

# 拳神無双

## キャラクターシート

魂の柔道家

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		
	柔道	/ 2 レベル				外見 瞳の色	髪の色
	テクニック	/ 1 レベル					
		/ レベル	肌の色	身長・体重	コネクション (F+2) + 6		

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	13	10	14	15	9	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 4	B + 3	C + 4	D + 5	E + 3	F + 4

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
柔能制剛	メジャー	単体	近	3気合	対象に組技。攻撃力「〈総〉+15」。ドッジ不可。[BS:転倒]を与える	P54
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
	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)	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)
	柔道	テクニック								
命中値 (B+C)÷2	2	1		命中値 3						命中値 3
防御値 (B+F)÷2	2	1		防御値 6	0					防御値 6
組手値 (D+C)÷2	2	0		組手値 6						組手値 6
受身値 (D+F)÷2	2	1		受身値 7	0					受身値 7
行動値 B+D	2	1		行動値 11	-1					行動値 10
耐久力 [体力基本値]+30	14	7		耐久力 64						耐久力 64
精神力 [意志基本値]	12	7		精神力 28						精神力 28
ダメージ修正	殴	投	極	殴 1			2			殴 3
	0	2	1	投 3		1	2			投 6
	0	2	1	極 3			2			極 5

アイテム		ダメージ修正	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		2					殴 2 / 5
道場	舞台裏のHP回復+3D。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
背負投	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「〈投〉+9」。勝利時、[BS:転倒]追加	P54
寝技	1	メジャー	単体	近	なし	[BS:転倒]の対象に使用可能。組技。攻撃力「〈極〉+15」	P54
崩し	1	ムーブ	自身	なし	なし	[組手値]判定+2	P55
三角締め	2	DR前	自身	なし	なし	《寝技》のダメージ+1D	P55
戦術	1	セットアップ	自身	なし	5MP	ラウンド中、【行動値】+5もしくは-5	P75
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