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	
無頼漢（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
+2	+4	+3

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
無頼漢の大斧（172 頁）

アビリティ（レベル1習得）

闘争心［Passive］
・対象：自身
・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
・自身の現在HPが最大HPと同じ値ではない場合（現在HPが 1 点以上、減っている場合）、自身が発生した総合ダメージの最終合計値に「+20」する（アタックごとに増加するわけではない）。

夜渡りスキル（レベル2習得）

逆襲［Action ／ Defense］
・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
・隊列：前衛のとき使用可能

Actionで使用した場合
・エネミーに【総合ダメージ：30+◆】を与える。

Defenseで使用した場合
・「ガード」の代わりに使用できる。「HP価値:80」の「ガード」を行ったこととして扱う（追加ガード不可）。
・このディフェンス後、自身が「現在HP：0」になりそうなHP損害・属性損害・状態異常を適用された場合、「現在HP：0」にならず「現在HP：□(1 点)」になる。

アーツ（レベル3習得）

トーテム・ステラ［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、PC1 人
・隊列：前衛のとき使用可能

効果
・エネミーに【総合ダメージ：(フェイズ終了時に前衛にいるPCの数 ×35)+▲】、任意のPC1 人に【復帰ダメージ：60】を与える。このアクション後、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ（分割前）を「−300」する。

［⚀|⚁］レベルアップ遺物効果

⚀ **スキル強化（エネミー弱体）［Passive］**
・夜渡りスキル「逆襲」を［Action］で使用したとき、次のディフェンスフェイズにエネミーから発生する乱戦ダメージ（分割前）を「−120」する。

⚁ **アーツ強化（堅陣）［Passive］**
・アーツ「トーテム・ステラ」を使用したとき、エンドフェイズまで、PC全員に「HP価値：+20」を適用する（100 を超えない）。

⚂ **2Hit アタックの達人（大物武器）［Passive］**
・「大斧」の 2Hit アタックのコストを『4 5』に変更する。
・「大槌」の 2Hit アタックのコストを『5 6』に変更する。
・「特大武器」の 2Hit アタックのコストを『5 7』に変更する。

⚃
⚄
⚅

［⚂|⚃］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

⚀
⚁
⚂
⚃
⚄
⚅