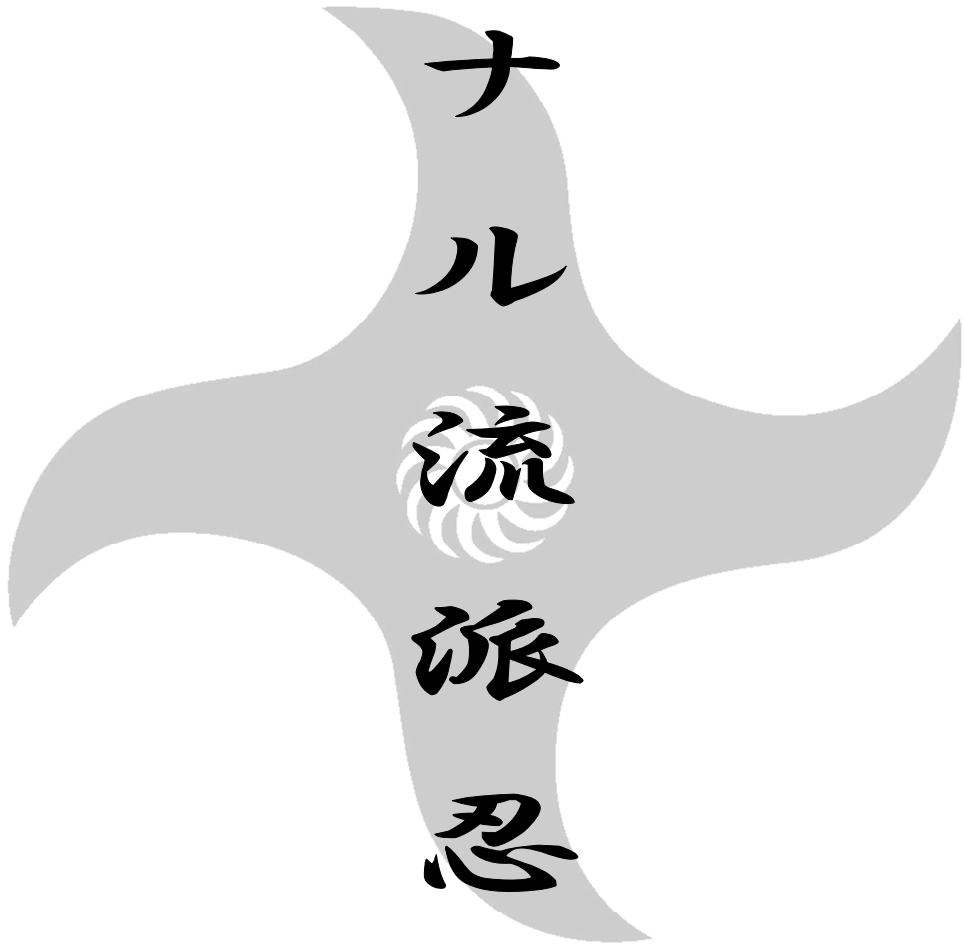


オ
リ
ジ
ナ
ル
流
派
忍
法
帳





特殊なキャラクターの作成

斜齒忍軍下位流派

● こかんなたい 小匏隊

条件:《仕込み》の特技を修得している。
流儀:計画を遂行する。
仇敵:特になし。
計画や事後処理を専門とする斜齒忍軍のサポート部隊です。華やかさはありませんが、それ故に地道で堅実な戦略を駆使します。

ハグレモノ下位流派

● しじゅう 死獣

条件:追加生命力を持たない。
流儀:死に瀕することで死を理解する。
仇敵:常夜、血社
死に近づくことで自らの死を理解しようとする異端の流派です。敵に傷つけられるまでもなく、自らの忍法によって傷だらけになる彼らですが、それ故に恐るべき戦闘能力を持ちます。

私立御齋学園下位流派

● きたくぶれんめい 帰宅部連盟

条件:特になし。
流儀:家に帰る。
仇敵:特命臨時教職員派遣委員会
自由を愛する学生たちによる互助会です。家に帰る為には手段を問わない問題児たちとも言えます。

鞍馬神流下位流派

● くらもり 蔵守

条件:《結界術》か《封術》の特技を修得している。かつ【悪魔憑き】【魔人】の背景を持たない。
流儀:神器や危険な忍具を封印、もしくは破壊する。
仇敵:斜齒忍軍
鞍馬神流が封印した神器や危険な忍具を集めた「蔵」を管理する一派です。結界や封印を得意としており、また優れた鑑定士でもあります。鞍馬神流には珍しく、戦闘以外にも長けています。

