

りゅうたまサプリメント

旅のイベント集

旅の道中に起こりそうなイベントを集めました。

利用目的や使いたいシーンに合わせて使えるように系統立てて掲載し、データブロックの形式でまとめました。気軽にアレンジしながら使ってみてください。

シナリオ作りのネタに、セッション中のアドリブに、様々なシーンで活用できます。

Ver.1.0

旅のイベント



旅のイベントとは？

旅のイベントとは『1st passport～馬車と帆船に揺られる旅～』に収録された「旅のイベント表」のように、GMがセッション中にイベントを起こしたり、シナリオの作成に役立てたりすることを目的としたシナリオフックです。

しかし単なるシナリオのネタという意味でのシナリオフックではなく、シナリオ上の特殊ルールが記載してあるので、組み合わせ、イベントとしてそのままセッションで活用できます。



旅のイベントのカテゴリ

旅のイベントは文字通りイベントとして処理される「ハプニング」と、常時効果として旅歩きに特別なルールを追加する「特殊地形」とに分類できます。

ハプニング

毒虫や落石など、「旅歩き中のハプニング」(『基本』P78)と同様の扱いとし、GMは好きなタイミングで予告なく適用できます。ただし他の旅人からの情報や、[占い]の効果などで事前にPCが知ることができるように設定しても構いません。

特殊地形

「街道」や「迷いやすい地形」などを表すデータが特殊地形です。旅人はその地形に足を踏み入

れた瞬間から、特殊地形がどのような効果をもっているのか知ることができます。特殊地形はいくらでも組み合わせることができます。事前に情報収集ができる場合があります(別項参照)。



旅のイベントの用法

旅のイベントはGMの利用目的に応じて「効果用法」「演出用法」「創作用法」の3種類の用法に分類できます。全てのイベントがきっちりと3種類に分けられるものではなく、「効果用法」に分類されているイベントを演出意図で用いることも想定されます。しかし、GMの意図をプレイヤーにそれとなく伝えることができるので、トラブルの軽減に役立つはずで

効果用法

PCのスキル、魔法、アイテムなどを活躍させるために、おあつらえ向きの障害を与えたり、逆にプレイヤーに考えさせるために、ピンチを演出する障害を与えたりすることを目的としています。ゲームバランスやプレイヤーのカタルシスについて気かけたいGMは効果用法を選ぶとよいでしょう。実際のセッションでは具体的なスキル名などを挙げながら、何が何に対して有効だったのかを伝えるとプレイヤーの達成感が強化されます。

演出用法

実際に旅をしているような感覚を味わうために、プレイヤーに対してデータによる裏付けを与えて、リアリティを出すことを目的としています。ゲームバランスよりも、自然な感じでそのもの「らしさ」が感じられるような、旅を追体験できるようなセッションにしたいGMにはおすすめです。全員コンディションが高くて【状態異常：4】を与えるなど、実際のセッションでは無意味でも、事あるごとに演出用法のイベントを適用することで、世界観の厚みがでるはずですよ。

創作用法

一部の魔法やアイテムにあるように、その結果どうなるか、GMやプレイヤーの解釈に委ねて、創作意欲を刺激するタイプのイベントです。解釈遊びや無茶振りのしあい、お話作りを楽しむGMは創作用法のイベントを使うとよいでしょう。トキメキやワクワク、想像力をかき立てる笑いやロマンある内容を目指して作成しました。実益としては、旅日誌のネタにしたり、次回以降のシナリオのアイディアにしたりすることができます。



旅のイベントの起源

旅のイベントが何によってもたらされたものなのかを表すデータです。特にルール上の縛りはありませんが、どういった方法で情報収集や効果の解除が可能なのかを判断する材料に活用したり、大雑把にイメージを掴んだりするために用います。情報収集手段については最終的には「背景」などを参考にしてGMが決定します。

- **自然**（一般的に知られている）
地形、天候、季節によるもの。自然現象。
- **魔法**（伝承知識や情報屋）
モンスターや不思議な力によるもの。
- **社会**（一般的に知られている）
法律や集団圧力などの社会的な規制。
- **特殊**
巨大な人工物。特定個人によるもの。その他。



レベル帯の目安

旅のイベントのデータブロックには、初級、中級、上級というタグが付いています。これらのタグはレベル帯の目安です。

初級：LV 1～3

中級：LV 4～6

上級：LV 7～10

GMはタグに関係なく好きなように旅のイベントを適用できますが、現在レベルよりも高いレベル帯向けのイベントを「効果用法」で用いているならば、セッション開始前か、旅歩きを開始する前に、高レベル帯向けのイベントを何回使用する予定でいるかを予告しておくことを推奨します。

旅のイベントの解説

名称
旅のイベントの名称。

カテゴリ
ハブニングか特殊地形を分類する。

用法
旅のイベントのセッションに及ぼす影響について整理したもの。

養老の滝					特殊地形	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	山、森、密林、高山	
効果：[野営チェック]に成功すると、酒の湧き出る水場を発見する。水を補給する要領で〔水袋〕や〔タル〕を〔高品質の酒〕で満たすことができるし、直接飲むこともできる。補給した〔高品質の酒〕は通常通り、定価の半額で売ることができる。						
背景：酒の湧き出る水場があるという噂がある。しかも美味いらしい。						

起源
旅のイベントが発生する原因。原因を取り除く際や、情報収集などの指針を決めるときに参考にしてもよい。

適用
適用可能な地形や天候。

小さな盗賊団					ハブニング	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：効果：動物が運んでいる〔食料〕カテゴリのアイテムひとつが盗まれる〔察知〕に成功すると気づくことができ、一人でも気づくことができれば追いかける。〔運動〕に成功すれば追いつける。獣 LV2 (P152) の〔隠密〕および〔運動〕と対決。						
背景：野ネズミなどによって食料が奪われるハブニング。かしい動物なら気づくかも。						

効果
イベントの内容や、変更されるルール

背景
バックストーリー。知識チェックや聞き込みによって得られる情報だったり、イベントが適用されるタイミングだったり書かれている。

旅の盗賊団					ハブニング	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：地形を目標とした〔隠密〕チェックに全員が成功すればやり過ごせる。失敗するとが PC 人数の低レベル地形盗賊と遭遇する。						
背景：粗野な話し声が聞こえる。盗賊たちは (A)。ださい旅人を仲間だと思っても知れない。 A : 1 d 4 [1] むしゃくしゃしている [2] 食料が欲しい [3] お金が欲しい [4] 話し相手が欲しい						

(A) のように背景が穴抜けになっている場合、好きな言葉を入れることができる。すぐ下の表を使って決めてもいい。



情報収集の補足

特殊地形カテゴリのイベントは、他の旅人によってもたらされる情報や、地元の人々の伝承などによって知りうることを想定しています。またその地形に足を踏み入れた瞬間に、どのような特殊地形なのか分かります。GMは踏み入れただけで分かるのは不自然だと感じたら、その場で〈伝承知識〉や〈教養知識〉のチェックをさせてもよいでしょう。

