


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
- ・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行ふん失われることに、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。

| | | |
|--|--|--|
| ヘレン ・最大HP: □□□ ・HP 値: 80 ・霊体ダメージ: 15+ (PCレベル ×5) | フレデリック ・最大HP: □□□□□ ・HP 値: 60 ・霊体ダメージ: 5+▲+ (PCレベル ×5) | セバスチャン ・最大HP: □□□□□□ ・HP 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
- ・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

| | |
|---|---|
| ● | 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「③」に変更し、2Hit 特典に「復帰ダメージ: +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/亀首漬け/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。 |
| ● | 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 ・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。 |
| ● | ダッシュ攻撃 [Action] ・コスト: ①①① ・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。 |
| ● | 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 ②③になる) ・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: 装備状態の近接武器1つの1Hitダメージ+10】を与える。 |
| ● | 得意祈祷「獣爪」 [Passive] ・自身が装備状態になっている聖印で「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

| | |
|---------|--|
| 【●●●●●】 | |
| 【●●●●●】 | |
| 【●●●●●】 | |