

第 2 回 D&D 検定試験

[設問編]

ゲームサークル Rainbow

いしかわ 編
071112 作

* * * * *

- ・ 当試験は D&D におけるルール習熟度を確認する目的で作成されており、PHB/DMG/MM に記載されている内容から 100 問が出題されている。
- ・ 設問 1～65 には○×で、66～95 には数字で、96～100 には記述で解答する。
- ・ まずはルールを読まずに解答。いっぺん自分の実力を確認した上で、ルールを読みながら試験してみるもまたよし。
- ・ 解答用紙は 11 ページにある。切り離して使用のこと。
- ・ 試験時間は 60 分とする。
- ・ 点が悪くても泣かない。

- 【設問 1】 ティーフリングの 1 レベル・ローグは、バトルアックスに習熟している。
- 【設問 2】 ワームリングホワイトドラゴン(3HD)にスリープの呪文を掛けた。このドラゴンは ST を自発的に取りやめて眠ることが出来る。
- 【設問 3】 15 レベルのウィザードが発動した、威力強化かつ威力最大化されたファイアーボールが与えるダメージは 90 ダメージである。[ファイアーボールは術者レベルごとに 1d6(最大 10d6)ポイントの火のダメージを与える。]
- 【設問 4】 呪文書を持っていないウィザードは、特技や魔法のアイテムに頼らなければ、いかなる呪文も準備できない。
- 【設問 5】 ダメージ減少 10/魔法とは、「呪文以外によるダメージを 10 点軽減する」ということである。
- 【設問 6】 ドルイドの相棒であるウルフが、スケルトンに噛み付きで攻撃した。スケルトンはダメージ減少 5/殴打を持つので、噛み付きのダメージは 5 点軽減される。
- 【設問 7】 キュアライトウーンズ・ワンドの使用は、機会攻撃を誘発しない。
- 【設問 8】 1 レベルパラディンは呪文発動能力を持たないが、キュアライトウーンズのワンドを使用することができる。
- 【設問 9】 ファイターA が、オークのグレートアックスに対して、武器落としを試みた。これに、味方のファイターB が武器落としの援護を行った。ファイターA は《武器落とし強化》の特技を持ち、ファイターB は同特技を持っていない。このとき、ファイターB はオークより機会攻撃を誘発する。
- 【設問 10】 クラウド・ジャイアント(超大型)が占めている 9 マスの中にハープリング(小型)がいる場合、どの場所においても接敵面の外にいる全ての仲間のクリーチャーたちに対し、挟撃を提供する。
- 【設問 11】 眠っているキャラクターの〈聞き耳〉判定は-10 のペナルティが付く。
- 【設問 12】 ヘイストは移動モード(地上の移動、穴掘り、登攀、飛行、水泳)が 30 フィート増加するので移動速度が 20 フィートのクリーチャーは移動速度が 50 フィートになる。
- 【設問 13】 ヘイストの移動モードの増加は強化ボーナスであるがモンクのクラス・レベル 3 以上で得られる高速移動(変則)は強化ボーナスではないので累積する。
- 【設問 14】 メドウサの凝視攻撃は薄明かりの中では 20%の失敗確率がある。
- 【設問 15】 基本攻撃ボーナスが+6 で《速射》と《束ね射ち》の特技を習得しているレンジャーがいる。彼は、全力攻撃アクションをとってロング・ボウで遠隔攻撃を行った。彼は《束ね射ち》の特技によりまず 2 本、《速射》による追加の《束ね射ち》により 2 本、合計 4 本の矢を 1 ラウンド間に放つことができる。

