

ファンタジーRPG 汎用“逆転の発想”シナリオ
featuring 『モンスター！モンスター！TRPG』
『ソロモンの指輪』

作：矢合彩樹

監修：岡和田晃、水波流

【はじめに】

『ソロモンの指輪』は、オリジナルの中世風ファンタジー世界を舞台にした TRPG シナリオです。プレイヤーが演じるキャラクターはモンスターであることから、FT 書房より翻訳出版が予定されている『モンスター！モンスター！』第 2.7 版（現在は英語版のみ刊行）や、同作と互換性のある各種システムでプレイできますが（書苑新社から刊行されている『モンスター！モンスター！』旧版の日本語版など）、モンスター・キャラクターを設定可能なシステムであれば、他のファンタジーRPG にも容易に置き換えが可能です。

例えば MR は『モンスター！モンスター！TRPG』では「マインカインド・レート」の略称でもあり、各種の選択ルールがバリエーションとして設定されていますが、従来の「モンスター・レート」に、シンプルな形でそのまま置き換えてプレイしていただいてもかまいません。

※なお、『モンスター！モンスター！』のバージョン違いは、「FT 新聞」No.4033 の「『モンスター！モンスター！』のあゆみ」をご覧ください。

<https://analoggamestudies.seesaa.net/article/502309911.html>

※本作は岡和田晃が東海大学文芸創作学科で 2023 年度春学期に改稿したゲームデザイン論の優秀作を、水準に見合うまで改稿したものです。

ゲームマスター（GM）はあらかじめ使用するルールを決めてください。基本的な展開はシンプルであり、敵デザインも参考までに、モンスター・レート（MR）で表記されています。SR のレベルは意図して設定していませんが、1～2 レベルが妥当でしょう。MR も調整が容易なように、可変的な設定としています。

本シナリオの特徴として、個別ハンドアウトとして、「秘密」が用意されていることが挙げられます。その内容によって、結末は分岐をします。SR（セービング・ロール）の組み合わせや、SR の成否やロールプレイのタイミングなど、GM の裁量によっても大きく変わります。

【背景】

この世界は地下にある魔界と、地上にある天界の二つに分かれている。伝説によれば、はるか昔は一つの世界しかなかったと伝えられている。

世界に人間しかいなかった昔、突如として魔物……すなわちモンスターが現れ、人間を襲い始

めた。その時、暗黒神と光明神は同時に生まれた。暗黒神は数々のモンスターを率いて光明神と人間たちに戦を挑んだが一步及ばず、暗黒神は光明神によって封印されることとなった。

光明神は世界を魔界と天界に分け、モンスターたちを劣悪な環境である魔界へ追いやった。モンスターたちは光明神を、そして人間を憎んだ……。

時が経ち、完全に分離されていた魔界と天界の境界は少しずつ接近を始めた。モンスターたちはそれを利用し、少しずつではあるが天界に魔の手を伸ばし始めた。人間もまた、ただ喰われるために生きているわけではない。モンスターと人間。互いの存在を認めないまま、衝突を繰り返してきた……。

本作は基本的に一本道でシナリオが展開され、ハンドアウト (HO) に即した決断で最後が分岐するという仕様である。よほどのイレギュラーがない限りは滞りなく進むことだろう。ボリュームが足りない場合、ルイスエラ城でのイベントを増やすこと。

プレイヤーが担当するモンスターの内容によっては早めの段階でつまづくこともあるかもしれない。その場合は適宜モンスターの MR を調整するか、モンスター自体をもう一度作成し直すことも視野に置いてほしい。加えるならば、戦闘終わりに手に入る冒険点も、均等に割り振るのではなく、GM 判断で弱いキャラクターには大目に渡すようにするとよいだろう。

また、プレイヤーたちはアーティファクトである「ソロモンの指輪」を所持することになる。この指輪は魔力を注ぎ込むことで何らかの特殊効果をもたらすように GM が設定可能とする。GM はあまり多用しない範囲でこの指輪を用いて円滑なプレイの助け舟としてもよい (例：魔力度を消費することでダメージを増やす、など)。

【シーン 1：モンスター集結】

・キャラクターの紹介と背景：

各キャラクターは、魔界の奥底に眠る“テールドロップ”と呼ばれる魔物の集落に住むモンスターである。基本的に同族で固まることの多いモンスターたちであるが、この集落、“テールドロップ”では魔物長の意向から多くのモンスターが種の区別なく生活をしている。

