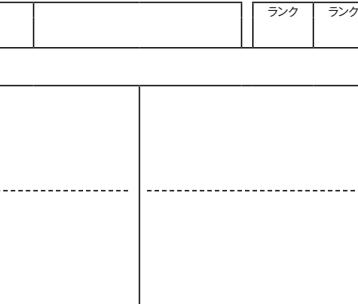
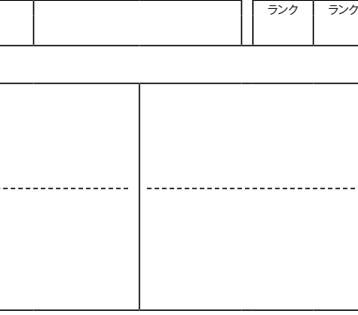


Trigger	ボディガード	ランク 1	ランク 2
コスト: FP■■■消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: 「騎士」 ・使用条件: なし ・使用者のエリア: 乱戦 <p>敵の攻撃から味方をかばう、騎士道精神にあふれる戦術のひとつ。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間1体に「単体を対象としたダメージ」を適用されるときに使用できる。 ・その仲間の代わりに使用者がダメージを適用される。 ・そのダメージに対し、ガード可能、回避不可。 <p>・ランクアップ: コストがFP■■消費になる。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

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 <p>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。</p>			
<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。 <p>・ランクアップ: コストのFP消費量がFP■消費になる。</p>			

Ac	バックstab	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 <p>敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単なように見え、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>			
<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>・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。</p>			

Trigger	パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト: なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>相手の攻撃に対し、手に持った盾で弾くように防護する。それはときに、想像以上に相手の勢いをそぎ、素晴らしい防護効果を発揮する。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>・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。</p>			



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が多い。優れた鎧と盾で身を守り、生存性能が高い。

[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)

攻撃能力

スキル

初期スキル
「構え(ランク1)」
サンプルPO推薦スキル
「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	具体的な概要
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して見ながら、貨幣を恵む肉親。
3	解放の日	ある日、修道院や寄宿舎から解放された。
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	肉親か友人が、他人へ賄賂する場面。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃 性別

素性 騎士

34/45

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

レベル	9	修正(÷4) 2
ソウル		

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	$(理力 + 信仰) \div 2$	イニシアチフ 修正	3	技量修正	残りスタンダライズ 置き場
----------	----	----------	----	----------	--------------------	--------------	---	------	------------------

装備	騎士の盾	-	-	-	2hit	3hit	4hit	物理	魔法
カテゴリ	中盾	その他							

属性	名前	防具点		その他	重量
		物理	魔法		
HP	エスト瓶 (HP回復)	4	0		3
HP	エストの灰瓶 (FP回復)	6	2		7
HP	合計	7	1		7
FP	合計	17	3		17
FP	装備状態 (回復コスト)				
FP	軽 [6]	体力以下 15	体力の2倍以下 30	重 [10]	体力の3倍以下 45
FP	回復量	3			
FP	現在重量 (合計)	24			

指輪(3つまで装備)		ダメージ早見表		
生命の指輪		対物理ダメージ	対魔法ダメージ	
幸運	HP+□	物理防護点 +レベル修正	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量
運	7	合計 そのまま	5	損傷なし
		合計 +10	15	■
		合計 +20	25	■■
		合計 +30	35	■■■
		合計 +40	45	■■■■
		合計 +50	55	■■■■■
		合計 +60	65	■■■■■■
		合計 61以上	66	■■■■■■■

アイテム(3つまで装備)	
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
マイナスカウント	マイナスカウント

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: 亂戦 <p>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。</p>			
<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。 <p>ランクアップ: 使用時にコストをFP ■■■消費することで、イニシアチブ値を増やす値を「+3」にしてもよい。</p>			

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: 亂戦 <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。 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>			
<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。 <p>ランクアップ: コストのFP消費量がFP ■消費になる。</p>			

Ac	バックstab	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: 亂戦 <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>			
<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>ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。</p>			

Trigger	パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト: なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・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: 亂戦／安全地帯 <p>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 晴らしい防護効果を発揮 する。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>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。</p>			



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		奇跡 威力		呪術 威力		イニシアチブ 修正	4	残りスタンダーダイス 置き場
理力		信仰		(理力+信仰)÷2		技量修正		
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
装備	傭兵の双刀	5連 4連	18 28	技	4	22 32	2hit 64 3hit 96 4hit —	物理 魔法
カテゴリ	曲剣／中	その他	「双刀の連撃」					
装備	ウッドシールド	—	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit [4]	物理 魔法
カテゴリ	中盾	その他						
装備							2hit 3hit 4hit —	物理 魔法
カテゴリ	その他							

