

『トンネルズ&トロールズ完全版』シナリオ

運命の森で待つ試練

作：岡和田 晃／英 真弥

地図：英 真弥

●0：シナリオの成り立ちとレギュレーション

岡和田晃は、東海大学文芸創作学科でゲームデザイン&幻想文学論を2018年度の春学期から受け持っています。前任校も含めれば2016年度から、ファンタジーやホラーの古典的な小説を読みながら、実際にRPGを講義内でワークショップとしてプレイし、その成果をオリジナル・シナリオやソロ・アドベンチャー、あるいはリプレイや小説に仕上げるといった一風変わった試みをしているのです。

今回ご紹介するのは、2019年度の秋学期に期末レポートとして提出されたRPGシナリオの優秀作です。「FT新聞」掲載にあたっては、学生（英 真弥氏）の提出作を原案とし、その持ち味を活かしながら、岡和田晃が文章を加筆修正、根底からディベロップメントをやり直し、舞台を〈トロールワールド〉の設定に適合させました。十分にプレイできる内容になっていることと思います。

本シナリオは作りたてのキャラクター3～4人用の冒険で、2～3時間ほどで終わる入門シナリオです。『コッロールの恐怖』で扱われる危険地帯に、駆け出しの迷宮探検家が足を踏み入れてしまったら……という導入で、太古のエルフの姫が挑む試練に、探検家たちは協力することになります。

戦闘バランスやダンジョンの攻略難易度は海外シナリオと比べると、かなり甘めなので、初心者GMにも適しています。

プレイするためには、『トンネルズ&トロールズ完全版』の基本ルールブックないし〈T&Tアドベンチャー・シリーズ〉に付いている簡易ルールが必要です。『コッロールの恐怖』に掲載されている地図を使いますので、『コッロールの恐怖』を入手し、その簡易ルールを使用するのもよいでしょう。

一部の設定は『モンスター！ モンスター！』（『T&T完全版』用）掲載の情報を使用していますが、所持していなくても問題なくGMできます（あれば、より良い雰囲気の出演ができるようになります）。

ちなみに舞台の「運命の森」は、〈ファイティング・ファンタジー〉のゲームブックとは無関係です。しかし、吉里川べお氏が「T&T研究室」（「TtTマガジン」創刊号～「ウォーロック・マガジン」Vol.6連載）で繰り返し強調しているように、〈トロールワールド〉は複数の現実の結節点だということも、また事実なのを忘れずに！

●1：猪突猛進にすぎた！？（『コッロールの恐怖』の地図の参照を推奨します）

『ルールフ北西部には、人知を超えた宝が眠っている』

その噂は、多くの迷宮探検家達を奮い立たせてきた。今回の冒険に参加しているパーティも、その例外ではない。宝を夢見て胸を躍らせる、典型的な探検家の一団なのだ。

……違うのは、あまりにも無謀だったということ。

財宝と名声に目がくらむあまりに、初めての冒険にもかかわらず、一路、危険きわまりない廃都コッロールへ向かってしまったのだ。

コッロールは何十体もの〈スケルトン・マン〉が徘徊しており、恐るべきソーサラー・ヴァンパイア・キングすら待ち構えている場所で、とても近づけそうにない。

隣のトラップシルヴァニアは、“破滅のダンジョン”があると噂され、外観は怪しげな遊園地のようにになっているばかりか、正体不明の飛行船すら飛んでいて、こちらも近づく気になれない。トロールのグリムトゥースが住んでいるらしいが。

