

精霊戦記みに

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

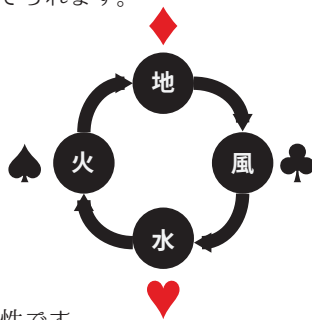
『精霊戦記みに』では、シナリオはランダムに選んだ 13 枚のトランプで表されます。これを**シナリオデッキ**と呼びます。各スートはに四大元素が割り当てられます。

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 日がかかります。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、他のプレイヤー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。見終わったら、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 点割り当ててもいいですし、火水風の精霊に 1 点ずつ割り当てても構いません。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、精霊石を手に入れシナリオクリアです。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

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。引いたトランプを伏せたまま分けて並べます。これが、遭遇した「敵」です。

行動順と先行・後攻

遭遇のはじめに、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。先行を選んだ場合、敵（トランプ）のうち 1 枚と、自分が召喚した精霊のうち一人を選びます。その後、トランプが伏せられた状態であれば表にします。後攻を選んだ場合、プレイヤは敵（トランプ）を一枚選びます。そのトランプが伏せられた状態であれば表にします。その後、プレイヤは戦わせる精霊を選びます。

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比べます。

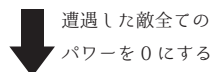
1D6+ パワー + 相性

敵の「パワー」は、エースは 3 点、絵札は 2 点、その他は 1 点です。

「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。それを終わったら、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。戦う精霊と、先攻後攻は、最初のラウンドに決めた内容を引き継ぎます。

PC は、一度に 1 体の精霊しか操ることができません。



遭遇した敵全ての
パワーを 0 にする

勝利

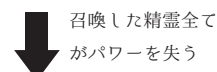
遭遇に勝利します。引いていたトランプをデッキに戻してシャッフルします。



PC が「撤退」を
選ぶ

撤退

遺跡から抜け、翌日まで休息を取ります。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。



召喚した精霊全て
がパワーを失う

リタイア

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。

