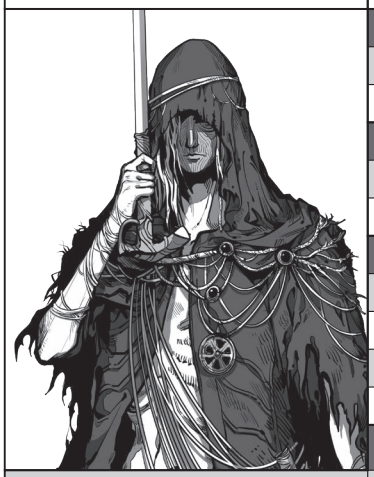
ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

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	
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
□×	□×	□×

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
知力	信仰	神秘

得意武器		
名前	●⚀⚁	⚂⚃	⚅
			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：[1]／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＋モブ、ＰＣ全員
・隊列：前衛・後衛どちらでも使用可能

効果
・モブに「ＨＰ損害：■■」を与える。この効果でモブに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

●	**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「[1][2]」に変更する。
⚂	
⚃	
⚄	

[⚁|⚃] 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

●	
⚂	
⚀	
⚃	
⚁	
⚄	