

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

ファーストシナリオ 古代魔法王国の遺跡

—— 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

ファーストシナリオ

古代魔法王国の遺跡

このシナリオは、PCが「古代魔法王国」の遺跡に迷い込み、偶然調査に訪れていた師匠と運命的な出会いを果たす物語である。未覚醒の才能が目覚め、新たな師弟の絆が結ばれるという、魔術師としての輝かしい旅立ちを描く。

プリプレイ

■DATA

シナリオ種別：シングルプレイ（ファーストシナリオ）
グレード：0（終了時に1へ上昇）

●ストーリー概要

PCは「何らかの理由」で、「古代魔法王国」の遺構へと足を踏み入れる。古代魔法王国は魔王軍との戦争の中で滅亡した、高度な魔術や魔道具を誇った国である。

そんな遺跡で遭遇したのは、遺跡の調査に訪れていたひとりの魔術師（師匠）であった。

突如として起動した古代の防衛装置の前に、PCは師匠の導きによって自らの内に眠る魔力を開花させる。その才能を見出した師匠は、PCを弟子として迎え入れ、ふたりの旅が始まる。

●シナリオトレーラー

静寂に包まれた石の回廊。

数千年の時を経てなお、そこには「古代魔法王国」の濃密な残り香が漂っていた。

暗闇の奥、灯火に導かれるように出会うふたり。

目覚める石の番人、響き渡る未知の詠唱。それは、退屈な日常が「プレシャスデイズ」へと変わる瞬間の記録。

プレシャスデイズ「古代魔法王国の遺跡」——今、新たな魔術師の物語が始まる。

◆GM向け：導入の調整

PCのライフパス（出自や環境）に合わせ、遺跡の立地や潜入の動機を調整することを推奨する。詳細は巻末の「GM向けの補足」を参照。

メインプレイ

■シナリオ：古代魔法王国の遺跡^(ファースト)

●スタートレグ：沈黙する石の迷宮

◆解説

PCが遺跡の神秘性と、人生の転換点となる師匠との出会いを描く場面だ。ここではまだ

師匠の正体は明かさず、頼もしくもミステリアスな人物として登場させるとよい。

▼描写

ひんやりとした湿った空気が、キミの肌を撫でる。

そこは数百年の時を超え、今なお魔力を保ち続ける「古代魔法王国」の遺跡であった。

壁面に刻まれた微かな古代の文字が、キミの足元を青白く照らし出す。運命に導かれるように奥へと進むキミの耳に、衣擦れの音と、低く心地よい詠唱が届く。

▼セリフ：師匠

(暗闇の奥から、カツン、と杖を突く音と共に現れて)「おや……こんな場所に、迷子がいるようだね。ここはキミのような子供が、足を踏み入れていい安全な場所じゃない」

◆結末

師匠と出会い、お互いの存在を確認したらメインレグ・シーン1に進む。

●メインレグ・シーン1：魔術の目覚め

◆解説

師匠がPCの資質を発見し、最初の魔術体験を行なう。ここでGMは「第一印象表」をROCさせて、PCが師匠の印象を決めさせるとよい。その謎の人物は、PCに何かを感じ、魔術を使うようにうながす。

▼描写

師匠が掲げたランタンの光が、キミの瞳を照らす。師匠は驚いたように息を呑み、不敵に微笑んだ。

その時、突如として遺跡が鳴動する。壁際の石像が瞳に赤い光を宿し、数百年の時を経て「侵入者の排除」を開始したのだ。

▼セリフ：師匠

「……ほう、驚いた。キミは自分の中に流れる魔術の力に気づいていないのか？ これほど澄んだマナの流れは、滅多に目にかかれるものじゃない」

(動き出した石像の方を見て)「……いいかい、今から私の言う通りにするんだ！ 目を閉じ、胸の奥の力を感じる！」

(石像が武器を振り上げる)「恐れるな！ その熱を、私の言葉に合わせてぶつけるんだ。——放て！」

▼判定

PCが初めて自らの魔力を自覚し、行使する場面である。

PCは《マナインフロー》を使用する。判定は【知力】で行なう。

・判定成功

あなたの指先から純白の光が溢れ出る、師匠が手を振ると、その光が放たれて石像を貫

く。^{*}石像が崩れ落ちる中で、師匠は満足げに頷く。

・判定失敗

魔力は暴走しかけるが、間一髪で師匠の外套があなたを包み込み、暴走した力を制御して石像にぶつけて粉碎する。

「出力は十分だ。あとは手綱の取り方を憶えるだけだよ」

◆結末

判定が終了したら、メインレグ・シーン2に進む。

●メインレグ・シーン2：師弟の誓い

◆解説

緊張から解放され、師弟の絆が結ばれる場面。ここでGMは「師匠の呼び名表」をROCさせるとよい。プレイヤーと話し合っ、どんな人間関係にするのかを詰めるのだ。

▼描写

石像の脅威から脱した後、壊した石像の破片が転がる通路を抜け、キミと師匠は遺跡の出口へと辿り着く。崩れた遺跡の入口に天井から差し込む月光(あるいは日光)が、師匠の横顔を照らしていた。師匠はあなたに向き直り、その手を差し伸べる。

