

●
『ブルーフォレスト物語』用シナリオ「ラクタス」

作：伏見健二
●

●はじめに（岡和田晃）

本シナリオは、2007年にグランペール版『ブルーフォレスト物語』（リバイバル・エディション）が出た際に開催された発売記念オンラインコンベンションのために書き下ろされたものです（ゆえに、コンベンションでの使用時を想定した但し書きもあります）。物語性豊かな傑作だと思います。

「FT新聞」での『ブルーフォレスト物語』小特集のため、作者の伏見健二氏に特別提供いただきました。

御宗銀砂氏、たまねぎ須永氏のご尽力にも、この場を借りて御礼申し上げます。

【『ブルーフォレスト物語』について】

「FT新聞」では、過去、『ブルーフォレスト物語』について紹介する記事が配信されてきました。

「『ブルーフォレスト物語』って何？」という方は……

・「『ブルーフォレスト物語』小特集の開始にあたって」（「FT新聞」No.3739）をどうぞ。

<https://analoggamestudies.seesaa.net/article/499969227.html>

背景世界の解説については、以下の2記事をご参照ください。

・「『ブルーフォレスト物語』の背景世界」（「FT新聞」No.3781）

<https://analoggamestudies.seesaa.net/article/499969237.html>

・「ファンタジーRPGと時間論」（「FT新聞」No.3789）

<https://analoggamestudies.seesaa.net/article/499969264.html>

現在、『ブルーフォレスト物語』はツクダホビー版・グランペール版ともに入手が難しくなっていますが、お持ちでない方のために、フリーの汎用システム2DRをご紹介します。このシナリオはデータはユーザー側で用意するスタイルであるため、2DRほか、T&TやFF、あるいはローグライクハーフ等へのコンバートは用意でしょう。

・2DR（エテルシアワークショップ）

<https://w.atwiki.jp/etersia/pages/24.html>

2DRのルールで1on1セッションの場合、種族は人間、ジョブポイントは1でキャラクターを作成してください。また、「エフェクトポイント」は「悟りポイント」と読み替えてください。EXPが100に達すると、そのキャラクターは亜神になります。

▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼

●シナリオ本編

<シーン1>

ここはサグハ国の南方の田舎、大麦村。

もうすぐ収穫の祭なのだが、実は去年にゴブリンの一団によって祭が襲撃され、本尊である森の女神「ラクタス」の像が持ち去られてしまったのだ。

■依頼

PC達は村長に呼ばれ、ラクタスの像の搜索と回収の依頼をされる。

南方の国境沿いの谷間に、五十匹からなる小規模なゴブリン集落があった。

村の戦力ではとてもゴブリン退治をすることはできないのでほうっておかれていたが、最近、ここからゴブリンがいなくなったという情報がある。村の狩人が、集落が荒れ果てているのを目撃したのだ。ゴブリンはこの集落を捨てたか、なにかに襲われたか、とにかく煮炊きや生活の道具が集落跡に散乱していた。

PC達はこの谷を調査し、洞窟のなかに放置されていると思われる森王像を回収してくることに。

一人あたり前金で2金貨、成功報酬でさらに3金貨が用意される。

片道8時間で谷に行くことができる。1日で移動、そこで宿営、もう1日現地において、3日目に帰還、という計画であるが、もっとかかっても良い。祭は一ヶ月後に行われる予定になっており、それまでには完全に間に合わなければならない。

ラクタスの像は石造りであり（石彫りの観音様をイメージ）、100kgはあるため、帰りはたいへんになるだろう。

■村の様子

村は森をひらいて農業をしている豊かな村であり、村民は500名である。

例年は作物は豊かに実るのだが、今年はラクタスの像を失ったためか、ほとんどできない。

失われたラクタスの像の代わりに、サグハ王都の森王神殿から、森王の護符をもらってきて奉っているが、あまり効果はないようだ。

<シーン2>

行く途中のイベントを、以下からランダムあるいは選択で決定し、アドリブを含めた小イベントとして解決。複数を行っても良い。

1 モンスターと遭遇

どうも異常を感じる。一行は飢えた虎につけねらわれているようだ。虎は4時間にわたって執念ぶかく追跡し、列から離れたものを襲撃して喰う。

その間、一行が警戒したまま離れなければ、虎は諦めて去るが、休憩や迎撃を行おうとすれば、虎は襲撃の機会を狙ってくる。

2 嵐と熊

天候は悪化し、風が強くなり、雷まじりの土砂降りの雨が降り始める。うまく避難所を見つけないとならない。

嵐が終わった後は、倒木で足を挟まれ、怪我をした手負いの熊が道のなかにいるのに遭遇する。戦闘になるか、離れるか、手当てするのは自由。

3 怪しい人物

二人組みの行商人とすれ違う。相手は「人に出会ってまずかったな」という表情をする。彼らは「先の街から……」などと適当なことを言うが、この道は他の街には通じていない。

