■サプリメント「マンガ家になろう（仮）」β1

written by：たこすけ（ @tacosuke_10_9 ）
原案：サロンパスさん（ @saronpasu ）

▼性能諸元、他

●タイトル案

燃えよマンガ道

●レギュレーション

基本ルールとして「Aの魔法陣 第4版 Next Generation」を使用
略称「マンガ道」
PL人数：2～4人を推奨。
プレイ時間：1～4時間を想定。
キャラ作成ルール特殊
　→　成功要素決定表、他
　→　~~キャラクターシート　セッションシート（コピー＆リネームで使用）~~
上級ルール群：「パワータイプ」を不使用
端数処理：小数点以下四捨五入

●コンセプト

コンベンションの卓募集の際などの**キャッチコピー**として使ってください。
誇張は含まれますが、嘘は言っていないはずです。
このゲームでヒトを募集する際には、意図が伝わるように、選んで使ってくださいね。

a. **「Aの魔法陣の、ワールドクリエイションな特徴にフォーカスしたTRPG」**
b. **「編集の無茶振りを受け入れつつ、頑張って人気作品を作ろうと頑張る漫画家チームの物語」**

●サプリメント「マンガ家になろう（仮）」の世界観

基本的に、当サプリの「時代と場所」は、現代の日本です。

1. **SDは基本的に担当編集者と読者のアンケートを演じる。**
2. **PLは基本的に、マンガ家チームを演じる。**
3. **作戦は、マンガ家チームが編集に提出する「ネーム」として解釈する。**
4. **判定は、マンガの登場人物が行動することによって解決される。**

●サプリメント「マンガ家になろう（仮）」のノリ

皆で一つのマンガ作品を作り上げるよーなノリ。
絵心あるヒトなら、そのまま同人誌つくれるんじゃねーか？ってなテンションを目指そう。

●参考資料

燃えよペン
ワンダービットのマンガ家回
吉住渉の漫画

●更新履歴

20130105　サロンパスさんのセッションに参加。うわたのしー！と勢いづく。
20130107　サロンパスさんのフレーミングを利用させてもろて、同コンセプトのサプリα1を作ってみる。
20130113　α1のプレイができたので、各記述の順番等を入替えて、α2に更新。まだ限定公開。
20130408　あかうささんがテストプレイとかやってくれてるンで、ハプニング表を中心に改訂。β1に。
20130411　雑誌名でっち上げたいというあかうささんからの要望で表を追加。
20130411　セッションシート的なテンプレを最後に追加。ここまでやってもまだβ1。

▼目次

■サプリメント「マンガ家になろう（仮）」β1
▼性能諸元、他
●タイトル案
●レギュレーション
●コンセプト
●サプリメント「マンガ家になろう（仮）」の世界観
●サプリメント「マンガ家になろう（仮）」のノリ
●参考資料
●更新履歴
▼目次
▼用語集
●世界観的な用語
★作者たち
★登場人物
★担当編集
★週刊誌
★月刊誌
★季刊
●サプリメントの用語
▼プレイヤーキャラクターの作成
●PC共通の設定
●キャラクター作成
●キャラ設定
★キャラクタークラス
★性別
★年齢
★名前
★「PCの物語」
●成功要素
★注意事項
★成功要素のコンセプト
『登場人物の担当について』
▼その他ルールについて
●作戦＝「ネーム」という概念
●PCの成長についての追加ルール
●PCの死の扱い
●修正表
▼セッションの流れ
●セッションデータの作り方（セッションシート原版）

★デフォルト設定
「担当編集者」の設定
「掲載雑誌」の設定
「掲載雑誌」の誌名
★あらすじ表
★セッションテンプレート
『成否』の扱い
『M0＊での企画会議について』
★ハプニング表
★NPCの作成
●セッションの進め方
1.プリプレイ
2.セッション
2-1.事前情報公開
2-2.キャラクター作成
2-3.ゲームの開始「M＊の発表」
2-4.M＊の解決
3.アフタープレイ
●セッションデザイナーガイド
▼キャラクターシート
▼セッションシート

