

名前

人物欄

人物名 居所 秘密 奥義 感情

□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+
□	□	□	+

Naru Bushi: Bushi Fighting Game



年齢	性別
流派	血社
階級	中忍
信念	
流儀	才能ある人物を見つけ仲間にする
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【生命力スロット】です)

	さじゅつ 器術	たいじゅつ 体術	にじゅつ 忍術	ぼうじゅつ 謀術	せんじゅつ 戦術	よつじゅつ 妖術
2	からくりじゅつ 絡縛術	きょうじゅつ 騎乗術	せいそんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひろうじゅつ 兵糧術	いぎょうか 異形化
3	かじゅつ 火術	はうじゅつ 砲術	せんぶくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちょうじゅつ 鳥獣術	しょかんじゅつ 召喚術
4	すいじゅつ 水術	しゆりけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罠	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	しゆれん 手練	とうちょうじゅつ 盜聴術	ちょうじゅつ 調査術	ちり 地の利	けっかくじゅつ 結界術
6	しこ込み 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	いき 意氣	ふうじゅつ 封じ術
7	いしょうじゅつ 衣装術	ははう法 歩法	おんぎょうじゅつ 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 縄走	そらはう 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	じゅつ 登飛術	ひじゅつ 飛術	こうじゅつ 香術	くのいち 九ノ一の術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術
10	こうもんじゅつ 拷問術	こっぽじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	くぐつ 傀儡の術	あんこうじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 万里眼の術
11	かいきじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゆうげんじゅつ 流行の術	でんたつじゅつ 伝達術	ひょういじゅつ 憑依術
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいりき 怪力	だいろうかん 第六感	げいざいりょく 経済力	じんみやく じん脈	じゅじゅつ 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	言霊術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点与えることができる。
血騰	攻・サ・装	0	3	水術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点と「重傷」の変調を与えることができる。
血醒	攻・サ・装	なし	1	兵糧術	戦闘中、自分の【生命力】が1点以上回復したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、自分が行う判定にプラス1の修正がつき、自分が修得している名前に「血」のついている攻撃忍法とサポート忍法の間合を+2上昇する。
血霞	攻・サ・装	1	2	異形化	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いた場合、攻撃を行ったキャラクターを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標を逆戻にする。
水肌	攻・サ・装	なし	1	異形化	攻撃の代わりに使用できる奥義によって自分の【生命力】が減少したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、その【生命力】の減少を1点軽減する。この効果は一回のセッションに三度まで使用できる。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

奥義の内容	奥義名1	奥義名2	忍具	兵糧丸 ×
	指定特技	指定特技		自分が【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。
	効果	効果		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させることができる。