

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 【幸運】(F) + 4 コネクション (F+2) + 6	
	ボクシング	/ 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	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	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。HPI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 中流、副業
	経験	パーソナルプライド	
	人脈	コネクション 関係	

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				ボクシング グローブ				
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 殴 投 極 斬 弾 キャラクターレベル					殴 0 / 3
名称	備考										投 0 / 3
セコンド	HP回復[3D+4]点。シナリオ1回										極 0 / 3
ジム	舞台裏のHP回復+4D。シナリオ1回										斬 0 / 3
装飾品											弾 0 / 3
地図	登場判定を振り直す。シナリオ1回										キャラクターレベル 3 ↑

特技	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「〈殴〉+13」	P66
	フック	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「〈殴〉+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