


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
守護者 (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	□×3	□×2
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+4	+2
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+5	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+10	+0	
得意武器			
名前			
	斧槍	聖印	武器
初期装備			
守護者の斧槍 (176 頁) 守護者の大盾 (182 頁)			

アビリティ (レベル1習得)

ハイガード [Passive]

- 対象: 自身
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・ディフェンスフェイズのスタミナダイスを獲得したとき、「ダイスコスト: 1」を支払うことで、エンドフェイズまで、自身に「敵視: +1」と「ハイガード状態」を追加してもよい。

>ハイガード状態
 ・「盾」でガードしたとき、乱戦ダメージと個別ダメージによるHP損害を常に「■」ぶん軽減する。

夜渡りスキル (レベル2習得)

つむじ風 [Action]

- 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+モス
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・モスに「HP損害: ■」を与え、「サイズ: S / M」のエネミーに「▲」を与える。この効果は、1度のフェイズに1回しか使用できない。

アーツ (レベル3習得)

救世の翼 [Action]

- 使用回数: ○ (1日の終了時に回復)
- コスト: 使用回数●
- 対象: エネミー+モス+PC全員
- 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・モスに「HP損害: ■」、エネミーに【総合ダメージ: 50+▲】、PC1人に【復帰ダメージ: 120】を与える。
 ・このアクション後、エンドフェイズまで、PC全員はダメージを適用された際に「HP損害」を受けない (属性損害や状態異常など、その他の効果は防げない)。

レベルアップ遺物効果

● 斧槍でつむじ風 [Passive]

・1度のフェイズ中に「斧槍」で2Hitアタックを2回以上行ったときまたは「遺物効果「タメ攻撃」を行ったとき」に、効果を発揮する。
 ・モスに「HP損害: ■」を与え、自身の発生する乱戦ダメージを「+10」する。

● スキル強化 (防衛支援) [Passive]

・夜渡りスキル「つむじ風」が効果を発揮したとき、エンドフェイズまで、PC全員を「HP価値: +10」する。この効果は重複しない。

● アーツ強化 (HP回復) [Passive]

・アーツ「救世の翼」を使用した際、そのアクション後、PC全員に「HP回復: □×5」を適用する。

● 2Hitアタックの達人 (斧槍) [Passive]

・「斧槍」の2Hitアタックのコストを「[4][5]」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。

● 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。

● 盾構え戦闘の達人 [Passive]

・「刺剣 / 重刺剣 / 槍 / 大槍 / 斧槍」のいずれかと「盾」を同時に装備状態のとき、ディフェンスフェイズ開始時のスタミナダイスに「□」追加する。

● 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。

● ガード成功時、属性蓄積無効 [Passive]

・エネミーからの「属性蓄積値」を含むダメージを「ガード」したとき、その「属性蓄積値」は蓄積しない。

● 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

● 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「大槍」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②③になる)
- 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: 装備状態の近接武器1つの1Hitダメージ+10】を与える。

● ガードカウンター [Passive]

・近接武器を装備状態で、エネミーからの乱戦ダメージに対して「盾」によるガードを行い、瀕死状態にならなかったとき、使用可能。
 ・「ダイスコスト: ③」を支払うことで、エネミーに【装備状態の武器による1Hitダメージ】を与える。エネミーはこのダメージに対し、ガードできない。

>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「+15」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。

● 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。

付帯効果

[●][□][○]

[○][□][○]

[○][□][○]

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

名前	夜渡り
	守護者 (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: [5]	2Hit コスト: [5][5]
守護者の斧槍	C ±0	バランス +5	= 5	+ 25	= 30	×2 =60 特典 □追加
カテゴリ	ガード		スキル 突撃 (176 頁)		1Hit最終値	2Hit最終値
斧槍	コスト: []	HP価値: []	スキル		遺物+ 付帯+ = 30	特典+ 遺物+ 付帯+ = 60+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: []
守護者の大盾	C ±0	バランス +5	= 5	+ []	= []	×2 特典 []
カテゴリ	ガード		スキル 逆手の戦技ダメージ+5 (183 頁)		1Hit最終値	2Hit最終値
大盾	コスト: [3]	HP価値: 90	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		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		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		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		遺物+ 付帯+ = []	特典+ 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価値 30 枠数 4	枠数 3	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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□