

現在 HJ ホームページにて公開されているエラッタと英語版最新環境との差を解消するため、日本語版エラッタとの差分を和訳した(そのため、未訳サブリメントは含んでいない)。また、未修整の誤訳やアップデートに含まれない更新も含めた。

最新のアップデートは以下のページで確認して頂きたい。
<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/updates>
 使用アップデート：2012/8/31 公開分

●参考：種族の能力修正 RAB

アップデートに含まれていない種族は、Dragon#397 の記事にまとめられている。

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/drag/201103abilities>

●参考：ウィザードの系統

日本語ルールブックにはパワーの英語表記が書かれているため、以下のファイルを参考に系統のキーワードが追加すると良い。

<http://www.wizards.com/dnd/Article.aspx?x=dnd/wizattpowbysch/20110921>

●内容

- プレイヤーズ・ハンドブック
- プレイヤーズ・ハンドブック II
- プレイヤーズ・ハンドブック III
- ダンジョン・マスターズ・ガイド II
- モンスター・マニュアル III
- 冒険者の宝物庫
- 冒険者の宝物庫 II
- フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド
- フォーゴトン・レルム・キャンペーン・ガイド
- エベロン・プレイヤーズ・ガイド
- 武勇の書
- 武勇の書 II
- 秘術の書
- 信仰の書
- 原始の書
- ドラゴン・マガジン年鑑
- 次元界の書
- ダンジョン・デルヴ
- 失われし王冠を求めて

p.66 ウィンターズ・ラス

[区域] キーワードを追加する。

p.75 デストラクティヴ・サルテーション

ミスの「朦朧状態」→「幻惑状態」に変更。

p.97 カース・オヴ・ザ・ゴールドデン・ミスト

[精神] キーワードを追加

ヒット以降を以下のように変更する

「ヒット：(2d6+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ、および目標は自分のターンに標準アクションを得られない(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ、および目標は次の自分のターンに標準アクションを得られない。」

p.105 癒し手の知恵

「クレリックの祈祷」→「クレリックのパワー」

※アップデートには含まれていないが、エッセンシャル環境でヒーリング・ワードが[信仰]パワーでなくなったことによる修正

p.108 ガーディアン・オヴ・フェイス

効果を以下のように変更する

「効果：使用者は射程内の何ものにも占められていないマス目に“守護者”を1体創造する。この守護者はそのマスを占めるが、すべてのクリーチャーはそのマス目を通過して移動することができる。守護者はこの遭遇の終了時まで持続する。守護者に隣接して自分のターンを終了した敵は【判断力】対“頑健”の攻撃を受ける。この攻撃がヒットした場合、(1d8+【判断力】修正値)の[光輝]ダメージを与える。

移動アクション：使用者は守護者を3マスまで移動させる。」

【アイテムのレアリティの変更】2012-4

以下のアイテムはコモンとなる。

- p.227 ソウルフォージド・アーマー
- p.228 ダークリーフ・アーマー
- p.234 デュエリスト・ウェポン
- p.235 バクト・ブレード
- p.239 ロッド・オヴ・コラプション
- p.240 ロッド・オヴ・リーヴィング
- p.242 スタッフ・オヴ・ファイアリー・マイト
- p.245 プレイサーズ・オヴ・ザ・パーフェクト・ショット
- p.247 ガントレッツ・オヴ・ザ・ラム
- p.247 ガントレッツ・オヴ・ディストラクション
- p.253 エヴァーラスティング・プロヴィジョンズ
- p.254 ポータブル・ホール
- p.255 ロープ・オヴ・クライミング

以下のアイテムはレアとなる。

- p.227 シャドウフロウ・アーマー
- p.233 ダンシング・ウェポン

【アイテムのレアリティの変更】2012-4 以前

以下のアイテムはコモンとなる。

- p.248 サークレット・オヴ・オーソリティ

以下のアイテムはレアとなる。

- p.231 マントル・オヴ・ザ・セヴンス・ウィンド
- p.232 ヴォーパル・ウェポン
- p.236 ホーリィ・アヴェンジャー
- p.246 ウィングド・ブーツ
- p.247 ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー
- p.248 アイウーン・ストーン・オヴ・トゥルー・サイト
- p.250 クローク・オヴ・インヴィジビリティ
- p.251 リング・オヴ・インヴィジビリティ

