

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

キャンペーンシナリオ

呪われた少女を救え

—— 注意!! ——

●GM以外は読まないこと

ここから先はシナリオが掲載されている。もし、あなたがプレイヤーとしてセッションに参加する場合、内容は読まないこと。セッションを行なう前にその内容を読んでしまうとゲームが楽しめる場合があるからだ。

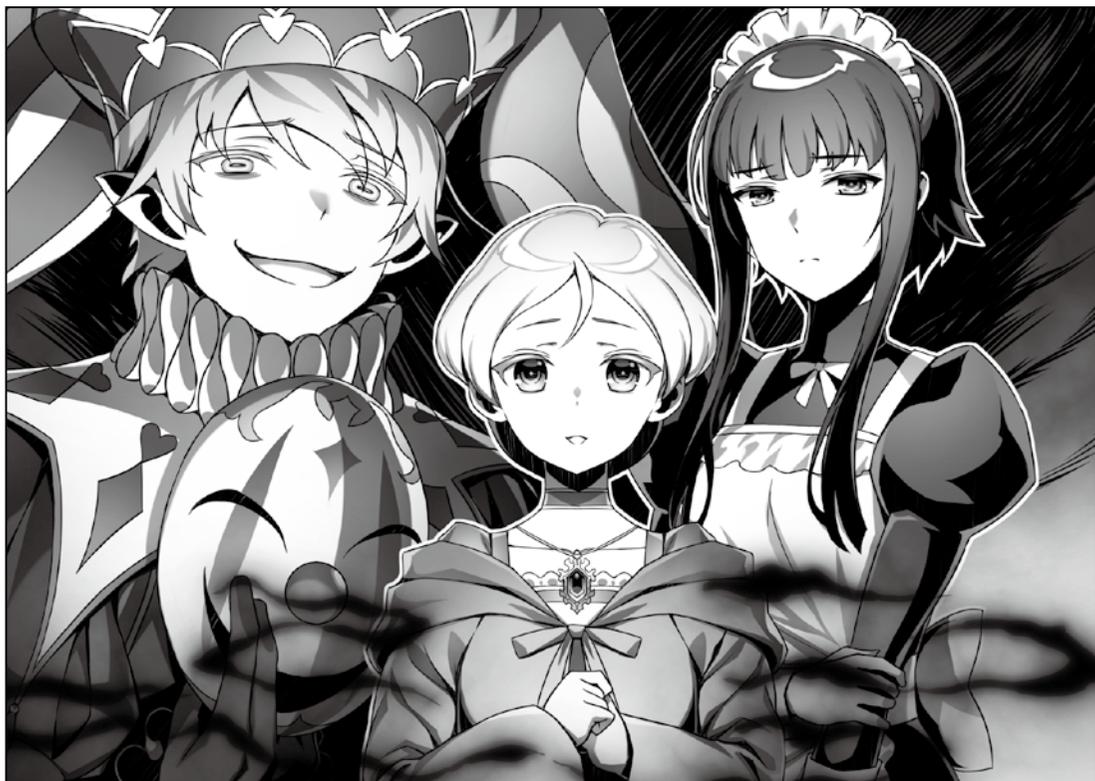
●情報の取り扱い

あなたがこのシナリオをGMとして、あるいはプレイヤーとして遊んだあとで、そのプレイに参加していない人にシナリオの内容を語る場合、ネタバレにならないように注意してほしい。特にインターネットなどの公開された場での、取り扱いには注意してほしい。

●シナリオの読み方

本シナリオの読み方や使い方については基本ルールブックを参照すること。

PRECIOUS DAYS



キャンペーンシナリオ： 呪われた少女を救え

■キャンペーンシナリオについて

本キャンペーンは、全4話を通してPCが「魔術師見習い(グレード1)」として成長し、最終的に「一人前の入り口(グレード2)」へと至る物語である。

■DATA

シナリオ種別：キャンペーンプレイ

プレイヤー人数：1人(GMとの1対1)

プレイ時間：各話30分から1時間程度

必要ルールブック：『プレシヤスデイズ基本ルールブック』

■成長の軌跡

開始時：グレード0(才能を見出されたばかりの子供)

第1話終了時：グレード1へ昇格(弟子入り) + 経験点3000点

第4話終了時：累計経験点11000点到達 → グレード2へ昇格

■キャンペーンストーリー

魔術の才能があったPCは、魔術師見習いになるべく王都へ旅立った。その旅の途中で偶然、魔術の師匠と邂逅することになる。

その才能を見込まれたPCは彼の正式に弟子となり、師匠と魔術の修行の旅に出ることになる。その旅の道中、PCたちは街道で動きがとれなくなっていた少女アリアを助けた。実は彼女はミッドランド王国の王女であり、「災厄の誘引」という呪いがかかっていた。PCは、この呪いを解くために師匠とともに聖都に向かう。

PCが聖都にたどり着き、解呪の儀式に成功するとキャンペーンは終了となる。

■トレーラーシート

本シナリオ末尾に、各シナリオのトレーラーシートを掲載している。トレーラーやDATA、シナリオタイトルの確認用に活用してほしい。

NPC 紹介



●アリア (ヒロイン)

10歳程度 (PCと同じ年くらい)。整った顔立ちだが、どこか影がある。道中は、フードを目深に被っている。

「商人の娘」と名乗り、言葉遣いはていねいで気品がある。自分のことよりも他者を気遣う、芯の強い少女。

その正体はミッドランド王国の王女。「災厄の誘引」という呪いを受けている。この呪いには、周囲に不幸な事故を起こしたり、魔物を引き寄せたりしてしまう効果がある。



●クラウディア (従者)

短髪の黒髪が印象的な20歳の美しいメイド。

実はミッドランド王国の近衛騎士。道中ではメイド服を着用し、アリアの側仕えに身をやつしている。

アリアを守るためなら命も惜しまないが、道中の苦勞により、疲弊は隠せない。



●幻惑の道化師 (魔族)

恐ろしげな道化師の格好をした魔族。

呪いである『災厄の誘引』にかかったアリアを攫うため、シナリオ3で登場する。

芝居がかった口調で人を翻弄し、自らの悪事を有利に進めようとかげ引きすることを好む。



●師匠 (メンター)

PCの導き手。このシナリオ中では「ロバート・ウォン (基本ルールブックP222)」のイメージで記述している。

PCの決断を尊重し、ピンチには手を貸すが、基本的にはPCの成長を見守るスタンス。

プレイヤーやGMが設定したオリジナルの師匠を使用してもよい。

シナリオ1

森の中での出会い

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

このシナリオは、魔術の才能を持つPCが師匠について魔術師見習いになろうと王都グランツに向かう。その道中で出会った魔術師が、後に師匠となるという物語となっている。

プリプレイ

■DATA

タイプ：ファースト（特殊バトル）

経験点：3000点

本シナリオ終了後、PCはグレード1となり、キャンペーンへと移行する。

●トレーラー

キミには魔術の才能があった。

王都に行けば師匠について魔術師見習いになれる。

旅立つことを決意し、道を行く。

その道中で、旅する魔術師と出会う。

それがキミと師匠との出会いだった。

師匠の助言を得て、魔物を倒すのだ。

プレシャスデイズ・ファーストシナリオ

『森の中での出会い』

師匠について

シナリオで記述されている師匠のセリフはサンプル師匠であるロバート・ウォンをイメージしている例である。師匠の設定に合わせて変更すること。

トレーラーシート

本シナリオ末尾に、各シナリオのトレーラーシートを掲載している。トレーラーやDATA、シナリオタイトルの確認用に活用してほしい。

※魔術の才能

《マナインフロー》をはじめとしたGLOのスキルを取得しているということだ。

※魔王の復活

魔術師の育成自体は公開情報だが、目的である魔王の復活に備えることについては、国民のパニックを恐れて非公開である。

●ストーリー概略

PCには魔術の才能があった。PCは魔術師見習いになるため、王都グランツを目指す旅に出た。その道中、魔術師と出会う。森の中でグリーンスライムに襲われるが、魔術師の助言によって勝利する。

PCが王都グランツに到着すると、森の中で出会った魔術師が正式な師匠となる。PCは師匠に誓いを立て、晴れて魔術師見習いとなってシナリオは終了となる。

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説1

PCが王都グランツに向けて出発するシーン。PCには[※]魔術の才能がある。正式に魔術師見習いになるため、師匠につくために王都グランツを目指す旅に出発する。王都に向かう旅に出発したところで解説2へ。

▼描写1

ミッドランド王国は、[※]魔王の復活に備えて

魔術の才能がある子供たちを集め、魔術師にするために育成している。

キミには魔術を使う才能があった。

王都に行けば、師匠について魔術師見習いとなって魔術の教育を受けられる。

キミは、王都を目指して出発するのだった。

◆解説2

PCが王都を目指して道を進むと森の中にやってくる。そこでひとりの魔術師（師匠）と出

会う。師匠もまた、新たに弟子をとって育成しようと、王都を目指していた。師匠はPCと一緒に王都へ向かおうと声をかける。

▼描写2

王都へと続く道は、森の中に差しかった。木々の枝と葉が日の光をさえぎり、薄暗くなってくる。心細くなってくると、誰かがキミに声をかけてきた。

▼セリフ：師匠

「キミ、こんな森の中をひとりで歩いているのかい?」

「ああ、^{*}私はロバート・ウォンという。王都で弟子を取る予定の魔術師なんだよ」

(PCが名乗った)「へえ、キミは魔術師見習いになるつもりなのか。そいつは奇遇だ」

「せっかくだ、王都まで一緒に行くぞ」

◆結末

PCが師匠と一緒に王都へ向かって歩き出したところで、メインレグに進む。

●メインレグ

◆解説

師匠と森の中を歩き、グリーンスライムと遭遇して戦闘を行なうシーン。PCと師匠の前方の茂みが揺らぎ、グリーンスライムが襲いかかってくる。戦闘となる。敵はグリーンスライム。この時、師匠は戦闘中に^{*}PCにアドバイスを送る。PCがHP0になって敗北すると師匠がスライムを倒して救出する。「絆効果：師匠の介入」の使用をプレイヤーに提案すること。この場合、クエスト失敗となる。

▼戦闘配置

PCの位置：森の中の茂みの近く

エネミーの位置：至近

▼描写

師匠とともに森の中を進む。すると前方の茂みがガサゴンと動き出した。何かが潜んでいると思った途端、茂みの中から緑色のプロブヨしたスライムが飛び出し、襲いかかってきた。

▼セリフ：師匠

「落ち着いて、私のいうとおりにやってみてくれ。大丈夫、キミには魔術の才能がある」

(PCがダメージを受けたら)「ダメージを受けているなら、まずは回復しよう。キミの持ち物に、ヒールポーションはないかな? それを使えばダメージが回復するよ」

(攻撃できるスキルを指摘し)「今度はあのスラ

イムを攻撃する魔術を使うんだ」

(スライムを倒した)「すごいじゃないか。こんなに魔術を使いこなせるなんて。やはりキミには才能がある」

(スライムに敗北した)「大丈夫かい? もうスライムは倒したから安心してくれ。キミならもっと強くなれるから」

「さあ、王都に向かう旅を再開しよう。それほどかからず到着できるだろう」

◆結末

戦闘終了後、キミは魔術師とともに旅を続ける。やがて王都に到着し、王城が見えてきた。「ここが王城だよ。頑張ってくるといい。まあ、キミとはまたすぐに再会できると思うけどね」

魔術師はそう言って、歩み去っていった。

PCが王城に入り、クローズドレグへ進む。

●クローズドレグ

◆解説1

PCが師匠を得るシーン。王城で魔術師の志願者であることを伝えたPCは一室で待たされる。そこへ、ともに旅をしてきた魔術師がやってきてPCを正式に弟子にする。師匠は、PCを弟子にする前に、魔術師となるため誓いを求める。「魔術師は弱き者を助ける存在にならなければならない」と彼はいう。PCは誓いを立てることで、晴れて魔術師見習いとなる。

