

『ゴブリンスレイヤーTRPG』 正誤表

Ver.2100428

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、なにとぞよろしくお願いいたします。

表中、ページ番号の前に「★」印がある項目が、新たに追加された修正箇所です。

(2020年4月28日更新)

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になります。 消耗ランクは、最初は「0」です。
48	消耗ランクが4のときの「ペナルティ」	気絶。移動不可。生命力半減。	気絶。すべての判定に－4。生命力&移動力半分。
48	消耗ランクが3のときの「ペナルティ」	すべての判定に－4。移動力と生命力半減。	すべての判定に－3。生命力&移動力半分。

48	消耗ランクが2のときの「ペナルティ」	すべての判定に－2。移動力半減。	すべての判定に－2。移動力半分。
49	消耗ランクが4のときの「ペナルティ」	気絶。移動不可。生命力半減。	気絶。すべての判定に－4。生命力&移動力半分。
49	消耗ランクが3のときの「ペナルティ」	すべての判定に－4。移動力と生命力半減。	すべての判定に－3。生命力&移動力半分。
49	消耗ランクが2のときの「ペナルティ」	すべての判定に－2。移動力半減。	すべての判定に－2。移動力半分。
59	只人の剣士の「小剣（ショートソード）」の「用法／属性」	斬殴刺	斬刺殴
61	鉾人の神官戦士の「武器」の「武器名」	戦槌（メイス）	戦棍（メイス）
61	「戦棍（メイス）」の「威力」	1 d 6 + 3	1 d 6 + 2
61	鉾人の神官戦士の「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／殴
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）】
★78	森人の生得技能	冒険者技能【弩弓（初歩）】	冒険者技能【武器：弩弓（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
82	「各種族の能力値決定表（ランダム決定時）」、圃人の持久度	d 3	1 d 3
★84	鉦人の出自表、出目6	一般技能【観察（初歩）】	冒険者技能【観察（初歩）】
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）】
★86	圃人の出自表、出目9	一般技能【観察（初歩）】	冒険者技能【観察（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）】
89	「生命力」の決定	生命力は「体力点+魂魄点+持久点+出目1つ」	生命力は「体力点+魂魄点+持久度+出目1つ」
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。
93	職業による適正装備、防具の場合、ペナルティの例についての説明	身に付けた動作が、適切でない防具によって妨げてしまうためです。	身に付けた動作が、適切でない防具によって妨げられてしまうためです。
96	野伏レベルを適用する主な判定	回避判定、	削除
97	斥候の解説	軽量の武器や防具を遣って戦闘もこなせます。	軽量の武器や防具を使って戦闘もこなせます。
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
103	「各職業ごとのおすすめの呪文」、《力矢》の読み方	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》
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
119	「職業を決めます」、《力矢》の読み方（2箇所）	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》 （2箇所とも）
135	判定チャートの「4：判定を行う」	「④2d6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）
143	「呪文行使判定に適用できる職業とその基本値」、使用する呪文系統	真語呪文	真言呪文
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。
149	魂魄抵抗判定の基準値	魂魄反射＋冒険者レベル＋【沈着冷静】によるボーナス	魂魄反射＋冒険者レベルor竜司祭レベル＋【沈着冷静】によるボーナス
149	知力抵抗判定の基準値	知力反射＋冒険者レベル＋【沈着冷静】によるボーナス	知力反射＋冒険者レベルor竜司祭レベル＋【沈着冷静】によるボーナス
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	盾攻撃の命中基準値について	盾攻撃の命中基準値は「～+【戦槌】or【格闘】によるボーナス」で求めます。	盾攻撃の命中基準値は「～+【武器：戦槌】or【武器：格闘】によるボーナス」で求めます。
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。
★196	武器や盾を投擲する、4行目	一律に「威力：1 d 3 + 1 ～	一律に「用法：片手 属性：殴 威力：1 d 3 + 1 ～
202	武器攻撃、防御チャートの「〔攻撃側〕1：攻撃の方法と攻撃対象の決定」の2行目	～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～
204	呪文によるダメージの計算式	呪文によるダメージ＝呪文の威力＋呪文遣い系の職業レベル	呪文によるダメージ＝呪文の威力＋その他のボーナス
204	呪文によるダメージの説明	ただし、呪文の威力は「呪文行使判定の効力値」によって変化します。	ただし、呪文の威力は「呪文行使判定の効力値」「呪文遣い系の職業レベル」などによって変化します。
217	「ボスの統率」のボスが統率できるモブのレベルに関する記述	また、「ボスのレベルの半分」以上のレベルであるモブを	また、「ボスのレベルの半分」を上回るレベルであるモブを
231	呪文の使い方の例 「魔弓使いさん《力矢》を放つ」、《力矢》の読み方	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》
232	呪文の使い方の例 「魔弓使いさん《力矢》を放つ」、《力矢》の読み方（4箇所）	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》 （4箇所すべて）
241	キャラクターの成長の例「魔弓使いさん、冒険者レベル2になる」、《力矢》の読み方	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》
247	【武器：〇〇】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	【手仕事】の解説	鍵を解除するなら「鍵開け道具」が、罠を設置するなら「罠師道具」が必要です。これらの道具を持っていない場合、判定に－8のペナルティを受けます。	鍵を解除するなら「鍵開け道具」が 必要で、持っていない場合は判定に－4のペナルティを受けます 。罠を設置するなら「罠師道具」を1つ消費する必要があります。
256	【武器：〇〇】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、
★262	【受け流し】の解説・効果	装備	(※該当箇所すべて) 保持
267	【死角移動】の解説の最後の段落 効果の表の見出し	いずれにしても、【死角攻撃】を行った～ 【死角攻撃】の効果	いずれにしても、【死角 移動 】を行った～ 【死角 移動 】の効果
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。
274	【〇〇の遣い手】の効果の表、「習熟」～「伝説」の効果	回復量に	負傷数の回復量に～ ※4箇所
275	【追加呪文：〇〇】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。
★276	【統率】の解説	組織化することができます。	組織化できます 。
★276	【統率】の解説の末尾		以下の文章を追加します： 【統率】の効果を受けると、他の対象を【統率】したり、怪物を統率したりできません。
282	【沈着冷静】の解説	「魂魄点or知力点+GMが決定する第二能力値+竜司祭レベル」	「魂魄点or知力点+GMが決定する第二能力値+ 冒険者 or竜司祭レベル」
288	「冒険以外での収入」の冒険以外の収入効力値表	(1週間)	(1週間) ※2箇所
288	「冒険以外での収入」の最後の段落	生業している	生業 と している

