
『ブルーフォレスト物語』シナリオ「奴隷連続誘拐事件 発展版」

作：りんごあめ

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。

ゲームマスター（GM）とプレイヤー（PL）、1 on 1 でのプレイもしくは少人数プレイヤーでのセッションを想定しています。

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 6 奴隷連続誘拐事件」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。

ダイスの運ではなく、PC の立ち回りが重要視されるシナリオで、GM は PC の動きに合わせて、柔軟に対応を行ってください。

【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

○名前なし

- ・料理屋の女将：街の事情に詳しい。
- ・鍛冶屋のおじいさん：防具・武器を売買している。特にクルスのことをよく知っている。
- ・商店の看板娘：身近な道具を売買している。

【シナリオ本編】

〈1〉

プレイヤーの置かれた状況を説明。(プレイヤーの要望があるならばその状況に設定)

- ・ラグ神帝国イステア候領へ訪れたプレイヤー。時刻は昼間で、街は人々で賑わっている
- ・街を歩いているとき、喧噪の声を聞く。その場に行くと立派な馬車に群がる奴隷達と馬車を警護する騎士達の姿を見かけた。

喧噪を止める場合交渉ロールを行う。成功した場合その場は静まり無傷で終了。失敗した場合は1D6のダメージを受ける。

失敗成功に関わらず騒ぎが収まったあと、高貴な女性とその従者であるオセに話しかけられる。その人はイステアの姫ラミエール本人であり、プレイヤーに相談したいことがあると言ってきた。

〈2 ①〉

近くの宿屋に移動したプレイヤーとオセ、ラミエール。ラミエールはそこで奴隷の子供達が次々と誘拐されていることを話す。身分のこともあり、自分は直接事件に口だし出来ないということでプレイヤーにこの事件の解決を依頼。

断った場合、二人は残念ながら別の人に頼もうということになる。プレイヤー単独で調査しなかった場合、このシナリオはこの時点で終了。

引き受けた場合、従者のオセがプレイヤーの補佐となる。

オセ

2レベル			闘士			
体位 20	筋力 19	反射 15	器用 15	知性 14	感応 14	容姿 18
特技 気配消し 聞き耳 匂い嗅ぎ						
HP 35						

オセは青年。体の各所に傷があり戦い慣れているオーラを漂わせている。ブレストプレートを身にまとい、拳・ソードで攻撃する。主人であるラミエールに忠実。

公務があるからとラミエールは騎士達の元へと戻っていき、プレイヤーとオセは調査を開始する。

※2DR コンバート案

2DRでは、以下のデータを使用すること。

STR 5 DEX 5

SEN 5 WIS 4

HP：30 MP：29

格闘距離 命中値5 回避値4 ダメージ14 アーマー7

〈2 ②〉

ラミエールの依頼を断り単独で調査した場合、エンド S への到達は不可能となる。
街で聞き込みを開始。1D6 を振ることで聞き込み出来る人が異なる。2 回行動可能。

1 料理屋の女将	最近はずっと店にいたから知らないと言い、近くにいた旦那にも話を振る→2 へ。
2 女将の旦那	森にきのこをとりにいったところ、誘拐されたはずの奴隷の子どもを見かける。
3 兵士 2 人	チイとニイに遭遇→現在の身分制度についての話を聞く。
4 鍛冶屋のおじいさん	誘拐犯であるクルスのことを聞く→防具を無理矢理買わされる（断ることは不可能）。
5 商店の看板娘	大荷物をもって森に入っていく魔法使いのことを聞く。
6 誘拐犯の魔法使い	「子どもたちのため…」と呟きながら大荷物を運ぶローブの男を発見。

※6 の目が出なかった場合、聞き込み終了後に「ふとあなたは目をとめた。1 人で運ぶにしてはあまりにも多い荷物を運んでいる男を見かけたからだ」などの描写と共に、情報を出しても良い。

