

魔術師育成  
スローライフRPG

# プレシャス デイズ

## クエストシナリオ 洞窟での救出

### —— 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ない場合があるからだ。

#### ●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

## クエストシナリオ

# 洞窟での救出

師匠と旅の途中に泊まった村で、子供が行方不明になった。村はずれの洞窟に入って子供が中で迷ったらしい。PCは小柄な身体を用いて行方不明になった子供を救出することになる。

## プリプレイ

### ■DATA

シナリオ種別: シングルプレイ(クエストシナリオ)  
グレード: 1

### ●ストーリー概要

PCと師匠が旅の途中で立ち寄った村での出来事。村の子供が村はずれの狭い洞窟に迷い込んでしまった。洞窟は狭くて大人は入ることができない。師匠の魔術によるサポートを受けながら、PCは子供を救出するために洞窟へと挑む。

### ●シナリオトレーラー

キミと師匠はとある村で宿をとった。翌朝、村人たちは深刻な顔で。

事情を聞いてみれば、子供が洞窟に迷い込み、帰ってこないのだという。その洞窟は、子供が通るのがやっとの狭さで、大人が連れ戻しに行くのが困難な状態であった。

師匠は、真剣なまなざしで言った。「子供を助けてやってくれないか?」と。

プレシャスデイズ・クエストシナリオ  
『洞窟での救出』

## メインプレイ

### ■メインプレイ

#### ●スタートレグ

#### ◆解説

PCたちが滞在している村で事件が発生した場面。

村長の家の離れに泊めてもらっていたPCと師匠だが、翌朝、村が騒がしいことに気づく。4歳の子供「ルカ」が村はずれの洞窟で行方不明になったのだ。

師匠の探知により子供の居場所は判明したが、洞窟の入口は狭く、大人の体格では入

ることができない。師匠は小柄なPCに救助を依頼する。

#### ▼描写

昨日キミと師匠は旅の途中にあるとある村にたどり着き、村長の家の離れに泊めてもらうことができた。

その翌日、のどかな朝を迎えるはずだった村が、悲痛な叫びと喧騒に包まれている。「あの子がいない!」

「洞窟の方へ行ったのを見たぞ!」

村人たちが集まる村はずれの洞窟。その入

口は大人では通れないほどに狭く、暗い口を開けている。

師匠は洞窟の奥に鋭い視線を向けた後、膝をついてPCの目を見て語りかける。

#### ▼セリフ：師匠

(洞窟の奥を探るように手をかざし)「……微かだが、気配を感じる。行方不明の子供は奥にいるようだ。だが、足を怪我して動けないみたいだ」

(PCの肩に手を置き)「わたしや村の大人たちでは、身体がつかえて奥まで行けない。キミならこの狭い洞窟でも入れるはずだ」

「子供を助けてやってくれないか? 大丈夫、わたしが魔術でサポートする」

#### ◆結末

PCが頷けば、救出作戦が開始される。メインレグ・シーン1へ移る。

## ●メインレグ・シーン1

### ◆解説

複雑に入り組んだ洞窟のルート把握するシーン。

師匠は魔術を行使し、洞窟内部の構造を立体的な光の地図として(現代人の知識でたとえればホログラムのように)空中に投影する。PCはこの地図を見て、ルカがいる場所までの正しいルートを記憶しなければならない。

【知力】で難易度10の判定に成功すると師匠が示したルートを記憶できる。判定に失敗した場合はここでシナリオは終了。得られる経験点も少なくなる。

#### ▼描写

師匠が指先を振ると、光の粒子が集まり、複雑な洞窟の内部構造が立体地図となって浮かび上がる。

分岐する道、行き止まり、そして崩れかけた足場。その一番奥に、小さく赤い光が点滅している。あそこが子供のいる場所だ。

この光景は憶えておくしかない。一瞬で地形を頭に叩き込む必要がある。

#### ▼セリフ：師匠

(光の地図を指し示し)「いいかい、よく見るんだ。右、左、そして突き当りを右……。構造は複雑だ」

「間違った道に進めば、崩落の危険がある場所もある。キミのその目で、正しい道を焼き付けろんだ」

(真剣な眼差しで)「準備はいいかい? さあ、

行くんだ」

#### ◆結末

・判定に成功した場合：

PCは迷路のような洞窟の構造を完全に記憶した。自信を持って暗闇へと足を踏み入れる。シーン2へ移る。

・判定に失敗した場合：

複雑な分岐をどうしても覚えきることができない。もたついている間に、痺れを切らした村の<sup>\*</sup>別の子供「カイル」が、「僕が助ける!」とPCを押しつけて洞窟へ飛び込んでいってしまった。

