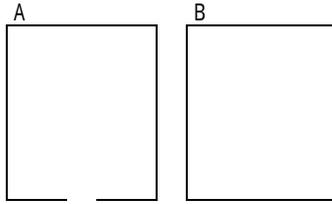


ディブレイク



雷のアンタレス+スーパーレインボー
サンダー・ウィズプ
冥のヴァーテックス
夜のルーンムーン
氷のアイストラノスドロス

導入

ファーヴニルが教えてくれる。
アンタレスが来ていたが、前回の戦闘中に姿を消してしまった。
アンタレスにシャルルがついていれば虹の笛を手に入れたかもしれないが、シャルルは中立に立っただけ。
ミーファのケセドの杖のコストを0にしてくれる。
最後に、ロジャーがヴァーテックスの転生体として生み出された事を教えてくれる、その時、ヴァーテックスは善竜だった。

虹の笛を手に入れた一行は、虹の道(ピフロスト?)が見える。
虹を辿ればヴァーテックスまで一直線で行ける事が分かる。

A 道の途中でアンタレスに会う。

アンタレスは虹の笛を渡して立ち去れという、彼自身が最強の力を手に入れるためだと言い張る。
ジェシカ、ルーンムーンは渡しても意味がない事を告げてくれる。
PCが断ると戦闘になり、戦闘に勝てば、ラディを少しでも長生きさせるため時間を作ろうとしていた。
ラディの出生と呪いの力を教えてくれる。
最後の戦いにアンタレスは参加しないが、残った全ての力を託した雷槍をくれる。

アンタレスに虹の笛を渡した場合、ヴァーテックスに倒され、死亡する。
虹の笛を取り戻さなくても、同じシーンにあれば効果は発揮できる。
ただし、パーティ全員のセットアップフェイズを消費し、ギルドスキルも使えない。

B 太陽の力を手に入れたヴァーテックスのHPIは102万点、虹の笛の力なしでは勝負にならない。

力を奪ったルーンムーン、アイストラノスドロスの虚像を作り出し、戦闘になる。

倒せば、ドロップ判定後に、ヴァーテックスの魂を取り込む事が出来る。
アゼルは明確な意思を持っていないため、ルーンムーンが主導権を持っているがやがて一体となることを説明する。
したがって、ロジャーはヴァーテックスを取り込んでも意識を乗っ取られるようなことはない。

その上で拒否すればヴァーテックスは他のどこかの竜のところへ行くことになるが、リトにはそれを止める力がある。
止めた場合、再び封印することになり、魔術判定で目標値20。
受け入れる場合、その瞬間、魔物の意識が残っていることに気づくが、止められない。
【精神】で目標値20の判定に成功すれば、魔物の存在そのものが消滅する、失敗すると、邪悪化と戦いながら生きることになる。
(ガーディアン)が残っていればダイスポーナ1個追加を認めても良い。

エンディング(適宜変更すること)

ミーファ

死にかけていたのは、自殺によるものであり、無理矢理ケセドに助けられ、正義の心のようなモノを植えられてしまった。
ある意味ケセドに洗脳されていたようなもので、それを謝罪される。
今なら自ら死を選ぶこともできるし、アゼル=ルーンムーンと共に過ごす道を選ぶ事が出来る。

リト

今後、聖 キルリッシュとはリトのことを指すようになる。
ジェシカには、代々のキルリッシュがその死後全ての記憶を残して、ロジャーが失敗していれば、リトも後に続くことになる。
ロジャーが成功している場合、ジェシカは黙って姿を消す、その後、子猫を拾ったりするかどうかは別の話。
封印して居ない場合は、一気に身長が伸びている。

ロジャー

将来冥竜となることを約束されてしまうが、人としての生は全うできる。
空中庭園の育ての親は、もともとヴァーテックスにそれを告げられている。
今後の生き方には、かなり自由がある。

