

# 地図から吹いた潮風AFFae

作成 腹黒たぬべえ

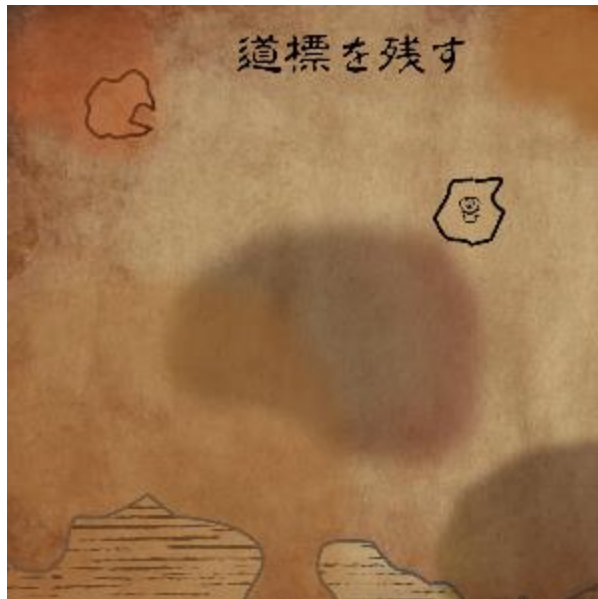
## 噂話

宝の地図なんて眉唾ものだとそう考えていた。その地図を手に入れた経緯は、どうだっていい。ポート・ブラックサンドの街の酒場で賭けをして、一文無しになった相手から巻上げたとか。徴税人が税金としてとりたてたものの現金化を手伝ったとか。

ただ、あなたはその地図をみて気がついたのだった。あれは隠しているが、あなたが訪れたことがあるセイレーン群島の地図じゃないかと。

パッと形だけでは気がつかないもの無理はない。が、この島の形は間違いない。しかも、地図に書いてある紋章は海賊のもの。20年ほど前に海を荒らし回った海賊バカニーアの紋章を簡単に書いたモノだ。

つまり、ぱっと見は落書きのようだが、本物の宝の地図だ。それが今、君の手元にある。



このシナリオはアランシア舞台に、宝を探して船で島を巡るシナリオです。ヒーローとして純粋な冒険を楽しんでもいいですし、小遣い稼ぎに交易を楽しむのも良いシナリオです。

### オススメ

- ・旅による日常シーンを楽しみたい方
- ・まじないやさまざまな魔法を使いたい人
- ・タイタン植物図鑑が好きな人
- ・戦闘向きと言われる以外のタレントをもったヒーローを使いたい人
- ・一回成長させたヒーローをシナリオに連れて行きたい人。

## シナリオ概要

推奨人数 2~4人

想定時間 6~8時間

推奨LV: 作りたて~ 300経験点ぐらい

### 必須なもの

#### 基本ルール

### シナリオに制約があるがなくてもできるもの

#### ポート・ブラックサンド

船のデータ等この本に掲載されています。最低限のデータや独自ルールは書いてありますのでなくてもできます。

#### タイタン植物図鑑

本から沢山植物をだしています。卓予定ない方も植物図鑑片手にこのシナリオを読むと、自分のシナリオでもいろいろだしたくなるでしょう。

### 参考サプリメント (フレーバー要素)

#### モンスター事典

#### 超・モンスター事典

やっぱりモンスターの詳細聞きたいですね。シナリオ内には略した形で記載していますので、正確な説明はこれらの本をみてください。

#### Merciless Magic (ぶーすけさん本)

公式サブリではありません。編集者様に敬意を表し、これを持っているディレクターやPLが参照できる場合ちょっとだけ有利なるようになっていきます。少しだけですが。

※本シナリオには、追加要素があります。保存食の自作や船の搭載量の目安など。独自設定を加えたモノを他シナリオに流用するのは歓迎しますが、それで卓が面白くなるかを十分に考えた上でどうぞ。

### オススメの遊び方

村や町に戻る旅に一回の冒険が成功したとして、PCを成長させるミニキャンペーンとして遊ぶことをオススメします。

成長させる場合は、新規に巡った島の数によって経験値をかえて、近海(1~6)×30点、遠洋(7~)×50点あげるぐらいが日本の遊び方として適当かなど。単に強いキャラクターではなく、いろいろ寄り道して個性溢れるキャラクターで冒険にでてください。

また、シナリオ中。PLに植物時間をずっと見ている本の虫がいた場合、構っていると進行が遅れます。もしいたら放置しましょう。

## 追加ルール

### 船の行き先を決める方法

海の天候は変わり安い上に、この海域では、非常に海流が複雑で狙った島に向かうことはできません。そのため、航海時は天候と行き先の島を決めるためのダイスを必要があります。

#### 手順

1. 天候による影響を1d6で決める
2. 行き先を近海(1d6)か遠洋(2d6)のどちらを目指すか決め、指定数のダイスを振る。
3. [航法]または[海の知識]の判定をする



#### 天候

1d6 をふり次の表から天候を決めます。

##### ☐ 無風

無風 船は進まず時間が流れる。

##### ☐☐☐ 通常の風

行き先をダイスで決める。

##### ☐☐☐☐ 暴風雨 悪天候だ。

下に記載した暴風雨の影響を適用し、沈まなければ行き先をダイスで決める。



#### 行き先

近海(1d6)か遠洋(2d6)のどちらを選んで振り、合計値が行き先となります。

具体的な島の名前はシナリオ内に記載していますが、海図に乗っている目的地ごとに番号が割り振っています。その番号の場所にいきます



#### 航海士

船にのった航海士が、[航法] または [海の知識]の判定に成功した場合、行き先を一つ大きめ目か小さな目に変更もできる。



このとき、冒険者達も含むクルー人数により次の修正がつく。

規定人数未満、1/2 以上	-1
規定人数 1/2 未満、1/4 以上	-2
規定人数 1/4 未満	-4
船舶体力 半分	-3

#### 行き先の例)

近海を選択肢、1d6 の出目が3 だった場合、航海術の判定に成功すれば、2,3,4 のどこでも移動できます。



### 海におけるまじないや魔法の活用

このシナリオ内は、日常シーンが多いため、まじないや日頃使わない活躍シーンが多いでしょう。キャラクターを作るときに、そのようなことを告げ、戦うだけの PC を作らないように誘導してください。

まじないとして代表的なものは、熟成。雨に濡れた保存食を有効活用や、嵐の日に天候防護を使うことで体力点を減少させないなど使うシーンも多いですね。他は乾燥で、嵐にあっても服を乾かせば快適に過ごせるため体力点-2 にダメージを減らせるとしても面白いし、航海中の干し魚作成もありでしょう。酩酊や魅了、修復などまじないは、いくらかでも使えるでしょう。

また、このシナリオ内ではシナリオ内での日数がどんどん経過しますので、神術。特に食物水作成なども活躍すると思います。

ディレクターさんは、魔法を使い易いようにいろんなハプニングを挟んでくださいませ。

### 暴風雨の影響

暴風雨にあうと、船員・船体・持ち物へのダメージがふり、行き先にも影響うけます。



天候操作の魔法をもつ PC ガイル場合は、魔法を使うことで天候を変えダメージを受けないこともできます。

#### ・船員へのダメージ

密閉した船室をたない船(キャラヴェル以外)に乗っている場合、悪天候で体力を失う。体力点を-3 すること。運試しに成功すれば 体力の減少を回避できる。

#### ・持ち物へのダメージ

密閉した船室をもつ船や、樽に食糧を保存している場合はダメージを受けません。保護されていない食糧は腐り、食べるとお腹を壊します。酸化(サワー)の呪いを受けたものとしてください。※まじないの酸化(サワー)は、基本ルールブック P 72 参照

#### ・船体へのダメージ

1d6 をふり下表に基づき船にダメージを受ける。

1d6	1	2	3	4	5	6	7+
船ダメージ	0	1	2	3	4	4	5

船長が[海の知識]判定に成功すれば、このダメージは2点軽減できる。

船の体力が0 になった場合は、船は壊れ漂流の判定を行うこと。

#### ・移動先への影響

強風により、船が流される。行き先を決めるダイスの合計値に+1 をした行き先になる。

## 漂流

船が破損し、漂流する場合。通常の航海と違い 1d3 と 1d6 を振って、漂流日数と漂着先を決めること。

### 日数の判定

1d3 出目 1 その日のうちに着く。  
1d3 出目 2 1日後  
1d3 出目 3 2日後

### 漂着先

通常の行き先 1~6 と同じです。行き先が海となったら、もう一度漂着します。漂流判定をしながら、合計の日数分漂流すること。

漂流中は、水も食料も手に入らないことが多いため死亡者に注意すること。

## 船の搭載ルール

船には搭載量を設定しています。基本的には人数で表しますが、物資を積む場合 2樽で1人分のスペースをとります。



例)

搭載量が6人乗りの船は次の計算になります

- ・ 6人+ 物資なし
- ・ 5人+2樽分の物資が搭載できる。
- ・ 4人+4樽分の物資が搭載できる。
- ・ 3人+6樽分の物資が搭載できる。
- ・ 2人+8樽分の物資が搭載できる。

### 船の搭載量(人数換算)

- ・ 手作りの筏 4人分
- ・ クナール 6人分
- ・ ロングシップ 40人分
- ・ コグ 60人分
- ・ キャラヴェル 60人分

搭載量は、クルーの人数も含めて数えます。クルーが規定人数に足りない場合はPCたちが作業を手伝うことも可能です。

### 樽一つに入るもの

水 8人日分  
保存食 30人日分  
武器 数本  
補修資材 2点分



### 小樽

少量で良い場合。場所、容量 値段ともに大の半分の小樽もあります。

## 日々の消費

船に乗っている人数に応じて、搭載している水や食料を消費していきます。

### 水や食糧が食べられなかった場合

食糧を全く食べられなかった PC は、ルールブック P67 の記載に基づき 一日につき 2点減少します。水については、このシナリオ内では 1日1点ずつダメージが増えていくことにします。

### 水も食糧も取れない場合の計算

初日 3点ダメージ 食糧 2+水 1  
2日 4点ダメージ 食糧 2+水 2  
3日 5点ダメージ 食糧 2+水 3  
4日 6点ダメージ 食糧 2+水 4  
5日 7点ダメージ 食糧 2+水 5

つまり、3日間飲まず喰わずの場合は 3+4+5 で累積 12点のダメージ。4日間ですと 18点、5日間で 25点と増えていきます。

水切れは、死に繋がりますので飲料水は船に乗せてください。

### 乗組員(クルー)への影響

名前をつかない乗組員は、水や食料がなくなると、死亡または逃亡により減っていきます。

- 1日目 初めの人員の 1割が去る
- 2日目 初めの人員の 2割 累積で 3割が去る
- 3日目 初めの 3割 累積で 7割が去る
- 4日目 初めの 4割 誰も残らない。

名前付きの NPC の場合は、信頼関係によって残ってくれるかも知れません。飢え死にしなければ。

## シナリオ本編 ---これ以降はディレクターのみが読むこと---

## 表記に関して

本シナリオは、次の形式で書いています。

### 情景

GM が PL にそのまま読み上げることを想定した文章。もちろん好きに書き換えてください。

### 概要

GM 向け。その場所の概要。PL にすべてを伝え

る必要はありません。

### 売買価格

ものの売り買いができる目安。PCたちが売る場合は、基本的な販売価格の 8割です。

### 裏話

背景知識。シナリオとは基本関係のないこと。



## プロローグ

### 寂れた漁村

#### 情景

記憶を頼りにあなた達は、宝の地図に記された島が存在すると信じたセイレーン群島…そこに一番近い寂れた漁村にむかった。

村に向かう道中で手に入れた噂には次のようであった。一つ。このセイレーン諸島は、流れが複雑であり、遭難しやすいこと。そのためこの海に漁へ出る漁師たちはほとんどいないこと。一つ、船を借りるとしたら、あなた達が向かっている村にいる少年が貸してくれるのではないかと。その少年は、なにやら親から船を引き継いでいるが漁にはでていないらしい。その少年を唆して船に乗るのもよいし、船を買い上げても良い。

さて、そのような噂を得たあなた達は、さびれた漁村に着いた。村にあるのは、港というには少し小さい船と、真ん中のほうにちゃんとした建物が一軒と、あとは粗末な小屋、あとはまばらな林だけである。

ちゃんとした建物ー近づくとも村唯一の商店雑貨屋兼、酒場で噂話を集めることもできるし、港で船や人を捜してもよい。

※ お金に余裕がない場合は、救済策にあるトゥ・シに噂を聞いたことにすると良いでしょう。

#### 概要

- ・セイレーン群島近くの海岸にある、寂れた名もなき漁村。
- ・村人は、老人が多く活気がない。
- ・この村には海の冒険に憧れる少年ラティーノがいて、船を借りられる。

#### その他の導入

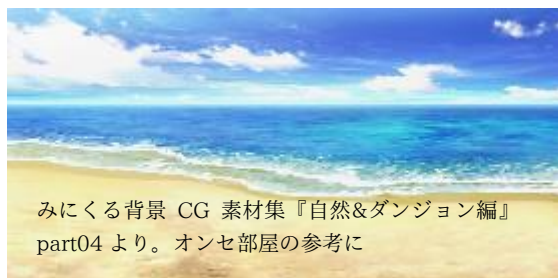
##### ポート・ブラックサンドで船を買った場合

1リラの港町に、シナリオ内のクルーの取り扱いが描いてあります。人数が揃い船を動かせるならば、この村へ補給に寄ってもいいですし、海図を買って、リラの港から出港しても良いでしょう。

##### 金欠 PC のための救済措置。

- ・航海の準備にはお金が必要です。
- ・トゥ・シという悪党面の人が、セイレーン諸島にいる少年について聞き込みをしていると PC 達の話聞いたのか 100gp なら貸してやろうと持ちかけます。

冒険が終わったら、3 倍にしてリラの町の酒場に返しにこいと待っています。



みにくる背景 CG 素材集『自然&ダンジョン編』part04 より。オンセ部屋の参考に

#### 売買価格

##### 購入

- ・ルールブックに載っている村の価格で日用品等は購入可能。
- ・船は 1 船体力点につき 1G で修理可能。または 5 点以内の修理なら、魚以外の保存食 1 食分で修理してくれる。村人達にとっては、魚以外の食べ物は御馳走だ。
- ・水は無料。ただし、自分達で小川へ汲みに行く必要がある。

標準的なモノ以外にも次のものも売っている。販売物の詳細は、巻末の販売表参照のこと。

魚の干物 (保存食 1 食)	1gp
オリーブオイル(1 パイント)	2gp
塩	10gp
ワイン(1 樽)	7gp
船修理資材(6 回分)	12gp
船用テント	4gp
釣り竿	3sp
船用焚火台	5sp
安全護符	30gp

##### 売却

宝石な宝石を含む高額な品物は、村に買い取る資金がなく売れない。

ただ、どうしてももの場合、物々交換などをするような形で、高いものも買い取ってくれるだろう。その場合村価格の 7 割で売る程度です

#### 港

- ・数隻の漁船が停泊しているだけの寂れた港だ。
- ・よく見ると、破損したのかそのまま陸揚げして放置している船も多い。
- ・港では、一人で船を懸命に修理している少年(ラティーノ)がいる。
- ・難破をして船がなくなった場合。破損した船(クナル)を交渉して手に入れ修理して、海に出るのもできる。トゥ・シも追加で 100gp まで貸してくれますし、口約束で借りるのもアリでしょう。

#### 雑貨屋

- ・村の生活を支える何でも扱うお店。日用品の販売や、簡単な買い取りなどをしてくれます。
- ・建物は昔の面影を残した少し古い大きな建物。今は、その半分も使われていない。
- ・PC 達が、お金に困るようでしたら、ハーブ+料理などのアイデアでお小遣い稼ぎをさせて救済にすることもできます。

#### プレイ時の追加トラブル

シナリオ前に PC の得意なことを把握し、それで解決できるような適当なトラブルをシナリオに追加してください。

逆に時間が少なくなったら、植物誌の内容を減らすなどで脱線する時間調整します。

### 一般的にきける噂

👤海賊バカニアは財宝を島に隠したといわれている。ただ、そんなもの見つかってねえ。

👤「この付近の海はよお。知られた二つの島以外にも、沖に出ると何個か島があるらしいぜ。いい船があれば俺もそこまで行くのに」

### ラティーノについて聞いたときの噂

👤ラティーノの親父も、良い漁師だった。惜しいヤツをなくしたものだ。

👤あの船は良い船だったな。昔島で作って貰ったと聞いたが。

### セイレーン諸島、もしくは海について聞いた場合

👤「あんたも沖にでるのかい。酒奢ってくれたら、この海図をやるよ。」海図を入手する

👤「海賊達の船・あれは船ドワーフが作ったらしいぞ。奴らが作った船は、最高だが最近は手に入れた噂を聞かないな。」

👤イルカと友達になれると、水先案内をしてくれる。

### 村はずれ

荒れ果てた村はずれでも、ハーブである アニス やミントが採取できる。ラティーノ少年も薬草採取や漁の手伝いで糊口を凌いでいた。

#### ミント

🌿 タイタン植物図鑑 P56

#### アニス

🌿 タイタン植物図鑑 P26

薬草の採取の方法[植物知識]または、[農地の知識]で成功すれば、3種類の薬草を合計 1d6 束見つけることができる。

[鑑定]または[調理]で判定する場合は -1 小さい値で判定すること。

これらのハーブを使って味付けした保存食は、味が良く倍の値段で売れる。

ハーブは全種類 一束あたり 🍷 1sp 🍷 1/50

### 登場人物

#### ラティーノ少年。

身長 130cm 痩せ気味

漁師であった親を海でなくした 12 才の少年。

父親の乗っていた船を自力で修繕してもっている(ラティーノのクナールとして後述)。

「俺も海に行きたい!」

「兄ちゃん達、いいやつばいからな。宝の 1 割オレにくれよ。そいつで一緒に冒険に出かける」

自分を冒険に連れていくことと、見つけた宝の 1割を渡すことを条件に船を貸す。

名前 ラティーノ

🔧 技術点 5

💪 体力点 5

📖 [海の知識] 2LV

所持品

クナール(ボロ船)

空の樽 1つ

### ラティーノのクナール(通称:ボロ船)

船舶体力 最大 4/ 現在 3

搭載量 6人分

ラティーノの父親が使っていた船で、船にあいた穴はラティーノの手によって一部修理されている。元の船は良い作りだが、修理が下手なため、嵐の時に被るダメージを決める時に、ダイス目に+1 をすること。)

