

## 『銀剣のステラナイト』正誤表（エラッタ）&FAQ

最終更新：2018年10月9日

『銀剣のステラナイト』の中に、記述の誤りが存在したことが発覚いたしました。  
以下に該当箇所と、その正しい記述をまとめました。ご確認の上、遊んでいただけますよう  
よろしくお願ひいたします。  
記載されていること以外でお気づきの点があれば、[富士見書房公式TRPG ONLINEのお問合せフォーム](#)よりご連絡ください。  
個別へのお返事はできかねますが、今後の正誤表やFAQ作成の参考といたします。

### ■正誤表

#### •P59 オダマキの花言葉は

- ・「効果」欄2行目  
【アタック判定：【移動したマス数】+5】を行う。  
→【アタック判定：【移動したマス数】+5ダイス】を行う。

#### •P67 悲哀の毒花

- ・効果に以下のテキストを追加します。  
→(このスキルは舞台のアタック判定に対しては使用できない)

#### •P69 生命の図書館

- ・効果欄1行目（2018/10/09追加）  
ダメージを受けたキャラクターは  
→ダメージを受けたキャラクター1体は
  - ・効果の最後に以下のテキストを追加（2018/10/09追加）  
→このスキルは同じキャラクターに対しては、1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

#### •P75 それで良いと思っているのですか？

- ・効果欄2行目（2018/10/09追加）  
キャラクターの防御力  
→キャラクター1体の防御力

#### •P75 黄花の意志

- ・効果の最後に以下のテキストを追加します。  
→このスキルは同じキャラクターに対しては、1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

#### •P77 深淵なる熟慮

- ・効果の最後に以下のテキストを追加します。  
→このスキルは1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

•P78 怒濤たる白刃

- ・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)  
【アタック判定：2】  
→【アタック判定：2 ダイス】

•P79 輝きの盾

- ・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)  
キャラクターの耐久力  
→キャラクター 1 体の耐久力

•P81闇夜に並ぶ九つの塔

- ・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)  
【チャージ判定：【現在のラウンド数】】  
→【チャージ判定：【現在のラウンド数】 ダイス】

・効果の最後に以下のテキストを追加 (2018/10/09 追加)  
→このスキルは同じキャラクターに対しては、1 ラウンドにつき 1 回のみ使用することができる。

•P81 厳格にして優雅なる命令

- ・「効果」欄 1 行目  
命中判定  
→アタック判定

•P86 願い表

- ・3～4／5 「誰よりも、高く、遠くへ！」 (2018/10/09 追加)  
【願いの階梯：4】  
→【願いの階梯：4 (積層都市内)】

•P133 4 行目

- ・アタック判定のダイス数を増やす (ダイスブースト：4枚) の項目  
この効果を使用した場合、あと 1 回まで  
→この効果を使用した場合、あと 2 回まで

•P179 各階層の概要

- ・見出し (2018/10/09 追加)  
▼第五層  
→▼第五層から第六層

▼第六層以下

→▼第七層以下

•P180 積層都市アーセルトレイイラスト (2018/10/09 追加)

- ・第六層以下  
→第六層

•P210 舞台2「一刀縹爛」

- ・ラウンド1・セット「嗚呼、遠く聞こえるのは画廊の遠吠えか」効果欄3行目（2018/10/09 追加）

【アタック判定：3 + 現在のラウンド数】

→【アタック判定：【3 + 現在のラウンド数】ダイス】

•P214 舞台4「ぬいぐるみコレクション」

- ・N o.3 「くまさん裁判」3行目（2018/10/09 追加）

【アタック判定：5】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：5ダイス】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4ダイス】を行う

- ・N o.4 「くまさん大裁判」3行目（2018/10/09 追加）

【アタック判定：6】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：6ダイス】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4ダイス】を行う

- ・N o.5 「くまさん最大裁判」3行目（2018/10/09 追加）

【アタック判定：7】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：7ダイス】を行う。もしそのガーデンに誰もないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4ダイス】を行う

•P223 舞台8「妖精の森」

- ・N O. 3 妖精龍の問いかけ「汝ら、願いを阻む者か」効果欄4行目（2018/10/09 追加）

【アタック判定：6】ダイスを

→【アタック判定：6ダイス】を

•P225 舞台9「ヴィクトリアンエイジ・ホラーズ」

- ・N o.4 「闇夜の王」効果欄1行目（2018/10/09 追加）

このターンに行動順のステラナイト1体に

→この効果が実行される時点で、現在ターンを進行しているステラナイト1体に

•P237 共通スキル

共通スキルすべて（「+緊急回復+」、「+波状攻撃+」、「+折れぬ願い+」、「+抜刀光波+」、「+最終舞曲+」）の「種別」に「エネミー専用」を追加

## ■FAQ

### •キャラクターセクション

#### ▼キャラクター作成全般（2018/10/09 追加）

【Q.】キャラ作成の際、物語や願いや性格は表から選ぶまたはダイスを振るとなっていますが、書いてないものを考え選ぶことはNGなのですか？

【A.】NGではありません。「あなたの物語」「希望／絶望」「願い」「性格」は自作して構いません。また「願い」を自作する場合にはP170を参考にして、「願いの階梯」を決定してください。

