

# なぜなにブルーローズ

## はじめに

困ったことに『ブルーローズ』には誤植や記述のムラ / 散乱などが多々あり、現状ではせつかくの面白いシステムがなかなか活かせません。

そこで、気が付いた問題点にどのような対処をとっているかについて、その根拠となってる部分とあわせて書いていきます。いわば私家版のエラッタといった位置づけです(当然ながらこれは非公式なものです)。公式な修正が入るまでのつなぎとしてご利用ください。

尚、問題のある部分はこちらでも探しますが、みなさんからの情報提供も広く募集します。疑問点や問題点がありましたら、メールや掲示板などに御寄せ下さい。

## エラッタの扱いについて

エンターブレインの NEWS サイトにてエラッタが公開されています。またスザク・ゲームズのサイトでもエラッタが見られるようになりました。この私的エラッタでは公式エラッタの内容を反映しています(文中の マークは、解説本文がエラッタを根拠としていることを示しています)。

## 2章 ゲームの流れ

### p28- ブレイク

#### p28 ブレイクでの回復

重傷の効果が切れるってあるけど「能力値 / 技能の封印」の効果と、一部の追加重傷欄の付随効果が切れるということでしょう。羅喉の運命表 (p138) や気絶 (p70) を参照のこと。

### p29- ゲーム後ブリーフィング

#### p29 報告書作成

報告書作成って何 セッション内容を回想しながら、あれこれ話をして楽しむためのものだと思ってます。遊んだ記録が残っていると、後で思い返せて楽しいというものもあるでしょう。]時間がない場合は、省略してしまっても構わないと思います。

報告書って、どんな風にかくの 報告書用紙 (p31) に箇条書きで手短かに書いてもらいます。

報告書のできばえの判定ってカードとかは 現時点では不

明です。とりあえずは、《夢と希望》は最後のシーンの残り+1点、カードはなしという風にします。報告書のできばえって、何に反映されるの 現時点では不明です。とりあえずは、報酬決定の際に加味するというのが妥当だと思います(経験点の決定には無関係とすべきでしょう)。これは、報酬がブルーローズ本部から出ているのに対して、経験点が GM から出ていることからの判断です。

#### p29 経験点の配布

どういう風に決めればいいのか ミッションで得られるのが10点で、これに個々の修正を加えるだけです。尚、ヒドゥン・ミッションはオープン・ミッションが完遂できなかった場合(あるいは当初からシナリオ的に完遂できない場合)に補填するためのものと考えてます。

## 3章 チーム編成

### p34- アーキタイプ

キャラクター作成 (p127 ~) と食い違いが生じている場合、システム全体との整合性を保つため、キャラクター作成 (p127 ~) を優先します。

#### p37 退役軍人

「ポリカーボネイト」は何かなかったっけ ポリカーボネイトは暗器なので、奇襲攻撃ができます。暗器 (p155) を参照して下さい。

#### p38 超人的な武術家

運命が「火星の牡牛座」とあるぞ 誤植。正しくは「牡羊座」になります。

特技の書式がわかりづらくて意味不明です 一行目が習得している特技内容で、あとは攻撃時の選択肢みたいですね。気になるなら、武術 (p110) を参照。

#### p39 富豪の令嬢

「超軽量」ってカスタマイズのとこにないぞ 「超軽量」の誤植。「超軽量」はEncが-2されるかわりに「強反動-1」が付くというカスタマイズです。

#### p40 ミステリアスな美女

《夢と希望》が8点なの 誤植。正しくは7点です。

#### p41 記憶を失った暗殺者

長所が「超越」とある 誤植。正しくは「親和」です。

《夢と希望》が9点だ 誤植。正しくは8点です。

特技の「奇襲攻撃」の判定はどうやるのさ 実は、これはちょっと複雑な問題です。というのも、暗器 (p155) と龍三合の暗殺者 (p223) に異なった記述がされているためです。運命の記述から考えると暗殺者 (p233) の方がじっくりくるかと思います。また、目標値が低いことと、判定内容と運命から来る能力値の相性が良いことから考えても、こちらの方が良いでしょう。

