

### アドバンスルール正誤

ルールの誤記や訂正、追記などです。訂正なしでも正しい意味がわかる箇所はいくつか省略しています。

#### 1 クラス

■ **正誤1-0** (P.6-9)  
全ファイターのクラス専門特徴より  
▶文末に追記  
戦匠の証 1 つを自動取得

■ **正誤1-1** (P.10)  
大地(自然)系のキャントリップ  
◆インセクタサイドinsecticide(殺虫)より  
「…光の聖剣[伝説の剣の一]」削除

■ **正誤1-2** (P.12)  
使い魔の説明より訂正  
「〔(「18同行者動物」参照)〕」  
→「〔(「19同行者動物」参照)〕」

■ **正誤1-3** (P.13) ※2022/5更新  
■ **正誤1-4** (P.13) ※2022/5更新  
後述説明の差し替えページ  
▶説明、アイテム効果訂正、QA追記

■ **正誤1-4-1** (P.14)  
巻物(スクロール)より訂正  
「◆精霊召喚の巻物」\*  
⇒「◆炎の石の巻物」に変更  
\* 精霊召喚の巻物は宝物に移行  
☆訂正その2  
「使用クラス：特殊 → M,T」

■ **正誤1-5** (P.15)  
ニンジャのクラス基本特徴より  
「行動決定のサイコロの目に」  
→「行動順番決定のサイコロの目に」

■ **正誤1-6** (P.15)  
バードのクラス専門特徴より  
「他クラスの『使い切り』(←削除)アイテムを2レベル下の扱いで使用できる、[追記]巻物を(1レベル下ではなく)同レベルのメイジ扱いで使用可」

#### 5 アイテム

■ **正誤5-1** (P.22) ※2022/5更新  
呪文具の杖 (基本アイテムデータリスト) より訂正  
「効果：呪文具の1種で5つまで魔法や魔法の書の呪文を封入(合成)可能(重複不可、変更不可、封入したアイテムは呪文具に統合され失われる)また攻撃魔法、回復魔法、全体攻撃魔法、および使用可能な魔法の書を封入できるが、大攻撃魔法や大回復魔法など指定の無い魔法は封入不可  
リードマジック特徴を持つ者のみ使用可

な専用アイテムで、呪文具に封入されている魔法の効果(呪文)を術者が記憶し直して使用する(記憶できる呪文は重複可能)、記憶できる呪文は合計レベル個数で、1日に各呪文をレベル回使用できる効果は魔法扱いとなり(魔法の書の呪文でも)戦闘前は使用不可  
内容や使用レベル制限、累積制限、効果時間、重ね掛けは、元の魔法/魔法の書を参照  
入難度 1 使用クラス：アルケミスト、ギルドメイジ、サモナー、ネクロマンサー、ノーム  
▶呪文具の杖はリードマジック能力を持つアルケミスト、サモナー、ネクロマンサー等のみ使用可アイテムのため基本アイテムから外して追加アイテム欄へ移動します\*。  
\*裏表紙の「基本アイテムデータリスト」からも呪文具の杖を削除して下さい。

#### 7 魔法の書

■ **正誤7-1** (P.26)  
魔法の書「◆パワードウェポン」より訂正  
▶効果説明、文末に追記  
魔法武器扱いとなる

■ **正誤7-2** (P.27)  
巻物(スクロール)より訂正  
「◆精霊召喚の巻物」\*  
⇒「◆炎の石の巻物」に変更  
\* 精霊召喚の巻物は宝物に移行  
☆訂正その2  
「使用クラス：特殊 → M,T」

■ **正誤7-3** (P.27)  
魔法の書「◆ダストフォグ」より訂正  
「能力-3」→「能力-2」

#### 9 行為判定

■ **正誤9-1** (P.30)  
各クラスの専門行為の例「シーフクラス」より以下を追記  
▶敏捷、投げる、ダッシュ、ジャンプ

#### 10 戦闘

■ **正誤10-1** (P.31)  
1 戦闘前行動 ▶特殊な戦闘行動より、「全力回避」削除  
同様に、4 行動解決 ▶守備 ▶特殊な戦闘行動より、「全力回避」削除

#### 12 NPCクラス

■ **正誤12-0** (P.42-43)  
全ファイターのクラス専門特徴より  
▶文末に追記  
戦匠の証 1 つを自動取得

■ **正誤12-1** (P.42)  
軍馬より訂正  
■ 軍馬 → ■ 玉馬 (ナイト専用の特殊な軍馬)

