

忍者用キャラクターシート

名前

年齢		性別	
流派	鞍馬神流	階級	中忍
流儀			
表の顔			
功績			
背景			

人物欄				
人物名	居所	秘密	奥義	感情
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+



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	絡線術	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	罨術	野戦術	死霊術
5	針術	手練	盗聴術	調査術	地の利	結果術
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	騎乗術	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。
射撃戦攻撃	攻・サ・装	2	なし	刀術	射撃戦。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。
痛打	攻・サ・装	なし	1	壊器術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その攻撃によるダメージを1点上昇することができる。この効果によって上昇するダメージは、各攻撃忍法の最初に書いてあるもののみである。
陽炎	攻・サ・装	なし	1	刀術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功したら、その攻撃の回避判定にマイナス2の修正がつく。
後の先	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分よりプロット値が高いキャラクターへの攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
	攻・サ・装				

奥義の内容

奥義名 1

指定特技

効果

奥義名 2

指定特技

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点が変動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すことができる。