彼らは関所を通らずにサグハに侵入してきたマテムールの密偵である。ただすれ違うなら構わないが、その正体がばれそうになると、口封じのために攻撃してくる。データは肉食猿を利用。

4 道に迷う

地図にはない、東と西との道の分岐点を見つけ、どちらに行けば良いのか迷う。どちらを選ぶかの判断基準はない。

進んだほうの道は、行き止まりで森王の小さな祠へと続いている。忘れられた小さな女神像がある（ラクタスを奉っている）。祠に供え物をすると、良いことがある（後の危機に、なんらかの支援を演出）。

分岐点に戻ると、不思議と、祠への道は消えている。

5 アーヤニータに会う

前方から馬の足音が響いてくることに気づき、馬に乗っている魔族の美女に出会う。彼女は魔少尉アーヤニータであり、この地域の異常調査を行っている。

彼女はこの段階では接触を避け、PC達に見つかりと離れて逃げる。馬を追跡することは途中までは可能だが、振り切られる。彼女はゴブリンの谷に向かっている。

6 ゴブリンと遭遇

谷から避難したゴブリンと遭遇する。4体のゴブリンは人間を見るとおびえた表情で襲ってくる。倒すと、病に冒され、おびえて飢えていた、ということがわかる（HPはすでに半分で、皮膚病がある）。

コミュニケーションがとれるなら、ゴブリンの谷は怪物に襲われた、ということ語る。女神像は洞窟の置くに安置していたが、今はどうなっているのかわからない。

<シーン3>

■アーヤニータとの出会い

夕暮れ時（あるいは他の時間）。

ゴブリンの谷についた一行は、そこが報告のとおり、ゴブリン居住の気配はなく、一ヶ月以内に放棄されていることを知る。

一行は流れている川と、そこに注ぐ滝を見る。滝には裸身の魔族の美女が水浴をしている。彼女

は激しい滝に打たれているため、周囲の気配にまったく気づく様子がなく、長い時間をかけて自らの身を清めている。

ちなみに滝のそばには彼女の荷物があり、気づかずにそれを持ち去ることもできる。

荷物は、食糧（トカゲの丸干しとかも含む）、衣類、魔剣（三級の魔法の武具、カタナ）黒いスーツ（三級の魔法の武具）二十金貨相当の宝石類である。

離れて見ているなら、水浴を終えたアーヤニータは着替えをして（全身を覆う黒いスーツ）、立ち去る。

PCの存在に気づくと誰何し、戦闘になるが、殺したり、死んだりすることは避け、安全に立ち去ることを優先する。森の中に去ってゆく。

うまい交渉や戦闘の勝利により、友好的な交渉になる場合、彼女は次のことを教えてくれる。

- ・ゴブリンはいない。マテムール帝国の降魔教団の破壊兵器に襲撃され、全滅したのだ。
- ・女神像のことは知らない。洞窟の中にあるかもしれない。
- ・降魔教団と破壊兵器はここから国境を越えた、マテムールの秘密の砦にある。マテムールの皇帝は、降魔教団に金を与えて、兵器の実験をしている。

■アーヤニータとの出会い2

夜間の野営、もしくは洞窟の探索のとき、強敵に全滅の危機に陥ったときに、アーヤニータは登場し、味方になる。

■襲撃へ

アーヤニータはこの谷の調査の後、マテムールの降魔教団の襲撃の機会を狙っている。襲撃は明日（でも都合のいい日でも）、深夜に最も降魔の力が弱くなっている満月の夜を考えている。