HP	エスト瓶 (HP回復)	防護点	その他	重量
7+1 5+生命力修正	3	物理		2
エストの灰瓶 (FP回復)	1	魔法		5
合計	4	合計	6	13
FP	3			
8 5+集中力修正				
回復量				
装備状態 (回復コスト)				
軽 [6]	中 [8]	重 [10]	現在重量 (合計)	22
体力以下 11	体力の2倍以下 22	体力の3倍以下 33		

指輪(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		対物理ダメージ	対魔法ダメージ	
物理防護点 +レベル修正	合計	そのまま	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量	
~ 14	合計	~ 8	~ 8	損傷なし	
~ 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 ~	■■■■■■■		

Trigger	ブラッドバス	ランク ①	ランク 2
コスト: FP ■ 消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: 「戦士」 ・使用条件: なし ・使用者のエリア: 亂戦 <p>偉大なる戦士にとって、敵対者の返り血を浴びること。それは至福の喜びであり、己の証明。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・使用者が攻撃を行い、エネミーのHPを ■ 以上減少させたときに使用できる。 ・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>・ランクアップ: 使用時にコストをFP ■ ■ 消費することで、HP回復量を □ □ にしてもよい。</p>			

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: 亂戦 <p>無粋な斧を持つ者は、己の中に野獣を持つ。その本能を解き放てば、一時的に限界以上の戦いができるだろう。</p>			
<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。 <p>・ランクアップ: コストのFP消費量がFP ■ 消費になる。</p>			

Ac	バックstab	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: 亂戦 <p>敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単なように見え、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>			
<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>・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。</p>			

Trigger	パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト: なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・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: 亂戦／安全地帯 <p>相手の攻撃に対し、手に持った盾で弾くように防護する。それはときに、想像以上に相手の勢いをそぎ、素晴らしい防護効果を発揮する。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>・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。</p>			



戦士
Warrior

「戦士」は地域や組織に属して戦う者。海兵や海賊、民兵であることも。攻防のバランスに優れ、戦闘の要となる。

[遊びやすさ: ★★★]

攻撃能力

素性選択条件

- 体力: 11以上
- 筋力: 13以上
- 技量: 8以上

初期アイテム

- 《バトルアクス》×1 (P 117)
- 《ラウンジドーラード》×1 (P 121)
- 《北の兜》×1 (P 125)
- 《北の鎧》×1 (P 125)
- 《北のズボン》×1 (P 125)
- 《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル

- 「ブラッドバス(ランク1)」
- サンプルPC推薦スキル
- 「ウォークライ(ランク1)」

素性思い出表 c: 戦士(1D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	鍛冶の炎	肉親とともに、炎を見つめ、鉄を鍛える。
2	匠の道	職人の親方に弟子入りし、修業する日々。
3	斧打つき	材木を伐り出すために囂く、斧の音。
4	歩哨の灯り	守るべき場所を夜警し、灯りに照らされる。
5	荷の揚げ降ろし	肉親とともに、荷の揚げ降ろしをする日々。
6	始まりの動搖	初めて敵を倒し、返り血を浴びた際の、動揺。

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 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	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	イニシアチブ 修正	2	技量修正	残りスタンダーダイス 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
装備	バトルアックス	5 連	19 31	筋 4	23 35	46 70 105	2hit 3hit 4hit	— — —	物理 魔法
カテゴリ	斧／中	その他							
装備	ラウンドシールド	—	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit	5 物理 魔法	物理 魔法
カテゴリ	中盾	その他							
装備					2hit 3hit 4hit		物理 魔法		
カテゴリ	その他								

HP	エストボトル (HP回復)	防護点	その他	重量
	物理	魔法		
8+1 5+生命力修正	3	3	1	3
エストの灰瓶 (FP回復)	6	0		6
1	6	1		6
合計	15	2	「冷気の耐性」	15
装備状態 (回復コスト)	軽 [6]	中 [8]	重 [10]	現在重量 (合計) 22
	体力以下 13	体力の2倍以下 26	体力の3倍以下 39	