- 【設問 16】 ライトウォーホースの移動速度は60フィートである。よって、魔法を使わない場合の、1ラウンド当たりの最大移動速度は300フィートである。
- 【設問 17】 「モンスター・マニュアル」に、極小サイズ(英語版では fine)のクリーチャーは存在しない。
- 【設問 18】 〈威圧〉5ランク、【魅力】13の男性のハープリングの2レベル・ローグがいるとする。彼は《技能熟練》や魔法のアイテムは所持していないし、その他、上述した情報以外には〈威圧〉判定に関わる修正は得ていない。彼が戦闘でノームの幻術士(3レベル幻術士、【判断力】6)を打ち破った後、〈威圧〉技能を使ってそのノームの態度を変えようとしている。ハープリング・ローグの〈威圧〉判定のd20の出目は10、ノームの幻術士の対抗判定のd20の出目は14であった。ハープリングの〈威圧〉は失敗した。
- 【設問 19】 設問18に登場したのと同じハープリングのローグが、今度は丸裸にしたオーガ(4HD、【判断力】10)の態度を変えようとしている。ハープリングのd20の出目はまたもや10、一方、オーガの出目は8であった。〈威圧〉は成功した。
- 【設問 20】 12レベル・モンクのキャラクターが、高さが300フィート(約91.5m)ある建物の屋上から飛び降りた。彼女は浮身60フィートの能力と〈軽業〉〈跳躍〉を使用し、220フィートぶん、22d6の落下ダメージを受けた。
- 【設問 21】 【敏捷力】ボーナスがマイナスのキャラクターは《迎え討ち》を持っていても立ちすくみ時に機会攻撃を行えない。
- 【設問 22】 人間のモンクは6レベル時点で8つの特技を得ている。
- 【設問 23】 ロングソード+1・キーンを持ち、《クリティカル強化》を持つファイターが攻撃する場合、そのクリティカル可能域は15-20となる。
- 【設問 24】 《組みつき強化》は組み付き時の接触攻撃と組み付き判定に+4ボーナスを与える。
- 【設問 25】 “蟲”はその種別特徴のため、スリープ呪文の効果を受けない。
- 【設問 26】 アウルなどの特例を除き、イーグルやホークなどの鳥類は薄暗がりでは〈視認〉にペナルティを受ける。
- 【設問 27】 ガーゴイルはダメージ減少10/魔法を持つ。彼らのダメージ減少はアンティマジック・フィールド呪文の効果内では効果を発揮しない。
- 【設問 28】 ゴースト・タッチ武器を使って、物質界からエーテル状態のクリーチャーに50%の失敗確率をこらむことなく攻撃することができる。
- 【設問 29】 ヴァンパイアは高速治癒5を持つ。トロルの再生能力同様、彼らの高速治癒能力はアンティマジック・フィールド呪文の効果内でも効果を発揮する。

- 【設問 30】 ガシラス・フォーム呪文のかかったクリーチャーは(非実体)では無いため50%攻撃失敗確率は得られないが、クリティカル・ヒットへの完全耐性を得る。また、毒への完全耐性も得る。
- 【設問 31】 2本のロングソードによる二刀流攻撃に《強打》特技を使用した場合、どちらの手による攻撃にもダメージ・ボーナスが得られる。
- 【設問 32】 《クリティカル強化》特技の前提条件は、その武器への習熟、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス+8以上、である。
- 【設問 33】 力の神コードのクレリックは戦の領域を選択することにより、グレートソードへの《軍用武器習熟》と《武器熟練》を得る。
- 【設問 34】 毒の扱いに慣れていないキャラクターは、毒を塗った武器での攻撃ロールで1の出目を出した場合、即座かつ確実にその毒の効果を受けてしまう。ただし、毒に対する頑健セーブは可能である。
- 【設問 35】 アンデッド退散を行うクレリックは聖印を高く掲げる必要があるが、パラディンは聖印を持たなくてもアンデッド退散を行える。
- 【設問 36】 4レベルに達したモンクは、素手打撃によって、非実体クリーチャーに対して、50%の確率でダメージを与えることができるようになる。
- 【設問 37】 中型クリーチャーが扱うスパイク・チェーンの間合いは10フィートなので、そのクリーチャーから斜めに2マス離れた地点は機会攻撃範囲に含まれる。
- 【設問 38】 防具の【敏捷力】上限がキャラクターの【敏捷力】より低い場合、あらゆる面において【敏捷力】が低いものとみなす。例えば、イニシアチブ判定、遠隔攻撃ロールは低下する。
- 【設問 39】 鎧や盾に習熟していないクラスでも、それらを装備してACボーナスを得ることができる。
- 【設問 40】 5フィート・ステップはフリー・アクションなので、通常の移動と組み合わせて使うことができる。
- 【設問 41】 鎧による様々なペナルティと、荷重による様々なペナルティは累積せず、どちらか重い方のみを適用する。
- 【設問 42】 近接接触攻撃呪文に失敗した場合、呪文は消費されなかったものとしてチャージの保持ができる。このため、例えばインフリクト・ライト・ウーンズによる攻撃に失敗しても、次のラウンド以降に再び攻撃を試みる事が可能である。
- 【設問 43】 暗視は全く光源なしでものが見える能力だが、視界のあいだに松明などの光が入ると使用できない。

