

# 豊穡大地の恵み

“Sustenance from the Fertile Earth”

## 1. シナリオ概要

コンフリクトの真価を発揮する、ネゴシエーションでの解決が可能なシナリオです。

ジャパリパーク外の極めてリアル志向なシナリオ内容な上、ネゴシエーションの扱いもややこしいため、GM、PLともに相当人を選びます。シリアスシナリオが好きでハードボイルドな雰囲気が好きな方、遊んでみてください。

このシナリオはフィクションです。登場する人物・団体・名称等はだいたいは架空のものであり、実在のものとは関係ありません。

このシナリオは、パーク外でサンドスターが出るなど大量の独自設定を含みます。

### 豊穡大地の恵み

中米「メヒクトリ」という国で突如噴火が発生、噴煙とともに石油が吹き出し、しかもサンドスターも飛び出しました。ジャパリパークと異なりサンドスターがほとんど無い中で、「ミュールジカ」と「イヌワシ」の2人のフレンズが誕生し、近くにあったネイティブの村の人たちと仲良くなります。

そこへやってきたのが、政府から石油の採掘権を買ったオイルメジャー「RDS」という世界的大企業、それに、サンドスター不足によるフレンズ化解除を危惧した、世界的テーマパーク「ジャパリパーク」、2勢力のエージェントたちです。

PCたちは、ジャパリパークの利害を代表し、「現地住民」「RDS」の2勢力と向き合いながら、2人のフレンズたちのパークへの回収と、自然環境の保全を目指します。

今回は、他勢力と交渉して、戦闘以外の方法で解決をはかることも可能な形になっています。リアル志向でシリアスなとんでもなくややこしいシナリオで、しかも独自設定がたくさんありますので、参加にあたっては添付のハンドアウトを読んだ上で、十分に検討をお願いします。

- ・単発
- ・募集人数 3～4人
- ・雰囲気 シリアス、リアル
- ・開催予定期間 X/X(土) 13:00～23:30 見込
- ・募集締切時間 X/XX(金) 22:00 先着順
- ・1推理アドベンチャー&シーン、1コンフリクト(ネゴシエーション可)
- ・サプリア「プロジェクト・ジャパリパーク」使用 とりあえず「2. スキル」と「3. ヒト(等)のキャラクター」だけ読んで、初期作成でキャラクターを作成いただければ大丈夫です。
- ・選択ルール 能力値判定 地形効果 キャラクターロスト 採用
- ・ヒト(等)のPC参加可(特に、<ランゲージ>で「スペイン語」や「英語」、それにネイティブ・アメリカンの言葉の1つ「ナワトル語」を取得しておくくと便利です。逆に、<コンピュータシステム>は使い道がありません。)

## 2. ハンドアウト

時短のため、ハンドアウトは事前に配布して読んでもらったほうが良いと思われます。

中米にあるとある中堅国「メヒクトリ」。急峻な山地に囲まれ、隣接する大国に近い北部に経済活動の多くが集中したこの国には、途上国として貧しい中にもさらに厳しい所得格差があります。

中でも、満身に教育や医療を受けられていないのが、高原に暮らす「ネイティブインディジェナス」、数十万人に及ぶネイティブ・アメリカンたちです。

数十もの部族と言語に分かれ、テレビや携帯電話といった文明の利器を受容しながらも千年以上前から続く伝統的な生活をそれぞれ続けている彼らは、農業に不向きな土地で大きな産業もなく、貧困にあえいでいます。

シャーマンを中心とした土着信仰を維持して、今や話す人も少なくなった先祖伝来言葉や文化を守りながらも、農閑期にはわずかな賃金のために出稼ぎ労働者として都市に出て働き、そこでは差別の対象にもなっています。

そんな先住民の村の一つ、「サユリタ村」。狩猟採集を主として暮らし、ビーズを使った美しい芸術品を作る彼らは、サユリタ山の麓の高地に居を構え、貧しいながらもゆっくりとした暮らしを送っていました。

そうして先日、この山が噴火。前兆はあったため避難は間に合ったものの、村に色々な影響が現れました。

1つ目に、農作物に被害が出ました。2つ目に、噴火発生した地層の変動により、山麓に上質な石油資源が埋蔵されていることが判明してしまいます。

これにいち早く目をつけた石油メジャー「RDS」は、大金をはたいて政府から採掘調査権を獲得。村の周りに、スーツを着た白人やエンジニアたちが出没するようになりました。

それから3つ目、噴火の直後、地面の周りにキラキラと光る不思議な粒子が見られるようになりました。子どもたちは不思議がって粒子を追いかけていますが、大人たちは不安がって、長老に相談したりしています。

やがて、ある木の実拾いの少女が、村の近くの森で2人の「フレンズ」を見つけます。大きな角を生やした「ミュールジカ」と、翼の生えた「イヌワシ」。光る粒子とは、ジャパリパークでたくさん見られる「サンドスター」だったのです！

すぐに村の人達と仲良くなった2人のフレンズたちは、たくさん木の実などを食べながら、平和に暮らしていました。そこに、遠くジャパリパークから来訪者が現れました。皆さんPCたちです。

パークの外でのフレンズの発見。ジャパリパークは沸き立ちましたが、現地から届く映像資料から、大きな懸念が生じました。「パークと比べてサンドスターがあまりに少ない。フレンズ化を維持できないのではないか？」

幸いパークには、ジャパリまんじゅうをはじめとして、フレンズたちが外で活動できるようにするサンドスター補給装備があります。これを供与すれば多少はフレンズ化解除を遅らせることができるかもしれませんが、なにぶん地球の反対側、毎日供給するとなると輸送費がバカになりません。

2人のフレンズがフレンズであり続けるためには、パークに来てもらわなければならない、それが科学者たちが出した結論でした。

ところが、ミュールジカとイヌワシは、パークからの誘いを断り、村の住民のもとに残ると言ってきました。というのも、折り悪くRDSが競り合いの末サユリタ山の石油採掘権を獲得し、政府にかけあって現地住民の強制退去命令を突き付けてきたのです。2人のフレンズは村を守るため、フレンズでいられる間は、いやその後も、村に残ると決めたのです。

