

Unearthed Arcana: Encounter Building

http://media.wizards.com/2016/dnd/downloads/Encounter_Building.pdf

この版のUnearthed Arcanaでは、D&Dのための遭遇構築のガイドラインの代わりに紹介する。Dungeon Master's Guideで紹介されている遭遇のシステムの基礎をなしている基本的な計算と同じ物を使い、これはアプローチし、より柔軟なシステムを生み出すためにその計算を提示するいくつかの調整を行う。

モンスターの一群によってもたらされる脅威の明確な理解がありたいとこの遭遇の構築システムはダンジョン・マスターとして仮定している。その人は敵がキャラクターの特定の一団のためにあまり執念深くないことを確実として、ゲームにおいて戦闘を強調したく、キャラクター・レベルとモンスターの脅威度の関係を理解したいDMにとって興味深い内容である。

これらの新しいガイドラインを使って遭遇を構築することは、一連の単純なステップに分割できる。

ステップ1：キャラクターの評価

このシステムを使用して遭遇を構築するために、まずプレイヤー・キャラクターをじっくり検討する。このシステムは、君が戦闘をあまりに難しくしたり簡単にすることなく、挑戦するクリーチャーの数と脅威度を決定するためにキャラクター・レベルを使用する。

しかしキャラクター・レベルは重要ではあるが、最も強い戦闘要員か術者がどれくらいのダメージを1回の攻撃でどの程度のダメージを出せるか、セーヴィング・スローやキャラクターの最大ヒット・ポイントにも注意すべきである。例え、キャラクター・レベルと脅威度が遭遇の困難を定めるために役に立つ道具であるとしても、これらはストーリーを語らず、ステップ4で遭遇のためにモンスターを選ぶこれらの追加のキャラクター・データを利用する。

ステップ2：遭遇の規模

君が1体の伝説的なクリーチャーをキャラクターに挑ませたいか、または複数のモンスターを使いたいかを決定する。1体のモンスターを使いたいのであれば、伝説的なモンスターを使用するのが最善であり、そのすべてはグループにとって興味深いものにするように設計する。

ステップ3：数と脅威度を設定する

1体の伝説的なモンスターだけの特徴とする戦闘を構築する方法は単純である。以下の表は4～6人のキャラクターのパーティと戦い、満足できるが厳しい戦いを行える伝説的なクリーチャーのための脅威度を示している。例えば9レベル・キャラクター5人のパーティではCR12の伝説的なクリーチャーが適切な遭遇である。

デッドリーな戦いでは、脅威度は最適な遭遇より1または2高い伝説的なクリーチャーとキャラクターを立ち合わせる。非常に簡単な戦いでは、最適な遭遇より3以上低い脅威度の伝説的なクリーチャーを使用する。

1～20レベル（単独モンスター）

キャラクター・レベル	6人	5人	4人
1	2	2	1
2	4	3	2
3	5	4	3

4	6	5	4
5	9	8	7
6	10	9	8
7	11	10	9
8	12	11	10
9	13	12	11
10	14	13	12
11	15	14	13
12	17	16	15
13	18	17	16
14	19	18	17
15	20	19	18
16	21	20	19
17	22	21	20
18	22	21	20
19	23	22	21
20	24	23	22

君の遭遇が複数体のクリーチャーを特徴にしているならば、バランスをとることはもう少し仕事がある。まず、君は各々のクリーチャーの脅威度とともにパーティにどの程度のクリーチャーを退治させるかを決定する必要がある。以下表は各々のレベル帯によってバラバラにしており、1レベルから5レベル、6レベルから10レベル、11レベルから15レベル、16レベルから20レベルのキャラクターのための遭遇のバランスをとる方法を提供している。

遭遇を作るために、各キャラクターのレベルを適切な表から見つける。各々の表は脅威度に関して等しいレベルの1体キャラクターを示す一脅威度によってランク付けされた1体のモンスターとキャラクター数を比較する割合である。

