

## ダンジョンズ&ドラゴンズ 第4版 FAQ 和訳

2010-10-08

2010-10-08 現在、日本語版が発売されている D&D 4th 関連商品の FAQ の和訳です。

ホビージャパン (HJ) のウェブサイトにおいて公開されているものは 2009 年 12 月段階のものであり、最新の状態になっていないために、作成しました。一部、更新がされていないサプリの FAQ については、HJ 版をそのまま含んでいます。

ホビージャパンの FAQ ページ : <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/article/faq/index.html>

本家の FAQ は [Knowledge Database](#) にて確認できます。

※一部番号が飛んでいますが、アップデートの掲載情報や本国でのカスタマーサービスについての質問を省略しているためです。日本においては HJ に対応する窓口などがあるので、HJ 版の FAQ の記述を参考にしてください。

### — 目次 —

- 02… プレイヤーズ・ハンドブック 第4版 / Player's Handbook
- 07… モンスター・マニュアル 第4版 / Monster Manual (HJ)
- 09… フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド 第4版 / Forgotten Realms Player's Guide (HJ)
- 10… 冒険者の宝物庫 / Adventurer's Vault (HJ)
- 11… 武勇の書 / Martial Power
- 12… プレイヤーズ・ハンドブック II 第4版 / Player's Handbook 2
- 13… 秘術の書 / Arcane Power
- 14… エベロン・プレイヤーズ・ガイド 第4版 / Eberron Player's Guide
- 15… 信仰の書 / Divine Power
- 16… 原始の書 / Primal Power
- 17… 武勇の書 II / Martial Power 2
- 18… プレイヤーズ・ハンドブック III / Player's Handbook 3
- 19… シャドウフェル城の影 / H1 Keep on the Shadowfell (HJ)
- 20… 日本語版オリジナル Q&A (HJ)

**1. 【耐久力】が12のファイターは、スケイル・アーマーを使用できますか？**

《鎧習熟：スケイル》の特技（PH p.201）は【耐久力】13を前提条件とするが、すべてのファイターは自動的にスケイル・アーマーへの習熟を得る（前提条件に関わらず）。

**2. ファイターがクリーヴ（PH p.135）攻撃を使用して、攻撃の目標に隣接する敵にダメージを与えたとします。その隣接した敵もマークすることができますか？**

できない。隣接した敵がダメージを受けたとしても、それは攻撃の目標ではなく、よってマークすることはできない。

**3. ライト・シールドを装備している場合、同時にアイテムを保持することができますが、それで攻撃することはできません。そのアイテムが装具であった場合はどうでしょうか？パワーにその装具のボーナスを適用することはできますか？**

シールドを装備して装具を保持している場合、パワーに装具の強化ボーナスを得ることはできないが、その装具が持つ特性の利益を得ることはできる。

**4. パワーが自身あるいは他のクリーチャーをある距離移動させる場合、最大距離を移動させなければなりませんか？**

その必要はない。これらの数字は最大値であり、パワーの使用者が望むなら、より少ない距離でもよい。

**5. プレイヤーズ・ハンドブックの p.214 では、表中のいくつかの鎧の価格が「特殊」となっています。これはどういう意味ですか？**

これらのタイプの鎧は、プレイヤーズ・ハンドブックの p.212 で説明されている。それらは高品質の鎧であり、購入することができない。それらは より高い強化ボーナスを持つ魔法の鎧を作製する際のベースの鎧として使用される。例えば、君のハイド・アーマーが+4 あるいは+5 であれば、それはダーク ハイド・アーマーである。以降、ダークハイドの基本データを使用する。ボーナスが+6 以上であるなら、それはエルダーハイド・アーマーであるのだろう。

**6. 一日毎パワーを持つマジックアイテムはどのように機能しますか？**

アイテムは異なる再チャージ特徴によって制限される。一日毎に再チャージされる特徴を持つアイテムは、1日に1回しか使用できない。キャラクター もまた制限されているが、異なる手段である。各キャラクターは毎日、一日毎パワーを特定の回数しか使用できない。英雄級では1回、伝説級では2回、神話級では3回である。マイルストーンに到達するたび、君は追加で1回マジックアイテムの一日毎パワーを使用できる。

**7. 再訓練とマルチクラスは、呪文書にどのように作用しますか？**

一日毎あるいは汎用パワーを再訓練した場合、君はそのレベルの2つの選択した呪文のうち一方のみを取りなおす。再訓練の際に、より低いレベルのパワーを選んだ場合、それは依然として同じレベルを占める。マルチクラスによって別のクラスのパワーに入れ替える場合、両方の呪文を新たなパワーに置き換える。一日毎呪文を入れ替える15レベルのように、レベルが上がって呪文を入れ替える場合、あるレベルの呪文すべてを同数の新たなレベルの呪文で置き換える。

