

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

スローライフシナリオ 4 嵐の待避壕

—— 注意!! ——

●GM以外は読まないこと

ここから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。また、このシナリオはシナリオ集『魔術師育成スローライフRPG プレシャスデイズ シナリオ集Vol.01 蒼海の追憶 (メモリー)』の所持を前提にしている。

PRECIOUS DAYS

スローライフシナリオ4 嵐の待避壕

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

嵐来る。南洋の小島にとっては大きな災害にもなり得る状況だ。そして、PCはすでに守られる側ではなく守る側になっていた。怯える島の子供たちと共に、PCは嵐の一夜を過ごす。

プリプレイ

■DATA

シナリオ種別：シングルプレイ（スローライフシナリオ）

グレード：※任意

経験点：1000点

●ストーリー概要

PCと師匠はサウスエンド島に大嵐がやってくることを知る。念のため、父親たちが漁に出ていて不在の家庭は待避壕で一夜を過ごすことが決まる。だが師匠は、※海洋哨戒に出る必要があった。師匠はPCに子供たちのケアを託す。

PCは不安がる子供たちに寄り添い、一夜を過ごす。

●シナリオトレーラー

「大嵐がくる」。王国の軍艦から「その日の夜に大嵐が島に接近する」という一報がもたらされた。島にはまだ来て日が浅い、子供たちがいる家庭がいくつかあって、島民たちの話し合いでその夜は念のために待避壕に宿泊することになった。

だが、折悪しく師匠はこれから海洋哨戒に出なければならないという。

「子供たちのことはキミに任せるよ」

その信頼の言葉は重い。

プレシャスデイズ

「嵐の待避壕」

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

外洋を哨戒している王国海軍の軍艦から魔術通信が師匠の手元に届いた。それは「その船は現在嵐に遭遇しており、その日の深夜付近に嵐がサウスエンド島に接近するだろう」との予報だった。

嵐に備えることになる島民たち。その中には

島にやってきてまだ日が浅い家の子供たちもいた。彼らの父親は漁に出かけており、今夜は帰ってこない。残された妻と子供たちが、かつてPCたちが復旧した待避壕に避難することになった。

その監督を師匠ができればよかったのだが、師匠はこれから海洋哨戒に出かけねばならないという。そこで師匠はPCに子供たちと避難

※任意

このシナリオは、シナリオ3-2「他者に教える」を遊んだ後にプレイする事を想定している。キャンペーン中のどのタイミングでプレイするかはGMが任意で決定して良い。

※海洋哨戒

この哨戒はリヴァイアサンの探索が目的である。

する家庭の面倒をみるようにPCに伝える。

壕の中は頑丈だが、暗く、外の嵐の轟音が響いていてどこか心細い。

PCは危険のないように監督しながら、子供たちの心のケアもすることになる。

▼描写

ごうごうと吹き荒れる風の音が、厚い岩壁越しにも伝わってくる待避壕の中。

いくつかの家族が身を寄せ合う中、隅の方で小さなランタンを囲み、震えている子供たちがいた。

▼セリフ：師匠

「すまないが、私は海洋哨戒に出向かねばならない。後はキミに託すよ」

「幸い子供たちはキミを信頼している。漁民の奥さんたちと一緒にあの子たちを支えてあげてほしい」

◆結末

PCが待避壕での監督を引き受けたところでスタートレグを終了する。メインレグへ進む。

●メインレグ

◆解説

PCは師匠の言葉を胸に、待避壕へと向かうことになる。そこにはロレンツォの[※]ご家庭も避難しており、ピエトロもいた。

夜になると風が強くなり、雷鳴が轟く。怯える子供たちを、言葉がけや、手元にある道具、あるいは優しい仕草で安心させてあげる必要がある。

子供たちは読み書きをしてくれるPCを先生と呼んで慕う。PCの役割は子供たちの信頼に応えることだ。

▼描写

ドォン!

大きな雷鳴が響くたび、子供たちは「ひゃうっ!」と声を上げてPCの背中や服にしがみついてくる。

小さな手はぎゅっと強く握られており、彼らがどれほど細い糸の精神で耐えているかが伝わってくる。

▼判定

子供たちを安心させる(難易度:8)。どの能力値で判定するかはプレイヤーが選択してよい。GMはPCの最も高い能力値で判定させて構わない。もしプレイヤーが決められない場合は、【優愛】で判定させるとよい。

(成功の場合)

子供たちはPCの温もりに安心し、PCにすっかり懐いて笑顔を見せる。すっかりPCは子供たちに信頼されている。

(失敗の場合)

