

FOREST & FORTUNE 設定資料集 β

本資料は、ボードゲーム「FOREST & FORTUNE」の世界観、魔法の森、五つの国、冒険者、財宝、魔物を整理した設定資料集である。

0. はじめに

この資料について

本資料は、ボードゲーム「FOREST & FORTUNE」の世界観を共有するための設定資料集である。魔法の森をめぐる物語、五つの国の関係、財宝の価値、冒険者の営み、そして魔物たちの性質を、制作や創作に使いやすい形で整理している。

ここに記す内容は、魔法の森のすべてではない。森は地形を変え、道を変え、時に記録そのものを裏切る。したがって本資料は、確定した百科事典ではなく、現時点で確認された「観察記録」として扱う。

FOREST & FORTUNE とは

「FOREST & FORTUNE」は、冒険者たちが魔法の森へ入り、財宝を探し、魔物と遭遇しながら一攫千金を目指す冒険譚である。財宝は冒険者に富と名声をもたらす一方で、国家にとっては魔力エネルギーの源であり、国力を示す象徴でもある。

舞台となる魔法の森は、五つの国に囲まれながらも、どの国にも属さない。各国は森を直接支配できないため、ギルドを通じて冒険者に探索を依頼する。冒険者は金のため、名声のため、国の依頼のため、あるいは森に消えた誰かを探すために森へ入る。

この物語の中心にあるのは、財宝を得ることだけではない。欲望、幸運、選択、そして「帰還」である。



魔法の森とは

五つの国に囲まれた中立地帯

魔法の森は、五つの国の中央に広がる広大な領域である。正式な地図には国境線が引かれているが、森だけは例外とされ、いずれの国にも属さない中立地帯として扱われている。

ただし、その中立は建前でもある。森からは魔力を帯びた財宝が見つかるため、五つの国は互いに牽制しながら、森の恵みを求め続けている。表向きには協調。実態は静かな競争。それが魔法の森を取り巻く五国の関係である。

森とは呼ばれているが、ただの森ではない

森の中には、深い木立、霧に沈む湿地、岩場、溪谷、古い石畳、崩れた遺跡、地下へ続く洞窟、氷晶のように輝く木々など、本来ひとつの場所に並ぶはずのない地形が存在している。

どの国から森へ入るかによって、気候や地形の傾向は大きく変わる。寒冷地帯へ続く入口、湿地へ向かう入口、廃都や交易路の名残をたどる入口などがあり、必要な装備や遭遇しやすい魔物も変化する。

中心に見える大樹

森の中心には、巨大な大樹の影が見えると言われている。晴れた日には遠くの国境からも確認できることがあり、冒険者たちはそれを森の中心を示す目印と考えている。

しかし、大樹へたどり着いた者はいない。どの入口から入っても大樹は見える。だが、どの入口から入っても大樹は遠い。見えているものが近いとは限らない。それが魔法の森である。

森は本当に恵みなのか

人々は、魔法の森を「財宝をもたらす恵みの森」と呼ぶ。森から持ち帰られる財宝は都市を動かし、工房や医療、防衛設備を支える。だから各国は森を必要としている。

一方で、森の奥へ進んだ冒険者ほど、その呼び名を素直には受け入れなくなる。財宝を手にした途端、道が変わる。倒したはずの魔物が、別の日に同じ姿で現れる。帰り道を見失う者もいる。

森は与えているのではない。あの場所では、欲しがる者ほど奥へ呼ばれる。

2. 五つの国と森への入口

魔法の森への入口、入域許可、鑑定、報酬の処理は、それぞれの国のギルドが管理している。どの国から森へ入るかは、単なる出発地点の違いではない。気候、地形、依頼主、流通先、そして探索の思想まで変わる。