比良坂機関下位流派

● ごえいぐんおんみつきどうぶたい 護衛軍隠密機動部隊

条件:《砲術》か《対人術》の特技を修得している。もしくは【作戦指揮】の忍法を修得している。
流儀:日本の国益を守る。
仇敵:隠忍の血統、世界忍者連合
個人の戦闘力がモノを言う忍者ですが、それを画一化して軍事活動に対応できるようにした軍隊です。徹底的に効率化されており、ある意味で最新の忍者集団と言えます。

隠忍の血統下位流派

● ちみもりょう 魍魎廻寮

条件:特になし。
流儀:仲間を裏切らない。
仇敵:鞍馬神流・比良坂機関
巨大な武家屋敷の怪物、妖怪屋敷「魍魎廻寮」に住まう弱小妖怪を中心としたコミュニティです。来るものを拒まず、去る者も追いませんが、不思議と高い結束力を持っています。

斜齒忍軍

流派忍法:小鮑隊 こかんない

斜齒忍軍の下位流派です。華やかさはありませんが、それ故に地道で堅実な戦略を駆使します。

鮑掛 かなながけ

タイプ 攻撃忍法 間合 0 コスト 4

指定特技 壊器術

接近戦。攻撃に成功すると接近戦ダメージ1点を与え、目標にかかっている全てのサポート忍法の効果を無効化する。

木材を鮑に掛けるが如く、余分な効果を平らにする。

罨掛 わながけ

タイプ 攻撃忍法 間合 2 コスト 1

指定特技 罨術

集団戦。この攻撃は自分とのプロット値の差が0や1のキャラクターを目標に選ぶ事は出来ない。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージ2点を与える。

自分と離れた場所に仕掛けられた罨。

対忍地雷 たいにんじらい

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 1

指定特技 仕込み

戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。自分が現在いるプロットに「地雷」を仕掛ける。次に「地雷」を仕掛けた値にプロットしたキャラクターは射撃戦ダメージ1点を受ける。この「地雷」は誰かがこの効果によってダメージを受けるまで消滅しない。

忍者にだけ反応する爆弾を仕掛ける。

隠蔽工作 いんぺいこうさく

タイプ サポート忍法 間合 - コスト -

指定特技 地の利

メインフェイズの戦闘に敗北した時、自分以外に戦果を取られていない敗者がいれば、その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、目標から【感情】もしくは【情報】を戦果として獲得できる。

敗北したという事実を隠蔽し、あたかも勝利したように見せかける。

事前準備 じぜんじゆんび

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

この忍法を修得しているキャラクターは、セッション中に一度だけ、好きなタイミングで、特殊忍具以外の忍具を獲得することができる。

事前に準備しておいた忍具を取り出す。

忍務計画 にんむけいかく

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

メインフェイズ中、ドラマシーンでのあらゆる判定にプラス1の修正が付くが、戦闘シーンになるとあらゆる判定にマイナス1の修正が付く。※クライマックスシーンは含まない。

緻密な計画を練っているが、イレギュラーに弱い。

鞍馬神流

流派忍法:蔵守 くらもり

鞍馬神流の下位流派です。鞍馬神流にとしては珍しく、戦闘以外の捌め手にも長けています。

器撃 きげき

タイプ 攻撃忍法 間合 0 コスト 3

指定特技 手練

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。また、自分がプライズを持っていれば、その数と等しい値だけ接近戦ダメージを追加で与えることができる。(プライズ3種類まで)

所持している忍具から力を放出する技法。

御蔵入 おくらいり

タイプ サポート忍法 間合 - コスト -

指定特技 結界術

メインフェイズで誰かが戦闘を開始した時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その戦闘シーンへの乱入が出来なくなる。また、その戦場を自由に決定できる。

戦場を特殊な結界で包み、外部からの干渉を遮断する。

仕舞 しまい

タイプ サポート忍法 間合 2 コスト 3

指定特技 封術

同じシーンに登場している誰かが忍具の使用を宣言した時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのシーン中(戦闘中ならそのラウンド中)、目標はその忍具が使用出来なくなる。※同じ種類でも別の忍具であれば使用できる。(兵糧丸が2つあるなど)

忍具程度であれば、その場で「蔵」に仕舞うように封じることができる。

目利 めきき

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 1

指定特技 千里眼の術

自分の手番に使用できる。シーンに登場しているキャラクター全員を目標にする。目標がプライズを持っている場合、それを【情報】として獲得できる。

蔵の検分で培った鑑定眼。

鑑殺 かんさつ

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

プライズを持っているキャラクターに対するあらゆる判定に対して、そのキャラクターが持っているプライズの数と同じ値だけプラスの修正値を得ることができる。ただし、目標がプライズを所持していることを知らない場合は効果を発揮しない。

膨大な術具や呪具の知識から、最適な対処をすることができる。

持出 もちだし

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

セッション開始時に「プライズ効果表」(p242)を振り、出た目の効果を持つプライズを取得することができる。この忍法で得たプライズは最初から持っていたものとして扱う。

