

概要

■注意事項

- ・ラクシアの舞台設定から20年ほど経過した設定のため、一部オリジナル要素があります。

■ルールブック

必須：基本1～3

推奨：EX、IB、AW、WT、CG、LL

使用可：BT、BB、RGB、各種博物誌、ツアー①ルーフェリア（※ただしPL側に判定等は基本任せます）

■レギュレーション

経験点：初期3000+40000

所持金：初期1200+68800

成長回数30回

名誉点：3000点

レベルキャップ A技能9、B技能10

卓内3回振り、AW割り振りで作成。

※ シナリオの都合上、メイン神官は不可です。（サブ技能としてとるのはOK）

■目的

- ・ルーフェリアから、アフターレインまで人材派遣のためルーフェリア神官を派遣。
- ・冒険者たちはそれらの護衛任務を引き受けます。
- ・一週間ほどかかる道のりです。
- ・その他詳細はルーム内を共有メモを参照のこと。
- ・一人成功報酬10万Gとのこと

■禁止事項

- ・「人族以上に人族」未満の蛮族キャラクター
- ・ルーフェリア、ザイア、ライフオス以外のセンチアン
- ・ル＝ロウド以外の第二の剣信仰、エセルフィン信仰
- ・デーモンルーラー技能の習得

■選択ルール

- ・種族特徴強化あり
- ・一般技能あり
- ・必要筋力+10での1ランク上の装備可
- ・信仰による消費MPの増加なし
- ・フェアリーティマー、マギテックは改定後を使用

■その他

- ・マルチエンドのためキャラクターの行動によって結末が変わります。
- ・私設レンタルサーバーです。
- ・テキストセッションです。

■あらすじ

あなたたちはルーフェリアではかなり名前の知られた、とても信頼されている冒険者たちです。

あなたたちはルーフェリア東部にある冒険者の宿「蒼ノ翼亭」を拠点の一つとして活動しております。ある日、あなたたちはルーフェリア神官の護衛という任務を頼られました。

■目的

ルーフェリア～アフターレインまでの護衛をする任務。
A-7をスタートとして、E-1を目指してゆく。
護衛対象はルーフェリア神官。

■報酬

・1人10万G

■護衛対象について

LV15神官 : 1人のベテランエルフ
LV3 神官 : 9人の子供エルフ
戦闘やイベントで子供エルフが襲われることはなく、
全て15レベル神官がダメージを喰らったり死んだりします。

■ルール説明

- ・基本1マスにつき半日経過する。(つまり一日二マス行動)
- ・青マスは川、黄色マスは砂漠となる。
- ・道中では弱い敵と強い敵が出現する。(その他イベントあり)
- ・弱い敵の場合は戦闘カットで勝利。
- ・毎日寝ないと行けない。
- ・度々、ルーフェリア神官に災難イベントが降りかかります

■移動方法

- ・護衛対象は全員ラクダに乗って移動するが、プレイヤー達の移動方法は自由。
- ・何も言わないとプレイヤーと同じ方法で移動方法を変更しだす。
- ・砂漠で移動の際、代表者が地図作成判定20を行い、失敗した場合は迷ってしまう。
- ・川を進む場合、歩く場合は5時間分の魔法が必要。
- ・川を泳いで渡る場合、水泳技能で目標値20に成功する必要がある。
- ・失敗した場合は体力を大幅に失ってしまう(最大HPの半分)

■強制失敗条件

- ・ルーフェリア神官の死亡
- ・プレイヤーの全滅
- ・7日間経過しても到着しない

■エンディング分岐について

ストーリー終盤から行動によって分岐します。

■砂漠の手引

砂漠の道は主に陸地が広がっています。
道中は、砂嵐や、流砂などが多発しているため、
ラクダに乗って移動することをおすすめします。
砂漠の環境に慣れていない生物や、機械による走行は難しいものと考えてください。
特に、空を飛ぶことは難しいと考えてください。

