

イース - 銀の灯が消えた国 -



プロローグ

「親父さん、ありがとう。じゃ、行ってくるよ」

「気をつけるんだぜ、坊や」

ペンタウァ西端プロマロックの港、《パイプと煙》亭である。繁華街から少々外れ、やや垢抜けない装いではあるものの、宿泊費も手ごろで冒険者には人気がある店だ。

宿屋の主人トニーは、赤毛の少年を見送るとほっと息をついた。

まだ年端もいかぬ…と表現した方が良い少年だ。重い旅の荷物も苦にならぬかのように、意気揚々と船着き場に消えていった。

エステリアへの船が出るのだ。

「またかい、トニー」

酒場のカウンターで人の悪い笑みを浮かべたのは、昼間から自分の店を放り出してしげこんでいた常連のボブだ。

「ただだよ。あたら若い命を散らすこともねえのにな…」

「そう言ってやりゃあいいじゃねえか」

「言ったさ。エステリアは…銀の国は、もう以前のとおりじゃねえ、魔物に巢食われちまったってな」

トニーは、もうひとつため息をついた。

「エステリアに行った奴は、誰一人として帰ってきやしねえ。

そう言ったって聞く奴なんていやしねえ。

鼻で笑うか、今の坊やみたいに、純粋な、未知への憧れにうかされた目で言うんだぜ。

『それでも僕は行きたいんです、エステリアに』

そうまでいわれて、たかが宿屋のおやじに止める権利があるものかね」

「ちげえねえ」

ボブが酒臭い息で笑った。

彼とて別に本気で説得すれば良いと思っているわけではない。それが無駄であることを、トニーと同じく知っているのだ。

「冒険者なんて言やあ聞こえはいいが、つまるところは山師だしな。

ひと山当てれば気前も良くなるが、だいたいはツケも払わずに何年もいなくなっちまう奴らばかりだ。心配してやる義理もねえ」

「ま、お前さんの言うとおりではあるんだがね。

しかし、死んでいくとわかってる若いを見送るってのは、あまり気分のいいもんじゃねえな。…ところでボブよ」

「ん？」

「お前さん、ツケはいつになったら払ってもらえるのかね」



冒険の目的

ペンタウァ西方、ドウアール海を隔てたエステリアは、銀鉱の発見によって近年急速に栄えた小国である。しかし、そのエステリアに突如、あまたの魔物が出没し、町や村を蹂躪しているという。銀鉱の灯は落ち、貿易路は封鎖され、エステリアの人々は魔物の来襲に怯えた。

魔物が拠点としているのは〈ダームの塔〉と呼ばれる古代の遺跡だ。色めきだった冒険者たちは、次々と魔物の塔に登攀せんとエステリアに向かったが、彼らが戻ってくることはなかった。そう、骸さえも、形見さえも。

被害の深刻さを重く見たペンタウァ国王は、主だったソーサリアンたちを集め、命じたのである。魔物の塔に赴き、エステリアの魔を断て、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。
- 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 2H 程度を想定しています。



本シナリオのポイント

- 主に、Ys 1 の世界をソーサリアンの世界に合わせてアレンジしたシナリオです。ただし、様々な要素を詰め合わせていますので、設定などは適宜変更しています。あくまでパラレルワールドとお考え頂ければと思います。
- Ys 1~2 で登場した地名、人物、モンスターなどを鏤めていますので、Ys 1~2 をプレイしたことのある方は、それぞれの人物との絡みも楽しめると思います（もちろん、知らない人でも大丈夫であるように伏線は厚めにとっています）。
- <イースの書>によって 6 神官の魔法（力）を得ながら、塔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。
- 別シナリオ「脱出」と同様、iOS 版ならではのシカケを鏤めています。ただし、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。
以下に、それぞれの舞台のポイントとなる点をまとめます。
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

ゲームの塔下層部（map.ppt P.2）

冒険のスタート地点（塔1層）。スタンダードな塔のスタイルで、際立った仕掛けもない序盤の拠点。ゴーバンやルタ、アドルなどの主要な登場人物と出会える。
ノルティア氷壁、ラスティン廃坑に繋がる道がある。

ノルティア氷壁への扉を開くには、力の神官<トバの書>が必要。

ノルティア氷壁 (map. ppt P3)

ダームの塔2層。氷に包まれた極寒のエリア。

鏡をワープしながら進む構造となっており、広さの割に複雑。

- 光の神官<ダビーの書>によって、ラミアの村への隠し扉を発見可能
- 時の神官<メサの書>によって、バードブレス溶岩地帯へ迎えるようになる
- 心の神官<ファクトの書>によって、水路を通過して<銀のハーモニカ>を入手可

ラスティン廃坑／サルモン地下神殿 (map. ppt P4～5)

ダームの塔地下に広がるラスティン廃坑。かつては栄えた銀鉱も、今は灯りが消え、通過には光の神官<ダビーの書>が必要。

廃坑を抜けると、地下神殿サルモンに出られる。サルモン神殿の外は崖上となっており、崖の先端にはロダの老樹が静かに生い茂っている。

ラミアの村 (map. ppt P6)

ノルティア氷壁とバードブレス溶岩地帯の狭間に隠された人里。魔物から逃れた人々がひっそりと隠れ住む、ダームの塔2.5層。

ダームの塔上層部へ抜けられる道もあるが、物語序盤では橋が壊れており渡れない。

バードブレス溶岩地帯 (map. ppt P7)

ダームの塔3層。溶岩降り注ぐ灼熱のエリア。

時間によって、溶岩が地面を満たしたり、間欠泉が噴き出たりするため、マップが刻々と変化する。ルートは一本道ではないので、その時どきの状況で進むべき道を判断する必要がある。

塔上層部への扉もあるが、最初は閉ざされており、進むことはできない。ラミアの村経由で上層部に向かい、裏側からロックを外すことで行き来が可能となる。

ダームの塔上層部／ラドの塔 (map. ppt P8～10)

ダームの塔4層。

連絡橋経由でラドの塔に入れる。侵入には時の神官<メサの書>が必要。

最上階には、魔の元凶ダルク＝ファクトが待ち受ける最終決戦の舞台。



ストーリー

[1] <ダームの塔>最下層からスタートする。

ソーサリアン | これが<ダームの塔>か…
| エステリアを巣食う魔物たちの拠点となっているようだ。
| 最上階には、いったいなにがあるのだろう…？

以降、ダームの塔下層部の探索を開始。

[2] ノルティア氷壁への扉を調べると (マップ番号 <1>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 扉が厚い氷の層で覆われている。このままでは開けることはできない。

[3] ラスティン廃坑に入ると (マップ番号 <2>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 灯りもなく、完全な暗闇だ。
| 何が潜んでいるかも分からないし、先に灯りを調達した方がよさそうだ。

