

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナゲージ		
葬儀屋 (黎明)	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	□×4	□×3
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+2	+3	+4
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+5	+0	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+10	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	大槍	聖印	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で使った場合
 ・自身にスタミナゲージを1個追加する。

Defenseで使った場合
 ・「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

- **祈禱補助強化火力アップ** [Passive]
 ・自身が使用する「祈禱」により「フェイズ終了まで/エンドフェイズまで」継続する効果を適用されたとき、自身は「火力アップ」状態になる。
 >火力アップ状態
 ・この状態は戦闘終了まで継続し、この状態の効果は累積しない。自身のアタックから発生するダメージを「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。
- **アーツ強化 (HP回復)** [Passive]
 ・アーツ「不吉の一撃」を使用したとき、自身を除く任意のPC1人に「HP回復:□□」を適用する。
- **2Hit アタックの連人 (礎)** [Passive]
 ・「礎」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 (大槓)** [Passive]
 ・「大槓」の2Hit アタックのコストを「3」[4]に変更する。
- **最大FP上昇** [Passive]
 ・自身を「最大FP:+□」する。
- **バランス+5** [Passive]
 ・自身の「バランス」の威力補正を「+5」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。
- **ターン中1回だけ装備変更無償** [Passive]
 ・ターン中に1回だけ、装備変更 (110頁) のゲージコストをなくしてもよい。
- **130ダメージでHP回復** [Passive]
 ・自身だけで130以上の総合ダメージを発生させたとき、フェイズ終了時に、自身に「HP回復:□□」を適用する。
- **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しているとき、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。
- **刺突カウンターの連人** [Passive]
 ・自身が「敵視:1以上」のとき、「刺突/重刺突/槍/大槓/斧槍」と「射撃武器」のアタックから発生するダメージを「1Hit:+5/2Hit:+10」する。

【●●●】 レベルアップ遺物効果

- **ダッシュ攻撃** [Action]
 ・コスト：□□□
 ・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「大槓」なら「+▲」を追加。
- **タメ攻撃** [Action]
 ・コスト：1Hitのコスト+□ (例：7の場合8に、22の場合は23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「△口(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、スタミナゲージ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ージが残っている場合、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ージ回復** [Passive]
 ・ディフェンスフェイズ開始時に、自身にスタミナゲージを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 (黎明)

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 +5	= 5	+ 10	= 15	×2 =30 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+ = 15	特典+ 遺物+ 付帯+ = 30▲

□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+ =	特典+ 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+ =	特典+ 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+ =	特典+ 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+ =	特典+ 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+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

レベル/ルーン	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 4			枠数 3		
□□□□ □□□□			□□□□ □□□□			□□□□ □□□□		
□□□□ □□□□			□□□□ □□□□			□□□□ □□□□		

復帰ゲージ

復帰時：HP半分 (切り捨て、最低値1)。敵視0。スタミナゲージ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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□