▼描写1

王城に入ったキミが魔術師志願者であることを伝えると、いくつかの手続きの後、一室で待たされることになった。キミを弟子にする魔術の師匠がやってくるらしい。

しばらく後、部屋の扉が開く。現われたのは森の中で出会ったあの魔術師だった。

▼セリフ：師匠

「ふふ、すぐ再会できると言っただろう? キミ

※私はロバート・ウォン

異なる師匠を用いている場合は、適宜名前を修正すること。

また、本シナリオでは第一印象表の使用は想定していない。師匠のセリフが、サンプル師匠のロバートの性格に合わせて書かれているので、違和感を生じないようにとの意図だ。GMがセリフを調整する手間をかけてもかまわないなら、第一印象表を使ってもいいだろう。

※PCにアドバイスを送る

GMIは、PCのキャラクターシートを見て確認し、スキルやアイテムの使い方を師匠のロールプレイを交えて教えるながら戦闘を進めるとよい。

グリーンスライム

分類：魔獣 / 属性：水

レベル：2 (ソロ) 識別値：10

判定：5 / 11

回避：13

防御：5

HP：23

攻撃：

11 (2D) / 10 (4D) / 白兵 / 至近

エネミースキル：

なし

解説：主に森の中で徘徊するスライム。一般的なブレンスライムよりも大型で、攻撃力と耐久性が高い個体である。

リムエネミーデータ：

ブロッカー、HP+25

➦ プレシャスデイズ ➦

を私の弟子としてスカウトしたい。あらためてよろしく、PC]

「ただ、正式に師匠と弟子の関係になる前に、やってほしいことがある」

「誓いの儀式だよ。『魔術師は弱者の助けになるべし』と。この誓いを立てなければ、魔術を教えることはできない。魔術を私欲で悪用するような者に魔術を教えるわけにはいかないからね」

(誓いを立てた)「よし、これで誓いの儀式は終了だ。魔術の修行を始めていこう」

▼師匠の呼び名

正式に師匠と弟子の関係が成立したところで、下に掲載した師匠の呼び名表を使い、師匠をどう呼ぶかを決定するといいだらう。使用する場合は、!D6を振って出た目の呼び名を採用すること。振り直しても、任意の呼び名を選んで、表にない呼び名を採用してもかまわない。

師匠の呼び名表 (ROC)

ダイス目	呼び名
1	師匠
2	先生
3	マスター
4	親方
5	ボス
6	コーチ
7	その他

◆結末

かくしてキミは、師匠の導きで魔術師見習いとしての日々を過ごすこととなった。

今日この日から、君の「かけがえのない日々(プレシャスデイズ)」が始まる――。

■インタープレイ

▼リソースの回復

HP、MP、WPが全回復する。

このシナリオのメモリーや経験点の処理は以下の通り。ルールに従ってインタープレイの処理をすること。

メモリー：「森の中での出会い」をメモリーシートに記入する。

ブライズ：ブライズ表(物品/自身の変化/友人)からROCで取得する。

経験点：

戦闘に勝利(グリーンスライムに勝利)：3000点

戦闘に敗北(グリーンスライムに敗北)：1000点

成長処理：成長テーブルに基づき、PCを成長させる。

次回予告として、シナリオ名「少女との出会い」とクエストシナリオである事を告げて、次のシナリオに進むこと。

■アフタープレイ ●終了宣言

続けて次のシナリオを遊ばないなら、セッションの終了を宣言し、後片付けをして、ゲームを終える。

シナリオ2

少女との出会い

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

魔術師見習いとなったPCは、師匠について魔術の修行に励んでいる。そんなとき、悲鳴が上がった。馬車の車輪が壊れ、メイドとアリアという少女が立ち往生をしている。それが呪われた少女アリアとの出会いであった。

プリプレイ

■DATA

タイプ：クエスト
経験点：2000点

●ストーリー概略

師匠と魔術の修行をする日々。そんな中で悲鳴を聞いた。そこに駆けつけると馬車の車輪が壊れ、アリアという少女が立ち往生している。彼女を助けることとなる。

●シナリオトレーラー

師匠との出会いから季節は巡った。
キミは師匠と共に修行の日々を送っていた。
そんなとき、横転した馬車を見つけた。
「お願い、急がないといけないの……」
助けを求める声を聞く
刻一刻と命を蝕む呪いの刻印。
弱き者を助けるべし——。
魔術師としての在り方が問われる。

シナリオについて

このシナリオでは、PCと師匠はアリアという少女と出会う。アリアは以後キャンペーンプレイを通じたヒロインとなる。PCとアリアの出会いは、キャンペーン全体に関わる重要な意味を持つ。意識してセッションを運営しよう。

プレシャスデイズ・キャンペーン第2話
『少女との出会い』

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

PCは師匠とともに修行をしている。場所は王都近郊の森。この森は、魔術師のための鍛錬場として王国が指定している場所である。そんな時、PCと師匠は何か壊れたような音と悲鳴を聞く。

▼描写

王都近郊の森は、魔術師のための鍛錬場として王国が指定している場所だ。キミは、師匠の指示通りにここ数ヶ月の間繰り返してき

たように、魔術の動作を練習する。

「よおし、いいぞ。その調子だ」

キミが駆使する魔術の動作を見て、師匠はほめてくれた。これからさらに磨きをかけようとした時、キミは何か壊れたような音と、女性の悲鳴が山中に響くのを見た。

▼セリフ：悲鳴

「きゃあああああっ！」

▼セリフ：師匠

(悲鳴を聞き)「……今の声は？ 誰かが助けを求めているのかもしれない。行ってみよう」

➦ プレシャスデザイン ➦

◆結末

師匠と悲鳴のあがった方へ向かったら、メインレグ・シーン1へ移る。

●メインレグ・シーン1

◆解説

悲鳴と物音がした場所にやってきたシーン。到着すると、^{*}車輪が壊れた馬車がある。

馬車の傍らにはメイドの^{*}クラウドディアがいる。クラウドディアはアリアを護衛しているため、PCを警戒している。

PCが難易度7で【優愛】の判定を行ない、成功するとクラウドディアはPCの警戒を一旦解き、会話ができるようになる。また「メインレグ・シーン2」の馬車の修理の判定に+2の修正を得る。判定に失敗した場合、代わりに師匠がクラウドディアの警戒を解く。GMは^{*}判定の成否を記録しておくこと。

