

拳神無双

キャラクターシート

プロレススター

キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

使用経験点 _____

クラス プロレス / 2 レベル テクニック / 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) + 3 コネクション (F+2) + 5				
	外見 <table border="1"> <tr> <td>瞳の色</td> <td>髪の色</td> </tr> <tr> <td>肌の色</td> <td>身長・体重</td> </tr> </table>	瞳の色		髪の色	肌の色	身長・体重	
	瞳の色	髪の色					
肌の色	身長・体重						

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

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
スーパータフネス	DR後	自身	なし	3気合	ダメージ軽減。受けるダメージ-15。(絶)にも適用できる	P64
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 _____ 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、スポンサー	
	パーソナルプライド	財産ポイント 5	
	コネクション <table border="1"> <tr> <th>関係</th> <td></td> </tr> </table>	関係	
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	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)
	プロレス / 2	テクニック / 1	_____ / _____							
命中値 (B+C) +2	3	2	0	命中値 5						命中値 5
防御値 (B+F) +2	3	1	1	防御値 5						防御値 5
組手値 (D+C) +2	4	2	1	組手値 7						組手値 7
受身値 (D+F) +2	4	1	1	受身値 6						受身値 6
行動値 B+D	9	1	1	行動値 11		-1				行動値 10
耐久力 (体力基本値) +30	43	17	7	耐久力 67						耐久力 67
精神力 (意志基本値)	13	11	7	精神力 31						精神力 31
ダメージ修正 殴 投 極	0	2	0	殴 2			2			殴 4
	0	2	1	投 3			2			投 5
	0	2	1	極 3			2			極 5

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	
ジム	舞台裏のHP回復+4D。シナリオ1回	
装飾品		
トレーニング器具		

特技名	レベル	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
ボディスラム	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「(投)+8」。対決勝利時[BS:転倒]追加	P64
ヘッドロック	1	メジャー	単体	近	なし	組技。攻撃力「(極)+8」。対決勝利時[BS:放心]追加	P64
ドロップキック	1	メジャー	単体	近	転倒	打撃。攻撃力「(殴)+14」。対決勝利時[BS:転倒]追加	P65
ファイトアピール	1	セットアップ	自身	なし	5MP	ラウンド中、〈殴〉〈投〉〈極〉のガード修正+4	P65
フェイント技術	1	マイナー	自身	なし	5MP	命中判定+2	P74
人体構造知識	1	常時	自身	なし	なし	〈殴〉〈投〉〈極〉のダメージ修正+2	P75