真・女神転生TRPG 魔都東京200X

私製キャラクターシート ver 0.43 α
Original Charactor Sheet

キャラクター名	性別	年齢	プレイヤー名
		歳	

種族 ／ 変身悪魔 ／ 神族・神族クラス ／ 追加コネ ／ 追加キーワード

【力】	【魔】	【体】	【速】	【運】		キャラクター・クラス	クラス・スタイル	キーワード／コネ
					I			
					II			
					III			

	【力】	【魔】	【体】	【速】	【運】
成長					
スキル アイテム					
その他					

経験値

Lv

	【力】	【魔】	【体】	【速】	【運】
能力値					
判定値	%	%	%	%	%

命運
【運】÷5 ＋5

格闘威力	魔法威力	射撃威力	イニシアティブ
d＋	d＋	d＋	d＋
【力】＋Lv	【魔】＋Lv	【速】	(【速】＋Lv)÷2

回避判定値	会話判定値	物理防御点	魔法防御点
%	%		
【速】＋10	【運】×2＋20	【体】＋防具合計	【体】＋防具合計

HP
(【体】＋Lv)×

MP
(【魔】＋Lv)×

防御相性

剣	ガン	万能	火炎	氷結	電撃	衝撃	破魔	呪殺	魔力	神経	精神

物理防御点 ← 魔法防御点 →

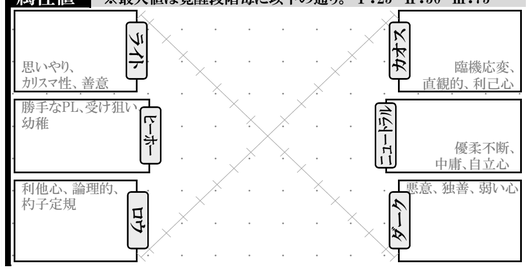
全BS ALL	呪い Curse	即死 Dead	石化 Stone	蠅化 Fly	麻痺 Palzy	魅了 Charm	猛毒 Poizen	封印 Cloze	緊縛 Bind	凍結 Freeze	睡眠 Sleep	混乱 Panic	感電 Shock	至福 Happy
		×	×			○			×○	×○	×○	×○	×○	○

※BSは左が優先、上書きする（呪い・死亡のみ、他と累積） ／ ×：回避不可 ／ ○：回復判定

防御相性BS

防具名	特記事項／装備スキル	必要【体】	物理防御	魔法防御
全身				
頭部				
胴体				
腕部				
脚部				
アクセサリ				
アクセサリ				
アクセサリ				

属性値 ※最大値は覚醒段階毎に以下の通り。 I：25 II：50 III：75



所持品 ／ 消耗品 ／ 仲魔 ／ その他 ／ メモ

マグネタイト（Mag） 現金（魔貨） 現金（　　） 宝石

絆・コミュニティ	コミュ・ポイント	コミュLv	備考・神威

絆・コミュニティ（PC）	コミュ・ポイント	コミュLv	備考

※1 コミュ・スキルは、各コミュニティ毎に1回、かつシナリオ中に計3回まで使用することができる。ただし、そのシナリオ中にコミュ・ポイントが上昇したコミュニティのみ使用可

使用回数 1回 2回 3回

※2 コミュ・スキルは右の①～⑤のいずれかの効果を発揮できる。

① 自身の受けるダメージを「コミュLv×10点」軽減する
② 「コミュLv×10点」だけ、コミュの相手または自身の、HPまたはMPのいずれかを回復する。
③ コミュの相手または自身の行う判定に「コミュLv×10%」、威力ロールに「コミュLv d10」の修正
④ コミュの相手に対し、「カバー」スキルと同様の効果を与える
⑤ コミュの相手が「 神威 」を持つ場合、コミュ・ポイントに応じた「神威」を使用することができる。詳しくは神威のルール 参照

※3 コミュ・スキルとは別に、コミュの相手に命運を譲渡する際、1点の消費で相手に1点渡すことが可能

	Ⅰクラス・スキル スタイル	Ⅱクラス・スキル スタイル	Ⅲクラス・スキル スタイル
1Lv			
3Lv			
7Lv			
13Lv			
17Lv			
23Lv			
27Lv			
33Lv			
37Lv			
43Lv			
47Lv			
51Lv			

