

『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』エラッタ（誤り）と追記

Ver. 2026年09月03日／文責：グループSNE

▼エラッタの訂正と追記

・『ELDEN RING NIGHTREIGN TRPG』の表記や記述に、ここで示すエラッタ（誤り）があります。ユーザーの皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。
・また、より遊びやすくするために、追加で解説した方が良いと判断した部分についての、追記も示しています。

▼本文書の扱い方

・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。
・特に重要なエラッタについては、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、「第7部 エネミーセクション～第8部 シナリオセクション」（205～361頁）のエラッタと追記についてはネタバレ要素を含むため、その部分は参照しないことを推奨します。

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
260619	001	目次＞第2部 キャラクターセクション＞執行者 Executor／黎明型	・誤： 黎明型 ・正： 暗黒型
260619	002	目次＞（夜渡りシート）&（夜渡りシート／深き夜）＞執行者／黎明型	・誤：（2カ所） 黎明型 ・正：（2カ所） 暗黒型
260903	021	夜渡りの概要表＞無頼漢	・誤： 強靱崩しを得意とする、 ・正： ガード削りを得意とする、
260619	021	夜渡りの概要表＞執行者	・誤： 黎明型 ・正： 暗黒型
260903★	029	守護者 探索記録シート＞リソース＞HPとFP	・誤1： {HP} 4 ・誤2： {FP} 3 ・正1： {HP} 6 ・正2： {FP} 2
260903	031	守護者（黎明型） 夜渡りシート＞[□ □] レベルアップ遺物効果＞□＞斧槍でつむじ風	・誤： 乱戦ダメージを「+10」する。 ・正： 総合ダメージを「+10」する。
260903★	033	鉄の目＞夜渡りスキル＞Actionで使用情况	・誤： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。 ・正： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する（HP価値減少の効果は重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。

260903	033	鉄の目＞夜渡りシート＞ [□ □] レベルアップ 遺物効果＞□＞2Hitア タックの達人（弓）	・誤： ・弓の1Hitのアタックコスト
			・正： ・弓の2Hitのアタックコスト
260903★	035	鉄の目（暗黒）＞夜渡り スキル＞Actionで使用し た場合	・誤： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP 価値：－10」する。このアクション後、自 身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
			・正： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP 価値：－10」する（HP 価値減少の効果は 重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動 する。
260903	035	鉄の目（暗黒）＞夜渡り シート＞ [□ □] レベ ルアップ遺物効果＞□＞ 2Hitアタックの達人 （弓）	・誤： ・弓の1Hitのアタックコスト
			・正： ・弓の2Hitのアタックコスト
260903★	037	レディ＞夜渡りシート＞ [□ □] レベルアップ 遺物効果＞□□＞致命の 一撃＞効果	・誤： 1 ターンにPC 1人しか使用できない。
			・正： 1 フェイズにPC 1人だけが1回しか使用できない。
260903★	039	レディ（黎明）＞夜渡り シート＞ [□ □] レベ ルアップ遺物効果＞□□ ＞致命の一撃＞効果	・誤： 1 ターンにPC 1人しか使用できない。
			・正： 1 フェイズにPC 1人だけが1回しか使用できない。
260903	041	無頼漢 探索記録シート ＞リソース＞HP＞HP 価値	・誤： 1
			・正： 30
260903★	045	復讐者＞夜渡りシート＞ [□ □] レベルアップ 遺物効果＞□＞2Hitア タックの達人（復讐者の 呪爪）	・誤： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「□□」に変更し、
			・正： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「□□」に変更し、
260903★	047	復讐者（暗黒）＞夜渡り シート＞ [□ □] レベ ルアップ遺物効果＞□＞ 2Hitアタックの達人 （復讐者の呪爪）	・誤： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「□□」に変更し、
			・正： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「□□」に変更し、
260619	054	執行者 Executor／黎明 型	・誤：（2カ所） 黎明型
			・正：（2カ所） 暗黒型
260619	055	執行者＞夜渡りシート＆ 探索記録シート	・誤：（2カ所） 黎明型
			・正：（2カ所） 暗黒型
260903★	057	学者＞夜渡りシート＞ア ビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。

