

## シナリオ 悪戯妖精の巢

## ◆あらすじ

とある村に、森から、灰色の肌の、醜悪な妖精たちが現れるようになりました。かれらは、家畜を殺したり食器を割ったりと、ひどい悪戯を繰り返すので、村の人は皆困っています。そこで、あなたたちは妖精が何故そんなことをするのか確かめるため、またはこらしめるため、かれらの後をつけて森の中に向かいます。禁断の森の奥——そこには、彼らが入り出すほら穴がありました。あなたたちは……そこで、何を見のでしょうか？

## ◆配役

PC1・2共通：村の勇敢な若者、好奇心旺盛な子供など。  
あるいは、噂を聞いて立ち寄った、腕に自信のある旅人。

## CHAPTER1—オープニング

## 準備

「あらすじ・配役」に従ってPCを作成します。ここで配役に旅人を選ぶ場合、嘆願を聞いてやってきた騎士や、恩を売って一儲けしようと企む盗賊などであっても面白いかもしれません。

## シーン描写

村のどこかで、誰かが突然「また奴らが見たぞ！」と叫びます。PC二人がその声の方向に目をやれば、村の若者が、小さな人型の生き物を追いかけています。

どうやら、その生き物は二体いるらしく、かれらは若者や若者の呼びかけで集まった人々と追いかけてこをしながら、近くの家に逃げ込んでしまいます。

その後、キャー、という女性の悲鳴と、赤ん坊の泣き声と、さまざまなものがひっくり返される音が聞こえてきます。若者たちが怒りの形相でその家に乗り込むと……小さな生き物は今度は家から飛び出て、森に逃げこんでしまいます。

村人たちは皆カンカンで、次こそはあの悪戯妖精をとっちめてやろうと、口々に罵っています。

PCはこの捕物劇に参加してもいいですし、なくても構いません。が、いずれにせよ悪戯妖精はすばしっこく、簡単に捕まえることはできません。二人が捕まえようとするなら判定（失敗時・『疲労』）を行ないませんが、ようやく捕まえた……と思った瞬間、彼はすりと腕や毘から抜けだしてしまいます。PC二人に『逆上』を与えます……村人たちの怒りが二人にも伝染ってしまうのです。

ここで、運命『ノイローゼ』を提示します。このままでは村人たちは悪戯に耐えきれず、互いに陰悪になってしまうでしょう。

PC二人は、ここで自分から悪戯妖精を追いかけようとしてもいいですし、村長などに依頼され、次に悪戯妖精があらわれた時に追いかけることにしてもかまいません。

いずれにせよ、二人が悪戯妖精を追いかけ、森に入ってゆくことにしたらCHAPTERを終了します。

## CHAPTER 2 展開I

### 準備

PCたちは悪戯妖精を追いかけ、森の中を進むこととなります。どんな森なのか、雰囲気や相談してみてもいいでしょう。

もし彼を捕まえたならどうするのか。二度と悪さをしないよう言い聞かせれば十分なのか、村で働かせるなどして罪を償わせるのか、あるいは殺してしまうのかなどを確認しておくといでしょう。もちろん、二人が異なることを考えていてもかまいません。

### シーン描写1

悪戯妖精を追いかけ、森の中を進むシーンです。

森は、木々がうっそうと茂っており、歩きにくい場所ですが、それは妖精たちにとっても同じでしょう。上手く追いかけるかどうか、判定（失敗時・ランダムなBS）を行いません。

判定の成否にかかわらず、PC二人はかろうじて妖精たちについてゆくことができます。ここまでは村人にとってはよく知る森ですし、もしもPCが旅人であっても、似たような森は何度か経験したことがあるだろうからです。

追いかけているうちに、妖精たちの姿をはっきりと見る機会に、何度か恵まれるでしょう。その姿は……幼い頃によく聞かされた、悪いことをするとやってくる妖精、ゴブリンの姿によく似ています。

以降、この妖精たちのことはゴブリンと呼ぶことにします。伝承I『ゴブリン』を提示します。

そうこうしている間に、森の様子はだんだんと変化してきます。木々は今までよりさらにうっそうとし、ねじくれ、幽霊のように白い花が咲いており、聞いたこともない鳥の鳴き声が不気

