

脱出



プロローグ

中天には、新月に限りなく近づいた細い月が冷やかな笑みを浮かべている。

いったい、ここに囚われてから何度、月の満ち欠けを見ただろうか。最初は、壁に刻んでいた月日の数も、とうとうここ数日は刻むのを辞めてしまった。刻んだ壁の傷が、夜になると、「もう、お前は助からないよ」と嘲笑っているように見えたからだ。明日になったら、もう消してしまおうかとも思っている。

いったい、どうしてこのようなことになってしまったのか、それすらもはや思い出すことはできない。いや、思い出したくないだけか――

…彼の故郷、ペンタウァ北端の自治都市ザールは、その地理的な性質上、隣国との抗争絶えず続けていた。それでも都市を守る4人の魔導士がなんとか都市の守りを固め、危ういながらも僅かな均衡を維持していたのだ。

しかし、危うい均衡は魔導士のひとりザラハーンが隣国ローデシアと内通したことで、呆気なく崩れ去った。ザールの結界は破れ、ローデシアの兵士たちが一時はザール市内を占拠するに至ったのだ。ペンタウァ王の迅速な援軍派遣によってザールの一方的な敗北は免れたものの、ザールの守護神たる3人の魔導士ザムル、グラハン、エルフィンが虜囚の身となってしまう。

後日、ローデシア軍が去った瓦礫の中からは、裏切者ザラハーンの屍がひっそりと発見されたという。ザールの護りは、その日、完全に喪われたのだ。

もっとも、ペンタウァ軍も四囲の情勢を考えれば、一都市のためにいつまでも軍を駐留させておくわけにはいかない。そもそも自治都市たるザールにペンタウァ正規軍が長く駐留することは、これまで長く亘って保たれてきたペンタウァザール間の均衡も崩すことになるだろう…

そのような情勢からも隔離されて。

囚われの身となった彼――魔導士グラハンは、今なおローデシアの王都に護送されることもなく、獄中から満ち欠けする月を眺めている。思い出したくもない裏切りの日の記憶

は、明日もまた月の出と共に甦るのだろうか…



冒険の目的

ペンタウァ暦 720 年、自治都市ザールは隣国ローデシア王国に対して、歴史に残る大敗を喫した。守護神たる 4 魔導士も、ひとりもは落命し、残る 3 人もローデシアの虜囚となってしまう。現在はペンタウァ正規軍の派遣によって、辛うじて国境地帯の安定は守られているが、それも長くは持たないだろう…

そこで、ペンタウァ国王は、ソーサリアンたちを緊急招集し、密命を下すこととなる。ローデシア王国に囚われた 3 人の魔導士を急ぎ救出し、ザールの安定を取り戻せ、と。密偵の報告によれば、魔導士たちはまだ敵国首都には護送されず、辺境地方に一時的に囚われているらしい…

- 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。
- NPC である魔導士が死ぬと、即座に Game Over となります。
- パーティに「コック」「歌うたい」がそれぞれひとりはいなければなりません。
- 想定難易度は、シナリオレベル 4（高い）を想定しています。
- プレイ時間は 1~1.5H 程度を想定しています。



本シナリオのポイント

- 一般的なシナリオでありがちな魔導士を<救けるまで>ではなく、<助けてから脱出するまで>に重点を置いたシナリオです。お荷物となる魔導士を補助しながら進んでいく展開を楽しんでください。
- NPC は異例の 3 人（魔導士たち）ですが、一度に仲間にできるのは一人のみ、魔導士はすべて同じ格好（デザイン+装備）をしていますので、ソーサリアンのシステム的にも問題ない…と思います。
- iOS 版ならではのシカケを鑿めています（従来とは違う、新たなスマホソーサリアンにできればと）。当然、ソーサリアンのシステムそのものに影響を及ぼす機能もあるかと思いますが、それらの機能が実装できなくても、シナリオの流れそのものには影響

は及ぼさないようにも配慮しています。



舞台

全体のマップ構造は、map.ppt P.1 を参照してください。

個別マップ (map.ppt P.2~9) 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

国境地帯&分岐点 (map.ppt P.2)

冒険のスタート地点。

スタート近くには、打ち捨てられた教会があり、パーティの拠点となる。3人の魔導士をすべて教会まで連れて行くことができれば、まずはミッション完了。

山岳部、地下ダンジョン、砦への分岐点もある。山岳部→地下ダンジョン→砦の順にしか移動できない。

山岳地帯&森 (map.ppt P.3~4)

