

# エラッタ

2021年7月20日更新

このエラッタは、『異世界転生RPG サンサーラ・バラッド』のプレイを円滑に進める目的において、コピーおよび無償で配布することを許可します。ただし、ファイル名および内容の変更は禁止します。

©2019 Naaki Chiba / New Game Plus © アークライト/新紀元社

## 『基本ルールブック』

### P12

#### ▶表記形式

※行の末尾に以下の行を追加

※/値の変更不可/0※、使用者※、装備※

### ワールドセクション

### P42

#### ▶想造の翼 効果欄 2行目

誤：条件を「すべて」に変更する。

正：選択可能な属性や値、解除可能な[B S]の種類、変更可能な効果を「すべて」に変更する。

#### ▶先進技術 スキル種別

誤：職人スキル

正：生産スキル

#### ▶先進技術 タグ

誤：〈収入〉〈習熟〉

正：〈収入〉〈制作〉

### P44

#### ▶妖精郷の守護者 効果欄 1行目

誤：対象は8000Rsの〔収入〕を得る。また、〔妖精騎士の剣〕(P226)を～

正：使用者は取得時に〔妖精騎士の剣〕(P226)を取得する。使用者は8000Rsの〔収入〕を得る。また、〔妖精騎士の剣〕を～

### P48

#### ▶技能鑑定 効果欄 7行目

誤：〔支出〕0Rsで「生活レベル：標準」で維持される。

正：〔支出〕0Rsで「生活レベル：普通」で維持される。

### P49

#### ▶真法学園生 効果欄 1行目

誤：使用者は初級真法(P215)を3種類選択して取得する。

正：使用者は初級真法(P215)を3種類選択して取得する(カルマは使用しない)。

### プレイヤーセクション

### P78

#### ▶アーキタイプ 猫人の闘士 データ解説 3行目

誤：《起動戦闘》

正：《機動戦闘》

### P79

#### ▶アーキタイプ 猫人の闘士

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype02\_CatFighter.pdf」には修正が反映されています。

#### ▶キャリアパス欄 5段目 使用

誤：常時

正：余暇

#### ▶キャリアパス欄 5段目 判定

誤：なし

正：自動成功

#### ▶キャリアパス欄 9段目 スキル名

誤：蝶蜂舞踏

正：蝶蜂舞踏

### P81

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype03\_BlackFeather.pdf」には修正が反映されています。

#### ▶キャリアパス欄 6段目 使用

誤：常時

正：余暇

#### ▶キャリアパス欄 6段目 判定

誤：なし

正：自動成功

## P83

## ▶アーキタイプ 魅惑の森精

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype04\_FemmeFatale.pdf」には修正が反映されています。

## ▶キャリアパス欄 9段目 AP

誤：0

正：5

## ▶キャリアパス欄 9段目 効果

誤：「対象：n体」の遠隔攻撃に組み合わせて宣言。攻撃の[F値]に+1し、対象に+2体する。

正：「対象：n体」の遠隔攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象に+2体する。

## ▶装備アイテム欄 2段目 効果

誤：※5個所持

正：※4個所持

## ▶装備アイテム欄 3段目 重量

誤：1

正：-

## ▶道具アイテム欄 短剣

※削除

## P85

## ▶アーキタイプ 火焰の真法師

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype05\_FireStarter.pdf」には修正が反映されています。

## ▶カルマ欄 使用カルマ

誤：104

正：119

## ▶カルマ欄 潜在カルマ

誤：46

正：31

## ▶カルマ欄 限界強度

誤：10

正：7

## ▶装備アイテム欄 1段目～6段目 部位

誤：なし

正：生体

## P87

## ▶アーキタイプ 鉄鎧の乙女人形

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype06\_IronMaiden.pdf」には修正が反映されています。

## ▶能力値欄 【知性】

誤：11

正：13

## ▶能力値欄 【知性】 成功率

誤：55

正：65

## ▶能力値欄 【知性】 成長

誤：4

正：6

## ▶種族欄 特性スキル

誤：《金剛素体》《怪力》《頑強》×2

正：《金剛素体》《怪力》《頑強》

## ▶副能力値欄 【HP】

誤：159

正：129

## ▶副能力値欄 【装甲値】

誤：120

正：50

## ▶副能力値欄 【AP】

誤：28

正：30

## ▶重量欄 限界重量

誤：76

正：36

## ▶重量欄 所持重量

誤：66

正：32

## ▶生活欄 所持金

誤：0Rs

正：180Rs

## ▶生活欄 支出

誤：0

正：0Rs

## ▶キャリアパス欄 3段目 カルマ

誤：30

正：28

## ▶キャリアパス欄 4段目 カルマ

誤：10

正：5

## ▶キャリアパス欄 5段目 スキル名

誤：《頑強》×2

正：《頑強》

▶**キャリアパス欄 10 段目・11 段目**

※すべて削除

▶**装備アイテム欄 1 段目 威力**

誤：〈地〉100

正：〈地〉90

▶**装備アイテム欄 2 段目**

※以下に差し替え

**アイテム名**：鎖帷子（上質）

**部位**：胴 **装甲**：50 **重量**：10 **効果**：特性：[未専有]

▶**装備アイテム欄 3 段目・4 段目**

※すべて削除

**P89**

▶**アーキタイプ 宵闇の魔王**

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype07\_TwilightPrince.pdf」には修正が反映されています。

▶**装備アイテム欄 3 段目 威力**

誤：〈地〉35

正：〈地〉53

**P91**

▶**アーキタイプ 稀代の勇者**

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype08\_BraveFencer.pdf」には修正が反映されています。

▶**装備アイテム欄 4 段目 部位**

誤：足

正：胴

**P93**

▶**キャリアパス欄 10 段目 参照**

誤：P190

正：P191

**P95**

▶**アーキタイプ 意志持つ魔剣**

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype10\_IntelligenceSword.pdf」には修正が反映されています。

▶**カルマ欄 使用カルマ**

誤：129

正：134

▶**カルマ欄 潜在カルマ**

誤：21

正：16

▶**カルマ欄 限界強度**

誤：5

正：4

▶**キャリアパス欄 11 段目 参照**

誤：P190

正：P191

▶**装備アイテム欄 3 段目・4 段目 部位**

誤：なし

正：生体

**P101**

▶**能力値と副能力値 1 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は〔〔身体〕×5〕%となる。

正：行為判定の成功率は「〔〔身体〕×5（最大99）】%となる。

▶**能力値と副能力値 2 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は〔〔精神〕×5〕%となる。

正：行為判定の成功率は「〔〔精神〕×5（最大99）】%となる。

▶**能力値と副能力値 3 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は〔〔感覚〕×5〕%となる。

正：行為判定の成功率は「〔〔感覚〕×5（最大99）】%となる。

▶**能力値と副能力値 4 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は〔〔知性〕×5〕%となる。

正：行為判定の成功率は「〔〔知性〕×5（最大99）】%となる。

**P103**

▶**アイテムの購入 3 行目**

誤：制作したアイテムも購入できる。

正：制作したアイテムも市場価格で購入できる。

▶**生活レベル表 2 段目 条件**

誤：怪物（結晶生物除く）

正：怪物（結晶生物・物品除く）

▶**生活レベル表 7 段目 【HP】修正**

誤：+10

正：+20

▶**生活レベル表 8 段目 【HP】修正**

誤：+20

正：+40

▶**生活レベル表 9 段目 支出**

誤：50000Rs

正：25000Rs

▶**生活レベル表 9 段目 【HP】修正**

誤：+50

正：+100

**P109****▶.回復 固有効果 効果欄**

※全文を以下の文章に差し替え

使用者は[再生][復元][高揚]を得る。この[再生][復元][高揚]のnは「[限界強度]+5」となる。

**P110****▶.虚偽 固有効果 効果欄**

※末尾に以下の文章を追加

この出目の変更によって[ファンブル]は発生しない。

**P112****▶.異形 固有効果 名称**

誤:《生体武装》

正:《異形化》

**P114****▶.破壊 汎用効果【割込】**

誤:保護 強度1~/すべて

正:保護 強度1~/すべて/[強度×10]ダメージ減少

**▶.破壊 固有効果 名称**

誤:《分子分解》

正:《破壊の接触》

**▶.破壊 固有効果 効果欄 1行目**

誤:対象に近接攻撃を行なう。[成功]した場合、ダメージを与える代わりに対象の【装甲値】を「0」にする。

正:対象に「消費AP:5※」で近接攻撃を行なう。攻撃判定に[成功]した場合、ダメージを与える代わりに対象の【装甲値】を「潜在カルマ×4」減少させる。

**P115****▶.光操作 固有効果 効果欄 2行目**

誤:使用者は以下のデータの武器を[装備状態]にする。

正:使用者はバトル終了時まで以下のデータの武器を[装備状態]にする。

**▶.光操作 固有効果 効果欄 3行目**

誤:AP5

正:AP5※

**▶.光操作 固有効果 効果欄 7行目**

誤:(火)[限界強度×3]

