

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
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
- ・隊列：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
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

Action で使用した場合

- ・自身にスタミナダイスを 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
- ・隊列：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ダイスを、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 アタックの達人 (槌) [Passive]

- ・「槌」の 2Hit アタックのコストを【2】【3】に変更する。

● 2Hit アタックの達人 (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。

● 二刀持ちの達人 [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。

● 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。

[●●●●●] 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。

● タッシュ攻撃 [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「大槌」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、【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。

● 致命の一撃 [Action]

- ・コスト：通常「ムロ (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
- ・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

[●●●●●]

[●●●●●]

[●●●●●]