



頑健不疲で頑迷固陋、それは戦うために生まれた。

種族的特徴

平均身長: 5フィート8インチ ~ 6フィート4インチ
(約170~190cm)

平均体重: 200~300ポンド (約90~145kg)

能力値: +2【耐久力】; +2【筋力】または【判断力】

サイズ: 中型

移動速度: 6マス

視覚: 普通

言語: 共通語、ドワーフ語

技能ボーナス: +2<持久力>、+2<事情通>

二つの種族に生まれた者: ヒューマンかドワーフを選択しろ。

君が特技を取得するにあたり、君が選択した種族の前提条件を満たしているものとして判断される(同時にマールでもある)。

マールの生命力: 君の回復力使用回数は1だけ増加する。

頑健不疲: 君は大休憩の利益を得るため、(24時間ではなく)72時間に6時間眠るだけでよい。

驚異的活力: 君はインクレディブル・タフネスのパワーを得る。

インクレディブル・タフネス

Incredible Toughness / 驚異的活力

マール / 種族

君は頑迷なまでの意志と強固な肉体により、矮小な人物では克服できない効果を無力化する。

【遭遇毎】

アクション不要

使用者

トリガー: 君が自分のターンを開始する。

効果: 君が現在影響を受けている、いずれかの継続的ダメージ、または幻惑状態、減速状態、朦朧状態、弱体化状態のいずれかが終了する。

マールはハーフドワーフで、ヒューマンとドワーフの結び付きの子孫だ。彼女らはヒューマン由来の体格と機敏性、柔軟な精神に加え、ドワーフ由来の生命力と耐久力を兼ね備えている - マールの中には、二つの種族の単純な混血を越えた希少な特性が宿っている。

それゆえ、彼女らは強く、頑健で、素早く、素晴らしい持久力に恵まれているため、マールは奴隷としての価値が極めて高い。実際、ほとんどのマールは奴隷として生まれている。

君がマールのプレイを希望するなら…。

- ◆ 爪釘のように頑強になりたい。
- ◆ 奴隷から解放された闘士としての勇者をプレイしたい。
- ◆ ファイター、バーバリアン、バトルマインドに適した種族になりたい。

身体的特徴

筋骨たくましく適応力があるマールは、頑健なヒューマンに似ている。一般に、平均的なマールの身長はドワーフとヒューマンの間のごくどこかであると期待されているが、彼女らはたいていの場合ヒューマンよりも背が高い。男性マールは勇者にふさわしい体格をしている - 幅広い肩、引き締まった腰、力強い大腿、太い腕だ。女性はそれほど筋肉質ではないが、それでも背が高く、頑強で、運動能力に優れている。ほとんどのマールは両性とも頭髪はないが、若干のものは暗い髪を伸ばす。彼女らの顔は祖先であるドワーフを思い起こさせ、いかつく、厳格で、小顔であり、耳は後方に長く伸びている。マールの肌と瞳の色はヒューマン同様様々だが、多くのマールは赤銅色か深い青銅色であり、ごく少数がハニーゴールドやグリーンゴールドの瞳をしている。

マールには種族的同一性は少なく、衣装や流儀は家系に基づいている。しかしながら、彼女らは刺青を好み、またクリーチャーや物品よりも単純な幾何学模様が好まれる。このような方法で、彼女らはドワーフを連想させる意匠を刻むことで、祖先に敬意を払う。

マールはヒューマンと同じ寿命である。

マールをプレイする

ほとんどのマールは奴隷としてその人生を始める。ティアア地域全体の奴隷所有者は古くから、途方もない耐久力と持久力がヒューマンとドワーフの混血から生じることを知っていた。マールからは傑出した剣闘士、奴隷戦士が生まれ、また矮小な民であれば過労死してしまう永続的な労務や苦難を乗り越えられる重労働者となる。

マールは自由な心を持っているため、鎖に繋いで飼うことは困難だ。少数が荒野に逃げて砂賊となるか、元奴隷からなる部族を構成するのに対し、ある者は傭兵となってその戦闘技能を必要とするものに売る。束縛から逃げようとするマールは、闘技場や主のために危険な任務をこなす事で自由を勝ち取る。ごく少数の高名な剣闘士だけが、実質的な自由とも言える多くの特典と快適な生活を望むままに受け取りそれを楽しむ。DMはマールの勇者が奴隷としてキャンペーンを始めさせることもできる。そうでないなら、ゲームが始まるまでにマールのキャラクターは自由を勝ち取っていることにしろ。