260903★	059	学者（暗黒）＞夜渡りシート＞アビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。
260903	084	加護効果＞加護効果の概要＞１～２行目	・誤： 「スタミナダイス」ダイスを振りなおす効果。 ・正： 「スタミナダイス」を振りなおす効果。
260903	105	戦闘終了処理＞瀕死状態の確認（通常戦闘のみ）＞	・誤： 瀕死状態になったのがＰＣ全員ではなく、そのＰＣが「復帰ゲージ（071頁）にチェックが１つ以上入っている」または「瀕死状態になったのが、このターンの間」なら、そのＰＣの「まだ×で潰されていない、最も左側の復帰ゲージ」すべてに『×』を記入。ただし40 の欄には『×』を記入しないという処理を行い、そのＰＣは復帰します。 瀕死状態になったのがＰＣ全員ではなく、そのＰＣが「復帰ゲージに１つもチェックが入っていない」または「瀕死状態になったのが、このターンよりも前のターン」の場合も同様の処理を行いますが、加えて「さまよう祝福」の１枠にチェックを入れるというペナルティが発生します。 ・正： 瀕死状態になったのがＰＣ全員ではなく、そのＰＣが「復帰ゲージ（071頁）にチェックが１つ以上入っている」または「瀕死状態になったのが、このターンの間」なら、そのＰＣの「まだ×で潰されていない、最も左側の復帰ゲージ」すべてに『×』を記入。ただし40 の欄には『×』を記入しないという処理を行い、そのＰＣは復帰します。 瀕死状態のＰＣが「復帰ゲージに１つもチェックが入っていない」または「瀕死状態になったのが、このターンよりも前のターン」の場合は、同様の処理を行った上で、加えて「さまよう祝福」の１枠にチェックを入れるペナルティが発生します。
260903	108	コラム「アタックの実例」＞下から３行目	・誤： ＰＣが誰も瀕死状態い ・正： ＰＣが誰も瀕死状態に
260903	112	〔Defense〕スキル使用＞１行目	・誤： 「〔Defense〕スキル使用」は、夜渡りスキル、アーツ ・正： 「〔Defense〕スキル使用」は、アビリティ、夜渡りスキル、アーツ
260903	115	乱戦ダメージ／個別ダメージ＞乱戦ダメージ	・追記：{６行目の後} 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、乱戦ダメージを割り振ります。
260903	117	「属性＆状態異常」共通点＞２行目	・誤： 発揮すると蓄積値を「－８点」する。 ・正： 発揮すると蓄積値を「－（上限と同じ点数だけ）」する。
260903	119	状態異常効果「呪死」＞３行目	・誤： 「呪死」の状態異常効果の対象がＰＣの場合、 ・正： 「呪死」の状態異常効果の対象が絵エネミーの場合、
260903	126	ルール解説「シナリオの流れ編」	・誤：{４カ所} 開始地点 ・正：{４カ所} 出発地点

