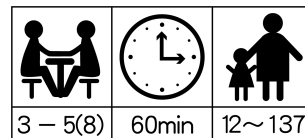


SHADOWS OVER MITAKIHARA

見滝原を覆う影 [外編] もう一つの物語



日本語版説明書 V 2.10

まどかとさやかはいたって普通の中学生。しかしある日、二人の前に普通でない生き物が現れた。キュウベえと名乗る一見猫に似た生き物は、驚くべき事実を二人に告げる。

「君たち人間の社会を裏から脅かす、魔女という存在がいる。それに対抗できるのは、魔法少女だけだ」

「今は君たちの先輩が魔女を押さえこんでいるけれど、もうじき、最悪の魔女がここ見滝原に現れる。そうすると、彼女たちだけではこの街を守りきれないかもしれない。だから……」

「ボクと契約して、魔法少女になってほしいんだ!」

あらまし

このゲームは、協力型ゲームです。各プレイヤーが優劣を競ったり勝利を争うのではなく、全員でトラブルに対抗します。勝つ時は、プレイヤー全員の勝ち。負ける時は、プレイヤー全員の負けです。

一致団結して、ワルプルギスの夜を撃退しましょう!

この説明書の読み方

ゲームを遊ぶために、この説明書の最初から最後までを通して読む必要はありません。

セットの内容(→P1)から、**4. 調整フェイス**(→P8)まで読み進めれば、基本ルールでのゲームを遊べるようになっていきます。そこから後の部分は困ったことがあった時や、ゲームに慣れて違う遊び方をしたい時など、必要に応じて読むようにしてください。

セットの内容

当セットは以前頒布した「見滝原を覆う影」本体の他に、「見滝原を覆う影拡張セット 1」「見滝原を覆う影拡張セット 2」の内容を含みます。

まずは「見滝原を覆う影」本体による基本ルールでのゲームを遊んでみてください。右下に星のマークが付いているカードは基本ルールでのゲームでは使用しませんので、基本ルールでのゲーム以外を遊ぶ時までは抜き取ってゲームを遊んでください。

以前の拡張セット等で追加された別の遊び方を「オ

プションルール」(→P9)といいます。オプションルールには複数の種類があり、それぞれにタイトルが付いています。以降文中ではオプションルールのタイトルは【オプションルールのタイトル】のように表記します。(例:【一周目のまどか】)。

■ゲームボード:2 枚

両面印刷の方を状況ボード、もう片方をエリアボードと呼びます。状況ボードでは魔法少女/人間の HP や、見滝原市耐久度を表示します。基本ルールでは名前が 5 人分だけ書かれた面を使用します。エリアボードは 4 つのエリアに分かれています。魔法少女、魔女/使い魔の所在や、その HP を表示します。

■ポーン:14 個(青赤白黄紺緑黒の 7 色 2 個ずつ)

ポーンの色は各魔法少女/人間に対応しています。(例外:まどか=白、ほむら=紺、かずみ・なぎさ=黒) 2 個ずつの内、片方は状況ボード上に置いて HP を表示します。他方はエリアボード上や、状況ボード上の「市街地」エリアに置いて魔法少女の現在地を表示します。基本ルールでのゲームでは青赤白黄紺のみ使用します。

■人型コマ:4 個(黒 2 個、白 2 個)

オプションルールで登場する「呉キリカ」「美国織莉子」用のコマです。黒はキリカ用、白は織莉子用です。2 個ずつの内、片方は状況ボード上に置いて HP を表示します。他方はエリアボード上や、状況ボード上の「市街地」エリアに置いて魔法少女の現在地を表示します。

