

## AFF2e アドベンチャー・クリエイション・システム エラッター一覧

最終更新日：2026/06/26

★印のエラッターはゲームの用語やルールのミスなど重要度の高いエラッターです

ページ	場所	誤	正
★41	左段 上から7行目	DD3（飲み屋3、〈壁の穴〉）	DD3（ <b>酒場</b> 3、〈壁の穴〉）
56	「仕上げ」 上から2行目	自由に手を加えてください。	自由に手を <b>加えて</b> ください。
★68	表4.1.13 列「夜間の遭遇」 上から1行目	S28 超巨大バエ	<b>C28</b> 超巨大バエ
68	「食堂」 右段 上から3行目	2階は（窓越しに見て分かるかぎりでは）はカーテンで	2階は（ <b>窓越しに見て分かるかぎりでは</b> ）カーテンで
76	「病院の地図遭遇表」 見出し	* * 「病院」の地図遭遇表	* 「病院」の地図遭遇表
78	「城門（城壁）」 ・特殊 上から2行目	「違法者表」出目を-3します。	「違法者表」の <b>出</b> 目を-3します。
82	「劇場」 左段 上から5行目	<b>楽</b> 色とりどりの布を	色とりどりの布を
83	左段 上から7行目	ひきめき	<b>ひしめき</b>
96	「S2 逃亡奴隷」 本文 上から10行目	それ以上の手助けしている	それ以上の手助け <b>を</b> している
98	「S6 結婚式」 本文 上から2行目	婚礼の儀式が終えたばかりの集団	婚礼の儀式 <b>を</b> 終えたばかりの集団
105	「S17 ドワーフの酔っ払い」 本文 下から2行目	3d6gp が消えてきます。	3d6gp が <b>消えています</b> 。
110	「S25 苦行者」本文 右段上から18行目	話を聞いただけも	話を <b>聞くだけでも</b>
★113	「S29 エルフの放浪者」 本文 左段上から18行目	[森林の知識]	[ <b>森の知識</b> ]
114	「S31 無言劇の役者たち」 本文 右段16行目	自分たち自身のこと <b>で</b> です。	自分たち自身のことです。

ページ	場所	誤	正
117	「S34 歴戦の戦士」本文 左段 下から4行目	戦闘ロールとダメージ・ロール にすべてに+1のボーナス	戦闘ロールとダメージ・ロール <b>の</b> すべてに+1のボーナス
125	「S45 詐欺師」本文 左段 下から7行目	男と出し抜いて	男 <b>を</b> 出し抜いて
126	「4.3：居住区での試練遭遇」上から2行目	ヒーローにとっていから危険 な	ヒーローにとって <b>いくら</b> 危険 な
133	表4.3.2： 病気「ガス溜まり」効果 上から1行目	ガスが湧き出で	ガスが <b>湧き出で</b>
136	「C15 格闘の腕比べ」 2人目の対戦相手	体力点8。	体力点： <b>8</b> 。
136	「C15 格闘の腕比べ」 最後の対戦相手	体力点9。	体力点： <b>9</b> 。
155	表4.4.2：罨「酸の桶」 罨の説明 上から4行目	追加のダメージ1点を <b>を</b> 負 います。	追加のダメージ1点を負いま す。
188	表5.8：部屋の入口の特 徴「ずれた入口」 上から2行目	1d3のダメージを	<b>体力点に1d3点</b> のダメージ を
192	表4.4.2：罨「落石」 下から2行目	1d6のダメージを	<b>1d6点</b> のダメージを
198	区画2「モンスターの状 態：感染」上から2行目	気に漂っている	<b>空気に</b> 漂っている
★216	森林・ルート見出し	ルートー [森林の知識] の 判定を	ルートー [ <b>森の知識</b> ] の判 定を
234	「狩りをするワイヴァーン」 本文 上から1行目	ワイヴァーン鉤爪で	ワイヴァーン <b>は</b> 鉤爪で
237	「W13 肉食獣」 大ヘビの武器	毒 (1d3 ダメージ)	毒 ( <b>1d3点</b> ダメージ)
245	「W35 沼気」 本文 下から5行目	旅を続けられましょう。	旅を <b>続け</b> ましょう。
272	「管理者」 上から1行目	一定の範囲内自ら	一定の <b>範囲内</b> で自ら
284	表7.4.3：宿敵「アンデッ ド」補足 上から1行目	タイタンで <b>の</b> 暮らすうえで	タイタンで暮らすうえで