- 【設問 44】 朦朧状態になると、アクションを行えず、AC に-2 ペナルティを受けた上、AC への【敏捷力】ボーナスを失い、かつ手に持ったものをすべて落とす。
- 【設問 45】 能力値購入(ポイントバイ)型のキャラクター作成法を行っている場合、能力値を 8 から 18 に上げるのに必要なポイントは 15 ポイントである。
- 【設問 46】 「無理矢理入り込む」によって狭いところに入っているクリーチャーは移動力が半分になり、攻撃、AC に-2 のペナルティを受ける。
- 【設問 47】 呪文を使用する際、発動時間が 1 全ラウンド・アクションなら、呪文を使用しようとするラウンドでは 5 フィート・ステップ以外の移動ができない。
- 【設問 48】 ドルイドは禁止されている盾、鎧を着用すれば呪文の発動やその他の特殊能力を失うが、武器に関しては何を装備してもそのようなペナルティを受けることは無い。
- 【設問 49】 巻物やポーション、ワンドの使用は機会攻撃を誘発する。
- 【設問 50】 ヘヴィ・メイスとヘヴィ・シールドを装備したクレリックはその状態でキュア・ライト・ウーンズの呪文を問題なく発動できる。
- 【設問 51】 プレイヤーズハンドブック記載の基本11クラスの中で、最初からタワー・シールドに習熟しているのはファイターだけである。
- 【設問 52】 【知力】を能力値吸収された状態のキャラクターがレベルアップした場合、得られる技能ポイントは低下した【知力】修正値に基づいて計算する。
- 【設問 53】 ハーフ・プレート及びフル・プレートは、一人ではきちん着ることができず、ACボーナスが低下する。
- 【設問 54】 アンデッドなどが持つ「生命力吸収」能力による負のレベルは、その攻撃を受けた際に頑健セーブに成功すれば無効化できる。
- 【設問 55】 (非実体)の副種別をもつクリーチャー(シャドウなど)にファイアー・ボールの呪文を撃ち込んでも、50%の確率で呪文は作用を及ぼさない。
- 【設問 56】 エピックキャラクターとは 20 レベル以上のキャラクターを指す。
- 【設問 57】 MM に掲載されているモンスターの中で、もっとも CR が高いのはソーラーの 23 である。
- 【設問 58】 ラットは動物、ダイアラットは魔獣、ワーラットは人型生物(人間、変身生物)にそれぞれ種別が定められている。
- 【設問 59】 ドルイドは自分のクラスレベルと同値かそれ以下の HD を持つ動物を動物の相棒にできる。

