

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
井戸水を汲む

——注意!!——

●GM以外は読まないこと

これ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



スローライフシナリオ 井戸水を汲む

このシナリオはPCが『PD』の世界で日常的に行われる、
井戸からの水汲みを手伝う話だ。GMは、古びた石造りの
井戸、縄の擦れる音、冷たい水の感触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。



■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町で宿として小屋を借りる。師匠は、代金は支払い済みだからと、一泊に必要な水汲みをPCに命じる。この作業を通じて、PCは「力の制御とバランス感覚」という魔術の行使に不可欠な要素を日常の中で学び取る。

●シナリオトレーラー

それは、旅の朝の出来事。師匠とキミが身を寄せることになった町は、今日も穏やかな一日を過ごしている。PCの師匠は、町の皆が使う井戸に言って、今夜必要な水を井戸から汲んで来るように言いつける師匠曰く、「力と、その力の加減を学ぶ、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：井戸水を汲む(スローライフ)

●スタートレグ

◆解説

PCが師匠と共に街道を旅して、宿場町に到着する。

町に着き、宿を決めたその日の夕刻、師匠はPCに水汲みを依頼する。町の井戸は共同のもので、石造りの壁に覆われ、屋根と滑車を備えた簡素な櫓が組まれた中世ヨーロッパ風の様式である。

師匠は、滑車の扱いには注意が必要であり、一歩間違えれば水がこぼれるだけでなく、柄

杓や縄を井戸に落としかねないと警告する。この作業を通じて、PCは魔力を含む「力加減」を学ぶことになる。

▼描写

PCが師匠と共に街道を旅していると、少し高い丘の上に木組みの家屋が見え始めた。さらに歩いて行くと宿場町に到着する。

宿を決めて部屋に通された後、師匠は「町の広場にある井戸で、水を汲んでくるように」とPCに告げた。師匠の眼差しには、この日常的な作業の中に、魔術師としての成長のヒントがあることへの確信が込められている。

▼セリフ：師匠

「無事に宿が取れてよかったよ」
 「町長さんにご挨拶したときに代金は支払つたから、公共の井戸で水を汲んできてくれないか？ この町の広場に井戸小屋があるから、そこに行くんだ」
 「(宿に用意された瓶を指さしながら) とりあえず、あの瓶一杯分、桶で1回で運べると思うよ」
 「水汲みは、ただ重いだけじゃない。滑車を使うから、力の加減を誤ると、一気に縄が滑り落ちてしまう。集中が必要な作業だ」

◆結末

師匠の指示を受けて、PCが井戸へ向かったらメインレグへ。

●メインレグ・シーン1**◆解説1**

井戸に着いたPCは師匠の助言を思い返しながら、井戸から水を汲む作業に挑戦する。深井戸のため、柄杓が水面に着くまで縄を慎重に送り出し、水で満たした後も重くなった桶を一定の速度で引き上げる必要がある。

PCは井戸の水桶を、ゆっくりと井戸の底へと送り出す。水槽が水面に触れる水音、井戸の水桶へとつながっているロープを引いたり戻したりして水が満たされる感覚などを感じつつ、次はこの重くなった水桶を、水をこぼさないように注意しながら引き上げる。

・判定：井戸水を汲む（難易度：9）

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

・判定に成功した場合：PCは柄杓を揺らすことなく、水桶を満たす量の水を汲み上げた。

・判定に失敗した場合：柄杓が途中で井戸の壁にぶつかり、水が半分ほどこぼれてしまった。または、引き上げる際に勢いがつきすぎて、桶が井戸の縁に激しくぶつかり水が大量に溢れてしまう。その後は判定をすることなくなんとか桶一杯の水は汲めたことにしてよい。そして、結果としてPCは服が濡れてしまい、乾くまでちょっと気持ち悪く感じる（ルール的なペナルティはない）。

◆描写1

大分陽が落ちてきた町の広場。そこには、苔むした石壁に囲まれた共同の井戸がある。

古びた木製の滑車と、その滑車を滑る太い縄、そして井戸の縁には水に濡れた木製の柄杓が置かれている。

PCは井戸に備え付けられた水桶を縄の先に結び、ゆっくりと井戸の底へと送り出す。水桶が水面に触れると、かすかに水音が響く。水が水桶を満たし、その重さが縄を通じて腕に伝わってきた。

今度はこの重くなった水桶から水をこぼさずに引き上げる番だ。バランス感覚に加えて筋力も必要だ。

▼セリフ：町民（井戸の近くにいる老人）

「やあ、魔術師様のお弟子さんかい。水汲みご苦労様だ」

「この井戸の縄は古いからね、気を付けておくれよ。桶を落としたら大変だから」

(水汲みを終えた)「お疲れさん」

◆解説2

判定の成功か失敗かにかかわらず、水汲みの仕事は完了できる。スムーズに行なえたかどうか、成否はPCの感じる手応えの違いとなって表現される。PCは宿の部屋に戻って師匠に水汲みが完了したことを報告し、彼との会話を行なう。