指輪 (3つまで装備)	ダメージ早見表
生命の指輪 HP+□	対物理ダメージ
	対魔法ダメージ
	物理防護点 + レベル修正
	合計 そのまま
	~ 4 損害なし
幸運	物理防護点 + レベル修正
13 運	合計 +10
★★★★★★★★★★	~ 14 ■
★★★★★★★★★★	~ 24 ■■
★★★★★★★★★★	~ 34 ■■■
★★★★★★★★★★	~ 44 ■■■■
★★★★★★★★★★	~ 54 ■■■■■
★★★★★★★★★★	~ 64 ■■■■■■
★★★★★★★★★★	78 ~ 65 ~ ■■■■■■■
アイテム (3つまで装備)	魔法防護点 + レベル修正
○○○○○	HP減少量
○○○○○	~ 損害なし
○○○○○	~ 14 ■
○○○○○	~ 24 ■■
○○○○○	~ 34 ■■■
○○○○○	~ 44 ■■■■
○○○○○	~ 54 ■■■■■
○○○○○	~ 64 ■■■■■■
マイナスカウント	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		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>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「倒す」ことを最大の目的としない戦い方。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ・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コ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コ回復する。 ・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。 <p>・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。</p>		

Ac 回復の施し	ランク 1	ランク 2
コスト: ④+FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>信仰の低い者に与えられる施しの奇跡。白教の寛容さの証。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ・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）。 <p>・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。</p>		

Ac 回復	ランク 1	ランク 2
コスト: ④+FP ■■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>聖職者の初步的な奇跡。傷を癒やす輝きの円の奇跡。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ・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）。 <p>・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）を対象にしてよい。この場合、□ぶん回復量が減少する。</p>		

Ac 突撃	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: 「槍」を両手装備時 ・使用者のエリア: 乱戦 <p>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。</p>		
<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。 <p>・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）。</p>		

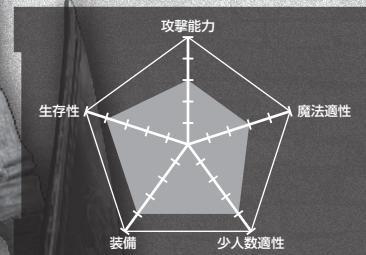


伝令

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 (P 118)
《カイドーランド》 ×1 (P 121)
《祭司の聖剣》 ×1 (P 119)
《伝令の兜》 ×1 (P 125)
《伝令の鎧》 ×1 (P 125)
《伝令のズボン》 ×1 (P 125)
《生命の指輪》 ×1 (P 248)

スキル

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

素性思い出表 d: 伝令 (1D)

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	松明の火で照らし出される、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	13 信仰	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	イニシアチブ 修正 3 技量修正	残りスタンダーダイス 置き場	
武器／盾					
装備	スピア + []	攻撃コスト 5 連	基本威力 19 29	威力補正 筋 3	
カテゴリ	槍／中	威力合計 22 44 66 — 32 64 96 —			
装備	カイトシールド + []	—	—	ガードコスト 2hit 3hit 4hit — []	
カテゴリ	中盾	物理 魔法 物理 魔法			
装備	祭祀の聖鉾 + []	—	—	2hit 3hit 4hit — 物理 魔法 物理 魔法	
カテゴリ	触媒／小	触媒／小 「奇跡触媒」			

HP	エスト瓶 (HP回復)	防具
8+1 5+生命力修正	3	防護点 物理 魔法
エストの灰瓶 (FP回復)	1	その他
合計 4	合計 11	重量
回復量 3	物理の兜 2 1	2
	胴体の鎧 4 0	4
	脚のズボン 5 0	5
	合計 11 1 「技量修正+1」	11
	装備状態 (回復コスト) 軽 [] 中 [] 重 [] 体力以下 12 体力の2倍以下 24 体力の3倍以下 36	現在重量 (合計) 21

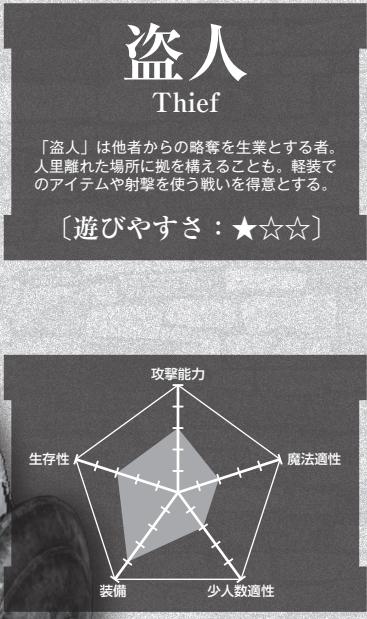
指輪(3つまで装備)	ダメージ早見表
生命の指輪	対物理ダメージ 物理防護点 +レベル修正 合計 13 そのままで
幸運	対魔法ダメージ 魔法防護点 +レベル修正 合計 3 損害なし
アイテム(3つまで装備)	対物理ダメージ 物理防護点 +レベル修正 合計 23 13 ■
	対魔法ダメージ 魔法防護点 +レベル修正 合計 33 23 ■■
	対物理ダメージ 物理防護点 +レベル修正 合計 43 33 ■■■
	対魔法ダメージ 魔法防護点 +レベル修正 合計 53 43 ■■■■
	対物理ダメージ 物理防護点 +レベル修正 合計 63 53 ■■■■■
	対魔法ダメージ 魔法防護点 +レベル修正 合計 73 63 ■■■■■■
	対物理ダメージ 物理防護点 +レベル修正 合計 74 64 ~ ■■■■■■■