[4] ルタ=ジェンマとの出会い (マップ番号 <3>)

(発生条件) 初期状態

ルタ | 私は、<ダームの塔>を調査しているルタ=ジェンマというものです。
| この<ダームの塔>は、はるかな古、<イース>の時代に、魔物によってつくられたものだといいます。
| あなたがたは<イース>という国をご存じですか？

[はい] [いいえ] の選択。[いいえ] を選択すると…

ルタ | そうですか…それも仕方ありません。
イースとは、遥かな古の時代、このエステリアの地にあった国の名前。
イースは2人の女神と6人の神官によって統治され、現在のペンタウアにも劣らぬ
繁栄の時代を築いたといえます。
しかし、イースは滅びました。
突如として地底より湧き出た魔物たちがイースを襲ったと伝えられています。
女神は消え、いつしか魔物たちも消え、イースは伝説となったのです。

ソーサリアン | ……

ルタ | 今、エステリアを襲う災厄は、ちょうどイースのそれを思わせます。
私は、今回の災厄の原因が、この<ダームの塔>にあるのではないかと考えている
のです。

※ [はい] を選択すると…

ルタ | なんともまあ、それは——私の説明は要らないと…そうですか…

[5] 6神官の像について (マップ番号 <3>)

ルタが立っている奥の像を調べると、それぞれ触れた像によって以下のメッセージが表示される。

解説 | 像には、以下のような文字が刻まれている。

解説 | 『神官トバ。雄々しき肢体と強靱な心で<力>を司った』

解説 | 『神官ダビー。<光>を司り、清浄なる心で人々に未来を示した』

解説 | 『神官ハダル。豊穰なる恵みの<大地>を司る。クレリア採掘の責任者』

解説 | 『神官ジェンマ。<知恵>を司り、聡明なる頭脳で人々に英知を示した』

解説 | 『神官メサ。<時>司り、歴史の流れを見守る者』

解説 | 『神官ファクト。<心>を司ると共に、代々6神官を束ねる最強の神官』

すべての像を調べると…

ルタ | それは、かつて2人の女神のもとでイースを統治したという6神官の像です。
<ダームの塔>の随所に同じような空間があるのですが、果たして、どんな役割が
あるのか…魔物たちも、この空間には入ってこられないようですね。

[6] アドル＝クリスティンとの出会い (マップ番号 <4>)

(発生条件) 初期状態

アドル | あなたがたも、エステリアの謎を調べに…？
 ええ、知ってます。
 この<ダームの塔>に入った人間は、ただの一人も帰ってこなかったとか。
 ぼくみたいな若造では、命を捨てに行くだけなのかもしれない。
 でも、知りたいんです。
 エステリアの謎を…平和だったエステリアになぜ魔物たちが現れたのか。

アドル | え、名前、僕の名前ですか？
 アドル、アドル＝クリスティンです。
 よくある名前でしょう、よく言われます。

[7] ゴーバンとの出会い (マップ番号 <5>)

(発生条件) すべての人と会話をしていること

壮年の戦士が、魔導士(ダレス)と手下の魔物たちに襲われている。

解説 | 逞しい戦士が、魔物たちに襲われている！

魔導士を除いて、魔物たちをすべて倒すと…

魔導士 | ——余計なマネを…
 とりあえずこの場は退かせてもらいますが、次はそうはいきませんよ。

魔導士はその場から消えてしまう。

ゴーバン | すまなかったな…おかげで助かった。
 <ダームの塔>は、すっかり魔物どもの巢窟になってしまった。
 溢れ出てくる奴らをここで食い止めようと思ったが、手下ともはぐれて、このあり
 さまだ…義賊のゴーバンが聞いて呆れる。

ソーサリアン | まだ他にも…？

ゴーバン | ああ、手下のドギと一緒にいたんだが…いつのまにかな。
 地下から繋がっているラスティン廃坑を調べたいと言ってたが…
 もし奴に会うことがあったら、いったん入口まで戻ってこいと伝えてくれないか。

[8] ルタ＝ジェンマとの会話 (マップ番号 <3>)

(発生条件) ゴーバンを助けていること。

ルタ 魔物によって、既にいくつもの町や村が滅ぼされてしまいました。
特に、銀の産出地として有名だったラスティン村の有り様はひどいものでした。
鉱山夫たちは銀鉱に押し込められ、生き埋めにされたといえます。
そして不思議なことに…
村にあった銀が、それこそ皿のひとつまで消えていたのです。
他のものには一切手を付けられていなかったにも関わらず、ですよ。
以来、エステリアでは、銀は魔物と呼ばれ寄せるものとして恐れられるようになった
のです。

[9] ゴーバンとの会話 (マップ番号 <6>)

(発生条件) ルタから銀の話を知っていること。

ゴーバン 良かった。また、会えたな。
礼をしていなかったのを思い出してな。これを持っていってくれ。
解説 <トバの書>を手に入れた。
ソーサリアン …これは？
ゴーバン 俺の家に伝わる、古代イースの魔導書だ。
もはや読み解けるものもないが、魔物たちを滅ぼす力を持つという。
上層部に向かうならば、役に立つだろう。

[10] ルタ=ジェンマとの会話 (マップ番号 <3>)

(発生条件) <トバの書>を手に入れていること。

ルタ おお、それは<イースの書>ではありませんか！
では、盗賊のゴーバンに会ったのですね。
ゴーバンがそれをあなたがたに渡したということは、あなたがたの腕を認めたとい
うことでしょう。
あなたがたは、<イースの書>をご存じですか。

[はい] [いいえ] の選択。[いいえ] を選択すると…

ルタ 愚問でしたね。
 <イースの書>について知る者は多くはありません。
 いえ、かくいう私も本質的に『知っている』とは言えないのです。
 わかっているのは、それがかつてイースを治めた6人の神官が、それぞれ1冊ずつ
 残した力ある書物だということ。6冊の書を集め、<ダームの塔>の最上階にある
 女神の間に納めたとき、世の中を平和に導く<力>が得られるということ。それだ
 けです。

ソーサリアン 書物の行方は分かっているのですか？

ルタ いいえ。
 あくまで伝説の書物ですから、ほとんどは行方不明となっています。
 ただ、古の時代、最後の決戦場となった<ダームの塔>に隠されている可能性は高
 いのではないのでしょうか。

