

『ゴブリンスレイヤーTRPG』 正誤表

Ver.190531

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せていただきます。『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。
47	「消耗と消耗ランク」の説明	消耗は、こうして「□」にチェックしていくことで記録し、累積すると「消耗ランク」が上昇して、さまざまな悪影響を及ぼします。 消耗ランクは、最初は「0」ですが、「消耗ランク0」は用紙上に記載がありません。このため、「消耗」欄にまったく何も記入されていない状態を「消耗ランク0」とします。	消耗は、こうしてスロットを最も下の列の左から右にチェックしていくことで記録します。そして、1列の「□」すべてがチェックで埋まると「消耗ランク」が上昇します。現在の「消耗ランク」は、すべての「□」が埋まりきっている、最も上の列によって決まり、右に書かれた悪影響を受けることとなります。 消耗ランクは、最初は「0」です。
59	只人の剣士の「小剣(ショートソード)」の「用法/属性」	斬段刺	斬刺段
61	鉦人の神官戦士の「所持金/その他の所持品」	手当道具×5	削除
62	森人の野伏精霊使いの「冒険者技能」	【魔法の才(初歩)】	【頑健(初歩)】

63	森人野伏精霊使いの「回避基準値」	空欄	7
64	蜥蜴人の竜司祭武道家の「冒険者技能」	【頑強（初歩）】	【頑健（初歩）】
65	蜥蜴人の竜司祭武道家の「攻撃」の「投擲」	6	8
65	蜥蜴人の竜司祭武道家の「六尺棒（クォータースタッフ）」の「威力合計」	1 d 3 + 5	1 d 3 + 4
65	蜥蜴人の竜司祭武道家の「回避基準値」	8	7
65	蜥蜴人の竜司祭武道家の「綿鎧（パデッドアーマー）」の「装甲値合計」	2	3
66	圃人の斥候の「冒険者技能」	【頑強（初歩）】	【頑健（初歩）】
67	圃人の斥候の「攻撃」の「投擲」	5	8
69	只人の魔術師の「投石紐」の「用法／属性」	片手／打	片手／毆
69	「おすすめ将来設計」の「おすすめ技能」	【呪文系統：真言呪文】	【追加呪文：真言呪文】
70	只人の神官の「呪文行使基準値」	（知力集中＋神官） 8	（魂魄集中＋神官） 8
71	只人の神官の「所持金／その他の所持品」	強壮の水薬 × 1	強壮の水薬（スタミナポーション） × 1
72	鉦人の盾戦士の「冒険者技能」	【武器：投擲武器（初歩）】	【強打攻撃・斬（初歩）】
72	鉦人の盾戦士の「冒険者技能」	【頑強（初歩）】	【頑健（初歩）】
72	鉦人の盾戦士の「一般技能」	【騎乗（初歩）】	削除
77	「種族」の選択	^{ドワーフ} 【只人】	^{ヒューム} 【只人】
78	鉦人の生得技能	【治癒適正（初歩）】	【治癒適性（初歩）】

82	「各種族の能力値決定表（ランダム決定時）」、圃人の「技量点」	1 d 3	1 d 3 + 1
85	森人の出自表、「半森人」	森人 {ルビ：エルフ}	エルフ 森人
85	森人の出自表、「語り部」の「習得できる職業と技能など」	【礼儀作法（初歩）】	【交渉：説得（初歩）】
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。
96	野伏レベルを適用する主な判定	回避判定、	削除
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
115	「高レベル冒険者作成表」、冒険者レベル6の「等級の目安」	紅玉等級	翠玉等級
135	判定チャートの「4：判定を行う」	「④2 d 6が「1ゾロ」から「・因果点を使う？」への矢印	削除
140	応急手当判定の参照頁	156	155
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）
147	挑発判定の「説明」	相手を挑発して自分に意識を集中させます。これによって、相手の攻撃を自分に引きつけ、仲間を守ります。	相手を挑発して自分に意識を集中させ、その攻撃を引きつけて仲間を守ります。この判定を行うには【挑発】が必要です。