291	【精霊の愛し子】、前提	精霊使い1レベル以上	削除
299	《天候（ウェザーコントロール）》の効果	この呪文は、使用を宣言してから効果を表すまで1時間かかります。術者は、その間、「呪文維持」を続けなければなりません。このため、戦闘していない状態なら、呪文の使用を宣言した後で、10分ごとに呪文維持判定を4回行い、さらに10分後に呪文行使判定を行う必要があります。	削除
300	《力与（エンチャント・ウェポン）》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～
300	《火与（エンチャント・ファイヤ）》の説明	武器として用いた近接攻撃、遠隔攻撃は	武器あるいは矢弾として用いた近接攻撃、遠隔攻撃は
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になります。
306	《水薬（クリエイトポーション）》の効果、「解毒剤」のルビ	アンチドート	アンチドート
312	《矢避（ディフレクト・ミサイル）》の効果	「対象：対象1つ」	「対象：1つ」
318	《突風（ブラストウィンド）》の効力表の「15～19」の効果	「威力：2 d 6 + 魔術師レベル」、風属性の魔法攻撃を行います。	「威力：2 d 6 + 魔術師レベル」 点の風属性のダメージ を与える 「威力：2 d 6 + 魔術師レベル」 点の風属性のダメージ を与える魔法攻撃を行います (2020年2月10日更新)
318	《突風（ブラストウィンド）》の効力値表、「効力値15～19」の効果の末尾		以下のテキストを挿入します： 「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になります。」
318	《呼気（ブリージング）》の持続時間	6 ターン	6 ラウンド
319	《吹雪（ブリザード）》の効力値表、『威力』の項目	+ 精霊使いレベル	+ 魔術師レベル (5箇所すべて)