Trigger	アイテムの達人	ランク ①	ランク 2
コスト: FP■消費			
・習得条件: 「盗人」 ・使用条件: なし ・使用者のエリア: 亂戦／ 安全地帯 ----- 間の世界で生きてきた人 間は、ありとあらゆる「そ の場にあるもの」を利用して 殴る。準備してきた小道具 ならなおのことだ。			
・使用者が「カテゴリ: 投げナイフ／ 投擲壺／松脂」のアイテム使用のア クションを行うときに使用可能。 ・「カテゴリ: 投げナイフ」の効果に 「イニシアチブのダイス目をさらに -2する」を付与する。 ・「カテゴリ: 投擲壺」の効果を「ダメ ージ+5」する。 ----- ・ランクアップすることで、「松脂」の アイテムを使用するとき、アクション ダイスを消費しない。			

Ac	強射	ランク 1	ランク 2
コスト: ダイス2コ(ゾロ) + FP■■消費			
・習得条件: なし ・使用条件: 「弓」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦／ 安全地帯 ----- 弓を限界以上にしならせて、 そして放つ技術。 その弦の弾き方にはコツ が必要。			
・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。			
----- ・ランクアップ: コストのFP消費量が FP■消費になる。			

Ac	クイックステップ	ランク 1	ランク 2
コスト: FP■■消費			
・習得条件: なし ・使用条件: 「短剣」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦 ----- 得物が軽いということは、 それだけファブリック軽く 乾えること。 それは、相手の出方をう かがい、防御を考えた戰 い方もできるということに ほかならない。			
・ターン終了まで、使用者の回避コス トを「-1」する。 ・ターン終了まで、使用者の「短剣」 を使った攻撃またはスキルのhit数を 「+1」する(例: 1hitが2hitになる)。			
----- ・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stab	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: 亂戦 ----- 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。			
・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。			
----- ・ランクアップ: コストのFP消費が なくなる。			



素性選択条件

技量: 12以上
運: 12以上

初期アイテム

《盗人の短刀》x1 (P 115)
《バックラー》x1 (P 120)
《ショートボウ》x1 (P 123)
《盗人のマスク》x1 (P 126)
《逃亡兵の鎧》x1 (P 126)
《逃亡兵のスボル》x1 (P 126)
《木の矢》x10 (P 122)
《投げナイフ》x5 (P 112)
《生命の指輪》x1 (P 248)

スキル

初期スキル
「アイテムの達人(ランク1)」
サンプルPC推奨スキル
「強射(ランク1)」

素性思い出表 e: 盗人(1D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	重罪との遭遇	殺人・放火・強盗の、いずれかの現場に居合わせた。
2	生業としての罪	肉親が、犯罪を犯しながらも優しく育ててくれた。
3	不遇の罪	不幸な事故による「意図せぬ殺人」の場面。
4	不幸の呼び水	軽い気持ちの犯罪で、他人を不幸のどん底へ駆せた。
5	生まれの不幸	生きていくためには、罪を犯さない経歴。
6	拭われぬ冤罪	自分はあらぬ冤罪をかけられた、無実の人である。

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

メモ

ソウル

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		奇跡 威力		呪術 威力		イニシアチブ 修正	3	残りスタンダーダイス 置き場
理力		信仰		(理力+信仰)÷2		技量修正		
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
装備	盗人の短刀	③ 連	12	技		15	2hit 3hit 4hit	3 物理 魔法
	+ []	-	-	3	-	-	-	-
カテゴリ	短剣／小	その他	「血の武器」					
装備	バックラー	-	-	□			2hit 3hit 4hit	2 物理 魔法
	+ []	-	-	-	-	-	-	-
カテゴリ	小盾	その他						
装備	ショートボウ	⑤ 30	技 3	-	2hit 3hit 4hit	66	-	物理 魔法
	+ []	-	-	-	-	-	-	-
カテゴリ	弓／中	その他	「飛び道具」					

