

『ELDEN RING TRPG』 Q & A

Ver. 2023年9月13日 / 文責：グループSNE

▼本文書の扱い方

・本文書は、『ELDEN RING TRPG』のよくある質問をまとめたものです。

・ルールの疑問が発生した場合、本文書と併せ、別途の「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」も参照してください。

・本文書は、内容を改変しない限り、自由に印刷・配布して問題ありません。

・特に重要なQ&Aについては、更新日に「★」を示しています。

・『ELDEN RING TRPG』を、プレイヤーでしか遊ぶつもりがない人は、「シナリオ」のQ&Aについてはネタバレを含むため、その部分は参照しないことを推奨します。

▼問い合わせ受付

・本文書および、別途で掲載している「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」を参照しても疑問が解消されない場合、下記までお問合せください。

なお、世界観やNPCにかかわる質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

※質問に関する個別回答はせず、

「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」または「『ELDEN RING TRPG』Q & A」の更新を以て回答となります。ご了承ください。

※内容によってはお答えできない場合があります。

▼メールアドレス

webmaster@groupsne.co.jp

※件名は「ELDEN RING TRPG Q&A宛」でお願いします。

▼メールフォーム

<http://www.groupsne.co.jp/form.html>

※作品名の欄は「ELDEN RING TRPG」とご記入ください。

▼Q & Aの項目

・本文書は質問をカテゴリ化し、「前提知識→メイキング→ベースルール→戦闘→非戦闘時→その他ルール→個別データ→シナリオ→エネミー」のカテゴリ順で掲載しています。

・掲載している質問の概要は、次のとおりです。

▼前提知識

(現状なし)

▼メイキング

(現状なし)

▼ベースルール

・自動成功や自動失敗はあるのか？(3頁)

・「従来スキルのランクアップ」の解釈は？(3頁)

・同じ1つの大ルーンを複数人数で装備状態にできるのか？(3頁)

・装備状態の武器や盾は、重量に加算されないのか？(3頁)

・**[New!]** 1人のPCが準備状態にできる武器と盾は、上限があるのか？(3頁)

▼戦闘

・ダメージ早見表は、ダメージから防護点を引いた値を使う？(3頁)

・戦闘中に装備変更できる武器と盾は？(4頁)

・二刀流の威力は「片手/両手」どっち？(4頁)

・二刀流でスキルのダメージは+hitされる？(4頁)

・「hit相当」は、片手持ちと両手持ちと二刀流でダメージが変わるのか？(4頁)

・スキルの【hit相当★】は、さらに強靱損害が増えるのか？(4頁)

・状態異常発生時のTrigger効果は死亡時に発生する？(5頁)

・アクションの内容は、アクション1回ごとに決める？あらかじめ全部決める？(5頁)

・ゲストPCが死亡したまま戦闘終了、ルーンはもらえるのか？(5頁)

▼非戦闘時

・FPが無い状態での「霊馬移動」と「探索ダイスの振り足し」(5頁)

・**[New!]** 祝福移動は、現在地のフィールドに「祝福」が必要か？(6頁)

・ロケーション探索で重複した探索ダイスは記録するのしないのか？(6頁)

・探索ダイスの出目が違う[X|Y]のイベントは、どう処理するのか？(6頁)

・探索ダイスの出目が違う[X-Y]の同一のイベントでは、履歴を記録するのか？(6頁)

・非戦闘時の属性損害は、装備スキル「カット追加+X」のガードのカット値で軽減できるのか？(7頁)

▼その他のルール

・暗所ペナルティは3以上になるのか？(7頁)

- ・ **[New!]** 暗所ペナルティ2に対して《ラントン》+《松明》or「星灯り」は有効か？（7頁）
- ・ スキル使用回数欄は3つが上限？（7頁）
- ・ 悪意シートの「[条件]で自動発揮」で、悪意ランクは上がる？（7頁）
- ・ ローデリカに会わなくても、EP02以降は遺灰を強化・購入できるのか？（8頁）
- ・ **[New!]** 双子の老婆のアイテム販売条件が「EP02達成」なのは誤植ではないか？（8頁）

▽個別データ

- ・ 「レンジ」効果と「足元」効果ってなに？（7頁）
- ・ スキルのダメージでそのまま能力値が示されている意図は？（8頁）
- ・ スキル「スローイングダガー」と「火炎壺」の意図は？（8頁）
- ・ ルーンと素材点の増加効果の複数発揮は加算か乗算か？（9頁）
- ・ 対象になる確率の増加量はどうか？（9頁）
- ・ スキルの「ランクnをコストXに変更できる」の意図は？（9頁）
- ・ スキル「雷撃」のランク2「狙います雷撃」の意図は？（9頁）
- ・ 「黄金の返報」はどうか？（9頁）
- ・ 「スキルセット+10「X」」は、そのスキルセットを習得するのか？（9頁）
- ・ 「状態異常付与「X|Y」」は、スキルによるダメージには無効なのか？（10頁）
- ・ 「無敵」はどうか？（10頁）
- ・ 「対象に選ばれる確率がn倍する」はどうか？（10頁）
- ・ 「我慢」で状態異常によるHP損害を軽減できるのか？（10頁）
- ・ 「影送り」は、対象となったエネミー自身も選ばれるのか？（10頁）

- ・ **[New!]** 複数回のダメージに対して「影送り」を使うとどうなるのか？（11頁）
- ・ スキルセット+10「X」は、ダメージの増加量も+10されるのか？（11頁）
- ・ 単二刀流がついた武器を両手持ちとして扱えるのか？（11頁）
- ・ 「格闘の極意」に対してエネミーのカット値は有効なのか？（11頁）
- ・ 《大型ナイフ》や《打刀》の装備スキルと、スキル「切腹」は、同時に発揮された場合、どのように扱うのか？（12頁）
- ・ 行動順を問われたキャラクターの行動順カードが破棄されていた場合、どうするのか？（12頁）
- ・ **[New!]** ランダムチェストでしか入手できない装備品があるのか？（12頁）
- ・ **[New!]** 《緑亀のタリスマン》の効果は、暗所ペナルティや悪意効果でスタミナダイスの個数が減っている場合にも有効か？（13頁）

▽シナリオ

- ・ 「ボス戦闘発生[任意]」は、どこまでプレイヤーへ伝えるべきか？（13頁）
- ・ シナリオのボス戦闘ではない場面での「任意」のイベントは、どこまでプレイヤーへ伝えるべきか？（13頁）
- ・ 探索ダイスのイベントのエネミーは、倒さなければ再戦できるのか？（14頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 「飛竜」と再戦できるのか？（14頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 転送罫の先のダンジョンを出て、フィールドへダンジョン移動できるのか？（14頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** [脅威]が低く「うまくやり過ぎることができた」なのに戦闘になるのか？（14頁）

- ・ **(※ネタバレあり)** 痛めつけるのに失敗した場合は、どうなるのか？（15頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 獣の司祭は、《死の根》を食べて数を減らしてしまうのか？（15頁）
- ・ **[New!]** **(※ネタバレあり)** 「贄送りの大橋」の突破に全員失敗するとどうなるのか？（15頁）
- ・ **[New!]** 「EVENT|歩く霊廟」は3回成功時に行為判定を止めてもよいのか？（15頁）
- ・ **[New!]** **(※ネタバレあり)** 後日談での戦闘は、どう処理するのか？（16頁）

▽エネミー

- ・ **(※ネタバレあり)** エネミーに対し、原作では無効だった状態異常が有効なのか？（16頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 同一対象への複数回のダメージを回避したら、それ以降はダメージを受けないのか？（16頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 王骸のエンシャの「星砕き」自体は回避不能なのか？（17頁）
- ・ エネミーのアクションの「備考」欄の効果は、いつ発揮されるのか？（17頁）
- ・ **(※ネタバレあり)** 「満月の女王、レナラ[第一形態]」で、追加の行動順カードを配る詳細はどうなっているのか？（17頁）
- ・ アクション「仲間呼び」による「増援」は、行動順0で無限に増える可能性があるのか？（18頁）
- ・ **[New!]** 「接ぎ木のゴドリック」の「回り込み斧撃」の対象が示されていない？（18頁）
- ・ 対象の行動順を問うアクションは、死亡したキャラクターや行動順カードが破棄されたキャラクターに対して、どのように扱うのか？（18頁）