ああ、ろくな収穫がないまま、クニに帰らざるをえないのか……。

困り果てていた一行は、偶然、「運命の森」(Forest of Doom) と呼ばれる森へ足を踏み入れてしまった。

「きゃあ、助けてえ！」

細い獣道をたどっていると、探検家たちは（パーティの人数-1）体のエルフさらい（人間の肩）が、美しいエルフを拉致しようとしているのに気づいた。

エルフさらいの耐久度はそれぞれ 10。武器はサックスで、1 体につき攻撃力は $2d6+10$ だ。

助けようとしてもいいし、見てみぬふりをして、横を通りすぎてもいい。

ただ、敵側は先にきみたちに気づいており、隙を突いて襲いかかってくる。戦闘になるが、最初の戦闘ターンは、合計ヒットで敵を上回ってもダメージを与えることはできない。

●2：ジュナ女王からの依頼

助け出したエルフは、「運命の森」のクシュナー姫と名乗る。若さ溢れる、慌てん坊の性格だ。

クシュナー姫が言うには、ここはシャンシナルとも呼ばれる太古のエルフの暮らす場所。せめてものお礼と、姫は「運命の森」のジュナ女王のもとへと案内してくれる。

女王の暮らす樹に向かう途中で、エルフの戦士 2 人に止められる。彼らは、探検家たちを、姫をつけ狙う悪党だと間違えているらしい。

戦士の武器はライトスピアで、攻撃力は $4d6+20$ 、耐久度は 20 だ。

クシュナー姫が口添えをしてくれるので、高飛車な姿勢をとらなければ、交渉する者らが魅力度で 1 レベルのセービング・ロールに成功すれば、誤解を解くことができる。失敗したら戦闘になるが、最初の戦闘ターン終了時に、もういちど魅力度で 1 レベルのセービング・ロールを試みてもよい。

一悶着ありながらも、パーティがどうにかジュナ女王に謁見することができたのなら、女王は、クシュナー姫を助け出してくれた謝礼として、パーティに 200gp を支払う。女王は

気だるげな美をたたえる（クシュナー姫に聞けば、ゆうに5,000歳を超えていると教えてくれる。なお、姫自身の年齢は「ひ・み・つ♪」と、教えてくれない）。

そのうえで、女王は次のような依頼をする。

「この森の若いエルフは、一定の年齢に達したら、森の北にある神聖な〈試練の洞窟〉で試練を受けなければなりません。今年、クシュナー姫が試練を受ける番なのです。けれども、最近〈試練の洞窟〉に、邪悪なデーモンが出没するらしく、試練が行えずにおるのです。

……そなたらの腕を見込んで、デーモンを退治してきて欲しいのです。謝礼は弾みます。どうか引き受けてはくれませぬか？」

探検家たちが引き受けたら、女王は、「シャンシナルの木製腕輪」(重量点50、売価2,000gp)を渡してくれる。これは《死ぬほど寒い冬の北風の吐息》の呪文を、1日1回、3レベル、魔力度の消費なしで使うことができる。これは使用者のレベルに等しいダイスの個数と個人修正に等しい、冷気と衝撃のダメージを与える呪文である(射程は15メートル)。

そして、側近のエルフ、リーフィルに探検家たちを案内させるようにいう。

ジュナ女王は、幸運のクローバーを1枚ずつ探検家に渡す。重量点1、200gpの価値があり、身に付けている間は、幸運度が+2される。

以降、クシュナー姫がパーティの戦闘に参加する。セービング・ロールは自動成功し、MRは20として扱うこと。

●3：〈試練の洞窟〉にて

〈試練の洞窟〉まで案内してくれるエルフ、リーフィルの話だと、与えられる試練は4つ。〈心の試練〉、〈智の試練〉、〈体の試練〉、そして〈最後の試練〉だ。

すべて試練を乗り越えて、奥にある宝物庫から宝を持ち帰れば、ようやく一人前として認められるという。

話をしているうちに〈試練の洞窟〉に到着する。リーフィルは、洞窟のなかへは入らない。

入り口を進むと、十字路が伸びている。この道は最初の3つの試練の部屋につながっている。試練はどこから受けてもかまわない。

・3-1：〈心の試練〉

入ると、大きく口をあけた割れ目が、部屋を横切っている。

部屋のドアは中に入ると自動的に閉じられ、内側からは開けることができない。

ドアの横には石板があり、上位エルフ語の古代文字で《勇気を持つことは、一步踏み出すことから始まる》という意味のことが書かれている。上位エルフ語は、非常にまわりくどい言い回しになっており、知性度で2レベルのセービング・ロールに成功しなければ、意味するところを汲み取れない。

割れ目の向こうにはもう1つドアがあり、その横にボタンが見える。割れ目の下には逆さになった槍が敷き詰められている。割れ目の幅はギリギリ飛び越えることができるかどうかだ。

実はこの割れ目の上には、見えない床があって歩いて割れ目を渡ることができるように

なっている。

割れ目を飛び越えるなら器用度で、1レベルのセービング・ロールをすること。成功なら向こう側に着地することができる。

失敗なら、幸運度で1レベルのセービング・ロールをせよ。成功なら対岸まで届かず、割れ目の上に落下するが、ちょうど見えない床がある場所へ落ちたことになり、続く床の上を歩いていくことができる。失敗したら、床が抜け、槍に串刺しになって死亡する。