260903	129	〔手順3〕 イベントチットの準備>表>②：商人／③：商人／⑤：祝福／⑥：祝福	・誤： {②：商人} 8カ所からランダム決定 {③：商人} 7カ所からランダム決定 {⑤：祝福} 5カ所からランダム決定 {⑥：祝福} 4カ所からランダム決定
			・正： {②：商人} 6カ所からランダム決定 {③：商人} 3カ所からランダム決定 {⑤：祝福} 4カ所からランダム決定 {⑥：祝福} 2カ所からランダム決定
260903	129	〔手順3〕 イベントチットの準備	・誤：{3カ所} 開始地点
			・正：{3カ所} 出発地点
260903	134～135	〔手順4〕 2日目のフィールド探索	・誤：{3カ所} 開始地点
			・正：{3カ所} 出発地点
260903	136	イベントチットの扱い方 >イベントチットの分類 {図}	・誤： 開始地点
			・正： 出発地点
260903	140	隣接フィールドを即時オープン>図：移動後の即時オープン>移動前	・誤： {図：3×3の横向きのカードのうち、「クローズ」部分のカードすべてがグレー}
			・正： {図：3×3の横向きのカードのうち、「→」で接しているカードは白塗り}
260903	160	直剣 固有戦技>夜と炎の構え>効果	・誤： ・効果：対象はフェイズ終了まで、効果「魔力の光線」と効果「炎の薙ぎ払い」を使用可能になる。
			・正： ・効果：対象はフェイズ終了まで、この武器を装備状態の間、効果「魔力の光線」と効果「炎の薙ぎ払い」を使用可能になる。
260903	161	種類決定表（特大剣）>R>□□□：王家のグレートソード	・誤： 戦技 狼の襲撃（次頁）
			・正： 戦技 狼の襲撃（163頁）
260903	162	戦技 グレート・カーリア>コスト	・誤： F P ■■■■
			・正： F P ■■
260903★	167	刀 ランダム戦技決定表（ID）>戦技 切腹>効果	・追記：{末尾へ追記} この戦技は1ターンに1回しか使用できない。
260903	167	刀 ランダム戦技決定表（ID）>牙突き>・隊列	・誤： ・隊列：後衛のとき使用可能
			・正： ・隊列：前衛のとき使用可能
260903	170	槌 固有戦技>戦技 百智の世界>威力	・誤： ・威力： 20 + 戦技威力
			・正： {削除}

260903	173	特大武器 固有戦技＞戦技 神託の大シャボン＞効果	・誤： 「魔：ID + 2」を与える。
			・正： 「聖：ID + 2」を与える。
260903	174	種類決定表（大槍）＞U＞  ツリースピア	・誤： 属性 雷（154 頁）
			・正： 属性 聖（154 頁）
260903	176	種類決定表（斧槍）＞R＞  ：ガーゴイルの黒斧槍	・誤： 属性 雷（154頁）
			・正： 属性 聖（154頁）
260903	176	種類決定表（斧槍）＞R＞  ：黄金のハルバード	・追記： { 3 行目 } 属性 聖（154頁）
260903	176	種類決定表（斧槍）＞R＞  ：竜のハルバード	・追記： { 3 行目 } 特攻 竜（155頁）
260903	178	鞭 ランダム戦技決定表（ID）＞戦技 白い影の誘い [Passive]	・誤： 戦技 白い影の誘い [Passive]
			・正： 戦技 白い影の誘い [Action]
260903	179	拳 固有戦技＞戦技 ご照覧あれい！＞効果	・誤： ・効果：モブーに
			・正： ・効果：モブに
260903	179	種類決定表（爪）＞U＞  ：毒蛇の牙	・誤： 状態異常 毒（154 頁）
			・正： 状態異常 猛毒（154 頁）
260903	180	種類決定表（弓）＞レア：U＞出目  （角の弓）	・誤： 
			・正： 
260903	183	小盾／中盾／大盾 固有戦技＞毒蛇の噛みつき＞効果	・誤： 「毒：ID」を与える。
			・正： 「猛毒：ID」を与える。
260903	189	魔術（溶岩）：ライカードの怨霊＞効果の2行目	・誤： 「火：2 D」を与える。
			・正： 「炎：2 D」を与える。
260903	191	聖印 種類決定表（聖印）＞R＞  ＞黄金樹の聖印	・誤： 祈祷 黄金樹の怒り（次頁）
			・正： 祈祷 黄金の怒り（次頁）
260903	191	聖印 ランダム祈祷（A／B）決定表＞  A1＞  ＞回復	・誤：（A）と（B）ともに回復（次頁）
			・正：（A）と（B）ともに回復（この頁）

