

少女と一緒に国から 逃げ出した少年の英 雄譚（仮）

プロット

岡部 渉

ページ目次

用語 2～3p

紅湾 4～6p

マサムネ 7～10p

ガルマン 11p

モルダ 12～13p

アーク 14p

メインキャラクター一覧 15～23p

物語の流れ 24～25p

用語

フォルナ大陸

平原・山岳・港町・鉱山

大陸の広さはイメージ的には二分の一の大きさになった中国

この土地では昔から争いが絶えなかったが、数十年前（約 50 年想定）に突如として現れた「魔物」によって団結し、自然発生する魔物に対抗する。発生原因は分からないものの、相互に助け合う同盟を組んだことによって戦争は起こらなくなり、一応の平和を取り戻す。

- ・ 広い平原に城と街を構え、金属製の鎧に身を包んだ騎士たちが居る「モルダ」
- ・ 流浪の民が住み着き、海の方こうとの貿易を取り持つ港町「紅湾」
- ・ 赤色に染まる不思議な山と清廉な川を持ち、独特の文化を持つ「マサムネ」
- ・ 山の中に城を築き、豊富な鉱山資源と高い精錬技術を持つ「ガルマン」
- ・ 独自の教えを説いている謎が多い宗教団体「アーク」

魔物

数十年前に突然現れた怪物の類。様々な形が存在しており、名称が付けられている。凶暴性が高く、群れをなして近隣の街や村を襲うこともある。

加えて時折特異な個体「ボス」が存在することもあり、経験を積んだ兵士達を容易に薙ぎ倒し、時折不思議な技も使うことから脅威的な存在となっている。

倒した後に骨も残らず霧散することから百害あって一利なしとされている。だが前述の「ボス」個体は象徴する何かを落とすことができ、貴重な品として各国保有している。



←雑魚モンスターの例。

他のゲームにも出てくるようなモンスターが多数登場。だが基本的には人型の物が多い



↑ボスの一例。獣を基調としたものが多く、純粋な力や毒の霧・幻惑を敵に見せる等、ボスによって様々。基本的には一人で挑む様な相手ではないが、倒せた場合は貴重な物を落とすため、挑む価値がある。（このモンスターの場合は毒の霧を発生させる腕）

キャラバン

各国を回り、特産品などや依頼の品を貿易し、旅をする集団。構成人数は約 30 名で、その中には腕利きの人たちも居る。(前述の魔物の襲撃もある為)

20 年の歴史があり、各国の情勢や事件に詳しく、情報なども貿易の一つになる。様々な文化に触れる中、様々な技術を持っており、特に「魔法」という発展途中の物を独自に研究したりしている。

副業として「滞在している国での依頼をこなす」というのもあり、一種の便利屋の様な事もやっている。



イメージ像は MH4 のキャラバン
荷馬車が連結されたものがいくつもついでおり、列の長さは 15m にも及ぶ。



←同様に腕利きの人々のイメージ。人種や生まれは問わず、様々な人が居る。
加えて武器も様々だが、主に剣や槍を使う人が多い。

魔法

魔物が現れたのと同時期に現れ始めた特殊な技術の一つ。何も無い所から炎を巻き起こしたり、地形を変動させたり、天変地異を起こす。だが発生条件や研究はあまり発展しておらず、ボスも使用している事から、不明な点が多いブラックボックスとなっている。
だが各国では独自の使い方を開発・技術として伝えられており、代表的なのは紅湾の札術やマサムネの武具に気を込める武術等、多岐に渡っている。だが各国の交流は無く、独自の物として国の中でのみ伝えられるだけである。

中華風の港町：紅湾（こうわん）

イメージ：中華風の赤を基調とした町並み+ヴェネツィア

建物の構造は木材が多め。

中華風の町並みの中を海から引いた水路が通っている。その中を異国様々な物品を積んだ小舟が行き交い、目にも華やかな場所。

海の向こうの異国と此方の仲介役の立場を取っており、最も大きな金が動くと言われる場所。異国からは「ガラス細工」や「不思議な食べ物」等様々なものが運ばれ、此方は「カタナ」や「毒物がわかる鉱物」などこの大陸特有のものを輸出している。