- p.252 リング・オヴ・プロテクション
p.252 リング・オヴ・リジエネレイション
p.254 フライング・カーペット

プレイヤーズ・ハンドブック II

p.8 ゴライアスの能力値 **RAB**
【筋力】+2；【耐久力】+2 または 【判断力】+2

p.12 デーヴァの能力値 **RAB**
【判断力】+2；【知力】+2 または 【魅力】+2

p.14 ノームの能力値 **RAB**
【知力】+2；【敏捷力】+2 または 【魅力】+2

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはアンコモンとなる。

p.209 ピュア・スピリット・トーテム

プレイヤーズ・ハンドブック III

p.49 **マインド・プラス** 誤訳
ミス「朦朧状態」→「幻惑状態」

p.151 **ディヴァイン・チャレンジ (ハイブリッド版)**
全体を以下のように変更する
「君はパラディンのパワーであるディヴァイン・チャレンジ
（『プレイヤーズ・ハンドブック』P.121）を得る。このパワー
は通常どおりに機能するが、[光輝]ダメージは使用者の【魅力】
修正値に等しい点が異なる。このダメージは 11 レベルの時点で
（2+使用者の【魅力】修正値）に、21 レベルの時点で（4+使
用者の【魅力】修正値）に増加する。」

p.195 《サイオニック初学者》誤訳
利益の第1 文の後に以下の記述を加える。
「君はそのパワーを遭遇毎に 1 回だけ使用できる。」

ダンジョン・マスターズ・ガイド II

p.142 **ペイロアズ・サン・ブレッシング、パワー**
23 レベルでのアイテム・ボーナス
「+2」→「+3」

モンスター・マニュアル III

p.73 **クローカー・ロード、ヒプノティック・モーン**
【精神】キーワードを削除。

冒険者の宝物庫

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはコモンとなる。

p.116 ダークリーフ・シールド
（HJのダークネス・シールドはこれの間違い）

p.40 **アーマー・オヴ・デュラビリティ、特性**
「使用者は鎧の～」→「使用者は回復するヒット・ポイントの
量に鎧の強化ボーナスに等しいアイテム・ボーナスを得る」

冒険者の宝物庫 II

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはコモンとなる。

p.8 ケムストーン・アーマー
p.11 ヒーラーズ・アーマー
p.13 ムーン・アーマー

- p.14 アースロート・ハンマー
p.14 アフターショック・ウェポン
p.16 インテンシファイイング・ウェポン
p.16 エントラッピング・ウェポン
p.16 ガーディアンズ・コール
p.17 シューブリームリィ・ヴィシヤス・ウェポン
p.21 トーテミック・ウォークラブ
p.21 トーテミック・スピア
p.22 バトル・スピリット・ウェポン
p.24 レイヴンクロウ・ウォーブレード
p.28 アイウーンブレシド・シンボル
p.37 ヴァーダント・スタッフ
p.38 スタッフ・オヴ・スリープ・アンド・チャーム
p.38 スタッフ・オヴ・ディヴィニティ
p.58 ライディング・ブーツ
p.59 グリズリー・ガントレッツ
p.60 メニーフィンガード・グラヴズ
p.69 ライフセーヴィング・ブローチ
p.75 アクロバツ・ハーネス
p.77 ボーション・バンドリアー
p.77 ボールドリック・オヴ・シールドイング
p.77 アイウーンズ・パーチメント
p.78 ウンドスティッチ・パウダー
p.78 ディープファーラーズ・ポーチ
p.79 ブレシド・ブック
p.81 ウィンドウ・オヴ・エスケープ
p.81 キャスク・オヴ・リキッド・ゴールド
p.81 ゴルゴンブラッド・モーター
p.82 サイレンスウォーデッド・ルーム
p.82 サン・グローブ
p.82 シフトストーン
p.83 フィースト・テーブル
p.83 ブリリアント・スクライミング・ベイスン
p.84 ベッド・オヴ・ラピッド・レスト
p.84 マジック・ドロブブリッジ
p.98 アルケミー・グラヴズ
p.103 シャドウダンサーズ・グラヴズ
p.105 キャッツアイ・ヘッドバンド
p.108 リズム・ブレード
p.109 ガントレッツ・オヴ・アーケイン・マイト
p.110 ウォーディング・ブレード
p.120 シェパーズ・アームズ
p.121 ガントレッツ・オヴ・ブルータリティ
p.124 レイザーダーク・プレイサーズ

