

## ソードワールド 2.5 サプリメント「バルバロスレイジ」 エラッター一覧

更新日：2024年8月5日 15箇所更新

ページ	場所	誤	正									
7	ディアボロの種族特徴の強化 6レベル	※末尾に以下の一文を追加 「また、コア部位が習得している戦闘特技《武器習熟A（S）／* *》《武器の達人》を、その他部位も習得しているものとして扱いま す。」										
9	ディアボロの戦士／7レベル 「※追加ダメージ」	9	11									
9	ディアボロの戦士／7レベル 〈フランベルジュ+1（穢れの一 撃加工）〉 「合計追加ダメージ」		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>修正前</th> <th>修正後</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1H両</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>2H</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> </tbody> </table>		修正前	修正後	1H両	12	13	2H	12	13
	修正前	修正後										
1H両	12	13										
2H	12	13										
17	バジリスクの魔術師／7レベル 「先制力」	11	9									
21	コラム参照先 コラムタイトル	その他部位の制限	装飾品の部位の制限									
21	ダークトロールの神官戦士／7レ ベル 「MP」	31	34									
25	アルボルの妖精使い／7レベル 「言語」 「魔動機文明語」の「会話」	○	(空欄)									
27	バーバヤガーの種族特徴 「魔法の火」 解説5行目	その魔法の「レベル」と同じ値を	その魔法の「レベル (ランク)」と 同じ値を									
32	ケンタウロスの戦士／2レベル 〈スピア〉 「合計追加ダメージ」		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>修正前</th> <th>修正後</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1H両</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2H</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>		修正前	修正後	1H両	4	5	2H	4	5
	修正前	修正後										
1H両	4	5										
2H	4	5										
32	ケンタウロスの戦士／2レベル 「命中力、追加ダメージの強化な ど」	※以下の一文を追記 「【高所攻撃】(ダメージ+1)」										

ページ	場所	誤	正									
33	コラム参照先 コラムタイトル	その他部位の制限	<b>装飾品の</b> 部位の制限									
35	コラムタイトル	その他部位の制限	<b>装飾品の</b> 部位の制限									
37	コラム参照先 コラムタイトル	その他部位の制限	<b>装飾品の</b> 部位の制限									
37	シザースコーピオンの魔動機師／ 7レベル 〈デリンジャー〉 「合計追加ダメージ」	13	<b>12</b>									
44	コボルドの斥候／2レベル 「言語」	以下の項目を追加 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>会話</th> <th>読文</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>魔法文明語</td> <td style="text-align: center;">○</td> <td style="text-align: center;">○</td> </tr> <tr> <td><b>妖魔語(項目を新設)</b></td> <td style="text-align: center;">○</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			会話	読文	魔法文明語	○	○	<b>妖魔語(項目を新設)</b>	○	
	会話	読文										
魔法文明語	○	○										
<b>妖魔語(項目を新設)</b>	○											
45	コボルドの斥候／5レベル 「HP」	33	<b>28</b>									
45	コボルドの斥候／5レベル 「言語」	以下の項目を追加 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>会話</th> <th>読文</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>妖魔語(項目を新設)</b></td> <td style="text-align: center;">○</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>アンドロスコーピオン語 (項目を新設)</b></td> <td style="text-align: center;">○</td> <td style="text-align: center;">○</td> </tr> </tbody> </table>			会話	読文	<b>妖魔語(項目を新設)</b>	○		<b>アンドロスコーピオン語 (項目を新設)</b>	○	○
	会話	読文										
<b>妖魔語(項目を新設)</b>	○											
<b>アンドロスコーピオン語 (項目を新設)</b>	○	○										
46	各種族の身長（体長、全長） 目安	<b>「160cm～170cm（人間大）」の項目から「ダークロール」を削除</b>										
53	魔装の見方 【生来武器強化A】（例示） 「概要」	すべての部位が《 <b>武器習熟A／格闘</b> 》を習得し、生来武器をAランクに上昇	すべての部位の生来武器をAランクに上昇									
53	魔装の見方 【生来武器強化A】（例示） 「効果」	《武器習熟A／格闘》を習得していることによる	<b>コア部位が</b> 《武器習熟A／格闘》を習得していることによる									
53	魔装【生来武器強化A】 「概要」	すべての部位が《 <b>武器習熟A／格闘</b> 》を習得し、生来武器をAランクに上昇	すべての部位の生来武器をAランクに上昇									
53	魔装【生来武器強化A】 「効果」	戦闘特技《武器習熟A／格闘》を習得した場合、追加ダメージ～	<b>コア部位が</b> 《武器習熟A／格闘》を習得していることによる追加ダメージ～									

