

Unearthed Arcana: Variant Rules

http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/UA5_VariantRules.pdf

今月のUnearthed Arcanaは、我々はあなた方のキャンペーンで使用できるバリエーションルールを披露する。D&Dの前の版でバリエーションとして提示されているように、これらのオプションのいくつかは前の版のプレイヤーには馴染みのものである。

バリエーションルール: プレイヤーは全てのロールを行う

このバリエーションはプレイヤーが戦闘における全てのダイスをロールする。モンスターの攻撃ロールやセーヴィング・スローもだ。この卓でプレイヤーサイドにダイスロールをさせることによって、このオプションはDMとしての君のやるべきことが簡単になる。加えて君のゲームにおいてプレイヤーをよりアクティブに、より関わってくれることになる。

プレイヤーがサイコロを振ることが好きで、あなたが起こったことに大して気にしない場合には適切なオプションである。

攻撃と防御

プレイヤーはキャラクターの攻撃の際に通常通りロールを行うが、相手はロールを行わない。代わりに、キャラクターが攻撃の目標となった時プレイヤーは防御ロールを行う。

防御ロールはキャラクターのAC-10に等しいボーナスでロールし、DCはアタッカーの攻撃ボーナス+11に等しい。

防御ロールが成功したら、回避された、キャラクターの鎧で吸収したなどの理由で攻撃はミスする。キャラクターが防御ロールに失敗したら攻撃はヒットする。

アタッカーが攻撃ロールに有利を得ている場合、君は代わりに防御ロールに不利を適応する。アタッカーが不利を得ていた場合、逆も然り。

防御ロールのd20が1だった場合、攻撃はクリティカルヒットとなる。アタッカーが通常19または20がクリティカルヒットとなる場合は、1または2のときクリティカルヒットとなり、クリティカル可能領域がこのように増える。

セーヴィング・スロー

キャラクターが相手にセーヴィング・スローを強制させるとき、プレイヤーは代わりにセーヴィング・スローチェックを行う。セーヴィング・スローチェックのd20ロールのボーナスは、セーヴDC-8に等しい。

このチェックのDCは11+目標のセーヴィング・スロー修正値に等しい。成功したチェックでは、キャラクターは目標の抵抗に打ち勝ち、セーヴィング・スローに失敗したかのように目標を取り扱う。失敗したチェックは、目標がセーヴに成功したかのように取り扱う。

攻撃と同様に、目標がセーヴィング・スローに不利を得ている場合、セーヴィング・スロー・チェックに有利を得る。逆もまた然り。

対決と判定

NPCやモンスターの能力値判定、イニシアチブロール、対決判定のときは、あなたもプレイヤーもd20ロールを行わない。代わりに、結果に受動的判定のルールを用いる。プレイヤーズハンドブックの第7章「能力値の使用」の受動的判定の参照せよ。

オプションルール: 活力

DMにとって、ヒットポイントが厄介であるという人もいる。ファイターが、ファイアーボールから、トロールの爪による引き裂きから、100フィートの高さからの落下から、コボルドのダガーの切りつけでもみくちゃにされた状態、から生き残ることができる。このオプションルールはキャラクターが負傷に苦しみ、消耗することをより現実的に反映する。

各キャラクターはヒットポイントに加えて、活力のプールを持っている。キャラクターの最大活力はキャラクターの耐久力に等しい。キャラクターが攻撃もしくは効果によって10点以上のダメージを受けた時、キャラクターの活力は減少する。ダメージを10で割り、切り捨てる。その値がキャラクターの活力の減少する値である。言い換えれば、キャラクターが攻撃もしくは効果によって10点のダメージ毎に活力を1点減少する。

キャラクターがクリティカルヒットを受けた場合、二倍の活力を失う。すなわち、キャラクターは10点のダメージにつき2点の活力を失う。クリティカルヒットが10点未満の場合、それは活力を1点減少させる。

活力を失うことは、キャラクターのヒットポイントの最大値が低下する原因となる。キャラクターの現在の最大値を耐久力の代わりに活力を使用して計算する。すなわち、活力が減少すると、ヒットポイントを決めているキャラクターの耐久力修正値も減少する。

