

# 『ELDEN RING TRPG』 Q & A

Ver. 2024 年 1 月 31 日 / 文責：グループ S N E

## ▼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。**

**・ゲーム進行にほとんど影響を与えない質問や、効果やルールの読解については、本文書の後半に「軽微な疑問」にまとめました。これらについては、冒頭で参照頁を示さず、更新の際に【New】も付記していません。**

**・『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。

**・エラッタが適用されている内容や、同じ内容の質問や、同様の意図の回答がある質問には、原則としてお答えしません。**

**・不明瞭な質問に対しては、お答えできません。できるだけ具体的に「どのルールに対する質問なのか」または「どのデータやシナリオ部分に対する質問なのか」を明記してください。**

- ・ゲーム進行に一切関係しない質問（ゲームパラメータやデータのイメージ等）については、回答しない場合があります。

※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

wbmaster@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？ (4 頁)

・装備状態の武器や盾は、重量に加算されないのか？ (4 頁)

・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？ (4 頁)

・別のスキルアイテムにある同名のスキルを、別のスキルとして習得できるのか？ (4 頁)

・二刀流で、同名の効果は重複するのか？ (5 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？ (5 頁)

・戦闘中に装備変更できる武器と盾は？ (5 頁)

・二刀流の威力は「片手／両手」どっち？ (5 頁)

・二刀流でスキルのダメージは +1hit される？ (5 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？ (6 頁)

・スキルの【hit 相当★】は、さらに強靱損害が増えるのか？ (6 頁)

・状態異常発生時の Trigger 効果は死亡時に発生する？ (6 頁)

・【New】二刀流の hit 数上昇はスキルにも有効なのか？ (6 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？ (7 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？ (7 頁)

・同名の状態異常や「〇〇状態」は同時に効果を発揮し、重複するのか？ (7 頁)

・別名の状態異常や「〇〇状態」は同時に効果を発揮し、重複するのか？ (7 頁)

・持続時間を持つ同名の効果は、重複するのか？ (7 頁)

・持続時間を持つ別名の効果は、重複するのか？ (7 頁)

- ・エネミーは「防護点以下のダメージ+属性損害」にリアクションするのか？（8頁）
- ・戦闘中のダメージをともなわない属性損害にリアクションできるのか？（8頁）
- ・同じ状態異常に対する「状態異常耐性+n」「X」や「状態異常値+n」「X」は重複するのか？（8頁）
- ・エネミーの物理防護点/現象防護点/カット値の具体的な値は、いつ判明するのか？（9頁）
- ・ゲストPCが死亡しながら使用したスキルは、効果が発揮されるのか？（9頁）
- ・エネミーは、仲間NPCからの「HP損害■ ■」以外の強靱損害にリアクションするのか？（9頁）
- ・仲間全員が安全エリアにいる場合のエネミーのアクションはどうなるのか？（9頁）
- ・複数の対象や複数回のダメージで状態異常を与える場合、状態異常付与判定や抵抗判定は何度行うのか？（10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」（10頁）
- ・祝福移動は、現在地のフィールドに「祝福」が必要か？（11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かしないのか？（11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？（11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？（11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？（12頁）
- ・未踏破のフィールドを通過できるのか？（12頁）
- ・フィールド探索の流れの「手順1：フィールド移動」は毎回必ず別のフィールドに移動しなければならないのか？（12頁）

- ・プレイヤーはフィールドの探索ダイス分布を知ることができるのか？（13頁）
- ・インターバルの間は、ダイスコストを無視でき、聖杯瓶やスキルに回数制限はないのか？（13頁）

#### ▽その他のルール

- ・暗所ペナルティは3以上になるのか？（13頁）
- ・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？（13頁）
- ・スキル使用回数欄は3つが上限？（13頁）
- ・悪意シートの「[条件]で自動発揮」で、悪意ランクは上がる？（14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？（14頁）
- ・[Passive]の効果は重複するのか？（14頁）
- ・装備スキルに関する疑問（14頁）
- ・「産まれなおし」の際のスキルセットはどうなる？（14頁）

#### ▽個別データ

- ・「レンジ」効果と「足元」効果ってなに？（15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？（15頁）
- ・スキル「スローイングダガー」と「火炎壺」の意図は？（15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？（15頁）
- ・対象になる確率の増加量はどのよう扱うのか？（15頁）
- ・スキルの「ランクnをコストXに変更できる」の意図は？（15頁）
- ・スキル「雷撃」のランク2「狙いすます雷撃」の意図は？（16頁）
- ・「黄金の返報」はどう処理するのか？（16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？（16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？（16頁）

- ・「無敵」はどう処理するのか？（16頁）
- ・「対象に選ばれる確率をn倍する」はどう処理するのか？（17頁）
- ・「我慢」で状態異常によるHP損害を軽減できるのか？（17頁）
- ・【修正】「影送り」は、対象となったエネミー自身も選ばれるのか？（17頁）
- ・【修正】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？（17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？（18頁）
- ・単二刀流がつけた武器を両手持ちとして扱えるのか？（18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？（18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？（18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？（19頁）
- ・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？（19頁）
- ・《緑竜のタリスマン》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？（19頁）
- ・「夜巫女の霧」では、行動回数2回のエネミーがどのように対象になるのか？（20頁）
- ・「輝剣の円陣」の属性損害と、アタックの属性損害は、重複するのか？（20頁）
- ・《大盾のタリスマン》は「弾き」や「パリティ」と組み合わせるのか？（20頁）
- ・スキル「カーリアの大剣」の効果は2種あるが、どちらも習得できるのか？（20頁）
- ・複数の同名タリスマン(+1~+2を含む)の効果は重複するのか？（20頁）
- ・《咆哮のメダリオン》は同一ターン内に使う異なる「咆哮」には有効なのか？（21頁）
- ・「盾ガードの達人」と「ガードカウンター」は同時期に発揮できるのか？（21頁）

- ・《大槌のタリスマン》データに関する疑問 (21 頁)
- ・「パリィ」や「パリィ時カット値+□」は、どこまで組み合わせて有効なのか? (22 頁)
- ・「〇〇の歡喜」に関する疑問 (22 頁)
- ・「属性の特殊ボルト」と「アローレイン」を組み合わせてできるのか? (22 頁)
- ・《聖なる戦技書》「聖域」データに関する疑問 (22 頁)
- ・《素寒貧》のランク 2「一気飲み」の聖杯瓶は誰が消費するのか? (23 頁)
- ・産まれなおして《ノクステラの月》を解除できるのか? (23 頁)
- ・「星灯り」の扱い方への疑問 (23 頁)
- ・「永遠の暗黒」に関する疑問 (23 頁)
- ・《泥人の魔術書》に関する疑問 (23 頁)
- ・《カーリア王家の魔術書①②》に関する疑問 (24 頁)
- ・武器へのエンチャント状態に関する疑問 (24 頁)
- ・装備スキル「パリィ可能」の扱い方 (24 頁)
- ・スキル「ガードリザーブ」後の装備状態の変更 (24 頁)
- ・スキル「ガードリザーブ」への疑問 (25 頁)
- ・スキル「回避リザーブ」への疑問 (25 頁)
- ・《写し身の雫の遺灰》から発生する状態異常は、どうするのか? (25 頁)
- ・スキル「恵みの祝福」はインターバルでも効果発揮するのか? (25 頁)
- ・スキル「神託のシャボン」「神託の大シャボン」の使用時期について (26 頁)
- ・**[New]** 《単眼の盾》の「炎の唾」についての質問 (26 頁)
- ・**[New]** 「後衛戦術」で対象に選ばれ、「後衛」状態が解除されるのか? (26 頁)

- ・**[New]** インターバル中に「切腹」を使用できるのか? (26 頁)
- ・**[New]** 「闇にまぎれて」は、スキル効果による安全エリア移動でも発揮されるのか? (27 頁)
- ・**[New]** 「獣の呼吸」の「行動順カードが確定したとき」とはいつなのか? (27 頁)
- ・**[New]** 《シャプリリの禍》への質問 (27 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? (28 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? (28 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? (28 頁)
- ・**(※ネタバレあり)** 「飛竜」と再戦できるのか? (29 頁)
- ・**(※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? (29 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? (29 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? (29 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? (30 頁)
- ・**(※ネタバレあり)** 「賛送りの大橋」の突破に全員失敗するとどうなるのか? (30 頁)
- ・「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? (30 頁)
- ・**(※ネタバレあり)** 後日談での戦闘は、どう処理するのか? (30 頁)

- ・**(※ネタバレあり)** 「古遺跡断崖①」に関する疑問 (31 頁)
- ・「発生条件を確認」の内容を PC に伝えるべきかどうか? (31 頁)
- ・**(※ネタバレあり)** 探索ダイスにエピソード限定の条件がある場合はどうなるのか? (31 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? (32 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? (32 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? (32 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? (32 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? (33 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? (33 頁)
- ・「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? (34 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? (34 頁)

