

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 | |
| | 無鎧流 / 2 レベル | | | | 外見 瞳の色 _____ 髪の色 _____ |
| | テクニク / 1 レベル | | | | |
| | _____ レベル | | | 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 | 11 | 12 | 12 | 15 | 11 | 12 |
| 能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て) | A + 3 | B + 4 | C + 4 | D + 5 | 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 |
|-------|-------|----|----|-----|--|---------|
| 無鎧流秘門 | 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。対象がBSの場合、ダメージ+2D | P46 |
| 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 | KZM 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) | パーソナルプライド | 生活様式 中流 | 財産ポイント 2 |
| | | | | コネクション | 関係 | | |

最後の継承者

| 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 《格闘理論》 | その他2 《人体構造知識》 | その他3 | 戦闘値 現在値(合計) |
|-------------------|--------------------|---------|------|---|-----------|----|-------|----------------|------------------|------|----------------|
| | | 無鎧流 | テクニク | | | | | | | | |
| 命中値 (B+C)÷2 | 4 | 2 | 0 | | 命中値 6 | | | 2 | | | 命中値 8 |
| 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 | 2 | 0 | | 組手値 6 | | | | | | 組手値 6 |
| 受身値 (D+F)÷2 | 4 | 1 | 1 | | 受身値 6 | 0 | | | | | 受身値 6 |
| 行動値 B+D | 9 | 2 | 1 | | 行動値 12 | -2 | | | | | 行動値 10 |
| 耐久力 (体力基本値)+30 | 41 | 12 | 7 | | 耐久力 60 | | | | | | 耐久力 60 |
| 精神力 (意志基本値) | 11 | 14 | 7 | | 精神力 32 | | | | | | 精神力 32 |
| ダメージ修正 | 殴 | 0 | 2 | 0 | 殴 2 | | 1 | | 2 | | 殴 5 |
| | 投 | 0 | 1 | 1 | 投 2 | | 1 | | 2 | | 投 5 |
| | 極 | 0 | 1 | 1 | 極 2 | | 1 | | 2 | | 極 5 |

| アイテム | 名称 | 備考 | ダメージ修正 |
|------|----------|--------------------|---------------|
| | 友人 | HP回復[4D]。シナリオ1回 | 殴 2 / 5 |
| | 秘密の訓練場 | 舞台裏のHP回復+2D。シナリオ1回 | 投 2 / 5 |
| | 装飾品 | | 極 2 / 5 |
| | トレーニング器具 | | 斬 0 / 3 |
| | | | 弾 0 / 3 |
| | | | 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 |
|----|--------|-----|--------|----|----|------|-------------------------------|---------|
| | 裏打ち | 1 | メジャー | 単体 | 近 | なし | 打撃。攻撃力「(殴)+8」。勝利時[BS:放心]追加 | P46 |
| | 無鎧流蹴り技 | 1 | メジャー | 単体 | 近 | 浮動 | 打撃。攻撃力「(殴)+13」。対象がBS時、ダメージ+1D | P46 |
| | 直垂受け | 1 | リアクション | 自身 | なし | 5MP | 打撃へのリアクション。ガード修正+4 | P47 |
| | 鎧徹し | 2 | マイナー | 自身 | なし | 10MP | 打撃の命中判定+2。勝利時[BS:マヒ]追加 | P47 |
| | 格闘理論 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 【命中値】+2 | KZM P74 |
| | 人体構造知識 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 〈殴〉〈投〉〈極〉ダメージ+2 | KZM P75 |