

PRD_Jへようこそ

[メニュー](#)

PRD_JはPaizoが公表しているPathfinderのSRD版で、[ここ](#)で自由に閲覧可能ですが、惜しむらくは英語です。でも、英語だからってだけでみんなが遊ばないってえには、ちょいとばかり出来が良すぎてもったいないですよ、コイツ。

なので、日本のDオタの総力を結集して日本語版にして、ついでに著作権フリーで閲覧できる形にして誰でもプレイできるようにしてやろうじゃねえか、ってのがこのページの主旨となります。

まあ要するに、アレだ。

みんなで幸せになろうよ。

【後藤さんの形相で】

このええかげんで自らの欲望に忠実な主旨にご賛同いただける、かつ「訳文の著作権とかめんどくさいから放棄します」って言うてくださる心の広い人のご参加をお待ちしております。

ここの基本ルール、

- PaizoのPRDをみんなで訳そう！ってのがメイン。
- でもおなじとこ訳したりしたらもったいないから手分けしながらやろうよ、ってのがここのジャスティス。

- 訳についての連絡は掲示板で。

とりあえず、しばらくの間は

「メニューには訳し中のは・、訳し終わりのには つける」

「訳す前に『いつごろまでにここ訳します』宣言」

「訳し終わったら『ここ終わりました宣言』 & wikiいじれない人はいしかわに文書をメールで発送」

#いしかわアドレス u1ro.ishikawa[あつと]gmail.com

ってかたちで進めてみようかなーと。

訳す部分の[indexはこちら](#)

ちなみに wikiいじれる人でもテキスト形式かなんかでバックアップ取っておくことを推奨します。「アクセス不全、容量オーバーなんかでアップに失敗 そのまま消失」なんてことも少なくないので。

【経験者は語る】

- 間違いを見つけたら画面下「コメント」で指摘。

#直せる人は自分で修正して可。

とりあえず「ん？」と思ったらつつこんどいてくれると助かります。

各ページ一番下のフォームにてご記入下され。

そしてそれ見て直した人はその旨書き込んでくだされ。

- 訳語・訳文の基本はD&D3.5eのを元にして、なるべく3.5eの文の書き方に近づくよう努力する。

#あくまで努力、俺だって同じもんは書けないしねw

- わかんない訳語(新しい単語とか)は無理して訳さず英単語のまま、英文もそのまま残しておいてもいいよー。

わからない単語・文の相談用のBBSも作ったので、そこで相談しても可。

あとの詳しいことは[翻訳のガイドライン](#)まで。

- PathFinder PRD置き場

<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>

(参考：[3.5eSRD置き場](#))

- ・ 訳語txtリスト

http://dnd.achoo.jp/PathFinder_J/DicCore.zip

- ・ 翻訳相談BBS

<http://www1.atchs.jp/prdbbs/>

なお、PFがD&D3.5版の実質的な続編であることを鑑みて、既存のD&D3.5版と同じ文章については日本語版の文章に準拠、引用しております。

これは「基本的にゲーム翻訳は、いわゆる“技術書の翻訳形態”に準拠する」「よって、使用時の利便性を考えるに、術語や文章は統一されている必要がある」という考えに基づいております。

よって、ここでの引用は著作権上、問題のない範囲での引用と考えておりますが、引用等の内容について疑義・ご意見のある著作者の方がおられましたらいしかわまでご連絡下さい。

u1ro.ishikawa[at]マークgmail.com

なお、本プロジェクトの責任者はいしかわ（石川雄一郎）であり、当wikiにかかわる各種の責任はいしかわにあります。また、本wikiの著作権もいしかわに帰属します。

また、当ページの利用は **Open Game Licenseに従う限り**、そしてPFの著作者ならびに翻訳者に敬意を払って利用する限り自由であるとしてます。

こういうこと書くとあらぬ疑いを受けそうでイヤなんですけど、OGLに「著作権を明らかにせよ」とあるんで明記、著作権をタテにどうこう言うつもりはないのでご安心を。

This website uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com."