1. PCは作成時およびLvUP時に3、7、13、17…*(以下47Lvまで続き、51Lvで最後となる)*の各Lvにおいてクラス・スキルを習得する。

1a. この時、「3、7Lvのいずれか」「13、17Lvのいずれか」といった具合に10Lv毎にその3Lvないし7Lvのいずれかでクラス・スキルをそのクラスのスタイル・スキルと入れ替え可能。

3. クラス・スタイル「悪魔」のPCは、そのクラスで使用する悪魔のスキルに対して任意のLvでスキルの進化および変化を行うことが可能。このスキルの進化・変化はその悪魔データにつき各1回のみ可能*(悪魔合体などで別の悪魔になった場合、再び可能となる)*

2. PCは作成時およびLvUP時に10、20、30…*(以下10Lv毎に)*の各Lvにおいて、一般スキル、スタイル・スキル、*(悪魔PCのみ、悪魔用スキル)*から追加スキルを習得する。または習得済のスキルを1ランク成長させることができる。

2a. これと同時に5、15、25…*(以下10Lv毎に)*の各Lvで、習得済のスキルを1ランク成長させる*(一部のスキルを除いて最大ランクⅢ)*か、スキルの変化・進化を行うことができる。ただし、5Lvではスキルの成長のみ可能で、進化・変化を行うことはできない。

2b. 「ソウルリンク」のスキルを持つPCは、2ならびに2aのスキルの成長、進化、変化を行う際、PC自身のスキルではなく契約している悪魔1体のスキルを成長、進化、変化させることができる。

	一般追加スキル スキルランクUP・進化・変化
0Lv	
5Lv *	
10Lv	
15Lv *	
20Lv	
25Lv *	
30Lv	
35Lv *	
40Lv	
45Lv *	
50Lv	
55Lv *	
60Lv	

成長メモ

悪魔スキル ／ メモ
※悪魔スキルは悪魔PCのみ

悪魔スキル 進化 Lv時

悪魔スキル 変化 Lv時

キャラクターの設定 ／ メモ

自動効果スキル／装備スキル／COMPオプション等

基本攻撃 ／ 武器

タイミング・コスト・対象	基本 修正	判定	基本 修正	威力	相性	効果
基本攻撃 ■ 素手・格闘武器・射撃武器 攻撃 タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
■ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
■ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			

習得スキル

タイミング・コスト・対象	基本 修正	判定	基本 修正	威力	相性	効果
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			

習得スキル

タイミング・コスト・対象	基本 修正	判定	基本 修正	威力	相性	効果
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			

習得スキル

タイミング・コスト・対象	基本 修正	判定	基本 修正	威力	相性	効果
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			

強化						
弱体化						

強化 / 弱体

命運

	1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16

メモ

キャラクター名	判定値	物理防御	魔法防御	格闘威力	射撃威力	魔法威力	HP
PC	防御相性						
回避	%	物防	魔防	メモ			MP
防御等	%	物防	魔防	メモ			

メモ

キャラクター名	判定値	物理防御	魔法防御	格闘威力	射撃威力	魔法威力	HP
悪魔①	防御相性						
回避	%	物防	魔防	メモ			MP
防御等	%	物防	魔防	メモ			

メモ

キャラクター名	判定値	物理防御	魔法防御	格闘威力	射撃威力	魔法威力	HP
悪魔②	防御相性						
回避	%	物防	魔防	メモ			MP
防御等	%	物防	魔防	メモ			

メモ

キャラクター名	判定値	物理防御	魔法防御	格闘威力	射撃威力	魔法威力	HP
悪魔③	防御相性						
回避	%	物防	魔防	メモ			MP
防御等	%	物防	魔防	メモ			

メモ

キャラクター名	判定値	物理防御	魔法防御	格闘威力	射撃威力	魔法威力	HP
悪魔④	防御相性						
回避	%	物防	魔防	メモ			MP
防御等	%	物防	魔防	メモ			

メモ

習得スキル

タイミング・コスト・対象	基本 修正	判定	基本 修正	威力	相性	効果
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			
□□□ タイミング / コスト / 対象		% クリティカル %	d10＋			

習得スキル

タイミング・コスト・対象			基本 修正 判定	基本 修正 威力	相性	効果
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				

習得スキル

タイミング・コスト・対象			基本 修正 判定	基本 修正 威力	相性	効果
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				

習得スキル

タイミング・コスト・対象			基本 修正 判定	基本 修正 威力	相性	効果
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				

習得スキル

タイミング・コスト・対象			基本 修正 判定	基本 修正 威力	相性	効果
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				
□□□			% クリティカル %	d10＋		
タイミング	コスト	対象				