■マーカー(黒くて丸いコマ):18 個

状況ボード上やエリアボード上のゲージの上に置いて魔女/使い魔の HP や見滝原市耐久値を表示します。

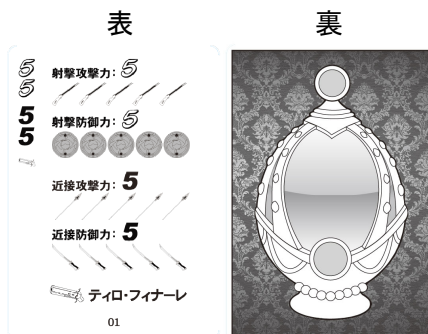
■カード:161 枚

カードの内訳は以下の通りです。

●魔力カード:72 枚(☆付き 0 枚)

ソウルジェムに込められた魔力=ポジティブな精神エネルギーを表しています。魔法少女はこのカードを消

費して魔女/使い魔にダメージを与えます。



手持ちの魔力カードが減ることはソウルジュエルに濁りが生じていることを示します。そのため、手持ちの魔力カードが0枚になるということは、魔力を使い切り、ソウルジュエルが濁りきってしまったことを意味します。イベントカードフェイズ、もしくは調整フェイズ終了時にいずれかの魔法少女の手持ちの魔力カードが0枚である場合は、その魔法少女は脱落し、対応する魔女が発生します。

なお、人間状態で魔力カードを使い切った場合は、特にペナルティはありません。

●魔法少女カード: 15 枚(☆付き 10 枚)



魔法少女/人間の能力を表示するカードです。おもて面が魔法少女状態、裏面が人間状態を表します。(かずに人間状態は存在しません)

行動順:ここに書かれた数値が小さい順に行動します。

名前:キャラクターの名前です。

HP:最大のヒットポイントです。

MP:所持できる魔力カードの最大数です。

特殊能力:各魔法少女固有の能力です。なお、この部分に書かれている「カード」とは、すべて魔力カードのことをさします。

戦闘属性:戦闘時に魔力カードに記載されている近接

攻撃/防御力と射撃攻撃/防御力のどちらを使用するのかを示しています。剣のマークがあるキャラは近接攻撃/防御力、弓のマークがあるキャラは射撃攻撃/防御力を使用します。

基本ルールでのゲームでは(アナザー)の記載がないさやか、杏子、まどか、マミ、ほむらの5枚のみ使用します。

●イベントカード: 34 枚(☆5 枚)

裏(4)

裏(0)



イベントカードには、魔法少女たちに次々と襲い掛かる魔女/使い魔やさまざまなアクシデントが記載されています。

イベントカードは裏面に印刷されている数字によって5種類に分かれており、その内訳は以下の通りです。

5のイベントカード: 2 枚(☆0 枚)

4のイベントカード: 7 枚(☆0 枚)

(3のイベントカードはありません)

2のイベントカード: 9 枚(☆0 枚)

1のイベントカード: 12 枚(☆1 枚)

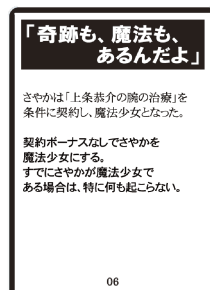
0のイベントカード(舞台装置の魔女カード):

4 枚(☆4 枚)

イベントカードの裏側の数字は舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)の出現カウントダウンです。数字が小さいほど、強力な魔女/使い魔が出現したり、より悪いアクシデントが発生しやすい傾向にあります。

また、イベントカードはのうち、表面に魔女や使い魔のデータが書かれたカードを魔女/使い魔カード、それ以外のカードをセリフカードと呼びます。

(セリフカード)



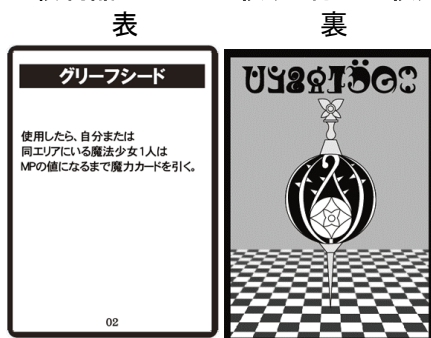
セリフカードにはアクシデントが記載されています。このカードがめくられたら、すぐに記載された指示に従ってください。

(使い魔/魔女カード)

