

DARK SOULS TRPG

名前

スキル合計数
(レベル÷5)+1

スキルシート

Season2

スキル合計数
(レベル÷5)+1

その他のスキル				コスト	使用条件など	効果メモ(参照頁)
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }
	1	2				{ }

AC	※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"> ・習得条件：「盗人」 ・使用条件：なし ・使用者のエリア：乱戦／安全地帯 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用者が「カテゴリ：投げナイフ／投擲壺」のアクションを行うときに使用してもよい。 ・「カテゴリ：投げナイフ」の効果に「インシテプ値をさらに－2する」を追加する。 ・「カテゴリ：投擲壺」の効果に「ダメージ：＋技修正」の効果を「ダメージ：技量修正の2倍」に変更する。 		
<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ど、なおのことだ。</p>			

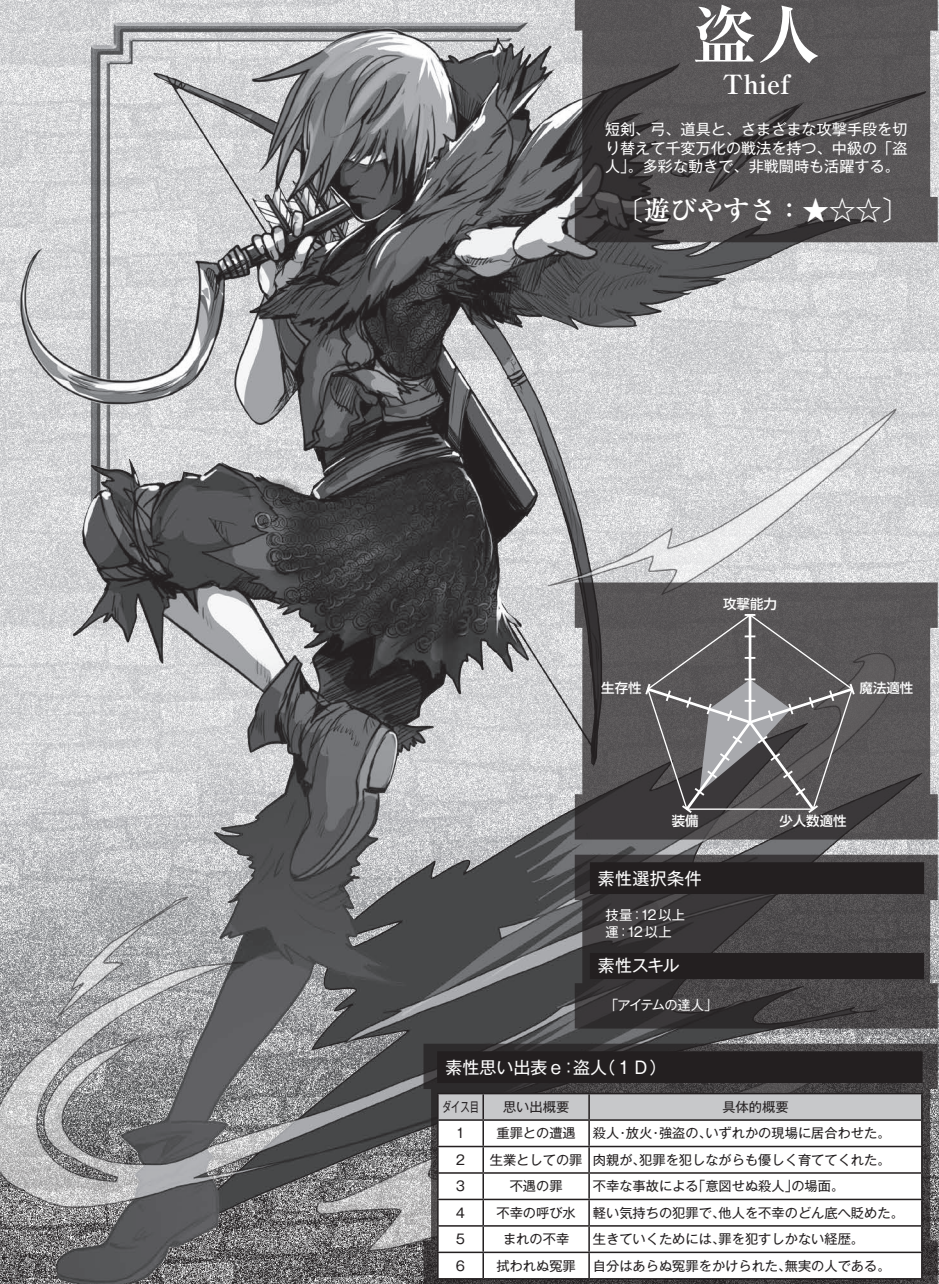
ランク	ランク
1	2

- ・習得条件:「盗人」
- ・使用条件:なし
- ・使用者のエリア:乱戦／安全地帯

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。

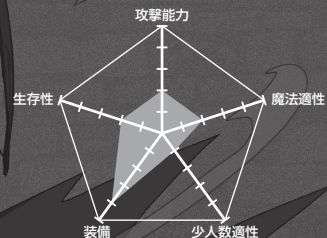
- ・使用者が「カテゴリ: 投げナイフ/ 投擲瓶」のアクションを行うときに使用してもよい。
- ・「カテゴリ: 投げナイフ」の効果に「イニシアチブ値をさらに-2する」を追加する。
- ・「カテゴリ: 投擲壺」の効果で「ダメージ: +1修正」する。

- ・ランクアップ: コストのFP消費がなくなる。さらに「投擲壺」のボーナスを「ダメージ: 技量修正の2倍」に変更する。



短剣、弓、道具と、さまざまな攻撃手段を切り替えて千変万化の戦法を持つ、中級の「盗人」。多彩な動きで、非戦闘時も活躍する。

〔遊びやすさ：★☆☆〕



技量:12以上
運:12以上

「アイテムの達人」

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	まれの不幸	生きていたためには、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。

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	まれの不幸	生きていたためには、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 Season2

名前		
年頃		性別
素性	盗人	
肖像		
思い出		

レベル	32	修正(÷4) 8
ソウル		

誓約	
