

# 暗黒神話 TRPG トレイル・オブ・クトゥルー エラッター一覧

最終更新日 : 2021/07/02

ページ	場所	誤	正
8	末尾	<p><b>以下の文言を追加</b></p> <p><b>用意するもの</b></p> <p>このゲームをプレイする上で、ルールブック以外には、サイコロ（6 面体ダイス）ないしはその代替物が最低 1 つ必要である。ルール解説中に出てくる「ダイス・ロール」「ダイスをロールする」などの言葉は、「サイコロを 1 個振る」ことを意味している。</p> <p>使用するサイコロは、キーパーが代表する形で用意しても良いし、ゲームに参加するプレイヤーが各自用意しても良い。</p>	
15	中段 私立探偵の職業技能の並び順	《安心》、〈運転〉、《鍵開け》、〈格闘〉、《経理》、《撮影》、《真意看破》、〈尾行〉、〈変装〉、《法学》。	《安心》、《鍵開け》、《経理》、《撮影》、《真意看破》、《法学》、〈運転〉、〈格闘〉、〈尾行〉、〈変装〉。
15	右段 聖職者の職業技能の並び順	《真意看破》、〈精神分析〉、《図書館》、《歴史学》	《真意看破》、《図書館》、《歴史学》、〈精神分析〉
19	右段 21 行目	レッドフック	レッド・フック
19	右段 21 行目	マローン探偵	マローン <b>刑事</b>
45	右段 15 行目 〈体力〉の項目内	軽症状態	<b>負傷状態</b>
48	キャラクターシート 交渉系探索技能	《尋問》3	《威圧》3
48	キャラクターシート 〈運転〉のレーティング	10	<b>5</b>
48	キャラクターシート 〈格闘〉のレーティング	(なし)	<b>5</b>
48	キャラクターシート 〈尾行〉のレーティング	10	<b>5</b>
48	キャラクターシート 〈変装〉のレーティング	10	<b>5</b>

ページ	場所	誤	正
61	コラム『〈体力〉：負傷と死』 左段 8 行目	例えば〈体力〉プールの現在値が -4 なら難易度は 4 になる)。	例えば〈体力〉プールの現在値が -4 なら難易度は 4 になる)。 <b>判定に失敗すると意識を失う。</b>
61	コラム『〈体力〉：負傷と死』 中段 下から 4 行目	〈体力〉プールが-6~-11 の間 なら、君は重傷状態だ。君は意 識維持判定を行なわねばならな い。意識を保てたか否かに関係な く、君は戦闘を続けることができな くなる。	〈体力〉プールが-6~-11 の間 なら、君は重傷状態だ。 <b>君は行 動不能になり、戦闘を続けること はできなくなるが、意識維持判定 に成功すれば意識を保ち続ける ことはできる。</b>
66	右段 3 行目 極端な温度項目内	軽症状態	<b>負傷状態</b>
67	左段 下から 6 行目 毒項目内	軽症状態	<b>負傷状態</b>
107	中段 12 行目	レジ <b>エ</b> ット	レゲ <b>ッ</b> ト
108	左段 19 行目	冒険の最中に呪文を 1 つ修得す るには、1 回の〈安定度〉判定に 成功する必要がある。	冒険の最中に呪文を 1 つ <b>習得す る</b> には、1 回の〈安定度〉判定に 成功する必要がある。
108	右段 5 行目	呪文の発動に必要なコストは、 複数人の術者で分担できる。発 動する呪文を習得している者たち は、『協力』のルールを用いて術者 を支援し、発動のコストを出し合 うことができる (P.56 および上記を 参照)。 この場合、〈安定度〉判定を行な わねばならないのはリーダーのみで ある。発動する呪文を習得してい ないが、望んで発動に参加する者 も、3 点分の消費をすることで、呪 文に必要なプール・ポイント 1 点 を提供できる。	呪文の発動に必要なコストは、 複数人の術者で分担できる。発 動する呪文を <b>習得しているなら、 『協力』と同様のルールを用いて 発動のコストを分担できる</b> (P.56 および上記を参照)。 <b>望 んで発動に参加するが、発動す る呪文を習得していない協力者 は、3 点分の消費をすることで、 呪文に必要なコスト 1 点を提供 できる。コストを分担する場合で も、発動のための〈安定度〉判定 を行なわねばならないのはリーダ ーだけである。</b>
119	左段「遼丹」の記述内すべて	遼丹	<b>遼薬</b>
142	中段 ネズミ怪物のゲーム・データ内	軽症状態	<b>負傷状態</b>

ページ	場所	誤	正
146	中段 1 行目 蛇人間の項目内	軽症状態	<b>負傷状態</b>
194	コラム内中段 14 行目	ウェイトリー老人	ウェイトリ <b>イ</b> 老人
240	コラム『〈体力〉：負傷と死』 左段 8 行目	例えば〈体力〉プールの現在値が -4 なら難易度は 4 になる)。	例えば〈体力〉プールの現在値が -4 なら難易度は 4 になる)。 <b>判定に失敗すると意識を失う。</b>
240	コラム『〈体力〉：負傷と死』 中段 下から 4 行目	〈体力〉プールが-6~-11 の間 なら、君は重傷状態だ。君は意 識維持判定を行なわねばならな い。意識を保てたか否かに関係な く、君は戦闘を続けることができな くなる。	〈体力〉プールが-6~-11 の間 なら、君は重傷状態だ。 <b>君は行 動不能になり、戦闘を続けること はできなくなるが、意識維持判定 に成功すれば意識を保ち続ける ことはできる。</b>
244	索引	限定プール・ポイント……54	限定プール・ポイント…… <b>52</b>
247	索引	[遼丹（リャオ）の調合]呪文 ……119	<b>[遼薬（リャオ・ドラッグ）</b> の調 合]呪文……119