

●シナリオタイトル●

「赤シャチ海賊団を追え！」

■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

赤シャチを名乗る海賊団が客船を襲い宝石を奪った。赤シャチは追撃を考慮して追撃船に密航者としてリント乗り込ませた。

リントは赤シャチに妹を人質に取られており、追撃船（PC達の船）に乗り、赤シャチに情報を流す仕事を余儀なくされる。

■あらすじ

ギルドから緊急の依頼が入る。輸送中の宝石が赤シャチを名乗る海賊団によって奪われたのだ。

赤シャチを追跡する途中PC達の船に密航者の少年を発見する。密航者を何処かで降ろす暇はなく、同行させることとなる。

しかし密航者の少年は実は赤シャチの手の物でPC達の情報は赤シャチに筒抜けであった。

少年と仲良くなることで逆に赤シャチの裏をかき、赤シャチを追い詰め、無事宝石を取り戻す。

■シナリオNPC調整

いつもは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ていますが、今回は敵海賊と密航者リントの性をポイントに置いているので、あまり置き換えはしない方が良いでしょう。

なので、逆にキャラクター作成時に赤シャチのキャラクターを説明し、赤シャチとの関連を作ってもらおう事をお勧めします。

シナリオ上の名称『赤シャチ』
サンプルキャラクター 名称：赤シャチ パーソナルデータ 28才／男／イヌひと、ドーベルマン属 詳細 獯猛な空魚であるシャチを赤く染めた旗を掲げる海賊。 瘦身で背が高く威圧的である。
置き換えNPC 非推奨

シナリオ上の名称『リント』
サンプルキャラクター 名称：リント パーソナルデータ 10才／男／ねこひと、ラグドール属 詳細 ボロを纏ってPC達の船に密航する少年。
置き換えNPC 非推奨 密航者として船に乗り込み、PC達と友情を深め、人質の双子妹ミントを助けたい気持ちと揺れるキャラクターにて、初対面である事が望ましい為。

シナリオ上の名称『ミント』
サンプルキャラクター 名称：ミント パーソナルデータ 10才／女／ねこひと、ラグドール属 詳細 リントの双子の妹。ぼろの服を纏い、牢屋に繋がれている。
置き換えNPC 非推奨 リントと同様の理由にて。

■セッション情報

これはフリー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

賞金首海賊により大量の宝石が奪われた。彼らを追えるのはあなた達の船だけだ。

追跡の最中、あなた達の船に密航する少年を見つける。

島に置きに戻る暇はない。

足手まといの少年を抱え、追撃の旅は始まる。

スカイヴァティアーズ

「赤シャチ海賊団を追え！！」

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

今回“赤シャチ”という海賊が出てきます。誰か関連NPCとしてこの“赤シャチ”を選ぶとより当事者性がある面白くなります。

また、今回はギルドからの依頼を受けるシナリオです。ギルド職員との関連があると、信頼できるあなた達だから頼まれたという流れになるので、仲の良いギルド職員の関連NPCがいると良いでしょう。

■シナリオ詳細

●オープニング

●シーン「赤シャチの思考」

登場PC、赤シャチを関連NPCに持つ人。不在であればキャプテン

◆解説

赤シャチが襲いそうな商船情報を見つけます。万が一に備え、出港準備を整えた方が良いでしょう。

▼描写

あなたはアイラル島の港にいます。

荷物の上げ下ろしに、引切り無しに人が流れており、いつもの賑やかな港の喧騒が漂っています。

その最中、作業が一区切りした港湾労働のおっちゃんがあなたを目にとめて近寄ってきます。

▼セリフ：港湾労働のおっちゃん

「おう [PC名] 今日も地上かい？」

「しかしいつ見てもお前の [PCの船名] 号は良い船だよな！」

「[PC名] 達は空で大変かもしれねえが、こちらでも毎日が大変ってやつさ。明日あたりにまた荷物満載の船とか入って来るしよお」

▼描写2

といい、港湾労働のおっちゃんは定期船等の入港予定資料を見せてくれます。

特に目を引いたのがクイーンノンノ号。フリーゼン中央本島からの定期船です。今回は大量の宝石を輸送しているらしい。

あなたの中で一つ嫌な予感がします。

賞金首海賊の赤シャチ海賊団。ここ一帯によく現れる海賊団です。

赤シャチの襲撃情報からすると、そろそろ次の襲撃を起こすタイミングであるとあなたは思っていました。クイーンノンノ号は赤シャチが襲うには、うってつけの商船である事がわかります。