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.6.26.	ベースルール	自動成功や自動失敗はあるのか？
Q. このゲームには、行為判定に自動成功や自動失敗のルールはありますか？		
A. いいえ、ありません。 そのため、「目標値－基準値」が「2以下（＝必ず成功）」や「13以上（＝必ず失敗）」の場合、ダイスを振るまでもなく成功か失敗が確定します。このような場合、プレイヤーはGMにその旨を伝えれば、わざわざダイスを振る必要はないでしょう。		
23.7.4.	ベースルール	「従来スキルのランクアップ」の解釈は？
Q. 「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のR063頁の「従来スキルのランクアップ」への追記についてですが、「習得スキルのランクの合計値が最大20」ということでしょうか？		
A. はい、そうです。PCの習得しているスキルの合計ランクは、レベル100の時点で合計20になり、レベル105以降にはスキルの習得・ランクアップができなくなります。		
23.7.14.	ベースルール	同じ1つの大ルーンを複数人数で装備状態にできるのか？
Q. 同じ1つの大ルーンを、複数のPCがそれぞれ装備状態にできますか？		
A. いいえ、できません。 大ルーンはタリスマンと同じく装備品として扱い、本作において同じ大ルーンが2つ以上手に入ることはないため、同じ大ルーンを複数人のPCが同時に装備状態にすることはできません。 なお、大ルーンはタリスマンと同じく装備品として扱うため、複数種類の大ルーンを1人のPCが装備状態にすることは可能です。		
23.7.26.	ベースルール	装備状態の武器や盾は、重量に加算されないのか？
Q. 装備状態の武器と盾は、重量に加算されないのですか？		
A. いいえ、装備状態の武器と盾は重量に加算されます（R051頁「装備状態と準備状態の違い」表を参照）。なお装備状態の武器と盾は、同時に準備状態でもあります（「準備状態の武器と盾」の中から、「準備状態かつ装備状態である武器と盾を決定する」という構造です）。		
23.09.13.	その他ルール	1人のPCが準備状態にできる武器と盾は、上限があるのか？
Q. 1人のPCが準備状態にできる武器と盾は、キャラクターシートに示されている枠の数だけですか？ 1人のPCは最大で、武器カテゴリ1種目の2つの武器と、武器カテゴリ2種目の1つの武器と、盾1つまでしか、準備状態にできないのですか？		
A. いいえ、1人のPCが準備状態にできる武器と盾の数に、上限はありません。サブキャラクターシートを使用してください。 サブキャラクターシートには、便宜上「武器カテゴリ3種目」「武器カテゴリ4種目」という欄の名称になっていますが、サブキャラクターシートをさらに追加することで5種目や6種目、あるいはそれ以上の武器カテゴリまで準備状態にしてもかまいません。 ただし準備状態にしている武器と盾は、その重量が合計重量に加算されることに注意してください。		
23.6.26.	戦闘	ダメージ早見表は、ダメージから防護点を引いた値を使う？
Q. R55頁に示されている「ダメージ早見表の使い方」ですが、ダメージ早見表に当てはめる数値は、アクション側のダメージから、リアクション側の防護点を引いた値でしょうか？		
A. いいえ。ダメージ早見表に当てはめる値は、アクション側のダメージをそのまま使います。 ダメージ早見表の実例が、R088頁に示されているため、そちらを参照するとわかりやすいでしょう。 併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のR088頁へのエラッタもご覧ください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.6.26.	戦闘	戦闘中に装備変更できる武器と盾は？
Q. 武器・盾といった装備品は、戦闘中にはキャラクターシートに準備状態で記されているものの中からしか、持ち替えられないということでしょうか？		
A. はい。武器・盾は、戦闘中にはキャラクターシートに記され、準備状態になって重量が計上されている装備品の中から、「装備変更」のアクションで装備状態にするものを選ぶことになります。 なお、「装備変更」のアクションで「持ち方（片手／両手／二刀流）」を変更することも可能です。		
23.6.26.	戦闘	二刀流の威力は「片手／両手」どっち？
Q. 二刀流のPCがアタックする場合、その威力は「片手」の値を+1hitするのか、「両手」の値を+1hitするのか、どちらでしょうか？		
A. 二刀流のアタックの威力は、「片手」の値を+1hitします（R053 頁「二刀流の威力とカット値」）。		
23.6.26.	戦闘	二刀流でスキルのダメージは+1hit される？
Q. 二刀流のPCがスキルを使用し、【2hit 相当】のダメージを発生するとします。 この場合、このスキルからは+1hit になって【3hit 相当】のダメージが発生するのでしょうか？		
A. いいえ、そのスキルからは「片手」の【2hit 相当】のダメージしか発生しません。 二刀流の+1hit のボーナスは、アタックにのみ有効で、スキルから発生するダメージには適用されません（R053 頁「アタック威力+1hit」）。		
23.6.26.	戦闘	「hit 相当」は、片手持ちと両手持ちと二刀流でダメージが変わるのか？
Q. 各種スキルに示されている「hit 相当（R122 頁）」のダメージは、使用条件としている武器の装備状態が「片手持ち」と「両手持ち」と「二刀流」で変化した場合、用いるアタックパラメータが変動するのでしょうか？		
A. はい、「hit 相当」の表記のスキルから発生するダメージは、PCの武器の装備状態に対応したアタックパラメータを用います。 PCが「片手持ち」の場合は「用途：片手」のアタックパラメータを用い、PCが「両手持ち」の場合は「用途：両手」のアタックパラメータを用います。 「二刀流」は「片手持ち」であるため、PCが「二刀流」の場合は「hit 相当」でも「用途：片手」のアタックパラメータを用います。なお、前項の質問「二刀流でスキルのダメージは+1hit される？」でも回答のとおり、「二刀流」の「+1hit」のボーナスはアタックに対してのみ有効で、「hit 相当」のスキルの効果によるダメージが「二刀流」で増加することはありません。		
23.7.4.	戦闘	スキルの【hit 相当★】は、さらに強靱損害が増えるのか？
Q. スキルに、「hit 相当（R122 頁）」とあわせて「★★」などの強靱損害が示されている場合の処理について（例：【2hit 相当★★】）の質問です。 「hit 相当」のルールでは、「強靱損害もダメージに含む」とありますが、こうしたスキルのダメージに追加で強靱損害が示されている場合、どうなるのですか？ 例えば「2hit 相当の威力が46★」の武器で「【2hit 相当★★】のダメージが発生するスキル」を使用すると、どうなりますか？		
A. スキルに「～hit 相当+追加の強靱損害」と示されている場合、通常の「hit 相当」のダメージに、スキルで示されている追加の強靱損害を加えます。 ご質問の場合、そのスキルによる【2hit 相当★★】のダメージは【46★★★】になります。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.4.	戦闘	状態異常発生時の Trigger 効果は死亡時に発生する？
<p>Q. キャラクターが状態異常になったことを条件として発生するスキルや特殊能力の効果は、状態異常となるキャラクターが死亡するほどのHP損害を被っていた場合にも、発生しますか？</p> <p>例えば、「現在HP：□□」のキャラクターに対して「HP損害■■■■+〈出血 5〉」を適用した場合、状態異常になることなく死亡するの、状態異常付与判定や抵抗判定を行ってから死亡するのか、どちらですか？</p>		
<p>A. はい、状態異常はHP損害と同時に与えられるため、HP損害で死亡することが確定しているキャラクターも、状態異常付与判定や、抵抗判定を行います。</p> <p>ご質問の例では、「HP損害■■■■+〈出血 5〉」を適用されたキャラクターは、死亡する前に状態異常付与判定か抵抗判定を行い、「出血」の状態異常になったかどうかを決めた後に、死亡します。</p>		
23.7.4.	戦闘	アクションの内容は、アクション1回ごとに決める？ あらかじめ全部決める？
<p>Q. アクションダイスでの、アクション内容の決め方についての質問です。</p> <p>アクションダイスを振り終わった、手番のPCのアクションは、次のどちらの処理で行いますか？</p> <p>〔α〕「アクション1回ごとに、アクションダイスやその他のコスト（FP消費など）を消費して、誰を対象にそのアクションを実行するのか決める。アクションからダメージが発生するなら、エネミーのリアクションを1回行う。その後、次のアクションを行う」</p> <p>〔β〕「アクションダイスやその他のコスト（FP消費など）をどのように消費して、どの順番で、誰を対象に、何のアクションを実行するのか、あらかじめまとめて宣言する。その後、ダメージが発生するなら、エネミーのリアクションをまとめて処理する」</p>		