#### p42 感応者の少女

特技「サードアイ」に精神汚染されるってあるけど 運名解説 (p139) を読むと、アストラル・システムとの接触 (p108) で処理すれば良いようです。

#### p43 試作品と呼ばれた男

「羅喉の山羊座」 誤植。正しくは「羅喉の水瓶座」です。

「帰還」って.....どこからの 必要ならばGMと相談の上で決めましょう。帰還者の解説 (p139) を参考にすると良いかと。

加速装置の移動力+10って 誤植ではありません。

#### p44 《剣》を継ぐ者

《剣》の召喚ってたしか..... はい、《剣》 (p111) によれば、実は召喚には精神汚染のリスクがあるみたいです。気を付けましょう。

#### p45 風の魔女

長所が変じゃん 誤植。正しくは「知識」です。

精霊召喚ってPCでもできるのか 精霊召喚 (p119) の「儀式魔法が必要」、魔術 (p114) の「儀式魔法は(中略)PCには使用できない」という記述を厳密に適用すると使えなくなります。ですが、魔術 (p114) に「運命『精霊術師』を取らない限り」および召喚術 (p115) に「召喚術の手順は、儀式魔法とほぼ同じである」とあるので、例外的に使用できると解釈の方が現実的です。そこで、とりあえず「契約はミッション前に行われる。PLは精霊召喚呪文 (p118) および精霊との契約上限 (p115) の範囲内で、種類とレベルを決めておく」「呪文コストは召喚/命令時に支払う」と解釈することにします。

#### p46 感染者

「金星の天秤座」とあるけど 誤植。正しくは「金星の射手座」です。

#### p49 仮面の巫女

特技のトコが変じゃないかな 条件を満たすと精霊舞踏 (p120) と神性憑依 (p121) ができるようになる、です。精霊舞踏 (p120) と神性憑依 (p121)、仮面 (p122) を読んでおきましょう。

防具「インナーガード」の「P:-1」って何さ 「着用している間は常に-1状態を受ける」だと思います。これは防具 (p163) の「着用時ペナルティの略」とマイナス状態 (p57) の「特定装備を付けていることによるマイナス状態は」から判断しました。

#### p50- キャラクターシートの解説

長所の説明はあるけど、短所の説明がないぞ 「長所と短所」と読み替えます。

《夢と希望》の上限が回復するってあるけど 誤植。《夢と希望》の上限は回復しません。

#### p50 関連数値

活動力の使い道が良く分からないんだけど 「縁故のボーナス使用 (p54)」「時間をかける (p54)」「天秤座のカード効果 (p59)」が代表的な使い道でしょう。また「判定でサイコロの目を固定する (p54)」や「呪文など特殊能力での消耗」「活動力ダメージでの減少 (p69)」などでも使います。

「魔法属性」のとこだけど 魔法能力と属性 (p114) の記述から、「運命の星座から」ではなく「合計2点」としましょう。

## 4章 行動判定

段階処理ってどこ 段階処理 (p54 ~) にあります。

#### p52- 行動判定

#### p52 エキサイティング・ロール・システム

《夢と希望》とかで3つ以上サイコロを振るときは「すべて同じ出目が出たら」とあるので、すべてがそろった場合のみ振り足せるんだと思います。よって[2,2,2]は振り足せても[2,2,4]は振り足せないします。

## p54 縁故と判定

縁故は「ゲームマスター」が判定するの 「そのキャラクターを担当するプレイヤー」の誤植。

## p54 縁故をボーナスとして使用する

ボーナス使用したらどうなるって ボーナス使用したら上昇させなければならない、とします。ただし、複数をボーナス使用したのならいずれか一つの縁故のみです。縁故の修正 (p29) 参照。

## p55 段階処理

### p55 レースシーン

詳細は第7章でいいの 目次 (p17) を見るまでもなく、10章 移動 (p99) ですね。誤植。ちなみに該当部分はレースシーン (p102) です。

### p55 夢と希望

2点を他のPCに与えるためのコストは4点です。リプレイ・シーン 8(p187) を参照。

### p55 カード

指定された属性とは 星座カードのイラストから判断できます (赤=火, 茶=地, 緑=風, 青=水)。確認が必要ならば星座表 (p124) を参照しましょう。

### p56 技能

いずれかの技能が0であるならば、技能なし 組み合わせ判定 (p52) にあわせて、「いずれかの技能を習得していないならば」に訂正しましょう。誤記です誤記。

## 5章 アクション

### p64- 実際の行動

#### p64 アクション・シーン中の行動

回復チェックとは 気絶 (p70) での回復の判定を行うタイミングについての記述から、これは気絶から回復するための判定を示していると考えます。

### p66- 射撃

弾倉の交換はどのように処理するのか 軍事+器用で判定し、成功すれば交換できると考えます。これは複合アクション (p64) の「電池の交換」で判定値、1ターンに相当するアクションと言及されていることからの

