



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** **剣士**

**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	12			12	3
筋力	10			10	2
技量	16			16	4
知力	10			10	2
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	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: **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: **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「強耐値(☆)」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時に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時に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					ガードハラムータ			
					①アタックダメージ+強耐値	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値	
<b>曲剣</b>	(中)	片手	4	二刀流威力+10 (R132頁)	15	30	45	60★	—	—	3	—	—
両手	—	—	—	—	30	45	60	75★	—	—	—	□□□□	□□□□
○準備	重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	①強化補正	アタックダメージ	①+②+③+強耐値	ガードコスト	カット値	物理	現象	
○装備	②強化値	④威力補正合計	①強化補正 (=④×3)	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	—	—	—	—	
✓準備	3	シミター (+)	片手	4	5+技	—	24	39	54	69★	—	—	
○装備	—	—	両手	—	9	—	39	54	69	84★	—	—	
✓準備	3	シミター (+)	片手	4	5+技	—	24	39	54	69★	—	—	
○装備	—	—	両手	—	9	—	39	54	69	84★	—	—	
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	攻撃ハラムータ					ガードハラムータ			
					①アタックダメージ+強耐値	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値	
○準備	重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	①強化補正	アタックダメージ	①+②+③+強耐値	ガードコスト	カット値	物理	現象	
○装備	②強化値	④威力補正合計	①強化補正 (=④×3)	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	—	—	—	—	
✓準備	2	鉄鋌の木盾 (+)	片手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
○装備	—	—	両手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
○準備	重量	盾名	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	2	鉄鋌の木盾 (+)	小盾 (小)	□□☆	□☆	+	+	2	□□☆ □☆				
○装備	—	—	—	—	—	—	—	—	—				

## ↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強耐値	装備スキル
頭部	青布の頭巾	2	2	2	☆×—
胴部	青布の胴衣	8	10	6	☆×1
各種合計値		10	12	8	☆×1

## ↑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	エネミーからの現象ダメージ	HP損害
0 ~ 14	合計値以下	0 ~ 10	なし
~ 24	+10	~ 20	■
~ 34	+20	~ 30	■■
~ 44	+30	~ 40	■■■
~ 54	+40	~ 50	■■×4
~ 64	+50	~ 60	■■×5
~ 74	+60	~ 70	■■×6
~ 84	+70	~ 80	■■×7
~ 94	+80	~ 90	■■×8
~ 104	+90	~ 100	■■×9
105 ~	91 ~	101 ~	■■×10

## ↑回避&合計重量

各種合計値	回避コスト(1で円心)
✓準備の武器・盾の合計重量+防具の合計重量=	持続力による回避の条件(合計重量と比較)
18	軽 6 中 8 重 10 過多 —
	~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	跳躍 (1)	40	( )	75	( )
10	回転斬り (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)	

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	<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「強耐値(☆)」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		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	
重量	武器名				①アタックダメージ+強耐値					ガードコスト	カット値
準備	準備	片手	両手	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	物理	現象	
○準備	○装備	4	斧 (中)	4	15	30	40★	60★	—	—	
✓準備	○装備	4	バトルアックス (+)	筋技 6	35	50	60★	75★	—	—	
○準備	○装備										

  

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	
重量	武器名				①アタックダメージ+強耐値					ガードコスト	カット値
準備	準備	片手	両手	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	物理	現象	
○準備	○装備										

  

準備	準備	重量	盾名	盾カテゴリ(サイズ)	基本のカット値	強化修正(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	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		強耐値	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	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)			
	持続力による回避の条件(合計重量と比較)			
18	軽 6	中 8	重 10	過多 12
	~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~
	12	24	36	37

↑スキル

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

↑タリスマン&大ルーン

タリスマン名(参照頁)	効果概要
Extra ( 頁)	

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 **盗賊**

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	12			12	3
持久力	11			11	2
筋力	9			9	2
技量	16			16	4
知力	9			9	2
信仰	8			8	2
神秘	14			14	3

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	<input type="text"/>

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: 8  
(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「紺雫の聖杯瓶」と「青雫の聖杯瓶」に、使用回数を割り振る)  
回復量:  × 4

