

ソーサリアン for iOS向けシナリオ

神剣ジャイアントスレイヤー
シナリオ 1 「喜びの歌」

作 Salvador

はじめに

「神剣ジャイアントスレイヤー」は、「ソーサリアン」システムのシナリオとして書かれています。シナリオは4部構成のオムニバス形式となっており、各シナリオでそれぞれのストーリーは独立していますが、最終的に全4話で完結するように構成されています。シナリオ1「喜びの歌」は、その第1話です。国内随一の教育都市イリアスを舞台に、ソーサリアンは子供たちの失踪事件の捜査にあたります。調べを進めていくにつれ、子供たちの喜びに暗い影があるのを感じ、人の本当の喜びとは何か、を考えさせられることになります。少年の身を借りた巨人チッタが狂言まわし的存在で登場し、このシリーズの方向性をほのめかします。

第1章 概要

1.1 インTRODクシヨン

城砦都市イリアスは国防の要であると共に、国内随一の教育都市でもあった。全国から集まった子供たちはここで武器や魔法の基礎訓練を受け、国の将来の担い手として育てられていた。市民の教育に対する意識は総じて高く、国からの豊富な資金援助もあり、教育の場として理想的な環境となっていた。実際ここから国軍士官、兵士、宮廷魔術師、官僚などさまざまな要職に人材を輩出しており、また中には冒険者の道を志願するものもいた。

ある日、この都市の執政官ディアルド公爵から、ペンタウァ国王へ陳情があった。

その内容は抽象的なもので、とにかくすぐに腕利きのソーサリアンを派遣して欲しいという要請だった。

イリアスには国軍も常駐しており、あまりソーサリアンの派遣は必要ではない都市だった。王はこの不自然な要請に異変を感じ取り、ソーサリアンにイリアスの調査を依頼した。

1.2 登場人物

ここでは主な登場人物の名前・年齢・性格・シナリオ中の役割などを記します。

ディアルド公爵(54)：国から派遣されたイリアスの執政官。赴任して2年になる。貴族ならではの高慢さはあるが、まじめな性格で国防の要イリアスへの赴任を誇りに思っており、町の発展を心から願っている。今回精霊の波動である「喜びの歌」がイリアスへ聞こえてきたのは、自分の政策で市民が喜びに満ちているからだ信じており、これを守ろうとする。
この為、子供たちの誘拐事件が発生しても市民にはひた隠し、ソーサリアンに調査を依頼した。

チッタ(年齢不詳)：2ヵ月前に孤児としてイリアスの修養所にやってきた少年。今回の事件を傍観者のように見ており不思議な言動を繰り返す。
実はこの少年は巨人族の末裔で、少年の姿を借りて人間を知りにやってきたのだった。
元々は神の一族であったタイタンの血を引いている為、年齢というものとはほとんど無関係、人でいう死や生をも彼にとっては棲む場所を変える事ぐらいの意味でしかないが、今回のシナリオではこれらの秘密は明かされない。

- カズン(12) : イリアスン修養所の生徒。魔法の授業ではまずまずの成績だが、それ以外の成績は悪く、コンプレックスを持っている。
- ルイス(9) : イリアスン修養所の特待生。特に魔法が得意だが、まだ幼い。よくカエルを操って遊んでいる。
- セネリー(11) : イリアスン修養所の生徒。ルイスのお姉さんの存在で、彼の面倒をよくみている。
- ライネル(28) : 剣の指導者。剣は力だという理論の持ち主。その考え同様、筋肉隆々の体で大刀を扱う。これでも一応、騎士の位を持つ。
- エス(30) : 剣の指導者。剣は技だという理論の持ち主。その考え同様、不必要な筋肉は落とし、レイビアを扱う。騎士の位を持つ。
- ジャネット(32) : 魔法・自然科学担当教師。かつては「魔女っ子ジェニー」と呼ばれ町のアイドルだったらしい。魔法の腕は確かだが、教え方が今一つ。
- カーリー(67) : 倫理・人間・社会科学担当教師。温厚な神官である。子供たちのおじいちゃん的存在。
- ドレイク(652) : ハイ・エルフの言語教師。彼は暇つぶしにこの仕事をしているらしい。
- ダニー(45) : イリアスンのベテラン事務官。確実に仕事をこなすのが得意。
- ドリー(20) : 新米の事務官。仕事を失敗するのが得意。
- 他、子供たち、兵士たちなどが登場。

1.3 登場モンスター

ポイントについては「第2章 ステージ構成」、「フェイズ」「イベント」については「第3章 シナリオ」を参照してください。
サイズはプレイヤーキャラクターを1とした場合の比率です。

ジャイアント・タッドポウル： 巨大なオタマジャクシ。人を襲うことはないが、水中でぶつかればダメージを受けるだろう。
サイズ:1/2／属性:水／有効元素:地水火風／有効攻撃:武器・魔法／経験値:100
発生条件:フェイズ2～4、ポイント020
登場する場面:地下洞窟内水路に登場する。
行動パターン:水中を行ったり来たりし、プレイヤーキャラにぶつかる。

ジャイアント・トード： 巨大なヒキガエル。旺盛な食欲の為、人さえも襲う。
サイズ:1／属性:地／有効元素:地水火風／有効攻撃:武器・魔法／経験値:150
発生条件:フェイズ2～4、ポイント021
登場する場面:地下洞窟内岩場に登場する。
行動パターン:ジャンプしての体当たりと、遠くから鞭のような舌を使つての攻撃。

沼ゴブリン： 沼地に棲む鬼の一種。彼らなりの組織を持ち、生活している。彼らの居住空間に侵入していけば当然怒って襲いかかってくるだろう。
サイズ:2/3／属性:地／有効元素:地水火風／有効攻撃:武器・魔法／経験値:200
発生条件:フェイズ2～4、ポイント022・023・025・026
登場する場面:地下洞窟内岩場に登場する。
行動パターン:プレイヤーキャラを追跡する。集団で体当たり攻撃。

ジャイアント・クラブ： 巨大化したカニ。本シナリオのボスモンスター。はさみを使って攻撃する。また、口から吹き出す泡は毒を持っている。
サイズ:4／属性:水／有効元素:地水火風／有効攻撃:武器・魔法／経験値:800
発生条件:フェイズ2～4、ポイント027
登場する場面:地下洞窟内岩場に登場する。
行動パターン:近づくと大きなハサミで攻撃する。ハサミはキャラクターを弾き飛ばす。
離れると口から毒の泡を放出する。剣の攻撃が10回成功すると死ぬ。
ハサミを攻撃してもダメージは与えられない。

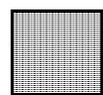
1.4 登場アイテム

- 鍵 : 鍵のかかっている扉はこれが無くては開かない。ただ、鍵穴と合っていればだが・・・。
冒険での役割:「絵文字のメモ」のある部屋の扉を開錠できる。
掛かっている星:火0 水0 木0 月0 太0 金0 土0
- 緑のリボン、
赤のリボン : 大人から見ればただの布切れでも、子供にとっては宝物だったりすることはよくあることだ。
冒険での役割:行方不明のルイスの持ち物。カズンに見せると自分の罪を認める。
掛かっている星:火0 水0 木0 月0 太0 金0 土0
- 絵文字のメモ : 知能の低い亜人種は原始的な絵文字を使っている場合がある。
冒険での役割:「家畜の部屋」の隠し扉の場所が書かれている。
掛かっている星:火0 水0 木0 月0 太0 金0 土0
- 執政官の手紙 : これを受け取って今回の指令は完結する。国王への報告書である。
冒険での役割:執政官ディアルドからもらい、王に献上すると経験値を得られる。
掛かっている星:火0 水0 木0 月0 太0 金0 土0

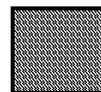
第2章 ステージ構成

2.1 凡例

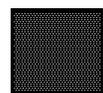
次ページからのマップは、下記のような模様で構成されます。



市街地



森林



洞窟



迷宮



水(河川、湖など)



湿地帯

001

イベントポイント。プレイヤーキャラクターが触れるなどした場合にイベントが発生するポイントです。「第3章 シナリオ」ではポイントごとにイベント内容の記述があります。

