

格闘アクションRPG

けんぜんむそう

拳神無双

キャラクターシート

サイレントソルジャー

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 【幸運】(F) + 4	
	軍隊格闘術 / 2 レベル				外見 瞳の色 _____ 髪の色 _____ 肌の色 _____ 身長・体重 _____
	テクニック / 1 レベル				
	_____ レベル				

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
	9	12	12	16	12	12
基本値						
能力ボーナス	A	B	C	D	E	F
基本値÷3(端数切り捨て)	+ 3	+ 4	+ 4	+ 5	+ 4	+ 4

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
サイレントキリング	DR前	自身	なし	3気合	攻撃の属性を〈絶〉に変更、ダメージ+15	P48
超絶技巧	判定前	自身	なし	2気合	攻撃の命中判定の直前。この攻撃に防御判定不可。シナリオ1回	P74

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 中流
	経験 _____	パーソナルプライド	
	人脈 _____	コネクション 関係	

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	オプション	その他1	その他2	その他3	戦闘値 現在値(合計)
		軍隊格闘術 / 2	テクニック / 1	_____		戦闘服	バトルベルト	《格闘知識》	《人体構造知識》	_____	
命中値 (B+C) ÷ 2	4	1	0	_____	命中値 5						命中値 5
防御値 (B+F) ÷ 2	4	2	1	_____	防御値 7	0					防御値 7
組手値 (D+C) ÷ 2	4	2	0	_____	組手値 6			2			組手値 8
受身値 (D+F) ÷ 2	4	2	1	_____	受身値 7	0					受身値 7
行動値 B+D	9	2	1	_____	行動値 12	-1					行動値 11
耐久力 (体力基本値) ÷ 30	39	14	7	_____	耐久力 60						耐久力 60
精神力 (意志基本値)	12	12	7	_____	精神力 31						精神力 31
ダメージ修正	殴	0	2	0	殴 2				2		殴 4
	投	0	1	1	投 2				2		投 4
	極	0	2	1	極 3		1		2		極 6

アイテム		ガード修正 殴 投 極 斬 弾 キャラクターレベル	殴	投	極	斬	弾	キャラクターレベル
名称	備考		3	3	3	1	1	3
友人	HP回復4D点。シナリオ1回							
トレーニングルーム	舞台裏のHP回復+2D。シナリオ1回							
装飾品								
トレーニング器具								

特技名	レベル	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
コンバットブロー	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「〈殴〉+9」	P48
コンバットサブミッション	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「〈極〉+9」。勝利時[BS:マヒ]追加	P48
戦場の心理	1	セットアップ	自身	なし	なし	ラウンド中【命中値】【組手値】判定+2	P49
急所狙い	2	マイナー	自身	なし	3MP	攻撃のダメージ+1D	P49
格闘理論	1	常時	自身	なし	なし	【組手値】+2	P74
人体構造知識	1	常時	自身	なし	なし	〈殴〉〈投〉〈極〉のダメージ+2	P75