忍者用キャラクターシート

名前	
年齢	性別
流派 鞍馬神流	階級 中忍
流儀 妖魔や忍びの手から表の世界を守る	
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【生命力スロット】です）

	器術（きじゅつ）□	体術（たいじゅつ）□	忍術（にんじゅつ）□	謀術（ぼうじゅつ）□	戦術（せんじゅつ）□	妖術（ようじゅつ）□
2	絡繰術（からくりじゅつ）	騎乗術（きじょうじゅつ）	生存術（せいぞんじゅつ）	医術（いじゅつ）	兵糧術（ひょうろうじゅつ）	異形化（いぎょうか）
3	火術（かじゅつ）	砲術（ほうじゅつ）	潜伏術（せんぷくじゅつ）	毒術（どくじゅつ）	鳥獣術（ちょうじゅうじゅつ）	召喚術（しょうかんじゅつ）
4	水術（すいじゅつ）	手裏剣術（しゅりけんじゅつ）	遁走術（とんそうじゅつ）	罠術（みんじゅつ）	野戦術（やせんじゅつ）	死霊術（しりょうじゅつ）
5	針術（しんじゅつ）	手練（しゅれん）	盗聴術（とうちょうじゅつ）	調査術（ちょうさじゅつ）	地の利（ちのり）	結界術（けっかいじゅつ）
6	仕込み（しこみ）	身体操術（しんたいそうじゅつ）	腹話術（ふくわじゅつ）	詐術（さじゅつ）	意気（いき）	封術（ふうじゅつ）
7	衣装術（いしょうじゅつ）	歩法（ほほう）	隠形術（おんぎょうじゅつ）	対人術（たいじんじゅつ）	用兵術（ようへいじゅつ）	言霊術（ことだまじゅつ）
8	縄術（じょうじゅつ）	走法（そうほう）	変装術（へんそうじゅつ）	遊芸（ゆうげい）	記憶術（きおくじゅつ）	幻術（げんじゅつ）
9	登術（とうじゅつ）	飛術（ひじゅつ）	香術（こうじゅつ）	九ノ一の術（くのいちじゅつ）	見敵術（けんてきじゅつ）	瞳術（どうじゅつ）
10	拷問術（ごうもんじゅつ）	骨法術（こっぽうじゅつ）	分身の術（ぶんしんじゅつ）	傀儡の術（くぐつじゅつ）	暗号術（あんごうじゅつ）	千里眼の術（せんりがんじゅつ）
11	壊器術（かいきじゅつ）	刀術（とうじゅつ）	隠蔽術（いんぺいじゅつ）	流言の術（りゅうげんじゅつ）	伝達術（でんたつじゅつ）	憑依術（ひょういじゅつ）
12	掘削術（くっさくじゅつ）	怪力（かいりき）	第六感（だいろっかん）	経済力（けいざいりょく）	人脈（じんみゃく）	呪術（じゅじゅつ）

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	手裏剣術	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
春雷	(攻)・サ・装	骨法術	なし	2	接近戦。命中判定が成功すると、さらに別の好きな特技で判定を一回行う。その判定に成功すると、この忍法の指定特技か、その判定に使用した特技か好きな方を選ぶ。目標はその特技で回避判定を行わなければならない。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを２点与えることができる。
飛燕	攻・(サ)・装	飛術	なし	2	ラウンドの終了時、同じプロット値に自分以外の誰もいなければ使用できる。【生命力】を１点減少して、指定特技の判定に成功すると、もう一度攻撃できる。
降魔	攻・サ・(装)	なし	なし	なし	隠忍の血統の流派忍法や妖魔忍法を修得しているキャラクターへの攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、射撃戦ダメージを１点与えることができる。この追加の射撃戦ダメージによる【生命力】の減少は、【絶対防御】で無効化できない。
陽炎	攻・(サ)・装	刀術	なし	1	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したら、その攻撃の回避判定にマイナス２の修正がつく。

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

極秘事項

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。

ココデオレ