

Unearthed Arcana: Using Ships in Your Campaign

## 発掘魔法：君のキャンペーンで船を使おう

ローリ・アンダースン



風が君の背を押し、日が君の顔を照らし、波の碎ける音が穏やかに響き、足下の甲板は緩やかにうねる。これ以上望むものはあるのだろうか？ 君が外海を航海する時、大気は刺激的な冒険を約束する。異郷の地に赴き、未踏の大地を探検し、奇怪な海の怪物と遭遇し、忘れられた文明を見出し、埋もれた財宝を発見するのだ。

大海は筆舌し難い美と、大いなる危険と、奇怪なクリーチャーと、スリル満点の冒険で満たされている。冒険は危険なしでは成り立たない。そして良い船は旅を大きく左右する要素だ。

特別注文の船は、船旅キャンペーンに趣を添えることができる。この記事ではサンプル船と特注船の作成手順、サンプルとなる船員、君のキャンペーンに使用できる冒険フックが提供される。

## 例示船舶：〈りゅうせいまる〉

### Example Ship: The Falling Star

船旅を希望する多くの人々は、同じ目的地を目指す商船を捜し求める。料金は船長との交渉次第であり、一般的に金か、使役か、はたまたその両方であり、距離や危険性、船長の気分、元々の航路からどれくらい逸れるか等から勘案される。多くの船長は冒険者の乗船を無償で歓迎する。襲い掛かるクリーチャーや海賊の攻撃に対する護りとなるからだ。これはもちろん、すなわち、冒険者が船の目的地を目指す場合に限られる。一般に船長は、航路を変更したり、よほど金に困っていない限り危険な海域を航海することを望まない。

キャラック船（中型帆船）は探検と大洋を旅するのに適した帆船だ。それは大洋の高波や激しい嵐に耐えることができ、そして長い航海旅行に必要な備品を運ぶのに十分な貨物室を持っている。そのため、それは貨物輸送の商船として使用されることが多い。キャラック船は船員込みの賃貸で週に500gp必要で、購入するなら9000gp必要だ。

以下にキャラック船の特徴を記す。〈The Falling Star〉の図面を参照しろ。

#### ① 主甲板／メイン・デッキ／Main Deck

船の主甲板は一般備品を取り回す場所で、船の修理等を行なう。②船首楼の近くには、大きな枠組木箱が固定され、工具やロープ、他の備品が収納されている。小型の漕艇が甲板の中央付近に懸下されている。典型的なキャラック船には2本から4本のマスト（帆柱）があり、メイン・マストの頂上にクローズ・ネスト（檣頭見張台）が設けられている。

#### ② 船首楼／フォクスル／Forecastle

船首楼は射手が敵船を射るための足場であり、乗り込まれた際の防御拠点として機能する。船首楼の両側にバリスタが設置されている。1艘の小型漕艇がここにも用意されている。舷側には、ぶ厚い金属鎖に繋がれた錨が用意されている。

#### ③ 船尾楼／クォーターデッキ／Quarterdeck

船尾楼は航路決定と船体制御に重要だ。船長は船尾楼から指揮を執り、船の位置と航路を探る水先案内人と航海士もここに位置する。敵船に対して巨石や瀝青の火球を打ち出す大型カタパルトもここに据えられている。

#### ④ 物置／Supply Closet

この小さな物置は、バケツやモップ、ネット、ロープといった、基本的な備品がしまわれている。

#### ⑤ 士官食堂／Officers' Dining Room

この食堂では、船室給仕が士官と高位船員に対して食事を運ぶ。木製の食卓を快適な椅子が囲んでいる。ナプキンとして良質な亜麻布が用いられ、食器は陶磁器と銀器が用いられる。高名な乗客はしばしば士官と共に食事をするよう招かれる。

#### ⑥ 士官談話室／Officers' Lounge

この部屋にはひとつの長椅子といくつかの豪華な椅子が置かれており、船長と航海士が勤務シフトの間をくつろぐために使われる。

#### ⑦ 海図室／Chart Room

この部屋は詳細な海図で覆われた大テーブルで占められている。壁には様々な地図と海図が貼られている。壁の一面には未踏地域を埋めかけている製図台が置かれている。一隅の角テーブルには六分儀や方位磁針、その他さまざまな航海用具が置かれている。

