

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



年齢

性別

流派

私立御斎学園

階級

中忍/半忍

信念

流儀

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	畏術	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	手裏剣術	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。
☐ 使役術	攻・サ・装	3	4	鳥獣術	集団戦。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージを1点、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
☐ 数奇	攻・サ・装	なし	1	なし	戦闘中、誰かが判定でスペシャルになったときに使用できる。1D6を振る。●なら「兵糧丸」を一個獲得し、○なら「神通丸」を一個獲得し、◇なら「遁甲符」を一個獲得し、■なら戦場を好きな場所に變更し、□ならその戦闘の間、あらゆる判定にプラス1の修正がつき、▲ならその戦闘の間、あらゆる判定のスペシャル値が1減少する(●と▲の効果は累積しない)。
☐ 大火	攻・サ・装	なし	2	封術	戦闘中、自分の手番に使用できる。シーンを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘に参加しているキャラクターは、忍法のコストとして【生命力】を消費する必要がある場合、さらに追加で1点の【生命力】を消費しないと、その効果を発揮できない。また、その戦闘に参加しているキャラクターは、判定でスペシャルが発生しても【生命力】が回復しなくなる(Sスペシャルは除く)。この効果は、その戦闘が終了するか、この忍法の使用者が脱落するまで持続する。この効果は累積しない。
☐ 聖地	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき「戦場表」の中から好きな戦場一つを選ぶ。その戦場で戦う場合、各ラウンドに使用できる忍法のコストの合計値が2点上昇する。
☐	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させることができる。