### 海図

この近海で入る海図は次のものである。



この海は、複雑な海流に流されるため、通常の航海ルールを用いず、行き先はダイスで決める。

### 判定順番

1. 天候決定

2. 行き先を決めるため

近海を航海するときは 1d6

遠洋まで行くときは、2d6

のどちらかを振って行き先を決めること。

3. [海の知識][航海]のどちらかで判定。成功すれば、2 で振った行き先を+1 または、-1 をして行き先を変えることもできる。

## 航海編

### 船の行き先一覧

ダイス目による航海で行ける先は、海図の外を含めて以下の13箇所である。

1. [リラの港町](#)
2. [寂れた漁村](#)
3. [平たい島](#)
4. [密林の島](#)
5. [海](#)
6. [海](#)
7. [暗礁](#)
8. [凧の海](#)
9. [草地](#)
10. [荒地地神殿](#)
11. [浮島](#)
12. [闘技場](#)
- 13+ [幻の島](#)

船体力が0となり、船が破損した場合は、直ちに0.難破へ進むこと  
宝の洞窟へという指示があれば、X.[宝の洞窟](#)へ進む。

### 0. 難破

#### 情景

君たちの奮闘もむなしく、傷ついた船は沈んでいく。沈みゆく船から積み荷が流れ出し、目の前に積んでいた樽が浮かんできた。それに浮き代わりにして漂流することもできるだろう。

#### 概要

船が破損した場合、本シナリオ内のルール 漂流に従って、行き先を決めること。

#### 生き残るために

船に大樽を積んでいる場合、流れてくる樽にしがみつくなることができる。ランダムでしがみついた樽の種類を決めてください。  
運が良ければ、水樽にしがみつければ飲み水の心配はなくなるでしょう。

#### [船の行き先一覧へ](#)

### 1. リラの港町

#### 情景

航路には船が行き交い、遠くに街が見える。活気のある港街だ。

Clark & Company『RPG用背景イラスト素材集』より  
<https://clark.booth.pm/>  
卓で使用したい場合は購入してください。



### 概要

セイレーン群島に近い交易港。  
街には活気があり、宝石などの換金や、船の購入ができる。ほとんどのものが町の価格で購入。8割ほどの値段で売却できるだろう。ほどよく栄えた街のため、妖術の触媒や魔法の品々を購入できる。

### 売買価格

#### 購入

・基本ルールブックに載っているほとんどの品が都市の価格で購入可能。  
・船 ポート・ブラックサンド P20,P21 参照  
ロングシップ/コグ/クナール/キャラヴェルが町の価格で購入可能。それより大きい船は港がないこの群島で乗るのは向かないため、断られる。  
・水は、5sp で水場の利用権を買うことで、その日のうちなら好きなだけ積むことができる。  
・船の修理費は1船体力点につき15sp

#### 売却

町の価格の8割でほとんどのものを買い取ってくれます。  
一日かけて露店で販売をすることや、商人と交渉することで販売価格を上げることができます。

### 酒場

港町には、いくつかの酒場があり、次のような噂話が飛び交っている。

#### 一般的な噂

👤海賊バカニーアはこの付近の出身だ。だから、この地域は荒らさなかった。  
👤セイレーン群島と交易できると、大もうけできるものも手に入るぜ。俺は命が惜しいがな。

#### セイレーン群島や海

👤海には、魔法が通じないところもある。気を付けろ。

👤金がないなら、熱帯の島で稼げばいい。島でもってきた

👤「この海には、妖精がいるという噂だぜ。捕まえれば大もうけをできるのに。」

#### 海賊バカニーア

👤宝をセイレーン群島に埋めたっていう噂が立って調べにいった輩もいるぜ。墓自体は見つけたらしいが宝はなかったそうだ。

#### 酒場にいる者たち

##### トゥ・シ

30才の悪党面をした男。この街の悪党の一人。賭博が好きで、PC達にも博打の気分で100gpを貸しているかも。(プロロークに登場)

#### 吟遊詩人

町の酒場には吟遊詩人がいる。

古い物語は、お金を払って聞く噂話を聞かせてくれる。

### 飲兵衛たち

一杯飲めば口が軽くなり、口も軽くなるだろう。「他人の金で飲む酒はうまい。」飲み過ぎていなければ話をきけます。

### 市場

市場では露店を建てることできる。露店で売ることにした場合は、10gpをショバ代として払うこと。販売する品物それぞれについて、[交渉]ないしは適切な判定を行い、成功すれば定価で販売できたことになる。失敗したものは売れ残る。

ディレクターかPLがMerciless Magicを持っている場合。この街では、第二章：魔法の武器・防具の購入を参照して魔化された品を買うことができる。

### 港

リラの港は古くそれなりに栄えている。お金があれば、ここの港でも一般的な船を買うことができる。

#### 港のスリ

港に来ると、食い詰めた少女のスリに狙われます。狙われた人は、[手業]の判定+4で行い気がついたかどうかを判定します。

捕まえたスリを、港の巡視員に突き出すも、船に連れ込むのも好きにしてください。

#### クルーの手配

新米クルーならば、一月あたり 80gp/1人の前払いで集まります。食事と水も用意すること。この地域は不景気なので相場より安くなっています。ラティーノ少年が居る場合 1d3人の彼の親族が応募してきます。親族はお金を後払いでも働いてくれるでしょう。

また、スラム街でしたら、食い詰めた子供達を 40gp/1人月と非常に安く集めることもできます。ただし 必要人数を数えるときは、0.8倍。5人雇うと 200gp いて、働きは 4人分。食糧・水を 5人前消費するとしてください。

また、悪い大人達は、口八丁手八丁で子供達に説明し、得た宝を配分するという口約束で子供達を船に載せることもできるでしょう。

### その他の場所

金欠ならば、波止場に行けば、4gp程度で積み下ろしの仕事があります。

まじないの乾燥や熟成が使えるなら、干物工場では 10gp で雇ってくれるかもしれません。

この街には、刺青魔術士が居てもおかしくない大きさの港町です。

[🚢船の行き先一覧へ](#)

## 2. 寂れた漁村

### 情景

遠浅の小さな漁村に煮炊きをする煙が細々と立ち上っている。ラティーノ少年は慣れた様子で船を杭に繋いだ。

あなた方が、珍しい者をこの漁村で売り、少しばかりの買い物をしただけでも、この村は上客だ。なにせ現金を扱いこと自体が少ない村だからな。

### 概要

セイレーン群島に一番近い さびれた漁村。複雑な海流のせいで、漁も十分にできず。うらぶれた村である。

密林で取れた珍しい植物や、ハーブを使った保存食を売ったら、村に活気をもたらした名士である。村人たちは、作り方を学んで新しい産業を起こす。

### 売買価格

[プロロックに記載した寂れた漁村を参照](#)

### 主要な場所

[プロロックに記載した寂れた漁村を参照](#)

[🚢船の行き先一覧へ](#)

## 3. 平らな島

### 情景

その島は、海から少しだけ盛り上がった平らな島であった。その島は、高いところはあまりなく真ん中のほうに少しだけ盛り上がった丘のようなものが見える。どうやら、地図でみた島のような。地図では島の中央に×印がある。

接岸できそうな、入り江に近づくると簡単な港が整備されていることに気がつく。



### 概要

- ・この島にはドワーフ達の集落がある。
- ・円盤人の集落もあり、食糧が少なくドワーフたちから略奪を試みている。
- ・このドワーフたちは船を作ることを生業にしていたが、木がなくて仕事ができない状態。
- ・島の真ん中には、海賊バカニアの墓がある。



## 売買価格

### 購入

日用品は村の価格で購入できる。  
ただし、木製品 樽などは 冒険者たちが木材を輸入するまで販売できない。

### 船ドワーフ製 クナール(大) 120gp

船舶体力点:6  
搭載量: 12 人分  
船舶装甲: なし  
クルー: 4 人  
町で売の場合は、船ドワーフ製の船はプレミアがつくため 200gp で売れる。

### 水(8 日分) 1gp

容器は自分で用意すること

### 空樽 1gp

### 轟音鎗矢 5gp/1 本

ディレクターが Merciless Magic 所有している場合のみ P6 の轟音鎗矢が売り出されます。

### 売却

#### 初期の物資不足時

木材・食品が不足している。  
そのため、木材は市場価格の 1.6 倍で買ってくれる 例 黒檀 48gp 丸太 16gp  
食糧や、食糧になる木の実は一律、25sp/食で買い取りしてくれる

ただし、村で買い取りした金額の合計が 300gp 越えると、在庫が充実するため値段は村の平常値段に戻る。

#### 平常時

村の値段の 8 割で買い取りをしてくれる。

## 港

### 情景

島をぐるりと回ると、小さな港を見つけた。港には棧橋と数軒の背の低い建物が並んでいる。  
しかし、船はあっても人が動く気配がない。  
船を人のいない港に接岸すると、争っているらしい物音が聞こえる。よく見ると、1 人のドワーフが数人の円盤人に襲われ血を流している。  
「助けてくれ〜。」

### 概要

- ・物音を頼りに近づくとドワーフが円盤人 3 体に囲まれ、攻撃をうけているシーンに遭遇する。
- ・助けると、お礼の品を渡すためにドワーフの集落まで案内される。

### 詳細

#### 襲われているドワーフ

名前: ヒゲーノ  
種族: ドワーフの船ドワーフ  
✂ 技術点: 7  
♡ 体力点: 7/5 短剣一本刺さった状態  
反応: 友好的

知能: 普通  
遭遇数: 1 体

(モンスター事典 P 9 2 参照)

仕事がないので、一日中飲酒している船ドワーフ。

### 襲っている円盤人

丸い体に手足だけついている奇妙な体をもつ生き物。短剣を一匹で 2 本持ち、通常の攻撃はしなないが 1d6 をふり 1-3 が出ると命中する。

✂ 技術点: 6

♡ 体力点: 6

反応: 非友好的

知能: 普通

遭遇数: 3 体

(モンスター事典 P 2 9 参照)

