


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナゲイス		
葬儀屋	アクション	ディフェンス	
	5個	0個	
	リソース		
	HP 枠	FP 枠	加護枠
	□×4	□×3	□×3
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+4	+2
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+10	+0	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+5	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	槌	拳	武器
初期装備			
葬儀屋の槌 (169頁)			

アビリティ (レベル1習得)

力の感応 [Passive]
 ・対象：自身
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・他のPCが [Action] でアーツを使用したとき、自身は使用回数を消費せずにアーツ「不吉の一撃」を使用できる。
 ・「力の感応」によって使用したアーツ「不吉の一撃」に対しては、この効果は適用されない。

夜渡りスキル (レベル2習得)

トランス [Action / Defense]
 ・使用回数：○○(祝福での休息で回復)
 ・コスト：使用回数●
 ・対象：自身
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

Actionで使用した場合
 ・自身にスタミナゲイスを1個追加する。

Defenseで使用した場合
 ・「ガード」の代わりに使用でき、自身を「HP値：100」として扱う。

アーツ (レベル3習得)

不吉の一撃 [Action]
 ・使用回数：○(1日の終了時に回復)
 ・コスト：使用回数●
 ・対象：エネミー
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・対象に【総合ダメージ：100+▲】を与える。このアクション後、自身は前衛エリアに移動する。

【●●●】 レベルアップ遺物効果

- **攻撃連続時、総合ダメージ発生** [Passive]
 ・1度のアクションフェイズ中に、アタックのために自身のスタミナゲイスを、合計4個消費したなら総合ダメージ「+10」、合計5個消費したなら総合ダメージ「+20」、合計6個消費したなら総合ダメージ「+30」、合計7個消費したなら総合ダメージ「+40」する。
- **アーツ強化 (攻撃力強化)** [Passive]
 ・アーツ「不吉の一撃」を使用したとき、フェイズ終了まで、自身から発生するアタックのダメージを「1Hit：+5/2Hit：+10」し、戦技・魔術・祈禱から発生するダメージを「+10」する。
- **2Hitアタックの連人 (槌)** [Passive]
 ・「槌」の2Hitアタックのコストを「2」[3]に変更する。
- **2Hitアタックの連人 (拳)** [Passive]
 ・「拳」の2Hitアタックのコストを「1」[2]に変更する。
- **学習能力 (メンタル)** [Passive]
 ・自身を「メンタル：+1」する。
- **最大HP上昇** [Passive]
 ・自身を「最大HP：+□」する。

【●●●】 レベルアップ遺物効果

- **聖杯瓶回復量アップ** [Passive]
 ・自身が使用する「聖杯瓶」のHP回復効果を「+□」する。
- **聖杯瓶でFP回復可能** [Passive]
 ・自身が「聖杯瓶」を使用したとき、HPを回復せずに、任意で代わりにFPを回復してもよい。
- **二刀持ちの連人** [Passive]
 ・同じカテゴリの近接武器を2つ同時に装備状態になっているとき、どちらの武器でアタックを行っても、アタックのダメージを「1Hit：+5/2Hit：+10」する。
- **属性蓄積値+1** [Passive]
 ・この遺物効果習得時に属性を1つ選ぶ (選択した属性：)。
 ・自身から発生する「選んだ属性」の、エネミーに対する蓄積値を+1する。
- **属性達成の歡喜** [Passive]
 ・この遺物効果習得時に属性を1つ選ぶ (選択した属性：)。
 ・エネミーに対し、選んだ属性蓄積値が最大になるたびに (どのPCの蓄積でもよい)、自身に「HP回復：□」と「FP回復：□」を適用する。
- **攻撃連続時、スタミナ回復** [Passive]
 ・1度のアクションフェイズ中に、アタックのためにスタミナゲイスを5個消費したとき、「加護消費：■」を支払ってもよい。そうした場合、自身にスタミナゲイスを1個追加する。

【●●●】 レベルアップ遺物効果

- **ジャンプ攻撃** [Action]
 ・コスト：[1][1]
 ・対象：エネミー
 ・陣列：前衛のとき使用可能
 ・効果：対象に【総合ダメージ：装備中の近接武器1つの1Hitダメージ+▲】を与える。
- **ダッシュ攻撃** [Action]
 ・コスト：[1][1]
 ・対象：エネミー
 ・陣列：後衛のとき使用可能
 ・効果：対象に【総合ダメージ：装備状態の近接武器1つの1Hitダメージ】を与え、自身を前衛エリアに移動する。武器が「大槌」なら「+▲」を追加。
- **タメ攻撃** [Action]
 ・コスト：1Hitのコスト+1 (例：[7]の場合[8]に、[2][2]の場合は[2][3]になる)
 ・対象：エネミー
 ・陣列：前衛のとき使用可能
 ・効果：対象に【総合ダメージ：装備状態の近接武器1つの1Hitダメージ+10】を与える。
- **致命の一撃** [Action]
 ・コスト：通常「ソロ (3個)」、エクストラフェイズのみ「コスト：[3]」に変更
 ・対象：エネミー
 ・陣列：前衛のとき使用可能
 ・効果：近接武器を装備状態にしていなければ使用できず、1ターンにPC1人しか使用できない。対象に【総合ダメージ：120】を与える。
- **ターン終了時、スタミナゲイス1個持ち越し** [Passive]
 ・ディフェンスフェイズ終了時にスタミナゲイスが残っている場合、任意の1個を次のターンに持ち越す。
- **ディフェンス開始時スタミナゲイス回復** [Passive]
 ・ディフェンスフェイズ開始時に、自身にスタミナゲイスを1個追加。

付帯効果

【●●●】	
【●●●】	
【●●●】	

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	葬儀屋

聖杯瓶 / 消耗品

聖杯瓶 (基本3回)		
使用回数 ○○○	使用回数 ○○ ○○○	使用回数 ○○ ○○○
聖杯瓶 (追加)		
使用回数 ○○○○	使用回数 ○○ ○○○	使用回数 ○○ ○○○

タリスマン 2つまで所持可能

装備品

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト： [3]	2Hit コスト： [3][3]
葬儀屋の槌	C ±0	筋力 +10	= 10	+ 10	= 20	×2 =40 特典 +▲
カテゴリ	ガード		スキル 祈りの一撃 (169頁)		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
槌	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	= 20	遺物+ 付帯+ = 40▲

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト：	2Hit コスト：
			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	=	遺物+ 付帯+ =

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト：	2Hit コスト：
			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	=	遺物+ 付帯+ =

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト：	2Hit コスト：
			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	=	遺物+ 付帯+ =

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト：	2Hit コスト：
			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	=	遺物+ 付帯+ =

□開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト：	2Hit コスト：
			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値：	スキル	遺物+ 付帯+	=	遺物+ 付帯+ =

レベル	ルーン (次レベルに必要なルーン=次レベル)
1	

リソース (HP:2/5/8/11/14) (FP:3/6/9/12/15) (加護:4/7/10/13)

HP		FP		加護	
HP値 30	枠数 4	枠数 3	3	枠数 3	3
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		□□□□ □□□□	
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		□□□□ □□□□	

復帰ゲージ

復帰時：HP半分 (切り捨て、最低値1)。敵視0。スタミナゲイス2個獲得。後衛エリアに強制移動。Action不可。	1回目	2回目	3回目以降
	20 20 20	30 30 30	40 40 40

属性蓄積値 / 状態異常蓄積値

自身に蓄積		エネミーに蓄積	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□