封印の蔵から危険度の低い忍具を選び、許可を得て持ち出した。

※本データは二次創作です。個人利用に限り複製・配布できます。
シノビガミ(新紀元社)は河嶋陶一郎氏ならびに冒険企画局の著作物です。

作成:マイマイY@

ハグレモノ

流派忍法: 死獣 しじゅう

ハグレモノの下位流派です。
リスクでそれ故に凶悪な忍法
が揃っています。

死角 しかく

タイプ 攻撃忍法 間合 1 コスト 3

指定特技 隠形術

射撃戦。目標が行う回避判定が修正値を含め、サイコロの出目が9以上でないと成功しない時、その回避判定は自動失敗となる。
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。

死角から放たれる攻撃は避けられない。

致死 ちし

タイプ 攻撃忍法 間合 1 コスト 2

指定特技 第六感

接近戦。この攻撃で生命力が0になる場合、目標の回避判定にマイナス3の修正を与える。
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。
※回想による追加ダメージやダメージを与えた後に生命力を減少させる効果は含まない。

致死に至る攻撃を直感で理解する。決して逃さない。

酷死 こくし

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 2

指定特技 傀儡の術

あらゆる判定の代わりに使用できる。ランダムに生命力2点を消費して、判定に成功すると、その判定を成功にできる。
また、生命力の減少は必ず判定の前に行うこと。

あらゆる境界を超えて身体を操る秘術。

廃死 はいし

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 3

指定特技 封術

自分がサポート忍法の目標に選ばれた時に使用できる。
生命力を1点消費して指定特技の判定に成功すると、そのサポート忍法の効果を無効化することができる。

四肢を犠牲にしても不利な忍法を排除する。

結死 けっし

タイプ サポート忍法 間合 3 コスト -

指定特技 生存術

最後の一撃の際にのみ使用できる。間合い内のキャラクターを好きなだけ目標にする。目標は《生存術》で判定を行い、失敗すると、生命力が2点減少する。

彼らの結末は死以外にあり得ない。死こそが彼らの人生の結末なのだ。

隣死 りんし

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

この忍法の所持者は奥義を含むあらゆる方法で生命力を回復することが出来ない。その代わり、判定に失敗した時、自分の生命力が0になることが確定するあらゆる判定のファンブル値が1減少し、達成値にプラス4の修正を得ることができる。
※回想による追加ダメージやダメージを与えた後に生命力を減少させる効果は含まない。

常に死を感じることで、真に致命となる攻撃を嗅ぎ分ける。

比良坂機関

ごえいぐんおんみつきどうぶたい 流派忍法: 護衛軍隠密機動部隊

比良坂機関の下位流派です。
個人ではなく、集団で戦うことに
特化した忍法を駆使します。

軍隊格闘 ぐんたいかくとう

タイプ 攻撃忍法 間合 2 コスト 1

指定特技 対人術

接近戦。攻撃に成功すると接近戦ダメージ1点を与える。

拳、蹴りのみならず、剣や斧、果ては石まで使う超実践格闘術。

遠隔射撃 えんかくしゃげき

タイプ 攻撃忍法 間合 4 コスト 1

指定特技 潜伏術

射撃戦。この攻撃忍法の回避判定はプロット0のタイミングで行う。
攻撃に成功すると射撃戦ダメージ1点を与える。

タイミングを外して攻撃する。

弾着観測 だんちゃくかんそく

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 1

指定特技 なし

自分の命中判定が失敗した時に使用できる。次のラウンド中、命中判定にプラス1の修正が付き、ファンブル値が1減少する。

例え外したとしても、それは次の攻撃に活かされる。

攻撃誘導 こうげきゆうどう

タイプ サポート忍法 間合 2 コスト 2

指定特技 調査術

戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。間合い内のキャラクターの一人を目標に選ぶ。
指定特技の判定に成功すると、この忍法を使用したプロットの終了後、そのキャラクターの回避がマイナス3される。
この効果はこの忍法を使用したラウンド中のみ持続する。

攻撃は仲間がしてくれる。徹底的に効率化された役割分担。

機動鎧 きどうよろい

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

追加の【生命力】1点とそのスロットを獲得する。また、その追加の【生命力】が無くなるまで、攻撃忍法のダメージが1点上昇する。
ただし、この忍法で追加された【生命力】は最優先で減少され、回復も出来ない。

