

一般人用キャラクターシート

名前

年齢 _____ 性別 _____

流派 _____

真実の数 _____

表の顔 _____ 信念 _____

功績 _____

背景 _____

人物欄

人物名				
居所	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
秘密	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
意義	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
感情	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ninjabattle Role-Playing Game
忍術バトルRPG
シメツル

特技リスト (特技が野の右に書かれているものは【生命力スロット】で+)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
器術	格闘術	絡繰術	火術	水術	針術	仕込み	衣裳術	縄術	幕術	拷問術	壊器術	掘削術
体術	騎乗術	砲術	手裏剣術	手練	身体操術	歩法	走法	飛術	骨法術	刀術	怪力	
謀術	生存術	潜伏術	逃走術	盗聴術	腹話術	隱形術	変装術	香術	分身の術	隱蔽術	第六感	
戦術	医療術	毒術	真術	調査術	詐術	対人術	遊芸	九ノ一の術	傀儡の術	流言の術	経済力	
妖術	異形化	召喚術	死霊術	結果術	封術	言霊術	幻術	腫術	千里眼の術	憑依術	呪術	

真実

名前 _____
設定 _____
効果 _____

名前 _____
設定 _____
効果 _____

名前 _____
設定 _____
効果 _____

名前 _____
設定 _____
効果 _____

忍具

- 兵精丸** ×
- 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点が奪われ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。

属性対

触媒表	
クリティカルヒット	「殺意」、「友情」、「目標への愛情」
範囲攻撃	「怒り」、「忠誠」、「妬み」、「傲慢と劣等感」
完全成功	「仲間知」、「共感」、「懐懐」、「好きなアラスの【感情】2つ」、「目標に対する忠誠が愛情が愛情」
判定妨害	「遁甲符」、「侮蔑」、「劣等感」、「目標の【秘密】」、「兵精丸」、「狂信」、「劣等感」
不死身	「兵精丸」、「狂信」、「劣等感」

誰かがペナルティの【真実】を獲得した場合、それは公開され、全参加者が見ることができる。

「増殖者」の【真実】を持っているキャラクターは、プライズとして扱う。

「異人」の【真実】の効果は、それを使用するときに公開しなければならない。

一般人のプロット値は0。ただし、ラウンドごとにプロットは行い、予測値を決定する。

一般人は、予測値と同じプロット値が、プロット値0のキャラクターの中から、攻撃の目標を選ぶこと。

予測値は、忍者キャラクターのプロットが公開され、すべてのプロット値が決定した後に公開すること。

一般人は、間合に關係なく忍法の対象となる。