ラディ

アンタレス一座が快く迎えてくれる、その上、アンタレスが引退を決意していて、座長を継がないかと言われる。

名前	サンダー・ウィスプ			名前	ルーンムーン			名前	アイストラノスドロス		
分類	精霊	属性	-	分類	竜、魔族	属性	闇	分類	竜、魔族	属性	水
レベル	11(モブ)	識別値	18	レベル	50	識別値	50	レベル	60	識別値	50
能力値		筋力	23 / 7	能力値		筋力	60 / 20	能力値		筋力	97 / 32
器用	27 / 9	敏捷	16 / 5	器用	60 / 20	敏捷	22 / 7	器用	42 / 14	敏捷	27 / 9
知力	24 / 8	感知	21 / 7	知力	60 / 20	感知	30 / 10	知力	46 / 15	感知	48 / 16
精神	31 / 10	幸運	31 / 10	精神	56 / 18	幸運	15 / 5	精神	60 / 20	幸運	52 / 17
攻撃	ホーリーライト			攻撃	竜の爪			攻撃	氷の爪		
命中	8(3D)	ダメージ	0(10D)	命中	20(3D)	ダメージ	40(7D)	命中	14(4D)	ダメージ	32(7D)
属性	魔法<光>	射程	20m	属性	物理	射程	至近	属性	物理	射程	至近
防御	10 / 10	ページ	-	防御	30 / 18	ページ	-	防御	30 / 20	ページ	-
HP	90	MP	54	HP	400	MP	150	HP	400	MP	150
行動	12	移動	17	行動	17	移動	22	行動	9	移動	14
特殊能力	(飛行能力)(抵抗性:放心) (超絶魔力5)(ホーリーライト5) (変幻攻撃1)(マジックブラスト) 2~10 ダイヤモンド(250G)×3 11~15 魔力の欠片(200G)×5 16~ 光のタリスマン(P151)			特殊能力	(バッドステータス無効)(飛行能力) (属性攻撃:闇)(二回行動)			特殊能力	(バッドステータス無効)(飛行能力) (完全耐性:水)(二回行動)		
攻撃	夜の奔流:闇(範囲:選択)			攻撃	ダイヤモンドダスト(範囲:選択)			攻撃	ダイヤモンドダスト(範囲:選択)		
命中	18(3D)	ダメージ	45(10D6)	命中	15(3D)	ダメージ	30(10D6)	命中	15(3D)	ダメージ	30(10D6)
属性	魔法(闇)	射程	20m	属性	魔法(水)	射程	シーン	属性	魔法(水)	射程	シーン
ダメージを受けると重圧				ダメージを受けるとマヒ				ダメージを受けるとマヒ			
攻撃	フェイス:インディマ(シナリオ2回)			攻撃	フェイス:クロムクルー5			攻撃	フェイス:クロムクルー5		
命中	20(2D)	ダメージ	0	命中	20(2D)	ダメージ	0	命中	20(2D)	ダメージ	0
回避に失敗で、ラウンド中リアクション不可				回避に失敗で、ラウンド中リアクション不可				回避に失敗で、ラウンド中リアクション不可			

名前	“雷の”アンタレス			名前	“冥の”ヴァーテックス			2~11	冥竜の鱗(200,000G)		
分類	竜	属性	光	分類	竜、魔族	属性	-	12~20	冥竜の翼(600,000G)		
レベル	50	識別値	-	レベル	100	識別値	-	21~	冥竜の魂(1,000,000G) 【精神】判定にダイス+2		
能力値		筋力	90 / 30	能力値		筋力	99 / 33				
器用	60 / 20	敏捷	44 / 14	器用	62 / 20	敏捷	65 / 21				
知力	60 / 20	感知	61 / 20	知力	99 / 33	感知	72 / 24				
精神	56 / 18	幸運	54 / 18	精神	99 / 33	幸運	99 / 33				
攻撃	竜の爪			攻撃	竜の牙						
命中	20(2D)	ダメージ	30(12D)	命中	20(4D)	ダメージ	33(12D)				
属性	物理	射程	至近	属性	物理	射程	至近				
防御	37 / 18	ページ	-	防御	50 / 42	ページ	-				
HP	400	MP	200	HP	102万	MP	1200				
行動	34	移動	39	行動	46	移動	61				
特殊能力	(抵抗性:放心)(飛行能力) (属性攻撃:光)(超絶魔力10)(二回行動)			特殊能力	(バッドステータス無効)(飛行能力)(無限の力)(変幻攻撃2)(二回行動)(超絶魔力10) (見切り1)回避判定のダイス+1 (グレートプレス)プレスの範囲を4方向に広げる (流転する力)ダメージを任意の魔法ダメージに変化させる						
攻撃	プレス:光(範囲:選択)			攻撃	プレス:火(範囲:選択)			攻撃	フェイス:アーケンラーヴ10		
命中	20(3D)	ダメージ	0(12D6)	命中	20(3D)	ダメージ	40(12D6)	命中	20(3D)	ダメージ	40(12D6)
属性	魔法<光>	射程	シーン	属性	魔法<火>	射程	シーン	属性	魔法<火>	射程	シーン
防御力は0になる				防御力は0になる				防御力は0になる			
攻撃	サンダークラブ(シーン)			攻撃	フェイス:アーケンラーヴ10			攻撃	フェイス:アーケンラーヴ10		
命中	20(3D)	ダメージ	なし	命中	20(3D)	ダメージ	40(12D6)	命中	20(3D)	ダメージ	40(12D6)
命中すると放心になる				命中すると放心になる				命中すると放心になる			
ドロップはルミナスドラゴン(P125)相当				ドロップはルミナスドラゴン(P125)相当				ドロップはルミナスドラゴン(P125)相当			
スーパーレインボー				スーパーレインボー				スーパーレインボー			
種別	トラップ	構造	魔術	種別	トラップ	構造	魔術	種別	トラップ	構造	魔術
条件	エンチャント型			条件	エンチャント型			条件	エンチャント型		
探知値	-	解除値	18	探知値	-	解除値	18	探知値	-	解除値	18
解説	あらゆる判定にダイス+1、物理防御と魔法防御+5			解説	あらゆる判定にダイス+1、物理防御と魔法防御+5			解説	あらゆる判定にダイス+1、物理防御と魔法防御+5		