<p>A. 〔α〕が正解です。アクションは1回ずつ処理し、そのアクションの結果を見てから（エネミーのリアクションなどの結果を知ってから）、次のアクションの内容を選択します。</p> <p>PCが手番のアクション内容を1回選択するごとに、「アクションダイスをはじめとしたコストを支払う」→「アクションの対象を決める」</p> <p>「アクションからダメージが発生した場合、そのダメージの対象にリアクションの手順が発生」→「1回のアクションが終了し、まだコストを支払えるなら、別途のアクションを行ってもよい」という手順で処理します。</p>		
23.7.14.	戦闘	ゲストPCが死亡したまま戦闘終了、ルーンはもらえるのか？
<p>Q. ゲストPCが死亡したまま戦闘が終了した場合、そのゲストPCはルーンを獲得できますか？</p>		
<p>A. はい、ゲストPCは戦闘終了時やイベント終了時、踏破報酬獲得を獲得するときに死亡していても、ルーンを獲得できます。</p> <p>ただし、戦闘終了時のルーン獲得時と同時に行われる戦利品判定は、戦闘終了時に生存しているPCにしか行えません。</p>		
23.6.26.	非戦闘時	FPが無い状態での「霊馬移動」と「探索ダイスの振り足し」
<p>Q. PCのうち誰かの現在FPがない(0点)の際に、「霊馬移動(R102頁)」や「探索ダイスの振り足し(R104頁)」を実行できますか？</p>		
<p>A. いいえ、PCの全員が「FP消費■」を支払えない限り、「霊馬移動」と「探索ダイスの振り足し」は実行できません。</p> <p>現在FPがない(0点)のPCは、FPの消費を宣言できず、FP消費を要求するイベントなどにも参加できません(R046頁「マイナスになるFP消費の禁止」)。</p> <p>併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のR102頁とR104頁へのエラッタもご覧ください。</p> <p>なお、要求されるのが「FP損害」の場合には、現在FPがない(0点)のPCでも問題なく実行や参加できます。そして現在FPがない(0点)の状態でもFP損害を被っても、基本的にそのPCのFPが負の値(マイナス)にはならず、特別な処理などは発生しません。</p> <p>ただし、イベントや効果には現在FPが無い状態でFP損害を被ると、追加のペナルティが示されている場合があります。この場合には、イベントや効果の指示に従います。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.09.13.	非戦闘時	祝福移動は、現在地のフィールドに「祝福」が必要か？
Q. 祝福移動 (R102 頁) を実行するためには、PCたちの現在いるフィールドにも、「祝福」がなければならぬのでしょうか？		
A. いいえ、祝福移動は現在地に「祝福」が存在していなくても、実行できます。 ただし、PCたちが祝福移動の目的地にできる「祝福」は、「実際にPCたちがそのフィールドを訪れて、発見済みにした『祝福』のみ (= マップシートに「フィールド名」が記入されているフィールドの「祝福」のみ)」である点に、注意してください。		
23.7.4.	非戦闘時	ロケーション探索で重複した探索ダイスは記録するのかもしれないのか？
Q. ロケーション探索の「探索ダイスのイベント処理ルール (R105 頁)」の「探索ダイスの出目が重複」で、重複した探索ダイスは、通常どおり記録するのでしょうか？		
記録する場合、例えば「フロア数：4」のフィールドで4回にわたって同じ探索ダイスの出目を選んだ場合、探索ダイスのイベントが起こるのは最初の1回だけで、残り3回は「『素材点：100』獲得」を繰り返すということでしょうか？		
A. はい、重複した探索ダイスを、通常どおり記録します。 その後の質問についても、すべてそのとおりです。		
23.7.4.	非戦闘時	探索ダイスの出目が違う [X Y] のイベントは、どう処理するのか？
Q. ロケーション探索で、探索ダイスの表記が[X Y]や[X Y Z]の場合には、イベントの内容は同じでも、別途でイベントが発生するということでしょうか？		
そうであるならば、XやYやZは、同じ内容イベントであっても、個別にその値を記録するのでしょうか？		
例えば、[4 5 6] のイベントがあるフィールドで、1フロア目に探索ダイス [6] を選び、2フロア目に探索ダイス [4] を選び、3フロア目で [6] を選んだ場合、どのようにイベントが起こり、どのように記録し、どのように処理するのでしょうか？		
A. 探索ダイスのイベント[X Y]や[X Y Z]の表記では、探索ダイスのXやYやZの数値1つごとに、別途のイベントとして扱います。そのため、探索ダイスのXやYやZの数値1つごとに、1回ずつ同一の内容のイベントが発生します。XやYやZの探索ダイスの値は、そのまま記録し、フロア数が1減ります。そして、もし探索ダイスで「Xを2回以上」「Yを2回以上」「Zを2回以上」選んだ場合には、「探索ダイスの出目が重複 (R105 頁)」したとして扱い、同一のイベントは重複して発生しないためPCが「素材点：100」を獲得しますが、このときにも探索ダイスの値を記録します。 ご質問の例えの場合、1フロア目で [6] の出目でイベントが発生し、マップシートには [6] を記録します (1フロア減ります)。その後、[4] を選ばれた際には [4] の出目でイベントが発生し、マップシートには [4] を記録します (1フロア減ります)。さらにその後、[6] を選ばれた際には [6] を記録し (1フロア減り)、[6] としてのイベントは重複しているため発生せず、代わりにPCが「素材点：100」を獲得します。		
23.7.4.	非戦闘時	探索ダイスの出目が違う [X-Y] の同一のイベントでは、履歴を記録するのか？
Q. ロケーション探索で、探索ダイスの表記が[X-Y]の場合には同一イベントとして扱う (R105 頁) とあります。 そうであるならば、その同一であるイベントの出目を振った際には、その値を記録するのでしょうか？		
例えば、[1-3] のイベントがあるフィールドで、1フロア目に探索ダイス [2] を選び、2フロア目に探索ダイス [3] を選んだ場合、どのように記録し、どのように処理するのでしょうか？		
A. 探索ダイスのイベント[X-Y]で、同一のイベントの探索ダイスが選ばれた場合、2回目以降の値もそのまま記録し、フロア数が1減り、同一のイベントは発生しないためPCが「素材点：100」を獲得します。 ご質問の例えの場合、1フロア目で [1-3] のイベントが発生し、マップシートには [2] を記録します (1フロア減ります)。その後、[3] を選ばれた際には [3] を記録し (1フロア減り)、[1-3] のイベントは発生せず、代わりにPCが「素材点：100」を獲得します。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.26.	非戦闘時	非戦闘時の属性損害は、装備スキル「カット追加+X」のガードのカット値で軽減できるのか？
Q. 非戦闘時のイベントで発生する属性損害は、装備スキル「カット追加+X (R120 頁)」の効果があるガードならば、カット値で軽減できるのでしょうか？		
A. いいえ、非戦闘時の属性損害は軽減できません。基本的に、非戦闘時にはアクションもリアクションも実行できず、非戦闘時にはガードも実行できません。なお、ガードと回避は「物理ダメージ/現象ダメージ」に対してのみ実行できます。このため、属性損害だけを与える効果やイベントに対しては、戦闘中であってもリアクションできません。		
さらに補足すると、防具やタリスマンが持つ装備スキル「属性損害耐性「X」 (R120 頁)」については、ガードなどのリアクションを必要とせず常に効果を発揮し続けるため非戦闘時でも有効で、属性損害を軽減します。		
23.6.26.	その他ルール	暗所ペナルティは 3 以上になるのか？
Q. 暗所ペナルティは、「3以上」になりますか？		
A. いいえ、暗所ペナルティは上限「2」で、「3以上」にはなりません。		
また、暗所ペナルティは重複せず、その場で発揮されている、最も値の高い暗所ペナルティだけを適用します。		
そのため、例えば「暗所ペナルティ：1」の場所で、特殊能力などで「『暗所ペナルティ：1』を発生する」という効果が発揮されても重複することはなく、その場所は「暗所ペナルティ：1」として扱います。		
23.09.13.	その他ルール	暗所ペナルティ 2 に対して《ランタン》+《松明》or「星灯り」は有効か？
Q. 《ランタン》は2つ以上持っても効果が重複することはない (R110 頁) とあります。		
では、「暗所ペナルティ：2」の状況で《ランタン》を所持していて、《松明 (R125 頁)》の「照明」の効果や、スキル「星灯り (S022 頁)」の効果や、遺灰の「霊体の照明 (S042 頁)」が効果を発揮している場合には、どうなりますか？		
A. ご質問の状況では、仲間全員が暗所ペナルティを一切被りません。《ランタン》の効果で仲間全員の暗所ペナルティが1軽減され、さらにその他の効果で仲間全員の暗所ペナルティが1軽減 (《松明》を装備状態にしているPCや、「星灯り」の使用者であれば、2軽減) されるためです。		