<迷いの呪い>をかけられた魔導士ザムルがいるエリア。それほど広くはないが、木の上から飛び降りなければ行けない場所などもあるので、要注意

地下ダンジョン (map.ppt P.5)

<空腹の呪い>をかけられた魔導士エリフィンがいるエリア。モンスターを斃し、食材を取得しながら、指定された料理を作って魔導士に食べさせる必要がある。

砦 (map.ppt P.6~9)

ひ弱な魔導士グラハンがいるエリア。最上階から侵入し、番兵やトラップから体力の少ない魔導士を守りながら最下層まで下りてくる必要がある。



ストーリー

[1] ローデシア辺境地帯からスタートする

スタート地点には荒れ果てた教会があるが、中に入っても、この時点では誰もいない。

[2] 山岳部／地下ダンジョン／砦への分岐点に来ると、戦士らしき男が立っている（マップ番号 <1>）

戦士 | こんな寂れた辺境に、旅人とは珍しい。どこへ行く？

解説 | 男の胸には、騎士団の紋章もない。ローデシアの兵士ではないのか。

油断はできないが、それとなく魔導士の行方を訊いてみよう

ソーサリアン | 我われは、見ての通りの傭兵稼業。ローデシアに雇ってもらおうと流れてきたんだが、軍の駐留場所を知らないだろうか。

解説 | 男は、低く笑った

戦士 | …さて。ローデシアの守備部隊は、森の奥の砦に駐留しているはずだが。

もともと、先日のザール戦役で魔導士どもが囚われたらしいしな。

多少は分散しているかもしれぬ

ソーサリアン | …魔導士？ああ、あのザールの守護神とかいう。

一箇所に囚われているのではないのか

戦士 | 魔導士が3人集まると、ろくなことがないからな。

それぞれ東の山頂、地下ダンジョン、砦に分けて捕えられているそうぞ。

ソーサリアン | （それはまた…面倒だな）

戦士 | ん？なにか言ったか？

ソーサリアン | いや、なんでもない。そうだな、それではまずは砦に行ってみよう。

引き留めてしまってすまなかったな。

戦士 | いや、問題ないさ。気を付けていけよ。

戦士はそのあと姿を消してしまう。

[3] その後、砦／地下ダンジョンに進むと、以下のメッセージがでて先には進めない。

解説 | 入り口は、番兵が油断なく目を光らせているようだ。

倒せないこともないが、他の兵たちが出てくると厄介だ。

強行突破は最後の手段だろう

よって、この時点では山岳地帯への道しか進めない。

[4] 山岳地帯に入ると分岐点はあるが、現時点では、以下のメッセージが出て先には進めない

解説 | まずは、山頂まで行ってみよう。探索はそれからだ。

道なりに山頂方向へ歩いていくと、山頂でひとりめの魔導士ザムルを見つける（マップ番号 <2>）。

ソーサリアン	…あなたが、ザールの魔導士どのですか？
ザムル	あ？ ああああ、いかにも、僕はザールの魔導士ザムルじゃ。 で、ええと、お主らは…ああ…ん？
ソーサリアン	ペントウァ王から派遣されてきたソーサリアンです。 あなたがたを助けに来ました。 それにしても、てっきりどこか牢獄に囚われているのかと… どうして、このようなところに？なぜ早くここから逃げ出さないのです？
ザムル	それが僕にもなんともものう…僕も努力をしているのだが、いくら歩き回っても、いつもどこか違うところに出てしまうでな。どうしても麓に降りられぬのだよ。
ソーサリアン	そんな馬鹿な…いいでしょう、では我われが麓まで案内しましょう。 魔導士ザムルを仲間に加えて、山頂から下っていく。

[5] しばらく歩いていくと、ザムルがいなくなっている！

ソーサリアン | どこへいったんだ！？

山岳地帯の分岐点から森の奥を探すと、しばらくして森の奥でザムルを見つける（マップ番号 <3>）。

ソーサリアン	どうされたのです。こんなところで！？
ザムル	いや、確かにお主らと一緒に歩いていたはずなのだが…
ソーサリアン	おかしいな…導師は、もしかしたら方向感覚を狂わすようなく迷いの呪い>にかかっているのかもしれない。