※ [はい] を選択すると…

ルタ | そうですか…私の説明は要らないと。そうですか…

[11] ルタとの会話のあと、神官トバの像に触れると…

解説 <トバの書>から光が溢れだし、体内に力が漲っていくようだ。

ルタ これが…<イースの書>の力…！

まさか、まさか…こんなシカケが隠されていようとは…——おお！

ソーサリアン あなたがたも…知らなかったのですか？

ルタ ゴーバンが触れた時には、なんとも…
 おそらく6神官の魂が、力を貸し与える相手を選んでいるということでしょう。

解説 部屋中に広がっていた光はいつのまにか鎮まった。
 しかし、<トバの書>は今も微かに光を発しつつづけている。

ルタ 神官の力は、おそらくそれが必要になった時に発動されることでしょう。
 私にも、それがどのような力かは分かりませんが、まずは塔内を探索してみてもど
 うでしょうか？

以降、持っている神官の力によって、ルタのセリフが変化する。

<トバ>

ルタ | それは神官トバの力ですね…トバは、物理的な力の制御を得意としたと言います。
 その力は、時として<焔>の形をとることもあったようですが、おそらくそれは力

のひとつの形態にすぎないでしょう。

<ダビー>

ルタ | それは神官ダビーの力ですね…ダビーは光を司り、人々の進むべき道を示したと言います。時として、隠れたものの在りかを示す力も持っていたとか。

<ジェンマ>

ルタ | それは神官ジェンマの力ですね…ジェンマは知恵を司り、異形のものとも語る力を持っていたといえます。古代の戦いでも、ジェンマは魔物との唯一の交渉役であったそうですよ。

<ハダル>

<ハダルの書>は最後に入手するので利用する機会はない。

<メサ>

ルタ | それは神官メサの力ですね…メサは時を司り、時の流れをも御したと言います。

<ファクト>

ルタ | それは神官ファクトの力ですね…心を司るファクトは、精神の力を高め、外界から身を護るための術を身に着けていたと言います。

[12] 氷漬けの扉のところに来ると… (マップ番号 <1>)

(発生条件) <トバの書>の力を手に入れていること。

解説 | <トバの書>の光が強まり、眼の前に焔の波が溢れ出た！
扉を覆っていた厚い氷の層はみるみる溶けて、やがて消えてしまった。

ノルティア氷壁へ進めるようになる。扉に入っていくと…

解説 | ダームの塔第2層——ノルティア氷壁

[13] ノルティア氷壁 (マップ番号 <7>)

(発生条件) 初期状態

解説 | 氷の壁の中に、<鏡>のように磨き上げられた箇所がある。
その周囲からは、ひときわ強い冷気を感じる気がする。

触れると…

解説 | 触れてみると、ソーサリアンの身体は壁に引き込まれ。

ワープし、別な場所に出る。

解説 | どうやら<鏡>は一種の転送装置になっているようだ。
| 他の<鏡>も利用しながら、先に進んでいこう。

<鏡>のワープ先は map.ppt P3 を参照（ワープ先に鏡がない場所は一方通行であることを表す）。

[14] ノルティア氷壁。水路イベント（マップ番号 <8>）

（発生条件） 初期状態

解説 | 水路はかなり深く、どこかに続いているようにも見える。
| しかし、水は氷のように冷たく、潜るのはやめておいた方がよさそうだ。

[15] ノルティア氷壁の終点。魔導士ダレスとの再会（マップ番号 <9>）

氷壁の広がった場所で、アドルと魔導士が戦っている。

ダレス | おや、あなたたちは先ほどの…
| 赤毛の坊やといい、あなたたちといい、このダレスの前を何度もうろちよると…
| 早めに始末しておいた方が良さそうですね。

解説 | ダレスと名乗る魔導士の口から、不快な呪文が流れ出る。
| すると、黒い瘤のようなものが魔導士の背中から湧き上がった——！

画面がフラッシュ！

カマキリ形態のデカキャラ（ピクティモス）が登場する。

アドル | ぼく一人では、とても太刀打ちできそうにありません。
| 一緒に戦ってもらえませんか。足手まといにはなりません。

アドルが仲間に加わり、戦闘開始！

※部屋の奥に宝箱と扉があるが、いずれも戦闘が終わるまでは開くことができない。

[16] しばらく戦うが、ダメージを与えられずにいると…

ソーサリアン	ダメだ！甲殻が堅すぎて、剣が通らない。
解説	刹那、ダレスの瘴気に反応して、〈トバの書〉が再び強い光と熱気を発した。 同時に、頭の中に神官トバの声が響きわたる。
トバ	勇者たちよ…我が力を使うのだ。 我が〈力の焰〉ならば、奴にも通用するはずだ。
解説	焰の魔力を使えるようになった。 焰は自動的に出現するので、上下の位置は〈あいふおん〉を上下に傾ければいい。 一定時間後に、横方向に焰の矢が放たれるぞ！

戦闘再開。

ピクティモスは跳ねながら鎌を投げかけてくるので、これをよけながら、焰の矢を射こんでいく。焰の矢で一定数だけダメージを与えると…

ダレス | おのれ…おのれ、忌々しい力の神官めが…

壁に新たな〈鏡〉が現れ、ダレスがカマキリの姿のまま吸い込まれていく。

解説	ダレスが姿を消すと、呼応するように〈トバの書〉の光も鎮まった。 どうやらいったんの脅威は過ぎ去ったようだ。
アドル	待て——！

アドルがパーティを抜けて、ダレスを追いかけていく。

あとに残った宝箱が開くようになるので、開くと…

解説	〈ダビーの書〉を手に入れた。
解説	やはり〈イースの書〉は、魔物たちが隠し持っているようだ。 いったい、この古文書にどんな力が秘められているというのだろう。 まずは、ルタのところまで戻ってみよう。

先の画面（マップ番号 <10>）に進むこともできるが、大きな穴が開いており、現時点では先には進めない。

解説 | 対岸が微かに見える。
途中で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。

[17] ルタのところまで戻ると… (マップ番号 <3>)

(発生条件) <ダビーの書>を入手していること。

ルタ | おお、無事、2冊目の<イースの書>を手に入れたんですね。
それは光の神官ダビーの書。さあ、ダビーの像の前へ行ってみなさい。さあ。

神官ダビーの像を選択すると…

解説 | <ダビーの書>から光が溢れだし、周囲が清浄な光明に包まれる。
ソーサリアン | これが…ダビーの力か。
解説 | やがて目を覆うような光は鎮まったが、<ダビーの書>は依然として微かな振動と共に光を発生している。一方、<トバの書>の光は消え、完全に沈黙している。
ルタ | どうやら神官の力は、一度にひとつしか得られないようですね。
おそらくトバの力を得るには、また、<トバの書>とトバの像を結びつける必要があるでしょう。

以降、持っている<イースの書>と、触れた神官の像に応じて、力を切り替えられるようになる。

もう一度ルタに話しかけると。

ルタ | そうですか、アドルという少年に会いましたか。
彼は、不思議な少年です。
一見、ごく普通の少年なのですが、いつのまにか、なにかしてくれるのではないかと、我われに期待させてしまうところがあるのですよ。
まだ危なっかしいところもありますが…あなたがたは経験も深そうだ。
良かったら、気にかけてやってください。

