


# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

| 夜渡りタイプ  | スタミナゲージ |        |      |
|---|---------|--------|------|
| レディ   | アクション   | ディフェンス |      |
|   | 4個      | 2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 |
|   | +4      | +3     | +3   |
|   | 威力補正    |        |      |
|   | 筋力      | 技量     | バランス |
|   | +0      | +5     | +5   |
|   | 知力      | 信仰     | 神秘   |
| +5  | +0      | +0     |      |
| 得意武器  |         |        |      |
| 名前  | 短剣      | 杖      | 武器   |
| 初期装備  |         |        |      |
| レディの短剣 (158 頁)  |         |        |      |

## アビリティ (レベル1習得)

**華麗な身のこなし [Passive]**  
 ・対象：自身  
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果  
 ・対象が「回避」を行うとき、そのコストを「ゲージコスト：⑧」で支払ってもよい。そうした場合、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。

## 夜渡りスキル (レベル2習得)

**リステージ [Passive]**  
 ・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  
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果  
 ・「アクションフェイズ終了時/エクストラフェイズ終了時」に、使用を宣言してもよい(「アクションフェイズ/エクストラフェイズ」1度につき1回しか使用できない)。  
 ・このフェイズ中に、総合ダメージによってエネミーに「HP損害：■■■■以上」を与えたと、追加で「HP損害：■」を与える。

## アーツ (レベル3習得)

**フィナーレ [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  
 ・陣列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果  
 ・次のディフェンスフェイズの間、エネミーはアクションを実行しない(PCたちが姿を消し、エネミーはしばらくPCたちを見失う)。

## レベルアップ遺物効果

- **スキル強化 (損害増加) [Passive]**  
 ・夜渡りスキル「リステージ」を使用した「アクションフェイズ/エクストラフェイズ」に、エネミーに対して属性損害や状態異常が適用されていることに、自身の「リステージ」は対象に「HP損害：■」を与える(属性損害や状態異常の1種類ごとに発揮)。
- **アーツ強化 (攻撃力上昇) [Passive]**  
 ・アーツ「フィナーレ」を使用したとき、エンドフェイズまで、自身から発生するアタックによるダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技・魔術・祈禱から発生するダメージを「+10」する。
- **短剣リステージ [Passive]**  
 ・自身が「短剣」によって、1つのフェイズ中に2Hitアタックを2回行ったとき、エネミーに「HP損害：■」の効果。
- **2Hitアタックの達人 (短剣) [Passive]**  
 ・「短剣」の2Hitアタックのコストを「⑥」に変更してもよい。この効果は1つのフェイズ中に1回までしか発揮されない。
- **技量+5 [Passive]**  
 ・自身の「技量」の威力補正を「+5」する。
- **知力+5 [Passive]**  
 ・自身の「知力」の威力補正を「+5」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。
- **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「運んだ属性」の、エネミーに対する蓄積値を+1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)のゲージコストをなくしてもよい。
- **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なっているとき、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。
- **攻撃連続時、FP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ゲージを4個消費したとき、自身に「FP回復：□」を適用する。

## レベルアップ遺物効果

- **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。
- **致命の一撃 [Action]**  
 ・コスト：通常「①①(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  
 ・陣列：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。  
 >このスキルを2つ習得しているとき  
 ・発生するダメージを「+20」する。  
 ・このアクション後、自身に「HP回復：□」と「FP回復：□」を適用。
- **致命の一撃でルーン獲得 [Passive]**  
 ・遺物効果「致命の一撃」を発生させるたびに、すべてのPCは「ルーン：1」を獲得する。「致命の一撃でルーン獲得」の効果は、1度の戦闘に1回しか発揮しない(複数のPCがこのスキルを持っているでも、1回しか発揮しない)。
- **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。
- **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。

## 付帯効果

- **短剣**
- **杖**
- **武器**

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

| 名前 | 夜渡り |
|----|-----|
|    | レディ |

## 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： ①  | 2Hit コスト： ①①          |
|-------------------------------|-------|-------|--------------------|------|--------------|-----------------------|
| <b>レディの短剣</b>                 | C ±0  | 技量 +5 | = 5                | + 5  | = 10         | ×2 =20 特典 属性+2 状態異常+1 |
| カテゴリ                          | ガード   |       | スキル  魔力の短剣 (158 頁) |      | 1Hit最終値      | 2Hit最終値               |
| 短剣                            | コスト：  | HP価値： | スキル                | スキル  | 遺物+ 付帯+ = 10 | 特典+ 遺物+ 付帯+ = 20+特典   |

| <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  | スキル  | 遺物+ 付帯+ = | 特典+ 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   | 2Hit最終値       |
|                               | コスト：  | HP価値： | スキル  | スキル  | 遺物+ 付帯+ = | 特典+ 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   | 2Hit最終値       |
|                               | コスト：  | HP価値： | スキル  | スキル  | 遺物+ 付帯+ = | 特典+ 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   | 2Hit最終値       |
|                               | コスト：  | HP価値： | スキル  | スキル  | 遺物+ 付帯+ = | 特典+ 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   | 2Hit最終値       |
|                               | コスト：  | HP価値： | スキル  | スキル  | 遺物+ 付帯+ = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| 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 |
|  | 20  | 30  | 30    | 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 |      |
|-------|------|---------|------|
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |