

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 GAMI

隠忍の血統

キャラクターシート

年齢

性別

流派

血社

階級

中忍

信念

流儀

才能ある人物を見つけ仲間にする

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	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	言霊術	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。
血騰	攻・サ・装	0	3	水術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点と「重傷」の変調を与えることができる。
血醒	攻・サ・装	なし	1	兵糧術	戦闘中、自分の【生命力】が1点以上回復したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、そのラウンドの間、自分が行う判定にプラス1の修正が付き、自分が修得している名前「血」のついている攻撃忍法とサポート忍法の間合を2上昇する。
血霞	攻・サ・装	1	2	異形化	自分が回避判定に成功したときに使用できる。攻撃を行ったキャラクターが、この忍法の間合内にいた場合、攻撃を行ったキャラクターを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標を逆風にする。
氷肌	攻・サ・装	なし	1	異形化	攻撃の代わりに使用できる奥義によって自分の【生命力】が減少したときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、その【生命力】の減少を1点軽減する。この効果は一回のセッションに三度まで使用できる。
	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。