

# D&D5版へのコンバート(version 1.0)

[http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/DnD\\_Conversions\\_1.0.pdf](http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/DnD_Conversions_1.0.pdf)

この文書はダンジョンズ&ドラゴンズの以前の版から第5版へキャラクターと冒険をコンバートするガイドラインを提供する。

D&Dの素材のコンバートは科学というより芸術である。コンバートの目的は、かなり正確な複製と言うよりはむしろ、古い版のバージョンで感じていたものに近づかせるものである。このドキュメントのガイドラインは、君が望むものを作るのに役立たせることであり、特定のラインにそって君の選択を強制するためのものではない。

## プレイヤーキャラクターのコンバート

コンバートのための最高の適合を決定するために、君のDMを協力をする、君のDMはどんなコンバートの最終的な決定権を持つ。

### レベル

君のDMはコンバートするキャラクターの開始レベルを設定する。第4版のキャラクターでは、5版のレベルは4版のキャラクターの2/3となり、通常常に切り捨てである。4版の25レベルは7版では17レベルとなる。その他の版のレベルは、直接変換するが上限は20レベルとなる。

### 種族

君のキャラクターの種族に最も密接にマッチする種族を選ぶ。例えば、Faerûnのwild elfはPlayer's Handbookのウッド・エルフと親しい。第5版のPlayer's Handbookから全ての種族特徴を置き換える。第5版のキャラクターと関係がない特徴、第3版のfavored class traitやその他の版のclass limitationsのようなものを無視する。

類似の種族からの習熟—技能や道具、武器—は第5版の等価なもので換えることができる。道具が前の版の技能よりより良く表現できる場合、技能の習熟を道具の習熟に変えるかもしれない。

例えば、第3版のRaces of Faerûnによれば、wild elfのキャラクターはスピアに習熟していなければならない。君のキャラクターはスピアとジャベリンの習熟を持つためにエルフ流武器訓練（Elf Weapon Training）の特徴から、ロングソードとショートソードの習熟を諦めた。同様に、3版のエルフが種族からもらえるレイピアへの習熟に頼るならば、君はレイピアへの習熟のために、エルフ流武器訓練でロングソードの習熟を交換するかもしれない。

### DMの場合：種族のコンバート

Player's Handbookに記載されていない種族のために、Dungeon Master's Guideの第9章の「Creating a Race」を参照してください。一つ以上前の版からの種族特徴から開始し、モデルとして既存の種族や特徴を使用して、第5版の用語で種族を再構築する。次の一般的なガイドラインは役立つだろう。

**一貫性**：版から版に一致しているだけの種族特徴を保持する、特に1つ前の版にだけ現れている特徴は無視する。

**能力値**：種族が他の有益な特徴を持つ限り、種族や亜種族からの能力値のボーナスが、+3までしかなくてはいけない。ほとんどの場合、一つの値が+2以上のボーナスを与えてはいけない。

ゲームの以前の3つの版は能力値に負の種族的調整があり、2つの、種族能力値に最大値と最小値が含まれていた。第5版ではそのようなパラメータを避け、しかしコボルトのようなモンスターの種族、はペナルティが適切である。

**ダメージ抵抗**：第5版では、ダメージ抵抗の特徴は数値を持たない。クリーチャーはダメージ種別に耐性を持っているか持っていないかである。

**Infravision**：種族のinfravisionは直接5版の暗視にコンバートする。暗視の範囲は種族のInfravisionの範囲を使うかDMが決定する範囲を使う。

**夜目 (Low-Light Vision)**：第3版と第4版で夜目を持っているほとんどの種族は暗視を持つ。範囲は標準で60フィートとなる。

**パワー**：種族パワーは無視するか、パワーによく似た呪文の発動能力にコンバートする。種族のキャラクターが術者であるかのように呪文を発動するのに十分高いレベルである必要がある。例えば、3レベル呪文を発動するためには、術者は5レベルでなければならない。生来の呪文が発動できる種族は、標準の呪文発動能力値を、【知力】、【判断力】、【魅力】の中から選んでおかなければならない。