■水路の手引

どこかの超越者さんが無理やり川を作ったことで、
砂漠の真ん中に川が通っています。
基本的には陸路より魔物の危険は少ないと考えて良いです。
ただし、それでも魔物がいる危険はありますし、
環境を無理やり変えたことによる突然変異のモンスターが出現する可能性もあります。

また、もちろんですが護衛任務であるため、
ルーフェリア神官はすぐそばに居なければいけません。
つまり、なんらかの方法でみんなで水路に行く必要があります。
ラクダを見殺しにする方法は、ルーフェリア神官が全力で止めるためできません。

■PTの分断について

一部は川を渡り、一部は陸路でいくといったことも勿論可能です。
しかし、万が一魔物とエンカウントした場合、戦力が分断されます。
また、何らかの判定がある場合も、離れている側は判定に参加することができません。

■お願い

- ・お互いの関係性は自由ですが、一緒に冒険をしたことがある設定でお願いします。
- ・キャラクターは遅くとも前日までに作成してください。
- ・疑問点、不明点などあれば言ってください

セッション手順の説明

■ルーフェリアにて

- ・イニシアチブ順に自己紹介して頂きます。
- ・その後、依頼の話を受けます。
- ・買い物、準備などを済ませて出発します。

■砂漠のススメ方

- ・まず、どちらの方向に進むか決めます。
- ・水路を進む場合、どのように進むかを決めてください。
→それによって目標値やペナルティを決めます。
- ・イニシアチブ順に一人イベントダイス2dを降って頂きます。

■イベントの種類

- ・強い敵との遭遇2種(低確率、三戦目からは戦闘カット)
- ・弱い敵との遭遇6種(戦闘カット)
- ・未知との遭遇 5種
- ・不幸イベント 9種
- ・ダイスを振らない固定イベント

■強い敵との戦闘、イベント戦闘のススメ方

- ①魔物知識判定を行います。
→既に情報提示があるモンスターは弱点判定のみ
- ②通常、先制判定をします。
- ③先制した方から、行動を開始します。
- ④NPCの行動
 - ・モブ神官は以下のどちらかを使用できます(必中)
 - ー斉フォース:k10+63@13を半減したダメージ
 - ー斉キュア:一体をk10+63@13回復
 - ・クレアは、魔法レベル×1000Gのお金を払えば魔法を使ってくれます。
コールゴットは死ぬ危険があるためやってくれません。
拡大をした場合、拡大分倍増します。
- ⑤NPCの生死判定
 - ・モブ神官にダメージが行く場合、全てクレアが受けます。
→範囲魔法は対象になりません。
 - ・クレアが死亡した場合、ゲームオーバーです。

■就寝イベント

- ・二回の移動ごとに寝る時間となります。
- ・何もせずに寝た場合、寒すぎてHPMPが回復しません。
- ・対策をしない場合、敵との戦闘になる場合があります。(強い敵)