### 持ち物

ゴブリンの歯がついた首飾り。5 本分。

穴の開いた水袋。

銅貨 24 枚。

## 集落

### 情景

ヒゲーノの案内で、港の近くにある集落に案内される。  
石造りの人間には少し屈まなくてはいけない盾も似に案内されると、

部屋に置いてある樽には、ドワーフ語で文字が刻んである

### 概要

- ・集落には、30 人ほどの船ドワーフいる。
- ・船ドワーフたちは、仕事をしたいが木が入手できず ずっと酔っ払って腐っている。
- ・話していると、お使いクエスト「気を持ってきてくれ」を依頼してくる。
- ・船ドワーフについては、後述の 船ドワーフ欄参照のこと。
- ・ドワーフの畑では、ニンニクや黄キャベツを育てている(タイタン植物図鑑 順に P42、P81 参照)

### 詳細

- ・樽に書かれた文字には、ドワーフ語で「ドワーフの友」と彫ってある。中に入っている”水”を飲むと酔っ払え、人間の町では「味のない酒」として売れる。(Merciless Magic P43)

- ・木が入った後に再度この島を訪れると、活気がでており、集会所兼酒場には、吟遊詩人や他の種族のものも来ている。

### ドワーフからのお使いクエスト

- ・水をもってこい  
新鮮な飲み水を島の外から樽に汲んできてくれれば、半分量の酒を渡そう。空の樽なら 1gp で買ってやるぞ。



### ・木を持ってきてくれ

木材が足りなくて、船が作れないから取ってきてくれとの依頼。

木材は、黒檀 48gp 丸太 16gp と相場より高く買ううえに、持ってきたら少し大きな船も売ろう。木はこの島に「4密林」に生えている。

(※売買で書いてあるように、合計 300gp までのこの高値で買います)

### ・何度もありがとう

船の購入後をし、3度以上この島を訪れた場合。船ドワーフたちは、この島の発展に協力してくれていることに感謝し「イルカ呼びの笛」というアイテムを渡してくれます。

「これを使って、イルカ達と仲良くなれば航海もしやすかるう。なに、酒さえ酌み交わせばイルカ達とも仲良くなるのはたやすかるう。」

この笛は、運が悪く 遠洋航海に行くのに何回も失敗しているパーティへのお助けアイテムです。

別にお酒でなくても、釣った魚や食料を分けて上げれば、気のいいイルカ達はすぐに仲良くなってくれるでしょう。少なくとも一個出目を6に固定できるので、荒れ地神殿のトアゲルさんまでたどり着けるでしょう。(データセクションのランダムエンカウントも参考)

### 噂話

#### 一般的な噂話

- 🗣️「仕事がねえ～暇だ～。木がないと話にならない。」
- 🗣️「この島は、昔は海賊の船を作って栄えていた。内緒だぞ。木さえ持ってきてくれたら、船つくれるのに。」
- 🗣️「船に乗らなくても、一級品の船を作る。これが船ドワーフのこだわりじゃ。」

#### この海について

- 🗣️「海図の9,10番それと、12,13番が島だ。」
- 🗣️「昔の時代のこと聞いたら10番の島にいる賢者様だな。」
- 🗣️「昔は、妖精かなんだか分からねえが羽根の生えた小さい種族もあちこちにみかけた。」

#### この島について

- 🗣️「島の中央にあるのは、昔いた海賊の墓がある。いろんなヤツがいて掘り返した痕がある。」

#### 海の導き手を手に入れた後

- 🗣️「この珠を得たということは、お主らはバカニアの後継者として認められたということじゃ。」
- 🗣️「そういえば、これはバカニアが船に取り付けておった珠じゃ。」
- 🗣️「ここに寄るときは、あまり宝持っていないかったの。寄る前に隠し島に置いてきたのかもしれないの。」

## 丘

### 情景

丘の中央部に向かうにつれ、掘り返された地面が目についてくる。掘り返されたのはずいぶん前であろう。盛り上げられた土は乾き、穴の中には草が生えている。

そして、前方にある島の中央の広場には、1m立法の四角い石があり、近づくとその下の台座が見える。

### 概要

- ・島の中央はかすかに盛り上がっており、そこに海賊バカニアの墓があるという。
- ・墓の周りは、盗掘者によって掘り返されている。
- ・墓に当たるのは5m四方ほどの台座とそこから生えている1m立法ほどの四角い石である。
- ・持ち運べないように、重い一体型の岩になっています。

## バカニアの墓

### 情景

君たちが四角い石。いやバカニアの墓と覚しきものに近づくと、表面の模様なども見えてくる。1m四方もある石の前面には、不思議な模様と細長い穴が開いている。魔法使いであれば、近寄るだけで、一切の魔法の力を感じられなくなることに気がつく。

石と刻まれた模様



### 概要

- ・墓は、石を切り出したもの。
- ・墓にはミニマイトの羽根が練り込まれており、墓には魔法が一切通じない。
- 物理破壊しようとしたら、シナリオこれで終わる可能性が高いことをPLに白お願ひします。
- ・石に開いた鍵穴は10cmほどの幅。1mの墓に対して実寸比で穴を描いています。鍵は11の島で見つかるなまくら剣ですが、ミスリードするために、図で説明を濁します。
- ・[解錠]を技能での試みると、見たことのない形をしており鍵なしでは開けられないと分かる。
- ・穴に何かを詰められた場合、奥に隙間があり鍵をさしたときはそこにゴミが溜まるということにしてください。木の枝を詰めた場合は、詰めた本人に対処してもらってください。

## 墓の中身

- ・鍵穴に、剣を差し込みひねるとガチャリと鍵が外れる。すると、文字の部分の四角が引き出しのように前にでてくる。
- ・中に入っているのは、直径15cm ぐらいの白い真珠のよう丸い魔道具。紫色の座布団の上に鎮座している。
- ・丸いアーティファクトの名前は「海の導き手」という。

## 海の導き手

- ・直径15cm ぐらいの真珠のように白い球
- ・バカニアの宝への道をしめす魔道具。
- ・[魔力分析]に成功すると次のことが判明する。[博識]等で判定する場合は、修正値-2が入る。「人を導く魔道具であり、ある場所に持って行くと、珠が光りどこかへの道をしめす。」
- ・美術品的な価値は200gpほど。宝への道標としての価値は含まない値段。

## 船ドワーフ

ドワーフの中には、その器用さを活かして木の加工に乗り出す氏族もいた。この島に住んでいるドワーフはその一員である。

ただし、船は作るが自分で乗ることはない。

## 裏話

この島は、かつて海賊バカニアの造船を一気に引き受けていた船ドワーフの島です。

ただし、船を作りすぎて島には一本も木は残っていない状態。定期的に木を運んで来れば、また造船の島として栄える未来が待っているでしょう。

## 船の行き先一覧へ

## 4.密林の島

### 情景

島に近づくにつぎ、気候は暑く湿っぽさを感じる。前方に見えてきたのは、木の生い茂る亜熱帯の島だ。

### 概要

この島はジャングルが生い茂っている。他の島で不足がちな、食糧や貴重な植物などが手に入るだろう。

### 売買価格

#### 購入

水 探索の出目で□~■が出た場合、得るものを破棄して空樽に水を詰めることもできる。

この島では、買い物よりも森で探索することがメインとなる。

#### 売却

密林小人に出会えば、多少の交易は可能だ。特に、ガラス珠などキラキラ光るモノは珍重され、賄賂として高い価値をもつ。

## 主要な場所

この島では、一日単位で探索すると2d6を振った出目が出た2種類のもと出会う。出会う2種類のもとは、順番に処理してもいいし同時に会おうのでもよい。

### 出会うモノ

□:パンの木

□:トンゴ

□:黒檀

■:1回目 鼠の尻尾たけ  
2回目以降 緑キノコ

■:大ウツボカズラ(P125)

■:大ハエジゴク(P126)

ゾロ目:

密林小人(=ピグミー族 P129)と遭遇する。

### パンの木🌳

大きな葉をもつ高い木で、焼きたてパンのような味の実がつく。実を食べると体力点1点回復するか、腹持ちがよく一日3つまでしか食べられない。

🏠 町での価格 6sp 🎲1/30

(タイタン植物図鑑 P 3 2 参照)

### トンゴ🌳

紫色の木の実がなる高い木。[植物の知識]の判定に成功すれば、食べられる実が見つかる。トンゴの実は保存食と同じ扱いで2d6個見つかる。

[世界の知識][熱帯知識]でも代用可。

🏠 町での価格 9sp 🎲1/30

(タイタン植物図鑑 P 7 7 参照)

### 黒檀🌳

密林の中にそびえ立つ黒くて高い木。黒くて堅い高級木材になる。一日掛けると2d3本伐採できる。

🏠 町での価格 30gp

🎲に入らずロープで曳航すること

(タイタン植物図鑑 P 3 8 参照)

### 鼠の尻尾たけ🌳

紫色のキノコで、太いピンクの触手が数本生えている。一人1d3本、[植物知識]や[森の知識]の判定に成功すれば2d3採取できる。このキノコは都市部では15gpで売っている。

加工するとなにかの材料になるともいう。

🏠 町での価格 15G 🎲1/30

(タイタン植物図鑑 P 6 3 参照)