HP		エスト瓶 (HP回復)	<th>防護点</th> <td></td> <th>その他</th> <td></td> <th>重量</th>	防護点		その他		重量
7+1 5+生命力修正	3	エストの灰瓶 (FP回復)	1	物理	2	1		1
		合計	4	魔法	5	1		5
		回復量	3		5	1		5
				合計	12	3		11
		装備状態 (回復コスト)		物理	6	中 8	重 10	現在重 (合計) 18
				魔法	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)			ダメージ早見表		
対物理ダメージ	対魔法ダメージ		対物理ダメージ	対魔法ダメージ	
物理防護点 +レベル修正	合計	そのまま	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量	
~ 14	合計	5	合計	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: 亂戦／安全地帯 <p>相手を倒すために戦う者。いかに卑怯と言わればよど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"> ・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。 ・この効果で出目が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>・ランクアップ: 使用時にコストをFP ■■消費することで、アクションダイスの出目を増やす値を「+3 (最大値は6)」にしてよい。</p>			

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: 「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦／安全地帯 <p>ヴァンパイアの魔の学院に隠れて、密かにあった裏の魔術師の魔術。術者たる立てる言を消し、また一時的に身を隠す。この魔術の根が、ヴァンパイアの魔は高価で取引された。</p>			
<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1コ」になる。 ・非戦闘時に使用してもいい(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基準によるペナルティを軽減される。 <p>・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。</p>			

Ac	貫通突き	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: 「刺剣」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦 <p>細く、するどく突き刺す剣。斬る武器ではなく、突く武器の範囲は、相手の装甲の薄いところを狙える。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・乱戦エリアのエネミー1体のHPを■■ぶん減らせる。 ・エネミーはこの効果に対し、ガードできない。 <p>・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。</p>			

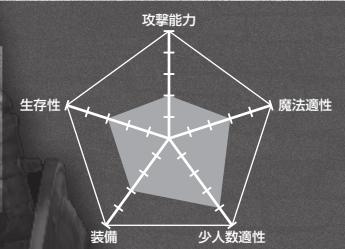
Ac	バックstab	ランク 1	ランク 2
コスト: ダイス3コ (ゾロ) +FP ■消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: なし ・使用条件: 武器装備時 (飛び道具除く) ・使用者のエリア: 亂戦 <p>敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単なように見えて、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・乱戦エリアのエネミー1体に、【物理ダメージ: 100】を与える。 ・エネミーはこの効果に対し、ガードも回避もできない。 <p>・ラン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



刺客 Assassin

「刺客」は夜陰や人ごみにまぎれ、他者の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stab》×1 (P 120)
《刺客の頭巾》×1 (P 125)
《刺客の鎧》×1 (P 125)
《刺客のズボン》×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、道徳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	11	奇跡 威力		呪術 威力		イニシアチブ 修正	3	残りスタンダーダイス 置き場
理力		信仰		(理力+信仰)÷2		技量修正		

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	エストック	5 連	20 31	技 3	23 34	46 68	69 102	— —	2	3
カテゴリ 刺剣／中 その他										

装備	魔術師の杖	—	—	—	—	2hit	3hit	4hit	3	2
カテゴリ 触媒／小 その他 「魔術触媒」										

装備	バックラー	—	—	—	—	2hit	3hit	4hit	2	2
カテゴリ 小盾 その他										

HP	エストボトル (HP回復)		合計	防護点 物理 魔法	その他	重量
	3	1				
エストボトル (HP回復)	1					
合計	4					
回復量	3					
装備状態(回復コスト)	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)		ダメージ早見表	
対物理ダメージ	対魔法ダメージ	対物理ダメージ	対魔法ダメージ
物理防護点 +レベル修正	合計 そのまま	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量 損傷なし
~ 8	~ 7	~ 7	
~ 18	~ 17	~ 17	■
~ 28	~ 27	~ 27	■■
~ 38	~ 37	~ 37	■■■
~ 48	~ 47	~ 47	■■■■
~ 58	~ 57	~ 57	■■■■■
~ 68	~ 67	~ 67	■■■■■■
69 ~	68 ~	68 ~	■■■■■■■

Trigger 精神集中	ランク ①	ランク 2
コスト：なし		
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件：「魔術師」 ・使用条件：なし ・使用者のエリア：—— 		
ソウルを練り上げること。 簡単なうで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。	・戦闘終了時に1度だけ使用してもよい。	・使用者のFPを□ぶん回復する。
<ul style="list-style-type: none"> ・ランクアップ：FP回復量が□□になる。 		

Ac ソウルの矢	ランク 1	ランク 2
コスト：④+FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 		
ソウルを練り上げること。 簡単なうで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。	・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。		

