


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
レディ	アクション	ディフェンス	
	4 個	2 個	
	リソース		
	HP 枠	FP 枠	加護枠
	□×3	□×4	□×3
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+4	+3	+3
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+0	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	短剣	杖	武器
初期装備			
レディの短剣 (158 頁)			

アビリティ (レベル1 習得)

華麗な身のこなし [Passive]
 ・対象：自身
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・対象が「回避」を行うとき、そのコストを「ダイスコスト：⑧」で支払ってもよい。そうした場合、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)

リステージ [Passive]
 ・使用回数：○○(祝福での休息で回復)
 ・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
 ・「アクションフェイズ終了時/エクストラフェイズ終了時」に、使用を宣言してもよい(「アクションフェイズ/エクストラフェイズ」1 度につき 1 回しか使用できない)。
 ・このフェイズ中に、総合ダメージによってエネミーに「HP 損害：■■■■以上」を与えたとき、追加で「HP 損害：■」を与える。

アーツ (レベル3 習得)

フィナーレ [Action]
 ・使用回数：○(1 日の終了時に回復)
 ・コスト：使用回数●
 ・対象：PC 全員
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・次のディフェンスフェイズの間、エネミーはアクションを実行しない(PC たちが姿を消し、エネミーはしばらく PC たちを見失う)。

レベルアップ 遺物効果

- **スキル強化 (損害増加) [Passive]**
 ・夜渡りスキル「リステージ」を使用した「アクションフェイズ/エクストラフェイズ」に、エネミーに対して属性損害や状態異常が適用されていることに、自身の「リステージ」は対象に「HP 損害：■」を与える(属性損害や状態異常の1種類ごとに発揮)。
- **アーツ強化 (攻撃力上昇) [Passive]**
 ・アーツ「フィナーレ」を使用したとき、エンドフェイズまで、自身から発生する攻撃によるダメージを「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。
- **短剣リステージ [Passive]**
 ・自身が「短剣」によって、1 つのフェイズ中に 2Hit アタックを 2 回行ったとき、エネミーに「HP 損害：■」の効果。
- **2Hit アタックの達人 (短剣) [Passive]**
 ・「短剣」の 2Hit アタックのコストを「⑥」に変更してもよい。この効果は1つのフェイズ中に 1 回までしか発揮されない。
- **技量+5 [Passive]**
 ・自身の「技量」の威力補正を「+5」する。
- **知力+5 [Passive]**
 ・自身の「知力」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。
- **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。
- **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。
- **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。
- **攻撃連続時、FP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 4 個消費したとき、自身に「FP回復：□」を適用する。

レベルアップ 遺物効果

- **タッチ攻撃 [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。
- **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。
 >このスキルを 2 つ習得しているとき
 ・発生するダメージを「+20」する。
 ・このアクション後、自身に「HP回復：□」と「FP回復：□」を適用。
- **致命の一撃でルーン獲得 [Passive]**
 ・遺物効果「致命の一撃」を発生させるたびに、すべてのPCは「ルーン：1」を獲得する。「致命の一撃でルーン獲得」の効果は、1 度の戦闘に 1 回しか発揮しない(複数のPCがこのスキルを持っていても、1 回しか発揮しない)。
- **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。
- **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。

付帯効果

-
-
-