

- ・このテキストは、内容を改変しない限り、自由に再配布していただいて構いません。
- ・ここに掲載されている箇所以外で誤りと思われる箇所がございましたら、下記KADOKAWAのお問い合わせ受付よりご連絡いただければ幸いです。

KADOKAWA お問い合わせ受付

<https://www.kadokawa.co.jp/support/toform/>

文責:株式会社KADOKAWA ゲーム・企画書籍編集部

(C)Eisuke Nakanishi / Adventure Planning Service 2023

(C)KADOKAWA CORPORATION 2023

■誤りの訂正

『東方Project二次創作TRPG 幻想ナラトグラフ』の中に、記述のエラッタ(誤り)が存在したことが発覚いたしました。
こちらに誤りと、本来の正しい記述をまとめました。該当する記述を修正して遊んでいただけますよう、よろしくお願いいたします。
みなさまに、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

【2023年11月10日更新分】

●キャラクターシート：変調欄

誤：②魔力切れ

正：②スランプ

●キャラクターシート：変調欄

誤：⑥疲労

正：⑥疲れた

●p15：「博麗霊夢」キャラクター紹介の修得スキル欄

誤：《高速移動》

正：《ホーミング》

●p123：小見出し「個性スキル」以下3~4行目

誤：各キャラクターを操作するプレイヤーは、

正：プレイヤーは

●p123：小見出し「弹幕スキル」以下末尾に以下を追記してください。

各キャラクターは、1ラウンドに1回、自身の取得している弹幕スキルの使用を宣言してその特殊効果を発動することができます。

●p127：アイテム表

出目と、それに対応するアイテムの組み合わせに誤りがあります。正しくは以下のように出目とアイテム名を対応させてください。

3：【お守り】

4：【Pアイテム】

5：【残機のかげら】

6：【スペルカードのかげら】

アイテムそれぞれの効果には変更がありません。

●p138：二つ名

誤：永遠に幼き紅き月

正：永遠に紅い幼き月

●p141：《大威力》特殊効果内1~7行目

誤：あなたがショットステップにダイスを振った直後に使用できる。回避側の弹幕フィールド上の【弹幕】が配置されていない任意のマスを1つ以上選ぶ。それらのマスに、それぞれ同じ弹幕フィールド上の任意の【弹幕】を1つ置き直す。

正：あなたがダイスを振るショットステップ直後に使用できる。そのショットステップで振ったダイスに同じ出目が2つ以上あった場合、そうした出目から1つを選んで、その出目に対応する回避側の弹幕フィールド上のマスに【弹幕】を1つ追加で配置する

●p142：二つ名

誤：氷上の氷精

正：氷の妖精

●p157：《不死身》特殊効果内3~4行目

誤：【霊力】を「10点」減少させて

正：【霊力】を「10点」消費して

●p166, 167：《坤を創造する程度の能力》特殊効果内1~6行目

誤：あなたが登場するセッション中、「人間の里」か「守矢神社」にいる誰かがスポットを移動するときに使用できる。キャラクターは、その処理の代わりに、「人間の里」か「守矢神社」のいずれかそのキャラクターがいないスポットに移動する。

正：あなたが登場するセッション中、すべてのキャラクターは、「人間の里」と「守矢神社」の2つのスポットの間にルートがあるものとして移動の処理を行うことができる。

●p171：《想起》特殊効果内4行目と5~6行目

誤：戦闘スキル

正：弹幕スキル

●p175：《大威力》特殊効果内3行目

誤：攻撃ステップ

正：ショットステップ

●p178, 179：《鶴符「弹幕キメラ」》特殊効果内3~4行目

誤：取り除いた数の半分を「X」として

正：取り除いた数を「X」（上限2）として

●p178：決まり文句表3番

誤：東方地霊殿

正：東方神霊廟

●p206：注釈に以下を追記してください。

ルート：本書のカバー裏に掲載されている幻想郷マップ中には、スポットとスポットの間に白い線が記述されています。この線で結ばれているスポット同士の間には、ルートが結ばれているものとして扱います。

