

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 パンをこねる

—— 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も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

スローライフシナリオ パンをこねる

このシナリオはPCが「PD」の世界で日常的に食べられているパンを焼くためのお手伝いをする話だ。GMがパンをこねたときの感触や焼きあがった時の香りなどを描写すると臨場感が増してプレイヤーもより楽しめるだろう。

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：1

●ストーリー概要

PCと師匠は旅の途中の農家で一晚の宿を借りる。師匠は金銭を払いつつも、農家の好意への感謝としてPCにパン作りを手伝わせる。この作業を通じて、PCは「力と精度の制御」という魔術師修行に必須の要素を日常の中で学び取る。

●シナリオトレーラー

それは旅の途中での出来事。突然天候が荒れ出した。雨風を避けるため、親切な農家に泊めてもらうことになったキミと師匠。師匠は感謝の気持ちとして、農家の手伝いをキミに命じた。今日の課題は、明日の食卓を飾るパンの生地をこねること。師匠曰く、「力の加減を学ぶ、良い修行になる」らしい。キミの「プレシャスデイズ」を彩る、小さな日常の物語。

メインプレイ

■シナリオ：パンをこねる(スローライフ)

●スタートレグ

◆解説

その日、突然空模様が荒れだした。たまたま目に入った農家に一夜の宿をお願いしたところ、ベッドまで提供してくれるという。その農家は、魔王軍との戦いが終わった後にこの地を開墾し始めたのだという。家の周りを石壁で覆い、牛馬の他にブタやニワトリも飼っていて、何組かの家族がまとまって住んでいるそれなりに大きな農家だ。

日没後、農家の提供してくれたスープとパン

とチーズをいただいていると、その農家の主人は明日師匠と弟子のためにパンを焼いてくれるという。

師匠は宿の代金とは別に農家のご主人の厚意に報いるために、PCにパンをこねるのを手伝うように言いつけた。

パンは気温の低い夜のうちにこねて発酵させて、翌朝焼き上げるのが一般的だった。このシナリオではそんなパン作りの一部の作業を弟子にさせながら、魔術の基礎を学ばせるという師匠の試みでもある。

GMは以下の判定をPCに行なわせること。

・判定：パン生地をこねる（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。そのさいGMはPCの最も高い能力値で判定させて構わない。もしどうしても、プレイヤーが決められない場合はGMが選択するか、【知力】で判定するとよい。

▼描写

薪の燃える温かい空気が漂う、この国では一般的な農家の台所。師匠は農家のご主人から受け取った、収穫されたばかりの小麦粉が入った袋と、大きなこね鉢をPCの前に置く。師匠の眼差しには、この作業を通じてPCが魔術の精神を学ぶことへの期待が込められている。

▼セリフ：師匠

「いやあ、泊めてもらって助かったね」
「この親切な農家さんに泊めてもらった恩返しとして、真心でのお礼をしよう」
「さあ、そのパン生地をこねてごらん。小麦粉の形質が変化する過程をよく観察することだ。いずれ大魔法を扱うキミにとって、最も基礎的な修行となると思うよ」

▼セリフ：農家の主人

「いやあ、代金をいただいているのにこんなことまでしていただけるなんて」
「わたしら農民は魔術師の皆様には大変お世話になっていますので。こんな汚い家でよければ大歓迎でさ」
（PCを見ながら）「おお、なんて賢そうなお子様でしょう。将来の魔術師様、修行を応援していますよ」

◆結末

・判定に成功した場合：生地は適度な弾力と滑らかさを持ち、師匠も農家のご主人も満足する。PCは魔術をコントロールするヒントを日常の中で掴んだ。

・判定に失敗した場合：生地がうまくまとまらず、弾力が足りない、または過度に発酵しすぎる気配を見せる。すかさず師匠が代わって生地を整え、材料は無駄にならずにすんだ。

師匠の依頼・導入が終わったらメインレグへ。

●メインレグ・シーン1

◆解説

PCは師匠の「魔術の修行」という言葉を胸に、パン生地をこねる課題に挑む。パンをこねる工程は多岐にわたるが、ここでPCが挑むの

は種パン（酵母を活性化させた種生地）と小麦と水を混ぜる「本こね」と呼ばれる作業だ。適度に混ぜたら、最後に塩を混ぜ、酵母の活動を抑制してこの段階は終わる。

・判定：「本こね」に挑戦する（難易度：10）

どの能力値で判定するかはプレイヤーが選択してよい。そのさいGMはPCの最も高い能力値で判定させて構わない。もしどうしても、プレイヤーが決められない場合はGMが選択するか、【情熱】で判定するとよい。