▼描写

森の街道の途中で、車輪が壊れたのか傾いた馬車が立ち往生している。馬車のそばにはひとりのメイドが鋭い目つきで周囲を警戒していた。

▼セリフ：クラウドディア

「何者だ？」

「私は、クラウドディア。馬車にはむやみに近づかないでらおう」

(判定に成功した)「魔術師様だったのですね。

これは失礼しました」

(判定に失敗した)「どうも油断のならぬ子だな……」

▼セリフ：師匠(判定に失敗した場合)

「あやしい者ではありませんよ。私は魔術師、こちらは弟子です。困っているようなのでお声がけしました」

◆解説2

馬車の客室からアリアが降りてきてクラウドディアに声をかけた後、PCと師匠に礼を言う。

▼描写

馬車からはひとりの少女が降りてきてメイドを気遣い、キミたちに礼をする。

▼セリフ：アリア

「クラウドディア、大丈夫だった？ 私のせいでも……ごめんなさい」

(PCと師匠に)「ありがとうございます。あなた方は親切な魔術師様ですね」

(PCに)「私の名前は……アリアって言います。あなたのお名前は？」

◆結末

アリアが礼を言い、PCが反応を返したところでメインレグ・シーン2へ移る。

●メインレグ・シーン2

◆解説1

アリアの手当と馬車の修理を行なうシーン。

まず、アリアの手当てを行なう。アリアは車輪が壊れた拍子に馬車の中で腕をぶつけ、打撲を負った。難易度7で【知力】の判定を行なうと彼女を手当てできる。

判定に成功するとアリアはPCに感謝する。加えて、この後に行なう馬車の修理の判定に+2の修正を得る。

失敗すると、師匠がアリアの手当てしてくれる。GMは判定の成否を記録しておくこと。判定の処理を行なったら解説2へ。

▼描写1

アリアは腕をさすっている。どこかにぶつけてしまったようだ。表情からも痛みをこらえていることがうかがえる。

▼セリフ：アリア

「車輪が壊れた拍子にぶつけてしまったらしくて。ちょっと痛むけど大丈夫だから」

(手当ての判定に成功)「あっ、ありがとう。痛みはもう治まったみたい」

(手当ての判定に失敗)「ああいえ、大丈夫です、もうそんなに痛くないから」

▼セリフ：クラウドディア

(手当ての判定に成功)「お嬢様を手当てしてくれたのですね……。感謝いたします」

▼セリフ：師匠(判定に失敗した場合)

(アリアに薬を塗り)「これでよし。数日様子を見れば、痛みは引くだろう」

◆解説2

続いてPCは馬車の車輪の修理に挑戦する。車輪は石を踏んだときに破損したようだが、修理はできそうである。修理するには難易度11で【体力】の判定を行なう。成功すると車輪を修理できる。これまでの判定に2回成功していれば判定に+4、1回成功していたら+2の修正を得る。これはクラウドディアが修理に助力してくれることを表わし、成功数が多いほど真剣味を増すという形だ。

この判定に失敗した場合、シナリオは失敗となる。修理自体は、師匠が仕上げてくれるので、シナリオは進行するが、入手できる経験点が減少する。

※車輪が壊れた馬車

これは、不運を招く呪い「災厄の誘引」によって引き起こされたものである。

※クラウドディア

メイドの姿をしているが、クラウドディアは王女アリアを護衛する近衛騎士である。アリアは「災厄の誘引」という呪いにかかっており、なるべく他人を巻き込みたくはない。そのため最低限の護衛としてアリアを慕う彼女が選ばれたのだ。アリアの正体は、シナリオ3のメインレグ・シーン2で判明する。その際、プレイヤーが護衛の少なさに疑問を感じたら、上記のようなアリアの意図を説明するとよいだろう。

※判定の成否を記録しておくこと

判定に成功すると後に生じる馬車の修理の判定に+2の効果がある。忘れぬよう、判定の成否をセッションシートに書き込むなどして、記録しておくこと。

▼描写2

馬車の車輪は、石を踏んだときに損傷したようだ。車輪の損傷は大きくはなく、修理はできそうだ。馬車の様子を見た師匠は、キミに声をかけた。

▼セリフ：師匠

(車輪を見て)「ふうむ、これなら修理できそうだよ。PC、やってみなさい」

(判定に成功)「うまくいったね。これなら大丈夫そうだ」

(判定に失敗)「思いのほか難しかったようだね。では、私のやり方をよく見ておきなさい」

▼セリフ：クラウドディア

(PCが修理を始めると)「ぜひ、私にも手伝わせてください。こう見えても体力と腕力はある方ですから」

◆結末

馬車の修理が終わったら、メインレグ・シーン3へ移る。

●メインレグ・シーン3

◆解説

アリアが発作を起こすシーン。アリアが胸を押さえて苦しみ出す。師匠は、アリアが『災厄の誘引』という呪いにかかっていることを見抜く。クラウドディアは師匠の発言を肯定して彼女を聖都エルドラ (P226) へ連れて行く途中だったと打ち明ける。

PCは師匠から、アリアを助けるかどうかを問われることになる。

▼描写

修理が終わった直後、アリアが胸を押さえてうずくまる。

アリアの全身から不気味な黒い瘴気が立ち上り、周囲の空気がドロリと重くなる。ただならぬ気配の中、師匠がアリアを診てその原因を見破った。

▼セリフ：クラウドディア

「お嬢様のこの呪いを解くため、聖都エルドラの大神殿へ向かう途中でした」

「でも、度重なる魔物の襲撃と次々と起こる不運で、もう限界です……」

▼セリフ：師匠

「これは……『災厄の誘引』の呪いだ。このままではいつ命を落としてもおかしくない」

「周囲に不運や魔物を引き寄せ、宿主の精神を削りながら最終的には命を奪う。非常に厄介で、強力な解呪の儀式が必要になる」

「昔から魔族が要人暗殺に用いてきた呪いだよ。どうする? [※]アリアを助けるかい?」

(助ける)「そう、それでいい。魔術師の誓いは護られた」

▼セリフ：アリア

「ありがとうございます。私のためにそこまでしていただけるなんて」

◆結末

PCがアリアを助けることを宣言すると、師匠は満足げに頷く。逆に助力を拒むと、キャンペーンシナリオはここで終了となる。

クローズドレグへ移る。

●クローズドレグ

◆解説

アリアは感謝の印としてPCに [※]ペンダントを渡す。これは後のシナリオで、敵を倒すための鍵となるアイテムである。また、プライズとして扱われることになる。インタープレイの記述も確認しておくこと。

▼描写

アリアはキミの手を取り、自分の首からペンダントを外して渡してくる。彼女の家はお金持ちなのだろうか?