〈3〉

オセと行動した場合 1D6 を振ることで聞き込み可能。この場合は 3 回行動可能（聞き込み表は〈2 ②〉と同様）。

3 回の行動を終えたとき、奴隷の男女 2 人から話しかけられる。

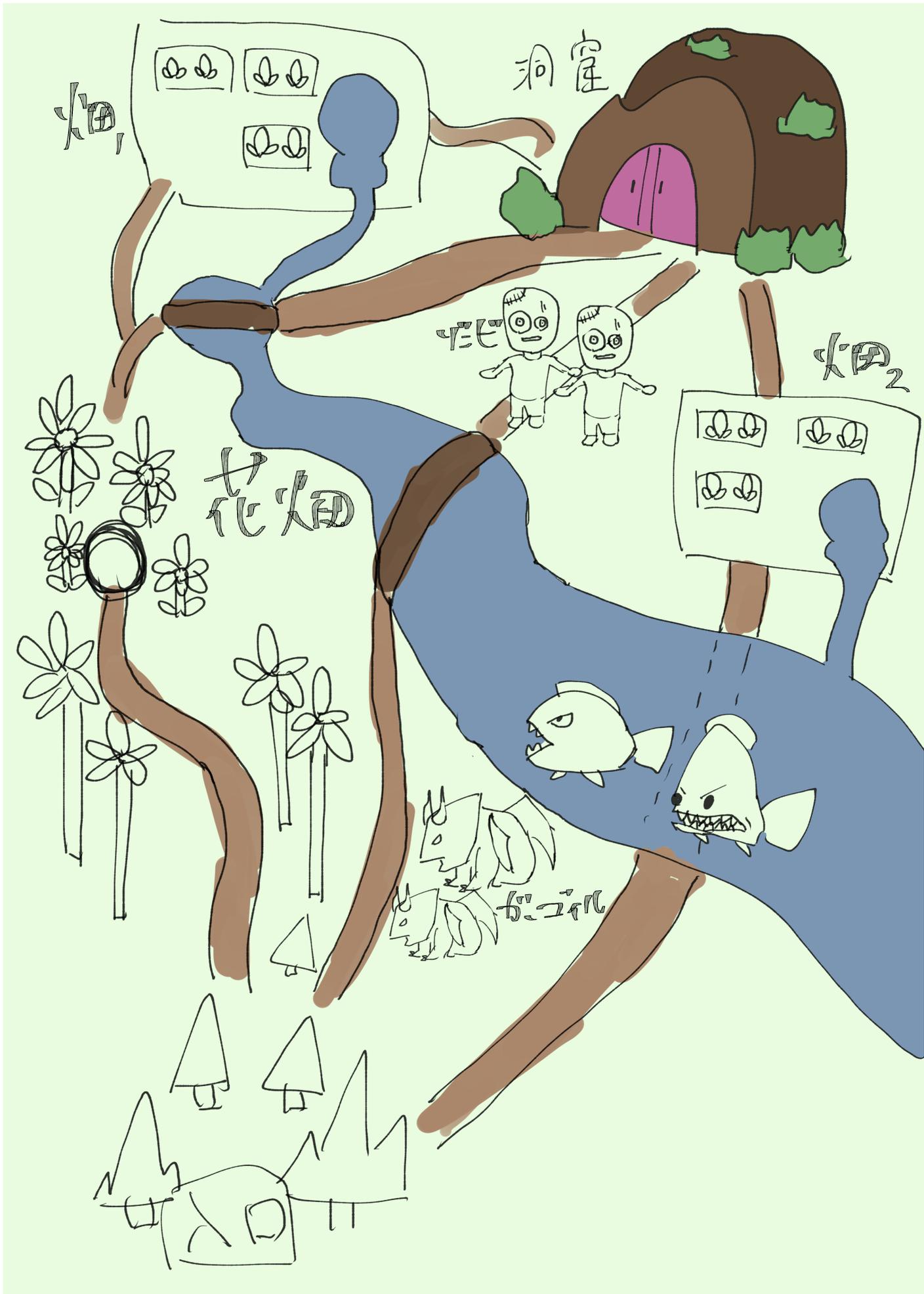
「息子のジャークは病気にかかっています。ご主人様からのお慈悲で薬をもらい、生きているという状態でございます。ですが誘拐されて 3 日、息子は薬を飲んでおりません。このままでは…！」