**8. 5レベルのウィザードは、1レベルと5レベルの一日毎呪文の代わりに2つの5レベル一日毎呪文を記憶することができますか？**

各大休憩の終了時、ウィザードは自分の呪文書にある1レベル一日毎呪文の中から選んだ1つの1レベル一日毎呪文を準備する。もし2レベルであるなら、さらに自分の呪文書にある2レベル汎用呪文の中

から選んだ1つの2レベル汎用呪文を準備するだろう。5レベルの時点でさらに、自分の呪文書にある5レベル一日毎呪文の中から選んだ1つの5レベル一日毎呪文を準備する。5レベルのウィザードが別のレベルの一日毎呪文の代わりに2つ目の5レベル一日毎呪文を準備することはできない。

**9. パラディンは、自身のレイ・オン・ハンズ (PH p.121) 能力によって回復を得られますか？**  
できる。

**10. クリティカル・ヒットした場合、どのダイスを最大化しますか？**

通常ダメージを計算するためにロールするダイスのみを最大化する。クリティカル・ヒットした際に別のボーナス（武器や特技など）によって追加のダメージ・ダイスをロールさせる場合には、それらのダイスは通常どおりロールする。

**11. 一時的ヒット・ポイントは累積しますか？**

しない。複数回一時的ヒット・ポイントを得た場合、最大のもののみ使用し、合計はしない。

**12. ログの武器の才 (PH p.160) は特定の武器を「装備する」必要があります。これは何を意味するのでしょうか？**

装備しているとは、攻撃にその武器を使用していなければならないことを意味する。別の武器での攻撃の間それを単に保持しているのでは、この能力がもたらすボーナスの条件を満たすことにはならない。

**13. 効果範囲をもつパワーの一部として、魔法の投擲武器を使用しています。範囲内の複数の敵に攻撃を行う場合、複数の武器が必要でしょうか、あるいは1つで十分でしょうか？**

この場合には1つで十分である。魔法の投擲武器は各攻撃の前に手元に戻って来るため、君はパワーの使用の一部として各敵にそれを使用することができる。

**14. 隠れていることの利益は何でしょうか？**

敵から隠れることにはいくつかの利益がある。君は彼らに対して戦術的優位を得て、彼らは君が見えないために君を目標にとるのが難しい時間が増えるだろう。プレイヤーズ・ハンドブックの p.281 では、見えないクリーチャーを目標にするためのルールを説明している。

**15. ウィザード・オヴ・ザ・スパイラル・タワー (PH p.73) のロングソードや、スタッフ類の武器を装具スタッフとして使用するよう、武器を装具として使用しています。《武器熟練》(PH p.200) のような特技から追加ダメージを得られますか？**

得られる。君はこのダメージへのボーナスを得ることができる。

**16. 私はロングソードを使用しています。片手で持った状態から両手で持った状態にする（あるいはその逆）ことは、どのアクションを使用しますか？**

武器を持っている手の数を変更することは、フリー・アクションである。

**17. コマンダーズ・ストライク (PH p.78) の射程はどのように機能しますか？**

コマンダーズ・ストライクは近接武器攻撃である。このため、その射程はウォーロードの近接武器の間合いという射程を持つ。通常これは1マスだが、ロングスピアなどはこれを延長するかもしれない。コマンダーズ・ストライクの目標は、ウォーロードと近接基礎攻撃を行う予定の選ばれた味方の双方の近接間合い内にいなければならない。

**18. ウォーロックは2本のロッドを持つことで利益を得られますか？**

できる。ウォーロックは2本のロッドから特性を得ることができるが、1回の攻撃に使用できるのはやはり一方のみである。

**19. 伝説の道や神話の運命によって得たパワーには、どの装具を使用することができますか？**

伝説の道パワーや神話の運命パワーが [装具] キーワードを持つ場合、クラス、あるいはその他の特徴 (マルチクラス特技など) によって使用することができるいかなる装具も使用することができる。

**20. ディヴァイン・パワー (PH p.110) のように再生を与える祈祷を使用した場合、癒しての知恵によるパワーへのボーナスを加えることはできますか？**

できない。癒し手の知恵のクラス特徴は、それらのパワーが [回復] のキーワードを持っているとして再生の効果には適用されない。

**21. プレート・アーマーを着ている私のパラディンが減速状態になった場合、彼の新たな移動速度 2 は 1 になるのでしょうか？**

ならない。減速状態のキャラクターは、他の移動速度への修正に関わらず、2 の移動速度を持つ (ただし、移動速度が元々 2 より低かった場合、より低い値を使用する)。

**22. 時々、特技やパワー、マジックアイテムなどの表と記述が違うことがあります。どちらを使用すればよいのでしょうか？**

一般的に、表が文中の記述と食い違う時には、文中の記述を優先する。しかしながら、マジックアイテムにリストされたレベルが特性やパワーの文に挙げられているものと違う場合、価格の項に記載されている法を優先する。例えば、ロッド・オヴ・フェイソーンズ (冒険者の宝物庫 p.102) は 7、12、17、22、27 レベルとあるが、特性の項には効果が 18、23、28 レベルで上昇するとある。これらの特性の項の記述はそれぞれ、17、22、27 レベルとされるべきである。

(訳注：現在ロッド・オヴ・フェイソーンズには アップデートが適用[日本語版は最初から適用済]されており、特性の項の記述も 17、22、27 となっているため、例として適切ではない)

**23. 正確さのワンド (PH p.62) のクラス特徴を使用する際、ダンジョン・マスターがヒットしたかどうか決定するのを待つことはできますか？**

できる。君はこの能力を、パワーの解決の間どの時点でも使用することができる。

**24. 《一か八かの長柄武器》 (PH p.202) によって機会攻撃を行う際、その攻撃の目標はどこにいますか？**  
機会攻撃はそれを誘発したアクションに割り込むため、君が機会攻撃を行う時、目標は離れようとしているマスにおり、そこはおそらく君の間合いの中であろう。

**25. バトルフィールド・アーチャーの戦闘経験 (PH p.158) の伝説の道特徴は、1 回のアクションで複数のクリーチャーを狩りの獲物に指定することを可能にしますか？**

できない。この伝説の道特徴は複数のクリーチャーを獲物に指定しておくことを可能にするものであり、1 回のアクションで複数のクリーチャーを指定する能力を与えることはない。

**26. ブラッド・メイジ伝説の道は、血の逆恨み (PH p.75) の伝説の道特徴を使用してどのくらいの頻度で相手にダメージを与えられますか？**

君は相手に、ターンにつき 1 回かつパワーにつき 1 回ダメージを与えられる。

**27. 反復ダメージのために、ウィザードのウォール・オヴ・ファイアー (PH p.67) の中に (ウォーロックのディアボリック・グラスプやハロウストームのパワーを使用して) 目標を複数回横滑りさせることはできますか？**

ここではいくつかの要素を考慮する必要がある。第一に、目標はウォールの占めるマスに入るように移動しなければならない——つまり、その占める 各マスに入っても反復してダメージは与えられない。しかしながら、目標がウォールのマスに入り、一旦出てから再び入ったなら、さらなるダメージを受け

るだろう。しかし思い出して欲しい。ウォールの占める各マスに入るのは追加で3マス分の移動コストがかかるのだ（ハロウストームを高レベルで使用するなら可能かもしれないが）。

**28. 抵抗は累積しますか？**

ダメージを受けた際には、適用できる最大の抵抗を使用する。例えば、君が[火]への抵抗5とすべてのダメージへの抵抗1の両方を持っている場合、君は[火]ダメージに5の抵抗と、他のすべてのダメージに1の抵抗を有する。[火]ダメージに対して6の抵抗を持つことにはならない。

**29. 幻惑状態の時に、アクション・ポイントを消費することはできますか？**

できる。幻惑状態の間でもアクション・ポイントを消費して追加のアクションを得ることができる。アクション・ポイントの使用はフリー・アクションであり、君は幻惑状態の間でもフリー・アクションを行うことができる。

**30. 支配しているクリーチャーのアクション・ポイントを消費することはできますか？**

できない。クリーチャーが支配されている間、君はそれに無限回パワーを使用させることしかできない。

**31. ある敵が別のウォーロックによって既に呪われていた場合、私のウォーロックはその敵に追加ダメージを得ることができますか？**

ウォーロックの呪いのクラス特徴は、目標を呪ったのが自身であることを要求しておらず、単にその目標が呪われていることだけを要求している。

**32. 継続的ダメージの持続時間が書いていない場合、それはいつまで持続しますか？**

プレイヤーズ・ハンドブックのp.278によると、継続的ダメージは特記ない限りセーブ・終了である。

**33. ファイターのマルチクラス特技を取得することで、防衛役を要求する特技や伝説の道の前提条件を満たすことはできますか？**

できない。マルチクラスしたクラスの役割を得ることはない。

**35. クラウン・オヴ・マッドネス (PH p.92) のように、維持の効果を持つ攻撃パワーを使用して、元の攻撃をミスした時、それでも効果を維持することはできますか？**

ヒットの項に記述されているわけではないので、君はその効果を維持することができる。

**36. 自身の次のターンに使用しなければならないアクション・ポイントを与えるパワーを使用した場合、遭遇毎に1回という通常のアクション・ポイントの制限を避けることはできますか？**

パワーに特記されていない限り、ルールを変更することはない。

**38. グレーター・インヴィジビリティ (PH p.69) のようなパワーの利益を受けている時にマジック・ミサイル (PH p.63 updated) を使用した場合、何が起こりますか？これは攻撃と見なされて、不可視状態は終了しますか？**

その通り、攻撃と見なされ、不可視状態は終了する。「目標」の項と「攻撃」の項のいずれかあるいは両方を持つ攻撃パワーの使用は、攻撃と見なされる。この事実により、ファイターのレイン・オヴ・スチールのような攻撃パワーの使用は、目標の項も攻撃の項もないために、攻撃とは見なされない。

**39. ダメージを与える区域（ウィザードのスティンキング・クラウドなど）は、「妨げになる地形」と見なされますか？**

区域は妨げになる地形とは見なされない。妨げになる地形とは、落とし穴や溶岩だまりなど、より恒久的な地物のことに言及している。

**40. ディヴァイン・チャレンジ (PH p.121) によるダメージは、いつ発生しますか？攻撃をする敵を倒すのに十分なダメージであった場合、その攻撃は発生しますか？**

攻撃は行われる。このダメージは、マークされたクリーチャーの攻撃に対応するものであり、割込ではない。通常、そのように指定されているか、そうでなければ機能しないものでない限り、効果は割込ではない。

**41. 戦術の威風 (PH p.77) のクラス特徴を持つウォーロードをプレイしています。私の味方の1人がアクション・ポイントを消費して、ツイン・ストライク (PH p.148) のように複数回の攻撃を行う攻撃パワーを使用しました。彼は1回の攻撃、あるいは両方の攻撃にボーナスを得られるのでしょうか？**

戦術の威風は君の味方が行う次の攻撃にボーナスを与えるのみである。彼はツイン・ストライクの最初の攻撃にしかボーナスを得ることができないだろう。

**42. グレルのように、間合いのあるクリーチャーが1マスより離れたところから私をつかんだ場合、私はそれに近接攻撃を使用できますか？**

グレルの位置は変わらないので、その攻撃が1マスよりも長い射程を持つのであれば、近接攻撃を行うことができる。

**Q**：“位相移動”や“非物質的”の能力を有するクリーチャーも、“押しやり”等の強制移動の効果を受けるのでしょうか？

**A**：その通り。これらのクリーチャーも通常通り、強制移動の効果を受ける。

**Q**：ウーズも倒れて伏せ状態になるなんてことがあるのでしょうか？

**A**：このような状況においては、DMはその状況に関するルール自体は変えないまま、何が起きているのかに関する描写を変えることが望ましい。たとえば「ウーズは打撃によって意識に若干の障害をきたし、あたかも倒れて伏せ状態であるかのような不利益をこうむる。1回の移動アクションを消費して正常な態勢に戻るまでは、この状態を脱することはできない」という感じである。

**Q**：『モンスター・マニュアル』に記載されている病気は、さらに悪化することがあり得るのですか？

**A**：あり得る。詳しくは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』49ページを参照せよ。

**Q**：モンスターの中には、ウォーフオージドの兵士など、PCをマークすることができるものがあります。そしてこれらの項目には、「あるキャラクターが別の相手から新たにマークされたなら、既存の“マークされた状態”の効果は終了する」とは書いてありません。だとすると、1人のキャラクターが複数のモンスターによってマークされるという状況があり得るのでしょうか？

**A**：1つの目標に対して、効果は同一だが持続時間の異なる複数のパワーが作用している場合は、常に、最も最後まで続く効果が、より早く終る効果を上書きする。たとえば1つのラウンド中に複数のエイザーの歩兵が1人のキャラクターをマークしたとしても、そのキャラクターは、自分を最後にマークしたエイザーの歩兵によってのみマークされた状態になるにすぎない。詳しくは『プレイヤーズ・ハンドブック』279ページの『持続時間の重複』を参照せよ。

**Q**：モンスターが病気をもたらす攻撃を行ない、そのパワーの記述には「目標は（病名）にかかる危険性が生じる」とあったとします。この場合、PCは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』49ページにある通り、遭遇の終了時点で1回のセーヴィング・スローを行ない、失敗した時点ではじめて病気に感染するのですか？

**A**：その通り。個々の病気の項に「目標はこの病気に感染したかどうかを決定するためのセーヴィング・スローを行なえない」等と特記なき限り、PCは遭遇終了時点でセーヴィング・スローを行なう。

**Q**：“スレトニング・リーチ/機会攻撃の間合い”を有するモンスターは、そのモンスターに隣接していない者がシフトを行なった時にも、機会攻撃を行なえるのでしょうか？

**A**：行なえない。シフトは機会攻撃を誘発しないのである。たとえ相手がスレトニング・リーチを有するクリーチャーであったとしても、この点に変わりはない。

**Q**：あるクリーチャーが、特定の種別のダメージ、たとえば[冷氣]に対して、抵抗と脆弱性の両方を有していた場合、これはどちらから適用すればいいのですか？

**A**：抵抗と脆弱性の両方が適用される。どちらかがもう一方を無効化するということはない。

**Q**：この本のエラッタはどこに載っていますか？

**A**：以下のウェブページに載っている。

<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/errata/mm4th.html>

**Q**：このページを見ても『モンスター・マニュアル』に関する疑問が残る場合、どうすればいいのでしょうか？

A：以下のウェブページのメールフォームから質問を送るべきである。(株) ホビージャパンはいつでも君の質問を待っている。

<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

**Q：減速状態の使用者がプレイグ・オヴ・ルーテッド・マジスティを使用するとどうなるか？**

A：使用者の移動速度は0に減少する。プレイグ・オヴ・ルーテッド・マジスティは使用者の移動速度を2減少させる。減速状態の使用者の移動速度は2である。従って使用者の移動速度は2から0へ減少する。

