

# ダンジョンズ&ドラゴンズ第5版 ソードコースト冒険者ガイド 日本語版 正誤表

最終更新：2022/01/15

P.31 地図左上 地名

**誤：**大竜洞 **正：**大長虫洞窟

P.20 来世

**誤：**まったく神を信じていないのに信じていると偽った者や、ひとかけらの信仰心も持たなかった者の魂は、死者の都の巨大な外壁である“不信心者の壁”に塗りこめられ、徐々に溶けて次第に壁そのものの一部に変わってゆく。

**正：**(削除)

P.23 エルフ・パンテオン、“深き”サシェラス、領域

**誤：**自然 **正：**嵐、自然

P.31 画像キャプション

**誤：**ターロスの聖印 **正：**タロウナの聖印

P.32 画像キャプション

**誤：**タロウナの聖印 **正：**ターロスの聖印

P.48 左段、2段落目3行目

**誤：**メスラマー・エイラシューム侯が住んでいる。

**正：**メスラマー・エイラシューム侯が住んでいる。

※ 候 → 侯

P.48 左段、3段落目4行目

**誤：**アルストリエル・シルヴァーハンドはルルアーの女大侯に就任するために、

**正：**アルストリエル・シルヴァーハンドはルルアーの女大侯に就任するために、

※ 候 → 侯

P.106 シールド・ドワーフ、第1段落

**誤：**“北方”、ダマラ、インピルター、ヴァーサ、広こうや野、西ハートランズには、

**正：**“北方”、ダマラ、インピルター、ヴァサ、広こうや野、西ハートランズには、

P.116 ハーフエルフの選択ルール

**誤：**“君のハーフエルフのキャラクターは“技能の才”を諦める代わりに、エルフの特徴である“鋭敏感覚”か、エルフ側の親に対応した特徴を1つ得ることができる：

**正：**君のハーフエルフのキャラクターは“技能の才”を諦める代わりに、エルフ側の親に対応した特徴を1つ得ることができる：

P.118 見出し ディープ・ノーム (スヴァーフネブリン)

**誤：**ディープ・ノーム (スヴァーネブリン)

**正：**ディープ・ノーム (スヴァーフネブリン)

P.118 ディープ・ノーム (スヴァーフネブリン) 地文第1段落

**誤：**スヴァーネブリンとも呼ばれるディープ・ノーム (地底ノーム) は陰気で真面目なアンダーダークの住人だ。

**正：**スヴァーフネブリンとも呼ばれるディープ・ノーム (地底ノーム) は陰気で真面目なアンダーダークの住人だ。

P.123 刃の歌

**誤：**君はこの特徴を2度まで使用できる。小休憩または大休憩を終了したなら、君は消費した使用回数をすべて回復する。

**正：**君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数だけ使用できる。大休憩を終了したなら、君は消費した使用回数をすべて回復する。

P.123 追加攻撃

**誤：**6レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回攻撃を行なえるようになる。

**正：**6レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回攻撃を行なえる。加えて、君はこれらの攻撃のうち1回のかわりに初級呪文を1つ発動することもできる。

P.139 陽光弾

**誤：**

**陽光弾**

3レベルでこの門派を選んだ時点から、君は魔法の光の矢を投げることができるようになる。

君は攻撃アクションとして使用できる遠隔呪文攻撃を得る。この攻撃は射程 30 フィートである。君はこの攻撃に習熟しており、この攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールには君の【敏捷力】修正値を加える。この攻撃のダメージ種別は「光輝」であり、ダメージ・ダイスは 1d4 だ。このダイスは、君のモンク・レベルが上昇するにつれて、『モンク』表の「武術」の列に書かれたとおりに変化する。

君が自分のターンに攻撃アクションとして陽光弾の攻撃を行なった時、君は気ポイントを 1 点消費することで、(訳注：同じターン中に) ボーナス・アクションとして陽光弾による 2 回の攻撃を行なうことができる。

**正：**

**陽光弾**

3レベルでこの門派を選んだ時点から、君は魔法の光の矢を投げることができるようになる。

君は攻撃アクションとして使用できる新たな攻撃オプションを得る。この特殊な攻撃は、射程 30 フィートの遠隔呪文攻撃である。君はこの攻撃に習熟しており、この攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールには君の【敏捷力】修正値を加える。この攻撃のダメージ種別は「光輝」であり、ダメージ・ダイスは 1d4 だ。このダイスは、君のモンク・レベルが上昇するにつれて、『モンク』表の「武術」の列に書かれたとおりに変化する。

君が自分のターンに攻撃アクションの一部として陽光弾の攻撃を行なった時、君は気ポイントを 1 点消費することで、(訳注：同じターン中に) ボーナス・アクションとして陽光弾による 2 回の攻撃を行なうことができる。