■ **正誤箇所ピックアップ**…重要もしくは記述のみで分かりづらい箇所を

■ **正誤1-0** (P.6-9)  
全ファイターのクラス専門特徴より  
▶文末に追記  
戦匠の証 1 つを自動取得  
↓以下例

■ **専門家ファイター【3レベル】**  
…生粋のファイター  
クラス専門特徴：戦匠の証(「6戦匠の証の項参照」)をすべて使用可、戦匠の証 1 つを自動取得

■ **正誤1-4-1** (P.14) および  
■ **正誤7-2** (P.27)

巻物(スクロール)より訂正  
「◆精霊召喚の巻物」\*  
⇒「◆炎の石の巻物」に変更  
\* 精霊召喚の巻物は宝物に移行  
☆訂正その2  
「使用クラス：特殊 → M,T」

…  
◆**精霊召喚の巻物【2レベル必要】**  
効果：『サモンエレメンタル(魔法の書)』と同じ効果  
入難度 3 使用クラス 特殊  
◆**炎の石の巻物【2レベル必要】**(使いきり) ⇒ **宝物**  
効果：『ファイア・ストーン(「魔法の書」項P.27)』と同じ効果  
入難度 3 使用クラス M, T  
◆**結界の巻物【4レベル必要】**  
効果：『スフィア(魔法の書)』と同じ効果  
…

■ **正誤1-6** (P.15)  
バードのクラス専門特徴より  
「他クラスの[削除→]『使い切り』アイテムを2レベル下の扱いで使用できる、[追記→]巻物を(1レベル下ではなく)同レベルのメイジ扱いで使用可」

■ **専門家バード【3レベル】**  
…吟遊詩人  
クラス専門特徴：他クラスの『使い切り』アイテムを2レベル下の扱いで使用できる、巻物を(1レベル下ではなく)同レベルのメイジ扱いで使用可、幸運ヒット、戦匠の証 1 つ使用可

