

●シナリオタイトル●

「海賊の砦」

■シナリオデータ

シナリオランク：D～E
プレイヤー人数：3～5人
プレイ時間：5時間

■シナリオ背景

『賞金首海賊首領』団に襲われる島。略奪の手間を嫌った賞金首海賊団は1週間の猶予を与え、それまでに金品を全て揃えて差し出せるようにして置けと通告を行う。

『依頼者』は救援を求めため、島を出るが、慣れぬ遠洋航海に、その力尽きかける。

■あらすじ

『依頼者』からの願いによりPC達は救援の為『賞金首海賊首領』海賊団から通告を受けた島に向かう。

煮え切らない村人を何とかし、『賞金首海賊首領』を倒すも、実はそれがより大きな海賊団の1隻であり、自分たちが帰らないと報復に大攻勢で攻めてくる。とい事実を知る。

PC達はその場で村人と防戦を繰り広げるか、『賞金首海賊首領』のアジトに攻め込むかを選択し、それに見合った戦闘を行い、島の平和を手に入れる。

■シナリオNPC調整

PC達の所持する関連NPCを登場させると、よりシナリオに密接に関わるので、置き換えが可能であれば置き換えを推奨します。

アドリブ力が必要になるので、難しいようであれば無理に行わなくても良いです。

シナリオ上の名称『賞金首海賊首領』

サンプルキャラクター

名称：コーカツ

パーソナルデータ

43才／男／イヌひと、ジャッカル属

詳細

統制の取れたのフリート“コーカツ海賊団”の団長。

小規模の離れた島を狙い、略奪による手間を嫌い、数日前に有り金を準備する様勸

告を行い、約束の日に取りに来る。

脅し専門の様に思われがちだが、約束の日に望むだけの金品が揃わない場合、獰猛に略奪に狂う。

置き換えNPC

海賊だとそのまま使えますが、敵対存在であれば、今回の敵となる海賊の配下になったなどで調整を行って下さい。

もし今後も使用するなら、最終的に逃がすようにシナリオを調整してみてください。

シナリオ上の名称『依頼者』

サンプルキャラクター

名称：サニー・アンダーソン

パーソナルデータ

14才／女／ネコひと、ペルシャ属

詳細

半袖、ショートパンツの元気な女の子。

島にある牧場でおじいさんとの二人で暮らしている。

土地に根差して生きているため、島の平和を願う。

おじいさんは元スカイヴァティアーズで、片足を痛め動くことが困難な彼の見様見真似の遠洋航行術を学んでおり、牧場とおじいさんのいる、大切な島を守るため、助けを求めに旅立った。

置き換えNPC

土着的なNPCがいるのであれば、またその子の島が襲われた、としても良いでしょう。また、スカイヴァティアーズ関連であれば、おじいさんの繋がりとしても良いでしょう。

■セッション情報

これはフリート作成前に読み上げる事を前提に書いています。GMの裁量で読み上げるか否かはお任せいたします。

●今回予告

海賊はいつも無常に大切なモノを奪っていく。

そんな海賊の脅威に立ち向かう意思を持った、か細い糸はスカイヴァティアーズへと繋がった。

スカイヴァティアーズは島をまもることが

できるのか？

白の海のスカイヴァティアーズ
『海賊の砦』

白の海に、また新たなる世界が広がる。

●フリート決定前アドバイス

今回のシナリオはとある島から救援に来る『救済者』と、それから依頼されて討伐する『賞金首海賊首領』が出てきます。

フリート関連NPCになるべく絡めたいので、その2つになりそうなNPCの作成をお勧めします。

シナリオの調整も必要なので、ぜひそれ用に使って欲しいというNPCを作成する場合、なるべく早めにGMにも教えて下さい。

■シナリオ詳細

●オープニング

●汎用オープニング 1、サインを求めて (P.123)

