『ゴブリンスレイヤーTRPGサプリメント』正誤表

Ver.221101

作成：グループSNE

『ゴブリンスレイヤーTRPGサプリメント』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サプリメント』を用いて遊ぶ際には、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。

（2022年11月1日更新）

ページ	場所	修正前	修正後
2	改訂されるデータの頁番号	57	157
10	本書の遊び方、７行目	人狼や人狼などの獣の姿へと～	人狼や人虎などの獣の姿へと～
25	只人の武者の「攻撃」の「投擲」	5	6
28	闇人の斥候死人占い師の「呪文使用回数」	7	2
28	闇人の斥候死人占い師の「呪文行使基準値」	98	8
29	闇人の斥候死人占い師の「投石紐」の「効果」	擲専用	投擲専用
30	獣憑きの武道家の「生命力」	１７（完全獣化＆半獣化時：２２）	２２（完全獣化＆半獣化時：２７）
37	鉱人の野戦魔術師の「攻撃」の「投擲」	7	9
38	森人の精霊戦士の「呪文」の「呪文行使基準値」	6	7
42	圃人の武僧の「経歴」	神殿	貧困
44	ダンピールの魔術斥候の「攻撃」の「投擲」	5	8

46	クルースニクの野伏の「冒険者技能」	【頑強（初歩）】	【頑健（初歩）】
48	ズドゥハチの神官戦士の「攻撃」の「投擲」	9	7
53	闇人の「生得技能」	～、【闇の帳（初歩）】（⇒１８９頁）、一般技能【暗視（初歩）】（⇒基本２９２頁）	～、一般技能【暗視（初歩）】（⇒基本２９２頁）、【闇の帳（初歩）】（⇒１８９頁）
80	「生ける風」を生み出すために必要な代償、６行目	また、すべての判定に－４のペナルティを受けます。	また、「先制判定」以外のすべての判定に－４のペナルティを受けます。
92	【邪悪感知】の「解説」	～、対象に【吸血鬼感知】を持つ何者かがいる事に気づきます。	～、対象に【邪悪感知】を持つ何者かがいる事に気づきます。
92	【太陽への適応】の「解説」の末尾		以下の文章を追加します： なお、【太陽への適応】を習得しているキャラクターは、太陽光を浴びてもこの技能による恩恵を失いません。
99	【眷属化】の「習熟」の「効果」	自由行動で「眷属」と感覚を共有し、「精神共有状態」（⇒１１８頁）になる事ができます。	自由行動で「眷属」と感覚を共有する事ができます。
★100	【邪の土】の解説の末尾		以下の文章を追加します： また、この効果を使用してから復活するまでの間は、肉体は消失し、【邪な土】の中で「気絶状態」（⇒サプリ１０８頁）として扱われます。時間が経過して復活した時は、すべての「状態異常、不利な効果」は失われ、「負傷数、消耗、呪文回数、継戦カウンター」をすべて回復した状態で、本来とまったく同じ肉体を得て復活します。この特殊能力の効果によって因果点が変更される事はありません。 　ただし、穢れた土が浄められていたり正しい手順で取り除かれていたりした場合、この特殊能力は発揮されません。穢れた土を浄めたり取り除いたりする方法は、シナリオや参加しているキャラクターの都合などに応じてGMが決定してください。例えば、レベル１の神官でも時間をかけて儀式を行えば浄める事が可能とする事もできます。
★100	【邪な土】の「初歩」「習熟」「熟練」の「効果」	負傷が「生命力」以上である場合、その場から消え去って、～	負傷が「生命力」以上である場合、吸血鬼自身の意思で即座にその場から消え去って、～
137	騎乗用生物の食費、５行目	飼料代は１頭につき１日あたり銀貨１枚、～	飼料代は騎乗用生物によって異なり（⇒３６８～３７１頁）、～

