

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+▲」、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

● 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 (防御支援) [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「[2]」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

● タッシュ攻撃 [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、[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

[●][●][●]

[●][●][●]

[●][●][●]