これは「照明 (R110 頁)」に示されている「暗所ペナルティは1段階ずつ軽減され、ペナルティの数値が「0以下」になると、一切のペナルティを受けなくなります」という文意による処理です。		
23.7.4.	その他ルール	スキル使用回数欄は3つが上限？
Q. キャラクターシートにある「スキル使用回数」の欄は3つしかありません。これは、スキル使用回数を獲得するスキルが最大3つまでしか習得できないということでしょうか？ それとも、スキル使用回数を獲得するスキル4種以上を習得してもよいのでしょうか？		
A. 後者が正解で、「スキル使用回数」を獲得するスキル4種以上を習得できます。		
4種類目以降のスキル使用回数は、サブキャラクターシートのメモ欄などに記録してください。		
★23.7.14.	その他ルール	悪意シートの「[条件]で自動発揮」で、悪意ランクは上がる？
Q. 悪意シートの「[条件]で自動発揮 (R110 頁)」が発揮されている場合、自動的に「悪意ランクチェック (R108 頁)」が1つ入るのでしょうか？		
A. いいえ、「[条件]で自動発揮」の悪意効果が発揮されても、「悪意ランクチェック」は増えません。		
「悪意ランクチェック」は、悪意ダイスによる悪意チェックが蓄積することで悪意効果が発揮された場合にだけ、チェックを入れます。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.14.	その他ルール	ローデリカに会わなくても、EP02以降は遺灰を強化・購入できるのか？
Q. ローデリカと出会うイベントが発生していなくても、「EP02 ストームヴィル城」の終了以降には、円卓セクションの調香師ローデリカの「遺灰の「強化」(R113 頁)」や「遺灰の購入 (R114 頁)」は、利用可能になるのでしょうか？		
A. はい。「EP02 ストームヴィル城」の終了以降には、それまでにローデリカとPCたちが一度も出会ってなくても、ローデリカは円卓に現れてPCを手助けしてくれるようになり、「遺灰の「強化」と「遺灰の購入」を利用可能になります。		
23.09.13.	その他ルール	双子の老婆のアイテム販売条件が「EP02 達成」なのは誤植ではないか？
Q. 双子の老婆「アイテムの販売 (R114~R115 頁)」の販売条件がほとんど「EP02 達成」となっていますが、これは例示を見ると「EP01 達成」の誤植ではないでしょうか？		
A. いいえ、誤植ではありません。 販売条件がほとんどが「EP02 達成」なのは、原作においての重要販売アイテムの増加時期と、PCのレベルや能力値、プレイヤーが本作に慣れた頃合いをふまえてのバランスによって、設定したものです。 「最初期から大量の選択肢があると、プレイヤーに対して情報過多になり、プレイヤーの思考時間が無駄に延び、セッションが停滞しやすい」という理由により、「EP02 達成」までの間は意図的に販売アイテムの種類数に制限をかけています。		
23.6.26.	個別データ	「レンジ」効果と「足元」効果ってなに？
Q. 武器データやスキルなどに示されている「「レンジ」効果」や「「足元」効果」とは、どのような内容のものでしょうか？		
A. 「「レンジ」効果」と「「足元」効果」は、それ単体ではゲームの手順や処理に、何の影響も与えません。これらの効果は、他のデータで「「レンジ」効果の場合は〇〇」や「「足元」効果の場合は〇〇」という指定がなされている場合の、条件付けを示します。 つまり「「レンジ」効果」と「「足元」効果」は、他のデータと組み合わせられたときのみ、意味を持ちます。 例えば、PCの場合には「跳躍 (S004、S038)」「後衛戦術 (S006、S009、S038)」などのスキルの効果が発揮された際に、ダメージが「レンジ」効果や「足元」効果であるかどうかの条件を問われる場合があります。 また例えば、エネミーの中には「レンジ」効果でなければ有効打を与えづらくなる特殊能力をもつものや、「足元」効果を多用してくるようなものもいます。 なお、狭間の地でのイメージとしては、「レンジ」効果は投擲や射撃などの遠隔位置にまで届く攻撃などを表し、「足元」効果は地面を伝う振動や衝撃などを表しています。 併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のR151 頁への追記もご覧ください。		
23.6.26.	個別データ	スキルのダメージでそのまま能力値が示されている意図は？
Q. 《蛮地の戦技書 (S013 頁)》の「地揺らし」「ヒップドロップ」、《獣の戦技書 (S014 頁)》の「獣の咆哮」、《雷の戦技書 (S018 頁)》の「雷の羊」、《血の戦技書 (S019 頁)》の「血の刃」などには、能力値がそのまま示されていますが、これは「能力値修正」ではなく「能力値そのものの値」を用いるのでしょうか？		
A. はい、能力値修正ではなく能力値が示されていた場合、「能力値そのものの値」を用います。		
23.7.4.	個別データ	スキル「スローイングダガー」と「火炎壺」の意図は？
Q. 《投擲武器の製法書 (S039 頁)》の「スローイングダガー」と「火炎壺」のランク1のみ、能力値がそのまま示されていますが、これも前の質問と同様に能力値を使うのでしょうか？ ランク2以上になるとダメージが減少するのでしょうか？		
A. いいえ、「スローイングダガー」と「火炎壺」のランク1の「使用者の技量の2倍」はエラッタで、「使用者の技量修正の2倍」です。 併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のS039 頁への追記もご覧ください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.6.26.	個別データ	ルーンと素材点の増加効果の複数発揮は加算か乗算か？
Q. 《源流の魔術書①(S022頁)》の「星灯り」と、《放浪の民の遺灰(S064頁)》の「生業の商い」の効果が同時に発揮されている場合、PCが獲得するルーンと素材点は、どれだけ増加しますか？ 加算で120%か、乗算で121%か、どちらでしょうか？		
A. ご質問の例の場合、PCの獲得するルーンと素材点は+20%加算され、合計120%を獲得することになります。		
23.7.4.	個別データ	対象になる確率の増加量は扱うのか？
Q. 放浪騎士が「ボディガード(S004)」と《闘士の戦技書(S013頁)》の「白い影の誘い」の効果を同時に発揮させた場合、放浪騎士はランク1とランク2で、それぞれ何倍の確率で対象に選ばれますか？		
A. ランク1は「4倍」、ランク2は「5倍」、対象に選ばれます。 《闘士の戦技書(S013頁)》の「白い影の誘い」にはエラッタがあるため、併せて『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記のS013頁への追記もご覧ください。		
23.7.4.	個別データ	スキルの「ランクnをコストXに変更できる」の意図は？
Q. ランク2以上のスキルには、「ランクnを『コスト：X』に変更できる」という効果がいくつもありますが、これはコストを支払うだけで何の効果も発生しないということでしょうか？		
A. いいえ、「ランクn」と同等の内容を発揮するために必要なコストが「コスト：X」に変更されるという意図です。		
23.7.4.	個別データ	スキル「雷撃」のランク2「狙いすます雷撃」の意図は？
Q. 《古都古龍信仰の祈禱書(S032頁)》の「雷撃」のランク2は、「狙いすます雷撃」を使用した後に「雷撃/古竜の雷撃/死の雷撃」を使用する際のダイスコストを低減するだけの効果ですか？ ランク2だけでは、ダメージが発生しないということでしょうか？		
A. いいえ。「狙いすます雷撃」は、「雷撃(ランク1)」のコストを変更して使用し、「雷撃(ランク1)」の効果を発揮した後に、ターン終了まで「雷撃/古竜の雷撃/死の雷撃」を使用する際のダイスコストを減らします。つまり、ご質問の効果の前に、「ランク1」の効果が発揮されます(ダメージが発生します)。 前項「スキルの「ランクnをコストXに変更できる」の意図は？」もご確認ください。		
23.7.4.	個別データ	「黄金の返報」はどう処理するのか？
Q. 《黄金樹の大盾(R158頁)》の持つ装備スキル「黄金の返報」は、具体的にはどういう処理が行われるのでしょうか？		
A. 装備スキル「黄金の返報」は、《黄金樹の大盾》を装備しているPCが、エネミーからのダメージを《黄金樹の大盾》でガードしたとき、そのダメージとガードの処理の間に1回だけ効果を発揮します。 装備スキル「黄金の返報」は、《黄金樹の大盾》を装備しているPCに対してダメージを与えてきたエネミーに対して、「属性損害：聖聖」を与えます。 もし同一のエネミーがあらためて《黄金樹の大盾》を装備しているPCに対してダメージを与えてきて、そのダメージを《黄金樹の大盾》でガードしたならば、その際にはあらためて装備スキル「黄金の返報」が効果を発揮します。		
23.7.14.	個別データ	「スキルセット+10「X」」は、そのスキルセットを習得するのか？
Q. 装備スキル「スキルセット+10「X」」は、その装備品を装備すると、そのスキルセット「X」を習得していることとして扱いますか？		
