふくわじゅう 腹話術	さじゅう 詐術	いき 意気	ふうじゅう 封術					
7	いじょうじゅう 衣装術	ははう 歩法	おんぎょうじゅう 陰形術	たいじんじゅう 対人術	ようへいじゅう 用兵術	ことだまじゅう 言霊術					
8	じょうじゅう 縄術	そはう 走法	へんそうじゅう 変装術	ゆうがい芸 遊	きおくじゅう 記憶術	ばんじゅう 幻術					
9	とじゅう 登術	ひじゅう 飛行	こうじゅう 香	くのいちじゅう 九ノ人術	けんたうじゅう 見敵術	どうじゅう 瞳術					
10	こうなんじゅう 拷問術	こっぽうじゅう 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	ぐじつ 傀儡の術	あんこじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 千里眼の術					
11	かいきじゅう 壊器術	とうじゅう 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゅうげんじゅつ 流言の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょういじゅつ 憑依術					
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいたりき 怪力	だいろうかん 第六感	けいざいりょく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 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	骨法術	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。	
かばう	攻・サ・装	なし	1	なし	誰かが1点以上のダメージを受けたり、【生命力】を1点以上失ったときに使用できる。本来そのダメージを受けるキャラクターの代わりに自分がそのダメージをすべて受けることができる。また、本来【生命力】を失うキャラクターの代わりに自分が同じだけ【生命力】を失うことができる。	
鐔返	攻・サ・装	0	1	骨法術	戦闘中、自分が回避判定を行う直前に使用できる。攻撃を行ったキャラクターがこの忍法の間合内にいた場合、その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、その攻撃に対する回避判定にプラス1の修正がつく(「肉追修正」の追加ルールを使用している場合、その修正を無効化する)。また、この回避判定に成功すると、目標に「マ」の変調を与える。	
護衛	攻・サ・装	1	2	分身の術	間合内の誰かが攻撃を受け、その命中判定が成功したとき、攻撃を受けた者の同意があれば、使用できる。指定特技の判定に成功すると、攻撃を受けたキャラクターの代わりに、自分が回避判定を行い、それに成功すると攻撃を無効化することができる。代わりをするキャラクターに「忠誠」の【感情】を持っていれば、回避判定にプラス2の修正がつく。	
返し技	攻・サ・装	2	2	地の利	自分が回避判定に成功したときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターが、この忍法の間合内にいた場合、攻撃を行ったキャラクターを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に対して射撃戦ダメージを1点与えることができる。	

奥義名の内容	奥義名 1
	指定特技
	効果

奥義名 2
指定特技
効果

	<b>兵糧丸 ×</b>	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。
	<b>神通丸 ×</b>	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。
	<b>遁甲符 ×</b>	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。