



忍術バトルRPG
シンノカミ
 私立御齋学園
 キャラクターシート

名前

年齢

性別

流派 御齋学園生徒会

階級 中忍 信念

流儀 御齋学園生徒の見本となる行動をとる

表の顔

功績

背景

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情

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	畏術	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
<input type="checkbox"/> 接近戦攻撃	攻・サ・装	1	なし	用兵術	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。
<input type="checkbox"/> 北斗	攻・サ・装	5	1	野戦術	接近戦。この攻撃は、現在の【生命力】が自分と同じキャラクターしか目標に選ぶことができない。攻撃が成功すると、目標に2点の接近戦ダメージを与えることができる。
<input type="checkbox"/> 霾天	攻・サ・装	なし	2	地の利	戦闘中、自分が攻撃する代わりに使用できる。現在のシーンを目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、目標となるシーンの間、その戦闘に参加しているキャラクターは、すべての攻撃忍法の間合が1減少する(0未満にはならない)。この効果は、使用者がそのシーンから退場すると効果が失われる。また、この効果は累積しない。
<input type="checkbox"/> 革命	攻・サ・装	なし	なし	なし	4ラウンド以上経過した戦闘シーンで攻撃に成功した場合、通常の攻撃の効果に加え、目標に集団戦ダメージを1点与えることができる。また、メインフェイズの戦闘におけるラウンドの終了時、戦闘に参加したキャラクター人数と等しいラウンドが経過していても、経過したラウンドが4ラウンド以内なら、戦闘を継続することができる。
<input type="checkbox"/> 飢渴	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘シーンの4ラウンド目以降、攻撃に成功した場合、通常の攻撃の効果に加え、目標に射撃ダメージを1点与えることができる。
<input type="checkbox"/>	攻・サ・装				
<input type="checkbox"/>	攻・サ・装				

忍法リスト

奥義の内容

奥義名

指定特技

効果

偽装

真実

効果

ペルソナの内容

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点か変調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。