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	
鉄の目	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	+4	+2

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
鉄の目の弓（180 頁）

アビリティ（レベル1習得）

目利き［Action］
・コスト：1
・対象：エネミー
・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
・エネミーの「ガード回数／HP価値／ガードが残っているときのHP価値（ガード回数が最大値の際のHP価値）」を公開情報にし、PC全員で共有する。

夜渡りスキル（レベル2習得）

マーキング［Action ／ Defense］
・使用回数：○○（祝福での休息で回復）／+○（遺物効果で追加）
・コスト：使用回数●
・対象：エネミー、自身
・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

Actionで使用した場合
・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：−10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。

Defenseで使用した場合
・「回避」の代わりに使用できる。「HP価値：100」の「回避」を行ったこととして扱う。

アーツ（レベル3習得）

ワンショット［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
・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：100+▲】を与える。このアクション後、任意のPC1人に【復帰ダメージ：60】を与える。

[●|⚀] レベルアップ遺物効果

●	**スキル使用回数+1［Passive］** ・夜渡りスキルを「最大使用回数：+○」する。
⚀	**スキル強化（時間延長）［Passive］** ・夜渡りスキル「マーキング」の効果が、エンドフェイズ終了まで有効になる。
⚁	**スキル強化（毒刃）［Passive］** ・夜渡りスキル「マーキング」のエネミーに対するダメージに、「猛毒：ダイスを 2 個振って小さい出目１つ」を追加する。
⚂	
⚃	
⚄	

[⚁|⚂] 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

●	
⚂	
⚀	
⚃	
⚁	
⚄	