


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
鉄の目	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
	□×3	□×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
	+0	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+5	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	弓	短剣	武器
初期装備			
鉄の目の弓 (180 頁)			

### アビリティ (レベル1 習得)

#### 目利き [Action]

- ・コスト：□
- ・対象：エネミー
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

#### 効果

・エネミーの「ガード回数／HP 値／ガードが残っているときのHP 値 (ガード回数が最大値の際のHP 値)」を公開情報にし、PC 全員で共有する。

### 夜渡りスキル (レベル2 習得)

#### マーキング [Action / Defense]

- ・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：エネミー、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

・フェイズ終了まで、エネミーを「HP 値：-10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。

#### Defense で使用した場合

・「回避」の代わりに使用できる。「HP 値：100」の「回避」を行ったこととして扱う。

### アーツ (レベル3 習得)

#### ワンショット [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
- ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

#### 効果

・モスに「HP 損害：■」、エネミーに【総合ダメージ：100+▲】を与える。このアクション後、任意のPC 1 人に【復帰ダメージ：60】を与える。

### [●●●] レベルアップ 遺物効果

●	<b>スキル使用回数+1 [Passive]</b> ・夜渡りスキルを「最大使用回数：+○」する。
●	<b>スキル強化 (時間延長) [Passive]</b> ・夜渡りスキル「マーキング」の効果で、エンドフェイズ終了まで有効になる。
●	<b>スキル強化 (毒刃) [Passive]</b> ・夜渡りスキル「マーキング」のエネミーに対するダメージに、「猛毒：ダイスを 2 個振って小さい目 1 つ」を追加する。
●	<b>2Hit アタックの達人 (弓) [Passive]</b> ・「弓」の 1Hit アタックのコストを「[2][3]」に変更する。
●	<b>バランス+5 [Passive]</b> ・自身の「バランス」の威力補正を「+5」する。
●	<b>学習能力 (メンタル) [Passive]</b> ・自身を「メンタル：+1」する。

### [●●●] レベルアップ 遺物効果

●	<b>聖杯瓶回復量アップ [Passive]</b> ・自身が使用する「聖杯瓶」のHP 回復効果を「+□」する。
●	<b>聖杯瓶でFP 回復可能 [Passive]</b> ・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。
●	<b>両手持ちの達人 [Passive]</b> ・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。 ・自身の武器でガードが可能。「ダイスコスト：[2]」「HP 値：60」で、盾のように連続ガードも可能。
●	<b>状態異常達成の歡喜 [Passive]</b> ・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。
●	<b>攻撃連続時、スタミナ回復 [Passive]</b> ・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。
●	<b>後衛戦術 [Passive]</b> ・自身が後衛のとき、自身が装備中の射撃武器で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・消耗品から発生するダメージを「+5」する。

### [●●●] レベルアップ 遺物効果

●	<b>タメ攻撃 [Action]</b> ・コスト：1Hit のコスト+1 (例：[7] の場合 [8] に、[2][2] の場合は [2][3] になる)
●	<b>致命の一撃 [Action]</b> ・コスト：通常「[10] (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。
●	<b>1Hit アタック強化 [Passive]</b> ・自身が 1Hit アタックを行うごとに、総合ダメージに「+5」する。アタックに用いた武器が「威力補正：筋力」の場合はさらに「+5 (合計+10)」する。
●	<b>ターン終了時、スタミナダイス 1 個持ち越し [Passive]</b> ・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。
●	<b>ディフェンス開始時スタミナダイス回復 [Passive]</b> ・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

[●●●]	
[●●●]	
[●●●]	