

Unearthed Arcana: Feats

<http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/UA-Feats-V1.pdf>

Twitterでの我々の調査と要請からのフィードバックに基づいて（君が私につぶやきたいならば、私は@mikemearlsだ）、今月のUnearthed ArcanaはD & D第5版のための新しい特技を紹介する。詳細を出す前に、ゲームにおいて特技の設計と特技の場所について話す時間を取ろう。

まず第一に、特技の使用がオプションルールであることから、決して特定の特技がゲームの一部であると仮定していないことが重要である。例えば、クラスは特技について言及することができず、そして特技はクラス特徴として決して与えられてはいけぬ。また、コアルールでとらえなければならないアクションと能力のための機械的な負荷をもたらすために特技に頼ることはできない。我々にはそれらに対するコアルールがなく、君を熟練したギャンブラーにするような仮定的な特技はDMが賭けることに対する特殊なルールを使用すると仮定することができない。その代わりに、ゲームの運の一部としてなされるどんな能力チェックに関して有利を与えることだけでなく、他の部分を読む君の能力を反映させるために、そのような特技は【判断力】チェックにボーナスを与えるかもしれない。

重要なことに、主観的な判断をするか自動的にその場で物事を判断するための我々がダンジョンマスターに思っているゲームの部分に、特技の機械的な部分を加えてはいけぬ。例えば、偽名を採用することができる特技は、特技のないキャラクターがまだそのような偽装を試みる方法あるという書き方をすべきである。君が練習の時間を費やしてきた分身を採用した場合、特技が、君に一つ以上の技能に習熟を与え、【魅力】にボーナスを与え、特殊な利益（再ロールなど）を与えるかもしれない、そのすべては君の成功の可能性を向上させることができる。

機械的に、特技は一体化されたオプションである。君の習熟やキャラクターのクラスについて仮定することを避けるその時（それが避けられないわけでない限り）、我々は特技からの束縛を避ける。特技はすべての基礎を覆うパッケージであり、どんなキャラクターのための利益になることを許す。

最後に、特技は君のキャラクターのアイデンティティを肉付けするのに役に立たなければならない。タバーン・ブロウラーとシャープシューターのような名前で作ることは、君が自身を記述するためにキャラクターを想像することができている言葉を使用している。世界に場所を持つことで——人々が認めることのできる具体的な本質で——特技は君のキャラクターが誰であるかについて決めているクラス特徴に負けることなく、味とテクスチャーの層を君のキャラクターに加えることができる。

ウェポンマスタリー特技 Weapon Mastery Feats

例として特技の設計を見てみる。特定の武器でキャラクターに専門性を与えることができる一連の特技を作ることがクールであると思う、そしてポールアーム・マスターがそのように機能する。何に見えるかもしれないだろうか？

ウォーハンマー・マスター Warhammer Master

ウォーハンマーを用いてクリーチャーにヒットしたとき、クリーチャーは【筋力】セーヴィングスロー（DC 8+君の習熟ボーナス+君の【筋力】修正値）に成功するか伏せ状態にならない。加えて敵のシールドを払い落とすために君のウォーハンマーを用いることができる。シールドを使用しているクリーチャーにヒットした場合、攻撃のダメージをなしにし、クリーチャーのシールドを落とさせることを強制させることができる。

なぜ私がこの特技が嫌いか

ウォーハンマーを使っているキャラクターのために特技を作るこの最初の試みには大きな問題がある。まず第一にキャラクターがヒットさせるたびに追加のダイスロールを誘発する。低レベルではイライラさせるし、複数回攻撃を持つ高レベルでコントロールを早くできなくなる。敵のシールドをわきに打つ能力は素晴らしい—しかしどんなキャラクターでも試みることができなければならない何かである。それを特技としてしまうことは、ゲームの柔軟性を制限する恐れがある。君は誰でもその策略を試すことができると主張できるが、特技が能力を作る方法はこの特技によるキャラクターだけが成功することができるようにしてしまう。面倒なルールでゲームを膨らませるよりは、このオプションはDMに自分たちだけでさばいてほしい部分である。最後にこの特技は非常に狭い。とらえる効果はほとんどどんな殴打武器にも適応されると思われるとき、それは一つの武器だけの当てはまる。これを引き受ける差はここにある。

フェル・ハンデッド Fell Handed

君はハンドアックス、バトルアックス、グレートアックス、ウォーハンマー、モールの使い手である。君がこれらを使用するとき、以下の利益を得る。

- ・その武器を用いる攻撃ロールに+1のボーナスを得る。
- ・その武器を用いた近接攻撃のロールに有利を得てヒットしたとき、d20ロールの低い方でも目標にヒットしているならば目標を伏せ状態にする。
- ・その武器も用いた近接攻撃のロールに不利を得ているとき、攻撃はミスしたがd20ロールの高い方でヒットしているならば、君の【筋力】修正値に等しい[殴打]ダメージを目標に与える（最小値0）。
- ・君が武器を用いている間に味方の近接攻撃を援助するために援助アクションを使用するならば、ちょっとの間目標のシールドを除ける。加えて、攻撃ロールに有利を得ている味方に対して、目標がシールドを使っているならば、味方はロールに+2のボーナスを得る。

