

君のキャラクターの故郷と文化がどうキャンペーンと関わるか考えよう。彼らの巨大な親利で有名なドワーフは上層に住み、定期的に地上の共同体と商売を行なっている。ゴブリンやコボルドのように野蛮な人型生物も、はるかに礼儀を欠いてはいるが同じようなことを行なっている。これらの種族は——ヒューマンやエルフの狩人が森や沼の近くに住むように——地上の荒野に近い彼らの版図と近い、危険だが神秘には掛けている場所に住んでいる。

より深い場所に住む、たとえばスヴァーフネブリンのような種族はアンダーダークと共生する者たちで、彼らは保護と糧を得ている。これらの種族のディープ・デルヴァーは地上世界を驚愕と伝説の地とみなしており、地上からの探検家を迷惑な観光客とみなしている。

開始時特徴

君にとって、アンダーダークへの旅とは当たり前のことである。君の鋭い感覚は、経験の足りない者が見破れない破滅をもたらす隠された危険を見通す。君の鍛えられた神経は一步一步踏み出す度に危険を察知する。

利益:君は〈地下探検〉判定に+2のパワー・ボーナスを得る。

また、君はサブトレイナン・サヴァイヴァルのパワーを修得する。

サブトレイナン・サヴァイヴァル

Subterranean Survival/地下生存術 ディープ・デルヴァー/汎用

君はアンダーダークの厳しい洞窟を楽しめる。

[遭遇毎]◆[武勇]

フリー・アクション 使用者

トリガー:使用者が〈地下探検〉判定の結果に満足しなかった時。

効果:使用者は〈地下探検〉判定を再ロールする。

追加特徴

5レベル特徴 地底で生活し続けることにより、君は地下の生態や地形について幅広い知識を得た。フック・ホラーが縄張り目印をつけることから、どのスライムの水たまりを避けるべきか、君はアンダーダークの知識についての権威である。

利益:君の〈地下探検〉判定へのパワー・ボーナスは+4に上昇する。

また、君は無理やり入り込む状態でも移動速度が半減せず、通常の攻撃ロールへの-5のペナルティの代わりに-2のペナルティを受ける。

10レベル特徴 君が数週間を、数ヶ月を、時には数年さえも地底で過ごしている時、たいまつをちらつく光から太陽の強烈な輝きと同じくらい君への刺激となりうる。最高の探検家は光が足りないことが彼らの妨げとならないよう、他の感覚を鋭敏にする。地面の細かな動き、かすかな空気の流れ、あるいは洞窟の壁に響く音は、君にたやすく道を見つけさせる。

利益:君は半径2マスの疑似視覚を得る。

オプション・パワー

すべてのディープ・デルヴァーは地底で生き残ることに専門家だが、激しい情熱によって専門化する者たちもいる。彼らは生き残るだけでなく、地底で成功する。いくらかは彼らが他の場所に不快感を覚えるまで深淵を旅するのに適応してしまう。

2レベル汎用パワー 地底での戦闘では広々とした空間という贅沢が存在せず、剣は洞窟の壁に引っかかり、戦う者は曲がり角の向こうへ行くことを強えられる。しかし、君は簡単に敵から捉えられない位置に身を置いたり壁を遮蔽に使うなど、窮屈な環境を利用している。

アップ・アゲinst・ザ・ウォール

Up against the Wall/壁を背に ディープ・デルヴァー/汎用/2

君は近接環境で優位を得る方法を知っている。

[遭遇毎]◆[武勇]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者の次のターン終了時まで、使用者が遮断地形に隣接している限り使用者は遮蔽を得る。また、遮蔽を得ている使用者への攻撃をミスした敵は使用者の次のターン終了時まで戦術的優位を与える。

6レベル汎用パワー 君は経験により、洞窟を探索するという点においてはほぼすべてを知悉しており、この知識はかつて君を手こずらせたかもしれない問題を乗り越えさせる。

ケイヴェン・ローア

Cavern Lore/洞窟知識 ディープ・デルヴァー/汎用/6

洞窟探検にかけての君の才能は、君に予想外の脅威から逃れるために必要な力を与える。

[遭遇毎]◆[武勇]