◆解説

PCが航海中に、漂流する『依頼者』に出会う所から始まります。

なにがしかの理由で航海に出て、そしてその航海の帰りに出会う、とするとお話がスムーズになります。

なので、そのなにがしかの依頼を受け、その依頼の最終確認サインをもらう、という汎用オープニング 1を使用するのがスムーズに進むと思います。

この時に、『ギルド職員』や『大商人』など、依頼をして来そうな関連 NPC がいる場合、その NPC に回ってもらうと良いでしょう。

●シーン 1 「漂流者」

◆解説

漂流する『依頼者』を見つけます。

▼描写 1

あなた達はある仕事をこなし、拠点の島に報告に戻る途中です。

空の彼方に小型のフライシップを発見します。何かの目的をもって航行している、というよりは、完全に風に流されています。

黒煙も出ておらず、徐々に高度を落としており、あなた達が救援に向かわないと、恐らく1時間もせずに雲海に呑まれるでしょう。

◆解説 2

PC達が救うという選択をしたら(しないとゲームが終わります)、その小型のフライシップを救援する事ができます。

船には気を失った『依頼者』がいます。

▼描写 2

そのフライシップにいたのはたった一人、『依頼者』です(サンプルであれば、パーソナルデータの外見的な所を読み上げて下さい)。

一人で遠洋航海を行うには想定外な技術が必要になります。航海慣れしてる匂いを感じない『依頼者』では、恐らくかなり無謀な航海だったでしょう。

そこまでして航海する何かがあった事は察せられますが、それを聞こうにも『依頼者』は気を失っています。

◆結末

『依頼者』を救助し、介抱するなら、シーンは終了です。

●シーン 2 「島を助けて！」

◆解説

島を救って欲しいと依頼されます。

1、2日前に海賊が現れて、1週間後までに所定の金額を揃えるならば略奪は行わない。と言って去っていった。

2、『依頼者』が無謀に一人で救援を求めるに至る理由。

(サンプル：何もしようとしない大人たちに苛立って、居てもたっても居られなくて、救援を求めに後先考えずに島を飛び出してしまった。多少の遠洋航海術は学んでいたけど、実際やってみると、風読みの難しさに、空はそんなに生易しい所ではなかったと反省している)。

以上の2点を伝え、PC達がスカイヴァティアーズであるを知ると、依頼として島を救って欲しいとお願いをされます。

それを受けるならばシーン終了です(受けな

いならゲームが終了です)。

▼描写 1

ちゃんと介抱するのであれば、『依頼者』は数時間の後、目を覚まします。

▼セリフサンプル『依頼者』

「あ、あの、ここは？」
(事情を説明すると)
「そうですか、漂流していたのですね。危うい所ありがとうございます」

(スカイヴァティーズである事を知ると)
「お願いです！！ 島を、島を助けてください！！」

「申し遅れました。私リンドス島のサニーって言います。」

「2日前なのですが、当然海賊がやって来て、金貨や食料の指定量と言って、『もしそれを差し出すなら略奪は見逃してやる。もしだめなら全てを略奪し尽くす！ 1週間後までに揃えておくんだぞ！』と言って去って行ったんです。」

「1週間で往復できる軍隊のいる島なんてないし、島の大人たちはもう、唯おろおろするばかりで、何の対策も立てないんです。もう、私、だんだん腹立って『なら私が救援呼んでくるわよ！』って啖呵切って出てきちゃったの。」

「おじいさんから遠洋航海の技術は教わってたから大丈夫って思ったんだけど、風読み切れずに流されちゃうし、空魚の群にも遭遇するし、頭では知ってたけど、実際空ってこんなにも大変な所なのね。」

「本当に私を助けてもらって、ありがとうございます。」

「私を助けてもらったうえで、厚かましいかもしれませんが、お願いします。私の島を助けてもらえませんか？」

◆結末

助けるという話になったらシーン終了。

●シーン 2. 5 「航海イベント」

カードを1枚引き、航海イベントを発生させます。

◆解説

船会話を発生させます。先のシーンで『依頼人』が最も信頼を持ってそうな人、もしくはイベントで活躍した対象へ『依頼人』が船会話をを行います。

P,119より『依頼人』のイメージに合うガジェットを選択(恐らく[笑顔の記憶]あたりが望ましいでしょう)。

航海記録に記述スペースがあれば、『依頼人名』と『獲得ガジェット』を記入して下さい。

以降、『依頼人』が乗船している限り、このシナリオの船会話で、そのガジェットを獲得できるようになります。

▼セリフサンプル『依頼人』

(イベントは平穏に過ぎた)