そのペンダントは、どこか不思議な光を湛えていた。そして彼女は、真摯な表情でキミに話しかけてきた。

▼セリフ：アリア

(PCに)「あの、このペンダントを受け取ってください」

「私とお友達になってもらえませんか? これをその証として持っていてほしいのです」

(受け取った)「ありがとう! あなたみたいな魔術師様と友達になれて嬉しい。……これからもよろしくお願いね、PC」

▼セリフ：師匠

(PCを見てうなずく)「ここは受け取っておきなさい。彼女からお礼をもらったという経験が、キミのかけがえのない日々を形作ってくんだよ。大切にするように——」

◆結末

プライズ『少女のペンダント』を取得する。一行は聖都エルドラへの道を進む。シナリオ終了となる。

※アリアを助けるかい?

アリアを助けると、PCの修行が中断されることになるし、引き寄せられた不運や魔物に巻き込まれ危険な目に遭う可能性もある。正直PCにメリットはない。そのうえで、師匠が彼女を助けるかをあえて聞いているのは、PCに正しき魔術師の資質があるかどうかを問っているのだ。

プレイヤーが迷うようなら、GMはシナリオ1の誓いの儀式を思い出させてほしい。

それでもなお、アリアへの助力をPCが拒むなら、そこでこのキャンペーンシナリオは終了となる。師匠は残念な表情を浮かべることだろう。

※ペンダントを渡す

このペンダントはキャンペーンの第4話で敵を倒す鍵となるアイテムだ。この段階ではそのことを明かす必要はないが、クエストで渡すプライズでもあることを説明し、取得を促すこと。PCが受け取りを拒否しても、シナリオ4でもう1回渡す機会がある。

→ プレシャスデイズ ←

■ インタープレイ

▼ リソースの回復

HP、MP、WPが全回復する。

このシナリオのメモリーや経験点の処理は以下の通り。ルールに従ってインタープレイの処理をすること。

メモリー：「アリアと友達になる」をメモリーシートに記入する。

ブライズ：「少女のペンダント」を取得する。このシナリオではブライズ表を使用しないので注意すること。

経験点：

クエストに成功（馬車の修理に成功）：2000点

クエストに失敗（馬車の修理に成功）：1000点

成長処理：成長テーブルに基づき、PCを成長させる。

次回予告として、シナリオ名「街道を塞ぐ嘲笑」とバトルシナリオである事を告げて、次のシナリオに進むこと。

■ アフタープレイ

● 終了宣言

続けて次のシナリオを遊ばないなら、セッションの終了を宣言し、後片付けをして、ゲームを終える。

シナリオ3

街道を塞ぐ嘲笑

魔術師育成
スローライフRPGプレシャス
デイズ

アリアの呪い『災厄の誘引』を解くため、PCは師匠とともに馬車で聖都を目指す。しかし、一行の前に魔族“幻惑の道化師”が現われてアリアを引き渡すように要求する。このシナリオでは、アリアの素性が明らかになる

プリプレイ

■DATA

タイプ：バトル
経験点：3000点

●ストーリー概略

呪いにかかった少女アリアを連れて、呪いを解くために聖都へ向かう。その途中、幻惑の道化師という魔族が出現し、アリアを引き渡すよう要求する。

●シナリオトレーラー

聖都エルドラへと馬車を飛ばす一行。
しかし、呪いは容赦なく一行を襲う。
そんなキミたちの前に現れたのは、人の言葉操る不気味な魔族だった。
「その娘を置いていけ。そうすれば助けてやる」

甘い誘惑に抗い、邪悪を討て！
少女の未来を守るために。

プレシャスデイズ・キャンペーン第3話
『街道を塞ぐ嘲笑』

アリアについて

このシナリオではアリアの正体が王女であることが判明する。アリアを守れないとクエスト失敗となり、キャンペーンも終了してしまう。プレイヤーを上手く誘導しよう。

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

PCはアリアたちと馬車で聖都へ向かう。アリアにかけられた呪いの影響で、道中の天候は荒れ、落石などのトラブルが続く。馬車は師匠の結界によって呪いの影響を防いでいるが、そのせいで師匠は疲労している。

▼描写

アリアたちの馬車で、一行は聖都へ向かっている。だが、この旅は過酷を極めた。呪いの影響で、常に天候が崩れており、落石や倒

木といったトラブルが続く。馬車の中で、アリアは高熱にうなされている。

馬車は淡い光の膜に包まれている。アリアの呪いの影響から避けるため、師匠が結界を張り続けているのだ。だが、師匠の表情はいつになく険しい。

▼セリフ：師匠

「……ふう、すまない、私は結界の維持で手一杯だ。もし敵が襲ってきても気がつかないかもしれない。キミが気付いたら教えてくれ。頼んだよ」

➦ プレシヤスデザイン ➦

▼セリフ:アリア

「ごめんなさい、私のせいで……」

◆結末

一行の前方に敵影が現われる。メインレグ・シーン1へ移る。

●メインレグ・シーン1

◆解説

街道の正面に、使い魔を連れた魔族、幻惑の道化師が立ちはだかる。派手な衣装を着た幻惑の道化師は、PCたちに^{*}アリアを引き渡せば見逃すと交渉を持ちかける。ここでアリアは自分が犠牲になろうと言い出す。アリアを犠牲にしたくないなら、PCは幻惑の道化師と戦うしかない。

▼描写

街道の真ん中に、派手な衣装を着た道化師が立ち塞がり、行く手を塞いだ。口角は吊り上がり邪悪な笑いに歪んでいる。爛々と光を放つ目でねめつけると、大げさな仕草で語りかけてきた。