★320	《加速（ヘイスト）》の効果	先制力とあらゆる判定	先制判定を含むあらゆる判定
321	《力矢》の読み方	《力矢（マジックアロー）》	《力矢（マジックミサイル）》
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、別の盾を持っても、盾受け判定で利用できる盾は1つだけです。
322	「円盾」の「効果」	この盾を魔術師の適正装備して扱えます。	この盾を魔術師の適正装備として扱えます。
323	《稲妻（ライトニング）》の効力値表、効力値の項目	24～30、30～35	25～29、30～34
326	《解呪（ディスペール）》の効果		以下のテキストを挿入します： 「これらの効果は、あらゆる耐性を無視して適用されます（あらゆる耐性とは特殊能力の「完全耐性（毒、病気、精神）」、《竜命（ドラゴンプルーフ）》の効果などを指します）。」
328	《聖歌（ヒム）》の「種別（属性）」	汎用呪文（なし）	汎用呪文（なし）
334	《旅人（トラベラー）》の効果	対象は長距離移動判定（⇒**頁）などの	対象は長距離移動判定（⇒161頁）などの
341	《突撃（チャージング）》の種別（属性）	攻撃呪文	攻撃呪文（なし）
★341	《狩場（テリトリー）》の触媒	あり（仲間）	なし
★344	《竜命（ドラゴンプルーフ）》の解説	効果を受けなくなります。	効果を受けなくなります。また、すでに受けている効果による悪影響も受けなくなります。
345	《竜息（ドラゴンブレス）》の難易度	20	10
345	《竜息（ドラゴンブレス）》の概要	火、稲妻、毒、酸などの	火、稲妻、氷、毒などの

345	《竜息（ドラゴンブレス）》、④毒の竜息の解説	対象は、「持続時間：3ラウンド」～軽減することもできません。	対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、「持続時間：3ラウンド」～軽減することもできません。呪文抵抗判定に成功した場合、魔法攻撃によるダメージは半分になり、毒の効果も発生しません。
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
351	《水歩（ウォーターウォーク）》の『持続時間』	6ターン、3分間	6ラウンド、10分間
358	《着火（ティンダー）》の効果	6ラウンド（1分間）	6ラウンド（3分間）
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～
★360	《熱波（ヒートウェイブ）》の種別（属性）	付与呪文（火）	付与呪文（火、風）
★360	《熱波（ヒートウェイブ）》の効果	火属性のダメージを与える魔法攻撃	火かつ風属性のダメージを与える魔法攻撃
360	《熱波（ヒートウェイブ）》の効果		以下のテキストを挿入します： 「射程内にいる対象は、この呪文によってダメージを受けるたびに抵抗を行います。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。」
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
361	《恐怖（フィアー）》の効力値表、「効力値10～14」の『持続時間』	1ラウンド	1ラウンド
362	《降下（フォーリング・コントロール）》の触媒	あり	なし
363	《呼気（ブリージング）》の『持続時間』	6ターン	6ラウンド
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：2d + 2）	（両手使用時：2d 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
372	大剣（グレートソード）の効果	強打（+1）	強打・殴（+1）
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	戦槍（パイク）の用法	片手、両手	両手
375	袋棍（ブラックジャック）の効果	強打（+0）	強打・殴（+0）
375	棍棒（クラブ）の効果	強打（+0）	強打・殴（+0）
375	戦棍（メイス）の効果	強打（+0）	強打・殴（+0）
379	旋棍（トンファー）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
389	大籠手（ガントレット）の効果	大籠手を用いた盾受け基準値には、武道家レベルを適用できます。	武道家の適性装備として扱い、盾受け判定に武道家レベルを適用できます。
390	尖盾（スパイクシールド）の武器としての種別	格闘／重	戦槌／重
392	「魔法の武器の説明」	魔法の武器を使えば、「通常武器無効」を持つ怪物にもダメージを与えることができます。	魔法の武器を使った攻撃は魔法攻撃として扱います。
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
397	弾丸（ブリット）の解説	「弾薬袋」	「弾薬鞆」
397	火の秘薬（ブラックパウダー）の解説	「弾薬袋」	「弾薬鞆」

