

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"> <li>・習得条件: 「伝令」</li> <li>・使用条件: 「小盾／中盾／大盾」を装備時</li> <li>・使用者のエリア: 乱戦</li> </ul> <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の方。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・使用者のスタミナダイスを1コ回復する。</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> <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: ③+FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得条件: なし</li> <li>・使用条件: 「奇跡触媒」を装備時</li> <li>・使用者のエリア: 乱戦／安全地帯</li> </ul> <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"> <li>・使用者のHPを□□ぶん回復する。</li> <li>・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）。</li> </ul> <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: ④FP ■■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得条件: 信仰12</li> <li>・使用条件: 「奇跡触媒」を装備時</li> <li>・使用者のエリア: 乱戦／安全地帯</li> </ul> <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"> <li>・使用者のHPを□□ぶん回復する。</li> <li>・奇跡威力が25以上なら、さらに□ぶん回復する。</li> <li>・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）。</li> </ul> <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"> <li>・習得条件: なし</li> <li>・使用条件: 「槍」を両手装備時</li> <li>・使用者のエリア: 乱戦</li> </ul> <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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <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>		

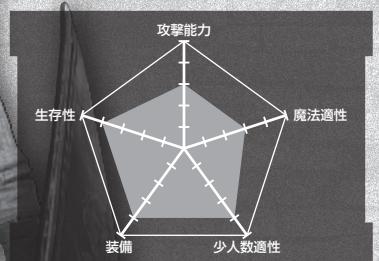


# 伝令

## 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)  
《カイドーラント》 ×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）」

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

34/40

□
□
□

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	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		奇跡 威力	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	残りスタンダード 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	⑤ 連	19 29	筋 3		22 32	2hit 44 66 64 96	3hit —	4hit —	② 物理 魔法
カテゴリ	槍／中	その他								4
装備	カイトシールド	—	—	—		2hit —	3hit —	4hit —	⑤ 物理 魔法	5
カテゴリ	中盾	その他								
装備	祭祀の聖鎗	—	—	—		2hit —	3hit —	4hit —	— 物理 魔法	1
カテゴリ	触媒／小	その他	「奇跡触媒」							

属性	名前	属性		物理	魔法	属性	重量
		物理	魔法				
HP	エスト瓶 (HP回復)	8+1 5+生命力修正	3	2	1		2
	エストの灰瓶 (FP回復)		1	4	0		4
FP		合計	4	5	0		5
		回復量	3	11	1	「技量修正+1」	11
		装備状態 (回避コスト)		軽 [○]	中 [○]	重 [○]	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)		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	
幸運	11 運	物理防護点 +レベル修正 ~ 13	合計 そのまま ~ 3	魔法防護点 +レベル修正 HP減少量 損害なし
		物理防護点 +レベル修正 ~ 23	合計 +10 ~ 13	■
		物理防護点 +レベル修正 ~ 33	合計 +20 ~ 23	■■
		物理防護点 +レベル修正 ~ 43	合計 +30 ~ 33	■■■
		物理防護点 +レベル修正 ~ 53	合計 +40 ~ 43	■■■■
		物理防護点 +レベル修正 ~ 63	合計 +50 ~ 53	■■■■■
		物理防護点 +レベル修正 ~ 73	合計 +60 ~ 63	■■■■■■
		物理防護点 +レベル修正 74 ~	合計 61以上 64 ~	■■■■■■■