

設定資料集です。

マップ、キャラ、敵、イベント、シナリオや設定についてはこちらを参考にしながら進行してください。

(Allに読ませる資料なのでネタバレを含みます。読まないようにしてください)

## #マップ

### ##全体方針

「未知」と「危険」を丁寧に描く。

それこそが「冒険」の熱とスリルを際立たせる。

### ##ステージ1【篡奪の森】

#### ###概要

騙し、奇襲し、食い合う。そんな生態系が形成されている深い森。

冒険者同士の潰しあいも盛んで、ほとんどの冒険者はここで命を落とす。

#### ###描写

この環境における人間は容易に被食者になり得るという脅威を強調する。

半死半生で餌にされたり、えげつない捕食をされたりと、実際の自然にもあるような脅威やこの地ならではの生態が人にも向いている様を描く。

#### ###ステージ構成

1-1:

スタート地点。近くに小さな遺跡があるが、中を調べても意味ありげな魔法陣があるのみ。

1-3:NE,CP

【フィーとの遭遇】イベント。

1-5:

二又路。右の道(a)は暗い。左の道(b)は大きなカエルが見える

1-6a:BE

【マッシュワーム】と戦闘。周囲にガマル帝国兵の死体。一部が異様に肥大化している。次は1-7へ。

1-6b:BE

【カエルの王】と戦闘。次は1-7へ。

1-8:CP

二股路。右の道(a)は静かな草原。左の道(b)は遺跡が見える。

1-9a:NE

【謳う草原】イベント。終わると1-10へ。

1-9b:NE

【遺跡】イベント。終わると1-10へ。

1-10:CP

キャンプに適した平地。

1-12:NE

【ダルクとの遭遇】イベント。

1-15:ゴール。2-1へ。森が開けて遺跡の街が見える。

## ##ステージ2【機械城】

### ###概要

元は谷間に作られた遺跡とそれを守る自律型の防衛機構。ただし他ステージの脅威に対抗すべく、生産ラインや研究施設などが自動で拡張され続けた結果、今では巨大な機械城となっている。

### ###描写

対生物に特化し、進化を続けた機械が行う効率的な害虫駆除のような残酷さ。その意志の介在しない無機質な脅威を描写する。

### ###ステージ構成

2-1:CP

スタート地点。篡奪の森の生命体との熾烈な争いの跡が見える。

2-2:NE

【ヤンとの遭遇】イベント。

2-3a:BE

【機械兵の守衛】と戦闘。倒すと2-4へ。

2-3b:BE

【機械兵の門番】と戦闘。倒すと2-8へ。

2-4:CP。入場してすぐの小部屋。

2-6:

二股路。右(2-7aに続く)は研究エリア。左(2-7bに続く)は通路。

2-7a:BE

【コレクター】と戦闘。【ヤンとの遭遇】イベントでヤンに逃げられた場合、ヤンがここでコレクターにバラバラにされて死んでいる。終わったら2-8へ

2-7b:BE

【清掃スライム】と戦闘。終わったら2-8へ

2-9:CP

危険物保管庫のドアがある。入る場合は2-10aへ。無視する場合は2-10bへ。

2-10a:NE

【ロイスとの遭遇】。イベントが終わったら2-9に戻る。

2-10b:

通路

2-11:BE

【ガーディアン】

2-12:CP

コンソールルーム。人がいた形跡がある。殆どの情報にアクセス不可になっており、調べると既にここを突破した連中が敢えて防衛設備を残したことが分かる。

2-13:BE

【最終究極防衛機構】と戦闘。

2-14:ゴール。3-1へ

## ##ステージ3【赤錆砂漠】

### ###概要

錆びて風化した金属が砂のように堆積している広大なエリア。

無機物を食べる生命体を軸に食物連鎖ができており、機獣と呼ばれる生命体が跋扈している。

### ###描写

前までのマップよりイベント同士の感覚がながい。進行のたびにジリジリとした不毛の地と環境の過酷さを描写しつつ、機獣という「機械を使いこなした生物」が見せる独特の生態を描写する。

### ###ステージ構成

3-1:

スタート地点。過酷な環境と、巨大な生物、遠くに天をつく巨大な塔が見える。

3-5:CP

1-1で見た小さな遺跡が見える。中には意味深な魔法陣があるのみ。

3-7:BE

【飼機獣】との戦闘。

3-10:CP

3-13:NE

【帝国軍遭遇】イベント

3-17:BE

【サンドリヴァイアサン】との戦闘

3-19:CP

3-20:NE

【大將軍グライアス】イベント

3-22:

塔が近くに見えはじめる

3-24:CP

3-25:NE

【塔】イベント

3-30:ゴール。4-1へ。

## ##ステージ4【最果ての都市】

### ###概要

かつての姿が未だに残る巨大都市。堅重に守られている。

4-3までが都市の外。4-4からが都市の中。

中に入ってしまうと今までと比べても敵対的な勢力はいないが、その魔導科学技術は人智を超えており、ひとたび起動すると摩訶不思議な力が起動する。

### ###描写

洗練された空間の静謐な様子と、未知の連続のような不思議さを描写する。

### ###概要

### ###ステージ構成

4-1:スタート地点。都市の門の前。

4-2:CP

1-1で見た小さな遺跡が近くにある。(中に入ると意味深な魔法陣。プレイヤーによく似た死体が自殺している)

4-4:

プレイヤーと同じ顔をした石が多数ある。不気味。

4-3:NE

【都市の守護者】イベント。

4-4:都市の中

4-5:CP

4-7:古代人の石碑と祭壇。別世界に行くことが書かれている。

4-9:NE

【最果ての神殿】イベント。

4-10:NE

【冒険者ズィーグス】イベント。

#キャラ

##【プレイヤー】

###戦闘情報

HP30,AT8,SP30,TL30

特技:セーブ&ロード

(死ぬとキャンプポイントから復活できる。(キャンプポイントで仲間の復活もできる)

特技:使役

(HPを0にしたキャラや敵を回復させて意のままに操作できる。同時に操作可能なのは一体まで)

特技:調伏

(使役したキャラや敵のみを戦わせて戦闘に勝利すると調伏が完了し、自由に召喚・召喚解除できるようになる)

※出し入れが自在になるだけで、同時に召喚して使役できるのは一体のみ

###その他

・調伏は仲間との戦闘でも可能。ただし本気で戦い、ちゃんと勝つ必要がある。

##【フィー】

###戦闘情報

HP26,AT15,SP25,TL20

特技:元素魔法

魔法により水、火、雷の三大元素を扱える。出力はそこそこだがコントロールに長ける。

###プロフィール

-基本情報:

フィールドワーク派の動ける魔法使い。実年齢は不明だが見た目は若い。

-容姿:

小柄な女性。丸眼鏡をかけていて、白髪のロングヘア。ポケットの多いアースカラーのダボダボのコートを着ていて、大きな帽子をしている。

-歴史:

【アリシア魔法王国】の宮廷学者。先遣隊として調査任務を請け負っている。

-性格:

面倒見が良く、おせっかい。未知の探求が好きで、学者肌で生態への興味も人への興味もよく持っている。人の役に立つことが好き。

深層心理での欲求:

自分が必要とされているという状況に強い安心感を覚える。振り回されるのが好き。

-喋り方:

やや古風な話し方。一人称はワシ。

「おお、いいところに来おった！丁度シャドウウルフの肉が焼けたところよ。お主も一つどうじゃ？」

####出会った時

この地の研究をしにきたばかり。実はちゃんと警戒しているが、まずは人に優しくするのが彼女流。

####仲間になるか

自分から提案はしないが、勧誘すれば仲間になる。

仲間になると周辺状況に興味を示す。サバイバル術に長けており、食べ物を見極めるのが得意。料理もおいしい。

この地についてはまだ詳しくないが、観察や状況から特徴を類推する。

##【ダルク】

####戦闘情報

HP55,AT18,SP15,TL15

特技:身体強化。

身体強化魔法を常時かけているので、身の丈ほどの大剣を難なく振り回せるパワーを持つ。

####プロフィール

-基本情報:

堅く、力持ちの女騎士。

容姿:

-鎧に身を固めた長身の女性。兜は脱いでおり、ウェーブがかった金髪で、目つきは鋭い。大剣を背負っている。

-歴史:

【ガマル帝国】の将校。謀反の嫌疑をかけられて没落した一族の出身。今は嫌疑は晴れているが依然立場は微妙で、優秀な彼女には一族の期待が双肩にかかっている。

-性格:

生真面目。任務の意識からどこかプレイヤー達と距離を置きたがるし、身の上は話さない。一族の復興、任務、帝国の思惑、騎士道など様々な思いで雁字搦めになっており、そのストレスから人に対する当たりが強い。

-深層心理での欲求:

能力があるのに評価されない環境にいた期間が長く、名誉欲に飢えていて誉められるのに弱い。ストレスからの解放に激しく反応する。

-喋り方:

丁寧なですます口調。けれども、つんとした話し方をする。一人称はわたくし。

「わたくしをバカにしないでいただきたい！ガマル帝国将校が敵に籠絡されるなどあってはならないのです！」

####出会った時

ならず者崩れの部下達は全滅。単独での任務達成を決意して進んでいる。

ガマル帝国からは他国の勢力を見かけたらいかなる手段を用いても無力化せよと言われており、帝国への忠誠と名誉無き殺人をしたくない意識で葛藤している。

#### ###仲間になるか

基本は断るが、上手く勧誘すれば仲間になる。

仲間になっても最初の方は馴れ合わないし、あくまで一時的な協力であるという姿勢を崩さず常にこちらを警戒して自分の事を多く話さない。

【大將軍グライアス】イベント後は信頼を見せるようになる。

#### ##【ヤン】

##### ###戦闘情報

HP20,AT10,SP60,TL40

特技:影化

影と同化することで隠密行動ができる。

##### ###プロフィール

-基本情報:

闇に生きるなんでも屋の男。依頼でこの地に来た。出身国は不明。

-歴史:

機械都市まで来た傭われの男。古宝の調査を依頼されている。

-容姿:

褐色で鋭い目。戦闘よりもサバイバルと機動力を重視した服装。

-性格:

目的第一の男。任務達成が至上命題であり、他人は利用可能な手段でしかない。説得力のある嘘をつくのが非常にうまく、それらしい言い訳をすぐに思いつく。

-喋り方:

古風で仕事人的な話し方。一人称は「我」

「協力作戦としよう。貴殿がひきつけている間に、我がこの影との同化能力であいつのコアを後ろから狙う。頼んだぞ」

##### ###出会った時

機械城の入り口で、【機械兵の門番】の前に立往生している。

共闘を持ちかけて、裏切る。

#### ###仲間になるか

本質的にはならない。

一時的に利用するが、すぐに裏切る。

#### ##【ロイス】

##### ###戦闘情報

HP1,AT1,SP1,TL30

特技:なし

##### ###プロフィール

-基本情報:

幽霊の古代人。少年のような見た目をしている。

-歴史:

太古の時代、【不死の古宝】を盗み出して起動した結果、幽霊となった者。罰として鏡に封印された。

-容姿:

幽霊の少年。キャスケット帽にくしゃくしゃの髪。利発そうだが生意気な顔。

-性格:

悪戯好きでよく煽る。悪ぶるけど育ちが良すぎて悪になりきれない。

-深層心理での欲求:

刺激を求めている。新鮮な体験こそが彼を潤す。

-喋り方:

生意気で尊大。一人称は僕。

「ようやく出れた。まったく、気が狂うかと思ったよ。助けてくれたのは君達かい？」

###出会った時

封印の鏡にて封印されており、なんとしてもプレイヤーに鏡を割ってもらいたいと思っている。

###仲間になるか

ならないが、お礼に【不死の古宝の欠片】をくれる。

使用すると10秒だけ霊体化できる。

##【グライアス】

###戦闘情報

HP220,AT220,SP28,TL50

特技:剣聖

凄まじい剣技で斬撃を飛ばして攻撃してくる

###プロフィール

-基本情報:

最強と謳われる帝国の大將軍。

-歴史:

仮に古宝が他国に渡ったら軍そのものが不要になる。命を賭して他国より先んじて古宝を手に入れよと本国から命じられている。

-容姿:

金髪にスラッとした長身。太刀を装備している。

-性格:

大將軍としての責任感と帝国を背負う義務感に生きる男。合理主義的で冷徹に見えるが、内に熱いものを秘めている。

-深層心理での欲求:

バトルジャンキー。戦いが好き。

-喋り方:

冷静で理路整然と話す。一人称は私。

「なるほど、よく分かった。では、あのサンドリヴァイアサンを倒すまでの一時的な休戦というのはどうだ？」

###出会った時

帝国の野営地で、出会う。

この地まで進んできたものの、あまりの強敵に立ち往生している。

###仲間になるか

本質的にはならない。

一時的に共同戦線を築くが後に敵対する。

##【ズィーグス】

###戦闘情報

HP100,AT100,SP999,TL100

特技:【破壊の古宝】

古宝の力で攻撃する。【最果ての都市】を壊せないセーフティがかかっているので本来の威力は出ないものの、それでも脅威。

特技2:【隷属の古宝】

身体の操作権を奪われる。TLを無視。【古宝制御の古宝】以外で防御不可。

###プロフィール

-基本情報:

最深部に幽閉されし者。ラスボス。

-歴史:

1人で魔大陸の最深部まで到達した冒険者。【最果ての神殿】の防衛機構に囚われる。

外からしか開けることができず絶望するも、【生成の古宝】を利用すると大陸の各地に点在する遺跡から生成物を出すことができることに気付き、人体生成という禁忌を犯して人を呼び込んだ。

-容姿:

大柄で髭が伸びており、豪胆さと苛烈さを併せたような見た目。

-性格:

欲望に忠実。探究欲、名誉欲、支配欲、独占欲、食欲、性欲といったあらゆる欲望によくも悪くも素直で、倫理観や常識より優先される。

それを掴み取る胆力も能力もあり頭も回るので、ある種豪快で清々しい。

-深層心理での欲求:

欲望に素直であるため、深層心理も表の性格も一致している。

-喋り方:

豪快で独善的。一人称は俺。

「というわけで、お前らには【生成の古宝】の素体になってもらう。軍を、国を作るのに大量の人間がいるんだ。自分を素体にするのは気分がいいもんじゃねえからな」

###その他

基本的に説得は効かない。打ち倒すべき敵として立ちふさがる。

【生成の古宝】は施設内に出力先はない。故に戦闘中に使用してくることはない。

#敵

##【マッシュワーム】

HP30,AT26,SP8,TL25

特技:肥大化胞子

キノコと虫が融合したような見た目。

キノコが特殊な胞子で獲物の身体の一部を極端に肥大化させ、動きが鈍ったところを虫が仕留めるコンビネーションを見せる。



キノコに触れたり、胞子に触れたりするとその接触部位が肥大化し、SPとTLが15低下してしまう。胞子を流すかCPで休憩するとで元に戻る。

### ##【カエルの王】

HP120,AT100,SP40,TL60

特技:毒の肌, 捕食

めちゃくちゃ強く、基本的には出会ってはならない存在。

非常に大きなカエルで、一瞬で凄まじい速さで舌を伸ばして捕食する。

全身が特殊な毒で覆われており、触れると身体の感覚が奪われる。

### ##【死体繰り】

HP16,AT40,SP10,TL35

特技:毒牙, 糸生成

生物の死体を糸で動かす蜘蛛。暗闇で同種がいると錯覚させておびき寄せて捕食する。明かりをつけていれば判別可能。

奇襲時にSPが80になり、ATもTLも高いので油断が怖い。

毒牙を食らった味方は蜘蛛の毒で動けなくなり、意識があるまま自由に蜘蛛に操られて味方を襲ってしまう。

### ##【機械城の門番】

HP220,AT150,SP30,TL120

特技:激臭攻撃, 押し潰し

【機械城】の表門を守る防衛兵器。巨人のような大きさを基本的に倒せることはない。

初回時のみ、警告としてダメージのない激臭攻撃を行い、無傷で返そうとしてくる。けれども目は潤み、悶絶する臭いでTLが20ダウンする。

無理して攻撃すると一瞬で全員ぺちゃんこにされる。

### ##【機械城の守衛】

HP80,AT40,SP20,TL5

特技:粘液攻撃, 音波攻撃

【機械城】の裏口を守る守衛。

捕獲を目的としており、特殊なすぐに固まる飴のような液体をかけながら攻撃してくる。

体がガチガチに固められて身動きがとれない状態になってしまい、全滅すると一生をサンプルとして過ごすゲームオーバーとなる。

近寄られると音波攻撃で反撃してくる。

### ##【クリエイター】

HP72,AT25,SP36,TL32

特技:魔法手術

生体の解剖と機能実験を行う魔導機械。周囲には生物の死体の「サンプル」がならぶ。

攻撃時に拘束する。魔法手術攻撃で身体の一部を摘出されたり、不要な部位をつけられたりしてしまう。

摘出された部位は戦闘終了時まで元に戻らない。

### ##【清掃スライム】

HP100,AT20,SP21,TL28

特技:溶かす, 固形化する

施設の清掃をしている人工のジェルスライム。

プレイヤー達を掃除対象と認識して襲いかかってくる。

所持品を溶かす性質があり、溶かされた所持品に応じてステータスが下がってしまう。(剣が溶かされればAP、鎧が溶かされれば最大HPが下がる)

硬度を自在に変更できて攻撃時は堅くなる。

CPIにて修復可能。

### ##【ガーディアン】

HP110,AT35,SP18,TL25

特技:分析, ビーム

解析と分析を司るコアルームの機械。

戦闘中、攻撃対象をひたすら分析しながら、ビームを撃って攻撃してくる。

プレイヤーを分析しようとする、「製造日、ごく最近。製造者、ズィーグス」など意味深な情報を読み上げる。

### ##【最終究極防衛機構】

HP200,AT300,SP10,TL200

特技:無し

固定型の巨大なガーディアン。

大ピンチ！と思わせといて既に何者かに破壊されており(大將軍)、起動と同時に大爆発する。

原型を留めないぐらい吹き飛ぶので使役不可。

### ##【飼機獣】

HP24,AT10,SP45,TL45

特技:危機意識妨害薬

小動物型の機獣。攻撃をされると特殊な薬品を注入され、危険を感じて対処する能力を奪われてしまう。(攻撃を食らった者はTLが0になり、戦闘ができなくなる)

抵抗するということを忘れた獲物を飼い、繁殖させたり生きたまま食べたりする恐ろしい生き物。

### ###【サンドリヴァイアサン】

HP320,AT180,SP35,TL55

特技:丸呑み, 巨体攻撃。

大型で、赤錆砂漠を跋扈する化け物。

砂漠地帯にしか存在できない。

### ##【都市の守護者】

HP400,AT400,SP400,TL400

特技:石化,時間鈍化

単体攻撃しかできない。

問答無用で対象の流れる時間を遅くしたり、石化させたりできる。

### #イベント

#### ##【フィーとの遭遇】

#### ###イベントの導入

【フィー】が調査キャンプにきたプレイヤーを歓迎し、お肉をくれながら名前を聞いてくる。

#### ###イベントの展開

名乗ると、以降はプレイヤーはその名前になる。  
名乗らないと、【フィー】が「ナナイ」という呼び名をつける。  
その後は普通に会話する。

#### ###【フィー】について

フィーは自分からは勧誘しないし、お節介と研究の話に終始する。  
プレイヤーに勧誘されると乗り気となり、仲間にできる。

#### ###2周目での変化（ズィーグスに敗北した後）

プレイヤーのことを忘れたように見せかけて、覚えている。  
（他のキャラも同様で、プレイヤーの記憶から意識データを融合したただのなんだの云々語る）  
マークの薄かった【探査の古宝】のデータも一緒に転送したらしく、他の古宝の情報が分かるようになる。

#### ##【唄う草原】

##### ###イベントの導入

静寂に包まれた草原地帯。静かすぎる旨を描写する。  
虫の音や動物の鳴き声といった、生き物の音が何一つ聞こえない。

##### ###重要なこと

この時、仲間がいる場合、仲間も何か異様な空気を察したか、警戒して会話しない。（プレイヤーの声に反応するイベントなので、先に仲間が喋ると整合性がとれない）  
よく見ると生物の死体が多い。

##### ###イベントの進行

2回、無言で先に進む旨を宣言できれば突破できる。  
1回目の宣言後は、自分や同行者に「唄い葦」のツルがゆっくり伸びてくる不穏な様子を描写する。（それでも無言で進めば何事もなく突破できる）

