

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 いかさまを見破る

—— 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

ファーストシナリオ

いかさまを見破る

偶然ただけの騒がしい宿屋。PCはカード賭博に潜む魔導のいかさまを見抜いてしまう。窮地を救った魔術師との出会いが、退屈な日常を「かけがえのない日々」へと変える。今、魔術師見習いとしての旅が始まる。

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（終了時にグレード1へアップ）

●ストーリー概要

舞台は賑やかな宿屋の1階にある酒場。PCはそこで行われていたカード賭博で、ひとりの男が魔道具を使い、相手のカードを透視している現場を偶然目撃する。いかさまを指摘するPCを救ったのは、その場に居合わせた魔術師（師匠）であった。師匠は、魔道具の放つ微かなマナに気づいたPCの資質を見抜き、最初の魔術《マナインフロー》の指導をする。

スタートレグの判定の結果に応じて、次のメインレグ・シーン1Aかメインレグ・シーン1Bの

いずれかに分岐が発生する。

メインレグ・シーン2の《マナインフロー》の判定に成功すればクエスト成功。

●シナリオトレーラー

賑わう宿屋、飛び交う歓声。

テーブルの上で踊るカードには、誰も気づかぬ「影」が潜んでいた。

「……あれ？ 魔道具で透視している？」

隠されたいかさまに気づいた時、あなたの運命を暴き出す。

不正を暴き窮地に陥るキミに対し、ひとりの魔術師が声をかける。

「キミはこのマナが見えるのかい？」

これは、偶然がもたらした、キミの始まりの物語。

メインプレイ

■いかさまを見破る

●スタートレグ

◆解説

PCがたまたまいた宿屋の酒場で、カードゲームの不正を発見する場面。

PCがその場にいた理由は、旅の途中で偶然出くわしたのかもしれないし、親に命じられ

て宿屋に酒の配達に来たのかもしれない。

GMはプレイヤーと話し合って理由を決めること。

その宿屋の1階にある酒場では、1つのテーブルで4人の男たちが、カードを使った賭博に興じていた。

PCはその中のひとりの男——似合わない

片眼鏡(モノクル)を掛けた、荒くれ者風の男——を見ると、相手の手札をカードの裏面から見るときに、ときおり片眼鏡が金色に発光する事に気がつく。

PCは難易度12の【知力】判定をすること。

成功した場合、PCはいかさまを告発することができる。メインレグ・シーン1Aに進む。

失敗した場合、PCはいかさまに気づいたことを思わずつぶやいてしまう。メインレグ・シーン1Bに進む。

▼描写

夕暮れ時。街道沿いの大きな宿屋「黄金の麦穂亭」の酒場は、旅人や地元の人々で賑わっている。

その一角で、金貨を並べて高額な掛けカードゲームに興じている一団があった。

その中にひとり、連勝を重ね下卑た笑みを浮かべる男がいる。

キミは偶然、その男の片眼鏡が金色に光る事に気がついた。

▼セリフ：いかさま師の男

「ハハッ、また俺の勝ちだな！ 今日はずいてる。さあ、次の賭け金を出してもらおうか」

「払えねえ？ 装備を売るなり、家族から金をせしめるなりすりゃあいいだろ？」

▼セリフ：カモにされた男性

「勘弁してくれよ。もう銅貨一枚だって払えねえ」

◆結末

PCが判定を終えたところでスタートレグを終了する。メインレグ・シーン1へ進む。

●メインレグ・シーン1A：告発の行方

◆解説

スタートレグで【知力】判定に成功した場合のシーン。

GMは判定に成功したPCに、いかさまを告発するかどうかを確認する。

告発した場合：このまま描写を読み上げシーンの演出を進める。

黙っていた場合：告発はしなかったものの、不審げな目線に気づかれ、いかさま師に因縁をつけられる。シーン1Bに進む。

告発後、逆上したいいかさま師からPCは師匠に救い出される。その後師匠は、才能の片鱗を見せたPCの資質を確認する。ここで「第一

印象表」をROCして師匠の印象を決定する。

▼描写

キミは不正で犠牲者から強欲に金品を巻き上げる男を許せず、いかさまであることを指摘した。

「ああ？ 証拠でもあるのか！」

片眼鏡の男はテーブルを叩き、PCに向けて太い拳を振り上げる。

周囲が悲鳴を上げる中、キミの前にひとりの人物が割って入る。その人物が杖を軽く一突きすると、目に見えない壁に阻まれたかのように男の拳が止まった。

「暴力はいけなよ。それに、その片眼鏡……魔道具だね？」

▼セリフ：師匠

「おっと、そこまです。魔導師としては魔道具を使つたいかさまは見逃せないな」

(男を取り押さえて)「店主、いかさまだ。この男を街の警備兵に突き出してくれないか？」

魔術師の(師匠の名前)と言えば信じてもらえるはずだ」

(片眼鏡の男を店主に引き渡した後)「……キミ、怪我はないかい？」

(PCを一瞥し、瞳の奥を覗き込む)「……ほう、これは面白い。この魔道具が放つマナの流れを、感じ取ったのかい？ それにいかさまを許さない正義感も魔術師向きに思えるね」