A. いいえ、「スキルセット+10「X」(R121頁)」は、PCがすでに習得しているスキルセット「X」のスキルから発生するダメージを+10するだけです。装備スキルにスキルセットを習得するという内容は、一切含まれていません。 本作においては、効果に明記されていない事象は発生しません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.14.	個別データ	「状態異常付与「X Y」」は、スキルによるダメージには無効なのか？
Q. 装備スキル「状態異常付与「X Y」」は、スキルから発生する「hit相当」のダメージでは、状態異常付与の効果を発生しないのでしょうか？		
A. はい、装備スキル「状態異常付与「X Y」 (R121 頁)」による状態異常付与判定は、アタックでしか発生しません。 スキルの (hit 相当の) ダメージでは、「状態異常付与「X Y」」の効果は発揮されません。 なお、装備スキル「状態異常付与「X Y」」は、強靱損害 (★) に一切影響しません。		
23.7.14.	個別データ	「無敵」はどう処理するのか？
Q. 《黄金の戦技書 (S020 頁)》の「無敵」は、“「ダメージ/HP 損害/強靱損害/属性損害」のいずれかを 1 度適用されると効果が失われる”とありますが、エネミーの一度のアクションで複数の損害を受ける場合は、どのような処理になるのでしょうか？ 例えば、「【物理ダメージ:80】★魔+「出血 12」」を被ると、どうなるのでしょうか？		
A. 「無敵」の効果は、「ダメージ/HP 損害/強靱損害/属性損害」をまとめて適用される場合には、そのすべてを無効化します。 そのため「無敵」の効果を適用されている PC は、ご質問の例のように「【物理ダメージ:80】★魔+「出血 12」」をまとめて被る場合には、そのすべてをまとめて無効化するため、何の影響も受けません。		
23.7.14.	個別データ	「対象に選ばれる確率を n 倍する」はどう処理するのか？
Q. 「ボディガード (S004 頁)」「白い影の誘い (S013 頁)」「腐った亡者の遺灰 (S055 頁)」「大盾兵の遺灰 (S064 頁)」などにある「対象に選ばれる確率を n 倍する」というのは、次の [α] [β] のどちらで処理するのですか？ [α] 「スキルや特殊能力の使用者が、エネミーのアクションの対象に選ばれる確率」を、「他のキャラクター 1 人が選ばれる確率」の n 倍にする (例: 放浪騎士が「ボディガード」を使用し、PC が 4 人の場合。放浪騎士が確率 3/6、他の PC 3 人がそれぞれ確率 1/6 で対象になる)。 [β] 「スキルや特殊能力の使用者が、エネミーのアクションの対象に選ばれる元々の確率」を n 倍にした確率が、スキル使用後の「スキルの対象に選ばれる確率」となる (例: 放浪騎士がボディガードを使用し、PC が 4 人の場合。本来はそれぞれ 1/4 の確率で選ばれるが、放浪騎士は 3/4 倍で狙われ、残りの 1/4 を残りの PC 3 人で受けるため、残りの PC 3 人はそれぞれ 1/12 で対象になる)。		
A. [α] が正解です。 なお、確率を定めランダムに選ぶ方法については、R010 頁に例示があるため、それに沿って GM が決定してください。		
23.7.14.	個別データ	「我慢」で状態異常による HP 損害を軽減できるのか？
Q. 《重厚の戦技書 (S012)》の「我慢」では、状態異常による HP 損害を軽減できますか？		
A. いいえ、「我慢」で軽減できるのは「ダメージによる HP 損害」であるため、状態異常による HP 損害は軽減できません。 「ダメージによる HP 損害」とは、物理防護点・現象防護点と対比し、ダメージ早見表を介して求められる HP 損害のことです (つまり状態異常による HP 損害は、ダメージとは無関係です)。		
23.7.14.	個別データ	「影送り」は、対象となったエネミー自身も選ばれるのか？
Q. 《二本指の祈禱書② (S029)》の「影送り」は、対象を「すべてのエネミー数+はずれ 1 枠」から対象を決めなおしますが、この「すべてのエネミー」には、アクションを実行したエネミー自身も含まれますか？		
A. はい、「影送り」で対象を決めなおす際には、アクションを行ったエネミー自身も含まれます。 そのためアクションを行い「影送り」の効果を適用されているエネミーは、自身のアクションの対象に選ばれる可能性があります。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.09.13.	個別データ	複数回のダメージに対して「影送り」を使うとどうなるのか？
<p>Q. エネミーが、「対象：1体」で複数回のダメージ（例えば2回のダメージ）を発生させるアクションを実行しました。そのアクションの1回目に対して、スキル「影送り（S029 頁）」を使用し、対象を「すべてのエネミー+はずれ1枠」に変更しました。</p> <p>「影送り」の効果は、2回目以降のダメージに対しても有効ですか、無効ですか？ つまり2回目以降のダメージの対象は、「『影送り』は1回のダメージに対してしか有効ではないため、2回目以降のダメージに対しては元の『対象：1体』に戻る」なのか、「『影送り』は1回のアクションが終わるまで有効であるため、2回目以降のダメージに対しても『影送り』は有効で、『すべてのエネミー+はずれ1枠』のまま」なのか、どちらでしょうか？</p>		
<p>A. 前者の「『影送り』は1回のダメージに対してしか有効ではないため、2回目以降のダメージに対しては元の『対象：1体』に戻る」として扱ってください。なお、2回目以降のダメージに対しても、ダメージ1回ごとに「影送り」を使用することは可能です。</p>		
23.7.26.	個別データ	スキルセット+10「X」は、ダメージの増加量も+10されるのか？
<p>Q. 装備スキルの「スキルセット+10「X」」の効果は、ダメージの増加量にも適用されますか？</p> <p>例えば、《猛禽の鉤爪（R148 頁）》で《基本戦術書（S038 頁）》のダメージが増加するとき、「跳躍」ランク2のダメージ増加量が1hitごとに+10されたり、「致命の一撃」ランク2のダメージ増加量が武器強化ランク+1ごとに+10されたり、「後衛戦術」でのダメージ増加量が+10されたりするのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、増加しません。</p> <p>装備スキル「スキルセット+10「X」」によって増加するのは、「スキルから発生したダメージ（物理ダメージ【n】や現象ダメージ【n】と示された、【n】の値だけ）」です。「スキルから発生したダメージを増加させる効果」には一切影響がありません。</p> <p>ご質問の例ですと、《猛禽の鉤爪》が「スキルセット+10「基本戦術書」」によってダメージを増加させることに該当するスキルは、「致命の一撃」ランク1の「物理ダメージ【100】」だけです。もちろん、「致命の一撃」をランク2にした場合、強化ランクを上げた《猛禽の鉤爪》を用いた「致命の一撃」のダメージは増加しますが、そのダメージ増加量は「スキルセット+10「基本戦術書」」の影響を受けません。</p>		
23.7.26.	個別データ	単二刀流がついた武器を両手持ちとして扱えるのか？
<p>Q. 装備スキル「単二刀流（R121 頁）」を持つ武器を「両手持ち」の装備状態にすると、「二刀流」の装備状態としては扱わずに置くことはできるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、できません。</p> <p>装備スキル「単二刀流」の効果は自動的かつ強制的に発揮されるため、「単二刀流」からは両手持ちのダメージを発生させることができず、（他のスキルの効果がない限り）両手持ちのカット値を利用することもできません。</p>		
23.7.26.	個別データ	「格闘の極意」に対してエネミーのカット値は有効なのか？
<p>Q. 闘奴のスキル「格闘の極意（S010 頁）」の「2~3hit（相当含む）」なら「HP損害■」を追加し、「4~5hit（相当含む）」なら「HP損害■■」を追加する」という内容についてです。</p> <p>この「格闘の極意」によって追加されるHP損害を、エネミーはカット値で軽減できるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、軽減できません。</p> <p>ガードのカット値で防げるのは、ダメージとダメージ早見表を見比べた結果で導き出されるHP損害に限りです。</p> <p>そのため仲間であってもエネミーであっても、「HP損害■（×n）」と示されている効果は、カット値を無視して適用します。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.8.17.	個別データ	《大型ナイフ》や《打刀》の装備スキルと、スキル「切腹」は、同時に発揮された場合、どのように扱うのか？
<p>Q. 《大型ナイフ (R124 頁)》の装備スキル「状態異常付与「出血 ー/2/3/4/5」と《打刀 (R135 頁)》の装備スキル「状態異常付与「出血 ー/2/3/4/ー」は、「血の戦技書 (S019 頁)」の「切腹」による効果と同時に発揮された場合、どのように扱いますか？</p> <p>具体的には、「血の武器」エンチャント状態のPCが、《大型ナイフ》や《打刀》で2hit以上のアタックを行った場合、「状態異常付与「出血 ー/2/3/4/5」と「切腹」の両方の効果が発揮されます。このとき、どのように扱いますか？</p>		
