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: 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「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: 3
「青雫の聖杯瓶(FP)」使用回数: 1

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)
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
体勢崩し(★)	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

概要: 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	アタックコスト	装備スキル	攻撃パラメータ ❶アタックダメージ+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	ガードパラメータ 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	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)	攻撃パラメータ アタックダメージ (❶+❸+❹)+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	ガードパラメータ カット値 物理	現象
		装備スキル:												
✓準備 ○装備	1	大型ナイフ (+)	片手	2	3 +技		12	27	42	62	82	3	—	—
			両手	連	7		27	42	57	77	97		□□	□□
		装備スキル: 状態異常値「出血 | —／2／3／4／5」(R 121 頁)												
○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	アタックコスト	装備スキル	攻撃パラメータ ❶アタックダメージ+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	ガードパラメータ カット値 物理	現象
( )	片手										
	両手	連									

○準備 ○装備	重量	武器名 (❷強化値)	用途	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)	攻撃パラメータ アタックダメージ (❶+❸+❹)+強靭損害 1hit	2hit	3hit	4hit	5hit	ガードコスト	ガードパラメータ カット値 物理	現象
		装備スキル:												
✓準備 ○装備		(+)	片手											
			両手	連										
		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	2	バックラー (+)	小盾 (小)	□□☆	□	+	+	パリィ時カット値+□ (R 122 頁)	2	□□☆	□

†防具の防護点

装備部位	防具名	重量	防護点 物理	現象	強靭値	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	

†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=
10

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～
11	22	33	34

†スキル

スキルセット〔参照頁〕		スキルセット〔参照頁〕	
盗賊	〔S005 頁〕	Extra	〔 頁〕
投擲武器の製法書	〔S039 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	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	( )	——	——

†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 ～ 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

†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〕	