### ⑧ 医務室／Infirmary

壁沿いに基本的な応急手当用具とおおまかな外科用器具が置かれている。備品には包帯、軟膏、吊包帯、薬草といった治療具が含まれる。もし船員が重傷を負ったなら、彼もしくは彼女に帆布の断片を噛ませ、のこぎりで腕や足を切り離す局面も起こりえる。船員はこの部屋を可能な限り清めようとするが、壁や床の血痕を消すのは容易ではない。

### ⑨ 便所／ヘッド／Head

便所は直接海を覗くことができる。

### ⑩ 船員室／Crew Quarters

船員の就寝場所は素っ気ない作りで、ハンモックと壁沿いに連ねられた乗員の私物を入れる小物入れしかない。壁には白いチョークで、船が何日間海上にいるかが書き込まれている。

### ⑪⑫ 客室／Passenger's Quarters

これらの部屋には、いくつかの頑丈で快適なベッドが据え付けられている。それぞれのベッドの足元には、私物を入れておくための大きな錠付収納箱が置かれている。それぞれの錠付収納箱には、サービスとして芳香塩嗅薬の瓶や、酔い止めの薬草が入った小袋が置かれている。

### ⑬ 厨房／Galley

船の調理室、厨房には、小型のストーブ、流し台、調理器具でいっぱいの木製食器棚が設置されている。

### ⑭ 大食堂／Mess Hall

この部屋には2つの長テーブルと低めの木製ベンチが据えられている。船員はこのテーブルに集って飲み食いし、賭け事に興じる。

### ⑮ 下甲板／Lower Deck

下甲板の両舷には、漕用の低い木製ベンチが列を成している。帆に風が受けられない時、または緻密な操船が必要な時、長オールを海中に刺して操船される。オールが不要な時は、この区画は倉庫として使われる。

### ⑯ 船長の書斎／Captain's Study

奥の壁沿いに検討のために使われる大きめの頑丈な書き物机が置かれている。海が荒れた時にも散乱しないように、本棚の本箱は革紐で繋がれている。船長と一等航海士、二等航海士のみが、この部屋の使用許可を持っている。

### ⑰ 船長の居間／Captain's Sitting Room

船長はこの豪華に飾られた居間で高名な賓客をもてなす。ここは船内で最も私的な場所であり、船長はこの部屋を静かに議論するためにも使用する。低めのマホガニー材のテーブルを、黄金があしらわれた暗赤色の椅子が数脚囲んでいる。消えずの松明に似た効果を持つ、優雅な黄金の燭台が部屋を照らしている。角には詳細な彫刻が施された酒棚が設置され、床は分厚い装飾用の絨毯が敷かれている。他の部屋と同様に、家具は床にボルトで固定されているが、ボルトは部屋の雰囲気損なわないように巧みに隠されている。壁には航海を描いたタペストリーが飾られ、船長の私物を隠すための小区画を覆っている。

