

第1回
D&D 検定試験
[解答編]

ゲームサークル Rainbow

いしかわ 編
070723 作
071112 訂正

- 【設問 1】 ○ p148-149、「遮蔽」参照。
- 【設問 2】 ○ p139 表 8-2:「戦闘中のアクション」
- 【設問 3】 × 直感回避(p57)は「立ちすくみ状態にならない」のではなく、あくまで「立ちすくみ時でも敏捷力ボーナスを失わない」能力である。なお、不可視状態の敵から攻撃された場合でも、ACに対する敏捷力ボーナスを失わずに済むのは特技《無視界戦闘》である。
- 【設問 4】 × 遠隔攻撃を行うクリーチャーの任意の角 1 つと、その目標のすべての角とを直線で結び、どれか 1 本でも障害を通過していれば、目標は遮蔽を得る。p149「遮蔽」のあたり参照。
- 【設問 5】 × p153 組み付き判定は攻撃ロールではない(似ている、と記載)
- 【設問 6】 × p112 射程単位。ちょうど、射程単位ぶん遠ざかる度に、攻撃ロールに-2 のペナルティが付きます。
- 【設問 7】 ○ 【耐】18(hp+4)の人間バーバリアン(hp+12)が《追加 hp》2 回とる→hp22
- 【設問 8】 × p139 ただし、不意打ちラウンドが「一回のアクションしか行えないように制限されている」に相当しないと DM が判断するなら可能
- 【設問 9】 × p135 機会攻撃はそれを誘発した行動の前に解決される。この設問の場合、立ち上がり→機会攻撃なので、未だ目標は転倒状態である。
- 【設問 10】 × レジストエネルギーやプロテクションエネルギーの呪文は、呪文を使用する時点でエネルギーの種類を選択する。準備する時点ではエネルギーの種類を選択する必要はない。
- 【設問 11】 ○ p141 参照
- 【設問 12】 ○ p14
- 【設問 13】 × p22: クレリックは基本攻撃ボーナスの成長は(平均)なのでレベル 10 なら+7
- 【設問 14】 × p28: クレリックの 1 レベル時の呪文使用可能数は 0 レベル 3/1 レベル 1+1。これに能力値(年齢効果(p107)を加えた最大値=【判断力】20)によるボーナス呪文(1 レベルが 2 回)が加わるので計 7 回使用できる。
- 【設問 15】 × p62:【知力】16⇒+3、人間ボーナス+1、バードはレベル毎 6 ポイントの技能ポイントを得る。よって(3+1+6)×4=40 ポイント。
- 【設問 16】 ○ p71。〈忍び足〉は移動だけではなく他の行動にも適用できる。
- 【設問 17】 × p92《呪文距離延長》参照。《呪文距離延長》により距離が伸びるのは、距離が“近距離”、“中距離”、“遠距離”の呪文であり、呪文の距離が具体的な長さで示されているものには適用できない。
- 【設問 18】 ○ p.149 表 8-6(欄外の 3)参照。
- 【設問 19】 × p.154 の“敵を攻撃する”には防御側が【敏】ボーナスを失うと書かれていない。また p.304 “組つき状態”はエラッタが出ており、(ホビー日本の Web ページのエラッタ参照) “組みついでいない敵に対する AC への【敏】ボーナスも失う。”つまり、組み付き中の相手への攻撃では、相手は【敏】ボーナスを失わない。
- 【設問 20】 × p158. 待機アクションで待機可能なアクションは 1 回の標準アクション・1 回の移動アクション・1 回のフリーアクションのいずれかである為、全アクションによる複数回攻撃は不可能である。行動遅延であれば全力攻撃することは可能。
- 【設問 21】 × p90 には「機会攻撃範囲から外へ、あるいは機会攻撃範囲内で移動する際」と明記されている。
- 【設問 22】 × シミターもレイピアも「軽い武器」ではないので、ペナルティは-4/-4 になる。p158 表 8-10 参照。
- 【設問 23】 × p152「突撃」の項に「君が自らのターンに 1 回の標準アクションや 1 回の移動アクションしか行えないような制限を受けているような状況でも、突撃を行うことはできるが、移動は君の移動速度分の距離までとなる。」と明記されている。

