

剣と魔法の都ペンタウア - ヴァンパイア伝説



プロローグ

～近代歴史家の記述より～

ペンタウア暦 724 年 12 月 1 日、キングドラゴン＝ガルシス斃れる

ソーサリアンの最大の、そして最後とも言える功績だ。無論、暗黒王たるガルシスが完全に消滅したわけではない。しかし、この事件がペンタウアの転機になったことは間違いないだろう。各地の妖も一斉に息を潜め、この後、いわば「冒険と神秘の時代」は終焉へと進んでいったのだ。

ペンタウア暦 728 年 5 月 14 日、科学文化省が設けられる

ほんの 10 年前には、＜科学＞のような得体のしれないものが、どうして国家の礎を担う地位を占めようと思ったろうか。翻って、魔法省はすっかり閑散としてしまった。もちろん、今なお魔法省の一員であることは名誉あることであるが、もはやそれは名前だけのものだ。

ペンタウア暦 730 年 7 月 27 日、ペンタウア北部の魔族掃討が完了

以前であれば、華々しく号外で飾られたであろう偉業も、ここ数年は人々にとってあまり顧みられるものではなくなっているようだ。一般の都民にとって、冒険も魔族も別世界のお伽噺のように感じられているのかもしれない。

私がそのような出来事に注目したのも、むしろ＜偉業＞の扱いが世間ではあまりに小さかったためだ。その日、王都新聞の一面はガス灯によって王都が不夜城となったことを華々しく扱っていた。

ペンタウア暦 735 年 6 月 28 日、蒸気機関車がペンタウア大陸を縦断する

わずか 10 年足らずで、奇っ怪な鉄のおもちゃがまさかペンタウアの大地を駆けることになろうとは。まだ貴族だけの乗り物ではあるようだが、いつかはすべての民が機関車に乗って旅する時代がやってくるのではないだろうか。

最近では、飛行機なるものも開発されようとしているらしい。

ペンタウァ暦 736 年 12 月 4 日、辺境にヴァンパイアが現れる

久々に大きな事件だ。辺境地方であるため、ペンタウァの民に対する被害はほとんど出ていないようだが、ここしばらくなかったほどに強い魔力を持ったヴァンパイアであるようで、周辺の生物や妖精たちが狂暴化しているという話も聞く。

王の招集に応じて、このところ出番もなかった冒険者たちが続々と旅立っているようだ。もっとも、色めきだっているのは冒険者や一部の者たちだけで、人々の興味は専ら、今夜開演のオペラ「仮面の貴公子」の出来栄にあるようだ。実際、今回の事件も王都の人間にはさほど知られることなく収束していくのだろう。

そう、もう妖と幻獣の時代は終わったのだから。



冒険の目的

近代への扉を開いたペンタウァを久々に襲うヴァンパイアの出現。ヴァンパイアは打ち捨てられた古城サラヴィエールに居を構え、瘴気を次第と強めているらしい。既に、周辺の生物や妖精にも影響が及んでいるようだ。

近辺には人里もないことからさほどの影響はないと考えられたものの、魔法省の「危険度大」との報告に、王もソーサリアンを招集し、辺境への派遣を決める。

王都にヴァンパイアの瘴気が達する前に、ヴァンパイアを狩れ、と。

- 本シナリオでは、パーティは 3 人編成である必要があります。
- 「モンスターの知識」を持っているのが望ましいでしょう。
- 想定難易度は、シナリオレベル 5（最高）を想定しています。
- プレイ時間は 1.5~2H 程度を想定しています。



本シナリオのポイント

- <五元素のマント>というアイテムを利用することでモンスターの力を取り込み、ダンジョンの仕掛けをクリアしていきます。ミッションをどの力で解決できるかを考える、一種のパズル型シナリオです。

- 基本シナリオでの登場人物もちりばめていますので、それぞれのシナリオをプレイ済みの方は、それぞれの人物との絡みも楽しめると思います。
- 「剣と冒険の時代」も終末に差し掛かったこの舞台で、敵・味方を交えた〈消えゆく者〉の悲哀を感じ取っていただければ嬉しいです。



登場人物

グロス (NPC)	ノームの老戦士。体力はないが、戦士としてはまあまあ優秀
ノーム村長	ノームの村の長。ソーサリアンに最初は敵意を見せるが…
ウンディーネ	水の精霊。瘴気によって、往年の力を喪っているようだ
サラマンダー	火の精霊。瘴気を取り込み、変容しているが、正気は保っているようだ
オーサー	元・王室筆頭魔導士。〈暗黒の魔導士〉で登場
カレン	元・メデューサハンター。今は賞金稼ぎ。〈メデューサの首〉で登場
グーラン	ベテランの戦士。〈王様の杖〉で登場
アンナ	各地を旅する吟遊詩人。〈天の神々たち〉で登場
クルトン	グロスの息子。ヴァンパイアが現れた頃に行方不明となったらしい



舞台

全体マップ (map. ppt P. 2) を参照してください。

ストーリーとしては、以下の順序で進みます。

荒地 → 城下層 (中庭) → 地下ダンジョン → 東の塔 → 西の塔 → 火山口 → 異界

個別マップ (map. ppt P. 3~10) の見方は、以下のとおり。

- 四角ひとつで1マップを表しています (繋がっている四角はスクロール移動)
- それぞれのマップのつながりは赤丸の数字 (ページ連番)
- ステージを跨ったつながりは緑丸の数字 (PPT 全体で連番)
- イベントなどの発生場所は、青菱形の数字 (PPT 全体で連番)。ストーリー側のマップ番号と対応しています。
- マップ内の網掛け&モンスター名は、その場所での登場モンスター

荒地 (map. ppt P. 3)

冒険のスタート地点。空家には最初はだれもいないが、グロスを仲間にしたのち、ノームの村人が現れる。

湖の上にかかった橋&湖底 (map. ppt P. 3)

ヴァンパイアの城に繋がる道。ギルマンが現れ、湖底に引きずり込まうとするので要注意。

城下層 (map. ppt P. 4)

ヴァンパイア城の中核。塔や地下ダンジョンに繋がる道があるが、最初の状態では隠されているか、閉ざされており、先に進むことはできない。

- 地下ダンジョンへの道は<地属性の力>を得ることで発見できる
- 東の塔へは<赤い種>を大樹に育てることで入れるようになる
- 西の塔への道は、城側からは開かない。西の塔で、絵画のイベントをクリアすることでロックが外れ、城側からも行き来できるようになる。

➤

序盤には、モンスターに襲われているグロスを助け、仲間にするようになる。

中庭 (map. ppt P. 5)

城下層の奥に位置し、東の塔への通過点。<赤い種>と<地属性の力>によって大樹ができた後、塔に入れるようになる。

地下ダンジョン (map. ppt P. 5~7)

ヴァンパイア城の地下に広がる広大なダンジョン。西区画にはウンディーネ、東区画にはサラマンダーが住まう。比較的一般的な構造のダンジョンであるが、西区画には広大な水路もあり、1画面1マップ構造になっているため、マッピングは必須(通過には、<水属性の力>が必須)。

東区画は、サラマンダーを斃した後、ファイアーエレメントが現れるようになる。

東の塔/西の塔 (map. ppt P. 8~9)

物見の塔。物語中盤で、中庭から東の塔に入れるようになる。二つの塔の間を行き来するには、<風属性の力>が必要となる。

※のちに下層の扉が開くと、城下層経由でも行き来できるようになる。

火山口 (map. ppt P. 7)

異世界に通じる唯一の道（物語終盤に発見できる）。通過には＜火属性の力＞が必要

異界 (map. ppt P. 10)

ラストダンジョン。これまでに登場した敵がほぼ総登場。連戦となるので、回復系の薬／魔法は必須。最奥部には、最後の敵ヴァンパイアが待ち受ける。



ストーリー

[1] スタート地点（荒野）の空き家イベント（マップ番号 <1>）

空き家に入ると、その時点ではまだなにも発見できず、以下のメッセージが表示されるだけ。

解説 | はるか昔に打ち捨てられた民家のような。人の気配はない。

[2] 荒野を進んで、水上の橋をわたって城に入っていく

以降、城下層部の探索が始まる。

[3] 城の書斎イベント（マップ番号 <2>）

（発生条件） 初期状態

解説 | この書棚は微かに動くようだ。だが、重すぎてこれ以上は動かせない。

[4] 城下層のイベント（オーサー。マップ番号 <3>）

（発生条件） 初期状態

塔の一室でオーサーに出会う。

ソーサリアン | オーサー老師！

解説 | 『暗黒の魔導士』事件で、共に魔導士ゲディスを屠った王宮魔導士だ。以前よりも痩せさらばえ、老境の翳りも目立ってきているようだ。

ソーサリアン	老師ほどの魔導士が、なぜこのようなところに…？
オーサー	…このご時世、若い魔導士も減っていく一方でな。 老骨がこうして出張ってきているというわけじゃ。 まあ、この身でも役立つならば、それも良い。
ソーサリアン	……
オーサー	それにしてもこの一件、どうにも妙だとは思わんか。
ソーサリアン	妙、とは？
オーサー	ヴァンパイアは、その生態からすれば、人里近くに拠点を構えるはず。 さもなくば<食料>を調達できぬからな。 にも拘らず、このような辺境でわざわざ騒ぎを起こしておる。 わざわざ冒険者を誘い出そうとでも言うかのような。
ソーサリアン	ペンタウァも妖が入り込む余地が少なくなっていますし、王都の力が及ぶ範囲には 立地しにくかったのでは？
オーサー	かもしれぬし、そうでないかもしれぬ。 …だが、そのわりに城内に漂う瘴気が強力なのが気になってならん。 いずれにせよ、儂ももう少し城内を調べてみるつもりじゃ。 お主らも気を付けてゆくのだぞ。

その後、オーサーは姿を消してしまい、同じ場所では出会えない。

[5] 城中庭のイベント (カレン。マップ番号 <4>)

(発生条件) 初期状態

城の中庭でカレンに出会う。

ソーサリアン	カレン、か…！
解説	『メデューサの首』事件で、共にメデューサを斃したハンターだ。 四肢には以前と変わらず、ハンターらしい精力が漲っているが、心なしか疲れも見 えるようだ。
カレン	久しぶりだね、ソーサリアン。 メデューサハンター？ なにいつてるんだい、このご時世、メデューサハンターだけじゃ食っちゃいけない さ。今は、少なくなった化け物を狩って旅する賞金稼ぎだよ。 師匠のアルモスも引退しちゃってね。それからは一人旅さ。 ま、あたいはあたいでぼちぼちやってるんで、お互い頑張りましょ。

その後、カレンは姿を消してしまい、同じ場所では出会えない。

[6] 城の中庭イベント（マップ番号 <5>）

（発生条件）初期状態

解説 | 城壁の上の方には塔が見える。
だが、さしあたって入口らしきものは見当たらないようだ。

[7] 城下層イベント（グロス。マップ番号 <6>）

（発生条件）オーサー／カレンに会った後

城の中で、ダークストーリーカーに襲われているノームの老人に出会う。

解説 | ノームの老人がダークストーリーカーに襲われている！

ダークストーリーカーをすべて倒すと、ノームの老人との会話。

老人	おかげで助かったぞ。 ああ、おぬしらも、この城を調査に来た者たちか。 ヴァンパイアが出てくると聞いてからこちら、この辺りもすっかり賑わってき るようだな…フオフオフオ。
ソーサリアン	平和を好む小人族が、なぜこのようなところに？
老人	儂はグロス、ノームの戦士じゃ。老いてはいるがな
解説	グロスはそう言って、またも哄笑した。
グロス	ヴァンパイアがこの一帯に現れてから、すべてが狂い始めたのじゃ。 精霊たちは正気を失った。 土地は荒地と化し、水はくすみ、炎は翳り、風は病を運ぶようになった。 我が勇敢なる息子クルトンは、ヴァンパイアが現れるのと前後して姿を消してしま った。探しに向かいたかったが、儂には守るべき村があったでな。 しかし、その村も荒れ果て、畑は作物を实らせなくなった。 そこで、いよいよ意を決して、城に入ったというわけだよ。
解説	グロスは荷物からマントを取り出した。
グロス	そして、見つけたのがこれじゃ。
ソーサリアン	それは？
グロス	<五元素のマント>と言ってな、地、火、水、風、霊——五元素の魔性の力を一時 的にわがものにできる力を持つという。もはや儂らでも話が通じなくなっている者 も多いが、彼奴らを屠ることで、その力を吸収できるはずじゃ。