### ⑱ 船長の私室／Captain's Quarters

船長の寝室は彼の他の部屋に比べ質素だ。この部屋には良質な寝具で覆われた大きな木製ベッド1脚があり、あとは壁沿いに大きな木製の事務机があるだけだ。

### ⑲ 食料貯蔵室／Pantry

厨房の下層には穀物袋、豆や野菜の大型容器、水の樽、ブランディー樽、その他の消耗品でいっぱいの食料貯蔵庫がある。

⑳ 貨物艙／Cargo Hold

主貨物艙には適さない追加の貨物がこの部屋にしまわれる。

㉑㉒ 航海士室／Mates' Quarters

一等航海士と二等航海士は二段ベッドと2つの大型収納箱が置かれたこの部屋を共有する。

㉓ 営倉／Brig

営倉は船の中でも狭く家具のない部屋だ。扉には格子付の窓があり、食物を差し入れるための細い隙間が切っている。内部に置かれているのは藁と尿瓶だけだ。

㉔ 重要貨物艙／Secured Cargo Hold

この部屋にはとんでもなく貴重な貨物がしまわれており、頑丈な鉄の南京錠で施錠されている。船長だけが唯一の鍵を持ち歩いている。

㉕ 大食料貯蔵庫／Main Pantry

この食料貯蔵室は、水と麦酒の樽、食物を入れた大きな枠組木箱で満たされている。この部屋の備蓄は厨房に近い食料貯蔵庫に逐次運ばれていく。

㉖ 主貨物艙／Main Cargo Hold

船の合計積載量は貨物400トンだ。

㉗ 家畜囲い／Livestock Pens

これらの囲いには山羊や雌鶏、しばしば豚のような家畜が収容される。動物は新鮮な肉と卵を供給する。食料供給が困難と予想される長期航海では特に重要な存在だ。

※ 船舶用語に長けておりませんで、訳語は概ねの意識です。



## 航行速度 Travel Speeds

船の航行速度は、卓越風の状態により千差万別だ。典型的な航行速度はおよそ4ノットで、1日に100マイル程度になる。以下の表は、風速に基づく平均航行速度を示す。

### 船の航行速度 Ship Travel Speeds

風速	ノット	マイル/日
無風 No wind	0	0
微風 Light breeze	1	30
漕ぎ方 Rowing	1	30
順風 Moderate wind	4	100
強風 Strong wind	6	165
突風 Gale-force wind	8	220

## 標準的な船員 Standard Crew

キャラック船の標準的な船員は、船長、一等航海士、二等航海士、操舵手、甲板長、水先案内人、調理士、船室給仕（男か女）がそれぞれ1人ずつ、そして船員が18人から20人。船長は船の安全と効率的な運用の責任者だ。船長は船員間の論争の裁定者であり、すべての事柄に関する最高権威だ。一等航海士と二等航海士は命令権の第二位と第三位を有している。操舵手は航路決定と航海用海図の管理に関する責任者だ。甲板長は甲板員の監督者であり、また船の検査と管理を行なう。甲板長は鋸と縫合に精通していることから、荒っぽく手足を切断して縫合する船の外科医も兼ねる。水先案内人は船の進路とキャラック船が危険海域を安全に航行するための責任者だ。船室給仕（男女いずれか）は船長の小間使いであり、清掃や伝達、備品運搬などの下働きを行なう。他の船員は必要に応じて、清掃、整備、操帆、見張等の様々な任務をこなす。

1日は3交代制で大雑把に8時間勤務だ。それぞれの船員は1つのシフトを担当し、1つのシフトは眠り、1つのシフトは余暇時間を楽しむ。船員は3人1組で、シフトと1人用ハンモックをそれぞれが共有する。一般に船長は朝番を指揮し、一等航海士は午後番を指揮し、そして二等航海士は夜番を押し付けられる。

## 余暇時間 Leisure Time

甲板生活は果てしない海を眺めるしかなく、しばしば最も勇猛な甲板員にとってすら正気を維持するための試練となりえる。余暇時間は船員の秩序維持と士気を高めるために重要だ。船乗りが非番であるとき、彼らは娯楽のために様々な活動に従事する。

カード・ゲームとダイス勝負は時を過ごすのに人気の定番だ。ダイスは一般に木、骨、または象牙で作られている。高級なダイスは、目の代わりにモンスターが描かれ、危険度に依じて高い目が振られている。例えば、6面ダイスだとブロンズ・ドラゴン、ウォーター・エレメンタル、ドラゴン・タートル、クラーケン、ジャイアント・クラブ、シャークが刻まれる。

船上の賭事ではカードやダイス勝負以外に、日々の様々な事柄が賭けられる。ありがちな賭けは、このシフトで誰が一番最初にどやしつけられるか、夕食にどんな残飯が出されるか、船客の誰が最初に船酔いになるか等だ。船員は一般に金持ちではない。彼らは通常銅貨を賭けるが、ちょっとした読み物や異国の珍味、酒、厨房手伝いや見張勤務の交代等も対象になる。

航海中は酒と歌と下品な冗談を締め出すことはできない。誇張されたいくつものホラ話は、何時間にも渡る娯楽を提供する。

他の娯楽として、日記を書くか読む、写生をする、空想にふけるがある。船員は滅多に余暇時間で運動はしない。勤務時間中に肉体労働が山ほどあるからだ。

船員はまた信仰する神格に祈祷やちょっとした供物を捧げることもある。多くの船員は海神であるメローラ女神を崇拜しており、航海の安全を祈願する。船員はまた嵐神であるコード神を崇拜しており、恐るべき嵐を免れることができるように祈る。

船長は滅多に船員と親しくならない。それは対等者の関係であり、権威に疑問を抱かせてしまうためである。そのため彼は孤高であるか、または似たような境遇にある高級船員とともに余暇時間の多くを過ごす。もし船に著名な船客がいるなら、船長はそのような人々を居間に招いて茶会を催すかもしれない。船長の中には賓客をもてなすため、美しく描かれたスリードラゴン・アンティや象牙から削り出されたドラゴンチェスを用意している。船長はまた航海日誌を記すか読み返すかして時間を過ごすかもしれない。