以下のアイテムはレアとなる。

- p.24 マスターズ・ブレード
p.90-93 イミュアメント（全て）
p.127 リング・オヴ・フリー・タイム
p.136 フォーチュン・ストーンズ
※具体的にどの部分を指しているのかは不明（各アイテムは
アンコモンのままである）

p.39 **スタッフ・オヴ・ラック・アンド・スキル、パワー**
「攻撃ロールで 17 以上の出目を」→「17-20 の出目を」
※たぶん、日本語版では修正済み

p.53 **シールド・オヴ・アルティメット・プロテクション、パワ
ー**
「ボーナス」→「パワー・ボーナス」

p.109 **リスプレジダント・サークレット、パワー**
第 2 文の冒頭に「使用者の次のターンの終了時まで」を追加。

p.117 **スパーク・スリッパーズ、特性**
「使用者は自分の～」→「使用者は 1 回の即応・対応として、
自分の～」

p.138 ブラッド・オヴ・ジ・アカロット、効果
「すべての目標が」→「目標は」

フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド

p.8 ジェナシの能力値 RAB
【知力】+2；【筋力】+2または【耐久力】+2

p.11 ドラウ、能力値
【敏捷力】+2；【判断力】+2または【魅力】+2に変更。

p.35 メタモルフオーシス・オヴ・スペルフレーム、射程
「近接・武器」→「近接・10」

p.42 フレームウォール・ストライク、効果
最後に以下の文を追加する。
「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

フォーゴトン・レルム・キャンペーン・ガイド

【アイテムのレアリティの変更】2012-4

p.11 ホーン・トーテム
p.21 スカル・トーテム

エベロン・プレイヤーズ・ガイド

p.28 ウォーフオージドの能力値 RAB
【耐久力】+2；【筋力】+2または【知力】+2

p.30 カラシューターの能力値 RAB
【魅力】+2；【判断力】+2または【知力】+2

p.52 パープド・オートマトン、効果
第4文の後に以下の文を追加する。
「1体の敵は1ターンに1回しかこの方法によって攻撃されない。」

【アイテムのレアリティの変更】2012-4

以下のアイテムはコモンとなる。

p.98 アシディック・ファイアー
p.99 アルケミスツ・スパーク
p.99 インフェルノ・オイル
p.99 ウェンドバッチ
p.100 クリアパス・ミスト
p.100 クロックワーク・クリスタル
p.101 サプレッション・クリスタル
p.101 スポティッド・トードストウール・ヴェノム
p.101 テザーコード
p.101 テンション・ホイール
p.102 ノクシャス・グレネード
p.102 ハートフロー
p.102 パンサー・ティアーズ
p.102 レゾナンス・クリスタル
p.103 ロドレット・リーフ
p.106 ソルター・オヴ・ウレオン
p.107 ホーンズ・オヴ・バリノール
p.114 アームブレード
p.114 アームボウ
p.114 アダマンティン・プレーティング
p.115 デルヴァーズ・ライト
p.116 ミスラル・プレーティング

p.108 ロッド・オヴ・デッドリィ・キャストイング

このアイテムはコモンである。
クリティカル欄を以下のように変更する。
「クリティカル：プラスの数値ごとに+1d10ダメージ。この追加ダメージ・ダイスのうち1つを1回振り直すことができる。そうした場合、必ず振り直した結果を使用すること。」
※正確なエラッタ文にはされていないが、このような変更が加えられるように読み取れる。

武勇の書

p.47 パフェッティング・トルク、ヒット
最後に以下の文を追加する。
「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.50 アースクウェイク・スマッシュ 2012-3
[奮起] キーワードを追加する。

p.89 シャープシューター 2012-3
機会射撃（11レベル）を以下のように変更する。
「君がボウ類または装填されたクロスボウ類を使用している間に、隣接するクリーチャーが君から機会攻撃を誘発した際、君は1回の機会アクションとして誘発したクリーチャーに対して1回の遠隔基礎攻撃を行なうことができる。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。」

p.139 《野獣の護り手》2012-3
第1文の「敵は」→「隣接している敵は」

p.140 《両手利きの射手》2012-3
利益の最終文を以下のように変更する。
「君がクリティカル・ヒットを与えた時に、副武器として装填されたクロスボウ類を持っていたなら、君はフリー・アクションとしてその武器を用いて1回の遠隔基礎攻撃を行なうことができる。」

武勇の書II

p.15 バンド・オヴ・フェローズ 2012-3
[信頼性] キーワードを削除する。

秘術の書

p.10 オープンマスターズ・インセンディアリィ・デトネーション、効果
最後に以下の文を追加する。
「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.10 グラスピング・シャドウズ、効果
最後に以下の文を追加する。
「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.12 アシッド・マイア、効果
第3文の最後に以下の節を追加する。
「(1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない)」

p.17 ストーンラック、効果
最後に以下の文を追加する。
「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.18 ファルネス・オヴ・サンド、効果
最後に以下の文を追加する。
「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.22 バブリング・アシッド、効果

