



# 剣の街の異邦人 TRPG

## シナリオ 『新たなる異邦人』

### 最初にお読みください

このファイルは、『剣の街の異邦人TRPG』のシナリオです。ゲームを遊ぶ目的で利用できます。プレイヤーとしてシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないように注意してください。

なお、文中の“『剣街TRPG』P\*”とあった場合は『剣の街の異邦人TRPG』ルールブックを示しています。“『剣街TRPG』P\*”とあった場合、ルールブックの指定されたページを参照してください。

### 注意!!

#### ・GM以外は読まないこと

このファイルの内容は重要な情報が含まれていることがあります。プレイヤーがこれらの情報を不用意に知ること、セッションが楽しめることもあることに注意してください。特に、あなたがGMを行なう予定がない場合は、内容を読むべきではないでしょう。

#### ・情報の取り扱い

前述のとおり、このファイルでは扱いに慎重さを要する情報を取り扱っています。このファイルの内容を他の人に語る場合は、それらの情報を慎重に扱うように注意してください。特にインターネットやソーシャル・ネットワーク・サービスなどのように公開された場所での取り扱いには十分にご注意ください。

## STAFF LIST

シナリオ執筆：大畑頭

イラスト：株式会社エクスベリエンس

本ファイルの著作権は(有)ファーイースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。

本ファイルを許可なく改変、商業的利用、および転載することを禁止します。

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

©EXPERIENCE

## シナリオの読み方

### シナリオの記述

本書にはすぐにプレイできるシナリオが一本掲載されている。セッションを行なうGMはシナリオを通読してもらいたい。

### ■シナリオデータ

シナリオで推奨するプレイヤーの人数や想定しているキャラクターレベル、プレイ時間について記述している。GMはプレイする際の参考にするとういだろう。

### ●ストーリー

シナリオの大まかな流れと背景が書かれている。

### ●今回予告

プレイヤーにシナリオのイメージを伝えるための今回予告が用意されている。セッションを始める前にGMは今回予告を読み上げること。

### ●キャラクター作成

クイックスタートで使用するサンプルキャラクターや、コンストラクションで推奨するクラスなど、キャラクター作成のための情報が書かれている。

本書のシナリオでは、キャラクター作成はクイックスタートでもコンストラクションでも遊ぶことができる。GMがゲームに慣れていない場合、クイックスタートを推奨する。

クイックスタートの場合でプレイヤーの人数が少ない場合、番号の小さいサンプルキャラクターから採用していくこと。

## ●パーティコンテ

そのシナリオでのパーティの結成について書かれている。また、シナリオで取得を推奨される神気スキルについて記述されることもある。

## ■シーンの記述

『剣街TRPG』のシナリオは、基本的にシーン単位で記述されている。シーンは以下の形式で記述されている。

ダンジョンシーンの場合、シーンではなくエリア単位で記述されている。エリアひとつは1シーンとして扱われ、そのエリアを離れた場合、シーンが終了する。

## ●シーン（エリア）タイトル

そのシーン（エリア）のタイトルである。シーンにはそれぞれ番号が割り振られている。ダンジョン内は、MAPに対応したエリア番号が書かれている。

## ●解説

そのシーン（エリア）の全体的な解説である。GMはまずここをよく読んで、シーン（エリア）の演出を決定すること。

## ●描写

そのシーン（エリア）の状況を解説している。基本的にそのまま読み上げればよい。

## ●セリフ

そのシーン（エリア）で発生するNPCのセリフである。すべてを読み上げる必要はない。また、PCの反応によって適宜セリフを変えること。

## ● 結末

そのシーン（エリア）をどうやって終了させるかが書いてある。基本的に終了条件や終了時の情景が書かれている。

なお、ダンジョン内の場合、PCがそのエリアを離ればシーン（エリア）終了となるため、結末は省略されている。

## ● データ

シナリオのボスとなるエネミー（主に血統種となる）を掲載している。見方はエネミーと同じである。

## ● MAP

シナリオの舞台となるダンジョンの全体を記した全体MAPを掲載している。GMは、セッションを進行する際に活用するとよいだろう。

## ● シナリオハンドアウト

キャラクター作成の前に、GMから配付されるシナリオ導入用の設定などが記されている用紙をシナリオハンドアウトという（単にハンドアウトということもある）。シナリオによつては、このハンドアウトが用意されることがある。