**細かい修正値**：他の版の細かい種族はアーマークラス、攻撃ロール、セーヴィング・スロー（もしくはdefenses）、技能に修正を提供する特徴を持つ。+4以上のアーマークラス以外のボーナスを無視する。少なくともその値以上であれば、習熟か有利を種族特徴として与えるかもしれない。同様に-4以下のペナルティを無視する。このようなペナルティは適切な状況で不利として扱うかもしれない。

## クラス

君のキャラクターのクラス（もしくは、君のキャラクターがあるクラスの複数）に最も密接にマッチする第5版のクラスを選ぶ。あるいは、君がキャラクターにゲームの物語であってほしい方法に、最も密接にマッチするクラスを選ぶ。

君のキャラクター最初のクラスによって制限されると感じないでください。あなたはウォーロックまたはソーサラーが君のmagic-userのストーリーにウィザードより合うと決めるかもしれない。同様に君が5版のパラディンのクラスやWar domainのクレリックが君のファイター/クレリックのマルチクラスより表現をするのによいと決定するのは自由である。

クラス名は君の考え（ウィザードは、1版ではmagic-userと、2版ではmageと、ローグは1版と2版ではthiefと呼ばれていた）で作ることができる。しかし、その箱の外側で考えようとしてください。例えば、第4版のアヴェンジャーは第5版のOath of VengeanceのパラディンかWay of Shadowのモンクであるかもしれない。第4版のウォーデンは第5版のNature domainのクレリック、Hunter archetypeのレンジャー、Oath of the Ancientsのパラディンだろう。

マルチクラスは、多くのキャラクターのコンセプトを成し遂げるための応えである。しかし第5版でマルチクラスをする前に、1つのクラスの成長が、よりキャラクターの意図に合わないかを確認する。例えば、Eldritch Knightのfighter archetypeは、fighter/wizard（あるいはmagic-user、Basic D&Dでのエルフなど）に適している可能性がある。同様に、Arcane Tricksterのarchetypeのbardかrogueはwizard/rogue（もしくはthief）に素晴らしく合うかもしれない。前述のアヴェンジャーはcleric/monkだろう。

## DMの場合：クラスのコンバート

君が前の版のクラスを再現したい場合、Dungeon Master's Guideの9章の「Modifying a Class」を参照する。前の版からのクラスを提示し、第5版の既存のクラスと比較する。その出発点から君のニーズに適合するために修正し、テンプレートとして既存の第5版のクラ

スを使用できるかどうかを決定する。プレイヤーがプレイしたいと思っている何かだけでなく、クラスを版全体で主題として作ったものに焦点を当てるようにしてください。

## 能力値

大部分の版で、キャラクターの、魔法によって変更されない、能力値は、直接第5版の値にコンバートできる。いずれの場合も、20の上限値はまだ適用される。いくつかの追加のガイドラインは以下のとおりである。

**Exceptional Strength**：第1版、第2版は一部のキャラクターがexceptional Strengthを持ち、18の値の後、パーセンタイルで表していた。exceptional Strengthはコンバートの値を持たないので、キャラクターの【筋力】は18となる。

**20より高い能力値**：特に第4版において、能力値が20を超えることがある。そのような値は20とみなすか、次に記載されている能力値の割り当ての代替をする必要がある。

**能力値を再設定する**：能力値をコンバートすることよりはむしろ、特に、そうすることに苦勞するならば、第5版のPlayer's Handbookで記載されている能力値を決定するためのルールに従うことができる。そのために、ポイントをかけて獲得したカスタマイズした値か標準の値のセットを使う。そして種族調整と能力値上昇のクラス特徴を適用する。君の選択を導くために元のキャラクターの能力値を使う。

## 習熟

第5版では、キャラクターの習熟のオプションは通常、種族、クラス及び背景から着ている。武器習熟はDMの許可を得て変更できる。

君のキャラクターの歴史に基づいて、コンバートの間、キャラクターのための背景を選ばなければならない。また、DMは適切な背景を作成することができる。そこで、キャラクターは前の版で何が特異だったかを反映させる習熟を選択する。特定の版のためのガイドラインがある。

**第2版**：キャラクターの持っていれば、secondary skillsやnonweapon proficienciesがあれば、上記の背景のベースとすることができる。キャラクターがkitを持っていれば、君の背景のベースとなる可能性がある。

