

精霊戦記

2016.03.03

Ver.
0.1

PC は、召喚術師で遺跡に出現する精霊石を集めています。精霊石はある日突然現れ、現れた日には 7 点のパワーを持ちますが、召喚術師が適切に保管しなければ毎日 1 点ずつパワーを失っていきます。

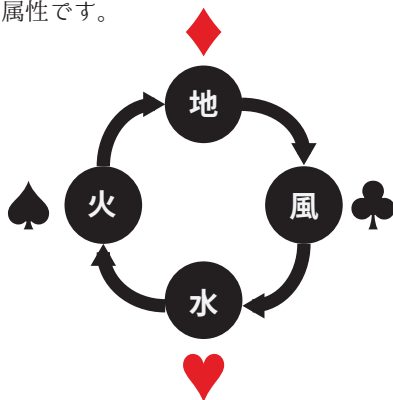
シナリオの準備

マスターはシナリオを準備します。シナリオは、13 枚のトランプで表されます。これを**シナリオデッキ**と呼びます。13 枚は、考えて選んでもランダムでも構いません。

なお、各スートは次のように四大元素が割り当てられます。

スペード：火 ダイヤ：地 クローバ：風 ハート：水

地水火風には相性があり、火は地に強く、地は風に強く、風は水に強く、水は火に強い属性です。



プレイの流れ

1. 調査

各 PC は、これから向かう遺跡の調査をします。調査方法は、聞き込みや文献調査、偵察、占いなど様々ですが、いずれも 1 日がかりです。調査をすると、シナリオデッキから 4 枚のトランプをランダムにめくって見ることができます。見た内容のうち、どのスートがあったかのみ、他のプレイヤに話すことができます。そのスートが何枚あったか、数字が何だったかは教えてはなりません。見終えたら、カードをデッキに戻してシャッフルします。

調査に何日かけても構いませんが、1 日毎に精霊石のパワーが減っていくことに注意してください。

2. 召喚

各 PC は、合計 **3 点**分のパワーを持つ地水火風の精霊を召喚します。火の精霊に 3 点使ってもいいですし、火水風の精霊に 1 点ずつ使っても構いません。1 回召喚すると、3 日間は組み合わせを変えることができません。

3. 遺跡

遺跡では、**精霊石にたどり着くまでに 3 回遭遇があります**。

PC たちが 3 回の遭遇を乗り越えたら、精霊石を手に入れることができます。途中で「撤退」もできますが、その場合は再度 1 回めの遭遇からやり直すことになります。

遭遇

マスターはシナリオデッキから [PC の数 + 遭遇回数 - 1] 枚のトランプを引きます。引いたトランプをプレイヤたちに見えないように、スートごとに分けて並べます。これが、遭遇した敵です。

1. 行動順と先行・後攻

プレイヤは行動順を話し合って決めます。

順番が回ってきた PC は、先攻か後攻かを選択します。

先行を選択した場合、マスタが並べた敵（トランプ）のうち 1 つと、自分が召喚した精霊のうち一人を選びます。選んだら、トランプが伏せられた状態にあれば表にします。

後攻を選んだ場合、プレイヤは敵（トランプ）を一つ選びます。そのトランプが伏せられた状態にあれば表にします。その後、プレイヤは戦わせる精霊を選びます。

2. 攻撃と防御の判定

先行は攻撃側となり、後攻は防御側となります。それぞれダイスを一つ振って次の値を計算します。

1D6+ パワー + 相性

PC の精霊の「パワー」は、召喚時に割り振った値です。

敵の「パワー」は、遭遇で引いた中に含まれているそのスートの枚数です。

「相性」は地水火風の優勢に立つ側が +3 のボーナスを得ます。攻撃側の値が防御側より高ければ攻撃は成功で相手のパワーを 1 点減らします。防御側の値以下なら攻撃失敗です。攻撃を受けてパワーが 0 以下になると力を失います。召喚した精霊の場合、翌日まで戦闘できません。

先行の攻撃が終わったら、次は後攻が攻撃を行います。それぞれ攻撃を行ったら、次の行動順の PC が同様の処理を行います。

全ての PC が処理を終えたら、再び最初の PC の番となります。先攻後攻は、最初のラウンドに決めた順番を引き継ぎます。

勝利

遭遇した敵全てのパワーを 0 にすれば、その遭遇に勝利します。引いていたトランプをデッキに戻してシャッフルします。

撤退

PC は「撤退」して遺跡から抜け、翌日にすることができます。戦闘中の場合、攻撃の代わりに「撤退」を選ぶことができますが、敵の 1 体から攻撃を受けます。

リタイア

召喚した精霊全てがパワーを失うと、その PC は死ぬか、重傷を負ってこのシナリオから外れます。