406	「強壮の水薬」の 名称の位置		1行空ける
★407	鎮痛剤の解説	まとめて消耗します。この薬を使用すると	まとめて消耗します。さらに、もし鎮痛剤を使った状態で受けた消耗が6点を超えた場合、即座に鎮痛剤の効果は切れて、後回しにしていた消耗と新たに受けた消耗を蓄積します。 この薬を使用すると
★408	気付け薬の解説	「達成値19」以下なら覚醒させます。しかし、「達成値20」なら効果はありません。	「達成値19」以下、または「目標値19」以下なら覚醒させます。しかし、「達成値20」以上、または「目標値20」以上なら効果はありません。
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。」
546	「4－B．表玄関」の観察判定に使用する職業	斥候レベル	斥候or野伏レベル
546	「4－B．表玄関」の第六感判定に使用する職業	斥候レベル	斥候or野伏or精霊使いレベル
549	「6．廃屋内／書斎」の観察判定に使用する職業	斥候レベル	斥候or野伏レベル
549	「7．廃屋／倉庫」の手仕事判定に使用できる職業	斥候レベル	斥候or野伏レベル
549	「7．廃屋／倉庫」の観察判定に使用する職業	斥候レベル	斥候or野伏レベル
572	特殊能力の説明	「自分のレベル」以下	「自分のレベルの半分」以下
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）の攻撃方法	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～

576	小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）の名称	小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）	小鬼戦士（ゴブリンファイター）
576	小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）の解説	小鬼の中から極稀に登場する英雄存在です。巨大で、多くの戦いを経てきた古兵です。当然、自分が群れの長にふさわしいと思っています。「武器1つ」を持っています。	大小鬼の中でも経験を重ねたもので、只人の戦士と互角の腕を持つそここの手練れです。自分を英雄と勘違いしている事が多く、他の者は自分のための踏み台だと思っています。
577	小鬼の王（ゴブリンロード）の名称	小鬼の王（ゴブリンロード）	小鬼の酋長（ゴブリンチーフ）
577	小鬼の王（ゴブリンロード）の解説	小鬼の中から極稀に登場する、まさに王と言うべき存在です。学習し、進歩し、失敗を糧として、自分が一番得をする事だけを目標に群れを操ります。「武器1つ」を持っています。	小鬼の中でも精霊術に長けた者です。自分は王だと信じ込んでいますが、虎にも劣る事には気がついていません。精霊を従える自分が一番偉く得をすべきなので、群の長として振る舞います。
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、
579	人喰鬼の術師（オーガメイジ）の特殊能力「『真言呪文』5レベル」の効果	《抗魔》（⇒313頁）、《恐慌》（⇒**頁）	《抗魔》（⇒301頁）、《恐慌》（⇒313頁）
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「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。
★583	粘菌の特殊能力「取り込み」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。

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 縄の特殊能力「締め付け」「丸呑み」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。 ※2箇所
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	赤粘菌（レッドスライム）の特殊能力「精霊術」の使用できる呪文	《石弾》（⇒355頁）	《雷矢》（⇒354頁）
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。
★587	長 蟲の特殊能力「締め付け」「丸呑み」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。 ※2箇所
588	緑粘菌（グリーンスライム）の特殊能力「毒のプレス」の効果	体力抵抗判定（体力反射）に失敗した対象は～	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。
★588	緑粘菌の特殊能力「取り込み」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。
588	山猫（リンクス）の呪文抵抗力	1	12