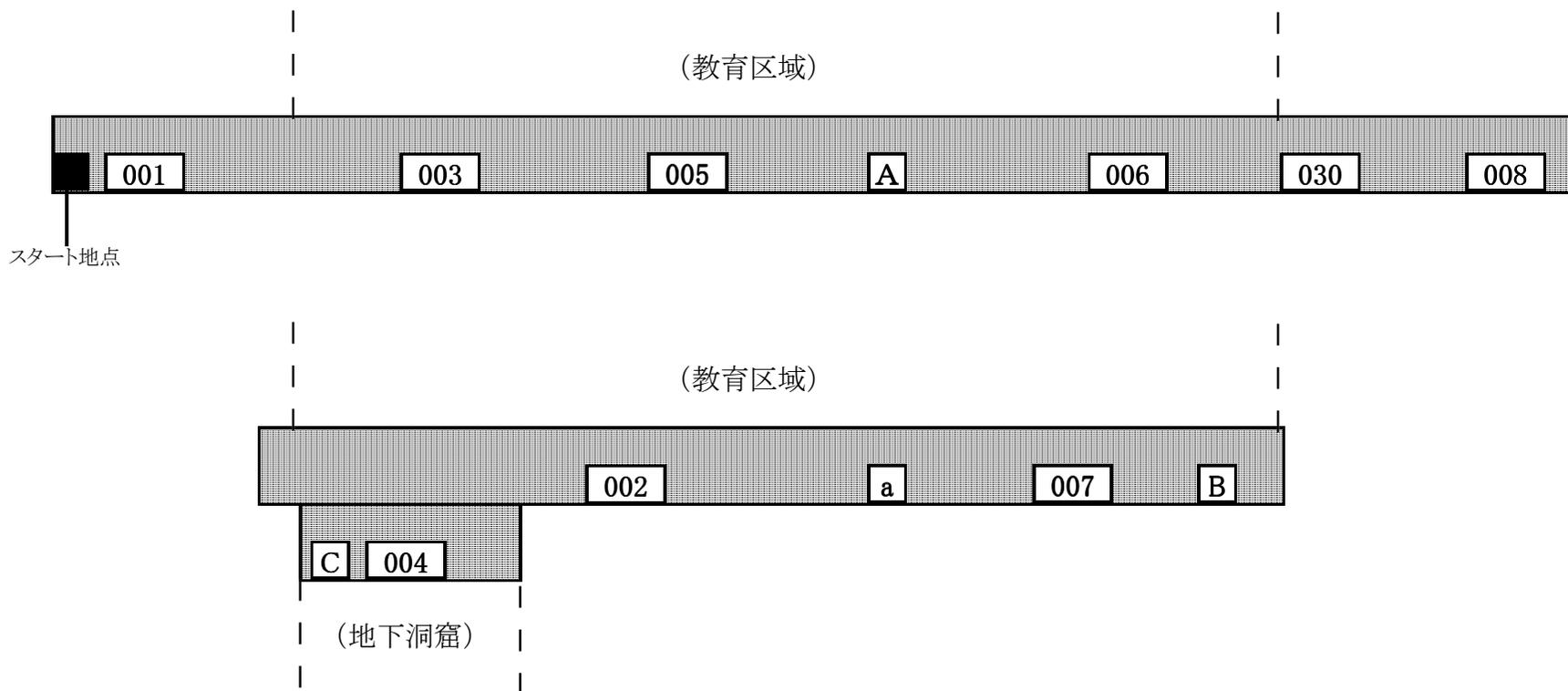
A

扉または洞窟の通路。アルファベットの大文字と小文字が対応しており、プレイヤーキャラクターはAならa、Bならbへ移動します。扉にトラップが仕掛けられている場合、シナリオ中にトラップの内容の記述があります。

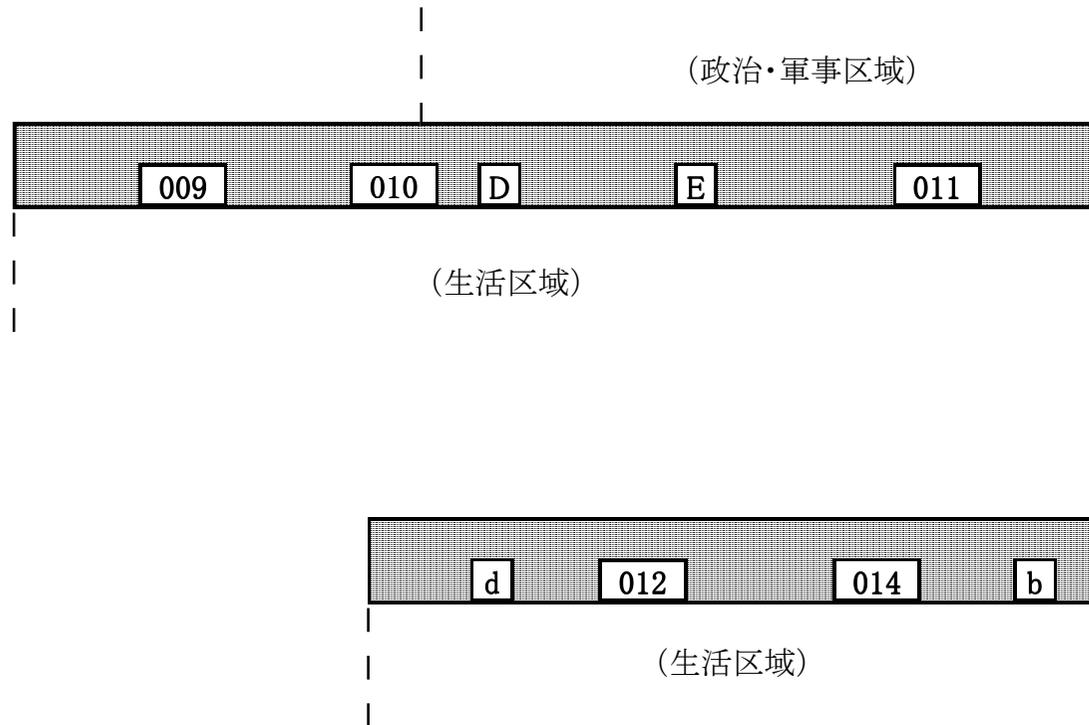
2.2 マップ

ここでは、本シナリオのマップ概要、イベントポイントの大まかな位置を示します。
なお、ここで示されるマップはシナリオ設計上必要な部分についてのみ掲載している為、シナリオの進行と関わらない部分(階段のみの画面など)は省略しています。
各ポイントで発生するイベントの詳細は、「第3章 シナリオ」項を参照願います。