第2文の後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.29 ウォール・オヴ・ウィンター、効果

第2段落の第2文の後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.36 ヴェスティジ・オヴ・ウガー、効果

第2文の後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.39 フィースト・オヴ・ソウルズ、効果

第3文の最後に以下の節を追加する。

「(1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない)」

p.41 プレイグ・オヴ・フロッグス、効果

第3文の最後に以下の節を追加する。

「(1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない)」

p.55 ステラー・デブリス 2012-7

攻撃およびヒットの項の「【耐久力】」の直後に「または【魅力】」を加える。

p.55 シューティング・スター2012-7

攻撃およびヒットの項の「【魅力】」の直前に「【耐久力】または」を加える。

p.60 ブレイジング・スターフォール 2012-6

天体魔法の項の第3文

「区域の外へ出たときはいつでも」→「各ターンにおいて初めて区域の外へ出たとき」

p.71 クローク・オヴ・ウィンター・ストーム、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.79 電撃の場 (16 レベル) 2012-7

特徴の最後に以下の記述を加える。

「1体の敵は、1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.94 スチール・テンペスト、ヒット

最後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.110 マントル・オヴ・ユニティ2012-7

効果の第1文の前に以下の記述を加える。

「一時的なボーナスまたはペナルティを含めず、」

p.110 ウォール・オヴ・サウンド、効果

第5文の後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

信仰の書

p.11 イネクソラブル・サモンズ、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.12 ウィーヴィング・ブレイズ、ヒット

最後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.14 バトル・ブレッシング2012-7

効果を以下のように変更する。

「その機会攻撃は、それが【武器】攻撃であれば1[W]の追加ダメージを、【武器】攻撃でなければ1d8の追加ダメージを与える。」

p.43 イヴォークト・デヴァステーション、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.62 ディスマサル2012-7

【瞬間移動】キーワードを削除する。

p.66 ヒール、目標

「味方1体」→「使用者または味方1体」

p.97 殉教者の一撃 (16 レベル) 2012-7

特徴を以下のように変更する。

「【無限回】の攻撃パワーを」→「フリー・アクションとして【無限回】の攻撃パワーを」

p.110 《アンデッドのパワー》利益

「ダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは～」→「2の追加ダメージを与える。この追加ダメージは11レベルの時点で3に、21レベルの時点で4に上昇する。」

p.153 天使の性質 (21 レベル) 2012-6

特徴の第1段落最終文を以下のように変更する。

「君は【恐怖】攻撃には完全耐性を有する。」→「君は【恐怖】に対する完全耐性を有する。」

原始の書

p.66 ソーン・キャッスル、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.70 フラリー・オヴ・スティンガーズ、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.75 パメリング・ヘイル、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.20 クリーピング・ブランブルズ、効果

第3文の後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.20 スパークィング・ストライク、ヒット

第2文の後に以下の文を追加する。

「1体の敵は1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

ドラゴン・マガジン年鑑

p.53 ヴィセジ・オヴ・チュードウン、効果

最後に以下の文を追加する。

「1体のクリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。」

p.70 “オーガ酋長”ムルトック、レアリティ 2012-4

このアイテムはレアである。

p.104 《ネット訓練／Net Training》 2012-6

利益の項目の第2 文を以下のように変更する。

「君が自分のネットを用いて [武器] 攻撃を行ないヒットを与えた際、その目標は同時に次の君のターンの終了時まで減速状態になる。」

p.105 《ボアラ訓練／Bola Training》 2012-6

利益の項目の第2 文を以下のように変更する。

「君が自分のボアラを用いて [武器] 攻撃を行ないヒットを与えた際、君はその目標にダメージを与えないことを選んでもよい。そうした場合、その目標は次の君のターンの終了時まで動けない状態になる。」

p.128 シャダーカイの能力値 RAB

【敏捷力】 +2 ; 【知力】 +2 または 【判断力】 +2

次元界の書

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはレアとなる。

p.122 ロッド・オヴ・ディスパテル

ダンジョン・デルヴ

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはレアとなる。

ブラッディ・モール・オヴ・コード

失われし王冠を求めて

【アイテムのレアリティの変更】 2012-4

以下のアイテムはコモンとなる。

レッサー・エリクサー・オヴ・インヴィジビリティ