

■誤りの訂正

『デモンスパイク』の中に、記述のエラッタ（誤り）が存在したことが発覚いたしました。こちらに誤りと、本来の正しい記述をまとめました。該当する記述を修正して遊んでいただけますよう、よろしくお願いたします。みなさまに、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

（2023年6月6日更新）

-----

- ・このテキストは、内容を改変しない限り、自由に再配布していただいて構いません。
- ・ここに掲載されている箇所以外で誤りと思われる箇所がございましたら、下記 KADOKAWA のお問い合わせ受付よりご連絡いただければ幸いです。

● KADOKAWA お問い合わせ受付

<https://www.kadokawa.co.jp/support/toform/>

文責：株式会社 KADOKAWA ゲーム・企画書籍編集部

(C) Takayoshi Saito 2023

(C) Adventure Planning Service 2023

(C) KADOKAWA CORPORATION 2023

-----

【2023年6月6日更新分】

● 86 ページ：レベルが2以上の場合の技能決定3行目

誤：PCの場合は142ページ、NPCの場合は nnn ページを参照し、

正：PCの場合は142ページを参照し、

● 105 ページ:2 段目、以下の文章を削除

これは PC 同士が敵対しているような状況で、人間関係を持っている NPC の一般人をお互いに演出殺しし続けて呪角の成長を阻害する、という不毛な戦いを防ぐためにあるルールです。

NPC のスパイクユーザーやデモンスパイクは、場合によってはそういうことをやってきます。しかししたい場合は PC にも戦うチャンスがあるでしょう。

● 147 ページ：長物の項目2行目

誤：攻撃判定の達成値が5増加します。

正：攻撃判定の達成値が3増加します。

● 147 ページ：長射程の項目2行目

誤：攻撃判定の達成値が5増加します。

正：攻撃判定の達成値が3増加します。

● 147 ページ：連射攻撃の項目 2 行目

誤：攻撃判定の達成値が 10 増加します。この戦闘効果は使用するかどうか選択することができ、一度使用すると武器ごと戦闘終了まで再使用できなくなります。

正：攻撃の対抗判定に+1 の D 修正を得ることができます。しかし、この特殊効果を使用すると武器が使用不能になります。使用不能になった武器を再使用できる状態にするためには、行動一回分を費やして再装填行動をとる必要があります。

● 155 ページ：篝火の戦闘効果 3 行目

誤：任意の行動回数 0 の目標を選択し

正：任意の先制値 0 の目標を選択し

● 177 ページ：1 行目

正：所があり、もっとヤバいものや人があふれています。

● 246 ページ：キャラクターシート能力値の項目から以下を削除

建前

※修正したシートをダウンロードページにて公開中です。

● 248 ページ：NPC シート能力値の項目から以下を削除

建前

※修正したシートをダウンロードページにて公開中です。

● 250 ページ：行動順・時間管理シート上項目名

誤：ターン

正：ラウンド

※修正したシートをダウンロードページにて公開中です。

● 250 ページ：行動順・時間管理シート下項目名

誤：ターン

正：先制値

※修正したシートをダウンロードページにて公開中です。

【2023 年 5 月 19 日更新分】

● 153 ページ：瞬歩の戦闘効果 2 行目

誤：自分の行動値が強度だけ増加し

正：自分の先制値が強度だけ増加し

● 245 ページ：行動順・時間管理シート 1 行目

誤：戦闘における行動値は 10 を単位として

正：戦闘における先制値は 10 を単位として

● 245 ページ：行動順・時間管理シート 5 行目

誤：現在の行動値のところに

正：現在の先制値のところに