

DCC スタートルールのエラッタ

猿も筆の誤り

弘法も木から落ちる

V.1.0

(荻野さん、本当にありがとう!!!)

- 表紙：

【誤】 ダンジョン・クロール・クラシックス

【正】 ダンジョン・クロール・クラシックス

- P.2：『』内テキスト欠落

お前は英雄ではない。『冒険者だ。』

- P.2：DCC RPG スタートルール 2 カ所

【誤】 ダンジョン・クロール・クラシックス

【正】 ダンジョン・クロール・クラシックス

- P.4：キャラクター作成 3 カ所

①キャラクター作成 1.能力値の決定：

②表 1-1 **

③イラスト下部

【誤】 体力

【正】 知力

- P.9：経験点とレベルアップ 注記

【誤】 全てのレベル 1 以上のキャラクターはレベル 0 からクラスに応じて 1d4 のヒット・ダイス (HD)を振る。

【正】 したがって、レベル 1 以上の全てのキャラクターは、そのクラスに応じたヒット・ポイントに加え、レベル 0 から持ち越した 1d4 ヒット・ポイントを持つことになる。

- P.9：キャラクター作成”漏斗”

【誤】 大半キャラクター

【正】 大半のキャラクター

- **P.10：（PDF データ 1.0 のみ）魔法**
「削除」を削除
- **P.10：（PDF データ 1.0 のみ）**
右の欄、@@@ページ→34 ページ
- **P.12：シーフのボーナス**
【誤】シーフはレベルと属性を基に、スキルボーナスを獲得する（表 1-6 参照）。
【正】シーフはレベルと属性を基に、スキルボーナスを獲得する（表 1-7 参照）。
- **P.13：表 1-6 シーフ**
【誤】レベル 1 呪文
【正】幸運ダイス
- **P.13：表 1-6 シーフ クリティカル・ダイス/表**
【誤】1d10 / III
【正】1d10 / II (レベル 1 & 2)
- **P.15：ウォーリアー 偉大なる武勲**
【誤】形成
【正】形勢
- **P.16：ウォーリアー 偉大なる武勲**
【誤】(例えば全ての攻撃ロールが目標の AC 以上など)
【正】(例えば攻撃ロールの合計の目標は AC 以上になるなど)
- **P.16：イニシアチブ**
【誤】ウォーリアーは自分のクラス・レベルにイニシアチブ・ロールを加算する。
【正】ウォーリアーは自分のクラス・レベルをイニシアチブ・ロールに加算する。
- **P.16：ウィザード 1 段落目**
【誤】制御にり行使
【正】制御により行使
- **P.16：ウィザードー幸運**
【誤】が適用され

【正】に適用され

- P.18：エルフ（最後の段落、幸運の次）

欠落

言語：レベル 1 で、エルフは共通言語とエルフの氏族語、追加でもう一つの言語を自然に理解する。また、エルフは知力修正値 1 ポイントごとに、1 つの追加言語を理解する。

- P.20：表 3-1 武器

【誤】 バトル・アックス *1d10

【正】 バトル・アックス* 1d10

- P.21：表 3-4 防具

【誤】 シールドは両手武器としては使えない

【正】 シールドは両手武器とともに使えない

- P.22：イニシアチブ（先制） 1 段落目

【誤】 全てのキャラクターにアクションを宣言する

【正】 全てのキャラクターのアクションを宣言する

- P.22：戦闘 コンバット・アクション

【誤】 ● 全てのキャラクターは自らのアクションにおいて追加の行動をすることができる。

【正】 ● 全てのキャラクターはアクション時、追加で移動アクションをすることができる。

- P.32：予測不能な魔法 1 段落目

【誤】 体力

【正】 知力

- P.33：表 5-2 予測不能な魔法 1-10

【誤】 があらゆるレベルの呪文で、

【正】 が呪文のレベルごとに、

- P.33：表 5-2 予測不能な魔法 51-60

【誤】 に-4 ペナルティでの呪文チェックをもたらす。

【正】の呪文チェックに-4 のペナルティを受ける。

- P.35：ダークネス（暗闇） 30-31

【誤】長さ 120m、直径 30m の円錐状。

【正】半径 120m、弧 30m の円錐状。

- P.37：ホーリーサンクチュアリ（聖域） 32+

【誤】6HD 以下の敵は魔法武器をしない限り攻撃

【正】6HD 以下の敵は魔法の武器を用いない限り攻撃

- P.44：マジック・ミサイル（魔法の矢） 32+

【誤】または全てを単一

【正】または単一

- バックカバー：『』内テキスト欠落

お前は英雄ではない。『冒険者だ。』