ソーサリアン	それで、あなたが自分で？
グロス	かつての同胞から、力を奪うと咎めるかね。 じゃが、それでも儂は少なくなった仲間を救うためには殺すよ。 必要ならばいくらでもな。 これがあれば、あるいは乾き果てた畑にも、水の潤いを与えられるやもしれぬ。 もつとも。マントを得たは良いが、城内の妖に見つかって、先ほどの有り様じゃ。 情けない限りだよ。 どうかね。このマントはお主にやろう。城内の案内も多少はできるはずじゃ。 その代わりに、この老いぼれと一緒に息子を探すのを手伝ってはくれんかね。 悪い話ではなからう？
解説	グロスが仲間になった。〈五元素のマント〉を手に入れた。
グロス	〈五元素のマント〉は、基本、最後に取り込んだ元素の力を持ち主に与えてくれるようじゃ。 別な元素を取り込んだら、一度取り込んだ元素も改めて取り込まねばならぬ。 取り込んだ元素によって得られる力はさまざまのようじゃから、試行錯誤していくしかないの。 まずは、儂らの村に雨を降らせてやりたい。 すまんが、〈水元素の力〉を探してくれるか。 …儂らの村？おうおう、お主らも城に来る前に見たであろう。あの空家の中よ。

以降、魔物を斃すと、それぞれの属性に応じて〈○属性の力〉というアイテムを落とすようになる（拾うかどうかは選択可能）。詳しくは「登場アイテム」「モンスター」も参照。

[8] スタート地点空き家イベント（マップ番号 <1>）

（発生条件）グロスを仲間に加えた後

グロスを連れて、空家に戻ってくると…

グロス	おおい、グロスじゃ！皆の衆、今戻ったぞ！
解説	グロスが地面に向かって呼ばわると、地面には隠れた穴があったのだろう。 どこからともなくノームの一団が湧き出てきた。

ノームの一団が空家の中にあらわれる。

ソーサリアン	ここが、ノームの村だったのか …にしては、ノームの数が少ないようだが？
グロス	うむ…もちろん、今回の出来事で死んでいった者もおるが、その前から一族は随分

減っておったのだよ。
考えてもみよ。我々は、森や大地に住む生き物。
時として、使われなくなった家屋の地下の暗がりに住むこともあった。
しかし、今はどうだ。
ペンタウアを中心にどこもかしこも拓かれ、我々が住める土地も限られてきておる。
同胞たちは一人去り、二人去りして、今残っておるのはこれだけよ。
ドワーフ、エルフなど、もともと人間と交わることの多かった部族であればいざ知らず、他の卑小なる一族はどこも一緒よ。
あるいは、我が息子クルトンももう、すでに遙かな土地へ行ってしまったのかもしれない。

ノーム村長 …グロスか、よく戻ったな。

…この者たちは？

グロス おお、村長か。

解説 グロスは、これまでの経緯をノームの村人たちに話した。

ノーム村長 …なるほどの。

グロスを助けてくれたことには礼を言うが、お前さんら、本当に信用しても良いのかね

グロス 村長！

…すまんな、ソーサリアン。精霊の中には、そもそも同胞たちが減ったのはペンタウアが自分たちの土地を侵食しているため、と信じているものも多いのだ。

解説 言われて見渡してみると、ノームたちが自分たちを見る目は決して好意的ではないようだ。

ノーム村長 せめて、この土地の渴きでもなんとかしてくれればな。

なかなかどうして、人の子は信用できぬ

(発生条件) グロスを仲間に加えた後／<水属性の力>を得た後

グロス それ、安心せよ。皆の衆、見ておれよ。

解説 <五元素のマント>を通して<水属性の力>が湧きあがり、枯れ果てた地面から水が湧き出しはじめる。外でも柔らかな雨が降り出したようだ。

ノーム村長 おお…これで畑が救われる…！

解説 それはわずかな変化であったかもしれない。まだソーサリアンを見る目は不審混じりではあったが、先ほどの敵意は心なしか和らいだように見える。

ノーム村長 まだ、お主さんたちを信用したわけではない。

しかし、ノームは礼儀を重んじる種族だ。礼はさせてくれ。

もっとも、今の儂らにはこんなものしかないが…

解説		<赤い種>をもらった。
ソーサリアン		これは、作物を育てるのに大事な種なのでは…？
ノーム村長		……
グロス		ソーサリアン…もらってやってくれんかの。
		農らは、そのような形でしか気持ちを表せぬ不器用な種族なのじゃ。
		あれで、村長もお前さんらには心から感謝しているんじゃよ。
ノーム村長		……

以降、再び城の探索に戻る。

[9] 城中庭のイベント (マップ番号 <5>)

(発生条件) <赤い種>を持っていること

ソーサリアン		あっ…！
解説		ノームの村長からもらった種を落としてしまった！
		種は岩の隙間に吸い込まれ、もはや拾うことはできそうもない。
グロス		落としてしまったものは仕方ないな…さあ、行こう。

[10] 城の書斎イベント (マップ番号 <2>)

(発生条件) <地属性の力>を持っていること。

解説 | マントが輝き、身体中に<地属性の力>が漲ってくる。

書棚を押せるようになる。

解説 | 書棚がスライドし、背後から隠し扉が現れた！
扉の奥は下の階層に繋がっているようだ。

以降、地下ダンジョンに進めるようになる。

[11] 地下ダンジョン中央区画のイベント (アンナ。マップ番号 <7>)

