

真・女神転生TRPG 覚醒篇

正誤表

真・女神転生TRPG覚醒篇をお買い上げいただき、ありがとうございます。今回、悪魔データを中心にデータのミスが大量に発生してしまい、誠に申し訳ありませんでした。

これらにつきましては第二刷分より訂正させていただきます。

以下は、その正誤訂正の内容ですので、ルールブックとともにご使用いただければ、幸いです。

また、これ以外に修正すべき点が新たに発見された場合は、スザク・ゲームズの会員向けニュースレター「FSGI」などで順次サポートしていく予定です。

ルールや内容等に関する質問は書面にてスザク・ゲームズ営業部までいただければ、できる限り回答いたします。ただし、諸般の事情により回答まで時間がかかったり、一部の質問に回答できない場合がございます。この点をあらかじめ、ご了承ください。

正誤表の構成

この正誤表は、以下の書式で作成されています。

ページ数 修正箇所 / 修正箇所の詳細 誤→正

基本ルール

p.47 リプレイ・サイドバー / 第3ターン開始時、ジュボッコ柳のMP
MP:29→38

p.61 装備を購入する / 2行目
..... (GPについてはP.325参照)→(GPについてはP.335参照)

技能

p.94 特技解説 / 威力(解説文に追加)
また、威力ダイスを振らなくても特殊な効果が発生する場合、効果のみが書かれていることもあります(例:「金縛り」など)。

p.94 特技解説 / 範囲(一列と本人の間)に解説項目を追加
前列 - 戦闘配置における前列を対象にします。

p.100 特殊ルール / 説明文
以下の特技は全て射撃攻撃として扱います。
→以下の特技は原則的に射撃攻撃として扱います。

p.105 柔道 / 合気 威力:反射→ -

p.119 剛剣 / 忍の剣 ... 名称:忍の剣(そうのけん)→忍の剣(こつのけん)

p.120 速剣 / 無行の位 威力:反射→ -

p.121 抜刀術 / 金城湯池 威力:武器 →武器威力

p.122 弓 / 射返し 威力: - →回避

p.124 フェンシング / フェールド・ド・ブランカ 威力:反射→ -

p.126 ウィップマスター / 概説文(7行目)
.....実践においても→実戦においても

p.126 ウィップマスター / マスターズ・ウィップ 威力:特殊→恐怖

p.129 アギ / マハアギオン 名称:マハアギオン→マハラギオン

p.131 回復 / メディアラハン 威力50→80

p.131 治療 / ポズムディ 威力:特殊→毒解除

p.131 治療 / パララディ 威力:特殊→麻痺解除

p.131 治療 / リカム 威力:特殊→昏倒回復

p.131 治療 / ペトラディ 威力:特殊→石化解除

p.131 治療 / メタモディ 威力:特殊→変身解除

p.131 治療 / カトラディ 威力:特殊→呪い解除

p.132 精神 / バトラ 威力:特殊→ -

p.132 精神 / ハビルマ 威力:特殊→至福

p.132 精神 / プリンバ 威力:特殊→混乱

p.132 精神 / マリラー(解説文に追加) 効果時間は1時間。

p.132 精神 / ベンバトラ 威力:特殊→ -

p.134 魔法操作 / テトラカーン, マカラカーン 威力:反射→ -

p.136 召喚 / 説明文
..... 召喚された悪魔は仲間と同様に扱う。→召喚された悪魔は仲魔と同様に扱う。

p.136 召喚 / ネクロマ 範囲: - →1

p.136 召喚 / ネクロマ(解説文)
..、そのPCに《深刻なトラウマ:使者の憂鬱》に1点の宿命を..
→..、そのPCは《深刻なトラウマ:死者の憂鬱》に1点の宿命を..

p.139 魔道 / 武器の聖別 L:3→2

p.139 魔道 / 着衣の祈り L:4→3

p.139 魔道 / 錬金術 L:2→4

p.139 魔道 / 錬金術 威力:技能値→作成

p.139 魔道 / ゴレム作成(解説文に追加)
ゴレムの相性は以下の通り。
剣 物 技 火 氷 風 心 禁 聖 呪
×

p.140 魔道 / 造魔作成 威力: - →作成

p.141 ウィッカ / 妖精の導き 威力: - →特殊

p.141 ウィッカ / 妖精の導き 範囲: - →本人

p.141 ウィッカ / 妖精の手助け 威力:特殊→ -

p.143 神通力 / 言霊祓い 威力:特殊→ -

p.143 神通力 / 息吹祓い 威力:解毒→毒解除

p.143 神通力 / 天鳥舟召喚 威力:召喚→特殊

p.144 タオ / 式神符 威力: - →召喚

p.145 タオ / 嘯呼魔鬼 加B→加護B

p.145 タオ / 刻鬼符 威力:呪殺→瀕死

p.145 タオ / 飛霊八方 威力:知B →知力B

p.145 タオ / 神明鏡符 威力:反射→ -

p.147 マントラ / 降三世明王咒(解説文)
..... 敵1体を「呪殺」する。→敵1体を「瀕死」にする。

p.148 忍術 / 雷爪 威力:特殊→手裏剣威力

p.148 忍術 / 五行遁術 威力: + 0 → -

p.149 忍術 / 空蟬 威力: - →回避

p.151 PK / サイコネシス(解説文2行目)
物理攻撃として扱い、副効果が発生すると相手は「転倒」する。
→物理攻撃(射撃)として扱い、副効果が発生すると相手は「転倒」する。

