

# 深淵からの呼び声 PC ガイド

**概要：**これは新種族とその特技の追加サプリメントです。

この補足資料は「深淵からの呼び声：Call from the Deep」キャンペーンから抜粋したものです。キャンペーンで使える**4つの新しい水棲種族と11の新しい航海向け特技**が含まれています。これらの種族と特技は、航海を舞台にした冒険やキャンペーンで使用すると最も効果を発揮しますが、陸地を舞台にしたゲームではプレイが難しい場合があります。提示されているすべてのオプションは、記憶に残る海賊、船乗り、潜水艦乗りのキャラクターを作成するのに役立つはずです！ダンジョンズ&ドラゴンズ第5版のサプリメントです。

## はじめに

ここで紹介する内容は、ダンジョンズ&ドラゴンズ第5版の1レベルから12レベルまでのキャラクター向けアドベンチャー『深淵からの呼び声』の付録Eからの抜粋です。海を舞台とするキャンペーンに適した新しいキャラクター種族と特技が含まれており、フォーゴトン・レルムのゲームにそのまま組み込むことができます。

## ★新キャラクター種族

以下のキャラクター種族は、『プレイヤーズ・ハンドブック』の選択肢を補足するものであり、D&Dの世界では『プレイヤーズ・ハンドブック』に掲載されている種族よりも稀少です。プレイヤーの方は、ここで紹介する種族を使用する前にDMに相談してください。これらの種族は『深淵からの呼び声』のような海を舞台とするキャンペーンには最適ですが、DMは新しい種族を追加する前に、その世界への影響を考慮する必要があるかもしれません。

## ■マーフォーク



マーフォークは、上半身が人間、下半身が魚である水棲のヒューマノイドです。彼らはフォーゴトン・レルムの海中でよく見られ、彼らの居住地は、地上の人類と同じくらい、色彩、文化、そして世界観において多様です。マーフォークのコミュニティのほとんどは半遊牧民であり、水棲の民には金属を鍛えたり石を彫ったりする技術がありません。その代わりに、彼らの居住地は海底の洞窟、サンゴの迷路、そして沈没都市に築かれています。多くのマーフォークのコミュニティは、トリトンや海のエルフといった他の海底のコミュニティと交易することで生き延びています。工芸と交易はほとんどすべてのマーフォークの文化の一部であるため、彼らはその王国で最高の商人と物々交換をする能力で知られています。

## マーフォークの名前

マーフォークの名前は、音や流れにおいて人間の名前と似ていますが、波中で発音しやすいように母音を多く含む場合もあります。マーフォークの姓は、文化に応じて母系または父系のいずれかで受け継がれます。

男性名: エリロス、ベリアーモ、ラルロ、パウア、ウザリオ

女性名: アンティヌア、エルハラ、ニッサリン、サラフィマ

姓: グレートウェーブ、パールスウェル、レッドコーラル、リーフシルバー、サウスシー

## マーフォークの特徴

マーフォークのキャラクターは以下の種族特徴を持つ。

**能力値上昇:** 【敏捷力】が2上昇し、【魅力】が1上昇する。

**年齢:** マーフォークは人間と同じ速度で成長し、寿命も人間と同程度である。

**属性:** マーフォーク社会は個人の自由を非常に重視し、階層構造は弱い。そのため、彼らは中立の属性に傾く傾向がある。

**サイズ:** マーフォークは尻尾を含めて身長約6フィート、体重は200ポンドから250ポンドである。君のサイズは中型である。

**速度:** 君の基本的な歩行速度は10フィート(2マス)で、水泳速度は30フィート(6マス)である。

### 種族特徴

- ・ **水陸両用:** 空気と水で呼吸できる。
- ・ **深海の生存者:** 君は生来、特に水中での生存技術に恵まれている。君は知覚と生存技能に習熟し、水中環境によって引き起こされるあらゆる欠点を無視する。
- ・ **交易文化:** マーフォークの文化は、地上の住人との交易を基盤としていることが多い。そのため、マーフォークは交易の才覚を身につけている。商人や交易商人との交渉や意思疎通を行う際に、習熟を判定に加える。
- ・ **水中武器訓練:** 槍、ジャベリン、トライデントに習熟している。水中にいる間、これらの武器による遠隔攻撃は、通常の射程距離を超える標的に対して自動的にミスをしない。