商船は最新設備のエーテル通信機を備えており、もし襲われればギルドに直に連絡が入るでしょう。

あなたは赤シャチに奪われた宝石の奪還という、緊急の出港を依頼される確率が極めて高いと気付きます。

これは依頼が来たら即出港できるように、出港準備進めておいた方が良いとあなたの直感が告げます。

(赤シャチとの因縁があれば)

そしてこれはついに因縁の赤シャチの尻尾を捕らえるチャンスです。

▼セリフ：港湾労働のおっちゃん

「おう、どうしたんだ？ 考え込んじゃって」

◆結末

出港準備をする旨を宣言したらシーン終了。港湾労働のおっちゃんに出航の準備を頼むというのが、良いでしょう。

●シーン「出港準備」(各PC毎に1シーン)

各PCのオープニングです

◆解説

PCの人となりを理解する為のシーンです。各PC 1人ずつ個別にオープニングをする

と良いでしょう。

PCの動き次第なのでアドリブで対応となります。全く動けない場合に備えサンプルを置いておきます。

▼描写

さて、そういう訳で皆さんは出航の準備をする事になりました。

[PC名]さん、あなたはどんな準備をしますか？

◆サンプル：甲板士の場合

航海時に活躍の甲板士は出航に際してはあまり役に立ちません。

体力に物を言わせて船への積み込みを港湾労働者に混じって手伝うというのもあります。

戦関係であれば手入れを依頼した武器屋から武器を回収するというのが良いかもしれません。

▼セリフ港湾労働者

(働きぶりを見て)

「いや、スッゲー働きぶりだな。やっぱスカイヴァティアーズってのは別格だな。俺達すら舌を巻くよ」

(港湾労働のおっちゃんとお話をします)

▼セリフ武器商人

「おいおい！ ついこの間手入れの依頼しに来たと思ったらもう回収かい！？ …、まあ、できてるけどよ。どうだ？」

(手入れされた武器を並べて確認をする)

「で、今度はどんな奴が相手なんだい？」

◆サンプル：航法士の場合

全ての島は動いているので、現在位置の誤差を正確に補正するために、ギルドでは最新の航路情報を提供しています。

最新の航路情報を入手して、

- ・ 宝石を積んだ船の航路
- ・ 襲撃が想定される位置と逃走の想定航路
- ・ それを追跡するPC達の航路

この3つを計算しておく必要があります。

▼セリフギルド職員

「おや、[PC名]さん。まだ新しい依頼を受けていないと思うのですが、出航ですか？」

(といい、航路情報、気象情報、空魚情報な

どの資料を渡してくれます)

(暇なギルド職員で航路計算をしげしげ見ながらPCとお話をすると良いでしょう)

◆サンプル：主計士の場合

出港準備で一番の主役は主計士です。食料の仕入れ、資金のやりくりなど、大忙しになります。

▼セリフ商店主

(買い出しリストを見ながら)

「うー。これだけのモノを早急になると、だいぶ(手でお金マークをして)いただくことになりますよ？」

「だいたい、何でこんなに急いでるんだい？」

◆サンプル：機関士の場合

機関士は機関の調整でしょう。ですが、一人で籠る事になるので港湾労働のおっちゃんあたりを登場させましょう。

▼セリフ港湾労働のおっちゃん

「黒燃石持って来たぜ。ここに置いていいかい？」

「しかしこれだけデリケートな調整必要なんぞ遠洋航海船てなあ大変だな。」

◆結末

PCごとに、ワンシーンずつ演出したらシーン終了です。

●シーン 依頼

PC全員登場

◆解説

かくして、読み通り宝石を奪還する依頼を受けるシーン。

▼描写1

その日の夕方。そろそろ夕食を取るべく、PC達はギルドに全員が集まった。

読みは外れたかもしれない。赤シャチの襲撃の報告は届かなかった。

それであればその方が良い事。ホッと一息で夕食を食べ始めた矢先である。血相を変えてギルド職員がやってきます。

▼セリフギルド職員

「た、大変です。皆さんの中ですぐに船を出

せるフリートの方はいらっしゃいますか？」
「こちらに向かう定期船クイーンノンノ号からギルドにエーテル通信が入りました。クイーンノンノ号が賞金首海賊の赤シャチに襲われたそうです！」

