Unearthed Arcana: Ranger

http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/DX_0907_UA_RangerOptions.pdf

レンジャーは、ほぼ最初からダンジョンズ＆ドラゴンズの一員としていて、ゲームでは最も人気のあるクラスの一つである。しかしながら、D&D第5版のフィードバックでは、パワーとプレイヤーの満足度が他のクラスと比べ遅れていることが示されている。
レンジャーの歴史を見ると、このクラスは、ゲームのコアメカニズムの変化の多くの犠牲である。初期ではレンジャーはファイターの基本的な素体とともに、他のクラスの要素の追加として、独自のユニークなメカニズムの紹介としてスタートした。時間が経つにつれ、レンジャーが持っている重要な幾つかの要素、2つの武器を持って戦う、追跡、隠密、が他のキャラクターも利用可能となった。
この変更はレンジャーに、最も注目すべきは特定のタイプの敵に対してのキャラクターの利益をセットしたものとして、ユニークなメカニクスの狭い選択を残した。クレリックのターン・アンデッドの能力のような、キャラクタークラスの強力な土台強化する場合として適している。しかし、そのような利益は、クラスの特徴的な能力として機能するためにはあまりにも状況次第である。
レンジャーは以前の版では動物の相棒の特徴を有していたが、第二のキャラクターをプレイヤーに与えプレイさせることは、満足の行く方法でバランスを取ることが困難である。我々が受け取ったフィードバックには、多くのプレイヤーがBeast Master ranger's companionは窮屈と感じるとあった。レンジャーが相棒を積極的に命令する場合を除き、待っているだけの相棒を持つことは、論理的でなく満足でないと感じる。
本稿でのレンジャーの改定のデザインは、クラスのユニークな特徴に基き、1レベルから5レベルまでの新しいクラス特徴を作成した。これらの特徴は、ゲーム内のレンジャーのアイデンティティに忠実にしながら、レンジャーを明確で面白い感じにするように作成した。詳細に移る前に、ここではこのデザインがどう一緒に作られたかについての注意事項を述べる。

デザインノート

ここで紹介するレンジャーは、クラスを定義する少数のコンセプトで作られた。これらのコンセプトは、クラスをはっきりさせるのに役立ち、このワールドでのレンジャーの立ち位置を密着させたものとする。

散兵 Skirmishers

レンジャーは散兵である。彼らは直接的な対決を避け、効果的な反撃をつくチャンスなしで相手を残し、致命的な攻撃を与える
キーメカニクス：待ち伏せ、戦闘スタイル、散兵の隠密。これらの手法はレンジャーはファイターのような感覚を与える。待ち伏せ、移動、狙撃を伴う具体的な戦術に焦点を当てている。

放浪者 **Wanderers**

レンジャーは究極のサヴァイヴァーである。彼らは不毛の荒野を数ヶ月彷徨い、何かを見つけるために住む。レンジャーのグループは荒野での生存はかなり簡単である。

キーメカニクス：天性の探検家、2d6のヒットダイス。プレイヤーズハンドブックの天性の探検家はレンジャーが荒野での冒険において最高のキャラクターであることを生み出す。アップグレードしたヒットダイスはバーバリアンと同等に丈夫であるにも関わらず、バーバリアンのd12と比べより信頼のできるヒットポイントを得られる。加えて、高い値のヒットポイントを持つということは、レンジャーは小休憩時の回復がより効果的で、ヒットダイスを費やすとき、どのくらいの回復を狙うべきかをより制御できることを意味する。

ガーディアン　**Guardians**

レンジャーは自然界のチャンピオンである。彼らは一般的に善に属しており、自然とリンクすることで超自然的な能力を得ている。彼らは森のパラディンである。

キーメカニクス：精霊の道。精霊の道のクラス特徴はレンジャーの伝統的な呪文発動能力と動物の相棒のコンセプトを組み合わせたものである。レンジャーは、キャラクターとその相棒に魔法効果を与えることができる精霊の相棒を持つ。精霊の相棒は野生動物として現れ、レンジャーの短い間レンジャーを支援する—毎回の戦いのために英雄としてではなく、1回の戦いに多大な家強を与えるには十分なものとして。

相棒はD&Dではバランスをとるのが難しい。弱いと少ない結果のために多くの作業を必要とする用に感じる。しかし適度に強力な相棒は長期的にはキャラクターに多くの利点を与えることができる。このデザインでは非常に強力な相棒を選択できるが、1日に1回しか呼び出すことができない。

