

TRINITY X VENUS SRS X GAMES キャラクターシート

輝く拳

キャラクター名 _____ 性別: _____
 _____ 年齢: _____
プレイヤー名 _____ 使用経験点 _____
VIP能力名 _____

★ ★ ★
 カバー _____
 コードネーム _____
 外見 瞳の色 _____ 髪の色 _____
 肌の色 _____ 身長・体重 _____

レベル キャラクターレベル 3 レベル クラス ストライカー / 2 レベル
 クラス カテゴリ:P (達人系) / 1 レベル クラス _____ / _____ レベル
VIPブースト (A+5) 10

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	15	15	15	9	6	13
能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て)	A + 5	B + 5	C + 5	D + 3	E + 2	F + 4

ライフパス

特徴	効果
_____	_____
_____	_____

出自 _____
 覚醒 _____
 邂逅 _____
 専門分野 _____

背景

登場判定

[幸運] (F)	コネクション(F+2)
+ 4	+ 6

アイテム

- 黒帯 (P 146)
- しびれ止め (P 145)
- 携帯電話 (P 145)
- VIPパス (P 145)
- 情報支援端末 (P 146)

〈アドバンスドVIP〉

アドバンスドVIP名	コスト	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
<input type="checkbox"/> 《猛撃》 - ヴィトリアル -	-	ダメージロール	単体	視界	2	ダメージ+10 D6。(神)に変更。移し替え不可	P 127
<input type="checkbox"/> 《転換》 - インヴァート -	-	いつでも	単体	視界	2	判定をファンブルにする	P 129
<input type="checkbox"/> 《敏速》 - プロンプト -	-	インチャプロセス	単体	視界	2	即座にメインプロセスを行なう。判定はクリティカル	P 129

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)	武器右	武器左	防具	アセカ	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)	
		ストライカー 2	Pカテゴリ (達人系) 1	カテゴリー 1		素手	ジャケット	黒帯					
命中値	(B+C)÷2 5	2	2		命中値 9	0						命中値 9	
回避値	(B+F)÷2 4	2	1		回避値 7			-1				回避値 6	
心魂値	(D+C)÷2 4	1	2		心魂値 7							心魂値 7	
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	1		抵抗値 5			0				抵抗値 5	
行動値	B+D 8	1	1		行動値 10			-1				行動値 9	
耐久力	[体力基本値] 15	6	2		耐久力 23							耐久力 23	
精神力	[意志基本値] 6	3	1		精神力 10							精神力 10	
攻撃力	(A+5)	3	1		攻撃力 4	殴+5			+2			攻撃右 殴+11 攻撃左 +	
戦闘移動	[行動値]+5				14 m	防 御 修 正		3				斬 3	
全力移動	[戦闘移動]×2				28 m			2					刺 2
射程					至近			2					殴 2

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
拳の業	1	自	メジャーアクション	[命中]+2	対決	単体	至近	なし	素手による物理攻撃	P 68
知略の業	1	自、特	メジャーアクション	[心魂]	対決	単体	10 m	なし	〈殴〉2 D 6 ダメージ	P 68
勝利の鍵	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	支援判定時の修正+2。クリティカル時、さらに+2	P 74
闘気集中	1	自	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	2MP	メインプロセスの間、ダメージ+1D6	P 74
練達の眼差し	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	物理攻撃のクリティカル値-1	P 74
戦士の雄叫び	1	-	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	2MP	ダメージ+1D6	P 75
徒手格闘	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	素手のデータを変更(計算済み)	P 76
古強者	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	物理攻撃のクリティカル値-1	P 120
錬気	1	特	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	5MP	ラウンド中、属性を(光)に。ダメージ+1D6	P 120
										P
										P
										P
										P