「ギルドでは緊急の依頼を出します。優先としてはクイーンノンノ号の救援。そして強奪された品の奪還。最後に可能であれば賞金首海賊団赤シャチの捕縛もしくは討伐です！」
「依頼料は…」

▼描写 2

それで提示された金額は破格な値段です。ギルド食堂にいるスカイヴァティアーズ達は色めき立ちます。

▼セリフ

「われら『高速の翼団』、出航は2日でできる。遅くはなるがその分速さで補える」

「はん！ アタイら『シルバーメイス』、1日もあれば準備してやるよ！」

「うちの『皆殺しのコルベット』も1日で行けるぜ！」

▼描写 3

既に準備を完了しているあなた方は既に今からでも出航は可能です。

それぞれのフリートから主張が飛び交いますが、だれもあなた方より早いフリートはありません。

ギルド職員はスカイヴァティアーズ達の圧力にどうしようかと、アワアワとしています。

◆解説

PC達が即出航できると言えば、それに敵うフリートはいません。だれもが言葉を詰まらせ、ギルド職員はホッとしたようにPC達へ依頼を持ってきます。

◆結末

PC達が仕事の依頼を受けるのであればシーンは終了です。前金で資金点5点を入手します。

●シーン 密航者リント

◆解説

航海イベントが発生します。イベント後、出航したPC達が密航者のリントを見つける

シーンです。任意にPC1人を決めます。その対象へリントは船会話を仕掛けます。

▼描写

ギルドの依頼を受けたPC達のフリートは、襲撃のあった現場へ向かいます。

ここで[航海イベント]が発生します。やりたい人はいますか？

◆解説

GMは航海イベントを行います。そして密航していた[リント]が船会話を仕掛けます。対象は[リント]と絡むと楽しそうな人をGMが任意に決めて下さい。

迷う場合はキャプテンが良いでしょう。

▼描写

ここで船会話を行えますが、まず先にNPCが[選択したPC]に仕掛けます。

[選択したPC]は[選択したPC]の[良く居る場所]で、見慣れない人影を見つけます。10才ぐらいでしょうか？ ボロの服を着たネコひとの少年です。

どうやら密航者の様ですね。

◆解説

リントとPCでやり取りをします。他のPC達も登場は可能なので、最終的に全員登場してもらって、リントの処遇を決めると良いでしょう。

リントは海賊のフリート[赤シャチ]の手下です。双子の妹のミントを人質に取られているためイヤイヤながら従っています。

密航したのは赤シャチを追跡するスカイヴァティアーズの邪魔をする事。

あまりに早い出航であったため、工作活動を行う事ができず慌てて船に密航するという行動に出ました。

リントの行動としては、赤シャチの手下である事を隠して奴隷商人から逃げて来たと言います。そして、所持する小型のエーテル通信機でPC達の情報を赤シャチに流す事で、赤シャチの役に立とうと思っています。

なので、なるべくPC達の信頼を得ようとする行動を取ります。

▼リント

「おいら、奴隷商人から逃げて来たんだ」

「スカイヴァティアーズの船であれば、奴らも手出しできないんだろ？」

「船の事は分からないけど、何でもするよ。だからこの船に置いて欲しいんだ！！ たのむよ！！」

◆結末

いずれにしろ時間との勝負、戻っている暇はありません。リントの処遇を決めたらシーンは終了です。

●シーン クイーンノンノ号

◆解説

漂流するクイーンノンノ号を見つけ乗り込みます。

本来赤シャチは船の隅から隅まで略奪するため、素早く行動を起こしたPC達であればまだ略奪が行われているタイミングで駆けつけられているはずですが、リントの情報のおかげで金目の宝石等以外は手を付けず、早々に撤収しています。