ページ	場所	誤	正
54	【魔剣ランク上昇A】 「前提」	なし	《 <b>武器習熟A</b> ／**》
54	魔装【機動射撃】 「概要」	「射撃攻撃」可能になる	「射撃攻撃」及び「補助動作での <b>魔動機術の行使</b> が可能になる
54	魔装【機動射撃】 「効果」	〔部位：上半身〕が射撃攻撃を行えるようになります。	〔部位：上半身〕が射撃攻撃及び <b>補助動作の魔動機術の行使</b> を行えるようになります。
55	魔装【生来武器強化S】 「概要」	すべての部位が《 <b>武器習熟S</b> ／格闘》を習得し、生来武器をSランクに上昇	すべての部位の生来武器をSランクに上昇
55	魔装【生来武器強化S】 「効果」	戦闘特技《武器習熟S／格闘》を習得した場合、追加ダメージ～	<b>コア部位が《武器習熟S／格闘》を習得していることによる追加ダメージ～</b>
56	魔装【生来武器強化SS】 「概要」	すべての部位が《 <b>武器の達人</b> 》を習得し、生来武器がSSランクに上昇	すべての部位の生来武器をSSランクに上昇
57	【邪視貫通制御】 「前提」	【邪視強化SS／貫く邪視】&《魔法制御》	【邪視強化SS／ <b>貫きの邪視</b> 】&《魔法制御》
57	【邪視貫通制御】 「概要」	【貫く邪視】の対象を制御できる	【 <b>貫きの邪視</b> 】の対象を制御できる
57	【邪視貫通制御】 「効果」1行目	【貫く邪視／SSランク】の	【 <b>貫きの邪視</b> ／SSランク】の
58	【毒効果超拡大】 「前提」	【毒効果拡大／ <b>達成値</b> 】	【毒効果拡大】
59	生来武器Bランク 〈牙〉 「C値」	⑨	⑩
59	生来武器Aランク 〈鋭牙〉 「C値」	⑨	⑩
59	生来武器Sランク 〈裂牙〉 「C値」	⑨	⑩

ページ	場所	誤	正
59	生来武器 S S ランク 〈斬鉄牙〉 「C 値」	⑨	⑩
60	ディアボロの特殊能力 「侵蝕の毒息」 効果	※末尾に以下の一文を追加 <b>「この効果を使用すると、MPを8点消費します。」</b>	
60	ディアボロの特殊能力 「魔人の咆哮」 効果	※末尾に以下の一文を追加 <b>「この効果を使用すると、MPを6点消費します。」</b>	
60	ディアボロの特殊能力 「不平等な契約」 効果	※末尾に以下の一文を追加 <b>「この効果は1ラウンドに1回しか使用できません。また、使用するとMPを4点消費します。」</b>	
60	ドレイクの特殊能力 「光のプレス」 効果	※末尾に以下の一文を追加 <b>「この効果は1ラウンドに1回しか使用できず、かつ連続した手番には使用できません。」</b>	
61	バジリスクの特殊能力	※末尾に以下の一文を追加 <b>「補助動作」で使用するすべての邪視は、1ラウンド1回のみ使用可能です。」</b>	
61	「石化の邪視」 「効果」3行目	対象に	<b>「射程／形状：1（10m）／起点指定」の「対象：1体」に</b>
61	「貫きの邪視」 S S ランク 効果	「射程／形状：2（50m）／貫通」となり、	<b>「対象：任意の地点」「射程／形状：2（50m）／貫通」となり、</b>
62	バジリスクの特殊能力 「回生の邪視」 「抵抗」	「必中」	【修正】「消滅」
			【再修正】「任意」
62	「回生の邪視」 S S ランク 「効果」1行目	対象を強制的に蘇生させます。	<b>「抵抗：消滅」に変更し、対象を強制的に蘇生させます。</b>
62	「全天の邪視」 B ランク 「効果」2行目	「範囲：2～3エリア（半径10m／空間）」	<b>「範囲：2～3エリア（半径10m）／空間」</b>

ページ	場所	誤	正
★61- 63	バジリスクの特殊能力 すべて	※すべての特殊能力のすべてのランクに消費MPを追記 ※便宜的に、以下の「邪視消費MP一覧」を公開しています。邪視の特殊能力を使用する場合、 <b>末尾にある【別表】</b> から、使用する特殊能力とそのランクに対応する消費MPを参照してください。 ご不便をおかけし、申し訳ありません。	
63	アルボルの特殊能力 「炎の武器」	※末尾に以下の一文を追加 <b>「この効果を使用すると、MPを8点消費します。」</b>	
63	シザースコーピオンの特殊能力 「尻尾の毒液」 「抵抗」	「必中」	<b>「消滅」</b>
67	〈数多の**耳飾り〉 効果 右段3行目	50 蛮族名誉点の消費が必要です。	<b>名誉点50点</b> の消費が必要です。
67	〈数多の**耳飾り〉 効果 右段4行目	必要な <b>蛮族</b> 名誉点も	必要な名誉点も
126	索引「一般」 中段1行目	邪視…（ノブルなし）	邪視… <b>15、50</b>
127	索引「魔装」 左段下から5行目	【邪視貫通制御】…（ノブルなし）	【邪視貫通制御】… <b>57</b>

## 【別表】：バジリスクの特殊能力／MP 表

公開日：2024年6月20日

邪視名/ランク	B	A	S	SS
「石化の邪視」	5	5	5	10
「貫きの邪視」	4	8	12	20
「破錠の邪視」	4	8	24	32
「賦活の邪視」	3	6	12	36
「高揚の邪視」	6	6	6	18
「消散の邪視」	6	9	18	—
「回生の邪視」	3	6	12	24
「全天の邪視」	—	—	5	—
「操位の邪視」	4	8	8	32
「潜魂の邪視」	8	12	24	36
「停滞の邪視」	6	6	6	12