

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 古武術 / 2 レベル トリックイー / 1 レベル / レベル	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 コネクション (F+2) + 6
	瞳の色 _____	髪の色 _____		
	肌の色 _____	身長・体重 _____		
	外見			

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	12	13	12	14	13
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 3	B + 4	C + 4	D + 4	E + 4	F + 4

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
秘伝の技	カウンター	単体	近	3気合	近接攻撃への防御判定の勝利時に使用。対象にダメージ。攻撃力「(絶)+15」	P52
マジックアーツ	DR後	単体	近	2気合	対象が受ける実ダメージを0に。シナリオ1回	P76

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

秘伝の使い手

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	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)
	古武術	トリッキー								
命中値 (B+C)÷2	2	1	0	5						命中値 5
防御値 (B+F)÷2		2	2	8	0					防御値 8
組手値 (D+C)÷2		1	0	5						組手値 5
受身値 (D+F)÷2		2	2	8	0					受身値 8
行動値 B+D		1	1	10	-1					行動値 9
耐久力 [体力基本値]+30		12	5	56						耐久力 56
精神力 (意志基本値)		16	7	37						精神力 37
ダメージ修正 殴 投 極		1	0	1						殴 1
		2	0	2	1	2				投 5
		2	0	2						極 2

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

特技名	レベル	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
古流投げ	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「(投)+8」。勝利時[BS:転倒]追加	P52
逆技	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「(極)+5」。勝利時[BS:束縛]追加	P52
返し投げ	1	カウンター	単体	近	10MP	打撃、白兵への防御判定時に使用可。攻撃側にダメージ。攻撃力「(投)+10」	P52
受け身封じ	2	マイナー	自身	なし	3MP	【組手値】判定+3	P53
想定外の動き	1	セットアップ	自身	なし	なし	ラウンド中、【防御値】【受身値】判定+2	P76
奇跡的特徴	1	常時	自身	なし	なし	(投)のダメージ修正、ガード修正+2	P76