


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 (黎明)	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	□×5	□×2
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+4	+2	+3
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+5	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	杖	鎌	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「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」を消す
- 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 (最大HP上昇) [Passive]**
 - アーツ「血魂の唄」を使用したとき、戦闘終了まで自身を「最大HP: +□□□」し、自身に「HP回復:□□□」を適用する。
- **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。
- **聖なる灯火 [Passive]**
 - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果をも、「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PC1人に「HP回復:□□□」を適用する。
- **薙ぎ払う稲妻 [Passive]**
 - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果をも、「薙ぎ払う稲妻」に変更してもよい。
 - 薙ぎ払う稲妻: モスに「HP損害:■」、エネミーに【総合ダメージ:30】と「雷:1D」を与える。
- **雷炎の戦車 [Passive]**
 - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果をも、「雷炎の戦車」に変更してもよい。
 - 雷炎の戦車: 自身を前衛エリアに移動し、エネミーに【総合ダメージ:30】と「火:3」と「雷:3」を与える。

【●●】 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。
- **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:)。
 - 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。
 - 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

- **稲妻のステップ [Passive]**
 - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果をも、「Defense」で使用できる「稲妻のステップ」に変更してもよい。
 - 稲妻のステップ: 自身は乱戦ダメージに対して「回避」を行ったとして扱い、乱戦ダメージによるHP損害を受けない (追加効果や個別ダメージは受ける)。
- **重力爆発 [Passive]**
 - 夜渡りスキル「混成魔法」の効果をも、「重力爆発」に変更してもよい。
 - 重力爆発: 自身が後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「魔:1D」を与える。
- **致命の一撃 [Action]**
 - コスト: 通常「ムロ (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PC1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 (黎明)

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:	2Hit コスト:
隠者の杖	C ±0	知力 +5	= 5	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード			スキル	1Hit最終値	2Hit最終値
杖	コスト:	HP価値:	スキル	輝石のつづて (185 頁)	遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル	輝石のアーキ (185 頁)	=	=

<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		遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル		=	=

<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		遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル		=	=

<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		遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル		=	=

<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		遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル		=	=

<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		遺物+付帯+	特典+遺物+付帯+
			スキル		=	=

レベル/ルーン	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 5	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□