最先端科学により製作された機械鎧。高い性能を誇るが、壊れやすい。

一等兵 いっとうへい

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

エネミーの下忍力カテゴリ「戦闘員」(p184)を持っている。
あなたはそのエネミーを従者として使用できる。
また、その「戦闘員」の【生命力】は3点となる。

あなたには戦闘訓練を受けた部下がいる。

私立御齋学園

流派忍法: 帰宅部連盟 きたくぶれんめい

私立御齋学園の下位流派です。
帰宅に特化したトリッキーな忍法
で敵を攪乱します。

無知刻 むちこく

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 2

指定特技 幻術

ラウンド(以下R)終了時に使用できる。指定特技の判定に成功するとR数が増加しない。(1Rで使用した場合、次のRは2Rではなく1Rになる。)

その際、R終了時に効果を発揮する忍法や効果は全て無効化される。

ただし、【閃軌】と競合した場合のみ、達成値の高い方が優先される。

遅刻は厳禁。その為には時間だって操って見せよう。

無血積 むけっせき

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 1

指定特技 記憶術

攻撃を回避した時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、次のラウンドは、その攻撃忍法の回避が自動成功になる。

成果を積み上げることは大事だ。皆勤賞こそ帰宅部の誉れである。

化病 けびょう

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 2

指定特技 身体操作術

集団戦ダメージを受けた時、変調表や戦国変調表を振る前に使用できる。判定に成功すると、この忍法の使用者は、対応する変調表の中から好きな変調を選ぶ事ができる。ただし、すでを受けている重複しない変調を選ぶ事は出来ない。

また、この効果は変調表を複数回振る場合、最初の1回のみ適用される。

身体の不調を自在に操ることができる。なので今日は帰ります。

走退 そうたい

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 1~

指定特技 走法

自分の手番に攻撃の代わりに使用できる。指定特技に成功すると使用コストの分だけ低いプロット値に移動することができる。また、移動したプロット値の手番になった時、攻撃忍法を使用することができる。([クリティカルヒット]や[範囲攻撃]の奥義は使用出来ない。)

走って帰る。一時も早く帰りたから。

異留守 いるす

タイプ サポート忍法 間合 - コスト -

指定特技 隠蔽術

誰かが自分の【居所】を獲得した時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、獲得する【居所】を任意のキャラクターのものに変更することができる。

実は通常とは異なる空間に住んでいる。帰ったら意地でも家から出ない。

鬼宅 きたく

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

戦闘中、特殊な回避判定を選択した時、その判定を自動成功にすることができる。

帰る姿、鬼の如く。

隠忍の血統

流派忍法: 魍魅魍瘴 ちみもうりょう

隠忍の血統の下位流派です。
力は弱くとも、仲間たちとの結束
を力に変えることができます。

異気 いき

タイプ 攻撃忍法 間合 2 コスト 1~

指定特技 死霊術

集団戦。この攻撃を行う時、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。

使用したコスト1点につき目標を間合い内から一人選ぶ。攻撃が成功すると、目標に集団戦ダメージ1点を与えることができる。

魍魅(ちみとは、山林の異気(瘴気)から生ずるといふ怪物のことと言われている。

揺威 ゆるい

タイプ サポート忍法 間合 2 コスト 1

指定特技 詐術

攻撃の目標にされた時、命中判定の前に、その攻撃をするキャラクターに対して使用できる。

その命中判定が失敗した場合、目標に射撃戦ダメージ1点を与える。

叩くのを躊躇うほどの弱々しさに、忍といえど心を痛める。

援群 えんぐん

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 2

指定特技 人脈

メインフェイズ中の戦闘に参加する時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その戦闘が終了するまでの間、低級妖魔のカテゴリの中から【生命力】が3点以下のエネミーを1体呼び出し、従者として使用できる。

ただし、妖魔忍法を持つエネミーは退魔編でしか呼び出せない。

魍魅魍瘴に住む仲間が助けに来てくれる。

死鬼夜行 しきやこう

タイプ サポート忍法 間合 - コスト 3

指定特技 召喚術

戦闘中、攻撃の代わりに使用できる。指定特技の判定に成功すると、次のラウンドから、その戦闘が終了するまでの間、低級妖魔のカテゴリの中から【生命力】が2点以下のエネミーを1体呼び出し、従者として使用できる。

