


# 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 (黎明)	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
	+4	+2	+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			
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・祈禱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

●	<b>アビリティ強化 (魔術の地) [Passive]</b> ・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。
●	<b>アーツ強化 (最大HP上昇) [Passive]</b> ・アーツ「血魂の唄」を使用したとき、戦闘終了まで自身を「最大HP: +□□□」し、自身に「HP回復: □□□」を適用する。
●	<b>転身のステップ [Passive]</b> ・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損傷を「■」ぶん軽減する。
●●	
●●●	
●●●●	

## [●●●●] レベルアップ遺物効果

●	<b>聖杯瓶回復量アップ [Passive]</b> ・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

●	
●	
●	
●●	
●●●	
●●●●	<b>ターン終了時、スタミナダイス1個持ち越し [Passive]</b> ・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。
●●●●●	<b>ディフェンス開始時スタミナダイス回復 [Passive]</b> ・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

●	
●●	
●●●	
●●●●	
●●●●●	