

D&D® FAQ(頻出質問集)私家訳版

Version 3.5: 最終更新日 2008/06/30

この FAQ について

君に D&D のゲーム・ルールについての疑問があるなら、この FAQ 内にて君の疑問の回答が見つかるかもしれない。
利便性の為に、このヴァージョンにおける新規追加分と大幅な訂正はいずれも赤字にて表示してある。

赤字は次のヴァージョンにて黒字に変更される。

このヴァージョンの D&DFAQ では 3.5 版改訂版コア・ルールを使用しており、
様々な書籍(『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』や『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』など)に
収録されているものを網羅した質問をも含んでいる。

君がまだ改訂版を導入してなくても、心配は無用だ——3 版と 3.5 版で回答が異なることは稀だし、

我々は「改訂警報」と称される付記をもって君の注意を喚起するだろう。

ここで回答されていない疑問を君が抱いているのなら、どうか下記 URL に連絡して、どんどん質問してほしい！

<http://wizards.custhelp.com/cgi-bin/wizards.cfg/php/enduser/std_alp.php>

または代わりに askdnd@wizards.com 宛てに E メールを送ってんでもいい。

我々はこの FAQ を時に応じて更新しているが、君の持っているものがどのヴァージョンのものか解るよう、各ヴァージョンには日付が刻印されている。

(訳注: Wizards of the Coast 社は 06/30/2008 をもって 3.5 版の質問受付を〆切り、以後 3.5 版の質問には回答しない旨を公式に表明しています)

U.S. CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

E. Gary Gygax と Dave Arneson による最初の DUNGEONS & DRAGONS® game と、Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker および
Adkinson により考案された新版の DUNGEONS & DRAGONS game に基づいています。

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, PLANESCAPE, および Dungeon Master は Wizards of the Coast 社の登録商標です。

当社の全てのキャラクター、キャラクター名およびそれに類似する特徴は Wizards of the Coast 社が所有する商標です。

この内容はアメリカ合衆国の著作権法により保護されています。事前に文書による Wizards of the Coast 社の明確な許諾を得ることなく本書に含ま
れる内容や画像を何らかの形で複製したり無断使用することは禁じられています。

この作品はフィクションです。実在の人物、団体、場所、事件などにはいっさい関係ありません。

この Wizards of the Coast 社のゲーム製品には Open Game Content は含まれていません。

本作品のいかなる部分も、事前に文書による許諾を得ることなく、いかなる方法によっても無断で複製してはなりません。

Open Gaming License と d20 System License についてもっと知りたい方は、www.wizards.com/d20 を訪れてください。

©2003-2006 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.

www.wizards.com/dnd へどうぞお越しください

第1章. プレイヤー・キャラクター種族 18

- Q1-1: アンスロボモーフック・フェラインは飛びかかりを失うの？
Q1-2: ECLの使い方？
Q1-3: キャラクター・レベル、クラス・レベル、EL、ECL、CRって何？
Q1-4: 優れた体格で大型以上のサイズのクリーチャー用の特技を使えるの？
Q1-5: 優れた体格は素手攻撃や肉體武器のダメージも増やすの？
Q1-6: 【知力】3ってどんなもの？
Q1-7: レプティリアン・テンプレート付きの人間は追加特技と追加技能ポイントを得られるの？
Q1-8: ハーフエルフと人間を親に持つ子供の種族は？
Q1-9: マルチクラス時の種族HDの扱い？
Q1-10: モンスター・キャラクターがエピック・レベルになるのはいつ？
Q1-11: 1レベルのモンスター・クラス・キャラクターの開始時所持金はいくら？
Q1-12: 複数回攻撃とレベル調整値？

※ウォーフォージド

- Q1-13: ウォーフォージドは鎧を着用すると見なされるの？
Q1-14: ウォーフォージドは泳げるの？
Q1-15: ウォーフォージドは深海に潜行できるの？
Q1-16: ウォーフォージドは疾走できるの？
Q1-17: ウォーフォージドは嗅覚があるの？
Q1-18: ウォーフォージドの体から何らかの物質を回収できるの？
Q1-19: ウォーフォージドにウーンディング武器は有効？
Q1-20: 《アダマンティン製の体》のウォーフォージドはダメージ減少／アダマンティンを克服できるの？
Q1-21: ウォーフォージドの体特技は体重に影響するの？
Q1-22: 死んだウォーフォージドの体は武器破壊の対象になるの？
Q1-23: ウォーフォージド・パラディンの特別な乗騎は？
Q1-24: ウォーフォージドのボーナス言語は？
Q1-25: パラディンやファイターの種族代替レベルを得たウォーフォージドのクラス技能は？
Q1-26: 《急所防御強化》とウォーフォージド・ジャガーノートの2レベル能力は急所攻撃などに対する完全耐性も与えるの？
Q1-27: ウォーフォージド・ジャガーノートはクォーリ・ナイトメアのクラスの特徴の影響を受けるの？
Q1-28: ウォーフォージド・ジャガーノートはリフォージドのレベルを得られるの？
Q1-29: ウォーフォージドはマインド・プレイヤーに脳を摘出されるの？
Q1-30: ウォーフォージド・バーバリアンは激怒終了時に疲労状態になるの？
Q1-31: ウォーフォージドはグラフトを使えるの？
Q1-32: 《アダマンティン製の体》のウォーフォージドは《鎧習熟: 重装》が無いとペナルティを受けるの？
Q1-33: ウォーフォージドに適用できるテンプレートは？
Q1-34: ウォーフォージドはドラゴンボーンになれるの？
Q1-35: アンティマジック・フィールド内のウォーフォージドはどうなるの？
Q1-36: ブリリアント・エナジー武器はウォーフォージドに有効？
Q1-37: ウォーフォージドはガントレット着用と見なされるの？
Q1-38: ウォーフォージドはヴィゴアの利益を得られるの？
Q1-39: ウォーフォージドはアンデッドになれるの？
Q1-40: ウォーフォージドはライカンスロビーに感染するの？
Q1-41: ウォーフォージド・モンクは素手打撃で追加ダメージを与えるの？
Q1-42: ウォーフォージドは極限の環境の影響を受けるの？
Q1-43: 自然の化身中のウォーフォージド・ドルイドはその動物のウォーフォージド版のように見えるの？
Q1-44: ウォーフォージドは《製作》技能で能力値ダメージを回復できるの？
Q1-45: ウォーフォージドは自分の体にアーマー・オーギュメント・クリスタルを取り付けられるの？
Q1-46: テンプレートを適用する時にウォーフォージドは何と見なすの？

※ゴライアス

- Q1-47: ゴライアスは暗視能力を持つてるの？

※チェンジリング

- Q1-48: チェンジリングはウォーフォージドの姿になれるの？

※ドッペルゲンガー

- Q1-49: ドッペルゲンガー・モンスター・クラスを持つPCは技能へのボーナスと特殊能力による追加ボーナスを両方授かるの？

※ドラウ／デュエルガル

- Q1-50: デュエルガルやドラウは《特異形ドラゴンマーク》を顕在化できるの？
Q1-51: 光に過敏や光による盲目化を持つクリーチャーはサンビーム呪文などを受けた時に追加効果を受けるの？

※ドラゴン

- Q1-52: ソーサラー3・ヤング・ゴールド・ドラゴンのクレリック呪文術者レベル

は？

- Q1-53: エピック・ドラゴンと上級クラスの基本攻撃ボーナス・基本セーブ・ボーナスの関係は？

※ドワーフ

- Q1-54: 中装・重装鎧を着用してるか過重状態のドワーフは《軽業》技能を使えるの？
Q1-55: ドワーフの顔ヒゲは人間の顔ヒゲと同じ割合で伸びるの？

※ミノタウロス

- Q1-56: ECL 15のミノタウロスは？

※ワイルドエルフ

- Q1-57: ワイルドエルフはエルフが顕在化可能なドラゴンマークを顕在化できるの？

第2章. クラス27

- Q2-1: 直感回避はフェイント時の AC 低下を防ぐの？
Q2-2: 1 つのソウルメルドを同時に 2 つ以上のチャクラに結束させれるの？
Q2-3: インカーネイト・ウェポン強化できるの？
Q2-4: ソウルメルドで特技の前提条件などを満たせるの？
Q2-5: ソウルメルドはダメージ減少／魔法を克服するの？
Q2-6: 急襲攻撃と急所攻撃の違いは？
Q2-7: ブラッドライン・レベルと累積するクラスの特徴は？
Q2-8: 身かわしを2回得たら身かわし強化になるの？
Q2-9: モンクなどのACボーナスは累積するの？

※アーカイヴィスト

- Q2-10: アーカイヴィストは領域呪文も祈禱書に書き写せるの？
Q2-11: アーカイヴィストはドルイド呪文リストの巻物も使えるの？

※アーティフィサー

- Q2-12: アーティフィサーが作る巻物は秘術？ 信仰？
Q2-13: アーティフィサーは秘術呪文物質要素が必要？
Q2-14: アーティフィサーはサイオニック・アイテムを作成できるの？

※インカーネイト

- Q2-15: インカーネイトがブラッドウォー・ガントレットを再形成できるのはいつ？

※ウィザード

- Q2-16: ウィザードは呪文書から直接呪文を発動できるの？
Q2-17: ウィザードは使い魔を運搬できるの？
Q2-18: 使い魔が死んで復活したら失った経験点は戻ってくるの？
Q2-19: ウィザードはウィザード呪文リストに無い秘術呪文も呪文書に書き写せるの？
Q2-20: ウィザードの代替クラス特徴の瞬間幻惑は攻撃前に攻撃者を幻惑状態にして攻撃できなくさせるの？
Q2-21: 専門家ウィザードの禁止系統は他のクラスの呪文にも影響するの？
Q2-22: ウィザードはウィザード呪文リスト以外の呪文を発動できるの？

※ウー・イアン

- Q2-23: ウー・イアン用呪文でいう精霊クリーチャーって？

※ウォーブレード

- Q2-24: ウォーブレードのウェポン・アブティチュードは《武器の極意》などにも適用できるの？

※ウォーメイジ

- Q2-25: ウォーメイジが 10 レベルで得る《即時呪文距離延長》って？
Q2-26: ウォーメイジ／レインボウ・サーヴァント10はすべてのクレリック呪文を発動できるの？
Q2-27: ウォーメイジは《呪文追加》の利益を受けられるの？

※ウォーロック

- Q2-28: ウォーロックはレベルごとに訓練して妖術を獲得するの？
Q2-29: ウォーロックの妖術はすべて術者のみなの？
Q2-30: 持続時間の異なる 2 つの異なる呪文の効果を模倣する妖術はどの持続時間を用いるの？
Q2-31: ウォーロックは本来解除不可能な呪文を模倣した妖術でも解除できるの？
Q2-32: ウォーロックは組みつき中でも妖術を使用できるの？
Q2-33: 負のレベルを得たウォーロックは最も高いレベルの妖術 1 つを失うの？
Q2-34: ウォーロックはどれくらいの頻度で怪光線を使用できるの？
Q2-35: ウォーロックは 1 ラウンドに複数の怪光線を投射できるの？
Q2-36: 《速射》で 2 本の怪光線を同時に発射できるの？
Q2-37: 《機動射撃》中に怪光線を使用できるの？
Q2-38: 怪光線のダメージ種別は？
Q2-39: 怪光線ダメージは武器ダメージなの？
Q2-40: 怪光線で相手の武器や鎧を攻撃できるの？
Q2-41: 怪光線に怪光線要素妖術や怪光線形状妖術を適用するのに必要なアクションは？
Q2-42: 怪光線は肉体武器なの？
Q2-43: 怪光線に《光線呪文分枝化》を適用できるの？
Q2-44: 怪光線は目立つ視覚効果を放つの？
Q2-45: ゴーレムは怪光線に対する完全耐性を持つ？
Q2-46: ヒディアス・ブローに必要なアクションは？
Q2-47: ウォーロックの地上移動速度が変わるとフェル・フライト 中の飛行移動速度も変わるの？
Q2-48: ヒディアス・ブローは機会攻撃を誘発するの？
Q2-49: ウォーロックのアイテム騙しは本当に目10できるの？
Q2-50: ウォーロックは《スタッフ消費代替》や《ワンド消費代替》の条件を満たせるの？

- Q2-51: 《手練の術者》はウォーロックにも有効？
Q2-52: ウォーロックは《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション》で妖術 1 つを超常能力に変換できるの？
Q2-53: 属性が変わったウォーロックはどうなるの？
Q2-54: スパイダーウォークで壁を登攀してるウォーロックは停止して手を空けて他の妖術を使用できるの？
Q2-55: ウォーロックは怪光線のための標準アクションの一部として怪光線要素妖術および怪光線形状妖術の両方を怪光線に注入できるの？
Q2-56: 怪光線は敵に【敏捷力】ボーナスを失わせるの？
Q2-57: ウォーロックは1標準アクションでヒディアス・ブローを使用しながら攻撃できるの？
Q2-58: 怪光線はクリティカル・ヒットするの？

※オーガ・メイジ

- Q2-59: オーガ・メイジ・クラスはどうして再生を2回得るの？

※クルセイダー

- Q2-60: ダメージ減少を持つクルセイダーはダメージがダメージ・プールに送られる前にダメージ減少を適用するの？
Q2-61: 回復しすぎたクルセイダーは余剰分の回復量をダメージ・プールに送らないといけなの？
Q2-62: クルセイダーは規定数よりも少ないマニューヴァーを準備できるの？
Q2-63: クルセイダーは新しいスタンスの修得を後のレベルに遅らせられるの？
Q2-64: マニューヴァー回復システムが起動したら残ったマニューヴァーはどうなるの？
Q2-65: クルセイダーが墮落してブラックガードになったら？

※クレリック

- Q2-66: 退散判定でHDが 0 以下になったら？
Q2-67: クレリックが呪文を準備するのはいつ？
Q2-68: 呪文を発動するクレリックは武器を落とさないといけなの？
Q2-69: グレーター・インヴィジビリティ中のクレリックでもアンデッド退散できるの？
Q2-70: クレリックの属性が変わったらアンデッド退散はアンデッド威伏になるの？
Q2-71: 【魅力】に一時的なボーナスを得た クレリックは 1 日の退散／威伏回数が変わるの？
Q2-72: クレリック／ウィザードは準備したウィザード呪文 1 つを失ってキョア呪文を任意発動できるの？
Q2-73: 善領域特典の+1術者レベルはすべての呪文に適用されるの？
Q2-74: クレリックが支配してるシャドウが同族を作ったらその同族もクレリックの支配下に入るの？

※スカウト

- Q2-75: スカウトには異探しがあるのに《装置無力化》はクラス技能じゃないの？

※スピリット・シャーマン

- Q2-76: スピリット・シャーマンはクォーリを精霊退治できるの？

※スペルシーフ

- Q2-77: スペルシーフは信仰呪文を盗めるの？
Q2-78: 盗んだ呪文で信仰呪文焦点具が必要だったら本来の術者と同じ聖印を使わないといけなの？
Q2-79: クリティカル・ヒットに対する完全耐性を持つクリーチャーからも呪文を盗めるの？

※ソウルナイフ

- Q2-80: マインド・ブレード変形を持つソウルナイフは始めから別形態版のマインド・ブレードを形成できるの？
Q2-81: 2 本のショート・ソード型のマインド・ブレードを持つソウルナイフの心霊斬は両方のマインド・ブレードに適用されるの？
Q2-82: 心霊斬が付与されたマインド・ブレードでの刃の旋風は何体の対象が心霊斬のダメージを受けるの？
Q2-83: 《マインド・クリーヴ》を持つソウルナイフが 刃の旋風中に敵を倒したらもう1度心霊斬のダメージを適用できるの？
Q2-84: 心霊斬のボーナス・ダメージはダメージ減少を克服するの？

※ソードセイジ

- Q2-85: ディシプリン・フォーカスで《武器熟練》を得た時に《武器習熟》も得るの？
Q2-86: ディシプリン・フォーカスはソードセイジのクラスから得たマニューヴァーにだけ適用されるの？
Q2-87: インサイトフル・ストライクの利益は同じディシプリンに2度適用できるの？
Q2-88: ソードセイジのセンス・マジックは特定の武器・鎧に何回使えるの？
Q2-89: リング・オブ・ファイアー使用中も攻撃を行なえるの？

※ダスクブレード

- Q2-90:ダスクブレードが修得する呪文はレベルごとに1つだけ？
Q2-91:ダスクブレード呪文リストはどこ？
Q2-92:秘術呪文注入使用中にクリティカル・ヒットしたら呪文のダメージも倍化するの？
Q2-93:秘術呪文注入で信仰呪文も注入できるの？
Q2-94:秘術呪文注入で遠隔接触呪文を注入できるの？
Q2-95:秘術呪文注入使用中に武器攻撃を外したら呪文は消費されるの？
Q2-96:秘術呪文注入と複数回の接触攻撃が可能な呪文？
Q2-97:13レベル・ダスクブレードの秘術呪文注入で全力攻撃中に同じクリーチャーに2回以上攻撃を命中させたら呪文は命中ごとに効果を発揮するの？
Q2-98:13レベル・ダスクブレードの秘術呪文注入で接触呪文に適用した呪文修正特技は命中ごとに効果を発揮するの？
Q2-99:剣と盾を持つダスクブレードは呪文を発動できるの？
Q2-100:秘術呪文注入で動作要素のある呪文を伝達する時も1本の自由な手が必要なの？

※ドラゴン・シャーマン

- Q2-101:シャドウ・ドラゴンやプレーナー・ドラゴンをトーテム・ドラゴンに選べるの？
Q2-102:Q2-102:生気の接触で失われたレベルを回復させられるの？
Q2-103:同じ竜のオーラの効果は累積するの？
Q2-104:別の由来から追加の竜のオーラを得たら新たなオーラは既存のオーラと同じボーナスを使用するの？
Q2-105:同じ竜のオーラの効果は累積するの？
Q2-106:エネルギーの盾の竜のオーラの影響を及ぼすためには攻撃者がドラゴン・シャーマンにダメージを与えていなければならないの？
Q2-107:剛力の竜のオーラは武器以外の攻撃にも有効？
Q2-108:強壯の竜のオーラはウォーフォージドにも有効？

※ドラゴンファイアー・アデプト

- Q2-109:ドラゴンファイアー・アデプトがバクトバウンド・アデプトで既存の術者レベル+1を得たらプレス・イフェクトも得るの？
Q2-110:ドラゴンファイアー・アデプトは《プレス・チャネリング》特技やプレス修正特技を使えるの？
Q2-111:ドラゴンファイアー・アデプトは組みつき状態でもプレス武器を使えるの？
Q2-112:ドラゴンファイアー・アデプトはドラコニック・ノーリッジなどの非戦闘用妖術を使用できるの？
Q2-113:ドラゴンファイアー・アデプト・クラスから得たもの以外のプレス武器にもプレス・イフェクトを適用できるの？

※ドルイド

- Q2-114: +2ボーナスHDを得たウルフの相棒は大型サイズになるの？
Q2-115:3.5版のドルイドは金属の鎧や盾を使用した場合にのみ能力を失うの？
Q2-116:ドルイドは実際に自分が使用するわけじゃない禁止アイテムをただ運ぶこともできないの？
Q2-117:ダイア・アニマルが動物の相棒になったら意志セーブはどうなるの？
Q2-118:リストにない動物の相棒を得るのに必要なドルイド・レベルは？
Q2-119:ドルイドが成長したらウルフの相棒は大型サイズになって6HDで上限に達するの？
Q2-120:樹木以外の植物をアウェイクンの目標にできるの？
Q2-121:既に覚醒してる樹木にもう1度アウェイクンを発動できるの？
Q2-122:覚醒した樹木や動物が得る追加の言語は術者の【知力】に基づくの？
Q2-123:《統率力》で覚醒した樹木や動物を腹心にできるの？
Q2-124:覚醒した動物の種別が永続的に魔獣から動物に戻ったら動物の相棒になれるの？
Q2-125:動物の相棒にアウェイクンを発動したらボーナスHDの代わりにレベルを得るの？
Q2-126:跡なき足取りは自然の化身中にも有効？
Q2-127:跡なき足取りで薄氷などを踏み破らずに渡れるの？
Q2-128:ビースト・スピリットを持つ18レベル・シフター・ドルイドが得る利益はムーンスピーカーの9レベルのクラスの特徴と累積するの？
Q2-129:自然の化身中に【耐久力】が変化してもhpは変わらないの？
Q2-130:自然の化身中に【耐久力】ダメージを受けて死ぬのは本来の値の時？ 新たな値の時？
Q2-131:エピック・ドルイドの動物の相棒どんなふうになくなっていくの？
Q2-132:形相変化を得たドルイドは基本攻撃ボーナスの上昇に合わせて追加攻撃を得るの？
Q2-133:自然の化身の持続時間は個々の形態ごと？
Q2-134:バット形態のドルイドは非視覚的感知や夜目を得ないの？
Q2-135:ドルイドは2体以上の動物の相棒を持てるの？
Q2-136:ウルフ形態から別の動物形態に直接変身できるの？

※ナイト

- Q2-137:敵のイニシアチヴがナイトよりも低かったら最初のラウンドでナイトの規範に違反することなく攻撃を加えることはできないの？
Q2-138:ナイトの規範に違反することなく急所攻撃を使う方法は？
Q2-139:防御の盾はどう機能するの？
Q2-140:仲間の盾は1回の攻撃のみ？ すべての攻撃？
Q2-141:戦いの挑戦をしかけられた相手はナイトに近づくために危険な手段をとったりするの？

※ニンジャ

- Q2-142:善属性のニンジャでも毒を使用できるの？
Q2-143:幽遁の術はインヴィジビリティ？ グレーター・インヴィジビリティ？
Q2-144:“気”回避は攻撃が命中した後で攻撃失敗率ロールを要求するの？
Q2-145:迅速なる登攀を持つニンジャは《登攀》判定が必要？
Q2-146:ニンジャが1ラウンドの間不可視状態になったら不可視状態はニンジャの最初の攻撃の際に直ちに終了するの？
Q2-147:ニンジャはペナルティを被ることなくノーム・バトル・クロークを着用してもいいの？

※バード

- Q2-148:バードの知識の適用範囲は？
Q2-149:演説でバードの能力を使用できるの？
Q2-150:激怒中に呪歌を使用できるの？
Q2-151:恍惚状態にしたクリーチャーにバードはサジェスションの呪歌を何回くらい使用できるの？
Q2-152:バードは《鑑習熟:中装》を修得しているの？
Q2-153:バードが歌い続けたり朗読し続けたりする行為に必要なアクションは？

※バーバリアン

- Q2-154:バーバリアンの高速移動は無印ボーナス？
Q2-155:激怒してるバーバリアンが気絶状態になったら激怒の効果を失うの？
Q2-156:ドワーフ・バーバリアンは重装鎧を着用していても高速移動を失わないの？

※パラディン

- Q2-157:クローク・オブ・カリスマで信仰の恩寵のセーブ・ボーナスは増えるの？
Q2-158:ジュヴナイル・セレスチャル・ブロンズ・ドラゴンを特別な乗騎にするには《統率力》が必要なの？
Q2-159:特別な乗騎は恐怖に対する耐性なども共有できるの？
Q2-160:アンデッド退散するパラディンの判定値は？
Q2-161:癒しの手は片手が自由でないといけないの？
Q2-162:ウォーホース以外の特別な乗騎には戦闘訓練を施さないといけないの？

※ビガイラー

- Q2-163:目標と近接戦闘状態になければならないの意味は？
Q2-164:ビガイラーの0レベル呪文は？
Q2-165:ビガイラーの音声・動作要素はどのくらい目立つの？
Q2-166:20レベル以上のビガイラーは呪文に対する完全耐性も克服できるの？
Q2-167:呪文失敗率無視と鎧の魔道師？

※ファクトタム

- Q2-168:遭遇終了時に消費されていないインスピレーション・ポイントはどうなるの？
Q2-169:ファクトタムはワンドやスクロールを起動するための必要条件を満たせるの？
Q2-170:カニング・インサイトで戦闘時以外にもセーブを上昇させれるの？
Q2-171:ファクトタムと急所攻撃？
Q2-172:ファクトタムが1日に使える呪文数は？

※フェイヴァード・ソウル

- Q2-173:フェイヴァード・ソウルなどの臨機応変型の信仰呪文の使い手はどうやって呪文を準備するの？
Q2-174:クラスの特徴のエネルギーに対する抵抗は種族の特徴のエネルギーに対する抵抗と累積するの？

※ヘクスブレード

- Q2-175:耐え抜く力はサウンド・バーストによる朦朧化効果とダメージの双方を無効化するの？
Q2-176:ヘクスブレードが耐え抜く力を別のクラスからもう1度得たら能力は累積するの？

※モンク

- Q2-177:連打の攻撃ルーチンは？

Q2-178: 人工的武器を装備してるモンクは連打時に何回攻撃できるの？
Q2-179: 利き手でない手で連打できるの？
Q2-180: 連打と二刀流？
Q2-181: 《エンブティ・ハンド・マスタリー》を持つエンラージ・パースン中の20レベル・モンクの素手打撃ダメージは？
Q2-182: モンク/ソウルナイフの素手打撃ダメージとマインド・ブレードのダメージは累積するの？
Q2-183: 肉体武器を持つモンクは素手攻撃と肉体武器を併用できるの？
Q2-184: 連打中に武器落しなどの特殊な戦闘法を使えるの？
Q2-185: 複数の肉体武器を持つモンクの連打は？
Q2-186: “気”打撃(魔法)はダメージ減少を克服できるだけ？
Q2-187: クラスの特徴の呪文抵抗は種族の特徴の呪文抵抗と累積するの？
Q2-188: モンクが来訪者になったら老化は停止するの？
Q2-189: モンクは素手打撃を魔法の武器として強化できるの？
Q2-190: モンク/ソウルブレードはマインドブレード攻撃で素手打撃ダメージを与えるの？
Q2-191: 連打時の攻撃回数は？
Q2-192: モンクの素手打撃ダメージは肉体武器で修正されるの？
Q2-193: **+5グントレットを装備したモンクは素手攻撃時に+5のボーナスを得るの？**
Q2-194: モンクの高速移動はあらゆる移動方式に適用されるの？
Q2-195: プレイサーズ・オヴ・アーマーを着用したらACボーナスを失うの？
Q2-196: **モンクス・ベルトと《スベリアー・アンアームド・ストライク》は累積するの？**

※ラーク

Q2-197: 1レベルのラーク・オーギュメンテーションで選べるアディショナル・スニーク・アタックはラークが急所攻撃を持ってないと無意味なの？
Q2-198: リーチ・アタックって？

※レンジャー

Q2-199: 得意な敵がクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持ってても追加ダメージは有効？
Q2-200: 《東ね射ち》時の得意な敵のダメージ・ボーナスは？
Q2-201: 得意な敵にライカンスロープまたは人型生物(変身生物)を選ぶの？
Q2-202: **Q 2-202: ヘル・ハウンドを動物の相棒にするには？**

※ローグ

Q2-203: 普通の武器での急所攻撃で非致傷ダメージを与えられるの？
Q2-204: ローグはサップに習熟してるの？
Q2-205: 激怒中に急所攻撃を使えるの？
Q2-206: ローグ1・ビクシーのHDは？
Q2-207: 複数回攻撃できるローグはすべての攻撃で急所攻撃できるの？
Q2-208: フェイントの対象に遠隔攻撃で急所攻撃できるの？
Q2-209: 技能体得したら(魔法装置使用)判定でも出目10できるの？
Q2-210: 錬金術の火にも急所攻撃ダメージを適用できるの？
Q2-211: 素手攻撃での急所攻撃でも致傷ダメージを与えるの？
Q2-212: 急所攻撃はブリンク中のクリーチャーにも有効？
Q2-213: 《会心の一打》を持つローグが立ちすくみ状態の敵にクリティカル・ヒットしたら急所攻撃ダメージは2倍になるの？
Q2-214: 隠れてるローグが30 フィート以内の目標にアローを射ったら急所攻撃ダメージを与えるの？
Q2-215: 直感回避を持つ立ちすくみ状態のキャラクターに急所攻撃は有効？
Q2-216: 飲み込みと急所攻撃？
Q2-217: ローグ/モンクは素手でも急所攻撃ダメージを与えるの？
Q2-218: 組みつき中に急所攻撃を使えるの？
Q2-219: ゲンビリック・タッチで急所攻撃したら急所攻撃ダメージ分の一時的hpを得るの？
Q2-220: **服用毒の扱いにしくじったらどんなふう中毒を受けるの？**

※ワイルダー

Q2-221: タイムレス・ボディ中のワイルダー 荒れ狂う激情を使えるの？

※マルテクラス

Q2-222: ドルイド/レンジャーの動物の相棒の能力は？

第3章. 上級クラス57

- Q3-1: 上級クラスのマルチクラス・ペナルティは？
- Q3-2: 呪文発動能力の上昇が系統未定だったら必要条件と無関係に呪文発動能力を伸ばせるの？
- Q3-3: 擬似サイオニック能力で上級クラスの必要条件を満たせるの？
- Q3-4: 《手練の術者》を持つウィザード1／ローグ4は術者レベル5レベルが必要な上級クラスの条件を満たせるの？
- Q3-5: レインボウ・サーヴァントとセイクリッド・フィストはすべてのレベルで術者レベルを獲得するの？
- Q3-6: 致死攻撃中にアサシンができることは？
- Q3-7: アサシンが悪以外の属性になったら？
- Q3-8: 悪以外の属性になったアサシンの技能は？
- Q3-9: 暗殺が必ずしも悪じゃないのならどうしてアサシンは悪限定なの？
- Q3-10: アノインテッド・ナイトの祖先の武器塗油は《祖先の遺産》やケンセイの愛用武器などの武器と累積するの？
- Q3-11: イニシエイト・オヴ・ザ・セヴン・フォールド・ヴェイルの防護陣について？
- Q3-12: ウォー・マインドが一掃攻撃する時は別々にロールするの？
- Q3-13: ウォー・マインドの一掃攻撃はマーシャル・マニューヴァーにも適用されるの？
- Q3-14: 地面との決別を持つエロケイターは落下ダメージを受けないの？
- Q3-15: エンライトンド・フィストは連打による攻撃回数増加を授けるの？
- Q3-16: ケンセイは素手打撃を愛用の武器にできるの？
- Q3-17: ケンセイの愛用武器に既に強化ボーナスが付いてたら？
- Q3-18: ケンセイはレガシー・ウェポンを愛用武器にできるの？
- Q3-19: ウォーロック／ケンセイは怪光線を愛用武器にできるの？
- Q3-20: サイオン・アンカーネイトの備えを装うに必要なアクションは？
- Q3-21: セイクリッド・フィストは鎧を着用しても構わないの？
- Q3-22: チャイルド・オヴ・ナイトやノクトマンサーの1日のミステリー／呪文数でイニシエイト・ミステリーやマスター・ミステリーの条件を満たせるの？
- Q3-23: ディープウォーデンの石の守り人はACへの【敏捷力】ボーナス上限の影響を受けるの？
- Q3-24: ハーフセレスチャル・ソーサラー／ドラゴン・ディサイブル10のグリーチャー種別は？
- Q3-25: マスター・オヴ・メニ・フォームズの自然の化身の持続時間は？

第4章. 技能 62

- Q4-1: 3.5 版『D&D』には特定のクラス限定の技能はないの？
- Q4-2: 【知力】ダメージを受けた後でレベルアップした時の技能ポイントは？
- Q4-3: マルチクラスの技能ランク上限は？
- Q4-4: 判定時に出目20できるかどうかはどう伝えればいいの？
- Q4-5: 伏せ状態でも〈軽業〉を使えるの？
- Q4-6: 1 移動アクション中で〈軽業〉を使ったらその移動全体の移動速度が半減するの？
- Q4-7: 突撃中も〈軽業〉で機会攻撃を誘発せずに済ませられるの？
- Q4-8: 〈跳躍〉の飛び降りと〈軽業〉の落下は累積するの？
- Q4-9: 〈軽業〉で立ち上がったら機会攻撃を誘発するの？
- Q4-10: 〈軽業〉の効果と移動を阻害する地形の効果は累積するの？
- Q4-11: 〈軽業〉が5ランクあったら《攻防一体》にも利益があるの？
- Q4-12: 〈騎乗〉で遮蔽を得る時に遮蔽を得るタイミングはいつ？
- Q4-13: 〈知識: 貴族及び王族〉と〈はったり〉と〈真意看破〉がそれぞれ5ランク以上ある時の〈交渉〉のボーナスは+2? +6?
- Q4-14: 〈装置無力化〉はどうやって罠を無力化するの？
- Q4-15: 〈装置無力化〉で機械式でないアイテムに不具合を起こさせるの？

第5章. 特技 66

- Q5-1: ウォーロックは《擬似呪文能力威力強化》や《擬似呪文能力高速化》を怪光線に適用できるの？
- Q5-2: アンディマジック・フィールド内では高貴なる特技の利益は失われるの？
- Q5-3: 《サイオニック射撃》や《サイオニック拳撃》や《サイオニック武器攻撃》はパワーや呪文にも使えるの？
- Q5-4: サイオニック特技はサイオニック・パワーが無くてもパワー・ポイント・リザーブを持てれば修得できるの？
- Q5-5: 1 全ラウンド・アクションの呪文の効果が現れるのはいつ？
- Q5-6: 臨機応変型の呪文の使い手が1つの呪文に2つの呪文修正特技を適用したら発動時間は2ラウンドに増えるの？
- Q5-7: 《呪文威力強化》と《呪文威力最大化》は呪文の効果の一部の d20 ロールにも影響を及ぼすの？
- Q5-8: ソーサラーは《呪文レベル上昇》した呪文で相殺呪文できるの？
- Q5-9: 《呪文エネルギー乗せ》と《呪文威力最大化》を併用したら自動的に最大ダメージを2回与えるの？
- Q5-10: 普通の3レベル・ファイアーボールで呪文修正特技を適用したファイアーボールを呪文相殺できるの？
- Q5-11: 高速化された呪文を呪文相殺できるの？
- Q5-12: 臨機応変型の術者は魔力温存特技をどう使うの？
- Q5-13: 《呪文威力最大化》ファイアーボールを記憶したら《炎の爆発》は6d6ダメージを与えるの？
- Q5-14: マイディ・スローで敵を転倒させたら《足払い強化》の追加攻撃ができるの？
- Q5-15: フェイントに成功してから足払いしたら《足払い強化》の追加攻撃でも【敏捷力】ボーナスを無視できるの？
- Q5-16: 《アダプティブ・スタイル》でマニューヴァーを準備しなおしたら残ってるマニューヴァーも全部入れ替えないといけないの？
- Q5-17: ターン開始時に隠れてた《一撃離脱》持ちのキャラクターは敵を攻撃した後も隠れたままえられるの？
- Q5-18: ログは《一撃離脱》でも条件が合えば1回の追加攻撃を得て急所攻撃ダメージを与えられるの？
- Q5-19: 《ヴァーサタイル・スペルキャストینگ》持ちのソーサラーは呪文修正特技を併用して通常よりも高いレベルの呪文を発動できるの？
- Q5-20: 《エクトピック・フォーム》でアストラル・コンストラクトを作成する時の選択メニューは通常の選択メニューと置き換わるの？
- Q5-21: 《追い打ち射撃》は特定の仲間の攻撃が命中した際に誘発されるの？
- Q5-22: 《会心の一打》持ちのキャラクターが急所攻撃の条件を満たしてる敵にクリティカル・ヒットしたら急所攻撃ダメージを2回与えるの？
- Q5-23: 《“気”打撃成聖》の前提条件の《“気”打撃(ホーリー)》って？
- Q5-24: 《機動射撃》と《束ね射ち》は併用できるの？
- Q5-25: 《技能熟練》はクラス外技能にも適用できるの？
- Q5-26: 《狂騒の激怒》を起動させるタイミングは効果の前？ 後？
- Q5-27: 《狂騒の激怒》でセーブ・ロールを遅延させられるの？
- Q5-28: 二刀流と《強打》？
- Q5-29: 《曲技打撃》持ちのキャラクターが《軽業》で機会攻撃の誘発を複数回防いだら複数の目標に対して+4 ボーナスを得るの？
- Q5-30: 《近接武器体得》のボーナスは《武器熟練》や《武器開眼》のボーナスと累積するの？
- Q5-31: ダメージ種別が2つある武器を使ったら《近接武器体得》を2回修得できるの？
- Q5-32: 二刀流と《攻防一体》？
- Q5-33: 《攻防一体》や《強打》を使用してる時のペナルティは対抗攻撃ロールにも適用されるの？
- Q5-34: 《サイオニック武器攻撃》は投擲武器にも使えるの？
- Q5-35: 《サザン・マジシャン》を持つウィザードは信仰呪文を発動できる必要がある上級クラスの資格を得るの？
- Q5-36: 《思考の如き速さ》はキャラクターのあらゆる移動速度を向上させるの？
- Q5-37: 《修得パワー追加》で自分のクラスのリストにも異なるレベルで存在する別のクラスのリストにあるパワー1つを選択できるの？
- Q5-38: 《呪文音声省略》はサイレンスの効果にも有効？
- Q5-39: 『秘術大全』と『フェイタル・プレイヤーズ・ガイド』の両方に《呪文擬似呪文能力化》が載ってて効果が違うけどどちらが正しいの？
- Q5-40: 呪文修正特技で強化されてる呪文を《呪文擬似呪文能力化》できるの？
- Q5-41: ヴィゴアの最大持続時間は《呪文持続時間延長》で超えられるの？
- Q5-42: 《呪文熟練》は擬似呪文能力の難易度も上昇させるの？
- Q5-43: 《呪文追加》で自分のクラス以外のクラス呪文リストに載っている呪文を修得できるの？
- Q5-44: サンクタム中に《呪文追加》で通常よりも高いレベルの呪文を選ぶの？
- Q5-45: からみつかれた状態の時でも《呪文動作省略》された呪文は《精神集中》判定が不要なの？
- Q5-46: 《呪文二連続化》を使ったら通常の2倍の物質要素や経験点要素

を消費するの？

- Q5-47: ウィザードとソーサラーの双方で9レベル呪文を発動できるアルティメット・メイガスが《呪文容量強化》を修得したら？
- Q5-48: 光線呪文に《呪文連鎖化》呪文修正特技は使えるの？
- Q5-49: 《信仰力呪文修正》を持つクリックは呪文修正特技分通常よりも高いレベルの呪文を発動できるの？
- Q5-50: 領域特典の退散は《信仰力呪文修正》などの信仰特技に使えるの？
- Q5-51: 《信仰力呪文修正》で呪文レベルを上昇させることなく呪文修正効果を受けた巻物やワンドを作成できるの？
- Q5-52: 《信仰力呪文修正》と別に特定の呪文修正特技を修得してないといけないの？
- Q5-53: 《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション》の条件の生来の擬似呪文能力って？
- Q5-54: モンクは連打と《スナップ・キック》を併用できるの？
- Q5-55: 高貴なる打撃ボーナスは組みつきなどの判定にも有効？
- Q5-56: 《清貧の誓い》の装備制限とクラス専用アイテム？
- Q5-57: 《祖先の遺産》などと言いつけて《清貧の誓い》の例外にできるの？
- Q5-58: 《清貧の誓い》とタトゥード・モンクの能力は？
- Q5-59: 《清貧の誓い》とグラフト？
- Q5-60: 《精密射撃》や《速射》と《束ね射ち》は併用できるの？
- Q5-61: エピック・レベルでの《祖先の遺産》の利益は？
- Q5-62: 重装鎧を着用してても《大旋風》を使えるの？
- Q5-63: 使用者限定時のアイテムのコスト削減と《卓越した職人》のコスト削減は累積するの？
- Q5-64: 《束ね射ち》は全力攻撃にも適用されるの？
- Q5-65: 《束ね射ち》でいう狙いの正確さに基づくダメージって？
- Q5-66: オーダー・オブ・ザ・ボウ・イニシエイトは遠隔精密射撃と《束ね射ち》を併用できるの？
- Q5-67: 《束ね射ち》でコンボジット・ボウの【筋力】ボーナスはすべてのアローに適用されるの？
- Q5-68: 《束ね射ち》ハ急所攻撃と併用できるの？
- Q5-69: 《インブルーヴド・メニッシュト》の利点は？
- Q5-70: 《治癒呪文増幅》はレッサー・ヴィゴアに有効？
- Q5-71: 《手練の術者》と領域特典の術者レベル・ボーナスの適用順序は？
- Q5-72: 《手練の術者》とワイルド・メイジの暴発魔法？
- Q5-73: 《手練の術者:ソーサラー》を持つウィザード3/ソーサラー1がアルティメット・メイガスのレベルを得たら？
- Q5-74: 《薙ぎ払い》の追加攻撃には先の攻撃の各種ボーナスは有効？
- Q5-75: 《薙ぎ払い》を持っててhpが0になったキャラクターの追加攻撃はhpが低下する前？ 後？
- Q5-76: 機会攻撃で敵を倒しても追加の《薙ぎ払い》攻撃を行えるの？
- Q5-77: モンクが《肉體攻撃強化》を修得したら素手打撃は向上するの？
- Q5-78: アイテムで能力値を上げて特技を修得できるの？
- Q5-79: 《能力熟練》で特殊攻撃と見なされるクラス能力は？
- Q5-80: ウォーロックが怪光線 に《能力熟練》を適用したら怪光線要素妖術や怪光線範囲妖術はどうなるの？
- Q5-81: 《能力熟練》は擬似呪文能力にも適用できるの？
- Q5-82: 1レベル・キャラクターが《早咲きの弟子》を修得したら2レベル呪文を発動する能力の条件を満たせるの？
- Q5-83: 《早抜き》で1フリー・アクションで武器をしめるの？
- Q5-84: 《早抜き》を持ってて複数回攻撃できるなら近接攻撃してから別の武器で遠隔攻撃することもできるの？
- Q5-85: 《秘術の研究》の呪文に複数の呪文修正特技を適用したら軽減するレベルは全部で1レベル分だけ？
- Q5-86: 《秘術の研究》で呪文のレベルは本来のレベルよりも低くなるの？
- Q5-87: ファイアーボール用の《秘術の研究》を持ってて《呪文エネルギー変更:冷気》を使用したファイアーボールを記憶したらフロストボールの呪文レベルは？
- Q5-88: 《非暴力の誓い》でいう苦難を与える効果って？
- Q5-89: 《武器開眼》などのダメージに影響を及ぼす特技は能力値ダメージにも有効？
- Q5-90: 《武器の極意》でいう《武器体得》って？
- Q5-91: 《武器体得》する時のスピアは近接武器？ 遠隔武器？
- Q5-92: スパイク・チェーンやレイピアを使って《武器の妙技》と《強打》を併用できるの？
- Q5-93: 軽い武器の二刀流と《武器の妙技》？
- Q5-94: 《魔道師退治》で低下する術者レベルに系統は関係しないの？
- Q5-95: 《まとわりつくプレス》と再使用までの時間の関係は？
- Q5-96: 《魔法的防御貫通》はキャッツ・グレイスを除去するの？
- Q5-97: 《魔法の手を持つ者》は1レベル時限定？
- Q5-98: 《目に見えぬ針》は不可視で相手を立ちすくみ状態にするの？
- Q5-99: 《燃える気の防御》を使ってる相手に間合いの長い武器で攻撃したら？
- Q5-100: 《燃える気の防御》中は自動的に《燃える気の拳》も起動するの？
- Q5-101: 《矢止め》でいう攻撃に気付いているって？
- Q5-102: 《領域呪文任意発動》は魔力温存特技の必要条件を満たすの？
- Q5-103: 《臨機応変な挟撃者》を持っててスパイク・チェーン使いのキャラク

ターは1人ですべての敵を挟撃できるの？
Q5-104:《リンクト・パワー》で消費できる最大パワー・ポイント？

第6章. 装備 81

※一般的な装備

- Q6-1: 麻のロープは難易度 23 の【筋力】判定で必ずちぎれるの？
Q6-2: 足払いできる武器は？
Q6-3: アンディマジック・フィート内から外に攻撃したら？
Q6-4: 《大業物》と優れた体格は累積するの？
Q6-5: カラシユター・ソウルナイフはクォーリ埋め込みシャードを使えるの？
Q6-6: ペイン武器はダメージ減少を克服するの？
Q6-7: サイレンス内でも魔法のアイテムを起動できるの？
Q6-8: 武器でないシノン製の物体の効果は？
Q6-9: 呪文解放型アイテムでいう呪文リストって？
Q6-10: 呪文完成型アイテムや呪文解放型アイテムと選ばなかった領域の領域呪文？
Q6-11: 聖水はティーフリングに有効？
Q6-12: 精神作用呪文は知性ある魔法のアイテムに有効？
Q6-13: 動物の魔法のアイテム・スロットは？
Q6-14: 毒 1 回分はダーツやアロー何本分？
Q6-15: 準備してて毒に侵されたら毒は消費されるの？
Q6-16: 毒が効果を表すタイミングは？
Q6-17: 1 種類の服用毒を大量に摂取したら？
Q6-18: ウォーホース用のミスラル・チェインメイル・バーディングの値段は？
Q6-19: 間合いの長い両手武器とスパイク・アーマーを併用してる時の機会攻撃範囲は？
Q6-20: 発動時間が長い呪文の巻物の起動にかかる時間は？
Q6-21: 〈魔法装置使用〉と秘術呪文失敗率？
Q6-22: 魔法のアイテムとサイオニック・アイテムの違いは？
Q6-23: アイテムから発動された呪文を呪文相殺できるの？
Q6-24: 両手持ち扱いになるのはどんな時？

※鎧

- Q6-25: アーマー・スパイクの使い方は？
Q6-26: アーマー・スパイクとアーマー・レイザーズは併用できるの？
Q6-27: 盾とシールド・スパイクの素材が異なる時の盾攻撃の扱いは？
Q6-28: スパイク・アーマーを着用してて飲みこみされたら？
Q6-29: アーマー・スパイクでダメージを与えるための組みつき判定は？
Q6-30: アダマンティン製やミスラル製の盾？
Q6-31: 騎乗中でもタワー・シールドを使えるの？
Q6-32: グラマード能力は鎧の性能を変化させるの？
Q6-33: ゴースト・タッチ鎧は非実体の敵に本当に有効なの？
Q6-34: ゴースト・タッチ鎧やゴースト・タッチ盾は力場効果？
Q6-35: 盾攻撃を主要武器にできるの？
Q6-36: 《タワー・シールド習熟》を持ってない時のペナルティは？
Q6-37: ドラゴンハイド製の鎧にリザレクション呪文を発動したら？
Q6-38: 中装鎧を着用したドワーフ・バーバリアンの移動速度は？
Q6-39: パッシング能力とシールド・スパイクは併用できるの？
Q6-40: プレイサーズ・オヴ・アーマー+3 と+3 レザー・アーマーを同時に着用したら？
Q6-41: ミスラル・プレストプレートと《鎧習熟 (軽装)》？
Q6-42: 未習熟の防具の判定ペナルティは他の判定ペナルティと累積するの？

※武器

- Q6-43: アダマンティンなどの特殊な素材製の矢弾も使うと壊れるの？
Q6-44: アンホーリー武器の負のレベルで死ぬ？
Q6-45: インテリジェント・レガシー能力は下級・上級パワーと特殊用途を授けるの？
Q6-46: ウィップを両手で構えたら【筋力】ボーナスは 1.5 倍？
Q6-47: ウィップと《強打》？
Q6-48: ヴォーパル能力とフォーティフィケーション能力？
Q6-49: エネルギー系能力の起動に必要なアクションは？
Q6-50: ゴースト・タッチ武器は鎧ボーナスと外皮ボーナスを無視するの？
Q6-51: サンブレードの太陽光パワーはヴァンパイアなどに有効な太陽光と見なすの？
Q6-52: シーキング能力は遮蔽による AC ボーナスを無効化するの？
Q6-53: フルブレード使いのストーンチャイルドの間合いは？
Q6-54: 《武器の妙技》や《強打》を使う時の双頭武器の扱いは？
Q6-55: 特殊な素材の矢弾の値段は？
Q6-56: 特殊な素材の矢弾の値段の求め方はすべての素材で共通？
Q6-57: バースト能力とエネルギー系能力？
Q6-58: バースト能力とクリティカル・ヒットに対する完全耐性？
Q6-59: +6 相当に強化された武器でダメージ減少／エビックを克服できるの？
Q6-60: ダンシング武器の攻撃修正は？
Q6-61: 冷たい鉄製の武器は呪文に抵抗するの？
Q6-62: サイズが異なる武器の扱いは？

- Q6-63: サイズが異なる武器の間合いは？
Q6-64: 武器の特殊能力を武器以外のその他の魔法のアイテムに付与できるの？
Q6-65: スパイク・チェイン持ちの大型以上のサイズのクリーチャーの間合いは？
Q6-66: 武器破壊と強化ボーナス？
Q6-67: パイロキネティストの炎の鞭はダメージに【筋力】ボーナスを適用できるの？
Q6-68: ソウルナイフはマインド・ブレード能力すべてをモー・イェーに適用できるの？
Q6-69: リピーティング・クロスボウは片手で射撃できるの？
Q6-70: 両方の手で武器を投擲できるの？
Q6-71: レイビアで斬撃攻撃できるの？

※指輪

- Q6-72: 指輪のパワーの持続時間は？
Q6-73: リング・オヴ・インヴィジビリティの持続時間は？
Q6-74: リング・オヴ・カウンタースペルズはファイアーボールを呪文相殺できるの？
Q6-75: リング・オヴ・サステナンスと最近発動した呪文による制限ルール？
Q6-76: リング・オヴ・フォース・シールドには 1 本の自由な手が必要な？
Q6-77: 四本腕のモンスターは 4 つの指輪を着用できるの？

※ロッド

- Q6-78: 0 ウィザードはメタマジック・ロッドをどう使うの？

※巻物

- Q6-79: アーティフィサー製の巻物を使うのに必要な能力値は？**
Q6-80: 巻物に事故が起きたら巻物はどうなるの？
Q6-81: 巻物の起動で目 10 や目 20 はできるの？

※スタッフ

- Q6-82: スタッフと呪文修正特技？
Q6-83: スタッフと高次秘術？

※wand

- Q6-84: キュア・ライト・ウーンズのエターナル・wand は作成できるの？
Q6-85: wand と選択しなかった領域の領域呪文？

※その他の魔法のアイテム

- Q6-86: アイヴォリー・ゴート・オヴ・トラヴェイルはナイトメアの通常の性能とすべての特殊攻撃とその他の特殊能力を持つ？
Q6-87: クウィーヴァー・オヴ・アローナが作り出せるのは？
Q6-88: 呪文のかかったアイテムをグローヴ・オヴ・ストアリングに収納したら？
Q6-89: サークレット・オヴ・パースエイジョンのボーナスはアンデッド退散／威伏判定にも有効？
Q6-90: サイクラウンやドルジェは再充填できるの？
Q6-91: サイクリスタルの能力に寄与するクラスは？
Q6-92: ソウト・ボトルで魔法のアイテム作成に使った経験点を回復できるの？
Q6-93: ナイトスティックは 1 度に複数使えるの？
Q6-94: 能力値上昇アイテムとボーナス呪文スロット？
Q6-95: パール・オヴ・パワーは単純使用型アイテム？ 合言葉型アイテム？
Q6-96: パール・オヴ・パワーで設定よりも下位の呪文を思い出せるの？
Q6-97: 1 人が使えるパール・オヴ・パワーの上限は？
Q6-98: 二刀流とプレイサーズ・オヴ・クイック・ストライクの追加攻撃？
Q6-99: ポータブル・ホールで壁や床を通り抜けるの？
Q6-100: ポカブズ・プレスト・ブックに呪文を書き込む費用は？
Q6-101: モンクス・ベルトはモンクでなくとも AC への【判断力】ボーナスを授けるの？
Q6-102: モンクス・ベルトでいう 5 レベル・モンクの AC ボーナスを授けるって？

※アイテム作成

- Q6-103: ウォーフォージド・パーツ扱いの魔法のアイテムは倍の費用でスロット不要にできるの？
Q6-104: 擬似呪文能力の使い手は錬金術アイテムを作成できるの？
Q6-105: グローヴを武器として強化できるの？
Q6-106: 固定価格の特殊能力は最大で +10 ボーナスまでの制限に含まれるの？
Q6-107: 固定価格の特殊能力は知性ある武器の自我値に加算されるの？
Q6-108: 魔法のアイテムは作成された後でさらに強化できるの？
Q6-109: 魔法のスタッフに呪文を 1 種類だけ蓄えられるの？
Q6-110: 特定クラス限定の魔法のアイテムの価格は減額されるの？
Q6-111: 休息や睡眠が不要なら 1 日につき 24 時間作業できるの？
Q6-112: 〈製作〉でアイアン・ウッド製の木製アイテムを作成したら？
Q6-113: 1,000gp 以下のアイテムは 1 日に 2 つ以上作成できるの？
Q6-114: 即時呪文修正特技と魔法のアイテム作成？
Q6-115: 冷たい鉄製の武器に強化を上乗せするためのコストは？

- Q6-116: 冷たい鉄製の武器を後から強化したら価格はどうなるの？
Q6-117: 本来よりもセーブ難易度の高い毒を作れるの？
Q6-118: ドワーフがドワーヴン・ウォーアックスを作る時の難易度は？
Q6-119: 複数の呪文が書き込まれた巻物の扱い？
Q6-120: 魔法の特殊能力とサイオニクスの特殊能力は併用できるの？
Q6-121: 魔法のアイテム作成と術者レベル？
Q6-122: 魔法のアイテム作成時に呪文修正特技は使えるの？
Q6-123: ロープ・オヴ・アークマギヤリング・オヴ・ウィザードリーをグレード・アップするためのコストは？

第7章. 戦闘.....104

- Q7-1: アンデッド退散／威伏の効果範囲は？
Q7-2: 機会攻撃を誘発する機会攻撃はできるの？
Q7-3: 機会攻撃で足払いできるの？
Q7-4: 機会攻撃で足払いして失敗したら足払いし返されるの？
Q7-5: 2人が同じイニシアチヴで行動したら？
Q7-6: 遠隔接触攻撃には距離修正があるの？
Q7-7: フリー・アクションでの立ち上がりは機会攻撃を誘発するの？
Q7-8: タワー・シールドでいう攻撃は一切行なえないって？
Q7-9: 騎手は馬上のどのマス目に乗ってるの？
Q7-10: 騎乗突撃のルールって？
Q7-11: 騎乗突撃したらいったん停止しないといけないの？
Q7-12: 騎乗してるキャラクターは何回突撃できるの？
Q7-13: 誰かがマス目に入ったら後で気絶状態のキャラクターが目覚めたら？
Q7-14: 気絶状態から目覚めたキャラクターが組みつきしたら？
Q7-15: 1ラウンド中に組みつきの処理はどこまでできるの？
Q7-16: 組みつき中の「脱出術」は脱出する時だけ？
Q7-17: 間合いの長いクリーチャーが組みつきした後の処理は？
Q7-18: ダメージを与える組みつき判定でクリティカル・ヒットするの？
Q7-19: 組みつき中のアサシンは影隠れを使えるの？
Q7-20: クロスボウは連射できないの？
Q7-21: 1行動で複数の相手を蹴散らしてできるの？
Q7-22: 射撃武器を抜くのに必要なアクションは？
Q7-23: 目標やキャラクターが1つ以上のマス目を占めている場合の遮蔽は？
Q7-24: 全ラウンド・アクションを処理するタイミングは？
Q7-25: 攻撃と攻撃の間に5フィート・ステップできるの？
Q7-26: 全力攻撃の目標を決めるタイミングは？
Q7-27: 装備を落とすのに必要なアクションは？
Q7-28: 待機アクションで1フリー・アクションと1標準アクションを組み合わせられるの？
Q7-29: 【敏捷力】3のキャラクターが立ちすくみ状態になった時のACは？
Q7-30: 幅跳びか高跳びで跳躍突撃できるの？
Q7-31: 直感回避は戦闘中のフェイントに対する完全耐性を授けるの？
Q7-32: ツー・ブレード・ソードで1回だけ攻撃した時のダメージは？
Q7-33: 毒の使用を持たない者が刃に毒を塗布するのにかかる時間は？
Q7-34: 突撃に対してスピアを待機したら突撃してきた最初の敵に必ず攻撃しないといけないの？
Q7-35: とどめの一撃は悪の行為なの？
Q7-36: 複数回攻撃できて二刀流だと攻撃ボーナスはいくつ？
Q7-37: レイピア二刀流の攻撃ボーナスは？
Q7-38: 二刀流のペナルティをすべて打ち消すには？
Q7-39: 素手攻撃と素手攻撃で二刀流できるの？
Q7-40: 反応セーブできない状況は？
Q7-41: 非致傷ダメージを与える武器でとどめの一撃はできるの？
Q7-42: 戻ってきたブーメランをつかむのに必要なアクションは？
Q7-43: 武器の持ち換えに必要なアクションは？
Q7-44: 武器破壊は特殊な標準アクションなの？
Q7-45: 伏せ状態になれるクリーチャーは？
Q7-46: 足払いされないクリーチャーは？
Q7-47: 伏せ状態から立ち上がる時に発生する機会攻撃のタイミングは？
Q7-48: 伏せ状態でも移動できるの？
Q7-49: 間合いの外で機会攻撃が発生する攻撃をしかけられたら？
Q7-50: 間合いが0フィートのクリーチャーが敵に攻撃するには敵のマス目に入り込まないといけないの？
Q7-51: 間合いの長い武器だと《一撃離脱》や《駆け抜け攻撃》してる敵にも機会攻撃できるの？
Q7-52: 満身創痍状態のキャラクターが回復したら1移動アクションを得るの？
Q7-53: 力場効果の盾ボーナスは非実体の接触にも有効？
Q7-54: 力場効果の鎧ボーナスと盾ボーナスでも通常の接触攻撃には無意味なの？
Q7-55: ワンド入れからワンドを抜くと機会攻撃を誘発するの？
※マニューヴァーとスタンス
Q7-56: 別のアクション中でもスタンスをとったりブーストを使ったりできるの？
Q7-57: 組みつき中でもマニューヴァーやスタンスを使えるの？
Q7-58: マルチクラスしてる時のマニューヴァーの入れ替えの制限は？
Q7-59: ダメージ減少がダメージを完全に無効化したらマニューヴァーのもらす利益はどうなるの？
Q7-60: セーブ難易度が記載されていないマニューヴァーのセーブ難易度は？
Q7-61: 複数のアイアン・ガーズ・グレアの効果と同時に受けたら？
Q7-62: アイアン・ハート・サージで除去できるのは？
Q7-63: ウォール・オブ・ブレスは接触攻撃にも有効？
Q7-64: サドン・リープの跳躍は移動と見なされるの？
Q7-65: シールド・カウンターは二刀流なの？
Q7-66: チケット・オブ・ブレスは(軽業)を使ってる相手にも機会攻撃できるの？
Q7-67: ホワイト・レイヴン・タクティクスは自分にも有効？

第8章. 呪文.....117

※呪文に関する一般的な質問

- Q8-1: アニメイテッド・オブジェクトの硬度はどう機能するの？
Q8-2: スコーピング・レイなどの複数回の遠隔接触攻撃に必要なアクションは？
Q8-3: 1日に2回以上8時間の休息をとれるの？
Q8-4: クレリックは1日に何回呪文を補充できるの？
Q8-5: クレリックの任意発動に必要なアクションは？
Q8-6: 光線呪文でとどめの一撃をもたらせるの？
Q8-7: 即行アクションの呪文は呪文相殺されるの？
Q8-8: 呪文構成要素が一切ない呪文を呪文相殺できるの？
Q8-9: 死霊術は善属性の呪文の使い手でも使えるの？
Q8-10: 治癒呪文を模倣した呪文はモーンランドで機能するの？
Q8-11: 鏡の中に見える目標に向けて目標型呪文を打ち込めるの？
Q8-12: フェイヴァード・ソウルなどの臨機応変型の信仰呪文の使い手はどうやって呪文を準備するの？

※特定の呪文

- Q8-13: アーク・ケイン・サイトは幻術やグリフ・オヴ・ワーディング呪文や魔法の罫を知覚できるの？
Q8-14: 覚醒した動物の脅威度修正やレベル調整値はいくつ？
Q8-15: 覚醒した植物は技能と特技を得るの？
Q8-16: アウェイクン呪文で+2HDされたウルフのサイズは上昇するの？
Q8-17: アウェイクン・アンデッドで覚醒したら技能や特技を得るの？
Q8-18: アラームは魔法の罫なの？
Q8-19: アンイールディング・ルーツと挟撃？
Q8-20: アンティマジック・フィールドとダメージ減少？
Q8-21: ダメージ減少 10/アダマンティンまたは善を持つクリーチャーがアンティマジック・フィールド内に進入したら？
Q8-22: アンティマジック・フィールドはディテクト・マジックで感知されるの？
Q8-23: クリーチャーを目標にとる呪文をアンハロウに定着させたら？
Q8-24: ディテクト・マジックはインヴィジビリティでいう攻撃なの？
Q8-25: 呪文相殺したらインヴィジビリティは解けるの？
Q8-26: フレイミング・スフィアを攻撃的でない用途で発動するのはインヴィジビリティでいう攻撃なの？
Q8-27: サンクチュアリはインヴィジビリティでいう攻撃なの？
Q8-28: ヴァンピリック・タッチはアンデッドにも有効？
Q8-29: ウィッシュの経験点コストは必ず支払わないといけないの？
Q8-30: ディスベル・マジックはエヴァーズ・ブラック・テンタクルズを解呪するの？
Q8-31: エヴァーズ・ブラック・テンタクルズの触手の攻撃の仕方って？
Q8-32: エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ内に居続けるとまと組みつきされるの？
Q8-33: エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文やアイス・ストーム呪文とダメージ減少/魔法および殴打？
Q8-34: エヴァーズ・ブラック・テンタクルズはエーテル界でも機能するの？
Q8-35: ディテクト・マジックでエクスプローシング・ルーンズを感知できるの？
Q8-36: エナヴェーションの負のレベルと呪文の使い手の最大呪文レベル？
Q8-37: エンタングルでからみつく植物に基づいて付加できる効果は？
Q8-38: エンラージ・パースン中に武器落としされたら？
Q8-39: オルター・セルフの変身後の姿は術者の通常のサイズから1段階以内のサイズ分類のものでなければならないという条件は他の変身呪文にも付いてるの？
Q8-40: グリース内で伏せ状態から立ち上がるには〈平衡感覚〉判定が必要なの？
Q8-41: グリース内から外に出る時に〈平衡感覚〉判定は必要なの？
Q8-42: グリース内のキャラクターは立ちすくみ状態なの？
Q8-43: グリース内でダメージを受けたら？
Q8-44: グリース内で移動困難な地形で5フィート移動するアクションは使えるの？
Q8-45: グレーター・インヴィジビリティ中にコーン・オヴ・コールドを発動した相手の位置は特定できるの？
Q8-46: コール・ライトニングで呼び降ろせる落雷の総数は？
Q8-47: サモン・モンスターのリストのクリーチャーを使い魔にできるの？
Q8-48: シェイプチェンジで得た特殊攻撃のセーブ難易度の基準HDは？
Q8-49: シェイプチェンジでチョーカーになった時に1ラウンドに使える呪文の数は？
Q8-50: 招来した後で術者が死んだら？
Q8-51: 招来クリーチャーに命令を与えるのに必要なアクションは？
Q8-52: 招来クリーチャーに特殊攻撃するよう命令できるの？
Q8-53: 招来クリーチャーは呪文の距離より遠くへ行けるの？
Q8-54: 呪文修正効果は招来クリーチャーにも有効？
Q8-55: 招来クリーチャーは記載の装備品を持って出現するの？
Q8-56: 招来モンスターが死んだら装備品はどうなるの？
Q8-57: 《招来クリーチャー呪文付与》が適用される招来クリーチャーは1体

- だけ？
Q8-58: 《招来クリーチャー強化》は魔法のアイテムで招来したクリーチャーにも有効？
Q8-59: 招来クリーチャーは同族作りできるの？
Q8-60: 招来されたダイア・ボアのhpが0になったら？
Q8-61: ショッキング・グラスプでウォーフォージドを攻撃したら？
Q8-62: スクライングは目標クリーチャーの周囲も見渡せるの？
Q8-63: ストーンスキンはどう機能するの？
Q8-64: ウォーフォージドがストーン・トゥ・フレッシュの対象になったら？
Q8-65: スピーク・ウィズ・デッドは破壊されたアンデッドにも有効？
Q8-66: スピリチュアル・ウェポンは機会攻撃できるの？
Q8-67: スペクトラル・ハンドはアイテムから起動した接触呪文も伝達できるの？
Q8-68: スペクトラル・ハンドでの攻撃に必要なアクションは？
Q8-69: 複数のクリーチャーが同じ目標を精神制御したら？
Q8-70: チャーム・パースンで説得できることの限度は？
Q8-71: チャーム・パースンを目立たなくさせる方法は？
Q8-72: ディテクト・マジックで不可視状態のクリーチャーを感知できるの？
Q8-73: ディテクト・マジックで超常能力の効果を感じられるの？
Q8-74: ディテクト・マジックで魔法の罫を感じられるの？
Q8-75: ディスインテグレイドはアンデッドにも有効？
Q8-76: ディスベル・マジックは擬似呪文能力や超常能力にも有効？
Q8-77: デス・ワードはアサシンの致死攻撃にも有効？
Q8-78: テレポート時に持ってるアイテムを置いていけるの？
Q8-79: テレポートしても慣性力は残るの？
Q8-80: モルデンカイネンズ・マグニフィセント・マンションやポータブル・ホールなどの異次元空間にテレポートできるの？
Q8-81: 術者は自分のテンサーズ・フローティング・ディスクに騎乗できるの？
Q8-82: トゥルー・ストライク下でクリティカル可能状態になったらボーナスはクリティカル・ロールにも適用されるの？
Q8-83: 巻物からパーマネンシーを発動できるの？
Q8-84: ハームで大規模ダメージを与えたら？
Q8-85: ハロウで定着させたディスベル・マジックの種類は？
Q8-86: 例外的な持続時間や持続時間:瞬間の呪文がハロウで定着されたら？
Q8-87: ハロウ/アンハロウを除去するには？
Q8-88: フィーブルマインドは【知力】の元値を1にするの？
Q8-89: フィーブルマインドと関連能力値が【判断力】の呪文？
Q8-90: 木製の斬撃武器にブランプルズがかかった時のダメージ種別は？
Q8-91: ブランプルズとスパイクスのボーナスは累積するの？
Q8-92: フリーダム・オヴ・ムーヴメントでディメンショナル・アンカーを無効化できるの？
Q8-93: フリーダム・オヴ・ムーヴメントと水中戦闘のべなるてい？
Q8-94: フリーダム・オヴ・ムーヴメントは粘着液にも有効？
Q8-95: フリーダム・オヴ・ムーヴメントは飲み込みにも有効？
Q8-96: フリーダム・オヴ・ムーヴメントは朦朧状態にも有効？
Q8-97: ブルズ・ストレングスと【筋力】ダメージ？
Q8-98: ブレード・バリアーのセーヴを行なうタイミングは？
Q8-99: プレステイジディジョンで汚れを落として持続時間が終了したら？
Q8-100: 実体のあるアンデッドにフレッシュ・トゥ・ストーンは有効？
Q8-101: フレッシュ・トゥ・ストーンの対象にソフン・アース・アンド・ストーンは有効？
Q8-102: プロテクション・フロム・イーヴルの第二効果って？
Q8-103: 悪の招来クリーチャーはプロテクション・フロム・イーヴルがかかっている相手の進路を物理的に妨害できるの？
Q8-104: ポリモーフで特定人物の姿になれるの？
Q8-105: 変身生物がバйлフル・ポリモーフの姿から元に戻ったら呪文はどうなるの？
Q8-106: ポリモーフの副系統のルールはサイオニック・パワーにも適用されるの？
Q8-107: ヒュドラに変身して1本の首を失ってから元に戻ったら？
Q8-108: ポリモーフで強化したクリーチャーの姿になれるの？
Q8-109: ポリモーフでテンプレートを付加したクリーチャーの姿になれるの？
Q8-110: 同じ装備を着用・運搬できる別のクリーチャーにポリモーフしてるときは装備品はどうなるの？
Q8-111: ゴライアスがポリモーフでストーン・ジャイアントに変身したら？
Q8-112: 人間がポリモーフしたらボーナス特技とボーナス技能ポイントを失うの？
Q8-113: 連続して2回ポリモーフしたら？
Q8-114: ポリモーフで種別が変わったキャラクターに有効な呪文の種類は？
Q8-115: 種別依存の呪文の効果を受けてる時にポリモーフして種別が変わったら？
Q8-116: ポリモーフ・エニイ・オブジェクトはポリモーフ呪文のどの特性を引き継いでるの？
Q8-117: ポリモーフで1HDの人型生物に変身したら？
Q8-118: ポリモーフで変身して飲み込みしてから元に戻ったら？
Q8-119: 呪文のポリモーフと副系統のポリモーフの違いは？

- Q8-120: ポリモーブしたら種族的特徴を失うの？
Q8-121: マジック・ジャーでクローンに憑依できるの？
Q8-122: マス・レッサー・ヴィゴは《呪文 24 時間持続》化できるの？
Q8-123: ミスリートの インブルーヴド・インヴィジビリティってグレート・イン
ヴィジビリティのこと？
Q8-124: ミラー・イメージの虚像は《薙ぎ払い》の対象になるの？
Q8-125: ミラー・イメージの虚像のいるマス目は？
Q8-126: 術者にかかっているAC上昇呪文はミラー・イメージの鏡像にも有効？
Q8-127: ミラー・イメージの術者が非実体なら？
Q8-128: ミラー・イメージの虚像に偶然接触呪文を使ったら？
Q8-129: 幻に気づいたら失ったhpは回復するの？
Q8-130: モルデンカイネズ・デイズジャンクションを受けたアイテムをウィッ
シュで元通りに戻せるの？
Q8-131: モルデンカイネズ・デイズジャンクションは知性ある魔法のアイテ
ムにも有効？
Q8-132: モルデンカイネズ・デイズジャンクションはバッグ・オヴ・ホールディ
ング内の魔法のアイテムを破壊するの？
Q8-133: ライチヤス・マイトで拡大した時のサイズ・ペナルティは？
Q8-134: アンデッドとデスレスはリザレクションでいう死体と見なされるの？
Q8-135: レアリーズ・ニーモニック・エンハンサーの使い方は？
Q8-136: ワイルド能力は自然の化身以外の形状変化能力にも有効？

第9章. パワー139

※パワーに関する一般的な質問

- Q9-1: 発現者本人のサイオニック集束とサイクリスタルのサイオニック集束の両方を同じラウンド内で消費できるの？
- Q9-2: サイオニック集束を取り戻す時にダメージを負ったら判定は自動的に失敗するの？
- Q9-3: 増幅したら有効パワー・レベルも上昇するの？
- Q9-4: ダメージ減少は斬撃ダメージなどを与えるパワーにも有効？

※特定のパワー

- Q9-5: アストラル・コンストラクトは非実体クリーチャーを攻撃しても攻撃失敗確率を被らないの？
- Q9-6: コントロール・ボディという人型生物の生理機能って？
- Q9-7: サイオニック・アイデンティファイは魔法のアイテムも鑑定できるの？
- Q9-8: サイキック・リフォーメーションで直近のレベルで上げたキャラクター・クラスを変更できるの？
- Q9-9: シズムという純粋に精神的なアクションって？
- Q9-10: シズム中に発現者が朦朧状態になったら第二人格もそうなるの？
- Q9-11: タイムレス・ボディは解呪されるの？
- Q9-12: ダンプ・パワーは威力強化された呪文などにも有効？

第10章. モンスター142

Q10-1: 騎乗時の駆け抜け戦術に必要なものは？
Q10-2: 騎乗突撃時の《駆け抜け攻撃》の扱い？
Q10-3: 脅威度よりも高い有効キャラクター・レベルは何のため？
Q10-4: 凝視攻撃に対してセーブしないといけない対象は？
Q10-5: 呪文抵抗などはHDと一緒に上昇するの？
Q10-6: HDが増えると呪文能力はどうなるの？
Q10-7: 脅威度が異なるクリーチャーたちの混合集団の遭遇レベルや獲得経験点はどのように算出するの？
Q10-8: 4人以外のパーティーに対する遭遇レベルはどう修正するの？
Q10-9: 3.0版のダメージ減少はどうやって3.5版に変換するの？
Q10-10: 超常能力は解呪できるの？
Q10-11: 追加能力値で動物の【知力】を上昇させられる？
Q10-12: 訓練された動物はバーディングに習熟してるの？
Q10-13: 毒はどう機能するの？
Q10-14: クラス・レベルを得た時にモンスターの特殊攻撃のセーブ難易度は上昇するの？
Q10-15: ハーフドラゴン・エルフにも影のマークは顕在化するの？
Q10-16: 人工の武器使用中の二次的肉体武器攻撃は？
Q10-17: 複数の肉体武器を持つクリーチャーは組みつき中に何回攻撃できるの？
Q10-18: モンスターの複数回攻撃回数はどうすれば分かるの？
Q10-19: 基本攻撃ボーナスが高くて人工の武器を使用している場合の二次的な肉体武器攻撃はどうなるの？
Q10-20: 人工の武器を使用するとすべての肉体武器が二次的攻撃になるの？
Q10-21: 二次的肉体武器は主要肉体武器になりえるの？
Q10-22: 両手がふさがってても叩きつけ攻撃できるの？
Q10-23: 足払いなどの特殊な攻撃方法には主要肉体武器を用いないといけないの？
Q10-24: 機会攻撃には主要肉体武器を用いないといけないの？
Q10-25: モンスターの能力値は年齢効果の修正を受けるの？
Q10-26: アンデッドの能力値は年齢効果の修正を受けるの？
Q10-27: 中・重荷重でも飛行できるの？
Q10-28: 病気を媒介するモンスターが同種の別のモンスターに攻撃したら？
Q10-29: 病気攻撃のセーブ難易度はどうやって算出するの？
Q10-30: アンデッドと人造は挟撃にも完全耐性があるの？
Q10-31: アンデッドと人造は能力値ペナルティにも完全耐性があるの？
Q10-32: クラス・レベルを得たアンデッドはそのクラスのHDを使用するの？
Q10-33: アンデッドは激怒できるの？
Q10-34: アンデッドはドレイドになれるの？
Q10-35: ヴェンパイアなどは精神作用呪文への完全耐性を持つ？
Q10-36: 生命力吸収攻撃による負のレベルに対するセーブはあるの？
Q10-37: ヴェンパイアが動物の【耐久力】が0にしたならヴェンパイア・アニマルができるの？
Q10-38: ヴェンパイアの心臓に木の杭を突き刺すための判定は？
Q10-39: キャリオン・クロウラーから何度も麻痺攻撃を食らうとどうなるの？
Q10-40: キュトンが制御できる鎖の数に限度はあるの？
Q10-41: サイズごとのクリーチャーの体高は？
Q10-42: 物理的に攻撃するゴーストの扱い方は？
Q10-43: ゴーレムの魔法に対する完全耐性はどうか機能するの？
Q10-44: ゴーレムにモルデンカイネズ・ディスジャクションは有効？
Q10-45: ゴーレムの魔法に対する完全耐性は無条件？ 条件付き？
Q10-46: ストーン・ゴーレムに融石酸は有効？
Q10-47: ゴーレムはディスパベル・マジックの効果を受けるの？
Q10-48: ストーン・シェイプはストーン・ゴーレムに有効？
Q10-49: ゴーレムはどうやって知覚してるの？
Q10-50: クレイ・ゴーレムの呪いの傷の効果がなくなるのはいつ？
Q10-51: 技能のランクを上げてないゴーレムでも出目10できる？
Q10-52: ゴーレムと人造の違いは何？
Q10-53: ゴーレムはサイオニックに対する完全耐性も持つてるの？
Q10-54: エヴァーズ・ブラック・デンタルズはゴーレムに有効？
Q10-55: サイオン・キラーのサイオニックに対する完全耐性は魔法に対する完全耐性も含んでるの？
Q10-56: サイオンはどうやってサイオン・キラーを作成するの？
Q10-57: ウィザード4・サキュバスはどれだけの経験点を持つてるの？
Q10-58: シャドウは壁や床を通り抜けできるの？
Q10-59: 人造の【耐久力】判定に使う修正値は？
Q10-60: スペクターがローグ1・ピクシーに攻撃を命中させると？
Q10-61: セイントの聖なる接触は非致傷ダメージを与えられるの？
Q10-62: ゼフの爆発的な俊足に必要なアクションは？
Q10-63: 【知力】3のセレスチャル・アニマルは言葉を解するの？
Q10-64: ソーラーは秩序の副種別も持つてるの？
Q10-65: ゾンビはダメージ減少を持つてるの？
Q10-66: ドッペルゲンガーはマインドスパイになれる？
Q10-67: ドラゴンの押し潰し攻撃は機会攻撃を誘発する？

Q10-68: ドラゴンは機会攻撃でプレス攻撃できるの？
Q10-69: ドラゴンのプレス攻撃はゴーレムを傷つけられる？
Q10-70: ドラゴン以外のクリーチャーにも野外移動速度はあるの？
Q10-71: ドラゴンの睡眠と麻痺の効果に対する完全耐性はドラウの毒などの気絶状態効果にも有効？
Q10-72: ドラゴンは秘術呪文として発動できるクレリック用呪文のワンドや巻物を使用できるの？
Q10-73: ドラゴン・クレリックは神格の領域呪文と種族の領域呪文の両方を領域呪文として使えるの？
Q10-74: ドラゴンの《強打》尾による一掃攻撃はペナルティの2倍のダメージを加えるの？
Q10-75: ドラゴンは人型生物用の魔法のアイテムを使えるの？
Q10-76: ドラゴンの別形態の術者レベルはHD？ ソーサラーの術者レベル？
Q10-77: ヴェリー・ヤング・シルヴァー・ドラゴンが別形態時に負った【耐久力】ダメージは本来の姿に戻っても残ったまま？
Q10-78: ドラゴンの背に飛び乗るためのルールは？
Q10-79: 体色の異なる2体のドラゴンが子を成すことは可能？
Q10-80: トロールが毒を食らった時に再生能力は働くの？
Q10-81: 首を切り落とされたトロールはどれくらい生きていられるの？
Q10-82: トロールは首を切り落とされても行動し続けられるの？
Q10-83: トロールの体が破壊されても切り離された首から新たな体が生えてくるの？
Q10-84: ナーガはどうやって呪文の動作要素などを満たすの？
Q10-85: 粘体はからみつき効果に対する完全耐性を持つてるの？
Q10-86: 両親ともハーフ・ヴェンパイアだったら子供もハーフ・ヴェンパイアなの？
Q10-87: ミイラの絶望には何回セーブすればいいの？
Q10-88: ミイラ腐敗病はどう機能するの？
Q10-89: リザージェンズはミイラ腐敗病に有効？
Q10-90: ハーフ・オーガ・ミイラは叩きつけ攻撃を持つ？
Q10-91: ライカンスロープの最大hpはどうやって求めるの？
Q10-92: 後天性ライカンスロープのダメージ減少は先天性ライカンスロープよりも劣るの？
Q10-93: ライカンスロープで後天的にテンプレートを得たキャラクターのレベル調整値は？
Q10-94: 別のライカンスロープから別のライカンスロープの呪いを受けたら攻撃者と同じ動物形態を受け継ぐの？
Q10-95: 種別が来訪者なアアシマールなどは自動的にすべての軍用武器に習熟してるの？
Q10-96: 来訪者の種別を持つすべてのクリーチャーはもれなくすべての軍用武器の習熟を得るの？
Q10-97: ラスト・モンスターが食べたがる金属の優先順位は？
Q10-98: ラスト・モンスターがアイアン・ゴーレムに接触したら？
Q10-99: リッチの経箱の大きさは？
Q10-100: 破壊されたリッチはどこに再出現するの？
Q10-101: 倒された時にリッチの体や装備品はどうなるの？
Q10-102: リッチは予備の経箱を作れるの？
Q10-103: リッチの経箱が破壊されたらリッチも破壊されるの？
Q10-104: 経箱の存在する次元界と異なる次元界で破壊されたリッチは通常通りに復活するの？
Q10-105: リッチと経箱が一緒に破壊されてもリッチが復活する方法はあるの？
Q10-106: リッチを生き返らせることはできなくても元になったクリーチャーは生き返れるの？
Q10-107: シノーン製の武器でリッチの魂を捕らえられるの？

第11章. その他 160

- Q11-1: 暗視で読み書きできるの？
Q11-2: 一時的hpは累積するの？
Q11-3: 1回／日って？
Q11-4: 影界はどうやって物質界を再現してるの？
Q11-5: エーテル状態と非実体の違いは？
Q11-6: 顕現してる非実体のゴーストと顕現してないエーテル状態のゴーストの違いは？
Q11-7: エーテル状態の目標に対するゴースト能力？
Q11-8: ゴーストは他の次元界に移動できるの？
Q11-9: 物質界からエーテル状態のクリーチャーを呪文の目標にとれるの？
Q11-10: エーテル状態のクリーチャーによる力場効果は物質界を攻撃できるの？
Q11-11: ゴースト・タッチ武器はエーテル状態のクリーチャーにも有効？
Q11-12: エーテル界に壁があったら？
Q11-13: エーテル状態の物体は物質界にいる目標に対して発動した力場呪文を遮るの？
Q11-14: エーテル状態のクリーチャーはブレイザーズ・オブ・アーマーズの使用者に組みつける？
Q11-15: エーテル状態のキャラクターによるシナリオ崩壊をどうやって防げばいいの？
Q11-16: 擬似サイオニック能力は増幅できるの？
Q11-17: 負のレベルとサイオニック・キャラクター？
Q11-18: 再訓練で通常通りの成長では得られない能力を獲得できるの？
Q11-19: 平均的な視認距離は？
Q11-20: 種別が恒久的に変わると基本攻撃ボーナスや基本セーブも変わるの？
Q11-21: 招来クリーチャーを殺害した時の経験点は？
Q11-22: 目立たなくしたチャーム・バーサンの目標は呪文に気づくの？
Q11-23: ストロングハート・ゲストは地獄の業火の光線の能力値ダメージにも有効？
Q11-24: 遭遇レベル5の遭遇の経験点は？
Q11-25: 【耐久力】ダメージ受けた時の現在hpはどうなるの？
Q11-26: ダメージに対する抵抗と脆弱性を両方持ったら？
Q11-27: チームワークによる利益はパーティー全員が同じチームに属してないといけなの？
Q11-28: 1人で2つ以上のチームに属してもいいの？
Q11-29: 得られるテイントはいくつ？
Q11-30: 毒を準備する時のそれって何？
Q11-31: 能力値に対する強化ボーナスは元値を上昇させるの？
Q11-32: 飲み込まれた方は飲み込んだ方を立ちすくみ状態と見なすの？
Q11-33: 風力効果の表の難易度は何のため？
Q11-34: レベルを失った後で上げるレベルのガイドラインは？
Q11-35: 魔法のアイテムを持つモンスターの脅威度は上がるの？
Q11-36: 魔法の罠を呪文相殺できるの？
Q11-37: ポーション・オブ・キュア・ライト・ウーンズはモーンランドで機能するの？
Q11-38: 高速治癒はモーンランドで機能するの？
Q11-39: モーンランドで非致傷ダメージを回復するの？
Q11-40: リジェネレーションはモーンランドで機能するの？
Q11-41: 1ラウンドの落下距離は？
Q11-42: 落下後に移動できるの？
Q11-43: 後のレベルにレベル上昇の利益の選択権を持ち越せるの？
Q11-44: 気づけなかった罠をどう伝えれば？
Q11-45: 罠の脅威度って？
Q11-46: 罠の攻撃ロールに使うACは？

第1章. プレイヤー・キャラクター種族(更新日:2008/06/30)

Q 1-1:

アンスロポモーフィック・フェライン(知性を持つ猫科動物)は“飛びかかり”を失うのでしょうか？

A 1-1:

その通り。『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』P.215 の『特殊攻撃』の項目を参照のこと。

Q 1-2:

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』を読み進めたのですが、ECLの使い方について混乱してしまいました。マインド・プレイヤーの1レベル・ウィザードは、16レベル・キャラクターのパーティーに対してちょうど良い脅威なののでしょうか？ それとも8レベル・キャラクターのパーティーに対してちょうど良い脅威なののでしょうか？

A 1-2:

有効キャラクター・レベル(ECL)は、キャンペーンにおけるPCとしてのあるキャラクターの強さを表すものであり、単独の遭遇におけるNPCとしての危険度とは通常は異なっている。

君が例に挙げたキャラクターの脅威度を決定する為には、ECLを無視して、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第2章第7節:『報酬』にあるNPCの脅威度算出のルールを使用すること。例に挙げられたキャラクターは9のCRを持つ(マインド・プレイヤーとしての8の基本CRに、キャラクター・レベルによる1を加えたもの)。これにより、例に挙げられたキャラクターは、4人の9レベルPCたちからなるパーティーにとつての脅威である。

例に挙げられたキャラクターのECLは、それでもなお、16というばらばらなものである(種族ヒット・ダイス8+キャラクター・レベル1+レベル調整値7)。

何故違いが生じるのだろうか？

これは、使用中のPCとして、キャンペーンにおいてキャラクターが有するであろう影響力に応じて成されなければならないものであり、単独の遭遇においてキャラクターが有するささやかな影響力(これがCRの表すものである)との対比としてのものだからだ。4人の9レベルPCたちからなるパーティーは、まず確実にマインド・プレイヤー・ウィザードNPCを数ラウンドの内に倒せるものと期待できる。だがプレイヤー・キャラクターとして見た場合、雪崩れ打って襲い掛かってくる敵、遭遇に次ぐ遭遇、冒険に次ぐ冒険に対してマインド・ブラスト/擬似呪文能力、“サイオニクス能力”、恐るべき触手攻撃を用いるが故に、マインド・プレイヤーはあまりにも強大である。

Q 1-3:

よろしいのでしょうか？ モンスターやキャラクターがどれくらい手強いかが正確に決める上で、現状のアルファベットの略称の氾濫に私は混乱しています。キャラクター・レベル、クラス・レベル、EL、ECL、CRとは何なのでしょう？ それぞれお互いにどう関係しているのでしょうか？ 互換性はあるのでしょうか？ 無いものとします。これらは何に使われるのでしょうか？

A 1-3:

これらの用語に互換性は無い。これらの用語の多くについての定義は、『プレイヤーズ・ハンドブック』や『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』の用語集で見ることができるが、ここに要約を挙げよう。

クラス・レベル: 特定のクラスにおいてキャラクターが得たレベルの合計。5レベルのファイターは、ファイターというクラスにおいて5クラス・レベルを有する。5レベル・ファイター/5レベル・ウィザードは、ファイターというクラスにおいて5クラス・レベルを、ウィザードというクラスに

おいて5クラス・レベルを有する。クラス・レベルは、詳細を全て一覧にすると長々としたものになってしまうであろうほどに数多くの事象に影響する。最も重要な事は、ヒット・ダイス(訳注:以下、HDと略します)数(クラス・レベル毎に1)、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、技能ポイント数、クラスの解説に記される全て、である。あるクラスがキャラクターにボーナス特技を与えるなら、それがいつ貰えるのかを決めるのはクラス・レベルである。

加えて、クラスの特徴におけるレベル依存の変数の多くは、クラス・レベルによって求められ、同様にキャラクターの唱える呪文のレベル依存の何らかの変数は、そのクラスのクラス・レベルによって求められる。クレリックの領域特典はクラスの特徴であり、レベル依存の何らかの変数は、領域を利用可能に成さしめたクラスのレベルに依存する。

キャラクター・レベル: 全てのクラスについてキャラクターが有するクラス・レベルに、キャラクターが有する何らかの種族HDを加えたものの総計。人間の5レベル・ファイター/5レベル・ウィザードは、10キャラクター・レベルを有する。オーガの5レベル・ファイター/5レベル・ウィザードは、14キャラクター・レベルを有する(4種族HDを有する為)。キャラクター・レベルは、特技と能力値上昇がいつ得られるかを決定する(『プレイヤーズ・ハンドブック』の表3-2:『経験点およびレベル上昇に伴う特典』を参照のこと)。キャラクター・レベルの恩恵として得られる何らかの特技は、クラスレベルより得られる何らかの特技に加えてのものである。

加えて、キャラクター・レベルは、敵を倒した際にどれだけの経験点を得られるかと、次のクラス・レベルを得る為にどれだけの経験点を必要とするかを決定する。

有効キャラクター・レベル(ECL): 有効キャラクター・レベルとは、キャラクター・レベルにキャラクターの種族によるレベル調整値を加えたものである。『プレイヤーズ・ハンドブック』に収録された基本種族よりも強力な種族は、キャンペーンにおけるプレイヤー・キャラクター(訳注:以下、PCと略します)間の平等性を確保しやすくなるように、また、実際に使用可能なECL持ちの種族の一員を加えたパーティーがどの程度の脅威かをダンジョン・マスター(訳注:以下、DMと略します)が判断しやすいように、レベル調整値が設定されている。例を挙げると、ドラウは+2のレベル調整値を持つ。多くの人々(そして一つか二つのルールブックさえも)は、「レベル調整値」を強調したい時には「ECL」と言う。キャラクターのECLは、『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』のP.5に記述されている通り、開始時の装備決定と、どれだけの経験点を獲得し利益を得ているか(これにはDMG P.202のエピック攻撃ボーナスとエピック・セーブ・ボーナスがいつ得られるかが含まれている)を求める際に使用すること。他のあらゆる事には実際のキャラクター・レベルを使用すること。

遭遇レベル(EL): 遭遇レベルとは、厳密にはDMが用いる指標であり、ある特定の遭遇がある特定のキャラクターたちの一団に対して容易すぎないか、おおよそ適正か、それとも難しすぎないかを判断する際に使用する。プレイには何ら関与しない。一部の人々は、遭遇レベルはキャラクターがある遭遇からどれだけの経験点を得られるかを定めるものと考えているが、そうではない(以下を参照のこと)。

脅威度(CR): 脅威度とは、モンスターが戦闘においてどれだけ手強いであろうかということについて、ゲーム・デザイナーが定めた最良の判断を反映したものだ。ある遭遇における全クリーチャーのCRは、遭遇のELを決める手助けとなる(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第三章:『冒険』を参照のこと)。キャラクターたちがクリーチャーを打ち破った際に、そのCRは基本報奨経験点を決定し、パーティーのキャラクター・レベルやECLに応じて順番に修正される(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第二章第七節:『報酬』を参照のこと)。

『プレイヤーズ・ハンドブック』収録の基本種族の一員であるノン・プレイヤー・キャラクター(訳注:以下、NPCと略します)が自身のキャラクター・レベルに等しいCRを持つのは、おそらく不幸なことだ。何故かという、そのせいでCRとキャラクター・レベルとECLが同じものであるという印象を与えるからだ。そうではない——CRとキャラクター・レベルはしばしば等価であるようなことがある。CRとECLは互いに影響しないが、これはこの二つの値が異なる物事を扱っている為だ。次の質問を参照してほしい。

Q 1-4:

種族的特徴の“優れた体格”は、キャラクターが《ふっとばし攻撃》などの大型以上のサイズを持つクリーチャー用の特技を活用できるようにするものなのでしょうか？ ハーフドラゴン・ゴライアスは、翼を持つか否かを決める際に大型サイズとみなされるのでしょうか？

A 1-4:

活用できないし、みなされない。種族的特徴の“優れた体格”『石の種族』のゴライアスの項と『サイオニクス・ハンドブック』のハーフ・ジャイアントの項に記載)が、どのような場合にキャラクターが本来よりも一段階大きなサイズであるものとして扱うのか、詳しく説明しよう。

- 1) 対抗ロールでサイズ修正や特殊サイズ修正が課せられる場合はいつでも。これには「組みつき」判定、「突き飛ばし」判定、「足払い」判定を含む。
- 2) クリーチャーの特殊攻撃が効果あるかどうかサイズに基づく場合。これには“つかみ強化”や“飲み込み”が含まれる。
- 3) キャラクターがいかなるサイズの武器を使用できるか決定する際。

以上がそうだ。キャラクターは接敵面や機会攻撃範囲、〈隠れ身〉のペナルティー、サイズが必要となる何らかの事にふさわしいかどうかを見る上で、一段階サイズが大きいものとして扱われることはない。

いくつかの特技や上級クラス、その他のゲーム要素は、特例として“優れた体格”を持つ中型サイズのクリーチャーを大型サイズのクリーチャーであるかのように前提条件を満たすと見なすかもしれない。そういう例は特例であって、通常のルールから意図的に逸脱したものである。

Q 1-5:

種族的特徴の“優れた体格”は、素手攻撃や肉體武器でキャラクターが与えるダメージを変更するのでしょうか？

A 1-5:

変更しない。種族的特徴の“優れた体格”は、キャラクターが「ペナルティー無しに一段階大きなクリーチャー用に詠えられた武器を使用する」ことを可能とするものだが、素手攻撃や肉體武器が与えるダメージの変更については何も書かれていない。

Q 1-6:

【知力】3の人間キャラクターはどの程度知的なのか知りたいです。適正なIQ値はいくつでしょうか？ キャラクターは精神的に障害を抱えていたり知恵遅れだったりするのでしょうか？ 普通に会話を運ぶことは出来るのでしょうか？ それとも会話に問題があるのでしょうか？

A 1-6:

【知力】3のキャラクターはほとんどの動物よりも賢いが、かろうじてでしかない。【知力】が3以上あるあらゆるクリーチャーは少なくとも一つの言語(『モンスター・マニュアル』P.7を参照のこと)(訳注:『モンスター・マニュアル』には記載されていません。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.70を参照して下さい)を理解できる。【知力】3の人間は一般語を話すことができるが、語彙は豊富なものではなく(おそらく数百程度の、単音節か二音節の単語)、そのキャラクターは正しい発音や文法をあやつれない。キャラクターは単純な主語―述語構文を話し理解できるだけであり、おそらく過去形や未来形などのものでは問題がおきる。

【知力】は記憶や論理的思考にも影響する為、例に挙げられたキャラクターは情報を処理するに十分な知能を持たず、算数に秀でることはない。

【知力】1点ごとにIQ 10、というのは良い概算法だ。例に挙げられたキャラクターならIQはおおよそ30になる。他人がこのキャラクターをどう扱うかはキャンペーンの社会情勢による。『D&D』世界の多くの文化は割と寛容である——多くの『D&D』世界に居住する多種多様なクリーチャーを内包する地で暮らしていくにはそうせざるをえないからだ。かような文化においては、少なくとも個々人の精神能力に対する敬意として、「ニブい」とか「トロい」といった言葉はおそらく多用されることは

ない。【知力】が平均(10)であるなら、キャラクターは右隣に住んでいた隣りの谷に棲息しているかもしれないドラゴンやビホルダー、マインドフレイヤーなどのクリーチャーに比べたら「トロい」のだ。それでもなお、エリート主義や優越感に至る所に存在しうる。

だがしかし、例に挙げられたキャラクターの知人や家族、隣人はキャラクターの思考能力の低さを心得ており、それなりにキャラクターに対する期待を修正するのは間違いあるまい。

Q 1-7:

元の種族が人間でレプティリアン・テンプレートをつけたキャラクターを作成した場合、依然として1レベルでは追加特技と追加の4技能ポイントが得られるのでしょうか？ それともテンプレートから得られる利益の代償として人間の種族ボーナスは失われるのでしょうか？ 私はこのことはあらゆるテンプレートにあてはまると思っています。

A 1-7:

何らかのテンプレートを適用する際、種族的特徴はその他の特殊能力として扱うこと。テンプレートに、適用後のクリーチャーは元の種族のその他の特殊能力を維持する、と書かれているのであれば、あらゆる種族的特徴もまた保持されたままとなる。人間は追加特技と追加技能ポイントを保持し、エルフは技能ボーナスと武器習熟を、ドワーフはセーブ・ボーナスを、等々。よって、レプティリアン・テンプレートを人間に適用する場合、基になったクリーチャーは人間の種族的特徴である追加特技と追加の4技能ポイントを保持する。

Q 1-8:

ハーフエルフが人間と子を成したとします。子供はいかなる種族となるのでしょうか？ 他の人型混血種族についてはどうでしょうか？

A 1-8:

『プレイヤーズ・ハンドブック』にて言及されている、最も一般的なハーフエルフの生まれ方は、人間とエルフの間の子としてだが、同書では、「第二世代」ハーフエルフも生まれうる、とも言及されている——「人間とエルフの血をひく者同士の結婚で生まれた子供もいる」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.18) セージとしては、親としてのハーフエルフは、人間(もしくは、この場合においては、エルフ)と子を成した際にハーフエルフの親となる可能性がある結論付けするのが妥当であると考える。

ハーフオークの解説には同様の記述が認められないが、ハーフオークや他の同様の種族についても同じ事が成り立つと推定するのが妥当であると思われる。2人のハーフオークはハーフオークの子を成すであろうし、人間やオークのいずれかと子を成したハーフオークもまたおそらくハーフオークの子供を産むであろう。

もちろん、時としてどちらか一方の純血種が産まれるとDMが裁定することは自由である——例を挙げると、2人のハーフエルフはエルフの子供や人間の子供を産むかもしれない。

Q 1-9:

マルチクラス・キャラクターの不均等なクラスや適正クラスにおいて、種族HDはどのようにして考慮に入れるのでしょうか？ 完全に無視するのでしょうか？ 例を挙げますと、スリ・グリーンは2種族HD(よってスリ・グリーン・モンスター・クラス2レベル)を持ち、『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』に記載された通りレンジャーを適正クラスとしています。スリ・グリーンがキャラクターがログのクラス・レベルを得たいと望んだ場合、既にスリ・グリーンが2レベルありますから、ログを4レベル得た時点で自動的に-20%の経験点ペナルティを被るのでしょうか？

A 1-9:

マルチクラス・キャラクターの経験値ペナルティを算出する際には種族HDを完全に無視すること。例に挙げられたキャラクターは経験点ペナルティを被らない。

Q 1-10:

モンスター・キャラクターがエピック・レベルであると見なされるのはいつなのでしょう？ クラス・レベルの合計が20に達した時に「エピックに達する」のでしょうか？ それともヒット・ダイスの合計が20に達した時でしょうか？ モンスター・キャラクターが《エピック級追加hp》などのエピック特技を取得可能になるのは、キャラクター・レベルが21以上になったときでしょうか？ それともECLが21以上になったときでしょうか？

A 1-10:

モンスターは、その他のキャラクター同様に、キャラクター・レベルが21に達したときにエピック級キャラクターとなる。モンスターのキャラクター・レベルは、種族HDとクラス・レベルの合計に等しい『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』P.25の二つ目のサイドバーを参照のこと。クリーチャーのECLは、いつエピック級キャラクターになるかには何ら影響しないのだが、いったんエピック級キャラクターになってしまっても、ECLはどれだけの経験値が獲得しているかといつ次のレベルが得られるかに影響し続ける。

Q 1-11:

1レベルのモンスター・クラス・キャラクターの開始時所持金はどのように決めるのでしょうか？

A 1-11:

最も簡単な方法は、既に記載されている富裕すぎないいずれかのキャラクターの開始時所持金を単純に真似てしまうことだ。セージとしては、4d4×10 gp(または平均 100 gp)を推奨する。ゲーム中でモンスター・クラス・キャラクターの間に差を設けたいのであれば、傾向がそのモンスターに似ている『プレイヤーズ・ハンドブック』中のクラスの開始時所持金を真似てみてほしい。例えば、オーガやミノタウルスはややバーバリアン(4d4×10 gp)に似ているが、マインド・プレイヤーはソーサラー(3d4×10 gp)により酷似している。結局のところ、これは大したことではない——『プレイヤーズ・ハンドブック』における様々な相違点は、長い目で見たキャラクターの財産に比べたら、冒険を繰り返すうちに解消されてしまうものでしかないからだ。

Q 1-12:

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』P.11のレベル調整値に関する文章には、モンスターが1ラウンドに同レベルのファイターが行なえる回数よりも多くの複数回攻撃を得たり、攻撃が軍用片手武器よりも多くのダメージを与えるなら、これは少なくとも+1以上のレベル調整値である、と書かれています。この「複数回攻撃」とは、二回の「爪攻撃」を意味するのでしょうか？ それとも《複数回攻撃》などに必要とされる、二回の「爪攻撃」と一回の「噛みつき攻撃」を意味するのでしょうか？ あるモンスターが、それぞれ1d4ダメージを与える二回の「爪攻撃」を備えているとしましょう。二回の「爪攻撃」はロングソードが与えられるダメージを超えていませんから、モンスターは依然としてレベル調整値+0のままなのでしょう？

A 1-12:

2つ以上の肉体武器を備えているということは、相当するレベルのファイターが同等の攻撃回数を持たないのであれば、(肉体武器がどれだけのダメージを与えるかに関わらず)レベル調整値+1を与える。片手用の単純武器や軍用武器が与えるよりも多くのダメージ(中型のクリーチャーであれば1d8よりも多く)を与える肉体武器1つを備えているのであれば、そのキャラクターもまた少なくとも+1のレベル調整値を持つ。

ウォーフォージド

Q 1-13:

ウォーフォージドは、モンクの“高速移動”のような特殊能力を使用する用途において鎧を着用していると見なされるのでしょうか？

A 1-13:

標準的なウォーフォージドの“複合装甲”は鎧と見なされない。《アダマンティン製の体》(『エベロン・ワールドガイド』P.47)などの特定のウォーフォージド特技には、キャラクターは鎧を着用していると見なされる、と明記されており、その場合はそういった能力の使用は制限されるだろう。

Q 1-14:

ウォーフォージドは泳げるのでしょうか？ (水泳)判定の際は、生来の鎧の判定ペナルティを2倍にすべきでしょうか？

A 1-14:

他の多くのキャラクターよりちょっとガッシリしているが、ウォーフォージドはその他の種族同様に泳ぐことができる。ウォーフォージドは(水泳)判定にペナルティを受けるが、これは「鎧の判定ペナルティ」ではないので、このような判定では2倍にならない。

Q 1-15:

ウォーフォージドは深海に潜行できるのでしょうか？

A 1-15:

ウォーフォージドは呼吸する必要がない(故に溺れることなく水中で生存できる)。だが、ウォーフォージドはその他のキャラクター同様に深海から受ける水圧に対しては脆弱である。この危険についての詳細は『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.303の『水の危険』を参照のこと。

Q 1-16:

ウォーフォージドはどのくらいの間「疾走」できるのでしょうか？ どのくらいの間「速歩」できるのでしょうか？ どのくらいの間「強行軍」続けられるのでしょうか？

A 1-16:

ウォーフォージドは通常のキャラクターよりも長く「疾走」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.144)することはできない。ウォーフォージドは「疲労状態」にならない(ウォーフォージドは疲労に対する完全耐性を有する為)こと以外は「速歩」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.161)により生じる全ての効果の影響を受ける。治療手段を持っているのでない限り、最終的には負のhpを受けて「速歩」することができる。

同じことが「強行軍」を行なうウォーフォージドについても成り立つ。「疲労状態」になることはないものの、【耐久力】判定の失敗による非致傷ダメージは依然として被るのだ。

Q 1-17:

ウォーフォージドには嗅覚があるのでしょうか？

A 1-17:

人造(と、範囲を広げてウォーフォージドなどの生ける人造)がその他

の特殊能力である“鋭敏嗅覚”を持った他のクリーチャーと比べて違いがあるかどうかについて、ルールでは何も触れられていない。プレイの簡便性を鑑みて、セージとしては、ウォーフォージドには他のクリーチャー同様に嗅覚があるものとして扱うことを推奨する。

セージがワイン愛好家であつたら、この嗅覚を、秘めたる温もり、雨に打たれし鉄と心地よいジャリジャリした後口を持った木の香り、と述懐したかもしれない。

幸いにして、そうではないし、そうなるであらうこともない。

Q 1-18:

ウォーフォージドの体から何らかの物質を回収することは可能でしょうか？《アダマンティン製の体》などの特技を修得している場合はどうでしょうか？

A 1-18:

この問題に関してルールでは何も触れられていないが、他の資料では、ウォーフォージドの体から引き剥がされた物質は急速に劣化して使い物にならなくなる、と示唆されてきた。倒れたウォーフォージドを特殊な素材の宝庫として扱うことは、控えめに言ってもかなり不快なものだから、セージとしては、DMがこれをハウスルールとして採用することを強く推奨しよう。

Q 1-19:

ウォーフォージドは、血が流れていないのに、ウーンディング武器の【耐久力】ダメージを毎ラウンド被るのでしょうか？

A 1-19:

被る。ウォーフォージドは、“【耐久力】ダメージに対する完全耐性”も、“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”（どちらも、ウーンディング能力の規定するところにより、この効果に対して完全耐性を与える）も持ち合わせてはいない。ウォーフォージドは“血肉を具えた”クリーチャーではないのだが、その体は依然としてそういったクリーチャーの物理的な特性を保持している。例えば、ウォーフォージドの体を構成する「繊維の束」が、傷つけられた時にある種の命の源たる液体を垂れ流さないものであるかは不明である。

上級クラスのウォーフォージド・ジャガーノートで2レベルを得たウォーフォージドは、その時点で“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を獲得する為、ウーンディング能力の効果に対する完全耐性を得る。

Q 1-20:

《アダマンティン製の体》『エベロン・ワールドガイド』P.47を修得したウォーフォージドは、肉体武器による攻撃で“ダメージ減少／アダマンティン”を克服できるのでしょうか？

A 1-20:

《アダマンティン製の体》は、ウォーフォージド・キャラクターの「叩きつけ攻撃」(またはその他の肉体攻撃)をアダマンティン製の武器に変えたりはしない。

Q 1-21:

様々なウォーフォージドの「体」特技(《アダマンティン製の体》など)は、ウォーフォージドの体重に影響するのでしょうか？

A 1-21:

これらの特技『エベロン・ワールドガイド』と『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』に収録)には、ウォーフォージド・キャラクターの体重に及ぼす効果が記載されていない。

とは言え、wizard.com にて連載のウェブ・コラム「ドラゴンシャード」にて、『エベロン・ワールドガイド』の共同著者であるキース・ベイカーは、

そういったキャラクター向けにいくつかの(選択ルールとして)体重多様化ルールを挙げている。ウォーフォージド・キャラクターに多様性を持たせることに興味があるDMには、ハウスルールとしての有用性が解ってもらえることだろう。

特技

《アダマンティン製の体》

《ダークウッド・ボディ》

《ミスラル製の体》

《アンアーマード・ボディ》

基本体重

320 ポンド

180 ポンド

180 ポンド

225 ポンド

体重修正

×6

×2

×2

×3

Q 1-22:

死んだウォーフォージド・キャラクターの体は、もはや木と金属からなる物体なわけですから、「武器破壊」の対象になるのでしょうか？

A 1-22:

あらゆるクリーチャー(ウォーフォージド、人間、ドラゴン、何であれだ)の死体は物体として扱われるので、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.163の『物体への攻撃』のルールに則ってダメージを与えることができる。

屍の硬度やhpを求めるルールは存在しない。多くの死体は硬度を持っていないが、クリーチャーの“ダメージ減少”(あれば)は攻撃に対して適用され続けるべきである。ゲーム中にそういった状況が発生したのであれば、屍のhpの値を定める際には『プレイヤーズ・ハンドブック』の表 9-9:『材質の硬度とヒット・ポイント』や表 9-11:『物体の硬度とヒット・ポイント』を用いること。

Q 1-23:

ウォーフォージド・パラディンは完全武装した人間のパラディンよりもだいぶ重いのですが、ウォーフォージドはどんなパラディン用乗騎を選ぶのでしょうか？

A 1-23:

ウォーフォージド・パラディンは、通常のパラディンが選択可能な任意の乗騎を選ぶことができる。乗騎がキャラクターを乗せられることを確認するには、乗騎の適正な限界荷重を必ず算出すること。

装備を外した状態で、平均的なウォーフォージド・キャラクターは300ポンドの体重があり、フル・プレート・アーマーを着用した平均的な人間男性のキャラクターよりも約75ポンド重い。ヘビー・ウォーホースは、300ポンドまでを軽荷重で、600ポンドまでを中荷重で、900ポンドまでを重荷重で運搬できる。これが意味するところは、完全装備のウォーフォージド・パラディンは、おそらくヘビー・ウォーホースにとつての中荷重に相当するということだ。

Q 1-24:

ウォーフォージドの種族解説にはボーナス言語が書かれていません。高い【知力】に恵まれたウォーフォージド・キャラクターは、どんなボーナス言語を学べるのでしょうか？

A 1-24:

何も学べない。『プレイヤーズ・ハンドブック』によれば、高い【知力】によって得られるボーナス言語は、種族の解説に記載された一覧から選択される(P.12)。ウォーフォージドにはそういった言語が挙げられていないので、高い【知力】によってボーナス言語を学ぶことはできないのだ。

いくつかのクラスでは、種族により得られるボーナス言語の枠を超え、あるいは上書きして、ボーナス言語の選択肢が与えられる。ウォーフォージド・クレリックを例に挙げると、高い【知力】に恵まれたなら、ボーナス言語として地獄語、天界語、奈落語を選択することができる。

Q 1-25:

パラディンやファイターの種族代替レベルを得たウォーフォージドは、記載されたクラス技能しか得られ(ず、これら3つのレベルでは、標準クラスの技能はクラス外技能として扱うしか)ないのでしょうか？

A 1-25:

その通り。(この場合は、通常のクラス技能の一覧の内、キャラクターが割り振れないものはどれかを書き出すよりも、代替クラスの技能の完全な一覧を渡す方が楽だ。)

Q 1-26:

《急所防御強化》『エベロン・ワールドガイド』P.52)と、上級クラスのウォーフォージド・ジャガーノート『エベロン・ワールドガイド』P.73)の2レベル能力は、ウォーフォージドに、「とどめの一撃」や“急所攻撃”、および類似の効果に対する完全耐性をも与えるのでしょうか？

A 1-26:

与える。この文言ではそうなるかどうかははっきりしないが、「クリティカル・ヒットによる追加ダメージ」に対する完全耐性は、クラスの特徴の“急所攻撃”における「クリティカル・ヒットに対する完全耐性」と同じことを意味し、これは“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持ったクリーチャーに対して機能しない類似の能力(「とどめの一撃」など)についても同様である。

Q 1-27:

ウォーフォージド・ジャガーノートは、上級クラスのクォーリ・ナイトメア『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』P.148)のクラスの特徴の影響を受けるのでしょうか？

A 1-27:

3レベルにおいて、ウォーフォージド・ジャガーノートは(クラスの特徴の“完全な人造II”により)“全ての[精神作用]能力に対する完全耐性”を獲得する。クォーリ・ナイトメアのクラスの特徴である“ディスタービング・タッチ(困惑の接触)”、“ナイトメア・タッチ(悪夢の接触)”、“テラー(恐怖)”、“エンボディメント・オヴ・ナイトメア(悪夢の具現)”は[精神作用]能力なので、ウォーフォージド・ジャガーノートは3レベルにおいてこれらに対する完全耐性を獲得する。

ウォーフォージド・キャラクターは睡眠不要なのだから、(犠牲者が眠ろうとする必要がある)“ナイトメア・タッチ”の有害な効果に対して完全耐性があると定義されることに注意すること。

Q 1-28:

ウォーフォージド・ジャガーノートは、上級クラスのリフォージド『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』P.161)のレベルを得られるのでしょうか？得られるものとします。キャラクターがリフォージドの3レベルを全て得ることを選択した場合、ウォーフォージド・ジャガーノートのクラスの特徴はどうなるのでしょうか？逆の場合(リフォージドがウォーフォージド・ジャガーノートになる)についてはどうでしょうか？

A 1-28:

ウォーフォージド・ジャガーノートが上級クラスのリフォージドの資格を得ることを阻むものは何もない。一般的に言って、双方の上級クラスから得られたクラスの特徴は通常通りに適用されるだろうが、キャラクターはリフォージドとして3レベルに到達することにより《アダマンティン製の体》を失ってしまうであろうことに注意すること。

相互関係で唯一厄介な事は、ウォーフォージド・ジャガーノートの3レベルのクラスの特徴である“治療に対する完全耐性”とリフォージドのクラスの特徴である“マジカル・ヒーリング(魔法的治療)”の関係である。この場合は、ウォーフォージド・ジャガーノートの完全耐性が優先される。これは、リフォージドのクラスの特徴は普通のウォーフォージドが受ける魔法的治療の制限を緩和するものであるが、ウォーフォージド

ド・ジャガーノートのクラスの特徴はそういった効果全てにに対し包括的に有効な完全耐性を与えるものだからである。

リフォージドがウォーフォージド・ジャガーノートになる場合においては、キャラクターはそうしるものの、リフォージドとして3レベルに到達する前にジャガーノートとして成長を始めねばなるまい。これは、3レベルにおいて、リフォージドは所持しているあらゆるウォーフォージド特技を、ウォーフォージド・ジャガーノートの必要条件である《アダマンティン製の体》も含めて、失ってしまうからである。よって、そうなったキャラクターはもはや上級クラスのウォーフォージド・ジャガーノートの必要条件を満たすことはありえない。

リフォージドとして3レベルに到達する前に、ウォーフォージド・ジャガーノートとして既に1以上のレベルを得ていたのであれば、キャラクターはウォーフォージド・ジャガーノートとしてのクラスの特徴を全て保持する(1レベルで得られるアーマー・スパイクさえもだ。これらはウォーフォージド特技によるものではない)が、ウォーフォージド・ジャガーノートとして追加のレベルを取得することは一切できない。

Q 1-29:

ウォーフォージドはマインド・プレイヤーによって脳を摘出されうのでしょうか？

A 1-29:

摘出されうる。ウォーフォージドの脳はイリシッドの普段の食事とは似ても似つかないかもしれないが、ウォーフォージドは生きているクリーチャーなのだから、人間やドワーフと同様にこの恐るべき攻撃に対しては脆弱である。(とは言え、セージとしては、ウォーフォージドの脳は一般的にマインド・プレイヤーの好みに合いそうにない、としたい。おそらく、食べ慣れた味こそが最良なのだ。)生ける人造の副種別にて特に断りのない限り、人造に対して適用されえないその他の効果(ほとんどの人造に対して大した効果を発揮しないヴォーパル能力など)についても同様のことが成り立つ。

Q 1-30:

ウォーフォージド・バーバリアンは“激怒”の終了時に「疲労状態」になるのでしょうか？

A 1-30:

ならない。全てのウォーフォージドには“疲労状態に対する完全耐性”があるので、“激怒”の効果時間が終了した際にウォーフォージド・バーバリアンが「疲労状態」になることはない。

Q 1-31:

ウォーフォージドのキャラクターは、『マジック・オヴ・エベロン(未訳)』に収録されているような、グラフト(移植臓器型の魔法のアイテム)を使用できるのでしょうか？

A 1-31:

使用できる。特定のグラフトにて特記されていない限り、(デスレス・フレッシュ・グラフトにおける【耐久力】ダメージなどの;『マジック・オヴ・エベロン(未訳)』、P.128)代償(あれば)を支払うことができてグラフトの移植を望むあらゆるクリーチャーは、グラフトを使用することができる。

Q 1-32:

《アダマンティン製の体》を修得しているウォーフォージドは、重装鎧を着用していることによるペナルティを被らずにすませる為に、《鑑習熟:重装》を修得する必要があるのでしょうか？

A 1-32:

《鑑習熟:重装》を修得する必要はない。《アダマンティン製の体》は

多くの点で重装鎧に似ているが、キャラクターに対して何らかの特殊な習熟を要求するようなことはない。

Q 1-33:

ウォーフォージドにはどんなテンプレート(あれば)が適用できるのでしょうか？ 適用したテンプレートがウォーフォージドの種別を変化させてしまう場合、ウォーフォージドの種族的特徴の内のいくつかを失ってしまうのでしょうか？

A 1-33:

一般ルールとして、あるテンプレートが人造に対して適用されるのであれば、そのテンプレートはウォーフォージドに対して適用される。よって、『モンスター・マニュアル』収録のテンプレートの多くは適用されえない。

注目すべき3つの例外がハーフセレスチャル、ハーフドラゴン、ハーフフィンディッシュで、これらは「生きていて、実体を持っているクリーチャー」に対して付加することができる。ルール上、【耐久力】の無いクリーチャーは「生きている」クリーチャーと見なされない為、この記述によりほとんどの人造が除外される。だが、ウォーフォージドには【耐久力】があるのだから、(ウォーフォージドが持っている「生きている人造」の副種別にて推奨されている通り)「生きている」と見なされる。

これらのテンプレートの内の1つを付加されているウォーフォージドは種別が(テンプレートに応じて、来訪者かドラゴンに)変化するが、生きている人造の副種別(およびそれに伴う特徴・特質の全て)を保持する。ウォーフォージドは新たな種別による特徴を得、所持していた人造の特徴をいずれも失うことだろう。だが、生きている人造の副種別は基本的に人造の種別に優先される為、ウォーフォージドは「失うことになる人造の特徴」を実際には何ら持っていない。

種別が変化したウォーフォージドは、ハーフドラゴンの人間がボーナス特技とボーナス技能ポイントを保持するのと同様に、「複合装甲」や「叩きつけ攻撃」のようなウォーフォージドの種族的特徴を失うことはない。

Q 1-34:

ウォーフォージドはバハムートのドラゴンボーンになれるのでしょうか？ なるものとします。ウォーフォージド(の項)に記載されている種族的特徴の内、失わずにすむものはどれなのでしょうか？

A 1-34:

ドラゴンボーンの種族的特徴において、全てのドラゴンボーンは人型生物であることが推奨されているかのような誤解を招きやすい項目があるにも関わらず、この方法での転生における前提条件は、属性が悪で無く、【知力】が3以上ある、ということだけである。よって、ウォーフォージドがこの儀式を執り行つてバハムートへの奉仕にその身を捧げることを阻むものは何もない。

ドラゴンボーンとなったウォーフォージドは、「生ける人造」と「ドラゴンブラッド(ドラゴンの血族)」の副種別を持った「人造」、ということになるだろう。このキャラクターはウォーフォージドの能力値修正と適正クラスを保持する。

このキャラクターはまた、「生ける人造」の副種別によってもたらされる全ての種族的特徴を保持するが、これには“毒、睡眠効果、麻痺、病気、吐き気、疲労、過労、生命力吸収に対する完全耐性”、“自然治癒力の欠如”、“金属や木に作用するある種の呪文に対する脆弱性”、“治癒呪文の効果半減”が含まれる。このキャラクターは-1から-9のhpではやはり「行動不能状態」になるであろうし、食事や睡眠、呼吸は依然として不要なままである。

だが、このキャラクターは“複合装甲”、“軽急所防御”、“叩きつけ攻撃”を失うことになるだろう。

續けて浮かんでくる当然の疑問は、もちろん、もはや失ってしまった“複合装甲”を改善するのであろう特技を選択できるかどうかということだ。ルール上、これらの特技は“複合装甲”を前提条件として挙げていないのだから、その疑問の回答は「選択できる」ということになるだろう。

《アンアーマード・ボディ》『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』P.120)はこの裁定を支持しており、規則的にはもはや“複合装甲”による鎧ボーナス有していない場合であっても、キャラクターの鎧ボーナスを修正する他の特技を後ほど選択することができる、と明示している。

Q 1-35:

アンディマジック・フィールド呪文の効果範囲内に迷い込んでしまったウォーフォージドはどうなってしまうのでしょうか？ 「麻痺状態」になるのでしょうか？ 即死するのでしょうか？

A 1-35:

セージは手を貸すことができないが、ウォーフォージドが君の飼い猫を蹴り飛ばしたり新聞を盗みでもしたのかね——アンディマジック・フィールド呪文から即死とは、ちょっと話が飛躍しすぎだよ。

失望させてしまつて申し訳ないが、アンディマジック・フィールド呪文はウォーフォージドに対していかなる特殊効果も及ぼさない。ウォーフォージドにかかっているあらゆる魔法的效果は通常通りに抑制されるだろうが、ウォーフォージド自身は依然として十全に機能し続けることだろう。

Q 1-36:

ブリリアント・エナジー武器はウォーフォージドに対して有効なのでしょうか？

A 1-36:

有効だ。その外見によらず、ウォーフォージドは生きているクリーチャーであり、それ故に通常通りにブリリアント・エナジー武器の効果を受ける。もちろん、ブリリアント・エナジー能力はACに対する鎧ボーナスを無視するので、ウォーフォージドが“複合装甲”から通常得ている鎧ボーナスは得られないことだろう。

Q 1-37:

ウォーフォージドはガントレットを着用しているものと見なされるのでしょうか？ そしてそれによって常に武装しているものと見なされるのでしょうか？

A 1-37:

ウォーフォージドは常に間合い内を機会攻撃範囲に収めているが、それはガントレットを着用しているものと見なされているからではない。ウォーフォージドには肉体武器による「叩きつけ攻撃」があり、(肉体武器による攻撃を行なうその他のクリーチャーと同様に)それによって常に間合い内を機会攻撃範囲に収めているのだ。だが、これは「叩きつけ攻撃」であつて、ガントレットを用いた攻撃ではない。

Q 1-38:

ウォーフォージドは『呪文大辞典』収録のヴィゴア呪文の利益を得られるのでしょうか？

A 1-38:

得られるが、ウォーフォージドは通常の高速治癒量の半分(端数切捨て)しか得られない。よって、レッサー・ヴィゴア呪文はウォーフォージドにとっては無意味である(半減された高速治癒1は、端数が切り捨てられて、高速治癒0である)。ヴィゴア呪文やヴィゴラス・サークル呪文はウォーフォージドに高速治癒1を授けるだろうし、グレーター・ヴィゴア呪文はウォーフォージドに高速治癒2を授けるだろう。

Q 1-39:

ウォーフオージドは、アンデッドとして操られたり、アンデッドとなったりすることができるのでしょうか？

A 1-39:

ウォーフオージドには“死霊術効果に対する完全耐性”は無いのだから、効果やテンプレート、モンスターの解説にて別の形で禁じられていない限り、アンデッドとして操られたり、アンデッドとなったりすることができる。例を挙げると、(ヴァンパイアの“同族作り”特殊攻撃に従うと)「人型生物」と「人怪」だけがヴァンパイア・スポンとなりうるのだから、ウォーフオージドはヴァンパイア・スポンになりえない。もう1つの例を挙げよう。ゾンビ・テンプレートでは、このテンプレートは「実体を持っており、骨格系を持つどんなクリーチャーにも付加することができる」、と規定されている『モンスター・マニュアル』P.120)。ウォーフオージドは間違いなく実体を持っているクリーチャーだが、ウォーフオージドに骨格系があるように思われないので、ゾンビとして操られることはありえない。

Q 1-40:

ウォーフオージドはライカンスロビーに「感染」するのでしょうか？
ウォーフオージドは“病気に対する完全耐性”を持ちますが、『モンスター・マニュアル』にはライカンスロビーが病気であるとは明記されていません。

A 1-40:

ウォーフオージドは感染しない。ルール上は病気ではないのだが(これはいろいろな意味で「感染」のようにしたらく「呪い」である)、ライカンスロビーには「人型生物」と「巨人」しか感染しえない(『モンスター・マニュアル』P.252の「ライカンスロブの作成」を参照のこと)。ウォーフオージドは「生ける人造」であって、そのどちらでもないのだ。

Q 1-41:

ウォーフオージド・モンクは「素手打撃」を用いて追加ダメージを与えるのでしょうか？

A 1-41:

与えない。「叩きつけ攻撃」を持つてはいるものの、これは肉体武器の一形態であり、単純に「素手打撃」と置き代わりはしない。ウォーフオージド・モンクは彼と同じレベルのモンクと同じだけの素手打撃ダメージを与えることだろう。

Q 1-42:

ウォーフオージドは極限の環境にさらされることによる影響を受けるのでしょうか？

A 1-42:

一般的に、ウォーフオージドは極限の環境による影響をその他のキャラクターと同様に被る。例を挙げると、ウォーフオージドは他の者らとまったく同様に、熱や冷気による非致傷ダメージを被ることによって倒れ伏す。もちろん、通常のウォーフオージドの完全耐性は依然として適用される。例を挙げると、ウォーフオージドは“疲労に対する完全耐性”を持つたから、熱や冷気による非致傷ダメージのせいで疲労状態になることはない。

Q 1-43:

“自然の化身”を使用しているウォーフオージド・ドルイドは、その動物のウォーフオージド版のように見えるのでしょうか？

A 1-43:

そうはならない。共にウルフの姿をとっているハープリング・ドルイドと人間のドルイドがいずれもまさしくウルフのように見えるのだから、ウォーフオージド・ドルイドもまたそうなることだろう。

Q 1-44:

ウォーフオージドは〈製作〉技能を使用して能力値ダメージを回復できるのでしょうか？

A 1-44:

回復できない。〈製作〉技能に成功するとウォーフオージドが被っているhpダメージを修復することができるが、それ以外のダメージや負傷は修復しない。

Q 1-45:

ウォーフオージドのキャラクターは自分自身の体にアーマー・オーギュメント・クリスタル(鎧増強クリスタル) (『マジック・アイテム・コンパニウム(未訳)』P.221)を取り付けられるのでしょうか？

A 1-45:

取り付けられるが、そのウォーフオージドが、A) いずれかの種類の複合装甲(基本のものか《アダマンティンの体》などの特技による増強版のいずれか)を持っており、かつ、B) その複合装甲がクリスタルを受容するに十分なだけの強化ボーナスを有している、場合だけだ。例を挙げると、+1 強化ボーナスのある複合装甲を持つウォーフオージドは下級および中級のクリスタル1つを自分自身の体に取り付けることができる。最低でも+1の強化ボーナスがなければ、ウォーフオージドの体は高品質の鎧一式と見なされない為、下級のクリスタルさえも取り付けことはできない。

Q 1-46:

ウォーフオージドにテンプレートを適用する場合、ウォーフオージドは「何」であるものとして扱われるのでしょうか？

A 1-46:

ウォーフオージドは、副種別——「生きている人造」——付きの「人造」であり、「人造」としてテンプレートを選ぶことになるだろう。多くの場合、「人造」が使えるテンプレートは、ウォーフオージドもまた使うことができる。「生きている実体のあるクリーチャー」であることが要求されている「ハーフトラゴン」のようなテンプレートがいくつかある。通常の「人造」は「生きている」わけではないので、「人造」はこのテンプレートを選ぶことができないが、ウォーフオージドは選べる——「生きている人造」であるという事実によって。

ゴライアス

Q 1-47:

ゴライアス(『石の種族』収録)には“暗視”能力があるのでしょうか？
『モンスター・マニュアル』には、特に断りのない限り、人怪は暗視能力を持つ、とありますが、『石の種族』ではどちらも書かれていません。

A 1-47:

持っている。理想としてはゴライアスの解説にそう再記すべきだったのだが、特に断りが無いのだから、ゴライアスは“暗視”能力を持つ、と考えて良い。

チェンジリング

Q 1-48:

チェンジリングはウォーフォージドの形態をとることが出来るのでしょうか？

A 1-48:

チェンジリングの超常能力である“下級変身”は、ディスガイス・セルフ呪文のルールを使用する。この呪文は人間の術者を「人間に似た二足歩行クリーチャーに」見えるようにするものであるから、チェンジリングはウォーフォージド(ディスガイス・セルフ呪文の通常のサイズ限界の範囲内である)の姿を取れる説明がつく。もちろん、チェンジリングは、この種族的特徴は幻術効果ではないとはいえ、ウォーフォージドとなることによっていかなる実益も得ることはない。

ドッペルゲンガー

Q 1-49:

『運命の種族』収録のドッペルゲンガー・モンスター・クラスを使用しているPCは、〈はったり〉と〈変装〉への+4 種族ボーナスと、“変身”と“ディテクト・ソウツ”能力による追加の〈変装〉ボーナスを授かるのでしょうか？

A 1-49:

授かる。“変身”と“ディテクト・ソウツ”能力によるボーナスはいずれも「状況ボーナス」なので(『運命の種族』P.95)、これらのボーナスは累積する。“ディテクト・ソウツ”に注意すること。キャラクターがこのボーナスを得る為には、(ディテクト・ソウツ呪文(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.254)と同様に)まずこの能力を使用してから3 ラウンド目の意志セージに目標が失敗しなければならない。

ドラウ／デュエルガル

Q 1-50:

デュエルガルやドラウは《特異形ドラゴンマーク》を顕在化できるのでしょうか？

A 1-50:

できる。《特異形ドラゴンマーク》は、たとえそのキャラクターが亜種の一員であったとしても、ドラゴンマーク種族の一つを副種別に持つあらゆるキャラクターが顕在化可能である。

Q 1-51:

ドラウや、“光に過敏”や“光による盲目化”を持つクリーチャーは、サンビーム呪文やサンバースト呪文を受けた時に「太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャー」と見なされるのでしょうか？

A 1-51:

セージは、“光に過敏”や“光による盲目化”という能力を表す用語を超えて、これら二つの定義が拡大することを危惧している。それぞれの用語は効果が明記されており、自己の判断において些細な効果を

付け加えることは、普通はゲームプレイ上で特典に興味深いものではない(これは口論のタネになってゲームを遅滞させる傾向にある)。

とはいえ、太陽光が“光に過敏”や“光による盲目化”を持つクリーチャーにとって“馴染みのない”ものであるというのは、合理的なハウスルールであるように思われる。まずもってゲームのバランスを崩すようなものではない。

ドラゴン

Q 1-52:

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』を読んだのですが、その中の術者レベルに関する論考でヤング・ゴールド・ドラゴンの例に混乱してしまいました。キャラクターがヤング・ゴールド・ドラゴンであるものとします。このキャラクターは1レベル・ソーサラーとしての呪文発動能力を持ち、更にクレリックの呪文(と、いくつかの領域のいくつかの呪文)をも選択でき、これを秘術呪文として発動できます。ここでキャラクターがソーサラーとして3レベルを得たとしましょう。『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』では、キャラクターの1日の呪文数、修得呪文数、術者レベルは、ドラゴン(1レベル)としての術者レベルとソーサラー(3レベル)としての術者レベル合計から求められると述べられていますので、キャラクターは4レベル術者となります。私の質問は秘術呪文として修得できるクレリック呪文についてです。キャラクターはドラゴンであることを理由として2レベル・クレリック呪文を修得し、発動することはできるのでしょうか？ また、ドラゴンとして発動できるクレリック呪文の術者レベルは4レベルでしょうか？ それとも1レベルでしょうか？ ドラゴンは任意のクレリック呪文を秘術呪文として発動できるのでしょうか？ クレリックとして呪文を発動するモンスターについてはどうでしょうか？ ドラゴンがクレリック・レベルを得た場合はどうなるのでしょうか？

A 1-52:

ドラゴンや、ソーサラーとして呪文を発動するその他のクリーチャーがソーサラー・レベルを得た場合、ソーサラー呪文を発動する能力を決定する際にはこれらのレベルは累積する。

例に挙げられたドラゴンは、4レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。ドラゴンが持つ生来の術者レベルは、他のクラスの特徴を得る上でソーサラー・レベルとは累積しない。例に挙げられたドラゴンが使い魔を得た場合、使い魔は『プレイヤーズ・ハンドブック』の表 3-19:『使い魔の特殊能力』にある3レベルの主人による能力を持つ。

秘術呪文としてクレリック呪文を発動できるドラゴンは、ソーサラー呪文リスト内の一つであるものとしてそういった呪文を発動する。例に挙げられたドラゴンがキュア・モデレット・ウーンズ呪文を発動したいのであれば、2レベルの修得呪文の1つとしてキュア・モデレット・ウーンズ呪文を選択しなければならないだろう。このドラゴンは4レベル術者として呪文を発動することだろう(そして発動された際には1d8+4 ポイントのダメージを回復する)。このドラゴンは単純に1レベルや2レベルのクレリック呪文を発動することはできない。

例に挙げられたドラゴンが更にクレリックとして1レベルを得たのであれば、このドラゴンは4レベル・ソーサラーとしてソーサラー呪文(修得した呪文のリストに加えられている任意のクレリック呪文を含む)を発動し、1レベル・クレリックとしてクレリック呪文を準備して発動したり“アンデッド退散”を行なったりすることになるだろう。クレリック呪文を準備する際には、他の1レベル・クレリックがそうできるように、あらゆる1レベル・クレリック呪文から選択できる。

Q 1-53:

上級クラスの成長におけるエピック・ルールは、ドラゴンに関しては異なるのでしょうか？ 『竜の書:ドラコノミコン』収録のドラゴン用上級クラスのいくつかは、実質的にドラゴンがエピック・レベルであることを前提としていますが、なおも基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスの上昇が記載されています。これらの値は、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に記述のあるエピック攻撃ボーナスとエピック・セーブ・ボー

ナスの上昇の代わりに使われるのでしょうか？ そうだとします。これはドラゴン・キャラクター(またはハーフドラゴン・キャラクター)をして基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスに関する通常の上限を超えさせるものなのでしょうか？

A 1-53:

『竜の書:ドラゴノミコン』収録の上級クラスは、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に記載のある基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスに関する通常の上限の特例である。これらはモンスター用に合わせてあるため、「種別:竜」を持ち前提条件を満たす任意のキャラクターは、ルール上はこれらのクラスを得ることが可能で、それ故に基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスに関する通常の上限を超えることができる。

こんな頭痛のタネは取り除いてしまいたいDMは、以下のハウスルールの中から又は両方を適用することを推奨しよう。

- 1) クラスはトゥルー・ドラゴンのみが利用可能である(単に「種別:竜」を持つだけのクリーチャーは不可)
- 2) 表の基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナス上昇は、まだECL 20 に達していないクリーチャーにのみ与えられる。場合によっては(クリーチャーが既に+20を超える基本攻撃ボーナスを有していることを必要条件とするブラッドスケイルド・フェーリーなど)、これは全ての上昇が事実上無効になることを意味する。

ドワーフ

Q 1-54:

中装、重装鎧を着用、または中、重荷重の荷物を運搬しているドワーフは、〈軽業〉技能を使用できるのでしょうか？

A 1-54:

できる。鎧を着用しようとする荷重状態であろうと移動速度が低下しないドワーフの種族的特徴のおかげで、キャラクターの移動速度は「鎧やよいな装備品や戦利品によって減少(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.68)」していないので、キャラクターが〈軽業〉技能を使用するのは自由だ。もちろん、キャラクターは依然として鎧や荷重(のどちらか大きい方)による判定ペナルティを受ける。

Q 1-55:

ドワーフが「錬金術師の火」の落とし穴に落下しました。ドワーフは生き延びましたが、火はドワーフのヒゲを焼き払ってしまいました。ドワーフの顔ヒゲは人間の顔ヒゲと同じ割合で伸びるのでしょうか？

A 1-55:

ドワーフの顔ヒゲは人間の顔ヒゲとおおよそ同じ割合で生えてきけるが、ドワーフのあごヒゲは若いドワーフのあごに最初の細ヒゲが抜がった頃から育まれてきたものだ。ヒゲがかつてそうであったものと同じくらい立派になったと思える(あるいは他のドワーフたちにそう思わせる)ようになるには慎重な手入れと毛づくろいに10年以上はかかることだろう。

ミノタウロス

Q 1-56:

プレイヤーの一人がミノタウロスのキャラクターを作りたがっています。パーティーの平均レベルは15です。そのプレイヤーは、1レベル・パーバリアン／15レベル・ファイターのミノタウロスが作れて、それで他のPCたちと同等だ、と言っています。そのプレイヤーに対して私は、ミノタ

ウロスのECLは8だから作れるのはたった7レベルのキャラクター(1レベル・パーバリアン／6レベル・ファイターということだ、と返答しました(8ミノタウロス+1パーバリアン+6ファイター=15レベル)。誰が正しいのでしょうか？

A 1-56:

君は正しい道歩んでいる。君はキャラクターが得ることのできる正しいクラス・レベル数を導き出した、のであるが、ミノタウロスは種族HD 6とレベル調整値+2を持っている。君が例に挙げたミノタウロス・キャラクターはECL 15(6 HD、7 クラス・レベル、+2 レベル調整値)を持つ、のであるが、このキャラクターは13レベル・キャラクターとして技能ポイント、基本セーブ・ボーナス、特技、能力値上昇を得た13レベル・キャラクターである。ただし、このミノタウロス・キャラクターは15レベル相当の装備をもって開始し、15レベル・キャラクターとして経験点を得る。

ワイルドエルフ

Q 1-57:

ワイルドエルフは、エルフが顕在化可能なドラゴンマーク(「影のマーク」など)を顕在化できるのでしょうか？

A 1-57:

顕在化できない。

『エベロン・ワールドガイド』では、亜種族は親種族に関係した特定のドラゴンマークを選択することを許されていない。これらのドラゴンマークは“1つの巨大な家系”の一員の下にのみ表れるが(『エベロン・ワールドガイド』P.62)、亜種族はそういったマークが顕在化するにはあまりにも関係が離れすぎている。例を挙げると、副種別:(人間)を持っているにも関わらず、イルーミアン(『宿命の種族』)は、人間が顕在化可能なドラゴンマーク(「発見のマーク」、「調教のマーク」、「移動のマーク」、「歩哨のマーク」)を選択することを許されていない。

ヒル・ドワーフ(フォーゴトン・レルムではシールド・ドワーフとして知られている)のみが「監視のマーク」を選択しうる。

ハイ・エルフ(フォーゴトン・レルムではムーン・エルフとして知られている)のみが「影のマーク」を選択しうる。

ロック・ノームのみが「刻印のマーク」を選択しうる。

ライトフット・ハープリングのみが「治癒のマーク」や「歓待のマーク」を選択しうる。

ハイ・エルフの親を持つハーフエルフのみが「探知のマーク」や「嵐のマーク」を選択しうる。

Q 2-1:

“直感回避”は「フェイント」を受けた際のアーマー・クラス(訳注:以下、ACと略します)への【敏捷力】ボーナス喪失を防ぐのでしょうか？

A 2-1:

防がない。“直感回避”はACへの【敏捷力】ボーナスを失わせるであろう全ての状況からキャラクターを守るわけではない。「立ちすくみ状態」になったり透明な攻撃者から攻撃されたりした場合に【敏捷力】ボーナスを保持するだけだ。「フェイント」は対象を「立ちすくみ状態」に陥れるのではなく、「フェイント」を成功させた者が自身の次のターンかそれ以前に行なう次の攻撃に対し、対象がACに【敏捷力】ボーナスを加えさせられないようにするものだ。

Q 2-2:

メルドシェイパー(インカーナム魔術の使い手)は、1つのソウルメルド(魔術的エネルギーによって形成された、半実体を持つ魔法のアイテムのようなもの)を同時に2つ以上のチャクラ(ソウルメルド装備スロット)に結束させて、複数のチャクラ結束の利益を得ることができるのでしょうか？

A 2-2:

得られない。あるソウルメルドは、そのソウルメルド自体が占有しているチャクラに対してのみ結束させられる。ソウルメルド(の項目)に2つ以上のチャクラが挙げられている場合であっても、ソウルメルドは1度に(そのソウルメルドを形成する際にキャラクターが選択した)1つのチャクラしか占有せず、そのチャクラに対してのみ結束させられる。トータミストというクラスはこのルールに対する特例を提供する。ソウルメルドはトータム・チャクラ『マジック・オブ・インカーナム(未訳)』、P.51)を占有することはできないので、トータム・チャクラに結束されるソウルメルドは実際には異なるチャクラを占有しなければならない(そして、トータミストが11レベルに到達するまで、双方のチャクラに結束させることはできない)。

Q 2-3:

インカーネイト・ウェポン・ソウルメルドによって作成された武器は、通常の武器のように強化されるのでしょうか？

A 2-3:

強化できない。インカーネイト・ウェポンは魔術的エネルギーの具現であり、実体を持った武器ではない。インカーネイト・ウェポンの強化ボーナスは、このソウルメルドに注入されているエッセンティア(訳注:インカーナム魔術で使用される特殊ポイント)の量に全面的に依存している。

Q 2-4:

ソウルメルドやチャクラ結束(による利益)は、特技の前提条件や上級クラスの必要条件を満たすことを可能とするのでしょうか？

A 2-4:

条件を満たすが、キャラクターが特技や上級クラスの利益を得るのは、必要条件を満たし続けている間に限られる。キャラクターがソウルメルドを消散させたりチャクラ結束を変更したならば、そのキャラクターは特技や上級クラスによる利益を失い、上級クラスのレベルをそれ以上上げることはできなくなるだろう。

Q 2-5:

“ダメージ減少”を克服する上で、ソウルメルドは「魔法の武器」と見なされるのでしょうか？

A 2-5:

「魔法の武器」と見なされる。ソウルメルドによって授けられた攻撃に+1以上の強化ボーナスが付いている限り、そのソウルメルドは“ダメージ減少”を克服する上で「魔法の武器」と見なされる。

Q 2-6:

ニンジャの“急襲攻撃”とローグの“急所攻撃”には、正確にはどんな違いがあるのでしょうか？

A 2-6:

“急襲攻撃”は、非常に重大な1つの違いを除いて、“急所攻撃”とはほとんど同じものである。「相手を挟撃している」または「ACへの【敏捷力】ボーナスを失っている相手に攻撃すること」で、キャラクターは“急所攻撃”ダメージを使用することが可能となる。“急襲攻撃”では、キャラクターは攻撃の対象がキャラクターの攻撃に対して「ACへの【敏捷力】ボーナスを失っている」場合にのみ“急襲攻撃”ダメージを使用することができる。「挟撃している」ことでニンジャが“急襲攻撃”を使用するのが可能になることはないだろう。

Q 2-7:

キャラクターの持つブラッドライン(血統)・レベル『アンアースド・アルカナ(未訳)』(収録)はどんなクラスの特徴と累積するのでしょうか？ たった一つのクラスとのみ累積するのですか？ それとも獲得している全てのクラスとでしょうか？ 前提条件を満たす上で他のクラス・レベルと累積するのでしょうか？

A 2-7:

ブラッドライン・レベルは、「クラス・レベルに基づくキャラクターのあらゆる能力を算出する際に……『アンアースド・アルカナ(未訳)』P.19)通常のクラス・レベルと累積する。ここで鍵となるのは“算出する”だ——これはいくつかのクラスの特徴の威力や使用回数を決定する計算式の一部としてレベルを使用する時を意味している。“クラス・レベルを加える”と書かれている能力がこれに当たるが、“Xレベルのキャラクターはこの効果を得る”と書かれている能力は含まれない。

『プレイヤーズ・ハンドブック』を例にとってブラッドライン・レベルが通常のクラス・レベルと累積する場合を挙げると、

- ・バードの“バードの知識”と“呪歌”の1日の使用回数
- ・クレリックとパラディンの有効退散レベル
- ・ドルイドとレンジャーの“野生動物との共感”
- ・ドルイドの“自然の化身”におけるHD上限
- ・モンクの“肉体の完成”、“縮地の法”、“金剛心”、“激震掌”、“虚身”
- ・パラディンの“悪を討つ一撃”と“癒しの手”

そしておそらく最も重要である、

- ・術者レベル

が含まれる。

クラスの特徴の多くはレベルが上がると効果を増すが、明確にクラス・レベルから算出するわけではない。ローグの“急所攻撃”を例にとると、一定の割合で効果を増していくが、効果を決める際に先に挙げられた能力のような形で明確にクラス・レベルを用いてはいない。同じことが、モンクの“素手打撃ダメージ”、“ACボーナス”、“軽装時の移動速度ボーナス”、バーバリアンの“激怒”の1日の使用回数、等にも言える。同様に、動物の相棒、使い魔、特別な乗騎の特殊能力を決定する際にも加算しない。

ブラッドライン・レベルは、実際には新たなクラスの特徴を何ら与えはしない。ブラッドライン・レベル1レベルを有する2レベルバードは、“呪歌”を1日に3回使うであろうものの“自信鼓舞の呪歌”を得たりはしない。

ブラッドライン・レベルは、上記の意味において全てのクラス・レベル

と累積する。ブラッドライン・レベル1レベルを有する2レベル・クレリック／2レベル・ドルイドは、双方のクラスにおいて術者レベル3となり、3レベル・クレリックとして“アンデッド退散”を行ない、3レベル・ドルイドであるかのように“野生動物との共感”能力に+3(及び【魅力】修正)を加える。

ブラッドラインレベルは、前提条件(《武器開眼》)を選択する為の最低ファイター・レベルなどを満たす上でクラス・レベルと累積することはない。

Q 2-8:

キャラクターが異なる2つのクラスから“身かわし能力”を得ているものとします。このキャラクターは現時点で“身かわし強化”能力を獲得していることになるのでしょうか？

A 2-8:

ならない。2レベル・ローグ／2レベル・モンクは、2つの異なる由来から“身かわし”能力を得ているが、“身かわし強化”能力は得ていない。

Q 2-9:

モンク、ソードセイジ、およびニンジャの“ACボーナス”能力は累積するのでしょうか？

A 2-9:

累積しない。これらの能力はそれぞれ同一のボーナスを提供する。キャラクターは同じ名称を持つ複数の由来から2回以上利益を得ることはできない。

アーカイヴィスト

Q 2-10:

アーカイヴィストの“祈祷書”能力(『ヒーローズ・オブ・ホラー(未訳)』P.83)では、「アーカイヴィストは信仰呪文が書かれている巻物上の呪文を祈祷書に追加することもできる」と規定されています。「書き写せる呪文」には巻物上の「領域呪文」を含むのでしょうか？

A 2-10:

含む。アーカイヴィストは秘儀的な神聖なる源からパワーを引き出す達人である。定義上、クレリックの領域呪文よりも「秘儀的」なものなどそうはない。

Q 2-11:

アーカイヴィスト(『ヒーローズ・オブ・ホラー(未訳)』P.82)は、《魔法装置使用》判定を行なうことなく、ドルイド呪文リストの巻物を使用することができるのでしょうか？

A 2-11:

セイジの見解としては、アーカイヴィストは、すべてのクレリック呪文並びにアーカイヴィストが自分の祈祷書に追加した呪文を含んでいる呪文リストを持っているものとして扱われるべきだ。なので、アーカイヴィストが巻物入手して、その呪文を自分の祈祷書に追加することができていたのであれば、そのアーカイヴィストは《魔法装置使用》判定を行なう必要はないだろう。しかしながら、アーカイヴィストが前もってその呪文を修得していなかったのであれば、他のキャラクターと同様に、アーカイヴィストは《魔法装置使用》判定を行なう必要があるだろう。

アーティフィサー

Q 2-12:

アーティフィサーが巻物を作成する際、巻物は秘術呪文の巻物になるのでしょうか？ それとも信仰呪文の巻物でしょうか？ あるいはどちらでもないのでしょうか？

A 2-12:

実のところ、どちらでもない。

『エベロン・ワールドガイド』の公式エラッタによると、アーティフィサーによって作成された魔法のアイテムは、秘術によるものでも信仰によるものでもない。このことはアーティフィサーの巻物使用能力に何の指向性も与えないが、《魔法装置使用》判定に成功しない限りアーティフィサーの巻物は他のキャラクターにとって無用の長物であることを意味している。

(訳注:日本語版ではエラッタ適用済み)

Q 2-13:

アーティフィサーは呪文をまねた鼓吹において秘術呪文物質要素や秘術呪文焦点具を用いる必要があるのでしょうか？ 信仰焦点具についてはどうでしょうか？

A 2-13:

必要ない。アーティフィサーは秘術呪文の使い手でも信仰呪文の使い手でもないのだから、通常はその種の術者のみが要求される物質要素や焦点具を用いる必要はないのだ。

アーティフィサーは、「秘術呪文物質要素」として記載されている任意の物質要素を無視して良く、更には「秘術呪文焦点具」や「信仰呪文焦点具」として記載されている任意の焦点具を無視しても良い。例を挙げると、1レベル鼓吹であるアイデンティファイ鼓吹には(物質要素を意味する)「物質」が記載されているのだが、この呪文は「秘術呪文」物質要素として物質要素を記載しているのだから、アーティフィサーは鼓吹を吹き込む行為の一部として物質要素を消費する必要がない。

実質的に、以上のことからアーティフィサーは「焦点／信仰」や「物質／信仰」(これらの項目についての説明は、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.172の『構成要素』を参照のこと)として記載されている任意の「構成要素」の欄を無視できる。

(訳注:『Eberron Campaign Setting』の公式エラッタにて、アーティフィサーは「秘術的な物質要素、もしくは秘術的な焦点具を使用する」と変更されました。このFAQは既に無意味です。日本語版はエラッタ適用済み)

Q 2-14:

アーティフィサーは「サイオニック・アイテム」を作成できるのでしょうか？

A 2-14:

作成できない。アーティフィサーはボーナス特技としていかなる「サイオニック」アイテム作成特技も得ず、またこれらの特技の前提条件である発現者レベルを再現するいかなる能力も持っていない。代替クラスのサイオニック・アーティフィサー(『マジック・オブ・エベロン(未訳)』P.42)は通常のアイテム作成特技の代わりにサイオニック・アイテム作成特技を得、また呪文ではなくサイオニック・パワーを再現することができる。

インカーネイト

Q 2-15:

インカーネイトがブラッドウォー・ガントレットのチャクラ結束(腕)によるパワーを起動させた場合、ソウルメルドは消散します。インカーネイトはいつ頃このソウルメルドを再形成できるのでしょうか？

A 2-15:

ソウルメルドがどのようにして／どうして消散したかは問題ではない。キャラクターが精神をはっきりさせ(8時間の睡眠)、1時間の瞑想を行なうまで、そのキャラクターはソウルメルドを形成することはできない(『マジック・オヴ・インカーナム(未訳)』P.49)。

キャラクターは“ラビッド・メルドシェイピング(ソウルメルド形成時間短縮)”を使用してブラッドウォー・ガントレットを再形成することすらもできないが、これはこの能力が1つのソウルメルドを消散させて新たなソウルメルド1つを再形成するものだからである。(キャラクターは2つ目のソウルメルド1つを消散させて、消費したブラッドウォー・ガントレットとしてそれを再形成することはできるが、ソウルメルドの総数はやはり1つ少ないままである。)

ウィザード

Q 2-16:

ウィザードは呪文書から直接呪文を発動できるのでしょうか？ できるものとします。呪文書にはどんな影響があるのでしょうか？

A 2-16:

発動できない。ウィザードは呪文書を巻物のように使用することはできない。呪文書には呪文を準備する為の文面が記載されているが、巻物のように発動を待機している「詠唱済み呪文」ではない。

Q 2-17:

ウィザードは使い魔を運搬できるのでしょうか？ それとも、同一のマス目を共有できるようにする為には、ウィザードと使い魔のサイズ分類が最低でも3段階以上離れていなければならないのでしょうか？ 使い魔が主人に対して成された攻撃の影響を受けたかどうかはどうやって決定すればよいのでしょうか？

A 2-17:

同一の接敵面を共有している2体のクリーチャーについてのルールは、それがナイトを乗せているホースであろうと、ハープリングを乗せているライディング・ドッグであろうと、使い魔のレイヴンを乗せているエルフ・ウィザードであろうと、一方のクリーチャーがもう一方のクリーチャーを運搬しているような何らかの状況では適用されない。「騎乗している騎手はどのマス目にいるのか？」という質問の回答によって明らかのように、主人によって運搬されている使い魔は同一の接敵面を占めているものとして扱われる。だが、主人に対して行なわれる近接・遠隔攻撃によって使い魔が偶然にも傷付けられてしまう危険性は無い。使い魔が敵に対して可視状態にあるのであれば、攻撃者は使い魔が「運搬中の物体」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.155の『武器破壊』ルールを参照のこと)であるものとして、攻撃の対象として選択することができる。使い魔は自身の【敏捷力】修正か主人の【敏捷力】修正のいずれか高い方を用いることとなる。

もちろん、使い魔が超小型サイズ以下であれば、ウィザードは使い魔を運搬する必要は全くない。超小型サイズ以下のクリーチャーは、小型サイズ以上のクリーチャーによって占められているマス目を通過

したり共有したりできるのだ(どのみち、攻撃する為にはそうしなければならない)。これは、同一のマス目を共有している2体のクリーチャーに関する通常の制限に対する特例である。

(ルール上、超小型サイズ以下のクリーチャーは、他の超小型サイズ以下のクリーチャーによって占められているマス目を占めることもできるが、そういった場合は実際には同じマス目を共有しているわけではない——スクエア全体の内のごく一部を占めているのだ。ゲーム中にあまりにも多くの超小型対超小型の戦闘が起きるようであれば、視認しやすいようにそのようなクリーチャーによって占められているマス目を1/4マスに再分割することを考慮すること。)

Q 2-18:

キャラクターの使い魔が死亡して、それによりキャラクターの経験点が失われたものの、クレリックが使い魔を蘇生したとします。このキャラクターが失った経験点は戻ってくるのでしょうか？

A 2-18:

いんや。救われる点は、愛しきフワフワが帰ってきたことだ。

Q 2-19:

『プレイヤーズ・ハンドブック』には、ウィザードは呪文書や巻物から自分の呪文書に呪文を書き写せる、と書かれています。ウィザードは、ウィザード呪文リストに無い秘術呪文の巻物からも書き写せるのでしょうか？

A 2-19:

書き写せない。ウィザードの呪文書は、ウィザードというクラスの呪文リストにある呪文に限定されている。

Q 2-20:

ウィザードの代替クラス特徴である“瞬間幻惑”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.33)は、攻撃が完了する前に攻撃してきたクリーチャーを「幻惑状態」に成さしめ、攻撃を遂行できなくさせるのでしょうか？

A 2-20:

その通り。

Q 2-21:

「専門家ウィザード」が異なる「呪文発動能力のあるクラス」のレベルを得たとします。「禁止系統の選択」は新たなクラスの呪文選択に影響を及ぼすのでしょうか？

A 2-21:

影響しない。『系統の専門化』(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.26)サイドバーでは明確でないが、「禁止系統」はウィザード・クラスより得られた呪文に対してのみ関係する。

Q 2-22:

ウィザードはウィザード呪文リストに載っていない秘術呪文を準備ないし発動することができるのでしょうか？

A 2-22:

呪文を修得する為には、その呪文がクラス呪文リストに載っていないとダメなので、ウィザードはウィザード呪文リストに載っている呪文を呪文書に追加することしかできないだろう。

ウー・イアン

Q 2-23:

コミュニケーション・ウィズ・レクサー・スピリット呪文やスピリット・バインディング呪文といった、『秘術大全』収録のウー・イアン用呪文のいくつかは、「精霊」クリーチャーについて言及しています。「精霊」クリーチャーとは何なのでしょう？

A 2-23:

最も簡単な回答は、「精霊」クリーチャーとは(精霊)の副種別を持ったクリーチャーのことである。だ。「副種別:精霊」とは、『オリエンタル・アドヴェンチャー(未訳)』(ウー・イアンというクラスの出典である)にて発表されたクリーチャーの副種別である。
『信仰大全』収録のスピリット・シャーマンというクラスは、「精霊」クリーチャーの定義を非実体アンデッド、フェイ、エレメンタル、及び(スピリット・フォークや『アンアプローチャブル・イースト(未訳)』P.74 収録のテルターなどの)少数の他の特定クリーチャーにまで拡大した。『信仰大全』を手にする機会があれば、そちらの定義を使用すること。

ウォーブレード

Q 2-24:

ウォーブレードのクラスの特徴“ウェポン・アプティチュード(武器適応)”は以下のものに適用できるのでしょうか？

- 1) 《武器の極意》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.84)
- 2) “ディシプリン・フォーカス(流派専念)”(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.16)によってソードセイジが得る《武器熟練》
- 3) 種族代替レベル(『石の種族』P.147)による《武器熟練(アクセス)》の利益

A 2-24:

- 1) 適用できる。《武器の極意》は「一種類の武器にのみ適用される」特技である為、“ウェポン・アプティチュード”の効果を受けられる。
- 2) 適用できる。“ディシプリン・フォーカス”はソードセイジに《武器熟練》特技を複数回繰り返し授け、そしてこれらの一部または全部が“ウェポン・アプティチュード”クラスの特徴によって変更される。
- 3) 適用できない。この利益は実際に《武器熟練》特技を受けられるのではなく、必要条件や前提条件を判断する用途において特技と見なす、とだけ書かれている。

ウォーメイジ

Q 2-25:

『秘術大全』のウォーメイジのクラス解説には、10レベルで《即時呪文距離延長》をボーナス特技として修得する、と書かれていますが、この特技は『秘術大全』に収録されていません。この特技はどこで見つけられるのでしょうか？

A 2-25:

《即時呪文距離延長》は『ミニチュア・ハンドブック(未訳)』P.28 に最初に収録されたもので、『秘術大全』にウォーメイジが再録された際に誤って記述が残ったままになってしまったのだ。

この特技は、キャラクターが唱える何らかの呪文に対して、1日1回、呪文レベルを上昇させたり前もって特別な準備をすることなしに、《呪文距離延長》を適用できるようにするものだ。

Q 2-26:

ウォーメイジ(『秘術大全』P.10)が、レインボウ・サーヴァント上級クラス(『信仰大全』P.54)を経て、全てのクレリック呪文を使用できるようになったものとします。このウォーメイジは、呪文を発動するたびに、本当にこれら全ての呪文を修得しているものとして選択することになるのでしょうか？

A 2-26:

ウォーメイジがレインボウ・サーヴァント10レベルを獲得しているのであれば、ウォーメイジはクレリック呪文リストにある全ての呪文をウォーメイジ呪文リストに追加することになるだろうし、呪文を発動する際にはそれら全ての呪文から選択することができるだろう。

Q 2-27:

ウォーメイジ(『秘術大全』)は《呪文追加》特技の利益を受けられるのでしょうか？

A 2-27:

受けられない。《呪文追加》は修得呪文リストに1つの呪文を追加するものだが、その呪文はクラスの呪文リストにあるものでなければならない。ウォーメイジはクラスの呪文リストにある全ての呪文を既に修得しているので、この特技は効果がない。

ウォーロック

Q 2-28:

ウォーロックのパワーは生来のものですが、やはりウォーロックは(ウィザードが新たな呪文を修得するのと同様に)レベルごとに訓練して妖術を獲得しなければならないのでしょうか？ それとも、ウォーロックはレベルを得た際に自動的に妖術を獲得するのでしょうか？

A 2-28:

『Dungeons & Dragons』では、全てのキャラクターは常々自分の能力を磨き上げており、新たなクラスの特徴、呪文、特技などは新たなレベルに到達した際に特別な訓練費用を要することなく自動的に獲得される、と仮定されている。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、キャラクターがその能力を向上させる際に正式な訓練が必要になることにしたいDMの為の選択ルールが提示されている(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.194)。ウォーロックに対して、その他の秘術呪文術者と同様に、新たに獲得する疑似呪文能力を体得する為に訓練することが要求されるとすることは極めて合理的というものだ。しかしながら、究極的には、『プレイヤーズ・ハンドブック』に掲載されていないクラスに対してこの選択ルールを適用する方法の決定はDM判断である。

Q 2-29:

ウォーロックの妖術は全て「術者のみ」なのでしょうか？ それともウォーロックは自分の有利に働く妖術を仲間たちに対して使用することができるのでしょうか？

A 2-29:

ほとんどの妖術の解説には「術者」または「術者自身」とはっきり書かれており、妖術がウォーロックにのみ効果があることが明示されている。例を挙げると、ウォーロックがデヴィルズ・サイトを使用して他のクリー

チャーにこの妖術の効果を受けることはできない。明らかに、全ての妖術がウォーロックにのみ効果があるわけではない。例を挙げると、**バイルフル・アッターランス**はシャッター呪文と同様に任意の物体または場所に作用する——ウォーロックが自分自身を目標に取る必要はない。

Q 2-30:

ウォーロックの妖術が持続時間の異なる2つの異なる呪文の効果を模倣するものである場合(**エントロピック・ワーディング**妖術など)、その妖術はどの持続時間を用いるべきなのでしょう?

A 2-30:

妖術によって模倣されている呪文と同じようにして、各々の持続時間を別々に適用すること。**エントロピック・ワーディング**妖術を発動している10レベル・ウォーロックは、**エントロピック・シールド**呪文の効果は10分間得られるが、**パス・ウィズアウト・トレイス**呪文の効果は10時間得られる。(ウォーロックは妖術を任意で発動できる為、何らかの理由で再度妖術を発動することを妨げられているのでもない限り、この持続時間は実際には重要ではない。)

Q 2-31:

ウォーロックは、本来なら解除できないような呪文を模倣した妖術でも、解除できるのでしょうか?

A 2-31:

通常は、ウォーロックは「ウィザードが呪文を解除できるのと同じように」(**『秘術大全』**P.14)妖術を解除できる。引用された文は、ウォーロックがウィザード(もしくは、見なしうところの、その他の普通の呪文の使い手)と同様のルールに従わねばならないことを明示している。

このことは、ウォーロックが、本来なら解除できない呪文を模倣した妖術(効果を求める際に**ビストゥ・カース**呪文を参照する**カース・オブ・ディスペア**妖術のような、あるいは持続時間が「瞬間」な任意の妖術)を解除できないことを、強く示唆している。

Q 2-32:

ウォーロックの妖術は「相対的に簡単な」「動作要素」を含んでいます。キャラクターは「組みつき」中に妖術を使用できるのでしょうか? キャラクターの全ての手がふさがっていたり縛られている時についてはどうでしょうか?

A 2-32:

「組みつき」中に妖術を使用することはできないし、手がふさがっていたり縛られている時に使用することもできない。妖術の使用に必要な「動作要素」は、軽装時のウォーロックが「秘術呪文失敗率」を無視することができるほどには簡単なもののだが、これらはやはり「動作要素」と見なされる。よって、キャラクターは「組みつき」中や「押さえ込まれた状態」で妖術を使用することはできない(キャラクターはこのような状況で「動作要素」のある呪文を発動することはできないからだ; **『プレイヤーズ・ハンドブック』**P.154)。「動作要素」のある呪文を発動する為にはキャラクターは1本の手が自由でなくてはならない(**『プレイヤーズ・ハンドブック』**P.172)のだから、キャラクターの全ての手がふさがっていたり、縛られていたり、それ以外の何かで占有されている場合、キャラクターは妖術を使用することができない。

Q 2-33:

「負のレベル」の効果を受けている間、ウォーロックは最も高いレベルの妖術の内の1つを失うのでしょうか?

A 2-33:

失わない。呪文の使い手は、「負のレベル」を得ている間、「呪文スロット」1つを事実上失うのだが、ウォーロックは失うべき「呪文スロット」を有してはいない。

有効ウォーロック・レベルは、術者レベルなどを算出する用途において、やはり1低下する。

Q 2-34:

ウォーロック(**『秘術大全』**収録)はどれくらいの頻度で“怪光線”を発動できるのでしょうか?

A 2-34:

ウォーロックは“怪光線”を「回数無制限」で発動できる。ウォーロックには、怪光線(や、ウォーロックのその他の擬似呪文能力)の1日の使用回数の制限はない。

Q 2-35:

ウォーロックの“怪光線”は発動に当たって1回の標準アクションを必要とするのでしょうか? それとも、攻撃と置き換わり、複数回攻撃できる能力がある場合は1ラウンドに複数の“怪光線”を投射できるようになるのでしょうか?

A 2-35:

擬似呪文能力である以上、“怪光線”は発動に当たって1回の標準アクションを必要とする。基本攻撃ボーナスが+6以上あるからといって、ウォーロックが1ラウンドに複数回“怪光線”を発動できたりすることはない。

Q 2-36:

ウォーロックは**《速射》**を使用して2本の“怪光線”を同時に発射することができるのでしょうか?

A 2-36:

できない。“怪光線”を使用する為には「1回の標準アクション」が必要なのであり、(「武器の使用」と異なり)「1回の攻撃アクション」ではない。「何か」が使用にあたって(「1回の攻撃アクション」との対比として)「1回の標準アクション」を要求する場合、キャラクターは、**《速射》**を用いた場合であっても、その能力を追加で行使しようとして「全力攻撃アクション」を使用することはできない。

Q 2-37:

ウォーロックは“怪光線”を**《機動射撃》**と組み合わせられるのでしょうか? **ヒディアス・ブロウ**と**《一撃離脱》**についてはどうでしょうか?

A 2-37:

《機動射撃》と組み合わせることはできないし、**《一撃離脱》**と組み合わせることもできない。“怪光線”を使用する為には「1回の標準アクション」が必要だ。**《機動射撃》**と**《一撃離脱》**はキャラクターに認められている移動と「1回の攻撃アクション」(つまり、「標準アクション」の一形態)とを組み合わせられるようにするだけであって、何らかの「標準アクション」と、ではない。

Q 2-38:

ウォーロックの“怪光線”は、どのような種別のダメージを与えるのでしょうか? 「ダメージ減少」や「エネルギーに対する抵抗/完全耐性」は、“怪光線”に対し有効なのでしょうか?

A 2-38:

基本形態において、“怪光線”にはダメージ種別がない。“怪光線”は擬似呪文能力なのだから、「ダメージ減少」は“怪光線”には無効である。“怪光線”はエネルギー・ダメージを与えているわけではないので、「エネルギーへの抵抗／完全耐性」は“怪光線”に対し何の効果もない。

特定の“怪光線要素妖術”は、“怪光線”によって与えられるダメージの種別を変更する。例を挙げると、プリムストーン・ブラスト妖術は“怪光線”が[火]ダメージを与えるようにするが、これは「火に対する抵抗／完全耐性」(や、フロスト・ジャイアントが有している「火に対する脆弱性」など)がこの“怪光線”のダメージに対して適用されることを意味している。

Q 2-39:

“怪光線”ダメージは、武器のダメージ・ロールに加えられる“勇氣鼓舞の呪歌”などの効果を判断する用途において、「武器ダメージ」と見なされるのでしょうか？

A 2-39:

見なされない。“怪光線”はある種の特技において「擬似武器」として扱われはするものの、これは「武器」ではない。

Q 2-40:

ウォーロックの“怪光線”の解説では、物体に対しては半分のダメージを与える、と規定されています。構えている武器や着用している鎧は“怪光線”の対象にできるのでしょうか？ “怪光線”は「人造」に対して半分のダメージを与えるのでしょうか？

A 2-40:

“怪光線”は、構えている武器や鎧一式も含めて、物体を対象にすることができる。「人造」はクリーチャーであり、物体ではない為、“怪光線”からは通常のダメージを被る。

Q 2-41:

ウォーロックの“怪光線”に対して“怪光線要素妖術”や“怪光線形状妖術”を適用する行動には、いかなる種類のアクションが必要とされるのでしょうか？ “怪光線要素／形状妖術”は、いったん適用されたらどれくらいの間持続するのでしょうか？

A 2-41:

“怪光線要素／形状妖術”を“怪光線”に適用する行動には、いかなるアクションも必要としない。“怪光線”自体の発動の一部として成されるのだ。

“怪光線要素／形状妖術”は、適用された妖術に対してのみ影響を及ぼす。ウォーロックは、“怪光線要素／形状妖術”を、その後の光線に対して望みのままに再び適用できる。

Q 2-42:

ウォーロックの“怪光線”は肉体武器と見なされるのでしょうか？ 要するに、“怪光線”はフィンドの末裔であることに由来するものなのでしょうか？

A 2-42:

見なされない。ウォーロックの“怪光線”は肉体武器ではない。これは擬似呪文能力だ。

Q 2-43:

ウォーロックの怪光線はあらゆる面において呪文のように扱われ、また「光線」でもあります。ですから、ウォーロックは《光線呪文分枝化》呪文修正特技を使用して1体の目標の代わりに2体の目標に命中させられるわけではありませんか？

A 2-43:

できない。まず第一に、ウォーロックの怪光線は「あらゆる面において呪文のように扱われ」はしない——これは呪文の特性のうちのいくつか(例えば、秘術呪文失敗率の対象となる、動作要素を必要とする)をも共有する擬似呪文能力なのだ。『秘術大全』にて指摘されている通り、ウォーロックは自分の怪光線に呪文修正特技を適用することはできない。しかしながらウォーロックは、《擬似呪文能力威力強化》など、擬似呪文能力用に特別に呪文修正特技を再現する特技を適用することができる(『秘術大全』P.14)。よって、ウォーロックは《光線呪文分枝化》を使用して“怪光線”に効果を与えることはできない。

Q 2-44:

ウォーロックの“怪光線”は、閃光などの目立つ視覚効果を放つのでしょうか？

A 2-44:

この問題についてルールでは(ほとんどの魔法効果と同様に)何も述べられていない為、“怪光線”の効果がどれくらいあからさまなものか判断するのはDMに委ねられている。セージとしては、“怪光線”は傍観者から容易に視認できるものである、とすることを推奨しよう。視覚効果の正確な種類は大して重要ではないが、ウォーロックが“怪光線”による攻撃を隠蔽することは実に困難なものでなければならない。

Q 2-45:

ゴーレムはウォーロックの“怪光線”に対して完全耐性を有するのでしょうか？

A 2-45:

“怪光線”は呪文抵抗が認められている擬似呪文能力なので、ゴーレムはウォーロックの“怪光線”に対する完全耐性を有する。“怪光線”以外何もなしにクレイ・ゴーレムと出くわしたウォーロックは、正に兵器庫にマジック・ミサイル呪文やライトニング・ボルト呪文以外何もないソーサラー並に厄介なことになる。“怪光線要素妖術”のグイトリオリック・ブラスト妖術(『秘術大全』P.132)は、呪文抵抗を無視する為、ウォーロックがこの問題を克服できるようにする。

Q 2-46:

ウォーロックのヒディアス・ブロー妖術(『秘術大全』P.135)は、ヒディアス・ブロー妖術の発動に1回の標準ラウンドを要し、別のラウンドにて近接攻撃武器を用いて一撃を加えるのでしょうか？ それとも、ヒディアス・ブロー妖術と近接武器による攻撃は1回の標準アクションとして成されるのでしょうか？

A 2-46:

ヒディアス・ブロー妖術を用いた攻撃を行なう事は、(呪文発動の一部として攻撃を加えることができる接触呪文の発動と同様に)ヒディアス・ブロー妖術で消費したものと同じ標準アクションの一部と見なされる。

Q 2-47:

フェル・フライト(『秘術大全』P.135)を使用しているウォーロックは、ウォーロックの地上移動速度に等しい飛行移動速度を得ます。ある効果がウォーロックの地上移動速度を増加(あるいは減少)させたとして

す。ウォーロックの飛行移動速度も同様に変化するのでしょうか？

A 2-47:

変化する。例を挙げると、フェル・フライトの影響下にあつてブーツ・オヴ・スピードを起動している人間のウォーロックは、ブーツの効果を持続している限り、(彼の通常の地上移動速度である 30 フィートではなく)60 フィートの移動速度で飛行することができるだろう。同じウォーロックが後の遭遇においてスロー呪文の効果を受けたならば、ウォーロックの地上移動速度と飛行移動速度は共に 15 フィート(通常の 30 フィートの半分)に低下する。その上でウォーロックが(彼の荷重状態を「重荷重」に成さしめる)重い箱を拾い上げたならば、ウォーロックは 10 フィート(通常の 20 フィートの半分)の移動速度で歩行あるいは飛行することだろう。

Q 2-48:

ヒディアス・ブロー妖術は機会攻撃を誘発するのでしょうか？

A 2-48:

誘発する。擬似呪文能力である以上、ヒディアス・ブロー妖術の発動は、他の擬似呪文能力がそうであるように、機会攻撃を誘発する。ヒディアス・ブロー妖術に依存しているウォーロックは、防衛的発動を行なえるように〈精神集中〉に技能ランクを振ることを検討するべきだ。妖術を発動しようとする行為——攻撃を行なおうとする行為ではなく——は、機会攻撃を誘発することに注意すること。これは、ヒディアス・ブロー妖術を伝達しようとしているウォーロックは(接触呪文を伝達しようとしている呪文の使い手がそうであるように)「武装」していると見なされる為だ。

Q 2-49:

ウォーロックのクラスの特徴である“アイテム騙し”(『秘術大全』P.14)は、「たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあつても」〈魔法装置使用〉判定で「出目 10」をとることができますが、〈魔法装置使用〉技能には、精神的重圧の有無に関わらず「出目 10」をとることは絶対にできない、と書かれています。“アイテム騙し”は、ウォーロックがこの制約を無視できるようにもするのでしょうか？

A 2-49:

このクラスの特徴は実際には 2 つのことをする。第一に、ウォーロックが〈魔法装置使用〉判定で「出目 10」をとれるようにする(ひとりでに恩恵を受ける)。第二に、ウォーロックが〈魔法装置使用〉判定で通常であれば不可能な状況下でさえも「出目 10」をとれるようにする。

Q 2-50:

ウォーロックは呪文スロットを保有していませんが、エピック特技の《スタッフ消費代替》や《ワンド消費代替》の条件を満たせるのでしょうか？

A 2-50:

呪文スロットの保有はこれらの特技を選択する上での前提条件ではないので、ウォーロックが前提条件を満たせるのであれば選択するのは自由である。しかしながら、どちらの特技の使用においてもキャラクターが呪文スロットを消費する必要があるので、これらの特技はウォーロックにとって無用のものである。キャラクターが特技の前提条件を満たせるからといって、何らかの有用な効果を得て特技を使用できる保証はないのだ(例を挙げると、《呪文威力強化》には前提条件が無いが、最低でも 2 レベルの呪文を発動できるキャラクターでなければ、使い道がないと感じることだろう)。

Q 2-51:

《手練の術者》(『秘術大全』P.80)は、ウォーロックにとって、どのような効果があるのでしょうか？

A 2-51:

特技による利益を厳密に解釈すると、ウォーロックは《手練の術者》からいかなる利益も得られない、と明示されている。ウォーロックは本来の意味での術者クラスではない——『秘術大全』P.18 に記述されている例外事項は上級クラスの利益に対してのみ適用される——のだから、ウォーロックは特技の効果を受けるクラスとして選択されえないのだ。

Q 2-52:

ウォーロックは、《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション(超常変身)》(『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』P.39)の使用条件を満たして、妖術の 1 つを超常能力に変換できるのでしょうか？

A 2-52:

できない。ウォーロックの擬似呪文能力は(クラス・レベルにより)修得したものであって、生来(つまり、種族特徴の一部として)のものではない。

Q 2-53:

属性が「秩序にして善」、「秩序にして中立」、「中立にして善」、「真なる中立」に変わってしまったウォーロックはどうなるのでしょうか？

A 2-53:

「悪」でも「混沌」でもないウォーロックは、以降ウォーロックとしてのレベルを得られなくなるが、いずれかのクラスの特徴を失ったり、その他のペナルティを被ったりすることはない。

Q 2-54:

ウォーロックがスパイダーウォークを使用して壁に登攀しているものとします。このウォーロックは、登攀するのを止めて手を空け、怪光線もしくは他の妖術を使用することができるのでしょうか？ それとも、スパイダーウォーク/スパイダークライムは、たとえ術者が登攀していない場合であっても、術者が壁に両手を付けていることが要求されるのでしょうか？

A 2-54:

スパイダーウォークを使用しているウォーロック、もしくはスパイダー・クライムを使用している呪文の使い手は、授けられた登攀速度で移動する際にのみ、両手が自由である必要がある。つまり、(ウォーロックがなんとかして同じアクションの一部として登攀もしているのでない限り、)ウォーロックは、壁に登攀している間でも、怪光線もしくは他の妖術を使用することができる。

Q 2-55:

私は怪光線の使用と怪光線形状(あるいは要素)妖術の適用のルールを理解しようと努めているところです。『秘術大全』では、怪光線は 1 回の標準アクションが必要とされ、また妖術はそれぞれ 1 回の標準アクションを必要とする、と規定されています。このことは、怪光線に怪光線形状妖術および怪光線要素妖術を適用する場合、3 回の標準アクションが必要になるだろう、ということを意味しているのでしょうか？ それとも、ウォーロックは、怪光線の為の標準アクションの一部として、怪光線要素妖術および怪光線形状妖術の両方を怪光線に注入することができるのでしょうか？

A 2-55:

ウォーロックの怪光線に怪光線形状妖術もしくは怪光線要素妖術を適用することに関する項目では、これらの妖術は標準アクションである、と確かに規定されているが、より正確には、怪光線を使用するのにかかるのと同じ標準アクションの一部として発生するのだ。ウォーロックは怪光線要素妖術1つと怪光線形状妖術1つを怪光線に適用することができ、それでもなお同じ標準アクションの一部として怪光線を使用することができる。

Q 2-56:

ウォーロックの怪光線は「遠隔接触攻撃」なのですから、敵に【敏捷力】ボーナスを失わせることができ、ウォーロックがローグのレベルを得ている場合には「急所攻撃」ダメージが適用可能になるのではないのでしょうか？

A 2-56:

「遠隔接触攻撃」を使用していることで、敵がACに【敏捷力】ボーナスを適用する能力を失うわけではない。要するに、【敏捷力】ボーナスはキャラクターの「接触AC」に適用される数少ないものの内の1つであるということだ。怪光線を使用してなおかつ「急所攻撃」を得るためには、ウォーロックの目標が30フィート以内にいる必要があり、更に、「組みつかれている状態」または「麻痺状態」にあるなど、目標に【敏捷力】ボーナスを失わせるような何かしらが必要になるだろう。

Q 2-57:

私が解説を読み解釈したところでは、ウォーロックのヒディアス・ブロー怪光線形状妖術は、ウォーロックが近接攻撃にて怪光線を放つことを可能とします。このことは、ウォーロックが自分の武器を用いて近接攻撃を行なう際、ウォーロックは攻撃に妖術のエネルギーを込めることを選択することができる、ということの意味しているのでしょうか？ それとも、ウォーロックはあらかじめヒディアス・ブロー妖術を準備しておき、その上で近接攻撃を行なって追加ダメージを伝達するのでしょうか？

A 2-57:

ヒディアス・ブロー妖術は、ウォーロックが怪光線を使用する為に消費したものと同一の標準アクション内で怪光線に適用する、怪光線形状妖術である。ウォーロックはヒディアス・ブロー妖術を使用して怪光線を形状変更し、その上で同一の標準アクション内に怪光線を伴った近接攻撃を行なうのだ。

ヒディアス・ブロー妖術はウォーロックが近接攻撃を行なうことを可能としはするが、この方法での妖術の使用は、ウォーロックを機会攻撃範囲内に収めている敵からの機会攻撃をやはり誘発する、ということに注意すべきだろう。

Q 2-58:

ウォーロックは怪光線でクリティカル・ヒットを出せるのでしょうか？

A 2-58:

出せる。攻撃ロールが必要な呪文や擬似呪文能力とまったく同様に、ウォーロックは怪光線をクリティカルに命中させることができる。

オーガ・メイジ

Q 2-59:

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』のオーガ・メイジ・クラスを眺めていて、「再生」がクラス表に二度記載されている事に気がきました。成

長によりもたらされるオーガ・メイジのどんな能力が分割されたものなのでしょうか？ クラスの特徴の「再生」の文には、キャラクターが6レベル(例を挙げますと四肢再接合)や11レベルの「再生」を全て獲得した場合のことが書かれていません。助けてください！

A 2-59:

6レベルにおいてオーガ・メイジは「再生／1」を獲得する。そしてクラス表に書かれてる通りに、11レベルではオーガ・メイジは「再生／2」を獲得するのだ。

つまり、オーガ・メイジのキャラクターは6レベル以降には1ラウンドにつき1hp再生し、11レベル以降には1ラウンドにつき2hp再生する、ということだ。6レベル以降において、オーガ・メイジのキャラクターは、四肢再接合と臓器再生を含む「再生」の一般的な利益を全て得る。

クルセイダー

Q 2-60:

クルセイダー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.8)が「ダメージ減少」を持っているものとします。この「ダメージ減少」はダメージが「スティリー・リゾルヴ(鋼の決意)」の「ダメージ・プール」に送られる前に適用されるのでしょうか？ それとも後でしょうか？

A 2-60:

「ダメージ減少」などの受けたダメージを軽減する効果は、「ダメージ・プール」に送られる前に適用すること。

受けるダメージが「ダメージ減少」によって0に軽減されたのであれば、「ダメージ・プール」には一切ダメージが送り込まれない。

Q 2-61:

クルセイダー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.8)が、最大hpまで回復する為に必要とされる量よりも多くの回復量を1つの回復効果から得たものとします。このクルセイダーは余剰分の回復量を「ダメージ・プール」に送らなければならないのでしょうか？

A 2-61:

送らなくて良い。だがクルセイダーが望むのであれば、受けた回復量をhpと「ダメージ・プール」とに振り分けることもできる。クルセイダーはいずれかの分野で実際に必要な分よりも多くの回復量を適用することすらできる。

例を挙げると、クルセイダーが26ポイントのダメージを受けていて「ダメージ・プール」には10ポイントが割り振られているものとして、そこにクレリックがキュア・クリティカル・ウーンズ呪文を発動して28hpを回復した場合を想像してみたい。たとえ1ポイントだろうと「ダメージ・プール」を減じることは「フューリアス・ストライク(憤怒の打撃)」のボーナスを低下させることにつながるのだから、回復量の内の2ポイントは浪費されてしまうとはいえ、クルセイダーは28ポイントの回復量を全てhpに適用するだろう。

Q 2-62:

クルセイダー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.8)は(その時点で)利用可能なマニューヴァー数よりも少ない数のマニューヴァーだけを修得したり準備したりすることにできるのでしょうか？

A 2-62:

できない。クルセイダーはレベルにより利用可能となる最大数のマニューヴァーを修得・準備しなければならない。そうでないと、クルセイダーは好みのマニューヴァーをより速く繰り返せるようになってしまうだろうから、クルセイダー独特の再充填システムの目的が達せられなくなってしまう。

Q 2-63:

クルセイダー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.8)は新しいスタンス(構え)の修得を後のレベルに遅らせられるのでしょうか? できないものとしてします。クルセイダーの最後のスタンスはわずか14レベルの時に得られますが、一体どうすれば8、9レベルのスタンスを修得できるのでしょうか?

A 2-63:

一般ルールとして、それが特技、技能ポイント、クラスの特徴、その他のいずれであれ、キャラクターは新たなレベルに到達したことによるいかなる特徴の獲得も決して遅延することはできない。クルセイダーのスタンスも例外ではなく、14レベル時、クルセイダーは7レベル以下の新たなスタンスを選択しなければならない。しかしながら、15レベル時にクルセイダーは8レベルのスタンスを修得する為に《マーシャル・スタンス(武術の構え)》を選択することができるし、18レベル時にはこの特技を使用して9レベルのスタンスを修得することができる。

Q 2-64:

クルセイダーのマニューヴァー回復システム(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.9)が起動した時、準備し授与されたままのマニューヴァーはどうなってしまうのでしょうか?

A 2-64:

クルセイダーのターン終了時に未使用マニューヴァーが残っており、マニューヴァーを授与することができなかったのであれば、マニューヴァー回復の過程が一から開始される。全てのマニューヴァーは(使用済み・未使用のいずれであれ)再度未使用となり、これらのマニューヴァーの内の2つが無作為に授与される。

Q 2-65:

善属性の神格に仕えるクルセイダー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』が「墮落」しブラックガードになったとします。このクルセイダーは、ブラックガードとなった「墮落したパラディン」に似た形でブラックガードのパワーを得るのでしょうか?

A 2-65:

これは「ハウス・ルール」の領域に真っ向から踏み込んでいる。確かにブラックガードの一側面として素晴らしい代替のように思われるのだが、君はDMと協議して、クルセイダー・クラスにふさわしくなるようにブラックガードの特殊な特徴のリストに適切な変更を加える必要があるだろう。

クレリック

Q 2-66:

クレリックの“退散”判定で「影響を受ける最も強力なアンデッド」のHDが0以下になってしまった場合、これはクレリックの“退散”の試みが失敗に終わったことを意味するのでしょうか? それとも最小HDとして常に1HDはあることになるのでしょうか?

A 2-66:

“退散”判定において最小HD値は存在しない。1レベル・クレリックが“退散”判定の結果で9以下を振ったら、クレリックはいかなるアンデッドも“退散”できない(影響を受ける最も強力なアンデッドが0HDであろうから)。一般的に、ルール上で最低値が存在すると明記されていない限り、最低値は存在しない。

Q 2-67:

クレリックがいつ呪文を準備できるようになるかはどのようにして判断するのでしょうか? 先に休息する必要はあるのでしょうか?

A 2-67:

(クレリックやドルイドなど)呪文を準備する信仰呪文の使い手は、1日の特定の時間帯に呪文を選択して準備する。そのキャラクターの神や信仰が特定の時間帯を指定しているのではない限り、キャラクターは信仰呪文を発動する能力を得た最初の時に呪文を準備する時間帯を選択して良い。払暁、黄昏、正午、深夜が一般的な選択肢である。何らかの理由で適正な時間帯での呪文の為の祈りを捧げる行為が妨げられてしまった場合、キャラクターは可能な限り速やかにそうするか、呪文の準備を翌日まで待つかなければならない。ウィザードと異なり、信仰呪文の使い手は呪文を準備する前に休息をとる必要はない。

Q 2-68:

私のDMが、クレリックは呪文を発動する際にモーニングスターを落とさなくてはならないと言っています。DMが正しいのでしょうか?

A 2-68:

正しくもあり、正しくなくもある。「動作要素(動作)」のある呪文を発動する為には、キャラクターは少なくとも1本の手で自由に手ぶりができなくてはならない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.138)。片手に武器を持ち、もう一方の腕にヘビー・シールドを持ったクレリック(またはこれに関しては、任意の術者)は、「動作要素」のある呪文(これにはゲーム中の呪文の多くが含まれる)を発動する為の自由な手が残っていない。そのような呪文を発動する為には、このキャラクターは武器を落とすか鞘にしまわなければならない。

別の簡単な選択肢は、クレリックの場合はヘビー・シールドの代わりにバックラーかライト・シールドを運搬することである。バックラーは呪文発動においては片手が自由になり、更にはその手を用いて発動している際にもバックラーの盾ボーナスを失うことすらないのだ。ライト・シールドは呪文発動においては1本の自由な手が得られないが、ライト・シールドを保持しているのと同じ手でアイテムを保持できる為、呪文詠唱において手を自由にすべく武器をそちらの手に移し変えることができる(もちろん、キャラクターはシールドと同じ手で保持している武器を使うことはできない)。ルールでは武器を持つ手を切り替える行為にいかなる種類のアクションが必要か規定されていないが、「武器を抜く」(機会攻撃を誘発しない1回の移動アクション)に相当するというのが妥当であると思われる。

Q 2-69:

クレリックはグレーター・インヴィジビリティ呪文の影響下にあっても“アンデッド退散”を行なえるのでしょうか? 『プレイヤーズ・ハンドブック』P.156では、“アンデッド退散”を試みるにはクレリックは聖印をはっきりと見せつける必要がある、とのみ書かれています。「見せつける」とは、聖印が可視状態でまっすぐ前方に掲げられなければならないことをほのめかしているのでしょうか?

A 2-69:

クリーチャーが“退散”判定の影響を受けるかどうかには「視認困難」は関係しない。「君は目標を視線にとらえている必要はない」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.156)のだ。透明なリッチが姿を見せているクレリックから影響を受けえるのとちょうど同じように、姿の見えるヴァンパイアは透明なクレリックから影響を受けえるのだ。

このことは、“アンデッド退散/威伏”の試みがインヴィジビリティ呪文を終了させる意味での「攻撃」と見なされる、ということと言及したものだ。もちろん、別の目的——信仰特技『信仰大全』収録のいくつかの例を参照のことの使用など——で“アンデッド退散/威伏”を試みることは、特技の効果に応じて、「攻撃」と見なされるかもしれないし、見なされないかもしれない。

Q 2-70:

「秩序にして中立」の神格に仕える「秩序にして善」のクレリックは“アンデッド威伏”ではなく“アンデッド退散”を選択しなければならないと仮定します。クレリックが後に「秩序にして中立」に属性変更した場合、“退散”の代わりに“威伏”を行なうことを選択できるのでしょうか？「秩序にして悪」に属性変更した場合はどうでしょうか？ ウィー・ジャスに仕える「秩序にして善」のクレリックが「秩序にして中立」に属性変更した場合はどうでしょうか？

A 2-70:

キャラクターがアンデッドを“退散”するか“威伏”するかは自発的には変更できない。新たな属性が変更を要求する——“退散”を行なうクレリックが「悪」に属性変更したり、ウィー・ジャスに仕える「秩序にして善」のクレリックが「秩序にして中立」に属性変更した場合など——のであれば、変更は自動的に適用される。

Q 2-71:

クレリックが【魅力】に一時的なボーナスを得ている場合、“退散”判定や「退散ダメージ」に影響はあるのでしょうか？ 1日の“退散／威伏”回数は変わるのでしょうか？

A 2-71:

特に断りのない限り、能力値への一時的なボーナスは永続的なものと同じ効果がある。例を挙げると、【魅力】に一時的な+4強化ボーナス（イーグルズ・スプレnder呪文など）を得ているクレリックは、それ以前よりも【魅力】修正が2点上昇している為、呪文が効果を発揮している間は“退散”判定と「退散ダメージ」に+2ボーナスを得ることだろう。

“アンデッド退散／威伏”や“癒しの手”など、1日の使用回数に制限のある能力について語る場合は、やや面倒なことになる。（待てくれ、良い知らせの前には悪い知らせがあるものだ。）この場合は、対応能力値の変化は1日の使用回数に間違いなく影響する——上の例では、クレリックは1日当たり2回の追加“退散／威伏”回数を得ることだろう——のだが、あまり「自由には」使えない。理由を挙げよう：

普段の【魅力】が12のクレリックがいて、1日当たり4回の退散回数（3+1【魅力】ボーナス分）を与えられていると仮定しよう。イーグルズ・スプレnder呪文を発動すると【魅力】は16に上昇し、これにより1日当たり6回の“退散”回数が与えられる。だがしかし、呪文が終了すると1日の使用回数は4に戻って低下することだろう。この時点で、プレイヤーは残り回数を判断する為に1日の使用回数と使用された回数を比較しなければならない。

プレイ上でどう機能することになるかをここに述べよう。我らがクレリックがアンデッドを2回“退散”し、その上でゾンビの群れとの大決戦の直前にイーグルズ・スプレnder呪文を発動する。呪文が効果を発揮している間に、クレリックは更に4回“退散”判定を行なった。呪文が終了した時点で、クレリックは新たな1日の使用回数（4回）と使用した回数（6回）を比較する——なんてこった、“退散”回数が残ってないぞ。全てのアンデッドが破壊されてしまっていることを祈ろう。例え再度イーグルズ・スプレnder呪文を発動したとしても、許容“退散”回数である6回全て使い切ってしまったのだから、使用可能な“退散”回数は残っていないのだ。【魅力】を18に上昇させることが可能なら、【魅力】を上昇させている効果が続いている間のみ使用可能な（許容退散回数7回中現在6回を使用しているので）1回の追加“退散”回数を「得る」。

同じことがパラディンの“癒しの手”能力においても成り立つ。パラディンが一時的に【魅力】増強を得た場合、パラディンの“癒しの手”による総回復量はそれに応じて向上するが、増強が消えた後でどれだけの残量があるか判断する為に「使用済」回復量を記録しておかなければならない。

（ペナルティやダメージなどの）一時的な能力値減少も同様に機能する。減少を適用する際には、1日の使用回数が残っているか判断する上でボーナス分が使用されたかのように計算し、減少が消え去った際にはキャラクターが取り戻す（あれば）分を判断する上では逆になる。我らがクレリックがタッチ・オヴ・イディオシー呪文を受けて【魅力】に-4のペナルティを被ったとしたら、クレリックの1日の“退散”回数上限は4回から2回に減少する。このクレリックが既に2回以上退散を試みて

いたのであれば、呪文の効果が続く限りクレリックは“退散”を試みることはできなくなる。

これは実際よりも複雑怪奇に思われよう。記録する重要な数字は「残り使用回数」ではなく「使用済回数」であることを覚えておけば、全ては落ち着くべきところに落ち着くことだろう。

Q 2-72:

クレリック／ウィザードは、準備したウィザード呪文1つを失うことにしてキュア呪文を任意発動できるのでしょうか？

A 2-72:

できない。クレリックやドルイドの任意発動は同じクラスから得られた呪文に対してのみ適用できる。

Q 2-73:

善・知識・秩序などの領域から得られる+1術者レベルは、全ての呪文に適用されるのでしょうか？ それとも信仰呪文だけなのでしょうか？あるいはクレリック呪文のみでしょうか？

A 2-73:

領域特典にて、限定された範囲の呪文にしか効果がない、と明記されていない限り、呪文の由来に関わらず、ボーナスはクレリックが発動する全ての呪文に対して適用される。

Q 2-74:

あるクレリックがシャドウを支配していて、その上でこのシャドウが他のシャドウを「同族」にしたとします。このクレリックは新たに「同族」となったシャドウをも支配下におくのでしょうか？

A 2-74:

厳密に言うと、そのクレリックは自分が支配しているシャドウが“同族作り”したシャドウ（および連鎖下の他のシャドウ）に対していかなる「精神支配」も有してはいないのだから、クレリックは“アンデッド威伏”を使用してそれらのシャドウを支配しているわけではない。クレリックは自分が支配しているシャドウに対して指示を下すことによって間接的にこれらのアンデッドを支配することができるが、クレリックが支配しているシャドウがその場にいないのであれば、クレリックは新たに「同族」となったシャドウに対していかなる影響力もないだろう。

この機略によってクレリックが通常のアンデッド支配数上限を超えることを認めるべきではない。セージはこの状況処理する2つの妥当なハウス・ルールを知っている。

- 1) これら間接的に影響下にあるアンデッドをクレリックの「支配できるHD上限」（『プレイヤーズ・ハンドブック』P.156）に数える。そのようなクリーチャーの支配を放棄することは、それらがもはやその創造主の支配下でない、ということになる。
- 2) 新たに生み出された同族は支配下にあるアンデッドの支配化にはないものとして裁定する。それらは直ちに自由意志で活動する。

スカウト

Q 2-75:

スカウトには「覓探し」がありますが、〈装置無力化〉はクラス技能ではありません。これはわざとなのでしょうか？

A 2-75:

『冒険者大全』のエラッタ

(<http://www.wizard.com/default?x=dnd/welcome>にある)では、〈装置無力化〉はスカウトのクラス技能と見なすこと、と明示されている(訳注: 日本語版はエラッタ適用済み)。

スピリット・シャーマン

Q 2-76:

スピリット・シャーマン(『信仰大全』P.14)はクォーリを“精霊退治”できるのでしょうか？ できるものとします。スピリット・シャーマンは宿主の肉体を支配しているようなクリーチャーをも“精霊退治”できるのでしょうか？

A 2-76:

クォーリは、スピリット・シャーマンの能力に加えて、「精霊」に影響するあらゆる呪文や効果の影響を受けるかどうか判断する上で、「精霊」と見なされる。

だが、(インスパイアド・ホストなどの)他のクリーチャー内に潜んでいるクォーリ「精霊」は、“憑き物落とし”を除いて、「精霊」に効果のある全てのパワーに対し完全耐性を持っている。

スペルシーフ

Q 2-77:

スペルシーフは信仰呪文を盗み取れるのでしょうか？

A 2-77:

盗み取れる。スペルシーフは、対象に呪文発動能力を与えているクラスに関わり無く、対象から呪文を盗み取ることができる。

Q 2-78:

スペルシーフが盗んだ呪文が信仰呪文焦点具を必要とするものであるとします。スペルシーフは本来の術者と同じ聖印を使用する必要があるのでしょうか？

A 2-78:

必ずしも同じ聖印を使用する必要があるわけではない。クラスの特徴の“呪文泥棒”には、スペルシーフはその呪文に必要とされるものと同じ焦点具を用意しなければならない、と規定されている。これを単純に、「スペルシーフは、クレリック呪文やパラディン呪文用に聖印——任意の聖印——を、ドルイド呪文やレンジャー呪文用にヤドリギとヒラギを、必要とする」という意味として裁定するのが一番簡単だ。スペルシーフはシステムを欺くことの達人である。スペルシーフは別の神格の聖印を使用してライバル神のクレリックの呪文を発動することができる、と主張するのはおかしいことではない。

もちろん、プレイヤーが「太い鎖にいくつもの聖印とその他の信仰呪文焦点具(ミイラのペニなど)を通したものを持って駆けずり回るキャラクター」というアイデアが好みなのであれば、それも面白いね。

Q 2-79:

スペルシーフは“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持つクリーチャーからも呪文を盗めるのでしょうか？

A 2-79:

盗めない。“急所攻撃”の効かないクリーチャーは、キャラクターが“急所攻撃”に成功することによって起動されるような何らかの特殊能

力に対してもまた耐性を持つ(キャラクターは“急所攻撃”を行なえないのだから)。

ソウルナイフ

Q 2-80:

“マインド・ブレード変形”能力(『サイオニクス・ハンドブック』P.27)を獲得したソウルナイフ(P.26)は、(始めから)別形態の内の1つの形をとった“マインド・ブレード”を形成できるのでしょうか？ それとも、まず始めにショート・ソード形態の“マインド・ブレード”を形成し、その上で1回の全ラウンド・アクションを消費して変化させなければならないのでしょうか？

A 2-80:

ソウルナイフが1回の移動アクションを消費して“マインド・ブレード”を形成する場合、“マインド・ブレード変形”能力をも獲得しているか否かに関わらず、“マインド・ブレード”はショート・ソードとして形成される。いったん作り出されたならば、“マインド・ブレード変形”能力を獲得しているソウルナイフは、その時点で1回の全ラウンド・アクションを消費して“マインド・ブレード”の形態を変化させることができる。始めからその他の形態で形成することはできない。

Q 2-81:

ソウルナイフが“マインド・ブレード変形”能力を使用して2本のショート・ソード大の“マインド・ブレード”を形成しているものとします。ソウルナイフの“心霊斬”能力(『サイオニクス・ハンドブック』P.27)は、両方の“マインド・ブレード”に対し別々に適用されるのでしょうか？

A 2-81:

適用される。各々の“マインド・ブレード”は、別々に心霊エネルギーを付与される(別々の2回の移動アクションが必要)。

超能力的に付与された“マインド・ブレード”を所持しているソウルナイフが、“マインド・ブレード変形”を用いて“マインド・ブレード”を2本の“マインド・ブレード”に分割したならば、(ソウルナイフが選択した)1本だけが付与されていることになるだろう。同様に、ソウルナイフが2本の“マインド・ブレード”を1本に戻したならば、このマインド・ブレードは、元の武器のどちらかに付与されていた“心霊斬”を付与されていることだろう。

Q 2-82:

ソウルナイフが“心霊斬”を付与された“マインド・ブレード”を用いて“刃の旋風”(『サイオニクス・ハンドブック』P.28)を発現する場合、何体の対象が“心霊斬”のダメージを受けるのでしょうか？

A 2-82:

ただ1本のブレードだけが“心霊斬”を付与されるのだから、(攻撃ロールの前にキャラクターが選択した)ただ1体の対象しか“心霊斬”のダメージを受けない。

Q 2-83:

ソウルナイフが《マインド・クリーヴ(心霊斬再準備)》(『コンプリート・サイオニクス(未訳)』P.56)をも修得しており、“刃の旋風”攻撃の内の1つで敵1体を倒した場合はどうなるのでしょうか？ ソウルナイフは“心霊斬”のダメージを再度適用できたりしないのでしょうか？

A 2-83:

適用できるだろう。《マインド・クリーヴ》はソウルナイフが敵1体を倒

した時に自動的に“心霊斬”を再準備するのだから。

Q 2-84:

ソウルナイフの“心霊斬”『サイオニクス・ハンドブック』P.27)によるボーナス・ダメージは“ダメージ減少”を克服するのでしょうか？

A 2-84:

克服しない。“心霊斬”は武器それ自体によって与えられるダメージに対して追加される(そしてそれ故にダメージ種別を共有する)。“[精神作用]効果に対する完全耐性”を持つクリーチャーは、“心霊斬”によって与えられるダメージに対して“完全耐性”を持つ。

ソードセイジ

Q 2-85:

クラスの特徴である“ディシプリン・フォーカス(流派専攻)”の一部として、ソードセイジ(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.16)は(その流派の得意とする)武器一式について《武器熟練》の利益を得ます。ソードセイジは記載されている武器の《習熟》をも得るのでしょうか？

A 2-85:

ルールに厳密に従うと、《習熟》は得ない。そういった武器に習熟していないことによるペナルティを受けたくないソードセイジは、通常通りにこれらの武器の《習熟》を得なければならない。

Q 2-86:

ソードセイジ(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.16)のクラスの特徴である“ディシプリン・フォーカス”は、ソードセイジのクラスより得られたマニューヴァーに対してだけ適用されるのでしょうか？

A 2-86:

そんなことはない。このクラスの特徴の利益は、ソードセイジがどのようにしてそのマニューヴァーを修得したかとは無関係に、選択したディシプリン(流派)に属する全てのマニューヴァーに対して適用される。

Q 2-87:

ソードセイジ(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.16)は、クラスの特徴である“ディシプリン・フォーカス”の“インサイトフル・ストライク(悟りの打撃)”の利益を、同じディシプリンに対して2度適用できるのでしょうか？

A 2-87:

2度適用することはできない。ソードセイジが12レベルで2度目にこの(特徴の)利益を得る際には、2つ目の、異なるディシプリンにこの利益を適用しなければならない。

Q 2-88:

ソードセイジ(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.16)はクラスの特徴である“センス・マジック(魔力感知)”を、ある特定の武器・鎧に対して何回くらい使用できるのでしょうか？

A 2-88:

ソードセイジは“センス・マジック”をある特定の武器・鎧に対して1度だけ使用してよい。これは既に発動している呪文を識別したりポジションを識別したりする為の〈呪文学〉判定と同様であると考えることができる。DM判断において、ソードセイジが新たなレベルを得た後で再挑

戦できることにしてもよい。

Q 2-89:

ソードセイジはリング・オヴ・ファイアー・マニューヴァー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.55)を使用している間も攻撃を行なえるのでしょうか？ソードセイジが“旋舞”能力を持っている場合はどうでしょうか？

A 2-89:

ほぼ間違いなく、攻撃できない。リング・オヴ・ファイアー・マニューヴァーは「1回の全ラウンド・アクション」を必要とする為、ソードセイジがこのマニューヴァーと組み合わせて行なえる他のアクションは、「フリー・アクション」と「1回までの即行アクション」だけだろう。よって、リング・オヴ・ファイアー・マニューヴァーの使用中に何らかの類の攻撃を行なうことは極めて難しいだろう。“旋舞”能力もまた「1回の全ラウンド・アクション」を必要とする(この能力は「全力攻撃」アクションが必要な能力なのだから)為、ソードセイジはこれら2つを同時に使用することはできない。

ダスクブレード

Q 2-90:

多分私が石頭なだけなのでしょうが、ダスクブレードは新たな呪文を1レベルにつき1つしか得られないのでしょうか？

A 2-90:

う〜ん、セイジは君の質問の最初の部分に実際に回答するわけにはいかないが、ありがたいことに次の部分では手を貸せる。ダスクブレードはレベルを上げる度に毎回新たな呪文を1つ修得する、というのはその通りだ。この呪文はダスクブレードが発動できるどのレベルのものであってもよく、ダスクブレード呪文リスト『プレイヤーズ・ハンドブック II』、P.11)から選択される。加えて、5レベル以降の奇数レベル毎に、ダスクブレードは既に修得している呪文と置き換える形で2つ目の新たな呪文を修得することができる。

Q 2-91:

『プレイヤーズ・ハンドブック II』には、ダスクブレードはダスクブレード呪文リストにある呪文を発動する、と書かれています。ですが、サンプル開始パッケージのキャラクターは、ダスクブレード呪文リストに載っていない、汎用ウィザード/ソーサラー呪文リストから修得した呪文を持っています。どのようにして得たのでしょうか？

A 2-91:

見落としやすいのだが、実際のダスクブレードのクラス呪文リストはP.11にある。第4章に掲載された呪文リストには、(この章に掲載されている他の呪文リストと同様に)『プレイヤーズ・ハンドブック II』にて収録された新呪文しか含まれていない。

Q 2-92:

近接攻撃において“秘術呪文注入”している時にダスクブレードがクリティカル・ヒットしたとします。呪文のダメージは、武器のダメージと全く同じように倍化するのでしょうか？

A 2-92:

ルールでは可能かどうかははっきりしていないが、セイジとしては「倍化しない」と言いたいところだ。ここで『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.7より、鍵となる一文を挙げよう。「攻撃が成功したなら、その攻撃

は通常通りにダメージを与え、その後で呪文の効果が解決される」クリティカル・ヒットすると、その攻撃は通常の(クリティカル・)ダメージを与える。その後で呪文が通常通りに解決されるが、これは攻撃ロールが成功したことによって適用される上乗せ効果である——キャラクターは実際には通常の方法で呪文を使用しているわけではないのだから、呪文がクリティカル・ヒットすることはない。

Q 2-93:

ダスクブレードは“秘術呪文注入”を用いて信仰呪文を注入できるのでしょうか？ 他のクラスから得た秘術呪文についてはどうでしょうか？

A 2-93:

信仰呪文を注入できる。そして他のクラスから得た秘術呪文も注入できる。

Q 2-94:

“秘術呪文注入”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.9)を使用しているダスクブレードは、武器攻撃に遠隔接触呪文を注入できるのでしょ
うか？ それともこの能力は近接接触呪文のみに限定されているのでしょ
うか？

A 2-94:

「接触」呪文とは、伝達する上で近接接触攻撃が要求される呪文の
ことを指している。ダスクブレードは“秘術呪文注入”を使用して遠隔
接触攻撃が要求される呪文を伝達することはできない。

Q 2-95:

ダスクブレードが“秘術呪文注入”(『プレイヤーズ・ハンドブック
II』P.9)を使用して呪文を伝達したものの、武器攻撃を外してしまった
場合、呪文は消費されてしまうのでしょうか？ それともダスクブレード
は自身の次のターンに再度この呪文を伝達しようとするのでしょ
うか？

A 2-95:

これは接触呪文に関する通常のルールに従う。つまり、目標に命中
しなかった近接接触呪文は消費されない。
だが、13レベルで得られる、このクラスの特徴の上位版を使用し
ている場合、ダスクブレードの攻撃が命中したか否かに関わらず、その
ラウンドの終了時にその呪文は消費される(『プレイヤーズ・ハンドブ
ック II』P.9 の記述通り)。

Q 2-96:

ダスクブレードのクラスの特徴である“秘術呪文注入”(『プレイヤー
ズ・ハンドブック II』P.9)は、*チル・タッチ*呪文などの複数の接触攻撃
が可能な呪文についてはどのように機能するのでしょうか？

A 2-96:

別々の目標に対して複数の接触攻撃を行なうことが可能な呪文
(*チル・タッチ*呪文など)に関して、その呪文において認められている接
触回数に関わらず、ダスクブレードは武器攻撃においてその呪文によ
る接触の内の1回分しか注入することができない。呪文の持続時間が
(*チル・タッチ*呪文のように)「瞬間」であれば、その呪文が本来ならば
同時に複数の接触が可能であろうとも、呪文の効果は1回の武器
攻撃によって消費されてしまう。

呪文が同一の目標に対して同時に複数の接触攻撃を可能とする
のであれば、影響下にある攻撃全てにおいて、ダスクブレードの武器
による攻撃を受けた敵を(呪文の)目標にとったかのように扱うこと。

Q 2-97:

13レベルにおいて、ダスクブレードのクラスの特徴である“秘術呪文
注入”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.9)には、「君は1回の全力攻
撃アクションの一部として君の修得している任意の接触呪文を発動す
ることができ、その呪文はそのラウンド中に君が近接攻撃を命中させ
た各々の目標に対して影響を及ぼす」、と書かれています。ダスクブ
レードが「全力攻撃」アクションの間に同じクリーチャーに対して2回
以上攻撃を命中させたとします。(“秘術呪文注入”で使用された)呪
文は攻撃が命中する度に影響を及ぼすのでしょうか？

A 2-97:

複数回影響を及ぼすことはない。(“秘術呪文注入”で使用された)呪
文は各々の目標につき1度しか影響を及ぼさないのだ。

Q 2-98:

13レベルのダスクブレードが、武器に“秘術呪文注入”(『プレイヤー
ズ・ハンドブック II』P.9)した接触呪文に対して呪文修正特技を適用し
たとします。この特技の効果は、「全力攻撃」アクションの一部として行
なわれ命中した攻撃のそれぞれに対して適用されるのでしょうか？

A 2-98:

適用される。呪文や効果にて特に何か明示されていない限り、「全
力攻撃」アクションの一部として攻撃が命中した各々の、そして全ての
目標に対し、(呪文修正特技やその他の効果も含めて)その呪文の十
全の効果は適用されることだろう。

Q 2-99:

ダスクブレードのクラスの特徴である“鎧の魔道師”(『プレイヤーズ・
ハンドブック II』P.9)は、盾を着用している間も「秘術呪文失敗率」を被
ることなしにダスクブレードが呪文を発動することを可能とします。ダ
スクブレードが片手に剣を、もう一方の手に盾を持っているものとす
ます。ダスクブレードはこの場合でも呪文を発動できるのでしょうか？ 発動
できないものとします。何の為に盾を運搬するのでしょうか？

A 2-99:

「動作要素」のある呪文を発動する為には1本の自由な手が必要で
あり、また「物質要素」や「焦点具」のある呪文を発動する為にはその
要素を手に行っている必要がある(このことは通常、要素を扱う為の1本
の自由な手が必要であるということの意味する)。バックラーとライト・シ
ールドのどちらも、そういった行動において盾側の手を使用することが可
能である。
ヘビー・シールドを使用しつつ武器などの物体をもう一方の手に保
持しているダスクブレードは、ヘビー・シールドによる「秘術呪文失敗
率」を無視するという事実とは無関係に、上述の要素を含まないような
呪文しか発動することができない。

Q 2-100:

ダスクブレードが“秘術呪文注入”を使用して「動作要素」のある接
触呪文を伝達する場合、ダスクブレードは1本の自由な手を必要とす
るのでしょうか？

A 2-100:

ルールを厳密に解釈すると、ダスクブレードは依然として呪文に必
要とされる要素を実行する必要があるだろう。呪文に「動作要素」が含
まれているのであれば、ダスクブレードは1本の自由な手が必要にな
ることだろう。

ドラゴン・シャーマン

Q 2-101:

ドラゴン・シャーマン(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.11)は、シャドウ・ドラゴンやプレーナー・ドラゴンなど、掲載された表に含まれていないトーテム・ドラゴンを選択できるのでしょうか？

A 2-101:

P.13 掲載のトゥルー・ドラゴンの一覧は、普通の『D&D』キャンペーンでとりうるわずかな選択肢を示したもので、勿論のこと、DMが表を書き換えたいと思うのであればホーム・キャンペーンでそうする事は自由だ。

セージとしては、ゲームに登場するあらゆるトゥルー・ドラゴンについて単純に項目を追加していくことは推奨できない。そうすることによって多過ぎる選択肢ゆえに異なるドラゴン・シャーマンの“味”が薄れてしまうだけでなく、いくつかの種のドラゴンはトーテムに関連した様々なクラスの特徴を書き出す上で能力を貸し与えてはくれないのだ。例を挙げると、『竜の書:ドラコノミコン』収録のシャドウ・ドラゴンは“プレス攻撃”に合致したエネルギー形態を持ち合わせておらず、「負のレベル」を与える“プレス能力”は、PCに与えるにはあまりにも強力すぎるというものだろう。

Q 2-102:

ドラゴン・シャーマンは“生気の接触”(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.14)を使用して“生命力吸収”によって失われたレベルを回復させられるのでしょうか？

A 2-102:

回復できない。“生気の接触”は(回復 20 点分と引き換えに)「負のレベル」を取り除くことができるが、いったん「負のレベル」が永続化してしまう(つまり、事実上の「レベル損傷」がもたらされると)、“生気の接触”は役に立たない。

Q 2-103:

2 人のドラゴン・シャーマン(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.11)が共に同じ“竜のオーラ”を放射しているものとします。“オーラ”の効果は累積するのでしょうか？

A 2-103:

累積しない。これは「2 つの同じ効果が同一範囲において同時に起動している場合」の例であり、高い方のボーナスだけが双方の“オーラ”の効果範囲内にいる任意のキャラクターに対して適用される。

Q 2-104:

ドラゴン・シャーマン(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.11)が別の由来(ドラゴン・ロード上級クラスなど;『ドラゴン・マジック(未訳)』P.38)から追加の“竜のオーラ”を放射する能力を得た場合、この新たな“オーラ”は既存の“オーラ”と同じボーナスを使用するのでしょうか？ ドラゴン・シャーマンはそれぞれのクラスの“オーラ”を同時に放射できるのでしょうか？

A 2-104:

新たな“オーラ”は、どんな値であれ、その“オーラ”を授けた由来の説明文に書かれているボーナスを使用する。ドラゴン・ロード上級クラスの場合、“オーラ”のボーナスは明示されている。このボーナスと“竜のオーラ”特技(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.16)とを対比させると、新た

な“オーラ”のボーナスはドラゴン・シャーマンのレベルに対応していることが明示される。

そのようなキャラクターは異なる 2 つの“竜のオーラ”を別々に放射することはできない。キャラクターが新たな“竜のオーラ”を修得するたびに、その“オーラ”は単純にドラゴン・シャーマンが取りうる選択肢のリストに(おそらくは異なるボーナスで)加えられていく。

6 レベル・ドラゴン・シャーマン／1 レベル・ドラゴン・ロードは合計で 6 つの“オーラ”を修得している。ドラゴン・シャーマンのクラス・レベルによる 5 つ(それぞれ+2 のボーナス)と、ドラゴン・ロードのクラス・レベルによる 1 つ(+1 のボーナス)である。

Q 2-105:

2 人のドラゴン・シャーマン(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.11)が共に同じ“竜のオーラ”を放射しているものとします。“オーラ”の効果は累積するのでしょうか？

A 2-105:

累積しない。これは「2 つの同じ効果が同一範囲において同時に起動している場合」の例であり、高い方のボーナスだけが双方の“オーラ”の効果範囲内にいる任意のキャラクターに対して適用される。

Q 2-106:

“エネルギーの盾の竜のオーラ”の影響を及ぼす為には、攻撃者がドラゴン・シャーマンにダメージを与えていなければならないのでしょうか？ それとも命中させているだけでも良いのでしょうか？ 命中させているだけで良いものとします。攻撃ロールがドラゴン・シャーマンの接触ACに命中させるに十分なものであったとします。これもまた“エネルギーの盾”を起動させるものとすべきなのでしょうか？

A 2-106:

“エネルギーの盾”を起動させる為には、その攻撃がドラゴン・シャーマンに命中させることに成功していなければならない——つまり、攻撃ロールがドラゴン・シャーマンのAC以上でなければならない。ダメージを与えている必要は無い。

その攻撃が近接接触攻撃だったのであればドラゴン・シャーマンの接触ACに命中させるだけで良いが、ドラゴン・シャーマンの接触ACには命中するが通常のACには命中しない通常の攻撃は、“エネルギーの盾”を起動させない。

Q 2-107:

ドラゴン・シャーマンの“剛力の竜のオーラ”(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.13)は、武器以外の攻撃に対しても影響を及ぼすのでしょうか？ 能力値ダメージを与える攻撃についてはどうでしょうか？

A 2-107:

武器以外の攻撃に対しても影響を及ぼすし、能力値ダメージを与える攻撃についても影響を及ぼす。“竜のオーラ”の解説では、近接武器攻撃の効果に限定されていなければ、hpダメージを与える攻撃のみに限定されてもいない。

Q 2-108:

ドラゴン・シャーマンの“強壯の竜のオーラ”(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.13)はウォーフォージドに効果を及ぼすのでしょうか？ 回復量は半減するのでしょうか？

A 2-108:

効果あるが、半減する。“竜のオーラ”は超常能力であり、ウォーフォージドはhpや能力値ダメージを回復させるような超常能力からは通常の回復量の半分の効果しか得られない。

このことは、ウオーフォー Jord は「強壯のオーラ」によるボーナスが「2」に到達するまでこの「オーラ」の効果を全く受けられないことを意味している(「1」の半分は、切り捨てられて「0」なのだから)。ダメージ・ロールと hp ロールは「最低1」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.302、『端数の処理』)なのだが、こういった一般ルールは回復効果に対しては適用されない。

ドラゴンファイアー・アデプト

Q 2-109:

ドラゴンファイアー・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24)は、バクトバウンド・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.46)のような、「既存の術者レベル+1」を授ける上級クラスのレベルを獲得した際に、「プレス・イフェクト(プレス効果)」も獲得することができるのでしょうか？

A 2-109:

ドラゴンファイアー・アデプトは、術者レベルにボーナスを与えるような上級クラスのレベルを獲得した際に「プレス・イフェクト」を獲得することはないが、その他いくつかの利益は確実に得られる。これについては、『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24 のサイドバーにて述べられている。

Q 2-110:

ドラゴンファイアー・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24)は、《プレス・チャネリング》特技(『レイシーズ・オヴ・ザ・ドラゴン(未訳)』P.101)または「プレス修正特技」(『ドラコノミコン』P.66)を使用することができるのでしょうか？

A 2-110:

ドラゴンファイアー・アデプト・クラスの「プレス武器」には準備時間が無い為、ドラゴンファイアー・アデプトは「プレス修正特技」を使用することはできない。「準備時間があること」が「プレス修正特技」の前提条件の1つである。

ドラゴンファイアー・アデプトは、特技の他の前提条件を全て満たせる限りにおいて、《プレス・チャネリング》特技を使用することはできる。

Q 2-111:

ドラゴンファイアー・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24)は、「組みつき状態」であっても、「プレス武器」を使用することができるのでしょうか？

A 2-111:

『ルールズ・コンベンディウム(未訳)』P.60 には、「組みつき状態」において使用しうる戦闘オプション一式が略述されている。不幸ことに、「超常攻撃を使用する」はその内の1つではない。一部のダンジョン・マスターは、「呪文を発動する」と同様のやり方でキャラクターが「プレス武器を使用する」のを認めてくれるかもしれないが、君は自分のDMが「プレス武器を使用する」をどう扱うつもりなのか確認しておく必要があるだろう。

Q 2-112:

ドラゴンファイアー・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24)は、ドラコニック・ノーリッジやエナジー・イミュニティー、アクアディック・アダプテーションのような一部の非戦闘用妖術を使用できるものなのでしょうか？

A 2-112:

ドラコニック・ノーリッジやエナジー・イミュニティー、アクアディック・アダプテーションのような能力強化型妖術は、ドラゴンファイアー・アデプト自身にボーナスを与えることはできるが、このボーナスが他者に与えられることはない。

Q 2-113:

ドラゴンファイアー・アデプト(『ドラゴン・マジック(未訳)』P.24)は、ドラゴンファイアー・アデプト・クラスから獲得したもの以外の「プレス武器」に対しても、「プレス・イフェクト(プレス効果)」を適用することができるのでしょうか？

A 2-113:

ドラゴンファイアー・アデプトの章は、「プレス・イフェクト」について述べる際、キャラクターはクラスから獲得した「プレス武器」しか持っていない、と仮定している。セージの意見としては、キャラクターはドラゴンファイアー・アデプト・クラスによって授けられた「プレス武器」にのみドラゴンファイアー・アデプトの「プレス・イフェクト」を使用することになるのではなかろうか。

ドルイド

Q 2-114:

主人のレベル上昇に伴ってドルイド(またはレンジャー)の「動物の相棒」にHDを追加する場合、「動物の相棒」は大型化していくのでしょうか？ 例えば、ドルイドがウルフの「相棒」を連れていくとします。ウルフは標準の2HDと中型サイズで開始します。時が経ち、ドルイドが3レベルになると、ウルフは+2 ボーナスHDを得ます。『モンスター・マニュアル』のウルフの項に従うと、4HDの「強化化」したウルフは大型サイズとなります。例に挙げた「相棒」のウルフもまた大型サイズになるのでしょうか？

A 2-114:

主人のレベルに応じて追加HDを得た場合には「動物の相棒」は大型化しない。クリーチャーの強化化の項とモンスターの強化化ルールは、その種の普通の個体よりも単純に頑丈で(そしておそらくはより大型の)並外れて強力な個体を表現する為のものだ。

Q 2-115:

3.5 版では、ドルイドは金属の鎧や盾を使用した場合にのみその能力を失い、ドルイド用ではない武器を使った場合は失わない(と、そして明らかに正解である)、と思われます。これで合ってますでしょうか？ 例えば、バーバリアン/ドルイドは能力を失うことなくグレートアックスを装備できるのでしょうか？

A 2-115:

3.5 版『D&D』ルールに移行してから、ドルイドは装備できる武器であるかどうかに関わる制約を受けなくなった。ドルイドは(習熟していないことによる通常のパナルティ以外に)悪影響を被ることなくグレートソード、ハルバード、リピーティング・クロスボウを装備できる。これは3版ルールからの明確な変更である。

Q 2-116:

『プレイヤーズ・ハンドブック』には、ドルイドは「禁止された盾を運搬した」りするとドルイドとしての能力を失ってしまう、と書かれています。実際に使用することなく(例えば、バックパックに収納している)そのようなアイテムを運搬し、能力を失わずにすませることは可能でしょうか？

A 2-116: 特定の種類の鎧や盾に関するドルイドの制限は、それらが機能するやり方で着用・運搬している場合にのみ適用される。単にそのようなアイテムを手にしていたり、あるいはバックバックやバック・オヴ・ホールディングに収納して持ち運んでいたとしても、ドルイド能力には何の影響もない。

Q 2-117:

「動物の相棒」のサイドバー(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.36)にて、「動物の相棒」は、一般的な動物全てにとっても良好なセーブである、良好な頑健セーブと反応セーブを持つ、と書かれています。ですが、ダイア・アニマルは三つ全てのセーブについて良好な成長を有しています。では、ダイア・アニマルがドルイドの「動物の相棒」になった場合、どうなるのでしょうか？

A 2-117:

問題の行は単にプレイの簡便化の為に通常のルールを再掲しただけのものだ。ダイア・アニマルは、ドルイドの「動物の相棒」になった後においても、本来の良好セーブを用いる。

Q 2-118:

ドルイドが『プレイヤーズ・ハンドブック』に記載されていない「動物の相棒」を欲しがっています。望みの動物を得る為にはドルイド何レベルが必要か、どのようにして導き出せばよいのでしょうか？

A 2-118:

『プレイヤーズ・ハンドブック』の適格な動物一覧は、『モンスター・マニュアル』収録の動物のみを扱った場合においてさえも、完全に網羅されたものではない。(バットやレイヴンなどの弱い動物の多くは含まれていないが、これは「動物の相棒」としてはかなりお粗末な選択だからだ。) 表に含まれていない動物を選択したいのであれば、最も近そうな同等種を見つけるべく希望の動物を他の動物と比べてみて、その同等クリーチャーと同じレベルに入れるといい。新たな動物が、そのレベルにおける他の最良の選択肢よりもはっきりと優っているのであれば、多分大丈夫だ。

動物がはっきりと優っているのであれば——つまり、同レベル帯の他のクリーチャーよりもhpや攻撃修正、ダメージ、その他の性能で一般的に優っているようであれば——一段階上のレベルに引き上げることを検討すること(7レベル帯から10レベル帯へ、など)。逆に、同レベル帯で利用可能な他のクリーチャーよりもあまりに劣っているように思えるのであれば、7レベル帯から4レベル帯へ、など、一段階下のレベルに引き下げることを検討すること。ただしこれは、引き下げることによって一段下のレベルにおける最良の選択肢とならない場合に限っての話である。(ほんのちょっと優れているよりはほんのちょっと劣っている方がマシである。全てのドルイドにとっての必然的選択肢となることを防げるからだ。)

例を挙げると、ダイア・トードは『モンスター・マニュアル II』収録の脅威度3の動物である。これは1レベル帯におけるドルイドの最良の選択肢(ウルフなど)よりも明白に優るので、4レベル帯の選択肢と比較することから始めてみよう。ダイア・トードのACとhp(15と26)は、エイブ(14と29)、ボア(16と25)、クロコダイル(15と22)に似通っている。攻撃ボーナス(+5)もまた区分内の他のクリーチャーとそう違わないが、攻撃のダメージは他と比べてあまりに低い。だがしかし、「噛みつき攻撃」には強い毒(1d6【耐久力】/1d6【耐久力】)があり、低いダメージを補う以上のものだ。ダイア・トードは、クロコダイル同様に、“つかみ強化”をも有している。以上のことは、4レベル帯はダイア・トードを「動物の相棒」として選んだドルイドにとって望ましい最低レベルであろう、ということを示している。7レベル帯の選択肢とするには(ブラウン・ベアやダイア・エイブ、タイガーと比べて)あまりにも非力すぎるのは間違いあるまい。

DMが裁定を下す場合と同様に、数セッション後に決定を再検討すること。その動物は、表にある元々の評価対象よりもずっと優れて(あるいは劣っているかもしれないし、DMは先例を覆すことをためらうべきではない)。

Q 2-119:

ドルイドが3有効ドルイド・レベルに到達した時、ウルフの「動物の相棒」は大型サイズに大型化(そして大型化に伴う利益とペナルティの全てを受ける)するのでしょうか？ ウルフの強大化は通常は6HDで上限に達するわけですが、ウルフはボーナスHDを得続けるのでしょうか？ 最後に、3レベル以上のドルイドがウルフを「動物の相棒」として必要になって、それによってウルフがボーナスHDを得た場合には、ウルフは自動的に大型サイズになるのでしょうか？

A 2-119:

「動物の相棒」ルール——または、この件に関しては、クリーチャーにボーナスHDを与えるあまりにも多くのその他の効果——は、『モンスター・マニュアル』第4章に掲載されているモンスターの改造ルールを使用しない。『モンスター・マニュアル』のルールは既存モンスターのより手ごわいものを作成する為のルールであって、HDを得たクリーチャーの性能を上げる為のものではない。

動物の通常の『強大化』の欄は、「動物の相棒」となることによって得られる恩恵の扱いについては全く持って何一つ述べられておらず、逆もまた真である。ウルフの「動物の相棒」は、HDが4に増加しても大型サイズになったりしないし、「普通の」ウルフのHD上限に縛られたりもしない。

Q 2-120:

ドルイドは樹木ではない植物をアウェイクン呪文の目標にできるのでしょうか？ シャンプリング・マウンドやトレント、植物の種別を持つ他のクリーチャーについてはどうでしょうか？

A 2-120:

どちらの場合も目標にできない、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.197のこの呪文の項目にある『目標』の欄で示されている通りだ。呪文は「接触した動物あるいは樹木」にのみ影響を及ぼす、とはっきり規定されており、そして植物クリーチャーは樹木ではないと定義されている。

Q 2-121:

ドルイドは既に「覚醒した」樹木にアウェイクン呪文を発動できるのでしょうか？

A 2-121:

できる。ただし、2度目のアウェイクン呪文の効果は累積しない。樹木は、2つのアウェイクン呪文による【知力】、【判断力】、【魅力】のロールの結果の内、どちらか良い方を用いることができる。術者は効果の決定に際して要求される意思セーブの後までこのロールの結果を知ることができないことに注意すること(このことは、呪文が樹木の精神的機能を意図せずに減じってしまうことを意味している)。

Q 2-122:

「覚醒した」樹木や動物が得られる追加の言語は、術者の【知力】に基づくのでしょうか？ それとも「覚醒した」クリーチャーの新たな【知力】に基づくのでしょうか？

A 2-122:

得られる言語の数は「覚醒した」クリーチャーの【知力】に基づくのはあるが、術者が既に知っている言語からしか選ぶことはできない。これにより、「覚醒した」クリーチャーが「修得言語」スロット全部を埋めることが不可能な結果となることもあるかもしれない。

Q 2-123:

ドルイドが《統率力》を使用して、「覚醒した」樹木や動物を腹心として得ることはできるのでしょうか？ できるものとします。レベルという観

点において腹心がどれだけ強力であるか、どのようにして決めればよいのでしょうか？

A 2-123:

「覚醒した」クリーチャーを腹心として選択する為には、プレイヤーはDMと協議して、「覚醒した」クリーチャーのHDに加算するレベル調整値(LA)を定め、有効キャラクター・レベル(ECL)を求めなければならない。ほとんどの動物は平均以上の能力値修正を持っている為、通常は1以上のレベル調整値であるべきだ。近似したHD、攻撃修正、ダメージ、特殊能力を持つ他のクリーチャーと「覚醒した」クリーチャーを比較して、とっかかりを得た上で、そこから始めていくこと。レベル調整値算定は理屈よりもむしろ感性に基づいたものであることを心に留め置くように。

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』には、一風変わったクリーチャーのLA算定法についての更なる情報が掲載されている。

Q 2-124:

「覚醒した動物」の種別が永続的に「魔獣」から「動物」へと再変化したとします。この「動物」は「動物の相棒」や「使い魔」、「特別な乗騎」になれるのでしょうか？

A 2-124:

この奇妙な要望には、二つの極めて大きな障害が立ちはだかる。まず第一に、「魔獣」の種別を「動物」に変化させる容易な手段がないことだ。定義からすると、「動物」とは1か2の【知力】を持っているものだが、どちらもアウェイクン呪文によって与えられる【知力】の範囲から外れている。「覚醒した動物」の【知力】を永続的に低下させることによってさえ、自動的に種別が変化することはない(数種の「魔獣」は2以下の【知力】であることに注意)。

第二に、DMが特別に許可しない限りは、キャラクターは「作り置き」のクリーチャーしか「動物の相棒」・「使い魔」・「特別な乗騎」として用いることができない。例を挙げると、ドルイドは自発的に4HDのウルフを「動物の相棒」にすることはできないし、ウィザードは「使い魔」にしているキャットは、前の主人が発動した幾度ものウィッシュ呪文の恩恵を得ることによって通常よりも高い能力値を保持してるよ」と主張することもできない。「覚醒した動物」がどうにかしてもう一度「動物」となる条件を満たしたとしても、この「動物」はその種の典型的な「動物」よりも高い【魅力】とより多いHDを有しているであろうから、そういった用途に供するには不向きである。

Q 2-125:

ドルイドが自分の「動物の相棒」にアウェイクンを発動したものとします。「覚醒した」動物は、主人のドルイドがレベルを上げていった際に「動物の相棒」が通常得るであろうHDの代わりに、レベルを得ることはできるのでしょうか？

A 2-125:

実のところ、ドルイドが自分の「動物の相棒」にアウェイクンを発動したならば、そのクリーチャーは「動物」であることを止め、「魔獣」となる。ドルイドは「魔獣」を「動物の相棒」とすることはできないのだから、この時点でそのクリーチャーは「絆」から解放され、「動物の相棒」であることによる利益を全て失ってしまう。しかしながら、「統率力」を修得している場合、ドルイドは「覚醒した」クリーチャーを「腹心」として留め置くことができる。

Q 2-126:

ドルイドの「跡なき足取り」能力は、「自然の化身」形態時であっても機能するのでしょうか？「森渡り」や「自然の誘惑への抵抗力」などの、呪文発動能力以外のドルイドのクラス能力についてはどうでしょうか？

A 2-126:

ドルイドの「自然の化身」能力に関する最新のエラッタでは、「自然の化身」能力は特殊能力である「別形態」(『モンスター・マニュアル』P.305)として機能する、と規定されたが、「別形態」能力では、クリーチャーは「本来の姿の特殊能力を保持する」、と断言されている。「自然の共感」、「跡なき足取り」、「森渡り」、「自然の誘惑への抵抗力」、「毒への耐性」は全てその他の特殊能力なのだから、ドルイドは「自然の化身」形態時であっても上記の能力を保持するだろう。

Q 2-127:

「跡なき足取り」を獲得したドルイドは足跡を残しません。これはドルイドが歩く際に地面に全く体重をかけていないからなのでしょうか？そうであるとします。このことは、ドルイドは薄い氷や類似の表面を踏み破ることなく渡れるだろう、ということ意味しているのでしょうか？

A 2-127:

渡れない。「跡なき足取り」は足跡を残さないことを可能とする、というだけのことだ——それ以上の効果はない。

セージとしては、ドルイドが足をどけると即座に草がはね戻ったり、押しのけられた後で枝々が折れることなく元の位置へ戻っていくものだと想像している。

Q 2-128:

クラスの特徴である「ビースト・スピリット(野獣の精神)」(『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』P.127)を獲得した18レベル・シフター・ドルイドが得られる利益は、上級クラスであるムーンスピーカー(『レイシーズ・オヴ・エベロン』P.143)の9レベルのクラスの特徴と累積するのでしょうか？このキャラクターが既に《シフター特性追加》(『エベロン・ワールドガイド』P.55)を修得していたものとします。この時点でシフター・ドルイドは4つのシフター特性を有していることになるのでしょうか？

A 2-128:

累積するし、4つ有することになる。

18レベルにおいて、種族代替レベルとしてシフター・ドルイド1を選択したドルイドは、ボーナス特技として(そのキャラクターが既に修得していたとしても)《シフター特性追加》が得られる。

9レベルにおいて、上級クラスであるムーンスピーカーもまたボーナス特技として(そのキャラクターが既に修得していたとしても)《シフター特性追加》を与える。

シフティング中は(キャラクターの最初のシフター特性による)たった一つの一時的な能力値ボーナスしか得られないことを忘れないこと。

Q 2-129:

「自然の化身」に関するエラッタにより、修正された【耐久力】の有無に関わらず、キャラクターのhpが対応して変化することがなくなりました。これは、「自然の化身」形態時に【耐久力】が変化しようともキャラクターのhpは影響を受けない、ということ意味しているのでしょうか？

A 2-129:

違う。「自然の化身」形態のキャラクターの【耐久力】に対して形態変化後に加えられたあらゆる変更(時機を得たベアズ・エンデュランス呪文や【耐久力】ダメージを与える毒など)は、完全に通常通りの効果(hpの修正も含めて)を発揮する。

Q 2-130:

「自然の化身」形態のキャラクターが【耐久力】ダメージや【耐久力】吸収を受けたとします。このキャラクターが【耐久力】を0まで減少させられることによって殺害されるのはどの時点か決定するにあたって、どの【耐久力】を用いるのでしょうか？——本来の値でしょうか？それと

も新たな値でしょうか？

A 2-130:

他のキャラクターと同様に、キャラクターの現時点での【耐久力】を用いること。【耐久力】6 のドルイドが【耐久力】17 のダイア・バジャーに変身していて、その姿の時に8点の【耐久力】ダメージ／吸収を受けたのであれば、そのキャラクターは本来の姿に戻るや否や直ちに死亡する。

Q 2-131:

ドルイドがエピック・レベルに到達した後、「動物の相棒」はどのようにドルイドに対応して強くなっていくのでしょうか？

A 2-131:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』公式エラッタの記述通り、「動物の相棒」は、20 を越えるレベルを得たドルイド同様に能力を上昇させ続ける。「18 レベルを超えて3レベルごとに(つまり21、24、27……レベルで)、相棒は+2 のボーナスHDを得、その外皮ボーナスは2 ずつ増加する。【筋力】と【敏捷力】の修正値は1 ずつ増加する。またボーナスの“芸”を1 ずつ追加で学んでいく」
(訳注: 日本語版ではエラッタ適用済み)

Q 2-132:

ドルイドが『プレイヤーズ・ハンドブック II』収録の代替クラス特徴である“形相変化”を獲得したとします。このドルイドは、基本攻撃ボーナスの上昇に合わせて、追加攻撃を得るのでしょうか？

A 2-132:

追加攻撃は得られない。高い基本攻撃ボーナスによって肉體武器による追加攻撃を授けられることはないのだから、ウルフに“形相変化”している8レベル・ドルイドは依然として1 回の「噛みつき攻撃」しか得られないだろう。

Q 2-133:

ドルイドのクラスの特徴である“自然の化身”の持続時間は、個々の形態ごとに別々に適用されるのでしょうか？ それとも、能力全体に対して適用されるのでしょうか？

A 2-133:

個々の形態ごとに別々に適用される。6 レベル・ドルイドは、ウルフの形態を6 時間までとって、その後、その日の内にバジャーの形態を6 時間までとることができる。ドルイドは1 日の間に同じ形態を2 回以上とることすらもできるが、使用するたびに1 日の使用回数の内の1 回を消費する。

Q 2-134:

ドルイドのクラスの特徴である“自然の化身”に関するエラッタでは、ドルイドは新たな形態の特殊能力を得ない、と明示されています。このことは、バットの形態をとったドルイドは“非視覚的感知”や“夜目”を持っているわけではない、ということ意味しているのでしょうか？

A 2-134:

間違いなくその通り。ドルイドの“自然の化身”能力は、ドルイドが動物形態をとることを可能とするが、その動物の能力全てを完璧に再現できるわけではない。“非視覚的感知”(“自然の化身”)による副次効果として授けられる、恐るべき可能性を秘めた能力)を手に入れたいと望むドルイドは、特技『冒険者大全』収録の《非視覚的感知》などや呪文、魔法のアイテムによって入手しなければならない。

Q 2-135:

ドルイドは2 体以上の“動物の相棒”を持てるのでしょうか？

A 2-135:

持てない。1 人のドルイドには1 体の“動物の相棒”しか認められていない。(旧版のルールでは、ドルイドは複数の“動物の相棒”を持つことを認められていたが、実のところこれによって大抵は1 人のプレイヤーがゲーム中にあまりにも多くの時間を費やすことに繋がったのだ。)

Q 2-136:

現時点でウルフの形態をとっているドルイドは、別の動物形態(ベアーなど)へと直接変身できるのでしょうか？

A 2-136:

ドルイドは、ある動物形態(またはレベルに応じて植物形態やエレメンタル形態)から別の動物形態へと、直接変身できる。始めに“自然の化身”を解除してドルイドの本来の姿に戻る必要はない。

ナイト

Q 2-137:

“ナイトの規範”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.20)には、ナイトは「立ちすくみ状態」の敵を攻撃を加えることができない、と書かれていますが、敵のイニシアチヴがナイトよりも低かった場合、戦闘の最初のラウンドでは(敵)全員が「立ちすくみ状態」なのではないでしょうか？ このことは、ナイトは“ナイトの規範”に違反することなしに最初のラウンドにおいて相手に攻撃を加えることはできない、ということ意味しているのでしょうか？

A 2-137:

全員が「立ちすくみ状態」ということになる。よって“ナイトの規範”に違反することなしに攻撃を加えることはできない。常日頃から高いイニシアチヴ値を出しているナイトは、敵のアクションによって誘発される攻撃を「待機」することを検討すべきだ。いったん敵のターンが始まってしまえば、その敵はもはや「立ちすくみ状態」ではないのだ(たとえナイトの攻撃が敵のターンの最初のアクションを妨害した場合でも)。

Q 2-138:

ナイト『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.19)がマルチクラスによってクラスの特徴の“急所攻撃”を獲得したものとします。“ナイトの規範”に違反することなしに“急所攻撃”を使用する何らかの方法はあるのでしょうか？

A 2-138:

敵を「挟撃」している場合、ナイトは“ナイトの規範”に違反することなしに“急所攻撃”ダメージをもたらすことができる。(ナイトは「挟撃」による攻撃ロールへの通常ボーナスを得られないものの、それ以外の点では依然として「挟撃」しているものと見なされる。)

Q 2-139:

ナイトのクラスの特徴である“防御の砦”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.22)は、正確には何をやるのでしょうか？ 隣接する敵は立っままである為に(平衡感覚)判定を行わなければならないのでしょうか？

A 2-139:

このクラスの特徴はただ単に、ナイトが機会攻撃範囲に収めている

全てのマス目を「移動困難な地形」と見なす(そしてそれ故に進入する為に追加で1移動力を費やす)ことによって、隣接する敵がナイトの周囲で移動することを困難にするだけのものだ。最も明白な利益は、ナイトが機会攻撃範囲に収めているマス目の1つにいたままターンを開始した敵は、ナイトが機会攻撃範囲に収めている別のマス目へ移動する為に5フィート・ステップを使用することができない、というものである。

これは敵が通常通りにナイトから後退することを妨げるものではなく(ナイトが並外れた間合いを持っていないと仮定してだが)、影響下にあるマス目を通る際に何らかの特別な判定は全く必要ない。

Q 2-140:

ナイトのクラスの特徴である“仲間の盾”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.22)は1回の攻撃に対してのみ適用されるのでしょうか？ それとも仲間に対して行なわれる全ての攻撃からダメージを受けることを意味しているのでしょうか？ それと、「物理的」攻撃とは何を意味しているのでしょうか？

A 2-140:

いったんナイトが“仲間の盾”を起動させると、ナイトの次のターンの開始直前まで、選択した仲間に対して行なわれる全ての攻撃に対して“仲間の盾”が適用される。ナイトは攻撃に対する対応として“仲間の盾”を起動させなければならないというようなこともない——ナイトは文字通りラウンド中の望むときにいつでも“仲間の盾”を起動することができる。「物理的攻撃」という言い回しはお粗末な言葉だ。これは“仲間の盾”は武器攻撃(人工的武器によるものであれ肉體武器によるものであれ)によるダメージの半分の吸収することが可能なだけで、呪文、超常能力、その他の武器によらない攻撃は吸収できない、と言っていることを意味している。

Q 2-141:

ナイトがある相手に“戦いの挑戦”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.20)を行なうものとします。その相手はナイトに近付く為に危険な手段をとるのでしょうか？ 敵が落とし門の向こう側に立っているものとします。この敵はナイトに攻撃する為に、それがナイトとナイトの仲間を十分に防御された部屋の中へと招き入れることを意味するであろう場合であっても、落とし門を上げるのでしょうか？

A 2-141:

まず第一に、“戦いの挑戦”は相手からナイトへの攻撃を誘発するものではない——これは目標に対する意思セーブ、攻撃ロール、ダメージ・ロールへのボーナスをナイトに授けるだけのものだ。

ルールの言え、 “気概だめし”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.20)ですらも敵からナイトへの攻撃を強制しはしない——これは「他に攻撃可能な目標が存在する場合に」ナイトに対して攻撃することを強制するだけだ。このことは明らかに、目標が攻撃する場合、目標はナイトを攻撃の対象とするか効果範囲にナイトを含める、ということの意味している。

目標がナイトに攻撃することを望まないのであれば、目標がナイトに攻撃しなければならないわけではない。

その代わり、君が例に挙げた敵は遠隔武器を引いてナイトを攻撃することならできだろう——近接攻撃は“気概だめし”が強制するところではない。

ニンジャ

Q 2-142:

善属性のニンジャは属性に反することなく毒を使用できるのでしょうか？ 別の言い方をしますと、毒の使用は悪行と見なされるのでしょうか？

か？

A 2-142:

『プレイヤーズ・ハンドブック』の属性情報や、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の毒の項には、毒の使用が悪行であると特段に述べているものは何もない。もちろん、毒を仕込むという用途は十分に悪行であろう: 地元の警官を殺すべく毒を使用する行為は、裏通りにて警官をナイフで刺す行為に匹敵する悪行である。

毒の使用がキャラクターの個人的道徳観や信仰上の道徳観、あるいは大義に反するかもしれない可能性はある。例を挙げると、土地の法が毒の使用を禁じているのであれば、毒の使用は非秩序的行動と見なされようし、パラディンの行動規範(これには「正当な権威を敬う」ことが含まれている)にも反しよう。DMはキャンペーンにおいて何が合法か否かの究極的な裁定者である。

忘れないで欲しい、キャラクターの属性は従うべき規則の塊なのではない——キャラクターを一定のやり方で演ずるためのプレイヤーの意思表示なのだ。プレイヤーのニンジャが秩序にして善であることを宣言することは、非秩序や悪のいずれか(あるいは両方)であると見なされるような手段を取れなくなることを意味するものではない。この手のふるまいの繰り返しは、キャラクターが有する実際の属性——つまり、キャラクターを演ずる上でプレイヤーが選んだやり方——が設定された属性と適合していないというプレイヤーの判断であると解釈できるし、またそうすべきであろう。この場合、DMはキャラクターの属性変更を提案したり、更には強要することさえも完全に権限内に行なえる。多くのキャラクターにとって、このことはシステム的には最小限の影響しかないのだが、一部のクラスは属性制限を課している。

Q 2-143:

ニンジャ(『冒険者大全』)の“幽遁の術”能力はどのように機能するのでしょうか？ インヴィジビリティ呪文の影響下で攻撃した場合のように、ニンジャが攻撃すると不可視化効果は終了してしまうのでしょうか？ それともグレート・インヴィジビリティ呪文の影響下で攻撃した場合のように、攻撃後も効果は持続するのでしょうか？

A 2-143:

ニンジャのクラスの特徴である“幽遁の術”によってもたらされる「不可視状態」は、ニンジャが攻撃したか否かに関わらず、ニンジャの次のターン開始時まで持続する。つまり、この不可視化効果は普通のインヴィジビリティ呪文よりもむしろグレート・インヴィジビリティ呪文に近い。

Q 2-144:

ニンジャは、“気”回避能力を使用して、攻撃が命中した後で攻撃失敗率ロールを要求することができるのでしょうか？ それとも攻撃される前にこの能力を起動しなくてはならないのでしょうか？

A 2-144:

ニンジャの“気”回避能力(『冒険者大全』)は即行アクションとして使用される為、この能力はキャラクターのターンにおいてのみ使用することができる。この能力の冒頭の解説は、キャラクターが相手のターンにこの能力を使用することができるかのような印象を与えて、若干のミスリーディングをもたらしているね。

Q 2-145:

ニンジャ(『冒険者大全』)のクラスの特徴“迅速なる登攀”について知りたいことがあります。キャラクターがこの能力を使用している場合、その者は表面上を行き来する為の〈登攀〉判定をロールする必要があるのでしょうか？

A 2-145:

“迅速なる登攀”能力は登攀時のキャラクターの移動速度を変化さ

せるだけで、これによって適切な〈登攀〉判定を行なう必要性がなくなるわけではない。登攀ルール『プレイヤーズ・ハンドブック』P.79、もしくは『ルールズ・コンペンディウム(未訳)』P.90は通常通り、登攀中にキャラクターが通常の移動速度の1/4の移動速度で(あるいは『登攀速度の上昇』オプションを使用している場合は通常の移動速度の半分の移動速度で)移動することを可能とする。

Q 2-146:

ニンジャが“**気**”使用回数を消費して1ラウンドの間「不可視状態」になった場合、この「不可視状態」は、呪文と同様に、ニンジャの最初の攻撃の際に直ちに終了するのでしょうか？

A 2-146:

インヴィジビリティ呪文と異なり、“幽歩の術”能力は、「キャラクターは攻撃を行なった際に不可視状態が解ける」、と規定されていないのだから、キャラクターは「全力攻撃」アクションを行なってもなお「不可視状態」で居続けることができる。君は『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.297に掲載されている『不可視状態』に関するルールを使用することになるだろう。

Q 2-147:

ニンジャはペナルティを被ることなくノーム・バトル・クロークを着用してよいのでしょうか？ それともやはり、ニンジャはACボーナスを失ってしまうのでしょうか？

A 2-147:

ニンジャがノーム・バトル・クローク(『石の種族』P.158)を着用している状態ならば、そのニンジャは高い【判断力】によるACボーナスおよび5、10、15、20レベルの時点で得られるボーナスを確実に失うだろう。ノーム・バトル・クロークは「盾」と見なされるのだから、ノーム・バトル・クロークはACボーナス(およびニンジャ・クラスのその他いくつかの能力)を打ち消すことだろう。「鎧」もしくは「盾」と見なされる物は何でも、同様の不利益がある。シャドウ・ヴェイルおよびゴースト・シュラウド(『リプリス・モーティス(未訳)』P.76)もまた、「盾」ではなく「鎧」と見なされることを除いて、ノーム・バトル・クロークと同様にこれらのボーナスを打ち消すことだろう。ブレイサーズ・オヴ・アーマー——これは鎧ボーナスを提供するが実際に「鎧」と見なされはしない——のような物を探すこと。

バード

Q 2-148:

バードは〈知識〉判定を要求されたどんな時にでも“バードの知識”を使えるのでしょうか？

A 2-148:

“バードの知識”は〈知識〉判定を代替するものではない。『プレイヤーズ・ハンドブック』はこのクラスの特徴について多くの詳細を示してはおらず、バードは「ある地域の名士や伝説のアイテム、注目に値する場所などに関する情報について何か知っているかどうか知る為の」判定を行なえるかもしれないとのみ明示している。元をただせば、“バードの知識”は物語から思い起こされた散在する知識とデタラメなかけらを表現したものであって、百科事典的な詳細さはない。「ある種の学問の研究、人文科学的な学問や自然科学的な学問さえも」と記述されている〈知識〉技能の定義と比較してみてもいい。これは些細な差異だが、DMが心しておくべきことである。

バードのキャラクターが、デーモンプリンス・オルクス(PC達は彼の者の教団と戦っている)について何か知っているか、とか、地方公爵の好みの珍味は何？、とか、街外れにある俗称「幽霊森」に関する特に面

白そうな言い伝えはないか、などとDMに尋ねる行為は、全て“バードの知識”の理に適った使用法である。

その一方で、バードがある特定のデーモンに関する詳細を得たり、特定の国を支配してきた全ての王・女王の完全な一覧をスラスラと書き上げたり、シダ植物の特定の種を識別したり、といったことができたりするようなことはない——これら全ての答えは、〈知識〉技能によってより適切にもたらされる。

“バードの知識”の曖昧さがDMの嗜好に合わないようであれば、代替クラス特徴である“バードのたしなみ”(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.50)は、広範に渡る重要度の低い地味な技術や知識を模倣するより明瞭な手段を提供する。

Q 2-149:

バードの能力を使用するにあたって、バードは「演説」——これは会話と物語りです——を使用できるのでしょうか？

A 2-149:

使用できる。クラスの特徴である“呪歌”(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.39)には歌唱以外の様々な選択肢が挙げられているものの、「演説」ははっきりと挙げられていないが、認められる選択肢の一つである「詩を朗読したり」に非常に近い。

Q 2-150:

バードが“**激怒**”能力を持っているものとします。このバードは“**激怒**”中に“**呪歌**”を使用できるのでしょうか？

A 2-150:

“激怒”している間、キャラクターは精神集中が必要ないかなる能力も使用することができず、また、〈威圧〉以外で【魅力】が対応能力値であるいかなる技能も使用することができない(よって〈芸能〉は使用できない)。よって、“激怒”しているバードは、ほんのわずかな“呪歌”能力しか使用できない。

- “打ち消しの呪歌”: 不可(〈芸能〉判定が必要)
- “恍惚の呪歌”: 不可(〈芸能〉判定が必要)
- “勇気鼓舞の呪歌”: 可
- “自信鼓舞の呪歌”: 使用するたびに1ラウンドしか持続しない(精神集中が必要)
- “サジェスチョンの呪歌”: 不可(バードが“恍惚の呪歌”を使用できない為)
- “武勇鼓舞の呪歌”: 可
- “自由の呪歌”: 不可(精神集中が必要)
- “英雄鼓舞の呪歌”: 可
- “マス・サジェスチョンの呪歌”: 不可(バードが“恍惚の呪歌”を使用できない為)

Q 2-151:

バードが「**恍惚状態**」にさせたクリーチャーに対し、このバードは“**サジェスチョンの呪歌**”能力を何回くらい使用できるのでしょうか？

A 2-151:

クラスの特徴である“呪歌”内の“サジェスチョンの呪歌”の項には、使用に当たっての限度が何ら記載されておらず、これは「恍惚」効果が持続している間に望むだけバードが“サジェスチョンの呪歌”を使用することができることを示唆している。

Q 2-152:

バードは「**鎧習熟: 中装**」を修得しているのでしょうか？ クラスの解説と特技の解説が食い違っています。

A 2-152:
修得していない。クラスの解説は特技の解説よりも優先される。

Q 2-153:
バードが歌い続けたり朗読し続けたりする行為にはいかなる種類のアクションを要するのでしょうか？

A 2-153:
その能力(の使用)に精神集中(1回の標準アクション)を要すると規定されていない限り、“呪歌”効果の維持にはいかなる種類のアクションも必要とされない。ルールの、いかなるアクションもとれないバードは“呪歌”の維持もできないであろうから、おそらく(会話同様に)1回のフリー・アクションとするのが一番無難である。

バーバリアン

Q 2-154:
バーバリアンの“高速移動”にはボーナスの種別が付いていません。これは他の移動速度増強効果と累積することを意味しているのでしょうか？

A 2-154:
その通り。バーバリアンの移動速度上昇は無名ボーナスであり、故に移動速度を上昇させる他の全ての効果と累積する。

Q 2-155:
“激怒”しているバーバリアンは、「気絶状態」になると“激怒”の効果を(上昇した【耐久力】による追加のhpも含めて)失うのでしょうか？

A 2-155:
失わない。“激怒”のクラスの特徴には、バーバリアンが「気絶状態」となった際に効果が終了することを示唆するようなことは何も書かれていない。セージとしては、hpが-1まで低下することがバーバリアンにとり即座にHDの2倍に相当する追加のhpを失うことを意味するとして、どれだけ多くのバーバリアンの死体が戦場に溢れることか、考えるだけに震えが止まらない！
一般的なルールとして、起動された効果は、効果に特に明記されていない限り、起動したキャラクターが「行動不能状態」(麻痺状態、意識不明、瀕死状態など)に陥った場合であっても起動したままである。

Q 2-156:
ドワーフのバーバリアンは、重装鎧を着用していても“高速移動”の能力を失わないのでしょうか？

A 2-156:
失う。このクラスの特徴はキャラクターが着用している鎧の種類(軽装鎧、中装鎧、重装鎧)についてのみ述べており、鎧によって実際に移動速度が低下しているかどうかではない。重装鎧を着たバーバリアン——ドワーフであれ人間であれはたまたまフロスト・ジャイアントであろうと——は、クラス能力として得られる“高速移動”を失う。

パラディン

Q 2-157:
クローク・オヴ・カリスマやイーグルズ・スプレnder呪文などの【魅力】増強効果は、パラディンのクラスの特徴である“信仰の恩寵”によるセーブ・ボーナスを上昇させるのでしょうか？

A 2-157:
上昇させる。それが何によるものであろうとも、パラディンの現在の【魅力】修正を用いること。一時的な【魅力】上昇は、“信仰の恩寵”によるセーブ・ボーナスをも上昇させる。その一方で、一時的な【魅力】減少は、“信仰の恩寵”によるセーブ・ボーナスをも同様に減少させる。

Q 2-158:
15レベル・パラディンがジュヴナイル・セレスチャル・ブロンズ・ドラゴン(脅威度9+2[セレスチャル・テンプレート])を「特別な乗騎」とする為には、《純率力》や《ドラゴンの腹心》を修得しなければならないのでしょうか？ それとも、パラディンは腹心にするに無しのドラコニックの乗騎を得られるのでしょうか？

A 2-158:
パラディンが特技一つ消費せずにドラコニックの乗騎(またはそれ以外の種類の腹心、従者、仲間)を得るのをDMが認めることを阻むものは何も無い。問題の特技は、そういった判断をすぐさま下すことに馴染めないDMとプレイヤーにシステム的なガイドラインを与えるために存在しているのだ。

Q 2-159:
パラディンの「特別な乗騎」は、「恐怖に対する耐性」などの呪文によらないパラディンの特殊能力を共有できるのでしょうか？

A 2-159:
共有できない。パラディンの「特別な乗騎」はパラディンの基本セーブを用いることができ、更にパラディンが自身に対して発動した呪文(ただし擬似呪文能力は不可)は「特別な乗騎」にも作用するが、この能力はそれ以外の特殊能力にまで作用するようなものではない。

Q 2-160:
“アンデッド退散”しようとしているパラディンは、アンデッドを破壊できるかどうか判断する上で、パラディン・レベルと“退散”レベルのどちらを用いるのでしょうか？

A 2-160:
“退散”に関連する全ての効果について、パラディンはパラディン・レベルよりも3レベル低いクレリックとして扱われる。“アンデッド退散”を試みて2HDのゾンビを破壊する為には、パラディンは最低でも7レベル(つまりは実質的に4レベル・クレリック)でなければならない。

Q 2-161:
パラディンの“癒しの手”について:この能力名は、使用に際してパラディンの両手が自由でなければならないかのような印象を与えます。解説ではこの点が明らかにされていません、が、それこそパラディンは片手が自由である必要があるかのような印象を受けます。このことを明らかにしていただけますでしょうか？

A 2-161:

解説では、「パラディンは、接触により傷を癒すことができるようになる(傷は自分のものでも他人のものでも構わない)」と規定されている。能力名の字面に関わらず、ゲームデザイナーは「接触」とは片手(あるいはこの場合、ガントレットを通して、など)を用いて成されるもの、と仮定している。よって、隻腕のパラディンは、この件に関しては2本腕(あるいはもっと!)の同胞ほど有能ではない。

Q 2-162:

ウォーホース以外の「特別な乗騎」(ヒポグリフやユニコーンなど)を得たパラディンは、<動物使い>技能を使用してクリーチャーに戦闘訓練を施す必要があるのでしょうか？ それとも「特別な乗騎」は自動的に戦闘訓練を受けていると見なされるのでしょうか？

A 2-162:

『プレイヤーズ・ハンドブック』P.80によると、キャラクターは【知力】が2よりも大きいクリーチャーに<動物使い>を使用することはできないのだから、パラディンが特別な乗騎を訓練する際に<動物使い>技能を使用することは(「特別な乗騎」は通常6以上の【知力】を有するので)不可能である。その代わり、そういったクリーチャーは通常の対話の範囲で命令に従うに十分なほど知的である。パラディンはこれだけの【知力】を有するクリーチャーを戦闘向けに訓練する必要は無く、単に必要とされていることをするように頼めば良いのだ。

ビガイラー

Q 2-163:

ビガイラーのクラスの特徴である“奇襲発動”『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.26)では、ビガイラーは「目標と近接戦闘状態に」なければならない、と規定されています。これは何を意味しているのでしょうか？

A 2-163:

ビガイラーは、「フェイント」を行ってから、攻撃を行なうか呪文を発動して効果を受けるまでの間、目標に隣接したままでいなければならない。ビガイラーと目標のいずれかが移動してもはや隣接状態でなくなったならば、ビガイラーは“奇襲発動”による利益を失う。

Q 2-164:

ビガイラー『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.25)は0レベル呪文スロットを持っていますが、呪文リストには0レベル呪文が載っていません。ビガイラーはどのようにして0レベル呪文を修得するのでしょうか？

A 2-164:

ビガイラーの呪文リストはP.30に掲載されており、これには0レベル呪文が含まれている。P.103の呪文リストには『プレイヤーズ・ハンドブック II』収録の新呪文しか載っていない。

Q 2-165:

ビガイラーの音声・動作要素はどのくらい目立つのでしょうか？ ビガイラーは疑わしい素振りや発声をするこなしに呪文を発動できるのでしょうか？

A 2-165:

ビガイラーの音声・動作要素は、ビガイラー以外の術者の音声・動作要素と何ら変わらない。嫌疑をかけられる事をビガイラーが望まないのであれば、隠れている状態から呪文を発動するのが一番だ。後述(呪文の章のチャーム呪文に関する項)されているが、セージは、キャラクター

クターはそういった要素をありふれた仕草のように見せかけられるだろうか？、という質問に回答している。(手っ取り早く言うと、できない。)

Q 2-166:

20レベル以降、ビガイラー(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.25)はACに対する【敏捷力】ボーナスを失っている敵の“呪文抵抗”を自動的に克服します。これにより、ビガイラーは“呪文に対する完全耐性”をも同様に克服することが可能になるのでしょうか？

A 2-166:

ああっ！「抵抗不可な力 vs. 不動の物体」論争再び！ この場合、セージとしては「不動の物体」側に与ししなければならない——“呪文に対する完全耐性”はビガイラーのクラス能力に対する切り札となる。

Q 2-167:

スぺルソード上級クラス(『戦士大全』P.41)のクラス能力である“呪文失敗率無視”は、ビガイラー(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.25)などのクラスのクラス能力である“鎧の魔道師”に対してどのような影響があるのでしょうか？ 例を挙げますと、“呪文失敗率無視”によって、“鎧の魔道師”において軽装鎧と見なされるに十分なほど低い域まで鎧の秘術呪文失敗率を軽減されるのでしょうか？

A 2-167:

これら2つの能力には、組み合わせられた際に累積するような効果は全く無い——これらは同様の効果を得る為の、まるで異なる2つの手段なのだ。

例を挙げると、ビガイラー／スぺルソードは、“鎧の魔道師”(軽装鎧の秘術呪文失敗率を無視する)と“呪文失敗率無視”(鎧と盾の秘術呪文失敗率の合計を10%軽減する)のいずれかの利益を得ることができるが、両方を持っていることによって何らかの追加効果を得るようなことはない。

上のビガイラー／スぺルソードを例に挙げると、プレストプレートを着用して、秘術呪文失敗率を10%軽減し、その上で秘術呪文失敗率が15%に低下しているのだからスタデッド・レザー・アーマー着用時に相当することになる、と主張することはできないのだ。

ファクトタム

Q 2-168:

ファクトタム(『ダンジョンスケープ(未訳)』P.14)を使用する際、遭遇終了時に消費されていないインスピレーション・ポイント(直感ポイント)はどうなるのでしょうか？

A 2-168:

消費されなかったインスピレーション・ポイントは、いったん遭遇が終了しファクトタムがポイントを最大値まで戻した時に置き換えられる。

Q 2-169:

ファクトタム(『ダンジョンスケープ(未訳)』P.14)はワンドやスクロールなどの呪文解放型・呪文完成型アイテムを起動する為の必要条件を満たすのでしょうか？

A 2-169:

ファクトタムには呪文リストが無い。ファクトタムはウィザード／ソーサラーの呪文リストから呪文を選択するものの、このことはファクトタム自身の呪文リストを持っていることと同義ではない。よってファクトタムは、〈魔法装置使用〉や類似の能力によらずに、呪文解放型・呪

文完成型アイテムを起動することはできない。

Q 2-170:

ファクトウタム(『ダンジョンスケープ(未訳)』P.14)は“カニング・インサイト(抜け目なき洞察力)”を使用して、例えば「毒の罠」に対して、戦闘時以外にセーブを上昇させることはできるのでしょうか？

A 2-170:

可能だ。ファクトウタムは戦闘時以外でもそういった能力を使用できる。「遭遇」とは戦闘だけを指しているわけではなく、ドアが叩き壊されるのを食い止める、グラグラする橋を渡る、罠を処理するなどの、ゲームにおけるその他の重大な出来事をも含んでいる。一息ついて落ち着くだけのわずかな時間がキャラクターにあれば、先の「遭遇」は終了したものと仮定して、「遭遇」ごとの能力全てが回復する。

Q 2-171:

ファクトウタム(『ダンジョンスケープ(未訳)』P.14)と“急所攻撃”とに関連する2つの質問があります。

- 1) ファクトウタムは“カニング・ストライク(狡猾な打撃)”において2ポイント以上の“インスピレーション・ポイント”を消費して2d6以上の“急所攻撃”ダメージを得ることができるのでしょうか？
- 2) 19レベルのファクトウタムは“カニング・ブリリアンス(狡猾な才気)”を使用してログの“急所攻撃”を再現できるのでしょうか？

A 2-171:

質問の順番通りに回答しよう。

- 1) 可能だ。ファクトウタムは複数の“インスピレーション・ポイント”を使用して追加の“急所攻撃”ダメージを得ることができる。
- 2) “急所攻撃”は変則能力であると仮定するのは理に合っている。判断のつかない場合は、記述されていない能力が対象となりうるものかどうかDMが決定するべきである。はっきりしないものであれば、公正なプレイの為に「超常」とすべきだ。

Q 2-172:

ファクトウタム(『ダンジョンスケープ(未訳)』P.14)は1日にどれだけの呪文を使用できるのでしょうか？(ファクトウタムの表はファクトウタムが準備/使用できる最大呪文レベルを記載しているだけで、1日に準備/使用できる呪文数は記載されていないように思われます。

“アーケイン・ディレッタント(秘術好事家)”の説明文からは、ファクトウタムは選択した呪文を「1日の呪文数」以上に準備/使用することはできないが、「インスピレーション・ポイント」を1ポイント使用することにした場合は擬似呪文能力として呪文を使用する能力を得る、という印象を受けます。これで合ってますでしょうか？

A 2-172:

ファクトウタムは2レベル時に1日1回、4レベル時に1日2回、という風に「1日の呪文数」を得る。「呪文数」は『ダンジョンスケープ(未訳)』P.15の表1-1の「特殊」欄に紛れ込んでいる。“アーケイン・ディレッタント”はファクトウタムが別の呪文を得るたびに記載されている。

呪文を使用する為には、ファクトウタムは「インスピレーション・ポイント」を1ポイント使用しなければならない。いったんこの方法で呪文を使用してしまうと、ファクトウタムはその日の間に再びその呪文を使用することはできない。ファクトウタムは“アーケイン・ディレッタント”によって授けられた呪文を常に擬似呪文能力として使用する。

フェイヴァード・ソウル

Q 2-173:

フェイヴァード・ソウルなどの臨機応変型の信仰呪文の使い手は、どのようにしてその日の呪文を準備するのでしょうか？

A 2-173:

クラスの解説にて特に断りのない限り、フェイヴァード・ソウルやシュゲンジャなどの純粋に臨機応変型の信仰呪文の使い手は、ソーサラーのやり方とまさしく同様に毎日の呪文を準備し、それに先立つ8時間の休憩と15分精神集中を必要とする。

スピリット・シャーマンの呪文能力の項(『信仰大全』P.16)には、スピリット・シャーマンが呪文を回復するには、キャラクターは(クレリックのように)その日の特定の時間帯に1時間の完全な瞑想を行なうだけでよい、と規定されている。

(これは初期のセージ・アドバイスの回答をまとめたもので、スピリット・シャーマンは呪文を準備する為に休息を必要とすると勘違いして書かれたものだ)

Q 2-174:

フェイヴァード・ソウルのクラスの特徴である“エネルギーに対する抵抗”は、種族的特徴の“エネルギーに対する抵抗”と累積するのでしょうか？

A 2-174:

累積しない。複数の由来から得られた“エネルギーに対する抵抗”は累積しない——これは単なる設定値でしかない。“[酸]に対する抵抗”を選択したアアシマールの5レベル・フェイヴァード・ソウルは、クラス・レベルによる“[酸]に対する抵抗/10”と種族による“[酸]に対する抵抗/5”を持ちうるが、高い方の値を用いることになるだろう。

理屈の上では、特殊能力(クラス、種族、またはそれ以外の何か)によってキャラクターの既存の“エネルギーに対する抵抗”を強化することは可能だが、その場合は効果として明記されていなければならないだろう。

ヘクスブレード

Q 2-175:

ヘクスブレード(『戦士大全』)のクラスの特徴である“耐え抜く力”の効果を具体的に説明していただけますでしょうか？例を挙げますと、ヘクスブレードの“耐え抜く力”は、サウンド・バースト呪文による朦朧化効果とダメージの双方を無効化するのでしょくか？ケイオス・ハンマー呪文についてはどうでしょうか？そもそもパイアス・テンプラー(『信仰大全』)で得られる“耐え抜く力”とは異なっているのでしょうか？

A 2-175:

クラスの特徴である“耐え抜く力”を持つキャラクターが、セーブに成功することで半減できるような効果に対して頑健または意思セーブに成功すると、単に半減させるのではなく効果が無効になる。基本的には、「頑健・半減」や「頑健・不完全」となっているあらゆる『セーブ』の項目は、「頑健・無効」となり、同様に「意思・半減」や「意思・不完全」となっているあらゆる『セーブ』の項目は、「意思・無効」となる。

サウンド・バースト呪文に対するセーブに成功した、“耐え抜く力”を持つヘクスブレードは、「朦朧状態」にならないだけでなく、呪文によるダメージを被ることもないだろう。ケイオス・ハンマー呪文に対するセーブに成功したら、減速効果を無効化するだけでなく、ダメージもまた無

効化されることだろう。
“耐え抜く力”は、この能力を授けたクラスによらず同様に機能する。

Q 2-176:

ヘクスブレードが“耐え抜く力”能力を別のクラスから再度得たとします。この能力は何らかの形で累積するのでしょうか？

A 2-176:

累積しない。“耐え抜く力”を持っているか否か、だ——このクラスの特徴を2度得ても何の追加効果もない。

モンク

Q 2-177:

改版された『プレイヤーズ・ハンドブック』を読み進めているのですが、モンクについて混乱してしまいました。新しいモンクのクラスの解説には、モンクは“連打”能力により全ての攻撃に-2の修正を受けて追加攻撃が得られる、と書かれています。それに加えて、モンクは11レベルにおいて一番高い攻撃ボーナスを用いた追加攻撃が得られます。“連打”の表は初期3レベルの間の成長についてははっきりしているのですが、ここで成長が解らなくなってしまう。5レベルにおいて、モンクの基本攻撃ボーナスは4レベルの時と等しいのですが、“連打”における攻撃ボーナスは1上昇しており、これは続けて発生します。また、11レベルにおける追加攻撃はモンクの基本攻撃ボーナスをそのまま用いるのでしょうか？ それとも、他の“連打”攻撃と同じように、攻撃ボーナス-2を用いるのでしょうか？ 表ではなく解説に従うものと仮定します。20レベルモンクは、+13/+13/+13/+8/+3か、+15/+13/+13/+8/+3で攻撃することになります。どちらが正しいのでしょうか？

A 2-177:

“連打”の一部としてモンクが得る全ての追加攻撃は、モンクが一番高い攻撃ボーナスを用い、“連打”により負うペナルティにより減少させられる。ペナルティは1レベルにおける-2から始まり、5レベルで-1に減少して、9レベルでは0に減少する(モンクのクラスの解説にある“連打”の項を参照のこと)。『プレイヤーズ・ハンドブック』表3-10には、各レベルにおける正確な“連打”攻撃ボーナスが挙げられている。表中の数字は、“連打”によって得られる追加攻撃と、“連打”の正確なペナルティ(またはペナルティの消失)が反映されている。
“連打”を使用している20レベルモンクは、表に記載の通り、+15/+15/+15/+10/+5の基本ボーナスで5回攻撃する。+15の基本攻撃ボーナスは+15/+10/+5での3回の攻撃を与える。“連打”は、モンクが一番高い攻撃ボーナスである+15を用いる2回(11レベル以上の場合)の追加攻撃を授け、“連打”による攻撃へのペナルティは(9レベル以上では)無い。

Q 2-178:

“連打”能力を用いている時、人工的武器1本だけを装備したモンクは、正確には何回攻撃できるのでしょうか？ 例を挙げますと、あるモンクが+1 錬金術銀製ダガーを構えており、“連打”時には3回攻撃できるものとします。このモンクがダガーで攻撃できるのは、この内の何回分なのでしょうか？ ダガーを2本構えている場合はどうでしょうか？ 「爪攻撃」や「噛みつき攻撃」などの肉體武器を備えている場合はどうでしょうか？ 例を挙げますと、キャラクターがヴァンパイア・モンクであるとして、このキャラクターが「叩き付け攻撃」を用いて“連打”を行ない、1体の生きている敵から何度も“生命力吸収”できるのでしょうか？ 肉體武器を“連打”に組み込めないものとします。それは何故なのでしょう？

A 2-178:

そもそもモンクは“連打”の際にダガーを用いることはできない。モンクが“連打”能力を使用する場合、このモンクは“素手打撃”か「特別なモンク用武器」を用いて攻撃しなければならない。『プレイヤーズ・ハンドブック』に収録されている分では、後述する6つだけがそれに当たる(カマ、クォータースタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、ヌンチャク)。肉體武器(任意の肉體武器)は、“素手打撃”でもなければ「特別なモンク用武器」でもないのだから、モンクは肉體武器を“連打”に組み込むことはできない。

モンクが「特別なモンク用武器」1本(または2本)を構えているのであれば、モンクは“連打”の一部として、これらの武器による攻撃を“素手打撃”と自由に置き換えることができる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.50の“連打”の解説を参照のこと)。モンクが“連打”によって3回攻撃が可能であり、そして+1 錬金術銀製サイなどの「特別なモンク用武器」を構えているのであれば、モンクは“連打”中に3回までサイで攻撃できる。“連打”の項に挙げられた例は全てを明らかにしていないが、これは取りうる全ての武器攻撃と“素手打撃”の組み合わせを網羅してはいないからだ。

モンクが使用目的で2本の「特別なモンク用武器」を構えている場合、モンクは“連打”中にこれら2本のいずれか又は両方を組み込むことができる。例を挙げると、モンクには“連打”を用いると3回の攻撃を行なえる能力があるとして、モンクが+1 錬金術銀製サイ1本と冷たい鉄製サイ1本で武装していた場合、モンクは、一方のサイを用いて3回の攻撃を行なってもう一方のサイでは攻撃を行なわなかったり、一方のサイで2回の攻撃を行なってもう一方のサイで1回の攻撃を行なったり、それぞれのサイで1回ずつ攻撃を行なって“素手打撃”で1回の攻撃を行なったり、あるいはそれ以外の組み合わせにしたりすることができる。それぞれの手にサイを装備していてもモンクが“素手打撃”を行なううえで妨げとはならないであろうことに注意すること(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.50の“素手打撃”の解説を参照のこと)。

サイやカマなどの「モンク用武器」を使用できるのに、「叩きつけ攻撃」や「爪攻撃」などの肉體武器を使用できないのは、やや奇妙に思われるかもしれない。だが、肉體武器は人工的武器ほど取り扱いやすいものではない。キャラクターは、肉體武器を用いて高い基本攻撃ボーナスによる追加攻撃を得ることは決してできないが、モンクの“連打”能力は、基本攻撃ボーナスによる追加攻撃を得る別の手段となる。どうか、“素手打撃”能力を用いて攻撃を行なうヴァンパイア・モンクは「叩きつけ攻撃」を用いておらず、“生命力吸収”できないことに注意してほしい。

Q 2-179:

“連打”能力の解説には、“連打”においてモンクが利き手でない手の武器で攻撃した場合のようなことが書かれていません。これは、正確には、何を意味するのでしょうか？ モンクは“連打”による攻撃に加えて利き手でない手での攻撃を行なえるのでしょうか？

A 2-179:

実のところ、君が参照することになる文章は“素手打撃”の項に載っている。モンクが“素手打撃”を用いている際には、両手が塞がっていて膝や肘を用いて攻撃していたり、追加攻撃を得るべく“連打”能力を使用していたり、あるいはその両方であったりしてさえも、利き手でない手での攻撃によるペナルティを被ることはない。

モンクが利き手でない手での攻撃に“素手打撃”を使用できないことについてルールでは単刀直入に触れられてはならず(“素手打撃”能力の正確な文言には別のことが書かれてはいるが)、モンクがそう出来ない説得力のある理由は存在しない。利き手でない手での“素手打撃”を用いる場合、モンクは「二刀流」による通常の攻撃ペナルティ全て(『プレイヤーズ・ハンドブック』表8-10を参照のこと)を被り、更にモンクは利き手でない手での攻撃が命中してもダメージには【筋力】ボーナス(あれば)の半分しか足すことができない。

“連打”に利き手でない手での攻撃を追加する為には、“連打”によるペナルティ(あれば)に、「二刀流」によってモンクが被るあらゆるペナルティ全てを累積させる。“連打”による攻撃にはモンクの【筋力】による全ダメージ・ボーナスが乗るが、利き手でない手での攻撃はダメージに【筋力】ボーナスの半分しか足すことができない。利き手でない手

での攻撃が武器によるものであれば、その武器は“連打”に組み込むことはできない(そもそも武器が“連打”に組み込めるものであるならば、前述の質問を参照のこと)。例を挙げると、《二刀流》を修得した【筋力】14の4レベル・モンクが、“連打”を使用することに決め、その上更に利き手でない手での攻撃をも繰り出すことを決意した。このモンクには+3の基本攻撃ボーナスと+2の【筋力】ボーナスがある。“連打”を用いて、モンクはそれぞれ+3の攻撃ボーナス(基本+3、“連打”-2、【筋力】+2)で2回の攻撃を行なうことができる。“素手打撃”は「軽い武器」なので、モンクは“連打”と利き手でない手での攻撃の双方に追加で-2のペナルティを被り、その上でモンクは+1の攻撃ボーナスで3回の攻撃を行なえる。“連打”による2回の攻撃は利き手での攻撃であり、モンクの全【筋力】ボーナスである+2をダメージに加える。利き手でない手での1回の攻撃は、モンクの【筋力】ボーナスの半分(+1)をダメージに加える。

我らがお手本たるモンクが“連打”、と利き手でない手での攻撃、に用いるべく2本のサイを構えているのであれば、モンクは2本とも“連打”に用いることも(その場合は利き手でない手での攻撃は“素手打撃”で行なわなければならない)、1本を利き手でない手での攻撃に用いても1本を“連打”に用いることもできる。利き手でない手での攻撃に用いたサイは“連打”では使用できず、逆もまた真である。

Q 2-180:

モンクは「二刀流」で戦うことはできるのでしょうか？ モンクは“連打”と2つの武器での攻撃を組み合わせることはできるのでしょうか？ 攻撃ロールに被るペナルティはどのくらいでしょうか？

A 2-180:

モンクはその他のキャラクター同様に「二刀流」で戦うことができるが、それによって攻撃ロールに被る全てのペナルティを受け入れなければならない。モンクは利き手でない手での攻撃に“素手打撃”を用いることができる。モンクは、利き手でない手による追加攻撃を得るべく、「二刀流」を“連打”と組み合わせることさえできる(ただし、モンクは“連打”の一部として“素手打撃”か「特別なモンク用武器」しか使用できないことを忘れないこと)。「二刀流」のペナルティは“連打”のペナルティと累積する。

例を挙げると、6レベルにおいて、モンクのエンバーは通常+4のボーナスで1ラウンドに1回の攻撃を行なうことができる。“連打”を使用した場合、エンバーはそれぞれ+3のボーナスで(“素手打撃”か手にした任意の「特別なモンク用武器」を用いて)2回の攻撃を行なうことができる。エンバーが利き手でない手での追加攻撃を行ないたいのであれば、エンバーは利き手での攻撃に-4、利き手でない手での攻撃に-8(利き手でない手に「軽い武器」を構えていると仮定して)のペナルティを受けなければならない。

エンバーが《二刀流》を修得していたのであれば、エンバーは利き手でない手での追加攻撃を行なうことによるわずか-2のペナルティだけを全ての攻撃に受けることになるだろう。よって、“連打”中に「軽い武器」を利き手でない手に構えている場合、エンバーはそれぞれ計+1ボーナスで合計3回の攻撃を行なうことができる。全ての攻撃のうち少なくとも1回は利き手でない手の武器によるものでなければならない。

《上級二刀流》を修得した20レベル・モンクは、“連打”中に1ラウンドあたり8回の攻撃を行なうことができる。モンクが利き手でない手に「軽い武器」を構えていると仮定すると、利き手でない手による3回の攻撃は+13/+8/+3であり、“素手打撃”や利き手に構えた武器により5回の攻撃(+13/+13/+13/+8/+3)ができる。同じモンクが《速射》を修得していて“連打”の一環として少なくとも1本以上のシュリケンを投擲するのならば(《速射》は遠隔攻撃としてのみ使用されるので)、モンクは利き手で追加でシュリケン1本を投擲できるが、モンクの行なう全ての攻撃(近接攻撃さえも)は-2のペナルティを受ける。そして、モンクの全力攻撃の組み合わせは以下になると思われる:利き手で+11/+11/+11/+6/+1(この内の2つはシュリケンによるものでなければならない)、および利き手でない手で+11/+6/+1。

Q 2-181:

《エンブティ・ハンド・マスタリー(素手戦闘の極意)》(『オリエンタル・アドヴェンチャー(未訳)』収録)を修得している、エンラージ・パースンを使用した人間の20レベル・モンクの“素手打撃”ダメージについて質問があります。私の理解するところでは、このモンクは超大型サイズのモンクと同等のダメージを与えます。私の質問はこうです。超大型サイズのモンクは“素手打撃”を用いてどれだけのダメージを与えることができるのでしょうか？

A 2-181:

モンクの“素手打撃”ダメージは、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.28の表2-2と表2-3に記載されている装備者のサイズが一般的な範囲からかけ離れている場合の武器ダメージに関する一般ルールに順ずる。超大型サイズの1レベル・モンクは、ダメージ評価の基準である中型サイズよりも2段階大きい為、“素手打撃”を用いて2d6ポイントのダメージを与える。

《エンブティ・ハンド・マスタリー》を修得した20レベル・モンクは“素手打撃”を用いて4d8ポイントのダメージを与え、拡大した場合は6d8ポイントのダメージを与える。

Q 2-182:

私はモンク/ソウルナイフを作成したいのですが、モンクの“素手打撃”ダメージとソウルナイフの“マインド・ブレード”のダメージは累積するのかわかるか迷っています。できないものとします。それはどうしてなのでしょうかわかるか？

A 2-182:

ソウルナイフの“マインド・ブレード”は“素手打撃”ではない。“マインド・ブレード”は武器として扱われ、独自のゲーム上の性能を有している(『サイオニクス・ハンドブック』P.26を参照のこと)。モンクの“素手打撃”ダメージは、モンクが構えているクォータースタッフやその他の武器のダメージと累積すること以上の意味で“マインド・ブレード”のダメージと累積することはない。

Q 2-183:

(ケンタウロス・モンクなど)肉体武器を備えたモンクは、素手で攻撃しなお肉武器をも使用できるのでしょうか？ 例を挙げますと、このキャラクターが4レベル・モンクであるとしてみましょう。このモンクは“連打”を使用して素手により+5/+5/+0(これに他のボーナスを加える)で攻撃し、その上さらに2つの蹄により+0/+0で攻撃できるのでしょうか？

A 2-183:

クリーチャーが、通常、同じ「全力攻撃」ルーチンの一環として武器攻撃と肉武器攻撃の双方を行なうことが認められているのであれば、モンクも同じことを(武器攻撃を“素手打撃”に置き換えて)行うことができる。ケンタウロスはロングソードによる攻撃に加えて2回の「蹄攻撃」を行なうことができるので、ケンタウロス・モンクは“素手打撃”による攻撃(または全攻撃、モンクの基本セーブ・ボーナスに応じる)に加えて2回の「蹄攻撃」を行なうことができる。モンクは“連打”の一環として肉武器による攻撃を用いることはできないが、“連打”に加えて肉武器による攻撃を行なうことはできる。このような攻撃は、二次的な肉武器での攻撃による通常の-5のペナルティに加えて、モンクの“連打”によるものと等しい-2のペナルティを被る。

ケンタウロスの4レベル・モンクには、+7(4人怪HDによる+4、4モンク・レベルによる+3)の基本攻撃ボーナスがある。このモンクが“連打”を実行したならば、モンクは+5/+5/+0で“素手打撃”を行なう。モンクは-2/-2(二次的攻撃として-5、“連打”により-2)で2回の「蹄攻撃」を追加できる(訳注:7-5-2=0なので、蹄攻撃は+0/+0ではないかと思われます)。

Q 2-184:

モンクは“連打”中に「武器落とし」や「武器破壊」、「足払い」を行なえるのでしょうか？「組みつき」判定についてはどうでしょうか？「突き飛ばし」や「蹴散らし」などの特殊な戦闘法についてはどうなのでしょう？

A 2-184:

全ての攻撃が「特別なモンク用武器」の一種（つまり、“連打”に組み込める武器）を用いて行なわれるものである限り、モンクは通常攻撃を置き換えてあらゆる特殊攻撃を実行できる。モンクが「武器落とし」や「武器破壊」、「足払い」、「組みつき」を主体とする事は自由である。

モンクは（“連打”中には）「突き飛ばし」や「蹴散らし」を行なえず（どちらでも「特別なモンク用武器」を使っていないからである）、更には「援護」（1回の標準アクションが必要）や「フェイント」（1回の移動アクションが必要）を行なうこともできない。

Q 2-185:

複数の肉体武器（標準的な2回の爪攻撃と1回の噛みつき攻撃の組み合わせのような）を有するクリーチャーがモンクとしてレベルを取得したとしますと、“連打”と肉体武器の成長は互いにどのように影響し合うのでしょうか？

A 2-185:

モンクは“連打”の一部として肉体武器（「爪攻撃」や「噛みつき攻撃」など何であれ）を用いることはできない——“素手打撃”と特別なモンク用武器」だけが“連打”に組み込みうる。

クリーチャーが人工的武器による攻撃と併用して二次的攻撃として肉体武器の1つを用いることができるのであれば、“連打”と組み合わせて肉体武器による攻撃を同様に成しうる。“連打”によって攻撃に課されるあらゆるペナルティは、肉体武器による攻撃にも適用されるだろう。

例を挙げると、標準的なリザードフォークは全力攻撃の一部としてクラブによる攻撃と「噛みつき攻撃」ができる。通常、クリーチャーは二次的攻撃として行なわれる攻撃ロールには-5のペナルティを被るのだが、リザードフォークは《複数回攻撃》を修得しているので、攻撃ロールに課されるペナルティは-2に軽減され、その上でダメージ・ロールにはリザードフォークの【筋力】ボーナスの半分だけを足す。

リザードフォークが1レベル・モンクであるならば、リザードフォークは“連打”を（「爪攻撃」ではなく、“素手打撃”を用いて）行なうことができ、更に二次的攻撃として「噛みつき攻撃」を追加できる。それぞれの“素手打撃”には（“連打”による）-2のペナルティがあり、そして噛みつき攻撃には-4（“連打”による）-2と、《複数回攻撃》により-5から軽減された、二次攻撃であることによる-2のペナルティが課されるだろう。

Q 2-186:

モンクの““気”打撃（魔法）”はダメージ減少を克服できるようにするだけなのでしょうか？それともモンクが備える肉体武器をあらゆる効果において魔法の武器と為さしめるのでしょうか（非実体の相手に効果があるか、など）？

A 2-186:

『プレイヤーズ・ハンドブック』では、““気”打撃（魔法）”は「ダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与えるという用途において」モンクの“素手打撃”に影響を及ぼす、と規定されているが、それ以外の効果はない。よって、モンクの“素手打撃”は、非実体の敵に効果があるかも含めて、その他の用途において魔法の武器であると見なされることはない。

Q 2-187:

モンクのクラスの特徴である“呪文抵抗”は、種族的特徴として得られる“呪文抵抗”と累積するのでしょうか？

A 2-187:

累積しない。複数の由来から得られた呪文抵抗は累積しない——これは単なる設定値でしかない。ドラウの13レベル・モンクは、モンク・レベルによる“呪文抵抗”23と、ドラウ種族であることによる“呪文抵抗”24を持ちうるが、高い方の値を用いることになるだろう。

理論上、特殊能力（クラス、種族、またはそれ以外の何か）によってキャラクターの既存の“呪文抵抗”を強化することは可能だが、その場合は効果として明記されていなければならないだろう。

Q 2-188:

モンクが20レベルに到達して「来訪者」となった場合、老化は停止するのでしょうか？モンクはキャラクターの年齢上限に達した時にやはり死んでしまうのでしょうか？それとも永遠に生きるのでしょうか？

A 2-188:

「来訪者」は必ずしも不滅ではないし不老でもないのだから、20レベル・モンクはやはりその種族の標準の個体として加齢していく。

Q 2-189:

モンクは“素手打撃”を魔法の武器として強化できるのでしょうか？（訳注：この質問は『魔法のアイテムを作成する』ルールに則った永続的な強化についての質問です。一時的な強化に関しては含まれていません。）

A 2-189:

できない。「特別なモンク用武器」として挙げられていない以上、魔法のガントレットや魔法のスバイクド・ガントレットでさえも理想的な回答とはならない（そしてそれ故に“素手打撃”ほど汎用的ではない）。

アミュレット・オヴ・マイティ・フィスト『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.248）は、着用者の「素手攻撃」及び肉体武器での攻撃に強化ボーナスを受けるが、これにはモンクの“素手打撃”も含まれる。

Q 2-190:

モンク／ソウルブレードはマインドブレードを用いた攻撃で“素手打撃”ダメージを与えるのでしょうか？それとも、ダメージ値は累積するのでしょうか？

A 2-190:

マインドブレードを用いた攻撃で“素手打撃”ダメージを与えることはなく、ダメージ値は累積しない。モンク／ソウルブレードは素手攻撃において“素手打撃”ダメージを与え、マインドブレードを用いた攻撃ではマインドブレードのダメージを与える。2つの攻撃が互いに組み合わせることは一切ない。モンクはマインドブレードが形作る武器（マインドブレードの基本形であるショートソードなど）を「特別なモンク用武器」として扱ういくつかの能力を得るものの、マインドブレードを用いて“連打”を使用することはできない。

Q 2-191:

モンクが“連打”を使用する時、モンクは攻撃を何回行なえるのでしょうか？

A 2-191:

6レベル・モンクは“連打”使用時に1回の追加攻撃を得るが、モンクが行なう全ての攻撃に-1のペナルティを被る。よって、君のキャラクターは5回の攻撃を行ないうる（+16/+16/+11/+6/+1、および他の修正）。

Q 2-192:

モンクの“素手打撃”ダメージは肉体武器による攻撃によって修正されるのでしょうか？ 逆の場合についてはどうでしょうか？

A 2-192:

モンクの肉体武器(爪、噛みつきなど)は素手攻撃によって与えられるダメージに対していかなる効果もなく、またキャラクターの“素手打撃”ダメージは肉体武器による攻撃に対していかなる効果もない。“カミノリ爪”のシフター・モンクは、「爪攻撃」を用いて「爪」ダメージを与えることも、素手攻撃を用いて“素手打撃”ダメージを与えることもできるが、この2つを組み合わせることはできない。

Q 2-193:

モンクが素手攻撃で+5 ガントレットを使用して、クラスの利益全てを得るのみならず命中およびダメージにガントレットによる+5 のボーナスを得ることはできるのでしょうか？

A 2-193:

ガントレットは紛れもなく「武器」だ。モンクが「特別なモンク武器」として記載されているものではない「武器」を使用したならば、そのモンクが良好な攻撃レートを得ることはない。しかしながら、そのモンクは素手攻撃時のダメージ上昇を得るだろう。

Q 2-194:

モンクのクラスの特徴である“高速移動”は、あらゆる移動方式に対して適用されるのでしょうか？

A 2-194:

“高速移動”の項目では、ボーナスをキャラクターの地上移動速度に限定していないので、キャラクターが有しているあらゆる移動速度に適用されるとするのが公平である。

Q 2-195:

ブレイザーズ・オヴ・アーマーの着用は、モンクがクラスの特徴である“ACボーナス”を使用することを妨げるのでしょうか？

A 2-195:

妨げない。ブレイザーズ・オヴ・アーマーはACに対して鎧ボーナスを授けるが、鎧を着用しているとは見なされない為、モンクの特殊能力を阻害することはない。君が引き合いに出した文言はただ単に鎧ボーナスとは何かを説明しているのであって、キャラクターが着用しているブレイザーズや鎧からもACボーナスを得られないということを指摘している。

Q 2-196:

モンクス・ベルトを着用し、《スペリアー・アンアームド・ストライク(高位素手打撃)》特技を修得しているモンクは、両方から利益を得るのでしょうか？ それとも、大きい方の利益だけを適用するのでしょうか？

A 2-196:

この場合、良好な方の利益が打ち勝つだろう。ルール上、これらの効果はボーナスを伴っていないので、これらは累積に関するルールを使用しないだろう。一方の効果が他方の影に隠れて終わらだろう。

ラーク

Q 2-197:

1レベルの“ラーク・オーギュメンテーション(ラーク能力増強)”(『コンプリート・サイオニクス(未訳)』P.14)にて獲得可能な“アディショナル・スニーク・アタック(追加急所攻撃)”は、ラークが既にクラスの特徴の“急所攻撃”を獲得している場合にのみ適用されるのでしょうか？

A 2-197:

その通り。

このことは、この選択肢は1レベル・ラークにとって無価値である(が、ラークが“サイオニック・スニーク(サイオニック急所攻撃)”を獲得する2レベルにおいて実には有用なものとなる)、ということを意味している。

Q 2-198:

“ラーク・オーギュメンテーション(ラーク能力増強)”の表(『コンプリート・サイオニクス(未訳)』P.15)には“攻撃遠隔化”が含まれていますが、この増強についての記述が掲載されていません。これは何を指すものなのでしょうか？

A 2-198:

そんな増強は無い。表の参照部分は無視すること。

レンジャー

Q 2-199:

レンジャーは、“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”のある“得意な敵”(人造やアンデッドなど)に対しても、やはり追加ダメージを与えられるのでしょうか？

A 2-199:

追加ダメージを与えられる。

Q 2-200:

レンジャーが“得意な敵”に対して《東ね射ち》を使用したとします。“得意な敵”のダメージ・ボーナスは攻撃において射ち出された全ての矢に適用されるのでしょうか？

A 2-200:

全ての矢に適用される。

Q 2-201:

レンジャーは“得意な敵”としてライカンスロープまたは人型生物(変身生物)を選べるのでしょうか？

A 2-201:

選べるとも言えるし選べないとも言える。“得意な敵:人型生物(人間)”を持つレンジャーは(人間の)副種別を持つライカンスロープに対して“得意な敵”ボーナスを得られるし、“得意な敵:巨人”を持つレンジャーはその種のライカンスロープに対してボーナスを得られる、等々だが、レンジャーが獲得可能な内で全てのライカンスロープを包含するような種別または副種別の組み合わせは存在していない。

Q 2-202:

私は、先ごろレンジャーが悪属性に転向したキャンペーンで、DMをしています。その時私は、そのレンジャーがヘル・ハウンドにチャーム・アニマルを発動するのを許可しました。そのレンジャーは8レベル・レンジャーで、その上まだ“動物の相棒”を持っていないので、ヘル・ハウンドを(訳注:“動物の相棒”として)使役できるものなのか知りたがっています。これは可能なのでしょうか？

A 2-202:

まず最初に、ルール上厳密には、ヘル・ハウンドは「動物」ではなく「来訪者」なのだから、チャーム・アニマルでは魅惑されえない。その延長線上で、ヘル・ハウンドは「動物」ではないのだから、“動物の相棒”とはなりえない。しかしながら、君がこのルールの例外を作っているところなのであれば、君はきっと、ヘル・ハウンドの特性と能力を検証して、ヘル・ハウンドが『基本リスト以外の動物の相棒』『プレイヤーズ・ハンドブック』P.36)のどのレベル帯に属することになるのかを決定して欲しいのだろう。ヘル・ハウンドを他のクリーチャーと比較するに、ヘル・ハウンドは「7レベル以上」のグループか「10レベル以上」のグループのいずれかに分類してよい。最後に、君はこれが自分のキャンペーンにおいてバランスが取れているかどうかの決断を下す必要があるだろう。

ローグ

Q 2-203:

ローグは、攻撃ロールに-4のペナルティを被ることで、普通の武器を用いた“急所攻撃”において非致傷ダメージを与えられるのでしょうか？ ローグが、本来なら非致傷ダメージを与える武器を用いて致傷ダメージを与えようとしている場合はどうでしょうか？ その際にローグは“急所攻撃”を行なえるのでしょうか？

A 2-203:

ローグは、“急所攻撃”を行ないつつ、本来なら致傷ダメージを与えるような武器を用いて非致傷ダメージを与えることはできない。ローグのクラス解説にある“急所攻撃”の項目を参照のこと。「素手攻撃」か、あるいはサップなどの本来なら非致傷ダメージを与えるような武器を用いているのであれば、“急所攻撃”において非致傷ダメージを与えることはできる。

ソードのように本来なら致傷ダメージを与えるような武器を用いて非致傷ダメージを与えることを選択したならば、ローグは剣の平で叩いたり手加減して鈍器を振るったりして『プレイヤーズ・ハンドブック』P.144を参照のこと)あまり有効ではないやり方で武器を構えていると想定される。そのような手法は、殊更十分に狙いを定めた効果的な一撃を要求される“急所攻撃”を妨げるものである。

本来なら非致傷ダメージを与えるような武器を用いて致傷ダメージを与えようとしている場合、ローグは“急所攻撃”を行なうことができる。そうすることによるペナルティは-4だが、この場合は、脆弱な部分を見つけ出して命中させることの難しさを表現している『プレイヤーズ・ハンドブック』P.144も参照のこと。攻撃におけるこの余計な正確さは“急所攻撃”には影響しない。

Q 2-204:

プレイヤーの一人で、ローグ・キャラクターを使用している人が、ローグのクラス解説を読み進めて、“急所攻撃”にサップや「素手攻撃」を用いて非致傷ダメージを与えようとしているローグの説明を見つけました。サップは軍用武器なのだから、ローグが習熟している軍用武器の1つとして記載されているか、単純武器として記載されているべきではないのか？、とそのプレイヤーは不思議に思っています。それとも、クラス解説ではローグが《軍用武器習熟(サップ)》を修得していることを想定しているのでしょうか？ ローグがサップに習熟しておらず、その上でサップを用いて“急所攻撃”を行なってみようとした場合、どうなる

のでしょうか？ ローグは“急所攻撃”を行なう上で用いている武器に習熟していなければならないのでしょうか？

A 2-204:

サップは軍用武器であり、サップへの習熟は実はローグのクラスの特徴である(『プレイヤーズ・ハンドブック』エラッタの記述通り)(訳注:日本語版はエラッタ適用済み)。

サップが“急所攻撃”の解説にて言及されている第一の理由は、ローグは(サップや素手攻撃などの)非致傷武器を用いても“急所攻撃”を行ないうることの明白にする為である。ただし、ローグが本来なら致傷ダメージを与えるような武器を用いて非致傷ダメージを与えることを決めた場合には“急所攻撃”を行なうことはできない(前述の質問を参照のこと)。

“急所攻撃”は、極限の精度を求めている一方で、“急所攻撃”を行なうにあたって使用している武器に習熟している必要がない。ローグは、習熟していない武器を用いて-4のペナルティを被りつつ、“急所攻撃”を行なうことができる。ここで挙げられている状況は前述の質問における一例とはわずかながら異なっている。ローグが武器に習熟していない場合、上手く使用することは難しいが、ローグはわざと最適なやり方から外れた使い方(致傷武器で非致傷ダメージを与えようとしている場合のように)で武器を使用しているわけではない。2つの状況は共に等量のペナルティを受けているのではあるが、これらは異なる理由によるものだ。2つのペナルティは累積することに注意すること。本来なら致傷ダメージを与えるような武器に習熟しておらず、かつその武器を用いて非致傷ダメージを与えようとしたならば、ローグは攻撃ロールに-8のペナルティを被る。

Q 2-205:

私はマルチクラスのパーパリアン／ローグを使用しています。“激怒”中に“急所攻撃”は使えるのだろうか？、と思い悩んでいるところです。

A 2-205:

使えるが、キャラクターの攻撃が“急所攻撃”の必要条件を満たしていれば、という条件が付く——キャラクターが敵を「挟撃」しているか、敵がキャラクターの攻撃に対し何らかの理由でACへの【敏捷力】ボーナス(あれば)を失っていないなければならない。“急所攻撃”には精度が必要とされるが(前述の2つの質問を参照のこと)、根気や集中といった面はさほど必要とされていない。

Q 2-206:

ビクシーの1レベル・ローグはどれだけのHDを持つのでしょうか？ 有効キャラクター・レベルはいくつなのでしょう？

A 2-206:

特に断りのない限り、全ての1HDクリーチャーはクラス・レベルを得た際に種族HDを失うことになる。よって、このビクシーは(ローグ・レベルによる)1HDを持っていることになるだろう。

このビクシーの有効キャラクター・レベル(ECL)は、ビクシーがオットー・イレジスタブル・ダンス擬似呪文能力を有していない限りは5(HDにより1、レベル修正値により4)であろうが、有している場合はECLは7(1HD+6レベル修正値)となるだろう。この値はキャンペーン・ゲームにおいてビクシーがどれだけ強力であるかを示し、また、レベルを上昇させる為にどれだけ多くの経験点が必要であるか、並びにビクシーPCの開始時所持金、を決定する為に使用され)ているが、ゲーム上の効果の多くには何ら影響しない。

Q 2-207:

ローグが(高い基本攻撃ボーナスによるものや「速射」などにより)1ラウンドに複数回攻撃できるようになったとします。このローグは全ての攻撃において“急所攻撃”を行なえるのでしょうか？

A 2-207:

できる、が、各々の攻撃が“急所攻撃”となる必要条件を満たした場合のみだ。例えば、敵を「挟撃」しているローグは、行なう全ての近接攻撃において“急所攻撃”を食らわせることができる。グレーター・インヴィジビリティ呪文の影響下にあるローグは、攻撃しているにも関わらず「不可視状態」のままでいられる為、全ての攻撃を“急所攻撃”として扱う。

あるラウンドにおける残りの攻撃が“急所攻撃”となる為の何らかの必要条件をそれ以上満たせなくなったのならば、その攻撃は“急所攻撃”とならない。例を挙げると、インヴィジビリティ呪文の影響下にあるローグは、攻撃を行なうと直ちに可視状態になってしまうのだから、ラウンド内の最初の攻撃においてのみ“急所攻撃”のダメージを与えられることだろう。

Q 2-208:

ローグは、戦闘において「フェイント」を行なって、5フィート・ステップにて移動し、「フェイント」の対象に対して遠隔攻撃を使用して“急所攻撃”を行なうことができるのでしょうか？

A 2-208:

できない。ルールでは、「フェイント」はキャラクターの次の「近接攻撃」にしか適用されない、と明記されている(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.155)。

Q 2-209:

“技能体得”したローグは、〈魔法装置使用〉判定においても「出目10」をとることができるのでしょうか？

A 2-209:

できない。ローグのクラスの特徴である“技能体得”は、「たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、技能判定で「出目10」をとることができるようになる」、と規定されている。これは、キャラクターが精神的重圧を受けていない状況下で「出目10」をとることができる技能に対してのみ適用される。その技能が(〈魔法装置使用〉など)キャラクターがどんな状況下にあろうとも決して「出目10」をとることができないようなものであるならば、“技能体得”はいかなる利益ももたらさない。

Q 2-210:

ローグは、「錬金術の火」を投擲したり、アシッド・スプラッシュ呪文などの呪文を発動した場合でも、“急所攻撃”のダメージを適用するのでしょうか？

A 2-210:

適用する。“急所攻撃”、“機動戦闘”、“急襲攻撃”によるボーナス・ダメージは、攻撃ロールを必要とする任意の攻撃——それが接触攻撃であっても——に対して適用される。

Q 2-211:

“急所攻撃”において、ローグは素手攻撃を使用して致傷ダメージをもたらすことができるのでしょうか？

A 2-211:

もたらせない。ローグが別の形で、素手攻撃を用いて致傷ダメージを与えることができるのでない限りは(例えば、ローグが〈素手攻撃強化〉を修得している場合)。

Q 2-212:

“急所攻撃”はブリンク呪文の効果を受けているクリーチャーに対しても有効なのでしょうか？

A 2-212:

有効だ。ブリンク呪文は「視認困難」を提供しないのだから、この呪文の効果を受けている目標に対して“急所攻撃”は通常通りに機能する(呪文の通常の効果として、そういった攻撃には50%の攻撃失敗率があることになるだろう)。

Q 2-213:

《会心の一打》を修得しているローグが「立ちすくみ状態」の敵に対してクリティカル・ヒットした場合、“急所攻撃”のダメージを2回加えるのでしょうか？

A 2-213:

2回加えられるわけではない。この特技はただ単に“急所攻撃”や“機動戦闘”を「起動」させるもう1つの基準を追加するだけのものだ。そういった値のいずれかを2回加えることを可能とするものではない。

Q 2-214:

ローグがある程度の大きさの茂みの裏側に隠れることに成功しており、ローグから30フィート以内にいる目標に向けてアローを射ったとします。このローグは“急所攻撃”のダメージを与えるのでしょうか？

A 2-214:

“急所攻撃”のダメージを与える。
はっきりとルールにそう書かれているわけではないが、相手から隠れることに成功しているキャラクターは、「立ちすくみ状態」になさしめるかどうかを判断する用途において「不可視状態」であると見なされ、それ故に“急所攻撃”のダメージを与える。

Q 2-215:

“直感回避”はキャラクターが「立ちすくみ状態」となることを妨げません。ですから、このことは、ローグは“直感回避”を持つ「立ちすくみ状態」のキャラクターに対して“急所攻撃”を使用することができる、ということ意味するものではありませんか？

A 2-215:

意味しない。ローグは目標が「立ちすくみ状態」だから“急所攻撃”を使用することができるのではなく、目標が「ACに対する【敏捷力】ボーナス」を失っている(下線部に注目)——これは「立ちすくみ状態」の通常の副次効果である——から“急所攻撃”を使用することができるのだ。“直感回避”を持つバーバリアン(などのキャラクター)は、「立ちすくみ状態」の時や不可視状態の攻撃者に攻撃を加えられた時に、その「ACに対する【敏捷力】ボーナス」を保持している。それ故に、「立ちすくみ状態」であることが敵を敵対者の“急所攻撃”に対して脆く成さしめることはない。

Q 2-216:

モンスターに“飲み込み”されたローグは、このモンスターに対して“急所攻撃”を使用することができるのでしょうか？そしてこのダメージはモンスターの通常のhpに対して適用されるのでしょうか？

A 2-216:

“急所攻撃”できるし、通常のhpに対して適用される。ただし、前者の回答には条件が付加される。“飲み込み”を使用して敵を飲み下したクリーチャーは実質的に「ACに対する【敏捷力】ボーナス」を失っているのだから、このクリーチャーは“急所攻撃”を受ける可能性がある。

(直観的に言って、これはかなりいいアイデアである。そのモンスターの体内からの攻撃以上にモンスターが攻撃に対して脆弱になる部位を想像することは難しい。)

しかしながら、胃袋の内部というものはほぼ間違いなく真つ暗であり、それ故にその生き物は攻撃に対して「完全視認困難」を持っている。ルールでは、ローグは「視認困難」のあるクリーチャーに対して“急所攻撃”を使用することはできない、と明示されている為、ローグが胃袋の中で光源と一まとめになっているのでない限り、ローグはおそらく“急所攻撃”を用いる幸運には恵まれない。(セージとしては、ほとんどのDMはそういった状況における50%の攻撃失敗率を無視している、と想像するが、これは合理的なハウス・ルールのように思われる。)

外へ出る道を切り開く為にクリーチャーに対して与えられたダメージは、通常通りにそのクリーチャーのhpへ適用される。

Q 2-217:

ローグ／モンクは「素手」の時に“急所攻撃”のダメージを与えられるのでしょうか？

A 2-217:

ローグは(モンクとマルチクラスしていない者ですらも)、「素手打撃」も含めて、「攻撃ロール」が要求されるあらゆる「攻撃」において“急所攻撃”のダメージを与える。“急所攻撃”による追加ダメージは「素手打撃」自体と同種(致傷ダメージまたは非致傷ダメージ)のものである。例を挙げると、普通の者は「素手打撃」を用いた“急所攻撃”では非致傷ダメージを与えることだろう。モンクは(その「素手打撃」においてモンクが選択したダメージの種類に応じて)致傷ダメージと非致傷ダメージのいずれかを与えることができる。

Q 2-218:

キャラクターは「組みつき」中に“急所攻撃”を使用できるのでしょうか？

A 2-218:

「組みつき判定」は攻撃ロールではないのだから、キャラクターは(「相手にダメージを与える」為に行なわれる「組みつき」判定など)「組みつき判定」と“急所攻撃”を組み合わせることはできない。キャラクターはまた、「目標をつかむ」為に行なわれる接触攻撃においても、この攻撃はいかなるダメージも与えないのだから、“急所攻撃”を繰り出すことはできない。しかしながら、キャラクターが「組みつき」中に攻撃ロールを行なう(例えば、「素手打撃」や「軽い武器」、「肉體武器」を用いて相手に攻撃する)のであれば、キャラクターの攻撃が“急所攻撃”を繰り出す為の通常条件を満たす場合は、キャラクターは“急所攻撃”のダメージを与えるだろう。「組みつき」中のキャラクターは自分が「組みつき」していない相手に対してのみ「ACに対する【敏捷力】ボーナス」を失うのだから、別の敵と「組みつき」しているローグがはそれによって利益を得ることはない、ということをお忘れのこと。

Q 2-219:

ローグがヴァンピリック・タッチ呪文を用いて“急所攻撃”を繰り出したものとします。“急所攻撃”による追加ダメージもまたローグに追加hpを与えるのでしょうか？ また、“急所攻撃”分のダイスによってローグはこの呪文で認められている最大ダメージを超えたことが許されているのでしょうか？

A 2-219:

“急所攻撃”分からも追加hpが得られ、また、最大ダメージを超えることができる。この呪文にはただ単に、「術者は自分が与えたダメージに等しい一時的hpを得る」、としか書かれていない。この呪文は、キャラクターがどのようにしてその値を得たか(《呪文威力強化》、“急所攻撃”、その他)、ということに注目しているようには思われないので、ヴァンピリック・タッチを用いて50ポイントのダメージをもたらすことに成功したローグは50ポイントの一時的hpを得ることだろう。この呪文に記

載されている最大ダメージは術者レベルによって得られるダメージに対してのみ適用される。この最大ダメージは、“急所攻撃”などの、キャラクターが持っているかもしれないその他の利益を計算に入れていないのだ。

Q 2-220:

あるローグが砒素系の毒を1杯のワインに注ごうとしているものとしましょう。このローグはまだアサシンではないので、使用にあたって準備する際に自分が毒に冒される可能性が5%あります。この場合、ローグが自分自身を毒に晒したなら、この毒はどのように働くのでしょうか？

A 2-220:

使用にあたって準備しようとしている間にキャラクターが注入毒に冒される可能性は依然としてある。セージは、ローグが誤って何かを自分の顔にかけたか、不注意にも指を舐めたりしたもの想定するだろうね。(あるいはひょっとして、作業していて喉が渇き、上の空でそのワインを舐めたとか。うん、まずないね。)

ワイルダー

Q 2-221:

タイムレス・ボディ・パワーの影響下にあるワイルダー(『サイオニクス・ハンドブック』)は、“荒れ狂う激情”能力を使用できるのでしょうか？ できるものとします。ワイルダーはやはり“精神力消耗”に耐えられないのでしょうか？

A 2-221:

耐えられる。タイムレス・ボディ・パワーの影響下にあるワイルダーは「全ての有害(及び有益)な効果は無視する」が、これには“荒れ狂う激情”による利益と潜在的な不利益の双方が含まれる。

マルチクラス

Q 2-222:

マルチクラスしているドルイド／レンジャーは、どのようにして“動物の相棒”の能力を求めるのでしょうか？

A 2-222:

「動物の相棒」の性能を求める上では、「有効ドルイド・レベル」の合計を用いること。ドルイドの有効レベルはクラス・レベルであり、レンジャーの有効レベルはクラス・レベルの半分に等しい。

例に挙げると、5レベル・ドルイド／6レベル・レンジャーは、8レベル・ドルイド(5+3[6の半分])であるかのように「動物の相棒」を連れているだろう。

Q3-1:

『D&D』ゲームの以前のバージョンでは、上級クラスのレベルを得るという事は、クラス・レベル間にレベル差のあるマルチクラス・キャラクターであることによる経験点ペナルティを全く発生させませんでした。(上級クラスのレベルはペナルティを被るかどうかが判断する際に数えられませんでした。) 新バージョンの『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に掲載された上級クラスの章には、上級クラスのレベルを得ても経験点ペナルティは被らないという旨のことがもはや言及されていません。これは変更なのでしょうか？ それとも手違いなののでしょうか？

A3-1:

手違いだ。上級クラスのレベルを得ることによって、キャラクターに経験点ペナルティが科されたりするようなことはない。
(訳注: 日本語版はエラッタ適用済み)

Q3-2:

上級クラスにて、「呪文発動能力の上昇」が秘術系クラスと信仰系クラスのいずれに対して適用されるのか、特定されていないものとします。プレイヤーは自由に選択できるのでしょうか？ 例を挙げますと、クレリック／ローグ／ウィザードがアーケイン・トリックスターのレベルを得たとします。このキャラクターは、そもそもこの上級クラスの条件を満たしたのはウィザードの呪文発動能力であるにも関わらず、術者レベル上昇をクレリックの呪文発動能力に対して適用しても構わないのでしょうか？

A3-2:

構わない。上級クラスにて、向上させられる呪文発動能力の種類が制限されていないのであれば、呪文発動能力を持つ任意のクラスを選択して構わない。

Q3-3:

キャラクターは擬似サイオニック能力を利用して以下の事柄を要求される上級クラスの条件を満たすことができるでしょうか？

- ある特定のサイオニック・パワーを発現する能力
- ある特定のレベルのサイオニック・パワーを発現する能力
- 発現者レベル

A3-3:

- 満たせる
- 満たせない
- 満たせる

『サイオニクス・ハンドブック』には、擬似サイオニック能力がゲーム上の前提条件とどのように関係するか明記されていない。しかしながら、『秘術大全』P.72の擬似呪文能力についての論考では、有用な裁定例が挙げられている。

「関連性のある効果を発生させる擬似呪文能力は特定の呪文知識についての必要条件を満たす」

よって、擬似サイオニック能力はキャラクターがそのパワーを発現させる能力を持っている必要がある上級クラスとなる条件を満たすことが可能だ。

「特定レベルの呪文を発動できることに基づく特技や上級クラスの必要条件は——擬似呪文能力では満たすことができない」

ただ単に5レベルの擬似サイオニック・パワーを発現する能力を持っているだけでは、5レベルのサイオニック・パワーを発現することができるという条件を満たしていることにはならない。

「最低術者レベルが要求される特技や上級クラスについては、条件を満たすかどうか判断する用途において、(呪文を使用する代わりに)擬似呪文能力を使用するクリーチャーは規定の術者レベルを用いる」

サイオニック・マインド・プレイヤーは9レベルの発現者レベルを持つ為、発現者レベル9レベルが要求される前提条件を満たすだろう。

Q3-4:

《手練の術者》を修得した1レベル・ウィザード／4レベル・ローグは、「術者レベル5レベル」を必要とする上級クラスの条件を満たせるのでしょうか？

A3-4:

条件は満たせない。上級クラスにおけるこの必要条件は、キャラクターの「術者レベル」(数多くの特技、クラスの特徴、更には一時的効果によってさえ修正される数値)ではなく、呪文発動能力のあるクラスにおける実際のレベルを参照しているのだ。(わかりやすくするなら、「呪文の使い手、5レベル」が必要条件であると考えて良い。)

同じことが、「術者レベル」が「クラス・レベル」よりも低いキャラクターに対しても適用される。5レベル・パラディンは、実際の術者レベルはたったの2レベルでしかないのだが、「術者レベル5レベル」の必要条件を満たす。

Q3-5:

レインボウ・サーヴァント(『信仰大全』P.54)およびセイクリッド・フィスト(『信仰大全』P.59)はこのクラスの全てのレベルで術者レベルを獲得するのでしょうか？ それとも表に示されたレベルでだけ獲得するのでしょうか？

A3-5:

セージの意見としては、これらのクラスでは表が示す通りに術者レベルを獲得する。通常、表に書かれていることとその能力の説明文中で示されていることとの間に相違点があるならば、説明文の方を使用することを勧めよう。しかしながら、上述の例外は、長期に渡るゲームにおいて、これらのクラスについてのゲーム・バランスを良好な形で維持するのだ。

Q3-6:

“致死攻撃”のために犠牲者を観察している間、アサシンは何ができて、何ができないのでしょうか？

A3-6:

アサシンの“致死攻撃”には、対象を観察している間に他の行動を行なえる、と明示されている。観察の維持にはいかなる種類のアクションも必要ない(例を挙げると、精神集中は必要ない)のだが、クラスの特徴には3ラウンドの観察についてのかなり曖昧な2つの制限が挙げられている。これらのいずれもDMの裁定が必要となる。

- 1) アサシンは注意を目標(＝犠牲者)に集中し続ける必要がある。アサシンは犠牲者を視界内に収めていなければならないが、(第二の制限に違反しない限りは)その他の望みの行動をとることができる。アサシンは目標を観察している間に他のクリーチャーを攻撃することすらできるのだ！
- 2) 目標がアサシンのことに気付いていないか、アサシンのことを敵だと認識していない。感知能力は視認だけでは限らないことに注意すること。アサシンが背後に忍び寄っていることを目標が聴き取っているようであれば、不可視状態は条件を満たすに十分とは言えない。同様に、隠れているアサシンが音声を伴う類の呪文を発動したり、別の理由で犠牲者に発見されてしまったりしたならば、観察は無駄になってしまう。

Q3-7:

アサシンが「悪」以外の属性になった場合、どうなるのでしょうか？

A 3-7:

上級クラスの必要条件をもう満たせなくなったキャラクターは、そのクラスのレベルをそれ以上上げることができないだけでなく、そのクラスによって授けられている「クラスの特徴」などのあらゆる特殊能力の利益を失う(『戦士大全』P.16)。キャラクターはその上級クラスによって授けられたHD(およびそれによって獲得したhp)、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナスを保持する。

ルールでは技能ポイント(およびクラス・スキル)がどちらの分類に属するのか特に挙げてはいない。セージとしては、キャラクターがそのクラスの必要条件をもう満たせなくなった場合であってもこれらの機能は保持する、とすることを推奨しよう。

よって、悔い改めしアサシンは“急所攻撃”、“致死攻撃”、“毒の使用”、“毒に対するセーブ・ボーナス”、“直感回避”、“直感回避強化”、“影隠れ”の「クラスの特徴」と、アサシンの“呪文発動能力”、ならびにこのクラスより得られた“武器と防具の熟練”を失うことだろう。このアサシンは、アサシン・レベルによって獲得した技能ランク、ならびにそれらのクラス・レベルより獲得したhp、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナスを保持するだろう。このアサシンはまた、その属性が「悪」に復帰する(この時点でこのアサシンは、属性が「悪」以外に変化した時に失った様々な「クラスの特徴」を取り戻すだろう)まで、アサシン・レベルをそれ以上獲得することはできない。

Q 3-8:

キャラクターがアサシンになり、その上で後に属性が「悪」から「中立」に変わったとします。このキャラクターは、アサシンとして修得した「技能」を、それ以後も依然として使用することができるのでしょうか？

A 3-8:

上級クラスの必要条件をもう満たせなくなったキャラクターは、そのクラスのレベルをそれ以上上昇させることができなくなるだけでなく、そのクラスによって授けられた「クラスの特徴」などの特殊能力の利益をもう失ってしまう(『戦士大全』P.16)。キャラクターは、その上級クラスによって授けられたHD(およびそのHDに由来するhp)、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナスを保持する。

このルールでは、「技能ポイント」(および「クラス技能」)がどちらに分類されるのか、特に触れられてはいない;セージとしては、たとえキャラクターがクラスの必要条件をもう満たせなくなった場合であっても、キャラクターはこれらの機能を保持する、とすることを推奨しよう。なので、懺悔中のアサシンは、クラスの特徴“急所攻撃”、“即死攻撃”、“毒の使用”、“毒に対するセーブ・ボーナス”、“直感回避”、“直感回避強化”、“影隠れ”、並びに“アサシン呪文発動能力”およびこのクラスから獲得した“武器と防具の習熟”を失うことになるだろう。このアサシンは、アサシン・レベルで購った「技能ランク」、並びにアサシン・クラス・レベルによって獲得したhp、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナスを維持することになるだろう。このアサシンは、属性が「悪」に戻る(この時点で、このアサシンは属性が「悪」以外に変化した際に失った様々な特徴を取り戻すことだろう)まで、アサシン・レベルをそれ以上獲得することはできない。

Q 3-9:

『無頼大全』によりますと、「暗殺」は、最も正義感にあふれたキャラクターにとってさえも最後の手段となりえます。それならば、なぜアサシン上級クラスは「悪」属性でなければならないのでしょうか？

A 3-9:

最後の手段として「暗殺」を用いることと、「暗殺」で身を立てることとの間には、実に大きなへだたりがある。属性システムは一般的に、キャラクターが時として自分の属性から外れた何らかのことをしなければならぬであろうことを容認するが、「アサシンになる」というのはまったく別のことだ。

Q 3-10:

アノインテッド・ナイト(『高貴なる行ないの書』P.49)上級クラスのクラスの特徴である“祖先の武器塗油”は、『祖先の遺産』(『高貴なる行ないの書』P.46)やケンセイ(『戦士大全』P.32)の“愛用武器”などの他の特別な武器と累積するのでしょうか？

A 3-10:

どちらか一方のルールで、そういった組み合わせは禁じられるであろう、と明記されていない限り、それらはお互いに組み合わせても何の問題もなく機能すべきである。

例を挙げると、アノインテッド・ナイトによって生み出される効果にはgp 価が無いのだから、“祖先の武器塗油”は《祖先の遺産》による「遺産の最大価格」には何の影響も与えない。“祖先の武器塗油”はまた強化ボーナス値も持っていない為、ケンセイがクラスの特徴である“愛用武器”を用いて施すことのできる強化を制限することもない。

その一方で、レガシー・ウェポン(『ウェポン・オブ・レガシー(未訳)』)には、一時的な効果によるものを除き、この武器のパワーを強化することはできない、と明記されている為、アノインテッド・ナイトのクラスの特徴はレガシー・ウェポンに対していかなる効果もあるべきでない。

Q 3-11:

イニシエイト・オブ・ザ・セヴン・フォールド・ヴェイル(『秘術大全』P.23)のクラスの特徴である“防護陣”について2つ質問があります。

- 1) “個人用防護陣”には、イニシエイトに「一撃を加えたあらゆるクリーチャー」に作用する、と書かれています。この効果を発生させる為には、攻撃者がイニシエイトに攻撃を命中させていなければならないのでしょうか？
- 2) “範囲型防護陣”には、“防護陣”内に進入したあらゆるクリーチャーに作用する、と書かれています。内側に残っているクリーチャーはどうなるのでしょうか？——毎ラウンド効果を受けるのでしょうか？

A 3-11:

- 1) 命中させている必要はない。「一撃を加えた」は「攻撃している」を意味しており、イニシエイトに対するあらゆる近接攻撃は“個人用防護陣”の効果の引き金となる。
- 2) 効果は受けない。“範囲型防護陣”の効果は“防護陣”内に進入するクリーチャーにのみ作用する。いったん内に入ってしまったら、毎ラウンド同じ悪影響を被ることはない。だが、いったん内に入ってイニシエイトに隣接してしまえば、クリーチャーはその時点で“防護陣”によって守護される。

Q 3-12:

ウォー・マインド(『サイオニクス・ハンドブック』P.143)がクラスの特徴である“一掃攻撃”を使用する場合、攻撃した2体のクリーチャーのそれぞれに対して別々にロールするのでしょうか？ それとも同じダイスの目をそれぞれに対して適用するのでしょうか？

A 3-12:

それぞれの攻撃について適切に修正を適用した上で、それぞれ完全に別々に解決すること。例を挙げると、君は1体の目標を挟撃しているがもう1体の目標は挟撃していないかもしれない。君は挟撃されている敵に対する攻撃ロールにしか+2ボーナスを得られないだろう。

Q 3-13:

ウォー・マインド上級クラスのクラスの特徴である“一掃攻撃”(『サイオニクス・ハンドブック』P.155)は、『トウム・オブ・バトル:ブック・オブ・ナイン・ソーズ(未訳)』収録のマーシャル・マニユーヴァー(戦闘技)にも適用されるのでしょうか？ マニユーヴァーが既に複数回攻撃を可能とするものである場合(フラッシング・サン・マニユーヴァーなど)はどうでしょうか？

A 3-13:

適用される。ウォー・マインドが攻撃を行なうたびに毎回、その攻撃は隣接する2つのマス目にいるクリーチャーに対して適用される。2回以上の攻撃が可能となるマニューヴァーは、マニューヴァーによって可能となるそれぞれの攻撃に対してこの効果が適用される。

Q 3-14:

エロケイター上級クラスのクラスの特徴である“地面との決別”(『サイオニクス・ハンドブック』P.145)は、エロケイターが落下によるダメージを受けずにすませられるようになるものなのでしょうか？

A 3-14:

事実上、そのキャラクターは決して落下しないだろう。エロケイターは実質的に常時(サイオニック・レヴィテート・パワーと同様の)浮遊状態にある。エロケイターは落下することなしに口を開けた落とし穴を歩いて渡ることができる(エロケイターの移動速度は10フィート/ラウンドにまで低下するが)。たとえ足下で跳上げ戸が口を開けようと、エロケイターが落下することはないだろう——エロケイターはまさに空中にぶら下がっており、まるで意図的に落とし穴を乗り越そうとしているかのように浮遊しているのだ。

クラスの特徴では、この効果は任意で発生することが強調されている。「エロケイターは空中に足を浮かべることができる(『サイオニクス・ハンドブック』P.143、下線部に注目)」よって、何らかの理由によりエロケイターがこの効果を起動していない場合、他者と同様に落下を防げないだろう。超常能力と同様に、“地面との決別”の起動には1回の標準アクションが必要であり、それ故におそらくエロケイターには自分を(短時間の)落下から守るだけの時間などあるまい。

Q 3-15:

上級クラスのエンライトンド・フィスト(『秘術大全』P.37)は、キャラクターが特定のモンのクラスの特徴を向上させることを可能とします。エンライトンド・フィストは、キャラクターにモンの“連打”による攻撃回数増加能力を授けるのでしょうか？「得られないクラスの特徴」の一覧には“連打”が含まれていないのです。

A 3-15:

エンライトンド・フィストにより得られる「モンク能力向上」は、クラスの特徴の最初の行で肯定的に記述されている能力一式(クラスに基づくACボーナス、“素手打撃”ダメージ、鎧を着ていない時の移動速度ボーナス、《朦朧化打撃》の使用)に限定されている。2つ目の段落では、向上しないその他のクラスの特徴の確定的・完璧な一覧は提供されていないことを示唆するために「～のような」や「または他の特殊能力」といった言い回しが使われているのであり、ただ単に一例を示しているだけなのだ。

Q 3-16:

ケンセイ(『戦士大全』P.32)は、「素手打撃」を“愛用の武器”として選択できるのでしょうか？ 選択できるとします。クラスの特徴である“愛用の武器”の利益をなおも全て保持したままで《清貧の誓い》を立てられるのでしょうか？

A 3-16:

「素手打撃」はケンセイの“愛用の武器”として選択される。クラスの特徴には、そういった選択の判断方法についてのガイドラインすらも含まれている(P.33の『肉体武器に力を付与する』を参照のこと)。2つの能力が共に機能している限りでは、ルールを厳密に解釈すると、認めているように思われる(もちろん、《清貧の誓い》によって得られた“高貴なる打撃”の強化ボーナスは、クラスの特徴である“愛用の武器”によって得られる何らかの強化ボーナスとは累積しないだろう)。とは言え、セージとしては、以上のことが《清貧の誓い》の精神に反した不実な行いであると感じるあらゆるDMを全力で支援しよう。『高貴

なる行ないの書』が「成人向け」の本である理由の一つに、この本に収録された数多くの選択肢は、冒険に参加するキャラクターの能力を不当に妨げたり、思いつく限りで最も強力なキャラクターを作成することを禁じるというやり方によることなしに、プレイヤーが興味深いロール・プレイを行う機会を作り出せるようにすることを目的としている、ということがあるからだ。DMが、問題となっているケンセイは本来の精神に反して《清貧の誓い》という文言のいいとこどりしようとしている、と感じたなら、キャラクターの特技修得を認めないことも十分にDM権限の内だ。

だが、より良い解決法としては、双方が公正かつ合理的であると納得できる妥協点を見出すべくDMがプレイヤーと協議することだろう。手始めに、キャラクターは(言ってみれば)まだ「魔法の武器」を「所持」しており、利益を必要とはしていないのだから《清貧の誓い》の“高貴なる打撃”による利益を諦めることになるかもしれない。《清貧の誓い》から派生した利益と重複あるいは相似したその他の能力を武器が授けるのであれば、キャラクターが同様にそういった利益を諦めるのはおそらく公正というものだ。典型的なキャラクターが《清貧の誓い》単独から得る利益に比して、そのキャラクターが“愛用の武器”と《清貧の誓い》の組み合わせから明らかに多くの利益をかつさっていると思われる限りは、それで構うまい。

同じことが、一人だけ有していることが大いに特徴となるような何らかのキャラクター性やクラスの特徴に対しても成り立つ。例を挙げると、『オリエンタル・アドベンチャー(未訳)』収録のサムライが清貧な暮らしを追求することを望んでいるが、先祖代々のダイショウを捨てることで家名に恥を塗りたくないとなると、(前段にて述べたように)DMが妥協点を探るべくプレイヤーと協議するのは合理的であると思われる。

Q 3-17:

ケンセイ(『戦士大全』P.32)がある武器を自分の“愛用武器”として選択し、その武器には既に強化ボーナスが付加されているものとします。ボーナスは累積するのでしょうか？ 武器が既に他の「武器の特殊能力」を持っている場合はどうでしょうか？

A 3-17:

武器の既存の強化ボーナスは、ケンセイのクラスの特徴である“愛用武器”の効果とは累積しない。

『戦士大全』P.33の『愛用武器』表に記載されている強化ボーナスは“愛用武器”の最大有効強化ボーナスであることが明記されている。

+3 キーン・ロングソードを自分の“愛用武器”として選んだ5レベル・ケンセイは、その武器を+4 キーン・ロングソードに強化することはできるだろうが、(5レベル時点のケンセイの最大武器ボーナスは+5である為、)そこから更に強化することはできない。このケンセイは、+4 ボーナス(武器の既存の有効強化ボーナス)と+5 ボーナス(最終結果)との経験点コストの差、360 経験点を支払うことになるだろう。

Q 3-18:

ケンセイは、自分の“愛用武器”として、「レガシー・ウェポン(伝説の武器)」を選択することができるのでしょうか？《祖先の遺産》を選択することはできるのでしょうか？『アンアースド・アルカナ(未訳)』収録の《レジェンダリー・ウェポン(伝説的武器)》や《アイテム・ファミリアー(アイテム型使い魔)》についてはどうでしょうか？

A 3-18:

『ウェポン・オヴ・レガシー(未訳)』には、レガシー・ウェポンのパワーは通常の過程では上昇させることができない(P.11を参照のこと)、と明記されており、このことは、ケンセイはクラスの特徴である“愛用武器”を使用してレガシー・ウェポンを強化することはできない、ということ強く示唆している。

《祖先の遺産》(『高貴なる行ないの書』P.46)では、武器のパワーを強化する為の代替手段が提示されている。キャラクターがこの特技に明記されている最大遺産値とこの上級クラスに明記されている最大強化ボーナスの両方に従っている限り、これら2つの手段は両立するであろうと思われる。

『アンアースド・アルカナ(未訳)』収録の選択ルールである《レジェンダリー・ウェポン》や《アイテム・ファミリー》は、武器を強化する他のルールと一緒に用いるように設定されてはいない。これらのルールについては(そして更には、武器を強化するその他の代替手段についても)、DMが自分の最良の判断を駆使して、キャラクターが適正なコスト(例を挙げると、金銭や経験点、あるいは特技やクラス・レベルに含まれているであろう利用可能なその他の資産、のいずれか)を支払うことなくしに利益を得ることのないことを確保しなければならない。

Q 3-19:

ウォーロック／ケンセイは、“愛用武器”として「怪光線」を選択することができるのでしょうか？

A 3-19:

セージとしては、選択できない、と助言しよう。
『秘術大全』には、擬似武器呪文やウォーロックの「怪光線」などの擬似呪文能力は特定の戦闘力強化特技(《武器熟練》など)の利益を得ることができる、と明記されている。この本は他の戦闘力強化の利益については触れていない為、質問の件で「怪光線」を武器として扱うことができるという明確な根拠にはならない。それ故に、この件はその利益の意図と趣向に基づいてDMが裁定する末節事項ということに落ち着く。

ケンセイ上級クラスの意図として、(たとえそれが「爪攻撃」などの肉體武器であっても)物理的に実在する武器が“愛用武器”として要求されている、ということが明々白々であるように思われる。故に、「怪光線」をふさわしい選択として扱うのは不適切であると思われる。

Q 3-20:

サイオン・アンカーネイト上級クラスのクラスの特徴である“備えを装う”(『サイオンクス・ハンドブック』P.146)(の起動に)は、いかなる種類のアクションが必要なのでしょうか？

A 3-20:

“備えを装う”にはいかなるアクションも一切必要ない。君は、たとえクラスの特徴である“脱肉”を起動している場合であっても、どの装備が影響を受けているかの指定を望むときにいつでも変更することができる。

Q 3-21:

セイクリッド・フィスト(『信仰大全』収録の上級クラス)は鎧を着用しても構わないのでしょうか？ 軽装鎧の着用を禁じられたクラス能力は無く、ACボーナスだけしか失いえないのですから、鎧を着用する以上は同様に盾をも装備することになるでしょう。

A 3-21:

セイクリッド・フィストが軽装鎧の着用を認められて、更には勧められてさえいるというのは正しい判断である。ある特定のセイクリッド・フィストが鎧を着用するかどうかは、おそらく他のクラスから得ているであろうクラスの特徴に依る。例えば、モンク・レベル(可能性は高い)を得ているセイクリッド・フィストは、(ACに対する【判断力】ボーナスを含む)ACボーナス、“連打”、移動速度ボーナスを諦めることになる。それでもなお、モンク・レベルを1か2しか得ていないセイクリッド・フィストにとって、このことは無価値ではあるまい——軽装鎧のACボーナスは、モンク・レベルから得ていた失われたACボーナスを埋め合わせるだろうし、未だ移動速度ボーナスは得ていなかったのだから。セイクリッド・フィストが同様に盾を装備するかどうかに関しては、キャラクター次第である。一部のセイクリッド・フィストは(登攀などの為に)利き手でない手を空けておく傾向にある。また、セイクリッド・フィストのACボーナスは接触攻撃に対してさえも適用されるのだから、ACに対する盾ボーナス以上のものであると言うこともできる。

Q 3-22:

上級クラスのチャイルド・オヴ・ナイトやノクトマンサー(『トウム・オヴ・マジック(未訳)』P.117 及び P.125)のクラスの特徴である「1 日のミステリー／呪文数」は、イニシエイト・ミステリーやマスター・ミステリーの条件を満たしうるものなのでしょうか？

A 3-22:

条件を満たす。説明文は全てを明瞭にしてはいないが、その意図は、これらの上級クラスでレベルを得たキャラクターは、シャドウキャスターとしてレベルを得たかのようにミステリー発動能力を向上させていくことができる、というものだ。

Q 3-23:

ディーブウォーデン(『石の種族』P.114)の“石の守り人”能力には「ACへの【敏捷力】ボーナス上限」が依然として残っているのでしょうか？ また、この上限は【耐久力】に対してもやはり適用されるのでしょうか？

A 3-23:

【【敏捷力】ボーナス上限】は鎧にもってたらされる「能力値ボーナス上限」として扱われるべきなので、フルプレートを着用しているディーブウォーデンで遊んでいる場合、ディーブウォーデンは【耐久力】(訳注:によるACボーナス)のうち1しかACに加算できないだろう。

Q 3-24:

プレイヤーの1人がハーフセレスチャル・ソーサラーを使用していて、上級クラスのドラゴン・ディサイプルを取りたがっています。このキャラクターがドラゴン・ディサイプル10レベルに到達した時、キャラクターのクリーチャー種別はどうなるのでしょうか？ キャラクターは(テンプレートによる)「来訪者」のままなのでしょうか？「竜」なのでしょうか？ 両方なのでしょうか？ それとも他の何かなのでしょうか？ キャラクターはハーフ・ドラゴンとなるにあたってレベル調整値を加えられるべきなのでしょうか？

A 3-24:

クリーチャーはただ一つの種別しか持ちえない(一部のテンプレートは「副種別:変性種」として元の種別を保持するが)。上級クラスのドラゴン・ディサイプルは、「ドラゴンでない」ということ以外にキャラクターの種別に関する制限は無いのだから、ハーフ・セレスチャル(もしくは条件を満たすその他の「来訪者」)のキャラクターがドラゴン・ディサイプルのレベルを得るのは完全に許容範囲内である。10レベルにおいて、キャラクターの種別は通常であれば「竜」へと変化する。『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』P.143によると、ハーフ・セレスチャル・テンプレートによる「種別:来訪者」は、ドラゴン・ディサイプルによって適用される「種別:竜」よりも優先されるので、キャラクターの種別は「来訪者」のままとなることだろう。キャラクターはそれでもなお上級クラスのドラゴン・ディサイプルのクラスの特徴を全て得るのではあるが、これはおおよそ学名命名法のようなものだ。

ドラゴン・ディサイプルは、ハーフ・ドラゴン・テンプレートによって課されるレベル調整値を無視する。実のところ、キャラクターはドラゴン・ディサイプルとしての10レベルの間にテンプレートの代価を既に「払い終えて」いるのだ。このことは、キャラクターの種別・副種別を変化させるテンプレートその他を適用するようなあらゆる上級クラスについて当てはまる。

Q 3-25:

上級クラスのマスター・オヴ・メニイ・フォームズ(『冒険者大全』P.90)のクラスの特徴である“自然の化身”の持続時間はどれくらいなのでしょう？ “自然の化身”の最大HDについてはどうでしょうか？

A 3-25:

规则的に言うと、マスター・オブ・メニィ・フォームズはクラスの特徴として“自然の化身”を得ているのではない。キャラクターが既に持っている“自然の化身”を向上させているだけなのだ。よって、キャラクターは、持続時間その他の効果を決定する上で、“自然の化身”能力を授けたいいずれかのクラス(おそらくはドルイド・クラス)における通常通りのルールを使用することになるだろう。上級クラスのレベルは、効果の持続時間と化身の最大HDの双方を決定する上で、元になったクラスのレベルと累積する。

Q 4-1:

新版の『D&D』ゲームでは、特定のクラスに限定された技能は存在しないのでしょうか？ 例えば、〈解説〉や〈魔法装置使用〉は、旧版のゲームではログ限定でした。

A 4-1:

限定技能は過去のものとなった。

Q 4-2:

キャラクターが【知力】ダメージを受けた後でレベルアップしたとします。新たに得たレベルから受け取る技能ポイント数は、本来の【知力】と減少している【知力】のどちらに基づくのでしょうか？ キャラクターが【知力】ダメージではなく【知力】喪失を受けていた場合はどうでしょうか？ 修得済みの技能ランクはどうなるのでしょうか？

A 4-2:

『プレイヤーズ・ハンドブック』P.58 に記述されている通り、【知力】に対する恒久的な変化だけが、新たなレベルを得た際にキャラクターが受け取る技能ポイント数に影響を与える。【知力】ダメージを受けたキャラクターは、本来の(ダメージを受けていない)【知力】に基づいた技能ポイントを得、その一方で、【知力】喪失を受けたキャラクターは、修正された【知力】に基づいた技能ポイントを得る。

どちらの場合でも、キャラクターが修得した技能ランクにはいかなる影響も無い。恒久的な【知力】の変化は、過去に遡ってまで以前のレベルから得た技能ランク数を変化させたりはしない。

Q 4-3:

〈軽業〉4ランクの1レベル・ウィザード／1レベル・ログがいるとしましょう。このキャラクターが3レベルに到達し、ウィザードのレベルをもう1レベル上げた場合、〈軽業〉のランクはどれくらいまで上げられるのでしょうか？ また、その為に費やす技能ポイントはいかほどでしょうか？

A 4-3:

マルチクラスしているキャラクターが何らかのクラス技能について持ちうる最大ランクは、(いずれのクラスがその技能をクラス技能としているかに関わらず)キャラクター・レベル+3 に等しい。2レベル・ウィザード／1レベル・ログは、ウィザードかログのクラス技能のいずれかに6ランクまで割り振ってよい。〈軽業〉はログのクラス技能なので、このキャラクターは〈軽業〉に追加で2ランク(合計6ランク)まで割り振ってよい。

マルチクラスしているキャラクターが技能ランクを得た場合はいつでも、上げたばかりのクラスのキャラクターとしてクラス技能とクラス外技能の一覧を使用して技能ポイントを費やす。この場合、ウィザードのレベルをもう1レベル上げたウィザード／ログは、ウィザードのクラス技能とクラス外技能の一覧を使用して技能ポイントを費やさねばならない。〈軽業〉はウィザードにとってクラス外技能なので、各ランク毎に2技能ポイントかかり、2ランクを得るためには合計で4技能ポイントかかることになる。

Q 4-4:

判定の際に「出目20」が可能かどうかはどのように伝えればよいのでしょうか？ また、判定における「失敗」はどうなるのでしょうか？

A 4-4:

「出目20」とは、その場の全員がそのプレイヤーは判定に成功するか無理だと言うことを納得するまでひたすらロールを繰り返すだろうと

解るような判定で、プレイヤーが「20」が出るまでロールし続ける破目に陥らずに済ませることを目的とした、時間節約の為の簡易判定法である。

最終的には、「出目20」できるかどうかは3つの基準によって決まる。

- 判定で再挑戦が認められている。各技能には『再挑戦』の項目があり、同じ作業を再度試みることができるかどうか記載されている。作業に再挑戦できないのであれば、「出目20」はできない(「出目20」は作業に再挑戦する必要があるのだから)。キャラクターは〈解説〉判定に再挑戦できないので、「出目20」は問題外だ。
- 失敗により内在的なペナルティ(つまり、結果)がもたらされない。判定に失敗した時に何か悪いことが起きようであれば、DMはいつ、何回くらい失敗が起こったのか正確に知る必要がある。「出目20」することはできない。キャラクターが壁の中ほどにいて〈登攀〉判定に失敗した場合、落下してダメージを受けるだろう。これが内在される結果であり、従って〈登攀〉判定では通常は「出目20」できない。
- 判定を20回行なう為にかかる時間と同じだけの時間を費やせる。部屋の壁が連動して動き出しキャラクターを潰してしまうまで1分しか残されていないのであれば、隠された停止スイッチを探すための〈搜索〉判定にて「出目20」することは(作業に20ラウンドかかるので)明らかに無理がある。

どの判定が「出目20」できるか否かの完全な一覧は存在しない。例を挙げると、キャラクターは〈視認〉判定に再挑戦できるが、〈視認〉判定に失敗しても内在される結果がもたらされるには思われない。このことは、野営地に忍び寄るモンスターを警戒している時に〈視認〉判定で「出目20」できる、ということ意味するのだろうか？

そう、できる時もあればできない時もある。同じ光景を2分間注視しているのであれば、本気で目を凝らして〈視認〉判定に「出目20」することは確実にできる。しかしアサシンがキャラクターに向かって影伝いに忍び寄ってきているのであれば、アサシンがその場にまるまる2分間とどまることはおそくない。よって、彼の敵に対して20回判定を行なえるだけの時間を費やせないで、キャラクターは「出目20」できない。キャラクターは敵に気付く為の〈視認〉判定を(アサシンの〈隠れ身〉判定との対抗で)通常通り行なわなければならないだろう。

同様に、判定の成否が他のキャラクターの対抗ロールに懸かっているのであれば、どちらの側も対抗が起こった際にロールしなければならぬ——キャラクターは「出目20」することも最高の結果を「貯めておく」こともできない。後ほど歩いてくるであろうオークの一隊に攻撃するべくキャラクターが茂みに隠れているとすると、〈隠れ身〉判定の成否はオークが〈視認〉判定を行なうまで解決されないで、このキャラクターは〈隠れ身〉判定で「出目20」することはできない。敵が抜け出ようとするまでどれだけ上手く縛り上げたのか実際に知ることはできないので、キャラクターは誰かを縛り上げる為の〈縄使い〉判定で「出目20」することはできない。

君がもし「出目20」の概念に混乱してしまっているのであれば、「出目20」は無視して、代わりに「20」をロールするまでキャラクターが失敗した技能判定をやり直すことを認めてみてほしい。君はすぐに、いかなる判定が「出目20」に適しているかを理解することだろう——1人のプレイヤーがロールしてロールしてロールしている間、周りに座る全員は退屈なのだ。

「出目20」ルールのないプレイを想像してみよう。

- モンスターの群れを打ち破った後、PCたちは宝物庫への入り口を塞いでいる強固な木製の扉の前に立っている。力づくで扉を破る為の難易度は23であり、これは【筋力】20のレグダーにとって、結局は大きな問題となりえるものではない。ダンジョン内にはもはやキャラクターたちを脅かすものが何もないことをDMは知っているの、時間(と騒音)は問題ではない。だが、レグダーのプレイヤーがd20で18以上をロールするまで、残りの全員は周りに座って待っていなければならないのだ。
- 中に入っただけ、PCたちは鍵のかかった箱を発見した。罠を警戒して、リダのプレイヤーは〈搜索〉判定で16をロールした。リダは何も発見しなかったが、プレイヤーの疑念は収まらず、「20」が出るまで〈搜索〉判定をロールし続けることを望んだ。(あり余る時間があって、〈搜索〉判定に失敗してもリダにとって都合の悪いことは起こりえないのだから、リダのプレイヤー

が正しいだろう。) リダのプレイヤーが幸運であれば数回のロールだけで済むだろうが、我々は 100 回試行しても「20」をロールできなかったプレイヤーたちと何度も遊んだことがあるのだ。

- 箱が安全であると思われると最終的に判断された後、リダは今度こそ錠を回した。リダの最初の〈解錠〉判定は d20 で 11 を出したが、驚異的な+14 の修正があつてさえ鍵開けに失敗した。くり返すがパーティーにはあり余る時間があるのだから、リダは再挑戦したもの、「6」をロールした。難易度 30 の錠はリダの鍵開け能力で十分に対処可能であることをDMは知っているのだが、d20 で 16 以上をロールするまで待たなければならぬ。それまでの間、残りのプレイヤーたちはTVで何をやっているか確認しようとしていた。

セージの経験から言つて、「出目 20」での判定全体の 90% 以上は、以下に挙げる 4 つの理由の内の 1 つの為に行なわれる。君がこれら少数の例のみでの使用に制限したとしても、貴重なゲーム時間の節約になるだろう。

力づくで扉を破る為の【筋力】判定
閉まっている扉に〈聞き耳〉判定
〈解錠〉判定
〈搜索〉判定

Q 4-5:

キャラクターは伏せ状態でも〈軽業〉技能を使用できるのでしょうか？
キャラクターが伏せ状態であるとして、特に、〈軽業〉を使用して、機会攻撃を誘発することなく機会攻撃範囲から離れることはできるのでしょうか？

A 4-5:

ルールを厳密に解釈すると、使用できない。〈軽業〉の解説において鍵となるのはここだ。「通常の半分の移動速度で〈軽業〉によって移動し……」伏せ状態の間は「通常通り」に移動できないのだから、キャラクターは伏せ状態の間はこのやり方で〈軽業〉を使用することはできない。

伏せ状態の間に可能な唯一の「通常の」移動方法は、機会攻撃を誘発する 1 回の移動アクションとして 5 フィート「這い進む」こと、だ。這っている間もキャラクターは〈軽業〉を使用できるとすることがルールを理不尽に拡大解釈したものであるとは思わないが、キャラクターは半分の速度では移動できない(5 フィートの半分は 1 マスに満たない)のだから、「高速軽業」を使用して〈軽業〉判定に-10 のペナルティを受けなければならないだろう。よって、キャラクターは「匍匐軽業」——お望みなら「機動回転」とでも考えてほしい——を行なつて、機会攻撃を誘発することなしに 1 回の移動アクションとして 5 フィート移動できる。このような行動には、-10 のペナルティを受ける難易度 15 の〈軽業〉判定を要求されるだろう。

Q 4-6:

キャラクターが 1 回の移動アクションの間に〈軽業〉を(半分の移動速度で)使用する場合、これはキャラクターが移動全体を半分の移動速度で行なっていることを意味するのでしょうか？ それとも〈軽業〉を使用しているマス目においてのみなののでしょうか？

A 4-6:

移動速度が半分になるというペナルティを移動アクション全体に適用するのがもっとも簡単なものではあるが、そのようにする必然性はない。プレイヤーとDMがこの件で複雑さを 1 段階上げても捌ききれないのであれば、〈軽業〉を使用して機会攻撃を誘発することなく離脱する各マス目毎にのみ(〈軽業〉を使用して進入した敵の接敵面の各マス目についてと同様である)、追加の移動コストを支払う、というルールでも全く構わない。

例を挙げると、エンバーがオークから 10 フィート離れた位置でターンを開始し、〈軽業〉を使用してオークの接敵面を通り抜け、反対側の 15 フィート向こうで移動を完了しようとしているところを想像してほしい。

- エンバーの移動の最初のマス目は(機会攻撃範囲を離脱するわけではない為)機会攻撃を誘発しないので、エンバーは〈軽業〉を使用したり半分の速度で移動したりしない。
- エンバーの移動の 2 つ目と 3 つ目のマス目はオークの接敵面を通り抜けることになるので、この移動には実質的に通常の 2 倍のコストがかかり(つまり、各マス目毎に追加で 1 移動コストがかかる)、その上で移動には難易度 25 の〈軽業〉判定が必要となる。(君がこのルールを採用しているのなら、〈軽業〉は、実際にキャラクターの移動速度を変化させるよりもむしろ追加の移動コストがかかるものと考えたほうがずっと簡単である。)エンバーはこの時点で移動コストを(エンバーの移動速度 40 フィートにより割り当てられた 8 マス分の中から)合計 5 マス分支払っている。
- この判定には成功したものと仮定して、エンバーは現在機会攻撃範囲(オークに隣接)から離脱しようとしており、これには難易度 15 の〈軽業〉判定が必要で、しかも通常の 2 倍のコスト(もしくは追加の移動コスト 1)がかかる。エンバーはこの時点で移動コストを合計 7 マス分支払っている。
- 最後に、エンバーは最後のマス目に向かって 1 マス進み、(オークを挟んで)最初の位置の反対側の、オークより 15 フィート向こうにて移動を完了する。エンバーは機会攻撃範囲を離脱していないので、〈軽業〉を使用したり追加の移動コストを支払ったりしない。エンバーは移動コストを 8 マス(40 フィート)分支払い、直線距離にして 5 マス(25 フィート)の移動に及んでいる。

Q 4-7:

キャラクターが突撃中に〈軽業〉を使用して、機会攻撃を誘発せずに済ますことはできるのでしょうか？

A 4-7:

『ルールズ・コンペンディウム(未訳)』P.27 のルールによると、突撃を行なう為のその他の条件をすべて満たし続けている限り、キャラクターは突撃中でも〈軽業〉を使用することができる。

Q 4-8:

(〈跳躍〉技能による)「飛び降り」と、〈軽業〉を使用した「落下」とは、累積するのでしょうか？

A 4-8:

落下ダメージを避ける為の〈跳躍〉判定と〈軽業〉判定とは、確実に累積する。その為、キャラクターが両方を行なっているのであれば、そのキャラクターはダメージに関わる落下距離を実質的に 20 フィート分軽減することになるだろう。

Q 4-9:

キャンペーン中に、「伏せ状態」になった(〈軽業〉技能持ちの)ローグが〈軽業〉を使用して、即座に立ち上がり直し、邪魔にならないように移動しました。〈軽業〉を使用する際、このローグは機会攻撃を生じさせるのでしょうか？ 機会攻撃を生じさせることなく機会攻撃範囲内から離脱するのに必要な〈軽業〉の難易度は決まっているのでしょうか？

A 4-9:

キャラクターは、そうすることが可能になるような能力を獲得している場合にのみ、〈軽業〉を使用して機会攻撃を誘発することなく立ち上がることができる。『無頼大全』収録の離れ業、「立ち直り」および「隙なき立ち上がり」は、キャラクターがこれをできる方法の内の 2 つである。これらの離れ業のいずれかを使用するのに〈軽業〉判定は不要で、機会攻撃を誘発することもない。

Q 4-10:

〈軽業〉の効果と、「移動を阻害する地形」の効果は、累積するのでしょうか？ つまり、何者かが密集率の低い森(まばらな森で、多くはない下生えが生えていて、そのマス目では2ポイントの移動コストがかかり、従って〈軽業〉の難易度が2上昇します)で〈軽業〉しているものとします。移動コストは4ポイントなののでしょうか？ それとも2ポイントでしょうか？

A 4-10:

〈軽業〉は通常、移動困難な地形を通過することによって発生するペナルティを回避させることはない。よってこの例だとローグは、-10のペナルティを被って通常の移動速度で〈軽業〉しようとしないう限り、移動困難な地形のマス目ごとに4ポイントの移動コストがかかることになるだろう。その場合(訳注:-10のペナルティを被って通常の移動速度で〈軽業〉した場合)、ローグは移動困難な地形による移動ペナルティだけを適用され、〈軽業〉で通過する移動困難な地形のマス目ごとに2ポイントの移動コストを費やすことになるだろう。

Q 4-11:

キャラクターが〈軽業〉技能を5ランクまで上げているものとします。このキャラクターは、「防衛的戦闘」をする際と、「防衛専念」する際に、利益を得ます。《攻防一体》特技を使用する際にも何かしらの利益があるのでしょうか？

A 4-11:

〈軽業〉は《攻防一体》特技にはいかなる利益も授けない。しかしながら、《攻防一体》によるボーナスは「防衛的戦闘」によるボーナス——こちらは〈軽業〉を5ランク以上に上げている場合に増強される——と累積する、ということは忘れないこと。

Q 4-12:

〈騎乗〉技能判定を使用して乗騎から「遮蔽」を得る場合、乗騎から「遮蔽」が得られるようになるのは、正確にはいつからなのでしょうか？ 乗騎から「遮蔽」を得ることを止めなければならないのはいつでしょうか？ 技能の説明には、キャラクターは「遮蔽」をとるべくとっさに反応して、アクションを必要としない、と書かれています。このことは、キャラクターは自分のターンでない場合であっても、いつでもそうすることができると、いうことを意味しているのでしょうか？ 技能の解説には、「遮蔽」をとっている間は攻撃することも呪文を発動することもできない、と書かれています。キャラクターがアクションを消費せずにいつでも遮蔽をとれるなら、なぜ特記されているのでしょうか？

A 4-12:

キャラクターは、たとえ自分のターンでなくとも、いつでもであろうと〈騎乗〉判定を行って乗騎から「遮蔽」をとることができる。技能判定は相手が攻撃ロールを行う前に行うこと。判定が成功したのであれば、キャラクターは相手の攻撃に対して「遮蔽」を得る。何体かの異なる相手が、行動順において同じタイミングでキャラクターに攻撃してくるならば、それら全ての攻撃に対して「遮蔽」を得ているかどうかは、1回の〈騎乗〉判定で決定される。再度攻撃されたならば、キャラクターは別の〈騎乗〉判定を行って再度「遮蔽」を得なければならない。キャラクターは、呪文を発動していたり何らかの攻撃を行ったりしている間、「遮蔽」をとることができない。その為、例を挙げると、キャラクターが騎乗中に呪文を発動したならば、誘発するかもしれない機会攻撃に対して「遮蔽」として乗騎を使用することはできない。キャラクターはまた、「突撃」における移動部分の間ではなく「突撃」攻撃を行っている間に乗騎から「遮蔽」を得ることもできない。

Q 4-13:

『プレイヤーズ・ハンドブック』P.70にある〈交渉〉技能の相乗効果に関する文では、「〈知識:貴族及び王族〉または〈はったり〉または〈真意

看破〉が5ランク以上あるなら、〈交渉〉判定にそれぞれ+2のボーナスを得る」と規定されています。私はこれを、〈知識:貴族及び王族〉及び〈はったり〉及び〈真意看破〉がそれぞれ5ランク以上あるキャラクターは〈交渉〉判定にたったの+2の相乗ボーナスしか得られないことを意味する、と考えています。それとも、キャラクターは(各々+2で)+6相乗ボーナスを得られるのでしょうか？

A 4-13:

技能の解説で相乗効果の項目に記載されているボーナスは無名ボーナスなので、累積する。『D&D』ゲームの現状の版において、相乗ボーナスといったものは存在していない。君が例として挙げたキャラクターは、〈交渉〉判定に+6のボーナスを得るだろう。

Q 4-14:

〈装置無力化〉はどのように機能するのでしょうか？ ローグが感圧板のように見える何かを発見したとしましょう。ローグは罠をどのようにして無力化していくのでしょうか？ 機能が解らない場合、ローグはどのようにして罠を無力化できるのでしょうか？ あるいは無力化における一段階として罠を把握しているのでしょうか？

A 4-14:

プレイする上では、〈装置無力化〉はその他の技能と全く同様に機能する。キャラクターは技能判定を行い、判定の結果が判定難易度と同じか上回ったら成功となる。罠の解除を試みる際にひどく失敗してしまうと、キャラクターは罠を作動させてしまうかもしれない(『プレイヤーズ・ハンドブック』の〈装置無力化〉の解説を参照のこと)。

DMには、無力化しようとしている罠についてキャラクターが正確にはどれだけの情報が得ているか、の判断が委ねられている。多くの場合、キャラクターは無力化の為に必要な罠の機構について十分な情報が得られるだろう。君が例に挙げた感圧板の場合、板は踏みつけられることによってある種の反応の引き金となる、と気づき、〈装置無力化〉判定に成功すると、踏み込めなくなったりあるいは別の方法で機能しないようにすることによって、板をどうにかして故障させられるようになる。〈装置無力化〉判定に成功すると可能な限り最も簡単かつ手っ取り早い手段で罠を無効にする、と考えるのが一番だ。感圧板の場合は、おそらく板が動かないように止めておく楔の類を使用したことを意味する。キャラクターはこの方法で、罠がどうなっているかを正確に把握することなど無しに、確実に罠を解除できる。

〈装置無力化〉判定は、判定の結果が〈装置無力化〉難易度を10以上上回ったなら、罠の機構を判明させる。その場合であっても、キャラクターは罠の機構を完全には理解していないであろうが、罠が吐き出さうする悪意がどんな類のものであり、正確にどこから吐き出されるかを知ることだろう。そういった知識は罠を発動させることなくやり過ごすことを可能とする。

Q 4-15:

キャラクターは〈装置無力化〉を使用して機械式でないアイテムに不具合を起こせるのでしょうか？ 例えば、着用者が次に攻撃を受けた際に止め紐が解けて鎧がバラバラになるようにしたり、弓を引いた時に弦が外れてしまうようにしたりできるのでしょうか？

A 4-15:

〈装置無力化〉には、「比較的単純な、または比較的小さな器械装置」に対して適用される、と明記されており、このことは機械式でない装置は技能の適用範囲外であることを示唆している。キャラクターは1枚の羊皮紙やシャツ、窓ガラスに不具合を起こさせることはできない——これらを壊すことしかできないのだ。

とは言え、君が挙げた2つのアイテムは間違いなく「器械装置」である——ほとんどの一揃いの鎧にはバックルや留め金のようなもの(錠前に相当が含まれているし、弓は明白に位置エネルギーを運動エネルギーに変換するように設計されている(おそらくは単純な器械装置という定義そのものである)。

突き詰めていくと、セージとしては、〈装置無力化〉を使用して動作部

分のあるほとんどどんなアイテムにでも不具合を起こせるとするのが公平ではないか、と考える。これらは「簡単」や「厄介」な装置として扱い、〈装置無力化〉で挙げられている例と比較して難易度を決定すること。

だが、キャラクターは君が質問中で述べているほど正確に不具合が発生する時を定めることはできない。〈装置無力化〉では使用後 1d4 ラウンド(または分)してから不具合が発生し、アイテムがバラバラになると示唆されており、その為、不具合が正確にはいつ発生するかの判断はDMに委ねられることになるだろう。

Q5-1:

ウォーロックは《擬似呪文能力威力強化》や《擬似呪文能力高速化》(『モンスター・マニュアル』P.303)を“怪光線”に適用できるのでしょうか？
適用する為にはウォーロックが何レベルでなくてはならないのでしょうか？

A5-1:

『秘術大全』公式エラッタ(これでは“怪光線”が「有効呪文レベル1レベル」と設定されている)のおかげで、この質問に対する回答は「できる」になる。(訳注:日本語版はエラッタ適用済み)『モンスター・マニュアル』P.303の表は、擬似呪文能力を威力強化・高速化する為に必要な術者レベルについて述べている。ウォーロックが“怪光線”を威力強化する為には術者レベルが6レベルある必要があり、高速化する為には術者レベルが10レベルある必要がある。
ウォーロックが“怪光線”に「怪光線要素妖術」や「怪光線形状妖術」を適用したならば、“怪光線”の有効レベル(故に必要な術者レベル)は上昇する。エルドリッチ・コーン妖術(有効呪文レベル5レベル)を威力強化する為には14レベル・ウォーロックであることが求められ、フライトフル・ブラスト妖術(有効呪文レベル2レベル)を高速化する為には12レベル・ウォーロックであることが求められる。

Q5-2:

『高貴なる行ないの書』は、「高貴なる特技」は超常能力であり他の特技のように変則的能力ではない、とP.39で規定しています。このことは、アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内ではキャラクターは「高貴なる特技」による利益を失ってしまう、ということを意味しているのでしょうか？

A5-2:

その通りだ。特に断りのない限り、「高貴なる特技」によって得られた利益は超常能力と見なされ、それ故にアンティマジックの場では機能しない。
《清貧の誓い》により得られた特殊能力(及びP.29～31の「自発的清貧」内で記述された特殊能力)の内のいくつか(8レベルで得られる外皮ボーナスなど)は、変則的能力である、として特記されている。これらの能力は、同一の特技(もしくは他の高貴特技)から得られたその他の能力が抑止されてしまっている、アンティマジックの場内で保持される。

Q5-3:

《サイオニック射撃》、《サイオニック拳撃》、《サイオニック武器攻撃》といった特技のいずれかは、パワーや呪文に乘せられるのでしょうか？
例を挙げますと、接触呪文／接触パワー／接触効果には乗るのでしょうか？ 遠隔接触攻撃／遠隔接触パワー／遠隔接触効果にはどうでしょうか？ 乗るものとします。ダメージの種別は何でしょうか？

A5-3:

一般的に、そういった事柄についての経験則は、特に断りのない限り(同一の攻撃において“悪を討つ一撃”能力と同時に機能すると特記されている、ハンター・オヴ・ザ・デッドの“アンデッドを討つ一撃”能力など)、何らかの先行効果と置き換わる形で最も新しい効果が適用される、というものである。*だ*が*、DMは、特記されていない場合であっても、自身のゲームにおいて合理的であると感ずる場合は2つの効果が共に機能することを許容する決定を下すかもしれない。

Q5-4:

サイオニック特技は、(エランのファイターなど)サイオニック・パワーを

発現することはできないもののパワー・ポイント・リザーブを持つクリーチャーでも修得可能なのでしょうか？

A5-4:

修得可能だ。実質的に、全てのサイオニック特技における基本的な必要条件を満たす方法は3つある。

- ・サイオニック・パワーを発現する能力
- ・擬似サイオニック能力を発現する能力
- ・パワー・ポイント・リザーブ

これらの必要条件の内の少なくとも1つを満たすクリーチャーはサイオニック特技を選択してよい。

Q5-5:

ソーサラーが呪文修正特技によって呪文修正された何らかの呪文を発動する為には、少なくとも1回の全ラウンド・アクションを必要とします。このことは、呪文は次のラウンドから効果を表すことを意味しているのでしょうか？ それとも発動したラウンドの終わりに効果が切れてしまうことを意味しているのでしょうか？

A5-5:

文言の類似性に依らず、発動に1回の「全ラウンド・アクション」が必要な呪文(呪文修正の効果を受けているソーサラーの呪文で要求される発動時間など)は、「発動時間:1ラウンド」の呪文(サモン・モンスター呪文の発動時間など)と同じではない。前者は発動を完了させる為にキャラクターのそのターンのアクション全てを要するが、後者はキャラクターのそのターンのアクション全てだけでなくターン終了時から次のターンの開始時までの時間をも要する。

「疾走」アクションや「撤退」アクションなどの1回の全ラウンド・アクションは、行動を完了させる為にそのラウンドのアクション全てを要しはするが、行動を開始した同一ターン中に行動が終了する『プレイヤーズ・ハンドブック』P.140記載の『全ラウンド・アクションを開始する／完了する』にて述べられているように、キャラクターは2つの連続したターンに分割することもできるのではあるが)。よって、発動に1回の全ラウンド・アクションが必要な呪文は、術者のターン終了時に発動を完了する。

Q5-6:

臨機応変型の呪文の使い手が1つの呪文に2つの呪文修正特技を適用したとします。発動時間は2ラウンドに増加するのでしょうか？

A5-6:

1つの呪文に追加で呪文修正特技を適用しても、その呪文の発動時間が更に増加することはない。《呪文音声省略》《呪文動作省略》フレイアボールを発動しようとしているソーサラーは、呪文発動に1回の全ラウンド・アクションしか必要としない。

Q5-7:

《呪文威力強化》と《呪文威力最大化》は、呪文の効果の一部として行なうd20ロール(攻撃ロールや解呪判定など)に影響を及ぼすのでしょうか？

A5-7:

影響を及ぼさない。呪文の成否を決める為に必要な何らかの攻撃ロール、セーブ、技能判定、解呪判定、その他のd20ロールは、呪文の「変数となっている効果」ではなく、それ故に《呪文威力強化》や《呪文威力最大化》などの特技の効果が及ぶことはない。

Q5-8:

ドラゴン・マガジン#308にて、セージ氏は、ソーサラーは《呪文レベ

ル上昇」と《呪文相殺強化》を使用してほとんどどんな呪文でも相殺することができる、と示唆しています。ソーサラーは呪文修正特技によって修正されたいかなる呪文も相殺呪文として発動することはできません、よね？ ソーサラーがそういった呪文を発動するには1回の全ラウンド・アクションが必要で、キャラクターは全ラウンド・アクションを「待機」できません、よね？

A 5-8:

問題の記事を書いたのはセージではないので、君は彼を捕まえてはいない。ソーサラーが呪文修正特技によって修正された何らかの呪文を発動する為には少なくとも1回の全ラウンド・アクションが必要で、これにより、呪文修正された呪文は呪文相殺においては使えない物にならない。君が指摘した通り、キャラクターは全ラウンド・アクションを「待機」できず、その上、キャラクターは前もって「呪文相殺を待機」していなければならない。

ソーサラーは様々な手段でこの問題に対処できる。『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』及び旧版の『トウム・アンド・ブラッド(未訳)』に収録された《秘術呪文準備》は、呪文修正特技が適用されていてさえも、ソーサラーとバードは通常通りの発動時間で呪文を準備・発動することが可能になる。『フェイルーン魔法』収録の《臨機応変呪文相殺》は、キャラクターがアクションを「待機」することなく呪文を相殺することを可能とする。《臨機応変呪文相殺》を使用しているソーサラーやバードであれば、呪文を相殺する為に《呪文レベル上昇》と《呪文相殺強化》を使用することができるが、そうするには1回の全ラウンド・アクションを必要とする。

Q 5-9:

ウィザードが《呪文エネルギー上乘せ》(『秘術大全』P.76)と《呪文威力最大化》を同じ呪文に適用したとします。ウィザードは最大ダメージの2倍のダメージ(異なったエネルギー種別2種で通常のダメージを最大化したもの)を与える呪文を発動できるのでしょうか？ ここで更に同じ呪文に対して《呪文二連続化》(『秘術大全』P.79)をも適用したとします。全ての効果が再現されるのでしょうか？

A 5-9:

一つ目の質問については、最大ダメージの2倍のダメージを与える呪文となる。二つ目の質問については、全ての効果が再現される。キャラクターが13レベルの呪文を発動できると仮定して——《呪文エネルギー上乘せ》《呪文威力最大化》《呪文二連続化》の全ての効果を受けた2レベル呪文に必要とされるスロットである——、《呪文エネルギー上乘せ》《呪文威力最大化》《呪文二連続化》スコーピング・レイ呪文は、各々3つの光線から成る2つの組を生み出し、各々の光線は24ポイントの[火]ダメージと24ポイントの[第二のエネルギー種別]ダメージとを与える為、総計では288ポイントのダメージを与える……6本の光線全てが目標に命中したと仮定してだが。

Q 5-10:

(敵)術者が呪文修正特技を適用したファイアーボール呪文を呪文相殺する用途において、普通の3レベル・ファイアーボール呪文を充てることはできるのでしょうか？ それとも同じ呪文修正特技が適用された状態の呪文を充てねばならないのでしょうか？

A 5-10:

呪文修正特技の効果を受けたファイアーボールを呪文相殺する用途において、普通のファイアーボールは十分に役目を果たす(逆もまた真である)。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.168にて規定されている通り、呪文修正特技は「ある呪文を相殺できるかどうか決定する際に、呪文修正特技は考慮に入れない」のだ。

このことは《呪文相殺強化》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.92)を使用する際にも適用される。各呪文の元々のレベルだけが、呪文相殺の試みが成功するかを決定する際に使用される。《呪文レベル上昇》《呪文威力最大化》ファイアーボールは(発動者と相殺者のどちらにとっても)依然として3レベル呪文でしかないものと見なされる。

Q 5-11:

高速化された呪文を呪文相殺できるでしょうか？ 《臨機応変呪文相殺》(『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』P.45)を使用している場合はどうでしょうか？

A 5-11:

呪文相殺できる。高速化された呪文は、発動時間が短縮されているとはいえ、識別するのが普通の呪文よりも難しいということはない。呪文相殺する為に「待機」アクションをとっている(あるいは《臨機応変呪文相殺》を修得していて、これにより「待機」アクションをとることなしに呪文相殺が可能になっている)限り、キャラクターは通常通りに高速化された呪文を呪文相殺できる。

Q 5-12:

魔力温存特技(『魔道師大全』)は臨機応変型の術者においてはどのように機能するのでしょうか？ 臨機応変型の術者は修得している3レベルの呪文としてファイアーボール呪文を用意できますが、そのレベルの呪文スロットは異なる呪文の為に使用されてしまうかもしれません。

A 5-12:

臨機応変型の術者が適正な呪文を修得していて、かつその呪文の呪文レベル以上の未使用呪文スロットが少なくとも1つは残っている限り、この術者は魔力温存特技の利益全てを得ることができる。

ファイアーボール呪文を修得しており、《炎の爆発》を修得したソーサラーは、3レベル以上の未使用呪文スロットが少なくとも1つは残っている限り、《炎の爆発》の1つ目の利益を使用することができる。

Q 5-13:

魔力温存特技(『魔道師大全』)は、特定の種類の最低レベル以上の呪文をキャラクターが準備している限り、特技による能力を使用することが可能となります。そこで、キャラクターが《呪文威力最大化》ファイアーボール呪文を記憶しているとします。この呪文は今のところ6レベル呪文スロットを使用しているわけですから、これにより《炎の爆発》は6d6ダメージを与えることになるのでしょうか？

A 5-13:

そうはならない。

呪文修正特技は呪文によって占有される呪文スロットのレベルを変更するが、(《呪文レベル上昇》や呪文の実際のレベルを明確に変更するようなその他の効果を除き、)呪文の呪文レベルを実際に変えているわけではない。魔力温存特技は呪文の実際のレベルに注目しているのであって、呪文が占有している呪文スロットを見ているわけではないのだ。

Q 5-14:

キャラクターがマイティ・スロー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.73)などの敵を「転倒」させることのできるマニューヴァーを使用するものとします。《足払い強化》はその相手に対する追加攻撃を授けるのでしょうか？

A 5-14:

授ける。《足払い強化》は、たとえ「転倒」が特殊なパワーに由来する場合であっても、キャラクターが近接攻撃において敵を「転倒」させた時はいつでも適用される。

Q 5-15:

《足払い強化》を修得したキャラクターが、〈はったり〉を使用して戦闘中に「フェイント」を成功させ、戸惑っている敵に対し次の近接攻撃で

「足払い」を仕掛けたとしましょう。このキャラクターは「足払い」を仕掛ける為の接触攻撃において敵がACに加えている【敏捷力】ボーナスを無視する、ということは明白であるように思われます。「足払い」の試みが成功したものと仮定します。《足払い強化》は、キャラクターが「足払い」の試みに攻撃を使用しなかったかのように、追加攻撃を与えます。このことは、キャラクターは《足払い強化》によって得られた追加攻撃においても、「足払い」された敵がACに加えている【敏捷力】ボーナスを無視し続ける、ということの意味しているのでしょうか？ 他の(トゥルー・ストライク呪文のように)「次の攻撃にのみ適用される」効果は、《足払い強化》に対してどのように機能するのでしょうか？

A 5-15:

いずれの場合も、「足払い」の試みにおける最初の攻撃が「次の攻撃」であり、《足払い強化》により得られた追加攻撃は「次の攻撃」ではない。つまり、キャラクターが「フェイント」を行って成功したとすると、キャラクターの敵は「足払い」の試みを開始するべく最初に行われる接触攻撃の時にはACに加えている【敏捷力】ボーナスを失うが、「足払い」成功後に行われる攻撃の時には失わない。同様に、キャラクターがトゥルー・ストライク呪文を発動したとすると、+20の攻撃ボーナスは接触攻撃に適用され、追加攻撃には適用されない。

《足払い強化》の解説には、「足払い」の試みが成功した後、「その足払いの試みに攻撃回数を使用しなかったかのように」追加攻撃が得られる、と書かれている。だがこれは、追加攻撃に使われるのは攻撃ルーチンのどの部分であるかを簡潔に説明したものである。「足払い」攻撃を行う際に、キャラクターがある種の奇妙な時間のねじれにはまり込んだ、かのようなことをほのめかそうとしたものではない。

Q 5-16:

あるキャラクターが、「準備済マニユヴァー」の一部を消費した後で、《アダプティヴ・スタイル(マニユヴァー準備時間短縮)》を使用したものとします。このキャラクターは準備できる最大数に等しい新たな「準備済マニユヴァー」を選択するのでしょうか？ それともまだ消費されていない「準備済マニユヴァー」の数に等しい分だけ選択するのでしょうか？

A 5-16:

《アダプティヴ・スタイル》を使用することにより、そのキャラクターの「準備済マニユヴァー」は完全に一新され、その全ては使用可能な状態となる。

キャラクターがクルセイダーであれば、授けられたマニユヴァーもまた一新される。

Q 5-17:

《一撃離脱》を修得している、ターン開始時に隠れていたキャラクターは、敵のいる所まで移動して、敵を攻撃し、続けて隠れていた場所まで戻ってこれるのでしょうか？ 攻撃を行う際にはキャラクターは隠れている(つまり、敵に対して「不可視状態」であるものと見なされるのでしょうか？ キャラクターがクラスの特徴である“カモフラージュ”や“影隠れ”を獲得していた場合はどうでしょうか？

A 5-17:

通常、敵を攻撃した直後には、(攻撃者が隠れていたり「不可視状態」でターンを開始していても)敵の注意は今やキャラクターに向けられているのだから、キャラクターは〈隠れ身〉判定を行うことができない。「狙撃」オプション(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.67)は、最低でも10フィート以上離れた敵に対して、遠隔攻撃を行った後で直ちに隠れる為の1回の移動アクションを行えるようになるのだが、「狙撃」は(長い間合いからであっても)近接攻撃には適用されない。《一撃離脱》を修得していたとしても、見られている間は絶対に〈隠れ身〉判定を行うことができない。

2つ目の質問に関しては、キャラクターの接近がその全行程において隠れることのできる場所で(つまり、〈隠れ身〉判定を行うに十分なだけの「遮蔽」や「視認困難」のある地形)に身を置いたままで行われたも

のでない限り、そのキャラクターは攻撃を行う時になお隠れているとは見なされない。ひょっとすると、キャラクターは茂みに隠れた状態からターンを開始し、目標に攻撃するべく下生えの中を前進し、そして草木の内の隠れ場所へと後退し、「視認困難」のある場所から一度も出ていないのかもしれない。この場合は、キャラクターは攻撃を行う際に隠れていると見なされはするが、〈隠れ身〉判定には-20のペナルティを被る。

3番目の質問は完全に状況が異なる。別物として答えると、クラスの特徴である“カモフラージュ”と“影隠れ”のどちらも、上記の戦術をより有用なものとするが、一緒に用いれば、途轍もなく効果的だ。

クラスの特徴である“影隠れ”(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.55に記述あり)を有するキャラクターは、見られている場合であっても〈隠れ身〉判定を行うことができる。これは実行に当たって(「狙撃」オプションと異なり)いかなる追加のアクションも必要としない。キャラクターは敵を攻撃し、続けて〈隠れ身〉を行うに十分な「遮蔽」や「視認困難」のある場所に移動して、移動の一部として〈隠れ身〉判定を行うことができる。キャラクターがこれを成功させるのに《一撃離脱》は必要ないのではあるが、《一撃離脱》は、キャラクターが(おそらくは隠れ場所からだが、そうである必要があるわけではない)移動して、攻撃を行って、続けて隠れ場所に再度移動する、ことができるようになる。それでもなお、キャラクターが接近するにあたって「遮蔽」や「視認困難」があるかどうかに関わらず、攻撃をもたらす際には隠れているとは見なされない。

クラスの特徴である“カモフラージュ”(これも『プレイヤーズ・ハンドブック』P.55)は、キャラクターが自然の地形であればどこどこでも、例え「遮蔽」や「視認困難」が得られない場所であっても、〈隠れ身〉判定を行えるようになる。このことは、キャラクターが隠れた状態で行動を開始し、開けた地形を横切って敵に近づき、隠れていると見なされたまま攻撃を行える(のだが、〈隠れ身〉判定への-20ペナルティは依然として被る)、ことを意味している。キャラクターが《一撃離脱》を修得していて、攻撃後に離脱したとしても、キャラクターは攻撃後には〈隠れ身〉判定を行うことはできないのだ。

これら3つの要素は全て一まとめにして考えること——高レベル・レンジャーの手中にあるように——、そして以下がその結果である。

- 1) キャラクターは隠れている状態でターンを開始する(自然の地形にいる限り、キャラクターは「遮蔽」や「視認困難」すら必要としない)
- 2) 自然の地形を横切って敵に近づき攻撃を行う(攻撃に際して隠れていると見なされるには-20のペナルティを受けて〈隠れ身〉判定を行う)
- 3) 続いて敵から離脱し、視界から消える為に別の〈隠れ身〉判定を行う(繰り返すが、キャラクターは自然の地形にいる間は「遮蔽」や「視認困難」を必要としない)
- 4) まだ立っていられたら、敵はその時になってこう言う。「おい、俺を殴りやがったのはどいつだ? !」

Q 5-18:

ローグは《一撃離脱》を使用して……

- 1) 移動途中に敵に対して1回の追加攻撃を得られるのでしょうか？
- 2) 目標が「不意打ち」や「挟撃」されている場合、どちらの攻撃においても「急所攻撃」ダメージを与えられるのでしょうか？

A 5-18:

《一撃離脱》を使用して(「立ちすくみ状態」や「挟撃状態」にある)敵を“急所攻撃”可能な位置におくことは間違いなく可能であるものの、《一撃離脱》には、「攻撃アクションを用いて」為される、と明記されているので、キャラクターはこのアクションの一部としてはたった1度の攻撃しか行えない。キャラクターは《一撃離脱》の一部として全力攻撃を行うことはできず、更には何らかの標準アクションを行うことさえできない——キャラクターはたった1回の攻撃を行えるだけなのだ。

Q 5-19:

ソーサラーが《ヴァーサタイル・スベルキャスト(千変万化の呪文発動)》を呪文修正特技と組み合わせて、通常発動することのでき

る呪文レベルよりも高い呪文レベルの呪文を発動することはできるのでしょうか？

A 5-19:

これは間違いなくできる。例を挙げると、《ヴェーサタイル・スペルキャスティング》を使用している1レベル・ソーサラーは1レベル呪文2つを諦めて《呪文効果時間延長》化したシールドを発動することができる。

Q 5-20:

《エクトピック・フォーム(エクトプラズム形態)》『コンプリート・サイオニクス(未訳)』P.50)を使用してアストラル・コンストラクトを作成する際、この特技の選択メニューは(通常の)アストラル・コンストラクトを作成する時に認められる通常の選択メニューと置き換わることになるのでしょうか？

A 5-20:

置き換わる。例を挙げると、《エクトピック・フォーム: アジャイル・ローパー》を修得しているキャラクターは、アストラル・コンストラクト・パワーを使用して、アジャイル・ローパー・アストラル・コンストラクトを作成して当該レベルのアジャイル・ローパーの項に記載されている通りに修正された基本アストラル・コンストラクトの特性を使用するか、通常のアストラル・コンストラクトを作成する(適切にメニューからオプションを選択して)か、のいずれかができる。

Q 5-21:

《追い打ち射撃》『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.76)は、ある特定の仲間の攻撃が命中した際に誘発されるのでしょうか？ それとも仲間の誰かの攻撃が指定した敵に命中した際に誘発されるのでしょうか？ 仲間が攻撃を外したとします。敵は本来のACを使用するのでしょうか？

A 5-21:

キャラクターが「待機」している遠隔攻撃は、仲間の誰かの攻撃がある特定の敵に命中した際に誘発される。仲間が攻撃を外したのであれば、キャラクターが「待機」している遠隔攻撃が誘発されることはない。キャラクターは遠隔攻撃を行っていないのだから、その攻撃に対する目標のACに意味はない。

Q 5-22:

《会心の一打》『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.76)を修得しているキャラクターが、既にこのキャラクターの“機動戦闘”や“急所攻撃”のダメージが適用される状況にあるような敵に対してクリティカル・ヒットしたとします。このキャラクターは“機動戦闘”や“急所攻撃”のダメージを2回加えられるのでしょうか？

A 5-22:

2回加えることはできない。“機動戦闘”や“急所攻撃”のダメージを加える為の前提条件を2つ以上満たしている場合であっても、キャラクターは“機動戦闘”や“急所攻撃”のダメージを1度しか加えることができない。(例を挙げると、「立ちすくみ状態」の敵を挟撃しているローグは、“急所攻撃”のダメージを2回加えられるわけではない。)

Q 5-23:

『高貴なる行ないの書』収録の《“気”打撃成型》(P.40)は、《“気”打撃(ホーリー)》を前提条件として挙げていますが、この能力は『高貴なる行ないの書』には収録されていません。誤記なのでしょうか、それとも別のサプリメントに収録されているのでしょうか？

A 5-23:

そのような能力は存在していないのだから、これは手違いのようだ。《聖なる“気”打撃》(P.44)は、《“気”打撃成型》の前提条件であり、《“気”打撃(秩序)》を前提条件として挙げています。《“気”打撃成型》の前提条件も同じとすべきだと提案しよう。『高貴なる行ないの書』には公式エラータが出ていないので、《“気”打撃成型》を使用するDMにとって合理的な解決法であると思われる。

Q 5-24:

《機動射撃》を《東ね射ち》と組み合わせることは可能でしょうか？ 一部の人は、キャラクターは《機動射撃》を「攻撃」アクションと一緒に使用しなければならないと強く主張しており、あまつさえ《東ね射ち》は1回の標準アクションであって「攻撃」アクションではない、と主張しています。ですが、「攻撃アクション」というアクションはありませんよね？ 『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章のアクションに関する文(P.136)では、多くの種類のアクション(標準アクション、移動アクション、全ラウンド・アクション、フリー・アクション)について触れられています。アクションでない行動さえも触れられており、限定された行動について言及しています。ですが、どこにも、「攻撃アクション」について述べたルールはありません。そのようなわけで、何が正しい答えなのでしょう？

A 5-24:

併用できない。キャラクターは《機動射撃》と《東ね射ち》と一緒に使用することはできない。

『D&D』ゲームにおいて、「攻撃アクション」と呼称されるアクションの種別が存在しないというのは間違っていないが、「攻撃」と呼称されるアクションは存在する——『プレイヤーズ・ハンドブック』P.137の「標準アクション」内に記述されている最初のアクションがそれだ。

《東ね射ち》と《機動射撃》を併用できないと言っている人々は薄っぺらな戯言を繰り返しているように思われるかもしれないが、ルールの文言はそちら寄りであり、それがルールの文言の行間に隠された意図でもある。《東ね射ち》の解説は、キャラクターは「攻撃」アクションを消費して複数のアローを放つ、と書くこともできたわけだが、そう書いてはいない。《東ね射ち》は1回の標準アクションであり、「攻撃」アクションの変形ではないのだ(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.94のこの特技の解説を参照のこと)。

同様に、《機動射撃》は、キャラクターが移動中にあらゆる種類の遠隔攻撃を行なうことを可能とする、と書くこともできたわけだが、そう書いてはいない。《機動射撃》の使用においては、遠隔武器を用いた「攻撃」アクションを消費しなければならない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.90のこの特技の解説を参照のこと)。これにより、呪文の発動、多くの魔法のアイテムの起動、あるいは「《機動射撃》を行っている場合の《東ね射ち》」などの特殊な標準アクションの使用が除外される。呪文の発動には「呪文の発動」アクション(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.138)が要求され、いくつかの単純使用型の魔法のアイテムを除く何らかの魔法のアイテムの起動には「魔法のアイテムの起動」アクション(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.140)が要求され、そして、ここで既に述べられたように、《東ね射ち》の使用は1回の標準アクションだからである。多くの魔法の武器は単純使用型であり、起動にはいかなるアクションも全く必要とされないのだから(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209参照のこと)、キャラクターは魔法の武器を「攻撃」アクションと共に使用することができる。例を挙げると、キャラクターは「攻撃」アクションにおいて+1ロング・ボウや+1アロー(または両方)を使用することができ、それ故にキャラクターは《機動射撃》においても+1ロング・ボウなどを使用することができる。

Q 5-25:

《技能熟練》はクラス外技能にも適用できるのでしょうか？

A 5-25:

適用できる。

特技にて明記されていない限り、同じことが《軽業師》や《鋭敏感覚》、

その他の技能上昇系特技についても成り立つ。

Q 5-26:

キャラクターが《狂騒の激怒》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.77)を起動させるタイミングは、遅延させようとしている効果(内容)を知る前なののでしょうか？ それとも知った後なののでしょうか？

A 5-26:

知った後だ。実質的に、この特技の起動により効果が「妨害」され、キャラクターの次のターンの終了時まで遅延される。

Q 5-27:

《狂騒の激怒》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.77)を起動することにより、(その効果に対する)セーブ・ロールを遅延する(これにより、セーブにボーナスを授けるいくつかの効果起動させられるかもしれません)ことは可能でしょうか？

A 5-27:

セーブは遅延されない。この特技はセーブを遅延するのではなく、セーブの成功・失敗による効果を遅延するにすぎない。
敵のクレリックがサウンド・バースト呪文をキャラクターのすぐ近くに向けて発動したならば、そのキャラクターは通常通りにセーブを行ない、その上でキャラクターの次のターンの終了時まで呪文の効果を遅延させる為に《狂騒の激怒》を起動するかどうか選択することになるだろう。

Q 5-28:

「二刀流」で戦っている時に《強打》は使用できるのでしょうか？ 利き手でない手の武器が「軽い武器」であった場合はどのように機能するのでしょうか？

A 5-28:

キャラクターは、「二刀流」で戦っている場合でも、《強打》や類似の特技を使用することができる。《強打》(や《攻防一体》、あるいは攻撃ロールにペナルティの課される何らかの類似の効果)を使用することを選択した場合はいつでも、キャラクターの次のターン開始時まで双方の武器で行われる全ての攻撃に対して、例えば利益が一方の武器には得られないとしても、ペナルティが課される。
例を挙げると、《強打》により攻撃ロールに-2のペナルティを受けることを選択した、ロング・ソードとショート・ソードを構えているファイターは、次のターン開始時までロング・ソードによる攻撃すべてとショート・ソードによる攻撃全てに対し上記のペナルティを適用する。だがしかし、「軽い武器」では《強打》の利益を得られない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.90 参照のこと)ので、ダメージ・ロールへのボーナスはロング・ソードでの攻撃に対してのみ適用される。以上のことは、「二刀流」を使用するファイターにとっての《強打》を魅力の無い選択肢たらしめうる。

Q 5-29:

《曲技打撃》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.77)を修得したキャラクターは、《軽業》を使用して2体以上の敵からの機会攻撃を受けずに済ませた場合、同一ラウンドにおいて複数の目標に対して+4ボーナスが得られるのでしょうか？

A 5-29:

得られるが、キャラクターの現在のターンが終了する前に行なわれた攻撃ロールに限られる。
例を挙げると、デルウィーシュ(『戦士大全』P.50)は“旋舞”の間に攻撃した敵のそれぞれに対して+4ボーナスを得ることができるが、そのターンの間に《軽業》を使用してその敵からの機会攻撃を受けずに済

ませることに成功した場合に限られる。

Q 5-30:

《近接武器体得》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.78)によるボーナスは、《武器熟練》や《武器開眼》によるボーナスと累積するのでしょうか？

A 5-30:

累積する。《武器熟練:ロングソード》、《武器開眼:ロングソード》、《近接武器体得:斬撃》を修得したキャラクターは、ロングソードを用いた場合の攻撃ロールに+3、ダメージ・ロールに+4のボーナスが、他の全ての斬撃武器を用いた場合の攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスが付くことになるだろう。

Q 5-31:

ある武器が異なる2つの種別のダメージを与えるものとします(ダガーなど)。キャラクターは両方のダメージ種別について《近接武器体得》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.78)を修得できるのでしょうか？ キャラクターがそのようにしたものとして。両方の種別のダメージを同時に与えるような武器(モーニングスターなど)を使用している場合、両方のボーナスが適用されるのでしょうか？

A 5-31:

修得できるが、ボーナスは累積しない。
《武器熟練:モーニングスター》と《武器開眼:モーニングスター》を修得したキャラクターは、《近接武器体得:殴打》と《近接武器体得:斬撃》のいずれか(モーニングスターは両方のダメージ種別を与えるので)を修得するか、それぞれの特技を1度ずつ修得することができる。
だが、この特技のボーナスは、その武器が同時に両方の種別のダメージを与えるものであっても、この特技自体とは累積しない。

Q 5-32:

「二刀流」で戦っている場合、《攻防一体》は両方の武器に対し個別に適用されるのでしょうか？ それとも両方あわせて適用されるのでしょうか？ 例を挙げますと、キャラクターは両方の武器の攻撃ロールに-2のペナルティを課してACに+2ボーナスを得るのでしょうか？ それとも、キャラクターが両方の武器の攻撃ロールに-2のペナルティを課すとACに+4ボーナスを得るのでしょうか？

A 5-32:

キャラクターはACボーナスを1度しか得られない。攻撃ペナルティは、キャラクターの次のターンまでに行われる、キャラクターの攻撃全てに対して適用される。キャラクターが「二刀流」で追加攻撃を行なうのであれば、ペナルティはどちらの武器による攻撃に対しても適用される。以上のことは、キャラクターの次のターンまでにキャラクターが行う機会攻撃に対しても適用される。

Q 5-33:

《攻防一体》や《強打》を使用している場合、ペナルティは(キャラクターが「武器落とし」や「武器破壊」を試みられている時などの)対抗攻撃ロールに対しても適用されるのでしょうか？ 組みつき判定についてはどうでしょうか？

A 5-33:

対抗攻撃ロールには適用されるが、組みつきには適用されない。「攻撃ロール」とされているあらゆるものは(対抗攻撃ロールでさえも)、《攻防一体》や《強打》による影響を受ける。組みつき判定は「攻撃ロール」ではないので、組みつき判定に《攻防一体》や《強打》を組み合わせて使用することはできない。

Q 5-34:

キャラクターは《サイオニック武器攻撃》を投擲武器に使用できるのでしょうか？ マインド・ブレードを投擲するソウルナイフについてはどうでしょうか？

A 5-34:

使用できない。《サイオニック武器攻撃》は近接攻撃においてのみ機能する。投擲された近接武器は遠隔攻撃だ。

Q 5-35:

《サザン・マジシャン》特技を修得したウィザードは、「信仰呪文を発動することができる」必要がある上級クラスの資格を得ることができるのでしょうか？

A 5-35:

《サザン・マジシャン》特技はキャラクターが信仰呪文を発動することを可能としはしない。この特技はひとたび呪文が発動された後でキャラクターが呪文を信仰呪文に変化させることができるというだけのものだ。従って、キャラクターは「信仰呪文を発動することができる」必要がある上級クラスの資格を得ることはできないだろう。《サザン・マジシャン》特技は特技の解説で明確に記述されているボーナスしか与えない。

Q 5-36:

《思考の如き速さ》(『サイオニクス・ハンドブック』P.46)は、キャラクターのあらゆる移動速度を向上させるのでしょうか？ それとも地上移動速度だけなのでしょうか？

A 5-36:

《思考の如き速さ》によって得られる洞察ボーナスは、全ての移動モードに適用される。

Q 5-37:

キャラクターは《修得パワー追加》(『サイオニクス・ハンドブック』P.46)を使用して、自分のクラスのリストにも異なるレベルで存在する、別のクラスのリストにあるパワー 1 つを選択することができるのでしょうか？

A 5-37:

選択できる。キャラクターは選択されたレベルでパワーを発現し、君のクラスにおける通常のパワー・レベルで発現することはないだろう。例を挙げると、5レベル・サイオンが《修得パワー追加》を使用して、サイキック・ウォリアーの2レベル・パワー・リストからボディ・アジャストメントを選択したならば、このサイオンはボディ・アジャストメント・パワーを2レベル・パワーとして発現し、発現の為に3パワー・ポイントを支払う。

Q 5-38:

《呪文音声省略》は、音を立てないようにしようとする場合のみならず、サイレンス呪文の効果を出し抜く為にも使用できるのでしょうか？

A 5-38:

使用できる。《呪文音声省略》は、術者が話せない状況にあることを要求していない——呪文の音声要素を単純に省いてしまうのだ。

Q 5-39:

『秘術大全』と『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』の両方に、《呪文擬似呪文能力化》という名称の特技が収録されていますが、前提条件と1日の使用回数は異なっています。どちらの内容が正しいのでしょうか？

うか？

A 5-39:

特に断りのない限り、2つの異なる資料(『プレイヤーズ・ハンドブック』、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』、『モンスター・マニュアル』以外)にルールが掲載されたどんな場合でも、最新の資料が正しいと見なされ、全ての先行ルールは上書きされる。各書のクレジットのページには、(典型的にはそのページの底部に)出版年月日が記載されている。

この場合、『秘術大全』(2004年11月発行)が『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』(2004年3月発行)を上書きし、それ故に『秘術大全』版《呪文擬似呪文能力化》が正式版であると見なされるべきだ。

Q 5-40:

他の呪文修正特技により強化されている呪文に対して《呪文擬似呪文能力化》を適用できるのでしょうか？

A 5-40:

適用できない。《呪文擬似呪文能力化》は生のままの呪文に対してのみ適用され、呪文修正特技などの効果を受けている呪文には適用されない。例えば《呪文威力強化》をファイアーボール呪文に適用するだけの能力がキャラクターにあるからといって、「威力強化型ファイアーボール呪文」という呪文を作り上げたというわけではないのだ。その呪文は依然として「ファイアーボール呪文」のままであり、故に《呪文擬似呪文能力化》は通常版の呪文に対してのみ適用される。

Q 5-41:

ヴィゴ(『信仰大全』収録)系の呪文は、興味深い疑問を湧き上がらせませす。各呪文の上限として設定された最大持続時間は、《呪文持続時間延長》の効果によって超えられてしまうのではないのでしょうか？

A 5-41:

持続時間は延びる。《呪文持続時間延長》はやはり呪文の持続時間を延長するが、呪文に記載された最大持続時間まででしかない。本来の最大効果時間と2倍の効果時間のうち、どちらか短い方を使用すること。7レベル・ドルイドがヴィゴ呪文に《呪文持続時間延長》を使用したとしても、持続時間が25ラウンドを超えて延長されることはない。

Q 5-42:

《呪文熟練》は擬似呪文能力の難易度も上昇させるのでしょうか？ 呪文修正特技や効果を擬似呪文能力に適用できるでしょうか？ 特技が呪文のレベルを変化させない場合はどうでしょうか？

A 5-42:

適用できない。擬似呪文能力はルール上では呪文のように機能するのではあるが(ファイアーボール擬似呪文能力は、ファイアーボール呪文のルール上の効果を再現する)、擬似呪文能力は呪文ではなく、明確に呪文に対して作用するような特技などの効果からは利益を得られない。このことは、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』収録のメタマジック・ロッドのように)呪文修正特技が呪文のレベルを変更しないような場合においてさえも当てはまる。即時呪文修正特技は、『秘術大全』P.71にて詳しく述べられているように、この件に関しては特例である。擬似呪文能力に対して呪文修正効果を及ぼすことを明確に意図している特技は、『モンスター・マニュアル』(《擬似呪文能力威力強化》、《擬似呪文能力高速化》)と『秘術大全』(《擬似呪文能力レベル上昇》、《擬似呪文能力威力最大化》)に収録されている。

Q 5-43:

キャラクターは《呪文追加》(『秘術大全』P.79)で自分のクラス以外のクラス呪文リストに載っている呪文を修得することができるのでしょうか？

A 5-43:

《呪文追加》はキャラクターが新たな呪文1つを選択することを可能とするが、キャラクターが通常であればどのようにして呪文を入手するかということに関する制限を除去しはしない——よって選択される呪文はキャラクターのクラスのクラス呪文リストから選ばなければならない。

Q 5-44:

キャラクターがサンクダムを使用して、《呪文追加》で通常選択できるものよりも高いレベルの呪文を選ぶことはできるのでしょうか？

A 5-44:

選べない。《呪文追加》経由で修得する新たな呪文を選ぶ際にキャラクターは自分のクラスの呪文発動能力成長を流用する必要があり、サンクダム呪文ないし類似の効果の利益を含むことはないだろう。

Q 5-45:

「からみつかれた状態」の時に使用された《呪文動作省略》によって、術者は呪文を発動する為の〈精神集中〉判定を免れられるのでしょうか？

A 5-45:

〈精神集中〉判定を省略する為に使用することはできない。「からみつかれた状態」は呪文の発動を難しくするが、「からみつかれた状態」の解説には、動作要素のある呪文に対してのみ適用する、といったようなことは何も書かれていない。よって、《呪文動作省略》は「からみつかれた状態」の間に行なう発動を何ら容易にするものではない。

Q 5-46:

《呪文二連続化》を使用するものとします。キャラクターは通常の2倍の物質要素や経験点要素を消費するのでしょうか？

A 5-46:

2倍消費する必要はない。《呪文二連続化》は呪文が2度効果を表すことになるが、実際に2度呪文を発動する必要はないのだ。よって、キャラクターは呪文の要素を1回分消費するだけでよい。

Q 5-47:

ウィザードとソーサラーの双方で9レベルの呪文を発動する能力のあるアルティメイト・メイガス(『魔道師大全』)が《呪文容量強化》(『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』)を修得したとします。このキャラクターはウィザードとして10レベル呪文スロットを得るのでしょうか？ それともソーサラーとして？あるいは両方のクラスで得るのでしょうか？

A 5-47:

《呪文容量強化》は1つのクラスに対してのみ適用される。キャラクターは特技を選択する度にウィザードの呪文発動能力とソーサラーの呪文発動能力のいずれを伸ばすのか選んで良い。

Q 5-48:

「光線」効果を持つ呪文に《呪文連鎖化》呪文修正特技を使用できるのでしょうか？

A 5-48:

《呪文連鎖化》呪文修正特技を使用するためには、適用する呪文の呪文の解説に『目標』の項がなければならない。ほとんどの「光線」呪文は『目標』の項を持っておらず、この特技を適用することはできない。

Q 5-49:

《信仰力呪文修正》を修得したクレリックは、本来ならばあまりにも呪文レベルが高過ぎて呪文修正特技から呪文修正効果を得られないような呪文に呪文修正効果を適用することができるのでしょうか？

A 5-49:

適用できる——この方法で呪文修正効果を適用しても、呪文のレベルには何ら影響がない。例を挙げると、威力強化されたフレイム・ストライク呪文を発動するには本来8レベルの呪文スロットが必要とされるのだが、《信仰力呪文修正(呪文威力強化)》を取得した9レベル・クレリックは、アンデッド退散／威伏回数4回分を消費してフレイム・ストライク呪文を威力強化することができる。(訳注:《呪文威力強化》による上昇レベルは2レベルなので、《信仰力呪文修正(呪文威力強化)》によって消費される回数は3回分が正しいと思われます)

Q 5-50:

風、植物、地、火、水の各領域より得られる“退散”能力は、《信仰力呪文修正》(『信仰大全』P.82)などの信仰特技を起動する為に使用することができるのでしょうか？

A 5-50:

使用できない。特に断りのない限り、信仰特技には“アンデッド退散／威伏”能力が必要で、“アンデッド退散／威伏”能力のみによって起動されるものである。一部の特技(『信仰大全』P.84の《特定元素一撃》など)は、“アンデッド退散”ではなく“エレメンタル退散”を消費するが、これは一般ルールに対する特例である。

Q 5-51:

作成者が《信仰力呪文修正》を使用して、呪文レベルを上昇させることなく呪文修正効果を受けた巻物やワンドを作成することはできるのでしょうか？作成できるものとします。作成にはどれくらいの費用がかかるのでしょうか？

A 5-51:

キャラクターはアイテム作成において《信仰力呪文修正》を使用することができる。アイテムを作成する為の費用は、普通に呪文修正特技を使用した場合と変わらない。例えば、《信仰力呪文修正》を《呪文威力強化》フレイム・ストライク呪文の巻物を作成する為に使用すると、7レベル呪文(これは《呪文威力強化》フレイム・ストライク呪文の呪文レベルである)の巻物と同じだけの費用がかかる。フレイム・ストライク呪文の巻物やワンドを作成する行為は、《信仰力呪文修正》を使用して《呪文威力強化》フレイム・ストライク呪文発動した場合と同様に、キャラクターの“アンデッド退散／威伏”回数の内3回分を毎日消費するが、キャラクターは7レベル呪文スロットを消費する必要がない(本来の、5レベル・フレイム・ストライク呪文の分のみ)。

Q 5-52:

《信仰力呪文修正》を使用して呪文に呪文修正特技を適用したい場合、キャラクターは特定の呪文修正特技を修得している必要があるのでしょうか？例を挙げますと、《信仰力呪文修正》により呪文を高速化する為には、キャラクターは《呪文高速化》を修得している必要があるのでしょうか？

A 5-52:

修得していなければならない。このことは2004年9月に発行された『信仰大全』公式エラッタにて明確化された(下線部が新規の文章である)。「この特技を修得する際、君が持っている呪文修正特技を1つ選択すること。この特技はその呪文修正特技にのみ適用できる」公式エラッタは全て<www.wizards.com/dnd>で入手できる。
(訳注:日本語版はエラッタ適用済み)

Q 5-53:

《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション(超常変身)》(『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』P.39)の条件を満たす用途において、「生来の擬似呪文能力(訳注:原文では innate spell-like ability)」とは何を意味しているのでしょうか?《呪文擬似呪文能力化》(訳注:原文では Innate Spell)は「生来の擬似呪文能力」を生み出すのでしょうか?

A 5-53:

「生来」とは、《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション》の条件を満たす用途において、「クリーチャーの種族、種別、副種別、種の一員であることによって普通に得られた」を意味する。

デュエルガルのエンタージ・パースン擬似呪文能力とインヴィジビリティ擬似呪文能力、タナリーのサモン・タナール擬似呪文能力、ジュヴナイル・ゴールド・ドラゴンのブレス擬似呪文能力は、全て「生来」の擬似呪文能力である。ウォーロックの妖術、「特別な乗騎」を招請するパラディンの能力、キャラクターのクラス・特技・類似の能力源より得られた何らかの擬似呪文能力は、「生来」のものではない。

名称に関わらず、《呪文擬似呪文能力化》は、《スーパーナチュラル・トランスフォーメーション》の条件を満たすような、「生来」の擬似呪文能力を生み出さない。これは単に、同じ言葉が2つの異なる意味で使用されたことによる不幸な事故である。

Q 5-54:

モンクは「連打」の一部として《スナップ・キック(二段蹴り)》(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.32)を使用することができるのでしょうか?

A 5-54:

使用できる。「連打」中に行なわれる全ての攻撃ロールに両方のペナルティを適用すること。

Q 5-55:

私は《清貧の誓い》(『高貴なる行ないの書』収録)を立てたモンクで遊んでいます。「高貴なる打撃」ボーナスは、「組みつき」、「武器破壊」、「武器落とし」、「足払い」の試みの各判定に対して適用できるのでしょうか?

A 5-55:

《清貧の誓い》を立てたキャラクターが獲得する「高貴なる打撃」ボーナスは、「攻撃ロール」と「ダメージ・ロール」に対してのみ適用される。判定が「攻撃ロール」または「ダメージ・ロール」として記述されていない限り、ボーナスは適用されない。

- 「組みつき」を開始する為に行う接触攻撃は「攻撃ロール」である(よってこのロールにはボーナスが適用されるだろう)が、「組みつき」判定は「攻撃ロール」ではなく、それ故に「組みつき」判定にはボーナスが適用されないだろう。同様に「足払い」を開始する為に行う接触攻撃にはボーナスが得られるだろうが、防御側を転倒させる為に行う【筋力】判定は「攻撃ロール」ではないので、ボーナスは適用されないだろう。
- 「武器落とし」や「武器破壊」を試みるに当たって、キャラクターは防御側の「攻撃ロール」に対抗して「攻撃ロール」を行わなければならないのだから、「高貴なる打撃」ボーナスは適用されるだろう。

Q 5-56:

《清貧の誓い》を立てたキャラクターに課される装備制限は、クラス専用アイテムにはどう影響するのでしょうか? (この例には、クレリックの聖印、ウィザードの使い魔、サムライの大小二刀(訳注:『オリエンタル・アドヴェンチャー(未訳)』版サムライはカタナとワキザシが貰えます)、パラディンの特別な乗騎が含まれます。)

A 5-56:

《清貧の誓い》は、キャラクターが特技から利益を得ている状態で所持可能なアイテムについて細かく規定している(詳細は『高貴なる行ないの書』P.44を参照のこと)。高品質の武器や魔法の武器については明確に却下されているので、《清貧の誓い》を立てたサムライは大小二刀(高品質の武器1組)の所持を諦めなければならない。聖印は認められているアイテムの一覧には記載されていないので、特技を厳密に解釈するとアイテムは却下されてしまうだろう。

使い魔、特別な乗騎、動物の相棒は物質的な所持品ではないので、《清貧の誓い》を立てたキャラクターはこの手のクリーチャーより利益を得ることを制限されていない。

《清貧の誓い》は、『高貴なる行ないの書』に収録された多くの要素と同様に、ロール・プレイ上の困難極まりない問題を処理していける余地のある円熟したキャンペーンを対象としている——ハック・アンド・スラッシュ・ゲームのほとんどは対象となっていない。聖印を諦めねばならないクレリック(事実上、「アンデッド退散」と、「信仰焦点具」が必要ならあらゆる呪文の発動は、試みることができない)は、「何もかもやりつけて」普通じゃない何かに挑んでみたいプレイヤーにとり、実に興味深い挑戦となりうる。

Q 5-57:

キャラクターは、自分の武器は《祖先の遺産》や《愛用武器》、レガシー・ウェポン、あるいは他の特別な種類の武器であると主張することによって、《清貧の誓い》(『高貴なる行ないの書』P.45)の制約を破ることを避けられるのでしょうか?

A 5-57:

避けられない。

《清貧の誓い》には、この特技の解説に記載されている品を例外として、君は物質的な所持品を所有または使用してはならない、と実に明快に規定されている。

セージとしては、もし君が『高貴なる行ないの書』に収録されている様々な誓い特技を出し抜く術を探そうとしているのであれば、君はこれらの特技の重要な事項を見落としているのかもしれない、と強く提言しよう。(この本は、対象年齢についてだけでなく、キャラクター作成のあり方についてもまた、「成人向け」の警告を出している。)これらの特技は、キャラクターの遊びやすさを不当に貶めることなく興味深いロールプレイの機会を広めることを意図しているのだ。《清貧の誓い》の場合、その意図とは、他の状況ではあまりにも非力なキャラクター(所持品の無い者)がゲームにおける実用性を保持できるようにする、というものである。この特技から利益を得たまま所持品を保持する術を探すことは、この特技の目的全てを無意味にしてしまう!

Q 5-58:

《清貧の誓い》は、タトゥード・モンク(『戦士大全』P.82)にはどのように適用されるのでしょうか? “刺青”は物質的な所持品と見なされるのでしょうか? それとも擬似呪文能力のようなものと見なされるのでしょうか?

A 5-58:

肉体上の物理的な「見かけ」に関わらず、タトゥード・モンクの「刺青」は「クラスの特徴」であり、所持品ではないので、(ローグのクラスの特徴である「身かわし」能力やバーバリアンのクラスの特徴である「高速移動」能力と同様に)いかなる意味においても《清貧の誓い》によって制限されることはない。

Q 5-59:

『フィード・フォリオ(未訳)』などに収録されているグラフト(移植臓器型の魔法のアイテム)は、『清貧の誓い』を立てる上で所持品と見なされるのでしょうか？ 見なされるものとします。グラフトを所持している『清貧の誓い』を立てたがっているクリーチャーの身には何が起きるのでしょうか？ 『清貧の誓い』を立てるには手足を切り落としてしまうべきなのでしょう？

A 5-59:

セージとしては、グラフトは『清貧の誓い』に抵触するかどうかを見る上で『清貧の誓い』の精神に反することのないよう「所持品」と見なすことを推奨しよう。いくつかのグラフトは、どのようにして摘出するか、を(P.208のアポレス・グラフトのように)詳細に述べている。それ以外の場合には、グラフトの物理的摘出——間違いなく切断やその類のことが要求されるだろう——がほぼ確実に必要となる。

様々な理由により、ゲーム・ルールはそういった「手術」の影響について詳細を述べたりはしない。DMがそういった状況処理するハウス・ルール一式の作成によって心安らぐのでない限り、セージとしては、DMは身の毛もよだつようなディテールについて悩んだりしないで、代わりにPCは明白な手段(例を挙げると、眼を失ったキャラクターは「盲目状態」となり、その一方で腕を失ったキャラクターは両手武器を構えられなくなってしまう)以外で長期に渡るとどんな影響も残さずに済む方法により生還したと仮定する、ことを推奨しよう。もちろん、リジェネレート呪文はこれらの問題すらも解決する。

Q 5-60:

『精密射撃』や『速射』のような他の特技と『東ね射ち』を組み合わせで使用することはできるのでしょうか？

A 5-60:

『精密射撃』は、できる。『速射』は、できない。『速射』には「全力攻撃」アクションが必要とされるが、『東ね射ち』は1回の標準アクションである。

Q 5-61:

エピック・レベル・キャラクターは、『祖先の遺産』(『高貴なる行ないの書』収録)から利益を得られるのでしょうか？ 得られるものとします。そういったキャラクターの「遺産の最大価格」はいくらなのでしょう？

A 5-61:

この問題に関してルールでは何も触れられていないので、21レベル以上への表の拡張は、純粹にDMに委ねられることになるだろう。エピック・レベル・キャラクターでプレイしている限り、ではあるが、セージとしてはキャラクターがこの特技から利益を得続けるのを認めても何ら有害なこととは思われない。

「遺産の最大価格」が上昇していくと、「遺産の最大価格」はレベルに比して望みうるキャラクター資産の正確に半分になることに注意すること。よって、誰かが21レベル以上に表を拡張するのであれば、セージとしては、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.205の「21レベル以上のキャラクターを作成する」から計算した上で上昇を続けるよう助言したい。例を挙げると、『祖先の遺産』を修得した21レベルPCなら、その「遺産の最大価格」は975,000gpの半分である487,500gpと等価であるべきだ。

Q 5-62:

重装鎧を着用しているキャラクターは、『大旋風』(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.94)を使用できるのでしょうか？ キャラクターは、重装鎧を着用していると、『大旋風』の前提条件である『一撃離脱』(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.87)を使用することができません。

A 5-62:

特技から利益を得ることを妨げられているせいで、以降は特技を修得していないことになる、ということはない。重装鎧を着用しているが為に『一撃離脱』の使用ができなくなっているキャラクターは、やはり特技を修得しているままであり、故に『大旋風』の前提条件を依然として満たしている。

Q 5-63:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.282には、「アイテムを使用するには特定のクラスや属性である必要がある」と、アイテムのコストを30%軽減する、と書かれています。『卓越した職人』(『エベロン・ワールドガイド』P.57)には、アイテムを作成する際のコスト算定において、基本価格を25%軽減する、と書かれています。これらの軽減効果は累積するのでしょうか？

A 5-63:

事実上、累積する。『卓越した職人』はアイテムの実際の基本価格に対してのみ関わるのだが、DMは基本価格を設定しよう。この特技は基本価格設定には関わらない。

DMが、新種のマジック・アイテムには普通は10,000gpの価値があるだろう、と設定したとして、使用に制限を設けたならば適正価格は7,000gpに低下し、キャラクターはアイテム作成の為の原材料費として普通は3,500gpを費やさねばならないことだろう。『卓越した職人』を修得したキャラクターは、基本価格が7,000gpから25%軽減された(つまり5,250gp)ものとして原材料を消費することになるであろうから、原材料費はわずかに2,625gpという結果となるだろう。

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』は価格のガイドラインを示しているだけであって、厳密なルールではない、ということを忘れないこと。P.282のサイドバーは、適正な価格を設定する上で手助けになるだろう少数の大雑把な修正を挙げているのだが、キャラクターが新種のマジック・アイテムを作成する場合はいつでも、価格の算定はパワー水準や有用性が似ている他のアイテムとの比較に基づく方が理に適っている。DMは、キャンペーンにおける妥当性を確実にするために、プレイヤーが作成した何らかのマジック・アイテムの価格を修正することを強く推奨されている。使い手を限定されたプレイヤー作成のアイテムは、プレイする上でその手の限定が機能することなどほとんどないのだから、上記のことが特に当てはまる。(善属性のキャラクターにしか機能させられないマジック・ロッドの作成は、必要に応じてパーティー内で使い回されることを防ぐ役には全く立たないのだから、それほどの——あれば——価格軽減にはつながらないようにするべきだ。)

Q 5-64:

私が主催しているキャンペーンにおいて、プレイヤーの一人が、『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』から『東ね射ち』を修得しました。そのプレイヤーのキャラクターは、全力攻撃を行うと、基本攻撃ボーナスの+6/+1と『速射』により、3回攻撃ができます。そのプレイヤーは、1回の全ラウンド・アクションとして『東ね射ち』を使用すると6本のアローを放つことができる、と主張しています。それに対して私は、『東ね射ち』は標準アクションにしか適用されないのだから、できない、と答えました。この特技は、通常であれば1本のアローを放つことしか認められていない1回の標準アクションにおいて、2本のアローを放てるようになるもの、と私は考えています。『東ね射ち』は、標準アクションのみならず全力攻撃に対しても適用されるのでしょうか？ 本件についての手がかりをいただけましたら、大いに感謝させていただきます。

A 5-64:

『東ね射ち』についてはその理解で正しい。『東ね射ち』は、キャラクターが1回の標準アクションとして2本以上のアローを同時に放てるようになるものだ。1回の攻撃を置き換えて2本以上のアローを放てるようになるわけではない。標準アクションは全力攻撃と組み合わせることはできず、全力攻撃の一部とすることもできない。

例に挙げられたキャラクターは基本攻撃ボーナスが+6ある。『速射』と『東ね射ち』を使用すると、キャラクターには以下の選択肢が与えら

れる。

- 1 回の標準アクションとしてアローを放つ(+6 にて)
- 1 回の標準アクションとして 2 本のアローを放つ(+2 にて——『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』の 2 刷では、ペナルティは初版の-2 ではなく、-4 と書かれている)
- 1 回の全ラウンド・アクションとして 2 本のアローを放つ(+6 / +1 にて)
- 1 回の全ラウンド・アクションとして 3 本のアローを放つ(《速射》を使用した+4 / +4 / -1 にて)

Q 5-65:

《東ね射ち》を使用する用途において、どんなものが「狙いの正確さに基づくダメージ」と見なされるのでしょうか？

A 5-65:

残念ながら、「狙いの正確さに基づくダメージ」はルールで定義されている用語ではない為、ここに示す回答は特技の解説に挙げられた例示(“急所攻撃”のダメージ)からの類推である。

“急所攻撃”という言葉や、ダメージを増加させるような他の様々な特殊能力を表す言葉と比較してみると、2 つの能力がほぼ全く同じようなものとして浮かび上がってくる。“機動戦闘”と“急襲攻撃”だ(『冒険者大全』収録のスカウトとニンジャのクラスに表記あり)。3 つの能力は全て、攻撃者が「急所」を攻撃する必要がある。もっと重要なこととして、これらの能力は目標をある程度詳細に観察することによるものである。“急所攻撃”と“急襲攻撃”は共に、目標が「視認困難」な場合は適用されず、“機動戦闘”には、君は「急所を捉えるに十分なほどはつきりと目標が見えていなければならない」、と書かれている。

このやり方で推定する場合はいつでも、寛容になり過ぎて失敗するほうが良い。判断のつかない場合は、「いいや。これは狙いの正確さに基づくダメージとは見なされないよ」と回答するべきだ。

Q 5-66:

オーダー・オヴ・ザ・ボウ・イニシエイト(『戦士大全』P.68)は、クラスの特徴である“遠隔精密射撃”と組み合わせて《東ね射ち》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.94)を使用できるのでしょうか？

A 5-66:

併用できない。どちらの行動も使用にあたって 1 回の標準アクションが必要とされる為、互いに組み合わせて使用することはできない。

Q 5-67:

キャラクターが《東ね射ち》を使用する際に、【筋力】ボーナスを足せるコンボジット・ボウによる【筋力】ボーナスは、各々のアローのダメージに適用されるのでしょうか？

A 5-67:

適用される。魔法のボウによる強化ボーナスと同様だ。

Q 5-68:

《東ね射ち》を“急所攻撃”と併用できるでしょうか？ 併用できるものとします。全てのアローが“急所攻撃”ダメージを与えるのでしょうか？

A 5-68:

キャラクターは“急所攻撃”を《東ね射ち》と併用できる。併用したとすると、一斉射撃した内の 1 本のアローだけが“急所攻撃”ダメージを与える。

Q 5-69:

《東ね射ち強化》には、《東ね射ち》を超えるような利益は全くもって無いように見受けられますので、説明を求めたいと思います。《東ね射ち》は基本攻撃ボーナス+16 以上で最高 4 本のアローを放ちます。《東ね射ち強化》はキャラクターの基本攻撃ボーナスに応じた数のアローに限定されています。2 本のアローと、基本攻撃ボーナス+6 を 5 超える毎に追加で 1 本。『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』P.6 には、基本攻撃ボーナスは 21 レベル以降は上昇しない、と書かれています。このことは、あるキャラクターが持ちうるかもしれない最高基本攻撃ボーナスは+20 である、ということを意味しています。+20 の基本攻撃ボーナスがあっても、《東ね射ち強化》は依然として 4 本のアローに限定されています。

A 5-69:

エピック攻撃ボーナスは、全力攻撃における攻撃回数を除く、あらゆる用途において基本攻撃ボーナスを向上させる。《東ね射ち強化》を使用する際には、基本攻撃ボーナスとエピック攻撃ボーナスを加算すること。例を挙げると、キャラクターが+20 の基本攻撃ボーナスと+10 のエピック攻撃ボーナスを持っているのであれば、キャラクターは 1 回の標準アクションで 6 本のアローを放つことができる。

Q 5-70:

《治癒呪文増幅》(『信仰大全』P.84)は、レッサー・ヴィゴア呪文(『信仰大全』P.153)や類似の呪文に対してどのような効果があるのでしょうか？

A 5-70:

《治癒呪文増幅》は、呪文の総回復量に呪文レベルの 2 倍を加えるものだ。最も簡単な解決法は、呪文に対し高速治癒の最初のラウンドに追加回復量を適用する、というものだ。よって、レッサー・ヴィゴア呪文(1 レベル呪文)は、最初のラウンドに追加で 2 hp、合計 3 hp のダメージを治癒することになるだろう。以後の各ラウンドにおいては、通常通り 1 hp のダメージを回復しうる。マス・レッサー・ヴィゴア呪文(3 レベル呪文)は、最初のラウンドに各々の目標毎に追加で 6 hp(合計 7 hp)のダメージを治癒し、以後は通常通り各ラウンド毎に 1 hp のダメージを回復することになるだろう。

Q 5-71:

《手練の術者》(『秘術大全』及び『信仰大全』)による術者レベル・ボーナスは、(「善領域」や「治癒領域」などによる)その他の術者レベル・ボーナスの前後いずれで適用するのでしょうか？

A 5-71:

《手練の術者》によるボーナスは、術者にとって最も利益が見込まれる時点で適用される。「善領域」を選択し《手練の術者》を修得した 4 レベル・クレリック / 4 レベル・ファイターは、9 レベル術者(術者レベルにより 4、《手練の術者》により+4、「善領域」により+1)として召喚術(治癒)を発動することだろう。(ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズより)ビード・オヴ・カルマを起動している、《手練の術者》を取得した 4 レベル・クレリック / 4 レベル・ローグは、12 レベル術者(基本 4、《手練の術者》により+4、ビード・オヴ・カルマにより+4)として呪文を発動することだろう。

Q 5-72:

《手練の術者》は、ワイルド・メイジ(『秘術大全』収録)のクラスの特徴である“暴発魔法”に対しどのように影響するのでしょうか？

A 5-72:

ワイルド・メイジの術者レベルに対する-3 のペナルティと+1d6 のボーナスは、ワイルド・メイジの術者レベルを決定する過程の同段階にて適用される。《手練の術者》のボーナスは常にキャラクターにとって最

も利益が見込まれる時点で適用される(先の質問を参照のこと)ので、《手練の術者》を修得したワイルド・メイジは、典型的には、クラスの特徴である“暴発魔法”を先に適用し、その次にキャラクター・レベルを上限として《手練の術者》の利益を適用することだろう。

例を挙げると、《手練の術者》を修得した5レベル・ウィザード／4レベル・ワイルド・メイジが術者レベルへの+1d6 ボーナスとして「1」をロールしたとすると、その呪文における術者レベルは9レベル(基本9、“暴発魔法”のペナルティにより-3、キャラクター・レベルを上限として《手練の術者》により+4)となるだろう。キャラクターが「6」をロールしたならば、術者レベルは12レベル(基本9、“暴発魔法”のペナルティにより-3、“暴発魔法”のボーナスにより+6。術者レベルがキャラクター・レベルを超えて上昇してしまう為、《手練の術者》によるボーナスは適用されない)となるだろう。

その一方で、ローグや他の非術者クラスのレベルを得たワイルド・メイジなど、“暴発魔法”のペナルティを適用する前の時点で術者レベルがキャラクター・レベルよりも低いワイルド・メイジを想定してみてもいい。キャラクターは、“暴発魔法”の修正を適用する前に、《手練の術者》によるボーナスを先に適用することを大抵は選択することだろう。ローグ4／ウィザード5／ワイルド・メイジ4は、他の何らかの修正が適用される前の時点で基本術者レベルが9レベルあることだろう。《手練の術者》によるボーナスの加算は、術者レベルを13レベルに引き上げ、その時点で“暴発魔法”によるペナルティとボーナスが適用されることになる。セージとしては、頻繁に術者レベルを再計算することをひどく嫌がるプレイヤーは、こういった、頭痛を引き起こしかねないような組み合わせのキャラクターでプレイすることを避けるものだ、と勧告しておこう。

Q 5-73:

私は《手練の術者:ソーサラー》を修得したウィザード3／ソーサラー1で遊んでいるのですが、この特技によってソーサラー術者レベルは4に上昇しています。このキャラクターがアルティメット・メイガスのレベルを得ました。“術者レベル+1”の用途において、どちらのクラスが「低い方の秘術クラス」と見なされるのでしょうか？

A 5-73:

アルティメット・メイガスは、君が「術者レベル」および「修得呪文数」を「もっとも低い術者レベル」の秘術クラスに追加することを認めている。この例の場合、ウィザード術者レベルは3で、ソーサラー術者レベルは4であるから、キャラクターはウィザード・クラスにボーナスを追加することになるだろう。

Q 5-74:

《薙ぎ払い》では、追加攻撃は「前のクリーチャーを倒した時と同じ攻撃ボーナスで行う」と規定されています。これは本当に、先の攻撃における全てのボーナスとペナルティ——「援護」、「悪を討つ一撃」、「挟撃」、トゥルー・ストライク呪文、等々——を追加攻撃にも適用する、ということの意味しているのでしょうか？

A 5-74:

《薙ぎ払い》に流用されるボーナスは、「基本攻撃ボーナス」であって、「全てのボーナス」ではない。6レベル・ファイターが2度目の攻撃で敵を倒したとすると、ファイターは「基本攻撃ボーナス-5」(2度目の攻撃に使用されたものと「同じ」ボーナス)を使用して追加攻撃を行う。

キャラクターが新たな敵を挟撃していないのであれば、倒した敵を挟撃していたのだから攻撃ロールに+2 ボーナスが得られる筈だ、と主張するのは馬鹿げた話だ。何らかの持続中のボーナスまたはペナルティ——プレス呪文、高い【筋力】によるボーナス、疲労状態である、等々による——は、キャラクターが行う他の攻撃に対して適用されるのと同じように追加攻撃にも適用される。

Q 5-75:

《薙ぎ払い》を修得していて、hpが0になったキャラクターが攻撃して敵を倒した場合、追加攻撃を行う前か後にhpが-1に低下するのでしょうか？ 《薙ぎ払い強化》を修得している場合はどうでしょうか？

A 5-75:

《薙ぎ払い》によって得られた追加攻撃は、敵を倒す為に消費したアクションの一部と見なされる。そういうわけで、キャラクターはhpが-1に低下する前に追加攻撃を行うことができる。この追加攻撃でも敵を倒し、なおかつ《薙ぎ払い強化》を修得しているのであれば、更なる追加攻撃はなおも同一アクションの一部であり、キャラクターはhpが-1に低下する前に攻撃を行える。

Q 5-76:

機会攻撃で敵を倒したとします。攻撃者はその際に追加の《薙ぎ払い》攻撃を行えるのでしょうか？

A 5-76:

行える。《薙ぎ払い》には、攻撃は攻撃者のターンに行われたものによって誘発される、といったようなことは何も書かれていない。

Q 5-77:

モンクは、《肉体攻撃強化》(『モンスター・マニュアル』P.304)を修得して、“素手打撃”を向上させられるのでしょうか？

A 5-77:

修得できる。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.51にて規定されている通り、モンクの“素手打撃”は「人工的武器や肉体武器を強化したり性能を向上させる呪文や効果(マジック・ファンク呪文やマジック・ウェポン呪文など)に対して、モンクの“素手打撃”は人工的武器であると同時に肉体武器でもあるものとして扱われるが、これには《肉体攻撃強化》などの特技も含まれている。

マルチクラスしているのでなければ、モンクがこの特技を修得できるようになる最初の機会は(基本攻撃ボーナスの前提条件故に)6レベルでのことになるだろうが、その時点においてモンクの“素手打撃”ダメージは1d8から2d6に向上する(これは+2.5ポイントのダメージ増加に相当する)。同じモンクが20レベルになると、“素手打撃”は4d8ポイントのダメージを与える。

Q 5-78:

時として特技には、キャラクターが一定以上の能力値を持っていることが必要となりますが、ここでは《二刀流》(【敏捷力】15が必要な場合)を取り上げます。あるキャラクターの【敏捷力】が13あるものとします。このキャラクターがアイテム、例えばグローブ・オブ・デクスタリティー+2を着用して、【敏捷力】15になっています。このキャラクターは特技を修得できるのでしょうか？ そしてアイテムを着用している時のみ特技を使用可能な状態になるのでしょうか？

A 5-78:

事実上可能だ。このキャラクターは特技を修得できるものの、どんな理由であれアイテムからのボーナスを失ってしまうと、特技の使用はできなくなってしまう。

Q 5-79:

『サヴェッジ・スピーシーズ(未訳)』収録の《能力熟練》は、モンスター特技ではなく一般特技として記載されていることに気がきました。個人的に、このことは、一部のクラス能力は特殊攻撃と見なされる、という印象を与えます。誤記でない場合、どんな能力に使用できるのでしょうか？

A 5-79:

キャラクターは、敵を殺傷・妨害するために使用できてセーブが可能
な、ほとんどどんなことにでも《能力熟練》を使用することができる。候補
リストには、モンクの《朦朧化打撃》、アサシンの“致死攻撃”、バード
の“恍惚”能力が含まれる。“急所攻撃”など、セーブが不可能なもの
には効果がない。

Q 5-80:

ウォーロックが《能力熟練》(『モンスター・マニュアル』P.304)を修得し、
“怪光線”が効果を受けることに決めたとします。“怪光線要素妖術”
や“怪光線範囲妖術”を使用した場合でも依然として適用されるので
しょうか？

A 5-80:

適用される。ウォーロックがフライング・ブラスト妖術、エルドリッチ・
コーン妖術、あるいはアッターダーク・エルドリッチ・ドゥーム妖術のい
ずれを使用しようとして、《能力熟練(怪光線)》はセーブ難易度を2上
昇させる。

Q 5-81:

《能力熟練》(『モンスター・マニュアル』P.304)は、擬似呪文能力にも
適用されるのでしょうか？

A 5-81:

適用できる。特技を選択する毎に1つの擬似呪文能力だけに適用
されるのではあるが、ドレッチは《能力熟練: スケアー擬似呪文》や《能
力熟練: ステインキング・クラウド擬似呪文》を選択できる。

Q 5-82:

1レベル・キャラクターが《早咲きの弟子》を修得したものとします。こ
のキャラクターは、上級クラスの資格を得ないし特技の前提条件を
満たす用途において、「2レベル呪文を発動する能力」を持っているも
のとなされるのでしょうか？

A 5-82:

セージの見解としては、《早咲きの弟子》はキャラクターに2レベル呪
文を発動する「可能性」を与えているのであって、2レベル呪文を発動
する体得能力を与えるわけではないので、《早咲きの弟子》はキャラク
ターが上級クラスないし特技の条件を満たす役には立たないだろう。

Q 5-83:

《早抜き》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.96)は、キャラクターが1回
のフリー・アクションとして「武器をしまう」ことを可能とするものなのでし
ょうか？

A 5-83:

可能としない。《早抜き》は、キャラクターが「フリー・アクションで武器
を抜く」ことができるようになる、とはっきり規定されている。通常(1回の
移動アクション)よりも素早く武器をしまうことについては、どこにも提示
されていない。

君は《早抜き》を、基本攻撃ボーナスが+1以上あるようなキャラクター
の、移動の一部として1回のフリー・アクションで武器を抜いたりしまっ
たりする能力(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.140)と混同しているのか
もしれない。これらの機能は似通っており、かつ一部で重複している
のではあるが、異なるものである。

Q 5-84:

《早抜き》を修得し、基本攻撃ボーナスが+6以上あるキャラクターは、
同一ラウンド中にある武器で近接攻撃を行って、別の武器で遠隔攻
撃を行う、ということが出来るのでしょうか？ その近接武器が構える為
に両手を必要とするものである場合はどうなのでしょう？

A 5-84:

可能だ。全ての攻撃は同種の攻撃または同種の武器によって行わ
れる必要がある、とするような、全力攻撃特有のルールは存在しない。

例を挙げると、基本攻撃ボーナスが+6以上あり、ロング・ソードを構
えているキャラクターは、(基本攻撃ボーナスをそのまま用いて)ロング・
ソードで1回の攻撃を行い、ロング・ソードを落とし(1回のフリー・アク
ション)、《早抜き》を使用してダガーを抜き(別の1回のフリー・アクシ
ョン)、その上で(基本攻撃ボーナス-5で)ダガーを投擲する、ことがで
きる。キャラクターが両手とも自由である(例えば、キャラクターがライト・
シールドやヘビー・シールドを利き手でない手に装備していない)なら、
キャラクターは、《早抜き》を使用して弓を構え(1回のフリー・アクシ
ョン)、矢を抜いて番え(1回のフリー・アクション)、その上で(基本攻撃ボ
ナス-5で)弓を射る、ことさえもできる。

この状況は、近接武器が両手武器であった場合には、事実上改善
される。キャラクターは両手武器を片手で保持できるのだ。そのような
形で保持している間、キャラクターはただ攻撃できないだけである。よっ
て、キャラクターはダガーを抜いて投擲する為に武器を落とす必要さ
えない。6レベル・パーパリアンのクラスが《早抜き》を修得していると
して、クラスは(基本攻撃ボーナスをそのまま用いて)グレート・アックス
を振るい、次に利き手でジャヴェリンを抜いている間は利き手でない
手にアックスを離し(1回のフリー・アクション)、最後に(基本攻撃ボ
ナス-5で)ジャヴェリンを投擲する、ことができる。クラスが、(ボウなど
の)使用に両手を必要とする遠隔武器を抜こうとしているのなら、グレー
ト・アックスを落とさなくてはならないだろう。

Q 5-85:

《秘術の研究》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.84)を修得したキャ
ラクターが、選択した呪文に対して複数の呪文修正特技を適用したと
します。呪文スロットは1レベル(だけ)軽減されるのでしょうか？ それ
ども適用された呪文修正特技ごとに1レベルずつ軽減されるのでしょ
うか？

A 5-85:

《秘術の研究》は、適用された呪文修正特技の数とは無関係に、呪
文修正特技の効果を受けている呪文の合計呪文レベルを1レベル軽
減する。《呪文威力強化》(+2レベル)《動作要素省略》(+1レベル)《音
声要素省略》(+1レベル)ファイアーボール呪文は6レベル呪文という
ことになるだろう。(訳注:『プレイヤーズ・ハンドブック II』エラッタにて、
《秘術の研究》は呪文修正特技ごとに1レベルずつ軽減することになり
ました。上記の例のファイアーボールは4レベル呪文となります。)

Q 5-86:

《秘術の研究》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.84)は、ある呪文の
呪文レベルをその呪文の本来のレベルよりも低くさせるものなのでし
ょうか？

A 5-86:

本来のレベルよりも低くなることはない。

Q 5-87:

キャラクターがファイアーボール用の《秘術の研究》を修得していて、
《呪文エネルギー変更: 冷氣》を使用したファイアーボールを記憶した
ものとします。「フロストボール」は何レベルの呪文スロットを使用す
るのでしょうか？

A 5-87:

(この特技の)意図はキャラクターの得意な呪文に対して呪文修正特技をたやすく付加させることにあるのであって、呪文のレベルを軽減することにあるのではない。セージの見解としては、《秘術の研究》は呪文の呪文スロットをその呪文のレベル未満にまで軽減することはないだろう。よって前述の「フロストボール」はやはり3レベル呪文スロットを使用することになるだろう。

Q 5-88:

《非暴力の誓い》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.46)にて記述のある「苦難を与える効果(訳注:原文では pain effect)」とは、正確には何を指しているのでしょうか? 《苦痛の点穴(訳注:原文では Pain Touch)》(『戦士大全』P.97)は「苦難を与える効果」と見なされるのでしょうか?

A 5-88:

《非暴力の誓い》はキャラクターの選択肢を限定する為に「苦難を与える効果」という言い回しを用いているのではあるが、この用語は(残念ながら)ゲーム・ルール上では定義されていない。よって、どんな効果がこの分類に含まれるかの決定はDMに委ねられている。最も単純なレベルでは、セージとしては、名前に「苦痛(pain)」の含まれる何らかの能力や、プレーヤー文やルール文にはっきりと「苦痛を与える」と説明書きのある能力は、この分類に含めてしまふべきだ、と提案しておこう。例としては、シンボル・オヴ・ペイン呪文(「全クリーチャーは……すさまじい苦痛に襲われ」、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.239)と、もちろん、《苦痛の点穴》(「犠牲者は、衰弱するほどの痛みを受け……」)である。

例を挙げると、《非暴力の誓い》を立てた、《苦痛の点穴》を修得しているモンクは、例えば攻撃が非致傷ダメージしか与えない場合であっても、(「誓い」により傷つけたり苦しめたりすることの自戒が求められるクリーチャーである)人型生物や人怪に対しての《朦朧化打撃》使用を自発的に禁じている。

判断のつかない場合は、(《非暴力の誓い》における定義である)「死をもたらしたり、苦痛を与えたり、大きな損害を与えたりするような直接的可能性のある」効果を及ぼす」とは何か?、と自問すること。該当すると判断されたら、その効果は《非暴力の誓い》を立てたキャラクターにとり禁忌のものであるということだ。

Q 5-89:

《武器開眼》などの「ダメージ」に影響を及ぼす特技は、シャドウの接触攻撃などで攻撃時に与える「能力値ダメージ」の量を増加させるのでしょうか?

A 5-89:

同じ単語を用いてはいるのだが、「ダメージ」と「能力値ダメージ」は完全に別物だ。「ダメージ」に対してボーナスを与える特技およびその他の由来は、そのように特記されていない限り、「能力値ダメージ」には効果がない。

Q 5-90:

《武器の極意》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.84)では前提条件として《武器体得》が挙げられています。これは《近接武器体得》や《遠隔武器体得》を意味しているのでしょうか?

A 5-90:

《武器の極意》には《近接武器体得》と《遠隔武器体得》のいずれかが要求されるが、これはその武器がそれぞれ近接武器と遠隔武器のいずれであるかに依る。

《武器の極意:ロングソード》を選択することを望むキャラクターは、《近接武器体得:斬撃》を修得していなければならない。《武器の極意:ロングボウ》を修得する為には、《遠隔武器体得:刺突》が必要になるだろう。

Q 5-91:

《武器体得》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.76, 78)を修得できるかどうかを判断する用途において、スピアは近接武器と見なされるのでしょうか? それとも遠隔武器と見なされるのでしょうか?

A 5-91:

事実上両方であると見なされるが、キャラクターはいかなる場合でもいずれか1つの特技の利益しか得ることができず、しかもそれは適正な方法でその武器を使用している場合においてのみだ。

例を挙げると、キャラクターが《近接武器体得:刺突》を修得しているのであれば、そのキャラクターはスピアを近接戦闘において使用している場合においてのみこの特技の利益が適用され、スピアを投擲した際には適用されないだろう。

Q 5-92:

通常、キャラクターが《武器の妙技》から利益を得るには「軽い武器」を使用しなくてはなりません。キャラクターは《武器の妙技》を使用しながらレイピアやスパイク・チェーンをも用いることができます。キャラクターは「軽い武器」を用いて《強打》を行なうことはできません。キャラクターは、スパイク・チェーンやレイピアを用いつつ、《武器の妙技》と《強打》から同時に利益を得ることができるのでしょうか?

A 5-92:

同時に利益を得られる。キャラクターのサイズに合ったレイピアやスパイク・チェーンは、《武器の妙技》を駆使して武器を振るっている場合でさえも、「軽い武器」ではない。キャラクターが両方の特技を修得していてレイピアかスパイク・チェーンを使用しているのであれば、キャラクターは同じ攻撃に「力」と「技」を併せ振るえるのだ。

Q 5-93:

2つの「軽い武器」を同時に用いて戦っている際に《武器の妙技》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.97)の利益を得ることはできるのでしょうか? 「軽い武器」と「片手武器」(ショート・ソードとロング・ソードなど)を同時に用いている場合はどうでしょうか?

A 5-93:

《武器の妙技》は、キャラクターがどれだけ多くの武器を構えているかと、構えている武器(「爪攻撃」などの肉體武器を含む)で条件を満たすもの全てに適用される。利益を得る条件を満たさない武器と一緒に構えているかどうかは問題ではない——そういった武器には《武器の妙技》は適用されないのだが、いずれかの「軽い武器」と、(レイピアなどの)条件を満たすその他の武器に対しては依然として適用される。

Q 5-94:

《魔道師退治》(『秘術大全』P.83)には、この特技の修得はキャラクターの術者レベルを4低下させる、と規定されています。術者レベルの低下は秘術術者レベルだけなのでしょうか? それとも信仰術者レベルも低下してしまうのでしょうか? 信仰術者レベルにまでも適用されるものとします。それは何故なのでしょうか? パラディンやクレリックが、秘術呪文使いを攻撃することに長けることによって、信仰する神格と交信しにくくなるのは何故なのでしょうか?

A 5-94:

《魔道師退治》による不利益は、秘術・信仰(更には擬似呪文能力)を問わず、全ての呪文の術者レベルに対して適用される。特技の名称に関わらず、利益は秘術呪文使いと信仰呪文使いの双方に対して適用される——この特技は、信仰呪文使いによって秘術呪文使い相手に用いられることを特に意図しているわけではない。

Q 5-95:

《まわりつくプレス》『竜の書:ドラゴノミコン』P.67)には、同一の“プレス攻撃”に対して何度でも適用でき、その度に“プレス攻撃”の持続時間は1ラウンド延長される、と規定されています。この効果は、“プレス攻撃”を再度行えるようになるまでの時間にはどう影響するのでしょうか？ ドラゴンがこの特技の効果を得るには、この特技を2回以上修得しなければならないのでしょうか？

A 5-95:

《まわりつくプレス》を修得したドラゴンは“プレス攻撃”を選択し、その“プレス攻撃”を使用した後で1ラウンド以上の間まわりつかせることができる。持続時間はプレス攻撃が使用された時点で決定されていなければならない。まわりつきダメージを与える各ラウンド毎に、ドラゴンが再度“プレス攻撃”を使用できるようになるまで待たなければならない時間に1ラウンドずつ加算していく。例を挙げると、“プレス攻撃”を3ラウンドまわりつかせることにしたドラゴンは、1d4+3をロールし、再度の“プレス攻撃”を行うまでに待たなければならないラウンド数を決定することになるだろう。

ドラゴンは、2ラウンド以上の間まわりつきダメージを与えられるようにする為に特技を2回以上修得する必要はない。要するに、この特技を2度以上修得することは不可能だということだ(特に断りのない限り、特技に関する基本ルールである)。

Q 5-96:

《魔法的防御貫通》は、対象がその対象を目標として発動されたキャッツ・グレイスの影響下にある場合、新たな【敏捷力】によって授けられたACを除去するのでしょうか？

A 5-96:

除去しない。《魔法的防御貫通》は、呪文によって授けられたACを取り除くだけだ。キャッツ・グレイスは「より高い【敏捷力】」を授けており、「より高い【敏捷力】」は「より高いAC」をもたらす。《魔法的防御貫通》でACを取り除く為には、その呪文は、メイジ・アーマーやシールドなど、直接的にACにボーナスを与えるものでなければならない。

Q 5-97:

《魔法の手を持つ者》『秘術大全』P.84)などの擬似呪文能力を授ける特技は、1レベル時に修得しなければならないのでしょうか？ 1レベル以外でも修得可能なのだとします。それはゲーム的にはどのような理屈に基づくのでしょうか——キャラクターはどのようにして突発的に擬似呪文能力の使い方を覚えるのでしょうか？

A 5-97:

1レベル時に限定されない。この場合であれば、特技の解説に理由が明記されている(例としてP.179に収録されている《早咲きの弟子》を参照のこと)。ゲーム世界という観点から説明するには、セージとしては、後天的(だが今まで知られていなかった)能力の突発的発現であるかの如く捉えるように助言しよう——キャラクターは今まさに、それまで存在してはいても表に顕れなかった、生来の魔法的素質に気付いたのだ。

Q 5-98:

魔力温存特技『魔道師大全』の《目に見えぬ針》によって生み出される[力場]による攻撃は実際に透明なのでしょうか？ 透明だとします。このことは、目標が「立ちすくみ状態」であり、攻撃ロールには+2のボーナスを得る、ということの意味するのでしょうか？ 特技の解説ではこのことに全く触れていませんが、特技の名称はそう示唆しています。

A 5-98:

特技の解説では、この特技の1つ目の利益に付随する正確な視覚効果について明らかになっていない為、この件に関してはどちらに決

めようと君の自由である。だが、視覚効果に関して君が下した決定に関わり無く、[力場]による攻撃は「不可視状態」であることによるいかなる利益も得ない(もちろん、攻撃者自身が「不可視状態」でない限りは、だが)。魔法的効果の可視性・不可視性は、防御側が「立ちすくみ状態」かどうかには全く関係しない。視覚的效果を伴わない呪文を発動した可視状態の攻撃者は、目標を「立ちすくみ状態」にはしないのだ。

注:呪文の視覚的效果に関する議論については、ウェブ記事の『デザイン&ディヴェロップメント:ブラウド・ネイルズ・フィードバック』が参考になるだろう。

Q 5-99:

キャラクターが間合いの長い武器を使用して、《燃える気の防御》『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.86)を起動させている何者かに攻撃を行なったとします。このキャラクターはやはり1d6 ポイントの[火]ダメージを受けるのでしょうか？

A 5-99:

受ける。この特技の効果は多くの点でファイアー・シールド呪文に似ているが、上記の特例を含んではない。

Q 5-100:

《燃える気の防御》『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.86)を起動するということは、手や足も含め、キャラクターの全身が炎に包まれるわけですから、《燃える気の拳》『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.86)をも起動させたことになるのでしょうか？

A 5-100:

ならない。それぞれの特技は別々に起動されなければならない。

Q 5-101:

《矢止め》は攻撃に「気付いている」必要があります。「気付いている」とはどのような状態を指しているのでしょうか？ 攻撃を聞きつけている状態では？ 攻撃を聞きつけ位置を特定できている状態では？ (ついでに、弓鳴りをく聞き耳する難易度はどのくらいでしょうか？) 「不可視状態」の攻撃者のいる位置から放たれたり真の暗闇の場から飛び出してきたアローそのものを知覚した状態でしょうか？

A 5-101:

一般的に、君が「攻撃に気付いている」という一文を目にした場合、これはただ単に、キャラクターが攻撃に対して「立ちすくみ状態」であってはいけなく、と言っているに過ぎない。「不可視状態」の敵が起こした弓鳴りを聞きつけているというだけでは、攻撃者を知覚するに十分とは言えない。

《矢止め》の場合、この一文は「立ちすくみ状態であってはならない」に続くので重複していることになる。

Q 5-102:

《領域呪文任意発動》(信仰大全)によって授けられる「領域呪文を臨機発動する能力」は、『魔道師大全』収録の魔力温存特技の必要条件を満たすのでしょうか？

A 5-102:

ルール上は満たさない。キャラクターは「修得した呪文」のリストを持っておらず、「準備した呪文」のリストといくつかの呪文を臨機に発動する能力しか持っていないのだから、「魔力温存特技の必要条件を満たす領域呪文」を臨機発動する能力は、魔力温存特技の必要条件を満たさない。

とはいえ、そうする事を認めてもおそらく害は無く、また毎ターン君に挑戦してくるほど自分の能力に自信のある果敢なDMなら規則的な

取り決めで無視してしまっても何の問題も無いかもしれない。

Q 5-103:

《臨機応変な挟撃者》(『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』P.87)を修得し、スパイク・チェーンを構えているキャラクターは、(敵を挟んで反対側にあるマス目が自分のいるマス目であるものとして見なせるのですから、)1人で全ての敵を「挟撃」できるのでしょうか？

A 5-103:

1人では「挟撃」できない。この特技はキャラクターに対して「挟撃」に関する基本ルールの裏をかく術を与えるものではなく、「挟撃」する為には仲間と協力する必要がある——あるキャラクターが実際に仲間と一緒に敵を「挟撃」しているかどうかを見る際に、そのキャラクターが追加のマス目を占めているかのように見なせる、というだけだ。

Q 5-104:

キャラクターが《リンクト・パワー(パワー同時発現)》(『コンプリート・サイオニクス(未訳)』P.63)を使用して異なる2つのクラスのパワーを発現するものとします。このキャラクターが消費することのできる最大パワー・ポイント数を決定するにあたり、どちらの発現者レベルを使用すべきなのでしょうか？

A 5-104:

連動しているパワーにキャラクターが消費することのできる合計最大パワー・ポイントとして、そのキャラクターの最も高い発現者レベルを使用すること。もちろん、それぞれのパワーはその上限として(そのパワーを与えている)クラスの発現者レベルを依然として使用する。

第6章. 装備 (更新日:2008/06/30)

各装備に関する質問は全章の内の一章にまとめられる。アイテム(魔法のアイテムを含む)に関する一般的な質問から始まり、その後特定の装備に関する質問が続く。特定のアイテムに関する質問は『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のものと同じ小分類にまとめられ、できる限りアイテムの名前毎にアルファベット順で並べられている。

一般的な装備

Q 6-1:

『プレイヤーズ・ハンドブック』の『装備』の章には、「麻のロープは難易度 23 の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる」と書かれています。このことは、どれだけ巧妙に縛り上げられていようと、縛られているキャラクターはただ単に難易度 23 の【筋力】判定を行なうことによる逃れられる、ということを意味しているのでしょうか？ 筋力が少なくとも 16(+3 ボーナス)あるキャラクターは判定で「出目 20」することにより自動的に引きちぎれます。

A 6-1:

1 巻きのロープを引きちぎる為の判定難易度が 23 である。「誰か」が縛られているとして、「誰か」は数巻きのロープで縛られていて、しかも力を発揮する為の最良の位置にはいない。破断に抗する為のロープの能力は、誰かが引きちぎろうとした場合の要素なのであろうが、縛られているキャラクターの持つ技能の方がより重要になる。

〈脱出術〉技能の解説をざっと眺めてみると、「縛られている状態」からの脱出には、キャラクターの〈脱出術〉で囚人を縛り上げた者の〈縄使い〉技能判定と対抗する必要があり、しかも拘束した側のキャラクターには+10 ボーナスがつく、ということが示されている。囚人が完全な【筋力】で引きちぎろうとしたとすると、〈縄使い〉判定は+10 ボーナスの代わりにロープを引きちぎる為の難易度(23)を加算すること。

キャラクターがこの手段をとろうとしたら、実は難易度が 23 ない下手くそな縛り方で囚われていた、という可能性はある(まずないか)。これはそれなりに現実的な事で、どんな結び目であれ、縛り方が悪い時には特に、ロープを緩めうからだと。

Q 6-2:

「足払い」攻撃に使用できる武器を挙げている『プレイヤーズ・ハンドブック』P.156 の節には、一部の武器は「足払い」攻撃に用いることができる、と書かれていて、そこではわずかな武器しか記載されていません。このリストは「足払い」攻撃を行なう為にキャラクターが使用できる武器の完全な表なのでしょうか？ それとも他にもあるのでしょうか？

キャラクターは、例えばクォータースタッフを「足払い」に使用できるのでしょうか？

A 6-2:

P.156 のリストは完全なリストとして意図されたものではない。キャラクターは第 7 章で述べられているいくつかの武器を「足払い」攻撃に用いることができ、そして新たな武器が時折ゲームに追加される。ある特定の武器が「足払い」に使いやすいかどうか判断する際には、武器の解説を読むこと。キャラクターが「足払い」攻撃を行なう為にその武器を用いることができるのであれば、武器の解説にはそう書かれているだろう。武器の解説にその武器を用いて「足払い」攻撃を行なえと特に書かれていないなら、キャラクターはその武器を用いて「足払い」攻撃を行なうことはできない。『プレイヤーズ・ハンドブック』収録の武器で「足払い」攻撃を行なう際に使用できるのは、ウィップ、カマ、ギザーム、サイズ、シッケル、スパイク・チェーン、ダイア・フレイル、ノーム・フック・ハンマー、ハルバード、フレイル、ヘビー・フレイル、ボーラだ。

キャラクターは「足払い」攻撃を行なうにあたってクォータースタッフ

を用いることはできない。「足払い」はクォータースタッフの特性の一つではないからだ。

『D&D』ゲームでは、「足払い」攻撃とは敵を掴んで何らかの方法でバランスを崩してしまうことを表している。『プレイヤーズ・ハンドブック』収録の武器で「足払い」攻撃が可能なのは全て、敵を引っ掛ける為の何らかの種類のフックや敵の手足や体に絡みつかせられるようなある程度柔軟な部位を備えている。

Q 6-3:

キャラクターがアンティマジック・フィールド呪文『プレイヤーズ・ハンドブック』P.201)の範囲内から魔法の武器を用いて攻撃したとします。目標がアンティマジック・フィールド呪文の範囲外にいるのであればキャラクターは武器の利益を得るのでしょうか？ アンティマジック・フィールド呪文の範囲内にいる目標に対して範囲外から攻撃した場合についてはどうでしょうか？

A 6-3:

どちらの場合も武器の利益は適用されない。武器の持つ何らかの魔力(などの効果)を発揮させる為には、攻撃者と目標が共にアンティマジック・フィールド呪文の範囲外にいなければならない。(キャラクターがアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲を横切って遠隔攻撃を行なうのであれば——つまり、効果範囲外から、呪文の効果範囲の一部を横切って、効果範囲外にいる別の目標に対して——、攻撃は通常通りに処理されるだろう。)

Q 6-4:

《大業物》ないし種族的特徴の“優れた体格”など、通常の武器よりもサイズ分類が大きな武器を使用することを可能とする効果は、互いに累積するのでしょうか？

A 6-4:

これらの効果は互いに累積しない。キャラクターよりもサイズ分類が 1 段階大きな武器を使用することを可能とする効果を有していて、その上で別の由来から同じ利益を獲得したのであれば、そのキャラクターは依然として自分よりもサイズ分類が 1 段階大きな武器までに制限されている。

Q 6-5:

カラシュター・ソウルナイフはクォーリ埋め込みシャード『エベロン・ワールドガイド』P.261)を使用できるのでしょうか？ シャードは装着者の精神エネルギー——カラシュターとソウルナイフのいずれも発揮します——を利用します。

A 6-5:

カラシュター・ソウルナイフには発現者レベルがないのだから、クォーリ埋め込みシャードを使用することはできない。カラシュターのマインドリンク擬似サイオニック能力にしる、ソウルナイフの精神力にしる、実際には発現者レベルを授けはしないので、このキャラクターにはクォーリ埋め込みシャードを使用する能力がないことになる。

Q 6-6:

キャラクターがコンストラクト・ペインの武器を所持していますがアダマンティン製ではないとしてみましょ。この武器でアイアン・ゴーレムを攻撃したとします。この武器はゴーレムの“ダメージ減少”を克服できるのでしょうか？ 一般的に、指定された敵を攻撃する為に使用される場合には、ペイン武器は“ダメージ減少”を克服するのではないのでしょうか？

A 6-6:

ペインの特性は“ダメージ減少”を克服しない。だが、キャラクターが指定された敵に攻撃を命中させたのであれば、与えた追加ダメージは敵が持つ何らかの“ダメージ減少”を克服する上で役に立つ。例を挙げると、キャラクターの【筋力】が16であるとして、+1 コンストラクト・ペイン・ロングソードを用いてアイアン・ゴーレムに攻撃を命中させたとすると、キャラクターは1d8+1(+1 ロングソードによる基本ダメージ)+2(ペイン特性により指定された敵に対する追加強化ボーナス)+3(【筋力】ボーナス)+2d6(指定された敵に対する追加ダメージ)のダメージを与えるだろう。平均でキャラクターはゴーレムに17~18 ポイントのダメージを与えるだろうが、これはゴーレムの“ダメージ減少 15/アダマンティン”を超えてわずかなポイントのダメージを与えるに十分だ。

Q 6-7:

サイレンス呪文の効果範囲内で魔法のアイテムを起動することはできるのでしょうか？

A 6-7:

サイレンス呪文や類似の効果は、合言葉などの音声式対話が必要とする任意のアイテムの起動を妨げる。一般的に、アイテムの項目には合言葉が必要かどうか指示されているが、いくつかのアイテム分類では特殊な方法がある。

巻物などの呪文完成型アイテムは、キャラクターが「呪文発動を締めくく、短く単純な最終行為(最後の手振り、最後の一言など)だけを行う」(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209)ことを求める。音声要素のある呪文の記された何らかの巻物は起動の為に言葉を口にする必要がある、という結論に至るのは合理的というものだ。

スタッフとワンドは呪文解放型アイテムであり、これは起動する為に「口にしなければならぬ一つの言葉」(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209)が必要だ。よって、呪文解放型アイテムはサイレンス呪文の効果範囲内では使用できない。

Q 6-8:

シノーンのゲーム的な効果の解説では、死亡した者がこの合金に接触している限り機能するだろう、と示唆されています。(例えば)指輪がシノーン製で、かつ指輪の装着者が死亡したとします。上記の文からは、装着者の魂はシノーン製指輪へと向かう、という印象を与えます。武器でないシノーン製の物体のコストはいかほどでしょうか？

A 6-8:

シノーンの効果は、クリーチャーが死亡した際にそのクリーチャーに触れている武器にのみ適用される。シノーン製の他のアイテムは何の効果もない。

Q 6-9:

呪文解放型の起動をするワンドなどのアイテムは誰が使用できるのでしょうか？ キャラクターは蓄えられている呪文を発動できなければならないのだろう、と私は考えています。つまり、キャラクターは呪文を発動できるクラスでレベルを取得していて、そのクラスで蓄えられている呪文を発動するに十分なレベルでなければならず、かつ蓄えられている呪文を発動するに差し支えない能力値がなければなりません。キャラクターが【知力】9のファイターであるとします。このファイターはウィザードのレベルを取得することができず、ワンド・オブ・ファイアーボールを使い始められるようになりません、よね？ ワンドなどの呪文解放型アイテムは、アイテムを使用できるような専門的な呪文の使い手が、呪文を使い切った状況用に少しばかりの追加呪文を持ち歩くためのものである、ということですよね？ 呪文解放型アイテムは、素人が真の呪文発動能力者の能力を真似できるようにするようなアイテムではありません。それでも、私の友人たちの幾人かは、呪文をおそらく発動できるようになるクラスを最低でも1レベル取得すれば、キャラクターは任意の呪文解放型アイテム(ワンドやスタッフ)を使用で

きるようになる、と主張しています。その友人たちは、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の「呪文解放型アイテム」の解説にある「呪文リスト」という用語を指摘しています。疑いようもなく、「呪文リスト」という用語はキャラクターがたぶん発動できる呪文のリストについて言及しているのであって、クラス呪文リスト全てについて言及しているのではありません。実際、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』は、呪文解放型アイテムについて語る際に「呪文リスト」という用語を使用していません。どうか私の主張の正当性を保障して、私たちのキャンペーンにおけるプレイ・バランスを維持してくださいませ。

A 6-9:

すまないが、君の友人たちが正しい。キャラクターが呪文発動能力のあるクラスの一員であるならば、そのキャラクターはクラス呪文リストに載っている呪文が蓄えられている任意の呪文解放型アイテムを、例え蓄えられている呪文を発動できるだけのクラス・レベルや能力値が無い場合であってもさえも、使用できる。このことは、キャラクターが何らかの呪文を発動するに十分なクラス・レベルを取得していない場合であっても適用される。例を挙げると、1~3レベルのパラディンはまだ呪文発動能力を何ら得てはいないが、パラディンのクラス呪文リストに載っている呪文が蓄えられている呪文解放型アイテムをそれでも使用することができる。キャラクターが専門家ウィザードであれば、禁止系統の呪文はクラス呪文リストの一部ではなく、禁止系統の呪文が蓄えられている呪文解放型アイテムを使用することはできない。

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209 の「呪文解放型」の文で「クラス呪文リスト」という用語が使用されていないというのはその通りだが、キャラクターのクラス呪文リストに呪文が載っているということが呪文解放型アイテムを使用する為に必要とされていることだからだ、と捉えるべきだ。あるクラスの一員であるということはキャラクターにわずかながらの魔法の知識を授けるが、この知識は、自分自身で呪文を発動することが望めなかったり、呪文を巻物から正確に読み取れない場合であってもさえも、呪文解放型アイテムを使用するに足るものだ——呪文解放型アイテムの作成者は、使用者にとっての難事を全て成し終えている。

君が例に挙げたファイター／ウィザードはワンドから生み出されたファイアーボール呪文を問題なく放ることができる(キャラクターが力術を禁止系統としている専門家ウィザードでないなら、という条件が付く)。そうしたところでキャンペーンのプレイ・バランス上で大した脅威とはならないし、一本伸ばしのウィザードやソーサラーがキャンペーン世界において重要でなくなるであろうこともない。専門的な呪文発動能力者の発動するファイアーボール呪文は、全体的に見て、より多くのダメージを与え、呪文抵抗をより容易に突破し、セーブ難易度がより高く、ワンドからのファイアーボール呪文よりも射程距離が長い。『D&D』ゲームには、マルチクラスの経験点ペナルティ(適正な種族を選択することで裏をかくことはできるが)などの、他のバランス調整用要素も含まれている。「誰か」はワンドを作成するか購入するかしなければならないが、そうすることは、DMが『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のキャラクターの財産と報酬の財宝についてのガイドラインに従っているなら、キャラクターにとり障害となることが証明されるだろう。君が例に挙げたキャラクターは、戦闘能力を向上させるようなワンドを荷物に入れておけばずっと楽になるだろう(この場合、シールド呪文やトゥルー・ストライク呪文がセージのかなりのお気に入りだ。)

Q 6-10:

呪文完成型アイテムや呪文解放型アイテムを起動する為には、アイテムに蓄えられた呪文が使用者のクラスの呪文リストに含まれていなければならない。クレリックの領域呪文はどのように扱われるのでしょうか？ ほとんどの神格は3つか4つの領域を持ちますが、クレリックはその内の2つだけを選択します。呪文完成型アイテムや呪文解放型アイテムを起動する上で、クレリックが選択した領域の呪文だけがクレリックのクラス呪文リストに加えられていることになるのでしょうか？ また、専門家ウィザードの呪文リストにはどんな呪文が載っているのでしょうか？ ウィザードが専門化して禁止系統を持つことを選択した場合であっても、そのウィザードのクラス呪文リストには全てのウィザード呪文が残ったままなののでしょうか？

A 6-10:

キャラクターがクレリックであるとして、選択した領域から得る呪文はキャラクターのクラス呪文リストの一部である。選択しえが選択しなかった領域から得る呪文はキャラクターのクラス呪文リストの一部ではない(他の領域を得たり他のクラスを追加したりなどして他の手段でキャラクターのクラス呪文リストに加えていない限りは)。

専門家ウィザードの禁止系統に含まれる呪文は、そのウィザードのクラス呪文リストの一部ではない。

Q 6-11:

ビン一杯の「聖水」はティープリングを傷つけるのでしょうか？ イーヴル・アウトサイダー・ペイン武器はティープリングに対して強化ボーナス増強効果を得、ティープリングに追加ダメージを与えるのでしょうか？

A 6-11:

来訪者がいずれかの悪属性(秩序にして悪、中立にして悪、混沌にして悪)を持つならば、その来訪者は「悪」である。結果が対象の属性に基づいて決まる何らかの効果を解決する上で、来訪者が(悪)の副種別を持つならば、来訪者自身の実際の属性が何であれ、その来訪者もまた「悪」である(『モンスター・マニュアル』の用語集の「(悪)の副種別」を参照のこと)。

「聖水」は命中したアンデッドと悪の来訪者にダメージを与える。イーヴル・アウトサイダー・ペイン武器は悪の来訪者に対してより効果が高い。ティープリングは(原住)の副種別を持つ来訪者なので、悪属性である場合に限って「聖水」やイーヴル・アウトサイダー・ペイン武器の増幅効果の影響を受けやすい、ということになる。

Q 6-12:

「精神作用」の呪文は、「知性ある魔法のアイテム」に対して効果があるのでしょうか？

A 6-12:

効果はない。ルールの言うところ、あらゆる「知性ある魔法のアイテム」はクリーチャーと見なされる(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.268)。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』では「知性ある魔法のアイテム」がいかなる種類のクリーチャーであるか明記していないが、「人造」と見なしても問題ないように思われ、これによって「全ての[精神作用]効果に対する完全耐性」が授けられる。

Q 6-13:

ダイア・ウルフやライナセロスはどの種の「魔法のアイテム」スロットを持っているのでしょうか？ 私は、動物はアミュレットや、時にはクロークさえも着用することができる、と聞いたことがあります。動物はブーツを履けるのでしょうか？ できるものとします。動物には一組のブーツしか必要ないのでしょうか？ それとも、(ホースシューズ(蹄鉄)のように)2組必要なののでしょうか？

A 6-13:

動物は、自身のキャンペーンに適しているとDMが思うどんなアイテムでも、着用することができる。ネックレスとアミュレットは、私たちの多くが「首輪に似た何か」を着用している動物を容易く思い描けるので、最も一般的であると思われる。ゲーム内にバーディングがあるのだから、アーマーもまたふさわしそうだ。加えて、プレーサーおよびプレスレットは、クリーチャーが身につけているのを想像するのが実に容易い。セージとしては、物事をシンプルにし、皆が自分の「動物の相棒」の装備について悩みすぎるのを防止するべく、この辺で線引きするよう勧めたい。しかしながら、君が「動物の相棒」に注力したがつているプレイヤーと遊んでいるか、重装備の動物NPCに関するアイデアを持っているのであれば、君が魔法のアイテムを動物限定バージョンの魔法のグローブやブーツ、クローク、等々、に修正できない理由など

ありはしないのだ。

Q 6-14:

1 回分の毒は何本のダーツやアローなどに塗布できるのでしょうか？

A 6-14:

1 回分の毒は1つの武器に対して効果を受ける——ロングソード、ダガー、アロー、何であれだ。武器のサイズは問題ではない(うん、これは全くもってリアルではないんだが、ゲームをする上では明らかにこの方が楽なんだ)。

Q 6-15:

武器に毒を塗布しているキャラクターが(事故によって)毒に侵された場合、これによって毒は消費されてしまうのでしょうか？

A 6-15:

消費されない。毒を塗布された武器は、攻撃が命中するか毒が効力を失うまで、毒性を保持し続ける(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.295)。塗布している最中にキャラクター自身が毒に侵されても、1回分の毒を「消費した」ことにはならない。

君は、キャラクターが、(攻撃ロールのダイスの目が「1」で、難易度15の反応セーブに失敗したことにより)毒を塗布した武器で偶然キャラクター自身を毒に侵すことになった場合はどうなるかについて質問していないが、セージとしては、回答は同じ内容である、と確信している。再度言うが、キャラクターはルール上はキャラクター自身に「攻撃を命中させて」いないのだから(例えば、キャラクターはその武器を用いてキャラクター自身にダメージを与えてはいない)、この偶発的な毒の使用は1回の使用とは見なされない。

Q 6-16:

毒などの「追加」効果はいつ発生するのでしょうか？ 例を挙げますと、アサシンが「ワイヴァーン毒」を塗布した武器を用いて「致死攻撃」をもたらしたものとします。毒が先に効果を表し、それによって「致死攻撃」に対する目標の頑健セーブ(・ボーナス)を潜在的に低減させられるのでしょうか？

A 6-16:

一般的な指針として、ルールにて(呪文や特殊能力などの)特殊効果の適用順を定めていない場合はいつでも、君はその効果の「使い手」にとって最も有益な順番で効果を適用するべきだ。

この場合は、アサシンが毒と「致死攻撃」の双方の「使い手」なのだから、アサシンは大抵の場合において毒が先に効果を表し、その上で「致死攻撃」が効果を表すことを選ぶだろう。

Q 6-17:

PCが1種類の服用毒を複数回分使用することを望んでいるものとします。これらの効果は累積するのでしょうか？ 複数回のセーブが必要になるのでしょうか？ それともこれはセーブ難易度や与えるダメージを増やすだけなのでしょうか？

A 6-17:

服用毒は毒に関する一般ルール(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.295)に従う。これらは適用方法だけが異なっている。飲み込まれた毒1服分ごとにその毒自体のセーヴィング・スローが必要となり、その毒自体のダメージを与える。

Q 6-18:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.213 では、クリーチャーが標準的でないサイズや形状であっても、「高品質であることのコストと、魔法による強化のコストは変わらない」、と規定されています。アダマンティンとミスラルは共に、そのような素材から作られたアイテムは高品質であり、高品質化コストは表記の素材コストに含まれている、と規定されています。ウォーホース用のミスラル・チェーンメイル・バーディング一式はどれくらいの値段なのでしょう？

A 6-18:

ルールを厳密に解釈すると、そのような場合、鎧の高品質化コストは対象となる着用者が標準的でないサイズ・形状であることによる何らかの係数を適用する前に特殊な素材のコストから引かれるべきだ。

例を挙げると、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.120 の『標準的でないクリーチャー用の防具』に従って、ウォーホース(大型サイズの非人間型クリーチャー)用チェーンメイル・バーディング一式は 600gp(本来の価格 150gp の 4 倍)の価格になるだろう。ミスラル・チェーンメイル・バーディング一式は 16,000gp の価格になるだろう。チェーンメイル・バーディング 600gp + 15,400gp(ミスラル製中装鎧[4,000gp]—鎧の高品質化コスト[150gp]、これを 4 倍する)。

(訳注:この計算例では差し引かれた高品質化コストが足し直されていません。16,000gp + 150gp[高品質化コスト]=16,150gp が正しい価格であると思われます。)

Q 6-19:

間合いの長い両手武器(ロングスピアなど)を構えていてアーマー・スパイク付きの鎧を着用しているキャラクターは、10 フィート以内の全てのマス目を機会攻撃範囲に収めているのでしょうか？ キャラクターが《迎え討ち》を修得していると仮定します。ロングスピアを用いて機会攻撃を行なった後で同一ラウンド中にアーマー・スパイクを用いて機会攻撃を行なうことができるのでしょうか？

A 6-19:

アーマー・スパイク付きの鎧を着用しているキャラクターは、通常の間合い(5 フィートの距離)の内にある全てのマス目を機会攻撃範囲に収めている。キャラクターがロングスピアをも構えているのなら、10 フィートの距離にある全てのマス目を機会攻撃範囲に収めている。

どんな場合であれ 2 つ以上の武器を構えているキャラクターは機会攻撃が可能で、機会攻撃を誘発した相手を機会攻撃範囲に収めている武器であればどれを用いても良い。この場合は、キャラクターに「突撃」を仕掛け、その上で「武器落とし」しようとしている敵を想像してほしい。「突撃」攻撃は(キャラクターに隣接して「突撃」攻撃を敢行しようとするために)ロングスピアの機会攻撃範囲から離れる際にロングスピアの機会攻撃を誘発するだろう。その上で、「武器落とし」の試みは(敵が《武器落とし強化》を修得していないと仮定すると)別の機会攻撃を誘発するだろう。後者の機会攻撃は、ロングスピアは隣接する敵を機会攻撃範囲に収めていない為、アーマー・スパイクを用いてのみ行なうことができる。

Q 6-20:

アイデンティファイ呪文の記された巻物を起動する行為にはどれだけの時間がかかるのでしょうか？ サモン・モンスター呪文のいずれかが記された巻物やワンド・オヴ・サモン・モンスターについてはどうでしょうか？ これは私たちの一部で真剣に討議され続けている事柄です。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209 の『アイテムの使用』には、「魔法のアイテムの起動は、アイテムの説明に特に記述がない限り、1 回の標準アクションである。しかし、アイテムの説明に特に記述がない限り、巻物、ワンド、ブーツを問わず、アイテムから呪文と同じパワーを起動するためにかかる時間は、その呪文の発動時間と同じである」、と書かれています。ですが、すぐ次の項(呪文完成型アイテム)にはこう記載されています。「これは巻物の起動方法である。……呪文完成型アイテムを 1 つ起動する行為は 1 回の標準アクションであり、呪文の発動と全く同じように、機会攻撃を誘発する」『プレイヤーズ・ハンド

ブック』の『巻物』の項でも 1 回の標準アクションであると書かれています。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.221 の「スペル・ストリング能力」には、「この特殊能力は、“アイテムから呪文を発動する場合、最低でも、同一呪文を発動するのと同じ時間がかかる”という一般ルールの例外である」、と書かれています。どういふルールの組み合わせが正しいのでしょうか？

A 6-20:

何らかの魔法のアイテムの起動は、そのアイテムが発動時間のより長い呪文の効果を再現するのではない限り、あるいはアイテムの解説に異なる発動時間が明記されていない限りは、1 回の標準アクションである。呪文完成型アイテムおよび呪文解放型アイテムの項は、アイテムの起動には蓄えられている呪文を発動する為にかかるのと同じだけの時間がかかる、という警告を含んでいるはずだ。よって、アイデンティファイ呪文の記された巻物を起動する為には 1 時間かかる。いずれかのサモン・モンスター呪文の巻物やワンドを起動する為には、サモン・モンスター呪文を発動する場合と同様に、1 回の全ラウンド・アクションを消費する。

合言葉型アイテムの起動は、再現する呪文の発動時間がどれだけであろうと、1 回の標準アクションを消費する。一般的に、合言葉型アイテムは発動時間の長い呪文を再現しない。

単純使用型アイテムは普通、起動に何ら時間を要しない(永続的に機能を発揮しているか、アイテム使用にかかるアクションの一部として自動的に起動しているからだ)。合言葉型アイテムのように、単純使用型アイテムは通常、発動時間の長い呪文を再現しない。巻物の起動(または他の呪文完成型アイテム)は「呪文の発動と同様に秘術呪文失敗率が適用される」(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.235 の『起動』を参照のこと)。〈魔法装置使用〉で巻物を起動する鎧装のログは、通常通りの秘術呪文失敗率が適用される。

Q 6-21:

レーザー・アーマーを着用したログが、秘術呪文が蓄えられているワンドを使用する為の〈魔法装置使用〉判定を行なうことができるかどうか(について書かれたルール)、を見つけ出そうとしているところです。そうする為の難易度はどれくらいなのでしょう？ 発動しようとしている呪文に動作要素(動作)があれば、レーザー・アーマーを着用すると 10%の秘術呪文失敗率を被るだろう、というルールはあります(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.120)。ワンドなどの呪文解放型アイテムからの呪文発動は、動作要素という必要条件を取り除き、それによりこの 10%の失敗率を除去する、ということことで良いのでしょうか？

A 6-21:

〈魔法装置使用〉技能とは、他の手段では通常はキャラクターが起動することができないような魔法のアイテムを使用する為のものだ。ワンドの起動は、〈魔法装置使用〉の解説の表にある通り、難易度 20 である。だが、これはワンドがどんな呪文を蓄えているかキャラクターが既に知っているか仮定してのものである。キャラクターが知らないのであれば、「やみくもに起動させ」(難易度 25)なければならない。キャラクターが首尾よく「やみくもに起動させ」たのであれば、どんな呪文が蓄えられているか知ることができ、以後のその特定のワンドを起動する試みは難易度 20 となる。

呪文解放型アイテム、合言葉型アイテム、単純使用型アイテムを起動する際には秘術呪文失敗率がない。巻物(呪文完成型アイテム)の起動には秘術呪文失敗率があるが、これには巻物に記されている呪文に動作要素があれば、という条件がつく。

Q 6-22:

「魔法のアイテム」と「サイオニック・アイテム」との違いとは何なのでしょう？ 前者はディテクト・サイオニクスに対してどのように反応するのでしょうか？ 後者はディテクト・マジックに対してどのように反応するのでしょうか？

A 6-22:

前提条件として呪文の使い手レベルか呪文を使用する能力が必要とされるアイテム作成特技によって作成されるアイテムは、一般に「魔法のアイテム」と呼ばれる。前提条件として発現者レベルかサイオニック・パワーを使用する能力が必要とされるアイテム作成特技によって作成されるアイテムは、一般に「サイオニック・アイテム」と呼ばれる。しかしながら、規則的には実のところ2つのアイテム分類の間にはいかなる違いもありはしない。

「魔法のアイテム」と「サイオニック・アイテム」の双方とも、同じ形でディテクト・マジックとディテクト・サイオニクスに反応する。「サイオニック・アイテム」はそういった効果によってその分野が明らかになるし、その一方で「魔法のアイテム」は系統が明らかになる。前提条件として呪文とパワーの双方を使用するアイテムを作成したならば、キャラクターは魔法の系統とパワーの分野のどちらのオーラで識別されるか決定すべきである。

Q 6-23:

キャラクターは呪文を蓄えているワンドやスタッフ、巻物から発動された呪文を、「呪文相殺」することができるのでしょうか？

A 6-23:

一般的に、キャラクターは「魔法のアイテム」に対して「呪文相殺」のルールを使用することはできない。別の言い方をすると、巻物から呪文を発動する場合独自のルールにより、キャラクターはその他の呪文に対するのと同じやり方で、巻物から発動された呪文を「呪文相殺」することができる。

Q 6-24:

キャラクターが両手武器を構えていると、ダメージへの【筋力】ボーナスが1・1/2倍になる(更に《強打》によるダメージ・ボーナスが2倍になる)、誰かがキャラクターに「武器落とし」を仕掛けようとしたらキャラクターの対抗攻撃ロールに+4のボーナスがつく、など数多くの利益を得ることができます。それで、どんな場合に武器が「両手持ち」となるのでしょうか？ 例を挙げますと、ランスは両手武器ですよね？ ですがキャラクターは騎乗時にランスを片手で構えることができます。武器の表にはランスは両手武器であると示されているのですから、キャラクターがランスをどのように構えていようと、両手武器の利益全てを得られます、よね？

A 6-24:

そうじゃない。『プレイヤーズ・ハンドブック』の表7-5は、利便性を考慮して厳密に「軽い武器」「片手武器」「両手武器」として武器を記載している。この「武器のサイズ」分類は、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.111の『武器のサイズ』の項にてある程度詳細が説明されている通り、装備者のサイズと密接に関わっている(次の質問も参照のこと)。

戦闘ルールが「両手」武器と言っている場合、それは武器がどのように使用されているかについて言及している。中型サイズ用のロングソードを両手で構えている中型サイズのキャラクターは、「両手」武器を使用していることになる。同じキャラクターが中型サイズ用のランスを片手で構えていると、「片手」武器を使用していることになる。「軽い武器」は例外である。キャラクターが「軽い武器」を両手で構えているとしても、ダメージには何の利益も得られない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.111を参照のこと)。同様に、「武器落とし」の試みにおいてキャラクターが「軽い武器」を構えている場合(誰かがキャラクターに「武器落とし」を仕掛けようとしているか、キャラクターが誰かに「武器落とし」を仕掛けようとしている場合)、「軽い武器」を片手で構えていようと両手で構えていようと、キャラクターの対抗ロールは常に-4のペナルティを被る。

鎧

Q 6-25:

アーマー・スパイクはどうやって、そしていつ、使用できるのでしょうか？ キャラクターが既に2つの武器を使用しているものとします。キャラクターはアーマー・スパイクを用いて2度目の利き手でない手による攻撃を行なえるのでしょうか？ キャラクターが武器と盾を使用している場合はどうでしょうか？ 利き手でない手による攻撃としてアーマー・スパイクを用いつつ、盾によるACへの盾ボーナスを依然として得られるのでしょうか？ キャラクターが両手武器を使用している場合はどうでしょうか？ 武器を両手で構えつつ、アーマー・スパイクでの利き手でない手による攻撃を依然として行なえるのでしょうか？ 「組みつき」中にアーマー・スパイクを使用した際にとれる行動は何でしょうか？ 「押さえこまれた状態」でもアーマー・スパイクを使用できるのでしょうか？ キャラクターが別の「軽い武器」を所持しているものとします。「組みつき」中に「軽い武器」とアーマー・スパイクを用いることはできるのでしょうか？

A 6-25:

キャラクターが2つ以上の武器を用いて戦っているのであれば、キャラクターは追加攻撃を得る。(《二刀流強化》と《上級二刀流》は追加の武器を用いたより多くの追加攻撃を授ける。) アーマー・スパイクは、追加の武器として使用されうる「軽い武器」である。

キャラクターが自身のターン中にアーマー・スパイクのみを用いて攻撃するならば(もしくは機会攻撃を行なう為にアーマー・スパイクを用いるのなら)、アーマー・スパイクを普通の武器であるかのように使用できる。キャラクターが「全力攻撃」アクションをとるならば、盾を着用していても両手武器を構えていても、アーマー・スパイクを利き手の「軽い武器」としても利き手でない手の「軽い武器」としても用いることができる。後者2つの場合、キャラクターはアーマー・スパイクを用いてキックや膝蹴りしているものと想定される。

キャラクターが利き手でない手の武器としてアーマー・スパイクを用いている場合はいつでも、そのキャラクターは「二刀流」で戦っていることによるペナルティの全てを被る(『プレイヤーズ・ハンドブック』表8-10を参照のこと)。両手武器を構えつつアーマー・スパイクを使用する場合、普通は両手武器を利き手の攻撃としアーマー・スパイクを利き手でない手の攻撃として用いるのが最善だ。キャラクターはアーマー・スパイクを利き手の攻撃とし両手武器を利き手でない手の攻撃として用いることができるが、そうする場合、利き手でない手で軽い武器を用いていることによる利益を得ることはできない。

キャラクターはしかし、既に2つの武器を用いて戦っている場合に2度目の利き手でない手による攻撃を行なう為にアーマー・スパイクを用いることはできない。キャラクターが両方の手に武器を構えていてアーマー・スパイクもあるのであれば、キャラクターは手に持った2つの武器を用いて(アーマー・スパイクは用いず)、あるいは手に持った武器の片方とアーマー・スパイクを用いて、攻撃できる(『プレイヤーズ・ハンドブック』第7章のスパイクド・アーマーの解説を参照のこと)。

「組みつき」の場合、キャラクターは通常の「組みつき」判定(敵の判定との対抗)を行なってアーマー・スパイクにより敵にダメージを与えることができる。キャラクターが対抗判定に勝ったら、「組みつき」判定で敵にダメージを与える際に通常与える「素手打撃」ダメージではなく「刺突」ダメージ(『プレイヤーズ・ハンドブック』表7-5を参照のこと)を敵に与える。アーマー・スパイクは「軽い武器」として使用できるのだから、キャラクターはアーマー・スパイクを使用して容易に敵を攻撃することができる。「組みつき」中に「軽い武器」を用いて攻撃する際には攻撃ロールに-4のペナルティを被る(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.154を参照のこと)が、敵がキャラクターよりもサイズが大きかったり【筋力】が高かったりするのであれば、実行する上で対抗ロールが発生しない——敵のACに命中させるだけでいい——のだから、「組みつき」判定によってダメージを与えようとするよりは良い戦術であることが示されるだろう。「組みつき」中は、片方の武器がアーマー・スパイクであっても、2つの武器を用いて攻撃することはできない(『プレイヤー

ズ・ハンドブック』第8章の『組みつき』の節を参照のこと。

敵がキャラクターを「押さえこまれた状態」にしたのであれば、キャラクターは敵を攻撃してダメージを与えることができない。キャラクターが「押さえこまれた状態」を解いて再び「押さえこまれた状態」になることを回避したのであれば、敵を攻撃できる状態に復帰する。キャラクターの基本攻撃ボーナスが複数回攻撃を行なうに十分なほど高ければ、「押さえこまれた状態」を解いた後に敵を攻撃する為に残りの攻撃回数を使用することができる。これを成す為には、真っ先に「押さえこまれた状態」を解く為に1回の攻撃回数を使用しなければならない。キャラクターは「脱出術」技能を使用して「押さえこまれた状態」を解くことができるが、そうしようすることはキャラクターにとり1回の標準アクションである。いったん逃れる為の試みに標準アクションを使用してしまったら、自ターン中に更なる攻撃を行なうことはできない。

Q 6-26:

キャラクターは同一の鎧一式にアーマー・スパイクとアーマー・レイザーズ(『アンダーダーク』P.65)の両方を追加できるのでしょうか？

A 6-26:

追加できる。キャラクターはどちらか一方を用いて攻撃することができるが、同時に両方を用いて攻撃することはできない。

Q 6-27:

盾とシールド・スパイクが異なる素材で作成されているものとします。「盾攻撃」を行なう際にはどの素材であるものと見なされるのでしょうか？

A 6-27:

シールド・スパイクの素材を使用すること。「冷たい鉄」製シールド・スパイク付きの「アダマンティン」製の盾は、「盾攻撃」を行なう際には「冷たい鉄」製の武器であるものと見なされるだろう。

Q 6-28:

アーマー・スパイク付きの鎧を着用しているキャラクターが「飲みこみ」されたものとします。「飲みこみ」したモンスターはダメージを受けるのでしょうか？ キャラクターはアーマー・スパイクを使用して脱出できるのでしょうか？

A 6-28:

ダメージは受けない。脱出に使用できる。アーマー・スパイクはキャラクターに「組みつき」「締めつけ」「飲みこみ」しているモンスターに対して自動的にダメージを与えはしない。アーマー・スパイクは、武器として使用されるか、「組みつき」中にダメージを与える為に使用する時のみダメージを与える。

Q 6-29:

どの種の「組みつき判定」に成功するとアーマー・スパイクはダメージを与えるのでしょうか？

A 6-29:

アーマー・スパイクによるダメージは、キャラクターが「ダメージを与える」(『相手にダメージを与える』、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.154)目的で「組みつき判定」を行い成功した時に与えられる。

Q 6-30:

盾をアダマンティンやミスラルで作成した場合はどうなるのでしょうか？ アダマンティンの解説には、金属製の盾を作成できる、と書かれていますが、コストが挙げられていません。アダマンティン製の盾の価格

はいくらなのでしょう？ キャラクターはアダマンティン製の盾からどんな利益を得るのでしょうか？ “ダメージ減少”を得るのでしょうか？ “ダメージ減少”を得るものとします。どれだけの減少値になるのでしょうか？ アダマンティン製の盾とアダマンティン製の鎧を着用している場合はどうでしょうか？ “ダメージ減少”は累積するのでしょうか？ ミスラル製の盾を作成した場合、キャラクターはどんな利益を得るのでしょうか？ キャラクターがミスラル製ヘビィ・シールドを着用しているものとします。この盾は金属製ライト・シールドとしての特性を持つのでしょうか？ (ライト・シールドの重量は装備している方の手で他のアイテムを所持することを可能としますが、その手で武器を使用することはできません。) ミスラル・ヘビィ・シールドを用いた盾攻撃のダメージはどれくらいでしょうか？ また、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.218に記載されているミスラル・ヘビィ・シールドは5ポンドの重量で、ヘビィ・シールドの本来の重量の半分よりも軽くなっています。P.284のミスラルの説明文には、ミスラル製のアイテムは通常材質のアイテムの半分の重量となる、と書かれています。どちらが正しいのでしょうか？

A 6-30:

アダマンティン製の盾は追加で5,000gp(アダマンティン製軽装鎧と同額)の費用がかかる。アダマンティン製の鎧はキャラクターにいくばくかの“ダメージ減少”(どれくらいかは鎧の種類による。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.283を参照してほしい)を授けるが、アダマンティン製の盾は授けない。アダマンティン製の盾は常に高品質の盾であり、それにより防具の判定ペナルティは1軽減される(バックラーとライト・シールドは-0、ヘビィ・シールドは-1)。アダマンティン製の盾は更に20の硬度と本来のhpの1/3の追加hp(バックラーは+6、ライト・シールドは+13、ヘビィ・シールドは+26)を持つ。タワー・シールドは木製なので、アダマンティン製にすることはできない。

ミスラル製の盾の基本特性は変化しない。例を挙げると、ミスラル・ヘビィ・シールドはやはりヘビィ・シールドのままである。キャラクターが中型サイズで、ミスラル・ヘビィ・シールドを用いて盾攻撃を行なったとすると、キャラクターは1d4ポイント(シールドにスパイクが付いていれば1d6ポイント)のダメージを与える。ミスラル・ヘビィ・シールドを着用している時には盾を着用している方の手を他の何か他の事に使うことはできない。

ミスラル製の何らかのアイテムは高品質であるが、ミスラル製のアイテムであることによる防具の判定ペナルティを-3軽減する効果は、高品質のアイテムであることによる修正を既に含んでしまっている。ミスラル製の何らかのアイテムは15の硬度を持つが、追加hpは無い。

一般的に、ミスラル製のアイテムは通常材質のアイテムの半分の重量である。だが、特定のミスラル製の盾や鎧が記載されているものがある場合には、与えられている公式に従うのではなく、記載されている重量を使用すること。ミスラル・チェーン・シャツを例に挙げると、これは10ポンド(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.217を参照のこと)の重量であり、12・1/2ポンド(本来の重量である25ポンドの半分)ではない。

Q 6-31:

騎乗中にタワー・シールドを使用できるのでしょうか？

A 6-31:

タワー・シールドの解説には、騎乗中にタワー・シールドを使用できない、と思わせるようなものは何もない。キャラクターが盾から「遮蔽」を得ると宣言しても、乗騎(盾からは)何の利益も得られない。

Q 6-32:

鎧のグラマード能力(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.214)は、影響下にある鎧の諸性能を変化させるのでしょうか？

A 6-32:

変化させない。グラマード能力には、「服に化けた状態でも、鎧の諸性能は(重量も含めて)変わらない」と明記されており、これには鎧ボーナス、最大【敏捷力】ボーナス、防具の判定ペナルティ、等々が含ま

れる。

Q 6-33:

ゴースト・タッチ鎧は非実体の敵の攻撃からキャラクターを保護することになっていますが、全ての非実体クリーチャーは“非実体の接触”攻撃を持ち、接触攻撃は鎧ボーナスを無視するので、ゴースト・タッチ鎧は実のところ無価値です、よね？

A 6-33:

そうじゃない。“非実体の接触”攻撃と接触攻撃は同一のものではない。同一のものだったら、違う名称になったりはしないだろう。

“非実体の接触”攻撃は実際には、物理的な鎧や盾をすり抜けることを除けば、「叩きつけ攻撃」(拳などの付属肢で敵を打ちのめす)のようなものだ。“非実体の接触”攻撃という用語は単に、この攻撃に対して鎧ボーナスは有効ではない、という警告の代わりである。

メイジ・アーマー呪文、シールド呪文、ブレイサーズ・オヴ・アーマーなどの[力場]効果による鎧ボーナスと盾ボーナスは、ゴースト・タッチ鎧やゴースト・タッチ盾のように、“非実体の接触”攻撃に対して有効である。

ゴースト・タッチ武器と同様に、非実体クリーチャーや“顕現”しているゴーストは、ゴースト・タッチ鎧を着用してアーマー・クラスの利益を得ることができる。そのようなクリーチャーは、ゴースト・タッチ鎧を着用したまま個体を通り抜けることすらもできる。

Q 6-34:

ゴースト・タッチ鎧やゴースト・タッチ盾は[力場]効果のように機能するのでしょうか？ 防具のゴースト・タッチ能力には、“非実体の接触”攻撃に対して鎧ボーナスや盾ボーナスが適用される、と書かれていますが、ほとんどの非実体クリーチャーは、明確に鎧ボーナスや盾ボーナスが適用されることのない接触攻撃を持っています。

A 6-34:

ゴースト・タッチ鎧やゴースト・タッチ盾は“非実体の接触”攻撃からキャラクターを保護するが、“非実体の接触”攻撃は接触攻撃と同一のものではない。ゴースト・タッチ鎧やゴースト・タッチ盾は普通の接触攻撃からキャラクターを保護することはない。

Q 6-35:

キャラクターは主要武器として盾攻撃を行なうことができるのでしょうか？ それとも利き手ではない手による攻撃としてしか用いることができないのでしょうか？

A 6-35:

ルールでは盾攻撃を利き手ではない手の武器と述べているが、それはただ単に(利き手には武器を構えていると)仮定しているだけの話だ。盾攻撃こそ主要武器であると宣言することを押し止めるものは何も無い。もちろん、そうすることはすなわち他方の手で行なう何らかの攻撃は二次的の攻撃になってしまうことを意味する。

Q 6-36:

キャラクターが《タワー・シールド習熟》を修得していないものとします。このキャラクターは全ての攻撃ロールにタワー・シールドの防具の判定ペナルティ(-10)を被ります。ですが、タワー・シールドの解説には、通常の盾としてタワー・シールドを使用している者は攻撃ロールに-2のペナルティを被る、と書かれています。キャラクターはタワー・シールドに習熟していないものとします。このキャラクターは-2のペナルティの代わりに-10のペナルティを被るのでしょうか？

A 6-36:

『D&D』ゲームにおけるペナルティは累積する。キャラクターがタワー・シールドを使用している場合はいつでも、そのキャラクターは攻撃ロールに-2のペナルティを被る。キャラクターがタワー・シールドに習熟していないのであれば、更に防具による判定ペナルティ(-10)を被り、ペナルティの合計は-12となる。

Q 6-37:

キャラクターがドラゴンハイド製の鎧にリザレクション呪文を発動したとします。ドラゴンは蘇生するのでしょうか？

A 6-37:

蘇生する。リザレクション呪文では、「肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーを蘇生させることができる」上、「死体の状態は問題にならない」、と規定されている。そのような呪文で蘇生させられるドラゴンの年齢段階と種類の決定は、問題となる鎧を作成する為に必要な最小サイズのガイドライン(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.283を参照のこと)を用いた上で、DMに委ねられることになるだろう。

同じ事が、レザー・アーマーやハイド・アーマー、ボアの牙のネックレス、ダイア・ウィーゼルの毛皮のクロークなど、生物の一部から作成される何らかの物体に対しても適用されるだろう。

Q 6-38:

ドワーフ・バーバリアンなどの移動速度 20 フィートの種族は、中装鎧を着用した状態でどれくらい速く移動できるのでしょうか？ これに関しては 2 つの有力な意見があります。25 フィート(中装鎧を着用した標準的ドワーフの移動速度よりも 10 フィート速い)または 20 フィート(移動速度 30 フィートのクリーチャーを表 7-7 に照らし合わせてみた結果)。表 7-7 について『プレイヤーズ・ハンドブック』P.120にある記述、「ドワーフ、ノーム、ハープリングは荷重なしの時の移動速度が 20 フィートである。これらの種族は後者の数字を使う」、の意図は何なのでしょう？ つまり、どこに注目すべきなのでしょう？ 種族での言及でしょうか？ それとも荷重なしの状態での移動速度の包括でしょうか？

A 6-38:

表 7-7 は基本移動速度を記載しているのであって、種族とは関係ない。常に、鎧の効果(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.160)を適用する前にキャラクターが持つ何らかの移動速度上昇を適用すること。中装鎧を着用したハープリングやノームのバーバリアンは移動速度 20 フィートである。中装鎧を着用したドワーフ・バーバリアンは、中・重装鎧はドワーフの移動速度を低下させない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.16)ので、移動速度 30 フィートである。

Q 6-39:

魔法の盾のバッシング能力の解説には、バッシング能力はライト・シールドとヘヴィ・シールドにのみ付与することができる、と書かれています。これによりシールド・スパイクの付いた盾は除外されるのでしょうか？ つまり、キャラクターは+2 スパイク・ライト・シールド・オヴ・バッシングを所持できるのでしょうか？

A 6-39:

キャラクターはバッシング能力をスパイク・シールドに付与できる。キャラクターが実行したら、盾により与えられるダメージは通常より 3 段階上昇し(バッシング能力により 2、シールド・スパイクにより 1)、その武器は軍用刺突武器となる。例に挙げた+1 スパイク・ライト・シールド・オヴ・バッシングは、中型サイズのキャラクター用であるとなると、盾攻撃により 1d8 ポイントの刺突ダメージを与えるだろう。(通常、ライト・シールドの盾攻撃は 1d3 ポイントのダメージを与えるが、スパイクはこれを 1d4 に改善し、バッシング能力の付与は 1d8 に上昇させる。)

Q 6-40:

私はゲームでは小金持ちのバードで遊んでいます。このバードがブレイザーズ・オヴ・アーマー+3 一組と+3 レザー・アーマー一式を購入しました。このバードが両方を同時に着用したとします。ブレイサーの鎧ボーナス(+3)がレザー・アーマーの鎧ボーナス(+1)を上書きします。私たちの質問はこうです。レザー・アーマーの+3 強化ボーナスは合計+6 の鎧ボーナスとして依然適用されるのでしょうか？ ブレイサーの魔法に包含されてしまうのでしょうか？ それとも完全に無視されてしまうだけなのでしょうか？ 強化ボーナスと鎧ボーナスは異なる種類のボーナスなのですから、このバードのACへの合計ボーナスは+6 であるべきではないかと思います。

A 6-40:

魔法のレザー・アーマーの+3 強化ボーナスは、鎧の鎧ボーナスを高めさせる為に適用される(この場合は+4)。例に挙げられたキャラクターは、鎧とブレイサーの両方を着用した際には、高い方の鎧ボーナス(+4)のみを用いる。

重複しているブレイサーの+3 ボーナスは、しかしながら、依然存在している。(ほとんどの場合は無意味なだけだ。) 何かが魔法の鎧の+4 ボーナスをすり抜けたら、ブレイサーが依然有効であることが示されるだろう。例を挙げると、「非実体の接触」攻撃は魔法の鎧による鎧ボーナス全体ををすり抜けてくる。ブレイサーは[力場]効果をもたらすので、ブレイザーズ・オヴ・アーマーの+3 鎧ボーナスはバードを“非実体の接触”攻撃から保護する。例に挙げられたキャラクターは“非実体の接触”攻撃に対して依然+3 鎧ボーナスがある。

Q 6-41:

ローグなどの軽装鎧に習熟しているキャラクターは、ミスラル・プレストプレートに習熟していると思なされるのでしょうか？ パーバリアンなどの中装鎧に習熟しているキャラクターはどうでしょうか——ミスラル・フル・プレート・アーマーに習熟していると思なされるのでしょうか？

A 6-41:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.284 のミスラルの解説は、「防具の習熟」ルールにおいてどう影響するかの定義とするにはいささか精確さに欠けている。最も簡単な回答は——そしてセージが多くのプレイヤーとDMに期待するところでは——ミスラルの鎧は、習熟も含めて、全ての用途において1段階軽い鎧として扱われる、というものだ。このことは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に書かれていることは正確には異なるが、ルールの意図するところの合理的な解釈だ(そしてこれは、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.216 に記述されている様々な特定のミスラル製鎧や様々なNPCデータを含めた、いくつもの先例によって立証されている)。

よって、レンジャーやローグは未習熟のペナルティを被ることなくミスラル・プレストプレートを着用でき(ミスラル・プレストプレートは軽装鎧として扱われるので、軽装鎧を着用していたり鎧を着用していないことに依存している何らかの能力(“身かわし”やレンジャーの“戦闘スタイル”など)を使用できる。パーバリアンは未習熟のペナルティを被ることなくミスラル・フル・プレート・アーマーを着用でき(ミスラル・フル・プレート・アーマーは中装鎧として扱われるので、軽・中装鎧を着用していることに依存している何らかの能力(“高速移動”など)を使用できる。

同じ事が、ミスラルと同じか似通った言い回しが使われているような他の特殊な素材においても成り立つだろう(『エベロン・ワールドガイド』P.120 のダークリーフなど)。

Q 6-42:

鎧や盾に「習熟していないことによる防具の判定ペナルティ」は、鎧や盾を着用していることによる通常の「防具の判定ペナルティ」や、荷重による「判定ペナルティ」と累積するのでしょうか？

A 6-42:

累積しない。「習熟していないことによる防具の判定ペナルティ」は通常の「防具の判定ペナルティ」を上書きし(ペナルティを受ける技能

の一覧には実質的に〈解錠〉と〈騎乗〉、〈縄使い〉が加わる)、その上で、【筋力】判定、【敏捷力】判定、攻撃ロールにも同じだけのペナルティを被る。

キャラクターが「防具の判定ペナルティ」を超えるような「荷重による判定ペナルティ」を被っているのであれば、「防具の判定ペナルティ」により修正を受ける技能には「荷重による判定ペナルティ」を課し、他の全ての判定と攻撃ロールには「習熟していないことによる防具の判定ペナルティ」を課すこと。

