ソードワールド 2.5 サプリメント「ラクシアライフ」エラッター一覧

公開日：2025 年 12 月 19 日

4 か所更新

<table>
<tr><th>ページ</th><th>場所</th><th>誤</th><th>正</th></tr>
<tr><td>26</td><td>ルーンフォークの重戦士
イラストキャプション
「〈パイク＋１〉」 解説</td><td>《武器習熟Ａ／ランス》</td><td>《武器習熟Ａ／スピア》</td></tr>
<tr><td>31</td><td>ルーンフォークの重戦士
９レベルキャラクターシート
左側「精神力」</td><td colspan="2"><table><tr><td></td><td>基礎
能力値</td><td>能力値
修正</td><td>成長</td><td>精神力</td></tr><tr><td>修正前</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td>13</td></tr><tr><td>修正後</td><td>5</td><td>3</td><td>8</td><td>16</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>31</td><td>ルーンフォークの重戦士
９レベルキャラクターシート
右側「ＭＰ」</td><td>13</td><td>16</td></tr>
<tr><td>48</td><td>左段
１行目</td><td>ブラックスミス３技能３レベル</td><td>ブラックスミス技能３レベル</td></tr>
<tr><td>50</td><td>右段「⑧ボーナス」
解説５行目</td><td>振りなした結果、</td><td>振りなおした結果、</td></tr>
<tr><td>63</td><td>ベガー技能で行える判定
「⑤物乞い判定」の「所要時間」</td><td>８時間～１日</td><td>６時間～１日</td></tr>
<tr><td>72</td><td>ジュエラー技能で行える判定
「②宝飾制作判定」
解説４行目</td><td>作る際には同じ価格のガメルを～～</td><td>作る際には購入するのに必要な価格の７割のガメルを～～</td></tr>
<tr><td>73</td><td>ブラックスミス技能で行える判定
「①鍛冶判定」
解説４行目</td><td>作る際には同じ価格のガメルを～～</td><td>作る際には購入するのに必要な価格の７割のガメルを～～</td></tr>
<tr><td>85</td><td>ドクター技能で行える判定
「③処方判定」の「所要時間」</td><td>１分（６ラウンド）</td><td>10 分（60 ラウンド）</td></tr>
<tr><td>86</td><td>ドラッグメイカー技能で行える判定
「③調剤判定」の「所要時間」</td><td>８時間～１ヶ月</td><td>６時間～１ヶ月</td></tr>
<tr><td>124</td><td>依頼サンプル（ＡＬ５～６）／
邪教の調査「表」
依頼人の台詞１行目</td><td>人々をたぶらかしている。</td><td>人々をたぶらかしています。</td></tr>
</table>

ページ	場所	誤	正
126	依頼サンプル（ＡＬ５～６）／邪教の調査「裏」 戦闘の２行目	邪心を崇める神官	**邪神**を崇める神官
140	「蛮族」の表 ＡＬ６の「出目４」	ボルグラウドコマンダー（⇒『Ⅱ』380 頁）×ＰＣ人数	**ケンタウロスインペイラー（⇒『Ⅱ』376 頁）**×ＰＣ人数
141	「自然環境」の表 ＡＬ６の「出目４」	プレーンセンチピード（⇒『Ⅱ』396 頁）	**クリムゾンマーゴット（⇒『Ⅲ』359 頁）×ＰＣ人数**
141	「自然環境」の表 ＡＬ７の「出目４」	エントレット（⇒『Ⅱ』406 頁）	**プレーンセンチピード（⇒『Ⅱ』396 頁）※［部位：脚］の数＝ＰＣ人数**
140	「自然環境」の表 ＡＬ８の「出目４」	シーサーペント（⇒『Ⅲ』361 頁）	**エントレット（⇒『Ⅱ』406 頁）**
141	「自然環境」の表 ＡＬ９～の「出目４」	ギガントボア（⇒『Ⅲ』362 頁）	**ジャイアントフラッフボール（⇒『Ⅲ』369 頁）**
141	**末尾に以下を追加** コラム：状況にそぐわない魔物の扱い 簡易イベントの結果、ＰＣたちの現在の状況にそぐわない魔物が登場することになった場合、ＧＭの判断で魔物を変更、アレンジなどを行ってもかまいません。もしくは、そういった不自然な状況を演出して楽しむことをオススメします。 例えば砂漠を移動中に「水中専用」の魔物が登場することになった場合、単に「砂の中も泳げるようになった変種」としてもかまいませんし、「砂漠の中に魔法のオアシスがあり、その影響下では陸上も水中のように泳げる」などとしてもかまいません。 いずれも、ＧＭとプレイヤーで相談し、アイデアを交換するとよいでしょう。		