

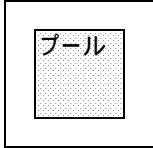
虹の森の秘宝

火のエリア

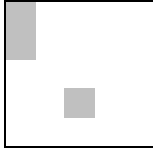


灼:灼熱地獄

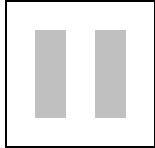
水のエリア



地のエリア



風のエリア



荒ぶる炎(ランダムで1箇所)
地割れ(ランダムで2箇所)
烈風(ランダムで1箇所)

入口

オレンジ色の髪の少年、ニールが案内してくれる。
虹の笛を手に入れるためには、四体の守護聖獣を倒し、認められる必要がある。
その上で虹の竜と戦わねばならない。
守護聖獣は地水火風に対応し、それぞれの地形に居る。
森の地形は一定ではないので、どこに何があるかわからない。
先客が居るので、先を越されたら終わり。

ルールは、ウィルダネスに従い、午前、午後、夜の行動が出来る。
一日毎に2d6を振り、合計が100を超えると何物かに先を越される。

各地形では、目標値15の感知判定に成功すると、対応する守護聖獣を発見でき、25以上で不意打ち判定可能。
判定がぞろ目の時は、守護聖獣に合わせて大精霊も現れる。

守護聖獣をすべて倒し、中央以外の場所で感知判定に成功すると森の出口が見つかる。
出口では最初に見かけた少年ニールが現れ、最後の試練として“虹の”ファーヴニルの姿へと変貌する。

守護聖獣対応表

	守護聖獣	大精霊
地	白虎(EG116)	ノーム(EG86)
水	青龍(EG117)	ウンディーネ(EG86)
火	朱雀(EG116)	サラマンダー(EG87)
風	玄武(EG117)	シルフ(EG87)

ワンダリング表

	午前・午後	夜
2	ルアダン(EG144)	ルアダン、ゴブリンパーサーカー(EG67モブ扱い) × 3
3	フォモールリーダー(EG73)、フォモールガード(EG73) × 3	ケイオスドラゴン(EG124)
4	オウガシャーマン(EG71)、オウガグラブラー(EG71) × 3	アールヴ(EG87)
5	クリスタルゴーレム(EG102) × 3	ドヴェルグ(EG87)
6	騎士(EG55)、邪神のしもべ(EG55)、魔法騎士(EG55)	フォモールリーダー(EG73)、フォモールガード(EG73) × 3
7	その地形の守護聖獣(倒していなければ)	オウガシャーマン(EG71)、オウガグラブラー(EG71) × 3
8	なにもなし	クリスタルゴーレム(EG102) × 3
9	なにもなし	騎士(EG55)、邪神のしもべ(EG55)、魔法騎士(EG55)
10	歌姫シャルルが現れる、1MP/10Gでパーティ全員のMPを回復してくれる。	
11	ルーンムーンが目覚め、助言をくれる、次のワンダリング時に1dボーナス。	
12	あたりが虹に包まれる。現在地以外の地形がリセットされる、フェイトが全快する(使用済み経験点は増える)	
13 ~	2 ~ 12の好きな値を選択出来る。	