

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 ハグレモノ	階級 中忍
流儀 誰にも縛られず、自分の意志で戦う	
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	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	異形化	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
矢止めの術	攻・サ・装	衣装術	なし	1	誰かが射撃戦の命中判定に成功したときに使用できる。指定特技の判定に成功したら、その判定を失敗にできる。
返し技	攻・サ・装	瞳術	2	2	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おいて、指定特技の判定に成功すると、そのキャラクターに対して射撃戦ダメージを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(公開時に選択)。
刃隠	攻・サ・装	なし	なし	なし	このキャラクターに対して命中判定を行い、失敗したキャラクターは1点の射撃戦ダメージを受ける。
	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。	
通甲符 ×	○○○○○○○○
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。	