

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナゲージ		
執行者	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
	□×4	□×2	□×3
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+4	+3	+2
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+10	
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"/>
	刀	槍	武器
初期装備			
執行者の刀 (167頁)			

アビリティ (レベル1習得)

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

効果
 ・自身に対してエネミーからの「属性/状態異常」の効果が発揮されることに(属性蓄積値または状態異常蓄積値が最大値に達して0点に戻ることに)、戦闘終了まで、自身のアタックのダメージを「1Hit:+5/2Hit:+10」し、戦技ダメージを「+10」する。
 (このPCが属性損害が状態異常を1回被るごとに、このアビリティが重複して発揮するということ)

夜渡りスキル (レベル2習得)

妖刀 [Defense]
 ・コスト：△0 (2個)
 ・対象：自身
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

妖刀蓄積：○○(√が2つ入っていても使用可能)

効果
 ・「ガード」の代わりに実行でき、自身に適用されるダメージ1回分を完全に無効化し、追加効果も無効化する。このディフェンス後、「妖刀蓄積」に「√1つ」を入れ、次のアクションフェイズ開始時のスタミナゲージを1個追加する(「√」が入らなくてもスタミナゲージ追加)。

アーツ (レベル3習得)

増場の諸相・獣 [Action]
 ・使用回数：○(1日の終了時に回復)
 ・コスト：使用回数●
 ・対象：自身
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・自身に「HP回復:□×最大HP数」を適用し、フェイズ終了まで、自身は「増場の獣」状態になる。

「増場の獣」状態
 ・武器・盾・杖・聖印は使用不可になり、次のアクションを追加。
 ・襲撃 ([Action] コスト: [3] / 隊列: 前衛のとき使用可能) : 大きな爪で攻撃。エネミーに【総合ダメージ: 60、任意のPC1人に「復帰ダメージ: 60」を与える。
 ・咆哮 ([Action] コスト: [1] / 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能) : つんざく咆哮をあげる。エネミーに【総合ダメージ: 30】を与える、または任意のPC1人に「復帰ダメージ: 30」を与える。

[][][] レベルアップ遺物効果

妖刀解放・攻 [Passive]
 ・夜渡りスキル「妖刀」を「Defense」で行う場合、「コスト: [2]」で使用してもよい。その場合、元の効果ではなく「HP回復: 60」のガードとして扱う。
 ・夜渡りスキル「妖刀」を「Action」で使用してもよい(以下に効果変更)。

> [Action] で使用した場合の変更効果
 ・コスト: [1] / 「妖刀蓄積」の「√1つ」を消す
 ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能
 ・効果: エネミーに【総合ダメージ: 50+▲】を与える。

> このスキルを2つ以上習得しているとき
 ・ [Action] で使用した際に発生するダメージを「+25」する。

アーツ強化 (癒しの咆哮) [Passive]
 ・アーツ「増場の諸相・獣」の「咆哮」を実行したとき、任意のPC1人に「HP回復: □□」を適用する。

2Hitアタックの達人 (刀) [Passive]
 ・「刀」の2Hitアタックのコストを「[2][3]」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。

最大HP上昇 [Passive]
 ・自身を「最大HP: +□」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。

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。
 ・ディフェンス時、ダイスコスト「[2]」を支払うことで、武器によるガード (HP回復: 60) が可能 (盾のように連続ガードも可能)。

二刀持ちの達人 [Passive]
 ・同じカテゴリの近接武器を2つ同時に装備状態にしているとき、どちらの武器でアタックを行っても、アタックのダメージを「1Hit:+5/2Hit:+10」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。

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。

ガード成功時、HP回復 [Passive]
 ・エネミーからのダメージを「ガード」したとき、まず自身に「HP回復: □□」を適用し、その後HP損害を処理する。

[][][] 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。

致命の一撃 [Action]
 ・コスト: 通常「△0 (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。

2Hitアタック強化 [Passive]
 ・2Hitアタックを1回行うごとに、総合ダメージに「+5」する。

ターン終了時、スタミナゲージ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ゲージが残っている場合、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ゲージ回復 [Passive]
 ・ディフェンスフェイズ開始時に、自身にスタミナゲージを1個追加。

付帯効果

[][][]

[][][]

[][][]

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	執行者

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

<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: [3][3]
執行者の刀	C ±0	技量 +10	= 10	+ 10	= 20	×2 =40 特典 +10
カテゴリ	ガード	スキル 状態異常 出血 (154頁)			遺物+	1Hit最終値 特典+
刀	コスト:	HP回復:	スキル 居合 (167頁)		付帯+ = 20	遺物+ 付帯+ = 50

<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			遺物+	1Hit最終値 特典+
	コスト:	HP回復:	スキル		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			遺物+	1Hit最終値 特典+
	コスト:	HP回復:	スキル		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			遺物+	1Hit最終値 特典+
	コスト:	HP回復:	スキル		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			遺物+	1Hit最終値 特典+
	コスト:	HP回復:	スキル		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			遺物+	1Hit最終値 特典+
	コスト:	HP回復:	スキル		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回復 30	枠数 4	枠数 2	枠数 2	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。スタミナゲージ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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□