

Trigger	ボディガード	ランク 1	ランク 2
コスト：FP■■■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件:「騎士」・使用条件:なし・使用者のエリア:乱戦 <hr/> <p>敵の攻撃から味方をかばう、騎士道精神にあふれる戦術のひとつ。</p>		<ul style="list-style-type: none">・仲間1体に「単体を対象としたダメージ」を適用されるときに使用できる。・その仲間の代わりに使用者がダメージを適用される。・そのダメージに対し、ガード可能、回避不可。 <hr/> <p>・ランクアップ：コストがFP■■■■消費になる。</p>	

DARK SOULS TRPG

名前

騎士

素性スキルシート

Ac 構え		ランク ①	ランク 2
コスト：ダイス2コ（ゾロ）+FP■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：「直剣」を装備時・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・乱戦エリアのエネミー1体に、装備中の武器で2hit相当のダメージを与える。・エネミーはこの効果に対し、ガードできない。	
剣を学んだ者にとって、その構えはいろいろある。いかにして相手のガードを崩し、致命傷を相手に与えるか。それがすべてだ。			
		・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■消費になる。	

Ac	バックスタブ	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス3コ（ゾロ） +FP■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：武器装備時 （飛び道具除く） ・使用者のエリア：乱戦		・乱戦エリアのエネミー1体に、【物理 ダメージ：100】を与える。 ・エネミーはこの効果に対し、ガード も回避もできない。	
敵の背後に忍び寄り、必 殺の一撃を与える技術。 それは簡単のように見えて、 場数を踏まないとタイミン グを計るのは難しい。			
		・ランクアップ：コストのFP消費がな くなる。	

Trigger	パリー	ランク 1	ランク 2
コスト：なし			
・習得条件：なし ・使用条件：「小盾／中盾」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯 ----- 相手の攻撃に対し、手に持った盾で弾くように防御する。 それはときに、想像以上に相手の勢いをそぎ、素晴らしい防御効果を発揮する。		・使用者が「小盾／中盾」で物理ダメージに対してガードを宣言中に、リアクションダイスで「ダイス2コ（ゾロ）」を振ったときに使用可能。 ・ガードコストを、その「ダイス2コ（ゾロ）」に変更してもよい。ガードコストを変更した場合、そのガードに「カット値（物理）：+□□□□」する。 ・ランクアップ：このスキルによるガードの処理が終了したとき、使用者のスタミナダイスを1コ未消費に回復する。	



騎士
Knight

「騎士」は主に仕え、組織に属して戦う者。支配階級であることも多い。優れた鎧と盾で身を守り、生存性が高い。

〔遊びやすさ：★★★★〕



素性選択条件

体力：15以上
筋力：13以上
技量：10以上

初期アイテム

《ロングソード》×1 (P 115)
《騎士の盾》×1 (P 121)
《騎士の兜》×1 (P 125)
《騎士の鎧》×1 (P 125)
《騎士の足甲》×1 (P 125)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「構え (ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「ボディガード (ランク1)」

素性思い出表 a：騎士 (1 D)		
ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	許嫁との初対面	肉親に紹介された相手が、自分の許嫁だった。
2	侮蔑の眼差し	物乞いを侮蔑の眼差しで見ながら、貨幣を恵む肉親。
3	解放の日	ある日、修道院や寄宿舍から解放された。
4	衝撃の落命	落馬によって失われた、身近な人物の命。
5	嫌気の狩猟	嫌々ながら狩猟に付き合い、小鹿を狩る後味の悪さ。
6	裏金の現場	肉親が友人が、他人へ贈賄する場面。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前		
年頃		性別
素性	騎士	
肖像		
思い出		

レベル	9	修正(÷4) 2
ソウル		

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	13		修正(÷4) 3
集中力 Attunement	10		修正(÷4) 2
体力 Vitality	15		修正(÷4) 3
筋力 Strength	14		修正(÷4) 3
技量 Dexterity	12		修正(÷4) 3
理力 Intelligence	9		修正(÷4) 2
信仰 Faith	9		修正(÷4) 2
運 Luck	7		修正(÷4) 1

魔術 威力 理力	奇跡 威力 信仰	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	インシアブ 修正 3 技量修正	残リスタミナダイス 置き場
----------------	----------------	-----------------------	--------------------------	------------------

装備	攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃 2hit	3hit	4hit	ガード コスト	カット値	物理	魔法	重量
ロングソード +	5連	20 30	筋 3		23 33	46 66	69 99	—	2				3
カテゴリ	直剣／中	その他											
装備	騎士の盾 +	—	—	—		2hit	3hit	4hit	5				4
カテゴリ	中盾	その他											
装備	+					2hit	3hit	4hit					
カテゴリ		その他											

HP 8+1 5+生命力修正
FP 7 5+集中力修正
幸運 7 運
マイブラスカウント

エスト瓶 (HP回復)	3
エストの灰瓶 (FP回復)	1
合計	4
回復量	3

防具		防護点		その他	重量
		物理	魔法		
頭部	騎士の兜	4	0		3
胴体	騎士の鎧	6	2		7
脚	騎士の足甲	7	1		7
合計		17	3		17
装備状態(回避コスト)					
軽 ⑥		中 ⑧		重 ⑩	
体力以下 15		体力の2倍以下 30		体力の3倍以下 45	
現在重量 (合計)					24

指輪(3つまで装備)	
生命の指輪	HP+□
アイテム(3つまで装備)	
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

ダメージ早見表			
対 物理 ダメージ	対 魔法 ダメージ	HP減少量	
物理防護点 +レベル修正	魔法防護点 +レベル修正		
～ 19	合計 そのまま	～ 5	損害なし
～ 29	合計 +10	～ 15	■
～ 39	合計 +20	～ 25	■■
～ 49	合計 +30	～ 35	■■■
～ 59	合計 +40	～ 45	■■■
～ 69	合計 +50	～ 55	■■■■
～ 79	合計 +60	～ 65	■■■■
80 ～	合計 61以上	66 ～	■■■■■

Trigger	フットワーク	ランク ①	ランク 2
コスト：FP■■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：「傭兵」・使用条件：なし・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・使用者がイニシアチブ決定判定のダイスを振ったときに使用可能。・使用者のイニシアチブ値を「+2」する。・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。	
戦いにおいて、もっとも重要なことは常に動くこと。			
動くことで相手への警戒を最大まで引き出し、戦いを有利に進める。			
		<ul style="list-style-type: none">・ランクアップ：使用時にコストをFP■■■消費にすることで、イニシアチブ値を増やす値を「+3」にしてもよい。	

Ac	回転攻撃	ランク 1	ランク 2
コスト：FP■■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：「曲剣」／「大曲剣」を装備時・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・ターン終了まで、使用者の「曲剣」／「大曲剣」の攻撃コストを「-1」する。-----・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■■消費になる。	
<p>直剣と違い、空を切るのが簡単な反った刃をうまく扱うコツ。</p> <p>それは全身をひねるように、回転するように攻撃することだ。</p>			