シナリオハンドアウトには、そのシナリオでPCに与えられる立場、設定、状況などが書かれている。

GMは今回予告を読み上げたあと、シナリオハンドアウトをひとつずつ読み上げていくこと。そののち、プレイヤーはシナリオハンドアウトの中からひとつ選び、それに合わせてキャラクターを作成する（この時、GMがどのプレイヤーにどのシナリオハンドアウトを渡すかを決めてもよい）。なお、ハンドアウトの選択の際、複数のPCがひとつのハンドアウトを選択できる場合がある。また、ひとつのハンドアウトをひとつのパーティに渡す場合もある。

プレイヤーがシナリオハンドアウトの内容を変更したいプレイヤーがいる場合、GMはプレイヤーの希望

を聞き、変更してもシナリオ上で問題がなく、かつ他のプレイヤーが認めた場合、変更を許可してもよいだろう。ただし、変更を認めることによって、他のプレイヤーに不満が出たり、思わぬところでシナリオが破綻することも考えられる。GMは、その点に十分注意すること。

シナリオハンドアウトは、次のような項目で構成されている。

#### ▼PC番号

PCに便宜上、割り振られる番号。PC①、PC②などのように表記される。シナリオの文中、あるいはNPCのセリフの中などにPC番号が書かれている場合は、そのシナリオハンドアウトを担当したPCの名前に置き換えること。

複数のPC番号が記述されている場合、その番号のPCすべてに同じ内容のハンドアウトが渡されることを示している。

#### ▼コネクション

シナリオの中で、PCと直接、あるいは間接的に関

係している人物、組織、場所などの名称が書かれている。多くの場合、対象はそのシナリオに登場するNPCとなる。

また、友人々やライバル々など、その対象との「関係」も併記される。

## シナリオ「新たな異邦人」

### プリプレイ

シナリオデータ

プレイヤー人数…3～5人

キャラクターレベル…1

ダンジョンレベル…1

プレイ時間…2～3時間

### ■本シナリオについて

本シナリオは、初めて『剣街TRPG』を遊ぶGMとプレイヤーにむけた、いわゆるチュートリアルとなるものを想定している。

GMは事前にシナリオの本文や『剣街TRPG』のルールに目を通しておくこと。

### ■ストーリー

シナリオの舞台となるダンジョンは、鉄の廟（『剣街TRPG』P277）の。このダンジョンの地下には、崩れた地下迷宮跡がある。

この地下迷宮跡に、PCたちが現代から転移した。PCたちは、異邦人の霊に導かれてパーティを組み、地上を目指すこととなる。

だが、地上への唯一の入り口には、血統種ママーラが道をふさいでいる。それを倒さなければ、PCたちは脱出することはできない。

PCたちが血統種ママーラを倒し、地上に脱出したら、本シナリオは終了となる。

### ■今予告

剣の街エスカリオに、新たな異邦人が転移した。

だが、彼らが目覚めた場所はダンジョン、鉄の廟の地下深く。

生き残るため、異邦人たちは地上を目指す。その行

く手に不死の怪物「血統種」が立ちほだかる。

剣の街の異邦人TRPG

「新たなる異邦人」

キミは生きて帰ることができるか。

## ■ハンドアウト

プリブレイに、GMはハンドアウトをプレイヤーに向けて発表すること。

本シナリオでは、全員に同じハンドアウトが配られる。

## ■キャラクター作成

本シナリオでは、PCがエスカリオに転移後した直後であるという設定となる。そのため、プリブレイではPCはアイテムを所持せず、パー

### PC①～PC⑤用ハンドアウト

コネクション：異邦人の霊 関係：信頼

暗い石作りの部屋で目覚めたキミたちの前に現われたのは、青白い光を放つ青年の霊だった。自分が敵意はないことを示した彼は、キミたちが現代地球から異世界へと転移した「異邦人」とであると説明した。

テイも結成しないものとする。

なお、作成時に購入したアイテムは、オープニングフェイズの途中で同じものを入手することとなる。

GMはキャラクター作成時に、このことをプレイヤーに説明すること。

## ●クイックスタート

本シナリオで指定するサンプルキャラクターは以下のとおり。もしプレイヤーが少なかった場合、番号の若い順に採用していくこと。

- PC①…剣の戦士（『剣街TRPG』P112）
- PC②…炎雷の魔術師（『剣街TRPG』P114）
- PC③…守りの神官（『剣街TRPG』P116）
- PC④…疾風の射手（『剣街TRPG』P118）
- PC⑤…岩の騎士（『剣街TRPG』P122）

