

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

バトルシナリオ

要塞都市の闘技場

—— 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

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

バトルシナリオ

要塞都市の闘技場

このシナリオで、PCはギガメッシュの闘技場で1対1の戦闘に挑むことになる。増長した若き兵士に対し、未熟ながらも魔術師の優れた資質を示すことができるかが問われる一幕となる。

プリプレイ

■DATA

シナリオ種別:シングルプレイ(バトルシナリオ)
グレード:1

●ストーリー概要

PCと師匠は、強固な城壁に守られた「要塞都市ギガメッシュ」を訪れる。そこで出会った師匠の友人である兵団長から、期待の新入り兵士「バルトロ」の慢心を戒めるための模擬戦を依頼される。

闘技場を舞台に、魔術師と戦士の技がぶつかり合う。

●シナリオトレーラー

空を突くような巨壁に囲まれた街、ギガメッシュ。

鉄の規律と兵たちの熱気に満ちたこの都市で、あなたは一人の若き兵士と対峙する。

「杖も持たず、そんな細い腕で俺とやり合おうってのか?」

向けられたのは、若さゆえの無知と傲慢、そして確かな実力の宿った槍先。

魔術の深淵を知らぬ者に、真の力を示す時が来た。

『プレシャスデイズ』——それは、戦いを通じて結ばれる新たな絆の物語。

メインプレイ

■シナリオ:要塞都市の闘技場(バトル)

●スタートレグ

◆解説

PCと師匠がギガメッシュに到着し、兵団長と再会する場面。街の堅牢さと、若き兵士バルトロの紹介を行う。

▼描写

石造りの重厚な建物が並びギガメッシュの街。行き交う兵士たちの鎧が陽光を反射し、常に訓練の掛け声がどこからか聞こえてくる。

師匠は懐かしそうに目を細め、兵団本部へとあなたを導く。

▼セリフ:兵団長

「久しぶりだな!相変わらず魔術師の風情を漂わせているじゃないか。……ほう、そっちが例の弟子か」

「実は相談がある。新入りにひとり、体格も腕もいいのがいてな。だが、魔術師と戦ったことがないせいで、少しばかり鼻っ柱が伸びすぎていたんだ。悪いが、こいつの鼻っ柱を折っ

てくれないか?」

▼セリフ：師匠

「ふむ。いいだろう。私の弟子にとっても、良い経験になるだろうしね」

「(PCに向かって) それでいいかい?」

◆結末

PCが兵士との手合わせに同意したらメインレグに進む。

●メインレグ・シーン1

◆解説

都市の闘技場での模擬戦が開催される。

対戦相手のバルトロは15歳とは思えぬ巨体で、魔術師の弟子を侮っている。観衆が見守る中戦いが始まる。

◆戦闘の処理

1対1で戦闘を行ない、HPが0になった者が敗北となる。

なお、この闘技場での戦闘は模擬戦であり、闘技者を護る魔術的な加護がある。具体的には、HPが0になると生命守護の魔術が起動し、命を失わずにすむ仕掛けが施されている。

その他は、通常の戦闘ルールに従って処理する。データは、コラム「エネミーデータ：バルトロ」を使用すること。

戦闘の結果に応じてバルトロのリアクションが変化する。詳しくはクローズドレグを参照。

▼戦闘配置

PCの位置：闘技場の中央

エネミーの位置：近距離(約10m先)。闘技場の中央で、PCに向かい合う位置に立つ。

▼判定：エネミー識別

セットアッププロセスにて、【知力】による判定を行う。目標値は8。

成功すれば、バルトロが持つ荒っぽくも強力な戦士としての技量がわかる(コラム「エネミーデータ：バルトロ」を参照)。

▼描写

円形の闘技場。観客席には数人の兵士たちが興味深げに眺めている。対面に立つのは、大人顔負けの体格をした少年兵「バルトロ」だ。彼は重そうな槍を肩に担ぎ、鼻で笑う。

▼セリフ：バルトロ

「おいおい、団長。俺の相手はこんな、武器も持っていない子供かよ?」

「怪我させちまっても知らねえぜ?」

(PCが優勢)「や、やるじゃねえか!」

(PCが劣勢)「所詮は魔術師。非力だな!!」

◆結末

戦闘が終了したら、クローズドレグへ。

●クローズドレグ

◆解説

戦闘終了後の場面。バルトロが敗北(あるいは接戦の勝利)を認め、PCの実力を評価して謝罪する。

シナリオ終了後にギガメッシュを去るあなたの背中に、爽やかな風が吹き抜ける。

▼描写

魔術の輝きが消え、静寂が戻る闘技場。息を切らせ、あるいは地に膝をついたバルトロは、信じられないものを見たという顔であなたを見つめる。やがて、彼は決まり悪そうに頭をかきながら立ち上がる。

