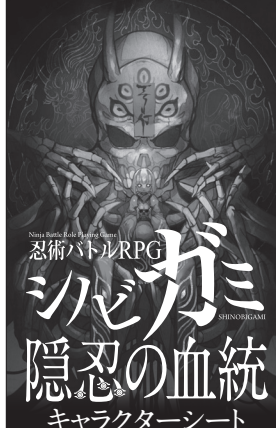


名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情



忍術バトルRPG
シノビガミ
SHINOBI GAMINI
隠忍の血統
キャラクターシート

年齢

性別

流派

隠忍の血統

階級

中忍

信念

流儀

シノビガミ復活に関する情報を入手する

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)

	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	罠術	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	火術	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。
呪角	攻・サ・装	2	1	呪術	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。この攻撃の命中判定でスペシャルになると、その戦闘の間、自分が行うあらゆる判定にプラス1の修正がつく。修正がつく効果は累積しない。
奪衣	攻・サ・装	1	3	死霊術	この忍法の間合内のキャラクターに接近戦ダメージを1点以上与えたときに使用できる。接近戦ダメージを与えたキャラクター一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に射撃ダメージを1点与え、目標は《衣装術》で判定を行う。判定に失敗すると「呪い」の変調を受ける。
妖界	攻・サ・装	なし	なし	なし	攻撃を行ったとき、その目標が「隠忍の血統の流派忍法(下位流派を含む)」か妖魔忍法を修得していなかった場合、その回避判定にマイナス1の修正がつき、ファンブル値が1上昇する。
鬼影	攻・サ・装	なし	なし	なし	このキャラクターに対する命中判定は、マイナス2の修正がつく。
	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

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。