[18] ダビーの力を得た後、ラストイン廃坑に入っていくと… (マップ番号 <2>)

解説 | ダームの塔地下——ラストイン廃坑。
<ダビーの書>から光球が浮かび上がり、廃坑の一部を照らし出す。
これなら、なんとか先に進めそうだ。

暗い画面に、画面全体の 1/5 ほどの光球が現れ、その部分だけが見えるようになる。

解説 | 光球は〈あいふおん〉を上下左右に傾けることで、自由に移動できるぞ。
足元にも気を付けつつ、先も照らしながら、気を付けて進んでいこう。

[19] 打ち捨てられたつるはしやトロッコ、鉱山夫の持ち物を見つける (マップ番号 <11>)。

解説 | どうやら、銀の採掘坑だったらしい。
しかし、採掘された銀は魔物に持ち去られたのか、かけらすら残されていない。
ソーサリアン | 魔物たちは、銀の何に惹かれているのだろう…

[20] 限られた視界の中で廃坑を進んでいくと、開けた場所に出る (まだ暗闇)。
奥にも、先に進む道はない (マップ番号 <12>)。

ソーサリアン | 行き止まりだろうか…なにか気になる場所だが。
謎の声 | ようやく…ようやく、おいでになりましたね。
解説 | その時、くぐもった聞き苦しい哄笑が響いた。

続いて、暗闇の中に先ほど逃げていったピクティモス (ダレス) が現れる。

ソーサリアン | ダレス！
ダレス | おや、あの赤毛の小僧はいないのですか…まあ良いでしょう。
まずはあなたたちから、この暗闇の中で死んでもらいましょう。

ピクティモスとの 2 回目の戦闘開始！

今度は〈焔〉の力を持っていないが、先ほどの戦闘でピクティモスの胸の甲殻が割れている。この部分のみ物理攻撃が通じるので、視界 (光球) を動かしてピクティモスの動きを追いながら攻撃を仕掛ける。ピクティモスの攻撃方法は初回と変わらず。

[21] ピクティモスを斃すと…

ダレス | うおおおお、またしても、またしても…口惜しや…

首の部分だけが外れて、奥の壁を突き破って逃亡。
廃坑の奥に進めるようになる。

[22] 廃坑を抜けると、神殿エリアに出る（視界制限はここで解除）。

解説	地下神殿サルモン。 廃坑を抜けると、そこは壁が淡い光を放つ神殿だった。
ソーサリアン	不思議な空気が漂っている。 6 神官の間の空気にも似ているが、そこともまた異質の気があるようだ。

[23] 神殿の片隅には、罅の入った壁がある（マップ番号 <13>）。

解説	壁に、かすかにひびが入っている。壁を叩くと、中から男の声が聞こえた。
男	おおい、そこに人がいるのか。おい、頼む、助けてくれよ！
解説	と言われても、このままではなにもできない。
ソーサリアン	そこに誰かいるのか。 なにか持ってきて助けるから、もう少し辛抱してくれ。

[24] 神殿の奥を抜けると、崖上の草原に出る。

がけっぶちには大木がそびえたっている（マップ番号 <14>）。

解説	大きく枝を上げた大木がそびえたっている。樹齢の想像もつかない。 あれほどまでに強まっていた魔物の気配をここでは一切感じないのは、この樹の力だろうか。
----	---

樹の裏手には、女の子が立っているの、話しかける。

女の子	私は、吟遊詩人のレア。
ソーサリアン	エステリアに伝わる伝承を調べて、この国を巡り歩いています。 おいおい、伝承などと言ってる場合じゃないだろうに。 君のような女の子がこんな魔物の巣窟にいては危ない。 とりあえず、安全なところまで一緒に行こう。
レア	いいえ、大丈夫。私には、この<銀のハーモニカ>がありますから。 <銀のハーモニカ>には不思議な効力があって、邪悪な力を跳ね除けることができます。私はもう少し、ここで…この樹と——語りたいので。
解説	そうすると、レアと名乗る少女は俯いて黙ってしまった。 不思議な娘だ。

[25] また、樹には洞があるので、中を調べると…

ルタがいたのと同じような 6 神官の像が立っている部屋がある。

ソーサリアン | ここにも 6 神官の間が…似たような部屋がいくつかあるのだろうか。

ここで、トバの像に触れると。

解説 | <トバの書>から光が溢れだし、体内に力が漲っていくようだ。
力の神官トバの力を手に入れた。

[26] 神殿のひび割れのところに戻ると… (マップ番号 <13>)

(発生条件) <トバの書>の力を得ていること。

解説 | <トバの書>から更なる力が体内に流れ込んでくるようだ。
壁においていた手に力を籠めると、亀裂が広がり、壁に大きな穴が空いた！

穴に入っていくと、中には若い男がいる。

ソーサリアン | 助けに来たぞ！おい、大丈夫か！？

若い男 | おいおい、あの壁を叩き割ったのかよ。

こんなの、俺しかできないと思ってたのに…あんたらすげえな！

俺はドギ、盗賊だ。

おかしらと一緒に、この悪魔の塔に入ってきたんだが、罨に引っかかっちゃって、このザマだ。足さえケガしてなきゃ、壁の 1 枚や 2 枚、なんてこたあないんだが…

ソーサリアン | おかしら？もしや、ゴーバンのことか…？

ドギ | なんでえ、おかしらを知ってるのかよ。

ソーサリアン | ああ。一度、入口まで戻ってこいと言ってたぞ。…歩けるか？

ドギ | おう、心配はいらねえ。もちっと休めば、大丈夫だろうぜ。

おかしらにも、もちっとで戻るって伝えてもらえるか？

おお、そうだ。廃坑で見つけたんだがよ。

大事なものみたいだが、今の俺じゃ守り切れるかわからねえ。

預かってくれないか。

解説 | <メサの書>を手に入れた。

ドギ | なんでも昔のお偉い神官さまが書いたんだってよ。

俺には、黴臭い紙のかたまりにしか見えないんだがね！

[27] ドギと別れ、牢屋を出ると…

ソーサリアン | 新しい<イースの書>も手に入れたことだし、一度、ルタのところに戻ってみよう。

いったんダームの塔下層部まで戻る。

ただし、廃坑は光の神官ダビーの力を持っていないと通れないので、一度、樹の洞で力を切り替える必要がある。

[28] ダームの塔の下層部に戻ってくると…

(発生条件) ドギを助けた後。

ゴーバンとの再会 (マップ番号 <6>)

