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	10
レベル修正	2

現在ルーン

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「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10）
「緋雫の聖杯瓶(HP)」使用回数： 1
○○○○○ ○○○○○
「青雫の聖杯瓶(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(★)	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆
鎧で「強靭値（☆）」を決定。最大まで蓄積するとスタミナダイスを全消費し、ターン終了時に回復。	
出血(血)	3+( )=
抵抗判定に失敗時、HP損害■■■し、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、全スタミナダイス消費、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	攻撃パラメータ: アタックコスト	装備スキル	❶アタックダメージ+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードパラメータ: ガードコスト	カット値 物理	現象
短剣 (小)	片手	2	二刀流威力+10 (R124頁)	5	20	35	55	75	3	—	—
	両手	連		20	35	50	70	90		□□	□□

○準備 ○装備	重量	武器名 (❷強化値)	用途	攻撃パラメータ: アタックコスト	威力補正 ❸威力補正合計	❹強化補正 (=❷×3)	アタックダメージ (❶+❸+❹)+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードパラメータ: ガードコスト	カット値 物理	現象
		装備スキル：												
✓準備 ○装備	1	ダガー (+)	片手	2	技		7	22	37	57	77	3	—	—
			両手	連	2		22	37	52	72	92		□□	□□
		装備スキル：												
○準備 ○装備		(+)	片手											
			両手	連										
		装備スキル：												

武器カテゴリ2種目 (サイズ)	用途	攻撃パラメータ: アタックコスト	装備スキル	❶アタックダメージ+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードパラメータ: ガードコスト	カット値 物理	現象
聖印 (小)	片手	—	触媒 (R153頁)	5	15	25	45	55	—	—	—
	両手	連		—	—	—	—	—		—	—

○準備 ○装備	重量	武器名 (❷強化値)	用途	攻撃パラメータ: アタックコスト	威力補正 ❸威力補正合計	❹強化補正 (=❷×3)	アタックダメージ (❶+❸+❹)+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードパラメータ: ガードコスト	カット値 物理	現象
		装備スキル：												
✓準備 ○装備	2	指の聖印 (+)	片手	—	5 +信		14	24	34	49	64	—	—	—
			両手	連	9		—	—	—	—	—		—	—
		装備スキル：												

○準備 ○装備	重量	盾名 (❶強化値)	盾カテゴリ (サイズ)	❷基本のカット値 物理	現象	❸強化補正 (❶による) 物理	現象	装備スキル	ガードコスト	カット値合計 (❷+❸) 物理	現象
✓準備 ○装備	4	ラウンドシールド (+)	中盾 (中)	□□☆	□□☆	+	+	パリィ時カット値+□ (R 122頁)	3	□□☆	□□☆

†防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点 物理	現象	強靭値	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	

†回避&合計重量

各種合計値
「✓ 準備」の武器・盾の合計重量+防具の合計重量=
11

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）

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～
9	18	27	28

†スキル

スキルセット〔参照頁〕		スキルセット〔参照頁〕	
導き手	〔S010頁〕	Extra	(頁)
二本指の祈祷書②	〔S029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	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	( )	—	—

†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 防具の物理防護点+レベル修正=合計値	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 防具の現象防護点+レベル修正=合計値	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

†タリスマン&大ルーン

タリスマン名（参照頁）	効果概要
(頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	
Extra (頁)	