

ソードワールド 2.5 エラッター一覧

【ルールブック I】

更新日：2023年8月10日

1か所更新

ページ	誤	正
カバー裏、P26、30、34、38、42、46、 50、57 ※キャラクターシートの見方 サンプルキャラクター	(キャラクターシート パーソナリティの項目名) 種族特技	(キャラクターシート パーソナリティの項目名) 種族 特徴

ページ	場所	誤	正
23	回復を行うキャラクター 解説2行目	「エルフの神官剣士」(⇒36 頁)	「エルフの神官剣士」(⇒ 28 頁)
34	ドワーフの能力値 心	6	5
35	ドワーフの神官戦士 キャラクターシート「盾」の欄の防 護点	+ 1	1
38	タビットの能力値 技	4	5
38	タビットの能力値 心	11	10
38	タビットの能力値 B	3	2
★46	ナイトメアの魔法戦士 キャラクターシート左下段の “穢れ”	0点	1点
★46	ナイトメアの魔法戦士 キャラクターシート左下段の 「言語」		会話 読文
		神紀文明語	誤 - 〇 正 - (空欄)
★46	ナイトメアの魔法戦士 キャラクターシート左下段の 「言語」		会話 読文
		魔法文明語	誤 (空白) (空白) 正 〇 〇
★70	ナイトメアの種族特徴 [異貌] の解説	1日に1回、	1日に 何度でも 、
70	ナイトメアの種族特徴 [弱点] のエルフ	氷属性	水・氷 属性

ページ	場所	誤	正
★111	隠密判定	※末尾に以下の一文を追記	
★112	軽業判定	「〈金属鎧〉を装備しているキャラクターは達成値に－4のペナルティ修正を受けます。」	
★113	尾行判定		
112	登攀判定の「所要時間」	10分（60ラウンド）	1分（6ラウンド）
★118	生死判定の「解説」	目標値は0ですが、キャラクターの現在HPがそのままペナルティ修正となります。たとえば、HPが－5であれば「－5」のペナルティ修正を受けます（実質的に目標値が5になります）。	判定の目標値は「HPの現在値」から「－」の記号を省いたもの（絶対値）と同じ値になります。たとえば、HPが－5であれば、目標値は「5」として扱います。
125	筋力ボーナスを基準値に用いる判定 腕力判定	112頁	122頁
135	乱戦からの離脱 解説3行目	「乱戦からの離脱準備」	「乱戦 エリア からの離脱準備」
196	真語・操霊魔法 解説5行目	操霊魔法の行使には、〈魔法の発動体〉、	操霊魔法の行使には、 発声 に加え、〈魔法の発動体〉、
197	鎧の制限 2行目	真語魔法を行使するさい～	真語魔法・ 操霊魔法 を行使するさい～
204	戦闘特技の使いわけ方 解説1行目	「通常型の戦闘特技」	「 常時型 の戦闘特技」
235	特記の必要な宣言型特技	《全力攻撃 I》《必殺攻撃 I》 《魔力撃》	《 インファイト I 》《全力攻撃 I》 《必殺攻撃 I》《魔力撃》
265	神聖魔法6レベル 【ブレス】の「抵抗」	消滅	任意
270	【コールドレイン】の威力表 「威力」の項目	0	10
273	魔動機術3レベル 【ジャンプブーツ】の解説 2行目	マギスフィア	〈 マギスフィア 〉
274	魔動機術4レベル 【クイックローダー】の解説 1行目	マギスフィア	〈 マギスフィア 〉
★275	【ショットガン・バレット】 解説1行目	対象が「1エリア（半径3m） ／5」、射程が本来の半分、	「対象：1エリア（半径3m） ／5」「 射程：1（10m） 」、

ページ	場所	誤	正																																					
276	魔動機術 6レベル 【クワイエットウェポン】の概要	マジスフィア	〈マジスフィア〉																																					
287	《挑発攻撃 I》 解説 3 行目	対象は挑発され、可能な限り	対象は挑発され、 続く 10 秒 (1 ラウンド)の間は、可能な限り																																					
★287	戦闘特技 《ディフェンススタンス》の効果 8 行目	「- 4 のペナルティ修正を受けます。」の後に以下の文を追記 ただし、「戦闘準備」(⇒129 頁)時にこの戦闘特技を宣言した場合、その戦闘準備時の先制判定、魔物知識判定については、このリスクを免れます。																																						
288	戦闘特技 《バイオレントキャスト I》の効果 4 行目	ダメージ以外にも効果が付随する 魔法では、	ダメージ以外にも効果が付随する 魔法、「 時間：一瞬 」以外の魔法では、																																					
289	戦闘特技 《魔法拡大／数》の効果 7 行目	行使判定は、一括で行います。	魔法行使判定 は、一括で行います。																																					
290	《魔法拡大／時間》の概要	魔法の効果時間を伸ばす	魔法の効果時間を 延ばす																																					
290	戦闘特技 《魔法拡大／範囲》の効果 3 行目	「1 エリア (半径△△) の空間」	「1 エリア (半径△△) ／空間 」																																					
★293	戦闘特技 《狙撃》の効果 8 行目	状況でなければなりません。また、 特技の使用後～	状況でなければなりません。 特技の使用時の移動も、「制限移動」に限られます。 また、特技の使用後～																																					
304	場所：〈バイク〉の 2 H のデータ ※追記	<table border="1"> <thead> <tr> <th>用法</th> <th>必筋</th> <th>命中</th> <th>威力</th> <th>(3)</th> <th>(4)</th> <th>(5)</th> <th>(6)</th> <th>(7)</th> <th>(8)</th> <th>(9)</th> <th>(10)</th> <th>(11)</th> <th>(12)</th> <th>C 値</th> <th>追加 ダメージ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 H</td> <td>25</td> <td>-1</td> <td>45</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>(10)</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>							用法	必筋	命中	威力	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	C 値	追加 ダメージ	2 H	25	-1	45	4	5	7	9	10	10	11	12	13	14	(10)	-
用法	必筋	命中	威力	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	C 値	追加 ダメージ																									
2 H	25	-1	45	4	5	7	9	10	10	11	12	13	14	(10)	-																									
314	〈ガン〉B ランク〈ジエザイル〉 「追加 D」	-	+ 1																																					
320	〈冒険者セット〉備考	ナイフ	小型ナイフ																																					
326	〈スカウト用ツール〉 備考	- 2 のペナルティ修正	- 4 のペナルティ修正																																					

ページ	場所	誤	正
331	〈イフリートの髭〉 知名度	17	10
441	フーグルマンサー 言語	妖魔語	妖魔語、魔法文明語
443	ボルグヘビーアームの特殊能力 「全力攻撃」の名称	全力攻撃	全力攻撃 I
448	ドレイク（人間形態） 特殊能力「竜化」 解説 8 行目	直後 1 時間は「（主動作）瞬 時人間化」を行うことはできませ ん。	直後 1 時間は「（補助動作） （戦闘準備）瞬時人間化」を行 うことはできません。
465	シャザーレイ [部位：発射筒] 攻撃方法（部位）	なし（発射筒）	筒（発射筒）
470	ナズラック 攻撃方法（部位）	誤	正
		尻尾（右尻尾）	触手（触手）
		尻尾（左尻尾）	触手（触手）
470	ナズラック 部位数	3（頭部／右尻尾／左尻尾）	3（頭部／触手×2）
470	ナズラック 特殊能力の部位名	●右尻尾／左尻尾	●触手
470	ナズラック 特殊能力「□テイルスweep」 解説 2 行目	尻尾での攻撃を行います。	触手での攻撃を行います。