

ドワーフ・ファイター

ファイター8／エキゾチック・ウェポン・マスター^(戦)1；中型サイズの大型生物；HD1d12 + 7d10 + 1d8 + 27；hp82；イニシアチブ+1；移動速度20フィート；AC25、接触15、立ちすくみ24；基本攻撃+9；組みつき+13；全力攻撃+19/+14近接(1d10+15×3、+1アダマンティン製スペル・ストアリング・ドワーヴン・ウォーアックス)；または+11/+6遠隔(1d8+4×3、高品質のコンポジット・ロングボウ)；特殊攻撃 斧熟練^(石)、無双撃^(戦)；その他の特殊能力 ドワーフの種族的特徴；属性 秩序にして中立；セーヴ 頑健+13、反応+5、意志+4；【筋】20、【敏】13、【耐】16、【知】10、【判】10、【魅】6(レベル上昇により【筋】16→18へ)

技能と特技：〈騎乗〉+11、〈製作：武器鍛冶〉+3、〈知識：ダンジョン探索〉+11；〈強打〉、〈近接武器体得：斬撃〉^(II)、〈上級武器開眼：ドワーヴン・ウォーアックス〉^(B)、〈戦列死守〉^(戦)、〈盾開眼〉^(B)^(II)、〈武器開眼：ドワーヴン・ウォーアックス〉^(B)、〈防護の盾〉^(II)、〈迎え討ち〉^(B) *B……ファイター・ボーナス特技；また技能は再訓練(II)のルールにより最適化した。

所持品：標準冒険者キット、+1フル・プレート、+1アニメイテッド・鋼鉄製ヘヴィ・シールド、+1アダマンティン製スペル・ストアリング・ドワーヴン・ウォーアックス、高品質のコンポジット・ロングボウ(+4)、アロー×20、クローク・オヴ・レジスタンス+2、アームバンズ・オヴ・マイト^(冒)、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1、武器用3連力プセル保持器^(冒)、即席触電×2^(冒)、即席銀化×2^(冒)、即席火炎×2^(冒)、土絹製ジャージ^(石)、パール・オヴ・パワー(1レベル)、残金287gp

Before →

After ↓



レベル、能力値は能力値購入で25ポイント(標準)、所持金はこのレベルの標準である36000gpで各種アイテムを購入した。

ドワーフ・ファイターのコシセプト

脅威度9前後の敵の攻撃に耐えられる防御力および十分に実用的な攻撃力を持ち、どんな時でも平均的に力を発揮できる前衛を目指した。特定の敵にのみ有効だった

冒険者

Before After

秘術大全

文／柳田真坂樹
協力／駒込黒羊隊
画／田中としひさ
監修／桂令夫

略語
(戦)…戦士大全
(秘)…秘術大全
(信)…信仰大全
(冒)…冒險者大全
(石)…石の種族
(自)…自然の種族
(宿)…宿命の種族
(II)…プレイヤーズハンドブックII

D&D 3.5版は現在順調にサプリメントが翻訳され、各種クラス・各種族の追加ルールである大全シリーズと種族シリーズが揃っている。また、昨年にはキャラクター構築をさらに多様にする『プレイヤーズ・ハンドブックII』が翻訳された。

これらのサプリメントは間違いなくPCたちにかけがえない個性を与えてくれ、そしてゲーム 자체をおもしろくするものだが、実際にどのようなキャラクターの構築が可能なのか?、サプリメントの導入によって何が変わらるのか?、それらは手に取り、使ってみるとやはり手に取り、使ってみるとでは判りにくいのも事実だ。

そこで今回は、これらのサプリメントを使い、基本ルールブックに登場するキャラクターたちをどのようにカスタムできるかを示してみた。

基本ルール(『プレイヤーズ・ハンドブック』、『ダンジョン・マスター・ガイド』、『モンスター・マニュアル』)に加え、大全シリーズ(『戦士大全』、『冒險者大全』、『秘術大全』、『冒險者大全』、『種族シリーズ(石の種族)』、『自然の種族』、『宿命の種族』)、および『プレイヤーズ・ハンドブックII』を使用した。

