

# 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	●●●●	●●●●	●●●●
	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
- ・隊列：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「3~6」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：3
- ・対象：自身
- ・隊列：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、アクションフェイズとエクストラフェイズ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が復帰ダメージのどちらかに割り振られるか決めること。
- ・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。

<b>ヘレン</b> ・最大HP: □□□ ・HP 値: 80 ・発生ダメージ: 15+ (PCレベル ×5)	<b>フレデリック</b> ・最大HP: □□□□□ ・HP 値: 60 ・発生ダメージ: 5+▲+ (PCレベル ×5)	<b>セバスチャン</b> ・最大HP: □□□□□□ ・HP 値: 80 ・発生ダメージ: 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
- ・隊列: 前衛・後衛どちらでも使用可能

#### 効果

- ・PC全員に【復帰ダメージ: 120】を与える。
- ・エンドフェイズまで、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

●	<b>ファミリー強化 [Passive]</b> ・自身が召喚した「霊体」から発生するダメージを「+10」する。
●●	<b>ファミリー共闘 [Passive]</b> ・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・祈祷のダメージを「+10」する。
●●●	<b>アーツ強化 (炎炎爆発) [Passive]</b> ・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。
●●●●	<b>2Hit アタックの達人 (復讐者の呪爪) [Passive]</b> ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「1~3」に変更し、2Hit 特典に「復帰ダメージ: +10」を得る。
●●●●●	<b>最大FP上昇 [Passive]</b> ・自身を「最大FP: +□」する。
●●●●●●	<b>学習能力 (メンタル) [Passive]</b> ・自身を「メンタル: +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>ターン中1回だけ装備変更無償 [Passive]</b> ・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。
●●●●	<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/亀首潰け/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>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。

### 【●●●●●●】 レベルアップ 遺物効果

●	<b>ジャンプ攻撃 [Action]</b> ・コスト: 1~1 ・対象: エネミー ・隊列: 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。
●●	<b>ダッシュ攻撃 [Action]</b> ・コスト: 1~1 ・対象: エネミー ・隊列: 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「大槍」なら「+▲」を追加。
●●●	<b>得意祈祷「雷の槍」 [Passive]</b> ・自身が装備状態になっている聖印で「雷の槍」を使用可能 (192 頁)。
●●●●	<b>得意祈祷「火よ!」 [Passive]</b> ・自身が装備状態になっている聖印で「火よ!」を使用可能 (196 頁)。
●●●●●	<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し。
●●●●●●	<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

【●●●●●●】	
【●●●●●●】	
【●●●●●●】	