


# 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 (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
	□×	□×	□×
	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
	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行ふん失われるごとに、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：☉
- ・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。

<b>ヘレン</b> ・最大HP:□□□ ・HP 価値:8 ・総合ダメージ:15+(PCレベル×5)	<b>フレデリック</b> ・最大HP:□□□□□ ・HP 価値:60 ・総合ダメージ:5+▲+(PCレベル×5)	<b>セバスチャン</b> ・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

●	<b>霊体消滅時HP回復 [Passive]</b> ・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。
●	<b>霊体消滅時FP回復 [Passive]</b> ・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。
●	<b>アーツ強化(自身のHPと引き替えに回復) [Passive]</b> ・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。
☉	
☉	
☉	

## [☉☉☉] 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。
●	
●	
●	
☉	
☉	
☉	

## [☉☉☉] レベルアップ 遺物効果

●	
●	
●	
☉	
☉	<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

●	
☉	
☉	
☉	
☉	
☉	