有効キャラクター・レベルは9

はじめに

データのみならず各キャラクターの運用指針やパーティとしての動き方も記したので、ぜひこの贅沢な環境でのプレイを想像、あるいは役立てていただきたい。

全体基本コンセプト

4種類のキャラクターを、元の運用感覚はそのままに。

レギュレーション

り、使うたびに細かく数値が変動するような特技は『強打』以外取らず、単純に命中・ダメージ・攻撃回数を増やす特技を選んでいる。エキゾチック・ウェポン・マスター(戦)の無双撃(ウォーアックスを両手で持つてダメージを向上する能力)は、現時点ではさほど強くないが、今後筋力が上がるにつれて真価を発揮するだろう。

運用の注意点

事前の準備…戦闘以外にできることがないからといって、準備をおろそかにしてはならない。(まして、戦闘が始まるまで寝ているなどもつてのほか!)敵の攻撃を真っ先に受けるのは自分のだから、遭遇が予想される敵の情報には細心の注意を払うべきだ。また味方が唱えてくれた援護呪文はきちんとメモし、命中やダメージなどの数値の

変化も計算しておこう。

強打せよ!…事前の呪文では、

「イザードからショッキング・ゲ

ラスプもしくはディスペリング・

タッチ(II)をスペル・ストアリン

グ・ウォーアックスに、そしてクレ

リックからクラウン・オヴ・マイ

(II)を自分で発動してもらおう。ヘ

イストをもらった上ですべての攻

撃能力を使用すれば、1ラウンド

で100点は堅いはずだ。

それと、クレリックの周囲10

フィート以内にいると、守りの

オーラによって、意志セーブに+2

される。特に問題がなければ近く

にいよう。

活躍のために

接敵せよ!…ファイターの役割

は、真っ先に接敵して敵の攻撃を

引き付けることだ。ファイターに

とっては顔をしかめる程度の攻

撃でも、他の仲間にとつては即死しかねない脅威となりうるのだから。ただし、クレリックからは常に20フィート以内の距離を保ち、危なくなつたらすぐに回復呪文を唱えてもらえるようにしておこう。

敵に攻撃する際は、『強打』で命

中を2点下げるのを基本としよう。

ACが30以上もある強敵でない限り、これが一番ダメージ期待値が高いはずだ。もちろん、アーマー

クラスが著しく低い敵(ゾンビ、非

実体のアンデッドなどは15前後しかない)にもっと下げて良い。また、命中を最大まで下げれば50点

近くダメージを与えられるので、

鉄格子やウォール・オヴ・ストーン

などは簡単に破壊できる。

運用の注意点

事前の準備…前日にはストールワート・パクト(信)や、『呪文持続時間延長』した(18時間持続する)

グレーター・マジック・ウェポン、マジック・エストメントを必要な仲間の武器・防具に、アイアン・

人間のクレリック

クレリック6/レイディアント・サーヴァント・オヴ・ペイロア^(信)3;中型サイズの人物生物;HD 6d8+3d6+18;hp59;イニシアチブー1;移動速度30フィート;AC25、接触10、立ちすくみ25;基本攻撃+6 [+9];組みつき+8 [+13];全力攻撃+8/+3 [+14/+9]近接(1d8+2 [+5]、モーニングスター+1)または+5 [+8]遠隔(1d8/19~20、高品質のライト・クロスボウ)、[]内はディヴァイン・パワー使用時の数値;特殊攻撃 アンデッド退散 9回/日、滅却回数追加 5回/日;特殊能力 輝き^(信)、健全なる肉体^(信)、善のオーラ、治癒領域強化^(信)、守りのオーラ^(信);属性 中立にして善;セーヴ 頑健+12、反応+4、意志+14;【筋】12+6、【敏】8、【耐】14、【知】10、【判】16+2、【魅】14(レベル上昇により【判】14→16へ)