**Q：ソードメイジのマルチクラス特技である《剣術の参入者》のアップデートでは、この特技の説明文の最後に「加えて、使用者はソードメイジの装具を使用することができる」が追加されている。これは、使用者は任意の装具攻撃で、すなわちソードメイジのパワーでなくても、軽刀剣や重刀剣を装具として使用できることを意味するのか？**

A：クラスの装具を使用する能力（「使用者はソードメイジの装具を使用することができる」）は、そのクラスがその装具を使用するのと同じ方法で使用者がその装具を使用できることを意味する。たとえば、ソードメイジの装具を使用する能力は、使用者はソードメイジのパワーでソードメイジの装具を使用できることを意味する。使用者はその他のクラスのパワーでソードメイジの装具を使用する能力を得ない。

**Q：ソードメイジがイーグリス・オヴ・シールドイングでトランスポージング・レンジを使用した場合、その目標はトリガーした攻撃を解決する前に瞬間移動するのか？ もしそうなら、その攻撃は実行不能となる可能性がある？**

A：その通り。イーグリス・オヴ・シールドイングは即応・割込であるため、割り込んだ攻撃より先に解決される。攻撃を完了することができないマス目に攻撃者を瞬間移動したなら、その攻撃は実行不能となる。

◆◆◆冒険者の宝物庫／Adventurer's Vault◆◆◆

※HJのページより抜粋 2010-09-19

**Q.**“暴虐”2の特性を持った魔法の武器を使用するとします。もしクリティカル・ヒットをロールした場合、ボーナス・ダメージについても1や2の目が出た場合は再ロールできるのですか？

A.できない。“暴虐”の特性は、[W]で現されるその武器の通常のダメージに対してのみ適用するもので、クリティカル・ヒットによる魔法の武器のボーナス・ダメージには適用されない。ただし、高クリティカルの武器特性によって[W]のロール回数を増やせる場合（あるいは、レベル上昇にしたがってダメージが2[W]や3[W]となる場合）は、1や2の目が出た場合には再ロールをする。

**Q.**錬金術アイテムを使用するとき、自分のレベルの半分の値を攻撃ロールに加算できますか？

A.できない。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.274に書いてあるのは、あくまでも、“君が修得しているパワー”の攻撃ボーナスの算出方法である。「これはパワーだ、そしてパワーの攻撃ロールには自分のレベルの半分を足すのだ」と思うのは無理もないが、アルケミスツ・ファイアーのようなアイテムによる攻撃ロールには、君のレベルの半分の値を加算しない。それは“君が修得しているパワー”ではないからだ。

**Q.**レンジャーが2つのレックレス・ウェポンを使用しているとして、両手でそれぞれ1つずつ武器を持ってツイン・ストライクを使用した場合、両方の武器からのペナルティは累積しますか？

A.累積しない。同じパワーに由来するペナルティは重複しない。

**Q.**小型のキャラクターが双頭武器を使用できるような特技を取った場合、あるいは小型のキャラクターは双頭武器を使用できると決めたりした場合、1つの双頭武器は2つの片手武器として扱いますか？ それとも1つの両手武器として扱いますか？

A.このような場合、双頭武器は両手武器として扱う。

**Q.**乗騎の表のうち、ナイトメアの項目について、ナイトメアは飛行速度を持つように記載されていますが、『モンスター・マニュアル』ではナイトメアは飛行速度を持っていません。どちらが正しいのですか？

A.『モンスター・マニュアル』の記述が正しい。『冒険者の宝物庫』中のナイトメアの飛行速度は無視すること。

**Q.**私のキャラクターが高クリティカル武器を1つとウォー・リングを1つ利用する場合、クリティカル・ヒットの際にリングによって増やせる追加のダイスは何個になりますか？

A.ウォー・リングは、魔法の武器や装具の表で“クリティカル”の項目に記載されている数に、ダイスを1個加算する。

◆◆◆武勇の書／Martial Power◆◆◆

2010-09-19

---

1. テンペスト・ダンス (MP p.38) を使用する際、それぞれの攻撃で別の目標を選ばなければなりませんか？

その通り。別の目標を選ぶということは、同じ目標を2回以上選べないことを意味する。

2. レンジャーの野獣の相棒は、1 レベルにおいてレベルごとのヒット・ポイントへのボーナスを得ますか？

得られる。例えば、1 レベルのベアの野獣の相棒は、16 でなく、26 のヒット・ポイントを持つ。

3. 熱闘型ファイターは、ファイターの攻撃パワーや [奮起] キーワードを持つパワーで攻撃した際、攻撃のどの時点で一時的ヒット・ポイントを得ますか？

熱闘の活力 (MP p.36) のボーナス一時的ヒット・ポイントは、攻撃が解決された後に与えられる。

5. [装具] キーワードを持つパワーに、スピアを装具として使用して、目標を2マス押しやる際、これは《長柄武器の衝撃》の特技 (MP p.137) をトリガーしますか？