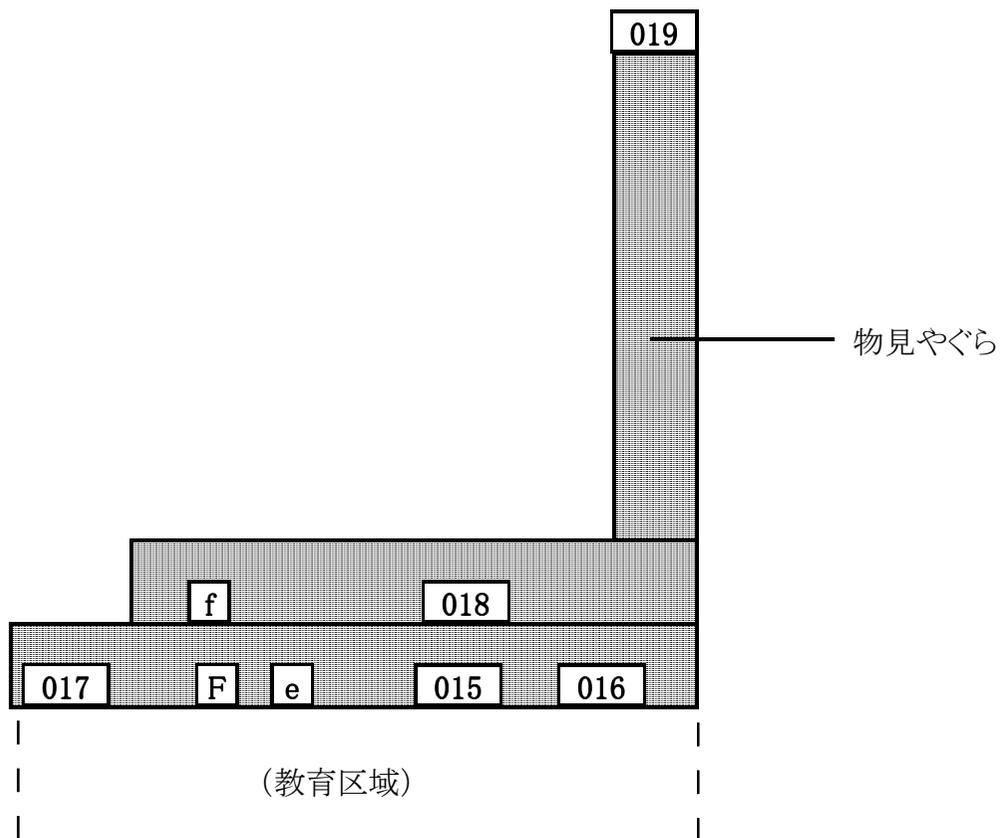
①生活区域



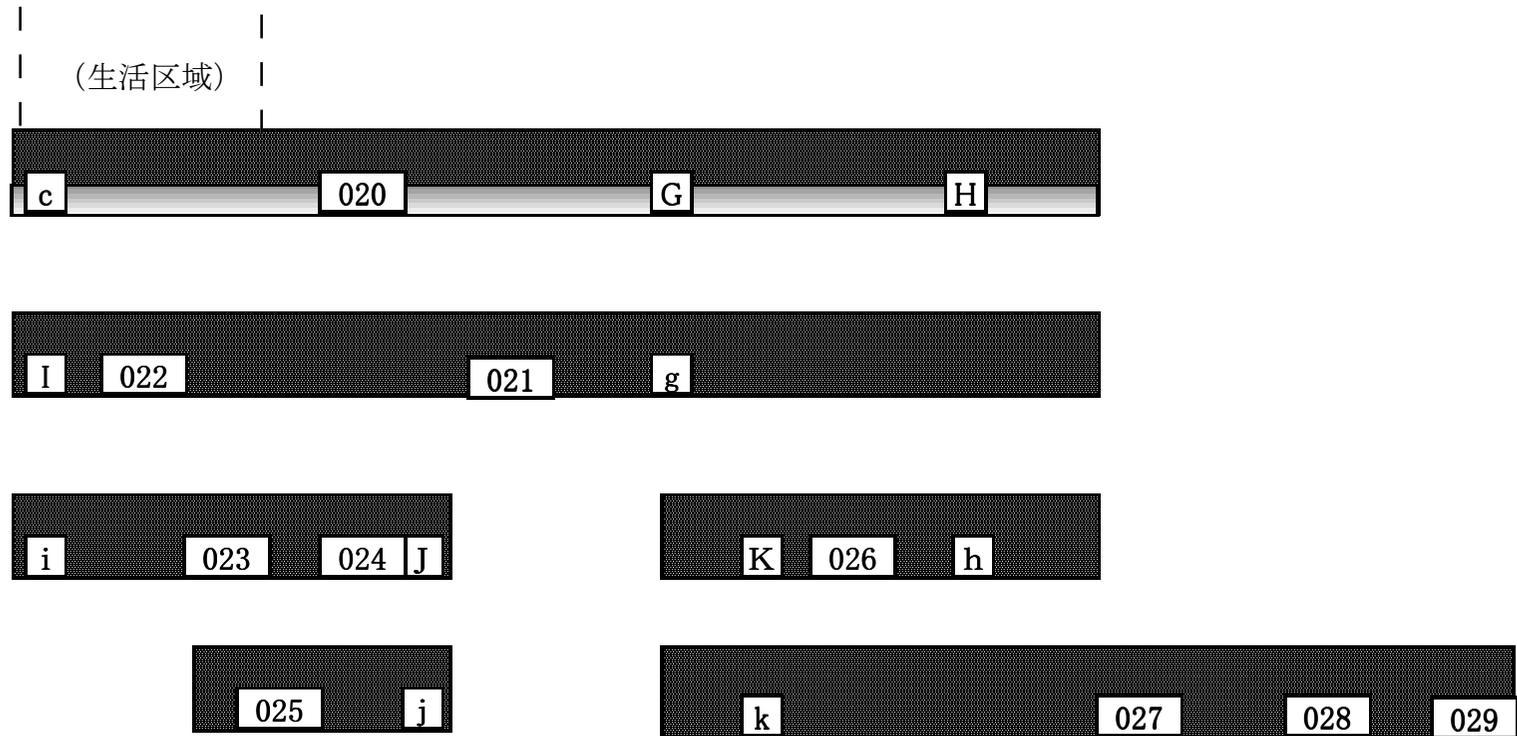
②教育区域



③政治・軍事区域



④地下洞窟



第3章 シナリオ

3.1 ストーリー

ソーサリアンは城砦都市イリアスンに到着した。門には当直の兵士が2人立っている。「君達が王都からの視察団かい？ 何を視察するのか知らんが、随分風変わりな格好だねえ。」兵士たちはいぶかしがったが、執政官から手配書が回っていたらしく、門を通してくれた。

この都市は町全体が一つの城になっている。高い城壁に囲まれた町は、生活区域、教育区域、政治・軍事区域という順で階層が作られており、3段目の政治・軍事区域は町を取り囲む城壁より高く、物見櫓から兵士が国境を常に監視している。ソーサリアンは町の執政官ディアルド公爵に会う前に、生活区域、教育区域を見て廻り、何か問題はないか探ってみた。しかし、町は活気に溢れ、人々は喜びに満ちており、何も問題は無さそうだった。ただ、その喜びが少し病的なほどに感じたが……。

ソーサリアンは政治区域の奥にあるディアルド公の執務室にやってきた。「よく来てくれた、ソーサリアン。この町はどうだ？」ソーサリアンは町は活気に溢れていて、全く問題は見つからなかったと告げた。「そうだろう。この町は今、喜びに満ちている。“喜びの歌”が流れてきたのは私の誇りだ。」“喜びの歌”とは2ヶ月ほど前からイリアスン上空に流れている旋律のことだという。教師でもあるこの町の魔法使いジャネットによると、この旋律は精霊が放つ正の波動で、人の心に喜びや気力をもたらす作用があるという。「私の赴任してからの2年間の努力が、精霊を呼び込む結果をもたらしたのだと思う。……だから、君達を呼んだのだ。」ディアルド公によると、10日前からイリアスンの修養所で学ぶ子供の姿が消える事件が発生し、今までに3人の子供たちの行方が分からないのだと言う。3人とも成績優秀な生徒で、自ら失踪するとは思えない。ディアルド公はこの事件を直属の部下の事務官以外、隠しているのだと言う。「それを公表したら町中に不安が広がることになる。人心の負の要素は、“喜びの歌”を相殺してしまうかも知れない。私は執政官としてそれだけは避けたいと思っているのだ。」教師や生徒には、優秀な者だけを抜き打ちで王都の魔法学院で研修させていると言っているようだ。ディアルド公のねらいはソーサリアンなら正規軍の兵士と違い、非公式に動ける上に都へ帰ってしまう為、町に噂も広がらない、というところにあるらしい。

ソーサリアンは釈然としないながらも捜査を開始した。

ソーサリアンは執政官の部屋を出て、まず政治・軍事区域を見て回った。特に変わった様子は無く、兵士や役人からはあまり有力な情報は得られないようだった。ただ、“喜びの歌”を聴きに物見の塔に登ったとき、見張りの兵士が最近よく眠くなると言っていたが……。

次に、ソーサリアンは教育区域の様子を見に行った。

生徒はみな明るく、国の為勉強することが喜びであると言う。教師もそれに応えており、理想的な教育空間だった。

そんな中で3人の子供の行動だけが気になった。

一人はルイス。彼はまだ精神的に幼いようで、覚えてた魔法でカエルを操って遊んでいた。魔法の才能はある子の様なので、こういった遊びは見ていて危うさを感じる。ただ、いつもしっかり者のセネリーが見ているため、教師も安心らしい。

カズンは少しひねくれた発言をしていた。人の喜びは大人が教えるものだけでなく、もっといろいろあるはずだ、と主張している。ある意味これはこの年頃の少年には正常な反抗で、どこか画一的なこの都市の住人の方が異常に感じるくらいだ。

そしてカズンと仲の良いチッタ。カズンはチッタのことを親友と呼ぶが、チッタはカズンのことを先生と呼ぶ。おかしい関係だ。

結局、初日は有力な成果が無いまま、生活区域の執政官が手配してくれた宿屋で宿泊することになった。

次の日、また事件は起きた。教師によるとルイスが“研修”へ行ったという。ディアルド公を訪ねると、ソーサリアンの非を責めるばかりで埒が明かない。

子供たちもあやしさを感じているようだ。特にセネリーは神官カリーのもとで泣きながらルイスは研修なんかじゃないと訴えている。その証拠にルイスがいつも気に入って持っていた一對の豹柄のリボンの赤だけ置いて行っているからだという。ソーサリアンは参考の為、リボンを借りることにした。また、カズンは何故かカニに興味を持ったようで教師からカニの天敵や撃退方を聞こうとしている。

情報を探しながら生活区域の端に行くと、道端でカエルが跳ねていた。驚いたことにルイスの赤いリボンと同じ柄の緑のリボンを首に巻いている。これはルイスからのSOS信号だと直感したソーサリアンはカエルの後を追った。しかし、カエルは排水溝の隙間から奥へ入ってしまった。子供なら入れるが大人では入れない隙間だ。

町の住人によると、この町の地下には鍾乳洞があり、町の排水はそこに流しているのだと言う。しかし、洞窟への入り口は兵士に警備されており、通常は入ることはできない。この為ディアルド公に今までの経過を説明し、ようやく洞窟に入る許可をもらった。

