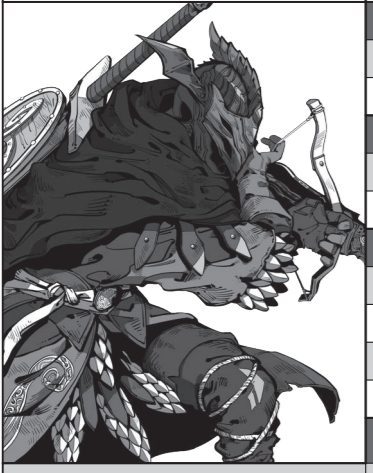


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
追跡者 (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	□×6	□×1
	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
	+5	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+5	+0	
得意武器			
名前			
	直剣	中盾	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)

**クロースhoot [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 (血祭り) [Passive]**  
 ・夜渡りスキル「クロースhoot」の効果に「出血:ダイスを2個振って低い目1つ」を追加。
- アーツ強化 (速撃) [Passive]**  
 ・アーツ「襲撃の楔」を、任意に「速撃」として使用可能。「速撃」として使用するなら、次の効果に変更する。  
 ・モスに「HP損害:■」,エネミーに【総合ダメージ:60+▲】、PC1人に【復帰ダメージ:60】を与える。このアクション後、戦闘終了時に、このアーツの使用回数を回復する。
- 2Hit アタックの達人 (直剣) [Passive]**  
 ・「直剣」の2Hit アタックのコストを「②③」に変更する。
- 最大加護上昇 [Passive]**  
 ・自身を「最大加護:+□」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。
- 一気飲み [Passive]**  
 ・「使用回数:●●」で聖杯瓶使用 (110 頁) を実行してもよい。そうした場合、現在HPを最大値まで回復する。
- 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。
- ガードカウンター [Passive]**  
 ・近接武器を装備状態で、エネミーからの乱戦ダメージに対して「盾」によるガードを行い、瀕死状態にならなかつたとき、使用可能。  
 ・「ダイスコスト:③」を支払うことで、エネミーに【装備状態の武器による1Hitダメージ】を与える。エネミーはこのダメージに対し、ガードできない。
- 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。
- 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

- スキル使用回数+1**
- スキル強化 (血祭り)**
- アーツ強化 (速撃)**
- 2Hit アタックの達人 (直剣)**
- 最大加護上昇**
- 学習能力 (メンタル)**
- 聖杯瓶回復量アップ**
- 聖杯瓶でFP回復可能**
- ターン中1回だけ装備変更無償**
- 一気飲み**
- 属性蓄積値+1**
- 属性達成の歡喜**

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 探索記録シート

名前	夜渡り
	追跡者 (暗黒)

### 聖杯瓶/消耗品

聖杯瓶 (基本3回)			夜渡り
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

タリスマン			夜渡り

### 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:
<b>追跡者の大剣</b>	C ±0	バランス +5	= 5	+ 25	= 30	×2 =60 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+ = 30	特典+ 遺物+ 付帯+ = 80

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:
<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:
			=	+	=	×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:
			=	+	=	×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:
			=	+	=	×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:
			=	+	=	×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 4	枠数 6	枠数 1
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□

### 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		
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□