ドラゴンキャッスルQ&A【１】

■Q)魔法の使用回数について、1レベルメイジは回復魔法を1日2回使えるから、回復魔法を2個所持したら、合わせて1日4回使える?

→A
いいえ、魔法の使用制限は１種類毎のため、何個持っていても同じ魔法の使用回数は変わりません。この場合、回復魔法の所持数が何個であろうと1日2回までです。(他の魔法も複数所持しても使用回数は同様)

■Q)アイテム破壊について、所持アイテムが名のある武器しかないままHPが0になったのですが、この場合他のアイテムがないため、アイテム破壊なしで良いですか？

→A
いいえ、装備状況に関わらずアイテムを1つ破壊します、この場合、名のある武器が破壊されます。もちろんアイテムを1つも所持していない場合は破壊なしでそれ以上のペナルティはありません。

■Q)武器の制限について、両手利きという設定(自分設定)のキャラクターを使っているのですが、片手に名のある武器、逆手に特殊な短剣を持っている際、能力+1、ダメージ+1を適用できますか？

→A
いいえ、どちらか1つの効果のみ適用できます。所持武器数やキャラクターの特性に関わらず「武器の効果は1つのみ」です。

■Q)防具アイテム制限について、シーフが革ヨロイ(HP+1)の上にパーツメイル(HP+2)を装着し、盾(HP+1)を持った場合、HPは+4になる？

→A
ならない、防具の効果は1つのみ、それとは別に盾1つまでとなるため、この場合、パーツメイル&盾でHP+3、もしくは革ヨロイ&盾でHP+2となります。

■Q)名のある武器の能力+1について、ファイターの能力が3になるのですが、戦闘以外の判定も全て3で判定して良いか？

→A
はい、但しクラスの専門外の判定ができない事に変わりはありません。

■Q)クラス専門外の行為について、シーフがいない時に罠を探したり、鍵を開けたりといったシーフ専門行為をしたいが絶対に不可能か？

→A
いえ、絶対に不可能という訳ではありません。幸運的な意味でサイコロを振って1のみ成功(幸運判定)であったり、経験的な意味でサイコロを振ってレベル値以下で成功(レベル判定)といった基準をGMは設けて構いません。また、多人数で行ったり時間をかけて行うことで成功率を上げたり、再判定を許可したりしても良いでしょう。

■Q)戦闘の行動解決について、行動順番決定でサイコロで同じ目が出た場合、戦闘で行動解決するときに先に行動するのはどっち？

→A
ルールで同時解決となっていますが、先に行動したほうの動きを見てから、後に行動するほうは行動を決められるので、
同時解決の場合は、後で行動するほうが有利になる場合が多いです。例えば「先に行動するほうが攻撃してダメージが発生」した場合「後に行動するほうは攻撃、守備、逃亡」を選べます。通常はプレイヤーが有利になるようにGMから行動したほうが良いですが、厳密な判定が必要な場合は、どちらが先に行動するかをさらにサイコロなどで決めても良いでしょう。

■Q)戦闘の前列後列について、自分が後列にいる時に、前列にいたキャラクターが全員倒れたのですが、自分は後列のままで良いですか？

→A
いいえ、前列が全員倒れた場合は、後列のキャラクターやモンスターは自動的に前列に移動します。

■Q)逃亡について、敵ボスとの戦闘中に仲間が倒れ1人残ったメイジが「逃亡」判定に成功、対ボス戦闘から逃げられる？

→A
はい、仲間と共にその戦闘から逃亡できます。ただし、そこが閉ざされた空間だった場合、単にその戦闘から逃亡しただけで、部屋から脱出した訳ではありません。

■Q)付属の茶色のシートは何？

→A
バトルシートです。戦闘時に敵味方陣営の前列・後列の位置関係の表示用として使います。駒などを利用して遊んでください。

© 2018 Argo Lines

ドラゴンキャッスルQ&A【２】、サイト案内

■Q)冒険回数について、シナリオの目的を達成できなかったのですが、冒険回数は増えますか？

→A
はい 、冒険をしたら経験値として、冒険回数を増やすことができるため、基本的には増えます。ただしGMがこれは冒険していないと判断した場合は冒険回数を与えないことも可能です。

■Q
回復魔法を使った後他者に渡し、その者が続けて回復魔法を使用。回数制限はどうなる？

→A
そもそも他者に渡してすぐには使用は不可。回復魔法の使用制限の残りに関わらず、渡した１日が終わるまで、再使用不可です。同様に攻撃魔法を他者に渡した場合、その戦闘が終わるまで使用不可です。

■Q
パーツメイル[部分鎧](HP+2)着用でHP7の戦士ケイン、５ダメージを受けてHP２となった。着ているパーツメイル[部分鎧]を脱ぐとHP０になって倒れる？

→A
倒れません。HPも２のまま。ダメージは常に防具ボーナス分から先に減ったと見なします。

■Q
パーツメイル[部分鎧]を脱いだHP２の戦士ケイン、もっとHPボーナス値の良いプレートメイル(HP+3)を着た。HP増える？

→A
増えません。受けているダメージ(被ダメージ)より防具のボーナス値が大きくない限り、防具の着脱によるHP変動はなし。以下は変動例。
例）プレートメイル着用後、全快してHP８となった戦士ケイン、２ダメージを受けてHP６になった。プレートメイル(HP+3)を脱ぐと…⇒HP５に減る。
(被ダメージ２＜防具ボーナス３のため)
つまり
『被ダメージ≧防具ボーナス』
…防具着脱のHP変化なし
『被ダメージ＜防具ボーナス』
…差の値分、着脱のHP増減

アルゴラインズ公式サイトのご案内

ドラゴンキャッスルRPGは著作権フリー(一部除く)のコンテンツです。
アルゴラインズサイトでドラゴンキャッスルを無料ダウンロードできます。
https://argolines2004.jimdofree.com/

アルゴラインズサイト

▼ドラゴンキャッスルRPGのページ
こちらで無料ダウンロードが可能です。
短縮URL
https://bit.ly/2jxjrQR

▼著作物の利用についてのページ
自由にドラゴンキャッスルRPGベーシックルールを利用して、皆様に楽しくゲームをプレイして欲しいとの願いの下に、
ドラゴンキャッスルRPGベーシックルール利用（商用、非商用）のガイドラインを記載しています。
短縮URL
https://bit.ly/2FNGOOW

▼アルゴラインズについて

アルゴラインズは、2004年に牧野円と森さとる、の2名により結成されました。ギリシャ神話のアルゴ号の英雄達が力を合わせて苦難を乗り越え、黄金の羊を持って帰るように我々も、自分達のかけがえのない宝物を得る旅に出よう、という気持ちが込められています。アナログゲームを中心にクリエイティブな作品を出し続けていきます。

2018年5月

アルゴラインズ　牧野円&森さとる

協力＆サポート

▼ゆっくりドラゴンキャッスル
アルゴラインズ公式GM朔弥'sプレイ動画です。今後の展開の一つ『ケリュケイオン世界』を舞台としています。

【TRPG】ゆっくりドラゴンキャッスル Part0
ニコニコ動画
http://www.nicovideo.jp/watch/sm32947988
YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=S1hW8bk8-Us

© 2018 Argo Lines