

トレジャー・ハンター

「Xは違う、ここはもう見た」

トレジャー・ハンターは富と栄達への意気は薄く独自の目的を持っているかもしれないが、それでよいのだ。彼らは大きな財宝を手に入れるために大きな賭けと危険を引き受ける。トレジャー・ハンターは時に中毒といってもいいほど、価値ある何かを求めるときの危険を楽しむが、この冒険精神は伝染性でもある。失われていたり隠された財宝を発見することは、最初からわかっているものを見つけるより非常に難しい。

トレジャー・ハンターは常により多くの富を求める。彼らは必要にして充分な知識を発見して伝説や古文書を――目標に言及したものの以外を――ふるいにかける。しかし、少数派彼らが調べる古代の遺産について特別な歴史を学ぶことを好む。彼らは正規の教育で以外で彼らが求めることに関連した領域を学び、特定のことがらについての専門家にさえる。

トレジャー・ハンターは一般的に単独行動を行なう。時々類似した目的を達成するために共闘はするが、彼らはお互いを信用しない。誰もが他人を自分の探しているものを横取りしようとする盗賊や傭兵とみなしている。

トレジャー・ハンターをプレイする

トレジャー・ハンターはその動機から、金に汚く利己主義であると見られているかもしれない。彼らは名声と富を求めるが、それは必ずしも彼らが軽薄であるというわけではない。彼らはダンジョンの探検についてかなりの専門知識を持っている。

職探しをせずに動くことができるトレジャー・ハンターは、ほとんどが既に財産を持っている。彼らは危険そのもの、あるいはさらに自らの蒐集物を増やすために仕事をしている。多くのものは長い間トレジャー・ハンターをして、この危険ななりわいで生き残るために必要な経験を得た。

君の誇りは傭兵と認識されることを嫌う。君はもっとも高額な報酬を出す雇用主の依頼を行なうが、戦争で戦うことと古代の遺産を得ることは非常に異なる仕事――君はそれをすぐに指摘できる――だ。君は実利的で、仕事の完遂に必要なものを必ず手に入るようにする契約を主張する。

実利主義は冷酷さと同義ではない。君はまず自身の利益を取る傾向があるが、自分と旅をする者たちの世話もする。トレジャー・ハンターは彼らへの報酬に見合った働きをする冒険者のパーティの価値を理解し、探検の条件について交渉するときにはたいへん公正になる。ほとんどは長期に渡る仲間の探検家との絆は、彼らが共に直面する危険によって深くなる。

トレジャー・ハンターの作成

君はトレジャー・ハンターのテーマを怖いもの知らずな冒険家(平均的な冒険者よりもその要素が強い)というキャラクターの構想に合わせて適用できる。君がそうしたプレイを望むなら、型破りな方法で困難な挑戦を克服する冴えたキャラクターとしても楽しめるかもしれない。君がトレジャー・ハンターを作成するにあたり、これらの物語的要素を覚えておいて欲しい。

手際のよい探検

君はあらゆる状況に通じた冒険者である。富と評価への望みが君を動かし、君は利口であることという評価を得た。君は変わった状況において問題の解決法を見つけることや独自の論理を適用することを楽しむ。

君はトレジャー・ハンターというなりわいの中で、ダンジョン一般の脅威に対処せねばならなかった。それぞれのダンジョンは独特なものだが、すべては少しの特徴を共有している。君はこれらを頭に叩き込んでおり、それぞれの取り扱い方を知っている。

君の評判は冒険のセンスとその経歴が大いに物語っている。依頼者は君の感覚を愛しており、君が遺産や財宝をうまく手に入れることを信じている。

認められた専門家

世界で有名なトレジャー・ハンターの多くは、彼らがある特定の種類の財宝を蒐集したり墓荒らしに対する備えの脅威を突破する専門性で名声を得ている。君がこれから冒険する場所をよく知ることは君の成功をより確実なものとする。

専門化するもうひとつの理由は、単純に商業的な観点からだ。君の選択は特定の財宝の価値、入手の容易さ、そして商品性に基づいている。君はより大きな利益のために単独で最新流行を追いかけるかもしれない。一方、他人よりも商品を手に入れる可能性が高いことを知っている君は群衆に参加するかもしれない。

エッジを生きる

君は常に危険への渴望を満たせる冒険を求める興奮中毒者である。富と名声のみで生きるにあらざ――君は浮き草暮らしを愛している。君は危ない目に遭いながら君の技能を駆使してなんとか脱出した時、もっとも生を感じる。

効率的な財宝蒐集

それはあらゆる探検家に降りかかる(あるいはあらゆる探検家が期待する)問題だ。君は宝の山全部を持って帰れないくらい膨大だと気づく。最初に君は興奮し、そして失望する。君は財宝の優先順位をつけるしかない。それを考える鍵となる要素はここにある。