■セッションの終了条件

- ・E-1に到着する
- ・特定のイベント発生により、セッションが終了する
- ・クレアの死亡
- ・PCの全滅

名前

キャラシート

クレア	<p>ルーフェリアのNo.2の実力をもつ司祭。 神官としての実力は高く、バトエルデンを子供のように扱う。 …が、がめつさが高く魔法の対価にはお金を要求してくる。</p> <p>そもそも、そんな大神官に魔法を使ってもらえること自体特別だが、お金をくれればやってくれるあたり良心的かもしれない。</p> <p>子供や貧しい人には優しく、無償で助けたり食べ物を分け与えたりする。いわゆる義賊的な考えに近い人。</p>	http://charash-eet.vampire-blood.net/1397035
アクア	<p>アフターレインの街を作成した中心人物 超越者のためかなり強いが、本シナリオではほとんど出ない。</p> <p>レインとは父の名前。 人間に友好的な蛮族など、訳アリな人々を助けて街に住ませている。 そのため、そういった人に対して批判的な神官からは疎まれている。</p>	http://charash-eet.vampire-blood.net/452760
フェリア	<p>アクアの娘。 アクアにリーンカーネーションをかけられて転生した子。 そのため、アクアに対しては普通の親子以上に深い気持ちがあるようだ。</p> <p>ルーフェリアで冒険者ギルド「蒼の翼亭」を営んでおり、間接的に母の助けとなるように色々やっている。</p>	http://charash-eet.vampire-blood.net/1381321
カペラ	<p>アクアの夫の妹。 アフターレインに戻っている途中だった。</p> <p>口癖は「～かしら。」 洞察力は高いため、プレイヤーの手助けになるかもしれない。</p>	http://charash-eet.vampire-blood.net/1409110
ウェンディー	<p>元々は普通にルーフェリアに住んでいた一般市民のエルフ。 サファイアバジリスクに攫われて、洗脳教育された。</p> <p>そのため、自分はサファイアバジリスクの娘だと思っており、ゼルブリスのために全力を尽くす。 蛮族にルーフェリア信仰をひろめて相対的にルーフェリアの弱体化をする計画のため、ルーフェリア神官技能を取得している。 (新米女神の勇者たち3巻あたりの感じ) そのため、人族側のルーフェリア神官を減らそうと積極的。</p> <p>また、もともと可愛いもの好きだったため、ルーフェリアの可愛さを手に入れたと考えている。</p>	http://charash-eet.vampire-blood.net/1400650
サファイアバジリスク	<p>アクアがアフターレインの西で見かけた。 実際のところ、人を攫って洗脳教育をしている。</p> <p>ルーフェリア信仰を蛮族に広めて、相対的に弱体化させていく計画をたてた。 GOODエンドでは倒されるが、ノーマルエンド以下では生き残っている。</p>	ないです

MAP

A1	B1	C1	D1	E1ゴール	F1	G1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6
A7スタート地点	B7	C7	D7	E7	F7	G7

エスケープを使用した場合

A1～B7まで:ゼルブリスにあるほこらに移動

C3～G7まで:D4に移動

C1～G2まで:E1に移動

助けを求める少女

サファイアバジリスクに洗脳されて教育された少女。

①殺害しようとするが、根拠が無い場合 → ルーフェリア神官に止められます

②殺害しようとし、根拠がある場合 → 戦闘に入ります。

- ・勝利した場合 グッドエンド
- ・敗北した場合 BADEND

③気付かずに進めていく場合で、到着までに気付いた場合 → 戦闘

・ゴールからニマス以内で戦闘した場合

ニマスなら4ターン後、一マスなら1ターン後にアクアが来て勝利 → トウルーエンド

④気付かずに進めていく場合で、到着までに気付かない場合

・アクアに話した場合、ノーマルEND

・アクアに話さなかった場合、BADEND

⑤少女と出会わない場合、ノーマルEND

みなさま、「ルーフェリア神官の災難」に参加いただきありがとうございます
今日は一日よろしく申し上げます。
まずはイニシアチブ順の上から自己紹介をお願いします。

改めて、セッションを開始していきたいと思います。
どうぞ宜しくお願い致します。

～あらすじ～

人族-蛮族間の世界規模の戦争「大破局」
その影響は著しく、
ルーフェリア北部でも甚大な被害が広がっていた。

ルーフェリア北部全域の砂漠化・・・。
この問題を前に人類は打つ手もなく手を拱いていた。

近年になって、大砂漠を改善しようという動きが始まった。
そして、捌くの最北端に新しく街が完成した。
その名は「アフターレイン」
この街を起点として、緑が蘇っていくものと思われた・・・。

しかし、大砂漠の改善を快く思わないものだちがいた。
深奥都市ゼルブリスに住む、蛮族の一派である。

これを打開すべく、
ルーフェリアから神官を複数名「アフターレイン」へ
派遣することになった。

・・・ここは冒険者の宿「蒼ノ翼亭」
外は青空が広がる快晴。
朝をつげる小鳥のさえずりが聞こえる・・・。
そんな朝の一時を破る大声があなたたちに聞こえてきました。

「みなさーん起きてください！ 緊急事態ですよ～！」
大声を上げるのは、若くしてギルドのマスターを務める少女、フェリアの声であった。
さて、みなさんは何をしていますか？