ページ	場所	誤	正
★291	表 8.4 : 「解き放たれた混沌」の噂とイベント 9 効果 下から 1 行目	「喧嘩好きなバーバリアン (S22) 」	「喧嘩好き <b>の</b> バーバリアン (S22) 」
300	魔法使い——ガス・レマク 本文 右段 上から 6 行目	高く通った鼻が船主のように	高く通った鼻が <b>船首</b> のように
339	「装備」 本文 下から 4 行目	装備は使えるものともなします。	装備は <b>使えるものとします</b> 。
342	表 10.1 : 「導入イベント」 イベント 6 イベント 上から 2 行目	本人による露骨な行動かもしれませんし	本人による露骨な行動か <b>もしれないし</b>
★344	「プレイの例」 本文 右段上から 4 行目、9 行目、28 行目	「精霊の狂乱」	「精霊の <b>激怒</b> 」
354	ミッション 3「任務 3」 忘れられた墓所 本文 下から 6 行目	棺へ近づいて開けよう試みる	棺へ近づいて <b>開けよう</b> と試みる
354	ミッション 3「任務 3」 古代のスケルトン 本文 上から 5 行目	罨に注意しながら後にてから	罨に注意しながら <b>後にしてから</b>
354	ミッション 3「任務 3」 特別な成功報酬 上から 2 行目	「大学」のある居留地	「大学」のある <b>居住地</b>
363	ミッション 6 「特別な成功報酬」 上から 2 行目	小さな生き物を見つけられます。	小さな生き物 <b>が</b> 見つかります。
★363	ミッション 6「任務 2」 狂える研究者 データ	防具：ハンドアックス 武器：レザー・ホバーク	防具： <b>レザー・ホバーク</b> 武器： <b>ハンドアックス</b>
365	ミッション 7「任務 2」 ・ダンジョン 上から 4 行目	たとえば仕立屋か <b>や</b>	たとえば仕立屋や
★366	ミッション 8「任務 2」 本文 上から 4 行目	[指揮]	<b>[統率]</b>

ページ	場所	誤	正
367	ミッション 8「任務 2」 ・ウィルダース 上から 1 行目	ヒーローの妨害を行うために	ヒーローの妨害 <b>を</b> 行うために
369	ミッション 9「任務 4」 本文 左段 上から 4 行目	小部屋が隠されているのを見つかります。	小部屋が隠されているの <b>を見つけて</b> ます。
369	ミッション 9「任務 4」 本文 右段 下から 7 行目	ヒーロー小部屋に現れ	ヒーロー <b>が</b> 小部屋に現れ
★370	ミッション 10「任務 2」 シティ 左段 上から 2 行目	[指揮]	<b>[統率]</b>
371	ミッション 10「任務 5」 本文 上から 1 行目	偶像税作者	偶像 <b>製</b> 作者
371	ミッション 10「任務 5」 本文 上から 2 行目	彼は襲われると	<b>彼女は</b> 襲われると
371	ミッション 10「任務 5」 本文 上から 8 行目	とどめ刺される前に	とどめ <b>を</b> 刺される前に
372	ミッション 11「任務 1」 ダンジョン 上から 2 行目	精霊のエッセンスを保管され	精霊のエッセンス <b>が</b> 保管され
376	ミッション 11「任務 1」 ウィルダース 上から 3 行目	各地から注目を集まっています。	各地から注目を <b>集めていま</b> す。
385	ミッション 16「任務 2」 本文 上から 7 行目	迷宮入りしてしまいます	迷宮入りして <b>しまい</b> ます
388	ミッション 17「任務 3」 特別な成功報酬 上から 3 行目	閃光粉の壺 2 個	閃光粉の壺 <b>が</b> 2 個