一方でハプニングは、偶然や突然を演出するものです。しかし、然るべき方法があるのなら事前に分かっているもよいかも知れません。



創作用法のイベントの扱い

創作用法のイベントは、そのイベントを適用したことによってどのような効果が現れるのか明確に記述していないものがほとんどです。これは《グレートフル・スケアクロウ》テキスト中の「あつく燃える案山子」のように、それが何をもたらすのかをGMやプレイヤーに考えさせることで創造性を刺激して、旅物語を豊かにすることを目的としています。みんなで考えて創った物語には愛着がわき、セッションの思い出や、次のシナリオのアイデアなど、かけがえのない財産をもたらすこととなります。



旅のイベントの内容変更

次のページから紹介する旅のイベントはほんの一例です。GMはこれらの内容を変更してセッションに組み込むことができます。また名称と背景だけを変えて使うこともできます。



旅のイベントの自作

GMは旅のイベントを自作することができます。守護する旅人に合ったイベントを是非作ってください。



シナリオ化

旅のイベントをセッションの中で追加ルールの使うのではなく、旅のイベントに書かれているアイデアを利用してシナリオの中に組み込むことができます。

効果用法：旅歩き

街道						特殊地形	初級
用法	効果	起源	特殊	適用	-		
効果：[方向チェック] の必要がなくなり、自動的に「成功」扱いとなる。 L V 3以上の地形であっても〔馬車〕が通行できる。また〔馬車〕での移動距離が2倍になる。							
背景：交易や行軍のための街道。〔道歩き靴〕は街道を歩くために作られている。							

わだち 轍						特殊地形	初級
用法	効果	起源	特殊	適用	-		
効果：«街道»と組み合わせて適用する。「馬車の旅」(『1 s t』P6)における[移動チェック]に+1のボーナスを得る。							
背景：この街道は馬車が移動しやすいように整備されている。							

険しい地形						特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[移動チェック] の目標値が1上昇する。							
背景：障害物が多い、足場が悪いなど、移動が困難な地形。							

なだらかな地形						特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[移動チェック] に+1ボーナスを得る。							
背景：障害物がほとんどなく、歩くのに苦を感じない。							

迷いやすい地形					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[方向チェック] の目標値が1上昇する。						
背景：似たような地形が続く、方向や距離感がつかみにくいなど、迷いやすい地形。						

目印					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[方向チェック] に+1ボーナスを得る。						
背景：目印となるような目立つ目標物がある。目印が立札のような物ならば起源は「特殊」になる。						

宿泊所					特殊地形	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：[野営チェック] の必要がなくなり、自動的に「成功」扱いとなる。						
背景：街道の寺院や、山小屋など、雨風を凌いで寝泊りできる場所がある。 善意で泊めてくれるため、料金を支払う義務はないが、何らかの形で好意に報いる旅人は多い。						

人外郷					特殊地形	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：[野営チェック] は[交渉チェック(知+精)]で行わなければならない。						
背景：マイコニドやモアイといった言葉の通じる(知力が4以上の)モンスターたちが生息する領域である。この地形で野営するには誠意を見せて彼らに受け入れてもらわなければならない。特定のアイテムを差し出せば彼らの歓待を受けることができるかも知れないし、逆に逆鱗に触れば徹夜をしてでもこの地形から去らねばならないだろう。						

効果用法：状態異常（毒）

食あたり					ハプニング	初級
用法	効果	起源	特殊	適用	-	
効果：特定の旅人は【毒：4】を受ける。						
背景：丈夫な人なら床に落ちた物を食べても平気だ。昨日、変な物や不衛生なものを口にした人に適用される。						

毒蛇					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として【察知（知+精）】チェックを行う。失敗すると【毒：6】を受ける。						
背景：樹の陰には毒蛇が潜んでいて、油断している旅人に襲いかかる。						

毒蛙					ハプニング	中級
用法	効果	起源	自然	適用	水場のある地形、雨、豪雨	
効果：旅人は全員、地形を目標として【察知（知+精）】チェックを行う。失敗すると【毒：8】を受ける。						
背景：池には毒蛙が潜んでいて、油断している旅人に襲いかかる。						

猛毒蜂					ハプニング	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として【察知（知+精）】チェックを行う。失敗すると【毒：地形】を受ける。						
背景：猛毒をもった蜂が突然、旅人に襲いかかる。						

有毒植物					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[移動チェック] あるいは〈葉草採り〉のチェックに失敗した旅人は【毒：2 d 4】を受ける。						
背景：有毒植物に触れることで、手足がかぶれて体力を奪われる。						

藪蚊					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	冬以外	
効果：[野営チェック] に失敗すると、旅人全員は【毒：2 d 6】を受ける。蚊帳や虫除け香を使用することで、このペナルティを回避できる。						
背景：藪蚊が血を吸いにやって来る。						

汚水					特殊地形	中級
用法	効果	起源	魔法	適用	水気のある地形、雨、豪雨	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【毒：1 0】を受ける。また同時に、ランダムに選ばれた旅装ひとつに〔におう〕の追加特徴がつく。						
背景：ゴブローチによって汚染された水。						

酸の池					特殊地形	上級
用法	効果	起源	特殊	適用	-	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【毒：地形】を受ける。また同時に、ランダムに選ばれた旅装ひとつの耐久度が1減る。						
背景：戦争の爪痕が残っている。						

効果用法：状態異常（大ケガ）

小石					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人全員は【大ケガ：4】を受ける。						
背景：つまずいて足を捻った。						

落石					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として【身かわし（敏+知）】チェックを行う。失敗すると【大ケガ：6】を受ける。						
背景：つまずいて足を捻った。						

苔					ハプニング	中級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人全員は【大ケガ：6】を受ける。						
背景：水分を含んだ苔はとても滑りやすい。ある地域の伝承によるとコケやすいから苔というらしい。しゃべる靴などが警告を発してくれるかも知れない。						

大岩					ハプニング	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として【運動（体+敏）】チェックを行う。失敗すると【大ケガ：地形】を受ける。						
背景：突然大岩が転がってきて旅人たちを襲う。						

ぬかるみ						特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[移動チェック] あるいは〈狩猟〉のチェックに失敗した旅人は【大ケガ：2 d 4】を受ける。							
背景：泥に足を取られて滑りやすい。							

凹凸の多い地形						特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[方向チェック] に失敗すると、旅人全員は【大ケガ：2 d 6】を受ける。〔乗用動物〕や〔大型乗用動物〕に乗っていれば影響を受けない。							
背景：歩き回することで足にマメができやすくなる。							

段差注意						特殊地形	中級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【大ケガ：1 0】を受ける。							
背景：岩がごつごつしていて段差で滑りやすい地形である。							

