

みすていく☆ばる～ん 投稿ステージ名作集
ミスティア探検隊と6つのオーブ

【第4話】

～お城にて～

ミスティア

「おーさま！ オーブ4つ取ってきたよー！！」

楽しげに話す冒険譚に、王様も自然と目を細めます。

王様

「うむむ、実に素晴らしい。さて残るオーブは2つとなったわけだが、そのうち1つは人から人へと王国中をめぐっているようだ。オーブを持つとしたら探検家や商人などが有力であろうから、次はギルドでの情報収集を命じる。だが、人に聞いて回るだけではなかなかうまく行かないものでもある。そこでだ、大臣」

大臣

「はい、ミスティア探検隊が自由に使える土地をギルド近くに用意しておきました」

王様

「その土地を使い、他の探検家にならってステージを制作するのだ。そうすれば自ずと他の探検家らとの交流も生まれ、人脈がオーブをたどる助けになるであろう。ではゆけ、ミスティアよ！」

ミスティア

（おーさまテンション高いなあ。ではゆけ、とかぜったい言ってみただけなのよね）

そう思いながらミスティアが王の間を後にしようとしたとき、

首席顧問

「陛下」

王様

「おお、そうであった。ちょっと待ちなさい」

「ギルドで進めていた王都近郊の完全探索が残り10ステージを切ったとのことだ。未探索ステージの一覧があるから、ついでに渡しておくでしょう」

受け取った紙を眺めるミスティアの目に、「珍瓏」の文字が留まりました。

ミスティア

（確か「珍」ってめずらしいって意味だっけ……「瓏」って龍の王様？ ってことは！）

「ねえ、このステージって、レアなキングドラゴンってことだよな！ ついに私が世界を救うヒロインになるときが来たわけね！！」

みすていっく☆ばる～ん 投稿ステージ名作集 ミスティア探検隊と6つのオーブ

王様

(ん？ そのような意味ではないとは思いますが、はて珍瓏とは何であったか)

首席顧問

「ミスティアさん、魔法使いたるもの、モノの名を軽々しく扱ってはなりません。対象の真（まこと）の名を呼び、縁を利用して魔法を発動させると習ったことがあるでしょう」

「その顔は忘れておられますね？ 簡単におさらいをしてあげましょう。そもそも真の名とは存在そのものと言っても過言ではありません。ですから、存在とは何かという話にまづはなってくるわけですが……」

ミスティア

(わあっ、これは長い話がはじまるパターン！ こんなことも前にもあったよね？ とにかく逃げなきゃ！)

「あっ！ あのっ、わたしさっそくレアキングドラゴンを倒しに行ってくるね！」

そう言ってミスティアは走り去っていきました。

* * *

王城を勢いよく飛び出したミスティアでしたが、珍瓏と呼ばれるステージに近づくことさえできず途中であえなく撤退しました。ステージの周りには、侵入者を遠ざけんとして魔法バリアが何重にも張られていたのです。ギルドの探検家たちが緑の隔壁と呼んでいるバリアは、彼らがこれまで苦勞を続けてきただけあって難攻不落そのもの。

ステージを制作するようと言われていたことを思い出したミスティアは、使わせてもらえることになっていた土地で、自分のステージ作りにとりかかることにしました。

踏破したことのある迷宮に似たステージなら作るのも簡単と思っていたミスティアでしたが、そうではありませんでした。ステージの制作の裏には細かな調整の積み重ねが隠れていたのです。ギミックが複雑で大掛かりになるほど、ほころびが無い形で組み上げるのは難しいことでした。完成のつもりで他の探検家に見に来てもらおうと、自分では気づかなかった欠陥が見つかることも度々でした。

「溜め息なんかついて、どうしたんですか」

ミスティア

「あっ、又三郎のおに一さん。ステージ作りがうまくいなくて」

又三郎と呼ばれた男性は、探検隊ギルドに出入りする商人です。ステージに使われる十二の仕掛けは、もともとはドミノ術師が生み出した魔術体系でした。当初は限られた探検家

みすていっく☆ばる〜ん 投稿ステージ名作集 ミスティア探検隊と6つのオーブ

の間の中だけで詠唱技法が口伝えされていたのですが、今では魔術を封じ込めた手軽な「仕掛けカプセル」として、商人が取り扱うまでに広まっているのです。

又三郎

「それは大変ですね。あっ、そういえば、他の探検家の方が、ミスティアさんの作るステージはどんどん進化していて楽しみだ、って言っていましたよ。私は商人ですからステージのことは詳しくは分かりませんが、テーマが必ず隠されているのも魅力だとかで」

ミスティア

「……わたし、もうちょっと頑張ってみるね！」

気の迷いを打ち払ったミスティアは、次々とステージを仕上げていきました。そうしてステージが二桁を超えたところで、大がかりな構想に挑戦することにしました。空間を余すところなく活用し、配置は出来る限り対称を保ち、そこにいくつもギミックを組み込んだステージです。

少しでも理想に近づくようにミスティアは修正を重ねていきます。名高いステージの制作者なら誰もが通ってきたであろう生みの苦しみの時間は十日を超えました。

* * *

「おお、今朝は天空城がくっきり見えますね」

秋が深まり始めたある朝のこと、天気を確認めようと外を眺めた又三郎は思わずつぶやきました。その視線の先には、朝霧の合間に浮かぶ巨大な空中建造物がありました。見るからに重そうなのに何の支えも無く空に浮かんでおり、霧をまとったときには、まるで雲海にある天空城のように見えるのです。このステージに、作者が付けた名前が珍瓏でした。

