

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 **囚人**

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	11			11	2
筋力	11			11	2
技量	14			14	3
知力	14			14	3
信仰	6			6	1
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	10	現在ルーン	<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「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: **2**

「青の聖杯瓶(FP)」使用回数: **2**

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「強韌値(☆)」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損害■■■■、出血終了。

凍傷(凍) 3+()=

抵抗判定に失敗時、HP損害■、被ダメージ+10。ターン終了時にHP損害■、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ごとにHP損害■、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ごとにHP損害■、ターン終了時に、腐敗終了。

発狂(狂) 3+()=

抵抗判定に失敗時、FP損害■×4、発狂終了。FP損害を受けきれない分は2倍のHP損害に。

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	攻撃ハラムータ ①アタックダメージ+強弱損害					ガードハラムータ カット値		
				1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理 現象	
刺剣 (中)	片手	③	連	15	30	45	65	—	③	—	—
	両手			30	45	60	80	—		□□ □□	□□ □□
○準備 ○装備	武器名 ②強化値	用途	アタックコスト ②威力補正合計	①強化補正(=②×3)	①+②+③ アタックダメージ	④+⑤ 強弱損害	⑥ 強弱損害	⑦ 強弱損害	⑧ 強弱損害	⑨ 強弱損害	⑩ 強弱損害
✓準備 ○装備	4 エストック (+)	片手 両手	③ 連	筋技 5	20 35	35 50	50 65	70 85	—	③	— □□ □□
○準備 ○装備		片手 両手	□ 連							□	— □□ □□
武器カテゴリ2種目 (サイズ)											
		用途	アタックコスト	②強化補正	①アタックダメージ+強弱損害					ガードハラムータ カット値	
		片手 両手	① 連	触媒 (R152 頁)	15 30	30 45	45 60	65 80	—	①	— —
○準備 ○装備	武器名 ②強化値	用途	アタックコスト ②威力補正合計	①強化補正(=②×3)	①+②+③ アタックダメージ	④+⑤ 強弱損害	⑥ 強弱損害	⑦ 強弱損害	⑧ 強弱損害	⑨ 強弱損害	⑩ 強弱損害
✓準備 ○装備	3 輝石の杖 (+)	片手 両手	① 連	5+知 8	23 38	38 53	53 68	73 88	—	①	— —
○準備 ○装備		片手 両手	□ 連								— —
○準備 ○装備	盾名 (①強化値)	盾カテゴリ(サイズ)	②基本的なカット値	③強化補正(①による)	④状態異常耐性+1 「難読」(R120頁)		⑤装備スキル		⑥ガードコスト	⑦カット値合計(②+③) 物理 現象	
✓準備 ○装備	2 裂け目の盾 (+)	小盾 (小)	□☆	□☆ +	+	状態異常耐性+1 「難読」(R120頁)			②	□☆	□☆

↑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	強弱		
頭部	虜囚の鉄仮面	8	12	4	☆×1	1	
胴部	虜囚服	4	4	4	☆×1	1	
各種合計値			12	16	8	☆×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量	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量	HP損害
0 ~ 18	合計値以下	0 ~ 10	なし
~ 28	+ 10	~ 20	■
~ 38	+ 20	~ 30	■■
~ 48	+ 30	~ 40	■■■
~ 58	+ 40	~ 50	■■×4
~ 68	+ 50	~ 60	■■×5
~ 78	+ 60	~ 70	■■×6
~ 98	+ 70	~ 80	■■×7
~ 108	+ 80	~ 90	■■×8
~ 118	+ 90	~ 100	■■×9
~	91~	101~	■■×10

↑回避&合計重量

各種合計値	回避コスト(〇で囲む)			
✓準備 ○装備	持久力による回避の条件(合計重量と比較)			
21	軽 ⑥ ~持続力×1 11	中 ⑧ ~持続力×2 22	重 ⑩ ~持続力×3 33	過多 — ~持続力×3+1~ 34

↑スキル

スキルセット (参照頁)		スキルセット (参照頁)	
囚人 (S007頁)	Extra (頁)	囚人 (S007頁)	Extra (頁)
カーリア王家の魔術書① (S024頁)	Extra (頁)	カーリア王家の魔術書① (S024頁)	Extra (頁)
Extra (頁)	Extra (頁)	Extra (頁)	Extra (頁)
Extra (頁)	Extra (頁)	Extra (頁)	Extra (頁)

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	手さばき (1)	40	()	75	()
10	魔術の輝剣 (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
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	