

●シナリオタイトル●

「継承の刻」

■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

トーリス島の領主は、島にあるニンゲンびとの遺産管理の管理権限を所持しています。そして家督を譲るという事は、その管理権限を譲渡するという事です。

完全ではないにせよ、ある程度の管理権限を持つという事は、ニンゲンびとの遺産を扱える事であり、誤った者に託せば、酷い結果が待っていることは明らかです。

その管理権限を譲渡する継承の儀が行われる際、補佐官として潜り込んでいた『賞金首海賊首領』は本来の次期領主である『継承者』を島から出し、そのタイミングで仲間の海賊に襲わせ、継承者を亡き者として、自らが継承の儀を受ける算段を整えていた。

■あらすじ

賞金首海賊を退治したPC達は、海賊船の牢屋に捕まっている『継承者』を発見します。

その『継承者』は、トーリス島へ戻るための護衛をPC達に依頼します。

トーリス島へ戻るための準備に立ち寄ったシブプロイヤル(P.50)で、『継承者』は死んだ事になっており、『賞金首海賊首領』に遺産管理の権限を継承する継承の儀が間もなく行われる事を知ります。

トーリス島へ戻すまいとする『賞金首海賊首領』の妨害を潜り抜け、継承の儀が行われる期日までに『継承者』をトーリス島へ連れ帰り、『賞金首海賊首領』に遺産管理権限が譲渡される事を阻止します。

■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：バクスター・メイスン

パーソナルデータ

36才/男/ネコひと、ベンガル属

詳細

完璧完全な執事。

トーリス島の全ての状況を網羅しており、現領主のトーリス卿からも絶大な信頼を得ています。

というのが表の顔で、本来は残忍な賞金首海賊の首領であり、完全に善良な仮面を被っていますが、今でも配下の賞金首海賊とは密に連絡を取っており、遺産の管理権限を入手したら、配下の賞金首海賊を呼び、領土を乗っ取ろうと考えています。

置き換えNPC

海賊や盗賊等、敵となる存在。

現領主の信頼を得るため、長い期間（10年近く）は勤めているべきなので、そのあたりの期間の調整や、因縁を持ったのはこいつの部下で、オープニングで倒す海賊が因縁のある相手で、「俺のバックには、あの方がいらっしゃる」みたいな方向でも良いでしょう。

シナリオ上の名称『継承者』

サンプルキャラクター

名称：ミーナ・トーリス

パーソナルデータ

16才/女/イヌひと、ポメラニアン属

詳細

現領主ドルドント・トーリスの孫。

父母は数年前に他界（『賞金首海賊首領』の陰謀）しており、現在唯一の継承者。

ドルドントの体調が思わしくなく、継承を急がれており、自身も領民の為に良い為政者であろうと、若いながらも性根を据えている、芯の通った所がある。

置き換えNPC

関連する貴族がいれば、そのプレイヤーとサンプルの設定をすり合わせても良いでしょう。

ネガティブな因縁であれば、現領主ドルドント・トーリスを悪役にして、あいつは嫌いだが、この子はいいい子だ、と対比させ

でも良いでしょう。

シナリオ上の名称『支援者』

サンプルキャラクター

名称：メリッサ・バッファロー

パーソナルデータ

26才／女／ネコひと、アメリカンカー
ル属
詳細

全ては実力である。をモットーとする厳しくも、何処かちょっと優しい姉御肌。

親も分からぬ奴隷から這い上がり、誰しもの安全地帯を作るという夢物語を、海賊都市シプロイタルという形に作り上げた才覚ある女性である。

理論よりも感情を大切にし、暴れ出したら止まらない、バッファロー（水牛）の群の様である事から、バッファローメリッサと揶揄されていたが、自分でも気に入った様で、今はそれを姓として名乗っている。