モンスターを製作し終えたらプレイヤーの各々にハンドアウト (HO) を配布する。プレイヤーの種族や性質に合わせるように GM が判断して渡しても構わないし、完全にランダムで配布してもよい。なににせよ、このハンドアウトによってモンスターであるプレイヤーたちは何かしらの行動を起こさざるを得なくなるだろう。

HO の＜目的＞を達成することで冒険点を 1000 入手できる。また、このシナリオに人数制限はない。今回は 3～4 人を想定して HO を製作したが、GM は HO を増やしたり、内容を改変したりしてもかまわない。

HO1：

あなたはソロモンという存在が虚偽であることを知っている。何故ならソロモンは神ではあるものの、暗黒神というだけでなく光明神でもあるからだ。これはあなたの種族しか知らないことで、代々受け継がれてきた秘密情報である。ただ、それを知ってもなお、あなたはソロモンを崇拝している。この第 72 小隊が仮にも真実を知ってしまったときは、真実を知った者たちを生かしておくわけにはいかなくなるだろう。あなたの＜目的＞は、シナリオ終了前に真実を知った者をこの世から抹消することである。

HO2：

あなたはソロモンの力を使い、天界を支配しようと考えている。ソロモンは強大な魔術を自在に操るらしい。その力を得るためには、どんな犠牲をも厭わないつもりだ。そのためにはソロモンによる力を使うほか、仲間を確保する必要があるだろう。

あなたはシーンが切り替わるたびに任意の能力値を 1 だけ他のプレイヤーに分け与えることができる（例：体力度をキャラクター2 に 1 点分け与えるなど）。分け与えられたプレイヤーは、そのプレイヤー自身の HO を無視して HO2 を持つ者に付き従うことができるようになる（自らの HO を貫いても当然構わない）。また、その際、交渉を二人だけで秘密裏に行ってもよい。

あなたの＜目的＞はシナリオ終了前に他プレイヤーキャラクター（NPC でも可。その場合はネームドキャラを複数シナリオに登場させることを薦める）を 2 人以上仲間にするのである）。

※交渉の結果 PL の HO を変更することが出来なかった場合は、仲間とみなさない。

※交渉に成功した場合、GM は交渉相手となった PL に「あなたの HO は変更され、HO2 を持つ者の＜目的＞を達成することがあなたの＜目的＞となる」という旨を伝えること。

HO3：

あなたは実は、モンスターの皮を被った人間である。魔物どもを駆除するために天界から侵入した。しかしモンスターにも心があり、平穏に暮らしている者がいることをあなたは知ってしまった。また、あなたは人や魔を問わず心を見透かすことができる心眼を持っている。あなたは好きなタイミングで他プレイヤーの HO を“一人だけ”覗き見ることができる。

通常、あなたの＜目的＞は、モンスターを抹消することである。しかし、他プレイヤーの HO をのぞき見した後は、＜目的＞をそのプレイヤーの HO と同じ＜目的＞に変更することができる。その場合、前者の＜目的＞は上書きされる。

HO4：

あなたはソロモンという神が気に食わない。具体的に言えば、あなた自身が最強であるはずなのに魔術を極めたとされるソロモンという神が崇拝されているという状況が気に入らないのである。

逆説的ではあるが、このソロモンという神を打倒すれば、あなた自身は新たな暗黒神として、モンスターたちに受け入れられることとなるだろう。あなたはソロモンを打倒するための武器である“魔術殺しの腕”を持っている。これは戦闘のターン始めに使用すると宣言することで、相手の魔術を 5 ターンの間無効にできるという代物だ。あなたの＜目的＞はソロモンを見つけ出し殺

すことである。

※明確に HO1 と HO4 は対立構造となっているが、HO2、HO3 の行動によってその内容は変化する。対立を好まない場合は、HO1 を少し変更することで、END3 (「ソロモン打ち倒したり!」) に進みやすくなる。

この集落に住む者は全て同じ意思のもとで集まっている。それは、魔界の神である存在、“ソロモン”に謁見することである。

“ソロモン”は謁見したモンスターの願いを全て叶えることが出来る存在であり、モンスターたちの崇拝の対象である。

しかしその神に会ったモンスターは未だ存在しないとされている。何故ならば、ソロモンは太古の昔、光明神に天界(地上)のどこかに封印され、身動きがとれていない状況に置かれており、かつその場所にはソロモンを封印した憎き光明神の末裔がおり、代々その封印を守っているからだ。