#### ▼軽微な疑問 (35 頁～)

- ・**[New]** 追加更新あり

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	<b>自動成功や自動失敗はあるのか？</b>
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	<b>「従来スキルのランクアップ」の解釈は？</b>
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	<b>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？</b>
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	<b>装備状態の武器や盾は、重量に加算されないのか？</b>
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.	ベースルール	<b>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？</b>
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。		
★23.10.3.	ベースルール	<b>別のスキルアイテムにある同名のスキルを、別のスキルとして習得できるのか？</b>
Q. 別のスキルアイテムに掲載されている同名のスキルは、別のスキルとしてそれぞれ習得可能でしょうか？ 例えば「流血の歓喜」を、《葦の地の戦技書（S012頁）》と《茨の魔術書（S028頁）》でそれぞれ取得し、レベルアップで「流血の歓喜」を2回習得することで、条件を満たせば「FP回復□□」を2回適用できるのでしょうか？		
A. いいえ、たとえスキルセットが異なっても、同名のスキルを2回以上習得することはできません。 ご質問の例の場合、「流血の歓喜」はランク1を1回、ランク2を1回しか習得できません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.10.3.	ベースルール	<b>二刀流で、同名の効果は重複するのか？</b>
<p>Q. 同じ装備スキルを持つ、同じカテゴリの武器が2つあります。この2つの武器を二刀流を使用する場合、装備スキルは重複しますか？</p> <p>(例：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・致命一撃威力+20 (R121 頁) を持つ武器2つで二刀流すると致命一撃威力+20 になるのか？</li> <li>・状態異常付与「出血   -/2/3/4/5」 (R121 頁) を持つ武器2つで二刀流すると状態異常付与「出血   -/4/6/8/10」になるのか？</li> <li>・属性損害「-/聖/聖/聖聖/聖聖聖」 (R121 頁) を持つ武器2つで二刀流すると属性損害「-/聖聖/聖聖/聖×4/聖×6」になるのか？</li> <li>・二刀流威力+10 を持つ武器2つで二刀流すると二刀流威力+20 になったのか？)</li> </ul>		
<p>A. いいえ、二刀流の武器スキルは重複しません。</p> <p>これは二刀流の場合であっても、アタックやスキルの使用条件となる武器は、1つだけであるためです。</p> <p>二刀流のアタックによるダメージと同様に、二刀流の装備スキルも、「アタックに使う武器1つ」または「スキルの使用条件になる武器1つ」だけが有効です。このため二種類の武器を装備状態にする際には、エネミーの耐性と状態異常や属性損害の違いをふまえ、状況に合わせてアタックやスキルに使う武器を持ち替えるという選択肢が生まれます。</p>		
23.6.26.	戦闘	<b>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？</b>
<p>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？</p>		
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
23.6.26.	戦闘	<b>戦闘中に装備変更できる武器と盾は？</b>
<p>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？</p>		
<p>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。</p> <p>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。</p>		
23.6.26.	戦闘	<b>二刀流の威力は「片手/両手」どっち？</b>
<p>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？</p>		
<p>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」)。</p>		
23.6.26.	戦闘	<b>二刀流でスキルのダメージは+1hit される？</b>
<p>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。</p> <p>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？</p>		
<p>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。</p> <p>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」)。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.6.26.	戦闘	<b>「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？</b>
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	<b>スキルの【hit 相当★】は、さらに強靱損害が増えるのか？</b>
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。		
23.7.4.	戦闘	<b>状態異常発生時の Trigger 効果は死亡時に発生する？</b>
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？ 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か、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？		
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。 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。		
24.1.31.	戦闘	<b>二刀流の hit 数上昇はスキル発動条件にも有効なのか？</b>
Q. R053 頁に、二刀流によるアタックでは「hit 数が 1 段階高いもの」として扱われるとありますが、それはスキルにも適用されますか？ 例えば、装備スキルの「状態異常付与「X   Y」 (R121 頁)」や、「連続攻撃の歓喜 (S011 頁)」にも有効ですか？		
A. はい、有効です。 ただし、二刀流の「hit 数が 1 段階高いもの」として扱われるのは、「アタック (R078 頁)」および「アタックに関連したスキル」だけである点に注意してください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.4.	戦闘	<b>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？</b>
<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」→「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	<b>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？</b>
<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>		
★23.10.3.	戦闘	<b>同名の状態異常や「〇〇状態」は同時に効果を発揮し、重複するのか？</b>
<p>Q. 同名の、状態異常（R089頁）やスキルにある「〇〇状態」は、1体のキャラクターに重複して、複数回その効果を発揮しますか？</p>		
<p>A. いいえ、同名の状態異常とスキルにある「〇〇状態」は、同じキャラクターに対して重複することはありません。そのため、1体のキャラクターに対して同時に同名の状態異常や「〇〇状態」の効果が適用されることもありません。</p>		
★23.10.3.	戦闘	<b>別名の状態異常や「〇〇状態」は同時に効果を発揮し、重複するのか？</b>
<p>Q. 別名の、状態異常（R089頁）やスキルにある「〇〇状態」は、1体のキャラクターに重複して、複数回その効果を発揮しますか？</p>		
<p>A. はい。別名の状態異常とスキルにある「〇〇状態」は、同じキャラクターに対して別途でそれぞれ効果を発揮します（1体のキャラクターが、同時に別名の、複数の状態異常や複数の「〇〇状態」になることはあります）。そのため、1体のキャラクターに対して同時に別名の状態異常や「〇〇状態」の効果が適用されることはあります。</p>		
★23.10.3.	戦闘	<b>持続時間を持つ同名の効果は、重複するのか？</b>
<p>Q. 持続時間を持つ同名の効果は、持続時間内に複数回数にわたって同一対象に対して使用した場合、その効果が重複しますか？</p>		
<p>A. いいえ。同名の効果は、持続時間中は、「重複する」という内容が示されていない限り、同一の対象に対しては1度しか適用されず、その効果が重複することはありません。</p>		
★23.10.3.	戦闘	<b>持続時間を持つ別名の効果は、重複するのか？</b>
<p>Q. 持続時間を持つ別名の効果は、持続時間内に複数回数にわたって同一対象に対して使用した場合、その効果が重複しますか？</p> <p>例えば、《勇者（S005頁）》の「力の集中」と、《基本戦術書（S038頁）》の「跳躍」は、重複しますか？</p>		
<p>A. はい。別名の効果は、持続時間中は、特別な指定が示されていない限り、同一の対象に対して同時に適用されます。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
★23.10.3.	戦闘	<b>エネミーは「防護点以下のダメージ+属性損害」にリアクションするのか？</b>
<p>Q. エネミーは「HP損害■(1つ)以上」を被るときにリアクション(ガードか回避)するとありますが(R086頁)、これは「防護点以下のダメージ+属性損害」の際でも発動しますか？</p> <p>例えば、ダメージ早見表が「物理40/現象40」で「損害なし」のエネミーがいます。このエネミーに、《松明(R125頁)》で「物理ダメージ【30】炎」を与えたり、「火花の香り(S040頁)」で「現象ダメージ【10】炎炎」を与えた場合、エネミーはリアクションしますか？</p>		
<p>A. はい、リアクションします。</p> <p>ご指摘のとおり、エネミーはダメージの対象となったとき、「HP損害■(1つ)以上」を被るときに、リアクションします。この「HP損害■(1つ)以上」には、ダメージ早見表によるHP損害ではない、属性損害やスキルやアクションの効果も含まれます。</p> <p>なおキャラクターは(PCもエネミーも遺灰もすべて)、ダメージをともなわないHP損害に対しては、リアクションを行えません。そのため、キャラクターに属性損害やHP損害だけを与える効果に対しては、リアクションできません。</p>		
★23.10.3.	戦闘	<b>戦闘中のダメージをともなわない属性損害にリアクションできるのか？</b>
<p>Q. 戦闘中に発生した、ダメージをともなわない属性損害に対して、リアクションできますか？</p> <p>例えば、《カーリア王家の魔術書①(S024頁)》の「輝剣の円陣」による「属性損害：魔」に対し、エネミーはリアクションするのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、リアクションできません。</p> <p>PC、エネミー、遺灰の霊体を問わず、すべてのキャラクターはダメージをともなわない(【 】内の数値と併記されていない)属性損害やHP損害に対しては、リアクション(ガードと回避のどちらも)を行うことができません。</p> <p>ダメージをともなわない属性損害を軽減できるのは、「属性損害耐性「X」(R120頁、S042頁)」「属性耐性「X」(E007頁)」などの、リアクションを必要としない効果だけです。</p>		
★23.11.7.	戦闘	<b>同じ状態異常に対する「状態異常耐性+n「X」」や「状態異常値+n「X」」は重複するのか？</b>
<p>Q. 同じ状態異常に対する「状態異常耐性+n「X」」や「状態異常値+n「X」」は、重複しますか？</p> <p>例えば、《貴腐騎士の槍(R144頁)》が二刀流で使う場合には「状態異常耐性+1「毒/腐敗」」が重複して「状態異常耐性+2「毒/腐敗」」として扱われますか？</p> <p>同様の効果を持つ盾や防具を装備状態にした場合(同じ盾を2つ装備状態にするなども含め)重複しますか？</p>		
<p>A. はい、重複します。</p> <p>「ターン終了まで」や「フィールド移動終了まで」などの、[Ac]効果で発揮される持続時間を持つ同名の効果は重複しませんが、[Passive]効果は重複します。</p> <p>ルール内容だけでは誤解を与えてしまう可能性があるため、S003頁へのエラッタも追加いたしました。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	戦闘	<b>エネミーの物理防護点／現象防護点／カット値の具体的な値は、いつ判明するのか？</b>
Q. エネミーの物理防護点／現象防護点／カット値の具体的な値は、いつの時点でプレイヤーに伝わるのでしょうか？		
A. エネミーの物理防護点／現象防護点／カット値の具体的な値は、PCや遺灰の霊体がエネミーにダメージを与えた結果、エネミーのリアクションやHP損害の値をふまえて、プレイヤーが推測することで伝わります。 つまりGMは、プレイヤーに対して事前にエネミーの物理防護点／現象防護点／カット値の具体的な値を伝えてはなりません。 代わりにGMは、仲間がエネミーに与えたダメージによって「エネミーが、ガードしたのか回避したのか、それともリアクションしなかったのか」と「エネミーの現在HPの変動」を、プレイヤーに対して常に伝える必要があります。 戦闘中に、仲間がどれだけのダメージを与えれば、エネミーがどういうリアクションを行い、どれだけHP損害を受けるのかという推測をすることも、本作のゲーム性のひとつとなっています。		
23.11.7.	戦闘	<b>ゲストPCが死亡しながら使用したスキルは、効果が発揮されるのか？</b>
Q. ゲストPCがHPを消費するスキルを使用し、その結果、自らが死亡した場合でも、そのスキルは正常に発揮されるのでしょうか？ 例えば「現在HP□(1点)」のゲストPCが《血の戦技書(S019頁)》の「血の刃」を使用した場合、対象にダメージを与えたり、対象を「出血気味」状態にしたりできますか？		
A. はい、正常に発揮されます。 「血の刃」の場合、エネミー1体にダメージを与えつつ、エネミーが「状態異常：出血」にならなければ「出血気味」状態にします。		
23.11.7.	戦闘	<b>エネミーは、仲間NPCからの「HP損害■■■」以外の強靱損害にリアクションするのか？</b>
Q. R091頁には「エネミーは、仲間NPCの特殊能力による「HP損害■■■」に対してアクションできず、軽減できません。」とありますが、「HP損害■■■」ではないHP損害や強靱損害(例：「HP損害■■■■」や「強靱損害★」など)に対してリアクションしますか？		
A. いいえ、リアクションしません。 PC、エネミー、遺灰の霊体を問わず、すべてのキャラクターはダメージをとまなわない(【】内の数値と併記されていない)HP損害・属性損害・強靱損害に対しては、リアクション(ガードと回避のどちらも)を行うことができません。 「★23.10.3./戦闘/PC、エネミー、遺灰の霊体を問わず、すべてのキャラクターはダメージをとまなわない(【】内の数値と併記されていない)属性損害やHP損害に対しては、リアクション(ガードと回避のどちらも)を行うことができません。」もご覧ください。		
23.12.10.	戦闘	<b>仲間全員が安全エリアにいる場合のエネミーのアクションはどうなるのか？</b>
Q. 戦闘中に、仲間全員が安全エリアに行ったあとにエネミーの行動順が残っていた場合、エネミーのアクションは発生しますか？		
A. はい、発生します。 ただし乱戦エリアに仲間のキャラクターが1体も存在しない場合、エネミーの「仲間に対して(ダメージやHP損害などを与えるなどの)効果」は、対象が不在のため、仲間に影響を与えません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.12.10.	戦闘	<b>複数の対象や複数回のダメージで状態異常を与える場合、状態異常付与判定や抵抗判定は何度行うのか？</b>
<p>Q. 「対象が複数の場合」や「状態異常を与えるダメージが複数回発生する場合」には、状態異常付与判定や抵抗判定は何回行いますか？</p> <p>また、複数の状態異常付与判定や抵抗判定が同時に行われるなら、PCはいつ加護効果を使えるのですか？</p> <p>加護を使用するタイミングは1つ1つを確認してから加護を使用するかを決めるのか同時ということで、全ての処理を見てから加護を使用する形になるのかどうなのでしょう？</p>		
<p>A. 個別にお答えします。</p> <p>・「状態異常を与えるダメージが、複数の対象に対して与えられる場合」</p> <p>そのダメージ発生源が仲間ならば、その仲間は状態異常付与判定は1度だけ行います。この状態異常付与判定に対しPCは、他のアクションやリアクションが行われるまでの間であれば何度でも、加護効果を使用できます（GMがプレイヤーに「これ以上の加護効果の使用があるかどうか？」を確認し終えてから、次のアクションやリアクションが発生します）。</p> <p>そのダメージ発生源がエネミーならば、PCはそれぞれ抵抗判定を1度だけ行います。この抵抗判定に対しPCは、他のアクションやリアクションが行われるまでの間であれば何度でも、加護効果を使用できます（GMがプレイヤーに「これ以上の加護効果の使用があるかどうか？」を確認し終えてから、次のアクションやリアクションが発生します）。</p> <p>・「状態異常を与えるダメージが、複数回にわたり発生する場合」</p> <p>そのダメージ発生源が仲間ならば、その仲間は状態異常付与判定をダメージ発生1回ごとに1度だけ行います。この状態異常付与判定に対しPCは、次のダメージが発生する前か、他のアクションやリアクションが行われるまでの間であれば何度でも、加護効果を使用できます（GMがプレイヤーに「これ以上の加護効果の使用があるかどうか？」を確認し終えてから、次のダメージ発生の確認や、アクションやリアクションが発生します）。</p> <p>そのダメージ発生源がエネミーならば、PCはダメージ1回ごとにそれぞれ抵抗判定を1度だけ行います。この抵抗判定に対しPCは、次のダメージが発生する前か、他のアクションやリアクションが行われるまでの間であれば何度でも、加護効果を使用できます（GMがプレイヤーに「これ以上の加護効果の使用があるかどうか？」を確認し終えてから、次のダメージ発生の確認や、次のアクションやリアクションが発生します）。</p>		
23.6.26.	非戦闘時	<b>FPが無い状態での「霊馬移動」と「探索ダイスの振り直し」</b>
<p>Q. PCのうち誰かの現在FPがない（0点）際に、「霊馬移動（R102頁）」や「探索ダイスの振り直し（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「探索ダイスの振り直し」は実行できません。</p> <p>現在FPがない（0点）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）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）状態で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.	<b>非戦闘時</b>	<b>祝福移動は、現在地のフィールドに「祝福」が必要か？</b>
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.	<b>非戦闘時</b>	<b>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？</b>
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.	<b>非戦闘時</b>	<b>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？</b>
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.	<b>非戦闘時</b>	<b>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？</b>
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.	<b>非戦闘時</b>	<b>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？</b>
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を実行できません。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。		
23.10.3.	<b>非戦闘時</b>	<b>未踏破のフィールドを通過できるのか？</b>
Q. 未踏破のフィールドを、そのフィールドに「踏破チェック (R106 頁)」を入れず「踏破報酬 (R106 頁)」を貰う前に、隣のフィールドへ移動したり霊馬移動で通過したりできますか？		
A. はい。現在いるフィールドからは踏破報酬を貰う前に、そのフィールドから移動したり、霊馬移動で通過したりできます。		
フィールド間の移動は、厳密には「インターバル (R101 頁)」の間に「フィールド移動 (R107 頁)」を選択することで実行できるという手順です。インターバルの間であれば、(ルートが開通しているか祝福移動ならば) 特に条件なくフィールド移動を行うことができるため、移動を開始する際に現在いるフィールドでの踏破報酬を貰っている必要はありません。		
また、霊馬移動ではフィールド名が未記入 (=まだPCが踏み込んだことがないフィールド) を通過することも可能です (詳細は R102 頁の「霊馬移動」を参照してください)。これは原作においては、周囲を詳しく観察せずに霊馬トレントで急いで駆け抜けていくイメージだと捉えてください。		
23.10.3.	<b>非戦闘時</b>	<b>フィールド探索の流れの「手順 1：フィールド移動」は毎回必ず別のフィールドに移動しなければならないのか？</b>
Q. フィールド移動(R101 頁)について、フィールド探索の流れの「手順 1：フィールド移動」は、その手順の際には毎回強制的に別のフィールドに移動しなければならないのでしょうか？		
また、強制的に移動の場合には、エピソード開始時も初期位置から移動する必要があるのでしょうか？		
A. いいえ、強制的に移動しなければならないわけではありません。		
ただし、踏破報酬を貰っていて、なおかつイベントの発生条件も満たしていない (またはすべてのイベントが終了している) フィールドでは、ゲーム手順として何も起こらないため、結果としてPCは他のフィールドへ移動する必要があるでしょう。		
なお、R101 頁の「フィールド探索の流れ」の各手順の終了時には、同頁に示されている「インターバル」が発生し、これにより、踏破報酬を貰う前にロケーション探索を完遂せずに他のフィールドへ移動したり「祝福での休息」を行ったりできる点に、注意してください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	非戦闘時	<b>プレイヤーはフィールドの探索ダイス分布を知ることができるのか？</b>
Q. GMはプレイヤーに対し、[1 2] や [3-6] や [7以上] などの、各フィールドの探索ダイスの分布を伝えても良いでしょうか？		
A. いいえ。原則として、GMが探索ダイスの分布をプレイヤーに伝えてはなりません。 代わりにGMは、「次の探索ダイスを+n (-n) する」というイベント内容を、確実にプレイヤーへ伝えてください。そしてそうした探索ダイスを増減させる効果によって、次の探索ダイスが7以上(0以下)になる可能性があることを併せて伝えます。 これにより、プレイヤーにはフィールドの探索ダイスの分布が分からないながらも、「次の探索ダイスを大きくすべきか、小さくすべきか」という薄っすらとしたゲーム的な判断や勘が働くようになり、ただダイスでランダムにイベントが起こっているだけではない実感を得られるはずです。		
23.12.10.	非戦闘時	<b>インターバルの間は、ダイスコストを無視でき、聖杯瓶やスキルに回数制限はないのか？</b>
Q. インターバル中に使用する聖杯瓶やスキルの使用は、ダイスコストを無視してFPや使用回数のみを消費すれば使用できるのでしょうか？ また、インターバル中の聖杯瓶やスキルの使用回数に制限はあるのでしょうか？		
A. はい、インターバルの間はダイスコストを無視します(R092頁、「タイミング表記」[Ac] (アクション)参照)。 またインターバル中の聖杯瓶やスキルは、ダイスコスト以外のコスト(FP消費、スキル使用回数など)を消費できる限り、その使用回数には制限がありません。 ただし、インターバル中には[Re]のスキルは使用できません。		
23.6.26.	その他ルール	<b>暗所ペナルティは3以上になるのか？</b>
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	<b>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？</b>
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	<b>スキル使用回数欄は3つが上限？</b>
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。		