置き換えNPC

支援を惜しまなような大商人や有力者。

■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

海賊の手から救出した人物は、とある貴族であった。

貴族に忍び寄る魔の手を払いのけ、大いなる策謀を防ぐことができるのか？

白の海のスカイヴァティアーズ

『継承の刻』

白の海に、また新たな世界が広がる。

●フリート決定前アドバイス

このシナリオはとある貴族の跡取りと、それを襲う海賊のお話です。

なので、フリート参入経緯[緑3][緑10]など貴族に関連した経歴と、[賞金首海賊]等因縁を持つ敵が居る事が望ましいです。

また、途中シプロイタルが登場するので、キャプテンメリッサと知己がある、もしくは船を調達できる支援者がいると良いです。

●オープニングポイント

このシナリオはとある依頼を受けて[賞金首海賊]を討伐する所から始まります。

そのPCが[賞金首海賊]と相対する時、どういう行動で解決行動を行うのか、考えておいてください。

■シナリオ詳細

●オープニング

●シーン「捕らわれの姫」

GMシーン。PC登場不可

◆解説

『継承者』が捕まっている状況と、PC達が襲ってきたという現在の状況を説明します。

▼描写

現在は昼過ぎ。ここは、とある海賊船の中です。

船の中に設けられた牢屋に閉じ込められた人物がいます『継承者』を描写。

牢屋の扉が開かれ、そこから、ぬっと海賊キャプテンが入ってきます。

▼セリフサンプル 海賊キャプテンと『継承者』

海賊キャプテン「ぐへへへへえ。それにしても何度みても別嬪さんだな。いい加減俺の嫁になれば、この牢屋から出してやるぜ」

『継承者』はじっと睨み返す。

海賊キャプテン「おっと、怖い怖い。でもこの状況でも睨み返す気丈さ、俺は好きだぜ！」

海賊キャプテン「本来なら殺せて命令なんだ、それを助けてやろうってんだ。悪くない選択だと思わねえか？」

その言葉で『継承者』はハッとすると、

『継承者』「命令されて？ 私がここで捕まってるのは偶然じゃないんですか！？ だれ？

だれから頼まれたんですか！？」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

海賊はニターと笑うと、

海賊キャプテン「そんなことも分からないとは、くっくっく。つくづくお嬢様だな。い

いぜ、教えてやる。お前を殺せと依頼されたのは、、、」

▼描写1

そこで船は大きく揺れる。

甲板にいる手下の海賊が叫ぶ。
「親方あ襲撃だ！ スカイヴァティアーズの野郎が襲ってきた！」

▼海賊キャプテン

「なんだって！ よし、野郎ども迎撃だっ、ぐはっ！」

▼描写 2

と、最後まで言いかけた所で海賊キャプテンは頭を押さえて苦しそうに倒れ込みます。

その後ろには椅子を持った『継承者』。海賊キャプテンが痛み悶えている脇をすり抜けて牢屋を逃亡します。

海賊キャプテンは、
「ちっ！ あのアマが！！ 下手に出ればつけあがりやがって！！ ヒイヒイ言わしてやる！！」

といい、腰のカトラスを抜き『継承者』を追いかけます。

◆結末

状況が把握できたらシーン終了。

●シーン「襲撃！」

◆解説

オープニングシーンです。PCは1人1人演出を行っていきます。

描写を読み上げて、個別に演出を行っていきます。

▼描写

先ほどのGMシーンで語った通り、PC達は「賞金首海賊」の船へ襲撃を行いました。

それぞれどういう襲撃を行っているか、演出をしてもらいます。

敵の船は中型フライシップ。50人乗り。

一人10人前後ずつ上手く無力化して行ってください。

(以下のサンプルを置いておきますので、プレイヤーに選ばせてもいいし、GMが振り分けてもいいし、完全にプレイヤーの自演でも構いません。)

