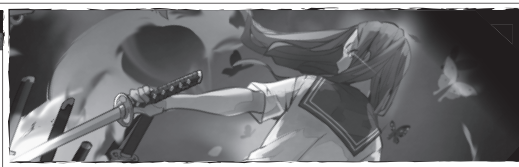
# 忍者用キャラクターシート



Ninja Battle Role Playing Game
忍術バトルRPG
シノビガミ
SHINOBIGAMI

名前

| | | | |
|---|---|---|---|
| 年齢 | | 性別 | |
| 流派 | | 階級 | |
| 流儀 | | | |
| 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(きじゅつ) ■ | 体術(たいじゅつ) ■ | 忍術(にんじゅつ) ■ | 謀術(ぼうじゅつ) ■ | 戦術(せんじゅつ) ■ | 妖術(ようじゅつ) ■ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 絡繰術(からくりじゅつ) | 騎乗術(きじょうじゅつ) | 生存術(せいぞんじゅつ) | 医術(いじゅつ) | 兵糧術(ひょうろうじゅつ) | 異形化(いぎょうか) |
| 3 | 火術(かじゅつ) | 砲術(ほうじゅつ) | 潜伏術(せんぷくじゅつ) | 毒術(どくじゅつ) | 鳥獣術(ちょうじゅうじゅつ) | 召喚術(しょうかんじゅつ) |
| 4 | 水術(すいじゅつ) | 手裏剣術(しゅりけんじゅつ) | 遁走術(とんそうじゅつ) | 罠術(みんじゅつ) | 野戦術(やせんじゅつ) | 死霊術(しりょうじゅつ) |
| 5 | 針術(しんじゅつ) | 手練(しゅれん) | 盗聴術(とうちょうじゅつ) | 調査術(ちょうさじゅつ) | 地の利(ちり) | 結界術(けっかいじゅつ) |
| 6 | 仕込み(しこ) | 身体操術(しんたいそうじゅつ) | 腹話術(ふくわじゅつ) | 詐術(さじゅつ) | 意気(いき) | 封術(ふうじゅつ) |
| 7 | 衣装術(いしょうじゅつ) | 歩法(ほほう) | 隠形術(おんぎょうじゅつ) | 対人術(たいじんじゅつ) | 用兵術(ようへいじゅつ) | 言霊術(ことだまじゅつ) |
| 8 | 縄術(じょうじゅつ) | 走法(そうほう) | 変装術(へんそうじゅつ) | 遊芸(ゆうげい) | 記憶術(きおくじゅつ) | 幻術(げんじゅつ) |
| 9 | 登術(とじゅつ) | 飛術(ひじゅつ) | 香術(こうじゅつ) | 九ノ一の術(くのいちじゅつ) | 見敵術(けんてきじゅつ) | 瞳術(どうじゅつ) |
| 10 | 拷問術(ごうもんじゅつ) | 骨法術(こっぽうじゅつ) | 分身の術(ぶんしんじゅつ) | 傀儡の術(くぐつじゅつ) | 暗号術(あんごうじゅつ) | 千里眼の術(せんりがんじゅつ) |
| 11 | 壊器術(かいきじゅつ) | 刀術(とうじゅつ) | 隠蔽術(いんぺいじゅつ) | 流言の術(りゅうげんじゅつ) | 伝達術(でんたつじゅつ) | 憑依術(ひょういじゅつ) |
| 12 | 掘削術(くっさくじゅつ) | 怪力(かいりき) | 第六感(だいろっかん) | 経済力(けいざいりょく) | 人脈(じんみゃく) | 呪術(じゅじゅつ) |

## 忍法リスト

| 忍法名 | タイプ | 指定特技 | 間合 | コスト | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 接近戦攻撃 | (攻)・サ・装 | | 1 | なし | 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。 |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |
| | 攻・サ・装 | | | | |

## 奥義の内容

奥義名 1

指定特技

効果

奥義名 2

指定特技

効果

## 忍具

**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させることができる。

ココデオレ