判断です。「複合アクション (p64) 内で行う場合を除き、1ターン消費して自動的に成功」でも良いと思います。ただし、こちらはルールの根拠を持ちません。レース・シーンでの射撃はどうなるの レース・シーンでの戦闘 (p102) を参照して下さい。

### p66 大失敗の影響

銃器が故障するだけじゃないの -1状態に加え、運試しを行ってください。凶星をひいたら自分または仲間命中し(目標値10で回避判定)、それ以外なら故障します。ただし、GMの判断で故障としても良いそうです。

### p67 フルオート

選べる攻撃方法には何があるのさ 「通常射撃(通常の命中判定, ダメージFA)」「一方向への射撃(出目8固定, ダメージFA, 隣接にも効果)」「旋回射撃(出目6固定, ダメージBF, 範囲に効果)」「制圧射撃(達成値固定, ダメージFA)」の4種類となっています。

### p68- 格闘

#### p68 素手の殴打による傷害

大成功でダメージが増えるのは技能なしのときだけか 大成功によるダメージ増加は射撃と同様に、格闘ダメージにも適用されます。つまり、格闘技能や武術による素手ダメージも大成功で増加します。

#### p68 格闘攻撃の手順

攻撃で大失敗したらどうなるのさ -1状態に加え、運試しを行ってください。凶星をひいたら自分または仲間命中します(目標値10で回避判定)。

#### p68 防御

素手でもナイフに対して防御できるの 素手の場合は、基本的に格闘武器に対して防御を選択できません。転倒ってどう扱うの マイナス状態の解消 (p57) に例として書かれているので、「起き上がることでしか解消できない-1状態」として扱います。

### p69- ダメージ

#### p69 応急手当て

大成功したらどうなんの 一段階ごとに回復でのダイスを1個追加すると考えます。リプレイ (p177) を参照のこと。

## p70- 重傷

### p70 技能の封印

技能 0 の扱いは シーン中、技能がないものとして扱います。ゾロ目振り足しはできません。

## 9 章 資産と装備

### p96- 装備のカスタマイズ

#### 武器専用のカスタマイズ

##### 超軽量

あれ、そんな項目あったっけ エラッタで追加されたカスタマイズ項目です。軽量銃器専用で、武器の Enc を-2 する代わりに「強反動 (-1)」を常に伴います。そのカスタマイズに必要な経験点は何点なのさ 不明ですが、1 点で構わないとします。

## 10 章 移動

### p102- レース・シーン

#### p102 レース・シーンでの戦闘

射撃できる種類の制限のどこだけ おそらく「中距離の移動力以上」は「中距離の射程以上」の誤植でしょう。つまるところ、何がしたいんだ ランドローバーが巡航速度を出してる場合、狙撃用ライフル以外は隣接マスまでしか攻撃できない、てことです。車両一覧 (p164) とリアル射程 (p66) 参照。ただし、射程 (p66) でレース・シーンではシネマティック射程を使うという記述から、このルールはリアルなレース・シーンでのみ適用されものと考えます。

## 12 章 特技

運命表 (p131 ~ 138) と矛盾する場合は、こちらの記述を優先します。矛盾しない場合であれば「記載漏れ」として処理します。

### p110- 武術

「生体兵器」も習得できるのか 羅喉の運命表 (p138) には載ってませんが、習得できると考えます。身体武器 (p111) を参照。  
「『武術』を行える」って意味不明だぞ 拳銃の特技 (p110) から、「『武術の特技』を習得することができる」という意味なのでしょう。  
追加行動はどのタイミングで処理するのか リプレイの行動 (p176) から、同時に処理すると考えます。尚、武

術は素手での格闘攻撃が条件ですから、格闘武器+素手攻撃などはできないとします。

### p110- 拳銃の特技

習得できるの運命についてだけど 「逃亡した完全兵士」は誤植。正しくは「試作ナンバー」です。運命表 (p133,138) には書かれてませんが、「戦争の犬」「復讐者」も習得できます。「引退した殺手」が記載漏れです。