◆描写

PCは作業代の上に置かれているこね鉢に、小麦粉と水、そして種パンを入れるように言われる。

初めは師匠の言っている事の意味が分からなかったが、小麦粉と水を混ぜているうちに、段々と言いたいことがわかってくる。PCは師匠の静かなアドバイスを受け、パン生地の状況に心を傾ける。PCは徐々に生地が生き物のように変化していくのを感じる。

▼セリフ：師匠

「いいかい、魔力も生地は似ている。まずは少しずつ粉に水を混ぜ、無理に力を押し付けるのではなく、生地全体の様子を整えていくんだ」
「パン生地は生きている。その日の気温や湿度によって求められる硬さも変化する」
「あまりこねすぎると、生地の温度が上がってダレたり発酵が進みすぎたりする。手早くするのも大切なんだ」

（判定成功の場合）「うん、いい感じだね。この後塩を混ぜてまたしばらくこねるんだ。味付けだけじゃなくて、発酵をゆっくり進めることができるんだ」

（判定失敗の場合）「ちょっとまだ難しかったかな？ わたしが代わろう」

◆結末

・判定に成功した場合：種パン、小麦、水の配分も適切な案配でこねることができたようだ。不思議と美味しいパンの焼き上がりが目に浮かんできた。

・判定に失敗した場合：うまく混ぜらず、つい水を多く混ぜ込もうとしてしまった。師匠のフォローで、なんとか次の段階へと進むことに……。

結果が確定したらクローズドレグへ移る。

●メインレグ・シーン2

◆解説

PCがパンをこねた夜から翌朝まで、パンを放置して発酵させる。翌朝、農家の人たちが起きる前にPCは師匠に起こされる。雨は既にやんでいて、農家の人たちはこの後畑に向かうという。

師匠は、発酵が進んで膨らんだパンを押してガス抜きした後、必要な大きさに切り分け、少し生地を休ませた後に形を整える。さらに少し時をおいて、かまどに入れて焼き上げる。

PCは師匠と一緒に焼き上がり待つ。

▼描写

まだ日が昇るより前の時間。師匠はPCを起こした。この後、パンを焼く前の仕上げる作業があるという。

前の晩に比べて倍ほどに膨らんだ生地は、「生きている」という師匠の言葉を実感させた。師匠はパン生地からガスを抜き、適度な大きさに切り分けた後、何度か休みを入れながらついにかまどで焼くところまでこぎ着けた。

