



プレイヤー名

キャラクター名

性別

年齢

有利な特徴

不利な特徴

所属

密命

生き様レベル合計値

生き様（過去）	レベル	生き様（現在）	レベル	生き様（未来）	レベル

能力値	生き様（過去）	生き様（現在）	生き様（未来）	ボーナス	合計
運動					
体力					
感知					
知力					

耐久力（最大値：）

決死の覚悟

生命力（最大値：）

体力＋体力＋感知＋防具耐久力

運動＋運動＋知力

●技能（能力別）

対応能力	名称	レベル	合計（レベル＋対応能力）
運動	武芸		
	先制		
	水練		
	隠密		
体力	手練		
	白兵		
	突破		
	騎乗		
	登攀		
	力作業		

対応能力	名称	レベル	合計（レベル＋対応能力）
感知	射撃		
	回避		
	妖気感知		
	索敵		
知力	洞察		
	方術		
	抵抗		
	軍略		
	霊核起動		
	外交		

●関係表

対象名	関係	使用能力値	目標値	難易度	絆数	絆使用数	解説

※絆の使用効果：1. 運動（自分の行動消費なしに他 PC の攻撃に運動しダメージを上乗せ）2. 身代わり（対象 PC の代わりに攻撃目標になる。回避は身代わりになった PC が担当）3. 関係の変更（絆を結んだキャラとの関係を任意のものに変更）4. 援助（NPC から援助表にそったアイテム、お金をもらえる）5. 借力（従者の NPC が持つ効果を得られる）

武勲

武勲使用数

使用士気

気力

●神威

名称	使用	効果	説明
	☐		
	☐		
	☐		

●術技

名称	代償	タイミング	対応技能（技能値）	発動目標値	発動難易度	間合	対象	効果／備考
			（ ）					
			（ ）					
			（ ）					
			（ ）					
			（ ）					
			（ ）					
			（ ）					

●武器

名称	分類	間合	対応技能（技能値）	攻撃目標値	威力	備考
			（ ）			
			（ ）			
			（ ）			
			（ ）			
			（ ）			

●防具

名称	追加耐久力	備考

●道具

名称	効果／備考

所持金

両

●シナリオの流れ

序幕（絆判定○）

↓

幕間（絆判定○）

↓

前半（絆判定○）

↓

幕間（絆判定○）

↓

後半（絆判定○）

↓

幕間（絆判定○）

↓

終幕（絆判定○）

●神威リスト

○アマテラス：敵将の『呪詛結晶（連撃時の掛け算無効）』を、この連撃に対してのみ無効化。

○ツクヨミ：戦闘中に使用された神威（羅業）の中からひとつを選び、それと同じ効果を発揮する。

○ククリヒメ：味方1体が継承する神威ひとつの使用回数を＋1する。

○スサノオ：味方1体の成功数を＋30する。

○アメノウズメ：敵1体の成功数を－30する。

○カグツチ：合戦シート上の1マス内にいる任意の対象すべてに 5D6＋30 ダメージ。

○フツノミタマ：合戦シートにいる任意の対象すべてに 20 ダメージ。

○タケミカヅチ：連撃の参加者（連撃元＋連撃者）全員の各ダメージ＋10。

○クシナダヒメ：味方1体の生命力を完全回復。

○オオクニヌシ：合戦シートにいるすべての味方のダメージを0にする。

○オモイカネ：味方1体のダメージを0にし、そのダメージを任意の1体に反射。『連撃』は不可。

○アメノムラクモ：ターンの終了時まで『対応技能：任意 / 攻撃目標値：2 / 間合：0－2 / 威力：20＋生き様のレベルの合計』の武器を生成する。