〈4〉

翌日、魔法使いのあとを追って森に入るプレイヤーとオセ。（※聞き込み表で 6 を出さなかった場合、GM から森に調査に行くことも出来ると提案する）聞き耳の特技を持っているオセが子供達の声がすると発言。子供達がこの森にいることが確定となる。

以下の地図を PL に開示すること。

・「奴隷連続誘拐事件 地図」



洞窟

畑

やま

畑₂

花畑

かぶら

入口

・以下の 1D10 の遭遇表を振り行動を決定すること。

※森の地図を開示すると同時にこちらの遭遇表も見せること。特に PL 側からの提案がなかった場合、こちらを使うとよい。

- 1 何も起こらず森の最奥部の洞窟に到達。
 - 2 犬ゴブリン 5 匹が襲いかかってくる→戦闘。
 - 3 ゾンビと遭遇するが、向こうがびっくりして逃げていく。
 - 4 何も起こらず森の最奥部の洞窟に到達。
 - 5 奴隷の子どもマルクと会う→事情聴取。
 - 6 ガーゴイルと遭遇するが、向こうがびっくりして逃げていく。
 - 7 ゾンビと遭遇→戦闘。出現数は 1~2 体 (NPC を除いた PL 人数と同じ)。
 - 8 奴隷の子どもマルクと会う→事情聴取。
 - 9 ガーゴイルと遭遇→襲いかかる。出現数は 1~2 体 (NPC を除いた PL 人数と同じ)。
 - 10 薬草が生えている一帯に辿り着く→謎の鍵を手に入れる。
- 2・3・6・7 になった場合、モンスターが持っているローブのぼろきれを発見。

※それぞれのモンスターの強さはルールブックに準拠する。2DR のコンバート案としては、以下を参照。

○犬ゴブリン

STR 4 DEX 4

SEN 4 WIS 3

HP : 28 MP : 17

格闘距離 命中値 5 回避値 4 ダメージ 7 アーマー 0

○ゾンビ

STR 5 DEX 5

SEN 3 WIS 3

HP : 30 MP : 10

格闘距離 命中値 4 回避値 4 ダメージ 9 アーマー 5

○ガーゴイル

STR 5 DEX 6

SEN 6 WIS 5

HP : 25 MP : 30

格闘距離 命中 6 回避 5 ダメージ 15 アーマー 10

・地図の畑 1 か畑 2、遭遇表の 10 では鍵が手に入る。開けることが可能。

鍵の入手描写：畑は一件手入れされているようだが、あかも目立つ。子供たちが耕したのだろうか？とあなたたちが畑を観察していると、作物の間に光る銀色の物体を見つけた。拾い上げてみる

と、どうも鍵のようだ。

〈5〉

森の最奥部、洞窟に辿り着いた2人。しかし堅牢な扉が作られ、一筋縄では開きそうにない。力ロールが成功した場合扉は開く。〈4〉で手に入る鍵を使っても開けることができる。

〈6〉※扉が開いた場合

洞窟を守っているガーゴイルと強制戦闘。ガーゴイルの強さは体位が15、反射が10、HPが25に変更になる以外はルールブックのものと同じ（2DRの場合は変更なし）。

倒すとさらに奥に進み、ボロボロの奴隷の子どもたちを発見する。隅っこには簡素なベッドで苦しく息を吐くジャークの姿もある。ジャークの側にいるリーダーポジションの少年、マルクがPCに向かって「お願いします、こいつ——ジャークを助けて下さい！」と懇願してくる。

※ジャークを助けない場合、自動的にエンドBに進む。PLがジャークを助けない選択肢をとった場合、GMはPLに「助けなくて良いんですか」といった確認をとると良い。

〈6〉※鍵を未所持 or 力ロールが成功せず、扉が開かなかった場合

畑から帰ってきたマルクが登場。収穫物を洞窟内の仲間たちに届けるため、鍵を開ける。

〈7〉

ここでプレイヤーに向け、2つの選択肢を提示する。

- ①不在の魔法使いをいったん放置し、オセと子供達の全員で逃げ出す。
- ②オセかPCのうちどちらかが洞窟に残り魔法使いを説得する。もう片方は子供達と共に逃げる。

①の場合

子供達を親の元へ返し、城にいるラミエールに報告。

「全員の生還、嬉しいことです。魔法使いのことにしましてはこちらにお任せ下さい」

このままいくと魔法使いは捕まり処刑であるが(Bエンド)、PCが自主的に魔法使いに関しての何らかの納得のいく提案をする or 交渉ロールが成功した場合に限り、Sエンドへ到達が可能。

提案をせず交渉ロールにも失敗した場合、城の門近くにいる兵士チイとニイの話を耳にすることが可能。

チイ「今の奴隷制度は間違っているのか…？しかしこの厳しい制度があるからこそこの国は発展しているというのも本当のことではある…」

ニイ「チイの言うとおりでもあるけどさ、犯人の魔法使いみたいな考えの人も中にはいることも事実だよ。今度は集団で何か事件を引き起こすかもしれないよね」

この会話を聞きラミエールのもとに戻り魔法使い、奴隷達の処遇について何か提案を行えばSエンド。会話を聞きそのまま城をあとにするとBエンドへ。

②の場合

オセが残った場合Bエンド。PCが残った場合は戻ってきた魔法使いに対して交渉ロールを3回成功させると説得成功。Aエンドへ（プレイヤーのその後の立ち回りによりSエンドへも到達可能）。

失敗した場合魔法使いクルスと戦闘。

1レベル	呪術士
体位12 筋力15 反射17 器用14 知恵19 感応15 容姿15	
呪文 創造（ガーゴイル召喚） 以心伝心45% 地伝音聴45% 火炎弾65% 抵抗治癒55%	
特技 殺気感知	
回避率20 HP29	

創造（ガーゴイル召喚）

スペルポイント1 発動率20% 持続時間2ラウンド 対象本人 範囲無限
解除術者意思 発動間隔1ラウンド 重複不可（1匹まで）

クルスの精神状態・体力によって召喚されるガーゴイルの強さは変動（GM判断）。

○メイジ

STR 4 DEX 6

SEN 6 WIS 6

HP：30 MP：22

格闘距離 命中値7 回避値6 ダメージ7 アーマー0

使用呪文はブルーレイとガーゴイル召喚（消費MP10）。

○ブルーレイ

消費MP：2

対象一体に5ダメージ。アーマー有効。通常、指先から爪ほどの大きさの尾を引く光が発射される。

○ガーゴイル召喚

消費MP：5

自動発動 解除術者意思 発動間隔1ラウンド 重複不可（1匹まで）

- ・勝利した場合→Aエンドへ。
- ・敗北した場合 弱っているところを悪霊につけこまれ、力が暴走する。子供達だけが攫われ、どこかへ消え失せてしまう。→バッドエンドへ。

【追記】

・奴隷たちの処遇や国の正しいあり方など、PCによって考え方が異なるシナリオです。シナリオ上ではSエンドの到達条件に「事件を解決し、奴隷の地位向上に貢献する」とありますが、急に奴隷の制度が変わると国は逆に混乱するのではないか……といった具合に、その後の話が想像しやすいものとなっていると思います。ぜひ皆さんの考えを展開してみてください。