

Aの魔法陣 バージョンアップツール Ver 3. 0→3. 5

○はじめに

この文章はAの魔法陣をエンターブレイン書籍版（Ver 3）から、今後の主力であるVer 3. 5に変更するための追加ルールです。

この追加ルールを用いることで、各種の機能をアップして遊ぶことが出来ます。

○大まかな変更点

大まかな追加ルールとそれによる変更は以下の通りです。

- A. クイックスタートルールの追加
- B. ゲーム間ゲームシステムの追加
- C. 簡易判定システムの追加
- D. デスカウントダウンシステムの追加
- E. ペアリングの追加
- F. 難易度不定のM*よりはじまるゲームの目的
- G. 1ターン未満ゲーム
- H. SDの根源力増加
- I. 得られた根源力の振り分け自由許可
- J. 韻ルールの導入
- K. SD評価

これらの変更を追加することで、Aの魔法陣はキャラクター作成などなくても遊ぶことが出来、かつとかくなんでもM*にしばられて自由気ままに行動できない問題が緩和され、ゲーム中の時間制限がついてかなり熱くなります。

○A. クイックスタートルールの追加

このルールを追加によって、キャラクターがない状態からゲームを行うことが出来るようになります。プレイヤーは掛け合いをしながら、あるいはM*（M*からはじまるゲームの目的）を解決しながら、必要に応じて 原形に沿ったキャラクターの設定を作ることが出来ます。（もちろん、SDの許可は必要です。あまりにご都合過ぎると、却下されるでしょう）

設定以外の成功要素の登録などはタイムアウトやC. 簡易判定システムの追加を使って行ってください。

☆クイックスタート時の原型の使用について

クイックスタートでは原型に沿った設定決めは必ずしも必要ありません。プレイヤーがそれぞれあいている時間に、決めていくようにしてください。ただ、プレイヤーがキャラクターの指針がないなどで演技にまごまごつくようなら、SDは設定決めをさせてください。

☆クイックスタート時の原成功要素の使用について

クイックスタート時では原成功要素は必ずしも使う必要はありません。ある程度遊んでから、導入してください。

○B. ゲーム間ゲームシステムの追加（掛け合い）

S Dとプレイヤーは、M*（M*からはじまるゲームの目的）とM*（M*からはじまるゲームの目的）の間をなんとなく、キャラクターやNPCの演技と掛け合い、あるいは状況説明と質疑などで繋げることが出来ます。これらを総称して掛け合いと呼びます。

分りやすく言うと、M*（M*からはじまるゲームの目的）を事件と言い換えるなら、事件と事件の合間を、掛け合いですすめましょうということです。掛け合い中は簡易判定以外の判定を行ってはいけません。

掛け合い中は行動順番などを考えなくても構いません。

○C. 簡易判定システムの追加

簡易判定システムとは掛け合い（B. ゲーム間ゲームシステムの追加（掛け合い））中に使用する判定システムです。

掛け合い中のプレイヤーの行動に対して、あるいは受動判定として、S Dは簡易判定を行うと宣言することが出来ます。

簡易判定では難易度は3までしかかせられず、協調判定を行うことは出来ません。通常、難易度は1や2でいいでしょう。判定単位はS Dが自由に決めることが出来ます。通常のルールと同じく難易度の2倍までしか成功要素は提出できません。一時的成功要素は出すことができません。

簡易判定では1軍の成功要素を1個追加することが出来ます。登録数をオーバーする場合は、プレイヤーの任意の一つの1軍成功要素を2軍成功要素に変更することが出来ます。

○D. デスカウントダウンシステムの追加

S Dはゲーム中、任意の判断によってカウントダウンを行い、成功要素の提出などを急がせることが出来ます。カウントダウン0になると提出はなかったとして扱います。

☆デスカウントダウンシステムの注意

プレイヤーがパニックになる時がありますので、S Dは注意して使ってください。

○E. ペアリングの追加

プレイヤーの人数が多い時にSDはプレイヤーを2名一組、あるいは3名一組で行動宣言させることができます。これをペアリングといいます。

ペアリングしている組はゲーム上は一つのキャラクターのように扱います。一時的成功要素は1組につき2個までしか出せません。またばらばらに行動することも出来ません。

(組内で話し合っで行う行動を決めてください。二人で組み合わせて行う行動や手分けして行う一つの行動などは問題ありません)

ダメージなどはペアリング内で自由に振り分けられます。移動などは移動ルールに準じます(遅いほうにあわせてください)

☆ペアリング時の一時的成功要素の注意

ペアリングでの一時的成功要素はペアリング内で話し合っ決めてさせてください。

○F. 難易度不定のM*よりはじまるゲームの目的

これは戦闘などでM*の減少が分かり難いために追加されたルールです。

SDはM*から始まるゲームの目的で、難易度は不定として設定し、設定上目的が達成されたらM*が達成されたと判定するようにできます。

(例えば敵をたおしたらM*達成とすることができます)

○G. 1ターン未満ゲーム

従来ターン(一巡)ごとにM*より始まるゲームの目的が発生していましたが、これを改め、SDは手番を指定できるようにします。(たとえば3人目までにゲーム終了、4人目から6人目までゲーム、など)

○H. SDの根源力増加

SDもプレイヤーの一人として、根源力を得ます。

○I. 得られた根源力の振り分け自由許可

ゲームを通じて得られた成長用の根源力は、(使用されていないならば)別のキャラクターに使用することが出来ます。

○J. 韻ルールの導入

韻とは、キャラクターがアイテムや絶技、技能や追加設定を新たに得る場合、設定の空白でのプレイヤーが設定を確定する場合に行う予告のことです。この予告は、行動前に

(簡易判定時も行えます)プレイヤーが韻を踏むと宣言しなければいけません。

韻を踏んでない、アイテム、絶技、技能、追加設定の習得は許可されません。ただし、ダイスで決まるタイプの追加設定は韻の踏みようがないので、この例外とします。

確かに韻を踏んだとSDが認めた場合、SDは韻を踏んだことをレコードシートにサインして記録します。

踏むべき必要のある韻を踏んでいた場合、該当するアイテムや絶技、技能や追加設定が得られます。

特に踏むべき韻の数が指定されていない場合、その数は2であるとして扱ってください。例外的な数の韻を踏まなければならないものについてはルールに記載されています。

○K. S D評価

プレイヤーはゲーム終了と感想戦の最後に、S Dを評価して、勲章を与えることができます。

金髑髏勲章……………プレイヤーの75%以上の推挙があった場合に受賞できる、S Dの勲章。ひどい難易度（難しい難易度）を出してきたS Dに贈られる。

大鳳徽章……………プレイヤーの75%以上の推挙があった場合に受賞できる、S Dの勲章。面白いセッションをやってくれたS Dに感謝して贈られる。

//コラム

○Aの魔法陣を遊ぶ場合の少しの注意

他のゲームと違って、Aの魔法陣では先に行動したプレイヤーも発言したり助言したりすることが出来ます。（むしろ、難易度が高い時などは積極的に行うべきです）これらはマナー違反ではありません。

ただし、あくまで押し付けがましくなく、今まさに行動しようとしているプレイヤーを助けてあげてください。