

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 ハグレモノ	階級 中忍
流儀	
表の顔	信念
功績	
背景	

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -
	☐	☐	☐	+ -



特技リスト (特技分野の右に書いてある■は【生命カスロッド】です)

★	器術 ■	体術 ■	忍術 ■	謀術 ■	戦術 ■	妖術 ■
2	からくりじゅつ 絡繰術	きしょうじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひょうろくじゅつ 兵糧術	いぎようか 異形化
3	かじゅつ 火術	ほうじゅつ 砲術	せんぷくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちようじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 召喚術
4	すいじゅつ 水術	しゅりけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罨術	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死霊術
5	しんじゅつ 針術	しゅれん 手練	とうしょうじゅつ 盗聴術	ちようさじゅつ 調査術	ちり 地の利	けっかいじゅつ 結果術
6	しこ 仕込み	しんたいそうじゅつ 身体操術	ふくじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封術
7	いしょうじゅつ 衣装術	ほほう 歩法	おんぎようじゅつ 隠形術	たいじんじゅつ 対人術	ようへいじゅつ 用兵術	ことだまじゅつ 言霊術
8	じょうじゅつ 縄術	そうほう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうげい 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術
9	とじゅつ 登術	ひじゅつ 飛術	こうじゅつ 香術	くのいち じゅつ 九ノ一の術	けんできじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術
10	ごうちんじゅつ 拷問術	こっぽうじゅつ 骨法術	ぶんしん じゅつ 分身の術	くぐつ じゅつ 傀儡の術	あんごうじゅつ 暗号術	せんりがん じゅつ 千里眼の術
11	かいきじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りやうげん 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	くつきくじゅつ 掘削術	かいりき 怪力	だいろうつかん 第六感	けいざいりよく 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	遁走術	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。
爆破	攻・サ・装	1	1	火術	射撃戦。攻撃が成功すると、目標に射撃戦ダメージを2点与えることができる。
影分身	攻・サ・装	なし	1	分身の術	「プロット」時、自分のプロットを行う前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、二つのサイコロを使ってプロットできる。プロットを公開したタイミングで、どちらのサイコロの目を自分のプロット値にするか決定すること。
連撃	攻・サ・装	なし	2	なし	自分の攻撃が回避されたときに使用できる。もう一度同じ攻撃忍法を使って回避判定に成功した相手を目標にして攻撃を行うことができる(追加の攻撃もコストは発生する)。
頑健	攻・サ・装	なし	なし	なし	追加の【生命力】とそのスロットを2点獲得する。ただし、この忍法を二つ以上修得している場合、二つからは、追加の【生命力】とそのスロットは1点しか獲得できない。
	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。