## ■ 正誤12-1-1 (P.43)

ソードエルフのクラス基本特徴より「プレートメイル着用不可」を追加

## ■ 正誤12-2 (P.43)

ハーフエルフのクラス基本特徴より文末に「クラス基本特徴」を追加注) ダメージにレベルの値が追加有り

## ■ 正誤12-3 (P.45)

達人ネクロマンサー説明より訂正 達人錬金術師→達人死霊術師

## ■ 正誤12-4 (P.45)

ミスティックエルフのクラス基本特徴より「プレートメイル着用不可」を追加

## ■ 正誤12-5 (P.46)

ダークエルフのクラス基本特徴より「プレートメイル着用不可」を追加

## ■ 正誤12-6 (P.47)

デーモンブリードのクラス特徴

### ▶ 変身回復より

文末に以下を追記  
「本体(元の姿)の時に倒れると(HP0)、変身回復能力は発動しません」

### ▶ 完全変身(変身ルールまとめ)より

文末に以下を追記  
「固定1体のみ変身可能な変身回復の強力版、固定対象を変更できるが、変更後1~6ヶ月間、レベルや特殊能力使用不可」

## 25 エルダー・モンスター

### ■ 正誤25-1 (P.57)

変身回復より文末に以下を追記  
「本体(元の姿)の時に倒れると(HP0)、変身回復能力は発動しません」

### ■ 正誤25-1-1 (P.61)

エルダー・グレーター・ゴーレムの特殊能力より文末に以下を追記  
「必中攻撃、強抵抗力」

### ■ 正誤25-1-2 (P.61)

エルダー・ワードンの特殊能力より文末に以下を追記  
「必中攻撃、強抵抗力」

### ■ 正誤25-1-3 (P.62)

エルダー・ゴブリンシャーマンの特殊能力より文末に以下を追記  
「メイジ用アイテムを使用可」

### ■ 正誤25-2 (P.63)

エルダー・オーガより訂正 危険度16→危険度15

### ■ ~~正誤25-2-1 (P.67)~~

↑ 訂正削除

## ■ 正誤25-3 (P.68)

▶ 変身回復より文末に以下を追記  
「本体(元の姿)の時に倒れると(HP0)、変身回復能力は発動しません」

## ■ 正誤25-4 (P.68)

エルダー・ガーゴイルより  
「彫像の姿」に後ろに追記  
「彫像の姿 (HP20、10ダメージを受けるとガーゴイル本体に変身回復)」

## ■ 正誤26 (P.70)

エルダー・キラー・アサシンの特殊能力より訂正 & 追記  
「戦勝の証」  
⇒「戦匠の証・二刀流」、幸運ヒット

## 27 宝物

### ■ 正誤27-1 (P.73)

呪いの解除より訂正  
「最低専門家(3レベル)、もしくは呪いのアイテムの“使用可能レベル+1”以上の、魔法使用可能なクラスが」  
→「呪いのアイテムの“使用可能レベル+1、ただし最低専門家(3レベル)”以上の、魔法使用可能なクラスが」

### ■ 正誤27-2 (P.73)

呪われたアイテム例  
“呪われた”名のある武器・“呪われた”特殊な短剣より訂正  
「解除：2レベル以上」  
→「解除：3レベル以上」

### ■ 正誤27-3 (P.75)※2022/5更新

呪文帳[スペルノート]および経文帳[ストラノート]より  
「☆呪文帳[スペルノート]」  
効果：効果：呪文具の1種で5つまで魔法や魔法の書の呪文を封入(合成)可能(重複不可、変更不可、封入したアイテムは呪文具に統合され失われる)また攻撃系魔法の全て(宝物含む)、および使用可能な魔法の書を封入できるが、回復系の魔法など指定の無い魔法は封入不可  
リードマジック特徴を持つ者のみ使用可能な専用アイテムで、呪文具に封入(合成)されている魔法的效果(呪文)を術者が記憶し直して使用する(記憶できる呪文は重複可能)、記憶できる呪文は合計レベル個数で、1日に各呪文をレベル回使用できる効果は魔法扱いとなり(魔法の書の呪文でも)戦闘前は使用不可  
内容や使用レベル制限、累積制限、効果時間、重ね掛けは、元の魔法/魔法の書を参照  
入難度1 使用クラス：アルケミスト、ギルドメイジ、サモナー、ネクロマンサー、ノーム

### ☆経文帳[ストラノート]

効果：呪文具の1種で5つまで魔法や魔法の書の呪文を封入(合成)可能(重複不可、変更不可、封入したアイテムは呪文具に統合され失われる)また回復系魔法の全て、および使用可能な魔法の書を封入できるが、攻撃系の魔法など指定の無い魔法は封入不可

リードマジック特徴を持つ者のみ使用可能な専用アイテムで、呪文具に封入(合成)されている魔法的效果(呪文)を術者が記憶し直して使用する(記憶できる呪文は重複可能)、記憶できる呪文は合計レベル個数で、1日に各呪文をレベル回使用できる効果は魔法扱いとなり(魔法の書の呪文でも)戦闘前は使用不可  
内容や使用レベル制限、累積制限、効果時間、重ね掛けは、元の魔法/魔法の書を参照  
入難度1 使用クラス：アルケミスト、ギルドメイジ、サモナー、ネクロマンサー、ノーム

### ■ 正誤27-4 (P.75)

魔法の書「クワイート・ゴーレム」および魔法の書「アンデッド・コントロール」より使用クラスにギルドメイジ追加

### ■ 正誤27-5 (P.74)

聖剣より追記  
レベル判定の完全魔法耐性→スレイヤーレベル判定の完全魔法耐性

### ■ 正誤27-6 (P.74)

竜牙刀より訂正  
完全魔法耐性[5]→魔法耐性[5]

### ■ 正誤27-7 (P.75)

鎧の指輪より文末に以下を追記  
「他の鎧1つと共に着用可」

■正誤12-6 (P.47)

デーモンブリードのクラス特徴

▶変身回復より

文末に以下を追記

「本体(元の姿)の時に倒れると(HPO)、変身回復能力は発動しません」

▶完全変身(変身ルールまとめ)より

文末に以下を追記

「固定1体のみ変身可能な変身回復の強力版、固定対象を変更できるが、変更後1~6ヶ月間、レベルや特殊能力使用不可」

↓以下“該当箇所抜粋

■デーモンブリード…妖魔や

精霊の血を引き、外見にその特徴を持…

\*変身回復…戦闘前/1行動/戦闘時以外に、自身の冒険回数以下の危険度の生物の姿に変身、データは変身対象のものを使用(レベル適用や特殊能力使用は不可)、元の姿に戻る際にHP全回復する、ダメージを受けると元の姿に戻りその戦闘中は変身できない、本体(元の姿)の時に倒れると(HPO)、変身回復能力は発動しません…

