


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
追跡者	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
	□×5	□×3	□×2
	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
	+5	+5	+10
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+0	
	得意武器		
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	大剣	大曲剣	武器
初期装備			
追跡者の大剣 (161 頁) 追跡者の小盾 (182 頁)			

アビリティ (レベル1 習得)

第六感 [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

効果

- ・エネミーから「乱戦ダメージ/個別ダメージ」を適用された際、そのダメージに対してディフェンスを行わなければ、自身のHPが0になりそうな場合に使用可能。
- ・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。

夜渡りスキル (レベル2 習得)

クローショット [Action]

- ・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：自身
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・「対象の総合ダメージに「+▲」を追加する」または「任意のPC1人に【復帰ダメージ：40】を与える」の、いずれかの効果を任意に発揮。
- ・このアクション後、自身は後衛エリアから前衛エリアに移動してもよい。そうした場合、任意で「追撃」の効果を発揮してもよい。

>「追撃」

- ・自身が装備状態の近接武器を1つ選び、追加で「ダイスコスト：③」を支払うことで【総合ダメージ：1Hit相当+▲】または【復帰ダメージ：40】を発生する。

アーツ (レベル3 習得)

襲撃の楔 [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+PC1人
- ・隊列：前衛のとき使用可能

効果

- ・モスに「HP損害：■■■」、エネミーに【総合ダメージ：100+▲】と「▲」、PC1人に【復帰ダメージ：100】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 (炎の纏い) [Passive] ・装備中の「大剣」でのみ使用可能。 ・「クローショット」の「追撃」の効果に「炎：1D」を追加し、アクション後、エンドフェイズまで、その「大剣」に「属性 炎 (154 頁)」を追加する。
●	アーツ強化 (炎上) [Passive] ・アーツ「襲撃の楔」の、エネミーに対するダメージに【総合ダメージ：+50】と「炎：3D」を追加する。
●	2Hit アタックの達人 (大剣) [Passive] ・「大剣」の2Hit アタックのコストを「④⑤」に変更する。
●	筋力+5 [Passive] ・自身の「筋力」の威力補正を「+5」する。
●	技量+5 [Passive] ・自身の「技量」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くて効果が発揮。 ・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価値：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くて、2Hit アタックから発生するダメージに「+▲」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。

レベルアップ遺物効果

●	ジャンプ攻撃 [Action] ・コスト：①① ・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：①①① ・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。
●	タメ攻撃 [Action] ・コスト：1Hitのコスト+1(例：⑦の場合⑧に、②②の場合は②③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ターンの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し。
●	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

●●●●	
●●●●	
●●●●	