Ac	バックスタブ	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス3コ(ゾロ) +FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：武器装備時(飛び道具除く)・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・乱戦エリアのエネミー1体に、【物理ダメージ：100】を与える。・エネミーはこの効果に対し、ガードも回避もできない。	
敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単のように見えて、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。			
<ul style="list-style-type: none">・ランクアップ：コストのFP消費がなくなる。			

Trigger	パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト：なし			
・習得条件：なし ・使用条件：「小盾／中盾」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・使用者が「小盾／中盾」で物理ダメージに対してガードを宣言中に、リアクションダイスで「ダイス2コ(ゾロ)」を振ったときに使用可能。 ・ガードコストを、その「ダイス2コ(ゾロ)」に変更してもよい。ガードコストを変更した場合、そのガードに「カット値(物理)：+□□□□□」する。	
相手の攻撃に対し、手に持った盾で弾くように防御する。 それはときに、想像以上に相手の勢いをそぎ、素晴らしい防御効果を発揮する。		・ランクアップ：このスキルによるガードの処理が終了したとき、使用者のスタミナダイスを1コ未消費に回復する。	

DARK SOULS TRPG

名前

傭兵

素性スキルシート

		ランク	ランク

		ランク	ランク

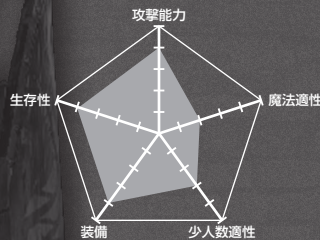
		ランク	ランク

傭兵

Mercenary

「傭兵」は金品で雇われて戦う者。たいていは各地の戦場を渡り歩く。技量を活かし、軽量の武器を使った攻撃に向く。

〔遊びやすさ：★★☆〕



素性選択条件

体力：11以上
筋力：10以上
技量：16以上

初期アイテム

《傭兵の双刀》×1 (P 116)
《ウッドシールド》×1 (P 121)
《傭兵の兜》×1 (P 125)
《傭兵の鎧》×1 (P 125)
《傭兵のスポン》×1 (P 125)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「フットワーク(ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「回転攻撃(ランク1)」

素性思い出表b：傭兵(1D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	挺身の防御	肉親が傷を負い、身を挺して守ってくれた。
2	焼き討ち	敵を排除するために放たれ、広がる炎。
3	研ぎ澄ます刃	自らの武器の汚れを拭い、輝きが戻るまで研ぐ。
4	戦火の恋慕	戦火で失われた、初恋の想い。
5	戦勝のタバ	戦いに勝った喜びを、火を囲み仲間と分かち合う。
6	寒波の行軍	極寒の地での、無理な行軍の日々。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前		
年頃		性別
素性	傭兵	
肖像		
思い出		

レベル	9	修正(÷4) 2
ソウル		

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	11		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	12		修正(÷4) 3
体力 Vitality	11		修正(÷4) 2
筋力 Strength	11		修正(÷4) 2
技量 Dexterity	16		修正(÷4) 4
理力 Intelligence	10		修正(÷4) 2
信仰 Faith	8		修正(÷4) 2
運 Luck	10		修正(÷4) 2

魔術 威力 理力	奇跡 威力 信仰	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	イニシアチブ 修正 4 技量修正	残リスタミナダイス 置き場
----------------	----------------	-----------------------	---------------------------	------------------

武器／盾	攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃	ガード コスト	カット値	重量
装備 傭兵の双刀 + カテゴリー 曲剣／中 その他 「双刀の連撃」	5連 4連	18 28	技 4		22 32	2hit 44 3hit 66 4hit ー	ー	物理 魔法	5
装備 ウッドシールド + カテゴリー 中盾 その他	ー	ー	ー			2hit 3hit 4hit 4		物理 魔法	4
装備 + カテゴリー その他						2hit 3hit 4hit		物理 魔法	

HP 7+1 5+生命力修正 FP 8 5+集中力修正 幸運 10 運 マイブラスカウント
--

エスト瓶 (HP回復) 3 エストの灰瓶 (FP回復) 1 合計 4 回復量 3

防具	防護点	その他	重量
頭部 傭兵の兜	3	1	2
胴体 傭兵の鎧	4	3	5
脚 傭兵のスポン	5	2	6
装備状態 (回避コスト)	合計 12	6	13
軽 6 体力以下 11	中 8 体力の2倍以下 22	重 10 体力の3倍以下 33	現在重量 (合計) 22

指輪(3つまで装備) 生命の指輪 HP+ アイテム(3つまで装備)

ダメージ早見表			
対物理 ダメージ		対魔法 ダメージ	
物理防護点 +レベル修正		魔法防護点 +レベル修正	HP減少量
～ 14	合計 そのまま	～ 8	損害なし
～ 24	合計 +10	～ 18	■
～ 34	合計 +20	～ 28	■■
～ 44	合計 +30	～ 38	■■■
～ 54	合計 +40	～ 48	■■■
～ 64	合計 +50	～ 58	■■■ ■■■
～ 74	合計 +60	～ 68	■■■ ■■■ ■■■
75 ～	合計 61以上	69 ～	■■■ ■■■ ■■■ ■■■

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃

性別

素性戦士

肖像

思い出

レベル92

ソウル

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	15		修正(+4) 3
集中力 Attunement	6		修正(+4) 1
体力 Vitality	13		修正(+4) 3
筋力 Strength	16		修正(+4) 4
技量 Dexterity	9		修正(+4) 2
理力 Intelligence	8		修正(+4) 2
信仰 Faith	9		修正(+4) 2
運 Luck	13		修正(+4) 3

魔術威力理力

奇跡威力信仰

呪術威力理力+信仰÷2

インシヤブ修正2技量修正

残リスタミナダイス置き場

武器／盾

装備	攻撃コスト	基本威力	威力補正	強化	威力合計(1hit)	連続攻撃	ガードコスト	カット値	重量
バトルアックス	5連	19 31	筋 4		23 35	2hit 46 3hit 69 4hit 105	2	物理魔法	3
ラウンドシールド	-	-	-			2hit 3hit 4hit	5	物理魔法	4
カテゴリ	斧／中	その他							

装備	2hit	3hit	4hit	物理	魔法	重量
カテゴリ	中盾	その他				

HP

8+1
5+生命力修正

FP

6
5+集中力修正

幸運

13
運

指輪(3つまで装備)

生命の指輪	HP+□

アイテム(3つまで装備)