ゴーバン | そうか、ドギは無事だったか。

<メサの書>を見つけていたんだな。

いや返さなくていい、それはあんたたちが持っていてくれ。

どうやら、俺たちよりも役立ててくれそうだ。

ゴーバン | …古の時代には、人と話せる巨木があったらしい。

<ロダの樹>と呼ばれていてな。6神官の良き相談役でもあったそうだ。

昔の話だが、今もそんな樹が存在するのであれば、我われにも助言を与えてくれるのだろうか。

[29] 6神官の間でルタとの会話 (マップ番号 <3>)

(発生条件) ゴーバンにドギのことを伝えた後。

ルタ | そうですか…ラスティン採掘坑は、そんなありさまに…

銀…いったい、魔物は銀に魅かれているのか、それとも…畏れているのか。

どういことなのでしょう。

[30] ゴーバンとの会話再び (マップ番号 <6>)

(発生条件) ルタから銀の話聞いた後

ゴーバン | ノルティア氷壁に女神像が立っているのを知ってるか。

あそこでさっき人影を見たような気がするんだ。

いや、分かってる、あんなところに人がいるわけがないことくらいな。

魔物に殺された奴らの魂だろうか…

[31] ノルティア氷壁 (マップ番号 <15>)

(発生条件) <ダビーの書>の力を持っていない場合。

解説 | ゴーバンが幽霊を見たと言っていた場所だ。
氷壁の寒さというだけではない。
心なしか、魂を冷え込ませるような冷気を感じるようだ。

(発生条件) <ダビーの書>の力を持っている場合。

解説 | <ダビーの書>の光が強まり、女神像の脇を照らし出す。
するとどうだろう、像の背後に隠れていた道が透けて見えるようになった。

以降は、<ダビーの書>の力がなくても道が見えないだけで、通り抜けはできるようになる。

[32] 隠されていた道を抜けると…

中には小さな村 (ラミアの村) があり、人々が歩き回っている。

解説 | ダームの塔 2.5 層——隠れ里ラミア
ソーサリアン | こんなところに…人里が…?

村の人に話しかけると…

スラフ (男) | ここはラミアの村だ。よくあの隠し扉を見つけられたもんだな。
そういえば、ついこの間も赤毛の坊やと青い髪の美人が迷い込んできたな。

タルフ (男の子) | わあ、嬉しいな。また、旅の人だ～。

マリア (若い女) | 私たちは銀鉱の村ラスティンの生き残りです。
魔物たちの目を逃れて、なんとか生き延びてきましたが、ここもいつまで持つことか…

ラーバ (老人) | <ダームの塔>は、かつてはエステリアの観光名所のひとつじゃった。しかし、今や忌まわしい魔物の巣窟じゃ…いったい、奴らはどこから現れたのか…

ジェバ (老婆) | 奴らは…執着するかのようになんて銀ばかりを持っていきおった。
銀、銀、銀…いったい、銀がなんだというのじゃろう…

ゴート (橋番) | 橋の向こうに行きたいって？
残念だが、今は修理中でな、時間をおいてきてくれや。

※ということで、村東の橋は現時点では上がったままとなって渡れない。

また、アドルと青い髪の少女（フィーナ）にも出会う（マップ番号 <16>）

アドル	おや、先ほどはありがとうございます。
フィーナ	そうですか…あのあと、ダレスは廃坑に…では、奴はまだ生きてるんですね。 氷壁で魔物に囚われているところを、アドルさんに助けていただいたんです。 でも、私、どうして氷壁なんかにいたのか… なにも思い出せない…思い出せるのは、ただ、フィーナというこの名前だけ。
アドル	僕はもう少し、この村に留まってみるつもりです。 そうだ、これ、なかなかいいでしょう。 <銀の剣>です。氷壁の奥で魔物が大事そうに警備していたんです。 村の人たちは、銀は不吉の象徴だというんですが、僕にはどうにもそう思えなくて。

[33] ノルティア氷壁終点の大きな穴のところまでくと…（マップ番号 <10>）

（発生条件）<メサの書>の力を得ていること

解説	<メサの書>から流れ出した気が、空気を換えたようだ。 風の音が妙にゆっくりとして、舞い散る氷片もゆっくりと視界を流れていく。 どうやら時の流れが一時的に緩まっているようだ。 落下速度が遅まっている今であれば、あそこまでジャンプできるかもしれない。
----	--

以降、普段の2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、塔下層部に落とされてしまう）。

[34] 向こう岸に付くと、階段があるので登っていく。

階段を抜けると、場面は一転して、溶岩が降り注ぐ赫一色の世界。

解説	ダームの塔——バードプレス溶岩地帯。
ソーサリアン	氷の次は、焔か…たまったもんじゃないな…

バードプレス溶岩地帯は、「暗き沼の魔法使い」の迷路のように、左右、手前、奥に移動できるマップ構造となっている。ただし、マップ間の通路では溶岩や間欠泉が噴き上げ、移動を妨げる。溶岩や間欠泉の出る場所は一定時間おきに変わり、マップ構造も動的に変化する（map.ppt P7の道は一例）。

[35] 溶岩地帯を進んでいくと、開けた場所に出る（マップ番号 <17>）

奥に扉があるが、現時点では閉ざされている。

ソーサリアン | いやな感じだ。…この感じは——来るぞ！

溶岩から首だけになったピクティモス（ダレス）が現れる。

ソーサリアン | ダレス！

ダレス | いつまでも後れをとってはいは、ファクトさまに申し訳が立ちません。
そろそろ、決着をつけさせてもらいましょうか。

ピクティモスとの3回目の戦闘開始！

頭だけになったピクティモスは2つに分身しながら、ソーサリアンにアタックしてくる。ただし、片方は幻なので、ダメージを与えることができない。本体側は、目の部分に対してのみ物理攻撃が可能（一度ダメージを与えると、幻と本物が入れ替わる）。

また、鎌による遠隔攻撃も健在で、しかも地面に鎌が当たると、溶岩が地面全体に流れ出るので要注意（一定時間経つと溶岩は止まるが、パーティ全体がダメージを受けるので事前に鎌を叩き落としておくのが望ましい）。

[36] 勝利すると…

ダレス | うお、うおおおおお…

解説 | 魔物の頭が崩れ落ち、中から古びた書物が転げ落ちた。
<ジェンマの書>を手に入れた。

ソーサリアン | ダレス、とどめだ——！

ダレス | 隠れ里ラミアに行ってください。

ソーサリアン | ——！？

ダレス | 我ら魔軍が気づかなかったとお思いか。今頃は——

解説 | ソーサリアンが怯んだ一瞬の隙に、ダレスは靄となって消えていった。
またもや逃げられたようだ。

ソーサリアン | ラミアの村が心配だ。戻ってみよう。

なお、この時点では奥の扉は開かず、先に進むことはできない。

[37] ラミアの村に戻ると、村の家々は焼かれ、無残な状態に。

村の人に話しかけても、以下のような返答が戻ってくるだけになっている。

村人 %&\$♪\$？

解説 わけのわからないことを呟くのみで、話が通じない。
どうやら魔物の瘴気で正気を失っているようだ。

また、アドルと少女フィーナはいなくなっている。

[38] <ロダの樹>イベント (マップ番号 <14>)

