

§ GMセクション

このルールを用いたシナリオを作成する上で、指針やアドバイスについて記述する。

○NPCとしてのELPHの会話

- ELPHが用いる感情言語は、イメージ伝達でコミュニケーションする。
ELPH何か伝えたい場合、PCの質問に答えるといった場合は、目的となる状況と感情(以下の表を参考)を1セットのイメージとして回答する。
回答に困る場合、GMは簡単なイメージだけでELPHの意志を表現してよい。

◆表:感情一覧表

- 嬉しい
腹立たしい
悲しい
楽しい

例1、ELPHがパートナーを選んだ際、「お互いが手を触れ合せている状況」+「嬉しい」というイメージが伝わってくる。

例2、パートナーがELPHを受け入れることを宣言した場合、「空をくるくる飛び回る状況」+「楽しい」というイメージが伝わってくる。

例3、パートナーに文句を言われてたり嫌われたりした場合、「黒く立ち込める雲が広がる状況」+「悲しい」というイメージが伝わってくる。

例4、パートナーやその家族が傷つけられた場合、「雷が降る状況」+「腹立たしい」というイメージが伝わってくる。

例5、パートナーに急いでこっちに来て欲しい場合、「手招きする状況」+「嬉しい」というイメージが伝わってくる。

例6、パートナーにセントラルオーブに乗り込んで欲しい場合、「いっしょに空を飛んでいる状況」+「楽しい」というイメージが伝わってくる。

○ELPHのダークエルフ化

- 何故、ELPHが暴走し、ダークエルフ化するのか、具体的な仕組みはまだ説明されていない。
ダークエルフ化した場合、その外見は黒、紫、赤といった禍々しい色に変化する。ELPHの顔には本来、口はないが、ダークエルフには牙をむき出しにした口を持つものがある。ほとんどの場合、人間にとって嫌悪感を抱かせるような外見になってしまう。
ダークエルフ化したELPHを元に戻す手段は発見されていない。
ダークエルフ化したELPHは、ひたすら周囲を破壊するので、今のところ、殲滅以外の手段でそれを止めることができた例は無い。
ダークエルフとなったELPHには、発狂した人間が乗っていることから、人間の狂気に汚染されて暴走しているのだと考えられている。GMは以下の表を参考にその原因を決定すること。

◆表:ダークエルフ化の原因例

- パートナーが精神的に狂気をわずらっていた。
パートナーが社会的ストレスにより爆発寸前だった。
パートナーが誰かに殺された。
ELPH同士が本気で殺しあう戦闘を何度も経験した。
災害や戦闘で多数の人間の悲鳴を聞いた。

- ダークエルフのCLV/SLVは自由に設定してよい。PCが苦戦する前提なら、CLV/SLVはPCの中の最大+2、耐久力+10~30を基準に決定する。
ダークエルフの行動は基本的に周囲の破壊、および人間の殺戮だが、その行動に法則性がある(例えば男性しか襲われないなど)など、自由に設定してよい。

○ダークエルフ専用生体能力

GMは必要なら登場するダークエルフに以下の生体能力を取得させてよい。

1) プライドフォートレス: Pride Fortress

- 特定要素の攻撃を完全に遮断し、ダメージや影響を受けない特殊防御能力を持つ。
以下から1つ選択。複数取得は不可。

- A) 金属系の生体能力(サラマンドラヒーターは除く)、刀剣、銃弾、ミサイル等による攻撃。
B) 植物系の生体能力(フォトシセンスレーザーは除く)、木の槍/棍棒(植物でできたもの)による攻撃。
C) 重力系の生体能力、火氷雷のエネルギーによる攻撃(サラマンドラヒーター、フォトシセンスレーザーも防御対象となる)。
D) 感応系の生体能力、《意志》で防御を行う攻撃。

2) エンヴィーインサニティ: Envy Insanity

- 素手による近接攻撃を命中させた上で、ダメージを与える代わりに《意志》による対抗判定を強要する。
この生体能力を使用した側が勝てば、目標をそのステージ終了まで「発狂状態」にする。
発狂状態になったものは、一番近い目標に対して、最も大きなダメージを与える可能性のある攻撃をし続ける。ただし、この状態の攻撃目標には、発狂させたダークエルフは対象外となる。
感情言語で語りかけることで「発狂状態」の解除を試みることができる。能動行動を消費し、語りかける側は攻撃として《交渉》、発狂している側は防御として《意志》で対抗判定。語りかける側が勝てば、発狂状態を解除できる。