事態を重く見たパーク経営層は、フレンズやパークガイドからなるチームを派遣し、事態の收拾に努めることとしました。

2人のフレンズを含む現地住民の目的は、

「ミュールジカとイヌワシができる限り村で暮らせるようにすること」

「サユリタ村の強制退去を防ぐこと」

「貧困から脱出するための資金を得ること」

RDSの目的は、

「石油採掘を開始すること」

「精製所やパイプラインの建設のため、麓の土地を確保すること」

そして皆さんの目的は、

「ミュールジカとイヌワシがフレンズのままパークで生きられるようにすること」

「サユリタ村近辺の自然環境を守ること」

フレンズと石油利権をめぐる利害と思惑が錯綜する中、皆さんはフレンズとかの地の自然を守り抜けるでしょうか。

### 3. 目的

このシナリオでは、PCたちのジャパリパーク勢力がVPを（10+「PCの人数×3」+「PCの中のフレンズの人数×2」）以上獲得することが勝利条件となります。

もし、PCの中にフレンズが3人以上いて、それぞれ経験点が40以上あるようなら、コンフリクトに第4勢力として、「セルリアン」を追加して下さい。

「セルリアン」は、勢力を問わず最も近いエリアのキャラクターを攻撃します。プロットでは、シークレットダイスを振ってランダムに序列を決めます（1D100を振って4で割る、等）。

大型セルリアン1	中型セルリアン1	小型セルリアン3
----------	----------	----------

を配置します。セルリアンがいずれかのキャラクターをダウンさせるたび、ジャパリパーク勢力とそのキャラクターの所属勢力のVPが-6されます。

### 4. 導入

首都の空港から、高層ビルが立ち並ぶ町並みから寂れた住宅街、そして密林を通過して、セダンに揺られて数時間、たどり着いたのが、ここサユリタ村です。

赤土が多い土地で、はるか遠くにまで渓谷と山々が広がり、その上を多種多様な杉や檜の木が覆っています。パークから来た皆さんは、土からわずかにサンドスターが立ち昇っていることに気がつくでしょう。

村では、スーツを来た人たちと、民族衣装の人たち、それに2人のフレンズが、緊張した面持ちで話し合いをしています。

RDS側の偉い人が英語で話したのを浅黒い肌の男性がナワトル語に通訳し、それを村の長老がサユリタの言葉に通訳してから、反論する、と、なかなかコミュニケーションに難儀しているようです。

村の長老「移転というが、そもそもその共同住宅とやらも、まだ着工すらしていないのでしょうか？」

村の長老「あの山は、毎年私達が神聖な儀式を行う大切な場所なんです。それを捨てるなど、考えられません。」

RDSの長身の男「捨てるなどとんでもない。もちろん、毎年の儀式の際は、立入禁止区域を除けば自由にきていただいて構わないのです。」

RDSの長身の男「また、共同住宅については、周囲の環境影響に最大限配慮した形での建設を行うため、どうしても時間がかかってしまうのです。」

RDSの長身の男「また、このサユリタ山の環境保護についても、多額の予算を付ける予定です。我々が行うのは単なる地中の石油の採掘であって、水圧破碎法も使う予定はありません、環境影響は最小限になりますよ。」

イヌワシ「最小限って、どうやって信じろっていうのさ。」

村の弁護士バッジの女性「強制退去命令が出たのは確かなことですが、それには補償金という条件があるはずですよ。」

村の弁護士バッジの女性「この額では…到底承服できません。」

村の弁護士バッジの女性「この山は、私達の先祖伝来の土地、つまり私たちは地権者なんです。それをゆめゆめお忘れなきよう。」

ミュールジカ「そうですね、それに、この山からはおいしい木の実がたくさん採れるんです、サンドスターたっぷりの木の実が！それって、価値があることでしょうか？」

このような会話をしたら、後はプレイヤーの反応に任せつつ流れでロールプレイし、頃合いを見てシーンに移行して下さい。

### 5. シーン & 推理アドベンチャー 青い鹿の村

導入の後、シーン&推理アドベンチャーを行います。PCたちは、シーン1サイクル（PC人数回のシーン）と、合計3回の「情報収集判定」を交互に行えます。情報収集に成功すると、コンフリクトに良い影響が出ます。

順番としてはシーン>情報収集>シーン>情報収集>シーン>情報収集となり、PC4人の場合は最後にシーンを1回行います。

最初にPLがシーンカードを作成するにあたり、選択できるのは以下のシーンです。

イベント表：遊び 自然 旅行(サプリ版) 野外音楽(サプリ版) 技術

情報収集が可能な項目と、その指定個性は以下のとおりです。最大でも3回しかできないことに注意が必要です。

埋蔵石油の価値
《穴掘り/2-10》 目標値11 スキル：ファイナンス
RDS社は、サユリタ山の石油採掘権をかなりの高値で競り落としています。それも、巨額の資金を一括で投入し、メヒクトリ政府のエクイティ参加比率を低めにしています。 村の石油は「上質」とのことですが、ビジネス上どれほどの成功が見込めるのでしょうか？

石油採掘の環境インパクト
《森林/6-7》 目標値9 スキル：エコロジー
RDS社は、石油採掘の環境影響を「必要最小限」にし、環境保護の予算を出すと言っていますが、それが本当かはわかりません。 彼らが政府当局に提出した書類を入手し、現場の実作業と照合することで、環境影響がどの程度見込まれるのかを調査します。

2人のフレンズのサンドスター量
《眼差し/3-9》 目標値9 スキル：バイオロジー
ジャパリパークと比べると、サユリタのサンドスター量ははるかに少なく、しかも減少傾向にあるようです。 イヌワシとミュールジカがフレンズの状態を保てるのが、あとどのくらいか、調査します。

村の真意
《方言/4-5》 目標値9 スキル：ランゲージ
仮にも政府決定である強制退去処分は、抵抗すれば罪に問われる可能性すらあるのに、村の重鎮たちは強硬に反対と抵抗を続けています。 ただ、この態度は「ポーズ」ではないかという疑念が拭えません。彼らの内輪の会話を聞いて、その真意を探っていきます。

埋蔵石油の価値 結果
③サユリタ村をRDSが獲得している場合のRDSのVPが14から20になる
試掘の結果ですが、非常に硫黄含有量が少ない、つまり軽質、スイートなものでした。地表に近いために採掘コストが低く、パイプラインさえ引けてしまえば、利益率は極めて高い水準と見込まれます。

