

『ロードス島戦記RPG』正誤表

Ver. 190711

作成：グループSNE

『ロードス島戦記RPG』の中に、記述の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。

この正誤表の内容を複製したり、無償で配布したりすることを許可します。ただし、ファイル名や内容を変更することを一切禁じます。

こちらの内容の他に、誤表記と思われる点があった場合、グループSNE（webmaster@groupsne.co.jp）までお知らせくだされば幸いです。

+++++

【2018年12月21日 更新分】

■ P25

盗賊のサンプルPC＞戦闘データ／所持品／財産＞戦闘アイテム枠＞アロー（2項目ともに）＞カテゴリ

▽誤：

弾丸

▽正：

弾矢

■ P27

魔術師のサンプルPC＞戦闘データ／所持品／財産＞装備準備枠＞戦闘中に使用するデータ＞②攻撃ダメージ＞メイジスタッフ、たいまつ、ダガー（3ヶ所）

▽誤：

メイジスタッフ 1 D 6 + 6

たいまつ 1 D 6 + 4

ダガー 1 D 6 + 6

▽正：

メイジスタッフ 1 D 6 + 5

たいまつ 1 D 6 + 3

ダガー 1 D 6 + 5

■ P 29

精霊使いのサンプル P C > 戦闘データ / 所持品 / 財産 > 戦闘アイテム枠 > アロー (2
項目ともに) > カテゴリ

▽誤：

弾丸

▽正：

弾矢

■ P 54

2-5-7. 魔法使用 > 5 行目

▽誤：

魔法を使用するには、次の4つの条件があります。

▽正：

魔法を使用するには、次の5つの条件があります。

■ P 74

●成長にかかる時間 > この項目のテキストすべて (9 行分)

▽誤：
（表示している位置が異なる）

▽正：
（前項目の「●冒険者レベルの上昇処理」の前へ移動）

■ P 90

▼双蛇のネックレス＞〔追加効果〕＞1行目

▽誤：
「継続毒状態」

▽正：
「毒状態」

■ P 122

〈ファミリア〉＞〔処理・効果〕＞〔動物名〕LP／MP／回避力／装甲値／抵抗力
／移動力／特技・特殊能力＞ネズミ

▽誤：
〔ネズミ〕

▽正：
〔ネズミ〕

■ P 137

〈レストア・ヘルス〉＞〔処理・効果〕＞2行目

▽誤：
「継続毒状態」

▽正：

「毒状態」

■ P145

〈キュア・ポイズン〉 > [処理・効果]

▽誤：

「継続毒状態」

▽正：

「毒状態」

■ P148

〈リフレッシュ〉 > [処理・効果] > 2行目

▽誤：

「継続毒状態」

▽正：

「毒状態」

■ P149

〈リザレクション〉 > 抵抗成功時

▽誤：

不適用

▽正：

特殊

■ P149

〈コール・ゴッド〉 > [処理・効果] > [超広域治療] > 3行目

▽誤：
「継続毒状態」

▽正：
「毒状態」

■ P152

〈リカバリー〉 > [処理・効果] > 2行目以降へ追記

▽誤：
に含まれない。

▽正：
に含まれない。この呪歌は、歌いはじめと、その後は10分ごとにだけ【呪歌】判定を行う（「精神集中」のために毎ラウンドの【呪歌】判定を必要としない）。

■ P211

【精霊の囁き】 > [処理・効果] > 1～2行目

▽誤：
指定された行為判定を行う際に、

▽正：
指定された行為判定を行う際のダイスを振る前に、

■ P212

【戦いの加護】 > [処理・効果] > 1～2行目

▽誤：
指定された行為判定を行う際に、

▽正：
指定された行為判定を行う際のダイスを振る前に、

■ P 236

休息しがたい緊張感を持った状況の演出 > 9 行目

▽誤 :

満タンの状況で

▽正 :

満タンの状態で

■ P 243

廃坑道の見取り図

▽誤 :

ガード

▽正 :

ガート

■ P 290

フェザーフォルク > 攻撃ダメージ

▽誤 :

