
Peaks of Phantasy シナリオ 『英雄の祭典』

作：倉野 一

監修：岡和田晃／水波流

【本シナリオは岡和田晃が東海大学文芸創作学科で 2021 年度春学期に開講したゲームデザイン講義で提出された課題レポート（創作）の優秀作を、ほぼそのままの形で「FT 新聞」で配信するものです。講義内でプレイした『Peaks of Phantasy（ピークス・オブ・ファンタジー）』のシステムを使用しています。

〇はじめに（岡和田晃）

本作は 2021 年 5 月 21 日配信の「FT 新聞」No.3035 に掲載された「Peaks of Phantasy（ピークス・オブ・ファンタジー）のシナリオ「人形たちの意思」（作：角霧きのこ、監修：岡和田晃／水波流）のオマージュとなります。オマージュ元シナリオの都合上（とネタバレ防止のため）、「人形たちの意思」を先にプレイしておくことを推奨します。

・「人形たちの意思」（再録）

<https://ftbooks.xyz/ftnews/gamebook/TheWillofTheDolls.pdf>

本作は 1 人用のゲームブック形式のソロアドベンチャーとしてプレイが可能ですが、その後はぜひ、1 on 1 形式の RPG としてプレイしてみてください。

『ピークス・オブ・ファンタジー』とは伏見健二氏が Fuyuki 名義でデザインした RPG で、グランペールから 2003 年に発売されました。ルールをお持ちの方は、そちらを使用してプレイが可能ですが、お持ちでない方も、以下に公開されているオープンソース RPG 『2DR』を使って遊ぶことが可能です。

<http://gg99.web.fc2.com/2drbasic001.txt>

<https://w.atwiki.jp/etersia/pages/24.html>

プレイの際は、プレイヤーがロールした 6 の出目を EP（エフェクトポイント）として記録するほか、敵の攻撃のダイス目で 6 を振った数を DP（デスシャドウポイント）として記録しておいてください。『ピークス・オブ・ファンタジー』のルールに従い、それぞれ適宜使用することもできます（DP のルールは、『2DR』にはありませんので、そちらでプレイ

されている方は、シナリオの指示にしたがってください。

余談ですが、伏見健二氏の最新の仕事として、岡和田晃編『再着装の記憶 〈エクリプス・フェイス〉 アンソロジー』(アトリエサード、2021年)に収められた小説「プロティノス＝ラヴ」があり、ご興味のある方はぜひ触れてみてください。

○オープニング

人形師ジルベールの目論見が破れる、数か月前――。

1人のワンダラー(放浪者に身をやつした英雄、あるいは、はした金【ワン・ダラー】のために殺しに手を染める者とも呼ばれる)の来訪とともに、英雄の街・プロムセイオスに危機が訪れようとしていた。

所持金と武具以外のキャラクター作成が終わり次第、1へすすめ。

1 君は当てもなくさすらうワンダラー。^{かんなんしんく} 艱難辛苦の試練を乗り越え続けるさなか、にぎやかな街を見かける。宿で休息し、ぼろぼろになった装備を整えるため、街に立ち寄ることにした。街の名は「プロムセイオス」。英雄にあやかった名前らしいが、君はそれ以上のことを知らない。

宿屋で泊まろうとするが、亭主は存外がめつく、法外な値段を要求してくる。

脅す →2へ

何とか交渉する →3へ

2 「やめとけよ」と声をかけられる。振り返ると二人組の冒険家がこちらを見ていた。

「馴染みの亭主でな。いくら性格がクソ野郎でも袋叩きにされそうなのは見過ごせん。かわりといっちゃなんだが、あんたの分、俺に持たせてくれ。みんなそれでいいだろ？」

君も亭主も首肯せざるを得ない。横の冒険家は不服そうな顔だ。

「俺の名はアダン。横のこいつは相棒ラウル。あんた見ない顔だな、ここでこの時期会ったのも縁だろう、明日祭りを案内してやろうか？」

君にとっては初めての地で、願ってもない話だ。しかし祭りとは、とアダンに尋ねる。代わりにラウルが答えた。

→4へ

3 壮絶な値引き交渉の末、何とか部屋を取ることに成功した。装備を買うため、明日に備えねば。この後この場面に関する記述があったとき、君は【宿代を払った】ことを覚えておくこと
夜も更けてきた。早く眠りに就こう。

