



第二章

3. 財産点

■ゲーム中における財産点の使い方

〔財産点〕とは、ゲーム中に獲得して手元に置いてあるカードのことである。

〔財産点〕として所持しているカードは、そのままゲーム終了まで所持していれば成長ルールのための経験点となるが、ゲーム中にも使用することができる。

ゲーム中に使用した場合、使用した財産点カードは捨て札となる。(数字カードでも絵札カードでも効果は同じ)〔財産点〕は一度に1枚しか使うことができない。

財産点の使い方は以下のとおりである。

▼プレシャスカードの財産点の使い方

この財産点を使うと、仲間がダメージを受けた減少した生命力を、カードにより1点肩代わりできます。この際、どうやって肩代わりしたのか必ず演出(説明)すること。〔生命力〕を回復させる場合にも同様の条件が必要である。

この効果で、〔財産点〕を使ったPCがダメージをくらうことはない。

▼ジャンクカードの財産点の使い方

無条件で場面から突然姿を消すことができるが、この効果により〔場面〕にPCが誰も残らなくなる場合と、ゲーム中〔プレシャス〕を獲得した後、この効果によって姿を消すことはできない。いかなる場合にも、GMが許可をしない限り、この効果を適用することはできない。

〔場面〕へ戻ってくるタイミングは、GMが許可すればいつでも戻ってくることができる。

▼ワールドカードの財産点の使い方

この財産点を使うと、自分以外の生命力がすべて5に戻り回復する。

☆冒険王誕生!!～その6

ジョーンズは、激しい冒険の最中、残りの生命力が1しかない。

そんな危険な中、トラップ発動で落石が・・・!!

その時!さくらの手が落下していくジョーンズの手を強く握りしめる。

「まだ、アナタには死なれては困ります」

「・・・さくら」

こうして、さくらは〔財産点〕の〔プレシャスカード〕を使い、ジョーンズのダメージをカードにより1点肩代わりした。

■財産点での基本能力値の成長

〔財産点〕として残ったカードは、ゲーム終了後にPC自ら集計をおこない、すべて経験点として算出される。

集計する際、カードの数字は関係なく、カードの枚数により計算を行なう。

経験点の集計の仕方は、以下のとおり。

- ・〔プレシャスカードの財産点の枚数〕
× 2 = 経験点
- ・〔ジャンクカードの財産点の枚数〕
× 5 = 経験点
- ・〔ワールドカードの財産点の枚数〕
× 1 = 経験点

以上の計算式により、それぞれの経験点を計算する。

算出された経験点は、〔基本能力値〕の上昇に使用する。上昇されるために必要となる経験点は以下のとおり。

【基本能力値の上昇方法】

〔上昇後の基本能力値〕× 10 = 必要経験点

*つまり、3から4へ上昇させるためには、経験点が40必要となり、3から5へ上昇させるには、90必要になる。

使わなかった経験点は、次のゲームまで残しておいて、次回ゲームで使用しても良い。