


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
守護者	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
	□×6	□×2	□×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
	+5	+5	+5
	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"/>
	斧槍	大盾	武器
初期装備			
守護者の斧槍 (176 頁) 守護者の大盾 (182 頁)			

アビリティ (レベル1習得)

ハイガード [Passive]
 ・対象：自身
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・ディフェンスフェイズのスタミナダイスを獲得したとき、「ダイスコスト：1」を支払うことで、エンドフェイズまで、自身に「敵視：+1」と「ハイガード状態」を追加してもよい。

>ハイガード状態
 ・「盾」でガードしたとき、乱戦ダメージと個別ダメージによるHP損害を常に「■」ぶん軽減する。

夜渡りスキル (レベル2習得)

つむじ風 [Action]
 ・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+モス
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・モスに「HP損害：■」を与え、「サイズ：S / M」のエネミーに「▲」を与える。この効果は、1度のフェイズに1回しか使用できない。

アーツ (レベル3習得)

救世の翼 [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+PC全員
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・モスに「HP損害：■」、エネミーに【総合ダメージ：50+▲】、PC1人に【復帰ダメージ：120】を与える。
 ・このアクション後、エンドフェイズまで、PC全員はダメージを適用された際に「HP損害」を受けない(属性損害や状態異常など、その他の効果は防げない)。

レベルアップ遺物効果

- ガードカウンター強化 (斧槍)** [Passive]
 ・「斧槍」を装備状態の場合、遺物効果「ガードカウンター」から発生するダメージを「+15」する。
- スキル強化 (時間延長)** [Passive]
 ・夜渡りスキル「つむじ風」を使用した際、モスに対して「HP損害：+■」を追加する。
- アーツ強化 (HP回復)** [Passive]
 ・アーツ「救世の翼」を使用する際、そのアクション後に、PC全員に「HP回復：現在HPを最大値まで回復」を適用。
- 2Hit アタックの達人 (斧槍)** [Passive]
 ・「斧槍」の2Hit アタックのコストを「4」に変更する。
- 技量+5** [Passive]
 ・自身の「技量」の威力補正を「+5」する。
- バランス+5** [Passive]
 ・自身の「バランス」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。
- 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。
- 刺突カウンターの人** [Passive]
 ・自身が「敵視：1以上」のとき、「刺刺/重刺刺/槍/大槍/斧槍」と「射撃武器」のアタックから発生するダメージを「1Hit：+5 / 2Hit：+10」する。
- ガード成功時、HP回復** [Passive]
 ・エネミーからのダメージを「ガード」したとき、まず自身に「HP回復：□」を適用し、その後HP損害を処理する。
- ガード成功時、状態異常蓄積無効** [Passive]
 ・エネミーからの「状態異常蓄積」を含むダメージを「ガード」したとき、その「状態異常蓄積」は蓄積しない。
- 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

- ダッシュ攻撃** [Action]
 ・コスト：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。
- 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ったとき、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。
 >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「+15」する。
- 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。
- 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

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	守護者

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

<input type="checkbox"/> 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： 5	2Hit コスト： 5 5
守護者の斧槍	C ±0	バランス +5	= 5	+ 25	= 30	×2 =60 特典 □追加
カテゴリ	ガード		スキル 突撃 (176 頁)		1Hit最終値	2Hit最終値
斧槍	コスト：	HP価値：	スキル	スキル	遺物+付帯+ = 30	特典+遺物+付帯+ = 60+特典

<input type="checkbox"/> 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：
守護者の大盾	C ±0	バランス +5	= 5	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル 逆手の戦技ダメージ+5 (183 頁)		1Hit最終値	2Hit最終値
大盾	コスト： 3	HP価値： 90	スキル	スキル	遺物+付帯+ =	特典+遺物+付帯+ =

<input type="checkbox"/> 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	2Hit最終値
	コスト：	HP価値：	スキル	スキル	遺物+付帯+ =	特典+遺物+付帯+ =

<input type="checkbox"/> 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	2Hit最終値
	コスト：	HP価値：	スキル	スキル	遺物+付帯+ =	特典+遺物+付帯+ =

<input type="checkbox"/> 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	2Hit最終値
	コスト：	HP価値：	スキル	スキル	遺物+付帯+ =	特典+遺物+付帯+ =

<input type="checkbox"/> 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	2Hit最終値
	コスト：	HP価値：	スキル	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 3	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□