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。
167	「因果点」の説明の末尾		以下のテキストを挿入します： 「ただし、因果点が12点以上の場合、因果点は使用できません。」
167	「因果点の用途 1. 判定結果の向上」の4～8行目	もし命中判定や呪文行使判定などの「達成値」を求めることが必須とされる判定が対象である場合、祈念による2d6の出目が、その結果に適用されます。これによって、達成値がもともとの数値よりも低くなることもあります。 ただし、	削除
167	「因果点の用途 2. サイコロの振り直し」の説明の3行目	その出目に+1できます(しなくても構いません)。	その出目に+1できます(しなくても構いません。また、サイコロの出目が6なら7になります)。
167	「因果点の用途 2. サイコロの振り直し」の説明の5行目	例えば、先制力の決定の時に祈念に成功したら、2d6+2して新たな先制力を求めることができます。	削除(※例として不適なため)
177	先制判定の大成功と大失敗の末尾		以下のテキストを挿入します： 「先制判定は大成功・大失敗でなければ成功として扱い、因果点を使って「判定結果の向上」を行えます。」
190	「武器や盾と持ち替え」の見出し	武器や盾と持ち替え	武器や盾の持ち替え
196	「武器や盾を投擲する」の説明	ほとんどの武器や盾は投擲が可能です。	ほとんどの武器や盾は投擲が可能です。投擲される武器や盾は「投擲武器」として扱います。
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～
247	【武器：○○】の参照頁	257	256
247	【怪物知識】の参照頁	273	272
248	【祈祷】の参照頁	277	276
256	【武器：○○】の解説	指定されている分類の武器で近接攻撃を行う時にだけ～	指定されている分類の武器で攻撃を行う時にだけ～
261	【挑発】の解説	「自由行動」で、	1回の手番ごとに1度だけ、「自由行動」で、
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。
275	【追加呪文：○○】の解説	この技能には、【呪文系統：真言呪文】【呪文系統：奇跡】【呪文系統：祖竜術】【呪文系統：精霊術】の4種類があり、個別に習得しなければなりません。 ただし、【呪文系統：真言呪文】なら「魔術師」、【呪文系統：奇跡】なら「神官」、【呪文系統：祖竜術】なら「竜司祭」、【呪文系統：精霊術】なら「精霊使い」が1レベル以上でなければ、習得できません。	この技能には、【追加呪文：真言呪文】【追加呪文：奇跡】【追加呪文：祖竜術】【追加呪文：精霊術】の4種類があり、個別に習得しなければなりません。 ただし、【追加呪文：真言呪文】なら「魔術師」、【追加呪文：奇跡】なら「神官」、【追加呪文：祖竜術】なら「竜司祭」、【追加呪文：精霊術】なら「精霊使い」が1レベル以上でなければ、習得できません。
291	【精霊の愛し子】、前提	精霊使い1レベル以上	削除
300	《力与（エンチャント・ファイヤ）》の効果	対象となる物体の持ち主が呪文抵抗判定に成功されると～	対象となる物体の持ち主が呪文抵抗判定に成功すると～
302	《破裂（ガンビット）》の効果	殴属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。	殴属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分に なります。
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。
328	《聖歌（ヒム）》の「種別（属性）」	汎用呪文（なし）	汎用呪文（なし）
345	《竜息（ドラゴンブレス）》の難易度	20	10
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（ドラック）》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	（ブランド）	（ブランドソード）
371	長剣（ロングソード）の威力	（両手使用時：2 d + 2）	（両手使用時：2 d 6 + 2）

