

## ◆ログ・ホライズンTRPGルールブック エラッタ

『ログ・ホライズンTRPGルールブック ~キミも〈冒険者〉になれる!~』における、記述の誤りを修正するエラッタです。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。

・ このエラッタ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。

©橙乃ままれ・KADOKAWA / NHK・NEP

©Touno Mamare / Kinuno Boushi / 7sided work shop

### ◆更新履歴

2014/10/22 : エラッタ更新

2014/09/17 : エラッタ更新

2014/08/20 : エラッタ更新

2014/06/06 : エラッタ更新

2014/05/14 : エラッタ更新

---

#### ・ P19 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

〈神代〉の遺産としてセルデシア〉の各地に

↓

〈神代〉の遺産として〈セルデシア〉の各地に

#### ・ P37 二次対象 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

このデータの対象として選択されたものとは別に、効果の記述で選択される新たな対象。多くの場合「あなた」でも「対象」でもない第三者を示す。

↓

このデータの「対象」で選択された対象とは別に、効果の記述で再度選択された二次的な対象を示す。再度選択された結果「あなた」や「対象」であることもありうる。

#### ・ P79 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

あなたの選択した「アーキ職業」「メイン職業」「種族」および「共通」の特技リストから、「戦闘特技3つ」と「一般特技1つ」を選択して取得する。

↓

あなたの選択した「アーキ職業」「メイン職業」「種族」および「共通」の特技リストから、「戦闘特技3つ」と「一般特技1つ」を選択して取得する。同じ名称の特技は複数回取得することはできない。

#### ・ P85 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

特技1つぶんの取得で、新しい特技を1つ取得してもよいし、すでに取得している特技のランクを1ランク上昇させてもよい。新しく取得する特技は、「共通」およびPCと同じ「アーキ職業」「メイン職業」「種族」の特技リストから選択すること。

↓

特技1つぶんの取得で、新しい特技を1つ取得してもよいし、すでに取得している特技のランクを1ランク上昇させてもよい。新しく取得する特技は、「共通」およびPCと同じ

「アーキ職業」「メイン職業」「種族」の特技リストから選択すること。この時、すでに取得している特技と同じ名称の特技を新しく取得することはできない。

・ P97 キャッスル・オブ・ストーン (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

あなたは [ 行動済 ] となり、あらゆるHPダメージを受けなくなる。

↓

あなたは [ 行動済 ] となり、あなたが受けるHPダメージは適用段階で0となる。

・ P97 スタンドアウト (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

味方のみ対象にできる。あなたの【ヘイト】を [ 対象の【ヘイト】 + 1 ] にする。

↓

[ ヘイトトップ ] の味方のみ対象にできる。あなたの【ヘイト】を [ 対象の【ヘイト】 + 1 ] にする。

・ P110 ワイバーンキック (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

(因果力1)

↓

(因果力1 & 確定効果)

・ P115 リザレクション 効果 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

対象の [ 戦闘不能 ] 状態を解除し、【HP】を [ 【魔力】 + 【回復力】 ] 点まで回復する。

↓

[ 戦闘不能 ] 状態のキャラクターのみ対象にできる。対象の [ 戦闘不能 ] 状態を解除し、【HP】を [ 【魔力】 + 【回復力】 ] 点まで回復する。

・ P117 クローシャー・スタイル 効果 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

あなたはアイテムランクが [ CR - 2 (最低1) ] 以下の [ 杖 ] を装備可能になる。〔SR2〕この特技による装備可能ランクの制限は撤廃される。

↓

あなたは [ 杖 ] を装備可能になる。ただし、装備可能となる [ 杖 ] のIRは、あなたが装備可能なIRから - 2される (最低1)。〔SR2〕装備可能となる [ 杖 ] のIRにかかる - 2の修正はなくなり、あなたが装備可能なIRと等しくなる。

