


# 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	
名前	得意武器		
	●●●●	●●●●	●●●●
	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：○○ (祝福での休息での回復、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】エンドフェイズまで、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。
- エンドフェイズまで、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

●	<b>スキル強化 (仲間支援) [Passive]</b> ・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。
●	<b>アーツ強化 (継続ダメージ) [Passive]</b> ・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を与えられる場合にはダメージ「+60」する。
●	<b>2Hit アタックの達人 (刺剣) [Passive]</b> ・「刺剣」の2Hit アタックのコストを「□□」に変更する。
●	<b>最大加護上昇 [Passive]</b> ・自身を「最大加護：+□」する。
●	<b>学習能力 (運試し) [Passive]</b> ・自身を「運試し：+1」する。
●	<b>学習能力 (フィジカル) [Passive]</b> ・自身を「フィジカル：+1」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。
●	<b>聖杯瓶でFP回復可能 [Passive]</b> ・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。
●	<b>武器脂の達人 [Passive]</b> ・武器に消耗品「武器脂」が適用されているとき、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。
●	<b>属性蓄積値+1 [Passive]</b> ・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。
●	<b>属性達成の歡喜 [Passive]</b> ・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。
●	<b>状態異常達成の歡喜 [Passive]</b> ・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

●	<b>致命の一撃 [Action]</b> ・コスト：通常「ムロ (3個)」、エクストラフェイズのみ「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。
●	<b>アイテム効果拡大 [Passive]</b> ・自身が消耗品「聖杯瓶 / 勇者の肉塊 / 亀首漬 / 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。
●	<b>発見力+ [Passive]</b> ・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。
●	<b>節約術 [Passive]</b> ・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。
●	<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

【●●●】	
【●●●】	
【●●●】	