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	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。		
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。		
★23.11.7.	その他ルール	[Passive]の効果は重複するのか？
Q. S003 頁には『「ターン終了まで」や「フィールド移動終了まで」の効果』は、同名スキルの場合、重複しない旨が示されています。 これは、常に効果を発揮し続けている [Passive] の効果に対しても適用されるルールですか？		
A. いいえ、[Passive] の効果に対しては適用されず、[Passive] の効果は重複します。 「ターン終了まで」や「フィールド移動終了まで」などの、[Ac] 効果で発揮される持続時間を持つ同名の効果は重複しませんが、 [Passive] 効果は重複します。 ルール内容だけでは誤解を与えてしまう可能性があるため、S003 頁へのエラッタも追加いたしました。 なお、R119 頁のタリスマンについての扱いについてもエラッタがあるため、そちらも確認してください。		
23.11.7.	その他ルール	装備スキルに関する疑問
Q. 装備スキルに対する質問 2 つです。 1 つめ、装備スキルは、装備品を装備状態にしているときにだけ発動するのでしょうか？ 2 つめ、装備スキルは PC が習得する必要があるのでしょうか？		
A. ルールブック R092 頁「装備スキル」をご覧ください。 1 つめは、はい、そうです。 2 つめは、いいえ、PC が習得する必要はありません。その武具を装備状態にしていれば、使用可能です。		
23.12.10.	その他のル ル	「生まれなおし」の際のスキルセットはどうなる？
Q. 「生まれなおし (R064 頁)」を行い、「素性」の変更をした場合の「PC 作成時に習得しているスキルセット」というのは、「素性専用」 のスキルセットのみでしょうか？ それとも「素性専用」と「もう一つの初期スキルセット」も含むのでしょうか？		
A. 後者が正解です。生まれなおしで素性を変更した場合、各素性のデータに示されている「初期スキルセット (R024~R037 頁)」を、変更 後の素性のものに変更しなければなりません。		

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	<b>「レンジ」効果と「足元」効果ってなに？</b>
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させたときのみ、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	<b>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？</b>
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	<b>スキル「スローイングダガー」と「火炎壺」の意図は？</b>
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。		
23.6.26.	個別データ	<b>ルーンと素材点の増加効果の複数発揮は加算か乗算か？</b>
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	<b>対象になる確率の増加量は扱うのか？</b>
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	<b>スキルの「ランクnをコストXに変更できる」の意図は？</b>
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」という効果がありますが、これはコスト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。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.4.	個別データ	<b>スキル「雷撃」のランク2「狙いすます雷撃」の意図は？</b>
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	<b>「黄金の返報」はどう処理するのか？</b>
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	<b>「スキルセット+10「X」」は、そのスキルセットを習得するのか？</b>
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。		
23.7.14.	個別データ	<b>「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？</b>
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が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	<b>「無敵」はどう処理するのか？</b>
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。		

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	「対象に選ばれる確率をn倍する」はどう処理するのか？
<p>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？</p> <p>〔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PC3人がそれぞれ確率1/6で対象になる)。</p> <p>〔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PC3人で受けるため、残りのPC3人はそれぞれ1/12で対象になる)。</p>		
<p>A. 〔α〕が正解です。</p> <p>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。</p>		
23.7.14.	個別データ	「我慢」で状態異常によるHP損傷を軽減できるのか？
<p>Q. 《重厚の戦技書 (S012)》の「我慢」では、状態異常によるHP損傷を軽減できますか？</p>		
<p>A. いいえ、「我慢」で軽減できるのは「ダメージによるHP損傷」であるため、状態異常によるHP損傷は軽減できません。</p> <p>「ダメージによるHP損傷」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損傷のことです(つまり状態異常によるHP損傷は、ダメージとは無関係です)。</p>		
23.7.14. → ★23.12.10.	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？
<p>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？</p>		
<p>A. <a href="#">[回答変更/あわせて2023.12.10.のS029頁のエラッタをご覧ください]</a> いいえ、「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を含みません。「すべての仲間数(PCと遺灰の霊体)+はずれ1枠」から対象を選びなおします。</p> <p>※さまざまなお意見をいただき開発チームでも再検討し、バランス調整のためのエラッタを適用し、回答内容が逆転しました。</p>		
23.09.13. → 23.12.10.	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. <a href="#">[質問変更/あわせて2023.12.10.のS029頁のエラッタをご覧ください]</a> 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「すべての仲間数+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、『すべての仲間数+はずれ1枠』のまま」なのか、どちらでしょうか？</p>		
<p>A. <a href="#">[あわせて2023.12.10.のS029頁のエラッタをご覧ください]</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>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.26.	個別データ	<b>スキルセット+10「X」は、ダメージの増加量も+10されるのか？</b>
<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	<b>単二刀流がついた武器を両手持ちとして扱えるのか？</b>
<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お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	<b>「格闘の極意」に対してエネミーのカット値は有効なのか？</b>
<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 損害に限ります。</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>		
23.8.17.	個別データ	<b>《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？</b>
<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>		