- 【設問 24】 ○ p143 参照。移動困難な地形では 5 フィート・ステップはできない。
- 【設問 25】 ○ p298 参照
- 【設問 26】 × 昔はできなかったですけど、今はできます。
- 【設問 27】 ○ p148～”遮蔽”の項参照。「間合いが長い武器を使用している場合、遠隔攻撃と同じように遮蔽を決める」「遠隔攻撃にはやわらかい遮蔽が適用される」ゆえに「間合いが長い武器を使用している場合、やわらかい遮蔽が適用される」Ask Wizard <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/ask/20060822a>
- 【設問 28】 ○ p178
- 【設問 29】 ○ p177
- 【設問 30】 × p122。フルプレートは持ち主の体に合うように作る。分捕った鎧を使うには、しつらえなおす(200～800gp のコストがかかる)必要がある。
- 【設問 31】 ○ p158 低レベルでオーガに出会ったら「10ftまで敵が近づいたら、5フィートステップして攻撃」とすると、機会攻撃を受けずに先手が取れる。
- 【設問 32】 × p51 参照 モンクの浮身の能力は、「手の届く範囲に壁があるなら」機能するものである。飛行中のクリーチャーから落下した場合、周囲に壁がある可能性は低い。
- 【設問 33】 ○ 秩序にして善の神格に仕えるクレリックは、本人の属性に関わりなく、その神格の属性に応じた特別に強力なオーラを放っている。p29 と p253 参照
- 【設問 34】 ○ p168「精神集中」の「負傷」の項。待機アクションでダメージを与えることで精神集中判定を要求できる。
- 【設問 35】 × p97。《武器熟練》には持ち手についての記載はなく、両手に同時に適用して良い。(FAQ にも記載あり)
- 【設問 36】 ○ p139
- 【設問 37】 ○ p140 魔法のアイテムの起動 呪文完成型アイテム
- 【設問 38】 × p208 ウェブの解説には『この網は相対する2つ以上の固定点に固定しなければならぬ。たとえば床と天井、両側の壁などである』とある
- 【設問 39】 × p99 《迎え討ち》は【敏捷力】修正値に等しい回数 of 追加機会攻撃を与える。【敏捷力】16 なら修正は+3。よって 4 回が正しい。
- 【設問 40】 × ロングソードで出目が 19 ならクリティカル可能状態だが、自動命中ではない(p138 クリティカルヒットのコラム参照)。なお、「ダイスの目が 20 であつたら、その攻撃は常に命中」である(p132)。
- 【設問 41】 ○ 技能判定では出目が 1 でも自動失敗しない。よって修正値+19+ダイスの最小値+1=20 までの難易度に対する判定は必ず成功する
- 【設問 42】 × 修正版の呪文の発動はソーサラーにとって 1 回の全ラウンド・アクションであるが、発動時間が“1 ラウンド”の呪文とは異なり、呪文は発動を開始したのと同じラウンドに効果を発揮する。p.141 修正呪文の発動
- 【設問 43】 ○ 援護のルールに準じる。p65,p152。
- 【設問 44】 × p142。サイズには関係ない。
- 【設問 45】 × 1 レベルのローグは基本攻撃ボーナスが 0 なので、武器を抜くために移動アクションが必要である。p139 表 8-2 とその脚注参照。
- 【設問 46】 ○ 両手にダガーを持った状態で全力攻撃。両手の武器を投げた後、武器を《早抜き》で抜いて《速射》で追加の投擲を行う。※《二刀流》特技がなければ-6/-6/-10 で攻撃することになるので命中するかどうかは別問題。p158 表 8-10
- 【設問 47】 × フルプレートは重装鎧なのでバーバリアンの高速移動は機能せず、移動力は 20 フィートに低下する。そしてこのとき疾走を行っても重装鎧のため x3 までしか増加できない。よって 60 フィートしか移動できない。p142。

