


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
隠者	アクション	ディフェンス	
	5 個	0 個	
	リソース		
	HP 枠	FP 枠	加護枠
	□×3	□×5	□×2
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+2	+4
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+0	+0
	知力	信仰	神秘
+10	+10	+0	
	得意武器		
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	杖	聖印	武器
初期装備			
隠者の杖 (184 頁)			

アビリティ (レベル1 習得)

元素制御 [Action]

- ・コスト: 1
- ・対象: 自身
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

属性値: ○○○

効果

- ・エネミーから属性値 (属性ダメージを受けたエネミーから発生する要素) を吸収する。
- ・このアクションは戦闘中にしか実行できず、「属性値」にすでに「√3つ」が記入されているときには実行できない。
- ・このスキルの「属性値」の「○1つ」に「√1つ」を記入し、自身に「FP回復: □」を適用する。
- ・「属性値」の「√」は「祝福での休息」などで増減しない。

夜渡りスキル (レベル2 習得)

混成魔法 [Action]

- ・コスト: 1 / 「属性値」の「√3つ」を消す
- ・対象: エネミー
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・消した属性の力を解き放ち、エネミーにダメージを与える。
- ・エネミーに【総合ダメージ: 30】と「任意の属性1種: 2」を与える。

アーツ (レベル3 習得)

血魂の唄 [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
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・PC 全員はフェイズ終了まで、アタックから発生するダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技・魔術・祈祷から発生するダメージを「+10」し、アタック 1 回を実行することに (1Hit でも 2Hit でもよい) そのPC自身に「HP回復: □」と「FP回復: □」を適用する。

レベルアップ遺物効果

●	アビリティ強化 (魔術の地) [Passive] ・アビリティ「元素制御」で「属性値」に「√」が入った後、フェイズ終了まで、自身が使用する魔術のダメージを「+5」する。この効果は重複しない。
●	アーツ強化 (出血攻撃力強化) [Passive] ・アーツ「血魂の唄」を使用したとき、任意で自身に対してエネミーからの「出血: 2D」を蓄積させてもよい (自身が出血を被る場合がある)。そうした場合、フェイズ終了まで、自身から発生するアタックのダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」、スキルのダメージを「+10」する。
●	転身のステップ [Passive] ・自身が「回避」を行ったとき、ダイスコストを「6」で支払った場合、ダメージ処理後に適用されるHP損害を「■」ぶん軽減する。
●	渦巻く炎 [Passive] ・夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「渦巻く炎」に変更してもよい。 ・渦巻く炎: モスに「HP損害: ■」、エネミーに【総合ダメージ: 30】と「炎: 1D」を与える。
●	聖なる帳 [Passive] ・夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「聖なる帳」に変更してもよい。 ・聖なる帳: フェイズ終了まで、自身が戦技・祈祷・魔術を使用するとき、「FPコスト」が不要になる。
●	氷塊の棺 [Passive] ・夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「Defense」で使用できる「氷塊の棺」に変更してもよい。 ・氷塊の棺: 自身は「HP値: 100」の「ガード」を行ったとして扱う。

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「選んだ属性」の、エネミーに対する蓄積値を+1する。
●	属性達成の歡喜 [Passive] ・この遺物効果習得時に属性を1つ選ぶ (選択した属性:)。 ・エネミーに対し、選んだ属性蓄積値が最大になるたびに (どのPCの蓄積でもよい)、自身に「HP回復: □」と「FP回復: □」を適用する。
●	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) のダイスコストをなくしてもよい。
●	130ダメージでFP回復 [Passive] ・自身だけで130以上の総合ダメージを発生させたとき、フェイズ終了時に、自身に「FP回復: □」を適用する。

レベルアップ遺物効果

●	冷気の嵐 [Passive] ・夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「冷気の嵐」に変更してもよい。 ・冷気の嵐: 自身が前衛のときだけ使用可能。モスに「HP損害: ■■」、エネミーに【総合ダメージ: 25】と「凍傷: 2」を与える。
●	聖なる灯火 [Passive] ・夜渡りスキル「混成魔法」の効果で、「聖なる灯火」に変更してもよい。 ・聖なる灯火: 自身と他の任意のPC1人に「HP回復: □□□」を適用する。
●	致命の一撃 [Action] ・コスト: 通常「ムロ (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 ・隊列: 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。
●	後衛戦術 [Passive] ・自身が後衛のとき、自身が装備中の射撃武器でのアタックから発生するダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技・魔術・消耗品から発生するダメージを「+5」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。
●	ディフェンス開始時スタミナダイス回復 [Passive] ・ディフェンスフェイズ開始時に、自身にスタミナダイスを1個追加。

付帯効果

●●●●	
●●●●	
●●●●	