魔女/使い魔の能力を表示するカードです。このカードがめくられたら、記載された使い魔/魔女が出現します。魔女のデータはカードを縦(下図の通りの置き方)にして表示し、使い魔のデータはカードを横にして表示します。

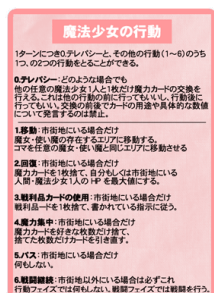


●戦利品カード: 14 枚(☆付き 2 枚)



魔女を倒した際に手に入る報酬です。基本的にグリーンシードですが、そうでないものもあります。マミさんが作中で「運が良ければ」といていた通り、運が悪いとグリーンシードは手に入りません。

●説明カード: 5 枚(☆付き 0 枚)



ゲームの手順を記載したカードです。ゲームに慣れないうちは、各プレイヤーは担当する魔法少女/人間と同じ色のカードを持ってください。

●魔女カード: 8 枚(☆付き 3 枚)



魔力が涸渇した魔法少女が脱落し、魔女が発生する場合に使用します。かずみに対応する魔女は存在しません。

裏面が同じ模様になっていますので、これを利用してゲームに登場する魔法少女をランダムに選ぶこともできます。その場合、「対応する魔法少女」の記述を使います。

●正体カード: 10 枚(☆付き 10 枚)



【舞台装置の魔法少女】(→P12)で使用します。持っているプレイヤーが魔法少女陣営か魔女陣営かをあらわします。

●おりこカード: 1 枚



【美国織莉子・呉キラカの登場】(→P10)で使用します。

●キラカカード: 1 枚



【美国織莉子・呉キリカの登場】(→P10)で使います。

ゲームの準備

プレイヤーは1人1枚ずつ担当する魔法少女/人間を決め、その魔法少女カードを手元に置きます。まどか・さやかは人間としてゲームを開始するので、(人間)と書かれた面を表に向けて置きます。他の魔法少女は(人間)と書かれていない面を表に向けて置きます。また、担当する魔法少女/人間に対応する魔女カードも手元に置きます。

プレイヤーが4人の場合は誰か1人のプレイヤーがさやかとまどかを同時に担当します。3人の場合は誰か1人のプレイヤーががさやかとまどかを同時に担当し、別のプレイヤーがほむらとほむら以外の魔法少女1人を同時に担当してください。なお、プレイヤーが5人の場合はまどかの担当が暇になるおそれがありますので注意してください(原作準拠……?)。

状況ボード上に各魔法少女/人間のHP表示用のポーンを置きます。さやかは5、杏子は9、まどかは4、マミとほむらは6のところに、対応する色のポーンを置きます。

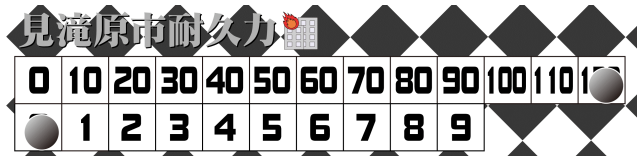
魔力カードはよくシャッフルして、裏向きにしてすべてまとめ、山にします。

各プレイヤーは担当している魔法少女/人間のカードに書かれているMPの枚数だけ魔力カードを引き、手札とします。このカードは他のプレイヤーに見せたり、記載されている数値について発言してはいけません。また、2人以上の魔法少女/人間を同時に担当しているプレイヤーは、それぞれの魔法少女/人間の魔力カードを別々に管理し、混じらないように注意してください。

ほむらの担当プレイヤーは戦利品カードから「時間操作」カードを取り出して、手元に置いてください。そのほかの戦利品カードはよくシャッフルして、ボードのそばに裏返しの山にして置いてください。

各魔法少女に対応する色のポーンを位置表示用として状況ボード上の「市街地」エリアに置きます。

見滝原市耐久値を表示するためのマーカーを置きます。状況ボード上の見滝原市耐久値の欄の、上側の列の120のマスと、下側の列の0のマスにマーカーを1個ずつ置きます。この状態で「120」を表します。

