

名前

人物名	居所	秘密	奥義	感情
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+
				-
				+



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		

年齢	性別	流派	階級	信念	流儀	表の顔	功績	背景	
2	からくりじゅつ	絡縛術	騎乗術	きじょうじゅつ	生存術	せいぞんじゅつ	いじゅつ	兵糧術	ひょうろうじゅつ
3	かじゅつ	火術	砲術	はうじゅつ	潜伏術	せんぶくじゅつ	どくじゅつ	鳥獣術	ちょうじゅうじゅつ
4	すいじゅつ	水術	手裏剣術	しゅりきんじゅつ	遁走術	とんそうじゅつ	みんじゅつ	野戦術	やせんじゅつ
5	しんじゅつ	針術	手練	しゅれん	盜聴術	とうちょうじゅつ	ちょうさじゅつ	地利	ちのり
6	しごこみ	仕込み	腹話術	ふくわ	詐術	さじゅつ	い意	氣	ふうじゅつ
7	いしようじゅつ	衣装術	歩法	ははう	隐形術	おんぎょうじゅつ	たいじんじゅつ	対人術	ようへいじゅつ
8	じょうじゅつ	縄術	さうはう	変装術	へんそうじゅつ	ゆうげい	きおくじゅつ	用兵術	ことだまじゅつ
9	とじゅつ	登術	飛術	ひじゅつ	香術	こうじゅつ	くのいちじゅつ	見敵術	くねじゅつ
10	こうもんじゅつ	拷問術	骨法術	こっぽうじゅつ	分身術	ぶんしんじゅつ	くぐつじゅつ	傀儡の術	あんごうじゅつ
11	かいきじゅつ	壊器術	刀術	とうじゅつ	隠蔽術	いんぺいじゅつ	りゅうげんじゅつ	伝達術	せんたつじゅつ
12	くつきくじゅつ	掘削術	怪力	がいりき	第六感	だいろっかん	けいざいりょく	経済力	じんみやく

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、その戦闘の間持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に選ぶ。目標は《見敵術》の判定を行なう。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の修正が加わる。
音断	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の攻撃に対して、ブロット値が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、射撃戦ダメージを1点与えることができる。この追加の射撃戦ダメージによる【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	奥義名2	兵糧丸 ×
	指定特技	指定特技	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点が変調1つを回復することができます。
	効果	効果	通甲符 ×
奥義の内容	奥義名1	奥義名2	通甲符 ×
	指定特技	指定特技	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。
	効果	効果	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させることができる。