フェリア

フェリアのもとに行くと、そこにはなんだか見たことがある・・・というかどうか考えても大司教
バトエルデンであった。

「話せば長くなるのだが・・・この冒険者ギルドの一番の手練たちに、重要な依頼を頼みたい。」

バトエルデン

・・・そう言って大司教は話し始めた。

要約するとこうだ。

- ・ルーフェリア北部では近年、砂漠開拓を行っている。
- ・しかし、そのことに危機感を感じた深奥都市ゼルブリスの一派の活動が活発になりはじめた。
- ・もちろんルーフェリアとしても先手を打とうとして、海路で複数の神官・冒険者を派遣したが、道中でほぼ壊滅してしまった。
- ・陸路は厳しい砂漠地帯のため、ゼルブリス一派も手を出しにくい、こちらとしてもそれは同じ。

「本当は私も行きたいところだが、ルーフェリアを手薄にするわけにも行けないため困っている・・・。」

バトエルデン

「・・・というわけで、依頼を頼みたい。」

バトエルデン

「私からもお願いします・・・。お母さんとお父さんを助けてください・・・！」

フェリア

「命の危険もある任務だ・・・報酬は一人10万G払おう。」

バトエルデン

以上が依頼内容と、その経緯となります。

話が落ち着くと、女性の神官が入ってきた。

「みなさん、はじめまして。私が護衛していただく”クレア”と申します。」
 クレア
 可愛らしいが、なんとなくプレッシャーを感じてしまうエルフの神官です。
 また、人で言うと10代前半くらいの年齢の神官たちが、彼女の傍らをとりかこんでいる。
 モブ共
 「お兄ちゃんたち・・・本当に強い・・・？」
 モブ共
 「またみんな死んじゃうんじゃないかなあー怖いよー・・・。」
 モブ共
 不安げな様子の子どもたち。数えてみると9人居ることがわかります。
 「・・・出発は明日の早朝となります。それまでに必要な支度は済ませるようお願いしま
 す。」
 クレア