割れ目の奥にあるドアを開けると、中に「上位エルフ語の翻訳機」（重量点100）が安置されている。「上位エルフ語の翻訳機」はエルフの古代文字を現代語に訳してくれる。

また、「上位エルフ語の翻訳機」の下に赤い宝石（重量点25、売価300gp）が置かれている。

帰りは扉の横にあるボタンを押すと床が出てきて歩いていけるようになる。宝石を手に入れると入り口のドアの上部にある石（センサー）が緑色に光り、ドアを開けることができるようになっている。

・3-2：〈智の試練〉

部屋のドアは中に入ると勝手に閉じて内側からは開けることができない。部屋の中央にスフィンクスの像がある。像の奥にはもう1つのドアと石板がある。

スフィンクスの像は探検家たちの姿を認めると、口を開いて、謎掛けを行う。

「そは何でも焼き尽くす、破壊の使者なり。自身の国から撒き出て、自身の姿を大陸として刻めり」

答えは「ドラゴン」である。理由は、正解したら、続けて第2問を出題すること。

「そはヴァンパイアにあらず。ドラゴンと対立せしが、森へ結界を張って無窮の歳月を生き、滅びを待つ高貴なる種族」という問題を出してくる。

答えは「エルフ」である。ちなみに、これらの背景は、「●5：女王の語る真相」で解説されており、GMはあらかじめ確認しておくとう運用しやすい。

何回でも挑戦できるが、1回不正解になるたびに、防御点無視で、1点のダメージを受ける。

2問目に正解すると像の下部が開き、黄色の宝石（重量点25）が手に入る。宝石を手に入れると入り口のドアの上部にある石（センサー）が緑色に光っていて、ドアを開けることができるようになっている。

奥にあるドアの横に古代の上位エルフ語の文字が彫られている。

知性度で2レベルのセービング・ロールに成功するか、翻訳機を持っているならば、そこに《すべての試練は同じく価値をもつ。しかし、1つの試練では1つの力しか証明できない。最後の試練は3つの力を示した者のみが挑戦することを許される》との文言が書いてあることがわかる。すべての試練を終えないと、このドアの先へは行けない。

・3-3：〈体の試練〉

部屋に入ると背後で扉が閉まる音がする。

最初はトード・ウォリアー（MR26）2体との戦闘になる。トード・ウォリアーの武器には“性悪の毒”が塗られており、与える悪意ダメージが2倍になる。倒したら、1d6回ぶんの“性悪の毒”が手に入る。

トード・ウォリアーに勝ったら、アイス・ジャイアント（MR48）1体との戦闘となる。アイス・ジャイアントは1戦闘ターンに1回、接近戦に参加している者へ冷気を発し、耐久度か器用度で1レベルのセービング・ロールに失敗すると、目標値に足りないだけのダメージを与える。

ジャイアントにも勝ったら、最後にマンティコア（MR66）1体と戦わねばならない。

マンティコアは尻尾に猛毒を持っていて、その毒に触れると即死になる。1戦闘ターン毎に幸運度と速度で1レベルのセービング・ロールをし、どちらかに成功すれば、マンティコアの猛毒の尻尾を回避することができる。

マンティコアを倒すと青い宝石（重量点25）を手に入れることができる。すべてのモンスターは、この宝石から呼び出されていたのだ。もう魔力は切れているが、望むならば400gpで売ることができる。

宝石を手に入れると、入り口のドアの上部にある石（センサー）が緑色に光り、ドアを開けることができるようになる。

・3-4：〈最後の試練〉

3つの試練を終えると〈智の試練〉の部屋の奥にあるドア上部の石（センサー）が緑に光り、開けることができるようになる。

奥の部屋には手前側の床に大きな魔法陣が2つ描かれていて、奥には鎖に繋がれたドラゴンがいる。このドラゴンは、生物ならばいかなるものをも焼き尽くす“灼熱の炎”を吐く、太古のドラゴンである（正確にはニセ・ドラゴンなのだが、探検家に教えてはならない）。