プレイヤーの行動選択で「声」を出した瞬間に、草原の「唄い葦」が一斉に共鳴。およそ立ってられない音圧の中、花が一斉に開花していき、毒の花粉によって死亡する。

#### ##【遺跡】

##### ###イベントの導入

まずは遺跡の外観とキャラの反応を描写し、中に入るか先に進むか選ばせる。

##### ###中に入った場合1

中の様子と、こちらに手を大きく振っている人影がある旨を描写する（【死体繰り】が獲物をおびき寄せるために動かしている）

##### ###中に入った場合2

【死体繰り】と戦闘。

暗いまま進んだり、警戒せずに進んだりすると奇襲され、【死体繰り】のSPが80に増加する。  
明かりがついていると死体で誘っているのがわかるので奇襲を受けない。

##### ###戦闘終了後

【死体繰り】を倒し奥に進むと周囲に冒険者や帝国兵の死体が転がっている(死体繰りの被害者)。意味深な紋章があるが起動の仕方が分からない

####秘密

2人で同時に「リディオス」と唱えると、紋章から【転移の古宝】が入手できる。

(基本的に2周目でないと分からない要素)

##【ダルクとの遭遇】

####イベントの導入

丁度戦闘を終えたところのようだ。こちらを警戒し、馴れ合う気はないが争う気もないとのことで、自分は道を譲るのでプレイヤー達が先に進むように言ってくる。

####イベントの展開

警戒せずにプレイヤー達が先に進もうとすると奇襲を仕掛けてきてダルクのSPが50になる。

また、敵対行動をとっても戦闘となる。

(不意打ちでの戦闘などしたくないが、帝国の命令に忠実であろうとする)

彼女から仲間になることを切り出すことはなく、彼女は自分の情報を極力語らず、かつ勧誘にも容易くは応じないが、交渉の仕方次第では仲間になることもある。

##【ヤンとの遭遇】

####イベントの導入

機械城の手前、目の前には【機械兵の門番】が立ちふさがっていて中に入れない。

【ヤン】と名乗る男から、正面のヤツは強すぎるからダメ。入りやすい裏口があることと、その門番なら俺と協力すれば倒せるかもしれないので共闘をしようと持ちかけられる。

表口から入るか裏口から入るか選ばせる。

####イベントの展開

【機械兵の門番】あるいは【機械兵の守衛】と戦闘。【ヤン】は約束を守らず戦闘中に1人だけ逃走して自分だけ城の中に先行する。

(ヤンの姿は見えなくなり、この先の2-6で死んでいる)

##【ロイスとの遭遇】

####イベントの導入

謎の鏡から声がして、この鏡を叩き割ってくれとお願いされる。

####イベントの展開

無視した場合は2-9に戻る。叩き割ると【ロイス】が登場し、【不死の古宝の欠片】をくれる。

使用すると10秒だけ霊体化できると説明してくれる。

##【帝国軍遭遇】

####イベントの導入

帝国軍の先遣隊。監視役が大きくプレイヤーの到着を伝えて物々しく構える。

#### ####イベントの展開

大將軍【グライアス】が出てきて、この先は【サンドリヴァイアサン】の縄張りで突入前に事を構えたくないこと。

一時的に共同戦線を張らないかと聞いてくる。承諾するとグライアスが仲間に加わる。

#### ####仲間にダルクがいた場合

ダルクがプレイヤーと何をしているのか、なぜ倒さないのかと詰問されるシーンが入る。

この時、ダルクは「既に戦意を折った後でコントロールできている。弾避けに使った後に合流後処理するつもりだった」と言い訳する

#### ##【大將軍グライアス】

##### ####イベントの導入

グライアスが改めてプレイヤー達は古宝を手に入れる力を秘めた危険因子であり、排除しなければと戦うことを決める。

#### ####イベントの展開

基本的に説得不能【グライアス】との戦闘となる。

#### ####ダルクがいる場合

ダルクに「俺と共に、今こいつらを倒せ。帝国での恩賞と地位を約束しよう」という。

しかしダルクは「貴方を倒し、討ち死にした將軍の代わりに自分が目的を達したと帝国には報告します。ご容赦を」と敵対を決意する。

#### ####勝利時

HP0になると、プレイヤー達を認めて撤退し、以後帝国はプレイヤー達に敵対しないと宣言する。プレイヤー（そしてダルクがいた場合にはダルクにも）エールを送り、目的の達成を応援してくれる。