371	片手半剣（バスタードソード）の威力	両手雌雄時	両手使用時
371	片手半剣（バスタードソード）の効果	刺突（+0）	削除
373	斧槍（ハルバード）の効果	大、投擲不可～	長大、投擲不可～
374	小槍（スピア）の威力	（両手使用時：1 d 6 + 3）	（両手使用時：1 d 6 + 3）
375	戦槌（メイス）の効果	強打（+0）	強打・殴（+0）
381	投石紐（スリング）の属性	打	殴
382	血滴子（フライング・ギロチン）の「属性」	斬	斬殴
387	鎖帷子（チェインメイル）の値段	120枚	85枚
387	鱗状鎧（スケイルアーマー）の値段	85枚	120枚
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る	複数の発動体を所持していた
406	「強壯の水薬」の名称の位置		1行空ける
533	「冒険が失敗した場合のアドバイス」の下		以下のテキストを挿入します： 「次の頁からは、作成直後のキャラクターで遊べるシナリオを掲載しています。プレイヤーとして遊ぶ予定がある場合は、シナリオを読まないようにしてください。行く手に立ちはだかる困難やその解決方法、敵の正体などがわかってしまうと、冒険の楽しさが損なわれてしまうからです。」
574	分類「小鬼」の概説の末尾		以下のテキストを挿入します： 「すべての小鬼は「技能【暗視（初歩）】」を持つものとします。」
576	小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）	投石 タイプ：近接～ 杖 タイプ：投擲～	杖 タイプ：近接～ 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（トロール）の特殊能力「2回行動」の効果	同じ対象を2回攻撃してもよいし、	同じ対象を2回攻撃してもよいし、
582	分類「動植物」の概説の末尾		以下のテキストを挿入します： 「動植物は、特別に記載がない限り、「技能【暗視（初歩）】」を持つものとします。」
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「1 d 6」点減少し、粘菌の生命力が「1 d 6」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「1 d 6」点のダメージを受け、粘菌の負傷数が「1 d 6」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「1 d 6」点減少し、蔦縄の生命力が「1 d 6」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「1 d 6」点のダメージを受け、蔦縄の負傷数が「1 d 6」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「1 d 6」点減少し、岩這蟲の生命力が「1 d 6」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「1 d 6」点のダメージを受け、長蟲の負傷数が「1 d 6」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「1 d 6」点減少し、緑粘菌の生命力が「1 d 6」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「1 d 6」点のダメージを受け、緑粘菌の負傷数が「1 d 6」点回復する。このダメージは装甲値では軽減できない。
589	蛇鷄（コカトリス）の特殊能力「石化の嘴」の効果		以下のテキストを追加： 「減少する能力値がすでに0だった場合、能力値は減少せずに石化する。」
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「1 d 6」点減少し、大蛇の生命力が「1 d 6」点回復する。	ラウンド終了時に対象は「1 d 6」点のダメージを受け、大蛇の負傷数が「1 d 6」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～

593	蛇王（バジリス）の特殊能力「石化の牙」の効		以下のテキストを追加： 「減少する能力値がすでに0だった場合、能力値は減少せずに石化する。」
596	飛竜（ワイバーン）の特殊能力「炎のプレス」	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「炎のプレス」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～
599	分類「精霊」の概説の末尾		以下のテキストを挿入します： 「すべての精霊は「魔法視覚（視覚に関する不利な効果を受けない）」を持つものとします。」
601	骸骨（スケルトン）、「粗悪な武器」の威力	1 d 6 + 1	1 d 3 + 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。
605	飛頭蛮（ペランガン）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「【技能【暗視（習熟）】】」
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
608	吸血鬼（ヴァンパイア）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「[技能【暗視（熟練）】]」
609	魔犬（ヘルハウンド）の特殊能力「炎のプレス」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～
609	分類「デーモン」の概説の末尾		以下のテキストを挿入します： 「デーモンは、特別に記載がない限り、「技能【暗視（初歩）】」を持つものとしません。」
611	織火の魔神（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
618	人喰粘菌（グロブ）の特殊能力「溶かす」	達成値 [14 (2d+7)]	削除
624	鯰人（ギルマン）、「粗悪な武器」の威力	1d6+1	1d3+1
625	蜥蜴人（リザードマン）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「[技能【暗視（初歩）】]」

627	仕掛人（ランナー）、特殊能力「毒武器」の効果	生命力が「1 d 6」点減少する。	生命力が「1 d 3」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	人狼（ワーウルフ）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「「技能【暗視（初歩）】」」
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
629	盗賊騎士（ローバーナイト）、特殊能力「盾落とし」の達成値	1 9[2 d + 1 2]	1 9[2 d 6 + 1 2]
630	闇人（ダークエルフ）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「「技能【暗視（習熟）】」」
巻末	冒険記録用紙の「武器」の項目	鎧名	武器名