- ・「自船による支援」
- ・「敵船甲板での乱闘」
- ・「敵船の狭い船内での局地戦」
- ・「気囊での立体戦闘」

- ・「機関部の制圧と無力化」
- ・「襲われる『継承者』と海賊キャプテン」

▼自船による支援

操舵士であれば、初手として、自船を相手の船に接舷させるというのが面白いかもしれません。

相手に気付かれずに空気の薄い上空からの襲撃や、雲海内からの襲撃、周囲の雲に紛れての奇襲など。

操舵演出を行い、敵は盛大に「ば、ばかな〇〇からだ」と動揺すると良いでしょう。

操舵主でなければ、自船にある医療キットを持ち出して味方や敵の治療を行ったり、自船に乗り込んでくる敵を迎撃して「自船は任せろ！」と防衛戦を行わせても良いでしょう。

▼敵船甲板上

敵船甲板上が一番の晴れ舞台です。多少の障害物を利用しながら、敵の賞金首海賊をバタバタとなぎ倒してゆくと良いでしょう。

▼気囊での立体戦闘

気囊に欠けられた足場のロープを使って、上に下への乱闘が起こります。

映像にすると見栄えはすると思いますが、口頭上であると、演出は難しいかもしれません。

▼機関部の制圧と無力化

蒸気炉を止めると、また蒸気を沸かすところから始めないといけないので、機関を止めてしまう事で、その船を無力化させていただきます。

炉の蒸気を逃がすには専門の機関士などの演出に向いているでしょう。

▼襲われる『継承者』と海賊キャプテン

船尾楼のキャプテン室の端に『継承者』は追い詰められています。

ヒロインを颯爽と救う、一番おいしいシーンです。一番ヒロインを大切に扱ってくれそうな人に向けて演出すると良いでしょう。

海賊キャプテンは後に登場するので、最終的に小型飛行艇で逃亡するようにしてください。

◆結末

オープニングは「どんなキャラクターであるか？」を全員が知る、またそのプレイヤー自身にも自覚してもらいシーンなので、それを誘発する会話を行わせる事をお勧めします。

なるべく倒される敵からあれこれちょっかいを掛けてみましょう。

一通り全員終わったらシーンは終了です。

●シーン1「新たな依頼」

◆解説

海賊を討伐し、『継承者』より護衛の依頼を受けるシーンです。

トーリス島までは4日程度。

▼描写

賞金首海賊を捕縛等して、事後処理が落ち着いたところで『継承者』がPCの誰か信頼のおける人(恐らく救出した人 or キャプテンでしょう)に話しかけます。

▼セリフサンプル『継承者』

「ありがとうございます。助かりました。私は『継承者』トーリス島の次期領主です。」

「中央島での外交業務がありまして、病床の祖父に代わり、私が代理で出席したのですが、その帰りに賞金首海賊の襲撃に会いまして、捕まっていたという次第です。」

救出頂きありがとうございます。スカイヴァティアーズギルドの方にはこちらから事の顛末をご報告させて頂きますので、追加報酬という形で、救出頂いた御恩に報いさせていただきますかと思っております。」

「ところで、、皆さんこれからご予約はおありですか？ 助けて頂いた上にお問い合わせするのはおこがましいとは思いますが、トーリス島までの護衛をお願いできたらと思うのですが。」

「先ほど賞金首海賊のキャプテンさんから、気になる事を聞きまして、はじめから私が目的で襲って、私を始末して欲しいとう誰かから依頼があった様なのです。」

◆結末

護衛の依頼を受けるのであればシーン終了です。以下を読み上げてください。

ここからトーリス島まで直接行くには物資

が足りない。

(海賊船を捕縛していれば)

