

## 忍術リスト

術名	消費霊力	難易度	効果
心眼の術	2	1	半径10m内の生命体を感知できる
千里眼の術	4	2	半径50m内の生命体を感知できる
毒壺の術	6	3	体内で強度3の毒を作り出すことができる。使用中、術者は自分が受けた毒の強度を3減らすことができる
人蟲の術	9	4	体内で強度5の毒を作り出すことができる。使用中、術者は自分が受けた毒の強度を5減らすことができる
憑狗の術	5	2	【体力】、【敏捷】、【感覚】を使用する判定にサイコロ+2することができる
憑鬼の術	8	3	【体力】、【敏捷】、【感覚】を使用する判定にサイコロ+4することができる
鉄拳の術	4	2	〈白兵戦闘〉、〈格闘戦闘〉および、手裏剣などの打撃武器を使用した〈射撃戦闘〉のダメージを+3できる
威吹の術	6	3	〈白兵戦闘〉、〈格闘戦闘〉および、手裏剣などの打撃武器を使用した〈射撃戦闘〉のダメージを+5できる
雷包の術	3	2	丸薬を投げつけ爆発させる術。爆発の強度は3。半径2m
爆雷包の術	5	2	丸薬を投げつけ爆発させる術。爆発の強度は8。半径4m
飛影の術	5	2	特製の外套を翼に変え空を舞うことができる。移動速度は時速84km。術者を含めた荷重が70kgを超えることに速度は半分になる
飛天蔭影の術	10	4	特製の外套を翼に変え空を舞うことができる。移動速度は時速132km。術は【心力】×3ラウンド、持続する。術者を含めた荷重が110kgを超えることに速度は半分になる
隠形の術	4	2	望んだ姿に変身できる
四囲隠形の術	6	3	望んだ姿に変身できる。術は【心力】×2ラウンド、持続する
変わり身の術	2	1	術者の姿をした変わり身を作ることができる。術は【心力】×2ラウンド、持続する。分身は能力値1、成功値1、活力2を持つ。
無影分身の術	7	3	望んだ姿の変わり身を作ることができる。術は【心力】×2ラウンド、持続する。分身は能力値5、成功値2、活力10を持つ。
煙霧の術	6	2	標的を霧で包み幻を見せることができる。抵抗難易度3
幻霧喪心の術	9	4	標的を霧で包み幻を見せることができる。抵抗難易度5
影縫いの術	8	4	標的の影をクナイなどで突き刺し、動きを封じることができる。この術は相手が難易度4の〈意志力〉判定に成功すると、効果を発揮しません
髪斬丸の術	6	4	髪を鋭い刃に変える術。髪は武器修正は【感覚】-1です
忍法・微塵隠れ	8	5	術者の分身を作り出す。分身は破壊されるか、術者の任意で爆発し半径8mに16点のダメージを与える。爆発した場合、術者は8点のダメージを受ける。防御行動として使用し、成功すると術者を退場
忍法・蟲草	20	5	脱皮して受けたダメージを無視できる
忍法・無箆火	8	4	十数m飛び上がり、標的に体当たりをかける術。武器修正+10。さらに術者を中心に8点の爆破ダメージ。攻撃自体は〈格闘戦闘〉で判定。一度攻撃すると術は効果を失う
忍法・地雷針	8	5	周囲に雷を落とす術。武器修正+12。攻撃自体は〈射撃戦闘〉で判定。一度攻撃すると術は効果を失う
忍法・黒死天	6	4	標的の視力を奪う術。術者の【心力】を難易度とした〈意志力〉判定に成功するか、術者の【心力】ラウンド、標的の受けた攻撃はすべて【不意打ち】となる
忍法・児雷也	10	5	巨大化したカエルを召喚して使役する。カエルのデータはP137を参照せよ
忍法・紅蜘蛛	6	4	標的を蜘蛛の巣に捕らえる術。術者の【心力】を難易度とした〈意志力〉判定に成功するか、術者の【心力】ラウンド、標的は毎ラウンド4点の活力を失い、術者は4点の活力を回復できる
忍法・飯綱落とし	7	5	対象を捕らえ、十数mまで跳躍し、対象を地面に叩きつける術。この術の武器修正は+15、命中判定は〈格闘戦闘〉で行ない、対象は防御行動を〈運動〉で行なう。一度でも攻撃すると、術は効果を失ってしまう
忍法・血雨	12	6	自分の血を毒に変えて目標に吹きつける術。命中判定の必要はなく、目標を強度8の毒を受ける。術者は5点のダメージを受け、その内の1点は重傷に割り振らなければならない
忍法・闇蜘蛛	10	6	影から生やした触手で敵を攻撃する術。触手を使った攻撃の命中判定は〈忍術〉で行ない、すべての攻撃は不意打ちとなる。触手の武器修正は+20で、射程20m。触手で一度でも攻撃すると、術は効果を失ってしまう
忍法・破幻	0	5	すべての忍術を打ち破る力。忍術に対する防御行動として使用でき、判定に成功すると、対象とした忍術を無効にできる。この忍法を身につけたものは、ほかの忍術を使えない