(発生条件) <ジェンマの書>の力を得ていること。

解説 大木に近づくと、大木から低いしわがれた声が聞こえてきた。
どうやら大木が話しかけているようだ。
知恵を司る<ジェンマの書>の力である。

大木 おお、儂の言葉が理解できるのだな。
儂はロダ。古のイースの時代から、ここで人の営みを見守ってきた。
イースのすべての元凶は<クレリア>にあるのだ。

ソーサリアン クレリア…？

ロダ そう…エステリアでは銀と呼ばれる鉱物だ。
クレリアによってイースは富み、クレリアから抽出される魔力によってイースは四
囲の侵略からも護られ、永久の繁栄を謳歌するに見えた。
しかし、銀から得られた魔力は、同時に闇の生き物を産んでしまったのだ。
2人の女神と6人の神官は、クレリアを地下に封印したが、既に発生してしまった
魔の力は止められなかった。イースは魔に蹂躪されたのだ。

ロダ 人々が魔の恐怖におびえる中、女神が我われの前から姿を消した。
その後ほどなくして、魔の襲撃は止んだ。
しかし、人々は二度と女神の姿を見かけることはなかったのだ。

ロダ それから700年の年月が流れ、人々はクレリアを、銀という名前で掘り出してしま
った——銀は魔を呼び醒まし、魔の力は、心の神官ファクトの精神を蝕んでいった
のだ。

ソーサリアン ファクト…！

ロダ ダルク＝ファクト、それがエステリアを脅かす魔の総統の名前だ。
奴は、もともとは6神官を束ねた、心の神官の末裔。
心を司るがゆえに、魔の影響も受けやすかったのだろう。
魔に心を奪われた奴は、その絶大なる力をもって魔軍を率いておるのだ。

ロダ | しかしファクトは、自らの心が魔に奪われることを知っておった。
 あらかじめ<ファクトの書>を私に委ねていたのが、不幸中の幸いでもあった。
 さあ勇者よ、<ファクトの書>を、今こそお主に託そう。

解説 | <ファクトの書>を手に入れた。

ロダ | ファクトを…誇り高き心の神官に、死の安らぎを与えてやってくれ。

[39] ラミアの村のイベント (マップ番号 <18>)

(発生条件) <ファクトの書>の力を得ていること。

解説 | <ファクトの書>が輝きを増して、村全体を覆っていく…
 ファクトの強固な精神が魔の瘴気を遮る盾となっているのだ。
 伴い、虚ろであった村人の眼に正気の光が甦ってきた。

村人が元に戻った後、それぞれに話しかけると…

スラフ (男) | 突然、魔導士どもが現れたんだ…その後は、全然覚えていないな…

タルフ (男の子) | お姉ちゃんが、フィーナ姉ちゃんが攫われちゃった～。

マリア (若い女) | 魔導士たちは、私たちには見向きもしなかったわ。
 最初から、あのフィーナという娘を狙っていたのかもしれないわね。
 ラーバ (老人) 「魔導士たちが言っておった。
 捕えた女は、ラドの塔へ連れて行くと…
 ラドの塔？ ああ…ダームの塔から連絡橋で結ばれている小さな塔のことじゃ。
 バードブレス溶岩地帯の、もうひとつ上の層から繋がっているはずよ。

ジェバ (老婆) | ラドの塔の五点鐘は、処刑の合図。
 囚われた者は無残に殺されるそうよ。

その時、鐘がひとつ鳴る。

ジェバ | おお、恐ろしや…処刑が、処刑が始まる…

ゴート (橋番) | 残念だが、まだ橋は修理中だぜ。もう少し待ってくれよな。

ソーサリアン | 仕方がない。まずは、他に進める道がないか探してみよう。

[40] ノルティア氷壁のイベント (マップ番号 <8>)

(発生条件) <ファクトの書>の力を持っていること。

解説 | <ファクトの書>の光がソーサリアンの周囲を押し包み、薄い膜を形成した。

ソーサリアンの周囲がシャボン玉のようなもので包まれる。

ソーサリアン | これで先に進め、というのか…
| ゆらゆらして心もとないが、進むしかないだろう…

水の中に入ると、飛び込むと…

解説 | 泡は<あいふおん>を上下左右に傾けることで操作できるぞ。
| 自動で動いていくから、壁に当たらないようにゆっくり進め！
| 途中、水流が吹き付けるところもあるから要注意だ。

もしも途中で泡が壁に当たってしまうと、シャボン玉が割れて Game Over。
無事に水路を抜け、小さな岩棚に出ると、シャボン玉は消える。
岩棚には宝箱があるので開けると…

解説 | <銀のハーモニカ>を手に入れた。
ソーサリアン | これはレアが持っていたものか。
| どうして、これがこんなところに…？

[41] 岩棚から元に戻る方法を探していると (マップ番号 <20>)

2 回目の鐘の音が響き渡る。

ソーサリアン | これで 2 回目…あまり時間はないな。

その時、氷壁の一部が割れて、ドギとゴーバンが現れる。

ドギ | 助けに来たぜ！大丈夫か、ソーサリアン！
ソーサリアン | ドギ、もう怪我はいいのか。
ドギ | おかげさんでな。この通り、何枚でもぶち破れるぜ！
| そうだ、ルタがおまえらと話したがってたぜ。あとで行ってやんな。

ゴーバンに話しかけると…

ゴーバン | <ロダの樹>と話したというのか…
おまえさんたち、本当に驚くことばかりしてくれるな。
ダルク＝ファクト…それが魔物の総統の名前か…
よし、俺たちも別ルートで上に向かうつもりだ。気を付けていけよ。

ドギのあけた穴から塔下層部に戻ることができる。

[42] 6 神官の間でルタとの会話 (マップ番号 <3>)

(発生条件) ドギ／ゴーバンに氷壁で助けられていること。

ルタ | おお、大変なことが判りました。
やはり鍵は銀にあったのです。銀は魔を産み出す源泉であると同時に、力の源でもある。魔を斃すには、銀で創られた武器が欠かせません。
しかし…銀はすべて魔物におさえられているはず。
銀の武器など、どこを探せばあるのか…

[43] ラミアの村に戻り、橋番に話しかけると…

(発生条件) ルタと銀の武器の話をしていること。

橋の番人ゴート | おお、あんたたちか。ようやく橋の修理が終わったんだ。
良かったら使ってくれ。塔の上層階に出られるはずだぜ。

[44] 橋をわたり、階段を上ると… (マップ番号 <21>)