運よく封印された場所を見つけたとしても、光明神の末裔に倒されてしまえば情報も回らず、モンスターたちは結局、彼らの神を解放できないままとなる。

“テールドロップ”に住むモンスターであるキャラクターたちは、第 72 小隊として、ソロモンの封印を解放すべく、魔物の長、“背比べのドン・グーリ”に下に集まったのだった。

キャラクターたちは元から友好関係を築いていたとしても構わない。同じ集落に住んでいるので最低でも顔ぐらいは見知っているだろうからだ。この時に軽いロールプレイを挟むことで後々のプレイが円滑になるだろう。

【シーン 2：ドン・グーリとの対話】

キャラクターたちがドン・グーリの根城となっている洞穴へと招き入れられたら、GM はドン・グーリを演じることとなる。彼の性格はモンスターであるのにも関わらず温厚である。これは、このドン・グーリと呼ばれるモンスターがあまりに強力なゆえ、逆らおうとするモンスターがないからだろう。

以前の彼はギラギラとした眼つきだったそうだが……なんにせよ、キャラクターの背景設定によっては彼と親しい間柄の者もいるかもしれない。語尾に「チュ」とつけるのは彼のクセなのだろう。

ただ、彼が強力なモンスターであることには変わらない。秘めた威圧感が残存しているため、この集落にいるモンスターたちは彼の言い分だけには従う者が多い。

ドン・グーリは第 72 小隊として招かれたキャラクターたちにこう言い放つことだろう。“天界

にひとたび足を踏み入れれば、この魔界に戻ることはかなわないでチュ、それこそ我らが神ソロモン様の力がいるのでチュ”と。

戻れないのを承知の上で集まったのだろう。その覚悟は未だ顕在か？ と、各プレイヤーに問うわけである。それらの質問に対し強い意志を示したモンスターたちを見て、ドン・グーリはただため息をつきながらそれを認めることにもなるだろう。

ドン・グーリは洞穴の奥から“何か恐ろしい雰囲気を感じる指輪”一つをプレイヤーに渡す。ドン・グーリが言うには、ソロモン様の気配を感じ取ることができる魔遺物（アーティファクト）である指輪だという。

この“指輪”は、プレイヤー間で話し合って誰が持つかを決めておくこと。

ただし、この指輪にはまだ秘められている力があり、それがモンスターである君たちに良い方向へと進むか悪い方向に進むかわからないらしい。

準備が整ったモンスターたちを後目に、ドン・グーリは 右腕と左腕を交差させ、強烈な呪力を蓄え、その力でもって、魔界と天界の境界をこじ開けた。キャラクターたちは次々とポータル（門）に飛び込むことになる。

“光明神には気を付けることでチュよ～”

【シーン3：情報収集】

魔界から天界へとつながるポータルを超えると、暗黒の森に出た。

現在の時刻は夜更けのようだ。もう魔界へと戻ることはできない。キャラクターたちはまず、ソロモンの封印されている場所を探ろうと思うことだろう。渡された指輪を見ると、淡く光っているように見える。その指輪を持つ者は、ゆっくりと魔力が失われていることに気が付く。

魔力を十分に吸うと、その指輪から一筋の光が発せられ、一直線にある方角を指し示した。これがソロモンへの道なのかもしれない。キャラクターたちはその光の筋へと向かう（指輪を持つキャラクターの魔力度を1減らす）。

光の筋に沿って進むと、開けた草原に出た。そこで気付くのは、人間のうまそうな臭いと、文明の光だ。

小さな人間の村である。規模はそんなに大きくないようだが……魔界では新鮮な人間などは食えるはずもない。大抵は夢や呪具による異世界などを介した特殊な方法でしか人間を食することなどできないのだ。

キャラクターたちの多くはよだれが止まらないことだろう。しかし、人間を食べるだけではない。ソロモンに会うという目的があるのだ。情報を集めないといけないうだろう。

ルートとしては、村の正面から正々堂々と襲うか、背後から忍び寄るか——どちらにせよ、何人かは生かして情報を引き出さなければ。

夜となり魔がはびこる時間、魔物どもは行動を開始する……。

A.正面突破

村の正面を暗闇の中、確認すると、眠そうに目をこする門番が二人見える。どうにも平和ボケをしてそうな男二人だ。鎧もそれほど高価そうには見えない。看板を夜目で確認すれば、ここは「ジーン村」だそう。それを横目に、キャラクターたちは門番と戦うこととなる（二人ともそれぞれ $MR1d6 \times 10$ として計算する）。

