

# ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

## 夜渡りシート

| 夜渡りタイプ                      | スタミナダイス  |  |  |
|-----------------------------|--|--|--|
| 復讐者                         | 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  |
|                             | □×3  | □×4  | □×3  |
|                             | 判定値  |  |  |
|                             | 運試し  | フィジカル  | メンタル   |
|                             | +4   | +2   | +3   |
|                             | 威力補正   |  |  |
|                             | 筋力   | 技量   | バランス   |
|                             | +0   | +0   | +0   |
|                             | 知力   | 信仰   | 神秘   |
| +0                          | +10  | +0   |  |
| 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"/> |
|                             | 聖印   | 消耗品  | 武器   |
| 初期装備                        |  |  |  |
| 復讐者の呪爪 (179 頁) 指の聖印 (191 頁) |  |  |  |

### アビリティ (レベル1習得)

**死霊術 [Passive]**

- 対象: 自身
- 陣列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・エネミーのモスHPが1行ぶん失われることに、ダイスを1個振って出目が「~」の場合、そのモスを死霊として「前衛」に召喚する。
- ・死霊は【(最大・現在)HP:□□□】で召喚され、HP以外は「ヘレン (次項)」と同じデータで、戦闘終了時に自動的にシナリオから取り除かれる (霊体と異なり、再びモスHPを失わせない限り再召喚されない)。
- ・死霊は【霊体召喚 (次項)】で召喚できる霊体の数に影響せず、死霊の数に上限はない (2体以上の死霊が召喚されることがある)。
- ・上記以外について、ルール上は霊体 (次項) と同様に扱う。

### 夜渡りスキル (レベル2習得)

**霊体召喚 [Action]**

- コスト:
- 対象: 自身
- 陣列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・「ヘレン/フレデリック/セバスチャン」のいずれか1体の【霊体】を召喚する。自身が同時に召喚できる【霊体】の数は、いずれか1体だけ。別の【霊体】を召喚したとき、先に召喚していた【霊体】は姿を消し戦闘から取り除く (現在HPはそのまま)。また、非戦闘時には召喚・存在できない。
- ・霊体は「前衛」に召喚され、移動を行えず、いかなる効果でも「後衛」にならない。
- ・霊体は、アクションフェイスとエクストラフェイスごとに霊体ダメージを1回発生させる。復讐者は霊体ダメージを総合ダメージか復讐ダメージのどちらかに割り振るか決めること。
- ・霊体は、「前衛」を対象とした乱戦ダメージをPC1人分だけ割り振られ、個別ダメージは「敵視: 0」のPC1体として対象になり、ダメージ以外のあらゆる効果を適用されない。
- ・霊体は戦闘終了時に現在HPを維持したまま自動的に姿を消し、次の戦闘で再度の召喚が必要。霊体は【祝福での休息 (138 頁)】/【夜の強敵】撃破後の追加処理 (134 頁) でのみ現在HPが回復する。
- ・霊体が行方判定を求められた場合、召喚した復讐者の判定値を使うこと。

| ヘレン  | フレデリック   | セバスチャン  |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>最大HP: □□</li> <li>HP 値: 80</li> <li>発生ダメージ: 15+(PCレベル×5)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>最大HP: □□□□□</li> <li>HP 値: 60</li> <li>発生ダメージ: 5+▲+(PCレベル×5)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>最大HP: □□□□□□□</li> <li>HP 値: 80</li> <li>発生ダメージ: 10+(PCレベル×5)</li> </ul> |

### アーツ (レベル3習得)

**不死の行進 [Action]**

- 使用回数: ○(1日の終了時に回復)
- コスト: 使用回数●
- 対象: PC全員
- 陣列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

効果

- ・PC全員に【復讐ダメージ: 120】を与える。
- ・エンドフェイスまで、PC全員はどれだけHP損害を受けても【現在HP:□】は残る (瀕死状態にならない)。