正:(火)[身]+[限界強度×3]

**▶.封縛 汎用効果 BS付与**

誤:[BS:喪失/身体]

正:[BS:喪失]

**▶.封縛 固有効果 効果欄 1行目**

誤:使用者は対象が取得している～

正:使用者は「消費AP:5※」で対象が取得している～

**P116****▶.模倣 固有効果 効果欄 1行目**

誤:チャプターの間に宣言されたスキルを1種類選択する。

正:チャプターの間に使用者が目にし、宣言されたスキルを1種類選択する。

**P117****▶.一気呵成 効果欄 3行目**

誤:ターンを開始する。

正:ターンを開始する。この固有効果は《一気呵成》によって開始したターンが終了した直後には使用できない。

**P119****▶.卒啖同時 効果欄 1行目**

誤:カルマプールを共有している対象が使用するに組み合わせ宣言する

正:カルマプールを共有している対象が使用するチートに組み合わせて宣言する

**P120****▶.不撓不屈 効果欄 3行目**

誤:「[不撓不屈]」の効果を発揮した回数×2(最大9)】

正:「チャプター終了時まで」に《不撓不屈》の効果を発揮した回数×2(最大9)】

**P126****▶.薬師 アイテム欄**

誤:[治療キット]:P209

正:[治療キット]×2:P209

**▶.服飾職人 アイテム 合計重量**

誤:5

正:6

**▶.服飾職人 アイテム欄**

誤:[治療キット]:P209

正:[修理キット]:P209

**P127****▶.逃亡奴隷 所持金**

誤:610Rs

正:530Rs

**▶.酒場の用心棒 キャリア 3行目**

誤:《連打》

正:《極技》

**▶.大学教授 所持金**

誤:120Rs

正:1450Rs

**▶.旅の画家 所持金**

誤:580Rs

正:460Rs

▶盗賊の斥候 所持金

誤：740Rs

正：250Rs

▶盗賊の斥候 アイテム 合計重量

誤：18

正：14

▶盗賊の斥候 アイテム欄

誤：〔革鎧〕：P206

正：〔革衣〕：P206

▶人形執事/女中 アイテム欄 1行目

誤：〔鋼の細剣（上質）〕：〔威力：〈地〉〔身〕+15〕ほか、〔細剣〕（P203）と同様

正：〔鋼の細剣〕：〔威力：〈地〉〔身〕+9〕ほか、〔細剣〕（P203）と同様

■P128

▶初級冒険者（剣士） 所持金

誤：0Rs

正：500Rs

▶稀人の楽師 アイテム欄 1行目

誤：〔革衣〕：P206

正：〔革衣（上質）〕：〔装甲：25〕ほか、P206の〔革衣〕と同様

▶見習い騎士 所持金

誤：60Rs

正：90Rs

▶見習い騎士 アイテム 合計重量

誤：24

正：23

▶見習い騎士 アイテム欄 2行目

誤：〔革兜〕：P206

正：〔革帯〕：P207

▶道具職人 所持金

誤：130Rs

正：230Rs

▶道具職人 アイテム 合計重量

誤：30

正：29

▶道具職人 アイテム欄 6行目

〔〔懐中時計〕：P209〕を削除

▶稀人の勇者 所持金

誤：0Rs

正：4000Rs

■P129

▶地方領主 支出

誤：24500Rs

正：25000Rs

▶飛刀の達人 所持金

誤：320Rs

正：200Rs

▶飛刀の達人 キャリア 4行目

誤：〔称号〕遊撃手：《銃器習熟》《反動制御》（P166）

正：〔称号〕遊撃手：《暗器使い》《空間殺法》（P166）

▶飛刀の達人 アイテム欄 2行目

誤：〔鉄付き革鎧（上質）〕：〔装甲：60〕ほか、〔革鎧〕（P206）と同様

正：〔鉄付き革鎧（上質）〕：〔装甲：60〕ほか、〔鉄付き革鎧〕（P206）と同様

▶ポイントマン アイテム欄 1行目

誤：〔鎖帷子（上質）〕：〔装甲：50〕ほか、〔鎖帷子〕（P206）と同様

正：〔鋼の鎖帷子（上質）〕：〔装甲：65〕ほか、〔鎖帷子〕（P206）と同様

■P130

▶裏路地の伝説 キャリア 3行目

誤：〔称号〕喧嘩屋：《実践技》《環境闘法》（P161）

正：〔称号〕喧嘩屋：《実戦技》《環境闘法》（P161）

▶剛弓の射手 所持金

誤：2500Rs

正：70Rs

▶剛弓の射手 アイテム 合計重量

誤：27

正：31

▶剛弓の射手 アイテム欄 3行目

誤：〔矢〕×2：P209

正：〔大矢〕×2：P209

▶旋風の槍士 所持金

誤：0Rs

正：1000Rs

▶遍歴の刻豪 所持金

誤：30Rs

正：100Rs

▶遍歴の刻豪 アイテム 合計重量

誤：11

正：10

**▶ 遍歴の剣豪 アイテム欄 3行目**

[[草帯]: P207] を削除

**▶ 絡繰忍者 所持金**

誤: 0Rs

正: 1360Rs

**▶ 絡繰忍者 キャリア 3行目**

誤: [称号] 暗殺者: 《追跡調査》《暗殺撃》(P169)

正: [称号] 暗殺者: 《暗殺撃》《暗殺準備》(P169)

**P131****▶ 技能鑑定士 所持金**

誤: 1350Rs

正: 2730Rs

**▶ 怪物狩り 所持金**

誤: 1870Rs

正: 2870Rs

**▶ 波動拳士 キャリア 4行目**

誤: 《連打》

正: 《極技》

**▶ 勇猛なる騎士 支出**

誤: 1500Rs

正: 2000Rs

**▶ 勇猛なる騎士 所持金**

誤: 1200Rs

正: 1000Rs

**▶ 守護神 所持金**

誤: 730Rs

正: 320Rs

**▶ 退魔法師 収入**

誤: 2500Rs

正: 1D10 × 500Rs

**▶ 退魔法師 アイテム 1行目**誤: [虚空刀]: 「威力: 〈空〉[身] + 11 / 法具: 属性武器」  
ほか、[洋刀] (P203) と同様正: [虚空刀]: 「威力: 〈空〉[身] + 12 / タグ: 〈鋼〉〈上質〉〈儀式用5〉追加 / 法具: 属性武器 (空)」ほか、  
[洋刀] (P203) と同様**P132****▶ 対象の読み方 1列目の項目**

誤: 射程

正: 対象

**P133****▶ スキルデータの見方**

※ 「▶回数」の項目および文章の下に以下を追加

**▶ 持続**

スキルに持続する期間を特別に定める必要がある場合、その期間が書かれている。

※ これらの特記事項の中にはアイテムやその他の効果に用いられるものもあり、同様の意味を持つ。

**P137****▶ 33段目～46段目 参照 ( /区切りで1段下がる)**誤: P41 / P41 / P42 / P43 / P44 / P45 / P46 /  
P47 / P48 / P49 / P50 / P51 / P52 / P53正: P42 / P42 / P44 / P45 / P46 / P47 / P48 /  
P49 / P50 / P51 / P52 / P53 / P54 / P55**P138****▶ キャリア一覧表③ 37段目 条件**