**言語:** 共通語と水上語を話し、読み書きすることができる。



## ■サファグン

サメのような姿をした魚類のヒューマノイドであるサファグンは、沿岸の村々を壊滅させ、人々を食い尽くす血に飢えた略奪者として最もよく知られています。サファグンは変異しやすく、リーダー格の者は腕が複数生え、同族の2倍の大きさになります。他の形態変化には、毒袋や、海のエルフのような外

見を持つものなどがあります。この後者の変異のため、サファグンは海のエルフと常に敵対関係にあります。ほとんどのサファグンは悪に身を捧げた残忍な半端者ですが、中には規範を破る者もいます。

サファグンの名前

女性名: アタッキル、コールグ、ファヴァキル、ヴァサキル

男性名: ダージ、ガーグ、コース、シットル、ザセル

部族名: ブラッサバサー、コーストライダー、ガットフェスター、シャークビリーダー、スコラー

## サファグンの特徴

君のサファグンのキャラクターは以下の特性を持つ。

**能力値増加：**君の【筋力】は年齢によって増加する。サワギンは12歳で成人し、50年まで生きる。よって12歳までなら+1。それ以降は+2となる。

**属性：**ほとんどのサファグンは、海洋の支配権を主張する血に飢えた略奪者である。残忍な者は、規律正しい軍事社会でトップに上り詰めます。彼らは通常、秩序にして悪である。

**サイズ：**サワギンは通常、身長6フィート以上、体重は200～250ポンドです。君のサイズは中型である。

**速度：**基本的な歩行速度は30フィート(6マス)で、水泳速度は40フィート(8マス)である。

## 種族特徴

- ・**限定的な水陸両用性** 空気と水で呼吸できるが、窒息を避けるため少なくとも4時間に1回は水中に潜る必要がある。
- ・**サメとの交流：**120フィート以内にいるサメと魔法的に意思疎通できるが、サメは返答はできない。「ドミネート・ビースト」を1日に1回唱えることができるが、対象はサメだけである。
- ・**水中適応：**水中環境によって生じるあらゆる不利益を無視できる。
- ・**言語：**共通語とサファグン語を話し、読み書きできる。サファグン語は、サファグン社会でのみ使用される、しわがれた唸り声の言語である。
- ・**亜種：**サファグンには、「マレンティ」と「シー・デビル」という2つの主な突然変異がある。これらの亜種から1つを選択できる。

## ●マレンティ

これらのサファグンは海のエルフ社会に完全に溶け込み、サファグンの攻撃をよく調停している。

**能力値増加：**君の【魅力】値は1増加する。

**エルフの外見：**君はあらゆる点で海のエルフとまったく同じように見える。クリーチャーは【知力】〈自然〉判定で君の本体を見抜くことができる。難易度は**8+君の【魅力】修正値+君の習熟ボーナス**です。

**生来のスパイ：**君は〈べてん〉技能に習熟している。

## ●シーデビル

シーデビルは最も一般的なサファグンである。魚のような獰猛なクリーチャーで、大きく開いた口にはサメのような歯が生えています。彼らは血気盛んで凶暴な獣であり、人型の肉を貪欲に食べる。

**能力値増加：**君の【耐久力】値が1増加する。

**重傷時攻撃：**君が攻撃や呪文でクリーチャーにダメージを与え、そのクリーチャーのヒット・ポイントが半分以下になったとき、君はその攻撃や呪文にそのクリーチャーに追加のダメージを与える事ができる。追加ダメージは君のレベルに等しい。この特徴を一度使用すると、小休憩または大休憩を終了するまで再度使用することはできない。