Ac ソウルの太矢	ランク 1	ランク 2
コスト：⑤+FP ■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 		
古くからある、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速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。	・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、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速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。		

Ac 魔力の盾	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：「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯 		
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威力が大きく高まり、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。	・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。	・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。
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威力が大きく高まり、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。		



Ac ソウルの矢	ランク 1	ランク 2
コスト：④+FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 		
ソウルを練り上げること。 簡単なうで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。	・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。		

Ac ソウルの太矢	ランク 1	ランク 2
コスト：⑤+FP ■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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 		
古くからある、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速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。	・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、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速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。		

Ac 魔力の盾	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：「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯 		
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威力が大きく高まり、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。	・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。	・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。
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威力が大きく高まり、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。		

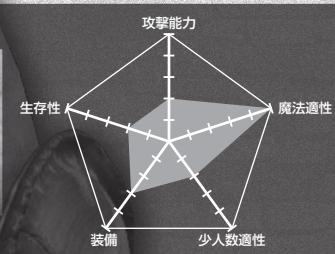


魔術師

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

《鎧賈き》×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)
《魔術師のズボン》×1 (P 246)
《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	速い慕情	年上の異性に寄せる、父母への慕情に近い感情。
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

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

レベル 9 修正($\div 4$) 2

メモ

魔術 威力 理力	16+2	奇跡 威力 信仰	呪術 威力 (理力+信仰) $\div 2$	イニシアチブ 修正 技量修正	3	残りスタンダーダイス 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="checkbox"/>	③ 連	11	技	14	28 42 56	2hit 3hit 4hit	③	物理 魔法	2	
カテゴリ	短剣／小	「ピアシング」									

装備	レザーシールド + <input type="checkbox"/>	—	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit	②	物理 魔法	4	
カテゴリ	小盾	「魔術触媒」									

装備	魔術師の杖 + <input type="checkbox"/>	—	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit	③	物理 魔法	2	
カテゴリ	触媒／小	「魔術触媒」									

HP		エスト瓶 (HP回復)		防具		その他		重量
物理	魔法	物理	魔法	物理	魔法	物理	魔法	
頭部	魔術師の頭冠	1	2					1
胴体	魔術師のローブ	2	4					4
脚	魔術師のズボン	2	4					4
装備状態 (回復コスト)		合計	5	10				9
軽	⑥	中	⑧	重	⑩	現在重	合計	17
体力以下	7	体力の2倍以下	14	体力の3倍以下	21	重	合計	

指輪(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	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	合計	そのまま	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	■	損傷なし
~ 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: 亂戦 ・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。 			
<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。 			

Ac	発火	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: なし ・使用条件: 「呪術触媒」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦 ・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。 			
<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。 			

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: 亂戦/安全地帯 ・多くの呪術師にとっての最初の呪術。 ・火球を投げつける。 			
<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。 			

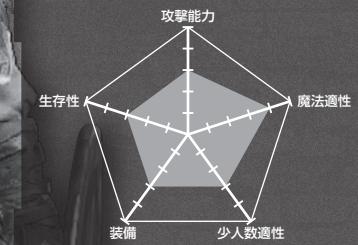
Ac	ウォークライ	ランク 1	ランク 2
コスト: FP ■■ 消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: なし ・使用条件: 「斧/大斧」を装備時 ・使用者のエリア: 亂戦 ・無粋な斧を持つ者は、己の中に野獸を持つ。 ・その咆哮を解き放てば、一時的に限界以上の戦いができるだろう。 			
<ul style="list-style-type: none"> ・ターン終了まで、使用者の「斧/大斧」による攻撃を、「攻撃コスト: +2」し、1hit増加した相当のダメージにする。 			



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

《ハンドアクス》×1 (P 116)
《双蛇の円盾》×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)
《呪術師のスボン》×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(1D)

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	肉親が商いを始める頃と、失敗して畠むまで。
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。

DARK SOULS TRPG

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 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	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	残りスタンダーダイス 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
装備	ハンドアクス	5 連	17 29	筋	20 32	2hit 40 60 96	3hit 4hit —	ガード コスト 2
カテゴリ	斧／中	その他						
装備	双蛇の円盾	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit —	3 物理 魔法	2
カテゴリ	小盾	その他						
装備	呪術の火	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit —	物理 魔法	0
カテゴリ	触媒／小	その他	「呪術触媒」					

HP	エスト瓶 (HP回復)		防護点 物理 魔法	その他	重量
	頭部	呪術師の頭巾			
7+1 5+生命力修正	3				3
エストの灰瓶 (FP回復)	1				3
合計	4				3
回復量	3				3
FP	8 5+集中力修正				
装備状態 (回復コスト)	合計 4	10	「炎の耐性」	9	
軽 [6]	中 [8]	重 [10]	現在重量 (合計)	13	
体力以下 8	体力の2倍以下 16	体力の3倍以下 24			