誤: スキル: 戦闘スキル1種 / 〈銃器〉武器の所持

正: スキル: 戦闘スキル1種

**▶ キャリア一覧表③ 41段目 条件**

誤: スキル: 戦闘スキル1種 / 〈騎獣〉フォロワーの所持

正: スキル: 戦闘スキル1種

**P139****▶ キャリア一覧表④ 30段目 キャリア名**

誤: 信託者

正: 神託者

**P142****▶ 現代教育 射程**

誤: 効果

正: 0 ※

**▶ 現代教育 対象**

誤: 1体

正: 使用者

**▶ 現代教育 判定**

誤: 自動成功

正: なし

**▶ 第六感 スキル種別**

誤: 芸能スキル

正: 探索スキル

**P144****▶ 弁護 効果欄 3行目**

誤: ～判定の直後に宣言する。

正: ～判定の直前に宣言する。

**P145**

▶機械技術 効果欄 1行目

誤：使用者が行なう〔修理〕の〔威力〕に+20する。

正：使用者が行なう〔修理〕の回復量に+20する。

**P146**

▶現代武具技術 使用

誤：余暇

正：常時

**P150**

▶稀人の加護 効果欄 2行目

誤：見聞きした言語は使用者が理解できる～

正：聞いた言葉は使用者が理解できる～

**P154**

▶教育的指導 判定

誤：なし

正：自動成功

**P157**

▶漁師 キャリア名

誤：漁師

正：漁夫

**P158**

▶名匠の技 効果欄 2行目

※「+2500Rsする」の後に以下の文章を追加

(キャラクター作成時の「所持金の決定」では上記のスキルを複数取得していても+2500Rsのみ)

**P159**

▶従騎士の心得 効果欄 1行目

誤：使用者は〔支出〕0Rsで「生活レベル：標準」が維持される。

正：使用者は〔支出〕0Rsで「生活レベル：普通」が維持される。

▶騎士道 効果欄 1行目

誤：使用者は8000Rsの〔収入〕を得る。また、騎獣を所持していなければ〔軍用一角馬〕(P234)を得る。

正：使用者は取得時に〔軍用一角馬〕(P234)を取得する。使用者は8000Rsの〔収入〕を得る。また、騎獣を所持していなければ〔軍用一角馬〕を得る。

**P161**

▶実戦技 判定

誤：自動成功

正：なし

**P162**

▶銃士 取得条件

誤：スキル：戦闘スキル1種／〈銃器〉武器の所持

正：スキル：戦闘スキル1種

**P163**

▶騎兵 取得条件

誤：スキル：戦闘スキル1種／〈騎獣〉フォロワーの所持

正：スキル：戦闘スキル1種

**P172**

▶反応発動 効果欄 4行目

※文章の末尾に以下の文章を追加

ただし、次のターンが終了するまでに1回しか宣言できない。

▶法具作成 効果欄 3行目

※「選択したアイテムを法具化する。」の後に以下の文章を追加

また、すでに法具化されたアイテムでも未使用の〔装備カルマ〕があれば追加で法具化することができる。

**P174**

▶突破攻撃 スキル名

誤：突破攻撃

正：前線突破

▶守護者 上位キャリア

誤：破壊者、無敵戦士

正：無敵戦士

**P175**

▶指令 対象

誤：1体

正：1体※

▶一撃必殺 判定

誤：なし

正：自動成功

**P177**

▶信託者 キャリア名

誤：信託者

正：神託者

**P178**

▶心象詠唱 効果欄 1行目

誤：使用者が「A P：5」の真法に組み合わせて宣言する。

正：使用者が「A P：5」または「A P：5※」の真法に組み合わせて宣言する。

▶真法充填撃 AP

誤：効果

正：効果※

**P179**

▶復讐の炎 概要文

誤：攻撃を受けると同時に、憎悪の炎を燃やす。

正：復讐心が高まったとき、燃え盛る憎悪の炎を力と成す。

## ▶報復の一撃 AP

誤：0

正：装備※

## P181

## ▶鎧袖一触 効果欄 3行目

誤：防具に「反撃 20：地」をそれぞれ追加する。

正：防具 1 個に「反撃 20：地」を追加する。

## P182

## ▶忍者魂 スキル種別

誤：部隊スキル

正：戦闘スキル

## P184

## ▶悪食 条件

誤：種族 or 怪物（物品を除く）

正：種族

## P185

## ▶意志持つ器 効果欄 6行目

誤：本体は、装備カルマの代わりに「使用カルマ」を増加させて法具化できる

正：本体は、取得時か「余暇」で装備カルマの代わりに「使用カルマ」を増加させて法具化できる

## ▶騎乗適正 名称

誤：騎乗適正

正：騎乗適性

## ▶騎乗適正 効果欄 2行目

誤：使用者は「騎獣」となり、同意した対象に～

正：使用者は「騎獣」となり、使用者以外の同意した対象に～

## P187

## ▶言葉持つ獣 タグ

※〈言語〉を追加

## ▶言葉持つ獣 効果欄 2行目

※末尾に以下の文章を追加

このスキルで取得した言語は、《変身》の効果でこのスキルが一時的に失われても未取得にならない。

## ▶邪眼 効果欄 1行目

※「取得時に[B S]を1種類選択すること。」の後に以下の文章を追加

[B S：崩壊]を選択した場合、nは「10」となる。

## ▶生体武装 タグ

誤：〈種族〉〈防具〉

正：〈種族〉〈武器〉〈防具〉〈生体〉

## ▶生体武装 効果欄

※末尾に以下の文章を追加

重複 一部の生体武装のみ可能

## P188

## ▶同調 対象

誤：使用者※

正：1 体※

## ▶同調 判定

誤：なし

正：自動成功

## ▶同調 効果欄 1行目

誤：ラウンド終了時まで、同意～

正：ラウンド終了時まで、使用者以外の同意～

## ▶同調深化 判定

誤：なし

正：自動成功

## ▶毒撃 判定

誤：なし

正：自動成功

## P189

## ▶真法適正 名称

誤：真法適正

正：真法適性

## ▶野生の経験 効果欄 2行目

※末尾に以下の文章を追加

このスキルで取得した「習熟」は、《変身》の効果でこのスキルが一時的に失われても未取得にならない。

## P190

## ▶伸縮自在 判定

誤：なし

正：自動成功

## P191

## ▶闘争本能 効果欄 1文目

誤：使用者は[B S：萎縮][B S：朦朧]を受けた直後にも解除するための〈意志〉判定を行なえる。

正：使用者は[B S：萎縮][B S：朦朧]を受けた直後にも[B S]を解除するための〈意志〉判定を行なえる。

## P192

## ▶猛突進 判定

誤：なし

正：自動成功

## P193

## ▶生得真法 効果欄

※末尾に以下の文章を追加

このスキルで取得した真法は、《変身》の効果でこのスキルが一時的に失われても未取得にならない。

**P194**

▶**装備アイテム 6行目**

誤：ほかの部位を占有することなく常に～

正：部位を必要とすることなく常に～

▶**装備アイテムの種類 解説 3段目**

誤：搭乗することでさまざまな効果を得る装備アイテム。部位は占有しないが、1種類しか「装備状態」にできない。

正：搭乗することで効果を得る装備アイテム。部位は専有せず、1個のみ「装備状態」にできる。

▶**装備アイテムの種類 解説 4段目**

誤：大掛かりな攻撃装置を表わす装備アイテム。基本的には1種類しか「装備状態」にできない。

正：大掛かりな攻撃装置を表わす装備アイテム。装備条件にある部隊の編成が必要。1個のみ「装備状態」にできる。

**P197**

▶**NPCに制作を依頼する 2行目**

誤：ひとつの施設につき3個まで制作できる。

正：ひとつの施設につき定められた個数まで制作できる。

▶**アイテム制作の手順 付与する【真法】を選択する(法具化) 3行目**

誤：・「真法の市場価格×素材数」を算出する(④)

正：・「真法の市場価格×カルマ」を算出する(④)

**P198**

▶**アイテム制作表の見方 威力修正**

誤：アイテムに「威力」がある場合の「威力修正」にかかる修正値。

正：アイテムに「威力」が存在する場合の「威力修正値」(P195参照)にかかる修正値。

**P199**

▶**アイテム制作表(素材) 効果 4～6、9、12、15行目**

誤：[装備カルマ n]

正：[装備カルマ「素材×n」]

※nは整数

**P200**

▶**アイテム制作表(意匠) 3段目 効果**

誤：条件を満たさなければ付加できない。

正：《現代工芸》を取得しなければ付加できない。

▶**アイテム制作表(意匠) 14段目 効果 2行目**

誤：〈軽量 n〉と同時に付加できない。

正：乗物、兵器不可。〈軽量 n〉と同時に付加できない。

▶**アイテム制作表(意匠) 15段目 効果 2行目**

誤：〈重厚 n〉と同時に付加できない。

正：乗物、兵器不可。〈重厚 n〉と同時に付加できない。

▶**アイテム制作表(真法) 項目**

誤：前提条件

正：条件

▶**アイテム制作表(真法) 4～8段目 名称**

誤：[装甲強化] / [真法強化] / [威力強化] / [猛毒] / [属性減少]