<シーン4>

■謎の物質

谷で野営したり、洞窟の探索を行ったりすることができる。

実はこの谷はすでに降魔兵器によって汚染されている（放射性物質のようなもの）。

知恵判定に成功すると、谷がなんらかの物質で汚染されていることがわかる。すぐに立ち去ることも選択肢ではある。

気づかない場合、また行動をする場合、感染は次のように判定する。

谷を到着、探索：10%以下

谷で食事をとるごとに：上に加えて、取った回数×10%以下。

洞窟を探索：上に加えて+10%以下

立ち去るとき：上に加えて+10%以下

ただし、滝で裸身で水浴すれば、感染の可能性は1回あたり10%減る。また感染後も水浴1時間あたり、一箇所が10%で回復する。

感染した場合、皮膚は赤みを帯び、かゆみを感じる。

その3時間後にただれを起し、さらに3時間後に皮がむけ、HPは回復まで1失われる。これは3時間ごとに一箇所進行してゆき、HPが1失われる。

最終的には体全体が赤剥けの状態になり、命をおとすことになる。

■洞窟の探索

洞窟を探索するなら、迷宮状になっているそこに、アンデッドモンスター（元はゴブリンやマテムールの兵士）が徘徊していることに遭遇する。

ゾンビ。ガイコツ、幽霊などを随時登場させる。

洞窟の奥には、砕かれた石像と、それにすがって眠っているゴブリナの少女を見つける。

彼女は襲撃からずっと、ここに隠れていた、と言う

「こわいかいぶつ、きたの」

「ここにいれば、おなかすかないの」

石像の砕かれた石を持っていると、謎の物質の影響を受けず、食事の必要もない。

しかし、ほんとうはゴブリナの少女と一緒にいると、これらの効果が得られる。彼女の正体は、この事件を解決するために、森の女神ラクタスがその姿をとっているのである。

彼女はたどたどしい言葉で、次の説明をする。

ここで夢を見て、マテムールに降魔兵器があるので、ここに来た勇敢な者達に、それを破壊するようにと依頼せよと、女神に頼まれた、と。

それを成し遂げれば、村には再び恩寵の像が与えられるだろう、と。

ゴブリナはとくに名前もなく、記憶もなくなっている。

にこにこしており、愛嬌がある。

ゴブリナの行動表。

- 1 にこにこしている。
- 2 そばに飛んでいる蝶や蛾を見ている
- 3 なにかにつまずいてころぶ
- 4 そばにいる人の裾をつかむ
- 5 なにか関係ないことを言う
- 6 頼まれたことをする

洞窟には、他に価値のある財産として、村から奪った貴金属でゴブリンなりにつくった飾り物、

5 金貨相当がある。

ゴブリナを連れて行っても残していてもいい。

残していった場合、ゴブリナは気づかれずについてきている。必要なときに再登場させること。

<シーン 5 >

■マテムール国境

マテムール国境は、谷の南側にほど近いところにある。

国境に沿ってトゲのある草が生い茂っており、マテムール帝国の異常な（侵入も考えられないのに被害妄想的な）警戒がうかがわれる。

このトゲのある草は、ほんのり悪臭がしているが、切ると、その樹液からさらにひどい悪臭がする。

これは匂いに敏感な改造狼を呼び寄せるためである。

草が切られると、2D10 分後に 1 匹の狼が走ってくる。この狼は降魔に汚染されており、牙には毒がある。負傷した者は体力の×3 判定に失敗すると毒に感染し、苦痛状態になる。

ゴブリナが撫でれば（女神の石の効果に誤解される？）、毒は癒される。

狼を撃退すれば、いずれ兵士は来るが、その前にここから離れられるはずである。

■道と砦

谷から国境に向けては、大きなものの通った跡が残っている。

これは降魔兵器によって作られた跡であり、1 キロほど進み、国境を越えるところで門が作られている。そこには二名の兵士が常に警戒に当たっている。彼らは異常があれば、すぐに呼子を鳴らす。

門からあまり離れていないところに、森を焼き払い、小屋が建てられている。

これが降魔教団の砦である。

■降魔教団の砦

教団は『闇夜の集い』という組織であり、マテムールの国力増強につけ込んで、様々な作戦を行っている降魔教団である。

降魔教団の砦には、次のような人々がいる。

魔道士ギルドン

40歳の男性。降魔教団の中堅幹部であり、さらに上の指導者はマテムールにいる。すっかり狂気に犯されているハゲ親父。

「ワーレワレは世界を手にするのジャー」(甲高い声で)

呪術士アカリス

16歳の女性。ギルドンによってサグハからさらわれてきた。熱核爆裂塊を習得する人間兵器であり、洗脳されかかっているが、脱出したいと思っている。拘束具をつけられ、額に封呪の札をつけられている。