紙の札に文様を書き、つけられた名称を唱えることで魔物の技を再現する事ができる「札術」というものが発展している。

最近魔物を使役する海賊に困らされており、手を焼いている。



街中の様子。日夜小舟が行き交っている。



港付近のイメージに近い物。

船は帆船が多いが、荷物を持ち込むため、小型船も多い。

住人の衣装のイメージ



←男性の服装。中華風ということで
長袍（チャンパオ）の服装。色は
赤や黒・白が多い。装飾品アリ

女性の場合は↓ 俗にいうチャイナドレスそのまま。



アクセサリなどは様々だが、基本的には輸入品。ヒスイや木材を加工した数珠状のものを腰もとにかけていたりなどしている。



←札術（ふじゅつ）を使う人の格好。基本的には霊幻道士の格好のイメージだが、色を黄色ではなく、深緑色にしたものにして欲しい。地域の警察の様な役割のため。

↓使う札のイメージ

札の色は白色に黒い文様が描かれている。



←アクセサリーの実例
女性にプレゼントするなら紅湾に探しに行けと言われるほどに種類が多い。

マサムネ

イメージ：江戸時代末期～幕末あたり。赤色に染まる木はモミジ。桜は神社の一角のみ
(平野神社がイメージ近い)

屋根は瓦製

独自の技術を持っており、その技術で作られた武器「カタナ」は他国では高値で取引されている。

武勇伝が多く、現在の国の代表が魔物が現れ始めた最初期から戦い抜いている老兵であり、正に生きる伝説であると言われている。

国に対する忠誠と武士道という特有の考え方から、他国に対して少々排他的な所があり、移住者や他国の人と一種のもめ事が起こったりしている。

刀の帯刀を許されているのは名家に連なる者や、治安維持に勤める者、武術をたしなむ者のみと決められており、破ったものには厳罰が下される。いわば血筋や家名というものを重視している。



町の道の様子。地面は石畳だが、普通に土などでも問題はない。これよりもう少し江戸に近い雰囲気になる。



紅葉に染まる山のイメージ。画像は清水寺であり、此处を国の代表の住居にする想定で。



神社の様子。

桜の木は基本的に神社内にしかなく、一種の御神木のような扱いとなっている。そのため、桜の木が使われるもの（鞆や物品）は重要な意味を持つものが多い。

↓「カタナ」が作られる様子。昔ながらの製法で作られているが、ボスの素材を使うこともあり、その場合はそのカタナは妖刀と言われ、制作者とはまた別に銘が付く。



住人の衣装のイメージ



衣装のイメージに近いものは大正ロマンになる。(文豪のような)
この状態でも帯刀する人はいるが、基本的にはそういった権利が無い人が多い。
男性はこのような格好で帯刀するが、女性の場合はまた少し衣装が変わる。



←女性が帯刀する場合は弓道着のような格好になりやすい。致命傷を避ける為に胸の所に防具を付ける。

色は町民に比べてあまり多くは無く、おしゃれさというよりは機能がメインになっている。

この上から防寒具や所属を露わにする羽織を着ている人もいる。

この格好をしているのは帯刀している人と前提したが、「治安維持要員」か「名家の出」の人と男性よりも限定されている。



←端的に言ってしまえばこの格好が一番女性の帯刀姿のイメージに近いものになる。

ガルマン

イメージ: ヴァイキングのような文化とドワーフのような鍛造技術を持った人達。北欧系。山の中に城を築き、その中で生活をしている人たち。金属加工能力に長けており、遠い昔、戦争が起こる前はモルダの王冠を作ったという歴史もあるほど。それを支えているのが豊富な鉱山資源であり、それを狙ってモルダは特に此処と争っていた。そのため、モルダとの国家間の仲は良くない。

