

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
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	隠術	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	手裏剣術	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。	
霧雨	攻・サ・装	1	1	走法	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、目標に対して発生している、その戦闘の間継続する効果一種を選び、それを無効化することができる（その効果が累積する同一のものだった場合、累積した効果をすべて無効化する）。	
風花	攻・サ・装	2	2	なし	戦闘中、自分の手番に使用できる。この忍法の間合内にいるキャラクターの中から好きな数だけ目標を選ぶ。目標は《見敵術》の判定を行う。失敗した者は、このラウンドの間、サポート忍法を使用したときの指定特技の判定と奥義破り判定にマイナス1の修正がつく。	
音断	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の攻撃に対して、プロット値が4以下のキャラクターが回避判定を行う場合、その回避判定にマイナス1の修正がつき、その回避判定のファンブル値が1上昇する。	
降魔	攻・サ・装	なし	なし	なし	隠忍の血統の流派忍法や妖魔忍法を修得している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、射撃ダメージを1点与えることができる。この追加の射撃ダメージによる【生命力】の減少は、【絶対防御】で軽減できない。	
	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。