

魔術師育成
スローライフRPG

プレシャス デイズ

クエストシナリオ リユートをつまびく

—— 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め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、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

クエストシナリオ

リュートをつまびく

旅先で訪れた村で、PCは村に伝わる古いリュートに出会う。
師匠が調律した楽器を受け取り、慣れない構えや難解な楽譜に悪戦苦闘しながらも、弦をつまびく練習を重ね、音楽を通じた村人との温かい交流を描くクエストシナリオ。

プリプレイ

■DATA

シナリオ種別：クエストシナリオ（シングル／キャンペーン用）

推奨グレード：2

経験点：2000点（+500点）

●シナリオ概要

PCと師匠が旅の途中で立ち寄った村での出来事。村長の家で埃をかぶっていた古い弦楽器「リュート」を見つけた師匠は、それを部屋に持ち帰り音色を蘇らせる。

師匠の指導のもと、PCは慣れない楽器に悪戦苦闘しながらも、弦をつまびく演奏の練習に挑戦する。

夜には再生したリュートの音色をPCたちが

村に響かせ、音楽を通じた村人たちとの温かい交流とひとときの宴を楽しむ。

●シナリオトレーラー

かつて誰かが奏で、今は静かに眠る弦楽器。村の片隅で埃をかぶっていたその「リュート」に、師匠の手によって再び正しい音が宿る。「さあ、キミもこの弦に触れてごらん」耳を澄ませ、指先を踊らせ、心を通わせる。不器用につまびくその一音一音は、やがて忘れ去られた美しいしらべとなって、村の夜空に響き渡る。

プレシャスデイズ
「リュートをつまびく」

メインプレイ

●スタートレグ

◆解説1

PCと師匠が旅の途中で緑豊かな小さな村を訪れる場面。温かい歓待を受けた、挨拶のために村長宅を訪ねる。

PCと師匠は応接間の壁に飾られている一本の古い弦楽器を見つける。それは「洋梨を半分に割ったような独特の美しい形状」をして

おり、知っている人ならひと目でそれと分かるリュートと呼ばれる楽器だった。

村長はPCたちの視線を察したのか、リュートについて解説する。村に代々伝わるものであること、現在は演奏できる者がおらず、何年も鳴らされないこと、聞きかじりでなんとか手入れだけを続けて壁に飾っていること、などの事情を聞かせる。

その話に興味を持った師匠が、自分に任せてほしいと村長に提案し、一晩だけリュートを自分たちの部屋へ持ち帰る許可をもらうところまでを描く。

▼描写1

旅の途中で訪れた、緑豊かな小さな村。

キミと師匠が挨拶のために村長の家を訪ねると、応接間の壁に、洋梨を半分に割ったような、美しいフォルムをした一台の弦楽器、「リュート」が飾られているのが目に留まる。一見きれいに手入れされているが、どこか寂しげな沈黙を保ったまま、壁に掛けられている。

▼セリフ1：村長

「おや、そちらの楽器が気になりますか？それはこの村に代々伝わるリュートでしてね。……お恥ずかしい話、今の村にはこれを演奏できる者がおらんのです。時折、私が埃を払ったり、油を塗ったりして壁に飾るだけ。もう何年も、その歌声を聞いていません」

▼セリフ1：師匠

「ほう、これは見事な細工のリュートですね。……村長さん、もしよければ、私たちが借りている部屋にこれを一晩持ち帰らせてはいただけませんか？少し、様子を見てみたいのです」

◆解説2

村から提供された部屋にリュートを持ち込んで、師匠が色々試す場面。

師匠は楽しそうにリュートをいじって、音を調律し演奏まで始めてしまう。それは見事な音色で、誰もが感心するレベルの演奏だった。

やがて師匠はなにかを思いつき、PCにリュートを渡そうとする。

▼描写2

村長は師匠の申し出を快く承諾し、ふたりではリュートを持って割り当てられた村長宅のはなれの部屋へと向かう。

部屋に入ると、師匠は楽しげに机の上にリュートを置き、自らの道具を取り出して調律（チューニング）を始めた。

▼セリフ2：師匠

「うん、少し音程は狂っていたけれど、ネックも歪んでいないし、とても良い木が使われている。さすがは村に代々伝わるだけはあるね。この子はまだ、ちゃんと素晴らしい声で歌えるよ」