フリー・アクション 使用者

トリガー:使用者が地底で〈運動〉、〈軽業〉、〈持久力〉、あるいは〈知覚〉判定に失敗した時。

効果:使用者は〈地下探検〉判定を行なってその結果を替わりに適用する。

10レベル汎用パワー 明かりが消えて君が突然谷をころげ落ちたり地すべりの進行方向上に放り出された時、君の磨き抜かれた感覚はそれに対応しよう動き始める。

スペランカーズ・インストリクツ

Spelunker's Instincts/探検家の本能

ディープ・デルヴァー/汎用/10

君が洞窟を探検している時の反応は突然足を滑らせたり致命的な傷から逃れることができる。

[遭遇毎]◆[武勇]

即応・割込 使用者

トリガー:使用者が震、危険要因、あるいは落下でダメージを受けた時。

効果:そのダメージを5+(使用者のレベルの半分)軽減する。

レベル 11:10+(使用者のレベルの半分)

レベル 21:15+(使用者のレベルの半分)

典型的なディーブ・デルヴァー:カール

「大丈夫。僕はみんなを地上へ戻すよ……絶対に」

深淵歩きのカールは学んだだけで、探検家としての気概をアンダーダークの旅路で試されたことはない。彼は仲間の探検家とはぐれた若いヒューマンは、深みの荒野を生き残ってかつての仲間が死んだことの裏に何があったのか、彼の未知数な機転に頼ることを余儀なくされた。

はじまりの物語 彼はひとり立ちして金持ちになりたかったので、ちょうど数ヶ月前、18歳を迎えてすぐに地下案内人協会に登録した。地下案内人協会は地上とアンダーダークの間にある通路を確保し、入り組んだ洞窟を開拓し、マエルブラターや最深の迷宮のような場所へ向かう隊商を護衛している。(地下案内人協会についてより多くのことは55ページを参照。)仕事はやりがいがあり、深い洞窟を探索して魅力的な人々に出逢うことは、カールに探検への情熱を与えた。だが、現在の彼は自分のために仕事をしている。

数日前、カールはなんとか逃げおおせたが、グリムロックたちによってカールが所属していた地下案内人協会の隊が全滅したのだ。彼の隊は近頃、地上のちょうど下にあるアンダーダークの共同体に新しい市場を作ろうと精力的な商家と契約していた。グリムロックが扉から部屋へ殴りこんで行く手のすべにて斬りかかって来た時、案内人の隊長は本部へ報告するために脱出した。

カールは奥へ逃げ込むことで生き残れたが、今の彼は罪の意識にさいなまされている。彼が仲間を助ければ、おそらく、彼は戦いで違う結果を導き出せたかもしれないが、彼には知るよしもない。彼は攻撃も怪しかったと思っている。機会があまりにも完璧で、グリムロックは隊が仕掛けていた警報をどれも作動させなかった。カールは組織の誰かが黒幕であると考え――彼はその人物を突き止めようとしている。

価値観と動機 カールは仲間の地下案内人を死へと導いた裏切り者を見つけようと心に決めている。彼は友の仇を討つためならば何でもするだろう。カールはたとえ攻撃による惨状を見ることになっても、地下案内人協会のかつての本部を見つけようと思っている。彼はそこで裏切り者についての手がかりと、他の虐殺を逃れた地下案内人による符丁が見つかることを希望にしている。

カールのロールプレイ 君は強い感情に突き動かされているが、君は友の死を受けいれている。現在の君は勇気と彼らの仇討ちのためにやらねばならぬことを行なう感覚を回復させなければならぬ。君の未熟な地下探検技術は逃亡によって試され、そしてそれが充分なものでどうかに関わらず、君の自身は揺らいでいる。

君は戦闘だけではなく心を預けることができる精神が強い相棒がいる度の仲間を求めている。地下案内人協会での日々は君に勤勉な仕事意識を叩き込んだが、君の若い熱意はアンダーダークの厳しい生存競争の現実によって冷や水を浴びせられた。過酷な状況に直面すると君は常に躊躇の一瞬を感じるが、君はやらねばならぬ時に二度と絶対に友を見捨てないと誓った。

カールの作成 アンダーダークでカールのクエストに答えをもたらすには、彼が向き合った敵に対して勇気を奮い起こすこと以外にもさまざまなものが必要になる。ヒューマンの可能性はよく彼の助けになり、レンジャーはよく合ったクラスだろう。

君がカールの種族やクラスを変更したいなら、彼は簡単にヒューマンの変わりにドワーフにできる。たとえばローグのような〈地下探検〉を修得できるクラスなら何でも、彼はうまくダンジョンを探索できるだろう。

