


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
執行者 (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
	□×3	□×4	□×3
	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	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+5	+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"/>
	刀	両刃剣	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
 ・陣列：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が状態異常ダメージか状態異常を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：以口 (2 個)
 ・対象：自身
 ・陣列：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ダイスを 1 個追加する (「√」が入らなくてもスタミナダイス追加)。

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
 ・陣列：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 / 陣列：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 / 陣列：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・瘴 [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 値：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〕で使用した場合の効果変更
 ・コスト：① / 「妖刀蓄積」の「√2 つ」を消す
 ・陣列：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：100+◆】を与え、自身に「HP回復：□×5」を適用する。
 >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「+50」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「②③」に変更する。

最大HP上昇 [Passive]
 ・自身を「最大HP：+□」する。

最大FP上昇 [Passive]
 ・自身を「最大FP：+□」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。

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。

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、「加護損害：■」を被ってもよい。そうした場合、自身にスタミナダイスを 1 個追加する。

狙われやすい [Passive]
 ・自身を「敵視：+1」する。

【 】 レベルアップ遺物効果

ジャンプ攻撃 [Action]
 ・コスト：①①①
 ・対象：エネミー
 ・陣列：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：①①①
 ・対象：エネミー
 ・陣列：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、②②の場合は ③になる)
 ・対象：エネミー
 ・陣列：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。

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
	執行者 (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
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)		1Hit最終値	特典+ 2Hit最終値
刀	コスト：	HP 値：	スキル 居合 (167 頁)	遺物+ 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		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 (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 4	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□