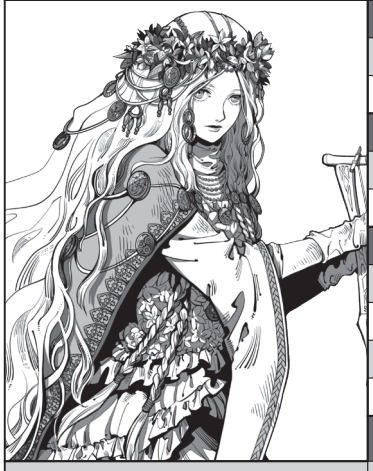
ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG

夜渡りシート「深き夜（上級選択ルール）」用

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
□×	□×	□×

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
知力	信仰	神秘

得意武器		
名前	⚀⚁⚂	⚃⚄	⚅
			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 行ぶん失われるごとに、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：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か復帰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）」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	フレデリック	セバスチャン
・最大HP:□□ ・HP価値：80 ・総合ダメージ： 15+（PCレベル ×5）	・最大HP:□□□□□ ・HP価値：60 ・総合ダメージ： 5+▲+（PCレベル ×5）	・最大HP:□□□□□ □ ・HP価値：80 ・総合ダメージ： 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

●	**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・祈祷のダメージを「+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。
⚃	
⚄	
⚅	

[⚂|⚃] 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。
⚁	
⚂	
⚃	
⚄	
⚅	

[⚄|⚅] レベルアップ遺物効果

●	
⚁	
⚂	
⚃	
⚄	**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

●	
⚁	
⚂	
⚃	
⚄	
⚅	