する。

1. **アヴェンジング・ウィンズ (PH2 p.37)** を使用する際、それを使用するのは目標がその移動を完了した後でしょうか、それとも目標が1マス移動した後でしょうか？

即応・対応であるため、君は目標が移動を完了するまで待つことになるが、アクションの終了まで待つ必要はない。突撃のようにいくつかのアクションは移動で開始するが、その終了は他の行動となる。

2. **シャーマンの精霊の相棒は機会攻撃を誘発しますか？**

精霊の相棒は〔召喚〕であり、クリーチャーではないため、機会攻撃を誘発しない。特記のない限り、クリーチャーでないものは機会攻撃を誘発しない。

3. **射程内に敵がない場合、ソーサラーのケイオス・ボルト (PH2 p.104) のパワーの二次攻撃で味方を攻撃する必要がありますか？**

その必要はない。特記のない限り、目標がクリーチャー1体と定義されていて射程内に敵がない時、近接あるいは遠隔攻撃の二次／三次攻撃で味方を攻撃する必要はない。

4. **滾る血のバーバリアンは、突撃攻撃の後でスウィフト・チャージ (PH2 p.154) のパワーを使用することができますか？**

できる。スウィフト・チャージはフリー・アクションであり、突撃攻撃により自身のターンが終了してしまう時でも使用することができる。

5. **エクスペローシヴ・パイア (PH2 p.105) のようなパワーで、目標に隣接するマスに敵が侵入した際にロールされる追加ダメージに使用している装具のボーナスを加えることはできますか？**

できる。〔装具〕パワーのダメージ・ロールを行うたびに、その強化ボーナスを加えることができる。

6. **《迫り来る嵐》特技 (PH2 p.187) を取得していて、〔雷鳴〕かつ〔電撃〕の噴射または爆発のパワーを使用した場合、このパワーによって即座にボーナスを得られますか？**

できる。〔電撃〕あるいは〔雷鳴〕のパワーで複数回の攻撃を行い、攻撃の1つがヒットした場合、君は以降の攻撃ロールに+1のボーナスを適用することができる。

7. **間合いの特性を持つ武器でオーヴァーホウエルミング・ストライク (PH2 p.34) を使用すると、何が起こるのでしょうか？やはり1マスしかシフトできないのでしょうか？相手をシフトすることは全くできないのでしょうか？**

使用する武器はシフトと横滑りの距離には一切影響せず、君が目標を横滑りさせたなら、それは君が占めていたマスで終了しなければならない。

8. **《急速回復》特技 (PH2 p.191) には、大休憩の終了時に回復力を消費するとあります。これはどのように作用するのでしょうか？**

その部分は削除してよい。小休憩の終了時に回復力を消費する場合についてのみ関係する。

9. **ルールによると、シャーマンの精霊の相棒のような〔召喚〕は浮遊することができますとあります。これは、スピリットを空中に召喚して飛行クリーチャーを攻撃できることを意味しますか？**

その通り。

1. ファントム・カズム (AP p.10) は、使用者の次のターンの終了時までクリーチャーが立ち上がることを阻止できますか？

効果に特記されていない限り、伏せ状態は常に立ちあがることによって終了する。そのため、「ターンの終了時まで」の文言は動けない状態にのみ適用される。

2. 《ソーサラーの短剣呪文》特技 (PH2 p.187) を取得している場合、通常は遠隔基礎攻撃として使用できないパワー (アシッド・オーブなど) を機会攻撃に使用することができますか？

できない。この特技は近接攻撃として使用できるようにするものであり、近接基礎攻撃ではない。

3. 負荷のオーブのクラス特徴 (PH p.61) とオーブマスターズ・インセンディアリィ・デトネーション (AP p.10) を使用した場合、範囲はいつ、どのように拡大されるのでしょうか？最初の攻撃の間は爆発 3 になるのか、あるいはそのパワーを使用した時にその持続時間が延長されるだけなのでしょうか？

使用者の次のターンの間、使用者は負荷のオーブのクラス特徴を使用して区域の持続時間を延長することができ、その時に区域が拡大される。パワーの記述は正しいが、区域は使用者の敵にしか影響しないのだから、範囲は使用者とその見方に影響しないと書かれているのは冗長である。

