

『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』よくある質問と回答（FAQ）

Ver. 2026年09月03日／文責：グループS N E

▼本文書の扱い方

- ・本文書は、『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』のよくある質問をまとめたものです。
- ・ルール疑問が発生した場合、本文書と併せ、別途の「『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』エラッタ（誤り）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 NIGHTREIGN TRPG』を、プレイヤーでしか遊ぶつもりがない人は、「エネミー」と「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。

更新日	カテゴリ	質問概要
Q&A		
260903	夜渡り	守護者とレディのレベルアップ遺物効果は仕様？
Q. 各夜渡りのレベルアップ遺物効果で、守護者とレディのみ「5-6／6-6」に「ディフェンス開始時スタミナダイス」が含まれておらず、「ターン終了時、スタミナダイス1個持ち越し」のみになっているのは、正しいのでしょうか？		
A. はい、仕様です。 守護者とレディは、ディフェンスフェイズ開始時のスタミナダイス獲得数が「2個」で、ディフェンスフェイズのダイスが余りがちであるため、そのようにデザインされています。		
260903	夜渡り	守護者とレディのレベルアップ遺物効果は重複する？
Q. 各夜渡りのレベルアップ遺物効果で、守護者とレディのみ「5-6／6-6」に「ターン終了時、スタミナダイス1個持ち越し」が記されていますが、このレベルアップ遺物効果を2つ獲得した場合、その効果は重複しますか？		
A. はい、重複します。 153頁「効果の重複」に示されている通り、「重複しない」と明示されていない限り、同じキャラクターに対して同名の効果が複数発揮された場合、その効果は重複します。		
260903	夜渡り	無頼漢の「2hitアタックの達人（大物武器）」は仕様か？
Q. 無頼漢の「2hitアタックの達人（大物武器）」は、他の「2hitアタックの達人」と比べて特大武器のみ「□□⇒□□」と、コスト減少の値が1ではなく2になっています。これは正しいのでしょうか？		
A. はい、仕様です。 特大武器の2hitには、期待値で4個のスタミナダイスが必要であり、それを体感できる範囲でプレイヤーに強化を実感してもらうために、他の武器よりも大幅なコスト減少を行っています。		
260903	夜渡り	レディのレベルアップ遺物効果「スキル強化（損害増加）」についての質問
Q. レディのレベルアップ遺物効果「スキル強化（損害増加）」は、「属性損害／状態異常」の蓄積値が上限まで蓄積したことによるHP損害が発生した場合にHP損害を与えるのでしょうか？ それとも1点でも蓄積値が上昇したらHP損害を与えるのでしょうか？		
A. 前者の、「属性損害／状態異常」の蓄積値が上限まで蓄積したことによるHP損害が発生した場合に効果を発揮する、が正解です。 「属性損害が適用されたとき」とは、「属性の蓄積値が上限（基本8点）」以上になったときに発生する、「HP損害が適用されたとき」のことです（118頁「属性損害」）。 「状態異常が適用されたとき」とは、「状態異常の蓄積値が上限（基本8点）」以上になったときに発生する、「状態異常効果の発揮が適用されたとき」のことです（118頁「状態異常効果の発揮」）。		
260903	夜渡り	隠者のアビリティ「元素制御」への質問
Q. 隠者のアビリティ「元素制御」についての質問です。 「属性痕（属性ダメージを受けたエネミーから発生する要素）を吸収する」との記載ですが、[Action] 自体の対象は「自身」とあります。属性痕に関する記載はあくまでプレーヤーテキストであり、戦闘中のエネミーが対象となるわけではないのでしょうか？		
A. はい、その通りです。 隠者のアビリティ「元素制御」の1文目はゲーム手順としての機能はなく雰囲気を示すもので、ゲーム処理説明は2文目以降に示されている通りです。		

