

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 妖魔の力を利用して世界に変革をもたらす	
表の顔	信念
功績	
背景 魔人	

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"/>	<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	罌術	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	呪術	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。基本p191
必中	攻・サ・装	砲術	2	3	射撃戦。この攻撃に対して回避判定を行う場合、この攻撃の達成値以上の達成値にならないと、回避判定は成功しない。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
風襲	攻・サ・装	骨法術	なし	3	戦闘中、自分が攻撃が成功し、誰かにダメージを与えたときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、もう一度同じ攻撃忍法を使って攻撃を行うことができる。
逆鱗	攻・サ・装	なし	なし	なし	「器術」の【生命力】が失われると、あらゆる行為判定にプラス1の修正がつく。
鬼影	攻・サ・装	なし	なし	なし	このキャラクターに対する命中判定は、マイナス2の修正がつく。
	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。	