

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)

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(1D)

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	嫌な氣の狩猟	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

34/40

<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	$(理力 + 信仰) \div 2$	イニシアチブ 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