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

防具

	防護点		その他	重量
	物理	魔法		
頭部	北の兜	3	1	3
胴体	北の鎧	6	0	6
脚	北のズボン	6	1	6
合計	15	2	「冷気の耐性」	15
装備状態(回避コスト)	軽6 体力以下 13	中8 体力の2倍以下 26	重10 体力の3倍以下 39	現在重量(合計) 22

ダメージ早見表

対物理ダメージ	対魔法ダメージ	HP減少量	
物理防護点+レベル修正	魔法防護点+レベル修正		
～ 17	合計 そのまま	～ 4	損害なし
～ 27	合計 +10	～ 14	■
～ 37	合計 +20	～ 24	■■
～ 47	合計 +30	～ 34	■■■
～ 57	合計 +40	～ 44	■■■
～ 67	合計 +50	～ 54	■■■■
～ 77	合計 +60	～ 64	■■■■
78 ～	合計 61以上	65 ～	■■■■■

Trigger	ファランクス	ランク ①	ランク 2
コスト：FP■消費			
・習得条件：「伝令」 ・使用条件：「小盾／中盾／大盾」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦		・使用者がアクション権を得たとき、かつすでにスタミナダイスを1以上消費しているときに使用可能。 ・使用者のスタミナダイスを1回回復する。 ・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。	
大きく盾を構え、じっくりと相手の出方を見て戦う。それが「耐す」ことを最大の目的としない戦い方。		・ランクアップ：「小盾／中盾／大盾」を装備中でなくても使用できる。	

DARK SOULS TRPG

名前

伝令

素性スキルシート

Ac	回復の施し	ランク 1	ランク 2
コスト：回+FP■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：「奇跡触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・使用者のHPを□□ぶん回復する。 ・非戦闘時に使用してもよい（行為判定のダイスを振る前にも使用可能）。 ・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、使用者ではなく仲間1人を対象にしてもよい。	
信仰の低い者と与えられる施しの奇跡。 白教の寛容さの証。			

		ランク	ランク

Ac	回復	ランク 1	ランク 2
コスト：回+FP■消費			
・習得条件：信仰12 ・使用条件：「奇跡触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・使用者のHPを□□□ぶん回復する。 奇跡威力が25以上なら、さらに□ぶん回復する。 ・非戦闘時に使用してもよい（行為判定のダイスを振る前にも使用可能）。 ・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、乱戦エリアの仲間全員（使用者含む）を対象にしてもよい。この場合、□ぶん回復量が減少する。	
聖職者の初步的な奇跡。 傷を癒やす輝きの円の奇跡。			

		ランク	ランク

Ac	突撃	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス2コ（ソロ）+FP■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：「槍」を両手装備時 ・使用者のエリア：乱戦		・乱戦エリアのエネミー1体に、装備中の武器で1hit相当のダメージを与える。 ・追加のコストとしてさらにFP■消費してもよい。この場合、1hitではなく3hit相当として扱う。 ・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■消費になる（追加のコストは変わらない）。	
腰を深く落とし、槍を構えて突進する。 槍のリーチの長さも活かした、これほど効果的な攻撃方法はない。			

		ランク	ランク

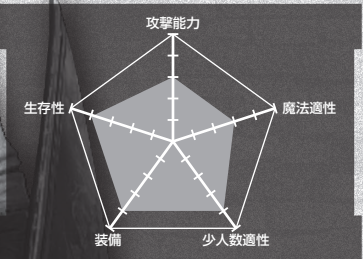


伝令

Herald

「伝令」は地域や組織に属し、紋章や旗の識別、文書や指令を届ける者。自衛の手段を持つ。戦闘力を持ちつつ「奇跡」も習得可能。

「遊びやすさ：★★☆」



素性選択条件

体力：12以上
筋力：12以上
技量：10以上
信仰：8以上

初期アイテム

《スピア》×1 (P118)
《カイトシールド》×1 (P121)
《祭司の聖鈴》×1 (P119)
《伝令の兜》×1 (P125)
《伝令の鎧》×1 (P125)
《伝令のスポン》×1 (P125)
《生命の指輪》×1 (P248)

スキル

初期スキル
「ファランクス (ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「回復 (ランク1)」

素性思い出表 d：伝令 (1 D)		
ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	紋章と旗	紋章や旗の識別方法を学ぶ日々。
2	急ぎの道	何らかの理由で、息が切れてなお道をひた走る。
3	力尽きる者	道で倒れ、力尽きる者の最期を看取る。
4	死の報告	ある人物の死の報告と、泣き崩れる親族の姿。
5	温かいスープ	道半ばで座り込んでいる時に受けた、スープの施し。
6	松明の夜道	松明の灯りで照らし出される、人けのない夜道。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃 性別

素性 伝令

肖像 ☐

思い出 ☐

☐

レベル 9 修正(÷4) 2

ソウル

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	12		修正(÷4) 3
集中力 Attunement	10		修正(÷4) 2
体力 Vitality	12		修正(÷4) 3
筋力 Strength	12		修正(÷4) 3
技量 Dexterity	11		修正(÷4) 2+1
理力 Intelligence	8		修正(÷4) 2
信仰 Faith	13		修正(÷4) 3
運 Luck	11		修正(÷4) 2

魔術 威力 理力

奇跡 威力 13 信仰

呪術 威力 (理力+信仰)÷2

インシアブ 修正 3 技量修正

残リスタミナダイス 置き場

武器／盾	攻撃コスト	基本威力	威力補正	強化	威力合計(1hit)	連続攻撃	ガードコスト	カット値	重量
装備 スピア + <input type="text"/>	5連	19 29	筋 3		22 32	2hit 44 3hit 66 4hit 88	2	物理 魔法	4
カテゴリ 槍／中 その他									
装備 カイトシールド + <input type="text"/>	-	-	-			2hit 3hit 4hit	5	物理 魔法	5
カテゴリ 中盾 その他									
装備 祭祀の聖鈴 + <input type="text"/>	-	-	-			2hit 3hit 4hit	-	物理 魔法	1
カテゴリ 触媒／小 その他 「奇跡触媒」									

HP 8+1
5+生命力修正

FP 7
5+集中力修正

幸運 11
運

マイブラスカウント

エスト瓶 (HP回復) 3

エストの灰瓶 (FP回復) 1

合計 4

回復量 3

防具	防護点	その他	重量
頭部 伝令の兜	2 1		2
胴体 伝令の鎧	4 0		4
脚 伝令のスポン	5 0		5
合計	11 1	「技量修正+1」	11
装備状態 (回避コスト)	軽 6 中 8 重 10	現在重量 (合計)	21
体力以下 12	体力の2倍以下 24	体力の3倍以下 36	

指輪(3つまで装備)

生命の指輪 HP+

アイテム(3つまで装備)

〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇

ダメージ早見表	対 物理ダメージ	対 魔法ダメージ	HP減少量
物理防護点+レベル修正	魔法防護点+レベル修正	HP減少量	
～ 13	合計 そのまま	～ 3	損害なし
～ 23	合計 +10	～ 13	■
～ 33	合計 +20	～ 23	■■
～ 43	合計 +30	～ 33	■■■
～ 53	合計 +40	～ 43	■■■■
～ 63	合計 +50	～ 53	■■■■■
～ 73	合計 +60	～ 63	■■■■■■
74 ～	合計 61以上	64 ～	■■■■■■■

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃 性別

素性 盗人

肖像 ☐

思い出 ☐

☐

レベル 9 修正(÷4) 2

ソウル

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	11		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	11		修正(÷4) 2
体力 Vitality	10		修正(÷4) 2
筋力 Strength	9		修正(÷4) 2
技量 Dexterity	15		修正(÷4) 3
理力 Intelligence	10		修正(÷4) 2
信仰 Faith	8		修正(÷4) 2
運 Luck	15		修正(÷4) 3

魔術 威力 理力

奇跡 威力 信仰

呪術 威力 (理力+信仰)÷2

インシアブ 修正 3 技量修正

残リスタミナダイス 置き場

武器／盾	攻撃コスト	基本威力	威力補正	強化	威力合計(1hit)	連続攻撃	ガードコスト	カット値	重量
装備 盗人の短刀 + <input type="text"/>	3連	12	技 3		15	2hit 30 3hit 45 4hit 60	3	物理 魔法	2
カテゴリ 短剣／小	その他 「血の武器」								
装備 バックラー + <input type="text"/>	-	-	-			2hit 3hit 4hit	2	物理 魔法	2
カテゴリ 小盾	その他								
装備 ショートボウ + <input type="text"/>	5	30	技 3		33	2hit 66 3hit 4hit	-	物理 魔法	3
カテゴリ 弓／中	その他 「飛び道具」								

HP 7+1
5+生命力修正

FP 7
5+集中力修正

幸運 15
運

マイブラスカント

エスト瓶 (HP回復)

3

エストの灰瓶 (FP回復)

1

合計 4

回復量 3

防具	防護点	その他	重量
頭部 盗人のマスク	2 1		1
胴体 逃亡兵の鎧	5 1		5
脚 逃亡兵のスポン	5 1		5
合計	12 3		11
装備状態 (回避コスト)	軽 6 中 8 重 10	現在重量 (合計)	18
体力以下 10	体力の2倍以下 20	体力の3倍以下 30	

指輪(3つまで装備)

生命の指輪 HP+

アイテム(3つまで装備)

木の矢 ○○○○
○○○○

投げナイフ ○○○○
●●●●

○○○○
○○○○

ダメージ	物理ダメージ	魔法ダメージ	HP減少量
物理防護点+レベル修正	魔法防護点+レベル修正	HP減少量	
～ 14	合計 そのまま	～ 5	損害なし
～ 24	合計 +10	～ 15	■
～ 34	合計 +20	～ 25	■■
～ 44	合計 +30	～ 35	■■■
～ 54	合計 +40	～ 45	■■■
～ 64	合計 +50	～ 55	■■■■
～ 74	合計 +60	～ 65	■■■■
75 ～	合計 61以上	66 ～	■■■■■

Ac	フェイント	ランク ①	ランク 2
コスト：FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：「刺客」・使用条件：なし・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		<ul style="list-style-type: none">・使用者のアクションダイス1つを選び、その出目1つを「+2」する。・この効果が出目が7以上になる場合、出目6として扱う。・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。	
<p>相手を倒すために戦う者。いかに卑怯と言われようともその手段は問わない。感わしの技はお手のものだ。</p>			
		<ul style="list-style-type: none">・ラングアップ：使用時にコストをFP■消費にすることで、アクションダイスの出目を増やす値を「+3（最大値は6）」にしてもよい。	

Ac	隠密	ランク 1	ランク 2
コスト：③+FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：理力10・使用条件：「魔術防護」を装備時・使用者のエリア：乱戦、安全地帯		<ul style="list-style-type: none">・現在のフィールドにいる間、使用者は「エリア移動」で消費するアクションダイスが「ダイス10」になる。・非戦闘時に使用してもよい（行為判定のダイスを振る前にも使用可能）。その場合、そのフィールド1つの間だけ有効になる。・持続時間中、使用者は（技量）の行為判定に「+3」のボーナスを得る。持続時間中、使用者はイベントなどの落下によるペナルティを軽減される。	
<p>グインハムの竜の学院において、密かにあった裏の魔術師の魔術。術者の立てる首を消し、また一時的に身を軽くなる。</p> <p>この魔術のあるが故に、グインハムの隠密は高値で取引された。</p> <ul style="list-style-type: none">・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、使用者ではなく仲間1人を対象にしてもよい。			

AC	貫通突き	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス2コ（ソロ）+FP■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：「刺刺」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦		・乱戦エリアのエネミー1体のHPを■ ■ぶん減少させる。 ・エネミーはこの効果に対し、ガードできない。	
細く、するどく突き刺す刺。斬る武器ではなく、突く武器の戦術は、相手の装甲の薄いところを狙える。		・ランクアップ：コストのFP消費がなくなる。	

Ac	バックスタブ	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス3コ（ソロ）+FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：武器装備時（飛び道具除く）・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・乱戦エリアのエネミー1体に、【物理ダメージ：100】を与える。・エネミーはこの効果に対し、ガードも回避もできない。	
<p>敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単ないように見えて、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>			

DARK SOULS TRPG			
名前			
刺客			
素性スキルシート			

		ランク	ランク

		ランク	ランク

		ランク	ランク

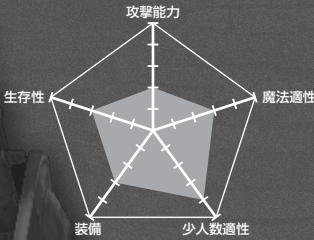


刺客

Assassin

「刺客」は夜陰や人ごみにまぎれ、他者の生命を奪うことを使命や職業とする者。手数の多さと、魔術による補助で戦う。

〔遊びやすさ：★★☆〕



素性選択条件

体力：10以上
筋力：10以上
技量：14以上
理力：10以上

初期アイテム

《エストック》×1 (P 116)
《魔術師の杖》×1 (P 119)
《バックラー》×1 (P 120)
《刺客の頭巾》×1 (P 125)
《刺客の鎧》×1 (P 125)
《刺客のスポン》×1 (P 125)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「フェイント (ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「隠密 (ランク1)」

素性思い出表 f：刺客 (1 D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	燃え落ちる館	放たれた火により燃え落ちる、大きな館。
2	突き刺さる侮蔑	肉親は、他者から蔑まれる職業であった。
3	正義のありか	肉親から語られる、道理と正義のありどころ。
4	血族の宿命	他人から疎まれることを生業とする、自分の血族の宿命。
5	突然の別れ	ある日突然に衰弱して死に至った、肉親の姿。
6	奪われたもの	意味もなく偶然に奪われた、名も知らぬ弱者の命。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前		
年頃		性別
素性	刺客	
肖像		
思い出		