洞窟は下水が流れ込んでおり、ソーサリアンはその臭いに閉口した。また、ジャイアント・トードが巣くっており、それらを倒しながらの調査となった。

洞窟の調査を続けていくと、洞窟の奥は沼ゴブリンの棲み家となっており、彼らなりの生活空間があることが分かった。しかし、その沼ゴブリンどもを倒していても一向に子供たちの手がかりは見つからない。そんな中、倒した沼ゴブリンの部屋から記号の描かれた羊皮紙を見つけた。ソーサリアンはもしやと思い、言語教師ドレイクに羊皮紙を見せに戻った。ドレイクによるとこれは鬼族の絵文字で簡単なメモだと言う。内容は“家畜の部屋 3歩左”だった。

ソーサリアンは再び沼ゴブリンの部屋に赴き、沼ゴブリン達が全ての基準にしている金の女神像から左を探ってみた。そしてそこに隠し扉があるのを発見する。ここから先が“家畜の部屋”であることは間違いない。ソーサリアンは先を急いだ。

しばらく進むと緑のリボンをつけたカエルが待っていた。上を見ると小さな隙間から光が漏れていた。この上がどうやら排水溝らしい。カエルに導かれるまま、次の部屋に入ると……。

そこには“家畜”ジャイアント・クラブがいた。巨大なハサミ持ち、毒の泡をぶくぶくと放出している。

何とかこの怪物を退治し、ソーサリアンはその奥の部屋で、失踪した4人の子供たちを発見した。

4人はみんな元気だった。ルイスはお礼に緑のリボンをくれた。彼らによると、夜呼び出されて外に行くと、眠りの呪文が聞こえて気付いたらここにいた、ということだった。そして呼び出した者の名は、カズン……。そう言えば魔法教師ジャネットは、カズンは眠りの魔法を熱心に勉強していたと言っていたが……。

ソーサリアンは4人を当直の兵士たちに託し、カズンを探した。教室にはいない。物見やぐらに登ると見張りの兵士が眠っていた。『カズンの仕業だ』そう確信したソーサリアンは、塔に登った。そこには“喜びの歌”をうずくまってじっと聴いているカズンがいた。カズンはソーサリアンがルイスのリボンを持っていることで全てが分かったようだ。

「ぼ、僕は……はじめはみんなの勉強の邪魔をしたくてやったんだけど……ここに来ると何かどどん力が湧いてきて、止められなくなっちゃったんだ。そしたら大きなカニが出てきてみんなを助けられなくなって……。」

ソーサリアンは、慎重に歩を進める。しかし……。

「近寄らないで！ ……自分で降りるよ……。」

カズンは物見やぐらから静かに飛び降りた……。

ソーサリアンは急いでやぐらの下へ階段を駆け下りた。しかしそこには、無傷のカズンが眠っており、傍らにはチッタがいた。

「カズンは僕の先生だからね。死んじゃ困るよ。人間は死ぬと喜んだり、悲しんだりできなくなるんだらう？」

チッタはそう言い残して立ち去った。地面に、巨大な足跡を残して……。

執政官に全ての報告を終え、ソーサリアンは帰路についていた。もうこの町に“喜びの歌”は流れていない。最後に事務官の若者が言った言葉が耳に残った。

「私達は喜びに満ちた理想の町を目指していました。“歌”が聞こえたときは本当に嬉しかった。だけど……その後はあまりいい事は無かったなあ。なぜだらう……。」

3.2 フラグについて

このシナリオには、大きく分けて「フェイズ」「イベント」の2種類のフラグがあります。

フェイズ・・・シナリオの状態を示すフラグ。

いくつかのイベントをクリアすることでフェイズは進んでいきます。このフェイズの状態により、イベントの発生／非発生を制御します。

本シナリオのフェイズ数:**4**

イベント・・・イベントの完了／未完了を示すフラグ。

本シナリオでのイベント数:**14**

次ページ以降でフェイス、イベントの更新タイミングを詳細説明します。

3.3 フェイズ1 初期状態

ここでは、ゲームスタート時に発生するイベントの詳細説明を行います。
説明はイベントポイントごとに行います。イベントポイントの位置は「第2章 ステージ構成」を参照願います。

ポイント001 都市の門、兵士が2人立っている

①兵士1との会話・1回目

兵士1「君達が王都からの視察団かい？ 何を見るのか知らんが、随分風変わりだね。」

②兵士2との会話・1回目

兵士2「ディアルド公からあなた方が来るのは聞いています。どうぞお入りください。」

③兵士1との会話・2回目以降

兵士1「もう視察は終わりかい？」

④兵士2との会話・2回目以降

兵士2「この町の常駐軍は外部からの侵入者をここでくいとめ、王都を守るのが使命です。皆、やる気に満ちています。」

ポイント002 公園

①ゲイル「この町の執政官は2年前に赴任したんだが、まじめでいいヤツだよ。」

②エッタ「おねえちゃんはガッコにいつてるんだよ。エッタもやくガッコにいきたいな〜」

③ジャン「この町は兵隊がいつもいるから国境が近くても安心じゃよ。」

④マリー「この町のいいところは何と言っても教育がしっかりしているところよ。私は息子の教育の為に引っ越してきたの。」

ポイント003 クリフの家

①クリフとの会話・1回目

クリフ「俺の奥さんは魔女なんだ。今は町の修養所で魔法を教えている。あれでも若い頃は町のアイドルでね。いろんな所でウワサになっていたよ。それで彼女の争奪戦に勝ち残ったのが俺ってわけだ。」

②クリフとの会話・2回目

クリフ「結婚してみて分かったんだが、奥さんは研究熱心でいつも魔法薬の調合や実験をしているんだ。それで健康にいいからってそれを食事に使うもんだから大変だよ。わかんないもんだよね。」

③クリフとの会話・3回目以降

クリフ「でもいいんだ。彼女が俺の生きがいだから。」

ポイント004 地下洞窟入り口、兵士が2人立っている。

①兵士1との会話・1回目

兵士1「ここから先は地下洞窟だ。ここからの侵入者に備える必要があるのは言うまでもない。」

②兵士2との会話・1回目

兵士2「ここから先は特別な許可がない限り通すことはできないよ。」

③兵士1との会話・2回目以降

兵士1「危険だからここから先へは通さないよ。」

④兵士2との会話・2回目以降

兵士2「地味な仕事だけど国の平和の為に必要な任務なんです。そう思うと力が湧いてきます。」

ポイント005 食堂「ジュネシス」

①ジュネシー「いらっしやい。ここは何でもうまい食堂だよ。」

②アムロック「私は旅をしているのだが、この町に来るとなぜか元気になる。思わず長く滞在してしまうよ。」

③ダン「ヒック。酒がオレの生きがいだ〜。男とは〜飲むことよ〜」

④ランジェロ「仕事に喜びがあるってのは素晴らしい事だよな。そう思うだろ。」

ポイント006 町外れの家

①リーゲンとの会話・1回目

リーゲン「昔は金の女神像のレプリカなんかがみやげ物として結構売れたもんだよ。」

②リーゲンとの会話・2回目以降

リーゲン「女神像のレプリカは売れなくなったんで全部捨てちゃった。捨てるどころから新しい発想は生まれるんじや。」

ポイント007 宿屋「銀色の騎士」

①イベント1.2.3.4.いずれかが未完了の場合

宿屋の主人ケス「ここは宿屋だよ。心からのサービスでおもてなしいたします、がモットーだ。」

②イベント1.2.3.4.全て完了の場合

店の主人ケス「ディアルド公から聞いているよ。君達の宿代はタダだ。泊まるかい？」

ここでは「はい/いいえ」の選択ダイアログを表示し、**はい**を選択した場合、画面フェードアウト。画面フェードイン後、フェイズ2へ遷移する。

「いいえ」を選択した場合、フェーズ1続行。

ポイント008 町外れの排水溝

このフェイズでは何も起きない。

ポイント009 修養所・武器教室

- ①教師ライネル「強くなるにはまず身体を作るのだ。破壊力のある武器を使うためにとにかく身体を鍛えろ！」
- ②チャーリック「ここで強くなって将来国の役に立てるようになるのが、僕の喜びです。」
- ③ギャラット「練習した分だけ、強くなっているのを感じるんだ。」
- ④レッド「やっぱ剣は理論と練習だよな。」
- ⑤リック「先生によって教え方が違うのが困るんだよね。」
- ⑥教師エス「敵を倒すのに無駄な力は必要ありません。技を磨いて敵の急所を突くのです。」

ポイント010 修養所・魔法教室

- ①教師ジャネット「今日は瞬間移動の魔法を教えるわ。それっ」
ジャネットは一瞬のうちに部屋の反対側に移動する。
- ②ラモン「この先生、魔法の腕は確かなんだけど、教え方が…」
- ③レオン「僕の夢は宮廷魔術師になることなんです。」
- ④メイ「よくできる子のご褒美に王都に行けるの。わたしも行きたいなあ。」

ポイント011 修養所・言語教室

- ①教師ドレイク「何か質問はー？ 何十年でも質問をまつぞー」
- ②ジョーイ「エルフは気が長いんだよね。何十年も経ったら大人になっちゃうよ。」
- ③ケーン「ドレイク先生は質問すればいつでも何でも答えてくれるから、自習向きなんだよ。」
- ④ミック「ここは、言語学の教室だよ。」

