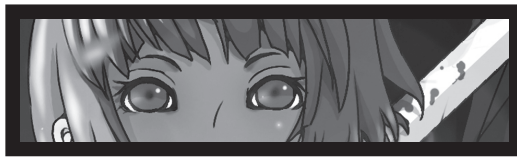
一般人用キャラクターシート



Ninja Battle Role Playing Game
忍術バトルRPG
シノビガミ
SHINOBIGAMI
Basic Rulebook
基本ルールブック

名前

年齢	性別
流儀	
真実の数	
表の顔	信念
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（きじゅつ） □	体術（たいじゅつ） □	忍術（にんじゅつ） □	謀術（ぼうじゅつ） □	戦術（せんじゅつ） □	妖術（ようじゅつ） □
2	絡繰術（からくりじゅつ）	騎乗術（きじょうじゅつ）	生存術（せいぞんじゅつ）	医術（いじゅつ）	兵糧術（ひょうろうじゅつ）	異形化（いぎょうか）
3	火術（かじゅつ）	砲術（ほうじゅつ）	潜伏術（せんぷくじゅつ）	毒術（どくじゅつ）	鳥獣術（ちょうじゅうじゅつ）	召喚術（しょうかんじゅつ）
4	水術（すいじゅつ）	手裏剣術（しゅりけんじゅつ）	遁走術（とんそうじゅつ）	罠術（みんじゅつ）	野戦術（やせんじゅつ）	死霊術（しりょうじゅつ）
5	針術（しんじゅつ）	手練（しゅれん）	盗聴術（とうちょうじゅつ）	調査術（ちょうさじゅつ）	地の利（ちり）	結界術（けっかいじゅつ）
6	仕込み（しこ）	身体操術（しんたいそうじゅつ）	腹話術（ふくわじゅつ）	詐術（さじゅつ）	意気（いき）	封術（ふうじゅつ）
7	衣装術（いしょうじゅつ）	歩法（ほほう）	隠形術（おんぎょうじゅつ）	対人術（たいじんじゅつ）	用兵術（ようへいじゅつ）	言霊術（ことだまじゅつ）
8	縄術（じょうじゅつ）	走法（そうほう）	変装術（へんそうじゅつ）	遊芸（ゆうげい）	記憶術（きおくじゅつ）	幻術（げんじゅつ）
9	登術（とうじゅつ）	飛術（ひじゅつ）	香術（こうじゅつ）	九ノ一の術（くのいちじゅつ）	見敵術（けんてきじゅつ）	瞳術（どうじゅつ）
10	拷問術（ごうもんじゅつ）	骨法術（こっぽうじゅつ）	分身の術（ぶんしんじゅつ）	傀儡の術（くぐつじゅつ）	暗号術（あんごうじゅつ）	千里眼の術（せんりがんじゅつ）
11	壊器術（かいきじゅつ）	刀術（とうじゅつ）	隠蔽術（いんぺいじゅつ）	流言の術（りゅうげんじゅつ）	伝達術（でんたつじゅつ）	憑依術（ひょういじゅつ）
12	掘削術（くっさくじゅつ）	怪力（かいりき）	第六感（だいろっかん）	経済力（けいざいりょく）	人脈（じんみゃく）	呪術（じゅじゅつ）

人物欄

人物名	居所	秘密	奥義	感情	
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −
	□	□	□		＋ −

一般人ルールサマリ

誰かがペルソナの【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か、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、間合に関係なく忍法の対象となる。

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」、「憧憬と劣等感」
完全成功	「神通丸」、「共感」、「憧憬」、「好きなプラスの【感情】２つ」	**絶対防御**	「不信」、「目標に対する忠誠か友情か愛情」
判定妨害	「遁甲符」、「侮蔑」、「劣等感」、「目標の【秘密】」	**不死身**	「兵糧丸」、「狂信」、「劣等感」

真実

名前

設定

エフェクト

名前

設定

エフェクト

名前

設定

エフェクト

極秘

忍具

兵糧丸 ✕ ○○○○○○
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すことができる。

ココデオレ