住人は職人氣質でありながらも、豪胆な性格が多く、相手を一度認めれば今までの確執を容易に捨てることも出来るほど。

マサムネの人、特に鍛造技術においては一方的なライバル視をしており、門外不出のその技術を再現しようと試みている。

地面や物に文様を刻むことで、文言を唱えるだけで半永久的に使えるような魔法の技術を開発しており、通称「魔法陣」と呼んでいる。



森の中に見える居城の一つ。

これに似た場所を幾つも持っており、万が一の時には移転できるようにしている。



戦士層の格好に近い物。狩猟をメインに食料を確保し

ており、獣の皮を使い鎧や服を仕立てている。

モルダ

イメージ：そのまま中世ファンタジーの騎士の国。

広い平原とそこに聳え立つ高い城。その周囲には城下町が広がっており、それを高い壁が覆っている。長い歴史を誇るその城壁は数々の傷がついている。

他国よりも領土が広く、その広い国土を生かした有畜農業を行っている。

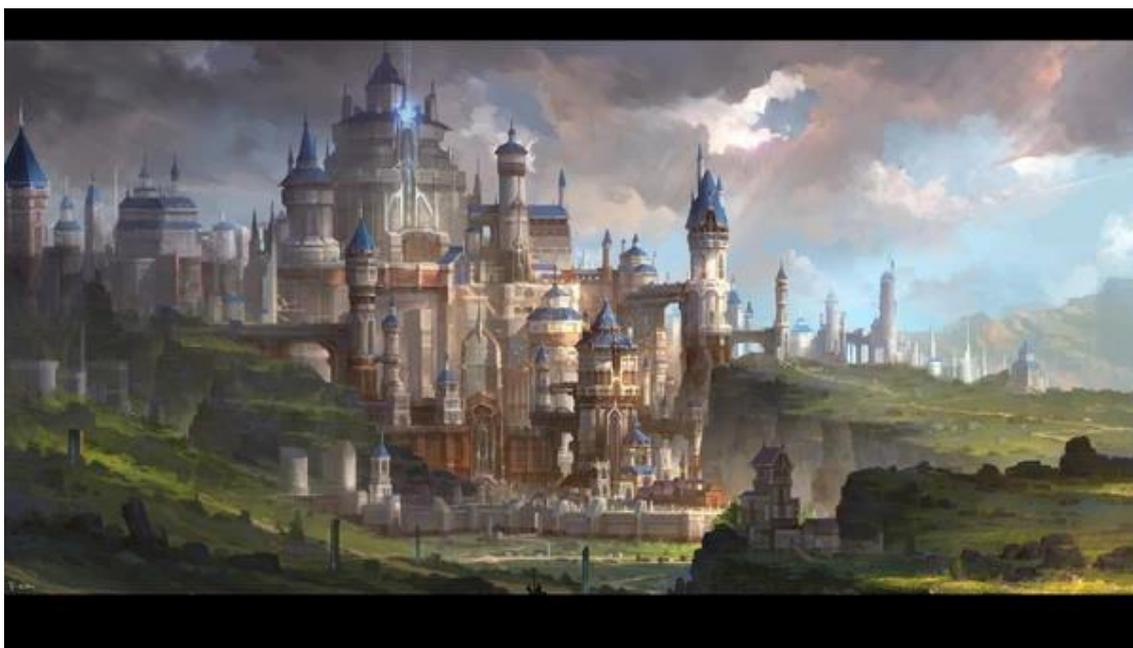
「才能さえあれば何処までも登れる」と言われており、夢見る若者が騎士になろうと国を訪れる。その関係上、最も兵士が多い国と言われている。