## ●コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する場合、メイジ、プリーストのふたつのクラスを揃えることを推奨する。

## ●パーティの結成と神気スキルの決定

本シナリオでは、シナリオ進行中にPCでひとつのパーティを結成するシーンが用意されている。そのシーンでパーティを結成し、神気スキルを取得することになる。パーティの結成については、『剣街TRPG』P203を参照すること。

なお、神気スキルは、異邦人の霊が所属していたパーティから受け継ぐ、という設定を想定している。これは本シナリオの特別な処理である。プレイヤーが望むならば、エンディングフェイズでパーティをそのまま引き継いでもよいし、改めてパーティを結成してもよい。どちらの場合でも、本シナリオでパーティへの成長点は取得できる。

## ■登場NPC「異邦人の霊」について

シナリオハンドアウトのコンエクシジョンとして設定されている「異邦人の霊」は、PCたちが転移された場所である。彼は残った思念が幽霊のように姿を現わしたものである。彼は新たに転移してきたPCたちに異邦人として戦う方法を教え、助けようとする。GMは異邦人の霊のセリフとして、プレイヤーに助言を与えてもよい。

実態がないため、物理的な影響を及ぼすことはできない。また、彼は生前、異邦人ギルドに所属しているため、異邦人としての知識は持っている。ただし、エネミーデータを教えることはない。

セクション中は、基本的にPCから離れることはできない。判定などが必要な場合、エキストラとして扱う。また、戦闘には参加せず、攻撃の対象になることもない。



## オーブニングフェイズ

本シナリオのオーブニングフェイズでは、PCたちは、鉄の廟の地下で合流し、キャラクター作成時の分のアイテムの取得と、パーティの結成を行なうことが想定されている。

### ●シーン：目覚めと出会い

#### ◆解説1

エスカリオに転移したPCたちが、鉄の廟の地下の部屋で目覚めるシーン。

目覚めたPCたちの前に、異邦人の霊が登場する。異邦人の霊は、PCたちが現代から異世界へと転移した異邦人であることを説明する。GMは『剣街TRPG』P95～96の『剣の街の異邦人』とはを参考に、各項目について説明するとよいだろう。

説明の後、異邦人の霊は、ダンジョンを出るまでPCたちと同行し、可能な範囲で助言をしていきたいと

PCに提案する。

異邦人の霊の提案を引き受けた場合、まず地下から地上に出て、異邦人ギルドへ身を寄せることを目指すことを提案する。ただし、道中には怪物がおり、それと戦わなければならないことも説明する。

PCが異邦人の霊にダンジョンの構造について質問された場合、途中で崖を上る必要があること、血統種ママーラという怪物が出入り口で待ち伏せていることを説明する。

また、異邦人の霊は部屋の残骸の山から使えるアイテムを探し出し、武装するよう助言する。PCは宣言のみで残骸の山を調べることができる。調べた場合、PCはキャラクター作成時に取得したものと同じアイテムを取得する。