鯨の口						特殊地形	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【大ケガ：地形】を受ける。また同時に、ランダムに選ばれた旅装ひとつの耐久度が1減る。							
背景：獰猛な動物がいるとは気づかず、普通に歩いてしまうことによって、動物に襲われる。							

効果用法：状態異常（ハイ）

軽快な音					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人全員は【ハイ：4】を受ける。						
背景：風の音、鳥の鳴き声、葉から零れる雫の音などが響き、テンションが上がる。						

飲み会					ハプニング	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として【酒飲み（体+精）】チェックを行う。失敗すると【ハイ：6】を受ける。						
背景：酔っ払いに絡まれて酒を飲むように勧められる。知性のある（知力4以上の）モンスターに勧められることもある。						

スライダー					ハプニング	中級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、【ハイ：8】を受ける。その後、地形を目標として【精密作業（敏+精）】チェックを行う。成功するとコンディションが+1され、失敗すると【大ケガ：4】を受ける。						
背景：巨大な葉っぱ等に乗って坂道を滑り降りる。調子に乗りやすくなる。						

琴線に触れる					ハプニング	上級
用法	効果	起源	特殊	適用	-	
効果：GMが選んだ旅人は、地形を目標として【精神+精神】チェックを行う。失敗すると【ハイ：地形】を受ける。						
背景：おきに入りのアイテムとそっくりなやつを見つけてテンションが上がり、饒舌になる。						

ぐるぐる					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[方向チェック] 失敗したら、旅人全員は【ハイ：2 d 4】を受ける。						
背景：ぐるぐると目眩がしそうな景色が続いている。						

アルコール混じりの水					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	湿地、密林、雨、霧、豪雨、濃霧	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【ハイ：2 d 6】を受ける。						
背景：水滴や水蒸気にアルコールが混ざっている。						

幻惑の芳香					特殊地形	中級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【ハイ：1 0】を受ける。						
背景：植物の臭いの影響で恍惚とした気分になってしまう。						

幻惑の孢子					特殊地形	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【ハイ：地形】を受ける。また【ハイ】を受けている間ずっと、「集中」のためにMPを消費する際に、現在値の1/2ではなく1/4まで減少する。						
背景：キノコやシダ植物の孢子を吸い込むと気分が高揚し、調子に乗りやすくなる。						

効果用法：状態異常（だるい）

異臭					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：その場にいる全員は【だるい：4】を受ける。						
背景：なんか、嫌な臭いがする。						

無駄話					ハプニング	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：その場にいる全員は【だるい：6】を受ける。						
背景：自慢話や長すぎる話を聞かされたときや、有意義な情報が得られなかった時、気持ちが疲れる。						

後ろ指					ハプニング	中級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：〔きもい〕あるいは〔ださい〕装備品を身につけている旅人は【だるい：8】を受ける。						
背景：変な格好をしていると馬鹿にされる。						

悪臭					ハプニング	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、地形を目標として〔敏捷+知力〕チェックを行う。失敗すると【だるい：地形】を受ける。						
背景：おならなど、とんでもない悪臭がする。直接嗅がないようにしなければならない。						

変わらない景色					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：[方向チェック] 失敗したら、旅人全員は【だるい：2 d 4】を受ける。						
背景：あまりにも単調すぎて旅歩きに飽きてしまう。						

羽虫					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：羽虫がうるさくて寝付けぬ。旅人全員は【だるい：2 d 6】を受ける。ただし蚊帳や虫除け香を使えば羽虫を寄せ付けぬ。						
背景：野営地に羽虫たちがやってくる。毒はないが、ぶんぶんぶんぶんぶんぶんぶんと五月蠅い。 GMはこの効果を地形全体ではなく野営地にのみ起きた出来事としてハプニング扱いにできる。						

カビ					特殊地形	中級
用法	効果	起源	自然	適用	強風、豪雨、大嵐、猛吹雪以外	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【だるい：1 0】を受ける。						
背景：洞窟や地下遺跡、深い森など。閉鎖的で風通しが悪く胸が詰まる感じがする。						

睡眠不足					特殊地形	上級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：昨夜十分に眠れなかった旅人は【だるい：地形】を受ける。						
背景：「徹夜のペナルティ」を課すほどでもない程度の睡眠不足に対して適用する。眠い。						

効果用法：状態異常（その他）

筋肉痛					ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員、[移動チェック] に失敗すると【病気：6】を受ける。GMは効果の適用を夕方や翌日の朝に先延ばしできる。						
背景：街の滞在期間が長い時に適用される。どのくらいの期間かはGMが適当に決める。						

罵声					ハプニング	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-	
効果：【ショック：6】を受ける。						
背景：[交渉チェック] や（礼儀作法）のチェックに失敗した時などに発生する。相手から「話にならん」「ぶざけんな」「帰れ」といった罵声を浴びせられる。						

風土病					ハプニング	中級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：旅人は全員【病気：2 d 6】を受ける。						
背景：その地域を蝕む風土病。朝の【コンディション・チェック】のタイミングでGMが2 d 6を振り、その後【コンディション・チェック】を行うことを想定している。						

恐怖体験					ハプニング	中級
用法	効果	起源	特殊	適用	-	
効果：旅人は全員【ショック：2 d 6】を受ける。						
背景：仮面、骸骨、得体の知れない物などを見た時にトラウマが植え付けられる。						

神経毒						ハプニング	上級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：旅人は全員、[敏捷+敏捷チェック] に失敗すると【毒：8】と【ハイ：8】を受ける。							
背景：クラゲや昆虫などによる神経毒。頭がぼろっとする。							

肩こり						ハプニング	上級
用法	効果	起源	特殊	適用	-		
効果：旅人は【大ケガ：8】と【だるい：8】を受ける。							
背景：重い物を持ち上げるチェックに失敗した時や、鎧を着て寝た時に発生する。							

おどろおどろしい地形						特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：[方向チェック] 失敗したら、旅人全員は【ショック：2 d 4】を受ける。							
背景：見るからにおどろおどろしい。こんな所、さっさと抜けてしまいたい。							

トイレが遠い						特殊地形	中級
用法	効果	起源	自然	適用	闇		
効果：旅人全員は夜中に【ショック：2 d 6】を受ける。[ぬいぐるみ] を持って寝ている旅人は、[むいぐるみ] のサイズぶんだけ状態異常の数値が減る(0以下なら受けない)。コネコゴブリンは【猫の目】をもっているから平気。							
背景：暗くて外に出るのが怖い。誰か一緒にトイレに行ってくれればちょっとマシになるかも。							

効果用法：スキル

さえずり					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈音楽〉チェックに+1する。《街道》と組み合わせられない。						
背景：鳥や虫たちが愉快的なコーラスを聴かせてくれる。						

