

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

探索記録シート

レベル/ルーン

レベル	ルーン (次レベルに必要なルーン=次レベル)

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	枠数	枠数	枠数
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□

復帰ゲージ

復帰時:HP半分(切り捨て、最低値1)。敵視0。スタミナゲージ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	
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□

名前	夜渡り

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:	2Hit コスト:
	■	■	=	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	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		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	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		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	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		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	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		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	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		1Hit最終値	2Hit最終値
	コスト:	HP値:	スキル		遺物+付帯+ =	特典+遺物+付帯+ =