RDSエンジニア「でなければ、これほど急いでディールを決めたりはしないさ。」

RDSエンジニア「これは僕の仮説だけれど、石油とともに吹き出した『サンドスター』も、何か作用してるんじゃないかな？とにかくいいオイルなんだ。」

アラン・グリーンワールド「ウンばらしい。この石油は、きっとこの地に幸せをもたらしてくれる。」

アラン・グリーンワールド「彼らの暮らしを見たかい？あれだけ家族仲が良いのに、毎年長く出稼ぎに出なければならぬんだ。」

アラン・グリーンワールド「もちろんビジネスだから、補償金を払い過ぎはしないようにするが…」

アラン・グリーンワールド「新設の共同住宅は北部経済圏にすぐにアクセスできる。彼らは、この貧しい暮らしを抜け出して、経済的サクセスができるんだ。」

アラン・グリーンワールド「人生で、これより重要なことがあるかい？」

石油採掘の環境インパクト 結果
③サユリタ村をRDSが獲得している場合のJPPのVPが-6から0になる

信頼できる環境アセスメントアナリストやパークガイドに、後期を含めた採掘オペレーションや初期精製による環境影響を確認してもらったところ、サユリタ山の動植物や生態系に対する影響は事実として僅少であるとわかりました。鉱物資源採掘とは異なり、水圧破碎法を使わない石油採掘ならそれほどの影響は無いようです。

石附ガイド「正直パーク内でも議論になってkれど、しかしデータは嘘をつかない。」

石附ガイド「環境影響という点では、RDSのプロジェクト計画は優等生だよ。やらない理由がない。」

石附ガイド「いやそれどころか、サユリタ村でやっている農業や狩猟採集の方が、インパクトは大きいというくらいだ。彼らも伝統と節度を守ってはいるけれど、それでも。」

石附ガイド「感情的には納得しにくいだが、これについては、RDSは本当のことを言っているみたいだね。」

### 2人のフレンズのサンドスター量 結果

③イヌワシの去就、②ミュールジカの去就をNASが獲得している場合のNASのVPが3から0になり、NASのVPが6増える

測定の結果、普通に生活をする前提で、イヌワシはあと6ヶ月、ミュールジカはあと4ヶ月しか保たないとの結果になりました。

きっと本人たちも、薄々わかってはいるのでしょう。

少女イツェル「きっと、カヨーマリは、自分が犠牲になっても村を助けようとしてくれてるんだ。」

少女イツェル「タマツ・カヨーマリ、神聖なトウモロコシとペヨーテを抱えた守護霊様。」

少女イツェル「私たちの伝承では、シカは狩りの獲物なんじゃなくって、人々を生かすために自分から身体を差し出すんですって。」

少女イツェル「でも、そんなの嫌。まだ、やりたい遊びも、案内したい場所もいっぱいあるんだ。」

### 村の真意 結果

③サユリタ村をNASが獲得している場合のNASのVPが20から14になり、NASのVPが6増える

村の重鎮たちは、最初から村を捨てるつもりで、補償金の額とその他の条件をできる限り良くするために、強硬な態度で交渉に挑んでいるようです。フレンズ2人は村と添い遂げる覚悟であるものの、村長たちの決定に従うつもりでいるようです。