260903★	203	基本消耗品＞勇者の肉塊 ＞効果	・ 追記： {末尾に追記} 勇者の肉塊の効果は重複しない。
260903★	203	基本消耗品＞亀首漬け＞ 効果	・ 誤： ・ 効果：対象のスタミナダイスに「回」を1 個追加（最大数を超える場合、任意選 択して調整する）。 ・ 正： ・ 効果：対象のスタミナダイスに「回」を1 個追加。このダイスを追加する効果 は、1人のPCに対し、フェイズ中に1回しか適用されない。亀首漬けの効果は重複 しない。
260903	203	塗り脂＞効果＞3 行目	・ 誤： 「属性 X（任意の属性1つ。***頁）」を追加する。 ・ 正： 「属性 X（任意の属性1つ。154頁）」を追加する。
260903	204	調香瓶 高揚の香り＞レ ベル2 効果	・ 誤： ・ 追加効果として、この消耗品の興亜 ・ 正： ・ 追加効果として、この消耗品の効果
260903	214	黒き刃の刺客＞アクショ ン一覧＞出目：1～2 （飛び込み斬り）＞乱戦 ダメージへの注釈、個別 ダメージなど	・ 誤： PC全員は「出血：1D」を与える。 ・ 正： PC全員に「出血：1D」を与える。
260903	227	黒き剣の眷属＞耐性	・ 誤： 毒 ・ 正： 猛毒
260903	227	黒き剣の眷属＞アクショ ン一覧＞出目：3～4＞ アクション名	・ 誤： 剣の連撃 ・ 正： 剣の連撃&飛び退き
260903	234	死儀礼の鳥＞アクション 一覧＞出目：1（槌振り 回し）＞乱戦ダメージ修 正	・ 誤： ±120 ・ 正： 120
260903	254	ステージ構成に使用する トランプ（2 日目）	・ 誤： ・ 1：「2 回 大教会（無印）」（267 頁） ・ 正： ・ 1：「2 回 大教会（1）」（267 頁）
260903	261	ステージ構成に使用する トランプ（1日目）＞7回 倒れた大結晶	・ 誤： 7回 倒れた大結晶 ・ 正： 6回 倒れた大結晶
260903	262	ステージ構成に使用する トランプ（1日目）＞7回 倒れた大結晶	・ 誤： 7回 倒れた大結晶 ・ 正： 6回 倒れた大結晶

260903★	266	フロア1 黄金樹の帳 (1日目／2日目) > → ボス戦闘 > 2行目	・誤： (1日目、2日目ともに) ・撃破できたら、PCはそれぞれ「付帯効果」を獲得。
			・正： (1日目、2日目ともに) ・撃破できたら、PCはそれぞれ「付帯効果」を獲得してもよい。
260619	275	大野営地 > 大野営地 (1) > フロア2 老獅子 > → ボス戦闘	・誤： ・「老獅子たち (275頁) / Lv.5 + L 補」 + モブ1
			・正： ・「老獅子たち (221頁) / Lv.5 + L 補」 + モブ1
260903	275	大野営地 > 大野営地 (2) > フロア1：野営地内 > → ザコ戦闘 > 1行目	・誤： ・「君主軍たち (210頁) / Lv.2 + L 補」
			・正： ・「亜人たち (220頁) / Lv.2 + L 補」
260619	390	夜渡りシート 執行者 > 夜渡りタイプ	・誤： - 黎明型
			・正： - 暗黒型
260903	300	フロア3：◇ 城壁の上 > 描写からボス戦闘	・誤： 〔描写〕 砦の城壁の上は、砦の内部へと繋がっており、そこには銀色の甲冑をまとった騎士と、フードを被った兵士たちが巡回している。見つかってしまうとやっかいそうだが…… 〔行為判定〕 〈協力12 × PC人数 メンタル〉を行う。 〔成功〕 巡回の兵士たちに見つからずに、銀色の騎士と対峙することができた (→ ボス戦闘)。 〔失敗〕 巡回の兵士たちに見つかってしまう (→ ボス戦闘)。 → ボス戦闘 (撃破ルーン：3) ・「失地騎士 (300 頁) / Lv.6 + L 補」 ・判定に失敗している場合は、これにモブ2 を追加 (撃破ルーン：+ 2)。
			・正： 〔描写〕 砦の城壁の上では、正面広場で壺を投げ落としてきたトロルが巡回している。トロルはキミたちに気づくと、再び壺を投げつけてくる！ 〔行為判定〕 それぞれ 〈11 運試し〉を行う。 〔成功〕 成功したPCは、トロルの投げつけてくる壺をかわすことができ、接近することができる (→ ボス戦闘)。 〔失敗〕 失敗したPCは「HP 損害：■■■」を被った上で、最初のターンのスタミナダイスが1個少ない状態で、戦いに挑まねばならない (→ ボス戦闘)。 → ボス戦闘 (撃破ルーン：3) ・「トロル (228頁) / Lv.6 + L 補」
260903★	320	チット ランダムイベント > [ランダムイベント決定表] > 襲撃 (323 頁)	・正： {改行して追記} ※シナリオ1、4、5、6の場合は振り直し。
260903	320	チット ランダムイベント > ランダムイベント スカラベ > [行為判定] > 2行目	・誤： 〈13 任意の能力値〉
			・正： 〈13 任意の判定値〉