技術においては他の国に遅れを取っている節があるが、量産という点においては勝っており、一定の質を持ったものを予備含めて大量に作っている。

騎士階級（一種の貴族階級）と村の格差は大きく、それが尚更騎士になろうとする人が多くなる原因の一つになっている。

魔法に関して存在は感知しているものの、使用可能な人が居らず、そこに置いては最底辺であるといえる。

だが最近黒い噂が絶えず、特に大きいのは「人体実験を行っている」というものだろう。



城のイメージ。城内は広く、騎士が常駐している。

加えて、周りの地形も見晴らしがよく、農耕地帯も多い。

城下町の雰囲気は明るく、紅湾よりも活気があるほど。人通りも多く、人口が一番多い。



だが、物語終盤では仄暗い雰囲気纏うようになる。街中は不気味な静寂に包まれ、魔物や洗脳された騎士が蔓延る様になる。(ダークソウルのような感じ)



←洗脳後。
フルフェイスが多くなる。

洗脳前→
全体的に明るめ



アーク

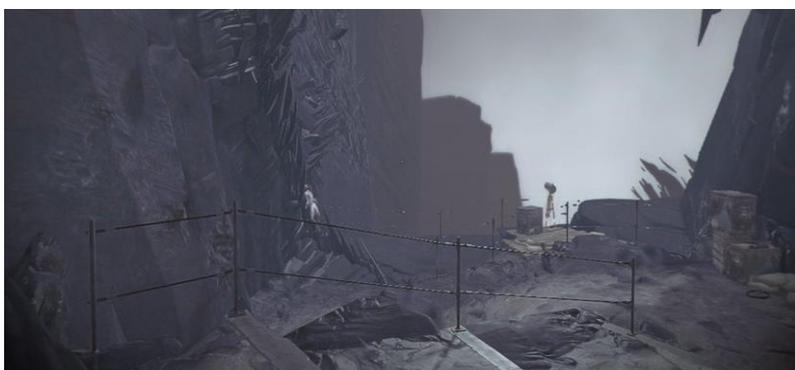
謎が多い新興宗教。歴史は魔物発生以前よりあったものの、明確に表舞台に現れ始めたのは最近（大体10年ほど前）

信仰内容は端的に言えば

「魔物が現れ始め、暗雲に包まれた世界に一筋の光を差した聖女を崇めましょう」というもの。聖女というのは魔物との争いが激化してる中で団結を促した人物であり、そして自ら犠牲となって強大なボスを討伐したと言われる存在であった。

何かを企みを立てており、そのために行動を開始している。

共通の文言を歌うように唱えることによって魔法を使用することが出来、そのどれもが強力なものとなっている。



廃坑内のイメージ図。地形を変容させており、中は普通の廃坑とは大きく変わっている。



宗教を信仰し、廃坑内にいる人のイメージ図

文言を唱えるという隙だらけの行為を補助するために、接近戦専門の人が居る。

その場合胸当てや剣、盾等を装備しており、自己犠牲を厭わない攻撃をしてくる。

キャラクター一覧

名称は仮名

メインキャラ簡易表

キャラバン陣営（厳密には主人公とヒロインは違うが、所属はここになる）

- ・アラン（主人公）男・10代後半
- ・エヴァ（ヒロイン）女・10代後半（実年齢70代 理由後述）
- ・シルバー（主人公とヒロインを保護した人物）男・40代

モルダ

- ・シャムール（主人公の親友（敵対予定））男・10代後半
- ・ケロック（チュートリアル指南役+主人公の関門）男・50代

紅湾

- ・ハオリャン（国の代表）女・30代前半
- ・ヤン（海賊の棟梁）男・20代後半

マサムネ

- ・ミヤモト（国の代表）男・80代後半
- ・タタラ（ミヤモトの孫娘）女・10代後半

ガルマン

- ・カール（国の代表）男・40代後半
- ・メリッサ（カールの妻・行方不明）女・30代前半

アーク

- ・ドラガン（教祖）男・年齢不明（見た目は30代前半）

キャラバン陣営

アラン

男性

10代後半

使用武器：様々。メインは剣の類と魔法

モルダにて騎士見習いとして日々訓練に明け暮れている。だが、どこかぼーっとしている事が多く、同世代からは「昼行灯」と揶揄されている。だがそんな様子とは裏腹に、頭の回転が速く、加えてアレンジ能力に長けており、特技は料理。

