

名前

人物欄

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

Naru Bushi Bushi Fighting Game

忍術バトルRPG
忍者ガミ
忍者ガミ
隠忍の血統
キャラクターシート

年齢	性別
縁魔筋	
階級	中忍
信念	
流儀 隠忍と人間の社会を互いから守る	
表の顔	
功績	
背景	

	器術	体術	忍術	謀術	戦術	妖術
2	からくりじゅつ 絡繹術	きょうじゅつ 騎乗術	せいざんじゅつ 生存術	いじゅつ 医術	ひろうじゅつ 兵糧術	いぎょうか 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	しょかんじゅつ 召喚術
4	すいじゅつ 水術	しゆりけんじゅつ 手裏剣術	とんそうじゅつ 遁走術	みんじゅつ 罵呪術	やせんじゅつ 野戦術	しりょうじゅつ 死霊術
5	しんじゅつ 針術	しゆれん 手練	とうちゅうじゅつ 盜聴術	ちょうさじゅつ 調査術	ちり 地の利	けっかくじゅつ 結界術
6	しこ込み 仕込み	しんたいそうじゅつ 身体操術	ふくわじゅつ 腹話術	さじゅつ 詐術	いき 意気	ふうじゅつ 封術
7	いしょうじゅつ 衣装術	ははう法 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 言霊術
8	じょうじゅつ 縄走術	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 登飛術	ひじゅつ 飛行術	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	こっぽじゅつ 骨法術	ぶんしんじゅつ 分身の術	くぐつじゅつ 傀儡の術	あんこうじゅつ 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	ひょういじゅつ 憑依術
12	くっさくじゅつ 掘削術	かいりさ 怪力	だいろうかん 第六感	せいざいりょく 経済力	じんみやく じん脈	じゅじゅつ 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	死霊術	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。
妖爪	攻・サ・装	1	1	千里眼の術	妖術戦。攻撃が成功すると、目標に妖術戦ダメージを1点与えることができる。目標が隠忍の血統の流派忍法（下位流派を含む）か妖魔忍法を修得していない場合、さらに追加で射撃戦ダメージを1点与える。
天宿	攻・サ・装	なし	1	なし	自分が判定のサイコロを振ったときに使用できる。判定で振ったサイコロの目の中に■の目が含まれていた場合、【鬼力】を1点獲得する（最大1点）。
鬼覆	攻・サ・装	1	1	衣装術	自分がなんらかのダメージを受けたときに【鬼力】を1点消費すると使用できる。自分にダメージを与えたキャラクター一人を目標に選ぶ。指定特技の判定に成功すると、そのダメージを1点軽減し、目標がこの忍法の間合内にいた場合、目標に射撃戦ダメージを1点与える。
縁魔	攻・サ・装	なし	なし	なし	戦闘中、各ラウンドの終了時に自分が逆転になっていなかったら【鬼力】を1点獲得する。
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				
	攻・サ・装				

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

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。