

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

鞍馬神流

キャラクターシート

年齢

性別

流派 鞍馬神流

階級 中忍 信念

流儀 シノビガミの復活を阻止する

表の顔

功績

背景

特技リスト

器術	体術	忍術	謀術	戦術	妖術
絡繰術	騎乗術	生存術	医術	兵糧術	異形化
火術	砲術	潜伏術	毒術	鳥獣術	召喚術
水術	手裏剣術	遁走術	民術	野戦術	死霊術
針術	手練	盗聴術	調査術	地の利	結界術
仕込み	身体操術	腹話術	詐術	意気	封術
衣装術	歩法	隠形術	対人術	用兵術	言霊術
縄術	走法	変装術	遊芸	記憶術	幻術
登術	飛術	香術	九ノ一の術	見敵術	瞳術
拷問術	骨法術	分身の術	傀儡の術	暗号術	千里眼の術
壊器術	刀術	隠蔽術	流言の術	伝達術	憑依術
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	野戦術	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。
秘剣	攻・サ・装	1	1	刀術	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。目標が自分の【奥義】の【情報】を持っていない場合、さらに接近戦ダメージを1点与えることができる。
陽炎	攻・サ・装	なし	1	刀術	自分の命中判定の前に使用できる。指定特技の判定に成功したら、その攻撃の回避判定にマイナス2の修正がつく。
後の先	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分よりプロット値が高いキャラクターへの攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、射撃戦ダメージを1点与えることができる。
空	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、自分がプロット値0にいる場合、自分が使用する攻撃忍法の目標を選ぶとき、自分以外のキャラクター全員が同じプロット値にいるものとして扱う（攻撃の目標を選ぶとき以外は、元々のプロット値にいるものとして扱う）。また、自分がプロット値0にいる場合、コストの合計が3になるように忍法を使用できる。
	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

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点変動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。