指輪(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		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		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 そのまま		~ 12	■	損傷なし
~ 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 徒順な祈り	ランク 1	ランク 2
コスト: FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・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: 亂戦／安全地帯 		
<p>敬虔な祈りはときには奇跡を起こすだろ。心にきちんととした信仰があれば、神も少しのことには目を瞑ってくれる。</p>		

Ac 回復	ランク 1	ランク 2
コスト: 回復 + FP ■■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: 信仰12 ・使用条件: 「奇跡触媒」を準備時 ・使用者のエリア: 亂戦／安全地帯 		
<p>聖職者の初步的な奇跡。傷を癒やす輝きの円の奇跡。</p>		

Ac 恵みの祈り	ランク 1	ランク 2
コスト: ダイス1 + FP ■消費		
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: なし ・使用条件: 「奇跡触媒」を準備時 ・使用者のエリア: 亂戦／安全地帯 		
<p>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。</p>		

Ac 我慢	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: 「槌／大槌／拳」を準備時 ・使用者のエリア: 亂戦／安全地帯 		
<p>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。</p>		



聖職者
Cleric

「聖職者」は神に仕え、祈りを捧げることで奇跡を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)
《祭司の聖剣》×1 (P 119)
《聖職者の青衣》×1 (P 126)
《聖職者のズボン》×1 (P 126)
《生命の指輪》×1 (P 248)

攻撃能力

スキル

初期スキル
「徒順な祈り」(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	壯麗なる神殿	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す、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	16 信仰	奇跡 威力 (理力+信仰)÷2	呪術 威力 (理力+信仰)÷2	イニシアチブ 修正 技量修正	2 技量修正	残りスタンダーダイス 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
装備 メイズ +	5 連	19 29	筋筋	25 35	50 70 105	2hit 3hit 4hit —
カテゴリ 槌／中	その他					
装備 青の木盾 +	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit —	物理 魔法
カテゴリ 中盾	その他 「魔を防ぐ盾」					
装備 祭祀の聖鉢 +	—	—	—	—	2hit 3hit 4hit —	物理 魔法
カテゴリ 触媒／小	その他 「奇跡触媒」					

HP	エスト瓶 (HP回復)	防護点	その他	重量
7+1 5+生命力修正	3	物理		
エストの灰瓶 (FP回復)	1	魔法		
合計 4	合計 6	合計 6		
FP	回復量			
8 5+集中力修正	3			
装備状態 (回復コスト)	軽 [6]	中 [8]	重 [10]	現在重量 (合計) 20
	体力以下 7	体力の2倍以下 14	体力の3倍以下 21	

