

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 馬に乗る

—— 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も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

クエストシナリオ 馬に乗る

本シナリオは旅の途中で馬産の地を訪れたPCが、師匠の勧めで初めての乗馬に挑戦するクエストシナリオだ。心の持ちようや姿勢を指摘しながら、弟子のささやかな成長を楽しむ話になっている。

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

経験点: 2000点 (+500点)

●ストーリー概要

このシナリオは、旅の途中で馬産のa盛んな土地を訪れたPCが、師匠の勧めによって初めての「乗馬」に挑戦するクエストシナリオである。

PCは馬の大きさに怯みそうになりながらも、師匠のアドバイスを受けながら恐怖を乗り越え、馬を乗りこなすことを目指す。

PCが馬に乗れたことでシナリオは終了する。

●シナリオトレーラー

見渡す限りに広がる緑の大地。

そこは、力強く駆ける名馬たちが生まれる故郷。

「あの背に乗ってみるといい」

師匠は笑顔でそういう。

問われるのは、己の弱さと向き合う勇氣。

その大きな身体の温もりに身を委ねたとき、世界はきっと、新しく広がり始める。

プレシャスデイズ

「馬に乗る」

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

PCと師匠が旅の途中で名馬の産地として名高い土地へと立ち寄り、師匠がPCに乗馬を勧める場面。

その土地には境界を示す長い長い木製の柵が巡らされており、その向こう側には見事な放牧地が広がっている。遮るもののない広大な草原では、艶やかな毛並みを持つ馬たちがの

んびりと大地の恵みを食み、時折心地よさそうに大地を駆け抜けるなど、命の躍動と幸福感に満ちた光景が広がっている。

その後、師匠は不意になにかを思いついたような表情を見せた。その後、師匠は手際よく牧場主を探し出し、PCを馬に乗せてほしいと頼む。牧場主は、魔術師である師匠に対して深い敬意を払い、未来の魔術師であるPCが乗馬に挑戦することを、快く、そして大いに喜

