

『新クトゥルフ神話TRPG ルールブック』正誤表

2023年5月31日 現在

『新クトゥルフ神話TRPG ルールブック』の記述に誤りがございました。お詫びとともに訂正させていただきます（一部は増刷時にすでに修正済みです）。

†：新しい訂正箇所。

この正誤表は、コピーおよび無償で配布することを許可します。ただし、ファイル名および内容の変更は禁止します。

訂正箇所	誤	正
p11, 左段, 36行目	366ページ	386ページ
p28, 右段, 40行目	2D+6	2D6+6
p33, 「10」のボックス名	経済状態を決定する	道具と装備
p36, 左段, 49行目	41%	42%
p37, 右段, 4行目	94ページ「探索者の成長フェイズ」	90ページ「経験の報酬：探索者成長フェイズ」
p54, 右段, 5行目	数学(1%)	数学(10%)※科学の例外。
p59, 右段, 14行目	数学(1%)	数学(10%)※科学の例外。
p60, 左段, 27行目	鑑定(1%)	鑑定(5%)
p67, 右段, 29行目	〈運転(乗用車)〉	〈運転(自動車)〉
p84, 左段, 10行目	これはマーチンのSTRより90以上大きい	まだ90以上の能力値がある
p90, 右段, 27行目	100%を超えることはない。	100%を超えることもある。
【追加】選択ルール		
技能値が100%に達した場合、経験を通じての増加は、探索者成長フェイズに行なうロールで「00」だった時にのみ起こりうる。また、キーパーはいったん100%に達した技能がもはや増加しないことにしてもよい。		
注意：この技能の増加は探索者成長フェイズにのみ起こるだろうが（通常はシナリオの終了時、あるいはキャンペーンを連続してプレイしている時は各章の結末）、キーパーは望む時はいつでも探索者成長フェイズを処理することを選んでよい。		
p109, 右段, 4行目	1ラウンド	2ラウンド
p145, 下の図	【カルティストA, Bの位置】	【1つ右の点(ドット)の位置に移動】
† p242, 右段44行目	SIZの1ポイント	SIZの5ポイント
p248, 右段, 19行目	コスト：10+1D6マジック・ポイント	コスト：さまざまなマジック・ポイント
p258, 右段, 表14内25行目	105 (23)	105 (21)
p258, 右段, 表14内26行目	105 (23)	105 (21)
p280, 右段, 20行目	(5D6+12) × 5	(5D6+24) × 5
p282, 右段, 49行目	押さえつけ	押さえ込み
p283, 左段, 25行目	押さえつけ	押さえ込み
p284, 右段, 3行目	(4D3+30) × 5	(4D6+30) × 5
p287, 左段, 17行目	押さえつけ	押さえ込み
p287, 左段, 20行目	押さえつけ	押さえ込み
p299, 左段, 25行目	押さえつけ	押さえ込み
p299, 左段, 36行目	押さえつけ	押さえ込み
† p319, 左段10行目	1マジック・ポイント	3マジック・ポイント
p324, 左段, 19行目	抑え込み	押さえ込み
p335, 左段, 25行目	3D6 × 1.5	3D6 × 7.5
p335, 左段, 26行目	3D6 × 1.5	3D6 × 7.5
p338, 左段, 21行目	抑え込み	押さえ込み
p338, 左段, 25行目	抑え込み	押さえ込み
p339, 左段, 20行目	抑え込み	押さえ込み
p339, 左段, 24行目	抑え込み	押さえ込み
† p401, 4行目	弓と矢	弓と矢 (i) ※貫通可能