さて、それではこれより砂漠の進み方を説明します。

みなさまには、ルーフェリア神官たち10人を守って「アフターレイン」まで進んで頂きます。

砂漠の道は主に陸地が広がっています。

道中は、砂嵐や、流砂などが多発しているため、ラクダに乗って移動することをおすすめしま
 す。

砂漠の環境に慣れていない生物や、機械による走行は難しいものと考えてください。

特に、空を飛ぶことは難しいと考えてください。

また、どこかの超越者さんが無理やり川を作ったことで、砂漠の真ん中に川が通っています。

基本的には陸路より魔物の危険は少ないと考えて良いです。

ただし、それでも魔物がいる危険はありますし、環境を無理やり変えたことによる突然変異のモ
 ンスターが出現する可能性もあります。

また、もちろんですが護衛任務であるため、ルーフェリア神官はすぐそばに居なければいけませ
 ん。

つまり、なんらかの方法でみんなで水路を行く必要があります。

ラクダを見殺しにする方法は、ルーフェリア神官が全力で止めるためできません。

一部は川を渡り、一部は陸路でいくといったことも勿論可能です。

しかし、万が一魔物とエンカウトした場合、戦力が分断されます。

また、何らかの判定がある場合も、離れている側は判定に参加することができません。

と、いうわけで以上を踏まえて冒険の準備がある方は今のうちに準備してください。

皆様は、まず「A-7」からスタートをして、「E-1」を目指します。

例外を除き、一日に2マスまで進めます。

また、斜めには進むことは出来ません。

単純に最短経路で行った場合、5日間で到着することができます。

期限は7日間となっており、7日目終了時の夜にBADENDとなります。

先程、最短で5日間と言いましたが、例外はあります。

特定のイベントをこなした場合、到着前にシナリオクリアとなります。

また、その他の失敗条件を満たした場合も、その時点で終了となります。

以上がシナリオの導入となります。

それでは、まずはどちらに進みますか？

※ バトエルデンはルーフェリアの容態のことを隠している。

「・・・神様が、その信仰者たちの影響を受けることは知っているか・・・？」

「これはおそらくだが・・・ゼルブリスの一部の者がルーフェリアを信仰し始めたようだ。」

「それ自体は嬉しいことではあるのだが・・・」

「残念ながら、ヒネ曲がった解釈の仕方をして、ルーフェリアに悪影響を及ぼしているよう
 だ・・・」

「そのため・・・少し容態が優れないようだな・・・。」

※ イベントの一例となります。メンバーによって判定基準や、イベント内容を変えてください。
 ※ 時間がない場合は戦闘カットするなどとよいでしょう。

出目	イベント名	陸路	イベント名	水路
2	強い魔物①	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定20を目標に全員お願いします 危険感知判定に成功したあなたは、砂漠の砂から突如モンスターが現れることに気づきます 事前の情報から、スコピオンジェネラル3体とジャイアントウォーム1体であることがわかります。 まずは魔物知識判定を行って頂き、その後先制判定をお願いします。	強い魔物②	・・・危険感知判定18を目標に全員お願いします 危険感知判定に成功したあなたは、水中から突如モンスターが現れることに気づきます 事前の情報から、クラークン2体であることがわかります。 まずは魔物知識判定を行って頂き、その後先制判定をお願いします。
3	弱い魔物①	砂漠を歩いていると、ブラックスコピオンが3体表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。	弱い魔物④	水中から、たくさんのジャイアントクラブが表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。
4	弱い魔物②	砂漠を歩いていると、たくさんのスコピオンが表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。	弱い魔物⑤	水中から、たくさんのシャークが表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。
5	弱い魔物③	砂漠を歩いていると、たくさんのサンドウォームが表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。	弱い魔物⑥	水中から、ブルーキラーの群れが表れました。 しかし、手練であるあなたたちの敵ではありません。 難なく撃退することができました。
6	不幸イベント① 激しい砂嵐	砂漠を歩いていると・・・天候予測判定20を目標に全員お願いします 激しい砂嵐がやってくるのがわかります・・・どうしますか？ 【失敗時】 なんと！激しい砂嵐で方向を見失ってしまいました！ また、北向きの方針を持っていた場合、1個吹き飛ばされてしまう。	不幸イベント⑥ 激しい津波 1	・・・危険感知判定18を目標に全員お願いします 激しい津波が発生しました・・・どうしますか？ 【失敗時】 なんと！激しい津波で、みなさん一マス戻されてしまいました。
7	未知との遭遇①	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定20を目標に全員お願いします どうやら、貴方の目の前に幽霊があらわれたようです。 どうしますか？ それは、盗賊の幽霊でした。 【友好に接した場合の、会話例】 「・・・俺は、このあたりで盗賊をしていたんだが・・・変な少女に殺されてしまって、このざまよ。」 「・・・どんなんて・・・？ 銀髪の女だったよ・・・」 「・・・俺が知っているのはそこまでだ。あばよ。」	未知との遭遇③	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定18を目標に全員お願いします どうやら、貴方の目の前に幽霊があらわれたようです。どうしますか？ それは、神官の幽霊でした。 【友好に接した場合の、会話例】 「あなたたちは・・・ルーフェリア神官ですね。」 「私はルーフェリア神官を騙る少女に殺害されました・・・。」 「その子は銀髪の・・・エルフの少女でした」
8	不幸イベント② 流砂 1	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定20を目標に全員お願いします クリアさんが載っているラクダが転倒しました！ すると、クリアさんの足元に流砂があります。どうしますか！？ 助けるには筋力22で判定orなんらかの方法が必要です。 【失敗時】 流砂に飲み込まれて死亡する。	不幸イベント⑦ 激しい津波 2	・・・危険感知判定18を目標に全員お願いします 激しい津波が発生しました・・・どうしますか？ しかし、方向としてはみなさんの進行方向側に向かってはいます。 【失敗時】 なんと！激しい津波で、みなさん一マス進んでしまいました。
9	不幸イベント③ 流砂 2	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定20を目標に全員お願いします 判定に失敗したかた、1d6を振ってください。 載っているラクダが転倒しました！ 軽業判定で20を目標に振ってください 足元に流砂があり、沈み始めます。どうしますか！？ 助けるには筋力22で判定orなんらかの方法が必要です。 【失敗時】 流砂に飲み込まれて死亡する。	不幸イベント⑧ 何か飛んできた	・・・危険感知判定18を目標に全員お願いします クリアさんに向かって何か飛んできます。 どうしますか・・・？ 【失敗時】 かばうことができなかったため、クリアさんが気絶しました。 (パール等、ありふれたものが飛んで来ると良い)
10	不幸イベント④ 何か飛んできた	砂漠を歩いていると・・・危険感知判定22を目標に全員お願いします クリアさんに向かって何か飛んできます。 どうしますか・・・？ 【失敗時】 かばうことができなかったため、クリアさんが気絶しました。 (パール等、ありふれたものが飛んで来ると良い)	不幸イベント⑨ 雨が降ってきた	砂漠では珍しく、激しい雨が降ってきました。 打開しない限り進行できません。(1ターン動けない) 助けを求める少女の判定に影響
11	不幸イベント⑤ 雨が降ってきた	砂漠では珍しく、激しい雨が降ってきました。 打開しない限り進行できません。(1ターン動けない) 助けを求める少女の判定に影響	未知との遭遇④	ヴァンニクとの遭遇。 HPMPを回復してくれる。
12	未知との遭遇②	ジンとの遭遇。 友好的に接すれば、助けを求める少女のことを教えてくれる。	未知との遭遇⑤	旅のソーサラー カペラとの出会い。 会話次第で仲間になってくれる。