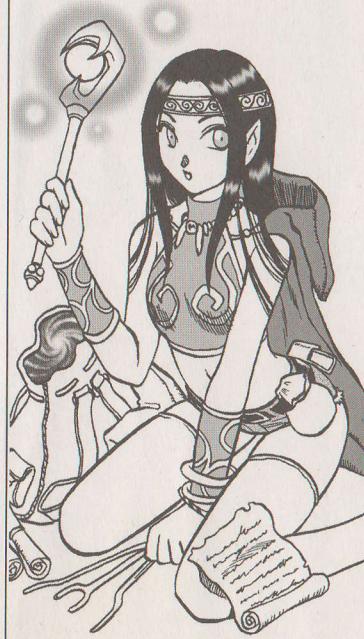
技能と特技:〈精神集中〉+19、〈知識:宗教〉+12、〈治療〉+16、〈呪文持続時間延長^(B)、〈呪文24時間持続〉^(信)、〈信仰力呪文修正:呪文24時間持続〉、〈退散回数追加〉、〈機動発動〉^(冒) (B)…人間ボーナス特技

準備してあるクレリック呪文(術者レベル9:6/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1):0レベル—省略;1レベル—キュア・ライト・ウーンズ^(領)、シールド・オヴ・フェイス×2、ディヴァイン・フェイヴァー×2、リムーヴ・フィアー;2レベル—オーギュリィ、キュア・モデレット・ウーンズ^(領)、ディヴァイン・インサイト^(冒)、ディレイ・ボイズン、ヒーリング・ロアコール^(冒)、ホールド・パースン;3レベル—オルター・フォーチュン^(冒)、キュア・シリアルス・ウーンズ^(領)、クラウン・オヴ・マイド^(冒)、ディスペル・マジック、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル;4レベル—キュア・クリティカル・ウーンズ^(領)、ディヴァイン・パワー、フリーダム・オヴ・ムーヴメント×2、リサイテイション^(信);5

レベル—マス・キュア・ライト・ウーンズ^(領)、フレイム・ストライク

(領)…領域呪文。領域:治癒((治癒)呪文を+1術者レベルで発動)、太陽(アンデッド滅却5回/日、クラス能力の修正含む)。

所持品:標準冒險者キット、+2ヘヴィ・ブレート^(石)、+1モーニングスター、高品質のライト・クロスボウ、ボルト×10、+2ミスマル製ガントレット・シールド^(石)、呪文構成要素ポーチ、ダイヤモンドの粉(1000gp)、真珠×2、オーギュリィの焦点具、オーギュリィの物質要素×2、銀の聖印、ペリアプト・オヴ・ウイズダム+2、クローカー・オヴ・レジスタンス+2、チュニック・オヴ・ステディ・スペルキャスティング^(冒)、リング・オヴ・プロテクション+1、ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング、wand・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ(50チャージ)、レストレーションの巻物、レッサー・レストレーションの巻物×4、ウォーターブリージングの巻物、サイレンスの巻物、アライン・ウェポンの巻物、残金210gp



呪文の使いどころ・決戦が予感されるときにはヒーリング・ロアコール(冒)やシールド・オヴ・フェイス、あるいはマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルを使用し

活躍のために

サイレンス(冒)をファイターと自分に使用しておこう。余裕があればペイロア様にお伺いを立てて、アンデッドとの遭遇頻度を確認するとい。遭遇が多いようなら、後述の《信仰力呪文修正》(信)を使わずアンデッド退散回数を残す方が役にたつはずだ。

当日は《信仰力呪文修正》・呪文24時間持続でディヴァイン・パワーを自分に発動。これで【筋】は18、基本攻撃ボーナスも+9となる!さらにクラウン・オヴ・マイト(II)をファイターに、ディヴァイン・インサイトを自分に掛ける。

呪文大辞典の導入後は、クローラーを自分に発動。これで【筋】は18、基本攻撃ボーナスも+9となる!このウイザードは典型的なGeneralistだ。汎用性:状況対応能力の高い呪文選択により、冒険で遭遇する戦闘を初めとした数々の困難を、攻略可能な難易度まで引き下げるパーティの一「切り札」である。この要求を実現するため、今回は無駄な特技や技能を必要とする上級クラスの使用を控え、取得呪文数と呪文スロット数が増加する「自然の種族」のエルフ・ウイザード代替種族クラスを基本に、実用的な特技・呪文の選択のみを行った。特に特技選択は、安定性や使用頻度を重視した。そ

