

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

凶尾

階級

中忍

信念

流儀

気高く生きる

表の顔

功績

背景

特技リスト

器術

体術

忍術

謀術

戦術

妖術

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

香術

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。

大咬

攻・サ・装

0

1

兵糧術

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「故障」の変調を与えることができる。

獣化

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、攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、接近戦ダメージを1点与えることができるようになる。この効果は累積しない。

究鼻

攻・サ・装

なし

1

香術

プロット忍法。「プロット」時、全員のプロットが決定しており、かつ、それらが公開される前に使用できる。自分が【居所】を獲得しているキャラクターの中から目標を一人選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標は、こっそりこの忍法の使用者だけに目標がプロットしているサイコロの目をすべて教える。その後、この忍法の使用者は自分のプロットを変更することができる(【奈落】や【道返】のような「自分のプロットとは別に」プロットしているサイコロの目は、教えたり、変更したりできない)。この効果は一回の戦闘に二度までしか使用できない。

眉見

攻・サ・装

なし

1

幻術

自分以外の誰かが判定に成功したときに使用できる。判定に成功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、判定のサイコロを一回振り直すことができる。振り直した結果、目標がその判定に失敗すると、目標の【居所】を獲得するが、目標に集団戦ダメージを1点与えることができる。この忍法は自分がシーンに登場してなくても使用できる。この忍法は、同じセッション中に一度でも使用した相手に二度と効果をもたらさない。

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点を変調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。