

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 スイカを食べる

—— 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 スイカを食べる

それは夏の日の思い出。師匠と一緒に旅の途中たどり着いた山あいの村。魔術師の到来を歓迎してくれた村人は一玉のスイカを供してくれた。師匠は嬉しそうにスイカを受け取ると、絶景を眺ながら食べようと誘う。

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
経験点：1000点

●ストーリー概要

夏の暑いさなか、PCは師匠と一緒に山あいにある村に立ち寄る。村人たちは魔術師の師匠とその弟子であるPCを気持ちよく歓迎してくれる。

そして、村人は暑気払いにと小ぶりだが形のよいスイカを提供してくれる。

PCは見晴らしのよい崖の上で絶景を眺めながら師匠と一緒にスイカを食べる。

夏の暑い時期に涼を楽しむシナリオである。

●シナリオトレーラー

夏の風が吹き抜ける、山間の静かな村。旅の途中で立ち寄ったキミと師匠を、村人たちは優しく迎えてくれた。
あちこちから清らかな湧水が流れるこの地で、冷やされていたのは見事な大玉のスイカ。緑の肌に黒い縞模様。
師匠は言う。「たまにはこうして、季節の恵みをただ味わうのも悪くない」と。
それは、どこかノスタルジックで、とても甘い夏のひととき。

プレシャスデイズ
「スイカを食べる」

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説

PCと師匠と修行の旅をしている。そんな旅の途中で、険しい山々に囲まれた静かな田舎の村に到着する場面。

照りつける夏の太陽の下、PCと師匠は山奥のとある小さな村へとたどり着いた。GMがここで夏の暑さと旅の疲れをきちんと描写してお

くと、後の展開と対比になるのでお勧めしておく。
村に一步足を踏み入れると、旅の魔術師の訪れを察した村人たちが笑顔で集まってくる。彼らはキミたちを歓迎し、集落の中央を流れる澄んだ水路へと案内する。そこには、縄で結ばれた大きな緑色の球体が沈められていた。引き上げられたのは、立派な黒い縞模様の浮かぶスイカであった。

この村は、いたるところから冷たくて綺麗な湧水が湧き出ているという清らかな環境にある。村人たちは高名な魔術師である師匠と、その弟子であるPCの到来を大いに歓迎し、湧水で良く冷やした自慢のスイカを振る舞ってくれる。

▼描写

照りつける夏の太陽の下、キミと師匠は山奥にある小さな村へとたどり着いた。

周囲を見渡せば、切り立った青い山々がそびえ立ち、村のあちこちからは、清らかな湧水が絶え間なく溢れ出している。

そんな美しい山村で、人々はキミと師匠を歓迎してくれた。

▼セリフ：村長

「ようこそ魔術師様、よくぞこんな山奥までおいでくださいました」

「大したもてなしはできませんが、この湧水で冷やした特産のスイカをどうぞ。今が一番の食べ頃でございますよ」

▼セリフ：師匠

「おや、これは見事なスイカだね。素晴らしい湧水に恵まれたこの土地ならではの。ありがたくいただくよ」

◆結末

PCが師匠に誘われて丸ごとのスイカを抱え歩き出したところでスタートレグは終了。メインレグへ進む。

■メインレグ

◆解説

師匠に連れられ、美しい渓谷を望める崖へと移動する場面。GMはここで美しい山々や見下ろせる村の様子など、広大な風景を描写するとよい。たとえるなら夏休みの旅行気分をかし出し出せばプレイとしては成功となる。

ここで、師匠はナイフなどの刃物を一切使うことなく、魔術によってスイカを綺麗に真っ二つに切り分けてみせる。

師匠は、ただ静かにスイカの表面へ指先を触れる。次の瞬間、パチンと小さな小気味よい音が響く。

しばらく待つと、スイカが鋭利な刀で真っ二つに切られたように、みずみずしい断面を見せながらパツパツときれいに割れる。

PCはその見事な手並みの裏にある魔術の行使を察知できるかどうかの判定を行なう。判定の結果によらず、PCは師匠と一緒にスイカ

を食べることになる。

▼描写

村の裏手を少し登ると、目の前には深く刻まれた渓谷と、その底を流れる美しい川を見下ろせる絶景の崖が広がっていた。

心地よい涼風が吹き抜ける岩の上へ、師匠は腰を下ろす。そして、手元にある大きなスイカへと視線を落とした。

▼判定

PCは、師匠がスイカに触れた瞬間に魔術を使ったことを感知できたかどうかの判定を行なう。難易度は6。ただし、GMが認めれば他の能力値に変更してもよい。

(判定成功の場合)

キミは、師匠が指先を触れさせた刹那、ごく微細に圧縮された魔術刃がスイカの表面を一瞬で駆け抜けたのを察知した。

それは一切の無駄がない、極めて精密な魔力制御による切断術式であった。

(判定失敗の場合)