なぜ私がこの特技が好きか

特技のこの改良版についてのいくつかの者は私を幸せにする。まずはじめに、キャラクターの幅広い範囲に当てはまる。ちょうどヘヴィウェポンに適応させるというアイディアで、私は遊んだが、通常ドワーフと関連した武器の範囲を占領するフレーバーが好きである。攻撃ボーナスはどんな不愉快な取り扱いや中断の必要なく、君がするあらゆる攻撃にt慶応される便利な利益である。有利と不利に対する利益は君に戦いにおける素晴らしい更なる優勢を与える。武器の暴虐なマスターとして、君が有利を圧倒的な端に変えることができ、不利から若干の成功の一片を救出することができるアイディアを表している。

最後に援助アクションへの更なる利益は、即応を超えることなく精密である優良なオプションを与える。この種の利益は君が行う標準アクションを改善し、一方で、君の専門知識適応される特殊な利益のあるアクションに色付けをする。援助アクションを使っている間、もう一人のキャラクターが類似した何かを試みることを止めない。単にキャラクターが君のトレーニングが自動的に君に行うことができる達成するためにどんなチェックが必要かを決めるかをGMに残す。

当然のことながら、我々の相対的なプレイテストの努力には、この特技に関する最終的な決定権がある。しかしうまくいけば、我々は多くの特技をゲームに加えるのを見て、君に我々のデザインの方向性についての良い考えを提供する。残りの本稿は、新しい特技を提示し、それぞれは念頭に置いてここで概説される概念で設計された。後で君にアイディアに対する洞察をしてもらうために各々の特技も短い概説を含む。君に特技に対する多くの洞察を

してもうらことによって、機能することと君がより多く見たいと思うものの感覚を鋭敏にすることで、君が我々にフィードバックしてもらうことを我々は望む。

ブレード・マスタリー Blade Mastery

君はショートソード、ロングソード、シミター、レイピア、グレートソードの使い手である。君がこれらを使用するとき以下の利益を得る：

- ・その武器を用いる攻撃ロールに+1のボーナスを得る。
- ・君のターンで、手に武器を持っているならば、受け流しのスタンスを試みるためにリアクションを使うことができる。そうすると、君の次のターンの開始時か武器を持っていないくなるまで、ACに+1のボーナスを得る。
- ・その武器で機会攻撃をするとき、攻撃ロールに有利を得る。

なぜ私がこの特技が好きか

この特技は単純であるが、具体的な後押しを攻撃と防御に提供する。君の焦点が君が他の武器を使うよりブレードの方がよいという考えを攻撃ロールへボーナスはとらえる。ゲームを遅くしないために数字は十分単純である。

2つ目の利益はアックス、ハンマーなどと比較して、優れた防御武器としてのブレードについての考えをとらえようとする。防御に焦点を与えるのではなく、反撃する機会のために君の眼を開いたままに保つことによって君自身ヒットするのが難しくすることを可能とする。最後の利益は受け流しとは正反対のことである。君のブレードの防御能力を控えるならば、敵の気が散ることを利用するとき、君は素早く効率的に襲うことができる。

フレイル・マスタリー Flail Mastery

フレイルは使うのに手際のいる武器であるが、君がこれをマスターするのに無数の時間を費やした。君は以下の利益を得る。

- ・フレイルを用いる攻撃ロールに+1のボーナスを得る。
- ・君のターンのボーナスアクションとして、目標のシールドをどかすために君のフレイルを広げるよう準備することができる。このターンの終了時まで、シールドを使っている目標に対するフレイルを使用した君の攻撃ロールに+2のボーナスを得る。
- ・フレイルを用いた機会攻撃がヒットしたとき、目標は【筋力】セーヴィングスローに成功する（DC 8+君の習熟ボーナス+君の【筋力】修正値）か、伏せ状態となる。

なぜ私がこの特技が好きか

最初にウェポン・マスタリーの特技に取り掛かり、そして私はそれらの各々がはっきりしたフレイバーを持っていることを確認したかった。プレイヤーの幅広い範囲に訴える必要があるので、この特技のソードのバージョンはかなり一般的に設計した、他の特技が少し難解な何かを探しているプレイヤーに訴えることができることを意味している。フレイル・マスタリーの特技はシールドを無効化し、伏せ状態の敵を討とうとすることを専門とし、オブジェクトの周囲の周りを激しく動き、敵の足を絡ませるフレイルの能力のアイディアから遊ぶ。

