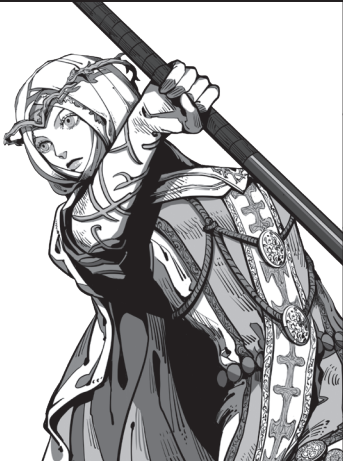


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
葬儀屋 (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
- 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

● 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 (大槍) [Passive]

- 「大槍」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) のダイス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。

● 刺突カウンターの人 [Passive]

- 自身が「敵視：1以上」のとき、「刺突/重刺突/槍/大槍/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
- 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。

>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「+15」する。

● タメ攻撃 [Action]

- コスト：1Hitのコスト+□ (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。

● 致命の一撃 [Action]

- コスト：通常「ム口 (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
- 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。

● 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

[●●●●●]

[●●●●●]

[●●●●●]