

# 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	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
	□×5	□×3	□×2
	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
	+5	+5	+10
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+0	
得意武器			
名前	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	大剣	大曲剣	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 回分に完全に無効化し、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 (炎の燻い) [Passive]**  
 ・装備中の「大剣」でのみ使用可能。  
 ・「クローショット」の「追撃」の効果に「炎:1D」を追加し、アクション後、エンドフェイスまで、その「大剣」に「属性」炎 (154 頁) を追加する。
- アーツ強化 (炎上) [Passive]**  
 ・アーツ「襲撃の楔」の、エネミーに対するダメージに【総合ダメージ: +50】と「炎:3D」を追加する。
- 2Hit アタックの達人 (大剣) [Passive]**  
 ・「大剣」の2Hit アタックのコストを【4.5】に変更する。
- 筋力+5 [Passive]**  
 ・自身の「筋力」の威力補正を「+5」する。
- 技量+5 [Passive]**  
 ・自身の「技量」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。
- 両手持ちの達人 [Passive]**  
 ・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価値: 60】で、盾のように連続ガードも可能。
- 両手持ちのガード削り強化 [Passive]**  
 ・「威力補正:筋力/バランス」の武器を1つしか装備状態にしていないときにだけ、2Hit アタックから発生するダメージに「+▲」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: 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 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。
- 致命の一撃 [Action]**  
 ・コスト: 通常【③ (3個)】、エクストラフェイスのみ【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い場合は使用できず、1ターンのPC1人しか使用できない。対象に【総合ダメージ: 120】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ス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ス開始時に、自身にスタミナダイスを1個追加。

## 付帯効果

- 
- 
- 

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	追跡者

## 聖杯瓶/消耗品

聖杯瓶 (基本3回)		
使用回数 ○○○	使用回数 ○○ ○○○	使用回数 ○○ ○○○
聖杯瓶 (追加 )		
使用回数 ○○○○	使用回数 ○○ ○○○	使用回数 ○○ ○○○

## タリスマン 2つまで所持可能


## 装備品

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/> <b>追跡者の大剣</b>	C ±0	バランス +10	= 10	+ 25	= 35	×2 =70 特典 +20
カテゴリ	ガード		スキル   踏み込み (161 頁)		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
大剣	コスト:	HP価値:	スキル		遺物+ 付帯+ = 35	特典+ 遺物+ 付帯+ = 90

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/> <b>追跡者の小盾</b>	C ±0	バランス +5	= 5	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル   バックラーパライ (183 頁)		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
小盾	コスト: ①	HP価値: 50	スキル		遺物+ 付帯+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/>			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP価値:	スキル		遺物+ 付帯+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/>			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP価値:	スキル		遺物+ 付帯+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/>			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP価値:	スキル		遺物+ 付帯+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

開始装備	レア度補正	威力補正	戦技威力	武器威力	1Hit コスト:	2Hit コスト:
<input type="checkbox"/>			=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP価値:	スキル		遺物+ 付帯+ =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

レベル/ルーン	レベル	ルーン (次レベルに必要なルーン=次レベル)
1		

リソース (HP:2/5/8/11/14) (FP:3/6/9/12/15) (加護:4/7/10/13)					
HP		FP		加護	
HP価値 30	枠数 5	枠数 3	枠数 2		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		

## 復帰ゲージ

復帰時:HP半分 (切り捨て、最低値1)。敵視0。スタミナダイス2個獲得。後衛エリアに強制移動。Action不可。	1回目	2回目	3回目以降
	20	20	20
	30	30	30
	40	40	40

## 属性蓄積値/状態異常蓄積値

自身に蓄積		エネミーに蓄積	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□