その他、質問・意見等あったらこちらまで。

- ・ パスファインダーを和訳するプロジェクトがあるとはじめて知りました。期待しています！ いまさらなのですが、GITというシステムを知っていますか？ 複数人数でプロジェクトを運営するためのシステムなのですが、一人ひとりの編集箇所や、変更点が一目でわかるような仕様になっており、反映までの労力も少なくすむというものです。今回はすでに動き出してしまっているので、編集方法を変更するのは難しいかと思いますが、これから他のプロジェクトを立ち会えるときに、お役に立つかもしれません。頭の片隅にでも置いておいていただけると幸いです。がんばってください。英語が苦手なので手伝えることはないと思いますが、応援しています。 -- 匿名 (2009-10-08 14:28:10)
- ・ すげーすげー言いながら眺めていたら、呪文リスト（ウィザード/ソーサラー）の1レベルにヒディアスラフターが混入しているように見えまして、PRDで確認したところ、バード1ウィザード2のようでしたので、報告しておきます。 -- 名無しさん (2009-10-30 10:52:44)
- ・ ご報告ありがとうございます。修正しておきました。また何か見つけたら教えて下さいね。 -- 名無しさん (2009-10-30 18:02:37)
- ・ 翻訳応援させていただいています。呪文リスト（ウィザード/ソーサラー）が、トップページから見ると日本語化していない状態のページ（//www29.atwiki.jp/prdj/pages/62.html）が表示され、旧メニューから見ると日本語化されたページ（//www29.atwiki.jp/prdj/pages/153.html）が表示されるため、ここに報告させていただきます。 -- 名無しさん (2009-11-19 16:45:33)
- ・ 「技能の詳細」ページにコメントが落とせないで、ここに投下。軽業の「高跳び」テーブル「4フィート以上：4フィートごとに+4」は「1フィートごとに+4」ではないでしょうか。 -- セリル (2010-09-02 01:27:21)
- ・ 「戦闘」ページの「表：サイズ修正値」ですが、大型サイズが-2、超大型が-4、巨大が-6になっていますね。原文も確認しましたが、それぞれ-1、-2、-4の間違いかと思えます。3.5から変更かかったのかと焦った(笑) -- 名無しさん (2010-09-02 01:30:32)
- ・ サイズ修正値は変更しておきました -- 名無しさん (2010-09-02 09:40:51)
- ・ 軽業の方は「訳者注」が気になったので置いてあります（誰か解る人お願いします） -- 名無しさん (2010-09-02 09:47:07)
- ・ コアブックと比較しました。Greater than 4 feet / +4 per foot= -- セリル (2010-09-02 12:11:12)
- ・ 誤爆m() Greater than 4 feet / +4 per foot = 4フィート以上 / 1フィートごとに+4 となると思えます。本文にある「跳躍を行う際の基本難易度は、～～（高跳びの場合）跳びつこうとする高さの4倍に等しい。」にも合致します。「4フィートごとに+4」のほうが、なにか誤解があったのでは。 -- セリル (2010-09-02 12:15:08)
- ・ 高跳びの件修正しました。もし、誤りがあれば報告ください。 -- 朋 (2010-09-04 19:48:56)
- ・ 呪文のページから転写しておきます。インヴィジビリティの目標ですが、記述が間違っていないでしょうか？ 現状の「術者あるいは、重量が100ポンド/レベル以内のクリーチャー1体か物体1つ」ではなく、「術者あるいは、クリーチャー1体か重量が100ポンド/レベル以内の物体1つ」だと思えます。 -- 名無しさん (2010-09-27 21:17:21)
- ・ 戦闘特徴〔汚れた戦士〕の訳が間違っていないでしょうか？ 正しくは以下の通りでは？ 幼少期より、君は兄弟、友人、仲間の助けなしでは生きてこれなかっただろう。常に君は、通常よりわずかに大きいダメージを与えるのに十分な間合いを測るため、敵を紛らわせるのに仲間を頼った。利益：挟撃“している”状態で敵に攻撃を命中させたなら、追加で1点のダメージを与える。 -- 名無しさん (2010-10-01 12:29:00)
- ・ 〔汚れた戦士〕の訳について、ご指摘ありがとうございます。修正しました。 -- VAN (2010-10-02 09:07:02)
- ・ [装備品]の帆船の説明で「日本のマスト」となっていますが「2本のマスト」だと思えます -- CANE (2010-10-20 11:50:32)
- ・ 修正しました -- ゲッコー (2010-10-22 19:45:55)
- ・ このトップページにまで存在するのですが、「『なので』接続詞」を使うのを止めて頂きたいです……砕けた表現として使うならなおさら口語としての「だから」の方が文法的にも合いますし、なんとかありませんでしょうか？ 和訳をメインとす