ノルヴァルド獣邦 — 森と生きる国

北方に位置する獣人たちの国。厳しい寒さと長い冬に覆われ、狼、狐、猫、熊、鹿など、さまざまな獣の特徴を持つ民が暮らしている。

氷晶の林、凍った湖、白い霧、音を吸い込む雪原が続く寒冷ルート。森は征服する対象ではなく、気配を読み、怒らせずに通る相手と考えられている。

アルセリア王国 — 森を求める国

王家、騎士団、ギルド、商会、学術院が整った、人間中心の正統王国。五国の中でもっとも標準的な国家制度を持つ。

深い林、古い街道跡、草原から続く森道、苔むした石橋が多い。新米冒険者が最初に森を経験する入口としても知られる。

メルカディア商盟国 — 森を売る国

商業都市と有力商会によって成り立つ都市国家連合。鑑定、運送、金融、保険、裏取引まで、財宝流通の中心地である。

古い交易路、崩れた石畳、廃市、失われた荷馬車道が残る。財宝は「価値があるから売る」のではなく、「売れるから価値が生まれる」と考えられている。

ヴェル＝ミラ聖院国 — 森を読み解く国

信仰と学問が結びついた神秘国家。神官、学者、導術師、記録官が、森と財宝の意味を研究している。

霧深い湿地、沈んだ石碑、苔むした祭壇、昼夜の境が曖昧な林が続く。財宝よりも異常現象や魔道具に近いものが見つかりやすい。

ガルドレイク鉄律国 — 森を攻略する国

規律、記録、訓練、計画を重んじる軍事色の強い国家。森を神秘のまま放置せず、記録と対策で攻略しようとする。

岩場、峡谷、赤土の谷、古い砦跡、崩れた軍道が続く。かつて森占領計画に深く関わったとされる。

五国は同じ森を見ている。しかし、その向き合い方は異なる。ある国は森と生き、ある国は森を求め、ある国は森を売り、ある国は森を読み解き、ある国は森を攻略しようとしている。

3. 財宝と魔力経済

財宝は魔力を帯びたエネルギー資源である

魔法の森から発見される財宝は、単なる宝石や装飾品ではない。その内部には魔力が宿っている。この魔力こそが、財宝の価値を決める最も重要な要素である。

魔力は、都市の灯、工房の炉、遠隔通信、医療器具、防壁、兵器、魔道具の製造や維持などに利用されている。財宝は神秘的な品であると同時に、国家の生活、産業、防衛、研究を支える実用的な資源である。

財宝の魔力量とレアリティ

財宝の価値は、見た目の美しさだけでは決まらない。重要なのは、魔力量、安定性、加工適性、危険性である。魔力量の低い財宝は日常的な魔力資源として使われ、高魔力量の財宝は国家規模の設備や強力な魔道具の核として扱われる。

国家が森を直接支配できない理由

かつて各国は、森そのものを占領し、財宝を直接管理しようとした。軍を送り込み、拠点を築き、補給路を整える試みもあった。

しかし、森は国家の思惑どおりにはならなかった。地形は変わり、補給路は断たれ、部隊は分断される。大規模な軍は維持費が大きく、奥へ進むほど被害も増える。結果として、現代では国家が直接森を支配するのではなく、ギルドを通じて冒険者へ探索を依頼する形が主流となった。

鑑定と流通

冒険者が財宝を持ち帰ると、まずギルドや鑑定所で評価される。鑑定では、魔力量、安定性、加工適性、危険性、魔道具化の兆候、所有者への干渉の有無などが確認される。

正規の流通では、ギルドが鑑定士を通じて財宝を評価し、国家、商会、研究機関への引き渡しを仲介する。その後、冒険者には査定額に応じた報酬が支払われる。

ただし、すべての財宝が正規ルートに乗るわけではない。危険な魔道具や出所不明の高魔力財宝が、裏市場に流れるという噂も絶えない。

国家・ギルド・冒険者の関係

魔法の森をめぐる財宝回収は、国家、ギルド、冒険者の三者によって成り立っている。国家は財宝を必要とし、ギルドは依頼、入域許可、記録、鑑定、報酬を管理し、冒険者は危険を引き受けて森へ入る。

この仕組みによって、国家は軍を動かすより低いコストで財宝を得られる。冒険者は成功すれば大きな報酬を得られる。ギルドは両者をつなぎ、探索と流通の秩序を保つ。

財宝がもたらすもの

- 生活・産業：都市の灯、工房、通信、医療を支え、国民生活の基盤となる。

- 軍事・防衛：防壁、結界、兵器、輸送設備に使われ、国家安全保障の要となる。
- 研究・技術：魔道具、動力機関、観測装置の開発に使われ、未来の技術を開く。
- 外交・威信：高魔力財宝は宝物庫や式典で示され、国力の象徴となる。

4. 冒険者たち

森へ挑む者たち

冒険者とは、魔法の森へ入り、財宝を探し、持ち帰ることを生業とする者たちである。彼らは国家の兵士ではない。だが、国家が必要とする財宝を持ち帰る。彼らは学者ではない。だが、誰よりも森の異変を知っている。