・ P129 ライトニングフォール 効果 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

[ 【魔力】 + ( SR + 2 ) D ] の魔法ダメージを与えるあなたが前のラウンドにも

↓

[ 【魔力】 + ( SR + 2 ) D ] の魔法ダメージを与える。あなたが前のラウンドにも

・ P130 ヒーリングウィンド 効果 (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

(マイナー) 効果発揮前に【移動力】Sqまで [ 通常移動 ] してもよい。

↓

(マイナー) 効果発揮前にあなたは【移動力】Sqまで [ 通常移動 ] してもよい。

・ P136 馬歩 効果 (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

(マイナー) 効果発揮前に1Sqまで [ 即時移動 ] してもよい。

↓

〔マイナー〕効果発揮前にあなたは1Sqまで〔即時移動〕してもよい。

・ P155 ユニコーンジャンプ 効果 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

この移動終了後、あなたの〔飛行〕状態は解除される。

↓

この移動終了後、この特技による〔飛行〕状態は解除される。

・ P174 サーヴァントコンビネーション 判定 (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

判定：判定なし

↓

判定：自動成功

・ P185 マナチャネリング 効果 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

対象は「制限：シーンn回」の特技をひとつ選び、その使用回数を1回復してもよい。

↓

対象はすでに使用した「制限：シーンn回」の特技をひとつ選び、その使用回数を1回復してもよい。

・ P186 フェイバリットアーツ 効果 (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

選択した特技のSRはあなたのCRを超えても良くなるが、特技そのものの最大SRを超えて上昇させることはできない。

↓

選択した特技のSRは〔CR+1〕まで上昇させても良くなるが、特技そのものの最大SRを超えて上昇させることはできない。

・ P205 武器としての「素手」 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

一切の武装をしなくて戦闘する場合は「素手」のデータを用いる。すべての〔手スロット〕に何もアイテムを装備していない場合、「素手」を装備しているものとして扱う。「素手」は厳密にはアイテムではないため売買や譲渡などはできない。

↓

すべての〔手スロット〕に何もアイテムを装備していない場合、「素手」を装備しているものとして扱う。「素手」はアイテムとして表記されるが、厳密にはアイテムではないため売買や譲渡などはできない。

・ P205 素手 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

素手\_タグなし\_命中修正+0\_行動修正+0\_射程：至近

解説：【攻撃力】はあなたの【STR】と等しい。【魔力】はあなたの【INT】と等しい。素手は〔白兵攻撃〕が可能な武器として扱う。

↓

素手\_〔素手〕\_命中修正+0\_行動修正+0\_射程：至近

解説：【攻撃力】はあなたの【STR】と等しい。【魔力】はあなたの【INT】と等しい。

・ P218 出来損ないの料理 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

対象：単体

↓  
対象：自身

・ P218 出来損ないの料理 (書籍5刷で修正済み) 2014/10/22

対象の[疲労]状態の強度を-2する。このアイテムは1つの[所持品スロット]にいくつでも収納できる。個数を記録しておくこと。この料理は味がしないか、もしくはきわめて不味い。

↓  
対象の[疲労]状態の強度を-2する。このアイテムは1つの[所持品スロット]に2つまで収納できる。個数を記録しておくこと。この料理は味がしないか、もしくはきわめて不味い。

・ P223 テント(キャンプ用) (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

対象：6人

↓  
対象：6体

・ P226 3行目 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

「プレフィックスドアイテム効果表(P203)」

↓  
「プレフィックスドアイテム効果表(P230)」

・ P226 魔触媒 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

作成の際には、作成するアイテムのランク以上の強度を持つ魔触媒が、作成するアイテムのマジックグレードと等しい数だけ必要となる。作成に使用した魔触媒は消費され、失われる。

↓  
作成の際には、作成するアイテムのランク以上の強度を持つ魔触媒が必要となる。その個数は、プレフィックスドアイテムであれば作成するアイテムのマジックグレードと等しい数、ネームドアイテムであれば作成するアイテムのレシピで指定された数となる。作成に使用した魔触媒は消費され、失われる。

・ P232 プレフィックスドアイテム表 「不動の」 (書籍3刷で修正済み)  
2014/06/06

あなたは[阻止能力]を失わない。

↓  
あなたは[放心][硬直]状態になっても[阻止能力]を失わない。

・ P240 13行目 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

本書だけで遊ぶ場合は「基本ルールのみ」となる。

↓  
本書だけで遊ぶ場合は「ルールブックのみ」となる。

・ P280 エネミーを識別する (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

エネミーの名称、ランク、タグ、状態(BS、CS、LS、OSの各ステータス)は見ただけで判明するが、

↓  
エネミーの名称、ランク、タグ、【行動力】、ステータスは見ただけで判明するが、

・ P282 プロップ解除 効果 (書籍5刷で修正済み) 2014/09/17

【解除難易度】を持ち、かつ[解析済]状態のプロップ1つを対象とする。対象は効果を停止する。

↓  
【解除難易度】を持ち、かつ[解析済]状態のプロップ1つを対象とする。もしくは、[ギミック]タグを持ち、【解除難易度】が設定されており、かつ[識別済]状態のエネミー1体を対象とする。対象は[戦闘不能]状態となり、効果を停止する。

・ P291 22行目 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06

通常、状態はそれが同じものである限り、ひとりのキャラクターが複数同時に受けることはない。[障壁]や[衰弱]、もしくは同時に複数受ける可能性があるものについては、例外としてそれぞれの状態に記してある。

↓  
通常、状態はそれが同じものである限り、ひとりのキャラクターが複数同時に受けることはない。状態を与えた側が上書きをするか、いま与えた状態で上書きせずに以前のものを残すか決めて良い。この選択は状態が与えられた後(つまりダメージとしてカウントされた後)に判断される。[障壁]や[衰弱]などの強度を持つ状態、もしくは同時に複数受ける可能性があるものについては、例外としてそれぞれの状態に記してある。