ポイント012 修養所・倫理教室

- ①神官カー「私はここで道徳を教えているのですが、修養所で共同生活をしている子供の心のケアも行っています。」
 - ②カズン「チッタは初めてできた親友なんだ。チッタだけだよ、僕に何も押し付けてこないのは…」
 - ③チッタ「カズンは僕の先生なんだよ。だって人とは違う喜び方をするんだもん。変だね人間って。」
- ②③で**イベント4**.完了

ポイント013 修養所・政治／軍事区域への番兵

- ①兵士「あなた方には通行許可がおりています。どうぞお通り下さい。」

ポイント014 修養所・共同部屋

①部屋に入る・1回目

部屋に入ると、カエルが一匹跳ねている。

ルイス「えいっ、それっ」

この少年が魔法でカエルを操っているらしい。

すると、後ろの扉からセネリーが入ってくる。

セネリー「ルイス！だめじゃない、授業ぬけだしちゃ！」

ルイス「だって、もう僕魔法つかえるよ。」

セネリー「もう、この子は……」

イベント3.完了

②部屋に入る・2回目

ルイス「楽しいなあ、魔法って」

セネリー「ルイスは魔法の特待生なんだけど、まだ小さいから見てないとあぶなっかしくて……」

ポイント015 事務官の部屋

①ダニーとの会話・1回目

ダニー「ディアルド公は2年前に赴任しました。私はこの仕事を20年以上していますが、今までの上司の中でも
1、2を争う良い政治家だと思います。執政官の任期は4年なのであと2年しかおられないのが残念です。」

②ドリーの会話・1回目

ドリー「この町の教育施設では基本的に10歳から15歳の子供が勉強しています。しかし、特に入学の基準に年齢制限は
設けていません。また、全員親元を離れて共同生活をしています。」

③ダニーとの会話・2回目以降

ダニー「ディアルド公の部屋はこの奥です。」

④ドリーとの会話・2回目以降

ドリー「私は修養所の子供たちの管理も担当しているのですが、あの事件以来、毎朝の確認が心配です……。」

ポイント016 執政官の部屋

①ディアルド公爵との会話・1回目

ディアルド「よく来てくれた、ソーサリアン。この町はいい町だろう？この町は今、喜びに満ちている。『喜びの歌』が流れてきたのは私の誇りだ。

『喜びの歌』とは2ヶ月ほど前からこの町の上空に流れて続けている旋律のことだ。物見の塔で聞くことができるから行ってみるがよい。魔法使いジャネットによると、この旋律の正体は精霊が放つ正の波動で、人の心に喜びや気力をもたらす作用があるという。」

ディアルド「私の赴任してからの2年間の努力が、精霊を呼び込む結果をもたらしたのだと思う。」

ディアルド「実は10日前から修養所で学ぶ子供の姿が次々に消えている。いままでにクレオ、ナレン、ルーの3人が行方不明なのだ。3人とも成績優秀な生徒で、自ら失踪するとは思えない。」

ディアルド「まさかこんな良い状態の町でこんな事件が発生するとは・・・何かの間違いであると信じたいがそういうわけにもいかん。そこで私は町への影響を最小限に押さえる事を考えた。まず事件は私の部下のダニーとドリー以外、秘密にした。教師や生徒には優秀な生徒を抜き打ちで王都の魔法学院で研修させているということにしている。・・・事件を公表したら町中に不安が広がることになる。人心の負の要素は、『喜びの歌』を相殺してしまうかも知れない。私は執政官としてそれだけは避けたいと思っているのだ。とはいえ事件をほっとくわけにはいかない・・・だが、国軍は非公式では動かすことはできない・・・だから、君達を呼んだのだ。」

ディアルド「ソーサリアンよ、3人の行方を探すのだ。くれぐれも町には失踪のことは公表しないようにたのむぞ。」

イベント1.完了

②ディアルド公爵との会話・2回目以降

ディアルド「どうだ、何かわかったか？ くれぐれも町に不安の種は蒔かないようにたのむぞ。」

ポイント017 兵士の詰所

- ①兵士1「我々はこの町に駐屯する兵士です。皆、意気盛んな者ばかりです。」
- ②兵士2「うおお、やる気がみなぎっています～。殺せ、殺せ～。」
- ③兵士3「彼は前の駐屯地ではこんな風じゃなかったんだけどなあ。」

ポイント018 物見の塔の番兵

- ①兵士「最近、急に眠くなることがあるのです。疲れているのでしょうか。」

ポイント019 物見の塔／見張り兵

ここにくるとBGMが変わる。(BGM・喜びの歌)

①兵士・1回目の会話

兵士「私は見張りという重要な役目を担っています。しかし、『喜びの歌』は本当に素晴らしいですねえ。心が喜びでいっぱい
です。」

イベント2.完了

②兵士・2回目以降

兵士「心が喜びでいっぱいです。」

3.4 フェイズ2 洞窟探索

ここでは、フェイズ2で発生するイベントの詳細説明を行います。

ポイント001 都市の門、兵士が2人立っている

- ①兵士1「もう視察は終わりかい？」
- ②兵士2「この町の常駐軍は外部からの侵入者をここでくいとめ、王都を守るのが使命です。皆、やる気に満ちています。」

ポイント002 公園

- ①ゲイル「ディアルド公爵は2年前に赴任したんだけど、未だに顔を見たことがないんだ。」
- ②エッタ「このまえカエルがおどってたんだよ。カエルっておどるんだね～」
- ③ジャン「この町は国防の要所であることが緊張感を生み、教育への意識の高さの土台になっているんじゃないよ。」
- ④マリー「この町では全国でもトップレベルの教育が受けられるのよ。」

ポイント003 クリフの家

- ①クリフとの会話・1回目
クリフ「家族が生きがいてるのは自分を犠牲にして家族に尽くしているようでカッコいいけど、ある意味『逃げ』だよな。」
- ②クリフとの会話・2回目
クリフ「なんで『逃げ』かって言うと、家族に尽くすことで自分自身の生き方ができない事を家族のせいにしてるからだよ。知らず知らずのうちに自分の思うような生き方ができないことの責任を回避してるんだね。」
- ③クリフとの会話・3回目以降
クリフ「でもいいんだ。ジャネットのいない人生なんて今の僕には考えられないんだから。」

ポイント004 地下洞窟入り口、兵士が2人立っている。

①イベント9.が未完了のとき

兵士1「危険だからここから先へは通さないよ。」

兵士2「地味な仕事だけど国の平和の為に必要な任務なんです。そう思うと力が湧いてきます。」

イベント8.完了。

②イベント9.が完了しているとき

兵士1「ディアルド公の許可が出ております。どうぞお通り下さい。」

兵士2「モンスターがいるかもしれないので気をつけてください。」

洞窟へ入ることができる。

ポイント005 食堂「ジュネシス」

①ジュネシー「最近よく食材や残り物が無くなるのよね。女々しい泥棒もいるものね。それくらいあげるのに。」

②アムロック「旅をしていると悪い神官や魔導師の話をよく耳にするのだが、この町にしていると暗いことは忘れてしまうよ。」

③ランジェロ「ダンは昨日飲み過ぎてダウンしている。楽しみがあれば苦しみもある。人生だなあ。」

ポイント006 町外れの家

①リーゲンとの会話

リーゲン「排水溝はこの町の地下にある鍾乳洞につながっているんだ。」

ポイント007 宿屋「銀色の騎士」

宿屋の主人ケス「ディアルド公からの指示で君達はタダで泊まることができる。いつでも来なよ。」

ポイント008 町外れの排水溝

イベント5.が未完了のとき何も起きない。

イベント5.が完了しているとき

①排水溝付近

メッセージ「緑のリボンを首に巻いたカエルがいる。驚いたことにリボン柄はルイスの赤いリボンの柄と同じものだ。」

カエルは跳ねながら排水溝へ入って行く。

イベント6.完了。

②排水溝

イベント6.未完了のとき何も起きない。

イベント6.が完了しているとき

メッセージ「子供なら入ることのできる隙間がある。」

イベント7.完了。

ポイント009 修養所・武器教室

- ①教師ライネル「カニなんて踏み潰してしまえばいいんだ。」
- ②チョーリック「ルイスが僕より先に王都へ行くなんて・・・僕もがんばります。」
- ③ギャラット「練習した分だけ、強くなっているのを感じるんだ。」
- ④カズン「カニの弱点って何かなあ・・・」
- ⑤チッタ「邪魔な人が死ぬっていいことのはずなのに、人間って喜ばないときも多いよね。面白いなあ。」
- ⑥教師エス「カニに興味を持った生徒がいるのです。しかし私はカニの急所を知りません。」