★変身ルールまとめ

▶通常変身…変身後のデータに特殊能力/クラス特徴は含まれない

▶完全変身…変身後の全データ使用可および、ダメージを受けた際ではなくHPOになった瞬間に元の姿に戻り全回復する、固定1体のみ変身可能な変身回復の強力版、固定対象を変更できるが、変更後1~6ヶ月間、レベルや特殊能力使用不可

■正誤27-2 (P.73)

呪われたアイテム例

“呪われた”名のある武器・“呪われた”

特殊な短剣より訂正

「解除：2レベル以上」

→「解除：3レベル以上」

↓以下“呪われた”名のある武器の例

◆“呪われた”名のある武器

効果：使用者は能力-1(使用者の最低能力は1)

解除：3→2レベル以上の魔法使用クラス

呪いを払うと「名のある武器」となり、その際に幸運判定で1の目を出すと、「ウルフバルト剣(もしくは同等の効果の武器)」となる

入難度3 使用クラスF

## ルール正誤2

ルールの誤記や訂正、追記その2です。  
(2023.1更新)

### 6 戦匠の証

■正誤6-1 (P.25)

本文より

▶文末に追記

■冒険中に使用する戦匠の証は変更不可(1つ使用可なら何個所持していても使用可な1つ固定)、冒険の最中でなければ変更も可能とします。

### 7 魔法の書

■正誤7-4 (P.26)

魔法の書のルールより

▶文末に追記

■冒険中に使用する魔法の書は変更不可(2冊使用可なら何冊所持していても使用可な2冊固定)、冒険の最中でなければ変更も可能とします(渡された日には使用不可・QA15:回復魔法の扱いに準じる)。

■正誤7-5 (P.27)

魔法の書「◆バブルボム」より訂正

▶効果説明の訂正

「指定した色がつく泡爆弾、サイコロを

振った人数の対象は、」

→「指定した色がつく泡爆弾、サイコロを振った人数の対象は能力判定を行う、失敗すると、」

※P.13修正版(本文反映済み)…内容の変更/訂正点\*は赤文字  
\*単に説明補足や表現の修正は黒字のまま

■ギルドメイジ…メイジギルド所属の魔術師

能力：4 HP：2 ダメージ：0  
クラス基本特徴：リードマジック(後述)により呪文書から(合計レベル×2個まで)“記憶”後、魔法的效果(呪文)として1日に各呪文をレベル回使用可、メイジ使用可アイテムの入手難易度数+1、ヨロイ着用時能力1低下する、魔法は魔法の書のみ使用可\*  
\*魔法的效果(呪文)なら魔法使用可



■専門家ギルドメイジ【3レベル】  
…学院のメイジ  
クラス専門特徴：非金属鎧\*着用時の能力低下なし、魔法重ね掛け  
\*非金属鎧…○革ヨロイ、×パーツミール・プレートミール

■達人ギルドメイジ【5レベル】  
…学院の大魔術師  
クラス達人特徴：“1”のみ成功の完全魔法耐性

呪文書(スペルデバイス)

◆呪文書の杖[スペルスタッフ]  
効果：呪文書の1種で5つまで魔法や魔法の書の呪文を封入(合成)可能(重複不可、変更不可、封入したアイテムは呪文書に統合され失われる)また攻撃魔法、回復魔法、全体攻撃魔法、および使用可能な魔法の書を封入できるが、大攻撃魔法や大回復魔法など指定の無い魔法は封入不可  
リードマジック特徴を持つ者のみ使用可能な専用アイテムで、呪文書に封入されている魔法的效果(呪文)を術者が記憶し直して使用する(記憶できる呪文は重複可能)、記憶できる呪文は合計レベル個数で、1日に各呪文をレベル回使用できる効果は魔法扱いとなり(魔法の書の呪文でも)戦闘前は使用不可  
内容や使用レベル制限、累積制限、効果時間、重ね掛けは、元の魔法/魔法の書を参照  
入難度1 使用クラス：アルケミスト、ギルドメイジ、サモナー、ネクロマンサー、ノーム

リードマジック(魔法の読解記憶)

