

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 (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	□×3	□×3
	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	+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	刀	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 価値/ガードが残っているときのHP 価値 (ガード回数が最大値の際のHP 価値)」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 価値: -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 価値: 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 (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 個振って小さい出目 1 つ」を追加する。
- アーツ強化 (毒矢)** [Passive]
 ・アーツ「ワンショット」のエネミーに対するダメージに、「猛毒: 8」を追加する。
- 2Hit アタックの達人 (弓)** [Passive]
 ・「弓」の 1Hit のコストを「②③」に変更する。
- 学習能力 (メンタル)** [Passive]
 ・自身を「メンタル: +1」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。
- 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。
- 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。
- 1Hit アタック強化** [Passive]
 ・自身が 1Hit アタックを行うことに、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。

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)
- ダメージ攻撃** [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「100 (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ければ使用できず、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。
- 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 (暗黒)

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: ③	2Hit コスト: ③③
鉄の目の弓	C ±0	技量 +5	= 5	+ 10	= 15	×2 =30 特典 +10
カテゴリ	ガード		スキル 強射 (180 頁)		1Hit 最終値	特典+ 2Hit 最終値
弓	コスト:	HP 価値:	スキル		遺物+ 付帯+ = 15	特典+ 遺物+ 付帯+ = 40

<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	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+ =

<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	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+ =

<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	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+ =

<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	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+ =

<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	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 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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□