▼セリフ:幻惑の道化師

「やあやあ、ご苦労なことだねえ。その娘は『歩く災厄』だ。そんなのと一緒にいたら、君たちまで不幸になっちゃうよ?」

「僕のことは、幻惑の道化師とでも呼ぶといいさ」

「その娘を僕にちょうだい。そうすれば君たちは無事に帰してあげる」

(アリアをかばう)「ああ、残念。じゃあ、死んでね」

▼セリフ:アリア

「あいつ、魔族よ……」

^{*}「私は魔族も引き寄せてしまうの。私のこと、あいつに引き渡してもかまわないわ」

(引き渡さない)「……ありがとう。でも、いい

の?」

▼セリフ:師匠

(PCがアリアを庇う)「そうだ。キミの魔術は人を護るためのものだ。キミの勇気を、師匠としてうれしく思う」

「せめて、結界の強度を上げよう。アリアのことは私に任せてくれ」

◆結末

PCが幻惑の道化師との戦いを決意すると、魔族は肩をすくめた後攻撃してくる。メインレグ・シーン2(バトル)へ移る。

●メインレグ・シーン2

◆解説

このシナリオのボスエネミーである幻惑の道化師との戦闘を行なう。師匠は結界の維持、クラウドディアは差し向けられた使い魔を相手にしているため、PCは単独でボスと戦うことになる。師匠は結界を維持しているために直接敵を攻撃できない。

戦闘となる。エネミーは幻惑の道化師。エネミーを倒すと戦闘は終了する。PCが敗北するとアリアは魔族たちにさらわれてしまう。その場合「絆効果:師匠の介入」の使用をプレイヤーに提案すること。プレイヤーがそれを拒む場合、アリアは魔族たちにさらわれてしまう。シナリオも失敗となり、キャンペーンも終了する。

▼戦闘配置

PCの位置:馬車の外。結界の内側。幻惑の道化師と馬車の間に立つ。

エネミーの位置:近距離(約10m先)。

▼描写

殺意を剥き出しにした幻惑の道化師が襲いかかってくる。師匠はアリアの呪いを防ぐ結界を張るので手一杯だ。クラウドディアは、幻惑の道化師が馬車に差し向けた使い魔を相手に、必死に戦っている。

▼セリフ:幻惑の道化師

「格好つけて呪われた娘を守ろうってつもりかい? だったら格好よく死ぬといいさ」

「無駄だよ。その娘は呪われている。魔王様を復活させる貢物にふさわしい。なにしろ、この国の王女だからな」

(倒した)「ヒヒッ……まあいい、どうせその娘は自分の呪いに食い殺されるさ。魔王様の復活の日がまた近づく、からな」

▼セリフ:クラウドディア

「お願いします。アリア様をお護りするために

※アリアを引き渡せば見逃す

これは魔術師の誓いを破ることでもある。引き渡したら師匠は落胆し、キャンペーンも終了する。そのことはプレイヤーに伝えてよい。

※私は魔族も引き寄せてしまう

「災厄の誘因」の効果で、アリアはこのように魔族や不幸を呼び寄せてしまう。そのような事態に巻き込む人数を減らすため、クラウドディア1名という王女にすれば少なすぎる護衛で、旅をしたのだ。

幻惑の道化師

分類:魔族/属性:火

レベル:3(ソコ) 識別値:10

判定:9/14 回避:14

防御:6 HP:53

攻撃:

10(2D)/20(2D)/魔術/近

エネミースキル:

《魔力増幅》:ダメージロール直前に使用。ダメージに+2D。

解説:魔族の刺客。攻撃は炎の魔法を放つ。

リムエネミーデータ:

ブロッカー、HPIに+30

も!]

◆結末

幻惑の道化師を倒して戦闘を終えたら、クローズドレグへ移る。

●クローズドレグ

◆解説

幻惑の道化師が倒され、アリアが「ミッドランド王国の王女」であることを明かす。

▼描写

魔族は黒い霧となって消え、周囲に静寂が戻る。アリアは、何かを決心してキミの瞳を見つめて、みずからの素性を明かすのだった。

▼セリフ：アリア

「……助けてくれてありがとう。でも、もう隠し事はできないわね」

「あの魔族が言ったとおり……私はミッドランド王国の王女アリア・ミッドランド」

「私が狙われるのは、この身に流れる王家の血のせい。巻き込んでしまって、本当にごめんなさい……」

(意識を失なう)「うっ……」

▼セリフ：クラウド

「呪いの力が増している! 一刻も早く聖都に向かわないと」

「聖都エルドラに向かえば、この呪いを解く方法があるのです。申し訳ありませんが、どうかお力をお貸しください」

▼セリフ：師匠

「アリア王女のためにも、聖都にお送りしなくてはね」

(PCが同意した)「では急ごう」

◆結末

PCと師匠はアリアを聖都エルドラまで送り届けることになる。馬車は数日を経て、聖都エルドラへとたどり着く。インタープレイに続く。

■インタープレイ

▼リソースの回復

HP、MP、WPが全回復する。

このシナリオのメモリーや経験点の処理は以下の通り。ルールに従ってインタープレイの処理をすること。

メモリー：「魔族との遭遇」をメモリーシートに記入する。

ブライズ：ブライズ表(物品/自身の変化/友人)からROCで取得する。

戦闘に勝利(幻惑の魔術師に勝利)：3000点

戦闘に敗北(幻惑の魔術師に敗北)：1000点

成長処理：成長テーブルに基づき、PCを成長させる。

次回予告として、シナリオ名「奇跡を起こす意思」とバトルシナリオである事を告げて、次のシナリオに進むこと。

■アフタープレイ

●終了宣言

続けて次のシナリオを遊ばないなら、セッションの終了を宣言し、後片付けをして、ゲームを終える。

シナリオ4

奇跡を起こす意思

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

アリアはミッドランド王国の王女だった。そんな彼女にかけられた呪いを解くため、聖都の大聖堂で解呪の儀式が執り行なわれる。しかし、儀式によって剥がれ落ちた呪いはなおも巨人となってアリアを触もうとする。