→5へ

4 「この街では今の時期、崇火^{すうか}の祭りがやってるんだ。神話にあるプロメテウスの名を冠した英雄が、悪しき心を持った邪竜リントヴルムをその身を犠牲にして封印した……。そんな伝説にちなんだお祭りだよ。祭りにかこつけてあらゆる場所からあらゆる人たちが集まって、商売も盛んに行われる。僕は楽しみだけどそれ以上に……」

→2から来たなら6へ

→5から来たなら7へ

5 翌日。装備を整えようと街へ繰り出すも、にぎやかさはいや増して君を飲みこんでいく。この世界においてこのように活気あふれるさまはまるで……。

「祭りだよ」

振り返ると二人組の男が立っていた。

「祭りのこと知らなさそうだったからさ。君ここ初めてだろう？」

君は首肯^{しゅこん}する。

「僕はラウル。こののっぽはアダン」

「誰がのっぽだよ、そうだけど。……よろしくな」

祭りとは何だろうか。ラウルが教えてくれる。

→4へ

6 アダンは身を震わせて君に詰め寄る。

「興奮するだろ!? ここいらで祭りをやるのはプロムセイオスくらいなもんだ。期待しすぎて寝れるか分からないぞ！」

君は長旅で疲れていて、眠い。テンションが上がりつづけているアダンの相手をラウルに任

せ、翌日に備えて君は早々に寝ることにした。

→8へ

7 アダンは、なぜか体操をしている。

「せっかくの祭りだぞ、楽しまなきゃ損だろ？」

準備運動が必要なほど激しい祭りなのだろうか？と君がいぶかしんでいると、ラウルがフォローを入れた。

「ああ違うんだ、アダンはただの祭り好きなだけだから。アダン、この人案内してあげないかい？ この街初めてみたいだし」

動くのを止めて、アダンが言う。

「そうか……それもそうだな。どこに行きたいんだ？ それとも何か買いたいとか？」

→9へ

8 翌日。アダンとラウルと合流した君は、祭りへと繰り出す。アダンの目にクマができていたが、自己責任だろう。

→9へ

9 以降、アダンとラウルが君に同行し、特記のない限り、戦闘も参加する。二人のステータスはシナリオ末尾を参照すること。ここからしばらく君は祭りを楽しむ。その前の時点で君の所持金は2000\$としてもらいたい。なお昨日時点で【宿代を払った】なら、所持金から500\$を引き、1500\$となる。

武器は2つ持つことができ、防具は2つまで装備できるものとする。余った予算はそのまま財産として所持できる。

祭りにはさまざまな出店や蚤でみせの市のみがあり、案内の二人もすべてを把握できていない。

ダイスを1つ振って、出た目+10の数のパラグラフへ行け。一度そのパラグラフに行っていた場合、他の出目を好きに選べる。

4回振り終わってここに戻ってきたならば、パラグラフ17へ。

→17へ

1 0 にはらみつけられている。君は感じた。どこからだろうか。見回すと、街の中央から、強烈な悪意を感じる。それに気づいているのは君だけのようだ。

「英雄像がどうかしたか？」

能天気にあだんがたずねてくる。英雄像とは何だろうか？

「街の中央には、プロメテウスを祀った銅像があるんだよ」

ラウルが教えてくれた。この街で崇火の祭りをを行うのは、英雄と邪悪なドラゴンがともに封印されているという銅像があるかららしい。プロムセイオスは、そこを中心として発展した街のようだ。