260903	夜渡り	隠者のアーツ「血魂の唄」は、アタック・戦技・魔術・祈祷ではない効果に対して有効か？
Q. 隠者のアーツ「血魂の唄」は、ダメージの発生する夜渡りスキル（追撃者の「クローショット」など）や、ダメージの発生するレベルアップ遺物効果（「混成魔法」や「タメ攻撃」「致命の一撃」など）といった、「アタック・戦技・魔術・祈祷ではないダメージ」に対し、有効でしょうか？		
A. いいえ、隠者のアーツ「血魂の唄」は、「アタック戦技・戦技・魔術・祈祷ではないダメージ」に対し、無効です。		
260903	夜渡り	学者の「アイテム効果拡大」への質問
Q. 学者がレベルアップ遺物効果「アイテム効果拡大」を習得している場合、「聖杯瓶／勇者の肉塊／亀首漬け／星光の欠片／苔玉」を使用したとき、味方にもレベル2のアイテム効果が適用されますか？		
A. はい、学者がレベルアップ遺物効果「アイテム効果拡大」で該当するアイテムを使用した場合、対象となる味方にもレベル2効果が適用されます。		
260903	夜渡り	葬儀屋の「力の感応」で復讐者「霊体召喚」で無限コンボできるのでは？
Q. 葬儀屋の「力の感応」と復讐者「霊体召喚」を組み合わせると、ダイスコストのみで、使用回数制限がともにない為、葬儀屋の「不吉の一撃」が実質ダイスコスト3で無制限に使用できるのですがこれは仕様でしょうか？		
A. いいえ、葬儀屋の「力の感応」と復讐者「霊体召喚」は組み合わせることができません。 葬儀屋の「力の感応」が組み合わせることができるのは[Action]で使用した「アーツ（レベル3で習得する内容）」だけです。 それに対し、復讐者「霊体召喚」は「夜渡りアビリティ（レベル2で習得する内容）」であり、「アーツ」ではありません。 葬儀屋の「力の感応」は夜渡りアビリティに対し、何の影響も与えません。		
260903	夜渡り	装備品スキルはどこに記入するのか？
Q. 装備品のスキルで「属性 X」「状態異常 X」「X／－5」（いずれも154頁）などついている装備品は、キャラクターシートのどこに記入すればいいのでしょうか？		
A. 探索記録シートの装備品欄の、「装備品スキル」欄（124頁⑩）に記入してください。装備品スキルが3つ以上ある場合も、装備品スキル欄に記入します（1行に2つ記入するなど）。 あわせて装備品スキルの詳細が書かれた頁を記入しておく、と、便利でしょう。		
260903	戦闘	全員が後衛の場合、乱戦ダメージはどう処理するのか？
Q. 戦闘中に、PC全員が後衛エリアにおり、前衛エリアにPCが誰もいない場合、エネミーからの乱戦ダメージは、どのように扱いますか？		
A. 乱戦ダメージは、前衛のPCが存在しない場合、代わりに後衛エリアのPCに対して割り振ります（091頁、後衛エリアの概要／115頁「乱戦ダメージ」、エラッタで追記）。		
260903	戦闘	エネミーのHP損害にも上限があるのか？
Q. PCに割り振られるダメージは最大500だと示されていますが（079～080頁）、エネミーにもその制限があるのですか？		
A. いいえ、エネミーに割り振られるダメージやHP損害に上限はありません（115頁「総合ダメージとHP損害の制限ナシ」）。		
260903	戦闘	敵視に上限はありますか？
Q. 敵視に上限はありますか？ 敵視チットは＋3までしかありませんが、＋3が上限でしょうか？		
A. 敵視に上限はありません。ルールやデータにおいて、「上限がある」と明記されていない限り、本ゲームでは上限がありません。 敵視チットで敵視を表す場合、＋4以上になる場合は「＋3と＋1を持つ」「＋2を2つ持つ」などで表してください。		
260903	戦闘	「敵視」は、瀕死状態から復帰しても続いているのか？
Q. PCが瀕死状態になり、そのターンの間に瀕死状態から復帰しました。このとき、PCの「敵視」は、どうなっていますか？		
A. PCが瀕死状態になったのが「前のターンのディフェンスフェイズ」で、「瀕死状態になったターンの、次のアクションフェイズ」の場合、その瀕死状態だったPCは「アクションフェイズ開始時スタミナダイス獲得」でスタミナダイスを獲得できていないため、必ず「敵視：0」です。 極めて稀な事例ですが、もし「（特殊なイベントや効果などで、状態異常などで）アクションフェイズ中に瀕死状態になり、そのアクションフェイズ中に復帰したPC」がいた場合、そのPCの敵視は、瀕死状態になる前の値のままです。		

