



キャラクターシート

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+
	□□□			+

年齢 性別

流派 屍衣

階級 中忍 信念

流儀 蘇る動機を見つける

表の顔

功績

背景

特技リスト (特技分野の右に書いてある■は【生命カスロッド】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	畏術	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	間合	コスト	指定特技	効果
接近戦攻撃	攻・サ・装	1	なし	拷問術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点与えることができる。
死奢	攻・サ・装	1	3	死霊術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点与える。この攻撃の命中判定のサイコロに1の目が一つでも含まれていた場合、さらに追加で接近戦ダメージを1点与える。この攻撃の命中判定でファンブルした場合、自分の【生命力】を1点減少する。
剥疵	攻・サ・装	なし	2	死霊術	自分がダメージを受けた直後に使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのダメージを1点軽減する。この忍法を修得すると「兵糧丸」を使用・消費することができなくなる。
腔瞳	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法の使用者は自分以外のキャラクターが使用する効果によって、自分の奥義破り判定にマイナスの修正がつかない。また、自分が獲得した【情報】や、自分が【感情】を持っているキャラクターが獲得した【情報】に対して、情報共有は発生しない。
苦悶	攻・サ・装	なし	なし	なし	【生命力】が失われていても、すべての特技が使用できる。ただし、自分が行うあらゆる判定にマイナス1の修正がつく。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

奥義名 1

指定特技

効果

奥義名 2

指定特技

効果

兵糧丸 ×

自分の【生命力】が1点以上あれば、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。

忍法

忍具

奥義の内容