敵に接敵されない・このウイザードは極めて打たれ弱いので、敵に接敵することは可能な限り避けなければならない。そのため呪文発動後に残された移動アクションでは、敵と自分の間に前衛の味方を挟んだり、味方と自分が同時に範囲魔法に巻き込まれない位置に移動することを心掛けよう。

エルフ・ウイザードのコンセプト

の結果が《イニシアチブ強化》であ

り、術者レベル判定の出目10を可能にする《円熟の術者》(秘)である。

これらの特技は決して、《即時呪文威力最大化》(秘)のような爆発力はない。そのため地味で弱々し

い印象を受けるかもしれないが、しかし、Generalistが誇るべきは百戦のうち一回の大勝ではなく、九十九戦の不敗なのだ。

運用上の注意点

敵に接敵されない・このウイ

ザードは極めて打たれ弱いので、敵に接敵することは可能な限り避けなければならない。その

ため呪文発動後に残された移動アクションでは、敵と自分の間に前衛の味方を挟んだり、味方と自

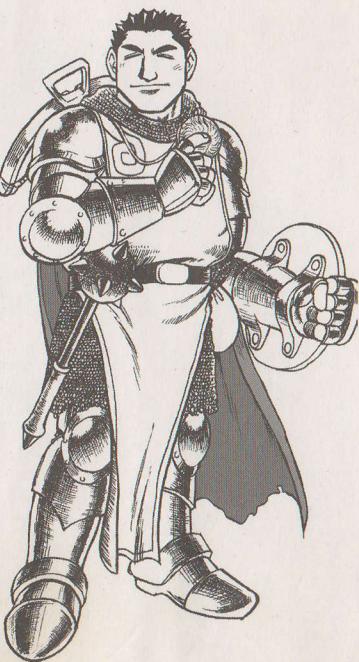
分が同時に範囲魔法に巻き込まれない位置に移動することを心

エルフ・ウイザード

ウイザード(総合魔術^(自)) 9; HD9d4 + 18 + 6; hp48; イニシアチブ + 6; 速度30フィート; AC16、接触12、立ちすくみ16; 基本攻撃 + 4; 組みつき + 3; 攻撃 + 7遠隔(1d8 / 19 ~ 20 / × 2、高品質のクロスボウ)、または遠隔接触 + 6(呪文); 特殊攻撃 呪文; その他の特殊能力 エルフの種族的特徴、使い魔招来(カエル)、総合魔術、本質的リンク^(自); 属性 真なる中立; セーヴ 頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 7; 【筋】8、【敏】15、【耐】14、【知】18 + 2、【判】8、【魅】8(レベル上昇により【知】16 → 18へ)

技能と特技: 〈解読〉 + 17、〈呪文学〉 + 19、〈精神集中〉 + 19、〈知識: 次元界〉 + 10、〈知識: 神秘学〉 + 17、〈知識: 他9種〉 + 6、《イニシアチブ強化》、《エルフの呪文伝承: ファイアーボール》^(II)、《円熟の術者》^(秘)、《呪文威力強化》^(B)、《秘術の学究: ファイアーボール》^(II)、《巻物作成》^(B) B……ウイザード・ボーナス特技

所持品: 標準冒險者キット、呪文書、呪文構成要素ポーチ、ダイヤモンドの粉(1000gp)、真珠×2、スクライニング用の鏡、高品質のライト・クロスボウ、ボルト×10、ヘッドバンド・オヴ・インテレクト+2、クローケ・オヴ・レジスタンス+2、チュニック・オヴ・ステディスペルキャスティング^(冒)、ヒューワード・ハンディー・ハヴァーアサック、レッサー・メタマジック・ロッド(呪文効果範囲操作)、ワンド・オヴ・マジックミサイル(25チャージ)、ワンド・オヴ・ディテクト・マジック(50チャージ)、スクロール(1~5レベルの取得呪文を1つずつ、ただし発動時間が即効・割り込みのものは除く)、パール・オヴ・パワー(1レベル)、残金297gp



