

---

『ブルーフォレスト物語』シナリオ「人食い虎に愛を 発展版」

作：高階遊依

監修：岡和田晃、水波流

---

### 【はじめに】

本作は岡和田晃が東海大学文芸創作学科で 2021 年春学期に開講したゲームデザイン講義内で行った『ブルーフォレスト物語』シナリオ創作コンテストの優秀作です。プレイにあたっては、『ブルーフォレスト物語』（ツクダホビー1990）または『ブルーフォレスト物語 リバイバル・エディション』（グランペール 2008）が必要です。

また本作は、『ブルーフォレスト物語』の「ブック3 シナリオブック」所収「シナリオアイデア7 人食い虎に愛を」を独自に肉付けしたものだということを、あらかじめおことわりしておきます。

### 【謝辞】

講義内での使用、および「FT 新聞」でのシナリオ公開を許諾してくださった『ブルーフォレスト物語』のデザイナー・伏見健二先生に感謝します。加えて、講義に関する資料提供をくださった、たまねぎ須永・御宗銀砂の各先生にもあわせて謝意を表します。

### 【『ブルーフォレスト物語』について（岡和田晃）】

「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>

本シナリオの舞台たるラグ神王国ほか、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 のルールを仕様したコンバート案も併載します。

・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 1 on 1 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巫神になります。

▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼

《シーン 1》

本シナリオは GM と 2-4 人の PC でのプレイを推奨します。ショート・シナリオで、プレイ時間は 2 時間程度を想定しています。

舞台は 1996 年の闇の月、半島南部のサグハ王国です。サグハ王国は基本的に戦争をせず、代わりに舞踏芸術が有名な平和な国です。芸術的な娯楽施設が多く、年に 1 度開催される舞踏大会には、多くの国民がこぞって参加します。また、真面目に信仰しているわけではありませんが、芸術の守護者として幻王シグニカへの国民の人気の高いようです。新年を祝う祭りでは、幻王シグニカの恰好を模した少女たちが、国民の前で舞踊を披露し、大変盛り上がります。

#### ・騒動について

そんな平和なサグハ王国ですが、最近、密林に人食い虎が現れたという噂が流れ、国中で騒がれています。

件の騒動では、すでに村がひとつ全滅させられ、被害者は 100 人を優に超えているようです。幾人もの狩人が虎を退治に赴きましたが、生きて帰る者はひとりもいません。噂が噂を呼び、人々は密林と夜闇を恐れ、あらゆる街の活気が失われてしまいました。

どんよりとした街の様子に国王は心を痛め、一刻でも早く虎を退治する必要があると考えました。そして、虎を仕留めた者には多大な懸賞金と、この国で一番の名誉を与えると国民に告げたのです。若者たちはこのチャンスを逃してはならない、と次々にパーティを組み、退治しようと目論見ます。

#### ・青年レイドの依頼

PC 一行は、小貴族である青年レイドからパーティの同行を依頼されます。彼は非常に小心者な性格で、常に周りの同世代から下に見られていました。いつか周りを見返してやりたいと思っていましたが、何もできない自分に嫌悪感を抱いています。今回の件を聞き、自分が真っ先に手柄を立て、名誉を得たいと思ったのです。しかし彼は人望がないので、パーティのメンバーを集められませんでした。

そこで、彼の事情を知らず、尚且つ魔物退治の経験がある PC 一行の協力を得たいようです。報酬は一人につき金貨 10 枚、件の虎を退治できたら倍の金貨を受け取れます。

ここで、知覚ロールを振っても構いません。成功すれば、依頼者であるレイドは何かを企んでいることを察知します。失敗しても後から明かされるので、特に支障はありません。

#### ※2DR コンバート案

知覚ロールは SEN の判定で代用します。

## 《シーン 2》

### ・密林の様子

人食い虎が出没したと最も言われている密林には、まだ殺戮の匂いが残っており、かなり禍々しい雰囲気です。知覚ロールが成功すれば、地面に血痕が染みついていることに気付くでしょう。時々小さな魔物と遭遇させても良いです。その場合は倒しても無視しても構いません。無視する場合は運動ロールを振り、成功すれば逃げ切れます。失敗する度に HP は 2 ずつ失われます。

