

拳神無双

キャラクターシート

ケンカチャンプ

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
	ケンカ殺法	/ 2 レベル
	スピード	/ 1 レベル
		/ レベル

性別	年齢	登場判定 【幸運】(F) + 4 コネクション (F+2) + 6	
外見	瞳の色		髪の色
	肌の色		身長・体重

能力値 基本値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
	13	15	10	12	11	12
	A	B	C	D	E	F
能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て)	+ 4	+ 5	+ 3	+ 4	+ 3	+ 4

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
ケンカの極意	オート	単体	遠	3気合	対象に[BS:マヒ]を与える	P50
疾風迅雷	効果参照	自身	なし	2気合	メインプロセスの終了時に使用。追加で1回メインプロセス。 シナリオ1回	P72

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	
財産ポイント			2

戦闘値表	端数切り捨て 戦闘値ベース	クラス/レベル			未装備(小計)	防具 強化服	オプション ダスタール	その他1	その他2	その他3	戦闘値 現在値(合計)
		ケンカ殺法 / 2	スピード / 1								
命中値 (B+C)+2	4	2	1		命中値 7						命中値 7
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	1	0		組手値 4						組手値 4
受身値 (D+F)+2	4	1	1		受身値 6	-1					受身値 5
行動値 B+D	9	2	2		行動値 13	-2	-1				行動値 10
耐久力 (体力基本値)+30	43	16	7		耐久力 66						耐久力 66
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	2	1	殴 3		2				殴 5
	投	0	1	0	投 1						投 1
	極	0	1	0	極 1						極 1

アイテム		ガード修正 殴 投 極 斬 弾 キャラクター レベル	2					殴 2 / 5		
名称	備考								2	投 2 / 5
友人	HP回復4D点。シナリオ1回								2	極 2 / 5
家	舞台裏のHP回復+1D。シナリオ1回								0	斬 0 / 3
装飾品									0	弾 0 / 3
地図	登場判定を振り直す。シナリオ1回									
										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
ケンカパンチ	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「(殴)+10」	P50
ケンカキック	1	メジャー	単体	近	浮動	打撃。攻撃力「(殴)+13」。対象がBSを受けている場合ダメージ+1D	P50
勝てばよかるう	1	常時	自身	なし	なし	攻撃の対象がBSを受けている場合ダメージ+1D	P51
目潰し	1	マイナー	自身	なし	5MP	対決に勝利時、[BS:放心]追加	P51
跳躍力	1	ムーブ	自身	なし	なし	移動する。移動後、命中判定+3	P72
ステップワーク	1	リアクション	自身	なし	10MP	打撃への防御判定。勝利時ドッジ	P73