

ELDEN RING TRPG キャラクターシート

ELDEN RING TRPG
キャラクターシート

プロフィール

名前

体型 年頃

素性 剣士

経歴

動機:

汎用:

素性:

外見

↑能力値と能力値修正

能力値	A:初期値	B:成長値	C:追加値	D:現在値	E:修正
生命力	12			12	3
精神力	12			12	3
持久力	12			12	3
筋力	10			10	2
技量	16			16	4
知力	10			10	2
信仰	8			8	2
神秘	9			9	2

A: 初期値——キャラクター作成時に決定。合計値 89 (素資のみ 84)。あらゆる要素で変動しない。
 B: 成長値——レベルアップで1増加。全能力値の成長値合計は「現在レベル - 10 (素資のみ5)」。
 C: 追加値——「タリスマン」/「Passive」スキル/装備スキルで増減する値。
 D: 現在値——「A+B+C」の値。
 E: 修正——「D+4 (小数点以下、切り捨て)」の値。

↑レベルとルーン

レベル	現在ルーン
10	<input type="text"/>
レベル修正	2

レベル修正——「レベル÷4 (小数点以下、切り捨て)」の値。
 レベルアップに必要なルーン——レベルを1アップさせるためには、「(現在のレベル+1) ×100」点の、「現在ルーン」を消費しなければならない。レベルアップは、「祝福での休息」で行うこと。

↑リソース

HP

最大HP: 8
(生命力修正+5+その他)
現在HP

FP

最大FP: 8
(精神力修正+5+その他)
現在FP

加護

最大加護: 7
(神秘修正+5+その他)
現在加護

聖杯瓶

合計使用回数: 4
(4+その他。上限10。祝福で「緋雫の聖杯瓶」と「青雫の聖杯瓶」に、使用回数を割り振る)
回復量: × 4

(4+その他。上限10)
「緋雫の聖杯瓶(HP)」使用回数: 3
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

「青雫の聖杯瓶(FP)」使用回数: 1
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

スキル使用回数

合計使用回数:
(5+ 回/ 頁)
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数:
(5+ 回/ 頁)
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数:
(5+ 回/ 頁)
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

↑状態異常

状態異常名(略称)	状態異常耐性値
概要	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
体勢崩し(☆☆)	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
出血(血)	3+()=
凍傷(凍)	3+()=
毒(毒)	3+()=
腐敗(腐)	3+()=
発狂(狂)	3+()=
睡眠(眠)	3+()=
死	3+()=

ELDEN RING TRPG キャラクターシート

↑武器・盾&アタック・ガード

武器カテゴリ1種目	用途	アタックコスト	装備スキル	攻撃ハラムータ					ガードハラムータ					
				1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値				
曲剣 (中)	片手 両手	4 連	二刀流威力+10 (R132頁)	15	30	45	60★	—	3	—	—			
〇準備 〇装備	重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ	強化補正	ガードコスト	物理	現象			
〇準備 〇装備	3	シミター (+)	片手 両手	4 連	5+技 9	—	24 39	39 54	54 69	69★ 84★	—	3	—	—
〇準備 〇装備	3	シミター (+)	片手 両手	4 連	5+技 9	—	24 39	39 54	54 69	69★ 84★	—	3	—	—
武器カテゴリ2種目	用途	アタックコスト	装備スキル	攻撃ハラムータ					ガードハラムータ					
()	片手 両手	〇 連		1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象			
〇準備 〇装備	重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ	強化補正	ガードコスト	物理	現象			
〇準備 〇装備														
盾名	盾カテゴリ(サイズ)	基本のカット値	強化補正	装備スキル	ガードコスト	カット値合計								
2	鉄鋸の木盾 (小)	〇〇☆	〇☆+		2	〇〇☆ 〇☆								

↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強弱値	装備スキル
頭部	青布の頭巾	2	2	2	☆×—
胴部	青布の胴衣	8	10	6	☆×1
各種合計値		10	12	8	☆×1

↑防護点とダメージ早見表

ダメージ	防護点	ダメージ	HP損傷
0 ~ 14	合計値以下	0 ~ 10	なし
~ 24	+10	~ 20	■
~ 34	+20	~ 30	■■
~ 44	+30	~ 40	■■■
~ 54	+40	~ 50	■■×4
~ 64	+50	~ 60	■■×5
~ 74	+60	~ 70	■■×6
~ 84	+70	~ 80	■■×7
~ 94	+80	~ 90	■■×8
~ 104	+90	~ 100	■■×9
105 ~	91 ~	101 ~	■■×10

↑回避&合計重量

回避コスト (〇で囲む)	持続力による回避の条件 (合計重量と比較)
各種合計値	軽 中 重 過多
18	6 8 10 12
	~持続力×1 12 ~持続力×2 24 ~持続力×3 36 持続力×3+1~ 37

↑スキル

レベル	習得スキル(ランク)	レベル	習得スキル(ランク)	レベル	習得スキル(ランク)
5	跳躍 (1)	40	()	75	()
10	回転斬り (1)	45	()	80	()
15	()	50	()	85	()
20	()	55	()	90	()
25	()	60	()	95	()
30	()	65	()	100	()
35	()	70	()	—	—

↑タリスマン&大ルーン

タリスマン名 (参照頁)	効果概要
(頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	