## お前さん、聞いたことあるかい…

### Have you heard the one about . . .

- ◆ 難破した生き残りが、木材に掴まったまま素手で魚を捕まえて、1年間も生き延びた話を？
- ◆ 恋人が海の向こうに行っちゃっただけで心痛めて死んだ王子の話を？
- ◆ 船長の赤ん坊を起こすことなく、テーブルの上のグラスの水をこぼすことなく、高さ2000フィートの津波を切り抜けた船の話を？
- ◆ 自分をイルカだと思い込んで海に飛び込んだ少女の話を？（彼女は何年もイルカの群れと一緒に泳ぐ姿が目撃されてな - 彼女には小さな水掻きと尾が生えてたとか何とか）
- ◆ クラーケンに丸呑みされ、そして獣が漁師に殺されるまでの4カ月間、胃の中で生き延びた船員の話？（船員は生き延びたけど、彼女の肌は漂白されて真っ白になってな。彼女は目が見えなくなって、ついには狂っちゃったとよ。）
- ◆ ドラゴン・タートルと取っ組み合っ、素手でそいつを負かした船員の話？

## 船種 Types of Ships

船の購入にあたって多種多様な選択肢が提示される。

### アパレイタス・オヴ・クワリシュ

#### Apparatus of Kwalish / クワリシュの潜水艇

このロブスター形をした乗物は、2体の中型クリーチャーとそれぞれの装備を運んで水中を移動することができる。

冒険者の宝物庫 p17

### アーガシー / Argosy / 大型貨物商船

この大型貿易船は途方もない積載力を持ち、かつ少ない船員で済むため、商人に人気が高い。しかしながら、その動きはにぶく、嵐に対処するのが困難だ。

### キャラック / Carrack / 中型帆船

これは前の項で示された例示船舶だ。それは30人の人々と最高400トンの貨物を運べる。

### クリッパー / Clipper / 快速帆船

この長く細い船は高速で帆走できるが、貨物スペースはほとんどない。

### グレートシップ / Greatship / 大型帆船

この巨大な船は200人の人々と最高500トンの貨物を運ぶことができる。戦時中、それは大量の兵士たちを輸送するために使われた。

冒険者の宝物庫 p18

### ロングシップ / Longship / 襲撃帆船

これは河川流通や海岸揚陸を目的として作られ、船体はほっそりとし、貨物スペースは大きくない。

冒険者の宝物庫 p19

### ピンネース / Pinnace / 小型帆船

この船は多用途であり、外洋の探検航海や沿岸旅行に最適だ。最も安値ながら外洋航海可能なピンネースは、低予算かつ少船員で運用することができる。

冒険者の宝物庫 p18

### ロウボート / Rowboat / 手漕ぎボート

この小さな手漕ぎボートは小さな湖や小川を旅する際に用いられる。手漕ぎボートはより大型の船に搭載され、新たな海岸線の探検や、大きな船が接岸可能な揚陸場所を探索する際にも用いられる。

## 船種 Ship Types

船種名	貨物(ポンド)	価格(gp)
アパレイタス	200	5,000
アーガシー	4,000,000	9,000
キャラック	800,000	9,000
クリッパー	10,000	5,000
グレートシップ	1,000,000	13,000
ロングシップ	6,000	5,000
ピンネース	60,000	1,800
手漕ぎボート	200	50

訳注： トン記載の貨物単位をポンドとした。  
また『冒険者の宝物庫』に合わせ、  
1トン=2000ポンドで換算している。

## 船舶機装：魔法のアイテム

### Shipboard Magic Items

金がうなっている船主は、自身の船舶を魔法の武器や他の設備で機装するかもしれない。この項では、戦場での戦闘をより効率化し、船上生活をより快適にするための、高価なアイテムの一覧を提供する。

特に記載がない限り、以下のアイテム群は機能させるために船に設置されなくてはならない。加えて、いくつかのアイテムは小型サイズの船には不相当かもしれない；例えば、キャプテンズ・フィースト・テーブルを漕艇に設置することはできない。アイテムは特定種の船に適切かどうかまでは記されていない。