ドラゴンはPCの様子をうかがっており、今はまだ攻撃してくる様子はなさそうだ。

左右の壁にはそれぞれドアがある。知性度で1レベルのセービング・ロールに成功すると、左側の魔法陣が17レベルの戦闘魔法陣、右側が17レベルの形態魔法陣であることがわかる。魔法陣の間には石板があり、古代文字で何か書かれている。

知性度で2レベルのセービング・ロールに成功するか、翻訳機を持っているならば、《害することないし害されることが必然とするならば、我は害することよりも害されることを選ぶものなり》と書いてあることがわかる。

魔法陣は上に乗ることで発動させることができ、魔力度は使用しない。

戦闘魔法陣を発動させると、魔法のエネルギー弾がドラゴンに向かって発射されるが、間にある透明な《見えざる壁》に跳ね返されて、探検家の方に戻ってくる。

体力度で2レベルのセービング・ロールに成功すれば、エネルギー弾を跳ね返すことができるが、失敗したら、目標値に足りないだけのダメージを受ける。

形態魔法陣を発動させるとドラゴンが“灼熱の炎”を吐いてくる。しかし、“灼熱の炎”は間にある《見えざる壁》に包み込まれて反射され（壁はうねうねと動いて——見えないわけだが——炎を包み込むのだ）、当のドラゴンに命中して焼き尽くす。ドラゴンを倒すと試練は終了。《見えざる壁》がなくなり、奥に進むことができるようになる。

また、左右の壁にはそれぞれドアがある。左側のドアの中には聖水の湧き水があり、飲むと一度だけ2d6点の耐久度が回復する。即死している探検家は、1度だけ蘇ることができるものの、代償として1d6×5歳、年をとる。

左側のドアの中には何かが封印されていた後があるが、何が封印されていたのかは知ることができない。

幸運度で1レベルのセービング・ロールに成功すると、クリスタル・クリス・ナイフが落ちていることに気がつくことができる。クリスタル・クリス・ナイフ（攻撃力2d6+12、重量点40、必要器用度5、必要体力度7）には光の力が宿っており、聖水につけると戦闘で使えば合計2d6戦闘ターンぶんの間は、敵に与える攻撃力が2倍になる（武器の合計ヒットのみ）。

●4：宝物庫

最後の試練を終えると結界は解かれ、先に進むことができるようになる。壁には窪みが横に3つ。左から《危険、注意、安全》と書いてある。宝石を持っていれば左から赤、黄、青を嵌めこんで鍵を開けることができる。

進むと、奥はエルフの宝物庫になっていた。中には怪我をしたゴブリンが3体いる（各MRは5）。奥にはこのゴブリンたちが作ったのか大きな穴が空いている。ゴブリンたちから話を聞くと、彼らが盗賊であることがわかるだろう。

エルフの宝を盗み出そうとして、クリスタル・デーモンを目覚めさせてしまったらしい。クリスタル・デーモンはゴブリンたちを攻撃した後で、彼らが入ってきた抜け道から外に出たようだ。

抜け道を通っていくとクリスタル・デーモン（MR50）に追いついた。クリスタル・デーモンは背を向けて出口を目指して探検家にはまだ気が付いていない。一度だけ奇襲をかけることができる。

速度で1レベルのセービング・ロールをすること。成功すれば奇襲成功。クリスタル・デーモンを倒すと、死骸の影が揺らぎシャドウ・デーモン（MR68）が現れる。奇襲で倒してしまわないと、クリスタル・デーモンの影が実体化し、2体同時に戦わねばならない羽目となる！

2体とも倒し終わったら、来た道に戻って、ジュナ女王へ報告をすること。

●5：女王の語る真相

ジュナ女王曰く、クリスタル・デーモンの像はいつのまにか、あの宝物庫に紛れて込んでいたらしい。今では邪悪な気配は〈試練の洞窟〉からはなくなったと、彼女は安心した顔で告げる。

報酬として、探検家は1人つき冒険点1000を得る。女王は、パーティに1000gpと不死身の鎧（重量点700、売価10,000gp）を与えてくれる。

不死身の鎧は全身鎧で、着用しても防御点はないが、身につけると1d6÷2回分だけ全

での攻撃を無効にしてくれる。太古のエルフの宝を手に入れた探検家たちは、ジュナ女王から、「試練」の背景を聞かされる。

——もともとエルフは〈トロールワールド〉における最初の入植者だったものの、永劫の戦いから逃れるため、太古の故郷の世界（ホーラ・ルー・ヤー）からいっせいに離脱した。その太古のエルフの一部が、ここ「運命の森」に居を構えたのだ。