んで了承してくれる。

▼描写

見渡す限りの青空の下、柵の向こうには何頭もの馬が草を食んでいた。

なだらかな緑の丘陵がどこまでも続いている。心地よい風が吹き抜けるこの土地は、古くから名馬の産地として知られる場所だ。

▼セリフ：師匠

「見てごらん、実にいい馬たちだ。この土地が名馬の産地と呼ばれるだけのことはあるね」

「……そうだ。せっかくだから馬に乗ってみないか?」

「そんなに身構えなくていい。大丈夫、私がついているよ」

◆結末

PCが馬に乗る決意を決めたらシーン終了。メインレグに進む。

●メインレグ：シーン1

◆解説

実際に馬と対面する前に、師匠がPCに対して乗馬の心構えを説くシーン。師匠は、初心者が恐怖から陥りがちな5つの悪癖を提示し、注意を促す。

PCが師匠の言葉（教え）をどれだけ正確に理解し、自身の知識として吸収できたかを【知力】判定で表す。ここで成功しておく、次のシーンでの乗馬判定が有利になる。

▼描写

馬に乗るべく馬小屋へと向かう道すがら、師匠はPCを見て、馬に乗るための5つのコツを説く。

「馬を極度に恐れる」

「恐がって焦ってしまう」

「焦って乗り方が乱暴になる」

「さらに恐くなって判断が遅れる」

「恐怖で身体に力が入りすぎる」

言っている事は普通にでもっともだ。

▼判定

師匠の教えを正しく理解できるかの判定を行う。難易度8の【知力】判定。判定に成功した場合、シーン2の判定でダイス+1個のボーナスを得る。

判定に失敗しても乗馬に進むことはできる。

▼セリフ：師匠

(判定に成功の場合)「さすがだね、ちゃんと分かった時の表情になっているよ」

(判定に失敗の場合)「うーん。ピンときてい

ないみたいだね。大丈夫、馬に乗るときにまた言うから」

◆結末

PCが師匠の話を聞き終えたらシーン終了。次のシーンに進む。

●メインレグ：シーン2

◆解説

実際に牧場から馬を借り受け、PCが初めての乗馬に挑戦するシーン。

PCの前に連れてこられたのは、陽光を浴びて気品高ききらめく、見事な栗毛（艶のある赤茶色）の毛並みを持った馬だ。その身体は近くで見ると見上げるほどに大きく、筋肉の躍動や温かい鼻息からは圧倒的な生命の迫力が伝わってくる。しかし、その顔立ちは非常に穏やかで、すべてを見透かすような、どこか知性を感じさせる優しい瞳でPCをじっと見つめる。

いざその背に跨がろうとしたとき、師匠は技術ではなく、まず「心の持ちよう」についてのアドバイスを送る。

「乗馬が得意なふりをしなさい」

「馬の上で、あえて楽しげな表情を作るんだ。馬もキミを恐がっているんだよ。キミが平然としていれば、馬も落ち着くのさ」

GMはこのアドバイスを優しい声音で言うように。その言い方が臨場感を生むだろう。

▼描写

「(師匠の名)様のお弟子さんのためなら喜んでうちの馬たちをお貸ししますよ」と笑顔で語る牧場主が用意してくれたのは、鞍や鐙(あぶみ)の付いた、しっかりと調教された乗馬用の馬だ。師匠は馬を観察し、「頭のいい馬だね。これなら安心だ」と太鼓判を押す。

▼判定

馬を安心させて乗り込むことができるかの判定を行う。難易度10の【優愛】判定。シーン1の判定に成功している場合、この判定のダイス+1個のボーナスを得ている。

(判定に成功した場合)

無事に馬の背に乗ることができた。クエスト成功。

(判定に失敗した場合)

うまく馬に乗ることができない。師匠が馬の手綱を取ってくれて何とか背に乗ることはできた

▼セリフ：師匠

(判定に成功の場合)「よし、いいぞ。馬もキ

➦ プレシャスデザイン ➦

ミを受け入れてくれたようだね」

(判定に失敗の場合)「おっと、緊張が馬に伝わってしまったかな。暴れはしないから、落ち着いて」

◆結末

PCが馬に乗れたらシーン終了。次のシーンに進む。

●シーン3

◆解説

ついに馬の背にまたがったPCが、無事に馬を乗りこなせるかに挑戦するシーン。

鞍の上に腰を下ろしたPCを待っているのは、地上のものとは全く異なる、想像以上に高く不安定な世界だ。恐らく多くのプレイヤーは乗馬の経験がないと思われるので、GMはその様子を臨場感を持って伝えてほしい。

馬がわずかに足を踏み替えるだけでも、その背は前後左右に大きく波打ち、大きな生き物の質量がダイレクトに伝わってくる。

恐怖で馬にしがみつきたいような状況で、師匠が的確なアドバイスをする、という場面である。

PCが教えられた通りに自身の身体能力をコントロールできるかを判定する。成功すれば、初心者とは思えない見事なバランス感覚を発揮した事になる。

▼描写

馬の背の上は想像以上に視界が高い。

歩き出す馬の揺れに戸惑い、思わず姿勢が崩れそうになるPCへ、並走する師匠からさらに鋭くも温かいアドバイスが飛ぶ。「背筋をピンと伸ばすんだ。前屈みになったり、馬にしがみついてはいけない」

▼判定

アドバイス通りに姿勢を維持できるかの判定を行なう。難易度8の【体力】または【俊敏】の判定。

判定に成功した場合、経験点に+500点。

▼セリフ：師匠

(判定に成功の場合)「素晴らしい! 筋がいいね。まるでずっと前から乗馬を^{たしな}嗜んでいたかのようだ」

(判定に失敗の場合)「おととと、力が入りすぎているよ。まあ、最初から上手くはいかないさ。いい経験になったね」

◆結末

PCが乗馬の試みを終えたらシーン終了。

クロースドレグに進む。

●クロースドレグ

◆解説

一連の乗馬体験を終えて馬から下りたPCと師匠が、今回の挑戦を振り返る場面。師匠はPCに感想を問いかけ、新しい経験を得て一回り成長した弟子と共にその喜びを分かち合う。