- 【設問 48】 × p29. 真なる中立のキャラクターは、真なる中立の神格以外のクレリックになることはできない。
- 【設問 49】 × サモンモンスター呪文は招来したクリーチャーの属性が呪文の副種別となる(p229)。よってフィーンディッシュ種のクリーチャーの招来は[悪]呪文となり、クレリックの呪文制限(「自分もしくは信仰する神格の逆の属性の呪文は使用できない」)に触れるため、使用できない(p31)。
- 【設問 50】 ○ 1平方フィート以上の開口部を持つ壁は、効果線を遮らない。問題の場合は 1.25 平方フィートの開口部。p173
- 【設問 51】 ○ 1 分かかり、再挑戦は不可であるが難易度 25 で鑑定できる p.72
- 【設問 52】 × p43 のハープリングバーバリアンの説明を見ると、高速移動を適用して 20' →30' に移動速度を上昇させてから、中荷重/中装鎧の移動速度低下を適用している。ところがドワーフは中荷重/中装鎧の移動速度低下の影響を受けない。
- 【設問 53】 ○ p42
- 【設問 54】 ○ p311
- 【設問 55】 ○ p308
- 【設問 56】 × p232。
- 【設問 57】 ○ p172。
- 【設問 58】 × p172。術者は呪文が効果を現す時点で呪文について必要な決断をすべて下す。
- 【設問 59】 ○ p.175 呪文抵抗。(DMG.292に詳しく書かれており、この行動は機会攻撃を誘発しない。一旦抵抗を非作動状態にした場合次のターンの開始時まで非作動状態)
- 【設問 60】 × p.173 左の上から 3 行目(1 刷)呪文の目標が自分自身であれば(呪文の解説で”目標:術者”とあれば)、呪文はセーヴィング・スローを行なうことはできないし、呪文抵抗も適用されない。
- 【設問 61】 ○ p77 および p157
- 【設問 62】 ○ トロルは”巨人”。従って、〈知識(自然)〉で判定する。p77。
- 【設問 63】 ○ p97 《武器の妙技》は軽い武器に適用できる。p116 素手打撃は常に”軽い武器”として扱う。よって、素手打撃には《武器の妙技》が適用できる。
- 【設問 64】 × p222 コーズ・ファイア呪文のセーブに失敗したクリーチャーは恐れ状態になる。恐れ状態では全力で逃げようとするが、手のものは落とさない(p303)。手のものを落とすのは「恐慌状態(p304)」である。
- 【設問 65】 × DMG p292 呪文抵抗の項目:クリーチャーの呪文抵抗は決して自分自身の呪文、アイテム、能力を妨げる事は無い
- 【設問 66】 × pp43 激怒の説明を参照。バーバリアンが激怒できるのは一度の遭遇につき1回だけである。
- 【設問 67】 ○ 天井までの高さが40フィートの場合、ちょうど20フィート地点を目標に選べば、ウェブを展開できる。ただしそうした場合、地上5フィート地点では非常に小さな範囲にしかウェブが届かないので注意すること。p173参照。
- 【設問 68】 × 角を回り込むのは拡散。なお放射は爆発同様、角を回り込まない。
- 【設問 69】 × 威力強化で+2、威力最大化で+3、距離延長で+1、動作省略で+1、計+7 p P92
- 【設問 70】 × 回避ボーナス、状況ボーナスは累積しないと記載されていない限り同名のボーナスと累積する(p P311)
- 【設問 71】 ○ p 151
- 【設問 72】 × p172。聴覚を失っているとき失敗確率を得るのは音声要素のある呪文のみ
- 【設問 73】 ○ p288。マジックミサイル呪文の目標はクリーチャーであるが特定箇所を狙いをつけることはできず、また非自律行動物体にダメージを与えることはできない。