「キミはまだ、自分の才能に気づいていないようだね」

「……ほう、これは面白い。この魔道具が放つマナの流れを、感じ取ったのかい？ それにいかさまを許さない正義感も魔術師向きに思えるね」

◆結末

PCが師匠に話しかけられたところでシーン終了、シーン2へ進む。

●メインレグ・シーン1B：思わぬ窮地

◆解説

いかさま師はPCに怪しまれたことに気づき、逆上して絡んでくる。窮地に陥ったPCを師匠が救うシーン。師匠は才能の片鱗を見せたPCの資質を確認する。ここで「第一印象表」をROCして師匠の印象を決定する。

▼描写

「おうおう、なんだあ小僧？ 俺に何か言いたいことでもあるってのか？」

片眼鏡の男はテーブルをPCの胸ぐらをつかみ、因縁をつけはじめた。男は暴力で黙らせようと考えたのか、PCに向かって振り下ろそうと拳を固めた。

周囲が悲鳴を上げる中、ひとりの人物が立

➦ プレシャスデイズ ➦

ち上がった。その人物が杖を軽く一突きすると、目に見えない腕に拘束されたように、男は動きを止めた。
「暴力はいけないよ。それに、その片眼鏡……魔道具だね?」

▼セリフ：師匠

「おっと、そこまでだ。魔導師としては魔道具を使いたいとかさまは見逃せないな」

(男を取り押さえて)「店主、いかさまだ。事男を街の警備兵に突き出してくれないか?」

魔術師の(師匠の名前)と言えば信じてもらえるはずだ」

(片眼鏡の男を店主に引き渡した後)「……キミ、怪我はないかい?」

(PCを一瞥し、瞳の奥を覗き込む)「……ほう、これは面白い。この魔道具が放つマナの流れを、感じ取ったのかい?」

「キミはまだ、自分の才能に気づいていないようだね」

◆結末

PCが師匠に話しかけられたところでシーン終了、シーン2へ進む。

●メインレグ・シーン2：魔術の目覚め

◆解説

PCが初めての魔術《マナインフロー》に挑戦する場面である。

【知力】で判定を行ない、魔術師としての才覚を示せるかどうかを決める。この判定に成功するとクエスト成功となり、失敗するとクエスト失敗である。いずれの結果でも弟子入りは可能である。

判定後、師弟の絆を象徴する「師匠の呼び名表」をROCして、PCから師匠への呼び名を決める。

▼描写

師匠はいかさま師の片眼鏡を没収し、PCの前に置く。

「この中にある力を感じてごらん。それをキミ自身のマナで包み込むんだ」

キミは師匠の教えに従い、胸の奥から湧き上がる温かな熱を指先に集中させる。

▼判定

PCはスキル《マナインフロー》を使用し、ま魔術判定を行なう。ファンブルを振らなければ判定成功。

(判定成功の場合)

PCの指先から柔らかな光が溢れる。師匠

は満足げに深く頷く。

(判定失敗の場合)