・ P311 8行目 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

ダメージについては「ダメージに関するルール(P291)」を参照すること。

↓  
ダメージについては「ダメージに関するルール(P288)」を参照すること。

・ P311 白兵攻撃 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

[白兵攻撃]タグを持つ行動は白兵攻撃である。白兵攻撃は主に刀剣や斧、素手などの接近戦用の武器による攻撃だが、例外も存在する。

↓  
[白兵攻撃]タグを持つ行動は白兵攻撃である。白兵攻撃は主に刀剣や斧、素手などの接近戦用の武器による攻撃だが、例外も存在する。[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは白兵攻撃を実行できる。

・ P311 白兵攻撃 (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは白兵攻撃を実行できる。

↓  
[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを攻撃に使用する武器として装備しているキャラクターは白兵攻撃を実行できる。

・ P312 射撃攻撃 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

[ 射撃攻撃 ] タグを持つ行動は射撃攻撃である。射撃攻撃は主に弓や投擲武器などの遠距離攻撃武器による攻撃だが、例外も存在する。射撃攻撃は、至近距離にいるキャラクターを対象にできない。

↓

[ 射撃攻撃 ] タグを持つ行動は射撃攻撃である。射撃攻撃は主に弓や投擲武器などの遠距離攻撃武器による攻撃だが、例外も存在する。射撃攻撃は、至近距離にいるキャラクターを対象にできない。[ 弓 ] [ 投擲 ] [ 固定砲 ] タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは射撃攻撃を実行できる。

・ P312 射撃攻撃 ( 書籍 4 刷で修正済み ) 2014/08/20

[ 弓 ] [ 投擲 ] [ 固定砲 ] タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは射撃攻撃を実行できる。

↓

[ 弓 ] [ 投擲 ] [ 固定砲 ] タグを持つアイテムを攻撃に使用する武器として装備しているキャラクターは射撃攻撃を実行できる。

・ P348 主要な組織と人物 ( 書籍 2 刷で修正済み ) 2014/05/14

『覚えたか? その呪文みたい名前1つ1つが、有名貴族かそれ以上の力を持つ名門なんだとよ』

↓

『覚えたか? その呪文みたいな名前1つ1つが、有名貴族かそれ以上の力を持つ名門なんだとよ』

・ P367 9 行目 ( 書籍 2 刷で修正済み ) 2014/05/14

それは「セッションの難易度 ( P366 )」で～

↓

それは「セッションの難易度 ( P395 )」で～

・ P373 項目追加 ( 書籍3刷で修正済み ) 2014/06/06

●プロップに対する判定

プロップは能動的な判定を行なうことができない。破壊可能なプロップを攻撃した場合のプロップの [ 防御判定 ] など、プロップに受動判定が要求された場合は、達成値0として扱う。

・ P375 識別難易度 ( 書籍3刷で修正済み ) 2014/06/06

エネミーのデータのうち、名称、ランク、タグ、状態 ( L S、B S、C S、O S の各ステータス ) は見ただけで判明する。

↓

エネミーのデータのうち、名称、ランク、タグ、【行動力】、ステータスは見ただけで判明する。

P376 ドロップ品 ( 書籍 2 刷で修正済み ) 2014/05/14

入手したドロップ品は、アイテムとして利用したり、売却して換金することができる。

↓

入手したドロップ品は、アイテムとして利用したり、売却することができる。



**P377 エネミー特技 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14**

エネミーは[剣]や[弓]といった武器に関するタグを持たないが、それらのタグを持っているかのように[白兵攻撃][射撃攻撃]タグを持つエネミー特技を実行できる。

・ **P394 23行目 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14**

本書だけで遊ぶ場合は「基本ルールブックのみを使用」とシナリオに記載すればよいだろう。

↓

本書だけで遊ぶ場合は「**ルールブックのみを使用**」とシナリオに記載すればよいだろう。

・ **P404 4行目 (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14**

「ブリーフィングシーン (P385)」を設置すべきである。

↓

「ブリーフィングシーン (**P258**)」を設置すべきである。

**P443 〈七人ミサキ〉 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06**

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][自然]プロップから望まない効果を受けない。

↓

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][**天然**]プロップから望まない効果を受けない。

**P449 〈幻霊〉 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06**

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][自然]プロップから望まない効果を受けない。

↓

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][**天然**]プロップから望まない効果を受けない。

・ **P457 ヴァンパイアサーバント (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14**

ヘイト倍率：×8

↓

**ヘイト倍率：×4**

**P459 〈燃えさかる悪霊〉 (書籍3刷で修正済み) 2014/06/06**

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[冷氣][精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][自然]プロップから望まない効果を受けない。

