


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
無頼漢 (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	□×4	□×2
	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
	+10	+0	+0
	知力	信仰	神秘
+5	+0	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	大槌	杖	武器
初期装備			
無頼漢の大斧 (172 頁)			

### アビリティ (レベル1 習得)

#### 闘争心 [Passive]

- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

#### 効果

自身の現在HPが最大HPと同じ値ではない場合 (現在HPが 1 点以上、減っている場合)、自身が発生した総合ダメージの最終合計値に「+20」する (アタックごとに増加するわけではない)。

### 夜渡りスキル (レベル2 習得)

#### 逆襲 [Action / Defense]

- 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: 前衛のとき使用可能

#### Action で使用した場合

エネミーに【総合ダメージ: 30+◆】を与える。

#### Defense で使用した場合

「ガード」の代わりに使用できる。「HP 値: 80」の「ガード」を行ったこととして扱う (追加ガード不可)。  
このディフェンス後、自身が「現在HP: 0」になりそうなHP 損害・属性損害・状態異常を適用された場合、「現在HP: 0」にならず「現在HP: □(1 点)」になる。

### アーツ (レベル3 習得)

#### トーテム・ステラ [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、PC1 人
- 隊列: 前衛のとき使用可能

#### 効果

エネミーに【総合ダメージ: (フェイズ終了時に前衛にいるPCの数 × 35) +▲】、任意のPC1 人に【復讐ダメージ: 60】を与える。このアクション後、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ (分割前) を「-300」する。

### [●][●][●] レベルアップ 遺物効果

#### ● スキル強化 (エネミー弱体) [Passive]

夜渡りスキル「逆襲」を [Action] で使用したとき、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ (分割前) を「-120」する。

#### ● アーツ強化 (堅陣) [Passive]

アーツ「トーテム・ステラ」を使用したとき、エンドフェイズまで、PC 全員に「HP 値: +20」を適用する (100 を超えない)。

#### ● 2Hit アタックの達人 (大物武器) [Passive]

「大斧」の 2Hit アタックのコストを「[4][5]」に変更する。  
「大槌」の 2Hit アタックのコストを「[5][6]」に変更する。  
「特大武器」の 2Hit アタックのコストを「[5][7]」に変更する。

#### ● 最大HP上昇 [Passive]

自身を「最大HP: +□」する。

#### ● 最大FP上昇 [Passive]

自身を「最大FP: +□」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。

#### ● 1Hit アタック強化 [Passive]

自身が 1Hit アタックを行うことに、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。

#### ● 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。

### [●][●][●] レベルアップ 遺物効果

#### ● ジャンプ攻撃 [Action]

- コスト: [1][1]
- 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。

>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。

#### ● ダッシュ攻撃 [Action]

- コスト: [1][1]
- 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、[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。

#### ● 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

[●][●][●]

[●][●][●]

[●][●][●]