

『アドバンスドルールブック 紅蓮のリベレーター 日本語版』

における正誤訂正（4月17日更新）

2026年4月17日

『アドバンスドルールブック 紅蓮のリベレーター 日本語版』における訂正をお知らせいたします。
お客様にはご迷惑をおかけし、まことに申し訳ございません。心よりお詫び申し上げます。
恐れ入りますが、詳細については以下をご確認ください。

p.29 Lv30 侍《士風》 基本効果に「君は風花を得る。」を追加

**士風** 刀・物理・メイン
対象：1体 範囲：1マス
判定：【STR】(4+d20) VS 物理
基本効果：対象に1d6点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：+3点の追加ダメージ。

⇒

**士風** 刀・物理・メイン
対象：1体 範囲：1マス
判定：【STR】(4+d20) VS 物理
基本効果：対象に1d6点のダメージを与える。君は風花を得る。
ダイレクトヒット：+3点の追加ダメージ。

p.36 赤魔道士の特性「アクセラレーション」 最後のテキストを修正

Lv50- アクセラレーション バフ

君は効果によってアクセラレーションを得る。アクセラレーションはターン終了時に解除される。君がアクセラレーションを得ている間、君は以下の効果を得る。

- (1)《ヴァルサンダー》、《ヴァルエアロ》、《スカッター》の前提と制限を無視して使用できる。
- (2)君の使用した《ヴァルサンダー》と《ヴァルエアロ》はアビリティ判定で出た目がいくつでもブロックを発生させる。
- (3)君の使用した《スカッター》は+2d6点の追加ダメージを与える。

Lv70以降、(3)は次の効果に置き換わる。(3)君の使用した《インパクト》は+3d6点の追加ダメージを与える。

↓

Lv50- アクセラレーション バフ

君は効果によってアクセラレーションを得る。アクセラレーションはターン終了時に解除される。君がアクセラレーションを得ている間、君は以下の効果を得る。

- (1)《ヴァルサンダー》、《ヴァルエアロ》、《スカッター》の前提と制限を無視して使用できる。
- (2)君の使用した《ヴァルサンダー》と《ヴァルエアロ》はアビリティ判定で出た目がいくつでもブロックを発生させる。
- (3)君の使用した《スカッター》は+2d6点の追加ダメージを与える。

君がLv70以上ならば、《スカッター》は《インパクト》に変わる。加えて(3)は次の効果に置き換わる。(3)君の使用した《インパクト》は+3d6点の追加ダメージを与える。

p.71 Lv70 占星術師《ステラデトネーション》

「星の支配者／星の支配者」を「星の支配者／巨星の支配者」に

ステラデトネーション
魔法・インスタント

前提：戦場に君のアーサリースターがあり、君が星の支配者か巨星の支配者を得ている

タイミング：いつでも

対象：範囲内のすべての敵と味方

範囲：君のアーサリースターを中心とする7×7マス

基本効果：対象が敵ならば13点のダメージを、対象が味方ならば13点のHP回復を与える。その後、**星の支配者／星の支配者**と、君のアーサリースターのエリアを解除する。君が**巨星の支配者**を得ているならば、このダメージとHP回復は20点になる。

⇒

ステラデトネーション
魔法・インスタント

前提：戦場に君のアーサリースターがあり、君が星の支配者か巨星の支配者を得ている

タイミング：いつでも

対象：範囲内のすべての敵と味方

範囲：君のアーサリースターを中心とする7×7マス

基本効果：対象が敵ならば13点のダメージを、対象が味方ならば13点のHP回復を与える。その後、**星の支配者／巨星の支配者**と、君のアーサリースターのエリアを解除する。君が**巨星の支配者**を得ているならば、このダメージとHP回復は20点になる。

p.110 追加の個人冒険「優劣」表 「脱落」の段を追加

優劣	
段階	ゴール判定への影響
超優勢	ボーナスダイス2個
優勢	ボーナスダイス1個
平常	ボーナスもペナルティもない
劣勢	-2のペナルティ
超劣勢	-5のペナルティ

⇒

優劣	
段階	ゴール判定への影響
超優勢	ボーナスダイス2個
優勢	ボーナスダイス1個
平常	ボーナスもペナルティもない
劣勢	-2のペナルティ
超劣勢	-5のペナルティ
脱落	-

p.140 シナリオ#3「ドマ城の戦い」中央見出し

誤：「達成値：10 以下」⇒正：「達成値：9 以下」

p.143 シナリオ#3「ドマ城の戦い」《電光の術》図

誤



正



⇒

p.143 シナリオ#3「ドマ城の戦い」ミヅチの特性

誤：ミヅチが発生させる予兆の一部は、いかなる効果によっても取り除かれない。

↓

正：ミヅチが発生させる予兆は、いかなる効果によっても取り除かれない。

p.170 マガツ・コジャ《叩きつけ》 「範囲：1マス 対象：1体」の行を削除

叩きつけ 物理・メイン
対象：1体 範囲：2マス
範囲：1マス 対象：1体
判定：【STR】(d20+5) VS 対象の【物理防御力】

⇒

叩きつけ 物理・メイン
対象：1体 範囲：2マス
判定：【STR】(d20+5) VS 対象の【物理防御力】

p.235 カラステング サイズを修正

カラステング ソルジャー
中大型 (1×1マス) ・六識網 警戒値：14

⇒

カラステング ソルジャー
中型 (1×1マス) ・六識網 警戒値：14

p.185 高難易度バトル「極玄武征魂戦」

レイアウトに修正があります。ネタバレ防止のため、以下から正しい p.185 の pdf をダウンロードしてご利用ください。

https://gdl.square-enix.com/goods/ffxivttrpg/20260417_AD1_Genbu_Errata_jp.pdf