謎の声

聞き耳で22以上の場合成功
「だ・・・・誰か助けて・・・！」という声が聴こえる
成功の場合、居る位置がわかり先制できる。
全員失敗した場合は出会えない。

話している人

ウエンディー

モンスターに襲われている現場に遭遇
スコープオンジェネラル4体
状況によって、数やモンスターを調整する。
出現位置はプレイヤーから40m近く離す。

ウエンディーとの出会い

「ひゃああ・・・ありがとうございますう～！」
「助けてくれてありがとうございます！！ これぞルーフェリア様のおかげってやつですかねえ～！？」
「あ、あーしはウエンディーっていいます！ ルーフェリア様を愛して愛して愛しているんです！」
「アフターレインっていう街に住んでいて、戻ろうと思ったんですけどお～」
「迷っちゃって、モンスターにリンチされかかったってわけですよ！」
「え、あなたたちもアフターレインに行くんですか?? あ、ぜひともぜひともあーしをアフターレインまで送って行ってくださいよ！」
それまでにイベントで雨を引いていた場合、危険感知25に成功で雨に濡れていないことに気付く。

ウエンディー

①ウエンディーを殺害しようとするが、根拠が無い場合 → ルーフェリア神官に止められます

②ウエンディーを殺害しようとし、根拠がある場合 → 戦闘に入ります。(ウエンディー以外の敵は、状況に応じて調整してください。)

「あはは～・・・そこまで言われちゃったら・・・あーし達！バトルしかないですかねええええ！？」
ウエンディーはポーチから笛を吹き出すと、どこからかモンスターが沢山出てきた
その数は・・・うん、数えるのもアホらしくなるほどの数だ！
「あ～ちなみに、あーしも制御なんてできませんので・・・ほらここは、平等に危険を分かち合いませんか～？」
「ルーフェリア神官らしく・・・危険も平等に～なんつって！！」
「ところで、あーしはちゃんとルーフェリア様を愛してますよ！」
「・・・愛しているから・・・神官は私一人がいいんすよ！私とルーフェリア様の恋路を邪魔するやつは、消えろ！消えろ！きえろー！」

ウエンディー

③気付かずに進めていく場合で、到着までに気付いた場合 → 戦闘(ウエンディー以外の敵は、状況に応じて調整してください。)