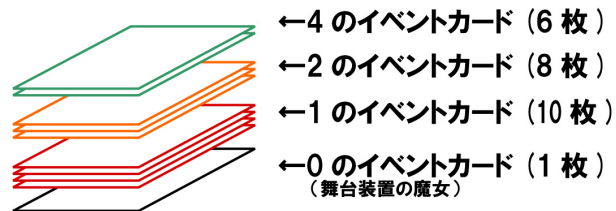


ゲームの最初から、薔薇園の魔女が2匹存在してい

るので、これを配置します。5のイベントカード「薔薇園の魔女の手下」を横向きにして、状況ボードの「廃工場」「路地裏」エリアの脇のカード置き場に配置します。薔薇園の魔女の手下カードを置いた、カード置き場の下にある時計マークの所に1個ずつマーカーを置きます(カード1枚につき2個)。これは使い魔があと何ターンで魔女になるかを示しています。さらに、カードの隣のHP表示欄にそれぞれ4と5になるようにマーカーを置きます。セットし終わると以下の図のようになります。



残ったイベントカードで山を作ります。まず、イベントカードを裏面の数字ごとに分け、よくシャッフルします。残っているイベントカードには4,2,1,0の4種類があります。☆付きのカードがすべて抜かれていれば、0は「舞台装置の魔女」(ワルプルギスの夜)の1枚だけです。4,2,1のカードの束からそれぞれ1枚ずつカードを裏にしたまま抜き出し、箱の中にしめます。今回のゲームではこの3枚を使うことはありません。残ったカードは0,1,2,4の順番に上へ重ねていきます。一番下が0(舞台装置の魔女)、一番上が4のカードの束になります。



ゲームの流れ

このゲームは以下のように進行します

1. イベントカードフェイズ
2. 行動フェイズ
3. 戦闘フェイズ

4.調整フェイズ

(ゲームが終了しない場合 1 に戻る)

舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)を倒せばプレイヤー全員の勝利です。魔法少女/人間の全員が死亡・脱落するか、見滝原市耐久値が 0 以下になった場合プレイヤー全員の敗北になります。

※ゲーム中、各プレイヤーは手持ちの魔力カードを他のプレイヤーに見せたり、具体的な数値についてコメントしてはいけません(「防御は任せろ」「多分私 1 人でもこのターンで倒せるでしょう」「ティロ・フィナーレ行くわよ!」「逃げたい……」など、ある程度の方針や要望などは発言してもかまいません)。

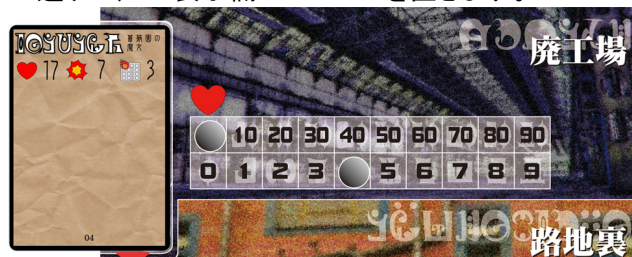
1. イベントカードフェイズ

イベントカードフェイズが始まったら、ほむらには「時間操作」の戦利品カードを使用するチャンスがあります。使用した場合、イベントカードの山の 1 番上の 1 枚を裏向きのまま箱にしまい、ゲームから取り除きます(そのカードが舞台装置の魔女のカードの場合は箱にはしません)。このカードは今回のゲームではもう使用しません。そして、この場合イベントカードフェイズは即座に終了しますので、ただちに行動フェイズに移ります。「時間操作」を使用しない場合、以下の通りに進行します。