やまびこ					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	岩場、山、高山、氷山	
効果：〈音楽〉チェックの目標値が2上昇するが、〈音楽〉チェックによるボーナスの値は+1される（ただし最大でも+3まで）。《街道》と組み合わせられない。						
背景：音の反響が不思議な効果を生み、仲間たちの力をさらに引き出す。ただし反響する音を考えて音を奏でないといけないので難易度が高い。						

狩り場					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈狩猟〉チェックに+1する。《街道》と組み合わせられない。						
背景：野生動物が多く生息する地形。ハンターにとって狩りがしやすい地形である。						

王者の棲む地形					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈狩猟〉チェックの目標値が2上昇するが、手に入る食料は全て「おいしい」となる。旅人は王者との対決を避けることができる。《街道》と組み合わせられない。						
背景：森の王者、川の主など、巨大かつ美味と噂される「王者」がいる。奴は手強く、簡単に狩らせてはくれない。						

採取スポット					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈薬草採り〉チェックに+1する。「街道」と組み合わせられない。						
背景：比較的 안전한場所にハーブが自生している。						

特大ハーブ					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈薬草採り〉チェックの目標値が2上昇するが、一度に2回ぶんのヒーリングハーブが手に入る。 旅人は通常の薬草採りを行ってもよい。「街道」と組み合わせられない。						
背景：取りにくい場所に大きめのヒーリングハーブが自生しているスポットがある。						

肥沃な土地					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-	
効果：〈狩猟〉と〈薬草採り〉のチェックに+1する。また〔動物の工サ〕を消費する必要がなくなる。 「街道」と組み合わせられない。						
背景：自然の恵み豊かな土地。木の実とかもおいしい。						

澄んだ空気					特殊地形	初級
用法	効果	起源	自然	適用	晴れ	
効果：〔コンディション・チェック〕と〈治療〉、〈応急処置〉のチェックに+1する。「街道」と組み合わせられない。						
背景：とても気持ちのよい澄んだ空気は体を元気にしてくれる。						

品不足						特殊地形	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-		
効果：〈春夏冬〉の使用条件に「同じアイテムを3つ以上まとめて売るとき」を追加する。 〈春夏冬〉でアイテムを売るときのチェックに+1、買うときのチェックに-1する。							
背景：供給が滞っていて、アイテムが不足している状態。							

在庫抱え						特殊地形	初級
用法	効果	起源	社会	適用	-		
効果：〈春夏冬〉の使用条件に「同じアイテムを3つ以上まとめて買うとき」を追加する。 〈春夏冬〉でアイテムを買うときのチェックに+1、売るときのチェックに-1する。							
背景：お店の人たちは早く在庫を処分したいと思っている。							

工房						特殊地形	初級
用法	効果	起源	特殊	適用	町以上		
効果：〈材料加工〉のチェックに+1する。またチェックを行うキャラクター以外で〈材料加工〉を習得しているキャラクターがいれば、1人まで目標値5のサポート・チェックができる。							
背景：街でモンスターを退治した場合、街の工房を使えば材料に加工しやすくなる。工房の使用料はだいたい5Gぐらい。							

珍品市						特殊地形	初級
用法	効果	起源	社会	適用	都市以上		
効果：〈材料加工〉によって手に入れたアイテムは「同じアイテムを4つ以上売買するとき」でなくても〈春夏冬〉によって価格を増額して売ることができる。ただしチェック結果に-2すること。もし旅日誌にそのモンスターを倒した時の話が書かれていれば-2のペナルティは受けない。							
背景：珍しいアイテムが取引される市場がある。もし材料加工品の謂われや希少性を説明することができれば、単品であっても破格の取引に応じてくれる人が現れるかも知れない。							

自然のオーケストラ						ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：〈音楽〉を習得している旅人は全員、新しい「音楽」を憶える。これは1回のシナリオ中に憶えられる「音楽」の数とは別として扱う。何の音楽かは地形を参考にしてGMが決定する。《街道》と組み合わせられない。							
背景：鳥の求愛、蛙の合唱、風が木の葉を擦る音など。感性を研ぎ澄ませれば自然の素晴らしい音楽が聞こえてくる。							

エサ場						ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：ここで〈動物探し〉のチェックに成功すると、その日の〈狩猟〉のチェックに+1。《街道》と組み合わせられない。							
背景：動物たちのエサ場を発見する。							

心奪われる景色						ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：〈物作り〉をしている旅人は全員、地形を目標とした【精神+精神チェック】を行う。チェックに成功し、〈物作り〉のチェックにも成功すると、制作されたアイテムに【美しい】の追加特徴がつく。ただし1ソコを出すとは何を間違ったか【きもい】の追加特徴がついてしまう。《街道》と組み合わせられない。							
背景：〈物作り〉の最中に心奪われる景色を目の当たりにして創作意欲が刺激される。							

愛くるしい動植物						ハプニング	初級
用法	効果	起源	自然	適用	-		
効果：〈物作り〉をしている旅人は全員、地形を目標とした【精神+精神チェック】を行う。チェックに成功し、〈物作り〉のチェックにも成功すると、制作されたアイテムに【かわいい】の追加特徴がつく。ただし1ソコを出すとは何を間違ったか【ださい】の追加特徴がついてしまう。《街道》と組み合わせられない。							
背景：愛くるしい小動物や花などを見て創作意欲が刺激される。							

演出用法：地平線の彼方

高台					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：翌日の〔方向チェック〕に+1。						
背景：高台を登ると、遠くの方まで見渡すことができる。この先は、明日向かうであろう地形と、更に遠くには目的地が見える。						

バッファローの群れ					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	草原、荒野	
効果：即座に〈狩猟〉チェックができる。このとき、〔食料〕を獲得するのではなく、バッファローの上に乗ることができる。竜人はLPを1点消費することで最終的にこのバッファローを〔乗用動物〕にしてあげることができる。旅人が地形を去るときお別れとなる。《アニマル・テイマー》で手懐けることも可能。						
背景：バッファローが群れをなしてやってきた。						

麦畑					特殊地形	初級
用法	演出	起源	社会	適用	荒野、砂漠以外	
効果：〈狩猟〉ができないが、〔野営チェック〕に参加しないキャラクターが〔交渉チェック〕に成功することで、人数分の〔食料〕が手に入る。目標値は7とする。また5Gで〔食料〕が買える。						
背景：風車小屋に行くと、(A)が見張りをしていた。話をつければ(B)をごちそうしてもらえるかも知れない。故郷の話や旅の話をしてあげよう。						
A : 1 d 4		B : 1 d 4				
[1] おばあさん		[1] 焼きたてのパン				
[2] 少年		[2] パスタの煮込み料理				
[3] 目の見えない女性		[3] 揚げたてのドーナツ				
[4] おじいさんと犬		[4] コシの強い手打ちうどん				