気づくと、悪意あるまなざしは気配を消していた。一体今のは何だったのだろうか。

→9へ

1 1 一行はひと際盛り上がっている場所を通りかかった。見ると、力自慢の腕相撲大会をしているらしい。あだんとラウルは見物を決め込んでいるが、君の参加は自由だ。立ち去るならパラグラフ9へ戻れ。

参加する場合、3回連続でSTRによる2DRの判定を行う。

成功すれば、得られた数字×200\$の賞金が獲得できる。失敗は0\$だ。

→9へ

1 2 ここは武器屋だ。品ぞろえは、傷薬とその他の武器（ルールブックデータ参照）。

この2つから好きな武器を選ぶといい。買わないのも君の自由だが、店主からはひんしゆくを買うだろう。

なお、自分の武具を売ることもできるが、価格の半分で売ることになる。

選択し終えたら、9へ戻れ。

→9へ

1 3 ここは防具屋だ。品ぞろえは、ヘルメット、ガントレット、オーバーウェア（ルールブックデータ参照）。この3つから好きな防具を選ぶといい。買わないのも君の自由だが、店主からはひんしゆくを買うだろう。

なお、自分の武具を売ることもできるが、価格の半分で売ることになる。

選択し終えたら、9へ戻れ。

→9へ

1 4 ここは武器屋だ。品ぞろえは、小型の武器とソード・コレクション（ルールブックデータ参照）。この2つから好きな防具を選ぶといい。買わないのも君の自由だが、店主からはひんしゆくを買うだろう。

なお、自分の武具を売ることもできるが、価格の半分で売ることになる。

選択し終えたら、9へ戻れ。

→9へ

1 5 ここは防具屋だ。品ぞろえは、メイルとシールド（ルールブックデータ参照）。

この2つから好きな防具を選ぶといい。買わないのも君の自由だが、店主からはひんしゆくを買うだろう。

なお、自分の武具を売ることもできるが、価格の半分で売ることになる。

選択し終えたら、9へ戻れ。

→9へ

1 6 街を練り歩く一行。

祭りについて気になった君は、英雄プロメテウスについてたずねた。

「詳しくは今もわかってないんだけど」ラウルが答える。

「優しい男だったそうだよ。率先して人を助け、自分が犠牲になることも厭わない、勇気にあふれる人格者」

「ありえるもんかね」

アダンが口をはさんだ。どういう意味か、君は聞いた。

「だって、完璧すぎるだろう。完全無欠の優しい超人。実際会ってみたら鼻持ちならないやつな気がするぜ、そいつは」

「たしかにそうかもしれないけどさ」

ラウルは、悲しげに笑って言う。

「僕は……かわいそうな気がしてならない」

→10へ

17 歩き続けた君たちは小休止の為、料亭で食事をとることにした。お祭り価格で2DR×10\$支払う。持っていない場合、アダンとラウルが憐れみながら足りない額を払ってくれる。

→18へ

18 君たちが食事をとっていると、近くでもめ事が起きる。察するに、目に映るすべてに文句をつけている男が、お祭り価格にいちやもんをつけているらしい。女主人は困り果てている。

無視 →19へ

答める →20へ

19 女主人は事態を見ていた君たちに助けを求めた。男とその仲間がこちらに向かってくる。君たちと、シチズン1人、ソルジャー2人との戦闘だ。勝利せよ。

戦闘に勝利 →21へ

20 「なんだてめえは！」男はこちらに襲い掛かってきた。ただのチンピラということもあって、アダンとラウルは手出しをする気がない。一般市民、シチズン1人との戦闘だ。勝利せよ。

戦闘に勝利 →21へ

21 「あの方さえいれば……。くそっ、覚えてろよ！」男は無様に店から逃げていった。男の仲間とみられる者たちも、後に続いて店から消えた。

「ざまぁないな」

アダンが“ドヤ顔”で勝利宣言する一方、君は男たちが何かを落としていったことに気づいた。拾い上げると、ほのかに暖かい鉄のオブジェのようだ。それを見て、ラウルが驚愕する。