呪文書(スペルデバイス)と呼ばれる魔法や魔法の書が一体化したアイテムから、封入(合成)された魔法的效果(呪文)を取り出し“記憶”した後、その呪文を使用する特徴です。

編注)魔法/魔法の書とは別体系の魔法となります、ご注意ください

呪文書に封入の魔法的效果(呪文)を使用するには術者が記憶し直す必要があります。ギルドメイジは合計レベル×2個まで、リードマジック特徴を持つ他クラス(アルケミスト等)は合計レベル個まで“記憶”可です。

同じ魔法的效果(呪文)を複数記憶しても構いません(重複可)。

1日1回覚え直しが可能で、記憶内容を変更できます。

記憶した魔法的效果(呪文)は以下のルールを適用

- 1日あたり、記憶した各呪文(重複可)をレベル回使用できます。
- 元が魔法の書であっても、魔法として扱うため、戦闘前行動時には使用不可、この魔法的效果に対する「守備」は可能です。
- 効果持続中に同じ効果を使用した場合、前の効果は即座に終了します。  
例)サモンエレメンタル呪文を複数記憶、戦闘時に、サモンエレメンタルを使用し1体呼ぶ、次ターン再度サモンエレメンタルでさらに1体

呼ぶ、2体にはならず前のエレメンタルが消え新しく呼ばれたエレメンタル1体だけが残る

■効果の内容やレベル制限、累積制限、効果時間は、元の魔法/魔法の書を参照して下さい。

■魔法の書の使用制限は適用されず、別として魔法の書を使用できます。

Q.封入(合成)された魔法的效果(呪文)と記憶した魔法的效果(呪文)って？

⇒A.リードマジック特徴を持つ者は呪文書に封入(合成)されている魔法的效果(呪文)を記憶し直して使用します。封入された魔法的效果(呪文)は同じものを複数個、記憶して使用可のため、記憶した魔法的效果(呪文)は重複したものが並ぶこともあります。使用の際、重ね掛けなどの使い方も可能です。

Q.呪文書への封入は？

⇒A.戦闘時以外に適度な時間をかければ判定不要で呪文書に封入できます。呪文書記載の封入(合成)可能な魔法/魔法の書に限りです。

Q.呪文書をリードマジックを持つ他者に渡した場合、回数制限はどうなる？

⇒A.渡された者はその日が終わるまで呪文書からの“記憶”不可、また封入された魔法的效果(呪文)の内、レベル制限が足りない呪文は“記憶”不可です。渡した者は、既に記憶済みの呪文は(使用するまで)そのまま保持されます。

Q.呪文書を2つ所持できますか？

⇒A.はい、但し“記憶”可能な個数制限や使用回数はそのままのため、記憶できる選択肢が増えるだけです。

具体例

呪文書の杖所持の2レベルギルドメイジのR(アル)、記憶合計4個(レベル×2)、各呪文を1日あたり2回(レベル回)使用可  
記憶したパターンをAとBの2例  
Rの呪文書の杖(容量5)には以下が封入(合成)されている

呪文書の杖

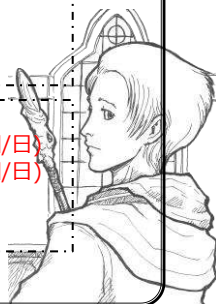
- ・攻撃魔法
- ・回復魔法
- ・フォースニードル
- ・スリーブ
- ・空き

自由な組み合わせで記憶合計4個分を選択(重複可)  
尚、各呪文は1日あたり2回使用可

- 記憶パターンA
- ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・回復魔法(2回/日)

- 記憶パターンB
- ・フォースニードル(2回/日)
  - ・フォースニードル(2回/日)
  - ・スリーブ(2回/日)
  - ・回復魔法(2回/日)

といった具合です



## Q & A・追加

アドバンスルールの追加Q&Aです。  
ルールの困りそうな事柄について、質問と回答の形式で列挙します。

### 0 ベーシックとアドバンス

#### ■ Q0-1

ベーシックとアドバンスって何？どう違うの？

⇒ **A0-1**

ベーシックとは基本ルールと一連のシリーズを指します。シンプル・簡単に特化しています。

具体的には、ベーシック・コア、シナリオ集、GM用ガイド、ベーシック・サブリ、シナリオ集2の5点です\*。

\*別途5点+付属データがまとまった『スタートセット』があります  
サイトではベーシックシリーズ5つとも内容についてフリーダウンロードが可能ですさらにコアルール(ベーシック)と戦闘シートに関しては著作権フリーです(使用については「著作物の利用について」を参照してください)