運河					特殊地形	初級
用法	演出	起源	特殊	適用	荒野、砂漠以外	
<p>効果：[方向チェック] が自動的に成功となる。</p> <p>また 100G を支払って舟に乗せてもらえば [移動チェック] に +1 される。このとき〈航海術〉を習得しているなら、自分の [移動チェック] を [体力+知力] に変更することができる。</p>						
<p>背景：運河に沿って歩けば道に迷うこともないだろう。荷運び用の舟も往来しているので、呼び止めればアイテムの売買ができるかも知れない。思わぬ掘り出し物が見つかるかも知れない。</p>						

小川					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	砂漠以外	
<p>効果：小川が流れているが、橋がない。地形を目標とした [敏捷+敏捷チェック] に失敗すると服が濡れる。その日一日は、その時装備していた [杖] [その他] 以外の旅装は脱がなければならない。旅装をこのとき季節が冬か、天候が【寒い】ならば風邪として【病気：4】をひく。それ以外なら【大ケガ：4】を受ける。</p>						
<p>背景：うまく飛び越えられないと川に落ちてしまう。</p>						

見張り小屋					ハプニング	初級
用法	演出	起源	特殊	適用	村の近く	
<p>効果：[野営チェック] が自動で成功となる。</p>						
<p>背景：村の近くの見張り小屋。村や周辺の情報を教えてもらえる。</p>						

竜地蔵					ハプニング	初級
用法	演出	起源	特殊	適用	-	
<p>効果：竜地蔵は [中古の歩き杖] を持っている。</p>						
<p>背景：街道などにひっそりと鎮座していることが多い。旅の区切りであることを示し、竜人が旅人を見守っていることを暗示している。旅に出たばかりの旅人ならば歩き杖を持って行くことができる。杖をもっていない竜地蔵を見かけたら自分の持っている杖を持たせるのが慣わし。</p> <p>GMは旅慣れた旅人に対して杖を持っていないバージョンで適用することもできる。</p>						

演出用法：海と山の名勝

海浜					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：地形が【砂漠】でなくとも、【砂漠】へのボーナスを受けることができる。						
背景：砂丘など、浜砂が広がっている地形。歩きにくいことが多く、「険しい地形」と組み合わせて適用することもある。						

潮風					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：天候が【塩スコール】でなくとも、【塩スコール】へのボーナスを受けることができる。						
背景：海からの風が頬を撫でる。時折、ウミネコの鳴き声が聞こえる。故郷が港や島の旅人は懐かしく感じる。長時間旅歩きをすると、少しべとべとする。						

海苔棚					特殊地形	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
効果：〈狩猟〉ができないが、〔野営チェック〕に参加しないキャラクターが〔交渉チェック〕に成功することで、人数分の〔食料〕が手に入る。目標値は7とする。また5Gで〔食料〕が買える。						
背景：漁師さんたちの縄張りなので勝手に漁をすると怒られる。漁師さんと交渉すると海苔や海で捕れた魚介類を分けてもらうことができる。海苔棚ではなく、干物を干していることにしてもよい。						

バンジージャンプ					ハプニング	初級
用法	演出	起源	特殊	適用	-	
効果：コンディションが+1され、【ハイ：地形】を受ける。コンディションの適用が先。						
背景：旅人たちは「やっていくかい？」と声を掛けられる。崖の下は海になっている。						

天然風呂					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：[野営チェック] に成功すると、天然風呂を発見する。この湯につかると、翌日の [コンディション・チェック] に +1 のボーナスを得る。						
背景：川の水や地下水が地熱で温められた結果、天然の温泉ができあがった。入浴すると近くの動物がやってくることもある。温泉の湯は塩っぱかったり、独特の臭いがしたりする場合がある。						

硫黄ガス					特殊地形	中級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【毒：4】と【だるい：6】を受ける。						
背景：火山活動が活発な地形。「天然風呂」と組み合わせて使用する。						

吊り橋					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：[ショック：4] を受ける。						
背景：吊り橋がかかっている。下を見ると落ちそうで怖い。揺らすなよ？絶対に揺らすなよ？						

獣道					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：この地形では [道歩き靴] によるボーナスを受けられ、〈動物探し〉のチェックに +1。						
背景：動物たちが通った道がある。						

藪					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：[移動チェック] に失敗すると、ランダムで選ばれた旅装 1 つの耐久度が 1 下がる。 [隠密チェック] と 〈葉草採り〉 のチェックに +1。						
背景：枝や棘のある植物に引っかかって、旅装がダメになってしまう。						

演出用法：忘らるる郷

迷いの森					特殊地形	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	林、森、密林、海森、暗礁	
効果：[方向チェック] が [知力+知力] ではなく [精神+精神] になる。						
背景：周囲の地形が語りかけてくる。「お前はどこへ行こうというのか?」と。						

秘密の花園					特殊地形	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	-	
効果：〈狩猟〉の結果、〔食料〕ではなく〔ヒーリングハーブ〕がその数ぶん手に入る。						
背景：世にも珍しい植物たちが自生している不思議な地形。ある旅人が動物を捕まえようと手を伸ばすと、その手には花束が握られていたという伝承がある。						

幻想の国					特殊地形	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	街	
効果：旅人全員が特定の追加特徴をもつ旅装を身につけているときのみたどり着くことができる。						
背景：住人全員が〔かわいい〕服を着ている妖精の村や、市民全員が〔頑丈な〕服を着ているドワーフの地下都市など、忘れられた国を旅することができる。						

遺跡					特殊地形	中級
用法	演出	起源	特殊	適用	-	
効果：[野営チェック] に成功すると、〔壊れた〕旅装を発見する。具体的にはGMが決める。						
背景：地形全体が、古代の民の巨大都市の跡になっている、歩けばあちこちにその痕跡が見つかる。						

英雄の墓						ハプニング	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	-		
効果：アタックタイプの「フォーカス」で選択した武器に、英雄の魂が宿ってしまう。 既に〔しゃべる〕の追加特徴をもっている武器には効果がない。							
背景：はるか昔の英雄が埋葬されている陵が、砂や植物などに埋もれている。							

雪原						特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-		
効果：雪がやんでいても〔雪靴〕と〔雪割り杖〕のボーナスを受けることができる。							
背景：雪が積もっている地形。							

蜃気楼						特殊地形	中級
用法	演出	起源	自然	適用	砂漠、海		
効果：〔方向チェック〕を2回行って、悪い方の出目を採用しなければならない。							
背景：目標物が屈折して別の場所に見えてしまう。							

回想の中						特殊地形	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	-		
効果：この地形における旅歩きでは日数を消費せず、食料や水も減らない。 〈物作り〉で獲得したアイテムは回想が終わると失われる。							
背景：時制をごまかしたい時に使う竜人の魔法のひとつ。							

演出用法：世界の果ての秘境

雲に聳える大樹						特殊地形	上級
用法	演出	起源	魔法	適用	高山		
効果：[移動チェック]の目標値は(地形×PC人数)となる。[移動チェック]の達成値はPCの達成値の合計値となる。この[移動チェック]に失敗すると移動距離は0kmになる。クリティカルと1ソロは誰か一人でも出せば、全員に適用される。なお[方向チェック]は自動的に成功となる。							
背景：天空へと続く大樹。それ自体がひとつの高山のように高く険しい。上までたどり着くには仲間がみんなで力を合わせなければいけない。世界中のいかなる伝承でも雲の上に何が待っているのかは語られていない。							