PCは止める間もなく、救出劇の主演を奪われてしまう。シナリオは失敗となる。クローズドレグへ移る。

## ●メインレグ・シーン2

### ◆解説

狭く険しい洞窟内を進んでいくシーン。

道順は分かっている、足場は悪く、天井からは鍾乳石が垂れ下がっている。PCは身軽な動きで障害物を避け、迅速に奥へと進まなければならない。

【俊敏】で難易度10の判定に成功すると、洞窟内を無事に進むことができる。判定に失敗するとカイルがルカを助けることになり、シナリオ失敗となる。

#### ▼描写

洞窟の中は湿っぽく、空気がヒンヤリとしている。

頭を打ちそうな低い天井、足を取られそうなぬかるみ。PCは記憶したルートを頼りに、暗闇の中を慎重かつ大胆に進んでいく。

奥からは微かに、子供の泣き声が聞こえてくる。急がなければ。

#### ▼セリフ：師匠

(師匠の声が魔法で直接頭に響く)「焦ってはいけないよ。だが、立ち止まってもいけない」「足元の岩に気をつけて。そこを越えれば、もうすぐあの子の元へ辿り着くはずだ」

#### ◆結末

・判定に成功した場合：

PCは一度も足を滑らせることなく、最深部へと到達する。そこには足をさすって泣いているルカがいた。シーン3へ移る。

・判定に失敗した場合：

足元の岩に躓き、時間をロスしてしまう。しかも、キミは今自分がいる場所も分からなく

#### ※別の子供「カイル」

「プレシャステイズ」では、PCの失敗を師匠がフォローすることが一般的。しかし、このシナリオは洞窟の狭さの関係で、師匠のフォローが効かない。そこで、勇敢な子供「カイル」が機転を利かせる形で、フォローが行なわれる。

GMはシナリオ作成の際、このような形で、師匠以外の人物にPCのフォローをさせてもかまわない。

## ➦ プレシャスデザイン ➦

なった。

どうにか進もうとしていると、後から追いかけてきた身軽なカイルがPCを追い抜き、先にルカの元へ辿り着いてしまった。

「大丈夫か!」と声をかけるカイル。PCは助けられなかった悔しさを噛み締めることになる。シナリオは失敗となる。クローズドレグへ移る。

### ●メインレグ・シーン3

#### ◆解説

発見したルカを落ち着かせ、連れ帰るシーン。ルカは暗闇と痛みでパニック状態にある。優しく声をかけて安心させ、怪我をケアして脱出する必要がある。

もしPCが「ポーション（またはそれに類する回復アイテム）」を使用して子供の怪我を治療する場合、判定に+4の修正を得る。

【優愛】の難易度14の判定に成功するとルカを安心させることができる。加えて経験点に+500点する。判定に失敗してもシナリオ成功となるが、追加の+500点は得られない。

