

名前

人物名

居所

秘密

奥義

感情

人物欄

忍術ハトルRPG

初ビガミ

鞍馬神流

キャラクターシート

年齢

性別

流派

魔王流

階級

中忍

信念

流儀

魔物を殺す

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	愚依術
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	怪力	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。	
喰種	攻・サ・装	なし	なし	兵糧術	自分が戦闘の勝者になったときに使用できる。指定特技の判定に成功すると、追加の【生命力】とそのスロットを1つ獲得する。この忍法は、一回のセッションで三度まで使用できる。	
血断	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分の命中判定が成功し、相手の回避判定が失敗したときに使用できる。自分の【生命力】を1点消費する(最大1点)と、攻撃のダメージを1点上昇する。この効果によって上昇するダメージは、各攻撃忍法の最初に書いてあるもののみである。	
魔血	攻・サ・装	なし	なし	なし	この忍法を修得したときに、隠忍の血統の流派忍法の中から攻撃忍法かサポート忍法を二種選ぶ(下位流派の流派忍法は含むが、秘伝忍法は含まない)。自分の【生命力】を1点消費すると、その忍法を使用できる。【大咬】と【獣化】を選択。	
鬼才	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分が隠忍の血統の攻撃忍法や隠忍の血統のサポート忍法を使用するとき、その忍法の間合を1上昇するか、そのコストを1減少する(間合が「なし」の忍法の間合を上昇させたり、コストを0未満にすることはできない)。	
大咬	攻・サ・装	0	1	兵糧術	接近戦。攻撃が成功すると、目標に接近戦ダメージを1点と「故障」の変調を与えることができる。	
獣化	攻・サ・装	なし	3	異形化	戦闘中、自分の手番に使用できる。自分を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、攻撃が成功すると、通常の攻撃の効果に加え、接近戦ダメージを1点与えることができるようになる。この効果は累積しない。	

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

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点に変調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させることができる。