水底の旅路						特殊地形	上級
用法	演出	起源	魔法	適用	—		
効果：天候の影響を受けない。							
背景：水底は不思議な魔石の効果で明るく照らされている。海や湖の底にあるので、この地形を旅歩きすることは不可能。それを可能にする何か特別な魔法やアイテムなどが必要になる。							

星空						特殊地形	上級
用法	演出	起源	魔法	適用	—		
効果：この地形は【星空】というLV5の地形として扱う。 〈薬草採り〉に成功したキャラクターは、自分が望むヒーリングハーブを手に入れる。							
背景：夜空に輝く星空。人々の願いが集められていると言われている。 星空の果てに願いを叶える秘密があるのかも知れない。							

移動要塞						特殊地形	上級
用法	演出	起源	魔法	適用	街		
<p>効果：物価が5倍になる。</p> <p>最大乗員は2000人。最大耐久力は500。〔バリスタ〕相当のエネルギー弾を撃つ。</p>							
<p>背景：世界のあちこちを旅している移動要塞。来たるべき時のために巨大な闇を監視しているとも、ただ降りられなくなっただけとも言われている。コッペリアが動かしているとも、竜が動力となっているとも、古代人の生き残りがいるとも言われているが、目撃情報は少ない。</p>							

思い出の迷宮						特殊地形	上級
用法	演出	起源	魔法	適用	-		
<p>効果：竜人は一切の能力が使用できなくなる。</p> <p>旅人は竜人がセットしているプレスやアウェイクンを、竜人がLPを消費する代わりに1ゾロポイントを消費することで使用できるようになる。スロットにセットしていない能力やアーティファクトによる能力は使用できない。</p>							
<p>背景：旅人たちを見守っていた竜人は迷宮に捕らえられてしまった。竜人は最後に物語を紡ぐ力を旅人たちに授けた。ここは竜人の紡いできた旅物語の世界。旅人たちが今までに旅してきた様々な出会いや別れが一堂に会する不思議な空間。</p>							

絶景						ハプニング	上級
用法	演出	起源	自然	適用	-		
<p>効果：旅人は全員〔精神チェック〕を行う。その達成値ぶんだけコンディションが上昇する。</p>							
<p>背景：自然の雄大さ、繊細さ、神秘性。絵にも描けない自然の美は旅人たちに圧巻の感動を与える。その美しさを思い出すたびに心が洗われることだろう。</p>							

呪縛						ハプニング	上級
用法	演出	起源	特殊	適用	-		
<p>効果：〔方向チェック〕は自動的に1ゾロになる。呪縛の原因を取り除けば解除される。</p>							
<p>背景：呪われた土地には悲劇の伝承や、強力なモンスターの影響があると言われている。</p>							

演出用法：暮らしと文化

野次馬					特殊地形	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
効果：ラウンド開始ごとに新たなオブジェクトが1つ追加される。 「対象」が「全エリア」の魔法を使用すると野次馬たちもその影響を受ける。						
背景：喧嘩の見物人たちが集まってきた。						

村社会					特殊地形	初級
用法	演出	起源	社会	適用	村、町	
効果：〈伝承知識〉と〈教養知識〉のチェックに-1される。 逆に、村の人と仲良くなれば、チェックに+1される。						
背景：閉鎖的な社会で、村の外に情報が漏れにくい。						

市街戦					特殊地形	初級
用法	演出	起源	特殊	適用	都市、大都市	
効果：【イニシアティブ・チェック】に-1。モンスターのイニシアティブも-1される。						
背景：市街地では障害物も多く、逃げ場が少ない。						

祭り					特殊地形	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
効果：【ハイ：4】または【だるい：4】を受ける。好きな方を選んでよい。 〈音楽〉が使用可能な旅人は、GMが指定した「音楽」を憶えることができる。						
背景：若い衆がワイワイと騒いでいる。						

客引き					ハプニング	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
<p>効果：装備品を購入する際に、[精神+精神] 対抗チェックを行う。この対抗チェックに負けると、その装備品に「美しい」か「かわいい」の追加特徴をつけなければならない。お金をもっていないときのみ効果を無視できる。</p> <p>N P Cは村や町では2 d 6でチェックし、都市や大都市では2 d 8でチェックする。</p>						
<p>背景：巧みな客引きによって余計なものを買わされてしまうハプニング。品物自体は良いものなので、悪い買い物とは限らない。GMはその商品が「かわいい」なのか「美しい」なのか決める。別の追加特徴にしてもよい。</p>						

ファーストフード					ハプニング	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
<p>効果：おいしい食事が2 5 Gで手に入る。</p>						
<p>背景：市場に行くと、その地方の食材を使った食べ歩き可能な片手サイズの食事を売っている。Sサイズ、Mサイズ、Lサイズ、X Lサイズがあるがどれも値段は一緒に効果も一緒。</p>						

行列					ハプニング	初級
用法	演出	起源	社会	適用	-	
<p>効果：【だるい：6】を受ける。それなりに時間も経過する。</p>						
<p>背景：観光名所あるいは、有名店の前ではたくさんの人が列を連ねて待っていた。その最後尾に並ぶことにした。</p>						

酒場					ハプニング	初級
用法	演出	起源	社会	適用	街	
<p>効果：ここで〈音楽〉のチェックをすると、1日1回だけ、達成値ぶんのゴールドを獲得できる。</p>						
<p>背景：多くの人がやって来る酒場。歌ったり踊ったり演奏したり、詩を朗読したりするとお捻りがもらえる。</p>						

演出用法：季節の旅（春）

花粉警報						特殊地形	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	-		
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【毒：6】を受ける。							
背景：街の噂によれば、この地形には、くしゃみや目の痒みをもたらす黄色い霧のようなものがうっすらとかかっているらしい。							

春一番						ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-		
効果：この瞬間だけ天候に【強風】が追加される。地形を目標とした【敏捷+知力チェック】に失敗すると、衣装の【帽子】か【マント】が風で飛ばされる。飛ばされた後は、地形を目標とした【搜索チェック（敏+知）】に成功しなければならない。							
背景：春一番によって突然、装備している衣装が飛ばされるハプニング。							

春暁						特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	晴れ		
効果：[コンディション・チェック] の直後、地形を目標とした【精神+精神チェック】を行う、失敗すると二度寝してしまい、目覚めるのが昼近くなってしまう。							
背景：気持ちよくて二度寝してしまう。							

花見スポット						特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	晴れ		
効果：[野営チェック] に成功した直後、【酒】を消費することで、翌日の【コンディション・チェック】に+1する。							
背景：きれいな花を見ながら晩ご飯が食べられる。花見の席での酒は格別。							