正：[装甲強化 n] / [真法強化 n] / [威力強化 n] / [猛毒 n] / [属性減少 n]

▶**アイテム制作表(真法) 4段目 付与対象**

誤：〈盾〉〈防具〉

正：〈盾〉武器 防具

▶**アイテム制作表(真法) 6・7・9～12段目 付与対象**

誤：〈武器〉

正：武器

▶**アイテム制作表(真法) 4段目 効果**

誤：装備の【装甲値】に+「カルマ×3」する。

正：装備の【装甲値】に+「カルマ×3」する(nは【装甲値】の増加値)。

▶**アイテム制作表(真法) 5段目 効果**

誤：使用者が装備している真法の【威力】に+「カルマ」する。【真法強化】はもともと高い値のみ有効。

正：使用者が【装備状態】の真法の効果で【精神】を参照するとき、【精神】に+「カルマ」されているものとして扱う(同様の効果は加算される。nは【精神】参照時の増加値)。  
【真法強化】はもともと高い値のみ有効。

▶**アイテム制作表(真法) 6段目 効果**

誤：装備の【威力】に+「カルマ」する。

正：装備の【威力】に+「カルマ」する(nは【威力】の増加値)。

▶**アイテム制作表(真法) 7段目 効果**

誤：攻撃の対象にこの武器で1点以上のダメージを与えた場合、さらに【BS：崩壊「カルマ」/水】を与える。

正：装備に【BS付与：崩壊「カルマ」/水】を追加する(nは【BS：崩壊】のダメージ)。

▶**アイテム制作表(真法) 8段目 効果**

誤：付与時に〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉のいずれかを選択する。使用者は、[減少「カルマ×2」：選択した属性]を得る。

正：付与時に〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉のいずれかを選択する。装備に[減少「カルマ×2」：選択した属性]を追加する([属性減少2：水]のように記入、nはダメージの減少値)。

▶**アイテム制作表(真法) 9段目 効果**

誤：付与時に〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉のいずれかを選択する。武器のダメージ属性を選択した属性に変更する。

正：付与時に〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉のいずれかを選択する。武器のダメージ属性を選択した属性に変更する([属性武器：水]のように記入)。

**▶アイテム制作表(真法) 10 段目 効果**

**誤:** 装備に〈電気〉タグを追加する。この武器で1点以上のダメージを与えた場合、さらに[B S:喪失]を与える。

**正:** 装備に〈電気〉タグおよび[B S付与:喪失]を追加する。

**▶アイテム制作表(真法) 11 段目 効果**

**誤:** 装備に〈炎熱〉タグを追加する。この武器で1点以上のダメージを与えた場合、さらに[B S:萎縮]を与える。

**正:** 装備に〈炎熱〉タグおよび[B S付与:萎縮]を追加する。

**▶アイテム制作表(真法) 12 段目 効果**

**誤:** 装備に〈冷氣〉タグを追加する。この武器で1点以上のダメージを与えた場合、さらに[B S:硬直]を与える。

**正:** 装備に〈冷氣〉タグおよび[B S付与:硬直]を追加する。

**▶アイテム制作表(真法) 14 段目 効果**

※末尾に以下の文章を追加  
〔加速〕とは重複しない。

**▶アイテム制作表(真法) 15 段目 効果 1 行目**

**誤:** バトルが終了した時点で【装甲値】は最大値まで回復する。

**正:** ピリオドが終了した時点で、この装備の「装甲」に等しい値だけ回復する。

**P201****▶装備特性一覧【絡み】 効果 2 行目**

※末尾に以下の文章を追加  
また、この[B S:硬直]は使用者が〔移動〕すると解除される。

**▶装備特性一覧【掃射:n列】 効果 1 行目**

**誤:** この装備に使用する矢弾を「n×10」個使用して、対象を「n列」に変更する。

**正:** “掃射”を宣言できる。その場合、この装備に使用する矢弾を「n×10」個使用して、～

**▶装備特性一覧【ユニーク】 効果**

※末尾に以下の文章を追加  
《意志持つ器》の効果による法具化は可能。

**▶装備特性一覧【連射:n回】 効果 1 行目**

**誤:** この装備に使用する矢弾を「連射の回数」個使用する。  
**正:** “連射”を宣言できる。その場合、この装備に使用する矢弾を「連射の回数」個使用する。

**P202****▶盾腕甲 タグ:**

※〈帝国〉タグを追加

**P203****▶幅広剣 刺突剣 銃剣 歩兵槍 タグ:**

※〈帝国〉タグを追加

**P205****▶真法式短銃 真法式長銃 タグ:**

**誤:** 〈美齡〉

**正:** 〈美麗〉

**P208****▶荷車～武剛車 装備条件**

※数字の末尾に「体」を追加

**▶荷車～武剛車 特性**

※〔再装填/AP5〕を追加

**▶武剛車 タグ:**

※〈帝国〉タグを追加

**▶攻城櫓～大砲 装備条件**

※数字の末尾に「体」を追加

**▶攻城櫓～大砲 特性**

※〔再装填/AP5〕を追加

**▶斉射砲 大砲 タグ:**

※〈帝国〉タグを追加

**P209****▶弾丸 タグ**

※〈消耗〉タグを追加

**▶弾丸 効果**

**誤:** 【火縄銃】〔鋼輪式長銃〕〔真法式長銃〕の矢弾。

**正:** 【火縄式長銃】〔鋼輪式長銃〕〔真法式長銃〕等の矢弾。

**▶懐中時計 タグ**

※〈帝国〉タグを追加

**P210****▶電気書棒 特性**

**誤:** [B S:喪失/身体]

**正:** [B S:喪失]

**▶火炎放射器 特性**

**誤:** [B S:崩壊/火]

**正:** [B S:崩壊10/火]

**P211****▶化合弓 特性:**

※〔矢弾:矢〕を追加

**▶電気銃 特性:**

**誤:** [ユニーク] [B S:喪失/身体]

**正:** [ユニーク] [B S:喪失]

▶拳銃 特性：

※ [矢弾：拳銃弾] を追加

▶突撃銃 特性：

※ [矢弾：小銃弾] を追加

▶狙撃銃 特性：

※ [矢弾：小銃弾] を追加

▶対物銃 特性：

※ [矢弾：対物弾] を追加

▶散弾銃 特性：

※ [矢弾：散弾] を追加

▶短機関銃 特性：

※ [矢弾：拳銃弾] を追加

▶軽機関銃 特性：

※ [矢弾：小銃弾] を追加

▶重機関銃 特性：

※ [矢弾：対物弾] を追加

▶自転車 タグ：

※ 〈特殊攻撃〉 を追加

▶自転車 取得 (制作費)

誤：9000Rs

正：5500Rs

▶自動二輪車 タグ：

※ 〈特殊攻撃〉 を追加

▶自動二輪車 取得 (制作費)

誤：50000Rs

正：20000Rs

▶自動車 タグ：

※ 〈特殊攻撃〉 を追加

▶自動車 取得 (制作費)

誤：100000Rs

正：45000Rs

▶貨物自動車 タグ：

※ 〈特殊攻撃〉 を追加

▶貨物自動車 取得 (制作費)

誤：200000Rs

正：120000Rs

|| P212

▶機動装置 部位

誤：背中

正：背

▶ジェットパック 部位

誤：背中

正：背

|| P214

▶生体武装：武器 表題

誤：生体武装：武器

正：装備アイテム：生体武装 (武器)

