

名前

人物名

居所

秘密

奥義

感情

忍術バトルRPG

シノビガミ

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

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

愚依術

12

掘削術

怪力

第六感

経済力

人脈

呪術

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。
霊障	攻・サ・装	3	2	結界術	妖術戦。攻撃が成功すると、目標に妖術戦ダメージを1点与え、戦場を「水中」か「悪天候」か「極地」に変更する。
痛打	攻・サ・装	なし	1	拷問術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功すると、その攻撃によるダメージを1点上昇することができる。この効果によって上昇するダメージは、各攻撃忍法の最初に書いてあるもののみである。
隠詩	攻・サ・装	1	2	言霊術	この忍法の間合内にいるキャラクターが、指定特技が「なし」のサポート忍法を使ったときに使用できる。サポート忍法を使用し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、目標の使用したサポート忍法の効果を無効化する。
魔装	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法の修得時、自分の流派の攻撃忍法の中から一種類を選び、それを追加で特例修得する（秘伝忍法は不可）。追加の【生命力】とそのスロットを1点獲得する。自分の追加の【生命力】がなくなっている間、この忍法の効果で特例修得した忍法は未修得の状態になる。【流星雨】を選択。
流星雨	攻・サ・装	3	3	召喚術	射撃戦。間合内にいるキャラクター全員を目標にする（自分も目標に含まれる）。攻撃が成功すると、射撃戦ダメージを1点与える。
	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点に変調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。