

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 オルゴールを修理する

—— 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

クエストシナリオ オルゴールを修理する

これは失われた技術をPCが再現するという目的を果たすためのクエストシナリオだ。機械工作的な手順に加えて古の音楽を再生するという文化的な側面も果たすという多面性を持ったシナリオである。

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

●ストーリー概略

舞台は“魔術都市”アルケミア。市場を訪れたPCは、美しい装飾が施された壊れた小箱を見つける。

師匠はそれが、今は失われた技術で作られた「オルゴール」であることを見抜き、PCにその箱の中にある機械を修理するという課題を与える。

PCはアルケミアにある魔術師の塔の図書館でオルゴールの構造を調べ、繊細な機械修理に挑むことになる。

●シナリオトレーラー

古の魔術と技術が残された都市、アルケミア。雑多な市場の片隅で、キミは眠れる宝箱と出会う。それは、今はもう誰も作り方を知らない、失われた音色を奏でる箱。

師匠は言う。「直してみなさい。それがキミの新たな糧になる」と。キミは錆びついた歯車に、再び命を吹き込むことができるのか？

プレシャスデイズ・クエストシナリオ
「オルゴールを修理する」

その機械から流れる音はキミの「輝ける日々(プレシャスデイズ)」を彩ってくれる。

メインプレイ

■シナリオ:オルゴールを修理する(クエスト)

●スタートレグ

◆解説

舞台は“魔術都市”アルケミアだ。この街の市場では、最新の魔導機器から遺跡から発掘された古代のガラクタまでが混在して売られている。魔術師にとっては宝の山のような場所だ。

PCはその一角にある雑多な魔道具店で、埃を被りながらも異彩を放つ美しい装飾の小箱を見つける。

師匠は一目でそれが「オルゴール」と呼ばれる古代の遺失技術(ロストテクノロジー)の品であることを見抜く。それは魔術を使わずに、精密な機械仕掛けだけで音楽を奏でる装置だ。

師匠はこの箱をPCに買い与え、修理すると

いう課題を出す。これは単なる機械修理ではない。未知の構造を理解する「知恵」と、錆びついた微細な部品を扱う「繊細な感覚」を養うための修行である。

PCはオルゴールという存在を知らないため、まずは「それがどういう仕組みで動くものなのか」を知ることから始めなければならない。

▼描写

キミは今師匠と“魔術都市”と呼ばれるアルケミアという町にいる。その都市では、すでに失われた魔術や古の技術を使った品々がときおり見つかることで知られている。

そんな所狭しと魔道具や錬金素材が並び、アルケミアの市場。その一角にある古びた店で、キミは埃を被った小箱を見つけた。

蓋には精緻な彫刻と宝石が埋め込まれている。箱の底は妙に浅く、どうやらその下に何かがありそうなのだが、キミが振っても開けても、うんともすんとも言わない。ただ、何かの仕掛けがありそうだということは直感的に理解できる。

▼セリフ：師匠

(興味深そうにPCの手元を覗き込み)「ほう、これは珍しい。「オルゴール」じゃないか」「ああ、今どきの人は知らないか。これはね、音楽を奏でる機械仕掛けの箱さ。遥か昔の技術で作られたもので、今はもう作れる職人は……鍛冶(ドワーフ)の職人くらいかな?」「(懐かしそうに鼻歌を歌う)「ふんふふーん!」「どうだい? これを修理してみるというのは、構造を理解し、繊細な魔力操作と指先の感覚を養う……いい修行になるはずだよ」

◆結末

師匠にその箱を買い与えられ、PCは修理に挑むことになる。メインレグ・シーン1へ。

●メインレグ・シーン1

◆解説

まずはオルゴールの構造を知るため、アルケミアの大図書館へ向かう。

【知力】で難易度8の判定を行なう。成功すれば、古い文献から設計図を発見でき、次のシーンの判定に+2のボーナスを得る。失敗してもシナリオは進行するが、ボーナスは得られない。

