


# 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 (暗黒)	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	□×6	□×1
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+2	+4	+3
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+5	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+5	+0	
名前	得意武器		
	筋力	技量	バランス
	直剣	中盾	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 (血祭り) [Passive]**
  - ・夜渡りスキル「クローショット」の効果に「出血:ダイスを2個振って低い目1つ」を追加。
- **アーツ強化 (速撃) [Passive]**
  - ・アーツ「襲撃の楔」を、任意に「速撃」として使用可能。「速撃」として使用するなら、次の効果に変更する。
  - ・モスに「HP損害:■■■」、エネミーに【総合ダメージ:60+▲】、PC1人に【復帰ダメージ:60】を与える。このアクション後、戦闘終了時に、このアーツの使用回数を回復する。
- **2Hitアタックの達人 (直剣) [Passive]**
  - ・「直剣」の2Hitアタックのコストを「②③」に変更する。
- **最大加護上昇 [Passive]**
  - ・自身を「最大加護:+□」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。
- **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。
- **一気飲み [Passive]**
  - ・「使用回数:●●」で聖杯瓶使用 (110頁) を実行してもよい。そうした場合、現在HPを最大値まで回復する。
- **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、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。
- **ガードカウンター [Passive]**
  - ・近接武器を装備状態で、エネミーからの乱戦ダメージに対して「盾」によるガードを行い、瀕死状態にならなかったとき、使用可能。
  - ・「ダイスコスト:③」を支払うことで、エネミーに【装備状態の武器による1Hitダメージ】を与える。エネミーはこのダメージに対し、ガードできない。
- **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

- **①②③**
- **①②③**
- **①②③**