魔力が暴走しかけるが、師匠が優しく手を添えて力を制御する。

◆結末

判定後、師弟の絆を象徴する「師匠の呼び名表」をROCする。その後クローズドレグへ。

●クローズドレグ

◆解説

物語の締めくくり。PCが弟子入りを決め、旅立つ場面。

▼描写

騒ぎが収まった宿屋の外。夜空には満天の星が広がっている。

師匠はキミを振り返り、真剣な眼差しで問いかける。

▼セリフ：師匠

「キミに見えたあの光は、これからキミが歩む新しい世界の入り口だ。……どうだい、私の弟子になって、その才能を磨いてみる気はないかい?」

「一人前になるのは簡単じゃない。けれど、キミの人生は今日から『かけがえのない日々』に変わるはずだ。私が保証しよう」

「キミにはご両親はいるのかい? 私から説明しよう。その後は魔術師協会に行つて正式な手続きだ」

◆結末

PCが弟子入りを承諾し、ふたりが夜道を歩み出したらシナリオ終了。インタープレイへ。

■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：「いかさまを見破る」をメモリーシートに記入するこ。

プライズ：師匠から授かった「魔術師見習いの杖」などのプライズを取得する。

経験点：

クエストに成功した場合

(《マナインフロー》の判定に成功)：2000点

クエストに失敗した場合：1000点

成長処理：

獲得した経験点に基づき、グレードアップ(0
→1)の処理およびスキルの習得を行なう。

■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

■PCのごとの修正

2026年4月にアップした「古代魔法王国の遺跡」に続きファーストシナリオをお贈りする。これは、ファーストシナリオが切っ掛けとなって、「よし遊んで見よう」と皆さんに思っていたいただきたいというのが理由である。

そして、ファーストシナリオであればPCがシナリオ開始前にどんな状況なのかを決めるという話になる。

そんなわけでPCの生い立ち別に宿屋にやってきた理由のヒントを挙げておこう。もちろんGMとプレイヤーは以下に書いたのとは全然違う理由で宿屋にやってきた事にしてよい。

▼「都会生まれ」の場合

この場合、PCが宿屋に泊まりに来るよりは、現地の人間としてその場に居合わせたことにした方が自然だ。

たとえば、宿屋に商品を卸しに来た商家の子供や、宿屋で歌うことで稼がせてもらっている庶民などという設定は容易に思いつくだろう。

▼「地方・農村生まれ」の場合

この場合はたまたま宿に泊まっている時にその場に出くわしたということにするのが一番シンプルだろう。

▼「放浪者・天涯孤独」の場合

あまり宿屋に立ち入れそうにない子供たちではあるが、開き直って彼らもギャンブル目当てでやってきたというワイルドな設定も考えられる。実は貴族の子弟も使用人にそのかされてギャンブルをしに来たという事にするのが可能だ。

■ミッドランドと博打

古来、博打(ギャンブル)という行為は神事や占術と不可分な関係にあった。

現実世界の日本において「おみくじ」が神の意を問う儀式として現在でも親しまれているように、ミッドランド王国においても、運命をダイスの目やくじに委ねる行為は、単なる遊興を超えて「神々の天秤」を伺う神聖な側面を併せ持っているだろう。

日常の些細な決断から、祭礼における奉納試合の勝敗まで、この世界の人々は目に見えぬ運命の糸を、賭けという形で手繰り寄せてきたのである。

●賭けの対象

こうした文化背景を考慮すれば、魔術師育成の道に励むPCにとって、ギャンブルは決して無縁な存在ではない。むしろ、彼らの歩む道そのものが、劇的な博打の仕掛けとなり得る。

そのさいたる例が、魔術大会だ。グレードアップを懸けて若き魔術師見習いたちが火花を散らす真剣勝負は、民衆にとって最高級の娯楽であると同時に、莫大な金が動く賭博の対象となっても不思議はない。

観衆は、ひとりの見習い魔術師が放つ一撃に自らの銀貨を投じ、その未来に夢を馳せるのだ。

たとえばPCが大会の優勝候補として注目を集めるとしよう。そうなれば、PCの存在は、賭け率を操作しようとする不逞な輩にとって格好の標的となり得る。

すると、多額の配当を狙う反社会的な魔術組織や闇ギルドが、PCを敗北させるために試合直前の暗殺を企てたり、愛する師

匠や島の人々を人質に取って八百長を強要したりといった事態も十分に考えられるわけだ。

……というように、ギャンブルという要素ひとつ取ってもシナリオのアイディアにできるわけだ。

■魔導具とGMの創造性

本シナリオ「いかさまを見破る」において、物語の鍵を握るのは「透視能力を秘めた片眼鏡(モノクル)」という特殊な魔導具である。こうした、ゲームバランスを劇的に変えてしまいかねない強力なアイテムを登場させる際、多くのGMは「もしこれをPC(プレイヤーキャラクター)が手に入れ、悪用したらどうなるか」という懸念を抱くだろう。

しかし、PCの手に渡ることを恐れるあまり、物語を彩る魅力的なギミックを排除してしまうのは損だといえる。

本シナリオのように「魔術師としての資質を見出すための試金石」として機能させるのであれば、それは単なる道具を超えた、運命的な舞台装置となる。

そして、『PD』の場合、危険な魔導具は簡単に無効化する方法がある。師匠がその道具を取り上げてしまえば良いのだ。そんなわけで、GMは魅力的な魔導具をシナリオに登場させて、プレイヤー共々楽しんでほしい。