ツー長老「我々には、彼女たちしかいない。彼女たちがいなければ、我々は先祖伝来の土地から追い出され、貧困の中に死ぬしかないだろう。」

ツー長老「力が無ければ、RDSとの交渉は成り立たない。」

ツー長老「パークは彼女たちを欲し、RDSはこの土地の石油を欲し、そして我々は、彼女たちと、この土地を守ろうとしている。」

ツー長老「2つの勢力の間で上手に立ち回り、我々が人間らしく生きていける道を作る。そうしなければ、我々に未来はないのだ。」

イヌワシ「生きてさえいれば、きっと会えるさ。たとえ地球の反対側だって。」

ミュールジカ「けど、できればもっと簡単に会えた方が良いでしょう？そのためには、うんとたくさんお金が必要なのよ。」

### 【その他シーン内で使えるセリフ集】

弁護士エルイア「この土地で生まれた者たちが、この土地で暮らしていく、それは当たり前権利です。」

弁護士エルイア「この国の裁判所に力が無いといえど、世界の注目を集められれば、勝算はあるはずですよ。」

弁護士エルイア「いかにお金があろうと、いかにパークが特別であろうと、法には従わなければなりません。いえ、従わせて見せます。」

石附ガイド「『資源の呪い』という言葉があります。」

石附ガイド「石油や鉱物資源などの地下資源は、掘り出すと大変な富をもたらす一方、掘り出すのにそんなに人は要りません。」

石附ガイド「そんなに職は増えないのに、国の一部の人に富が集まって、経済格差が広がってしまおう。」

石附ガイド「しかも、資源を輸出することで自国の通貨が高くなってしまおう。」

石附ガイド「すると、他の、たとえばコーヒー豆なんかの農産物や、衣類なんかの工業製品は、輸出しても儲からなくなってしまいます。資源以外の産業が育たない。」

石附ガイド「そして、資源というものは価格が激しく変動するものです。資源価格が下がってしまうと、アテにしていた輸出収入が一気に減ってしまいます。」

石附ガイド「そうすると税金が減るし、自国通貨の価値が下がってしまうから、政府が外貨建てで借り入れていた債務が返せなくなってしまいます。貧乏に逆戻り、です。」

石附ガイド「こうして、なまじ資源が出てしまうことで、国全体としては発展が邪魔されてしまう、ということが起こるんです。」

イヌワシ「風が気持ちいいな…。山の斜面に沿って、この辺はいつも上昇気流があるんだ。」

イヌワシ「ジャパリパークのみんなには悪いけど、オレはここに残るつもりだよ。」

イヌワシ「オレたちは、この一瞬一瞬を大切に生きてるんだ。先のことより、今日の前にある問題に立ち向かいたい。」

ミュールジカ「はいどうぞ、山で採れた木の実で作った、パイですよ。」

ミュールジカ「きっとサンドスターも入ってるから、少しは足しにもなるでしょう。」

ミュールジカ「私はまだまだここに残るつもりです。大丈夫、木の実や果物を集めるのは得意なんです。」

## 6. コンフリクト 交錯する利害

シーンと調査が完了したら、2ラウンド・ネゴシエーション3回のコンフリクトに入ります。

次ページにあるとおり、25のエリアがあり、うち12エリアからVPが発生します。

「JPP」はジャパリパーク勢力

「NAS」は現地住民勢力

「RDS」はRDS勢力

を表し、それぞれの数値はエリアを獲得した際のVPを表します。たとえば以下のエリアの場合、

### ⑪ 強制退去命令

《丁寧/4-9》

難度3 必要量1

JPP：0 放置

NAS：3 退去命令凍結

RDS：3 強制執行命令

JPPがエリアを獲得するとJPPがVP0を、NASがエリアを獲得するとNASがVP3を、RDSがエリアを獲得するとRDSがVP3を得られます。

コンフリクトが開始したら、まずは8ページ以降にある通りNAS、RDS各勢力のキャラクターを提示します。NASは7キャラクター、RDSは9キャラクターになります。

次に、以下の通り開始時点の影響力を配置します。

NASは⑬サユリタ村と⑬、⑫2人の去就を獲得しており、RDSは⑪強制退去命令を獲得しています。

#### 【開始時点の影響力】

⑬：RDSが2点

⑫：RDSが2点

⑩：RDSが2点

⑬：NASが8点

⑪：RDSが3点

⑬：NASが14点

⑫：NASが14点

キャラクターと影響力を提示したら、いよいよ1ラウンド目のネゴシエーションが発生します。ネゴシエーションでは行動不能になっていないキャラクターのスキルの合計値が少ない勢力から順に「プロポーザル」ができるので、おそらくまずはJPPが「プロポーザル」、その後NAS(スキル合計44)、RDS(スキル合計71)の順に手番が回ります。

プロポーザルの処理が終わったら、1ラウンド目プロット。その後、2回目のネゴシエーション、2ラウンド目の処理と進んでいき、3ラウンド目のネゴシエーションが終わった段階で、プロットはせずにコンフリクトは終了となります。

JPPの目的は、VPを(10+「PCの人数×3」+「PCの中のフレンズの人数×2」)以上確保することですので、PCたちは上手に立ち振る舞うことが求められます。

コンフリクトでの各勢力の行動指針については、PI2以降をご確認下さい。

イヌワシ「この土煙…。あいつら、ついに強制排除に動きやがった！」

少女イツェル「来たよー、車がいっぱい、大きい車がいっぱい来てる！」

アラン・グリーンワルド「これが強制執行令状だ。さあ、この油田を明け渡してもらおうか。大丈夫、悪いようにはしない。」

銃を持った男「手荒なことは…したくない。」

ツー長老「ここは先祖伝来私たちの土地だ。…そちらが力に頼るつもりならば、こちらも力を示すまで！」

石附ガイド「状況が始まってしまいました。なんとしてもあの2人を確保して下さい！」

石附ガイド「住民たちとRDS、どちらかに肩入れしてもよし、両方の間を取り持ってもよし、すべての障害を排除してもよし。やり方は、任せます。」

<p>②⑤</p>	<p>②④ <b>建設作業の職</b> ＜アカウンティング＞ 《スタミナ/2-11》 難度4 必要量5 ※ サユリタ村をRDS 獲得の場合のみVP発生 JPP：0 現地採用 NAS：8 村人雇用 RDS：3 現地企業</p>	<p>②③ <b>移住先共同住宅</b> ＜エンジニアリング＞ 《巢作り/2-9》 難度0 必要量13 ※ サユリタ村をRDS 獲得の場合のみVP発生 JPP：0 パークが所有 NAS：8 村所有・居住 RDS：2 RDSが所有</p>	<p>②② <b>教育支援プログラム</b> － 《偉そう/4-2》 難度1 必要量6 ※ NASは判定に－4 ペナルティ JPP：0 何もしない NAS：6 村人の教育 RDS：0 何もしない</p>	<p>②① <b>採掘技術者の職</b> ＜ファイナンス＞ 《穴掘り/2-10》 難度6 必要量5 ※ サユリタ村をRDS 獲得の場合のみVP発生 JPP：0 現地採用 NAS：6 村人雇用 RDS：4 RDS人員</p>
<p>②⑩</p>	<p>①⑨<b>精製所</b> ・器用度 《砂漠/6-11》 難度0 必要量8 JPP：2 操業停止 NAS：0 無関心 RDS：10 フル稼働</p>	<p>①⑧</p>	<p>①⑦</p>	<p>①⑥</p>
<p>①⑤</p>	<p>①④</p>	<p>①③ <b>サユリタ村</b> 《戦い/5-3》 難度2 必要量10 JPPの場合：環境保護 JPP1 NAS0 RDS0  NASの場合：居住継続 JPP-1 NAS20 RDS0  RDSの場合：石油採掘 JPP-6 NAS0 RDS14</p>	<p>①②</p>	<p>①① <b>強制退去命令</b> 《丁寧/4-9》 難度3 必要量1 JPP：0 放置 NAS：3 退去命令凍結 RDS：3 強制執行命令</p>
<p>①⑩<b>儀式期間入山権</b> ＜エコロジー＞ 《踊り/5-10》 難度2 必要量2 JPP：1 環境保護 NAS：4 伝統の儀式 RDS：0 無関心</p>	<p>①⑨<b>サユリタ山</b> 地形：山岳 《山岳/6-6》 難度0 必要量7 JPP：2 環境保護 NAS：4 狩猟採集利用 RDS：3 採掘機材置場</p>	<p>①⑧</p>	<p>①⑦</p>	<p>①⑥ <b>メディアの報道</b> 《かしこい/2-12》 難度0 必要量5 JPP：6 SS情報統制 NAS：2 村寄り報道 RDS：5 RDS寄り報道</p>
<p>①⑤</p>	<p>①④</p>	<p>①③ <b>イヌワシの去就</b> ＜バイオロジー＞ 《笑顔/3-7》 難度4 必要量14 JPP：14 パークへ NAS：3 村で暮らす RDS：0 無関心</p>	<p>①② <b>ミュールジカの去就</b> ＜ランゲージ＞ 《優しい/3-3》 難度4 必要量13 JPP：14 パークへ NAS：3 村で暮らす RDS：0 無関心</p>	<p>①①</p>