<p>A. 《大型ナイフ》や《打刀》の「状態異常付与「出血 ー/2/3/4/5」に、「切腹」の基準値の値を追加します。</p> <p>結果として、《大型ナイフ》は「出血 ー/5/6/8/10」で、《打刀》は「出血 ー/5/6/8/ー」で、状態異常付与判定 (R089 頁) を行います。</p>		
23.8.17.	個別データ	行動順を問われたキャラクターの行動順カードが破棄されていた場合、どうするのか？
<p>Q. 行動順カードの内容を問われている、PCのスキルや、エネミーや遺灰のアクションや特殊能力があります。これらの効果が発揮される際に、すでに効果の対象であるキャラクターの行動順カードが破棄されていた場合、どのように扱いますか？</p>		
<p>A. キャラクターの行動順を問われた場合、基本的にそのキャラクターがターン開始処理の次にある行動順決定 (R073 頁) の手順で配布された行動順カードの内容を、そのターンの間の行動順として扱います (行動順決定の間に行動順カードを交換するような効果があった場合、交換し終えて確定した行動順カードが、そのターンの行動順として扱われます)。</p> <p>いったん決定した行動順は、そのキャラクターが死亡しない限り、ターンが終了するまでは変化しません。つまり、行動順を終えたり体勢崩しになるなどしたりして行動順カードを破棄されたキャラクターも、そのターンの間は、行動順決定で配布された行動順カードと同じ行動順として扱われます。</p> <p>もし、行動順カードが配られていないか、行動順が設定されていないキャラクターの場合 (死亡したのでホストPCのアクションで召喚されたばかりのゲストPCや遺灰の霊体、そもそも行動順カードのない仲間NPCやモブエネミーなど)、そのキャラクターは「どの行動順でもない状態 (行動順を問う効果に対しては、対象にならず効果を適用されない)」として扱います。</p>		
23.09.13.	個別データ	ランダムチェストでしか入手できない装備品があるのか？
<p>Q. エネミーの戦利品に示されておらず、シナリオのイベントでの入手方法もなく、入手方法がランダムチェスト (E070 頁) にしかない装備品ありますが、これは問題のない仕様ですか？</p>		
<p>A. はい、問題のない仕様です。</p> <p>ただし、エネミーの戦利品やシナリオにはエラッタでアイテムが追加されている場合があるため、適宜ご確認をお願いします。</p> <p>また、GMが適切な入手時期をシナリオ上で設定できるのであれば、GMがそうした装備品をイベントを介してPCへ与えてもかまいません。このときGMは、できるだけ原作の入手手段をふまえてシナリオに装備品を登場させてください。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.09.13.	個別データ	《緑亀のタリスマン》の効果は、暗所ペナルティや悪意効果でスタミナダイスの個数が減っている場合にも有効か？
Q. 《緑亀のタリスマン (R170 頁)》の効果は、暗所ペナルティ (R110 頁) や、悪意効果ランク 2 の「スタミナダイス減少／〔条件〕で自動発揮 (S093 頁)」でスタミナダイスが減少している場合に、その時の上限を超えても回復しますか？		
A. 「消費」している場合には《緑亀のタリスマン》で回復しますが、そうではない場合には上限を超えて回復することはありません。 暗所ペナルティの場合、戦闘時に獲得できるスタミナダイスが減少し、これはつまりスタミナダイスの上限が減少していると扱います。そのため《緑亀のタリスマン》では、「暗所ペナルティ：1」の場合には手番開始時にスタミナダイスが5個以上にはならず、「暗所ペナルティ：2」の場合には手番開始時にスタミナダイスが4個以上にはなりません（なお、行動順カードがAの場合は、上限がスタミナダイスの上限が1個増えることとして扱います）。 悪意効果ランク 2 の「スタミナダイス減少／〔条件〕で自動発揮」は、「そのターンのスタミナダイスを1個消費する」と記されているため、スタミナダイスの上限が減るわけではありません。そのため《緑亀のタリスマン》で、「スタミナダイス減少／〔条件〕で自動発揮」の効果も適用されていても、スタミナダイスが5個まで回復します（行動順カードがAの場合は、上限がスタミナダイスの上限が1個増えることとして扱います）。		
★23.7.14.	シナリオ	「ボス戦闘発生〔任意〕」は、どこまでプレイヤーへ伝えるべきか？
Q. シナリオの発生条件にある「ボス戦闘発生〔任意〕 (R103 頁)」の内容は、どこまでプレイヤーへ伝えてよいのでしょうか？		
A. シナリオの発生条件に「ボス戦闘発生〔任意〕」と示されている場合、GMはプレイヤーに対し、「ここでボス戦闘＝通常戦闘が発生するので、その前にインターバル (R101 頁) が発生する」という旨を伝えるのがおすすめです。GMは、それ以上の内容（ボスの名称やレベルなど）については、プレイヤーに伝える必要はありません。 また、プレイヤーが本作のシナリオに慣れていない場合、「ボス戦闘＝通常戦闘は、強敵との戦いになる」という旨を併せて伝え、聖杯瓶でのリソース回復の有無などを確認してあげてください。 世界観としてPCの視点で説明すると「ボス戦闘発生〔任意〕」の発生する空間の近辺には、「マリカ像」や「サイン溜まり」と呼ばれる石像があったり、視界を金色の霧で遮られたりしており、「『祝福の導き』を見ることが出来る褪せ人には、石像や霧の先に強敵が待ちかまえていることが明白に察知できる」と扱うのがよいでしょう。		
23.7.14.	シナリオ	シナリオのボス戦闘ではない場面での「任意」のイベントは、どこまでプレイヤーへ伝えるべきか？
Q. シナリオの発生条件にある「任意」と示された、「ボス戦闘発生〔任意〕」ではないイベントの内容は、どこまでプレイヤーへ伝えてもよいのでしょうか？		
A. シナリオの発生条件にある（「ボス戦闘発生〔任意〕」ではない）「任意」と示されたイベントについては、基本的には「ここでは『任意』のイベントが発生し、その『任意』のイベントの前にインターバル (R101 頁) が発生する」という旨と「そのイベントでの発生の有無」について伝えるのがおすすめです。戦闘が発生することについては伝えるのがおすすめですが、戦闘するエネミーの名称やレベルなどについては、プレイヤーに伝える必要はありません。また、「スカラベ／歩く霊廟 (E077 頁)」については、そのイベントが発生することを直接的に伝えてしまってもよいでしょう（「祝福の導き」を見ることが出来る褪せ人には、遠目にもその存在がわかるためです）。 シナリオの発生条件「ボス戦闘発生〔任意〕」については、前項の質問をご覧ください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.14.	シナリオ	探索ダイスのイベントのエネミーは、倒さなければ再戦できるのか？
<p>Q. 「▼発生条件を確認」の項目がない、探索ダイスの結果で現れるエネミーとの戦闘で、「倒さずにPCが逃亡する／イベント内容の結果、エネミーが（飛び去るなどして）戦闘終了する」という状況になったとします。この場合、PCが再び同じ探索ダイスの出目を選べば、倒さずに戦闘終了したエネミーと、再戦できるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、「▼発生条件を確認」の項目がない探索ダイスの結果で現れるエネミーとの戦闘は、一度限りであるため、（PCが全滅して探索ダイスを記録しなかった場合を除き）探索ダイス履歴の記録（R100頁）で記録されてしまうと、それ以降は二度と再戦できません。</p> <p>ただし探索ダイスの表記が[X Y]や[X Y Z]のような場合、X、Y、Zは別途で記録されるイベントとして扱うため、同じ内容の戦闘が複数回にわたり発生することはありえます（質問「非戦闘時／探索ダイスの出目が違う[X Y]のイベントは、どう処理するのか？」もご覧ください）。この場合、新たに現れるエネミーは先に記録した探索ダイスでの戦闘で現れたエネミーとは、別の個体として扱います。</p>		
23.7.14.	シナリオ	(※ネタバレあり)「飛竜」と再戦できるのか？
<p>Q. 「アギール湖（E099頁）」で「飛竜」のイベントが発生したとき、このイベントでPCが全滅したり、PCが逃亡したり、エネミーを倒したりした場合、再び「アギール湖」を訪れると「飛竜」のイベントも複数回発生するのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、「飛竜」のイベントは一度しか発生しません。「発生条件：フロアすべて踏破」のイベントは、併せて「ボス戦闘発生〔任意〕」と示されていない限り、条件を満たした際の一度しか発生しません（インターバルを挟むことができません）。</p>		
23.7.4.	シナリオ	(※ネタバレあり) 転送先の先のダンジョンを出て、フィールドへダンジョン移動できるのか？
<p>Q. 「竜に焼かれた廃墟（E100頁）」の転送先で、ダンジョン「サリアの結晶坑道（E191頁）」へ転送され、「追加ルール②：転送された場合」の条件を満たしました。ですが「サリアの結晶坑道」と「エオニアの沼の東」との間で、ダンジョン移動のためのルートが開通していません。この場合、「サリアの結晶坑道」からダンジョン移動で「エオニアの沼の東」へ移動できますか？</p>		