▼描写

キミはアルケミアの中央にある大図書館へやってきた。天井まで届く本棚には、古今東

西のあらゆる知識が眠っている。

この中から、遺失技術であるオルゴールの記述を探し出さなければならない。

▼セリフ：師匠

「まずは知ることだ。構造も分からずにいじり回せば、二度と直せなくなるかもしれないからね」

「古代の機械工学、あるいは芸術の棚あたりが怪しいかな。探してみよう」

(判定に成功した)「おお、これは鍛冶の細工物の設計図総覧だね。お目当ての設計図も載っているようだ。がんばったね」

(判定に失敗した)「だいぶ時間を使ってしまったね。見つからないなら、適当なところで切り上げる判断も重要さ。実際に修理に掛かれば案外なんとかなることもあるし」

◆結末

判定の結果(設計図を見つけられたかどうかの成否)を確認し、工房へ移動する。メインレグ・シーン2へ移る。

●メインレグ・シーン2

◆解説1

魔術師の塔にある主に魔道具などを扱う工房で、実際に修理を行なう。

非常に繊細で集中力が必要な作業となるため、【俊敏】または【情熱】のPCの能力値が高い方で^{*}難易度12の判定を行なう。

その際、シーン1でオルゴールの設計図を見つけていれば達成値に+2。

また、一般スキル《クラフト》を持っていれば、達成地に+GLできる。

▼描写1

静かな机の上。ランプの灯りを頼りに、キミは小箱の内部を開く。

そこには、見たこともないほど微細な歯車と、無数の突起がついた筒、そして金属の板が並んでいた。何かが引っかかって動かなくなっているようだ。

指先が震えれば、バネが弾け飛んでしまうかもしれない。慎重に、慎重に……。

▼セリフ1：師匠

(息を潜めて見守り)「……焦るなよ。まずはよく観察するんだ」

(いくつかに仕切られた底の浅い箱を指さして)「取り出した部品は無くさないように、ひとつずつ分けてその箱の仕切りの中に保存するんだ」

※難易度12の判定

この判定の成否で、入手出来る経験値が大きく変わってくる。PCによっては、【俊敏】【情熱】をともに苦手するケースもあるだろう。GMは、そのPCのメモリーに余裕があるなら、絆効果の使用を提案してもかまわない。