最初の数は所定のレベルのキャラクター数である。それらのキャラクターがリストにある脅威度のどれくらいのモンスターの値であるかについて2番目の数字は表している。

1~5レベルの表から1レベルキャラクターの行を見ると、1体の1レベルキャラクターは2体のCR1/8のモンスターかCR1/4のモンスターと等価であることがわかる。CR1/2よりクリーチャーでは1体の1レベル・キャラクターより強力になり、高い脅威度のために割合が逆転する。3体の1レベル・キャラクターは1体のCR 1/2のクリーチャーと等価で、5人は1体のCR1の敵と等価である。

1~5レベル(複数体のモンスター)

キャラクターレベル	脅威度								
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1	1:2	1:1	3:1	5:1	-	-	-	-	-
2	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	-	-	-	-
3	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	-	-	-
4	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	-	-
5	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

6~10レベル(複数体のモンスター)

キャラクターレベル	脅威度												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
7	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	-	-	-
8	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	-	-
9	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-
10	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

11~15レベル(複数体のモンスター)

キャラクターレベル	脅威度														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-	-
12	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
13	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-
14	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	-
15	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

16~20レベル(複数体のモンスター)

キャラクターレベル	脅威度																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	-	-	-	-
17	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
18	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	-	-
19	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	-
20	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

君が4体の3レベル・キャラクターのパーティだとしよう。表から、1体のCR2の敵がパーティ全体に最も良く匹敵し、CR3のクリーチャーでは取り扱うのに苦労するだろうとわかる。

同じガイドラインを使用すると、4体の3レベル・キャラクターと等しいクリーチャーのグループをまとめるために脅威度を混ぜることができる。例えば、1体のCR1のクリーチャーを選ぶ。それは2体の3レベル・キャラクターと等価であり、割り当てるモンスターの2体のキャラクターとともに取り除く。それから、他の1体のキャラクターのために2体のCR1/4のモンスターを加え、最後のキャラクターに1体のCR1/2のモンスターを加える。総計して、遭遇は1体のCR1、1体のCR1/2、2体のCR1/4のクリーチャーとなった。

様々なレベルを持つグループのために、君には2つの選択肢がある。君は同じレベルの全てのキャラクターを集め、モンスターと合わせ、全てのクリーチャーを1つの遭遇に結合する。あるいは、グループの平均レベルを求め、各々のキャラクターをそのレベルであると見なす。

上記のガイドラインはパーティに挑戦を提供するが、まだ勝てる戦いとなっている。敗北の脅威でキャラクターの挑戦に提供する遭遇を作りたいのであれば、まるでメンバーの2/3がいるかのようにパーティを扱う。例えば、5体のキャラクターのパーティは3体のキャラクターのための設定されている遭遇は簡単である。同様に自動的に敗北を与えないが、潜在的にデッドリーである戦闘を構築するために最高50%多いかのようにパーティを取り扱う。6体のキャラクターのために設計されている遭遇に直面した4体のキャラクターのパーティはこれに分類される。

弱いモンスターと高レベル・キャラクター

表に場所を作り、簡単にしておくために、低い脅威度のいくつかは高レベルの表から消してある。表に記されていない低い脅威度のために、それらの脅威度の12体のクリーチャーが特定のレベルの1つの特徴であることを示し1:12の比率である。

ステップ4：モンスターの選択

遭遇でモンスターの脅威度を決定するために上記の表を使い、個々のモンスターを選択することができる。しかしながら、このプロセスは科学というより芸術である。

脅威度によってモンスターを評価することに加え、特定のモンスターが君のグループに匹敵するかもしれない方法を見ることは重要である。ヒット・ポイント、攻撃、セーヴィング・スローは全て役立つ指標である。モンスターと各々のキャラクターの最大ヒット・ポイントで与えることができるダメージを比較する。戦闘がデッドリーであることを意図しない限り、1回の攻撃でキャラクターを落とす事ができるモンスターに注意する。

同様にパーティの最も高い戦闘能力と術者のダメージ量を比較し、モンスターのヒット・ポイントを考慮する。多くの量の敵を戦闘の最初のラウンドに落とすことは、遭遇をかなり簡単にすることができる。同じく、モンスターの最も最善な攻撃が多くのパーティのメンバーのセーヴィング・スローに対して弱いかを見て、キャラクターの攻撃とモンスターのセーヴィング・スローを同様に比較する。