レベル	9	修正(÷4) 2
ソウル		

メモ		

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	10		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	14		修正(÷4) 3+1
体力 Vitality	10		修正(÷4) 2
筋力 Strength	10		修正(÷4) 2
技量 Dexterity	15		修正(÷4) 3
理力 Intelligence	11		修正(÷4) 2
信仰 Faith	9		修正(÷4) 2
運 Luck	10		修正(÷4) 2

魔術 威力 理力	11	奇跡 威力 信仰		呪術 威力 (理力+信仰)÷2		インイアチブ 修正 技量修正	3	残りスタミナダイス 置き場
----------------	----	----------------	--	-----------------------	--	----------------------	---	------------------

武器／盾		攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃			ガード コスト	カット値		重量
装備							2hit	3hit	4hit		物理	魔法	
エストック	5連	20	31	3		23	46	69	—	2	■	■	3
+						34	68	102	—				
カテゴリ	刺剣／中 その他												
魔術師の杖	—	—	—				2hit	3hit	4hit	3	■	■	2
+													
カテゴリ	触媒／小 その他 「魔術触媒」												
バックラー	—	—	—				2hit	3hit	4hit	2	■	■	2
+													
カテゴリ	小盾 その他												

HP	7+1 5+生命力修正	5+集中力修正	9
FP	1	4	3
幸運	10	運	マイブラスカウント

エスト瓶 (HP回復)	3
エストの灰瓶 (FP回復)	1
合計	4
回復量	3

防具		防護点		その他	重量
		物理	魔法		
頭部	刺客の頭巾	1	1		1
胴体	刺客の鎧	3	2		4
脚	刺客のスポン	2	2		3
合計		6	5	「集中力修正+1」	8
装備状態 (回避コスト)		軽 6	中 8	重 10	現在重量 (合計) 15
体力以下 10		体力の2倍以下 20		体力の3倍以下 30	

指輪(3つまで装備)	
生命の指輪	HP+□
アイテム(3つまで装備)	
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ダメージ早見表			
対 物理 ダメージ	対 魔法 ダメージ	HP減少量	
物理防護点 +レベル修正	魔法防護点 +レベル修正		
～ 8	合計 そのまま	～ 7	損害なし
～ 18	合計 +10	～ 17	■
～ 28	合計 +20	～ 27	■■
～ 38	合計 +30	～ 37	■■■
～ 48	合計 +40	～ 47	■■■
～ 58	合計 +50	～ 57	■■■■
～ 68	合計 +60	～ 67	■■■■
69 ～	合計 61以上	68 ～	■■■■■

Trigger	精神集中	ランク ①	ランク 2
コスト：なし			
・習得条件：「魔術師」 ・使用条件：なし ・使用者のエリア：――		・戦闘終了時に1度だけ使用してもよい。 ・使用者のFPを□□回復する。	
ソウルを練り上げること。 簡単なようで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。		・ランクアップ：FP回復量が□□になる。	

DARK SOULS TRPG

名前

魔術師

素性スキルシート

Ac	ソウルの矢	ランク 1	ランク 2
コスト：□+FP■消費			
・習得条件：理力10 ・使用条件：「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・乱戦エリアのエネミー1体に、【魔法ダメージ（魔）：30＋魔術威力】を与える。 ・ランクアップ：【魔法ダメージ（魔）：35＋魔術威力】になる。	
もっとも基礎的な魔術。 ソウルの矢を放つ。			

		ランク	ランク

Ac	ソウルの太矢	ランク 1	ランク 2
コスト：□+FP■■消費			
・習得条件：理力13 ・使用条件：「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・乱戦エリアのエネミー1体に、【魔法ダメージ（魔）：40＋魔術威力】を与える。 ・ランクアップ：【魔法ダメージ（魔）：45＋魔術威力】になる。	
古くからある、初歩的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に連射性を損なっており、使用には隙が伴う。 扱いの難しい魔術。			

		ランク	ランク

Ac	魔力の盾	ランク 1	ランク 2
コスト：□+FP■■消費			
・習得条件：理力10 ・使用条件：「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・ターン終了まで、使用者が装備中の盾1つに「カット値（物理／魔法）：＋□□」を追加する。	
剣術をおさめた魔術師のための魔術。 盾を魔力強化する。 魔力強化された盾は能力が大きく高まり、カット率を上昇する。 小型の盾でも、十分に堅固になるだろう。		・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、使用者ではなく仲間1人の盾を対象にしてもよい。	

		ランク	ランク

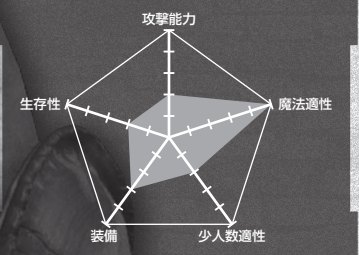


魔術師

Sorcerer

「魔術師」は教育を受け、魔術を扱う方法を身につけた者。攻撃的な魔法を使い、エネミーにダメージを与える役割を担う。

〔遊びやすさ：★★☆〕



素性選択条件

集中力：12以上
技量：12以上
理力：12以上

初期アイテム

《鍔貫き》×1 (P 115)
《レザーシールド》×1 (P 120)
《魔術師の杖》×1 (P 119)
《魔術師の頭冠》×1 (P 126)
《魔術師のローブ》×1 (P 126)
《魔術師のスポン》×1 (P 126)
《幼い竜印の指輪》×1 (P 248)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「精神集中 (ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「ソウルの矢 (ランク1)」

素性思い出表 g：魔術師 (1 D)		
ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	学問の徒	学び舎または師から、教育を受ける日々。
2	崩れる書物	書庫や倉庫にいたるとき、崩れ落ちる大量の書物。
3	満たされた会食	家族や友人たちとの、平和で明るい会食。
4	遠い暮情	年上の異性に寄せる、父母への暮情に近い感情。
5	燃え上がる書物	いわれなき理由で焼かれる、数々の書物と、その炎。
6	幼少の売り子	雪の街角で、なかなか売れない商品の売り子をした。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃 性別

素性 **魔術師**

肖像 ☐

思い出 ☐

☐

レベル **9** 修正(÷4)
2

ソウル

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	9		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	16		修正(÷4) 4
体力 Vitality	7		修正(÷4) 1
筋力 Strength	7		修正(÷4) 1
技量 Dexterity	13		修正(÷4) 3
理力 Intelligence	16		修正(÷4) 4
信仰 Faith	7		修正(÷4) 1
運 Luck	14		修正(÷4) 3