## ■シースポーン



フォーゴトン・レルムにおいて、シー・スポーンはパープル・ロックと呼ばれる島々の原住民である。ロックランド人はクラークンのスラークレテルを崇拝しており、生まれたばかりの子供を海に投げ込むと、迷いの海の深淵の王に奪われる。幼体は魔法の変化を受けてシー・ポーンとなるが、老齢になるまでその変異が現れることは稀である。変異が起こると、彼らの解剖学的構造は深海の恐ろしい顕現へと変形する。フジツボで覆われた皮膚、手足から生えるサンゴの棘、サメのような口、カニの爪、毒のあるトゲなど、その変異の種類は無限のようだ。ほとんどのシー・ポーンは変身後も創造主を崇拝し続けますが、中にはスラークレテルに仕組まれたことに対して敵意を抱き、かつての主人への復讐を求める者もいる。

シースポーンの名前

海の生物は変身しても新しい名前にしないため、その大半が生息するパープル ロックス出身の生物は、ノースランダーまたはイルスカの名前を持っている。

## シー・スポーンの特徴

君のシー・スポーン・キャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値上昇：**君の【耐久力】が2上昇し、【筋力】が1上昇する。

**年齢：**シー・スポンはクラークのスラークレセルによって変化した人間である。彼らは常に60歳以上で、120年まで生きることができる。

**属性。**クラークの墮落により、シー・スポンはほぼ常に邪悪である。

**サイズ。**シー・スポンは体格が人間と似ている。君のサイズは中型である。

**速度。**君の基本的な歩行速度は20フィート(4マス)である。君は30フィート(6マス)の水泳速度を持つ。

**限定的水陸両用性：**君は空気と水で呼吸することができるが、窒息を避けるために1日に少なくとも1回は1分間海に浸かる必要がある。

**テレパシー耐性：**スラークレセルの影響のおかげで、君は**精神ダメージに対する抵抗**を持つ。加えて、君は他のクリーチャーが君の思考を読んだり、君が嘘をついているかどうか判断したり、君の属性やクリーチャー・タイプを知ったりすることを可能にする魔法に対して**完全耐性**を持つ。君が許可した場合のみ、クリーチャーは君とテレパシーでコミュニケーションをとることができる。

**魚類変化体：**君の一部は突然変異によって変化した。以下から1つを選択すること。

- ・**口：**君はサメのような口を持ち、これを使って素手攻撃「噛みつき」を行うことができる。これで命中した場合、君は通常素手攻撃による殴打ダメージの代わりに **1d6 + 君の【筋力】修正値の刺突ダメージ**を与える。

- ・**髪：**君は髪の代わりに有毒なトゲを持ち、これを使って素手攻撃を行うことができる。これで命中した場合、君は通常素手攻撃による殴打ダメージの代わりに **1d6の毒ダメージ**を与える。君が攻撃したクリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローに成功しなければ1分間毒状態になる。難易度は **8 + 君の【耐久力】修正値 + 君の習熟ボーナス**である。

- ・**腕：**君の腕の1本が触手に変化し、素手攻撃に使用できるようになる。命中した場合、通常素手攻撃による殴打ダメージではなく、**1d4 + 君の【筋力】修正値の殴打ダメージ**を与える。この攻撃が命中した中型以下のクリーチャーは組みつき状態になる（脱出難易度は **8 + 君の【筋力】修正値 + 君の習熟ボーナス**）。この組みつきが終了するまで、君は触手で他の対象に組みつくことはできない。

**水中適応：**君は水中環境によるあらゆる欠点を無視する。

**言語：**君は水族語と共通語を話し、読み、書きすることができる。



## ■アルダーニ



アルダーニ、別名ロブスターフォークは、フォーゴトン・レルムでは珍しい種族である。この生物は直立歩行する巨大なロブスターに似ており、キチン質の装甲をまとっている以外はほとんど人間の顔と見ることができる。アルダーニの体色は青から赤まで様々で、赤はチャルトで、青は迷いの海で最も一般的である。チャルトのアルダーニは、周囲の知的種族から隔離されたアルダーニ盆地にほぼ独占的に住んでいる。彼らは通常暴力を振るうことはなく、情報や物資を力づくで奪うよりも、取引や物々交換を好む。迷いの海のロブスターフォークも同様の傾向があり、心の平安を求めて修道院や禁欲的な修道会を形成することがよくある。