味に響きはじめます。PC二人に『凶兆』を与えます。

二人はいつの間にか、入ってはならないとされる森の奥までやってきていたのです。ここで、伝承II『森の奥』を提示します。

しかし、二人が帰ろうかどうしようかと思いはじめた直後……ゴブリンたちは、崖にできたほら穴に入ってゆきます。

PC二人は、勇気を振りしぼってほら穴に入るかもしれません。が、もし帰ろうと言いついたなら、次のような描写を行なって、二人がほら穴に入るように仕向けてください。

その時、来た道のほうから、何か大きな、おそろしい気配が近づいてきます。それに気づいたのか、ほら穴の中からはゴブリンたちが騒いで、あわてて奥に逃げていった声が聞こえます。

気配を避けるには、おそらく、ほら穴に隠れるしか方法はないでしょう。

### シーン描写2

ゴブリンたちの巣を探検するシーンです。

ほら穴は暗く曲がりくねっていますが、時折、不思議な色の水晶が光っているため、明かりに困ることはありません。望むならPCたちは、水晶を折って、自分たち用の明かりにしてもかまいません。

ほら穴をうまく進むため、判定（失敗時・ランダムなBS）を行いません。

ほら穴を進んでゆくと……ゴブリンたちの声が聞こえてきます。そればかりか、もっと重々しい、威厳のある声も聞こえますが、いずれも、何を言っているのかはわかりません。PC二人に『混乱』を与えます。

気づかれないようにそっと覗くと、そこではたくさんのゴブリンたちが、ひと回り大きく偉そう

なゴブリンを囲んでいます。きっと、彼らの王様  
なのでしょう。

伝承Ⅲ『ゴブリンの王』を提示します。

ゴブリン王をよく見ると、かつて村でゴブリン  
に奪われた農具や道具を身につけています。



## チャプター3—展開II

スクロールの解釈の例は以下のようなものです。

### ・伝承Ⅰ『ゴブリン』

ゴブリンが好き好んで悪戯をしている場合、王に二度と悪戯をさせないと誓わせることで、悪戯は止むかもしれません。王に悪戯を強要されている場合も同じです。

そうでない場合、彼らの悪戯は、伝承Ⅱの「他の理由」と関係しているのかもしれませんが。そ  
ちらを解決しなければ、悪戯をやめさせることはできないでしょう。

### ・伝承Ⅱ『森の奥』

見通しのきかない試練とは、単に大きすぎてPCたちだけでは解決できそうになかったり、そ  
もそも解決の方法がなさそうに見えたりするものであることが考えられるでしょう。

解決方法としては、PCたちが様々な人と結びついたり、運命に導かれたとしか言えない偶然  
が転がり込んできたりといったものがありえます。もちろん、PCが全て自身の力で切り開いたり、  
上手くゆくと信じぬくことで本当に上手くいったりしてもおかしくありません。

### ・伝承Ⅲ『ゴブリンの王』

このシナリオの結末は、ほぼこの質問に対する解釈で決まります。おそらく、どんな解釈もあ  
りうるでしょう。

必要であれば、こちらも何らかの運命を生成してください。解釈次第では、クライマックスの  
目的が魔法の生成になることもありえます。



## チャプター4—クライマックス

チャートの内容は、伝承Ⅲの結果によって分岐します。チャートの内容の例は以下になります。

### ●ゴブリン王を殺し、ゴブリンらに二度と悪戯する気を起こさせない場合

この場合、たくさんいるゴブリンと彼らの王を、同時に相手することになります。激しい戦い  
になるでしょうが、そういう選択をしてしまったのだから仕方ありません。

段階	敵	判定の目的／ペナルティ
1	なし	王に近づく／『負傷』
2	ゴブリンの群れ	護衛を蹴散らす／攻撃
3	ゴブリン王	王を殺害する／攻撃
4	なし	ゴブリンらを脅す／『逆上』
⇒ゴール 悪戯をやめさせる		

### ●ゴブリン王に買物（娯などを含む）をして、悪戯をやめてもらう場合

この場合、ゴブリン王が何を望んでいるかを聞き出すなど、交渉することになります。ゴブリン王の望みも、プレイヤーに決めてもらう必要があるでしょう。

毎年特定の時期に、ゴブリンたちを村に招いて祭りを開くようにする、といった方法もこちらに含まれます。

段階	敵	判定の目的／ペナルティ
1	なし	王に近づく／『負傷』
2	なし	王と交渉する／『混乱』
3	なし	王に貢ぐ／『失意』
⇒ゴール 魔法『ゴブリンとの友好』の入手		

