

NPCの創造 Creating NPCs

プレイヤー・キャラクターがすむ世界は、彼らと相互に関係を持つことができる、興味深いキャラクター達が豊富にいるべきである。そのほとんどは名前や一般的な記述を必要とするだけだが、いくらかの人（街監視、地方の聖職者、萎びた賢者）は完全な能力値を有している。敵か味方かどちらにしても彼らに対してPCたちは戦闘の中で彼らのことを知るかもしれない、それとも、PC達はNPCの技能や能力を頼ることで、彼らのことを知るかもしれない、いずれにしても、これらのNPC達を作り出すためのプロセスは7つの簡単な手順で作成することができる。

ステップ1：基本

NPCを作成することの第一歩は、君のキャンペーンでその基本的な役割を決めることである。これには種族やクラス、基本的なコンセプトが含まれている。

ステップ2：能力値の決定

一旦、キャラクターの基本的なコンセプトが決定したら、能力値を割り振らなければならない。能力値を割り振った後で、NPCの種族修正を適用する。4レベルごとにNPCの能力値のいずれか1つを1上昇させること。もし、NPCがPCクラスのレベルを有していれば、英雄的なNPCとみなされ、より優れた能力値を獲得する。これらの能力値はどのように割り振ってもよい。

基本的なNPC：基本的なNPCの能力値は13、12、11、10、9、8

英雄的なNPC：英雄的なNPCの能力値は15、14、13、12、10、8

前もって用意された能力値：能力値を割り振るのではなく、君は表：NPCの能力値を用いて必要に応じた能力値を用いて決定することができる。バーバリアン、ファイター、モンク、パラディン、レンジャー、ウォリアーのような近接戦闘を第一とするキャラクターなら近接NPCの能力値を使う。遠隔武器やファイター、レンジャー、ローグのような【敏捷力】で攻撃するキャラクターは遠隔NPCを用いる。アデプト、クレリック、ドルイドのような信仰呪文能力をもつキャラクターは信仰NPCを用いる。バード、ソーサラー、ウィザードのような秘術呪文能力をもつキャラクターは秘術NPCを用いる。最後に、アリストクラート、バード、コモナー、エキスパート、ローグのような技能を使うことに慣れたキャラクターは技能NPCを用いる。NPCにはこのような表のひとつに当てはまらず、調整された能力値を持っている場合もある。

表：NPCの能力値

能力値	近接NPC		遠隔NPC		信仰NPC		秘術NPC		技能NPC	
	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的
【筋力】	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
【敏捷力】	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
【耐久力】	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
【知力】	9	10	10	12	9	10	13 [*]	15 [*]	13	15
【判断力】	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
【魅力】	8	8	8	8	11	13	11 [*]	13 [*]	9	10

*もし、秘術呪文の術者が【魅力】を基準として呪文を発動する場合、この2つの能力値を入れ替える

表：種族による能力値修正

能力値	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフエルフ [*]	ハーフオーク [*]	ハーフリング	人間 [*]
【筋力】			- 2			- 2	
【敏捷力】		+ 2				+ 2	
【耐久力】	+ 2	- 2	+ 2				
【知力】		+ 2				+ 2 ^{**}	
【判断力】	+ 2						
【魅力】	- 2		+ 2			**	

*ハーフエルフ、ハーフオーク、人間は選択したいずれか1つの能力値を+2する

**訳注 ハーフリングの能力修正は誤っている。正しくは -2筋力、+2敏捷、+2魅力である。

ステップ3：技能

正確に技能を割り振るために、キャラクターによって得られた技能ランクを合計してからそれらを割り振る。キャラクターが得られる個々の技能ランクがそのヒット・ダイスによって制限されることを覚えておかなければいけない。

より簡単な技能成長のために表：NPCの技能ポイントを参照し、NPCの獲得する技能ポイントの合計を決定する。いくつかの技能を（大抵はNPCのクラス技能リストの中から）選んだ後で、いくつかの技能をそれぞれレベルに等しい技能ランクで獲得する。

もし、NPCが2つのクラスを持っていたのなら、技能選択の最も少ない数のクラスで技能を選ぶことから始める。NPCは、彼の全体のキャラクター・レベルに等しい技能ランクでいくつかの技能を獲得する。次に、NPCは最初のクラスとの技能ポイントの差分だけ他のクラスで獲得する。いくつかの新たな技能を選択し、NPCは彼の2番目のクラスのレベルだけ、技能ランクを獲得する。例えば人間のファイター3/モンク4で【知力】修正が+1であったとすると、ファイターで4つの技能が選択できる（最少の技能ポイントである為）。これらの4つの技能は7ランク（彼の合計レベルに等しい）で獲得する。次にファイターとモンクの差分（この場合2つ）だけ技能を選択する。これら2つの技能はそれぞれ4ランク（彼のモンク・レベル）で獲得する。

もし、NPCが3つ以上のクラスを持っていれば、君は、正確な彼の技能を決定する方法を使わなくてはならない。

全てのNPCの技能ランクが決定したのなら、クラス技能ボーナスを加え、NPCの適切な能力値からNPCへのボーナスあるいはペナルティを適用する。

表：NPCの技能ポイント

PCクラスの技能ポイント*		NPCクラスの技能ポイント*	
バーバリアン	4+【知】修正	アデプト	2+【知】修正
バード	6+【知】修正	アリストクラート	4+【知】修正
クレリック	2+【知】修正	コモナー	2+【知】修正
ドルイド	4+【知】修正	エキスパート	6+【知】修正
ファイター	2+【知】修正	ウォリアー	2+【知】修正
モンク	4+【知】修正	-	-
パラディン	2+【知】修正	-	-
レンジャー	6+【知】修正	-	-
ローグ	8+【知】修正	-	-
ソーサラー	2+【知】修正	-	-
ウィザード	2+【知】修正	-	-

*人間の場合は追加で1点の技能ポイントを獲得する

ステップ4：特技

技能が決められた後に、次のステップとしてNPCの特技を割り振る。最初にクラス能力として獲得できる全ての特技を割り振る。次に、NPCの合計レベル（1レベルから2レベルごとに1つ）から得られる特技を割り振る。人間は1レベルで追加で1つ特技を獲得することを覚えておかなければならない。特技選択を簡素化する為に、以下にあるキャラクターのタイプによる特技リストから選ぶ。

秘術呪文の術者：アイテム作成特技（全て）、[《イニシアチブ強化》](#)、[《呪文体得》](#)、呪文修正特技（全て）、[《呪文熟練》](#)、[《抵抗破り》](#)、[《上級呪文熟練》](#)、[《上級抵抗破り》](#)、[《神速の反応》](#)、[《戦闘発動》](#)、[《追加hp》](#)、[《鋼の意志》](#)、[《秘術の打撃》](#)、[《物質要素省略》](#)。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力有り）：アイテム作成特技（全て）、[《アンデッド威伏》](#)、[《アンデッド退散》](#)、[《イニシアチブ強化》](#)、[《エネルギー放出回数追加》](#)、[《エネルギー放出強化》](#)、[《エネルギー放出の一撃》](#)、[《エレメンタルへのエネルギー放出》](#)、[《戦闘発動》](#)、[《鋼の意志》](#)、呪文修正特技（全て）、[《呪文熟練》](#)、[《抵抗破り》](#)、[《選択的エネルギー放出》](#)、[《強打》](#)、[《追加hp》](#)、[《来訪者へのエネルギー放出》](#)。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力無し）：アイテム作成特技（全て）、[《イニシアチブ強化》](#)、[《強打》](#)、[《化身時発動》](#)、呪文修正特技（全て）、[《呪文熟練》](#)、[《抵抗破り》](#)、[《神速の反応》](#)、[《戦闘発動》](#)、[《追加hp》](#)、[《武器熟練》](#)、[《物質要素省略》](#)、[《鋼の意志》](#)、[《雑ぎ払い》](#)。