演出用法：季節の旅（夏）

日射病					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	晴れ、暑い	
効果：[移動チェック] に失敗した旅人は【病気：8】を受ける。 余分に水分を1日ぶん消費すれば【病気：8】は【だるい：4】になる。						
背景：真夏の気候のせいで気分が優れなくなる。						

満天の星空					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	晴れ+闇	
効果：コンディションに+1する。夜になって地形を目標とした[察知(知+精)]チェックに成功することで星空に気づくことができる。気づいた人は仲間にも教えてあげることができる。						
背景：ふと空を見上げると満点の星が輝いている。						

花火大会					ハプニング	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	闇	
効果：花火が打ち上げられている間、辺りは明るくなる。						
背景：空に激しく光る花火が打ち上げられる。						

白夜					特殊地形	中級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：夜になっても明るい。天候が「闇」になることがない。						
背景：晴れの竜が夏を気に入って居座り続けている。						

演出用法：季節の旅（秋）

もみじ狩り					特殊地形	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	-	
効果：〈狩猟〉チェックによって〔食料〕の代わりにサイズ1の〔もみじ〕が手に入る。お守りとして〔もみじ〕を持っている場合、魔法や状態異常を受ける際にコンディションが1高いものとして扱われる。〔もみじ〕は地形を離れると消えてしまう。						
背景：宙を舞うもみじをなるべくたくさん素手で掴んだ者が勝ちという競技がある。						

釣瓶落とし					ハプニング	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	-	
効果：〔野営チェック〕の直後に発生する。PC全員は〔精神+精神〕チェックを行い、最も出目の低かった人は空から落下した釣瓶に当たって1d4点の魔法によるダメージを受ける。釣瓶に3日ぶんの水を入れてやると釣瓶は天に向かって真っ直ぐ上昇する。						
背景：秋の夜は釣瓶落とし。						

豊作					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：〈薬草採り〉と〈狩猟〉のチェックに+1。						
背景：実りの秋。						

虫の声					ハプニング	初級
用法	演出	起源	自然	適用	-	
効果：シナリオ中の音楽を憶えられる回数とは別に、地形の「音楽」を1つ憶える。						
背景：虫の奏でる音色が聞こえてくる。						

演出用法：季節の旅（冬）

ムクロジの種					ハプニング	初級
用法	演出	起源	魔法	適用	-	
効果：羽根の生えたムクロジの種と戦闘する。イニシアティブが6、コンディションが6で2d6体出現する（LV2扱い）。ムクロジの種は行動してこないが攻撃が命中すれば消滅する。攻撃を外したとき、種が破裂して、攻撃を外した旅人の顔に落書きされたような墨の跡が残る。						
背景：正月になると旅人は幻樹のムクロジの種に襲われる。ハネツキ・シャトルの原料として知られ、材料加工をすることで、1個100Gで売れる。						

氷の池					特殊地形	初級
用法	演出	起源	自然	適用	寒い&池や湖のある地形	
効果：池や湖が凍って、上を歩くことができるようになる。氷の上を移動すれば、移動速度の減少なく移動でき、【移動チェック】に失敗すると【大ケガ：4】を受ける。						
背景：寒さのせいで池や湖に凍りが張っている。道程を短縮できるが、氷の上は滑りやすい。						

ホワイトブレス					特殊地形	中級
用法	演出	起源	魔法	適用	-	
効果：命中チェック【体力+精神】、ダメージ・チェック【精神-2】で防護点無視の特殊攻撃ができるようになる。素手が習得武器でない旅人は攻撃するとHPが1点減る。						
背景：強く念じれることで、冬の竜の力を借りて、いつもの白い息に不思議なパワーが宿る。						

極夜					特殊地形	中級
用法	演出	起源	自然	適用	闇	
効果：昼になっても暗い。天候は常に「闇」。						
背景：晴れの竜が冬を嫌って寄りつかなくなっている。						

創作用法：緊急事態

生肉					ハプニング	初級
用法	創作	起源	自然	適用	-	
効果：〈狩猟〉で獲得した食料は、そのまま食べると、翌日に【毒：6】を受けてしまう。						
背景：生肉を食べるとお腹を壊してしまう。						

凍った水袋					ハプニング	中級
用法	創作	起源	自然	適用	寒い	
効果：寒さのせいで〔水袋〕や〔タル〕の中の水は凍ってしまい、耐久度が1下がってしまった。						
背景：このままでは水は飲めない。						

落とし穴					ハプニング	初級
用法	創作	起源	特殊	適用	-	
効果：〔移動チェック〕に失敗した旅人は、落とし穴にはまってしまう。深さは8mぐらいある。						
背景：落とし穴にはまってしまった。このままでは先へ進めない。						

泥まみれ					ハプニング	初級
用法	創作	起源	自然	適用	-	
効果：泥まみれになってしまう。着ている旅装も泥まみれだ。						
背景：転んでしまったり、通りすがりの動物に泥をかけられたりして泥まみれになる。						

創作用法：作戦会議

知っていることを話そう						特殊地形	初級
用法	創作	起源	特殊	適用	-		
効果：次の街について情報収集する際、街の人に聞き込みをしたり、知識チェックを振ったりする代わりに、街づくりルールを適用する。							
背景：私が聞いて話によれば確か、こんな街だったはず。							

罨をはって出迎えよう						特殊地形	初級
用法	創作	起源	特殊	適用	-		
効果：どういう作戦で罨を倒すのかについて話し合っ、戦闘フィールドにオブジェクトを 20 個まで配置できる。その戦闘ではオブジェクトを同時に 2 つまで組み合わせて使用でき、[命中チェック] と [魔法チェック] へのボーナスも + 2 になる。							
背景：倒すべき敵がいつこちらにやって来るのか分かっているシチュエーションで適用できる。							

旅の思い出を聞かせてあげよう						特殊地形	初級
用法	創作	起源	特殊	適用	-		
効果：街の人や、道中に出会った旅人に対して旅の思い出を語る。過去の旅日誌の中から相手が食いつきそうなエピソードを読み聞かせる。話を気に入ったら (LV×100) Gのお捻りがもらえる。							
背景：些細な額だが、旅語りは旅人の収入源のひとつだ。これとは別に緑竜は《紀行の物語》が使用できる。なお、旅語りはひとつの街につき、1 回限りだ。							

創作用法：旅は道連れ

仲違い					ハプニング	初級
用法	創作	起源	社会	適用	-	
効果：【だるい：6】を受ける。喧嘩した者どうしが仲直りするとパーティ全員は1ゾロポイントを1点獲得する。						
背景：旅人どうして喧嘩や意見の相違があった時に適用する。						