このプレイテストとプレイヤーズ・ハンドブック

このプレイテストはプレイヤーズ・ハンドブックにあるレンジャーを変更しようとしているのですか？いえ、少なくともそうではない。これは単に、レンジャーの根幹の定義に立ち戻って、どのように多くの関心を図れるかの試みであり、別個のクラスとするために少し変えてみる試みである。このオプションが圧倒的に人気となったとしても、我々はプレイヤーズ・ハンドブックのレンジャーを標準的なクラスとして扱い続け、このバーションを少し違ったことをしたいプレイヤーとDMのためのオプションとする。君がこのレンジャーのキャラクターで満足しているのなら、遊び続けてください！

プレイヤーズハンドブックの変更を検討する前に、代替のレンジャーの1から20レベルのプレイテストの必要がある。君たちプレイヤーとDMで、レンジャーのクラスを置き換えるような、フィードバックを確認する必要が我々にはある。それでも我々は単にこのオプション、D&D Adventurers Leagueの選択のためために作り、新しいオプションとして今後の展開として提示したい。我々は現在のキャラクターを亡き者にしたり、それらを楽しんでいる人たちからオプションを取り上げるつもりはない。

クラス特徴
レンジャーとして君は以下のクラス特徴を得る

ヒットポイント
ヒット・ダイス：レンジャーのレベルごとに2D6
1レベル時ヒットポイント：12+【耐久力】修正値
レベル上昇時ヒットポイント：レンジャーレベル2からレンジャーレベルごとに2d6(あるいは7)+【耐久力】修正値

習熟
鎧と盾への習熟：軽装鎧、シールド
武器への習熟：単純武器、軍用武器
ツール：薬草師キット
セーヴィング・スロー：【敏捷力】【判断力】
技能：〈動物使い〉〈運動〉〈看破〉〈調査〉〈調査〉〈自然〉〈隠密〉〈生存〉から3つを選択

装備
キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。
•レザーアーマー
•（a）2つのショートソードあるいは(b)2つの軍用近接武器あるいは(c)1つの軍用武器とシールド
•（a）地下探検パックあるいは（b）探検家パック
•（a）ロングボウと20本の矢入り矢筒あるいは（b）軍用武器

レンジャー

レベル	習熟ボーナス	特徴
1	+2	待ち伏せ、天性の探検家
2	+2	戦闘スタイル、散兵の隠密
3	+2	原始的知覚、精霊の道
4	+2	能力値増加
5	+3	追加攻撃

待ち伏せ　**Ambuscade**

レンジャーは最初に強烈な攻撃をする。イニシアチブロールを行うとき、君は他のクリーチャーが行動をする前に行動することのできる特別なターンを得る。このターンでは、君は攻撃か隠れ身のアクションのいずれかを行うことができる。
遭遇でこの特徴を有しているクリーチャーが1体より多い場合、それら全員がイニシアチブ通りに行動し、その後通常のイニシアチブが開始される。
遭遇の開始時に通常の不意を討たれた状態であっても、君は不意を討たれた状態ではないが、追加のターンは得られない。

天性の探検家　**Natural Explorer**

プレイヤーズハンドブックのレンジャーの特徴を参照せよ

戦闘スタイル　**Fighting Style**

プレイヤーズハンドブックのレンジャーの特徴を参照せよ

散兵の隠密 **Skirmisher's Stealth**

2レベルでは、君は戦闘中隠密と速度を兼ね備え、戦闘中に自分自身を縛り付けることを困難にする。君が攻撃したりその他のアクションをとっても君の存在を見つけ出すことは困難である。
君のターン開始時に、君が隠れていて見えないクリーチャーを1体選ぶ。ターン中、他のクリーチャーや君がいかなるアクションを取ったとしても、君はそのクリーチャーから隠れているままである。君のターン終了時にボーナスアクションとして、隠れているに必要な条件を満たしているならば、再び隠れているために【敏捷力】〈隠密〉の判定を行うことができる。さもなければ、クリーチャーは君のターン終了時に君の存在に気がつく。

原始的知覚　**Primeval Awareness**

プレイヤーズハンドブックのレンジャーの特徴を参照せよ

精霊の道　**Spirit Path**

3レベルで、君は自然の精霊の絆を形成する。君の自然との繋がりで相棒を形作る。精霊の相棒は、戦闘時、君を背後から見守り、君と旅しているかのように君を守る。精霊の相棒とその魔法を形成するレンジャーの道を選択できる：ガーディアン、シーカー、ストーカー。3レベルでこの特徴を選択でき、7レベル、11レベル、15レベルで再び付与される。

