

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 | キャラクターレベル | / 3 レベル | 性別 | 年齢 | 登場判定 | |
| | ボクシング | / 2 レベル | | | | |
| | パワー | / 1 レベル | 外見 | 瞳の色 | | 髪の色 |
| | | / レベル | | 肌の色 | | 身長・体重 |
| | | | | | 【幸運】(F) + 4 | |
| | | | | | 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 | 15 | 14 | 13 | 10 | 9 | 12 |
| | 能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て) | A + 5 | B + 4 | C + 4 | D + 3 | 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 |
|-----------|-------|----|----|-----|-------------------------------------|-------|
| フィニッシュブロー | メジャー | 単体 | 近 | 3気合 | 対象に打撃。攻撃力「(絶)+15」。ドッジ不可。[BS:マヒ]を与える | P66 |
| 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15。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 |
| | 経験 | パーソナルプライド | |
| | 人脈 | コネクション | |
| | | | 財産ポイント |
| | | | 3 |

炎のボクサー

| 戦闘値表 | 戦闘値ベース (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) |
|---------------------|--------------------|--------------|------------|--|-----------|----|-------|------|------|------|----------------|
| | | ボクシング / 2 | パワー / 1 | | | | | | | | |
| 命中値 (B+C) ÷ 2 | 4 | 2 | 0 | | 命中値 6 | | | | | | 命中値 6 |
| 防御値 (B+F) ÷ 2 | 4 | 2 | 1 | | 防御値 7 | | | | | | 防御値 7 |
| 組手値 (D+C) ÷ 2 | 3 | 0 | 0 | | 組手値 3 | | -2 | | | | 組手値 1 |
| 受身値 (D+F) ÷ 2 | 3 | 1 | 1 | | 受身値 5 | | | | | | 受身値 5 |
| 行動値 B+D | 7 | 3 | 0 | | 行動値 10 | | | | | | 行動値 10 |
| 耐久力 [体力基本値] ÷ 30 | 45 | 14 | 9 | | 耐久力 68 | | | | | | 耐久力 68 |
| 精神力 (意志基本値) | 9 | 14 | 5 | | 精神力 28 | | | | | | 精神力 28 |
| ダメージ修正 | | | | | | | | | | | |
| 殴 | 0 | 4 | 1 | | 殴 5 | | 3 | | | | 殴 8 |
| 投 | 0 | 0 | 1 | | 投 1 | | | | | | 投 1 |
| 極 | 0 | 0 | 1 | | 極 1 | | | | | | 極 1 |

| アイテム | | ガード修正 弾 |
|------|--------------------|---------------|
| 名称 | 備考 | |
| セコンド | HP回復[3D+4]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 | | |
| 地図 | 登場判定を振り直す。シナリオ1回 | |
| | | |
| | | 殴 0 / 3 |
| | | 投 0 / 3 |
| | | 極 0 / 3 |
| | | 斬 0 / 3 |
| | | 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 |
|------------|-----|--------|----|----|-----|-----------------------------|-------|
| ストレート | 1 | メジャー | 単体 | 近 | なし | 打撃。攻撃力「(絶)+13」 | P66 |
| フック | 1 | メジャー | 単体 | 近 | なし | 打撃。攻撃力「(絶)+11」。勝利時[BS:マヒ]追加 | P66 |
| ジャブ | 1 | マイナー | 自身 | なし | 5MP | [命中値]+2、(ストレート)のダメージ+1D | P67 |
| ボクサーフットワーク | 1 | セットアップ | 自身 | なし | なし | ラウンド中[命中値][防御値]+2 | P67 |
| 頑丈 | 1 | リアクション | 自身 | なし | 5MP | 打撃への防御判定。勝利時、ガード修正+5 | P70 |
| 剛力 | 1 | DR前 | 自身 | なし | 5MP | ダメージ+1D | P71 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |