



Shinobigami
忍術バトルRPG
斜歯忍軍
キャラクターシート

名前

人物欄		
人物名	居所 秘密 奥義	感情
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□

年齢 性別

流派 斜歯忍軍

階級 中忍 信念

流儀 他の流派の「奥義の内容」を集める

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	畏術	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	傀儡の術	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。
機震刀	攻・サ・装	1	2	絡繰術	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。その後、自分の好きな忍具が特殊忍具を一つ消費すると、目標の修得している装備忍法の中からランダムに一つを選び、未修得の状態にする。装備忍法を未修得にする効果は、その戦闘が終了するまで持続し、累積しない。
複製体	攻・サ・装	なし	1	医術	自分がシミュレーションのドラマシオンに使用できる。【生命力】を1点消費して、エネミーの下忍力デゴリの中から脅威度1のエネミー一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標に自分の修得している忍法一種（複製体は除く）を特例修得させ、目標を自分の「従者」として使用できるようになる。ただし、その従者は【生命力】が0点になると死亡する。また、その従者を使用できる間、この忍法は使用できなくなる。
魔界工学	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が行為判定を行うときに何かの特技で代用を行う場合、「器術」の分野と「妖術」の分野がつながっているものとして扱う。例えば、ギャップがうめられているなら《封術》を《仕込み》で代用すると、目標値は6になる。
保守	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、ラウンドの終了時に何かの変調を受けていた場合、変調ごとに設定された各サイクルの終了時に行う各判定に挑戦できる。その判定に成功すると、その変調を無効化できる。「火達磨」を受けていた場合、ラウンドの終了時に自動的に無効化できる。
	攻・サ・装				

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すことができる。

忍具