▶生体武装：防具 表題

誤：生体武装：防具

正：装備アイテム：生体武装 (防具)

|| P216

▶滑床 タグ

誤：〈真法〉〈錬成〉〈妨害〉

正：〈真法〉〈錬成〉〈妨害〉〈環境〉

▶結晶武器 タグ

誤：〈真法〉〈武器〉〈武器種別 (選択)〉〈近接攻撃〉

正：〈真法〉〈錬成〉〈武器〉〈武器種別 (選択)〉〈近接攻撃〉

|| P219

▶極光の盾 効果欄 1 行目

誤：[割込] として使用者のターンに装備できる。

正：[割込] として 1 ラウンド目のセットアップに装備できる。

▶分子分解 部位

誤：片手

正：生体

|| P220

▶念動 効果欄 5 行目

誤：～を用いる。

正：～を用いる ([精神] 参照時に [精神] に+する効果は 1 回のみ適用)。

▶念話 効果欄 4 行目

誤：視界内の不特定のキャラクターも届けることができる。

正：視界内の不特定のキャラクターにも届けることができる。

▶波動脚 特性

誤：[未装備：脚]

正：[未装備：足]

|| P223

▶界離剣 部位

誤：両手

正：生体

**▶界離剣 効果欄**

※以下に差し替え

この装備は「部位：両手」の武器であるかのようにさまざまな条件を満たす。

特性 [進入阻止] [未装備：両手]

**P224****▶武装強化 対象**

誤：1 体

正：効果※

**▶武装強化 効果欄 1 行目**

誤：対象が [装備状態] の装備アイテムを～

正：射程内に存在する装備アイテムを～

**▶解呪 効果欄 3 行目**

誤：[A P] コストは解除する真法の [カルマ] に等しい。

正：[消費 A P] は解除する真法の取得に必要な [カルマ] に等しい。

**P225****▶属性転化 対象**

誤：1 体

正：効果※

**▶属性転化 効果欄 1 行目**

誤：対象が装備している武器を 1 個～

正：射程内に存在する武器を 1 個～

**▶概念転化 対象**

誤：1 体

正：効果※

**▶概念転化 効果欄 1 行目**

誤：対象が装備している〈生体〉を除く武器を～

正：射程内に存在する〈生体〉を除く武器を～

**▶概念転化 効果欄 3 行目**

誤：ただし、〈古代法具〉または材質が〈金剛〉でない場合、効果の終了時に武器は消滅する。

正：ただし、付喪神、古代法具または材質が〈金剛〉でない場合、効果の終了時に武器は消滅する。

**P226****▶帯電の長杖 効果欄 特性**

誤：[B S：喪失/身体]

正：[B S：喪失]

**P231****▶不破の円盾 装甲**

誤：—

正：850

**P234****▶荷馬 概要文**

誤：狩猟目的で飼育している鳥類や牙獣など。

正：運搬用に調教された馬。

**P237****▶機動射撃 タグ**

誤：〈特殊攻撃〉〈移動〉〈部隊〉

正：〈特殊攻撃〉〈部隊〉

**▶守護神 効果欄 5 行目**

誤：[防御] を宣言できないが、

正：[防御] を宣言できず、ダメージは【部隊値】から優先的に減少させなければならないが、

**▶遊撃：上級 タグ**

誤：〈特殊攻撃〉〈妨害〉〈部隊〉

正：〈特殊攻撃〉〈移動〉〈部隊〉

**P239****▶労働奉仕 タグ**

誤：〈特殊攻撃〉〈部隊〉

正：〈強化〉〈部隊〉

**P240****▶装備貸与 概要文**

誤：主人と獣の巧みな連携により相手を翻弄する。

正：自身を武装として主人に使用させる。

**▶装備貸与 効果欄 1 行目**

誤：編成時に GM は装備アイテムから 1 種類を選択すること。

正：編成時に GM は〈生体〉を除く武器、防具、乗物から 1 種類を選択すること。

**P243****▶交易場 効果欄 1 行目**

誤：イベント

正：常時効果

**P244****▶病院 効果欄 1 行目**

誤：イベント

正：常時効果

**▶製鉄所 効果欄**

※以下の文章に差し替え

常時効果「イベント表：[採掘場] [伐採場] の効果を「[※該当施設] の数×1000Rs 増加する。」に変更する。また、領内でアイテム制作およびアイテム制作の依頼を行なうとき、素材を所持していなくても素材に〈鋼〉〈真銀糸〉を選択できるようになる。

**P245**

▶**大工工房 効果欄 イベント**

誤：今回の領地経営の〔収入〕は「〔大工工房〕の数×1000」Rs増加する。

正：今回の〔領地経営〕の〔収入〕は「〔大工工房〕の数×1000」Rs増加する。

▶**服飾工房 効果欄 イベント**

誤：今回の領地経営の〔収入〕は「〔服飾工房〕の数×1000」Rs増加する。

正：今回の〔領地経営〕の〔収入〕は「〔服飾工房〕の数×1000」Rs増加する。

▶**紡績場 効果欄**

誤：イベント

正：常時効果

▶**運河 効果欄**

誤：イベント

正：常時効果

**P246**

▶**賭博場 効果欄 イベント**

誤：〔領主〕は「所持金」を「施設数×500」Rsを消費し、

正：〔領主〕は「所持金」を「施設数×500」Rs消費し、

**ルールセクション**

**P255**

▶**〔カルマ〕プールの消費**

誤：消費する枚数は〔強度〕枚となる。

正：消費する枚数は〔強度〕枚となる（ジョーカーは3枚ぶんとして数える）。

**P256**

▶**汎用効果の種類 5 段目 汎用効果名**

誤：攻撃強化

正：保護

▶**汎用効果の種類 6 段目 汎用効果名**

誤：回復強化

正：攻撃強化

▶**汎用効果の種類 7 段目 汎用効果名**

誤：保護

正：回復強化

**P261**

▶**並列配置（チャート②参照） 8 行目**

誤：インターロード（P265）はすべての並列しているチャプターが終了した時点で発生する。

正：インターロード（P265）はすべての並列したチャプターの介入フェイズが終了した時点で発生する。

**P263**

▶**個別導入の場合 3 行目**

誤：グループごとに導入を行なうなど。

正：グループごとに導入を行なうなど。

**P264**

▶**解決方法の例 1 段目 解説**

誤：指定された行為判定に～

正：指定された行為判定に～

**P258**

▶**バラッドの概要を読み上げる 項目名・1 行目、2 行目**

誤：バラッドの概要

正：トレーラー

**P265**

▶**並列配置されたチャプターの処理 5 行目**

誤：これは、ひとつのチャプターの〔使命〕を達成してもほかのチャプターは終了していないためだ。

正：これは、ひとつのチャプターの〔使命〕を達成したとしても、ほかのチャプターの介入フェイズは終了しないためだ。

**P268**

▶**ラウンド進行での基本行動 待機 消費AP**

誤：5

正：5※

▶**ラウンド進行での基本行動 撤退 解説**

誤：宣言後、ターンを開始できない。

正：宣言後、〔行動〕では〔待機〕のみ宣言できる。

**P273**

▶**〔HP〕の回復： 4 行目**

※末尾に以下の文章を追加

また、〔余暇〕が発生した時点で最大値まで回復する。

▶**〔装甲値〕の回復： 4 行目**

※末尾に以下の文章を追加

また、〔余暇〕が発生した時点で最大値まで回復する。

▶**〔部隊値〕の回復： 4 行目**

※末尾に以下の文章を追加

また、〔余暇〕が発生した時点で最大値まで回復する。

**P274**

▶**〔重傷〕の回復と解除： 3 行目**

※末尾に以下の文章を追加

また、〔余暇〕が発生した時点で〔重傷〕は解除される。

▶**死亡 7 行目**

誤：サンサーラが〔死亡〕した場合、バラッドが～

正：サンサーラが〔死亡〕した場合、チャプターが～

## P283

## ▶天候の種類 焦熱 効果欄 3行目

誤：また、[氷雪]の地形を設置することができず、  
正：また、[氷上]の地形を設置することができず、

## P284

## ▶《意志持つ器》3行目

※「自由に選択できる。」の直後に以下を追加  
このとき、〈消耗〉と〔矢弾〕は消去され、矢弾を使用しない。

## ▶《意志持つ器》12行目

誤：条件を無視して法具化を行なえる。  
正：条件を無視して追加で法具化できる。

## P285

## ▶ふたたび転移する 1行目

誤：[再転生]を行なうときに新たな出自キャリアを取得しないことを選択できる。  
正：[再転生]を行なうときに条件を無視して「キャリア：異世界転移」を取得できる。

## ▶怪物種族の《変身》

※全文を以下の文章に差し替える  
[怪物]種族に変身した場合、例外として変身前と変身後の種族で取得可能な[特性スキル]は失われない(あえて失うことは可能)。

## ゲームマスターセッション

## P305

## ▶天魔の眷属 1行目

誤：天満の眷属は～  
正：天魔の眷属は～

## P306

## ▶《種の超越》の取得 2行目

誤：《種の超越》(P191)  
正：《種の超越》(P190)

