

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 闘奴

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	12			12	3
技量	16			16	4
知力	7			7	1
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。全能力値の成長値合計は「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	
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「強靱値(☆)」を決定。最大まで蓄積するとスタミナゲージを全消費し、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ごとに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ごとにHP損傷■、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、全スタミナゲージ消費、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		
(サイズ)	片手				両手	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値
格闘 (小)	片手	②	ニ刀流専用 (R148)	5	20	35	50★	70★	○	—	—	
重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	①強化補正 (＝①×3)	アタックダメージ (①+②+③)+強靱損傷			ガードコスト	カット値		
①準備	1	セスタス (+)	②	筋技	7	12	27	42	57★	77★	○	—
②装備												
③準備												
④装備												
⑤準備												
⑥装備												
⑦準備												
⑧装備												
⑨準備												
⑩装備												
⑪準備												
⑫装備												
⑬準備												
⑭装備												
⑮準備												
⑯装備												
⑰準備												
⑱装備												
⑲準備												
⑳装備												
㉑準備												
㉒装備												
㉓準備												
㉔装備												
㉕準備												
㉖装備												
㉗準備												
㉘装備												
㉙準備												
㉚装備												
㉛準備												
㉜装備												
㉝準備												
㉞装備												
㉟準備												
㊱装備												
㊲準備												
㊳装備												
㊴準備												
㊵装備												
㊶準備												
㊷装備												
㊸準備												
㊹装備												
㊺準備												
㊻装備												
㊼準備												
㊽装備												
㊾準備												
㊿装備												

↑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
			物理	現象		
頭部	闘士の兜	8	12	4	☆×1	
胴部	墓守のマント	3	4	2	☆×1	
各種合計値			11	16	6	☆×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損傷
0 ~ 18	合計値以下	0 ~ 8	なし
~ 28	+10	~ 18	■
~ 38	+20	~ 28	■■
~ 48	+30	~ 38	■■■
~ 58	+40	~ 48	■■×4
~ 68	+50	~ 58	■■×5
~ 78	+60	~ 68	■■×6
~ 88	+70	~ 78	■■×7
~ 98	+80	~ 88	■■×8
~ 108	+90	~ 98	■■×9
109 ~	91 ~	99 ~	■■×10

↑回避&合計重量

回避コスト (○で囲む)	持続力による回避の条件 (合計重量と比較)			
12	軽 (6)	中 (8)	重 (10)	過多 (37)
	~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~
	12	24	36	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	キック (1)	40	()	75	()
10	命奪拳 (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)	