

† 常夜国騎士譚 RPG ドラクルージュ †

●P. 165 下段の《武名讃えし声》の効果

誤：対象のエリアにいる任意の存在すべてにルージュを1点与える。

正：対象にいる任意の存在にルージュを1点与える。

●P. 167 下段の《星の告げたる運命》の効果

誤：任意の存在すべては、己へのノワールまたはルージュを1点得る。各自がどちらの効果を得るかは貴卿が決めてよい。

正：対象にいる任意の存在は、己へのノワールまたはルージュを1点得る。各自がどちらの効果を得るかは貴卿が決めてよい。

●P. 182 名前表：女性 の3列目、43の内容

誤：シビル

正：ジゼル

●P. 188 ▼「●●具現化」の5行目

誤：同じ対象に複数の「○○具現化」を使用された場合

正：同じ対象に同種の「○○具現化」を使用された場合

●P. 193 【家門】薔薇の《武名讃えし声》の効果

誤：対象のエリアにいる任意の存在すべてにルージュを1点与える。

正：対象にいる任意の存在にルージュを1点与える。

●P. 195 【家門】車輪の《星の告げたる運命》の効果

誤：任意の存在すべては、己へのノワールまたはルージュを1点得る。各自がどちらの効果を得るかは貴卿が決めてよい。

正：対象にいる任意の存在は、己へのノワールまたはルージュを1点得る。各自がどちらの効果を得るかは貴卿が決めてよい。

●P. 193 【家門】一角獣の《遠く近き妖精郷》の効果

誤：境界具現化：対象の〔エリア境界〕は貴卿が許可した存在だけが移動できる。貴卿のターン開始時、貴卿と同じエリアにいる全ての存在はルージュを〔現在のラウンド数〕点得る。

正：領域具現化：対象のエリアでは貴卿が許可した存在だけが移動できる。貴卿のターン開始時、貴卿と同じエリアにいる全ての存在はルージュを〔現在のラウンド数〕点得る。

●P. 199 【家門】鎖の《苦悶せる獄囚の罅》の効果

誤：領域具現化：対象のエリアにいる〔端役〕がノワールを与えるとき、貴卿は対象のエリアにいる任意の存在にノワールを1点与える。

正：領域具現化：対象のエリアにいる〔端役〕がノワールを与えるとき、与えるノワールは1点上昇する。

●P. 199 【家門】鎖の《正しき行いの報い》の効果

誤：効果：端役召喚（2体）：この〔端役〕はターン終了時、【喝采点】1点を与えてもよい。

正：効果：端役召喚（2体）：この〔端役〕はノワールではなく【喝采点】1点を与える。

●P. 201 【家門】大鎌の《残酷なる物語》

誤：対象のエリアにいる任意の存在すべてにルージュを1点与える。貴卿は己へのノワールを1点得る。

正：対象のエリアにいる任意の存在にルージュを1点与える。貴卿は己へのノワールを1点得る。

●P. 213 【象徴】蝙蝠の《蕩かす翼手抱擁》の効果

誤：対象にノワールを〔判定値÷5〕点与える。貴卿は同数の己へのルージュを得るか対象から減らす。どちらの効果を得るかは貴卿が決める。

正：対象にノワールを〔判定値÷5〕点与える。さらに貴卿は己へのルージュを〔判定値÷5〕点得る。

●P. 215 優雅の名声：逸話：花卉、十天より二物を授けられたり十の効果

誤：貴卿は選択していない【道】から最大目標値が「7」以下の〔行い〕1つを選択する。貴卿は以降、選択した〔行い〕を取得しているかのように使用出来る。

正：貴卿は**この名声の取得時**、選択していない【道】から最大目標値が「7」以下の〔行い〕1つを選択する。貴卿は以降、選択した〔行い〕を取得しているかのように使用出来る。

