


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート「深き夜(上級選択ルール)」用

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
執行者 (暗黒)	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
	□×	□×	□×
	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
	知力	信仰	神秘
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
			武器
初期装備			
執行者の刀 (167 頁)			

アビリティ (レベル1 習得)

不機 [Passive]

- ・対象: 自身
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

・自身に対してエネミーからの「属性／状態異常」の効果が発揮されることに (属性蓄積値または状態異常蓄積値が最大値に達して 0 点に戻ることに)、戦闘終了まで、自身のアタックのダメージを「1Hit: +5 / 2Hit: +10」し、戦技ダメージを「+10」する。
(このPCが属性損害か状態異常を 1 回被るごとに、このアビリティが重複して発揮するという)

夜渡りスキル (レベル2 習得)

妖刀 [Defense]

- ・コスト: 1口 (2 個)
- ・対象: 自身
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

妖刀蓄積: ○○(✓ が 2 つ入っていても使用可能)

効果

・「ガード」の代わりに実行でき、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。このディフェンス後、「妖刀蓄積」に「✓1 つ」を入れ、次のアクションフェイズ開始時のスタミナダイスを 1 個追加する (「✓」が入らなくてもスタミナダイス追加)。

アーツ (レベル3 習得)

増場の諸相・獣 [Action]

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

効果

・自身に「HP回復: □× 最大HP数」を適用し、フェイズ終了まで、自身は「増場の獣」状態になる。

「増場の獣」状態

- ・武器・盾・杖・聖印は使用不可になり、次のアクションを追加。
- ・襲撃 ([Action] コスト: ③ / 隊列: 前衛のとき使用可能): 大きな爪で攻撃。エネミーに【総合ダメージ: 60】、任意のPC1 人に【復帰ダメージ: 60】を与える。
- ・咆哮 ([Action] コスト: ① / 隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能): つんざく咆哮をあげる。エネミーに【総合ダメージ: 30】を与える、または任意のPC1 人に【復帰ダメージ: 30】を与える。

[●●●] レベルアップ遺物効果

妖刀解放・癒 [Passive]

- ・夜渡りスキル「妖刀」を [Defense] で行う場合、「コスト: ②」で使用してもよい。その場合、元の効果ではなく「HP 価値: 60」のガードとして扱う。
- ・夜渡りスキル「妖刀」を [Action] で使用してもよい (以下に効果変更)。

> [Action] で使用した場合の変更効果

- ・コスト: ① / 「妖刀蓄積」の「✓2 つ」を消す
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能
- ・効果: エネミーに【総合ダメージ: 100+◆】を与え、自身に「HP回復: □×5」を適用する。

> このスキルを 2 つ以上習得しているとき

- ・ [Action] で使用した際に発生するダメージを「+50」する。

アーツ強化 (癒しの咆哮) [Passive]

- ・アーツ「増場の諸相・獣」の「咆哮」を実行したとき、任意のPC1 人に「HP回復: □□」を適用する。

[●●●] 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。

[●●●] レベルアップ遺物効果

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●

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

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●