キャラクターが活力が0に減少したら直ちに0ヒットポイントに減少する。キャラクターが0ヒットポイントに減少しても、彼または彼女の活力は、キャラクターの活力に適應される追加ダメージがないのならば0を上回ったままである。ヒットポイントと活力の両方が0になるまで気絶状態ではない。

大休憩の完了によってキャラクターの活力は1+耐久力修正値だけ増加する。ヒットポイントを回復させる効果は活力にはなんの効果も与えない。しかしながら、ヒットポイントが最大のキャラクターが治癒を受ける代わりに、10点の回復ごとに1点の活力の回復に置き換えても良い。

バリエーションルール: 属性の改良

属性は、キャラクターやモンスターの一般的な考え方の便利な指標として機能している。それはクリーチャー、派閥、自然の敵やエネミーなどのNPCが評価される全体像を与え、分類の手法として機能する。

標準的な属性システムはD&Dにおける緊張の基本的なポイントを含んでいる。一方では善と悪の間の闘争、一方では秩序と混沌の対立。この構成の良い所は、善属性のパーティ内での緊張状態も可能としている点だ。秩序—混沌で分けられていることは、世界の善属性をどのように促進するかにおいて意見が一致しないことを意味している。

属性はキャラクターの簡単な要約だけでなく堅苦しい定義として機能するように意図されている。これはスタートポイントであるが、弱点や結束などの要素は、キャラクターのアイデンティティをより詳細に描く。

善と悪、秩序と混沌の属性の選択肢は、君のキャンペーンではあまりにも抽象的であると思うかもしれない。善属性のクリーチャーが英雄で、悪属性が悪党の、言わずと知れた区分わけのものではなく、君はもっと微妙な姿勢のものを好むかもしれない。簡単な方法は、君のキャンペーンの最前線での主となる対立に、二者択一のシステムのフレーバーである属性を使用しないことである。

対立を特定する。次の質問をすることによって君のキャンペーンの重要な反対勢力を考えてみる。連続しているものの両端にそれらを配置することができますか？複数の対立はあるか？主となる対立はなにか、そして全ての個別の対立がどのように相互に作用するのか？

君独自の属性システムでは、少なくとも2つの軸を作るようにする。片方はプレイヤーキャラクターのためのオプションの幅を可能とする。もう片方は、キャラクター(味方を含む)とその敵との間で世界を分割する。

例えば、ネクロマンサーの徒党によって世界が死の荒れ地に変わる恐れがあるという生態に危機があるキャンペーンセッティングを想像してみよう。形成している一つの属性の軸は生と死の反対勢力である。善と悪と同様に、この対立の設定を定義し、プレイヤーキャラクターが生に属するのか、ネクロマンサーの計画へ支持しているが少なくとも中立ではあるかが期待される。2つ目の対立の軸は保存と破壊である。ネクロマンサーを攻撃し破壊する人たちと、ネクロマンサーの力を圧倒することができるように自然の力を強化することに取り組むべきと思う人たちとで、土地を守るために集まったもののなかでも意見が合わないかもしれない。

複数の選択。グッドとバッドの対立を明確に分けるゲームでは、2つ以上の属性の軸を作るだろう。陰謀や力の闘争に焦点を当てたゲームでは、例えば属性はキャラクターをサポートするためのクイックリファレンスであるかもしれない。キャラクターの属性の一つの要素は、彼または彼女が所属している大家やギルドを示しているかもしれない。第2の要素は、キャラクターが呼び出す神格や、居るパルテオンであるかもしれない。

中立の属性。君の属性システムを作成する場合、中立の役割を考える。任意の属性の軸に中間があるかどうかを決定する。中立のクリーチャーは闘争には加わらなかったり(多くの場合は善属性と悪属性の対立)、両方の勢力にアプローチをする(秩序と混沌の対立)。君のキャンペーンでこの選択の役割は、対立の中心を意味を確認する必要がある。