#### ▼プリンガーの作成(2018/09/26 追加)

【Q.】キャラ作成の際、物語や願いや性格は表から選ぶまたはダイスを振るとなっていますが、書いてないものを考え選んでもよいでしょうか？

【A.】はい、「あなたの物語」「希望／絶望」「願い」「性格」は自作して構いません。また「願い」を自作する場合にはP170を参考にして、「願いの階梯」を決定してください。

### ▼シースの作成

【Q.】シースが「あなたの物語表」で「熟練ステラナイト」や「誓約生徒会」を取得した場合、【勲章】や【歪みの共鳴】の扱いはどうなりますか？

【A.】パートナーであるプリンガーのデータに反映されます。値を自由に決めて良いものについては、ふたりで相談して決定してください。また【勲章】や【歪みの共鳴】が設定されている「あなたの物語」をプリンガー、シースの両方が取得した場合には、プリンガー側の「あなたの物語」の値のみを参照するようにしてください。

#### ▼六大学園の設定について（2018/10/09 追加）

【Q.】シトラ女学院の「附属淑女学校」は中等部・高等部を併せたものと考えていいのでしょうか？

【A.】はい、そのとおりです。

### •スキルの効果について

#### ▼スキルによる【チャージ判定】について（2018/10/09 追加）

【Q.】「黄花の意志（P75）」「深淵なる熟慮（P77）」などの【チャージ判定：Xダイス】を行うスキルは、「X個のダイスを振り、振ったダイスを出目に対応したスキルの上に置く」効果という認識で合っているでしょうか？

【A.】はい、そのとおりです。

#### ▼スキルの効果で人数を参照する時について（2018/10/09 追加）

【Q.】効果の「同じガーデンにいるキャラクターの数」（「戦場の華（P63）」「小さな痛み（P65）」等）には自分自身も人数に含みますか？

【A.】はい。「あなたを除く」等と補足が無い限り、自分自身も含まれます。

### ▼ 「騎士のたしなみ」について（2018/10/09 追加）

【Q.】「好きな順番で一回ずつ行うことが"できる"」と書かれています。これは「あなたは1マス移動する」という効果を使用してもしなくてもよく、移動を行わずに「騎士のたしなみ」の効果を終了させててもよいということですか？

【A.】効果を使用してもよいし、しなくてもよい、という効果です。「騎士のたしなみ」には2種の効果がありますが、その両方を好きな順番で使用してもよいですし、一方のみを使用しない、ということ也可能です。

### ▼コスマス（2018/10/09 追加）

【Q.】「駆け巡れ宇宙を（P61）」の「あなたの任意のキャラクター」全員とはどういう意味ですか？

【A.】このスキルの使用者が選んだキャラクター全員、という意味です。移動したいキャラクターのみに効果を適用し、移動したくないキャラクターは対象から除外することが出来ます。

### ▼アネモネ（2018/10/09 追加）

【Q.】「小さな痛み（P65）」の効果で、移動せずにアタック判定のみを行うことは出来ますか？

【A.】できません。

【Q.】「希望の担い手（P65）」の「そのキャラクター」とは、攻撃側のキャラクターでしょうか？それとも攻撃対象のキャラクターでしょうか？

【A.】攻撃対象のキャラクターです。例えばこれからアタック判定による攻撃をされるキャラクターが、ガーデン6にいた場合、このキャラクターの防御力は、アタック判定の間のみ6に変更されます。

### ▼アマランサス（2018/10/09 追加）

【Q.】アマランサスのスキル「始まりの部屋（P69）」の効果は、チャージ判定にも適用されますか？

【A.】適用されます。ただし、既にセットされているセットダイスには影響しません

【Q.】アマランサスの「始まりの部屋（P69）」を複数のキャラクターが使用し、同じ数字を指定した場合どのように処理されますか？

(あるキャラクターが1→6を指定した後、他のキャラクターが6→1を指定した場合等)

【A.】「始まりの部屋」の効果は全て同時に適用され、その上で矛盾する場合、一番最後に使用された効果が優先されます。

提示されている例では、全てのダイス目の「1」が「6」になった後、「6」の出目が「1」になるよう効果が上書きされた形です。

優先されるのは後から使用されたスキルなので、これ以降のダイスの出目で「6」が出た場合、全て「1」に変更されます。

【Q.】ダイスの出目を参照するスキル（「十薔薇の棘に抱かれよ†（P235）」等）や、舞台のルーチンの効果と、「始まりの部屋」によるダイス目変更の兼ね合いを教えてください。