無事に勝利すれば、キャラクターたちは安全にこの村を調べることが可能になるだろう。あの門番以外に兵士はいないようで、あとはごちそうが広がるのみであった。

B.闇討ち

闇討ちの絶好の時間帯を利用しない手はない。村の正面には門番が二人見えるが、傍らの看板を何らかの手段で確認できれば、ここは「ジーン村」であることがわかる。器用度、もしくは幸運度の SR に成功すれば、だれにも気付かれずに村に侵入することが可能だ。これはプレイヤー全員分行う。

一人でも失敗した場合は村人に叫び声を上げられてしまい、入口の門番二人がこちらにやってくるだろう（二人ともそれぞれ MR は $1d6 \times 20$ ）。SR に成功、もしくは門番に勝利した場合、幸運の腕飾りを入手することができる。装備すれば運が上がりそう（幸運度+1）。キャラクターたちはこれで安全にこの村を調べることが可能になるだろう。あの門番以外に兵士はいないようで、あとはごちそうしが広がるのみであった。

正面突破か闇討ちが終わると、どうにか村を掃討したキャラクター一行は、村長と思われる老人を尋問することとした。“村の者たちを解放してくだされ”、“どうか若い者たちだけでも”……既にもう平らげてしてしまっているが、言わぬが花だろう。

ロールプレイで説得をする、その説得に失敗した場合魅力度で SR を行うことができる。

どちらかに成功すれば、老人がある方角を指し示し、そこに代々光明神の血を継ぐ者らが支配しているルイスエラ城と城下町があること、その城には恐ろしい存在が封印されていることを教えてもらえる。その方角は、指輪から指し示す光の筋と同じ方角のようだ。

情報を聞き出した後、この老人をどうするかはプレイヤー次第だろう……。

【シーン4：ルイスエラ城下町への進軍】

老人が指し示した方角と光の筋の方角を照らして村の先へと歩を進めると、丘の先に巨大な城が見えた。遠目に見ても立派な城である。同時に多くの人間の臭いもする。昼夜問わず人は多く行き交っているようだ。いくらこちらが強大なモンスターとはいえ、さすがにこの規模では正面突破は無謀だろう。どうしたものか……。

特にキャラクターからの提案がなければ、GM は幸運度での SR をさせること。失敗したら、各 MR が $1d6 \times 10$ を持つ人間の兵士たちがキャラクターの人数分現れて戦闘になる。成功すると、突如指輪が輝きだす。その輝きに身を委ねると、持ち主の魔力が抜けると同時にキ

キャラクター全員の姿が透明になる（指輪の持ち主を中心に半径 3m）（指輪を持つキャラクターの魔力度を 3 減らす）。

この機を活かさないわけにはいかない。キャラクターたちはこれ幸いと城下町へ入ることとなるだろう。

城下町へ入れば、その規模には驚きを隠せない。少なくともテールドロップの集落とは比べ物にならない。天界のなかでも、市場の規模はとりわけ大きなようで、あちこちで兵士たちが巡回している。手持ちのルールブックから、人型用の装備を自由に配置すること。

【シーン 5：ルイスエラ城侵入】

どうにか人の目をかいくぐり城門までたどり着くことができたキャラクターたちは、次にこの巨大な城門をどう突破するかを考えねばならない。

城門は固く閉じられており、その前には屈強な兵士 4 人が立ちふさがっている（それぞれ MR1d6×50 相当の兵士 4 人）。兵士の後ろには大きなレバーが見える。

扉を開けるには兵士をすべて倒して城門のレバーを下ろすか、それ以外の方法を模索しなければならないだろう。知性度での SR に成功すれば、戦闘になれば今掛かっている透明化の効果は解けるとわかる

加えて、知性度での SR に成功すれば、よく周りを見渡した結果、体格の小さい者であれば一人だけ登れそうなツタが城壁にかかっていることに気がつく。同時に、城門のレバーは内と外両方にあると思いつく。内側に兵士がいるかもしれないが……

もし戦闘に勝利できれば、レバーを引き中に入ることが可能だ。

ツタを登る者がいれば、その者は器用度での SR に成功すれば、そのツタを無事に登りきることができる。幸いにも内側の城門の周りには兵士はあまりいないようだ。幸運度での SR に成功することができれば、兵士の目をかいくぐり城門を開けることができそうだ。

また、仮に呪文で扉を開けようとする場合、この城門はレベル 3 の中程度のレベルの魔術が必要となる。その場合、何かしらの手段を使って門番の兵士の気をそらす必要があるだろう（大きな金属音を出したり、魔術などを用い扉や石を動かしたりするなど）。