### アルダーニの名前

アルダーニは周辺地域の人間と似た名前を名乗る傾向がある。彼らの主要言語は共通語であるため、人間の名前を名乗るのは彼らにとって容易である。それにも関わらず、ロブスターフォークは第二言語、つまりハサミで出す一連のカチカチ音やパチパチ音で意思疎通を図ることができる。個々のアルダーニは、このボディランゲージで名前の代わりに使用する一連の音を持っているかもしれない。アルダーニは家系をあまり気にせず、性別もさほど区別しないため、すべてのアルダーニは単一の男女兼用の名前を使用する。

## アルダーニの特徴

君のアルダーニのキャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値増加：**君の【判断力】の値は2増加し、君の【筋力】の値は1増加する。

**年齢：**アルダーニは人間と同じ速度で成熟するが、2倍の約200年まで生きることができる。

**属性：**アルダーニは、組織的な決闘を除いて、厳格で非暴力的な行動規範に従う平和的な社会に住んでいる。彼らは秩序と中立の属性を好む傾向がある。

**サイズ：**アルダーニは体長およそ8フィート、体高およそ5フィート君の基本歩行速度は20フィート(4マス)である。君の水泳速度は30フィート(6マス)である。

**水陸両用：**君は空気と水中で呼吸できる。

**暗視：**君は 60 フィート(12 マス) の距離まで暗視を持つ。

**爪：**君の巨大なハサミは肉体武器であり、素手攻撃に使用できる。これらで命中した場合、通常の素手攻撃による殴打ダメージの代わりに、**1d8 + 【筋力】修正値**の斬撃ダメージを与える。君の爪攻撃が命中した目標は組みつきになる。君は 2 本の爪を持ち、それぞれ 1 つの目標のみを組みつきをすることができる。この組みつきからの脱出 難易度は **8 + 【習熟度】修正値 + 【筋力】修正値**である。

**水中適応：**君は水中環境によって生じるあらゆる欠点を無視する。

**言語：**君は共通語を話し、読み書きすることができる。

## ★追加の特技

以下の特技はこの航海キャンペーンでのプレイを想定して設計されており、船上、海岸、あるいは海中での生活に関連した恩恵をもたらす。特技の説明に特に記載がない限り、各特技は 1 回のみ取得可能である。特技を取得するには、その特技に指定された前提条件を満たしている必要がある。これらの特技は『プレイヤーズ・ハンドブック』に記載されている特技の補足となるため、取得前に DM に確認することをお勧めする。

## 野獣使い

君は獣と意思疎通し、操る優れた能力を持っている。あなたは以下の利益を得る：

- ・動物使い技能に習熟していない場合は、習熟する。
- ・野獣に対して難易度 12 の【判断力：動物使い】判定に成功した場合、その野獣は 1 時間あなたに仕える。野獣は 1 時間の間、伝言の運搬、出入り口の警備、乗騎としての役目といった簡単な任務を遂行できる。

## 大砲の使い手

君は攻城兵器の操作にかなりの時間を費やし、以下の利益を得る：（攻城兵器については DMGp255-256 参照）

- ・攻城兵器を使用した攻撃ロールとダメージ ロールに習熟修正値を加える。
- ・攻城兵器の照準にアクションが必要な場合、代わりにボーナス アクションを使用することができる
- ・小休憩中に、大工道具または類似の装備を使用できる場合、攻城兵器のダメージを 1d10 ヒット ポイント回復することができる。

## 鉄砲使い

(ターシャ p82 と同様のもの)