[6] その後、仲間に加えては、何度もザムルがいなくなり、そのたびにソーサリアンはザムルを探すことになる

(a) 発見場所：池の中でザムルが浮いたり沈んだりしている（マップ番号 <4>）。
川の近くに来ると…

ザムル	た、たす…助けてくれ～！
解説	どうやら、ザムルが川の中でおぼれているようだ。 近くに落ちている丸太を池に投げ込んで、導師を助けよう。 投げ込んだ丸太は、<あいふおん>を傾けることで左右に移動できるぞ。
ソーサリアン	…そおれ！さあ、導師、捕まって！

ミニゲーム、スタート。池に投げ込まれた丸太は、iPhoneの左右傾き具合によって左右に移動できる。ザムルの浮き沈みにタイミングを合わせて、丸太を左右に移動させればよい。
枝に導師が捕まると…

ザムル	あふ、あふ…うわあ！
-----	------------

ザムルは丸太を離して、また沈んでしまう。
それを2回繰り返した後、3回目、丸太にようやく魔導師がつかまると…

ソーサリアン	さあ、導師、こちらへ！
解説	ザムルは助かった！

ザムルが再び仲間になる。

ソーサリアン	それにしても、どうしてこんなところに…？
ザムル	うむ、なんとも気持ちよさげでう…
ソーサリアン	……

(b) 発見場所：元の山頂
山の山頂方面に戻ろうとすると、森の出口に結界が張られた状態になっており、戻れない
(マップ番号 <5>)。

解説	結界からは、時折、子鬼らしきものたちが顔をのぞかせている。 どうやら森に棲む者たちに馬鹿にされているようだ。 ちょっと懲らしめてやれば、結界も解けるかもしれない。
----	-----------------------------------------------------------------------------------------

以降、画面上に 16 個の穴 (4×4) が空いた結界の拡大図が表示される。そこから顔を出す子鬼をモグラたたきの要領でたたいていく (タップする)。子鬼をタッチすると 1 点、可愛い顔の妖精をタッチしてしまうと-1 点。合計 50 点以上を採れば、結界は解ける。

子鬼	……！
解説	結界を作っていた子鬼たちは散り散りになっていった。 しばらくは戻ってこないだろう。

その後、山頂に戻ると、ザムルを見つける (仲間に戻る)。

ソーサリアン	また、スタートからやり直しか…
--------	-----------------

(c) 発見場所：岩戸の中 (マップ番号 <6>)

解説	壁になにか文字が書かれているようだ。 <天は地に、地は天に、さすれば道は開かれる>
----	----------------------------------------------

iPhone のパネルを上下逆にすると、ダンジョン自体が上下ひっくり返る。天井近くにある洞窟に入れるようになり、奥でザムルを発見できる。

ソーサリアン	どうして…どうして、こんな場所に迷い込めるんだ！？
ザムル	どうしてかのう…

(d) 発見場所：木の上 (マップ番号 <7>)

<紅玉の謎>のイメージ。木の上から落ちてこなければならぬので見つけにくい。

ソーサリアン	もう…いい加減にしてください…
ザムル	儂もそうしたいのじゃがのう…
ソーサリアン	さあ、行きましょう…と、導師にはここから降りるのは無理か…ん？
解説	さきほどの子鬼たちがまた近くに集まってきているようだ。
ザムル	…そういえば、この森には小さな鬼たちが多いようじゃのう… 本来、悪意ある生き物でもない。 鬼の棲みかに向かって呼びかければ、助けてくれるやもしれぬな。

ここで、iPhone 端末を持って北東 (鬼門) の方角を向く (方位センサー)。

解説 | 鬼が現れると言われる方向を仰ぐと、鬼たちが次々と集まってくる。

木の下まで階段のようなものを作ってくれる。

ソーサリアン | これはすごい。さっきは追っ払ったりして悪かったな。
子鬼 | キキー！

導師を連れて、木を降りる。

[7] なんとかザムルを山の麓まで連れてくると、また先ほどの戦士に出会う (マップ番号 <1>)

戦士 | 無事に、魔導士の一人を助けたようだな。
ソーサリアン | ……！
戦士 | なに、心配するな。私は敵ではないよ。
敵ならば、なにも真っ向から呼びとめたりせず、ローデシアの本隊に通報すればよい、そうは思わんか？
ソーサリアン | ……
戦士 | なんにせよ、まだ他にも二人の魔導士を助けねばならんのだろう。
であれば、西の教会をとりあえずの隠れ家に利用すれば良い。
あそこなら、短時間であれば、ローデシアの兵にも見つかりにくいだろう。
ソーサリアン | あんたの名は？
戦士 | 俺か？俺はガウェイン。ガウェイン＝ジェレントだ。
まあ、覚えてもらう必要もないが。
おお、そうだ。今の時間帯、地下牢獄の番兵は居眠り癖のある奴でな。
うまくすれば、通り抜けられるかもしれんぞ。
ソーサリアン | ……