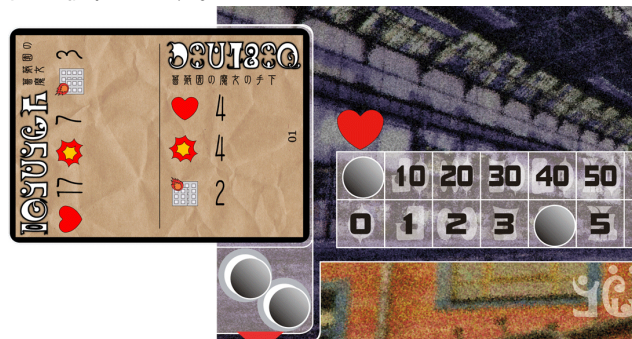
エリアボードに配置された使い魔のカード 1 枚ごとに、同じエリアに魔法少女/人間が存在するかどうか確認します。同じエリアに魔法少女/人間が存在しない使い魔に対して、以下の処理を行います。使い魔カード置き場に、時計マークの上に置いてあるマーカーがあるので、使い魔カード 1 枚ごとに 1 個ずつ取り除きます。取り除いた結果マーカーがなくなった使い魔はこの時点で即座に魔女になります。今横向きになっているカードを縦向きに置き直します。魔女になった場合、HP を表示しているマーカーをカードに記載されている魔女側データの HP と同じ値になるように動かします。

次に、イベントカードの山の 1 番上のカードをめくりまします。めくられたカードが使い魔/魔女カードの場合はエリアボードに置きます。4 つのエリアの中で、できるだけボードの上にある空いているエリアへ配置します。ちなみに、今後魔女/使い魔が消滅した場合、空いたエリアを上詰める必要はありません。エリアが 4 つとも埋まっていて、使い魔/魔女カードの置き場所がない場合は、すぐに見滝原市耐久力を 4 下げ、今引いたカードをイベントカードの山の底に入れます。めくられたカードが魔女の能力しか書かれていない

カードの場合は、書いてある文字が読めるように、縦向きにカードを置き、カードに記載されている HP 表記の通りに、HP 表示欄にマーカーを置きます。



めくられたカードが使い魔と魔女のデータの両方が書かれているカードの場合、まずは使い魔が出現します。使い魔側のデータの文字が読めるように、カードを横向きに置き、カードに記載されている HP 表記の通りに、HP 表示欄にマーカーを置きます。また、マーカーをカードのすぐ下の時計のマークの上に 1 個ずつ、合計 2 個置きます。



引いたカードがセリフカードの場合は、ただちにカードの指示に従ってください。

※魔女発生チェック

イベントカードフェイズの最後に魔力カードを 1 枚も持っていない魔法少女が存在する場合、その魔法少女は脱落し、対応する魔女が発生します(人間の場合は魔力カードがなくなっても特に何も起こりません)。手元に用意してあった魔女カードを表向きに空いているエリアに配置します。エリアが 4 つとも埋まっていて、魔女カードの置き場所がない場合は、**FAQ**の Q17 (→P16)を参照してください。

死亡または脱落した魔法少女担当のプレイヤーが望むならば、複数のキャラクターを担当しているプレイヤーからキャラクターを引き受けることも可能です。その場合ゲームのすべての状態はそのままに、担当プレイヤーのみを交代します。

2. 行動フェイズ

カードの左上に書かれた行動順の数値が少ない順に行動します。基本ルールではさやか→杏子→まどか→マミ→ほむらの順番です。

魔法少女と人間では選択できる行動が異なります。ゲーム開始時は、杏子、マミ、ほむらが魔法少女です。さやか、まどかは人間です。

■魔法少女の行動■

魔法少女は、1 ターンごとに **0.テレパシー** 1 回と、その他の行動(1~6) 1 回を組み合わせ、合計 2 回の行動ができます。

0.テレパシー

手番内であればどのようなタイミングでも使用することができます。

魔法少女同士は、他の行動に加えて、他の任意の魔法少女と 1 枚だけ、魔力カードを裏向きにして(他のプレイヤーには数字が見えないようにして)交換を行います(人間状態のキャラクターと交換をすることはできません)。