### ※2DR コンバート案

運動ロールは DEX の判定で代用します。HP 減少はそのままです。

### ・探索

密林は全体的に視界が悪く、複雑に道が入り組んでいます。PC の中で代表者を決めてもらい（レイドでも構いません）、感応ロールを 2 回振ってください。

1 回でも成功すれば開けた道に出ることができ、PC 一行はそこで別のパーティとすれ違います。何やら焦った様子で「あんなの倒せない」「すばしっこ過ぎる」等の会話をしております。彼らは探索中に、野生特有の強い殺気を感じたようです。凄まじい俊敏さで見失ってしまいましたが、一瞬だけ見えた虎の模様から、あれが人食い虎に違いないと確信を抱いています。

彼らはこのことを早く誰かに伝えたいようだったので、PC が話しかければ情報提供してくれます。こちらは交渉ロールは必要ありません。そして善意で人数分の回復薬（2D10）を譲ってくれます。感謝の言葉を伝えて先へ進みましょう。

失敗した場合は代表者を変えて、同様のことをしてください。こちらは何度でも挑戦できますが、失敗する度に疲弊して全員の HP が 1 ずつ減少します。全員が失敗した場合は日が暮れてしまうので、野営して体力を回復させましょう。

### ※2DR コンバート案

感応ロールは WIS の判定で代用します。HP 関係はそのままです。

### ・レイドについて

レイドの行動は以下のパターンです。GM は時々ダイスを振って彼を動かしてください。

- 1：密林の様子に怯える。
- 2：無言で PC の後ろを歩く。
- 3：強がって前を歩き、足元の石で転ぶ（HP-1）。
- 4：無言で PC の後ろを歩く。
- 5：彼の過去を話す。ヒントがあるかも。

6：しびれをきらす。

PCが「おや？」と何かに気付くくらい、レイドに小物感を出してください。ここで誰かが知覚ロールを振って成功すれば、彼には小さな魔物ですら倒す力が無いと分かります。

レイドは過去に初めての訓練で怪我をし、自分に才能がないと思い込んでいます。虎の退治はPCに任せ、自分は手柄だけを手に入れるつもりでいるようです。それを彼に告げると、激昂してこう言います。「人食い虎なんてどうだって良い。適当な虎を仕留めて、それを王に突き出せ。お前たちは僕の指示に従っていけば良いのだ」と。

交渉ロールを振り、彼を説得してください。成功すればレイドは落ち着き、本当は怖くて仕方がないのだ、と心根をさらけ出すでしょう。そこでさらに交渉ロールを振って慰めれば好感度が上がります。ここは失敗しても特に問題ありません。

交渉ロールではなくても、力づくで言い聞かせることもできます。運動ロールが成功すれば、好感度は下がりますが、言うことは聞いてくれます。失敗すればレイドはイライラしたまま、傲慢な態度を取ります（現状維持）。

## ※2DR コンバート案

交渉ロールはWISの判定で代用します。HP関係はそのままです。

## 《シーン3》

### ・虎少女ヨルサとの出会い

探索中に、彼らはどこからか視線を感じます。知覚ロールを振れば、それが獣に近いものであることに気がきます。

その瞬間、虎の模様をした「何か」が襲い掛かって来るのが見えます。回避ロールを使って回避してください。失敗すると、失敗したPCの中でひとりだけ突進をくらい、HPが3減少します。

虎の毛皮を被り、四足歩行で素早く走る小さな人間。それがヨルサという少女との出会いでした。彼女はPCたちを見かけると、虎の言葉で呼びかけます。1D6で偶数が出れば、レイドは驚きのあまり気絶します。奇数が出た場合は喚き散らすのみなので、PCが落ち着かせてください。

ヨルサは虎に育てられた人の子でした。彼女は人の言葉を話せませんが、理解は出来るようです。PCがいくつか質問すれば、ジェスチャーで答えられるものなら教えてくれます。そして最終的には、森を徘徊する正体は虎ではなく、別の悪しき魔物であるという情報を得られるでしょう。