森へ入る理由はさまざまである。借金を返すため。家族を養うため。名声を得るため。国の依頼を果たすため。あるいは、森の奥に消えた誰かを探すため。

なぜパーティを組むのか

浅層であれば単独で入る者もいるが、緩衝地帯より奥へ進む場合、役割の異なる仲間との連携が生死を分ける。先頭で道を切り開く騎士、魔法で敵や異変に対処する魔法使い、強敵を受け止める戦士、回復と支援で仲間を支える神官。森の奥へ進むほど、個人の強さよりもパーティ全体の連携が問われる。

魔法の森へ挑む主人公たち。騎士、魔法使い、戦士、神官が、それぞれ異なる役割を担う。



代表的な職業

騎士 — 剣で仲間を導く前衛

剣と鎧を備えた、攻守のバランスに優れる冒険者。先頭に立って道を切り開き、仲間を率いる。

魔法使い — 強力な魔法を操る術者

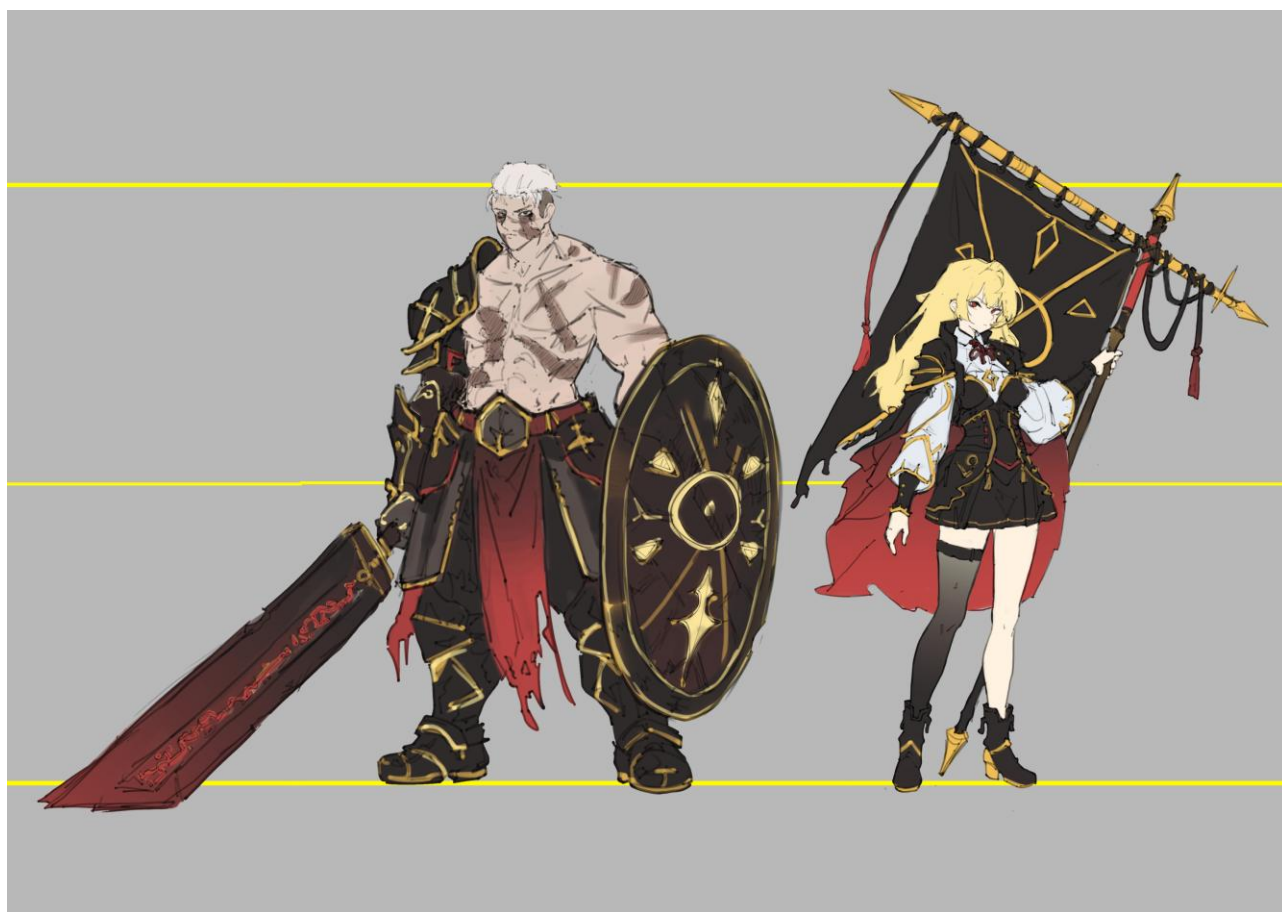
杖と魔導書を用いて、攻撃魔法や探索魔法を使う。魔力や財宝の異変にも敏感である。

戦士 — 力と頑丈さを誇る守り手

巨大な剣と盾を扱い、強力な魔物を正面から受け止める。仲間を守るパーティの壁である。

神官 — 聖旗を掲げる支援役

聖なる力で傷を癒やし、仲間を強化する。掲げた聖旗は、危険な森で冒険者たちの心をひとつにする。



パーティに必要なのは強さだけではない

魔法の森では、強い武器や高い魔力だけで生き残ることはできない。進む勇気、退く判断、仲間を守る責任、そして財宝に手を伸ばしすぎない自制心が必要になる。

魔の森において、最も重要なのは財宝を見つけることではない。財宝を持ち帰ることである。

森に魅入られた冒険者

一度大きな財宝を持ち帰った冒険者ほど、再び森へ向かうことが多い。成功は経験となり、経験は自信となり、自信はより奥へ進みたいという欲望に変わる。

帰る場所がありながら森へ戻る者。仲間を失ってなお奥へ進む者。魔道具の声を追う者。そうした者たちは、やがて「森に魅入られた冒険者」と呼ばれるようになる。

5. 森の階層と探索深度

