

サンプルキャラクター：忍者



群雄シート

名前：

血脈名：

様式

忍者（密偵）

階梯
1

資質

心

現在値

元値7

資質

技

現在値

元値10

資質

体

現在値

元値8

技能名	習熟度	階梯
〈忍術〉	25	5
〈隠密〉	16	4
〈知覚〉	16	4
〈調査〉	9	3
〈騎乗〉	9	3

近影

設定・背景等

経験：

矜持：

使命：

性別：年齢：所属：

外見特徴：

この群雄に消費した成長点

「構え」現在値

最大値29

階梯（技能）＋階梯（群雄）
＋【体】×2＋【心】

「受け」

7

階梯（技能）÷2＋【技】÷3

「気力」最大値【心】7

現在値

「生命力」

重傷

致命傷

死亡

【体】÷10

「賦力」最大値【技】10

絆名	属性	階梯

群雄の名前

群雄シート（術技）

賦力の最大値
10

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
接近戦武技：忍術	〔武技〕	アクション	〈忍術〉	1体	近2	かつ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
射撃戦武技：忍術	〔武技〕	アクション	〈忍術〉	1体	遠2	かつ10 賦力1	なし

効果・秘技効果

遠隔攻撃を行なう。攻撃に成功した場合、1D6 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：忍術	-	割り込み	〈忍術〉	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
痛打：忍術	-	アクション	〈忍術〉	自身	なし	かつ1 賦力1※	なし

効果・秘技効果

指定技能を使用した攻撃により、ダメージが発生した場合に使用する。ダメージが1D6 点上昇する。同じダメージに2回以上使用した場合、コストの賦力が1点ずつ増加する（2回目：2、3回目：3……）。

秘技

賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
縮地	-	割り込み	なし	自身	なし	賦力5	作戦行動

効果・秘技効果

あなたの手番中、いつでも使用できる。1マス移動する。

秘技

賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
分身	-	割り込み	なし	自身	なし	賦力3	1ターン 1回

効果・秘技効果

目標が「1体」の術技と同時に使用する。目標の数を＋1体する。

秘技

賦力

名前	タグ	種別	技能	目標	間合	コスト	制限
黒子	〔武技〕	割り込み	なし	自身	なし	賦力3	戦術行動

効果・秘技効果

偵察の判定を行なう直前に使用する。その判定に「有利」を得る。

秘技

賦力