

## Unearthed Arcana: Kits of Old

[http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/04\\_UA\\_Classics\\_Revisited.pdf](http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/04_UA_Classics_Revisited.pdf)

君が1990年台にAD&D2版を遊んでいたなら、キットを覚えているだろう。これらのキャラクターオプションは、The Complete Fighter's Handbookで導入され、Player's Handbook Rules Supplementのシリーズの主力となった。ひどくムラのある利益（他がキャラクターを破壊的なエンジンキャラクターに施している間、いくつかは目立たない改善を行った）を提供することで有名なキットであったが、1レベル以降のキャラクターの選択以前をほとんど提供しなかったゲームに深さとカスタマイズを追加した。

今月では、Unearthed Arcanaはバードとファイターのための新しいクラスオプションにあの時代の最も有名な幾つかのキットをコンバートした。君がAD&D2版を遊んでいたなら、5版にコンバートしたいお気に入りのキットは何ですか？Twitter(@mikemearls)で教えてください。年間を通じて、最も多くの議論を示唆するキットは、ここで終わらせることができた。

### バード: 剣の学派 College of Swords

剣の学派のバードはブレード(blades)と呼ばれ、彼らは武器の腕前の偉業で楽しませる。ブレードはこのような剣の嚙下、投げナイフ、ジャグリング、模擬戦闘などの妙技を行う。しかし、彼らはエンターテインメントのために武器を使うが、彼らは非常に訓練されており、熟練した戦士として優れている。

彼らの武器の才能は多くのブレードに二重生活を送るように促す。1つのブレードは例えば暗殺、強盗、恐喝のような非道な行為の隠れ身としてサーカスの一座を使うかもしれない。他のブレードは残忍さや脅威に対し正義をもたらし、邪悪を討つ。ほとんどの一座はパフォーマンスに興奮を追加するためブレードの才能を受け入れ満足しているが、エンターテイナーは完全には彼らを信用していない。

エンターテイナーとして命を捨てるブレードは、多くの場合彼らの秘密の活動の維持が不可能になるようなトラブルに遭遇してきた。盗みをしたたりや自警団の正義に関わるのを見つけられたブレードは大部分のパフォーマーの一座に対して大きな責務がある。彼らの最大の資産としての武器の技術は、シーフギルドの執行者として仕事を始めるか、冒険者として自分たちで進みだす。

### ボーナス習熟 Bonus Proficiencies

君が剣の学派に3レベルで入ると、中装鎧とシミターを習熟する。

### 戦闘スタイル Fighting Style

剣の学派は武器の精通を強調しており、戦闘スタイルのクラス特徴二刀流戦闘(Two-Weapon Fighting)のオプションへの繋がりを得る。

二刀流戦闘(**Two-Weapon Fighting**): 二刀流戦闘に従事するとき、副武器での攻撃にも君の能力値修正をダメージに加える事ができる。

### 剣の演舞 Blade Flourish

3レベルで、君は武器の技術で印象的な展示を実施することを学ぶ。ダガー、ロングソード、レイピア、シミター、もしくはショートソードを用いて君のターンに攻撃をするとき、次の演舞(Flourish)を1つ試みることができる。

**防御演舞 (Defensive Flourish)** : 君は周りに素早く円形に武器を振り回し、催眠的な演出を作り出す。ボーナスアクションとしてバードの鼓舞(Bardic Inspiration)を1つ消費し、バードの鼓舞のダイスをロールし、君の次のターン開始時まで君のACにロールした値をボーナスとして適用する。

**トリックスターの演舞 (Trick Shooter's Flourish)** : この投げナイフのお気に入りのトリックは、ボーナスアクションとしてバードの鼓舞の1つを消費する。バードの鼓舞のダイスをロールし、ロールの値をこのターンのダガーを用いた次の遠隔攻撃ロールにボーナスとして適用する。もし目標が、無人で、自律行動能力を持たない物体(unattended, inanimate object)の場合、ボーナスはダイスロールの2倍の値に等しい。