ただし、妖魔忍法を持つエネミーは退魔編でしか呼び出せない。

この忍法は一回の戦闘で二回までしか使用することはできない。

魍魅魍瘴に住む仲間を助けを求める。

結束 けっそく

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

【かばう】を使用した時、その生命力の減少が2点以上だった場合、生命力の減少を1点だけ無効化する。

仲間の為ならばいくらでも耐えることができる。

魍魎 もうりょう

タイプ 装備忍法 間合 - コスト -

指定特技 なし

自分と同じシーンに登場している従者の数の半分(端数切り上げ)の値だけ、あらゆる判定にプラスの修正が付く。

魍魎(もうりょう)は山川や木石の精霊のことと言われている。

※本データは二次創作です。個人利用に限り複製・配布できます。
シノビガミ(新紀元社)は河嶋陶一郎氏ならびに冒険企画局の著作物です。

作成:マイマイY@

【Q&A】

Q.【内縛陣】に【仮病】を使った場合はどうなりますか？

A.最初に振る変調表にのみ使用出来ます。両方に使用したい場合は【開祖】を使ってください。

Q.集団戦の攻撃忍法のスペシャル効果に【化病】は使えますか？

A.使えません。効果を発揮するのは変調表を振る場合のみです。

Q.無知刻を使った場合、そのラウンド中に使った、ラウンド中にのみ効果が持続する効果は持ちこされますか？

A.持ち越されません。ラウンド数が経過しないだけで、ラウンド自体は終了しています。また、R終了時に効果が発生しない例を下記します。

※例:猛毒、飢餓・極地・【誘導】・【飛燕】・【髪芝居】など。また、プロット0で行うものは対象外とする。

Q.【絶対防御】の【流し】や【返し】に【隣死】の効果は適用されますか？

A.GMの裁定にもよりますが、使用した時点で対象を決定するはずなので、その場合は適用されます。

Q.【目利】で分かるプライズの情報はどこまででしょうか。

A.『誰が』『いくつ持っているか』までは確定とします。プライズの名称や表書きを情報として出すのかはGMの裁定に委ねますが、プライズが持つ【秘密】は分からないものとします。

Q.【死角】の回避判定はどういうことですか？

A.分かり辛いので、例を下記します。

例1:回避判定:目標値8かつ修正値マイナス1の時、サイコロの出目が9以上でないと判定に成功しない為、自動失敗となる。

例2:回避判定:目標値11かつ修正値プラス3の時、サイコロの出目が8(9未満)で判定に成功する為、回避判定が発生します。

また、【完全成功】で自動失敗を成功にできるかどうかはGMの裁定に委ねます。

当コンテンツはマイマイY@が製作したシノビガミのオリジナルの下位流派です。

個人利用であればご自由にどうぞ。ただ、ひと声かけて下さると超喜びます。

動画などに利用するのであればマイマイY@へご一報ください。

twitter: <https://twitter.com/mymyvg>

蝸牛卓: <http://seesaawiki.jp/mymyiaia/>

編集日

H28.6.22 当コンテンツ公開

H28.7.9 誤字、曖昧な記述を修正。隣死、魍魎の効果を修正。

H28.7.12 誤字、曖昧な記述を修正。レイアウト変更。

H28.10.30 【対忍地雷】の効果接近戦ダメージから射撃戦ダメージに変更。

H28.11.27 【器撃】【目利】【監殺】【死角】【一等兵】【鬼宅】の記述を修正。護衛軍隠密機動部隊の流儀を変更。

H29.7.19 【死角】の記述を修正。Q&Aの【死角】の項目を修正。

H30.12.1 【事前準備】【結死】【死鬼夜行】の記述を修正。

※本データは二次創作です。個人利用に限り複製・配布できます。

シノビガミ(新紀元社)は河嶋陶一郎氏ならびに冒険企画局の著作物です。

作成:マイマイY@

仕掛け

強み

剥がし はがし

追加可能奥義 【クリティカル】【範囲攻撃】【不死身】

【剥がし】が追加された奥義によって生命力の値が変動したキャラクターを一人選ぶ。そのキャラクターが受けているサポート忍法の効果を1つ選び、その効果を打ち消すことができる。

様々な効果を打ち消す仕掛け。

禊ぎ みそぎ

追加可能奥義 【絶対防御】

【禊ぎ】が追加された【絶対防御】は通常の効果とは別に、「何らかの効果で変調を受けた時、その効果で受けた変調を全て無効化する」という効果として使用できる。

穢れを祓う仕掛け。

捧げ ささげ

追加可能奥義 【不死身】

【捧げ】が追加された【不死身】は自分に使用する代わりに、他のキャラクターを対象に選ぶこともできる。

他人への献身を表す仕掛け。

纏い まとい

追加可能奥義 【不死身】

【纏い】が追加された【不死身】で生命力を回復させた時、回復した生命力の分野の中から1つを選ぶ。その分野は次に生命力が無くなって使用不能にならない。

防護を纏う仕掛け。

鳴り なり

追加可能奥義 【完全成功】

【鳴り】が追加された【完全成功】は通常の効果とは別に、「誰かがサイコロを振った後、その判定に失敗した時に使用できる。その判定の達成値を10にする」という効果として使用できる。