本来の赤シャチの行動と違う事に違和感を覚えます。

▼描写1

半日程立ち、時間は明け方近く。舵が壊され漂流するクイーンノンノ号を見つけます。

接舷するとデッキには縛られた船員達と、船室に閉じ込められた乗客達を救出します。

▼クイーンノンノ号船長

「いや、助かった。まさかこんなに早く救援が来るとは思っていませんでした。本当に助かります！」

「しかし、変なのです。奴ら大人数で悠々と略奪をしていたのですが、突然撤収を急ぐようになりまして、ここを立ったのは1時間もしない前なのです。」

「そう、あたかもあなた達が来ることがあらかじめ分かっていたかのような...いやいや。まあ、そんな事はないですよね」

▼描写2

船員さえ解放すれば壊された舵などの修復も行えるので、自力でアイラル島へたどり着くことが可能です。

クイーンノンノ号に乗っていた宝石と共に、

貴族や美女等数名を攫って行っています。

船長はクイーンノンノ号の事は任せてもらって良いので赤シャチを追ってそれらを取り返して欲しいと依頼してきます。

◆結末

赤シャチを追う依頼をクイーンノンノ号船長から依頼を受ければシーンは終了です。

●シーン「赤シャチの行方」

◆解説

赤シャチの行方を追うシーンです。

▼描写1

活劇シーンとして処理をします。

クイーンノンノ号船長の証言から赤シャチの逃げた方向が分かります。

・オブストラクト『赤シャチを追え』を提示。

しかし、闇雲に追いかけてもらちが明かないでしょう。赤シャチが逃走する先を推測する必要があります。

・オブストラクト『赤シャチ逃走先を推測せよ』を提示。

そして、それとは関係なく足手まといのリントがいます。彼にちゃんと仕事を教える必要があります。

・オブストラクト『リントと交流する』を提示。

ラウンド開始時GMはカードを1枚引いて天候を決定します。このカードの天気がオブストラクトの抵抗値となります。

快晴：抵抗値0

やや曇り、曇り：抵抗値1

雨：抵抗値2

豪雨：抵抗値3

1ラウンド終了毎に航行イベントが発生します。

◆結末

『赤シャチを追え』のHPは999です。原則クリア不可能です。

『リントと交流する』をクリアする事でシーンは終了します。

●シーン「リントの告白」

船会話シーンです。

◆解説

リントはPC達と仲良くなり、PC達を騙している良心の呵責に耐えられず真実を語ります。

リントが船会話を仕掛けます。対象は『リントと交流する』をクリアしたPC。もしくはこのシーンに適していると思われるPCをGMが任意に指定しても良です。

▼描写

船会話になります。希望する方は船会話を行えますが、皆さんより先にまずリントが[解説に従い指定したPC]に船会話を仕掛けます。

▼セリフ「リント」

「なあ、[シーンPC]。ちょっといいかな？」
「実はおいら、赤シャチの手下なんだ」

▼描写2

そういい、彼は彼がいつも持っているズタ袋から小型のエーテル通信機を差し出します。

▼セリフ「リント」

「おいらが赤シャチにこっちの情報を送ってるから、赤シャチは先手を打って逃走してるって訳さ」
「罰なら幾らでも受けるよ」
(理由を聞くと)
「妹がいるんだ。赤シャチに人質になってる。おいらが活躍しないと妹が死ぬことになる。だから、、おいら、どうしようもなくて」
「おいらはどうなってもいい。でも妹は妹のミントだけは何とか助けたいんだ！！」
「でも、もう皆を騙しているなんてもう耐えられなくて...本当にごめんなさい」
「おいら、もうどうしていいか分からなくて」

▼描写3

スカイヴァティアーズの船内はそのフリートの領土でもある。

密航者はそのまま雲海へ放り投げられても文句は言えない立場です。

リントはまさに死を掛けてこの船に乗り込んでいます。その決意は余程妹が大切である

事を物語っています。

◆結末

各PC船会話を終えたらシーンは終了です。リントと船会話を行うとガジェット[疑問行動](P.119)を得られます。

●シーン「作戦会議」

◆解説1

今後の行く末を検討します。

▼描写

船長室に皆が集まっています。リントの処遇と今後の方針を検討するためです。

◆解説2

リントを使ってPC達の話のをうまくまとめて見て下さい。
シナリオの想定としては以下をイメージしています。

- ・リントが赤シャチに情報を流しているという事がPC達にばれている事を、赤シャチはまだ知らない。
- ・リントは赤シャチのアジトの場所をしっている。
- ・赤シャチに誤情報を送り、遠くに誘導している間にアジトの裏ルートから、アジトに捕らえられている妹ミントを救い出すことは可能。

