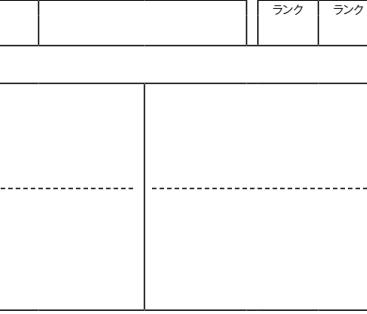


Ac	フェイント	ランク ①	ランク 2
コスト: FP ■消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: 「刺客」 ・使用条件: なし ・使用者のエリア: 乱戦／安全地帯 <p>相手を倒すために戦う者。いかに卑怯と言わればよどもその手段は問わない。感わしの技はお手のものだ。</p>			
・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。			
<ul style="list-style-type: none"> ・ランクアップ: 使用時にコストをFP ■■消費することで、アクションダイスの出目を増やす値を「+3(最大値は6)」にしてよい。 			



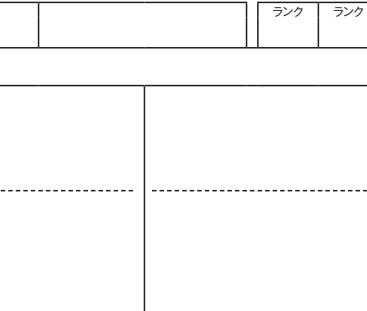
Ac	隠密	ランク 1	ランク 2
コスト: ③+FP ■消費			
<ul style="list-style-type: none"> ・習得条件: 理力10 ・使用条件: 「魔術触媒」を装備時 ・使用者のエリア: 乱戦／安全地帯 <p>ヴァンパイアの巣の学院において、密かにあった裏の魔術師の魔術。術者の立てる言を消し、また一時的に身を隠す。この魔術の繋がるが故に、ヴァンパイアの魔術は高価で取引された。</p>			
・現在のフィールドにいる間、使用者は「エリア移動」で消費するアクションダイスが「ダイス1コ」になる。 ・非戦闘時に使用してもいい(行為判定のダイスを振る前にも使用可能)。その場合、そのフィールド1つ間だけ有効になる。 ・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。			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 			



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: 乱戦 <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>			
・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。			
<ul style="list-style-type: none"> ・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。 			



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			
<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て、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>			
・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。			
<ul style="list-style-type: none"> ・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。 			

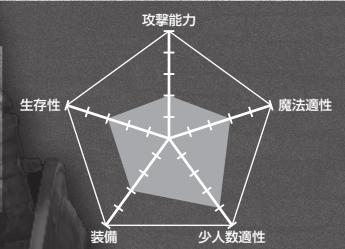


刺客

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 (1D)

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	物理 魔法	2
カテゴリ	触媒／小	その他 「魔術触媒」									

装備	バッ克拉ー	—	—	—	—	2hit	3hit	4hit	2	物理 魔法	2
カテゴリ	小盾	その他									

HP		エストボトル (HP回復)		防具		防護点		その他		重量
物理	魔法	3	1	2	3	物理	魔法	合計	「集中力修正+1」	
頭部	刺客の頭巾	1	1							1
胴体	刺客の鎧	3	2							4
脚	刺客のズボン	2	2							3
装備状態(回復コスト)		合計		6	5	「集中力修正+1」		8		
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
~ 8	合計 そのまま	~ 7	損害なし
~ 18	合計 + 10	~ 17	■
~ 28	合計 + 20	~ 27	■■
~ 38	合計 + 30	~ 37	■■■
~ 48	合計 + 40	~ 47	■■■■
~ 58	合計 + 50	~ 57	■■■■■
~ 68	合計 + 60	~ 67	■■■■■■
69 ~	合計 61以上	68 ~	■■■■■■■