【A.】ダイスの出目を参照するスキルでは、「始まりの部屋」によって変更された後の出目を参照してください。

### ▼赤（2018/10/09 追加）

【Q.】「雷電疾走（P72）」の移動を、1～2マス以内で止めることは出来ますか？

【A.】できません。必ず3マス移動してください。ただし、舞台の効果等で移動が不可能な場合にはこの限りではありません。

【Q.】「熱情と踊れ（P73）」の「移動を行ったキャラクター1体」ですが、この効果を「赤熱鉄柱ぶん回しの刑（P72）」や「紫花の円盤（P81）」などの「他のキャラクターを移動させる」スキルの効果に対して適用した場合、ダメージを与える対象になるのは、移動対象となったキャラクターでしょうか、それともスキルを使用したキャラクターでしょうか？

【A.】実際に移動を行った（移動をさせられた側の）キャラクターが効果を受けます。

【Q.】「赤熱鉄柱ぶん回しの刑」の「キャラクターを1マス移動させる」効果の移動先は誰が決めますか？

【A.】スキルの使用者が決定します。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」のカウンターは効果を発揮する度に消費されるのですか？

【A.】いいえ。カウンターは効果文中に消費する等と記述が無い限り、ステラバトル終了時まで永続的に所持したままになります。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」の「火炎カウンター」を複数所持している場合、与えるダメージはその分増えるのですか？

【A.】はい。「火炎カウンター」の数に等しい回数、1点のダメージを与えることになります。

例えば火炎カウンターを3個持っているのなら、1点のダメージを3回与えます。

この効果に対してダメージを軽減するようなスキルを使用する場合には、（例えば上の例ならば）一度にまとめて3点のダメージを与えるのではなく、1点のダメージを3回に分けて与えていることに注意してください。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」の「火炎カウンター」を持つキャラクターが複数回の「アタック判定」を行うスキルで攻撃を受けた時、アタック判定毎にダメージを与えられますか？

【A.】はい。複数回のアタック判定に対して、それぞれ「火炎カウンター」の効果を使用出来ます。

### ▼黄（2018/10/09 追加）

【Q.】「庇護の盾」の効果についてなのですが、1スキルの効果についてでしょうか。それとも1スキル効果内のアタック判定1回についてでしょうか。

【A.】アタック判定1回分のダメージを0にします。

### ▼紫（2018/10/09 追加）

【Q.】「過去と未来の色彩（P81）」の「あなたの任意のキャラクター」全員とはどういう意味ですか？

【A.】このスキルの使用者が選んだキャラクター全員、という意味です。

## •ルールセクション

### ▼ブーケのルール

【Q.】監督、俳優以外でセッションを見学している人も、ブーケを渡すことが出来ますか？

【A.】セッション参加者全員が許可した場合、セッションの見学者もブーケを渡すことが出来ます。受け取ったブーケは通常のブーケと同じ様に、ステラバトルで使用することが可能です。

### ▼歪みの共鳴について（2018/10/09 追加）

【Q.】歪みの共鳴はセッションが終了しても消えませんか？

【A.】はい。同じキャラクターを使用する場合、一度上昇した歪みの共鳴は、次回以降のセッションにおいても継続されます。

### ▼受けたダメージを、敵にも与えるスキルについて（2018/10/09 追加）

【Q.】「黒影はほら、あなたの隣に」や「悲哀の毒花」は1度のアタック判定に対して、連続して複数回使用することは出来ますか？

【A.】はい、出来ます。

### ▼スキルのタイミングについて（2018/10/09 追加）

【Q.】同じタイミングのスキル（アタック判定直前等）を複数のキャラクターが同時に宣言した場合、どのように処理をしますか？

【A.】基本的に俳優側が最優先で処理されます。

俳優同士で同じタイミングのスキルがかぶってしまった場合には、相談して処理の順番を決めてください。

## •ワールドセクション

### ▼演出について（2018/10/09 追加）

【Q.】戦闘の演出で、近接武器しか使えない、とされているのは何故ですか？

【A.】ステラドレスはシースの変身したものだからです。

ただ、飛び道具を使用したいという声を多く頂いておりますので、ステラナイトとしての能力（＝星喰の欠片や女神の力）を用いた、弾丸や弓矢という演出も可能であると回答させていただきます。

## •監督セクション

### ▼舞台3「ディープシー（P212）」（2018/10/09 追加）

【Q.】ラウンド2・セット「大波」の効果について、ガーデン4にいるステラナイトの移動先は誰が決定しますか？

【A.】ステラナイト本人が決定してください

### ▼舞台5「ぼくの巨大ロボット（P216）」

【Q.】No.5「殲滅戦モード」の「このスキルで「アタック判定」を行う場合」とは、このアクションルーチンでセットダイスを置いたスキルのことですか？

【A.】そのとおりです。

また、この効果によるアタック判定のダイス数増加はアクションルーチンの効果によるものであるため、永続的にアタック判定のダイス数が増えるわけではないことに注意してください

さい。このアクションルーチンの効果の処理が終わると、ダイス数の増加効果は消えてしまいます。

▼舞台6 「午前0時の舞踏会（P218）」

【Q.】アクションルーチンが3個のみですが、これは仕様ですか？

【A.】仕様です。舞台を自作する際にも必ず5個アクションルーチンを用意する必要はなく、5個以上でも、以下でも問題ありません。