589	蛇鷄（コカトリ）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。
★590	大蛇の特殊能力「締め付け」「丸呑み」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。 ※2箇所
591	群昆虫（スウォーム）の特殊能力		以下のテキストを挿入します：
			「飛行」／飛行を持たないキャラクターによる移動妨害を無視する。
592	幼火竜（ワーミングドラゴン）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～
593	蛇王（バジリスク）の特殊能力「石化の牙」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。」
★594	熊の特殊能力「ベアハッグ」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。
596	飛竜（ワイバーン）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～
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	屍者（ゾンビ）の特殊能力、「腐病」の末尾		※以下のテキストを挿入します：
			この効果は病気属性として扱い、《解毒》（⇒326頁）によって回復できます。
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） の特殊能力「吸精」	抵抗に失敗すると～	魂魄抵抗判定（魂魄反射）に失敗すると～
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。
604	悪霊（ゴースト） の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「飛行」／飛行を持たないキャラクターによる移動妨害を無視する。
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、「精霊術」6レベルの習得呪文	《魔霧》（⇒321頁）、《透過》（⇒312頁）、《加速》（⇒320頁）	《隠蔽》（⇒350頁）、《雷矢》（⇒354頁）、《暗黒》（⇒357頁）
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。
606	幽鬼（レイス）の移動力、特殊能力	（移動力）22	（移動力）22（飛行）
			（特殊能力）以下のテキストを挿入します： 「飛行」／飛行を持たないキャラクターによる移動妨害を無視する。
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。
★607	腐竜（ドラゴリッチ）の特殊能力、「分裂」の末尾		※以下のテキストを挿入します： 生命力が1の場合は、分裂できません。
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
★609	小悪魔（インプ）の特殊能力、「真言呪文」1レベルの習得呪文	《火矢》（⇒360頁）	《火矢》（⇒316頁）
610	下級魔人（レッサーデーモン）の移動力	15	15（飛行）
★610	蛇女の特殊能力「締め付け」の効果	抜け出せない。	抜け出せず、互いに移動できない。
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。
612	上位魔神の腕（グレートデーモンズ・ハンド）の攻撃の威力／属性	18（2d6+11）	3d6+5／殴
612	上位魔神の腕（グレートデーモンズ・ハンド）の回避の達成値	3d6+5／殴	18（2d6+11）

612	上位魔神の腕（グ レーターデーモン ズ・ハンド）	《泥罨》（⇒*355頁）	《泥罨》（⇒355頁）
614	大目玉（ビッグア イドモンスター） の移動力、特殊能 力	移動力：30	移動力：30（飛行） ※『「飛行」／飛行を持たないキャラクター による移動妨害を無視する。』の特殊能力を 追加します。
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
615	魔神将（アーク デーモン）の特殊 能力「狂気の誘 い」	精神抵抗判定に失敗すると～	呪文抵抗判定（魂魄反射）に失敗すると～
618	人喰粘菌（プロ ブ）の特殊能力 「溶かす」	／達成値 [14 (2d+7)]	削除
620	石像鬼（ガーゴイ ル）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「飛行」／飛行を持たないキャラクターによ る移動妨害を無視する。
623	歌鳥人（ハルピュ イア）の特殊能力		以下のテキストを挿入します： 「飛行」／飛行を持たないキャラクターによ る移動妨害を無視する。
624	鰐人（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「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	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	妖術師（ウォーロック）の特殊能力、「真言呪文」6レベルの習得呪文	《火矢》（⇒360頁）	《火矢》（⇒316頁）
629	盗賊騎士（ローバーナイト）、特殊能力「盾落とし」の達成値	19[2d+12]	19[2d6+12]
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