PCは師匠の会話の中から、今回の水汲みの意味を知ることになる。

◆描写2

水を汲み上げたPCは、水桶を持って師匠の待つ宿に戻った。部屋の水瓶に運んできた水桶から水を移し、師匠に水汲みが完了したことを報告する。

仕事をやり遂げたPCを見て、師匠は満足気な笑顔を浮かべて話し始めた——。

▼セリフ：師匠

(判定成功の場合)「水汲みお疲れ様。うん、上手く汲めたみたいだね。この力の入れ方が魔術を使うときのコツにもなるからよく憶えておくといい」

(判定失敗の場合)「どうやら苦戦したみたいだね。その感覚は魔術を使うときに応用できるからね。失敗でも無駄でもないさ」

◆結末

師匠への報告が終了したら、クローズドレグへ移る。

→ プレシャスデイズ ←

●クローズドレグ

◆解説

水汲みを終え、PCは師匠にねぎらわれる。師匠は、PCの話を聞きながら、水汲みという行為から魔術に応用できる感覚について話をする。

▼描写

水汲みを終えたPCに、師匠はPCに頭を優しく撫で、水汲みと魔術に共通するコツについて話し始める。

▼セリフ：師匠

「水汲みは、一見単純な作業だけど、常に変化する水桶の重さに合わせて、力の出力を微調整する必要がある。魔術も同じ。君は今日、その基本を学んだんだ」

「さあ、次に向かう場所ではどんな学びがあるかな」

◆結末

翌朝、PCと師匠は汲んできた水で手と口

をすすぎ、再び旅に出るために準備を始める。これから何度も繰り返すであろう井戸での水汲みの体験が、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。インターブレイに進む。

■インターブレイ

メモリー：「井戸水を汲む」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。

■アフターブレイ

セッション終了を宣言し、後片付けをする。

GM向けの補足

■井戸の様式と重要性

ファンタジーで描かれる生活水は、おそらく井戸から水を得るという描き方が一般的だろう。もちろん古代文明の遺構を利用した水道がある都市などもあるとは思うが、このシナリオではお話の都合もあって

史実の話をすると、中世ヨーロッパ、特にフランスやドイツの集落では、井戸は共同体の中心に位置することが多かった。このシナリオでは、そういう史実を下敷きにしつつ、過程を省略しながら描写している。

このシナリオで想定される井戸は、上部に石壁があり、滑車（ブーリー）と繩が使われる「巻き上げ式」の様式である。これは手動で水桶を吊り下げ、引き上げるための装置であり、単なるロープとバケツよりも効率的だが、滑車に繩が噛みこんだり、勢いよく手を離したりすると危険が伴う。

井戸水は、飲料水、料理、洗濯、家畜への給水など、あらゆる生活の基盤となるため、水汲みは日常の最も重要な作業のひとつである。また、共同体の井戸を使用できるのは、町に師匠が代金を払っていることに加えて、魔術師という信用があつての事である。

■水汲みと魔術の関連性

もちろん魔法自体がフィクションなわけだが、西洋魔術と水には強い関わりがある。水は「変容の媒介」として扱われ、液体から蒸気や氷へと形態を変える性質が物質の昇華や霊的変換の象徴とされた。

■能力値の選択

このシナリオの判定は、以下の能力値のいずれかで理屈を付けやすい。

【体力】：柄杓の重さを感じ、持続的に力を込めて引き上げる「筋力」と「持久力」の表現。

【知力】：井戸や桶の形状を理解して、上手に水を汲み上げる。

【俊敏】：繩を滑車に絡ませずに操る「手先の器用さ」や、水桶を揺らさない「身体のバランス感覚」の表現。

【優愛】：村人のための水だからこそ、慎重かつ丁寧に作業を行う「慈愛の心」の表現。GMIはプレイヤーが選んだ能力値で判定理由を付けてあげることを推奨する。

■一般スキル

PCが一般スキルの〈ハウスワーク〉や〈サバイバル〉を持っていた場合、水汲みという日常的な作業を円滑に進める技術として、達成値に+GLの修正を認めてよい。

■宿場町

このゲームの背景世界のモデルとなる中世歐州には街道があり、宿場町と言えるような都市があった。特徴として、巡礼など信仰を動機とした旅人が多かった事があげられる。

このシナリオの町はその中でも人口1000人程度の小さな宿場町をイメージしている。町を取り囲む城壁はなく、領主の居城もなく、小さな神殿がある。ただ、街道沿いにあって宿泊者がいるので形成された、その程度のサイズの町である。