(発生条件) 初期状態

地下ダンジョン中央区画で、吟遊詩人のアンナと出会う。

アンナ		お久しぶりね。
解説		『天の神々たち』事件で大いなる神ユイターを鎮めた吟遊詩人だ。
		今度は、こんな辺境に迷い込んだのだろうか。

アンナ | …なんでこんなところにいるかって？ご挨拶ね。
ペンタウアもすっかり明るくなってしまったでしょう。
吟遊詩人が求める伝承や精霊の世界は、こんな辺境まで来ないと見つけれなくな
ってしまったということよ。
でも、ここもひどいものね。生きている精霊もほとんどが正気を失っている。
ヴァンパイアが出てきたとかで物騒にもなってきたし、そろそろ別な土地に移動す
るつもりよ。

以降は、持っている〈～属性の力〉によって、アンナのセリフが変わる。

〈土〉

アンナ | それは〈土属性の力〉ね…土の力は、あなたに物理的な力を与えるでしょう。また、
大地は生物を育む母胎の象徴でもあります。

〈水〉

アンナ | それは〈水属性の力〉ね…水の力は、あなたに水を自由に操る力を与えるでしょう。
水中を自由に駆け、水を呼び出すことが可能になります。また、水は生命の象徴で
もあるわ。

〈火〉

アンナ | それは〈火属性の力〉ね…火の力は、あなたに火を自由に操る力を与えるでしょう。
また、火は浄化の力も齎してくれるわ。

〈風〉

アンナ | それは〈風属性の力〉ね…それは、あなたに風を操る力を与えるでしょう。また、
風は変化の象徴でもあるわ。時を駆け抜けていくのも、風なのよ。

〈霊〉

アンナ | それは〈霊属性の力〉ね…霊の力は五元素の中でも、特に扱うのがとても難しい。
下手にすべての力を引き出そうとすれば、あなたが異界に引きずりこまれることに
もなるわ。ただ、この世ならざる者に接する時に役立つこともあるでしょう。

[12] 地下ダンジョン中央区画のイベント（オーサー。マップ番号 <8>）

（発生条件）城下層でオーサーに出会っていること

地下ダンジョンを進んでいくと、オーサーがダンジョンの片隅に立っている。

オーサー | おお、ソーサリアン、お主らも無事だったようじゃな。
…ん、そこに纏っているマントは？

解説 | ソーサリアンはグロスから訊いた話を、オーサーに話して聞かせた。

オーサー | <五元素のマント>か…儂も聞いたことがないが…うむ…

解説 | オーサーが言い淀むのに、ソーサリアンは首を傾げた。

ソーサリアン | 老師はなにかお気になることでも？

オーサー | いや、儂の気にしすぎだろう。

ただ、そのマントからは尋常ならざる魔力を感じる。

それなのに、妙に<静か>であるのが気になるのだ。

ヴァンパイアの持ち物であることを考えても、気を付けるに越したことはないじゃろう。

その後、オーサーは姿を消してしまい、同じ場所では出会えない。

[13] 地下ダンジョン中央区画のイベント (マップ番号 <9>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 下には水路が続いているようだ。

しかし、相当に深いようで、そのまま潜るのは難しそうだ。

(発生条件) <水属性の力>を持っていること

解説 | <水属性の力>が身体中に沁みわたっていく。

これならば、水の中でも長いこと息が続くかもしれない。

水路に入れるようになる。

[14] 地下ダンジョン西区画のイベント (ウンディーネ。マップ番号 <10>)

(発生条件) 初期状態

ウンディーネは地下ダンジョンの水の通路を抜けた先に横たわっている。

ウンディーネ | 冒険者…？おや、土の妖精も一緒なのね。

グロス | 彼らはペンタウァからやってきたソーサリアンじゃ。

この城に巢食うヴァンパイアを屠りに来たのじゃ。

どうじゃろう、普段はなかなか接点もない儂らではあるが、今回ばかりは共闘できないものか。

ウンディーネ | そうね…協力できることがあるのであれば。
でも、あまり期待はしないで。私の力はもう以前のような。
もうこうして水辺でこの姿を保っているのがせいぜいなよ。

[15] 地下ダンジョン東区画のイベント（サラマンダー。マップ番号 <11>）

（発生条件）初期状態

サラマンダーは、ダンジョン東区画の最奥部（火山口）にいる（東区画には、最初は西区画経由でしか行けない）。

サラマンダー | 私は火の精霊。私の領域を脅かす者は何者か。
グロス | 待て待て、火の精霊よ。俺は土の精霊じゃ。
そして、この者たちはソーサリアン。
この城に巣食うヴァンパイアを屠りに来たのじゃ。
お主に対して害意はない。
むしろお主にも力を貸してほしいと思ってやってきたのだ。
サラマンダー | 力を貸す？なぜ？
グロス | なぜ、じゃと。ヴァンパイアがやってきてからであろう。
我ら同胞が正気を保てなくなったのは。我ら同胞が変質していったのは。
サラマンダー | 善哉。
ヴァンパイアとやりに手を貸すつもりもないが、彼奴めの瘴気が弱まっていた我らに力を与え、消えゆくさだめから逃れる術となるのであれば、抗うつもりもなし。
グロス | お主がお主でなくなっても、か。
サラマンダー | さにあらず。力を得て、新たな我となるのであればそれでよし。
むしろ科学なるもので昏がりを退け、無制限に我らの住まいを侵食する人こそが、我らが真の敵。一度だけ言う。そこなる人らと共に去れ、土の精霊よ。
グロス | ま、待て…！
サラマンダー | 消えゆくさだめに身を委ねるだけの者に用はない！

