

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 隠忍の血統	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	封術	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。
流星雨	攻・サ・装	3	3	召喚術	射撃戦。間合内にいるキャラクター全員を目標にする(自分も目標に含まれる)。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを1点与える。
痛打	攻・サ・装	なし	1	登術	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。
返し技	攻・サ・装	2	2	罠術	自分が回避判定に成功したときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターが、この忍法の間合内にいた場合、攻撃を行った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、目標に対して射撃戦ダメージを1点与えることができる。
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、二つ目からは、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。