▼用語集

●世界観的な用語

★作者たち

このサプリメントのPCです。
「脚本担当」「作画担当」「作画アシ」によるチームのことです。
共同作業で一つの作品を作り上げる運命共同体です。

★登場人物

このサプリメントのPCたちが、作品中に登場させるキャラクターを「登場人物」と呼びます。
ストーリーを進めたり、メインになっているキャラを特に「主人公」と呼んだり、敵対しているが悪ではないキャラを「ライバル」と呼んだり、「主人公」の関連人物なのだがストーリーのメインに関わらないキャラを「脇役」と呼んだり、背景を歩いていくようなキャラを「モブ」と呼んだりします。
PCが所有する成功要素です。

★担当編集

作者たちに糧をもたらす神にして、無茶振りという厄介事をもちこむ悪魔。
そしてアンケートはがきという黙示の審判をもたらす使者でもあります。
ヤツの性癖をうまく利用するんだ（ゲス顔）

★週刊誌

4話で1ヶ月。2～3ヶ月に1巻の単行本が発行される。

★月刊誌

1年で10話くらい。1年半くらいで1巻の単行本が発行される。

★季刊

1年で4話。ページ数に拠るが、1年半くらいで単行本が発行される。
1話のページ数が多い傾向にある。大人数の制作チームを組むことは少ない。

●サプリメントの用語

▼プレイヤーキャラクターの作成

●PC共通の設定

PCたちは、マンガ作成のためにチームを組んでいます。

●キャラクター作成

ランダム要素がある場合、ROCで作成できます。
基本ルールでのキャラクター作成になりますので、「設定」を決めてから「成功要素」を作成します。

●キャラ設定

成功要素以外の設定です。

★キャラクタークラス

PCのチーム内での職能をあらわす設定です。
参加者で話し合い、下記3つのクラスを分担してください。
以後、PCたちは「作者たち」と表記します。

- ○　1名　「脚本担当」　マンガの方向性を決めるヒトです。（主に主人公・敵のメイン担当）
- ○　1名　「作画担当」　マンガの方向性を尖らせるヒトです。（主にヒロイン・脇役のメイン担当）
- ○　数名　「作画アシ」　マンガのクオリティを支えるヒトです。（主に世界・背景のメイン担当）

★性別

適当か、PLと同じでいいんじゃないですかね。

★年齢

PLと同じくらいでいいんじゃないでしょうか。

★名前

PLと同じか、ココロの大先生の名前を使えばいいんじゃないですかね。

★「PCの物語」

作者たちの話の好みとか、性的嗜好や食べ物の好みなど、おぼろげに考えておくと、あとあと楽になるかもしれません。
こまったら、自分の好みを公開しましょう。

●成功要素

基本ルールに従い、パワー11→13で作成します。
が、**「M0＊新連載マンガの打ち合わせを成立させろ　:難易　なし」**の中で作成することになるので、成功要素は作らず、ゲームを開始すること。

★注意事項

PLは「自分が理解できる」「他人に説明できる」内容の成功要素を選ぶようにしてください。
SDは成功要素の関連性のジャッジはなるべく適当にやりましょう。

★成功要素のコンセプト

作者たちの作中の「登場人物」または「世界の要素」を登録していきます。

成長によってパワーと形容詞が増えれば「その登場人物がパワーアップした」となりますし、関連した登場人物が増えれば「サブキャラが立ち上がってきた」となります。

展開に困った場合は、新キャラを活用しましょう。きっとカオスになるはずです。

『登場人物の担当について』

だれがどのキャラクターを担当するか？というのは難しい問題です。

発案者が担当、ということになれば、1人の作家に負担が集中しかねません。

キャラクタークラスによって、下記の例のように担当範囲を決めておくのは効率的な手段となるでしょう。

脚本担当	主に　主人公、敵キャラの担当
作画担当	主に　ヒロイン、脇役の担当
作画アシ	主に　モブ、背景、ガジェットの担当

▼その他ルールについて

●作戦＝「ネーム」という概念

このサプリにおいては、解釈フェイズ～作戦フェイズを「ネーム会議」と定義します。

そして、SDに提出される作戦を「最終ネーム」とします。

SDは、この「ネーム」がどれくらい読者や編集部の期待を盛り上げ、応えるものなのかを評価して、次の前提処理フェイズで難易を修正してみてください。

笑うか感心すれば2割～3割修正してあげてください。

●PCの成長についての追加ルール

基本ルールとあまり変わりません。

概念はちょっとオカシイかもしれませんが。

演出成功要素は「サイドキックの活躍」的なモノになるかもしれません。

●PCの死の扱い

まぁ、あまりありませんが、基本的に彼または彼女の魂がこもった登場人物たちは、まだ死んでおりませんので、残った作者たちがその意思を引き継いで作品を作り上げてくれることでしょう。

具体的には、同じ成功要素を持った「作画アシ」が増えます。名前欄を書き換えましょう。

●修正表

とりあえず今のところはありません。

ホントは作りたいトコではありんす。

▼セッションの流れ

下記の流れは基本的なものであり、それ以外のＭ＊の提示を妨げるものではありません。

「セッションデータの作り方」「セッションの進め方」「セッションデザイナーガイド」を記述します。

●セッションデータの作り方（セッションシート原版）

1. セッションシートを用意する。
2. あらすじ表、ハプニング表を振り、決定する。
3. PC作成が終わったら、難易を算出して、PLたちに発表する

4. セッションを開始。

★デフォルト設定

基本的に、下記のデータをMO＊スタート時の設定とする。
PLからのリクエストや、SDの目論見がある場合、変更される。

場所：作者たちの近所のファミレスや喫茶店
天候：なにか不安を掻き立てる曇り空
日時：普通に平日。

「担当編集者」の設定

作者たちと同世代よりちょっと若い、中堅手前の編集者です。
大御所先生の抜けた枠を担当することになってとてもやる気を燃やしています。

「掲載雑誌」の設定

小・中学生くらいの少年向け週刊誌。がデフォルト。
ちょっと視点を変えたい場合は下記の表を使うこと。
1D6を振るか、自由に3つ選択すること。

	刊行間隔		対象年齢		対象性別
1	週刊（月）	1	小学生～中学生	1	男
2	週刊（水）	2	中学生	2	女
3	週刊（木）	3	中学生～高校生	3	男
4	月刊	4	大学生～社会人	4	女
5	月刊	5	社会人	5	男
6	季刊	6	家庭人	6	女

「掲載雑誌」の誌名

「掲載雑誌」の対象年齢・性別に対応する表を参照し、（上の句）（下の句）を各1D6振って決めます。
雑誌名は『″刊行間隔″（上の句）（下の句）』という書式になります。少年とか少女とか入れると、それっぽくなったりならかったりしますので確かめてください。
例）週刊フィールゴージャス、週刊チャンピティン、月刊ピザカン、季刊アスカドリーム、etc.

	少年誌（上の句）		少女誌（上の句）		男性誌（上の句）		女性誌（上の句）
1	ジャン	1	なかよし	1	アワー	1	Do
2	チャンピ	2	花と	2	ヤン	2	プリティ
3	マガ	3	アスカ	3	ビックリ	3	フィール
4	サン	4	ウイング	4	皆楽	4	アヴァ
5	キャプ	5	ちゃい	5	ホット	5	プリンセス
6	シリ	6	ララ	6	ピザ	6	シンフォニィ
	少年誌（下の句）		少女誌（下の句）		男性誌（下の句）		女性誌（下の句）
1	ポ	1	ぱふぇ	1	セ	1	LOVE
2	ヲン	2	ドリーム	2	カン	2	コミック
3	ザン	3	デザート	3	コミック	3	ユース
4	マー	4	フレンズ	4	園	4	ロン
5	ティン	5	りぼん	5	マルク	5	ゴージャス
6	アス	6	コスモス	6	デス	6	ロマンス

★あらすじ表

下記のテンプレートに従ったあらすじが、担当編集より連載依頼のオーダーとして提示されます。

「時代」の「場所」で主人公の「職業」が「敵の種類」と「対処」ことになる。
その理由は「因縁」からだった。

デフォルトのあらすじは下記の通り。

【「現代」の「日本」で「学生」が「神」と「戦う」ことになる。その理由は「なんとなく」からだった】

ランダムで決めたいときは、下記表にて1D6を振り、決定してください。

	時代	場所	職業	敵の種類	対処	因縁
1	古代	別世界	学生	神	戦う	力を奪われた
2	中世	日本	学生	獣	交渉する	愛を奪われた
3	近代	日本	風来坊	国家	恋愛をする	富を奪われた
4	一昔前	日本	新米	組織	騙す	名誉を失った
5	現代	外国	プロ	思想	舞い踊る	なにもなかった
6	未来	宇宙	伝説の勇者	個人	殺しあう	なんとなく

★セッションテンプレート

M0＊新連載マンガの打ち合わせを成立させろ :難易　なし
:特記 「あらすじ」が編集部からの依頼として提示される
:特記　このゲーム中にPCの成功要素を決定させる
:特記　このゲーム中に新連載マンガの企画を作る
M1＊新連載第1話を掲載し、人気を獲得せよ :難易　25×PC人数
:特記 「ハプニング」が発生するので対処せよ
M2＊連載第10話を掲載し、さらなる人気を獲得せよ :難易　35×PC人数
:特記　連載開始してから2ヶ月くらいである
:特記 「ハプニング」が発生するので対処せよ
M3＊連載最終話を掲載し、物語を締めくくる :難易　50×PC人数
:特記　連載開始してから1年～2年くらいである
:特記 「ハプニング」が発生するので対処せよ

『成否』の扱い

失敗:　連載はその号で打ち切り。「おれたちの戦いはこれからだ！」エンド
半分成功:連載はその月で打ち切り。急いで話を収集つけて、単行本になるのを祈りましょう。

『M0＊での企画会議について』

「舞台の名前・設定」「主人公の名前・設定」「敵の名前・設定」「対処の手段」「ヒロインの名前・設定」くらいを決めて、大体の「物語の結末」が想定できれば、クリア、ということでOKです。
メモ用紙などに書き出しておくといいでしょう。

★ハプニング表

担当編集者や、その上司の編集長、アンケートでの熱烈な要望、取引企業からの要望など、作者たちのクリエイティビティを制限するような、社会との軋轢をあらわします。
M＊を解決する際に、設定や作戦で、ハプニング表の内容に対処しなくてはなりません。
2D6を振り、数字の少ないほうを十の位とする二桁の数字を作って、表を参照してください。

11＝ ネーム作成中に大災害に見舞われる
12＝ 編集部より異常な要請が。「次回は、料理回でいきましょう」。意味が分からないよ！
13＝ 編集長が園芸にカブれて、園芸シチュ入れるように指示がでる
14＝ ホモォ…な同人誌が大流行。そっち系のCPネタをちりばめないと人気が維持できない！
15＝ 担当編集者が劇中のカップリングについてとても熱く語る。今回は恋愛回だなァ。
16＝ 担当編集者が「全自動洗濯機」とのタイアップ企画を通しちゃった！劇中で宣伝しろ。

22＝ 担当編集者が「取材で遊園地に行きたいから次は遊園地回ね」とか言い出した！
23＝ 担当編集者が「今回だけ、性別逆でやりましょう」とか言い出した。ダメだこいつ早く(ry
24＝ 死んだ敵キャラが何故か読者に大人気。編集部から味方キャラとして最登場の指示が！
25＝ 担当編集者一押しの脇役をクローズアップするように指示がでる
26＝ 担当編集者が、「主人公の母親が人気あるから、次は母親回ね」とかのたまう。
33＝ 編集長が宗教にカブれて、宗教テイストを入れるように指示が出る
34＝ 担当編集者がスポーツにカブれて、テニス回にしなきゃならなくなった
35＝ アンケートで主役が不評なんだよ。交代させないか。
36＝ 担当編集者をモデルにしたゲストキャラを活躍させろ！
44＝「有名人モデルのキャラを出せ」という担当編集のありがたい要望が。
45＝ なんてことはないモブが読者にやけに好評に。編集部から脇役への昇格を指示される
46＝ 担当編集者が「水着」をプッシュしまくってくる。
55＝ 担当編集者がギャンブルにハマって落胆中。元気付けるネームを作ろう！
56＝ おもちゃメーカーから、人情モノテイストを増やせとの「要望」が!!!
66＝ スポンサーから突然、主人公交代の「要望」が!!! 従うしかない。

★NPCの作成

（これは上級ルールです。基本的に参加者の同意がなければ使用できません）
担当編集が思った以上にウザい設定になるようでしたら、彼イチオチのキャラクターを登場“させなくてはならない”というセッティングのゲームも面白いかもしれません。
その場合、担当編集者が欲望のままに作った設定のキャラクターを成功要素として登録し、難易を+30した上で、担当編集者の成功要素も提出できるものとします。
担当編集者は、その成功要素がストーリー中で扱いが悪いと機嫌を悪くします。

●セッションの進め方

1.プリプレイ

SDはセッションのためにＭ＊を準備し、ゲームで使用する図表類を用意する。
セッションを行う場所を確保し、PLを呼ぶ。

2.セッション

2-1.事前情報公開

レギュレーションの発表や、Ｍ＊の数など、公開情報の発表。
セッションデータに関する特殊ルールの説明など、を行う。

2-2.キャラクター作成

各PLはキャラクターの作成を行い、SDの承認を得る。
全員分が出来上がったら、参加者それぞれがPCの自己紹介を行う。

2-3.ゲームの開始「Ｍ＊の発表」

SDは「我はこれよりＭ＊より始まるゲームの目的を記述する」と宣言。
Ｍ＊の解決に入る前に発表すべき情報の公開。

1. Ｍ＊に付随する「ハプニング表」の内容
2. 担当編集者の前回のアンケート結果

2-4.Ｍ＊の解決

ルールに従い、ゲームを解決してゆく。
Ｍ＊が複数ある場合は、下記1.～11.を繰り返す。
Ｍ＊が全て解決されたら、3.アフタープレイに移る。

1. Ｍ＊の発表
2. 解釈フェイズ（作者たちによる「ネーム会議」。M*の解釈。状況の確定、設定の追加）

3. 作戦フェイズ（作戦=「ネーム」の提出）
4. 前提変換処理フェイズ（難易の修正、成功要素の提出、修正表の使用）
5. RPフェイズ
6. RP解説フェイズ（RPの説明、成功要素の提出、修正表の使用）
7. RP処理フェイズ
8. ダイスロールフェイズ
9. 解決フェイズ
10. 終了フェイズ（連続M＊・同時M＊の場合、11.をスキップし、このまま1.に戻る）
11. 停止成功要素の回復、成長処理（次回への簡単な「ネーム会議」）

3.アフタープレイ

下記の項目の処理を行う。

1. **感想戦**
2. **次回セッションの打ち合わせ**
3. **その他、セッションに使った場所の清掃など**

●セッションデザイナーガイド

叩き台を提供する。
裁定はユルく。
状況は苛烈に。
評価は公平に。
……まぁ、そこらへん？

▼キャラクターシート

Aの魔法陣ver4 サプリ「マンガ家になろう（仮）」 キャラシート
（SD名：〇〇、開催日：yyyy/mm/dd）

PL名：
PC名：名前（よみがな）性別／年齢／職業
●PC設定

●成功要素（登場人物）
【　　：パワー11】
【　　：パワー12】
【　　：パワー13】

●登場人物の設定
（立ち位置）「名前」性別／年齢／職業／説明
（立ち位置）「名前」性別／年齢／職業／説明
（立ち位置）「名前」性別／年齢／職業／説明

▼セッションシート

Aの魔法陣ver4 サプリ「マンガ家になろう（仮）」 セッションシート
（SD名：〇〇、開催日：yyyy/mm/dd）

●関係者

担当編集者＝ SD@
脚本担当＝
作画担当＝
作画アシ＝

●掲載雑誌「　　」
刊行間隔＝
対象年齢＝
対象性別＝
その他設定＝

●新連載
★あらすじ
>>「時代」の「場所」で「主人公の職業」が「敵の種類」と「対処」ことになる。
>>　その理由は「因縁」からだった。

★世界設定

★登場人物
主人公＝
ヒロイン＝
援助者＝
ライバル＝
ラスボス＝

★おおまかなストーリーライン

●とりあえずその他の設定

●セッションデータ
M0＊新連載マンガの打ち合わせを成立させろ：難易　なし
　　：特記　「あらすじ」が編集部からの依頼として提示される
　　：特記　このゲーム中にPCの成功要素を決定させる
　　：特記　このゲーム中に新連載マンガの企画を作る
M1＊新連載第1話を掲載し、人気を獲得せよ：難易　25×PC人数
　　：特記　「ハプニング」が発生するので対処せよ
M2＊連載第10話を掲載し、さらなる人気を獲得せよ：難易　35×PC人数
　　：特記　連載開始してから2ヶ月くらいである
　　：特記　「ハプニング」が発生するので対処せよ
M3＊連載最終話を掲載し、物語を締めくくる：難易　50×PC人数
　　：特記　連載開始してから1年～2年くらいである
　　：特記　「ハプニング」が発生するので対処せよ
――