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	<b>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？</b>
<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	<b>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？</b>
<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>		
23.09.13.	個別データ	<b>《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？</b>
<p>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？</p>		
<p>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。</p> <p>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)。</p> <p>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)。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.10.3	個別データ	<b>「夜巫女の霧」では、行動回数2回のエネミーがどのように対象になるのか？</b>
<p>Q. 《夜の魔術書(S025頁)》の「夜巫女の霧」についての質問です。</p> <p>「使用者より行動順が遅い対象」とありますが、エネミーが2回行動であり、使用者の前後の行動順カードが配布された場合(例：エネミーに行動順2と行動順4、使用するPCに行動順3)、対象のエネミーは「行動順が遅い対象」に含まれますか？</p>		
<p>A. はい、含まれます。</p>		
23.10.3	個別データ	<b>「輝剣の円陣」の属性損害と、アタックの属性損害は、重複するのか？</b>
<p>Q. 《カーリア王家の魔術書①(S024頁)》の「輝剣の円陣」の効果がアタックの際に発揮され、さらに対象のエネミーが「属性耐性「魔」(E007頁)」を持っている際の質問です。</p> <p>「輝剣の円陣」の効果を適用されているPCが、アタックの際に「属性損害：魔」を増加させる効果も持っている場合にエネミーの「属性耐性「魔」」は、属性損害によるHP損害を、どれだけ防いでくれますか？</p> <p>例えば、アタックを行うPCが「輝剣の円陣」の効果に加えて、《源流の魔術書①(S022頁)》の「魔力の武器」の効果を受けている、またはその武器に装備スキル「属性損害「-/魔/魔/魔魔/魔魔魔」」を持っているとします。</p> <p>このPCが2hitでアタックした場合、対象が被る属性損害によるHP損害は、どうなりますか？</p>		
<p>A. 属性損害については「HP損害なし」という結果になります。</p> <p>これは、「輝剣の円陣」とアタックによって武器から発生する「属性損害：魔」の発生時期が異なるためです。そのため「属性耐性「魔」」は、「輝剣の円陣」と、アタックの際に発生する「属性損害：魔」の、それぞれ対して(つまり2回の時期に)個別に適用されます。</p> <p>「輝剣の円陣」による「属性損害：魔」は、その効果にも示されている通り「そのアタックの対象にダメージを与える前」に適用されるため、アタックの属性損害が増えるわけではありません。</p>		
23.10.3	個別データ	<b>《大盾のタリスマン》は「弾き」や「パリティ」と組み合わせるのか？</b>
<p>Q. 《大盾のタリスマン(R173頁)》の効果は、《侍(S007頁)》の「弾き」や、《盾の戦技書(S011頁)》の「パリティ」といったスキルで、追加で支払ったリアクションの数も含めてよいのでしょうか？</p>		
<p>A. はい。《大盾のタリスマン》の効果の「リアクションダイス2個以上を支払ったとき」には、「弾き」や「パリティ」の効果で追加のリアクションダイスを支払った場合も含まれます。</p>		
★23.10.3.	個別データ	<b>スキル「カーリアの大剣」の効果が2種あるが、どちらも習得できるのか？</b>
<p>Q. 《魔力の戦技書(S020頁)》の「カーリアの大剣」と、《カーリアの魔術書②(S024頁)》の「カーリアの大剣」は、スキル名が同じですが、内容が異なります。この2種のスキルは、どちらも個別に異なるスキルとして習得できるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、同名のスキルは別途には習得できないため、《魔力の戦技書》か《カーリアの魔術書②》のどちらか一方しか習得できません。</p> <p>なお、これは原作に戦技の「カーリアの大剣」と魔術の「カーリアの大剣」の2種が存在するための再現で、どちらか一方しか習得できないのはTRPG版のルールの一貫性を取るための仕様です(同名のスキルは別途で習得できないためです)。</p>		
★23.11.7.	個別データ	<b>複数の同名タリスマンの効果は重複するのか？</b>
<p>Q. タリスマンには、同名で「(修正なし)、+1、+2」という数値修正の差があるものがあります。</p> <p>これらは1人のPCが複数装備状態にして、すべて効果を発揮しますか？</p> <p>例えば《緋琥珀のメダリオン》《緋琥珀のメダリオン+1》《緋琥珀のメダリオン+2》(各R170頁)の3つを装備状態にして、「最大HP：+□×6」になりますか？</p>		
<p>A. いいえ、タリスマンの「(修正なし)、+1、+2」は同一のアイテムとして扱います。そして同一のタリスマンは、同時に装備状態にできません。</p> <p>R119頁「タリスマンと大ルーンのデータの見方と扱い方」にエラッタを追加しましたので、併せてご覧ください。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	個別データ	<b>《咆哮のメダリオン》は同一ターン内に使う異なる「咆哮」には有効なのか？</b>
<p>Q. 《咆哮のメダリオン(R173 頁)》を装備状態にしている間に、複数種の「分類：咆哮」スキルを使用した際の処理についての質問です。</p> <p>アタックかスキルから発生するダメージを増やす「分類：咆哮」のスキルを同じターンの間に複数種にわたり使用した場合、《咆哮のメダリオン》の効果はそのすべての「分類：咆哮」のスキルに対して有効でしょうか？</p> <p>例えば、同じターンの間に《重厚の戦技書(S012 頁)》の「ウォークライ (ランク1)」と《蛮地の戦技書(S013 頁)》の「野蛮な咆哮 (ランク1)」を使用した場合、そのターン中のアタックから発生するダメージは、「ウォークライ+《咆哮のメダリオン》の効果=+15」に、さらに「野蛮な咆哮+《咆哮のメダリオン》の効果=+10」が追加された、合計「+25」されるのでしょうか？</p>		
<p>A. はい。スキルに影響を与える効果は、別名のスキルに対しては個別に適用されます。そのため、同じターンの間に複数種類の「分類：咆哮」のスキルを使用した場合、《咆哮のメダリオン》の効果はその複数種類のスキルそれぞれに対して有効です。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>「盾ガードの達人」と「ガードカウンター」は同時期に発揮できるのか？</b>
<p>Q. 《盾の戦技書 (S011 頁)》の「盾ガードの達人」と、《基本戦技書 (S038 頁)》の「ガードカウンター」は、一度のガードに対して同時に発揮・適用できますか？</p> <p>ガードで振ったリアクションダイス1個の出目が5~6の際に、「同じタイミングで [Trigger] の別のスキルを同時に効果を発揮できるのか」という点と、「スタミナが5個の状態で使用した時、スタミナダイスが6個以上になるのか」という点の2点が疑問です。</p>		
<p>A. はい、「盾ガードの達人」と「ガードカウンター」は一度のガードに対して、両方とも発揮されます。</p> <p>そしてスタミナダイス4個のとき（スタミナダイス5個の時点で1個をリアクションダイスとして消費したとき）に「盾ガードの達人」と「ガードカウンター」が効果を発揮した場合、スタミナダイスは6個になります。</p> <p>「同じタイミングで [Trigger] の別のスキルを同時に効果を発揮できるのか」という疑問については、ご質問の「盾ガードの達人」と「ガードカウンター」のように、異なるスキルであれば同時に発揮・適用されます。</p> <p>「スタミナが5個の状態で使用した時、スタミナダイスが6個以上になるのか」という点については、スキルやアイテムや特殊能力の効果テキストに「スタミナダイス（アクションダイス）を獲得する」という旨が示されているならば、特に上限なく増加します。</p> <p>ただし「スタミナダイスを回復する」という旨が示されている（「回復」と明記されている）効果については、ターン開始時のスタミナダイスを超えてスタミナダイスが増える事はありません（《緑亀のタリスマン (R170 頁)》など）。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>《大槌のタリスマン》データに関する疑問</b>
<p>Q. 《大槌のタリスマン (R172 頁)》は、原作であれば闘技場跡の背律者ヘンリクスを倒せば（本作ならばE095 頁）で獲得できると思うのですが、本作ではその手順で獲得できず、ランダムチェストでしか入手できません。</p> <p>これは誤植でしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、誤植ではありません、仕様です（頁の都合で収録できていない状態です）。</p> <p>ただしGMが原作の再現度を上げたい場合、E095 頁で背律者ヘンリクスを倒した際に、PCが《大槌のタリスマン》を獲得できることにしてもかまいません。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	個別データ	<b>「パリィ」や「パリィ時カット値+□」は、どこまで組み合わせて有効なのか？</b>
<p>Q. 《バックラー (R154 頁)》や《ラウンドシールド (R155 頁)》が持つ「パリィ時カット値+□ (R122 頁)」と、《盾の戦技書 (S011 頁)》の「鉄壁の盾」を使用した状態での「パリィ」を使用した際の、「パリィ」のカット値を教えてください。</p> <p>次の例の用例でありますか？</p> <p>・例：</p> <p>[1] 《バックラー+1》を装備状態で「鉄壁の盾」使用。物理カット値=□□☆(バックラー+1)+□☆(鉄壁の盾)=□□□☆☆。</p> <p>[2] 手順[1]の状態、「パリィ」の効果を使用。物理カット値=□□□☆☆(バックラー+1のカット値)+□(「パリィ時カット値+□」の効果)+□□□☆☆(パリィの効果)=□x7☆☆x4。</p> <p>[3] 手順[2]の状態、さらに「パリィ」の効果を使用 (合計2回使用)。「[2]のカット値+□□□☆☆(パリィの効果)=□x9☆☆x6。</p>		
<p>A. はい、正解です。</p> <p>なお、「パリィ」のランク1の効果は本来のガードに加えて2回まで追加で使用可能で、「パリィ」のランク2の効果は本来のガードに加えて3回まで使用可能です。</p> <p>そのため例えばご質問の例で「パリィ」がランク2の場合、[3]に加えてさらにもう一度《バックラー+1》のガードコストを支払えば、最大で□x11☆☆x8になります。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>「〇〇の歓喜」に関する疑問</b>
<p>Q. 《葦の地の戦技書 (S012 頁)》の「流血の歓喜」や、《暗殺者の戦技書 (S015 頁)》の「猛毒の歓喜」などで、エネミー2体を同時に該当する状態異常にした場合、「〇〇の歓喜」は2回発動しますか？</p>		
<p>A. はい、発動します。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>「属性の特殊ボルト」と「アローレイン」を組み合わせできるのか？</b>
<p>Q. 《射撃の戦技書① (S014 頁)》の「属性の特殊ボルト」のランク3を使用したとき、「爆発ボルト (属性損害：炎炎)」を選んだとします。</p> <p>「爆発ボルト」が付与されているときに、《射撃の戦技書②》の「アローレイン」を使用したとき、3回続けて与えられる【1hit相当】のすべてのダメージに対して、「爆発ボルト」の効果がそれぞれ有効なのでしょうか？</p>		
<p>A. はい、有効です。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>《聖なる戦技書》「聖域」データに関する疑問</b>
<p>Q. 《聖なる戦技書 (S019 頁)》の「聖域」についての質問です。</p> <p>「聖域」はインターバルに使用できますか？</p>		
<p>A. いいえ、使用できません。</p> <p>「聖域」は自身も仲間も含め、行動順カードを持つ対象しか選べず、インターバルには行動順カードを持つ仲間が存在しないため、使用できません。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	個別データ	<b>《素寒貧》のランク2「一気飲み」の聖杯瓶は誰が消費するのか？</b>
<p>Q. 《素寒貧 (S008 頁)》の「一気飲み」のランク2について、3つの質問です。</p> <p>1つめ、誰が聖杯瓶の使用回数を消費するのですか？</p> <p>2つめ、《緋色種子のタリスマン (R170 頁)》《青色種子のタリスマン (R170 頁)》の効果は有効ですか？</p> <p>3つめ、素寒貧自身と「他の仲間1体」それぞれに対して、1つずつ聖杯瓶を使用できますか？</p>		
<p>A. 1つめ、《素寒貧》の「一気飲み」のランク2は、そのスキルを持つ素寒貧のPCの聖杯瓶の使用回数を消費します。</p> <p>2つめ、「一気飲み」ランク2を持つ素寒貧のPCが《緋色種子のタリスマン》《青色種子のタリスマン》を装備状態であれば、その効果も適用されます。</p> <p>3つめ、いいえ、「他の仲間1体」に対してだけ聖杯瓶を使用できます。このとき、ランク1と同様に違う種類の聖杯瓶を使うことは可能です。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>産まれなおしで《ノクステラの月》を解除できるのか？</b>
<p>Q. 《ノクステラの月 (R173 頁)》は、装備状態を解除できないとありますが、産まれなおし (R064 頁) をすれば解除できますか？</p>		
<p>A. はい、産まれなおしをすれば装備状態を解除できます。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>「星灯り」の扱い方への疑問</b>
<p>Q. 《源流の魔術書① (S022 頁)》の「星灯り」について、3つ質問です。</p> <p>1つめ、フィールド探索を開始する前に「星灯り」を使用できますか？</p> <p>2つめ、「星灯り」の効果時間は、基本的にはそのフィールド探索が終わるまで効果が発揮されているという認識でしょうか？</p> <p>3つめ、「星灯り」のルーンや素材点の獲得量が10%ずつ増加する効果は、エネミー討伐でのルーンや素材点、探索で見つけた素材点、フィールドの踏破報酬のルーンや素材点、エピソードクリア時の祝福の導きでもらえるルーンや素材点にも加算されるのでしょうか？</p>		