準備してあるウイザード呪文(術者レベル9: 4/6/5/4/3/3): 0レベル——省略; 1レベル——グリース、ショッキング・グラス^(B)、スワイフト・エクスペディシャス・リトリート^(冒)、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィールメント; 2レベル——グリッターダスト×2、シー・インヴィジビリティ、ディスペリング・タッチ^(II)、ミラー・イメージ; 3レベル——ディスペル・マジック、ディメンジョン・ステップ^(II)、ファイアーボール、ハイスト; 4レベル——セレリティ^(II)、威力強化したファイアーボール、ブラック・テンタクルズ; 5レベル——アーク・オヴ・ライトニング、ウォール・オヴ・フォース、テレポート。

呪文の書: 上記記載分に加えて以下のものを取得している; 1レベル——アイデンティティファイ、アンシーン・サーヴァント、シールド・スリー^(B)、マウント; 2レベル——インヴィジビリティ、ウェブ; 3レベル——スロウ、フライ; 4レベル——グレーター・インヴィジビリティ、スクライニング、ストーンスキン、ディメンジョン・ドア;

活躍のために

数には範囲魔法..敵の戦力が味方に倍する場合は、移動阻害呪文(グリース、ウェブ)や攻撃呪文(ファイアボル)などの範囲魔法で一度に相手をする敵を制限する。術者には待機行動..術者型の敵に対しても一般的に呪文相殺を狙うよりも「呪文発動を条件に攻撃する」という待機行動をとるほうが効率が良い。

ファイアーボール..《エルフの呪文伝承》(II)により、このウイザードはファイアーボールを任意のエネルギー属性のダメージを与える。呪文として準備できる。情報収集段階においてコミュニケーションなどにより、どの属性が有効であるか下調べをしておくこと。また《秘術の学究》(II)により、ファイアーボールに対する呪文修正特技のレベルを1つ減らすことができる

所攻撃が効かない相手に対する対策として体勢崩しを直感回避の代わりに取得している。

運用上の注意点

出自10を活用する..1回移動するたびにサイコロを振っていては日が暮れてしまう。〈視認〉、〈聞き

耳〉、〈隠れ身〉、〈忍び足〉、〈捜索〉などは非戦闘中であれば出自10を行ない、ゲーム時間を節約しよう。その値を事前にDMに伝えておけばなお良い。

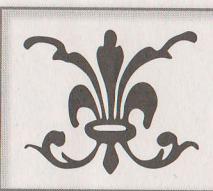
怪しいところだけを〈捜索〉する..5フィート進むごとに〈捜索〉すれば、確かに安全だ。しかし、他のブレイヤーはきっと退屈すること

ハーフリング・ローグ

ローグ5/ファイター2/ニンジャ^(冒)2: 小型サイズの大型生物; HD7d6+2d10+27; hp65; イニシアチブ+5; 速度20フィート; AC24、接触17、立ちすくみ19; 基本攻撃+6; 組みつき+1; 攻撃+14/+9(+12/+12/+9/+9)近接(1d3+3d6急所攻撃+1d6急襲攻撃、+1スパイクト・ガントレット)または+14/+9(+12/+12/+9/+9)遠隔(1d4+3d6急所攻撃+1d6急襲攻撃、+1スキップロック); 特殊攻撃 急襲攻撃+1d6^(冒)、急所攻撃+3d6、体勢崩し^(冒); その他の特殊能力 大泥棒の幸運1回/日^(自)、ハーフリングの種別特徴、身かわし、幽遁の術^(冒)、罠発見、「気」の力2回/日^(冒); 属性 混沌にして善; セーヴ 頑健+11、反応+10、意志+3(「気」の力があるときは+5); [筋]8、【敏】18+2、【耐】14+2、【知】14、【判】12、【魅】8(レベル上昇により【敏】17→18、【耐】13→14)

