

第 2 回
D&D 検定試験
[解答編]

ゲームサークル Rainbow

いしかわ 編
071112 作

【設問 1】

来訪者はすべての単純武器・軍用武器に習熟している。

【設問 2】

PHB175 ページ。特別な抵抗力をもっている、望めばそれを抑えることができる。

【設問 3】 ×

強化分のダメージは 10d6 をして半分のポイントである。これに 60(最大化分)を足したダメージが設問のウィザードが唱えたファイアーボールのダメージとなる。(10d6 で ALL6 なら設問の用に 90 ダメージになりますが通常はならないので間違い。) PHB.91 ~ 92 (呪文威力最大化) 参照

【設問 4】 ×

リード・マジック呪文は呪文書なしで準備できる。PHB p175

【設問 5】 ×

この場合の「魔法」とは、魔法の武器のこと。MM311-312 に詳しい

【設問 6】 ×

噛み付きは殴打/斬撃/刺突全てを兼ねる。MM313

【設問 7】

"DMG243。ちなみにスコーチングレイなどの遠隔接触呪文はワンドでも機会攻撃を誘発する (通常遠隔攻撃は機会攻撃を誘発する:

<http://www.d20srd.org/srd/combat/actionsInCombat.htm#standardActions>)

【設問 8】

DMG209

【設問 9】

PHB139p 表 8-2 の注釈 2

【設問 10】

DMG.29。ちなみに、占めている 9 マスの中に 2 体のクリーチャーが居る場合はお互いに挟撃の利益を得る。ただし、同じ接敵面を占めている場合は小さいほうのクリーチャーは撤退アクションを行なう事ができない。

【設問 11】

PHB.69 の 聞き耳 の最後の方に書かれている。

【設問 12】 ×

PHB.281。ヘイストの移動速度は 30 フィート増えるのですが通常の移動速度の 2 倍までとの上限があります。移動速度が 20 フィートなら、40 フィートまでしかあがりません

【設問 13】 ×

PHB.51とPHB.281。モンクの高速移動(変則)もヘイストも強化ボーナスであるため累積しない(各種ボーナスの説明はDMG.21)。なおバーバリアンの高速移動(変則)は無名ボーナスなので強化ボーナスのヘイストによる増加と累積する。

【設問 14】

DMG291 凝視攻撃。視認困難が発生しているときは、その視認困難の度合いに応じた失敗確率と同じ確率で凝視に対するセーブを せずに済む。

【設問 15】 ×

(束ね射ち)は1回の標準アクションであり、1ラウンド中に2回行うことはできない。PHB94、およびPHB136。

【設問 16】 ×

元の移動速度は60フィート。疾走アクションを使うと、通常は4倍になる。しかしホースは(疾走)特技を持っているので倍率が5倍になる。よって300フィートが正解に見えるが、PHBの騎乗ルールに、「拍車を当てる」と言う行動があり、移動速度を+10できるので、正解は70の5倍で350フィートとなる。

【設問 17】

「いない」という答えに例を挙げることはできないが、いないものはいないのである。

【設問 18】

このハーフリングの威圧 技能修正値は+6である

【設問 19】 ×

ハーフリングの技能修正値は先と同じであるので+6だが、サイズ分類がオーガとの間に2段階の差がある。サイズ分類の差が1段階ある毎に威圧判定には-4のペナルティが課される。したがってここでは-8のペナルティを受ける。オーガの判定修正値は+4である。d20 ロール結果を加算するとハーフリング=8、オーガ=12となり、対抗判定はオーガの勝ち。

