

## 『初音ミク TRPG ココロダンジョン』正誤表 (エラッタ)

『初音ミク TRPG』の中に、記述の誤りが存在したことが発覚いたしました。以下のファイルに誤りと、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。

(2018年1月18日更新)

この正誤表 (エラッタ) の内容を複製したり、無償で配布したりすることを許可します。ただし、ファイル名や内容を変更することを一切禁じます。

(c) 冒険企画局

### 044 ページ-----

#### ●【リハーサル】の注釈

誤：判定のサイコロを振り直すアプリ

正：サイコロを振り直す

### 069 ページ-----

#### ●「海中列車」の判定まとめ・二ノ宮のムードダイスの解説

誤：2の出目を赤のネイロに

正：1の出目を黒のネイロに

### 131 ページ-----

#### ●能力値欄の説明 1行目

誤：能力値を欠く場所

正：能力値を書く場所

### 168 ページ-----

#### ●能力値の決定例 能力値の表記

誤：【愛情】

正：【愛】

#### ●能力値の決定例 Bくんのオトダマ能力補正適用後の【武勇】

誤：B

正：S

●能力値の決定例 Bくんのオトダメ能力補正適用後の【愛】

誤：A

正：B

176 ページ-----

●【幻奏コンサート】の効果 2行目

誤：その出目対応したネイロゲージ

正：その出目に対応したネイロゲージ

181 ページ-----

●人物欄の読み方

誤：協力者への想い

正：協力者からの想い

●人物欄の読み方

誤：協力者へのパトス

正：協力者からのパトス

192 ページ-----

●ハーモニー 下段2行目

誤：二回目以降追加追加で

正：二回目以降追加で

205 ページ-----

●命中判定 5行目

誤：目標の【パワー】以上を出す必要があります。ほかの判定と違い、アクションダイスで4以上を出すルールは用いません。

正：目標の【パワー】以上の達成値が必要です。ほかの判定と違い、「達成値が4以上になると成功度を獲得する」ルールは用いません。

208 ページ-----

●防御判定 5行目

誤：アクションダイスで4以上を出すのではなく、防御する脅威の【パワー】以上を出す必要があります。

正：必要な達成が4以上ではなく、防御する脅威の【パワー】以上になります。

215 ページ-----

●データの調整 調整する項目に以下を追加

- ・コアが変化していた場合、セッション開始時のコアに戻す。

227 ページ-----

●「本体用特殊効果表」【魔力 A】の効果 1行目

誤：【パワー】が1高いものとして扱う。

正：【パワー】が2高いものとして扱う。

263 ページ-----

●エリア4 13行目

誤：目標値8

正：「意味を探せ」

●クエスト 判定

誤：目標値8

正：マイナス4の修正

281 ページ-----

●【武勇】のダイス

誤：+2

正：1

●【武勇】の修正

誤：±0

正：+2

●【技術】のダイス

誤：±0

正：1

●【頭脳】のダイス

誤：±0

正：2

●【**霊力**】のダイス

誤：±0

正：2

●【**愛**】のダイス

誤：±0

正：2

●【**日常**】のダイス

誤：+2

正：3

●【**日常**】の修正

誤：±0

正：+2

※本サイトでダウンロードできるサンプルキャラクターは修正済みです。

キャラクターシート-----

●アプリの「アンコール」の効果

誤：自分の好きなパトス1をリチャージできる。

正：自分の受けたストレスを一つ回復する。

※本サイトでダウンロードできるキャラクターシートは修正済みです。