

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

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					
精神力					
持久力					
筋力					
技量					
知力					
信仰					
神秘					

A: 初期値——キャラクター作成時に決定。合計値 89 (素寒費のみ 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 (素寒費のみ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

現在ルーン

レベル

レベル修正

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:   
(生命力修正+5+その他)

現在HP

**FP**

最大FP:   
(精神力修正+5+その他)

現在FP

**加護**

最大加護:   
(神秘修正+5+その他)

現在加護

聖杯瓶

合計使用回数:   
(4+その他。上限9。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+その他。上限9)

「緋雫の聖杯瓶(HP)」使用回数:

「青雫の聖杯瓶(FP)」使用回数:

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タイスを全消費し、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HP損害■■■、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		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				①アタックダメージ+強靱損害					ガードコスト	カット値			
○準備 ○装備	重量	武器名	アタックコスト	威力補正	①強化補正 (=②×3)	アタックダメージ (①+②+③)+強靱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象
○準備 ○装備		武器名												
○準備 ○装備		武器名												
○準備 ○装備		武器名												

  

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				
(サイズ)	片手 両手				①アタックダメージ+強靱損害					ガードコスト	カット値			
○準備 ○装備	重量	武器名	アタックコスト	威力補正	①強化補正 (=②×3)	アタックダメージ (①+②+③)+強靱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象
○準備 ○装備		武器名												
○準備 ○装備		武器名												
○準備 ○装備		武器名												

  

○準備 ○装備	重量	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	カット値合計(②+③)
○準備 ○装備	重量	盾名	①強化値	( )	物理	現象		物理	現象
○準備 ○装備		盾名							
○準備 ○装備		盾名							

↑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					☆×	
胴部					☆×	
各種合計値					☆×	

↑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損害
防護点+レベル修正=合計値	ダメージ増加値	防護点+レベル修正=合計値	
0 ~	合計値以下	0 ~	なし
~	+10	~	■
~	+20	~	■■
~	+30	~	■■■
~	+40	~	■■×4
~	+50	~	■■×5
~	+60	~	■■×6
~	+70	~	■■×7
~	+80	~	■■×8
~	+90	~	■■×9
~	91 ~	~	■■×10

↑回避&合計重量

各種合計値	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)			
「準備」の武器・盾の合計重量+防具の合計重量=	軽 6 ~持続力×1	中 8 ~持続力×2	重 10 ~持続力×3	過多 - 持続力×3+1~

↑スキル

スキルセット(参照頁)		スキルセット(参照頁)	
レベル	習得スキル(ランク)	レベル	習得スキル(ランク)
5	( )	75	( )
10	( )	80	( )
15	( )	85	( )
20	( )	90	( )
25	( )	95	( )
30	( )	100	( )
35	( )	—	—

↑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 )	