君が「追加攻撃」の特徴を得た後は、君が攻撃アクションの一部として行なう任意の回数の攻撃において陽光弾を使用できる。

P.141 颯爽たる豪胆

**誤：**

**颯爽たる豪胆**

3レベル以降、君は誰が見ても自信満々で戦場へ突入する。君は自分のイニシアチブ判定に【魅力】修正値を加えることができる。

また、君から 5 フィート以内に君の攻撃の目標以外のクリーチャーが存在しないなら、君は攻撃ロールに有利を得ていなくともその目標に急所攻撃を行なうことができる。その際も、急所攻撃に関する他のルールはすべて適用される。

**正：**

**颯爽たる豪胆**

3レベル以降、君は自信満々で戦場へ突入する。君は自分のイニシアチブ判定に君の【魅力】修正値に等しいボーナスを加えることができる。

また、君から 5 フィート以内にいるクリーチャーが君の攻撃の目標 1 体のみであり、かつ君の攻撃ロールに不利がついていないなら、君は攻撃ロールに有利を得ていなくともその目標に急所攻撃を行なうことができる。その際も、急所攻撃に関する他のルールはすべて適用される。

P.142 グリーンフレイム・ブレード

以下と差し替え。

**グリーンフレイム・ブレード**

Green-Flame Blade / 緑の炎の剣

初級呪文、力術

**発動時間：**1 アクション

**射程：**自身 (半径 5 フィート)

**構成要素：**音声、物質 (1sp 以上の価値のある近接武器 1 つ)

**持続時間：**瞬間

君はこの呪文の発動に用いる武器をうち振り、その武器で 5 フィート以内のクリーチャー 1 体に 1 回の近接攻撃を行なう。この攻撃がヒットすると、目標はその攻撃の通常どおりの効果を受け、かつ君は目標から 5 フィート以内において君が見ることのできる別のクリーチャー 1 体 (君が選ぶ) へ目標から緑色の炎を飛ばすことができる。この 2 体目のクリーチャーは君の呪文発動能力修正値に等しい「火」ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに増加する。5 レベルの時点で、この呪文による近接攻撃は目標に追加で 1d8 の「火」ダメージを与え、2 体目のクリーチャーが受ける「火」ダメージは (1d8 + 呪文発動能力修正値) に増加する。いずれのダメージ・ロールも、11 レベルで 1d8 増加し (2d8 と 2d8 になる)、17 レベルでふたたび 1d8 増加する (3d8 と 3d8 になる)。

P.142 ソード・バースト

**誤：**射程：5 フィート

**正：**射程：自身 (半径 5 フィート)

**誤：**射程内のクリーチャー (君自身を除く) はみな【敏捷力】セーブを行なわねばならず、

**正：**君から 5 フィート以内のクリーチャー (君自身を除く) はみな【敏捷力】セーブを行なわねばならず、

P.142 ブーミング・ブレード

以下と差し替え。

**ブーミング・ブレード**

Booming Blade / 唸る剣

初級呪文、力術

**発動時間:** 1 アクション

**射程:** 自身 (半径 5 フィート)

**構成要素:** 音声、物質 (1sp 以上の価値のある近接武器 1つ)

**持続時間:** 1 ラウンド

君はこの呪文の発動に用いる武器をうち振り、その武器で 5 フィート以内のクリーチャー 1 体に 1 回の近接攻撃を行なう。この攻撃がヒットすると、目標はその武器攻撃の通常どおりの効果を受けた上、君の次のターンの開始時まで重低音に鳴り響くエネルギーに包まれる。君の次のターンの開始時まで目標が自分の意志で移動したとき、目標は 1d8 [雷鳴] ダメージを受け、この呪文は終了する。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに増加する。5 レベルの時点で、この呪文による近接攻撃は目標に追加で 1d8 の [雷鳴] ダメージを与え、目標が移動したことによって受けるダメージは 2d8 に増加する。いずれのダメージ・ロールも、11 レベルで 1d8 増加し (2d8 と 3d8 になる)、17 レベルでふたたび 1d8 増加する (3d8 と 4d8 になる)。

P.143 ライトニング・ルアー

**誤:** 射程: 15 フィート

**正:** 射程: 自身 (半径 15 フィート)

P.147 ウスガートの部族民 文末

**誤:** 詳細は第 2 章の『Uthgardt Lands』にある。

**正:** 詳細は第 2 章の『ウスガートの地』にある。

P.155 付録: 他の世界におけるクラス・オプション、ソーサラー

**誤:** 嵐の魔法は当然リランダー家にふさわしい。リランダー家の嵐のソーサラーは、この家のドラゴンマークが与えてくれる力を引き出し、空中や海上で船を導く。こうしたソーサラーは危険な天候の中でも安全な移動を可能にするため、家の中でも特別な選良として扱われる。

**正:** 嵐の魔法は当然リランダー氏族にふさわしい。リランダー氏族の嵐のソーサラーは、氏族のドラゴンマークが与えてくれる力を引き出し、空中や海上で船を導く。こうしたソーサラーは危険な天候の中でも安全な移動を可能にするため、氏族中でも特別な選良として扱われる。

※ 家 → 氏族

P.159 索引 "ノーム" 下位項目

**誤:** ディープ・ノーム (スヴァーネブリン) …8、99、101、118

**正:** ディープ・ノーム (スヴァーフネブリン) …8、99、101、118