ドラゴンどもは〈トロールワールド〉まで追いかけてきて、エルフたちを根絶やしにしようとした。けれどもエルフたちは、自らに残された力を振り絞り、森に結界を張った。それは、強力なモンスターを一律で寄せ付けない、という結界である（雑魚は寄ってくる）。

結界のおかげで、エルフたちは滅ぼされずに済んだ。多くのエルフたちは魔力を使い果たし、安心して眠りについた。結界の力で、一定の力を超える存在は森に入っただけでこられないため、防衛のために必要な最低限の力があれば、それで氏族を維持できる。こうして、十年一日という歳月のなかで、エルフたちは身につけていた魔術をゆるやかに忘却していたのである。

しかし、若いエルフたちまで、ゆるやかに衰退を待つだけとなってしまえば、種族すべてが滅びてしまう。そこで考え出したのが「試練」であり、一定以上の力を持つエルフを見極め、この森の外で生きる資格を与えることなのだ。

この試練を邪魔するべく、エルフさらいを森へ差し向けたり、クリスタル・デーモンの像を紛れ込ませたりする、黒幕がいるようだ。

「運命の森」の南には「エルフの廃墟」がある。女王が使った《時空を超えた幻視》の呪文によれば、この「エルフの廃墟」に手がかりが眠っていることがわかる。

さあ、次はきみが、「エルフの廃墟」での冒険シナリオを書く番だ！

●6：大学でゲームを教え、学ぶということ

大学の創作学科は、岡和田の出身校である早稲田大学の文芸専修（1968年～）をはじめ、日本でも、もはや珍しくなくなった感があります。創作を実践的に学びながら、卒業論文を小説で提出できるというのが大きなウリです。最近の例でいうと、立教大学大学院では、小説を修士論文として提出を認める、というクラスすらあるようです。

しかし、幻想文学やゲームを正面から扱うというのは、まだまだ少ないのが現状です。特にゲームデザインは、いわゆる理工系の大学で、プログラミング関係の技術とセットで教えられることが多いようですが、私の場合は、アナログのストーリーゲームを中心にしているため、むしろ小説や詩、映画などと連動する分野として捉えるようにしています。ゲームは物語を（専門用語で言うとロシア・フォルマリズム的な）神話素の観点から捉えるため、文芸評論のアプローチと非常に相性がよく、ゲームを作ることで学生は創作の基礎体力を培うとともに、批評的思考の訓練ともなるのです。

少しずつ成果は出てきているので、本作をお楽しみいただいた方は、ぜひ、以下の作品にも触れてみてください。

「ウォーロック・マガジン」Vol.5には、T&T ラヴクラフト・バリエーション（ヴァリエーション）用のシナリオ「ドルイドの末裔」（原案：豊田奏太氏）が掲載されています。これは

2018年度春学期レポートの最優秀作です。フィオナ・マクラウドの幻想小説を読み、それに即したシナリオを書くという課題に即してデザインされたものでしたが、学生の課題という枠を大きく超えた好評をいただきました。

2020年度春学期は、コロナ禍で遠隔授業となってしまったので、手軽にプレイできるゲームポエム（ルールを簡略化した、ナラティブ重視のRPG）のワークショップに力を入れたのですが、その最優秀作「殿、粗相でござる」（デザイン：出島将大氏）は、インターネット上で無料公開されています。<https://note.com/orionaveugle/n/n7d1d7cbc9c17>

2016年度、2017年度に共愛学園前橋国際大学で行った講義の優秀作は小説形式で、日本SF作家クラブのネットマガジン「SF Prologue Wave」に掲載されています。うち、川嶋侑希氏は詩人として詩誌にデビューし、高い評価を得るに至っています。

<http://prologuewave.com/archives/tag/「ポップカルチャー論」学生優秀作>

「運命の森で待つ試練」の時は、マイクル・ムアコックの〈エルリック・サーガ〉のような古典ファンタジー小説を輪読しながら、『トンネルズ&トロールズ』や『ピークス・オブ・ファンタジー』といったRPGを何回かに分けて実際にプレイしました。

〈試練の洞窟〉の地図

