

Trigger 精神集中	ランク ①	ランク 2
コスト：なし		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得条件：「魔術師」</li> <li>・使用条件：なし</li> <li>・使用者のエリア：——</li> </ul>		
ソウルを練り上げること。 簡単なうで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。	・戦闘終了時に1度だけ使用してもよい。	・使用者のFPを□ぶん回復する。
名前		

DARK SOULS TRPG

魔術師

素性スキルシート

Ac ソウルの矢	ランク 1	ランク 2
コスト：④+FP ■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得条件：理力10</li> <li>・使用条件：「魔術触媒」を装備時</li> <li>・使用者のエリア：乱戦／安全地帯</li> </ul>		
ソウルを練り上げること。 簡単なうで難しいこの技術は、疲労を少しだけ取り除く。	・乱戦エリアのエネミー1体に、【魔法ダメージ（魔）：30+魔術威力】を与える。	・ランクアップ：【魔法ダメージ（魔）：35+魔術威力】になる。
もっとも基礎的な魔術。 ソウルの矢を放つ。		

		ランク	ランク

Ac ソウルの太矢	ランク 1	ランク 2
コスト：⑤+FP ■■■消費		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得条件：理力13</li> <li>・使用条件：「魔術触媒」を装備時</li> <li>・使用者のエリア：乱戦／安全地帯</li> </ul>		
古くからある、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速射性を損なっており、 使用には隙が伴う。 扱いの難しい魔術。	・乱戦エリアのエネミー1体に、【魔法ダメージ（魔）：40+魔術威力】を与える。	・ランクアップ：【魔法ダメージ（魔）：45+魔術威力】になる。
古くからある、初步的な応用魔術。 ソウルの太矢を放つ。 威力重視の調整は、同時に速射性を損なっており、 使用には隙が伴う。 扱いの難しい魔術。		

		ランク	ランク

Ac 魔力の盾	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：理力10</li> <li>・使用条件：「魔術触媒」を装備時</li> <li>・使用者のエリア：乱戦／安全地帯</li> </ul>		
剣術をおさめた魔術師のための魔術。 盾を魔力強化する。 魔力強化された盾は能力が大きく高まり、カット率を上昇する。 小型の盾でも、十分に堅固になるだろう。	・ターン終了まで、使用者が装備中の盾1つに「カット値（物理／魔法）：+□□」を追加する。	・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人の盾を対象にしてもよい。
剣術をおさめた魔術師のための魔術。 盾を魔力強化する。 魔力強化された盾は能力が大きく高まり、カット率を上昇する。 小型の盾でも、十分に堅固になるだろう。		

		ランク	ランク

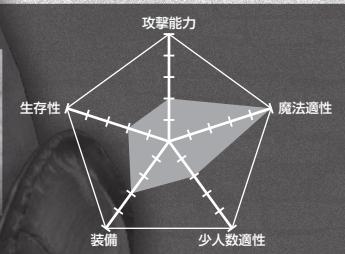


# 魔術師

## Sorcerer

「魔術師」は教育を受け、魔術を扱う方法を身につけた者。攻撃的な魔法を使い、エネミーにダメージを与える役割を担う。

[遊びやすさ：★★☆]



### 素性選択条件

集中力：12以上  
技量：12以上  
理力：12以上

### 初期アイテム

《鎧賀き》×1 (P 115)  
《レザーシールド》×1 (P 120)  
《魔術師の杖》×1 (P 119)  
《魔術師の頭冠》×1 (P 126)  
《魔術師のローブ》×1 (P 126)  
《魔術師のズボン》×1 (P 246)  
《幼い竜印の指輪》×1 (P 248)  
《生命の指輪》×1 (P 248)

### スキル

初期スキル  
「精神集中（ランク1）」  
サンプルPC推奨スキル  
「ソウルの矢（ランク1）」

### 素性思い出表 g :魔術師(1 D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	学問の徒	学び舎または師から、教育を受ける日々。
2	崩れる書物	書庫や倉庫にいるとき、崩れ落ちる大量の書物。
3	満たされた食卓	家族や友人たちとの、平和で明るい会食。
4	遠い慕情	年上の異性に寄せる、父母への慕情に近い感情。
5	燃え上がる書物	いわれなき理由で焼かれる、数々の書物と、その炎。
6	幼少の売り子	雪の街角で、なかなか売れない商品の売り子をした。

# DARK SOULS TRPG

## キャラクターシート

名前

年頃  性別

素性 魔術師

肖像

思い出

能力値	初期値	成長値	合計値
	修正( $\div 4$ )		
生命力 Vigor	9		2
集中力 Attunement	16		4
体力 Vitality	7		1
筋力 Strength	7		1
技量 Dexterity	13		3
理力 Intelligence	16		4
信仰 Faith	7		1
運 Luck	14		3

レベル 9 修正( $\div 4$ ) 2

ソウル

メモ

魔術 威力	16+2	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) $\div 2$		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	鎧貫き	③ 連	11	技	14	28	3hit 4hit	56	③	2
+			—	3	—	—				
カテゴリ 短剣／小 その他 「ピアシング」										

装備	レザーシールド	—	—	—	—	2hit	3hit	4hit	②	物理 魔法	4
+											
カテゴリ 小盾 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」											

HP		エスト瓶 (HP回復)		防具		防護点		その他		重量
物理	魔力	3	エストの灰瓶 (FP回復)	頭部	魔術師の頭冠	1	2			1
		1	エストの灰瓶 (FP回復)	胴体	魔術師のローブ	2	4			4
		4	合計	脚	魔術師のズボン	2	4			4
		5	装備状態 (回復コスト)	合計	5	10				9
軽 [6]		中 [8]		軽 [6]	中 [8]	重 [10]	現在重録 (合計)	現在重録 (合計)		17
体力以下 7		体力の2倍以下 14		体力の3倍以下 21		体力の4倍以下 28		体力の5倍以下 36		

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	魔法防護点 + レベル修正		物理防護点 + レベル修正	魔法防護点 + レベル修正	
~ 7	合計 そのまま		~ 12	損傷なし	
~ 17	合計 + 10		~ 22	■	
~ 27	合計 + 20		~ 32	■■	
~ 37	合計 + 30		~ 42	■■■	
~ 47	合計 + 40		~ 52	■■■■	
~ 57	合計 + 50		~ 62	■■■■■	
~ 67	合計 + 60		~ 72	■■■■■■	
68 ~	合計 61以上		73 ~	■■■■■■■	