【設問 20】 ×

落下ダメージは最大で20d6である。DMG304p 参照。

【設問 21】 ×

(迎え討ち)は「[敏捷力]ボーナスと同じ回数だけ機会攻撃の回数を増やす」「立ちすくみ時でも機会攻撃が可能になる」の2つの能力を与え、後者は能力値に依存しない。

【設問 22】

人間 1、キャラクターレベルで3(1,3,6 レベル)、モンクボーナス特技で3(1x2, 2, 6 レベル)の計8つ。

【設問 23】 ×

(クリティカル強化)はクリティカル可能域を広げるいかなる効果とも累積しない(よって17-20が正しい)。PHB90。

【設問 24】 ×

接触攻撃時に機会攻撃を受けずに済むようになるが、ボーナスは与えない。ボーナスが得られるのは組み付き判定のみである。

【設問 25】

蟲は種別特徴として睡眠を行うが、[精神作用]に対する完全耐性を有しており、心術(強制)[精神作用]であるスリープ呪文の効果の一切を受けない。MM284

【設問 26】 ×

そんなルールはない。アウルは薄暗がりでのみ 視認 +8 の種族ボーナスを得るが、ホークらは常にボーナスを受け、しかも動物の種別特徴として夜目まで持っている。

【設問 27】

ダメージ減少 XX/魔法は(超常)なので、魔法が機能しない場所では働かない。MM312。ちなみにダメージ減少 XX/斬撃などは(変則)なので魔法の有無に関係なく機能する。PHB178。

【設問 28】 ×

エーテル状態のクリーチャーに物質界から影響を与えられるのは[力場]効果のみである。ゴースト・タッチ武器は非実体クリーチャーに対して失敗確率を受けない武器にすぎない

【設問 29】

再生も高速治癒も(変則)なので、魔法が機能しない場所でも働く。MM308。

【設問 30】

PHB216

【設問 31】

ロングソードは軽い武器では無いので、特に利き手で無い方の手で使用したからといって(強打)が使えないわけではない。PHB90。

【設問 32】 ×

(クリティカル強化)の前提条件に(武器熟練)は必要無い。PHB90。

【設問 33】 ×

コードの領域は幸運、混沌、善、力であり、戦の領域は含まれていない。PHB105。

【設問 34】 ×

攻撃ロールの出目が1でも、難易度15の反応セーブに成功すれば毒は受けずにすむ。

【設問 35】 ×

PHB156 参照。パラディンにそんな特権は無い。

【設問 36】 ×

モンクの“気”打撃は、「ダメージ減少を克服する用途において」素手打撃に特性を付与する能力である。非実体クリーチャーの持つ「魔法でない攻撃への完全耐性」はダメージ減少ではないため、“気”打撃では回避できない

【設問 37】

武器の間合いに関しては、斜め2マス目の地点までの距離は10フィートと見なされる。

【設問 38】 ×

【敏捷力】ボーナスの制限はACにしかつかない。PHB120 参照。

【設問 39】

多くのペナルティを受けるが、装備自体は可能。PHB120 参照。

【設問 40】 ×

PHB142 参照。5フィート・ステップは他の移動を伴わない場合にのみ使用可能である。

【設問 41】

PHB159 参照

【設問 42】

PHB139

【設問 43】 ×

DMG290 に灯りのそばに暗視持ちのキャラクターが立っている場合が示されている。

【設問 44】

DMG301。《朦朧化打撃》と違ってなにげに恐ろしい。

【設問 45】 ×

8-14 まで: 各 1 ポイント、15-16: 各 2 ポイント、17-18: 各 3 ポイントなので計 16 ポイント必要。

【設問 46】 ×

ペナルティは共に-4。DMG29。

【設問 47】 ×

PHB140 「全ラウンド・アクションを開始する / 完了する」を参照。移動アクションを取ったあと、“全ラウンドアクションを開始する”という標準アクションを取り、かつ次のラウンドの最初で“完了する”という標準アクションを取る、というやりかたで 1 全ラウンド・アクションを行うことができる。

【設問 48】

PHB34 ~ 37 をよく読むと、防具には制限がかかるが武器については何も追及されていないことが分かる。

【設問 49】 ×

ワンドのような「呪文開放型アイテム」は機会攻撃を誘発しない。ちなみに他の二つは誘発する。PHB306。

【設問 50】 ×

PHB172。少なくとも片手が自由でないと動作要素のある呪文は発動できない。そのため、メイスかシールドのどちらかを装備解除する必要がある(単に足元に落としてもよい)。

【設問 51】

PHB 第3章熟読のこと。パラディンやクレリックは習熟していない。

【設問 52】

PHB58。なお、能力値ダメージの場合はダメージを受ける前の値に基づいて計算する。

【設問 53】

PHB120 参照。一人では、「急いで着る」ことしかできない。ちなみに判定ペナルティも低下する。

【設問 54】 ×

MM310 および該当するモンスターの項目参照。負のレベルを取り除くために24時間後に頑健セーブを行うことはできるが、負のレベル自体はデス・ワードなどの呪文が無いと回避できない。