近接（技巧派の戦士）：[《足払い強化》](#)、[《威圧演舞》](#)、[《一撃離脱》](#)、[《回避》](#)、[《強行突破》](#)、[《攻防一体》](#)、[《渾身の一打》](#)、[《渾身の一打強化》](#)、[《上級渾身の一打》](#)、[《大旋風》](#)、[《手ひどい一打》](#)、[《フェイント強化》](#)、[《武器落とし強化》](#)、[《武器の妙技》](#)、[《防衛崩し》](#)、[《迎え討ち》](#)。

近接（素手の戦士）：《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《組みつき強化》、《ゴルゴンの拳》、《蠍の型》、《素手打撃強化》、《武器の妙技》、《メドゥサの怒り》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》、《矢つかみ》、《矢止め》、
近接（騎乗）：《イニシアチブ強化》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》、《騎乗蹂躪》、《技能熟練：騎乗》、《強打》、《クリティカル強化》、《追加hp》、《武器熟練》、《猛突撃》、
近接（剣&盾の戦士）：《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《盾攻撃の達人》、《盾熟練》、《盾のぶちかまし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《二刀流》、《武器熟練》、
近接（両手持ち武器の戦士）：《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器熟練》、《武器破壊強化》、
近接（二刀流の戦士）：《イニシアチブ強化》、《回避》、《クリティカル強化》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級二刀流》、《二重斬り》、《二刀のかきむしり》、《二刀の守り》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練》、《迎え討ち》、
射撃：《イニシアチブ強化》、《遠射》、《機動射撃》、《近距離射撃》、《高速装填》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《精密射撃》、《速射》、《束ね射ち》、《致命的な狙い》、《針の目を通す狙い》、《武器熟練》、
技能（多くのNPC）：《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練》、《軍用武器習熟》、《疾走》、《神速の反応》、《盾習熟》、《追加hp》、《鋼の意志》、《鑑習熟（全て）》。

ステップ5：クラス能力

特技を決めた後で、次のステップではNPCが得られる全てのクラス能力を決める。これはNPCの呪文、激怒パワー、ローグの技、その他クラス基準の能力を選択することである。

呪文のところまで来たとき、各レベルで君が必要だと感じる呪文をどのようにして選択するかを決定する。NPCが修得している呪文の中から上位からの2つのレベルの様々な呪文を選択する。他の全てのレベルは少しの基本的な呪文を付け足す（もし必要なら複数準備する）。もしこのNPCがたった1回の遭遇（戦闘のような）でしか出会わない予定で、NPCがそれらの呪文をかけることがなさそうなら、作成をスピードアップする方法として低レベルの呪文を空けておいてもよい。君は必要に応じて、プレイ中に少しの呪文をいつでも選択することができる。

ステップ6：装備品

全てのNPCのクラス特徴を記録した後で、次に、キャラクターのレベルに合った装備品を用意することである。NPCは同レベルのPCより少ない装備品であることに注意しなければならない。もし、NPCが再登場しているキャラクターならば、彼の装備は注意して選ばなければならない。合計のgpは表：NPCの装備品を使って、どれくらい装備品を持っているかを決定する。一度限り登場するNPCはもっと単純に装備品を選んでよい。表：NPCにはNPCの装備品を選択することをより簡単にすべく、多くのカテゴリーが記されている。キャラクターの装備を決めるとき、それぞれのカテゴリーで可能な限り支払う必要はない。それぞれのカテゴリーでの残金は他のカテゴリーで使用することができる。残ったものはキャラクターが所有するコインや宝石に代表される所持品として表せられる。

これらの価格は中間的な経験点成長で普通の財宝の割り当てを利用したキャンペーンでのおおよそで基本的な価値である。もし、君のキャンペーンが早い経験点成長の時の場合は、NPCの装備は1レベル高いものに修正する。もし、君のキャンペーンが遅い経験点成長ならNPCの装備品は1レベル低いものに修正する。もし、君のキャンペーンがハイファンタジーなら、価値を2倍にする。ロウファンタジーなら半分に減らす。もし、NPCの装備品の最終的な価値が少々越えていたり不足していたとしても良いとする。