- るプロジェクトに、何を言うのかと思われるかもしれませんが、日本語として正しくなければそれは和訳として片手落ちだと思うのです -- くら(初めまして) (2010-11-09 06:59:13)
- このwikiの目的は、日本語として正しい表現を追求するものではなく、ゲームとして遊べる程度の翻訳を目指す、とありますので、日本語としての正確さを求めるのならばご自身がwikiに参加し、積極的に指摘、修正を行うことをお勧めします。きっと、他者とその作業を求める何倍もの速度で作業は進むでしょう。多数の知識、能力の参加がwikiの醍醐味ですからね！ くらさんの参加をお待ちしております。 -- アラシ (2010-11-09 09:34:17)
 - APGハーフェルフの、秘術の才能の項、術者レベルにボーナスが得られるのは呪文完成型アイテム及び呪文解放型アイテムの使用に際してのみで、自身で呪文を発動する際には得られないのでは、 -- ama (2010-12-08 00:43:14)
 - 《上級呪文一体化》の前提で《上級呪文一体化》ってあるんですけど.....《下級呪文一体化》の間違いですよ -- 名無しさん (2010-12-15 14:10:27)
 - サモナーのページ、幻獣の項、召喚は1日1回と書かれているが、そんな制限は無いはず、 -- ama (2010-12-17 01:56:00)
 - 修正しました。ご指摘ありがとうございます。 -- レム・レイ (2010-12-17 19:21:27)
 - ドルイドの動物の相棒 > 動物の技能において、生存 が動物の相棒のクラス技能になっていますが、これは誤りだと思います。ご確認ください。 -- 名無しさん (2011-01-08 07:05:25)
 - 現状のPRDを見る限りは動物の相棒の 生存 はクラス技能になっているみたいですが、 -- 朋 (2011-01-09 20:36:45)
 - > 朋さん <http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/classes/druid.html#druid> 内の Animal Companions > Animal Skills の項目で、Survival には*が付されていません、*が付されているものがクラス技能なのだと思うのですが、 -- 名無しさん (2011-01-10 06:02:57)
 - 修正しました。最初期のPRDが間違っていてそれをもとに訳していた模様<http://www.freeyabb.com/pathfindersrd/viewtopic.php?t=526&sid=b8e7a4b3d53b8169961e0c2da6353432&mforum=pathfindersrd>、 -- ゲッコウ (2011-01-10 19:41:29)
 - APGのエルフの代替種族特性の闇狩人なのですが、普通の状態でも-5のペナルティーを受けて通常の移動速度での隠密は出来るので、reduce the penalty by 5は"ペナルティーが5減る"のではないのでしょうか。 -- 名無しさん (2011-01-21 18:29:42)
 - ちょっと質問です。3.5eでは3レベルに1つ特技を身に付けることが出来るのですが、その記載はこのルールだとどの辺りに載っているのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-02-08 16:11:06)
 - PathFinderでは特技は奇数レベル毎に取れます。コアールのクラスの項目にありますよ。 -- りょう (2011-02-08 16:58:31)
 - NPCギャラリーの「ダンジョン」ですけど、どうもラインナップを見るに本来の意味の「地下牢」とかの方が適当なんじゃないのでしょうか。(囚人、牢番、拷問官と来たら...) -- 名無しさん (2011-02-13 03:36:09)
 - APGエルフとNPCダンジョンを修正しました -- ゲッコウ (2011-02-17 13:30:10)
 - メニューバーが使いにくくなった.....縦に長く伸びて使いにくいなら、呪文みたいに項目を折り畳むようにはできないのでしょうか -- N (2011-04-18 18:26:44)
 - メニューを折り畳んでみました。折りたたみすぎでしょうかね。 -- 朋 (2011-04-18 20:57:22)
 - 下の階層に飛びごとに毎回折りたたまれてしまうので、もっと良い方法があるかもしれません。使いにくいなら戻します。 -- 朋 (2011-04-18 20:59:40)
 - 折りたたむべき部分が違うと思います。レム・レイさんが削除してしまった部分を折りたたみ形式でメニューバーに復帰とはなりませんか？ -- 名無しさん (2011-04-18 21:34:04)