この海賊船を曳航したままではそう遠くにも勧めないし。

ここからトーリス島へ向かうのに一番近い補給地は“海賊都市シップロイヤル”であろう。PC達はそこへ向かう事にした。

●シーン2「シップロイヤル」

◆解説

情報を収集するシーンです。

敵である『賞金首海賊首領』と、『継承者』襲撃の真実を知り、トーリス島へ急がないといけない事を知ります。

▼描写

P.50 ページ [海賊と市シップロイヤル] を読み上げてください。

旅の準備を行うとともに、様々な情報が揃う都市でもあり、ここでトーリス島など、現在の情報を得て置く事は有益であろう。

『継承者』はこの体験した事の無い犯罪臭に、頼りにしているPCからなるべく離れないようにしています。

調べられる情報は以下の通り。

1人1回ずつ判定を行い、全員判定を行った時点で1シーンが修了します。1シーンで1日経過したとします。現在の所、シーン経過で何か起こるかどうかはヒミツです。

また、賞金首海賊討伐の報酬を受け取る事ができるので、資金点を10点得ます。

船資材を購入する際も1手番を消費する事で購入する事ができます(購入は複数の物を購入可)。

・初期配置

▼ [『継承者』襲撃] について 成功度2

この周辺を拠点とする賞金首海賊、[紅のアギト団] と呼ばれる数隻の船を擁するフリートである。

現在団長が行方不明であり、副団長がフリートを束ねている。

▼ [トーリス島] について 成功度1

トーリス島はアイラル島の分島でドルドン

ト・トリスが治めています、実際の所有可能な右腕、『賞金首海賊首領』の働きによるところが多いです。

ニンゲンびとの遺跡があり、遺跡の一部を管理者であるドルドントが管理しています。

『賞金区部海賊首領』と「古代遺跡の管理権限」についてが発生する。

▼「トリス島航路」について 成功度 1

トリス島までの通常航路に加え、2つの航路情報を得ることができます。

1つは通常航路に比べて短時間であるが、気流の乱れの激しい航路。

もう1つは通常航路より時間がかかるが安全な航路。

・追加情報

▼「遺跡の管理者権限」について 成功度 2

古代ニンゲンびとから管理を任された者。遺跡の一部機能を使う事ができ、農園の害虫の駆除などに使われているが、使い方次第では恐ろしい武器にもなる。

管理者は1人に限られ、「継承の儀」という儀式により権限を譲られる。

「継承の儀」についてが発生する

▼「継承の儀」について 成功度 2

管理者権限を譲渡する儀式。

現在のドルドントの息子は死亡しており、孫にあたる『継承者』に受け継がれる予定であった。

継承の儀は星の配置などで、行える日付が限られており、次のタイミングを逃せば、高齢で病床のドルドントの死により管理者は途絶える事になるだろう。

それを良しとしないドルドントは『継承者』が死亡したのであれば、信のある右腕の『賞金首海賊首領』に託されることになるだろう。

▼『賞金首海賊首領』について 成功度 5

紅のアギト団の団長。遺跡の管理者権限を奪うため、10年近く有能な部下としてドルドントの下で働く。

(「継承の儀」の情報が開示されたタイミングで以下の追加情報)

『継承者』の父母を殺したのも『賞金首海賊団首領』である。

◆結末

全ての情報が開示されればシーン終了。

次回の継承の儀は8日後です。1シーン1日として-1日して下さい。

想定としては2シーン内に収まって、最長ルートの6日の時間のかかるルートが選択出来て、時間がかかるごとに選べるルートが少なくなるという設計です。

●シーン3「警告」

◆解説

「紅のアギト団」から警告を受けます。

▼描写

出発の前日、あなた達は宿の食堂で食事をしていると、スッととなりの席に座る人が居ます。

年の頃30前後の顔つきの悪い男です。キャプテンに向かって話かけてきます。

▼セリフ 隣の席に座る男

「我々の事、随分しらべておられるようですね [キャプテンのPC名]？」

「失礼、私は [紅のアギト団] の副団長をしておりますウィルズと申します」

「シプロイヤルはどんなモノも売り物になる土地です。[紅のアギト団] について調べている奴がいる、という情報もまた売り物になるという事です。[PCのフリート名] 団長、[キャプテン名]？ そしてあなた達がどこまで情報を掴んだか、という事も」

「この土地はあいにく争い禁止の都市。ですが、ここを1歩でも離れたら、それを保証する者はありませんよ？」

「つまり、あなた方は包囲された籠の鳥、という訳です。どうですか？ ここで手をひきませんか？ ここで数日留まってくれればいいだけです。つまらないイチ地方の争いに巻き込まれて死ぬという事は馬鹿らしいでしょう？」

◆結末

PC達がどう答えようと、[紅のアギト団] の意志が伝わればシーン終了です。

戦うようであれば、シプロイヤルが争いなしの不文律であり、捕まってしまうという事を指摘してください。

●シーン4「思わぬ支援者」

◆解説

『支援者』が援助を申し出てくれるシーンです。

▼描写

続きのシーンです。

『継承者』が心配そうに皆の様子を伺っています。

◆解説2

このシーンは軽い絶望からそれでもやるぞ！って方向にもっていくシーンなので、正直な所、皆がやる気であれば『支援者』を出す必要も無いかもしれません。そのあたりは様子を見ながら『支援者』を活用して下さい。

ここでは、どうしたらいいか堂々巡りして、無駄に時間が過ぎそうなような兆しがあったと想定して進めます。

初めにキャプテンメリッサとの知己があると良いと記述しましたが、もしその人がいるのであれば、その人に「よう！ また面白い事に関わってるらしいな[PC名!]」と、面白いものを見るかのように颯爽と現れて、そのPCとちゃんと絡んであげると良いでしょう。

