『ゴブリンスレイヤーTRPG』正誤表

Ver.190513

作成：グループSNE

『ゴブリンスレイヤーTRPG』ルールブックに記述の誤りがありました。

みなさまにご迷惑をおかけしてしまい、心よりお詫び申し上げます。

記述の誤りについては、以下のように訂正されていただきます。『ゴブリンスレイヤーTRPG』を遊ぶ際には、これらの訂正を適用してお楽しみください。

なお、これらの訂正の内容を複製したり、無償で配布したりしても構いません。ただし、ファイル名や内容を変更することは一切禁止いたします。また、これらの内容の他に、誤表記と思われる点がありましたら、グループSNE（webmaster@groupsne.co.jp）までお知らせください。

今後とも、『ゴブリンスレイヤーTRPG』を、なにとぞよろしくお願いいたします。

ページ	場所	修正前	修正後
39	冒険記録用紙の「武器」の項目	鎧名	武器名
46	「②状態」の１行目のテキスト	「生命力」「移動力」「呪文使用回数」「負傷数」「消耗」「継戦カウンター」を記録します。	「生命力」「移動力」「呪文使用回数」「呪文抵抗基準値」「負傷数」「消耗」「継戦カウンター」を記録します。
46	「②状態」の追加項目	「呪文使用回数」の項目の下	以下のテキストを挿入します **呪文抵抗基準値** 呪文に抵抗する力の強さを表し、呪文抵抗判定（⇒146頁）の基準値です。呪文抵抗基準値は「魂魄反射＋冒険者レベル＋【呪文抵抗】（⇒250頁）によるボーナス」で計算します。
72	鉱人の盾戦士の「冒険者技能」	【武器：投擲武器（初歩）】	【強打攻撃・斬（初歩）】
72	鉱人の盾戦士の「一般技能」	【騎乗（初歩）】	削除
85	森人の出自表、「半森人」	森人 {ルビ：エルフ}	森人（エルフ）
87	表中、来歴「宮廷」の「習得する技能」	【礼儀作法（初歩）】	技能【礼儀作法（初歩）】
91	「６－２．冒険者レベルの記入」の見出し	６－２．冒険者レベルの記入	６－２．冒険者レベルと呪文抵抗基準値の記入
91	「６－２．冒険者レベルの記入」の末尾		以下のテキストを挿入します また、呪文への抵抗力の高さを表す呪文抵抗基準値を計算し、記入してください。呪文抵抗基準値は「魂魄反射＋冒険者レベル＋【呪文抵抗】（⇒250頁）によるボーナス」で決定します。
101	習得段階、表の説明	以下はに「初歩」を	以下は「初歩」を

103	おすすめ呪文の表、項目名	おすすめの技能	おすすめの呪文
140	判定一覧、「第六感判定」の関連する職業	斥候、野伏	斥候、野伏、精霊使い
141	命中判定に適用できる職業の表	斥候（投擲武器）	斥候（「軽」である投擲武器）
151	脱出判定についての説明	脱出判定は、【拘束攻撃】時の命中判定と「達成値の較べ合い」（⇒132頁）をします。	脱出判定を行う場合、その達成値を能動側、【拘束攻撃】時の命中判定や怪物の特殊能力の達成値を受動側として「達成値の較べ合い」（⇒132頁）をします。
202	武器攻撃、防御チャートの「〔攻	～格闘武器なら「近接攻撃」投擲武器 弩弓なら～	～格闘武器なら「近接攻撃」 投擲武器、弩弓なら～
268	【狙撃】の解説	視界内にいる敵１体に狙いを付けます。	「主行動」で視界内にいる敵１体に狙いを付けます。
269	【見切り】について	解説が脱落しています。	以下のテキストを挿入します 解説：敵の攻撃をギリギリで見切って回避します。回避判定を行う前に、【見切り】を使用するかどうかを決定できます。
322	「円盾」の「効果」	物体が「盾」以外なら、「小盾」と同じデータを持つ「盾」として扱えます。	物体が「盾」以外なら、「小盾」と同じデータを持つ「盾」として扱えます。この「盾」は手の甲や腕に張り付くため、手に保持する必要はなく、両手に武器などを持って使用できます。ただし、別の盾を持っていても、盾受け判定で使用できる盾は１つだけです。
346	《対決（バーサス）》の効果	逆に術者より「生命力」より	逆に術者の「生命力」より
358	《酩酊（ドランク）》の効果	この効果による睡眠は、術者が「呪文維持」している間～	この効果は術者が「呪文維持」している間～
361	《恐怖（フィアー）》の効力値表、30以上	すべての抵抗系判定に	すべての判定に
369	粗悪な剣、読み方	（ブラント）	（ブラントソード）
371	片手半剣（バスタードソード）の効果	刺突（＋０）	削除
394	化粧道具の解説	【変装】⇒（396頁）	変装
394	手当道具の解説	「所持枠」１つに10個までまとめて持ち運べます。	削除
395	真言呪文の発動体、解説	複数の発動体を所持していて	複数の発動体を所持していた
406	「強壮の水薬」の名称の位置		１行空ける
576	小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマ	投石　タイプ：近接～	杖　タイプ：近接～
		杖　タイプ：投擲～	投石　タイプ：投擲～