ポイント010 修養所・魔法教室

- ①教師ジャネットとの会話・1回目
ジャネット「今日は眠りの魔法の授業なのに、みんな眠ってしまったわ。見本を見せたのがまずかったのかしら・・・。」
- ②教師ジャネットとの会話・2回目
ジャネット「そういえばちょっと前に眠りの魔法を熱心に勉強していた子がいたわね・・・たしかカズンだったわ。」
- ③ラモン「ZZZ・・・」
- ④レオン「むにやむにや・・・」
- ⑤レッド「ぐう、ぐう」
- ⑥リック「ごによごによ・・・」
- ⑦メイ「スースー」

ポイント011 修養所・言語教室

- ①**イベント12.**が未完了のとき
教師ドレイク「今日は質問がないからヒマだよ。君達は何か質問はない？」
- ②**イベント12.**が完了しているとき
教師ドレイクとの会話・1回目
ドレイク「今日は質問がないからヒマだよ。君達は何か質問はない？」
メッセージ『絵文字のメモ』をドレイクに見せた。
ドレイク「これは知能の低い亜人種が稀に使う絵文字だね。『家畜の部屋・・・の3歩左』と読み取れるよ。・・・の部分は、文字がきたなくて良く読めないなあ・・・。」(イベント10.完了)
教師ドレイクとの会話・2回目以降
ドレイク「『家畜の部屋・・・の3歩左』と読み取れるよ。・・・の部分は、文字がきたなくて良く読めないなあ・・・。」
- ③ジョーイ「いろんな国の言葉を覚えて通訳か翻訳家になるんだ。」
- ④ケーン「ルイスが今日から王都へ研修に行っちゃったんだ。いいなあ。」
- ⑤ミック「僕はここでいろいろな言葉や文字を勉強しています。」

ポイント012 修養所・倫理教室

①神官カー「子供達の研修は、いつも事務官のドリーさんから突然言い渡されるのです。確かに不自然ですが・・・。」

②セネリーとの会話・1回目

メッセージ「セネリーが泣いている。」

セネリー「今日ね、先生からルイスが研修に行ったって言われたの。でもね、ルイスがお気に入りの赤いリボンを置いて行くはずがないの。カエルに夢中になってるうちにルイスさらわれちゃったのよ～」

セネリー「ルイスはこの赤いリボンと同じ柄の緑のリボンを持っているの。」

メッセージ「『赤いリボン』を得た。」

イベント5.完了。

③セネリーとの会話・2回目以降

セネリー「ルイスを探してほしいの。」

ポイント013 修養所・政治／軍事区域への番兵

①兵士「あなた方には通行許可がおりています。どうぞお通り下さい。」

ポイント014 修養所・共同部屋

特に何も起こらない。

ポイント015 事務官の部屋

①ダニーとの会話

ダニー「ディアルド公は悩んでおいでです。なんとか助けて頂けないのでしょうか。」

②ドリーの会話

ドリー「もう聞いておられるかもしれないですが、ルイスが消えてしまいました。手がかりは全くありません。ルイスの失踪もつらいのですが、私としてはそれを隠さなければならないのもつらいです。」

ポイント016 執政官の部屋

- ① イベント7.、イベント8.いずれかが未完了、またはイベント9.が完了しているとき
ディアルド「また一人、行方不明の子供が増えたぞ。早く何とかしてくれたまえ。」

- ② イベント7.、イベント8.がともに完了しており、イベント9.が未完了のとき
ディアルド「何？ 地下洞窟へ入れない？ では、通行許可の通達を兵士たちに出しておこう。」
イベント9.完了。

ポイント017 兵士の詰所

- ① 兵士1「我々はこの町に駐屯する兵士です。皆、意気盛んな者ばかりです。」
- ② 兵士2「うおお、やる気がみなぎっています～。殺せ、殺せ～。」
- ③ 兵士3「彼は前の駐屯地ではこんな風じゃなかったんだけどなあ。」

ポイント018 物見の塔の番兵

- ① 兵士「最近、急に眠くなることがあるのです。疲れているのでしょうか。」

ポイント019 物見の塔／見張り兵

ここにくるとBGMが変わる。(BGM・喜びの歌)

- ① 兵士・1回目の会話
兵士「私は見張りという重要な役目を担っています。しかし、“喜びの歌”は本当に素晴らしいですねえ。心が喜びでいっぱいです。」
- ② 兵士・2回目以降
兵士「心が喜びでいっぱいです。」

ポイント020 洞窟内入り口

BGM(洞窟内)切り替え。

地下水脈に汚水が流れ込んでいる。

水中に**ジャイアント・タッドポウル**が生息している。ぶつかるとダメージを受ける。

ポイント021 洞窟内岩場

洞窟のごつごつした岩場には**ジャイアント・トード**がおり、攻撃してくる。

攻撃方法はジャンプしての体当たりと、遠くから鞭のような舌を使っての攻撃。

ポイント022 沼ゴブリン生活エリア入口

沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

ポイント023 鍵の掛かった扉のあるの部屋

沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

20秒間部屋で待つ。

①**イベント11.**が未完了のとき

沼ゴブリンが扉から出てくる。

メッセージ「鍵を使って扉を閉めた。」

この**沼ゴブリン**を倒したとき、鍵を得る。(イベント11.完了)

②**イベント11.**が完了しているとき、何も発生しない。

ポイント024 鍵の掛かった扉／扉を調べたとき

①**イベント11.**が未完了のとき

メッセージ「鍵が掛かっている」

②**イベント11.**が完了しているとき

メッセージ「鍵を使って扉を開けた」 机のある部屋へ入ることができる。

ポイント025 机のある部屋

沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

①机を調べる・1回目

メッセージ「絵文字の書かれた羊皮紙を見つけた。絵文字の意味はわからない。」

イベント12.完了。

②机を調べる・2回目以降

メッセージ「机には何も無い。」

ポイント026 金の女神像のある部屋

沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

①金の女神像を調べたとき

メッセージ「金の女神像が大事に飾られている。」

②**イベント10.**が完了済みで、女神像の3歩左を調べたとき

メッセージ「隠し扉を見つけた。」

家畜の部屋へ続く扉が現れる。この扉には**毒の畏**が仕掛けられている。(解除にはAGL8以上が必要。)

ポイント027 家畜の部屋

BGM変わる。ジャイアント・クラブ。

①部屋に入る・1回目

メッセージ「緑のリボンをつけたカエルがいる。」

カエルは導くように部屋の奥へ跳ねて行く。カエルを追いかけて行くと、部屋の奥には**ジャイアント・クラブ**がいる。

ジャイアント・クラブは本シナリオのボスモンスター。近づくと大きなハサミで攻撃する。ハサミはキャラクターを弾き飛ばす。

離れると口から毒の泡を放出する。剣の攻撃が10回成功すると死ぬ。ただしハサミを攻撃してもダメージを与えられない。

ジャイアント・クラブを倒すと800exp. 得る。**イベント13.**完了。BGMが洞窟に戻る。

②部屋に入る・2回目以降

特にイベントは無いが、倒していない場合は**ジャイアント・クラブ**がいる。

③垂れているロープを上って光の指しこむ隙間を調べる

メッセージ「子供なら通れる隙間がある。この上は排水溝のようだ。」

ポイント028 家畜の部屋の奥の壁

①**イベント13.**が完了しているとき

家畜の部屋の奥へ行く・1回目

メッセージ「よく見ると壁に小さな穴が開いている。壁をたたくと他の場所とは違う音がする。」

メッセージ「壁を突き破ると穴が現れた。」

壁に穴が現れる。

家畜の部屋の奥へ行く・2回目以降

壁の穴は常に開いており、通ることができる。特にイベントは無い。

②**イベント13.**が未完了のとき

特に何も発生しない。

ポイント029 家畜の部屋・奥の隠し部屋

部屋に入る・1回目だけのイベント

メッセージ「4人の子供たちを見つけた。」 500exp.を得る。

ルイス「あっ、ソーサリアンだ。やった、僕の魔法が役に立ったんだね。」

ルイス「ありがとう、ソーサリアン。お礼にこれをあげるよ。」

メッセージ「『緑のリボン』をもらった。」

クレオ「僕達、なぜこんなところに閉じ込められたのか、さっぱりわからないんだ。」

ナレン「夜中に呼び出されて、外に出たら急に眠くなって・・・気づいたらここにいたんだよ。」

ルー「呼び出したのは・・・カズンだった・・・」

クレオ「何でこんなことをしたんだろう？」

フェーズ3へ遷移。

3.5 フェイズ3 犯人追跡

ここでは、フェイズ3で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、以下に示されるポイント以外では、引き続きフェイズ2と同様の状態になるため、ここではポイントの説明を省略します。
記述の無いポイントについてはフェイズ2と同じイベントと考えてください。

ポイント004 地下洞窟入り口、兵士が2人立っている。

- ①兵士1・1回目
兵士「えっ、子供たちがこの中に?!」
- ②兵士1・2回目以降
兵士「すぐに救出にあたります。」
- ③兵士2「子供達の救出はお任せ下さい。」