<p>A. はい、「追加ルール②：転送された場合」の条件を満たしている場合には、ルート開通し、移動できます。</p> <p>「サリアの結晶坑道」にはエラッタがあるため、併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」のE191頁への追記もご覧ください。</p>		
23.7.26.	シナリオ	(※ネタバレあり) [脅威] が低く「うまくやり過ごすことができた」なのに戦闘になるのか？
<p>Q. ブック3のフィールドで、「うまくやり過ごすことができた／事なきを得る」等の文章があるにもかかわらず、選択肢には戦闘になる旨しか示されていないことがあります。これは結局、PCに戦闘を避ける選択肢は一切存在しないということでしょうか？</p> <p>例えばリムグレイブの場合、「林道（E093頁）」の[脅威0~2]、「闘技場跡（E095頁）」の[脅威0~2]、「聖人橋（E098頁）」の[脅威0~2]、「アギール湖（E100頁）」の[脅威0~2]などです。</p>		
<p>A. GMがシナリオから前後の文脈を読み取れる場合、基本的にはGMの任意で判断してください。R098頁、コラム「細部はGMが判断」も示されていますので、そちらも参考にしてください。</p> <p>ご質問の件については、PCに対して「戦闘を避けて、現在進行中のイベントを終了させることができる」という選択肢を示すのがおすすめです。フィールドに[脅威0~]の数値が示されており、戦闘を避けられそうな描写がある場合は、すべてこの判断で問題ありません。</p> <p>GMが、こうした文脈やバランス的な判断を自身で下すことに自信や確信を持ってない場合、フィールドに示されているとおりに戦闘を開始してもかまいませんが、ご質問の件についてはここで示した例で処理することをおすすめします。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.26.	シナリオ	(※ネタバレあり) 痛めつけるのに失敗した場合は、どうなるのか？
<p>Q. 「湖の西 (E132 頁)」で「→痛めつける」を選択し、行為判定に失敗しました。</p> <p>[失敗]には「再挑戦可能」と示されていますが再挑戦しなかった場合について明示されておらず、さらに「やっぱりルーンに切り替えてもかまわない」とありますがどのように切り替えるのが明示されていません。</p> <p>この場面でGMは、どのように判断すればいいですか？</p>		
<p>A. GMがシナリオから前後の文脈を読み取れる場合、基本的にはGMの任意で判断してください。R098 頁、コラム「細部はGMが判断」も示されていますので、そちらも参考にしてください。ここではその判断基準を示します。</p> <p>「再挑戦可能」や「任意で挑戦できる」と示されつつ挑戦しなかった事例について示されていなかった場合、そのイベントは終了したこととして扱うのがよいでしょう。</p> <p>別の選択肢を選び直してもよい旨が示されている場合、PCがイベント中に示されている選択をやりなおしてもよいことにするのがよいでしょう。「湖の西」の「→痛めつける」の「やっぱりルーンに切り替えてもかまわない」については、PCは「→素材点 100 で交渉 / →素材点 1,000 で交渉」から選び直してもよいことにするのがよいでしょう。</p>		
23.8.17.	シナリオ	(※ネタバレあり) 獣の司祭は、《死の根》を食べて数を減らしてしまうのか？
<p>Q. 「獣の神殿 (E185 頁)」の「獣の司祭②」で、獣の司祭が「死の根を喰らう」と書いてありますが、これによって共有アイテム《死の根》の数が減るのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、イベント「獣の司祭②」によって共有アイテム《死の根》が減少することはありません。</p> <p>共有アイテム《死の根》は、《獣の祈禱書 (S033 頁)》のスキルを習得・ランクアップする際にしか減少しません。</p>		
23.09.13.	シナリオ	(※ネタバレあり)「贄送りの大橋」の突破に全員失敗するとどうなるのか？
<p>Q. 「贄送りの大橋 (E109 頁)」の [3 4 5] で、仲間全員が行為判定に失敗した場合、どうなるのでしょうか？</p>		
<p>A. 行為判定に失敗した全員が「HP 損害■■■■」を被り、次の探索ダイスに「+2×行為判定に失敗した回数」の修正を受けますが、それ以上の処理は発生しません（傷を負いながら突破できたこととなります）。</p>		
23.9.13.	シナリオ	「EVENT 歩く霊廟」は 3 回成功時に行為判定を止めてもよいのか？
<p>Q. 共通イベント「歩く霊廟 (E077 頁)」の質問です。</p> <p>[行為判定]の説明では「連続して 5 回の判定を順番にすべて行う必要がある（途中で判定をやめてしまった場合はすべて無効）」とありますが、[成功]では「合計で 3 回以上の成功をしたとき、霊廟を止めることができる」とあります。</p> <p>5 回の行為判定前、つまり 3~4 回の行為判定ですべて成功し続けた場合、残りの行為判定は行わなくても成功になりますか？</p>		
<p>A. いいえ、「途中で判定をやめてしまった場合はすべて無効」と示されているとおり、行為判定を 5 回行わなければすべて無効となるため、「合計で 3 回以上の成功をしたとき」の条件を満たすためには、必ず 5 回の行為判定を行わなければなりません。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.09.13.	シナリオ	(※ネタバレあり) 後日談での戦闘は、どう処理するのか？
<p>Q. E290 頁にあるエピソードの後日談「EVENT エンシャの襲撃」では、戦闘が発生します。</p> <p>このタイミングでの戦闘では、PCのリソースはどうなっていますか？ また、PCが死亡した場合には、死亡ペナルティなどがあるのでしょうか？</p>		
<p>A. エピソードが終了し、「祝福での休息 (R107 頁)」の処理が終わった状態での戦闘となります。つまり、PCのレベルアップや円卓の施設利用を行い、その処理が終わってすべてのリソースが最大値まで回復している状態での戦闘となります。</p> <p>これらのルール処理が行われるという解説は、R099 頁「手順④：エンディング」に示されています。戦闘の際に遺灰が必要であれば、ホストPCを決めて「戦闘開始処理 (R072 頁)」の手順で召喚することになります。</p> <p>そして後日談の間にPCが死亡した場合には、エピソードが進行していないため、死亡ペナルティが発生しません。また、この後日談の戦闘でPCたちが全滅したりホストPCが死亡したとしても、簡易戦闘が逃亡することなく終了するため、PCたちは「王骸のエンシャ」を撃破したことで扱われます。ただし、後日談で消費したリソースについては、次のエピソードが開始時には消費したままという扱いにしてもよいでしょう (GMの判断によります)。</p> <p>GMがこの回答で示した処理に納得できない場合、通常の死亡ペナルティの代わりに「PCが1回死亡するごとに、次のエピソードの開始時に振る悪意ダイスの数と、採用する悪意ダイスの数を、1つずつ増やす」という処理を行うなどすればよいでしょう。</p>		
23.7.26.	エネミー	(※ネタバレあり) エネミーに対し、原作では無効だった状態異常が有効なのか？
<p>Q. 一部のエネミーについてですが、原作『ELDEN RING』では無効だった状態異常が有効になっているエネミーがありますが、これらはエラッタではないのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、別途資料の「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」に明記されていない限り、エラッタではありません。</p> <p>『ELDEN RING TRPG』のエネミーデータでは、エネミーの状態異常に対する耐性や無効化が、原作とは異なっている場合があります。これは、TRPG版ではスキルの切り替えや「産まれなおし」が原作ほど容易ではなく、状態異常を与えることを狙ったキャラクターの活躍を否定しないための配慮によるものです。</p>		
23.7.26.	エネミー	(※ネタバレあり) 同一対象への複数回のダメージを回避したら、それ以降はダメージを受けないのか？