 - いつもお世話になっております！アルケミストのページで処方リストに「ネグイト・アロマ」とありますが、APG呪文リストには「ニゲイト・アロマ」とあります。どちらかに統一してあるとうれしいですね。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-05-15 09:19:44)
 - 呪文リストのほうに修正しました。 -- レム・レイ (2011-05-19 00:01:24)
 - マジックアイテム作成のページでワンドの基本コストの表が価格と同じになっている模様 -- 名無しさん (2011-06-03 16:08:00)
 - 「完璧な打撃」について質問させてください。以前はカマ、ヌンチャク、クォータースタッフ、サイ、シャンガムでのみ機能する特技だったと思うのですが、APGのモンク武器も適用できるようになったのでしょうか？ -- てる (2011-06-16 00:04:32)
 - FAQ、エラッタ、現行のPRDを確認しましたが、その5つだけで変更はないようです。まあ「モンク」表示のある武器は連打に使えるだけで、モンクが自動的に習熟を得るものではないので...ということでしょうか -- ゲッコウ (2011-06-17 19:08:54)
 - 次元界の冒険の項目でニルヴァーナの属性が「中立にして悪」になってますよ。 -- 名無しさん (2011-08-20 00:19:09)
 - ニルヴァーナの誤記について修正致しました -- VAN (2011-08-26 12:12:37)
 - PRD外のクリスタル・チャクラムの射程単位が抜けているようです -- 名無しさん (2011-09-01 00:39:22)
 - クリスタル・チャクラムなのですが、これは原典(d20srd)の記述に従っているため、このようになっています。 -- VAN (2011-09-08 12:06:29)
 - 遅くなりましたが、出版元であるClassic Horror Revisedにも記載されていない為こうなっています。恐らく通常のチャクラムと同じ射程で良いとは思いますが、 -- 位坂敏樹(misaka) (2011-09-14 03:49:12)
 - お世話になってます！APGの呪文リストから各呪文の詳細へのリンクですが、呪文の英語名にアポストロフィ「'」を含んでいるものだけうまく飛べないようです。クラフターズ・フォーチュンとかボマーズ・アイとか、アンカーのほうは「'」抜きで書いてあるみたい？なので、合わせていただけたら助かります。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-09-28 06:00:18)
 - PRD的に正しいのは「'」つきですが、「'」をリンクにつけるのはhtml規則違反なので「'」なしに合わせました。 -- レム・レイ (2011-09-28 20:18:36)
 - 特技《蹴散らし強化》の説明文「Targets of your overrun attempt may not chose to avoid you。」の翻訳文が抜けていると思われる。ご確認ください。 -- 名無しさん (2011-10-16 05:57:09)
 - 修正しました。 -- レム・レイ (2011-10-16 17:17:32)
 - Bestiaryのジンネーのページ、マリードについての項で「マリード」がときどき「マリド」になっています。お手隙の際に統一していただけたら。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-10-22 01:53:22)
 - マリードとマリド、サファグンとサファギン/サハギン/サファギンのゆらぎを統一しました -- VAN (2011-10-22 12:42:09)
 - UM -- 名無しさん (2011-10-22 22:06:55)
 - UM -- 名無しさん (2011-10-22 22:07:07)
 - UCの特技の詳細が翻訳されたようですが、《転移~》の前提にある《転移敏速》という特技が見当たりません...どうということなの... -- 名無しさん (2011-10-30 03:59:44)
 - 《機敏な転移》 《転移敏速》に変更しました -- VAN (2011-10-30 08:49:00)
 - UC > 特技の詳細の《猪の形》の最後の文、「君が攻撃する時、2d6の出血ダメージを与える。」は「その時、2d6の出血ダメージを与える。」のほうで正しくないのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-10-30 23:51:27)