携帯性: 宝石！ 小さいことはいいことだ。とても小さく軽いのが金銭的価値は素晴らしい。金の像に飛び乗って彼らの腫になっている宝石をてこで動かそう。

希少性: 芸術品や珍しい武器はかなりの価値がある。君が一番珍しいものを手に入れられるように、その地方の古代文明について学んでおこう。わからない時は、古く見える(しかし錆びていない)物ならなんでもいい。

魔法: 〈魔法学〉を修得しているなら、君はディテクト・マジックの呪文を学べる。君は安物に見える装身具のどれに強力な魔法がかかっているか見た目だけでは判断できない。

人気: 買い手を見つけるのは必ずしも簡単なことではなく、ヒューマンの作品はそれが年代物でも最高の価格では処分できない。ドワーフ、サイクロプス、エラドリン、そしてティーフリング(しかしパイル・トゥラス様式の物に限る)造りの骨董品を持って帰ろう。

呪われていない: 確かに、あらゆる財宝の山にはその周囲にかかった呪いの噂がつきまとう。君はどちらにしる、その噂を信じるべきかどうかを知る。最初の助言？ マミーの財宝は常に呪われている。常にだ。



ハーフリングのウォーロックにしてトレジャー・ハンター、エラ

多くの人は君が体験したように素晴らしい人生を送れず、君は今も落ち着く気は無い。君にとって人生とはひとつの大きな宝探し、最高の宝は多くの危険を添えた達成感だ。君は老いた時に思い返してこう感じる「やあ！ 私は凄い人生を送ったもんだ！」と。

開始時特徴

トレジャー・ハンターは遺産を見つけることになると、ちょっとした勤が働く。

利益:君はトレジャー・センスのパワーを修得する。

トレジャー・センス

Treasure Sence/財宝感知 トレジャー・ハンター/汎用
君は財宝のありかに対して直感が働く。

[一日毎]

マイナー・アクション 使用者

効果:アイテム1つを指定する。次の1時間、使用者はそのアイテムの発見あるいは特定に関する知識判定、〈事情通〉判定、〈知覚〉判定、および〈盗賊〉判定に+4のパワー・ボーナスを得る。

追加特徴

5レベル特徴 君は競争相手の財宝探索者や他の冒険者と向き合う時の危険に慣れた。このため、君は肉体的、社会的、あるいは知的であるにせよ、ある種の危険をよりうまく扱える。

利益:君は《技能熟練》の特技を修得する。

10レベル特徴 そこが狭いダンジョンの通路でも忘れられた神の祭儀であっても、トレジャー・ハンターは常に近接戦闘ができる。君はこれらの環境に最適化された闘法と戦闘術を心得ている。

利益:君は無理やり入り込んでいる時、あるいは伏せ状態の時に受ける通常の攻撃ロール・ペナルティを受けない。

オプション・パワー

すべてのトレジャー・ハンターは突発的に変化する状況が彼らの生存能力を鍛えたことを知っている。君はクラスあるいは種族のオプションで得られるもの1つの代わりに以下のパワーから1つを選ぶことができる。

2レベル汎用パワー うまい攻撃や電光石火の罨解除で、君は活路を開いて脱出することができる。

スティック・アンド・ムーヴ

Stick and Move/静止からの移動 トレジャー・ハンター/汎用/2
君は行動を行なって自由になった隙をつく。

[遭遇毎] + [武勇]

フリー・アクション不要 使用者

トリガー:使用者のターンに、使用者が〈盗賊〉判定あるいは敵に基礎攻撃をヒットさせた。

効果:使用者は2マスシフトし、アイテムを1つ準備するかしまうことができる。

6 レベル汎用パワー 状況を認識していなければ君とそのパーティは損害を得るかもしれない。君は早口で命令を怒鳴って全員の注意を促せることができる。

ペイ・アテンション

Pay Attention/注意を払え トレジャー・ハンター/汎用/6

仲間はしばしば、ダンジョンで見つかる危険を気に留めない。時々、君は彼らを教育する必要がある。

[一日毎]◆[武勇]

フリー・アクション 近接・爆発3

トリガー:使用者がイニシアチブをロールする。

目標:使用者および爆発内の味方すべて

効果:すべての目標は彼あるいは彼女のイニシアチブ判定に+2のパワー・ボーナス、および戦闘の最初のラウンドにすべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。

11レベル:+4のパワー・ボーナス。

21レベル:+6のパワー・ボーナス。

10 レベル汎用パワー この稼業で成功し続けるために、君は自分の限界とそれを超えるための方法を知っていなければならない。

イグザクション

Exertion/尽力 トレジャー・ハンター/汎用/10

君は行動を行なって自由になった隙をつく。

[遭遇毎]◆[武勇]