260903	戦闘	「乱戦ダメージn人分」の解決方法は？
Q. 「乱戦ダメージn人分を割り振られる」という内容について、どう処理すればよいか、実例をお願いします。 A. P Cが3人（追跡者、鉄の目、レディ）がいます。 「追跡者＝前衛／敵視2」「鉄の目＝前衛／敵視0」「レディ＝前衛／敵視1」で、ディフェンスフェイズを迎えます。 エネミーが「乱戦ダメージ：720点」を、「『敵視：1以上』で前衛のP C全員は、『乱戦ダメージ：3人分』を割り振られる」という効果で発生させます。 この場合、乱戦ダメージは「追跡者とレディが3人分、鉄の目が1人分（合計7人分）」として割り振られ、それぞれ「$720 \div 7 \times$ 割り振られる人数分（端数切捨て）」となります。 結果として、「追跡者とレディには【306】ダメージ、鉄の目に【102】ダメージ」が割り振られます。		
260903	ルール	「夜の雨」の降り始めたディフェンスフェイズに損害を受けるのか？
Q. ディフェンスフェイズ開始時に「夜の雨」が降り始めました。このディフェンスフェイズの終了時から、P Cは「HP 損害■」を被るのですか？ A. はい、そうです。 143頁の表、および396頁のシートに示されている通り、P Cが「ディフェンスフェイズ終了時」に「夜の雨」の降っているフィールドに存在する場合、「HP 損害■」を被ります。		
260903	ルール	「属性」や「状態異常」を設定する習得済みのレベルアップ遺物効果は、複数回にわたり選択できるのか？
Q. レベルアップ遺物効果について質問です。 習得時に「属性」や「状態異常」を1つ選択する効果がありますが、レベルアップ時に同じ出目が出た時や、任意で選べる際に、「異なる属性」や「異なる状態異常」を選択し、「別のレベルアップ遺物効果」として習得することはできますか？ A. いいえ、すでに習得済みのレベルアップ遺物効果の枠（出目）を、2回以上選ぶことはできません。 似たようなことを行いたい場合、「深き夜セクション」の上級ルールでP Cを作成する際に、「属性達成の歓喜」「状態異常達成の歓喜」などを複数の欄に設定することは可能です。		
260903	データ	消耗品「勇者の肉塊」への質問
Q. 消耗品「勇者の肉塊」の効果は重複しますか？ もし重複する場合、学者が「勇者の肉塊」を使用してレベル2効果を複数回にわたり発揮させたなら、増加する最大HPの上限などがありますか？ A. 前者は、はい。「勇者の肉塊」の効果は重複します。「この効果は重複しない」といった旨が示されていない限り、すべての効果は重複します。 後者は、いいえ。「勇者の肉塊」のレベル2効果による、最大HP増加の効果に、上限はありません。		
260903	データ	消耗品「亀首漬け」への質問
Q. 消耗品「亀首漬け」の効果には、スタミナダイスの上限が存在するようですが、その上限はいくつですか？ また、学者が「亀首漬け」を使用してレベル2効果を複数回にわたり発揮させたなら、増加する最大HPの上限などがありますか？ A. 前者については、スタミナダイスの所持数に上限はありません。別途資料「『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』エラッタ（誤り）と追記」の「更新日：260903／203頁」に「亀首漬け」のエラッタがあるため、そちらもご確認ください。 後者については、「亀首漬け」のレベル2効果は重複し、「亀首漬け」のレベル2効果による、最大HP増加の効果に、上限はありません。		
260903	データ	「魔術 カーリアの返報」に「属性蓄積値＋1」は有効か？
Q. 「魔術 カーリアの返報（187頁）」に関する質問です。 「自身が与えたこととして、エネミーに対して同じだけの属性を蓄積する。」とありますが、これにレベルアップ遺物効果「属性蓄積値＋1」の効果は発揮されますか？ A. はい、有効です。 結果として、エネミーが発生した属性蓄積値に＋1した値を、エネミーに蓄積します。		