(4+その他。上限10)  
「紺雫の聖杯瓶(HP)」使用回数: 3  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

「青雫の聖杯瓶(FP)」使用回数: 1  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

**スキル使用回数**

スローイングダガー 合計使用回数: 5  
(5+ 回 / S038 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数:  
(5+ 回 / 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数:  
(5+ 回 / 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

↑状態異常

状態異常名(略称)	状態異常耐性値
概要	
<b>体勢崩し(☆)</b> ☆☆☆☆☆☆☆☆☆	
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。	
<b>出血(血)</b> 3+( )=	
抵抗判定に失敗時、HP損害■■■■、出血終了。	
<b>凍傷(凍)</b> 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。	
<b>毒(毒)</b> 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損害■、ターン終了時に、猛毒終了。	
<b>腐敗(腐)</b> 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損害■、ターン終了時にHP損害■■■、腐敗終了。	
<b>発狂(狂)</b> 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。	
<b>睡眠(眠)</b> 3+( )=	
抵抗判定に失敗時、全スタミナゲージ消費、睡眠終了。	
<b>死</b> 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	攻撃ハルメータ					ガードハルメータ					
					①アタックダメージ+強靱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値			
<b>短剣</b>	(小)	片手 両手	② 連	二刀流威力+10 (R124頁)	5	20	35	55	75	75	3	—	—		
○準備 ○装備	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+①+①)+強靱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象
✓準備 ○装備	1	<b>大型ナイフ</b> [+]	片手 両手	② 連	3+技	7	12	27	42	62	82	97	3	—	—
○準備 ○装備		装備スキル: 状態異常値「出血」—/2/3/4/5 (R 121頁)													
○準備 ○装備		装備スキル: (+)	片手 両手	連											
○準備 ○装備		装備スキル:													
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	攻撃ハルメータ					ガードハルメータ					
		片手 両手	連		①アタックダメージ+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	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+①+①)+強靱損害	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象
✓準備 ○装備		装備スキル: (+)	片手 両手	連											
○準備 ○装備		装備スキル:													
盾名	(サイズ)	①強化値	盾カテゴリ	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	2	<b>バックラー</b> (+)	<b>小盾</b> (小)	□□☆	□ +	+	ハライ時カット値+□ (R 122頁)	2	□□☆	□					

↑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	盗賊のマスク	2	2	2	☆×—
胴部	盗賊の胴着	5	7	3	☆×1
各種合計値		7	9	5	☆×1

↑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	防護点の現象防護点+レベル修正=合計値	HP損害
0 ~ 11	合計値以下	0 ~ 7		なし
~ 21	+10	~ 17		■
~ 31	+20	~ 27		■■
~ 41	+30	~ 37		■■■
~ 51	+40	~ 47		■■×4
~ 61	+50	~ 57		■■×5
~ 71	+60	~ 67		■■×6
~ 81	+70	~ 77		■■×7
~ 91	+80	~ 87		■■×8
~ 101	+90	~ 97		■■×9
102 ~	91 ~	98 ~		■■×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 ○装備	10	<table border="1"> <tr> <td>軽</td> <td>中</td> <td>重</td> <td>過多</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>~持続力×1</td> <td>~持続力×2</td> <td>~持続力×3</td> <td>持続力×3+1~</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>22</td> <td>33</td> <td>34</td> </tr> </table>	軽	中	重	過多	6	8	10	—	~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~	11	22	33	34
軽	中	重	過多															
6	8	10	—															
~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~															
11	22	33	34															

↑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	致命の一撃 (1)	40	( )	75	( )
10	スローイングダガー (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)	



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  預言者

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	10			10	2
精神力	16			16	4
持久力	8			8	2
筋力	12			12	3
技量	10			10	2
知力	7			7	1
信仰	16			16	4
神秘	10			10	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	<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: 9  
(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: 1  
「青の聖杯瓶(FP)」使用回数: 3