アクション不要 使用者

トリガー:使用者が行なった技能判定あるいはセービング・スローの結果が不満だった時。

効果:使用者は再ロールを行ない、その結果を適用する。

典型的なトレジャー・ハンター:エラ

「見なさい、緑の男は私を救ってこの呪文や他の多くを与えたわ。彼はとても親切。だけどその気まぐれ屋は私の弟と妹を確保してるから、私はこれらの宝を持ってあいつとの取り引きを終わらせないと」

世界は発見を待ち焦がれる財宝に満ちている。宝探しは定命の者のみの競技ではなく――別世界の存在もこの危険な遊びに興じている。緑の男はエラの人生を変えた。彼女は彼のまことの名も知らないが、彼女は彼に返済すべき貸りがある。

はじまりの物語 最近、エラと彼女が所属するハーフリングの氏族は先人に従って水路を進んでいた。彼らは河をたどりながら商売や釣りをし、単純な生き方をしていた。

ある日、氏族は未知の領域へ向かった。他の旅人は行く先の土地についてウィル・オ・ウィスプや他の不思議な存在がちらつき、ゴブリンが荒らしていると警告した。ハーフリングは警告を無視して進んだ。ゴブリンは彼らの船団を待ち伏せし、四方八方から火矢を撃ってきた。ハーフリングも善く反撃したが、彼らは圧倒された。エラは彼女のたいへん幼い弟と妹のことが心配になった。彼女は河へ飛び込むと彼らを助け、岸まで泳いだ。

彼らは土手をよじ登ってすばやく森へ逃げ込んだが、ゴブリンは彼らを見ていた。狼乗り部隊は彼らを岩と倒木の上まで追い詰め、木々の間を遠吠えと笑い声で満たした。エラは彼女のきょうだいの手を取って走り、森の地面が亀の甲羅のように盛り上がっている空き地に3人が転がり込むまで走った。丘を登った彼らがゴブリンを

眼下に見下ろし、彼らの追っ手が攻撃しようとしたその時、緑の人影が丘の斜面から飛び出た。それはゴブリンを翠玉の剣で切り裂き、あっという間に彼らと狼を屍にした。

その人影は彼が助けたハーフリングの方を向くと、美しい声で「私は君たちに三つの命を与えた。今、君は私に借りがある」と言った。フェイの君主は、自らを「緑の男」と名乗り、大昔に敵からこの丘に封印され、王冠、王錫、そして鎧を盗まれたと説明した。エラと彼女の幼いきょうだいの命を救うことと引き換えに、彼は彼女に盗まれた財宝を捜して持ってくるよう要求した。彼女が彼の要求を果たすことを確実なものとするため、彼はすべての道具が戻ってくるまで彼女のきょうだいを人質にした。彼女が失敗するか戻ってこない場合、彼女の弟と妹は永遠に彼のものとなるだろう。

緑の男は何の経験も無いエラに成功のしようも無い難題を突きつけたわけではなかった。彼らはその森の丘にかけ、彼らの宿命を結びつけてエラに緑の男の妖術を与える契約を行なった。彼女は彼の領地をフェイの能力を武器に旅立ち、盗まれた財宝を捜して世界を飛び回っている。

価値観と動機 エラの人生は望んだものではないが、現在彼女はそうになっている。彼女が弟と妹に再会したいのなら、緑の男が望む財宝を捜し出さなければならない。彼女のきょうだいをアーチフェイの幽閉から開放するまで、エラは失敗できない。

エラのロールプレイ 君は強く活発で、危険なダンジョンに飛び込んでいる間は内面の葛藤を抑えていることができる。たとえ飄々としていても、君は家族と氏族を積極的に守ろうとする。君は真の意味で冒険者の中の冒険者になり、その評判を守ることが好きだ。だが、周りに誰もいない時、君は弟と妹の身を案じて泣き、彼らを助けるためなら何でもすると無言で決意を新たにす。それより大切なものは世界のどこにも無く、君はもう一度彼らを家に連れ帰るためならどんな手段も使う。しかし、彼らを助けたなら、君はまた冒険の人生へ戻るだろう。

エラの作成 エラは緑の男とのフェイの契約によってウォーロックの力を与えられ、使うことができる。ハーフリングのオプションを【魅力】ボーナスにして、『プレイヤーズ・ハンドブック』の欺きのウォーロックにするのが良い選択だ。

君がエラをプレイしたいなら、君は彼女を家族の絆が強いドワーフ、ノーム、あるいはスヴァーフネブリンなど他の種族にすることもできる。こうすることで彼女がクエストを得る状況は若干変化し、おそらく別のクラスを選ぶ必要があるだろう。