・E-1の隣接マスだった場合、ニマスなら4ターン後、一マスなら1ターン後にアクアがあらわれる。(つまりイベント戦

「・・・そこまでよ・・・」
上空から青髪の女性が現れる。
「私の街の近くで・・・そこまで暴れるなんて・・・覚悟はできてるでしょうね？」
「すべてを滅せよ・・・アヴァランチ！」
どこからか現れた雪の塊から雪崩が発生し、敵を飲み込んでゆく
そしてウエンディーに向かって殴り掛かる

アクア

「すごーく手加減したんだけど・・・こんなものかー」
「さてと・・・詳しいことは後でこの子に聞くとして・・・」
「お久しぶりです！クレアさま！」

「アクアさん・・・ちょっとやりすぎじゃ・・・？」
「いいえ、これは正当防衛です！しかたない！しかたない！」

クレア
アクア

そんな感じで、皆様はアフターレインに到着することが出来ました。
到着後、みなさんにはアクアさんがごちそうを沢山用意してくれます。
「あ、これが報酬ねー」

とって、一人につき10万G渡してくれます。

その後、クレアさんのお陰で防衛がしっかりとしたアフターレイン。
皆様は風のうわさで、ゼルブリスが制圧されたと耳にします。

ということで、セッションクリアです！ GOODエンディングでした！

④気付かずに進めていく場合で、到着までに気付かない場合

アフターレイン到着時

「この街は、多種多様な種族が暮らしているそうよ。」

クレア

「その中には蛮族や魔導天使といった訳ありの人もいるそうよ。」

「無法地帯になりそうに聞こえるけど、アクアが許した者しか入れない結界が張ってあるそうよ。」

「ああ、もちろん私と一緒にいれば入って大丈夫よ。」

「さて・・・改めて、皆さんここまでありがとうございました。 お疲れ様でした！」

危険感知判定25に成功の場合、ウェンディーがいつの間にか居なくなっている事に気づく

・アクアに話した場合、ノーマルEND

そう告げると、アクアの顔が曇るのがわかります・・・。

「ウェンディー・・・？ 神官戦士の女の子・・・？」

アクア

「私、町の人には全員把握しているはずだけど・・・。」

「そんな名前の女性も、そんな高レベルな神官戦士も・・・この街に居ないはずよ・・・？」

「うん・・・それがわかっただけでも良かったわ。わからなかったら、最悪この街が減っていたかもしれないし・・・。」

皆様は風のうわさで、アフターレインが襲撃されるも、なんとか撃退したという話を耳にします。

しかし、戦況は未だ拮抗状態で、蛮族との戦いも当分の間続いていくのであろうことがわかります・・・。

ということで、セッションクリアです！ ノーマルエンディングでした！

・アクアに話さなかった場合、BADEND

皆様は風のうわさで、アフターレインが襲撃されて滅ぼされたという話を耳にします。

生き残った者によると、内部で街の最高戦力であったアクアが暗殺され、その後外部からの激しい襲撃にあつたとのことです。

大破局以降も生き抜いてきたルーフェリアの存在も危ぶまれてきました・・・。

ということで、セッションクリアです！ BADエンディングでした！

残り時間がまだある場合

・・・

・・・と思いきや、みなさまの頭の声に一人の女性の声が聞こえます。

「・・・けて・・・」

掠れた声で、殆ど聞こえませんが

「・・・たすけて・・・この街を救えるのはあなたたちしかないの・・・！」

今度はなんとか聞こえました。

「私の最後の力を使って・・・あなたたちを過去に送ります・・・」

「どうか・・・あの少女を・・・」

「あの少女を殺してください。憎きゼルブリスの刺客・・・ウェンディーを・・・」
ウェンディーに会うところまで戻ります。

簡易マップ

A-1	B-1	C-1	D-1	E-1	F-1	G-1
A-2	B-2	C-2	D-2	E-2	F-2	G-2
A-3	B-3	C-3	D-3	E-3	F-3	G-3
A-4	B-4	C-4	D-4	E-4	F-4	G-4
A-5	B-5	C-5	D-5	E-5	F-5	G-5
A-6	B-6	C-6	D-6	E-6	F-6	G-6
A-7	B-7	C-7	D-7	E-7	F-7	G-7

日数	1	2	3	4	5	6	7
午前							
午後							