**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「強耐値(☆)」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	
槍 (中)	片手 両手	4 連	盾ガードコスト ①(R144頁)	10	25	40	60	—	③	—	—
				30	45	55★	75★	—	□□□	□□	
武器名	用途	アタックコスト	威力補正	①強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強耐値			ガードコスト	カット値		
4	ソードスピア (+)	4 連	5+技 7	—	17	32	47	67	—	③	—
④準備	④準備	—	—	—	37	52	62★	82★	—	□□□	□□
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	① 連	触媒 (R153頁)	5	15	25	40	55	①	—	—
				—	—	—	—	—	—	—	—
武器名	用途	アタックコスト	威力補正	①強化補正	アタックダメージ(①+②+③)+強耐値			ガードコスト	カット値		
2	指の聖印 (+)	① 連	5+信 9	—	14	24	34	49	64	①	—
④準備	④準備	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器名	盾カテゴリ(サイズ)	①強化値	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)			
1	壊れかけの木盾 (小)	□□☆	□	+	+	—	②	□□☆	□		

↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強耐値	装備スキル
頭部	預言者の目隠し	1	0	2	☆☆—
胴部	預言者のローブ	4	4	4	☆☆☆
各種合計値		5	4	6	☆☆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 ~ 6	合計値以下	0 ~ 8	なし
~ 16	+10	~ 18	■
~ 26	+20	~ 28	■■
~ 36	+30	~ 38	■■■
~ 46	+40	~ 48	■■×4
~ 56	+50	~ 58	■■×5
~ 66	+60	~ 68	■■×6
~ 76	+70	~ 78	■■×7
~ 86	+80	~ 88	■■×8
~ 96	+90	~ 98	■■×9
97 ~	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 —
	~持続力×1 8 ~持続力×2 16 ~持続力×3 24 持続力×3+1~ 25

↑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	祈禱回復の達人 (1)	40	( )	75	( )
10	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 (参照頁)	





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	<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

**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(☆☆) ☆☆☆☆☆☆☆☆☆	
出血(血) 3+( )=	
凍傷(凍) 3+( )=	
毒(毒) 3+( )=	
腐敗(腐) 3+( )=	
発狂(狂) 3+( )=	
睡眠(眠) 3+( )=	
死 3+( )=	

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	
重量	武器名				①アタックダメージ+強弱損害					ガードコスト	カット値
準備	装備	片手	両手	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	物理	現象	
		直剣 (中)		4		15	30	45	60	2	
		指の聖印 (+)		4	4+筋	22	37	52	67	2	
		盾名 (強化)									
		聖印 (小)			触媒 (R153 頁)	5	15	25	40	55	
		指の聖印 (+)				13	23	33	48	63	
		盾名 (強化)									
		青紋のヒーターシールド (+)			中盾 (中)				カット追加+聖型 (R120 頁)	4	

↑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
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損害
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 (1/7で固心)	軽	中	重	過多
21	6	8	10	-
	~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~
	10	20	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)	

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  素寒貧

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	11			11	2
精神力	10			10	2
持久力	11			11	2
筋力	11			11	2
技量	11			11	2
知力	10			10	2
信仰	10			10	2
神秘	10			10	2

A: 初期値——キャラクター作成時に決定。合計値 89 (素寒貧のみ 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 (素寒貧のみ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
5	<input type="text"/>
レベル修正	1

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: 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

**凍傷(凍)** 3+( )=  
抵抗判定に失敗時、HP損害■■■■、出血終了。

**毒(毒)** 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。

**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損害■、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。

↑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時に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時にHP損害■、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	攻撃パラメータ					ガードパラメータ			
					①アタックダメージ+強靱損害					ガードコスト	カット値		
		片手	両手	④	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	物理	現象	現象	
槌		片手	両手	④	15	25★	35★★	55★★★	75★★★★	④	—	—	
		片手	両手	④	35	45★	55★★	75★★★	—	□□□	□□	□□	
武器名	重量	用途	アタックコスト	威力補正	④強化補正(=④×3)	攻撃パラメータ					ガードパラメータ		
						①アタックダメージ+強靱損害					ガードコスト	カット値	
クラブ		片手	両手	④	4+筋	21	31★	41★★	61★★★	④	—	—	
		片手	両手	④	6	41	51★	61★★	81★★★	□□□	□□	□□	
武器名	重量	用途	アタックコスト	威力補正	④強化補正(=④×3)	攻撃パラメータ					ガードパラメータ		
						①アタックダメージ+強靱損害					ガードコスト	カット値	
盾名		片手	両手	④	—	—	—	—	—	□	—	—	
		片手	両手	④	—	—	—	—	—	□	—	—	