578～581	すべての「巨人」、特殊能力「再生」の効果	生命力が～回復する。	負傷数が～回復する。
578	巨人（トロル）の特殊能力「２回行動」の効果	同じ対象を２回攻撃しもよいし、	同じ対象を２回攻撃してもよいし、
583	粘菌（スライム）の特殊能力「取り込み」の効果	ラウンド終了時に対象の生命力が「１ｄ６」点減少し、粘菌の生命力が「１ｄ６」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「１ｄ６」点のダメージを受け、粘菌の負傷数が「１ｄ６」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
584	蔦縄（ローパー）、特殊能力「締め付け」及び「群がる触手」の効果	物理ダメージ	ダメージ
584	蔦縄（ローパー）、特殊能力「丸呑み」の効果	ラウンド終了時に対象の生命力が「１ｄ６」点減少し、蔦縄の生命力が「１ｄ６」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「１ｄ６」点のダメージを受け、蔦縄の負傷数が「１ｄ６」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
587	長蟲（ワーム）、特殊能力「締め付け」の効果	物理ダメージ	ダメージ
587	長蟲（ワーム）、特殊能力「丸呑み」の効果	ラウンド終了時に対象の生命力が「１ｄ６」点減少し、岩這蟲の生命力が「１ｄ６」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「１ｄ６」点のダメージを受け、長蟲の負傷数が「１ｄ６」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
588	緑粘菌（グリーンスライム）の特殊能力「毒のブレス」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	主行動で使用する。体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～
588	緑粘菌（グリーンスライム）の特殊能力「取り込み」の効果	ラウンド終了時に対象の生命力が「１ｄ６」点減少し、緑粘菌の生命力が「１ｄ６」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「１ｄ６」点のダメージを受け、緑粘菌の負傷数が「１ｄ６」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
590	大蛇（パイソン）、特殊能力「丸呑み」の効果	ラウンド終了時に対象の生命力が「１ｄ６」点減少し、大蛇の生命力が「１ｄ６」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「１ｄ６」点のダメージを受け、大蛇の負傷数が「１ｄ６」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
592	幼火竜（ワーミングドラゴン）の特殊能力「炎のブレス」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～
596	飛竜（ワイバーン）の特殊能力「炎のブレス」	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～

598	若火竜（ヤングレッドドラゴン）の特殊能力「炎のブレス」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～
601	骸骨（スケルトン）、「粗悪な武器」の威力	１ｄ６＋１	１ｄ３＋１
603	食屍鬼（グール）、特殊能力「再生」の効果	生命力が「４」点回復する。	負傷数が「４」点回復する。
604	悪霊（ゴースト）、特殊能力「吸精」の効果	生命力が「３」点減少する。	生命力が「３」点減少する。減少した生命力は悪霊を倒すと回復する。
604	悪霊（ゴースト）、特殊能力「霊体の体」の効果	生命力が減少しない。	ダメージを受けない。
605	飛頭蛮（ペランガナン）、特殊能力「吸血」の効果	魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行い、失敗すると対象の減少した生命力と同じだけ、この怪物の生命力が回復する。	魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行わせ、失敗すると対象が受けた負傷数と同じだけ、この怪物の負傷数が回復する。
606	幽鬼（レイス）、特殊能力「吸精」の効果	生命力が「５」点減少する。	生命力が「５」点減少する。減少した生命力は幽鬼を倒すと回復する。
606	幽鬼（レイス）、特殊能力「霊体の身体」の効果	生命力が減少しない。	ダメージを受けない。
607	腐竜（ドラゴリッチ）、特殊能力「超再生」の効果	生命力が１８点回復する。	負傷数が１８点回復する。
607	腐竜（ドラゴリッチ）、特殊能力「分裂」の効果		以下のテキストを挿入します また生み出した腐竜は、主行動で消滅させ、その生命力だけ自身の生命力を増加させることができる。
608	吸血鬼（ヴァンパイア）、特殊能力「吸血」の効果	魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。抵抗に失敗した場合、対象の減少した生命力と同じだけ、この怪物の生命力が回復する。	魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行わせ、失敗すると対象が受けた負傷数と同じだけ、この怪物の負傷数が回復する。
608	吸血鬼（ヴァンパイア）、特殊能力「再生」の効果	生命力が「１１」点回復する。	負傷数が「１１」点回復する。
608	吸血鬼（ヴァンパイア）、特殊能力「太陽に弱い」の効果	ラウンド終了ごとに生命力が「１２」点減少する。	ラウンド終了ごとに「１２」点のダメージを受ける。このダメージは装甲値では軽減できない。
608	吸血鬼（ヴァンパイア）、特殊能力「邪な土」の効果	生命力が０以下になった場合	負傷数が生命力の値以上になった場合

609	魔犬（ヘルハウンド）の特殊能力「炎のブレス」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～
611	繊火の魔神（ファイアブランド）の特殊能力「火投げ」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した任意の対象１体は～
612	石の魔神（ストーンデーモン）、特殊能力「吸精」の効果	生命力が「４」点減少する。	生命力が「４」点減少する。減少した生命力は石の魔神を倒すと回復する。
614	大目玉（ビッグアイドモンスター）、特殊効果「眼球潰し」の効果	物理ダメージ	ダメージ
624	鰓人（ギルマン）、「粗悪な武器」の威力	１ｄ６＋１	１ｄ３＋１
627	仕掛人（ランナー）、特殊能力「毒武器」の効果	生命力が「１ｄ６」点減少する。	生命力が「１ｄ３」点減少する。
627	仕掛人（ランナー）、特殊能力「フェイント」の効果	抵抗に失敗した場合	失敗した場合
628	傭兵（マーセナリー）、特殊能力「フェイント」の効果	抵抗に失敗した場合	失敗した場合
巻末	冒険記録用紙の「武器」の項目	鎧名	武器名