

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 私立御斎学園	階級 中忍
流儀 妖魔の力によって苦しんでいる者を助ける	
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)

	きじゅつ 器術	たいじゅつ 体術	にんじゅつ 忍術	ぼうじゅつ 謀術	せんじゅつ 戦術	ようじゅつ 妖術
2	からくりじゅつ 絡繰術	きじょうじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひょうろうじゅつ 兵糧術	いぎょうか 異形化
3	かじゅつ 火術	ほうじゅつ 砲術	せんぷくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちようじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 召喚術
4	すいじゅつ 水術	しゅりけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罌術	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死霊術
5	しんじゅつ 針術	しゅれん 手練	とうちようじゅつ 盗聴術	ちようきじゅつ 調査術	ちり 地の利	けっかいじゅつ 結界術
6	しこ 仕込み	しんたいそうじゅつ 身体操術	ふくわじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封術
7	いしろうじゅつ 衣装術	ほほう 歩法	おんぎようじゅつ 隠形術	たいじんじゅつ 対人術	ようへいじゅつ 用兵術	ことだまじゅつ 言霊術
8	じょうじゅつ 縄術	そうほう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうげい 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術
9	とうじゅつ 登術	ひじゅつ 飛術	こうじゅつ 香術	くいのち 九ノ一の術	けんできじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術
10	ごうもんじゅつ 拷問術	こっほうじゅつ 骨法術	ぶんしん 分身の術	くぐり 傀儡の術	あんごうじゅつ 暗号術	せんりかん 千里眼の術
11	かいさじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんぺいじゅつ 隠蔽術	りやうげん 流言の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょういじゅつ 憑依術
12	くさくじゅつ 掘削術	かいりき 怪力	だいろうかん 第六感	けいざいりよく 経済力	じんみやく 人脈	じゅじゅつ 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	意気	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
誘導	攻・サ・装	走法	なし	2	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。
閃軌	攻・サ・装	騎乗術	なし	1	戦闘中、ラウンドの終了時に使用できる。指定特技の判定に成功すると、ラウンドの終了時に経過したラウンド数を数えるとき、1ラウンド余分に経過したものとして数えることができるようになる。
御斎魂	攻・サ・装	意気	なし	1	戦闘中、自分の【生命力】が減少したときに使用できる。減少した【生命力】と同じ値だけマイナスの修正をつけて、指定特技の判定を行う。成功すると、その【生命力】の減少を無効化できる。この忍法は、一度【生命力】の減少を無効化したら、同じ戦闘中は、使用できなくなる。
戦場の極意	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦場「極地」で戦う場合、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を無視できる。

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。