魔術威力 **16+2** 理力

奇跡威力 信仰

呪術威力 (理力+信仰)÷2

インシアブ修正 **3** 技量修正

残リスタミナダイス 置き場

武器/盾	攻撃コスト	基本威力	威力補正	強化	威力合計(1hit)	連続攻撃	ガードコスト	カット値	重量
装備 鎧貫き + <input type="text"/>	③連	11	技 3		14	2hit 28 3hit 42 4hit 56	③	物理 魔法	2
カテゴリ 短剣/小	その他 「ピアシング」								
装備 レーザーシールド + <input type="text"/>	-	-	-			2hit 3hit 4hit	②	物理 魔法	4
カテゴリ 小盾	その他								
装備 魔術師の杖 + <input type="text"/>	-	-	-			2hit 3hit 4hit	③	物理 魔法	2
カテゴリ 触媒/小	その他 「魔術触媒」								

HP **7+1**
5+生命力修正

FP **9**
5+集中力修正

幸運 **14**
運

マイブラスカウント

エスト瓶 (HP回復)

③

エストの灰瓶 (FP回復)

①

合計 4

回復量 3

防具	防護点	その他	重量
頭部 魔術師の頭冠	1 2		1
胴体 魔術師のローブ	2 4		4
脚 魔術師のスボン	2 4		4
合計	5 10		9
装備状態 (回避コスト)	軽 ⑥ 体力以下 7	中 ⑧ 体力の2倍以下 14	重 ⑩ 体力の3倍以下 21
現在重量 (合計)	17		

指輪(3つまで装備)

生命の指輪 HP+□

幼い竜印の指輪 魔術威力+2

アイテム(3つまで装備)

○○○○○
○○○○○

○○○○○
○○○○○

○○○○○
○○○○○

ダメージ早見表	対物理ダメージ	対魔法ダメージ	HP減少量
物理防護点+レベル修正	魔法防護点+レベル修正	HP減少量	
~ 7	合計そのまま ~ 12	損害なし	
~ 17	合計+10 ~ 22	■	
~ 27	合計+20 ~ 32	■■	
~ 37	合計+30 ~ 42	■■■	
~ 47	合計+40 ~ 52	■■■	
~ 57	合計+50 ~ 62	■■■■	
~ 67	合計+60 ~ 72	■■■■	
68 ~	合計61以上 73 ~	■■■■■	

Trigger	魂の吸収	ランク 1	ランク 2
コスト：FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：「呪術師」・使用条件：呪術触媒を装備時・使用者のエリア：乱戦 <p>-----</p> <p>その触媒を用い、少しの呪術の心得があれば、相手を火だるまにすることはたやすい。</p>		<ul style="list-style-type: none">・使用者が「呪術」で、エネミーのHPを■以上の減少させたときに使用可能。・使用者のHPを□ぶん回復する。・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。 <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none">・ランクアップ：使用時にコストをFP■■消費にすることで、HP回復量を□□にしてもよい。	

DARK SOULS TRPG

名前

呪術師

素性スキルシート

Ac 発火		ランク ①	ランク 2
コスト：□+FP■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：「呪術触媒」を装備時・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・乱戦エリアのエネミー1体に、【魔法ダメージ（炎）：10+呪術威力】を与える。・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。	
呪術の火を扱う者にとって、基礎中の基礎といえる初級の呪術。 こんな小さな火ですら扱えないのであれば、呪術師の道は諦めた方がいい。			
		・ランクアップ：コストのアクションダイス消費が「アクションダイス1コ」になる。	

		ランク	ランク

Ac	火球	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス2コ+FP■■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：理力6／信仰6・使用条件：「呪術触媒」を装備時・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		<ul style="list-style-type: none">・乱戦エリアのエネミーすべてに、【魔法ダメージ（炎）：5+呪術威力】を与える。・コストのアクションダイスがゾロ目の場合、このダメージを「+5」する。・ランクアップ：【魔法ダメージ（炎）：10+魔術威力】になる。	
多くの呪術師にとっての最初の呪術。 火球を投げつける。			

		ランク	ランク

Ac	ウォークライ	ランク 1	ランク 2
コスト：FP■■消費			
<ul style="list-style-type: none">・習得条件：なし・使用条件：「斧／大斧」を装備時・使用者のエリア：乱戦		<ul style="list-style-type: none">・ターン終了まで、使用者の「斧／大斧」による攻撃を、「攻撃コスト：+2」し、1hit増加した相当のダメージにする。・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■■消費になる。	
無粋な斧を持つ者は、己の中に野獣を持つ。 その咆吼を解き放てば、一時的に限界以上の戦いができるだろう。			

		ランク	ランク

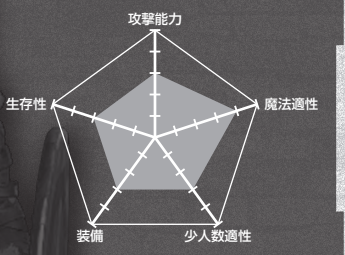


呪術師

Pyromancer

「呪術師」は呪術の経験を積み、さまざまな炎を操る方法を身に着けた者。ある程度の武器攻撃力と、魔法の炎とで攻撃に参加する。

「遊びやすさ：★★☆」



素性選択条件

筋力：10以上
技量：8以上
理力：12以上
信仰：12以上

初期アイテム

《ハンドアックス》×1 (P 116)
《双鉞の円盾》×1 (P 120)
《呪術の火》×1 (P 119)
《呪術師の頭巾》×1 (P 126)
《呪術師の上衣》×1 (P 126)
《呪術師のスポン》×1 (P 126)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「発火（ランク1）」
サンプルPC推奨スキル
「火球（ランク1）」

素性思い出表h：呪術師（1 D）

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	窯の炎	陶器の窯にくべられる薪と、燃え続ける炎。
2	触媒集め	地面を見つめ、呪術の触媒を拾い集める。
3	栄枯盛衰	肉親が高いを始める頃と、失敗して畳むまで。
4	大火事	焼け落ちる家々。その中には、自分の家が。
5	伝授の儀式	呪術の師から受ける、伝授の儀式。
6	薪割り	生活を支える、薪割りの日々。

キャラクターシート

名前

年頃

性別

素性 呪術師

肖像

思い出

レベル

修正(÷4)
2

ソウル

×モ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	11		修正 (÷ 4) 2
集中力 Attunement	12		修正 (÷ 4) 3
体力 Vitality	8		修正 (÷ 4) 2
筋力 Strength	12		修正 (÷ 4) 3
技量 Dexterity	9		修正 (÷ 4) 2
理力 Intelligence	15		修正 (÷ 4) 3
信仰 Faith	15		修正 (÷ 4) 3
運 Luck	7		修正 (÷ 4) 1

