

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 密使

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	10			10	2
精神力	13			13	3
持久力	10			10	2
筋力	12			12	3
技量	12			12	3
知力	9			9	2
信仰	14			14	3
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 (素素質のみ 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 (素素質のみ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: 7
(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「絆等の聖杯瓶」と「青雫の聖杯瓶」に、使用回数を割り振る)
回復量: × 4

凍傷(凍) 3+()=
抵抗判定に失敗時、HP損傷■■■■、出血終了。

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HP損傷■、冷気終了。

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、猛毒終了。

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。

↑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「強靱値(☆)」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、猛毒終了。

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	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		
				1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値	
直剣 (中)	片手 両手	4 連		15 30	30 45	45 55*	60 75*	—	—	—	—
重量	武器名	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強弱損害			ガードコスト	カット値		
4	ブロードソード (+)	4	4+筋 7	—	22	37	52	67	—	—	
準備	装備	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強弱損害			ガードコスト	カット値		
4	ブロードソード (+)	4	4+筋 7	—	22	37	52	67	—	—	
準備	装備	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強弱損害			ガードコスト	カット値		
—	—	—	—	—	—			—	—		
武器カテゴリ2種目	用途	アタックコスト	装備スキル	攻撃パラメータ					ガードパラメータ		
聖印 (小)	片手 両手	— 連	触媒 (R153 頁)	5	15	25	40	55	—	—	
準備	重量	武器名	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強弱損害			ガードコスト	カット値	
2	—	指の聖印 (+)	—	—	—	—	—	—	—	—	
準備	装備	武器名	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強弱損害			ガードコスト	カット値	
—	—	—	—	—	—			—	—		
準備	重量	盾名	盾カテゴリ	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		
4	—	青紋のヒーターシールド (+)	中盾 (中)	—	—	—	—	—	—	—	
準備	装備	盾名	盾カテゴリ	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		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強靱値	装備スキル
頭部	密使のフード	3	2	4	☆×—
胴部	密使の鎧	8	10	6	☆×1
各種合計値		11	12	10	☆×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 ~ 12	なし
~ 24	+10	~ 22	■
~ 34	+20	~ 32	■■
~ 44	+30	~ 42	■■■
~ 54	+40	~ 52	■■×4
~ 64	+50	~ 62	■■×5
~ 74	+60	~ 72	■■×6
~ 84	+70	~ 82	■■×7
~ 94	+80	~ 92	■■×8
~ 104	+90	~ 102	■■×9
105 ~	91 ~	103 ~	■■×10

↑回避&合計重量

回避コスト (1で円心)	軽	中	重	過多
21	6	8	10	—
~持続力×1	10	~持続力×2	20	~持続力×3
~持続力×3+1~	—	—	30	31

↑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	手さばき (1)	40	()	75	()
10	性急な回復 (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)	