## ジャパリパーク勢力

【解説のおねえさん】石附 結衣					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
個性	《鼻が利く/2-8》《かしこい/2-12》《硬派/4-4》《丁寧/4-9》《山岳/6-6》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	ファイナンス6 アカウンティング5 エコロジー7 バイオロジー3 ランゲージ2				
アビ	【動物学】				
いしづき ゆい。ジャパリパークで主にお金にまつわる仕事をしているお姉さんで、パークガイドを兼業しており、来園者向けに猛禽類の解説をすることもあります。変な発酵食品が好きで、夜な夜なコンピュータの前でフリーズドライの製品を食べていたりします。 今回のミッションではバックアップとして、経理処理をしたり現地政府とメッセージのやり取りをしたりと裏から助けてくれます。					

※コンフリクトには参戦しない

## 現地住民勢力

ミュールジカ					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
3	2	4	6	9	13
個性	《角・牙/1-4》《爪・蹄/1-11》《優しい/3-3》《眼差し/3-9》《不思議/4-12》《料理/5-2》《山岳/6-6》				
スキル	エコロジー2 ランゲージ1				
アビリティ 攻勢 疾駆					
【二体同時攻撃】 命中-3、2体に攻撃 【八艘飛び】 野生解放 【ストッピング】 回避-1、ダイス3つから2 【環境適応】 「身体」列と「生息地」列が隣に 【連携攻撃】 攻撃力、命中力、アビリティ共用					
お料理と食べることが大好きなミュールジカさんです。サユリタ村の噴火で生まれたフレンズで、大きくフサフサなお耳とこれまた大きな角がチャームポイント。村の子どもたちと仲が良く、よく一緒に野山に採集に繰り出します。山間の木の实や葉っぱにはサンドスターが含まれていることを知っているためか、イヌワシにもたくさん食べさせようとしています。					
中型動物 スマッシュ 成長ポイント0					

## イヌワシ

器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
5	4	4	3	5	10
個性	《翼/1-2》《派手/3-10》《元気/4-7》 《狩り/5-4》				
スキル	バイオロジー2 ランゲージ1				
アビリティ 制空 攻勢					
【遠距離】 距離修正を受けない 【野生の狩人】 野生解放 【飛行】 飛行可能 【全力攻撃】 命中+1、攻撃+2、スタン 【ウィッフル】 ダメージに+自分の敏捷性 【エアロバティック】 《翼/1-2》 2サンドスター					
空に、風に呼ばれて、大空を自由に飛び回るイヌワシさんです。サユリタ村の噴火で生まれたフレンズで、急降下ダイブが大好きなアクティブな性格です。村の女性たちに人気があり、空中でエアロバティックをやるたび歓声が上がります。村の周りの山々が作り出す気流の流れを知り尽くしており、サンドスターを温存しながら毎日楽しく空を舞います。RDSのことは縄張りを荒らす敵とみなしており、よく空からイタズラを仕掛けたりします。					
猛禽類 スナイパー 成長ポイント0					

【フロリダ州弁護士】 エルリア・トット					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《鼻が利く/2-8》《かしこい/2-12》《硬派/4-4》《丁寧/4-9》《山岳/6-6》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	リーガル9 ランゲージ5 アカウンティング3				
アビ	【芸術：ビーズ】				
<p>村の出身で、幼いころから神童ともてはやされ、スカラーシップで米国留学、フロリダ州弁護士資格を取得しました。村の言葉に加え、ナワトル語、スペイン語と英語を操る才女で、フロリダ時代は高い語学力と法務知識を活かして商務法・商務法訴訟で活躍していました。しかし、故郷の村の強制退去のニュースを知ると村に戻り、反対運動を組織。RDSとの法廷闘争を主導しています。</p>					

【長老】 ネカリ・ツー					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《大型/1-6》《優しい/3-3》《眼差し/3-9》《偉そう/4-2》《おしゃべり/5-7》《山岳/6-6》				
スキル	リーガル4 ランゲージ6 エコロジー5 ファイナンス3				
アビ	【宗教学】				
<p>村の長老で、ウイチョル語、ナワトル語、スペイン語、それにいくつかのクレオールが話せます。いつも柔和な笑みを浮かべており、落ち着いて相手の話を聞けるタイプのリーダーで、しばしば喧嘩の仲裁や結婚式の仲人などを頼まれます。</p>					

【第一発見者】 イツェル・キィ					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	1	-2	1	3	-
個性	《小型/1-8》《目が良い/2-3》《笑顔/3-7》《ミステリアス/4-3》《マンガ/5-12》《山岳/6-6》				
スキル	バイオロジー2 ランゲージ1				
アビ	【芸術：ビーズ】				
<p>木の実集めを仕事にしている12歳の少女で、ふわふわした雰囲気です。視力が良く、隣の山に誰が立っているかわかるほどです。山の中でミュージカが最初に出会ったヒトで、木の実を分け合って仲良くなりました。「イツェル」はマヤの言葉では「虹の女神」を表しており、医薬品の神としても知られています。</p>					

反対デモ隊					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1+大群	1	0	1	6	-
アビ	【モブ】 (大群カウンター1)				
個性	《角・牙/1-4》《単純/3-12》《元気/4-7》《戦い/5-3》《踊り/5-10》				

村人たち					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1+大群	1	0	1	4	-
アビ	【モブ】 (大群カウンター4)				
個性	《爪・蹄/1-11》《目が良い/2-3》《笑顔/3-7》《マイペース/4-10》《狩り/5-4》《歌/5-9》				

## RDS

【米州ジェネラルマネージャ・アップストリーム】アラン・L・グリーンワールド					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	0	1	6	-
個性	《大型/1-6》《派手/3-10》《偉そう/4-2》《楽観的/4-8》《戦い/5-3》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	ファイナンス9 アカウンティング4 エンジニアリング3 コンピューターシステム2 エコロジー2 ランゲージ2				
アビ	【地理学】				
<p>2m近い長身のカナダ人の男性で、歯を見せて快活な笑い方をして、いつもジョークを飛ばしながらお仕事しています。RDSの南北アメリカ大陸担当ジェネラルマネージャーの1人で、採掘など上流工程を担当しています。マネジメントを職掌としてはいますが財務分析に精通し、プロジェクトの評価を手早く正確に行えます。趣味はラクロスで、アタックマンとして研鑽を積んでいます。</p>					