アドバンスとは拡張ルールです(ルールは共通、単体でプレイ可)。本格的なプレイに対応したものです。内容としては、30種余りの追加クラスや詳細能力値、得意なこと、といったキャラクターを細かく表現する為のルールや、魔法の書・戦匠の証といったクラス強化のアイテムや宝物・エルダーモンスターといった冒険をより豊かにするものが加わります。

アドバンスに関しては『ドラゴンキャッスルズ・アドバンス』のみとなります。またフリーダウンロードはありません。

#### ■ Q0-2

どれから遊べば良い？

⇒ **A0-2**

主に以下の3通り。

- 1)ベーシックから始める
- 2)アドバンスから始める
- 3)ベーシックを試し、アドバンスを読んで、

自身のワールドにカスタマイズ

TRPG初心者やドラゴンキャッスルズ初めての方は、1)ベーシックから始めることをお勧めします。慣れてくればアドバンスに移行するの也有りです。

ドラゴンキャッスルズを知ってる方は、いきなり2)アドバンスからも良いでしょう。ワールドイメージに合わせて取捨選択も有ります(ロード・オブ・ザ・リング風にしたから東方系のクラスは無しとか)。

自身のワールドや作品に使いたい方は、3)ベーシックを試してやり方を掴む、その後アドバンスを読んで、自身のワールドに必要な箇所だけピックアップしたり参考にすると、というの也有りです。

#### ■ Q0-3

ドラゴンキャッスルズ"ズ"の"ズ"の有るものと無いものがあるのですが？

⇒ **A0-3**

正式には、ドラゴンキャッスルズと"ズ"のがついたものになります。旧版はドラゴンキャッスルです。ベーシックシリーズの中には"ズ"の無いものがありますが、徐々に移行中です。

### 1 クラス

#### ■ Q1-1 (P.8)

ファイターメジは魔法の書1つ使用可とあるが、メジ同様3レベルで2つ使用できるのか？

⇒ **A1-1**

いえ、レベルに関わらず、ファイターメジは魔法の書1つまでに制限されます。

#### ■ Q1-2 (P.12)

ウィッチの基本特徴「アイテムの入手難易度+1、薬やメジ系の使い切りアイテムの場合+2レベルごとにさらに入手難易度+1」とあるが、3レベル時、薬の入手難易度+2でよい？

⇒ **A1-2**

はい、全アイテムの入手難易度+1に加えて、薬等は3レベル時に+1のため、合計+2の修正となります。

#### ■ Q1-3 (P.15)

アサシンのクラス専門特徴[3レベル]に「戦匠の証『二刀流』使用可」とあり、戦匠の証の説明では、シーフ系の“二刀流”使用は4レベル以上必要とあるが、どちらが正しい？

⇒ **A1-3**

アサシン記載の方を優先して下さい。つまりシーフ系の中でもアサシンは3レベルで戦匠の証『二刀流』使用可です。

#### ■ Q3 (P.13) ※2022.5更新

2レベルギルドメジは、4つ(レベル×2)記憶可ですが、呪文具の杖[攻撃魔法、回復魔法封入・空き3つ]を持つ場合、2つしか記憶できない？

⇒ **A3**

いいえ、2種類合計4個まで組み合わせさせて“記憶”でき、各記憶効果は1日あたり2回(レベル回)使用可です、例えば上記の場合、4個記憶可の所呪文具の杖に2つしか封入がないため重複記憶となり、

- ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・回復魔法(2回/日)
- といったパターンや
- ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・攻撃魔法(2回/日)
  - ・回復魔法(2回/日)
  - ・回復魔法(2回/日)

といったパターン等になります。

#### ■ Q3-1 (P.13) ※2022.5更新

同じ効果の魔法的效果(呪文)を続けて使用した際に、前の効果即座終了で新たな効果が適用されるなら、例えばパワードウェボンの対象人数も変更されるってこと？

⇒ **A3-1**

はい、パワードウェボンを使用して対象1人(サイコロで1を振る)だった際、次ターンに再度パワードウェボンを使用して対象3人(サイコロで3を振る)なら、適用を3人に変更します、但し、新たな効果で対象人数が減っても変更しなればならないです。