生まれは田舎の方であるが、両親は既に他界しており、騎士になったのも「食いはぐれる事はない」という理由からであった。

一人では生真面目であるものの、仲のいい誰かが一緒にいるときは、突拍子もないことを試したり、悪ノリが多かったりする。さして興味もないのにシャムールの誘いに乗ったことが、転機となる。

さして深い理由もなく騎士になったアランは、国を旅して自らの価値観を見出していく。



髪色は赤色でありながらも目の色は深い青色。

目元はもう少し柔らかい感じで、柔和そうなイメージ。

この格好はキャラバン所属後に近い。胴には騎士時代の名残である甲冑か鎧を付けてほしい。

「冷静に戦況を見ろって、団長も言っていたじゃん？」

「一人の時は気を張っちゃうのさ。 その緩み……が出てるんだと思うよ？ わかんないけど」

エヴァ

女性

見た目 10代後半（実年齢 70代）

使用武器：なし。ただし魔法を使うことができる。

モルダに囚われていた少女。魔法を使いこなすことが出来、現在自身の体にも不老の魔法を掛けている。一種の呪いにも似た症状であり、見た目も老婆のように白く、眼の色も金に染まっている。ほかにも他国で使われている魔法を一見するだけで使えるようになっていたり、ボスが使用する魔法なども使える等、謎が多い。

長い監禁生活で人間不信に陥っており、加えて人が多い所に出ると発作が起こるなど、拒絶反応を起こしている。だが、本来の性格は興味津々であり、色んなものを見てみたいと願っている。そのため、普通の人々が奇異の目で見ると見ると物怖じせずに出す。

実はアークの聖女と同一の存在。教祖の企みから逃れるためにモルダに亡命のように逃げてきていたが既にアークの手先が国に潜んでおり、そのまま数十年人体実験を受けていた。



容姿はほぼこのままで。服装もこのまま。

ただ一つ髪の毛は監禁生活の中で伸びてほしい。そしてキャラバンに所属してからバツサリと落としてこの絵の長さに。

各国の衣装に身を包んだりして見ても良いかもしれない

「ばーか。女の子に年を聞くのは野暮って昔から言われているでしょ？」

「私だって、普通の子になりたかったよ。こんな力なんて、捨てれたら……」

シルバー

男性

40代

キャラバンの統括・団長の立場にいる人物。ちなみに二代目であり、初代は現時点で亡くなっている。

この大陸の住人ではなく、本来は海の更に向こう側にある国からこの地まで流れ着いた人。行き倒れかけていたところで初代団長に拾ってもらい、下積みを重ねながら、現在の地位まで登りつめ収まっている。

非常に打算に打算を重ねる性格であり、交渉ごとにおいて右に出る者はいない。が、腕っぷしとお人好しが過ぎる所があり、キャラバンの「依頼を解決する」という行為を始めたのもこの代からである。そのお人好しが、アランとエヴァを救うことになり、このキャラバンに所属させることとなった。

裏設定：シルバーの生まれた国では革命家と呼ばれており、血を流さずに革命へと導いた英雄としてたたえられている。革命を行った後、火種を残さない為に自ら身を隠しこの大陸まで流れ着いてきた。



顔立ちや体系はこのままで良し。

ただ、これに帽子またはネックレスのような物を付けてほしい。理想はつばが長めの帽子（テンガロンハットのような）。先代の遺品として身に着けている感じで。

「私たちだって食い扶持が増えたんだ。そこを何とか頼むよ。ね？」

「先代は恩人だよ。ちょっと頑固で銭ゲバって所を抜かせばまあ……悪い人じゃないよ？」

モルダ

シャムール 男性 10代後半



アランと親友関係にあり、共に訓練をこなしている。
悪戯好きであり、興味があった事や事件の匂いがすればすぐに首を突っ込もうとする。
だが剣の才能は随一であり、騎士団長からも目を掛けられている。

