


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	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	+3	+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			
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：△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：□ / 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・攻 [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」のカードとして扱う。
- ・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：□ / 「妖刀蓄積」の「✓1 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：50+▲】を与える。

>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「+25」する。

● 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

●

●●

●●●

●●●●

●●●●●