《猪の形》の文章を全体的に修正しました。ご確認ください。 -- VAN (2011-10-31 00:52:57)

- U MソーサラーのEmpyreal、血脈の秘法の変更能力値が【知力】になっていますが、【判断力】の誤りかと思います。 -- 名無しさん (2011-10-31 22:17:24)
- 至高天、【知力】を【判断力】に修正しました。 -- k-show (2011-10-31 23:25:54)
- アルケミストのページ、アルケミスト処方リストの中で、「トランスミュート・ポイズン・トゥ・ポイズン」とありますが、1つめのポイズンはポーションかと思います。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-11-02 02:43:13)
- UM特技の表で、《集団離脱フェイント》の項、「機会攻撃に収められておない」とあるのは「おない」「いない」ですね。細かくてすみません。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-11-02 02:46:58)
- アルケミストと《集団離脱フェイント》について修正しました。 -- VAN (2011-11-02 12:11:02)
- UMの呪文リストに「グレーター・ダークビジョン」がいくつか出てきますが、表記を「グレーター・ダークヴィジョン」に揃えてもらえたらうれしいです。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-11-23 15:11:27)
- あと、同ページの2レベル・アルケミスト呪文(処方)no -- 名無しさん (2011-11-23 17:29:20)
- (誤送信失礼しました)あと、同ページの2レベル・アルケミスト呪文(処方)の箇所、「プリット・シールド」と「ピストウ・ウェボン・プロフェンション」は、あいいうえお順なら逆かな、と、相変わらず細かくてすみません。 -- アルケミストでプレイ中。 (2011-11-23 17:31:37)
- UCアルケミスト処方の順番を五十音順に揃えました。 -- VAN (2011-11-24 12:27:59)
- Bestiary2 > モンスターの共通ルール > つかみ内の記述で、「特に明記されていない限り、つかみの能力はクリーチャーよりもサイズが小さな敵に対してのみ使用できる。」の一文は存在しないと思います。ご確認ください。 -- 名無しさん (2011-11-28 11:48:11)
- Core Rulebookの特技の《一撃離脱》の説明に「全ラウンド・アクションとして、君は移動速度まで移動して、その攻撃の目標からは機会攻撃を1回の近接攻撃を行うことができる」とありますがこれは正しいのでしょうか？原文をみても英語理解力が低くてわからないので的外れかもしれませんが、この文では意味がわからないので。 -- 名無しさん (2011-11-28 12:09:14)
- 《一撃離脱》の文章を修正しました。 -- k-show (2011-11-28 15:38:49)
- Bestiaryには存在しませんがBestiary2で追加された文言で、正しい訳だと思います。で、コピペの修正ミスかなんかでBestiary2の原文へのリンクがBestiaryになっています。 -- 長月 圭 (2011-11-29 16:18:11)
- Bestiary2で「特に記載がない限り、つかみはクリーチャーとサイズ分類が同じかそれよりも小さな相手に対してのみ行うことができる。クリーチャーが通常とはことなるサイズにもつかみを行うことができる場合、これはクリーチャーの特殊攻撃の行に記載される。」の一文は追加されましたが、「特に明記されていない限り、つかみの能力はクリーチャーよりもサイズが小さな敵に対してのみ使用できる。」の一文は無くなっていると思います。この一文こそがBestiaryのものをそのままコピペして残ってしまっているものではないでしょうか？ -- 名無しさん (2011-11-30 01:54:04)
- 失礼、ご指摘を誤解していたようです。それは1段落目の2文目の内容でしょうか？ そうであるなら、削除してよいと思います。 -- 長月 圭 (2011-11-30 08:24:03)
- その通りです。よろしくお願ひします。 -- Bestiary2のつかみについて (2011-11-30 09:03:28)