【ジオインフォメーション・アナリスト】ドロティア・シルヴァ					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《泳ぎ/2-4》《穴掘り/2-10》《優しい/3-3》《遊び/5-8》《山岳/6-6》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	エンジニアリング10 コンピューターシステム3 エコロジー5 ランゲージ2				
アビ	【考古学】				
<p>黒髪で彫りの深い顔立ちをしたブラジル人の女性で、普段は眼鏡をかけています。地質学のドクターを持っており、RDSでは地質調査を専門に担当、少ないサンプルから油質や採掘条件まで導き出すことができます。ポルトガル語と英語を操り、コミュニケーションも堪能な技術者として重宝されています。仕事の後は水泳が日課で、長い手足を使って優雅に泳ぎます。給与の半額程度を生家に送っています。</p>					

【プロジェクトコントロールエンジニア】サミュエル・デ・レオン					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	6	-
個性	《目が良い/2-3》《方言/4-5》《丁寧/4-9》《料理/5-2》《おしゃべり/5-7》				
スキル	ファイナンス2 アカウンティング6 エンジニアリング4 コンピューターシステム4 エコロジー2 ランゲージ3				
アビ	【文学】				
<p>浅黒い肌のコロンビア人の男性で、だいたいいつもラフな格好をしています。RDSで新規開発プロジェクト進行管理やエンジニアリングのマネジメントを担っており、豪放で大胆な推進力と細部まで気を配る注意深さを併せ持ちます。英語とスペイン語に加えナワトル語を操り、先住民とのコミュニケーションのために今般プロジェクトにアサインされました。酒飲みで、テキーラとラムが特に好きですが、投資も兼ねてか自宅には大きなワインセラーを抱えています。</p>					

【グリフィン】セルジオ・ドミンゴ					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2	1	1	2	6	-
個性	《鱗/1-5》《耳が良い/2-7》《模様/3-6》《単純/3-12》《戦い/5-3》《ジャングル/6-8》				
スキル	ランゲージ2				
アビ					
装備	○アサルトライフル				
<p>タトゥーが入った赤毛のメヒクトリ人です。通訳兼ボディーガードとして雇われた男で、(元?)傭兵らしく銃器の扱いに長けています。無口で、目つきが鋭く怖がられることも多いですが、分をわかまえており高圧的な態度を取ることはほとんどありません。実は敬虔なカソリック教徒で、胸元にはチタン製の十字架をぶら下げています。コーヒー党です。</p>					

建設業者 A					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	1	1	1	4	-
個性	《巢作り/2-9》《硬派/4-4》《ドジっ子/4-11》《寝る/5-6》《砂漠/6-11》				
乗り物	●トラック（回避-2、防御3、耐久6）				
装備	○建設機材（⑨、⑬、⑰、㉓での判定に+6修正）				

建設業者 B					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	1	1	1	4	-
個性	《巢作り/2-9》《硬派/4-4》《ドジっ子/4-11》《寝る/5-6》《砂漠/6-11》				
乗り物	●トラック（回避-2、防御3、耐久6）				
装備	○建設機材（⑨、⑬、⑰、㉓での判定に+6修正）				

警備部隊 A					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2+大群	1	1×大群	1	6	-
個性	《爪・蹄/1-11》《足が速い/2-6》《えっち/3-11》《戦い/5-3》《遊び/5-8》				
アビ	【モブ】（大群カウンター3）				
装備	○アサルトライフル				

警備部隊 B					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
2+大群	1	1×大群	1	6	-
個性	《爪・蹄/1-11》《足が速い/2-6》《えっち/3-11》《戦い/5-3》《遊び/5-8》				
アビ	【モブ】（大群カウンター3）				
装備	○アサルトライフル				

マルチネス・ペレス・パートナーズ					
器用度	敏捷性	力強さ	タフネス	生命力	サンドスター
1	0	-1	1	4	-
個性	《フード/1-12》《耳が良い/2-7》《偉そう/4-2》《丁寧/4-9》《都市や遺跡/6-12》				
スキル	リーガル6 ランゲージ2				
メヒクトリの大手弁護士事務所の1つで、多数の企業に顧問契約を持っています。					

# 以下 GM 限定！ネタバレ注意！

## 7. 各勢力の行動指針

このコンフリクトでは、一見すると RDS 勢力の方が数も多く強い PC たちの「敵」のように見えますが、実際のところ武力では村側が圧倒しており、しかし RDS の協力がなければ全体の VP は高くならない構図になっています。

イヌワシを序列 25 にプロットし、初手でミュールジカの【連携攻撃】【八艘飛び】を発動、イヌワシの【遠距離】に【全力攻撃】等を合わせることで、RDS を壊滅させてください。その後、2 ラウンド目のネゴシエーションからが本番になります。

ネゴシエーションにおいては、RDS、NAS ともに、以下の指針で判断します。

・自勢力が VP を失う/獲得しているエリアを失うようなプロポーザルの場合

1 ラウンド目：「自勢力の VP 増加」が「他勢力の VP 増加合計 × (2/3、切り捨て) + 6」以上

2 ラウンド目：「自勢力の VP 増加」が「他勢力の VP 増加合計 × (1/2、切り捨て) + 3」以上

3 ラウンド目：「自勢力の VP 増加」が「他勢力の VP 増加合計 × (1/4、切り捨て) + 1」以上

以上条件を満たす場合はプロポーザルを受け入れ、そうでなければ断るようになります。

たとえば、1 ラウンド目に JPP が NAS から「ミュールジカの去就」を VP で買い取りに行く場合、JPP の VP 増加が 14 なので、VP 9 + 13 で、VP 15 以上なら応じてくれます。2 ラウンド目ならこれが VP 10 になり、3 ラウンド目になると VP 4 で譲るようになります。

・VP やエリアは変動しないプロポーザルの場合：自勢力に利益があるプロポーザルなら柔軟に受け入れます。ただし、RDS は「エリア判定ができなくなるような行動の約束」は原則拒否し、NAS は「2 人のフレンズが攻撃を行えなくなるような行動の約束」は原則拒否します。

### 7.1. 1 ラウンド目の指針

すなわち、1 ラウンド目のネゴシエーションにプロポーザルが成立することはほぼ無いといえます。1 ラウンド目は、RDS も NAS もプロポーザルをせずに進めます。JPP のプロポーザルについては、RDS は「JPP が NAS を攻撃する」と引き換えなら「RDS として JPP を攻撃しない」等の譲歩をするでしょう。NAS は、これから RDS を壊滅させるつものため、基本的にプロポーザルには応じません。GM は、プレイヤーに対して RDS も NAS も交渉に応じる気配が無いことを伝えて構いません。