船舶機装／ship componentとして分類される魔法のアイテムは、船に設置されるか船に機装すると機能を発揮できる（その他の魔法のアイテムは除く）。

#### アルケミスツ・ラボ レベル10 アンコモン Alchemist's Lab／錬金術師の実験室

この実験室は、広口杯や小瓶、竜の歯やブリーワグの目玉が入った広口瓶といった珍品で満たされている。

**その他の魔法のアイテム** 5,000gp

##### 特性

- ◆ 君はこのラボ内で、錬金術アイテム、儀式的巻物、ポーションを半分の作成時間で作成することができる。
- ◆ 君はこのラボ内における〈魔法学〉判定に+2アイテム・ボーナスを得る。

#### キャビン・オヴ・トランキリティ レベル12 アンコモン Cabin of Tranquillity／静寂の客室

この快適な客室で休息する者は、誰であっても気分爽快になり、世界に立ち向かう準備が整ったと感じて目覚める。

**船舶機装** 13,000gp

##### 特性

いかなるクリーチャーであってもこのキャビンで大休憩を完了したなら、それが消費されるかそのクリーチャーが次の大休憩を開始するまで、一時的ヒット・ポイントを15ポイント得る。

#### キャプテンズ・フィースト・テーブル レベル9 アンコモン Captain's Feast Table／船長の饗宴の食卓

この磨き上げられた上質なオーク材で作られた丸い食卓には、12の椅子がついており、瞬く間に豪華な饗宴が準備される。

**船舶機装** 4,200gp

##### 汎用パワー◆ [一日毎] (標準アクション)

効果：このテーブル上に12体のクリーチャー分までの豪華な食事が現れる。食事が終わったら、所有者がマイナー・アクションを消費するとテーブルの上は片付けられる。

#### ドラゴンストライク・バリスタ レベル17 アンコモン Dragonstrike Ballista／竜撃弩

もし何者かが君の船を攻撃するなら、君は電撃でできた魔法の矢で迎え撃つ。

**船舶機装** 65,000gp

##### 特性

この魔法のバリスタを使用するためには、1体のクリーチャーが甲板上のバリスタの隣接マスに進入している必要がある。この1基のバリスタを同時に使用できるのは1体のクリーチャーだけだ。このバリスタは矢弾を必要としない。

##### ✪ 攻撃パワー ( [電撃] ) ◆ [無限回] (標準アクション)

攻撃：遠隔・20 (クリーチャー1体)；+20対“反応”  
ヒット：2d10+4 [電撃] ダメージ。目標に隣接するすべてのクリーチャーに対して半減ダメージ。

#### エレメンタル・エンジン レベル15 レア Elemental Engine／エレメンタルによる動力

この船にはウォーター・エレメンタルが捕縛されており、推進力と危険の少ない旅を提供する。

**船舶機装** 25,000gp

##### 特性

- ◆ この船は船員がいなくても船長の命令だけで遭遇間の移動と遭遇中の移動を行なうことができる。
- ◆ この船は砂洲や暗礁、渦巻、その他の自然の危険要因を安全に通過することができる。

#### フィギュアヘッド・オヴ・バランス レベル13 アンコモン Figurehead of Balance／安定の船首像

この船首を飾る美しい船首像は、船員と船客の足元を確かにする。

**船舶機装** 17,000gp

##### 特性

- ◆ この船の船員と船客は、倒れて甲板に叩きつけられることを防ぐためのセーヴィング・スローに+2アイテム・ボーナスを得る。
- ◆ 船員と船客が倒れて伏せ状態になる効果を受けた際、そのクリーチャーは倒れて伏せ状態になることを免れるために1回のセーヴィング・スローを行なうことができる。

**フラッグ・オヴ・レジスタンス** レベル6+ アンコモン  
Flag of Resistance／抵抗力の旗

君の旗は、船客と船員をすべての脅威から護る盾となる。

レベル6 1,800gp レベル26 1,125,000gp  
レベル16 45,000gp

**船舶艦装**

**特性**

この船に乗船し、かつフラッグから5マス以内に位置しているこの船の船員と船客は、すべてのダメージに対する抵抗5を得る。

レベル16：抵抗10  
レベル26：抵抗15

**ノウティカル・チャート・オヴ・トラッキング**  
Nautical Chart of Tracking／航跡表示の航海用海図  
レベル4+ アンコモン

これらの海図は船の周囲の状況を即座に表示する。

レベル4 840gp レベル24 525,000gp  
レベル14 21,000gp

**船舶艦装**

**特性**

このノウティカル・チャートは船を中心とした100マイル以内の主要港と陸地を表示する。

レベル14：1000マイル以内。  
レベル26：1000マイル以内。加えて、このノウティカル・チャートはこの船の周囲1000マイル以内に位置する、君が船名を口にした他船の位置も示す。