150	呪文維持に関する補足、自分の手番が回ってきた時、８行目	また、呪文維持を持続している間は、「近接距離」までしか移動できません。呪文維持に失敗した場合、移動や主行動を普通に行えます。	また、主行動を費やして呪文維持を持続している間は、「近接距離」までしか移動できません。自由行動での呪文維持に失敗した場合、移動や主行動を普通に行えます。
188	【魔法知覚】の「解説」	～、周囲の状況を正確に把握します。	～、周囲の状況を正確に把握します（ただし、攻撃や呪文の対象にはできません）。
197	〔崩拳〕の「使用可能武器」	棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も）	棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可）
198	〔龍尾〕の「使用可能武器」	片手剣（「軽」であれば斥候も）、両手剣（「軽」であれば斥候も）	片手剣（戦士、「軽」であれば斥候も可）、両手剣（戦士、「軽」であれば斥候も可）
201	〔楯の城〕（スキャルドボルグ）の「消耗／回数制限」	消耗１点。	追加効果使用ごとに消耗１点。
★201	〔不壊の盾〕の「使用条件」	装備した盾を手放す。	保持している盾を手放す。
★201	〔楯の城（スキャルドボルグ）〕の「使用条件」	盾を装備している。	盾を保持している。
★203	〔呪文偏向〕の「使用条件」	盾を装備している。	盾を保持している。
203	〔鶺鴒（セキレイ）の尾〕の「詳細」	～、攻撃した対象に【挑発（初歩）】（⇒基本２６１頁）と同様の効果を及ぼします。	～、攻撃した対象に、同時に「挑発判定」（⇒基本１４７頁）を行う事ができます（【挑発】を習得していなくても可能で、習得していれば段階に応じたボーナスがあります）。
204	〔反らし（パリィ）〕の「詳細」、３行目	命中値	命中判定
204	〔飛竜剣〕の「使用可能武器」	投擲可能な武器	投擲可能な近接武器
204	〔飛竜剣〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 移動妨害対象の出発点、もしくは目指す点が自身の「１０ｍ以内」であること。
208	〔断頭台〕の「使用可能武器」	片手剣（「軽」であれば斥候も）	片手剣（戦士、「軽」であれば斥候も可）
209	〔野火〕の「使用可能武器」	片手剣（「軽」であれば斥候も）	片手剣（戦士、「軽」であれば斥候も可）、
★210	〔鳥刺〕の「詳細」	成功すればさらに＋２点のボーナスを得ます。	成功すれば、隠密判定が成功した時の命中判定へのボーナスに＋２点を得ます（習得段階の効果でまだ命中判定へのボーナスを得られていない場合でも追加します）。
★211	〔飛び込み〕の「使用条件」	盾を装備している。	盾を保持している。
★211	〔盾打ち〕の「使用条件」	盾を装備している。	盾を保持している。

212	〔冠撃〕の「概要」	対象の回避判定にペナルティを与える。	自身の命中判定にボーナスを得る。
212	〔冠撃〕の「使用可能武器」	棍杖（戦士、武道家、～	棍杖（武道家、～
215	〔叩きおとし〕の「使用可能武器」	「長大」を持つ棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も）	「長大」を持つ棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可）
216	〔槍投げ〕の「詳細」	～、投擲で使用して遠隔攻撃を行えます。	～、投擲で使用して遠隔攻撃を行えます。この攻撃の命中判定ならびにダメージには、近接攻撃時と同様に「戦士レベル」を加算します。
216	〔槍投げ〕の「詳細」	この武技は遠隔攻撃として実行します。	この武技は、「射程１０ｍ」の遠隔攻撃として実行します。
216	〔槍投げ〕の「詳細」	さらに、武器の命中修正や効果も得る事ができます。	さらに、武器の命中修正や効果も適用します。
216	〔超信地旋回〕の「使用可能武器」	「用法：両手」の斧	「用法：両手」かつ「重」の斧
216	〔超信地旋回〕の「使用可能武器」	「用法：両手」の槍	「用法：両手」かつ「重」の槍
217	〔蜻蛉打ち〕の「使用可能武器」	棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も）	棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可）
217	〔冠飛ばし〕の「詳細」	種別「斧」に属する武器すべてが投擲で使用可能になります。	種別「斧」に属する武器すべてが投擲で使用可能になります。また、この武技を使った攻撃の命中判定ならびにダメージには、近接攻撃時と同様に「戦士レベル」を加算します。
217	〔冠飛ばし〕の「詳細」	この武技は、遠隔攻撃として実行します。	この武技は、「射程１０ｍ」の遠隔攻撃として実行します。
219	〔打狗棒法〕の「使用可能武器」	棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も）	棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可）
220	〔剣指刀掌〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 片手で、指を伸ばした印を結び続ける。
222	〔水月〕の「使用可能武器」	「用法：両手」の棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も、ただし元々拘束攻撃可能な武器は除く）	「用法：両手」の棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可、ただし元々拘束攻撃可能な武器は除く）
222	〔月兎撃ち〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 弩弓を構えており、矢弾を消費できる。
223	〔軽功〕の「詳細」	さらに、重ねて習得するごとに「移動力の種族修正」の倍率を＋１したものに変更する事に可能になります。	さらに、重ねて習得するごとに、〔軽功〕使用時に「移動力の種族修正」の倍率を＋１したものに変更する事に可能になります。
224	〔紅撃ち〕の「使用可能武器」	投擲武器（野伏、戦士、斥候）	投擲武器（野伏、武道家、斥候）
224	〔紅撃ち〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 弩弓を構えており、矢弾を消費できるか、投擲武器を消費できる。
224	〔疾風撃ち〕の「使用可能武器」	投擲武器（戦士、斥候、野伏）	投擲武器（野伏、武道家、斥候）