技能と特技: <解錠>+14、<隠れ身>+19、<軽業>+14、<聞き耳>+13、<視認>+11、<忍び足>+17、<情報収集>+11、<捜索>+19、<装置無力化>+16、<脱出術>+17、《特殊武器習熟:スキップロック》^(B)、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器の妙技》、《迎え討ち》^(B)、《煩わしき挾撃者》^(冒) B……ファイター・ボーナス特技

所持品: 標準冒険者キット、高品質の盗賊道具、高品質の長柄の盗賊道具^(冒)、綱のロープ(引っ掛け鉤つき)、+1スパイクト・ガントレット×2、+1スキップロック(50個)^(自)、アダマンティン製+1メイジベイン・スキップロック×3、+2ミスラル製チェイン・シャツ、ゴーグル・オヴ・マイニュートシーイング、グラヴズ・オヴ・デクスターイティ+2、ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド、リング・オヴ・プロテクション+1、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1、武器用3連カプセル保持器、即席触靈、即席銀化、即席火炎、グレーター・インヴィジビリティの巻物、ノックの巻物×2、残金123gp



で、必要とあらば《呪文威力強化》したファイアーボールを4レベルスロットに複数用意することもできる。《円熟の術者》と《秘術の学究》による術者レベル上昇により呪文抵抗21までの敵に対しても確実にファイアーボールでダメージを与えることができる。これは脅威度9までの敵に対しては十分である。これ以上の脅威度の敵の呪文抵抗は出自10で打ち破ることがある。ニシアチブが回ってくる前に敵に困難なので、呪文抵抗を必要とする範囲攻撃魔法アーチ・オヴ・ラントはないと安全地帯まで帰還することで、1ターン(1ラウンドではない)で安全地帯まで帰還することができる。また味方のイトニングに頼ろう。

デイメンジョン・ステップとセレリティ・デイメンジョン・ステップ(II)は、組み付きから脱出するため主に用意されるデイメンジョン・ドアの単なるレベルの低い代替物ではない。離散したパーティを一箇所に集合させ、集合しているパーティを離散させるといった強力な機能を持つた戦

略呪文だ。この呪文はセレリティ(II)との組み合わせにより最大威力を發揮する。デイメンジョン・ステップにより仲間を集合させた後、セレリティからテレポートすることで、1ターン(1ラウンドではない)で安全地帯まで帰還することができる。また味方のイトニングに頼る。ニシアチブが回ってくる前に敵に困難なので、呪文抵抗を必要とする範囲攻撃を受けた際、セレリティで割り込んでデイメンジョン・ステップを発動することで、敵の攻撃を無効化しつつ前衛を敵陣に切り込ませることができる。

このハーフリングのローグは、〈隠れ身〉、〈忍び足〉を背景に先行斥候兵だ。高い〈視認〉、〈聞き耳〉、〈偵察任務を請け負う。また、その過程でパーティの行く手を阻む罠を〈捜索〉し、〈装置無力化〉するのも仕事だ。戦闘では中衛として必要に応じ問合ひを変えて働けるようにした。急所攻撃を活用することを前提に、《二刀流》、《二刀流強化》と挾撃のボーナスを+4にする《煩わしき挾撃者》(II)により前衛としての能力を、また一人目に命中すると二人目に追加で攻撃できる遠隔特殊武器スキップロック(自)と1ラウンドの間不可視状態になるニンジャの幽遁の術という強力なコンボにより後衛としての能力をそれぞれ強化した。また急

ハーフリングコンセプト

だろうし、せつかく事前にかけた

呪文の持続時間も削られていく。

まずウイザードにディテクト・マジックで探査してもらい、魔法の買があるかも知れない場所を特定

しよう。そのあと出目20で〈探索〉すれば9レベル呪文の買でも発見

できる(解除は困難だが)。特に不審な場所がなければ、そのまま進んで行く。買があるなら石工の勘が働いてくれることだろう。

活躍のために

近接全力攻撃ではまず体勢崩し..
体勢崩しは急所攻撃の追加ダメージの代わりに敵のACに-5のペナルティを1ラウンドの間与える

ことができる。自身の2回目以降の攻撃や仲間の攻撃が命中しやすくなるので、結局急所攻撃のダメージ1回分より得になる。

スキップロックは先手必勝..イニ

1 町での情報収集

まずローレグの〈情報収集〉によつて基本的な情報を集める。その後クリックがコミュニケーションなどの占術を使い詳細を明らかにする。どのような情報を焦点を絞るかは状況次第だが、余裕があれば敵にどのようなエネルギー属性が有効であるかを質問しておくとよい。