サラマンダーとの戦闘開始。

しかし、傷ひとつ与えることができない。

ソーサリアン | ダメだ…！今の我われでは奴に近づくこともできない。

その後、東区画側のロックを外すと（マップ番号 <12>）、以降、中央区画⇄東区画の行き来ができるようになる。

[16] 地下ダンジョン西区画イベント（ウンディーネ。マップ番号 <10>）

（発生条件）ダンジョン東区画でサラマンダーと会った後

ウンディーネ	サラマンダーと会ったのね。
グロス	彼奴めは、もうダメじゃ。正気とは思えぬ。
ウンディーネ	いいえ、彼は正気よ。
	私たち精霊の中で、もっとも正気だと言ってもいいわ。
ソーサリアン	あれが、火の精霊の本質である、と…？
グロス	確かに攻撃的な奴ではあったが、あそこまでではなかったろうに。
ウンディーネ	彼は、滅びゆく私たちの運命をもっとも憂いていたわ。
	そして、ヴァンパイアによって、この地が変わらざるを得なくなったとき、彼はま ず変わることを選んだ。
ソーサリアン	それはあなたも同じですか？水の精霊よ。
ウンディーネ	いいえ。水の精霊は<変化>の象徴ではあるけど、誰かによって変えられることは 好まない。今の変化は、単に誰かによって嵌められた型にすぎない。
グロス	ならば、儂らと目的は同じはずじゃ。
	どうじゃろう。儂らと共に来て、サラマンダーを鎮めてはくれんか。
	火の精霊と対極にあった、お前さんならそれができるはずじゃ。
ウンディーネ	そうね…できるものなら。
	でも、私にはもう水辺から長時間動く力が残っていないの。
	なにか私を運べる入れ物があればね…

[17] スタート地点空家イベント（ノーム村長。マップ番号 <1>）

（発生条件）ウンディーネを運ぶ器を頼まれた後

ノーム村長	水の精霊を運ぶだと？こんなものしかないが…
解説	<汚いバケツ>をもらった。

[18] 地下ダンジョン西区画イベント（ウンディーネ。マップ番号 <10>）

（発生条件）汚いバケツを入手した後／水晶のビンを入手する前

解説	<汚いバケツ>を、ウンディーネに見せた。
ウンディーネ	…それは無理。
グロス	やはりダメかの。

[19] スタート地点空家イベント（ノーム村長。マップ番号 <1>）

(発生条件) ウンディーネに<汚いバケツ>を拒まれた後

ノーム村長	水の精霊に断られたと？気位の高い水辺の女王め… ちょっと待っておれ。
解説	村長は手際よくバケツを磨くと、見違えて綺麗なバケツになった。 <綺麗なバケツ>を手に入れた。
ソーサリアン	…ウンディーネが納得してくれると良いが…

[20] 地下ダンジョン西区画イベント (ウンディーネ。マップ番号 <10>)

(発生条件) <綺麗なバケツ>を入手した後

解説	<綺麗なバケツ>をウンディーネに見せた。
ウンディーネ	…綺麗でも、バケツは無理。
グロス	そうじゃろうな。

[21] 城中庭のイベント (マップ番号 <5>)

(発生条件) <赤い種>を落とした後／<綺麗なバケツ>をウンディーネに拒まれた後

解説 | <赤い種>を落とした場所から、小さな木の芽が伸び出ている。

[22] 城中庭のイベント (マップ番号 <5>)

(発生条件) <赤い種>が芽を出していること／<地属性の力>を持っていること

解説 | <地属性の力>が岩の狭間に落ちた種に吸収されていく…

画面がフラッシュ！

解説	種は一瞬のうちに大木へと育ち、頭上高くに聳えた。
グロス	地属性は育みの象徴でもあるでな。 むろん、儂の力ではもはやこのようなことはできぬ。 マントが力を何倍にも増幅しているのじゃろう。

以降、東の塔に進めるようになる。

[23] 育った<赤い種>の木を登って、東の塔に入っていくと… (マップ番号 <13>)

(発生条件) 初期状態

東の塔の階段で、どうしても開くことのできない扉を見つける

解説 | 魔法の鎖で、扉が封印されている。

<地属性の力>を持つ場合は、以下のメッセージが表示される。

解説 | 力任せに引きちぎろうとしたが、さすがに無理のようだ。

[24] 東の塔頂上イベント (マップ番号 <14>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 向こうに西の塔が見える。

途中に足場らしき浮遊物もあるが、とてもジャンプして届く距離ではない。

グロス | 風の精霊がいるようだが…様子が変じゃ…

もう自分の意思は喪っているようだの。

(発生条件) <風属性の力>を持っていること

解説 | <風属性の力>によって、周囲につむじ風が舞い上がる。この風に乗れば、なんとか足場を辿って、西の塔に飛び移れるかもしれない。

以降、普段の二倍ほどの距離をジャンプできるようになる (途中の足場を踏み外すと、中庭に落ちてしまう)。

[25] 塔 (下り) のイベント (カレン。マップ番号 <15>)

(発生条件) 中庭の<カレン>イベントを通過済みであること。

ソーサリアン | …… !

塔の階段で落とし穴が開き、そのまま、中に落ちてしまう !

落とし穴の中。

解説 | 落とし穴は既に閉じてしまっているようだ。閉じ込められてしまった !

…暗がりに目が慣れてくると、部屋の上方には、妖精や魔物の絵が飾ってあるようだ。左からノーム、ウンディーネ、サラマンダー、シルフ、スケルトンが描かれている。

ソーサリアン | 気味の悪い部屋だ。なんだろう…

カレン | このロープで上がってきな !