具体的には以下のように処理を行います。

- 1.現在の行動順のプレイヤーが魔力カードを裏返しにしたままテレパシー先に手渡す(他のプレイヤーにカードの内容がわからないようにします)
- 2.渡されたプレイヤーは、受け取ったカードを手札に加える
- 3.渡されたプレイヤーは、手札から一枚を選んで、裏返しにしたまま行動順のプレイヤーに渡す

この時、相手の魔法少女がいるエリアは気にする必要はありません。テレパシーは他の行動の前に行っても、他の行動後に行ってもかまいません。カードの用途や具体的な数値について発言するのは禁止です。

1.移動

市街地にいる場合に選択可能です。

市街地からいずれかの魔女/使い魔が存在するエリアへ移動します。

対応する色のポーンを状況ボードの市街地エリアから、任意の魔女/使い魔カードが置かれているエリアボード上のエリアへ移動させます。

2.回復

市街地にいる場合に選択可能です。

魔力カードを 1 枚捨て、自分、もしくは同じく市街地にいる魔法少女/人間 1 人の HP を最大値にします。

3.戦利品カードの使用

市街地にいる場合に選択可能です。

戦利品カードを 1 枚捨て、書かれている指示に従います。なお、「成長」カードは使用する必要はなく、手に入れた時点から効果を発揮します。「時間操作」カードを使うタイミングはここではなく、イベントカードフェイズの最初です。

4.魔力集中

市街地にいる場合に選択可能です。

魔力カードを好きな枚数だけ表にして捨て、捨てた枚数だけ魔力カードを引き直します。なお、魔力カードの

山がなくなった場合は、捨てられた魔力カードをよくシャッフルして新しく魔力カードの山を作り直してください。

5.パス

市街地にいる場合に選択可能です。何もしません。

6.戦闘継続

既に魔女・使い魔のエリアにいる場合にはこの行動しか選択できません(別途 0.テレパシーは行動可能)。行動フェイズでは特にすることはありません。戦闘継続状態にある魔法少女は戦闘フェイズで戦闘を行います。

■人間の行動■

人間は 1 ターンに以下の 1~4 のいずれかの行動 1 回を行うことができます。

それとは別に、ゲーム中のどのタイミングでも **0.契約** を実行することができます。自分の順番であるかどうか、今どのフェイズなのか、といったことを気にする必要はありません。また、いかなる結果にも割り込んで実行できます。たとえば、魔法少女の死亡・脱落が決まった場合でも、先に契約の効果を受けることができるので、死亡や脱落をなかったことにできます。割り込んだ場合は、契約の効果を適用した後、HP の減少処理やカードを捨てる処理を行ってください。

0.契約

人間はどのような場合でも、いつでも契約を行うことができます。

契約を行った場合その人間は魔法少女となります。魔法少女カードを裏返しにして「(人間)」と書かれていない面を表にしてください。

HP はカードに記載された値とし、書かれた MP の値と等しくなるまで魔力カードを引きます。

加えて、契約時の願い事により次の 4 つのうち好きな効果 1 つを得ます。

- 1.任意の 1 人の魔法少女は魔力カードを MP の値と等しくなるまで引く
- 2.人間・魔法少女全員の HP を最大値にする
- 3.人間(魔法少女を除く)の死亡をキャンセルする(致命傷となった魔女/使い魔の攻撃 1 回をなかったことにする)
- 4.ゲームの進行とは特に関係ない願いを叶える(例: 上条恭介の左腕を治療する)
※ほむらのみカードに記載されているもう 1 つの効果を選択できます。

1.応援

どのような場合でも選択可能です。

同じエリアにいる魔法少女に魔力カードを裏向きにして(他のプレイヤーには数字が見えないようにして)1

枚渡します(テレパシーと違い、別のエリアにいる時はカードを渡せません)。相手がすでに MP と等しい枚数の魔力カードを持っている場合は渡すことはできません。

2.移動

市街地にいる場合に選択可能です。

市街地からいずれかの魔女・使い魔が存在するエリアに移動します。

対応する色のポーンを状況ボードの市街地エリアから、任意の魔女/使い魔カードが置かれているエリアボード上のエリアへ移動させます。

3.気分転換

市街地にいる場合に選択可能です。

好きな枚数だけ魔力カードを捨て(0枚でも良い)、手持ちの魔力カードが4枚になるまで引き直します。

4.パス

どのような場合でも選択可能です。

何もしません。

3. 戦闘フェイズ

行動フェイズ終了後、魔法少女/人間が魔女/使い魔と同一のエリアに存在する場合は戦闘が発生します。戦闘には魔女/使い魔と同一のエリアにいる魔法少女/人間全員が強制的に参加します。