**オーシャンズ・キール** レベル20 レア  
Ocean's Keel／大海の竜骨

この魔法の竜骨は、船を滑るように進ませ、さらに周囲を泡で包み込んで水中に潜ることもできる。

**船舶艦装** 125,000gp

**汎用パワー◆ [一日毎] (標準アクション)**

効果：船の移動速度は10になり、船や貨物に損害を与えることなく水中を進むことができる。加えて、すべての生きているクリーチャーは船から20マス以内であるなら、儀式ウォーターボーン（Waterborn, フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド）の影響下にあるように保護される。クリーチャーは船から離れるように泳がない限り、船の移動に合わせて移動する。同様に、船の物品も船と共に残るため、甲板から投げ捨てただけでは浮いて離れていかない。これらの効果は船が水面に出るか最大12時間まで持続する。

特殊：このパワーは、この船の船長に指定された者のみが使用することができる。

**セイルズ・オヴ・スピード** レベル10 コモン  
Sails of Speed／快速の帆

これら魔法で強化された帆布は船を素晴らしい速度で運ぶ。

**船舶艦装** 5,000gp

**特性**

- ◆ これらのセイルズを上げると船は通常の移動速度の2倍で進む。
- ◆ これらのセイルズを上げると、無風状態であっても微風であるように風をはらむ。

**シップボード・シュライン** レベル10 アンコモン  
Shipboard Shrine／船上の聖堂

この聖堂は反省と祈祷のための静寂の場を与える。

**その他の魔法のアイテム** 5,000gp

**特性**

- ◆ このシュラインの中で執行された占術儀式は通常の半分の時間で完了する。
- ◆ 君は占術儀式執行の一部として〈宗教〉判定に+5アイテム・ボーナスを得る。
- ◆ 1日1回、君はこのシュラインの中で構成要素や焦点具を必要とせず、儀式リード・オーメンズ（Read Omens, ドラゴン誌#412）を執行することができる。複数の人数が訪れたとしても、このパワーは1日1回しか機能しない。

**スマグラーズ・ホールド** レベル15 アンコモン  
Smuggler's Hold／密輸用倉庫

これは禁制品を隠すための秘密区画だ。

**船舶艦装** 25,000gp

**特性**

スマグラーズ・ホールドは、容易に隠せる1辺3インチの扉で、開けたなら、1辺15フィートの疑似次元空間に至る開口部となる。閉じたなら、倉庫は非魔法的な手段では発見できなくなる。船長はスマグラーズ・ホールドを自動的に発見して開放することができる。

**スパイグラス・オヴ・パーセプション** レベル3 コモン  
Spyglass of Perception／〈知覚〉の小型望遠鏡

この手持ち望遠鏡を介して見ると、世界はより明瞭になる。

**その他の魔法のアイテム** 680gp

**特性**

君はこの装置を使用することで〈知覚〉判定に+3アイテム・ボーナスを得る。

**スターン・ラダー** レベル15 アンコモン

Stern Rudder／船尾舵

この方向舵は君の船を魔法で強化し、戦闘における持久性を上げる。

**船舶機装** 25,000gp

**特性**

この船はACと頑健防御値に+5アイテム・ボーナスを得る。さらに最大ヒット・ポイントが50%増加する。

**テレポーション・マスト** レベル9 アンコモン

Teleportation Mast／瞬間移動の帆柱

この帆柱には、船員や船客が船内の別の区画に瞬間移動させるための、魔法のルーンが刻印されている。

**船舶機装** 4,200gp

**汎用パワー**（[瞬間移動]）◆[無限回]（標準アクション）

効果：君はマストに接触することで、船長が立入禁止としていない、船内の何者にも占められていないマスに瞬間移動する。君が瞬間移動したマスが他のクリーチャーに占められていたなら、君は何者にも占められていない船内の最も近いマスに出現する。

特殊：このパワーは、船員とこの船の船長が認めた船客だけが使用することができる。

## 上級船員 Advanced Crew Members

ここに賃金を支払って雇える専門家の追加船員を提示する。これらのテンプレートは『モルデンカイネンの魔法大百貨』で登場したハイアリング・ルールに基づいている。

### 鋳打ち／ハンター／Hunter

費用：標準

鋳打ちは魚や海のクリーチャーを、鋳や網を使って捕らえる専門家だ。彼女らはまた、水棲クリーチャーのどの身体部位に価値があるか、どこが構成要素として有益かについて熟知している。