魔法の森は、入口から中心へ向かうにつれて性質を変えていく。冒険者やギルドの記録では、浅層、緩衝地帯、深層、厳かな洞窟、そして森の中心に分けられる。

これらの区分は人間が便宜上つけたものにすぎない。森の地形は変わり、昨日の境界が今日も同じ場所にあるとは限らない。それでも、深度によって魔力濃度、魔物の強さ、財宝の質、帰還の困難さが変わることは確かである。

浅層

各国の入口から比較的近い外縁部。道はまだ安定していることが多く、新米冒険者でも足を踏み入れやすい。低魔力の宝石や鉱石が見つかり、小型の魔物や会話可能な存在に出会うこともある。ただし、安全地帯ではない。

緩衝地帯

森の外側と奥側を分ける境界。地形は不安定になり、魔力濃度も高まる。奥へ進む者を阻むオーガが現れるとされ、中魔力以上の財宝が見つかる一方で、帰還リスクも上がる。

深層

熟練の冒険者でも容易には踏み込めない領域。道は突然途切れ、時間や方角の感覚が狂うこともある。高魔力量の財宝や魔道具に近いものが見つかるが、財宝を手にした瞬間から森の干渉が強まる。

厳かな洞窟

深層のさらに奥に、条件が重なった時だけ現れるとされる領域。内部が本当に地下なのか、森の中心へ向かう道なのかは不明。帰還者の証言は少なく、曖昧で、ギルドは公的な探索依頼を出していない。

森の中心

いまだ到達者が確認されていない領域。巨大な大樹の影が目印とされるが、近づこうとしても距離が縮まらない。最高級の財宝、財宝の源、森の心臓など、さまざまな説がある。

深度ごとの傾向

深度	魔物	財宝	帰還リスク
浅層	小型・弱い魔物が中心。 会話可能な存在もいる。	低魔力の宝石・鉱石が中心。	比較的低いですが、油断すれば帰れない。
緩衝地帯	門番や中級魔物が現れる。	中魔力以上の財宝が見つかる。	道と財宝の干渉が増える。

深層	強大で知性的な魔物が現れる。	高魔力量の財宝や魔道具に近いもの。	高い。来た道を戻れないことが多い。
厳かな洞窟	魔物と呼べるか不明な存在。	鑑定基準外の財宝があるとされる。	極めて高い。帰還記録は少ない。
森の中心	不明。	不明。最強の財宝があるという説もある。	帰還例なし。