もし、PCが異邦人の霊の助けを拒否した場合、異邦人の霊は残念そうに姿を消す。以降のシーン（エリア）では、異邦人の霊の描写やセリフは省略すること。

▼描写1

キミたちが目覚めると、そこは石造りの部屋だった。崩れた天井から見える空には、ふたつの月が昇っていた。それは地球とは異なる世界の光景だった。

部屋の中には、剣や鎧などの残骸の山がある。さらに、そのかたわらには、人間の青年の姿がある。だが、その身体は青白い光で作られた、まるで幽霊のようなものだった。

▼セリフ・異邦人の霊

「キミたちは……地球から来た人たちだね」

（空のふたつの月を指さし）「ここは、地球とは異なる世界。キミたちは地球からこの世界へと転移してしまった人間——異邦人だ」

「僕もキミたちと同じように、この世界に来た人間だ。だが、怪物に倒され命を落とした」

「だが、何の因果かこのような姿で、キミたちに声をかけることができるようだ」

「助言だけできないけれど……もしよければ、キミたちが生き残るための手伝いをさせてもらえないだろうか」

（PCが受け入れた）「では、ここから地上を目指して移動しよう。そして、異邦人ギルドを目指すんだ。キミたちと同じ境遇の人たちが集まっている」

「ただ、この石造りの洞窟——ダンジョンから、外に出るためにはちよつとした手間がかかる。ちよつと高い崖を登る必要があるし、出入り口には僕を倒した怪物がいる」

（残骸の山を指さし）「あそこには、僕や僕の仲間が遺した武器や防具などのアイテムがある。あれを身につけて、ここから脱出するんだ」

（PCが助けを拒否）「そうか……じゃあ、キミたちが生きて帰れることを祈らせてもらうよ」（姿を消す）

◆解説2

異邦人の霊は、説明の後にパーティの結成を提案する。その際、自身のパーティを引き継ぎ、神気スキルを得ることを提案する。

パーティのパーティレベルは1となる。また、そのパーティが取得する神気スキルは、異邦人の霊のパーティから引き継いだものとする。

本シナリオで取得を推奨する神気スキルは、《聖なる光》（『剣街TRPG』P 208）である。

### ▼セリフ・異邦人の霊

（アイテムを手に入れたPCを見て）「よし、これで戦う準備は整ったはずだ。異邦人は地球にいたときもずっと力強く、タフになっているから、あとは決意だけだ」

「それじゃあ、最後に次はパーティーを組もう。ひとりでは危険な相手も、仲間がいれば立ち向かえる」

「それに、異邦人——特に『選ばれし者』がいるパーティーが扱える、特別な力があるんだ」

「本来はもっと特殊な手順が必要だけど……今回は、僕が生前に使っていた力を貸そう」（パーティーを結成する）

### ◆結末

PCがパーティーを組み、部屋から出たらシーンを終了する。ミドルフェイズへ移行し、エリア1へ。

## ミドルフェイズ

ミドルフェイズはすべてダンジョンシーンとなる。基本的に1エリア1シーンとし、特に何もなければPC全員を登場させること。

### ●エリア1：現代の遺物

#### ◆解説

テレビやタンスなどの、現代から転移されてきた廃品が雑多に置かれた部屋。これらはすべて壊れており、持ち出しても売却できない（箱形のものには特に中身もない）。PCが進入した場所の反対側に、エリア2へ続く通路がある。

この廃品は、ドラ（『剣街TRPG』P 291）が、みずからの殻にして持ち込んだものである。ドラは部屋に侵入してきたPCに襲いかかる。

戦闘を開始すること。登場するエネミーは、ドラ×3である。PC人数が3人の場合、ドラ×2に変更す

る。配置については、「エリア1…戦闘配置図」を参照すること。

エネミーかPC、どちらか全員死亡したら、戦闘終了となる。PCが全滅した場合、エンディングフェイズのシーン2へ移行すること。

▼描写

石造りの部屋の中に、壊れたブラウン管のテレビや、鍵の壊れた金庫などが雑多に置かれた場所だった。

キミたちが部屋に入ると同時に、テレビの残骸から眼のない蛇のような怪物が飛び出し、襲いかかってきた。

▼セリフ…異邦人の霊

「あれはドラ。現代の廃品を殻にしている怪物だ」

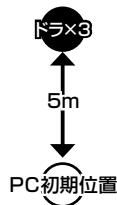
「それほど強い怪物じゃあない。キミたちでも十分に戦えると思うが、気をつけて」

●エリア2…通路と崖

◆解説

出入り口へと続く通路。途中で天井と壁が崩れ、高さ5メートルの崖となっている。

エリア1：戦闘配置図



※PCが3人の場合、ドラ×2に変更する

先に進むためには、難易度10の「登攀」(「剣街TRPG」P260)の判定に成功する必要がある。成功した場合、「移動力」÷2「メートル上ることができる」。

なお、異邦人の霊は、判定なしで上れるものとする。崖を登り、先に進むならばエリア3へ移行する。

▼描写

石造りの廊下を進むキミたちの前に、高さ10mほどの崖が立ちはだかった。上らなければ、先に進む道はない。

▼セリフ…異邦人の霊

「地上に出るには、この崖を登るんだ」

「異邦人になり強化されたキミたちの身体は、落ちてもそれほど痛くないと思う」

「ああ、僕はこの身体だから、簡単に登れるよ。」

### ●エリア3…小部屋

#### ◆解説

エネミーの輸送隊が使っている、石造りの部屋。P Cの入ってきた通路の反対側には、地下からの出入り口（エリア4）へと通路が続いている。

このエリアは「待ち伏せエリア」（『剣街TRPG』P265）である。「待ち伏せ」が可能となる回数は1回となる。

異邦人の霊は、このエリアが「待ち伏せ」（『剣街TRPG』P265）が可能な場所であることを説明する。強力なアイテムを手に入れるために「待ち伏せ」を行なうことをPCに勧める。