- 【設問 60】 呪文に対するセーヴィング・スローに1の出目で失敗(自動失敗)すると装備しているアイテムが被害(主にダメージ)を被るというルールは、選択ルールである。
- 【設問 61】 チャーム・パースンなど物理的な効果を生じさせない呪文でも、呪文を受けたクリーチャーはセーブに成功することで自分が何物かに呪文をかけられたことを認識できる。
- 【設問 62】 ドワーフは呪文と擬似呪文能力に対する全てのセーブに+2の種族ボーナスを持っている。
- 【設問 63】 5 フィートの通路の奥に中型の敵ウィザードがいて、その前に敵の護衛(中型)が立っている。君は護衛越しにウィザードにクロスボウを撃つ。このとき、君は攻撃に-4のペナルティを受ける。
- 【設問 64】 次に挙げる行動の中には、インビジビリティ呪文の効果切れさせる行動は一つも無い。
- ・見えている誰かとおしゃべりをし、この場面を第三者に見られる。
 - ・見えている何かを食べ、この場面を第三者に見られる。
 - ・魔法で召喚したモンスターに敵を攻撃させる。
 - ・味方にヘイストの呪文を掛ける。
 - ・味方にだけ影響する範囲呪文(プレス等)を敵を範囲に入れて唱える。
 - ・敵が効果を受けるタイミングで、罠のスイッチを入れる。
- 【設問 65】 ミスラル製アイテムは全てマジック・アイテムであり、従ってなんらかの魔法のオーラをまとっている。
- 【設問 66】 パーマネンシイ呪文で永続化された呪文はディスペル・マジックなどで解呪できるが、パーマネンシイ発動時の術者レベルよりも高い術者レベルの呪文でなければ解呪できない場合がある。それは以下のうちどの場合か？
- ①術者自身を目標とした呪文が永続化されている場合。
 - ②クリーチャーを目標とした呪文が永続化されている場合。
 - ③クリーチャーまたは非魔法の物体を目標とした呪文が永続化されている場合。
- 【設問 67】 以下の基本クラスのうち、基本攻撃ボーナスが良好(1 レベルにつき+①のものはどれか。
- ①レンジャー ②モンク ③クレリック ④バード ⑤ローグ
- 【設問 68】 以下のうち、正しい組み合わせはどれか。
- ①信仰呪文(バード・パラディン)、秘術呪文(クレリック・ソーサラー)
 - ②信仰呪文(ドルイド・レンジャー)、秘術呪文(ウィザード・パラディン)
 - ③信仰呪文(パラディン・バード)、秘術呪文(レンジャー・ソーサラー)
 - ④信仰呪文(ドルイド・レンジャー)、秘術呪文(ウィザード・バード)
 - ⑤信仰呪文(クレリック・パラディン)、秘術呪文(ソーサラー・ドルイド)

- 【設問 69】 以下のうち、PHB p302 からの「用語集」内に載っていない特殊状態はどれか。
①目がくらんだ状態 ②打ち倒された状態 ③石化状態
④昏睡状態 ⑤非実体状態
- 【設問 70】 以下のうち、セーブ不可の呪文はどれか。
①アイス・ストーム ②キャッツ・グレイス ③ファイアーボール
④ライトニング・ボルト ⑤ララバイ
- 【設問 71】 【筋力】にダメージを受け、キャラクターの装備重量合計が、最大荷重を超えた。この際、合計荷重が最大荷重の2倍以下だったなら、どうなる？
①ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、移動できない。
②ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、1ラウンドあたり5フィートしか移動できない。
③ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、1ラウンドあたり移動速度の半分しか移動できない。
④ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、1ラウンドあたり移動速度分しか移動できない。
- 【設問 72】 以下のうち、悪でない神格はどれか。
①ウィー・ジャス ②ヴェクナ ③グルームシュ
④ネルル ⑤ヘクストア
- 【設問 73】 以下の基本クラスで、1レベル毎のヒット・ダイスが最も大きいものを選び。
①ウィザード ②クレリック ③バーバリアン
④パラディン ⑤ファイター
- 【設問 74】 次の種別(副種別)のクリーチャーのうち、メデューサの石化能力に完全耐性を持たないものはどれか。
①アンデッド(非実体) ②エレメンタル(地) ③人造
④粘体 ⑤来訪者(アルコン)
- 【設問 75】 次のうち、人間の1レベルクレリックが絶対に習得できない特技はどれ？
①《足払い強化》 ②《招来クリーチャー強化》
③《武器熟練》 ④《特殊武器習熟》
- 【設問 76】 0レベル呪文全て、グリース、エンラージ・パースン、マジック・ミサイルが書き込まれたウィザードの呪文書がある。ただし、この呪文書の持ち主は系統の専門化を行っていない。さて、この呪文書はいくらで売れる？
①275gp ②550gp ③1100gp ④2200gp
- 【設問 77】 以下のクラスの中で、開始所持金がか最も高くなる可能性があるクラスはどれか
①ウィザード ②ソーサラー ③パラディン
④モンク ⑤ローグ