ポイント009 修養所・武器教室

- ①教師ライネル「最後は力だ。力がこの国を守るのだ。」
- ②チョーリック「カズン？ 他の教室にいるんじゃないかな。」
- ③ギャラット「練習した分だけ、強くなっているのを感じるんだ。」
- ④教師エス「この学校では生徒が自由に授業を選択できるのです。皆、向学心に溢れていて怠けるものなどおりません。」

ポイント011 修養所・言語教室

- ①ドレイク「…の部分が分かったよ！ きっと『神様』だ。え、もういいって？」
- ③ジョーイ「いろんな国の言葉を覚えて通訳か翻訳家になるんだ。」
- ④ケーン「カズンはここには来ていません。」
- ⑤ミック「僕はここでいろいろな言葉や文字を勉強しています。」

ポイント012 修養所・倫理教室

- ①神官カー「子供たちがそんなところに…。いったいどういうことなのでしょう。」
- ②セネリーとの会話・1回目
セネリー「ルイス見つかったの!? ありがとうソーサリアン。」
- ③セネリーとの会話・2回目以降
セネリー「ほんとうにありがとう。」

ポイント015 事務官の部屋

①ダニーとの会話

ダニー「そうですか……子供達がそんなところに……」

②ドリーとの会話・1回目

ドリー「みつかりましたか！ それはよかった。はやくディアルド公にも知らせてください。」

③ドリーとの会話・2回目以降

ドリー「いやあ……自分が救われた気分です。さすがソーサリアンですね。」

ポイント016 執政官の部屋

①執政官との会話・1回目

ディアルド「何！ 子供たちが見つかった？！ わ、わかったすぐに救出を手配する。」

②執政官との会話・2回目以降

ディアルド「しかし、誰がそんなことを……。」

ポイント018 物見の塔の番兵

番兵が眠っている。

①兵士「ZZZ……。」

ポイント019 物見の塔／カズン

ここにくるとBGMが変わる。(BGM・喜びの歌)

見張り兵が眠っている。

①兵士「ゲーゲー……。」

②物見やぐらに近づいたとき・1回目だけのイベント

カズンがやぐらの上でうずくまって“喜びの歌”を聞いている。

カズン「ハッ、そのリボンは……見つかったんだね……みんな。」

カズン「ぼ、僕は……はじめはみんなの勉強の邪魔をしたくてやったんだけど……ここに来ると何かどンドン力が湧いてきて、止められなくなっちゃったんだ。そしたら大きなカニが出てきてみんなを助けられなくなって……。」

カズン「近寄らないで！ ……自分で降りるよ……。」

そう言って、カズンはやぐらから飛び降りた。

イベント14.完了。

ポイント029 家畜の部屋・奥の隠し部屋

- ①ルイス「僕の魔法が役に立ってうれしいよ。」
- ②クレオ「僕達、なぜこんなところに閉じ込められたのか、さっぱりわからないんだ。」
- ③ナレン「ここではいつも目を覚ますと食べ物が置いてあるんだ。おなかは減らなかったよ。」
- ④ルー「カズンはなんでこんなことを・・・。」

ポイント030 生活区域／物見やぐらの下

- ①**イベント14.**が完了しているとき
カズンが横たわっており、傍らにチッタが立っている。
メッセージ「カズンが横たわっている。驚いたことに無傷のようだ。」
チッタ「カズンは僕の先生だからね。死んじゃ困るよ。人間は死ぬと喜んだり、悲しんだりできなくなるんだらう？」
そう言うと、チッタは走り去る。
メッセージ「地面には巨大な足跡が残っている・・・。」
フェードアウト。**フェーズ3**終了。フェードインの後、「**ポイント016** 執政官の部屋」から**フェーズ4**はスタート。
- ②**イベント14.**が未完了のとき、何も起きない。

3.6 フェイズ4 シナリオクリア

ここでは、フェイズ4で発生するイベントの詳細説明を行います。

ポイント001 都市の門、兵士が2人立っている

- ①兵士1「もう視察は終わりかい？」
- ②兵士2「お役目、ご苦労様でした。お気をつけてお帰りください。」

ポイント002 公園

- ①ゲイル「ディアルド公爵は2年前に赴任したんだけど、未だに顔を見たことがないんだ。」
- ②エッタ「このまえカエルがおどってたんだよ。カエルっておどるんだね～」
- ③ジャン「この町は国防の要所であることが緊張感を生み、教育への意識の高さの土台になっているんじゃないよ。」
- ④マリー「ペンタウァでは学校が全国で統一されていなくて、その地方地方で特色のある教育が受けられるのよ。」

ポイント003 クリフの家

- ①クリフとの会話・1回目
クリフ「めずらしくジャネットがへこんでるんだ。何でも教えた魔法が生徒に悪用されたらしい。まあ、ジャネットのせいじゃないと思うけど……。教師ってのは、知識を教えるだけじゃ駄目だから難しいよね。」
- ②クリフとの会話・2回目以降
クリフ「こういうときこそジャネットを支えなくちゃね。夫婦だし。」

ポイント004 地下洞窟入り口、兵士が2人立っている。

- ①兵士1「いつもここで見張りをしていたのに、中に子供がいたなんて。」
- ②兵士2「さすがはソーサリアンですね。」

ポイント005 食堂「ジュネシス」

- ①ジュネシー「いらっしやい。最近ちょっと客足が鈍いのよね。どうしたのかしら。」
- ②ダン「健康の為、少し酒を控えることにしたんだ。人生の喜び、半減だね。」
- ③ランジェロ「アムロックは旅を続けるそうだ。ここには長くいすぎたとき。一期一会、人生だなあ。」

ポイント006 町外れの家

- ①リーゲンとの会話
リーゲン「女神像のレプリカは排水溝に捨てたんだ。今ごろどうなっているだろう。」

ポイント007 宿屋「銀色の騎士」

- 宿屋の主人ケス「やあ、仕事は終わりかい？ またいつでも来なよ。」

ポイント008 町外れの排水溝

- メッセージ「子供なら入ることのできる隙間がある。」

ポイント009 修養所・武器教室

- ①教師ライネル「元気が無いぞ！ 気合だ、気合！ ……ふう。」
- ②チョーリック「いくら武器を練習しても素手だと勝てないかな。格闘技もやるべきだよね。」
- ③ギャラット「いくら強くなっても相手が何千と言う軍隊じゃ勝てないよね。兵法を勉強した方がいいのかな。」
- ④レオン「むにやむにや…」
- ⑤レッド「ぐう、ぐう」
- ⑥教師エス「最近、全体的に生徒が伸びていないような気がします。なぜだろうか。」

ポイント010 修養所・魔法教室

- ①教師ジャネットとの会話・1回目
ジャネット「カズンは私の教えた魔法で犯罪者に…。ぐすん。」
- ②教師ジャネットとの会話・2回目
ジャネット「ええい、今日は炎の魔法を教えるわ。」
- ③ラモン「そ、それだけは勘弁して、先生。」
- ⑥リック「僕はまだ死にたくないよう。」
- ⑦メイ「炎の魔法で料理でもしようかな。キャハ。」

ポイント011 修養所・言語教室

- ①ドレイク「あ～あ、ヒマだなあ。この仕事、辞めちゃおうかな。」
- ③ジョーイ「最低でも国中の方言は卒業までに覚えます。」
- ④ケーン「ジョーイのやつ、随分目標が低くなったな。」
- ⑤ミック「僕はここでいろいろな言葉や文字を勉強しているんだけど、最近やる気が失せています。」

ポイント012 修養所・倫理教室

- ①神官カーリーとの会話・1回目
カーリー「今回のことで子供たちが恨みや憎しみを持たぬよう、まず心の救済を行っていきます。」
- ②神官カーリーとの会話・2回目
カーリー「カズンは、心に光が戻るまであえて隔離して治療します。あせらず、じっくりと救済を行います。」
- ③神官カーリーとの会話・3回目以降
カーリー「私も子供達の生き生きとした笑顔に惑わされて、心の影に気付かなかったことを反省しています。」
- ④セネリー「みんなが戻ってきて本当によかった。ありがとう、ソーサリアン。」
- ⑤ルイス「僕の魔法も捨てたもんじゃないね。これからは「まどうしルイス」と名乗ろっと。」
- ⑥クレオ「カズンに対して別に恨みを持っていません。世の中が悪いのです。」
- ⑦ナレン「おなかは減らなかったよ。」
- ⑧ルー「カズンはなんであんなことを・・・。」

