

企画書『転生魔王と養殖勇者、使い魔になります』

—概要—

セールスポイント

暖かい家族愛と、見守りたくなる様な健気な様子。

照れる魔王、本当に欲しかったものが手に入った勇者、そんな二人の存在に満たされる
幼女

「ざまあ系&スローライフ」

時代

魔王と勇者が部下と自身のパーティの陰謀によって殺されて数百年後の世界の話。

場所

勇者勢力が権威を主張し魔王軍との同じ対立が数百年続いている。

そんな連中が介在しない中立の「冒険者ギルド」が存在する街を中心に繰り広げられる。

主人公

最弱種の魔王と、庶民的で俗っぽい勇者と、上位冒険者たちに虐げられた召喚士の幼女。

動機

三人が共通して欲しがっていた「平穏」「家族」「楽しいこと」を叶えるために、日々を健気ながらも奔走する。

目的

そのために今の数百年後の世界の常識を勉強し、生計を立てる為に色々とやる。

幼女を魔法学校に通わせたり。

勇者が幼女を鍛えたり、買い物をしたりダンジョンに通ったり。

魔王が家の購入を考えたり、周囲に睨みを利かせたりなどである。

悪役

勇者勢力と魔王勢力

中立の冒険者と、二つの勢力のぶつかり合いなどで事件性を生む。

冒頭

魔王と勇者が殺されるシーン。こと切れた勇者を抱く、ボロボロの魔王。泣きながら崩落する魔王城に巻き込まれていく。

そして、召喚されたところに目覚める。

ラスト

幼女の魔法学校の試験の邪魔立てをする魔王&勇者勢力を自重をなくし全力で叩きのめす旧魔王と旧勇者。無双。

教えを思い出して、試験に合格する幼女。

幼女の魔法学校の入学。経歴付けである。

家も作り、一家団欒を作り上げる。

ーコンセプトー

愛し合った勇者と魔王が世界統一の手前で陰謀によって殺され、死後に召喚士の幼女に使い魔として召喚され、彼らの求めた家族愛や恋愛などを深めていく話。

数百年後の世界で使い魔である魔王と勇者が繰り広げる「ざまあ系」の物語。物理で殴る系の魔法使いの魔王と剣で魔法を使うという異色スタイル。

お決まりのパターンとして普通の事をやろうとして魔王&勇者センスによって周囲を翻弄する。

ーキャッチコピーー

家族の物語 尊い恋愛、家族愛

家族に憧れた孤高の魔王と、普通になりたかった勇者、誰かとの繋がりを求めたサモナーの話

家族のてえてえ話

「こいつら可愛いかなよ」

最強家族

ー登場人物ー

○エドガー＝ウォード

「おいまて！ 弁当と傘忘れてるぞ！」

魔物の中でも最弱種とされる火竜（サラマンダー）出身の魔王。歴代の魔王の中でも三番目くらいの強さ。基本的に穏やかで活動的だが、育ちが育ちなので思考ややり方が派手で物騒な方向に向かいがち。趣味は植物栽培・菜園作り。あと**主夫**。魔法使いなのに物理で殴る戦闘スタイル。魔法で殴る。切り札は「魔王の腕」。腕のみを「歴代魔王」のと置き換え、あらゆる魔法を行使しつつ拳法に落とし込むという戦い方。

○ライラ＝ロマンシア

「こら勝手しない！」白髪碧眼。メインヒロイン&主人公

しっかり者だが遊びと悪戯好きの勇者。面白いと悪ノリが目立つものの、家計を計算したり一家一番の稼ぎ頭になっていたりと二人とも頭が上がらない存在。趣味が手入れと賭け事。特技が**物色**。聖剣によって戦うが、主にあらゆる魔法を剣を媒介に発動する魔法剣士スタイル。切り札は触れたモノを聖剣・聖槍・聖弓に変える「天の鎧」。