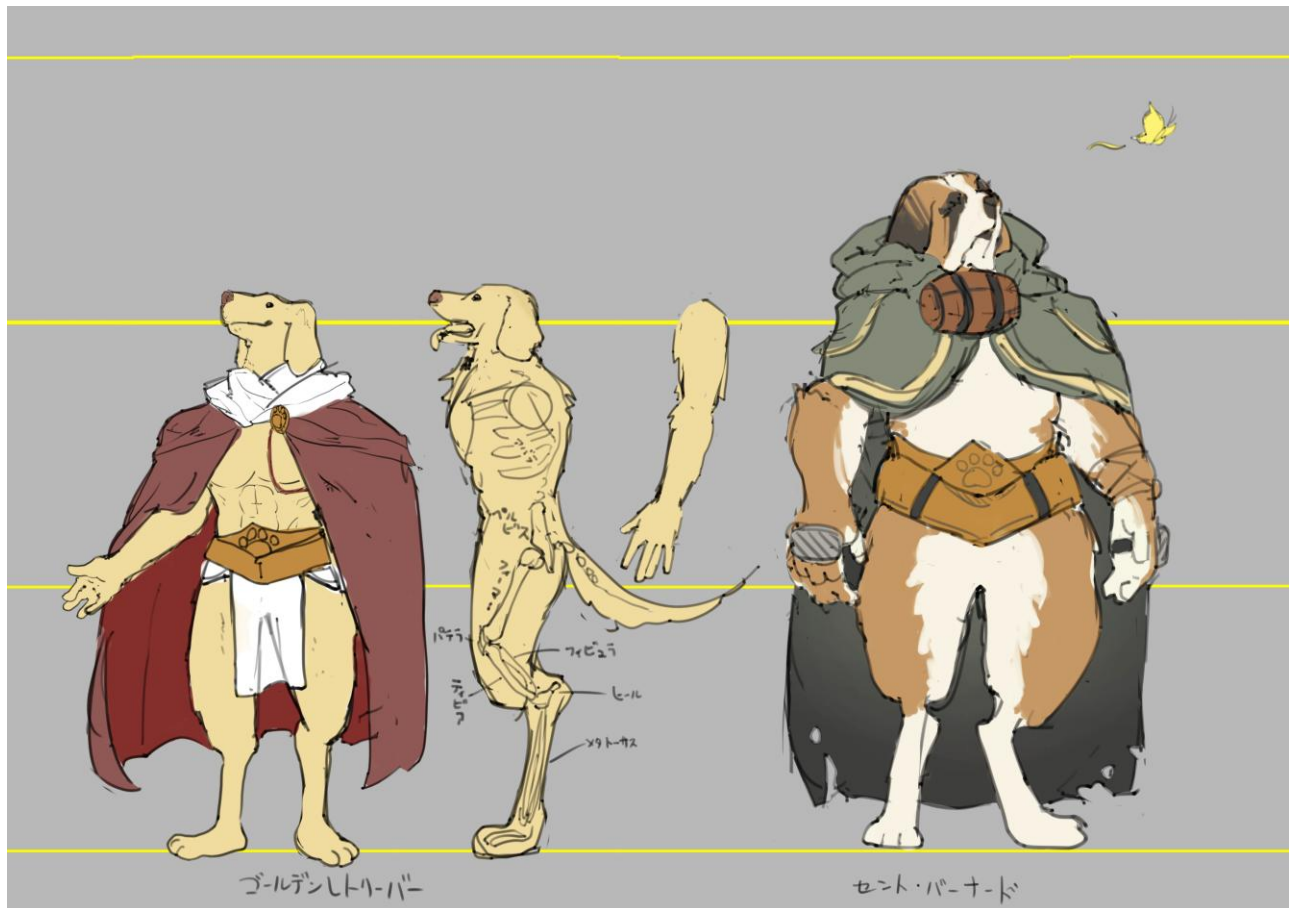
奥へ進むほど財宝は強く輝くが、その輝きが帰り道を照らすとは限らない。

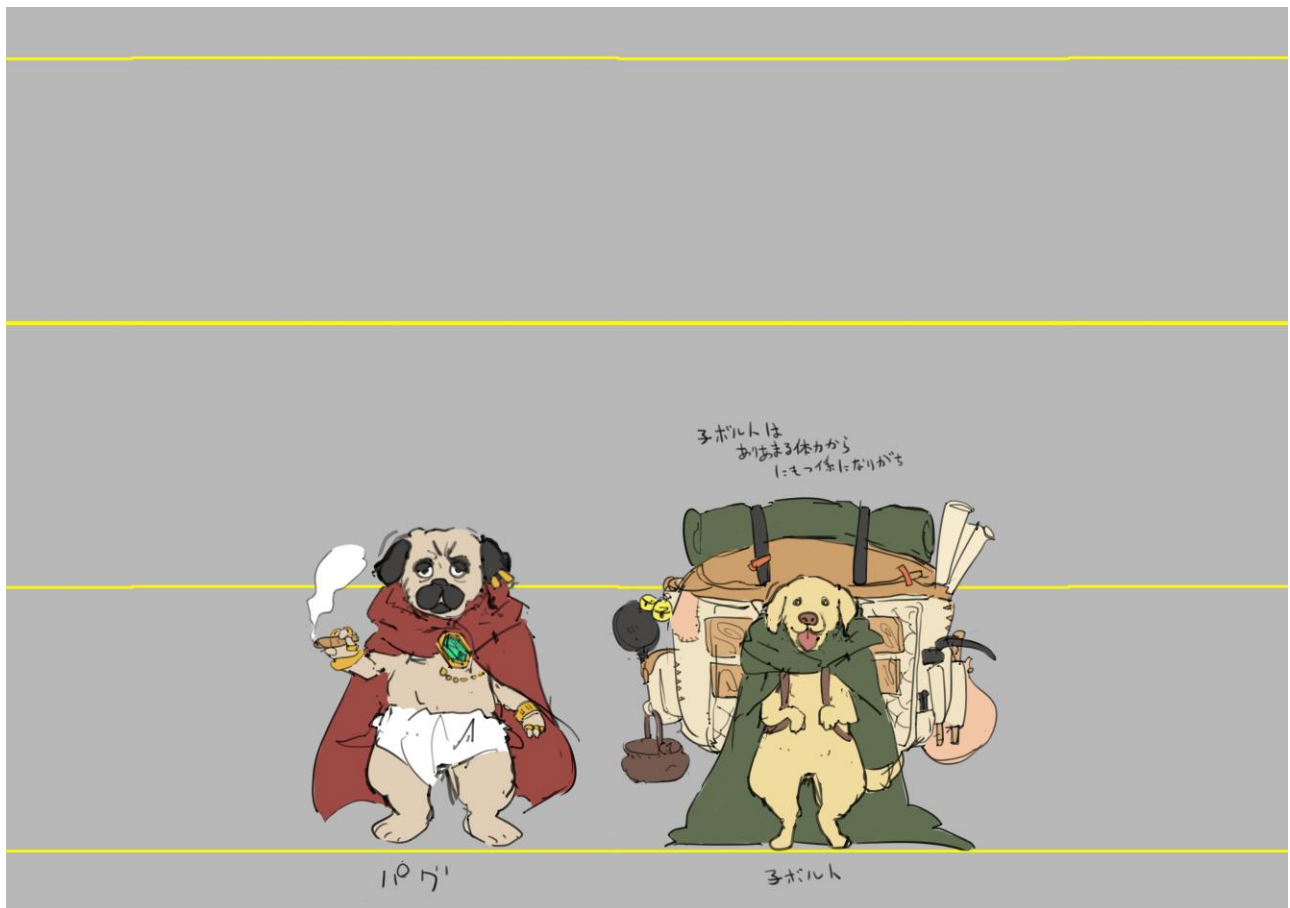
6. 代表的な魔物

魔法の森に棲む魔物は、単なる敵ではない。あるものは森の住人であり、あるものは侵入者を試す門番であり、あるものは森の防衛本能のように振る舞う。中には、冒険者の欲望や油断に反応するものもある。

コボルト — 高貴なる森の商人

言葉を話し、道具を使い、独自の文化らしきものを持つ獣人型の魔物。自らを「高貴なる森の商人」と呼び、冒険者にも礼儀正しく接する。ただし、価値基準は人間とは大きく異なり、において、形、手触り、思い出、相手との関係性で品物の価値を決める。基本的には無害で、道に迷った冒険者に「こっちのほうがいいにおいがする」と道を示すこともある。侮ってよい存在ではなく、威圧や暴力には素早く反応する。合言葉は「なかよしなら、だいじょうぶ！」