↑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			0	0	0	☆× 1 ※☆は最低1つ

↑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	エネミーからの現象ダメージ	HP損害
0 ~ 1	合計値以下	0 ~ 1	なし
~ 11	+10	~ 11	■
~ 21	+20	~ 21	■■
~ 31	+30	~ 31	■■■
~ 41	+40	~ 41	■■×4
~ 51	+50	~ 51	■■×5
~ 61	+60	~ 61	■■×6
~ 71	+70	~ 71	■■×7
~ 81	+80	~ 81	■■×8
~ 91	+90	~ 91	■■×9
92 ~	91 ~	92 ~	■■×10

↑回避&合計重量

各種合計値	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)			
3	軽 ⑥	中 ⑧	重 ⑩	過多 ⑭
	~持続力×1	~持続力×2	~持続力×3	持続力×3+1~
	11	22	33	34

↑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	回避リザーブ(1)	40	( )	75	( )
10	( )	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 (参照頁)	



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  斥候

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	9			9	2
持久力	13			13	3
筋力	12			12	3
技量	14			14	3
知力	10			10	2
信仰	7			7	1
神秘	12			12	3

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	<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: 7  
(精神力修正+5+その他)  
現在FP

**加護**

最大加護: 8  
(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

(4+その他。上限9)  
「緋雫の聖杯瓶(HP)」使用回数: 3  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

「青雫の聖杯瓶(FP)」使用回数: 1  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

**スキル使用回数**

合計使用回数: (5+ 回/ 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数: (5+ 回/ 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

合計使用回数: (5+ 回/ 頁)  
〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

↑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「強耐値(☆)」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時に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時に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	攻撃ハラムータ ①アタックダメージ+強耐値					ガードハラムータ カッタ値		
重量	武器名	片手	両手	②威力補正 (=②×3)	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理	現象
○準備 ○装備	弩	片手	両手	③	10	25	40	60	—	—	—	—
○準備 ○装備	ライトクロスボウ	片手	両手	③	5+筋	18	33	48	68	—	—	—
○準備 ○装備	ハンドアックス	片手	両手	④	4+筋	22	37	47★	67★	—	—	—
○準備 ○装備	盾名	盾カテゴリ(サイズ)	②基本のカッタ値	③強化補正(①による)	カッタ値合計(②+③)							
○準備 ○装備	鉄鋸の木盾	小盾	□□☆	□☆+	+	+	—	—	—	②	□□☆	□☆

↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強耐値	装備スキル
頭部	チェインヘルム	6	8	4	☆×1
胴部	チェインメイル	8	10	6	☆×1
各種合計値		14	18	10	☆×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 ~ 20	合計値以下	0 ~ 12	なし
~ 30	+10	~ 22	■
~ 40	+20	~ 32	■■
~ 50	+30	~ 42	■■■
~ 60	+40	~ 52	■■×4
~ 70	+50	~ 62	■■×5
~ 80	+60	~ 72	■■×6
~ 90	+70	~ 82	■■×7
~ 100	+80	~ 92	■■×8
~ 110	+90	~ 102	■■×9
111 ~	91 ~	103 ~	■■×10

↑回避&合計重量

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)
軽 6	軽 6
中 8	中 8
重 10	重 10
過多	過多
24	24

↑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	後衛戦術 (1)	40	( )	75	( )
10	速射 (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)	