↓

《幽体の理》\_常時\_ このエネミーは[冷氣][精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][**天然**]プロップから望まない効果を受けない。

・ **P471 レギュレーション (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14**

●使用ルール

基本ルールブックを使用。

↓

ルールブックのみを使用。

・ P473 シナリオハンドアウト (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

▼レギュレーション

このシナリオは、基本ルールブックのみを使用した～

↓

このシナリオは、ルールブックのみを使用した～

・ P504 [白兵攻撃] (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

攻撃方法を表わすタグの一種。[白兵攻撃]は、刀剣や格闘などによる近接武器攻撃を表わす。

↓

攻撃方法を表わすタグの一種。[白兵攻撃]は、刀剣や格闘などによる近接武器攻撃を表わす。[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは[白兵攻撃]を実行できる。

・ P504 [白兵攻撃] (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

攻撃方法を表わすタグの一種。[白兵攻撃]は、刀剣や格闘などによる近接武器攻撃を表わす。[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは[白兵攻撃]を実行できる。

↓

攻撃方法を表わすタグの一種。[白兵攻撃]は、刀剣や格闘などによる近接武器攻撃を表わす。[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][素手]タグを持つアイテムを攻撃に使用する武器として装備しているキャラクターは[白兵攻撃]を実行できる。

・ P504 [射撃攻撃] (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

攻撃方法を表わすタグの一種。[射撃攻撃]は、弓や投擲武器などによる遠距離武器攻撃を表わす。[射撃攻撃]は至近距離にいるキャラクターを攻撃の対象にできない。

↓

攻撃方法を表わすタグの一種。[射撃攻撃]は、弓や投擲武器などによる遠距離武器攻撃を表わす。[射撃攻撃]は至近距離にいるキャラクターを攻撃の対象にできない。

[弓][投擲][固定砲]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは[射撃攻撃]を実行できる。

・ P504 [射撃攻撃] (書籍4刷で修正済み) 2014/08/20

[弓][投擲][固定砲]タグを持つアイテムを装備した、またはタグを持つキャラクターは[射撃攻撃]を実行できる。

↓

[弓][投擲][固定砲]タグを持つアイテムを攻撃に使用する武器として装備しているキャラクターは[射撃攻撃]を実行できる。

・ P511 タグ (書籍2刷で修正済み) 2014/05/14

●[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖][弓][投擲][軽量][固定砲]

おもに装備用アイテムが持つタグの一種。これらのタグを持つアイテムは「武器」と総称される。これらのタグのうち、[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][杖]タグ



を持つアイテムは [ 白兵攻撃 ] が可能な武器である。 [ 弓 ] [ 投擲 ] [ 固定砲 ] タグを持つアイテムは [ 射撃攻撃 ] が可能な武器である。

↓

- [ 剣 ] [ 刀 ] [ 槍 ] [ 槌斧 ] [ 鞭 ] [ 格闘 ] [ 杖 ] [ 素手 ] [ 弓 ] [ 投擲 ] [ 軽量 ] [ 固定砲 ]

おもに装備用アイテムが持つタグの一種。これらのタグを持つアイテムは「武器」と総称される。キャラクター ( おもにエネミー ) にこれらのタグが記載されている場合、その武器を装備していると見なされる。

• **P529 慢心状態 ( 書籍2刷で修正済み ) 2014/05/14**

慢心状態のキャラクターは、あらゆる判定においてダイス目に 1 がひとつでも含まれていた場合、その判定がフアンブルとなる。

↓

慢心状態のキャラクターは、あらゆる判定においてダイス目に 1 がひとつでも含まれていた場合、6 がいくつ出ていても必ずその判定がフアンブルとなる。

• **P533 識別済状態 ( 書籍3刷で修正済み ) 2014/06/06**

エネミーの名称、ランク、タグ、状態 ( BS、CS、LS、OS の各ステータス ) は見ただけで判明する。

↓

エネミーの名称、ランク、タグ、【行動力】、ステータスは見ただけで判明する。

• **P536 プロップ解除 効果 ( 書籍5刷で修正済み ) 2014/09/17**

【解除難易度】を持ち、かつ [ 解析済 ] 状態のプロップ1つを対象とする。対象は効果を停止する。

↓

【解除難易度】を持ち、かつ [ 解析済 ] 状態のプロップ1つを対象とする。もしくは、[ ギミック ] タグを持ち、【解除難易度】が設定されており、かつ [ 識別済 ] 状態のエネミー1体を対象とする。対象は [ 戦闘不能 ] 状態となり、効果を停止する。

• **ヘイト管理シート ( 書籍2刷で修正済み ) 2014/05/14**

ヘイトの数値は「0 1」ではなく「0 0」から開始がただししい。

• **ログチケットシート ( 書籍2刷で修正済み ) 2014/05/14**

ROG TICKET

↓

LOG TICKET