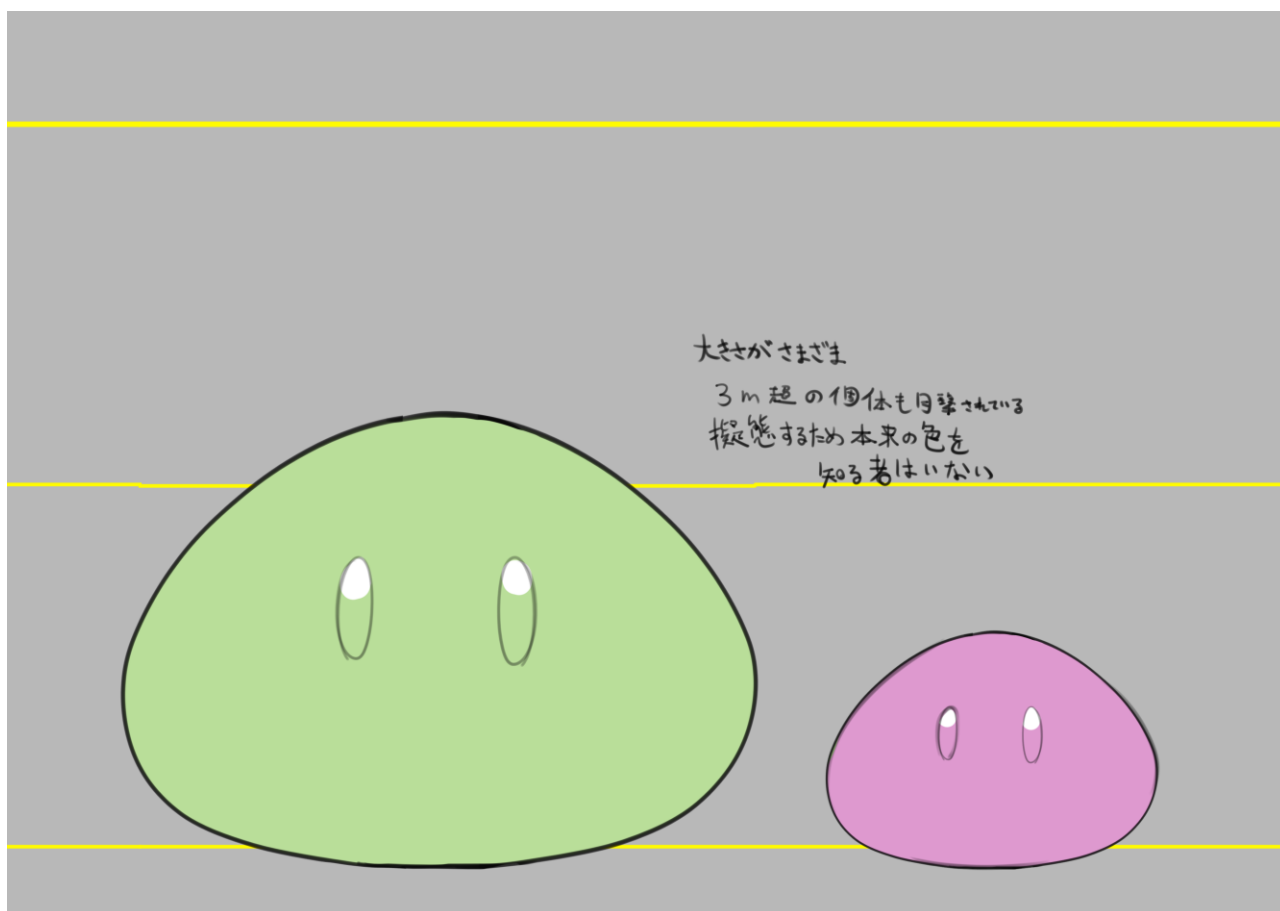


オーガ ― 森の門番

緩衝地帯に現れる巨大な魔物。言葉を話し、冒険者に警告を与えることもある。役割は明確で、森の奥へ進もうとする者を阻むこと。会話はできるが、説得はできない。倒して越えることは可能だが、それは森に認められたことを意味しない。

擬態スライム ― 欲望を映すもの

透明でゼリー状の身体を持つスライム型の魔物。本来の戦闘能力は低いが、周囲に溶け込む擬態能力と、貴重品への執着が厄介である。宝石、魔力を帯びた鉱石、魔道具、金具のついた装飾品を好み、荷物の中に忍び込んで貴重品だけを溶かして吸収する。