解説 | …その時、天井から女の声が響き、ロープが下ろされてきた。
外に出られそう

上にあがると、落とし穴の脇にカレンが立っている。

カレン | 良かった、無事だったようだね。

解説 | ソーサリアンが礼を言うと、カレンは首を振った。

カレン | …うん、それはいいんだけどね。ひとつ気になることがあるんだ。

ヴァンパイアの居城という割に、ヴァンパイアご本人の気配が感じられない…

ただ、瘴気だけがますます強く立ち上ってくる感じ。

ちょっとあたいの手には余るような気がするし、ここいらで逃げとこうかなって思ってるんだ。あたいの気のし過ぎだったらいいんだけど、あんたたちも気を付けた方がいいよ。

…あ、そうだ。城の中で手に入れたんだけど、何かの役に立つかもしれないし、あたいにはもう用がないから、あげるよ。

解説 | <水晶のビン>を手に入れた。

カレン | 気を付けていきなよ。

その後、カレンは姿を消してしまい、同じ場所では出会えない。

[26] 塔内の下り階段イベント（ゲーラン&クレリアソード。マップ番号 <16>）

（発生条件）初期状態。最初に塔の一室に入った時

部屋の奥には、白骨化した屍と、うすぼんやりとした光のかたまりが見える。

解説 | 屍のあたりに、微かな靈魂の気配を感じる。

何かを語りかけたいようにも見えるが、このままでは理解できない。

（発生条件）<靈属性の力>を持っていること

解説 | <靈属性の力>が脳内を突き抜けると共に、靈魂が目の前で実体化していく。

うすぼんやりとした光のかたまりが戦士ゲーランの姿に変わる。

ソーサリアン | ゲーラン！

解説 | 『消えた王様の杖』事件で、ソーサリアンを支えた戦士だ。

なんと変わり果てた姿になったのだろう。

ゲーラン | 久しぶり…というのもおかしいか。
 とうとう死んでしまったよ…
 『王様の杖』事件から何度も危険な目にあってきたが。
 しかし、世の中はどんどん戦士の生きる場所を奪っていく。
 ここいらで引退できたのも、むしろ幸せであったのかもしれぬな。

ソーサリアン | ……

ゲーラン | そうだ、旧知のよしみにひとつ良いことを教えてやろう。
 私の背後の壁の奥に、<クレリアソード>と呼ばれる聖剣があるそうだ。
 ヴァンパイア退治には役立つはずだ。
 私には行きつけなかったが、探してみるといい。

解説 | ソーサリアンが礼を言うと、ゲーランは薄らと笑った。

ゲーラン | …旅は、冒険は、いいな。

ソーサリアン | はい。

ゲーラン | …死ぬでないぞ。

解説 | ゲーランの屍の後ろにある壁を調べた。微かに入った罅からは風が漏れている。

(発生条件) <地属性の力>を持っていること

解説 | マントが輝き、身体中に<地属性の力>が漲ってくる。

ソーサリアン | はっ…！

解説 | 腕に力を籠めると、壁は粉々に砕け散った。どうやら先に進めそうだ。

奥の通路に進むと、今度は瓦礫の山にぶつかる（マップ番号 <17>）。

解説 | 瓦礫はかなり奥まで続いているようだ。
 自分たちだけで運び出すのは難しいだろう。

(発生条件) <風属性の力>を持っていること

解説 | <風属性の力>が瓦礫に吸い込まれていく。
 そこだけが長い時間を経過したかのように、瓦礫が風化しているようだ。
 やがて砂となった瓦礫は風にたなびき、跡形もなくなった。

瓦礫のなくなった通路を進んでいくと、砂地にぶつかる（マップ番号 <18>）。
 踏み込もうとすると…

ソーサリアン | …！？

解説 | かなり地盤が緩いようだ。砂地に足が沈んでしまい、先に進むことができない。

(発生条件) <水属性の力>を持っていること

解説 | <水属性の力>に反応して、大気中の水分が砂地に吸い込まれていく…
水分を吸いこんだことで、地面がだいぶ固まってきたようだ。

固まった砂地を進んでいくと、広くなった場所に剣が安置されている。
近づいて調べる (マップ暗号 <19>)。

ソーサリアン | これが…<クレリアソード>か…？

グロス | 待て、ソーサリアン、触るでない！

画面がフラッシュする！

ソーサリアン | うわ…！

解説 | <クレリアソード>に触れた瞬間、強力な電撃がソーサリアンの身体を駆け巡る。

グロス | その剣からは激しく禍々しい力を感じる。
どうやら呪いで封印されているようじゃな。

(発生条件) <火属性の力>を持っていること

解説 | <火属性の力>によって焔が燃え上がり、<クレリアソード>を覆い包む。
焔によって、呪いの気配は弱まっていくようだ。

グロス | 火は浄化も意味するからの。…これでまずは安心じゃ。

解説 | <クレリアソード>を手に入れた。
長いこと呪いの影響を受けていたせいかな、微妙に傷んでいるようだが、まだまだ戦いには使えそうだ。

[27] 西の塔最下層イベント (マップ番号 <20>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 扉は固く閉ざされている。

扉には、次のような文句が刻まれているようだ。

肉体を持つ精霊は、最初。

天空に生きる精霊は、熱き心の精霊よりも前。
黄泉を司る精霊は、泉に住まう精霊のすぐ前。
天空に生きる精霊は、泉に住まう精霊のすぐ後。
熱き心の精霊は、最後。

その後、落とし穴（マップ番号 <15>）のところに行き、<風属性の力>を使って、地→霊→水→風→火の順で絵を押し込むと（<風属性の力>を持った状態で絵を選択すれば良い）、扉が開くようになる。間違えた場合はいったん画面を切り替えると元に戻る。