なかなか泣き止まなかったり、外の音に怯え続ける。しかし、PCが一生懸命に寄り添い続けたことで、信頼感は増したかもしれない。

▼セリフ：子供たち

「先生(PCのこと)、お父さん、大丈夫かなあ……。海に流されてない?」

「お外の音がすっごく怖いよ……。お化けがドンドン叩いてるみたい」

◆結末

明け方が近づくころ、外の嵐の音が少しずつ遠ざかる。PCが嵐の一夜を過ごしたところでメインレグはシーン終了。クローズドレグへ移る。

■クローズドレグ

◆解説

夜が明けて嵐は過ぎ去った。待避壕の扉が開かれ、眩しい朝日が差し込む。

海洋哨戒から戻ってきた師匠が、PCと子供たちの様子を見て、PCの成長を深く褒め称える。

PCは島民たちから感謝の言葉とお礼の品を贈られ、師匠と共に再びサウスエンド島の青い空の下へと歩き出す。

▼描写

朝の澄んだ光が壕の中に差し込み、子供たちが安堵の声を上げる。

皆が家に戻ろうとすると、その途中で帰還した漁師たちが声を掛けてくる。海に出た男たちも皆無事だそうだ。

さらに、夜通しの哨戒で少し疲れた師匠がPCの元に戻ってくる。

▼セリフ：ロレンツォ

「ああ、お前たち、無事だったか……。! 魔術師様、うちの子たちを保護してくれてありがとうございました!」

▼セリフ：師匠

「ただいま。哨戒の結果は異常なし。まあ、平穏なのはいいことさ」

(子供たちを見て)「うん、素晴らしいね。キミの顔を見れば、どんなに良い仕事を成し遂げたかよく分かるよ」

※ご家庭

ロレンツォの奥さんやピエトロの家族はGMが好みに設定してよい。

➦ プレシャスデイズ ➦

◆結末

師匠と再会したところでシナリオを終了する。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：「嵐の待避壕」をメモリーシートに記入すること。

プライズ：プライズ表をROCLして取得する。

経験点：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

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

■このシナリオの意味

この「嵐の待避壕」は『魔術師育成スローライフRPG プレシャスデイズ シナリオ集 Vol.01 蒼海の追憶（メモリー）』のキャンペーンプレイの中に、経験点の調整などの目的で遊ぶことを想定したシナリオである。そのため、シナリオの舞台となる島の設定などは飛ばして書いてある。

もちろん、このシナリオをアレンジして単独のスローライフシナリオとしてプレイする事は可能だ。だが、シナリオの面白さが最も発揮できるのはキャンペーンの合間にプレイするときだ。できればシナリオ集を買って、このシナリオも楽しんでほしい。

■シナリオ集の内容

『魔術師育成スローライフRPG プレシャスデイズ シナリオ集 Vol.01 蒼海の追憶（メモリー）』は、『プレシャスデイズ』のPCが師匠と出会う（グレード0）から、一人前の魔術師になるまで（グレード6）までを描くキャンペーンシナリオ集である。

キャンペーンのシナリオ21本。加えて経験点の調整用にスローライフシナリオを3本掲載してある。

●キャンペーンの流れ

魔王復活のための生贄にされそうになったPCは助けてくれた魔術師の弟子となる。そうして赴いたのは南方の孤島「サウスエンド島」。その島はかつて“大海魔獣”と呼ばれる魔王配下の怪物に蹂躪され、人が住めない島になっていた。

PCの師匠はその島を復興する役割を王国から命じられており、PCにも一緒にその任を担ってもらおうと考えている。

PCは島の人々と交流し、魔術を学び、島の施設を修復する過程で少しずつ成長していく。

さらに、PCの行ないが切っ掛けとなり、魔王軍との戦争の残滓との決着をつけることになる。

日常と壮大な英雄譚が一体となった、キャンペーンシナリオ集である。

■シナリオ集の概要

『魔術師育成スローライフRPG プレシャスデイズ シナリオ集 Vol.01 蒼海の追憶（メモリー）』は、PCが師匠と出会う「グレード0」から、一人前の魔術師へ至る「グレード6」までの軌跡を描くキャンペーンシナリ

オ集である。

本編となるキャンペーンシナリオ21本に加え、経験点調整用に重宝するスローライフシナリオ3本を収録している。

●キャンペーンの内容

魔王復活の生贄にされかけたPCは、危ういところを救ってくれたとある魔術師の弟子となる。

そんな師弟が赴いた先は、南方の孤島「サウスエンド島」。そこはかつて、魔王の配下である“大海魔獣”に蹂躪され、荒廃した過去を持つ場所であった。

王国から島を復興する任務を帯びた師匠は、PCをよきパートナーとして共にその任へ当たらせる。

PCは島民との交流を深め、魔術の研鑽に励み、様々な施設を修復していく過程で、少しずつ確かな成長を遂げていく。

やがてPCが積み重ねてきた行動が契機となり、かつての魔王軍との戦争が残した禍根に決着をつける戦いへと導かれていく。穏やかな日常と壮大な英雄譚が美しく融合した、濃密なキャンペーンシナリオ集である。