**狼狽の演舞 (Unnerving Flourish)** : 君の致命的戦闘の腕前を見せつけることで敵を狼狽させ、そして彼らを恐怖と君の慈悲で竦んでいるままにしておく。

君が近接攻撃でクリーチャーのヒットポイントを0にするたび、君はバードの鼓舞をボーナスアクションとして1つ消費し、代わりにクリーチャーを1ヒットポイントをで残すことができる。

クリーチャーは君の魅力修正値に等しい分の間、恐怖状態となる。クリーチャーは君の呪文セーヴ難易度+バードの鼓舞のロールの結果に等しいDCの魅力セーヴィング・スローを行わなければならない。クリーチャーがこのセーヴィング・スローに失敗した場合、この効果によって怯え状態担っている間、君が尋ねるどんな質問に対しても答え、君の直接の命令に従う。

### 追加攻撃 **Extra Attack**

6レベルになると、君は自身のターンに攻撃アクションを取る時は常に1回ではなく2回の攻撃を行える。

### バトルマジック **Battle Magic**

14レベルで単一の調和の取れた行動に魔法の詠唱や武器の使用を織り込む技法を熟達した。君がアクションでバードの呪文を唱える時、ボーナスアクションとして1つの武器で攻撃することができる。

## バード: 風刺の学派 **College of Satire**

風刺の学派のバードは道化師(jester)と呼ばれている。彼らは荒れた波止場のパブの群衆から王の宮廷の貴族に至るまで、観客を楽しませるために低俗な物語、大胆なアクロバット、痛烈なジョークを使う。他のバードが忘れ去られた伝承や伝説的な勇敢な物語を探す一方で、道化師は、すべての種類の恥ずかしさと陽気な物語を探している。老齢の公爵夫人の屈強な安定した手の下品な話や飽き飽きするような無実のパラディンの指導者の風刺をするかに関わらず、道化師は、決して趣味、社会的な礼儀作法、恥を良い笑いの手法にはしない。

道化師はダジャレやジョーク、棘のある言葉の熟練であり、彼らはちょうどよい喜劇的な息抜きである。彼らは嘲り、怒らせることを期待され、最も有力な人でさえ、伝統によって上機嫌な道化師の棘に耐える方法を利用する。この予想は批評家や他の人が真実を話すことに怯えるという理由として道化師が仕えるのを許す。

大柄な若い労働者が趣味の公爵夫人にとって、そのような話は彼女の好意について警告するのに役立つかもしれず、自発的なパートナーがいなかったための彼女のやり方を強制するかもしれない。道化師に反撃することは、彼女の既に受けた評判を失い、道化師の風刺が、目標を正しく比較したという最もよい証拠を提供するだけかもしれない。しかし彼女が親切で、征服した土地に寛

大であるならば、ジョークや物語は多くの潜在的なパートナーを彼女に惹きつけながら、彼女に一種の民間の英雄をキャストした。

道化師は唯一の主義に忠実である：真実の追求と伝搬。彼らは社会的な障壁を壊し、金持ちや権力者の腐敗、無能さ、愚かさを露出させるために、喜劇と無害な外観を使う。詐欺師の裏切りを明らかにするか、貪欲さと血に植えることにより動かされる戦争への男爵の計画を露呈するかどうかは道化師の良心の領域として機能する。

一般の人々を保護し、金持ちや権力者、傲慢な人の計画をむしばむために道化師は冒険をする。彼らの魔法は敵の心へ疑問を投げかけ、味方の気分を強める。バードの間で、道化師は比べるものがないほどアクロバットであり、宙返りをし、避け、飛び、登る彼らの能力は戦いの中でつかみにくいものにする。

### ボーナス習熟 **Bonus Proficiencies**

君が風刺の学派に3レベルで入ると、盗賊道具に習熟する。また、〈手先の早業〉と追加の君が選択した技能に習熟する。君が既に盗賊道具か〈手先の早業〉に習熟していた場合、君が既に得ている各習熟ごとに別の技能の習熟を選択する。