（優しく簡単な曲の一節をボロン、と弾いて見

せる）「……どうだい、良い音だろう？」

「ふふ、よし、決めたぞ。このリュート、キミが弾いてごらん。初めての楽器に触れるのも、魔術としての経験になるからね」

◆結末

師匠からリュートを託されたところでスタートレグは終了。メインレグ・シーン1へ進む。

●メインレグ・シーン1

◆解説

PCが初めて触るリュートの独特な形状に悪戦苦闘しながら、正しい姿勢で「構え」を維持するシーン。

リュートは、曲線的で膝の上に乗せるとツルツルと滑り、うまく固定できない。GMは「初めて弦楽器に触った子供の様子」を想像し、プレイヤーに上手く伝えたと臨場感が出るだろう。

PCは演奏のために、余計な力を抜きつつ、楽器を体の一部のように安定させ、指先を自由に動かせる姿勢を保つ必要がある。

判定に成功するとすぐに演奏を始める事ができる。

▼描写

師匠から手渡されたリュートは、裏側が丸くドーム状になっており、膝の上に乗せるとツルツルと滑ってうまく固定できない。

余計な力を抜きつつ、楽器を体の一部のように安定させ、指先を自由に動かせる姿勢を保つ必要がある。

▼セリフ：師匠

「リュートはね、抱きしめるようにして構えるんだ。力を入れすぎではいけないよ。でも、滑り落ちないように、キミの体の一部にするように、しなやかに支えるんだ」

▼判定

リュートを上手く構えることができるかを判定する。【体力】または【俊敏】で難易度は8の判定を行なう。

（成功の場合）

リュートを安定して構えることができた。シーン2の判定ダイスを+1個すること。

（失敗の場合）

ツルツルと滑る楽器に振り回され、演奏を始めるまで時間がかかった。

◆結末

PCが演奏を始めたらシーン終了。シーン2へ進む。

→ プレシャス デイズ ←

●メインレグ・シーン2

◆解説

師匠が教えてくれる指運びを憶えるシーン。
このシーンの判定に成功すると、クエストが成功にある。

師匠がPCの背後から手を回してリュートの弦の押さえ方とつまびき方を教えてくれる。何度か繰り返した後に、PCが自分でそれを真似て演奏する。

▼描写

師匠はキミの背後から手を伸ばしてキミの指を導き、弦を押さえさせ、リュート独特の「つまびき方」を教えてくれる。

▼セリフ：師匠

「この順番で指を動かすんだ」

「あまり力を入れなくていい。まあ、力が抜けたら熟達者だからね、徐々に憶えていけばいい」

「ゆっくりでいいから順番につまびきくん」

▼判定

PCが演奏の指運びを憶えられるか、【知力】または【情熱】で難易度10の判定を行なう。

シーン1の判定に成功している場合、判定のダイスを+1個できる。

(成功の場合)

師匠の指示を理解して、美しいメロディの運指がイメージできる。クエスト成功。

(失敗の場合)

なかなか運指が上手くいかない。クエスト失敗。

◆結末

PCがなんとか指を動かせたらシーン終了。
シーン3に進む。

●メインレグ・シーン3

◆解説

いよいよ指先で弦を「つまびき」、音を響かせる仕上げのシーン。この判定に成功すると、ボーナス経験点が得られる。

▼描写

キミはリュートの弦を指の腹で優しく滑らせるように「つまびく」。果たして師匠のように澄んだ音色を放つことができるか？

▼セリフ：師匠

「弦を無理に弾いてはいけないよ」

「弦を愛おしむように、優しく指先を滑らせるんだ。そうすれば、楽器も心地よくキミに伝えて歌ってくれるはずだよ」

▼判定

PCが実際にリュートをつまびく。【優愛】または【神秘】で難易度8の判定を行なう。

(成功の場合)

PCの指先から、部屋いっぱいに染み渡るような、柔らかに澄んだ美しい一節が奏でられる。経験点500点のボーナスを獲得。

(失敗の場合)

指先に力が入りすぎ上手く弾けない。

◆結末

PCが短い節を弾き終わったらシーン終了。
クローズドレグに進む。

●クローズドレグ

◆解説1

村人たちの前でリュートを披露し、温かい交流を行ってから旅立つ場面。

PCがリュートをつま弾いたその日の夜。村長の家の広間には、噂を聞きつけた村人たちが集まっていた。師匠が村に伝わるリュートを調律し、弾いてみせるということが伝わったからだ。