戦闘はエリアごとに順番に解決します。戦闘が複数のエリアで発生する場合は、エリアごとに参加している魔法少女/人間中でもっとも早い行動順を持つキャラクターを比較し、早い順に解決します。

例:お菓子の魔女とさやか・ほむらが、落書きの魔女と杏子・マミが戦闘します。お菓子の魔女と戦う魔法少女の中でもっとも行動順が早いのはさやかの1、落書きの魔女では杏子の2。さやかと杏子を比較するとさやかの方が早いので、まずお菓子の魔女との戦闘を解決し、次に落書きの魔女との戦闘を解決します。

人間が戦闘中に行える行動はありません。このため、人間のみが魔女/使い魔と同一のエリアに存在する場合は、即座に魔女もしくは使い魔の攻撃力の値だけ人間のHPを減少させ、戦闘を終了します。(「契約」で割り込んで、行動することはできます)。

魔法少女が存在する場合は、エリア内の魔法少女は相談を行いそれぞれ「攻撃」「撤退」「戦利品カードの使用」のいずれを行うかを決定します。この際、手持ちの魔力カードの具体的な数値についての発言は厳禁です。

それぞれの行動の説明は以下の通りです。

「**攻撃**」:魔力カードを通常1枚消費し、魔女/使い魔にダメージを与えます。

「**撤退**」:魔力カードを1枚消費し、市街地を含む別のエリアへ移動します。魔女/使い魔にダメージを与えることはできません。

「**戦利品カードの使用**」:戦利品カードを1枚消費し、カードの効果を得ます。魔女/使い魔にダメージを与えることはできません。

※**戦闘中にパスすることはできません**。戦闘が発生しているエリアにいる魔法少女は、必ず何らかのカード(魔力カードか戦利品カード)を1枚以上出さなければなりません。

「攻撃」「撤退」を選択した魔法少女は魔力カードを1枚、「戦利品カードの使用」を選択した魔法少女は戦利品カードを1枚、それぞれ伏せて前に出します。特殊能力「ティロ・フィナーレ」「スクワルトーレ」「ロッソ・ファンタズマ」「トッカ・スピラーレ」「爆弾」「衝撃波」を使用する場合はここで宣言し、能力に応じた枚数の魔力カードを伏せて前に出してください。

エリア内の魔法少女/人間のうち1人が使い魔/魔女から攻撃を受けることになるので、防御を担当する1人を相談して決定します。撤退する魔法少女が防御を担当しても構いません。その後、一斉に伏せたカードを公開します。

公開された戦利品カードの効果をもっとも最初に適用します。戦利品カードが複数枚公開された場合は、好きな順番で解決してかまいません。

その後、「攻撃」を宣言した魔法少女が出した魔力カードに記載された射撃攻撃力または近接攻撃力のどちらかの値だけ、魔女/使い魔のHPを減少させます。魔法少女が複数戦闘に参加している場合はそれぞれの攻撃力を合計します。減少したHP分だけ、エリアボードのHP表示欄のマークを動かしてください。この時、「撤退」を宣言した魔法少女が出した魔力カードの攻撃力は合計に加えません。

攻撃力の算出の際、魔法少女カード右上に弓のマークがある魔法少女が出した魔力カードは射撃攻撃力の値、剣のマークがある魔法少女が出した魔力カードは近接攻撃力の値を使用します。「ティロ・フィナーレ」「スクワルトーレ」「ロッソ・ファンタズマ」「トッカ・スピラーレ」「爆弾」「衝撃波」以外の特殊能力を使用する場合はここで宣言し、適用します。使用前に相談してもかまいません。