その後、戦士はまたどこかへいなくなってしまう。

[8] 西の教会に入ると、ザムルがパーティから外れる (マップ番号 <8>)

ソーサリアン | 老師、他の方々を連れてくるまで、ここで待っていてくださいね
ザムル | おうおう、大人しくしておるよ。

[9] 地下への入り口まで来ると…、確かに入り口の番兵が居眠りをしている (マップ番

号 <9>)

解説	ガウェインが話していたように、番兵はトロリトロリと居眠りの最中だ。今なら脇をすり抜けられるかもしれない。
ソーサリアン	行くぞ！

[10] 地下ダンジョンに入っていく、下の階層に降りていく。途中でローデシア兵の詰所があるので、そこでローデシア兵を全滅させると、<牢の鍵>を入手できる（マップ番号 <10>）

[11] ダンジョンの最奥部で牢を開くと…（マップ番号 <11>）

ソーサリアン	導師…大丈夫ですか！？
エルフィン	大事ない。時に腹が空いたのだが、なにか持っておらぬか。
ソーサリアン	え？ああ…パンが、ありますが。
エルフィン	うむ、とりあえずは頂こうか。うむ、美味だ…
	キュルルルル。うむ、腹が空いて仕方がないのだが…
ソーサリアン	なにか変だな？

しばらく歩いていくと…（マップ番号 <12>）

エルフィン	うむむ…腹が減ってどうにも動けぬ。そうだ、<プレーンオムレツ>を食したいぞ。
ソーサリアン	今度は、さしずめ<空腹の呪い>か…
	厄介だな。どんどん顔色も悪くなっているし、とにかく材料を調達しよう。
	それにしても、<コック>がいてよかったな。
	とりあえず調味料や小麦粉、パン粉、コメは手元にあるから、それ以外の食材だけを調達してくれば大丈夫だ。

ここでエルフィンがパーティから外れ、食材探しが始まる。

[12] 以降、それぞれの要求に応じて、食材をダンジョン内で調達する

以降、ダンジョン内のモンスターを斃すことで食材を得られるようになる

（調達できる内容は「登場アイテム」と「モンスター」を参照）。

無事に調達して、エルフィンのところまで戻ってくると…

解説	<**料理名**>を作りますか？
----	------------------

のように訊かれるので、[はい] とすると、以下。

解説 | <**材料名**>を<**料理名**>に加えますか？

のように、現在持っている食材を入れるかを訊かれるので、[はい] [いいえ]。
食材を入れ終ると…

ソーサリアン | さあ、ここで材料のかき混ぜ方が重要だ。かき混ぜ方を間違えると、味が台無しになってしまうんだ。混ぜ方はこうだ。きっちり 3 回混ぜるんだ。

画面に **map.ppt P.11** のように一筆書きの紋様が表示され、しばらくすると、空の円（鍋の表面）が表示される。

ソーサリアン | さあ、混ぜろ！

一定時間内に、先ほど表示された紋様を 3 回だけ指タッチで正しく描ければ成功！

食材が正しく、かき混ぜ方もあっていると…

エルフィン | うむ、美味じゃ。満足したぞ。

食材、またはかき混ぜ方が間違っている場合には…

エルフィン | なんだこの<**料理名**>は！こんなものが食えるか！！

食材の調達に 3 度間違えると…

解説 | エルフィンは死んでいる。冒険に失敗した…
(Game Over)

以下は、それぞれ要求される食べ物と、必要な食材。

- ・プレーンオムレツ＝卵
- ・ハンバーグ＝牛肉＋玉ねぎ
- ・牛丼＝卵＋牛肉＋玉ねぎ
- ・コロッケ＝卵＋牛肉＋玉ねぎ＋ジャガイモ

※卵以外の食材は、モンスターを斃すことで入手できる。

卵だけは、ペリュトンを眠らせた上で、その巣から入手する必要がある（マップ番号 <13>）。

解説	卵は巣にあるようだが、親鳥が次々と湧き出てくる。これではキリがない。
ソーサリアン	ペリュトンは笛の音を好むと訊く。 うまくすれば聞き入っているうちに、卵を掠めることもできるかもしれないな…
解説	<歌うたい>は、愛用の笛を取り出した。画面に表示された音符の動きに合わせて、笛を吹いてみよう。笛は<あいふおん>を左右に傾けることで動かすことができるぞ。