狩猟民族					ハプニング	初級
用法	創作	起源	社会	適用	-	
効果：〈狩猟〉による対抗チェックを行う。対抗チェックに勝てば友人として歓待されるが、負ければ土地を去らなければならない。〈狩猟〉による食料は通常通り手に入る。対抗チェックの相手はGMがNPC（P152,153）から適当に選ぶ。						
背景：狩りをしようとする、狩猟民族の一団がやって来て、リーダー格の人物が「ココハ、先祖代々我ラノ土地」と言って威嚇してくる。すると一団の中から最も自信に満ちた顔をした者がパーティ内のハンターに目をつけ、勝負を挑んでくる。						

立ち往生した馬車					ハプニング	初級
用法	創作	起源	社会	適用	LV2以下の地形、街道が整備された地形	
効果：地形を目標とした〈修理〉チェックに成功するか、修理できるキャラクターを連れてくることができれば、馬車の主に感謝される。 貴族は中級魔術師のデータを使用し、〈礼儀作法〉に+1のボーナスがある。						
背景：馬車から降りた貴族が立ち往生して困っている。						

待ち合わせ場所					ハプニング	中級
用法	創作	起源	社会	適用	-	
効果：待ち合わせの相手を探してこれば報酬がもらえる。						
背景：ここは待ち合わせ場所によく使われている（ A ）だ。一人の（ B ）が待ちぼうけしている。どうやら（ C ）が待ち合わせ場所に来ないらしい。						
A：1 d 4		B：1 d 4		C：1 d 4		
[1] 大きな木	[1] 若い女性	[1] 恋人				
[2] 偉い人の像	[2] マーチャント	[2] 取引相手				
[3] 噴水前広場	[3] コネコゴ布林	[3] 子どもたち				
[4] 時計台	[4] マミー	[4] ご主人様				

縁結びの丘					特殊地形	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	丘陵	
効果：この丘でカップルが成立したとき、二人は祝福を受ける。						
背景：丘の上のムスバレの樹で愛の告白をして結ばれると二人は永遠に幸せになれるという。						

動物との出会い					ハプニング	初級
用法	創作	起源	自然	適用	-	
効果：動物と出会う。						
背景：旅の途中、休憩をしていると（ A ）が（ B ）いるところに出くわす。						
A：1 d 4		B：1 d 4				
[1] 小鳥	[1] 怪我をして					
[2] タヌキ	[2] 食べ物を取ろうとして					
[3] イタチ	[3] こちらの様子をうかがって					
[4] オオカミ	[4] 仲間たちからはぐれて					

創作用法：季節の物語

ゆく年くる年					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：新年のカウントダウンをすることができる。						
背景：どこからともなく除夜の鐘の音が響いてくる。翌日のご来光を拝むと良いことがある。						

恵方					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：食事をするとき[方向チェック]を行う。[方向チェック]に成功すると健康になれる。ただし食事中は喋ってはいけない。						
背景：正しい方向を向いて黙々と食事をすると健康になれるという言い伝えがある。						

雛キャラバン					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：貴族ふうの格好をした手のひらサイズの男女とそれに付き従う手のひらサイズの従者たちによる旅人の一団と出会う。						
背景：雛たち一行はとある女の子を健やかに成長させるという使命を帯びて旅をしている。雛は旅人たちに「伝説の菱餅を知りませんか？」と訊ねてくる。						

桜の木の下					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：[野営チェック]の後、酔っ払いたちと出会う。						
背景：桜の木の下で野営をしていると、隣で野営をしていた酔っ払い集団が乱入してくる。						

鯉のぼり					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：高低差のある地形を旅しているときに発生する。低いところから高いところに向かって巨大な鯉の家族が風の速さで登ってゆく。うまく飛び乗ればこの正体不明の鯉の上に乗れそうだ。						
背景：鯉のぼりは子どもの将来の出世を願って人々の間で作られる。中にはてっぺん目指して空を飛び、竜になるものもあるという。						

うめえあめぜんせん 梅雨前線					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	雨、豪雨	
効果：おいしい梅の味がする雨が降る。						
背景：夏の始まり頃には「梅雨」と呼ばれる雨が降る。まだ夏になりたての甘酸っぱい梅の味がする。						

竜体操					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：朝の【コンディション・チェック】の直後、世界中の旅人は野営地や街の集会所などに集まって一斉に体操をはじめます。						
背景：あらゆる旅人の耳に、ピアノの演奏とはつらつとした号令が聞こえてくる。						

たらい 大いなる手洗					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：水の入った巨大なタライを発見する。【水袋】や【タル】に水を補給することができる。						
背景：旅の途中で澄んだ水の入った巨大なタライが地面に埋められているを見つける。人が入れればタライの底に足がつくくらいの深さをしている。中には流れるタライだとか、飛び込み台つきのタライ、滑り台つきのタライもある。						

防災訓練						ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-		
効果：GMは修正値が+3以上の天候をひとつ選ぶ。「訓練の天候」が発生する。							
背景：もしもの時に備えて避難経路は確認しておこう。							

運動会						ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-		
効果：旅人は全員「運動チェック（体力+敏捷）」を行う。最も達成値の高い旅人が一等賞。							
背景：運動のワザを競う大会が開かれる。							

七五三						ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-		
効果：赤ちゃんのペット動物がとても成長する。							
背景：子どもの成長を願って長い棒状のお菓子を与えると、成長著しくなると言われている。							

仇討ちの徒						ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-		
効果：《復讐の物語》の効果中、47人のノーブルたちが敵の居場所を突き止めてくれる。							
背景：敵討ちを手伝ってくれる仲間が現れる。							

創作用法：ジョーク

飴					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：この地形では雨と見せかけて飴が降る。当たると痛いので傘や雨よけ靴などの旅装は必要だ。						
背景：伝承によれば、雨の竜がお菓子作りの修行をしたからだと言われている。他にも霰と見せかけてあられが降る地形もあるらしい。						

欲情を誘う浴場					ハプニング	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：浴場に相当する水場や露天風呂のある地形に適用される。入浴中のキャラクターとことなる性別のキャラクターは地形を目標とした【精神+精神】チェックを行う。失敗すると、入浴シーンを覗きたい衝動に抗えなくなる。						
背景：地形の不思議なパワーによって異性の入浴シーンを覗きたい衝動に駆られてしまう。						

カメラマンと照明さんのいる地形					特殊地形	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：この地形では、モンスターやハプニングによってダメージを受けたり、肉体系状態異常になったりしない。代わりに【ショック：4】を受ける。このとき、いかにも困難に立ち向かっているかのようにロールプレイをすることで視聴率が稼げる。						
背景：探険に赴いていたのは隊員たちだけではなかった。						

ぶらり旅					特殊地形	初級
用法	創作	起源	魔法	適用	-	
効果：旅人が食べ物を食べようとする、ナレーションが聞こえてくる。						
背景：「おいしそうですね〜」「もう食べちゃうんですか」などの声が聞こえてくる。。						

りゅうたまサプリメント 旅のイベント集

制作 : lib14