**第3版**：君のキャラクターのもっともよい技能は君の背景の選択を導く。キャンペーン・セッティングが地域や背景の特典（regional or background benefits）を提供した場合、インスピレーションとしてそれらを使用するだろう。

**第4版**：第3版の方法が可能であるか、キャラクターの背景(background)やテーマ(theme)を指針として使用することができる。

## DMの場合：背景のコンバート

前の版のほとんどが、背景をベースに提供した。第2版のルールでは、secondary skills、nonweapon proficiencies、そしてcharacter kitsがある。第3版の期間では、背景(backgrounds)、地域特典(regional benefits)、さらに上級クラス（prestige classes）がある。第4版の内容にも、背景(backgrounds)、地域特典(regional benefits)、そしてキャラクターテーマ（character themes）がある。これらすべての版で、キャラクターの好ましい技能は背景を示すこともできる。

ほとんどの場合で、既存の背景は君のキャラクターに合うように整形することができる。しかし君がキャラクターに新しい背景を必要とすると感じるならば、まず、Dungeon Master's Guideの9章の「Creating a Background」を読もう。背景のためのモデルとして使われるゲームの要素に基づいて、既存の背景を修正することで合うかどうかを確認する。ない場合は、新しい背景を形成するために以前のゲームの要素を使う。

キャラクターの人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味を定義するのに助けるために、前のゲームのセッションでのプレイのようにキャラクターの人格 (personality) を使用することができる。

## 特技

第5版の特技は第3版と第4版で行ったものとはゲーム上で非常に異なる立場にあるので、このコンバートの手順では第3版と第4版の特技は通常無視する。

第5版の特技は、キャラクターのコンセプトを種族とクラスの構造の外で生き返らせることができる。君のキャラクターは、君が種族とクラスをコンバートした後に、必要な側面が欠けていると感じたら第5版を見て特技を与える。

## 呪文

適切なレベルの新しいキャラクターを作るように知っている呪文を選択する。君は以前の版から知られている呪文の選択をベースにする。同様に第4版でキャラクターが知っている無限回パワー (at-will powers) をキャントリップ (cantrips) の選択のベースとする。DMは第5版に存在しない呪文をどのようにコンバートするかできるかどうかの最終決定権を持つ。

## DMの場合：呪文のコンバート

以前の版からの呪文をコンバートする時、最初の仕事は、意図した効果は既に第5版の呪文で存在しているかを確認することである。たとえ効果が存在していなかったとしても、類似したものがあるかもしれない。類似した効果を見つけたら、代わりにその呪文を使うことができる。もしくは仕事より簡単にするために、既存のものを新しい呪文のベースにすることができる。

呪文を作成するときはDungeon Master's Guideの9章の「Creating a Spell」のセクションを使用する。以前の版の呪文は再設計のための基礎となる。複雑な呪文、例えばearthquakeのようなもの、は呪文が発動されているコンテキストに基づく効果を決定するための余地を与える。そうすることで、呪文を使用した場合でも、術者を驚かせる機会を与える。

## 詳細

君のキャラクターの他の詳細は、以下の例外を除いて大部分は同じままである。

**属性**：ほとんどの場合で、属性は各版に直接対応している。第4版とBasicの属性は必ずしも一致しないので以下のガイドラインを使う：

Basic D&Dでは、秩序、混沌、中立を選択する。善は秩序と対応する—君が秩序にして善、中立にして善、混沌にして善かどうかを選択する。同様に混沌も悪と一致し秩序、中立、混沌かどうかを選択する。中立のキャラクターは秩序にして中立、中立、混沌にして中立を選ぶ。

第4版では、善属性のキャラクターは、中立にして善か混沌にして善かを選択しなければならない。悪属性のキャラクターは秩序にして悪か中立にして悪かを選択肢しなければならない。無属性のキャラクターは秩序にして中立か、中立か、混沌にして中立かを選ぶ。