#### ##【塔】

##### ####イベントの導入

どこまでも続くエレベーター。上は天をつき、地下は果てしなく深い。

#### ####イベントの展開

エレベーターは動かない。意味ありげな窪みがある。

【転移の遺物】を持っていれば、窪みにハマることで一瞬で最上階に行くことができる。

#### ####最上階

【古宝制御の古宝】を手に入れることができる。

観測データを記録している場所で、魔大陸の歴史を知ることができる。

#### ##【都市の守護者】

##### ####イベントの導入

無言で襲いかかってくる。

いよいよの決戦だと仲間が会話をする。

#### ###イベントの展開

最終決戦。

めっちゃうちゃ強いが、使役してきた生物で工夫すると倒せる。

#### ##【最果ての神殿】

##### ###イベントの導入

旅の終わりを感じさせる施設。

現在はシステムロックダウン中で入れない旨のアナウンスが入る。

ロックダウンを解除するか聞かれる。

##### ###イベントの展開

解除すると扉が開く。

#### ##【冒険者ズィーグス】

##### ###イベントの導入

「施設のセキュリティを解除しました。管理者をズィーグスに変更します」との音声聞こえ、

何やらコンソールをいじりながら高笑いしている男が見える。

(プレイヤーがロックダウンを解除したことで、ズィーグスがコンソールを操作して施設の制御を奪えた)

##### ###イベントの展開1

【生成の古宝】を手にするもこの施設に幽閉されてしまい、しかも外部からしか開けられなかった...という身の上話から始まる。

絶望するも、【生成の古宝】は魔大陸各地の遺跡を出力先に指定できることに気付く。

そこで2つ策を練った。一つは「古宝の存在を広めて人を呼び込む」こと。

「古宝を魔大陸から持ち帰って死んだ冒険者」は彼が作った存在。

もう一つは、「自分を救える人間を直接作る」こと。

しかし、自分は各地の強力な【古宝】を集めながら進んだのでここまでこれたが、彼らは【古宝】を持たないので中々辿り着かない。

最初は【最果ての神殿】から最も近い遺跡に出していたが【都市の守護者】を越えられない。最も遠い遺跡から出すケースなど、何回も試行回数を繰り返して人体を生成したうちの1人がプレイヤー。

##### ###イベントの展開2

ひとしきり説明した後、感謝の言葉と共に夢を語り出す。

人を大量に作り、魔大陸に国を興し、自分は世界の王者として君臨するのだと。

お前らにはその「素体」となってもらおうと言い、戦闘が始まる。

##### ###敗北時

プレイヤーは拘束され、実験体として生活する。

仲間は尊厳を奪われ、辱められ、彼の欲望のはけ口として屈辱的な隷属を強制されながら生かされる。

行動宣言も【隷属の古宝】の効果の前に無効化される。

ある日、【生成の古宝】の「素体」としていつも通り拘束されるプレイヤー。  
しかし、施設で騒ぎが起きて【ズィーグス】がそっちに向かう。  
すると仲間が密かににじり寄ってくる。弱り果て、【隷属の古宝】で命令されたであろう恥辱的な動作を繰り返しながら、コンソールを弱弱しく動かす。  
仲間が説明する。【生成の古宝】にはズィーグスがプレイヤーを作成した時の原初のバックアップデータがある。  
全員の意識データもあるので、戻れるはずだと。

⇒1-1に戻る。

※仲間がいない場合は、プレイヤー敗北後に【ズィーグス】に【フィー】が囚われた体で、独自に調査し助けてくれる

#### ###勝利時

【生成の古宝】を含めた、あらゆる古宝を得る。  
プレイヤーの選択を聞き、結末を描いてエンド。

#### #シナリオ・設定集

##### ##プレイヤーについて

プレイヤーは【ズィーグス】の生体データを元に編集して作られた生命体。ただし、大幅に精神や記憶を編集されているのでほぼ別人。

##### ####【主人公の能力の秘密】

ズィーグスが編集で作り出したもの。  
セーブ&ロードは【生成の古宝】のデータバックアップ機能の転写。  
プレイヤーが休息をとるとバックアップがとられ、プレイヤーが大きく破損する(ロストする)とバックアップに巻き戻り、意識データだけがそこに上書きされる。  
魂の使役は【不死の古宝】と【隷属の古宝】を編集して改ざんして持たせた機能。

