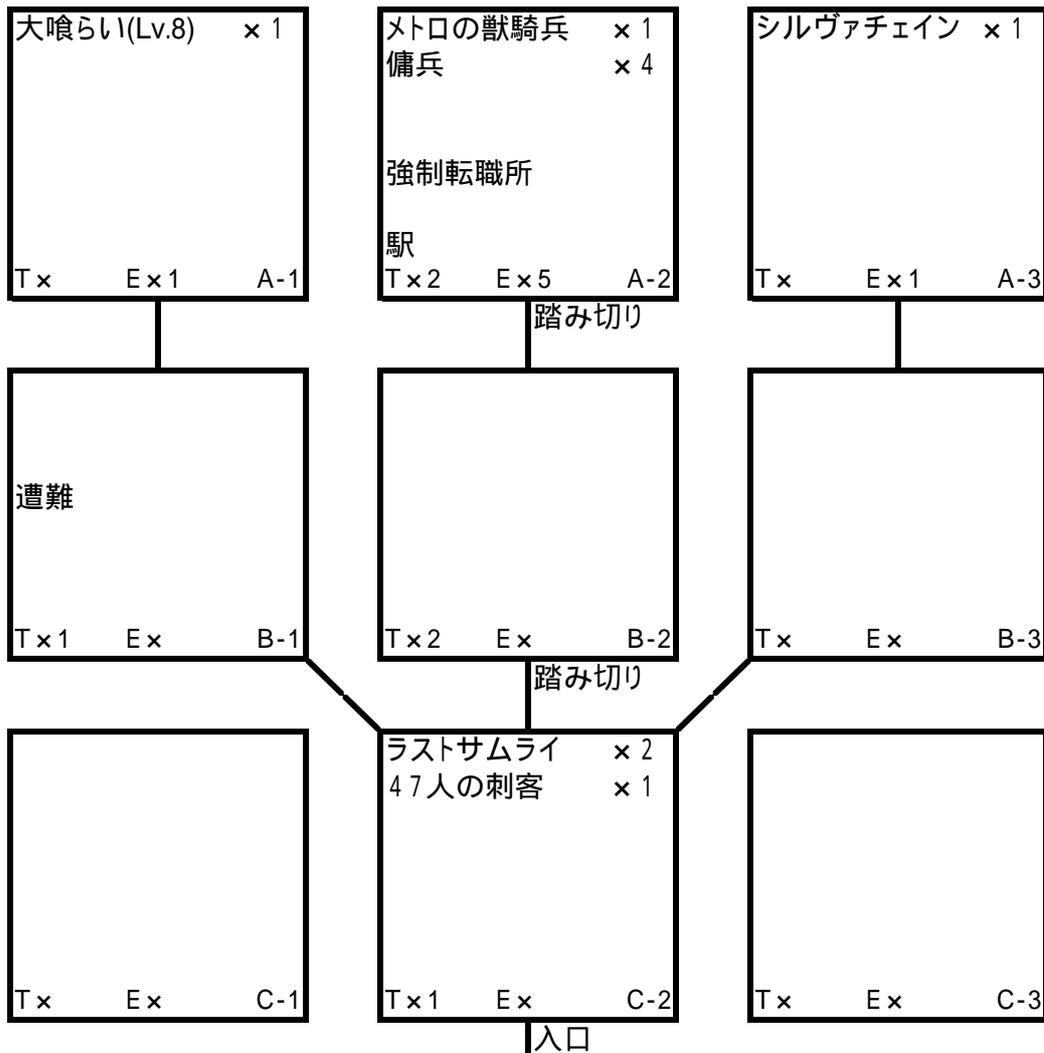


物語



導入:

できたての王国に腕試しと称してシルヴァチェーンが現れる。
国内の誰か一人(たぶん騎士)に対して一騎打ちを申し込み、勝っても負けてもプレゼントを渡していく。
そのプレゼントは傾国兵器、一騎打ちの相手が回復したところに王国災厄表を一度振って危機感を煽る。
国の占いババとか逸材とかに、近くにそういうのを始末するのに良い場所がある事を告げさせる。

C - 2:

入口、問答無用でラストサムライを初め武士たちが襲ってくる。
実はここで【刀の錆】の効果で傾国兵器を破壊出来ればシナリオクリア。
倒せば交渉は可能、シルヴァチェーンが居ることは教えてくれる。

B - 1, 2, 3:

時間稼ぎ用の特に何も無い部屋、B - 1は一応遭難のトラップがある。

A - 1:

超大喰らいがいる、威力 + 1 D 6、HP + 25で配置制限時のレベル8相当。
宮廷が上手いことやると大喰らいに傾国兵器を食わせることでシナリオクリア。

A - 2:

メトロ汗国の列車が居る、どうやら大喰らいが邪魔で移動できないらしい。
とりあえず中立、宮廷が下手に出れば友好的に交渉し、大喰らいの退治を依頼する。
依頼を果たす、もしくは既に果たしている場合は友好的、強制転職所を傾国兵器に使用できる。
どのジョブに転職することになっても傾国兵器は逸材となり、シナリオクリア。

A - 3:

シルヴァチェーンが修行のような事をしている。
とにかく勝てば傾国兵器を押し付けられる、シナリオクリア。