他人を助ける仕掛け。

煌き きらめき

追加可能奥義 【完全成功】

【煌き】が追加された【完全成功】が奥義破りされた場合、判定の権利は失われず、通常と同じように判定を行うことができる。

二段構えの仕掛け。

轟き とどろき

追加可能奥義 【完全成功】

【轟き】が追加された【完全成功】を使って命中判定に成功した場合、その攻撃で与える効果に接近戦ダメージ1点を追加する。

激しい追撃を行う仕掛け。

閃き ひらめき

追加可能奥義 【完全成功】

【閃き】が追加された【完全成功】を使って回避判定に成功した場合、その攻撃を行ったキャラクターに射撃戦ダメージ1点を与える。

閃光の如く反撃を行う仕掛け。

騒ぎ さわぎ

追加可能奥義 【完全成功】

【騒ぎ】が追加された【完全成功】を使って奥義破り判定に成功した場合、その奥義を使用したキャラクターに集団戦ダメージ1点を与える。

相手の奥義を破ったことを喧伝する仕掛け。

侵し おかし

追加可能奥義 【判定妨害】

【侵し】が追加された【判定妨害】の対象となったキャラクターが判定に失敗すると、そのキャラクターに集団戦ダメージ1点を与えることができる。

相手の体調を崩す仕掛け。

拘り こたわり

追加可能奥義 【追加忍法】

【拘り】が追加された【追加忍法】の判定はプラス2の修正が付く。

忍法に対する偏執が生んだ仕掛け。

巧み たくみ

追加可能奥義 【追加忍法】

【巧み】が追加された【追加忍法】は奥義を使用した後、戦闘中なら1Rに1回、サイクル中ならサイクル中に1回、【追加忍法】で修得した忍法の内、使用していない忍法を使用することができる。

非凡な器用さによる仕掛け。

弱み

期間限定 きかんげんてい

追加可能奥義 【全ての奥義】

【期間限定】が追加された奥義はクライマックスフェイズに使用することができない。

使用できる期間を絞る仕掛け。

他者限定 たしやげんてい

追加可能奥義 【絶対防御】

【他者限定】が追加された【絶対防御】は自分を対象にすることができない。

自分を守らない仕掛け。

発動不全 はつどうふぜん

追加可能奥義 【絶対防御】【判定妨害】

【発動不全】が追加された奥義は指定特技の判定に成功しなければ発動できない。

発動が不安定になる仕掛け。

簡易構成 かんいこうせい

追加可能奥義 【完全成功】【不死身】

【簡易構成】が追加された奥義は奥義情報を持っていないでも奥義破りを行うことができる。
また、ドラマシーンではシーンに登場していないキャラクターでも奥義破りを行うことができる。

一目で理解できるほど簡易にする仕掛け。

精密性 せいみつせい

追加可能奥義 【追加忍法】

【精密性】が追加された【追加忍法】は【追加忍法】で修得した忍法の判定にマイナス2の修正を受ける。

繊細な扱いが必要になる仕掛け。

修得制限 しゅうとくせいげん

追加可能奥義 【追加忍法】

【修得制限】が追加された【追加忍法】は修得できる忍法が1種類減少する。

修得できる忍法が減少する仕掛け。

各流派について

◆小匏隊

好き放題やっているように見える斜歯忍軍ですが、それは小匏隊を始めとする影のサポートがあつてこそ成り立ちます。

彼ら小匏隊は事前準備と事後処理のプロフェッショナルです。

様々な工作活動を行い、またあらゆる破壊の痕や被害を隠蔽することができます。

ある意味で、他のどんな忍者集団よりも史実の忍者に近い集団であると言えるでしょう。

ただ、その役割上どうしても無茶振りをされがちな彼らは、かなり鬱屈した感情を他の斜歯忍軍に抱いているようです。

もし仮に、彼らが斜歯忍軍に反旗を翻すようなことがあれば、斜歯忍軍は崩壊してしまうかもしれません。

◆蔵守

戦い以外が割と苦手な鞍馬神流の忍者達が持ち帰った忍具や神器、そういった物の封印と保管を一手に担う一派です。

力任せに封印されていたり、壊れて不安定になっている神器に適切な処置を行い、“蔵”とだけ呼称される場所に保管しています。

何でも力で解決しようとしがちな鞍馬神流においてはある意味で異端とも言える確かな知識体系を持った技術者集団ですが、あまり表には出てきません。

あくまでも自分たちの役割は“蔵”を守護する事であり、その本分を忘れてはいけないのだと自らを律しているのです。

それ故に、好戦的な鞍馬神流からは根暗などと影で言われていますが、彼らに表立って何か言う者はいません。

蔵守に何かあれば、封印された数々の神器がどうなるのか、誰にも分らないからです。

◆死獣

“死”とは一体何なのか。それは人の求める命題の1つです。

しかし、そんな命題だけをひたすらに追い求め続ける者は狂人と変わりありません。

如何に真理を探求しようと、手段も選ばず求めるだけならば獣と変わらぬ。故に人は彼らを死獣と呼びます。

死獣は正確には、流派ではありません。一族でも集団ですらありません。

それぞれがそれぞれの死生観を持ち、それぞれの方法で“死”を探求しています。

彼らは“死”を理解する為ならば手段を選ばないという一点において、同一とみなされるのです。

死獣に関わったのなら、必ず“死”にまつわる事柄に巻き込まれるでしょう。彼らはそれ故に忌み嫌われ、そして恐れられるのです。

◆護衛軍隠密機動部隊

自衛隊に席を置きながら、表の政府とは別の命令系統を持つ軍隊、それが護衛軍隠密機動部隊です。強い弱いを別にして、忍者は個人の資質により能力が大きく違う為、軍隊として画一的な行動をとることは容易ではありません。