▼セリフ：バルトロ

「(PCが勝った場合)……完敗だ。あんたの『魔術』ってやつ、すげえな。武器を持ってねえからってナメてた俺が馬鹿だった。悪かったよ、謝らせてくれ」

「(PCが負けた場合)……すまない、正直ナメてた。あんたは十分強いよ。魔術師ってスげえな。悪かったよ、謝らせてくれ」

「次に会う時は、もっと鍛えておく。あんたも、その魔術をさらに磨いておけよ。あばよ、友だち!」

▼セリフ：兵団長

「ははは!いい薬になったようだな、バルトロ。今日からお前たちはライバル、いや、友だな」

◆結末

バルトロとPCが互いに名前を呼び合い、

エネミーデータ：バルトロ

分類：人間	属性：闇
レベル：3(ソロ)	識別値：8
判定：10/12	回避：13
防御：7	HP：55

攻撃：8(3D) / 20(2D) / 近接 / 至近

エネミースキル：

《入魂の一振り》：ダメージロール直前に使用。ダメージに+2D。シナリオ1回。

解説：

戦闘の第1ラウンドの攻撃で《入魂の一振り》を使用し、アドバンテージを取ることを狙う。以後は単純な攻撃を繰り返す。

恵まれた体格を活かしたパワフルな攻撃が持ち味の若き兵士。自身の才能を過信気味だが、素質は光るものがある。

➦ プレシヤスデイズ ➦

再会を約束する。

バルトロとの友情が結べたらシナリオを終了する。

■インタープレイ

▼リソースの回復

HP、MP、WPが全回復する。

メモリー：「要塞都市の闘技場」とメモリーシートに記入する。

プライズ：プライズ表（友人）をROCSし、友人として「バルトロ」を得てもよい。

経験点：

戦闘に勝利（バルトロに勝利した）：3000点

戦闘に敗北（バルトロに敗北した）：1000点

成長処理：成長テーブルに基づき、PCを成長させる。

■アフタープレイ

セッション終了を宣言し、後片付けをする。

GM向けの補足

●要塞都市ギガメッシュ

ギガメッシュは、かつての魔王軍との戦争において最前線であり続けた要塞都市である。魔王軍が優勢のさいは孤立したが、最後までこの都市が落とされることはなかった

街全体が灰色の花崗岩で築かれており、外壁には無数の魔術的な刻印が施されている。街路は馬車が3台並んで走れるほど広く、常に整列して行進する兵士たちの足音が響いている。

生産の場である農村とは対照的に、ここは「規律」と「鍛錬」の街だ。しかし、戦時中ではない現在は、兵士たちが立ち寄る酒場や武器屋が活気を見せており、どこかカラッとした武張った賑わいがある。

●バルトロの演出

バルトロは15歳という若さで兵団に抜擢された天才肌の槍使いである。しかし、彼は「実戦こそがすべて」と信じており、書物を読み呪文を唱える魔術師を「戦場では役に立たないインテリ」だと誤解している。

戦闘開始前は、PCの杖を見て「棒切れ一本で（あるいはそんな『貧相な武器で』）何ができるんだ？」と鼻で笑うような描写を入れるとよい。

しかし、いざ戦闘が始まれば、彼は若者

らしい純粋さで魔術の現象（火柱や不可視の力など）に驚愕する。この「驚き」を丁寧に描写することで、PCは自らの魔術の特別感を再確認できるはずだ。

●模擬戦でのバルトロの動き

エネミーデータコラムにもあるとおり、バルトロは、戦闘が開幕するとすぐに、エネミースキル《入魂の一振り》を使用してくる。これは、彼の優れたフィジカルを活かした戦い方を表現したものだ。少々自信過剰気味ではあるが、戦いの序盤でベースを握ることの大切さを彼が理解していることの表現でもある。

この序盤のラッシュは、グレード1のPCにとっては手痛いダメージになる可能性がある。プレイヤーが戦闘になれていない場合は、フリーアクションでのHPポーションを使用するようアドバイスをしあげよう。GL1なら、PCが回復スキルを持っている可能性もある。その場合はそちらの使用を勧めてもかまわない。

PCが攻撃を外すなど、戦闘の展開が思わしくないなら、絆効果の使用も、積極的に提言することをお勧めする。

●模擬戦における「敗北」の扱い

このシナリオはグレード1のPCを想定しているが、ダイス目によってはPCが敗北する可能性もある。

PCが負けた場合の処理：バルトロは勝ち誇るのではなく、全力で戦ったPCの實力に感心し、「……あぶなかった。あと一歩で俺の負けだった」と冷や汗を流しながら手を差し伸べる描写にするとよい。

勝敗に関わらず、バルトロは「自分になんか力を持つ者」としてPCに敬意を抱く。戦闘後のやり取りでは「その魔術、どうなってるんだ？ 今度もっとよく見せてくれよ!」と食いつかせることで、スムーズに友人関係へと移行させることができるだろう。