師匠は村長から借りたリュートを手に、弦をつまびき始める。部屋の中に、何年も失われていた美しくどこか懐かしいしらが満ちる。

師匠の演奏に合わせて、村人たちが踊り出す。プレイヤーが望めば踊りの列に混ざって踊っても良いし、師匠に代わって演奏をしてみても良い。村人たちは手拍子を打ち、歌い、踊り、温かい宴が始まる。

▼描写

キミが初めてリュートをつまびいたその日の夜。村長の家の広間には、噂を聞きつけた村人たちが集まっていた。

師匠が村に伝わるリュートを蘇らせて、それを演奏してくれるということが村の人々に伝わったからだ。

▼セリフ：師匠

「このリュートは、素晴らしい声を持っています。もう沈黙させるのはもったいない」

「村長さん、そして村の皆さん。明日、私たちが発つ前に、この楽器の調律と手入れのやり方をすべてお教えします。これからはぜひ、皆さんの手で、この子の歌声を響かせ続けてあげてください」

◆解説2

宴会の翌日。師匠は調律の方法を村長をはじめとする村人たちに教え、さらに都市にいる

調律師への紹介状を渡して村人たちだけではどうしようもなくなったときの対処をした。

PCと師匠は村人たちから見送られ、また旅に出る。歩きながら師匠はPCにリュートを弾いてみた感想を聞く。

▼描写2

翌朝。師匠と（PC名）は約束通り、村長や若い村人たちに調律の技術を丁寧に教えた。

村人たちからたくさんの感謝の言葉と、旅の道中のための温かいお弁当を受け取り、キミと師匠は、再び街道へと歩みをを進める。

▼セリフ2：師匠

「リュートは昔、少しだけ弾いていた時期があつてね、つい熱くなっちゃった」「どうだった、初めての演奏は？」

◆結末

PCが師匠に楽器を演奏した感想を伝えたらシナリオ終了。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：「リュートをつまびく」とメモリーシートに記入すること。

※ブライズ：ブライズ表をROCして取得する。

経験点：

クエストに成功した場合

（演奏の指使いを憶える）：2000点

クエストに失敗した場合：1000点

シーン3の判定成功時：上記に+500点

成長処理：獲得した経験点に基づき、成長の処理を行なう。

■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

■リュートという楽器

恐らく多くの日本人はリュートという楽器について詳しくはないだろう。しかし、その一方でゲーム好き、特にRPGが好きな人に取っては「吟遊詩人の楽器」という事で名前に聞き覚えがあるという事もあるかもしれない。

リュートは中世からバロック期（5世紀～15世紀くらい）にかけてヨーロッパで広く愛された古い弦楽器だ。「ギターの原型になった楽器」といえば、おおよその雰囲気はつかめるかもしれない。

リュートは裏面が「洋梨を半分に割ったような」丸いドーム状の形状をしている。また、現代のギターとは異なり金属パーツを使わず、木製のペグに直接弦を巻き付ける構造になっている。

かつてのリュートは「ガット」と呼ばれる羊の腸で作られた弦が用いられ、爪ではなく指の腹で優しくつまびくことで、静かで丸みのある澄んだ美しい音色を響かせる。その繊細な響きと高貴な美しさから、

リュートが活躍していた当時は「楽器の王」とも称されていたという。

GMはこのシナリオをプレイする前に、何ならプレイヤーと一緒に動画サイトなどで検索してリュートの音色を聞いておくといいかもしれない。

■ルール上のアドバイス

プレイヤーキャラクターが汎用スキル《シンギング》を修得している場合、このシナリオにおける音楽への深い造詣や表現力が活かされる、という解釈も可能だろう。

そのため、GMはメインレグのシーン1からシーン3で実施されるすべての判定において《シンギング》を適用し、達成値にプラス1のボーナスを与えて判定を行なわせてもよい。

この「PD」というゲームはPCがひとりだけである。他のゲームと違ってPC間の公正性を気にする必要がない。その代わりに、PCが持つ個性をきちんと拾い上げてゲームに活かすということが重要なのだ。