さて、1 ラウンド目のプロット。フレンズの凄まじい武力を理解していない RDS はエリア判定を重視し、NAS はフレンズ 2 人での RDS 壊滅を狙っていきます。

	NAS	RDS
②⑤	イヌワシ	
②④		
②③	ミュールジカ	技術者ドロテア
②②		
②①		
①⑨		建設業者 A 警備部隊 A
①③	反対デモ隊	アラン・L・G 建設業者 B 警備部隊 B
①①	エルイア弁護士	弁護士事務所マルチ ネス・ペレス・P
①⑩	ツー長老	
①⑨		グリフィン
①⑥		サミュエル・L
①③	イツェル・キィ	
①②	村人たち	

②⑤に PC がいない場合、イヌワシは開幕で【野生の狩人】(野生解放) + 【遠距離】【全力攻撃】【ウィッフル】【エアロバティック】を宣言、これにミュールジカが【八艘飛び】(野生解放) + 【二体同時攻撃】【連携攻撃】を被せて、8 体を対象とする距離無視高命中高火力全体攻撃を行います。対象

は、グリフィン、建設業者 AB、警備部隊 AB、弁護士事務所マルチネス・ペレス P の 6 体に加え、近くにいる PC 2 人です。なお、セルリアンがいる場合は、PC よりも「イツェルまたは村人たちの近くにいる」(反対デモ隊や長老は守らない)セルリアンを優先して狙います。

⑤に PC がいる場合は、ルールの通り 2D6 を振って高い出目の方から行動します。イヌワシの出目が高かったなら先述の通り。しかし PC の出目が高かったり、PC が【立ち回り】を持っている場合、また【戦場の支配者】でイヌワシが後ろのエリアに移されてしまった場合などは、PC から行動します。

PC が先手を打ってイヌワシをダウンさせた場合は、ミュールジカが代わりに【八艘飛び】+【二体同時攻撃】での攻撃を行います。ただ、距離補正もあり命中力に不安があるため、個性《角・牙/1-4》で建設業者 AB、警備部隊 AB、弁護士事務所マルチネス・ペレス P の 5 キャラクターを狙いに行きます。セルリアンがイツェルまたは村人たちの近くにいる場合は、マルチネス・ペレス P より優先して狙います。

なお、PC の攻撃により、イヌワシ/ミュールジカが行動する前に RDS のキャラクターに行動不能が出ている場合、NAS はアラン・L・G、サミュエル・L、技術者ドロテアを除いた RDS を壊滅させることを狙いに行き、残った攻撃対象数で PC やセルリアンを狙うようにします。この 3 人は、「④建設作業の職」「③移住先共同住宅」「②採掘技術者の職」を獲得するのに必要な人員であるため、NAS としても「⑬サユリタ村」を明け渡すパターンに備え残しておきたいのです。

残るすべての NPC は、自分がいるエリアでエリア判定を行います。

## 7.2. 2 ラウンド目の指針

2 ラウンド目は、各勢力柔軟さを増し、大きな利得になるならエリアを引き渡すようなプロポーズに応じるようになります。PC の行動にもよるものの、基本的に RDS は壊滅したものとされます。ネゴシエーションの展開は、1 ラウンド目の PC の行動によって変わります。

1 ラウンド目に JPP が主としてエリア判定を行っていた場合 / RDS または NAS のいずれかだけを攻撃していた場合

RDS も NAS もプロポーズを行いません。JPP がプロポーズを行う場合ですが、RDS は、いずれかの勢力が「RDS を攻撃しない」ことを約束することに、VP2 の価値を見出すようになります。攻撃しないことを条件に、エリアを明け渡したり VP を渡したりすることがあります。

1 ラウンド目に JPP が、RDS と NAS の双方を(スキルアタックではなく攻撃で)攻撃し、両者に行動不能が出ている場合

【一列範囲攻撃】や【二体同時攻撃】、【八艘飛び】が混じれば、JPP が 1 ラウンド目に NPC の多くを行動不能に追い込んでしまうことも考えられます。その場合、2 勢力は JPP を脅威とみなし、結託します。

2 ラウンド目のネゴシエーションで RDS は、

「アラン・L・G、サミュエル・L、技術者ドロテアがそれぞれ「②採掘技術者の職」「④建設作業の職」「③移住先共同住宅」のエリア判定を行う」

「弁護士事務所マルチネス・ペレス・P がスキルアタックで JPP の攻撃を封じにかかる」

ことを条件に、NAS に対して

「NAS が RDS を攻撃しない」

「イヌワシ、ミュールジカが JPP を攻撃する」

「長老ツー、エルイア弁護士がスキルアタックで JPP の妨害を行う」

ことを要請します。

RDS の 4 人、NAS の 4 人の中に行動不能の人員がいる場合、それぞれの勢力は行動不能の人員×2 点の VP を相手に譲渡することが条件に入ります。

「RDS は NAS に VP X 点を移譲する」 または

「NAS は RDS に VPX 点を移譲する」が入るわけです。

プロットは、(もちろん行動不能になっていないキャラクターに限りますが)以下を目安に行います。

RDSは、3ラウンド目のネゴシエーションでできる限りVPを稼ぐため、「⑬サユリタ村」を交換で手に入れる方針に切り替え、交換材料になるエリアを取りに行きます。NASは、「⑬サユリタ村」、「⑪強制退去命令」、「⑩儀式期間入山権」、「⑨サユリタ山」を確保しに行きます。もしもRDSの大半が残っているようなら、プロットは1ラウンド目同様として下さい。

NAS		RDS
⑮		
⑭		
⑬		技術者ドロテア
⑫		
⑪		
⑩		建設業者 A 警備部隊 A
⑨	イヌワシ 反対デモ隊	アラン・L・G 建設業者 B 警備部隊 B
⑧	エルリア弁護士	弁護士事務所マルチ ネス・ペレス・P
⑦		
⑥	ミュールジカ	グリフィン
⑤	ツー長老	サミュエル・L
④	イツェル・キィ	
③	村人たち	

