


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
鉄の目	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	□×3	□×3
	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
	+0	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+5	
得意武器			
名前	<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"/>
	弓	短剣	武器
初期装備			
鉄の目の弓 (180 頁)			

### アビリティ (レベル1習得)

**目利き** [Action]  
 ・コスト: 1  
 ・対象: エネミー  
 ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果  
 ・エネミーの「ガード回数/HP 値/ガードが残っているときのHP 値 (ガード回数が最大値の際のHP 値)」を公開情報にし、PC 全員で共有する。

### 夜渡りスキル (レベル2習得)

**マーキング** [Action / Defense]  
 ・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: エネミー、自身  
 ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

Action で使用した場合  
 ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP 値: -10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛 / 後衛なら前衛」に移動する。

Defense で使用した場合  
 ・「回避」の代わりに使用できる。「HP 値: 100」の「回避」を行ったこととして扱う。

### アーツ (レベル3習得)

**ワンショット** [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  
 ・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: 100+▲】を与える。このアクション後、任意のPC 1 人に【復讐ダメージ: 60】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 (時間延長)** [Passive]  
 ・夜渡りスキル「マーキング」の効果が、エンドフェイズ終了まで有効になる。
- スキル強化 (毒刃)** [Passive]  
 ・夜渡りスキル「マーキング」のエネミーに対するダメージに、「猛毒: ダイスを 2 個振って小さい目 1 つ」を追加する。
- 2Hit アタックの達人 (弓)** [Passive]  
 ・「弓」の 1Hit アタックのコストを【2】に変更する。
- バランス+5** [Passive]  
 ・自身の「バランス」の威力補正を「+5」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。
- 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 値: 60】で、盾のように連続ガードも可能。
- 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、「加護消費: ■」を支払ってもよい。そうした場合、自身にスタミナダイスを 1 個追加する。
- 後衛戦術** [Passive]  
 ・自身が後衛のとき、自身が装備中の射撃武器でのアタックから発生するダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技・魔術・消耗品から発生するダメージを「+5」する。

### レベルアップ遺物効果

- 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)
- 致命の一撃** [Action]  
 ・コスト: 通常【10 (3 個)】、エクストラフェイズのみ【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 ターンにPC 1 人しか使用できない。対象に【総合ダメージ: 120】を与える。
- 1Hit アタック強化** [Passive]  
 ・自身が 1Hit アタックを行うごとに、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。
- 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

- 
- 
- 

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 探索記録シート

名前	夜渡り
	鉄の目

### 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: 3	2Hit コスト: 33
<b>鉄の目の弓</b>	C ±0	技量 +10	= 10	+ 10	= 20	×2 =40 特典 +10
カテゴリ	ガード	スキル   強射 (180 頁)			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
弓	コスト:	HP 値:	スキル		= 20	= 50

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			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP 値:	スキル		=	=

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			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP 値:	スキル		=	=

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			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP 値:	スキル		=	=

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			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP 値:	スキル		=	=

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			遺物+ 1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
	コスト:	HP 値:	スキル		=	=

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 値 30	枠数 3	枠数 3	枠数 3	枠数 3	
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	

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