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 ①アタックダメージ+強靱損傷					ガードパラメータ カット値		
格闘 (小)		片手 両手	②	二刀流専用 (R148)	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理 現象	
○準備 ○装備	重量	武器名	アタックコスト	威力補正 ③威力補正合計	①強化補正 (=②×3)	アタックダメージ 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理 現象
○準備 ○装備	1	セスタス (+)	片手 両手	②	筋技 7	12	27	42	57★	77★	○	— —
○準備 ○装備			片手 両手	○							○	— —

  

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 ①アタックダメージ+強靱損傷					ガードパラメータ カット値		
		片手 両手	○ <th> <th>1hit</th> <th>2hit</th> <th>3hit</th> <th>4hit</th> <th>5hit</th> <th>ガードコスト</th> <th>物理 現象</th> </th>	<th>1hit</th> <th>2hit</th> <th>3hit</th> <th>4hit</th> <th>5hit</th> <th>ガードコスト</th> <th>物理 現象</th>	1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理 現象	
○準備 ○装備	重量	武器名	アタックコスト	威力補正 ③威力補正合計	①強化補正 (=②×3)	アタックダメージ 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	物理 現象
○準備 ○装備			片手 両手	○							○	— —

  

盾名		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)
		( )	物理 現象	物理 現象		物理 現象	物理 現象
○準備 ○装備	重量	盾名	①強化値			○	
○準備 ○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
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

各種合計値	回避コスト (〇で囲む)			
「準備」の武器・盾の合計重量+防具の合計重量=	持続力による回避の条件 (合計重量と比較)			
12	軽 ⑥ ~持続力×1 12	中 ⑧ ~持続力×2 24	重 ⑩ ~持続力×3 36	過多 — ~持続力×3+1~ 37

↑スキル

スキルセット (参照頁)		スキルセット (参照頁)	
闘奴 (S010 頁)	Extra ( 頁)	Extra ( 頁)	Extra ( 頁)
闘士の戦術書 (S013 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	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)	

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  導き手

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	9			9	2
精神力	15			15	3
持久力	9			9	2
筋力	8			8	2
技量	11			11	2
知力	10			10	2
信仰	16			16	4
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「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: 1  
○○○○○○○○○○○○○○○○

「青の聖杯瓶(FP)」使用回数: 3  
○○○○○○○○○○○○○○○○

**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「強耐値(☆)」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損害■■■■、出血終了。

**凍傷(凍)** 3+( )=  
 抵抗判定に失敗時、HP損害■、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時に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時に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		
				1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	カット値	
短剣 (小)	片手 両手	2 連	二刀流威力+10 (R124頁)	5	20	35	55	75	90	3	—
重量	武器名	用途	アタックコスト	威力補正	強化補正	アタックダメージ	強化補正	アタックダメージ	強化補正	ガードコスト	カット値
準備	ダガー (+)	片手 両手	2 連	技	2	7	22	37	57	77	92
装備	指の聖印 (+)	片手 両手	2 連	5 + 信	9	14	24	34	49	64	—
準備	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	物理	現象	物理	現象
装備	ラウンドシールド (+)	中盾 (中)	□□☆	□□☆ +	+	3	□□☆	□□☆	□□☆	□□☆	□□☆

↑防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点	強耐値	装備スキル
頭部	指巫女の帽子	1	0	2	☆×—
胴部	指巫女のローブ	3	2	4	☆×1
各種合計値		4	2	6	☆×1

↑防護点とダメージ早見表

ダメージ	防護点	ダメージ	HP損害
0 ~ 4	合計値以下	0 ~ 8	なし
~ 14	+10	~ 18	■
~ 24	+20	~ 28	■■
~ 34	+30	~ 38	■■■
~ 44	+40	~ 48	■■×4
~ 54	+50	~ 58	■■×5
~ 64	+60	~ 68	■■×6
~ 74	+70	~ 78	■■×7
~ 84	+80	~ 88	■■×8
~ 94	+90	~ 98	■■×9
95 ~	91 ~	99 ~	■■×10

↑回避&合計重量

回避コスト (1/7で円)	軽	中	重	過多
11	6	8	10	—
~持続力×1	9	~持続力×2	18	~持続力×3
		27	~持続力×3+1~	28

↑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	回復 (1)	40	( )	75	( )
10	暗闇 (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)	