例を挙げると、デーヴィス(【筋力】10)がプレストプレートを着用しつつ計100ポンドの装備を運搬しているとすると、デーヴィスは重荷重状態であることにより〈隠れ身〉、〈軽業〉、〈忍び足〉、〈脱出術〉、〈跳躍〉、〈手先の早業〉、〈登攀〉、〈平衡感覚〉の各判定に-6 のペナルティを被り(水泳)判定には-12 のペナルティを被るが、攻撃ロール、【筋力】判定、【敏捷力】判定、および他の【筋力】や【敏捷力】基準の技能判定には(中装鎧に習熟していないことによる)-4 のペナルティしか被らない。デーヴィスが66ポンド(中荷重)を超える荷を運搬していないのであれば、デーヴィスは攻撃ロールと全ての【筋力】や【敏捷力】基準の能力判定と技能判定に-4 のペナルティを被り(水泳)判定には-8 を被るだけでよい。

武器

Q 6-43:

アダマンティンなどの特殊な素材製の矢弾は、魔法の矢と同様に、使用すると壊れてしまうのでしょうか？

A 6-43:

壊れる。特殊な素材製の矢弾は目標に命中すると壊れ、目標を外れても壊れる確率が50%ある。魔法のかかかっていない矢弾(魔法がかかっているわけでもなければ特殊な素材製でもない)にも同様の破壊確率がある。

Q 6-44:

キャラクターがアンホーリー武器を手に取り、これによってこのキャラクターの「負のレベル」が現在のレベルと等しくなる結果となったとします。キャラクターがこの武器を手放すとすぐに「負のレベル」が消失してしまいますけれど、このキャラクターは殺害されるのでしょうか？

A 6-44:

殺害される。アンホーリー(または類似の)武器を手を取ることで得られた「負のレベル」は、実際の「レベル損傷」をもたらすことがないことと、その武器を保持している間はいかなる方法でも克服できないことを除き、あらゆる点において通常の「負のレベル」と同様のものである。

そのような武器を手を取ることで得られた「負のレベル」が「キャラクターの死」をもたらしたならば、そのキャラクターは、(エナヴェイション呪文の「負のレベル」によって殺害されたキャラクターは呪文の持続時間が消失した後であっても死んだままであるのと同様に、)その命なき手から武器が抜け落ちた後であっても、死んだままである。

Q 6-45:

インテリジェント・レガシー(知性ある伝説のアイテム)能力(『ウェポン・オヴ・レガシー(未訳)』)は、「レガシー(伝説の)・アイテム」に「知性ある武器」が通常得るような下級・上級パワーと「特殊用途」を受けるのでしょうか？

A 6-45:

授けない。この方法での「レガシー・ウェポン」への直観力付与は、インテリジェント・レガシー能力にて挙げられている利益1つの例として

『ウェポン・オヴ・レガシー(未訳)』P.191を参照のこと)を授けるが、そこで挙げられていないいかなるパワーも授けない(下級・上級パワーや「特殊用途」など)。

Q 6-46:

ウィップを両手で構えて、1.5 倍の【筋力】ボーナスを得ることはできるのでしょうか？

A 6-46:

ウィップは片手武器に挙げられているので、不恰好に見えるかもしれないが、ゲーム・ルール的にははっきりと可能であることが明白である。

Q 6-47:

ウィップと組み合わせて《強打》を使用できるでしょうか？

A 6-47:

事実上、できる。ウィップは近接武器として記載されているので、これもまた可能である。

Q 6-48:

ヴォーパル武器はその攻撃が誰かの首を切り落とす前にクリティカル・ロールに成功する必要があるのですから、鎧のフォーティフィケーション能力の使用に成功すれば、ヴォーパル武器の首を切り落とすクリティカル効果を食い止められるのではないのでしょうか？

A 6-48:

食い止められない。ヴォーパル武器のトレードマークの効果は特殊な種類のクリティカルが引き金となる——出目「20」(およびクリティカル成立)で首をはねるのだ。もちろん、首の無いクリーチャーはこの効果に対する完全耐性を持つが、解説には“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持つクリーチャーがいくつも列挙されているものの、これらはこの武器の効果の対象となる「首」を持っている。別の言い方をするとこれは、これらのクリーチャーはヴォーパル武器の「首をはねる」能力の対象とならるが、「首をはねる」はこれらのクリーチャーを殺害または破壊しえないかもしれない、と規定しているのだ。以上の定義は『マジック・アイテム・コンベンディウム(未訳)』掲載の(同じくらい明解には書かれていないものの)ウェポン・バースト能力の一部に似た方法で通常のクリティカル・ヒットのルールに対する例外を生み出す。この例外により、“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持っていたりクリティカル・ヒットを無効化する能力を持っていたり、ヴォーパル武器の「首をはねる」能力には何の効果も無い。「首」の欠如だけがヴォーパル武器の「首をはねる」能力に対する完全耐性をもたらす、またそのクリーチャーが生きる(または生きていないクリーチャーの場合、破壊していない)上で「首」を必要としない場合においてのみ、クリーチャーは「首をはねる」効果を生きのびることができる。

Q 6-49:

フレイミング、フロスト、ショックといった武器の特殊能力についての新たな解説には、これらの武器のエネルギー効果は合言葉によってのみ起動する、と書かれています。これは何故改訂時に変更されたのでしょうか？ このことは、使用者は攻撃毎に起動の為に1回の標準アクションを消費しなければならない、ということの意味しているのでしょうか？ そうなのだとします。この効果はどれくらい持続するのでしょうか？ 起動している武器を保持していてキャラクター自身が燃えて(凍って、感電して)しまう可能性はどれくらいあるのでしょうか？ 収めるべき鞘を傷付けることなしに起動したままの武器をしまうことはできるのでしょうか？ これらの効果の矢弾を所持しているとしますとどうい結果になるのでしょうか？ 矢弾1つ1つを別々に起動させなければ

ならないのでしょうか？ フレイミング・フロスト・ショック武器を所持している場合はどうなるのでしょうか？ 論理的には、そのような武器は存在しませんが、存在する場合はどうでしょうか？ 各能力を別々に起動させなければならないのでしょうか？ 最後に、フレイミング・フロスト・ショック能力はフレイミング・バースト・アイシー・バースト・ショッキング・バースト武器にはどのような影響があるのでしょうか？ 武器のフレイミング・フロスト・ショック能力は、バースト能力を機能させる上で起動されていないなければならないのでしょうか？

A 6-49:

フレイミング、フロスト、ショックといった武器の特殊能力は、常に起動命令を受け続けている。改訂はこれを明確にしたものだ。エネルギー系能力の起動には1回の標準アクションを要するが、いったんエネルギー系能力を起動させてしまえば、起動停止の為に別のアクションを消費するまで能力は機能する。キャラクターは同時に50個までの矢弾のエネルギー系能力の一つを起動・停止できるが、全ての矢弾がキャラクターの所持品であり、全ての矢弾が同じ種類で、全ての矢弾が同じ能力を持っていれば、という条件が付く。起動した武器を用いて行なう何らかの攻撃は、命中すれば敵に対しエネルギー・ダメージを与える——エネルギー・ダメージを与える上で何か特別なことをする必要はない。バースト武器のバースト能力は単純起動型であり、武器のエネルギー系能力が起動されていない場合であっても機能する(各能力の解説の最後の文を参照のこと)。

フレイミング、フロスト、ショック、フレイミング・バースト、アイシー・バースト、ショッキング・バースト武器によるエネルギーは、キャラクターが起動中の武器を構えているか運搬している間は、決してキャラクターを傷付けず(能力の解説を参照のこと)、装備を傷付けることもないだろう。キャラクターが起動中の武器を失ったか床に置いたなら、武器の生み出すエネルギーは武器に触れる他の物体を傷付けるだろうから、その前に起動停止するのが最善だ。フレイミング・フロスト・ショック武器が非論理的なんてことは全く無いし(少なくとも武器がエネルギーを生成することを可能とするような構造において非論理的ということには当たらない)、そういう武器に関するルールも無い(灼熱を放しつつ凍てつくような放電している炎をまとう武器とでも考えよう)。そういう武器を作成しようとしているキャラクターが、どのように起動されるか決定する。そういう武器のほとんどは、おそらく、使用者が3つの能力全てを同時に起動できるようするか、1つずつ起動するか、望んだように作成される。

Q 6-50:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.221のゴースト・タッチ能力の解説には、ゴースト・タッチ武器は実体のある物体と非実体の物体のいずれか、その時点において使用者にとりより有益な方に対して機能する、と書かれています。このことは、ゴースト・タッチ武器は実体のあるクリーチャーの手中にある目標のACに対する鎧ボーナスと外皮ボーナスをも無視する、ということの意味しているのでしょうか？

A 6-50:

いいや、無視しない。ゴースト・タッチ武器は実体のある使用者が非実体の目標(および“顕現”しているゴースト)を攻撃失敗確率なしに打ちのめすことを可能とするものだ。ゴースト・タッチ武器はまた、“顕現”しているゴーストが物質界にいる目標に対して通常攻撃(“非実体の接触”攻撃ではなく)を行なうことも可能とする。非実体のクリーチャーや“顕現”しているゴーストはゴースト・タッチ武器を持ち上げたり動かしたりすることもでき、クリーチャーが固体をすり抜ける際には一緒に運搬することができる。後者の特性は君が引用した文にて述べられている。

Q 6-51:

サンブレード『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.223を参照願います)の“太陽光”のパワーは、ヴァンパイアなどの太陽光に対して脆弱なクリーチャーに影響を及ぼすかどうかを見る上で「太陽光」と見なされる

のでしょうか？

A 6-51:

サンブレードの解説には、この「明るく黄色い輝き」は「昼の太陽光のよう」である、と記述されている。これは照明の明るさを示唆したものであって、それ以上の効果はない。放射光の範囲内にいるヴァンパイアがそれによって悪影響を被ることはない。そういったクリーチャーにとって致命的である為には、解説に「この輝きはあらゆる点で太陽光として扱う」などのような事が書かれていなくてはならない。

Q 6-52:

遠隔武器用のシーキング能力には、「普通なら適用される失敗確率を」無効化する(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.221)、と書かれています。「遮蔽」は攻撃を失敗させる可能性を生じさせるのですから、シーキング能力は「遮蔽」によるACボーナスをも無効化するのでしょうか？

A 6-52:

無効化しない。「失敗確率」という言い回しは、普通なら命中するような攻撃が実際には失敗するかどうか決定する為に行なわれる%ロールのことを明示している。「視認困難」は失敗確率を発生させる最も一般的な効果だが、無効化はディスプレイスメント呪文(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.251)などの類似の効果に対しても適用されるものの、非実体(であることによる確率)に対しては適用されない。

Q 6-53:

ストーンチャイルド(『石の種族』収録)のファイターがフルブレード(『武器・装備ガイド』収録)を構えています。このキャラクターが武器のサイズを1段階大きくしたとします。このキャラクターはそれでもフルブレードを構えられるのでしょうか？ また、サイズの大きなフルブレードによって間合いは長くなるのでしょうか？

A 6-53:

まず第一に、ストーンチャイルドはそのような武器を構えられない。(中型サイズである)ストーンチャイルドは《特殊武器習熟:フルブレード》のおかげで両手武器として通常のフルブレードを構えることができるのではあるが、大型サイズ用のフルブレードは、例え特技を修得していても、決して構えることができない。

(フルブレードは「超大型サイズ」として『武器・装備ガイド』では述べられているが、これは武器のサイズに関する3.0版のルールを参照してのものだ。武器のサイズに関する3.5版のルールに則ると、中型サイズのクリーチャーによって使用されるフルブレードは、中型サイズのクリーチャーが両手で構えられるようになる特別ルールの付随した、事実上の大型サイズ用両手武器である。)

通常、超大型サイズのフルブレード(つまり、超大型サイズのクリーチャーが両手で用いるようなサイズのフルブレード)を構えられる最小のクリーチャーは、大型サイズのクリーチャーだろう。ゴライアスやハーフ・ジャイアントなどの“優れた体格”の種族的特徴を持つ中型サイズのクリーチャーも、《特殊武器習熟:フルブレード》を修得していれば、超大型サイズのフルブレードを構えることができる。

2つ目の問題については、使用者もしくは武器のサイズに関わらず、フルブレードは間合いの長い武器ではない。超大型サイズのフルブレードを構えている“優れた体格”の中型サイズのクリーチャーであっても、キャラクターの生来の間合い(標準で5フィート)までの距離にいるクリーチャーに対してのみ振るうことができるが、それ以上のものではない。

Q 6-54:

双頭武器は、《武器の妙技》や《強打》などの特技を使用する用途において、「両手武器」と見なされるのでしょうか？ それとも「片手武器」と「軽い武器」と見なされるのでしょうか？

A 6-54:

双頭武器には、「片手武器」と「軽い武器」としてのものと、「両手武器」一つとしてのものの、2通りの構え方がある。どちらの構え方も、その手の武器を使用する際の通常のルールに従う。

2つの武器として構える: 主要な先(「片手武器」)はダメージに【筋力】修正を加え、二次的な先(「軽い武器」)はダメージに【筋力】修正の半分を加える。《強打》を使用する際には、《強打》によるダメージ・ボーナスは主要な先のみ適用される。キャラクターが《武器の妙技》を修得していれば、【筋力】修正の代わりに【敏捷力】修正を二次的な先を用いた攻撃ロール(主要な先は不可)に加えて良い。

1つの武器として構える: 【筋力】修正の1・1/2倍をダメージ・ロールに加える。《強打》の際には、《強打》によるダメージ・ボーナスを2倍にする。

セージとしては、ゲームの円滑化の為に、双頭武器を使用するキャラクターはどちらの使用法についても攻撃ボーナス基本値とダメージ・ボーナス基本値を控えておくことを、強く推奨しよう。

Q 6-55:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第7章の特殊な素材を使用した矢弾を購入する場合、コストは矢弾1つを材質変更する為のものが挙げられているのでしょうか？ それとも、魔法のかかかっていない矢弾を購入する場合のように20個分のものなのでしょうか？ 例を挙げますと、アダマンティン製の矢20本は61gp(矢20本の価格1gp+アダマンティン製の矢弾のコスト60gp)の価格なのでしょうか？ それとも1,201gp(矢20本の価格1gp+アダマンティン製の矢弾1本毎のコスト60gp)なのでしょうか？

A 6-55:

特殊な素材の矢弾のコストは1個単位である。アダマンティン製の矢1本は60gp+5cp(矢1本の価格)だ。アダマンティン製の矢20本は1,201gpかかる。

Q 6-56:

前述の質問でセージ氏は、「特殊な素材の矢弾のコストは1個単位である。アダマンティン製の矢1本は61gpだ。アダマンティン製の矢20本は1,220gp(1,201gpではなく)かかる」と規定しておられます。これは特殊な素材全てに適用されるのでしょうか？ 自動的に高品質になるような素材のみなのでしょうか？ それとも倍率をかけるのではなくコストを追加することになっている素材のみなのでしょうか？

A 6-56:

特に断りのない限り、矢弾にアイテムの価格修正が定められているどんな場合も、価格修正は個別に適用する。アダマンティン製の矢は1本につき+60gpの費用がかかる。冷たい鉄製の矢は1本につき1sp(通常品質の矢の2倍)だ。錬金術銀製の矢は1本につき+2gpとなる。

Q 6-57:

フレイミング・バースト、アイシー・バースト、ショッキング・バースト武器はそれぞれ、フレイミング、フロスト、ショック武器でもあります。バースト能力が起動した場合はどうなるのでしょうか？ バースト・ダメージはエネルギー系能力によるダメージを増幅するのでしょうか？ それとも置換するのでしょうか？

A 6-57:

バースト武器によるダメージは、武器のエネルギー系能力による何らかのダメージに追加してのものである。エネルギー系能力が起動しているのであれば、エネルギー系能力による1d6ポイントのエネルギー・ダメージを与え、なおかつバースト能力による追加ダメージ(この能力の解説を参照のことが付加される。例を挙げると、+1 フレイミング・バースト・ロングソードを用いてクリティカル・ロールに成功した命中打は、ク

リティカルした事による武器ダメージに加えて 1d6+1d10 ポイントの[火]ダメージを与える。

Q 6-58:

フレイミング・バースト、アイシー・バースト、ショッキング・バーストといった魔法の武器用の能力は、バースト・ダメージを引き起こす上で「クリティカル・ヒット」を必要とします。「クリティカル・ヒット」の対象とならない敵を攻撃する場合はどうなるのでしょうか？ クリティカル・ヒットがフォーティフィケーションによって無効化された場合はどうなるのでしょうか？

A 6-58:

どちらの場合も、バースト効果は発生しない。
ある効果が無効化されたならば、その効果は指定された範囲または目標に関して無意味になるか、妨げられるか、終了するかする。このことは、無効化が自動的なもの（“完全耐性”によるものなど）であれ、ロールや判定（フォーティフィケーション）に基づく偶然のものであれ、成り立つ。

追加効果が元々の効果の成功による偶発的なもの（例：『ダンジョン・マスターズ・ガイド』収録のバースト武器のいずれかのようなもの。これらはクリティカル・ヒットとなることによって発生する）であり、そして元々の効果が無効化されたのであれば、偶発的効果もまた無効化される。上記のバースト武器の場合、クリティカル・ヒットが無効化されたのであれば、そうなるのはバースト武器のクリティカル依存効果である。これはバースト武器のクリティカル依存効果が「クリティカル・ヒットとなる」ことによって発生するものだからである（『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.220 のアイシー・バーストの項、および P.221 のショッキング・バーストの項と P.222 のフレイミング・バーストの項）。

このルールには例外が存在するが、それらが例外であることはその効果の解説にてはっきりと述べられている。例を挙げると、『マジック・アイテム・コンペンディウム（未訳）』収録の武器の特殊能力のいくつかでは、「この効果は、たとえ目標が通常であればクリティカル・ヒットによる追加ダメージを受けない（あるいは、対象とならない）場合であっても、起動する」と規定されている。この場合、キャラクターはクリティカル・ロールを行なうことになるであろうし、このロールに成功したならばその特殊効果によるダメージや効果を適用することになるであろうが、キャラクターはクリティカル・ヒットによる追加武器ダメージを加えることはできない。

これがどのように機能するかを例をここに挙げよう。【筋力】18 で +1 デシケイティング・バースト・グレートソード（『マジック・アイテム・コンペンディウム（未訳）』P.32）を構えたファイターがウォーター・エレメンタルに対する攻撃において出目で「19」をロールし、このエレメンタルに攻撃を命中させたとすれば、ウォーター・エレメンタルは“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持っているのだが、このファイターはクリティカル・ロールを行なうことになるだろう。クリティカル・ロールに成功すると、この武器はウォーター・エレメンタルに対し 2d6+7 ポイントのダメージに加えてデシケイティング能力による 3d8 ポイントのダメージを与える。

注）このFAQ項目は、たとえ目標が“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”を持っていたり何らかの方法でクリティカル・ヒットを無効化した場合であってもこの種の武器すべてがバースト能力を起動することを認める古いFAQ項目を修正したものだ。

Q 6-59:

エピック級武器によって克服される“ダメージ減少”を持つクリーチャーに関して、（“ダメージ減少”を克服する為の）武器は +6 以上の（強化ボーナスのついた武器でなくてはならないのでしょうか？ それとも（+5 キーン・ショッキング・バースト・ヴォーパル・ロングソードのように）エピック級の分類に属するような強化を持ちえているだけでよいのでしょうか？

A 6-59:

「エピック級」の魔法の武器と見なされる為には、その武器の実際の強化ボーナスが +6 以上でなくてはならない。キーンなどの特殊能力は、価格決定と（非エピック級ゲームにおける）武器の能力上限という

用途においてのみ強化ボーナス相当として扱われる。+5 キーン・ショッキング・バースト・ヴォーパル・ロングソードは“ダメージ減少”を克服する上ではやはり +5 武器でしかなく、故に“ダメージ減少 10 / エピック”を克服しえないだろう。

Q 6-60:

ダンシング武器（『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.221）を手から放した際、どんな攻撃修正を使用するのでしょうか？ 手から放したラウンドに攻撃するのでしょうか？

A 6-60:

ダンシング武器は所有者の基本攻撃ボーナスとダンシング武器自身の強化ボーナスを使用するが、（【筋力】修正、《武器熟練》などの）所有者のそれ以外の攻撃修正は何ら得られない。

ダンシング武器は手から放したラウンドより攻撃を開始し、各ラウンド毎に全力攻撃を（所有者の基本攻撃ボーナスが +6 以上ならば複数回攻撃で行なう。

Q 6-61:

冷たい鉄製の武器は、マジック・ウェポン呪文やアライン・ウェポンなどの、強化ボーナスや特殊能力を授けるような呪文に対して抵抗するのでしょうか？

A 6-61:

一言で答えると、抵抗しない。冷たい鉄製の魔法のアイテムを作成する為には余計に費用をかけなければならないが、君が名指した呪文などの一時的効果は、冷たい鉄製のアイテムに発動された時でも通常通りの効果を発揮する。

Q 6-62:

実際のところ、武器はどんな場合に「軽い武器」、「片手武器」、「両手武器」となるのでしょうか？ 不適なサイズの武器を用いていることによる -2 のペナルティはどんな場合に被るのでしょうか？ 武器のサイズ分類法は、特殊武器としては片手武器ですが軍用武器としては両手武器となる、バスタード・ソードやドワーヴン・ウォーアックスなどの特殊武器についてはどのように機能するのでしょうか？ ドワーフがドワーヴン・ウォーアックスを片手で構えたがっているものとします。どれくらいの大きさのドワーヴン・ウォーアックスを使用できるのでしょうか？ 「二刀流」で戦うドワーフが、ドワーヴン・ウォーアックスを利き手でない手の軽い武器として使用したがっているものとしましょう。その場合はどれくらいの大きさのドワーヴン・ウォーアックスを使用できるのでしょうか？

A 6-62:

君が厳密に武器のサイズについて質問しているのであれば（反対に、ある者がどのように武器を使用するか聞いているのであれば、前述の質問を参照のこと）、「軽い・片手・両手」という表示は、武器の種類と、武器が適正となるような使用者のサイズに依存している。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.110 に従うと、武器には小型用、中型用、大型用などのサイズ分類があり、これは対象となる使用者のサイズを表している。なので、中型サイズ用のロングソードは中型サイズのクリーチャー用に作成されたロングソードである。武器のサイズ分類が使用者のサイズと一致する場合、表 7-5 にはその武器が使用者にとって「軽い・片手・両手」のいずれであるかが示されている。対象となる使用者と実際の使用者が同じサイズでない場合、実際の使用者が武器をどのように構えることができるかを決定する為に 2 つのクリーチャーのサイズを比較しなければならない。実際の使用者が対象となる使用者と比してあまりにも大き過ぎるか小さ過ぎるのであれば、使用者はその武器を決して使用することができない。（下記の『武器と使用者のサイズ』の表には、武器のサイズと使用者のサイズの対応が示されている。

例を挙げると、あるフロスト・ジャイアント（超大型サイズのクリーチャー）

(訳注:フロスト・ジャイアントは大型サイズのクリーチャーなので、この例は適切ではありません。他の超大型クリーチャーと読み換えて下さい。)がドワーフ(中型サイズのクリーチャー)用に作成されたグレート・アックス、ウォーハンマー、ライト・ハンマーを収集している。グレート・アックスはドワーフにとって両手武器だが、ジャイアントはこのグレート・アックスを軽い武器として扱える。ジャイアントはこのグレート・アックスを使用する際に-4のペナルティを被る。ジャイアントはウォーハンマー(ドワーフにとっての片手武器)とライト・ハンマー(ドワーフにとっての軽い武器)を使用することができない。

例に挙げられたドワーフがドワーヴン・ウォーアックスを軽い武器として構える為には、ウォーアックスが超小型サイズのキャラクター用に作成されたものでなくてはならないだろうし、ドワーフは攻撃ロールに-4のペナルティを被ることになるだろう。

前述の質問にて述べられているように、キャラクターは片手武器を両手で構えることにして戦闘において両手武器の利益を得ることができる。そうする為には、使用している武器がキャラクターのにとっての片手武器として設定されているものでなくてはならない。先の例におけるジャイアントは、ドワーフ用のグレートアックスはジャイアントにとっての軽い武器である為、ドワーフ用のグレートアックスで両手武器のダメージを与えることはできない。

バスタード・ソード、ランス、ドワーヴン・ウォーアックスは全て、適切な状況下では片手で使用できる両手武器である(バスタード・ソードとドワーヴン・ウォーアックスは表 7-5 では片手用特殊武器として示されているが、実際には両手武器である)。これら3つの武器は全て、誰がどのように使用できるか決定する際に両手武器として扱うこと。例を挙げると、小型サイズのキャラクターは、騎乗していたり(ランスの場合)、《特殊武器習熟:バスタード・ソード》を修得している(バスタード・ソードの場合)場合であっても、中型サイズのクリーチャー用のランスやバスタード・ソードを使用することはできない。(これは以前のFAQで、バスタード・ソードと小型サイズのクリーチャーについてセージが行なった助言を覆すものだ。)

武器と使用者のサイズ									
武器\使用者	極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大
極小用の武器									
軽い武器	軽い	—	—	—	—	—	—	—	—
片手武器	片手	軽い\(-2)	—	—	—	—	—	—	—
両手武器	両手	片手(-4)	軽い\(-4)	—	—	—	—	—	—
微小用の武器									
軽い武器	片手(-2)	軽い	—	—	—	—	—	—	—
片手武器	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—	—	—	—	—	—
両手武器	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)	—	—	—	—	—
超小型用の武器									
軽い武器	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—	—	—	—	—	—
片手武器	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—	—	—	—	—
両手武器	—	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)	—	—	—	—
小型用の武器									
軽い武器	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—	—	—	—	—
片手武器	—	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—	—	—	—
両手武器	—	—	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)	—	—	—
中型用の武器									
軽い武器	—	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—	—	—	—
片手武器	—	—	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—	—	—
両手武器	—	—	—	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)	—	—
大型用の武器									
軽い武器	—	—	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—	—	—
片手武器	—	—	—	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—	—
両手武器	—	—	—	—	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)	—
超大型用の武器									
軽い武器	—	—	—	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—	—
片手武器	—	—	—	—	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)	—
両手武器	—	—	—	—	—	—	両手	片手(-2)	軽い\(-4)
巨大用の武器									
軽い武器	—	—	—	—	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い	—
片手武器	—	—	—	—	—	—	両手(-2)	片手	軽い\(-2)
両手武器	—	—	—	—	—	—	—	両手	片手(-2)
超巨大用の武器									
軽い武器	—	—	—	—	—	—	両手(-4)	片手(-2)	軽い
片手武器	—	—	—	—	—	—	—	両手(-2)	片手
両手武器	—	—	—	—	—	—	—	—	両手

軽い: 使用者はこの武器を「軽い武器」として扱う

片手: 使用者はこの武器を「片手武器」として扱う

両手: 使用者はこの武器を「両手武器」として扱う

— : 使用者はこの武器を扱うには余りに大き過ぎるか小さ過ぎる

Q 6-63:

使用しているクリーチャーと武器の適正サイズが異なる場合、間合いの長い武器はどのように機能するのでしょうか？ 例えば、小型サイズ用や中型サイズ用のグレイヴを構えているオーガや、《大業物》を修得して大型サイズ用のランサーを構えている人間などは？ それぞれの状況で間合いはどうなるのでしょうか？

A 6-63:

間合いの長い武器は使用者の生来の間合いを2倍にするが、武器が使用者にとり少なくとも適正サイズのものである場合に限られる。「あまりに小さな」間合いの長い武器を構えていても、間合いは全く広がらない。

中型サイズ用以下の大きさの間合いの長い武器を構えているオーガ(大型サイズ)は、武器からは長い間合いを得られず、それ故に5フィートまたは10フィートの距離にいる敵を攻撃することができる(間合いの長くない武器を構えた大型サイズのクリーチャーについての基準通りに)。

大型サイズ用以上の大きさの間合いの長い武器を構えている人間(中型サイズ)は、10フィート向こうの(それ以上は無理だ)クリーチャーを攻撃できるが、その武器を用いて5フィート向こうのクリーチャーを攻撃することはできない(間合いの長い武器を構えた中型サイズのクリーチャーについての基準通りに)。

『プレイヤーズ・ハンドブック』は、このことについて可能かどうか明らかにしていないが、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.110の行動における間合いの例がかなり有力な根拠となる。「典型的な大型クリーチャーが、自分のサイズ分類に合った間合いの長い武器を使用すれば15フィート向こうや20フィート向こうのクリーチャーを攻撃することができる……」(下線部に注目) この引用文は、適正サイズよりも大きな間合いの長い武器を構える為の能力について言及していないが、そのような武器が使用者に長い間合いを授けることを認めるのは、ルールの精神と意図に則った合理的な拡大解釈というものだ。

Q 6-64:

キャラクターは「武器の特殊能力」を武器でない「その他の魔法のアイテム」に付与できるのでしょうか？ 例を挙げますと、ショック能力をクウィーヴァー・オヴ・アローナに付与して、ショック能力の利益をクウィーヴァー・オヴ・アローナに収納されている全てのアローに対して授けさせられるのでしょうか？

A 6-64:

定義上、「武器の特殊能力」は武器に対してのみ付与されるよう設定されている。単純にショック能力をクウィーヴァー・オヴ・アローナに付与することは、収納されているアローにクウィーヴァーがショック能力を分け与えることを必ずしも意味しはしない——定義上、この能力はクウィーヴァーそれ自体を用いて行なう攻撃に対してのみ適用されるだろうが、そんなのはちよつとバカげてる。

セージはある「武器の特殊能力」の効果に似た利益をもたらす「その他の魔法のアイテム」を明確に想像できる——スキャバード・オヴ・キーン・エッジは格好の例だ——が、単純に全く同じ効果・価格で作成することはほぼ間違いなく誤りであろう。

あらゆる新たな魔法のアイテムと同様に、DMIはゲームにおいてそのアイテムの効果・価格と同様の効果とでバランスを取らなければならない——取り出された全てのアローにショック能力を授けるクウィーヴァーは、+1 ショック・アロー束を作成するよりも明らかに有用であり、既存の「+X 相当」の価格を使用したのではボウにショック能力を付与するよりも明らかに安上がりになるだろう(ボウには多分既存の強化ボーナスおよび／または他の能力が付いているのだから)。

Q 6-65:

スパイク・チェーンの解説では、隣接した敵に対して使用できる間合いの長い武器である、と規定されています。大型サイズのクリーチャーが大型サイズ用のスパイク・チェーンを構えている場合はどうでしょう

か？ スパイク・チェーンは10フィート向こうのマス目を攻撃できるのでしょうか？ 隣接した敵が大型以上のサイズであるならどうでしょうか？

A 6-65:

『プレイヤーズ・ハンドブック』収録の大多数の例と同様に、スパイク・チェーンの解説は、使用者は自身のサイズに見合ったスパイク・チェーンを構えている中型または小型サイズのクリーチャーである、と仮定してのものだ。その解説が意味していることは、実のところ、スパイク・チェーンを構えているキャラクターは(間合いの長い武器の通常の間合いにいるクリーチャーに加えて)生来の間合いに収めているクリーチャーを攻撃できる、ということである。中型または小型サイズのクリーチャーにとって、このことは5フィート向こうの(すなわち、「隣接している」)クリーチャーを意味する。

スパイク・チェーン(もしくは隣接する敵に対しても攻撃が可能であるような類似の間合いの長い武器)を構えている大型サイズのクリーチャーは、大型サイズ用の間合いの長い武器の通常の間合い内にいる(15～20フィート向こうの)クリーチャーに加えて、生来の間合いに収めている(つまり、5～10フィート向こうの)クリーチャーに攻撃できる。

スパイク・チェーンを構えている超大型サイズのクリーチャーは、5、10、15、20、25、30フィート向こうにいるクリーチャーに攻撃できる。スパイク・チェーンを構えている巨大サイズのクリーチャーは、5、10、15、20、25、30、35、40フィート向こうにいるクリーチャーに攻撃できる。スパイク・チェーンを構えている超巨大サイズのクリーチャーは、5～60 向こうのどこかにいるクリーチャーに攻撃できる。

Q 6-66:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、同等以上の強化ボーナスのついた魔法の武器だけが、他の魔法の武器や魔法の盾を「武器破壊」できる、と書かれています。『プレイヤーズ・ハンドブック』の『武器破壊』の文章はこのことに言及していません。また、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、魔法のアイテムは強化ボーナス+1 毎に、1 点の追加硬度と1 点の追加hpを得る、と書かれています。ですが『プレイヤーズ・ハンドブック』には、強化ボーナス+1 毎に+2 硬度と+10 hpを得る、と書かれています。どちらが正しいのでしょうか？ 最後に、武器や盾に追加の強化ボーナス扱いでアイテムの価格を上昇させるような特殊能力がついている場合はどうなるのでしょうか？ アイテムは追加分の強化ボーナスからも硬度とhpを得るのでしょうか？ 強化ボーナスが付かないような魔法のアイテムについてはどうでしょうか？ いくらかの追加の硬度とhpが得られるのでしょうか？ アダマンティンなどの特殊な素材が魔法によらない強化ボーナスを与える場合、アイテムはいくらかの追加硬度とhpを得るのでしょうか？

A 6-66:

キャラクターはどんな種類の武器でも魔法のアイテムを「武器破壊」できる。同等以上の強化ボーナスのついた何がしかは必要ない。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.218にあるこれと正反対の文の方が間違っている。魔法のアイテムは、『プレイヤーズ・ハンドブック』(P.163)の記述通り、強化ボーナス+1 毎に+2 硬度と+10 hpを得る。以上のエラッタはどちらも『ダンジョン・マスターズ・ガイド』公式エラッタに記載されている(訳注: 日本語版はどちらも修正済み)。

魔法のアイテムは、アイテムに実際についている強化ボーナスからのみ追加の硬度と追加のhpを得るのであって、アイテムの価格を算出する為に使われる有効強化ボーナスからではない。例を挙げると、+1 フレイミング・バースト・ロングソードは+3 ロングソードと同じ価格である。+1 フレイミング・バースト・ロングソードは硬度12と15 hpを持つが、+3 ロングソードは硬度16と35 hpを持つ。

強化ボーナスのついていないアイテム——武器、盾、鎧を除くほとんど全てのものがそうだ——には追加の硬度も追加のhpも無い。例を挙げると、紙の巻物は、どれだけ多くの呪文が記されているとも、硬度0で1ヒット・ポイントを持つ。

アダマンティン自体は魔法によらない強化ボーナスは授けない。アダマンティン製のアイテムは常に高品質だから、アダマンティン製の武器は攻撃ロールに+1の強化ボーナスを授ける。高品質のアイテムには追加の硬度も追加hpも全く無い。

Q 6-67:

パイロキネティストの“炎の鞭”は接触攻撃しか要求されない炎の鞭を作り出しますが、【筋力】ボーナスをダメージに適用できるのでしょうか？ この特別な武器を用いて《強打》を行なえるのでしょうか？

A 6-67:

【筋力】ボーナスを適用できるし《強打》も行なえる、ように思われる。この擬似サイオニック能力の解説にある文言は、普通のウィップの使用にあたって適用されるだろう何らかの特技の利益を得ることができる、と示唆している。そういった特技の一つが《強打》なのだから、理屈上、同様に“炎の鞭”のダメージに対して【筋力】ボーナスを適用できないなければならない。

Q 6-68:

伝説のマインド・ブレードであるモー・イェーに関しまして、ソウルナイフはクラスの特徴である“マインド・ブレード”全てをモー・イェーに対して適用できるべきなのでしょうか？ この中には、サイズ変更、直接的な+X ボーナスと特殊能力ボーナスの両方、+Xd8 精神エネルギー・ダメージ、等が含まれます。《武器熟練》を考慮する上ではマインド・ブレードと見なされることは知っていますが、上記のものが無いのでは本当のマインド・ブレードよりも弱いのではないかと思います。

A 6-68:

クラスの特徴の全てが認められるべきだ——モー・イェーはあらゆる面においてマインド・ブレードと見なされる。

Q 6-69:

リピーティング・クロスボウを、現代のセミオートマチック・ピストルみたいに、片手で射撃することは可能でしょうか？ 私の友達は、リピーティング・クロスボウを十全に操作する為には片手しか必要とされないのだから、それぞれの手にリピーティング・クロスボウを構えることができ、同一ラウンドに双方を射撃できる、と言っています。私は、リピーティング・クロスボウはそんな風に機能したりない、と異論を唱えました。現実世界におけるリピーターは、中国で発明されたレバー・アクション方式のものです。キャラクターは片手でクロスボウを保持しつつもう一方の手でレバーを引きます。レバーが弦を引き戻し、弾層から別の矢が落下し番えられます。ですから操作する為には両手が必要になります。友達は、『プレイヤーズ・ハンドブック』収録のリピーティング・クロスボウは現実の武器を基にしておらず、一射毎に弦を張り直すクランク巻きのパネを主とするゼンマイ仕掛けで動作するんだ、と反論してきました。この案は馬鹿げています(クロスボウを引く為に要する力は実に大きなものです)。そういった装置には、巻くのがほとんど不可能であるか効力を示すにはあまりにも弱過ぎるであろうかさばって重いパネが必要となります(経糸通しとしては重いことには言及しません)。『プレイヤーズ・ハンドブック』の解説は、パネ巻き機構の種類に何ら言及していません。ですから、リピーティング・クロスボウは現実世界のものと同様に機能するものと仮定しなければなりません。それで、どうでしょうか？ リピーティング・クロスボウは半自動の完璧に片手で使える武器なのでしょうか？ それとも単純で現実的なレバー操作式の装置なのでしょうか？ ついでに、リピーティング・クロスボウがパネ巻き式であるとして。巻いた後には何射くらい撃つことができ、巻く行為にはどれくらいの時間がかかるのでしょうか？

A 6-69:

あはははは、ルール談義は楽しいね！
『プレイヤーズ・ハンドブック』第7章のヘビィ・クロスボウやライト・クロスボウの項目に記述されているように、ヘビィ・クロスボウやライト・クロスボウを片手で射撃してみようとすることは誰でもできる。だが、その項目で指摘されているように、片手での再装填は可能ではない。
リピーティング・クロスボウについては君が正しい。(それは、ある程度までは、君の友達もだ。ゲーム中のリピーティング・クロスボウは中国産の原典よりもかなり良い性能である。) 武器にはレバーが付いているが(レバーは『プレイヤーズ・ハンドブック』の武器のイラストで確認で

きる)、これは撃鉄を起こしたり再装填したりする為のレバーであって、ゼンマイ仕掛けを巻き上げる為のレバーではない。君の友達は武器の解説を読むべきだ。キャラクターは一射毎にレバーを引いてクロスボウを再装填するが、これには両手が必要で、これも武器の解説に記述されている通りだ。

Q 6-70:

キャラクターは両方の手を用いて武器を投擲できるのでしょうか？ 《速射》を併用している場合はどうなるのでしょうか？

A 6-70:

『二刀流』のルールにより、投擲武器を両方の手で使用することが可能となる。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.158 にて述べられているように、ダーツやシュリケンは「二刀流」を行なう上で「軽い武器」として扱われ、その一方でボーラ、ジャヴェリン、ネット、スリングは「片手武器」として扱われる。それ以外の投擲武器については、ここに挙げたものと武器の重量を比較すること。一般的に、(中型サイズ用で)1 ポンド未満の重さしかない投擲武器は、「二刀流」を行なう上では事実上の「軽い武器」である。既に「軽い武器」として定義されている武器もまた「軽い武器」と見なされる。

キャラクターが追加の投擲武器を(《早抜き》などにより)1 回のフリー・アクションで抜くことができる限りは、《速射》を使用して利き手を用いた追加の投擲回数を得ることができない理由は何も無い。例を挙げると、4 レベル・ファイターが《早抜き》、《速射》、《二刀流》を修得しているとする、このファイターは利き手で2本のダガーを、利き手でない手で3本目のダガーを投擲することができる。修正を含めた基本攻撃ボーナスは、それぞれのダガーについて+0 である(+4 基本攻撃ボーナス、-2 利き手でない手に軽い武器、-2《速射》)。

Q 6-71:

レイピアを用いて、多分ある程度のペナルティを受けて、「斬撃」攻撃を行なうことは可能でしょうか？ 着用者を傷付けずにネックレスを「武器落とし」するようなこと等々ができるかどうかは、私の剣術家型キャラクターにとり極めて重要なことなのです。

A 6-71:

規則的には、無理だ。レイピアは「刺突」武器であって、「斬撃」武器ではない。

非公式には、君のDMは、-4 の攻撃ロールへのペナルティと、おそらくダメージ・ロールにもペナルティ(おそらくこれも-4)を被ると告げた上で、レイピアを用いた「斬撃」用の行動を認めてくれるかもしれない。

指輪

Q 6-72:

ダンジョン・マスターズ・ガイド』収録の様々な合言葉型の魔法の指輪の解説を読み進めているのですが、指輪のパワーがいったん起動してから実際にはどれだけの間持続するのかについての何らかの言及を見付けられませんでした。例を挙げますと、リング・オヴ・ブリンキングを起動した時にはどれくらいの間明滅しているのでしょうか？ リング・オヴ・スペル・ターニングを起動した時にはどれくらいの間呪文をはね返せるのでしょうか？ 指輪を2度起動した場合にはどういう結果になるのでしょうか？ 持続時間は累積するのでしょうか？

A 6-72:

呪文の効果再現するような指輪(もしくはその他のアイテム)の場合、1 回の起動で、指輪の術者レベルのキャラクターによって発動された再現元の呪文と同じ持続時間だけ機能する。例を挙げると、キャラクターがリング・オヴ・ブリンキングを起動した場合、指輪の術者レベル

は7レベルなのでキャラクターは7ラウンドまでの間明滅することになるだろう。ブリンク呪文は解呪可能なのだから、キャラクターがそうしたいのであれば1回の標準アクションを消費して途中で起動停止することができる。時として、アイテムの解説が呪文の効果とは異なる持続時間を明示していることがある。例を挙げると、キャラクターがリング・オブ・スペル・ターニングを起動した場合、どれだけの時間がかかるかを問わず、指輪は着用者にに向けて発動された続く9レベル分の呪文をはね返す。

以前起動した効果が終了する前にキャラクターがアイテムを再度起動させたならば、2つの持続時間は重複し、累積はしない。例を挙げると、キャラクターがリング・オブ・ブリンクを起動していて3ラウンドの間明滅したものと、その上で再度指輪を起動させると、結果として明滅が10ラウンドの間持続することになる。リング・オブ・スペル・ターニングの場合、新たな起動は、2度目の起動の後で着用者に対して発動された続く9レベル分の呪文を指輪がはね返す、ことを意味している(先の起動における未使用分の反射回数は失われるだろう)。

Q 6-73:

リング・オブ・インヴィジビリティによって授けられるインヴィジビリティ呪文の持続時間はどれくらいなのでしょう？

A 6-73:

一般的に、魔法のアイテムによって再現されている何らかの呪文の効果は、アイテムの術者レベルで発動された呪文であるかのようにその効果の全ての変数が処理されるものと仮定すべきだ。この場合、指輪の能力の持続時間は3レベル術者(指輪の術者レベル)によって発動されたインヴィジビリティ呪文の持続時間に相当する。すなわち3分間だ。もちろん、キャラクターが3分間隔よりも頻繁に指輪のパワーを起動することを妨げるものは、そうする為のアクションを消費する意思がある(そしてそうできる)ならば、何も無い(よって恒常的な「不可視状態」化が確立される)。

Q 6-74:

着用者が呪文の効果範囲内にいる場合、リング・オブ・カウンタースペルズは、ファイアーボール呪文や他の効果範囲型呪文を「呪文相殺」することができるのでしょうか？

A 6-74:

リング・オブ・カウンタースペルズは、必ずしも着用者に対して効果の及んだ呪文を「呪文相殺」するわけではなく、着用者に対して発動された呪文しか「呪文相殺」しない。なので、キャラクターがファイアーボールの目標であるならば、その際は指輪がファイアーボールを「呪文相殺」するだろう；しかしながら、意図された目標の至近にキャラクターが立っているというだけならば、キャラクターは通常通りに効果を受けるだろうし、リング・オブ・カウンタースペルズが起動し始めることはないだろう。

Q 6-75:

リング・オブ・サステナンスの解説には、使用者は2時間で8時間分の睡眠の利益全てを得る、と書かれています。このことは、呪文を回復させたいバード、ソーサラー、ウィザードにはどのように影響するのでしょうか？ 具体的に言いますと、このことは『プレイヤーズ・ハンドブック』の『最近発動した呪文による制限』ルールにはどのような影響があるのでしょうか？

A 6-75:

リング・オブ・サステナンスの場合、「8時間分の睡眠の利益全て」とは、キャラクターは2時間睡眠して1レベルにつき1hpを回復する、ことを意味している(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『自然回復』についてのルールを参照のこと)。指輪の着用者が疲労しているのなら、2時間の睡眠で疲労は取り除かれる。

ウィザードは呪文を回復する前に8時間の休息をとらなければならない。ウィザードが何らかの理由により睡眠をとる必要が無いとしても、呪文を回復するにはやはり8時間の休息が必要である(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.175の『ウィザード呪文を準備する』を参照のこと)。リング・オブ・サステナンスはこのことを変更するものではない。

バードやソーサラーは1日1度しか呪文を回復せず、リング・オブ・サステナンスは呪文回復回数を増加させない。

リング・オブ・サステナンスはまた、『最近発動した呪文による制限』ルールにおいて着用者を例外としない。呪文の使い手が呪文一揃いを新たに得たどんな場合も、8時間以内に使用されたとの呪文スロットも使用可能にはならない。このルールは呪文の使い手がどれだけの睡眠をとったかとは一切関係ない。これはキャラクターが呪文スロットを再充填できるようになる前にどれだけの間呪文スロットを空けたままにしておかなければならないかを反映したものである。指輪は8時間を経過させないのだから、(8時間以内に)消費した呪文スロットをキャラクターが再充填する上で役には立たない。

Q 6-76:

リング・オブ・フォース・シールド(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.230)によって生み出される[力場]の「盾」は使用に当たって1本の自由な手を必要とするのでしょうか？ それとも2つの武器や両手武器を構えている場合でも使用できるのでしょうか？

A 6-76:

アイテムにはこの問題について何も書かれていないが、セージとしては、指輪の「盾」は(防具の判定ペナルティや秘術呪文失敗率が無いことを除いて)普通のヘビィ・シールドと同様に機能する、と仮定するのが適切であると確信している。よって、「盾」の利益を得るには1本の自由な手が必要である。

もちろん、指輪を着用している方の手に武器を構えているキャラクターは、そのラウンドにおける攻撃を行なった後で指輪を起動して(それにより敵が攻撃している間は利益を得て、自身の次のターン開始時に起動停止(して指輪を着用している方の手で攻撃することを可能と)することができる。「盾」が起動している間は機会攻撃を行なうにあたって「盾」側の手を使用することができないが、それ以外では、「盾」を継続的に起動しているかのようにかなり効果的に守られていることになるだろう。

Q 6-77:

四本腕のモンスター・キャラクターを使用しているものとします。このキャラクターは各々の手に指輪を着用できるのでしょうか？ それともやはり指輪は2つまでに制限されるのでしょうか？

A 6-77:

着用数の制限は、キャラクター1人当たり指輪は2つまで、であり、手の数は問題ではない。魔法のアイテムの装備部位は、アイテムが体のどこに装着されるかというだけではなく、魔力が体内をどのように流れているかにも関連している。

ロッド

Q 6-78:

メタマジック・ロッド(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.234)を所持しているウィザード(などの呪文を準備する呪文の使い手)は、呪文を準備する際にメタマジック・ロッドを使用する(よって呪文レベルの上昇なしに呪文修正効果が適用された3つの呪文を準備する)のでしょうか？ それとも呪文を発動する際(術者の望みいずれか3つの呪文に対して呪文修正効果を適用することを可能とする)でしょうか？

A 6-78:

後者だ。メタマジック・ロッドはどんな呪文の使い手にとっても同じように機能する——メタマジック・ロッドは、術者がロッドの効果を受けることになる呪文を発動する際に「すぐさま」呪文修正効果を適用することを可能とする。例外はソーサラー(更には範囲を広げて、その他の臨機応変型の呪文の使い手)で、やはり1回の全ラウンド・アクションを消費して効果を受けた呪文を発動しなくてはならない。

巻物

Q 6-79:

アーティフィサーによって作成された巻物を使用するには、どの能力値が要求されるのでしょうか？

A 6-79:

アーティフィサーによって作成された巻物には関連する能力値が無く、よってこの巻物を使用するために能力値を模擬するための《魔法装置使用》判定を行なうことは要求されない。その巻物のその他の必要条件を模擬するために《魔法装置使用》判定を行なう必要があるかもしれないことは忘れないこと。

Q 6-80:

キャラクターがある巻物を使用するに十分なレベルではないものとします。このキャラクターが実際にこの巻物を使用する為には術者レベル判定を行わなくてはなりません、よね？ この術者レベル判定に失敗したとします。キャラクターは「事故」を避けるために難易度5の【判断力】判定を行わなくてはなりません。どちらの判定にも失敗した場合、巻物はどうなるのでしょうか？ 失敗により巻物は失われてしまうのでしょうか？ 術者レベル判定には失敗したものの【判断力】判定には成功した場合はどうなるのでしょうか？ 巻物上の文字は依然残っているのでしょうか？

A 6-80:

巻物の呪文を起動させる行為に成功しなかったのであれば、巻物の呪文は消費されない。だが、呪文の起動に失敗した際に「事故」が起きたのであれば、キャラクターは曲がりなりにも巻物を起動したことになり、その巻物は失われてしまう。巻物を使用する際に行なわなければならないかもしれない何らかの《精神集中》判定に失敗した場合には、同様に巻物の呪文は失われてしまう。巻物を使用する際に行なわなければならないかもしれない何らかの秘術呪文失敗率ロールに失敗した場合にも巻物の呪文は失われてしまう。

Q 6-81:

巻物の起動を試みる際に「出目10」や「出目20」とをとることはできるのでしょうか？

A 6-81:

「出目10」や「出目20」とはれない。巻物の呪文を起動する為に判定を行なう必要がある(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.235を参照のこと)のであれば、キャラクターは起動の為に術者レベル判定(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.65を参照のこと)を行わなくてはならない。巻物の起動に失敗した場合は「事故」が発生する確率が存在するのだから、「出目20」ととることはできない(こちらについても『プレイヤーズ・ハンドブック』P.65を参照のこと)。

スタッフ

Q 6-82:

スタッフを使用する際に、スタッフから起動した呪文のセーブ難易度を決定する上でキャラクターは自身の関連能力値と特技を使用し、更にキャラクターは呪文の術者レベルとして、スタッフの術者レベルよりも自身の術者レベルが高いようであれば、自身の術者レベルを使用することもできます。このことは、スタッフから起動する呪文に対してキャラクターが修得している呪文修正特技を適用することができる、ということの意味しているのでしょうか？

A 6-82:

キャラクターは呪文解放型アイテム(ワンドやスタッフ)や呪文完成型アイテム(巻物)から起動する呪文に対して呪文修正特技を使用することはできない。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.241にある『スタッフ』の序文には、使用者の能力値や関連する特技が、スタッフから起動した何らかの呪文のセーブ難易度を決定する、と書かれている。『D&D』コア・ルール・ブックでは、「関連する特技」とは《呪文熟練》と《上級呪文熟練》のことである。これらの特技はスタッフから起動した呪文に対して適用されるが、スタッフの呪文がキャラクターが特技を適用した系統のものであったなら、という条件が付く。やはりP.241に記述されているように、《抵抗破り》と《上級抵抗破り》は、スタッフから起動した呪文に対して適用される。

Q 6-83:

スタッフを使用する際に、スタッフから起動した呪文のセーブ難易度を決定する上でキャラクターは自身の関連能力値と特技を使用し、更にキャラクターは呪文の術者レベルとして、スタッフの術者レベルよりも自身の術者レベルが高いようであれば、自身の術者レベルを使用することもできます。そこで、キャラクターがアークメイジであるとしましょう。キャラクターは“元素体得”や“形状体得”などのアークメイジの“高次秘術”能力をスタッフに使用できるのでしょうか？

A 6-83:

スタッフから起動した呪文に作用する唯一の“高次秘術”能力は“術力上昇”で、これはアークメイジの術者レベルを上昇させるものだ。

ワンド

Q 6-84:

キャラクターはキュア・ライト・ウーンズ呪文のエターナル・ワンド(『エベロン・ワールドガイド』P.263)を作成できるのでしょうか？ ウィザードはそのようなアイテムを使用できるのでしょうか？

A 6-84:

作成でき、使用できる。エターナル・ワンドの項目では、3レベル以下の任意の秘術呪文を蓄えることができると規定されている。キュア・ライト・ウーンズ呪文はバードのクラス呪文リストにあるのだから、秘術呪文と見なされる。

更に言えば、その項目では、「秘術呪文を発動することができる任意のキャラクター」はエターナル・ワンドを使用することができる、と規定されている。その呪文は使用者のクラス呪文リストに含まれている必要はないのだ(この結論は、メイジライトのクラス呪文リストに無いマジック・ミサイル呪文のエターナル・ワンドを持ったメイジライトについて述べた例示により、保証されている)。

Q 6-85:

「善」領域を選択しなかったペイロアのクレリックはワンド・オヴ・ホーリー・スマイトを起動できるでしょうか？ 何にせよ、ホーリー・スマイト呪文は神格が授ける領域の呪文リストに含まれているわけですから、キャラクターのクラス呪文リストにあるのと変わらないです、よね？

A 6-85:

そうじゃない。確かにキャラクターの領域呪文はワンド、巻物、類似のアイテムを使用する上でクラス呪文リストにあるものとして扱われるが、このことはキャラクターが実際に選択した領域に含まれる呪文に対してのみ適用される。キャラクターが2つの領域の内の1つとしてその領域を選択しなかったのなら、選択しなかった領域の呪文はクラス呪文リストにあるものとは見なされない(全てのクレリックの呪文リストに含まれていて「善」・「幸運」領域のクレリックの呪文リストだけに含まれているわけではないエイト呪文など、既にクラスにより呪文リストに含まれているわけではない限り)。

その他の魔法のアイテム

Q 6-86:

アイヴォリー・ゴート・オヴ・トラヴェイル(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.260)は、ナイトメアの通常の性能に加えて、ナイトメアの持つ全ての特殊攻撃とその他の特殊能力を有するのでしょうか？

A 6-86:

通常の性能だけだ。ゲーム上の性能への反映について、断言できるほど明白に書かれてはいないが、この書き方は『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の全特性データを再記入する必要を無くす為に解説を短縮することだけを意図している。アイヴォリー・ゴート・オヴ・トラヴェイルはクリーチャーの性能(HD、hp、イニシアチブ、移動速度、AC、攻撃ボーナス、ダメージ・ボーナス[火]ダメージは除く)、接敵面/間合い、能力値、技能、特技)のみを得て、いかなる特殊攻撃も特殊能力も得ることは無い。

Q 6-87:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、クウィーヴァー・オヴ・アローナは自分の望んだアイテムを取り出す(produce)ことができる、と書かれています。このことは、キャラクターが望むどんな魔法のアイテムでも作り出すことができる、ということの意味しているのでしょうか？

A 6-87:

意味しない。この一文は、こういった莫大な収納力のあるアイテムで起こりうるいかなる失敗も起こすことなしに、キャラクターは通常の矢筒と同様にクウィーヴァー・オヴ・アローナに収納している任意のアイテムを取り出すことができる、ということの意味している。

この文章における「produce」とは、「生産する(manufacture)」を意味しているのではなく、「差し出す(give forth)」を意味している。礼儀正しいハイウェイ・パトロール警官が君に身分証明書の「提示(produce)」を求めた時みたいにな。

セージがそんな状況に出くわした経験は豊富じゃないよ、もちろん。

Q 6-88:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のグローヴ・オヴ・スタアリングの解説は、私に多少の混乱を引き起こした2つの文で終わっています。前の方の文には、グローヴに収納されたアイテムにかかっている呪文の持続時間は「消費され続ける」、と書かれています。これは何を意味するのでしょうか？ キャラクターが3レベル・ウィザードで、ソードにマジック・ウェポン呪文を発動し、その上でグローヴにソードを収納した、としましょう。2週間後、キャラクターはグローヴからその武器を取り出しま

す。この武器はいまだ呪文の効果の影響下にあるのでしょうか？ それとも効果が切れてから大分経ってしまっているのでしょうか？ 最後の文はさらにこんがらかっています。そこでは、効果が抑止されたり解呪された場合には、収納されたアイテムは直ちに再出現する、と書かれています。これは何を意味するのでしょうか？ 収納されたアイテムは、どの効果が抑止されたり解呪された場合に再出現するのでしょうか？ 収納されたアイテムが再出現した際に両手がふさがっている場合、どうなるのでしょうか？

A 6-88:

グローヴ・オヴ・スタアリングに収納されたアイテムは停滞状態に保たれるのだが、この停滞状態は収納されたアイテムにかかっている何らかの呪文などの魔法の効果に対しては適用されない。呪文や効果の持続時間は通常通りに消費され続け、通常通りの時間に効果が切れる。君が例に挙げた3レベル・ウィザードが3分間持続するマジック・ウェポン呪文を発動する。誰かが呪文のかけられた武器をグローヴに収納したとしても、この持続時間が伸びることはないものの、それ以外の点では武器は停滞状態に保たれる。キャラクターが2週間後にグローヴから武器を取り出した場合、マジック・ウェポン呪文の効果はずっと前に消失している。

アイテムの解説の最後の文はグローヴ自体について言及している。グローヴの魔力が解呪されたり抑止されたなら、グローヴに収納された何らかのアイテムは飛び出てくる。君の例だと、ディスペル・マジック呪文がグローヴに対して使用されたなら、グローヴに収納された剣は呪文が効果を表した場合には(外に)飛び出てくることになる。グローヴは永続的な魔法のアイテムなので、解呪効果は一時的なものではないのだから(ディスペル・マジック呪文の解説を参照のこと)、キャラクターはグローヴの効果が回復した際にアイテムをグローヴの中に戻すことができる。同じ効果は、キャラクターがアンディマジック・フィールド呪文の効果範囲内にグローヴを持ち込んだ場合にも発生する。

魔法の貯蔵アイテムのほとんどは異次元空間を使用する(バッグ・オヴ・ホールディングなど)。そのようなアイテムの魔法が解呪されたり抑止されたりした場合、アイテム内部への進入路が閉ざされ、抑止効果が終了するまで魔法の貯蔵アイテム内の何かを預けたり取り出したりすることができなくなる。グローヴ・オヴ・スタアリングは異なった機能のしかたをする。グローヴ・オヴ・スタアリングの魔法が解呪されたり抑止されたりした場合、内部に収納されたアイテムは、キャラクター自身が呼び出したかのように手のひらの上に飛び出てくる。キャラクターがその手で既に物を掴んでいるのなら、再出現したばかりの収納されていたアイテムを落とすか、収納されていたアイテムを掴めるように手にしていたアイテムを落とすかのいずれかをしなければならぬ。時として、君のDMはキャラクターはどちらのアイテムも保持できると判断するかもしれないが、その場合にはキャラクターは何も落とす必要はない。

Q 6-89:

サークレット・オヴ・パースエイジョン(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.254)は【魅力】基準の判定に+3 技量ボーナスを授けます。このボーナスはアンデッド退散/威伏判定に適用されるのでしょうか？

A 6-89:

適用する——【魅力】判定とされているどんなことでもこのボーナスが得られるだろう。

Q 6-90:

サイクラウンやドルジェは再充填できるのでしょうか？

A 6-90:

再充填することはできない。ワンドやスタッフなどのチャージ消費型アイテムと全く同様に、サイクラウンやドルジェのチャージは使い果たされ、そのアイテムは特殊なパワーを失って無価値となる。

Q 6-91:

サイクリスタルの能力にはどのクラスが寄与するのでしょうか？ 擬似サイオニック能力を持つモンスターについてはどうでしょうか？——モンスターの種族HDも計算に含まれるのでしょうか？

A 6-91:

サイオニック・パワーを発現する能力を授けるあらゆるクラス・上級クラスは、サイクリスタルの能力を決定する用途において、そのクラスにて特に断りのない限り、そのレベルが寄与する。

種族HDは、たとえそのクリーチャーがパワー・ポイント・リザーヴや擬似サイオニック能力を持っている場合であっても、この用途において寄与することはない。

Q 6-92:

ソウト・ボトル『秘術大全』P.148は、呪文発動や魔法のアイテム作成による経験点消費を回復する為に使用できるのでしょうか？

A 6-92:

できない。このアイテムの解説には、意図された機能は「失ったレベル」の回復であることが明示されている。他の由来による経験点コストを打ち消しはしない。

Q 6-93:

キャラクターは複数のナイトスティック『リプリス・モーティス(未訳)』P.78)やオレンジ・プリズム・アイウーン・ストーン『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.260)から利益を得ることができるのでしょうか？

A 6-93:

上記アイテムのいずれも、複数使用によって追加のボーナスを提供することはない。『累積』に関するルール『ルールズ・コンベンディウム(未訳)』P.21)では、同一の由来から生じている場合、「無名ボーナス」の累積は認められていない。しかしながら、このことは興味深い質問を導き出す:キャラクターがナイトスティックを使用し、その上で2つ目のナイトスティックをつかんで使用することはできるだろうか？ セージとしては、ダンジョン・マスターはナイトスティックやそれに類するアイテムを「1日1回」に制限する、とするのを推奨しよう。

Q 6-94:

(ヘッドバンド・オヴ・インテレクト、クローク・オヴ・カリスマ、ペリアプト・オヴ・ウィズダムなどの)能力値上昇アイテムは、適切な「呪文の使い手」にボーナス呪文スロットを授けるのでしょうか？ 基になっている呪文はボーナス呪文スロット付与を禁じているように思われますが、アイテムの解説で明確に対処されている唯一の事例は技能ポイントなのです。

A 6-94:

授ける。キャラクターの呪文発動能力を左右する能力値を上昇させるようなアイテムを着用しているのであれば、キャラクターは追加ボーナス呪文スロットを得る。追加ボーナス呪文スロットを得る為には、キャラクターは呪文を回復する為に休息している間とその日の始めの呪文準備中ずっとアイテムを着用していなければならない。(呪文を準備せず1日の始めのわずかな時間だけ瞑想する必要があるキャラクターでさえもだ。『プレイヤーズ・ハンドブック』第10章のソーサラーとバードの項にある「その日の呪文の用意」を参照のこと。)

キャラクターがアイテムを失ったのなら、アイテムにより得られたボーナス呪文スロットを、該当する呪文レベルでまだ発動していない任意の呪文から順番に、直ちに失ってしまう。

Q 6-95:

パール・オヴ・パワーは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209にて明記されておりますように)単純使用型アイテムなのでしょうか？ それとも(P.258のアイテムの解説にて明記されておりますように)合言葉型アイテムなのでしょうか？ パール・オヴ・パワーは使用にあたって1回の標準アクションを消費する必要がある、その上で思い出した呪文を発動する為に別のアクションを消費するのでしょうか？ それとも思い出した呪文の発動の一部としてパール・オヴ・パワーを起動するのでしょうか？

A 6-95:

ルール的には、パール・オヴ・パワーは単純使用型アイテムではあるが、依然として合言葉を必要とする(P.209の単純使用型アイテムの解説にて可能性が認められている)。従って、パール・オヴ・パワーの起動は1回の標準アクションである(これは思い出した呪文の発動に必要なアクションとは別のものだ)。

この質問は、アイテムの使用には時間がかかるのか、それともパール・オヴ・パワーの起動は使用に含まれ余計な時間はかからないのかどうか、ということに要約される。後者の例は、「強化ボーナスが付与されている魔法の剣を振るう」(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209)、として挙げられている。これが、機能(呪文を思い出す)を発揮させるには「合言葉」を唱えなければならない、とはっきりと明示されているパールの解説と合致するとはまるで思えない。パールの起動は新たな呪文の発動時間に含まれはしない——パール・オヴ・パワーは明確に、以前に準備して発動した呪文を思い出すものである。

このことは、多くの場合キャラクターはパール・オヴ・パワーを起動することと思い出した呪文を発動することを同一ラウンド中に行なうことはできない、ということの意味している。明らかに、いくつかの例外は存在する。発動時間が即効アクションである何らかの呪文を例に挙げると、呪文を思い出したラウンドと同じラウンドに(その呪文を)発動することができる。

Q 6-96:

パール・オヴ・パワーは設定された呪文レベルよりも下位の呪文レベルの呪文を思い出す為に使用することができるのでしょうか？ そもそも、キャラクターはその呪文スロットに低レベルの呪文しか準備できなかったのです。

A 6-96:

できない。5レベルのパール・オヴ・パワーでは、キャラクターが5レベル呪文として準備した呪文の全てがストーンスキン呪文を複数回発動する為のものであったとしても、5レベル呪文しか思い出すことができない。

何らかの呪文修正効果(もしくは呪文レベルを変更させるようなその他の効果)を適用することによって、既に発動した《呪文高速化》マジック・ミサイル呪文を5レベルのパール・オヴ・パワーで思い出すことはできるが、《呪文威力強化》コーン・オヴ・コールド呪文は(7レベル呪文なので)思い出せない。

Q 6-97:

1人のキャラクターが運搬・使用できるパール・オヴ・パワーの個数には制限があるのでしょうか？

A 6-97:

制限は無い。各々のパールは起動に1回の標準アクションが必要だが、キャラクターが1日に起動できるパールの個数に制限は無い。

Q 6-98:

キャラクターが「二刀流」で戦っているものとします。ブレイザーズ・オヴ・クイック・ストライク『ミニチュア・ハンドブック(未訳)』P.42)はそれぞれの武器毎に追加攻撃を授けるのでしょうか？

A 6-98:

それぞれの武器毎に授けるのではない。ブレイサーは、キャラクターが構えているいずれか1つの武器(それぞれの武器毎ではなく)を用いた追加攻撃1回を授ける。ブレイサーを起動した際にキャラクターが2つ以上の武器を構えているのなら、キャラクターは(両方の武器ではなく)どちらかの武器を用いて追加攻撃1回を行なえるかもしれない。

Q 6-99:

ポータブル・ホール『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.264)を使用して厚さ10フィート未満の壁や床を通り抜けることはできるでしょうか？

A 6-99:

できない。ポータブル・ホールは異次元空間を作り出す——ある物体に実際に穴を開けているわけではないのだ。

Q 6-100:

ボカブズ・プレスト・ブックは、1ページ毎に25gpの材料費を支払わずとも1,000頁を呪文で埋め尽くすことを可能とします。ですが、『プレイヤーズ・ハンドブック』(P.177)では、呪文を書き込む為の材料(特殊なペンやインク、その他の消耗品)は1ページ毎に100gpかかる、と書かれています。どちらの数字が正しいのでしょうか？ 呪文書に呪文を書き込む為には1ページ毎に25gpかかるのでしょうか？ それとも100gpでしょうか？ ボカブズ・プレスト・ブックはただ単に1ページ毎に100gpの費用を25gp分差し引くだけなのでしょうか？ また、ウィザードは別のやり方で模写できる何らかの資料から呪文を書き取れるのでしょうか？ 例を挙げますと、あるウィザードがウィザードのクラス呪文リストにある呪文の記された秘術呪文の巻物を見つけたとしましょう。ウィザードはボカブズ・プレスト・ブックにこの呪文を書き写せるのでしょうか？ ウィザードは他のウィザードの呪文書にあるウィザード呪文についても同じ事ができるのでしょうか？ それともボカブズ・プレスト・ブックはウィザード自身の呪文書にある呪文の控えを安上りに作成することを意図されているだけなのでしょうか？ ボカブズ・プレスト・ブックに呪文を写し取る行為にはどれだけの時間がかかるのでしょうか？ 呪文を書き写す為には何らかの技能判定を行なわなければならないのでしょうか？

A 6-100:

呪文書に呪文を書き込む為の費用は、『プレイヤーズ・ハンドブック』に記述されている通り、1ページ毎に(材料費)100gpである。『D&D』3.5版に改訂したことにより、呪文を書き込む為には今や、呪文レベル毎に2ページではなく、呪文レベル毎に1ページ(最低1ページ)しか必要としなくなった為、この費用は以前の半分になっていることに注意すること。

キャラクターは、通常の呪文書に普通に書き込めるように、ボカブズ・プレスト・ブックに任意の呪文を書き込むことができる。そうした場合、キャラクターは材料費として1ページ毎に100gpを支払う必要がない。キャラクターは依然として呪文を入手する上で費用(あれば)を支払わなくてはならない。例を挙げると、キャラクターは呪文書に書き写す為に巻物を購入するかもしれないし、別のウィザードから呪文書を借りるかもしれない。キャラクターが自分の呪文書を拡充する目的で巻物入手した場合、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第7章に記述されている通り、巻物の通常の市価を支払うことになる。キャラクターが他の誰かから呪文書を借りたのなら、写し取る呪文毎の通常価格は呪文レベル毎に50gpである。また、キャラクターは新たな呪文を研究することもできるが、(これについては)『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第2章を参照のこと。ボカブズ・プレスト・ブックに呪文を書き込む行為には、普通の呪文書に呪文を書き込む(24時間)のと同じだけの時間がかかり、この作業には通常の呪文書に呪文を写し取るのに必要なものと同じ(呪文学)判定(難易度15+呪文レベル)が必要になる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.176を参照のこと)。

Q 6-101:

モンクス・ベルト(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.266)は、モンクではない着用者にACに対する【判断力】ボーナスを授けるのでしょうか？

A 6-101:

授ける。しかしながら、ベルトにははっきりと「このACボーナスは、モンクのACボーナスとまったく同様に機能する」と明記されているのだから、着用者は「鎧を着用せず、負荷のかかっている状態にある時」にのみACボーナスを得ることに注意すること。

Q 6-102:

モンクス・ベルトには、5レベル・モンクのACボーナスを授ける、と書かれています。これは何を意味しているのでしょうか？

A 6-102:

モンクス・ベルトが5レベル・モンクのACボーナスに言及している場合、それは“ACボーナス”という名称の「モンク能力」について言及しているのだ。これは、「ACへの+1ボーナス」、並びに鎧を着用しておらず過重状態でもない場合に「ACに【判断力】修正値を加える」ことができること、を授ける。

アイテム作成

Q 6-103:

キャラクターがウォーフオージド・パーツ(『エベロン・ワールド・ガイド』P.265)として魔法のアイテムを作成したとします。通常の倍の費用をかけて本来の身体部位スロットを占有しないようにすることはできるのでしょうか？

A 6-103:

ウォーフオージド・パーツの解説では、「体のどの部分も占めないようなパーツは、通常の魔法のアイテムの倍のコストがかかる」、と規定されている。

これは本来の必要身体部位スロットを占めずに済ませる為のものではない。スロットを必要としないアイテムは通常の倍の価格がかかる、と言っているのだ。

リング・オヴ・プロテクション+1をウォーフオージド・パーツとして作成するのであれば、この種の通常のアイテムにかかるものと同じだけの費用がかかり、指輪スロットを占有することになる。

バッグ・オヴ・ホールディングをウォーフオージド・パーツとして作成するのであれば、通常のバッグ・オヴ・ホールディング作成にかかるものの倍の費用がかかる(バッグ・オヴ・ホールディングはふつう身体部位スロットを占有しない為である)。

論理的には、キャラクターは必要とされている本来の身体部位スロットを占有しないウォーフオージド・パーツを作成することができるであろうが、これには最低でも通常の4倍の費用がかかるべきである。

- 『ダンジョン・マスターズ・ガイド』表7-33:『魔法のアイテムの価格算定』の指針に従って、通常の費用に倍掛けする。
- ウォーフオージド・パーツに変更された「スロットを必要としないアイテム」の為、通常の費用に倍掛けする。

Q 6-104:

ウォーロックやファクトウタムなどの「擬似呪文能力」を持ったキャラクターは、まるで「呪文の使い手」であるかのように、錬金術アイテムを作成することができるのでしょうか？

A 6-104:

この点についてルールは少々曖昧だが、「擬似呪文能力」を持ったキャラクターは錬金術アイテムを作成する用途において「呪文の使い

手」として扱われる、とするのが一番楽だ。

Q 6-105:

一組のグローブを(例えば+1 フロスト・グローブなどの)武器として強化できるでしょうか？ この強化にはどれくらいの費用がかかるのでしょうか？

A 6-105:

武器ではない物体を武器であるかのように強化することはできない。
+1 フロスト・グローブを作成できないのは、+1 フロスト・コーンコブ・パイプ(パイプの一種)や+5 ホーリー・オークベイン・アルジェブラ・テキストブック(代数の教科書)を作成できないのと同じ理由である。+1 フロスト・ガントレットは作成できる(ガントレットは『プレイヤーズ・ハンドブック』表 7-5:『武器』に記述のある武器なので)。

Q 6-106:

鎧や武器の特殊能力のいくつかは、相当ボーナスの代わりに固定価格がついています。これらの能力は、付与する上で「最大で+10 ボーナスまで」の制限に含まれるのでしょうか？

A 6-106:

含まれない。
とは言え、エピック級魔法のアイテムに関するガイドライン(『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』P.123)を使用しているのであれば、何らかの固定価格の能力は、アイテムがエピック級と見なされるかどうか判断する上で市価 200,000gp の制限に「引がかかる」と見なすべきである。

Q 6-107:

武器の価格に加算されるものの、相当する「プラス」価を持たない「武器の特殊能力」は、「知性ある武器」の自我値に加算されるのでしょうか？

A 6-107:

「知性ある武器」の自我値の算定方法はそういった能力を勘定に入っていないが、(初級パワーと同様に)自我値 1 ポイント分として扱うのは理に合っている。

Q 6-108:

魔法のアイテムは、最初に作成された後に更なる強化・改良を施せるのでしょうか？ 私のキャンペーンに参加しているプレイヤーたちは、+1 ロングソードを(自分で作成したのであれ見つけ出したのであれ)入手できたとしてそれを+1 フレーミング・ロングソードにできるのかということに悩んでいます。できるものとします。その費用はどのように計算するのでしょうか？

A 6-108:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.287 の『新しい能力の追加』がこの問題を解決する。典型的なところでは、キャラクターは 2 つのアイテム間の差異に等しい gp コスト、経験点コスト、作成日数の差額を支払わなければならない。

Q 6-109:

魔法のスタッフは 1 つの呪文だけを蓄えられるのでしょうか？

A 6-109:

蓄えられる。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』収録のスタッフは全て

複数の呪文を蓄えているのであるが、ルールではキャラクターが 1 つの呪文だけを蓄えたスタッフを作成することを明確に禁じてはいない(更に付け加えると、そうしたところで大きくバランスが崩れることはない)。

Q 6-110:

アイテム(の使用者)を特定のクラスに限定した場合、魔法のアイテムの価格は減額されるのでしょうか？

A 6-110:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』では、そういった制限は 30% の値引きに値すると示唆されている(P.282 のサイドバーを参照のこと)。制限がついているからといって度を越して値引きし過ぎないこと——自分自身の為に魔法のアイテムを作成するキャラクターは、ふつう、自分で使うことだけを意図しており、使用にあたっての制約は何も無いも同然とすることができるのだ(そういった制限は実際には何らキャラクターの不利益となるものではないのだから)。

Q 6-111:

キャラクターが休息や睡眠を必要としないものとします。このキャラクターは、1 日につき、8 時間だけでなく、24 時間を費やして(魔法のアイテムを含む)アイテムを作成することができるのでしょうか？

A 6-111:

〈製作〉技能では、1 日ごとに行われる判定において、正確には 1 日につきどれだけの時間が必要とされているか、実のところ明確ではない。
休息する必要のないキャラクターに追加の作業量を認めるのは理に合っているように思われる。DM がこれを認めることにしたのであれば、セージとしては、判定結果と難易度による作業の進捗量を 2 倍にすることを推奨しよう。

例を挙げると、プレストプレートを作成する作業をしていて〈製作〉技能の判定で「20」をロールしたウォーフォージドの鎧職人は、その週の作業の進捗量として、通常の 300sp 分の進捗量の代わりに、600sp(15×20。これを 2 倍する)分の作業をすることになるだろう。
魔法のアイテムについては、たとえそのキャラクターが一晩中起きて気を張りつめていられる場合であっても、1 日につき 8 時間を超えて作業することはできない。

Q 6-112:

〈製作〉技能には、この技能はアイアン・ウッド呪文と組み合わせて使用すると鋼の強度を持つ木製アイテムを作成することができる、と明示されています。これによってこの呪文の通常の持続時間が上書きされるのでしょうか？

A 6-112:

上書きされない。この場合、技能のその項目はある特定の呪文の有用な相乗効果を述べているにすぎない。これによりゲームのルールが何らかの形で変更される、と提示しているわけではない。

Q 6-113:

アイテム作成の為に費用が 1,000gp を超えない場合、ウィザードは 1 日に 2 つ以上のアイテムを作成できるのでしょうか？

A 6-113:

作成できない。全てのアイテムは作成に際し最低でも 1 日を要する為、1 日の作業において複数の安価なアイテムを組み合わせることはできない。このルールのささやかな抜け穴は複数の呪文の書かれたスクロールで、これは 1 つのアイテムであるものと見なす。

Q 6-114:

即時呪文修正特技(『秘術大全』収録)は呪文修正効果を受けている巻物やワンドを作成する為に使用してもよいのでしょうか？ 使用してもよいものとします。その費用はどのように産出するのでしょうか(即時呪文修正特技は呪文のレベルを変更しませんから)？

A 6-114:

キャラクターはアイテム作成に即時呪文修正特技を使用することができる。アイテム作成にかかる費用は通常の呪文修正特技を使用した場合と同等となるだろう。例えば、『呪文範囲拡大』ファイアーボール呪文の巻物を作成する為に『即時呪文範囲拡大』を使用すると、『呪文範囲拡大』ファイアーボール呪文の呪文レベルである6 レベル呪文の巻物と同じだけの費用がかかる。巻物やワンドを作成する行為は、キャラクターの『即時呪文範囲拡大』の1 日の使用回数を消費させるだろう(作成するという行為によって該当する呪文が発動されてしまうので、呪文発動の為に利用することはできなくなる)。

Q 6-115:

冷たい鉄製の武器に強化を上乗せする為の正確な費用がはっきりしません。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のP.283 には、「冷たい鉄製の武器を魔法によって強化する際には2,000gp 余計にかかる」と書かれています。この費用が1 回限りのものなのか、強化する毎にかかるものなのかどうかははっきりしないのです。例を挙げますと、+1 冷たい鉄製フロスト・ロングソードは、同じ「+2」の武器ですから、+2 冷たい鉄製ロングソード(10,330gp)と同じ金額になるのでしょうか？ それとも、12,330gp(+1 強化の為に追加で2,000gp、フロスト強化の為に追加でもう2,000gp)の価格になるのでしょうか？ また、追加の費用(かかりそうであれば何でも)は魔法のアイテムの基本価格(よって冷たい鉄製のアイテムの作成にはより長い時間がかかることになります)に加算されるのでしょうか？ それとも合計価格に対してのみでしょうか？

A 6-115:

キャラクターはアイテムを強化する度に毎回+2,000gp を支払うのであって、魔法的能力ごとに支払うのではない。キャラクターが最初にアイテムを作成した際に、武器に付与した他の強化全ての費用の上に+2,000gp を追加するが、この2,000gp はアイテムの市価のみを高騰させる。そんなわけで、君の例では+1 冷たい鉄製フロスト・ロングソードは10,330gp(30+300+8,000+2,000)の市価となるだろう。この剣の作成コストは6,330gp(30+300+4,000+2,000)と320XP(強化費用8,000gp の1/25)だろう。この剣は作成に8 日かかるだろう(8,000gp の1/1,000)。

キャラクターが後日戻ってきて更なる+1 強化を追加したら、もう1 度追加の2,000gp を支払わなければならない。

Q 6-116:

キャラクターが+2 冷たい鉄製ロングソードを購入するものとします。これは10,330gp(30gp+300gp+8,000gp+2,000gp)かかります。+1 冷たい鉄製ロングソードも購入しまして、こちらは4,330gp(30gp+300gp+2,000gp+2,000gp)します。ここで、2 つ目の剣を1 つ目の剣と同等にすべく誰かに強化してもらったとします。更に8,000gp(6,000gp+2,000gp)かかりまして、この剣の合計価値は12,330gp(4,330gp+8,000gp)となります。同じものなのに、2 つは異なる市価となってしまいます。

A 6-116:

何らかの魔法の冷たい鉄製の武器の市価を算出する際には、最も効率的な作成方法での市価を使用してほしい。例示された2 つの剣は市価10,330gp で等価であるが、2 つ目の剣は作成に際し2,000gp 余計にかかり、売り手は利ざやがかなり少ないことを理解している。売り手は非効率的な作成法による費用を単純に消費者に転嫁してしまうことはできない(現実世界ではしばしばそういったやり方が取られているように思われるのではあるが)。

Q 6-117:

キャラクターは、ルールに記載されているものよりもセーブ難易度の高い毒を作成することができるのでしょうか？

A 6-117:

キャラクターがそういった品を入手できる簡単な方法はない。特技、クラスの特徴、あるいはゲーム中の他の分野にてある種の特例が存在しているのかもしれないが、セージはちょうどいい例を全く見つけられなかった。

Q 6-118:

ドワーフ・ファイターがドワーヴン・ウォーアックスを作成したいと考えています。ドワーフはドワーヴン・ウォーアックスを「軍用武器」として扱いますが、このドワーフは(技能判定する際の判定難易度として)「特殊武器」の難易度(18)を使用するのでしょうか？ それとも「軍用武器」の難易度(15)でしょうか？

A 6-118:

ドワーフは「軍用武器」の難易度を使用してよい。ドワーフの種族的特徴である「種族武器精通」は、ドワーフがドワーヴン・ウォーアックスを「軍用武器」として扱える状況についての明確な制限を何ら課してはいないのだから、ドワーフがそういった武器を他のキャラクターよりも容易に作成できるとすることは実に理に適っているように思われる。同じ事が、類似した種族的特徴を持つ他の種族(ノームとノーム・フット・ハンマー、など)においても成り立つだろう。エルフはただ単に特定の武器についていくつかの習熟を得ているだけであり、武器の種別分類が変更になっているわけではない、ということに注意すること。

Q 6-119:

ルールに従いますと、魔法のアイテムの作成には基本価格1,000gp 毎に1 日かかり、最低1 日となっています。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のランダム巻物作成チャートでは、巻物には6 つまでの呪文を書き記すことができる、と規定されています。このことは、キャラクターが巻物を作成する場合、巻物には6 つまでの呪文を書き込める、ということの意味しているのでしょうか？ アイテム作成という観点ではこの巻物はアイテム1 つ分と見なされるのでしょうか？ それとも6 つ分なのでしょうか(別の言葉で言いますと、この巻物の作成には1 日かかるのでしょうか？ それとも6 日かかるのでしょうか)？

A 6-119:

複数の呪文が書き記された巻物は、作成にかかる日数を求める上で1 つのアイテムと見なす。6 回分のキュア・ライト・ウーンズ呪文の記された信仰呪文の巻物(市価150gp)は、書き込む行為に1 日かかり、6 回分のヒール呪文の記された信仰呪文の巻物(市価9,900gp)は、書き込む行為に10 日かかるだろう。

キャラクターは、巻物に呪文を書き込む度に毎回、呪文1 回分を消費(及び、クラスにて要求されていれば、準備)する必要があるだろう。巻物に最初のキュア・ライト・ウーンズ呪文を書き込む行為はキュア・ライト・ウーンズ呪文を消費するが、このことは、キャラクターが再度巻物に書き込む際にはこれとは別に1 回分の呪文を消費する必要があるだろう、ということの意味している。

Q 6-120:

魔法による特殊能力を付与され、なおかつ同時にサイオニクスによる特殊能力を封入された武器やアイテムを所持することは可能でしょうか？ 可能であるものとします。作成手順はどのようなもので、市価はどのように算定されるのでしょうか？

A 6-120:

『サイオニクス・ハンドブック』では、そういったアイテムが存在しえない、と示唆しているものは何も無い。キャラクターが両種の能力を同時

に追加しようとしているものと仮定すると、そのキャラクターは全ての前提条件を満たしている必要があるだろう(必要とされる呪文やパワーは通常通り他からもたらされるものであってもよいのだが)。

例を挙げると、+1 キーン・サイコキネティック・ロングソードは、作成者が《魔法の武器・防具作成》と《サイオニック武器・防具・作成》を共に修得している必要があり、しかも作成者はキーン・エッジ呪文とコンカッション・ブラスト・パワーを提供しなければならないことだろう。最初にアイテムの「一部」(例えば、+1 キーン・ロングソード)を作成し、その上で次の「一部」(サイコキネティック能力)を追加すべく2人目の作成者の下へ持っていく方が大分容易だろう。

Q 6-121:

魔法のアイテム作成のルールは、キャラクターがアイテムを作成する際に巻物やワンドの使用、更にはアイテムの代わりの呪文源として他の術者に頼ることすらも許可しています。ですが、ルールでは、アイテムを作成するキャラクターは前提となる呪文を発動するに十分なレベルでなくてはならない、とはっきり規定されています。アイテム作成の際に用いられるアイテム作成特技を修得しているキャラクター(「作成者」)の術者レベルが、アイテムのパワーの限度なのでしょうか？ 例を挙げますと、《その他の魔法のアイテム作成》を修得している3レベル・ウィザードは、(何らかの手段により呪文が利用可能であるものと仮定しまして)どんな呪文を封じ込めたアイテムでも作成できるのでしょうか？ それとも2レベル呪文までに制限されるのでしょうか？

A 6-121:

特に明示されていない限り、アイテムには前提条件としての最低術者レベルというものは全くない。(「術者レベル」の項目はアイテムの標準的術者レベルであって、作成の必要条件ではない。)

《その他の魔法のアイテム作成》を修得している3レベル・ウィザードは、作成している間サジェスション呪文を(アイテムや他のキャラクターなどにより)利用可能である限りは、(ウィザードは作成の前提条件であるサジェスション呪文を発動するに十分なほど高レベルなわけではないものの、)ハープ・オヴ・チャミングを作成することができる。

Q 6-122:

(魔法の)アイテム作成時に呪文修正特技を使用できるのでしょうか？

A 6-122:

使用できる。(呪文修正特技によって修正された)新たな呪文レベルを使用して魔法のアイテムの価格を算出すること。

ワンド・オヴ・マキシマイズド・キュア・ライト・ウーンズを例に挙げると、21,000gp(呪文レベル:4×術者レベル:7×750gp)の価格となるだろう。キャラクターはワンド・オヴ・マキシマイズド・キュア・モデルレット・ウーンズを作成することはできないが、これはこの呪文が5レベルで、ワンド(に蓄えられる呪文)の呪文レベル上限を超えている為である。

価格を算出する上で呪文レベルを使用していないのであれば、(呪文修正効果を受けていない状態の呪文に基づくのではなく)改善された効果の有用性と他のアイテムの効果との比較に基づき価格を設定することを忘れないこと。

Q 6-123:

ウィザードが、ローブ・オヴ・アークマギの鎧ボーナスを増強したり、リング・オヴ・ウィザードリー III をリング・オヴ・ウィザードリー IV に改良したりしたがっているものとしましょう。そういった能力を増強する為の費用はどのように算出すればよいのでしょうか？

A 6-123:

厳密に言えば、どちらのアイテムも通常の方法(前述の質問を参照のこと)では改良することが出来ないが、それはルール上何らかの「上位」版がこれらのアイテムには無いからだ。+1 ロングソードと+2 ロングソードはどちらもルール上で存在しており、特定の価格がついている

ので、両者間の差額(とそれによる一方を他方に改良する為の費用)を求めることができる。だが、+6 鎧ボーナスのついたローブ・オヴ・アークマギなど存在せず、リング・オヴ・ウィザードリー IV はリング・オヴ・ウィザードリー III よりも強力というだけのものではない(むしろ、同種のパワーを持った異なる種類の指輪だ)。

とは言え、アイテム作成の自由を認めることに前向きなDMは、他の魔法のアイテムを改良する為のガイドラインを用いて、キャラクターがそのようなアイテムの機能を向上することを認めてもよい(前述の質問を参照のこと)。ローブ・オヴ・アークマギの鎧ボーナスを+5 から+6 に増強することは、ブレイサーズ・オヴ・アーマー+5 をブレイサーズ・オヴ・アーマー+6(差額 11,000gp)に改良することとそっくりだ。

リング・オヴ・ウィザードリー III をリング・オヴ・ウィザードリー IV に変化させるのはいささか異なる問題(能力が累積するわけではないので)だが、これを認めることに前向きなDMは、キャラクターに両者間の差額(他のキャラクターに改良を依頼するなら 30,000gp、自分で改良するなら 15,000gp と 1,200 経験点)を支払わせるべきだ。ローブ・オヴ・アークマギの例と異なり、これは更なるパワーの追加というよりもむしろ指輪のパワーを事実上変質させているのだ(今や 4 レベルの呪文数は倍になったが、もはや 3 レベルの呪文数は倍ではなくなった)。

Q7-1:

アンデッド退散／威伏はどの種類の範囲に効果を表すのでしょうか？『プレイヤーズ・ハンドブック』には、キャラクターは影響を及ぼそうとしているアンデッドに対して効果線を通していなければならないが視線が通っている必要はない、と書かれてはいますが、範囲形状を特定していません。

A7-1:

アンデッド退散／威伏の試みは60フィート半径の球形の「爆発」に似ているが、そのものではなく、効果は起点(これは退散を行なうキャラクターの接敵面内のグリッドの交差点でなければならない)から、起点からの最大距離まで広がる。「爆発」と同様に、退散の試みは起点に対し完全遮蔽を得ているクリーチャーには影響を及ぼすことができない(つまり、曲がり角を回り込むことができない)。

だが、本来の「爆発」と異なり、アンデッド退散／威伏の試みは最大「効果範囲」内の全てのクリーチャーに自動的に影響を及ぼしはしない。アンデッド退散／威伏の試みの「エネルギー」は効果範囲の限度まで広がる前に使い果たされてしまう(クリーチャーのHDが退散を行なっているキャラクターの効果を及ぼせる最大HDを超えてしまう為だ)。クリーチャーの数やHDとは無関係に効果範囲内の全てのクリーチャーに効果のある「爆発」型の呪文であるファイアーボール呪文を、これと比較してみたい。

結論として、退散の試みは実際には「効果範囲」を有していない——影響を及ぼすことのできる目標の最大数(退散ダメージ・ロールにて決定される)があつて、それぞれの目標は設定されたHD上限(クレリックのレベルと退散判定の結果により決定される)を超えることはできない。退散範囲を「爆発」として捉えることは、何かの役に立つ一方で混乱をも引き起こすものなので、セージとしては、このようなやり方で用語を一緒にすることは勧められない。

Q7-2:

機会攻撃を誘発するような機会攻撃は可能でしょうか？例を挙げますと、ファイターがクレリックに「足払い」を試みています。クレリックは機会攻撃としてファイターの武器に「武器破壊」攻撃を行なうことを選びました。その際にこの「武器破壊」攻撃はファイターからの機会攻撃を誘発するのでしょうか？

A7-2:

誘発する。機会攻撃はその他の攻撃と同様に処理され、同じルール(追加の機会攻撃を誘発することも含まれる)の対象となる。これにより、元々の行動の理由がもはや存在しないという奇妙な状況をもたらす。このことが君を混乱させ始めたなら、『D&D』の戦闘は戦いを抽象的に表現したものであり、各戦闘法毎の正確な時々刻々たる流れを表現したのではない、ということをご想像ください。『D&D』の戦闘の「漸進」性でさえも——こちらが攻撃を行う、次に相手が攻撃を行う、そのまた次にこちらが攻撃を行なう、等々——戦闘が速やかに処理できるようにする為に用いられる創作なのだ。

君の示した例を用いると、ファイターはクレリックに対して問題なく機会攻撃を行なうことができる。(この攻撃が、入れ替わりに、クレリックから更なる別の機会攻撃を誘発することもありえるが、そのような攻撃はクレリックが1ラウンド中に機会攻撃を2回以上行なえる場合にのみ行なうことができる。)

こういった攻撃は「後入れ先出し」順に処理される。最後に宣言された機会攻撃が先出しで解決され、残りの攻撃は、キャラクターが依然として攻撃を行なえるものと仮定した上で、宣言と逆の順番で解決されていく。ファイターが機会攻撃でクレリックを倒したならば、その手番における残りの攻撃——クレリックの機会攻撃とファイターによるそもそもの「足払い」攻撃——は発生しない。だが、アクションはやはり「消費」されてしまう——ファイターは行なおうとしていたもとの攻撃を他の目標に対して行なうことはできない(攻撃回数が残っていれば、通常通りに他の目標に攻撃を行なっても良いのだが)。

Q7-3:

機会攻撃として「足払い」攻撃(などの特殊攻撃)を行なうことはできるのでしょうか？

A7-3:

行なえる。目標を機会攻撃範囲に収めている武器を用いて「足払い」攻撃(などの特殊攻撃)を行なう限りでは、だが。例を挙げると、「足払い」攻撃を行なえるような武器をキャラクターが構えているのでなければ、「足払い」攻撃は「素手攻撃」である。素手では(敵を)機会攻撃範囲に収めていないキャラクターは、機会攻撃として素手での「足払い」攻撃を行なうことはできない。

Q7-4:

機会攻撃として「足払い」攻撃を行なうものとします。キャラクターが(「足払い」に)失敗した場合、目標は「足払い」し返す機会を得るのでしょうか？「武器落とし」攻撃についてはどうでしょうか？

A7-4:

「足払い」し返す機会が得られるし、「武器落とし」し返す機会が得られる。

Q7-5:

あるファイターとある弓兵が同じイニシアチヴで進行しているものとしましょう。この弓兵は(ファイターに)隣接してはいませんが、たった1マスだけ離れたところにいます。ファイターは間合いの長い武器を使用していません。弓兵が「全力攻撃」アクションを行なおうとしているものと仮定します。イニシアチヴは同じなので、弓兵が射撃すると同時にファイターは5フィート・ステップで移動して機会攻撃を得ることができないのでしょうか？

A7-5:

この質問は非現実的だ。2人のキャラクターは決して同じイニシアチヴになることはないのだから。2人のキャラクターのイニシアチヴ・ロール(の結果)が等しかったのであれば、キャラクターは戦闘を開始する前に均衡を破らねばならない(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『イニシアチヴ』を参照のこと)。

ファイターは「待機」や「行動遅延」を使用して弓兵とおおよそ同時に行動することができる。「待機」アクションの場合、ファイターは弓兵が射撃する際に弓兵に対して行なう攻撃を「待機」することができる。弓兵が射撃した時に、「待機」した行動が引き起こされる。ファイターは弓兵が射撃する前に行動する(「待機」した行動は、引き金となった行動よりも先に解決される。『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『待機』の解説を参照のこと)。ファイターはこのラウンドで前もって移動してはいないと仮定すると、ファイターは5フィート・ステップを行なって続けざまに弓兵を攻撃することができる。ファイターは今や弓兵を機会攻撃範囲に収めているのだから、弓兵が射撃する際にファイターは弓兵に対して機会攻撃を行なうことができるが、弓兵が先に間合いの外へ逃れるべく5フィート・ステップを使用していなければ、という条件が付く。

ファイターが「行動遅延」しているのであれば、その行動は同様に解決されるが、ファイターが弓兵よりも先に行動を選ぶなら、という条件が付く。「行動遅延」しているファイターが弓兵よりも後に行動するなら、ファイターは弓兵に対する機会攻撃を何ら得られないだろう(少なくとも、このターンでは)。

Q7-6:

遠隔接触攻撃には距離修正があるのでしょうか？あるものとします。どれくらいのペナルティなのでしょうか？おそらく、〈視認〉判定を行なう際の距離修正と同じなのではありませんか？

A 7-6:

単に「遠隔接触武器」と銘打たれた武器の分類は存在しない。遠隔接触攻撃を可能とするような呪文(例:スコーピング・レイ呪文)は存在する。これらの呪文には射程単位が無く、最大射程は呪文の解説にて設定されている。例外として、遠隔接触攻撃として(ボウなどの)射撃武器を用いた攻撃を行なうことを可能とするような特技や能力を使用しているのであれば、キャラクターは使用している武器にて設定されている距離修正を使用することになるだろう。

Q 7-7:

『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』に従いますと、難易度 35 のく軽業>判定によってキャラクターは(1 回の移動アクションの代わりに)1 回のフリー・アクションで「伏せ状態」から立ち上がることができます。これは機会攻撃を誘発するのでしょうか？ 判定に失敗した場合はどうなるのでしょうか？ 上級クラスのシーフ・アクロバットのクラスの特徴である「跳ね起き」とはどう違うのでしょうか？

A 7-7:

『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』に記述のある「フリー・アクションで立ち上がる」アクションは、『冒険者大全』にて再掲されており、やはり通常通りに機会攻撃を誘発する。判定に失敗すると、キャラクターはそれでも立ち上がれるが、立ち上がる為に 1 回の移動アクションを消費しなければならない。(これは『プレイヤーズ・ハンドブック』のく騎乗>技能の解説にある「素早く乗り降りする」アクションに類似している。) キャラクターに 1 回の移動アクションが残っていなければ、「伏せ状態」のままである。

元々の『ソング&サイレンス(未訳)』での記述通り、クラスの特徴である「跳ね起き」には機会攻撃を誘発する行為であるかどうかについて何も書かれていないので、「伏せ状態」から立ち上がる際の通常のルールから変更されていないものと仮定しなければならない。だが、『冒険者大全』収録の上級クラスである新たなシーフ・アクロバットの解説では、この行動は機会攻撃を誘発しない、と規定されており、旧来の解説は上書きされる。「跳ね起き」の使用にはまた、シーフ・アクロバットの手番においていかなるアクションも必要としない。

Q 7-8:

「完全遮蔽」はキャラクターに対するあらゆる攻撃を妨げます。キャラクターが一切の攻撃を放棄した場合、タワー・シールドは「完全遮蔽」を得る為に使用することができます。「攻撃は一切行なえない」とは、何を意味しているのでしょうか？ 盾から「完全遮蔽」を得ながら移動することはできるのでしょうか？ 呪文は発動できるのでしょうか？ また、キャラクターは全周に対して「完全遮蔽」を得るのでしょうか？ それともマス目の一辺だけでしょうか？ タワー・シールドによる「完全遮蔽」は呪文の効果は無効化するのででしょうか？ タワー・シールドによる「完全遮蔽」は、移動や、呪文発動などのその他の行動による機会攻撃を無効化するのででしょうか？ タワー・シールドによる「完全遮蔽」は、キャラクターに対する突撃を妨げるのでしょうか？ 「突き飛ばし」攻撃についてはどうでしょうか？ 「組みつき」攻撃や《ひっつかみ》攻撃を妨げることはできるのでしょうか？ 恐怖効果や「凝視攻撃」、毒ガスの雲を食い止めるのでしょうか？ 罠を突破できるのでしょうか？

A 7-8:

タワー・シールドによる「完全遮蔽」を得る為には、キャラクターが 1 回の標準アクションを消費しなければならない。タワー・シールドのルールにはそのことが書かれていないが、意味している事はそういう事だ。キャラクターは各ラウンド毎に 1 回しか標準アクションを行なえないのだから、タワー・シールドによる「完全遮蔽」を得ることにしたラウンドと同一のラウンドの間は、攻撃することも、呪文を発動することも、魔法のアイテム(単純使用型アイテムを除く)を起動することも、特殊能力を使用することも、防御に専念することも、全ラウンド・アクションを開始する/完了することもできない。だが、タワー・シールドによる「完全遮蔽」を得る前後に 1 回の移動アクションを行なうことはできる。

他の種類の「遮蔽」と同様に、タワー・シールドは戦場においてキャ

ラクターと関連した場所に位置していなければならない。タワー・シールドを「遮蔽」として用いる場合、マス目の一辺(角ではない)を指定すること。キャラクターのいるマス目のそちら側の辺を通過するあらゆる攻撃の効果線に対して、キャラクターは「完全遮蔽」を得る。ある攻撃の効果線が、キャラクターのいるマス目のタワー・シールドが塞いでいる方の辺の角を通り過ぎるなら、「完全遮蔽」の代わりに、キャラクターは「遮蔽」(AC+4、反応セーブ+2)を得る。ある攻撃の効果線が、キャラクターのいるマス目のタワー・シールドが塞いでいない方の辺を通り過ぎるのであれば、タワー・シールドからはいかなる「遮蔽」も得られない。効果線がどこからキャラクターのマス目に引かれるか決定する為には、攻撃者のいるマス目の中心からキャラクターのいるマス目の中心まで線を引くこと。あるいは、魔法の効果の場合、効果の起点からキャラクターのいるマス目の中心、となる。

いったんタワー・シールドによる「完全遮蔽」を得てしまえば、キャラクターの次のターンの開始時までタワー・シールドはキャラクターのいるマス目の選んだ方の辺を塞ぎ続け、ターン開始時毎に、タワー・シールドを「遮蔽」として使用するかどうかを再度決めることができる。いったんキャラクターのいるマス目のタワー・シールドによって塞がれている辺を選んでしまうと、キャラクターは次のターンの開始時まで変更することはできない。

キャラクターは、タワー・シールドを「遮蔽」として用いている間も、周囲を機会攻撃範囲に収めることができる。だが、敵もまたキャラクターが得るものと同じ利益を得ている。キャラクターは、キャラクターのいるマス目のタワー・シールドによって塞がれている方の辺を通過する攻撃を行なうことができず、マス目の角を通るように攻撃すべきであり、キャラクターの攻撃に対して敵は「遮蔽」を得る。あらゆる種類の「遮蔽」は機会攻撃を阻害する(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.148 を参照のこと)ので、かなり広い一帯が機会攻撃を行なう上でタワー・シールドにより妨げられることになる。

タワー・シールドによる「完全遮蔽」や「遮蔽」は、異なる状況下では以下のような効果がある。

- **魔法的な攻撃:**魔法的な攻撃に対するタワー・シールドの効果は、魔法的な攻撃の種類に応じる。キャラクターの装備を狙ったあらゆる攻撃は、キャラクターを狙った攻撃である。魔法的な攻撃がキャラクターを特定の目標としたものであれば(つまり、キャラクターのいる場所を含む範囲に効果があるもの)だけでなく、まさしくキャラクターに狙いを定めているものも)、タワー・シールドは何の効果も無い。全ての光線は、見出しに『目標』の項目のあるあらゆる呪文や、『効果』の項目があつてクリーチャーに効果のあるあらゆる呪文(もちろん、攻撃者がタワー・シールドの使用者を目標に選べて、かつ選んだら、という条件が付く)と同様、この分類に含まれる。範囲に広がるような魔法的な攻撃(爆発、円錐形、円筒形、直線状、放射、拡散)は、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.148 の「遮蔽」に関する全てのルールの対象となる。そういった攻撃は、キャラクターと攻撃の起点を結ぶ効果線がキャラクターのいるマス目のタワー・シールドによって塞がれている方の辺を通過する場合には、完全に防がれてしまう。魔法的な攻撃の効果線が塞がれている側の角を通過する場合には、キャラクターは「遮蔽」を得る(AC+4、反応セーブ+2)。拡散効果が本来はキャラクターのいるマス目まで広がる場合、拡散効果はタワー・シールドの周囲まで届くが、効果を受けた際にキャラクターはやはり「遮蔽」による反応セーブ・ボーナスを得る。「凝視攻撃」を有するクリーチャーからの攻撃に対してタワー・シールドが「完全遮蔽」を提供する場合、「凝視攻撃」は防がれてしまう。タワー・シールドが「遮蔽」しか提供しないのであれば、キャラクターは依然として「凝視攻撃」の対象となる(「凝視攻撃」を受けないように目を逸らしたり閉じたりすることはできるのだが)。
- **機会攻撃:**前段での記述通り、「遮蔽」や「完全遮蔽」は機会攻撃を妨げる。なので、例を挙げると、タワー・シールドの後ろにしゃがみ込ながら武器を拾ったり背負い袋の中をかき回して探したりしても、キャラクターに対する機会攻撃を受けずに済ませることができる。タワー・シールドを「遮蔽」として使用しながら移動しているのであれば、事情はやや複雑になる。通常であれば機会攻撃を誘発するであろう移動をしかけている間、タワー・シールドがキャラクターに「遮蔽」(または「完全遮蔽」)を提供しているかどうかを決定しなければならない。機会

攻撃はふつう、機会攻撃を誘発するような行動の前に解決されることを忘れないように。多くの場合、タワー・シールドは移動の間ずっとキャラクターを適確に守るような位置にあり続けはしないだろう。

- **「突撃」と「突き飛ばし」:**キャラクターがタワー・シールドから「遮蔽」を得ていても、敵はキャラクターに「突撃」することができる。敵はキャラクターめがけて「突撃」する際に通常通り移動し、近接攻撃を問題なく行なえるであろう最寄りのマス目に移動する。タワー・シールドが攻撃に対する「完全遮蔽」を提供しているのであれば、攻撃は自動的に失敗する。敵はキャラクターを通常通りに「突き飛ばす」ことができ、タワー・シールドをものともせずにまさしくキャラクターのいるマス目に入り込んでくる。キャラクターは通常、キャラクターのいるマス目に入り込んでくる者に対し機会攻撃を得るが、タワー・シールドが「遮蔽」や「完全遮蔽」を敵に提供している場合、機会攻撃は得られない。
- **「組みつき」と《ひつつかみ》攻撃:**タワー・シールドによる「完全遮蔽」は、こういった攻撃を妨げる(敵はそもそもじゃないがキャラクターを捕まえることができないのだ)。だが、敵はタワー・シールドを掴むことができる。こういった攻撃は他の「組みつき」や《ひつつかみ》と同様に実行すること。最初にキャラクターを「押さえこまれた状態」にしたのでない限り、敵はキャラクターにダメージを与えられない。敵がキャラクターを「押さえこまれた状態」にしているのでなければ、キャラクターはただ単にタワー・シールドを捨てる(腕にひもで固定されているのだから、1回の標準アクションである)ことで「組みつき」から逃れることができる。
- **罠:**タワー・シールドによる「遮蔽」や「完全遮蔽」は、他の攻撃に対して有効なように、罠に対してもまた同様に有効である。

Q 7-9:

馬上のどのマス目に騎手は乗っているのでしょうか？ 2人で騎乗している場合はどうでしょうか？ より大きな乗騎についてはどうでしょうか？

A 7-9:

騎乗しているキャラクターは、乗騎の全マス目を共有している。実質的に、騎手は同時に全てのマス目にいることになる。このことは、どれだけ多くのクリーチャーが乗騎に騎乗しているか、あるいは騎手の接敵面と乗騎の接敵面の相対的な差、といったことは無関係に成り立つ。戦闘中のクリーチャーはマス目内を絶えず、周囲で巻き起こる戦闘にあわせて前後に位置を変えて、動き回っているということを忘れないこと。このことは乗騎についても同様に成り立ち、騎手は乗騎の接敵面内でも位置を変え続けている、ということの意味している。

Q 7-10:

「騎乗突撃」に関するルールはどんなものなのでしょうか？ 騎乗しているキャラクターは「突撃」に際し10フィートの直線的な経路しか必要としないのでしょうか？ それとももっと広い空間が必要なののでしょうか？

A 7-10:

「騎乗突撃」に関するルールは他の「突撃」に関するルールと同じものである。キャラクターは攻撃後ではなく攻撃前に、騎乗状態で最低10フィート(2マス)は移動しなければならず、しかも指定した相手のいる方に向かってまっすぐに、乗騎の移動速度の2倍を上限として移動することになる。このことは、キャラクターや乗騎のサイズがどれだけ大きくとも適用される。ライディング・ドッグとエレファントは、「突撃」を実行するにあたってどちらも10フィートの移動を必要とする。

Q 7-11:

キャラクターが「騎乗突撃」を行なう時、目標の近接攻撃範囲に進入した時にいったん停止しなければならないのでしょうか？ それとも相手を後にして移動し続けられるのでしょうか？

A 7-11:

キャラクターが《駆け抜け攻撃》を修得していなければ、「突撃」実行の為のそのターンのキャラクターの移動は攻撃した時点で終了する。キャラクターは可能な限り速やかに攻撃を行なわなくてはならない。

Q 7-12:

戦闘状況下において、騎乗しているキャラクターは何回「突撃」できるのでしょうか？ 騎乗しているキャラクターはパーティーの他の仲間と交戦中の相手に「突撃」できるのでしょうか？

A 7-12:

一般的に、騎乗しているキャラクターは、「突撃」可能な他のあらゆるキャラクターと同様に、1ラウンドに1回「突撃」できる。キャラクターは仲間の1人と交戦中の敵に問題なく「突撃」できるが、「突撃」に関する必要条件全てを満たしていれば、という条件が付く(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.152を参照のこと)。

「突撃」を行なうあらゆるキャラクターは、「突撃」を行なう為の必要条件を全て満たしていなければならない。そのラウンド中の全移動は指定した目標のいる方へまっすぐに向かうものでなければならず、移動を妨げ、あるいは減速させるようなものがあってはならない。仲間の1人の接敵面を通過してもキャラクターは減速しないのではあるが、キャラクターは他のクリーチャー(「無防備状態」のクリーチャーを除く)を通過して「突撃」することはできない。

Q 7-13:

戦闘において、ファイターのボブは負傷により「気絶状態」となり、オークのグログがボブのマス目に入り込みました。ボブを「気絶状態」から回復させようと友好的なクレリックがボブを治療します。ところで、オークとボブは現在同じマス目を占めています。こういう時はどうなのでしょう？ ルールには、ボブとグログは同じマス目にいることはできない、と書かれています、よね？ ですから、どうなのでしょう？ グログは何らかの理由でボブのマス目に入り込むことを妨げられるのでしょうか？ ボブが目覚めるとグログはマス目から出なくてはならないのでしょうか？

A 7-13:

他のクリーチャーが「無防備状態」である場合、あるいはクリーチャーが自分よりもかなり大きい/かなり小さい場合、キャラクターはそのクリーチャーのいるマス目に入り込み、そこで立ち止まることさえできる(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の「マス目の通過」を参照のこと)。

ボブが「伏せ状態」であり(ルールには意識を失ったら「伏せ状態」になるとは書かれていないが、「常識」がそうなることを求めているのだ)、「伏せ状態」のままである限りはグログのマス目に居続けられる、と仮定しよう。ボブが「立ち上がる」のならば、ボブは最初にグログのマス目から離れなければならないが、これはグログからの機会攻撃を誘発する。

Q 7-14:

先の質問でセージ氏は、「気絶状態」になった後で目を覚まし、「伏せ状態」で、オークのグレッグが自分のマス目に立っているのに気付いたファイターのボブについて述べておられます。セージ氏は、グログのいるマス目に居続ける限りボブは「伏せ状態」でいなければならない、ボブがそのマス目を離れる際には機会攻撃を誘発するだろう、と述べられました。ボブがグログに「組みつき」を行なうものとしてみませんか？ ボブはグログに「組みつき」できないのでしょうか？ ボブが「伏せ状態」であることは悪い条件ですが、機会攻撃を誘発しな

いではありませんか？ ボブがグログに対して「組みつき」に入れるものと仮定しまして、「伏せ状態」のペナルティはいつまで続くのでしょうか？

A 7-14:

その通り。ボブはグログに「組みつき」することができる。ボブの最初のつかみ攻撃は、ボブが《組みつき強化》を修得しているか、何らかの要因によりグログがボブを機会攻撃範囲に収めることを妨げられているのでない限り、グログからの機会攻撃を誘発する。(例を挙げると、グログが間合いの長い武器を構えている場合はボブを機会攻撃範囲に収めてはいないだろう。) グログが機会攻撃でボブにダメージを与えたのであれば、ボブの「組みつき」の試みは失敗に終わる。

グログがボブにダメージを与えられなかったのであれば、ボブの最初の接触攻撃は「伏せ状態」であることにより-4 のペナルティを被る。つかむ事に成功したら、ボブは依然として「伏せ状態」のままであり、対抗「組みつき」判定を続ける上ではやはり「伏せ状態」であることにより-4 のペナルティを被る。(セージの知る一部のDMは、ボブがグログの足首周りに巻きつくものとしてペナルティを相殺するだけのボーナスを与えるだろうが、セージとしてはそうすることは推奨しない。キャラクターが立っている時に地面に横たわった何者かを蹴り飛ばす行為はとても容易なことだ)。

ボブがグログをつかんだら、ボブは「つかみ状態」を維持する為に通常通りグログの接敵面に入り込まねばならないだろう。この移動は、ボブを機会攻撃範囲に収めている敵からの機会攻撃を誘発するだろう。だが、ボブは既にグログの接敵面内にいるので、「つかみ状態」を維持する為に移動する必要はなく、グログの仲間からの機会攻撃も起こさずに済む。

キャラクターは「組みつき」中も移動できる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.154を参照のこと)。通常、「組みつき」を行ないながら移動する際には、キャラクターは自分と一緒に敵を引きずっていくのだが、いったんグログをつかんでしまえば、ボブが1回の移動アクションを使用してグログの接敵面内で単に「立ち上がる」事はできなとする理由は何も無い。ボブが「立ち上がる」には(依然として「伏せ状態」であることによる-4 のペナルティを被って)グログに対する対抗「組みつき」判定に勝利しなければならない。これは「組みつき」中はボブも他の誰もグログからの機会攻撃を誘発しないが、グログの仲間たちがボブを機会攻撃範囲に収めている場合は、グログの仲間たちからの機会攻撃を誘発する(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.154を参照のこと)。いったん足で立ててしまえば、ボブは「伏せ状態」のペナルティを被ること無しに「組みつき」を継続することも、グログを単にマス目から叩き出してしまうこともできる。ボブがマス目から出て行くのであれば、5フィート・ステップでグログの接敵面を離れることができ、いかなる機会攻撃も誘発しない。「立ち上がる」のは1回の移動アクションだが、ボブは実際には全く動いていないので、5フィート・ステップを行なう上での「移動」とは見なされない。(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.142を参照のこと)。

Q 7-15:

「組みつき」の際、処理順は以下になっています。「組みつき」を開始する(「つかむ」)、次に組みつく、次に「押さえこまれた状態」にする、ですよね？ 1ラウンド中にはこれらを何回くらい行なえるのでしょうか？ キャラクターは1回の攻撃で「押さえこまれた状態」まで一気に持ちこめるのでしょうか？ それともキャラクターの攻撃回数に基づくのでしょうか？

A 7-15:

後者だ。キャラクターは1回の攻撃で誰かをつかみ「組みつき状態」に持ちこむことができるが、敵を「押さえこまれた状態」にすることは、キャラクターが攻撃を行なうことができ、かつ敵を既にがっちりと捕らえている場合のみの選択肢である(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『組みつき状態』を参照のこと)。1ターンの間に誰かをつかんで「押さえこまれた状態」にする為には、キャラクターがそのターンで少なくとも2回の攻撃が可能でなくてはならない。

Q 7-16:

「組みつき」の際、キャラクターは常に【筋力】判定の代わりに「脱出術」を使用できるのでしょうか？ それとも「組みつき状態」から脱出する場合のみなのでしょうか？

A 7-16:

「組みつき」において、キャラクターは【筋力】判定を行なっているわけではない。キャラクターは「組みつき」判定を行なっているのであり、これは近接攻撃ロールのようなものだ。(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『組みつき判定』を参照のこと)

敵がキャラクターを「組みつき状態」や「押さえこまれた状態」にしたのであれば、キャラクターは「組みつき状態」や「押さえこまれた状態」から脱出する為に「脱出術」判定を行なうことができる。脱出以外の用途に「脱出術」判定を使用することはできない。つまりキャラクターは、「組みつき」に入る、相手にダメージを与える、軽い武器を1つ抜く、移動、敵を押さえ込む、敵の武器を使用する、あるいは敵がこれらのことの内のいずれかをキャラクターに仕掛けようとしている際に敵の「組みつき」判定に対抗する為であっても、「脱出術」判定を使用することはできないのだ。

Q 7-17:

アサシン・ヴァインなどの間合いの長いクリーチャーがキャラクターに「組みつき」するとします。このクリーチャーは続けて自身の接敵面内にキャラクターを引きずり込んでしまいます。この移動は1度に全て成されるのでしょうか、それとも1ラウンドにどれだけ引きずられるかということに関する限度があるのでしょうか？

A 7-17:

攻撃者が「組みつき」に成功した場合、攻撃者は防御側の接敵面内に入り込まなければならない、逆は起こりえない。キャラクターが敵を間合いに収め「組みつき」に入るのならば、キャラクターは「組みつき」の一部として敵の接敵面内に入り込むことになる。この移動にアクションは必要なく、そのターンにおけるキャラクターの移動とは見なさない(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『組みつきに入る』を参照のこと)。

アサシン・ヴァインなど、特殊攻撃の「つかみ強化」を持つモンスターは、敵の接敵面内に入り込むのではなくむしろ敵を自分の接敵面に引きずり込もうとする(『モンスター・マニュアル』用語集の「つかみ強化」の項目を参照のこと)。これもまた攻撃の一部であり、攻撃者や防御側の移動の一部とは見なされない。

Q 7-18:

相手にダメージを与えようとして行なう「組みつき」判定でクリティカル・ヒットは発生するのでしょうか？

A 7-18:

発生しない。行為の類似性に関わらず、「組みつき」判定は攻撃ロールではなく、故にクリティカル・ヒットは発生しない(また、ダイスの目が「20」でも自動的に成功しはせず、ダイスの目が「1」でも自動的に失敗しはしない)。

Q 7-19:

アサシンがモンスターから「組みつき状態」に持ち込まれました。このアサシンは、「影隠れ」能力を使用してそのモンスターの影に隠れて、離脱できるのでしょうか？

A 7-19:

『組みつき』のルールには、「組みつき状態」の際にキャラクターが行なうことのできるアクションの具体的なリストが含まれている。不幸なことに、これらのアクションのいずれも、キャラクターが隠れることを可能としはしない。

Q 7-20:

クロスボウ使いのドワーフ・レンジャーで遊ぶつもりなのですが、困惑してしまいました。ライト・クロスボウの解説には、通常、再装填には1回の標準アクションを要する、と書かれています。このことは、1ラウンドおきにしかライト・クロスボウを射撃できない、ということの意味しているのでしょうか？ このことは、《速射》や高レベルであることによって得られた複数回攻撃にはどう影響するのでしょうか？

A 7-20:

君はライト・クロスボウの解説を誤読しているように思われる。ライト・クロスボウの再装填には、P.119 と『プレイヤーズ・ハンドブック』表 8-2: 『戦闘中のアクション』にて述べられている通り、1回の移動アクションを要し——1回の標準アクションではない——機会攻撃を誘発する。よって、移動アクションを再装填に費やし続ける限り、1ラウンド毎に1回ライト・クロスボウを射撃することができる。

キャラクターは、(リピーティング・クロスボウを使用していたり、《高速装填》を修得している、などで)クロスボウを1回のフリー・アクションで再装填できる能力があるのでない限り、(高い基本攻撃ボーナスによるものであろうと《速射》によるものであろうと)1ラウンドに2回以上ライト・クロスボウを射撃することはできない。いったんこの条件が満たされさえすれば、弓を射るのと同じように1ラウンドあたり何度でも(基本攻撃ボーナスより得られる攻撃毎に1回で、《速射》を修得していれば追加攻撃1回)ライト・クロスボウを射撃することができる。

Q 7-21:

同一の行動の一部として複数の相手を「蹴散らし」することはできるのでしょうか？ 関連する機会攻撃などの不利益の全てを受け入れるつもりであれば、重戦士は通り過ぎた何体もの敵を踏み潰せるべきのように思われます。

A 7-21:

「蹴散らし」のルールでは、移動中に行なわれる1回の標準アクションとして1体の敵のみを「蹴散らし」することが可能である。防御側がキャラクターを避けることを選んだのであれば、「蹴散らし」の試みは行動と見なされないが、これは同じ移動の間に別の敵に「蹴散らし」を仕掛けられる、ということの意味している。

Q 7-22:

射撃武器を抜くにはどれだけの時間がかかるのでしょうか？ 『プレイヤーズ・ハンドブック』には、「武器を抜く」行為は1回の移動アクションである、と書かれています。このことは、鞘や覆いから「抜かれる」武器に限定されているのでしょうか？ それともクリーチャーの装備の内、密封容器に仕舞い込んでるわけではないようなあらゆる武器が対象となるのでしょうか？

A 7-22:

ゲームのルールは、「抜く」為に必要な行動を定義する上では、近接武器、投擲武器、射撃武器を区別していない。ロングソード、ダガー、グレートアックス、ロングボウはそれぞれ「抜く」為に1回の移動アクションを必要とするが、基本攻撃ボーナスが+1以上あるキャラクターであれば、通常の「移動」の一部として1回のフリー・アクションで「抜く」ことができる。

ある武器が容器に仕舞われている(背負い袋の中のダガー、バッグ・オヴ・ホールディングの中のショート・ボウなど)のであれば、その場合は「仕舞いこまれたアイテム」(機会攻撃を誘発する「移動」アクション)であるものとして処理される。

Q 7-23:

『プレイヤーズ・ハンドブック』には、「遮蔽」を求める為にはキャラクターのいるマス目と目標のいるマス目を結ぶ線を引かなければならない、と書かれています。目標やキャラクターが1つよりも多いマス目を占め

ている場合はどうでしょうか？

A 7-23:

ルールが「キャラクターのいるマス目の角」を選ぶことを要求してきた場合はいつでも、キャラクターの占めているいずれかのマス目のいずれかの角(キャラクターのいるマス目の境界上にあるものでない角でもよい)を選ばなければならない。同じ事が敵のいるマス目の角を選ぶ際にも成り立つものの、クリーチャーは自分自身に対して「遮蔽」を提供することはできない。(つまり、キャラクターのいるマス目の角と目標の接敵面の真ん中にあるマス目の角を結ぶ線を引けるからといって、キャラクターの遠隔攻撃に対する「遮蔽」をクリーチャーに提供したりはしない。)

Q 7-24:

「全ラウンド・アクション」と称されるアクションは一体いつ行なわれるのでしょうか？ あるソーサラーが《呪文レベル上昇》させた呪文(もしくは呪文修正特技を適用されたその他の呪文)は、そのソーサラーのターン中に発動するのでしょうか？ それとも次のターンのソーサラーの行動の直前まで発動されないのでしょうか？ 他の「全ラウンド・アクション」についてはどうでしょうか？ 「とどめの一撃」は私達のキャンペーンでは数多くの問題を引き起こしました。この行動はいつ終了するのでしょうか？ 「とどめの一撃」は攻撃者の次の行動の直前まで完了しないものとします。おそらく間に立ちはだかるなり目標を間合いの外へ引きずり出すなりして、目標の友人たちが目標を救い出すことはできるのでしょうか？

A 7-24:

あらゆる「全ラウンド・アクション」は、実行しているキャラクターのターン中にアクション全体が執り行われる。つまり、そのアクションはイニシアチヴ順において実行しているキャラクターのターン中に始まり、そして終了する。「全ラウンド・アクション」の実行はキャラクターが移動する時間を失わせる(5フィート・ステップは、多分、除く)のだが、1ラウンド以上の発動時間のある呪文と同様に、次のラウンドまで持ち越されることはない。「全ラウンド・アクション」は「1ラウンドの発動時間」よりは時間がかからない。

「とどめの一撃」を見舞う行為には「全ラウンド・アクション」が必要なのであって、「1ラウンド」は必要ない。「とどめの一撃」は攻撃者のターンに遂行されるので、目標の仲間たちには攻撃者が実行する前に目標を間合いの外へ引きずり出すか(これには、そのラウンドにおいて攻撃者が行動する前に仲間たちが実行に移す必要がある)、「とどめの一撃」を見舞う際に攻撃者が誘発する機会攻撃で攻撃者を倒してしまふ(これには、攻撃者を機会攻撃範囲に収めるような位置に仲間たちがいる必要がある)以外にできることはほとんどない。機会攻撃は機会攻撃を誘発した行動の前に処理されるので、機会攻撃で攻撃者を倒した場合には「とどめの一撃」を妨げることができる。また、「無防備状態」のキャラクターの仲間たちは、「無防備状態」の仲間を傷付けようとする何者かを攻撃すべく行動を「待機」することができるが、その為には「待機」アクションが必要なので、「無防備状態」の仲間を安全な場所まで引きずっていく方が普通はより良策である。

Q 7-25:

キャラクターに2回以上の攻撃回数があるものとします。このキャラクターはある敵を攻撃した後、5フィート・ステップを行い、異なる敵に対して残りの攻撃を行なうことができるのでしょうか(もちろん、ターン中にそれ以上移動しないと仮定して、の話ですが)？

A 7-25:

できる。キャラクターは、「全力攻撃」アクションの前、後、最中、に5フィート・ステップを行なえる(そのラウンドの間にそれ以上の移動をしなければ、という条件が付くが)。

Q 7-26:

私のDMは、キャラクターが1ラウンドに4回攻撃できて、かつ「全力攻撃」アクションをとるのなら、ラウンドの始めに全ての目標を決定しなければならず、しかもいったん攻撃を開始してしまえば目標を切り換えることはできない、と考えています。私は、キャラクターは直前の攻撃の効果を見極めた上で攻撃毎に目標を選択する、と考えています。どうか救いの手をお願いします。

A 7-26:

うーん、「君のDMは常に正しい」んだが、ルールは君の方に分があると言っている。キャラクターは、攻撃を行なうにあたって各攻撃毎に目標を選ぶのであって、ターン開始時ではない。『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の「全力攻撃」アクションの説明文を参照のこと。

Q 7-27:

背負い袋や袋などの装備を落とす行為はどんなアクションなのでしょう？ 例えば、私のところにはPCたちが荷重状態になってしまうほど数多くの装備を背負わせるプレイヤーたちがいます。戦闘において彼らは、荷重状態のペナルティを失くす為に「装備を落とす」行為は1回の「フリー・アクション」である、ということで合意しました。私には、彼らは私が妥当と考えるよりも速いアクションでの処理を得ようとしているように感じられます。どう思われますか？

A 7-27:

一般的に言って、キャラクターが手に持っている物を落とす行為は1回の「フリー・アクション」である。言い換えると、背負い袋などのキャラクター自身の体に結び付けてあるものは、1回の「移動アクション」を消費する盾と同様に扱われるべきだ。

Q 7-28:

「待機」アクションの一環として1回のフリー・アクションと1回の標準アクションを(組み合わせで)行なえるものでしょうか？ 例を挙げますと、あるキャラクターが、近接攻撃の間合いに入り込んできた最初のモンスターに対して攻撃する、という行動を「待機」しているものとしましょう。モンスターが間合いに入り込んできて、キャラクターが攻撃を行ないます——このキャラクターは、叫んだり、高速化した呪文を発動したり、それ以外でフリー・アクションを使用したりといったことも行なえるのでしょうか？

A 7-28:

『待機』のルール『プレイヤーズ・ハンドブック』P.158)を厳密に運用すると、回答は「できない」になる。「待機」アクションは待機した行動の一部として5フィート・ステップを組み込むことができるが、フリー・アクション(を組み込むこと)が可能かということについては何も書かれていない。

さらに言えば、『待機』の見出し下の第二段落の最初の行(「待機できるのは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」)は、3つの選択肢の1つとして、他の2つのいずれかに1回のフリー・アクションを含めたものを追加分として挙げるのではなく、1回のフリー・アクションが明白に設定されている以上、「組み込み不可」を支持しているように思われる。

「話す」は一般的に「君のターンでなくても」行なうことができる1回のフリー・アクション(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.142)として定義されているので、待機した行動に「叫ぶ」を組み込む必要はない。キャラクターはいつでも、準備した行動を実行に移す直前・直後も含めて、望んだときに容易に「話す」を実行することができる。同じ事が、フェザー・フォール呪文などの自分のターンでなくても発動(または実行)できるあらゆる呪文(または行動)、もしくは発動時間が「1回の割り込みアクション」のあらゆる呪文、においても成り立つ。(割り込みアクションは、『サイオニクス・ハンドブック』や『秘術大全』を含め、近年刊行された数々のルールブックにて定義されている。参照用としてここに再掲しよう。)キャラクターは高速化された呪文は発動できないが、それは自分のターン以外で高速化された呪文を発動することができないからだ。

割り込みアクション

割り込みアクションは即行アクションによく似ており、非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けねばならない行為を表す。しかし即行アクションと異なり、割り込みアクションはいつでも——たとえ君のアクション中でなくても——行うことができる。

君のターンに割り込みアクションを使用するのであれば、それは即行アクションと同じであり、そのターンの即行アクションとして数える。君が1回の割り込みアクションを、君のターン中でない時に使用したならば、君は君の次のターンが終了した後でなければ、次の割り込みアクションや即行アクションを行うことができない(實際上、君の次のターンの前に1回の割り込みアクションを使用した場合、それは次のターンに1回の即行アクションを行うのと同等となる)。また君は、立ちすくみ状態にある間は割り込みアクションを使用することができない。

Q 7-29:

キャラクターの【敏捷力】が3で、ACに負の修正を受けているものとしましょう。ここで、このキャラクターが「立ちすくみ状態」になったとします。ACへの【敏捷力】修正は失われるのでしょうか？ このことは、「立ちすくみ状態」になった方が実際にはマシである、ということの意味するのでしょうか？

A 7-29:

実のところ、「立ちすくみ状態」の定義では、「君はACへの【敏捷力】ボーナス(あれば)を失う」と明示されている。低い【敏捷力】であることによって通常被るペナルティを取り除くわけではないのだ。

Q 7-30:

キャラクターは、幅跳びか高跳びのどちらかを使用して、跳躍「突撃」を行なうことができるのでしょうか？ 《小回り》や《サイオニック突撃》が必要なのでしょうか？ 「突撃」の一部として高跳びを行なえるものとします。《バトル・ジャンプ》と組み合わせて使用できるのでしょうか？

A 7-30:

キャラクターは「突撃」の一部として幅跳びを行なうことができる。キャラクターは依然として、バトル・グリッド上を直線的に移動する、などの「突撃」を行なう際の通常のルール全てに従わなければならない。この戦術は「突撃」に関する通常の制限の一部を免れさせうる。移動困難な地形がキャラクターと「突撃」の目標の間にあるならば、場合によっては幅跳びで飛び越えてしまうこともできる。(キャラクターの跳躍は移動が完全に一直線なものではないことを意味するという事実は、「突撃」を理不尽なものとしはしない——バトル・グリッドに関する限りでは依然として一直線に移動しており、しかも跳躍は実際にキャラクターの向きを変えているわけではないのだ。)

「突撃」の一部として高跳びを行なう行為はより微妙な問題だ。キャラクターの向きを変えてしまうほどの大跳躍を想像する事は難しい。言ってみれば、キャラクターは今や水平方向というよりはむしろ垂直方向に移動しているのだ。更に、「突撃」中のどこかで移動を減速しなければならぬのであれば、「突撃」を行なうことはできない。例えば、「突撃」の一部として岩棚目掛けて高跳びを行ない、その際に行動を続ける前に岩棚の上へ自分を引き上げなければならないのなら、それは「突撃」ではなく、「移動」または「二倍移動」である。これは『プレイヤーズ・ハンドブック』P.78に記述のある「飛び乗り」と同じ行為だ。「飛び乗り」は10フィートの移動と見なされるので、キャラクターは「突撃」の一部としてそのような行動を実行することはできない。

《小回り》(『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』収録)と《サイオニック

突撃》『サイオニクス・ハンドブック』収録)は、「突撃」の一部として高跳びを行なうことをやや容易にすることだろう。どちらの特技も、突撃中に1回、90°までの方向転換を可能とし、これはキャラクターが「突撃」の一部として高跳びを行なうことを可能とするに十分なものはずだ。どちらの特技も、「突撃」の間の減速移動に関する制限をキャラクターが無視できるようになるようなものではない。

敵よりも最低5フィートは高い位置まで高跳びを行なえる能力がキャラクターにあれば、高い位置から開始する必要無しに《バトル・ジャンプ》(『アンアプローチャブル・イースト(未訳)』収録)を使用することができる。もちろん、そうする為には中型の相手に対しては「跳躍」判定の結果が最低40は必要となるであろうから、ほとんどのキャラクターにとっては手の届くものではない。キャラクターはまた、敵に隣接するマス目から「跳躍」判定を行わなければならないだろうが、これは機会攻撃を誘発するだろう(キャラクターは機会攻撃範囲の上方へ抜け出ようとしているのだから)。全体としてみれば、《バトル・ジャンプ》はやや扱いづらい行動のように思われるが、映画的には実に刺激的極まりない。

Q 7-31:
「直感回避」は戦闘中の「フェイント」に対する完全耐性をキャラクターに授けるのでしょうか？

A 7-31:
授けない。「直感回避」に「ACへの【敏捷力】ボーナスを決して失わない」と書かれているのであれば、回答は「授ける」だったろうが、書かれている内容はそれとは異なっている。「直感回避」は、「立ちすくみ状態」だったり、「不可視状態」の敵に攻撃されたりした場合でも、ACへの【敏捷力】ボーナスを保持することを可能とするものだ。「フェイント」は(防御側がACへ【敏捷力】ボーナスを加えることを許さないことによって)非常によく似た状況を作り出すものの、キャラクターを明確に「立ちすくみ状態」に陥れるわけではない。(例を挙げると、「フェイント」への対抗に失敗した対象は依然として「フェイント」を行なったキャラクターを機会攻撃範囲に収めている。)よって、「直感回避」は「フェイント」の効果を打ち消しはしない。

Q 7-32:
私のキャラクターは【筋力】が18あり、ツー・ブレード・ソードを構えています。このキャラクターがツー・ブレード・ソードを用いて1回だけ攻撃を行なった場合、ダメージにはどれだけの【筋力】ボーナスを加算できるのでしょうか？ どちらの先を使っているかと言うことは問題となるのでしょうか？

A 7-32:
双頭武器を用いて1回の攻撃しか行なわない場合、その武器は両手武器として扱われる。よって、キャラクターは(ダメージに)【筋力】ボーナスの1・1/2倍(この場合、+6だ)を加算する。その攻撃に《強打》を使用したのであれば、攻撃ロールに課したペナルティ値の2倍(攻撃-1毎にダメージ+2を(ダメージに)加算する。どちらの先を使っているかは問題ではない。

Q 7-33:
訓練を受けていない者は、自分が毒を受ける可能性が5%ある上で、刃に毒を塗布する行為にどれくらいの時間がかかるのでしょうか？ 加えて、アサシンのように毒に慣れた者はどれくらいの時間がかかるのでしょうか？

A 7-33:
武器に毒を塗布する行為はオイルを塗布する行為と同種のアクションである。すなわち、1回の標準アクションだ。これは、キャラクター自身が毒に侵される危険なしに毒を塗布できるか否かを問わず、一定である。『冒険者大全』収録のクラスであるニンジャは、9レベルにおいて1回の移動アクションで毒を塗布する能力を獲得する。

判断のつかない場合、ある作業において何かを使用したり起動したりする必要があるのなら、それはおそらく最低でも1回の標準アクションである(1回の全ラウンド・アクションであるかもしれない)。移動アクションのほとんどは、キャラクターが実際に移動するか(歩く、登る、起き上がる、など)、アイテムを動かすか(武器を抜く、扉を閉める、仕舞っているアイテムを取り出す、など)、を伴う。これは厳格なルールではないが、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.139の表8-2:『戦闘中のアクション』では対応できないような稀な行動を評価付ける上で有用な基準だ。

Q 7-34:
「突撃」に対してスピアを「待機」しているものとします。この行動は、キャラクターに「突撃」してきた最初の敵に対して攻撃を行わなければならない、ということを意味するのでしょうか？

A 7-34:
それは、「待機」している行動を君がどのように宣言したか、による。君が「僕のキャラクターは次に自分に「突撃」してきた敵の「突撃」に対してスピアを「待機」するよ」と言ったのであれば、その場合の回答は、意味する、だ。「待機」している行動の為に君が設定した「引き金となる状況」、に合致している。君が「僕のキャラクターは“激怒”中のオーク・バーバリアンからの「突撃」に対してスピアを「待機」するよ」と言ったのであれば、キャラクターに「突撃」してきたほかの誰かにに対して「待機」している行動を行なう必要はない(実のところ、「引き金となる状況」に合致していないので、キャラクターは実行できない)。「待機」している行動の引き金となる状況を定める際には、(合理的な範囲で)一般的なものから特定のものまで望むように設定できる。

Q 7-35:
「とどめの一撃」は悪の行為なのでしょうか？ (言い換えますと、パラディンは墮落することなしにそのような攻撃を行なえるのでしょうか？)

A 7-35:
「とどめの一撃」は単なる攻撃の一種でしかなく、本質的には善行でもなければ悪行でもない。時として、「とどめの一撃」は敵に対して採りうる最良の選択肢となる(「気絶状態」ではあるが「再生」中のトロールなど)。特定のキャラクターに攻撃することが悪の行為であると見なされる——店の中で罪の無い商人を刺す、など——のであれば、そのキャラクターに「とどめの一撃」を見舞うことは悪事も同然であろう。もちろん、パラディンが前もって敵に対し面と向かって真剣勝負ではないと約定していたのであれば、「とどめの一撃」を見舞うのはほぼ間違いなく「行動規範」を破ることとなるだろう。

Q 7-36:
キャラクターが1ラウンド中に2回以上の攻撃を普通に行なえて、かつ2つの武器を構えている場合、最も高い基本攻撃ボーナスは片方の武器だけに追加されるのでしょうか？ それとも両方の武器にでしょうか？ 6レベル・ファイターは最初の攻撃に+6の基本攻撃ボーナスを使用し、2回目の攻撃に+1の基本攻撃ボーナスを使用するのでしょうか？ (それとも最初の2回の攻撃の両方に+6を使用し、3回目と4回目の攻撃には+1を使用するのでしょうか？)

A 7-36:
各々の手で行なう最初の攻撃に、最も高い基本攻撃ボーナスが適用される。2つの武器を構えている6レベル・ファイターの場合、利き手での最初の攻撃と、利き手でない手での最初の攻撃に、最も高い+6の基本攻撃ボーナスを使用する。利き手での2回目の攻撃には+1の基本攻撃ボーナスを使用し、利き手でない手での2回目の攻撃(例を挙げると、《二刀流強化》を修得していれば)があれば、それも+1の基本攻撃ボーナスを使用する。

Q 7-37:

【筋力】16で【敏捷力】19の、2振りのレイピアで戦う、14レベル・ファイターを使用しています。このファイターは《上級二刀流》、《上級武器熟練:レイピア》、《上級武器開眼:レイピア》、《武器の妙技》、および前提条件として必要な特技全てを修得しています。このファイターの基本攻撃ボーナスは+14/+9/+4で、《武器の妙技》と《上級武器熟練:レイピア》とを併せると、攻撃ボーナスは+20/+15/+10に跳ね上がります。

このファイターの利き手でない手での攻撃は最も高い攻撃ボーナス(+20)を使用して行なわれます。利き手でない手での最初の攻撃は+18です(利き手でない手の武器が「軽い武器」なので)。《二刀流強化》による利き手でない手での2回目の攻撃は、-5のペナルティを被り、《上級二刀流》による利き手でない手での3回目の攻撃は、-10のペナルティを被ります。

これら2つの攻撃は+15と+10(の攻撃ボーナス)なのでしょう。レイピアは軽い武器なのでペナルティは2に軽減され、(攻撃ボーナスは)+17と+12になるのでしょうか？ マイナス値は特技の解説におけるものが最終的な値なのか、それともこれらの攻撃(の攻撃ボーナス)を算出する際に依然として軽い武器を考慮に入れる必要があるものか、確信を持っていません。利き手での残る2回の攻撃には-2のペナルティを被り、合計で+13と+8になるのではないかと疑っているのですが。

A 7-37:

まず第一に、レイピアは「軽い武器」ではない。レイピアは『プレイヤーズ・ハンドブック』P.114の表7-5:『武器』に記述されているように、「片手武器」である。《武器の妙技》『プレイヤーズ・ハンドブック』P.97を使用して攻撃ロールに【敏捷力】修正を適用できる時のみ、レイピアは「軽い武器」として扱われる。よって、2振りのレイピアを構えているキャラクターは2つの「片手武器」を構えていることになり、利き手と利き手でない手の双方に-4のペナルティを被る(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.158の表8-10:『二刀流のペナルティ』を参照のこと)。

このキャラクターの攻撃ボーナス(の武器などの効果による強化ボーナスを含めない)合計は+16(+14[基本攻撃ボーナス]+4【敏捷力】+2《上級武器熟練:レイピア》-4《二刀流》)である。どちらのレイピアも、全力攻撃の一環として行なう最初の攻撃には同じ攻撃修正を使用する。各々のレイピアを用いて行なう2回目の攻撃では(攻撃ボーナスは)5少なくなり(+11)、各々のレイピアを用いて行なう3回目の攻撃では(攻撃ボーナスは)10少なくなる(+6)。別の言い方をすれば、
利き手のレイピア : +16/+11/+6
利き手でない手のレイピア : +16/+11/+6

Q 7-38:

「二刀流」で戦っている際のペナルティを全て打ち消すことは可能でしょうか？

A 7-38:

残念ながら、今のところ上級クラスのテンペスト以外でキャラクターが全てのペナルティを打ち消すことを可能とするものはルールにない。テンペストには「二刀流」のペナルティを軽減することを可能とするクラス能力がある。更なる情報については、『冒険者大全』(P.65)を参照のこと。全上級クラスの一覧は、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社公式ホームページの『上級クラス総合リスト』を参考にしてほしい。

Q 7-39:

キャラクターは、「二刀流」のルールを使用して、最初の攻撃もまた「素手攻撃」だった場合でも、追加の「素手攻撃」を行なうことができるのでしょうか？

A 7-39:

セージの見解としては、追加の「素手攻撃」を行なえる。「素手攻撃」には、任意の身体部位を攻撃に使用する、と記述されているのだから、「両方の手」のように、身体部位2つを使用することは認めて差し支え

ないものと思われる。

Q 7-40:

キャラクターは正確にはどんな場合に反応セーブを行なえるのでしょうか？ 『プレイヤーズ・ハンドブック』のセーブの項には、反応セーブはキャラクターの体をかわす能力によって決まる、と書かれています。このことは、キャラクターが身動きできない場合には反応セーブを行なえない、ということを意味しているのでしょうか？

A 7-40:

キャラクターは、反応セーブが可能な効果の対象となっただんな場合でも、反応セーブを試みることができる。反応セーブはふつうある程度は回避能力に関連しているが、反応セーブはキャラクターの動き回る能力に全面的に依存しているわけではない。反応セーブはまた、幸運、最初にセーブを行なう必要性のある効果の多様性、『D&D』ゲームにおいて英雄的キャラクターが不慮の事故に合わないように守る数多くの何か不可思議な因子にも依存しているのだ。

多くの場合、環境がどれだけ悪かろうと、キャラクターは通常通りに反応セーブを行なうことになるが、ある状況下では反応セーブが阻害される。

- キャラクターが【敏捷力】ダメージや【敏捷力】吸収を被っているのであれば、反応セーブには現時点の、低下している【敏捷力】修正を用いなければならない。
- キャラクターが「戦慄状態」であれば、【敏捷力】ボーナス(あれば)を失う。「戦慄状態」である間はキャラクターが持ちうる最大【敏捷力】ボーナスは+0であり、それに応じて反応セーブに影響を受ける。
- キャラクターが「死亡状態」であれば、物体として扱われる。持ち主のいない物体はセーブを行なえない。
- キャラクターが「絡みつかれた状態」であれば、有効【敏捷力】は-4低下し、セーブには低下した【敏捷力】修正を用いなければならない。
- キャラクターが「過労状態」であれば、有効【筋力】と有効【敏捷力】は-6低下し、セーブには低下した【敏捷力】修正を用いなければならない。
- キャラクターが「疲労状態」であれば、有効【筋力】と有効【敏捷力】は-2低下し、セーブには低下した【敏捷力】修正を用いなければならない。
- キャラクターが「恐怖状態」または「恐慌状態」であれば、反応セーブを含む全てのセーブに-2のペナルティを被る。
- キャラクターが「無防備状態」であれば、【敏捷力】は実質的に0である。それでもまだキャラクターは反応セーブを行なうことができるが、【敏捷力】修正は-5だ。「麻痺状態」、「気絶状態」、「眠っている状態」のキャラクターはどんな場合でも「無防備状態」である。

Q 7-41:

サップやマーシフル能力のついた武器などの非致傷ダメージを与える武器を用いて「とどめの一撃」を試みた場合はどうなるのでしょうか？ 「とどめの一撃」はやはり自動的にクリティカル・ヒットになるのでしょうか？ 目標は頑健セーブを行なう必要があるのでしょうか？ 行なわなければならないとします。セーブ難易度はどれくらいなのでしょう？ そして目標がセーブに失敗した場合はどうなるのでしょうか？ 「とどめの一撃」として、非致傷ダメージを与えるようにして普通の致傷武器を用いる場合はどうなるのでしょうか？

A 7-41:

この質問はルールの範囲外にある。君は非致傷ダメージでは「とどめの一撃」をもたらすことはできないと裁定してよいが、そのような攻撃に非致傷ダメージを用いる方法を取り決めたいのであれば、以下のことを試してみしてほしい。

非致傷ダメージを与える武器を用いて「とどめの一撃」を試みる場合、

キャラクターの攻撃は自動的に命中し、クリティカル・ヒットとなる。“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”のあるクリーチャーには「とどめの一撃」をもたらすことができないことに注意すること。普通にクリティカル・ヒットした場合と同様にクリティカル・ヒットの結果生じる非致傷ダメージを算出すること。非致傷ダメージが対象を「気絶状態」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.151を参照のこと)へ陥れるに十分なものでなければ、対象は頑健セーブ(難易度:10+与えられた非致傷ダメージ)を行わなくてはならない。セーブに失敗すると、対象は「気絶状態」に陥る。対象は直ちに、現在の非致傷ダメージの合計が現在のhp+10に等しくなるに十分なだけの非致傷ダメージを被る。例を挙げると、現時点でhp 12の「無防備状態」のノール相手に、キャラクターが非致傷ダメージの「とどめの一撃」を食らわせると、ノールに攻撃を命中させ、10ポイントの非致傷ダメージを与えたが、ノールを気絶させるのに十分ではなかった。だが、ノールはセーブ難易度 20 の頑健セーブを行わなければならない。ノールがこのセーブに失敗したら、ノールの非致傷ダメージの合計は直ちに 22(現在のhp+10)に増加し、ノールは「気絶状態」に陥る。「死亡状態」はhp-10で発生するので、これは大雑把に言って、致傷ダメージの「とどめの一撃」に対するセーブに失敗して殺されたも同然である。

Q 7-42:

『戦士大全』のブーメランには、ブーメランが手元に戻ってきた時点で掴む為の攻撃ロールを行わなくてはならない、と書かれています。この行為にはアクションが必要なのでしょうか？ 仲間が投げたアクションなど、他の物体を掴もうとしている場合についてはどうでしょうか？

キャラクターは攻撃ロールを行なう必要があるのでしょうか？ 必要なのだと思います。どんなアクション(あれば)を要するのでしょうか？

A 7-42:

ブーメランの解説には、アクションを要する、と書かれていないので、アクションは必要ない、と仮定してよい。この場合——『ダンジョン・マスターズ・ガイド』のリターニング能力にやや似ている——ブーメランを掴むという行為は、最初にブーメランを投擲することの一部にして一体である。

ゲーム・ルールでは、仲間が投げた物体を掴む、という個別の問題は実のところ扱っていないが、簡単な裁定方法を提示する上で『プレイヤーズ・ハンドブック』などの資料の情報から推測はできる。

ブーメランの使用を例にとると、ありふれた物体を掴む行為には攻撃ロールが必要であるように思われる。この攻撃ロールは近接接触攻撃だが、受け取るキャラクターは、【筋力】修正ではなく【敏捷力】修正を加算するべきだ。

物体のACは、10+【敏捷力】修正(【敏捷力】0なので普通は-5)+サイズ修正(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.132の表 8-1:『サイズ修正値』を参照のこと)、である。ポーション(極小サイズ)は13のACを持つだろうし、放り投げられた「気絶状態」のハープリング・ローグは6のACとなるだろう。

最も重要なことだが、投げられてきた物体を掴む行為には1回の標準アクションを要する。キャラクターは他のキャラクターのターンに受け取るのだから、おそらくは「投げられた物体を掴む」という行動を「待機」しなければならないだろう。

もちろん、以上のことはキャラクターに投げ渡された何らかのものを掴むということだけを取り上げているのであって、キャラクター目掛けて投擲されたものは含まれて居ない。ある種の特技(《矢つかみ》など)により可能となるものの、ほとんどのキャラクターは、自分目掛けて投擲された何らかのものの(ダガーや大岩など)を掴めるようないかなる能力も持っていない。

Q 7-43:

以前のコラム(訳注:Q 2-68を参照してください。)にて、セージ氏は武器を一方の手からもう一方の手に持ち換える行為には1回の移動アクションを消費するべきだ、と裁定しておられます。私のグループと私自身は、「物を落とす」は1回のフリー・アクションでしかないのだから、ちょっと長いのではないかと感じる、という意見です。何故他方の

手に「物を落とす」だけのことができないのでしょうか？

A 7-43:

「一方の手からもう一方の手に武器を持ち換える」ことが「武器を落とす」と同じである、ということは実のところ成り立たない。キャラクターが武器を落とす場合、正確にどこに落ちるかという指定(または意図)を一切はさむことなしに、キャラクターは武器を手放し、地面に落としているのだ。「一方の手からもう一方の手に武器を持ち換える」ことは、ただ単に武器を落としてしまうよりも確実に複雑である。最低でも、持ち換えには一方の手から武器を受け取るために他方の手を使用することが求められ、ほとんどの場合それには協調した動きをとる為に両手を使用する必要がある。「武器を1つ抜く」と酷似して聞こえるけど、こちらのやり方であれ、どちらも1回の「移動アクション」である。キャラクターがただ単に「武器を落とす」場合、それがどこに落ちるか実際には考慮せずともよいし、行動を進める上で他方の手を使用する必要も無い。

Q 7-44:

「武器破壊」は特殊な標準アクションなのでしょうか？ それとも近接攻撃の一形態なのでしょうか？ 「武器破壊」は行動一覧では独自の項目となっていますが、「武器破壊」を説明している文では近接攻撃として表現しています。「武器破壊」とは近接武器を用いて何かの物体に攻撃を命中させるということを意味しているだけの近接攻撃なのでしょうか？ それとも「武器破壊」は近接攻撃そのものなのでしょうか？

A 7-44:

「武器破壊」とは特殊な種類の近接攻撃である。「武器破壊」が特殊な標準アクションなのであれば、(《束ね射ち》の解説に書かれているように)「武器破壊」の解説にそう書かれていることだろう。

キャラクターが「全力攻撃」アクションを行ない、かつ高い基本攻撃ボーナスによる複数回攻撃を得ているのであれば、キャラクターは2回以上「武器破壊」したり、攻撃と「武器破壊」を行ったり、攻撃と「武器破壊」をそれ以外の組み合わせで行なったりすることができる。

「武器破壊」は確かに、『プレイヤーズ・ハンドブック』表 8-2:『戦闘中のアクション』では独自の項目を与えられている。これは「武器破壊」が通常の近接攻撃と異なり機会攻撃を誘発する為に必要になったからである(《武器破壊強化》を修得していれば誘発しないのだが)。

キャラクターは近接攻撃(または機会攻撃)として「武器落とし」、「組みつき」、「足払い」することもできる。

Q 7-45:

「伏せ状態」であるということは地面に横たわっている状態であることを意味する(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.310)、とありますが、どんなクリーチャーが「伏せ状態」になれるのでしょうか？ 粘体は「伏せ状態」になれるのでしょうか？ スネークのように支持肢の無いクリーチャーについてはどうでしょうか？ 非実体クリーチャーについてはどうでしょうか？

A 7-45:

いかなる者であろうと「伏せ状態」になることはできる。移動運動の為に支持肢を用いるクリーチャーは、1回のフリー・アクションを使用して「伏せ状態」になることができ、再び立ち上がる為には1回の移動アクションを使用しなければならない。スネークなどの支持肢の無いものは、1回のフリー・アクションとして、「伏せ状態」になったり「立ち上がった」ことができる。そういったクリーチャーは、遠隔攻撃に対するACボーナスを得る為に「伏せ状態」になろうとするかもしれない。(ゼラチナス・キューブのようなものにそういった選択肢を設けるのは「常識」外れなので、認められるべきではないが。) 公式には、クリーチャーが「立ち上がる」際にはいつでも機会攻撃が発生する。だが、セージとしては、スネークまたは類似するクリーチャーが「立ち上がる」際には機会攻撃が発生しない、とすることを心の底から推奨したい。

Q 7-46:

「足払い」を受けると、キャラクターは「伏せ状態」になります。どんなクリーチャーが「足払い」されうのでしょうか？ ビホルダーは？ ゼラチナス・キューブは？「足払い」はこれらのクリーチャーに対しどんな効果があるのでしょうか？「伏せ状態」のキャラクターは再度「足払い」を受けうのでしょうか？ 飛行していたり泳いでいたりするクリーチャーについてはどうでしょうか？ 多くのクリーチャーは、脚も無ければ、地面や重力に囚われてもいません。こういったクリーチャーに対し「足払い」はどのような効果があるのでしょうか？

A 7-46:

移動運動の為に支持肢を用いるあらゆるものは「足払い」されうる。移動運動の為に支持肢を必要としないものは「足払い」されることはできない。キャラクターはスネーク、ビホルダー、ゼラチナス・キューブを「足払い」することはできない。君はこのことをルール上で見出すことはできないだろうが、そもそも実際にはルールに載せる必要がないのだから――DMの「常識」にかかっているような事柄はルールから除けるのだから。

翼で飛行しているクリーチャーは「足払い」されうるが、この場合は失速する(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.20の『飛行による戦闘時の移動』を参照のこと)。非実体クリーチャーを転倒させることはできない。「伏せ状態」のクリーチャーを「足払い」することもできない。

クリーチャーは泳いでいる時に「足払い」されることはない(水がクリーチャーを支えるのだ)。同様に、穴掘り中のクリーチャーは、クリーチャーを支える役目を果たす極めて堅固な媒体に体を包まれつつ進んでいるのだ。

Q 7-47:

キャラクターが「伏せ状態」から「立ち上がる」場合、機会攻撃はいつ発生するのでしょうか？ まだ「伏せ状態」である時でしょうか？「立ち上がる」時でしょうか？ 攻撃者はいつ攻撃するか選べるのでしょうか？ 一方の状況では、攻撃者は攻撃ロールに+4のボーナスが得られます。他方の状況では、攻撃者は更なる「足払い」攻撃を行なうことができます。

A 7-47:

全ての機会攻撃は、その機会攻撃を誘発した行動の前に発生する(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章を参照のこと)。「立ち上がる」としている者に対して機会攻撃を行なう場合、目標は実質的に「伏せ状態」であり、故に「足払い」されることはない。ただし、キャラクターは「伏せ状態」の敵が「立ち上がった」後に「足払い」するように行動を待機することはできる。

Q 7-48:

「伏せ状態」のキャラクターは移動できるのでしょうか？「這い進む」ルールは明らかにここで適用されるのですが、この質問は支持肢の無いクリーチャーや粘体のようなものも含めています。

A 7-48:

クリーチャーに支持肢が無いのであれば、「伏せ状態」でも通常の移動速度で移動できるが、そうでなければ「這い進む」まねばならない。

Q 7-49:

敵がキャラクターに対して、(「武器落とし」や「組みつき」の試みなどの)機会攻撃を誘発しそうな攻撃を仕掛けてきたものとします。その敵を間合いに捉えていない場合でもキャラクターは機会攻撃を得るのでしょうか？ そもそも《組みつき迎撃》はこの状況で役に立つのでしょうか？

A 7-49:

厳密に言えば、キャラクターが敵を機会攻撃範囲に収めていないなら、その敵に対して機会攻撃を行なうことはできない。よって、オーガが10フィート向こうからエルフのロングソードを「武器破壊」しようとしているのであれば、(ロングソードを構えているエルフは10フィート向こうの敵を機会攻撃範囲に収めていないので)エルフはオーガに対する機会攻撃を得られないだろう。このことは、キャラクターに「組みつき」しようとした場合など、オーガが手を伸ばしてきた場合であっても成り立つ。

《組みつき迎撃》はこの状況では役に立たないが、これは「組みつき」を試みている敵に対する機会攻撃が「その試みにより誘発される機会攻撃を無効化するような特技や特殊能力」によって普通なら無効化されるであろう場合にのみこの特技が適用され、その例として《組みつき強化》と《つかみ強化》が挙げられているからである。

DMとしての君の感性にこのことが引っかかり、かつ君と君のプレイヤー達がルールの文言をちよつとばかり捻じ曲げることに同意するのであれば、セージが以前自分のキャンペーンで用いた以下のハウス・ルールを一考してみしてほしい。キャラクターやキャラクターの間合いに敵(もしくは敵の所持する何か)が触れることになるような何らかの行動によって敵がキャラクターの機会攻撃を誘発するようであれば、キャラクターは敵(もしくは、それがキャラクターに触れるのであれば、敵の所持する物体)に対して機会攻撃を行なえるかもしれない。このことは、「組みつき」を開始しようとしているオーガは、キャラクターがオーガに対して行なうことになる機会攻撃を誘発するが、その一方でグレートクラブを用いてキャラクターの武器を「武器破壊」使用としている同じオーガに対しては、グレートクラブのみを対象として行なうことになる機会攻撃(つまり、「武器落とし」なり「武器破壊」なりの試みとして)しか誘発しえない、ということの意味している。

Q 7-50:

あるクリーチャーの間合いが0フィートであるものとします。そのクリーチャーが敵に攻撃する為には敵のマス目に入り込まなければならない、ということで合ってますでしょうか？ このクリーチャーが敵のマス目に入り込んだとします。今や敵を機会攻撃範囲に収めていることになるのでしょうか？ このクリーチャーは敵を挟撃することは可能でしょうか？ 挟撃できるものとします。仲間は敵を挟撃する上でどこに位置取っている必要があるのでしょうか？

A 7-50:

キャラクターが武装しており、敵に対して近接攻撃を行なえる位置にいるのであれば、キャラクターは敵を機会攻撃範囲に収めている(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『機会攻撃』の節にある『機会攻撃範囲内にあるマス目』を参照のこと)。武装状態である為には、キャラクターが武器を構えているか肉体武器を備えているかしなければならぬ。キャラクターの間合いが0フィートならば、敵とキャラクターが同じマス目にいる時のみ、敵を機会攻撃範囲に収めることができる。

間合いが0フィートのクリーチャーは敵を挟撃することができない(『プレイヤーズ・ハンドブック』第8章の『挟撃』を参照のこと)。そのようなクリーチャーは、2体以上で同じ敵のマス目に入り込んで攻撃した場合であってさえも、仲間から挟撃のボーナスを得ることも、仲間に挟撃のボーナスを与えることもできない。

Q 7-51:

間合いの長い武器(や生来の間合い)は、キャラクターを対象として《一撃離脱》や《駆け抜け攻撃》を使用している敵に対してキャラクターが機会攻撃を行なうことを可能とするのでしょうか？ 敵よりもキャラクターの間合いの方が長い場合、キャラクターに対して近接攻撃を行なおうと間合いに入り込んできた敵に対して、キャラクターは常に機会攻撃を得るのでしょうか？ 5フィート・ステップについてはどうでしょうか？

キャラクターの間合いが敵の間合いよりも長いものとします。キャラクターに攻撃できるほど近くへ寄ろうと5フィート・ステップしている敵に対して機会攻撃を得られないのでしょうか？

A 7-51:

間合いが極めて長いということは、クリーチャーがより多くのマス目を

機会攻撃範囲に収めることを可能とするが、他のやり方では機会攻撃を行なえないような場合でもクリーチャーが機会攻撃を行なうことを可能とするわけではない。

あるキャラクターが《一撃離脱》と《駆け抜け攻撃》のいずれかを使用している場合、そのキャラクターの移動は、特技を使用しながらの攻撃の対象とした敵からの機会攻撃を誘発しない。(《駆け抜け攻撃》による利益は乗騎にも及ぶ。) 実際、これら両者の特技の主たる利益の一つは、機会攻撃をくろうことなしに離れた位置から敵に近付くことを可能とする、という点にある。だが、どちらの特技もキャラクターが攻撃の対象としていないクリーチャーからの機会攻撃を妨げはしない、ということを忘れないこと。

5フィート・ステップは、それがキャラクターのそのラウンドにおける唯一の移動であった場合は、敵の間合いがどれだけ長かろうと、誰からも機会攻撃を誘発しない。再度言うが、5フィート・ステップのルールが存在する意義の一つは、キャラクターから離れた位置にいる敵へゆっくりではあるが安全に近付くことを可能とする、という点にある。

Q 7-52:

「満身創痍状態」のPCがhpが1以上にまで上昇するような行動をとったとします。このキャラクターは同一ラウンドにおける行動の一環として1回の移動アクションを得るのでしょうか？ それとも通常通りのアクションをとれるほど回復する前に、1ラウンドの間、「満身創痍状態」が適用されるのでしょうか？

A 7-52:

厳密に言えば、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.143の言葉(「治療によってヒット・ポイントが1以上にまで上昇したなら、まるでヒット・ポイントが0以下に落ちたことがないかのように、ふたたび完全に機能するようになる」)に従って、キャラクターはhpを1以上にまで上昇させた1回の標準アクションを完了した後で確かに1回の移動アクションが得られるべきだ。

Q 7-53:

[力場]効果による盾ボーナスは、[力場]効果による鎧ボーナスが有効であるように、「非実体の接触」攻撃に対して有効なのでしょうか？

A 7-53:

有効だ。シールド呪文などの盾ボーナスを授ける[力場]効果は、「非実体の接触」攻撃に対しても有効である。

Q 7-54:

鎧ボーナスと盾ボーナスには共に、「非実体の接触」攻撃に対して適用される[力場]効果によるものを除き、接触攻撃に対しては適用されない、と実にはっきりと書かれています。このことは、鎧ボーナスや盾ボーナスを授ける[力場]効果でさえも通常の接触攻撃に対しては適用されない、という印象を与えます。そうなのですか？ そうなのだとします。それは何故なのでしょうか？ メイジ・アーマー呪文によってスペクターがキャラクターにその手で触れにくくなるようにできるものとします。どうしてホブゴブリンがその手で触れにくくなるようにできないのでしょうか？

A 7-54:

スペクターは「キャラクターにその手で触れ」てはいない——スペクターはキャラクターに「叩きつけ攻撃」を行なうが、その一撃がキャラクターの鎧(および持っていれば盾も)をまさしくすり抜けていくのだ。「非実体の接触」攻撃とは、(ほとんどの)鎧と盾が適用されないことに思い至らせる為に名付けられたにすぎない。接触攻撃と「非実体の接触」攻撃とは同じものではない。同じであれば、異なる名称になったりはしない。

[力場]効果による鎧ボーナスや盾ボーナスは「非実体の接触」攻撃に対して適用されるが、これは物体をすり抜けるのと同じようにして「非

実体の接触」攻撃で[力場]の鎧や盾をすり抜けることができないことによる。鎧ボーナスや盾ボーナスは通常の接触攻撃を食い止められないが、これは鎧や盾に触れることは、個人で使用しているありとあらゆる種類の盾や鎧はキャラクター本人に触れている以上、)キャラクターに触れるも同然だからである。

Q 7-55:

ワンド入れからワンドを「抜く」行為は機会攻撃を誘発するのでしょうか？ それとも武器であるかのように「抜く」ことができるのでしょうか？ あるキャラクターが《早抜き》を修得しているものとします。このキャラクターはワンドを1回のフリー・アクションで「抜く」ことができるのでしょうか？

A 7-55:

『プレイヤーズ・ハンドブック』P.140にて述べられている通り、「武器を1つ抜く」アクションはまた、ワンドのような、簡単に手の届く位置で運搬している、武器に似た物体に関しても適用される。(セージとしては、魔法のロッドやスタッフもこの分類に含めてしまうことを勧めよう。) よって、「ワンドを抜く」は機会攻撃を誘発せず、《早抜き》を修得したキャラクターは1回のフリー・アクションで「ワンドを抜く」ことができる。

ワンドやロッド(スタッフは除く)はまた、《二刀流》と併せて「抜く」際には「軽い武器か片手武器」の分類にも含まれる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.140を参照のこと)。

マニューヴァーとスタンス

Q 7-56:

キャラクターは別のアクションを行なっている最中でも「スタンス」をとったり「ブースト(増幅技)」を使用したりできるのでしょうか？ 例えば、敵に「突撃」し、「スタンス」をとり(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.43)、その上で「突撃」で認められている攻撃を行なうことはできるのでしょうか？あるいは攻撃ロールを行なった後でバーニング・ブレード・ブースト(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.52)などの「ブースト」を起動できるものなのでしょうか？

A 7-56:

別のアクションを行なっている最中に使用することはできない。一般ルールとして、キャラクターは自分のアクションの内の1つに別のアクションで割り込むことはできない。『プレイヤーズ・ハンドブック』は様々な例外(「移動中に武器を抜く」、「機動射撃」など)を提示している。キャラクターは、「突撃」開始前や「突撃」で認められている攻撃を解決した後で「スタンス」をとることならできるが、途中で行なうことはできない。別のやり方として、キャラクターが敵の近くまで移動し、その上で「スタンス」をとり、更にその上で攻撃を行なうことならできるが、これは「突撃」ではあるまい。攻撃に「ブースト」(の効果)を適用したいのであれば、キャラクターは攻撃開始前に「ブースト」を起動しなければならない。いったんロールしてしまったら、「ブースト」を起動することはできない。

Q 7-57:

マーシャル・アデプト(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』)は「組みつき」中にマニューヴァーを始動したりスタンスを変更したりすることはできるのでしょうか？「押さえ込まれた状態」の時はどうでしょうか？

A 7-57:

「組みつき」ルールは「組みつき」中のキャラクターが行なえるアクションの一覧を提示しているが、これは明らかに包括的なものではない。(例を挙げると、行動として「話す」が言及されていない。) これは実のところ、「組みつき」がキャラクターの通常取りうる行動(「攻撃」や「移動」など)にどれだけ多くの変化をもたらすか、ということの説明により重き

を置いているのだ。よって、DMは「組みつき」の状況を裁定する際にいささかの「常識」を働かせなければならない。

攻撃を伴うマニユーヴァーは、それがキャラクターが組みつきしている別のキャラクターに対して「素手打撃」「肉体武器」「軽い武器」を用いて行なわれるものである限りにおいて、「組みつき」中にも使用される。

そのマニユーヴァーに対して何らかの制限が特記されていない限り(例を挙げると、移動することが必要なマニユーヴァーは、「組みつき」しているキャラクターは自由に移動することができないのだから、「組みつき」中に始動することはできない)、「組みつき」中でも他のマニユーヴァーやスタンスを始動することができる、と裁定することが最も簡単である。多くのマニユーヴァーとスタンスは「組みつき」しているキャラクターが使用できるように設定されており、これらの戦闘オプションを制限することはそれに反しているように思われる。「組みつき」しているキャラクターは物理的な機動性に何らかの制限を受けているが、このキャラクターがマニユーヴァーやスタンスを始動するのを妨げることは理不尽な制限のように思われるのだ。

セージとしては、「押さえ込まれた状態」のキャラクターがマニユーヴァーやスタンスを始動することを認めない、とすることを強く推奨しよう。ルールには、「マニユーヴァーやスタンスを始動する為には、キャラクターは移動することができなくてはならない」(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.38)、と明記されており、これは「押さえ込まれた状態」のキャラクターがこれを成しうとすべきではないとすることを示唆している。

Q 7-58:

マルチクラスしているマーシャル・アデプトが、既に修得しているマニユーヴァーの代わりに新たなマニユーヴァーを選択する場合、このマーシャル・アデプトはあるクラスのマニユーヴァー1つを「失い」、別のクラスのマニユーヴァー1つを「得る」ことができるのでしょうか？

A 7-58:

できない。どちらのマニユーヴァーも同一のクラスのマニユーヴァー・リストから修得されなければならない。

Q 7-59:

『トウム・オヴ・バトル(未訳)』収録のストライクとマニユーヴァーの多くは攻撃に成功することにより利益を授けます。クリーチャーの“ダメージ減少”が攻撃によるダメージを完全に無効化したものとします。ストライクやマニユーヴァーのもたらす利益はそれでもなお付加されるのでしょうか？

A 7-59:

結果的に、この質問には4通りの回答がある。順番に、付加される、付加される、付加される、付加されない、だ。

マニユーヴァーやスタンスが攻撃によって与えられるダメージに単純に(ダメージを)追加されるものであるならば、“ダメージ減少”(これは順番によっては追加ダメージを減少させ、さらには無効化さしてしまうかもしれない)が適用される前にそのダメージを追加する。例を挙げると、パニッシング・スタンスをとっているキャラクターは近接攻撃のダメージ・ロールに+1d6を追加する。このキャラクターが“ダメージ減少 10/—”を持つクリーチャーに攻撃を命中させ、その攻撃が8ポイントのダメージとパニッシング・スタンスによる3ポイントの追加ダメージを与えたならば、そのクリーチャーは1ポイントのダメージを受けることだろう。

マニユーヴァーやスタンスが攻撃にエネルギー・ダメージを追加するもの(ライトニング・スローなど)であるならば、“ダメージ減少”はそのダメージを減少させない(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.294～295を参照のこと)。

マニユーヴァーやスタンスがその効果を適用する上で単純に「命中」(あるいは「攻撃に成功する」)させることを要求するものであるならば、その効果は、たとえその引き金となった攻撃でダメージが与えられなかった場合であっても、発生する。たとえ敵の“ダメージ減少”がキャラクターのリーディング・ジ・アタック・ストライクによるダメージを完全に無効化した場合であっても、キャラクターの仲間たちはやはり攻撃ロールへの+4士気ボーナスを得るし、キャラクターのマーシャル・スピリット・

スタンスはやはりキャラクターが2ポイントのダメージを回復させることを可能にする。

マニユーヴァーやスタンスが目標にダメージを与えることを要求するものであるならば、その攻撃によって与えられたダメージを完全に無効化した“ダメージ減少”は特殊効果の発生を妨げる。これは(「素手打撃によってダメージを受けた」敵に対してのみ機能する)《朦朧化打撃》や、負傷に基づく病気や毒の効果と類似している。

Q 7-60:

あるマーシャル・マニユーヴァーで、セーブが可能だけれどセーブ難易度が記載されていない、となっているものとします。セーブ難易度はどのようにして算出するのでしょうか？

A 7-60:

マニユーヴァーにセーブ難易度が記載されていないのであれば、難易度は[10+マニユーヴァーのレベル+流派ごとに定められた能力値修正]である。

- デザート・ウインド:【判断力】
- ディヴォーテッド・スピリット:【魅力】
- ダイヤモンド・マインド:【筋力】
- アイアン・ハート:【筋力】
- セッティング・サン:【筋力】
- シャドウ・ハンド:【判断力】
- ストーン・ドラゴン:【筋力】
- タイガー・クロウ:【筋力】
- ホワイト・レイヴン:【知力】

Q 7-61:

1体の相手が複数のアイアン・ガーズ・グレア・スタンス(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.52)の効果を受けているものとします。どうなるのでしょうか？

A 7-61:

(全て同じ効果によるものなのだから)ペナルティは累積しないということをお忘れずに、記述されている通りに処理すること。共にアイアン・ガーズ・グレア・スタンスをとっている2人の異なるキャラクターの機会攻撃範囲内にいるオーガは、いずれかのキャラクターの仲間に攻撃する際に-4のペナルティを被ることだろう。(オーガを)機会攻撃範囲内に収めている2人のキャラクターがお互いに仲間であるものと仮定すると、(どちらか一方がオーガを機会攻撃範囲内に収められなくなるような位置にオーガが移動しない限り)オーガは誰に殴りかかろうとも攻撃ロールに-4のペナルティを被らざるをえない。

Q 7-62:

アイアン・ハート・サージ・マニユーヴァー(『トウム・オヴ・バトル(未訳)』P.68)は、正確には何を除去できて何を除去できないのでしょうか？

A 7-62:

持続時間が「瞬間」の効果はアイアン・ハート・サージ・マニユーヴァーでは除去されない。しかしながら、1ラウンド以上の持続時間を持つあらゆる効果は——持続時間が「永続」の呪文や効果も含め——アイアン・ハート・サージ・マニユーヴァーによって除去されるが、アイアン・ハート・サージ・マニユーヴァーはダメージや能力値吸収を回復させない。

アイアン・ハート・サージ・マニユーヴァーは(1つの呪文や効果を原因とする「負のレベル」を除去するであろうものの)失ったレベルを元に戻しはしない。アイアン・ハート・サージ・マニユーヴァーは、キャラクターの体組織を巡る毒1つや、キャラクターが感染した病気1つを中和するだろう。

Q 7-63:

ウォール・オブ・ブレイズ・マニューヴァー(『トウム・オブ・バトル(未訳)』P.70)は接触攻撃に対して効果があるのでしょうか？ 呪文による接触攻撃についてはどうでしょうか？

A 7-63:

効果がある——このカウンター(反撃)は接触攻撃と通常の攻撃に対して、その由来に関わらず、等しく有効だ。

Q 7-64:

サドン・リープ・ブースト(『トウム・オブ・バトル(未訳)』P.89)の一部として行なわれる<跳躍>判定とそれに続く跳躍は、<跳躍>技能にて述べられているようにイニシエーターの移動と見なされるのでしょうか？

A 7-64:

見なされない。サドン・リープはそれ自体で完結した即行アクションであり、移動アクションの一部ではないのだから、その移動はキャラクターが他のアクションを使用して行なうかもしれない移動に追加してのものとなる。

Q 7-65:

シールド・カウンター・マニューヴァー(『トウム・オブ・バトル(未訳)』P.60)の使用は「二刀流」によるペナルティを科されるのでしょうか？ 科されるものとします。ペナルティは次のラウンドの攻撃に対しても同様に適用されるのでしょうか？

A 7-65:

ペナルティは科されない。このマニューヴァーによって可能となる「盾攻撃」は(マニューヴァーの解説に記載されている通り)攻撃ロールに-2のペナルティを被るが、「二刀流」による他のペナルティは何ら適用されない。

Q 7-66:

キャラクターがチケット・オブ・ブレイズのスタンスをとっていて、相手が<軽業>を使用してキャラクターを通過したものとします。このキャラクターは機会攻撃を得るのでしょうか？

A 7-66:

機会攻撃を得る。たとえ相手が<軽業>ないし《一撃離脱》など通常であれば移動の際にキャラクターが機会攻撃を行なうことを許さない他の種類の移動を使用する場合であっても、キャラクターは機会攻撃を行なうてよい。

Q 7-67:

キャラクターはホワイト・レイヴン・タクティクス(『トウム・オブ・バトル(未訳)』P.94)を使用して自分の現在のイニシアチブ値以降に更なるターンを得ることができるのでしょうか？

A 7-67:

得られない。ホワイト・レイヴン・タクティクスは伝承者自身には効果がない。

呪文の章では、質問と回答が頻出した、呪文に関する一般的な質問と、特定の呪文毎にアルファベット順で並べた質問について確認できる。

呪文に関する一般的な質問

Q 8-1:

アニメイテッド・オブジェクトの多くには「硬度」があります。アニメイテッド・オブジェクトの「硬度」は、アニメイテッド・オブジェクトに対して発動された呪文にはいかなる影響(あれば)を及ぼすのでしょうか？ 例を挙げますと、アニメイテッド・ウッド・テーブルには5の「硬度」があります、よね？ この「硬度」は、ファイアーボール呪文、ライトニング・ボルト呪文、メルフズ・アシッド・アロー呪文、レイ・オブ・フロスト呪文、マジック・ミサイル呪文などの呪文にはどのような影響を及ぼすのでしょうか？

A 8-1:

問題となっている呪文にエネルギー種別が付いているのであれば、「硬度」は非自律行動物体にダメージを与えることに関するルールにて記述されている通りに攻撃に対して影響を及ぼす(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.163を参照のこと)。要約をここに挙げよう。

- 「硬度」は[酸]による攻撃と[音波]による攻撃に対して適用される。これらの攻撃はクリーチャーと物体の双方に対して通常通りのダメージを与える為、アニメイテッド・オブジェクトに対して(「硬度」の効果分を差し引いた)通常通りのダメージを与えるだろう。君が例に挙げたアニメイテッド・テーブルに対してメルフズ・アシッド・アロー呪文がどれだけのダメージを与えようと、「硬度」の分5ポイントのダメージが差し引かれるだろう。
- 「硬度」は[電気]による攻撃と[火]による攻撃に対して適用される。これらの攻撃は非自律行動物体に対して半分のダメージを与えるが、アニメイテッド・オブジェクトはクリーチャーなので(「硬度」の効果分を差し引いた)全ダメージを被る。君が例に挙げたアニメイテッド・テーブルに対してファイアーボール呪文やライトニング・ボルト呪文がどれだけのダメージを与えようと、「硬度」の分5ポイントのダメージが差し引かれるだろう。セーブに成功した場合は、「硬度」を適用する前にダメージを半減させること。
- 「硬度」は[冷氣]による攻撃に対しても適用される。[冷氣]攻撃は非自律行動物体に対して1/4のダメージを与えるものの、再度言うが、アニメイテッド・オブジェクトはクリーチャーなので「硬度」の効果分を差し引いた全ダメージを被る。君が例に挙げたアニメイテッド・テーブルに対してレイ・オブ・フロスト呪文がどれだけのダメージを与えようと、「硬度」の分5ポイントのダメージが差し引かれるだろう。レイ・オブ・フロスト呪文はわずか1d3ポイントのダメージしか与えないので、キャラクターがどうにかして呪文の与えるダメージを増やさない限り、アニメイテッド・テーブルに対しては効果が無いと解るだろう。
- 「硬度」は[力場]による攻撃に対して適用される。これらの攻撃はクリーチャーと物体(適用可能な場合)の双方に対して通常通りのダメージを与える為、アニメイテッド・オブジェクトに対して(「硬度」の効果分を差し引いた)通常通りのダメージを与えるだろう。君が例に挙げたアニメイテッド・テーブルに対してマジック・ミサイル呪文がどれだけのダメージを与えようと、「硬度」の分5ポイントのダメージが差し引かれるだろう。マジック・ミサイル呪文は通常、物体を目標にとることはできない。だが、アニメイテッド・オブジェクトはクリーチャーなのだから、例に挙げられたアニメイテッド・テーブルに影響を及ぼすことができる。

Q 8-2:

スコーピング・レイ呪文やメテオ・スウォーム呪文など、いくつかの呪文では術者が複数回の遠隔接触攻撃を行なう必要があります。これらの呪文によって可能となる遠隔接触攻撃を全て使用する為には、術者が「全力攻撃」アクションを使用しなければならないのでしょうか？ 「全力攻撃」アクションを使用しなければならないものとします。これはどのように処理するのでしょうか？ 術者は(接触呪文のように)チャージを保持した上で後ほど「全力攻撃」アクションを使用するのでしょうか？ また、術者はいかなる攻撃ボーナスを使用するのでしょうか？ 術者はそれぞれの遠隔接触攻撃に対して最も高い基本攻撃ボーナスを使用するのでしょうか？ それとも攻撃毎に術者の攻撃ボーナスは5低くなっていくのでしょうか？ 術者が《呪文高速化》を使用して1回のフリー・アクションとして呪文を発動した場合はどうなるのでしょうか？ その場合はいかなる攻撃ボーナスを使用するのでしょうか？ 術者は遠隔接触攻撃を何回行なえるのでしょうか？ 術者がそのラウンドの残りの時間に行う他の行動は、呪文を発動した際の攻撃ボーナスには影響するのでしょうか？

A 8-2:

例に挙げられたどちらの呪文も、発動時間は「1回の標準アクション」であり、持続時間は「瞬間」である。術者は「呪文を発動する」アクション(1回の標準アクション)を使用し、その標準アクションの一部として(「攻撃」や「全力攻撃」の一部としてではなく)、呪文により可能となる遠隔接触攻撃の全てを行なう。これらの攻撃を行なうことは、いかなるアクションにも当たらない。

例に挙げられた呪文のいずれかによる遠隔接触攻撃の全てにおいて、術者は自身の最も高い基本攻撃ボーナスを使用する。呪文の解説にて特に明記されていない限り、複数回の遠隔接触攻撃を可能とするようなその他の呪文についても同様に処理する。

例に挙げられた呪文のいずれかの高速版を発動しても、全く同様に処理される(《呪文高速化》メテオ・スウォーム呪文を発動する為にはキャラクターがエピック・レベルでなくてはならない)。術者は呪文を発動する為に使用されたフリー・アクションの一部として、呪文により可能となる遠隔接触攻撃の全てを行なう。術者は一般的に、それぞれの遠隔接触攻撃について自身の最も高い基本攻撃ボーナスを使用する。高速化した呪文を発動しながら同じラウンド中に術者が行なうだろうその他の攻撃は、遠隔接触攻撃における術者の攻撃ボーナスには何の影響もない。だが、術者が防御的戦闘など自身の次のターンまで攻撃ロール全てに攻撃ペナルティが課されるような何かをすれば、高速化された呪文による遠隔接触攻撃にも攻撃ペナルティが適用される。

Q 8-3:

1日に2回以上8時間の休息をとることはできるのでしょうか？ 例を挙げますと、私のキャラクターが丸1日持続する呪文を発動し、その上で休息し、さらにその上でもう1度同じ呪文を発動することはできるのでしょうか？

A 8-3:

これはシステム的にはルールで認められている範囲内のことなのだが、セージはそれでもこれを認めないダンジョン・マスターを支持するだろう。最終的に、これは魔法がキャンペーン内でどのように働くかに関するDMの見解に委ねられる。

Q 8-4:

クレリックは1日に何回呪文を補充できるのでしょうか？ 私は、『プレイヤーズ・ハンドブック』にはプリーストが呪文を回復するにはわずか1時間の瞑想しか必要としないと書かれている、と主張するプレイヤーを抱えています。適うものならばどうか手掛かりを与えてくださいませ。

A 8-4:

クレリック(などの信仰呪文の使い手)は1日に1回呪文を回復する。

これには1日の特定の時間(これはキャラクターと神格によってばらつきがある)に1時間の瞑想を行なう必要がある。『プレイヤーズ・ハンドブック』第10章の『信仰呪文を準備する』を参照のこと。

Q 8-5:

善のクレリックにとって、準備した呪文をキュア呪文として任意発動する行為はいかなる種類のアクションなのでしょう？

A 8-5:

任意発動はいかなるアクションでもない。呪文発動の一部である(故に呪文を発動する為にキャラクターが使用するアクションの一部である)。悪のクレリックによるインプリクト呪文の任意発動でも同じルールを使用する。

キャラクターは任意発動する呪文に呪文修正特技を使用することができるが、そうする場合、呪文を発動する為には最低でも1回の全ラウンド・アクションを要する(もしくは、発動時間が元々1回の全ラウンド・アクション以上の呪文であれば追加で1回の全ラウンド・アクション)。『プレイヤーズ・ハンドブック』第5章の『任意発動と呪文修正特技』を参照のこと。

Q 8-6:

光線呪文を用いて「とどめの一撃」をもたらすことはできるのでしょうか？

A 8-6:

もたらせない。「とどめの一撃」アクションはキャラクターがボウやクロスボウを使用することを明確に認めているが、キャラクターが目標に隣接していれば、という条件が付く(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.151)。

とは言え、隣接する目標に対して「とどめの一撃」をもたらす上で遠隔接触攻撃の呪文を認めても、不条理なハウス・ルールとは言えまい。

Q 8-7:

「即行アクション」で発動された呪文は、「呪文相殺」されうのでしょうか？

A 8-7:

そう、キャラクターは「即行アクション」で発動された呪文を「呪文相殺」することができる。「アクションを待機する」(『ルールズ・コンペンディウム』(未訳) P.110)ルールは、呪文を発動している別のキャラクターに反応してキャラクターが行動することを認めている。これに関し、呪文を発動するのに使用されたアクションの種類に基づく制約は何ら存在しない。

Q 8-8:

「呪文構成要素」が一切ない呪文を「呪文相殺」することは可能なのでしょうか？

A 8-8:

通常の「呪文相殺」では、「音声構成要素」または「動作構成要素」の識別に(呪文学)判定が要求される。「音声構成要素」も「動作構成要素」も無いのであれば、キャラクターは(呪文学)判定を成し遂げることができないのだから、その呪文を「呪文相殺」することはできない。しかしながら、キャラクターがディスペル・マジックを使用して「呪文相殺」しようとしているのであれば、呪文の識別は要求されず、「呪文学」判定がとばされるので、キャラクターは「構成要素」の無い呪文を「呪文相殺」してもよい。

Q 8-9:

「死霊術」(という用語)には「悪」の響きがあります。全ての「死霊術」呪文は善属性の「呪文の使い手」でも使用可能なのでしょうか？

A 8-9:

まず第一に、「死霊術」呪文の多くは、少なくともゲーム・ルールが定義している限りにおいて、「悪」とは見なされない。ゲーム・ルールは、アニメイト・デッドなど、その呪文が[悪]の補足説明を持つかどうか、ということにのみ注目している。

つまり、ほとんどの「呪文の使い手」は、[悪]の補足説明のついた呪文を発動する事を妨げられることなく、またそうする事によって何らかのペナルティや悪影響を被ることもない。ある種のクラスのみが属性系の補足説明のついた呪文の使用に影響する制約や波及効果を持ち、そしてそういったクラスはそのクラスの解説にて明瞭に説明されている。

例を挙げると、クレリックとドルイドは自分自身や(その神格に中立以外の何らかの属性があれば)自分の仕える神格の属性に反する属性のついた呪文を発動することができない。モラディンを信仰する「中立にして善」のクレリックは(クレリック自身とモラディン双方の属性に反している)[悪]の補足説明のついた呪文を発動することはできない。このクレリック自身は「秩序」属性ではないが、このクレリックは[混沌]の補足説明のついた呪文もまた発動することができない。なぜなら「混沌」はモラディンの属性である「秩序にして善」に反しているからだ。

Q 8-10:

治療呪文を再現する為に使用された呪文(キュア・シリアス・ウーンズ呪文を再現する為に使用されたリミテッド・ウィッシュ呪文など)は、モーンランドにて機能するのでしょうか？

A 8-10:

機能しない。たとえ元々の呪文が(治療)の副系統に属する呪文でないかもしれないけれども、呪文は選択された呪文を(セーフ難易度を除く)あらゆる面において完璧に再現する。キュア・シリアス・ウーンズ呪文を再現する為に使用されたリミテッド・ウィッシュ呪文は「召喚術(治療)」として扱われる為、モーンランドにて発動された場合には機能せずに終わるだろう。

Q 8-11:

目標型呪文のルールには、術者は目標を視覚で知覚できていなければならない、と書かれています。このことは、鏡を使って曲がり角の向こう側を覗き込み、鏡の中に見える目標に向けて目標型呪文を射ち込むことができる、ということの意味しているのでしょうか？ 例を挙げますと、キャラクターは鏡を使って曲がり角の向こう側にいる目標に向けてマジック・ミサイル呪文を射ち込めるのでしょうか？

A 8-11:

射ち込めない。まず第一に、目標型呪文を行使する為にはキャラクターが目標を視覚で知覚(あるいは接触)していなければならない。目標の鏡像を捉えている、ということでは十分ではない。第二に、術者は目標に効果線を通していなければならないのだが(これはほとんど全ての呪文について成り立つ)、この例では曲がり角を通る(あるいは回り込む)効果線を通していない。キャラクターが曲がり角を回り込んで目標型呪文の狙いをつけたのであれば、少なくとももう少し角を回り込んで顔を出さなければならないだろう。だが、キャラクターはそれでも曲がり角から「遮蔽」を得ることはできる。

Q 8-12:

フェイヴァード・ソウルなどの臨機応変型の信仰呪文の使い手は、どのようにしてその日の呪文を準備するのでしょうか？

A 8-12:

クラスの解説にて特に断りのない限り、フェイヴァード・ソウル、シュゲンジャなどの純粋に臨機応変型の信仰呪文の使い手は、ソーサラーがするのと同じようにして毎日の呪文を準備するが、これには事前の8時間の休息と15分間の精神集中が必要である。

スピリット・シャーマンの呪文能力の項目(『信仰大全』P.12)では、スピリット・シャーマンが呪文を回復する為には(クレリック同様)毎日の特定の時間に1時間の完全な瞑想をするだけでよい、と規定されている。

特定の呪文

Q 8-13:

最近のゲームにて、私たちはアーケイン・サイト呪文は幻術やグリフ・オヴ・ワーディング呪文、その他の種類の魔法の罫を知覚させうるものか、という点で悩み出してしまいました。この呪文はグリフ系呪文、シンボル系呪文、他の魔法の罫の大部分を暴き出すだろう、という点では合意しているのですが、扉や床、クリーチャーの幻を取り巻くオーラを知覚できるかという点では合意が取れませんでした。

A 8-13:

アーケイン・サイト呪文は幻の扉、床、壁などの本来不透明な(虚像)の存在を自動的に全く無視してしまうことを可能としはしない、とするのは正しい。だが、稼動中のあらゆる幻は、ディテクト・マジック呪文やアーケイン・サイト呪文などの占術呪文によって明らかとなる魔法のオーラを発している。アーケイン・サイト呪文の場合、キャラクターが知覚できる何かが魔法のオーラを発しているのであれば直ちにそれを悟り、(ディテクト・マジック呪文の解説にて説明されている通りに)オーラの強度はどれくらいのものかを理解する。キャラクターはまた、オーラ的位置をも直ちに理解する。たまたま目にしているものが(虚像)だったのであれば、キャラクターは(虚像)であることに気付かない。だが、キャラクターは(呪文学)判定(判定を行なう行為にはいかなるアクションも必要としない)を行なって、オーラの系統を判断することができる。判定に成功すれば、キャラクターはオーラが幻術系統のものであることに気付きはするものの、副系統までは解らない(虚像、幻覚、操影、紋様、惑乱でありうる)。

アーケイン・サイト呪文の影響下で幻を見ると、相互に影響し合っているものと見なされるが、問題となっている幻で看破の為のセーブが認められているのであれば、直ちにセーブを行なうことができる。オーラの系統が幻術のものであると知っているのであれば、その幻の実在性が疑わしくと気付く根拠になり、(何らかの幻術であることに気付いているのだから)セーブに+4のボーナスを得る。キャラクターが(虚像)や(幻覚)に対する看破のセーブに成功したならば、その場合は幻を無視してしまえることができるが、(虚像)や(惑乱)は透明な輪郭が見えたままである(『プレイヤーズ・ハンドブック』第10章の幻術系統に関する論考を参照のこと)。

Q 8-14:

「覚醒した動物」の脅威度修正やレベル調整値はいくつなのでしょうか？

A 8-14:

ルールではそのような値は規定されていないので、判断はDMに一任される。『モンスター・マニュアル』第4章では、動物は追加で3HDを得る毎に脅威度に+1されるべきだ、と示唆されている。アウェイクン呪文は【知力】と【魅力】を増加させると同時に2HD追加するので、+1が適正な値であるように思われる。

ほとんどの動物にはレベル調整値が定められていないので、レベル調整値に対するアウェイクン呪文の影響を算出するのはより複雑である。最良の方法は、最終的なデータを見て、そのクリーチャーのレベル調整値を決定することだ(元の動物のレベル調整値とアウェイクン呪文の効果によるレベル調整値を別々に算出するのではなく)。『サヴェッ

ジ・スピーシーズ(未訳)』P.25にはレベル調整値設定についての助言が載っている。

Q 8-15:

「覚醒した植物」は技能と特技を得るのでしょうか？

A 8-15:

ここで我々は、2つの記述のどちらが優先されるのかを決定しなければならない。アウェイクン呪文では、植物は(種別と【知力】、【判断力】、【魅力】を除き)「アニメイテッド・オブジェクトと同じデータを有する」、と規定されているが、その一方で『モンスター・マニュアル』には、【知力】を持つあらゆるクリーチャーは技能と特技を持つ、と明示されている。セージとしては、呪文の解説こそが優先されるべきものと、確信しているので、植物はいかなる技能も特技も得ないことになる。

Q 8-16:

動物(この場合は2HDのウルフ)にアウェイクン呪文を発動する場合、呪文によって与えられる+2HDは、その動物のサイズ上昇を引き起こすのでしょうか(ウルフの強大化で挙げられているものでは、大型サイズになるのは4HDです)？

A 8-16:

一般に、クリーチャーはHDを獲得することによってサイズが上昇するわけではない。『モンスター・マニュアル』の『強大化したクリーチャー』の項は、ダンジョン・マスターが同じクリーチャーを使用したいものの高レベルのパーティーにふさわしい脅威を提供したくもある場合の為にあるのだ。だが、これらのクリーチャーは、レベルや呪文、あるいはその他の効果によってHDを獲得した場合であっても、サイズが上昇することはない。「動物の相棒」であることにより動物がHDを獲得した場合も同じことが成り立つだろう;クリーチャーのサイズは上昇しないだろうし、単に「動物の相棒」の表に記載されている利益だけを得るだろう。

Q 8-17:

アウェイクン・アンデッド呪文(『リブリス・モータリス(未訳)』P.62)を発動する上で、問題となっているアンデッドは技能や特技を得るのでしょうか？

A 8-17:

アウェイクン・アンデッド呪文には、目標は「生きていた頃持っていた技能や特技を一切取り戻せない」、と明記されており、このことは、クリーチャーは(次の段落で明示されているように、生きていた頃持っていた鎧と武器の習熟以外の)いかなる類の技能も特技も得ない、ということ強く示唆している。

Q 8-18:

アラーム呪文は「(魔法の)罫」なのでしょうか？ そうであるものとしません。ログはアラーム呪文を無力化できるのでしょうか？

A 8-18:

「罫」ではないし、ログはアラーム呪文を無力化できない。残念ながら、ルールでは「罫」と見なされる呪文の分類について明白に定義していない為、我々は個々の呪文の解説を頼りにしてこの質問を裁定しなければならない。

アラーム呪文とグリフ・オヴ・ワーディング呪文——どちらもある区画を守備する為に使用される長期持続型の防御呪文である——との類似性にも関わらず、アラーム呪文の解説には、この呪文を無力化する方法についての詳細が何ら含まれておらず、また、無力化可能な罫を作り出す呪文として〈装置無力化〉の解説に記載されてもいない

(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.76)。よって、我々としては、アース呪文は異として扱われるべきではなく、〈装置無力化〉を用いて無力化することもできない、という結論を出さざるをえない。

Q 8-19:

アンイールディング・ルーツ呪文(『信仰大全』P.151)は受け手を繋ぎ止め、今いるマス目から移動することを不可能とします。「挟撃」のルールは、ゲームにおいて「向き」の概念が欠落していることに基づいていますが、クリーチャーは隣接している攻撃者に対して常に向き直っているものと想定されています。この呪文によってもたらされる「移動できない状態」もまた、受け手が攻撃者に向き直れなくなるのですから、クリーチャーが受け手を容易に「挟撃」できるようになるべきではないでしょうか？

A 8-19:

アンイールディング・ルーツ呪文の影響下にあるクリーチャーはその他のクリーチャーと全く同じように「挟撃」に対して脆弱であるが、それだけのことである。似たような状況が発生させるように思われる移動不能化の分類に含まれる呪文や効果は、ホールド・パーソン呪文など、たくさんあるのだが、これらの効果は基本的に『D&D』における戦闘の抽象性を変えるものではない。

その一方で、もし君が『アンアースド・アルカナ(未訳)』収録の『戦闘時の向き』のヴァリエント・ルールを使用しているのであれば、アンイールディング・ルーツ呪文は受け手に対しかなり興味深い戦術的制約をもたらさう。

Q 8-20:

アンティマジック・フィールド呪文の解説には、超常能力は無効化するが変則的能力は無効化しない、と書かれています。『モンスター・マニュアル』の用語集のその他の特殊能力である“ダメージ減少”の解説には、“ダメージ減少”は超常能力と変則的能力のいずれでもありうる、と書かれています。どのモンスターがどちらの種類の“ダメージ減少”を有しているか、については書かれていません。ファイター/ウィザードが自分自身にアンティマジック・フィールド呪文を発動して、ビット・フィンドを攻撃するものとしましょう。ビット・フィンドには“ダメージ減少 15/善および銀”があります。アンティマジック・フィールド呪文は武器の「善」属性を無効化するということですね？ ビット・フィンドはその他の特殊能力である“ダメージ減少”を完全に失うのでしょうか？ それとも“ダメージ減少/銀”は変則的能力で“ダメージ減少/善”は超常能力なのでしょうか？ ゴーレム、ドラゴン、ワーウルフなどのクリーチャーの“ダメージ減少”についてはどうでしょうか？

A 8-20:

“ダメージ減少”を克服する武器の特性が、「魔法」(“ダメージ減少 #/魔法”)や、四つの属性の内の一つ(悪、混沌、善、秩序)でない限り——この場合は超常能力である——“ダメージ減少”は変則的能力である。魔法による以外に人工的武器が保有し得ないようなその他の武器の性質によって克服される“ダメージ減少”もまた超常能力のその他の特殊能力であろう。

クリーチャーの“ダメージ減少”の項目に、いくつかは変則的能力でいくつかは超常能力であるような2つ以上の要因が挙げられている場合、超常能力の要因のみがアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では消え失せる。

クリーチャーの“ダメージ減少”の項目で、「および」という言葉で区切られている複数の要因が挙げられていれば、“ダメージ減少”を克服する上で武器が全ての性質を備えていなければならない。“ダメージ減少 15/善および銀”を有するビット・フィンドなどのクリーチャーは、この“ダメージ減少”を克服する上で武器が善属性でかつ銀製でなくてはならない為、克服が困難な“ダメージ減少”を有していることになる。(善)の副種別を持つクリーチャーからの攻撃は、このクリーチャーが銀の武器を構えているのであれば、ビット・フィンドの“ダメージ減少”を克服するだろう。生来の能力として、そのようなクリーチャーの肉體武器または人工的武器による攻撃は、(善)の武器として“ダメージ

減少”を克服する。それ以外の方法では、銀の武器は魔法の武器でもなくてはならず、“ダメージ減少”を克服する上で善の性質も備えていなければならない。だが、アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では、ビット・フィンドの“ダメージ減少”の内、「銀」の部分だけが機能するので、ビット・フィンドは実質的に“ダメージ減少 15/銀”を有していることになる。銀の武器を構えている者は、アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では、ビット・フィンドの“ダメージ減少”を克服できる。

クリーチャーの“ダメージ減少”の項目で、「または」という言葉で区切られている複数の要因が挙げられていれば、その場合“ダメージ減少”を克服する上ではそれらの性質の内の一つだけが攻撃に必要とされる。例を挙げると、ビアーデッド・デヴィルの“ダメージ減少”の項目には“ダメージ減少 5/銀または善”と書かれているので、銀や善のどんな武器でもこの“ダメージ減少”を克服できる。アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では、“ダメージ減少”における「善」の要因がやはり抑止されてしまうだろうが、銀の武器は依然としてこの“ダメージ減少”を克服するだろう。

Q 8-21:

“ダメージ減少 10/アダマンティンまたは善”を有するクリーチャーがアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内に進入したとします。このクリーチャーの“ダメージ減少”はどうなるのでしょうか？ “ダメージ減少 10/アダマンティン”になるのでしょうか？ しかしそれでは、進入前と比較してクリーチャーがより強力になってしまうのではないのでしょうか？

A 8-21:

君はクリーチャーの“ダメージ減少”に対するアンティマジック・フィールド呪文の効果量を正しく判断している。『モンスター・マニュアル』の公式エラッタにて定義されている通り、“ダメージ減少”は変則的能力と超常能力のいずれでもありうる。複数の要因からなる“ダメージ減少”を有するクリーチャーの場合、“ダメージ減少”は双方同時に克服しなければならないものですらあるかもしれないのだ！

この仮定のクリーチャーの場合、“ダメージ減少”は変則的能力でも超常能力でもある。“ダメージ減少 #/アダマンティン”は変則的なその他の特殊能力なので、アンティマジック・フィールド呪文では無効化されず、一方“ダメージ減少 #/善”(超常能力のその他の特殊能力である)は無効化される。よって、アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内に入る“ダメージ減少 10/アダマンティンまたは善”を有するクリーチャーは、実質的に“ダメージ減少 10/アダマンティン”を有していることになる。もちろん、大多数のキャラクターにとって、アンティマジック・フィールド呪文は武器攻撃における「善」要因をも無効化するので、このことは(アルコンなど)攻撃に生来の属性がつくようなクリーチャーにしか影響しない。

君が例として挙げたあるモンスターの“ダメージ減少”がアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内においてより強力になるような奇妙な状況はとても稀であることに注意すること。そのような状況は以下のような場合においてのみ発生する。

- 1) モンスターの“ダメージ減少”が、変則的な“ダメージ減少”要因(「斬撃」など)と、克服手段がアンティマジック・フィールド呪文によっても無効化されることのないような超常能力の“ダメージ減少”要因(銀など)との組み合わせであり、
- 2) 2つの要因が「および」ではなく「または」で結ばれている。

多くの場合、(超常)と記載されている“ダメージ減少”要因は、アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では同様に無効化される克服手段を要求している(魔法の武器は、ほとんどの状況下における属性要因と同様、明らかにこの分類に含まれる)。“ダメージ減少”が(変則)の要因と(超常)の要因を「および」で結び付けたものであるようなクリーチャーにとって、(超常)分を失うことはクリーチャーの“ダメージ減少”を事実上弱体化させる。アンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内にいるリッチは“ダメージ減少 15/殴打および魔法”ではなく“ダメージ減少 15/殴打”を有していることになるが、これはダメージを与えることを容易にしておき、困難にはしていない。

Q 8-22:

アンティマジック・フィールド呪文は、ディテクト・マジック呪文で感知されうのでしょうか？

A 8-22:

感知されない。定義上、魔法的な効果はアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内では機能しない。ディテクト・マジック呪文の効果は感知する上でアンティマジック・フィールド呪文の効果範囲内にまで届かなければならない為、アンティマジック・フィールド呪文は、ディテクト・マジック呪文では感知されえない。

Q 8-23:

クリーチャーを目標にとる呪文(コース・ファイア呪文など)をアンハロウ呪文の効果範囲に定着させたとします。定着された呪文は効果範囲内にいるクリーチャーを毎ラウンド目標にとるのでしょうか？ それとも進入する時だけなのでしょうか？

A 8-23:

アンハロウ呪文に定着された呪文は、対象となるクリーチャーが効果範囲に進入した際にのみ目標にとるのであって、クリーチャーが効果範囲内に居続ける限り毎ラウンド目標にとるようなことはない。コース・ファイア呪文の場合、効果範囲内に進入する、HDが6以下のクリーチャーはそれぞれ、呪文の効果に対して意志セーブを試みることを要求されるだろうが、いったん効果範囲内に入ってしまうと、再び呪文の効果に対して意志セーブを試みることを要求されるようなことはない。クリーチャーが効果範囲を離れ、しかる後に戻ってきたのであれば、呪文は事実上再び「発動」され、もう一度そのクリーチャーを目標にとる。

目標を指定しない呪文(インヴィジビリティ・パージ呪文など)は、単純にアンハロウ呪文の効果範囲内で永続的にその効果を及ぼし続ける。効果範囲にインヴィジビリティ・パージ呪文を定着しているアンハロウ呪文の場面に進入した後で「不可視状態」になったキャラクターは、一掃効果により直ちに可視状態となることだろう。

Q 8-24:

ディテクト・マジック呪文を発動する行為は、インヴィジビリティ呪文を終了させるかどうかを判断する用途において、「攻撃」と見なされるのでしょうか？

A 8-24:

インヴィジビリティ呪文では、「ここでいう「攻撃」には、敵を目標とした呪文や、呪文の効果範囲や効果内に敵を含む呪文も入る」(下線部が追加した部分)、と規定されている。ディテクト・マジック呪文や類似の呪文は効果範囲を持つので、この効果範囲に敵を含む場合、上記の目的における「攻撃」と見なされるだろう。

Q 8-25:

敵の呪文を呪文相殺した「不可視状態」のキャラクターは「攻撃」を行なったと見なされ、それ故に「不可視状態」が解けてしまうのでしょうか？ 目標型解呪についてはどうでしょうか？

A 8-25:

『プレイヤーズ・ハンドブック』P.168に従うと、「呪文相殺を使用する為には、術者は敵を相殺呪文の目標として選ばなければならない」によって、定義上、この文章は「敵を目標とした」の分類に振り分けられるので、呪文相殺は「不可視状態」を終了させるだろう。

同様に、敵を目標とした目標型解呪も「敵を目標とした」呪文なので、「不可視状態」を終了させるだろう。

Q 8-26:

フレイミング・スフィア呪文を攻撃的でない用途で発動する行為——例: 焚き火をする——は、インヴィジビリティ呪文を終了させるかどうかを判断する上で「攻撃」と見なされるのでしょうか？

A 8-26:

見なされない。インヴィジビリティ呪文の解説にて規定されている通り、誰も装備中でないアイテムに対して行動しても、それで呪文が解けることはない。キャラクターはフレイミング・スフィア呪文を使用して村中を焼き尽くすことができ、結果として起こった火災がその中に敵を巻き込んだとしても(これは「間接的に害をなす」に分類されるだろうから)、そうしたところでインヴィジビリティ呪文が終了することはない。(もちろん、セージとしては、そのような無謀な行動を容認はしないが。)

Q 8-27:

サンクチュアリ呪文を発動する行為は、この呪文に対しセーブによって効果が抵抗することを敵に要求しますから、インヴィジビリティ呪文を終了させるのでしょうか？ ウォール・オブ・ファイア呪文についてはどうでしょうか？

A 8-27:

終了させない。間接的にしか害をなさないあらゆる呪文(他のクリーチャーの行動に応じて害をなすサンクチュアリ呪文などが含まれる)は、例え呪文の効果がセーブによって抵抗されうものであったとしても、「攻撃」ではない。

これに分類される他の呪文としては、ファイア・トラップ呪文(有害な効果は罠を仕掛けられたアイテムをキャラクターが開けることによって引き起こされる為)、スパイク・ストーンズ呪文(有害な効果はキャラクターが効果範囲上を歩くことによって引き起こされる為)、ウォール・オブ・ファイア呪文(有害な効果はキャラクターが壁から20フィート以内に接近することによって引き起こされる為)が含まれる。

もちろん、これらの呪文の内のいくつかは、インヴィジビリティ呪文を終了させるような使い方で発動されるかもしれない。ウォール・オブ・ファイア呪文を他のクリーチャーから20フィート以内で発動したのであれば、この呪文はそのクリーチャーに対して即座に、かつ直接的に害をなし、これによりインヴィジビリティ呪文が終了する。

Q 8-28:

ヴァンピリック・タッチは、アンデッド、とりわけミイラに対して使用された場合、機能するのでしょうか？

A 8-28:

ヴァンピリック・タッチ呪文——『プレイヤーズ・ハンドブック』P.206収録——には、「目標: 接触した生きているクリーチャー1体」の項目がある。ミイラ、あるいはその他のアンデッド・クリーチャーは、生きておらず、それ故にヴァンピリック・タッチ呪文の適正な対象ではない。結局のところ、この呪文はそれらアンデッドにはまったく機能しないだろう。(訳注: このFAQは原文では『第9章. パワー』に掲載されているのですが、内容的に呪文に関するFAQのためこちらの章に転記させていただきます。)

Q 8-29:

キャラクターはウィッシュ呪文を発動する度に毎回5,000の経験点コストを支払わなければならないのでしょうか？ それとも、経験点コストのある呪文を再現する場合のみなののでしょうか？ リマテッド・ウィッシュ呪文についてはどうでしょうか？ キャラクターが、ウィッシュ呪文の「不幸なできごとをやりなおす」効果や、呪文に記載されている他の特定の効果のどれかを使用したものとしましょう。その場合、経験点コストはかかるのでしょうか？

A 8-29:

ウィッシュ呪文を発動した場合はいつでも、キャラクターは呪文の為に最低でも 5,000 経験点を支払わなければならない。呪文の解説の記述通り、より多くの経験点コストのある呪文を再現する為に使用する場合や、魔法のアイテムを作成したり改良したりする為に使用する場合、キャラクターは呪文の為により多くの経験点を支払うこともある。

ウィッシュ呪文の解説にある何段もの効果の一覧(「不幸なできごとをやりなおす」効果を含む)では、大きな危険を伴うこと無しに呪文から得ることのできる類の結果が示されている。これらの効果の内の一つを使用するのであれば、キャラクターはやはりウィッシュ呪文の経験点コストを支払うことになるものの、ウィッシュ呪文はキャラクターの望んだ結果をもたらす。もし君が、箇条書きされた一覧に挙げられたものよりも強力であったり困難であると DM が考えるようなことを成し遂げようとしているのであれば、呪文の解説の記述通り、ウィッシュ呪文により望まない結果となる危険性がある。DM はそういった望みの結果を自由に考案できるのだから、呪文の解説にて定められている制限内で我慢する方が割に合うのだ。

リミテッド・ウィッシュ呪文を発動する場合、最低経験点コストは 300 経験点だが、呪文の解説の記述通り、これより多くなることもある。

Q 8-30:

ディスペル・マジック呪文はエヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文を解呪するのでしょうか？ 呪文の解説には、「触手はありとあらゆるダメージに対して完全耐性を持つ」と書かれていますが、ディスペル・マジック呪文は「ダメージ」なののでしょうか？ ディスペル・マジック呪文が触手に対して有効であるとして、ディスペル・マジック呪文は 1 本の触手だけを解呪するのでしょうか？ それとも全ての触手を解呪するのでしょうか？ ディスイнтеグレイト呪文は様々なビッグビーズ・ハント呪文を破壊できますが、同じようにして 1 本の触手を破壊するのでしょうか？

A 8-30:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文による触手空間にダメージを与えることはできない。ディスイнтеグレイト呪文ですらもだ。だが、空間を満たすようなほかの呪文を解呪できるのと全く同じ方法でこの空間を解呪することはできる。ディスペル・マジック呪文が(解呪判定に)成功したら、全ての触手が消え失せる。

Q 8-31:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文による触手は、正確にはどのようにしてクリーチャーを攻撃するのでしょうか？ 例を挙げますと、触手が「不可視状態」の相手を攻撃する際には失敗確率を被るのでしょうか？ また、個々の触手がどこに出現するのか、はどのようにして決めればよいのでしょうか？ 同じ 5 フィートのマス目に 2 本以上の触手が出現しうるものなのでしょうか？

A 8-31:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文は、半径 20 フィートの拡散内に無数の触手で満ちた空間を作り出す。触手は拡散内のありとあらゆる表面から生えてくる。この呪文は実質的に、殴打ダメージを与えることが可能なエンタングル呪文のようなものとして機能する。拡散内にいるクリーチャーが影響を受けるかどうか決める上で、この呪文はセーブの代わりに対抗「組みつき」判定を使用する。拡散の範囲内にいるあらゆるクリーチャーは、呪文の解説の記述通り、「組みつき状態」となりうる。この呪文では通常の「組みつき」の試みのような始めの接触攻撃は行なわない為、クリーチャーが「不可視状態」か、あるいは別の方法で「視認困難」を得ている場合であっても、失敗確率はない。この呪文は、非実体のクリーチャーや、「組みつき状態」とならずにすむ確率が 50% あるブリンク呪文を発動しているクリーチャーに「組みつく」ことはできない。

前述の通り、この呪文は無数の触手で満ちた空間を作り出す。この触手は拡散内に充満するので、ある特定の触手がどこにいるのか決定する必要はない。

Q 8-32:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文の効果範囲内に居続けているキャラクターは、最初に触手を避けた後でも再び「組みつき」の対象となるのでしょうか？ それとも効果範囲に進入した時だけなのでしょうか？

A 8-32:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文は、a) 呪文が発動された時に効果範囲内にいる者か、b) 効果範囲内に進入してくる者、に攻撃するが、c) 発動後に呪文の効果範囲内にいるが触手から逃れた者、には攻撃しない、というものであるように思われる。よって、最初の攻撃を回避したり「組みつき」から逃れたのであれば、触手がキャラクターを再度攻撃することはないだろう。

Q 8-33:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文やアイス・ストーム呪文のような呪文は、「ダメージ減少／魔法および殴打」のあるクリーチャーにはどのような影響を及ぼすのでしょうか？ 触手と雷は魔法の殴打ダメージを与えるのでしょうか？

A 8-33:

呪文などの魔法的效果によってもたらされるあらゆるダメージに対して「ダメージ減少」は効果が無い。

Q 8-34:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文はエーテル界においてどのように機能するのでしょうか？ アストラル界においてはどうか？

A 8-34:

いいね、質問してくれてありがとう。
だがセージは、君は他次元界で発動された場合についてというよりも、呪文が(効果範囲内に触手が湧き出てこれるような)いかなる表面も存在しない場所で発動されるとどのように機能するか知る方にもっと関心があるのではないかと推測する。(結論としては、エーテル界とアストラル界のいずれにも強固な地面から成る地域がある。)

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文は、触手が飛び出してこれるような表面が存在する場合にのみ機能する。呪文は触手が生えてこれるような表面に「水面」をも含んでいるが、これが水面を意味するものか、それともただ単に水塊内部のどこからでもという意味なのか、は不明である(セージとしては、大抵はより筋が通るものとして、前者の意見寄りだ)。開けた場所で発動された場合、それがアストラル界の虚空であれ、単に上空 100 フィートの空中なのであれ、呪文は機能せずに終わる。

Q 8-35:

ディテクト・マジック呪文を用いて実際に爆発する前のエクスプローシヴ・ルーンズ呪文を感知できるのでしょうか？

A 8-35:

実際にルーンを読みながらディテクト・マジック呪文を発動しているわけではないものと仮定すると、感知できる。例を挙げると、部屋の向こう側から、あるいは最初のページにエクスプローシヴ・ルーンズ呪文が仕込まれている閉じた本に、ディテクト・マジック呪文を発動したキャラクターはエクスプローシヴ・ルーンズ呪文を感知するだろうが、爆発させることはない。

Q 8-36:

呪文の使い手がエナヴェイション呪文の対象となり 2 レベル分の負のレベルを得たとします。このキャラクターは最も高いレベルの呪文を

発動する能力をも失ってしまうのでしょうか？「負のレベル」の解説には、「呪文の使い手は、(発動できる最も高い呪文レベルの)呪文が呪文スロットを、負のレベル1レベルごとに1つ失う」、と書かれています。この文からは、最も高い呪文レベルの呪文数以上の負のレベルにより衰弱させられない限りは、呪文の使い手は最も高い呪文レベルの呪文を依然として発動できる、という印象を受けます。

A 8-36:

君は正しい。1レベル分の負のレベルを得た呪文の使い手は、その時点で発動可能な最も高い呪文レベルの呪文を1つ失う。最も高い呪文レベルの呪文全てを必ずしも失うわけではない(呪文の使い手が幾度も負のレベルを得た場合には現実味を帯びてくるであろう)。

Q 8-37:

エンタングル呪文は、からみつく植物の性質に基づいて、DMが呪文の効果を変えることを認めています。正確にはいかなる類の効果をDMは付加できるのでしょうか？この変更の限度はどの程度なのでしょうか？いかなる類の植物や地形がこの種の効果を引き起こすのでしょうか？

A 8-37:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.6では、ルールに明記されていない状況の裁定について述べられている。「迷った時は、便利なお手軽ルールを思い出そう:どんなd20ルールであれ、有利な条件には+2ボーナスを、不利な条件には-2のペナルティを与えること」この「DMの秘密ルール」はこの状況に適用できる。範囲内の植物は著しくまばらだったり脆弱なものであったりするのか？呪文に抵抗する為のセーブに+2ボーナスと脱出する為の判定に+2ボーナスを与えること。キャラクターが通り抜ける為には切り開かなければならないほど実に多くのぶら下がった蔓や枝が効果範囲に満ちているのか？上記のセーブと判定に-2のペナルティを適用すること。この程度のことにより複雑な変更について思い悩む為のDMの時間を費やすだけの価値は無い——これ以上詳細な説明のなされるものは、そういった効果を発現させるべく作成される全く別の呪文となるに十分値しよう。

Q 8-38:

エンラージ・パースン呪文(もしくは類似の能力)の効果を受けているクリーチャーやPCが「武器落とし」されたとします。地面に落ちた際に武器はどうなるのでしょうか？本来のサイズに戻るのでしょうか？戻るものとします。この武器を拾い上げた時には再度拡大するのでしょうか？地面に落ちてても拡大したままであるとします。武器が受けている効果は(どちらも持続時間中で、もし呪文が解除・解呪されたら)所有者の効果に付随するものなのでしょうか？

A 8-38:

事実上その通りで、エンラージ・パースン呪文の効果を受けているキャラクター／クリーチャーの所持品でなくなってしまった時点で、武器(などのアイテム)は直ちに本来のサイズに戻る。残念ながら、回収されても武器は再び拡大したりしない。影響下にあるキャラクター／クリーチャーの所持品でなくなっていないのであれば、その場合は呪文の持続時間が終了するか、あるいは呪文が解除・解呪されるまで、武器(もしくはアイテム)は拡大したままである。効果がクリーチャーから解呪されたのであれば、クリーチャーの所持するアイテムが解呪された場合と同様である。

Q 8-39:

変身系統の基本呪文であるオルター・セルフ呪文(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.214)には、「変身後の姿は、術者の通常のサイズから1段階以内のサイズ分類のもでなければならない」、と書かれています。変身系統の他の呪文についても同じ事が成り立つのでしょうか？

A 8-39:

必ずしもそうではないが、ルールではそうなのかどうかははっきりしていない。ポリモーフ呪文と、これを参照する何らかの呪文(ポリモーフ・エニ・オブジェクト呪文など)は、変身後の姿として極小サイズ以上のどんな姿にでもなることが可能である。シェイプチェンジ呪文には、サイズの限界(極小から超巨大まで)が明確に区切られており、これは同様の呪文について述べる際のより良い解決法となる。

Q 8-40:

グリース呪文の効果範囲内で「伏せ状態」になっている時に「立ち上がる」行為には〈平衡感覚〉判定が必要なのでしょうか？(「移動」以外の)他の移動アクションを実行する行為についてはどうでしょうか？

A 8-40:

「立ち上がる」行為に判定は不要だ。他の移動アクションについても判定は不要だ。

Q 8-41:

キャラクターが、グリース呪文の効果範囲内にあるマス目から効果範囲外の隣接するマス目に移動するとします。このキャラクターは〈平衡感覚〉判定を行わなければならないのでしょうか？

A 8-41:

行なわなくてよい。一般ルールとして、地形の効果は、地形の効果のあるマス目に進入する際のみ適用され、そのようなマス目を出る際には適用されない。グリース呪文の影響下にあるマス目を出るクリーチャーは、移動する上で〈平衡感覚〉判定に成功する必要はない(もちろん、立ったままではいる為には反応セーブに成功していなければならない)。

Q 8-42:

グリース呪文の効果範囲内にいるキャラクターは「立ちすくみ状態」と見なされるのでしょうか？

A 8-42:

見なされる。〈平衡感覚〉が5ランク以上あるのでない限り、〈平衡感覚〉使用中に攻撃されたあらゆるキャラクターは「立ちすくみ状態」と見なされる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.82)。

Q 8-43:

グリース呪文の効果範囲内にいるキャラクターがダメージを受けたとします。このキャラクターは難易度10の〈平衡感覚〉判定に成功しなければならず、失敗すると転倒してしまうのでしょうか？

A 8-43:

転倒する。〈平衡感覚〉使用中にダメージを受けたあらゆるキャラクターは、立ったままではいる為に、もう一度同じ難易度(この場合、10だ)の〈平衡感覚〉判定を行わなければならない(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.82)。

Q 8-44:

〈平衡感覚〉判定を行なうことなくグリース呪文の効果範囲内から抜け出す為の手段として、ある人物が1回の全力アクションで「移動困難な地形で5フィート移動する」アクションを使用することはできるのでしょうか？

A 8-44:

使用できない。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.142 および P.146 に記述のあるこのアクションはただ単に、その地形がどんなに移動困難であろうとも(あるいはキャラクターの移動速度がどんなに減速していようと)、キャラクターは毎ラウンド最低でも 5 フィートは依然として移動できる、という事実を表したものだ。

Q 8-45:

グレイター・インヴィジビリティ呪文により「不可視状態」になっているソーサラーがパーティーに向けてコーン・オブ・コールド呪文を発動した際に疑問が生じました。私のキャラクターのターンにこのソーサラーに対してホールド・パースン呪文を発動しようとしたのですが、どうなるものか私たちに確信が持てませんでした——円錐状の放射はソーサラーのいるマス目から発しているということを理由としてこのソーサラーを目標にとれるものなのでしょうか？ それともソーサラーが立っていたマス目自体というのはホールド・パースン呪文が効果を表すにはあまりにも漠然としすぎているのでしょうか？

A 8-45:

実のところ、ホールド・パースン呪文などの呪文を発動する上で目標を知覚できていないのであれば、キャラクターはそのクリーチャーを呪文の目標とすることはできない。ただ単にクリーチャーがコーン・オブ・コールド呪文の発動を行なった際にいた場所が解っているだけでは、目標に狙いをつけるに十分とは言えない。

Q 8-46:

コール・ライトニング呪文では、正確には何本の落雷を呼び降ろせるのでしょうか？ 1 分ごとに得る呼び降ろす権利を貯めておくことはできるのでしょうか？ それとも時間が来ても呼び降ろさなかった場合は権利が失われてしまうのでしょうか？ それともこの呪文は、呪文が生み出す落雷を全て呼び降ろすまで持続するのでしょうか？

A 8-46:

いったん呪文を発動してしまえば、キャラクターは毎ラウンド——毎分ではなく——落雷を呼び降ろすことができる。呪文を発動したラウンドには、「呪文発動」アクションの一部として落雷を呼び降ろせる。その後のラウンドでは、落雷を呼び降ろす行為には 1 回の標準アクションがかかる。

呪文の持続時間は、呪文を発動し終えた瞬間から消費され始める。呪文が持続している間、キャラクターは各ラウンド毎に 1 本を上限として呼び降ろすことができる。落雷を呼び降ろすことなしにラウンドを進めたのであれば、後の為に落雷を貯めておくことはできないが、呪文の持続時間が終了するまでは後のラウンドでも落雷を呼び降ろせることに変わりはない。

Q 8-47:

ウィザードがサモン・モンスター呪文を使用して、この呪文のクリーチャー一覧から使い魔を得られるのでしょうか？ このウィザードは、持続時間を 24 時間に伸ばして未来の使い魔と自分を絆で結び付ける為の時間を得る為に、サモン・モンスター呪文に《呪文 24 時間持続》を適用する必要があるのでしょうか？ そして招来された使い魔は《招来クリーチャー強化》の利益を得ているのでしょうか？

A 8-47:

この質問には、セージがどこから手をつけたらいいのかわからないほど余りにも多くの誤りがある。

- 1) サモン・モンスター呪文の表に載っているクリーチャーであるという事実は、使い魔に選ばれる際のそのクリーチャーの適正とは何ら関係がない。使い魔として選ばれるにふさわしいクリーチャーは、『プレイヤーズ・ハンドブック』に記載されたものだけで、この表は他の資料『ストームラック(未訳)』などにて提示さ

れたクリーチャーにより時折拡張される。《上級使い魔》『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.196)などの一部の特技は、適性のあるクリーチャーの一覧を更に拡張する。

- 2) サモン・モンスター呪文に《呪文 24 時間持続》を使用することはできない。これはこの呪文が、この特技に必要とされる「距離が自身ないし固定距離」の呪文ではないからである(『秘術大全』P.79 を参照のこと)。
- 3) 《招来クリーチャー強化》は使い魔の能力には何ら影響しない。使い魔は 24 時間かかる魔法の儀式を完了することにより得られるが(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.26)、これは典型的に望むクリーチャーをその場に同席させて行なわれるものであって、招来効果によるものではない。

Q 8-48:

ソーサラーがシェイプチェンジ呪文で特殊攻撃を持つクリーチャーの姿をとった場合、その能力のセーブ難易度を算出する際にはどの HD を使用するのでしょうか？ ——クリーチャーの一般的な HD でしょうか？ このソーサラーの術者レベルでしょうか？ それとも他の何かでしょうか？

A 8-48:

キャラクターがシェイプチェンジ呪文(もしくは関連する魔法)を使用して他のクリーチャーの姿をとる場合、そのキャラクターの HD はキャラクターの本来の HD と同じであると見なされる。

例を挙げると、シェイプチェンジ呪文でダイア・ベアに変身している人間の 18 レベル・ソーサラーは、悪のクレリックのプラスフェミィ呪文がこのソーサラーにどんな効果を与えるか決定する上で、18 HD のクリーチャーとして扱われるだろう。シェイプチェンジ呪文でホーンド・デヴィルに変身しているエルフの 17 レベル・ウィザードは、“恐怖のオーラ”、“朦朧化”、“地獄の流血”のセーブ難易度を求める際に術者自身の 17 HD を使用する。

このことは、キャラクターの hp や、基本攻撃ボーナスや基本セーブ・ボーナスなどの HD 依存のその他の性能には何ら影響しない。

Q 8-49:

シェイプチェンジ呪文(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.233)を発動してチャーカー(『モンスター・マニュアル』P.130)の姿をとったとします。キャラクターはチャーカーの“素早さ”を得ます。追加の 1 回の標準アクションをとるラウンドに 1 回の即行アクションを必要とする呪文を発動できるのでしょうか？ 発動できるものとします。それではキャラクターは 1 ラウンド中に 3 つの呪文を発動可能なのでしょうか(2 回の標準アクションで 1 つずつ、即行アクションで 1 回)？

A 8-49:

即行アクションの呪文を発動できる。3 つの呪文を発動可能だ。(論理的に言って、それは呪文を発動する能力を持ったあらゆるチャーカーにできることでもある。)

Q 8-50:

呪文の使い手がモンスターを招来した後で死亡したものとします。このモンスターは戦い続けるのでしょうか？

A 8-50:

招来モンスターは最善を尽くして術者の最後の命令を実行し続けるか、それができない場合は(術者が死亡した際に居合わせた何者であれ)術者の相手に攻撃する。

Q 8-51:

招来クリーチャーに命令(または新しい命令)を与える行為にはアク

ションを要するのでしょうか？

A 8-51:

アクションは必要ない。術者は通常の会話を用いて招来クリーチャーと意思疎通することができ、これにはアクションを要しない。

Q 8-52:

術者は招来クリーチャーに対して「突き飛ばし」や「組みつき」などの特殊攻撃を行なうよう命令できるのでしょうか？ 非致傷ダメージを与えるように命令することについてはどうでしょうか？

A 8-52:

命令できる。術者が招来クリーチャーと意思疎通することが可能である限り、そしてクリーチャーが命令されたアクションを実行することが可能である限り、術者は望みの命令を下すことができ、招来クリーチャーはそれを実行しようとするだろう。

Q 8-53:

招来クリーチャーは、そのクリーチャーを招来した呪文の「距離」を超えて移動できるのでしょうか？

A 8-53:

移動できる。
いったんクリーチャーが招来されてしまえば、そのクリーチャーを連れてきた呪文や効果の元々の上限距離をクリーチャーが気にする必要はない。

Q 8-54:

呪文修正効果は招来呪文によって招来されたクリーチャーに対して適用されるのでしょうか？ 例を挙げますと、《呪文威力最大化》サモン・モンスター呪文によって招来されたモンスターは上限いっぱいを持つのでしょうか？

A 8-54:

適用されない。呪文修正効果は呪文それ自体の特定のルールに対してのみ適用され——呪文の距離、発動時間、招来されるクリーチャーについての変数、など——、呪文が連れてきたモンスターに対してではない。
例を挙げると、《呪文持続時間延長》サモン・モンスター I 呪文は、モンスターが滞在する持続時間を倍にするだろうが、モンスターの特殊なパワーの持続時間にはいかなる効果も及ぼさないだろう。

Q 8-55:

招来クリーチャーは『モンスター・マニュアル』のそのクリーチャーの項目にて記載されている装備品を持って出現するのでしょうか？

A 8-55:

装備品を持って出現する。

Q 8-56:

招来モンスターが死亡したり呪文が終了した場合、そのモンスターの装備品はどうなるのでしょうか？ モンスターがもはや装備品を運搬できない場合はどうでしょうか？ モンスターが新たに何かを運搬している場合はどうでしょうか？

A 8-56:

招来クリーチャーが立ち去ってしまったら、全てのものも一緒に行っ

てしまう。一緒に出現したわけではない何かをクリーチャーが所持・着用しているのであれば、クリーチャーが消えた後、そのアイテムはクリーチャーのいた場所の地面に落下する。

Q 8-57:

《招来クリーチャー呪文付与》(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.93) は 1 体の招来クリーチャーにのみ適用されるのでしょうか？ それともその呪文によって招来された全てのクリーチャーに対して適用されるのでしょうか？

A 8-57:

(術者が選択した)1 体の招来クリーチャーが、術者が発動することにした呪文の利益を得る。

Q 8-58:

《招来クリーチャー強化》(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.93)は、ワンドなどの魔法のアイテムを用いて招来したクリーチャーに対して適用されるのでしょうか？

A 8-58:

適用される。その魔法のアイテムが明確に招来呪文を使用している限りは。

Q 8-59:

招来クリーチャー(シャドウなど)は“同族作り”できるのでしょうか？ できるものとします。招来クリーチャーが立ち去る時、「同族」はどうなるのでしょうか？

A 8-59:

“同族作り”できる。そして「同族」は“同族作り”したクリーチャーが立ち去った後も普通に留まり続ける。「同族」を“同族作り”した招来クリーチャーがまだ生きているもの(招来クリーチャーが戦闘で「死んだ」場合、そのクリーチャーは実際には殺されていないことを忘れないこと)と仮定すると、「同族」は「生みの親」の制御(あれば)下にあり続ける。

Q 8-60:

『プレイヤーズ・ハンドブック』には、招来されたクリーチャーはhpが0以下になれば消える、と明記されています。ダイア・ボアの“凶暴”能力は、hpが-10に達するまでダイア・ボアを招来されたままで留めおく、ということになるのでしょうか？

A 8-60:

留めおかない。君が参照したルールではこう規定されている。「招来されたクリーチャーは殺されたり、hpが0以下になれば消える」(下線部に注目) ダイア・ボアの“凶暴”能力は、ダイア・ボアは気絶状態や瀕死状態となっても戦い続けられる、ということを意味しているが、ダイア・ボアが0 hpに達した時にこのモンスターがやってきたところへと消えることを食い止めはしない。

Q 8-61:

ショッキング・グラスプ呪文を使用してウォーフォージドを攻撃する場合、キャラクターは金属製の鎧を着用しているキャラクターを攻撃する際の攻撃ロールへの+3 ボーナスが得られるのでしょうか？

A 8-61:

得られる。呪文の解説には、「敵が金属製の鎧をまとっている(あるいは敵自体が金属製であったり、多くの金属を運搬しているなどの)場合、

……)『プレイヤーズ・ハンドブック』P.236)、と書かれている。これはかなりうまくウォーフオージドを言い表している。

《アンアームド・ボディ(非武装の体)》『レイシーズ・オヴ・エベロン(未訳)』P.120)を修得しているウォーフオージドであっても、その体にはやはりいくらかの金属製物質が含まれている。

Q 8-62:

スクライミング呪文の解説には、この呪文は対象付近に位置する魔法のセンサーを作り出す、と書かれていることは承知しています。私は、この呪文はクリーチャーのみならず場所やアイテムを念視できるのか？、ということで悩み続けているのです。この呪文では場所やアイテムを念視できないのとします。最低でもクリーチャーの居場所周辺を見渡し、その場所がどんなところなのかを知ることができるのでしょうか？つまり、私には、キャラクターが呪文を発動しても目にすることができるのはそのクリーチャーだけのように思われるのです。これでは誘拐された人を見つけ出そうとしている者にとってはほとんど使い物になりません。離れたところからある場所を見る手段があるのでしょうか？

A 8-62:

スクライミング呪文の対象はクリーチャーでなければならない。キャラクターはクレアオーディエンス/クレアヴォイアンス呪文を用いて場所(ある特定のクリーチャーや物体ではなく)を探ることができる。後者の場合、術者は場所を特定しなければならない。スクライミング呪文の場合、対象となるクリーチャーを特定するだけでよい。

だが、スクライミング呪文が術者にクリーチャーを見せる場合、クリーチャー周辺の、約 10 フィートまでの距離の場所をも知覚する(呪文の解説のセーブの表の直後にある段落を参照のこと)。ゲーム的には、術者は対象クリーチャーとクリーチャーから 10 フィート以内にある全てのものを知覚する(対象クリーチャーがより大きければ、より広い範囲を知覚する)。これにより、術者は対象の近くに他のクリーチャーや地物を知ることが可能となる。

Q 8-63:

ストーンスキン呪文がどのように働くものか明解にさせていただけますでしょうか？ プレイヤーたちの一人が、呪文による“ダメージ減少 10 / アダマンティン”は、呪文が吸収するであろう「レベル毎に 10 ポイントのダメージ」を減らす前に適用され、呪文の効果を受けた者は「術者レベル毎に 10 ポイントのダメージ」が使い果たされるまで一切のダメージを受けない、と主張しています。私は、(この場合の)“ダメージ減少”は吸収されるダメージのことであり、残りのダメージは呪文の受け手に適用されるのだ、と告げました。

A 8-63:

君が正しい。この呪文による“ダメージ減少”は受け手に対するダメージを防ぎ、呪文が吸収するであろう「レベル毎に 10 ポイントのダメージ」からそのダメージ分を差し引く。呪文が吸収しないあらゆるダメージは呪文の受け手に与えられる。例を挙げると、7 レベル・ウィザードがあるキャラクターに対してストーンスキン呪文をかけた。モンスターがこのキャラクターに攻撃を命中させ、12 ポイントのダメージを与えた。モンスターがアダマンティン製の武器を持っていないものとする(おそらく問題のない仮定の筈だ)、呪文は 10 ポイントのダメージを吸収し(そして更に 60 ポイントを吸収できる)、キャラクターは 2 ポイントのダメージを受ける。

Q 8-64:

ストーン・トゥ・フレッシュ呪文の対象となったウォーフオージドはどうなるのでしょうか？

A 8-64:

何も起きない。この呪文は石化状態のクリーチャーや石柱に作用するものなので、ウォーフオージドはこの呪文の対象となりえないのだ。

このことは『エベロン・ワールド・ガイド』の P.13 でも取り上げられている。

Q 8-65:

スピーク・ウィズ・デッド呪文は破壊されたアンデッドに対しても効果があるのでしょうか？ 例を挙げますと、クレリックがゾンビを殺し、その後にスピーク・ウィズ・デッド呪文をそのゾンビに使用して、ゾンビを作成したのが誰なのか尋ねることはできるでしょうか？ 呪文の解説からは、以前アンデッドと化したという事実は、たとえアンデッドを再度「死に至らしめた」としても、クリーチャーに対して効果がある呪文が通用する可能性の一切を失わせる、という印象を受けます。

A 8-65:

スピーク・ウィズ・デッド呪文はアンデッド・クリーチャーには効果が無く、「死体」にしか働かない。アンデッド・クリーチャーは生きているわけではなく、かといって死体でもない——死体は物体である。(アンデッド・クリーチャーは死体から作成されたのであろうが、その死体は他の何か、ほとんどクリーチャーなものに変質してしまったのだ。) アンデッド・クリーチャーを破壊したのであれば、「それ」はクリーチャーであることを止め、再び物体に戻る。

いずれにしろ、破壊されたアンデッドはおそらく余りにも手酷いダメージを被っており呪文の使い手の質問に反応しえないのだから、スピーク・ウィズ・デッド呪文は破壊されたアンデッド・クリーチャーにはおそらく効果がないだろう。

Q 8-66:

スピリチュアル・ウェポン呪文は機会攻撃を行なえるのでしょうか？

A 8-66:

実のところ、この呪文には、「スピリチュアル・ウェポンは武器としてではなく呪文として攻撃する」、と明示されており、通常であれば誘発される場合でも機会攻撃が認められることはない。同様に、機会攻撃のルール上の定義では、問題となる相手を機会攻撃範囲に収めている必要がある(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.135)。「スピリチュアル・ウェポン」を攻撃に向かわせている間、キャラクターはルール上では武器を構えていないことになる為、「スピリチュアル・ウェポン」が攻撃しに行ったマス目を機会攻撃範囲に収めていないことになる。

Q 8-67:

スペクトラル・ハント呪文はスタッフやワンドから起動した接触呪文も伝達できるのでしょうか？ 巻物から起動した呪文についてはどうでしょうか？

A 8-67:

伝達できない。スペクトラル・ハント呪文によって伝達される呪文は術者が発動したものでなければならない。魔法のアイテムを起動する行為は、例えその効果が実質的に同一のものであっても、呪文を発動する行為と同義ではないのだ。

Q 8-68:

「スペクトラル・ハンド」を用いた攻撃は、いかなる類のアクションなのでしょうか？

A 8-68:

「スペクトラル・ハンド」を用いた攻撃は、伝達される接触呪文を発動するアクションの一部である。最初の接触攻撃に失敗したのであれば、後のラウンドで、『接触呪文とチャージの保持』(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.174 を参照のこと)に関する通常のルールを使用して、「スペクトラル・ハンド」を用いた更なる攻撃を行なえるかもしれない。

Q 8-69:

複数のクリーチャーが同じ目標を精神制御した場合、どうなるのでしょうか？

A 8-69:

ほとんどの場合、どちらの精神制御効果も通常通りに機能するだろう。精神制御している者の一人が目標に命令を与える度に、目標は他の全ての作業を放棄して命令に従う。命令どうしが矛盾し合わない限り、目標は与えられた全ての命令に単純に従う。

唯一面倒なことになる状況は、命令どうしが矛盾する場合に発生するが、この状況については『プレイヤーズ・ハンドブック』P.170 にて対処されている。「精神制御されているクリーチャーが矛盾する命令を同時に受けた場合、制御しようとする者たちは対抗【魅力】判定を行ない、そのクリーチャーがどの命令に従うか決定すること」

Q 8-70:

チャーム・パースン呪文によってチャームされている敵に対して実行するよう「説得」できることの限度は、正確にはどの程度なのでしょうか？
チャームされている各人が術者に寄せる信頼はどの程度なのでしょうか？

A 8-70:

チャーム・パースン呪文の解説には、術者に対する目標の態度は〈交渉〉技能にて定義されているところの「友好的」に変化する『プレイヤーズ・ハンドブック』P.71)、と明示されている。

よって、チャームされた敵は術者の幸運を祈り、おしゃべりや助言、ある程度の手助け、術者の擁護をするだろう。

この呪文は、チャームされたファイターに対して数ラウンド後に突進してくるドラゴンを食い止めるよう術者が説得できるかもしれないと示唆されているが、これはかなり極端な例であって、この呪文の項目に記述されているような対抗【魅力】判定が要求されるだろう。

チャームされた敵は術者の言うことを何でも自動的に信用するわけではないが、「術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.248)

Q 8-71:

術者がチャーム・パースン呪文を発動する時、音声要素が普通の会話のように聞こえたり、動作要素が「握手」などの自然なしぐさのように見えたりさせられないのでしょうか？

A 8-71:

できない。術者は、「やあ」と呼びかけたり、誰かと握手を交わすことによってチャーム・パースン呪文を発動することはできない。

呪文の音声要素というものは自然な話し方のようにには聞こえないし、呪文の動作要素というものは自然なしぐさのようには見えない。誰かが呪文を発動している場合、その人物が呪文を発動していることはかなりあからさまなのだ(どんな呪文を発動しているかによっては、常にあからさまであるわけではないが)。

術者が呪文の音声・動作要素を隠蔽・変更することを可能とするような数多くの特技、クラスの特徴、離れ業が存在する。正しく組み合わせれば、君が挙げたような小技を成し遂げることも可能かもしれない。

Q 8-72:

ディテクト・マジック呪文で「不可視状態」のクリーチャーを感知することは可能でしょうか？

A 8-72:

可能だ、到底効率的ではないが。ディテクト・マジック呪文は3ラウンド経過した後に魔法のオーラの位置を特定することを忘れないこと。呪文や魔法的な効果によって「不可視状態」がもたらされたクリーチャーはディテクト・マジック呪文によって感知されうるが、3ラウンドに渡る精

神集中の後でのみ、だ。その上、精神集中している3ラウンドの間ずっと、「不可視状態」のクリーチャーが呪文の効果範囲内に留まり続けていなければならない。クリーチャーが効果範囲から出てしまったら、この過程は再度最初から始められなければならない。だが、全てが計画通りに進んでいてさえも、「不可視状態」のクリーチャーを見つけ出せるかは依然として不明のままだ——せいぜいで、ディテクト・マジック呪文の術者は特定の位置にある幻術魔法の微弱なオーラを感知したことを知るくらいだろう。

Q 8-73:

ディテクト・マジック呪文を使用して超常能力の効果を感じることができるでしょうか？ 例を挙げますと、「自然の化身」能力を使用しているドルイドを感じることができるのでしょうか？

A 8-73:

超常能力は魔法的なものだから、その効果は魔法のオーラを発するだろう。ディテクト・マジック呪文には超常能力の効果についての項目欄が無いが「魔法のアイテム(術者レベル)」と同じ欄を使用することができる——超常能力の効果の術者レベルは、特に断りのない限り、クリーチャーのHDに等しい(『モンスター・マニュアル』P.313)。

Q 8-74:

ディテクト・マジック呪文を使用して「魔法の畏」を感じることができるでしょうか？ ノンディテクション呪文はこの効果を遮断するのでしょうか？

A 8-74:

ディテクト・マジック呪文は「魔法の畏」の位置を特定するが、その位置と、明らかにになったオーラの強度(と、〈呪文学〉判定に成功したら、影響を及ぼしている魔法の系統)以上のことは何ら識別できない。よって、ルールのには、この呪文は実際には「魔法の畏」——要するに「畏」——であるという事実を明らかにすることはない。

ノンディテクション呪文は、畏が仕掛けられている物体をディテクト・マジック呪文(ノンディテクション呪文を突破する為に術者レベル判定が必要)から守る。より良い選択はニストゥルズ・マジック・オーラ呪文で、これは「魔法の畏」のオーラを隠蔽する(もしくは術者が選択した呪文のオーラに見せかける)ことができる。

Q 8-75:

ディスインテグレート呪文はアンデッドに対してどのように作用を及ぼすのでしょうか？

A 8-75:

「生きているクリーチャー」に対して作用する場合と同様にして、だ。ディスインテグレート呪文は「物体に対しても働く」ので、この呪文はアンデッドにも作用する(『モンスター・マニュアル』P.305)。

Q 8-76:

キャラクターはモンスターの擬似呪文能力や超常能力に対してディスペル・マジック呪文を使用できるでしょうか？ 例を挙げますと、あるパーティーがバジリスクに遭遇し、ウィザードがバジリスクの“凝視攻撃”を抑止すべくバジリスクに対してディスペル・マジック呪文を発動しました。呪文は、魔法のアイテムに対して発動した時のように、“凝視攻撃”を1d4ラウンドの間抑止するのでしょうか？

A 8-76:

超常能力は一切の解呪の対象とならない。

ディスペル・マジック呪文を用いて擬似呪文能力を抑止することはできないものの、擬似呪文能力による持続効果を解呪することはできるが、基になった呪文がディスペル・マジック呪文の対象となるならば、

という条件が付く。例を挙げると、3人のグリーン・ハグから成る魔女団は異なる数種の擬似呪文能力を使用でき、これにはダンシング・ライツ擬似呪文能力、アニメイト・デッド擬似呪文能力、フォーステージ擬似呪文能力が含まれる。キャラクターはディスベル・マジック呪文を使用してハグのダンシング・ライツ擬似呪文能力を解呪できるが、アニメイト・デッド擬似呪文能力とフォーステージ擬似呪文能力は解呪できない。アニメイト・デッド擬似呪文能力は効果時間が「瞬間」であり、効果がいったん表れてしまえばディスベル・マジック呪文によって解呪すべきものが何も無い。フォーステージ擬似呪文能力は、フォーステージ呪文の解説の記述通り、解呪の対象とならない。

Q 8-77:

デス・ウォードの呪文は、キャラクターをアサシンの“致死攻撃”から守るのでしょうか？

A 8-77:

アサシンの“致死攻撃”は「変則能力」なのだから、デス・ウォードはキャラクターをこの能力から守りたしないだろう。デス・ウォード呪文はキャラクターを「魔法的な即死効果」および「生命力吸収」および「負のエネルギー効果」から防御するだけである。

Q 8-78:

テレポート呪文を発動する際に、キャラクターが運搬しているアイテムと一緒に持って行かずに済ませられますでしょうか？ キャラクターが縛られているとします。テレポートして束縛から抜け出せるのでしょうか？

A 8-78:

テレポート呪文では、術者は物品と一緒に持って行く「ことができる」、と規定されており、これは強制ではないことを示唆している。よって、縛られているウィザードはテレポート呪文を使用して監禁状態から逃れることができる。

Q 8-79:

慣性力の働いている物体は、テレポートしても慣性力を維持するのでしょうか？

A 8-79:

物理法則が適用され続けることはない、と明記しているルールは無いのだから、慣性力は維持されるように思われる。テレポート呪文を使用して安全な場所へ逃れたその時に地面に向かって真っ逆さまに落ちていたところだったのであれば、キャラクターは依然として「落下状態」のままであり、それ故にテレポートする前にキャラクターが実際に落下した距離に応じたダメージを受けるだろう。

Q 8-80:

モルデンカイネンズ・マグニフィシャント・マンション呪文やポータブル・ホールなどによって作成される異次元空間を目指してテレポート呪文を使用したり、異次元空間からテレポート呪文で外に出たりすることはできるのでしょうか？

A 8-80:

できない。そういった空間は他の次元界にあるものと見なされる為、次元界間の移動は不可能であると明記されているテレポート呪文では到達できない。

次元界間の移動が可能な効果は、異次元空間から他の次元界への移動を可能にするだろう(「マグニフィシャント・マンション」内から物質界へ、など)。

論理的に言って、逆の場合であっても成り立つであろうが(例を挙げると、物質界から「ロープ・トリック」内に運び込む)、こちらはかなり厄介

である。異次元空間自体は実際には「次元界」では無い為、キャラクターをある特定の次元界へと連れて行く呪文は必ずしも成功しえない。そういった効果は、何らかの形で明確にそのような用途向けに作られているのではない限り、機能しない、と告げてしまうのがおそらく最も容易である——結局のところ、いったい誰が怒り狂うリッチのアークメイジが自分を待ち伏せしていることを知りながらポータブル・ホールを開きたいと本気で思うというのだろう？

Q 8-81:

術者は、術者自身が発動したテンサーズ・フローティング・ディスク呪文に騎乗できるのでしょうか？

A 8-81:

乗れない。術者は「テンサーズ・フローティング・ディスク」に命じて術者が腰掛けるに丁度いい位置に寄せることができるが、その一方で「テンサーズ・フローティング・ディスク」には自力で移動する能力が無い。「テンサーズ・フローティング・ディスク」は術者の通常の移動速度に等しい最高速度で術者に追従することしかできない。

Q 8-82:

トウルー・ストライク呪文の影響下でクリティカル可能状態になったとします。+20の洞察ボーナスはクリティカル・ロールにも適用されるのでしょうか？

A 8-82:

適用される。クリティカル・ロールには、元の攻撃と全く同じ攻撃修正を使用する(そしてキャラクターがクリティカル・ロールに影響を及ぼすような特殊能力を持っている場合、追加の修正を得ることすらありうる)。

Q 8-83:

巻物からパーマネンシー呪文を発動することは可能なのでしょうか？

可能であるとします。呪文の効果永続化させる為の経験点コストは誰が支払うのでしょうか？ 巻物の作成者でしょうか？ 巻物から呪文を発動する各人なのでしょうか？ ある特定の呪文を永続化させる為の必要条件である最低レベルは、誰が満たさなければならないのでしょうか？ 例を挙げますと、シー・インヴィジビリティ呪文(を永続化させる為の)の最低レベルは10レベルです。巻物の作成者か、巻物から呪文を発動する各人がこの最低レベルを満たしていなければならないのでしょうか？ 最低レベルとは、秘術呪文の使い手の術者レベルを参照するのでしょうか？ それともキャラクター・レベルでしょうか？

A 8-83:

一般的に、経験点コストのある呪文の巻物を作成する場合、キャラクターは巻物を作成する為のコストと一緒に、呪文を発動する為の経験点コストを支払わなければならない(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第7章の『巻物の作成』を参照のこと)。作成者が全てのコストを支払っているのだから、巻物の使用者はコストを支払う必要がない。

だがパーマネンシー呪文の場合、ある特定の呪文の効果永続化させる為の実際のコストを巻物の使用者に支払わせるのが最良である。それでもなお巻物の作成者は巻物を作成する為の経験点コストを支払わなければならない。

パーマネンシー呪文がある呪文を永続化させる為の最低レベルを満たしているかどうか決定する上で、キャラクターはパーマネンシー呪文の術者レベルを使用しなければならない。呪文を自力で発動するキャラクターの場合、呪文の術者レベルはそもそも呪文を使用可能に成しめているクラスにおける術者のクラス・レベルである。例を挙げると、12レベル・ウィザード/3レベル・ファイターが何らかのウィザード呪文を発動する場合、この呪文の術者レベルは12レベルである。

巻物から発動した呪文の場合、呪文の術者レベルは巻物の術者レベルである。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第7章の『魔法のアイテ

ムの説明』に記述されているように、巻物の作成者は、巻物を作成する際に術者レベルを設定する。

Q 8-84:

ハーム呪文は術者レベルにつき 10 ポイント(最大は 15 レベルにおける 150 ポイント)のダメージを与え、かつ目標のhpを 1 未満に減少させることはできません。目標のクリーチャーがセーブに成功したとします。ダメージは半減しますが、それでもなお目標のhpを 1 未満に減少させることはできません。(51 ポイント以上のhpのある任意のクリーチャーに対して発動されたものとして呪文が目標に 50 ポイント以上のダメージを与えた場合はどうなるのでしょうか? 「大規模ダメージによる死亡」のルールが適用されるのでしょうか? キャラクターに 110 ポイントのhpがあって、11 レベルの術者にハーム呪文を発動された場合はどうでしょうか? セーブに失敗した場合呪文からは 109 ポイントのダメージを、成功した場合は 55 ポイントのダメージを受けるのですよね? どちらの場合も、キャラクターは「大規模ダメージによる死亡」を回避する為に難易度 15 の頑健セーブを行わなくてはならないのですよね? 49 hpのある雇い人のラッキーが同じ呪文を受けたとします。ラッキーは 48 ポイントか 24 ポイントのダメージを受けるでしょう。どちらの場合も、ラッキーは大規模ダメージの対象となりません。これで合っているのでしょうか?