君が望む脅威度で選ぶ唯一のクリーチャーがキャラクターのデータによく合うものでないならば、ステップ3に戻ることを恐れてはいけない。目標の脅威度を変え、遭遇のクリーチャーの数を調整することで、遭遇を構築するために異なる選択肢を思いつくことができる。

ステップ5：複雑にする

多くのD&Dのグループは戦闘に関して単に遭遇を見るだけで満足している一方で、現実はあるような状況でも問題解決とロールプレイングの可能性を提供している。D&Dの楽しみは君がプレイヤーに次に何を試すかについて決してわからないことである。キャラクターがモンスターに向かって話そうとする可能性を説明するならば、君はより面白いゲームに自分を当てはめている。

モンスターの人物的特徴／Monster Personality

時間がある場合、遭遇に関連する門スタの名前を人物的特徴を作る。Dungeon Master's Guideの4章「Creating Nonplayer Characters」の表を使うか、下記の表をつ合うか、Monster Manualに書いてあるクリーチャーに基づいて簡単に数点を書き留めることができる。戦闘中個々のモンスターと彼らの行動を描写するために、これらのアイデアを使うことができる。単純にしておくために、君はモブが全体として行動する方法を補うために特徴をモンスターのグループに割り当てることもできる。例えば、1体の盗賊のギャングは手に負えない集団である一方で、他は最初の危険の兆候を破壊する準備ができていないかもしれない。

モンスターの人物的特徴／Monster Personality

d8 特徴

- 1 臆病；降伏を探す
- 2 貪欲；宝を望む
- 3 自慢家；勇敢さを見せびらかすが、危険になると逃げる
- 4 熱狂；戦いで死ぬ準備ができています
- 5 野次馬；不十分な訓練で簡単に混乱する
- 6 勇敢；その場を護る
- 7 道化師；敵を嘲る
- 8 威張り散らす；負けると言うことを拒否する

モンスターの関係／Monster Relationships

競争、憎悪、有効が遭遇でモンスターとの間あるか？たとえ、キャラクターが敵と話そうとしなくとも、戦闘の間モンスターの行動と反応を知らせるために関係を使うことができる。非常に尊敬されているリーダーの死亡は支持者を狂乱に投げ込むかもしれない。敵が倒れるや否や、恨みのあるライバルは逃げるかもしれない、虐待されたご機嫌取りは降伏したがってるかもしれない、その主人に対する背信行為をするかもしれない。

モンスターの関係／Monster Relationship

d6 特徴

- 1 ライバル；1体のランダムな味方を害してほしい
- 2 虐待；しり込みし、裏切る可能性がある
- 3 崇拜；そのために誰かは死ぬ
- 4 追放；無視される
- 5 傭兵；自身のみ心配する
- 6 虐め；味方が破られるのを見たい

地形と罠／Terrain and Traps

戦場を面白くするいくつかの要素は、遭遇をより忘れがたくする効果がある。良い経験則として、戦闘がが行われなく、挑戦的であるように戦場を準備しようとする事だ。どのようなものがキャラクターの注意を惹くかもしれないものか？なぜモンスターはここにひそんでいるのか？面白いエリアの機能は対応を促し、物事を新鮮にしておくことを助けることができる。

ランダムに詳細を遭遇エリアに加えるために、部屋とエリア、潜在的な危険や障害、トラップなどを決定するためにDungeon Master's Guideのappendix A、「Random Dungeons」の表を見る。

ランダム・イベント／Random Events

キャラクターが決して入らないならば、遭遇エリアに何を起こすかについて考える。ガードのシフトは交代制か？他のキャラクターがやモンスターが訪れるか？クリーチャーは食べたり噂話をするためにそこに集まるか？自然現象、例えば、強風や微震や時折そのエリアでおこるスコールなどがあるか？

遭遇に予想外の要素を加えるためランダム・イベントは面白い。戦闘の結果が明白であると思うとき、予想外のイベントは物事をより面白くすることができる。

Dungeon Master's Guideのいくつかの表は、遭遇の準備の性質に従い、ランダム・イベントを場所に加えられることを示唆している。Dungeon Master's Guideの第5章「Adventure Environments」のencounter location、weird locales、wilderness weatherは野外の遭遇の良い出発点である。appendix Aの「Random Dungeons」の表は屋内、屋外の遭遇に役に立つ—特に障害、罠、トリックのための表である。