


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
執行者 (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
	□×3	□×4	□×3
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+2	+4
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+0	+5	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	刀	両刃剣	武器
初期装備			
執行者の刀 (167 頁)			

### アビリティ (レベル1 習得)

#### 不撓 [Passive]

- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

#### 効果

自身に対してエネミーからの「属性／状態異常」の効果が発揮されることに (属性蓄積値または状態異常蓄積値が最大値に達して 0 点に戻ることに)、戦闘終了まで、自身のアタックのダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技ダメージを「+10」する。  
(このPCが状態異常ダメージか状態異常を1回被ることに、このアビリティが重複して発揮するということ)

### 夜渡りスキル (レベル2 習得)

#### 妖刀 [Defense]

- コスト: 1口 (2 個)
- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

妖刀蓄積: ○○ (✓ が 2 つ入っていても使用可能)

#### 効果

「ガード」の代わりに実行でき、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。このディフェンス後、「妖刀蓄積」に「✓1 つ」を入れ、次のアクションフェイズ開始時のスタミナダイスを 1 個追加する (「✓」が入らなくてもスタミナダイス追加)。

### アーツ (レベル3 習得)

#### 増場の諸相・獣 [Action]

- 使用回数: ○ (1 日の終了時に回復)
- 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

自身に「HP回復: □×最大HP数」を適用し、フェイズ終了まで、自身は「増場の獣」状態になる。

#### 「増場の獣」状態

- 武器・盾・杖・聖印は使用不可になり、次のアクションを追加。
- 襲撃 ([Action] コスト: ③ / 隊列: 前衛のとき使用可能): 大きな爪で攻撃。エネミーに【総合ダメージ: 60】、任意のPC1人に【復帰ダメージ: 60】を与える。
- 咆哮 ([Action] コスト: ① / 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能): つんざく咆哮をあげる。エネミーに【総合ダメージ: 30】を与える、または任意のPC1人に【復帰ダメージ: 30】を与える。

### 【●●●】 レベルアップ遺物効果

#### 妖刀解放・癒 [Passive]

- 夜渡りスキル「妖刀」を [Defense] で行う場合、「コスト: ②」で使用してもよい。その場合、元の効果ではなく「HP値: 60」のガードとして扱う。
- 夜渡りスキル「妖刀」を [Action] で使用してもよい (以下に効果変更)。

> [Action] で使用した場合の変更効果

- コスト: ① / 「妖刀蓄積」の「✓2 つ」を消す
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能
- 効果: エネミーに【総合ダメージ: 100+◆】を与え、自身に「HP回復: □×5」を適用する。

> このスキルを 2 つ以上習得しているとき

- [Action] で使用した際に発生するダメージを「+50」する。

#### アーツ強化 (癒しの咆哮) [Passive]

- アーツ「増場の諸相・獣」の「咆哮」を実行したとき、任意のPC1人に「HP回復: □□」を適用する。

#### 2Hit アタックの達人 (刀) [Passive]

- 「刀」の 2Hit アタックのコストを「②③」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。

### 【●●●●】 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。

#### 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。

#### 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。

#### 状態異常達成の歡喜 [Passive]

- 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。

#### 攻撃連続時、スタミナ回復 [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 5 個消費したとき、「加護損害: ■」を被ってもよい。そうした場合、自身にスタミナダイスを 1 個追加する。

#### 狙われやすい [Passive]

- 自身を「敵視: +1」する。

### 【●●●●●】 レベルアップ遺物効果

#### ジャンプ攻撃 [Action]

- コスト: ①①①
- 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。

> 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「+10」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。

#### 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

【●●●●●】

【●●●●●】

【●●●●●】