


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
無頼漢	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	□×2	□×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
	+10	+0	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+0	
得意武器			
名前			
	特大武器	大斧	武器
初期装備			
無頼漢の大斧 (172 頁)			

### アビリティ (レベル1習得)

**闘争心 [Passive]**  
 ・対象：自身  
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果  
 ・自身の現在HPが最大HPと同じ値ではない場合 (現在HPが 1 点以上、減っている場合)、自身が発生した総合ダメージの最終合計値に「+20」する (アタックごとに増加するわけではない)。

### 夜渡りスキル (レベル2習得)

**逆襲 [Action / Defense]**  
 ・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  
 ・隊列：前衛のとき使用可能

Action で使用した場合  
 ・エネミーに【総合ダメージ：30+◆】を与える。

Defense で使用した場合  
 ・「ガード」の代わりに使用できる。「HP 値：80」の「ガード」を行ったこととして扱う (追加ガード不可)。  
 ・このディフェンス後、自身が「現在HP：0」になりそうなHP 損害・属性損害・状態異常を適用された場合、「現在HP：0」にならず「現在HP：□(1点)」になる。

### アーツ (レベル3習得)

**トードム・ステラ [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、PC1 人  
 ・隊列：前衛のとき使用可能

効果  
 ・エネミーに【総合ダメージ：(フェイズ終了時に前衛にいるPCの数×35)+▲】、任意のPC1 人に【復帰ダメージ：60】を与える。このアクション後、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ (分割前) を「-300」する。

### [] レベルアップ遺物効果

- スキル強化 (逆襲) [Passive]**  
 ・夜渡りスキル「逆襲」を [Defense] で使用したとき、次のアクションフェイズに「Action で使用したとき」の効果自動的に発動する。
- アーツ強化 (HP回復) [Passive]**  
 ・アーツ「トードム・ステラ」の効果が発揮された場合、そのアクション後、PC 全員に「HP 回復：□×5」を適用する。
- 2Hit アタックの達人 (大物武器) [Passive]**  
 ・「大斧」の 2Hit アタックのコストを「[4][5]」に変更する。  
 ・「大槌」の 2Hit アタックのコストを「[5][6]」に変更する。  
 ・「特大武器」の 2Hit アタックのコストを「[5][7]」に変更する。
- 最大HP上昇 [Passive]**  
 ・自身を「最大HP：+□」する。
- 学習能力 (運試し) [Passive]**  
 ・自身を「運試し：+1」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。
- 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。
- 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。
- 130ダメージでHP回復 [Passive]**  
 ・自身だけで 130 以上の総合ダメージを発生させたとき、フェイズ終了時に、自身に「HP 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：[1][1]  
 ・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：[1][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、[2][2] の場合は [2][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。  
 >このスキルを 2 つ以上習得しているとき  
 ・発生するダメージを「+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
	無頼漢

### 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： [7]	2Hit コスト： [7][7]	
<b>無頼漢の大斧</b>	C ±0	筋力 +10	= 10	+ 45▲	= 55▲	×2 =110◆特典 なし	
カテゴリ	ガード		スキル   我慢 (172 頁)		1Hit最終値	特典+	2Hit最終値
特大武器	コスト：	HP 値：	スキル		遺物+ 付帯+	= 55▲	遺物+ 付帯+ = 110◆

<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 値：	スキル		遺物+ 付帯+	=	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 値：	スキル		遺物+ 付帯+	=	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 値：	スキル		遺物+ 付帯+	=	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 値：	スキル		遺物+ 付帯+	=	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 値：	スキル		遺物+ 付帯+	=	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 値	1	枠数	5	枠数	2	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□