「それ、祭壇の一部だ！」

「おお、確かにそうだ」

二人が言うには、街の中央にある英雄の像の祭壇、その一部が同じ形らしい。珍しい形状なので、おそらくパーツそのものだろう。こんなものを持って、男たちは何を企んでいるのだろうか。

→22へ

2 2 「それ、盗まれたやつですね」女主人がうやうやしくこちらに話しかけてくる。

「先ほどの男たちが持っていたのでしょうか。あいつらはきっとそれだけしか持っていなかったでしょうが、他にも盗まれたパーツがあると聞きます。英雄の祭壇はこの街の象徴、どうかパーツを取り返してはいただけませんか」

承諾 →24へ

拒否 →46へ

2 3 君たちは街の中央にやってきた。中心には巨大な像が立っており、勇壮な男と竜が争っている場面が、時を止められたように表現されている。英雄像のまわりは屈強な男たちで厳重警戒されており、なんとも物々しい雰囲気だ。

「自警隊だ」とアダン。

「おっかないな」とラウル。

検索に戻る →25へ

近づく →30へ

2 4 「本当ですか！ ありがとうございます……！」

女主人ばかりか、店にいた他の客も称賛と期待の目で君たちを見ている。

「こそばゆいな」

「だね」

二人はおおいに“やる気”らしい。

ストーリーメモにパーツの数を記録していくこと。先ほど手に入れたので、現在は1だ。

→25へ

2 5 ここからしばらく、盗賊たちを探索することとなる。君たちは探索前の今は、街の南にいる。街の中央から見て探索する方向を決め、それに伴うパラグラフへと進め。一度行った場所は時間の無駄になるため行けない。
以下の場所を4つ探索し終えたら、パラグラフ 31 へ進め。

北へ →26 へ
南へ →27 へ
東へ →28 へ
西へ →29 へ
中央へ →23 へ

2 6 君たちは街の北にやってきた。君があたりを見ると、視界の端で怪しい動きが見える。盗賊だ。「おい」とアダンが声をかけると盗賊は露骨に焦る。
「おいら何も知らねえ知らねえ！ 祭壇のパーツのことなんかなーんも知らねえ！」
しまった、という顔で口に手を当てている。ラウルが君に耳打ちする。
「こいつバカなのかもしれない。嘘でも信じてくれるかもよ」

1分以内に嘘の自慢をしよう。物語に絡めてうまく嘘をつけば小物盗賊はすっかり信じ込み、パーツを譲ってくれる。難しければ、プレイヤー自身の嘘でも構わない、面白ければ良しとする。うまく嘘をつけなかった場合、考えている隙に逃げられてしまう。

(ソロプレイの場合、第三者に見破られないような嘘がつけば OK)
パーツを得る (メモのパーツの数を増やすこと) か、盗賊に逃げられたら 25 へ戻れ。

→25 へ

2 7 君たちは街の南にやってきた。見ると、怪しげな女がこちらを見ていた。

「あんたが、パーツ探しを手伝ってるっていうワンダラー？」
「だったらなんだよ」かわりにアダンが返すが、女は君だけを見続けている。
「雑魚に興味はない。もっとも、ワンダラー様とやり合う気もないけどね」
落ち込むアダンを尻目に、ラウルが言う。
「ならパーツをおとなしく渡してほしい」
「条件付きだ。頭脳を確かめたい」女はきっぱりと言い張る。

「ワンダラー。あたしとちょっとゲームしようか。頭を使うやつさ」

女盗賊は数字当て、「ヒットアンドブロー」を仕掛けてきた。ここでのルールは以下の通り。

- ①相手が設定した3桁の番号を、位置も含めて当てられれば勝利となる。
- ②0～9までの数字から3つ選んで、3桁の番号をお互いに（ここではGMとPLが）設定する。番号の中で同じ数字は使えない。（059、637などはOK。993や202は不可）
- ③順番に相手の数字をコールしていく。言われた側は、数字と位置がどれほど合っているかの情報を開示する。数字と桁があてれば「ヒット」、数字だけあてれば「ブロー」となる。