### タンブリング・フール **Tumbling Fool**

3レベルで、危険を回避することを可能にする曲芸の様々な技術を習得する。ボーナスアクションとして曲芸(tumble)することができる。曲芸を行うと君のターンの残りに次のような利益を得る：

- 早足と離脱のアクションを取る利益を得る。
- 君の現在の移動速度に等しい登攀速度を得る。
- 落下からのダメージの半分を受ける。

### 愚者の看破 **Fool's Insight**

6レベルで、物語や伝承を集める君の能力は超自然的な一端を得る。君は魅力修正値に等しい数だけディテクト・ソウツを唱えることができる。大休憩を終了させた後、この能力に消費した回数を取り戻す。クリーチャーが深く探るための君の試みに抵抗し、ディテクト・ソウツに対してのセーヴィング・スローに成功した場合、恥ずかしい社会的失言を受ける。それは、大きなおならをする、雷のようなゲップ、つまずいて転ぶ、無意味なジョークをいうことを強要されるかもしれない。

### 愚者の幸運 **Fool's Luck**

道化師は自分自身を厳しい状況から脱出するコツがあるようで、確実な失敗のように見えることを、恥ずかしいが効果的な成功に変換する。

14レベルで君は、失敗した能力値チェック、失敗したセーヴィング・スロー、ミスした攻撃ロールの後にバードの鼓舞(Bardic Inspiration)を1つ使用することができる。バードの鼓舞のダイスをロールし、その値を攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値チェックに加え、失敗したものと置き換え新しい結果とする。この能力を使用し、攻撃、セーヴィング・スロー、能力値チェックに成功した場合、バードの鼓舞のダイスの値をメモする。DMは攻撃やチェックのペナルティとしてこの結果を適用することができ、君はこの欠点を被るまで再びこの能力を使用することはできない。DMはこのペナルティを起動するとき、君が影響を受けたダイスロールの一部として、恥ずかしい失態や間違いを説明する。

## ファイター: キャバリアー Cavalier

---

キャバリアの類型は騎乗状態での戦闘に優れている。通常貴族に生まれ宮廷で育ったキャバリアーは騎兵隊の管理を導いたり、公式の晩餐会で気のきいた当意即妙な受け答えを交わすのも自宅同然である。

### ボーナス習熟 Bonus Proficiencies

3レベルでこの類型を選択した時点で、次の技能から2つを選択しその習熟を得る:〈動物使い〉〈看破〉〈芸能〉〈説得〉。君は1つの技能の習熟を道具の習熟に置き換えることを選択してもよい。

### 鞍部生まれ Born to the Saddle

3レベルで、乗騎から落ちるのを避けるためのセーヴィング・スローに有利を得る。君が乗騎から落ちてアクションを取ることが可能であるなら、君は常に自分の足で着地する。クリーチャーに乗り降りするのに、君は移動速度の半分ではなく、5フィートの移動力を消費すればよい。

### 戦闘優位性 Combat Superiority

3レベルで、優位ダイス(Superiority Dice)と呼ばれる特殊なダイスを焚きつける能力を得る。

優位ダイス: 君は4つの優位ダイスを持っており、それはd8である。優位ダイスは君が使用するとき消費される。君が小休憩か大休憩を終了させた時、消費した全ての優位ダイスを取り戻す。

7レベルで追加の優位ダイスを1つ、15レベルでさらに1つ得る。

優位ダイスを使用: 君は様々な利益を得るために優位ダイスを消費することができる:

- 君が乗っているクリーチャーをコントロールするか影響を与えるチェックを行うとき、チェックに加えるために優位ダイスを消費できる。チェックを行った後で、成功するかを確認する前にこのボーナスを適用する。
- 君がクリーチャーに対して武器攻撃を行うとき、攻撃ロールに追加するために優位ダイスを消費できる。君はこの能力を攻撃ロールの前か後に使用できるが、攻撃の効果が適用される前に使用しなければならない。
- 君が騎乗状態でランスを用いて攻撃を行うとき、ダメージロールに追加するために優位ダイスを消費できる。加えて攻撃の目標は【筋力】セーヴィング・スロー(DCは8+君の習熟ボーナス+筋力修正値)を行うか、伏せ状態になる。
- 君が騎乗状態であるときに、君か君の乗騎に対して攻撃がヒットした場合、君はリアクションとして優位ダイスを消費することができ、君か君の乗騎のACに優位ダイスのロールの結果を加える。攻撃が依然としてヒットだった場合、君か君の乗騎はそのダメージの半分を受ける。

### 猛烈な突撃 Ferocious Charger

7レベルで、ランスを用いて攻撃する時、ダメージを上昇させるために優位ダイスを使用するなら追加の利益を得る。攻撃に2つの優位ダイスを消費することで、ダメージロールに両方を追加することができる。もし、2つのダイスを消費したら、目標は伏せ状態になるのを避けるために、不利を得て【筋力】セーヴィング・スローを行う。

### 戦闘優位性強化 Improved Combat Superiority

10レベルで君の優位ダイスはd10になる。18レベルでd12となる。

### 容赦の無さ Relentless

15レベルで、君がイニシアチブロールを行いかつ、優位ダイスを有していない場合、君は優位ダイスを1つ取り戻す。

## ファイター:スカウト Scout

スカウトの類型は、危険な領域を介して安全な道を見つけ出すことに優れている。スカウトは、通常、軽装鎧と遠隔武器を好むが、激しい戦いに直面した時は重装な装備を使用する。

### ボーナス習熟 Bonus Proficiencies

3レベルでこの類型を選択した時点で、次の技能から3つを選択しその習熟を得る:〈軽業〉〈運動〉〈捜査〉〈医術〉〈自然〉〈知覚〉〈隠密〉〈生存〉。君は1つの技能の習熟を盗賊道具の習熟に置き換えることを選択してもよい。

### 戦闘優位性 Combat Superiority

3レベルで、優位ダイスと呼ばれる特殊なダイスを焚きつける能力を得る。

優位ダイス:君は4つの優位ダイスを持っており、それはd8である。優位ダイスは君が使用するとき消費される。君が小休憩か大休憩を終了させた時、消費した全ての優位ダイスを取り戻す。

7レベルで追加の優位ダイスを1つ、15レベルでさらに1つ得る。

優位ダイスを使用:君は様々な利益を得るために優位ダイスを消費することができる:

- 君が習熟を適用している〈運動〉〈自然〉〈知覚〉〈隠密〉〈生存〉でチェックを行うとき、チェックを強化するために優位ダイスを消費できる。ロールした優位ダイスの値の半分(切り上げ)を君のチェックに追加する。チェックを行った後で、成功するかを確認する前にこのボーナスを適用する。
- 君がクリーチャーに対して武器攻撃を行うとき、攻撃ロールに追加するために優位ダイスを消費できる。君はこの能力を攻撃ロールの前か後に使用できるが、攻撃の効果が適用される前に使用しなければならない。
- 君が軽装鎧か中装鎧を着ている状態で攻撃がヒットした場合、君はリアクションとして優位ダイスを消費することができ、ACに優位ダイスのロールの結果を加える。攻撃が依然としてヒットだった場合、君はそのダメージの半分を受ける。

### 天性の探検家 Natural Explorer

3レベルで、次の変更点を加えた、レンジャーのクラス特徴と同名の特徴を得る:7レベルと15レベルで追加の得意な地形を選択する。

### 戦闘優位性強化 Improved Combat Superiority

10レベルで君の優位ダイスはd10になる。18レベルでd12となる。

### 容赦の無さ Relentless

15レベルで、君がイニシアチブロールを行いかつ、優位ダイスを有していない場合、君は優位ダイスを1つ取り戻す。