ただしNASは、必要量を4以上上回って確保しているエリアがあるときは、そこに割り振ったキャラクターを「②教育支援プログラム」に向かわせます。

両勢力とも偵察ができないため、JPPの配置はこれらに影響しません。

ラウンドに入ったら、基本的には全NPCがエリア判定に取り組むこととなります。RDSでアラン・L・G、サミュエル・L、技術者ドロテア以外のキャラクターが行動不能になっていないようなら、イヌワシが攻撃を仕掛けます。

### 7.3. 3ラウンド目の指針

3ラウンド目は、ネゴシエーションしかありません。基本的に、JPPが両勢力またはいずれかの勢力に受け入れられるようなプロポーザルを行って、終了となるでしょう。(プレイヤー同士でネゴシエーションをやるシナリオなら、いったん拒否しておい

て自分の手番にほぼ同一内容で少しだけ有利なプロポーザルを出す、ところでしょうが、そこは時短です。)

もし、JPPのプロポーザルがあまりに厳しく、両勢力ともに受け入れなかった場合は、RDSが以下の提案を行い、NASはこれを受け入れるでしょう(この時点でスキル合計はおそらくNASの方が上になっています)。

まず、JPPが有力なエリアを保有していた場合は、

「NASは「③イヌワシの去就」と「②ミュールジカの去就」をJPPに移譲し、JPPは(有力エリア)をNASに移譲する。」

これに加えて、

「RDSはNASに、「④建設作業の職」「③移住先共同住宅」「②教育支援プログラム」「①採掘技術者の職」を渡す」

「NASは「⑬サユリタ村」をRDSに渡す」

その上で、プロポーザルによる

「RDSのVP増加分 + 6」

「NASのVP増加分」

「JPPのVP増加分」

がだいたい等しくなるように、エリアやVPの受け渡して調整を行います。

## 8. エピローグ

エピローグは、基本的にプレイヤーにお任せしつつ演出します。

プレイヤーたちがよっぽどの無茶をしていなければ、基本的にイヌワシとミュールジカはパークに行くことになります（JPPが目安30くらいのVPを損なうことになるでしょうが、ジャパリまんじゅう等を大量にサユリタ村に送り込むことでフレンズ化解除を相当伸ばすことは可能でしょう）。

以下に、エピローグとして使えるようなセリフを挙げます。

NASがサユリタ村を獲得しており、VPが24以上

イヌワシ「いやっほー！」

イヌワシ「…これが、ここでのオレの最後のスカイダイビングだ！」

ミュールジカ「はい、ここで最後の木の実と野菜のスープですよ。」

イヌワシ「この味も最後かあ…。」

イヌワシ「まあ、結果としては、悪くないかな。少なくとも村は残った。」

ミュールジカ「そうですね、パークの皆さんには、感謝しなければなりませんね。彼女たちがいなければ、この結果はなかったでしょうから。」

ミュールジカ「ジャパリパークですか…。大都会だと聞いています。首都よりもっと高い建物があるって。」

イヌワシ「それなら、きっといい風も吹いているさ。」

NASがサユリタ村を獲得しておらず、VPが28以上

ミュールジカ「…これで、良かったんですよ。」

ツー長老「良かったのだ。先祖伝来の土地。村のトーテム。我々を我々たらしめているものはそんなものではない。」

ツー長老「これを持っていくと良い。」

イヌワシ「いいのか！？こんなにきれいなビーズ飾り！」

ミュールジカ「この結び目、イツェルが？」

少女イツェル「時間がなかったから、あんまり大きくできなかったの。ごめんね？」

ミュールジカ「大丈夫よ、また、来られるから。」

イヌワシとミュールジカがパークに来て、かつJPPのVPが（10 + 「PCの人数×3」 + 「PCの中のフレンズの人数×2」）以上

石附ガイド「パークを離れての任務、お疲れ様でした。」

石附ガイド「見事な手際でした。パークに大きな損失をもたらすこともなく、2人を連れ帰ることができた。」

石附ガイド「この条件なら、サンドスターが回復した後で、ときどき彼女たちがメヒクトリを訪ねるための予算も確保できるでしょう。」

石附ガイド「さあ、これから大食堂に来て下さい、2人の歓迎会をやるんですよ。」

石附ガイド「『さゆりた』の話を知りたいという子もたくさんいるんです。」

イヌワシとミュールジカがパークに来て、かつJPPのVPが（10 + 「PCの人数×3」 + 「PCの中のフレンズの人数×2」）未満

石附ガイド「今回は…その、だいぶん損失が出てしまいましたが…。」

石附ガイド「ともあれ、2人を連れ帰ることはできたのです。そうそう、そこが大事です。」

石附ガイド「パークの暮らしに慣れてもらうため、やってもらうことはたくさんありますよ！言葉に学校に、それから来園者へのマナー！」

石附ガイド「パーク内勤としては、ここからが勝負です。」

### 【経験点】

経験点は、「ようこそサイフィクパークへ」の「2-9. エンディングと終了処理」を目安にします。

ここで、「シナリオの目標を達成した」経験点については、目安としては、「JPPのVP÷5(小数点以下切り捨て)」で良いでしょう。

## 9. 参考文献・使用画像

足跡： いらすとや

Daniel Yergin “The Quest: Energy, Security, and the Remaking of the Modern World” Penguin Press, 2011

Minority Rights Group International “World Directory of Minorities and Indigenous Peoples” , 2018

<http://minorityrights.org/minorities/maya-2/>

The Guardian “Central America's biggest nickel mine reopens amid violent clashes” , 2014

<https://www.theguardian.com/environment/2014/jul/24/central-american-guatemala-biggest-nickel-mine-reopens-amid-violent-clashes>

Ecologist, “Battle in the Mexican desert: silver mining against peyote and indigenous spirituality” , 2017

<https://theecologist.org/2017/may/30/battle-mexican-desert-silver-mining-against-peyote-and-indigenous-spirituality>

Baby center, “Indigenous Mexican baby names”

[https://www.babycenter.com/0\\_indigenous-mexican-baby-names\\_10341180.bc](https://www.babycenter.com/0_indigenous-mexican-baby-names_10341180.bc)

Native Languages of the Americas website, “Native American Deer Mythology”

<http://www.native-languages.org/legends-deer.htm>

Indian Country Today, “Restoring Deer to the Huichol: Sacred Animals Return to Jalisco, Mexico” , 2016

<https://indiancountrymedianetwork.com/news/environment/restoring-deer-to-the-huichol-sacred-animals-return-to-jalisco-mexico/>

