


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
隠者	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	□×5	□×2
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+2	+4
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+0	+0
	知力	信仰	神秘
+10	+10	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	杖	聖印	武器
初期装備			
隠者の杖 (184 頁)			

## アビリティ (レベル1習得)

**元素制御 [Action]**

- コスト: □
- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

属性値: ○○○

効果

- エネミーから属性値 (属性ダメージを受けたエネミーから発生する要素) を吸収する。
- このアクションは戦闘中にしか実行できず、「属性値」にすでに「✓3つ」が記入されているときには実行できない。
- このスキルの「属性値」の「○1つ」に「✓1つ」を記入し、自身に「FP回復: □」を適用する。
- 「属性値」の「✓」は「祝福での休息」などで増減しない。

## 夜渡りスキル (レベル2習得)

**混成魔法 [Action]**

- コスト: □ / 「属性値」の「✓3つ」を消費
- 対象: エネミー
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- 消した属性の力を解放し、エネミーにダメージを与える。
- エネミーに【総合ダメージ: 30】と「任意の属性1種: 2」を与える。

## アーツ (レベル3習得)

**血魂の唄 [Action]**

- 使用回数: ○ (1日の終了時に回復)
- コスト: 使用回数●
- 対象: PC全員
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- PC全員はフェイズ終了まで、アタックから発生するダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技・魔術・祈禱から発生するダメージを「+10」し、アタック 1 回を実行することに (1Hit でも 2Hit でもよい) そのPC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

- アビリティ強化 (魔術の地) [Passive]**
  - アビリティ「元素制御」で「属性値」に「✓」が入った後、フェイズ終了まで、自身が使用する魔術のダメージを「+5」する。この効果は重複しない。
- アーツ強化 (出血攻撃力強化) [Passive]**
  - アーツ「血魂の唄」を使用したとき、任意で自身に対してエネミーからの「出血: 2D」を蓄積させてもよい (自身が出血を被る場合がある)。そうした場合、フェイズ終了まで、自身から発生するアタックのダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」、スキルのダメージを「+10」する。
- 転身のステップ [Passive]**
  - 自身が「回避」を行ったとき、ダイスコストを「6」で支払った場合、ダメージ処理後に適用されるHP損害を「■」ぶん軽減する。
- 渦巻く炎 [Passive]**
  - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「渦巻く炎」に変更してもよい。
  - 渦巻く炎: モスに「HP損害: ■」、エネミーに【総合ダメージ: 30】と「炎: 1D」を与える。
- 聖なる帳 [Passive]**
  - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「聖なる帳」に変更してもよい。
  - 聖なる帳: フェイズ終了まで、自身が戦技・祈禱・魔術を使用するとき、「FPコスト」が不要になる。
- 氷塊の棺 [Passive]**
  - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「Defense」で使用できる「氷塊の棺」に変更してもよい。
  - 氷塊の棺: 自身は「HP値: 100」の「ガード」を行ったとして扱う。

## 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。
- 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。
- 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。
- 130ダメージでFP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「FP回復: □」を適用する。

## レベルアップ遺物効果

- 冷気の嵐 [Passive]**
  - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「冷気の嵐」に変更してもよい。
  - 冷気の嵐: 自身が前衛のときだけ使用可能。モスに「HP損害: ■■」、エネミーに【総合ダメージ: 25】と「凍傷: 2」を与える。
- 聖なる灯火 [Passive]**
  - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「聖なる灯火」に変更してもよい。
  - 聖なる灯火: 自身と他の任意のPC 1人に「HP回復: □□□」を適用する。
- 致命の一撃 [Action]**
  - コスト: 通常「ソロ (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。
- 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。
- 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
	隠者

## 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

□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>隠者の杖</b>	C ±0	知力 +10	= 10	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード			スキル	輝石のつづて (185 頁)	遺物+ 付帯+
杖	コスト:	HP値:	スキル	輝石のアーキ (185 頁)	=	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	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =
	コスト:	HP値:	スキル <td></td> <td></td> <td>特典+ 遺物+ 付帯+ =</td>			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	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =
	コスト:	HP値:	スキル <td></td> <td></td> <td>特典+ 遺物+ 付帯+ =</td>			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	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =
	コスト:	HP値:	スキル <td></td> <td></td> <td>特典+ 遺物+ 付帯+ =</td>			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	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =
	コスト:	HP値:	スキル <td></td> <td></td> <td>特典+ 遺物+ 付帯+ =</td>			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	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =
	コスト:	HP値:	スキル <td></td> <td></td> <td>特典+ 遺物+ 付帯+ =</td>			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値 30	枠数 3	枠数 5	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□