さらに言えば、飛行することができるモンスターであれば、城壁を越えることはできるかもしれない。ただ透明化されていないのであれば目立ちすぎる……。

いずれにせよ、城門を開けば中に入ることができる城内は何か違和感をおぼえる造りで、外観からの城の大きさと、内の大きさが一致していないように見える。知性度か幸運度での SR に成功すれば、おそらく魔術で内部の大きさを拡大しているのだろう、と気づく。

城内は迷路のような構造になっている。勿論中には数多くの兵士がいることだろう。ここからは城内に何かソロモンに関する情報や痕跡がないか探ることになる。プレイヤーは代表して一人を選出し、＜城内探索ロール＞1d6 を場面が切り替わることになる必要がある。

この＜城内探索ロール＞は、各回ごとに代表者一人が幸運度での SR、もしくは器用度での SR を振らなければならない。失敗すればそのたびに兵士二人（それぞれ MR1d6×30 相当）と戦闘となる。

＜城内探索ロール＞

1. ここは兵士の詰め所ようだ！10 人もの兵士がたむろしていた！透明化の状態になれば戦闘となる（それぞれの兵士は MR40）。
2. ここは兵士の詰め所ようだ！5 人もの兵士がたむろしていた！透明化の状態になれば戦闘となる（それぞれの兵士は MR40）。
3. 何の変哲もない廊下に出るが、足元に何か落書きされた張り紙が落ちてあった。張り紙自体はよくある国王を賞賛する内容だが、それにある落書きには、『スライマン王は装飾品に目がない。ひとたび高価そうなものを見せつけば動きが止まるだろう (MR 半分になる)』と記されている。
4. プレイヤーたちは、兵士たちを奇襲しようとした際、ある会話をしているのが耳についた。「最近玉座の間から何か大きなものを動かす音が聞こえる」とのこと。 戦闘をするかどうかはプレイヤーたちの裁量を任せることとなる。

5. ここは倉庫のようだ。食料や装備が置いてあるが特に目につくものはないようにみえる。ここで幸運度での SR に成功すると何もない……と思っていた矢先、目端に魔力の素であるエーテルがおいてあることに気が付くだろう。これを飲めば魔力度が回復する。一人分しかないので（場合によっては耐久度回復のポーションを共に置いてあることにしてよい。飲めば完治することだろう）。

6. ここは玉座の間のようだ。このロールにたどり着いた時、＜城内探索ロール＞を終了する。

本来であれば兵士がこぞって玉座を守るのであろうが、侵入者撃退のためなのか出払っているようだ。その代わりに玉座にはある男が座っている。

わざわざ仰々しい鎧を纏い巨大な槍を傍に添え、玉座に侵入したキャラクターたちを鋭くにらんでいる。仮に透明化を維持していたとしても、この男には看破されてしまうだろう。

その男は自らを“光明神スライマン”と名乗った。GM は彼を演じることになるが、彼の会話の節々には尊大な態度が見え隠れする。

有能さを鼻にかけるあまり、人望はなさそうだ。彼が言うには、私の力はあまりに強大すぎて近くに部下など置こうものなら怪我をさせてしまうらしい。彼の MR は 1d6×100 であるが、おだてに弱く、おべっかで気を引いている間に他のキャラクターが隙をついて器用度での SR に成功すれば、ヒットの比べ合いを無視して相手にダメージを与えることができる。

彼は立ち上がると槍を携えてこちらに襲い掛かってくる。彼に勝利すると、スライマンは途端に命乞いを始めるだろう。お詫びになんでもする、金もやるなどプライドの欠片もないような台詞をずっと言い続ける。

もしプレイヤーがソロモンについて尋ねれば、この玉座の下に地下へと続く階段があり、それを下れば封印の場所へ行けることを伝えてくれる。

スライマンの処遇はプレイヤー次第であるが、プレイヤーが要望するならスライマンの鎧をはぎ取ってもよい。これは貴重品として、モンスター間でも高値で取引をすることができる。

【シーン6：封印の洞窟】

玉座の下から階段を見つけ、そこから下ると、中には洞窟が広がっているようだ。洞窟は一本道で、少し薄暗いが迷うことはないだろう。先へ進むと、開けた場所に出る。そこには、人物を模した石像が置かれており、片隅に人間が立っている。

人間はこちらの存在に気付くと、“ようやく来たか”と呟く。フードを被っており、男か女かも定かではない。ただ言えるのは、この人間はこちらに対して敵意を持っているということだけだ。その人間は杖を携えこちらに襲い掛かってくるだろう（ただし、MRはわずか10）。