○リンダ＝スクラウド

「い、いらぬですよ！」

貧困街出身の一桁の幼女。魔王と勇者を召喚した張本人。移送中だった封印の書を使って元々あった召喚士の適正を解放され、召喚に至る。基本誰にでも敬語だがどうしても悪人になり切れない子ども。いつも何かに怯える恐がりで心配性な子。何かと気遣い屋。行き過ぎる二人を抑えるストッパー役。召喚士として最高の適正を魔王に導きだされ、将来を広く見据えるために学校に行くべしという勇者に従って魔法学校の中途入学試験をうけるべく鍛錬をすることに。

○ダリス＝グレイティ

歴戦の冒険者。酒池肉林を体現する酒・女・金が好きなオッサンだが、世間知らずな魔王と勇者を気遣って冒険者として指導したり、自分の娘と仲を取り持ったりとThe・父親をしている。色々世話になっているので、魔王と勇者はこの人に頭が上がらない。

「人類最強の盾」と言われるほどの猛者で、魔王の全力を死ぬか死なないかの二択だったが防いだほどの防御性能を持つ冒険者である。

——となっているが、全ては勘違い要素。盾を持ったのも痛いのが嫌だからだし。本当は血の一滴でも見たら失神する様な小心者。

○メラン＝ダスティ

勇者勢力の筆頭戦力の一人の男。封印の書を奪われたこと責任を取られ、冒険者の街に在住することに。The、勇者勢力の権化の様な性格。

リンダを見つけ次第ボコった結果として、魔王と勇者、人類最強の一人がいる冒険者の街を敵に回したという、ある意味大戦犯。感情のままに動くので物語を転がすのにすごく使いやすい。

—世界設定—

勇者と魔王の世界統一が失敗して二人が封印され、残った勇者と魔王の残党が世界でいられぬ戦争を繰り返して、結果として中立に位置する冒険者が存在する世界。

—用語—

・魔法

この世界の攻撃力の基本。スキルや武器に該当するものも、聖剣や魔剣などの武器も「魔法」が源流となっているとされている。スキルも、魔剣の成り立ちも、魔法が起源となる。まさに魔法という名の文明構築のファクターであるということである。

・迷宮 ダンジョン

魔法によって生まれた異界の事を指す。「タイラントの荒城」「イスカの森」「ニューミエの泉」などといった感じで、その世界を構築する魔法を行使する存在がいわゆるボス。ヌシ。

ギルドが管理し、調査隊を組んで一度攻略をしてから立ち入りの許可が出るようになる。その時点で「ダンジョン認定」を受けることが出来るのである。

・冒険者

魔王勢力や勇者勢力に属せず、ただ「ダンジョンの攻略」をすることを生業とする人たち。種族差別は多少なりとも存在するものの、あらゆる種族が混在している。界隈では「冒険者勢力」とも言われており、二大勢力が及ばない中立として機能している。

ギルドが管理している。基本としてダンジョンの調査・攻略・物資調達が主な仕事。また、民間で行われるクエストもギルドが管理している。

・中立国カルワリア

冒険者の本拠地、国とも。冒険者たちの活動によってなりたっている国。

傭兵稼業やモンスターの処理、遠征・派遣による護衛や防衛、討伐などの武力行使による仕事で国が回っている。今では観光地開拓や、ダンジョンを資源確保スポットとしての活用などを、実質この国のトップである第二王女の行政による活動が目立っている。

・勇者勢力

旧勇者を闇討ちした奴らの残党によって構成されている。種族の寿命の影響で、現役を引退したとはいえ当時のパーティメンバーが存命し、旧勇者の存命を知る者も。

メンバーだった種族はいわば「名誉一族」と知られていて、各国の越権や権力の暴走、横暴などといったネチネチした陰謀の元凶となっている。

種族は基本的に問わず、当時勇者側について戦ったか否かというのが勢力に身を置いたかが勢力の分布になっている。

・魔王勢力

旧魔王を裏切った連中の残党によって構成されている。

世界の余計な争いの火種を招く元凶となっている。この世界で耳に入る大きな戦争や過

激な活動などは大体こいつらの所為。