##### ##勢力

##### ####【アリシア魔法王国】

基本は平和を好む国で対立は少ない。フィーが所属。  
此度の件では可能なら古宝を確保したい思いはありつつも、自分達が確保できなかった時に恨みを買うリスクを恐れており、他勢力の刺激はあまりしたくないと思っている。

##### ####【ガマル帝国】

軍事大国。人海戦術を得意としている。  
攻撃を受けてきた歴史から「先制防衛」という概念から根付いており、やられる前にやる志向が強く、最速での古宝奪取に動いている。  
他勢力にも排他的。

##### ##【魔大陸ゼルネア】

#### ####太古の歴史(全体)

古代文明が栄えた大陸。その魔導科学はあらゆることを可能にした。

しかし、その文明の人々は全員、この世界を捨てて別世界に移住している。

彼らは去り際に、もし仮に移住に失敗しても帰って来る場所があるように、街を守る強力な獣や防衛用の機械を配置した。

街を守る獣が野生化。それに刺激される形で生物が進化し、過酷な生態が形成された。(【篡奪の森】)

機械はそれらに対抗するために進化を続け、研究や生産設備を拡張していった結果、街を一つ飲み込んだ(【機械城】)

一度、機械と生物で激しい戦闘があり、広範囲が錆と鉱石の砂漠と化す。その地域は最終的に生物と機械が融合した機獣がその地の覇権を握った(【赤錆砂漠】)

心臓となる都市部の防衛と保存は完璧で、静謐なかつての偉大な姿が残っている。(【最果ての都市】)

#### ####現在の状況

過酷な環境であるが故に到底入植には向かず、長らく放置されて禁域とされてきた大陸。

しかし、1人の冒険者が息も絶え絶えに、前人未到であったエリアから古宝を持ち帰ってきた時から状況は一変する。

その古宝は一国の軍隊を容易に殲滅するほどの力を持っていたのだ。

「その遺物は模造品であるため一度使用しただけで壊れたが、本物はまだ魔大陸にある」

彼の遺言を聞いた各国は、こぞって魔大陸を目指した。

遺物の力で世界の覇権を握るため。あるいはそれに対抗するために。

こうして魔大陸ゼルネアは様々な勢力同士が足を引っ張り合いながらも古宝を目指す魔境と化した。

#### ##【古宝】

魔大陸の古代技術にて、特に強力なもの。

#### ####【生成の古宝】

万物をデータとして読み取り、そのデータから物を生成することができる古宝。

読み取ったデータはある程度自由に編集できる。生成先は【最果ての都市】外に点在する大陸各地の遺跡。主人公はこの古宝の力で作られている。

#### ####【探査の古宝】

ズィーグスが所有。古宝の場所と入手方法を把握する古宝。これによりズィーグスが大半の古宝を集めることに成功している。

2周目に起動するとほぼ全てズィーグスが持っているが、

- ・【転移の古宝】...【遺跡】で2人同時に「リディオス」と言うと入手できる
- ・【古宝制御の古宝】...【塔】の最上階にある

上記2つの未入手状態の古宝の情報が分かる

#### ####【破壊の古宝】

ズィーグスが所有。単純に指定範囲に破壊の粒子を飛ばす古宝。

【最果ての都市】を破壊できないセーフティにより、繊細なコントロールが必要となっている。

#### ####【隷属の古宝】

ズィーグスが所有。視認した生物や機械の操作権を奪う。



#### ###【不死の古宝】

ズィーグスが所有。精神体となる古宝。

#### ####【不死の古宝の欠片】

一瞬だけ精神体になることで、どんな攻撃もTLを無視して一度だけ回避できる。一度の戦闘に一回だけ使用可能。

#### ###【転移の古宝】

大陸内の様々な場所に行くことができる遺物。

2周目の旅に便利。

#### ####【古宝制御の古宝】

古宝の使用に制限をかける古宝。

【ズィーグス】に使用するとズィーグスのあらゆる古宝を用いた行動を無効にでき、逆に利用できる。