「空って、こんな一面も見せるのね。もう、ただただしんどいから、PC達に出会わなかったら、嫌いになっちゃう所だった...といか、死んじゃって嫌いにすらなれなかったらうけど。」

(大変なイベントをクリア)

「ごめんなさい、[船会話対象のPC]さん。皆さんを見て分かったわ。私、空を甘く見過ぎてたんだわ。[船会話対象のPC]さん達の[イベント]に対する対処を見て、私なんか全然だって気付かされちゃった。」

「だから、謝られても困ると思うけど、ごめんなさいって言いたい。」

(以降共通)

「(船会話対象のPC)は何でこんな危険な空を旅してるの？」

◆結末

ある意味“この『依頼人』を救いたい”という一心だけがこのシナリオのモチベーションなので、なるべく仲良くなるようにしてあげてください。

ある程度仲良くなったらシーンは終了します。

もし他に船会話を行いたい人が居たら船会話を行わせてあげてください。このシーンはそのための呼び水でもあります。

●シーン 3 「島の住人達」

◆解説

島に着くと、『依頼者』が一人で島を飛び出す程、やはり煮え切らない島人達。

この人達のために戦うのか？ というのと、それでも『依頼人』の為には何とかしたいと思うせめぎあいを演出します。

▼描写 1

『依頼人』の言う島、リンドス島に到着します。

港はシーンと静まり返っています。『依頼人』が降り立ち、加勢を連れて来たと伝え、警戒を解いた島人達があちこちから出てきます。

その中で少し身なりが良い60代のイヌひとの男があなた方に近づいて来ます。

▼セリフ 島長トニス

「私がこの島の島長トニスです。」

(経緯を聞く)

「なるほど、、、しかし、相手の海賊は50人は乗れそうな60m級のフライシップでした。失礼ですが、たった数人加勢が来られえても、50人を相手に戦えるとは到底思えません」

