

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 **勇者**

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	16			16	4
精神力	9			9	2
持久力	12			12	3
筋力	16			16	4
技量	9			9	2
知力	8			8	2
信仰	8			8	2
神秘	11			11	2

A: 初期値——キャラクター作成時に決定。合計値 89 (素養のみ 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。全能値の成長値合計は「現在レベル - 10 (素養のみ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: 9
(生命力修正+5+その他)
現在HP

FP
最大FP: 7
(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「緑の聖杯瓶」と「青の聖杯瓶」に、使用回数を割り振る)
回復量: × 4
(4+その他。上限10)
「緑の聖杯瓶(HP)」使用回数: 3
「青の聖杯瓶(FP)」使用回数: 1

スキル使用回数
合計使用回数: (5+ 回/ 頁)
合計使用回数: (5+ 回/ 頁)
合計使用回数: (5+ 回/ 頁)

↑状態異常

状態異常名(略称) 状態異常耐性値

概要

体勢崩し(☆) ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
 錯で「強弱値(☆)」を決定。最大まで蓄積するとスタミナを全消費し、ターン終了時に回復。

出血(血) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、HP損傷■■■■、出血終了。

凍傷(凍) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、HP損傷■、被ダメージ+10。ターン終了時にHP損傷■、冷気終了。

毒(毒) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、敵味方問わずキャラクターの行動終了時にHP損傷■、ターン終了時に、猛毒終了。

腐敗(腐) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、敵味方問わずキャラクターの行動終了時にHP損傷■、ターン終了時にHP損傷■、腐敗終了。

発狂(狂) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、FP損傷■×4、発狂終了。FP損傷を受けきれない分は2倍のHP損傷に。

睡眠(眠) 3+()=
 抵抗判定に失敗時、全スタミナ消費、睡眠終了。

死 3+()=
 抵抗判定に失敗時、ただちに死亡、死終了。

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	(サイズ)	用途	アタックコスト	装備スキル	攻撃パラメータ					ガードパラメータ		
					①アタックダメージ+強弱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値
斧	(中)	片手	4	連	15	30	40★	60★	—	4	—	
					35	50	60★	75★	—	—	—	
武器名	②強化値	用途	アタックコスト	威力補正	攻撃パラメータ					ガードパラメータ		
					①強化補正(=②×3)	アタックダメージ(①+②)+強弱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト
4	バトルアックス (+)	片手	4	筋技	6	21	36	46★	66★	—	4	—
						41	56	66★	81★	—	—	—

武器カテゴリ2種目	(サイズ)	用途	アタックコスト	装備スキル	攻撃パラメータ					ガードパラメータ	
					①アタックダメージ+強弱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト
武器名	②強化値	用途	アタックコスト	威力補正	攻撃パラメータ					ガードパラメータ	
①強化補正(=②×3)	アタックダメージ(①+②)+強弱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値			
3	ラージレザーシールド (+)	中盾 (中)	□□☆	□□	+	+	3	□□☆	□□		

盾名	①強化値	盾カテゴリ(サイズ)	②基本のカット値		③強化補正(①による)		装備スキル	ガードコスト	④カット値合計(②+④)	
			物理	現象	物理	現象			物理	現象
3	ラージレザーシールド (+)	中盾 (中)	□□☆	□□	+	+	3	□□☆	□□	

↑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
			物理	現象		
頭部	勇者の頭環	6	8	4	☆×1	
胴部	勇者の肩鎧	5	7	3	☆×1	
各種合計値		11	15	7	☆×2	

↑防護点とダメージ早見表

エネミーからの物理ダメージ	合計値からのダメージ増加値	エネミーからの現象ダメージ	HP損傷
0 ~ 17	合計値以下	0 ~ 9	なし
~ 27	+10	~ 19	■
~ 37	+20	~ 29	■■
~ 47	+30	~ 39	■■■
~ 57	+40	~ 49	■■×4
~ 67	+50	~ 59	■■×5
~ 77	+60	~ 69	■■×6
~ 87	+70	~ 79	■■×7
~ 97	+80	~ 89	■■×8
~ 107	+90	~ 99	■■×9
108 ~	91 ~	100 ~	■■×10

↑回避&合計重量

各種合計値	回避コスト(〇で囲む)			
	軽	中	重	過多
18	6	8	10	—
✓準備の武器・盾の合計重量+防具の合計重量=	~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	新陳代謝 (1)	40	()	75	()
10	ウォークライ (1)	45	()	80	()
15	()	50	()	85	()
20	()	55	()	90	()
25	()	60	()	95	()
30	()	65	()	100	()
35	()	70	()	—	—

スキルセット(参照頁)	スキルセット(参照頁)
勇者 (s005頁)	Extra (頁)
重厚の戦技書 (s012頁)	Extra (頁)
Extra (頁)	Extra (頁)
Extra (頁)	Extra (頁)

↑タリスマン&大ルーン

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