GMは、緊張から解放されたPCを労い、挑戦の成否に関わらず、新しい一歩を踏み出したPCの健闘を称えるといふ。

▼描写

挑戦が終わり、PCはゆっくりと馬の背から地上へと下り立つ。

そんなPCのもとへ歩み寄り、馬の首筋を優しく撫でながら、師匠は満足そうに微笑みを浮かべる。

▼セリフ：師匠

「お疲れ様。まずは無事に怪我もなく何よりだね。さあ、初めて馬の背から世界を見た気分はどうだい?」

「新しい経験に出会うたび、君の世界は少しずつ、けれど確実に広がっていく。その瞬間に立ち会えることは、師匠としてこれ以上の喜びはないよ」

「牧場主さんが今夜は家に泊まってほしいって言うてくれたよ。ありがたうご厄介になろう」

◆結末

ふたりで新しい経験の喜びを分かち合ったらシーン終了。インタープレイに進む。

■インタープレイ

▼リソースの回復

使用していれば、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：「馬に乗る」とメモリーシートに記入すること。

※ブライズ：ブライズ表をROCKして取得する。

経験点：

クエストに成功した場合(乗馬に成功)

：2000点

クエストに失敗した場合：1000点

シーン3の判定成功時：上記に+500点

成長処理：獲得した経験点に基づき、成長の処理を行なう。

■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。

GM向けの補足

●なぜ乗馬か？

本シナリオはPCが初めての乗馬に挑むというお話である。大きな動物に触れてちょっと成長する様をプレイヤー共々楽しんでほしい。

また、単純に欧風のファンタジーといえばお馬さんだろう、という単純なイメージからの連想でもある。『PD』のシナリオはそんな思いつきで書いてよいものなのだ。

●中世欧州の馬と馬産

現代の私たちは馬と聞くとサラブレッドのような背が高くスマートな競争馬を思いがちだ。しかし、実際の中世ヨーロッパの馬は用途によって厳格に使い分けられており、用途ごとに体格が異なっていた。

騎士が甲冑を着て戦場で乗るための、頑強な大型軍馬はデストリアと呼ばれたそうだ。これに対し、旅や日常の移動に用いられた、性格が穏やかで歩様の滑らかな中型乗用馬はバルフリーと呼ばれたという。

本シナリオで牧場主が用意してくれた馬

はこのバルフリーをイメージしている。

当時、良質な馬を育てる馬産は、豊かな水源と広大な放牧地を持つ限られた土地でのみ行われる一大産業であった。名馬の産地を訪れること自体が旅の特別なイベントであり、現地の牧場主が魔術師の師弟を快く迎え入れるのは、魔術師への敬意の現れである。

●GMへの注意点

メインレグのシーン2では【優愛】、シーン3では【体力】または【俊敏】の判定を行なうことになっている。

【優愛】で判定するのは、乗馬が単なる身体的テクニックではなく、相手である馬との意思疎通があって事だというのが理由だ。馬を安心させる心の対話があり、その上で自分の姿勢を制御するという段階を踏んでいるわけだ。

GMは、シーン2で馬と心が通じ合う優しさを、シーン3では慣れない高さに揺さぶられるスリルとダイナミックさを、メリハ

リをつけて描写するとよい。

また、師匠が語る5つの悪癖は、現実の乗馬訓練でも言われる基本を調べてまとめなおしたものだ。

PCが判定に失敗しても、師匠がフォローして物語は進行する。失敗を格好悪いこととして処理するのではなく、馬の生命力に圧倒される、初々しくも愛らしい一幕として描写し、クローズドレグで新境地を開いたPCの健闘を優しく称えてあげるとよい。