笛の仕組みについては map.ppt P.10 を参照。音符に合わせてうまく吹けると…

解説 | 鳥たちは笛の音に聞き入っている。卵をとるならば今だ！

<卵>を入手できる。<卵>は最低でも3回入手する必要があるが、吹くべき曲はだんだん難しくなってくる（最低でも1~3番の曲は必須）。

ソーサリアン | 同じ曲では騙されないな…もっと工夫しないとダメだ。

[13] 何度か食べ物を与えると、以下イベント（マップ番号 <12>）

エルフィン	おお、そちらのおかげで私の腹も朽ちたようだ。 それでは行こうではないか。
ソーサリアン	……

[14] 地下ダンジョンを抜けると…（マップ番号 <9>）

解説	外に出てくると、番兵はとうとう横たわって大いびきをかいている。
ソーサリアン	そうだ。こいつの鎧を奪ってしまえば、砦にも入れるかもしれない。
解説	ソーサリアンは、思いきり番兵の頭を殴った！
番兵	キュウ……
解説	番兵はより深い眠りに落ちた。<ローデシアの鎧>を手に入れた。
ソーサリアン	一人がローデシアの鎧を着ていれば、あとは傭兵を連れてきたでもなんでも、言い訳が立つだろう。
エルフィン	あくどいのう…

ソーサリアン | ……

[15] 魔導師エルフィンを教会に連れて行くと、パーティから外れる (マップ番号 <8>)

ザムル | おお、エルフィン…
 エルフィン | おお、無事であったか、同士よ。
 ソーサリアン | 導師、他の方々を連れてくるまで、ここで待っていてくださいね。
 ザムル / | 無論じゃ。
 エルフィン |

※その前に、砦に向かおうとすると、以下のメッセージで遮られる。

解説 | この先は危険だ。まずは、魔導師を教会に連れていこう。

[16] 砦に向かうと… (マップ番号 <14>)

ソーサリアン | わが軍で働きたいという傭兵を案内してきた。通るぞ。
 番兵 | この時期に傭兵とは珍しいな。まあいい、通れ！

砦に入っていくと、更に以下のイベントが発生 (マップ番号 <15>)。

ソーサリアン | さて…忍び込んだ方がいいが、どう牢を探すか…
 ガウエイン | おい、お前たち！
 ソーサリアン | ガウエイン！？…なぜ、こんなところに？
 ガウエイン | 余計な話はあとにしろ。さあ、こっちだ！

ガウエインの後についていくと、砦の後ろに長いロープが下がっている (マップ番号 <16>)。

ガウエイン | ここに登れば、魔導師のいる牢まで辿りつくはずだ。
 ソーサリアン | ……。なぜ、見ず知らずのあんたがこんなことを…？
 ガウエイン | まあ、どうでも良いだろう。
 | そもそも、信じるも信じないもお前たち次第だしな。
 | 俺はどちらでもいい。
 ソーサリアン | 結局、信じるしかないということか。
 ガウエイン | そういうことだ。あとは…

解説	ガウェインが放ってよこしたのは鍵だった。〈牢屋の鍵〉を手に入れた。
ガウェイン	牢を抜けるのに、必要だろう。
ソーサリアン	おいおい、こんなものまでもか…！

[17] ロープを辿って、窓から飛び降りると、魔導士が囚われている牢へ… (マップ番号 <17>)

解説	刹那——牢にかかっていたロープが風にあおられたのか、鉤が外れ、そのまま地上へ落下して行ってしまった。
ソーサリアン	ロープが…！行きはよいよい…という奴だな。
グラハン	お主達は…そのなりは、ペンタウァの…
ソーサリアン	はい、ソーサリアンです。
	既に他の二人はお救いし、安全なところに匿っておりますので、あとは導師だけです。
	幸い、鍵は既に入手していますので、お急ぎを…
	ところで…導師はなにか呪いのようなものを受けておいでですか…？
グラハン	いや、そのようなものは受けていないようだが…その…
ソーサリアン	……？
グラハン	儂は、その…もともと魔導士の中でも戦闘が苦手な性質でな…
	なにかと体も弱くて…うん。
	その…要は、体力がないのじゃ！
ソーサリアン	！？
グラハン	お主らの足手まといになってしまうが…頼むぞ…