## P308

## ▶●外法の庭園 2行目

誤：[強制移動]も受けない。  
正：[強制移動]および使用者が望まない[移動]を受けることもない。

## P310

## ▶黒染の饗宴 効果欄 4行目

誤：[HP]に「適正カルマ」点の〈識〉ダメージを与える。  
正：[HP]に「適正カルマ」点の〈識〉ダメージを受ける。

## P311

## ▶欲業の異貌 効果欄

※全文を以下に差し替え  
使用者は任意の特性スキル(P184)を選択する。また、[余暇]が発生するたびに追加で選択することもできる。このスキルで取得した特性スキルは「割込」として任意の時点で「異貌化」を宣言することで有効に、「解除」を宣言することで無効にできる。このスキルの「カルマ」は「選択した特性スキルのカルマの合計値」となる。

## ▶漆黒の纏衣 効果欄 1行目

誤：使用者はが受ける予定の〈識〉以外のダメージを1/10にする。  
正：使用者が受ける予定の〈識〉以外のダメージを1/10にする。

## ▶天魔の領域 効果欄 1行目

誤：内包カルマが2000に達した時点で天魔はこのスキル自動的に取得する。  
正：内包カルマが2000に達した時点で天魔はこのスキルを自動的に取得する。

## ▶神域の御業 効果欄 1行目

誤：内包カルマが3000に達した時点で天魔はこのスキル自動的に取得する。  
正：内包カルマが3000に達した時点で天魔はこのスキルを自動的に取得する。

## ▶不滅の存在 効果欄 1行目

誤：内包カルマが4000に達した時点で天魔はこのスキル自動的に取得する。  
正：内包カルマが4000に達した時点で天魔はこのスキルを自動的に取得する。

## P314

## ▶人間の指揮官 攻撃・スキル欄〔槍衾〕名称

誤：〔槍衾〕  
正：《槍衾》

## ▶人間の指揮官 攻撃・スキル欄〔槍衾〕効果

誤：対象に「威力：〈地〉33 (F2 / C8)」の近接攻撃を行なう。  
正：対象に「威力：〈地〉33 (F2 / C8)」の特殊攻撃を行なう。

## P316

## ▶人間の軍師 攻撃・スキル欄《事前付与》

※スキル名・効果文を削除

## P317

## ▶蹄人の守護者 攻撃・スキル欄《打ち払い》

誤：割込(装備) / 0 ~ 1 / 1体 / 自動成功  
正：割込(装備) / 0 ~ 1 / 1体 / 白兵

**P318**

▶牛鬼の到達者 攻撃・スキル欄 《波動旋風》  
 誤：行動 (5 ※) (10) / 0 / 1 体 / 白兵 vs 回避  
 正：行動 (10 ※) / 0 / 1 列：選択 / 白兵 vs 回避

**P319**

▶巨鬼の破壊者 攻撃・スキル欄 《突風打撃》《旋風撃》  
 3 行目  
 誤：攻撃によってダメージを与えたユニットに [強制移動]  
 および追加で 20 点の〈風〉ダメージを与える。  
 正：ダメージを与えた場合、攻撃に使用した装備に [強制  
 移動] および [追撃 20 : 風] を追加する。

▶巨鬼の破壊者 攻撃・スキル欄 《報復の一撃》  
 誤：割込 (0) / 0 / 1 体 / 白兵 vs 回避  
 正：割込 (5 ※) / 0 / 1 体 / 白兵 vs 回避

▶巨鬼の破壊者 攻撃・スキル欄 《報復の一撃》 効果  
 3 行目  
 誤：[威力 : 〈地〉 255 (F2 / C9) / 部隊特効 : 100] の  
 近接攻撃を行なう。  
 正：[大棍棒] による攻撃を行なう。

**P320**

▶森精の信託者 エネミー名  
 誤：森精の信託者  
 正：森精の神託者

▶森精の信託者 概要文  
 誤：妖精の運命を占い導く、森精の信託者。  
 正：妖精の運命を占い導く、森精の神託者。

▶森精の信託者 攻撃・スキル欄 [解呪] 3 行目  
 誤：[A P] コストは解除する真法の [カルマ] に等しい。  
 正：[消費 A P] は解除する真法の取得に必要な [カルマ]  
 に等しい。

**P322**

▶人間の聖騎士 攻撃・スキル欄 《突風打撃》《旋風撃》  
 4 行目  
 誤：攻撃によってダメージを与えたユニットに [強制移動]  
 および追加で 20 点の〈風〉ダメージを与える。  
 正：ダメージを与えた場合、攻撃に使用した装備に [強制  
 移動] および [追撃 20 : 風] を追加する。

▶人間の聖人 攻撃・スキル欄 《突風打撃》《旋風撃》  
 4 行目  
 誤：攻撃によってダメージを与えたユニットに [強制移動]  
 および追加で 20 点の〈風〉ダメージを与える。  
 正：ダメージを与えた場合、攻撃に使用した装備に [強制  
 移動] および [追撃 20 : 風] を追加する。

**P323**

▶剛鬼の勇者 攻撃・スキル欄 《報復の一撃》《決戦存在》  
 誤：割込 (0) / 0 / 1 体 / 白兵 vs 回避  
 正：割込 (5 ※) / 0 / 1 体 / 白兵 vs 回避

▶剛鬼の勇者 攻撃・スキル欄 《突風打撃》《旋風撃》  
 4 行目  
 誤：攻撃によってダメージを与えたユニットに [強制移動]  
 および追加で 20 点の〈風〉ダメージを与える。  
 正：ダメージを与えた場合、攻撃に使用した装備に [強制  
 移動] および [追撃 20 : 風] を追加する。

▶吸血鬼の大賢者 攻撃・スキル欄 《事前付与》  
 誤：《事前付与》 : [超過 A P] 150 / ターン中に 2 回の  
 [行動] が可能 / [HP] に + 360 ([賦活] [加速]  
 [生命強化])  
 正：《事前付与》 : ターン中に 2 回の [行動] が可能 / [H  
 P] に + 360 ([加速] [生命強化])

**P331**

▶真竜 (壮年期) 攻撃・スキル欄 《大暴れ》  
 誤：[牙] [尻尾] [爪] 攻撃の対象を「1 列：選択」に変更  
 する。  
 正：[牙] [爪] 攻撃の対象を「1 列：選択」に変更する。

**P333**

▶業喰らい 装甲  
 誤：0  
 正：312

▶業喰らい 部隊  
 誤：312  
 正：0

▶業喰らい 攻撃・スキル欄 《生得反撃》  
 誤：割込 (5)  
 正：割込 (5 ※)

**P334**

▶天魔 (下級) 攻撃・スキル欄 《●外法の庭園》 2 行目  
 誤：[強制移動] も受けない。  
 正：[強制移動] および使用者が望まない [移動] を受ける  
 こともない。

▶天魔 (上級) 攻撃・スキル欄 《●外法の庭園》 2 行目  
 誤：[強制移動] も受けない。  
 正：[強制移動] および使用者が望まない [移動] を受ける  
 こともない。

## パラドセクション

## P345

## ▶【行動】の種類の説明

誤：GMは3種類の【行動】について説明する。

正：GMは5種類の【行動】について説明する。

## P366

## ▶“略奪鬼”ゴブナル 攻撃・スキル欄 《●不壊の黒壁》効果

誤：50（150／300）点の【黒壁値】を得る。【黒壁値】は【HP】の代わりに減少できる。【黒壁値】が1点以上残っている限り使用者が受ける〈識〉以外のダメージを1／10に変更するが、【HP】【装甲値】【部隊値】よりも優先的に減少させなければならない。この効果は、サンサーラが使用者を視認した時点で自動的に判明する。

正：50（150／300）点の【黒壁値】を得る。【黒壁値】が1点以上残っている限り“[天魔]ユニットでもサンサーラでもないユニット”から受ける〈識〉以外のダメージを1／10に変更するが、【HP】を減少させるとき、代わりに【黒壁値】が減少する。この効果は、サンサーラが使用者を視認した時点で自動的に判明する（【黒壁値】は伏せる）。

