

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

長耳

階級

中忍

信念

流儀

故郷である異界へ帰還する

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	罂術	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	憑依術	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。
魔精	攻・サ・装	2	2	召喚術	集団戦。攻撃が成功すると、自分が修得している「魔」のつく忍法の数と同じ値の集団戦ダメージ（最大3点）を目標に与えるか、目標に「故障」の変調を与えることができる。
魔界転生	攻・サ・装	なし	5	憑依術	戦闘中、攻撃の代わりに使用できる。自分の【生命力】を1点消費して、指定特技の判定に成功すると、自分をシーンプレイヤーとして、一度だけドラマシーンを行うことができる。ただし、時制は過去のシーンとなる（過去のシーンとして扱われるのは演出上のみ。そのほかゲーム的な処理は通常通り行う）。ドラマシーンが終了すると、通常の戦闘が再開される。この忍法は、一回の戦闘では一度しか使用できない。
恩恵	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が「遁甲符」を使うときに使用できる。サイコロを振り直すとき、その判定にプラス1かマイナス1の修正をつけることができる。
魔冠	攻・サ・装	なし	2	衣装術	自分の攻撃で集団戦ダメージを与えたときに使用できる。その集団戦ダメージを射撃戦ダメージに変更することができる。
	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

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すことができる。