

MARCH 2016 REVIEW

Unearthed Arcana

By Mike Mearls and Chris Lindsay - 03/07/2016

<http://dnd.wizards.com/articles/features/march-2016-review>

数カ月おきに、Unearthed Arcanaの一環として、MikeとChrisはDungeon Masters Guildに関する新しい素材を見直し強調する最高のものを選択する。

今月は、Unearthed ArcanaはD&Dデザインチームからあなたのゲームのための新しい素材を紹介する機会を与えて、一旦休む。代わりに、我々はDungeon Masters Guildにあるように、最も興味深く新しい素材を見してみる。

あなたがDMs Guildに慣れ親しんでいないのなら、Forgotten Realmsのための新しい素材を含む独自のD&Dの作品を掲載しそれを販売することができるウェブサイトである。我々は既にサイトに圧倒的なレスポンスを頂いた、そして我々はコミュニティでそれを得る場所を待つことができない。

この記事ではUnearthed Arcanaにおいて新シリーズの最初である。今月より隔月で我々はGuildにある、我々のお気に入りの製品をいくつか紹介する。加えて我々は必要に応じてこの素材を将来の調査に含め、要望があるならば、公式のD&Dの内容としてその素材の一部もしくは全部を将来の製品に含むために、我々は作者と一緒に働く。

前置きは十分だ。作品を見てみよう！

BLOOD MAGIC 鮮血の魔法

[Blood Magic](#)、デザイン: Joshua Raynack、出版: Alea Publishing Group (www.apg-games.com)

我々はゲームの小休憩中に治癒するためのヒットダイスの概念を取り入れ、プレイヤーにヒットダイスを使用する他の方法を与えないように注意した。そのデザインの方向性は、後のヒットポイントの不足を犠牲にして現在の自分たちを売り払い、プレイヤーが一回の戦いのために自分たちをブーストするためにヒットダイスを通じて燃やすだろうという感覚に駆られた。

Blood Magicは、キャラクターのリソースとしてヒットダイスを使用するという考えのもと、刺激的で楽しい方法である。7ページのこのPDFファイルは鮮血の魔法を概説している—術者が離れて力のエッセンスを取引可能とする実践である。鮮血の魔法(Blood Magic)の秘術の伝統と王家の血(King's Blood)のソーサラーの起源は君のキャンペーンに鮮血の魔法を組み込むことができる。

これらの仕組みはウィザードやソーサラーのキャラクターに不気味な恐ろしい一端を与える—Curse of Strahdの冒険を行うグループに絶好のものだ。Blood Magicの伝統を持つウィザードは自らのヒットダイスを吸収し、傷を負わせることができる。お返しに、生きているクリーチャーを検知し、追加の[精神]ダメージを与えるそれらの呪文と結びついた、彼らの防御を上昇させるための血液ポイント(blood points)を得る。王家の血(King's Blood)起源のソーサラーは倒れた敵の生命の灯火(life spark)を捕獲することができ、捕らえられたクリーチャーの種別に応じた利益を得る。例えば、ドラゴンを殺すことは、キャラクターがセーヴィング・スローに有利を得たり、エレメンタルはACにボーナスを与える。

4つの新しい魔法のアイテムはパッケージとしてまとめられている、費やしたヒットダイスを戻すpotion of cruorと、負傷した敵にとどめを刺すことを強要する呪われたを含む。フレーバーとメカニズムの融合がBlood Magicを私の目に惹かせた。これはキャンペーンのためのテーマの要素を取り、別のキャラクタークラスの新しいオプションを表すいい例である。

BOOK OF BEASTS: DEMON DEPOSITORY 野獣の書: デーモンの保管所

[Book of Beasts](#)、デザイン: Jonathan Leitheusser

誰もデーモンを愛してないのですか？ Out of the Abyss のキャンペーンに直面しているプレイヤー以外は自分のキャンペーンに新しい混沌のフィンドを追加することが大好きだ。Demon Depositoryは古典的なデーモンの幾つかをアップデートし、Out of the Abyssや他のアビスの一端でのキャンペーンに理想的なリソースを作る。

このボリュームは、ブラッドデーモン(Blood Demon)、ブレザウ(Bulezau)、ファイア・デーモン(Fire Demon)、マウ・デーモン(Maw Demon)、ラターキン(Rutterkin)、サイオン・オヴ・ザグトモイ(the Scion of Zuggtmoy)のための、資料を提供している。マウ・デーモンは個人的に好きで、この実装は本質を補足する大きな仕事である。CR 1/2であり、最も顕著な能力は敵の気を散らし、デーモンの味方に有利さを与える顎を鳴らす(Snapping Jaws)である。マウ・デーモンの小さなパックは強力なデーモンかカルトのための完璧な相棒を仕上げる。

このボリュームの全てのデーモンは、4版の設計に描画されているが、エレガントに5版の楽しみをデザインにもたらし、同様に活気づけるだろう。君のグループがタクティカルなチャレンジが好きならば、これは、モンスターの偉大な一覧を保管するのに適切な量である。

地下都市の攻防 **BATTLE FOR THE UNDERCITY**

[Battle for the Undercity](#)、著者: Monica Valentinelli

全てのDMは、迅速な冒険を必要とし、Battle for the Undercityは、君のゲームの中に焦点を当てた3つの短いシナリオを提供している。Forgotten Realmsの任意の都市や他のD&Dの設定に著しく適応性のある、Battle for the Undercityは準備を容易にする巧妙なコンセプトを備えている。それは、3つの異なるヴィランのグループが仕入れ、地下道のトンネルの迷路のセクションについて説明している。冒険は、別のグループに対してキャラクターが一致し、それぞれがパーティに投げる3つの別々のミッションの概要を説明している。このアプローチのいいところは、準備が容易になるということがある。マップとキーの上で読み取ることにより、グループのための3つの異なるシナリオを実行する準備が整う。派閥はまた、継続的な脅威としてキャンペーンに落としこむ事ができるほど十分に詳述されている。

誰かが都市と基本としたキャンペーンを行っているとして、私はこのフォーマットは拾いやすく、ぶっつけ本番の材料の株を高める素晴らしい方法を発見した。私はこのフォーマットが理解されることを望んでいる。DMの仕事を楽しむ。

著者略歴

Mike MearlsはD&Dと調査とデザインチームのシニアマネージャーだ。彼はD&D5版のリードデザイナーの一人である。彼の他の作品にはCastle Ravenloftボードゲーム、第4版のモンスターマニュアル3、第3版のプレイヤーズハンドブック2がある。

ダンジョンズ & ドラゴンズのブランドチームのメンバー、Chris Lindsayは主に製品開発を行っており、ドアも窓もない暗い部屋のような不可能なことだ。

訳補足

Alea Publishing GroupはJoshua RaynackらによってCall of Cthulhu d20のアドベンチャーのために作られたグループであり、主にrpgnow.comなどでd20systemの本を製作している。

Jonathan LeitheusserはMutants & Masterminds 3rd Editionやダンジョン誌221号収録のThe Battle of Emridy Meadowsなどで知られる。

Monica ValentinelliはHunter: the Vigil 2nd EditionやFirefly RPGのディベロッパーとして知られる。