1. シペイ・シャード・オヴ・ザ・メイジ (EPG p.113) を使用して装具のスタッフを強化した場合、ウィザード呪文にダメージ・ボーナスを得られますか？

それらの呪文が [装具] キーワードを持つのであれば、このボーナスを得られる。

◆◆◆信仰の書／Divine Power◆◆◆

2010-09-19

---

1. フェイヴァード・ソウル (DP p.26) の伝説の道は 16 レベルになるまで飛行移動速度を与えてくれないのに、なぜ 12 レベル汎用パワーは飛行移動速度へのボーナスを与えるのでしょうか？

この汎用パワーは、16 レベルの伝説の道特徴だけでなく、君が持つあらゆる飛行移動速度に作用するだろう。

2. マントル・オヴ・ジ・インフィデル (DP p.30) の効果はどのくらい持続しますか？

目標が同一のマークの影響を受けている限り持続し、このマークは目標に-2 ではなく-4 のペナルティを与える。

3. ディヴァイン・ハンド (DP p.51) の伝説の道特徴である"決して怯まず"は、すべてのセーヴィング・スローに+2 ボーナスを与えるのでしょうか、それとも [恐怖] 効果に対するセーヴィング・スローにのみ+2 ボーナスを与えるだけなのでしょうか？

この特徴はすべてのセーヴィング・スローに+2 のボーナスを与える。

4. アーデント・チャンピオン (DP p.20) の"聖なる熱狂"の特徴を使用した際に出目の両方ともが"2"だった場合、何が起こるのでしょうか？あるいはその他の、通常のヒットを与えるのに十分でない出目だった場合はどうでしょうか？その場合でもクリティカルの効果を得られるのでしょうか？

できる。出目が1でない限り、いかなる数字であってもクリティカル・ヒットとなる。

◆◆◆原始の書／Primal Power◆◆◆

2010-09-19

---

1. ワーリング・レンド (PrP p.93) のパワーを使用して、2体の目標にダメージを与える際、副武器の[W]ダメージにはどのようなボーナスを得ることができますか？

通常[W]ダメージに適用されるすべてのボーナスを得ることができるだろう。副武器に適用される特技ボーナス (《武器熟練》、《ドワーフ流武器訓練》など) 同様、武器の強化ボーナスも適用される。同様に、その武器で攻撃することを要求しない特性の利益も得ることができるだろう。

2. ファイアー・ホーク (PrP p.64) のパワーの機会アクションを使用する際、何が「機会攻撃を誘発するような行動」と見なされますか？目標が移動するか遠隔攻撃パワーを使用した時、その敵が私の味方のいずれにも隣接していなくても、このパワーを使用することができるのでしょうか？

できる。この効果はスロトニング・リーチ (MM p.281 参照) に似ている。

◆◆◆武勇の書Ⅱ／Martial Power 2◆◆◆

2010-09-19

---

1. ローグのグローミング・カット (MP2 p.81) のパワーを使用する際、パワーの効果が与えてくれる〈隠密〉判定を行なうためには、良好な遮蔽あるいは完全視認困難を得ていなければならないのでしょうか？  
その通り。これを実行するためにはやはり、〈隠密〉判定を行なうための前提条件を満たしている必要がある。

2. 喧嘩屋ファイター (MP2 p.30) は、グラップリング・ストライク (MP2 p.31) によって与えられたつかみ状態を維持することができますか？

できない。グラップリング・ストライクは、つかみ状態の持続時間を変更するため、維持することはできない。

1. バトルマインドをプレイしています。私にマークされている隣接した敵が、私に隣接する別のマスにシフトをしようとした場合、私はブレード・ステップ (PH3 p.80) を使用してそのマスにシフトし、敵がそのマスに入ることを防ぐことができますか？

できない。ブレード・ステップによって与えられるフリー・アクションは、それをトリガーしたアクションの後に発生する。

2. 気印を使用して、投擲武器への強化ボーナスを得ている場合、その武器は通常の魔法の投擲武器のように手元に戻ってきますか？

戻ってこない。武器が手元に戻って来るのは、それが魔法の武器である場合のみである。気印の強化ボーナスから利益を受けていることは、通常の武器を魔法の武器に変えはせず、その武器は戻ってこない。

3. 私のモンクはマイティ・ストライク・キ・フォーカス (PH3 p.205) を使用しており、《狂風棍棒の連打》特技 (PH3 p.180) を取得して、攻撃をヒットする際にクラブを保持しています。これらのフラリー・オヴ・ブrouズへのボーナスは累積しますか？