225	〔迎え撃ち〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 弩弓を構えており、矢弾を消費できる。
225	〔迎え撃ち〕の「詳細」	命中判定の達成値が、回避判定の達成値値を～	自身の命中判定の達成値が、対象の命中判定の達成値を～
225	〔紅蓮の嚆矢〕の「使用可能武器」	投擲武器（戦士、斥候、野伏）	投擲武器（野伏、武道家、斥候）
225	〔紅蓮の嚆矢〕の「使用条件」	～、矢を消費できる。	～矢弾を消費できる。
226	〔守りの矢〕の「使用条件」		以下の文章を追加します： 矢弾を消費できる。
226	〔守りの矢〕の「詳細」	この武技は、敵が移動を試みた時に～	この武技は、構えている弩弓の射程内にいる敵が移動を試みた時に～
226	〔守りの矢〕の「詳細」	通常、移動妨害判定には「戦士、武道家、斥候」のいずれかの職業レベルを適用しますが、～	通常、移動妨害判定には「戦士の職業レベル」を適用しますが、～
227	〔撥草尋蛇（はっそうじんだ）の勢	獣人技能	（※該当箇所すべて） 獣人専用技能
235	〔追魂奪命の矢（奥義）〕の「詳細」	～、最大で「半径１０ｍ」まで拡大できます。	～、最大で「直径１０ｍ」まで拡大できます。
235	〔小李飛刀（奥義）〕の「使用可能武器」	投擲武器（戦士、斥候、野伏）	投擲武器（野伏、武道家、斥候）
235	〔小李飛刀（奥義）〕の「使用条		以下の文章を追加します： 投擲武器を消費できる。
236	〔戦女神の槍（奥義）〕の「使用可能武器」	「用法：両手」の棍杖（戦士、武道家、「軽」であれば斥候も）	「用法：両手」の棍杖（武道家、「軽」であれば斥候も可）
236	〔戦女神の槍（奥義）〕の「詳細」	遠隔攻撃として実行した場合、命中したなら槍はダメージを与えると同時に、「出血状態」（⇒１１５頁）を与えます。	遠隔攻撃として実行（使用している武器が投擲可能でなければなりません）した場合、この攻撃の命中判定ならびにダメージには、近接攻撃時と同様に「戦士レベル」を加算します。また、命中したなら槍はダメージを与えると同時に、「出血状態」（⇒１１５頁）を与え、突き刺さったままになります（この敵を倒すまで回収できません）。
★236	〔電光石火（奥義）〕の「使用可能武器」	両手剣（戦士）	両手剣（戦士、「軽」なら斥候も）
236	〔電光石火（奥義）〕の「使用可能武器」	「用法：両手」の槍（戦士）	「用法：両手」の槍（戦士、「軽」の武器なら斥候も可）
238	〔弾指神通（奥義）〕の「使用可能武器」	投擲武器（戦士、斥候、野伏）	投擲武器（野伏、武道家、斥候）

