

ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG 戦場シート

戦場の管理

前衛エリア
(乱戦ダメージを受ける)

後衛エリア
(乱戦ダメージを受けない)

エネミー



敵視 0

敵視 3

敵視 0

敵視 3

敵視 1

敵視 4

敵視 1

敵視 4

敵視 2

敵視 5

敵視 2

敵視 5

PC側の与ダメージ

【**総合ダメージ (115頁)**】PCがエネミーに与えるダメージ。複数人の複数回のアクションのダメージを合計する。
【**復帰ダメージ (115頁)**】PCが、瀕死状態の別のPCを復帰させるために割り振るダメージ。

エネミー側の与ダメージ (通常戦闘のみ)

【**乱戦ダメージ (115頁)**】前衛エリアにいるPCに対して与える。前衛のPC人数で頭割り。
【**個別ダメージ (115頁)**】前衛・後衛を問わず、敵視の高いPCが対象になりやすい。

PCの前衛&後衛/敵視

【**前衛&後衛の決定 (099頁)**】アクションフェイズ開始時に獲得するスタミナダイスの「最も大きい出目の個数」を数えて決定。「奇数=前衛/偶数=後衛」。
【**敵視 (099頁)**】アクションフェイズ開始時に獲得するスタミナダイスの「目」の個数=敵視。

簡易戦闘の特徴

【**ディフェンス省略&1ターン限定**】簡易戦闘ではディフェンスフェイズを省略し、1ターンしか戦闘せず、追撃損害が発生。
【**追撃損害 (105頁)**】エンドフェイズにエネミーが生存していたなら、エネミーの現在HPと同じだけのHP損害をPC全員に対して与える。その後、エネミーは撃破したことになる。

エネミーのHP管理

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

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

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

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

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

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

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

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

HP行

【**HP損害の適用順**】エネミーへのHP損害は、上のHP行から順に与える。超過分のHP損害は、次の行へ適用。
【**体勢崩し (120頁)**】アクションフェイズ中に、HP行の1行分すべてに「✓」が入ると、アクションフェイズ終了時にエネミーが「体勢崩し」になり、エクストラフェイズ (101頁) が発生する。

モスHP

【**シナリオ指定で増加**】シナリオで指定されている場合には、エネミーにモスHPが増加する。増加位置は、「通常のHP行」より「上の行」。モスHPの値は特に指定がなければ「L補+1」。
【**体勢崩し非発生**】モスHPは、1行分すべてに「✓」が入っても、「体勢崩し」が発生しない。

PC人数補正

PC1人

・PCの総合ダメージ「×4」。
・エネミーの乱戦ダメージと個別ダメージ「÷4」。

PC2人

・PCの総合ダメージ「×2」。
・エネミーの乱戦ダメージと個別ダメージ「÷2」。

PC3人

・修正なし。

PC4人

・PCのアクションフェイズ獲得スタミナダイスを「-1」個。
・2日目と3日目に、エネミーのガード回数「+1」。