「海賊の神経を逆撫でしてしまうので、逗留は認めますが、早めに引き取りをお願いします」

▼描写 2

誰かが何か言おうとする前に、『依頼人』が島長に食って掛かります。

▼セリフサンプル『依頼人』

「ちょっと待ってください！！ せっかく空のプロの方が見えたのにそんな言い方ないじゃないですか！！」

▼描写 3

二人の間で散々言い合いになって、その他の村人もなかなか割って入れず遠巻きにオロオロしてます。

◆結末

PC達が上手く仲裁して入れればシーン終了です。

もし仲裁しないようであれば、『依頼人』が「もういい！ 私は私の勝手にやる！ PCさん達、私の家に来て！」と言って『依頼人』の家に引っ張っていきま

す。

●シーン 4 「あと 3 日」

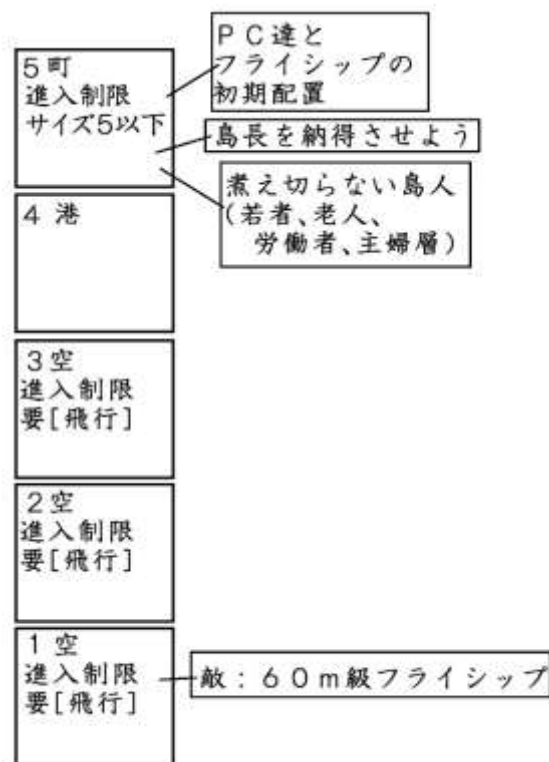
◆解説

活劇シーンです。

シーンの想定は海賊が来るまでに島人を説得し、島人に戦いのすべを教え、海賊に立ち向かうという想定です。

以下の図の通り配置します。

エリアごとの詳細と進入制限まで記入した[活劇シーンエリア管理シート]を準備し、以下の描写を読み上げながらオブストラクトを配置します。



▼描写

この活劇シーンの時間は変則します。

初めは1ラウンド1日とします。

『賞金首海賊首領』海賊団は1より、1ラウンド1エリアずつ近づいて来ます(『敵：60m級フライシップ』をエリアNo.1へ配置)。

エリアNo.4の港に来た時点で、「用意した資材を出せ」と迫ります。

それ以降は1ラウンド1時間となります。

PC達のいるのがエリアNo.5の町です(PC達のコマを配置)。

そこには『島長を納得させよう』と『煮え切らない島人』がいます（PC人数+1を配置します。優先順位は[老人]→[若者]→[労働者]→[主婦層]の順で配置します。）

この活劇シーンの目的は『敵：60m級フライシップ』を解決する事です。

彼らが来る前に住民を説得するなど、何かしらの解決をしても良いし、先手必勝で『敵：60m級フライシップ』を空で迎撃しても良いです。

最後にPC達のフリートのフライシップはここにありますが（エリアNo5にフライシップのコマを配置）

これは、海賊に見つかるのを恐れて町郊外の森に隠し置かれているからです。すでにその場所にいるので、進入の制限は受けません。

誰かがセイラーアクションを行ったタイミングで露見し、その時点から海賊は戦闘態勢に入ります。

と云い、『敵：60m級フライシップ』のカードを読み上げると良いでしょう。

“50人乗りの中型フライシップ。構造上、小型飛行艇も複数積み込んでいそうだ。”

◆解説2：『煮え切らない島人』全てを解決
すべての『煮え切らない島人』が解決された時点で、『町内防衛力強化』のオブストラクトを配置します。

これはエリアNo4、5のどちらからでも行えるものとします。

◆解説3：海賊の戦闘開始タイミング

[PC達がセイラーアクションを行った]、もしくは[海賊に物資を渡さない意志を読み取った]、もしくは[PCの誰かが『敵：60m級フライシップ』に解決行動を行った]、場合、海賊は戦闘態勢を取ります。

具体的には『敵：小型飛行機械』と『敵：賞金首海賊達』を『敵：60m級フライシップ』があるのと同じエリアにPCと同数を配置します。

◆結末

『敵：60m級フライシップ』が解決されればシーンは終了です。

解決想定としては、

『煮え切らない島人』を解決（説得）し、『島内防衛力強化』をして、ダメージを10点以上与えれば『敵：小型飛行機械』が無力化され、20点以上与えれば『敵：賞金首海賊達』が無力化される。

という仕組みになっています。

島の住民を味方につけずに戦うと、苦戦を強いられる事になるでしょうが、PC達がそれを望むのであればそれはPC達の選択です。

●シーン5「更なる恐怖」

◆解説

この島を襲った賞金首海賊の背後には[『賞金首海賊首領』海賊団]があり、捉えた海賊が戻らなければ、更なる襲撃がある事を知る。

▼描写

島を襲う海賊を捉えたあなた達に、島の人達は大いにあなた方に感謝をします。

「スゲー、さすがスカイヴァティアーズは一味違うぜ！」

「まさかこんなデカイ船の奴らに勝利しちゃうとは！」

感謝も最高潮に達した時、捕らえられた海賊が、それに高笑いをして水を差す。

▼セリフ 捕らえられた海賊

「ふふふ、ははは、くはははは。つくづくおめでたい奴らよ！俺達は[『賞金首海賊首領』海賊団！！]だ！そして、俺達はその[『賞金首海賊首領』海賊団]の中で最も最弱よ！俺達が帰らなければ、我らが『賞金首海賊首領』キャプテン自ら此処に報復に来るだろう！

