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	5
レベル修正	1

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： 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「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
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
槌 (中)	片手	4 連		15	25★	35★★	55★★	—	4	—	—
	両手			35	45★	55★★	75★★	—		□□□	□□

○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	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	3	クラブ (+)	片手	4 連	4 +筋		21	31★	41★★	61★★	—	4	—	—
○装備			両手		6		41	51★	61★★	81★★	—		□□□	□□
		装備スキル：												
○準備			片手	□ 連								□		
○装備		(+)	両手											
		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
	片手	□ 連							□		
( )	両手										

○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	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			片手	□ 連								□		
○装備		(+)	両手											
		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		(+)	( )			+	+		□		

†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					☆×	
胴部					☆×	
各種合計値		0	0	0	☆× 1	※☆は最低 1つ

†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＝
3

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〕	
素寒貧	〔S008 頁〕	Extra	(頁)
蛮地の戦技書	〔S013 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	( )	—	—

†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 ～ 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

†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)	