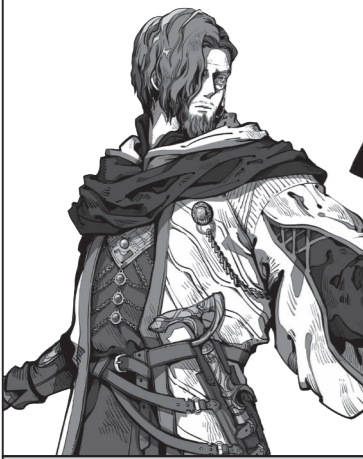


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

| 夜渡りタイプ | スタミナダイス | | |
|--|--|--|--|
| 学者 | 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 |
| | □×4 | □×4 | □×2 |
| | 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 |
| | +0 | +0 | +0 |
| | 知力 | 信仰 | 神秘 |
| +0 | +0 | +10 | |
| 得意武器 | | | |
| 名前 | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | 消耗品 | 刺剣 | 武器 |
| 初期装備 | | | |
| 学者の刺剣 (164 頁) | | | |

アビリティ (レベル1習得)

携行知識 [Passive]
 ・対象：自身
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・自身が消耗品を使用するとき「レベル2 効果 (110 頁)」が発揮される。
 ・消耗品を使用するとき、ダイスコストを「出目：☐または☐」で支払うと、その消耗品の使用回数を消費しない。

夜渡りスキル (レベル2習得)

探求 [Action]
 ・使用回数：○○(祝福での休息で回復、戦闘終了時に「○1つ」回復)
 ・コスト：☐/使用回数●
 ・対象：自身、またはエネミー
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・自身が後衛のとき、ダイスコストを「☐」に変更しなければならない(フォーカスするのに時間がかかるため)。
 ・このスキルを使用する際に「効果1」と「効果2」のどちらかを選んで発揮すること。
 ・【効果1】自身にスタミナダイスを1個追加する。
 ・【効果2】エンドフェイスまで、エネミーから発生する乱戦ダメージ(分割前)を「-180」する。

アーツ (レベル3習得)

共感術 [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、PC全員
 ・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
 ・モスに「HP損害：■」を与える。この効果でモスにHP損害を与えたときだけ、エネミーに【総合ダメージ：120】を与える。
 ・エンドフェイスまで、いずれかのPCが使用した「HP回復」の効果は、他のPCにも適用される。

レベルアップ遺物効果

- スキル強化 (仲間支援) [Passive]**
 ・夜渡りスキル「探求」を【効果1】で使用するとき、対象を「任意のPC1人」にしてもよい。追加するダイスは学者が振り、そのダイスに対し学者が加護効果を使用してもよい。
- アーツ強化 (継続ダメージ) [Passive]**
 ・アーツ「共感術」を使用したとき、モスにさらに「HP損害：■」を与え、そのアーツでエネミーにダメージが与えられる場合にはダメージ「+60」する。
- 2Hit アタックの連人 (刺剣) [Passive]**
 ・「刺剣」の2Hit アタックのコストを「☐2」に変更する。
- 最大加護上昇 [Passive]**
 ・自身を「最大加護：+☐」する。
- 学習能力 (運試し) [Passive]**
 ・自身を「運試し：+1」する。
- 学習能力 (フィジカル) [Passive]**
 ・自身を「フィジカル：+1」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。
- 聖杯瓶でFP回復可能 [Passive]**
 ・自身が「聖杯瓶」を使用したとき、HPを回復せずに、任意で代わりにFPを回復してもよい。
- 武器脂の連人 [Passive]**
 ・武器に消耗品「武器脂」の効果が発揮されているとき、その武器から発生するアタックのダメージを「1Hit：+5 / 2Hit：+10」する。
- 属性蓄積値+1 [Passive]**
 ・この遺物効果習得時に属性を1つ選ぶ(選択した属性：)。
 ・自身から発生する「選んだ属性」の、エネミーに対する蓄積値を+1する。
- 属性達成の歡喜 [Passive]**
 ・この遺物効果習得時に属性を1つ選ぶ(選択した属性：)。
 ・エネミーに対し、選んだ属性蓄積値が最大になるたびに(どのPCの蓄積でもよい)、自身に「HP回復：☐」と「FP回復：☐」を適用する。
- 状態異常達成の歡喜 [Passive]**
 ・この遺物効果習得時に状態異常を1つ選ぶ(選択した状態異常：)。
 ・エネミーに対し、選んだ状態異常蓄積値が最大になるたびに(どのPCの蓄積でもよい)、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