### 緑キノコ🌳

緑色の大きなキノコ。取り立てから5分以内のものを食べた場合は、一日1回に限り1d6点体力点が回復する。都市部ではオリーブオイル漬けが10Gにて売られている。オリーブオイル1ポイントにつき、3本まで漬けられる。

単体

🏠 町での販売なし

🎲ゴミ扱い

オイル漬け

🏠 30G/1瓶(3個入り) 🎲1/6(一瓶3個まで)

(タイタン植物図鑑 P 4 5 参照)

### 大うつぼ葛

3m ほどの大きさがある肉食植物で、花瓶のなかから長い触手が生えて、周囲の生き物を花瓶に閉じ込めようとする。

触手の攻撃が命中した場合。キャラクターは絡め取られ、次のターンに雨水と酸が 1m ほど溜まっている花瓶の中に閉じ込められる。この花瓶の中に閉じ込められた場合 1 ラウンドに 1 ダメージをうけつづける。中からの破壊は不可であり、中からよじ登って出るためには 15 点のダメージをうける。

#### 触手

✂ 技術点: 8

♡ 体力点: 7

#### 花瓶

✂ 技術点: 0

♡ 体力点: 11

反応: 中立

知能: なし

遭遇数: 1

うつぼ葛の中にある宝 1d6 を振って決めること。

▣▣ 3d6gp

▣▣ 装身具 (ルールブック P147 から選ぶ)

▣▣ 魔化された品(ルールブック P148 から選ぶ)

(モンスター事典 P 30 参照)

### 大ハエ地獄

- ・大ハエ地獄への攻撃は自動命中する。
- ・近接攻撃を含め近づいた場合は、運試しが必要。失敗すると顎に捕らえられ 3 ダメージを貰う。
- ・顎にとらわれた人は攻撃できない。
- ・他の人が顎へ攻撃した場合、その顎にとらわれた人にも同じダメージがいく。

(モンスター事典 P 38 参照)

✂ 技術点: 0

♡ 体力点: 胴体 10 顎一つ 5

顎の数: 1d6+1 本

反応: 中立

知能: なし

あたりには、大ハエ地獄になぎ倒されたサーベルタイガーの死体や丸太(8 本)が落ちている

サーベルタイガーの毛皮はズタズタだが、牙は町では 500gp で売れ、なぎ倒された木は、丸太として一本 10gp の値段で売れる。ただし、丸太は船には搭載できずロープやツタで曳航していくことになる。

2 回目以降の場合は、ボーナスは適当に作成してください。

### 密林小人

密林の奥に住む小さな未開人。PL がキラキラ光る装飾品を身につけている場合はそれに興味を示す。

ルールブック P53 による賄賂が可能。10G ないしは一握みのガラス玉を渡せば食べ物が

欲しいとパンの木に案内させたり程度は妥当な要求となります。キラキラ光るガラス玉の山を見せれば、木の切り出しもしてくれるでしょう。

このゲーム島の

✂ 技術点: 6

♡ 体力点: 5

遭遇数: 1d6+1

反応: 敵対的

宝: 銀貨 1d6sp\*10/一人

(モンスター事典 P 122 参照)

### 🚢船の行き先一覧へ

#### 5. 海

##### 情景

遠くのほうには島が見えるが、海流に押し流されて近づけない。間違った海流に乗って居待ったのだろう。

もし、船に釣り竿を積み込んでいたら、のんびり釣りをして過ごしてもいいだろう。

##### 概要

- ・もし望むなら、釣りができる。
- [釣り]の判定に成功すれば、目標値を下回った数、分の新鮮な魚が手に入る。
- 例えば、目標値 7 で目目合計が 4 の場合。3 食分の魚が釣れる。ただし、食中毒を起こさなければ、魚は釣ったその日のうちに食べるか加工すること。
- ・飽きたら食糧と水を減らして、次の日の天候と行き先を決めよう。

##### 裏話

ディレクターさんが、シナリオを読んでオリジナルの島を出したくなったら、この海を島にしてください。

### 🚢船の行き先一覧へ

#### 6. 海

##### 情景

遠くのほうに島が見えるが、海流に押し流されて近づけない。

もし、船に釣り竿を積み込んでいたら、のんびり釣りをして過ごしてもいいだろう。もしかしたら海流によって船に近づく影もあるかもしれない。



Clark & Company 「RPG 用背景イラスト素材集」より  
<https://clarkbooth.pm/>  
卓で使用したい場合は購入してください。

## 概要

5と同じだが、ランダムエンカウントがある。

## ランダムエンカウント

1d6を振り、海の怪物と遭遇するかどうか決めること。

□ 海の遭遇表で何に遭遇するか決めるため、もう一度1d6を振ること。

ただし、この海で釣りをしている場合は、□□の出目で遭遇が発生します。

## 👉船の行き先一覧へ

## 7 暗礁

### 情景

君たちの船が向かったのは、海流の流れが交差する暗礁だ。時折発生する渦潮に飲み込まれる前に、必死で抜け出せ。

### 概要

・海の導き手という珠を入手している場合は、暗礁を無視して「海の導き手がある場合には」を読んでください。

・通常は、ここは危険な渦が待ち受ける暗礁です。渦から抜けるためには、岩に接触するため船にダメージを受けます。この来たPCには、できるだけ早く逃げるよう伝えてください。

### 暗礁

暗礁にはいると、急流にまきこまれる。

1d6をふり船にダメージを受けること。

1d6	1	2	3	4	5	6	7+
船ダメージ	1	1	2	3	4	4	5

ただし、代表者一人が[航海]の判定をすることでダメージを-2できる。

この判定に関する修正

急流による修正 -2

クルー人数による修正

規定人数未満、1/2以上 -1

規定人数 1/2 未満、1/4 以上 -2

規定人数 1/4 未満 -4

船舶体力 半分 -3

他者によるオール漕ぎ

他のPCが漕ぎ手に参加[体力]判定に成功することで、一人につき+1の修正を得られる。怪力のタレントを持っている場合は、+2点できる。

## 海の導き手がある場合。

情景は次のように変わります

### 情景

暗礁に近づくと海の導き手がほのかに光りだす。白い珠が輝きはやがて一本の光となり、海の上に道をしめした。その道は渦へまっすぐたどっていく、難破しないためには一番避けないといけない道だ。

---行くと決めた後---

光に導かれるように船を進めると、海流で船が加速する。各自、強い海流に翻弄されている船にしがみついているか、運試しを行うこと。

失敗したら、あなたか代わりの樽が一つ海に流される。

### 概要

珠の示す道をたどると、渦を越えて宝のある暗礁内の隠し洞窟に向かえます。

・全員の運試しに成功したら、船をX宝の洞窟に進めること。

## 👉船の行き先一覧へ

## 8. 風海

### 情景

遠洋に出ると、海流はさらに激しく船を突き動かす。風のないこの海では流れのままに船を進めるしかない。

### 概要

ランダムエンカウントの確率が高い以外は、基本5と同じです。

## ランダムエンカウント

1d6を振り、海の怪物と遭遇するかどうか決めること。

□□ 怪物と遭遇した。海の遭遇表でもう一度1d6を振ること。

ただし、この海で釣りをしている場合は、さらに高い確率の□□□□の出目で遭遇します。

君らを餌と思った怪物が釣れるらしい。

## 👉船の行き先一覧へ

## 9. 草地

### 情景

小さな入り江があるが、直径20mほどの崖だらけの小さな島である。あまりにも小さすぎて、人が住むことは難しそうだ。

入り江に船が近づいてくと、船はないのに一人の人影が見える。ひらひらの服を着ているところからして、貴族の漂流者でもいたのであろうか。

まだこちらに気がついていないようで、静かに忍び寄ることも、声を掛けることもできる。

### 概要

・入り江のあるかなり小さな小島。  
・剣魚人シショウがバカンスを兼ねて上陸しており、酒の1樽で剣を教えてくれる。  
・島には薬草が生えているので、採取することができる。



## 入り江の出会い

### 情景

「君たちはもしかしたら、お酒をもっていないかな。ボクにくれるなら、報酬にこの剣で稽古をつけて上げよう。」

「あにくと小銭がなくてね。そうだこの黒真珠での支払いはどうだい？ 陸上の店では 100gp ぐらいするそうだが、お釣りはいらさないよ。」

「海賊？ ボクは陸の連中の名前など覚えていないが。7. 暗礁に良く来ていた連中はいたな。懐かしいな。」

「水の世界じゃ、酒は貴重品なのさ。陸の連中から買うしかないからね。(ウィンク)」

### 剣魚人 シショウ

華やかな装飾具に上質な衣服を着た魚の頭を持ち、人間に似た体をもつ種族。

✂ 技術点: 11

♡ 体力点: 7

反応: 友好的

武器: レイピア(ソード相当)

鎧: レディー・キラス

(超モンスター事典 P57 参照)

シショウは、この島に休暇に来ている。君達が望むなら酒樽一杯の報酬で、全員分の稽古をつけてくれる。彼と稽古できた幸運な冒険者は、使った(任意の)武器の技能レベルが1上がる。

もし彼を倒した場合、レイピアのヒーリングポーションが手に入る。

## 島に生えているハーブ

### レモングラス

タイタン植物図鑑 P52

### ミント

タイタン植物図鑑 P56

### コリアンダー

タイタン植物図鑑 P36

[植物知識]または、[農地の知識]で成功すれば、3種類の薬草を合計 1d6 東見つけることができる。[鑑定]または[調理]で判定する場合は -1 小さい値で判定すること。