なお、GMはこの「待ち伏せ」でエネミーを決定する際、以下の本シナリオ用の「輸送隊決定表」を使用すること。

#### ▼描写

崖を登った先には、ちょっとした広場になっていた。床には、何者かの足跡や、尻尾を引きずったような跡が残っている。怪物がよくこのあたりを移動しているようだ。

#### ▼セリフ…異邦人の霊

「ここは、輸送隊が通る場所だ」

「宝箱を持った怪物たちを、異邦人が輸送隊と呼んでいる。ここなら、待ち伏せをするので、その輸送隊を襲撃できる」

「輸送隊を倒すことができれば、宝箱の中身を手に入れることができる。輸送隊が持っているアイテムは、たいていの場合は強化されているものだ」

「うまく宝箱を手に入れれば、今後の戦いが楽になる。やってみる価値はあるはずだ、どうする？」

### ●輸送隊決定表

ダイス目	エネミー
1~2	ドラ（『剣街TRPG』P291）×[PC人数+2]
3~4	プリンシ（『剣街TRPG』P291）×[PC人数+2]
5	スケルトン（『剣街TRPG』P293）×[PC人数-2]（最低1）
6	ドラ（『剣街TRPG』P291）×[PC人数]、ヒドラ（『剣街TRPG』P293）×1

## クライマックスフェイズ

### ●エリア4…地上へ続く道

#### ◆解説

地上へと続く出入り口。外に出ようとするPCの前に、血統種のママーラが出現する。ママーラは仲間を呼び、PCに襲いかかる。

戦闘を開始すること。登場するエネミーはママーラ×1、ドラ×3。戦闘の配置は、図版を参照すること。ママーラのデータは、次ページに掲載されている。

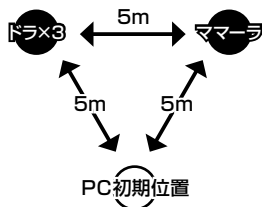
PC人数が4人の場合、ママーラのHPを140する。PCが3人の場合、さらにドラ×2に変更する。

エネミーかPC、どちらか全員死亡したら、戦闘終了となる。

#### ▼描写

そこはダンジョンの出入り口。扉は朽ちており、そこから外の景色が見えた。だが、キミたちの行く手を阻むように、天井から眼のないカエルのような怪物が飛び降りてくる。

エリア4：戦闘配置図



※PCが3人の場合、ドラ×2に変更する

怪物が耳障りな叫び声を挙げると、周囲に転がっていた残骸から、眼のない蛇のような怪物が飛び出した。

#### ▼セリフ…カエルのような怪物(ママーラ)

「キイシヤアアアア！」

#### ▼異邦人の霊

「あれが血統種のママーラ！ 生き血を求め、人間を襲う怪物だ」

「危険な相手だけど、外に出るためにはアイツを倒すしかない」

(純血品を取得した)「これは純血品。血統種の核になる部分。これを改修できるのは、選ばれし者」のみ。

## ママーラ

分類：生物                    属性：土  
レベル：7                    識別値：13  
能力値：                    筋力：15/5                    器用：18/6                    敏捷：15/5  
知力：12/4                    感知：21/7                    精神：7/2                    幸運：18/6  
攻撃：自在の触手（拳刃/双） 6（3D）/28（3D）/白兵（物理）/—  
攻撃：〈プレス：土〉1 6（3D）/22（3D）/特殊（魔法（土））/20m  
回避：5（2D）                    防御：4/3                    HP：217                    MP：76  
行動：7                    移動：15

### エネミースキル：

《引き寄せ》1：セットアッププロセス。10m以内の単体と【筋力】同士による対決を行なう。勝利した場合、対象をあなたのエンゲージに転送する。

《溶解の触手》1：メジャーアクション。10m以内の単体に白兵攻撃を行なう。この攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。

《触手乱打》1：メジャーアクション。同じ円ガージの範囲（選択）に白兵攻撃を行なう。この攻撃の対象は範囲（選択）となる。1ラウンドに1回使用可能。

《皮膚硬化》1：ダメージロールの直前。ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用

する。そのダメージに-20する。1シーンに1回使用可能。

### 《二回行動》1（P288）

解説：血統種。ホップワームという、顔のないカエルのような怪物が異常成長した存在。生物の生き血を好み、非常に好戦的である。長い触手から酸を分泌して獲物を溶かし、その内臓を喰らう。また、本シナリオに登場するママーラは、ダンジョン内のドラを、鳴き声で操作できる。