- 致命の一撃 [Action]**
 ・コスト：通常「ソコ(3個)」、エクストラフェイスのみ「コスト：☐」に変更
 ・対象：エネミー
 ・隊列：前衛のとき使用可能
 ・効果：近接武器を装備状態にしていなければ使用できず、1ターンにPC1人しか使用できない。対象に【総合ダメージ：120】を与える。
- アイテム効果拡大 [Passive]**
 ・自身が消耗品「聖杯瓶/勇者の肉塊/亀首漬け/星光の欠片/苔玉」を使用したとき、自身を除く任意のPC1人にも同様の効果を発揮する。
- 発見力+ [Passive]**
 ・自身が獲得する「潜在する力」のレア度決定のダイスの出目の合計を「+1」する。
- 節約術 [Passive]**
 ・消耗品を使用したとき、そのダイスコストを「出目：☐」で支払った場合、その消耗品の使用回数を「○1つ」回復する。
- 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ス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ス開始時に、自身にスタミナダイスを1個追加。

付帯効果

-
-
-

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

| 名前 | 夜渡り |
|----|-----|
| | 学者 |

聖杯瓶/消耗品

| 聖杯瓶 (基本3回) | | |
|------------|-------------|-------------|
| 使用回数 ○○○ | 使用回数 ○○ ○○○ | 使用回数 ○○ ○○○ |
| 聖杯瓶 (追加) | | |
| 使用回数 ○○○○ | 使用回数 ○○ ○○○ | 使用回数 ○○ ○○○ |

タリスマン 2つまで所持可能

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

装備品

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： [2] | 2Hit コスト： [2][2] |
|-------------------------------|-------|-------|--------------------|---------|---------------|--|
| 学者の刺剣 | C ±0 | 技量 ±0 | = 0 | + 10 | = 10 | ×2 =20 特典 <input checked="" type="checkbox"/> 追加 |
| カテゴリ | ガード | | スキル 連続突き (164 頁) | | | |
| 刺剣 | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = 10 | 特典+ 遺物+ 付帯+ = 20+特典 |

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： | 2Hit コスト： |
|-------------------------------|-------|-------|------|---------|-----------|---------------|
| | | | = | + | = | ×2 特典 |
| カテゴリ | ガード | | スキル | | | |
| | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： | 2Hit コスト： |
|-------------------------------|-------|-------|------|---------|-----------|---------------|
| | | | = | + | = | ×2 特典 |
| カテゴリ | ガード | | スキル | | | |
| | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： | 2Hit コスト： |
|-------------------------------|-------|-------|------|---------|-----------|---------------|
| | | | = | + | = | ×2 特典 |
| カテゴリ | ガード | | スキル | | | |
| | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： | 2Hit コスト： |
|-------------------------------|-------|-------|------|---------|-----------|---------------|
| | | | = | + | = | ×2 特典 |
| カテゴリ | ガード | | スキル | | | |
| | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| <input type="checkbox"/> 開始装備 | レア度補正 | 威力補正 | 戦技威力 | 武器威力 | 1Hit コスト： | 2Hit コスト： |
|-------------------------------|-------|-------|------|---------|-----------|---------------|
| | | | = | + | = | ×2 特典 |
| カテゴリ | ガード | | スキル | | | |
| | コスト： | HP 値： | スキル | 遺物+ 付帯+ | 1Hit最終値 = | 特典+ 遺物+ 付帯+ = |

| レベル | ルーン (次レベルに必要なルーン=次レベル) |
|-----|------------------------|
| 1 | |

リソース (HP:2/5/8/11/14)(FP:3/6/9/12/15)(加護:4/7/10/13)

| HP | | FP | | 加護 | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| HP 値 30 | 枠数 4 | 枠数 4 | 枠数 4 | 枠数 2 | 枠数 2 |
| □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ |
| □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ |

復帰ゲージ

| | | | |
|--|----------|----------|----------|
| 復帰時：HP半分(切り捨て、最低値1)。敵視0。スタミナダイス2個獲得。後衛エリアに強制移動。Action不可。 | 1回目 | 2回目 | 3回目以降 |
| | 20 20 20 | 30 30 30 | 40 40 40 |

属性蓄積値/状態異常蓄積値

| 自身に蓄積 | | エネミーに蓄積 | |
|-------|------|---------|------|
| □□□□ | □□□□ | □□□□ | □□□□ |
| □□□□ | □□□□ | □□□□ | □□□□ |
| □□□□ | □□□□ | □□□□ | □□□□ |
| □□□□ | □□□□ | □□□□ | □□□□ |