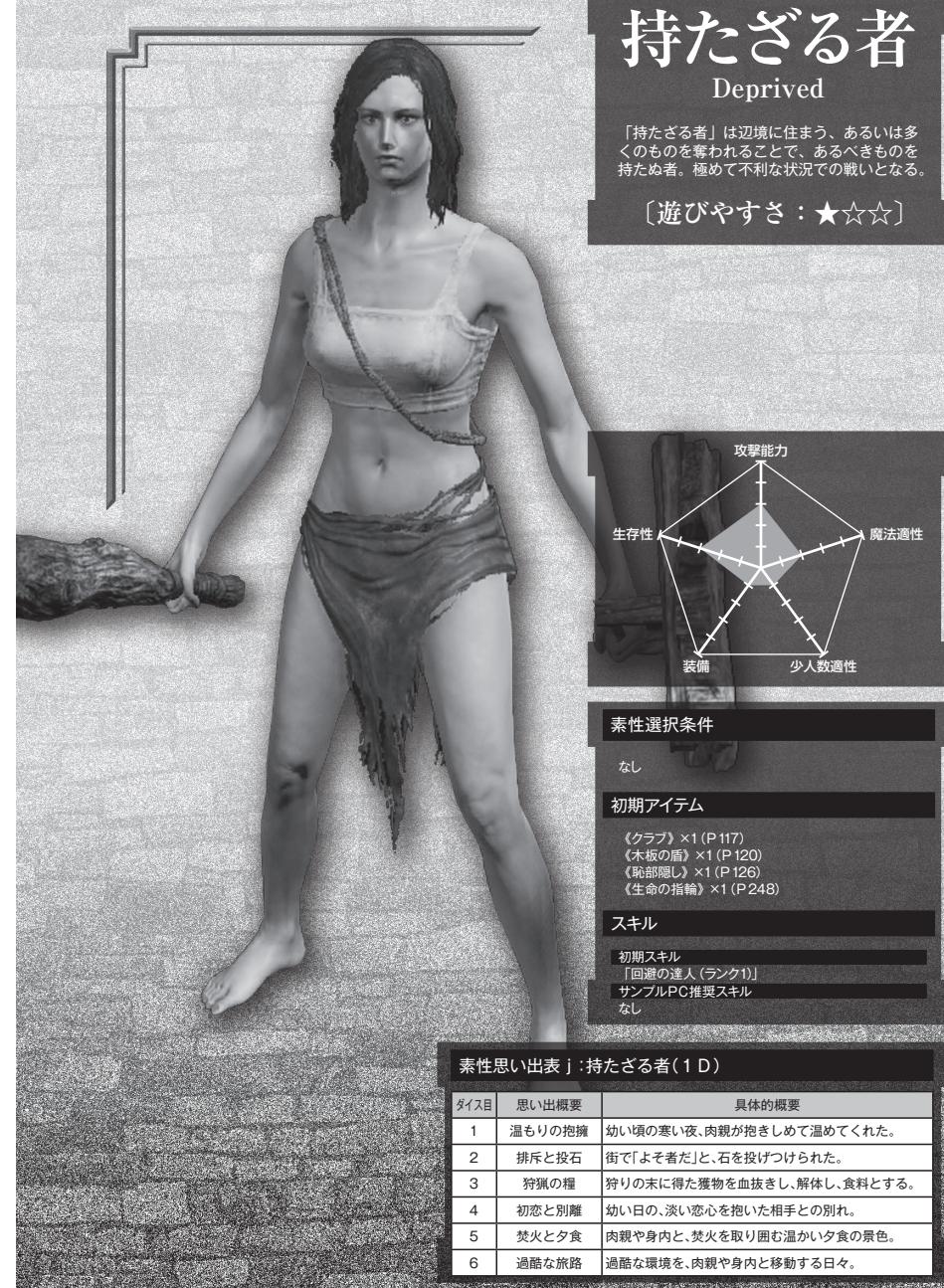
指輪(3つまで装備)	ダメージ早見表
生命の指輪	対物理ダメージ
幸運	対魔法ダメージ
アイテム(3つまで装備)	
○○○○○ ○○○○○	物理防護点 +レベル修正 合計 8 ～ 8 合計そのまま
○○○○○ ○○○○○	魔法防護点 +レベル修正 合計 18 ～ 18 合計 +10 ■
○○○○○ ○○○○○	合計 28 ～ 28 合計 +20 ■■
○○○○○ ○○○○○	合計 38 ～ 38 合計 +30 ■■■
○○○○○ ○○○○○	合計 48 ～ 48 合計 +40 ■■■■
○○○○○ ○○○○○	合計 58 ～ 58 合計 +50 ■■■■■
○○○○○ ○○○○○	合計 68 ～ 68 合計 +60 ■■■■■■
マイナスカウント	合計 69 ～ 69 61以上 69 ～

Trigger 回避の達人	ランク 1	ランク 2
コスト: FP ■ 消費		
<ul style="list-style-type: none"> 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: 亂戦 <p>持たざるものの中の持ち物である生命はどうでも大事だ。ゆえに、攻撃を避けすることは死活問題となる。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> 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いうこと)。 ランクアップ: コストが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		
<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: 亂戦 <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>		
<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		
<ul style="list-style-type: none"> 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: 亂戦／安全地帯 <p>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。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> 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、使用者のスミナダイスを1コ未消費に回復する。 		

	ランク 1	ランク 2



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

11

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

レベル	4	修正(÷4) 1
ソウル		

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

指輪(3つまで装備)		ダメージ早見表		
生命の指輪		対 物理 ダメージ	対 魔法 ダメージ	
生命の指輪	HP+□	物理防護点 +レベル修正	魔法防護点 +レベル修正	HP減少量
幸運		~ 2	~ 2	■ 損害なし
		合計 そのまま	合計 そのまま	
		~ 12	~ 12	■
		合計 +10	合計 +10	
		~ 22	~ 22	■■
		合計 +20	合計 +20	
		~ 32	~ 32	■■■
		合計 +30	合計 +30	
		~ 42	~ 42	■■■■
		合計 +40	合計 +40	
		~ 52	~ 52	■■■■■
		合計 +50	合計 +50	
		~ 62	~ 62	■■■■■■
		合計 +60	合計 +60	
		63	63	■■■■■■■
		合計 61以上	合計 61以上	