3) ラースインパクト: Wrath Impact

- 《格闘》か《白兵》で攻撃する際、攻撃に使用する部位(手やモーフィングソードの部分)を超振動させ、相手の構造力に関係なくダメージを与える。
この攻撃によるダメージは、構造力で減少できない。

4) スロースポイズン: Sloth Poison

- 素手による近接攻撃を命中させた上で、ダメージを与えることになった場合、与えるダメージを1点だけにした上で、動きを鈍らせる毒を注入する。
命中した1回目は能動行動が使用不能になる。この生体能力を使用した攻撃を複数命中させた場合、2回目は準備行動、3回目は受動行動が不能となり、この段階で麻痺状態となり行動不能となる。
この生体能力による効果は、そのステージ終了時に消滅する。
この生体能力による効果は、「オムニポテントキュア」で解除できる。解除する場合、その段階にかかわらずこの生体能力の効果そのものを1ターンで除去可能。

5) グリードミネーション: Greed Domination

- 触れることで自らの狂気を伝染し、ELPHをダークエルフ化し、下僕とする。
素手による攻撃を行い、命中後、《意志》で対抗判定(防御側はパートナーの《意志》を加算して判定可能)。これの防御に失敗したELPHは、そのステージ終了までの間、下僕のダークエルフと化して操られる。
感情言語で語りかけることでこの支配状態の解除を試みることができる。能動行動を消費し、語りかける側は攻撃として《交渉》、支配されている側は防御として《意志》で対抗判定。語りかける側が勝てば、支配状態を解除できる。

6) グラトニーバイト: Gluttony Bite

- 噛み付いてダメージを与える。与えた分だけ自分の耐久力を回復する。この効果による回復は、その耐久力の上限を超えない。
この生体能力の攻撃がダブルアップで命中した場合、そのステージ終了までの間、防御側の生体能力がどれか1つランダムに使用不能になる(ダイス等で決める)。この効果はダブルアップで命中する毎に発生する。

7) ラストエンタングル: Lust Entangle

- ヴァインアンカーと同様の高攻撃を行い、相手の体を吸い取って自分に融合させる能力。
命中後、《体力》同士で対抗判定。この生体能力を使用している側が勝利したら、破壊力±0で被害判定。このダメージは構造力、および他のダメージ減少系の効果等で減少不可。この生体能力を使用している側は、与えたダメージ分だけ耐久力を回復。耐久力が上限だった場合は、その上限そのものを与えたダメージ分、上限までは防いでいく(現在値も同様上昇)。
脱出は防御側の行動順番で《体力》同士で対抗判定。この場合、この生体能力を使っている側が防御側として処理する。

§ セッティング

ここでは初めてこのルールを使用するGMとプレイヤー向けの設定環境について説明する。以下の設定を利用、もしくは参考にセッティングを構築してよい。

○妖精学園

舞台: 日本国
形式: 学園もの(設定)

- 琵琶湖に浮かぶ沖島に作られた学校施設。
正式名称「国立沖島学園」(こくりつおきしまがくえん)。世間一般には「妖精学園」として知られている。
妖精大戦のうちに再編成された国防軍が主導で設立された。
琵琶湖のほぼ中央にあるユグドラシル「ビナー」に沖島が一番近いという理由で、ここに設置が決まった。
主にELPHからパートナーに選ばれた10代以下の若者が集められている。決して広くない敷地に高等部、中等部、初等部が隣接している。実際に校舎も連結されており、行き来が可能。
ELPHにパートナーとして選ばれた大人も教師として在籍している。
ELPHを扱うものを集め、世間から隔離する目的で沖島が選択された。
ELPHで通学可能な距離にいないものなら県外からも通学できる。
小人数しか入れないが、寮も完備されている。
元からある寺社仏閣を除き島全体が、および軍施設として改造されている。
ELPHについての歴史と扱いについて学ぶが、通常の学業も平行して行われている。通常のカリキュラムでは時間が足りないため、月~土の6日間、フルに6時間授業が行われている。なお、体育に相当する時間は、大半がELPHの扱いについての運用訓練に割り当てられている。
ELPHについての授業は全学年(高、中、初全)合同で行われている。