追加行動はどのタイミングで処理するのか リプレイの行動 (p176) から、同時に処理すると考えます。

武器の跳ね飛ばしはどう処理するのか 射撃の判定およびそれに対する回避の判定を行い、攻撃が命中したら跳ね飛ばせるとしておきます。

### p110- その他の特技

この項目では何を説明するのか 「生体兵器」についてです。そもそも項目名称が間違ってるんだと思います。

#### p110 生体兵器

##### p110 鉤爪

あれ、そんな項目あったけ ありません。でもここに「素手の強化 / 鉤爪 (+3D)」的なものを想定すると、後で再計算するときに便利かと。

##### p110 身体武器

ダメージ 4D のうちわけは 技能あり (p68) に鉤爪 (上記) を加えた合計です。

身体武器は格闘武器か 素手の延長です。よって、捌き (p110) を獲得してなければ、格闘武器による攻撃に対し防御を試みることはできません。

つまり人狼は変身してもナイフから逃げ回るのが 捌き (p110) も獲得していることになりました。

### p111- 身体改造

#### p111 加速装置

移動力+20 なのか 誤植。正しくは+10 です。

### p111- 謎の生体パーツ

#### p111 格闘強化

ダメージはずっと 3D なのか 「格闘強化 (3D)」とあることから、これは格闘技能を持っていない状態でのダメージと考えます。よって、格闘技能を修得すれば「4D+筋力判定値」となるとします。

攻撃形態になってもナイフに負けるの 捌き (p110) を習得しているかのように、格闘武器に対し防御を試みることができます。

## 13章 魔術、呪術、アストラル

### p114- 魔法能力

p114 PC と魔術、呪術

p114 魔法能力と属性

属性もらえる前提は技能のことなのか 技能ではありません。月の牡羊座, 水瓶座 (p132) と羅喉の乙女座 (p138) の運命ボーナスで獲得できます。

じゃあ運命が二つあれば属性は倍もらえるのか そういうことになるかと思えます。

### p114- 魔術

p116 呪文一覧

p118 風属性魔術

p118 精霊の弓

弓のデータはどこか 「射撃で判定・必ず両手・衝撃ダメージ・射程は拳銃準拠・生存/製作+器用(目標値14)で自作可能」で「Enc:4,3D+4」または「Enc:6,4D+6」の2種類が設定されました。

弓は毎ターン射撃可能か 常識的に考えて、弓の装弾数は1のはずです。よって、複合アクション (p64) で射るのでなければ、2ターンに1回の攻撃になると考えます。

p119 精霊召喚

儀式魔法が必要なのか 召喚術 (p115) から、これは「契約を結ぶには儀式魔法に類した手続が必要。この作業は通常、ミッション前に行われる」という意味だと考えます。

じゃあ精霊召喚のコストはいつ支払うの 「呪文コストは契約した精霊を呼び出すためのコスト」と考え、シーン中に精霊を出現させる時に支払うと考えます。

### p120- 呪術

p122 呪文身

獲得できる運命はどれ 月の山羊座 (p132) と木星の牡牛座 (p135) です。月の射手座 (p132) は、運命に明記が無く、また「獲得する場合がある」と書かれていることから獲得できないものと判断します。

p122 《仮面》

月の射手座で得た仮面のボーナスは 不明です。呪術に+1のボーナスぐらいでどうでしょうか。

p123- 超能力

p123 霊能力

活動力消費はないの 他の超能力のことをから考えると、おそらくは記述漏れなのでしょう。エラッタ待ちです。

## 15章 キャラクター作成

### p127- キャラクター作成の手順

元素属性の獲得が良く分からないんだけど ボーナス欄に「好きな属性に合計2点」と書かれている運命(月-牡羊, 月-水瓶, 羅-乙女)を獲得した場合、元素属性を得るということでしょう。これは魔法能力と属性 (p114) でわざわざ「魔術」と限定されていることと、エラッタで魔術に関連した運命のボーナス欄が揃えられていることからの判断です。そのため、呪術や超能力を得たキャラクターが運命決定時に元素属性を得ることはありません。ただし例外として月-蠍座のみ元素属性を得ます。