◆結末

赤シャチとリントへの対応が決まったらシーンは終了。
以降は上の想定でシナリオを記述していきますが、もし違う結論がでたら、GMの裁量で違う結論を演出して下さい。

●シーン「強襲」

◆解説

赤シャチのアジトに潜入します。

▼描写1

リントの記憶を頼りに複数の小島が浮遊する群島を掻い潜り、果たしてリントの言った

通りの赤シャチのアジトのある島を発見します。

島影を利用して船を近づけ、アジトの港と反対側の森の中に船を着陸させます。

▼描写 2

野生生物も多い島を無事抜けられるかフリートの代表者 1 名に判定をしてもらいます。成功度 2 以上が出れば無事アジトまで辿り付けます。

失敗したら P C 全員の【HP】を - 1 D します。

▼描写 3

アジトの中に潜入します。フリートの代表者 1 名に判定をしてもらいます。

成功度 3 以上が出れば無事ミントのいる牢屋まで辿り着きます。

失敗したら P C 全員の【コンディション値】を + 1 します。

◆結末

リントとミントは無事再会を果たします。

●シーン 赤シャチの帰還

◆解説

赤シャチが状況に違和感を感じ島に思ったよりも早く戻ってくる。

▼描写 1

鐘がけたたましく鳴り、周囲が騒然とします。

「親分が帰って来たぞー！ 親分が返ってきたぞー！ 出迎えの準備だー！」という声が響きます。

そして、アジトは慌ただしく人が動き出し、その一人が P C 達を発見します。

▼セリフ「赤シャチ手下」

「お！？ お前ら何者だ？ そこで何して、、、て、てめえリントか！？」

「おい！ 裏切り者だ！！ 手え空いてるやつらは牢屋にこい！ 敵襲だ！！」

▼描写 2

近くに居る数名が駆け、P C 達に襲い掛か

る。

(演出の攻撃で、P C 達は任意の演出で倒してしまっても良い)