セットアッププロセスに、PCひとりに《引き寄せ》を使用する。

メインプロセスでは、同じエンゲージにPCが複数いる場合は《触手乱打》、ひとり以下の場合は《溶解の触手》で射程内の単体を攻撃する。

全員が行動終了した際に《二回行動》を使用し、未行動となる。

15点以上の物理ダメージを受けた場合、ダメージロールの直後にシーンに1回だけ《皮膚硬化》を使用する。

### ドロップ品：

2～6   ：純血晶（P199）

7～9   ：純血晶（P199）、バトルダガー（P191）+1D

10～12：純血晶（P199）、鉄の皮（300C）

13～   ：純血晶（P199）、鉄の皮（300C）、バトルダガー（P191）+1D



これを回収できた、キミたちは、血統種と戦うことができる数少ない戦士なんだ」

### ◆結末

戦闘が終了したら、エンディングフェイズへ。

## エンディングフェイズ

エンディングフェイズは、PCたちがママーラを倒し、ダンジョンを脱出できた場合はシーン1を、PCが全員死亡した場合はシーン2を行なうこと。

なお、エンディングフェイズは一例である。GMはセッションの結果に合わせて内容を修正すること。

### ●シーン1：別れと始まり

#### ◆解説1

異邦人の霊が消滅するシーン。

PCたちがダンジョンから出る直前に、異邦人の霊

はPCに別れを告げて消滅する。

PCたちがダンジョンを出たら、解説2へ。

#### ▼描写1

ダンジョンの出口が見えてきた。外へ出ようとしたキミたちを、異邦人の霊が呼び止める。その姿は出会ったときよりもいっそう薄くなっていた。

#### ▼セリフ・異邦人の霊

「どうやら、ここまでのようだ。キミたちが無事外に出るができてよかったよ」

「どうか、僕たちの分まで、生き抜いてくれ……」（異邦人の霊の身体が青い蝶となり、夜空に消える）

#### ◆解説2

ダンジョンを脱出したPCたちが、異邦人ギルド副団長のリウ（『剣街TRPG』P.274）に出会うシーン。血統種ママーラの報告を聞いたリウは、出現地点である洞窟を確認しに来た。

リウはPCたちが新たな異邦人であると聞くと、異邦人ギルドへの案内を買って出る。

#### ▼描写



ダンジョンを出たところで、キミたちに声がかげられた。声の主は学生服と鎧を組み合わせたような服装の少女であった。

### ▼セリフ…リウ

「あなたたち、もしかして異邦人？」

（名前を尋ねる）「ごめんなさい。まずは名乗らないとね。私は月貞理羽。リウって呼んで。異邦人ギルドの副団長よ」

「もしかして、その手にあるのは純血晶？ それを手に入れたとすると、あなたは『選ばれし者』なのね」（異邦人の霊について）「戦いで倒れた後も、異邦人を助けたいという想うが残り、霊となってあなたたちの前に現われたのかもしいない」

「とにかく、剣の街に案内する。私たちの拠点、異邦人ギルドがある場所よ」

### ◆結末

リウとの会話後、シナリオ終了となる。アフタープレイに移行すること。

## ●シーン2

### ◆解説

クライマックスフェイズでPCが全滅した場合のエンディング。GMはPCたちは消滅を演出すること。描写は一例である。

### ▼描写

キミたちは敗北した。肉体は消滅し、蝶となって夜空を巡る。どこに行くのか、世界はどうなるのか。消したキミたちには、もはやどうにもできないことだ。

### ◆結末

PCたちの消滅を演出したら、シナリオ終了となる。アフタープレイに移行すること。

## アフタープレイ

アフタープレイのルールに従ってゲームを終了させること。マモラを倒した場合『ミッションに成功し

たぐとして成長点を7点渡すこと。シナリオの途中で全滅してしまった場合は、ミッションに成功したぐの項目は0点となる。

また、「遭遇したエネミーのレベルの合計」は、シナリオで確定しているエネミーについては10である。さらにエリア2の「待ち伏せ」で戦闘を行なったエネミーすべてのエネミーレベルを合計し、参加したPCの人数で割ること。