<p>A. 1つめの「フィールド探索を開始する前」という意図が正確には読み取れないため、正確に記しますと「『星灯り』は、インターバル (R101 頁) の間か、戦闘中にアクションとして使用できます」。このため例えば、ロケーション探索 (R104 頁) の直前のインターバルにも使用できます。</p> <p>2つめについては、概要だけで答えると、はいそうです (ただし次の一文をご覧ください)。正確に答えると「星灯り」の効果に示されているとおり、「他のフィールドへの移動／『祝福での休息』実行／使用者が死亡する」のいずれかが起こるまでの間に限り、「星灯り」を使用したフィールド探索をしている間は有効です。</p> <p>3つめについては、はい、そのとおりです。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>「永遠の暗黒」に関する疑問</b>
<p>Q. 《夜の魔術書 (S025 頁)》の「永遠の暗黒」で無効化されるのは、「属性損害：魔／聖／炎／聖」なのか、『「属性損害：魔／聖／炎／聖」を発生させるアクション』なのか、どちらですか？</p>		
<p>A. 後者の『「属性損害：魔／聖／炎／聖」を発生させるアクション』を無効化します。</p>		
23.11.7.	個別データ	<b>《泥人の魔術書》に関する疑問</b>
<p>Q. 《泥人の魔術書 (S027 頁)》の「神託のシャボン」や「神託の大シャボン」についての質問が2つあります。</p> <p>1つめ、「シャボン」状態や「大シャボン」状態を与えられること自体に対し、エネミーはリアクションできますか？</p> <p>2つめ、エネミーが手番開始時で「シャボン」状態や「大シャボン」状態でのダメージを受けるときに、エネミーはリアクションできますか？</p>		
<p>A. 1つめは、いいえ、リアクションできません。リアクションはダメージに対してしか実行できません。</p> <p>2つめは、はい、リアクションできます。ダメージが発生しているため、リアクションできます。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	個別データ	《カーリア王家の魔術書①②》に関する疑問
<p>Q. 《カーリア王家の魔術書①》《カーリア王家の魔術書②》(各 S024 頁)の「輝剣の円陣」「カーリアの速剣」「カーリアの大剣」は、「分類:戦技/魔術(カーリア王家)」となっています。</p> <p>これは「戦技」としても「魔術(カーリア王家)」としても扱えるということでしょうか？</p>		
A. はい、そのとおりです。「戦技」と「魔術(カーリア王家)」のどちらでもあることとして扱います。		
23.11.7.	個別データ	武器へのエンチャント状態に関する疑問
<p>Q. 《源流の魔術書①(S022)》の「魔力の武器」や、《冷気の魔術書(S026 頁)》の「氷結の武器」などの、武器に対してエンチャント状態を与えるスキルは、杖や聖印に対しても適用されますか？</p>		
<p>A. はい、武器に対してエンチャント状態を与えるスキルは、杖や聖印に対しても有効です。</p> <p>ただし杖と聖印ではアタックコストがなくアタックできないため、有効活用できる場面は、杖か聖印を使用条件とした戦技のみです(例:《カーリア王家の魔術書①》《カーリア王家の魔術書②》(各 S024 頁)の「輝剣の円陣」「カーリアの速剣」「カーリアの大剣」など)。</p>		
23.12.10.	個別データ	装備スキル「パリイ可能」の扱い方
<p>Q. 装備スキル「パリイ可能(R122 頁)」について3つの質問です。</p> <p>1つめ、装備スキル「パリイ可能」は武器が持つスキルであるため、「パリイ(S011 頁)」の効果にある「盾で物理ダメージに対するガードに成功したとき」が満たせません。装備スキル「パリイ可能」による「パリイ」の条件は「装備スキル「パリイ可能」を持つ装備品(武器を含む)で物理ダメージに対するガードに成功したとき」に変更されるということでしょうか？</p> <p>2つめ、装備スキル「パリイ可能」では「片手持ち」の武器でも「パリイ」を使用できると示されていますが、武器の片手持ちにはカット値が設定されていません。片手持ちの武器ではガードができないのですが、どうなりますか？</p> <p>3つめ、装備スキル「パリイ可能」で発揮される「パリイ」の効果は、ランク1ですか、ランク2ですか？</p>		
<p>A. 1つめは、はいそうです。装備スキル「パリイ可能」は武器では、武器によるガードでも「パリイ」の効果発揮条件を満たせます。</p> <p>2つめは、装備スキル「パリイ可能」の効果に「この武器の両手持ちのカット値を用いて」と示されている通りです。つまり、装備スキル「パリイ可能」を持つ武器では「片手持ち」でも「両手持ち」のカット値を用いて「パリイ」を実行できます。また、装備スキル「パリイ可能」を持つ武器は、片手持ちでも物理ダメージに対するガードが可能です。</p> <p>3つめは、ランク1の効果が発揮されます。</p>		
23.12.10.	個別データ	スキル「ガードリザーブ」後の装備状態の変更
<p>Q. 《放浪騎士(S004 頁)》のスキル「ガードリザーブ」が使用された後、その放浪騎士の手番の終了時に、次の状況になると、「ガードリザーブ」の効果はどうなりますか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ケース1:スキル「ガードリザーブ」使用時の武器を両手持ちの場合、武器のガードが使えるのかどうか？</li> <li>・ケース2:スキル「ガードリザーブ」使用後に、別の装備品に装備状態を変えた場合、持ち替えた装備品でガードできるのかどうか？</li> <li>・ケース3:ケース1とは逆にランク2を習得していた場合、スキル「ガードリザーブ」使用時に近接武器を両手で所持していた後で、盾に装備変更した場合、盾のガードが使えるのか？</li> </ul>		
<p>A. ケース1~3まで、はい、可能です。</p> <p>ただしケース1とケース2の場合、「ガードリザーブ」の効果でガードする武器には、ガードコストとカット値が設定されていなければなりません。そのため基本的に、スキル「ガードリザーブ」の使用後に、放浪騎士が「ガードコストとカット値の設定されていない武器しか装備状態にしている」という状態のまま手番を終えると、スキル「ガードリザーブ」の効果を受けている放浪騎士であっても、ガードできません。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.12.10.	個別データ	スキル「ガードリザーブ」への疑問
<p>Q. 《放浪騎士 (S004 頁)》のスキル「ガードリザーブ」についての質問です。</p> <p>1 つめ、「ガードリザーブ」には「先行予約」と書いてありますが、放浪騎士がダメージを受けた際、「ガードリザーブ」の効果を発揮せず「ガードしない」や「代わりに回避などの他のリアクションをする」といった選択はできますか？</p> <p>2 つめ、「ガードリザーブ」は装備状態の盾のガードコストによって、コストが変動しますか？</p> <p>3 つめ、「ガードリザーブ」の効果によるガードでは、《基本戦術書 (S038 頁)》のスキル「ガードカウンター」を発揮できますか？</p>		
<p>A. 1 つめは、はい。いずれの選択も可能です。</p> <p>2 つめは、いいえ。「ガードリザーブ」のコストは、装備状態の盾のガードコストとは全く無関係で、変動しません。</p> <p>3 つめは、いいえ。「ガードリザーブ」のコストはアクションダイスで支払われるものであり、「ガードカウンター」の条件はリアクションダイスのダイス目を問うものであるため、「ガードリザーブ」のガードに対して「ガードカウンター」が発揮されることはありません。</p>		
23.12.10.	個別データ	スキル「回避リザーブ」への疑問
<p>Q. 《素寒貧 (S008 頁)》と《闘奴 (S010 頁)》のスキル「回避リザーブ」には、「先行予約」と書いてありますが、素寒貧や闘奴がダメージを受けた際、「回避リザーブ」の効果を発揮せず「回避しない」や「代わりにガードなどの他のリアクションをする」といった選択はできますか？</p>		
<p>A. はい。いずれの選択も可能です。その場合、回避リザーブの先行予約は維持されます (次のエネミーのアクションに対して有効となります)。</p>		
23.12.10.	個別データ	《写し身の雫の遺灰》から発生する状態異常はどうするのか？
<p>Q. 《写し身の雫の遺灰 (S069 頁)》のアクションから発生するダメージに、「出血」などの状態異常があった場合、どのように処理しますか？</p> <p>《写し身の雫の遺灰》はエネミーのデータを使うため、PCのように状態異常付与判定が発生しないと思うのですが、どうすればよいのでしょうか？</p>		
<p>A. 《写し身の雫の遺灰》の霊体が行うアクションに、状態異常を発生させる効果が含まれる場合、そのダメージに示されている「(状態異常の) 抵抗判定の目標値」を、「状態異常付与判定の達成値」として扱います。</p> <p>例えば、《写し身の雫の遺灰》のアクションのダメージが「出血 II」を持つ場合、そのアクションでは状態異常耐性の値が「II 以下」までのエネミーに対し、「出血」を与えることができます。</p>		
23.12.10.	個別データ	スキル「恵みの祝福」はインターバルでも効果発揮するのか？
<p>Q. 《黄金樹信仰の祈禱書 (S033 頁)》のスキル「恵みの祝福」は、インターバルでも使用できますか？</p> <p>使用できる場合、ターン終了時の回復量も加算されるのでしょうか？</p>		
<p>A. はい、使用できます。ただし、インターバルの間には「ターン終了」が存在しないため、ターン終了時の回復量は加算しません。</p> <p>そのためインターバル中のHPの回復量は、ランク1ならば合計で「HP回復□□」で、ランク2ならば「HP回復□□□」です。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.12.10.	個別データ	スキル「神託のシャボン」「神託の大シャボン」の使用時期について
Q. 《泥人の魔術書 (S027 頁)》のスキル「神託のシャボン」「神託の大シャボン」は、エネミーの手番開始の時に杖を持っている状態でかつ持っている装備状態の時のダメージを使うのでしょうか？		
A. まず、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」の使用タイミングは [Ac] であるため、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」を習得している PC の手番 (行動順) に、使用条件 (「杖 (中)」を装備状態にしていること) を満たしていなければ使用できません。 <p>続いて、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」の対象とすべきエネミーは、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」を習得している PC よりも遅い行動順でなければ、意味がありません。なぜなら「神託のシャボン」「神託の大シャボン」は、スキルを使用したターンの間の、「エネミーの行動順の開始時」に発揮されるためです。</p> <p>最後に「神託のシャボン」「神託の大シャボン」のダメージは、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」を使用した時点でのダメージを元に決定します。つまり、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」の使用者が、スキルの使用後に装備変更するなどして「杖 (中)」を持っていない状態になったとしても、「神託のシャボン」「神託の大シャボン」を使用した時点でのダメージが発生します。</p>		
24.01.31.	個別データ	《単眼の盾》の「炎の唾」についての質問
Q. 《単眼の盾》(R158 頁)の装備スキル「炎の唾」について、2つ質問です。 <p>1つめ、「現象ダメージ【0】」は仕様でしょうか？</p> <p>2つめ、エネミーは、このスキル含め「現象ダメージ【0】」の攻撃にリアクションしますか？</p>		
A. 1つめは、はい、仕様です。そして正確には「炎の唾」は、「現象ダメージ【0】★★炎炎」までがダメージの要素として含まれています。 <p>2つめは、ダメージに付加される強靱損害や属性損害によります。エネミーは「HP 損害■ (1つ) 以上」か「強靱損害★ (1つ) 以上」を被る場合には、リアクションを実行します (R086 頁「手順 2: NPC のリアクション確認」)。HP 損害も強靱損害も被らないのであれば、リアクションを行いません。  <p>「炎の唾」には「現象ダメージ【0】」に付随して「★★炎炎」が加算されているため、ほとんどのエネミーは「炎の唾」に対してリアクションするでしょう。</p></p>		
24.01.31.	個別データ	「後衛戦術」で対象に選ばれると「後衛」状態が解除されるのか？
Q. 「後衛戦術 (S006 頁、S038 頁)」には、『この状態時、エネミーのアクションに選ばれたとき、任意で対象決定をやり直させることができ (再び対象になることもある)、この状態を解除する。』とあります。これは、次のいずれに該当しますか？ <p>① 「後衛」状態の際に対象に選ばれると、「後衛」状態の PC の選択で対象決定をやり直してもよい。対象決定をやり直さない場合、「後衛」状態は解除されない。対象決定をやり直す場合、対象になっても対象にならなくても、「後衛」状態が解除される。</p> <p>② 「後衛」状態の際に対象に選ばれると、「後衛」状態の PC の選択で対象決定をやり直してもよい。対象決定をやり直さない場合、「後衛」状態は解除されない。対象決定をやり直す場合、対象になれば「後衛」状態が解除され、対象にならなければ「後衛」状態は解除されない。</p> <p>③ 「後衛」状態の際に対象に選ばれると、対象決定をやり直しても、やり直さなくても、自動的に「後衛」状態が解除される。</p>		
A. ①が正解です。		
24.01.31.	個別データ	インターバル中に「切腹」を使用できるのか？
Q. 《血の戦技書 (S019 頁)》の「切腹」は、インターバル中に何度も使用することができますか？ <p>これにより PC が死亡した場合、その PC は死亡ペナルティを受けた上で、リソースが全回復するのでしょうか？</p>		
A. はい、インターバル中に「切腹」を使用可能です。 <p>死亡ペナルティとリソースの回復についても、ご質問のとおりです。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.01.31.	個別データ	「獣の呼吸」の「行動順カードが確定したとき」とはいつなのか？
<p>Q. 《獣の戦技書 (S015 頁)》のスキル「獣の呼吸」に、「行動順カードが確定したとき」という旨が示されていますが、それは具体的にはいつですか？</p> <p>カードを配り終えた時ですか？ それともキャラクターが行動順を迎えた時ですか？</p> <p>前者の場合、強靱損害回復に意味がないように思われますが、どうでしょうか？</p>		
<p>A. 前者の「行動順カードを配り終えたとき」です。もし行動順カードの配布時に、行動順カードを入れ替える効果があった場合、それらの入れ替え効果が発揮された後です。</p> <p>強靱損害の回復効果についてですが、簡易戦闘では基本的に意味がありませんが、通常戦闘であれば強靱損害は蓄積するため、意味があります (詳細は R089 頁「強靱損害の回復条件」をご覧ください)。</p>		