ページ	場所	誤	正
391	ミッション 19「犯罪者表」 空き巣の行動 下から 2 行目	判定に失敗した場合も	判定に <b>失敗した</b> 場合も
391	ミッション 19 「任務 2」本文 右段 上から 10 行目	ひっくり返ったテーブルは	ひっくり返った <b>テーブル、</b>
★392	ミッション 19 「特別な成功報酬」 上から 2 行目	「表 4.1.3 違法者」	「表 4.1.30 : <b>違法者表</b> 」
★396	ミッション 22 シティ 上から 3 行目	「公演」	<b>「公園」</b>
397	ミッション 22 「任務 2」 本文 上から 9 行目	戦闘の最初ラウンドでは	戦闘の最初のラウンド <b>では</b>
398	ミッション 23 「概要」 下から 1 行目	止めなければなりません	止めなければなりません <b>。</b>
399	ミッション 23 「任務 3」 左段下から 2 行目	使いたちは	<b>召使</b> いたちは
401	ミッション 24 「任務 1」 上から 2 行目	いずれの地区	<b>いずれかの</b> 地区
401	ミッション 24 「仮面のならず者」 特殊 上から 3 行目	群衆の中を紛れ込み	群衆の中 <b>に</b> 紛れ込み
402	ミッション 24 「任務 3」 本文 上から 7 目	運び手の	運び屋の
403	10.2 : 「クエストとミッション の作成」本文 左段上から 5 行目	クエストとミッショどう作るか	クエストと <b>ミッション</b> をどう作る か
405	表 10.2.1 : 「何が起きて いるのか」1-2 の 6	背後いる存在	<b>背後にいる</b> 存在

ページ	場所	誤	正
416	表 10.2.9 : 「ランダムな移動任務」3-4 の 3-4 「乗馬—追跡」	逃げおおせます	<b>逃げおおせます。</b>
416	表 10.2.9 : 「ランダムな移動任務」3-4 の 3-4 「乗馬—追跡」	冒険の舞台 : シティ、ウィルダ―ネス、	冒険の舞台 : シティ、ウィルダ―ネス
418	表 10.2.10 : 「ランダムな知識任務」3-4 の 3-4 「治療—診断する」	冒険の舞台 : シティ、ウィルダ―ネス、	冒険の舞台 : シティ、ウィルダ―ネス
424	表 10.2.13 : 「ランダムな隠密行動任務」4-6 の 5 「暗号—識別」	解読して、何をしようとしているのか解読しなければ	解読して、何をしようとしているのか <b>突き止めなければ</b>
★426	表 10.2.14 : 「ランダムな探索任務」3-4 の 5-6 「海の知識—乗組員となる」 本文	ダンジョンへ入り、その構造、地質、起源などを記録しながら地図を作るよう依頼されます。羽根ペン、羊皮紙、インクは支給されます。ダンジョンを見つけたなら、記録作業を始めることができます。 [地下の知識] の技能判定に 1d3 + 3 回成功しなければなりません。判定は、ダンジョンの区画ごとに 1 回行えます。必要な情報を集め終えたなら、そこを離れ、出発地点へ戻ってこの任務を完了します。	<b>ヒーローは船の乗組員となり、働かなければなりません。[海の知識] の技能判定を 1d6 + 3 回行い、そのうち半数以上に成功しなければなりません。判定 1 回ごとに、海上での 1 日が経過します。成功したら、目的地へ無事に到着します。任務に失敗した場合、ヒーローの失敗のせいで船は航路を外れてしまい、最初からもう一度この判定を行わなければなりません。2 度目も失敗したなら、船は沈没します！ ヒーローは溺れて 2d6 点のダメージを受けた後、ランダムなウィルダ―ネスの地域（当然ながら海岸線のある地域です）へ打ち上げられます。</b>
430	表 10.2.14 : 「ウィルダ―ネスのランダムな区域決定表」下 右段下から 3 行目	かまいません <b>罫線</b> —たとえば	かまいません——たとえば

ページ	場所	誤	正
427	表 10.2.14 : 「ランダムな探索任務」5-6 の 5-6 「動物の知識一扱う」	1d6+3 回います	1d6+3 回 <b>行います</b>
429	表 6.3.2「ランダムなモンスター作成表」下 左段 上から5行目	できるだけ	<b>できるだけ</b>
431	表 10.2.16 : 「後退」4 後退の内容	何らかの犯した	何らかの <b>罪</b> を犯した
437	補足情報「表 10.2.15 : 戦闘のひと工夫」本文 上から1行目	先頭が発生	<b>戦闘</b> が発生
★441	表 11.1 : 「冒険者ギルド の依頼」7 上から2行目	ウィルダースの4地区	ウィルダースの4 <b>区域</b>
★465	「呪われた武器と防具」 上から8行目	見かけ上のような品に思えるかを定めるために、財宝表 F でもう1回ロールします。	見かけ上のような品に思えるかを定めるために、 <b>武器なら財宝表 F、防具なら財宝表 G</b> でもう1回ロールします。
★475	コード一覧 砂漠 (De)	※居住地欄から <b>ウィルダース欄</b> へ移動	