

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2015.11.08	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.5(第四弾)の内容は下記の通りです。</p> <p>1. 新規イベント追加 2. アイテム追加</p> <p>* アップデートVer.5は第四弾の更新を以て完了とします。</p> <p>ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新規イベント追加 ・新規イラスト追加
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・新規アイテム追加 ＜ベニテングタケ＞【毒茸】使用すると敵に幻覚を見せて戦闘を回避できる毒キノコアイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2015.10.07	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.5(第三弾)の内容は下記の通りです。</p> <p>1. 新規イベント追加</p> <p>* アップデートVer.5は全4回を予定しております。</p> <p>ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新規イベント追加 ・新規イラスト追加

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2015.08.20	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.5(第二弾)の内容は下記の通りです。</p> <p>1. 新規イベント追加 2. アイテム・同行者追加</p> <p>* アップデートVer.5は全4回を予定しております。</p> <p>ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新規イベント追加 ・新規イラスト追加
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・新規アイテム追加 ＜写真＞【写】アイテム枠を1つ占領し、どんな条件下でも捨てられない思い出の品 ＜銀の鈴＞【銀鈴】装備中は魔物化を回避できる不思議な鈴 アイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う ・新規同行者 ＜山口五郎＞【魔物侍】同行中はSTR&INT+9、但しMP-4/日。他キャラは同行不可

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2015.08.05	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.5(第一弾)の内容は下記の通りです。</p> <p>1. 新規イベント追加に伴う一部イベントの差し替え 2. 特殊イベント・アイテム・同行者追加</p> <p>* アップデートVer.5は全4回を予定しております。</p> <p>ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新旧イベントの差し替え ・新規イラスト追加 ・既存イベントに当てはまらない新たなイベント【特殊】追加
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・新規アイテム追加 ＜ペンタウァ国王記念金貨＞【金貨】装備中は診断毎にHPとMPが1回復する金貨 アイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う

改定日	改定項目	改定・修正箇所
-----	------	---------

2014.06.05	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.4の内容は下記の通りです。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新規イベント追加に伴う一部イベントの差し替え 2. フラグ・アイテム・同行者追加 3. 一部アイテム使用(装備)条件の緩和 4. 回復イベントの効能調整 5. ダメージ調整 6. 特殊な状態異常の追加 <p>* アイテム使用(装備)条件の緩和により、一部アイテムの使用(装備)条件が変わっております。 既にお持ちのアイテムが対象となっていた場合、お手数をお掛けしてしまいますが、使用条件をご確認の上、引き続き冒険をお楽しみください。</p> <p>ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新旧イベントの差し替え ・新規イラスト追加 ・アイテム使用(装備)条件緩和によるイベント全般のダメージ調整
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・新規フラグ追加 <ul style="list-style-type: none"> <神剣ジャイアントスレイヤー>【神】 <金の卵>【卵】 ・新規アイテム追加 <ul style="list-style-type: none"> <ガルベスの剣>【ガル剣】装備中は任意でダメージを1回だけ無効化する魔法剣 <三枚の御札x3>【御札】使用すると戦闘・事故を回避できる不思議な御札 <p>アイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新規同行者 <ul style="list-style-type: none"> <山藤 & 沖田>【初供祝】同行中はSTR&INT(山藤)、INT&HP(沖田)。強制回復同行者に。 <small>重宝以外では別々に扱います。</small> <ロキア>【魔女子】同行中は診断毎にHP+2回復 ・使用条件緩和(消費アイテム) 下記の消費アイテムは誰でも使用できるようになりました 「黄金の酒」、「ジェンマの書」、「ハダルの書」、「ラダー」 ・使用条件緩和(装備品) 下記の装備品は誰でも装備できるようになりました 「All About Sorcerian」、「インコ」、「トバの書」、「ファクトの書」、「メサの書」
	回復/強化	<ul style="list-style-type: none"> ・アイテム使用(装備)条件緩和による回復イベントの効能調整
	状態異常	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊な状態異常の追加 <ul style="list-style-type: none"> <小人化>(ダメージと回復効果とDEX倍加、道具入手不可可能) こちらは通常の状態異常という扱いにはしていません。次の小槌イベントで解除される <巨人化>(ダメージと回復効果とDEX半減、道具入手不可可能) こちらは通常の状態異常という扱いにはしていません。次の小槌イベントで解除される