### ・レイドの思惑

ヨルサと別れ、PC一行は野営の準備をします。レイドはその魔物を倒しに行こうとは思っていません。（気絶していた場合はこの時点で目覚めるので、状況説明をしてください）それだけでなく、彼女の身柄を捕らえて街まで連行しろと言い出すのです。そもそも、誰もが騒動の原因は虎であると信じているため、その魔物を倒しても意味がない、あくまでも倒すのは虎だ、とレイドは主張します。さらに彼は何としても戦闘を回避したいようで、虎少女を犯人に仕立て上げようと考えていたのです。

1人ずつ交渉ロールを振り、彼を説得しましょう。全員失敗した場合はヨルサを捕えなければな

りません。

#### 《シーン 4》

##### ・人食い虎の正体

翌日、PC 一行はヨルサの元へと訪れました。魔物についての情報を聞く、もしくは彼女の身柄を拘束するためです。

近くで強い魔物の気配がしました。ヨルサは真っ先に反応し、あれが例の魔物だ、と指差して主張します。ヤオヨロズの闇獣王、バロングでした。体長は 3m を優に超え、真っ黒な毛皮と鋭い牙を持ち、素早い動きで PC に襲い掛かります。ヨルサが早い時点で反応できたため、3D100 で運動ロールを振り、1 回でも成功すれば回避できます。レイドは 2D100 で回避しますが、失敗すれば転んで足をくじき、戦闘の終盤まで役に立ちません。

バロングはとても強い魔物ですが、2D100 で知覚ロールを振り（レイド含む）、ひとりでも成功すれば攻撃パターンに気付くはずですが。バロングの攻撃パターンは牙の攻撃、体当たり、そして闇石の狙い撃ちです。いずれも強力なものですが、よく観察して回避、もしくは応戦してバロングを倒しましょう。各攻撃は運動ロールを振り、牙と体当たりが 2D100、闇石が 1D100 で回避できます。レイドは自分用の結界アイテムを所持しているため、PC が守る必要はありません。

戦闘中、レイドは怯えながら後ろで待機しています。PC 一行とヨルサがスムーズに応戦しているため、自分の出番はないと思っているようです。途中、バロングが予想外の動きを仕掛け、ヨルサだけが負傷してしまいます。彼女の HP が 1D10+5 だけ減ります。PC はバロングの相手をするのに手一杯で、回復薬を与えられるのはレイドだけです。

レイドは、こっそりヨルサを拘束して逃げようと模索します。バロングの相手は PC 一行に任せ、ヨルサを連れ帰るつもりなのです。しかし、バロングは立て続けに攻撃を仕掛けるため、逃げる隙はまるでありません。PC のなかで代表者を決め、交渉ロールを振ってください。成功すればレイドは回復薬を与え、ヨルサの HP が 2D10 だけ回復します。ここでさらに交渉ロールを振っても構いません。成功すれば、レイドは拙いながらも戦闘に参加してくれます。

失敗したら、先ほどの代表者がヨルサに回復薬を与えてください。その場合はレイドから力づくで奪うので、1D6 ターンの間は戦闘から離れます。他の PC たちは運動ロールを振り、抜けた分の戦闘力を埋めてください。失敗した PC は疲労により、1 ターンにつき HP が 1D6-2 減ります。

戦闘は終盤にかかります。回復したヨルサが地の利を活用してバロングを攪乱し、隙を作らせます。PC の必殺技が 2 人以上成功すれば戦闘は終了です。サグハ国の平和は再び訪れるでしょう。ハイレベルな戦闘に圧倒されっぱなしだったレイドは心を改め、また訓練を再開し、いつか自分で魔物を倒せるようになりたいと決意します。

#### ※2DR コンバート案

運動ロールは DEX での判定、知覚ロールは SEN での判定、交渉ロールは WIS での判定で代用します。HO 関係はそのままです。

#### 《キャラクターステータス》

バロング：HP は 50 で、他のステータスは飛竜に準じる。

※2DR コンバート案

飛竜の代わりに、ワイバーンのデータを使用してください。

レイド：HP は 36。体位は 14・反射が 22 回避率は 32 (スモールシールドを所有)、他のステータスはガイコツに準じる。

※2DR コンバート案

ガイコの代わりに、ボーンズのデータを使用してください。

ヨルサ：HP は 48。体位は 13 で、反射は 25。他のステータスは原則、使用しない。

※2DR コンバート案

HP のみを使用してください。