(PCの立ち位置の例)

- 1) 生徒
ELPHにパートナーに選ばれたことで沖島学園に強制的に転向させられた。
旅行で琵琶湖に立ち寄った際、飛来したELPHに選ばれた。

2) 教師

- ELPHにパートナーに選ばれたことで沖島学園に強制的に転任させられた。
国防軍所属だが、ELPHに選ばれたことで教師として赴任する指示が出た。

(NPC)

◆学園長「川辺 美佐(かわべ みさ)」/♀

異例の若さで学園長として就任したが、これは広報担当としてのイメージが先行してのことだった。国防軍所属でありながら教員免許を持っていたため、急遽抜擢されて送り込まれてきた。若いながら学園を切り盛りする才覚を持ち、学園の看板として積極的に関与している。沖島学園に赴任するまでELPHに選ばれたことはなかった。しかし、学園到着直後にELPHが飛来し、パートナーとして選ばれている。これにより「ELPHに公認された学園長」として有名。彼女をパートナーに選んだピクシー級ELPHは「タギリヒメ」(田霧姫)と名づけられている。

◆教師「荒井 三男(あらい みつお)」/♂

ELPHとのコンタクトが始まった初期にパートナーとなった極少数の大人の一人。たまたま教員免許を持っていたため、この学園が設立された際に強制的にここへ異動となった。昔はレスリングのオリンピック代表選手だった。シルフ級ELPH「アルトゥール」のパートナー。

(シナリオオフ)

1) ユグドラシル観測授業

授業の一環として、ユグドラシル「ビナー」の観測任務がある。これは生まれる可能性のある銀の実を確認。その状況を記録・分析・報告する作業だ。ELPHが生まれたら、交代で追跡し、パートナーを選ぶかどうかまで、観察・報告する長期任務となる。

2) 学園襲撃対処授業

ELPHが世間へ受け入れられているからといっても、選ばれなかった人々からは嫉妬されているのが事実。ELPHを快く思わない人々の対策としてわざと離島に学園が建設されたが、それでもテロの標的になってしまう。PC達は学園とELPHを守りきるか?

3) 新たな樹の観察授業

傷ついたELPHが地面に根を下ろす現象が観測される。新たなユグドラシルの誕生かと期待されたが、そのELPHは一向にユグドラシルになる気配は無かった。実はELPHが新たなユグドラシルとなるためには、ある条件が必要だった。

○ELPH運用部隊『E2』

舞台: オーストラリア連邦
形式: 軍隊もの(設定)

- PCはELPH運用部隊『E2』に所属。
E2はオーストラリア空軍の部隊として編成されている。
エアラ湖にあるユグドラシル「ホド」を中継アンテナとし、感情言語による通信中継を行う部隊が存在する。感情言語は磁気嵐や無線妨害などの影響を受けないため、軍の通信インフラの1つとして採用されている。(主体で運用されているのではないことに注意)。

(PCの立ち位置の例)

- 1) 新兵
PCはELPH運用部隊『E2』の軍人として入隊したばかり。
慣熟飛行を兼ねて訓練にいそむ日々。

2) 民間協力員

- ELPHにパートナーとして選ばれたが、兵士ではなく、科学者もしくは医療の専門家として従軍することになった。

(NPC)

◆大佐「エドワード・アルガス」/♂

実質上E2の全権を束ねる生粋の軍人。年齢ながらもELPHにパートナーとして選ばれ、大戦時には美戦に参加した経験を持つ。従来の軍内部ではいわゆる”変人”とされる人物で、特に作戦立案において奇策が多い。新設部隊であるE2に左遷されたような流れで指揮官に任命されたが、以降は水を得た魚の如くE2を強力な部隊に育てあげた。実は『Eight Elves』の1人。部隊内部ではその外見から「グランバ」(=おじいちゃん)と呼ばれている。フェアリー級ELPH「アポリジナル」のパートナー。エドワードとアポリジナルは精神的に繋がっており、お互いに離れていても連携して行動できるとの噂がある。