p130- 運命

p130 縁故

縁故上限の算出だけど 誤植。正しくは「社交基本値+直観基本値」です。

p131- 運命解説

p131 太陽の運命

p131 双子座

天体カードって運試しのアレか 誤植。正しくは「星座カード」です。

p131 蟹座

天体カードって運試しのアレか 誤植。正しくは「星座カード」です。

p132 月の運命

p132 牡羊座

ボーナス欄に呪文がないぞ ボーナス欄に「精霊召喚呪文2」と加えます。

### p132 水瓶座

「好きな属性+1」とあるけど 「好きな属性に合計 2 点」に変更です。

### p133 火星の運命

### p133 蟹座

白兵戦ダメージとは何を指すのか 誤植。正しくは「格闘攻撃ダメージ」です。

### p133 獅子座

ここの内容欄だけど 「経験点で拳銃の特技を習得できる」を追加します。詳しくは拳銃の特技 (p110) を参照して下さい。

### p133 蠍座

ここの内容欄もだけど 「経験点で拳銃の特技を習得できる」を追加します。詳しくは拳銃の特技 (p110) を参照して下さい。

### p136 金星の運命

### p136 牡牛座

弱点「贅沢」ってどう扱うのさ 贅沢でない状態になると、縁故分 (初期 3) のペナルティを受ける。これを我慢するには意志の判定 (目標値 13) に成功しなくてはならない。

### p138 羅喉の運命

### p138 獅子座

素手攻撃のダメージはどうなるの ボーナスで格闘が得られるので「4D+筋力判定値」になります。素手の殴打による傷害 (p68) や生体兵器 (p110)などを参照。追加攻撃+1 が載ってないけど 生体兵器の特技 (p111)にあるように、この運命を持つ PC は変身することで「鉤爪での追加攻撃 1 回」を獲得するとします。

### p138 乙女座

龍三合なのに呪文が使えるのか 正しくは仙術符 (p224) なのでしょう。もっともルールの効果は変わらないので気にする必要はないかと思います。

ボーナスなんだけど 「好きな属性に合計 2 点」を追加します。

### p138 蠍座

モーター・エクソスケルトンってどこにあるの 特殊防具 (p164) に書いてあります。より詳しい記述がサイバーソルジャー (p207) があるので、GM の許可をもらってみると良いでしょう。

専用火器ってなに 車両用兵器 (p172) にある「20mm バルカン砲」がそれでしょう。詳しくはサイバーソルジャー (p207) 参照です。

### p138 水瓶座

加速装置ってどんな効果があるの 加速装置 (p111) に書いてあります。

## p142- 経歴

### p143 第三種 [異能者]

### p143 イリーガル

能力値ボーナスが変だけど 学生 (p142) からの類推で「いずれかひとつ+1」の誤植と考えます。

## p144- 経験点による成長

### p144 特殊能力

各特殊能力の必要経験点はどこにのってるのさ 呪文術 (p114) と呪文身 (p144) と特技 (p110) を参照。

## 16 章 装備

### p153- 格闘武器一覧

#### p153 ナイフ I

このイラストはどのナイフなの 上から「ボーイナイフ」「ライヨール」「レザーマン・スーパーツール」「ヴィクトリノックス・ハントマン」かと。

#### p154 ナイフ II

#### p154 スクリーミング・アロー

投擲はどういうルール処理なの 射撃と同じ判定で行います。

#### p154 護身用武器

#### p154 スタンガン

目標値 20 は高すぎないか たしかに強いですが、強すぎとは言えないでしょう。

## p156- 銃器一覧

### p157 ハンドガン I

このイラストはどの拳銃なの 「グロック 26」でしょう。  
良く見れば刻印が描かれてるので判ります。

### p157 グロック 26

「 非金属」は「 非金属」の間違いじゃないの  
間違いではありません。シナリオで 1 回のみ有効で  
す。どうやらグロックが金属探知器にひっかからない  
というのは「ダイハード 2」で描かれたフィクション  
のようです。まさにシネマティック (p23) ですね。

### p157 レミントン・デリンジャー

「 超小型」ってカスタマイズのとこにないぞ 誤植。  
正しくは「 小型」です。

### p157 S&W M340PD エアライト Sc

「 超軽量」ってカスタマイズのとこにないぞ 「 超  
軽量」の誤植。「 超軽量」は Enc が-2 されるかわり  
に「 強反動-1」が付くというカスタマイズです。

### p157 H&K USP Expert

SOCOM ピistolってなに ものの本によると SOCOM  
とは「Special Operation COMmand」の略だそうで  
す。よって SOCOM ピistolというのは、特殊部隊  
で採用されたピistolの意なんでしょう。