「アラン！ ちょっと面白そうなことがあるそうだから一緒に行こうぜ！」

ケロック 男性 50代



モルダが誇る騎士団の団長を務める人。
代々続く貴族の出であるものの、叩き上げでこの地位まで上がっており、実力で敵うものはいないとされている。そのため、現国王に信頼されており、相談役も務めている。
だが黒いうわさもあり、「国絡みの実験を隠蔽している」という内容がある。

「さて、今日も一日頑張っていこうか、諸君」

紅湾

ハオリャン 女性 30代前半



紅湾の主として、様々な場所で行われる取引の顔役として活動している。ほんの少し怪しい感じの喋り方をし、見る人会う人に警戒心を抱かせる。札術の案を出したのも彼女であり、様々な才覚にあふれているが、少々血気盛んな一面もある。最近取引を邪魔している海賊たちに対して、行動を起こそうと画策しているが、どこか思うところもあるらしい。

「お門違いねそれね。私と取引するならもう少し頭使うね」

ヤン（海賊の棟梁）男 20代後半



紅湾の海で海賊をしている。荷物や金銭を荒らすは、人の命までは取らないなど、海賊としては妙な所がある。だが、調教した魔物を従え戦力としており、紅湾から警戒されている。

「ああ、その目だよ。その目が僕は好きなんだ……！」

マサムネ

コジロウ 男 80代後半 (画像上人物)

魔物の発生当初から戦い抜いている歴戦の老兵であり、国の当主「ミヤモト家」として現在は余生を過ごしている。紅湾の輸入品である「香る巻物」を好んでおり、良く口元に煙を燻らせている。老いてなお剣術の腕は健在であり、殺気を向けるだけで相対した相手を気絶させるという芸当も出来る。少々頑固なところがあり、嫁に行かない孫娘と良く喧嘩騒ぎになっている。が、仲は比較的良好ではある為、周りからは「喧嘩するほど仲が良い」と思われている。



「くらあタタラ！ お前さんさっさといい男見つけんかい！」

←娘の格好ですが、この色調を維持した状態で FGO の沖田総司のような格好に。

「うるさい爺ちゃん！ それなら私に勝てる人用意してきてよ！」

タタラ 女・10代後半

コジロウの孫娘。戦死した父と病死した母の代わりにコジロウに育てられており、表にはあまり見せないがおじいちゃんっ子。ただ剣術の腕もまだ発展途上ながらも才を感じさせており、コジロウの指導の賜物で並大抵の男には勝るほどの腕を持っている。だが男手に育てられたこともあって男勝りな所があり、他の名家の者から陰口を叩かれることも。また、頑固なところも受け継いでおり、良くそれでコジロウと衝突している。

ガルマン

カール 男 40代後半



ガルマンの代表として収まっている人物。背丈が低く、実年齢よりも相当に上に見られやすい見た目をしているが、肉体は若々しく筋骨隆々としている。ガルマンの中で最も鍛冶職人としての腕が良く、作成が難しい物も難なくこなす。だが最近は行方不明の妻の事を心底心配しており、そのせいで酒浸りになっている。実際の性格は岩よりも頑固で石頭であり、加えて凝り性な職人氣質である。加えて義理と人情を重要視しており、一度貰った恩は倍にして返すという信条を持っている。

「メリッサ……どこじゃ……ひっく」

メリッサ 女 30代前半



カールの妻であり、「魔法陣」を生み出した張本人。カールとの仲は良好であり、家庭内では肝っ玉母さんとしてカールを尻に敷いていた。数か月前に行方不明となっており、捜索は行われているものの、未だに行方をつかめていない。

