

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

| 夜渡りタイプ | スタミナダイス | | |
|---------------|---------|--------|------|
| 鉄の目 (暗黒) | 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 |
| | +2 | +4 | +3 |
| | 威力補正 | | |
| | 筋力 | 技量 | バランス |
| | +5 | +5 | +5 |
| | 知力 | 信仰 | 神秘 |
| +0 | +0 | +5 | |
| | 得意武器 | | |
| 名前 | ●●●● | ●●●● | ●●●● |
| | 弓 | 刀 | 武器 |
| 初期装備 | | | |
| 鉄の目の弓 (180 頁) | | | |

アビリティ (レベル1 習得)

目利き [Action]

- ・コスト：□
- ・対象：エネミー
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

・エネミーの「ガード回数／HP 値／ガードが残っているときのHP 値 (ガード回数が最大値の際のHP 値)」を公開情報にし、PC 全員で共有する。

夜渡りスキル (レベル2 習得)

マーキング [Action / Defense]

- ・使用回数：○○ (祝福での休息で回復) / +○ (遺物効果で追加)
- ・コスト：使用回数●
- ・対象：エネミー、自身
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

Action で使用した場合

・フェイズ終了まで、エネミーを「HP 値：-10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。

Defense で使用した場合

・「回避」の代わりに使用できる。「HP 値：100」の「回避」を行ったこととして扱う。

アーツ (レベル3 習得)

ワンショット [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、モス
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

・モスに「HP 損害：■」、エネミーに【総合ダメージ：100+▲】を与える。このアクション後、任意の PC 1 人に【復帰ダメージ：60】を与える。

[●●●] レベルアップ 遺物効果

| | |
|---|--|
| ● | スキル使用回数+1 [Passive] ・夜渡りスキルを「最大使用回数：+○」する。 |
| ● | スキル強化 (毒刃) [Passive] ・夜渡りスキル「マーキング」のエネミーに対するダメージに、「猛毒：ダイスを 2 個振って小さい目 1 つ」を追加する。 |
| ● | アーツ強化 (毒矢) [Passive] ・アーツ「ワンショット」のエネミーに対するダメージに、「猛毒：8」を追加する。 |
| ● | 2Hit アタックの達人 (弓) [Passive] ・「弓」の 1Hit のコストを「[2][3]」に変更する。 |
| ● | 学習能力 (メンタル) [Passive] ・自身を「メンタル：+1」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。 |
| ● | 両手持ちの達人 [Passive] ・自身が武器を 1 つしか装備状態にしていないときにだけ効果を発揮。 ・自身のアタックから発生するダメージを「1Hit：+5 / 2Hit：+10」する。 ・自身の武器でガードが可能。「ダイスコスト：[2]」[HP 値：60] で、盾のように連続ガードも可能。 |
| ● | 状態異常達成の歡喜 [Passive] ・この遺物効果習得時に状態異常を 1 つ選ぶ (選択した状態異常：)。 ・エネミーに対し、選んだ状態異常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ダイスを 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、自身にスタミナダイスを 1 個追加する。 |
| ● | 1Hit アタック強化 [Passive] ・自身が 1Hit アタックを行うことに、総合ダメージに「+5」する。アタックに用いた武器が「威力補正：筋力」の場合はさらに「+5 (合計+10)」する。 |

[●●●●●] レベルアップ 遺物効果

| | |
|---|---|
| ● | 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 ・隊列：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。 >このスキルを 2 つ以上習得しているとき ・発生するダメージを「+10」する。 |
| ● | ダッシュ攻撃 [Action] ・コスト：□□□ ・対象：エネミー ・隊列：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「大槍」なら「+▲」を追加。 |
| ● | 致命の一撃 [Action] ・コスト：通常「[10] (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 ・隊列：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 PC 1 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、スタミナダイス 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ダ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ダイス回復 [Passive] ・ディフェンスフェイズ開始時に、自身にスタミナダイスを 1 個追加。 |

付帯効果

| | |
|--------|--|
| [●●●●] | |
| [●●●●] | |
| [●●●●] | |