260903★	371	[図] 枠「基本アクション」系＞致命の一撃＞効果	・誤： 1ターンにPC1人しか使用できない。
			・正： 1フェイズにPC1人だけが1回しか使用できない。
260903	378	守護者（黎明型） 夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞斧槍でつむじ風	・誤： 乱戦ダメージを「+10」する。
			・正： 総合ダメージを「+10」する。
260903★	379	鉄の目＞夜渡りスキル＞Actionで使用的した場合	・誤： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
			・正： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する（HP価値減少の効果は重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
260903	379	鉄の目＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞2Hitアタックの達人（弓）	・誤： ・弓の1Hitのアタックコスト
			・正： ・弓の2Hitのアタックコスト
260903	380	鉄の目（暗黒）＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞2Hitアタックの達人（弓）	・誤： ・弓の1Hitのアタックコスト
			・正： ・弓の2Hitのアタックコスト
260903★	380	鉄の目（暗黒）＞夜渡りスキル＞Actionで使用的した場合	・誤： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
			・正： ・フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：-10」する（HP価値減少の効果は重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
260903★	381	レディ＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞致命の一撃＞効果	・誤： 1ターンにPC1人しか使用できない。
			・正： 1フェイズにPC1人だけが1回しか使用できない。
260903★	382	レディ（黎明）＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞致命の一撃＞効果	・誤： 1ターンにPC1人しか使用できない。
			・正： 1フェイズにPC1人だけが1回しか使用できない。
260903★	385	復讐者＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞2Hitアタックの達人（復讐者の呪爪）	・誤： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「[図]」に変更し、
			・正： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「[図]」に変更し、
260903★	386	復讐者（暗黒）＞夜渡りシート＞[図] レベルアップ遺物効果＞[図]＞2Hitアタックの達人（復讐者の呪爪）	・誤： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「[図]」に変更し、
			・正： ・武器「復讐者の呪爪」の2Hit アタックのコストを「[図]」に変更し、

260903★	391	学者＞夜渡りシート＞アビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。
260903★	392	学者（暗黒）＞夜渡りシート＞アビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。
260903	399	チット	・誤：開始地点 ・正：出発地点
260903★	404	鉄の目＞夜渡りスキル＞Actionで使用的した場合	・誤：フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：－10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。 ・正：フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：－10」する（HP価値減少の効果は重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
260903★	405	鉄の目（暗黒）＞夜渡りスキル＞Actionで使用的した場合	・誤：フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：－10」する。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。 ・正：フェイズ終了まで、エネミーを「HP価値：－10」する（HP価値減少の効果は重複しない）。このアクション後、自身を「前衛なら後衛／後衛なら前衛」に移動する。
260619	415	夜渡りシート「深き夜」用 執行者＞夜渡りタイプ	・誤：黎明型 ・正：暗黒型
260903★	416	学者＞夜渡りシート＞アビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。
260903★	417	学者（暗黒）＞夜渡りシート＞アビリティ＞効果	・正：{末尾に追記} ・このアビリティの効果は、非戦闘時には発揮されない。