今回はそれも無いという状態で話を勧めます。

▼描写2

唐突に扉が開かれ、威勢のいい女性が入ってきます。軽く見渡すと、PC達を見つけ、ズバズバと近づいて来てキャプテンのPCに語り掛けます。

▼セリフサンプル

「あんたが[PC名]かい？ で、アンタが『継承者』ちゃんか？」

「おおっとすまない。アタイはキャプテンメリッサ。この海賊都市シップロイヤルのキャプテンさ！」

「事情は知ってるよ。形が変わってもここは船、アタイは船長。キャプテンは何でも知ってるもんさ、違うかい？ [キャプテンのPC名]？」

「[紅のアギト団]の奴ら勘違いしてるが、ここから出られない！？ 誰がそんな事決めた

んだい？ シップロイヤルはそこを頼るひと全てを受け入れる。それがアタイのやり方さ、あいつらには少し灸をすえてやらないとね」

「奴らの考えじゃ、争いナシの不文律は守るつもりはあるらしいから、シップロイヤルから出たところに網を張って襲ってくるって寸法だと思うが、それはアタイらも同じって訳さ。

あまり遠くまでは見送れないけど、中型船2隻護衛につけてやるよ。それで[紅のアギト団]の包囲は打ち破れるはずさ。トーリス島近郊でも敵さんは待ち構えてると思うけど、そっちだけなら、アンタらの実力なら何とかなるだろ？」

(ちらっと『継承者』を見て)

「アタイも気丈に生きる奴は好きでね。」

◆結末

[紅のアギト団]はシップロイヤルの争いナシの不文律外である1km離れたところで中型艦2隻が襲い掛かる予定です。

それを打破できる戦力が確保できればシーンは終了です。

●シーン5「突破」

◆解説

[紅のアギト団]を掻い潜り、トーリス島へ向かうシーンです。

▼描写

[PCの船名]はシップロイヤルを出港し、しばらく進むと、案の定待ち構える[紅のアギト団]。しかし、こちらに想定外の中型船が2隻いる事に動揺を見せます。

その時後ろに並ぶ護衛の中型船2隻が速度を上げ、[PCの船名]とすれ違います。擦れ違いざま、手旗信号が送られます。

「ワレラはコレヨリ、紅ノアギト団ト交戦セリ。[PCの船名]の良キ航海をイノル」

◆結末

[紅のアギト団]と護衛の船は双方中型船2隻。しかし、練度で圧倒的な差があり、視界から消える前に、戦いの趨勢は決していた。

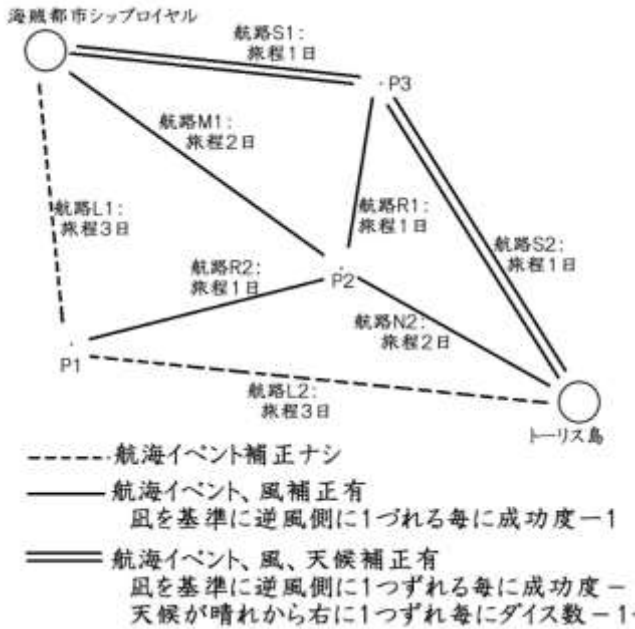
●シーン6「航海」

◆解説

航海を行うシーンです。

シーンですと言いましたが、1つのシーンではなく、[航海イベントカードを引き→それに対応するイベントを行い→船会話]までで1シーンで、各航路事に1シーンを積み重ねます。

