

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 比良坂機関	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	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	罠術	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	言霊術	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	1	手裏剣術	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。
補給	攻・サ・装	なし	なし	経済力	自分がシンプレイヤー時のドラマシーンに使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのセッション中に自分が使用した忍具(特殊忍具を含む)を一つ回復できる(自分が使用した忍具の数より多くは回復しない。誰かに渡したものは回復できない)。
感情操作	攻・サ・装	なし	1	九ノ一の術	自分の攻撃が成功したときに使用できる。攻撃の効果を受けたキャラクターの中から一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標の持っている【感情】一つを選び、その種類を自由に変更することができる(新たに【感情】を獲得させたり、失わせたりすることはできない)。
操り人形	攻・サ・装	なし	5	傀儡の術	戦闘中、自分に対して【感情】を持つキャラクターの手番になったときに使用できる。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、そのラウンドの目標の手番で、目標の修得している攻撃忍法一つを目標が使ったかのように使用することができる。目標は、そのラウンドは、それ以上、攻撃を行うことはできない。この攻撃忍法の目標は、【操り人形】の使用者が決定できる。それ以降、そのラウンドの間、目標がダメージを受けると、代わりに【操り人形】の使用者がそのダメージを受ける。この効果は累積しない。

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すことができる。