24.01.31.	個別データ	《単眼の盾》の「炎の唾」についての質問
<p>Q. 《単眼の盾》(R158 頁)の装備スキル「炎の唾」について、2つ質問です。</p> <p>1つめ、「現象ダメージ【0】」は仕様でしょうか？</p> <p>2つめ、エネミーは、このスキル含め「現象ダメージ【0】」の攻撃にリアクションしますか？</p>		
<p>A. 1つめは、はい、仕様です。そして正確には「炎の唾」は、「現象ダメージ【0】★★炎炎」までがダメージの要素として含まれています。</p> <p>2つめは、ダメージに付加される強靱損害や属性損害によります。エネミーは「HP 損害■ (1つ) 以上」か「強靱損害★ (1つ) 以上」を被る場合には、リアクションを実行します (R086 頁「手順 2: NPC のリアクション確認」)。HP 損害も強靱損害も被らないのであれば、リアクションを行いません。</p> <p>「炎の唾」には「現象ダメージ【0】」に付随して「★★炎炎」が加算されているため、ほとんどのエネミーは「炎の唾」に対してリアクションするでしょう。</p>		
23.01.31.	個別データ	《シャブリリの禍》への質問
<p>Q. 《シャブリリの禍 (R175 頁)》は、「ボディーガード (S004 頁)」や「白い影の誘い (S013 頁)」と異なり「対象: 1 体」ではないアクションにも有効なのでしょうか？</p> <p>有効な場合、例えば「対象: 2 体」のアクションに対しては、どのように対象を決めればよいでしょうか？</p>		
<p>A. はい、有効です。</p> <p>「対象: 2 体」のアクションに対しては、例えば PC の「a/b/c/d」の 4 人がいて、a が《シャブリリの禍》を装備状態ならば、それぞれの PC が狙われる確率は「a=40%/b=20%/c=20%/d=20%」です。そのため例えば 6 面体で決める場合、「a=出目 1~2/b=出目 3/c=出目 4/d=出目 5/振りなおし=出目 6」で 1 人目を対象に決め、2 人目も同じ割り振りでダイスを振って、2 人目に同じ PC が被ってしまったら異なる PC が選ばれるまで同じ確率で降り直し続けて決めます。</p> <p>ただし PC の仲間たちが「対象: 全員」のアクションの対象になる場合、自動的に対象となるため、《シャブリリの禍》を装備状態にしても特殊な処理は行いません。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
★23.7.14.	シナリオ	<b>「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？</b>
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	<b>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？</b>
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。		
23.7.14.	シナリオ	<b>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？</b>
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？		
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。		
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。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.7.14.	シナリオ	(※ネタバレあり)「飛竜」と再戦できるのか？
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？		
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)。		
23.7.4.	シナリオ	(※ネタバレあり) 転送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？
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？		
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。 「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。		
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？
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？ 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。		
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。 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。 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。		
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？
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。 [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かが明示されていません。 この場面でGMは、どのように判断すればいいですか？		
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。 「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で扱うのがよいでしょう。 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。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
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？
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？		
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。 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。		
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？
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？		
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になります)。		
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？
Q. 共通イベント「歩く霊廟 (E077 頁)」の質問です。 [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」とありますが、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？		
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。		
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？
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。 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？		
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。 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。 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」を撃破したこととして扱われます。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)。 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。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	シナリオ	(ネタバレあり)「古遺跡断崖①」に関する疑問
<p>Q. 「古遺跡断崖① (E153 頁)」の [5-6] で、PC が行為判定に成功した後に、戦利品などのメリットがなく、単にHP 損害■×5 を被るというイベントは、意図したどおりのイベントでしょうか？</p> <p>原作の場合はPC が逃げるまでの反応時間がありますが、TRPG 版にはそうした回避の機会もないため、集団を全滅させることができるように感じます。</p>		
<p>A. はい、意図したどおりのイベントです。</p> <p>ただしGM が、このイベントを起こすことでプレイヤーに対するストレスが大きすぎると感じる場合、別途で「運動の行為判定に成功すれば、大爆発によるHP 損害を避けられる」などの処理を行ってもかまわないでしょう。</p>		
23.11.7.	シナリオ	「発生条件を確認」の内容をPC に伝えるべきかどうか？
<p>Q. フィールドの探索前イベント確認 (R103 頁) で、GM はどのような確認を行ったのかを、PC に伝える必要がありますか？</p> <p>プレイヤーが発生条件を知っていれば、条件を満たした際に、そのフィールドへ戻りやすくなると思っています。</p>		
<p>A. 「発生条件を確認」の内容をプレイヤーに伝えるかどうかは、GM の判断によります。</p> <p>ご指摘のとおり、条件を満たした場合にフィールドへ戻る判断をしやすくなる点や、プレイヤーの探索や発見の喜びをふまえると、「発生条件を確認」の内容を伝えた方がシナリオ進行はスムーズになるでしょう。プレイヤーの半数以上に原作の知識がない場合は、この傾向が顕著になるはずです。</p> <p>もしプレイヤー全員に原作の知識がある場合は、「発生条件を確認」の内容を伝えない方が、プレイヤーが自力で「発生条件を確認」の内容を推測できたという喜びを得られるかもしれません。</p>		
23.11.7.	シナリオ	(ネタバレあり) 探索ダイスにエピソード限定の条件がある場合はどうなるのか？
<p>Q. 探索ダイスに「湖の南 (E129 頁)」の [2-4] のような、エピソードを限定する条件がある場合、GM はプレイヤーに対してそれを伝える必要があるのでしょうか？</p>		
<p>A. いいえ、伝える必要はありません。</p> <p>本作のフィールドのイベントはTRPG らしい一度きりの体験を重視しています。そのためGM は、探索ダイスの結果で発生したイベントがその後のシナリオ展開にどのような影響を与えるのか、プレイヤーに伝える必要はありません。</p> <p>なお「湖の南」の [2-4] のような条件については、示されているエピソード以外で訪れることはほとんどないバランスになっています。</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) 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>		
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？
<p>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？</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
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？
<p>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？</p> <p>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。</p> <p>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、ダメージの値や強韌損害・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。</p> <p>(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)</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)「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？
<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (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。</li> <li>・ (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。</li> </ul> <p>▼ (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？</p> <p>▼ (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？</p> <p>▼ (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？</p> <p>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)。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
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)」「巫人 (E032 頁)」「巫人の親分 (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>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.9.13.	エネミー	<b>「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？</b>
<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	<b>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？</b>
<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>		

