

# 忍者用キャラクターシート

名前

\_\_\_\_\_

年齢	性別
流派 私立御齋学園	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
	<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	畏術	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	野戦術	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。
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)。
誘導	攻・サ・装	なし	2	走法	ラウンドの終了時に使用できる。指定特技の判定に成功したら、戦場を好きな場所に変更することができる。同じラウンドに二人以上、【誘導】を行った者がいた場合、【誘導】の判定の達成値が高い方が優先される(同達成値が二人以上いる場合、効果は発生しない)。また、「極地」に変更した場合、すぐに「極地」の効果は発生する。
電撃作戦	攻・サ・装	なし	なし	伝達術	自分がシンプレイヤー時のドラマシーンに誰かの【居所】を獲得したとき使用できる(すでにその【居所】を獲得していた場合は使用できない)。指定特技の判定に成功すると、【居所】を獲得したキャラクターと戦闘シーンに入ることができる。その戦闘シーンが終了すると、自分のシーンは終了する。
戦場の極意	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したとき「戦場表」の中から戦場一つを選ぶ。その戦場で戦う場合、自分はあらゆる行為判定にプラス1の修正を受ける。また、その戦場の特殊効果は無視できる。

## 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。