せつかく俺達が戦わずに穏便に済ませてやろうと思ったのに、この島はもうおしまいよ！！」

◆結末

島人達がそれぞれ顔を見合わせて、シーンとなり、シーンは終了。

●シーン6「情報収集」

◆解説

情報を収集するシーンです。このシーンは1人1回情報を収集する判定を行えます。

それぞれ別行動を行って構いませんが、全員が1巡して1シーンと計算する事を伝えてください。

▼描写

賞金首海賊達の言葉がハッタリの可能性もあり、何より情報を収集、整理する必要がある事に思いが至ります。

という事で情報収集するシーンです。

GMは情報項目を提示するので、情報項目を指定し、判定し、指定の成功率以上であればその情報を得ることができます。

判定は一人1回ずつ行えます。

全員が全て判定し終えたら1シーンとしてカウントします。

▼初期項目

・海賊団の詳細 成功率2

船のエンブレム等から彼らの言葉が虚偽でない事ははっきりする。『賞金首海賊首領』海賊団。150名を抱え、60m級2隻と、25m級4隻擁する。

最弱は誇張で、60m級50人を確保したので、今回の2倍程度の相手という事になる。

『海賊のアジトを突き止める』の情報が発生する。

・60m級フライシップ 成功率5

構造を把握した。補修すれば問題なく使えるだろう。この船で海賊のアジトに向かえば、味方と誤認され、不意を突けるかもしれない。

ただし時間が立ち過ぎると不信がられ、不意を突けなくなる。具体的には情報収集が3シーン以上経過すると奇襲は無効となる。

▼情報開示により発生する情報

・海賊のアジトを突き止める 成功率2

海賊のアジトはここから3日進んだところにある島で、島全てが要塞化されている。

この情報が開示されたら、『海賊のアジトへ向かう』と宣言すると、海賊のアジトへ行ける。

・海賊砦の攻略法 成功率2

海賊砦の中央は巨大な風車で囲まれており、近づく事ができない。

内部のスイッチを止めれば風車をとめることができる。

この情報が開示されたら後の海賊砦の活劇シーンで『風車停止装置』が発生する。

◆結末

『海賊のアジトへ向かう』と宣言するか、情報がすべて開示されればシーン終了。

その他の行動をとる場合、以下の事を伝えてください。

▼救援を呼ぶ

近隣に対抗できる軍のある大きな島はなく、救援を呼んで戻るより、海賊の報復の方が間違いなく早いでしょう。

▼迎撃戦

何もせず迎え撃つ事も可。その場合は完全な町を巻き込む市街戦の可能性は高く、ニワカ戦力な島人はむしろ足手まといとなるでしょう。

その場合、シーン4で使用した活劇シーンエリア管理シートを使用し、1に『60m級旗艦と首領』、『25m級フライシップ』×4、『狙撃賞金首海賊』×3、『小型飛行機械』×2『賞金首海賊』×2を配置し、活劇シーンをを行う。

(『敵：**』のオブストラクトでない事に注意。舐めていない海賊には島人の戦力は当てにできません)

●シーン7「島の代表」

◆解説

『煮え切らない島人』をどう解決したかによりますが、島の人々もあなた方に協力を申し出ます。

シーン4で解決した場合、『煮え切らない島人』のカードの下にオブストラクト化の表記があります。

希望するのであれば、オブストラクト“島人兵”として船に積載してゆくことができます。

60m級フライシップで行く場合、積載は気にしなくて良いです。又、完全な制御下にあるので、60m級フライシップを[自船]として扱えます。

▼描写

あなたが海賊の島へ向けての支度をしていると、武装をした島人達が近づいて来ます。

▼セリフ 島人

「俺達も連れて行ってください！　そもそも俺たちの島の事。自分も何か関わりたいんです！！　決して邪魔はしませんので！！」

◆結末

オブストラクト [島人兵] を入手するかしないかで、PC達にその方向の演出をしてもらい、出航したらシーン終了。

●シーン7. 5「航海イベント」

カードを1枚引き、航海イベントを発生させます。

◆解説

希望するのであれば、船会話をしてもらいましょう。又、これが最終活劇前の最後のシーンになりますので、《決起の宴》を使うのであればこのタイミングなので、キャプテンに伝えましょう。