「たすけてください……あの人たちは……おそろしいことを……!」「わたしも……危険な存在なのです……殺して……でも死にたくない!」

狂剣士タドン

30歳の男性。兵士たちを束ねている。血に飢えた剣士。強敵に挑むのが大好き。奇形化によって牙がはえていて、自分を魔族だと思いこんでいる。

「ふはは、わがはいの血をたぎらせてくれるのはおまえか! その血を吸ってやる。肉を喰ってやるぞ!」

兵士

総勢で30名いたが、現在は10名。みんなもう狂気と恐怖に犯されている、生きるアンデッド。そして死ぬとすぐにアンデッド(ゾンビ)になってもう一回戦う。

全員男性であり、食事は粗末な保存食をずっと食べている。世話をするための女性はいない。

砦には次のような建物がある。

本部

タドンと部下たちが詰めている。

納屋

ギルドンと降魔兵器がある。

物見やぐら

兵士がのぼって周囲を監視する(いないときも多い)。

■呪術士アカリス

アカリスは、ギルドンにはむかった罰として、仕置きとして物見やぐらから逆さ吊りに吊るされている。部分的に露になった体には鞭打ちのあとがあり、気を失っている。

顔は目と耳を包帯でグルグル巻きにされており、そこに札(呪文を封じるためのもの)が貼り付けられている。

アカリスを救出するには、見張りを立てながら、兵士の動きを見守って、縄を切って連れてくる

ことになる。

PC達がこれを行わない場合、タドンが出てきてアカリスを下ろし、こんなやりとりになる。

「わかったか小娘、わがはいやギルドンさまに逆らうと、どんな恐ろしい目にあうか〜！」

「隊長、気をうしなっております」

「ふん、水をぶっかけてみろ」

「はい……（バシヤッツ）……起きません」

「手足を縛って転がしておけ。そのうち目が覚めるだろう」

その後はアカリスをさらってくることは容易になる。

アカリスを救出すると、この降魔教団のたくらみを一部始終話す。

・降魔教団「闇夜の集い」はマテムール皇帝に取り入り、サグハを密かに攻撃するべく準備を進めている。

・降魔兵器は、「龍殻」と呼ばれる不思議な石を、カエルに埋め込んで、育てあげたものである。今は10mもある巨大で強力なカエル（の面影のある怪物）になった。毒の物質を撒きちらす。

・自分は熱核爆裂塊を習得している。これは自分も巻き込むという特殊な自爆兵器であり、マテムールに命を捧げるように洗脳されている。

・自分がもし洗脳されて暴走する様子があれば、自分を殺してほしい。

アカリスの行動表は次のようなもの

- 1 恐怖のフラッシュバックに震え、そばの者に抱きつく。
- 2 ひどい頭痛に、頭を押さえる。
- 3 苦しそうに息をあえがせ、悲観的なことを言う。
- 4 ふつうに行動できる。
- 5 ふつうに行動できる。
- 6 洗脳状態になる。不敵な笑いを浮かべ、身も心も降魔教団に捧げた人間兵器になる。殺すこともできるが、ぶんなぐって（攻撃の成功+力判定の成功）気絶させれば直る。

■降魔兵器

10mの巨大なカエルに似た生物である。食事を取らなくても行動ができる。

魔龍の細胞である「龍殻」を心臓に埋め込まれている。HPが0になると苦しそうに腹を上にしてもがき、そこで龍殻を切り裂いて摘出すれば、その行動は止まる。

能力は龍をベースにするが、防御点は5。攻撃は毒液を吐きつけることによる1d10ダメージ。これが命中すると、前述の謎の汚染物質のように、苦痛状態になる。

活動開始して10ラウンドで兵器を倒せない場合、異変が起こる。

暴走によって、体は倍にふくらみ、HPは1ラウンドごとに+20される。毒液を全身から滴らせるようになり、50m以内のもの全員に同時攻撃をする（回避判定が必要）。

降魔教団の者もこの攻撃に巻き込まれることになり、命令も受け付けなくなる。

この状態になったとき、アカリスがいれば、彼女は自分を犠牲にして「熱核爆烈塊」でこの地帯ごと焼き払うことを決心する。

アーヤニータがいる場合は、必死の攻撃を共に行う。

ゴブリナがいる場合は、PC達を癒して回る。

PC達が全滅の危険に陥った場合、ゴブリナは真の姿を現し、巫神化して兵器を滅ぼし、全員を救う。

<シーン6>

兵器を倒し、村に戻った場合、ゴブリナがまだ健在であれば「ありがとう、みなさん」の心の声とともに、ゴブリナの体が新しい女神像へと変化する。

エンディング。

※付記

・他のテーブルの声は聞こえてしまうと思うが、GMはそれに構わずに（ネタバレが起こっていることをときに楽しみながら）、進めてください。

・シナリオをどういじってもかまいません。むしろ推奨。同じシナリオをベースに、違う物語になったら面白いに違いありません。

・地図やダンジョンなどは各自で準備してくださいませ。即興でも良いと思います。

・時間コントロールを注意して。終わらないことがないように、途中、ふくらませたり、はしょったりしてください。

よろしくをお願いします。