

血戦前夜

眼前にそびえるは魔王の城。
おそらく、このキャンプが最後の野営になるだろう。
明日は血戦。悔いのないよう、今のうちに仲間と話しておこう。

はじめに

血戦前夜は魔王との血戦前、最後のセーブポイントで仲間達とこれまでの激闘を回顧し、死亡フラグを立てたうえで血戦に挑む RPG です。このゲームを遊ぶにはゲームの進行とルール管理を行う GM と、三人以上のプレイヤーが必要になります。

ゲームの準備

各プレイヤーにフラグを 3 本渡してください。フラグはつまようじなどにお子様ランチの旗のように紙を巻き付けて作ります。それと、フラグを刺して立てるようなもの(粘土とか)をプレイヤーの前に置いてください。便宜上、これをホルダーと呼びます。

次に各プレイヤーはキャラクターを作成します。

キャラクター作成

キャラクター作成は以下の 2 つの要素を決めるだけです。

1. 名前とか性別とか年齢とか、ゲームには直接関係しないけど重要な設定を決めてください。
2. 合計 12 点のポイントを「たたかう」「かばう」「いきのこる」に割り振ってください。全能力値に最低 1 ポイントは割り当ててください。

ゲームのすすめかた

このゲームはこれまでの激闘を回想する「回想フェイズ」、魔王と雌雄を決する「血戦フェイズ」、魔王を倒したあとの「エンドロール」に分かれます。最初に回想フェイズを行い。全員の回想が終わると、血戦フェイズに入ります。

回想フェイズ

ゲームマスターの左隣から順番に、キャラクターが魔王の城にたどりつくまでにあった激闘を回想します。他のプレイヤーや GM も回想に参加して、回想をもりあげてください。このとき、こいつかっこいいぞと思ったプレイヤーの前のホルダーにフラグを刺してください。

全員が回想を終えた時点で、ホルダーに刺さっていないフラグがあったらゲームマスターが回収します。

血戦フェイズ

血戦フェイズは魔王が倒れるか、キャラクターが全滅するまで続きます。

魔王は「(プレイヤー人数×20点)+回収したフラグ×10点」の「いのち」をもっており、これがなくなると死亡します。

血戦フェイズは以下の手順で進みます。

1. 魔王の攻撃

魔王は2～6人のキャラクターを同時に攻撃できます。攻撃対象を決めたあと、6個のサイコロを用意します。このサイコロを攻撃対象ごとにわりあてます。たとえば、2人のキャラクターを攻撃する場合、Aに2個、Bに4個といったようにわけます。

魔王は攻撃対象のキャラクターごとに割り当てたサイコロをふりその結果を合計します。次に、対象になったキャラクターはサイコロを1個ふりその結果を「いきのこる」の能力値と足します。結果が魔王の合計値より小さい場合、そのキャラクターは死亡します。

対象となったキャラクター以外は「かばう」を行うことができます。「かばう」を行ったキャラクターはサイコロを1個ふりその結果を「いきのこる」の合計値に足すことができます。複数人のキャラクターでかばうこともできます。

「いきのこる」「かばう」を行ったキャラクターはサイコロの出目と同じだけ「いきのこる」「かばう」の能力値を減らします。その結果、能力値が0以下になるとキャラクターは死亡します。

2. 反撃

GMの左隣から順番に、「かばう」を行っていないキャラクターが魔王に対し攻撃を行います。攻撃を行うキャラクターはサイコロを1個ふり「たたかう」の能力値に足します。この値をダメージと呼びます。その結果だけ魔王のHPが減少します。

全員の反撃が終わった時点で魔王のHPが残っていれば、魔王の攻撃から血戦フェイズをやりなおします。魔王のHPが0以下になっていれば「エンドロール」がはじまります。

フラグを折る

キャラクターが死亡するとき、自分のホルダーに刺さっているフラグを折ることで、死亡しなかったこととなります。この時点で「かばう」「いきのこる」の能力値も回復します。フラグを折った場合、魔王のHPも10点回復します。

フラグを立てる

攻撃のとき、自分のホルダーに刺さっているフラグの旗をむしることで振れるサイコロを増やすことができます。フラグ1本から旗をむしるごとにサイコロが1個増えます。さらに複数のサイコロを振り、同じ目が1個でるごとにダメージは2倍、3倍と増加します。

エンドロール

魔王が倒れたら平和になった世界をみんなで想像してください。ただし、ホルダーに残っている折れたフラグ、むしられたフラグが「いきのこる」の現在値より多い場合、そのキャラクターは血戦で死亡しています。