君は特になんにも気がつくこともなく、美味しそうなスイカの断面を眺める。

▼セリフ：師匠

(師匠がスイカを切断する)「おお、これは見事なスイカだね」

「温くなる前に食べてしまおう」

「あの岩の上が見晴らしがよさそうだ。あそこに座ろう」

(判定成功の場合)「ふむ、よく見ていたね。ちょっとした魔術の応用さ。まあ、スイカを切るくらいの使い方が平和で一番さ」

(判定失敗の場合)「スイカが切れたよ。さあ食べよう」

◆結末

切り分けられたスイカを前に、ふたりが楽しく岩の上の特等席に座ったところでメインレグは終了。クローズドレグへ進む。

■クローズドレグ

◆解説

見晴らしの良い崖の上で、よく冷えた甘いスイカを食べる場面。

ふたりでただ静かに風の音を聞き、川のせせらぎを見下ろしながら、冷たいおやつを楽しむ。

それは世界の危機や魔王の脅威とは無縁の、どこまでも穏やかで、少し切ないほどに美しい夏のひとときであることをGMはプレイヤー

➦ プレシャスデイズ ➦

に伝えること。PCがこの温かく楽しい思い出を、きっと忘れることはない思い出になるだろう、と思ってくれそうな描写をGMは心がけるとよい。

どこかノスタルジックな夏の空気の中、シナリオの締めくくりを行う。

▼描写

目の前に広がる大自然の絶景を眺めながら、キミと師匠は真っ赤なスイカに齧りついた。

湧水で冷やされた果肉は信じられないほどに甘く、瑞々しい果汁が口いっぱい広がる。果肉を噛み締めるとき、ぼろぼろと黒い種が岩肌へとこぼれ落ちていく。

▼セリフ：師匠

「うん、本当に甘くて素晴らしいスイカだ。すっかり冷えているね」

「種があるのが難点だが、これもスイカの風情だからね」

◆結末

PCと師匠が夏の思い出を紡いだらクロースドログは終了。シナリオの終了を宣言し、インタープレイに進む。

■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：「スイカを食べる」をメモリーシートに記入すること。

プライズ：プライズ表をROCして取得する。

経験点：1000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

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

■このシナリオの意味

ここでは、本シナリオの背景や、世界観構築に関するGM向けの解説を行う。プレイヤーとの共有は必須ではないが、セッションの演出や描写の広がりを持たせるための参考にしてほしい。

●スイカの歴史と中世ヨーロッパ

スイカ（西瓜）の原産地はアフリカ大陸（主にカラハリ砂漠周辺やエジプト）とされている。古代エジプトの壁画にも描かれており、当時は主に「貴重な水分補給の手段」として重宝されていた。

その後、地中海を経由してヨーロッパへと伝わるが、中世ヨーロッパにおけるスイカは、現代の私たちが知るものとは大きく異なっていた。当時のスイカは果肉が白や薄いピンク色、あるいは黄色っぽく、味もそれほど甘くはなかった。

どちらかといえば、ウリに近い苦味や淡泊さがあり、そのまま生食するよりは、料理の食材にしたり、種を炒って食べたり、やはり水分確保のための果物として扱われることが多かったのだという。

●日本での普及

日本には室町時代から江戸時代初期にかけて伝来したとされているが、現代のように「赤くて非常に甘い、黒縞模様のスイカ」が日本国内で圧倒的なポピュラーな存在として定着したのは、近代（明治時代以降～昭和期）に入ってからである。

特にアメリカから導入された品種の品種改良や、日本の農家による涙ぐましい努力によって、甘味が強く、あの独特な縞模様を持つスイカが全国に普及した。

日本の昭和期に広く見られた、縁側で団扇を煽りながら、川や井戸で冷やしたスイカを食べて種を飛ばす……という光景は、歴史的に見れば非常に新しく、かつ日本的なノスタルジーに満ちた独自のカルチャーと言える。

●これこそスローライフ

このシナリオは、本来の中世ヨーロッパ風ファンタジーの歴史的事実とは異なる描写が多数書いてある。

また、ヨーロッパの河川の性質（一般的

に日本の河川に比べて流れが緩やかで水温が高めになりやすく、スイカを冷やすのにはあまり向かないなど）を敢えて完全に無視している。

なぜなら、『プレシャスデイズ』というゲームにおいて最も重要なのは、「プレイヤーと師匠が、どれだけ心温まる日常（プレシャスデイズ）を過ごせるか」だからだ。

GMは「中世風の世界だからスイカが甘いのはおかしい」「ヨーロッパ風の川はスイカを冷やすのに向いているとはいえない」といった、「史実」に縛られる必要はない。今回のシナリオのように「山奥の特殊な湧水地帯である」というちょっとした理由（言い訳）を描写することで、現代の日本人が直感的に「美味しい、懐かしい、楽しい」と感じるレトロなスイカを食べる風景を、ファンタジー世界にそのまま持ち込んで一向に構わないのだ。

GMは自信を持って、プレイヤーが五感で楽しめる、美味しくて瑞々しい「日常の1ページ」を演出してほしい。