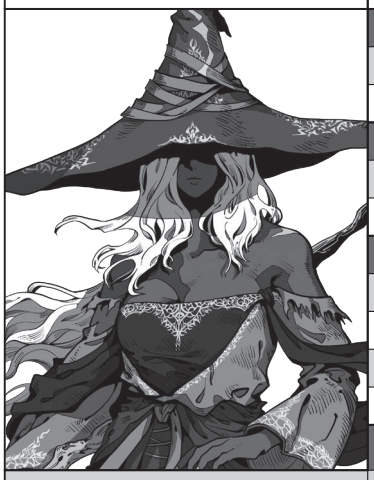
ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

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	
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
□×	□×	□×

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
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

属性痕：○○○

効果
・エネミーから属性痕（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、「属性痕」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「属性痕」の「○1つ」に「✓1つ」を記入し、自身に「FP回復：□」を適用する。
・「属性痕」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／「属性痕」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
・満ち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回を実行するごとに（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「属性痕」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。

⚂

⚃

⚄

［⚁｜⚂］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

●

⚂

⚀

⚃

⚁

⚄