- Bestiary2つかみを修正しました。ご確認ください。 -- k-show (2011-11-30 13:38:37)
- 間違っていると思います。消すべきは「特に明記されていない限り、つかみの能力はクリーチャーよりもサイズが小さな敵に対してのみ使用できる。」です。残すべき「特に記載がない限り、つかみはクリーチャーとサイズ分類が同じかそれよりも小さな相手に対してのみ行うことができる。クリーチャーが通常とはことなるサイズにもつかみを行うことができる場合、これはクリーチャーの特殊攻撃の行に記載される。」が消えてしまっていると思います。 -- 名無しさん (2011-11-30 16:26:07)
- その書き方滅茶苦茶わかりにくいから、「消すべきだったところ：1行目の2文目、消しちゃったところ：2行目の1文目」って言った方がいいぞ。 -- 名無しさん (2011-11-30 18:45:43)
- 改めてBestiary2つかみを修正しました。ご確認ください。 -- k-show (2011-11-30 21:37:39)
- ありがとうございます。分かりづらい書き方にてお手数をお掛けしました。 -- Bestiary2のつかみについて (2011-12-01 00:35:49)
- APGのモンク > 四象拳士 > 獣王変化 > 虎の化身の項目。「モンクは彼の通常の地上移動10フィートで動き」を「モンクは彼の通常の地上移動速度の10倍で動き」に修正して下さい。 -- 名無しさん (2011-12-07 09:32:32)
- APG四象拳士の獣王変化、虎の化身を修正しました。ご確認ください。 -- k-show (2011-12-07 10:29:39)
- UM > ウィッチ > 守護者呪文 > 祖霊/Ancestors > ブレッシング・オヴ・ファーヴァー、リンク先が違っています。 -- 名無しさん (2012-01-07 23:27:11)
- UM > ウィッチ > 守護者呪文 > 祖霊/Ancestors > ブレッシング・オヴ・ファーヴァーを修正しました。 -- レム・レイ (2012-01-08 12:12:55)
- UM > 呪文 > あ行 > アイシクル・ダガー：術者の手の中に1ラウンドより長く保持されていた場合 術者の手より1ラウンド以上離れていた場合、だと思ひます -- 名無しさん (2012-01-10 00:15:41)
- UM > 呪文 > あ行 > アイシクル・ダガーを修正しました。 -- レム・レイ (2012-01-10 23:21:27)
- Core > 呪文リスト：各クラスへのリンクが切れています。それと、Core > 呪文リスト > ウィザード/ソーサラー：呪文「ジャンプ」へのリンクのつづりはJumpでなくJumpかなと、お手数かけますがよろしくです。 -- アルケミストでプレイ中。 (2012-01-11 23:41:27)
- さらに、Core > 呪文リスト > ウィザード/ソーサラー：6レベル呪文に「フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII」とありますが、IIでなくIですね。リンク先はIになっているのに見出しの記載が、お手数かけますがよろしくです。 -- アルケミストでプレイ中。 (2012-01-12 01:17:12)
- たびたびすみません、同じく、Core > 呪文リスト > ウィザード/ソーサラー：6レベル呪文に「プラント・シェイプIII」とありますが、III II (以下略) -- アルケミストでプレイ中。 (2012-01-12 01:21:46)
- そろそろID取ったほうが捗るんじゃないか？ -- 名無しさん (2012-01-12 10:49:10)
- ウィザード呪文リスト等を修正しました。 -- レム・レイ (2012-01-13 19:47:42)
- 基本ルールのウィザードやバードの呪文リストのページにあるシャドウ・カンジュレーションとシャドウ・エヴォケーションの解説でコピーできる呪文レベルが3 L Vまでしかコピーできないのに4 L Vまで書かれてたり、1 L V高く書かれてるようです -- 名無しさん (2012-01-25 22:13:53)
- 呪文リストの説明は訳として正しかったので、訳注を付けました。 -- レム・レイ (2012-01-26 19:19:07)
- すいません、以下と未満を確認していませんでした。正しく訳し直しました。 -- レム・レイ (2012-01-26 19:31:53)