打ち勝つと、その者は何事もなかったかのように消えた。一行は不思議に思いながらも石像に注目する。すると指輪が輝きだし、ひとりでに石像の指に取りつく。

石像は少しずつ震え、ひび割れ、いずれその中から一人の人間らしき存在が現れた。白髪で少し背広が狭く、人間であるのか魔物であるのか、あるいは性別もキャラクターたちには判別がつかない。

やがてその人間は言った。“ごくろう”と。“我の名は『光明神』ソロモン。人と魔を統べる者。そなたたちがアーティファクトである指輪を持ってきたことで我は復活することができた。くくく、ドン・グーリは上手くやったようだな。そなたらともども、褒めてつかわす”と。

自らを光明神と名乗るこの者は、モンスターたちの崇拝の対象である神の名と同じ名を持っているようだ。また、ドン・グーリについても知っているようだ。

もし仮にプレイヤーがその理由を聞けば、ソロモンが人と魔の要素両方を兼ね備えており、かつ魔であるモンスターたちを生み出したのは彼のおかげだという。

しかし彼はその力のあまりの強さに自らを封印することにしたようだ。『暗黒神』であるソロモンを『光明神』であるソロモンが封じた……これが事の顛末である。

ドン・グーリは、ソロモンに付き従う魔物の一人で、その数少ない見届け人であったようだ。世界の観測者として、ソロモンの意をくみ取る存在として、彼は長らく生きていたという。

また、世界を魔界と天界に分けたのも、実は彼の仕業である。

しかし彼は封印の間に気付いたのだ。この世界は我がいなければ“真の世界”とは言えないことに。ソロモンはこれから魔界と天界どちらも統べる世界の主となるつもりでいる（彼の力はこの空間に満ちている。もし彼を倒すのであれば、その力は倒した者に集約するだろう……）。

そのことを聞いたキャラクターたちは、各々が行動に移ることとなる。

【シーン7：ソロモンの指輪】

戦闘を行う場合、ソロモンは基本的に参加しない。

特にキャラクター間での争いには特に関与しないだろう。ソロモンと明確に敵対視する場合のみソロモンは戦闘に参加する（ソロモンのMRは1d6×150）。

ここからハンドアウトの達成の有無や数によってエンドが分岐する。場合によっては何人かのHOが複数達成してENDを迎えることになるだろう。

END1（「ソロモン様に栄光あれ！」）

→キャラクターはソロモンの真実を知った者を全て処することができた。同時にソロモンを解放することができた。上々の結果と言えるだろう。あなた（たち）はこれからソロモンと共に魔界と天界を統べることとなる。これはあなた（たち）にとって、とても光栄なことだ。

“これから世界は変わる。貴殿らには特等席で眺めていてもらおう”

世界はこれからどうなっていくのだろうか。なんにせよ、それはとても素晴らしいことに違いない。

END2（「そして誰も死ななかった」）

→キャラクターもソロモンも誰も死ぬことがなかった。ソロモンはこちらを害そうとはしておらず、ただこちらを微笑んでいる。

“これから世界は変わる。貴殿らはどうする。我に付くか、魔界へ帰るのか。どちらにせよこれから先、私の統治が及ばない場所はない。貴殿らの選択を尊重し、願いを叶えて進めよう”

あなた（たち）は各々の願いを言うことだろう。また、この冒険の中で新たな願いを生んだかもしれない。いずれにせよ、あなた（たち）は目的を果たしたのだ。世界の変革の中、どのように貴方たちが時を過ごすのかはまた別の話……。

END3（「ソロモン打ち倒したり！」）

→キャラクター（たち）はソロモンを打ち倒すことができた。あなた方（たち）は次第にソロモンの力が体に染みわたっていくことに気が付く。

“我が一端の力しかないはずの魔物らがここまで我を凌駕するとはな……よいだろう。認めよう。そなたらが我よりも優れていることを。私の力を託す。魔界と天界、どのようにそなたらが支配するのか……我は冥府の底で見守ることにしよう。

ソロモンはそう言って夢散した。あなたたちはソロモンの力を継承し、新たな暗黒神として、あるいは光明神としてこの世界を生きていくことになるだろう。ここから先の物語は、また別の話……。

END4（「そして誰もいなくなった」）

→キャラクターたちはお互いの争いの末なのか、もしくはソロモンによって滅ぼされたのか。なんにせよあなたたちは世界の変革を目の当たりにする資格はなかった。