

# DARK SOULS TRPG

名前

スキル合計数  
(レベル ÷ 5) + 1

# スキルシート Season2

Ac フェイント

ランク	ランク
1	2

330 : FP ■ 消費

- ・習得条件：「刺客」
  - ・使用条件：なし
  - ・使用エリア：乱戦／安全地帯

相手を倒すために戦う者。いかに卑怯と言わざよども、その手段は間違わない。惑わしの技はお手のものだ。

  - ・使用者のアクションダイス1つを選び、その出目1つを「+2」する。
  - ・この効果で出目が7以上になる場合、出目をそのまま扱う。
  - ・この効果は1ターンに1回までしか使用できない。

・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の増やす値を「+3（最大値は6）」にしてみよ。

## その他のスキル

# 刺客 Assassin

刺剣と魔術の力を駆使することで、安定した損害を敵に与える力を持つ中級の「刺客」。魔術による非戦闘時の偵察も得意とする。

〔遊びやすさ：★★☆〕



# DARK SOULS TRPG

## キャラクターシート Season2

名前

年頃

性別

素性 刺客

肖像

思い出

思い出

レベル 32

修正(÷4)  
8

誓約

ソウル

メモ

能力値	初期値	成長値	合計値	
生命力 Vigor	10	10	20	修正(÷4) 5
集中力 Attunement	14		14	修正(÷4) 3
体力 Vitality	10	6	16	修正(÷4) 4
筋力 Strength	10		10	修正(÷4) 2
技量 Dexterity	15	5	20	修正(÷4) 5
理力 Intelligence	11	2	13	修正(÷4) 3
信仰 Faith	9		9	修正(÷4) 2
運 Luck	10		10	修正(÷4) 2

指輪(基本は3つまで装備可能)		
生命の指輪	HP+□	
幼い竜印の指輪	魔術威力+2	
エストの指輪	エスト瓶回復+□	

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(hit)	連続攻撃	ガードコスト	カット値	重量
装備 片手 両手	エストック + 2	5 連 20 31 5(片手7)	技	増加威力 6	変質 33 42 66 84 132 126 168	2hit 3hit 4hit	2	物理 □ X 1	3
カテゴリ	刺剣/中	耐久度	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	その他					
装備 片手 両手	戦士の円盾 +			増加威力 —	変質 —	2hit 3hit 4hit	3	物理 □ X 2	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	魔術師の杖 +			増加威力 —	変質 —	2hit 3hit 4hit	3	物理 □ X 1	2
カテゴリ	触媒/小	耐久度	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	その他「魔術触媒」					
装備 片手 両手				増加威力 —	変質 —	2hit 3hit 4hit		物理 □ X	
カテゴリ		耐久度	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	その他					

HP	エスト瓶(HP回復)		合計	物理	魔術	その他	重量
	6	エストの灰瓶(FP回復)					
	2		8				
	合計	4 (HP+1)					
	軽	6	6	1	1		1
	中	8	8	2	2		4
	重	10	10	2	2		3
	体力以下	16	32	体力の2倍以下	32	体力の3倍以下	48
	現在重量(合計)	16					

ダメージ早見表	対物理ダメージ	対魔術ダメージ	HP減少量
	物理防護点+レベル修正	魔術防護点+レベル修正	
	~ 14	合計 そのままで	~ 13
	~ 24	合計 +10	~ 13
	~ 34	合計 +20	~ 33
	~ 44	合計 +30	~ 43
	~ 54	合計 +40	~ 53
	~ 64	合計 +50	~ 63
	~ 74	合計 +60	~ 73
	~ 84	合計 +70	~ 83
	~ 94	合計 +80	~ 93
95 ~	合計 81以上	94 ~	■× 9