#### 特徴

□ ハンティング・エキスパート／鋳打ちの達人◆オーラ5

このオーラの範囲内の味方は〔水棲〕クリーチャーに対するモンスター知識判定に+2パワー・ボーナスを得る。

### 船医／メディック／Medic

費用：標準×2

船医は手足を切断し、折れた骨を接ぎ、傷の縫合等を行なう。船医は主に一般的な用具や薬草で治療し、魔法の能力は持っていない。

#### 特徴

□ ヘルピング・ハンズ／助けの手◆オーラ5

このオーラの範囲内の味方は〔治療〕判定に+2パワー・ボーナスを得る。

### 聖職者／クレリック／Cleric

費用：標準×4

聖職者は魔法を使って病を癒し、重傷を治療する。彼女らはまた儀式を執行し、精神的指導を与える。もし誰かが死んだなら、聖職者は臨終の儀式を執り行い、船員と船客に慰めを与え、適切に水葬を行なう。裕福な高位の人物は、一般にお抱え聖職者を旅に同行することを求める。

#### 特徴

□ ヘルピング・ハンズ／助けの手◆オーラ5

このオーラの範囲内の味方は〔治療〕判定に+2パワー・ボーナスを得る。

キュレイティブ・ケア／癒しの看護（〔治療〕）

この聖職者は小休憩の間、1体の味方に付き添うことができる。小休憩の終わりに、その味方は消費された回復力使用回数毎に5ヒット・ポイントを追加して回復させることができる。

セイクリッド・ナレッジ／聖別の知識

この聖職者はレイズ・デッド儀式を知っており、執行することができる。

### ドルイド僧／ドルイド／Druid

費用：標準×3

大洋に精通したドルイドは、荒れて危険な海に対処する際に貴重だ。彼女らは天候予測に熟練しており、また海のクリーチャーが船を攻撃したなら、彼女らは敵対的クリーチャーと意思疎通を行なって攻撃を止めるように説得することができる。

#### 特徴

□ ワン・ウィズ・ネイチャー／自然を宿す者◆オーラ5

このオーラの範囲内の味方は〔自然〕クリーチャーに関連する知識判定に+2パワー・ボーナスを得る。

プレディクト・ウェザー／天候予測

ドルイド僧は儀式構成要素を消費することなく、1日1回ポータンド・ウェザー儀式（原始の書）を執行することができる。

### 魔術師／メイジ／Mage

費用：標準×3

魔術師は帆に風を招来して航行速度を上げたり、巨大な海のクリーチャーの幻を放って海賊を追い払うことができる。たとえ彼らに幻を見抜かれたとしても、たいていの海賊は、自分たちの木造船を炎上させるかもしれない魔術師の乗船している船に乗り込むのをためらう。

#### 特徴

□ マスター・アーケイニスト／達人秘術士◆オーラ5

このオーラの範囲内の味方は〔魔法学〕判定に+2パワー・ボーナスを得る。

#### 標準アクション

リチュアル・エキスパート／儀式の専門家◆〔一日毎〕

効果：味方1体は、儀式の一環として使用される次の〔魔法学〕技能判定に+5アイテム・ボーナスを得る。

サモン・ウィンズ／順風招来

効果：この魔術師は順風を招来して船の航行を支援する。次の8時間に渡り、この船の航行速度は2だけ増加する。

## 冒険フック Adventure Hooks

彼女らが船を手に入れたなら、PCには刺激的な船旅冒険が必要だ！ これらの冒険フックを君のキャンペーンに適用するか、君の発想を働かせろ。

### 花海走／The Flower Race

勇者の故郷の都市では、例年、商家の間で船競争が行われる。船はリリー島に向かい、そこで育つ珍しい紫紅色のユリを集め、一番に戻れば勝利だ。海路は危険だ。ライバル商家による妨害や、審判の監視の目が届かない場所では競争相手が攻撃を仕掛けてくることもあるからだ。

### 歓迎されざる宿命／Unwelcome Fate

商業キャラック船〈こううんなるしゆくじよまる／Lady Luck〉は悲運に憑かれていた。これまでの1ヶ月、船は海路や予定を変更しているにもかかわらず、海賊の襲撃を受けたのだ。船の所有者は安全のため、そして悪運の原因を突き止めるため冒険者を雇った。実のところ、船員の1人が海賊の密偵だった。彼は魔法の導標を使って、海賊に船の位置と貴重な貨物がどこにしまっているかを伝えていた。海賊は攻撃して貨物を奪い取ると、次の港で略奪品を密偵と分け合っていた。