◆セリフ：師匠

(ガス抜きをしながら)「農家の皆さんの場合省略する工程もあるけど、わたしたちはお礼を兼ねているからね。丁寧にいこう」

「パン生地は生きているからね。わたしたちの都合だけではどうしようもない。必要な時間をちゃんとかけないと、何もかも台なしになるからね」

(PCとパンの形を整えつつ)「うん。そんな形でいいんじゃないかな」

「普段、農家の皆さんは大麦やライ麦のパンを食べてるんだ。小麦のパンを焼くというのはわたしたちを歓迎してくれているということなんだよ」

(パンが焼き上がりつつあるとき)「うーん。この香ばしい香りたまらないね」

「そのうちかまどの火加減も任せるからね。今はわたしのやることをよく見ておくんだ」

(かまどからパンを取り出すとき)「温度が高いかまどの奥から先に取り出すんだ」

(パンをコンコンと叩きながら)「うん。ちょうどいい硬さだ」

「取り出すときにパンをかまどの床を引きすらないように。貯まった灰が巻き上がるからね。もちろん火傷には気をつけて」

◆結末

かまどからパンを取り出せたらクローズドレグに移る。

●クローズドレグ

◆解説

PCがパンを農家の人々に披露する。普段食べている硬くて黒いパンと比べてごちそうなパンに、農家の人たちは目を輝かせる。

▼描写

農作業がひと段落した昼の休憩時間。家に戻ってきた農家の皆さんは、白くて柔らかい「ごちそうのパン」に目を輝かせていた。

農家の主人はハムとチーズを提供してくれて、和やかな雰囲気の中で昼食を終えた。

▼セリフ：師匠

「なんとか焼き上がりました。皆で食べましょう」

(農家の主人が大盤振る舞いしてくれたことに)「すみません。かえってご迷惑じゃないですか?」

「ありがたいいただきます」

(食事がすんで)「さあ、名残惜しいけどそろそろ」

▼セリフ：農家の主人とその家族

(農家の主人)「やあ、これは見事なパンですね」

(農家の子供たち)「すごい! ごちそうのパンだ!」

(農家の子供たち)「魔術師様、ありがとうございます」

(農家の奥さん)「旦那さま、せっかくですからハムやチーズも出しましょう」

(農家の主人)「そうだな。大人には葡萄酒も出そう」

(農家の主人)「十分なお題も戴いた上に、こんなごちそうまで焼いていただいて。本当に感謝します。魔術師様」

(農家の主人)「魔術師様もお弟子さんもお元気で」

◆結末

PCは農家の人々に別れを告げて、師匠とふたりの旅に戻る。昨夜からの体験が魔術師としてのPCに未来への糧となるのを感じながら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

メモリー：「パンをこねる」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。

経験点：1000点を得る。

成長処理：成長テーブル（P195）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。

しかし、GMの立場であれば説明があった方が納得してプレイしやすくなるだろう。GMは以下の情報をプレイヤーの様子を見ながら説明するかしないかを判断すること。

■パンの発酵

ファンタジー世界で、食品の腐敗や発酵がどのように起きるかを真面目に議論すると、それだけで膨大な時間を費やせるほど複雑なテーマだと言える。

本シナリオでは、中世欧州のパン作りを参考に、なるべくプレイヤーに分かりやすく手順を簡略化したパンの製造法を採用している。

■小麦の価値

これも十分深くて広いテーマだが、史実ベースで語れば小麦のパンが普及したのは近代以降の事である。

しかし、かつての欧州で作られていた焼いた麦の塊のようなパンは、現代日本のプレイヤーにとってはイメージしにくいだろう。よって「ごちそうのパン」として、シナリオ中では小麦粉のブルパンをイメージして記述してある。

プレイヤーの中には、逆に「そんな貴重な小麦をパンにしているのか？」という疑問

を持つ人もいるかもしれない。その場合GMは「魔術師が家を訪れるというのは、この国の人にとってはお祭りみたいなイベントなんだよ」「小麦粉の代金だけでなく、台所の使用料も相場より多く師匠が支払っているよ」「農家の主人も、次世代の魔術師を育てるために喜んで協力しているよ」などと言うといいだろう。

■開拓

このゲームでは魔王軍との戦争があり、国土の多くが荒廃した過去がある。それ故に、人々は未だに復興作業をしている最中だ。

この家族も、放棄された土地を領主の許可を得て開墾している。既存の町や村から離れているために、警備警戒のために家族がまとまって住み、家の周囲を石垣で囲っている。

そのような環境なので、魔術師の来訪は農家にとって心強い出来事なのである。

■農家の名前

農家の主人やその家族の名前は特に設定していない。必要になったら、GMは基本ルールブックP113の命名表を使って名前を決めてもよい。

■能力値の選択

スローライフシナリオの目的はGMとプレイヤーが師匠と弟子になり、その関係性で会話することにある。成功しても失敗しても構わないわけだが、GMが陥りやす

い誤りとして、成功不成功が半々になるような難易度や、リアリティにこだわったルール運用をしてしまう、ということだ。

このシナリオの場合、GMはそのPCが成功しやすい能力値を選んで判定させ、成功体験を与えた方が、今後もゲームを遊ぶモチベーションになる。特に、プレイヤーが初心者の場合はそうだ。

能力値によっては、一見その能力値で判定する必然性が理解できない場合もあるかもしれない。だが、たとえばこのシナリオを例に取るなら「パン生地が上手くまとまるかどうかは人知を超えた現象だよ」と【神秘】を用いたり、「美味しくなれというPCの優しさが伝わるんだよ」と【優愛】で判定させたりする理屈を付けられる。

重要なのはプレイヤーが楽しみ、この続きをまた遊びたいと思うことだ。GMはプレイヤーの態度を観察しながら、どのように判定させるべきかを決めるとよい。

■一般スキル

GMはPCが一般スキルの〈ハウスワーク〉を持っていた場合、このシナリオの判定に使用を認めてよい。〈クラフト〉は木工などの工作をイメージしたスキルなので、パンをこねるのには不適切だ、というのが公式からのイメージである。

ただし、最終的な決定権はGMにあるので、プレイヤーが「このように〈クラフト〉を使います」と言って、それに納得したなら、GMは〈クラフト〉の使用を認めてもよい。