## ▶“粗暴の”ガレン 攻撃・スキル欄 《突風打撃》《旋風撃》2行目

誤：[2列：選択]に変更する。[鋼の歩兵槍]に[強制移動]と[追撃20／風]を追加する。

正：[2列：選択]に変更し、ダメージを与えた場合、攻撃に使用した装備に[強制移動]および[追撃20：風]を追加する。

## アペンディクス

## P372

## ▶ステータス欄【重傷n】効果

誤：【HP現在値】がn点減少／解除：【重傷】を回復する効果でnの値を減少可能。「0」になると解除

正：【HP】の最大値がn点減少／解除：【重傷】を回復する効果でnの値を減少可能。「0」になるか【余暇】が発生した時点で解除

## ▶ステータス欄 騎乗 効果

誤：騎獣を編成している場合のみ可能。〈回避〉判定の代わりに〈騎乗〉判定を行なう

正：騎獣を編成している場合のみ可能。防御判定で〈回避〉を用いる場合、代わりに〈騎乗〉で行なうが、判定に【不利】を受ける

## ▶ステータス欄 搭乗 効果

誤：乗物を装備している状態。〈回避〉判定の代わりに〈操縦〉判定を行なう

正：乗物を装備している状態。防御判定で〈回避〉を用いる場合、代わりに〈操縦〉で行なうが、判定に【不利】を受ける

## ▶ステータス欄 飛行 効果

誤：攻撃判定に【有利】を得るが、〈回避〉判定に【不利】を受ける。[地形]の効果を受けない

正：攻撃判定に【有利】を得るが、防御判定に【不利】を受ける。[地形]の効果を受けない

## P373

## ▶カルマカードの解釈（オファー）

誤：機知

正：機転

## P377

## ▶ラウンド進行での基本行動

※「SamsaraBallad\_Battle\_Sheet.pdf」には修正が反映されています。

※【行動】に以下を追加

待機 5 ※【超過AP】に5点を加えた後、ターンを終了する。

※【割込】に以下を追加

装備の変更 0 自身のターンに1回まで、任意の時点で装備アイテムひとつを【所持状態】または【装備状態】に変更する。

# プレイヤーズルールブック

## P12

### ▶表記形式

※行の末尾に以下の行を追加

※/値の変更不可/0 ※、使用者※、装備※

## プレイヤーセクション

### ▶アーキタイプ 猫人の闘士

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype02\_CatFighter.pdf」には修正が反映されていません。

### ▶キャリアパス欄 5 段目 使用

誤：常時

正：余暇

### ▶キャリアパス欄 5 段目 判定

誤：なし

正：自動成功

### ▶キャリアパス欄 9 段目 スキル名

誤：蝶蜂舞踏

正：蝶蜂舞踏

## P93

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype03\_BlackFeather.pdf」には修正が反映されています。

### ▶キャリアパス欄 6 段目 使用

誤：常時

正：余暇

### ▶キャリアパス欄 6 段目 判定

誤：なし

正：自動成功

## P95

### ▶アーキタイプ 魅惑の森精

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype04\_FemmeFatale.pdf」には修正が反映されています。

