

デモンパラサイト キャラクターシート

キャラクター名

プレイヤー名

種族

人間・動物 ()

年齢

性別

職業

共生生物

LV

経験値

パーソナリティ

生まれ

経験

寄生された理由

悪魔的特徴

悪魔に対する感情

戦う理由

変身形状

変身前

肉体元値

肉体能力値

肉体技能

肉弾攻撃 5□
10□
15□

水泳 5□
10□
15□

登攀 5□
10□
15□

剛力 5□
10□
15□

変身による修正

機敏元値

機敏能力値

機敏技能

運動 5□
10□
15□

隠密 5□
10□
15□

運転 5□
10□
15□

操作 5□
10□
15□

変身による修正

感覚元値

感覚能力値

感覚技能

射撃攻撃 5□
10□
15□

探索 5□
10□
15□

芸術: 5□
10□
15□

知覚 5□
10□
15□

変身による修正

幸運元値

幸運能力値

幸運技能

直感 5□
10□
15□

賭博 5□
10□
15□

交渉 5□
10□
15□

社会 5□
10□
15□

変身による修正

知力元値

知力能力値

知力技能

特殊攻撃 5□
10□
15□

知識: 5□
10□
15□

応急手当 5□
10□
15□

情報技術 5□
10□
15□

変身による修正

精神元値

精神能力値

精神技能

礼儀 5□
10□
15□

統率 5□
10□
15□

尋問 5□
10□
15□

魅了 5□
10□
15□

変身による修正

変身後

肉体能力値

肉弾攻撃の命中判定に使用

機敏能力値

肉弾攻撃の回避判定に使用

感覚能力値

射撃攻撃の命中判定に使用

幸運能力値

射撃攻撃の回避判定に使用

知力能力値

特殊攻撃の命中判定に使用

精神能力値

特殊攻撃の回避判定に使用

肉弾ダメージ

素手 :1d-1
格闘※ :1d+2
簡易武器 :2d
武器※ :3d
電柱 :5d

戦闘修正

肉弾防御力

能力などによる修正

戦闘修正

射撃ダメージ

軽いもの :1d-1
投擲武器※※ :1d+2
小型拳銃※※ :2d
大型拳銃※※ :3d
車 :5d

戦闘修正

射撃防御力

能力などによる修正

戦闘修正

特殊ダメージ

能力効果のみ

戦闘修正

特殊防御力

能力などによる修正

戦闘修正

※肉弾攻撃技能「初級」が必要です。また、変身時の肉弾ダメージは、能力を使用しない場合「簡易武器」扱いとなります。

※※射撃攻撃技能「初級」が必要です。

◎戦闘修正は、「変身前」の状態では全て「0」となります。

行動値

変身前(機+感+知)

変身による修正

変身時

+

=

エナジー

変身前(10+肉+幸+精)

追加エナジー

変身時

+

=

コネクションや他PCとの関係

所持品

所持金 ()

追加『衝動』

点

自我