<ダムムの塔>上層部に出る。その時、3 回目の鐘の音が鳴る！

ソーサリアン | 3 回目の鐘の音が…もういよいよ猶予はないぞ。

なお、マップ番号 <22>で門を外すと、バードブレス溶岩地帯⇄上層階との行き来が可能になる。

[45] 聖獣ルー (カンガルーのような生き物) との出会い (マップ番号 <26>)。

(発生条件) 初期状態

解説 | 魔物がこちらをじっと見ている。なにか伝えたさそうだ。
魔物 | %&=#\$¥…
解説 | しかし、なにを言っているのか、ちっとも理解できない

(発生条件) <ジェンマの書>の力を得ていること。

解説	魔物に近づくと、少年の声が聞こえてきた。 知恵を司る<ジェンマの書>の力が、魔物の言葉を翻訳しているようだ。
魔物	ああ、良かった。僕の言葉が通じるのですね！ 僕です。アドル、アドル＝クリスティンです…！
ソーサリアン	アドル、アドルなのか…！
アドル	そうです。急に、魔物の一群が現れて… 僕の力ではどうすることもできませんでした… 気が付いたら、僕はこんな姿になってしまって。 村では村の人たちが追い立てるので、しかたなくここまで逃げてきたんです。

[46] <ラドの塔>への連絡橋に入ると… (マップ番号 <23>)

(発生条件) 初期状態 or <メサの書>の力を持っていない場合。

解説	不快な不協和音が響き渡り、四肢から力が抜けていく。 このままでは危険だ。いったん、引き返そう！
----	--

そのまま、その場にとどまっていると体力が激減し、Game Over。
連絡橋から出ると、4回目の鐘が鳴る。

ソーサリアン | 4回目か…！急がねば…

[47] 再び<ラドの塔>の連絡橋に入ると… (マップ番号 <23>)

(発生条件) <メサの書>の力を持っている場合。

解説	<メサの書>から流れ出した気が、時の流れを捕えたようだ。 不協和音の響きが緩やかになり、力もそれほど奪われなくなっているようだ。
ソーサリアン	今のうちに、急ごう！

画面の上に、map.pptx P11 のような赤いゲージが表示される。

解説 | 赤いゲージが中央よりも右に傾くと、時間はより遅く流れ、体力の減りも緩まるが、その分、〈メサの書〉の力の持続時間は短くなる。左に傾くと、その逆だ。
赤いゲージは、〈あいふおん〉の左右の傾きで調整できるぞ。
バランスを考えて進もう。

途中にはモンスターや地形的なトラップもあるが、基本的に iPhone を水平に保って（赤いゲージが中央にくるようにしながら）進むのが望ましい。〈メサの書〉の力は、一定時間で切れてしまい、それ以降は最初と同じく、体力は激減するので要注意。

[48] 〈ラドの塔〉に出ると、結界の中にフィーナ&レアが捕えられている。

傍らには死刑執行人となる魔物の姿もあり（マップ番号 <24>）。

レア | 来てはダメです——！

そして、高見の鐘撞き台には霊体となったダレスの姿がある（マップ番号 <25>）。

ソーサリアン | ダレス——まだ生きていたのか…！
ダレス | フフフ…あなた方に一矢報いるまでは死んでも死にきれません…
所詮、あなた方の力が、魔物には及ばぬことを知りなさい！
解説 | そういって、ダレスは最後の鐘を撞こうとした。

その時。

謎の声 | そうはいかないぜ、魔物さんよ！

壁を叩き割ってドギ登場。死刑執行人は切り伏せられる。
また、天井から舞い降りたゴーバンがダレスを切り伏せる！

ソーサリアン | ゴーバン！ドギ！
ドギ | よう、待たせたな。え、待ってないって？そう言うなよ…
ゴーバン | 忘れてもらっては困るな、俺たちもいるということ。
ダレス | まさか…まさか…うおおおおお…！

ダレスが赤い光塊となって逃亡を図る。

ゴーバン | ソーサリアン、逃がすな！

解説 | ダレスを逃がすな！
ダレスの逃亡路が赤い光点で表されるので、タップして逃亡路を防げ。
ゴーバンの指示で〈あいふおん〉の向きを左右に向けると、背景も 90° 回転するぞ。

以降、ゴーバンから「左だ！」「右だ！」のような声かけられるので、iPhone 端末の向きを変えると、背景も 90° 切り替わる (map.ppt P13 参照)。そこで赤い点が現れたら、そこをもぐらたたきの要領でタップすると、ダレスが逃げられなくなる (もたもたして逃がしてしまうと Game Over。この直前にオートセーブ)。

ソーサリアン | ダレス——逃がさない！
ダレス | うおおお…！

何度か逃亡を妨げると…

ダレス | うおおお…無念、無念…口惜しや…
解説 | ダレスは力尽きたように床の染みとなって…やがて消えた。
ソーサリアン | 最後まで、しぶとい奴だったな。

結界が消えるので、フィーナとレアのところに駆け寄る。

ソーサリアン | 2 人とも囚われていたなんて。
無事でよかった。そうだ、これは君のものかい？
解説 | 〈銀のハーモニカ〉を、レアに手渡した。
レア | 廃坑で落としてしまって…その後、魔物に囚われてしまったのです。
そうだ、ハーモニカのお礼に一曲お聞かせしましょう。

ハーモニカでテーマ曲〈Feena〉。吹き終わると…

解説 | 清浄な空気がラドの塔を、そして、ダームの塔を満たし、魔の瘴気が弱まったように感じる。

それぞれに話しかけると…

レア | ダルク＝ファクトの魔力は、ダレスの比ではないはずです。
その瘴気を防ぐ方法を整えておくと良いでしょう。

	その術は…、もうあなたたちは備えているはずですよ。
ソーサリアン	レア——なぜ、君がそのようなことを…？
レア	……
フィーナ	アドルさんが最後まで私を護ってくれたのですが、結局、こんな風に捕まってしま って…アドルさんは…そう、無事だったんですね、良かった。
ゴーバン	さあ、お嬢さんたちは俺たちに任せて、お前たちは先に行け！

ラドの塔から出ると、連絡橋の不協和音は消えている。

[49] アドルのところまで戻ると… (マップ番号 <26>)

(発生条件) レアに<銀のハーモニカ>を渡していること。

アドルが元の姿に戻っている (装備は「クレリアソード」)。

アドル	ハーモニカの音色が響いてきて…そしたら、元に戻れたんです。 そうですか…フィーナも無事に…よかった。
アドル	どうでしょう。僕も奴らに一矢報いてやりたい。 でも、僕にはまだその力が足りないんです。 どうでしょう。一緒に連れて行ってはくれませんか。

アドルが再び仲間になる。

[50] ダームの塔最上階へ (マップ番号 <27>)