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2013.11.30	重要なお知らせ	<p>今回のアップデートVer.3では、「新規イベント追加に伴う一部イベントの差し替え」と「アイテムの追加」を行いました。ご不明な点がございましたら、お気軽にときのじ(@toki_s1)または王様(@snext1220)にお訊ねください。</p>
	イベント全体	<ul style="list-style-type: none"> ・新旧イベントの差し替え ・新規イラスト追加 ・凍結・フラグイベント数の調整
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・新規アイテム追加 <ul style="list-style-type: none"> <アマゾンの剣>【アマ剣】装備中はSTRが9上がり、INTが9下がる剣 <王家のダイヤモンド>【ダイヤ】装備中はINTが9上がり、STRが4下がる宝石 <ムラサメブレード>【ムラサメ】装備中はSTRが9上がるが、HPが日毎1減少する魔剣 <神の腕輪>【神腕】装備中はDEXが9上がるが、アイテム枠を3つ占領する腕輪。

	<p><タリスマン>【タリス】装備中はINTが9上がるが、MPが日毎1減少する宝石</p> <p><鏡の盾>【鏡盾】使用すると石化を回避できる盾(回数制限有り)</p> <p><風の涙>【風涙】使用すると凍結を回避できる宝石(回数制限有り)</p> <p>アイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う</p>
--	---

改定日	改定項目	改定・修正箇所
2013.9.25	重要なお知らせ	この度のアップデートに伴い、「 現在所持中のアイテム 」と「 状態異常の凍結 」に関しては、 全てアップデート後の効用を適用してください 。大規模な仕様変更でご迷惑をお掛けしてしまいますが、ソーサリアンの皆様、どうかよろしく願い致します。ご不明な点がございましたら、お気軽に ときのじ(@toki_s1) または 王様(@snex1220) にお訊ねください。
	記述パターン	<ul style="list-style-type: none"> ・イベントの記述変更 例)【戦闘】被=HP:30-2S/逃=D5↑/勝=HEAL(HP+15) 2S=STRx2 逃D5↑=DEX5以上で逃亡可能 勝=戦闘報酬 例)【事故】(避=D5↑)(避=中年↑) 避=回避条件 中年↑=中年以上のキャラクター 例)【道具】<黄金の酒>(HP+15、限中年↑) 限中年↑=中年以上のキャラクターのみ効果あり
	戦闘	<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘報酬でドロップ固定化 ・戦闘の逃亡/回避条件の設定 ・アイテムの使用回数の概念導入に伴う被ダメージの上昇 ・ダメージや状態異常のバリエーション増加
	事故	<ul style="list-style-type: none"> ・事故のバリエーション増加 ・回避条件の設定
	アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・アイテムの使用回数制限の概念導入 <HEAL>HP+9→<HEALx3>HP+9 <マジックボトル>MP+9→<マジックボトルx3>MP+9 アイテムに「x3」等の記述がない場合は今まで通り1個として扱う ・お邪魔系アイテムの占領期間を延長 <ガマ子>2日間破棄不可→7日間破棄不可 <人面魚>2日間破棄不可→4日間破棄不可 ・アイテムに使用条件を設定 <ジェンマの書>全状態異常回復、INT5以上のキャラクターのみ効果あり <ヨボヨボの杖>診断毎にMP+2、老人キャラクターのみ効果あり <魚の肉>HP+9、使用期限2日間 <黄金の酒>HP+15、中年以上のキャラクターのみ効果あり
	回復/強化	<ul style="list-style-type: none"> ・回復効果のバリエーション増加 例)【回復】清らかな水が君の心身を強靱なものに換えていく…HP&MP上限+5 MP上限+5=MPの最大値が5増える 例)【強化】肩揉みしたらお礼にカバンを貰ったぞ。道具枠+1 アイテムを所持できる枠が1つ増える
	状態異常	<ul style="list-style-type: none"> ・凍結の自然回復を撤廃 アップデート後は自然回復しないものとして扱う