**言語**：君は第5版のPlayer's Handbookから言語を選択するかDMが提供するリスト、君のオリジナルの版でキャラクターが理解する事のできる言語に最もマッチしたものを選択する。

**人格**：選択した背景で基いて、君のキャラクターのための特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味を作成する。代わりに、君の新しい背景に詳述されているものから選択する。

## 装備

装備は第5版のものと同等のものと交換する必要がある、DMはPlayer's Handbookにない装備を変換及び配布を処理する。

### DMの場合：装備のコンバート

DMとして、キャラクターに快適であるどんなgearや戦利品（loot）も保持させておくことができるようにできる。第5版の同等品のための魔法のアイテムを交換する。Dungeon Master's Guideの1章の「Starting at Higher Level」のルールは第5版のキャンペーンで開始時のキャラクターの富とgearを確立させる良い方法である。ほとんどの場合、高レベルの魔法のオプションは以前の版の宝物の配布を表すための最良の選択である。

ありふれた装備のために、幅広いgearよりはむしろ実用的な（そして物語的な）影響を持つので、多くのgearは簡単にコンバートする。ガイドとして既存の装備を使い、必要に応じて、第5版への適切な仕組みを作る。フラットなボーナスの代わりに有利を使うことを忘れないで下さい。また、時には仕組みの効果を下記の一一般的な魔法のアイテムで制限してみる。

## 冒険のコンバート

D&D第5版では、1版、2版、3版のゲームの冒険とかなりご完成がある—十分にそのような版からの冒険の迅速なコンバートが可能である。慎重なコンバートは選択肢である。DMとして—冒険を作って実行するものとして—選択は君のものだ。

次のセクションでは、慎重なコンバート、迅速なコンバート、宝物物のコンバートのためのガイドラインを提供する。

### 慎重なコンバート

正確に冒険を第5版にコンバートすることは、いくつかの詳細なステップを必要とする。このようにコンバートするときにはいつでも、君がプロセスを導くために君のプレイヤーキャラクターについて知っているものを使う。君がプレイヤーが気がつきそうにないことや使いそうにないことを知っている冒険の要素をコンバートしないでください。

**困難に遭遇する**：遭遇のための最初の一步は遭遇の困難が何であるかについて決めることだ。そうすることで、科学より多くの直感力を必要とする。さらに版から版へ、冒険から冒険へのデザインはこの点で異なる。

第1版、第2版では遭遇は多くの場合簡単になるようにデザインされていた。この種の歩調合わせがキャラクターをより探検し、休息やダンジョンから戻る前に多数の遭遇を持つことができる。理想的には後退する前にキャラクターは1つ以上の重要な遭遇または地域、警告されたより多くの冒険の用地の背景またはストーリーに達することができた。さらに一旦彼らが侵入者に対して警告するならばダンジョン・マスターは異なる敵のグループが継続中の戦いに加わるのを簡単に許すことができた。遭遇の数を減らすことなく、ダンジョンで簡単—中度の遭遇のグループを保つことによってそのような歩調合わせを複製することができる。

第3版と第4版では、遭遇のためにデザインされた遭遇レベルは、冒険のレベルの範囲に基づいた遭遇の難易度を意図して決定するために有用である。（第4版の場合、実際の難易度のレベルはデザインされた遭遇レベルの2/3であるとみなす。）例えば、7レベルキャラクターのためにデザインされた冒険で遭遇レベルが9であった場合、この遭遇はhardかdeadlyである。

遭遇の構造：第5版でモンスターの構成を決定するために書かれた遭遇を使用する。望ましい困難のために遭遇を修正するために、Dungeon Master's Guide第3章の「Creating Encounters」のセクションと一緒にMonster Manualに記載されているモンスターの脅威度を使う。

このコンバートの重要な側面は、オリジナルに類似した経験を提供している。モンスターの数は遭遇でプレイヤーが作る印象よりも少なく非常に重要である。

このことを念頭に置いて、ガイドラインでは、ありうる造園のために調整されるのを忘れないで下さい。敵の複数のグループがキャラクターに集まることができる時、それはダイナミックな戦闘に役立つだろう。しかしそのような対立は致命的でもある、そしてそれが意図的であるならば、それはすばらしいことだ。だが、君が潜在的な敵の数（全てを0にする）を減らすか、潜在的な援軍がないように彼らを動かすか、簡単な強化を防ぐために障害を置くことができる。