- 【設問 74】 × p65 援護は出目 10 できない
- 【設問 75】 ○ p66。威圧との対抗判定は、d20+HD+判断力ボーナス+恐怖効果に対するボーナス
- 【設問 76】 ○ p302
- 【設問 77】 ○ p67。恐怖に耐性を持つクリーチャーは威圧されない
- 【設問 78】 × 武器・鎧に制限は多い(p35)が、金属製の武器でもペナルティなしに装備できるものはある
- 【設問 79】 × レベルの不均等により被る経験値ペナルティは-20%である(p59)。
- 【設問 80】 × 11000xp は 5 レベルに達することのできる経験点だが、5000xp=3 レベル時点で 6000xp を得ても一度に 2 レベル上げることとはできず、1 レベルだけ上がって次のレベルに 1 点足りない状態になる。よって現在彼のレベルは 4、獲得している経験点は 9999xp となる。(p58 に示されたトルデクの例を参照)
- 【設問 81】 ○ p.81 未修得:〈動物使い〉にランクがなくても、【魅力】判定で”動物を扱う”ことや、飼いなされた動物を”せき立てる”ことはできる
- 【設問 82】 × p.145 ・無防備状態(死亡状態、気絶状態、麻痺状態、縛られている状態など)であれば通過できる。・非常に小さな(極小、微少、超小型)クリーチャーは、他のものが占めているマス目に入ったり通過できる。・サイズ分類が3段階以上大きい小さいクリーチャーが占めているマス目は通過できる。 p.147 にも記載あり。
- 【設問 83】 × p56。使用する武器には制限がない。
- 【設問 84】 × p.257 テレポート 術者レベル 3 レベルごとに 1 体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー(と、その最大過重までの物品)、ないしそれに相当するものを連れてゆくことができる。
- 【設問 85】 ○ その他にも多数あり。
- 【設問 86】 ○ p144 -4 のペナルティを受けて攻撃判定をすれば可能
- 【設問 87】 ○ p145
- 【設問 88】 × p80 「下がれ」と命令されるまで動物は戦い続ける。
- 【設問 89】 × p151 とどめの一撃の説明文には「1 回の全ラウンド・アクションとして、近接武器を使用して」としか制限されていないので、刃のない武器でも可能である。
- 【設問 90】 × p110 命中判定へのペナルティが-4 つく他には特にペナルティはない。
- 【設問 91】 × p72 および p255 どちらも〈呪文学〉判定で行う。
- 【設問 92】 ○ p111 武器のサイズ参照。「軽い武器とは使用者よりもサイズ分類が 2 段階ちいさな物体である」「両手武器(グレートソードなど)は使用者とサイズ分類が同じ物品である」よって小型生物の両手武器(=小型の物体)は大型サイズのクリーチャーにとって「軽い武器」である。
- 【設問 93】 × p128 着ている衣類 1 着分は装備重量に加算されない。
- 【設問 94】 ○ p147
- 【設問 95】 × p.138「近接戦闘中の敵に遠隔攻撃を行う」より、攻撃目標が仲間から 10' 以上離れていた場合、ペナルティを受けなくても良い。
- 【設問 96】 ○ p119。ちなみにショートボウ、コンポジット・ショートボウ、コンポジット・ロングボウは騎乗していても使用できる。
- 【設問 97】 × “p175。一度じゃまされるたび、追加で 1 時間休息すればよい。”
- 【設問 98】 ○ “ハーフオーク・【筋力】20(+5)の 1 レベルファイターが《強打》を習得してサイズを装備したと仮定すれば、【筋力】によるダメージボーナスは両手持ちなので+7、《強打》で+2、武器ダメージ最大値が 2d4+8。これがクリティカルすれば(7+2+8)X4=68 ダメージ。彼は少なくとも一回の機会攻撃が可能なので計 2 回は攻撃できるはずなので、その両方がクリティカル

すれば 136 ダメージを出せる計算になる。

【設問 99】 × シールド(p233)もメイジアーマー(p289)も[カ場呪文]であり、非実体接触攻撃にも有効である。

【設問 100】 × ジョナサン・トゥイト。アンディは 3.5e の筆頭改訂者。Credits 参照。

第 1 回 D&D 検定試験

原案

霧島祐介

出題者

(順不同)

霧島祐介

植埜

カツサツ

いまやん

にのまえつなし

184 東淀川

反射クソレヌ(◇ ㊦)屋

木人

RAJA

ぜんまい

ジノ

ジョウセン

モンク向上委員会

てりす

いしかわ

たくさんの Doppelganger@CR3 たち

問題訂正

隠者

ゲームサークル Rainbow

いしかわ 編

070723 作

071112 訂正