

魔術師育成  
スローライフRPG

# プレシャス デイズ

## バトルシナリオ コボルトの夜襲

### —— 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



魔術師育成  
スローライフRPG

# プレシャス デイズ

## バトルシナリオ コボルトの夜襲

これは旅の途中で立ち寄る村での一夜を描くバトルシナリオだ。前半の穏やかな交流と後半の防衛戦の対比が鍵となる。GMは村の平穏さを丁寧に描写し、PCの「守りたい」動機を強めよう。

### プリプレイ

#### ■DATA

シナリオ種別：シングルプレイ(バトルシナリオ)  
グレード：1

#### ●ストーリー概要

PCと師匠は、旅の途中で人口50人ほどの小さな村に宿を取る。村人たちの温かい歓迎を受けたその夜、村はオーガ率いるコボルトの群れに襲撃される。師匠は村への被害を防ぐため、オーガを引きつけ村の外へ誘い出す。PCは師匠から、隙を突いて家畜小屋へ向かった「コボルトの別働隊」を阻止するよう命じられる。

#### ●シナリオトレーラー

一夜の宿を提供してくれた村では、魔術師である師匠とPCを歓迎してくれた。旅の疲れを癒やす温かいスープと、村人たちの笑顔。しかし、その平穏は夜闇と共に切り裂かれた。警鐘が鳴り響き、窓の外にはオーガの巨影が揺らめく。師匠は言う。「私はあの大物の接近を食い止める。君は、村の宝の家畜を守れ」託されたのは、家畜小屋へ運び寄る小賢しい影の排除。キミの「プレシャスデイズ」に刻まれる、誰かの明日を守るための戦い。

### メインプレイ

#### ■シナリオ：コボルトの夜襲(バトル)

#### ●スタートレグ

#### ◆解説

PCと師匠が村に到着し、宿を借りる場面。村は貧しいながらも平和で、村長や村人たちは魔術師である師匠とPCを歓迎してくれる。ここで家畜(ウシ、ウマ、ブタ、ニワトリ)が村の重要な財産であることを描写しておく。

#### ▼描写

日が暮れかかる頃、あなたと師匠は二重の

柵に囲まれた小さな村にたどり着く。人口50人ほどのこの村では、人々が畑仕事や家畜の世話を終え、家路につくところだった。魔術師である師匠が宿を求めると、村長は喜んで自宅の空き部屋を提供してくれる。夕食には温かいスープとチーズが出され、窓の外からは家畜小屋のウシやウマの穏やかな鳴き声が聞こえてくる。村長は「この家畜たちが、わたしの冬を越すための命綱なんです」と誇らしげに語った。

## ▼セリフ：村長

「ようこそ、魔術師様。こんな何もない村ですが、ゆっくりしてってください」  
「今年はウシもウマも元気ですな。あそこの小屋にいる奴らが、わしらの自慢ですじゃ」

## ▼セリフ：師匠

「(村長に向かって) ありがとうございます。旅の疲れを癒やすには、こういう静かな場所が一番です」

「(PCに向かって) 今日はゆっくり休むといい。明日も早いからね」

## ◆結末

夕食を終え、就寝の時間になったらメインレグ・シーン1へ。

## ●メインレグ・シーン1

## ◆解説

深夜、突如として村にオーガとコボルトの群れが襲来する。師匠は誰よりも早く察知すると共に即座に対応し、最も危険なオーガを村から離れた場所へと誘い出す。PCは師匠から、戦場の混乱に乗じて家畜小屋へ向かう別働隊(コボルト)の対処を命じられる。

## ▼描写

深夜、けたたましい鐘の音で叩き起こされる。宿の外へ出ると、村の自警団が「オーガだ! 魔物が来たぞ!」と叫びながら逃げ惑っている。師匠はすでに身支度を整えており、杖を構えて冷静に状況を分析している。「奴らの狙いは食料と家畜だ。オーガと主力は私が村の外へ誘い出す」師匠が放った魔弾がオーガの注意を引きつけ、巨体は怒号と共に師匠を追って闇の奥へと走り去る。しかし、コボルトの群れの一部がその隙を突き、家畜小屋の方へ抜けていくのが見えた。

## ▼セリフ：師匠

「(PCに向かって) 見えたかい? 小賢しいのが数匹、守りの薄い方へ抜けた」  
「あそこには、夕食の時に話していたウシやウマがいる。行かせるわけにはいかない」  
「私はこいつ(オーガ)をなるべく村から引き離す。すり抜けた奴らの足止めを頼む! 決して強くはないが、弓矢には気をつけるんだ!」

## ◆結末

師匠の指示を受け、PCが家畜小屋へ向かったらメインレグ・シーン2へ。

## ●メインレグ・シーン2

## ◆解説

PCは村の周囲の柵と、家畜小屋の柵の間(二重柵のエリア)でコボルトに追いつく。ここで戦闘が発生する。敵は「コボルト(コアエネミー)」に「コボルト(リムエネミー/ブロッカー)」がついた状態で登場する。PCが勝利すれば家畜は無事だが、敗北すると家畜に被害が出る。