260903	データ	「戦技:聖律共有」は何に対して重複しないのか？
Q. 「戦技:聖律共有（178頁）」についての質問です。 「この効果は重複しない。」とありますが、これは「自身とPC1人がそれぞれ選ぶ装備状態の武器1つずつにしか『属性 聖』を追加できないこと（この戦技を同じPCを対象に使用しても無意味であること）」を表すのか、「この戦技を2回使用し、自身とPC1人の異なる装備状態の武器に対しても『属性 聖』を追加できること」を表すのか、どちらでしょうか？ A. 前者の「自身とPC1人がそれぞれ選ぶ装備状態の武器1つずつにしか『属性 聖』を追加できないこと（この戦技を同じPCを対象に使用しても無意味であること）」を表します。		
260903	データ	「冒流の加護」のモブHP損害へのボーナスはいつ適用？
Q. 「冒流の加護（162頁）」についての質問です。 「モブHPに損害を与えた場合はさらに追加で「HP回復:□□」を適用」とあります。これは、「モブにHP損害を与えた場合、直ちに『HP回復:□□』を適用する」のか、それとも「エネミーを撃破時、その過程でモブにHP損害を与えていた場合、通常の『HP回復:□□』に加えて『HP回復:□□』を適用する」のか、どちらですか？ A. 後者の「エネミーを撃破時、その過程でモブにHP損害を与えていた場合、通常の『HP回復:□□』に加えて『HP回復:□□』を適用する」です。		
260903	データ	「状態異常 出血」を持つ武器で「戦技 切腹」を使うとどうなる？
Q. 「状態異常 出血（154頁）」を持っている「刀（167頁）」が、ランダム戦技で「戦技 切腹（167頁）」を持っていたとします。 この刀で「戦技 切腹」を使用した場合、刀は「状態異常 出血」を2つ持っていることになります。 「状態異常 出血」を2つ持っている刀は、どう扱われますか？ A. 「状態異常 出血」を2つ持つ武器でアタックした場合、一度のアタックごとに「状態異常 出血」2つの両方が効果を発揮することになり、結果として「『状態異常 出血』を1つしか持っていない武器」に比べて、2倍の「状態異常蓄積値: 出血」が蓄積します。 つまり、アタックが1Hitのときは「蓄積値: 2」、アタックが2Hitのときは「蓄積値: 4」です。		
260903	データ	共通武器スキル「属性 X」や「状態異常 X」は、同種のものでも重複するのか？
Q. 共通武器スキル「属性 X」や「状態異常 X」は、同種のものを複数獲得できますか？ 複数獲得できるなら、その効果は重複しますか？ 例えば「属性 炎」を、同じ武器に2回獲得できますか？ 同じ武器に「属性 炎」を2回獲得できるなら、その効果は重複しますか？ A. はい、同じ「属性 X」や「状態異常 X」を複数獲得でき、効果は重複します。 「属性 炎」を、同じ武器に2回獲得でき、効果が重複（2回発揮）されます。		
260903	データ	「アクションフェイズ中に1回しか発揮されない」の効果を複数持つ場合はどうなるのか？
Q. 付帯効果リスト（152頁）の中には「この付帯効果はアクションフェイズ中に1回しか発揮されない。」と記載されているものがありますが、そうした付帯効果を複数回獲得した場合、どうなりますか？ 例えば「一定時間で輝剣が発生」を複数回獲得し、「敵視: 1以上」の場合、付帯効果がそれぞれ1回ずつ発揮されるのでしょうか？それとも、どれか1つを選んで1回だけ発揮させるのでしょうか？ A. 「この付帯効果はアクションフェイズ中に1回しか発揮されない。」と示されている同名の付帯効果を複数持っている場合、条件を満たすごとに、どれか1つを選んで1回だけ発揮させます。 例の場合、1人のPCが「一定時間で輝剣が発生」を複数持っていたとしても、「敵視: 1以上」のときに、どれか1つの「一定時間で輝剣が発生」しか効果を発揮しません。		
260903	データ	「持続時間のある効果」は、瀕死状態から復帰しても続いているのか？
Q. PCが持続時間のある効果を受けていて、その後に瀕死状態になり、さらに瀕死状態から復帰しました。このとき、PCに適用されていた持続時間のある効果は、持続時間内ならまだ続いていますか？ 例えば、学者が戦闘終了まで持続するレベル2効果を発揮しつつ「勇者の肉塊（203頁）」を自分に使用し、その戦闘の間に学者が瀕死状態になって復帰した場合、戦闘終了まで続くレベル2効果は継続していますか？ A. はい、継続しています。 瀕死状態になることや復帰することは効果の持続時間に影響を与えません（そのようなルールは存在しません）。		