売り物を担いで行商に出ていき、得意先を回っていきます。ギルド近くまで来たところで又三郎の目に飛び込んできたのは、屋外で眠りこけているミスティアと、その背後のステージでした。仕掛けカプセルをこれだけ使ってくれば商人冥利につきる、と思いながらギルドに走り、探検家を連れて戻ってきました。ミスティアが曠然たる十二堂で出会った探検家は、ステージをじっと見つめます。そして今度は目を閉じて、深い思考に沈みました。どうやら頭の中でステージを攻略しているようです。

霧がすっかり晴れたころ、探検家は目を開け、うなずきました。又三郎と二言三言、言葉を交わしたようです。商品袋の奥に又三郎の手が伸ばされ、琥珀色に透き通るオーブが現れました。オーブは眠るミスティアの脇にそっと置かれ、二人はその場を去って行きました。

みすていっく☆ばる～ん 投稿ステージ名作集
ミスティア探検隊と6つのオーブ

【ミスティアは ゴールドオーブを手に入れた！】

* * *

ミスティア

「空飛ぶホウキと、お気に入りの三角帽子と」

ギルドが進めていた王都近郊の探索は、天空城とそれを囲む緑の隔壁を前にして停滞中のようです。

ミスティア

「オーブは壊れないようにカバンに入れて」

これまでにミスティアが集めたオーブは5つ。
残すオーブも最後の1つとなりました。

ミスティア

「ギルドの面倒な手続きの紙も一通り出したし、探検手帳の写しも持った」

その最後のオーブが天空城にある、という噂を聞いたミスティアは、探索に行くことをギルドに届け出て（このまえばギルドに書類を出さずに緑の隔壁に飛び込んでいったのです）、

ミスティア

「探検道具一式、それからおやつ、持ち物準備 OK！」

長くなるであろう探検に備えた支度を済ませ、今まさに秋空に飛び立とうとしていました。

～緑の隔壁～

天空城を目指す探検家は、まず城をぐるりと囲む緑の隔壁に挑まねばなりません。隔壁の実体は、直線に並んで浮かぶ大量の緑の魔力球です。すべての魔力球に触れることで初めて、天空城を囲む見えない魔法バリアが解除されて先に進める仕組みとなっているのです。魔法バリアがあるうちは、魔力場のために飛行魔法は使うことができません。空中のために安定した足場はほとんど無く、バルーンやジャンプ台のオブジェを飛び移りながら、魔力球に一つ一つ触れていくことになります。

少しでも手順を間違えれば、魔力球が残ってしまうか、オブジェに埋まってしまうか、それとも足を踏み外してそのまま落下か……。そうかといって、慎重に進むだけで切り抜かれるほど甘い仕掛けにはなっておらず、この前はあえなくリタイアしたミスティアでし

みすていっく☆ばる〜ん 投稿ステージ名作集 ミスティア探検隊と6つのオーブ

た。

ですが、今回は違いました。

緑の隔壁の攻略を続けるミスティアの片方の手に、高いところから落下してくるバルーンが、そのまま吸いつけられるようにして収まります。持ち上げ魔法は静止しているオブジェにしか効かないはずなのに！ 実はこれこそが、探検家の間で秘技とされる「空中キャッチ」。落下途中のバルーンやジャンプ台でさえも、手に引き付けてそのまま持ち上げることができるという技です。

ミスティアは、持ち前の身軽さを活かして、ジャンプ魔法と持ち上げ魔法を絶妙なタイミングで連携させ、数ある空中キャッチの中でも特に難度の高いバリエーションを次々と決めていきます！

ミスティア

「あとはオブジェを順番に積んで……今回はいける！」

こうして緑の第一隔壁、第二隔壁を相次いで突破し、緑の最終隔壁が目の前に現れました。

魔力球の並びが横一線だった第二隔壁までと違って、最終隔壁では巨大な菱形に並んでいます。斜めに交錯する魔力球には、どれもオブジェが乗っています。攻略の頼りになりそうな足場はまったく見当たりません。

ミスティア

「これは……手強い……！ でも私には……！」

そうつぶやいたミスティアの片手には、図書館で書き写したヒンデミット伯爵の探検手帳がありました。ヒンデミット伯爵は、かつて天空城を訪れたことがあったのです。仕掛けを破るための完全な手順こそ書かれていないものの、伯爵の書き残した文章は探索のヒントに溢れていました。もっとも、他人が残したヒントは、それを使う者に確かな実力があって初めて活きるもの。ギルド近くのステージ制作で自分自身と向き合ったことが、ミスティアを確実に成長させたようです。ヒントを読み解きながら、最終隔壁に挑んでいきます。

ミスティア

「えっと、まずは左上から……」

「最大のポイントは左の魔力球からの右上への脱出……」

「残ったオブジェで、右側への道を作って……できた！！」

最後の魔力球にミスティアの手が触れたとき、突然閃光が走りました。と同時に、天空城を取り囲んでいた球状の魔法バリアが目視できるようになったかと思うと、急速に膨らみながら目の前に迫ってきます！ ミスティアは時間が止まったような感覚に襲われ、瞬き

みすていく☆ばる～ん 投稿ステージ名作集
ミスティア探検隊と6つのオーブ

ひとつできないまま、強力な魔力場が体を貫いていくのを感じます。一瞬記憶が途切れ、我に返ったときには辺りは平穏でした。

ミスティア

「ビックリした！ ……体はなんともないみたい？ あっ、メモが無い！」

慌てて見回すと、遠くに紙が舞っています。さっきの衝撃で飛ばされたに違いありません。取りに行こうとホウキで急いで飛び立ったミスティアでしたが、背後に気配を感じて振り向くと、そこには再形成をはじめ魔法バリアと緑の最終隔壁が！

ミスティア

「どうしよう、あれが無かったら……、だけどそれじゃあ……！」

これは他の誰でもない私の冒険——

意を決したミスティアは、閉じようとするバリアの隙間に飛び込んでいきました。