p.151 PK / アボート, アスポート 威力:宿命→特殊

p.153 ESP / プレコグニション 威力:本人→特殊

p.153 ESP / プレコグニション 範囲: - →本人

p.153 ESP / レトロコグニション, クレヤヴォヤンス 範囲:1→ -

p.153 ESP / サイコダイブ 範囲:全員→ -

p.155 チャネリング / 心霊手術 威力:治療→ -

p.155 チャネリング / 心霊手術(解説文に追加)
昏倒から回復した場合、MPIは1になる。

p.155 チャネリング / アストラルゲート 威力: - →特殊

装備

p.170 マシガン / M16(A2), UZI, モーゼルM1932 後列:可能→可

p.173 頭部の防具 / ヘルメット, フリッツヘルム, メタルクラウン, 防毒マスク
..... 部位:頭部→頭

p.173 頭部の防具 / NBC酸素マスク 部位:部位→頭

p.174 頭部の防具 / ホーリー・ヘルム, 天魔の兜 性別: - →男女

p.176 手の防具 / ホーリー・アーム, 天魔の籠手 性別: - →男女

p.176 手の防具 / 天魔の籠手, 将門の籠手 部位:足→手

p.177 足の防具 / ホーリー・レッグ, 天魔の具足 性別: - →男女

p.186 そのほかの魔法アイテム / 呪文石(解説文1行目)
...1回使用できる。...

→...1回使用できる。威力ダイスは呪文使用者の特性値から算出する。...

p.186 そのほかの魔法アイテム / 呪文石(解説文2行目)
1 = その覚醒段階の推奨レベル。

→ 1 = その呪文の覚醒段階の推奨レベル。

p.235 ハービー / 行動チャート1,4番 判定:29%→25%

p.235 ハービー / 行動チャート2,3番 範囲:1→一列

p.235 ハービー / 行動チャート5,6番 判定:32%→22%

p.235 オベロン / 行動チャート5番 範囲:- →全体

p.236 ティターニア / 行動チャート1番 範囲:1→全体

p.236 トロール / 行動チャート3番 MP:10→6

p.236 トロール / 行動チャート4番 相性:剣→技

p.236 ヴィヴィアン / 行動チャート5番 威力:12 + 2D6→66 + 3D6

p.237 ローレイ / 行動チャート1,2番 MP:30→20

p.238 ジャックフロスト / 行動チャート2番 MP:11→8

p.238 ピクシー / 行動チャート3番 判定:23%→33%

p.239 アーマン / 行動チャート3,5番 威力:瀕死→特殊

p.239 ケルベロス / 行動チャート4番 威力:瀕死→特殊

p.239 ドウン / 行動チャート1,2番 回避:魔法→格闘

p.239 ドウン / 行動チャート3番 回避:- →格闘

p.240 ネコマタ / 行動チャート2番 範囲:1→1-2

p.240 カブソ / 行動チャート2,5番 A:可→不

p.241 ティターン / 行動チャート2番 範囲:1→前列

p.241 ティターン / 行動チャート6番
..... 行動:コークスクリュー→コーク・スクリュー

p.241 ティターン / 行動チャート6番 威力:165 + 5D6→159 + 5D6

p.242 ドワーフ / 行動チャート2,4番 MP:10→6

p.243 ガネーシャ / 行動チャート5番 威力:100 + 6D6→100 + 5D6

p.244 アブサラス / 行動チャート6番 範囲:- →周囲

p.245 サキュバス / 行動チャート4番 相性:氷→心

p.247 インブ / 行動チャート2番 範囲:全体→一列

p.247 インブ / 行動チャート6番 MP:8→6

p.247 インブ / 行動チャート6番 威力:2 →混乱

p.247 インブ / 行動チャート6番 回避:- →魔法

p.248 バルバトス / 行動チャート5番 判定:47%→57%

p.248 バルバトス / 行動チャート6番 判定:46%→57%

p.248 ダンタリアン / 行動チャート4番 MP:30→20

p.249 ハルバス / 行動チャート3番 範囲:前列→一列

p.249 ハルバス / 行動チャート5番 範囲:- →全体

p.249 ビフロンス / 行動チャート3番
..... 行動:マハアギオン→マハラギオン

p.249 ビフロンス / 行動チャート5番 範囲:- →周囲

p.249 ビフロンス / 行動チャート6番 相性:呪→-

p.250 アンドラス / 行動チャート1,2,3,6番 MP:空欄→-

p.250 アンドラス / 行動チャート4番 MP:空欄→6

p.250 アンドラス / 行動チャート5番 MP:空欄→16

p.250 ストラス / 行動チャート5番 判定:41%→31%

p.251 ヤクシャ / 行動チャート6番 威力:麻痺治療→麻痺解除

p.252 トケビ / 行動チャート2,4番 MP:12→10

p.252 トケビ / 行動チャート3,5番 威力:4 →2

p.252 アズミ / 行動チャート4番 範囲:- →周囲

p.252 アズミ / 行動チャート5,6番 MP:10→6

p.252 ランダ / 行動チャート3,4番 判定:33%→53%

p.253 アマゾン / 行動チャート3番 相性:剣→風

p.254 リャンナンシー / 解説文(1行目)
..... 「妖精の恋人」とい意味の石を持ち→「妖精の恋人」とい意味の名を持ち

p.254 ウロボロス / 行動チャート6番 .. 行動:錬金術→実用哲学(錬金術)