目撃情報によれば白いフードの集団に連れ去られたという話もあり、現状どうなっているか不明。

「ジメジメしてるし、あんたらも暗すぎるよ！ やるならばきはきしな！」

アーク

ドラガン 男 年齢不明（見た目は 30 代前半）



眼鏡を掛けていますが、目は糸目にしておいてほしいです。服装も現代風ではなく、貫頭衣（かんとうい）に似たデザイン。

アークの教祖をしており、教典の話を信者たちに伝え広めている。年齢は不明であり、老年の信者が「教祖様はお姿が変わらない」と言っているほど。影武者説も上がっているが、詳細は不明。

当人は至って柔和な性格をしており、自らの信者や貧民に対して自ら施しを行いに赴くほど。だが、その施しの中でもどこか冷ややかな目をしている事があり、それはまるで動物を見るような目に似ているらしい。

国の乗っ取りと同時に魔物たちと魔法を統べる王「魔王」になることを画策している。そのために、聖女と伝えられているエヴァと行動していたが、その目論見がバレて自分の元から去ってしまう。だが、逃げ出した場所を特定すれば、むしろ逆にチャンスと自らの手駒（ケロック）を使い、遠隔ながらも実験を繰り返した。

「私は実際に聖女を見たことがあります。……本当、美しかった。傍にいただけで幸せでしたよ」

「ははっ！ これで、これで私は！ 魔王となれる！」

物語の流れ

アランがシャムールと共に噂話の真相を調べ、エヴァを見つけるとエヴァを連れてモルダを逃げ出す。シャムールと別れ、二人で逃げている道中魔物に襲われるが、そこへキャラバンの一団が現れ救出される。キャラバンの団長が現れ、二人の事情を聞けばキャラバンの手伝いをすると良いと言って二人を迎え入れる。

移動中、アランはエヴァに会話を試みるが、中々離してくれない中、紅湾につく。そこで軽い人助けをしていると、魔法について話を聞く。興味津々に聞くエヴァに、何かに使えそうだと考えるアランは、外で紅湾の主ハオリャンとシルバーが依頼について話しているのを聞く。そこでシルバーはアランとエヴァに白羽の矢を立て、依頼を解決するように言う。海賊をどうにかしてほしいという依頼をこなし、和解まで持ち込むと二人は初めて笑いあった。

続いて訪れたマサムネでは、大きな文化の違いに翻弄されながらもそれを楽しんでいる。だが、マサムネの主・コジロウの孫娘のタタラと関わることで、お家騒動に巻き込まれることに。依頼内容で護衛を頼まれ、暫く護衛をしていると、跡継ぎを無くそうと襲撃を受ける。その中にはボス級の魔物もおり、苦戦を強いられる。だが、紅湾で学んだ札術と武器に気を込めるといふ話を思い出し、それを利用して勝利する。

この騒動でタタラはアランに思いを寄せるようになり、コジロウもその気になっている。困った様子のアランと少し面白く無さげなエヴァだったが、此処で騎士団長ケロックと様子のおかしいシャムールが現れ、エヴァを攫う。まだ歯が立たないと悔しさに血を滲ませるアランは一人でモルダに向かおうとするがシルバーに止められる。一人で行ったところで返り討ちに遭うだけだと諭し、何とか落ち着ける。

コジロウはそんな様子を見て、自らが討伐したボスの牙と剣の製造方法を纏めた巻物を渡す。そして、「ガルマンのカールという人物に剣を打ってもらえ」と助言する。キャラバンの一行はガルマンへと向かった。

ガルマンへとたどり着いた一行は、カールの元へと尋ねる……が、カールは酒浸りでまともに喋れた様子ではなかった。どうやら妻が行方不明であり、ずっとそんな調子で飲みながら泣き続けているらしい。泣き続けるカールをシルバーが何とか慰めながら、アランは調査を開始した。