◆オペレーター「エリス・ブラウニー」/♀

E2の専属通信士。軍の通信システムとELPHの感情言語による通信中継部隊「エルフ・コレスポダンス」のオペレーター。ピクシー級ELPH「クリン」のパートナー。階級は少尉だが、エルフ・コレスポダンスの中では実務リーダー兼新人の教育係となっている。

(シナリオオフ)

1) テロリスト攻撃作戦

都市部のど真ん中で爆発が発生。その隙について都市中枢をテロリストが占拠。指揮系統が崩壊した状態の中で、誰が事態を収拾できるのか？

2) 特別調査班投入作戦

放射能汚染地帯への特別調査班が編成された。目的地は軍事基地で、地下には未使用の核ミサイルがあると想定されている。調査班は、核ミサイルの発見と無力化が指示された。しかし、調査班の中に、それとは別の目的をもったものがまぎれていた。

3) 南極観測基地再起動作戦

南極のユグドラシルを調査するため、大戦以前に設置された南極の観測基地を復旧させる計画が持ち上がる。太陽光も水も十分でない超低温下で活動を鈍化させていくELPHとともに、無事に基地へたどり着くことができるのか？

○レスキューエルフ

舞台：NEU

形式：救助隊もの

(設定)

- ・ELPHのパートナーに選ばれた者達を吸収して成長した国際救助組織。
- ・元々民間の会社だったが、今はNEUの公的組織として税金で運営されている。
- ・消防のレスキューチームをベースに発展してきたため、制服はオレンジ色。
- ・メンバーは大きく救護班と医療班にわかれる。
- ・基本的には救援要請→救護班の出動と搬送→医療班の治療の順で活動する。
- ・救護班はチーム1(One)～チーム9(Nine)まで存在し、3チーム単位でローテーションし、常時3チームが実働隊として勤務している。
- ・医療班は院内治療を担当する第1班～第6班(救護班と同じく3班単位でローテーションし、常時2班が勤務)、救護班に同行し現場に出動する第7班が存在する。

(PCの立ち位置の例)

1) 新入り

- ・ELPHにパートナーとして選ばれたことでこの救助隊に参加した。
- ・主に現場へ出動する救護班に所属する。

2) 医師

- ・医師としての資格を持っていたため、医療班に所属する。
- ・ELPHにパートナーとして選ばれたため、現場出動する第7班に配属される。

(NPC)

・救護班チーム3班長「アルマウェル・ブレガー」/♂
班長の中では一番の若手だが、年齢に似合わず救護経験が豊富。自分のことを誰でも「アルマ」と呼ばせる。柔らかい物腰で人気のイケメン。フェアリー級ELPH「ファルケ」のパートナー。ファルケは全チーム中、トップクラスの機動力を誇り、もっとも早く現場に駆けつけるチーム3のシンボルとなっている。

・医療班第7班長「イリーナ・ネイガウス」/♀
元々、救護班チーム8に所属していたが、医師としての資格があったため、現場の状況に即時対応できる実働医療班として第7班を立ち上げた人物。シルフ級ELPH「ブリュンヒルデ」のパートナー。ブリュンヒルデは全高10m、体重16tというELPHとしては最大クラスの個体である。

(シナリオフック)

1) 地球再生計画

放射能除去能力を持ったELPHが集められ、大規模な除染作戦が実行される。レスキューエルフからは対応する能力を持ったELPHを集めたスペシャルチームが編成される。しかし、その裏ではある陰謀が進行していた。

2) ダークエルフの襲撃

都市部のど真ん中に、突如、ダークエルフが出現する。ダークエルフは人々を襲い、暴れまわる。阿鼻叫喚の中、到着したレスキューエルフのチームにダークエルフが襲い掛かる。

3) タイムリミット

沿岸部で大型の地震が計測された。計算によると数時間後に超巨大津波が沿岸部を襲うと予測された。レスキューエルフはチーム総出で避難誘導に当たるように指示が出される。避難誘導時に行方不明者が発生し、現場が混乱する中、水の壁が迫ってくるのが見えた。