魔術 威力 理力 奇跡 威力 信仰 呪術 威力 15 (理力+信仰)÷2 イニシアチブ 修正 2 技量修正 残リスタミナダイス 置き場

武器／盾		攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃			ガード コスト	カット値		重量
装備	ハンドアックス	5連	17	筋		20	40	60	—	2	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	2
		+	29	3		32	64	96	—				
カテゴリ	斧／中 その他												
装備	双蛇の円盾	—	—				2hit	3hit	4hit	3	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	2
		+		—									
カテゴリ	小盾 その他												
装備	呪術の火	—	—				2hit	3hit	4hit	—	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	0
		+		—									
カテゴリ	触媒／小 その他 「呪術触媒」												

幸運

7

運

エスト瓶 (HP回復)	3
エストの灰瓶 (FP回復)	1
合計	4
回復量	3

指輪 (3つまで装備)	
生命の指輪	HP+□

アイテム (3つまで装備)	
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

防具		防護点		その他	重量
		物理	魔法		
頭部	呪術師の頭巾	2	2		3
胴体	呪術師の上衣	1	4		3
脚	呪術師のスボン	1	4		3
合計		4	10	「炎の耐性」	9

軽

6

体力以下

8

中

8

重

10

体力の2倍以下

16

体力の3倍以下

24

現在重量
(合計)

13

ダメージ早見表			
対 物理 ダメージ		対 魔法 ダメージ	
物理防護点 +レベル修正		魔法防護点 +レベル修正	HP減少量
～ 6	合計 そのまゝ	～ 12	損害なし
～ 16	合計 +10	～ 22	■
～ 26	合計 +20	～ 32	■■
～ 36	合計 +30	～ 42	■■■
～ 46	合計 +40	～ 52	■■■ ■
～ 56	合計 +50	～ 62	■■■ ■■
～ 66	合計 +60	～ 72	■■■ ■■■
67 ～	合計 61以上	73 ～	■■■ ■■■ ■■■

Ac	従順な祈り	ランク ①	ランク 2
コスト：FP■■■消費			
・習得条件：「聖職者」 ・使用条件：「奇跡触媒」を準備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・ターン終了まで、使用者は「奇跡触媒」を装備中でなくても（武器・盾装備欄に記入されていれば）、「奇跡」を使用できる。	
-----		・ランクアップ：コストがFP■■■消費になる。	
敬虔な祈りにはときには奇跡を起こすだろう。心にきざんとした信仰があれば、神も少しのことは目を瞑ってくれる。			

Ac	回復	ランク 1	ランク 2
コスト：回+FP■■■消費			
・習得条件：信仰12 ・使用条件：「奇跡触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・使用者のHPを□□□ぶん回復する。奇跡威力が25以上なら、さらに□ぶん回復する。 ・非戦闘時に使用してもよい（行為判定のダイスを振る前にも使用可能）。	

聖職者の初歩的な奇跡。 傷を癒やす輝きの円の奇跡。		・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、乱戦エリアの仲間全員（使用者含む）を対象にしてもよい。この場合、□ぶん回復量が減少する。	

Ac	恵みの祈り	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス1コ+FP■■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：「奇跡触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・戦闘終了まで、使用者のHPの最大値を□□ぶん増やす。	
-----		-----	
その聖なる鈴の音は、魂に響き、傷を癒やす奇跡を見せる。 祈る心は誰にでもある。		・ランクアップ：このスキルを乱戦エリアで使用したとき、使用者ではなく仲間1人を対象にしてもよい。	

Ac	我慢	ランク 1	ランク 2
コスト：FP■■■消費			
<div>・習得条件：なし</div> <div>・使用条件：「槌／大槌／拳」を装備時</div> <div>・使用者のエリア：乱戦／安全地帯</div>		<div>・ターン終了まで、使用者に適用される物理ダメージによるHPの減少を■■ぶん軽減する。</div> <div>・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■■消費になる。</div>	
<div>槌を振るう腕を磨くためには、攻撃の隙をひたすら待つ我慢の戦いが必要になる。</div>			

DARK SOULS TRPG			
名前			
<h1>聖職者</h1> <h2>素性スキルシート</h2>			

		ランク	ランク

		ランク	ランク

		ランク	ランク

聖職者

Cleric

「聖職者」は神に仕え、祈りを捧げることで奇跡を顕現できる力を持つ者。HP回復の魔法は、多くの仲間の命を支える。

〔遊びやすさ：★★☆〕

素性選択条件

筋力：12以上
 集中力：12以上
 信仰：12以上

初期アイテム

《メイス》×1 (P 117)
 《青の木盾》×1 (P 121)
 《祭司の聖銘》×1 (P 119)
 《聖職者の青衣》×1 (P 126)
 《聖職者のスポン》×1 (P 126)
 《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
 「従順な祈り (ランク1)」
 サンプルPC推奨スキル
 「回復 (ランク1)」

素性思い出表 i：聖職者 (1 D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	閉じた修道院	家族から離れ、修道院で送る、厳しく制限された日常。
2	壮麗なる神殿	高い窓から光が差し込む、壮麗な神殿内部の眺め。
3	食卓と祈り	質素な食卓を囲み、その恵みに祈りを捧げる。
4	かなわぬ恋慕	想いを寄せた相手は、決して恋の実らぬ相手だった。
5	不徳の信徒	上位の聖職者が有力者とかわず、密約の場面。
6	聖なる祈り	聖地巡礼の旅で、厳かな気分の中、祈りを捧げる。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前		
年頃		性別
素性	聖職者	
肖像		
思い出		

レベル	9	修正(÷4) 2
ソウル		

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	10		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	15		修正(÷4) 3
体力 Vitality	7		修正(÷4) 2
筋力 Strength	12		修正(÷4) 3
技量 Dexterity	8		修正(÷4) 2
理力 Intelligence	7		修正(÷4) 1
信仰 Faith	16		修正(÷4) 4
運 Luck	14		修正(÷4) 3

魔術 威力 理力	奇跡 威力 信仰	16	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	イニシアチブ 修正 技量修正	2	残リスタミナダイス 置き場
----------------	----------------	----	-----------------------	----------------------	---	------------------

武器／盾	攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃	ガード コスト	カット値	重量
装備 メイス + カテゴリ 槌／中	5 連	19 29	筋筋 6		25 35	2hit 50 3hit 75 4hit 105	3	物理 魔法	5
装備 青の木盾 + カテゴリ 中盾	-	-	-			2hit 3hit 4hit	4	物理 魔法	5
装備 祭祀の聖鈴 + カテゴリ 触媒／小	-	-	-			2hit 3hit 4hit	-	物理 魔法	1

HP 7+1 5+生命力修正
FP 8 5+集中力修正
幸運 14 運

エスト瓶 (HP回復)	3
エストの灰瓶 (FP回復)	1
合計	4
回復量	3

防具	防護点	その他	重量	
頭部				
胴体	聖職者の青衣	3	2	4
脚	聖職者のスポン	3	4	5
合計	6	6	9	
装備状態 (回避コスト)	軽 6 体力以下 7	中 8 体力の2倍以下 14	重 10 体力の3倍以下 21	現在重量 (合計) 20