ポイント013 修養所・政治／軍事区域への番兵

- ①兵士「あなた方には通行許可がおりています。どうぞお通り下さい。」

ポイント014 修養所・共同部屋

特に何も起こらない。

ポイント015 事務官の部屋

①ダニーとの会話・1回目

ダニー「今回は本当にありがとうございました。お気をつけてお帰りください。」

②ダニーとの会話・2回目以降

ダニー「道中、お気をつけて。」

③ドリーの会話・1回目

ドリー「チッタですか？ 彼は2ヶ月前にカレーダ村から推薦されて入学していますね。つい先日、退学してしまいましたが……。彼は失踪ではありませんよ。」

④ドリーとの会話・2回目

ドリー「私達は喜びに満ちた理想の町を目指していました。“歌”が聞こえてきたときは本当に嬉しかった。だけど……。その後はあまりいい事はなかった気がする……。なぜだろう。」

⑤ドリーとの会話・3回目以降

ドリー「今回の事をもう一度考え直してみようと思います。」

ポイント016 執政官の部屋

フェイズ4はここからスタートする。

①執政官との会話・1回目

ディアルド「よくやってくれた、ソーサリアン。尽力感謝する。これは今回の事件の報告書だ。君達の働きも記しておいてので王から十分な報酬が出るだろう。」

『執政官の手紙』を得た。(TRABELLER'S INNで王に献上すると1000exp.得る)

ディアルド「残念ながら“喜びの歌”は聞こえなくなったが、今となっては精霊の力に頼ろうとしていた私が恥ずかしいよ。」

②執政官との会話・2回目以降

ディアルド「これからは初心にかえって、政務にあたる所存です。」

ポイント017 兵士の詰所

- ①兵士1「我々はこの町に駐屯する兵士です。皆、この前まで意気盛んでした。」
- ②兵士2「ここ数ヶ月ずっとハイテンションだったので、疲れが出てます…。」
- ③兵士3「彼は前の駐屯地ではこんな風じゃなかったんだけどなあ。」

ポイント018 物見の塔の番兵

- ①兵士「子供に魔法をかけられたなんて、恥ずかしくて故郷に帰れないよ。」

ポイント019 物見の塔／見張り兵

- メッセージ「もう“喜びの歌”は聞こえない。」
- 兵士「私が眠っている間に敵が攻め込んで来ていたらと思うと、ぞっとします。」

ポイント020 洞窟内入り口

- 洞窟内BGM切り替え。
- 地下水脈に汚水が流れ込んでいる。
- 水中に**ジャイアント・タッドポウル**が生息している。ぶつかるとダメージを受ける。

ポイント021 洞窟内岩場

- 洞窟のごつごつした岩場には**ジャイアント・トード**がおり、攻撃してくる。
- 攻撃方法はジャンプしての体当たりと、遠くから鞭のような舌を使っての攻撃。

ポイント022 沼ゴブリン生活エリア入口

- 沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

ポイント023 鍵の掛かった扉のあるの部屋

- 沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

ポイント024 鍵の掛かった扉／扉を調べたとき

- メッセージ「鍵を使って扉を開けた」机のある部屋へ入ることができる。

ポイント025 机のある部屋

- 沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。
- メッセージ「机には何も無い。」

ポイント026 金の女神像のある部屋

沼ゴブリンが集団攻撃を仕掛けてくる。

①金の女神像を調べたとき

メッセージ「金の女神像が大事に飾られている。」

ポイント027 家畜の部屋

①垂れているロープを上って光の指しこむ隙間を調べたとき

メッセージ「子供なら通れる隙間がある。この上は排水溝のようだ。」

ポイント028 家畜の部屋の奥の壁

穴が開いている。

ポイント029 家畜の部屋・奥の隠し部屋

特に名にも発生しない。

ポイント030 生活区域／物見やぐらの下

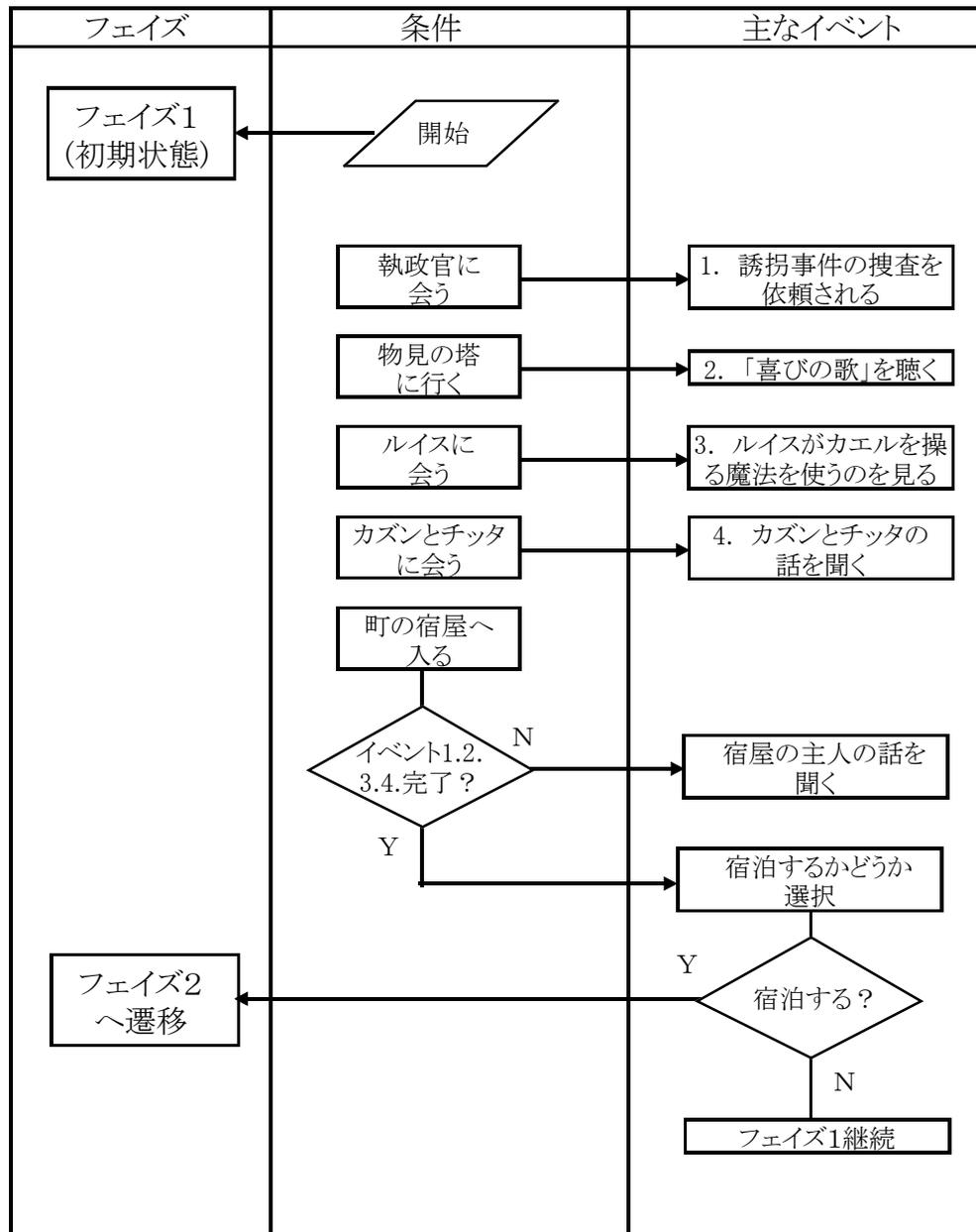
メッセージ「地面には巨大な足跡が残っている・・・。」

メッセージ「この足跡の持ち主がカズンを救ったのだろうか。」

第4章 付録

シナリオ概要フロー

ここでは、シナリオの開始から完了までの流れをフローで記述します。
 ここで示されるイベントはシナリオクリアに関わる主要なもののみです。



フェイズ	条件	主なイベント
フェイズ2 (洞窟探索)	町	
	セネリーに会う	5. ルイスがいなくなった話を聞き、赤リボンをもらう
	カズンとチッタに会う	カズンがカニの弱点を知りたがっている
	町外れに行く	
	イベント5. 完了?	何も起きない
	Y	6. 緑のリボンをつけたカエルを見つける。カエルは排水溝へ。
	排水溝を調べる	
イベント6. 完了?	何も起きない	
Y	7. 「カエルはこの下へ入ったようだ。子供なら入ることのできる隙間がある。」のメッセージ。	
町の住人の話を聞く	排水溝は地下洞窟に繋がっているという情報を得る	

フェイズ	条件	主なイベント
フェイズ2 (洞窟探索)	地下洞窟の入り口へ行く	
	イベント9. 完了?	8. 見張り兵が通してくれない。
	Y	地下洞窟へ通してもらえる
	執政官に会う	
	イベント7. 8. 完了?	早く解決しろと責められる
	Y	9. 地下洞窟に入る許可を得る。
ドレイクに会う		
イベント12. 完了?	ドレイクの話聞く	
Y	10. メモを翻訳してもらう 「家畜の部屋 3歩左」	