## 軽微な疑問

・以下の頁では、ゲーム進行にほとんど影響を与えない質問や、効果やルールの読解について答えています。

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.09.13.	軽微	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。 販売条件のほとんどが「EP02 達成」なのは、原作における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。		
23.10.03.	軽微	《カイデンの兜》《カイデンの鎧》データに関する疑問
Q. 《カイデンの兜 (R165 頁)》と《カイデンの鎧 (R165 頁)》のパラメータは、逆ではないですか？		
A. いいえ、誤植ではありません、仕様です。		
23.10.03.	軽微	「カーリアの速剣」「カーリアの大剣」データに関する疑問
Q. 《カーリア王家の魔術書①(S024)》の「カーリアの速剣」は現象ダメージで、《カーリア王家の魔術書②(S024)》の「カーリアの大剣」は物理ダメージです。どちらかが誤植ではないですか？		
A. いいえ、誤植ではありません、仕様です。		
23.10.03.	軽微	「レナラの満月」データに関する疑問
Q. 《カーリア王家の魔術書①(S024)》の「レナラの満月」の【Ihit 相当 + 使用者の知力】とありますが、「使用者の知力」ではなく「使用者の知力修正」ではありませんか？		
A. いいえ、誤植ではありません、仕様です。		

23.10.03.	軽微	「レナラの満月」データに関する疑問
Q. 《カーリアの魔術書②》の「レナラの満月」には、「ターン終了まで、対象が行う「属性損害：魔」を含むアクションは、効果を発揮しない」とあります。 これは、「属性損害：魔」だけを無効化するのか、そのアクション自体が無効化されるのか、どちらですか？		
A. そのアクション自体を無効化します。		
23.10.03.	軽微	「輝石竜スマラグ」データに関する疑問
Q. 「輝石竜スマラグ(E050)」は、他のドラゴン・溶岩土竜系エネミーと比べて特殊能力が竜鱗しかありません。誤植ですか？		
A. いいえ、誤植ではありません、仕様です。		
23.10.03.	軽微	使用条件「杖(中)」「聖印(小)」データに関する疑問
Q. 使用条件「杖(中)」の魔術と「聖印(小)」の祈祷にダメージの差が大きいことは、意図されたものですか？		
A. はい、仕様です。		
23.10.03.	軽微	行動順を遅らせることはできるのか？
Q. PCや遺灰の霊体は、「待機」などで行動順を遅らせることはできますか？		
A. いいえ、できません。本作にそのようなルールは存在しません。		
23.10.03.	軽微	「彗星アズール」や「メテオライト」データに関する疑問
Q. 《源流の魔術書① (S023 頁)》の「彗星アズール」や《重力の魔術書 (S027 頁)》の「メテオライト」が、原作に比べて弱く、他の魔術を複数回使った方が強そうに思うのですが、これは仕様ですか？		
A. はい、仕様です。 『ELDEN RING TRPG』は、原作のイメージを元に制作されていますが、原作と完全に同じバランスにはできないため、さまざまな調整がなされています。 例にあがったどちらの魔術も、原作では適当に撃つ魔術ではなく「前提が決まっている場でこそ、すごく強い魔術」と扱われます。そうした効果をTRPG版で忠実に再現した場合、使えばバランスを破壊するほど強くなりすぎるか、逆に使い物にならないバランスになりやすいため、マイルドな表現にしてあります (そういうスキルは習得されづらくもあります)。 撃ちにくくてもいいから原作のような強さが欲しいとお望みであれば、GMの判断と責任のもと、前提条件やコストを追加した上で、ダメージ等を増やすなど少しアレンジしてみるのも面白いかもしれません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	軽微	「カーリアの速剣」データに関する疑問
Q. 《カーリア王家の魔術書①(S024 頁)》の「カーリアの速剣」に記載されている使用条件武器について質問です。 「カーリアの速剣」は原作では「戦技」カテゴリに存在せず、「魔術」にのみ存在します。そのため、分類に「戦技」、使用条件に「杖(中)」以外の武器が含まれているのは誤植ではありませんか？		
A. いいえ、誤植ではありません、仕様です。 このスキルセットにある「輝剣の円陣」が、杖剣両用のものになっています。スキルセット全体のバランス調整の中で、両用のものがもうひとつあるほうが使いやすいと判断し、このようになっています。		
23.11.7.	軽微	「雷撃斬」データに関する疑問
Q. 《雷の戦技書(S018 頁)》の「雷撃斬」のコストは「ダイス2個+FP■■■」となっていますが、類似効果である《赤獅子の戦技書(S017 頁)》の「炎撃」、《聖なる戦技書(S019 頁)》の「聖なる刃」のコストは「{ダイス目6}+FP■■■」です。これは仕様ですか？		
A. はい、仕様です。 「ダイス2個」と「{ダイス目6}」のどちらが使いやすいかは状況により変化するため、好みに合う方を習得するデザインとなっています。		
23.11.7.	軽微	《黄金樹の恩寵》データに関する疑問
Q. 《黄金樹の恩寵(R170 頁)》は原作では重量を減らす機能がありましたが、TRPGではゲームバランスを考慮して重量を増やすように変更されているのでしょうか？		
A. はい、そのとおりです。		
23.11.7.	軽微	《獵犬騎士の鎧》に関する疑問
Q. 《獵犬騎士の鎧》のパラメータが他の防具よりも強いように感じられますが、これは仕様ですか？		
A. はい、仕様です。		
23.11.7.	軽微	「松明」は《両刃のタリスマン》の効果を適用されるのか？
Q. 「カテゴリ：松明(R125 頁)」の武器は、1hitで《両刃のタリスマン(R172 頁)》の効果を適用されますか？		
A. はい、適用されます。 序盤のエピソードでうまくこれらを組み合わせることができれば、効率の良い戦術としてお楽しみいただけるでしょう。		
23.11.7.	軽微	「マレニアの貴腐騎士」と《貴腐騎士の槍》に関する疑問

		る疑問
Q. 「マレニアの貴腐騎士(槍)(E015 頁)」の「聖壁の槍」の対象は「全員」で、《貴腐騎士の槍(R144 頁)》の装備スキル「聖槍の壁」の対象は「エネミー1体」ですが、これは意図的な仕様ですか？		
A. はい、仕様です。 本作は、PCとエネミーと遺灰の霊体とで、異なるパラメータとそれぞれ別個のバランスで構築されているため、原作での見た目やイメージが同じような効果でも、異なるデータになっているものが数多くあります。		
23.11.7.	軽微	「援護射撃」データに関する疑問
Q. 《斥候(S009 頁)》の「援護射撃」で、「使用者はスタミナダイスを1個振り、対象はそのダイスをアクションダイス1個として獲得する。」とありますが、「援護射撃」を使用したPCはスタミナダイスが1個減る、つまりスタミナダイスが5個だった場合4個になるということでしょうか？		
A. はい、使用者のスタミナダイスは1個減少し、行動順である対象(他のPC)のアクションダイスが1個増えます。 対象がアクションダイスを消費し、他のアクションを行った後も「援護射撃」は有効で、増えたアクションダイスでアクションを実行できます。 そして他のPCがアクションダイスを1個以上振り、アクションを行ってから手番が終了するまでしか、斥候はこの効果でダイスを譲り渡すことはできません。そして斥候が消費するのはスタミナダイスでなければならず、他のPCが獲得するのはアクションダイスでなければなりません。		
23.11.7.	軽微	「夜巫女の霧」データに関する疑問
Q. 《夜の魔術書(S025 頁)》の「夜巫女の霧」の効果は、戦闘終了まで続くのでしょうか？		
A. いいえ、「夜巫女の霧」の効果はターン終了時に失われます。		
23.11.7.	軽微	《血の戦技書》「切腹」データに関する疑問
Q. 《血の戦技書(S019 頁)》の「切腹」は、2hit以上のアタックかスキルでなければ効果を発揮しません。そして《血の戦技書》の他のスキルは、2Hit以上のダメージが発生しません。《血の戦技書》内での組み合わせができないようになっていますが、これは仕様ですか？		
A. はい、仕様です。		
23.11.7.	軽微	「属性損害X」データに関する疑問
Q. 装備スキル「属性損害X(R121 頁)」についての質問です。 「属性損害X」を持つ武器で、スキルや装備スキルや魔術や祈祷の効果を発揮したときに、「属性損害X」の効果は発揮されないのですか？		
A. はい、「属性損害X」の効果はアタックでしか発揮されません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.11.7.	軽微	<b>重量の増加するタリスマンのデータに関する疑問</b>
<p>Q. 《ラダゴンの刻印》(R171 頁)の「持久力+2」と「重量+2」と、《ラダゴンの爛れ刻印》の「持久力+4」と「重量+4」は相殺していますが仕様ですか？</p> <p>また、同ページの《マリカの刻印》《マリカの爛れ刻印》(各 R171 頁)には持久力による相殺がないですが、仕様ですか？</p>		
<p>A. はい、仕様です。</p> <p>なお、重量の「軽/中/重/過多」は、持久力を基準に「×1/×2/×3/×3+1」という式を当てはめて決定するため、正確には相殺しているわけではありません。</p>		
23.11.7.	軽微	<b>ランク 2 で名称が変わっているスキルについて</b>
<p>Q. ランク 2 やランク 3 で、スキル名が変わりつつ、ランク 1 を「ランク 2 として使用できる (または、ランク 3 として使用できる)」という効果がありますが、これらは別のスキルなのでそれ以前のランクの内容は無視しても良いのでしょうか？</p> <p>例えば《狂い火の祈禱書 (S037 頁)》の「狂い火」のランク 2 は、「褪せ人」と「侵入者 (赤霊)」以外を「発狂」させることができますか？</p>		
<p>A. いいえ。「ランク 1 を〜として使用できる」というようなランク 2 以上の効果は、ランク 2 以上に示されている内容以外は、ランク 1 の内容と同じです。</p> <p>例えば「狂い火」のランク 2 (堪えきれぬ狂い火) は、コストとダメージ (「発狂」の基準値含む) 以外、分類・タイミング・使用条件・対象も、「褪せ人」と「侵入者 (赤霊)」以外を「発狂」させることができない点も、ランク 1 と同じです。</p>		
23.11.7.	軽微	<b>「雷撃」に関する疑問</b>
<p>Q. 《王都古竜信仰の祈禱書 (S032)》の「雷撃」のランク 3 「死の雷撃」にある、『死   基準値 2』は、どのエネミーに対しても効果を発揮しますか？</p> <p>「発狂」系のように、適用されるエネミーに条件はないのですか？</p>		
<p>A. はい、「雷撃」のランク 3 「死の雷撃」の『死   基準値 2』の効果は、どのエネミーに対しても発揮されます。</p> <p>「発狂」のような、適用されるエネミーに対する条件はありません。</p>		
23.11.7.	軽微	<b>同じターンに「出血」になるのか？</b>
<p>Q. 同じエネミーが、同じターンの間に、2 回以上「出血」になりますか？</p>		
<p>A. いいえ、なりません。</p> <p>ルールブック R089 頁「状態異常の共通点」および、本 Q &amp; A の★23.10.3.</p>		