▼セリフ：師匠

「先ほどの輝きを憶えておきなさい。キミには世界を塗り替える力がある。……どうかな、よかったら私の弟子となり、この広い世界を見て回る気はないかい？」

(PCが頷くなら)「いい返事だ。今日から私はキミの師匠だ。よろしく頼む」

◆結末

弟子入りを承諾し、ふたりが遺跡の外へ出たらクローズドレグに進む。

●クローズドレグ：輝ける旅路

◆解説

物語の締めくくり。PCにとっての世界が変貌したことを描写し、余韻を残す。

▼描写

遺跡の出口を抜けると、そこにはアルドラスタの景色が広がっていた。

そよ風が頬を打ち、鳥のさえずりが聞こえる。今まではただの風景だったこの世界が、魔術の萌芽を自覚した今のあなたには、マナの光に満ちた輝かしい舞台に見える。

隣を歩く師匠の足音を追いかけながら、キ

※石像が崩れ落ちる中

本来、《マナインフロー》には敵を倒す力はない。ここでは、魔法の才能を確認する《マナインフロー》によってPCが生み出した魔力を師匠が操作、石像にぶつけることで、攻撃魔法のような効果を得た形である。

➤ プレシャスデイズ ➤

ミの新しい物語が始まる。

▼セリフ：師匠

「さあ、まずは腹ごしらえからかな。美味しいパンを食べないか？ それから旅を始めよう」

◆結末

かけがえのない「プレシャスデイズ」の始まりを予感させ、インタープレイに進む。

■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：「古代魔法王国の遺跡」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。

経験点：2000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

●終了宣言

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

■ファーストシナリオの構造

せっかく新しいファーストシナリオをアップするので、ファーストシナリオの構造を解説し、誰でも手軽にファーストシナリオが作れるようにしたいと思う。

●ファーストシナリオの要素

ファーストシナリオは以下の三つの要素によって構成される。

- ①PCがいる
- ②PCが師匠と出会う
- ③PCが魔術師の才能を発揮する

順番に説明していこう。

①PCがいる

これは、『PD』というゲームの中にPCがいるということを意味する。別の言い方をすると、ゲーム中の架空世界に「こういうキャラクターがいる」というのをプレイヤーとGMがお互いに確認する行為だ。たとえば『PD』をはじめて遊ぶプレイヤーの場合、背景世界の説明なども最小限この段階で行なうことになる。

まず、PCありき。これが基本だ。

②PCと師匠が出会う

次に、師匠とPCが出会う。師匠はPCの運命を変える存在だ。それまでの生活や日常から離れて、魔術師見習としての人生を始める。この師匠という存在を印象付けることはファーストシナリオの重要な役割だ。

③PCが魔術師の才能を発揮する

師匠という「運命」にPCが発見される瞬間だ。ここからそれぞれの輝ける日々が

始まるというてよい。

●PC作成の完成

ここでもうひとつぶっちゃけておくと、ファーストシナリオは一般的なTRPGであればキャラクター作成の一部にされる段階だ。そこをプレイの一環にすることで、キャラクター作成で飽きてしまうことなく、PCと師匠の関係を確立して、その後の様々なプレイに結びつけるのが目的のシナリオである。

GMであるあなたがファーストシナリオを自作する場合、前述の要素をまとめれば、半ば自動的にシナリオができあがるはずだ。

■PCのごとの修正

ライブスでPCの背景を決めるさいに、それぞれのPCごとに置かれた状況に違いが生じる。そのため、シナリオの冒頭を調整して、それぞれのPCごとにスムーズな導入になるよう心がける事をお薦めする。

もちろん、GMはここに書いた内容以外の調整をしてもよい。

▼「都会生まれ」の場合

王都ミッドランドの地下下水道に繋がる遺構。度胸試しや近道として足を踏み入れた設定。

▼「地方・農村生まれ」の場合

村の禁足地である古塔。薪拾いや家畜を追って迷い込んだ設定。

▼「放浪者・天涯孤独」の場合

街道沿いの風雨を凌ぐために立ち寄った古い神殿跡の設定。

■PCの保護者

プレイヤーの中には、PCを魔術師にしたり、旅に出したりするさいに、現代でいう保護者の反応が気になるという人もいるかもしれない。

GMは、アルドラスタの親（保護者）は、その子供が魔術師の才能があると知ったら喜んで修行に出すということを説明するとよい。

アルドラスタの、特にミッドランド王国では魔術師は名誉ある職業でありステータスであること。王国は魔術師の才能がある子供の育成を国是としていること。ファンタジー世界であり、成人年齢が低いいためPCの年齢で修行や奉公に出る子供は珍しくない。そこまで説明すれば（ゲームを楽しく遊ぶ気があれば）、プレイヤーも納得するだろう。

■古代魔法王国の防御兵器

現在のミッドランド王国が成立する以前、この大陸中央部には「古代魔法王国」と呼ばれる高度な魔導文明が栄えていた。彼らは魔王軍との長きにわたる戦争の最中に滅亡し、その歴史の多くは地中深くへと埋もれてしまった。だが、現在も王国の各地にはその遺構が点在している。こうした遺跡には、かつての王国の技術の結晶である「自動防衛機構」が今なお稼働状態で残されていることがある。その代表的なものが、シナリオに登場する石像（ゴーレム）である。

GMはオリジナルのシナリオで古代魔法王国の遺跡を出すさいに、様々な意外性のあるゴーレムを登場させるとプレイヤーの興味をひくことができるだろう。