スキル: アイテムの達人① (P 33) 強射① (RB : P 103) クイックステップ② (RB : P 104) バックスタブ② (P 74) 運動神経① (RB : P 110)	メモ

能力値	初期値	成長値	合計値
生命力 Vigor	11	9	20 修正(÷4) 5
集中力 Attunement	11	1	12 修正(÷4) 3
体力 Vitality	10		10 修正(÷4) 2
筋力 Strength	9		9 修正(÷4) 2
技量 Dexterity	15	13	28 修正(÷4) 7
理力 Intelligence	10		10 修正(÷4) 2
信仰 Faith	8		8 修正(÷4) 2
運 Luck	15		15 修正(÷4) 3

指輪 (基本は3つまで装備可能)

生命の指輪	HP+□
貪欲な銀の蛇の指輪	戦利品判定+1

武器 / 盾 (基本は3つまで)		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 片手 両手	ハルバー + 2	3 連	10 ー	技 7 (片手9)	増加威力 4	変質 23 ー	2hit 46 3hit 69 4hit 92	3 3	物理 × 1 魔法 × ー	1
カテゴリ 短剣 / 小		耐久度		◇ ◇ ◇ ◇ ◇		その他「ヒット&アウェイ」2回目以降の回避コストー1				
装備 片手 両手	戦士の円盾 +				増加威力	変質	2hit 3hit 4hit	3 3	物理 × 2 魔法 × 1	3
カテゴリ 小盾		耐久度		◇ ◇ ◇ ◇ ◇		その他「戦いの高揚」片手武器は威力補正+2				
装備 片手 両手	ロングボウ +	5	ー	技 35 7	増加威力	変質	2hit 3hit 4hit		物理 × 1 魔法 × ー	5
カテゴリ 弓 / 中		耐久度		◇ ◇ ◇ ◇ ◇		その他「飛び道具」				
装備 片手 両手					増加威力	変質	2hit 3hit 4hit		物理 × 魔法 ×	
カテゴリ		耐久度		◇ ◇ ◇ ◇ ◇		その他				

HP 11 5+生命力修正
FP 8 5+集中力修正
幸運 15 運

エスト瓶 (HP回復) 6
エストの灰瓶 (FP回復) 2
合計 8
回復量 4

インシヤブ修正 7 技量修正
奇跡威力 信仰

防具		防護点		その他	重量
		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
合計		12	3		11
装備状態(回避コスト)		軽 6 体力以下 10	中 8 体力の2倍以下 20	重 10 体力の3倍以下 30	現在重量(合計) 20

ダメージ早見表			
対物理ダメージ	物理防護点+レベル修正	対魔法ダメージ	魔法防護点+レベル修正
~ 20	合計そのまま	~ 11	HP減少量
~ 30	合計+10	~ 21	■
~ 40	合計+20	~ 31	■■
~ 50	合計+30	~ 41	■■■
~ 60	合計+40	~ 51	■×4
~ 70	合計+50	~ 61	■×5
~ 80	合計+60	~ 71	■×6
~ 90	合計+70	~ 81	■×7
~ 100	合計+80	~ 91	■×8
101 ~	合計81以上	92 ~	■×9