さらに海賊達がこちらに向かってきているようだ。

◆結末

ここで《決起の宴》を使用しても良い。

宴こそできないが、決起して立ち向かわなければいけない時の様だと、決意を新たにすることで効果を発揮するとします。

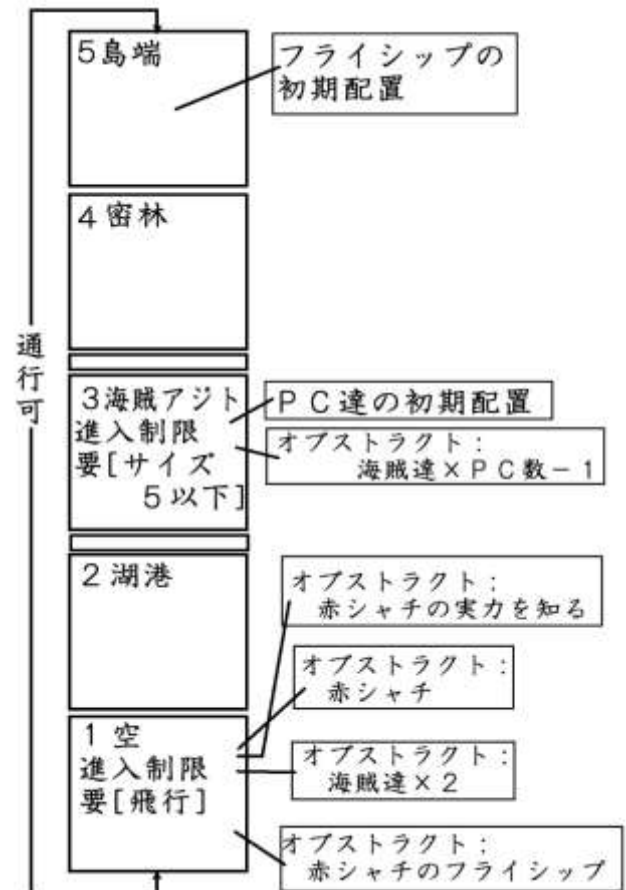
●シーン 圧倒的な強さ

◆解説

戦闘です

▼描写

図の通り活劇シーンシートに記載し、オブストラクトを配置します。



▼セリフ「赤シャチ」

「スカイヴァティアーズか。チマチマとアジトをはい回るネズミどもが！！」

「この俊足の赤シャチ、貴様らごときの相手

がかなうと思うのか？」

「無駄無駄無駄！」

▼『赤シャチの実力を知る』がクリアされる。

「ほう。どうやら力量差分かったようだな」

▼描写 2

赤シャチの圧倒的な強さは今のPC達が束になっても敵わないかもしれない。

・『赤シャチのフライシップ』と同じエリアにオブストラクト『宝石』と『捕らわれえたクイーンノンノ号の人々』『赤シャチのフライシップの破壊活動』の3つを配置する。

この3つをクリアし、全員が自身のフリートのフライシップと同じエリアに到達したらシーンクリアとなります。

◆解説

赤シャチを倒せば終わる。というボス戦の流れで戦闘を開始する。

途中『赤シャチの実力を知る』を行う事で、今の自分たちには勝てない事を悟り、逃走戦に切り替えます。

赤シャチのフライシップにある『宝石』と『捕らわれたクイーンノンノ号の人々』、『赤シャチのフライシップの破壊活動』を行い、赤シャチから逃亡するという流れの活劇シーンです。

誰が船を取りに行くか、誰が赤シャチを食い止めるか、誰がどの行動を選択するのがこの戦闘の楽しみポイントになります。

◆結末

『赤シャチ』をクリアするか、描写2の逃亡条件がクリアするかどちらかでシーンが修了します。

●シーン アイラル島

◆解説

アイラル島に無事帰還を果たします。

▼描写

アイラル島に無事戻ってくると、そこには先に救助したクイーンノンノ号が停泊しています。

PC達の船に気付くと、クイーンノンノの船員達とギルドの職員達が寄ってきます。

▼セリフ「クイーンノンノ号船長」

「人質は無事ですか？ 宝石は？」

▼描写 2

捕らえられた人々と宝石を無事返すと、ひとしきり感謝の言葉を送ってきます。

◆結末

島の労働者含め、港は歓声に溢れてPC達の成果を讃えます。

後日、赤シャチのアジトの情報を元に討伐隊を組織しアジトに向かいます。

しかし既に赤シャチはおらず、またいづかの空で海賊をしている事でしょう。

●シーン エンディング

◆解説

それぞれ希望する人は後日の話としてエンディングを行う事をお勧めします。

リントとミントの兄弟をどうするか？ 赤シャチが活着している以上、彼らを裏切り者として始末しようとする動きがあるかもしれません。

ギルドが保護するか、救出した裕福な家庭に引き取ってもらうか、それともPC達が一緒に船に乗せるか。

そのあたりを結論づけると良いでしょう。

赤シャチを追え

行動 | ー | HP | ???

このオブストラクトをクリアすると活劇シーンは終了します。

	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	0			

赤シャチの逃走先を推測せよ

行動 | ー | HP | 30

	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	0			

このオブストラクトをクリアすると『赤シャチを追え』のHPが判明する。

リントと交流する

行動 | ー | HP | 20

	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	0			

赤シャチの実力を知る

行動 | ー | HP | 10

	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				

赤シャチ

行動 | 15 | HP | ???

データ未開示状態
このオブストラクトをクリアすると活劇シーンが修了する。

	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	???			

赤シャチ

行動 | 15 | HP | 250

データ開示状態
このオブストラクトをクリアすると活劇シーンが修了する。

	赤:物理	青:環境	緑:精神	黄:構造
ダメージ	4D6	4D6	3D6	6D6
抵抗	5	5	4	5
防御	1/2		1/2	
オブストラクトLv	5			

赤シャチのフライシップ

行動 | 8 | HP | 100

フライシップに乗る海賊達の抵抗

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

宝石

行動 | 6 | HP | 10

宝石を守る海賊達の抵抗

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

捕らわれたクイーンノンノ号の人々

行動 | 10 | HP | 20

捕虜を守る海賊達の抵抗

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

赤シャチのフライシップの破壊活動

行動 10 | HP 30

攻撃描写: 破壊させまいとする海賊達が抵抗する

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

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			

海賊達

行動 8 | HP 10

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
ダメージ	2D6	2D6	2D6	2D6
抵抗	3	2	1	1
防				
オブストラクトLv	2			