A 8-84:

ルールのには、その通りだ。キャラクターが 50 ポイント(あるいはそれ以上)のダメージを一度に全て受けたのなら、「大規模ダメージによる死亡」のルールの対象となる(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.143 を参照してほしい)。ダメージがいかなる理由によりもたらされたものであろうと違いは生じない。

ハーム呪文の場合、「大規模ダメージによる死亡」のルールはほぼ間違いなく不条理な状況を生み出すことになる。なぜなら、キャラクターがいったん 51 以上のhpを持ってしまうと、突然、(少ないhpしかない)より弱い生物であれば対象とならない場合でもこの呪文によって即死しやすくなってしまふからだ。こういう状況が実際に君を悩ませるのであれば、以下のハウス・ルールの一つ試してみると良い。

ハーム呪文では即死しない:「大規模ダメージによる死亡」のルールは、ハーム呪文によって被ったダメージには適用されない。

ハーム呪文による効果としての即死:キャラクターがハーム呪文に対するセーブに失敗した場合はいつでも、呪文がキャラクターに実際どれだけのダメージを与えたかに関わらず、難易度 15 の頑健セーブを行わなければならない、これに失敗すると死亡する。ハーム呪文に対するセーブに成功したのであれば、呪文がキャラクターに最低でも 50 ポイントのダメージを与えた場合はやはり難易度 15 の頑健セーブを行わなければならない、これに失敗すると死亡する。

一つ目の非公式ルールは忘れにくく使いやすことが実証されており、しかも二つ目のルールよりもハーム呪文に込められた意図に沿っている。だが、二つ目のルールは「大規模ダメージによる死亡」のルールと良く馴染む。

Q 8-85:

キャラクターがハロウ呪文にディスペル・マジック呪文を定着させた場合、解呪効果はどの種類——目標型解呪、効果範囲型解呪、呪文相殺——のものなのでしょうか? ハロウ呪文を発動した際にキャラクターが選択できるのでしょうか?

A 8-85:

ハロウ呪文やアンハロウ呪文に定着されたディスペル・マジック呪文は、効果範囲型解呪としてのみ扱われ、目標型解呪や呪文相殺として扱われることはない。

Q 8-86:

ある呪文の効果がハロウ呪文に定着された場合、例外的な持続時

間(プロテクション・フロム・エナジー呪文の持続時間など)や「瞬間」の持続時間(ディスペル・マジック呪文の持続時間など)の効果はどのように機能するのでしょうか?

A 8-86:

ハロウ呪文やアンハロウ呪文に定着された呪文の効果は、誰であれ適格なクリーチャーが効果範囲内に進入する度に毎回発動されるものとして扱われる。(エイト呪文やプロテクション・フロム・エナジー呪文などの)段階的に使い果たされていく「蒸発」型の呪文効果の場合、適格なクリーチャーがハロウ/アンハロウ呪文の効果範囲内に再進入する度に(新しい方の効果が古い方の効果と完全に置き換わって)呪文の効果全てが毎回更新される。(ディスペル・マジック呪文などの)「瞬間」の効果の場合、適格なクリーチャーが効果範囲内に進入する度に毎回効果を受ける。

Q 8-87:

アンハロウ呪文を除去する何らかの方法はあるのでしょうか? この呪文は「瞬間」ですが、それでは呪文は永続して解呪できないかのような印象を受けます。

A 8-87:

ディスペル・マジック呪文を使用してハロウ/アンハロウ呪文の効果を終了させることはできない(ディスペル・マジック呪文を使用して、ハロウ/アンハロウ呪文に結び付けられた呪文の効果の持続時間を終了させることはできるのだが)。

永続するアンハロウ呪文が君の感性を惑わせるのであれば、セージとしては以下のハウス・ルールを推奨しよう。ハロウ呪文がアンハロウ呪文の範囲内のどこかで発動されたなら、アンハロウ呪文の効果を無効化することを認めてよい(逆もまた真である)。これは、(高額の物質要素と発動時間のおかげで)PCたちが容易にアンハロウ呪文を打ち破ることを妨げると同時に、適切な手段を用いてそういった効果を切り抜けさせることを可能とする。

Q 8-88:

フィーブルマインド呪文はキャラクターの【知力】の元値にのみ影響を及ぼすのでしょうか? それとも呪文は魔法的なボーナスとは無関係に対象の【知力】を 1 にするのでしょうか? 呪文は【知力】の元値にしか影響を及ぼさないものとします。【知力】を上げるようなあらゆる魔法(ポーション・オヴ・フォクセス・カニングなど)は呪文を破るのでしょうか? 呪文を破るには【知力】を 3 以上にしなければならぬのでしょうか?

A 8-88:

フィーブルマインド呪文は対象の【知力】と【魅力】を 1 に減少させる(【知力】だけでなく)。もちろん、対象が既に【知力】か【魅力】が 1 なのならば、フィーブルマインド呪文がその能力値を 1 に上昇させることはない。対象の【知力】と【魅力】は、強化などの何らかの能力値上昇とは無関係に、1 となる(もしくは、0 のままである)。

フィーブルマインド呪文の効果は、対象がヒール呪文、リミテッド・ウィッシュ呪文、ミラクル呪文、ウィッシュ呪文を掛けられるまで残り続ける。フィーブルマインド呪文の効果を取り除かれるまで、対象は【知力】や【魅力】を上昇させるようないかなる効果の利益も得ることができない。

Q 8-89:

フィーブルマインド呪文は呪文を発動できなくしますが、思いますに、これは、呪文がキャラクターの【知力】と【魅力】を 1 にしてしまうからなのでしょう。呪文の関連能力値が【判断力】である場合はどうなのでしょう? その場合は依然として呪文を発動できるのでしょうか? 擬似呪文能力は使用できるのでしょうか? 超常能力は? 変則的能力は?

A 8-89:

「知能低下状態」にある時、呪文の関連能力値がどの能力値であろうとも、キャラクターはいかなる呪文も発動できない。呪文はキャラクターの脳の高位機能をかき乱して、呪文の使用を不可能にし、【知力】と【魅力】を抑制する。

フィーブルマインド呪文は擬似呪文能力の使用を妨げるが、超常能力と変則的能力は妨げない。また、呪文の解説の記述通り、「知能低下状態」の間、キャラクターは【知力】や【魅力】を基準とするいかなる技能も使用できない。

Q 8-90:

木製の「斬撃」武器(アイアンウッド呪文で作成されたロングソードなど)にブランブルズ呪文(『信仰大全』P.181)を発動した場合、この武器はいかなる種類のダメージを与えるのでしょうか？ 木製の「刺突」武器についてはどうでしょうか？

A 8-90:

ブランブルズ呪文の解説は、呪文が「殴打」武器に対して発動されるものと想定されており(例示の武器は全て殴打武器である)、解説にて「武器は刺突ダメージと殴打ダメージの両方を与える」と書かれている場合、武器のダメージはその武器の本来のダメージの種類に加えて呪文の持続時間中は刺突ダメージとしても扱う、ということ意味している。

だが、呪文はあらゆる木製武器に対して発動でき、「殴打」武器に対してだけではない。ブランブルズ呪文の影響下にある「斬撃」武器は「斬撃／刺突」ダメージを与えるだろう。ブランブルズ呪文の影響下にある「刺突」武器は「刺突」ダメージしか与えないだろう。

Q 8-91:

ブランブルズ呪文とスパイクス呪文(『信仰大全』P.181とP.166)から得られるボーナスは累積するのでしょうか？

A 8-91:

累積しないが、累積もする。その2つの呪文はそれぞれ攻撃ロールに強化ボーナスを与えるが、それ故にこそ(スパイクス呪文によって与えられる)高い方の強化ボーナスだけが適用されるだろう。だが、それぞれの呪文によって与えられるダメージ・ボーナスは無名ボーナスであり、従って互いに累積するだろう。

Q 8-92:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、ディメンショナル・アンカーの影響下にあってもおかまいなしに、ディメンジョン・ドアやイセリアル・ジョイントのような呪文を使用することを可能にするのでしょうか？

A 8-92:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、ディメンショナル・アンカーの影響下にある間に、術者がディメンジョン・ドアやイセリアル・ジョイントなどの呪文を使用することを可能にすることはない。これらの呪文(訳注:ディメンショナル・アンカーなど)の影響下にある間、キャラクターは依然として通常通りに移動したり行動したりすることができるのだろうか？ その答えは、できる、であり、ただキャラクターが発動しようとした場合には失敗するだろう呪文もあるというだけのことである。

Q 8-93:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、水のマスを手を5フィート横切ることにかかる攻撃への-2ペナルティを無効化するのでしょうか？ 無効化しないものとします。遠隔武器においてアクアティック能力(『マジック・アイテム・コンペンディウム(未訳)』P.28)に利点はあるのでしょうか？

A 8-93:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは確かに、水中にいる間も対象が通常通りに移動し攻撃することを可能とする、と特記されているが、近接攻撃の項しかない「攻撃」の節を補足してのものだ。投擲武器はフリーダム・オヴ・ムーヴメントのこのボーナスを得ない、とも言及されている。この情報を用いると、遠隔武器はフリーダム・オヴ・ムーヴメントのこの利益を得ない、と推測することができるし、またその上で、水中にいる間の通常のペナルティを全て被ることだろう。

Q 8-94:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、ミミックなどの“粘着液”に対して機能するのでしょうか？

A 8-94:

機能する。フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、クリーチャーがあらゆる種類の“粘着液”、あるいはミミックなどの何らかの種類の“粘着液”攻撃を持ったクリーチャーから逃れることを可能とするだろう。これはもちろん、その項目で「フリーダム・オヴ・ムーヴメントはクリーチャーが逃れることを可能としない」と特記されていない限りでのことである。

Q 8-95:

“飲み込み”は、“組みつき”のルールを使用し、キャラクターが“飲み込み”されたかどうか決定します。フリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文には、キャラクターは全ての組みつき判定に勝利する、と書かれています。フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、キャラクターが“飲み込み”攻撃に対する判定で自動的に成功することを可能とするのでしょうか？

A 8-95:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントの文章では、この場合について実のところいささか明確化されており、それを読むに、“組みつき”の試みに抵抗する為に行なわれる「組みつき」判定に自動的に成功し、組みつき状態や押さえこまれた状態から逃れる為に行なわれる「組みつき」判定や(脱出術)判定についても同様である。

なので、字義通りのルールでは、“飲み込み”されるのを妨げる為にクリーチャーが行なう「組みつき」判定に対しては役に立たないだろう。しかしながら、ダンジョン・マスターは、攻撃があまりにも「組みつき」に類似しているのでフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果はやはり有効なのではないか、と断定してもよい。

また、“飲み込み”の試みは通常、クリーチャーが敵を「つかむ」か「組みつき」するのに成功した後で起こるのだから、フリーダム・オヴ・ムーヴメントはその最初の「組みつき」の試みに対しては間違いなく役に立つだろう。

Q 8-96:

フリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文は、キャラクターが「朦朧状態」にならないよう防護するものなのでしょうか？ 論点は、「朦朧状態」は移動の差し支えになるような状態なのか？、ということなのですが。

A 8-96:

フリーダム・オヴ・ムーヴメントは、混乱を呼び起こしかねない制限知らずな文言を数多く含む、扱いにくい呪文の1つである。君がこの呪文を、移動やアクションに関するあらゆる物理的障害を無視する何か、とだけ見なしている場合、この呪文はかなり扱いやすいものとなる。君がこの制約を課するのであれば、フリーダム・オヴ・ムーヴメントはウェブ、スロー、ソリッド・フォッグ——これらの呪文はそれぞれ、クリーチャーの移動／アクションを阻むような何かをクリーチャーの進路上に配置するか、クリーチャーの物理的な移動能力を特に目標としている——に対して機能する、という意味に落ち着く。

この解釈だと、何らかのアクションをとることにに対して精神的障害を適用するホールド・パースンなどの呪文や効果は、フリーダム・オヴ・ムーヴメントによって出し抜かれはしないだろう。これらは精神的効果であ

り、フリーダム・オヴ・ムーヴメントは(ソリッド・フォッグなどの)物理的効果や特に移動を阻害する効果を出し抜く役にしか立たず、ホールド・パースンのような、キャラクターが何らかのアクションをとるのを阻むような呪文には役に立たない。

同じ流れで、フリーダム・オヴ・ムーヴメントはメドゥサの「凝視攻撃」やフレッシュ・トゥ・ストーン呪文によって「石化状態」にされてしまった者には働かないだろう。

元々の質問に回答すると、「朦朧状態」は精神的効果の1つであり、通常はクリーチャーの行動能力を完全に失わせるだろう。これは特に移動を阻害することだけに重点を置いているわけではなく、また精神的なものであって物理的障害ではない為、フリーダム・オヴ・ムーヴメントは「朦朧状態」のクリーチャーが通常通り行動したり移動したりする役には立たないだろう。

フリーダム・オヴ・ムーヴメントをこのように解釈すると、呪文の効果を裁定するのがより容易になるかもしれないが、これをもっと限定的にすることもできる。通常は、最終的にダンジョン・マスター任せなことであり、DMが自分のキャンペーンやプレイ・セッションに合わせて最終判断を下すことになるだろう。

Q 8-97:

ブルズ・ストレングス呪文の影響下にあるキャラクターが毒により4ポイントの【筋力】ダメージを受けたとします。このダメージはキャラクターの実際の【筋力】に対して適用されるのでしょうか？ それとも(呪文による)ボーナスを相殺するのにとどまるのでしょうか？

A 8-97:

双方の効果(ブルズ・ストレングス呪文によるボーナスと毒によるダメージ)は個別に存在している。それぞれの効果は適宜にキャラクターの【筋力】を修正し、一方の効果が終了しても、他方の効果は通常通りに残ったままである。

2つの例を挙げてみようか。

【筋力】14の人間のファイターがポーション・オヴ・ブルズ・ストレングスを飲み、【筋力】が18になった。ポーションの効果が終了する数ラウンド前に、このキャラクターは4ポイントの【筋力】ダメージを受け、【筋力】が14に低下した。このことはポーションの効果には何ら影響せず、キャラクターは規則的には依然として【筋力】への+4の強化ボーナスがついたままである(その為、別のブルズ・ストレングス呪文は効果が無いだろう)。ポーションの効果時間が終了した時、+4ボーナスは失われ、キャラクターの【筋力】は10に低下する。

【筋力】8のハープリング・ウィザードが10ポイントの【筋力】ダメージを受け、【筋力】が0に低下した。(マイナスの能力値は存在しない。)パーティーのパラディンがこのハープリングにブルズ・ストレングス呪文を発動し、ハープリングの【筋力】は呪文の持続時間中4に上昇する。もしも呪文の持続時間中にこのハープリングが更に5ポイントの【筋力】ダメージを受けたとすると、ハープリングの【筋力】はまたもや0となる。呪文の効果が消え去った場合、ハープリングは+4ボーナスを失うが、【筋力】は依然として0のままである。

Q 8-98:

ブレード・バリアー呪文に対するセーブは一体いつ行なうのでしょうか？ あるキャラクターがラウンド中に既に移動しており、誰かがこのキャラクターにブレード・バリアー呪文を発動したとしましょう。呪文によるダメージを受けない為には至近の場所に向かって離脱することが求められます。キャラクターは既に移動してしまっていますから、呪文に対するセーブをここで行なうことになるのでしょうか？ キャラクターがセーブを行なって、かつまだ動くことができないものとします。このキャラクターは呪文によるダメージをどうしても被ってしまうのでしょうか？ それともキャラクターが再度動けるようになるのでしょうか？ それともキャラクターのターンまで待ってその時にセーブを行なうのでしょうか？

A 8-98:

キャラクターは呪文が命中した時にセーブを行なう。セーブに成功したのであれば、キャラクターは呪文からダメージを受けること無くバリアー

の一方の面か逆の面に吹き飛ばされる(現行のルールでは、バリアーは垂直でなくてはならない)。セーブに成功していれば、バリアーのどちら側に吹き飛ばされるかを、キャラクターが選択する。どちら側に行く為には移動を要するのであれば、キャラクターが既にそのラウンドの移動を終えていたとしても、最も短い経路沿いにその位置に向かって直ちに移動する。中型サイズのクリーチャーにとって、そのような移動はそれほど大したものではないだろう(普通は5フィート)。あまりにも大きなクリーチャーの場合、DMはクリーチャーが最も移動量の少ない側に移動するよう制限したがるかもしれない。キャラクターが動けなかったり、安全な側に向かえないのであれば、キャラクターはバリアーと重なったままになり、ダメージを受ける。

Q 8-99:

プレスティディジティション呪文の、きれいにしたり、汚したりする効果は、呪文の持続時間が終了した後でも残ったままでしょうか？ 言葉を変えて、プレスティディジティション呪文を使用して服の泥を落としたとします。この服は呪文が終了してもきれいなままなのでしょうか？ それとも魔法的に再び汚れてしまうのでしょうか？

A 8-99:

呪文の解説にて規定されている通り、「物体に対する実際の(単に移動させたり、きれいにしたり、汚したりする以上の)いかなる変化も、1時間しか持続しない」よって、括弧内に挙げられている効果は呪文の通常の持続時間を過ぎても残ったままである。

Q 8-100:

実体のあるアンデッドはフレッシュ・トゥ・ストーン呪文の影響を受けるのでしょうか？ ウィザードのホムンクルスについてはどうでしょうか？

A 8-100:

アンデッドと人造は共に、その効果が物体に対しても働くか(無害)なのでない限り、頑健セーブを要求するすべての効果に対して完全耐性がある(下線部に注目)。フレッシュ・トゥ・ストーン呪文は、「目標」の項目(「クリーチャー1体」)や「セーブ」の項目(「頑健・無効」)にて明示されているように、これらの分類のいずれにも該当しない。

Q 8-101:

私はフレッシュ・トゥ・ストーン呪文(や他の石化能力)の効果を受けた対象がその上でソフン・アース・アンド・ストーンの効果を受けるかどうかで悩んでいます。

A 8-101:

効果を受けない。ソフン・アース・アンド・ストーンは、魔法の石や、大地や石のクリーチャーには影響を及ぼさない。フレッシュ・トゥ・ストーン呪文の影響下にあるクリーチャーは上記2つの両方である。

Q 8-102:

プロテクション・フロム・イーグルの第二効果は、正確には何をどうするものなのでしょうか？

A 8-102:

セージは君の心痛を理解できる。第一、第三効果が比較的はつきりしているのに対し、第二効果はあやふやだ。

呪文のこの特殊効果を定義する上で鍵となる文章は以下の通り。「第二に、このバリアーは守っているクリーチャーに……あるいは(心術(魅惑)効果と、ドミネイト・パースンなど、術者が対象に対して継続的な制御を及ぼすことのできる心術(強制)効果を含む)クリーチャーに精神制御を及ぼそうとするすべての試みを遮断する」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.280)

(この呪文はまたクリーチャーに憑依しようとする試みをも阻止するが、それをもたらす効果はあまりにも少ないので、言及する意味はほとんどない。)

この文章の最初の部分は、DMがこれによって**プロテクション・フロム・イーヴル**の効果裁定すべき基本的な基準について述べている。継続的な効果がクリーチャーに対して精神制御を及ぼそうと試みたならば、**プロテクション・フロム・イーヴル**はおそらくその効果を抑制するだろう。

この文章の補足部分は、前文が正確には何を意味しているか判断する助けとなる(明らかに『プレイヤーズ・ハンドブック』のルール要素にて示されている)2つの明かな例を挙げている。

- 1) 心術(魅惑)。実に簡単だ——**プロテクション・フロム・イーヴル**は、チャーム・パースンやエンスローールなどのあらゆる心術(魅惑)効果を自動的に抑制する。
- 2) 目標に対する継続的な制御を術者に授ける心術(強制)効果。これが裁定をややこしくしているところで、この為に君は、「継続的な制御」とは何を意味しているのか、ということを決定しなければならない。セージとしては、目標が自分の行動を完全に制御することを妨げるようなあらゆる非瞬間的效果を含む、広義の定義を推奨しよう。

例としては、明白なもの(コマンドやドミネイト・パースンなど)だけでなく、スリープ、デイズ、ターシャズ・ヒディアス・ラフターなど、それほど明白ではないものも含まれるだろう。そういった効果は、**プロテクション・フロム・イーヴル**が目標にかかっている限り抑制されることだろう。

術者に目標への継続的な支配を授けない心術(強制)効果もまだかなりある。クラッシング・ディスペア、タッチ・オヴ・イディオシー、パワー・ワード・ブラインド、ヒロイズム、マインド・フォッグ、レイジがその例だ。**プロテクション・フロム・イーヴル**はそういった呪文には何の効果もない。

では、サイオニクスなど、(魅惑)効果ではない精神支配効果についてはどうだろうか？ そういった場合、DMはルールと自分自身の判断とを照らし合わせて裁定しなければならない。例を挙げると、精神感应分野のサイオニクス・パワーは心術呪文と同等であり、それ故に同様に影響を受ける。ほぼ心術呪文を再現している非呪文効果は、それらが適切な副系統((魅惑)あるいは(強制))の呪文であるかのように扱われるべきだ。

Q 8-103:

悪の招来クリーチャーは、**プロテクション・フロム・イーヴル**のかかっているキャラクターの進路——例を挙げますと扉——を物理的に妨害することができるのでしょうか？ キャラクターは**プロテクション**を解除することなしにこのクリーチャーを通過することができるのでしょうか？

A 8-103:

そう、妨害しているクリーチャーが出口への唯一の空間を占有している場合、クリーチャーはキャラクターの進路を物理的に妨害することができる。これを回避する方法もある。「蹂躪」、「突き飛ばし」、(軽業)は最初に思いつく非魔法的手段だ。

前2者の場合、この試みは(プロテクション呪文のおかげで)悪の来訪者からの機会攻撃を誘発することはないが、キャラクターが相手を踏みつけたり押しやったりすることに伴う判定を行なった場合、これは「攻撃したり、バリエーをそれ(妨害しているクリーチャー)に押しつけようとした」と見なされ、それ故にプロテクションは解除される。だが(軽業)は、バリエーの機能を十分に保ったままでこの厄介な悪の来訪者を早々とやり過ごす事に優れた手段である。

Q 8-104:

キャラクターは、**ポリモーフ**呪文を使用して、ある特定の人物の正確な肉体的外見をとることができるのでしょうか？

A 8-104:

とれる。**ポリモーフ**(などのオルター・セルフ呪文に基づく呪文)を使用する時、キャラクターは変身後の姿の重要でない肉体的な特質を自由に指定でき、またそうするにあたってキャラクターは自分の望む

だけ正確に姿を変えることができる。他者にうまくなりすます為には、キャラクターはこの呪文の効果の一部としてフリー・アクションで(変装)判定も行なわなければならない。呪文の解説にある通り、キャラクターはこの判定に+10のボーナスを得る。ある人物を精確に模倣できるようになる前に、キャラクターはその人物の肉体的な外見を良く知っていなければならない、とDMが裁定するのは理に適っている。

Q 8-105:

ベイルフル・ポリモーフには、(変身生物)の副種別を持つクリーチャーは**標準アクション**で本来の姿へと戻ることができる、と明記されています。この行為は呪文の効果を終了させるのでしょうか？ それともキャラクターは**ベイルフル・ポリモーフ**によって指定された姿へと戻ることができるのでしょうか？

A 8-105:

本来の姿に戻ると、**ベイルフル・ポリモーフ**呪文の効果は終了する。

Q 8-106:

『プレイヤーズ・ハンドブック II』にて導入されました(ポリモーフ)の副系統のルールは、サイオニック・パワーにも同様に適用されるのでしょうか？

A 8-106:

(ポリモーフ)の副系統のルールは呪文についてのみ言及しているが、この副系統を持つ呪文を再現するようなサイオニック・パワーを裁定する用途において(ポリモーフ)の副分野を持つものとして扱う、とするのは理に適っている。通常通り、この副系統の解説を上書きするような特定の呪文やパワーは、実際にはこのルールの後に作成された新呪文として扱われる(そして何度も繰り返されてきた文章を書かずにする)ものに他ならない。

Q 8-107:

あるキャラクターがヒュドラに変身していて、1本の首を失ったものとします。このキャラクターが本来の姿に戻った場合、どうなるのでしょうか？

A 8-107:

本来の姿に戻るにあたって、キャラクターは呪文の効果を受けている間に為されたあらゆる大きな肉体的変化を保持する。オーガに変身している間に1本の腕を切り飛ばされたということは、キャラクターがその本来の姿に戻った時には1本の腕を失っている、ということ意味する。キャラクターの本来の姿が、異なる姿に留まっている間に変化した身体部位を共有していない(あるいは論理的に合致する相当部位を持っていない)のであれば——おめでとう。キャラクターは釣り針を逃れたのだ。例を挙げると、ヒュドラに変身していて何本かの首を失ったキャラクターは、依然としてそのキャラクター本来の1本の首を残している。1枚の翼を失った後でワイヴァーンの姿から戻ったキャラクターは、(ワイヴァーンの翼はワイヴァーンの前肢なので)相当する腕を失っていることだろう。

Q 8-108:

ポリモーフ*(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.284)で「強化化したクリーチャー」の姿をとれるのでしょうか？ それとも『モンスター・マニュアル』に載っている最も基本的なクリーチャーの姿しかとれないのでしょうか？

A 8-108:

ルールでは特に禁止されていないが、DMにしてみれば、円滑なプレイの為に(そして正気を保つ意味で)『モンスター・マニュアル』(など

のモンスター用として許可されているルールブック)に詳細のあるもの以外のいかなる姿をも認めないとは理に適っている。DMが「強化したクリーチャー」を認めることにしたのであれば、プレイヤーはゲーム開始前に「強化したクリーチャー」の全性能を提出しなければならない。様々なポリモーフのHD上限は依然として適用されることを忘れないように(7レベル・ウィザードはポリモーフ呪文を使用して10 HDに強化したサブアグンの姿をとることはできない)。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモρφォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモρφォシス・パワー、グレート・メタモρφォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-109:

ポリモーフ(*)を使用してテンプレートを付加したクリーチャーの姿をとれるのでしょうか？

A 8-109:

とれない。ポリモーフはオルター・セルフ呪文に基づき、これには「術者はテンプレートを付加されたクリーチャーの姿になることはできない。たとえ、そのテンプレートによってクリーチャー種別や副種別が変わらない場合でも、である」と明記されている。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモρφォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモρφォシス・パワー、グレート・メタモρφォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-110:

**同じ装備を着用・運搬できる別のクリーチャーにポリモーフ(*)しているキャラクターが着用・運搬している装備品はどうなるのでしょうか？
新たな姿のサイズが異なる場合はどうでしょうか？**

A 8-110:

特に断りのない限り、ポリモーフ系の全ての呪文はオルター・セルフ呪文の解説に記述された通りに機能し、これには「(変身後の姿がアイテムを着用したり手に持ったりすることができるのなら)変身後の姿が着用したり手に持ったままとなるか、新たな姿の中に融合してしまいうことができないか」という規定がある。別の中型サイズの人型生物の姿(エルフ、グリムロック、ピアーデッド・デヴィルなど)にポリモーフした人間は、全ての装備を着用したり手に持ったりすることができるのだから、装備はその場に残ったままである。

だが、キャラクターの装備はポリモーフの結果として自動的にサイズが変わったりしないのだから、これはサイズが厳密に関わってくる状況の一つである。新たな姿に適切な装備部位があるものと仮定しよう—例えば、トロールやピクシーにポリモーフした人間——キャラクターの魔法のアイテムのほとんど(指輪、クローク、ブーツ、その他の魔法の衣類や装身具)は、キャラクターの新たなサイズとは無関係に、ぴったりフィットする『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.209の『サイズと魔法のアイテム』を参照のこと。

新たな姿に適さない魔力を持たない衣類や携行品は、ポリモーフした際にキャラクターの体の中に融合してしまふ。(セージとしては、新たな姿が着用できるか否か決める際にDMが寛大になり過ぎて失敗する方を推奨しよう。)

同様に、鎧(魔法の鎧であっても)は異なるサイズの着用者に合わせサイズが変わったりしない。前述の人間は、体に融合してしまふ+1フル・プレート・アーマーの利益を失ってしまう。

新たな姿が武器を所持できる限り(つまり、手や、同程度に器用な肢がある)、変身前に持っていたどんな武器でも手に持ったままである。だが、その武器はもはやキャラクターにとって適正なサイズではないので、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.111に記述されている通りのペナルティを攻撃ロールに被る。トロールにポリモーフしている人間は中型サイズの武器を保持したままでいられる(もともと、その武器は今や最適なサイズよりも1段階小さいものである為、キャラクターは攻撃ロールに-2のペナルティを被るのだが)。有利な面として、今やキャラクターは中型サイズ用のグレートソードを片手で構えることができるが、これは盾や2つ目の武器を同時に構えるべく手にすることができるといことを意味している。

バーバリアンが常日頃からトロールやストーン・ジャイアントにポリモーフしているのであれば、こういった状況下で用いる予備の大型サイズの武器を運搬することを考慮するといいかもかもしれない。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモρφォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモρφォシス・パワー、グレート・メタモρφォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-111:

**ゴライアスがポリモーフ(*)でストーン・ジャイアントに変身したとします。このゴライアスは超大型サイズの武器を構えられるのでしょうか？
ウィザードがゴライアスに対して代わりにエンラージ・パーソン呪文を発動しただけの場合はどうでしょうか？**

A 8-111:

ポリモーフ系の基本呪文であるオルター・セルフ呪文では、「クラス・レベルではなく本来の姿から得ている」変則的能力に分類されるあらゆる特殊攻撃およびその他の特殊能力を失う、と規定されている。(種族的特徴である)“優れた体格”は本来の姿から得ている変則的能力に分類されるその他の特殊能力なのだから、新たな姿をとった際に失われてしまふ。(同じ事が、やはりこの特徴を持つハーフ・ジャイアントについても成り立つ。)

(明るいう知らせとして、今や大型サイズであるキャラクターはポリモーフの効果を得る前から持ち歩いていた大型サイズ用の武器を依然として構えることができるが、これはストーン・ジャイアントにポリモーフしたハーフ・オーク・バーバリアンよりも有利であると言える。)

エンラージ・パーソン呪文など、単純なサイズ変更効果のほとんどでは、キャラクターは全ての種族的特徴を保持することが可能である。大型サイズに拡大したゴライアスはペナルティ無しに超大型サイズ用の武器を構えることができる(そして小型サイズに縮小した場合は、ペナルティ無しに中型サイズ用の武器を構えることができる)。エンラージ・パーソン呪文とリデュース・パーソン呪文では以上のことを成し遂げられないであろうが(これらの呪文は人型生物にしか働かず、ゴライアスのような人怪には効果が無いのだから)、サイオニック・パワーのエクスパンション・パワーでは実現するだろう。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモρφォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモρφォシス・パワー、グレート・メタモρφォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-112:

人間がポリモーフ(*)を使用して別のクリーチャーの姿をとった場合、変則的能力に分類されるあらゆる特殊攻撃およびその他の特殊能力を失ってしまいます。これには人間の“ボーナス特技”と“ボーナス技

能ポイント”も含まれるのでしょうか？ 含まれるものとします。どの特技と技能ポイントがこの種族的特徴から得られているものか、どのようにして把握するのでしょうか？

A 8-112:

人間の“ボーナス特技”と“ボーナス技能ポイント”は——他の種族的特徴の多くと同様に——変則的能力に分類されるその他の特殊能力と見なされる為、キャラクターがそういった能力を失うであろう場合(ポリモーフしている時を含む)には失われてしまう。これは広範囲に影響を及ぼす効果であろうから、どれが「人間の“ボーナス特技”」なのか記録し続けておく正当な理由になる。(例えば、《回避》が“ボーナス特技”なのであれば、《強行突破》や《一撃離脱》などの《回避》を前提条件とするその他の特技の利益も失うだろう。)

「人間の“ボーナス技能ポイント”」をどこに費やしたか記録し続けておくことはより厄介で、しかもゲーム上さほど重要ではなさそうに思われる。キャラクターの技能のほとんどが上限に達している(つまり、技能ランクがキャラクター・レベル+3か、クラス外技能ならその半分に等しい)のであれば、単に“ボーナス技能ポイント”の貯蔵庫として1つの技能を指定しておくことがおそらく一番楽である。

ゲームの簡便化の為に、一部のDMはこの副作用を無視するが、そうすることは人間にあからさまな利益をもたらすことを意味する。人間以外のキャラクターのプレイヤーたちはこの「無料特典」に不快感を抱くであろうことを承知しておくように既に。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-113:

同じ目標に連続して2回ポリモーフ(*)を発動した場合、最初の呪文による姿から得た能力のいずれかを保持するのでしょうか？

A 8-113:

保持しない。これは「ある効果によって別の効果が無意味になる」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.170を参照のこと)に分類される。ポリモーフしているエルフのウィザードが続けてシェイプチェンジ呪文を発動しても、ポリモーフにより得られた能力のいずれかを保持したりしない——ウィザードの本来の姿(エルフ)と新たな姿(最後に発動された呪文であるシェイプチェンジ呪文による)だけが重要なのだ。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-114:

ポリモーフ(*)によって自身とは異なる種別のクリーチャーに変身しているキャラクターには、いかなる類の呪文が効果あるのでしょうか？ダイア・ベアに変身している人型生物に対してホールド・パーソン呪文を発動できるのでしょうか？ それともホールド・モンスター呪文が必要になるのでしょうか？

A 8-114:

(ポリモーフなどにより)クリーチャーの種別が変化したのであれば、新たな種別に応じて呪文の影響が及ぼされる。ダイア・ベアに変身したエルフは(今や動物なので)ホールド・パーソン呪文に対して完全耐

性を持つが、ホールド・アニマル呪文やホールド・モンスター呪文に影響されうる。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-115:

(ホールド・パーソン呪文などの)種別依存の呪文の効果を受けている間に、キャラクターがポリモーフ(*)によって異なる種別のクリーチャーに変身したとします。呪文の効果は残っているのでしょうか？

A 8-115:

効果は残る。呪文は、発動された際に目標が適切な目標であるか確認しているに過ぎない。キャラクターが後になって(ポリモーフなどによって)適切でない目標と化したとしても、呪文は効果を表したままである。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-116:

ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.284)はポリモーフ呪文のいかなる特性を引き継いでいるのでしょうか？ 呪文のガイドラインでは、クリーチャーの種別(物体はいかなる種別のクリーチャーでもありません)とHD上限(小石を人間に変えたり、ジュリュウ(トガリネズミ)をマンティコアを変えたり、が例に挙がっています)に関する通常のルールを上書きすることが示唆されていますが、呪文には変更点についてのはっきりとした記述がありません。

A 8-116:

ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文で何ができるかはっきりしていないということを、君は正確に指摘している。だが、呪文の趣旨は、添付の表を読み取ることで明白になる。ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文は、以下に示す点を除きポリモーフ呪文における全ての制限が残ったままである。

- 物体に影響を及ぼすことができ、かつ変身可能な新たな姿の一覧に「物体」も加わる。それ以外には新たな姿として適格なクリーチャー種別は加わらない(ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文を使用して人造、エレメンタル、来訪者、アンデッドの姿を装うことはできない)。
- 変身後の姿は依然として術者レベル(最大で15レベルにおける15HD)を超えるHDを持っていてはならないが、2つ目の上限である対象の元々のHDは適用されない。小石(HD無し)やリザード(1HD)は、HDが15または術者レベルのいずれか低い方を超えない範囲でどんな姿にでも変身させられる。(ほぼ間違いなく、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文はポリモーフ呪文よりも高いHD上限を持っているべきなのだが、呪文にはそのように書かれていない。) (物体に変身したクリーチャーの場合には)新たな姿が全くHDを持たないことすらありうる。

Q 8-117:

ポリモーフ(*)を使用して目標を(エルフやオークなどの)1 HDの大型生物に変えたとします。この目標はどんなクラス(とレベル)で、特技と技能ポイントはどのように変更されるのでしょうか？

A 8-117:

通常、目標はポリモーフによって変身させられた際はクラスとレベル(言い換えれば、HD)を保持する。オークに変身させられたオーガは依然として4 HDを持ち、いかなるクラス・レベルも得ない(オーガが得ている何らかのクラス・レベルは保持するが)。このことは、新たな姿が物体(HDもクラス・レベルも明らかに持ちえない)である場合を除くあらゆる場合において成り立つ。

さて、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文の効果を受けている物体など、呪文の目標が一切のクラス・レベル(またはHD)を持たないのであれば、セージとしては、新たな姿はDMが選んだ特技と技能を持った1 レベル・コモナーとして扱うことを推奨しよう。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-118:

ポリモーフ(*)は変身後の姿が持つ変則的能力に分類される特殊攻撃を授けます。キャラクターが相手を“飲み込み”、その後、呪文が切れる前にキャラクターの胃袋から相手が逃れなかった場合にはどうなるのでしょうか？

A 8-118:

オルター・セルフ呪文では、「変身後の姿の時に着用したアイテムのうち、本来の姿では着用できないものは脱落し、術者の足元に落ちる」と規定されており、これは“飲み込んだ”ものがどうなるのかということに極めて近似しているように思われる。キャラクターの本来の姿は(当然のこととして)クリーチャーを“飲み込み”する能力が無いのだから、“飲み込み”されたあらゆるクリーチャーは、キャラクターに隣接するマス目に「伏せ状態」で出現する。

(*) この質問と回答では、「ポリモーフ」という言葉を、具体的には、効果の裁定がポリモーフ呪文やオルター・セルフ呪文に基づく呪文(オルター・セルフ呪文、ポリモーフ呪文、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト呪文、シェイプチェンジ呪文を含む)、メタモルフォシス・パワーに基づくサイオニック・パワー(メタモルフォシス・パワー、グレーター・メタモルフォシス・パワーを含む)、以上の一覧のいずれかに挙げられた能力に基づくその他の効果、を表すものとして使用している。

Q 8-119:

ポリモーフ呪文と、『プレイヤーズ・ハンドブック II』掲載の)変成術の副系統である(ポリモーフ)との違いは何なのでしょうか？

A 8-119:

副系統の(ポリモーフ)は、キャラクターの姿を変える呪文に使用されるルールの中核を提供する目的で作成された。これにより、新たな形状変化呪文で同じ情報を何度も何度も繰り返すことを避けることが可能になる。

キャラクターの姿を変える既存の呪文(オルター・セルフ呪文やポリモーフ呪文など)はこの副系統に書かれている基本ルールから逸脱しているかもしれない。この副系統とは異なる情報が書かれた呪文については、呪文の方が優先される。

Q 8-120:

オルター・セルフ呪文やポリモーフ呪文、および類似の効果において、種族的特徴は変則的能力に分類される特殊能力と見なされるのでしょうか？ つまり、キャラクターは姿を変えた時に種族的特徴を失ってしまうのでしょうか？ それとも保持しているのでしょうか？

A 8-120:

その種族的特徴がほかのどこかで変則的能力、超常能力、擬似呪文能力として明確に言及されている(“非視覚的感知”や“ダメージ減少”など)のでない限り、種族的特徴はこれらのいずれでもない。

残念ながら、質問にある呪文には種族的特徴が保持されるのかそれとも失われるのかどうかについての指示が記述されていない。オルター・セルフ呪文および特殊能力の“別形態”、“変身”については、キャラクターの種別と副種別は新たな姿をとっても同じままなので、種族的特徴は保持されたままである(そして新たな種族的特徴を得ることはない)、と結論付けることは理に適っている。

だが、ポリモーフ呪文(および同様のことが明確に言及されているその他の呪文)は新たな姿に合わせてキャラクターの種別と副種別を変更してしまう。よって、既存の種族的特徴はそういった効果を受けた際に失われる(そして新たな種族的特徴を得る)。(ハウス・ルールとして、DMとプレイヤーたちがその方が記録しやすいと感じるのであれば、キャラクターは新たな姿による種族的特徴の代わりに本来の種族的特徴を保持していることにしても全く構わない。)

(ポリモーフ)の副系統を持つ他の呪文は、キャラクターの既存の種族的特徴を(実質的に他の全てのゲーム的性能と同様に)新たな姿による種族的特徴と置き換えるが、これによりデータ変更の裁定がより容易になった。詳細については『プレイヤーズ・ハンドブック II』の(ポリモーフ)の副系統を参照のこと。

変則的能力、超常能力、擬似呪文能力として明確に指定されているあらゆる種族的特徴は、使用された呪文に関する通常のルールに従う。

Q 8-121:

マジック・ジャー(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.286)呪文を使用して「魂の無いクローン(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.221)」に憑依できるのでしょうか？

A 8-121:

使用できない。マジック・ジャーの中に居ながらにして、キャラクターは「生命力」を感知し攻撃することができる。「魂の無いクローン」には「生命力」が無いのだから、キャラクターは「魂の無いクローン」に攻撃してそれに憑依することはできない。

Q 8-122:

マス・レッサー・グイゴウ呪文は固定距離(20 フィート)ですから、『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』収録の改訂版《呪文 24 時間持続》が有効になります。このことは、17 レベル・ドルイドは9 レベルの呪文スロットを使用して9 体のクリーチャーに24 時間“高速治癒 1”を授けられる、ということを意味しているのでしょうか？ それとも、設定されている25 ラウンドの上限により無意味となるのでしょうか？

A 8-122:

《呪文持続時間延長》と異なり、《呪文 24 時間持続》は呪文の通常持続時間を「24 時間」という新たな持続時間に置き換える。この質問の場合、この効果が呪文における通常最大持続時間を上書きするので、問題なく9 体のクリーチャーに24 時間“高速治癒 1”を授けられるだろう(9 レベル呪文の効果としては十分理に適っている)。

Q 8-123:

ミスリート呪文の解説で「インブルーヴド・インヴィジビリティ呪文」となっているところは、実際には「グレーター・インヴィジビリティ呪文」の

ことであると考えて良いのでしょうか？

A 8-123:
そう、君の考えている通りだ。

Q 8-124:
ミラー・イメージ呪文による複数の虚像は、《薙ぎ払い》の対象として適切なのでしょうか？ つまり、キャラクターが《薙ぎ払い》を修得して、虚像に攻撃を命中させてその虚像を破壊したとします。その時、キャラクターは機会攻撃範囲内にいる呪文による他の虚像や、おそらくは呪文の使用者などの他の目標に攻撃できるのでしょうか？ 《大旋風》についてはどうでしょうか？ この特技を使用して呪文の使用者を取り巻く虚像の全てに攻撃できるのでしょうか？ マジック・ミサイル呪文などの複数の目標を狙うことの可能な呪文についてはどうでしょうか？ マジック・ミサイル呪文で異なる鏡像を狙えるのでしょうか？

A 8-124:
あらゆる観点から見て、敵のミラー・イメージ呪文による虚像はキャラクターにとっての「敵」である。キャラクターはまるで実在のクリーチャーそのものであるかのように虚像を呪文や攻撃の目標にとる。クリーチャーを目標にとることのできるあらゆる呪文は、鏡像を目標にとることができる。キャラクターが目標として複数のクリーチャーを選択可能な、マジック・ミサイル呪文などの呪文を発動する場合、目標として複数の虚像を選ぶことができる。
キャラクターが《薙ぎ払い》や《薙ぎ払い強化》を修得しているのであれば、近接攻撃で鏡像を破壊する行為は特技の引き金となる(そして《薙ぎ払い》攻撃は他の鏡像の代わりに呪文の使用者を存分に打ちのめすことだろう)。同様に、キャラクターは《大旋風》を使用して機会攻撃範囲内にいるあらゆる鏡像に攻撃を加えることができる。《大旋風》はほぼ間違いなく呪文の使用者に一度は攻撃を加えることを可能とするだろう。

Q 8-125:
ミラー・イメージ呪文による虚像がどのマス目を占めているか決める方法はあるのでしょうか？ それとも鏡像はでたらめに散らばるのでしょうか？ 後者なのだとします。鏡像がどこに向かうかをDMはどのようにして決定するのでしょうか？

A 8-125:
呪文の解説では、ミラー・イメージ呪文による鏡像は常に他の鏡像か術者から5フィート以内にいる、と書かれているのだが、全ての鏡像は呪文の使用者の占めているマス目と同じマス目を占めているものと仮定してしまうのが最も簡単である。使用者のマス目を機会攻撃範囲に収めているあらゆる攻撃は、鏡像に影響を及ぼすことができる。

Q 8-126:
ミラー・イメージ呪文の解説には、鏡像のACは10＋術者のサイズ修正＋術者の【敏捷力】修正である、と書かれています。このACは、呪文の使い手が自身に対して発動するシールド呪文やメイジ・アーマー呪文などの呪文で上昇させられるのでしょうか？ 上昇させられるとします。なぜ呪文の解説には「鏡像は術者と同じACを持つ」と書かれていないのでしょうか？ 術者が周囲の環境から「遮蔽」を得た場合はどうなるのでしょうか？ 「遮蔽」は鏡像のACを上昇させるのでしょうか？ 「視認困難」についてはどうでしょうか？ 霧や枝葉は、鏡像に攻撃の狙いを定めた敵に対して「失敗確率」を発生させるのでしょうか？ プラー呪文やディスプレイスメント呪文などの魔法による「視認困難」についてはどうでしょうか？

A 8-126:
ミラー・イメージ呪文による鏡像は術者のACを使用しない。個々の鏡像のACを求める際には呪文の解説にある公式(10＋術者のサイズ

修正＋術者の【敏捷力】修正)を使用すること。個々の鏡像のACには、術者がその修正をどのようにして得たのかとは関わりなく、術者の現在の【敏捷力】修正を使用すること。術者が着用・運搬している装備や術者自身に作用している魔法によるあらゆるAC修正は、虚像のACには適用されない。例を挙げると、【敏捷力】16で、シールド呪文と+2レーザー・アーマー一式を身に帯びている中型サイズの呪文の使用者はAC 21(10+4盾+4鎧+3【敏】)であるが、鏡像はAC 13(10+3【敏】)である。

戦場において鏡像は術者と同じマス目を共有し、その場にいる呪文の使用者に対して適用されるだろう「遮蔽」による何らかのボーナスを得る、と仮定してしまうのが最も簡単である。前述の例のキャラクターが「遮蔽」の後ろにいるのであれば、呪文の使用者のACは25となり、鏡像のACは17となるだろう。

呪文の使用者が周囲の環境から「視認困難」を得ているのであれば、鏡像は同じ「視認困難」を得る。鏡像はまた、術者そのもののように見えるので、プラー呪文やディスプレイスメント呪文などの純粋に視覚的な効果をも共有する。ミラー・イメージ呪文の使用者がこれらの効果のいずれかをも使用しているのであれば、鏡像を狙った攻撃は呪文の使用者を狙った攻撃と同じだけの「失敗確率」を被る。

Q 8-127:
ミラー・イメージ呪文の使用者が非実体である場合はどうなるのでしょうか？ 呪文の使用者の鏡像もまた非実体なのでしょうか？ 鏡像を狙った攻撃は「非実体による失敗確率」を被るのでしょうか？ 非実体の呪文の使用者が壁をすり抜けたとします。鏡像もまた壁をすり抜けるのでしょうか？ 呪文の使用者が他の次元界へ行った場合はどうなるのでしょうか？ 鏡像も同行するのでしょうか？ ミラー・イメージ呪文の使用者がブリンク呪文を利用している場合はどうでしょうか？

A 8-127:
非実体の呪文の使い手は実体のある効果を生み出す。その為、非実体の呪文の使い手によるミラー・イメージ呪文の虚像は、それ自体は実体を持つ。鏡像を狙った攻撃は「非実体による失敗確率」を被らない。
だが、鏡像は術者そっくりの外見で術者の移動に合わせて移動する。非実体の呪文の使用者が壁をすり抜けたのであれば、術者の鏡像もまた壁をすり抜けたように見える。
ミラー・イメージ呪文の使用者が他の次元界へ移動したのであれば、鏡像も同行する。ミラー・イメージ呪文の使用者がブリンク呪文を利用しているのであれば、虚像は呪文の使用者に合わせて絶えず明滅し、鏡像を狙ったあらゆる攻撃は、術者を狙った場合と同じ「失敗確率(50%)」を被る。

Q 8-128:
攻撃者がミラー・イメージ呪文による虚像に対して接触呪文を偶然使用した場合、どうなるのでしょうか？ キャラクターは接触呪文のチャージを保持できるのですよね？ そこで、キャラクターが(実際にはそこに無い)鏡像に接触したとします。接触呪文は消費されるのでしょうか？ 接触呪文の使い手は鏡像を看破する可能性を得て呪文を消費せずにすませられるのでしょうか？

A 8-128:
前述の質問における記述通り、ミラー・イメージ呪文による虚像は、呪文の目標にとる上でクリーチャーであるかのように機能する。接触呪文を使用している敵が鏡像に接触したのであれば、(その鏡像は破壊されるものの)呪文は害を及ぼすことなく消費される。ミラー・イメージ呪文を看破する可能性はない——可能性があるのであれば、呪文には『セーブ』の項目があり、その項目には「意思・不信」と書かれていることだろう。

Q 8-129:

あるキャラクターがメジャー・イメージ呪文によって作成されたジャイアントと数ラウンドの間戦い続けており、このジャイアントは何度かいい当たりを食らわせてきたものとしましょう。最終的に、キャラクターは意思セーブを行なって、自分が戦っているジャイアントが幻であることに気付きました。いったん幻であることに気付いてしまえば失ったhpは回復するのでしょうか？ それとも被ったダメージは依然として残ったままなのでしょうか？

A 8-129:

メジャー・イメージ呪文は(虚像)なので、幻であると看破できなくとも、この呪文によって作り出された幻はキャラクターに一切のダメージを与えることができない『プレイヤーズ・ハンドブック』第10章の幻術系統に関する論考を参照のこと。ジャイアントが(グレーター・シャドウ・カンジュレーション呪文などの)(操影)効果によって作り出されたのであれば、ジャイアントはキャラクターにダメージを与えることができる。キャラクターが幻の操影ジャイアントからダメージを受け、後になってからジャイアントが幻であったと理解したのであれば、このキャラクターがhpを回復することはない。

Q 8-130:

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文には、実際に物理的にアイテムを破壊する、とは書かれていません。ウィッシュ呪文はアイテムが元々持っていた魔法能力を再生できるのでしょうか？

A 8-130:

ウィッシュ呪文には、この呪文が問題なく生じさせることのできる効果の明確な一覧があるが、「魔力を失ったアイテムの魔力を再生する」は正確にはその内の一つではない。だが、呪文は「魔法のアイテムを作成したり、既存の魔法のアイテムに新たな力を与えたりする」ことが可能で、これは非常に近いと思われる。これにはアイテム作成にかかる通常の経験点コストを2倍にしたものに加えて5,000経験点かかる。

Q 8-131:

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文は「知性ある魔法のアイテム」に作用するのでしょうか？

A 8-131:

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文では、呪文の半径内にある全ての「魔法のアイテム」は作用を受ける、と規定されている。「知性あるアイテム」はクリーチャーである(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.268に従うと、明確に人造である)と見なされるのではあるが、「知性あるアイテム」は依然としてアイテムでもあり、それ故にモルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文の作用を受ける。

セージには次に来る質問を聞く用意が既にある。ゴーレム(クリーチャー；モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文に完全耐性あり)と「知性あるアイテム」(クリーチャー；モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文に耐性なし)の間の違いは何ですか？

残念ながら、このことは例外的な手法で共に培われてきた、完全に2つに分かれたルール域に属するものの一つに他ならない。歴史的には、ゴーレムと「知性あるアイテム」はそれほど多くの共通点(あれば)があるわけではない。しかしゴーレムに関するルールはむしろ(似たような方法で作成される)魔法のアイテムに近いものとして作成され、「知性ある魔法のアイテム」に関するルールはむしろ(種別: 人造のクリーチャーと見なされる)ゴーレムに近いものとして作成されてきた為、今回のような奇妙な状況が起こる。隣り合う2本の枝は、しかしいささか異なる木から伸びており、それ故に時としてルール上稀な状況にいていささか異なった形で影響を及ぼしあう。

ここで重要な差異を示そう。ゴーレムは魔法のアイテムではなく、モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文は「魔法的な効果と魔法のアイテム」にしか作用しない。「知性ある魔法のアイテム」は、その名称から想像されるように、魔法のアイテム(クリーチャーでもあるのだが)であり、その為この呪文が作用するのだ。

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文が、物体にしか作用しない、と規定されていれば、回答は違ったものになっただろう(「知性ある魔法のアイテム」はクリーチャーであり、物体ではないのだから)。だがそうではないのだから、回答は変わらない。

Q 8-132:

モルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文はバッグ・オヴ・ホールディングに収納されている魔法のアイテムを破壊できるのでしょうか？
バッグ・オヴ・ホールディングが破壊された場合、内部のアイテムはどうなるのでしょうか？

A 8-132:

バッグ・オヴ・ホールディング(または類似の収納アイテム)内に収納されているアイテムが実際にはどこに「ある」(見かけよりも容量のある入れ物の内部に収納されているのか、それとも他次元界の虚空のどこかに実際に浮かんでいるのかどうか)のか、完全には明らかになっていない。バッグの項『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.259ではただ単に、バッグ・オヴ・ホールディングの中は、「いかなる次元にも属さない空間」に通じており、「袋の中の空間は外側から見た大きさよりも大きい」、と述べられている。

セージが思うに、多くのDMはバッグ・オヴ・ホールディング内のアイテムは「そこにはない」と見なしているのではなかろうか——つまり、アイテムは実際には所有者の腰周りで跳ね回っているわけではなく、その代わりに異次元／他次元界の「どこか」に浮遊しているということだ。さらにセージは、この決定が、a) ゲーム・プレイ上の簡便さと、b) 旧版のゲームの名残、が組み合わさっているものなのではないかと疑っている。

その場合、最も簡単な解決法は、バッグ・オヴ・ホールディングの中のアイテムは実際にはモルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文(もしくは背負い袋や袋の中に収納されているアイテムに別の方法でダメージを与えかねないその他の効果)の作用を受けるような形で存在してはいない、と告げることだ。

だがこれでは、そういったアイテムを完全に安全にしてしまう。ルールではこのことを明白に規定していないが、バッグ・オヴ・ホールディングについての項では、いかなる方法であれバッグが破壊されたなら、内容物は「永遠に失われる」、と強く示唆されている。よって、バッグ・オヴ・ホールディングを首尾よく普通の背負い袋に変えたモルデンカイネンズ・ディスジャンクション呪文は、バッグ内に収められていたあらゆるものを「破壊」する。(単にバッグの魔力を抑止するだけのディスベル・マジック呪文や類似の効果は一時的にアイテムを取り出せなくするだろうが、魔力を取り戻し次第再度アイテムは利用可能になるだろう。)

Q 8-133:

ライチャス・マイト呪文で拡大している場合、キャラクターは中型サイズから大型サイズに拡大した事による【敏捷力】への2ペナルティをも被るのでしょうか？ 呪文の解説にはこのことが明示されていませんが、他のサイズ拡大効果の解説ではそうなることになっています。

A 8-133:

被らない。そもそも『モンスター・マニュアル』の表4-2に示されているサイズによる性能の変化は、厳格なルールというよりもむしろ、モンスターを作成する際のガイドラインである。サイズ変更効果の多くはこの表にある数字を真似ているものの、そういった効果はそれぞれ、必ずしも表と合致していない独自の特性を有している。(例を挙げると、エンタージ・バーズン呪文は【筋力】に対し、表4-2に記載されている+8ボーナスに比べてわずか+2のボーナスしか授けない。)

Q 8-134:

アンデッドおよび／もしくはデスレスは、リザレクション呪文において、「死体」と見なされるのでしょうか？ 例を挙げますと、2,600年の歳月を経たリッチ『エベロン・ワールドガイド』収録のヴォルなどは、2,600

年前にリッチになったわけですから、通常通りに蘇生されるのでしょうか？ それとも 260 レベルのクレリックが必要になるのでしょうか？

A 8-134:

あー、リッチを倒すのが容易であればいいのだが、なんと強大なるクリーチャーであることか！ だが回答は「死体とは見なされない」だー『プレイヤーズ・ハンドブック』P.294 のリザレクション呪文の解説では、「人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない」と規定されている。しかし、その 260 レベル・クレリックには会ってみたいものだ。

Q 8-135:

レアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文は追加の呪文を準備するにあたってどのように機能するのでしょうか？ レアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文を日中に発動し、続けて準備に 15 分かけて 3 レベル分の新たな呪文を準備できるのでしょうか？ それとも新たな呪文を得る為には朝のうちにレアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文を発動しなければならないのでしょうか？ 呪文の解説には、「術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する」と書かれていますから、術者が日中に新たな呪文を準備するには 15 分かけなければならない、と私は推測しています。これで合ってますでしょうか？

A 8-135:

おそらく、レアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文についての総括が役に立つ。「術者はこの呪文を使用して、追加で 3 レベルぶんまでの呪文を準備するか、既に発動した 3 レベル以下の呪文 1 つを忘れずにおくことができる」

術者がレアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文を使用して呪文 1 つを忘れずにおく場合、ただ単に忘れずにおきたい呪文を発動してから 1 ラウンド以内にレアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文を発動すればよい。術者が忘れずにおくことにした呪文は発動の準備が整った状態で思い出されるが、それ以上の効果は無い。

追加の呪文を準備する為にこの呪文を使用した場合、術者は呪文を準備する為のルール全てに従う。術者は日中にレアリーズ・ニーモニック・エンハンサー呪文を発動し、その上で 15 分を費やして 3 レベル分までの追加呪文を準備することが確かにできる。もしくは 1 日の始まりにこの呪文を発動し、通常の準備時間(ふつうは 1 時間、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.175 を参照のこと)の一部として、本来の割り当て分と追加分の呪文を全て、準備することができる。

Q 8-136:

ワイルド能力(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.216)を持った鎧は、“自然の化身”以外の形状変化能力(シェイプチェンジ呪文、“別形態”、ドルイドのクラスの特徴である“千の顔”、等々)を使用した際にもその機能を保持するのでしょうか？

A 8-136:

保持しない。この特殊能力は、着用者は「“自然の化身”使用中であっても」利益が得られる、と明記されている。“自然の化身”と機能的に似通った他の能力(“別形態”など)であっても、着用者はワイルド能力の付与された鎧の利益が得られるわけではない。

この章では、質問と回答が頻出した、パワーに関する一般的な質問と、特定のパワー毎にアルファベット順で並べた質問について確認できる。

パワーに関する一般的な質問

Q 9-1:

サイオニック集束について質問があります。《サイクリスタル封入》は、発現者自身のサイオニック集束の代わりにサイクリスタルのサイオニック集束を使用することを可能とし、《エピック級サイオニック収束》は、発現者が2つのサイオニック特技を発現させる際に同じサイオニック集束を消費することを可能とします。発現者が同時に2つのサイオニック集束を消費できるかどうかについては何も触れられていません。発現者自身のサイオニック集束とサイクリスタルのサイオニック集束の両方を同じラウンド内で消費することはできるのでしょうか？ 例を挙げますと、発現者が同じ攻撃で、自身のサイオニック集束を《近接攻撃接触化》で消費し、サイクリスタルのサイオニック集束を《サイオニック武器攻撃》にて消費することはできるのでしょうか？

A 9-1:

消費した集束で異なる事を成そうとしているのであれば、キャラクターはサイオニック集束を同時に消費できるが、同じ武器のダメージを増幅しようとして2つの集束を同時に消費しようとしているのであれば、おそらくは機能しない——連携を認めるに十分な理由があるとDMが感じる「のでない限りは」。確かに時には認めうる状況もあることは理解できる。

Q 9-2:

サイオニック集束を取り戻す試みの際に、キャラクターがダメージを負った場合、その判定は自動的に失敗するのでしょうか？ キャラクターは「防衛的に」判定を行なって機会攻撃を誘発せずに済ませられないのでしょうか？

A 9-2:

自動的に失敗することはない。「防衛的に」判定を行なうことはできない。

Q 9-3:

キャラクターがパワーを増幅したとします。有効パワー・レベルは上昇するのでしょうか？ キャラクターがグローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ呪文によって守られている敵目掛けてマインド・スラスト・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.132)を発現したとしましょう。キャラクターがどれだけ多くのパワー・ポイントを注ぎ込もうと、マインド・スラスト・パワーは依然として1レベル・パワーのままなののでしょうか？

A 9-3:

「増幅されたパワー」のレベルは、『増幅』の項に明記されていない限り、同じレベルのままである。キャラクターがどれだけ多くのパワー・ポイントをマインド・スラスト・パワーの増幅に注ぎ込んだかに関わらず、マインド・スラスト・パワー(1レベル・パワー)では決してグローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ呪文(4レベル以下の呪文およびパワーを防ぐ)を貫通できない。

Q 9-4:

“ダメージ減少”は、クリスタル・シャード・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.94)などの「斬撃」「刺突」「殴打」ダメージを与えるようなパワーに対して、役に立つのでしょうか？

A 9-4:

呪文(およびパワー)、擬似呪文能力、エネルギー攻撃は、“ダメージ減少”を無視する(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.294)。よって、呪文やパワーのダメージが「殴打」「刺突」「斬撃」であると解説で述べられていても、依然として呪文(またはパワー)効果のままであり、それ故に(呪文やパワーの解説にて明記されていない限り)“ダメージ減少”は適用されない。

特定のパワー

Q 9-5:

『サイオニクス・ハンドブック』では、エクトプラズムに関するほとんど全ての記述にて、エーテル界に到達し、非実体クリーチャーに影響を及ぼす、と書かれています。アストラル・コンストラクト・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.76)は、エクトプラズムで出来た人造を作成します。このことは、アストラル・コンストラクトは非実体クリーチャーを攻撃する際の通常の攻撃失敗確率を被らない、ということ意味しているのでしょうか？

A 9-5:

セージとしては、最初の主張についての問題点を取り上げねばなるまい。『サイオニクス・ハンドブック』内のエクトプラズムに関する引例全てを調べ上げてみて、セージは、非実体クリーチャーに影響を及ぼす物質についての何かが書かれたものは一切無い、と確信している。エクトプラズミック・コクーン・パワーでは、エーテル界にまで及ぶ、と規定されているが、これはエクトプラズミック・コクーン・パワーの特性であって、エクトプラズムに関する一般的なものではない(更に、エクトプラズミック・コクーン・パワーには、非実体クリーチャーに影響を及ぼす、というようなことは何も書かれていない)。エクトプラズムは[力場]と同じものではない。エクトプラズムであれ、エクトプラズムから／によって作成された物体なり効果なりであれ、(ディスマス・エクトプラズム・パワーの効果を受けた場合以外に)どちらも際だって特殊ないかなる特性も持ち合わせてはいない。

Q 9-6:

コントロール・ボディ・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.99)には、発現者は、「人型生物の生理機能」を有するアンデッドや来訪者を含め、任意の人型生物を制御できる、と書かれています。「人型生物の生理機能」にはどの程度の範囲のものが含まれるのでしょうか？ パロール(翼のある人型生物状のクリーチャー)やグラブレズゥ(追加の腕がある)、サランダー(脚の代わりに尾がある)はどうでしょうか？ 何を「人型生物の生理機能」と見なすかについての公式な何かはあるのでしょうか？ それともDM判断なののでしょうか？

A 9-6:

「人型生物の生理機能」についての公式な定義は存在しない。これは「常識」の働かせ処であり、DM判断が優先されねばならない。セージとしては、「人型生物の生理機能」には人型生物(直立する、おそらくは二足歩行のクリーチャー)のような姿をして人型生物の基本部位(脚、腕、胴体、頭)を備えた肉体を持つどんなクリーチャーも当然含まれるべきだ、と助言しよう。追加部位——翼、尾、追加腕一対、あるいは追加頭部などですら——の有無によってクリーチャーをこの分類から外すべきではない。セージとしては、(ホースのような胴体と四本の脚のある)ケンタウロスと(脚の代わりに蛇の尾が付いているかもしれない)ユアンティ・ハーフブラッドのいずれも「人‘怪’」とみなされるのだから、脚部に関してある程度の余地を認めさえするだろう。

判断のつかない場合は、クリーチャーの説明文を見よ——説明文に「人型の形状をしている」と述べられていれば、「人型生物の生理機能」を有すると見なすがおそらくは合理的というものだ。最終的には、この話題に関してDMが過度に甘めに裁定しても何ら悪いことはない。

『モンスター・マニュアル』収録の来訪者の内では、セージとしては以下のものを「人型生物の生理機能」と見なすだろう。アザー、ほとんどのアルコン(ハウンド・アルコン、トランベット・アルコン)、エラドリン(ブラニ、ガエル)、エンジェル(アストラル・デーヴァ、プラネター、ソーラー)、サラマンダー、ジル、ジンニー(ジン、イフリート、ジャーン)、スラード、ティタン、ほとんどのデヴィル(バーブド・デヴィル、ピアデッド・デヴィル、ボーン・デヴィル、チェイン・デヴィル、エリニウス、ホード・デヴィル、アイス・デヴィル、インプ、ビット・フィンド)、ほとんどのデーモン(ババウ、パロール、ドレッチ、グラブレズウ、ヘズロウ、マリリス、ナルフェシュネー、クェジット、サキユバス、ヴロック)、トリトン、ナイト・ハグ、バーゲスト(ゴブリン形態時のみ)、プレインタッチト(アアシマール、ティーフリング)、メフィット、ラークシャサ、リレンド、。

実質的に、『モンスター・マニュアル』収録の全てのアンデッドは、「人型生物の生理機能」を有している。ナイトクロウラー、ナイトウィング、何らかの「人型生物の生理機能」を持たないクリーチャーから作成されたスケルトンとゾンビ、だけが例外であると思われる。

Q 9-7:

サイオニック・アイデンティファイ・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.98)は、サイオニック・アイテムのみならず魔法のアイテムも鑑定できるのでしょうか？ アイデンティファイ呪文はサイオニック・アイテムを鑑定できるのでしょうか？

A 9-7:

『サイオニクス・ハンドブック』P.55 に記載されている「サイオニックと魔法の同質性」ルールを使用していると仮定して、サイオニック・アイデンティファイ・パワーで魔法のアイテムを鑑定できし、アイデンティファイ呪文でサイオニック・アイテムを鑑定することもできる。

Q 9-8:

キャラクターは、直近のレベルで上げたキャラクター・クラスを変更する為にサイキック・リフォーメーション・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.107)を使用できるのでしょうか？

A 9-8:

使用できない。サイキック・リフォーメーション・パワーには、どのキャラクター構成要素を変更できるか、明確に規定されている。技能ポイント、特技、獲得したパワーだ。それ以外のものには使えない。

Q 9-9:

正確にはどんな事が、シズム・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.109)により作成される第二人格に可能な行動などの、「純粋に精神的な」アクションと見なされるのでしょうか？ 「音声要素」も「動作要素」も無い呪文は見なされるのでしょうか？ 擬似呪文能力や「高速化した呪文」についてはどうでしょうか？

A 9-9:

シズム・パワーには、「純粋に精神的な」アクションの例として「パワーを発現する」が特別に含まれている。『サイオニクス・ハンドブック』の他の箇所では、「音声要素も動作要素も物質要素も無い呪文の発動」などにまで範囲が広がられている。よって、「音声要素」も「動作要素」も無い呪文は、(焦点具も含め)「物質要素」も含まない呪文でない限りは、「純粋に精神的な」アクションであるとは見なされないだろう。

擬似呪文能力とは、基本的には「音声要素も動作要素も物質要素も無い呪文」であり(そして『プレイヤーズ・ハンドブック』P.178 では、「精神的に」起動する、と述べられている)、「純粋に精神的な」の条件を満たす。これには擬似サイオニック能力も含まれる。

「高速化された呪文」は機会攻撃を誘発しないのではあるが、「高速化されていない状態の呪文」に必要とされる何らかの「音声要素」「動作要素」「物質要素」を依然として含んでおり、それ故に速さという美点によって「純粋に精神的な」アクションという条件を自動的に満たすようなことはない。

セージとしては、他にも少数のアクションが「純粋に精神的な」アクションの範疇に含まれるものと見なしうる。

- テレパシーでの会話
- 呪文を維持する為の精神集中
- 呪文の解除
- 発動中の呪文の方向指示と方向転換
- 呪文抵抗の抑制
- 〈知識〉技能で判定する(キャラクターが書物などの資料を参照していないと仮定して)。(呪文効果の識別の為に行なう〈呪文学〉判定などの)他の一部の技能判定もDM判断で許可してもよいが、キャラクターがいかなる動作も無しに判定できる場合に限られる。

判断のつかない場合は、「何か」が条件を満たすかどうか判断する上で、DMは「常識」を働かせ、「純粋に精神的な」という言葉を割と字義通りに捉えるべきだ。どんなことであれ、その行動が(発言することも含めて)何らかの肉体的な動作を必要とするものであれば、それは条件を満たしえない。

Q 9-10:

シズム・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.109)が発現している間に発現者の状態が「朦朧状態」などに变化したとします。第二人格もまた状態が変化するのでしょうか？

A 9-10:

変化する。シズム・パワーは(魅了)や(強制)の効果に対する二度目のセーブの機会を与えるが、それ以上の利益は全く無い。第二人格を発現させている「朦朧状態」のキャラクターは、第二人格の無い者が「朦朧状態」となっているのとまるで変わらず、第二人格もまたいかなる行動もとれない。

特記すべき例外事項は「麻痺状態」で、これは「純粋に精神的なアクション」(前述の質問を参照のことは依然として可能であると明示しており、キャラクターの第二人格が通常通りに行動できることを意味している(そしてもちろん、キャラクターの本来の人格も同様に「純粋に精神的なアクション」をなおもとることができる)。

Q 9-11:

タイムレス・ボディ・パワーは解呪さるうのでしょうか？

A 9-11:

解呪さるう。タイムレス・ボディ・パワーはキャラクターに全ての攻撃およびパワーに対する無敵状態をもたらす。しかしながら、このパワーはパワー自体を防御してはならず、また現時点でキャラクターにかかっているその他の効果を防御もしない。

ディスペル・サイオニクス(またはディスペル・マジック)は、たとえ明確にキャラクターを目標としたものであっても、キャラクターに効果を及ぼしはしない——これはキャラクターにかかっている持続中のパワーや呪文に効果を及ぼすのだ。よって、ディスペル・サイオニクスはタイムレス・ボディによって授けられる防御の影響を受けない。

タイムレス・ボディは(既にかかっているものがキャラクターに効果を及ぼすことを妨げないのと同様に)攻撃やパワーがキャラクターを目標にとることを妨げはしないのだから、ディスペル・サイオニクスはタイムレス・ボディ効果(またはタイムレス・ボディによって防御されているキャラクターにかかっているその他の効果)を解呪することができる。

Q 9-12:

ダンプ・パワー・サイオニック・パワー(『コンプリート・サイオニクス(未

訳)』P.82)は、威力強化または威力最大化された呪文やパワーの効果に対する切り札となるのでしょうか？

A 9-12:

威力強化に対してはなるが、威力最大化に対してはならない。ダンブ・パワーの影響を受けている《呪文威力強化》ファイアーボールはダイスごとに1ポイントのダメージを与え、これが50%増しになるだろう。6レベル・ソーサラーの《呪文威力強化》ファイアーボールは9ポイントのダメージを与える。しかしながら、《呪文威力最大化》ファイアーボールには、(最大化されている為に)もはや変数となっている効果はないのだから、ダンブ・パワーはそのダメージに対していかなる効果もないだろう。

Q 10-1:

キャラクターが飛行可能な乗騎としてグリフィンを所有しているものとしましょう。駆け抜け戦術を使用したり敵を急襲したりするには何をしなければならぬのでしょうか？ キャラクターは《かすめ飛び攻撃》を修得する必要があるのでしょうか？ それとも《駆け抜け攻撃》は《かすめ飛び攻撃》も含んでいるのでしょうか？ 騎乗・騎乗飛行している際に乗騎が1回の攻撃を行なう為には、何らかの特技を修得する必要があるのでしょうか？ 修得する必要があるとします。どの特技なのでしょう？

A 10-1:

例に挙げた騎手が、敵を「かすめ飛ぶ」際に攻撃を行ないたいのであれば、騎手が《駆け抜け攻撃》を修得している必要があり、かつ、一直線に突撃(及び飛行)しなければならない(次の質問を参照のこと)。同じ状況で乗騎が攻撃する為には、《かすめ飛び攻撃》を修得している必要があるだろう。騎手の《駆け抜け攻撃》は乗騎が攻撃する上では役に立たないだろうし、乗騎の《かすめ飛び攻撃》は騎手が攻撃する上では役に立たない。

《かすめ飛び攻撃》を修得する為には、修得するキャラクターが飛行速度を有していなければならないことに注意すること。ただ単に飛行可能な乗騎に騎乗しているだけであれば、そのキャラクターは特技の前提条件を満たしていない。キャラクターが特技の前提条件を満たせるとしても、そのキャラクターの飛行可能な乗騎が、キャラクターの修得している《かすめ飛び攻撃》の利益を受けることはやはりない(特技なりクラスの特徴なりで特技を共有できるようになるかもしれない可能性はあるのだが)。

Q 10-2:

「突撃」の一部としての「蹂躞」を禁ずるエラッタによって、《駆け抜け攻撃》は今やほとんど使い物にならなくなってしまいました。《駆け抜け攻撃》を使用するにはキャラクターが「突撃」アクションを使用する必要があり、その為にはキャラクターが目標に向かって一直線に移動することが要求されます。『プレイヤーズ・ハンドブック』の例を使用しますと、このことは、キャラクターのいるマス目全体(10フィート以上の接敵面を持つホースや他の乗騎に騎乗している場合には全マス目)から目標のいるマス目に向かって引いた線に沿って、ということをかなり明確に意味しているものと思われます。《駆け抜け攻撃》は、攻撃した後でキャラクターが「突撃」の軌跡に沿って一直線に移動することを可能とします。このことは、ある時点においてキャラクターは攻撃相手のクリーチャーが占めているマス目(の一部)に入り込むだろうことを意味している、と思わざるをえません。(少なくとも、入り込まずに「駆け抜け」る他のやり方を私は思いつけませんでした。) クリーチャーが既に死亡しているのでない限り、キャラクターは敵の接敵面に入り込めませんので、「突撃」のついでに敵を「蹂躞」できないのでしたら《駆け抜け攻撃》はもはや全く役に立ちません。一部の人たちは、キャラクターは目標となったクリーチャーの占めているマス目に入り込むことの無いようなやり方で「突撃」できる、と主張しています。そういう手段をとる為には、キャラクターは目標に向かって一直線に「突撃」せず、おそらく最短の経路(これも「突撃」の必要条件です)を通らずに移動するか、攻撃可能な最初のマス目(「突撃」のもう一つの必要条件です)から攻撃することになりそうです。上記のいずれの場合も、キャラクターは「突撃」に関するルールを破ることになるでしょう。私は以上のどこかで間違えてしまっているのでしょうか？

A 10-2:

間違えてない、それで合ってる。
《駆け抜け攻撃》を使用する際には、キャラクターは狙った敵を攻撃可能な最寄りのマス目——このマス目は、その位置でキャラクターが攻撃可能で、なおかつその後「突撃」の軌跡の延長上を一直線に移動し続けることが可能でありさえすればよい——に向かって一直線に移動するように「突撃」を敢行しなくてはならない。キャラクターはやは

りそのマス目に到着した瞬間に敵に対して攻撃しなければならない。(特技の解説にはそう書かれていないのだが、キャラクターとキャラクターの乗騎は、特技の利益を得るべく行なった攻撃の後にも最低5フィートは移動しなければならない。) これは《駆け抜け攻撃》を使用する際の「突撃」に関する特別ルールである。《かすめ飛び攻撃》(前述の質問にて触れられている)はキャラクターが一直線に移動する必要が無いことに注意すること。キャラクターはただ単に1回の移動アクションを行なって、その移動におけるどこかの時点で別の標準アクションを執り行なうだけのことである。

Q 10-3:

何故一部のクリーチャーは脅威度よりも高い有効キャラクター・レベルを有しているのでしょうか？ ハウンド・アルコンの脅威度はたったの4ですが、一体どうすれば11レベル・キャラクター並み足りえるのでしょうか？ 曲がりなりにも11レベルNPCは脅威度11であり、脅威度4ではないのです。

A 10-3:

有効キャラクター・レベル(ECL)と脅威度(CR)は似通ってみえる——結局のところ、どちらもクリーチャーの手強さを示す数字なのだ——が、実際にはまるで異なる物事を測ったものだ。モンスターの脅威度はPCと対峙した典型的な戦闘においてどれだけ手強いかを測ったものであるのに対し、有効キャラクター・レベルはPCとしてどれだけ強力足りえるかを測ったものだ。

何故このようなことが成り立ちうるかを示すべくハウンド・アルコンを例にとってみよう。典型的な戦闘では、エイト擬似呪文能力を発動する機会は多分たったの一度しかない。だが、冒険者のパーティーにおいては、この能力を自身とパーティーの全メンバーに対して回数無制限で発動できる。このことは、頭が切れるPCたちの一隊であれば事実上繰り広げる全ての戦闘において——高レベル・クレリックがそのことに同意できない場合であってさえも——エイト擬似呪文能力の利益を得る、ということの意味している。同様に、ハウンド・アルコンは多くの戦いにおいてほんの僅かな回数しか“瞬間移動”能力を使用できないであろうが、回数無制限で“瞬間移動”を使用できる能力を持ったPCは、戦闘中と戦闘外の双方で、極悪な優位性を得ている。

ハウンド・アルコンの“ダメージ減少”もまた、モンスターとしてよりもPCとして使用される場合の方がはるかに有用である。PCの一隊の多くは、クリーチャーの“ダメージ減少”に対処する能力を、必要とされる武器で克服すること、呪文などの効果でモンスターにダメージを与えることにより完全に無視してしまうことのいずれかにより、備えている。だが、ほとんどのモンスターはこの選択肢を持ち合わせていない。ハウンド・アルコンと対峙した大多数の敵は、通常の攻撃形態を用いる他に頼りとなるものが無いが、これが意味することは、ハウンド・アルコンは己に対して行なわれた各々の、そして全ての攻撃の最初の10ポイントのダメージを無視できる、ということだ。

最後に、ハウンド・アルコンの特殊能力は(ガーゴイルやヴァンパイア・スポーンのような)他の脅威度4のモンスターよりも手強くなるような類のものではないが、同程度のレベルの標準的なPCよりもはるかに強力たらしめるものではある。

Q 10-4:

『モンスター・マニュアル』の“凝視攻撃”の解説には、“凝視攻撃”の範囲内にいるあらゆる「相手」はセーブを行なう必要がある、と書かれています。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、範囲内にいるあらゆる「キャラクター」はセーブしなければならない、と書かれています。どちらが正しいのでしょうか？ “凝視攻撃”を有するクリーチャーが仲間を連れてしているとします。その仲間は“凝視攻撃”に対してセーブを行なわなくてはならないのでしょうか？ クリーチャーが自身の“凝視攻撃”を抑止することは可能なのでしょうか？ 可能なのだとします。どうやってでしょうか？

A 10-4:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』が正しい。“凝視攻撃”を持つクリー

チャーの目を覗き込む者は、仲間であれ敵であれ誰でも、攻撃に対するセーブをしなければならない。だが、仲間は“凝視攻撃”を持つクリーチャーから目を逸らすことができ、毎ラウンド 50%の確率でセーブをする必要がなくなる。これは完全な防御を提供するものではないが、有用だ。“凝視攻撃”を持つクリーチャーは、目を逸らしている仲間に対し「視認困難」を得るが、これらの仲間はおそらくクリーチャーに攻撃しようとしていないであろうから、大きな問題ではない。

「目を覗き込むこと」が“凝視攻撃”に対するセーブを発生させるのだから、“凝視攻撃”を有するクリーチャーは単に目を閉じるだけで“凝視攻撃”の使用を止めることができる。これはアクションではなく、「立ちすくみ状態」であったり他のクリーチャーのターンであったりする場合であっても、クリーチャーはいつでも目を閉じることができる。クリーチャーは目を閉じている限り「盲目状態」となる。クリーチャーは半透明の布地で目を覆うこともできる。これは“凝視攻撃”を妨げるが、他の全てのクリーチャーは“凝視攻撃”を持つクリーチャーに対して部分的な「視認困難」(20%の攻撃失敗確率)を得る。

Q 10-5:

“呪文抵抗”、“ダメージ減少”、疑似呪文能力の術者レベルは、モンスターがHDによって強化していくにつれて上昇していくのでしょうか？

A 10-5:

モンスターの解説にて特に断りのない限り、「モンスターの特殊能力」のほとんどはHD基準ではないのだから、HDやクラス・レベルのいずれかによる強化によって影響を受けることはない。(例外は任意の「モンスターの特殊能力」のセーブ難易度で、これは算定にあたってHDを使用すると明記されている。)

繰り返すが、DMはこのルールに例外を設けることができる。例を挙げると、脅威度(HDではない)が+1される毎に“呪文抵抗”が+1される、というのは、モンスターの“呪文抵抗”の有効性を維持する為の良い方法だ。

Q 10-6:

HDを増やしてコアトル(などの、その他の特殊能力として“呪文能力”を持つクリーチャー)を強化させた場合、コアトルの“呪文能力”はどうなるのでしょうか？

A 10-6:

HDやクラス・レベルを得ても、一般的にモンスターの“呪文能力”には何の影響も無い。とは言え、既存の“呪文能力”と同じクラスで1レベルを得たモンスターに、そのクラスの呪文発動能力の追加のレベルを(そのクラスの1レベルのクラスの特徴共々)授けるのは理に適っている。

例を挙げると、ソーサラーのレベルを得たラクシャサは8レベル・ソーサラー(種族により7、クラスにより1)として呪文を発動するべきだし、1レベル・ソーサラーのクラスの特徴をも得られるべきだ。

Q 10-7:

異なる脅威度のクリーチャー達(例を挙げますと、脅威度6と脅威度3の手下の混成集団を引き連れた脅威度9の首領)からなる遭遇において、遭遇レベルや獲得経験点はどのようにして算出するのでしょうか？

A 10-7:

モンスターの一団の遭遇レベルとは、その遭遇の相対的な脅威を見積もったものである。これは、その遭遇がPCたちにとってどれだけ危険であるかをDMに報せる為の値でしかない——報酬経験点を算出したり他の何かに使用されることは決していない。

モンスターの混成集団の遭遇レベルを見積もるには、同じ脅威度を持つモンスターの一団それぞれについて、それぞれの群れが個々の

遭遇であるかのようにして遭遇レベルを算出すること。その上で、最も遭遇レベルが低い2つのモンスター群について、それぞれの群れがその遭遇レベルに等しい脅威度の1体のモンスターであるかのようにして遭遇レベルを算出すること。1つの数字しか残らなくなるまで、これを繰り返す。残った数字が見積もられた遭遇レベルだ。

例を挙げると、脅威度9の首領1体、脅威度6の幹部2体、脅威度3の手下4体との遭遇を想定してみよう。この遭遇の遭遇レベルを見積もるには、各クリーチャー群の遭遇レベルを決定する事から始めること。脅威度3の敵4体は遭遇レベル7の遭遇を意味しており、脅威度6の敵2体は遭遇レベル8の遭遇で、脅威度9の敵1体は遭遇レベル9の遭遇である。脅威度7と脅威度8のモンスターは、大雑把に言って遭遇レベル9の遭遇であり(これは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の表3-1:『遭遇数』の「8+6」の二体一組にかなり近い)、これを他の脅威度9の要素と組み合わせた場合、遭遇レベル11の遭遇になる。

これは完璧な手法ではない——このやり方では、低脅威度の手下の集団の値を、とりわけ数が多い場合、安易に過大評価してしまう——が、ほとんどの場合は適切だ。もしDMが、混成集団の遭遇レベルが群れで最も頑丈な個体の脅威度よりも3〜4レベル高いと気付いたのであれば、君の見積もりを割り引くこと。

その一方で、獲得経験点は常に各モンスターの個々の脅威度に基づいて算出され、遭遇レベルに基づくことは決していない。ある遭遇におけるそれぞれのモンスターは、そのモンスターの脅威度とPCたちのレベルに基づいた経験点分の価値があり、その遭遇の総報酬経験点はその価値の合計である。

脅威度9のクリーチャー1体、脅威度6のクリーチャー2体、脅威度3のクリーチャー4体からなる遭遇は、脅威度9のクリーチャー1体、脅威度6のクリーチャー2体、脅威度3のクリーチャー4体の通常通りの報酬経験点の合計に等しい報酬経験点を与える。パーティーが8レベルであると仮定すると、上記により報酬経験点は7,600経験点(脅威度9の敵により3,600経験点、脅威度6の敵からそれぞれ1,200経験点、脅威度3の敵からそれぞれ400経験点)をキャラクターの人数で割ったものになるだろう。

Q 10-8:

脅威度、および遭遇レベル、は4人のPCからなるパーティーにとっての脅威に基づくものであるということとは理解しました。パーティーが4人よりも多かったり少なかったりする場合は、1回の遭遇における遭遇レベルはどのように修正すべきなのでしょう？

A 10-8:

有用な経験則として、冒険者のパーティーにキャラクターが1人加わった場合、遭遇の遭遇レベルを1上昇させると丁度いい。DMはこれを、存在する敵の数を増やすことと、敵の内の1体か2体を手強くすることの、いずれのやり方で行なってもいい。

PCの大集団に対する遭遇での負担の増やし過ぎに注意すること——8人のPCからなる一団にとってさえ、普通の敵数の3〜4倍もの敵からなる遭遇を相手取る必要はないのだ。とりわけ、これらの敵が1人のPCを容易に袋叩きにできる場合は、1体のヒル・ジャイアントはおそらく7レベル・ファイター1人を打倒し得ないが、3〜4体いれば、インシアチヴ順が回ってくるのを待って後ろで立ち尽くしている半ダースの友人をそのファイターが引き連れている場合であっても、間違いなく可能だ。

その一方で、パーティーが4人よりも少ないのであれば、単に遭遇レベルを低下させるだけでは十分ではないかもしれない。そのようなパーティーは、治癒能力、近接防御、遠距離攻撃力などの、典型的な冒険者パーティーに期待されている重大な能力が欠けている可能性がある——可能性が高くすらある。そしてそれ故に、DMがあからさまに遭遇レベルを低下させた場合であっても、普通の形の遭遇に対処しえないかもしれないのだ。

そのような場合、パーティーが能力の欠如によって不当に不利益を被ることのないように、おそらくは攻撃修正やダメージが非常に低いモンスターを使用したり(ファイター系のキャラクターのいないパーティーの場合)、遠距離攻撃能力のあるモンスターの使用を控えたりして(ウィザードや弓兵などの遠距離攻撃型キャラクターのいないパーティーの

場合)、状況に応じて遭遇を修正しなくてはならない。

Q 10-9:

3.0 版のモンスターが有していた「ダメージ減少」は、3.5 版ではどのように使用するのでしょうか？ 新規ルール上で機能するように「ダメージ減少」の項目を変換する方法はあるのでしょうか？

A 10-9:

まず最初に、『D&D』3.5 版 アクセサリー・アップデート冊子の無料コピーをダウンロードすること。これには、『モンスター・マニュアル II』、『フィード・フォリオ(未訳)』、『デーティーズ・アンド・デミゴッツ(未訳)』、『エピック・レベル・ハンドブック(未訳)』、『次元界の書』の各書に収録されたモンスターの 3.5 版対応「ダメージ減少」値が記載されている。Wizard's of the Coast 社ウェブサイトの『D&D』公式ホームページ上にて冊子へのリンクを見つけれよう。

www.wizards.com/dnd

それ以外のモンスターの「ダメージ減少」値を変換するには、3.5 版『モンスター・マニュアル』収録の類似モンスターを捜して、変換するモンスターに類似の「ダメージ減少」値を当てはめてみる。デヴィルを例に挙げると、「ダメージ減少 X/善および銀」を有している。多くの場合、X は 15 以下だろう(普通は 10 以下)。

ダメージ減少

モンスターの解説にて特に断りのない限り、「ダメージ減少」の属性が変則的能力と超常能力のいずれであるか決定するには以下の定義に従うこと。

変則的能力

- ・ダメージ減少 X/斬撃、刺突、殴打
- ・ダメージ減少 X/アダマンティン
- ・ダメージ減少 X/—

超常能力

- ・ダメージ減少 X/銀、冷たい鉄
- ・ダメージ減少 X/魔法
- ・ダメージ減少 X/悪、混沌、善、秩序

Q 10-10:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.289 の文には、「超常能力は解呪することができない」と書かれています。同じ頁の表 8-1 では、「(解呪)可能」と書かれています(訳注:日本語版では修正済み)。どちらが正しいのでしょうか？ 超常能力は解呪できないものとします。他の手段で除去したり呪文相殺したりすることはできるのでしょうか？ 例を挙げますと、メドゥサがキャラクターを「石化」した場合どうなるのでしょうか？ 何かしらでキャラクターを回復させることはできるのでしょうか？

A 10-10:

表が間違ってる。キャラクターはディスペル・マジック呪文を用いて超常能力を解呪することはできないのだが、範囲、物体(超常能力行使者の所有物を除く)、クリーチャー(超常能力行使者自身を除く)に掛けられた効果を他の手段で除去したり反転したりすることはできる。例えば、君が例に挙げた「石化」の犠牲者は、ブレイク・エンチャントメント呪文やストーン・トゥ・フレッシュ呪文によって回復させることはできる。超常能力による効果は「呪文相殺」の対象とはならないが、一部の超常能力による効果は、適切な[補足説明]のある(、または適切な[補足説明]のある呪文を再現する)別の手段で「相殺」することができる。例を挙げると、ダークマントルの超常能力である「ダークネス」は 2 レベル

呪文であるダークネス呪文を再現するものであり、[闇]の補足説明がある。この能力は 2 レベル以下の何らかの[光]効果を「相殺」・「解呪」し、3 レベルの(3 レベル以下の[闇]効果全てを「相殺」・「解呪」する)デイトライト呪文はダークマントルの超常能力である「ダークネス」によって生み出された闇を消し去る。

同様に、ディスペル・イーグル呪文などの呪文は、別のやり方で「解呪」できるような呪文を再現した超常能力による心術効果を除去できる。例を挙げると、ディスペル・イーグル呪文はヴァンパイアの「支配」効果を犠牲者から除去する。同じように、プロテクション・フロム・イーグル呪文やマジック・サークル・アゲinst・イーグル呪文などの精神操作を妨げる呪文は、呪文の解説に記述されている通り、ヴァンパイアの「支配」能力の効果を抑止する。

Q 10-11:

「動物」は、4 HD ごとの追加能力値を得た際に、【知力】を上昇させることができるのでしょうか？ 「動物」の【知力】が 3 以上になったらします。この「動物」は「魔獣」になるのでしょうか？

A 10-11:

セージとしては、極めて特殊な場合を除き、DM は HD による強化化によって「動物」(または任意の知的でないクリーチャー)の【知力】を上昇させることを認めない、ことを推奨しよう。ジャングルに棲息する、18 HD ある最大級のヴァイパーですらも、【知力】4 を持ちえるべきではない。

それとは関係なく、「種別:動物」は、単に【知力】が上昇しただけでは変更されない。

Q 10-12:

『モンスター・マニュアル』には、そう明記されていない限り(またはクリーチャーの解説にて鎧を着用していない限り)クリーチャーは鎧に習熟していない、と書かれています。しばしばパーディングによって守りを固めている、ウォーホースやライディング・ドッグについてはどうでしょうか？

A 10-12:

ルール的には、そういったクリーチャーは鎧に習熟しておらず、それ故に「防具の判定ペナルティ」に等しいペナルティを攻撃ロールに被ることになる。多くの DM は、戦闘用に訓練された「動物」(ウォーホースやライディング・ドッグなど)についてはこのペナルティを無視することになっているが、これは実に理に適っている。

Q 10-13:

「毒」(あるいはその他の能力値吸収効果)は正確にはどのように機能するのでしょうか？ 同一の遭遇において同じモンスターから何度も「毒」を食らってその度にキャラクターが能力値ダメージを受けることもありえるのでしょうか？ 「毒」に対する予後セーブを 2 回以上することになる場合もあるのでしょうか？

A 10-13:

まず第一に、「毒」は能力値ダメージを与えるのであって、能力値吸収ではない。キャラクターは(戦闘に負けてモンスターのおやつになったのでなければ)自力で能力値ダメージを回復できるが、能力値吸収によって失ったポイントを取り戻すには魔法的な治療が必要になる。

どちらの場合も、1 体のモンスターが能力値ダメージや能力値吸収を与える攻撃に成功してキャラクターの能力値を叩きのめせる回数に上限は無い。各々の攻撃を解決し、結果を個別に適用すること。モンスターは、同じ敵に対して複数回効果を与えることのない能力値ダメージ攻撃なり能力値吸収攻撃なりを持ちうるが、それはモンスターの解説で述べられる特例であろう。『モンスター・マニュアル』に収録されたクリーチャーでそのような制限のあるものはいない。

能力値ダメージを与える「毒」の場合、キャラクターは「毒」攻撃を食らう度に「毒」の初期効果と予後効果に対してセーブを行わなければ

ばならない。例を挙げると、ヒュージ・モンストラス・スコーピオンがキャラクターを5回刺したとすると、キャラクターは5回の初期セーブと、攻撃に対する初期セーブから1分経過する毎に5回の更なる予後セーブを行なわなければならないだろう。キャラクターは、結局後で毒に倒れる為に、“毒”持ちクリーチャーとの長き戦いを生き延びたようなものだ。頭の切れるプレイヤーは、“毒”持ちの敵と遭遇してからはニュートライズ・ポイズン呪文、治療道具、解毒剤、あるいは3つ全部を揃えておくものだ。

「麻痺状態」や「気絶状態」などのダメージを与えない効果の毒の場合、効果は累積しないが、それぞれの毒は持続時間いっぱい効果が続く。

Q 10-14:

特殊攻撃を持つモンスターは、クラス・レベルを得た時は特殊攻撃の難易度が上昇するのでしょうか？ 難易度はクリーチャーの新たな有効キャラクター・レベルと新たな脅威度のどちらに基づいて算出されるのでしょうか？

A 10-14:

モンスターの解説に明記されてない限り、クリーチャーの生来の特殊攻撃の難易度は種族HDのみに依存しており、クラス・レベルにより得られたHDには依存していない。ファイターのレベルを得たホード・デヴィルを例にとると、超常能力の特殊攻撃である“恐怖のオーラ”と“朦朧化”の難易度を算出するに当たって、ファイターのHDは使用されないだろう。クリーチャーの有効キャラクター・レベルと脅威度は、クリーチャーの特殊攻撃およびその他の能力のセーブ難易度には、いかなる意味においても影響しない。

だが、クリーチャーの能力値が変化した——4ヒット・ダイス毎の能力値上昇のように——としたら、特殊攻撃の難易度には大きな影響があるだろう。先のホード・デヴィルを例にとると、最初のクラス・レベル(合計16HDとなる)を取得した際に【筋力】を31から32に上昇させたとなると、“朦朧化”のセーブ難易度は1上昇する。各々の特殊攻撃には、(ホード・デヴィルの“朦朧化”における【筋力】のように)基となる能力値が記載されている。

Q 10-15:

ハーフトラゴン・エルフには、「影のマーク」は顕在化(および使用)しうるのでしょうか？ エルフ・リッチについてはどうでしょうか？

A 10-15:

ハーフトラゴン・エルフには顕在化しうるが、エルフ・リッチには顕在化しない。

単純な種別変更は、キャラクターの種族に適したドラゴンマークの顕在化(または既に顕在化しているドラゴンマークの使用)を通常は禁じない。

だが、アンデッドは、『エベロン・ワールドガイド』に記載されたドラゴンマークのいずれについても、顕在化・使用する能力がない。

Q 10-16:

クリーチャーが人工的武器を用いつつ、二次的攻撃として肉体武器を使用した場合、どうなるのでしょうか？ 例を挙げますと、リザードフォークは手としての機能をも果たす2つの「爪攻撃」を備えています。リザードフォークが片手に片手武器を構えてもう一方の手は空けたままである場合、どうなるのでしょうか？ リザードフォークは、武器による攻撃と引き換えに、どちらの「爪攻撃」も使えなくなってしまうのでしょうか？

A 10-16:

人工的武器を構えたからといって全ての肉体武器の使用が妨げられるわけではないが、クリーチャーが「全力攻撃」アクションをとって追加する肉体武器が残っていれば、という条件がつく。

例に挙げられたリザードフォークは、武器を構えている「手」を用いて「爪攻撃」を行なうことはできないものの、武器自体を用いて攻撃することはできる。しかし、「全力攻撃」アクションをとっているのであれば、肉体武器による二次的攻撃として(攻撃ロール-5、【筋力】ボーナス半分)で他方の「爪攻撃」を用いることができ、更には肉体武器による二次的攻撃として「噛みつく」こともできるのだ。実質的に、このリザードフォークは1回の「爪攻撃」を人工的武器による攻撃に置き換えて「全力攻撃」ルーチンを使用していることになる。

Q 10-17:

複数の肉体武器を備えたクリーチャーは、「組みつき」中に何回の攻撃を行なうのでしょうか？ 1ラウンド中に何回の「組みつき」判定を行なうことができるのでしょうか？

A 10-17:

通常の状況下では、クリーチャーは「組みつき」中には肉体武器の内の1つだけを用いて攻撃することができる(そしてそのような攻撃には-4のペナルティを被る。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.154)。「組みつき」しているダイア・ベアは、1回の「爪攻撃」か「噛みつき攻撃」のいずれかを用いて攻撃できる。

特殊攻撃の“引っかけ”には、「組みついた敵に対してしか使用できない2回の追加爪攻撃を得る」(そしてそのような攻撃に対して通常課される-4のペナルティを被らない。『モンスター・マニュアル』P.315)とある。

攻撃の代わりに「組みつき」判定を行なうことを選択した——つまり、「敵にダメージを与える」、「組みつきからの脱出」、「移動」、「敵を押さえ込む」、「敵の武器を使用する」——クリーチャーは、基本攻撃ボーナスによって与えられる各攻撃毎に(例えば通常はこの方法で複数回攻撃を行なわない場合であっても)1回の「組みつき」判定を行なうことができる。これらの攻撃は、同サイズのクリーチャーの「素手打撃」としてダメージを与える(中型:1d3、大型:1d4、超大型:1d6、等々。+【筋力】修正)。

基本攻撃ボーナス+0～+5のクリーチャーは攻撃の代わりに1回の、基本攻撃ボーナス+6～+10なら2回、基本攻撃ボーナス+11～+15なら3回、基本攻撃ボーナス+16～+20なら4回の「組みつき」判定を行なっても良い。ダイア・ベアを例に挙げると、基本攻撃ボーナス+9のおかげで、攻撃の代わりに2回の「組みつき」判定を行なっても良い。一度目は基本攻撃ボーナスそのまま、二度目は基本攻撃ボーナス-5で。

Q 10-18:

モンスターが高い基本攻撃ボーナスによる複数回攻撃を得ているかどうかをどうやって知ればよいのでしょうか？ 『モンスター・マニュアル』収録の一部のモンスターは複数回攻撃を行ないますが、それ以外のモンスターは同じ基本攻撃ボーナスであっても複数回攻撃を行ないません。グレート・ワーム・レッド・ドラゴンは何故1ラウンドに8回の「噛みつき攻撃」を行わないのでしょうか？ なにせ、基本攻撃ボーナスは+40ありますのに。

A 10-18:

複数回攻撃に関するルールは、(ソードやボウなどの)人工的武器と(「爪攻撃」や「噛みつき攻撃」などの)肉体武器とで異なっている。武器を構えているクリーチャーは、それがゴブリンだろうがジャイアントだろうがピット・フィンドだろうが関係無く、基本攻撃ボーナスに基づいて複数回攻撃を得る。基本攻撃ボーナスに関わらず、クリーチャーはいかなる武器を用いても純粋に基本攻撃ボーナスのみによって5回以上の攻撃回数を得ることは決してない(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.203のサイドバーを参照のこと)——よって、グレート・ワーム・レッド・ドラゴンが人工的武器を構えているとすると、「全力攻撃」アクションの一部としてはやはり(+40/+35/+30/+25で)たったの4回しか攻撃を行なうことができないのだ。

肉体武器を用いている場合、クリーチャーは高い基本攻撃ボーナスによる追加攻撃を得ない。ヤング・アダルト・レッド・ドラゴンは、同じ

+19の基本攻撃ボーナスのあるファイターがソードなり他の武器なりで1ラウンドに4回攻撃するのにに対し、1ラウンドにたった1回の「噛みつき攻撃」しか得られない。

Q 10-19:

モンスターに高い基本攻撃ボーナスがあり、二次的な肉体武器と共に人工的武器を使用している場合、どうなるのでしょうか？ 例えば、リザードフォークの5レベル・ファイターがバトルアックスを構えているものとしましょう。このクリーチャーの攻撃ルーチンはどんな風になるのでしょうか？

A 10-19:

クリーチャーが行なうことのできる人工的武器による攻撃に、肉体武器による二次的攻撃を追加してしまうこと。例に挙げられたキャラクターがファイターを5レベル上げていると仮定すると、このキャラクターは基本攻撃ボーナスが+6(リザードフォークによる+1、ファイター・レベルによる+5)ある。シールドを使用していないと仮定すると、このキャラクターは使用可能な2つの肉体武器を備えている——「噛みつき攻撃」と「爪攻撃」だ。キャラクターは二次的肉体武器を使用する際に-5のペナルティを被る。なので、このキャラクターが「全力攻撃」アクションをとる際には、攻撃ルーチンはバトルアックス=+6／+1 近接および噛みつき=+1 近接および爪=+1 近接となる。

だが、例に挙げられたキャラクターが代わりに「標準アクション」の「攻撃」アクションをとったとしたら、このキャラクターはたった1回の攻撃しかできない。この1回の攻撃は、キャラクターが人工的武器か「爪攻撃」(リザードフォークの爪攻撃は主要肉体武器である)を用いていると+6で、「噛みつき攻撃」(リザードフォークの噛みつき攻撃は二次的肉体武器である)を選択していると+1である。キャラクターは、二次的肉体武器を用いる際には常に二次的武器のペナルティを被る(『モンスター・マニュアル』の用語集を参照のこと)。

Q 10-20:

クリーチャーが肉体武器を備えている場合、人工的武器を使用する際には全ての肉体武器が二次的攻撃になってしまうのでしょうか？ 二次的攻撃となとします。二次的性能に格下げされてしまった主要肉体武器のダメージ・ダイスはどうなるのでしょうか？

A 10-20:

クリーチャーが「全力攻撃」アクションで人工的武器と肉体武器の両方を一緒に用いている場合、人工的武器を(クリーチャーの基本攻撃ボーナスをそのまま用いる)主要攻撃として、全ての肉体武器を(攻撃ペナルティ-5、《複数回攻撃》を取得していれば-2の)二次的攻撃として扱うこと。

二次的肉体武器の基本ダメージ・ダイスは変化しないが、たとえそれが別のやり方であれば主要肉体武器となりうる肉体武器の場合であっても、クリーチャーは二次的攻撃においてはダメージに【筋力】ボーナスの半分しか得られない。『モンスター・マニュアル』のトロールの項目では、以上のことの格好の例が提示されている。

Q 10-21:

クリーチャーの二次的肉体武器が主要肉体武器となった場合、どうなるのでしょうか？ 例を挙げますと、リザードフォークが「攻撃」アクションあるいは「機会攻撃」として「噛みつき攻撃」を用いた場合の攻撃ボーナスとダメージ・ボーナスはいくつでしょうか？

A 10-21:

二次的肉体武器は、その武器だけで攻撃する時でさえも、常に二次的肉体武器である。「噛みつき攻撃」だけを用いて攻撃しているリザードフォークは、-5(《複数回攻撃》を取得していれば-2)の攻撃ペナルティを被り、「噛みつき攻撃」には【筋力】ボーナスの半分しか得られない。二次的武器はクリーチャーの主要肉体武器よりも本質的に非効果的

であるが、大抵はクリーチャーの戦闘技術的・生理学的な制限によるものである。詳細については『モンスター・マニュアル』P.313を参照のこと。

Q 10-22:

クリーチャーは、両手武器を保持しているなどして、両手が何がしかで塞がっている場合でも「叩きつけ攻撃」や「爪攻撃」を行なえるのでしょうか？

A 10-22:

クリーチャーが片手を容易に空けられるのであれば、行なえる。両手武器を戦闘において構えるには両手が必要だが、保持する為であれば両手は必要ない。フロスト・ジャイアントは、グレートアックスを落とす必要無しに、グレートアックスの代わりに「叩きつけ攻撃」を行なうことにすることができる。

その一方で、両手に重い荷物を抱えたフロスト・ジャイアントは、「叩きつけ攻撃」を行なう為の自由な手が無い。フロスト・ジャイアントは「叩きつけ攻撃」を行なう前に(フリー・アクションで)物を落とさねばならないだろう。

Q 10-23:

モンスターが「足払い」や「武器破壊」などの「特殊な攻撃方法」を使用する場合、主要肉体武器を用いて攻撃を行わなければならないのでしょうか？ 肉体武器を「足払い」や「武器破壊」に使用する上で何らかの制限はあるのでしょうか？ モンスターが複数の肉体武器を備えている場合、それぞれの肉体武器を用いて「足払い」や「武器破壊」を行なえるのでしょうか？

A 10-23:

肉体武器を備えたモンスターは、「足払い」や「武器破壊」を行なう際に主要肉体武器を用いる必要は無い。だが、二次的肉体武器を用いているのであれば、二次的肉体武器によるペナルティ(-5、《複数回攻撃》を取得していれば-2)が攻撃に課される。「武器破壊」の場合、二次的肉体武器のペナルティは、クリーチャーが「武器破壊」攻撃を遂行すべく行なう対抗攻撃ロールに対して課される。「足払い」の場合、二次的肉体武器のペナルティは、クリーチャーが「足払い」攻撃を開始すべく行なう近接接触攻撃ロールに対して課される。

クリーチャーはおおむねどんな肉体武器を用いても「足払い」攻撃を行なうことができるが、DMはこの件に関してある程度の「常識」を働かせなければならない。「爪攻撃」と「噛みつき攻撃」は、「触手攻撃」同様に、「足払い」の試みに向いている。『D&D』ゲームにおいて「足払い」は「敵を掴んで押し倒す」ことを意味するのだから、「針攻撃」、「突き刺し攻撃」、「蹄攻撃」、ほとんどの「叩きつけ攻撃」は「足払い」として機能すべきではない(「尾による一掃攻撃」は向いているのだが)。

肉体武器が「武器破壊」攻撃に使用可能である為には、「殴打」ダメージか「斬撃」ダメージを与えられなければならない。「突き刺し攻撃」と「針攻撃」は「刺突」ダメージしか与えないので、「武器破壊」攻撃には向かない(肉体武器とそのダメージ種別についての一覧は『モンスター・マニュアル』P.313を参照のこと)が、これもまたある種の「常識」に則ってみてのものだ。モンストラス・スパイダーやビッグ・スネークのように鋭い牙のあるクリーチャーは、「噛みつき攻撃」ではおそらく「刺突」ダメージしか与えられないので、実の所いかなる方法であれ「武器破壊」攻撃を行なうのは賢明ではない。

どちらの場合も、「武器破壊」や「足払い」を行なうモンスターは、機会攻撃の誘発も含め、問題となっている攻撃においてPCが使用するルール全てに従う。

肉体武器を何種類か備えたモンスターは、それぞれの肉体武器を用いて「武器破壊」や「足払い」攻撃を行なうことができるが、モンスターが「全力攻撃」アクションをとっていて、かつ、問題となっている攻撃において肉体武器がふさわしいものであれば、という条件が付く。

一部のモンスターには特殊な「足払い」や「武器破壊」攻撃があることに注意すること。そのような場合には、モンスターの解説で述べられているルールを使用し、ここで触れられているような一般ルールは使

用しない。例を挙げると、ウルフは「噛みつき攻撃」を命中させた際に追加で「足払い」を試みることができ、そうすることによって機会攻撃を誘発することも無い。同様に、ベピリスの“鎧かきむしり”攻撃は「武器破壊」攻撃と似通っているが、“鎧かきむしり”は敵の鎧に対してしか効果がなく、しかもベピリスが両方の「爪攻撃」を命中させた場合だけだ。“鎧かきむしり”は機会攻撃を誘発しない。

Q 10-24:

複数の肉體武器を備えるクリーチャーが機会攻撃を行える状況になった場合、どうなるのでしょうか？ 主要肉體武器を用いなければならないのでしょうか？ ベアの2つの「爪攻撃」など、クリーチャーが主要武器を一对で備えている場合はどうなるのでしょうか？

A 10-24:

「機会攻撃」は1回の近接攻撃である。攻撃を行なう際に使用できる武器・肉體武器をクリーチャーがどれだけ多く備えていようと、だ。

肉體武器を備えたクリーチャーが機会攻撃を行う場合、その身に備えたどの肉體武器を用いてもよい。ただし、二次的肉體武器を用いることに決めたのであれば、二次的攻撃による攻撃ペナルティ-5(《複数回攻撃》を修得していれば-2)を通常通り被り、攻撃が命中したとしてもダメージには【筋力】ボーナスの半分しか適用されない。

Q 10-25:

モンスターの能力値は、(プレイヤー・キャラクター種族のように)年齢効果によって修正を受けるのでしょうか？

A 10-25:

様々な出版物に記載されているPC種族以外のクリーチャーの年齢段階に関する情報はルールに含まれていないので、セージとしては、『プレイヤー・ハンドブック』収録の表 6-5『年齢効果』などの年齢効果による能力値修正は、年齢段階が記載されている種族に対してのみ適用される、と結論付ける。

DMがその他のクリーチャーの年齢段階を作成したいのであれば、セージとしては、既存の数値をガイドラインとして使用するように、と助言しよう。

Q 10-26:

アンデッドと化した人間は、年齢段階による能力値修正を受けるのでしょうか？

A 10-26:

セージとしては、アンデッドと化したプレイヤー・キャラクターには年齢効果を適用しない、ことを推奨しよう。

アンデッドの身体能力値が元になった種族の寿命に基づいて変化すべきだ、というのは不条理に感じられる(なんだってドワーフ・ヴァンパイアがハーフオーク・ヴァンパイアよりも長い間強大であり続けられない筈なんじゃない？)。

同じように、精神能力値への修正適用は、利点以上の問題点をばらむ気がする。「死んで」から200年経ったスケルトンは、作られたばかりのものよりも賢くないといけなのだろうか？ 「死んで」から大分経つゴーストが年齢段階に応じて賢くなっていくとすれば、「死んで」から大分経ったミイラがそうでない理由は？

とは言うものの、DMがアンデッドのプレイヤー・キャラクターの能力値に年齢効果を適用したいというのであれば、ひどくバランスが崩れることはない。DMは数多くの減点に起こらないような問題に対する答えをとにかく用意しておくべきだ——そしてほとんどのDMは利点以上の煩わしさに気付くことだろう。

Q 10-27:

『モンスター・マニュアル』の“飛行能力”の項目では、中・重荷重を運搬していることが事実上飛行の妨げとなるのか、それともただ単に飛行体を表記の速度まで減速させるだけなのか(そして後者の場合、クリーチャーはどれくらい減速させられるのかが説明されていません)どうか、が詳しく説明されていません。一部のモンスターの項目(例:グリフィンとスパイダー・イーター)は、“運搬能力”として中・重荷重のことをしっかりと言及しています。このことは、これらのクリーチャーは中・重荷重状態でも飛行できる、ということをしているのでしょうか？ 飛行中のクリーチャーは記載された飛行速度以下で空中機動することすらも可能なのでしょうか？

A 10-27:

キャラクターは軽荷重状態以下である場合にのみ飛行速度を使用できる。キャラクターの荷重状態が中・重荷重状態であるのなら、そのキャラクターは飛行することができない。フライ呪文など特定の種類の魔法的飛行はこの制限を受けない。確認したい場合は飛行効果の説明文を照合すること。

グリフィンやスパイダー・イーターは中・重荷重を運搬できるが、その状態では飛行することはできない。

飛行するクリーチャーの多くは最高飛行速度より低い速度でも空を舞うことができるが、「最小前進速度」を維持できるのであれば、という条件が付く(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第2章の『飛行による戦闘時の移動』を参照のこと)。キャラクターは、鎧の重量(及びキャラクターが運搬しているあらゆるもの)がキャラクターの軽荷重値を超えていないのであれば、中装鎧や重装鎧を着ている場合であってもやはり飛行することができる。鎧は依然としてキャラクターの移動速度を低下させる(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.20には「低下した移動速度」についての拡大版の表が記載されている)。例を挙げると、バロールは【筋力】35の大型サイズのクリーチャーである。バロールの軽荷重は2,128ポンドだ。これを計算するには、『プレイヤーズ・ハンドブック』P.160の『規格外の【筋力】』ルールを使用して、【筋力】25の軽荷重値を見なければならない(35と1の位が等しい、20～29の間の数字である)。表から266ポンドという値が得られる。バロールの【筋力】は35なので、266を4倍し、1,064ポンドとなる。だが、バロールは大型サイズの二足歩行体なので、それにより“運搬能力”は倍となる(1,064×2=2,128)。バロールは、2,128ポンド以下の荷重である限り、飛行することができる。大型サイズの二足歩行体用プレスト・プレートは60ポンド(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.120『標準的でないクリーチャー用の防具』を参照のこと)の重さだから、着用したところでバロールが空を舞うことを控えることになるような重さではあるまい。プレスト・プレートは中装鎧であり、それによりバロールの基本飛行速度90フィートが低下して60フィートとなる(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.20の表より)。バロールは機動性が「良好」なので、「最小前進速度」は無く、プレスト・プレートを着用していても苦も無く飛行できる。例えばバロールが「貧弱」の機動性であったとしても、「最小前進速度」は45フィート(基本飛行速度90フィートの半分)なのだから、プレスト・プレートを着用している場合であってもやはり60フィートの速度で飛行できる。

クリーチャーの基本飛行速度が『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.20の表に記載されているものよりも高いのであれば、クリーチャーの基本飛行速度を10で割り切れる(できるだけ)等量の値に分割してしまっ、次に分割した各値の「低下した移動速度」を表から見つけて足し合わせる。例を挙げると、飛行速度150フィートのクリーチャーが中装鎧を着用していても空を舞うことができるのであれば、このクリーチャーは105フィートの速度で飛行できる。「最小前進速度」は、あるとすれば、基本飛行速度の半分で、75フィートである。)「低下した移動速度」である105フィートは、飛行速度を70フィートと80フィート(70+80=150)に分割して求められている。「低下した移動速度」は、70フィート分は50フィートとなり、80フィート分は55フィートとなる(50+55=105)。

ゲーム中に登場するクリーチャーの内の一部は、荷重がどうであろうと、中・重装鎧を着用している場合には飛行できないことに注意し(例:『レイシズ・オブ・フェイルーン(未訳)』収録の「アヴァリエル」)、“飛行能力”に関する何らかの特殊な制限についてはクリーチャーの解説を照合して確認すること。

Q 10-28:

“病気”を媒介するモンスターが同種の別のモンスターに攻撃した(あるいはどうにかして自分を噛んだり掻き毟ったりした)場合、どうなるのでしょうか？ 同じ病気を媒介する別種のモンスターを攻撃した場合はどうなるのでしょうか？ 例を挙げますと、ダイア・ラットとワーラットはどちらも「汚穢熱」を媒介しています。あるダイア・ラットが別のダイア・ラットに「噛みつき」したり、ワーラットに「噛みつき」したりした場合にはどうなるのでしょうか？

A 10-28:

ルールには特に書かれていないのではあるが、“病気”を媒介するクリーチャーは一般的に特定の“病気”に対して耐性がある。よってダイア・ラットは、既に「感染者」である、自分自身、他のダイア・ラット、ワーラット、アディアグ、「汚穢熱」を引き起こすその他のクリーチャーに“病気”を感染させることはできない(逆もまた真である)。

Q 10-29:

“病気”攻撃のセーブ難易度は、どのようにして算出されているのでしょうか？ 『モンスター・マニュアル』から判断しますと、“病気”の難易度は【耐久力】に基づいているように思われます。でもそれはおかしくないでしょうか？ 【耐久力】が高ければ高いほどモンスターはより健康になっていくのですよね？

A 10-29:

モンスターが特殊攻撃の“病気”を持っている場合、“病気”のセーブ難易度は、 $[10 + 1/2 \text{ クリーチャーのヒット・ダイス} + \text{クリーチャーの【耐久力】修正}]$ 、である。
一般ルールとして、攻撃者の肉体に由来する何らかの特殊攻撃は、セーブ難易度を決める際に【耐久力】を使用する。特殊能力として機能する普通の病気の場合は、健康なクリーチャーほど毒性の強い菌株を媒介する。例を挙げると、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』表 8-2 には、「汚穢熱」は難易度 12 と記載されている。それにも関わらず、ダイア・ラットの「噛みつき」攻撃による「汚穢熱」感染を避けるにはわずか難易度 11 の頑健セーブしか要求されないが、その一方でアディアグの「噛みつき」は同じ“病気”を難易度 14 のセーブに失敗した者に感染させる。
超常的な病気を引き起こす特殊攻撃は、大抵の場合はセーブ難易度を決める際に同様に【耐久力】を使用する。時には、クリーチャーや“病気”が異なる能力値を用いる方がふさわしいこともあるかもしれない。ミイラの「ミイラ腐敗病」を例に挙げると、アンデッド・クリーチャーは【耐久力】を持たない為、【耐久力】の代わりに【魅力】を用いている。
キャラクターがモンスターの特殊攻撃以外の何らかの理由により“病気”に感染した場合、表 8-2 に記載されているセーブ難易度を用いること。例を挙げると、キャラクターが錆びた釘を踏みつけて「汚穢熱」にさらされてしまったとすると、セーブ難易度は 12 である。

Q 10-30:

「アンデッド」と「人造」には“クリティカル・ヒットに対する完全耐性”がありますが、同様に「挟撃」に対しても完全耐性があるのでしょうか？

A 10-30:

無い。「人造」や「アンデッド」のクリーチャーは、解説で特に指示されていない限り、通常通りに「挟撃」される。

Q 10-31:

「アンデッド」と「人造」には“能力値ダメージと能力値吸収に対する完全耐性”がありますが、レイ・オヴ・エンフィーブルメント呪文などによって生じる能力値ペナルティに対しても完全耐性があるのでしょうか？

A 10-31:

「アンデッド」と「人造」は、能力値ペナルティに対しては本質的には

完全耐性がない。だが、レイ・オヴ・エンフィーブルメント呪文とそういった効果を与える類似呪文の多くは死霊術効果であり、これに対して「人造」(ただしアンデッドは異なる)は完全耐性があることに注意すること。よって、レイ・オヴ・エンフィーブルメント呪文はワイトに対しては実によく効くだろうが、シールド・ガーディアンに対しては効果がない。

Q 10-32:

クラス・レベルを得たアンデッド(例:ファイター・レベル持ちのゲール)は、そのクラス・レベルにおいて、そのクラスのHDを使用するのでしょうか？ それとも d12 を使用するのでしょうか？

A 10-32:

ヴァンパイアやリッチなどのアンデッド・テンプレートでは、典型的に、全てのHDが d12 に置き換わる、と規定されている。もしテンプレートにそう書かれていないのであれば、HDは以前のまま変わらないものと仮定すること。ふつう、テンプレートを付加されていないアンデッドはクラス・レベルを得ることができない——いずれの例外も、DM やシナリオの作者によって特定の目的の為に作り出された極めて特殊な状況である。そういった場合、ルールにはそのような状況におけるHDの変更について何も書かれていないのだから、そのアンデッドはおそらく通常のクラスHDを使用するべきである。

Q 10-33:

アンデッド・クリーチャーは“激怒”できるのでしょうか？ できるものとします。【耐久力】ボーナスからはどんな利益(あれば)が得られるのでしょうか？

A 10-33:

アンデッド・クリーチャーは間違いなく“激怒”できる。アンデッド・クリーチャーは【耐久力】を持っていないのだから、【耐久力】へのボーナスは何ら利益をもたらさない(そしてそれ故に、アンデッドは“激怒”中に追加hpを得ることができない)。
君は持続時間について質問していないが、能力値を持っていない場合の修正は+0 である(『モンスター・マニュアル』P.316)ことに注目すると、アンデッド・クリーチャーの“激怒”は 3 ラウンド持続することになるだろう。

Q 10-34:

アンデッド・キャラクターはドルイドとしてレベルを得ることができるのでしょうか？ アンデッド・ドルイドは「元ドルイド」になるのでしょうか？

A 10-34:

そのアンデッドがふさわしい属性を持ち、自然に敬意を払っている限りは、ルールはどこにも、アンデッド・クリーチャーはドルイドにならない、と明示されていない。

Q 10-35:

ヴァンパイアやリッチなどの思考するアンデッドは【精神作用】呪文への完全耐性を持つのでしょうか？ 持つものとします。チャーム・モンスターのような呪文に反応するところの精神の在り様を変化させるものは何なのでしょうか？

A 10-35:

その通り、全てのアンデッドは【精神作用】呪文への完全耐性を持つ。その理由について、多くのセージには持論があるが、誰にも正解は解らない。ある者はヴェクナやオルクスによって授けられた祝福であると主張し、その一方で別の者はそのクリーチャーの生命への反抗に伴う付随効果であると信じている。

Q 10-36:

ヴァンパイアなどのアンデッド・クリーチャーの“生命力吸収”攻撃によってもたらされる「負のレベル」に対して抵抗する為の何らかのセーブはあるのでしょうか？

A 10-36:

典型的に、セーブは無い。クリーチャーが“生命力吸収”攻撃を持つ場合の多くは、「負のレベル」が自動的にもたらされる。セーブは24時間後に発生し、「負のレベル」が恒久的な「レベル損傷」となるかを決定する。

Q 10-37:

ヴァンパイアが動物の【耐久力】を吸収して0にしたとします。これによってヴァンパイア・アニマルが作り出されるのでしょうか？

A 10-37:

作り出されない。ヴァンパイアの“同族作り”能力には、人型生物と人怪にしか効果が無い、と明記されている(『モンスター・マニュアル』P.30)。このことは“生命力吸収”と【耐久力】吸収のいずれに対しても適用される。

Q 10-38:

“ヴァンパイアの弱点”では、「ヴァンパイアは心臓を木の杭で突き刺されると即座に滅ぼされる」、と規定されています。これは戦闘時にはどのようにして為されるのでしょうか？ ヴァンパイアの心臓に命中させる為にはどんな命中判定が必要とされるのでしょうか？ ヴァンパイアがチェイン・シャツを着用している場合についてはどうでしょうか？

A 10-38:

これは抽象的な事柄を述べているのではなく戦闘における浮き沈みの中でキャラクターが行なえるようなことではないのだ。この方法でヴァンパイアを滅ぼす為には、ヴァンパイアが行動不能(ルビ:「無防備状態」)でなければならない。これは、いったんキャラクターが戦闘でヴァンパイアを打ち破り、ヴァンパイアをその棺桶へと帰還させしめた後でとるべき方策である。

Q 10-39:

キャラクターがキャリオン・クロウラーやグールと戦っていて、一度に異なる“麻痺”攻撃を何回か食らってしまった場合、どうなるのでしょうか？ 各々の攻撃に対してセーブしなければならないのでしょうか？ 何度もセーブしなければならないものとします。「麻痺状態」の持続時間はセーブに失敗する度に延びていくのでしょうか？ それとも効果は同時に表れるのでしょうか？ キャラクターが後ほどリムーヴ・パリス呪文のような呪文をかけられた場合、どうなるのでしょうか？ 全ての「麻痺」効果を除去するには呪文を2回以上かけることになるのでしょうか？

A 10-39:

「毒」と同じく、キャラクターは自分に命中した“麻痺”攻撃のそれぞれについてセーブを行なわなければならない。キャラクターが2度以上セーブに失敗したとしても、「麻痺」効果は累積しない。効果は重複し、最も持続時間の長い効果が消失するまでキャラクターは「麻痺状態」のまま。同様に、キャラクターが「麻痺状態」になって、後に別の「麻痺」効果を受けたとしたら、最初の効果が始まってから最後の効果が終了するまでの間中ずっと「麻痺状態」のまま。

一般的に、重複した効果は、全ての効果の持続時間が終了するか、どうにかして全て無効化されるまで、依然として有効である。『プレイヤーズ・ハンドブック』収録の様々な「リムーヴ」呪文(リムーヴ・ブラインドネス/デフネス呪文、リムーヴ・カース呪文、リムーヴ・ディシース呪文、リムーヴ・フィアー呪文、リムーヴ・パリス呪文)の場合、キャラクターに現在作用している重複効果全てを1回の呪文で除去するが、その

効果が呪文の対象であるならば、という条件が付く。例を挙げると、キャラクターが4つの重複している「麻痺」効果を受けているとすると、1回のリムーヴ・パリス呪文で全てが処理される。そういった呪文が、単純に効果を除去するのではなく、(術者が何人かの患者に効果を分割した場合のリムーヴ・パリス呪文のように)効果に対して再度のセーブを行なわせる場合、最も高いセーブ難易度で重複している効果に対しセーブを1回行なうこと。このセーブに成功したら、呪文は重複している効果全てを除去する。セーブに失敗したら、呪文は何の効果も無い。

Q 10-40:

キュトンが“鎖使い”能力によって1日の間に制御できる鎖の本数には何らかの上限があるのでしょうか？ モンスターの解説には、キュトンは一度に4本の鎖しか制御できない、と書かれていますが、制御している鎖が破壊されたり効果範囲外に引っ張り出されたりされた場合はどうなるのでしょうか？ 「鎖を制御する」行為は1回の標準アクションですが、キュトンが制御している鎖の本数は、アクションの種類には全く影響しないのでしょうか？ 4本の鎖を制御する行為は、1回の標準アクションのままなのでしょうか？ 鎖は超小型サイズのアニメイテッド・オブジェクトのような心配事(つまりお聞きしたいのは、戦う際に一定量のマス目を必要とするのでしょうか、ということです)に直面するのでしょうか？ 制御を受けている4本の鎖は、5フィートのマス目の中に全て収まってしまふのでしょうか？ 鎖はどのようにしてセーブを行なうのでしょうか？ (制御を受ける前の鎖は非魔法的だったと仮定しまして)鎖は魔力を持たない非自律行動物体なのでしょうか？ 鎖は魔力を持たない自律行動物体なのでしょうか？ それとも魔力を持つ自律行動物体なのでしょうか？ 鎖はクリーチャーなのでしょうか？ [火]などのエネルギー効果が鎖に命中した場合、どうなるのでしょうか？ 鎖の硬度は[火]のダメージを軽減するのでしょうか？

A 10-40:

鎖を操る為の“鎖使い”能力の使用は、既にどれだけたくさん制御しようとして、そのラウンドで鎖に何をさせることにしようとして、キュトンが鎖を以前にどれだけの間制御下においていようと、キュトンにとり常に1回の標準アクションである。例を挙げると、異なる4体の敵に襲い掛からせるように4本の鎖を制御する行為は、キュトンにとり1回の標準アクションである。続くラウンドで、キュトンは再度これらの鎖(もしくは範囲内の別の4本の鎖)を制御すべく別の標準アクションを消費できる。キュトンが1日に制御できる異なる鎖の本数に上限は無いが、一度に5本以上の鎖を制御することはできない。

キュトンの“鎖使い”は呪文の効果のように扱うこと。「制御を受けている鎖」は戦場における所在地が示されるが、接敵面は全くない。「制御を受けている鎖」は、所在地より15フィート以内の何かに攻撃できる。「制御を受けている鎖」は、キュトンが「鎖」に攻撃を行なわせる為に1回の標準アクションを消費した場合にのみ攻撃でき、機会攻撃は行なわない。

「制御を受けている鎖」は、魔力を持つ非自律行動物体としてセーブを行なう。「制御を受けている鎖」のセーブ・ボーナスを決めるにはキュトンの術者レベルを使用すること。『モンスター・マニュアル』収録の標準的なキュトンは(ヒット・ダイスが8だから)術者レベル8であり、「制御を受けている鎖」は+6(2+1/2 術者レベル)のセーブ・ボーナスがある。

硬度は、効果にて特に明記されていない限り、全ての種類のダメージに対して適用される。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.164は時々、硬度が[酸]や[音波]ダメージには適用されない、と提言しているかのように誤って解釈される。実際には、「命中したなら[ダメージ]を普通に適用すること」という言い回しは、ただ単に他のエネルギー・ダメージのように半分にしたり四分の一にしたりしない、ということの意味している。)。

「制御を受けている鎖」はクリーチャーではないのだが、(エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ呪文や様々なビッグビーズ・ハント呪文とほぼ同様に)「制御を受けている鎖」はクリーチャーであるかのように呪文からダメージを受ける。よって、「制御を受けている鎖」は[冷氣]攻撃から通常通りのダメージを受け(操られていない物体のように四分の一になつたりしない)、マジック・ミサイル呪文の対象となる。ダメージを与えない

呪文は、物体に対しても影響するものでない限り、一般的に、「制御を受けている鎖」を傷つけないだろう。

Q 10-41:

中型サイズのクリーチャーはどのくらいの体高なのでしょう？ 大型サイズや超大型サイズについてはどうでしょうか？ 私は『プレイヤーズ・ハンドブック』と『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に記載された例示クリーチャーを正しく認識していますが、モンスターを強化させる時、あるいはゲーム中は正確な描写を示そうと努めていてプレイヤーの質問に答える時でさえも、相対的なサイズはそれほど役に立ちません。(例を挙げますと、「パープル・ワーム並みに大きい」とします。さてパープル・ワームはどれくらい大きいのでしょうか？) 4〜7フィートある何かは中型サイズ、7〜15フィートは大型サイズ、15〜30フィートは超大型サイズ、等の何かしらの実測値の表が示されうるとしましても、表は莫大なものとなるでしょう。

A 10-41:

君は『モンスター・マニュアル』の用語集にてクリーチャーのサイズの表を目にすることだろう。「サイズ」の項目と、P.308の表 7-1:『クリーチャーのサイズ』を参照のこと。表に添付された注釈を必ず読むように。

Q 10-42:

物理的な攻撃を行なうゴーストについて悩んでいます。『モンスター・マニュアル』の用語集にある「(非実体の)副種別」の文には、「非実体クリーチャーは【筋力】を持たない」と書かれています。ゴースト・テンプレートには「(非実体の)副種別」があり、更に例に挙がっているゴーストには【筋力】があります。テンプレートは、ゴーストは【筋力】を持つ、という例外とするものではありません。ゴーストは、「顕現」している時にこの【筋力】を持っているのでしょうか？ 【筋力】を持たないのだしたら、《強打》は使用できないのでしょうか？ ゴースト・タッチ武器を用いて攻撃しているゴーストは、【筋力】によるダメージ修正があるかどうかのように機能させられるのでしょうか？ ゴースト・タッチ武器を用いている場合、ゴーストは依然として“非実体の接触”攻撃を行なえるのでしょうか？ ゴーストは【筋力】を持たないと思います。物質界やエーテル界ではどのようにして物理的に物を動かすのでしょうか？ ゴーストの【敏捷力】は“非実体の接触”にしか修正を与えないのでしょうか？

A 10-42:

ゴーストは、「(非実体の)副種別」があるにも関わらず、【筋力】を持つ。エーテル界にいるゴーストは「非実体」ではない。「顕現」しているゴーストは、物質界においてはまさしく「非実体」クリーチャーであるかのように機能する。「顕現」しているゴーストは、物質界ではいかなる【筋力】も行使できず、“憑霊”能力があって能力を実体のある体に乗っ取る為に使用して成功する(肉体が持つ何らかの【筋力】をゴーストが持つ場合)が“テレキネシス”能力があるかしない限りいかなる物体も操作できない。ゴースト・タッチ武器はまた、ゴーストが物質界で【筋力】を駆使できるようにもする。物質界にいる敵に対してゴースト・タッチ武器を用いている“顕現”しているゴーストは、目標の通常のアーマー・クラスに対して(“非実体の接触”攻撃ではなく)通常通りの攻撃を行なう。攻撃が近接攻撃であれば、ゴーストの【敏捷力】修正ではなく【筋力】修正が攻撃に適用される。《武器の妙技》を修得しているゴーストは、ゴースト・タッチ武器を用いた近接攻撃において【敏捷力】修正を使用できる。ゴーストが《強打》を修得しているのであれば、ゴースト・タッチ武器を用いて《強打》を使用できる。エーテル界にいるゴーストは、他の次元界にいるその他のクリーチャーと同じやり方で【筋力】を用いる。

Q 10-43:

『モンスター・マニュアル』収録の全てのゴーレムの項目には、「ゴーレムには“魔法に対する完全耐性”があり、これは各ゴーレムの解説に

記載された特定のものを除くほとんどの魔法や超常能力の効果に対する完全耐性をゴーレムに与えるはずである」と書かれています。(ほとんどの効果は、ゴーレムを治癒するか、減速させるか、ダメージを与えるかします。) キャラクターはゴーレムにとって有利に働く呪文をゴーレムに対して発動できるのでしょうか？ 例を挙げますと、キャラクターはゴーレムを「不可視状態」にできるのでしょうか？ キャラクターはゴーレムを転移させられるのでしょうか？ キャラクターはゴーレムに対してダークネス呪文を発動できるのでしょうか？ フライ呪文やリヴァース・グラヴィティ呪文についてはどうでしょうか？ 別の言い方をしますと、キャラクターが直接的にダメージを与えようとしていなかったり、ゴーレムを(ボリモーフ呪文などで)大々的に変化させようとはしていないものとして。その呪文は機能するのでしょうか？ キャラクターが自分自身にダークネス呪文を発動しているところにゴーレムが襲い掛かったとします。明らかに、いったんダークネス呪文の範囲内に入ってしまうと、ゴーレムはもはやキャラクターを視認できません。ではキャラクターはゴーレムに対してダークネス呪文を発動できるのでしょうか？ ゴーレムは、リング・オブ・インヴィジビリティのような魔法のアイテムを使用できるのでしょうか？

A 10-43:

各ゴーレムの項目に記述されている通り、ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文や擬似呪文能力に抵抗する。(旧版の『D&D』ゲームでは、ゴーレムはほとんどの超常能力の効果に対しても同様に鈍感だったが、それはこの件とは関係ない。) 多くの場合、DMはただ単に呪文の「呪文抵抗」の項目に目を通すことで呪文や擬似呪文能力がゴーレムに効果あるかを伝えることができる。列記された効果にざっと目を通していきましょう。

インヴィジビリティ呪文: キャラクターはいかなる種類のインヴィジビリティ呪文をもってしてもゴーレムを「不可視状態」にすることはできない。(インヴィジビリティ系の呪文は全て「呪文抵抗」の項目が「可」となっている。) 「不可視状態」化への完全耐性は、ゴーレムが「不可視状態のクリーチャー」や「不可視状態の物体」を知覚したり感知したりするような何らかの特殊能力がある、ということ意味しているわけではない。

テレポート呪文: 様々な種類のテレポート呪文の「呪文抵抗」の項目には、少なくともクリーチャーに対しては、「不可」とある。キャラクターがテレポート呪文を使用している時には、術者自身と同意する他のクリーチャーを転移させることに注意すること。キャラクターがゴーレムに命令できるのでない限り(そして、キャラクターがゴーレムを作成したのでない限り、おそらく命令できない)、ゴーレムはおそらくキャラクターに同行しようとせず、抵抗する為のセーブの機会を得る。

ダークネス呪文: キャラクターは、自身、ゴーレム、その他のクリーチャーに対してダークネス呪文を発動させることはできない——物体に対してだけだ(呪文の解説を参照のこと)。ゴーレムには闇を見通す特殊能力は無い(そして「呪文抵抗」の項目は「不可」だ)。サイレンス呪文はゴーレムの“魔法に対する完全耐性”が(そして「呪文抵抗」が一般的に)どのように機能するかの格好の例である。キャラクターはサイレンス呪文をクリーチャーに対して発動することができ、そうした場合には「呪文抵抗」が適用される(呪文の解説を参照のこと)。ゴーレムに対してサイレンス呪文を発動した場合、呪文は自動的に失敗する。いったんサイレンス呪文が作動状態になると、呪文の生み出す放射範囲全域が静寂に包まれる。ゴーレムが放射範囲内に踏み入ったのであれば、ゴーレムはやはり聞くことも何らかの音をたてることもできない。

フライ呪文: キャラクターはフライ呪文を使用してゴーレムを飛べるようにすることはできない(「呪文抵抗」の項目は「可」だ)。

リヴァース・グラヴィティ呪文: 「呪文抵抗」の項目は「不可」なので、他のクリーチャーや物体に対して影響を与える程度にはゴーレムに対して影響を与える。

ゴーレムが害の無い呪文を受けれるように“魔法に対する完全耐性”を自発的に緩めることなど無いが、“魔法に対する完全耐性”は(「呪文抵抗」が自身に対して発動した効果には適用されないのと同じように)ゴーレムが自身に対して発動した魔法にまでは及ばない、ということに注意すること。ゴーレムは、(ゴーレムに命令を下せる誰かが手ずからゴーレムに装着したり、ゴーレムに拾い上げるように命令したら、という条件で)永続的に効果があつたり単純使用型の何らかの「魔法のアイテム」の使用は成しうる。精神を持たないが為に、ゴーレムはコマンド起動型、呪文解放型、呪文完成型のいかなるアイテムも使用でき

ない。

Q 10-44:

プレイヤーの一人がゴーレムに対して**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**を発動しようとした。その呪文はゴーレムの作成者が張り巡らした**アンディマジック・フィールド呪文**の突破に失敗し、この時は裁定を行なう必要がありませんでした。私の質問は、**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**は機能しえたのだろうか、ということです。ゴーレムは、『モンスター・マニュアル』に記載されているのですから「クリーチャー」というべきなのでしょうか？ それとも同じようにして作成されるのですから「魔法のアイテム」なのでしょうか？ この問題において、ゴーレムには「魔法に対する完全耐性」がありますが、この対象には**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**も含まれるのでしょうか？ つまり、ゴーレムは**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**を処理する上で「魔法の効果」と見なされるのでしょうか？

A 10-44:

ゴーレムは「クリーチャー」であり、「魔法のアイテム」や「魔法の効果」ではないのだから、**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**でバラバラにしてしまうことはできない。

【魅力】と【判断力】の双方を備えているあらゆるものは、クリーチャーであり、物体ではない。**モルデンカイネンズ・ディスジャクション呪文**は、ストーン・ゴーレムの“スロー”効果のような、ゴーレムが使用している何らかの魔法効果を破壊するだろう。

Q 10-45:

『モンスター・マニュアル』のゴーレムの解説には、ゴーレムには“魔法に対する完全耐性”がある、と書かれていますが、個々のゴーレムの解説には、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文や擬似呪文能力のみに完全耐性がある、と書かれています。どちらが正しいのでしょうか？

A 10-45:

ゴーレムの項目の最初の文にある“魔法に対する完全耐性”の項目(『モンスター・マニュアル』P.75)は、この「その他の特殊能力」についての一般的な解説でしかない。各ゴーレム固有の“魔法に対する完全耐性”の項目には、完全耐性を裁定する上での実際のルール処理が挙げられている。

例を挙げると、クレイ・ゴーレムは**ファイアーボール呪文**(この呪文は「呪文抵抗: 可」なので)に完全耐性があるが、**メルフズ・アシッド・アロー呪文**(この呪文は「呪文抵抗: 不可」なので)に対しては完全耐性がない。クレイ・ゴーレムに対する**ディスイндеグレイ呪文**の効果に関して従うべき指示が特記された場合を除き、クレイ・ゴーレムは**ディスイндеグレイ呪文**に対して完全耐性を持つだろう。

Q 10-46:

ストーン・ゴーレムには“魔法に対する完全耐性”と“ダメージ減少 10 / アダマンティン”がありますが、**融石酸**(『武器&装備ガイド』)などの錬金術の物質は効果があるのでしょうか？ **融石酸**は石にしか効果がなく、最初のラウンドに 3d10 ポイントのダメージを与え、次のラウンドには 2d10 ポイントのダメージを与えます。

A 10-46:

ストーン・ゴーレムは融石酸から通常通りにダメージを被る。“ダメージ減少”は[酸]ダメージを軽減しない(硬度は軽減する)。ストーン・ゴーレムは呪文抵抗が可能な呪文や擬似呪文能力に対して完全耐性があるが、融石酸はどちらでもない。

Q 10-47:

ゴーレムは、まるで魔法のアイテムであるかのように、**ディスペル・マ**

ジックの効果を受けるのでしょうか？

A 10-47:

そうはならない。ゴーレムはクリーチャーであり、物体ではないのだから、**ディスペル・マジック**はゴーレムに対し、その他のクリーチャーに対して及ぼすであろうものと同様の効果がある(つまり、**ディスペル・マジック**はゴーレムにかかっている何らかの継続的な効果を解呪するかもしれないが、ゴーレムを動かしている力やその類の何かを抑制することはない)。

Q 10-48:

キャラクターは**ストーン・シェイプ**を使用して**ストーン・ゴーレム**を動かさない石の塊に変えられるのでしょうか？

A 10-48:

ストーン・シェイプはクリーチャーには効果が無く、物体にしか作用しないのだから、この呪文は**ストーン・ゴーレム**に対して何の効果もないだろう。

Q 10-49:

ゴーレムはどのようにして知覚するのでしょうか？ ゴーレムには目があるのでしょうか？ ゴーレムは「盲目状態」になりうるのでしょうか(あるいは目隠しされるのでしょうか)？

A 10-49:

ゴーレムの視覚能力(および他の感知能力)は、たとえゴーレムがそれらの知覚にふさわしいような外見上の器官を何ら有していない場合であっても、一般的な形態の通常のクリーチャー(つまり人型生物)と全く同様に機能する、と仮定するのが最良である。ゴーレムの頭に毛布をかけたなら、ゴーレムが普通の者以上によく物が見えたりするようなことはない。続けてゴーレムにあまりにも騒がしい音を聞かせたならば、ゴーレムは自分に忍び寄る何者かのたてる音を聞きつけることができない。

同じ事が、スケルトンやエレメンタル、アニメイテッド・オブジェクトなどの、見かけ上の感覚器官を何ら持っていないクリーチャーについても適用される。通常の形態をしていないクリーチャーは少しばかり頑丈なのだ。それこそDMは自分になし得る限り想像の翼を羽ばたかせなければならない。

Q 10-50:

クレイ・ゴーレムの“呪いの傷”はいつ効果がなくなるのでしょうか？ キャラクターは**リムーヴ呪文**を使用してこの効果を消し去ることができるのでしょうか？

A 10-50:

“呪いの傷”の効果は、クレイ・ゴーレムによって目標に与えられたすべてのダメージが消し去られるまで持続する。(一般的に、目標に対して効果を表す事に成功した回復は、まず先にクレイ・ゴーレムによって与えられたダメージを消し去るべきだ。)

たとえクレリックが術者レベル判定に成功して“呪いの傷”の効果を受けているキャラクターを回復させた場合であっても、その後もクレイ・ゴーレムによって与えられたダメージが残っているようであれば、クレリックがそのキャラクターを回復させようとする次の機会においても術者レベル判定を行わなくてはならないだろう。

君がこのやり方で個々の敵によるダメージを記録していきたくないのであれば、この効果はキャラクターに対して与えられたすべてのダメージが回復されるまで持続する、と仮定すること。

この特殊能力の名称は、「呪い」に作用する効果はこの能力に対してもまた作用するだろう、ということを強く示唆している。よって、**リムーヴ・カース呪文**は“呪いの傷”の効果を除去する、と結論づけるのは合理的である。

Q 10-51:

技能のランクを上げていないゴーレムでも「出目10」することができるのでしょうか？ 技能判定で「出目10」する為にはキャラクターが少なくとも基本的な【知力】を持っている必要があるのでしょうか？

A 10-51:

「出目10」するにあたって、キャラクターが「技能のランクを上げている」または「【知力】値を持っている」ことを要求されることはない。とは言っても、ゴーレムは【知力】や【耐久力】を持っていない為、【知力】や【耐久力】が要求される技能(例を挙げると、〈知識:宗教〉や〈持久力〉)を使用することができない、ということを忘れないようにするといひ。(訳注:〈持久力(Endurance)〉という技能はありません。)

Q 10-52:

「ゴーレム」と「人造」との違いは何なのでしょうか？

A 10-52:

「ゴーレム」とは、全員がある特定の「その他の特殊能力」および「特殊能力」一式を共有している、「人造」の中の特定の分類のことだ。この為、ゴーレムは『モンスター・マニュアル』において一緒に掲載されている。しかしながら、実際には「ゴーレム」は「種別」でもなければ「副種別」でもない。全てのゴーレムは「人造」であり、また、

- 『モンスター・マニュアル』P.307 の『人造』のルールに従っており、
- 『モンスター・マニュアル』P.134 で触れられている「魔法に対する完全耐性」およびいくつかの更なるルール(訳注:に基づく能力)をも持っている。

Q 10-53:

ゴーレムは、呪文に対するのと同様に、“サイオニックに対する完全耐性”を持っているのでしょうか？

A 10-53:

『サイオニクス・ハンドブック』P.55 で触れられている「呪文とサイオニックの親和性」で網羅されているルールでは、君は呪文を処理する場合と同様にサイオニック・パワーを処理することになる為、ゴーレムは、その“魔法に対する完全耐性”故に、“サイオニック・パワーに対する完全耐性”を持つ、ということになるだろう。

Q 10-54:

エヴァーズ・ブラック・テンタクルズのような召喚呪文は、ゴーレムに効果があるのでしょうか？

A 10-54:

ゴーレムがある呪文の作用を受けるかどうか見分ける最も簡単な方法は、その呪文を確認して「呪文抵抗」が可能かどうか見ることである；「呪文抵抗」が可能であれば、その場合はゴーレムはその呪文に対する“完全耐性”を持っている。エヴァーズ・ブラック・テンタクルズを含めて召喚呪文の多くは「呪文抵抗」が可能ではないのだから、そういった召喚呪文はゴーレムに対して通常通りに働くことだろう。

Q 10-55:

サイオン・キラー(『サイオニクス・ハンドブック』P.199)のその他の特殊能力である“サイオニックに対する完全耐性”は、“魔法に対する完全耐性”をも含むのでしょうか？

A 10-55:

含んでいる。「サイオニクスと魔法の同質性」ルール(『サイオニクス・ハンドブック』P.55)に従って、呪文とサイオニックはほとんどの効果裁

定において同等であるものとして扱われる。これには“サイオニックに対する完全耐性”(サイオン・キラーは呪文抵抗が可能な呪文に対する完全耐性があることを意味する)と“魔法に対する完全耐性”(ゴーレムはパワー抵抗が可能なパワーに対する完全耐性があることを意味する)も含まれる。

Q 10-56:

サイオン・キラー(『サイオニクス・ハンドブック』P.199)作成を試みる為には、シェイパー専用パワーであるファブリケート・パワーと、テレパス専用パワーであるマインド・シード・パワーの両方を、作成者が——他のパワーと一緒に——発現する必要があります。サイオンはたった一つの分野しか修得できず、他の分野の者は分野特有のパワーの籠められた装置を使用することができないのですが、サイオンや他のサイオニック・キャラクターはどのようにしてサイオン・キラーを作成することになっているのでしょうか？ 《修得パワー追加》はこれらのパワーを取得可能にするのですが、サイオニック・ゴーレムを作成する為には既に3つの他の特技(《サイオニック武器防具作成》、《その他のサイオニック・アイテム作成》、《サイオニック版人造クリーチャー作成》)が必要とされており、4つの特技はちょっとばかり多いのではないかと思われま

A 10-56:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.282 にて指摘されているように、魔法のアイテムの前提条件は作成の際に満たされていなくてはならないが、「魔法のアイテムを使ったり、他の呪文の使い手に頼ることでこの前提条件を満たすことができる」、のだ(下線部に注目)。クリーチャーではあるものの、サイオン・キラーは「魔法のアイテム」(やゴーレム)と同様に作成される。よって、複数のキャラクターがサイオン・キラー作成に協力し合い、一人がファブリケート・パワーを提供し他の者がマインド・シード・パワーを提供する、といったことはできる。

Q 10-57:

ウィザードを4レベル得ているサキュバスは有効キャラクター・レベル16(6HD、レベル調整値+6、4クラス・レベル)のキャラクターです。このサキュバスはどれだけの経験点を持ち、5レベル・ウィザードになる為にはどれだけの経験点が必要とするのでしょうか？ 私がこのサキュバスを新規キャラクターとしてゲームに参加させる場合、サキュバスはどれだけの財産を持っているべきなのでしょうか？

A 10-57:

新たなレベルを得る為に必要とされる経験点を決定する際は、キャラクターの有効キャラクター・レベルを使用すること。

君がサキュバスの4レベル・ウィザードを一から作成するのであれば、サキュバスは120,000経験点(16レベル・キャラクターが通常持っている経験点)を持ち、17レベルに到達してウィザードをもう1レベル上げる為には、その他の16レベル・キャラクターと同様に、更に16,000経験点を入手する必要があるだろう。

君のキャンペーンが財産に関する通常の指針に従っているものと仮定すると、サキュバスの4レベル・ウィザードは、16レベルに見合った、およそ260,000gpの価値のある装備・財宝を所有しているべきである。結局のところ、サキュバスは他の16レベル・キャラクターと一緒に冒険することになるのだから、サキュバスは同等の装備を持っているとするのがそれこそ公正というものだ。

Q 10-58:

「アンデッドであるシャドウ」は、壁や床、天井を、ゴーストがするように通り返けるのでしょうか？ 「アンデッドであるシャドウ」は、シャドウ・ウォーク呪文のようにして影を渡ることができるのでしょうか？

A 10-58:

「アンデッドであるシャドウ」は非実体なので、壁などの固体を通り抜

けることができる。『モンスター・マニュアル』の用語集にある「(非実体の副種別)」の解説を参照のこと。

「アンデッドであるシャドウ」は“影渡り”能力を持ち合わせていない。できるのであれば、『モンスター・マニュアル』のクリーチャー「シャドウ」の解説にて言及されていることだろう。

Q 10-59:

「人造」が【耐久力】判定を行わなければならないとします。判定にはどの能力値修正を適用すればいいのでしょうか？ 能力値が0であるかのように、-5なのでしょうか？

A 10-59:

「能力値を欠いている(つまり、項目が「一」)」ということは、「能力値が0である」、ということとは異なっている。(【耐久力】を欠いている「人造」など)クリーチャーが能力値を欠いているのなら、その能力値の能力値修正は+0である。(『モンスター・マニュアル』P.6を参照のこと。)よって、頑健セーブ、【耐久力】チェック、その他の【耐久力】基準のロールにおいて、「人造」は【耐久力】修正が+0あることになる。

同じルールが、アンデッド(【耐久力】を欠く)、蟲(【知力】を欠く)、および能力値を欠いているその他のクリーチャーに対して適用される。アンデッドは「精神集中」判定において【魅力】修正を用いること(ただし他の【耐久力】基準のロールには使用できない)、と『モンスター・マニュアル』P.305に特記されていることを忘れないこと。

Q 10-60:

スペクターがピクシーの1レベル・ローグに攻撃を命中させたとします。ピクシーは(有効キャラクター・レベルが6なので)負のレベルを2レベル得るのでしょうか？ それともピクシーは(ピクシーには僅か2HDしかありませんので)死んでしまうのでしょうか？

A 10-60:

ルールの的には、どちらの効果も発生するが、君が例に挙げたピクシーに実際に発生するのは後者の事項のみである。(ピクシーのレベル調整値+4など)レベル調整値が高いということは、HD基準の効果(スリープ呪文などの呪文や、生命力吸収などの効果が含まれる)に特に脆弱であることを意味している。負のレベルを2レベル以上得た2HDのピクシーは、(他の任意の2HDのクリーチャーと同様に)直ちに死亡する。

Q 10-61:

セイント・テンプレート(『高貴なる行いの書』)の“聖なる接触”能力は、非致傷ダメージを与えられるのでしょうか？ 与えられないものとします。セイントは、敵を殺すのではなく抑え込んでしまいたいような場合でも、神聖ダメージを与えないことを選択できないのでしょうか？

A 10-61:

+1 フレーミング・ソードを構えているファイターが[火]ダメージを(大元の武器が非致傷ダメージを与えるものであってさえも)非致傷ダメージとすることを選択できないのと同じように、セイントは“聖なる接触”のダメージを非致傷ダメージとすることを選択できない。セイントはこの能力を抑制できない。(一般的に、起動を必要としない特殊能力は抑制できない。)

Q 10-62:

ゼフの種族的特徴“爆発的な俊足”にはいかなる種類のアクションが必要なのでしょうか？ バースト・サイオニック・パワーと同様(1回の即行アクション)なのでしょうか？ この能力は機会攻撃を誘発するのでしょうか？

A 10-62:

ゼフの種族的特徴はサイオニック・パワーと同じ名前を共有しているものの、その能力を参照してはいない。よって、その起動時間は、超常能力に関する一般ルール通り、1回の標準アクションだろう。“ゼフの瞬発力”の起動は機会攻撃を誘発しない(もちろん、ゼフの移動は通常通りに誘発するだろう)。

Q 10-63:

【知力】3を持つセレスチャル／フィーンディッシュ・アニマルは、言葉解するのでしょうか？

A 10-63:

セレスチャル／フィーンディッシュ・テンプレートには、クリーチャーが任意の特定言語を理解する能力を得るか、ということが明示されていないが、DMがそのようなクリーチャーに言語(会話のみ)1つを理解する未熟な能力を授けるのは妥当である。天界語(セレスチャル・テンプレートの場合)や地獄語／奈落語(フィーンディッシュ・テンプレートの場合)が妥当な選択肢であるように思われるが、DMは望むようにこれを変更できる。

Q 10-64:

「秩序にして善」のソーラーは、[善]の副種別のみならず[秩序]の副種別をも得られるのでしょうか？ 「混沌にして善」のソーラーと[混沌]の副種別(の場合)についてはどうでしょうか？

A 10-64:

得られない。単に特定の属性を持っているだけでは、あるクリーチャーが属性系の副種別をも得ていることを意味しはしない。エンジェルの場合、[善]属性の副種別のみを得ていることで、たとえ属性に秩序や混沌を含んでいる場合であっても秩序や混沌のいずれかよりも、その在り様において彼らの「善性」がはるかに際立っているのである。

Q 10-65:

ゾンビ・テンプレートの解説では、ゾンビが得る「その他の特殊能力」として“ダメージ減少”が挙げられていません。ですが、例示されているあらゆるゾンビは“ダメージ減少 5/斬撃”を持っています。ゾンビ・テンプレートの解説とゾンビの例のどちらかは、正しくないか間違った情報です。私の質問はこうです。ゾンビは“ダメージ減少”を得るのでしょうか？ 得ないのでしょ

A 10-65:

『モンスター・マニュアル』の公式エラッタには、全てのゾンビが得られる「その他の特殊能力」として“ダメージ減少”が記載されている。様々な『D&D』ルールブックの現行エラッタについては、wizards.com/dndを訪れてほしい。

(訳注: 日本語版はエラッタ適用済み)

Q 10-66:

ドッペルゲンガーはマインドスパイ(『戦士大全』P.62)になることができるのでしょうか？

A 10-66:

マインドスパイ上級クラスは、キャラクターがディテクト・ソウツ呪文を修得しているか、あるいは擬似呪文能力として使用することができることを必要条件としている。ドッペルゲンガーは、ディテクト・ソウツを使用することが可能な、超常能力を持っている。なので、厳密に言えば、ドッペルゲンガーの“ディテクト・ソウツ”能力は、マインドスパイの必要条件に合致していない。しかしながら、セージの見解としては、ドッペルゲンガーの超常能力は要求されている前提条件を備えているもの

として、DMはドッペルゲンガーがマインドスパイ上級クラスの必要条件を模擬することを認めるべきだ(シャレじゃないよ)。

Q 10-67:

ドラゴンの“押し潰し”攻撃は、目標のいるマス目に入り込んだ際に機会攻撃を誘発するのでしょうか？ 目標が「間合いの長い武器」を構えている場合についてはどうなのでしょう？ “押し潰し”攻撃の後にドラゴンが移動した場合についてはどうなのでしょう？

A 10-67:

それぞれ順に、誘発しない、誘発するかもしれない、誘発する。
最初の“押し潰し”攻撃は、ドラゴンが敵のマス目に入り込んだ場合であっても、機会攻撃を誘発しない。
“押し潰し”攻撃を遂行する為には目標のいる位置までドラゴンが移動しなければならないと仮定すると、間合いの長い敵は、ドラゴンが機会攻撃範囲を離脱する際に機会攻撃を得る。これは“押し潰し”攻撃が誘発しているわけではなく、ドラゴンの移動が誘発しているのだ。
ドラゴンが“押し潰し”攻撃の後に離脱する場合、移動に関する通常のルール通りに機会攻撃を誘発する。

Q 10-68:

ドラゴンは機会攻撃として“プレス攻撃”を行なえるのでしょうか？

A 10-68:

できない。機会攻撃に使用されるのは近接攻撃だけだ。

Q 10-69:

ドラゴンの“プレス攻撃”はゴーレムを傷つけることができるのでしょうか？

A 10-69:

傷つけられる。ゴーレムの共通項目には、「魔法に対する完全耐性」は「ほとんどの魔法や超常能力の効果に」完全耐性を与える」と述べられているのだが、個々のゴーレムの項目には、「呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力」に対してしか適用されない、と明記されている。よって、ゴーレムの項目に特に断りのない限り、ゴーレムは通常通りにドラゴンの“プレス攻撃”の影響を受ける。

Q 10-70:

ドラゴン以外のクリーチャーは「野外移動速度」を持ちうるのでしょうか？ あるいは「野外移動速度」があるのでしょうか？

A 10-70:

『モンスター・マニュアル』でドラゴン用に記載されている「野外移動速度」は、ドラゴンの特殊能力である。他のクリーチャーについても場合によっては同程度の性能で作成されうが、そのクリーチャーの解説に含まれていなければならぬ。

Q 10-71:

ドラゴンには「睡眠と麻痺の効果に対する完全耐性」があります。これには、ドラウの“毒”やカラー・スプレー呪文のような、「気絶状態」効果も含まれるのでしょうか？

A 10-71:

含まれない。「睡眠」と「麻痺」の効果は、(ほとんどの「睡眠」効果によってもたらされる「睡眠状態」は、典型的に用語集よりもむしろ効果にて定義されているのだが)ルールに定義されている特定の状態をも

たらす。「気絶状態」は全く異なる状態であり、ドラゴンには「気絶状態」に陥ることへの完全耐性は無い。

Q 10-72:

ドラゴンは秘術呪文として発動できるクレリック用呪文のワンドや巻物を使用できるのでしょうか？ 秘術呪文として発動できる領域の呪文についてはどうでしょうか？

A 10-72:

ワンドは使用できる。巻物は使用できない。領域呪文については使用できるかもしれない。
多くのドラゴンはクレリックの呪文と特定の領域の呪文を秘術呪文として発動できる。実質的に、これらの呪文はドラゴンのソーサラー呪文リストに秘術呪文として追加される。このことは、そういった呪文が蓄えられている(ワンドやスタッフのような)呪文解放型アイテムを起動できる、ということ意味する。
だが、巻物には常に固有の魔法の種類(秘術または信仰)がある。クレリック呪文や領域呪文を秘術呪文として準備・発動できるドラゴンは、ウィザードがディスペル・マジック呪文の記された「信仰呪文の巻物」を使用できる以上の意味で、そのような呪文が記された「信仰呪文の巻物」を使用することはできない(呪文がドラゴンの呪文リストに含まれている場合でさえも)。

Q 10-73:

種族的に領域呪文を利用できるドラゴンがクレリック・レベルを得たとします。神格より授かった領域の領域呪文に加えて種族的に利用可能な領域呪文からもその日の領域呪文を選択できるのでしょうか？ 竜の種族であることにより既に利用可能となっている領域を(神格から授かる領域として)選択した場合、何らかの特別な利益が得られるのでしょうか？

A 10-73:

領域呪文としては選択できないし、いかなる利益も得られない。種族的に領域を利用することにより、ドラゴンはソーサラー呪文であるかのようにその領域の呪文を修得・発動できるが、他の用途でその領域が利用できるようになるわけでもなければ、後ほどドラゴンがクレリック・レベルや他の特徴により領域を得たからといって何らかの累積する特別な利益が得られるわけでもない。

Q 10-74:

《強打》を修得したドラゴンは、「尾による一掃攻撃」を行なう際に、攻撃ロールから差し引かれた数値の2倍をダメージ・ロールに加算できるのでしょうか？

A 10-74:

数値の2倍のダメージを加算することはできない。「尾による一掃攻撃」は両手武器と算定上の類似性があるものの、「尾による一掃攻撃」(あるいはダメージ・ロールに【筋力】修正の1・1/2倍を加えるようなその他の肉體武器)は、両手武器の使用に際して適用されるその他の利益を得ることはない。

Q 10-75:

ドラゴンは、「人型生物」が「人型生物」用に作成した魔法の指輪、魔法のクローク、魔法のブレイザー、等々を着用できるのでしょうか？ ロッドやスタッフ、ワンド、武器を構えることはできるのでしょうか？ 着用・装備できるものとします。“別形態”を使用して姿を変える際にはそれらの装備を脱いだり仕舞ったりしなければならないのでしょうか？ それとも新しい姿でも使用したいアイテムは変身しても損なわれることなく使用可能なのでしょうか？

A 10-75:

前述の質問にて述べられている通り、ほとんどの「魔法のアイテム」は、クリーチャーの(もしくはアイテムの)普段のサイズに関わり無く、着用に適した身体部位を持つどんなクリーチャーでも着用できる。『竜の書:ドラゴマコン』には正にこの話題向きのサイドバー(P.24)がある。基本的に、回答は、「ドラゴンは鎧(もちろん、特別にドラゴン用に作成されたものは除く)以外のほぼあらゆる魔法のアイテムを着用・使用できる」、だ。

『モンスター・マニュアル』エラッタにて指示されている通り、“別形態”を使用するドラゴンが着用・運搬している何らかの装備は、(新たな姿で着用・運搬できるのであれば)着用・運搬したままであるか、ドラゴンの接敵面の床に落ちるか、のいずれかである。

Q 10-76:

ドラゴンは“別形態”の術者レベルとしてHDを使用するのでしょうか？ それともソーサラーの術者レベルを使用するのでしょうか？

A 10-76:

『モンスター・マニュアル』P.313 に記述されている通り、(ドラゴンの“別形態”などの)超常能力は、特に断りのない限り、「クリーチャーのHDに等しい有効術者レベル」を持つ。各ドラゴンの『年齢段階ごとの能力』表の「術者レベル」欄は、ソーサラーとしての呪文発動能力と擬似呪文能力に対して適用される(『モンスター・マニュアル』P.157 を参照のこと)。

Q 10-77:

ヴェリー・ヤング・シルヴァー・ドラゴン【耐久力】15は、平均的なエルフ【耐久力】8の姿をとる為に“別形態”を使用します。このヴェリー・ヤング・シルヴァー・ドラゴンは4点の【耐久力】ダメージを受けています。ヴェリー・ヤング・シルヴァー・ドラゴンが本来の姿に戻る時、【耐久力】ダメージは残ったままなのでしょうか？ 再度エルフの姿をとった場合はどうでしょうか——ヴェリー・ヤング・シルヴァー・ドラゴンの【耐久力】は再び平均的なエルフの平常値(8)となるのでしょうか？ それとも【耐久力】ダメージは残ったままなのでしょうか？

A 10-77:

“別形態”は、キャラクターの能力値に現在作用しているいかなるペナルティー、ダメージ、吸収も除去しない。4点の【耐久力】ダメージを受けているドラゴンは、能力値ダメージが除去されるまで、ドラゴン形態では【耐久力】11で、エルフ形態では【耐久力】4だろう。

Q 10-78:

ドラゴンの背に跳び乗るルールはどんなものなのでしょうか？ (カーペット・オヴ・フライングから飛び降りるなどして)飛行しているドラゴンの背に跳び乗るルールについてはどうでしょうか？

A 10-78:

君が<騎乗>技能の範囲である「乗騎としているドラゴン」の背に跳び乗ることについて言っているわけではないと仮定して、君は未知の領域にいる。<跳躍>判定はいいとつかかりになると思われる(いい位置に跳びかかる為にちょうどいい高さや幅の分だけ跳躍しなければならぬ)、その後「組みつき」を開始するのによく似た何か(キャラクターが背に乗るのを望まないドラゴンには、試みに抵抗する機会が与えられるべきだ)をすることになるように思われる。

ゲーム・ルールの範囲外と思われるような何かをしたいような場合はいつでも、単純に一から新しいルールを作るよりも、試みようとしているものに良く似た既存のルールを探ることから始めること。似たようなアクションについての既存のルールにより、求める結果に至る手段の大部分が得られることに気付くかもしれないだから。

Q 10-79:

体色の異なる2体のドラゴンが子を成すことは可能でしょうか？ 可能であるとします。幼生ドラゴンはどちらの親に似るのでしょうか？

A 10-79:

ハーフドラゴン・テンプレートを厳密に解釈すると、このテンプレートは種別:竜(トゥルー・ドラゴンを含む)のクリーチャーに対して適用できる。よって、例えば、ハーフ・ホワイト・ドラゴン・グリーン・ドラゴンはルールの枠内に収まるものである。どちらの親が基本クリーチャーで、どちらがハーフドラゴン・テンプレートであるか決定するのは、完全にDMに委ねられている。

とは言え、これが本当にテンプレートの意図であるようには思われない——これは既存のクリーチャーをもっとドラゴンめかせる為に作られており、セージとしては、既にドラゴンであるクリーチャーがどのようにして「もっとドラゴンめく」ことができるのか解らない。よって、そういったクリーチャーは、どんなに多くとも「極めて稀」であるべきだ。

Q 10-80:

トロールに毒を食らわせたり、トロールの“再生”能力を阻害したりすることは可能でしょうか？ ラウンド毎にダメージを与えるような毒を使用した場合、どうなるのでしょうか？ トロールは毒を中和することなしに毒のダメージを再生していくことになるのでしょうか？

A 10-80:

その他の特殊能力である“再生”は、毒を無効化しない。『D&D』ゲームにおける毒のほとんどは能力値ダメージを与えるが、トロールなどの“再生”持ちクリーチャーは全種の能力値ダメージの影響を受けやすいままである。トロールなどの“再生”持ちクリーチャーを【耐久力】ダメージで殺すことすら可能だ。毒が「麻痺状態」などのダメージを与えない効果を持つ場合、これについても“再生”は無効化しない。

『D&D』ゲームにおける毒には初期効果と予後効果がある。ラウンド毎に効果があるわけではない。キャラクターはラウンド毎にダメージを与えるような何らかの物質や特殊攻撃の場合によっては持ちうるが、そういった物質は(少なくとも用語に関するゲーム的感覚では異なっている)毒ではない。“再生”持ちクリーチャーはそのような効果からは非致傷ダメージを受け、受けたダメージを再生していく。もちろん、その効果はクリーチャーが再生できないような(トロールにとっての[酸]ダメージなど)種類のダメージを与えるのかもしれない。いかなる場合であれ、“再生”という特殊能力は、ダメージを与える効果を中和することはない。

Q 10-81:

首を切り落とされたトロールはどれくらいの間生きていられるのでしょうか？ オーガ・メイジの解説では、首などの生体器官が切り離されたら10分以内に再接合しなければならず、さもないと死亡すると規定されています。

A 10-81:

“再生”を持つ全てのクリーチャーは、“再生”に関する通常のルール(最新のものは『モンスター・マニュアル IV (未訳)』に記載されている)に従い、モンスターの解説の記述によっては例外をとまう。

オーガ・メイジと異なり、トロールは体のどの部位を失おうとも、それが頭部であっても、3d6分でもう一度生えてくる(『モンスター・マニュアル』P.184)。

Q 10-82:

トロールなどの“再生”するクリーチャーは、首を切り落とされた場合、行動し続けることができるのでしょうか？ このトロールは切り離された自分の首を再び取り付けられるのでしょうか？

A 10-82:

首の無くなった“再生”するクリーチャー(トロールなど)は、脳が自分の体にいかなる信号も送れない為、いかなるアクションもとることができない。よって、このトロールは自分の首を再び取り付けることはできない。

セージとしては、切り離された首は依然として「噛みつき攻撃」を行なう(あるいは体や支持肢を必要としないその他の特殊攻撃を使用する)ことができるが、この首は実際には動き回ることができない為、PCたちがこの危険を避けるのは実に容易である、と仮定する。

Q 10-83:

首を切り落とされたトロールの体は酸や火で破壊されましたが、切り離された首は手付かずのままであったとします。この首は遂には新たな体をも生やすのでしょうか？ トロールが単純に首を切り落とされて死んだままであったものとします。首が“再生”するのでしょうか？ それとも体でしょうか？

A 10-83:

-10 hpに低下したトロールは死亡し、たとえ手付かずの身体部位が残っていた場合であっても、“再生”しない。

キャラクターがトロールを徹底的に切ったものの実際にはそのhpを-10にしていなければ、そのトロールは遂には完全に“再生”するだろう。ルールとしては、トロールの最も大きな身体部位だけが新たなトロールに成長する——キャラクターが1体のトロールの身体部位の山から2体以上のトロールを得ることは決してない。

Q 10-84:

『プレイヤーズ・ハンドブック』第10章には、呪文の使い手が「動作要素」のある呪文を発動する為には1本の手が自由でなければならない、かつ自由な手が1本無いのであれば術者は予め必要な何らかの「物質要素」を手にしなくてはならない、と書かれています。では、ナーガのようなクリーチャーはそもそもどうやって呪文を発動するのでしょうか？ ナーガには手がありません！

A 10-84:

手のあるクリーチャーは、「動作要素」や「物質要素」(あるいは両方)のある呪文を発動する為に、少なくとも1本の自由な手が絶対に必要である。

手の無いクリーチャーは、呪文を発動するのに手を必要としない(『モンスター・マニュアル』P.309を参照のこと)。手の無いクリーチャーは、「動作要素」を満たす為に体の動きを用い、必要な要素に接触する(ただしそれらの要素が他のクリーチャーに所持されているとはならない)か体のどこかに携帯するかのいずれかにより「物質要素」を使用する。ナーガは、鱗に貼り付けたり、一時的に飲み込みさせて、「物質要素」を運搬しているのだろう。

Q 10-85:

「粘体」は、ネットや足止め袋などの「からみつき」効果に対する“完全耐性”を持っているのでしょうか？

A 10-85:

ルールとして規定されていないのだから、“からみつき”効果に対する完全耐性”を持ってはいない。

Q 10-86:

2人のハーフ・ヴァンパイア(リブリス・モーティス(未訳)『収録』)が子を成したとします。子供もまたハーフ・ヴァンパイアなのでしょうか？

A 10-86:

一般的に、ゲーム・ルールでは、どんなテンプレートが親から子へ受け継がれるのか、ということについて触れられていない。よって、この件の裁定は、良識を働かせた上で、全面的にDMに委ねられることになる。

最初の障害は、テンプレートを付加されたクリーチャーは子孫を残すことが本当に可能かどうか決定することである。ハーフ・ヴァンパイアはアンデッドではないのだから、子を成すことが可能であるという結論に達するのが妥当であるように思われる。

その上で、DMはこれにささやかなゲーム世界の論理を働かせるべきである。そのテンプレートが「第二世代を生む」ことが道理に合うのだろうか？ それとも後代では消失すべき一代限りの類のものなのだろうか？ ハーフ・ヴァンパイア・テンプレートの解説では、(生後に変化するよりもむしろ)もともとハーフ・ヴァンパイアとして生まれてくるものであると述べられており、その為、明らかに何かしらヴァンパイア的なものが親から子へ受け継がれる。

だが、いろいろある中で最も重要な問題は、DMがゲーム中にてこのことが事実であるかどうかわかるかどうかである。このことがDMの伝えようとしている物語に合致しているのであれば、プレイヤーたちにとって必要かつ公正なことは何だろうとすること。だがこのことがDMにとって都合を悪くするだけならば、DMがこれを認めなければならない理由はない。

Q 10-87:

つい先日、私はうちのグループを5体のミイラと戦わせました。沸き起こった議論は、キャラクターは“絶望(超常)”効果に対して1度しかロールしなくてよいのではないかと、というものです。私はそれぞれのクリーチャーごとに1回ロールさせました。彼らはまた、それ以降はその他のミイラとの遭遇に対しても以後の効果全てについて完全耐性を持つのではないかと、とも考えました。私はそうとは思わなかったのですが、明白な答えを見つけることができませんでした。私は間違った裁定をしたのでしょうか？

A 10-87:

君はこの遭遇を正しく裁定した。“絶望(超常)”の項では、「各クリーチャーは、目にしたミイラごとに別々の意志セーブを行わなければならない」と規定されている。また、難易度16の意志セーブに成功したか否かに関わらず、クリーチャーは「同じ」ミイラの“絶望”能力についてのみ24時間作用を受けないのだ。

Q 10-88:

“ミイラ腐敗病”はどのように働くのか、ということで混乱しています。“ミイラ腐敗病”はキャラクターが魔法的に処置されるまで治療されない、ということは理解しています。ですが、PCはどれくらいの頻度でダメージを受けて、頑健セーブに成功するとどんな悪い事があるのでしょうか？

A 10-88:

キャラクターがミイラの「叩きつけ攻撃」を食らったらすぐに、そのキャラクターは難易度16の頑健セーブを行わなければならない。キャラクターがセーブを行なっ(訳注:て成功し)たならば、免疫系が病気を駆逐し、“ミイラ腐敗病”は何の効果も表さない。キャラクターがセーブに失敗したならば、そのキャラクターは“ミイラ腐敗病”に罹患したことになる。潜伏期間——この場合は1分間または10戦闘ラウンド——が経過した後、キャラクターは病気によるダメージを受ける:1d6【耐久力】ダメージと1d6【魅力】ダメージだ。

初期ダメージの後は、『病気』(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.292~293)に関するルールに従うこと:キャラクターは1日1回、予後ダメージを避ける為の頑健セーブを行わなければならない。上記の初期頑健セーブに成功するとダメージは無効化されるし、予後頑健セーブに成功すると病気から回復するだろう。

しかしながら、“ミイラ腐敗病”はこの方法単独では治療することができない。まず始めにブレイク・エンチャントメントまたはリムーヴ・カース

で呪いが打ち破られなければならない、その上で通常通りに病気を治療したり除去したりすることができる。

Q 10-89:

リサージェンス呪文は“ミイラ腐敗病”を除去することができるのでしょうか？ できるものとします。キャラクターはセーヴィング・スローに成功するまで何度でもこの呪文を発動できるのでしょうか？

A 10-89:

リサージェンスは、(まず第一にその効果がセーヴィング・スローを許している限りにおいてだが)継続的な超常効果——“ミイラ腐敗病”やその他の継続的な超常的呪いや病気でさえも——のそもそものセーヴィング・スローを受け手に再ロールさせる為に使用することができる、という記述の通り、何度でも発動できる。キャラクターは、受け手が最終的にセーブに成功するまで、複数のリサージェンスを発動することすらできる。リサージェンス呪文の解説にて規定されている通り、終了させられた効果によって受けた、hpダメージおよび能力値ダメージは、回復しないだろうことを忘れないこと。

Q 10-90:

私はハーフ・オーガのミイラを作成しました。『モンスター・マニュアル』の「肉体武器」では、大型サイズのクリーチャーは腕や腕のような付属肢ごとに「叩きつけ攻撃」1つを持っていてよい、と規定されています。さて、私のDMがこれを読み、私のキャラクターが2つの「叩きつけ攻撃」を得るかどうかについて裁定を下すことが事実上できていません。大型サイズのクリーチャーがどんな場合に、どんな理由でこの追加の「叩きつけ攻撃」を得るのか、説明いただけますでしょうか？ これは種族の特徴なのでしょう？ 特技なのでしょう？ それともDM判断なのでしょう？

A 10-90:

君が言及している、『モンスター・マニュアル』の『用語集』の「肉体武器」の項にあるルールは、腕または腕のような付属肢を持つ大型サイズのクリーチャーはそれぞれの腕で叩きつけ攻撃を行なうことができる、と規定している。個々のモンスターの解説を参照すること。これは実のところ、腕のような付属肢を複数持つ大型以上のサイズのクリーチャーは、そのモンスターの項にて特に断りの無い限り、それらの付属肢のそれぞれで「叩きつけ攻撃」を行なう能力を間違いなく持っている、ということをしているのだ。オーガの項では、項内で「叩きつけ攻撃」が挙げられていない。この為、オーガは、素手状態になった場合、大型サイズのクリーチャーとして「素手攻撃」を行なうしかないのだ。

オーガのミイラは『モンスター・マニュアル』に収録されているクリーチャーではない。この資料だけを使用しているのであれば、DMは提示されているガイドラインに沿ってモンスター作成ルールを使用しなければならぬであろうし、「叩きつけ攻撃」の数は事実上DMによって決定されることになるだろう。しかしながら、DMが新たなオーガ・ミイラ・クリーチャーを作成したいのであれば、そのクリーチャーが1つの「叩きつけ攻撃」を持つのか2つなのかそれとも「叩きつけ攻撃」を持たないのか決定するのは、そのDMのDM判断になるだろう。

君と君のDMが君の特殊な問題の為にインスピレーションを要しているようであれば、『リプリス・モータース(未訳)』ソースブックには、君の要請と完全に一致しているかもしれない「マミファイド・クリーチャー」テンプレート(P.110)が載っている。これには用例としてマミファイド・オーガ(ミイラ化したオーガ)が挙げられてすらいて、リネン・ラインド・ビースト(リネン巻きの獣)は、大型サイズのクリーチャーであることは無関係に、1つの「叩きつけ攻撃」しか持っていない。

『モンスター・マニュアル』収録のモンスター作成ルールは精密科学ではない。むしろこれは、DMが自分のゲーム用にモンスターを作成したり強化したりする為の汎用ツール・セットなのだ。『モンスター・マニュアル』に収録されている情報の多くは、読み手がDMであり、ゲーム・バランスに関する個人的センスおよび自分のグループの楽しみ方に基づいて自由気ままにルールや能力を修正する宣告を発する権利を持っている、と仮定してのものだ。プレイヤーがこれらのルールを使用

してPCを作成するのをDMが認めるのであれば、DMはやはりその過程を注視し続けて、助言やルール裁定、あるいはその特定のゲームでは使用できてバランスがとれているキャラクターを作成するのに必要なハウス・ルールを与えるべきである。

Q 10-91:

『モンスター・マニュアル』収録のライカンスローブにて記載されている最大hpはどのようにして求められているのでしょうか？ 変身前と変身後の姿ではHDを算出するにあたって異なる2つの【耐】を使用しているように思われますが、「別形態」のエラッタに従うと、この計算にはどちらか一方の【耐久力】を使用するべきなのではないのでしょうか？

A 10-91:

ライカンスローブは通常のルールの例外であり、基本HDについては人型生物形態の【耐】を、動物のHDについては動物形態の【耐】を使用する。

Q 10-92:

後天性ライカンスローブは先天性ライカンスローブよりも劣る“ダメージ減少”を持つことになっているのでしょうか？ それとも『モンスター・マニュアル』のライカンスローブの“ダメージ減少”に関する文が間違っているのでしょうか？ 後天性ライカンスローブは本当にライカンスローブを伝播できないのでしょうか？ これも間違いなのではないのでしょうか？

A 10-92:

後天性ライカンスローブは間違いなく先天性ライカンスローブよりも劣る“ダメージ減少”しか持っていないが、これは後天性ライカンスローブが先天性の同輩ほど強くないことを意味しているからだ。

後天性ライカンスローブはライカンスローブの呪いを伝播することもできないのだが、先天性の同輩は伝播できる。これは、罹患したPCが故意にパーティーの残りのメンバーに感染させるのを防ぐようにという計算ずくの決定である。これはキャンペーン全体に蔓延る「ワーウルフ症」の悪影響に対して「正気のフタ」をはめることにも繋がる。

Q 10-93:

(ワーウルフと化したPCなど)後天的にテンプレートを得たキャラクターは、新たに要求されるレベル調整値をどのように扱うべきなのでしょう？ キャラクターが後になってライカンスローブを取り除いた場合はどうでしょうか？

A 10-93:

これを裁定する最も簡単な方法は、キャラクターの新しい有効キャラクター・レベルを、キャラクターが次のレベルに達する時点を決める為に使用することだ。ワーウルフによりライカンスローブに罹った4レベル・バーバリアン(よって2HD+2レベル調整値を得る)は、有効キャラクター・レベル8となり、それ故に総経験点がキャラクターを9レベルに引き上げるまでは更なるクラス・レベルを得られないだろう。短期的には、これによりキャラクターは仲間を凌ぐ優位を得ることを意味するのだが(このキャラクターはまだレベル調整値を「支払って」いないので)、これは自己修正式の問題である。

ライカンスローブの呪いが後になって取り除かれたとすると、キャラクターはレベル調整値を失ってしまう。規則的に言って、キャラクターは総経験点に応じて「支払われるべき」何らかのクラス・レベルをその時点で得るべきである。DMの選択で、これらのレベルは一度に全て渡すよりもむしろ段階的に適用されることにできる。一つの案として、キャラクターにはまず1レベル分を与え、後はキャラクター・レベルが総経験点に対して適正になるまで1レベル上がる毎にその時点で2レベルを与える、というものがある。これにより変化はそれほど唐突ではなくなるが、そのキャラクターに対する明らかなペナルティの表れでもあるので、この案は全員が納得している場合に限って使用されるべきである。

Q 10-94:

キャラクターが別のライカンスローブから“ライカンスロピーの呪い”に感染した場合、攻撃者と同じ動物形態を受け継ぐのでしょうか？

A 10-94:

受け継ぐ。『モンスター・マニュアル』には明記されていないが、一般的に、キャラクターが“ライカンスロピーの呪い”に感染した場合、キャラクターは感染元のライカンスローブの姿をとるものと想定される。

Q 10-95:

『モンスター・マニュアル』には、「来訪者」は全ての軍用武器に習熟している、と記載されています。このことは、アアシマール、ジェナシ、ティープリングのPCは自動的に全ての軍用武器に習熟している、ということの意味しているのでしょうか？

A 10-95:

その通り。

Q 10-96:

「来訪者」の種別を持つ全てのクリーチャーは全ての軍用武器の習熟を得るのでしょうか？

A 10-96:

「来訪者」として開始する種族は全ての軍用武器の習熟を持っているべきだ。しかしながら、非「来訪者」として開始し、後に「来訪者」となった者は、軍用武器の習熟を得るべきではない、というのがセージの見解だ。

Q 10-97:

ラスト・モンスターが食べたがる金属の優先順位はどうなっているのでしょうか？ 特に、ラスト・モンスターは以下の金属をどのような順番で食べようとするのでしょうか？：銀、金、銅、鉄、プラチナ、アダマンティン、ミスリル。

A 10-97:

『モンスター・マニュアル』P.257 にて言及されている通り、ラスト・モンスターは貴金属(金や銀)よりも鉄金属(鉄や鋼)を好むが、正確な優先順位は個々のラスト・モンスターの食欲のおもむくままであり、個々のラスト・モンスターの棲息環境内における金属の頻度に影響される。

Q 10-98:

ラスト・モンスターがアイアン・ゴーレムに接触した場合、どうなるのでしょうか？ アイアン・ゴーレムがラスト・モンスターに接触した場合についてはどうでしょうか？

A 10-98:

ラスト・モンスターの接触は一辺が 10 フィートまでの立方体の金属を破壊することができ、これはアイアン・ゴーレムなどの大型サイズのクリーチャーを包み込むに十分なものであるように思われる。アイアン・ゴーレムはこの攻撃に対するセーヴィング・スローが認められている物体の範疇には必ずしも合致しないが、セージはアイアン・ゴーレムがセーブするのを認めることにしたDMの方に間違いなく味方するだろう。アイアン・ゴーレムがラスト・モンスターにダメージを与えたならば、修理されるまで(やはりセーブに成功出来なかったならば)アイアン・ゴーレムのその「叩きつけ攻撃」は使用不可能になる、と裁定するのが妥当である。

Q 10-99:

リッチの経箱はどのくらいの大きさなのでしょう？

A 10-99:

『モンスター・マニュアル』では、もっとも一般的なリッチの経箱の形状として「超小型サイズの金属の箱」、と述べられている。『リプリス・モータース(未訳)』ではリッチの経箱の例が追加でいくつか挙げられているが、経箱は常に超小型サイズであると規定されている。

Q 10-100:

「破壊されたリッチ」は、経箱とのつながりを鑑みて、正確には何処に再出現するのでしょうか？

A 10-100:

この問題に関してルールでは何も触れられていない。セージとしては、経箱こそがリッチの生命力が蓄えられているところなのだから、リッチは経箱の直近に再出現する、と想定するのが理に適っていると確信している。(そのことがセージが過去のキャンペーンにおいてこのルールを解釈したきっかけだった。) このことは、経箱の隠し場所はリッチが再出現する空き空間の十分近くでなくてはならない、ということを示唆している。とはいえ、結局のところ、ルールではこの質問に対するはっきりした回答は示されていないのだから、望むように裁定するようDMに一任される。どちらのやり方であれ、出した答えはキャンペーンの間中ずっと一定のままであるべきで、「再出現の規則性」がどのように機能するか知ることが(知識(宗教)判定などによって)キャラクターに可能であるべきだ。

Q 10-101:

リッチが倒されたものとします。リッチの体や装備品はどうなるのでしょうか？ リッチが自分の経箱を運搬していた場合はどうでしょうか？

A 10-101:

hpが0まで低下したリッチは、あらゆるアンデッドと同様に、破壊される。ルールでは、このことが正確には何を意味するか、ということについて触れられていないが、それとは無関係に、上記の事はリッチの所持品(リッチがいつでも常に運搬するほどに愚かである場合は経箱も含む)にはいかなる影響も及ぼさない。

Q 10-102:

リッチは、主たる経箱が破壊された場合に備えて、予備の経箱を作成することができるのでしょうか？ 古い経箱が破壊された後で新たな経箱を作成する場合はどうでしょうか？

A 10-102:

予備の経箱を作成することはできないし、新たに経箱を作成することもできない。各々のリッチは1つの経箱しか作成しえない。

Q 10-103:

あるリッチの経箱が破壊されたとします。これによりそのリッチもまた同様に破壊されるのでしょうか？

A 10-103:

リッチの経箱を破壊することでそのリッチが破壊される(あるいは存在しているリッチに何らかの影響が及ぼされる)ことはない。しかしながら、この行為は、破壊された後でそのリッチが再出現することを妨げるのだから、これはリッチに対する攻撃計画における最初の一手として良い手である。(別のやり方として、キャラクターは先にリッチを破壊しておいて、その後で経箱を探索しこれを破壊しようとすることもできる。だがしかし、その場合キャラクターはリッチが再出現するまでの1d10

日という時間との競争をすることになる。)

Q 10-104:

あるリッチが、自分の経箱の存在する次元界とは異なる次元界で、破壊されたものとします。このリッチは通常通りに復活するのでしょうか？

A 10-104:

通常通りに復活する。ルールには、「リッチと経箱は同じ次元界になければならない」、というようなことは一切書かれていない。

Q 10-105:

あるリッチとその経箱が諸共に破壊されたとします。このリッチが復活する方法はあるのでしょうか。

A 10-105:

経箱の無いリッチは「永遠に」破壊される(『リプリス・モーティス(未訳)』P.151)が、「永遠」はDMが「リッチは破壊された」と言っている間しか続かない。

確かに、破壊されたアンデッド・クリーチャーを「生きている」あるいは「生きていない」状態に回復させる何らかの手段は、経箱を破壊されたリッチに対してさえも適用されるべきだ、とするのは理に適っている。

Q 10-106:

術者はリッチを生き返らせることはできない、ということは知っていますが、アンデッドが破壊された後であれば作成元のクリーチャーを生き返らせることができるのではないのでしょうか？

A 10-106:

その通り、「術者はアンデッド・クリーチャーになった後で破壊された者を生き返らせることができる」(『プレイヤーズ・ハンドブック』P.298)のだから、生き返らせることができる。このルールにおいて唯一注意すべきは、リッチとなった者を生き返らせようとする場合だろう。キャラクターはリッチの経箱をも破壊しなければならない。その場合においてのみ、リッチは真に破壊される。

Q 10-107:

キャラクターが(内部に魂を吸い込む)シノーン製の武器を使用してリッチに致命的な一打を繰り出したものとします。これによってリッチの魂がその経箱の元へ戻ることを防げるのでしょうか？ その場合、武器から解放されるまでリッチの魂は囚われたままなのでしょうか？

A 10-107:

捕らえない。シノーン製の武器が接触した状態でクリーチャーが死亡した場合、そのクリーチャーの魂はその武器に吸い込まれてしまう(『戦士大全』P.136)。リッチは既に死亡しており、しかも魂というよりはむしろ生命力より成る為、シノーン武器はリッチが経箱を用いることで死んでいない状態へと復帰することを妨げるに十分なものではない。

Q 11-1:

“暗視”はキャラクターが暗闇の中で読み書きできるようになるものなのでしょうか？ キャラクターは鏡に映った鏡像を見ることができるのでしょうか？

A 11-1:

“暗視”は、「まったく光源無しでものを見ることができる能力」(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.289)、であると述べられている。このことは、“暗視”持ちのキャラクターは完全な暗闇の中であっても関係なしに、読み、書き、その他通常の範囲で可能な行動をとることができる、ということを示唆している。

鏡像の問題に対する手っ取り早い回答は、見れる、だ。現実世界の物理学を徹底的に検証する——そうしないのが一番だ、とりわけファンタジー・ゲームでは——ことになるのを避ける為に、“暗視”はキャラクターが明かりの下で普通の人が見れるものを知覚できるようになる、として扱うのが最も簡単だろう。

Q 11-2:

同じ効果のある 2 つの効果の結果より得た一時的hpは、累積するのでしょうか？ 異なる効果より得られたものについてはどうでしょうか？ キャラクターが複数の由来より一時的hpを得ているとします。ダメージはどのように適用されるべきなのでしょうか？

A 11-2:

同じ効果のある 2 つの効果の結果より得た一時的hpは、累積しない。その代わり、最も大きな数字の一時的hpが、それ以外の一時的hp全てと入れ替わる形で適用される。由来の異なる一時的hpは累積するが、キャラクターは一時的hpを全て個別に記録管理しておかなければならない。

例を挙げると、エイト呪文より一時的hp 15 ポイントを得ているキャラクターを想定してみよう。8 ポイントのダメージを受けた後、キャラクターは呪文から得た一時的hpを 7 ポイント残している。別のエイト呪文を同じキャラクターに発動して一時的hpを 12 ポイント得たとすると、この総量(12)が他の呪文の総量(7)と置き換わって、キャラクターは現時点で(19 ではなく)12 ポイントの一時的hpを得ていることになる。次にキャラクターがフォールス・ライブ呪文を自身に発動したとすると、キャラクターはエイト呪文より得ている一時的hpにフォールス・ライブ呪文の利益全てを加算しうる。

このことは、“生命力吸収”や類似の特殊能力から得た一時的hpに対しても適用される。命中した各々の攻撃は、効果の上では効果作用 1 種類と見なされる(2 以上の負のレベルを与えた攻撃は依然として効果の上では効果作用 1 種類としてしか見なされないことを意味している)。例を挙げると、ワイトは「叩きつけ攻撃」で負のレベル 1 を与える度に一時的hp 5 を得る。ワイトが残り一時的hp 2 の時に別の負のレベルを与えたとすると、新しい一時的hpは、古い一時的hpと置き換わることになるだろう。

一時的hpは「先入れ先出し」である。ダメージは、最も古い一時的hp賦与効果を先に削っていくべきである。その効果が空になってしまった場合には、ダメージを次に古い効果に適用すること。この理由により、キャラクターは各一時的hpの供給量を記録管理しなければならない。

Q 11-3:

「1 回/日」とは正確には何を意味しているのでしょうか？ 「1 回/24 時間周期」を意味しているのでしょうか？ それとも、呪文のように、キャラクターが 8 時間休息した後でチャージを回復するのでしょうか？

A 11-3:

「任意の 1 日において、能力は 1 回使用されうる」、を意味している。さて、「1 日」とはどのように構成されているのだろうか？ これはちよ

と厄介なところがあるので、回答はDMの「常識」にかかっている。

セージとしては、「日の出」を「1 日」の始まりとするよう助言しよう。つまり、1 日の使用回数に制限のある全ての能力は、先の 24 時間周期においていつ頃使用されたかによらず、毎朝全てのチャージを回復することを意味している。大多数のゲームでは、多くの能力はその時(毎朝)にどうにかしてチャージを回復する(例:呪文)のだから、使いやすくなる。

君のプレイヤーたちがこういった柔軟性を禁じたい——夜通し冒険していて、夜が明けたら唐突に全ての能力が回復する、など——ようであれば、DMはよりきつい制限を設けることを躊躇うべきではない。1 日の使用回数に制限のある能力のチャージを回復できるようになるには、その前に(キャラクターが睡眠不要であっても)8 時間の休息を必要とするというのは、実に合理的だろう。

Q 11-4:

影界は、物質界の人々がするような(建物を築いたり取り壊したり等の)様々な事をなす人々なしに、どのようにして物質界を再現するのでしょうか？ 建築物は独りでに変化するのでしょうか？ 物がいつ変化してどう変化するかは、いかなる力が決めているのでしょうか？

A 11-4:

影界は形態模倣次元界であり、この次元界の特色は絶えず流動的であるということにある。建築物などの物体はしばしば物質界の現物を反映している(か、その歪んだ鏡像となっている)が、これは全て影界自体の影響力によるものであり、影界の原住クリーチャー(または「投影」)の手によるものではない。物質界での活動は、必ずしも影界での特定の結果につながるわけではない——物質界に新しい城を築くとほぼ影界でも「投影」が現れることになるが、構造や建築様式、更には城の正確な位置さえも、大抵は物質界の建物からは完全にかき離れている。これを利用して影界の「裏をかく」手を搜している者は落胆することになる。

Q 11-5:

「エーテル状態」と「非実体」の違いはどこにあるのでしょうか？ 「エーテル状態」のクリーチャーは別の次元界にいと理解していますが、その次元界は物質界と同じ位置にあります。

A 11-5:

「非実体」は『D&D』では非常に細かい定義がある。「非実体」のクリーチャーは物質界に存在しているクリーチャーではあるものの、実体は無く、非魔法的な物質やエネルギーに影響を及ぼされることはない。観察者からは可視状態であるが、典型的に半透明の姿で現れる。シャドウ、スペクター、レイスが「非実体」である。

「エーテル状態」のクリーチャーとは、エーテル界(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』及び『次元界の書』にて述べられている過渡的な次元)に存在しているクリーチャーのことだ。要するに、「エーテル状態のクリーチャー」という言葉は単純に「エーテル界にいるクリーチャー」と言い換えることができ、その意味は正確に同じままである。「エーテル状態」のクリーチャーは物質界を覗き見ることができる(物質界には何の兆候も現れはしないのだが)ものの、その反対は成り立たない——「エーテル状態」のクリーチャーは物質界にいるクリーチャーにしてみれば全くの「不可視状態」である。「エーテル状態」のクリーチャーは物質界に影響を及ぼすことはできないが、それ故に物質界に存在しているクリーチャーや物体を容易に通る抜ける。

Q 11-6:

「“顕現”している非実体のゴースト」と「“顕現”していないエーテル状態のゴースト」の違いはどこにあるのでしょうか？ どちらも「非実体」ではないということなのでしょうか？ キャラクターは「“顕現”していないゴースト」を見ることができませんが、ゴーストは依然として「エーテル状態」のままなので「非実体」です。「“顕現”していないゴースト

スト」は、エーテル界でこそ実体を持つものの、「非実体」であるとし
ますと、事実上不可視状態のままで敵に対しなおも“非実体の接触”を
繰り返すことができないでしょうか？ ゴーストの他の能力については
どうなのでしょう？

A 11-6:

「“顕現”しているゴースト」と「“顕現”していないゴースト」は物質界
の影響をほとんど受けない一部の能力を共有してはいるが、厳密に
はどちらも「非実体」とは言えない。「物質界で“顕現”しているゴースト」
こそが「非実体」であり、「非実体」状態であることによる全ての利益と
弊害を受ける。

「“顕現”していないゴースト」は「エーテル状態」ではあるが、「非実
体」クリーチャーとして扱われることはない。「“顕現”していないゴース
ト」は物質界およびエーテル界の敵に対して「非実体の接触」攻撃を
用いることはできない——「エーテル状態」であるが故に物質界の敵
には作用せず、「エーテル状態」の敵に対しては実体を持っているか
のように扱われてしまう為にやはり作用しない。物質界にいる敵に対し
「エーテル状態」のままでゴーストが使用できる能力は、ただ一つ“憑
霊”のみである。

Q 11-7:

ゴーストは“顕現”していない時でも「エーテル状態」の目標にゴース
ト能力を使用できるのでしょうか？ “顕現”している場合はどうなるの
でしょうか？ ゴーストは“顕現”している時にエーテル界を認識するこ
とはできるのでしょうか？

A 11-7:

エーテル界にいるゴーストは、「非実体」であることに依存していない
特殊攻撃であればどれでも、他の「エーテル状態」のクリーチャーに
に対して使用できる。これには“腐敗の凝視”、“恐ろしきうめき声”、“テ
レキネシス”が含まれるだろうが、“腐敗の接触”と“能力値吸収の接触”
(どちらの能力もゴーストが“非実体の接触”を生きている目標に命中
させる必要があるのだが、「エーテル状態」でいる間は“非実体の接触”
を有していない)、“憑霊”(この能力は「エーテル状態」のゴーストが物
質界にいるクリーチャーに体を溶け込ませる必要がある)は含まれな
い。

物質界に“顕現”したゴーストは、他の物質界のクリーチャーのように、
「エーテル状態」の敵を知覚したり影響を及ぼしたりする上で同じ制限
を受ける。よって、“腐敗の凝視”だけが(“腐敗の凝視”で特定の敵を
目標にとるにはゴーストが目標を知覚できる必要があるものの)「エー
テル状態」のクリーチャーに対して影響を及ぼす。

Q 11-8:

エーテル界は物質界としか併存していません。そこで、ゴーストがエー
テル界において「エーテルのカーテン」に遭遇したり、ブレインシフト
呪文を発動できるものとします。このゴーストは他の次元界に移動で
きるのでしょうか？ 移動できるとします。他の次元界においては“顕現”
してなお「非実体」なのでしょう？ それとも実体を持つのでしょうか？

A 11-8:

ゴーストは、物質界以外のいかなる次元においても、「エーテル状態」
になることはできず、エーテル界と併存していないいかなる次元界に
においても「エーテル状態」で存在することはできない。更にまた、ゴース
トはエーテル界から物質界へ移動することによってのみ“顕現”でき
る(つまり、非「エーテル状態」ではあるが「非実体」となる)。よって、エー
テル界から物質界以外のある次元へと出かけている場合には「普通に
“顕現”する」ことはできないのだから、エーテル界から(物質界以外
の)他の次元界へ旅立つことはできない。

エーテル界にいるゴーストにとっての唯一の選択肢は、物質界に
“顕現”することであり、これはゴーストを「非実体」たらしめるが、「エー
テル状態」ではなくなってしまう。いったん物質界に“顕現”してしまえ
ば、ゴーストは(他のものと同様に)他の次元界に旅立つことができるよ
うになるが、そういった次元界にいる間は「エーテル状態」にはなれな

い。

Q 11-9:

どこにいるのかは知っていると仮定します。キャラクターは物質界から
「エーテル状態」のクリーチャーを呪文の目標にとれるのでしょうか？

DMは、「そのクリーチャーは別の次元界にいるから呪文の効果線
が通っていないよ」、と言うのですが、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』
には「エーテル状態」の目標に影響を及ぼすことのできる呪文の例と
してマジック・ミサイル呪文が挙げられています。

A 11-9:

物質界からの／における[力場]効果は、「エーテル状態」のクリー
チャーに対して影響を及ぼすことができる、と特別に定義されている
のだから、「ルール上では別の次元界にいることになる「エーテル状
態」の敵」に対しても効果線を引けていると見なされる。もちろん、キャ
ラクターはマジック・ミサイル呪文や“凝視攻撃”で特定して目標にとる
にはやはりエーテル状態の敵を知覚できていなければならない(特定
の目標を必要としない呪文や効果は、キャラクターが「エーテル状態」
の敵を知覚できなくても普通に機能する)。

Q 11-10:

[力場]による効果は物質界側から「エーテル状態」のクリーチャーを
傷つけられるとします。その逆は成り立つのでしょうか？ 「エーテル
状態」のクリーチャーは、[力場]による効果を用いて、物質界にいるク
リーチャーを攻撃できるでしょうか？ 攻撃できるとします。物質界に
存在している壁などの障壁越しに物質界にいるクリーチャーを目標に
とれるのでしょうか？

A 11-10:

(ゴーストの“憑霊”能力など)そういったことが起きると特別に認めら
れている効果でない限り、[力場]による効果を含めて、いかなる魔法
攻撃も、エーテル界から物質界へ影響を及ぼすことはできない。

Q 11-11:

「ゴースト・タッチ」武器は、「エーテル状態」のクリーチャーに影響を
及ぼすことができるのでしょうか？

A 11-11:

影響を与えない。「エーテル状態」のクリーチャーは、実体を持つて
はいないものの、厳密には「非実体」クリーチャーとして定義されない
為、物質界にいる相手が構えている「ゴースト・タッチ」武器により影響
を受けることはない。

Q 11-12:

エーテル界に壁が建てられている場合、どうなるのでしょうか？ トッ
ルー・シーイング呪文を使用している者は、壁越しに知覚し、壁の向
こう側にいる「エーテル状態」のクリーチャーを目標にとれるものでしょ
うか？ 壁越しには知覚できないとします。壁に穴が空いている場合は
どうでしょうか？ その場合は目標にとれるのではないのでしょうか？

A 11-12:

製作する為の資源が存在していない為、エーテル界では堅固な物
体は非常に稀である。エーテル界に存在する物体の多くは、どこか別
の場所で作られた後で魔法的手段によってエーテル界に持ち込まれ
たものだ(『次元界の書』P.56)。

エーテルの壁は、トッルー・シーイング呪文(及び類似の効果)を使用
している者であれば、目にすることができよう。そういった物体が
効果線を遮るかどうかにについてルールでは述べられていないが、遮る、
と仮定する方が理に適っている。よって、エーテル界の物体を知覚で

きるクリーチャーにとり、エーテルの壁は普通の壁と同様に可視状態であろう。そのクリーチャーはエーテルの壁と物質界の物体とを区別できはするものの、普通の壁と同様にやはり視界(と効果線)は遮られてしまう。壁に穴が空いていればクリーチャーは壁越しに見ることができるので、壁の向こう側にいるエーテル状態のクリーチャーを目標にすることができる。

Q 11-13:

「エーテル状態」の物体は、物質界にいる目標に対して発動した[力場]呪文を速るのでしょうか？ [力場]呪文が「非実体」のクリーチャーに効果があり、エーテル界の物品は物質界では「非実体」として扱われます。エーテルの壁は障害にならないのでしょうか？ 障害になるとします。メイジ・アーマー呪文などの[力場]による効果が邪魔をして、そういった効果に守られたPCは壁を通り抜けようとする際に足止めされてしまうのではないのでしょうか？

A 11-13:

エーテルの壁は、物質界で発動された[力場]効果を速てしてしまうだろう。本質的に、メイジ・アーマー呪文の効果を受けているクリーチャーは[力場]で出来た鎧一式を「着用」していることになる——鎧一式はエーテルの物体を通過できない。それでもキャラクターの武器、呪文、その他はエーテルの物品の影響を普段以上に受けることはない。

Q 11-14:

「エーテル状態」のクリーチャーや「顕現」していない(よって【筋力】能力値のある)ゴーストは、ブレイサーズ・オヴ・アーマーを着用している者や、発動されたメイジ・アーマー呪文の効果とその身に受けている者に「組みつく」ことはできるのでしょうか？ スペクターなどの「非実体」のクリーチャーについてはどうでしょうか？ 逆の場合はどうでしょうか？ メイジ・アーマー呪文の効果とその身に受けている者は、「エーテル状態」のゴーストや「非実体」のスペクターを「突き飛ばす」ことができるのでしょうか？

A 11-14:

メイジ・アーマー呪文とブレイサーズ・オヴ・アーマーは、物質界のクリーチャーが「非実体」の敵や「エーテル状態」の敵のいずれかに対して(あるいはその逆)普通に影響を及ぼし合うには力不足だ。メイジ・アーマー呪文やブレイサーズ・オヴ・アーマーによる鎧ボーナスは「非実体の接触攻撃」に対しても有効ではあるのだが、影響を受けているクリーチャー自身を[力場]効果へと変化させはしないのだ。ブレイサーズ・オヴ・アーマーを着用しているモンクは、普段よりも容易に“素手打撃”を「非実体」や「エーテル状態」のクリーチャーに叩き込めるようになったりはせず、メイジ・アーマー呪文を「着用」しているファイターが、「非実体」や「エーテル状態」の敵を「突き飛ばす」ことができるようになったりすることもない。

Q 11-15:

「エーテル状態」のキャラクターによるシナリオ崩壊をどうやって防げばよいのでしょうか？ キャラクターはダンジョン内の行きたい所に行けて、ほとんどのモンスターは手を出せません。

A 11-15:

「エーテル化」はずる賢い冒険者たちの手の内にあると実に強力な道具と化す。とは言うものの、DMの予定が必ずしも台無しになるわけではない。DMは高レベル・キャラクターの手の内にある強力な占術や転移術などの話の筋を脱線させる効果を考慮に入れることを忘れてはならないように、DMはシナリオ中における「エーテル化」効果を試行しておかなければならないのだ。

イセリアル・ジョイント呪文はPCたちが使用する最も一般的な手段であり、13レベル・クレリックやウィザード(または14レベル・ソーサラー)がわずかな時間だけ「エーテル化」できるようになるものだ。この場合

は、2つのよくある問題が呪文の有効性を制限する。そのうちの1つは、呪文が単体、すなわち術者にしか効果がないということだ。このことは、「エーテル化」した術者は、遭遇するかもしれない「エーテル状態」の敵(あるいは「エーテル状態」のクリーチャーを知覚し影響を与えることのできる、物質界にいる敵)に独力で立ち向かわなければならないことを意味している。時々『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第5章の「エーテル界遭遇表」をロールすることを躊躇うな——表中の敵の多くは、イセリアル・ジョイント呪文を発動できるレベルの者であるとはいえ一人っきりのキャラクターにとって、深刻な問題をもたらす。(その区画に棲んでいる「エーテル状態」ではないクリーチャーのことは決めていなければロールの結果が01～80は「遭遇なし」として扱うこと。)
「エーテル状態」のソーサラーと、フェイズ・スパイダーの群れや飢えたデヴァウラーとの間で起こる1回の戦闘でさえ、厳しい局面においてこの戦術を用いることを制限できる。

第二の制限は呪文の持続時間の短さだ——術者レベル毎に1ラウンド。術者がその区画を探索して安全に戻る為の時間はおそらく2～3分ほどしかないのだ。DMは「エーテル状態」のキャラクターの行動における時間管理を極めて厳密に行なうべきであり、「エーテル状態」のキャラクターが帰り道を正しく辿る為の【知力】判定すらも要求するのだ(とりわけ、「エーテル状態」のキャラクターが複雑なダンジョンを曲がりくねりながら進んでいたり、数多くの壁を通り抜けていたりする場合には)。時間の経過を失念していたり、探索中に道に迷ったりした「エーテル状態」のキャラクターは悲劇だ。キャラクターは敵意に満ちた領域で、おそらくより悪い場合には固体の中で、実体化したことに気付くだろうから(その場合、キャラクターは最も近い開けた場所に弾き飛ばされ、弾き飛ばされた5フィート毎に1d6ポイントのダメージを受ける)。

高レベルでは、イセリアル・ネズ呪文は2つの制限の双方を解決するが、「エーテル状態」での遭遇はなおも実に効果的なままである。また、高レベルの敵(とりわけ呪文の使い手)も同様にそういった選択肢を心得ており、そういった戦術に対して十分な防御を張り巡らし、守備兵を配置していることだろう。このことは、全ての高レベルの冒険にはエーテル界から敷地内を守備している半ダースのデヴァウラーが含まれるべきだとか、全てのウィザードの塔はウォール・オヴ・フォース呪文によって築かれねばならない、という意味ではないが、頭の切れる敵であれば侵入されそうな経路には、自分の身を守る為に、手に入る範囲であらゆる合理的手段を用意するべきだ、という意味が込められてはいる。たまたPCたちのお決まりの行動手順を邪魔するのは、緊張を保つ良い手である。

エーテル界は物質界以外のどの次元界とも併存していないことを忘れないこと。他の次元界での冒険では、「エーテル状態」での偵察・潜入は許されず、それ故に上記の戦術を用いる高レベル・キャラクターにとっていい気分転換となる。

Q 11-16:

クリーチャーは自分の擬似サイオニック能力を増幅できるのでしょうか？

A 11-16:

必ずしもできるとは限らない。

クリーチャーはパワー・ポイントを支払って擬似サイオニック能力を発現しているわけではない為、追加のパワー・ポイントを費やして増幅することはできない(たとえそのクリーチャーがパワー・ポイント・リザーヴを持っている場合であっても)。

しかしながら、クリーチャーが擬似サイオニック能力を発現する場合、「パワーはクリーチャーがその発現者レベルに等しいパワー・ポイントを消費したかのように発現し、これによってパワーが強化される」(『サイオニクス・ハンドブック』P.184)

Q 11-17:

「負のレベル」はサイオニック・キャラクターに対してどのような効果があるのでしょうか？

A 11-17:

『サイオニクス・ハンドブック』にはこの問題に関して何も書かれていない。

幸いにも、『コンプリート・サイオニック(未訳)』には何が起こるかを述べたサイドバー(P.100)が掲載されている。

基本的に、キャラクターの本来の発現者レベル(つまり、「負のレベル」による-1ペナルティを適用する前の発現者レベル)に等しいパワー・ポイントを追加で失う以外、その他のキャラクターと同様である。

Q 11-18:

キャラクターは『プレイヤーズ・ハンドブック II』収録の「再訓練」ルールを使用して、通常であればレベル上昇時に獲得できそうにないような形でキャラクターを作り直すことができるのでしょうか？

A 11-18:

作り直せない。「再訓練」ルールを使用する場合、キャラクターの最終結果は「再訓練」ルールを使用せずとも作成されうものでなければならない。

Q 11-19:

視線は通っているものとします。平均的なキャラクターはどのくらいの距離を視認できるのでしょうか？

A 11-19:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の各地形の項目(P.86~92)には、マップ上に特に視線を遮るようなものが無いと仮定した場合の、キャラクターが他者を視認できる最大距離が記載されている。

Q 11-20:

キャラクターの種別が恒久的に変化したとします。新しい種別に基づいて基本攻撃ボーナスや基本セーブも変化するのでしょうか？

A 11-20:

PCの基本攻撃ボーナスと基本セーブは、種別には基づいておらず、クラスに基づいている。アアシマルの10レベル・ウィザードは、10HD来訪者の基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを持っているのではなく、10レベル・ウィザードの基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを持っている。

(ケンタウロスなど)種族HDを持つPCは、そのキャラクターが持つ何らかのクラス・レベルと同様に種族HDから基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを得ている。そのようなクリーチャーの種別が変化すると、クリーチャーの基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスは、変化の原因となった事象に「基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスは変化する」と指示されている場合に限りて変化する。(ヴァンパイア・テンプレートなどの)一部のテンプレートには、基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスは変化に関わらず同じままである、と明記されている。

Q 11-21:

キャラクターは、招来したクリーチャーを殺害して経験点を得ることはできるのでしょうか？ アニメイト・デッド呪文で作成したアンデッドや、ブレイナー・アライ呪文で招請した来訪者についてはどうでしょうか？

A 11-21:

一般ルールとして、戦闘中に別のクリーチャーが使用している(“招来”などの)特殊能力の直接的結果として戦場に存在しているあらゆるクリーチャーは、倒されることによってキャラクターに経験点を与えることはない。これは、召喚されたモンスターは、召喚したモンスターがも

たらす脅威の一部と見なされているからだ。ビット・フィンドの脅威度(および打倒したことによって与えられる報酬経験点)には、仲間を召喚できるという事実が既に組み込まれている。この能力が無ければ、ビット・フィンドはもっと少ない経験点にしか値しないだろう。

だが、DMがこの一般ルールに例外を設けるべき状況は豊富にある。あるクリーチャーが別の方法でリソースを減らしつつ戦いに連れてくる(あるいは十分戦闘から離しておく)のでなしに仲間をシナリオ中に連れてこれるようないかなる場合も、DMはそういった仲間を打倒したことによる経験点を与えることを真剣に検討するべきだ。

これがプレイ上どのように機能しうるか理解してもらう為に少し状況例をお見せしよう。

例1: 長き日々をかけて、ある強大なる死霊術師が己が棲み家に呪文により作成したアンデッドを蓄えていく。PCたちが死霊術師やこうして作成されたアンデッドの手下どもと戦う時には、死霊術師は大量の呪文全てを欠けることなく用意していることになるのだから、これらのアンデッドを作成する行為は死霊術師がもたらす脅威を減じることではない。よって、セージとしては、アンデッドを打倒したことによる全報酬経験点を与えることを推奨しよう。

例2: 同じ死霊術師が逃亡しており、PCたちとそれほど離れていないことを承知している。死霊術師は、PCたちが扉を押し破って攻撃してくるわずか数分前に、少数のゾンビを操る為に貴重な1日の呪文使用回数の内のいくつかを費やした。アンデッド作成は死霊術師が直ちに利用できるリソースを直接消費していることにつながっているのだから、これはほとんど召喚同然である。それでも、死霊術師は呪文を発動する為に戦闘ラウンドを何ら消費する必要が無いのだから、全く同じというわけでもない。セージとしては、アンデッドを打倒したことによる報酬経験点の半分を与えることを推奨しよう。

例3: 悪のクレリックが、7日の間斥候として仕えるサキュバスを招請すべくレッサー・ブレイナー・アライ呪文を発動し、サキュバスをPCたちの下に(クレリック自身はその場に立ち会うことなく)向かわせた。セージとしては、サキュバスを打倒したことによる全報酬経験点を与えることを推奨しよう。続けてPCたちが悪のクレリックを捜し出し、再度呪文を準備できるようになる前に打倒したとすると、(クレリックは4レベル呪文1つを失っているのだから)クレリックの報酬経験点を少しばかり減らしたい誘惑にかられるだろうが、おそらく労力に見合うものではない。

判断のつかない場合は、報酬経験点を与え過ぎる方向で失敗せよ。DMはPCたちが公正な手段で獲得した経験点を却下する機会を窺うようなことをすべきではない——PCたちが全力を尽くしたのであれば、それは報われるべきなのだ。

Q 11-22:

キャラクターが目標の対応に影響を及ぼすような類の呪文(チャーム・パースン呪文、サジェスジョン呪文など)を《呪文音声省略》(呪文動作省略)して発動し、目標がセーブを行なったものとします。この目標は呪文をかけられたということと誰が呪文を発動したかということが解るのでしょうか？ シナリオにおける典型的なNPCの反応はどんなものなのでしょうか？

A 11-22:

呪文や効果の目標は自分がセーブを行なったことに常に気付くが、その呪文の術者が明らかになるわけではない。

平均的なNPCが自分に対して発動された呪文についてどのような反応をみせるかということに関する指針はないが、セージとしては、目標は呪文をかけられたことに対して懸念するだろうと確信している。呪文の目標になるということは(『D&D』世界においてすら)一般人にとって「ありふれた事」ではありえないのだ。レーザー・サイトの光点が袖に当てられたことに、光点が消えてしまう前に気付いた時、みたいなものを想像してみるといい。

効果の質は目標の反応に影響を及ぼすかもしれないが、これは完全にDM判断の域にある。あるDMはセーブを要求する行為の一部として呪文の目標にその呪文の効果を与えるが、その一方で別のDMはそういった情報を秘密のままにしている。(そういった情報をプレイヤーに完全に秘密にすることはほぼ不可能だが、これはプレイヤーはPCがどの種のセーブを行なうのか知らねばならないからである。)

個人的には、君にとってしっくりくる限りにおいてできるだけ明け透け

にすることをセーブとして推奨しよう。とりわけ、キャラクターたちがセーブの結果をその場で修正する能力(アクション・ポイントなど)を持っている場合は、偏執狂的なプレイヤーが、要求された意思セーブの内の1つがドミネイト・パースン呪文かもしれない、と思い悩んでいるからといって、ペイン呪文でPCのアクション・ポイントを浪費させるのは公明正大さに欠けるように思われる。

Q 11-23:

ストロングハート・ヴェスト・ソウルメルド(『マジック・オブ・インカーナム(未訳)』P.89)は、ヘルファイアー・ウォーロックの“地獄の業火の光線”能力(『魔物の書 II: 九層地獄の支配者』P.89)による能力値ダメージから、キャラクターを守るのでしょうか？

A 11-23:

ストロングハート・ヴェスト・ソウルメルドは、キャラクターが「攻撃」から受ける能力値ダメージの量を減少させる；しかしながら、君が受ける能力値ダメージは、「君を攻撃している誰か」から与えられたものではないので、ストロングハート・ヴェスト・ソウルメルドは“地獄の業火の怪光線”のコストから君の身を安んじはしないだろう。

Q 11-24:

遭遇レベル5の遭遇は、どれだけの経験点に値するのでしょうか？『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には遭遇レベルによる経験点を算出する為の情報が記載されていません。

A 11-24:

遭遇レベル(EL)とは、直面しているある特定の遭遇がどれくらいの難度かをただ大雑把に測るだけのものだ。ゲーム上ではいかなるシステムの機能も持ち合わせてはいない——ある特定のモンスター集団がパーティーにとって適正な遭遇となるかどうかをDMに知らしめる為の数値でしかない。一般的に、遭遇レベルがパーティーの平均レベルに等しい遭遇は、パーティーの持つリソースのおよそ20%を消耗させることが期待される。遭遇レベルは公式シナリオを使用する際にDMの役に立つ——ある特定の部屋の住人がPCの一隊にとって適正な手強さであるか、を一目で評価できるようになるのだから——し、自分でシナリオを作成するDMにとっては、様々なモンスターの集団を寄せ集めることによりある特定の遭遇レベルに合わせた遭遇を作成できるのだ。

各遭遇レベル毎の規定報酬経験点というものはない。むしろ、経験点は遭遇を構成しているモンスターの脅威度に基づいて支払われる。脅威度5の単独のモンスターは遭遇レベル5だが、脅威度3のモンスター2人組や、脅威度4のモンスター1体と脅威度1のモンスター2体、等々もまた脅威度5である。各々の組み合わせは、総量は同程度の範囲におさまるようではあるものの、おそらく異なった総経験点が支払われることになる。

ゲーム中でのこれら2つの用語の使用法に関するより詳しい情報は、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』第3章の『脅威度と遭遇レベル』を参照のこと。

Q 11-25:

キャラクターが(「ワイヴァーン毒」などにより)【耐久力】ダメージを被って、【耐久力】修正が変化した場合、このキャラクターのhpはどうなるのでしょうか？単純に最大hpが低下するのでしょうか？それとも現在hpをも低下させるのでしょうか？

A 11-25:

【耐久力】修正が変化した場合、それに応じて、現在hpと、「通常の合計(最大)hp」の両方を修正することになる。「通常の合計hp」はレベルごとに1よりも小さくならないことを忘れないこと(【耐久力】ペナルティでさえもHDロールの結果を0以下にすることはない為)。

【耐久力】ダメージを被った、既に傷付いているキャラクターは、0以

下のhpまで低下することもある。

Q 11-26:

モンスターが同種のダメージ(「火」など)に対して“抵抗”と“脆弱性”を有しているとします。どちらの効果が先に適用されるのでしょうか？そしてセーブはいつ行なわれるのでしょうか？

A 11-26:

セーブは、常に、与えられたダメージを増幅したり軽減したりする何らかの効果が適用される前にロールすること。例を挙げると、フロスト・ジャイアントが35ポイントのダメージを与えるファイアーボール呪文を食らったとすると、反応セーブをロールしてファイアーボール呪文が普通であればどれだけのダメージを与えるか決定した後で、“[火]に対する脆弱性”を適用する。セーブに失敗したとすると、フロスト・ジャイアントは52ポイントのダメージを受ける(35+35の半分(17.5、端数切捨てで17))。セーブに成功するとフロスト・ジャイアントはたった25ポイントのダメージしか受けないだろう(35の半分の端数切捨て(17)+17の半分の端数切捨て(8))。

クリーチャーが同種のダメージに対する“抵抗”と“脆弱性”を両方とも有しているのなら、(クリーチャーが受けるダメージを増幅する)“脆弱性”を適用する前に(効果により与えられるダメージを軽減する)“抵抗”を適用すること。例を挙げると、我々がフロスト・ジャイアントがリング・オブ・マイナー・ファイアー・レジスタンス(“[火]に対する抵抗10”を付与)を着用しているとしてみよう。セーブに失敗したとすると、フロスト・ジャイアントは37ポイントの[火]ダメージを受けるだろう(35(ファイアーボール呪文)−10(“[火]に対する抵抗10”)=25、+25の半分(12.5、端数切捨てで12))。セーブに成功したとすると、フロスト・ジャイアントはたった10ポイントのダメージしか受けないだろう(17(ファイアーボール呪文によるダメージの半分、端数切捨て)−10(“[火]に対する抵抗10”)=7、+7の半分(3.5、端数切捨てで3))。

一般的なガイドラインとして、ルールに(呪文や特殊能力のような)特殊効果の処理順が明記されてない場合はいつでも、クリーチャーにとって最も得になる順番で適用すべきである。ダメージの場合、このことは典型的に、ダメージを増幅するような何らかの効果を適用する前に何らかのダメージ軽減効果を先に適用することを意味している。

Q 11-27:

「チームワークによる利益」(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.162)を使用する用途において、1つのパーティー内の全員が同じ「チーム」に所属していなければならないのでしょうか？

A 11-27:

全員が所属している必要はない。P.162の記述通り、「キャラクターはパーティー中の他のメンバーが組んでいるチームに加わることなく冒険者パーティーに加わることができる」もちろん、パーティーにいても「チーム」には加わっていないキャラクターが「チームワークによる利益」を得ることはない。

ある冒険者パーティーが、パーティー内に2つ以上の完成された「チーム」を持つことすらも、ルール上は可能だ——パーティーのバリエーションとログが「チーム」を組んで「警戒」と「一斉突撃」の「チームワークによる利益」を得ている一方で、ドルイドとウィザードは別の「チーム」を組んで「集団トランス」と「断固たる決意」の「チームワークによる利益」を得ている、ということもありうる。

広く一般的に、ペット(「使い魔」や「特別な乗騎」などの知的なペットであつても)と「チーム」を組むことはないが、これはペットの安全を確保する為の余計な負担が「チーム・メンバーの前提条件」に既に含まれている為である。

Q 11-28:

「チームワークによる利益」(『プレイヤーズ・ハンドブック II』P.162)を得る上で、1人のキャラクターが2つ以上の「チーム」に所属すること

はできるのでしょうか？

A 11-28:

できるが、「チーム」で最もレベルが低いメンバーの4HDごとに「チームワークによる利益」1つ、という制限を越えた分については無意味だろう。

Q 11-29:

物体を操作したり、部屋へ進入したりするのは、キャラクターに何ポイントのテイント(汚穢ポイント)を与えるのでしょうか？ テイントはディテクト・イーヴルでは正確にはどのように判別されるのでしょうか？

A 11-29:

テイント(不浄なる悪のパワー)の効果に関する最新のガイドラインは『ヒーローズ・オブ・ホラー(未訳)』P.62にて確認することができる。キャラクターが悪で満たされた物体や場所に曝されるとすぐに、そのキャラクターは1〜3ポイントのテイントを得る。その場所や物体に曝された追加の24時間ごとに、キャラクターは追加で1ポイントのテイントを得る。

上記ガイドラインのいずれも、より特定の状況における記述、並びにDMのきまぐれに完全に従わなければならない。そういった状況によって生み出される緊張を減じさせないよう、猛悪効果は決してプレイヤーたちや彼らのキャラクターたちによって完全に予見されるべきではないのだ。

少なくとも中程度のテイントを持ったキャラクターは、ディテクト・イーヴル呪文には悪として映る。まるでそのキャラクターが悪のクリーチャーであるかのように、クリーチャーのHDを使用してオーラの強度を求めると『プレイヤーズ・ハンドブック』P.253)。そのクリーチャーが通常はより強い悪のオーラを持っている(例を挙げると、クリーチャーがアンデッドである)のであれば、最も強い悪のオーラを使用すること。

Q 11-30:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』には、「キャラクターは、毒を武器に適用したり、何らかの形で使用の準備を行なう度に、5%の確率で自分自身がその毒を受けてしまう」、と書かれています。文章の前段部分は実に明瞭なのですが、「何らかの形で(その)使用の準備を行なうたびに」が何を示しているのかを今一つ決めかねています。「それ」とは、毒を指しているのでしょうか？ それとも武器自体(そしてキャラクターが毒を塗布された武器の使用の準備をする度に)を意味しているのでしょうか？

A 11-30:

この場合、「それ」とは毒を指している。キャラクターが、武器に毒を塗布したり、誰かが上記の毒に侵されそうな何か他のものに毒を仕込んだりした際に、キャラクター自身が毒に侵される可能性がある。キャラクターが毒を塗布した武器を構えている状態で行なった攻撃ロールにおいてダイスの目で「1」をロールする度に、キャラクター自身が毒に侵されてしまう可能性があることに注意すること。

Q 11-31:

能力値に対する強化ボーナスは、元値を上昇させるのでしょうか(例: キャッツ・グレイス呪文の場合は【敏捷力】16→【敏捷力】20に上昇)? それとも能力ボーナスを上昇させるのでしょうか(例: +3 修正【敏捷力】16による)+4[キャッツ・グレイス呪文]=+7【敏捷力】修正)?

A 11-31:

能力値に対する強化ボーナスは、元値(そして結果的に、上昇分に応じた適正なボーナス)を上昇させる。キャラクターの【敏捷力】が16で、キャッツ・グレイス呪文により【敏捷力】に+4強化を得ているのであれば、キャラクターの新たな能力値は20(+5ボーナス)である。

Q 11-32:

“飲み込み”されてしまったキャラクターは、“飲み込み”したモンスターを「立ちすくみ状態」として扱うのでしょうか？

A 11-32:

セージとしては、合理的な解釈だ、と考える。『モンスター・マニュアル』P.314の“飲み込み”の項目では、“飲み込み”を行なったクリーチャーの内部のACには【敏捷力】の修正値は適用されない」、と示唆されている。これは、「モンスターがACに対する【敏捷力】ボーナスを失っている」、という記述と全く同じ意味であるとは必ずしもいえないが、非常に近い。

加えて、“飲み込み”されたキャラクターは“飲み込み”したクリーチャーに対する「完全視認困難」(言い換えれば「不可視状態」)を得、これにより“飲み込み”したクリーチャーはキャラクターの攻撃に対して「立ちすくみ状態」にあるものとして扱うことが可能となるだろう。

以上を併せると、ログを“飲み込み”させてしまうのは、“飲み込み”を有するモンスターを打倒する効果的な手段となるだろう、ということになる……「噛みつき」ダメージと継続ダメージがログを殺さなければ。

Q 11-33:

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』収録の「風力効果」の表には、「難易度」が記載された欄があります。これが何なのか解りません。何の為の「難易度」なのでしょう？

A 11-33:

表中で示された「風力効果」に抵抗する為にクリーチャーが行なう頑健セーブの「難易度」だ。例を挙げると、「疾風」中にいる超小型サイズ以下のクリーチャーは「難易度10」の頑健セーブに失敗すると「打ち倒された状態」になってしまう。

Q 11-34:

キャラクターが死亡してレベルが下がりつつも復活した場合、どのレベルを失わなければならないかということについての何らかのガイドラインはあるのでしょうか？ 最後に上げたレベルでなくてはならないのでしょうか？ キャクターが後に再びレベルアップした場合、元々上げたものとは異なるクラスを選択しても良いのでしょうか？ (代わりに【耐久力】を喪失する)1レベル・キャラクターについてはどうでしょうか？ キャクターは完全に新しいクラスで開始できるのでしょうか？

A 11-34:

ルールではこの問題について触れられていないが、「キャラクターは一番新しいクラス・レベルを喪失する」、とするのが最も論理的であると思われる。同じことが、今しがた喪失したレベルにより得られていた何らかの特技、技能ランク、能力値修正についても成り立つ。キャラクターは、経験点を獲得して次にレベルアップした際に、同じ選択をしなければならない義務を負うようなことはない。

レストレーション呪文や類似の効果により喪失したレベルを取り戻したキャラクターは、喪失したものと同じクラス・レベル(などの能力)を取り戻さなくてはならない。別の言い方をすると、「レベル喪失&レストレーション呪文」をキャラクターの再構築に利用することはできない。

1レベル・キャラクターはクラス・レベルを喪失しないので、既存のクラス・レベルを変更することはできない。

Q 11-35:

モンスターに強力な魔法のアイテムを持たせたとします。そのモンスターの脅威度は引き上げられるべきなのでしょうか？

A 11-35:

引き上げるべきだ。が、アイテムがモンスターの性能に劇的な効果のある場合に限られる。たとえ1点だろうとモンスターの脅威度を引き

上げれば、報酬経験点を50%引き上げることになるのだから、あまりにも頻繁に起こすべきではないことを忘れないこと。

上昇する脅威度を求める厳格なルールはないが、一般的な経験則があることはある。モンスターの脅威度を1点引き上げる為には、追加装備はモンスターが並よりも(ヒット・ポイント、攻撃修正、ダメージ、セーブ、等々を含めて)最低1〜2レベル手強くなったかのように機能するものでなくてはならない。脅威度変更に値するほどのものではないささやかな変更は、それでもその場限りの経験点修正(+10%等)には値しよう。だが、長い目で見れば、あまりに頻繁に報酬経験点を修正することで費やされるDMの時間に値するほどのものでは、おそらくない。

脅威度3のオーガに高品質のグレートクラブを持たせると少しばかり手強くなるが、明らかに脅威度4のモンスターほど手強くはない。フル・プレート・アーマーと、アミュレット・オヴ・ヘルス+2、+1 フレーミング・グレートクラブは、アーマー・クラスを4点、ヒット・ポイントを4点、頑健セーブを+1、攻撃ボーナスを+1、ダメージを一振り毎に4〜5点増やすため、上昇した脅威度に見合ったものとなるだろう。(もちろん、反応セーブと意思セーブは貧弱なままなので、多くの効果に対し脆弱であり、このオーガが真に脅威度4のモンスターではないことは議論の余地が無い。) 2つか3つの適切なポーションを追加すると、アーマー・クラス、攻撃修正、ヒット・ポイント、ダメージ・ロールに多大な効果のあるポーションであれば、1レベル・ウォリアーを脅威度1/2から脅威度1に変えるだろうが、同じポーションによってフロスト・ジャイアントの脅威度が(ジャイアント本来の性能に比して些細な変更しかもたらないので)変わることはないだろう。

全てのNPCを含め、ほとんどのモンスターは、既に装備を所有しているものと仮定されていることも忘れないこと。クラス・レベルにより得られた装備故にオーガ・バーバリアン・の脅威度を修正したり、巢で使われている魔法のアイテム故にドラゴンの脅威度を修正したりしてはいけない。スタッフ・オヴ・ザ・マギヤスフィア・オヴ・アニヒレーションを手にしたドラゴンは脅威度を修正するに値しようが、リング・オヴ・プロテクションを着用してわずかなポーションを運搬している者は明らかに修正に値しえない。

Q 11-36:
呪文の使い手は「魔法の罠」を「呪文相殺」できるのでしょうか？

A 11-36:
「呪文相殺」できるが、それは
1) その「魔法の罠」がある呪文を再現するものである
2) そうする為に呪文の使い手が「呪文相殺」を「待機」している場合に限られる。

例を挙げると、わずか1レベルのウィザードでも、そうする為に「呪文相殺」を「待機」している限り、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に詳細のあるバーニング・ハンズの罠1つを「呪文相殺」することができる。だが、20レベル・ウィザードであっても、単にある特定の呪文を実際に再現すること無しに炎の爆発を生み出す罠を「呪文相殺」することはできない。

Q 11-37:
治癒呪文及び治癒擬似呪文能力による効果は、モーンランド(『エベロン・ワールドガイド』P.204)では機能しません。そういった効果を生じさせる、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズなどの魔法のアイテムについてはどうでしょうか？ パラディンの“癒しの手”やモンクの“肉体の完成”についてはどうでしょうか？ ダメージを治癒するサイオニック・パワーについてはどうでしょうか？

A 11-37:
(治癒)の副系統に属する呪文を再現するようないかなる魔法のアイテムの効果も、モーンランドでは機能しない。ランド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、キュア・シリウス・ウーンズ呪文の巻物、ポーション・オヴ・キュア・モデルット・ウーンズは、国境の内側では全て等しく使い物にならない。
hpへのダメージを回復させるような変則的能力および超常能力は

通常通りに機能し、パラディンをしてモーンランド領内で冒険するパーティーにとっての最重要メンバーたらしめている。

(グッドベリーなどの)ダメージを回復するが(治癒)の副系統に属さない呪文は、通常通りに機能する。サイオニック・パワーは(治癒)の副系統に属さない(それどころか副系統というものが全くないのだ)ので、これも通常通りに機能するだろう。

更に言えば、キャラクターが(ローブ・トリック呪文やモルデンカイネンズ・マグニフィセント・マンション呪文などによって作り出された)異次元空間に在る間は、この制限を完全に無視することができる。

Q 11-38:
“高速治癒”はモーンランド内で機能するのでしょうか？

A 11-38:
機能しない。『モンスター・マニュアル』では、“高速治癒”は「自然治癒と同様である」(P.308)、と述べられているが、これは“高速治癒”がモーンランド内では機能しないことを示唆している。

Q 11-39:
キャラクターはモーンランド内にいる間に非致傷ダメージを回復できるのでしょうか？

A 11-39:
回復できるが、回復手段が(治癒)の副系統に属する呪文や擬似呪文能力による効果でない場合に限られる。非致傷ダメージの回復は、『プレイヤーズ・ハンドブック』(P.144)の「自然治癒」の見出しの下では記述されていないので、「自然治癒」とは見なされない。

Q 11-40:
リジェネレーションはモーンランド内で機能するのでしょうか？

A 11-40:
機能するが、リジェネレーションが(治癒)の副系統に属する呪文や擬似呪文能力による効果でない場合に限られる。

Q 11-41:
キャラクターは1ラウンドにどれくらいの距離を落下するのでしょうか？ グリフィンに騎乗しているキャラクターが高度300フィートで乗騎から落馬したとしますと、掴み止めようとする他のキャラクターとはどれくらいの距離が空くのでしょうか？

A 11-41:
これは結局の所、ルールと物理学の両方に関する質問ということになる。手っ取り早い回答としては、「1ラウンドにおいて、キャラクターはゲーム中に話題に上がる中でほぼ大部分を占める環境の地面にぶち当たるに十分なほど落下する」、だ。

では長ったらしい回答を挙げよう。落下しているキャラクターは32フィート／秒²の割合で加速していく。秒毎の意味するところでは、キャラクターの「落下速度」は32フィートづつ増加していく。ある秒における落下距離は、秒の始めと秒の終わりにおける各落下速度の平均に等しい。故に、最初の1秒の間にキャラクターは16フィート(秒の始めと終わりにおける速度である、0フィートと32フィートの平均)落下する。次の1秒の間にキャラクターは48フィート(32フィートと64フィートの平均)落下する。キャラクターは3秒目に80フィート、4秒目に112フィート、5秒目に144フィート、6秒目に176フィート落下する。最初のラウンド単独での落下距離は総計576フィートであり、それ故の上に挙げた「手っ取り早い回答」だ——何らかのキャンペーンにおいて、これより長い落下距離に見舞われることはおそらくほとんどない。ゲームの簡便化の為、DMは単純に切りの良い数字として「500フィート／

ラウンド」を使用するとい——覚えておくのが簡単だ。

もちろん、キャラクターは次のラウンドにはずっと多く落下する。落下体にかかる空気抵抗の為に加速はすぐに終わってしまう(これが「終端速度」と呼ばれるものである)のではあるが、セージが高校時代の物理学を思い出してみるに、人間の体の終端速度は大雑把に言って 120 マイル/時である(1,200 フィート/ラウンドまたは 200 フィート/秒の速度と等価)。故に、キャラクターの落下速度は 2 ラウンド目の最初の秒には最大値に到達する。2 ラウンド後にはキャラクターはおよそ 2,000 フィート落下しており、以後は更に毎ラウンド 1,200 フィート落下するだろう、と言って間違いない。

君が挙げた例では、他のキャラクターが対応する時間は明らかに 1 ラウンド以上はないであろうし、更に短いことすらもありえるだろう。『D & D』の戦闘アクションの漸時性に依らず、物事は極めて迅速に起こる——ほとんどの場合は、事実上同時に——ことを忘れないこと。DMとして答えるなら、セージは、落下開始から 1 全ラウンド以内に行動が行なわれたのであれば、たぶん全てのキャラクターに(君が挙げた状況などの)長距離の落下に対応する機会があると認めてしまうだろう。(話が脇道に逸れるが、これがフェザー・フォール呪文を自分のターンでなくても術者が発動できる理由である——「割り込み」以外では、使用のタイミングを測るのは悪夢でしかない。)
「君が対応できるようになる前にキャラクターがはるばる地面まで落下していくのを、君は見ていたよ」と「キャラクターは落下し始めたよ、さて、どうする？」との違いは、実のところ面白かつ公平なプレイというものに対するDMの感覚だけにかかっている。勘にすぎないが、50~60 フィート上空の何かというのは、対応するにはあまりにも時間が短か過ぎ、また 250 フィート以上の上空にある何かというのは、キャラクターが対応するいくばくかの機会がおそらくは与えられるべきだ、と思われるが、あくまで個人的見解にすぎない。

どんな決定を下そうと、プレイヤーは何を期待してよいか承知しているのだから、毎回同じ決定を下すよう努めること。こういった状況が君のゲーム中で頻繁に起きるようであれば、最後にどんな決定を下したか覚えておこうとしなくてすむように、ハウス・ルールを作成する価値がおそらくはあるだろう。(日常的な 300 フィート落下がキャンペーンの特徴となるようであれば、キャラクターたちはリング・オブ・フェザー・フォールに投資したがることだろう！)

さて、ある前提を書き換え始めたとなると——重力の強さ、落下するキャラクターを食い止める大気濃度、更には落下するキャラクターの体重さえも——以上の計算は使い物にならなくなる。けれども、新しい値が基準値と大幅に隔たっていない限りは、まだ算出例として役に立ちうる。

Q 11-42:

移動中にキャラクターが立坑(や断崖絶壁やらの何かしら)から落下したとします。坑底にぶち当たった際に(生きてると仮定しまして)同じ移動アクションで移動できるでしょうか？ キャットフォール・パワー(『サイオニクス・ハンドブック』P.91)を発現した場合はどうでしょうか？ フェザー・フォール効果を受けている場合についてはどうでしょうか？

A 11-42:

手っ取り早い回答としては、移動できない——落下には少なくとも幾ばくかの時間がかかる上に、ほとんどの場合はキャラクターが立っていらなくなるからだ。この 2 つを合わせると、この問題は、キャラクターの移動アクションは落下によって「終了する」、と結論付けられる。

だが、判断に責任を持ちたいと考えるDMは、この問題をもう少し柔軟に考えることもできる。キャラクターが無事着地したと仮定して、落下が大して時間のかからない(1 秒以下、としよう)ほど短距離で済んだとすると、同じアクションの一部として移動を続けることを認めるのは十分理に適っていると思われるかもしれない。この質問の残りの部分は、これら 2 つの必要条件に逆の順番で取り組むことになる。

セージが過去に指摘した(ドラゴン・マガジン # 327 を参照のこと)ように、落下は極めて迅速に起こる。1 秒の間に、典型的なキャラクターは 16 フィート落下する。続く 2 秒の間に、キャラクターは 64 フィート落下する。20 フィート以下の落下で済んだキャラクターに、(落下の終わりに立っていられたと仮定して)同じ移動アクションの一部として続けて移動することを認めるのは、多分構わないだろう。

フェザー・フォール呪文には、キャラクターは 60 フィート/ラウンドもしくは 10 フィート/秒落下する、と書かれている。セージとしては、フェザー・フォール呪文の効果を受けての 10 フィートを超える降下は、同じアクションでの継続移動を認めるにはあまりに遅過ぎる、と提言しよう。(キャットフォール・パワーは落下速度を軽減しないので、同じ制限は受けないだろう。)

キャラクターが落下後に立ち上がらなくてはならないとすると、明らかにキャラクターの移動は終了して、再び移動するには別に 1 回の移動アクションを消費しなくてはならない。このことは、(キャラクターは普通、移動の途中でフリー・アクションを行なうことはできないのだから、)キャラクターが 1 回のフリー・アクションで立ち上がることができる場合であっても成り立つ。一般的に、キャラクターは落下後に足で着地したりしない。だが、セージとしてはいくつかの妥当な例外を認めても良い。

- 故意に飛び降りて、〈跳躍〉判定に成功しダメージを受けなかったキャラクター(〈跳躍〉技能を参照のこと)
- 跳躍なり落下なりしたが、〈軽業〉判定に成功してダメージを受けなかったキャラクター(〈軽業〉技能を参照のこと)
- (モンクなど)“浮身”能力を有し、この能力によって落下によるダメージを受けずに済んだキャラクター
- フェザー・フォール呪文の効果や、落下ダメージを軽減する類似の効果を受けているキャラクター
- キャットフォール・パワーを発現しているキャラクター。このパワーには、どれだけの距離を落下したかに関わらずキャラクターは足で着地する、と特記されているのだから、この場合は明白だ。

基本的に、キャラクターが落下ダメージを無効化するような能力を有しているのであれば、DMは、キャラクターは足で着地した、と告げてしまっても良い。落下が非常に短時間だったと仮定すると、足を踏み外す原因となったものと同じアクションの一部として移動を続ける選択肢があるべきだ。

Q 11-43:

キャラクターは後のレベルに(技能ポイントの割り振りや特技選択などの)選択権を持ち越せるのでしょうか？

A 11-43:

持ち越せない。キャラクターの成長による全ての選択は、利用可能になり次第直ちに成されなければならない。キャラクターはあるレベルから別のレベルへ技能ポイントを持ち越すことはできず、また特技の選択を、例えば 3 レベルから 4 レベルへ遅らせることもできはしない。

とは言え、『プレイヤーズ・ハンドブック II』の『再訓練』ルールは後々の経歴でそういった決定をやり直すことを可能とするのだが、これにより似たような結果がもたらされる。

Q 11-44:

キャラクターが罠に遭遇し、前もって罠に気付くことなく罠を作動させたとしましょう。ここで更に、あなたがDMであるものとします。この罠についてロールし、罠が命中したかどうか確認したところ、この罠は外れてしまったとしましょう。(壊れていたり機能しなかったものでない限り)「決して外れない罠」を作動させたとします。この罠は回避しなければなりません。あなたがDMの立場なら、プレイヤーにはどう伝えられますか？「通路を飛び越えたよ」と言い切ることはできません。DMがPCの行動を制御するわけにはいきませんから。このジレンマをどのように解決されますか？ プレイヤーには何と伝えるべきなのでしょう？

A 11-44:

まず第一に、一部の罠は確かに外れうる。それこそが攻撃値が設定されている理由である。おそらく罠の機構は途切れることなく常に全てが機能しているわけではないか、あるいはおそらく罠は実際にはクリーチャーがするようなやり方で目標を捉え攻撃しているのだ。決して外れず回避するしかないような何らかの罠は、攻撃ロールではなく、反応セージを使用すべきだ。

いずれの場合も、DMとしての君には、3 つの基本的な選択肢があ

る。

プレイヤーに、キャラクターを狙った罠は外れた、と伝える。詳しく教える必要はない。

プレイヤーに、キャラクターが罠を回避した、と伝える。同意を得ずにキャラクター側のささやかな行動を決め込んでしまっても、とりわけそれがキャラクターの利益になる方向に働く場合には、まるで構わない。何をするか実際に決めてしまう前段階で普通はプレイヤーが考え込んでしまいそうなキャラクターの何らかの行動を決め付けてしまうようなことを、DMは心底避けたがるものだ。例を挙げると、プレイヤーに、キャラクターはドアを開けたところで物を拾ったよ、と告げてしまうのは良くない——DMとしての君の仕事は、ドアなり物なりがそこにあると説明することであって、いったんゲームに登場してしまえばそれをどうするか決めるのはプレイヤーである。その一方で、プレイヤー判断の結果として生じる純粋に反射的な何らかの行動を決定してしまうこともDMとしての仕事に該当する。キャラクターが振り向きもせずにドアを通り過ぎた、としてみよう。背後でドアが勢いよく開いたとすると、突発的な出来事にキャラクターが仰天し、キャラクターの肉体に震動が伝わってきた、とプレイヤーに告げるのは構わない。その効果は無害であり、単にゲームの流れの一部に乗っただけなのだから。同様に、キャラクターが焼け付くような熱さを発する物体を拾い上げたとしたら、キャラクターは物体を落っこした、とプレイヤーに告げてしまうのは構わない。後者の場合、プレイヤーは正当な権利の下に異議を唱えるかもしれない。もしそうになったら、DMはキャラクターにアイテムを保持する判定やセーブ(おそらく【耐久力】判定)を認めてよい。

最後に、DMはプレイヤーに全く何も告げないこともできる。おそらくキャラクターは全く罠に気付いていない。だが、〈視認〉判定や〈聞き耳〉判定は、キャラクターが見逃していた何かに気付くかどうか決めるのにちょうどいいだろう。

キャラクターの「立ちすくみAC」を使用する。多くの罠はこの内の1つあるいは両方に分類され、それ故に、ルールを厳密に解釈すると、目標は「立ちすくみ状態」にあるものとして扱われる。

もちろん、これに分類されないあらゆる罠はキャラクターの通常のACを使用することになるだろう。戦闘中に毎ラウンド起動する「壁に仕込んだ大鎌の罠」は、いったん罠がアクションをとってしまうと、目標を「立ちすくみ状態」として扱うことはない。

Q 11-45:

罠の脅威度はどうなっているのか明確にいただけますでしょうか？

罠の脅威度はモンスターの脅威度と等価であるということなのでしょうか？ 等価であるとします。ある脅威度の罠を切り抜けると、パーティー(またはパーティーのローグ)は経験値を得るのでしょうか？ 罠は最大脅威度 10 までに限定されているのでしょうか？ それとも『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に例示されている罠で最も手強いもの、というだけのことなののでしょうか？

A 11-45:

罠の脅威度は、モンスターの脅威度と同じことを表している——罠の相対的脅威を評価したもので、切り抜けることによってパーティーに与えられる報酬経験点を示している。罠は、「無力化」——経験点は、罠の解除を担当したキャラクターだけでなく、グループ全体に与えられる——と、単純に作動させて効果を受けてしまうことの、いずれによっても切り抜けられ、通常通り経験点が得られる

脅威度 10 を超える罠は、罠による報酬経験点が罠の難度に対して必ずしも適正ではないであろうから、ルールには含まれていない。ある時点より、高レベルのPCに対して罠の難度を適確に評価付けるのがほとんど不可能になる。〈視認〉や〈装置無力化〉の技能修正があまりにも高いだけでなく、キャラクターたちを殲滅することのない難度に罠の効果(典型的には1度限りの効果である)を調整することもまた困難なのだ。脅威度 10 の罠には既に即死効果が含まれており、これ以上の危険性を持たせるのは厳しい。

Q 11-46:

効果を表す為には攻撃ロールが必要な罠があるとします。この攻撃はキャラクターの通常のACに対して行なわれるのでしょうか？ それとも「立ちすくみAC」に対して行なわれるのでしょうか？

A 11-46:

ルールの言うところ、あるキャラクターが戦闘において最初の行動をとる前にそのキャラクターに対して行なわれたあらゆる攻撃、またはキャラクターが気付いていない攻撃者によって行なわれたあらゆる攻撃は、

