

名前

人物欄

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

Ninja Party RPG Game

忍術バトル RPG
ガミハビ 鞍馬神流
キャラクターシート

年齢	性別
流派 蓮華王拳	
階級	中忍
信念	
流儀	妖魔を討ち、弱き人々を守る
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	からくりじゅつ 絡縛術	きょうじゅつ 騎乗術	せいぞんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひょうろうじゅつ 兵糧術	いぎよか 異形化					
3	かじゅつ 火術	はうじゅつ 砲術	せんぶくじゅつ 潜伏術	どくじゅつ 毒術	ちょうじゅうじゅつ 鳥獣術	しょうかんじゅつ 召喚術					
4	すいじゅつ 水術	しゅけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罠術	やせんじゅつ 野戦術	しりとうじゅつ 死霊術					
5	しんじゅつ 針術	しゅれん 練	とうちょうじゅつ 盜聴術	ちょうさじゅつ 調査術	ちり 地の利	けっかいじゅつ 結界術					
6	しこ込み 仕込み	しんたいじゅつ 身体操術	ふくわ 詐	さじゅつ 意	さじゅつ 氣	ふうじゅつ 封術					
7	いしうじゅつ 衣装術	ははう 歩法	おんぎょうじゅつ 隠形術	たいじんじゅつ 対人術	ようへいじゅつ 用兵術	ことだまじゅつ 言壇術					
8	じょうじゅつ 縄術	そらはう 走法	へんそうじゅつ 変装術	ゆうげい 遊芸	きおくじゅつ 記憶術	げんじゅつ 幻術					
9	とじゅつ 登術	ひじゅつ 飛術	こうじゅつ 香術	くのいちじゅつ 九ノ一の術	けんてきじゅつ 見敵術	どうじゅつ 瞳術					
10	こうもんじゅつ 拷問術	こっぽうじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身術	くぐつじゅつ 傀儡の術	あんごうじゅつ 暗号術	せんりがんじゅつ 千里眼の術					
11	かいきじゅつ 壊器術	とうじゅつ 刀術	いんべいじゅつ 隠蔽術	りゅうげんじゅつ 流言の術	でんたつけじゅつ 伝達術	ひょうじゅつ 憑依術					
12	くつきくじゅつ 掘削術	がいりき 怪力	だいろうかん 第六感	ひいざりよく 経済力	じんみやく 人脈	じゆじゅつ 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	身体操術	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。
青嵐	攻・サ・装	2	2	骨法術	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。目標のプロット値が、自分のプロット値より2以上低かった場合、さらに射撃戦ダメージを1点与えることができる。
密腕	攻・サ・装	なし	3	異形化	戦闘中、自分の手番に攻撃を行う代わりに使用できる。指定特技の判定に成功すると、その戦闘の間、自分が接近戦の攻撃忍法を使用する場合、目標を選ぶとき、その攻撃忍法の間合内のキャラクターを追加で一人選ぶことができるようになる(同一の目標を二度選ぶことはできない)。この効果は累積しない。
震脚	攻・サ・装	なし	2	身体操術	プロット忍法。指定特技の判定に成功すると、自分のプロットとは別に、「震脚」のプロットを行う。プロットを公開したタイミングで、「震脚」と同じプロット値のキャラクター全員は《身体操術》による判定を行う。失敗したキャラクターは、プロット値を0に変更する。
先の先	攻・サ・装	なし	なし	なし	自分よりプロット値が低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。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

奥義の内容	奥義名1	奥義名2	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点が変調1つを回復することができる。
	指定特技	指定特技	
	効果	効果	
		忍具 × 神通丸 × 遁甲符 ×	
		自分の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。	
		自分が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。そのサイコロを直させることができます。	