●P. 216 勇猛の名声：逸話：角笛、十戦にありて騎士らに号令せん十の効果

誤：この【逸話】は目標値「14」の〔行い〕であるとして扱う。〔終の幕〕でのラウンド終了時、同じエリアにいる対象に再度〔行い判定〕をさせる。

正：この【逸話】は目標値「14」の〔行い〕であるとして扱う。〔終の幕〕でのラウンド終了時、同じエリアにいる**任意の対象は〔ターン〕の処理を行う。**

●P. 219 醜聞の名声：逸話：爪痕、十民を虐げ騎士道を穢せり十の効果

誤：貴卿は対象が「他の1体」である〔行い〕を宣言するとき、1ラウンドに1回、対象を「射程に選択したエリア」にいる「任意の存在すべて」に変更してよい。

正：貴卿は対象が「他の1体」である〔行い〕を宣言するとき、1ラウンドに1回、対象を「射程に選択したエリア」にいる**「任意の存在」**に変更してよい。

●P. 219 醜聞の名声：逸話：勢山羊、十自ら王を僭称せり十の効果

誤：貴卿は選択していない【血統】から最大目標値が「7」以下の〔行い〕1つを選択する。貴卿は以降、選択した〔行い〕を取得しているかのように使用出来る。

正：貴卿は**この名声の取得時**、選択していない【血統】から最大目標値が「7」以下の〔行い〕1つを選択する。貴卿は以降、選択した〔行い〕を取得しているかのように使用出来る。

●P. 231 〔行い〕・〔道〕の取り消し、5～6行目

誤：その場合【誓い】と〔行い〕も

正：その場合【**象徴**】と〔行い〕も

●P. 240上段 「▼行いの決定」

誤：DRは〔幕〕ごとに

正：DRは【**脇役**】ごとに

●P. 241 上段 「●端役によるノワール」の説明文章を全文差し替え。

誤：[端役]に敵対したキャラクターが[端役]のいるエリアでターンを終了したか、[端役]のいるエリアから移動したなら、その[端役]は、キャラクターに[端役]の「主」へのノワールを1点与える。

正：全てのキャラクターは「端役がいるエリアを出た時」と「端役がいるエリアでターンを終えた時」に、[端役]の種別ごとに1ノワールが発生する。[端役]に「主」がいる時は、「主」にノワールが発生する。

●P. 244 上段

誤：サイコロの数や出目に余裕がある場合でも、ひとつの[行い]を

正：サイコロの数や出目に余裕がある場合でも、同じ名称の[行い]を

●P. 244 下段 「●行いの発動」の一行目と二行目の間に下記文章を入れる。

[行い]の発動は任意の順番で行ってよい。選択された[行い]の効果はすぐに適応される。

●P. 244 下段

誤：以上でPCひとり分の[行い判定]の処理は終了となる。

正：以上で[行い判定]の処理は終了となる。

●P. 256 騎士：頑固者の《制圧は主が為に》の効果

誤：対象エリアにいる任意の存在にノワールを3点与える。この[行い]は『抗い判定』で〔判定値〕が「7」であるとして扱われる。

正：対象のエリアにいる任意の存在にノワールを3点与える。この[行い]に対して[抗い判定]を行う際、[抗い]に必要な[判定値]は「7」であるとして扱われる。

●P. 264 端役「太陽の信者」の効果

誤：この[端役]は「太陽のルージュ」を持ち、任意の対象に「太陽のノワール」を与える。

正：この[端役]はノワールではなく「太陽へのノワール」を1点与える。

†常夜国騎士譚 RPG ドラクルージュ ヘレティカノワールド†

●p.240 猛将《我が闘争を開始す》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.241 異端審問官《祖の御心を知れ》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.242 古き英雄《完全なる血の開放》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.243 夜駆け《この身は夜闇》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.245 武威の異端卿《妄念塗りの甲冑》

誤：形質具現化

正：形態具現化

†常夜国騎士譚 RPG ドラクルージュ ノブレスストーリーア†

●p.100-101 「製造理念表」の一番右の項目名

誤：活動年数

正：外見年齢

●p.120 海洋伯《果てなき夢の箱舟》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.121 地獄の影《汝が原罪への警告》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.121 歪んだ忠臣《彼が為の統制存在》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.121 実践探求の徒《処置：前頭葉刺激》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.123 天の獣《孤高なる憤怒の翼》

誤：形質具現化

正：形態具現化

●p.124 異獣《朽ちゆく血の乱舞》

誤：形質具現化

正：形態具現化

†常夜国騎士譚 RPG ドラクルージュ サンクトラヴェリア†

●P23 下段 右列 6行目

誤：愚行いたす

正：愚**考**いたす

●P57 上段 底の逸話データ差し替え

†改変されし運命†

Verschwiegen sei sei Schicksal! Sein Ruhm wird durch die Sternenlichter erleuchtet...

効果：貴卿は「栄光の目」によって「10」ではなく、「13」の出目を判定結果に加える。

フレーバー：彼の“占星卿”自らの手により、貴卿の運命は栄光で飾られた。その栄光は、他のいかなる英雄よりも眩く輝くのだ。

→差し替えデータ

http://fujimi-trpg-online.jp/archives/001/201803/DRs_057k.pdf