ウイザードのファイアーボールを最も効果的なエネルギー属性で準備することができる。

2 ダンジョン突入前

以下のように呪文をかける。

クラウン・オヴ・マイツ

ショッキング・グラスプ

デイスペリング・タツ

チ(スペル・ストアリング・ド

ワーヴン・ウォーアックス)

口一グ

メッセージ

3 巡行時

ダンジョンなど扉で仕切られている場合は、先行したローレグが聞き耳により敵の有無や大まかな

人数を把握する。次に〈探索〉、〈装

4 戰闘

まず戦闘が開始したら、どの敵

シアチブで先手を取ったときは敵

が1体でも積極的にスキップロッ

クで全力攻撃しよう。2体以上い

るなら迷う必要はない。攻撃は最

大の防御だ。

パーティとしての運用

1 町での情報収集

まずローレグの〈情報収集〉によつて基本的な情報を集める。その後

クリックがコミュニケーションなどの占

術を使い詳細を明らかにする。ど

うな情報を焦点を絞るかは状

況次第だが、余裕があれば敵にど

ういうエネルギー属性が有効

であるかを質問しておくとよい。

ウイザードのファイアーボールを

最も効果的なエネルギー属性で準

備することができる。

4 戰闘

まず戦闘が開始したら、どの敵

置無力化、〈解錠〉を試みる。そ

後、ウイザードが扉越しにディテ

クト・マジックによる探査を行い、

敵にどの程度魔法がかかってい

るかを知る。これを参考にディス

ペル・マジック、ディスペリング・

タツチの対象を決める。これらの

行動は常に〈忍び足〉を行なながら

実行する。そのためローレグは技能

の連携を行ない、自身の〈忍び足〉

に-1修正を受けることで、味方の

〈忍び足〉に+5状況ボーナスを与

えよう(冒)。またファイター、ク

リックは突入するまで扉から50

フィート離れた位置を保つ(ただ

しローレグの30フィート以内には居

るようになる)。敵がこちらの行

動に気づいたようなら即座に中断

し、突入すること。増援を呼ばれ

たりすると厄介だからだ。

5 戰闘

まず戦闘が開始したら、どの敵

紹介サプリメント一覧

『プレイヤーズハンドブックII』

6930円(税込)

『戦士大全』・『信仰大全』

各6090円(税込)

『秘術大全』・『冒險者大全』

新クラス、特技、呪文のほか既存

『宿命の種族』

クラス(大全シリーズ追加分も含

『石の種族』・『自然の種族』

む)を拡張するアイデアや行動の

ヒントなどがまとまっている。

以上すべて、

6 まとめ

まずはこれを基準にすること。もちろんこれら位置取りを気にするあま

『宿命の種族』

以上すべて、

7 まとめ

『自然の種族』

以上すべて、

『石の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

DUNGEONS & DRAGONS, the Wizards of the Coast logo, the D20 System logo, and all Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. ©2007 Wizards of the Coast, Inc.

妨害をローラー・ウイザードに任せ、攻撃力の高そうな前衛を目標とするのがよい。ザコから片付けたほうが良さそうだが、こちらが受けたダメージ総量を減少させるにはエースから叩いたほうが効率が良い。ただし、全力攻撃の2回目の攻撃などエースには命中しないかもしれない攻撃はザコに回ること。

6 まとめ

『宿命の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

『石の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

『宿命の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

以上すべて、

『宿命の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

『宿命の種族』

以上すべて、

『自然の種族』

以上すべて、

『宿命の種族』

以上すべて、

『自然の種族』