

名前

人物名

居所

秘密

奥義

感情

忍術バトルRPG

シノビガミ

SHINOBIGAMI

隠忍の血統

キャラクターシート

年齢

性別

流派

土蜘蛛

階級

中忍

信念

流儀

現政府に痛手を与える

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	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	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	手練	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。
血旋渦	攻・サ・装	3	1	異形化	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。
長肢	攻・サ・装	なし	3	異形化	戦闘中、自分の手番に使用できる。自分を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、自分が修得している接近戦の攻撃忍法の間合が1上昇し、【クリティカルヒット】の奥義を使用するとき、通常のものよりもプロット値の範囲が1広い位置にいるキャラクターをその目標に選べるようになる（仕掛けの【伸ばし】の効果とは累積しない）。この効果は累積しない。
蜘蛛舞	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が命中判定を行う直前に使用できる。命中判定にマイナス2の修正をつけると、その攻撃が成功した場合、通常の効果に加え、追加で射撃ダメージを1点与える。
八束脛	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が接近戦の攻撃を行うとき、その攻撃に使った攻撃忍法の間合の半分の値（端数切り捨て）だけ、その攻撃の回避判定にマイナスの修正がつく。
	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させることができる。