

忍者用キャラクターシート

名前

年齢	性別
流派 比良坂機関	階級 中忍
流儀 日本の国益を守る	
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	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	死霊術	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
鎌鼬	攻・サ・装	縄術	2	1	射撃戦。この攻撃の回避判定にはマイナス1の修正がつく。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。
天眼	攻・サ・装	対人術	なし	2	自分の忍法によって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、ダメージを与えたキャラクター一人を選ぶ。そのキャラクターの【秘密】か【居所】を獲得できる。
社会戦	攻・サ・装	流言の術	なし	なし	自分がシナリオプレイヤー時のドラマシーンに使用できる。【居所】が分かっているキャラクター一人を選び、指定特技の判定に成功すると、集団戦ダメージを1点与えることができる。
揺らし	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が【秘密】を知っているキャラクターを攻撃するとき、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。

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。