下忍の内から徹底的した役割分担とチームワークを磨く訓練により、初めて軍事行動が可能となるのです。

彼らは一人では突出した力を持たない場合がほとんどです。しかし、チームとして行動することで普通の忍者にはない、集団での強さを発揮します。

近代に入ってから発足した歴史の浅い流派ですが、それ故に他の流派には無い近代の強さを持つでしょう。

◆帰宅部連盟

趣味、休息、安らぎ。様々な理由はあれど、家に帰りたいというのは人間の本能です。

そんな帰巢本能に忠実に動く忍者、それが帰宅部連盟です。

彼らは終業チャイムが鳴るや否やすぐさま帰路につきます。

忍者なので、その際に事件に巻き込まれたりしますが、それさえ切り抜けて家に帰るでしょう。

たかが帰宅、されど帰宅。帰宅の為に彼らは手段を選びません。

ただ、彼らの名誉の為に言うと、彼らは基本的に義務を忠実に果たします。

皆勤賞こそ我らの誉れ。当然、遅刻やズル休みはご法度です。たまの仮病による早退ぐらいはご愛敬。

自分たちは無法者ではなく、あくまで義務以外の縛りを受けないという高潔な精神の元、彼らはさっさと家に帰るのです。

◆魑魅魍魎

『魑魅魍魎』そう呼ばれる館があります。館自身が付喪神であり、意志を持った大妖魔です。

また、その館の内部は完全に異界と化しており、正確な広さが分からない程だそうです。

そして、その館に隠れ住まう異形の忍者たちのコミュニティを館の名前と同じく魑魅魍魎と呼んでいます。

このコミュニティは意思を持った『館』自身が住人が居ないことを憂いたことから始まったと言われています。

館はその孤独を紛らわす為に、力の弱い妖魔や迫害された忍者を率先して受け入れたそうです。

その甲斐あって館と同じ付喪神達を始めとして、弱い妖魔や、定住を好む者、他者との交流を好く者達が集まり、館は賑やかになりました。

そして、いつしか館は魑魅魍魎をなぞって、『魑魅魍魎』と呼ばれるようになったのです。

彼らには血の繋がりが無い場合がほとんどですが、上記のような経緯から、寄り添って生きる者が多く、非常に高い結束力を持っています。

各流派の首魁たち

◆小匏隊

『大監督』岩船 源次 (いわふね げんじ)

階級:上忍頭

性別:男性

年齢:44 歳

信念:忠

『相変わらずやりたい放題しやがって!』

斜齒忍軍における首脳陣のトップが黒潮一人とするなら、現場のトップが岩船 源次でしょう。

サポート部隊である小匏隊の長であり、表向きは上級幹部なのですが、会議などは性に合わないようで、現場に出て部下たちと精力的に活動しています。

黒潮一人とは数十年來の親友で、彼の為なら骨身を惜しまないと豪語しています。

斜齒忍軍からの無茶振りに文句を言いながらも確実にその要求に応えているのも、その忠誠にも似た友情あつてのことでしょう。

◆蔵守

『蔵巫女』蔵守 花江 (くらもり はなえ)

