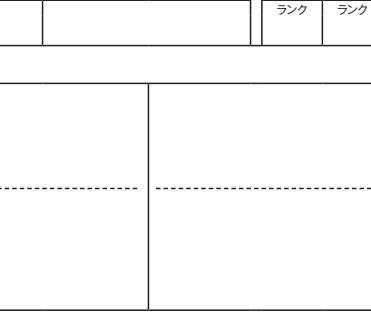


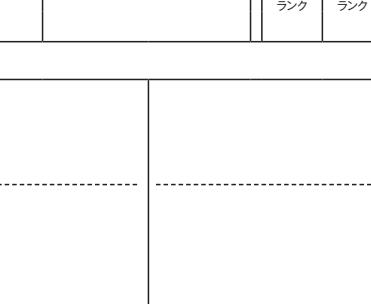
Trigger 回避の達人	ランク ①	ランク 2
コスト: FP ■ 消費		
<ul style="list-style-type: none"> 習得条件: 「持たざる者」 使用条件: 「軽装／中装」の装備時 使用者のエリア: 亂戦 <p>持たざるものの中の持ち物である生命はどうでも大事だ。ゆえに、攻撃を避けすることは死活問題となる。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> 使用者が「回避」を宣言中、その「回避コスト」を「ダイス2コ(ゾロ)」に変更してもよい(ゾロ目を回避コストとして代用できるということ)。 ランクアップ: コストがFP ■ 消費になる。 		



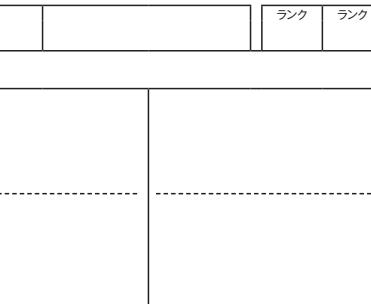
Ac バックスタブ	ランク 1	ランク 2
コスト: ダイス3コ(ゾロ) + FP ■ 消費		
<ul style="list-style-type: none"> 習得条件: なし 使用条件: 武器装備時(飛び道具除く) 使用者のエリア: 亂戦 <p>敵の背後に忍び寄り、必殺の一撃を与える技術。それは簡単なように見えて、場数を踏まないとタイミングを計るのは難しい。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。 		



Trigger パリィ	ランク 1	ランク 2
コスト: なし		
<ul style="list-style-type: none"> 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: 亂戦／安全地帯 <p>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。</p>		
<ul style="list-style-type: none"> 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。 		



		ランク	ランク



持たざる者
Deprived

「持たざる者」は辺境に住む、あるいは多くのものを奪われることで、あるべきものを持たぬ者。極めて不利な状況での戦いとなる。

[遊びやすさ: ★☆☆]

素性選択条件

なし

初期アイテム

- 《クラブ》×1 (P 117)
- 《木板の盾》×1 (P 120)
- 《恥部隠し》×1 (P 126)
- 《生命の指輪》×1 (P 248)

スキル

初期スキル
「回避の達人(ランク1)」
サンブルPC推薦スキル
なし

素性思い出表 j :持たざる者(1D)

ダイス目	思い出概要	具体的概要
1	温もりの抱擁	幼い頃の寒い夜、肉親が抱きしめて温めてくれた。
2	排斥と投石	街で「よそ者だ」と、石を投げつけられた。
3	狩猟の糧	狩りの末に得た獲物を血抜きし、解体し、食料とする。
4	初恋と別離	幼い日の、深い恋心を抱いた相手との別れ。
5	焚火と夕食	肉親や身内と、焚火を取り囲む温かい夕食の景色。
6	過酷な旅路	過酷な環境を、肉親や身内と移動する日々。

DARK SOULS TRPG

キャラクターシート

名前

年頃 性別

素性 持たざる者

肖像

思い出

レベル 4 修正(÷4) 1
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	10		修正(÷4) 2
体力 Vitality	10		修正(÷4) 2
筋力 Strength	10		修正(÷4) 2
技量 Dexterity	10		修正(÷4) 2
理力 Intelligence	10		修正(÷4) 2
信仰 Faith	10		修正(÷4) 2
運 Luck	14		修正(÷4) 3

魔術 威力		奇跡 威力	<th>呪術 威力</th> <td><th>イニシアチブ 修正</th><td>2</td><th>残りスタンダーダイス 置き場</th></td>	呪術 威力	<th>イニシアチブ 修正</th> <td>2</td> <th>残りスタンダーダイス 置き場</th>	イニシアチブ 修正	2	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
装備	クラブ +	5 連	15 25	筋筋	19 4	38 29	2hit 57 87	3hit — —
カテゴリ	楕／中	その他						
装備	木板の盾 +	4 —	15 2	筋	17 —	2hit — —	3hit — —	4hit — —
カテゴリ	小盾	その他						
装備						2hit — —	3hit — —	4hit — —
カテゴリ	その他							

HP	エスト瓶 (HP回復)	防護点	その他	重量
7+1 5+生命力修正	3	物理		
エストの灰瓶 (FP回復)	1	魔法		
合計	4	その他		
回復量	3	重量		
装備状態 (回復コスト)	軽 [6] 中 [8] 重 [10]	装備状態 (回復コスト)	現在重量 (合計)	7
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 ~ 2	合計 そのままで		魔法防護点 +レベル修正 ~ 2	合計 損害なし	
合計 +10 ~ 12	~ 12	■	合計 +10 ~ 12	■	■
合計 +20 ~ 22	~ 22	■■	合計 +20 ~ 22	■■	■■
合計 +30 ~ 32	~ 32	■■■	合計 +30 ~ 32	■■■	■■■
合計 +40 ~ 42	~ 42	■■■■	合計 +40 ~ 42	■■■■	■■■■
合計 +50 ~ 52	~ 52	■■■■■	合計 +50 ~ 52	■■■■■	■■■■■
合計 +60 ~ 62	~ 62	■■■■■■	合計 +60 ~ 62	■■■■■■	■■■■■■
合計 61以上 63 ~	63 ~	■■■■■■■	合計 61以上 63 ~	■■■■■■■	■■■■■■■