これらのハーブを使って味付けした保存食は、味が良く倍の値段で売れる。

水と食料を消費して、泊まり込んで採取した場合は、1日2回採取判定ができる。

ハーブは全種類 一束あたり 1sp 1/50

## 船の行き先一覧へ

## 10. 荒れ地神殿

### 情景

荒れた海を進むと、岩だらけの島が見えてきた。近づくと、岸壁に船を係留する杭と階段が掘ってあることが見える。

崖にある細い階段を登っていくと(細い階段を踏み外さないか、運試しをしても良い)、崖の上でられる。

崖の上にあるのは、祠と小さな温室。そして多少のガラクタ。祠の周りは畑として耕されており人が住んでいることが見て分かる。

### 概要

・祠の中には、付与術士で隠者の ヒン・トアゲルがすんでいる。

・植物学を持って準備している PC がいた場合。かなり PT が強化されるでしょう。

・シナリオ内のバランス調整部分。初めは抑え気味に。迷っているようなら、「しゃべり相手になってくれてありがとう」とアイテムを追加で渡したり彼の助言を多くしたりしてください。

### 祠

#### 情景

祠に近づくと、後から貼り付けたような表札が出ているのが見える。文字は共通語で「ヒンの家」とある。温室には何種類かの薬草が育ち、周りには、トリカブトが紫色の花をつけている

君たちが、祠の中に声を掛けると

「この島にお客さんと珍しいねえ。私の名はトアゲル。君たちは何用でここに来たのかい？」

君たちに害意がないことを見て取ると「中にはいってお茶でも一杯どうだい？」と招き入れる。

#### 概要

・祠はトアゲルの家。祠を改造しここに長いこと住んでいる。

・祠は、もともとは古い植物と生産の女神 ガラナの神殿。うちすてられた祠をトアゲルが改造して住み着いた。

・祠の周囲ではいろんなタイプの薬草を育てており、植物学をマスターした人はここと他の島の薬草でポーションができる組み合わせになっています。

#### 詳細

トアゲル側が一行へ害意をないことを示すため、お茶は、トアゲルを含めて全員分の白いカップを用意し冒険者が選ばなかった一杯をトアゲルが先に飲み干し毒のないことを示す。

祠のは家具が古いが、手入れが十分行き届いており愛着と魔法によって維持されていることが見て取れる。

祠の周囲を植物知識でしらべると次のような草が生えている。

(いずれもタイタン植物図鑑のページ)

スイバ かじると酸っぱい薬草。(🌿P70)  
カノコ草 丈の低い薬草(🌿P79)  
トリカブト 紫の花が綺麗な毒草(🌿P80)  
亜麻草 麻。茎や実を使う(🌿P41)  
畑には、ネギ(🌿P26)と黄キャベツ(🌿P81)、ニンジンなどがうえられている。

温室には少し離れた温室では、ウコン(🌿P78)が見つかるであろう。

さらに、ディレクターが Merciless Magic 持っていれば持っている、祠の前には P5 釣り自在鉤おいてあるのに気がつく。ガラクタ扱いのため希望すればもらえる。

## トアゲル

この付近に長く住む隠者。  
今は、この島に引きこもって自給自足の生活をしている。

- ・友好的に接した場合、別れ際に、航海の安全とあなた方の無事を祈り。航海の御守りと水晶の短剣アイテムをくれる。
- ・4LV 付与術士であり、タイタン植物図鑑 P94 のうちいくつかのポーションを売ってくれる。
- ・トアゲルはバカニーアとも交友があった。そのため、その後継者 - この海域のことを考え発展させてくれる者が現れることを待っている。
- ・バカニーアの時代は、船ドワーフによる船が行き交い、交易が盛んであった。バカニーアは交易の邪魔しに来る他国の軍艦を沈めていたため海賊とよばれたが、トアゲルはずっとそれでも交友を続けた。

🗨️「船ドワーフ達に聞いてここに来たのでしたね。彼らにまた会うことがあれば、飲み過ぎないようにとこれを渡してください。」と粉末ウコンの粉一瓶を渡されます。

### トアゲルのくれるヒント

聞かれた助言に答えるようにし、一回に情報を出し過ぎないようにしてください。  
“ヒントあげる”であることは、すぐに PL さんは気がつくと思います。が、気がつかなくても詰まったときはこの島に誘導して、ゴールに導いてあげてください。

🗨️ ラティーノのクナルで来た場合。  
「きみたちは、よくそんな小舟でここまで来たたね。命知らずだな。近海の島にいる船ドワーフに船を作って貰ったらどうだい？」  
(航海の無謀さに、原運点を 1 点上げること)

🗨️ 「彼ら(海賊バカニーア)の友達には、島と見間違うぐらい大きな亀がいてね。良く一緒にお酒を飲んでいたようだ。」

🗨️ 「(海賊バカニーアの墓の)鍵は、君たちはすでに託されていないのかい？」

🗨️ 「その宝珠は、船にとりつけて使うものさ。どれ、

あとで君たちの船にも取り付けて上げよう。もっとも危険な道に進むときに、きっと道を切り開いてくれるさ」

## アイテム

### 航海の御守り

セイレーン群島で船の行き先を決める時、航海術の効果を増強する。判定の成功時、ダイス目±2まで選択できるよう増強する。

所持をしているかぎり何度でも使える。

👛 1000gp

### 水晶の短剣

水晶でできた魔法のダガー  
刃が鋭いが、脆く一度命中すると壊れる。

1d6	1	2	3	4	5	6	7+
ダメージ	1	1	2	2	3	3	8

👛 100gp

### 青のポーション🌿

タイタン植物図鑑各材料のページを参照のこと。

## 売買価格

### 購入

#### ポーション類

ディレクターが認めたものを買えますが、多くても 3 本ぐらいしか置いていないでしょう。

👛 定価

### ウコン粉末 1 瓶

飲み過ぎた時に、1 匙どうぞ。

👛 1gp

### ウコンの苗と温室セット

ドワーフたちの島で育てる目的なら、苗と栽培セットを売ってくれます。

👛 200gp

### ポーション作成

材料が揃えると、ポーション一本をこの値段で作ってくれます。

👛 10gp

### 治癒の水薬🌿

庭に生えているスイバを使い傷口に塗ると 4 点体力点を回復する治癒の水薬を作って貰うこともできる。

👛 10gp

### 魔法の師匠

あなた達が望めば、まじない・魔術・付与魔術のよき教え手となってくれる。教え方はかなりのスパルタ。

## 🗨️船の行き先一覧へ

## 11. 浮き島

### 情景

前方に黒く小さな島が、見えてきた。その島を目指すも、そのサイズが一向に変わらないことに気がつく。

君たちは、このまま追い続けるか？

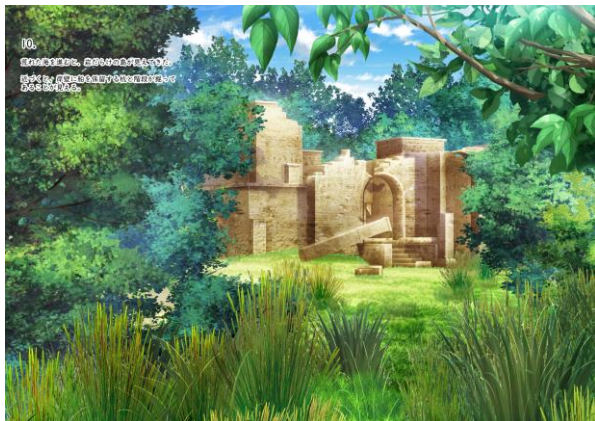
島に上陸すると、足下はフジツボと海藻にまみれており滑りやすい。2d6 を振り、技術点以下なら足を滑らせて、体力点-1 とすること。

島の中心部をみると、剣が地面に刺さっている。お話にてきた、なんとかパーなる剣や、なんとかパーJr を見ているかのような光景だ。



### 概要

- ・島ではなく、浮いている直径 30m の亀の背中
- ・船が近づくと逃げるが、アルコールを海に撒くかまじないの[酩酊]を海にかけると近づいてくる。
- ・泳ぐ場合は、[泳ぎ]に加え[隠密]でも判定する。(ルールブック P52 の修正を参照のこと)
- ・その他の手段でも
- ・甲羅に埋め込まれた、なまくら剣は、実は 3 平方な島にある墓の鍵。



### なまくら剣

長さ 60cm 刃の幅 10cm ほどの剣。  
剣の形をしているが、刀身に凸凹したが彫ってあり刃もついていない。使うときは鈍器として扱う。

1d6	1	2	3	4	5	6	7+
ダメージ	1	2	2	3	3	3	4

### 裏話

この亀は、海賊バカニーアの友達で数百年生きております。とっても臆病なことから宝の道標となる鍵を託されて(甲羅に刺されて)います。

鍵は、針金での解錠が難しい テンプルキーです。突如として現れるオーバーツとなります。もし望むなら、このような技術をもった何者かの伝説を追うキャンペーンを派生させるのもありでしょう。

[👉船の行き先一覧へ](#)

## 12 闘技場

### 情景

岸壁に囲まれた孤島に一カ所ある砂浜。  
そこに上陸したあなた方の目に飛び込んできたのは、古びた闘技場であった。

### 概要

- ・この島にはミニマイトのドーモ・トゥが興行する時空を越える闘技場がある。
- ・2d6 を振り、技術点または魔法点以下の目ができるか、運試しで成功すれば ヒビだらけの闘技場が近づくにつれ目で新しくなって魔法の闘技場であるのに気がつく
- ・1 戦目に勝つと、キャラヴェルがもらえる。
- ・2 戦目に勝つと髑髏の彫り物がもらえる。
- ・仮に、パーティが全滅したら、残念だったなど時間がまき戻り遡らせて夢オチになる。(難易度的に、2 戦目は普通勝てない強さ)
- ・2 戦勝利するか負けた以降はこの島を訪れても闘技場は出現しない。



