

Trigger	アイテムの達人	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：「盗人」</li><li>・使用条件：なし</li><li>・使用者のエリア：乱戦／安全地帯</li></ul> <p>闇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」を利用して戦う。準備してきた小道具ならなおのことだ。</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>・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。</li><li>・「カテゴリ：投げナイフ」の効果に「イニシアチブ値のダイス目をさらに－2する」を付与する。</li><li>・「カテゴリ：投擲壺」の効果も「ダメージ＋5」する。</li></ul> <p>・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。</p>	

DARK SOULS TRPG

名前

盗人

素性スキルシート

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：乱戦／安全地帯		・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。	
弓を限界以上にしならせ、そして放つ技術。その弦の弾き方にはコツが必要。		・ランクアップ：コストのFP消費量がFP■消費になる。	

		ランク	ランク

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：乱戦		・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。	
得物が軽いうちということでは、それだけフットワーク軽く戦えること。 それは、相手の出方をうかがい、防御を考えた戦い方もできるということにほかならない。			

		ランク	ランク

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、場数を踏まないでタイ 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

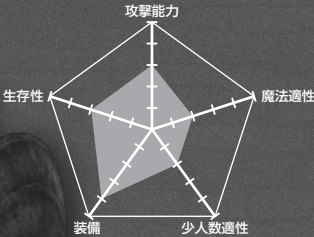


# 盗人

Thief

「盗人」は他者からの略奪を生業とする者。人里離れた場所に拠を構えることも。軽装でのアイテムや射撃を使う戦いを得意とする。

「遊びやすさ：☆☆☆」



## 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》×1 (P115)
- 《バックラー》×1 (P120)
- 《ショートボウ》×1 (P123)
- 《盗人のマスク》×1 (P126)
- 《逃亡兵の鎧》×1 (P126)
- 《逃亡兵のスポン》×1 (P126)
- 《木の矢》×10 (P122)
- 《投げナイフ》×5 (P112)
- 《生命の指輪》×1 (P248)

## 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貶めた。
5	生まれの不幸	生きていくためには、罪を犯すしかない経歴。
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		
思い出		
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 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 盗人の短刀 + カテゴリ 短剣／小	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 + カテゴリ 小盾	-	-	-			2hit 3hit 4hit	2	物理 魔法	2
カテゴリ 小盾	その他								
装備 シースボウ + カテゴリ 弓／中	5	30 -	技 3		- 33	2hit - 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

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
部位	名前	物理	魔法		
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
装備状態 (回避コスト)		合計 12	3		11
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	～ 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 ～	■■■■■