【設問 78】 以下のクラスの中で、1レベル開始の技能値がもっとも高くなる可能性があるクラスはどれか

- ①ウィザード ②ソーサラー ③パラディン
- ④モンク ⑤バード

【設問 79】以下のうち、善の領域を持たない神はどれか。

- ①聖カスバート ②コード ③ヤンダーラ
- ④”きらめく黄金の”ガール ⑤コアロン・ラシアレン

【設問 80】以下のうち、重装鎧はどれか。

- ①ハイド ②スケイル・メイル ③プレストプレート
- ④スプリント・メイル ⑤チェインメイル

【設問 81】以下のうち、記載されているヒットポイントが一番高いクリーチャーはどれか

- ①ウルフのスケルトン ②クオトア
- ③小型アース・エレメンタル ④ケンタウロス
- ⑤人間のコモナーのゾンビ

【設問 82】 +2冷たい鉄製ロングソード(中型用)の市価はいくら？

- ①8330gp ②8630gp ③10330gp ④10630gp ⑤16630gp

【設問 83】 攻撃ロール(攻撃が命中するかどうかの判定)の結果が相手のアーマー・クラス(AC)と同値だった場合、この攻撃は命中するか否か？

- ①命中する。 ②命中しない。 ③攻撃ロールをやり直す。

【設問 84】 組み付き状態や押さえつけられた状態でも動作要素の無い呪文や擬似呪文能力は発動できるが、そのためには〈精神集中〉の判定が必要である。さてその難易度は？

- ①10+呪文レベル ②15+呪文レベル
- ③20+呪文レベル ④25+呪文レベル
- ⑤25(固定値)

【設問 85】 着用している(ACに盾ボーナスを得ている)状態で盾を足元に落とす行為は何アクション？ なお、この行動を行ったターンには通常移動を行っていないものとする。

- ①標準アクション ②移動アクション
- ③全ラウンドアクション ④フリー・アクション

【設問 86】 松明は実は代用片手武器として使える。さて、そのダメージは？ ちなみにサイズは中型用で、火はついているものとする。

- ①1d3(殴打)+1[火]ダメージ
- ②1d3(殴打)+1d4[火]ダメージ
- ③1d4(殴打)+1[火]ダメージ
- ④1d4(殴打)+1d4[火]ダメージ

- 【設問 87】 《二刀の守り》特技が与えるACボーナスは何ボーナス？
 ①鎧ボーナス ②盾ボーナス ③回避ボーナス
 ④洞察ボーナス ⑤無名のボーナス(他のあらゆるボーナスと累積する)
- 【設問 88】 クレリックのアンデッド退散が成功した場合、アンデッドの退散状態はどれくらい持続するか？
 ①2d6+クレリックの【魅力】修正値ラウンド
 ②1分(10ラウンド)固定
 ③クレリックレベル毎に1ラウンド
 ④クレリックレベル毎に1分(クレリックレベル毎に10ラウンド)
- 【設問 89】 属性が悪のクリーチャーと対峙しているクレリック1レベル/ウィザード1レベルのPCが、自身にメイジ・アーマー、シールド、シールド・オヴ・フェイス、プロテクション・フロム・イーヴルを使用した。このPCは悪のクリーチャーに対していくつのACボーナスを得るか？
 ①+12 ②+10 ③+8 ④+6
- 【設問 90】 《猛突撃》を取得し、ランスを装備したファイターが騎乗して突撃したら、その攻撃はクリティカルとなった。このとき、ランスのダメージは何倍になるか？
 ①2倍 ②3倍 ③4倍 ④6倍 ⑤8倍