<p>Q. 同じ対象に対し、1回のアクションで複数回のダメージを与えてくるエネミーは、そのエネミーのダメージを回避した場合、それ以降のダメージは受けないのでしょうか？</p> <p>例えば、1体に対して1回のアクションでダメージを3回与えてくるエネミーは、「1回目のダメージを回避した場合」「2回目のダメージを回避した場合」で、その後のダメージをすべて回避した扱いになるのでしょうか？</p> <p>また例えば、「忌み鬼、マルギット」の「杖剣乱舞」について「1回目のダメージを回避した場合」「2回目のダメージを回避した場合」で、その後のダメージをすべて回避した扱いになるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、回避でダメージを無効化できるのは、その回避したダメージ1回だけです。ただし、エネミーの行動ダイス決定表の「備考」欄に「1回目を回避→2回目を無効化」等が示されている場合、「備考」欄に示されているとおりの処理を行います。</p> <p>ご質問の前半の例の場合、「1回目のダメージを回避した場合」には引き続き2回目と3回目のダメージを受け、「2回目のダメージを回避した場合」には3回目のダメージを受けます。</p> <p>ご質問の後半の例の「忌み鬼、マルギット」の「杖剣乱舞」については、「備考」欄に示されている通りに扱い、「1回目のダメージを回避した場合」には2回目のダメージは無効化しますが3回目のダメージを受け、「2回目のダメージを回避した場合」には3回目のダメージは無効化します。もちろん、2回目以降のダメージに対して、改めてガードや回避などのリアクションを行うことは可能です。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.26.	エネミー	(※ネタバレあり) 王骸のエンシャの「星砕き」自体は回避不能なのか？
Q. 「王骸のエンシャ (E023 頁)」のアクション「星砕き」の「備考」欄には「対象はターン終了まで回避不能」とありますが、その「星砕き」のアクション自体も回避不能なのでしょうか？		
A. いいえ、「星砕き」自身は回避可能であり、回避すれば「備考」に記されている効果を受けません。 併せて「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」の E023 頁へのエラッタもご覧ください。		
23.7.26.	エネミー	エネミーのアクションの「備考」欄の効果は、いつ発揮されるのか？
Q. エネミーのアクションの「備考」欄の効果は、いつの時点から発揮されるのですか？		
A. エネミー (および遺灰の霊体) のアクションの「備考」欄の効果は、「備考」欄の内容で特に指定がない限り、アクションの実行と同時に発揮されます。 アクションの内容がダメージを発生するものである場合、そのダメージに「備考」欄の内容が追加されていることとして扱います。そのため GM は、プレイヤーにエネミーのアクションの内容を、ダメージの値や強靱損害・属性損害と同時に、「備考」欄の内容まで伝えなければなりません。 (例: 「備考」欄に「ガード不能」と示されている場合、GM はそのアクションのダメージがガード不能であることを、ダメージ等と同時に伝えなければなりません)		
23.7.26.	エネミー	(ネタバレあり) 「満月の女王、レナラ [第一形態]」で、追加の行動順カードを配る詳細はどうなっているのか？
Q. 「満月の女王、レナラ (E057 頁)」の特殊能力 [第一形態「レナラと学徒たち」] についての質問です。 ・ (ルール処理) エネミーの行動順カードの値が「A~PC 人数」の場合、追加の行動順カードが配られる。 ・ (レナラと学徒たち) ターン開始時にレナラ 1 体と学徒 3 体に行動順カードが裏向きで「4 枚」配られる。配られた行動順カードのうち、最も遅い行動順カードがレナラの行動順として扱われる。 ▼ (想定される状況と疑問) レナラに「A~PC 人数」の行動順カードが配られ、ルールで追加される行動順カードは、どう処理するのか？ ▼ (例 1) PC 人数 4 人の際に、レナラと学徒に「K、10、6、4」が裏向きのまま配られ、GM が「4」をレナラに割り当てたとします。その後、GM は追加の行動順カード「2」を引きました。この場合、どうなりますか？ ▼ (例 2) PC 人数 4 人の際に、レナラと学徒に「K、10、6、4」が裏向きのまま配られ、GM が「4」をレナラに割り当てたとします。その後、GM は追加の行動順カード「J」を引きました。この場合、どうなりますか？		
A. いずれの場合も、「A~PC 人数」の行動順カードが出た結果、追加で配られる行動順カードは、裏向きのままレナラに割り当てられます。 このとき GM は、追加の行動順カードがレナラと学徒のうち、どのキャラクターに割り振られたのかを公開しません (5 枚の行動順カードをあらためてシャッフルしてから裏向きにバラバラに離して置き、行動順カードのうちどの 2 枚がレナラであるのかは、視覚的にわからないようにします)。 なお、GM はレナラに追加の行動順カードが割り当てられる際には、「エネミーに『A~PC 人数』の行動順カードが割り当てられたため、追加の行動順カードがレナラに対して割り当てられたこと」と「追加の行動順カードが表になったとき、GM がその追加の行動順カードがレナラであることを明言すること」を伝えなければいけません。 ご質問の例 1 の「行動順 2」を引いた場合も、例 2 の「行動順 J」を引いた際も、追加の行動順カードは裏向きのまま「行動順 4」を持つレナラに割り当てられます (そのターンの間、レナラの行動回数が 1 回増え、レナラの正体が PC のアクションによってバレル確率が 2 倍になります)。このとき、GM は追加の行動順カードがどこに置かれたのかわからないように、5 枚の行動順カードをシャッフルしてから置き直すといいでしょう。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.8.17.	エネミー	アクション「仲間呼び」による「増援」は、行動順 0 で無限に増える可能性があるのか？
<p>Q. 「石堀り (カンテラ) (E011 頁)」「垂人 (E032 頁)」「垂人の親分 (E032 頁)」が、アクション「仲間呼び」で「●増援」の効果を発揮させると、行動順 0 でさらに「仲間呼び」を持ったエネミーが現れます。</p> <p>この、行動順 0 で現れたエネミーが、さらに「仲間呼び」を繰り返すと、無限にエネミーが増える可能性があるということでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、行動順 0 のアクションは一度しか行われなため、無限に増えることはありません (ごく稀に発生する処理として、ルールの構造上は行動順 0 の後に、行動順 -1 や行動順 -2 が存在していると考えてください。行動順 0 が終了すると、その後にアクションできるのは、それより低い値の行動順を持つキャラクターだけです)。</p> <p>つまり、行動順 0 のエネミーがさらに「仲間呼び」で「●増援」の効果を発揮した場合、それ以降に現れたエネミーにはアクションが存在しません。</p>		
23.9.13.	エネミー	「接ぎ木のゴドリック」の「回り込み斧撃」の対象が示されていない？
<p>Q. 「接ぎ木のゴドリック (E056 頁)」のアクション「回り込み斧撃」の対象が「特殊」になっていますが、対象が示されていないように見えます。これはエラッタですか？</p>		
<p>A. いいえ、エラッタではありません。</p> <p>「回り込み斧撃」の対象は、備考欄に示されている「対象は行動順に「奇数」を含む仲間。」です。</p>		
23.8.17.	エネミー	対象の行動順を問うアクションは、死亡したキャラクターや行動順カードが破棄されたキャラクターに対して、どのように扱うのか？
<p>Q. エネミーの中には、対象として「行動順が『奇数 (偶数)』」や「行動順が『n 以上 (以下)』」や「行動順が『早い (遅い)』」など、行動順カードの内容を問うものがあります。</p> <p>こうしたエネミーのアクションや特殊能力は、死亡して行動順カードがないキャラクターや、行動順を終えたり体勢崩しになるなどしたりして行動順カードが破棄されているキャラクターに対しても、有効なのでしょうか？</p>		
<p>A. 基本的には「行動順カードが破棄されていても、そのターンの間は生存しているキャラクターには有効」で、例外的に「死亡して再召喚されたキャラクターや、仲間 NPC とモブエネミーには無効」です。</p> <p>エネミーのアクションや特殊能力で対象の行動順を問う内容については、基本的にターン終了までは対象となるキャラクターがターン開始処理の次にある行動順決定 (R073 頁) の手順で配布された行動順カードの内容を、そのターンの間の行動順として扱います (行動順決定の間に行動順カードを交換するような効果があった場合、交換し終えて確定した行動順カードが、そのターンの行動順として扱われます)。</p> <p>いったん決定した行動順は、そのキャラクターが死亡しない限り、ターンの間は変化しません。つまり、行動順を終えたり体勢崩しになるなどしたりして行動順カードを破棄されたキャラクターも、ターンが終了するまでは、行動順決定で配布された行動順カードと同じ行動順として扱われます。</p> <p>もし、行動順カードが配られていないか、行動順が設定されていないキャラクターの場合 (死亡したのでホスト PC のアクションで召喚されたばかりのゲスト PC や遺灰の霊体、そもそも行動順カードのない仲間 NPC やモブエネミーなど)、そのキャラクターは「どの行動順でもない状態 (行動順を問う効果に対しては、対象にならず効果を適用されない)」として扱います。</p> <p>個別データ「行動順を問われたキャラクターの行動順カードが破棄されていた場合、どうするのか？」の質問と回答もご覧ください。</p>		