**特徴、危険、地形**：遭遇は特徴、危険、地形の用地を含み、そしてこれらの要素は、存在するモンスターの有無にかかわらず発生する可能性がある。多くの時間で、君は新しいルール無しでこのような要素を使うことができる：Player's Handbookで知られているルール、遮蔽、困難地形、落下、息を止める、知覚と調査、特殊な移動、で十分である。

君は、例えばDungeon Master's Guideの5章のガイドラインを使用し、secret doorsとwilderness hazardsのようなものの正確なコンバートを行う。トラップとダメージのある危険をコンバートするためには、その章にある、Trap Save DCs and Attack Bonuses and Damage Severity by Level tablesを使用する。

第3版、第4版では、遭遇の領域は非常に詳述されている。それらの版から冒険において提示される全ての詳細を使う必要を感じることはない。プレイヤーに興味を持ちそうなものはなんでもコンバートし、あとで即座に対応するために残しておく。例えば、第3版の冒険では柱を押し倒す方法を聞いてくるかもしれないし、それでも君がそのような構造で利用可能な弱さに注意を促さない限り、キャラクターは柱を押し倒すか像を攻撃することを決定しないだろう。これとは対照的に誰かが鍵をかけたドアを、鍵を開けることよりむしろ破壊しようとすることは珍しくない。

**新しいモンスター**：古い冒険では、第5版で出版された同等のものでは不足するクリーチャーに出会う。この場合、Dungeon Master's Guideの9章の「Creating a Monster」が君にとって最高のツールだ：この文書の「DMの場合：種族のコンバート」のセクションも参考にすることができるだろう。

君がモンスター全体を作るのを豪うならば、第5版からの要素を用いてできるだけ密接にオリジナルのモンスターを複製するところから開始する。第5版でクリーチャーのHDをHDとして使用する（第5版のモンスターのレベルはそれが持っているHDの数を決定することができる。能力値は第5版の範囲で3から30までにしなければならない；第3版と第版の能力値は減少する必要があることもあるだろう。特殊な特徴と特殊攻撃のために、ガイドラインとして既存のクリーチャーを使用する。

モンスターを第5版にコンバートするか新しいモンスターを作るならば、君はクリーチャーの脅威度を決定するためにDungeon Master's GuideのMonster Statistics by Challenge Rating表を使うことができる。次に君が望む脅威度を得るためにHD及び他のデータを調整する。

**宝物**：宝物の慎重なコンバートでは、君が作成したり冒険のために最初から作成するかのような宝物をロールする必要がある。ガイドラインとしてオリジナルの冒険で何を使ったかの新しい宝物の品揃えを作成するためにDungeon Master's Guideの7章のIndividual Treasure and Treasure Hoard表を使用する。君が宝物を再作成する際にどのように表を使

うかについて決めるためにその章の「Treasure Tables」を必ず読んでください。この文書の最後の「Treasure Conversions」も参照してください。

**魔法のアイテム**：可能な限り、魔法のアイテムはDungeon Master's Guideから既存の魔法のアイテムと換える必要がある。この戦略が失敗した場合は、この本の9章の魔法のアイテムを修正するか新しい物を作ることにするルールが有る。ガイドラインとしてオリジナルのアイテムを使う。

## 迅速なコンバート

完全なコンバートの作業をするよりはむしろ、印刷されているように君は最初の3つのD&Dの版から発表された冒険を使うかもしれない。このセクションでは、ガイドラインを使ってプレイ中に「コンバート」することができる。第4版の冒険は迅速なコンバートに適している。

これらを行うと、遭遇に基づく経験点を与え、正確に遭遇難易度を決定することは難しい。従って代替方法、例えばDungeon Master's Guideの8章に記述されているようなもの、によってレベルアップを即興にできるように準備する。

最初の仕事は、君のプレイヤーキャラクターのために適切なレベルの冒険を選ぶことだ。提案されたレベル範囲の中央値のレベルのキャラクターが極端に難しい遭遇で最小の明白な危険で最も多くの挑戦を発見できる。いずれにしても、迅速なコンバートとレベル帯の中央値に沿った冒険はより良く機能する。