■以下の設問は複数選択問である

- 【設問 91】 善悪の軸において中立の神に仕え、自身も中立であるクレリックは、キュア系呪文とインフリクト系呪文のどちらを任意発動するか選択できる。ただし例外があり、どちらかの系統しか任意発動できない神格が存在する。次の中から該当する神格を全て選べ。
 ①ウィー・ジャス ②オーバド・ハイ ③聖カスバート
 ④ボカブ ⑤ファランゲン
- 【設問 92】 オリダマラ(混沌にして中立)のクレリックになれる属性は次のうちどれか。該当するものを全て選べ。
 ①混沌にして中立 ②混沌にして善
 ③混沌にして悪 ④真なる中立
- 【設問 93】 以下のうち、未修得(0ランク)でも技能判定が行える技能を全て選べ。
 ①〈偽造〉 ②〈芸能〉 ③〈製作〉 ④〈生存〉 ⑤〈変装〉
- 【設問 94】 次のうち、ドルイド呪文リストにある呪文を全て選べ。
 ①マス・キュア・クリティカルウーンズ ②レイズ・デッド
 ③ヒール ④リザレクション
 ⑤トウルルー・リザレクション
- 【設問 95】 次のうち、20の出目で自動成功、1の出目で自動失敗する判定を全て選べ。
 ①攻撃ロール ②セーヴィング・スロー
 ③技能判定 ④能力値判定

■以下の設問は記述式問題である。

- 【設問 96】 以下の〇〇にあたる単語を答えよ。
「MM に掲載されているメタリックドラゴンは、銅、ゴールド、シルバー、〇〇、ブロンズの 5 種である。」
- 【設問 97】 プレイヤーズハンドブック記載の基本クラス11種のうち、信仰呪文を使用できるクラスを全て述べよ。
- 【設問 98】 プレイヤーズハンドブック記載のプレイヤー用種族7種族のうち、暗視も夜目ももっていない種族を全て挙げよ。
- 【設問 99】 ヒットダイスが d8 の基本クラスをすべて挙げよ。
- 【設問 100】 PHB のデザインはジョナサン・トウイト、MM はスキップ・ウィリアムス。では DMG は？

第2回 D&D 検定 解答用紙

問	解答	問	解答	問	解答	問	解答
【設問1】		【設問31】		【設問61】		【設問91】	
【設問2】		【設問32】		【設問62】		【設問92】	
【設問3】		【設問33】		【設問63】		【設問93】	
【設問4】		【設問34】		【設問64】		【設問94】	
【設問5】		【設問35】		【設問65】		【設問95】	
【設問6】		【設問36】		【設問66】		【設問96】	
【設問7】		【設問37】		【設問67】		【設問97】	
【設問8】		【設問38】		【設問68】		【設問98】	
【設問9】		【設問39】		【設問69】		【設問99】	
【設問10】		【設問40】		【設問70】		【設問100】	
【設問11】		【設問41】		【設問71】			
【設問12】		【設問42】		【設問72】			
【設問13】		【設問43】		【設問73】			
【設問14】		【設問44】		【設問74】			
【設問15】		【設問45】		【設問75】			
【設問16】		【設問46】		【設問76】			
【設問17】		【設問47】		【設問77】			
【設問18】		【設問48】		【設問78】			
【設問19】		【設問49】		【設問79】			
【設問20】		【設問50】		【設問80】			
【設問21】		【設問51】		【設問81】			
【設問22】		【設問52】		【設問82】			
【設問23】		【設問53】		【設問83】			
【設問24】		【設問54】		【設問84】			
【設問25】		【設問55】		【設問85】			
【設問26】		【設問56】		【設問86】			
【設問27】		【設問57】		【設問87】			
【設問28】		【設問58】		【設問88】			
【設問29】		【設問59】		【設問89】			
【設問30】		【設問60】		【設問90】			

解答者名: _____

得点: