

Aの魔法陣Ver.4 野良サプリメント 平行世界

作／山内剛(マッチ棒)と仲間たち

○この文書のURL:

<https://docs.google.com/document/d/1Lo3doLOpTklUmVQ3a4afbi3vO-csJtfWwqJ8weMkXjY/edit?usp=sharing>

○野良サプリメント

このサプリメントはAの魔法陣Ver.4を遊んでいる有志により作成された非公式のサプリメントです。公式展開とは一切関係がありません。
このサプリメントに関する問い合わせはしないで下さい。

○平行世界

このサプリメントは、『Aの魔法陣』で平行世界(後述のA=DIC参照)を廻るゲームをするためのものです。

○他のサプリメントと組み合わせるときは

このサプリメントは他のサプリメントと組み合わせて使うことを前提にしています。
このサプリメント自身ではキャラクターメイキングルールがありません。

○特別ルール: ゲームの準備と進行

このサプリメントでは、ゲームの準備と進行を以下の手順で行います。

・ゲームの準備

1. シナリオ作成フェイズ

セッションデザイナー(以下SD)はシナリオを作成します。

シナリオはループ限界数と敗北条件とAの魔法陣のセッションデータからなります(後述のシナリオ例を参考にしてください)。

シナリオに登場するキャラクターは設定と成功要素で表現します。

2. キャラクター作成フェイズ

プレイヤーはキャラクターを作成します。

プレイヤーはシナリオ内に記載されているキャラクターを任意で選んで、プレイヤーキャラクターとしてもかまいません。

・ゲームの進行

1. ループ開始フェイズ

プレイヤーはループを開始します。

SDはこのシナリオのループ限界数と現在のループ回数をプレイヤーに教えてください。

2. Aの魔法陣フェイズ

プレイヤーはシナリオに記載されたセッションデータを使ってAの魔法陣を行います。

3. 敗北判定フェイズ

Aの魔法陣の終了時に、SDは敗北条件をこっそり確認します。
敗北条件が満たされていない場合、プレイヤーは勝利します。
敗北条件が満たされている場合、ループ判定を行います。

4. ループ判定フェイズ

ループ判定では、SDはループ回数を数えます。
ループ回数がシナリオのループ限界数になるまで、プレイヤーはループ開始フェイズに戻ります。
これをループすると呼びます。
ループ回数がシナリオのループ限界数になったら、プレイヤーは最後の賭けを行います。

5. 最後の賭けフェイズ

最後の賭けでは、プレイヤーは敗北条件が何なのかを宣言します。
敗北条件を当てられれば、プレイヤーは暫定勝利します。
敗北条件を間違えた場合、プレイヤーは敗北します。

○A=DIC

A=DICとは、このサプリメントを使用する際の前提となるすでに決められた設定や用語の集まりです。プレイヤーはA=DICに収録されている用語をゲームに使うことができます。

・平行世界

... ある世界(時空)から分岐し、それに並行して存在する別の世界(時空)のこと。

・平行世界の範疇(平行世界の第一、第二原則)

... 平行世界は理解できる範疇である。爬虫類人類がいる世界は平行世界よりは異世界か、宇宙人世界である(第一原則)。また平行世界は、歴史改編によって、時間の逆説を解決する歴史に修正された世界である(第二原則)。

・平行世界の定義(平行世界の第三原則)

... 原則1および2より、平行世界とは夢の世界であり、悪夢の世界である。プレイヤーは歴史を選ぶ行為により、夢の世界あるいは悪夢のそのどちらかに触れる歴史をたどる。

・時間の逆説

... 歴史改編の結果、因果律に矛盾をきたすこと。

・歴史改編

... 時間軸を遡って過去の出来事を改変すること。介入。

・平行世界ものにおける登場人物の類型

... 以下の通り。

・タイプ1 記憶喪失の主人公。平行世界に記憶を失っていない同一存在がいる。

・タイプ2 入れ替わった、もしくはすり替えられたヒロインないし、相棒。

どちらが本物かはサイコロを振って決定する

(出目が奇数ならプレイヤーが主にかかわっている方が本物である)。

- ・タイプ3 挫折者。平行世界の同一存在が理想をかなえており、それに憧れている。
- ・タイプ4 普通人。平行世界の同一存在と差異がほぼ無いキャラクター。
- ・タイプ5 黒幕。歴史改編を行い、夢あるいは悪夢の世界を確定させるべく活動する存在。
タイプ1～4の誰もが黒幕になりうる。プレイヤーが担う事もある。

○シナリオ例

このサプリメントにおけるシナリオの例を挙げます。
SDはこの例を参考に、独自のシナリオを作成してゲームの進行に臨んでください。

「例1」

■公開情報

- ・シナリオタイトル
箱館の春

・シーンとロケーション

- M * 1・旧幕府軍の情報を収集する : 難易度(プレイヤー人数)×15
ロケーション: 幕末、日本、東京
- M * 2・装甲軍艦を手に入れる : 難易度(プレイヤー人数)×30
ロケーション: 幕末、日本、横浜
- M * 3・旧幕府軍を倒す : 難易度(プレイヤー人数)×30
ロケーション: 幕末、蝦夷共和国・五稜郭

- ・ループ回数限界
3

■秘匿情報

- ・敗北条件
土方歳三が戦死する。

「例2」

■公開情報

- ・シナリオタイトル
千成瓢箪の行方

・シーンとロケーション

- M * 1・盛大な大茶会を満喫する : 難易度(プレイヤー人数)×15
ロケーション: 16世紀、日本、大坂
- M * 2・石田光成と仲良くする : 難易度(プレイヤー人数)×30
ロケーション: 17世紀、日本、美濃国
- M * 3・大坂夏の陣を生き残る : 難易度(プレイヤー人数)×45
ロケーション: 17世紀、日本・大坂城

- ・ループ回数限界

■秘匿情報

・敗北条件

豊臣秀吉の埋蔵金入手に失敗する。