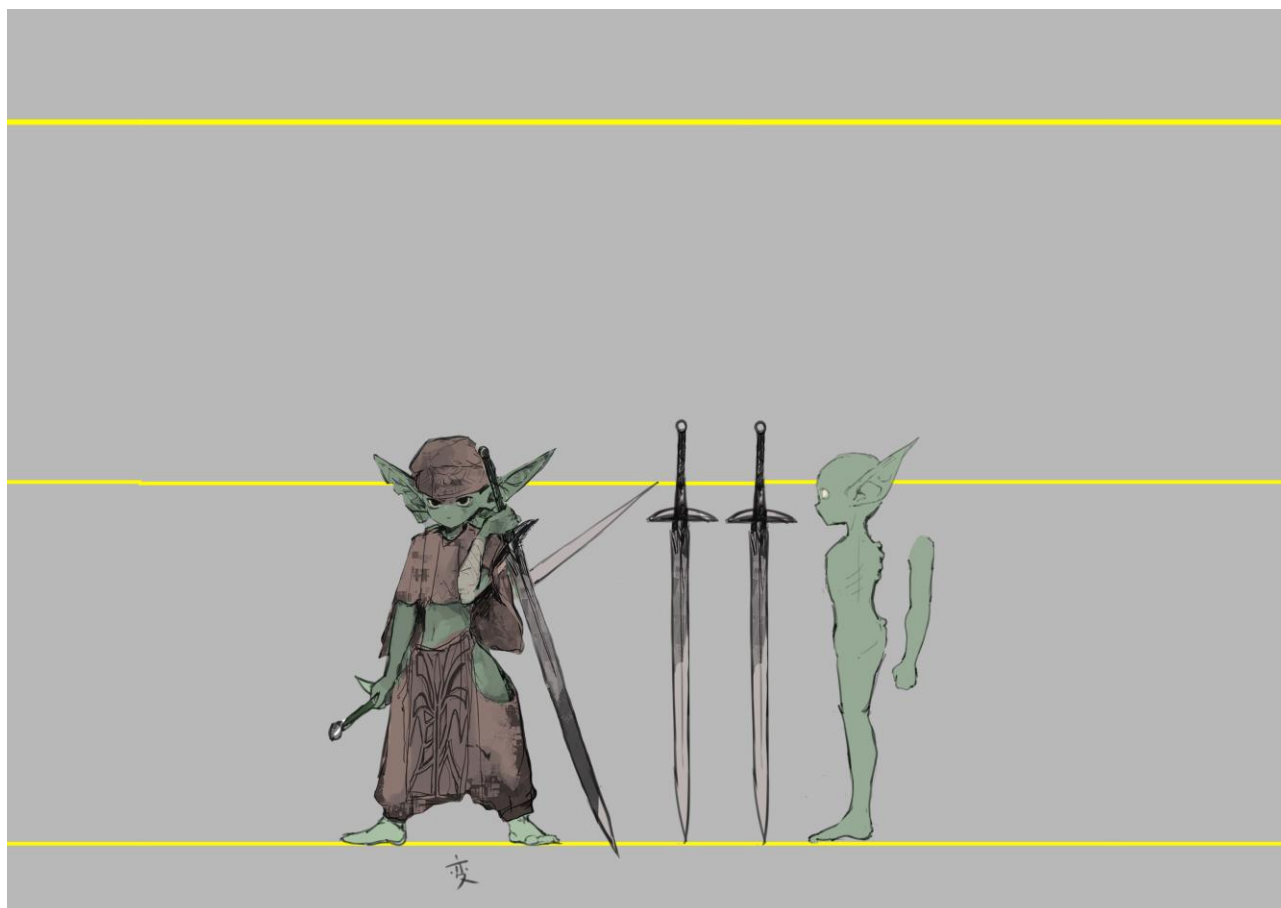
トレント ― 森の防衛本能

樹木型の魔物。一見すると普通の木と区別がつかないが、財宝を掘り返す者、木を傷つける者、森の道を無理に切り開こうとする者に対して明確な敵意を見せる。倒すことは可能だが、数日後に根元から若木が生えていたという報告もある。

ゴブリン ― 森のいたずら者

小型の知性体。遊び好きで、いたずらを好む。冒険者を積極的に襲うことは少ないが、荷物を荒らし、宝石をばらまき、魔道具を持ち去る。追いかけると森の奥へ誘導されることもあり、倒しても得るものが少ない厄介な存在である。

魔物を知することは、森を知ることに近い。そして森を知ったつもりになることが、もったも危険である。



•