なぜ彼女らは“マール”と呼ばれるのか？

“mul”という単語は、ドワーフ語の“strength”を意味する“ムールツェンネダール mulzhennedar”を語源とする。発音についてはティアア地域全体で変化する；モール Mool、マール Mull、ミュール Mule だ。この最後の発音は（ラバを意味することから）侮蔑的と考えられており、戦いの発端となることがある。命名の起源に精通した賢者によると、もっとも正確な発音は“マール”だ。

※訳註

マールが初めて登場したのはAD & D2版『Dark Sun Boxed Set』でそのスペルは“Mul”。種族的説明には「本来はMülである」と記されていた。

“Mül”は英語表記で“Muel”とも記述され、発音は“ミュール”。ラバを意味する“Mule”のアナグラムだろう。ラバは馬とロバの掛け合いなので、混血を意図した命名であるかもしれない。

4版における上記解説であって“侮蔑的”という表現を使うのは、過去の表記を払拭するためだと思う。

マールは勤勉かつひたむきな性格の実利的な民であり、その心胆に後悔や共感ほとんどない。その多くは幼い頃から両親から引き離され、鞭打ちの下で成長し、闘技場で戦闘訓練を受けるか、作業場や採石場で苛烈な労役に就く。そのためか、マールは友情や信頼に厳しい目を向ける。多くのマールはしつけの過程で生傷が絶えない苦しい日々を送るため、激しい人間嫌いとなる。残りは疑り深い、報酬が支払われるまでは他者のために指先を持ち上げることすらしないことを学んだ貪欲な傭兵だ。彼女らは愛想がなく自己中心的な性質にもかかわらず、マールは他者と共同作業を行なうことを学ぶ。奴隷窟という社会の最底辺での成長は、彼女らに同盟と協定の作り方を教える；彼女らには失うものは何もないからだ。

マールの特徴：

陰険、無遠慮、冷淡、ひたむき、苛烈、誠実、懐疑的、厳格、冷静、頑固。

男性の名前：

アラム、ボルソマール、ポスト、ダロック、ダリウス、ダルン、エベン、エレカルド、ガルド、ハラスク、マロック、モルグ、リカルド、リキウス、サノザール、ウスカン、ゼダス、ゾリウス。

女性の名前：

アイサ、アイヴェル、ブリジス、カルリア、デモシス、エリナ、ファイヴェル、ヒミジス、ライヴィ、ミリセル、ニーヴァ、ライナ、レシエル、サディサ、ティルシエル、ウイセル、ゼリマ。

マール用背景

ドワーフの強靭性とヒューマンの獨創性を結合したマールは、両種族の最良の特性を継承している。マールは様々な方法で他に仕えるが、彼らが最も多く見受けられるのは、貴族の願望を具現するために戦う代行戦士や、計算高い商人の算盤が投資する闘技場の剣闘士だ。

傷つけられ、打ちすえられ、傷が残った

君の傷痕や怪我の痕は君自身の物語を伝えている。君は虐待と苦痛以外ほとんど何も知らない。君の骨は砕かれ、君の精神は残忍な主のために試練を受けた。君は何をしでかしたのだろうか？ 君は不慣れた労働をしたのだろうか、それとも闘技場で戦ったのだろうか？ なぜ君は多くの悪意を集めてしまったのだろうか？ 君は不従順なのだろうか、それとも暴君の下で苦しんだのだろうか？ 君はどうやって残忍な者から逃れたのだろうか？

関連技能：〈持久力〉、〈治療〉

自由の呼び声

君は今まで奴隷以外の生き方を知らなかった。しかし、いま君は何よりも自由を求めている。誰が君を所有しているのだろうか？ 君は自由を勝ち取るためどのような準備を整えているのだろうか？ 君はそれを手に入れたなら何をしようだろうか？

関連技能：〈持久力〉、〈威圧〉

刺青の兵士

ほとんどの奴隷マールは、所有者、達成した任務、勝利した戦い、訓練の内容を意味する刺青を刻む。これらの勲章は経験豊かなマールとひよっことの間に一線を画し、所有者は容易に資産の確認をする（ほとんど所有者は、わざわざ奴隷の名前を覚えなない）。君の体はどのような刺青で飾られているのだろうか？ その数は少ないのだろうか、それとも多いのだろうか？

関連技能：〈威圧〉、〈事情通〉