指輪(3つまで装備)	生命の指輪	HP+□
アイテム(3つまで装備)		

ダメージ早見表			
対 物理 ダメージ		対 魔法 ダメージ	
物理防護点 +レベル修正		魔法防護点 +レベル修正	HP減少量
～ 8	合計 そのまま	～ 8	損害なし
～ 18	合計 +10	～ 18	■
～ 28	合計 +20	～ 28	■■
～ 38	合計 +30	～ 38	■■■
～ 48	合計 +40	～ 48	■■■
～ 58	合計 +50	～ 58	■■■■
～ 68	合計 +60	～ 68	■■■■
69 ～	合計 61以上	69 ～	■■■■■

Trigger	回避の達人	ランク ①	ランク 2
コスト：FP■■消費			
・習得条件：「持たざる者」 ・使用条件：「軽装／中装」の装備時 ・使用者のエリア：乱戦		・使用者が「回避」を宣言中、その「回避コスト」を「ダイス2コ（ゾロ）」に変更してもよい（ゾロ目を回避コストとして代用できるとのこと）。	
持たざるものの最後の持ち物である生命はとても大事だ。ゆえに、攻撃を避けることは死活問題となる。		・ランクアップ：コストがFP■消費になる。	

DARK SOULS TRPG

名前

持たざる者

素性スキルシート

Ac	バックスタブ	ランク 1	ランク 2
コスト：ダイス3コ（ゾロ）＋FP■消費			
・習得条件：なし ・使用条件：武器装備時（飛び道具除く） ・使用者のエリア：乱戦		・乱戦エリアのエネミー1体に、【物理ダメージ：100】を与える。 ・エネミーはこの効果に対し、ガードも回避もできない。	
敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単のように見えて、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。		・ランクアップ：コストのFP消費がなくなる。	

		ランク	ランク

Trigger	パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト：なし			
・習得条件：なし ・使用条件：「小盾／中盾」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯		・使用者が「小盾／中盾」で物理ダメージに対してガードを宣言中に、リアクションダイスで「ダイス2コ（ゾロ）」を振ったときに使用可能。 ・ガードコストを、その「ダイス2コ（ゾロ）」に変更してもよい。ガードコストを変更した場合、そのガードに「カット値（物理）：+□□□□」する。	
相手の攻撃に対し、手に持った盾で弾くように防御する。それはときに、想像以上に相手の勢いをそぎ、素晴らしい防御効果を発揮する。		・ランクアップ：このスキルによるガードの処理が終了したとき、使用者のスタミナダイスを1コマ消費に回復する。	

		ランク	ランク

		ランク	ランク

		ランク	ランク

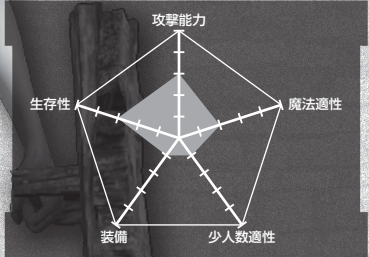


持たざる者

Deprived

「持たざる者」は辺境に住まう、あるいは多くのものを奪われることで、あるべきものを持たぬ者。極めて不利な状況での戦いとなる。

「遊びやすさ：★★☆☆」



素性選択条件

なし

初期アイテム

《クラブ》×1 (P 117)
《木板の盾》×1 (P 120)
《靴部隠し》×1 (P 126)
《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「回避の達人 (ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
なし

素性思い出表 j : 持たざる者 (1 D)		
ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	温もりの抱擁	幼い頃の寒い夜、肉親が抱きしめて温めてくれた。
2	排斥と投石	街で「よそ者だ」と、石を投げつけられた。
3	狩猟の種	狩りの末に得た獲物を血抜きし、解体し、食料とする。
4	初恋と別離	幼い日の、淡い恋心を抱いた相手との別れ。
5	焚火と夕食	肉親や身内と、焚火を取り囲む温かい夕食の景色。
6	過酷な旅路	過酷な環境を、肉親や身内と移動する日々。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前		
年頃		性別
素性	持たざる者	
肖像		
思い出		

レベル	4	修正(÷4) 1
ソウル		

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	10		修正(÷4) 2
集中力 Attunement	10		修正(÷4) 2
体力 Vitality	10		修正(÷4) 2
筋力 Strength	10		修正(÷4) 2
技量 Dexterity	10		修正(÷4) 2
理力 Intelligence	10		修正(÷4) 2
信仰 Faith	10		修正(÷4) 2
運 Luck	14		修正(÷4) 3

魔術 威力 理力	奇跡 威力 信仰	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	インシアブ 修正 2 技量修正	残リスタミナダイス 置き場
----------------	----------------	-----------------------	--------------------------	------------------

武器／盾	攻撃 コスト	基本 威力	威力補正	強化	威力合計 (1hit)	連続攻撃	ガード コスト	カット値	重量
装備 クラブ + カテゴリ 槌／中 その他	5 連	15 25	筋筋 4		19 29	2hit 3hit 4hit 38 57 - 58 87 -	3	物理 魔法	3
装備 木板の盾 + カテゴリ 小盾 その他	4	15 -	筋 2		17 -	2hit 3hit 4hit - - - - - -	3	物理 魔法	3
装備 + カテゴリ その他					2hit 3hit 4hit			物理 魔法	

HP 7+1 5+生命力修正 合計 4 回復量 3	FP 7 5+集中力修正 合計 3	幸運 14 運 マイブラスカウント
---------------------------------------	----------------------------	----------------------------

エスト瓶 (HP回復) 3	エストの灰瓶 (FP回復) 1	合計 4 回復量 3
------------------	--------------------	---------------

防具	防護点	その他	重量
物理	魔法		
頭部			
胴体			
脚	恥部隠し	1 1	1
合計	1 1		1
装備状態 (回避コスト)	軽 6 体力以下 10	中 8 体力の2倍以下 20	重 10 体力の3倍以下 30
現在重量 (合計)	7		

指輪(3つまで装備)	生命の指輪 HP+□
アイテム(3つまで装備)	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

ダメージ早見表	対 物理 ダメージ	対 魔法 ダメージ	HP減少量
物理防護点 +レベル修正	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量	
～ 2	合計 そのまま	～ 2	損害なし
～ 12	合計 +10	～ 12	■
～ 22	合計 +20	～ 22	■■
～ 32	合計 +30	～ 32	■■■
～ 42	合計 +40	～ 42	■■■
～ 52	合計 +50	～ 52	■■■■
～ 62	合計 +60	～ 62	■■■■
63 ～	合計 61以上	63 ～	■■■■■