(発生条件) 初期状態

解説	ルタは魔に打ち勝つには、銀の武器が必要だと言っていた。 まずは、武器を探すのが先だ。
----	---

(発生条件) アドルを仲間に加えた後。

扉を開くと、通路が続いており、随所にこれまでに会った仲間たちが立っている (マップ番号 <28>~<30>)。

ルタ	さあ、お急ぎなさい。こちらです！
ドギ	あとは、おまえらに任せませ！
ゴーバン	俺たちはここで追っ手を食い止める。頼んだぞ！
フィーナ	ソーサリアン、アドル…気をつけて…

レア | ダルク=ファクトは、最強の神官ファクトの末裔。
その瘴気には、常人では数分と耐えることはできないでしょう…お気をつけて。

[51] そして、最後の扉を抜けると、最上階。

ダルク=ファクトが立っている（マップ番号 <31>）。

ファクト | お前たちが、ダレスを苦しめたソーサリアンだな。
そして、そこにいる赤毛の小僧がアドルか…
どちらも私の計画をずいぶん狂わせたようだな。

ソーサリアン | お前が——狂った神官の末裔、ダルク=ファクトか…！

ファクト | なんとでも言うがいい。
最後の<ハダルの書>を私が持っている限り、お前たちはイースの書をそろえることはできんのだ。もっとも、神官ファクトがおのれの書を奪われ、代わりに<ハダルの書>ごときを護ることになろうとは、なんともしまらん話ではあるがな。
ここで我が<ファクトの書>も返してもらおうか。行くぞ！

[52] ファクトとの最終決戦開始！

(発生条件) <ファクトの書>の力を得ていない場合。

解説 | ダメだ。奴の瘴気で体力が奪われていく。奴の瘴気を防ぐ術を探さねば。

いったん、撤退。

(発生条件) <ファクトの書>の力を得ている場合。

解説 | <ファクトの書>が怒りを噴き出すように震え、巨大な盾のようなものを吐き出した。盾ごしだと、ダルク=ファクトの瘴気がだいぶ和らぐようだ。

盾が頭上に現れる。

解説 | 盾は<あいふおん>を左右に傾けると、ソーサリアンの周囲を円周上に移動するぞ。
これでダルク=ファクトの瘴気を防ぎながら戦え！

ファクトとソーサリアンの間に盾がないと、瘴気で体力がどんどん減っていく。常にファクトに対して盾が間に挟まるように移動させながら、戦う必要がある（map.ppt P12）。

ファクト | <ファクトの書>の力か…
この私の力を、ファクトがはばむというのか…！

[53] 戦闘に勝利すると…

解説 | ファクトの衣から、最後の<ハダルの書>が滑り落ちた。
<ハダルの書>を手に入れた。
ダームの塔のざわめきが鎮まり、魔物の気配が引いていくのを感じる。

[54] エンディング (The Morning Grow)。

アドル | これで——本当にエステリアの脅威は去ったのでしょうか…？
僕は、もう少しここでイースの謎を調べていきたいと思います。
ソーサリアン | そうか…それならば、ここでお別れだな。
イースの書は、君が持っているといい。
解説 | 6冊のイースの書をアドルに渡した。
アドル | ありがとうございます。ペンタウアにもいづれ伺います。

最上階から出ようとする…

解説 | ハダルの書。
イースは、クレリアという金属を生み出したことにより栄えた。
山にそそり立つサルモンの神殿はイースの繁栄ぶりを示していた。
そんな、ある日。
突然、繁栄の日々は終わりをづけ、恐ろしい災厄が訪れたのだ。

最上階から出ると、それぞれと会話。ただし、レアとフィーナはいなくなっている。

ゴーバン | ファクトを斃したんだな…魔物たちが波が引くように消えていったよ。
レアとフィーナ？そういえば、姿が見えないな。
さっきまでは確かにいたんだが。
ドギ | おうおう、遅かったじゃねえか。
ここで背後を守ってやった俺さまに感謝しなよ。
え…おかしらのおかげじゃないかって…？そりゃねえぜ。

会話を終えて、その場を離れようとする…

解説 トバの書。
イースは、二人の女神と六人の神官により治められている。
女神は、我々の生きがいであり、イースの象徴でもあった。

ルタ アドルさんは…そうですね、残られましたか。
彼には、まだやるものが残っているのでしょうか。そんな気がしてなりません。

会話を終えて、その場を離れようとする…

解説 ダビーの書。
災いについて話そう。
あいつは突然現れ、町を襲った。
噴き出した溶岩は野原を焼きつくし、我々はその中を逃げ惑った。
クレリアが、すべての災いの源らしい。
我々はクレリアを地下深く封じる。
あれに手を出したとき、この世に災いが舞い戻るだろう。

最上階エリアから抜けると、場面は変わって、ラミアの村。

スラフ（男） 魔物が消えた…俺たちは助かったのか…
タルフ 僕見たんだよ、塔の頂上から光が登っていったんだ。
光の中には、誰かいたんだけど、誰も信じてくれないんだ。
マリア（若い女） フィーナですか？
一度、レアという娘と連れ立って村に戻ってきたんですけどね、そのまま私たちに
別れを告げると、連れ立って行ってしまいました。不思議な娘たちでしたね…
ラーバ（老人） ありがとう、ありがとう、そしてありがとう…！
ジェバ（老婆） これで平和が訪れるのかのう…
ゴート（橋番） 俺の名前はゴート＝ダビー。覚えていてくれよな！

ひととおり会話をして、村を出ようとする…

解説 メサの書。
我々は、ついにサルモンの神殿に追い詰められてしまった。
6体の巨大な魔物が手下を従えて、どんどん迫ってくる。
我々はいったんこの地を離れることにした。
再びここへ戻ってこられることを信じて。

場面は変わって、ロダの樹。

解説	ロダの樹はもはやなにも語らなかった。 たださわさわと梢を鳴らし、その姿はただの大木に戻ったように見える。
ソーサリアン	ロダの樹よ…ありがとう！

その場から去ろうとすると…

解説	ジェンマの書。 あいつが魔物を引き連れて迫ってくる。 人々がその恐怖におびえる中、女神が我われの前から姿を消した。 それ以来、女神の姿を見た者はなかった。
----	--

場面はダームの塔下層部に移動する。

ペンタウァに戻ろうとすると…

解説	ファクトの書。 あざやかな朝焼けの映える朝、突然、あいつの追撃が止まった。 なぜだかはわからないが、これは喜ぶべきことだ。 イースから災いが消えたのだから。 再びあいつが現れた時のために、イースを結集した力をここに封じ込めておく。 6冊の本を手にしたものに力が与えられ、その者こそ、平和を導く指導者となるのだ。
----	--

(End)