タイムリミットは6日。



各種イベント。

▼船会話

航海イベント1回ごとに船会話をするかしないかを確認してください。

それとは別に『継承者』から船会話を仕掛けます。P20の船会話データよりPCが所持していない立ち位置を選び、取得ガジェットを決定します。

演出的には、一人で不安げに空を眺めているのを見つける、救われた事への感謝、トーリス島へ間に合うのか不安の吐露などを行って下さい。

▼P1に到達

[航路L2] 1mサイズのイワシに似た空魚の群が横断しています。どうやらこの先は進めないようだ。

▼P2 or P3 どちらか先に到着した方

船影を発見します。商船の様です。接舷を求められ、接舷すると商人がトーリス島の状況を教えてください。

「いやいや。いまトーリス島は[継承の儀]の準備で大わらわですよ。」

「何でも『賞金首海賊首領』さんが泊をつけ

るとかで、どこからか調達した6隻もの軍艦揃えて、お祭りでもなければ何処かと戦争でもおっパじめるんじゃないかって噂になる所ですよ」

◆結末

トーリス島まで到達したらシーン終了。

もし6日以上かかってしまった場合(設計上そういう事はないと思いますが)、その時点でゲームオーバーです。

古代遺跡武装を稼働した、強大な力を持つ海賊の国が誕生します。

●シーン「臨戦態勢」

◆解説

GMシーンです。PCは登場不可です。

▼描写

ここはトーリス島の領主の館、領主ドルドントの部屋。病床に着くドルドント・トーリスを看病する『賞金首海賊首領』。

ドルドントが寝息を立てたのを確認すると、『賞金首海賊首領』は領主の部屋を出て、自室へと戻ってくる。

自室にはオープニングで逃した海賊船のキャプテンがいた。

『賞金首海賊首領』はイライラとした口調で彼を問い詰める。

首領「ここには来るなど言っただけだ！ 今、最後の大積みなんだ、俺が10年で勝ち得た信用を台無しにする気か？」

海賊「『賞金首海賊』のアニキすまねえ。でも、問題が出ちゃった。『継承者』の乗る船を襲うまでは上手く行ったんだが、スカイヴァティアーズの連中に俺たちの船を沈められちゃった」

首領「襲撃が済んだなら問題ないだろ。新しい船何ぞ、俺が遺跡の管理権限を引き継いだら、幾らでも買ってやる」

海賊「そ、そうなんだけど、、、」

首領「、、、お前、まさか『継承者』を？」

海賊はうなだれる

首領「お前！ ちゃんと殺せと言っただけだろっ！！ 目先の欲に捕らわれやがって！！」

海賊「す、済まねえ！ アニキ！」

首領「まあいい、そいつらの船は覚えてるんだろ？ お前に1隻船を貸してやる！ いい

か、そいつらの船が来たら確実に仕留めるんだ。今度は必ず息の根を止める！ いいな！」
海賊「わ、わかってるぜアニキ。今度こそ必ずケリをつける！」

◆結末

PCの船が来たら戦闘が起きるという事をあらかじめ伝えられたらシーンは終了です。

●シーン5. 5「決起の宴」

◆解説

決起の宴を使うタイミングであることを伝えます。

▼描写

さて、明日の朝にはトーリス島へ到着します。

《決起の宴》をつかうならこのタイミングですが、使いますか？

◆結末

使うならば演出を。使わないならばそのまま次のシーンに入ります。

●シーン6「戦闘」

◆解説

活劇シーンです。
 以下の通りに配置します。

設計としては、中型船は強いので、前半は移動を優先して[4]の市街地まで早く到達する移動勝負。中盤は混雑する者や市民を掻い潜る演出アクション。後半は『賞金首海賊首領』との決戦バトル

