

# CHARACTER DATA

名前

\_\_\_\_\_

年齢 性別

流派 ハグレモノ

階級 中忍

表の顔 信念

功績

| 人物欄 |                          |                          |                          |        |
|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------|
| 人物名 | 居所                       | 秘密                       | 奥義                       |        |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |
|     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | +<br>- |



## 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  | 民術    | 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     | 指定特技 | 間合 | コスト | エフェクト   |
|-------|---------|------|----|-----|---|
| 接近戦攻撃 | 攻・サ・装   | 遁走術  | 1  | なし  | 接近戦。攻撃が成功すると、接近戦ダメージを1点与えることができる。   |
| 影分身   | 攻・(サ)・装 | 分身の術 | なし | 1   | 「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、2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。 |
| 爆破    | 攻・サ・装   | 火術   | 1  | 1   | 射撃戦。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを2点与えることができる。   |
| 頑健    | 攻・サ・(装) | なし   | なし | なし  | 追加の生命スロットを2つ獲得する。ダメージを受けたとき、このスロットから優先的に減少させる。  |
| 連撃    | 攻・(サ)・装 | なし   | なし | 2   | 自分の攻撃が回避されたときに使用できる。もう一度攻撃を行うことができる。  |
|       | 攻・サ・装   |      |    |     |   |
|       | 攻・サ・装   |      |    |     |   |
|       | 攻・サ・装   |      |    |     |   |

## 奥義の内容

奥義名

指定特技

エフェクト

奥義名

指定特技

エフェクト

## 忍具

兵糧丸 ×

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。