階級:上忍

性別:女性

年齢:22 歳

信念:律

『私たちに必要なのは確かな知識と力です』

亡き父の代わりに祖父より家を継いだ美しき当主、それが蔵守 花江です。

その名の示す通り、代々『蔵守』として“蔵”を護って來た一族の嫡子です。

成人する前に上忍に至った天才ですが、如何せん若さゆえの経験不足が目立ち、思うように采配を振るえていません。

本人は舐められまいと気丈に装っていますが、職務の重さに不安を感じているようです。

ただ、現状では彼女に対して露骨に侮るような態度を取る者はいません。

そのような無礼者は、早い段階で彼女が“蔵”に仕舞い込んでしまったからです。

“生きてはいる”とは彼女の弁ですが、いつ出すのか、果たして本当に無事なのかどうかは彼女にしか分かりません。

◆死獣

『死獣』佐々井 重郎（ささい じゅうろう）

階級:上忍頭

性別:男性

年齢:不明

信念:凶

『死に怯え、逃げ惑うは獣の諸行。死を畏れ、眼を見開き、悟るが人なりや。

ならば、ならばその一点さえあれば、他のすべてが獣だろうと、俺は人だ。

——故に、生きることは死ぬことと見つけたり』

時代劇から出てきた浪人の様な身なりで出会う者たちに『死』とはなんぞや」と問うている忍者がいれば、それは佐々井 重郎でしょう。

彼がいつから生きているか、どこで生まれたのか、その来歴は分かっていません。

何故なら、『誰からも忘れられた時こそが本当の死である』ということを検証する為に、自分を知る全ての人間を殺しつくしたからです。

その試みは失敗したのだと、他ならぬ彼自身の身の上話により伝わっていますが、どちらにせよ狂人の類です。

“死”を知るためには乳飲み子である自身の孫すら殺して見せる。そんな危険な忍者ですが、そんな彼の死生観に惹かれる忍者たちが現れ、彼らもまた死獣と呼ばれるようになりました。

長命の理由として、死を理解することで死を克服した、または見放されたなどと言われていますが、真相は不明です。

◆護衛軍隠密機動部隊

『百人隊長』東雲 琢磨（しののめ たくま）

階級:中忍頭

性別:男性

年齢:28 歳

信念:和

『この戦いが、平和に繋がることを願うよ』

東雲 琢磨は兵士として国に忠実で護国の志高く、優しい人柄の絵にかいたような好青年です。

彼は才に乏しい者が多い護衛軍隠密機動部隊の中でもひと際才の無い忍者でした。

しかし、それでも諦めることなく努力を続けた結果、百人の部下を任されるまでに成長したのです。

その真摯な努力には、かつて国を護る為に命を落とした両親への想いがあります。

国に殉じた両親に恥じぬよう、彼は部下と共に危険な任務に挑むです。

いつか、この争いの多い世界が平和になることを願って。

◆帰宅部連盟

『帰宅部部長』庵野 雲鷹（あんの うんよう）

階級：中忍頭

性別：男性

年齢：17 歳

信念：我

『早く家に帰りたいなんて、誰だって思ってることでしょ』

始業のチャイムが鳴る瞬間に席に着き、終業のチャイムが鳴ると同時に帰宅している。

あまりのタイムラグの無さに、クラスメイトにさえ顔を覚えられていない真正の帰宅部員、それが庵野 雲鷹です。

年に一度、帰宅部OBによって開かれる帰宅部連盟総会議で3年ぶりに“招集されなかった”が故に帰宅部部長に任命されました。

帰宅部連盟総会議とは、帰宅部OBが真の帰宅部を決める為に開かれる放課後の会議です。

当然ながら帰宅部たちは無視して帰ろうとしますが、帰宅に特化した彼らでさえ、帰宅の粋を知り尽くしたOBから逃げるのは困難を極め、ほとんどの者が30分以内に招集されてしまいます。

それを、物ともせず、あまりにも鮮やかに下校した庵野 雲鷹は、帰宅の鬼として、そして現代の部長として崇拝されているのです。

◆魑魅魍魎

『妖怪屋敷』魑魅魍寮（ちみもうりょう）

階級：上級妖魔

性別：不明

年齢：少なくとも700年以上

信念：和

『ピンポン（チャイムが鳴る音）』

日本の何処かに存在する巨大な武家屋敷の妖魔です。内部は完全に異界化しており、その規模は独自の生態系が成立する程です。

もはや1つの世界と言っても過言ではないでしょう。

それ故に、大小様々な妖魔やその血の濃い忍者たちがいくつかの集落を作って隠れ住んでいます。建築様式から戦国時代や江戸時代にあった武家屋敷が妖魔化したもの思われがちですが、時代や状況に応じて外装が微妙に変化しているようで、いつから存在するのか、詳しい事は分かりません。

◆魑魅魍魎

『三叉猫』大長老タマ（だいちょうろう たま）

階級:頭領

性別:雄

年齢:本人が覚えていない

信念:情

『よいよい、ゆっくり休みんさい』

九の魂と毛皮を着替えて二股へ、九十九の魂と毛皮を集めて三叉猫。

長く生き過ぎてとうとう尻尾が二股から三股に至った猫又ならぬ三叉猫、それが大長老タマです。

彼は魑魅魍寮の内部でも大きな集落である猫又村の長をしており、結束はしても基本的に職務にしか興味の無い付喪神たちに代わって内部の調整役をしています。

とは言え彼も所詮は猫、情には厚くても気まぐれかつ面倒くさがりで、魑魅魍寮に逃げ込んできた者達にはとりあえず昼寝を勧める始末。

しかし、その大らかさに救われた者は多く、彼の周りにはいつも人やモノが絶えません。