という3層構造を想定しています。

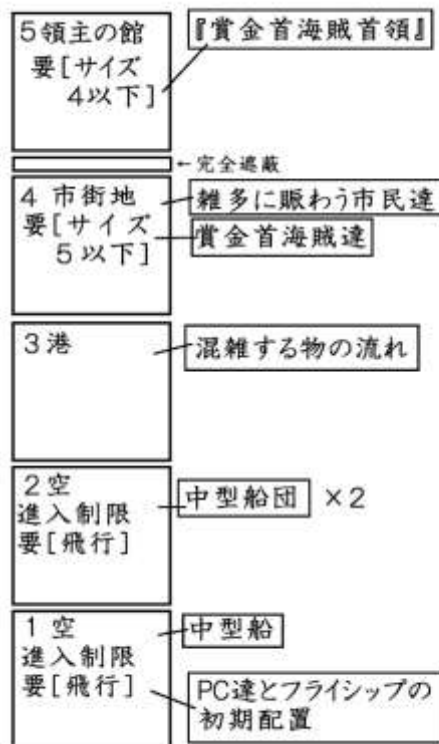
▼描写

活劇シーンです。

中型船の1隻が[PC達の船]へ近づいて来ます。オープニングで倒した海賊船のキャプテンが乗っているのが視認できます。

▼セリフ 海賊船キャプテン

「よくぞここまで来やがったな！ だがここで終わりだ。大人しく『継承者』をこちらに渡せ。渡すなら命だけは助けてやる！」



◆解説2

そう言ってますが、助ける気は無いので、ある程度やり取りをしたら活劇シーンを始めてください。

また、その際、『継承者』を誰が連れて行くか確認してください。

連れて行く人には、今までのやり取りで最も適した[ガジェット(集团系)] P.118の4種の中から適した1つを[ガジェット]として渡して下さい。

▼セリフサンプル『継承者』

(倉庫のカトラスを持ち出して)

「私も戦います！」

▼セリフサンプル『賞金首海賊首領』

「まったく、良くもまあ、大ごとにしてくれたもんだ。俺が10年かけて培った信頼も計画も、すべてパーだ。」

「あいつには『継承者』を殺せと言っていたが、今となっては生きてここに来てくれたことに感謝しているよ」

「『継承者』の命を盾に、ドルドントに脅しをかける！ お前らを殺して、『継承者』を得る！ まだ俺の計画は終わらない！」

◆結末

『賞金首海賊首領』を解決したらシーン終了です。

●エンディングシーン「後日」

◆解説

エンディングです。

▼描写

『賞金首海賊首領』の脅威は払われ、『継承者』の生存と、その〔継承の儀〕により、トーリス島は異様なお祭りムードに包まれます。

主賓である『継承者』は忙しく、なかなかPC達に合う時間が取れません。

という状況ですが、PC達はどうしますか？

その問いかけから、やりたい事がある人にスポットを当てて、そのやりたい事を演出してゆきましょう。

問題事が解決したのだから、スカイヴァティアーズの役目は終わったと、別れも告げずに去る。そしてその去り際、それを察して駆けつけた『継承者』と一言二言会話をして去る、というのがシナリオ作者の綺麗なエンディングイメージではあります。参考まで。

賞金首海賊首領

行動 14 | HP 80

このオブストラクトを解決するとシーンが修了する

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	4D6	2D6	3D6	2D6
抵	4	1	3	1
防				
オブストラクトLv		5		

雑多に賑わう市民達

行動 10 | HP 20

このオブストラクトがある限り、[移動]を行えない

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵	1	3	1	2
防				
オブストラクトLv		0		

意図的ではないが、人の賑わいがあなた方の行く手を遮り、邪魔をする。

混雑する物の流れ

行動 8 | HP 20

このオブストラクトがある限り、[移動]を行えない

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵	2	1	3	2
防				
オブストラクトLv		0		

意図的ではないが、人の賑わいがあなた方の行く手を遮り、邪魔をする。

賞金首海賊達

行動 8 | HP 10

地上であなた方を追いかける賞金首海賊達の集団

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv		2		

中型船団

行動 10 | HP 200

タグ:[飛行][サイズ6]
50m級フライシップ

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵	5	2	2	1
防				
オブストラクトLv		3		

中型船団

行動 10 | HP 200

タグ:[飛行][サイズ6]
50m級フライシップ

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	3D6	2D6	2D6	2D6
抵	5	2	2	1
防				
オブストラクトLv		3		

中型船

行動 10 | HP 100

タグ:[飛行][サイズ6]
オープニングで逃がした海賊船船長が乗っている

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv		2		

行動 | HP

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ				
抵				
防				
オブストラクトLv				

行動 | HP

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダ				
抵				
防				
オブストラクトLv				