- タッチ・オヴ・ファティエグの"この呪文の効果は呪文の持続時間が終わると同時に終る。" 終わる？ -- 名無しさん
- (2012-02-15 12:42:48)
 - 「終る」は3.5eからの転用で日本語的には問題ないと思いますが、文章規則を統一するため「終わる」に修正しました。 -- レム・レイ (2012-02-15 18:26:32)
 - APGでドルイド（熊のシャーマン）のボーナス特技に《頑健無比》が2つ並んじゃってるんですけど...リンク先から見るに後者は《頑健無比強化》ですよね。あと「その他の魔法のアイテム」のマスク・オヴ・ジャイアンツの説明文に一部変換ミスったような箇所がありましたので報告をば。 -- 名無しさん (2012-02-21 00:35:14)
 - APGのドルイドとその他の魔法のアイテムを修正しました。 -- レム・レイ (2012-02-24 22:28:02)
 - グレーター・バグゲストの擬似呪文ですが、チャーム・モンスター呪文とクラッシング・ディスペア呪文のDCはそれぞれ18です。修正をお願いします。 -- ほまれ (2012-03-24 04:21:21)
 - > ほまれさん ご指摘ありがとうございます。修正しました。 -- VAN (2012-03-24 23:33:52)
 - APGのモンクのアーキタイプの餓鬼拳士の蹴り飛ばしの記述で、「15レベル時に、彼は目標を5フィート押しやる代わりに、同じ攻撃で転倒させることを選ぶことができる。」が「15レベルにならないと転倒させることができない」ように読めて紛らわしいと思うのですが、「15レベル時に、同じ攻撃で彼は目標を5フィート分押しやる代わりに、転倒させることを選ぶことができる。」などのほうが良くないでしょうか？ -- あんだしょ - (2012-04-03 01:12:58)
 - APGのモンクのアーキタイプの餓鬼拳士を修正しました。 -- レム・レイ (2012-04-03 18:20:15)
 - Coreの装備品のページでは、武器のデータ内の特殊の説明文と表：武器の「monk」の訳が「モンク用」になっているのに対し、APG以降では「モンク」になっているのは統一したほうが良いと思うのですが。 -- あんだしょ - (2012-04-06 23:40:56)
 - APGウィザード、混合の系統の多彩な力術ですが、「この呪文の記述は新しいエネルギー種別に合わせたものに変える」の「記述（descriptor）」は「補足説明」のことではないでしょうか -- 名無しさん (2012-04-07 13:09:55)
 - 武器のmonkをモンク用に統一しました。また、APGウィザードについては既に修正されておりましたのでご報告しておきます -- VAN (2012-04-09 21:43:19)
 - APGでローグのローグの技の、「強い印象」の記述で、「ワザ」の漢字が「業」になっていますが、「技」の誤変換では？ -- あんだしょ - (2012-04-10 01:37:04)
 - > あんだしょ - さん ご指摘ありがとうございます。修正しました -- VAN (2012-04-10 12:31:22)
 - APGのウィザード4レベル呪文のドラゴンズ・プレスですが、最大10d6とかかれてますが英語のPDFだと最大12d6のようですのでお手数ですが確認お願いいたします -- 名無しさん (2012-04-27 23:54:17)
 - ドラゴンズ・プレスを修正しました。 -- レム・レイ (2012-05-01 22:40:20)
 - UMドルイド密林の領域、Trap senseは罠探しじゃなくて罠感知に当たると思いますが。 -- ama (2012-05-20 12:04:19)
 - UMドルイド密林の領域、Trap senseを修正しました。 -- レム・レイ (2012-05-21 00:06:07)
 - APGファイター二刀の使い手のバランス完全化の説明のバランス改善/Improved Balanceはバランス強化ではないでしょうか。 -- kenny (2012-05-25 13:36:27)
 - バランス改善/Improved Balanceをバランス強化に修正しました。 -- lemure (2012-05-26 00:07:10)
 - UC呪文、xデッドリィ・ジャッジメント デッドリィ・ジャガーノートでは無いでしょうか。 -- ama (2012-05-26 02:38:26)
 - デッドリィ・ジャッジメント デッドリィ・ジャガーノートに修正しました。 -- lemure (2012-05-27 00:21:07)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