

雰囲気

人類は真の平等を手に入れた。飢餓はなく、貧困もなく、差別も階級もない理想郷を作り上げた。そしてその理想郷に立ち尽くして、一一進化をやめた。

獣は進化した。魚は進化した。鳥は進化した。そして、それらをはるかに凌ぐ勢いで、植物が進化した。

もはや地球上に人類の居場所は存在しない。とある巨大な樹の洞の中を除いて。それこそはユグドラシル、人類に残された最期の生息域であり、神そのものである。

世界概要

ユグドラシルの世界は植物が支配している。それらの植物は簡単に人を喰い殺すことができるし、寄生して意のままに操ることさえできるかもしれない。動物はある程度適応していて自然でも生きることができるが、人間には不可能と断言している状態である。そんな人類はユグドラシルとよばれる大樹の洞に逃げ込んでなんとか種を存続させている。ユグドラシルは他の植物を死滅させる毒を大量にまき散らしており、その周囲は植物のいない環境になる。このため、人類にとっての安全圏になっているのだ。

プレイヤーキャラクターは基本的に「冒険学者」となって、植物に対する深い造詣と生まれ持った冒険心を以て危険な外の世界に繰り出すことになる。

異常進化植物

様々な種類の植物が生息している。それらは人間並みの知能と、種によっては卓越した運動能力を持っており、様々な方法で身を守り、獲物を狩ったりしている。

世界樹信仰

人類に残された唯一の希望であるユグドラシルを信仰する宗教が広く（といっても洞の中に過ぎないが）影響力を持っている。神芽教（しんがきょう）と呼ばれるその宗教は、祈りによっていつか世界樹が星を覆い、人間のための楽園が成ると教えている。

冒険学者

この世界の人間はめったに洞の外にでない。出るとしても「植物を栽培する屈強な狩人」たちが聖職者をつれて隊列を組んでやっとである。にもかかわらず、彼らは身一つで外に繰り出していく。ユグドラシルの木片を携えて、仲間たちとともに危険な植物に相対するのだ。

（この世界の人間に、「魔力」に相当する能力は備わっていない。「魔力」は運の良さとして解釈する。）

ユグドラシルの木片

ユグドラシルはほかの植物に対する猛毒を大量に蓄えている、もちろんその木片を持っていれば、外でもある程度身を守ることができるだろう。しかし、信仰対象であるユグドラシルを傷つけることを神芽教は絶対に許さない。木片を持っていることが発覚すれば間違いなく処刑されるであろう。

ユグドラシル世界アイテム図鑑

ユグドラシルの木片

持っていれば大抵の植物を退けることができる冒険学者の切り札。しかし世界樹信仰の禁忌にふれるため、もっていることが発覚すれば問答無用で死刑となる。

ラシテのランタン

暗い夜を退けるための明かり。ラシテの草を持ちやすいようにナイフで加工して用いることが多い。

葉巻

古い植物の草を用いたタバコ。現代の植物は毒性が強すぎたり、攻撃性が高すぎるためほとんど貴重品である。金の5倍高価。

カラフリのパン

保存食。かたい。

ユグドラシル世界植物図鑑

ユグドラシル 情報深度1以上

人間に残された最期の生活領域。他の植物を拒絶する性質をもつ。

カラフリ麦 情報深度1以上

合計制御値：7

代々攻撃性を排除しようと交配し続けてきた麦。本来なら毒をもった葉を一斉に振り回して切りつけてくるが、今ではかなりマシになったらしい。収穫の時に10人中3人は大けがを負い、1人は死ぬ。

ラシテの草 情報深度2以上

蓄光性の球体器官を持つ植物。暗くなると光る天然のランタン。

ニクソギ 情報深度3以上

鋭い切れ味の針と、種を一緒にまき散らす。生物の身体の中に侵入し、その生物が死亡したあとに身体から養分を吸い上げて芽を出す。

荒野樹 情報深度6以上

自然発火する実を落として周囲の動植物を燃やし、自分の肥料にする樹木。自分の幹には水分を多く含んだ特殊な樹皮を纏っているため、ほとんど燃えない。

アシツカリ 情報深度10以上

川岸に分布する。川の水位に関わらずいつ見ても根が水に浸かっているため、木が歩くだとか、一瞬で根を伸ばせるのではないかなどと言われている。詳細は不明。

真珠の木 情報深度25以上

透明な葉に水分をたたえる多肉植物。何のためにこのような構造をしているのかは判明していない。

??? 情報深度30以上

情報深度が30以上必要な植物は、書物等の記録には残っていない。情報があるとすれば優秀な冒険学者の個人的なメモか、もしくは口伝などの噂程度のものである。

ゲーム性

未知の植物の脅威を切り抜けてそれぞれの目的を達成しようとするオーソドックスな冒険もののRPGとしてシナリオをつくれることと思います。

把握や推理の技能を振らせて、成功したら敵（主に植物）の制御値を公開するといったルールを設けても面白いと思います。

また、知識の深さを「情報深度」パラメーターとしてキャラクターに設定し、各植物種に設定された情報深度より大きい値であったなら、その植物に対する知見があるということになります。また、同じ植物種でも、より詳しい情報を得るために、本来よりも大きい値の情報深度要求することがあります。

キャラクターの情報深度は、一般のRPGでいうところのレベルに該当します。シナリオの経験によって上昇し、シナリオ終了時に1d3+「シナリオ独自のボーナス」分上昇します。

上限は50です。自分の情報深度を上回る植物の情報は、記録などに触れるか、実際に観察することで得られます。

利用ガイドライン

この世界観はTRPGシナリオを創作する際、営利、非営利関わらずご利用いただけます。この世界観を用いてつくられたシナリオは、この世界観に関する二次創作とみなされます。配信等、不特定多数に視聴される環境においては、世界観のタイトルと作者を、視聴者の確認できる場所に記載していただきますようお願いいたします。