深夜の戦闘のため、暗闇(『PD』P214)となり、PCの判定にマイナス3のペナルティがつく。《暗視》があるため、コボルトはペナルティを受けない。

その他詳細なデータは下のエネミーデータコラムを参照すること。

## ▼戦闘配置

PCの位置：家畜小屋の前(家畜を守る位置)  
エネミーの位置：近距離(約10m先)。村の外柵を越えて侵入してきたところ。

## ▼描写

家畜小屋からは、怯えた動物たちの気配がする。夜闇に紛れたコボルト群れが、二重の柵の間に入り込んでいるのを見つけた。彼らはPCに気づくと、ニヤリと笑い、薄汚れた弓に矢をつがえる。ここを通せば、村の財産が失われてしまう。

## ▼セリフ：コボルト

「ギャウ! 邪魔なチビだ! 射ち殺せ!」  
「肉だ! 肉があるぞ!」

## ◆戦闘の処理

通常の戦闘ルールに従って処理する。

- ・PCが勝利：コボルトは逃走するか倒れ、家畜への被害は防がれる。

## エネミーデータ：コボルト(群れ)

分類/属性：亜人/地

レベル：2(モブ)

識別値：11

判定：4/10

回避：11

防御：4

HP：43(39+リム修正4)

攻撃：

4(2D)/8(2D)/射撃/近

スキル：

《暗視》(暗闇のペナルティを受けない)

解説：弓矢で武装した犬頭の亜人。群れの一部が前に出て注意を引き、もう残りの群れが後ろから狙う連携を取っている。これはリムエネミーとコアエネミーの関係の演出であり、ゲーム的な特殊な処理はない。GMIは上記のデータどおりの処理をすればよい。

- ・PCが敗北（HPが0になる）：コボルトはPCを無視して家畜小屋を荒らし始める。PCは戦闘不能になるが、以下の「結末」で救済措置を選択できる。

### ◆結末

- ・戦闘に勝利した場合

PCは無事にコボルトを撃退した。遠くでドオン！という轟音が響き、師匠の方も決着がついたようだ。クローズドレグへ。

- ・戦闘に敗北した場合

PCが倒れた後、コボルトたちは家畜を襲い始める。ウマが傷つけられ、ニワトリが数羽盗まれる。

- ・救済措置（絆効果）

ここでPCが「絆効果：師匠の介入」を使用すれば、師匠が駆けつけ（あるいは遠距離からの魔法で）、家畜に被害が出る前にコボルトを消し飛ばしてくれる。ただし、シナリオの評価は失敗（経験点減少）となる。

## ●クローズドレグ

### ◆解説

夜が明け、村の安全が確認される。PCの働きにより家畜が守られたことを村人たちが感謝する。

### ▼描写

東の空が白む頃、オーガを討伐した師匠が戻ってくる。村人たちは柵の補修や家畜の世話に追われているが、その表情は明るい。村の財産であるウシやウマが無事だったことは、この小さな村にとって何よりの救いだ。

### ▼セリフ：師匠

「ふう、手こずらせてくれる。……そっちはどうだった？（PCを見る）」

「（勝利時）よくやったね。キミが守ったのはこの村の未来そのものだよ」

「（敗北・介入時）……いつでも上手くはいかないからね。だから、魔術を研鑽する意味があるのさ。それでも、キミが体を張って時間を稼いだおかげで、家畜全滅という最悪の事態は免れたよ」

### ▼セリフ：村長

「おお、魔術師様！おかげでウシもウマもなんとか無事ですじゃ！」

「これで今年も畑が耕せます。なんと御礼を言ったらよいか……！」

「少ないですが、これ（新鮮な卵とチーズ、干し肉）を持っていてください」

### ◆結末

村人たちに見送られ、PCと師匠は再び旅に出る。昨夜の戦いが、魔術師としての責任感をPCに芽生えさせたのを感じながら。

## ■インタープレイ

メモリー：「夜の牧場防衛戦」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。

例：村長からもらった「干し肉」や、夜目の効くようになった「夜視力（自身の変化）」など。

経験点：

戦闘に勝利（家畜を守りきった）：3000点

戦闘に敗北（絆効果で解決）：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

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。

### ■戦闘のチュートリアル

このシナリオは、プレイヤーに戦闘の手順を理解してもらうためのチュートリアルとしての側面を持っている。

ルールブックに掲載してあるサンプルキャラクターを使って次々とプレイすることで、スタイルごとのデータを実感するために用いることもできるだろう。

また、セットアッププロセスでは、GMはPCにエネミー識別をすることで促してほしい。コボルトは「暗視」を持っており、今回のシナリオのように夜間の戦闘を得意としている。プレイヤーがエネミー識別をすることでそれは判明することだろう。このエネミー識別により、敵の戦力把握の精度を高める体験は、今後の「PD」での戦闘で役立つはずだ。

### ■脅威の度合い

PCたち魔術師にとって、コボルトは取るに足らない敵に過ぎないかもしれない。しかし、戦闘力を持たない一般の村人にとっては、それらは生死に関わる深刻な脅威である。

GMはこの対比を意識して描写することで、魔術師という存在の特別さや、この世界における彼らの立ち位置（人々を守る力を持つ者）という世界観を効果的に伝えることができるだろう。

### ■コボルトの会話

本シナリオではコボルトがPCに対して言葉を話す描写がある。

もしGMが「魔物が流暢に話す」ことに違和感を覚えるのであれば、「（セリフの内容）……というような事を叫んでいるように思える」と描写を変えても構わない。

また、本作の世界観として「最低限の知能を持つ垂人種は、カタコトながら最低限のコミュニケーションが可能である」と解説してもよいだろう。