【設問 55】

MM314 参照

【設問 56】 ×

21 レベル以上。DMG202。

【設問 57】 ×

ゴールドドラゴン・グレート・ワームの27が最大。MM319

【設問 58】 ×

ダイア動物も動物に区分されている。MM123

【設問 59】 ×

3.5 版からは所定のリストに掲載されている動物に限定されるようになった。PHB36

【設問 60】 ×

PHB175 参照。実は基本ルールであり、装備品がダメージを受けないという案の方が選択ルールである。

【設問 61】

PHB174 参照

【設問 62】

PHB16 参照

【設問 63】×

遮蔽は防御側に AC ボーナスを与えるもので、攻撃にペナルティを与えるものではない。
PHB148。

【設問 64】

PHB203 ~ 204

【設問 65】×

「ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。」DMG284.従って必ずしも、オーラを発するとは限らない。

【設問 66】

PHB262 参照。

【設問 67】

【設問 68】

【設問 69】

DMG p299 からの「状態一覧」に掲載。

【設問 70】

【設問 71】

PHB160 参照。

【設問 72】

【設問 73】

【設問 74】

他は、石化または凝視への耐性を持つ

【設問 75】

基本攻撃ボーナス + 1 が条件。なお、(武器熟練)は戦の領域の領域特典で取得可能。PHB89、PHB96

【設問 76】

PHB177 の呪文書の売却の項目、および PHB179 から始まる呪文リスト参照。

【設問 77】

PHB109

【設問 78】

バードのみ 6 ポイント。PHB39。

【設問 79】

聖カスバートの属性は秩序にして中立。

【設問 80】

PHB121

【設問 81】

実はケンタウロスだけ 4HD。他のクリーチャーはすべて 2HD である。

【設問 82】

DMG283 参照。冷たい鉄製武器は本体の価格のみ 2 倍になり、魔法による強化には余分に + 2 0 0 0 g p かかる。高品質である分のコストは倍化せず、3 0 0 g p のまま。よって 10330gp となる。

【設問 83】

PHB5

【設問 84】

PHB154 参照。ちなみに PHB178 の記述より、精神がかき乱される状況では擬似呪文能力にも 精神集中 が必要であることがわかる。

【設問 85】

PHB140 参照。なお、着用していなければ(単に手で運んでいるだけなら)足元に落とすのはフリー・アクションである。

【設問 86】

PHB124 参照。ちなみに、小型用松明のダメージは 1 d 2 (殴打) + 1 [火]ダメージ。

【設問 87】

PHB96 参照

【設問 88】

PHB156-157。意外にすぐ戻ってくるのでさっさと止めを刺すべし。

【設問 89】

プロテクション・フロム・イーヴルとシールド・オヴ・フェイスはいずれも反発ボーナスを与える呪文なので累積しない。PHB134。ちなみにメイジ・アーマーは鎧ボーナス、シールドは盾ボーナスを与える。

【設問 90】

クリティカルなどのダメージ計算時はダメージ × 倍と考えず、+1 倍に付きダメージが +100% されると計算するとわかりやすい。(猛突撃) もちのランスチャージはダメージは 3 倍になり、かつクリティカルすると計 4 倍となる。PHB99 参照。

【設問 91】

PHB31 参照

【設問 92】 、 、
クレリックは、仕える神格が「真なる中立」(ボカブ、オーバド・ハイ、ファランゲンなど)でない限り、自身の属性を「真なる中立」にすることはできない。PHB29 参照。

【設問 93】 、 、 、 、 、 、
PHB63 の表参照

【設問 94】 、
HB190 ~ 192 参照

【設問 95】 、
HB63、66、132、134 参照

【設問 96】 プラス
MM172 参照

【設問 97】 クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャー
PHB21 参照

【設問 98】 人間、ハーフリング。
PHB11 ~ 20 熟読のこと。

【設問 99】 クレリック、ドルイド、モンク、レンジャー
PHB23 参照

【設問 100】 モンテ・クック
DMG の credit 参照

第2回 D&D 検定試験

出題者
(順不同)

カズサツ
いまやん
hal
ジノ
植埜
ゆし

ぜんまい
Mya-@北海道
モンク向上委員会
隠者
いしかわ

たくさんの Doppelganger@CR3 たち

ゲームサークル Rainbow

いしかわ 編
071112 作