

拳神無双

キャラクターシート

キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

使用経験点 _____

クラス	キャラクターレベル	/ 3 レベル	性別	年齢	登場判定	
	空手	/ 2 レベル				
	パワー	/ 1 レベル	外見	瞳の色		髪の色
		/ レベル		肌の色		身長・体重
					【幸運】(F)	
					+ 3	
					コネクション (F+2)	
					+ 5	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運	
	基本値	16	15	11	10	11	10
	能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 5	B + 5	C + 3	D + 3	E + 3	F + 3

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
一撃必殺	メジャー	単体	近	3気合	対象に打撃。攻撃力「 $\langle \text{絶} \rangle + 18$ 」。ドッジ不可	P46
不屈の闘志	効果参照	自身	なし	2気合	戦闘不能時に使用。戦闘不能とBSを回復。HPは16。シナリオ1回	P70

ライフパス	職業	職業関連の判定にメリット(達成値+3)	生活様式
	経験	パーソナルプライド	
	人脈	コネクション	
		財産ポイント	2

拳の求道者

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	防具 空手着	オプション フィンガー	その他1	その他2	その他3	戦闘値 現在値(合計)
		空手	パワー								
命中値 (B+C)÷2	4	2	0		命中値 6						命中値 6
防御値 (B+F)÷2	4	2	1		防御値 7	0					防御値 7
組手値 (D+C)÷2	3	0	0		組手値 3						組手値 3
受身値 (D+F)÷2	3	1	1		受身値 5	-1					受身値 4
行動値 B+D	8	3	0		行動値 11	0					行動値 11
耐久力 (体力基本値)÷30	46	16	9		耐久力 71						耐久力 71
精神力 (意志基本値)	11	12	5		精神力 28						精神力 28
ダメージ修正	殴	0	3	1	殴 4		1				殴 5
	投	0	1	1	投 2						投 2
	極	0	1	1	極 2						極 2

アイテム		ガード修正 キャラクターレベル	殴 投 極 斬 弾		
名称	備考				
友人	HP回復4D点。シナリオ1回			3	殴 3 / 6
家	舞台裏のHP回復+1D。シナリオ1回			3	投 3 / 6
装飾品				3	極 3 / 6
地図	登場判定を振り直す。シナリオ1回			0	斬 0 / 3
				0	弾 0 / 3
			キャラクターレベル 3 ↑		

特技名	レベル	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
正拳突き	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「 $\langle \text{殴} \rangle + 10$ 」	P46
空手蹴り技	1	メジャー	単体	近	浮動	打撃。攻撃力「 $\langle \text{殴} \rangle + 15$ 」	P46
空手受け技	1	リアクション	自身	なし	5MP	打撃の防御判定。勝利時、ガード修正+5	P46
回し蹴り	2	ムーブ	自身	なし	なし	《空手蹴り技》のダメージ+1D	P47
渾身	1	マイナー	自身	なし	3MP	打撃のダメージ+1D	P70
剛力	1	DR前	自身	なし	5MP	ダメージ+1D	P71