


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

| 夜渡りタイプ | | スタミナダイス | | |
|--|-------|---------|------|--|
| 執行者 | 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 | □×2 | □×3 | |
| | 判定値 | | | |
| | 運試し | フィジカル | メンタル | |
| | +4 | +3 | +2 | |
| | 威力補正 | | | |
| | 筋力 | 技量 | バランス | |
| | +0 | +10 | +5 | |
| | 知力 | 信仰 | 神秘 | |
| +0 | +0 | +10 | | |
| 得意武器 | | | | |
| 名前 | ●●●● | ●●●● | ●●●● | |
| | 刀 | 槍 | 武器 | |
| 初期装備 | | | | |
| 執行者の刀 (167 頁) | | | | |

アビリティ (レベル1 習得)

不機 [Passive]

- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

自身に対してエネミーからの「属性／状態異常」の効果が発揮されることに (属性蓄積値または状態異常蓄積値が最大値に達して 0 点に戻ることに)、戦闘終了まで、自身のアタックのダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技ダメージを「+10」する。
(このPCが属性損害か状態異常を 1 回被るごとに、このアビリティが重複して発揮するという)

夜渡りスキル (レベル2 習得)

妖刀 [Defense]

- コスト: 1/0 (2 個)
- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

妖刀蓄積: 00 (✓ が 2 つ入っていても使用可能)

効果

「ガード」の代わりに実行でき、自身に適用されるダメージ 1 回分を完全に無効化し、追加効果も無効化する。このディフェンス後、「妖刀蓄積」に「✓1 つ」を入れ、次のアクションフェイズ開始時のスタミナダイスを 1 個追加する (「✓」が入らなくてもスタミナダイス追加)。

アーツ (レベル3 習得)

増場の諸相・獣 [Action]

- 使用回数: ○ (1 日の終了時に回復)
- コスト: 使用回数 ●
- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

自身に「HP回復: □×最大HP数」を適用し、フェイズ終了まで、自身は「増場の獣」状態になる。

「増場の獣」状態

- 武器・盾・杖・聖印は使用不可になり、次のアクションを追加。
- 襲撃 ([Action] コスト: 3 / 隊列: 前衛のとき使用可能): 大きな爪で攻撃。エネミーに【総合ダメージ: 60】、任意のPC1人に【復帰ダメージ: 60】を与える。
- 咆哮 ([Action] コスト: 1 / 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能): つんざく咆哮をあげる。エネミーに【総合ダメージ: 30】を与える、または任意のPC1人に【復帰ダメージ: 30】を与える。

レベルアップ遺物効果

妖刀解放・攻 [Passive]

- 夜渡りスキル「妖刀」を [Defense] で行う場合、「コスト: 2」で使用してもよい。その場合、元の効果ではなく「HP 価値: 60」のガードとして扱う。
- 夜渡りスキル「妖刀」を [Action] で使用してもよい (以下に効果変更)。

効果

- > [Action] で使用した場合の変更効果
- コスト: 1 / 「妖刀蓄積」の「✓1 つ」を消す
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能
- 効果: エネミーに【総合ダメージ: 50+▲】を与える。

- > このスキルを 2 つ以上習得しているとき
- [Action] で使用した際に発生するダメージを「+25」する。

アーツ強化 (癒しの咆哮) [Passive]

- アーツ「増場の諸相・獣」の「咆哮」を実行したとき、任意のPC1人に「HP回復: □□」を適用する。

2Hit アタックの達人 (刀) [Passive]

- 「刀」の 2Hit アタックのコストを「2/3」に変更する。

バランス+5 [Passive]

- 自身の「バランス」の威力補正を「+5」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。

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。
- ディフェンス時、ダイスコスト「2」を支払うことで、武器によるガード (HP 価値: 60) が可能 (盾のように連続ガードも可能)。

二刀持ちの達人 [Passive]

- 同じカテゴリの近接武器を 2 つ同時に装備状態をしているとき、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。

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。

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。

ガード成功時、HP回復 [Passive]

- エネミーからのダメージを「ガード」したとき、まず自身に「HP回復: □」を適用し、その後HP損害を処理する。

レベルアップ遺物効果

ジャンプ攻撃 [Action]

- コスト: □□□
- 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。

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「1/0 (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PC1人しか使用できない。対象に【総合ダメージ: 120】を与える。

2Hit アタック強化 [Passive]

- 2Hit アタックを 1 回行うごとに、総合ダメージに「+5」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

●●●●

●●●●

●●●●