





# 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 (黎明)	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
	□×4	□×6	□×1
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+3	+4
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+5	+5	+0
	知力	信仰	神秘
+0	+5	+0	
得意武器			
名前			
	短剣	聖印	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)。
- スキル強化 (僅かに無敵) [Passive]**  
夜渡りスキル「リステージ」を「Defense」で「回避」の代わりに実行してもよい。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 (「Action」で使用する際の効果は発揮されない)。
- 致命の一撃後、姿を消す [Passive]**  
自身が遺物効果「致命の一撃」を行ったとき、そのアクション後、自身にスタミナゲージを1個追加し、自身を「敵視: -2」する。
- 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。
- 学習能力 (メンタル) [Passive]**  
自身を「メンタル: +1」する。
- 信仰+5 [Passive]**  
自身の「信仰」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。
- 攻撃連続時、HP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「HP回復: □」を適用する。
- 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: [1][1]  
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 [10 (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ても、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

- [🗡️🛡️]
- [🗡️🛡️]
- [🗡️🛡️]

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	レディ (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

開始装備

レディの短剣	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: [1][1]	
	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)	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+
短剣	コスト:	HP価値:	スキル		= 10	= 20+特典	

開始装備

カテゴリー	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
カテゴリー	ガード	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	
	コスト:	HP価値:	スキル	=	=	

開始装備

カテゴリー	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
カテゴリー	ガード	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	
	コスト:	HP価値:	スキル	=	=	

開始装備

カテゴリー	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
カテゴリー	ガード	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	
	コスト:	HP価値:	スキル	=	=	

開始装備

カテゴリー	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
カテゴリー	ガード	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	
	コスト:	HP価値:	スキル	=	=	

開始装備

カテゴリー	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
カテゴリー	ガード	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	2Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+	
	コスト:	HP価値:	スキル	=	=	

### 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価値 30 枠数 4	枠数 6	枠数 1
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□

### 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		
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□