### 闘技場

あなた方が、闘技場に入ると、タキシードを着た一匹の妖精...いや、ミニマイトがやってくる。ふわふわと飛んできて、あなた方に一礼する。  
「ようこそ、神に捧げられた闘技場へいらっしゃいました。私は、支配人のドーモ・トゥと申します。もしよろしければ、1 戦してそのお力を見せていただけませんか？ 豪華な賞品も用意しておりますよ。」

「さて、1 戦目の皆様のお相手はこの鎧竜 アンキロサウルスです(技術点 9 体力点 18)。勝てた場合の賞品は、船ドワーフ達が作ったキャラヴェル。安全に航海できるようになること間違いなし。挑戦を試みる価値はありますよ。さあどうでしょうか？」

「ブラボー。あなた方の勝利です。港に新しい船が浮かべてありますよ。」

ミニマイトは目を一人一人覗き混んでから「さて、勝利した皆さん。船の漕ぎ手は大丈夫でしょうか。果敢にも、もし 2 戦目にも挑戦するならば、その問題は解決しますよ。次の賞品は魔法の漕ぎ手を作るアイテムですから。是非 あのヴェロキラトル達の集団に勝って安全な航海を。」



## 対戦相手

### アンキロサウルス

鎧を着た恐竜。棘のついた尻尾で攻撃する。

🔪 技術点: 9

♡ 体力点: 18

防護点:ヘビーアーマー相当(P64)

武器:尻尾-(爪鉤-大 相当) (P62)

反応: 敵対的

知能: 低い

遭遇数:1

賞品 船ドワーフ製キャラヴェル

ただし乗組員が居ないので航海できない。

### ヴェロキラプトル(ラプター)

集団で狩りをする小型恐竜。知能が高く集団で狩りをする。例えば、戦闘の戦士一人を6匹で取り囲み、後衛の魔術士にも1匹ずつかかるなどの嫌らしい戦法をとってくる。

まず、勝てない敵として設定しています。

🔪 技術点: 8

♡ 体力点: 6

防護点:ミディアムアーマー相当(P64)

反応: 敵対的

知能: 人間並み

遭遇数 (PL人数)d6/2 (端数切り上げ)

武器:尻尾-(爪鉤-中 相当) (P62)

勝利時の賞品

髑髏の彫り物

無謀な戦闘に生き残れたら運点 +2

## 賞品

### 船ドワーフ製キャラヴェル

- ・販売価格 600gp
- ・船舶体力点:10
- ・搭載量 60人分
- ・船舶装甲 なし
- ・クルー 10

### 髑髏の彫り物

船に船首にはめ込むと、10人のスケルトンのクルーが召喚できるあやしげな彫り物。

スケルトンは能力的には新米クルーと同等で、壊れても魔力を1体あたり2点注ぎ込めば復活する。

何より魅力的なことは、彼らは水や食事がいらないうことだ。

売値 10000gp

## 勝った後の話

- ・キャラヴェルは人数が少なくても一応動かせる。クルーの人数が少ない場合、[航海]の判定にマイナス修正がつくことを忘れないこと。
- ・2隻で運行する場合は、両方の船でそれぞれの船に乗った人数に応じた補正で[航海]の判定を行い、両方も成功した場合のみ 判定成功と同じ扱いにする(片方だけ成功しても失敗扱い)。

## 森

闘技場の合った場所にはキノコでできたフェア

リーサークルとなっている。それ以外は森である。森には、樫の木が生えており、伐採していくと1本3gpで売れる(タイタン植物図鑑 P59 参照) 運が良ければ、ペラドンナ(タイタン植物図鑑 P28)を手に入れることができるだろう。

### 樫の木

3gp

1つ分のスペース(樽に入れなくて良い)

船に乗せず綱でひいていく場合は、10本ごとに手作りの筏として扱う。

## 船の行き先一覧へ

## 13 幻の島

### 情景

霧の向こうに、ぼんやりと島が見える。

幸運にも迷わずたどり着けるか、運試しをしてみよう。誰か一人が成功すれば、その人が島への手がかりを見つけたこととする。

船を漕ぎ近づくと、徐々に霧が薄くなり岸が見えてくる。手頃な砂浜に君たちは上陸した。

### 概要

- ・霧は、悪意のあるものを寄せ付けないための幻覚。
- ・この町に住むスプライト達によって、霧の幻覚を見せる魔法が常に島に掛けられている。

### 第一妖精発見

暖かい日差しが差し込む穏やかな浜辺。岸に生えている大きな葉の上に、妖精が一人。まどろんでいるのが見える。

「ねむねむ… あれ、お兄さん達はじめまして。なにをして遊ぶ?」これは、遊んでくれたお土産。みんな喜んでくれるよ。

「遊んでそんなに疲れたら、島の泉の水を飲むといいよ。元気でたらまた遊ぼうね」

### 集落

- ・体長20cmほどの妖精たちの住まう集落。30体ほどが住んでいる。
- ・島にたどり着いたPC達がケガをしているようならば、島の中央にある回復の泉を紹介する。
- ・この妖精を捕らえると、一体100gpでリラの町で売れるが、この諸島の住人達に捕まえたこと知られると非友好的な反応になる。
- ・Merciless MagicをディレクターかPLが持っている場合は、お酒を一樽と引き換えに、妖精達が持っている運命の糸車を回してもよい。

### 回復の泉

幻の島の中心部にある泉。水を飲むと、技術点・体力点・運点がすべて回復する。

この水は、採取してから5分以内に飲まないと濃いがなくなる。



## ボロ小屋

泉の近くに建つ、粗末な小屋。  
部屋の中に次のアイテムが置いてある。  
真水の樽は樽 1 杯分の酒で譲ってくれ、運命の糸車は各人一回ずつ回することができる。

## 真水の樽

樽形の魔化アイテム。  
魔力 1 点を注ぎ込むと、樽の中に水を 8 日分作成できる。

## 運命の糸車

Merciless Magic 記載(P38)の糸車を回したいひとは回してください。ない場合は「Merciless Magic ～なんとも微妙なマジックアイテム集～」を買きましょう。シナリオ内で置いておくと便利です。

## 👉船の行き先一覧へ

## X.宝の洞窟

### 情景

光に導かれて、渦の中の道へと船を進めれば舳先が導かれる。前方に見えてきた暗礁内の小島に導かれるように進むと、中に入れる洞窟があることがわかる。光もそこを差しているようだ。

洞窟の入り口を船でくぐると、中は入り江となっていて船を降りることができる。そして、そこには一個の宝箱が置いてあった。

鍵をあけると、一通の封書と金貨や魔法の道具がはいっている。

### 概要

- ・海賊バカニーアが財宝を隠した洞窟です。
- ・手紙を読んで、財宝を分配したらエピローグへ。

### 財宝一覧

1500gp 相当の ルビーの王冠

3d6\*10gp の金貨

回復のスクロール 2 本

使用すると対象者一人の技術点・体力点・運点を回復する。

装身具 (ルールブック P147 から選ぶ)

魔化された品(ルールブック P148 から選

## ぶ)×2 海賊バカニーア手紙

### 海賊バカニーア手紙

よう。俺の宝をとうとう見つけたな。後継者よ。すでに見たと思うが、思っていたより財宝が少ないだろう。がっかりしたか。

財宝の類いは、全部この群島にある真の宝につき込んじまったからよ。悪いな。

ここに残ったものはくれてやるからよ。この海のこと頼む。

## エピローグ

海賊バカニーアの宝を見つけたことで、あなた方の旅は終わる。ここで得た宝物を分配した冒険の旅に出るのもよし。手紙にあった真の宝について考えてみるのもよし。

まずは、船をどうするか決めなくてはいけない。

船にそのまま乗り続けて、冒険の旅にでるシナリオを作成してもいいだろう。その中には、セイレーン群島で交易をするシナリオもあるかもしれない。また、お金を得るために船を売り払うのもよし。それ以外にも、ラティーノ少年に宝の分け前としてそのまま渡してしまうのもありだろう。

あなた達の選んだ道が、全部トゥルーエンドなのだから。

### ありえる if

冒険にでたあなた方の元に風の噂として流れてきた後日談。

ラティーノ少年に新しい船を渡した場合。セイレーン諸島にあなた達の名を関した大きな商會ができたことを噂で聞く。ラティーノ少年と船に乗せたクルー達が、渡した船を元に交易を始め、大きな商會にのし上がった。

船ドワーフの町の噂や、味のない酒の噂を聞くかも知れない。酒と素材が十分に彼らの手に渡るようならば、世界は魔改造された船に溢れ、一大海洋時代がおとずれるという未来もあるだろう。

そんな、関わった人達の後日談を PL さんに最後に語ると思い出深いセッションになります。

## 印刷用データセクション

### 海の遭遇表

海で遭遇する生物を。1d6 を降り決めること

- 大ダコ
- サメ
- ▣ 海グモ
- ▣ ウミヘビ
- ▣ ウミガラス
- ▣ イルカ

#### 大ダコ

この海域にすむ巨大なタコ

- ✂ 技術点: 9 攻撃体数:4
- ♡ 体力点: 10
- 反応: 非友好的
- 知能: 普通
- 遭遇数: 1 体

(モンスター事典 P 35 参照)