p.254 ウロボロス / 行動チャート6番 判定:50%→70%

p.254 ウロボロス / 行動チャート6番 MP:??→1

p.254 ウロボロス / 行動チャート6番
威力:64 →語る

p.255 ナーガ / 行動チャート4番
MP:10→6

p.255 ナーガ / 行動チャート5,6番
範囲:- →周囲

p.255 ノズチ / 行動チャート4,6番
MP:10→6

p.256 バレス / 行動チャート5番
範囲:- →全体

p.256 サトルヌス / 行動チャート5番
行動:炎の壁→火の壁

p.256 サトルヌス / 行動チャート5番
範囲:- →周囲

p.256 テスカトリボカ / 行動チャート2番
範囲:1→拡散

p.257 ミシャグジさま / 行動チャート2番
範囲:1→1-2

p.258 カマソツ / 行動チャート5番
威力:0 + 3D6→強化解除

p.258 カマソツ / 行動チャート6番
A:可→不

p.259 モー・ショボー / 行動チャート3,4番
MP:18→16

p.260 マンドレイク / 行動チャート2,3番
MP:12→10

p.260 マンドレイク / 行動チャート6番
A:可→不

p.260 ジュボッコ / 行動チャート3,4番
MP:11→8

p.262 フェンリル / 行動チャート3番
威力:瀕死→特殊

p.262 フェンリル / 行動チャート6番
行動:炎の壁→火の壁

p.262 フェンリル / 行動チャート6番
範囲:- →周囲

p.262 カトブレバス / 行動チャート6番
威力:瀕死→特殊

p.263 ヘルハウンド / 行動チャート6番
範囲:1→全体

p.264 ギリメカラ / 行動チャート3,5番
行動:マハアギラオン→マハラギオン

p.264 ガシヤドクロ / 行動チャート2番
回避:格闘→魔法

p.265 グレムリン / 行動チャート2,5番
威力:2 + 1D6→4 + 1D6

p.266 コーブス / 行動チャート5番
A:可→不

p.266 コーブス / 行動チャート6番
行動:仲間を呼ぶ→仲魔を呼ぶ

p.266 コーブス / 行動チャート6番
威力:仲間を呼ぶ→仲魔を呼ぶ

p.266 ソンピアーミー / 行動チャート1,3番
範囲:FA→全体

p.266 ソンピアーミー / 行動チャート5番
A:可→不

p.266 ソンピアーミー / 行動チャート6番
行動:仲間を呼ぶ→仲魔を呼ぶ

p.266 ソンピアーミー / 行動チャート6番
威力:仲間を呼ぶ→仲魔を呼ぶ

p.266 ボディコニアン / 行動チャート5番
範囲:全体→1

p.280 オオツキ(act1) / 行動チャート5番 行動:蹴り→蹴り(空手)

p.281 オオツキ(act2) / 行動チャート5番 行動:掌底(掌)→掌底

p.281 オオツキ(act3) / 行動チャート3,4番
 威力:74 + 6D6→74 + 4D6

p.281 オオツキ(act3) / 行動チャート6番 判定:60%→89%

p.281 オオツキ(act4) / 行動チャート1番 相性: - →電

p.282 ハザマ(outer) / 行動チャート3,4番 判定:51%→61%

p.282 ハザマ(inner) / 行動チャート4番 MP:80→60

p.282 ハザマ(inner) / 行動チャート5番 威力:破壊→死亡

p.283 シド・デイス(type-1) / 解説文に追加
 また、「バイス・ゴスベル」はシド・デイスのオリジナルの特徴で、敵
 全体にシンクロを引き起こす。

p.285 マヨーネ / 行動チャート1番 判定:28%→38%

p.285 マヨーネ / 行動チャート2番 判定:38%→48%

p.285 フィネガン / 行動チャート2番 威力:50 + 5D6→50 + 6D6

p.285 フィネガン / 行動チャート4番 判定:68%→43%

p.285 ナオミ / 能力値 魔力:43→64

p.285 ナオミ / 行動チャート5番 判定:36%→43%

p.285 ナオミ / 行動チャート5番 威力:34 + 3D6→111 + 4D6

p.285 ナオミ / 行動チャート6番 MP:悪運→悪運1

p.285 ナオミ / 行動チャート6番 回避:射撃→ -

p.286.未.f.番:費鳥→.耐避