

トルーパールール ―弱小クリーチャーで PC 達に歯ごたえのある遭遇を―

文責：朋

このルールを考えた経緯

基本ルールに則って遭遇を決定すると、PC より明らかに弱小のクリーチャーがたいしたことがないわりに高い経験点になってしまうように感じられます。実のところ、キャラクターやクリーチャーは上昇するごとに加速度的に強くなるようなルールに設計されています。ところが有効脅威度はそうではありません。たとえばパーティの平均レベル-2 のクリーチャー2 匹ですと有効脅威度はパーティの平均レベルと同じになります。1 匹当たりはやや弱いのですが、手数の多さや挟むことによる数の優位性などによって平均レベルの脅威度のクリーチャー1 匹とほぼ同じであるといつてよい強さになります。ところがそれ以下の弱いクリーチャーの場合どうでしょう。平均レベル-4 のクリーチャーが4 匹集まっても挟むことの優位性は限度がありますし、手数の多さより基本性能の低さが目立って4 匹ではパーティの平均レベルの脅威度のクリーチャーと同じ強さにどうしてもなりません。

そこで、明らかに弱いクリーチャーはもっと経験点が低く、一度に大量のクリーチャーを PC 達に遭遇させてもゲームバランス上問題ないであろうという観点に基づいた独自ルールを算定してみました。

トルーパールール

このルールによって作成されたクリーチャーには“トループ”の副種族を付加します。トループは PC 達と敵対する場合しか存在しません。PL は呪文などによって一時的に支配することはあっても継続的にトループを運用することはできません。

明らかに弱いクリーチャー（トループ）とみなすのは、脅威度がパーティの平均レベルより3 以上低いものとしました。このときのパーティの平均レベルはパーティ人数による補正前のものを使用します。パーティの平均レベルより脅威度が3 低い場合は経験点を2/3 に、4 低いなら1/2 に、5 低いなら1/3 に…と減らします。結果的に割った分母と同じ倍数（3 低い場合は1.5 倍）のトループクリーチャーを登場させることができます。

ただし、注意が必要です。経験点を減らした分、トループ1 体当たりのトレジャーや装備品も経験点同様減らしておく必要があります。装備品の場合、どうしても減らせないものがありますがランクダウンさせるか、他の所持品などをできる限り減らします。また、hp や呪文などのリソースも通常より少なくします。hp であればd6 で2 点、d8 で3 点、d10 で4 点、d12 で5 点です。呪文などは各レベル当たり-1 回、特殊能力は1 日当たりの使用回数をそれぞれ-1 します。1 日1 回かそれより少ない頻度の使用回数能力は使用できません。1 日1 回以下の能力はその脅威度のクリーチャーとしてはかなり強い能力である場合が多いからです。1 時間に1 回のような頻度の能力はそのまま使えます。バードの呪芸のように合計1 日×ラウンドと記述のある能力の場合は2 ラウンド減らします。

トループはあくまで“弱小”クリーチャー限定なので基本のままか、（基本HD がないなら）NPC クラスのみか、セテスチャル／フィーンディッシュのテンプレートを追加する程度にとどめます。

トループの士気はあまり高く無い場合が多いでしょうから、半壊したら戦意喪失とか、指揮官が倒れた

ら降伏といった全滅以外の戦闘終了条件を設定した方がよいでしょう。また、トループには固有の名前がついていることもありませんし、重要な情報を持っているようなこともありません。トループは外見上、通常のクリーチャーと区別できません。

例をあげてみましょう。パーティの平均レベルが6の4人パーティにウォーグの群れを出そうと考えています。ウォーグの脅威度は2(600XP)です。本来のルールですと4匹出すだけで脅威度6の経験点(2,400XP)に達してしまいます。しかし、ウォーグの強さからしてたった4匹では6レベルパーティのPC達4人に脅威を与えることはできないでしょう。トループルールに基づくとパーティの平均レベルより4も低いウォーグ(トループ)は300XPとなり、倍の8匹でようやく2,400XPに達します。さすがに8匹いるなら一匹一匹は弱くても脅威を感じるでしょう。(もちろん、全員がファイアボールの範囲内に入るといようなおろかな配置にはしないことです。)

こういった状況なら範囲呪文は勿論のこと、従来では出番の少ない《薙ぎ払い強化》や《大旋風》のような複数にダメージを与える特技も大いに活躍するはずです。

トループルールを採用すると、弱い敵であれば計算上、数十匹出してもなんら問題がない状況が起きます。当然ながら敵を増やせば戦闘は煩雑になりますし実時間もかかります。何十匹もいると出目20や1による自動成功・自動失敗のルールがある関係で数の暴力が働いてしまいますし、敵によっては沢山集まるととんでもない強力な能力を発揮するのもありますからマスターのさじ加減は必要です。プレイアビリティの面から考えても、1回の戦闘で出すクリーチャー数はトループ以外の一般クリーチャーを含め、雑魚戦ではPCの3~4倍、ボス戦でも5倍程度にとどめておきます。

強い敵は変わらないので、このルールを使ったからといってゲームバランスが極端に変わることはないはずです。ただ、1シナリオに1回でも(逆にいえば煩雑なので1回でも充分ですが)こういった遭遇を用意するとPLの呪文や装備、特技の選び方が変わると思います。単体あるいは少数で強いクリーチャーの遭遇はGMにとって楽ですが、どうしても軍拡競争に陥りやすいと思います。

なお、遭遇レベルを考慮せず大量のクリーチャーを普段から出しているGMには全く意味の無いルールです。あしからず。

表:トループの経験点

脅威度	標準経験点	パーティの平均レベル*1-脅威度*2:(減少経験点倍率)				
		3:(2/3XP)	4:(1/2XP)	5:(1/3XP)	6:(1/4XP)	7:(1/5XP)
1/8	50	33	25	17	13	10
1/6	65	43	33	22	16	13
1/4	100	67	50	33	25	20
1/3	135	90	68	45	34	27
1/2	200	133	100	67	50	40
1	400	267	200	133	100	80
2	600	400	300	200	150	120
3	800	533	400	267	200	160
4	1200	800	600	400	300	240
5	1600	1067	800	533	400	320
6	2400	1600	1200	800	600	480
7	3200	2133	1600	1067	800	640
8	4800	3200	2400	1600	1200	960
9	6400	4267	3200	2133	1600	1280
10	9600	6400	4800	3200	2400	1920
11	12800	8533	6400	4267	3200	2560
12	19200	12800	9600	6400	4800	3840
13	25600	17067	12800	8533	6400	5120
14	38400	25600	19200	12800	9600	7680
15	51200	34133	25600	17067	12800	10240
16	76800	51200	38400	25600	19200	15360
17	102400	68267	51200	34133	25600	20480
18	153600	102400	76800	51200	38400	30720
19	204800	136533	102400	68267	51200	40960
20	307200	204800	153600	102400	76800	61440
21	409600	273067	204800	136533	102400	81920
22	614400	409600	307200	204800	153600	122880
23	819200	546133	409600	273067	204800	163840
24	1228800	819200	614400	409600	307200	245760
25	1638400	1092267	819200	546133	409600	327680

*1 パーティの平均レベルは人数による補正をする前の値

*2 脅威度が 1/2 以下のとき、脅威度は 0 として計算する