

ソードワールド 2.5 サプリメント「アーケインレリック」 エラッター一覧

更新日：2024年9月25日

2箇所修正

ページ	場所	誤	正
14	ダークドワーフのPC 解説2行目	ドワーフたとの末裔です。	ドワーフ たち の末裔です。
14	ダークドワーフ 種族特徴の強化 11レベル	追加ダメージをさらに+2点（合計5点）し、	6レベルの強化（ダメージ合計5点）に加え、
43	サンプルキャラクター 探索種レプラカーンの魔動機師 見出し	探索種レプラカーンの操霊術師	探索種レプラカーンの 魔動機師
90	可変機動外骨格 部位：共通の特殊能力名	○ガン	○ 短射程 ガン
90	可変機動外骨格 部位：共通の特殊能力 「○短射程ガン」の解説	魔動砲のダメージは、魔法ダメージとなります。	魔動砲のダメージは魔法ダメージとなり、「射程：接触」の近接武器として扱います。弾丸は攻撃を行うごと、自動で生成され、装填されます。 再修正で魔法ダメージである旨を明記させていただきました。度重なる修正において、ユーザーの皆様にご迷惑をおかけし、お詫び申し上げます。
110	騎獣【機動外骨格】 特殊能力名	○ガン	○ 短射程 ガン

ページ	場所	誤	正									
110	騎獣【機動外骨格】 特殊能力名 「○短射程ガン」の解説	魔動砲のダメージは、魔法ダメージとなります。	魔動砲のダメージは魔法ダメージとなり、「射程：接触」の近接武器として扱います。弾丸は攻撃を行うごと、自動で生成され、装填されます。 再修正で魔法ダメージである旨を明記させていただきました。度重なる修正において、ユーザーの皆様にご迷惑をおかけし、お詫び申し上げます。									
145	アビスボーン of 魔法戦士 サンプルキャラ（2レベル） シート右側 「※魔力」		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>「魔力」の値</th> <th>技能名</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>（空欄）</td> <td>（空欄）</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>3</td> <td>コンジャラー</td> </tr> </tbody> </table>		「魔力」の値	技能名	修正前	（空欄）	（空欄）	修正後	3	コンジャラー
	「魔力」の値	技能名										
修正前	（空欄）	（空欄）										
修正後	3	コンジャラー										
145	アビスボーン of 魔法戦士 サンプルキャラ（2レベル） シート右側 所持アイテムなど	スカウト用ツール	〈スカウト用ツール〉									
145	アビスボーン of 魔法戦士 サンプルキャラ（11レベル） シート左側 「器用度」		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>器用度</th> <th>器用度ボーナス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>17+ 1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>23+ 1</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>		器用度	器用度ボーナス	修正前	17+ 1	3	修正後	23+ 1	4
	器用度	器用度ボーナス										
修正前	17+ 1	3										
修正後	23+ 1	4										
145	アビスボーン of 魔法戦士 サンプルキャラ（11レベル） シート右側 「基本命中力」	14	15									
145	アビスボーン of 魔法戦士 サンプルキャラ（11レベル） シート右側 〈フランベルジュ+ 1（発動体）〉 「用法：2 H」の命中力	15	16									

ページ	場所	誤	正															
145	アビスボーンの魔法戦士 サンプルキャラ（11レベル） シート右側 「装飾品：左手」の欄	（空欄）	〈巧みの指輪〉															
145	アビスボーンの魔法戦士 サンプルキャラ（11レベル） シート右側 「所持金」	1,520G	1,020G															
151	ソレイユの戦舞士 サンプルキャラ（2レベル） シート右側 「鎧」	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>装備名 ／備考</th> <th>必筋</th> <th>回避修正</th> <th>防護点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>〈ハードレザ ー〉</td> <td>13</td> <td>－</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>〈ポイントガー ド〉</td> <td>1</td> <td>+ 1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>		装備名 ／備考	必筋	回避修正	防護点	修正前	〈ハードレザ ー〉	13	－	4	修正後	〈ポイントガー ド〉	1	+ 1	0	
	装備名 ／備考	必筋	回避修正	防護点														
修正前	〈ハードレザ ー〉	13	－	4														
修正後	〈ポイントガー ド〉	1	+ 1	0														
151	ソレイユの戦舞士 サンプルキャラ（2レベル） シート右側 「合計回避力」「合計防護点」	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>合計回避力</th> <th>合計防護点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>6</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>		合計回避力	合計防護点	修正前	5	5	修正後	6	1							
	合計回避力	合計防護点																
修正前	5	5																
修正後	6	1																
151	ソレイユの戦舞士 サンプルキャラ（2レベル） シート右側 「所持金」	30G	270G															
152	ウィークリング（ガルダ） サンプルキャラ（11レベル） シート右側 〈投げ〉の威力	15	10 ※威力表内の数値に修正はありません。															
164	アリーシャの吟遊詩人（2レベ ル） シート左側 「敏捷度」の欄	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>敏捷度</th> <th>敏捷度ボーナス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>20</td> <td>+ 2</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>20</td> <td>+ 3</td> </tr> </tbody> </table>		敏捷度	敏捷度ボーナス	修正前	20	+ 2	修正後	20	+ 3							
	敏捷度	敏捷度ボーナス																
修正前	20	+ 2																
修正後	20	+ 3																
168	ティエンス機解種のサンプルキャラ （2レベル） シート左側 「判定パッケージ」	<p>※空欄に「ライダー」を追記してチェックボックスを黒にする（上下2箇所）</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>運動</th> <th>知識</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正前</td> <td>（空欄）</td> <td>（空欄）</td> </tr> <tr> <td>修正後</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>		運動	知識	修正前	（空欄）	（空欄）	修正後	4	4							
	運動	知識																
修正前	（空欄）	（空欄）																
修正後	4	4																

ページ	場所	誤	正
168	ティエンス機解種のサンプルキャラ (11レベル) シート左側 「判定パッケージ」	※空欄に「ライダー」を追記してチェックボックスを黒にする（上下2箇所）	
			運動 知識
		修正前	12 4
		修正後	12/14 4/13
168	ティエンス機解種のサンプルキャラ (11レベル) シート右側 「先制値」「魔物知識」	14	空欄に「ライダー」を追記して「セージ」のチェックボックスを黒にする 4/13
再度の修正になります。ユーザーの皆様にご迷惑をおかけしましたことを、お詫び申し上げます			