1 D 6 + 11

▽正 :

1 D 6 + 11 (武器)

■ P 298

シー・ウォーム > 回避力

▽誤 :

30%

▽正 :

—

■ P 303

スキュラ > 受け値

▽誤 :

3

▽正 :

— [ボス : 3]

■ P 308

シルフ > [特殊能力] > 《補足》 (3カ所)

▽誤 :

弾丸

▽正 :

弾矢

■ P 311

シング > LP / MP / 回避力

▽誤 :

(LP) 40

(MP) 25

(回避力) 30%

▽正 :

(LP) 40 [ボス : 45]

(MP) 25 [ボス : 30]

(回避力) — [ボス : 30%]

■ P316

レッサー・バンパイア > 回避力

▽誤 :

20%

▽正 :

—

+++++

【2019年2月27日 更新分】

■ カラーP3

ダークタウン > 2行目

▽誤 :

だが、邪神戦争の

▽正 :

だが、魔神戦争の

■ P7

● GMはダイスの出目を隠してもよい > 5行目

▽誤 :

これには「GMの

▽正 :

これは「GMの

■ P25

盗賊のサンプルPC > 移動力 > 敏捷度 ÷ 3 + 10 × 3 = 全力移動 (2項目ともに)

▽誤 :

14 42

▽正 :

15 45

■ P54

2-5-7. 魔法使用 > 冒頭2行目に追記

▽誤 :

ます。

▽正 :

ます。なお、魔法使用には行為判定が不要です。

■ P54

2-5-7. 魔法使用 > “▼「魔法の習得」”と“▼「魔法を習得できる状況」”の間に追記

▽追記 :

▼「使用呪文と対象の決定」

■ P54

ページ末尾に追記

▽追記 :

●使用呪文と対象の決定

魔法使用の際には、習得している魔法の中から1種を選んで使います。つまり1度の魔法使用では、1種の魔法しか使用できません。また使用する魔法を宣言する際には、併せてその魔法の対象や範囲も確認し、対象や範囲が正しいかどうかを確認しま

す。

■ P116

ページ末尾に追記

▽追記：

●魔法の習得方法

魔法使用の際には、使用する魔法を習得している必要があります。魔法の習得については、「魔法使用（P54）」の「魔法の習得」を参照してください。

■ P145

〈バトルソング〉 > [処理・効果] > 14 行目

誤：

会話できない。使用者は「毎ラウンドの終了時」または「自分の手番が巡ってきたとき」に、歌い続けるか歌を終了するか（持続時間を引き継ぐか、終了するか）を選ぶこと。

正：

会話できず、【隠密】判定に自動的に失敗する。使用者が歌っている間に被るペナルティはこれだけで、歌いながら移動・予備動作・他の主動作を実行可能である。使用者は「毎ラウンドの終了時」または「自分の手番が巡ってきたとき」に、歌い続けるか歌を終了するか（持続時間を引き継ぐか、終了するか）を選ぶこと。なお、使用者が戦闘不能状態になると自動的に歌は止まり、持続時間が即座に終了する。

■ P217

【武器落とし】 > [処理・効果] > 1 行目

▽誤：

この特技を持つ者は、近接状態の敵がいる場合、

▽正：

この特技を持つ者は、自身が近接攻撃の可能な武器を装備状態で、かつ近接状態の

敵がいる場合、

■ P 217

【武器落とし】>[処理・効果]>9行目以降に追記

▽誤：

器落とし】に対しても有効である。

▽正：

器落とし】に対しても有効である。ただし【武器落とし】判定に対しては、すべての【近接攻撃・X】の特技（P96～97）の効果が無効である。

■ P 242

ページ末尾に追記

▽追記：

GMへのアドバイス

このシナリオの敵の出現数は、PCに司祭と魔術師の両方がいる想定になっています。PC4人で司祭か魔術師のどちらか一方でもいない場合、「A. 南の入り口」のゴブリンを1体、「C. ねぐら」のゴブリン・チーフを1体、「E. 大ムカデの巣」のジャイアント・センチピードを1体減らすと、無難な戦闘バランスになるでしょう。