●p254：探索イベント「境内を見回る」プレーヤーテキスト内1行目

誤：出店に参拝客に守谷の巫女

正：出店に参拝客に守矢の巫女

【2025年6月25日更新分】

●p15：「博麗霊夢」キャラクター紹介のスペルカード欄

誤：《夢境「二重大結界」》

正：《夢符「二重結界」》

●p136, 137：《日符「ロイヤルフレア」》特殊効果内1~2行目

誤：ラウンドの終了時

正：手番の終了時

●p174, 175：《「地獄の人工太陽」》特殊効果内1~2行目

誤：ラウンドの終了時

正：手番の終了時

■ルールに関する質問

こちらでは『東方Project二次創作TRPG 幻想ナラトグラフ』を遊ぶうえで、気になることが多かったり、間違えやすいと思われるルールについての質問と回答、および補足説明を掲載しています。

ブレイの参考にしていただければ幸いです。

【2023年11月10日更新分】

Q 1：解決方法が「弾幕ごっこ」であるクエストのクエストシーンで、弾幕ごっこに敗北した後、あらためて別のクエストシーンを行った場合、敵対するNPCの【残り人数】はどうなりますか？

A 1：シナリオの演出や、プレイ中の展開に応じて、GMが任意の処理を裁定してください。GMがどのような裁定とすればよいのかに迷う場合は、続くクエストシーンの最初の敵対するNPCの【残り人数】は、最初のクエストシーンの終了時の【残り人数】と同値となるなどとするとういでしょう。

Q 2：【指定マス×●】の特殊効果を持つスペルカードで、●が7以上の場合、どのような処理が発生しますか？

A 2：回避側の弾幕フィールドのすべてのマスに【弾幕】を1つずつ配置してください。●に記述されている数値が7以上でも、【弾幕】は最大で6つまでしか置くことはできません。

Q 3：《奇跡を起こす程度の能力》《気質を見極める程度の能力》などの、ダイスの出目を変更する特殊効果によって、ダイスの出目を0以下、または7以上に変更することはできますか？

A 3：いいえ。原則として、ダイスの出目は、必ず1~6のいずれかの数値であるものとして扱います。

【2025年6月4日更新分】

Q 1：《ありとあらゆる物を破壊する程度の能力》で、失われたスペルカードやスキルなどを使用することはできますか？

A 1：はい。何らかの理由で失われたスキルやスペルカードは、その使用を宣言したり、その特殊効果を受けることができません。

Q 2：「弾幕ごっこ」の回避ステップで、すでに【弾幕】が配置されていないマスにキャラクターがいる時、回避の処理を行うことはできますか？

A 2：はい。回避の処理は、回避を行うキャラクターが【弾幕】が配置されていないマスにいても行うことができます。その場合、回避判定は自動的に成功します。

Q 3：《日符「ロイヤルフレア」》などのラウンド終了時に【弾幕】を配置するスペルカードの処理で配置される【弾幕】は、ラウンド終了時に行われる【弾幕】を取り除く処理の対象になりますか？

A 3：これらの特殊効果を持つスペルカードは、手番の終了時に【弾幕】を配置するものとしてください。手番はラウンド終了直前に終了するので、これらで配置した【弾幕】はラウンド終了時の【弾幕】を取り除く処理の対象となります。

Q 4：自身のPCが観戦者であるラウンドに、「援護射撃」を宣言してダイスを振った時、自身のPCが持つ《大威力》のスキル効果を使用することはできますか？

A 4：いいえ。「援護射撃」で振ったダイスは攻撃側がショットステップで振ったダイスと同等の扱いとなり、観戦者のPCが持つ《大威力》のスキル効果を使用することはできません。

Q 5：《禁忌「フォーオブアカインド」》などで、「援護射撃」でダイスを振った直後に、自身の《大威力》のスキル効果を使用することはできますか？

A 5：はい。「援護射撃」で振ったダイスは攻撃側（つまりこの場合はあなた）が振ったダイスと同等の扱いとなるため、《大威力》のスキル効果を使用することができます。ただし、そのラウンドにすでに《大威力》のスキル効果を使用していた場合は、続けて同じスキルを使用することはできません。