



船の名前は "Far away Usarazar Maru". Fharlanghn の Relic で、Zara の両親の忘れ形見らしい。
Darkwood で出来た、カラベル船。船の舵があるべきところには不思議な緑色の球体がついており、ここで船を操作する。ただし、Zara が持つ Fharlanghn の Holy Symbol が鍵になっており、これが無いと以下の特殊効果は使えない。
この球体に Travel Domain のリストにある呪文をかけると、船は不思議な力を発動する。船には常に Freedom of Movement がかかっているし、海上では風が無くても動く。

Longstrider : 船に足が生え地面を 60ft の速度で動くようになる。

Locate Object : Locate Object だが、1mile 以内のものがソナーのように表示される。

Fly: 羽が生え、空を 250 ft の速さ (Average) で飛行する。
Dimension Door、Teleport、Greater Teleport: 船ごと効果が起こる
Find The Path: 目的地を定めると、船が自動操縦でそこまで行く。また、Duration が目的に達するまでに変更される。ただし、Longstrider などがかかっていないと、途中で止まるかも。
Phase Door: 自然の地形にトンネルをあけて進むことが出来るようになる。1/2CL 回トンネルをあけると効果が消える。たとえば、山の麓を直進して反対側の麓に出たり出来る。
Astral Projection: 船が次元界を旅できるようになる。これは Greater Planeshift と同等。

Caravel のデータです。

Caravel; Colossal vehicle; Seaworthiness +7; Ship handling +2; Speed wind * 30ft.(average); Overall AC -3 ;Hull sections 24(sink 6sections);Section hp 110(hardness 11);Section AC 3;Rigging Sections 3;Rigging hp 110(hardness 6),AC 1;Mounts 2 light and 1 heavy;Space 60ft. by 20ft.;Height 10ft.(draft 10 ft.);Complement 30; Watch 7;Cargo 120tons(Speed wind * 15ft. if 60tons or more)

そのうちここにパスワードつきで StormWrack(抜粋) をあげる予定です。パスワードはメーリスで流します。違法なのですぐ消します。

少なくとも海物をやるとの予告があった場合には PL の方々もざっと目を通しておくといいと思いますが、DM でこの船を使おうと思っている人以外は全て読む必要はありません。

p12,p28 の船へのダメージ、p29 の船にかかる魔法、p96-p97 の船データの説明、p98 の Caravel のマップ程度で十分かと。

それと DMG の <http://www.d20srd.org/srd/wilderness.htm#aquaticTerrain> 部分。

船の移動について

この船は、Find the Path がかかって自動操縦でない限り、毎ラウンド操舵士が Move Action を使用しないと止まります。ただし、通常の船として帆を張って動かす場合は、通常の船ルールに従います。

操舵士が Move Action を使用することで、歩行の場合は 60ft、飛行の場合は 250ft、海の場合は 60ft(風が無くても)動きます。Fullround で動かせば、二倍動きます (Hustle 相当)

武装

この船は旅用なので、武装はありません。Ram もありません。逃げるだけ。全体が +3 相当に魔法化 (CL20) されています。