

# 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

打開の拳士

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) + 3 コネクション(F+2) + 5	
	八極拳	/ 2 レベル	外見	瞳の色	_____	髪の色		_____
	パワー	/ 1 レベル		肌の色	_____	身長・体重		_____
	_____	/ _____ レベル	_____		_____	_____		_____

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	14	15	11	10	13	10
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 4	B + 5	C + 3	D + 3	E + 4	F + 3

奥義	奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
	八極開門	メジャー	単体	近	3気合	対象に打撃。攻撃力「 $\langle \text{絶} \rangle + 15$ 」。ドッジ不可。《震脚》の効果中ダメージ+1D	P62
	不屈の闘志	効果参照	自身	なし	2気合	戦闘不能時に使用。戦闘不能とBSを回復。HPは14。シナリオ1回	P70

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 (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	防具 (八極拳)	オプション (拳法着)	その他1 (オープン)	その他2 (スタミナ)	その他3	戦闘値 現在値(合計)
	八極拳	パワー	_____							
命中値 (B+C)÷2	2	1	_____	命中値 6						命中値 6
防御値 (B+F)÷2	2	1		防御値 7						防御値 7
組手値 (D+C)÷2	1	0		組手値 4						組手値 4
受身値 (D+F)÷2	2	1		受身値 6						受身値 6
行動値 B+D	2	0		行動値 10						行動値 10
耐久力 【体力基本値】+30	16	9		耐久力 69			10			耐久力 79
精神力 (意志基本値)	12	5		精神力 30						精神力 30
ダメージ修正	殴	2	1	殴 3		1				殴 4
	投	1	1	投 2						投 2
	極	1	1	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	2	0	0	0	3							
名称	備考									殴	投	極	斬	弾	キャラクターレベル	
友人	HP回復4D点。シナリオ1回									3	3	2	0	0	0	3
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
禪闘射(りもんちようちゅう)	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。命中判定+2、攻撃力「 $\langle \text{殴} \rangle + 6$ 」	P62
靠撃(こうげき)	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「 $\langle \text{殴} \rangle + 9$ 」。《震脚》中攻撃力「 $\langle \text{殴} \rangle + 12$ 」	P62
震脚(しんきゃく)	1	ムーブ	自身	なし	なし	打撃のダメージ+1D	P62
纏糸勁(てんしけい)	2	DR前	自身	なし	5MP	打撃のダメージ+1D	P63
渾身	1	マイナー	自身	なし	3MP	打撃のダメージ+1D	P70
スタミナ	1	常時	自身	なし	5MP	【耐久力】+10	P71