例：相手が「765」だったとき、こちらが「746」とコールすると、「7」は数字も桁の位置も合致しているためヒット、「6」は数字こそあっているが桁の位置が違うためブロー。それぞれ1つずつなので、「1ヒット・1ブロー」となる。

（ソロプレイの場合、円周率を10桁言えることができればOK）

勝利すればパーツを獲得（メモのパーツを増やすこと）、敗北すれば逃げきられてしまう。

→25へ

28 君たちは街の東にやってきた。見回すまでもなく、毛むくじゃらなドワーフが鉄を重そうに抱えている。

「おい、それ祭壇のパーツだろう」

問うアダンに、ドワーフは汗だくになりながらも答える。

「さあ、どうかな。わしは所詮雇われだから詳しくは知らないんだ。見たところ欲しそうだから譲ってやってもいいが、ただではやれない。そうだそのあんた、わしの遊びに付き合ってくれ。なに、ちょっとした言葉遊びだよ」

ドワーフは「階段」を仕掛けてきた。ここでのルールは以下の通り。

・ある文字を決めて頭文字とし、順番に1文字ずつ増やして言葉を言っていく。言えなくなった方の負け。

例：「か」の場合、先攻の相手が「かさ（傘）」と言ったら、後攻のこちらは1文字増やして「かつお（鰹）」と言う。相手はまた1文字増やして「かりうど（狩人）」と言うので「かきごおり（かき氷）」と返す。これを繰り返し、言えなくなった方の負けとなる。固有名詞も可、動詞でも言い切りならOK。（おそらく）どの言語でもできる。

（ソロプレイの場合、7文字言えた時点で勝利とする。）

勝利すればパーツを譲ってもらい（メモのパーツの数を増やすこと）、敗北すればドワーフは持ち逃げする。

→25へ

29 君たちは街の西にやってきた。パーツを探索する中、怪しげな集団を発見する。

盗賊たちだ。

ソルジャー3人と戦闘になる。勝利せよ。

勝利後、パーツを獲得できる（メモのパーツの数を増やすこと）。

戦闘に勝利 →25へ

30 「誰だっ！」自警隊たちが一斉にこちらを見る。剣を抜きかけていた男たちだが、

中の一人がそれを制止した。

「待て……。君たちか？ パーツの探索に協力しているワンダラーというのは」

ひと際屈強な男が、君たちをにらみつける。アダンは虚勢で応えた。

「ワンダラーはこいつだけだ。俺らは違うが、協力している」

自警隊たちの緊張は解け、相手は相好^{そうごう}を崩した。

「そうか、それはよかった！ 私は自警隊の隊長、ハイデン。無礼な態度を取ってすまなかった。我々ももちろん探しているが、一向に見つからない。こちらから何かあれば知らせるから、そちらも探索のほどくれぐれも頼んだよ」