プリプレイ

■DATA

タイプ：バトル（グレードアップ）
経験点：3000点

●ストーリー概略

この国の王女と判明したアリアの呪いを解くため、聖都の大聖堂に向かう。解呪の儀式が始まるが、剥がれ落ちた呪いが巨人となって襲いかかる。

●シナリオトレーラー

聖都エルドラの大聖堂。

儀式が始まり、大神官の祈りと師匠の魔術が、アリアを縛る呪いを解呪していく……。

だが、追い詰められた呪いは、泥と瘴気の巨人となって実体化した。

その時、キミの胸でペンダントが熱く輝く。「守り抜け。思い出が砕ける前に」

父の願い、少女の祈り、そしてキミの勇気が奇跡を起こす。

プレシャスデイズ・キャンペーンシナリオ最終話
『奇跡を起こす意思』

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

呪われた王女アリアを乗せた馬車は聖都エルドラに到着する。PCは師匠とともに大聖堂にやってくる。大聖堂の*大神官はアリアを祭壇に案内し、解呪の儀式を行なおうとする。

▼描写

荘厳な大聖堂の奥、祭壇にはアリアが横たわり、その周囲で大神官と師匠が儀式の準備を進めている。キミはアリアの強い要望でこの場にいることを許されている。

▼セリフ：アリア

（か細い声で）「どうか、私のそばにいてくださいませんか。あなたがいれば、大丈夫な気がして……ううっ」

▼セリフ：大神官

「これより解呪の儀式を執り行なう。アリア王女のたつての願いだ。儀式を見守ってはくれまいか」

▼セリフ：師匠

「これから呪いを強制的に引き剥がす儀式を行なう。剥がれ落ちた呪いが何を起こすのか

グレードアップについて

このシナリオでアリアを守り抜くことでPCはグレードアップすることができる。キャンペーン最終話でもあるのでGMは盛り上げていこう。

スタートレグ：ペンダントを持っていない

PCがなんらかの事情でアリアからペンダントを受け取っていない場合、スタートレグで渡すこと。2話と同様の「友達の話として」という趣旨でアリアとのやりとりを挿入することをお勧めする。その際、重要なアイテムであることは伝えてよい。それでもなお、PCがペンダントを受け取らないなら、コースジャイアント戦の苦戦もやむを得ないだろう。

*大神官

落ち着いた雰囲気、70歳の男性。高位の聖職者にふさわしい身なりをしている。

は私にもわからない。もしものときは、これまで教えた魔術を使って切り抜けるんだ」

◆結末

アリアの呪いを解く解呪の儀式が開始される。メインレグへ移る。

●メインレグ

◆解説1

アリアに対して解呪の儀式が行なわれる。アリアにかけられた呪いが闇の塊となって剥がれ落ちる。その塊は、みるみるうちに巨大な泥の人型を形成していく。これはコースジャイアントというエネミーである。コースジャイアントは、祭壇にいるアリアを襲おうとする。クラウドディアはアリアを護ろうとするが呪いが泥のようにまとわりついて[※]無力化されてしまう。戦闘を開始すると解説2へ。

▼描写1

解呪の儀式が始まった。アリアが祭壇に寝かされ、大神官が聖句を詠唱する声が響く。

やがてアリアから、闇の塊が泥のようになって剥がれ落ちる。さらにその塊が集まり、見る間に大きな人型となった。

「アリア様に触れさせてなるものか!」

クラウドディアが呪いの巨人に立ち向かうも振り払われ、闇にまとわりつかれて動きを封じられてしまっている。

▼セリフ：クラウドディア

(振り払われ)「……ぐっ! 動けない!?!」

「アリア様をお願いします!」

▼セリフ：師匠

「PC、アリア王女を護るんだ!」

◆解説2

コースジャイアントとの戦闘。コースジャイアントは《妄執の呪肉》によってHPが高く設定されている。しかし、PCが[※]アリアからもらったペンダントはアリアを守護するマジックアイテムである。これに強い意志を込めることで《妄執の呪肉》を無効化できる。戦闘開始時にペンダントがPCの心に語りかけてくるので、その際「▼守護のペンダントの使い方」に記述された使用法を説明すること。

この戦闘では、呪いから実体化したコースジャイアントが祭壇のアリア(儀式中の無防備な状態)を攻撃しようとする。GMはプレイヤーに対し、「敵はアリアを狙っている。キミが敵と戦わなければ、アリアが攻撃を受けて彼女は再び呪いに囚われる」と伝え、PCがアリアを

守って戦うように誘導すること。この戦闘に勝利すれば、解呪の儀式は成功しシナリオもクリアとなる。

PCが戦闘に敗北した場合、アリアは攻撃を受け剥がれかけた呪いは再び強固に彼女の身に宿る。解呪の儀式は失敗となり、クエスト失敗。グレードアップはできない。GMはプレイヤーに「絆効果：師匠の介入」の使用を提案すること。

▼戦闘配置

PCの位置：大聖堂の儀式の間。祭壇のアリアとコースジャイアントの間に立つ。

エネミーの位置：大聖堂の儀式の間。近距離(約10m先)。

▼守護のペンダントの使い方

強い意志を込めることで、呪いの効果を防ぐ効果がある。フリーアクションで使用可能。IWPを消費することで、そのシーンの間、コースジャイアントの《妄執の呪肉》を無効化できる。

▼描写2

巨人となった呪いが、祭壇のアリアに向かっていている。解呪の儀式が終わるまで、あの巨人を食い止めるのだ。そのとき、アリアから受け取ったペンダントが暖かな光を放った。声が響いてくる……。

