サンプルキャラクター：武人

神和戦奇RPG 刃桜のごとく
はざくらのごとく

群雄シート

名前：

血脈名：

近影

設定・背景等

経験：

矜持：

使命：

性別：　年齢：　所属：

外見特徴：

様式 武人（近衛）　階梯 1

この群雄に消費した成長点

資質【心】 元値 8　現在値

資質【技】 元値 7　現在値

資質【体】 元値 10　現在値

［構え］ 現在値

最大値 34
階梯（技能）＋階梯（群雄）＋【体】×２＋【心】

［受け］ 6
階梯（技能）÷２＋【技】÷３

［気力］ 最大値【心】 8
現在値

［賦力］ 最大値【技】 7

［生命力］ 重傷 □■■■■ 【体】÷10　致命傷 □　死亡 □

技能名	習熟度	階梯
〈刀術〉	25	5
〈見識〉	16	4
〈知覚〉	16	4
〈指揮〉	9	3
〈隠密〉	9	3

絆名	属性	階梯

群雄シート（術技）

群雄の名前：

賦力の最大値 7

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
接近戦武技：刀術	［武技］	アクション	〈刀術〉	１体	近２	ｶｳﾝﾄ 10 賦力１	なし

効果・秘技効果：近接攻撃を行なう。攻撃に成功した場合、2D6 点のダメージを与える。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
集中：刀術	-	割り込み	〈刀術〉	自身	なし	賦力１	なし

効果・秘技効果：指定技能の判定と同時に使用する。判定のサイコロを１つ増やす。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
精神統一：刀術	-	アクション	〈刀術〉	自身	なし	賦力１	なし

効果・秘技効果：指定技能で判定を行なう。任意の［資質］ひとつを選び、〔＋成功数〕する。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
仕切り直し：刀術	［武技］	アクション	〈刀術〉	自身	なし	ｶｳﾝﾄ５ 賦力２	なし

効果・秘技効果：指定技能で判定を行なう。〔成功数×２〕点、［構え］を回復する。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
歩法	-	アクション	なし	自身	なし	ｶｳﾝﾄ５ 賦力１	作戦行動

効果・秘技効果：１マス移動を行なう。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
護衛	［武技］	割り込み	なし	１体	近１	ｶｳﾝﾄ１ 賦力１	１手番１回

効果・秘技効果：目標がダメージを受ける直前に使用する。そのダメージ、及び与えられる効果は、目標の代わりにあなたが受ける。
秘技 □□□□□□　賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
金剛	［武技］	割り込み	なし	自身	なし	賦力２	なし

効果・秘技効果：受けるダメージが決定した直後に使用する。そのダメージを－1D6 点する。
秘技 □□□□□□　賦力