### ▶習熟欄

誤：〈頑健〉〈白兵〉〈魅了〉〈話術〉〈隠密〉〈回避〉

正：〈頑健〉〈白兵〉〈魅了〉〈話術〉〈隠密〉〈回避〉〈射撃〉  
〈知覚〉〈機知〉〈生存〉〈地域〉

### ▶言語覧

誤：〈日本語〉〈共通語〉〈※母国語〉

正：〈日本語〉〈共通語〉

### ▶キャリアパス欄 9 段目 AP

誤：0

正：5

### ▶キャリアパス欄 9 段目 効果

誤：「対象：n 体」の遠隔攻撃に組み合わせて宣言。攻撃の [F 値] に + 1 し、対象に + 2 体する。

正：「対象：n 体」の遠隔攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象に + 2 体する。

### ▶装備アイテム欄 2 段目 重量

誤：5

正：4

### ▶装備アイテム欄 2 段目 効果

誤：※ 5 個所持

正：※ 4 個所持

### ▶装備アイテム欄 3 段目 重量

誤：1

正：-

## P97

### ▶アーキタイプ 火焰の真法師

※記入済みキャラクターシート「SamsaraBallad\_Archetype05\_FireStarter.pdf」には修正が反映されています。

### ▶カルマ欄 使用カルマ

誤：104

正：119

### ▶カルマ欄 潜在カルマ

誤：46

正：31

### ▶カルマ欄 限界強度

誤：10

正：7

## P107

### ▶能力値 1 段目 解説 2 行目

誤：行為判定の成功率は〔[身体] × 5〕%となる。

正：行為判定の成功率は「〔[身体] × 5 (最大 99)〕%となる。

**▶能力値 2 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は（〔精神〕×5）%となる。

正：行為判定の成功率は「〔精神〕×5（最大99）」%となる。

**▶能力値 3 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は（〔感覚〕×5）%となる。

正：行為判定の成功率は「〔感覚〕×5（最大99）」%となる。

**▶能力値 4 段目 解説 2 行目**

誤：行為判定の成功率は（〔知性〕×5）%となる。

正：行為判定の成功率は「〔知性〕×5（最大99）」%となる。

**▶生活レベル表 4 段目 【HP】修正**

誤：+10

正：+20

**▶生活レベル表 5 段目 【HP】修正**

誤：+20

正：+40

**▶生活レベル表 6 段目 支出**

誤：50000Rs

正：25000Rs

**▶生活レベル表 6 段目 【HP】修正**

誤：+50

正：+100

**■ P112****▶.異形 固有効果 名称**

誤：《生体武装》

正：《異形化》

**■ P113****▶.回復 固有効果 効果欄**

※全文を以下の文章に差し替え

使用者は〔再生〕〔復元〕〔高揚〕を得る。この〔再生〕〔復元〕〔高揚〕のnは「[[限界強度]+5]となる。

**■ P115****▶.虚偽 固有効果 効果欄**

※末尾に以下の文章を追加

この出目の変更によって〔ファンブル〕は発生しない。

**■ P124****▶.破壊 汎用効果 【割込】**

誤：保護 強度1～/すべて

正：保護 強度1～/すべて/ [強度×10] ダメージ減少

**▶.破壊 固有効果 名称**

誤：《分子分解》

正：《破壊の接触》

**▶.破壊 効果欄 1 行目**

誤：対象に近接攻撃を行なう。〔成功〕した場合、ダメージを与える代わりに対象の【装甲値】を「0」にする。

正：対象に「消費AP：5※」で近接攻撃を行なう。攻撃判定に〔成功〕した場合、ダメージを与える代わりに対象の【装甲値】を「潜在カルマ×4」減少させる。

**■ P125****▶.光操作 固有効果 効果欄 2 行目**

誤：使用者は以下のデータの武器を〔装備状態〕にする。

正：使用者はバトル終了時まで以下のデータの武器を〔装備状態〕にする。

**▶.光操作 固有効果 効果欄 3 行目**

誤：AP5

正：AP5※

**▶.光操作 固有効果 効果欄 7 行目**

誤：〈火〉〔限界強度×3〕

正：〈火〉〔身〕+〔限界強度×3〕

**■ P126****▶.封縛 汎用効果 BS付与**

誤：〔BS：喪失/身体〕

正：〔BS：喪失〕

**▶.封縛 固有効果 効果欄 1 行目**

誤：使用者は対象が取得している～

正：使用者は「消費AP：5※」で対象が取得している～

**■ P127****▶.模倣 固有効果 効果欄 1 行目**

誤：チャプターの間に宣言されたスキルを1種類選択する。

正：チャプターの間に使用者が目にし、宣言されたスキルを1種類選択する。

**■ P130****▶地球データバック 6 段目・8 段目・9 段目 カルマ**

誤：10

正：15

**■ P132****▶酒場の用心棒 キャリア 3 行目**

誤：《連打》

正：《極技》

**▶盗賊の斥候 所持金**

誤：740Rs

正：250Rs

**▶盗賊の斥候 アイテム 合計重量**

誤：18

正：14

▶盗賊の斥候 アイテム欄 1行目

誤：〔革鏡〕：P182

正：〔革衣〕：P182

■ P133

▶初級冒険者（剣士）所持金

誤：0Rs

正：500Rs

▶見習い騎士 所持金

誤：60Rs

正：90Rs

▶見習い騎士 アイテム 合計重量

誤：24

正：23

▶見習い騎士 アイテム欄 1行目

誤：〔革兜〕：P182

正：〔革帯〕：P182

■ P134

▶稀人の勇者 所持金

誤：0Rs

正：4000Rs

▶地方領主 支出

誤：24500Rs

正：25000Rs

■ P137

▶対象の読み方 1列目の項目

誤：射程

正：対象

■ P141

▶第六感 スキル種別

誤：芸能スキル

正：探索スキル

■ P154

▶従騎士の心得 効果欄 1行目

誤：使用者は〔支出〕0Rsで「生活レベル：標準」が維持される。

正：使用者は〔支出〕0Rsで「生活レベル：普通」が維持される。

■ P156

▶騎士道 効果欄 1行目

誤：使用者は8000Rsの〔収入〕を得る。また、騎獣を所持していなければ〔軍用一角馬〕（P197）を得る。

正：使用者は取得時に〔軍用一角馬〕（P197）を取得する。使用者は8000Rsの〔収入〕を得る。また、騎獣を所持していなければ〔軍用一角馬〕を得る。

▶真法学園生 効果欄 1行目

誤：使用者は初級真法（P215）を3種類選択して取得する。

正：使用者は初級真法（P215）を3種類選択して取得する（カルマは使用しない）。

■ P159

▶銃士 取得条件

誤：スキル：戦闘スキル1種／〈銃器〉武器の所持

正：スキル：戦闘スキル1種

■ P170

▶反応発動 効果欄 3行目

※文章の末尾に以下の文章を追加

ただし、次のターンが終了するまでに1回しか宣言できない。

■ P171

▶法具作成 効果欄 2行目

※「選択したアイテムを法具化する。」の後に以下の文章を追加

また、すでに法具化されたアイテムでも未使用の〔装備カルマ〕があれば追加で法具化することができる。

■ P174

▶生体武装 タグ

誤：〈種族〉〈防具〉

正：〈種族〉〈武器〉〈防具〉〈生体〉

▶生体武装 効果欄

※末尾に以下の文章を追加

重複一部の生体武装のみ可能。

▶生得真法 効果欄

※末尾に以下の文章を追加

このスキルで取得した真法は、《変身》の効果でこのスキルが一時的に失われても未取得にならない。

■ P175

▶真法適正 名称

誤：真法適正

正：真法適性

▶強固な外皮 カルマ

誤：5

正：10

▶生得戦技 カルマ

誤：5

正：10

■ P176

▶装備アイテム 3行目

誤：「部位：生体」は、部位を占有せずに〔装備状態〕にできる。

正：「部位：生体」は、部位を必要とせずに〔装備状態〕にできる。

## P180

## ▶盾腕甲 幅広剣 タグ:

※〈帝国〉タグを追加

## P181

## ▶真法式短銃 真法式長銃 タグ:

誤:〈美齡〉

正:〈美麗〉

## P183

## ▶弾丸 タグ

※〈消耗〉タグを追加

## ▶懐中時計 タグ

※〈帝国〉タグを追加

## P184

## ▶生体武装:武器 表題

誤:生体武装:武器

正:装備アイテム:生体武装(武器)

## ▶生体武装:防具 表題

誤:生体武装:防具

正:装備アイテム:生体武装(防具)

## P188

## ▶陽光 タグ

誤:〈真法〉〈理力〉〈理力〉〈環境〉

正:〈真法〉〈理力〉〈環境〉

## P190

## ▶念動 効果欄 3行目

誤:~【精神】を用いる。

正:~【精神】を用いる(【精神】参照時に【精神】に+する効果は1回のみ適用)。

## ▶念話 効果欄 3行目

誤:視界内の不特定のキャラクターも届けることができる。

正:視界内の不特定のキャラクターにも届けることができる。

## P194

## ▶武装強化 対象

誤:1体

正:効果※

## ▶武装強化 効果欄 1行目

誤:対象が【装備状態】の装備アイテムを~

正:射程内に存在する装備アイテムを~

## ▶解呪 効果欄 2行目

誤:[A P] コストは解除する真法の【カルマ】に等しい。

正:[消費A P] は解除する真法の取得に必要な【カルマ】に等しい。

## P195

## ▶属性転化 対象

誤:1体

正:効果※

## ▶属性転化 効果欄 1行目

誤:対象が装備している武器を1個~

正:射程内に存在する武器を1個~

## ルールセクション

## P210

## ▶カルマプールの消費

※末尾に以下の文章を追加

このとき、ジョーカーは1枚で3枚ぶんとして数える。

## P226

## ▶ラウンド進行での基本行動 待機 消費A P

誤:5

正:5※

## ▶ラウンド進行での基本行動 撤退 解説

誤:宣言後、ターンを開始できない。

正:宣言後、【行動】では【待機】のみ宣言できる。

## P232

## ▶【HP】【装甲値】【部隊値】の回復 4行目

※末尾に以下の文章を追加

また、【HP】【装甲値】【部隊値】は、【余暇】が発生した時点で最大値まで回復する。

## P233

## ▶【重傷】の回復と解除:

誤:[重傷]を回復する効果でnの値は減少する。nが「0」以下になった時点で【重傷】は解除される。

正:[重傷]を回復する効果でnの値は減少する。nが「0」以下になるか【余暇】が発生した時点で【重傷】は解除される。

## ▶死亡 3行目

誤:バラッドを終了した時点で~

正:チャプターを終了した時点で~

## パラッドセクション

### P272

#### ▶ 神速の世界 対象

誤：使用 - 者※

正：使用者※

### P297

#### ▶ “略奪鬼”ゴブナル 攻撃・スキル欄 《●不壊の黒壁》効果

誤：50 (150 / 300) 点の [黒壁値] を得る。[黒壁値] は [HP] の代わりに減少できる。[黒壁値] が 1 点以上残っている限り使用者が受ける〈識〉以外のダメージを 1 / 10 に変更するが、[HP]【装甲値】【部隊値】よりも優先的に減少させなければならない。この効果は、サンサーラが使用者を視認した時点で自動的に判明する。

正：50 (150 / 300) 点の [黒壁値] を得る。[黒壁値] が 1 点以上残っている限り “[天魔] ユニットでもサンサーラでもないユニット” から受ける〈識〉以外のダメージを 1 / 10 に変更するが、[HP] を減少させるとき、代わりに [黒壁値] が減少する。この効果は、サンサーラが使用者を視認した時点で自動的に判明する ([黒壁値] は伏せる)。

### P307

#### ▶ 介入フェイズ 2 行目

誤：演出：[タスク①：宝剣の秘密]

正：演出：[タスク①：伝説の宝剣]

### P318

#### ▶ ステータス欄 【重傷 n】 効果

誤：[HP 現在値] が n 点減少 / 解除：[重傷] を回復する効果で n の値を減少可能。「0」になると解除

正：[HP] の最大値が n 点減少 / 解除：[重傷] を回復する効果で n の値を減少可能。「0」になるか [余暇] が発生した時点で解除

#### ▶ ステータス欄 騎乗 効果

誤：騎獣を編成している場合のみ可能。〈回避〉判定の代わりに〈騎乗〉判定を行なう

正：騎獣を編成している場合のみ可能。防御判定で〈回避〉を用いる場合、代わりに〈騎乗〉で行なうが、判定に [不利] を受ける

#### ▶ ステータス欄 搭乗 効果

誤：乗物を装備している状態。〈回避〉判定の代わりに〈操縦〉判定を行なう

正：乗物を装備している状態。防御判定で〈回避〉を用いる場合、代わりに〈操縦〉で行なうが、判定に [不利] を受ける

#### ▶ ステータス欄 飛行 効果

誤：攻撃判定に [有利] を得るが、〈回避〉判定に [不利] を受ける。[地形] の効果を受けない

正：攻撃判定に [有利] を得るが、防御判定に [不利] を受ける。[地形] の効果を受けない

### P319

#### ▶ カルマカードの解釈 (オファー)

誤：機知

正：機転



## アーケイン・ヒーローズ



### プレイヤーセクション

**P43****▶人化変装 条件**

誤：人型（人間を除く）or《霊長種》

正：[人型] 種族の怪異 or《霊長種》



### バラッドセクション

**P135****▶シツレンダー・トロッコ 内包カルマ**

誤：300

正：150～

**P139****▶怪人キルスパイダー 内包カルマ**

誤：165

正：165～