


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
無頼漢	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
	□×5	□×2	□×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	+0	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	特大武器	大斧	武器
初期装備			
無頼漢の大斧 (172 頁)			

アビリティ (レベル1 習得)

闘争心 [Passive]

- ・対象：自身
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

・自身の現在HPが最大HPと同じ値ではない場合 (現在HPが 1 点以上、減っている場合)、自身が発生した総合ダメージの最終合計値に「+20」する (アタックごとに増加するわけではない)。

夜渡りスキル (レベル2 習得)

逆襲 [Action / Defense]

- ・使用回数：○○ (祝福での休息で回復)
- ・コスト：使用回数●
- ・対象：エネミー
- ・隊列：前衛のとき使用可能

Action で使用した場合

・エネミーに【総合ダメージ：30+◆】を与える。

Defense で使用した場合

・「ガード」の代わりに使用できる。「HP 値：80」の「ガード」を行ったこととして扱う (追加ガード不可)。

・このディフェンス後、自身が「現在HP：0」になりそうなHP損害・属性損害・状態異常を適用された場合、「現在HP：0」にならず「現在HP：□(1点)」になる。

アーツ (レベル3 習得)

トールテム・ステラ [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、PC1 人
- ・隊列：前衛のとき使用可能

効果

・エネミーに【総合ダメージ：(フェイズ終了時に前衛にいるPCの数×35)+▲】、任意のPC1 人に【復讐ダメージ：60】を与える。このアクション後、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ (分割前) を「-300」する。

[●][●][●] レベルアップ 遺物効果

● スキル強化 (逆襲) [Passive]

・夜渡りスキル「逆襲」を使用したとき、次のアクションフェイズに「Action で使用したとき」の効果自動的に発動する。

● アーツ強化 (HP回復) [Passive]

・アーツ「トールテム・ステラ」の効果が発揮された場合、そのアクション後、PC全員に「HP回復：□×5」を適用する。

● 2Hit アタックの達人 (大物武器) [Passive]

・「大斧」の2Hit アタックのコストを「[4][5]」に変更する。
・「大槌」の2Hit アタックのコストを「[5][6]」に変更する。
・「特大武器」の2Hit アタックのコストを「[5][7]」に変更する。

● 最大HP上昇 [Passive]

・自身を「最大HP：+□」する。

● 学習能力 (運試し) [Passive]

・自身を「運試し：+1」する。

● 学習能力 (メンタル) [Passive]

・自身を「メンタル：+1」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。

● 両手持ちのガード削り強化 [Passive]

・威力補正：筋力/バランス」の武器を1つしか装備状態にしていないときにだけ、2Hit アタックから発生するダメージに「+▲」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。

● 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。

[●][●][●][●][●] 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
- ・隊列：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。

● タッシュ攻撃 [Action]

- ・コスト：[1][1]
- ・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
- 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。

● 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

[●][●][●]

[●][●][●]

[●][●][●]