→25へ

31 探索を続けているうちに、もう夕暮れになろうとしていた。

「とりあえず、ちょっと休むか」アダンが腰かけようとした、そのとき――。

「うわっ!？」

持っていたパーツがまばゆい光を放ち、あたりを照らした！

光が収まると、遠くの方で悲鳴が聞こえる。

「モンスターだぁー！」

ただ事ではない様子だ。すると、君たちの前にも、モンスターが出現している。

クリーピングス1体との戦闘だ。勝利せよ。

この戦闘でのクリーピングスは腐敗が進行しており、アーマーが 5 に低下している。

勝利後、険しい表情を浮かべた屈強な男たちが、君たちに駆け寄ってくる。

剣を構える →38 へ

会話を試みる →33 へ

30 を経由してこのパラグラフへ来た →33 へ

3 2 モンスターが行く手を阻む。

ハガー2 体との戦闘だ。勝利せよ。

この戦闘でのハガーはどちらも未成熟で、ダメージが 15 に低下している。

戦闘に勝利 →36 へ

3 3 「^{じけいたい}自警隊です！」ひと際屈強な男が、険しい表情のままこちらへ話しかける。

「君たちは、パーツ搜索を手伝ってくれていたワンダラーたちか……。まあそれは今はいい。パーツを持っているだろう？ 全てではないかもしれないが、持っているだけ祭壇に嵌めてきてほしい。この街を代表してほしい」

承諾する →35 へ

怪しいと思い、拒否する →49 へ

3 4 モンスターが行く手を阻む。

アンデッドドール2 体との戦闘だ。勝利せよ。

戦闘に勝利 →36 へ

3 5 「ありがとう！ 本当ならこれは我々がやらねばならないことなんだが、モン

スターの討伐で手いっぱいだな。祭壇周辺に邪悪な気が満ち始めている。急いでくれ」

自警隊と別れ、君たちは祭壇へと急ぐ。しかし、祭壇への道をモンスターが阻む。

ダイスを振れ。

奇数が出た →32 へ

偶数が出た →34 へ

3 6 君たちは祭壇へと到着した。祭壇の周囲には火の手が上がっている。

安請^{やすう}け合いしたはいいが、パーツの数が足りているか分からない。嵌^はめ方もわからないまま、君たちは協力して祭壇が欠けていると思しき場所へパーツを嵌めこんだ。

パーツの数が5個ある →45 へ

パーツの数が4～3個 →37 へ

パーツが2個以下 →48 へ

(ここで難易度調整もできる。「W I Sで2DRの判定、失敗したらパーツが5個あっても37 へ」など)