<p>／戦闘／同名の状態異常や「○○状態」は同時に効果を発揮し、重複するの か？」もご覧ください。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>スキル「重量軽減」の効果は累積するのか？</b>
<p>Q. 《重力の魔術書 (S027 頁)》のスキル「重力軽減」は、効果が重複しますか？</p>		
<p>A. いいえ、重複しません。</p> <p>「同名スキルの非重複 (S003 頁)」のルールで、重複しません。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>「回避リザーブ」と「泥人のステップ」について</b>
<p>Q. スキル「回避リザーブ (S008 頁、S010 頁)」と《泥人の魔術書 (S027 頁)》の「泥人のステップ」を同じターンに使用した場合、回避を 2 回分まで先行予約できるということでしょうか？</p>		
<p>A. はい、そうです。</p> <p>「回避リザーブ」と「泥人のステップ」は異なるスキルであるため、個別に効果を解決できます。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>電子書籍版のデータの更新予定</b>
<p>Q. 電子書籍版のデータの更新予定 (エラッタ更新版の配信予定) などありますか？</p>		
<p>A. 電子書籍版のデータの更新予定は未定です。</p> <p>なお、本作の電子書籍版のデータの更新は、基本的に物理書籍版が増刷される際に併せて行われます。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>スキル「亀首漬け」の意図は？</b>
<p>Q. 《薬剤の製法書 (S038 頁)》のスキル「亀首漬け」は、単にスキル使用回数が減るだけの内容に見えますが、どういう意図のスキルですか？ 誤植ではないですか？</p>		
<p>A. いいえ、誤植ではありません。スキル「亀首漬け」は、使用者ではなく、別の PC を対象にすることを目的としたスキルです。</p> <p>例えば、スキル「亀首漬け」を持つ PC よりも攻撃能力に優れた PC ヘスタミナダイスを与えたり、スタミナダイスがなくなってリアクションができなくなっている PC ヘスタミナダイスを与えたりすることを目的としています。</p> <p>もう少し具体的な例を示すと、仲間の回復に重点を置いている代わりに大ダメージを発生させにくい「預言者」や「導き手」の PC が「亀首漬け」を習得している場合、祈禱で HP 回復の対象がいない際に、仲間の「剣士」「勇者」「侍」「星見」などに「亀首漬け」でスタミナダイスを渡すことで、PC 全体としてのダメージ効率が大幅に向上します。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.12.10.	軽微	<b>預言者のスキルセットは仕様か？</b>
<p>Q. 預言者の初期スキルセット《素性専用：予言者 (S006 頁)》と《二本指の祈禱書① (S029 頁)》には、どちらにもスキル「祈禱回復の達人」があり、被っています。このため預言者だけ初期スキルセットで、習得できるスキルの幅が他の素性よりも少ない状態です。</p> <p>これは正しい仕様でしょうか？ それともどちらからのスキルセットが間違っていないでしょうか？ (例えば原作にあって TRPG にはなかった祈禱：拒絶など)</p>		
A. 仕様です。		
23.12.10.	軽微	<b>通常戦闘やボス戦闘のエネミーが弱いのは仕様か？</b>
<p>Q. 通常戦闘やエピソードのボス戦闘であろうと、1ターンで倒せることが多く、戦闘がとても簡単です。これは仕様ですか？</p>		
<p>A. 本作の遊び方には、プレイグループ内での選択やランダム性により、攻略難易度にかかなりの幅が出てきます。</p> <p>そのため、プレイヤーが持てる選択肢の中で最適解を導き出すことができたり、運よく PC に適した装備品やスキルセットを複数入手できたり、十分なフィールド探索を行い PC のレベルが悪意適正レベルぎりぎりまで上昇している場合、シナリオの攻略難易度が大幅に下がることがあり、これは仕様です。</p> <p>プレイグループによってはプレイ時間短縮のために、フィールド探索を省略してエピソード進行をした結果、ご質問の例とは逆に「どうやっても勝てないほどに戦闘の難易度が高く感じられること」もあるかと思いますが、こちらも仕様です。</p> <p>ご質問の状況の場合、もしプレイヤー全員が戦闘の難易度に物足りなさを感じているという合意が取れるのであれば、GM の判断で「悪意適正レベルを 5~10 下げる」「悪意ダイスを PC が 1 人多いこととしてゲームを進める」などすれば、戦闘の難易度は上昇するでしょう。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>スキル「牙突き」について</b>
<p>Q. 《葦の地の戦技書 (S012 頁)》のスキル「牙突き」は原作ではガード不可ですが、本作ではその記載がありません。これは仕様ですか？</p>		
A. はい、仕様です。		
23.12.10.	軽微	<b>装備スキルの効果が重複するのか？</b>
<p>Q. 《血の滲んだ覆面 (R168 頁)》と《血の君主の装束 (R169 頁)》を同時に装備状態にした場合、装備スキル「歓喜+20「出血」」が重複し、効果を発揮する際には+40 となるのでしょうか？</p>		
A. はい、そうです。		

23.12.10.	軽微	<b>(※ネタバレあり)原作にあるルートが存在しないのは仕様なのか？</b>
<p>Q. 「ED07：モーグウィン王朝①」への行き方が、ヴァレーイベントしか記載されておりません。</p> <p>原作では聖別雪原から行くことのできるルートが存在していますが、本作でこのルートが削除されているのは仕様でしょうか？</p>		
A. はい、仕様です。		
23.12.10.	軽微	<b>PC 同士の対戦を考慮したスキルがあるのか？</b>
<p>Q. 《マリケスの黒き剣 (R130 頁)》の装備スキル「運命の死」に HP と FP が回復できないとありますが、エネミーに FP が存在していないため、PC 同士の対戦を想定して記載されているのでしょうか？</p>		
A. はい、そうです。		
<p>本作では PC 同士のシナリオ上での対立を想定していませんが、シナリオ進行とは無関係な遊び方としては、PC 同士で対戦してもよいでしょう。その場合、PC の持つスキルの「エネミー」は、「他の PC」と読み替えるのがよいでしょう。</p>		
23.12.10.	軽微	<b>メモリ・ストーンやお守り袋の扱い方</b>
<p>Q. メモリ・ストーンやお守り袋についての質問です。</p> <p>1 つめ、冒険者管理シート記載のメモリ・ストーンやお守り袋の「基本②」や「基本①」はどういう意味でしょうか？</p> <p>2 つめ、お守り袋を 3 個所持している場合は、大ルーン・タリスマンを通常枠 1 個、Extra 枠で 3 個まで装備可能と言うことで間違い無いでしょうか？</p>		
<p>A. 1 つめは、メモリ・ストーンの「基本②」は「PC が初期スキルセット 2 つを習得していること」を示し、お守り袋の「基本①」は PC が初期状態から大ルーン・タリスマンを合計 1 個まで装備状態にできることを示しています。</p> <p>2 つめは、はいそうです (R050 頁参照)。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
23.12.10.	軽微	<b>アイテムは売却できるのか？</b>
Q. アイテムを売却できますか？ もし売却できるなら、どの程度の値に設定すればよいでしょうか？		
A. 本作では、アイテムを売却できません。そして、あらゆるアイテムは売却できないという前提で、ゲームバランスが取られています。 また本作には「産まれなおし」のルールがあるため、入手時点では不要と考えている装備品でも後々に有効活用できる場合があります、プレイヤーが「産まれなおし」の前に悩まずにすませるために、アイテムの売却のルールを設けていません。冒険管理シートで管理される、共有アイテムや発見物についても同様で、これらはPC全員の共有財産かつPCの強さやフィールドの探索範囲に直結するため、売却できないように設定してあります。 加えて原作においては、本作で示されている各種アイテムの売却価格が極めて安価であり、本作でアイテムの売却ルールを採用しても「プレイヤーが個々のアイテムを売却するかどうかの思考時間が長引くだけで、デメリットの方が大きい」という判断があるため、売却のルールを設けていません。 以上を踏まえた上でもなお、プレイヤー全員がアイテムの売却を行いたいと要望するなら、GMが独自の判断でアイテムを売却し、素材点に換算することにしてもかまいません。ただし前述のとおり、ゲームバランス上は推奨しない遊び方です。 もしGMが独自にアイテム売却の際の素材点のバランスを設定するのが面倒であれば、次の指針を参考にしてもよいでしょう。 ・「調霊師ローデリカ (R113 頁)」や「双子の老婆 (R114 頁)」が販売しているアイテムは、示されている素材点の10%で売却可能。 ・上記で販売されておらず、「ランダムチェスト (E070 頁)」に示されているアイテムについては、「▼宝物カテゴリ決定表」の「ダイス：縦1～縦18」のどこにあてはまるのかを見て、「縦1～6＝素材点50／縦7～9＝素材点100／縦10～12＝素材点200／縦13～18＝素材点500」で売却可能。 ・販売されておらずランダムチェストに示されていないアイテムは、売却不可。		
24.1.31.	軽微	<b>(ネタバレ) E173 頁の C005 のイベント戦闘のバランスは仕様か？</b>
Q. E173 頁、「C005：ケイリッドの宿場跡」の [9 以上] の簡易戦闘が厳しすぎますが、仕様でしょうか？ 簡易戦闘でエネミーが3体の上に、「2 回行動 (E007 頁)」と「HP 2 倍 (E007 頁)」の特殊能力を持っており、さらに仲間の行動準カードが奇数だと「現象ダメージ【65】」まで受けるとなると、高レベルPCでも勝てる気がしません。		
A. はい、仕様です。		

本作では、PCが不利な戦闘からは、プレイヤーが判断して「戦闘逃亡 (R073 頁)」を選択することを想定しているためです。 さらに詳細を示しますと、エネミーとの戦闘では、戦闘の最初にGMから公開情報が示されます (R068 頁「戦闘開始時の公開情報 (常時)」)。プレイヤーはこの手順で得た公開情報をもとに、エネミーのおよその強さを予想した上で、「戦闘の手順」の「手順2-①：ターン開始処理」で、「戦闘逃亡」を選択することができます。 どうにもならない戦闘からは、逃亡することを想定に入れて遊んでみてください。		
24.1.31.	軽微	<b>「影送り」のバランス調整に納得できない</b>
Q. 「影送り (S029 頁)」のエラッタ (23.12.10) に納得できません。 劇的にバランスが変わるので、再度エラッタをかけて調整しなおしてもらえませんか？		
A. 基本的にいいえ。ご要望にはお応えできませんが…… GMやプレイグループでエラッタを把握する前に、すでにキャンペーンで「影送り」を習得しているPCがいた場合、GMはそのPCのプレイヤーに、「影送り」を無償で別のスキルに変更することを許可するという対処方法がおすすめです。 ですが、TRPGはGMの管理のもとで、自分たちで好きに遊ぶ自由もあります。GMやプレイヤーがどうしても以前のバランスや自分たちで考えたバランスで遊びたいのであれば、そういうハウスルールを進めていただいても問題ありません。		
24.1.31.	軽微	<b>《エオヒドの宝剣》と《マレー家の執行剣》でコストが異なるのはなぜ？</b>
Q. 《エオヒドの宝剣 (R127 頁)》と《マレー家の執行剣 (R129 頁)》は、同じ効果の装備スキル「エオヒドの剣舞」を持っていますが、コストが異なります。なぜですか？		
A. 《エオヒドの宝剣 (直剣 (中))》と《マレー家の執行剣 (直剣 (大))》で武器のサイズが異なり、ダメージの効率が異なるためです。 これはTRPG版独自のバランス調整によるものです。		
24.1.31.	軽微	<b>PCの使う「ラダゴンの光輪」が「写し身の雫」より弱すぎないか？</b>
Q. PCの使える「ラダゴンの光輪 (S034 頁)」が、エネミーおよび遺灰の「写し身の雫 (E053 頁)」が使う同名のアクションに比べて弱すぎないかと思えますが、仕様でしょうか？		
A. はい、仕様です。 PCとエネミーや遺灰のデータは異なるバランスで調整されているため、スキルと同名のアクションでも、まったく異なるバランスになっていることが多々あります。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
24.1.31.	軽微	霊薬の聖盃瓶の実装予定はあるのか？
Q. TRPG 版には、原作にある霊薬の聖盃瓶を実装する予定はありますか？		
<p>A. エラッタなどで実装する予定はありません（なお、エラッタは誤りのある部分や、致命的な部分のバランス調整や、説明不足を補うために発表しています）。</p> <p>もし追加のデータやルールを紹介する場合、今のところ『GMウォーロック』誌で紹介される可能性が高いと考えられます。</p> <p>本作の追加データや追加要素については 2024 年 1 月 31 日現在、『GMウォーロック』誌にて行っております（Vol.11～12 にかけて、傀儡、『フランベルジュ』、遺灰のデータを掲載しています）。それ以外の媒体で、原作に存在していて TRPG 版に存在しない要素について追加される予定は、2024 年 1 月 31 日現在ではありません。</p>		
24.1.31.	軽微	質問の受付はどこなのか？
<p>Q. エルデンリング TRPG 公式ホームページの問い合わせからは、メールフォームからの問い合わせも出来るような記述となっておりますが、実際にそちらのページへ飛ぶと作品ごとの問い合わせは受け付けていないという注意書きが書いてあります。</p> <p>実際のところ、どうなのでしょう？</p>		
<p>A. 本作の「ルールブックに掲載されている内容」、つまり Q&amp;A やエラッタに掲載されるような内容については、基本的にグループ S N E への質問メールまたはメールフォームで受け付けています。</p> <p><a href="mailto:webmaster@groupsne.co.jp">webmaster@groupsne.co.jp</a></p> <p><a href="http://www.groupsne.co.jp/form.html">http://www.groupsne.co.jp/form.html</a></p> <p>製造不良品などの「ルールブックの内容【ではない】質問」については、KADOKAWA カスタマーサポートで受付しております。ゲーム内容について KADOKAWA カスタマーサポートへ連絡をいただいても、Q&amp;A やエラッタへの対応が行われない場合があります。</p> <p><a href="https://www.kadokawa.co.jp/support/">https://www.kadokawa.co.jp/support/</a></p>		