

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"><li>・習得条件：「傭兵」</li><li>・使用条件：なし</li><li>・使用者のエリア：乱戦</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>・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。</li><li>・使用者のイニシアチブ値を「+2」する。</li><li>・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。</li></ul>	
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"><li>・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。</li></ul>	

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"><li>・習得条件：なし</li><li>・使用条件：「曲剣」／「大曲剣」を装備時</li><li>・使用者のエリア：乱戦</li></ul> <p>-----</p> <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>		<ul style="list-style-type: none"><li>・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。</li><li>-----</li><li>・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■■■消費になる。</li></ul>	

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。 それは簡単にうに見えて、 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 ----- 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。	

## 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

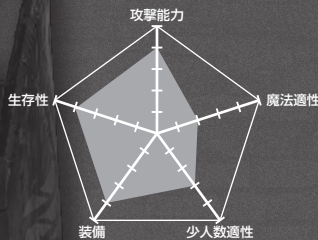
	ランク	ランク

# 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 傭兵の双刀 + <input type="text"/>	5連 4連	18 28	技 4		22 32	2hit 3hit 4hit 44 66 — 64 96 —	—	物理 魔法	5
カテゴリ 曲剣／中	その他 「双刀の連撃」								
装備 ウッドシールド + <input type="text"/>	—	—	—			2hit 3hit 4hit — — —	4 — —	物理 魔法	4
カテゴリ 中盾	その他								
装備 + <input type="text"/>						2hit 3hit 4hit — — —	— — —	物理 魔法	
カテゴリ	その他								

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
合計	12	6	13
装備状態 (回避コスト)	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)

○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

ダメージ見込表	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	
～ 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 ～	■■■■■