➦ プレシャスデイズ ➦

「マナの流れる感じると同じだ。歯車ひとつひとつの噛み合わせを感じ取るんだ」
「さび付いたり摩耗している部品があるね。復元が難しい部品は私が手伝ってあげるよ」

◆解説2

修理の結果によって展開が分岐する。

成功時：オルゴールが直り、師匠に褒められる。
失敗時：オルゴールは直らなかったが、師匠にその過程を評価される。

▼描写2（成功時）

カチリ、と小さな音がして、筒がゆっくりと回り始めた。

次の瞬間、部屋の中に透き通るような音色が溢れ出した。それは、今の楽器にはない、美しく澄んでいて、どこか懐かしく切ない旋律だった。

▼セリフ2：師匠（成功時）

（目を細めて聴き入り）「……見事だ。これが『失われた音』か。美しいな」

「よくやったね。キミの指先が、過去の遺産に再び命を吹き込んだんだ」

▼描写2（失敗時）

「バチンッ！」という音がして、内部のバネが切れてしまったようだ。これ以上の修理は不可能だろう。

▼セリフ：師匠2（失敗時）

「……ふむ、残念だったね。やはり古代の技術は一筋縄ではいかないね」

「だが、落ち込むことはない。構造を理解しようとしたこと、指先に神経を集中させたこと。その経験は無駄にはならないよ。失敗もまた、魔術師への糧だ」

◆結末

PCが修理に失敗した場合でも師匠がオルゴールを直してくれるため、いずれの場合でもオルゴールの修理は完了する。

シーン3へ移る。

●メインレグ・シーン3

◆解説

シーン2の続き。

オルゴールの音が響き、師匠がそれに併せて鼻歌を歌う。それは聞き覚えのある鼻歌で、オルゴールから流れてくる音楽と同じ曲だった。

PCはここで【優愛】で難易度9の判定に成功すると、師匠の鼻歌を真似て一緒に歌を口ず

さむことができる。

また、一般スキル《シンギング》を持っている場合、本来の効果とは異なる運用だが、PCの達成値に+1することができる。

▼描写

師匠が鼻歌を口ずさむ。

それはPCが以前聞いたことのある歌で、しかもオルゴールの曲と同じだった。

師匠は懐かしそうに歌を口ずさむ。

キミも真似て歌えるかもしれない。

▼セリフ：師匠

（懐かしそうに鼻歌を歌う）「ふんふふーんか」

（PCと一緒に口ずさんだ場合）「おや？ 憶えてくれたのか。なんだか嬉しいね」

（PCに向かって）「これはね、古い歌なんだ。もう他に誰も憶えていないくらい古い歌……」
（判定に成功した場合）「この歌をキミが憶えてくれたのは嬉しいね」

（判定に失敗した場合）「少し音程が違うね。魔術の修業にもなるから、ちゃんと教えてあげよう」

◆結末

ふたりで歌を口ずさんだところでシーンを終了する。

クローズドレグへ移る。

●クローズドレグ

◆解説

オルゴールの修理と、それに続く歌の共有を通じて、シナリオの締めくくりを行う。

ここでは「課題をクリアした」という達成感に加えて、師匠というNPCの「知られざる一面（過去や人間味）」にPCが触れたことを強調することで、『プレシャスデイズ』というタイトルにふさわしくゲームを締めくくるとよい。

GMは、PCと師匠の間に流れる空気が、厳格な師弟関係を越えた、より温かく親密なものになったことを演出するとよいだろう。

▼描写

工房の窓の外は、もうすっかり夜の帳が下りている。ランプの暖かな光に照らされた作業台の上で、修理を終えたオルゴールが、カチリ、カチリと小さな音を立てて回り続けている。

流れる旋律に合わせて、師匠はぼつりぼつりと、その曲に込められた古い歌詞を覚えてくれた。それは、今はもう地図にない国の言葉や、忘れ去られた季節の風を描いた、美し

くもどこか物悲しい詩だった。

普段は厳しく、完璧に見える師匠の横顔が、今は夕暮れ時の子供のように無防備で、なにかを懐かしんでいるように見える。

キミは、ただの機械修理以上の何か——師匠の心の一部に触れたような、不思議な温かさを胸に感じている。

▼セリフ：師匠

「こうやって魔術以外も受け継がれていくんだね。私の方も勉強になったよ」

(ふと我に返ったように笑って)「さあ、夜も更けてきた。今日はもう寝よう。いい夢が見られるといいね」

◆結末

PCと師匠の間の空気が和やかになる。PCは師匠との絆がより強くなった気がする。

経験点を確認し、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。

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：「オルゴールを修理する」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：「修理を終えたオルゴール」など。

経験点：

修理成功(オルゴールを直した)：2000点

修理失敗：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

以下はGM向けにこのシナリオの背景となる情報を解説している。これらの情報はプレイヤーによっては共有を避けた方が賢明な場合もあるだろう。単純に情報量が増えるだけでもプレイがしにくくなるかもしれないからだ。

■“魔術都市”アルケミア

アルケミアは“魔術都市”と呼ばれる王国の主要都市のひとつだ。

この都市には王国最大規模の魔術師の塔があり、街の地下にある古代の遺跡からは、様々な遺失魔術や遺失技術が掘り起こされる。魔術や魔道具の研究が盛んで、学術都市として知られている。

GMやプレイヤーにとっては、『PD』のルールブックに掲載されているリプレイの舞台として既に知られているだろう。GMに余裕があればコリリなど、リプレイの登場人物をNPCとして出しても楽しめるかもしれない。

■判定に用いる能力値

PCによっては判定するより前に能力値が不足して成功がおぼつかないというケースがあるかもしれない。そんな場合、GMは判定に用いる能力値を変更してもよい。

たとえば、オルゴールの設計図を探す際に、〈知

力〉の代わりに〈神秘〉で判定させて「偶然見つけた」という体をとってもよいし、〈優愛〉の判定で「設計図の有りかを知っている人と仲よくなって教えてもらえた」というように変更してもよい。

■鍛族(ドワーフ)

鍛族(ドワーフ)は王国にいる人類の一種属。魔術師としての適性が低いが、魔術具の制作や修理にその力を発揮する。頑丈で体力もある戦士としても優秀な種属だ。

鍛族は『PD』の基本ルールブックに載っていないのは魔術師見習い(PC)として扱えないという設定にしたからだ。鍛族の他にもこの世界には様々な種属がいる。GMが望むなら、そういう種属を自作しても構わない。

■師匠の過去

シナリオ本編中に思わせぶりな事を書いているが、実際に師匠にどんな過去があったのかは何も決まっていない。より正確に言えば、GMによる師匠の設定によって決まることなので、公式サイドからは決めることができないのだ。

シナリオ中の出来事を、GMは師匠の過去に反映してもよいし、そのさい自由に内容を設定してよい。