3 7 嵌め方を間違えたのかパーツの個数が足りなかったのか、邪悪な気配は収まらない。気配は影となり、やがて黒い霧を経て実体化した！

ここで、現時点での DP と EP を比較してほしい。同値の場合はダイスで決める。

DP のほうが高い →39 へ

EP のほうが高い →41 へ

3 8 こいつらは敵だ。この騒動の原因を決めつけにかかっている。そうに違いない。

殺しに来たのならば、返り討ちにしてやろう。皆殺しだ。

自警隊長^{じけいたいちょう}ハイデン、自警隊員2人と戦闘だ。ステータスはシナリオ末尾を参照。

なお、アダンとラウルは今起きていることに驚愕して固まっている。戦闘には参加しない。

戦闘に勝利 →47 へ

3 9 実体化した霧は竜だった。たてがみが突き立つ馬の頭、蛇の胴体、燃え盛る瞳。

その後ろの、英雄に対抗せんとする竜の像とまさしく同じ姿である。

「お前はまさか、邪竜リントヴルム……！」

警戒心をむき出しにするラウルに、リントヴルムはこともなげに答える。

「そうだ。もっとも^{よこしま} 邪な存在であるかを決めるのは、お前たちだがな」
「わけのわからねえこと言ってんじゃ——」

アダンが真意をたずねる間もなく、リントヴルムは戦闘を仕掛けてきた！

邪竜リントヴルムとの戦闘だ。打ち勝ち、勝利せよ。ステータスはシナリオ末尾を参照。

→40へ

40 君たちの力を合わせた攻撃により、リントヴルムは倒れ伏した。邪悪なる伝説の竜は、ここに討伐されたのだ。

リントヴルムは君とラウルを見やり、最後の力を振り絞って、吐き捨てる。

「プロトごときが我を破るとは……。だが——貴様らも、この我すらも、所詮は運命の操り人形よ……」

リントヴルムは力を完全に失い、光となって消えた。

今の言葉は、どういう意味だったのだろうか。

→43へ

41 実体化した霧は竜だった。たてがみが突き立つ馬の頭、蛇の胴体、燃え盛る瞳。

その後ろの、英雄に対抗せんとする竜の像とまさしく同じ姿である。

すると次の瞬間、竜の首が横一文字に切り裂かれた。その陰から現れたのは、後ろの像にある英雄と瓜二つの男だった。その手には、剣が握られている。

「解放されて早々騒がしいと思えば、モンスターの仕業だったか。まったく、あんなのと一緒に封印されたのでは、たまったものじゃない」

本当にこの男は、伝説の英雄なのだろうか。ラウルが興奮しながら問う。

「あっ、あなたは伝説の……！」

「人間が私に気安く話しかけるな！！」

「えっ……？」

アダンが武器を構える。

「ラウルよせ。事情はよく分らんが、プロメテウスはイメージとはかけ離れた男だったってことだよ。こいつはもう、人類に仇なす怪物だ」

「私はただ生きたかっただけ。だのに……！ 許さんぞ、人間ども！」

プロメテウスが殺意をむき出しにして襲い掛かってきた！

英雄プロメテウスとの戦闘だ。打ち勝ち、勝利せよ。ステータスはシナリオ末尾を参照。
敗北した場合、君たちは塵も残さず燃やし尽くされる。

戦闘に勝利 →42へ

4 2 偽りの英雄プロメテウスは君たちの前に屈した。剣を折られたプロメテウスは
激情から一転、柔らかな笑みを浮かべている。その奥には、ダメージによる苦しみがあるよ
うだ。

「これでいい。私は、もう終わりがかったんだ……」

プロメテウスは君に近づき、手を握った。

「これはおそらく、君のものだろう。私が持っていてもしようがない。

私を止めてくれてありがとう。さようなら、英雄たち……——」

プロメテウスは光となって消え去った。

光昇る後には、晴れやかな顔をしたアダン、一粒の涙を流すラウル。そして、紙の切れ端を
託された君が立っているだけだった。

→44へ

4 3 かくして、邪竜リントヴルムは討伐された。同じく出現したモンスターたちも討
伐されたい。街には、平和が訪れた。……

祭りに水を差された人々はうっぷんを晴らすかのように、再開した祭りを楽しんでいる。そ
の中心に居るのは、プロメテウスでも封印しかできなかった邪竜を倒して新たな英雄と祭
り上げられている、アダンとラウルだ。

もう一人の英雄である君は、すでに成功報酬である 2000 \$ を受け取っている。ここから祭
りの中心に飛び込んでもよし、内緒でこっそりまた旅立つのもよし、君は好きにできる。
平和はもう、訪れたのだから。

【END 1 平穩】

4 4 「いやはや、まさかプロメテウスに恨まれていようとはな」

翌日、事の顛末^{てんまつ}を一行から聞いた自警隊長ハイデンは、ばつの悪そうな顔を浮かべた。

「知っての通り、プロムセイオスは英雄像を中心に発展してきた。きっと、頼りすぎていた

のだろうな、我々は」

街を救ってくれた礼として 2500\$ を受け取っていた君は、また旅に戻ることにしていた。

「最後に、この街に新しい名前を付けてはくれないか？ 我々は生まれ変わらなければ」

「じゃあ、賑やか街……」

と言いかけたアダンの口をふさいで、ラウルが言い放つ。

「セイオス、でいいんじゃないかな？」

「そうか、わかった。我々はこれから、セイオスの住人として生きよう」

手を振り続けるセイオスの住人とも、アダンとラウルとも惜しみながら別れて、君はまた旅へ出る。旅の目的が、新しくできたことだろう。プロメテウスが託した、文の意味を求めて。

