


# 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	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
	□×6	□×2	□×2
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+2	+4	+3
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+5	+5	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	斧槍	大盾	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：□」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+▲」、PC 1 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

#### ● ガードカウンター強化 (斧槍) [Passive]

・「斧槍」を装備状態の場合、遺物効果「ガードカウンター」から発生するダメージを「+15」する。

#### ● スキル強化 (時間延長) [Passive]

・夜渡りスキル「つむじ風」を使用した際、モスに対して「HP 損害：+■」を追加する。

#### ● アーツ強化 (HP 回復) [Passive]

・アーツ「救世の翼」を使用する際、そのアクション後に、PC 全員に「HP 回復：現在HP を最大値まで回復」を適用。

#### ● 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。

#### ● 技量+5 [Passive]

・自身の「技量」の威力補正を「+5」する。

#### ● バランス+5 [Passive]

・自身の「バランス」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。

#### ● 一気飲み [Passive]

・「使用回数：●●」で聖杯瓶使用 (110 頁) を実行してもよい。そうした場合、現在HP を最大値まで回復する。

#### ● 刺突カウンター of 達人 [Passive]

・自身が「敵視：1 以上」のとき、「刺剣/重刺剣/槍/大槍/斧槍」と「射撃武器」のアタックから発生するダメージを「1Hit：+5 / 2Hit：+10」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、状態異常蓄積無効 [Passive]

・エネミーからの「状態異常蓄積値」を含むダメージを「ガード」したとき、その「状態異常蓄積値」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

#### ● タッシュ攻撃 [Action]

- ・コスト：□□□
- ・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、[2][2] の場合は [2][3] 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

[●][●][●]

[●][●][●]

[●][●][●]