[18] 砦を降りていく。

魔導士の HP は 50 と極端に低い。魔導士が死んでしまうと、即座に冒険失敗となるので、以降は、魔導士の HP に注意しながら進む必要がある。砦は、基本的にトラップと強敵が続出するステージなので、要注意。

(a) 第 1 ステージ：強敵ステージ

ミノタロウスとポテトンが登場するステージ。ポテトンに弾き飛ばされると、待ち受けるミノタロウスに殴られ…と二段攻撃を受けるので、出てきた敵を順番に、確実に倒していく必要がある。高見の窓からは、ローデシア兵が弓矢を撃ってくるので、魔導士の残り体力に注意しながら戦いを進めること。

(b) 第 2 ステージ：狭い足場とトラップステージ

狭い足場の上をジャンプでわたっていくステージ。落ちると、下は槍襖なので、魔導士の体力は大幅に減殺される。

前半は「狭い足場+ローデシア兵士」、次第と「狭い足場+つり天井」、「狭い足場+つり天井+ペリュトン」と難易度が上がってくるので、タイミングを見計らうのが難しくなっていく。

(c) 第3ステージ：ミニドラゴンに乗って移動ステージ

解説 | 大きな穴が空いている。あまりに深すぎて、底が見えないほどだ…

穴の端に手綱を付けた翼竜がいる。

ソーサリアン | 外からの侵入を防ぐためだろうか。…どうやら、兵たちは、このドラゴンに乗って行き来しているようだ。うまく操作できるだろうか。

翼竜に乗ると…

解説 | 翼竜を操って、向こう岸まで辿りつこう。落ちたら、命はない。
翼竜は<あいふおん>を上下に傾けることで移動、左右に傾けることで速度を調整できるぞ。

翼竜が進み始める。

以降は、前後から飛んでくる槍のトラップやペリュトンの攻撃を避けたり、障害物をよけながら先に進んでいく。槍は剣や魔法でも叩き落とせる。翼竜がダメージを受けすぎると、墜落してしまう。

[19] 砦の入り口を出ると… (マップ番号 <15>)

番兵 | お前たち、ここからは逃がさんぞ！

門のところで、レッドドラゴンが登場&戦闘開始！（勝つまで砦の門は開かない）
レッドドラゴンそのものには剣や魔法の攻撃は効かない。よって、画面上にある弩（おおゆみ）によって、ドラゴンに乗っている兵士を斃す必要がある。弩は、ソーサリアンで弩を選択し、あとはタッチ操作でパチンコをはじく要領で発射できる。
兵士はレッドドラゴンの頭や背中に乗っており、3人いる。3人をすべて倒すと、レッドドラゴンは制御を喪って、砦の門を壊して逃げ出してしまう。

ソーサリアンは、外へ脱出できるようになる。

[20] 教会にグラハンを連れてくると、パーティから外れる (マップ番号 <8>)

その時、入口にガウエインが現れる。

ガウエイン	ほう、なんとか魔導士どもを全員救い出したようだな。重畳、重畳。
グラハン	…ガウエイン=ジェレント！
ソーサリアン	導師？…ご存じなのですか、この男を？
グラハン	知っているもなにも…砦で顔を何度か見かけたので間違いもない。 こやつがローデシア辺境地区司令官ガウエイン=ジェレント—— ザールを滅ぼした男じゃ！
ソーサリアン	なん、だと…！
ガウエイン	そういうことだ。
解説	ガウエインはニヤリと笑って、帯剣の鞘をはらった。
ガウエイン	いまさらではあるが、このまま返すというわけにもいかないのでな。 ソーサリアン、行くぞ！
ソーサリアン	危ない！導師たちは下がってください！
解説	魔導士たちは呪いの後遺症で、戦うのはまだ無理のようだ。 敵の攻撃から魔導士たちを守りつつ、ガウエインを斃せ！
グラハン	ソーサリアン！魔法の盾を出せるが、今の儂らでは盾を出すだけで精いっぱいじゃ …なんとか、これを操ってくれれば助かるのだが…
解説	魔法の盾が現れた。 盾は<あいふおん>を左右に傾けると、魔導士の周囲を円周上に移動するぞ。 これでガウエインの攻撃を防げ！