▼セリフ：ペンダント

「王女を守護する者よ、私の力を使いなさい。呪いに抗う力を授けましょう!」

▼セリフ：師匠

「握りしめて王女を護る意志を示すんだ。そうすればきっと力を貸してくれる!」

◆結末

コースジャイアントを倒すと戦闘終了。呪いは雲散霧消する。クローズドレグへ移る。

※無力化されてしまう

クラウドディアは戦闘に参加することはできない。

※アリアからもらったペンダント

なんらかの事情でPCが持っていない場合、《妄執防御》は無効化されないままコースジャイアントと戦闘を行なうことになる。

※グレード2への昇格資格

クエストが失敗した場合、その資格はない。

コースジャイアント

分類：ゴーレム／属性：闇

レベル：4 (ソロ) 識別値：11

判定：10 / 15 回避：14

防御：6 HP：100

攻撃：

8 (3D) / 30 (2D) / 近接 / 至近

エネミースキル：

《妄執の呪肉》：パッシブ。HP+

40 (計算済み)。PCがペンダントを使用すると、このエネミー

スキルは無効化される。HPを即時

に-50する

解説：呪いの泥によって形作られた、人型のエネミー。分類としてはゴーレムの一種となる。衝撃を吸収する泥のおかげで、ダメージが本体になかなか及ばない。呪いを阻害する守護魔法でこの効果は低減する。

リムエネミーデータ：

ブロッカー、HP+50

➦ プレシャスデザイン ➦

●クローズドレグ

◆解説

巨人が消滅し解呪の儀式が終わりを向かえる。ペンダントも役割を終え、ただのアクセサリに戻る。

解呪の成功により、アリアは呪いから解放され、目を覚ます。アリアはPCに感謝の言葉を伝える。この解呪の際の功績により、聖都の神殿から「王女を救った英雄的な魔術師」として^{*}グレード2への昇格資格が授与されることを描写する。

これまでのシナリオで「絆効果：師匠の介入」を使用していると経験点が足りなくなっているはずだ。その場合はグレードアップは生じないので注意すること。PCと師匠がアリアたちにねぎらわれる演出は問題無く行なえる。

▼描写

巨人が消滅すると同時に、アリアを覆っていた黒い瘴気が消えていく。それと同時にペンダントは沈黙し、ただのアクセサリに戻っていく――。

ほどなくして彼女はゆっくりと目を開けた。その顔色は健康的で、美しい瞳がキミを映している。

▼セリフ：クラウディア

「アリア様、ご無事で……!」

「アリア様をお護りいただいたこと、なんとお礼を言ったらよろしいでしょうか」

▼セリフ：アリア

「ありがとう。あなたのおかげで、私はまた生きていけます。あなたは私にとって世界一の魔術師様です」

▼セリフ：大神官

「呪いの化身を退け、王女をお救いしたその勇気と実力。あなたこそ真の魔術師たり得る者だ」

(認定証を渡し)「これは聖都神殿の認定証です。あなたが魔術師への階梯を昇るのにふさわしいと功績を認めるものです」

▼セリフ：師匠

「『弱者の助けになるべし』……キミはちゃんと誓いを果たしたね。私は本当にいい弟子を持つことができた」

「だが、修行はまだ終わりじゃない。キミに教えたことは他にもいっぱいあるからね」

◆結末

聖都神殿の権限によりグレードアップを認められる。PCは、師匠とともに新たな冒険

へと旅立つ。シナリオ終了となる。

■インタープレイ

▼リソースの回復

HP、MP、WPが全回復する。

このシナリオのメモリーや経験点の処理は以下の通り。ルールに従ってインタープレイの処理をすること。

メモリー：「呪いへの勝利」をメモリーシートに記入する。

プライズ：プライズ表(物品/自身の変化/友人)からROCで取得する。

経験点：

戦闘に勝利(カースジャイアントに勝利)：3000点

戦闘に敗北(カースジャイアントに敗北)：1000点

成長処理：成長テーブルに基づき、PCを成長させる。

メモリー：

経験点：3000点獲得

(クエスト失敗の場合は1000点)

グレード：グレード1→2へアップ

(経験点が10000点に満たない場合はグレードアップが生じない)

■アフタープレイ

●終了宣言

シナリオとキャンペーンの終了を宣言する。

トレーラーシート

各シナリオのトレーラーシートをここに掲載した。プリントアウトのうえ、裁断しプレイヤーに見せること。

シナリオ1

森の中での出会い

■DATA

タイプ：ファースト（特殊バトル）

経験点：3000点

●トレーラー

キミには魔術の才能があった。
王都に行けば師匠について魔術師見習いになれる。
旅立つことを決意し、道を行く。
その道中で、旅する魔術師と出会う。
それがキミと師匠との出会いだった。
師匠の助言を得て、魔物を倒すのだ。

プレシャスデイズ・ファーストシナリオ
『森の中での出会い』

*自己使用に限り複製を許可します。 © FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2025

シナリオ2

少女との出会い

■DATA

タイプ：クエスト

経験点：2000点

●トレーラー

師匠との出会いから季節は巡った。
キミは師匠と共に修行の日々を送っていた。
そんなとき、横転した馬車を見つけた。
「お願い、急がないといけないの……」
助けを求める声を聞く
刻一刻と命を蝕む呪いの刻印。
弱き者を助けるべし。
魔術師としての在り方が問われる。

プレシャスデイズ・キャンペーン第2話
『少女との出会い』

*自己使用に限り複製を許可します。 © FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2025

シナリオ3

街道を塞ぐ嘲笑

■DATA

タイプ：バトル

経験点：3000点

●トレーラー

聖都エルドラへと馬車を飛ばす一行。
しかし、呪いは容赦なく一行を襲う。
そんなキミたちの前に現れたのは、人の言葉を操る不気味な魔族だった。
「その娘を置いていけ。そうすれば助けてやる」
甘い誘惑に抗い、邪悪を討て！
少女の未来を守るために。

プレシャスデイズ・キャンペーン第3話
『街道を塞ぐ嘲笑』

*自己使用に限り複製を許可します。 © FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2025

シナリオ4

奇跡を起こす意思

■DATA

タイプ：バトル（グレードアップ）

経験点：3000点

●トレーラー

聖都エルドラの大聖堂。
儀式が始まり、大神官の祈りと師匠の魔術が、アリアを縛る呪いを解呪していく……。
だが、追い詰められた呪いは、泥と瘴気の巨人となって実体化した。
その時、キミの胸でペンダントが熱く輝く。
「守り抜け。思い出が砕ける前に」
父の願い、少女の祈り、そしてキミの勇気が奇跡を起こす。

プレシャスデイズ・キャンペーンシナリオ最終話
『奇跡を起こす意思』

*自己使用に限り複製を許可します。 © FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2025