銃器の十分な訓練のおかげで、君は以下の利益を得る：（銃器については、DMGp267～268 参照）

- ・【敏捷力】の値が 1 増加する（最大で 20）
- ・君は全ての銃火器の習熟を得る。
- ・君は銃火器の装填の特性を無視する。
- ・敵対的なクリーチャーの 5 フィート以内にいても、君の遠隔攻撃ロールに不利を課さない。

## 鉄砲の達人

条件：鉄砲使い

君は銃の特性を熟知し、より上手に銃火器を扱えるようになる：

- ・君が攻撃アクションを使用して片手武器で攻撃する場合、ボーナス アクションを使用して、持っている装填済みのピストルで攻撃することができる。
- ・君のマスカット使用時、移動とボーナスアクションができなくなるが、そのターンの攻撃は有利で行え、ヒットしたらそのダメージに+2 のボーナスを得る。

## 水先案内人

君は陸と海での航海を支援するスキルを習得した。以下の利点を得る：

- ・【知力】が 1 増加する（最大 20 まで）。
- ・航海用具の習熟を得る。既に習熟している場合、それらを使用する判定に知力修正値に等しいボーナスを加算できる。
- ・星や太陽が見える場合、北の方向を把握できる。
- ・今後 24 時間における天候（風や気温を含む）の変化方向を予測できる。

## 投網の達人

網を用いた長年の訓練により、以下の利点を獲得した：

- ・網で 5 フィート以内の生物を攻撃する場合、または網を長射程まで投げる場合、不利な状況に陥らない。
- ・ネットからの脱出や破壊に必要な難易度、AC、ダメージに、君の習熟ボーナスを加算できる。



- ・ 攻撃アクションでネットの投網攻撃を行う際、ボーナスアクションで所持している片手武器による追加攻撃が可能となる。

## 船乗り

船上で過ごした時間によって、以下の利益を得た。

- ・ 乗り物（水上）の習熟を得る。
- ・ 伏せ状態を回避するためのセーヴィング・スローと能力判定が有利になる。
- ・ 登攀による移動速度が半分にならない。

## 槍の達人

君は槍武器を用いた危険な戦士となるべく鍛錬を積み、突進攻撃や遠距離投擲を可能にした。以下の利点を得る：

- ・ ジャベリン、スピア、トライデントを使用する際、そのダメージダイスは d6 から d8 へ、d8 から d10 へ変更される（片手も両手持ちも出来る武器の場合に限る。この特性は既に武器のダイスを向上させた他の特性がある場合、効果を持たない）。

両手で扱う場合、d8 から d10 に変化する（他の特性で既に武器のダイスが強化されている場合、この効果は無効）。

- ・ ボーナスアクションで、ジャベリン・スピア・トライデントの射程を+5 フィート延長できる。
- ・ ジャベリン・スピア・トライデントで、水中を含め、長射程範囲まで不利なしに遠隔攻撃を行える。

## ストイック

恐怖を誘発する効果に対して耐性があり、恐怖に直面しても冷静さを失わない。以下の利点を得る：

- ・ 【知力】または【魅力】の能力値が 1 増加する（最大 20 まで）。
- ・ 恐怖効果や狂気効果への抵抗セーヴィング・スローに有利を得る。

## 潜水者

波の下での訓練により、以下の利点を得る：

- ・ 【筋力】または【耐久力】値が 1 増加する（最大 20）。
- ・ 泳ぐ速度(水泳速度)が歩行速度と同等になる。
- ・ 息を止められる時間が、習熟ボーナス分だけ延長される。

- ・息が切れた後も、習熟ボーナス分のラウンドだけ生存できる。

## 水中射手

水中での遠隔武器使用に長時間を費やし、水中では本来使えない遠隔武器も水中使用を見事に掌握した。以下の特性を得る。

- ・水中では、どの遠隔武器も射程距離を超えても自動的に外れることはない（ボウや銃火器類も可能）。
- ・水中において射程距離内で遠隔攻撃を行う際、（もはやどの遠隔武器も）不利な状況に陥らない。

★銃火器も水中で使える特技としました。