

拳神無双

キャラクターシート

ラストニンジャ

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 コネクション (F+2) + 6
	忍術	/ 2 レベル			
	スピード	/ 1 レベル	外見 瞳の色 髪の色 肌の色 身長・体重		
		/ レベル			

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

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
変わり身の術	リアクション	自身	なし	3気合	防御判定を行なう。達成値+3。勝利時ドッジ。奥義にも有効	P60
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 経験 人脈	職業関連の判定にメリット(達成値+3)	生活様式 中流、副業
	パーソナルプライド	
	コネクション 関係	

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 忍者装束	オプション オープンガン	その他1	その他2	その他3	戦闘値 現在値(合計)
	忍術 2	スピード 1								
命中値 (B+C)+2	4	1	1	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	4	1	0	組手値 5						組手値 5
受身値 (D+F)+2	4	2	1	受身値 7	0					受身値 7
行動値 B+D	9	4	2	行動値 15	-1					行動値 14
耐久力 (体力基本値)+30	39	12	7	耐久力 58						耐久力 58
精神力 (意志基本値)	12	14	5	精神力 31						精神力 31
ダメージ修正	殴	0	2	1	殴 3		1			殴 4
	投	0	1	0	投 1					投 1
	極	0	2	0	極 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	3	3	3	1	1	3
名称	備考							
道場	舞台裏のHP回復+3D。シナリオ1回							
装飾品								
楽器								
トレーニング器具								
地図	登場判定を振り直す。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
無手の技:打撃	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「(殴)+7」。対象がBSの場合、ダメージ+1D	P60
無手の技:組技	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「(投)+4」。勝利時[BS:転倒]追加	P60
隠形の術	1	セットアップ	自身	なし	なし	ラウンド中、【命中値】【組手値】+2	P60
猿飛の術	1	リアクション	自身	なし	10MP	打撃に【防御値】で防御判定。勝利時ドッジ	P61
シャープシュート	1	ムーブ	自身	なし	なし	移動する。移動後、ダメージ+1D	P72
柔軟性	1	リアクション	自身	なし	5MP	組技への防御判定。勝利時、ガード修正+5	P72