

名前

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-

Naru Bushi: Bushi Fighting Game

忍術バトルRPG
ガミ
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	からくりじゅつ 絡繰術	きょうじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 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	ちようじゅつ 鳥獣術	しょかんじゅつ 召喚術
4	すいじゅつ 水術	しゅりけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罠術	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	しゅれん 手練	とうちょうじゅつ 盜聴術	ちょうさじゅつ 調査術	ちり 地の利	けうかいじゅつ 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 詐術	いき 意氣	ふうじゅつ 封じゅつ
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 縄術	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 登術	ひじゅつ 飛行術	こうじゅつ 香術	くのいちゃつ 九ノ一の術	けんたきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 蠶術
10	こうもんじゅつ 拷問術	こぼうじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	くぐつじゅつ 傀儡の術	あんこうじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 千里眼の術
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 流言の術	でんたきじゅつ 伝達術	ひょういじゅつ 憑依術
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいりさ 怪力	だいろうかん 第六感	せいざいりょく 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	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、追加で射撃戦ダメージを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	奥義名2
指定特技	指定特技
効果	効果

奥義名1	奥義名2
指定特技	指定特技
効果	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。		