累積する。

◆◆◆シャドウフェル城の影／H1 Keep on the Shadowfell◆◆◆

※HJ のページより抜粋 2010-09-19

---

**Q** : クイックスタート・ルールと DM 用クイックスタート・ルールでは『瀕死状態からの回復』のルールが違います。どちらが正しいのでしょうか？

**A** : DM 用クイックスタート・ルールのほうが正しい。『瀕死状態からの回復』のルールは 29 ページを参照せよ。

**Q** : 14 ページのハーフエルフ・クレリックが、他のクラスの無限回パワーを、遭遇毎パワーとして持っていないのはなぜですか？

**A** : スペースの制限上削除されたのである。加えたい場合、『プレイヤーズ・ハンドブック』122 ページのボルスタリング・ストライクを推す（こちら）にて、追加ずみのデータをダウンロード可能）。

**Q** : 55、56、81 ページでは“突き飛ばし”なるものが言及されています。これはどう処理すればよいのでしょうか？

**A** : 突き飛ばしの処理方法については 81 ページにルールがある。

**Q** : 75 ページのブルー・スライムにはスライム・エラプションという能力があります。そしてこのパワーには再チャージというものが書いてあります。これはどういうことですか？

**A** : モンスターの特定のパワーは、戦闘中の毎ラウンド、“再チャージ”によって再度使用可能になる可能性がある。そのモンスターのターンの開始時に d6 をロールせよ。ロールの結果が“再チャージ”の項に書いてある通りの数だったならば、その能力は再チャージされ、再度使用可能になる。ブルー・スライムのスライム・エラプションの場合、5 か 6 の目が出れば再度使用可能になる。

◆◆◆日本語版オリジナル Q&A◆◆◆

※HJ のページより抜粋 2010-09-19

**Q:**『プレイヤーズ・ハンドブック』P.67「ブラー」等のパワーで、「すべての防御値にボーナス」とある場合、これは AC にもボーナスが入るということでしょうか？

**A:** その通りです。『プレイヤーズ・ハンドブック』P.274 の『防御値』を参照してください。アーマー・クラス (AC) は防御値です。したがって、すべての防御値にボーナスを与えるパワーは AC にもボーナスを与えます。

**Q:** 遠隔範囲攻撃は遠隔攻撃に含まれるのでしょうか。

近接範囲攻撃は近接攻撃に含まれるのでしょうか。

**A:** いずれも含まれません。

遠隔範囲攻撃 (area attack) は遠隔攻撃 (ranged attack) に含まれません。

近接範囲攻撃 (close attack) は近接攻撃 (melee attack) に含まれません。

**Q:**『プレイヤーズ・ハンドブック』P.288 についての質問です。

機会攻撃は遠隔パワーや遠隔範囲パワーにより誘発するそうですが、遠隔パワーがマイナー・アクションやフリー・アクション、即応アクションでも誘発するのでしょうか？

(たとえば《バハムートの鎧》など)

**A:** ここではアクション種別は指定されていないので、遠隔パワーが何アクションであれ、機会攻撃は誘発されます。ただし、機会攻撃は機会アクションであり、機会アクションは他者のターン中にしか行なえません。したがって、たとえば、ある敵のターンにあなたが即応・割込やフリー・アクションとして遠隔パワーを使用した場合、あなたがその敵から機会攻撃を受けることはありません。

**Q:** 4 版『プレイヤーズ・ハンドブック』P.291、突撃の「必要な移動距離」の一文に「君は目ざす敵を攻撃できる最も近いマス目まで、直に移動せねばならない。」とあります。

Sage Advice に「直に」の意味を確認したところ「可能な限り最小の移動を消費せねばならない。」とのことでした。「直に」は直訳としては正確ですが、文全体の意味としては不正確です。

**A:** 日本語版翻訳チームが WotC 社に「直に/Directly」の意味を問い合わせたところ、「この場合において、“直に”というのとは、“君の出発点から、(目ざす敵を攻撃できる) 最も近いマス目まで、可能な限り短い経路を辿って”という意味である」

という回答がなされております。2つの回答はほぼ同じ意味と思われまます。ただし、これらがいずれも WotC 社の公式なアップデート (更新) やクラリフィケーション (明確化) では「ない」ことに御注意ください。後にこれらと別のアップデートやクラリフィケーションがなされる可能性は常にあります。

**Q:**『冒険者の宝物庫』P.106 のスタッフ・オヴ・スペクトラル・ハンズについての質問です。

スタッフ・オヴ・スペクトラル・ハンズの“特性”の本文中で「使用者の【判断力】修正値に等しい数の手を作り出すことが出来る」とありますが、直後の括弧に「最小 1、最大 1+スタッフの強化ボーナス」と、場合によっては矛盾する説明があります。【判断力】修正値がスタッフの強化ボーナスを越えていることはそう珍しいことではないと思われるのですが、この説明は「『最大 1+スタッフの強化ボーナス』を上限とする」という意味なのでしょうか。そうだとしたら「使用者の【判断力】修正値に等しい～」の説明文は不要ですし、そうでないなら誤植や誤訳の可能性があるのではないでしょうか？

**A:** その説明は「『最大 1+スタッフの強化ボーナス』を上限とする」という意味です。

たとえば【判断力】8 (修正値-1) のキャラクターがこのスタッフを使った場合も、1つの手は作り出すことができます。

いっぽう、【判断力】20 (修正値+5) のキャラクターが+2 スタッフ・オヴ・ザ・スペクトラル・ハンズを使った場合も、作り出せる手の数は 5 ではなく (1+2=3) になります。