### ●森にいる恐ろしいものを探しだし、ゴブリンと戦わせる場合

この場合、一旦森に出て辺りを調べて回り、恐ろしいものの存在を探り当てた上でおびき寄せる必要があります。

それをゴブリンたちにけしかければ、ゴブリンたちはあっという間に全滅してしまうでしょう。

段階	敵	判定の目的／ペナルティ
1	なし	森の中を探す／『疲労』
2	恐ろしいもの	恐ろしいものをほら穴まで誘う／『恐怖』
3	恐ろしいもの	両者が戦うよう仕向ける／攻撃
⇒ゴール ゴブリンを全滅させる		

### ●ほら穴を塞いで全滅させる場合

選択によっては、PCたちの手で虐殺を行なう結末になる可能性も否定はできません。

段階	敵	判定の目的／ペナルティ
1	なし	ほら穴のある崖に登る／『疲労』
2	なし	崖の弱点を見つける／ランダムなBS
3	なし	崖に細工する／『負傷』
4	なし	崖を崩す／『負傷』
⇒ゴール ゴブリンを全滅させる		

敵データ ゴブリンの群れ		
A	酷い悪戯	『逆上』
B	追い回す	『疲労』
C	闇雲にひっかく	『負傷』

敵データ ゴブリン王		
A	錫杖の一撃	『負傷』
B	王の威厳	『魅了』
C	奇妙な呪い	『混乱』

敵データ 恐ろしいもの		
A	見つけた	『恐怖』
B	つかまえた	『負傷』
C	ささやき	『魅了』



## チャプター5—エンディング

まずは、魔法や奇跡を用いて運命『ノイローゼ』を打ち消してください。この運命が打ち消されない場合、たとえ悪戯が止んだとしても、村人たちの間にはぎすぎすとした雰囲気が残ることになります。

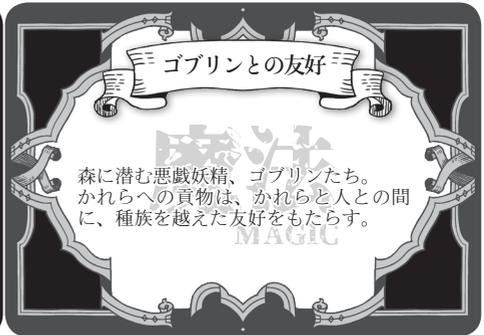
PCたちがゴブリンを全滅させた場合、二度と村に彼らが現れることはありません。村がそのまま平穏を取り戻すのか、罪悪感がPC二人を苦しめるのか、ゴブリンを全滅させた森の中

の恐ろしいものが次は村を狙うようになったのかは、生成された運命とプレイヤーの希望次第でしょう。

ゴブリンと和解した場合、彼らは村に現れなくなるかもしれませんが、これからもたまたま村に遊びにくる（もちろん、悪戯のためではなく）かもしれません。プレイヤーの希望を聞いて演出してください。



## ハンドアウト



## 悪戯妖精の巣

### 〈伝承Ⅰ〉ゴ布林

灰色の皮膚をした醜悪な妖精。人里に現れて、家畜を殺したり食器を割ったりといった、酷い悪戯をする。

### 〈解釈〉

ゴ布林が悪戯をするのは、何故だろうか？  
彼らは人間を恨んでいるのだろうか？

### 〈伝承Ⅱ〉森の奥

この森は、村人にとっては狩猟と採集のための生活の場だが、古くから一定以上奥に行っ  
てはならないと伝えられている。

### 〈解釈〉

森の奥に行っ  
てはいけない理由のひとつは、恐らくゴ布林がいるからだろう。だが、  
他の理由はないのだろうか？

### 〈伝承Ⅲ〉ゴブリンの王

ゴブリンの群れを統べる、偉大なる王。類稀な力と知恵を持ち、群れの全てのゴ布林  
を意のままにできる権力を持つとされる。

### 〈解釈〉

ゴ布林たちの悪戯を止めるには、ゴブリンの王に働きかけるのが近道だ。  
交渉か、それとも戦いか？ ほかの道もあるかもしれない。

### 結末のヒント

ゴ布林どもは何を望むのか？  
かれらは、人とは決して相容れぬ存在であろうか？