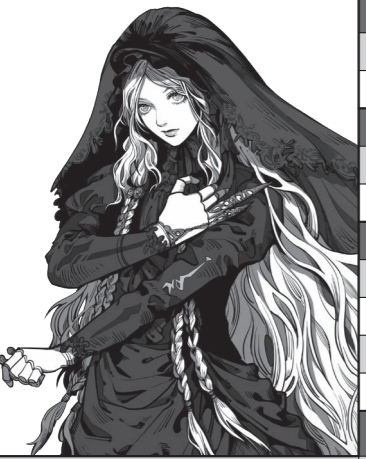


ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート

夜渡りタイプ	スタミナダイス		
復讐者 (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	□×2
	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
	+5	+0	+5
	知力	信仰	神秘
+0	+5	+0	
得意武器			
名前	●●●●	●●●●	●●●●
	斧	聖印	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「③~⑤」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「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)】のみ現在HPが回復する。
 - ・霊体が行為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。

夜渡りスキル (レベル2習得)

霊体召喚 [Action]

- ・コスト：③
- ・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)】のみ現在HPが回復する。
- ・霊体が行為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"> ・最大HP:□□ ・HP 値値：80 ・霊体ダメージ：15+(PCレベル×5) 	<ul style="list-style-type: none"> ・最大HP:□□□□□ ・HP 値値：80 ・霊体ダメージ：5+▲+(PCレベル×5) 	<ul style="list-style-type: none"> ・最大HP:□□□□□□ ・HP 値値：80 ・霊体ダメージ：10+(PCレベル×5)

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

- **霊体消滅時HP回復 [Passive]**
 - ・自身が召喚した「霊体」がHPが0になって消滅するとき、自身に「HP回復:□□」の効果。
 - ・アビリティ「死霊術」で召喚された霊体でも発揮される。
- **霊体消滅時FP回復 [Passive]**
 - ・自身が召喚した「霊体」がHPが0になって消滅するとき、自身に「FP回復:□□」の効果。
 - ・アビリティ「死霊術」で召喚された霊体でも発揮される。
- **アーツ強化 (自身のHPと引き替えに回復) [Passive]**
 - ・アーツ「不死の行進」を使用するとき、任意で自身を「現在HP:□□」にしてもよい。そうした場合、自身を除くPC全員に「HP回復:□×5」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「①③」に変更し、2Hit 特典に【復讐ダメージ：+10】を得る。
- **筋力+5 [Passive]**
 - ・自身の「筋力」の威力補正を「+5」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。
- **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：①①①
 - ・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：①①①
 - ・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。
- **タメ攻撃 [Action]**
 - ・コスト：1Hitのコスト+1 (例：⑦の場合⑧に、②②の場合は③になる)
 - ・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：装備状態の近接武器1つの1Hitダメージ+10】を与える。
- **得意祈禱「獣爪」 [Passive]**
 - ・自身が装備状態にしている聖印で「獣爪」を使用可能 (197 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 (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：①①	2Hit コスト：②②
復讐者の呪爪	C ±0	信仰 +5	= 5	+ 10	= 15	×2 =30 特典 (+10)
カテゴリ	ガード		スキル 白い影の誘い (178 頁)		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
拳	コスト：	HP値値：	スキル		= 15	= 30(40)

□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：
指の聖印	C ±0	信仰 +5	= 5	+	=	×2 特典
カテゴリ	ガード		スキル 拒絶 (191 頁)		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
聖印	コスト：	HP値値：	スキル 回復 (191 頁)		=	=

□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		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値値：	スキル		=	=

□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		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値値：	スキル		=	=

□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		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値値：	スキル		=	=

□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		遺物+ 付帯+	1Hit最終値 特典+ 遺物+ 付帯+ 2Hit最終値
	コスト：	HP値値：	スキル		=	=

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値値 30	枠数 5	枠数 3	枠数 2		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□		

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