——「試作 26 号機：成功」

【END 2 新生】

4 5 うまくパーツをすべて嵌めこむことができたようだ。邪悪な気配は立ち消え、あ

たりには静謐^{せいひつ}が訪れた。

モンスターを討伐し終えたらしい自警隊が、こちらに駆け寄ってくる。

「ありがとう、成功したんだな」隊長が安堵のため息を漏らす。

「今みたいなことがあっても、祭りは続けるらしい。全く商魂^{しょうこん}たくましいというか……。よければ君たちも改めて楽しむといい。これは報酬の 1000\$ だ、君たち一人ひとりに渡そう。ではな」

君たちはまだ祭りに満足していない。特にアダンは、いまにも走り出さんばかりだ。

3 人は再び祭りへと繰り出す。君だけが、じっとりとまとわりつくような、像からの視線を感じるができるだろう。

【END 3 封印】

4 6 君は……君だけはその場から立ち去った。祭壇？ パーツ？ 何のことやら。装

備はすでに整えたとし、休息も済ませた。余計な事情など背負いたくもないだろう。祭りにも飽き飽きだ。

数日後、君は風のうわさで耳にした。プロムセイオスは、一夜で消え去ったそうだ。

アダンとラウル、2 人の行方は香^{かう}として知れない。

【END 4 拒否】

4 7 あたりには、血と糞尿ふんにょうのおいが漂うばかりであった。他の自警隊はおろか、住人も、アダンとラウルさえ見当たらない。まわりには燃え盛る街と、君が作り出した死体しかなかった。四方八方から、数えきれないモンスターの大量がこちらににじり寄っている。君に突き付けられたのは、敗北と死、それだけだ。

【END 5 虐殺】

4 8 パーツの個数が足りないのは火を見るより明らかで、邪悪な気配は収まらない。気配は影となり、黒い霧として広がり、やがて実体化した！ その姿はあまりに恐ろしく、君は卒倒する。不幸中の幸いは、続く大虐殺の狂宴を、目の当たりにせぬまま逝けたことだ…

【END 6 大虐殺】

4 9 自警隊を名乗った敵ではないか？ 君は束の間、そう疑わずにはいられなかった。武器を突きつけ「騙したら承知しない」と、改めて真意を問いただす。自警隊隊長ハイデンと名乗った男は怯んだ様子もなく、君の目をじっと見据え、再度、「頼む」と言った。どうやら信用してよさそうだ。君は頷き、がっちり握手をかわす。ハイデンの信頼を勝ち得た君は、本シナリオ終了後、追加で 1000 \$ の報酬を得られる。もともと、生き残っていたら話だが……。

→33へ

[シナリオ限定キャラクターステータス]

【アダン】

STR: 5 DEX: 5

SEN: 5 WIS: 4

HP: 35 MP: 25

距離条件B～C / 命中値6 / 回避4 / ダメージ8 / アーマー3

レイピア、ブレストプレートを装備

魔法「タイニーヒール」を習得済み

【ラウル】

STR: 6 DEX: 6

SEN: 6 WIS: 4

HP: 35 MP: 15

距離条件B / 命中値7 / 回避5 / ダメージ14 / アーマー4

ロングシミター、チェインメイルを装備

【リントヴルム】

STR: 10 DEX: 6

SEN: 5 WIS: 7

HP: 60 MP: 20

距離条件B～C / 命中値6 / 回避値5 / ダメージ17 / アーマー3

【自警隊長ハイデン】

STR: 5 DEX: 5

SEN: 5 WIS: 4

HP: 30 MP: 25

距離条件B～C／命中値4／回避4／ダメージ14／アーマー7

ロングソード、レザーメイル、キャップ、ミディアムシールドを装備

【自警隊員】

STR: 5 DEX: 4

SEN: 4 WIS: 4

HP: 30 MP: 20

距離条件B～C／命中値5／回避2／ダメージ10／アーマー4

ソード、レザーアーマー、キャップを装備

【プロメテウス】

STR: 7 DEX: 7

SEN: 7 WIS: 7

HP: 55 MP: 30

距離条件B～C／命中値5／回避6／ダメージ20／アーマー5

バスタードソード、レザーメイル、スパイクドグローブを装備