◆結末

ある程度演出が終わった所で（連れてきていれば）島人の一人が「島影が見えた、あれだ！」という所でシーンを終了します。

●シーン8「最終活劇」

◆解説

活劇シーンです。

このシーンではこのシーン専用の活劇シートを使用します。添付のシートを確認してください。

オブストラクト『賞金首海賊達』は、シーン4で得られる最大[島人兵]で全て[制圧]できる数に修正して下さい。

▼描写

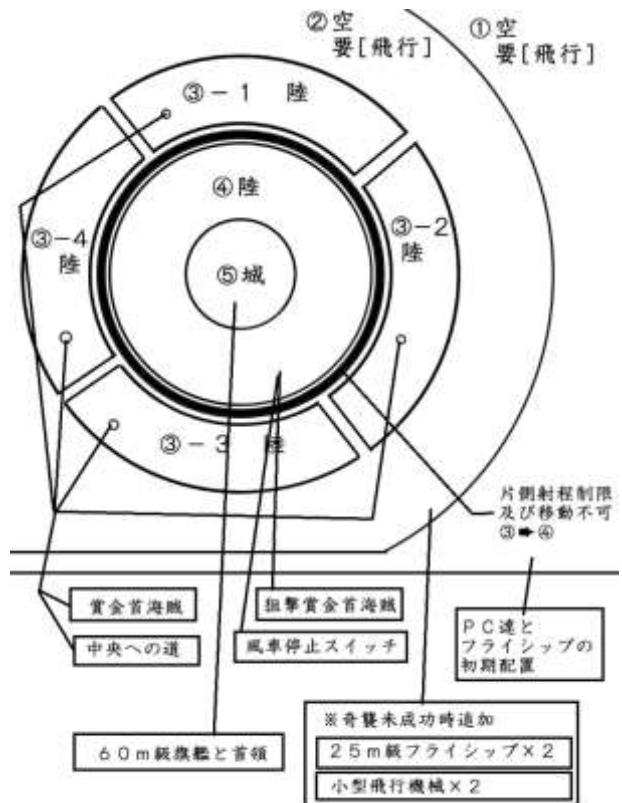
初めは点であった島が徐々に大きくなり、眼前に迫ります。

全周約4km程度（江の島サイズ）の島です。

中央の島を円環上に囲むように、4つの小島が周囲を取り巻いています。

中央の島の周囲は大きな風車が空に向けて回っており、上昇気流を発生させており、中央の島へ直接行く事は難しそうです。

4つの小島から直接つながる通路の様なものが見え、恐らくそこから徒歩で中央に向かうしかないだろう。



◆解説

想定行動としては、③-1、2、3、4に賞金首海賊が湧いて出ます。それをガジェット [島人兵] で塞いでゆきます。

船と共に行動すれば [島人兵] は船積載されて、個人のガジェット所持数は関係ないですが、船と離れるならガジェット所持数に関わるので、[島人兵] をどれだけ持つかがポイントです。

④の『風車停止スイッチ』は情報収集で成功している時のみ発生します。

これを停止すると、船で④へ乗り込めるようになり、セイラーアクションによるサポートを受けられ、戦局を有利に持ち込めます。

◆結末

『60m級旗艦と首領』を解決すればシーンは終了。

●シーン9エンディング「帰還」

◆解説

エンディングシーンです。

▼描写

海賊を討伐し、リンドス島へ戻ります。

島の人達は脅威が去ったので、お祭り騒ぎです。

『依頼者』もあなた方に感謝の言葉を送ります。

◆結末

プレイヤーになにか個別にやりたい事があるかどうかを確認し、特に無いようであれば、リンドス島の島人達の熱烈な歓迎の中、また新しい空へ旅立つところで終了します。

お疲れ様でした。

島長を納得させよう

行動 10 HP 10

まず島長の協力を得られなければ、島を動かすことはできない。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	3D6	3D6	3D6
抵抗	1	1	2	1
防				
オブストラクトLv	2			

煮え切らない島人(老人)

行動 5 HP 20

『島長を納得させよう』が解決された場合、HPが半減される。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	2D6	2D6	2D6	3D6
抵抗	1	1	1	
防				
オブストラクトLv	0			