解説 <風属性の力>によって、突風が額に吹き付ける！

絵画がわずかにくぼみに押し込まれたようだ。

解説 すべての絵画を押し込んだ時、どこかで扉が開くような音が聞こえた。

※不便ではあるが、東の塔へ戻れば城へは戻れるので、本イベントは必須ではない。

[28] 地下ダンジョン西区画イベント（ウンディーネ。マップ番号 <10>）

（発生条件）水晶の瓶を入手した後

解説 <水晶の瓶>をウンディーネに見せた。

ウンディーネ いいわね。

ちょっと狭いけど、泉の水を入れておけば、これで私も移動できるわ。

解説 泉の水を<水晶の瓶>に入れると、ウンディーネが瓶に吸い込まれた。

[29] 地下ダンジョン東区画イベント（サラマンダー。マップ番号 <11>）

（発生条件）<水晶の瓶>にウンディーネを入れた後

サラマンダー 性懲りもなく、まだやってくるか。

解説 その時、<水晶の瓶>の中からウンディーネの声が聞こえた。

ウンディーネ 瓶を彼に投げつけなさい。

私が彼の力を抑えましょう…早く！

解説 ソーサリアンは、ウンディーネの入った瓶をサラマンダーに投げつけた。

サラマンダー うおおお！ウンディーネ、か…！？

なぜ、貴様がこの者たちに手を貸す！？

ウンディーネ 古き同胞が変わり果てていくのが美しいとは思えないから…

それではダメかしら？

解説 ウンディーネがうっすらと笑い、サラマンダーの火勢が僅かに弱まったようだ。

今のうちだ！

サラマンダーとの戦闘再開。

勝利すると…

サラマンダー		うおおおお！
ウンディーネ		……！
グロス		ウンディーネ！

小さくなったウンディーネと、炎の剥げたサラマンダーが地面に横たわる。

サラマンダー		なぜ…なぜだ。
ウンディーネ		よくやったわ、冒険者たち。
ソーサリアン		さあ、ウンディーネ。バケツに入ってください！
ウンディーネ		バケツはイヤ。
ソーサリアン		そんなことを言っている場合ではないでしょう。
ウンディーネ		いいえ、いいの。サラマンダーも独りで逝くのはお嫌でしょう。
		私がお供しますわ
		…どうせ、泉までは持たない。
ソーサリアン		……
ウンディーネ		哀しまないで。
		私が私でいられたことこそが幸せなのだから…
サラマンダー		…愚かな。
		人が変わるのであれば我らも変わるが道理。
		それがなぜ判らぬ
ウンディーネ		あなたは変わったのではない、変えられただけよ。
サラマンダー		…そんなことは、とうにわかっておるよ。
		ただ、我は火の化身。
		このまま滅びるのであれば、激しく燃えて燃えて、そして燃え尽きたい…
		それだけだ。
解説		ウンディーネがひっそりと笑い、サラマンダーが微かに火の粉を散らし…
		そして、消えた。
		水と火の精霊は逝ったのだ。

ウンディーネ&サラマンダーは薄れ、消える。

ソーサリアン		……
--------	--	----

グロス | …これもまた、彼らが選んだ道であろう。さあ、行こう。

以降、サラマンダーから分離したファイアーエレメントが、ダンジョン東区画で発生するようになる。

[30] 東の塔イベント（オーサー。マップ番号 <13>）

（発生条件）ダンジョンで既にオーサーに出会っていること／<火属性の力>を持っていること（=サラマンダーを斃している）

解説 | <火属性の力>が鎖に集中すると、鎖が燃え落ちていく…

部屋に入ると、オーサーが奥で倒れている。オーサーに駆け寄る。

ソーサリアン | 老師…！

解説 | 老いた魔法使いからはいらえはない。怪我もひどく、命脈が尽きかけている。

（発生条件）<水属性の力>を持っていること

解説 | <水属性の力>がオーサーの身体に注ぎ込まれる。

見ただ目にも、尽きかけてきた生命が満ち満ちてくるのが感じられる。

オーサー | …おお、ソーサリアンか…無事で良かった。

見てのとおり、ダークストーカーに不意を突かれ、この有り様よ。

…儂の力では、ここまでのようじゃ。

なに心配はいらぬ。

お主に救ってもらった命、なにがなんでも生き延びてみせようて。

（発生条件）<クレリアソード>を持っていること

オーサー | ひとつだけ言い忘れていたことがある。

ダンジョンの奥底に火山口があったであろう。

そう、サラマンダーがいた場所じゃ。

どうも瘴気の源が、あの奥底にあるようなのだ。

先に進むつもりであれば、あの周辺を調べてみると良いじゃろう。

その後、火山口を調べると、奥底から瘴気が湧き上がる場所を発見できるようになる。

[31] サラマンダーのいた火山口を調べると (マップ番号 <21>)

(発生条件) オーサーから瘴気の存在を訊いた後

解説 | 火山口を調べると、確かに異様な瘴気が湧き上がっている箇所がある。
奥には通路らしきものが見える。
しかし、マグマの中に入るには相応の準備が必要だ。

(発生条件) <火属性の力>を持っていない場合 (任意)

グロス | 今の儂らでは、火山口には入れまい。手立てを考えねばな。

(発生条件) <火属性の力>を持っている場合

グロス | ここに入ってしまったら、ヴァンパイアを斃すまでは、もう戻ってこれぬかもしれん。準備は良いのか？

[はい] [いいえ] の選択で、[はい] を選択すると…

グロス | よし、それでは行こうか。

[32] 火山口を抜けると、そこには昏い炎と荒波と竜巻とが同時にたゆたつ異界に出る

ソーサリアン | グロス。顔色が悪いようだが…大丈夫なのか。

グロス | 瘴気がいよいよ強まってきたで…精霊の身にはちときついかの。
じゃが、もう少しの辛抱じゃ。さあ、行こう。

[33] その後、霊、水、火、風の魔性との連戦 (マップ番号 <22>)

ソーサリアン | <クレリアソード>が…！

解説 | おそらく、もともとが封印で弱まっていたのだろう。
<クレリアソード>の刃こぼれがひどくなっている。

ソーサリアン | こんな状態で、ヴァンパイアとまともに戦えるのか…

グロス | やむを得んな…

ソーサリアン | ……？

グロス | 土の精霊は鍛冶の精霊とも呼ばれることがある。
剣を鍛え直すのであれば、<地属性の力>がいるであろう。

ソーサリアン	まさか…
グロス	農を討て。そして、農の力でもって剣を鍛え直すのじゃ。
ソーサリアン	馬鹿な、そのようなことができるわけが… いったん、ノームの村に戻る方法を…
グロス	いや、そもそもあなた自身で剣を鍛えることはできないのか。 ダメじゃな…農はあくまで戦士。剣を鍛える業は持たぬ。 しかし、純粋なく地属性の力>を取り出し、五元素のマントで増幅できれば、こんな農の力でも役立つであろう。 …さあ、<地属性の力>を農から奪い取るのじゃ！
解説	ノームが力尽きたように目を閉じた。 すると、それまで防いでいた瘴気が一斉に注ぎ込まれたのだろう。 次に開いた時、ノームの目には狂気が宿っていた。

