


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 (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
	□×5	□×3	□×0
	判定値		
	運試し	フィジカル	メンタル
	+3	+4	+2
	威力補正		
	筋力	技量	バランス
	+0	+10	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+0	+5	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	刺剣	消耗品	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「目」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「3」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。
- **スキル強化 (衝撃波による緩和)** [Passive]
 ・夜渡りスキル「探求」を【Defense】で「回避」の代わりに実行してもよい。そうした場合、自身を「HP 価値：100」として扱う。
- **2Hit アタックの達人 (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。
- **最大加護上昇** [Passive]
 ・自身を「最大加護：+□」する。
- **バランス+5** [Passive]
 ・自身の「バランス」の威力補正を「+5」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。
- **武器脂の達人** [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

- **ダッシュ攻撃** [Action]
 ・コスト：□□□
 ・対象：エネミー
 ・隊列：後衛のとき使用可能
 ・効果：対象に【総合ダメージ：装備状態の近接武器 1つの1Hitダメージ】を与え、自身を前衛エリアに移動する。武器が「大槌」なら「+▲」を追加。
- **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。
- **一気飲み** [Passive]
 ・「使用回数：●●」で聖杯瓶使用(110頁)を実行してもよい。そうした場合、現在HPを最大値まで回復する。
- **汎用消耗品使用でHP回復** [Passive]
 ・汎用消耗品(勇者の肉塊/亀首漬け/星光の欠片/苔玉/ぬもり石)の効果に、「対象に「HP回復：□」を適用する」を追加する。
- **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 (暗黒)

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

□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 +10	= 10	+ 10	= 20	×2 =40 特典 ●追加
カテゴリ	ガード		スキル 連続突き (164 頁)			
刺剣	コスト：	HP 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 = 20	特典+ 遺物+ 付帯+ = 40+特典

□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 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

□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 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

□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 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

□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 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

□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 価値：	スキル	遺物+ 付帯+	1Hit最終値 =	特典+ 遺物+ 付帯+ =

レベル/ルーン	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 価値 30	枠数 5	枠数 3	枠数 0		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		

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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□