スピア・マスタリー Spear Mastery

スピアが学びやすい単純武器であるが、それをマスターすることは君が時間の報酬を与える。君は以下の利益を得る。

- ・スピアを用いる攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

- ・君がスピアを使うとき、両手で用いるならば、ダメージダイスをd6からd8、d8からd10へ変更する（この利益は武器のダイスを向上する他の特徴を得ているならば効果はない）。
- ・君は突撃を受け止めるためにスピアを準備できる。ボーナスアクションとして君から少なくとも20フィート離れている見ることのできるクリーチャーを選択する。そのクリーチャーがその次のターンに君のスピアの間合いに移動した場合、意味はリアクションとして君のスピアでクリーチャーに対して近接攻撃を行える。攻撃がヒットした場合、追加の1d8[刺突]ダメージを与え、君が両手でスピアを持っているならば追加の1d10[刺突]ダメージを与える。クリーチャーが移動に離脱アクションを使っているならば、この能力を使うことはできない。
- ・君のターンのボーナスアクションとして、君のターンの残りの間スピアの間合いを5フィート上昇させる。

なぜ私がこの特技が好きか

単純武器に集中するので、この特技はウェポン・マスタリーの他のメンバーとは少し異なるように見える。他の特技と同じ攻撃ロールに+1を与えるが、これはスピアのダメージを軍用武器と等しくブーストしている。3つ目の要素はスピアを役立つ防御用の武器にすることに集中している。D&D第5版は特殊なアクションアクションに突撃を与えていないが、地被いてくる敵を串刺しにする能力は器用さを必要とする。この特技は君の方の気が付いた距離に動かすことを敵に要求する準備をする。君に特定の敵に専念することを強制することが利益を分解することを早くするとき、離脱アクションで君の攻撃を止めることはクリーチャーに攻撃にそのアクションを差し控えて君に慎重に接近することを可能とする。この方法ではDMは君が移動するすべてのクリーチャーを攻撃したいかどうかについて調べる必要はない。

追加の範囲は小さな能力だが、しかし単純な簡単な方向でスピアの性質を反映するものである。

ツール特技 Tool Feats

武器は楽しい、しかし特技はゲームのすべての部分を支えることを目的とする。そのため、ルールに若干の追加のテーマのある利益を習熟に与える特技がここにある。

錬金術師 Alchemist

君は錬金術の秘密を研究しそれを実行する専門家であり、以下の利益を得る：

- ・君の【知力】は最大値を20として1上昇する。
- ・君は錬金術師の必需品に習熟する。君がそれらにすでに習熟しているならば、君はのチェックに君の習熟ボーナスの倍を加える。
- ・アクションとして、君の5フィート以内の一つのポーションを、まるで味見したかのように、確認することができる。この利益が機能するために君は液体を見なければならない。
- ・いかなる小休憩の間でも、君はどんなレアリティの一つのポーション・オヴ・ヒーリングの力を一時的に向上させることができる。この利益を使うためには、君と錬金術師の必需品を持たねばならず、ポーションは至近になければならない。ポーションが小休憩が終了してから1時間以内に飲まれないならば、ポーションを飲んだクリーチャーはポーションのダイスロールをせず、ポーションで回復することのできるヒットポイントの最大値を回復する。

泥棒 Burglar

君は特定の秘密の活動の君の素早さと君の精密な研究を誇る。君は以下の利益を得る：

- 君の【敏捷力】は最大値を20として1上昇する。
- 君は盗賊道具への習熟を得る。君がそれらにすでに習熟しているならば、君はのチェックに君の習熟ボーナスの倍を加える。

美食家 Gourmand

- 君の【耐久力】は最大値を20として1上昇する。
- 君は調理道具への習熟を得る。君がそれらにすでに習熟しているならば、君はのチェックに君の習熟ボーナスの倍を加える。
- アクションとして、見ることができ、臭いをかぐことができるならば、君の5フィート以内の飲食物を、毒が入っていないか調べることができる。
- 大休憩の間、手元に必要な調理用具や食料、その他の供給物があるならば、君は自分と味方の冒険の疲れを癒す料理を準備することができる。食事は最高6人分まで調理でき、食事を食べた人は大休憩の終わりにさらに2つのヒット・ダイスを回復する。これに加え、食事に参加したものは、次の24時間の間病気に対する【耐久力】セーヴィングスローに有利を得る。

変装のマスター Master of Disguise

君の個性を形作り、他人の個性を読む能力を磨いた。君は以下の利益を得る：

- 君の【魅力】は最大値を20として1上昇する。
- 君は変装道具への習熟を得る。君がそれらにすでに習熟しているならば、君はのチェックに君の習熟ボーナスの倍を加える。
- クリーチャーを観察することに1時間を費やすならば、そのクリーチャーに擬態することを早く身に着けることができる変装を作ることに8時間を費やせる。変装には変装道具を必要とする。君は変装するためにいつもチェックをしなければならないが、アクションとしてチェックをすることができる。

なぜ私がこの特技が好きか

道具はゲームの楽しい部分であるが、しかし、それらを活躍させるためにDMから多くの仕事をとる。例えば、冒険やキャンペーンがそうであることを許すのと同じくらい調理用具は有用であり、それらにはゲームの3本の中心柱：戦闘、交流、発見のはっきりした役割がないときからである。道具により提供される数のボーナスをより高くすることの上で、上記の特技は具体的な利益をそれらの道具に加えようとしている。しかし、盗賊道具は例外である。罠とカギがゲームの一般的な部分であるので、特技が提供する追加のボーナスはそれ自体で十分強力である。