グロスとの戦闘を開始！

斃すと…

ソーサリアン	グロス！
グロス	…気にするな、ソーサリアンよ。 我ら精霊は、いずれにせよ、この瘴気の中では長くは持たなんだ。 あるいは、大事なところでお主らを傷つけてしまったかもしれぬ。 最後に役立ったのであれば、それで良い。 …すまんが、クルトン——我が息子のことを、頼むよ…
解説	グロスの姿は薄れ、あとに<地属性の力>が残った。 <地属性の力>を得た。 <地属性の力>が迸り、クレリアソードの欠けた刃が元通り、いや、以前よりも鋭い切っ先となって甦った。それは、不屈の精神を持ったノームの老人の精神を、そのまま表しているかのようだ。

[34] 更に連戦。異世界の最奥部に辿りつくと… (マップ番号 <23>)

ソーサリアン	あ…！
解説	刹那——灼熱を孕んだ突風がソーサリアンの脇を駆け抜ける。 風は<五元素のマント>を浚い、上空に舞い上げた！
ソーサリアン	<五元素のマント>が…！

炎と波のうねりがソーサリアンの行く手を遮る。

解説	その時、上空に悪意が凝縮したような気配が立ち込め、哄笑が響いた。
ヴァンパイア	ご苦労だったな、ペンタウアの冒険者たちよ。 魔性の力を存分に吸った<五元素のマント>は、私の力を十分に高めてくれる。 我は、もはや無敵だ！
ソーサリアン	ここまで我われを放置していたのも、それが目的か…！
ヴァンパイア	さもなくば、どうしてどうして貴重な宝具を無防備に地上に晒しておくものか。 晒しておけば、必ずやこれを用いて嬉々と妖どもから元素の力を吸ううつけ者は出てこよう。 我は、ここでただ力を運んでくる者どもを待っていれば良かったというわけだ。 さあ、貴様たちは用済みだ。消えてもらおう！

[35] ヴァンパイアとの戦闘開始！

斃すと…

ヴァンパイア	おおおお…馬鹿な、馬鹿な… <五元素のマント>は無敵ではなかったのか…！
解説	<五元素のマント>が床に滑り落ちた。そして、そこから現れたのは…
ソーサリアン	ノーム！？

マントの剥がれ落ちた下からは、ノームの若者の姿が現れる。

ノーム	そうだ…俺は、クルトン…ノームの子倅だ。 これが、世間を騒がせたヴァンパイアの、本当の正体というわけだ…
ソーサリアン	クルトン、だと！？… グロスの、息子か…？？
クルトン	…お前たち、親父を知っているのか…
解説	ソーサリアンは、これまでの顛末をクルトンに話して聞かせた。
クルトン	そうか…親父は死んだのか…
ソーサリアン	グロスは、君のことを勇敢で芯のある若者と話していた。 その君が、なぜこのようなことを…
クルトン	なぜ？なぜだと！？ それをお前らが訊くのか、この俺に。
ソーサリアン	…！？
クルトン	俺たち、幻想と伝承の中で生きてきた者たちにとっては、現のものたちの記憶がよすがだ 奴がいる、そう思ってもらって初めて、存在できるうつろいの生物。

だがどうだ、ペンタウアではもはや完全なまでに魔性を駆逐しようとしている。
科学とやらが跋扈し、魔導すらもが過去に追いやられようとしている。
強力な力を持つ魔性であればいざ知らず、俺たちのような卑小な者は一人消え、二
人消え、滅びるのを待つだけだ。記憶と共に消えるべき存在、それが俺たちだ。

ソーサリアン …それで自分たちの存在を示すために、こんなことをしでかしたと。

クルトン 愚かか？愚かでもいい。

このまま忘れられて消えるだけならば、愚かでもここに俺がいる、そう覚えておい
てくれる者がいれば、それでいい。

ソーサリアン ……

クルトン …さあ、さよならだ。

<五元素のマント>の力を、所詮は卑小なるものが見えるわけもない。

親父に愚か者と叱られてくるさ…

解説 クルトンの身体は灰となって地に落ちた。風がそれを浚った。

クルトン 忘れるな、忘れないでくれ…

ソーサリアン ……

ソーサリアンがその場から離れようとする…

解説 その時、地の底から低い哄笑が湧きあがった。

謎の声 …死んだか。所詮は卑小なる生物、余興にもならぬな。

ソーサリアン 何ものだ！？

謎の声 我は、キングドラゴン＝ガルシス。

暗黒界の、王なり。

ソーサリアン キングドラゴン…＝ガルシス！？

なぜこのようなところに、貴様が出てくる。

ガルシス 申したであろう。余興である、と。

卑小なる者が足掻くその姿。おろかしくもいじましい。

その姿を愉しむのが余興でなく、なんとする。

ソーサリアン では、<五元素のマント>をクルトンに与えたのも貴様か…

解説 ガルシスは再び哄笑し、肯定した。

ガルシス 卑小なる者よ、滅びよ。

滅びに抗うその姿で我を愉しませよ。

そちらが我を愉しませる限り、我はその力を闇の奥深くに鎮めておこうぞ。

善哉、善哉。

解説 ガルシスの声は、いずこへともなく消えていった

ソーサリアン 暗黒王は、忘れられゆく者たちの叫びさえも余興と呼ぶか。

しかし、忘れるな。

貴様もまた、所詮は幻化にすぎぬ。

クルトンの哀しみを貴様もまた近いうちに味わうはずだ。

その時、忘れられゆく者たちの哀しみと、さげすむ彼らと同列に墮ちる我が身を思い知るがいい。

…もっとも。

解説 ソーサリアンはひとりごちた。

ソーサリアン もっとも、我々自身も、所詮は幻想と伝承の存在にすぎぬのかもしれないが。

[36] 奥に、青白い炎が立ち上る。そこを抜けると、城の外にワープできる

解説 振り返ってみると、城は寂れ、何百年も放置されているかのような佇まいであった。

もはや、そこには魔性のものたちの気配も感じられない。

ソーサリアン …さあ、帰ろう。我々の町、剣と魔法の都ペンタウァへ。

背景に機関車が通り抜けていく。

(End)