### 海中の探検／Undersea Expedition

歴史書によると、大洋の彼方にシー・エルフの壮麗な都がある。しかし、長きに渡り、誰もその海域を探検したことはなかった。学者は、都市の宿命を発見することに興味津々だった。また商人は、シー・エルフとの交易に、都市がもぬけの殻だったら略奪に、興味津々だった。

### 漂流船／The Ghost Ship

砕け髑髏島周辺の海域に、一隻の漂流船が彷徨っている。発見されたその船の乗客が、戦争間際の相手国に送られた王の外交団であることがわかった時、複雑な陰謀が明らかになる。誰が、なぜ、彼女らを殺したのか？ 開戦により利益を得るのは誰なのだろうか？

### 寡黙ならざる乙女／The Unquiet Maiden

裕福な貴族が、長女への結婚祝いとして新造船を依頼した。〈やさしきおとめまる／The Gentle Maiden〉は素晴らしい出来栄で、手掘りの手摺と驚くほど優雅な船首像を構えた優雅な船だ。しかしながら、最近になって未完成の船は、哀悼に満ちた凄まじいまでの泣き声を上げる恐るべき波に取りつかれてしまった。船員たちは船が呪われていると信じ、誰もが乗り込みを拒否した。数日後の結婚式までに、船は新婚旅行に出発する準備が完了してはいくならない。実際のところ、船首像は魔法で封印されたハマドリアドであり、恐るべき波は彼女を自由にしようとするシー・ニンフだ。船の建造を監督したウィザードは、ハマドリアドが船に封ざれていることを明かされるのを好まないため、すべての局面において冒険者の妨害を企む。

### 隠れ島／Nightlands

千年に一度、神秘的な島が現れる。それは月がない夜にどこからともなく現われ、丸1日の間その場に残り、そして海の底に戻っていく。その島にはどんな財宝と神秘が眠るのだろうか？ それはどこから来るのか、そしてそれはなぜ稀にしか現れないのだろうか？

## 歌を止めろ／Sing No More

〈歌う岩礁／Singing Stones〉と呼ばれる列島が静寂に包まれた。その心慰める子守り歌はバードが紡ぐ物語の素材であり、石は船乗りにとっての希望の灯であり、誰もが思い出せる昔より人々を安全に導いてきた。数隻の船が、今や沈黙に包まれた諸島の近くで、切断されたシー・ニンフの遺体が浮かんでいるのを見たとき、報告した。

## 短刀岬の亀裂／Rift at Dagger Point

短刀岬の近くで何隻もの船が姿を消していた。航路沿いの港を支配する商人や社会的指導者たちは、事実上交易を止めざるを得なかった。短刀岬から巨大な渦巻が伸び、その中心には“元素の渾沌”に至る亀裂が生み出されている。悪しきイフリートが貿易船を“元素の渾沌”に引き込むために渦巻を生み出しているのだ。彼は交易品と奴隷として船員を売ってかなりの利益を上げていた！

## 諸王の船／Ship of Kings

戦争中の両国の王が停戦を議論するため会合を開くことに同意した。何ヶ月もの交渉の末、彼らは良心的とは言えない助言者や詮索好きな耳目から離れた場所で会うことにした。彼らは冒険者の船に乗船し、大洋のど真ん中で会議を行なうことにした。その日、サファグンの男爵が両国に対して宣戦布告をして船を攻撃したとき、冒険者はサファグンの襲撃を退け、二人の王にさらなる外敵が狙っていることを思い出させなくてはならない。

## 海洋冒険向きの儀式

### Rituals for seafaring adventures

海洋冒険者に役立ついくつかの儀式がある。ウォーター・ブリージング（PHB、レベル8）、ウォーターズ・ギフト（原始の書、レベル10）、ウォーターボーン（FRPG、レベル14）は水中で呼吸する能力を与え、より高レベルの儀式はより多くの水中での利益を与える。ウォーター・ウォーク（PHB、レベル2）は水上を歩く能力を与え、ロウワー・ウォーター（秘術の書、レベル2）は水面を下げる。コントロール・ウェザー（PHB2、レベル14）は致命的な風を鎮め、また風が凧いだときに風を呼び出すことができる。ピュリファイ・ウォーター（秘術の書、レベル1）は海水を飲用可能な状態にすることができる。