### p158 ハンドガン II

### p158 アストラ・ブレッシン

「 超小型」ってカスタマイズのとこにないぞ 誤植。  
正しくは「 小型」です。

### p158 グロック G18C

「 非金属」てのは はい、グロック 26(p157) と同じ扱  
いです。

## p163- 防具一覧

### p163 一般防具

### p163 ステルススーツ

「 隠密」の説明はどこ 「 隠密性」の誤植とは考えら  
れませんかから「 特定範囲へのボーナス」と考え、使  
用することで+3のボーナスが得られるものとします。

## p164 特殊防具

### p164 M-EX

「 筋力強化」ってなにさ 羅喉-蠍座 (p138) の内容欄に  
書かれている装着時のボーナスのことをいっている  
んだと思います。

詳しい説明がないとわかんないんだけど サイバー・ソル  
ジャー (p207) を参照して下さい。

## p164- 車輛一覧

このデータはどう読むの 輸送機器 (p100) に載ってます。

## 19章 シャドウ・ウォー

### p202- シュープリーム

### p210 情報本部

### p211 エージェント

この戦闘関係の数値、変じゃないか どうやら能力値修正  
を加算し忘れていたみたいですね。キャラクター・シー  
ト解説 (p50) に従い計算すると「射撃 7 格闘 7 回避  
3 警戒 5」が正しいと思います。

### p212- 銀の暁

### p213 追加ルール

### p213 魔術結界

魔術結界は浸透ダメージを防ぐか 破壊系能力 (p123) に、  
魔術結界は浸透ダメージにも有効との記述がありま  
す。クリーチャーの特技 (p277) とあわせると、魔術  
結界はあらゆる攻撃に対して有効と考えます。

### p216 ジル

バンシーってなにさ データ欠落。補完されるまでは靈  
能力 (p123) を持っている扱いします。

精霊魔術師じゃないのに召喚できるの はい。召喚できる  
もの (p115) を読めば、《銀の暁》の魔術師は、運命が  
なくても (四大精霊以外の) 妖精や悪魔などを召喚で  
きることがわかります。

### p223- 龍三合

### p223 追加ルール

### p223 暗殺者

ナイフに限って筋力ではなく敏捷で、とあるけど 敏捷で  
はなく器用だと考えます。これは水星の運命 (p134)  
とアーキタイプ (p41) からの判断です。

## p224 符術

羅喉乙女座なら PC も結界符を作成できるの 同じ 運命を持っている NPC(p227) が結界符を所持していないことから、運命だけでは作成できない、と考えます。

作成はできなくても、使用はできるのか 不明です。GM の判断で裁定してください。

## p231- セレスティアル・ゲート

### p237 ユニークな乗物

### p237 DC-XM33c クリッパー・エンジェル

「20 トン」のペイロード打ち上げが目標とあるけど おそらく「200 トン」の誤植でしょう。提携宇宙企業の説明 (p236) と可搬重量データに 50 トンとあることからの判断です。

## p239 転生の聖戦士

属性はこれでいいんだっけ 運命 (月-蠍座) のボーナス改訂により、適切な属性 1 を追加する。

## p242 ジョセフィン・シリウス

属性はこれでいいんだっけ 運命 (月-蠍座) のボーナス改訂により、火属性 1 を追加する。

## サマリー

### ルール

《夢と希望》

あれ、なんか少くないか 「運試しをやり直せる」が省かれています。

### 星座カード

効果の記述が足りなくないか 「技能がなくても振り足せるようになる」が省かれていますね。

### 気絶からの回復

「体格」ってなんだよ 誤植でしょう。正しくは「耐久」だと思います。

### ブレイクでの回復

「判定値分まで回復」ってまぎらわしいぞ まぎらわしいならブレイクでの回復 (p28) の「判定値分だけ回復」に揃えちゃいましょう。

## カード

### 天体カード

#### 金星

長所が変じゃないか 誤植。正しくは「愛情」です。

#### 土星

「長所 / 短所」が火星と同じだぞ 誤植。正しくは「慎重 / 偽善」です。

### ゾディアック・メンバーカード

#### マリア

守護天使とあるぞ 「守護聖女」(p77) の誤植ですね。

## 奥付

文責 アキト (akito@trpg.net)

協力 あり, かかせお, カズヨシ, 川, 黒猫ジジ, 明星, NPC さん (複数形), Thalion, Yosh, ほか (順不同, 敬称略)

著作権表示 本エラッタの著作権はサークル”らごーな人々”に所属します。

## 参考文献

[1] 朱鷺田祐介 / スザク・ゲームズ ブルーローズ 2002 (株) エンターブレイン