3人の魔導士は、ガウエインの攻撃を一定回数以上受けると死んでしまい、ゲームオーバーとなるので要注意。盾を移動させてガウエインの攻撃から魔導士を護りつつ、戦う必要がある (map.ppt P.12 も参照)。盾は、時間と共に小さくなっていくので、なるべく早くガウエインを斃す必要がある。

[21] 戦闘に勝利すると…

ガウエイン	なるほど…さすがは噂に違わぬつわものどもということか…
ソーサリアン	我われの勝ちのようだな。 …なぜ我われを謀り、導師たちの救出を手伝った！？なにが目的だ… …言え！

ガウエイン 別に他意はないさ。
この面倒な魔導士たちを、お主に連れて帰ってもらいたかっただけのこと。

ソーサリアン おためごかしを…！

ガウエイン 嘘ではないさ。…半年近くにもわたって魔導士どもを、王都にも護送せず、このよ
うな辺境に留め置いたのは何故だと思う。

ソーサリアン ……

ガウエイン 我われ自身が、ザールの占領を望んでいないからよ。
ザールを占拠すれば、次はペンタウァ本国との抗争は免れぬ。
我が国の体力を考えれば、それは望ましいことではない。
たかだかザール一都市のために、我らの命運を賭すなど、あつてはならぬことよ。
無論、ザールとは長い抗争の歴史もある故、講和もできぬ。
ザールを相手に、適当に小競り合いを繰り返していることは、我われにとっても望
ましい状態であるわけだ。

ソーサリアン であれば、なぜ魔導士ザラハーンを陥れるような真似を…？

解説 それを聞いた、ガウエインの顔が初めて忌々しげに歪んだ。

ガウエイン 愚かなことよ。我らザールも一枚岩ではない。
我が統率する第八師団においてさえもな。
無条件に版図を拡大せんとする輩は、どこにでもいるのだよ。
愚かな魔導士ザラハーンを下らぬ甘言で唆し、ザールを殲滅せんとする輩がな。
しかし、そのような愚か者は、ザール市街戦のただなかで斬り捨ててやったでな、
安心するが良い。
あとは、捕えてしまった魔導士 3 人をどうザールに返してくれようか、なかなか
迷いどころだったよ。無論、兵どもの建前、そのまま返すわけにもゆかぬ。王都の
好戦派に虜囚の存在を知られぬようにするのは、しんどかったぞ。
そんな苦労も知らず、お主らはなかなか魔導士どもを取り返しに来てくれぬ。
さて、どうしたものかと、さすがの俺も悩んだわ。

ソーサリアン とすると、我らが来るのも最初から知っていたのだな。であれば…

ガウエイン であれば、最初から大人しく返してくれれば良い…と？

解説 ガウエインは、低く嗤った。

ガウエイン そこは、遊びよ。最初は、適当に隙を見せて返してやろうと思っていたのだがな。
密偵から、名高いあのソーサリアンがやってくると聞いては、そうもいかぬ。
まあ、遊びだけではない。ペンタウァ国王の懐刀ソーサリアンが、どれだけの力の
持ち主なのか、知っておくのも悪くはなかったさ。

ソーサリアン なるほど。で、我々は導士たちをザールに連れ帰って良いのかな。

ガウエイン 好きにしろ。十分に、楽しませてもらった。

ソーサリアン	…感謝する。卿のような将軍が、このような辺境にいた運命にな。 そして、これからも、この偽りの安定が維持されんことを祈るさ。
ガウエイン	同感だな。まあ、しばらくは安心して良いさ。ローデシアのお偉方が身の程知らずにもペンタウァ攻勢でも考えない限りは、自ずとザール進行もあり得ぬ。 ま、ここには俺もいるしな。 …心配するな。 俺のような良識派は王都では煙たがれるので、しばらくは大丈夫だろうよ。
解説	おそらく二度とまみえることはないであろう異国の将軍と、互いの笑みが一瞬だけ 交わり…そして、その一瞬は、一瞬で過去のものとなった。
ガウエイン	往け

ガウエインはマントを翻して、去っていく。

解説	これから後も、自治都市ザールとローデシア王国とは不毛な抗争をつづけるのだら う。いずれの勝利も敗北も、互いに求めておらぬことを互いに知りながら。だが、 それは我われが関知できるところではない——そう、ソーサリアンは首を振った。
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(End)