



精靈召喚 TRPG



精靈戦記

忠実（生意気）な精靈たちと共に、太古の巨人族の遺跡の深部を目指せ！
戦いを有利に進められるかは、情報を集め、待ち受ける敵に地水火風などの
元素の精靈が有効かを見定める指揮官としてのPCの力量にかかっている。

特徴

その 1 作戦級 TRPG

『精靈戦記』の根幹をなすアイディアが「作戦級」を指向したシステムだということです。
多くのTRPGは、PC一人ひとりの「戦闘」、そしてパーティとしての「戦術」をゲームとして楽しむよう設計されていますが、『精靈戦記』はそれに加えて**シナリオ全体でどう勝利を目指すか**をゲームとして扱っています。

『精靈戦記』では、**情報を集め、分析し、対策を立てて**「遺跡」（ダンジョン）に挑みます。
多くのTRPGではこの内「対策」を立てることが困難です。リソース（能力値や技能）がPC作成の段階で固定されるので、セッション開始後に準備できることはあまりありません。
一方、『精靈戦記』ではセッション中に**能力（連れていく精靈）を決める**ので、どんな敵や障害が待ち構えているか情報収集・分析した後で対策を立てることができます。

特徴

その 2 精靈召喚

本作では、多種多様な**精靈の召喚と使役**がキーテーマとなっています。
精靈は人と同じように振る舞い、時に召喚者に拗ねたり反発したりして言うことを聞かなかったり、時に一致協力して強大な巨人の下僕たちを倒します。
PCは精靈を召喚し使役する精靈使いとして、精靈を従えて冒険に出ます。

特徴

その 3 シナリオデッキ

シナリオは、「**シナリオデッキ**」と呼ばれるカード（トランプ）の山札で表されます。
シナリオの準備が面倒であれば、冒険の舞台となる「遺跡」（ダンジョン）の地図を用意し、あとはランダムにトランプを引いて山札とすることでセッションを始めるすることができます。
※従来通りのシナリオ作成もできます。



デザイン：氷川 霧霞 (@kilica)

ゲームマスター向けルールや
チャート・シートなどはこちら ► <http://trpg.github.io/spiritwars/>