精霊の相棒　**Spirit Companion**

全てのレンジャーは精霊の相棒と魔法的な力を呼び出す能力を得る。（君の精霊の相棒はこのプレイテスト版の改訂版レンジャーで一つの利益を得られる。より高いレベルではより多くの利益を得られる）
小休憩または大休憩を終了させると、君は精霊の相棒を呼び出す能力を再び得る。
1日に1回ボーナスアクションとして、君は選択したレンジャーの道で決定した生きているクリーチャーとして実体化した精霊の相棒に命令することができる。1分間もしくは君の集中が失われるまで（君が呪文を集中しているかのように）、君の精霊の相棒は動物として実体化する。またボーナスアクションとして精霊の相棒を帰すことができる。
実体化したクリーチャーは攻撃ロールとセーヴィング・スローに君の判断力修正値に等しいボーナスを得ている。動物のデータか君の最大ヒットポイントの半分の高い方をヒットポイントとして使用する。
実体化したクリーチャーは君のイニシアチブのターンで、君の直後に行動する。君が気絶状態やその他アクションが行えない状態であっても、君が行動を定める。

能力値増加

プレイヤーズハンドブックのレンジャーの特徴を参照せよ

追加攻撃

プレイヤーズハンドブックのレンジャーの特徴を参照せよ

レンジャーの道

君の自然と野生への超自然的な繋がりは、3つの異なるレンジャーの道へと連なっている：ガーディアン、シーカー、ストーカー

ガーディアン

ガーディアンの道に従うことによって、君が生き残るために自然の恵みに依存している庶民に従事していたとしても、君は略奪するものから自然界を守る。たとえ君が荒野と相互に関係のある文明圏との対話に注意を払い続けていたとしても暴れまわるモンスターや山賊を綺麗にし続けるために君は荒野をパトロールする。
公平な取り分より多く取ろうとするもの—森を伐採したり、生き残るためでなくスポーツのために狩猟をする—君の怒りを買うリスクがある。
君の精霊の相棒が実体化すると、それはヒグマの形態をとる。

ガーディアンの覆い　**Guardian’s Shroud**
君の精霊の相棒は、君と君の近しいクリーチャーを守る。ボーナスアクションとして君は精霊の相棒を呼び出し、君自身か視認できる君の仲間を選択する。選ばれたクリーチャーは2d6+君の判断力修正値に等しい一時的ヒットポイントを得る。

シーカー

シーカーの道をとることによって、君は失われた秘宝、忘れ去られた悪、原始の魔法などの探索をし、文明から遥かに未知の荒野にいる。君は道なき荒野が多くの秘密を有していることを理解している。これらの秘密—砂漠の中に水を提供する孤独なオアシスのような—を守らなければならない。他の物—デーモンの眷属の魔法によって作られた古代の偶像のような—悪が再び蘇る前に破壊しなければならない。
君の精霊の相棒が実体化すると、それは巨大な鷲の形態をとる。

シーカーの目　**Seeker’s Eye**
君の精霊の相棒は、君と仲間に鋭い戦闘感覚を与える。ボーナスアクションとして君は精霊の相棒を呼び出し、君が見ることのできるクリーチャーを選択する。君の次のターン終了時まで、千楽されたクリーチャーに対して行う全ての攻撃は有利を得る。

ストーカー

ストーカーの道のレンジャーとして、君は、自然界に大損害を与えるような前に殺さなければならない異形、魔物、その他モンスターなどを探すために荒野を徘徊する。君は自然への復讐の力に

よって作られ、自然へ脅威をもたらす者は君の目標である。ドラゴンなどの強力なクリーチャーが地域を脅かした場合、ストーカーの道のレンジャーは狩るものとして先導する。他の人と同じように、君の獲物が死に自然界が安全になるまで君は休憩しない。
君の精霊の相棒が実体化すると、それはダイアウルフの形態をとる。

ストーカーの牙　**Stalker's Fangs**
君の精霊の相棒は、君や相棒一体に致命的な噛みつきの強さを貸す。ボーナスアクションとして君は精霊の相棒を呼び出し、君自身か視認できる君の仲間を選択する。選ばれたクリーチャーの武器攻撃が次にヒットした時、目標への攻撃に2d6+判断力修正値の斬撃の追加ダメージを与える。