#### ▼描写

「うええん、暗いよお、痛いよお……」

岩陰でうすくまっていたルカは、PCの姿を見ると驚いて身を固くする。

ここで無理に引っ張れば、暴れて余計に怪我をするかもしれない。PCは精一杯の優しさを込めて、子供に手を差し伸べる。

#### ▼セリフ：ルカ

（涙目でPCを見上げ）「……だれ？ おばけ？」  
（足をさすりながら）「足、いたい……あるけないよお……」

#### ▼セリフ：師匠

「よくやった、見つけたね。さあ、まずはその子を安心させてあげるんだ」

「怖くないよ、助けに来たよと、心で伝えてあげなさい」

#### ◆結末

・判定に成功した場合：

PCの優しさに触れ、ルカは安心したように涙を拭う。「お兄ちゃん（お姉ちゃん）、ありがとう」。PCは子供を背負い、無事に洞窟を脱出する。クローズドレグへ移る。

・判定に失敗した場合：

パニックになったルカは「こないで!」と暴れ、PCの顔を引っ掻いてしまう。PCは頬にひっかき傷を作りながらも、なんとか子供を抱きかかえ

て強引に脱出する。

少し手荒な真似にはなったが、命に別状はない。クローズドレグへ移る。

### ●クローズドレグ

#### ◆解説

洞窟からの脱出と、シナリオの結末を描く。

成功・失敗にかかわらず、村人たちは子供の無事を喜ぶが、師匠からの評価は結果によって変化する。

#### ▼描写

洞窟の出口から光の中へと飛び出す。待ち構えていた村人たちから、ワッと歓声が上がった。

ルカは親の元へと駆け寄り、村長は涙を流して師匠に感謝している。

キミを見かけると師匠はキミに近づいてPCに声を掛ける。

#### ▼セリフ：村人たち

「よかった!」

「無事だったか!」

#### ▼セリフ：師匠

・シナリオに成功した場合／シーン3で失敗して脱出した場合も含む

（満げに頷き）「よくやったね。あの子を救ったのは、他にもないキミの勇気と優しさだ」

「魔術師にとって大切なのは、力だけじゃない。弱き者を助けるその心こそが、尊いんだよ」

・シナリオに失敗した（カイルが助けた）場合（諭すように）「今回はご苦労様だったね。だが、失敗から学ぶことも多いはずだ」

「自分の限界を知り、次への糧にするんだ。……さあ、村の人たちが宴の準備をしてくれているんだよ。行こうか」

#### ◆結末

PCと師匠は、村人たちの感謝の宴に招かれる。

今日の経験は、魔術師としての一歩となるだろう。

シナリオを終了してインタープレイに移る。

## ■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：「洞窟での救出」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。

例：「ルカとの友情」など。

経験点：

救出成功（ルカを救出した）：2000点

救出失敗：1000点

シーン3の判定に成功した場合：経験点に+500点する。

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

### ■師匠が助ければいいのでは？

このシナリオは「PD」のこれまで公開してきた他のシナリオと1点違う所がある。それはPCが「子供で小柄だから」という理由でミッションを任せられるという点だ。

とはいえ、プレイヤーから「師匠ほどの凄腕なら、魔法で岩をどけたり、転移したりして助けられないのか？」という疑問が出るかもしれない。

GMからプレイヤーに向けての回答としては、「洞窟が脆く、強力な魔法を使うと崩落して子供が生き埋めになる危険がある」や「繊細な探索魔法を維持し続ける必要があり、師匠自身が動くわけにはいかない」という説明をするとよいだろう。

また、メタ的な視点ではあるが、「これは魔術師の義務である人助けだ」という点を強調するのもよい。師匠はPCが魔術師としてこの役割を進んで果たすことを期待しているのだ。

もちろん、いざというときは「絆効果：師匠の介入」で助けてくれるが、この場合「師

匠が地中に強引に入っていく、全身に擦傷を負ってしまった」などと描写するとよい。

### ■判定に用いる能力値の変更

『PD』では、PCの個性を尊重するため、判定に使用する能力値をGMの裁量で変更しても構わない。

シーン1の【知力】判定は、地図を覚えるのが苦手なPCなら、【神秘】で「魔力の流れを直感的に掴む」として判定させてもよい。

シーン2の【俊敏】判定は、体力が自慢のPCなら【体力】で「障害物をどかしながら進む」としてもよい。

### ■「カイル」について

シーン1やシーン2で判定に失敗した場合、村の子供であるカイルがPCの代わりに活躍してしまう。

これはPCにとって悔しい結末だが、この世界には「PC以外にも意志を持って生きている人々がいる」ことを示す演出でも

ある。

GMはカイルを無鉄砲だが勇気ある少年として、プレイヤーの好意を得られる人間として描写することをお薦めする。その方が素直に悔しがれるだろうからだ。

いずれにせよ、失敗経験もまた、次の冒険へのバネ（経験点）となることはきちんと伝えるよう心がける方がよい。

### ■有利な修正について

シーン3ではポーションを使用することで判定にボーナスが得られる。

もしPCがポーションを持っていなくても、回復魔法（ヒールなど）を習得していれば、同様のボーナスを与えてもよい。あるいは、水筒の水で傷を洗う、ハンカチで包帯代わりにするなどの「プレイヤーの機転」があった場合、達成値に上限+2の修正を与えると、プレイヤーが積極的に行動するモチベーションになるだろう。