線上に上がったアークという宗教団体の元へ向かう主人公は、潜んでいると言われる廃坑内でエヴァに似た絵画を見つける。そして問答無用で襲い掛かってくる信者たちをいなしながら最深部までたどり着くと、そこには教祖と縛られたカールの妻メリッサ、そして聖女の格好に似たエヴァの姿があった。

そこで教祖がエヴァが聖女と同一の存在であり、この世界に魔法という概念が生まれた要因の一つだとカミングアウトする。信じられないという様子のアランだったが、光に包まれる教祖とエヴァに向かおうとする。だが、目の前にケロックが現れる。エヴァは助けに来てとアダムに言い、アダムは武器を構えた。初めは受け流すだけで精いっぱいだったが、メリ

ッサが描いた魔法陣を利用しながら魔法を使い、ケロックを倒す。

メリッサを救出し、ガルマンまで連れて帰るとカールとメリッサの感動の再会。が、メリッサは涙に腫れたカールをひっぱたたき、活を入れ直させた。

奥でシルバーが酒のせいで気持ち悪そうな表情を浮かべていながらも、帰還したアランに対して親指を立てた。

聞いた話を伝えたアランは、カールに改めて向き直り、剣を打って貰えるように頼み込む。

カールは妻を助けてくれた礼と迷惑料代わりにとそれを承諾。特製の剣「グラム」を作り上げ、アランに渡す。剣の面の根元には魔法陣が刻まれており、気を込めることで剣が炎を纏うという逸品だった。

メリッサから、教祖はモルダを乗っ取り、その国の王になろうとしてると聞く。アランはこれ以上迷惑は掛けられないとキャラバンから抜けようとするが、シルバーはそれを固辞。

「メンバーのエヴァの救出を優先する」と言って一行はモルダへと向かう。

向かう途中、遠目から見ても雰囲気が変わったモルダの様子に心を痛めていると城門の前にシャムールが立っているのが見えた。一騎打ちだろうと予測すれば、アランはキャラバンに止まるように言い、決闘をする。辛くも勝利したアランはシャムールを助け起こし、あの時助けてくれた礼を言ってキャラバンへと預けた。

この先は戻ってこれないとシルバーがいう中、エヴァを助けるためにモルダの中へと突入する。

中の人通りは殆どなく、魔物や洗脳された騎士たちを倒しながら王の間へとたどり着く。王の間で玉座に座る教祖と壁に倒れ掛かるエヴァの姿が目に入る。高らかと「私は魔王になる」というとその体は徐々に怪物の姿になっていく。その姿はまるで伝承の中のドラゴンのようであった。鍛えた特製の剣はダメージを与えていくが、相手は次々に傷を治していく。その中でエヴァが目を覚まし、立ち上がって魔法の詠唱を始めた。それを守りながら対応していると、アランが与えた傷が回復しなくなっている。エヴァを守りながら援護を貰い、ドラゴンと化した教祖を倒す。死にかけの教祖に剣を向けると、教祖は笑いながらもう一つの事実をいう「魔法が生まれたのと同時に魔物という存在が生まれた」と。つまり、エヴァはこの魔物たちが生まれた発端であったと言えば教祖は狂ったように笑う。エヴァは悲痛そうな表情を浮かべ、唇をかみしめる。だが、そうであったとしても関係ないとアランは一蹴し剣でトドメを刺した。

泣き崩れそうになるエヴァに手を差し出し、「キャラバンへ帰ろう」と言って城を後にする。朝日が差し込む町に、様々な国の人たちが現れる。魔物が現れたと聞いて支援に駆け付けた人たちだ。その人達に指示を送るシルバーがこちらに気づき手を振る。エヴァとアランは顔を見合わせ笑い合うとそのままキャラバンの元へ向かった。

エヴァを助けるために国から逃げ出したアランはその国の英雄として称えられる御伽噺でエンディングに入る。