このタコは、船に酒樽が積んである場合、人の代わりに酒樽を狙う。

-冒険者達の攻撃が 2 ターン連続で、タコにあたらない場合は、酒樽を掴んで海に沈んでいく。酒がない場合は諦めて戦うこと。

#### サメ

付近の海域を泳ぐ凶暴なサメ。PC 達が漂流していなければ船の上まで襲いかかってこない。

- ✂ 技術点: 7
- ♡ 体力点: 6
- 反応: 敵対的
- 知能: 普通
- 遭遇数: 1d3 体

(モンスター事典 P 60 参照)

#### 海グモ

海底を這い回るハンター。海底から這い上がり冒険者を狙う。

- ✂ 技術点: 7 攻撃体数:2
- ♡ 体力点: 10
- 武器: 噛みつき-大
- 鎧: ミディアム
- 反応: 敵対的
- 知能: 低い
- 遭遇数: 1d2 体

(超・モンスター事典 P 21 参照)

#### ・ウミヘビ

小さな毒をもったウミヘビ。囲まれないように注意すればなんということもない。

- ✂ 技術点: 5 攻撃体数:1
- ♡ 体力点: 3
- 武器: 噛みつき-小
- 鎧: ライト
- 反応: 敵対的
- 知能: 低い
- 遭遇数: 1d6 体

(超・モンスター事典 P 22 参照)

#### ウミガラス

ウミガラスが海に浮かんでいるのに遭遇する。捕まえば 1 羽一食分の食事になる。

- ✂ 技術点: 5
- ♡ 体力点: 2
- 武器: なし
- 鎧: なし
- 反応: 中立
- 知能: 低い
- 遭遇数: 2d6 体

#### イルカ

船に帆走してくるイルカ。もし、友好的に会話できるならなにか海のことを聞けるかも知れない。また、友好を結べた場合。イルカが水先案内をしてくれるので、ダイス 1 個の出目をあらかじめ固定できる。

- ✂ 技術点: 10
- ♡ 体力点: 9
- 武器: 衝角(噛みつき-大)
- 鎧: ライトアーマー
- 反応: 中立
- 知能: 高い
- 遭遇数: 1d6 体



みにくる背景 CG 素材集『自然&ダンジョン編』  
part04 より。オンセ部屋の参考に

## 追加データ

### 船

#### クナール(大)

販売価格 120gp

- ・船舶体力点:6
- ・搭載量 12 人分
- ・船舶装甲 なし
- ・クルー 4 人

バイキング用の船として、知られている大きめのクナール。帆走とオールでの航海どちらもできるが、荒海を渡るのは命がけだ。

#### 船ドワーフ製キャラヴェル

- ・販売価格
- ・船舶体力点:10
- ・搭載量 60 人分
- ・船舶装甲 なし
- ・クルー 10

この荒海で航海するためにつくられた、特製のキャラヴェル。足回りは早くないが丈夫に作られている。

### 船の容積

- |               |       |
|---------------|-------|
| ・手作りの筏        | 4 人分  |
| ・クナール         | 6 人分  |
| ・ロングシップ       | 40 人分 |
| ・コグ           | 60 人分 |
| ・キャラヴェル       | 60 人分 |
| ・船ドワーフ製キャラヴェル | 60 人分 |

### シナリオ内売買アイテム

#### 水 一日分 1/8 樽

飲み水 場所により値段は変わる。1 樽には 8 日分入ると言った方がわかりやすいだろう。海の水はしょっぱく飲料水に向かないため、間違っても飲まないこと。

#### 魚の干物(保存食) 1gp/1 食 1/30 樽

魚を干した保存食。安く手に入るし自作もできるが、食べるときには加熱をする必要がある。生のまま食べたのでは、通常 2 点回復する体力点が 1 点しか回復しない。

自作する場合は、保存食 30 食用の魚につき塩 1 樽が必要。

#### 魚のオリーブ付け(保存食)

3gp/食 1/30 樽

魚の加工品。普通に保存食として扱う。自作する場合は、保存食 30 食用の魚につきオリーブオイル 3 パイントが必要。

#### オリーブオイル 2G/1 パイント 1/6 樽

料理用のオリーブオイル。

新鮮なオリーブオイルが瓶に詰められている。記載されている分量は、瓶一本分であり、樽には 6 本入る。

#### 塩 6G 1 樽

交易または加工用の大量の塩。加工用に大量に使うときの塩で、3G で半樽でも売ってくれる。

#### 修理資材(5回分) 価格 10G 1 樽

1 回分を使用すると船用体力点を 1 点回復できる。

#### 船用テント 価格 5 G

密室した船倉がない船で、テント代わりに使用する。これをつけた船は暴風雨時の船員へのダメージを -3 から -2 へ低減できる。

キャラヴェルには不要。

#### 釣り竿 3sp

航海中の暇つぶし兼ねる食糧確保。海で釣りの判定に成功すれば、目標値を下回った数、分の新鮮な魚が手に入る。

例えば、目標値 7 で出目合計が 4 の場合。3 食分の魚が釣れる。食中毒を起こしたくなければ、魚は釣ったその日のうちに食べる。

#### 船用焚火台 5sp

鍋があれば、船の上で簡単な火を使った料理ができる。キャラヴェルには搭載済み

#### 安全護符 30gp

航海の安全を願う護符。

航海時、漂流時の行き先を決めるダイスで出目の合計値を一度だけ -2 でき、護符自体は壊れる。行き先を決めた後に使っても良い。このとき 0 以下になった場合は 1 ないしは 2 を自由に選択できる。



## マジックアイテム

### 髑髏の彫り物

船に船首にはめ込むと、10人のスケルトンのクルーが召喚できるあやしげな彫り物。

スケルトンは能力的には新米クルーと同等で、壊れても魔力を1体あたり2点注ぎ込めば復活する。

何より魅力的なことは、彼らは水や食事がいら

ないということだ。  
👉10000gp

### 航海の御守り

セイレーン群島で船の行き先を決める時、航海術の効果を拡張する。判定の成功時、ダイス目±2まで選択できるよう拡大する。

👉1000gp

### イルカ呼びの笛

魔力が込められた笛。海で吹くとランダムエンカウムの代わりに、イルカが確定でてくる笛。

1d6+3回使える。

👉1000gp

## アイテム一覧

名前	👉 価格	👉 容積	入手 箇所
保存食	時価	1/30	1
魚の干物 (保存食1食)	1gp	1/30	2,自作
魚のオリーブ付け (保存食1食)	3gp	1/30	自作
水(一日あたり)	時価	1/8	1,2,3,4
瓶入りオリーブオイル(1ポイント)	2gp	1/6	1,2
塩	10gp	1/2	1,2
ワイン(1樽)	14gp	1	1
味の無い酒(1樽)	12gp	1	3
丸太	10gp		1
船修理資材 (6回分)	12gp	1個	1,2,3
船用テント	4gp	—	1,2,3
釣り竿	3sp	—	1,2,3
船用焚火台	5sp	—	1,2,3
安全護符	30gp		1,2,3,10
ハーブ類	1sp	1/50	2,9

※容積は、樽に占める割合。  
一つの樽には基本一種類しか入らない。

## 登場 NPC

### ラティーン少年。

身長 130cm 痩せ気味 12才  
寂れた漁村の出身。

漁師であった親を数年前に海でなくして以来、一人で生活している12才の少年。

海賊の宝を探しに行くのが夢。ボロボロの服を着ているが、目は輝かせて父親の乗っていた船を自力で修繕していた。

### トウ・シ

身長 180cm ハーフオークの商人。  
セイレーン群島で商売をしつつ小銭を稼いでいる。ヒーロー達が、海賊が居た頃の群島の活気を取り戻してくれる可能性にかけて100gpを投資した。

### ヒゲエノ

船ドワーフの職人。身長 140cm ぐらい。  
腕はいいはずなのだが、今は単なる酔っ払い。ただし、作ることに夢中になり島の木を全部伐採してしまうほど、後先を考えるのが苦手。  
この世界のドワーフか金属加工にかなり特化しているかんじですので、船ドワーフという新氏族として登場いただきました。

### ヒン・トアゲル

島にいる隠者にて付与の魔法使い。バカニーア達とも縁があり、後継者ができるのを楽しみにしている。そのため、訪れるヒーロー達には好意的である。

### ドーモ・トウ

時空闘技場を管理しているミニマイト。  
ミニマイトとは、小型なフェアリーのイメージ。好奇心がつよく、周囲の魔力を打ち消すやっかいな体質をしている種族。  
闘技場の戦いを神々に見せるため、かなりの力を貸し与えられているらしい。この群島で一番価値のある宝の管理人かも。

### 海賊バカニーア

20年ほど前に、この一帯で勢力を拡大していた海賊。海賊としての悪行は、裕福な悪徳商人を襲ったり、税金を納めなかったりと実はほぼないといわれる。

その時代この海域では、盛んに交易が行われていたため懐かしむ人多いという。

## あとがき

AFF2eとして公開する初のシナリオです。  
2,3時間で終わる簡単なシナリオを一本一本書こうと書き始めたシナリオが、気がつくと2h×3本ぐらいの分量に。しかも、ふらふら遊び回れるように植物など産出品のデータを詳しくにしたので、慣れた人達が参加すればするほど、長い冒険になるでしょう。

できましたら、シナリオで遊んだ後。もう一回島々を観光にまわれる余裕があるセッションとなりますことをねがっております。



By 腹黒 たぬべえ



付録、印刷部屋表示用の図。

このページの図に限り部屋等での使用することが可能です。