君が冒険を選択したら、以下のガイドラインを使用する：

**モンスターのデータ**：第1版と第2版では、冒険において速記的なモンスターのデータ（shorthand monster statistics）を使うことができる。これらの冒険において、モンスターは多数であるが、彼らは一般的に第5版に対応したものより少ないダメージを与え、少ないヒットポイントを持っている。これらの第1版、第2版のモンスターは次のように変更する。

- アーマークラスは19-クリーチャーのACで、最大22となる。
- 攻撃ロールの修正値はHD/2+2で、最大+12となる。
- セーヴィング・スローのDCは8+HD/2で最大20となる。
- クリーチャーがチェックもしくはセーヴィング・スローを行う必要があり、ロールが得意ならば、ロールにクリーチャーのHD/2+2のボーナスを使用する。そうでない場合、修正値を用いないか、苦手であればならぬ何かを反映するためにペナルティを使用する。

第3版では、ガイドとして、冒険に含まれるモンスターのデータを使うことができる。このハンドのモンスターの配布は第5版での配布とかなり近い。以前の版のように、そのようなクリーチャーは第5版に対応したものより少ないダメージを与え、少ないヒットポイントを持っている。第3版のほとんどのデータはクリーチャーの能力値が含まれている。以下のパラメータを使う：

- アーマークラスは、実際のACと接触ACの平均とるか、第3版の20%低くする。上限は22である。
- 攻撃ロールの修正値は、適切な能力値修正値+3である。
- セーヴィング・スローのDCは10+適切な能力値修正値である。
- クリーチャーがチェックもしくはセーヴィング・スローをする場合、能力値修正値を使う。ロールが得意である場合は+3のボーナスを加える。

**モンスターグループ**：モンスターのグループが7名以上のメンバーを保つ場合、数を減らさなければならないかどうかについて確認するために評価されるべきである。この減少は特に5レベルより低いプレイヤーキャラクターにとって重要である。

**呪文**：呪文は、第5版のPlayer's Handbookから最も密接に合っている呪文を使う。術者のキャントリップを割り当てることができるが、そうすることはオプションである。第3版の0レベル呪文がそのような選択のためのガイドラインとして使うことができる。

**トラップ**：トラップはDungeon Master's Guideの5章でガイドラインを用いて即興で作る。君の最高のツールはその章の Trap Save DCs and Attack Bonuses and Damage Severity by Level表である。そのコピーをテーブルの上に置いておく。また心のなかでダメージを減らし続ける。

**宝物**：以前の版での冒険は、多くの場合、5版では一般的であるものより多くの宝物が含まれている。第3版ではNPCの魔法のアイテムは豊富な供給源であった。即興で作る時、キャラクターが得て満足するだけの宝物を与える。

## 宝物のコンバート

第5版では、宝物は豊富でなく、魔法のアイテムは以前の版のようにキャラクターのパフォーマンスに必要なに応じていない。

Dungeon Master's Guideで言われているように、君が望むように同じか少量の宝物を渡すことができる。第5版のパラメータに宝物を苦勞して再現する代わりに、冒険の宝物を直感的に再構成するためのガイドラインとして本の中で表を使用することができる。また冒険にあるものは何でも渡すことができ、第5版の制約を考慮するために修正する。

そのような制約は、特に第5版の最高ボーナスは通常+3であるということだ、しかし強大な伝説級アイテムは+4のボーナスを与えるかもしれない。+6の武器は第4版のキャラクターが機能するために不可欠であったかもしれないが、それでも+1の武器さえ類似した第5版のキャラクターを良くする。キャラクターは前のハンデは高いボーナスを持つ武器を持っていたかもしれないが、第5版で対応した高いボーナスを維持することは不必要である。さらにそのボーナスに関係のない魔法の武器や防具の機能は、多くの場合アイテムの興味深い側面である。

別の制約は、それほど首如くないが、お金とキャラクターが得て売れる品物の量である。Dungeon Master's GuideのTreasure Hoard tablesに、蓄えられる宝物の適切な量を示している。各レベルで、冒険者のパーティは適切なhoardの表から2つまたは3つのhoardにアクセスする。