260903	データ	「ぬくもり石」のレベル2効果についての質問
Q. 「ぬくもり石」のレベル2効果についての質問です。 ①「ぬくもり石」を2回使った場合、瀕死しているPCがいたら即座に復活しますか？ ②エネミーが複数回攻撃してくる場合はどのタイミングで復活しますか？ 即座に復活した場合、スタミナダイスを得てもそのディフェンスフェイズでは使用不可ですか？ ③また、この効果は戦闘終了時まで続きますか？ 瀕死から復活した場合、効果は維持されますか？ A. まず、「ぬくもり石」は原作とは異なり、本作では「使用した瞬間にしか効果を発揮しない」点にご注意ください。 ①はい、復帰します。 ②いいえ。まず「ぬくもり石」は使用タイミングが[Action]でしか使用できず、その効果はアクションフェイズにしか発生しません。そのためレベル2効果もアクションフェイズにしか発揮されず、「ぬくもり石」の効果がディフェンスフェイズに発生することはありません。そのため、PCが「ぬくもり石」のレベル2効果で復帰し、復帰によってスタミナダイスを獲得するのは、アクションフェイズの間だけです。 ③いいえ。冒頭でも示しましたが、本作の「ぬくもり石」は原作とは異なり、使用した瞬間にしか効果を発揮しません。		
260903	データ	「ガード不可」に対して「ガードの代わりに使用できる」効果を使用できるのか？ 回避の場合は？
Q. エネミーの「この効果に対してガード不可」と書かれているアクションに対して、「ガードの代わりに使用できる」と書かれている[Defense]スキルは使用できるのでしょうか？ 同様に、「この効果に対して回避不可」と書かれているアクションに対して、「回避の代わりに使用できる」と書かれている[Defense]スキルは使用できるのでしょうか？ A. いずれも、いいえ。 「この効果に対してガード不可」と書かれているアクションに対して、「ガードの代わりに使用できる」と書かれている[Defense]スキルは使用できません。 「この効果に対して回避不可」と書かれているアクションに対して、「回避の代わりに使用できる」と書かれている[Defense]スキルは使用できません。		
260903	エネミー	【ネタバレあり】「夜の爵、エデレ」の特殊能力「猛毒の吐瀉」についての質問
Q. 「夜の爵、エデレ」の特殊能力「猛毒の吐瀉」についての質問です。 「夜の爵、エデレ」に対する「猛毒によるHP損害」と「体勢崩し」が同じアクションフェイズで発生した場合、ディフェンスフェイズに「猛毒の吐瀉」の効果が発揮されるのか、すでに「体勢崩し」が発生しているので「猛毒の吐瀉」の効果が発揮されないのか、どちらですか？ A. 後者の「すでに「体勢崩し」が発生しているので「猛毒の吐瀉」の効果が発揮されない」が正解です。		
260903	シナリオ	【ネタバレあり】258頁「夜の王（3日目のボス戦闘）」のイベントへの質問
Q. 258頁「調律の魔物」の「夜の王（3日目のボス戦闘）」のイベントの「→選択せよ」で「・チットイベント「商人」（138頁）の内容を処理した後、戦闘を開始する。」とありますが、これだと2日目と3日目で同じイベントの「商人」が連続してしまい、意味が無いように思えますが、仕様ですか？ 襲撃イベントのようなイベントがあるのではないですか？ A. 258頁「夜の王（3日目のボス戦闘）」の〔描写〕以降の文章は、フレーバー（シナリオの雰囲気をもつための演出）です。そのため、ゲーム的な意味を持たず、そのまま夜の王とのボス戦闘を開始することを想定しています。		