これを解決行動するとガジェットとなる。
名称: 島人兵
特殊: 船に積載可(積載1)いつでも取り出し可。[制圧]を行える

煮え切らない島人(若者)

行動 8 HP 10

『島長を納得させよう』が解決された場合、HPが半減される。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	2	1		
防				
オブストラクトLv	3			

これを解決行動するとガジェットとなる。
名称: 島人兵
特殊: 船に積載可(積載1)いつでも取り出し可。[制圧]を行える

煮え切らない島人(労働層)

行動 8 HP 18

『島長を納得させよう』が解決された場合、HPが半減される。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	1	1	1	
防				
オブストラクトLv	0			

これを解決行動するとガジェットとなる。
名称: 島人兵
特殊: 船に積載可(積載1)いつでも取り出し可。[制圧]を行える

煮え切らない島人(主婦層)

行動 6 HP 14

『島長を納得させよう』が解決された場合、HPが半減される。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	2D6	2D6	4D6	2D6
抵抗	1	1	3	
防				
オブストラクトLv	1			

これを解決行動するとガジェットとなる。
名称: 島人兵
特殊: 船に積載可(積載1)いつでも取り出し可。[制圧]を行える

島内防衛力強化

行動 ー HP ※

『敵: **』のオブストラクトに接触する迄に減らした【HP】10点減少毎に、『敵: **』のオブストラクトのHPを-10する。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ				
抵抗				
防				
オブストラクトLv				

島の意志が統一されたら、島の防衛対策を取れる！
あなた達の戦いのやり方を島人に見せる時だ！！

敵:60m級フライシップ

行動 10 HP 60

50人乗りの中型フライシップ。構造上、小型飛行艇も複数積み込んでいそうだ。
射程: 0-1

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	5D6	2D6	3D6	2D6
抵抗	5	2	2	2
防				
オブストラクトLv	2			

敵:小型飛行機械

行動 15 HP 10

空魚の骨でできた、簡易的小型飛行機

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	2D6	3D6	2D6	2D6
抵抗	1	2		
防				
オブストラクトLv	1			

敵:賞金首海賊達

行動 5 HP 15

あらくれの男達

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	2	1		
防				
オブストラクトLv	1			

賞金首海賊達

行動	5	HP	10
----	---	----	----

ラウンド終了時、各③-※毎に1体新たな『賞金首海賊達』が発生する。
[制圧]を行うとそれが停止する。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	2	1		
防御				
オブストラクトLv	1			

海賊岩版

中央への通路

行動	—	HP	5
----	---	----	---

4本の通路の内、中央に通じているのは1本のみ！！

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ				
抵抗	2	1	5	1
防御				
オブストラクトLv	—			

GMは初めに4つの内正解1つを指定。
このオブストラクトを解決すると、正解であれば即座に④へ移動を行い、正解でなければ行き止まりである事を知る。

狙撃賞金首海賊

行動	12	HP	6
----	----	----	---

射程:0-1

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	1	2	1	5
防御				
オブストラクトLv	—			

小型飛行機械

行動	15	HP	10
----	----	----	----

空魚の骨でできた、簡易的小型飛行機

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	2D6	3D6	2D6	2D6
抵抗	1	2		
防御				
オブストラクトLv	1			

25m級フライシップ

行動	12	HP	40
----	----	----	----

『60m級旗艦と首領』と同じエリアにいる場合、ダメージを肩代わりできる。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	3D6	4D6	1D6
抵抗	3	2	2	1
防御				
オブストラクトLv	1			

風車停止スイッチ

行動	—	HP	5
----	---	----	---

風車を停止する。
③➡④の射程制限と移動不可を解除する。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ				
抵抗		1	1	1
防御				
オブストラクトLv	—			

情報収集判定で成功していると出現する。

賞金首海賊達

行動	5	HP	10
----	---	----	----

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	2	1		
防御				
オブストラクトLv	1			

迎撃版

60m級旗艦と首領

行動	10	HP	60
----	----	----	----

赤のみ射程:0-2

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	5D6	1D6	3D6	1D6
抵抗	4	2	3	2
防御	1/2			
オブストラクトLv	3			

行動	—	HP	—
----	---	----	---

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ				
抵抗				
防御				
オブストラクトLv	—			