■ P 254

● 宿舎を調べる>3行目

▽誤：

「魔晶石（極小）」

▽正：

「魔晶石（極小：5）」

■ P 255

●木箱を調べる>▼木箱を開ける>2~3行目

▽誤:

魔晶石(小)(⇒**頁)×1個、魔晶石(極小)×2個

▽正:

魔晶石(小:10)(P92)×1個、魔晶石(極小:5)×2個

■P314

ゲール>解説>1文目に追記

▽誤:

強欲な者や邪悪な者が蘇ったアンデッドです。

▽正:

強欲な者や邪悪な者が蘇った人間がアンデッド化した存在で、表皮は腐り青黒や紫の斑点が目立ちます。

■P314

ワイト>解説>1文目と2文目の間に追記

▽誤:

《脅威レベル+1》。ワイトは

▽正:

《脅威レベル+1》。ワイトは血色が悪く黄斑を帯び荒れた肌や、青黒くなった目のクマや爪や唇が目を引き、主として人間がアンデッド化した存在です。ワイトは

+++++

【2019年7月11日 更新分】

■P23

戦士のサンプルPC>戦闘データ/所持品/財産>装備準備枠>素手>①命中率・③
受け率(2項目ともに)

▽誤：
50

▽正：
58

■ P27

魔術師のサンプルPC>戦闘データ/所持品/財産>装備準備枠>素手>①命中率・
③受け率(2項目ともに)

▽誤：
50

▽正：
35

■ P29

精霊使いのサンプルPC>戦闘データ/所持品/財産>装備準備枠>素手>①命中
率・③受け率(2項目ともに)

▽誤：
50

▽正：
41

■ P31

司祭のサンプルPC>戦闘データ/所持品/財産>装備準備枠>素手>①命中率・③
受け率(2項目ともに)

▽誤：

50

▽正：

43

■ P 62

死亡状態からの復活の難しさ＞9行目

▽誤：

しか存在しないのです。そしてニース

▽正：

とジェナート（P184）の2人くらいしか存在しないのです。そしてこの2人

■ P 83

ランス＞備考＞末尾に追記

▽追記：

騎乗中限定。

■ P 98

【受け防御・武器】＞優遇クラス＞末尾に追記

▽追記：

、司祭

■ P 117

①呪文名＞項目全体

▽誤：

①呪文名

呪文の名称です。〈 〉でくくられています。

▽正：

①呪文ランク／呪文名

黒地アイコンに白字の数値で示されているのが、呪文ランク（P54）です。〈 〉でくくられているのが呪文名です。

■ P119

〈カメレオン〉 > [処理・効果] 4行目 > 追記

▽誤：

のとして扱われる。

▽正：

のとして扱われる。使用者は「効果範囲：1体」の魔法の対象にならない。

■ P132

〈インビジビリティ〉 > [処理・効果] 5行目と6行目の間 > 追記

▽誤：

は自動的に【隠密】判定に成功している者として扱われる。使用者が逃亡に参加する際、逃亡判定に成功率+10される。

▽正：

は自動的に【隠密】判定に成功している者として扱われる。使用者は「効果範囲：1体」の魔法の対象にならない。使用者が逃亡に参加する際、逃亡判定に成功率+10される。

■ P195

カーラ（レイリア） > 特技 > 4行目

▽誤：

【魔法拡大・数：5】

▽正：

【魔法拡大・数：4】

■ P 207

5-2-1. 上級特技と通常特技の相違点＞末尾に新たな項目を追記

▽追記：

▼上級特技の特技レベルの上限

上級特技の特技レベルの上限は、通常の特技レベルと同様に「5」です。しかし、上級特技の特技レベルを成長させる際には、通常の特技レベルとは異なる制限があります。

上級特技の特技レベルは、最大でも「現在のキャラクターの冒険者レベル-5」までしか上昇させられません。

(例：「冒険者レベル：7」のPCは、上級特技の特技レベルの上限が「2」です)

■ P 303

メデューサ＞抵抗力

▽誤：

50

▽正：

60