★240	〔第十四の型〕の「使用条件」	〔第三の型〕を修得している。	〔反らし〕〔呪文偏向〕を修得している。
283	《寒気（チル）》の「効果」	「範囲：半径１０ｍまでの球状」内～	「範囲：半径５ｍまでの球状」内～
322	騎乗槍（ランス）の「属性」	突	刺
324	飛鐃（フライングシンバル）の「射程」	２０ｍ	近接（投擲時：２０ｍ）
324	飛鐃（フライングシンバル）の「効果」	～と同じ性能として使用できます	～と同じ性能として使用でき、移動力に－２のペナルティを与えます。
325	吹き矢笛（ブロウフロート）の「効果」	～としても使用できます。	～としても使用でき、移動力に－２のペナルティを与えます。
326	弭槍（ブレードボウ）の「効果」		以下の文章を追加します： 「矢（アロー）」を消費します。 ※「矢（アロー）」は１０個で銀貨５枚です。
340	三日月の竪琴（クレセントライアー）の「効果」	楽器としても使える盾です。	楽器としても使える盾で、移動力に－２のペナルティを与えます。
343	兜（ヘルム）の「解説」	代わりに、着用者は、すべての感知系判定（⇒基本１６０頁）と交渉判定（⇒基本２７８頁）に－1のペナルティを受けます。	（改行）兜の着用者は、兜を着用している間、すべての感知系判定（⇒基本１６０頁）と交渉判定（⇒基本２７８頁）に－1のペナルティを受けます。
345	大木槌、武器データの「値段」	１０枚	－ （※「－（横棒）」に訂正。値段は、大木槌の値段を参照してください）
345	鳴子の「解説」	～、第六巻　判定に成功すれば、その事に気付きます。	～、第六感判定に成功すれば、その事に気付きます。
356	反照の指輪の「解説」	～、その効果をそのまま「呪文の使用者」にして跳ね返します。	～、その効果をそのまま「呪文の使用者」に対して跳ね返します。
493	［５：結末］の見出し	［５：結末］	［５：結末］依頼達成！
539	おすすめの特殊能力、表の「５」の４行目	「炎のプレス」以外にも～	「炎のブレス」以外にも～
547	小鬼の王（ゴブリンロード）の特殊能力「王の奸計」の効果	失敗した対象は「呪文使用回数」を１回消費し、～	失敗した対象は「呪文使用回数」を１回消費（すでに「呪文使用回数」が「０回」なら、それ以上は消費しない）し、～
548	小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）		以下の文章を追加します： 主行動で使用する。

★569	多頭蛇の胴（ヒドラボディ）の特殊能力「ボス（多頭蛇の首とともに）」の効果	「多頭蛇の首」から10m以上離れられない。	「多頭蛇の首」から30m以上離れられない。
★570	多頭蛇の首（ヒドラグースネック）の特殊能力「多頭蛇の首」の効果	「多頭蛇の胴」から10m以上離れられない。	「多頭蛇の胴」から30m以上離れられない。
572~579	すべての恐竜の特殊能力「寒さに弱い」の効果	水属性の効果や、～	水属性を含む効果や、～
575	剣竜（ジェンロン）の特殊能力「白亜の生命」の効果	水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「１０」点軽減する。	水属性を含まないあらゆるダメージを、装甲値で軽減する際に、同時に「１０」点軽減する。
577	亜拉摩（アラモ）の特殊能力「白亜の生命」の効果	水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「１０」点軽減する。	水属性を含まないあらゆるダメージを、装甲値で軽減する際に、同時に「１０」点軽減する。
578	暴君竜（バォロン）の特殊能力「白亜の生命」の効果	水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「１０」点軽減する。	水属性を含まないあらゆるダメージを、装甲値で軽減する際に、同時に「１０」点軽減する。
596	木乃伊の王（ザ・ファラオ）の特殊能力「威圧」の達成値	達成値［２２（２ｄ６＋１５）］	削除
602	地獄の道化（フラック）の特殊能力「毒の呪弾」の効果	「射程」内の「対象１体」は「４ｄ６」点のダメージを受け、即座に１点消耗する。	主行動で使用する。「射程」内の「対象１体」は呪文抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「４ｄ６」点の毒によるダメージを受け、即座に１点消耗する。
★613	人虎の特殊能力「孤高」の効果	「牙の威力、装甲値」に～	「爪の威力、装甲値」に～
★613	人虎の特殊能力「激高」の効果	牙の命中判定に＋３する。	爪の命中判定に＋３する。
619	牛人（ミノタウロス）の特殊能力「衝撃波」の効果	～、回避判定、または盾受け判定に成功しても半分のダメージを受ける。	～、回避判定に成功しても半分のダメージを受ける。
冊子	限定版特典冊子「湖畔の町の冒険譚」の15頁、⑤－２．【依頼２】人狼との邂逅	即座に「マスの決定方法」（⇒５頁）で、【⑮幻原野】があるマスを決定し、地図上に記入してください。	即座に「マスの決定方法」（⇒５頁）で、【⑭廃寺院】があるマスを決定し、地図上に記入してください。

呪文カード	限定版特典呪文カードの《降下（フォーリング・コントロール）》の「説明」	咄嗟に、この呪文を使用する場合の呪文行使判定の基準値は「知力反射」を使い、～	咄嗟に、この呪文を使用する場合の呪文行使判定の基準値は「魂魄反射」を使い、～