表：NPCの所持品

基本的なレベル	英雄的なレベル	合計gp	武具	防具	魔法の品	消耗品	その他の所持品
1		260 gp	50 gp	130 gp		40 gp	40 gp
2	1	390 gp	100 gp	150 gp		40 gp	100 gp
3	2	780 gp	350 gp	200 gp		80 gp	150 gp
4	3	1,650 gp	650 gp	800 gp		100 gp	200 gp
5	4	2,400 gp	900 gp	1,000 gp		300 gp	200 gp
6	5	3,450 gp	1,400 gp	1,400 gp		450 gp	200 gp
7	6	4,650 gp	2,350 gp	1,650 gp		450 gp	200 gp
8	7	6,000 gp	2,700 gp	2,000 gp	500 gp	600 gp	200 gp
9	8	7,800 gp	3,000 gp	2,500 gp	1,000 gp	800 gp	500 gp
10	9	10,050 gp	3,500 gp	3,000 gp	2,000 gp	1,050 gp	500 gp
11	10	12,750 gp	4,000 gp	4,000 gp	3,000 gp	1,250 gp	500 gp

12	11	16,350 gp	6,000 gp	4,500 gp	4,000 gp	1,350 gp	500 gp
13	12	21,000 gp	8,500 gp	5,500 gp	5,000 gp	1,500 gp	500 gp
14	13	27,000 gp	9,000 gp	8,000 gp	7,000 gp	2,500 gp	500 gp
15	14	34,800 gp	12,000 gp	10,500 gp	9,000 gp	2,800 gp	500 gp
16	15	45,000 gp	17,000 gp	13,500 gp	11,000 gp	3,000 gp	500 gp
17	16	58,500 gp	19,000 gp	18,000 gp	16,000 gp	4,000 gp	1,500 gp
18	17	75,000 gp	24,000 gp	23,000 gp	20,000 gp	6,500 gp	1,500 gp
19	18	96,000 gp	30,000 gp	28,000 gp	28,000 gp	8,000 gp	2,000 gp
20	19	123,000 gp	40,000 gp	35,000 gp	35,000 gp	11,000 gp	2,000 gp
	20	159,000 gp	55,000 gp	40,000 gp	44,000 gp	18,000 gp	2,000 gp

武器：ここには通常、高品質、魔法の武器、術者が敵を攻撃するための魔法の杖やワンドが含まれる。例えば、[ワンド・オヴ・スコーチング・レイ](#)は武器に含まれるが、[スタッフ・オヴ・ライフ](#)は魔法の品の一部に数えられる。

防具：このカテゴリには、鎧や盾が含まれる。同様に、キャラクターのACやセーヴィング・スローを増加させる魔法のアイテムも含まれる。

魔法の品：このカテゴリには全てのその他の永久的な魔法のアイテムが含まれる。多くの指輪、ロッド、ワンド、その他の魔法のアイテムに含まれるものがこのカテゴリに該当する。

消耗品：このカテゴリに含まれるのは錬金術アイテム、ポーション、巻物、わずかなチャージ数のワンドが含まれる。チャージ型のその他の魔法のアイテムはこのグループに含まれる。

その他の装備品：このカテゴリの金額を使って、キャラクターのための一般的な非魔法的な品を購入する。多くの場合、これらの装備は作成中は省略され、プレイ中に必要に応じて用意すればよい。君は、キャラクターが適切に彼の技能及びクラス能力を使うために必要であろう装備品を持たせることができる。このカテゴリにはNPCが身に付けて持っているであろう装飾品、宝石、はばら銭が含まれている。

ステップ7：詳細

君がNPCの装備品を全て割り振ったなら、後は詳細を決定することである。キャラクターの攻撃やダメージボーナス、CMBやCMD、イニシアチブ修正、ACを決定する。もし、キャラクターの魔法のアイテムが彼の技能や能力値に影響を与えるのなら、注意してそれらを変更する。キャラクターの合計HPは平均値であると仮定して決定する。最後に、名前、属性、信仰、及びわずかな個人特性といった、他の重要な詳細部分を満たして完成となる。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