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: 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
「青雫の聖杯瓶(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(★)	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
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	ガードパラメータ ガードコスト	カット値 物理	現象
弩 (中)	片手	3 連	飛び道具 (R151 頁)	10	25	40	60	—	—	—	—
	両手			—	—	—	—	—		—	—

○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)	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	4	ライトクロスボウ (+)	片手	3	5 +筋		18	33	48	68	—	—	—	—
			両手	連	8		—	—	—	—	—		—	—
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	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	ガードパラメータ ガードコスト	カット値 物理	現象
斧 (中)	片手	4 連		15	30	40★	60★	—	4	—	—
	両手			35	50	60★	75★★	—		□□□	□□

○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)	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	4	ハンドアクス (+)	片手	4 連	4 +筋		22	37	47★	67★	—	4	—	—
			両手		7		42	57	67★	82★★	—		□□□	□□
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	鉄鋲の木盾 (+)	小盾 (小)	□□☆	□☆	+	+		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	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	

†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=
24

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～
13	26	39	40

†スキル

スキルセット〔参照頁〕		スキルセット〔参照頁〕	
斥候	〔S009 頁〕	Extra	(頁)
射撃の戦技書①	〔S014 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	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	( )	—	—

†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 ～ 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

†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)	