### レベルアップ遺物効果

- ファミリー強化 [Passive]**
  - ・自身が召喚した【霊体】から発生するダメージを「+10」する。
- ファミリー共闘 [Passive]**
  - ・自身が召喚した【霊体】が存在しているとき、自身のアタックから発生するダメージを【1Hit: +5 / 2Hit: +10】し、自身の戦技・魔術・祈禱のダメージを「+10」する。
- アーツ強化 (霊炎爆発) [Passive]**
  - ・アーツ【不死の行進】を使用したとき、エネミーに【炎: 2D】を与え、自身が召喚中の【霊体】に【HP回復: □×6】を適用する。
- 2Hit アタックの達人 (復讐者の呪爪) [Passive]**
  - ・武器【復讐者の呪爪】の2Hit アタックのコストを【】に変更し、2Hit 特典に【復讐ダメージ: +10】を得る。
- 最大FP上昇 [Passive]**
  - ・自身を「最大FP: +□」する。
- 学習能力 (メンタル) [Passive]**
  - ・自身を「メンタル: +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。
- ターン中1回だけ装備変更無償 [Passive]**
  - ・ターン中に1回だけ、装備変更 (110 頁) のダイスコストをなくしてもよい。
- アイテム効果拡大 [Passive]**
  - ・自身が消耗品【聖杯瓶/勇者の肉塊/亀首潰れ/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。
- 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。

### レベルアップ遺物効果

- ジャンプ攻撃 [Action]**
  - コスト:
  - 対象: エネミー
  - 陣列: 前衛のとき使用可能
  - 効果: 対象に【総合ダメージ: 装備中の近接武器1つの1Hitダメージ+▲】を与える。
- ダッシュ攻撃 [Action]**
  - コスト:
  - 対象: エネミー
  - 陣列: 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。
- 得意祈禱「雷の槍」 [Passive]**
  - ・自身が装備状態にしている聖印で【雷の槍】を使用可能 (192 頁)。
- 得意祈禱「火よ!」 [Passive]**
  - ・自身が装備状態にしている聖印で【火よ!】を使用可能 (196 頁)。
- 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 |
|----|-----|
|    | 復讐者 |

### 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: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | 2Hit コスト: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|-------------------------------|-------|--------|---------------------|---------|---|---|
| <b>復讐者の呪爪</b>                 | C ±0  | 信仰 +10 | = 10                | + 10    | = 20  | ×2 =40 特典 (+10)   |
| カテゴリ                          | ガード   |        | スキル  白い影の誘い (178 頁) |         | 1Hit最終値   | 特典+ 2Hit最終値   |
| 拳                             | コスト:  | HP値:   | スキル                 | 遺物+ 付帯+ | = 20  | 遺物+ 付帯+ = 40(50)  |

| <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:   |
|-------------------------------|-------|--------|-----------------|---------|-----------|-------------|
| <b>指の聖印</b>                   | C ±0  | 信仰 +10 | = 10            | +       | =         | ×2 特典       |
| カテゴリ                          | ガード   |        | スキル  拒絶 (191 頁) |         | 1Hit最終値   | 特典+ 2Hit最終値 |
| 聖印                            | コスト:  | HP値:   | スキル  回復 (191 頁) | 遺物+ 付帯+ | =         | 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   | 特典+ 2Hit最終値 |
|                               | コスト:  | HP値: | スキル  | 遺物+ 付帯+ | =         | 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   | 特典+ 2Hit最終値 |
|                               | コスト:  | HP値: | スキル  | 遺物+ 付帯+ | =         | 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   | 特典+ 2Hit最終値 |
|                               | コスト:  | HP値: | スキル  | 遺物+ 付帯+ | =         | 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   | 特典+ 2Hit最終値 |
|                               | コスト:  | HP値: | スキル  | 遺物+ 付帯+ | =         | 遺物+ 付帯+ =   |

| 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) |
|---------|-----|------------------------|
|         | 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 3      | 枠数 4      | 枠数 3      |    |  |
| □□□□ □□□□   | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ |    |  |
| □□□□ □□□□   | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ | □□□□ □□□□ |    |  |

### 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 |      |
|-------|------|---------|------|
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |
| □□□□  | □□□□ | □□□□    | □□□□ |