この際、「攻撃」を宣言した魔法少女が3人以上で、その魔法少女らが出したカードの攻撃力のすべての数字が連続していた場合は「連携攻撃」となり、「連携攻

撃」を構成する魔力カードは、魔女/使い魔の HP を攻撃力の合計の倍だけ減らすことができます。「連携攻撃」が成立するかどうかの判断を行う際、「撤退」を宣言した魔法少女が出した魔力カードは無視します。「連携攻撃」を構成しない魔力カード(「連携攻撃の対象とならない」と記載された特殊能力により出された魔力カード)は、たとえ同じエリアで「連携攻撃」が成立していても攻撃力どおりに魔女/使い魔の HP を減少させます(倍にならない)。

例: 1,2,3、2,3,4,5 などの場合は、連携攻撃が発動する。1,3,4,5 の場合は 3 つ繋がっているが、すべてが繋がっているわけではないので発動しない。

魔力カードの攻撃力を変更することができる特殊能力は、その効果を適用してから連携攻撃の判定を行ってもかまいません。

例: マミが射撃攻撃力 1、杏子が近接攻撃力 1、さやかが近接攻撃力 3 の攻撃力を持つ魔力カードをオープンした。杏子が「熟練」を使用すると、攻撃力は 2 となり、1,2,3 で連携攻撃が発動する。この戦闘では魔女の HP を 12 減少させることになる。

攻撃の結果使い魔/魔女の HP が 0 以下となった場合、使い魔/魔女は消滅します。舞台装置の魔女を消滅させた場合、ゲームは終了し、魔法少女側の勝利となります。それ以外の魔女を消滅させた場合、戦利品カードを 1 枚引き、エリア内の任意の魔法少女が獲得します。使い魔を消滅させた場合は戦利品カードを引くことはできません(「卵生む前のニワトリ絞めてどうすんのさ?」)。戦利品カードの山がなくなった場合は、既に捨てられた戦利品カードをよくシャッフルして、新しく戦利品カードの山を作ってください。使い魔/魔女が消滅した場合、同エリア内の魔法少女/人間はすべて即座に市街地へ移動します(結界の解除)。

攻撃を受けることが決まっていた魔法少女/人間は、魔女の攻撃力から自分が出した魔力カードの防御力を引いた値だけ HP を減少させます。魔法少女カード右上に弓のマークがある魔法少女が出した魔力カードは射撃防御力、剣のマークがある魔法少女が出した魔力カードは近接防御力を使用します。攻撃を受ける係が魔力カードを出していない場合は、防御力による軽減がないため、使い魔/魔女の攻撃力と同じ値だけ HP を減少させます。使い魔/魔女の攻撃は魔法少女側の攻撃と同時にされるため、使い魔/魔女をこのターンで消滅させていた場合でも、攻撃を受ける係はダメージを受けます。状況ボード上、HP 表示欄のポーンを動かしてください。

キャラクターの死亡

戦闘の結果 HP が 0 以下となった魔法少女/人間は死亡します。死亡した魔法少女/人間は以降このゲームに参与しません。所持している魔力カード、戦利品カードをすべて捨て札としてください。死亡したのが魔法少女であっても、対応する魔女は発生しません。

最後に、「撤退」を宣言した魔法少女を任意のエリアへ移動させます。「撤退」を宣言した魔法少女が魔女・使い魔にダメージを与えることはありませんが、攻撃を受ける係であることはかまいません。その際、出した魔力カードを参照し、通常の手順と同じように防御力による HP 減少の削減も行います。もし、撤退後の移動先で再度戦闘が発生した場合は、「撤退」の際に使用した魔力カードは捨て札となるためもう使えません。再度カードを出してください。

4. 調整フェイズ

この時点で同エリア内に魔法少女/人間が存在していない使い魔/魔女は、カードの破壊値だけ見滝原市耐久力を減少させます。魔法少女/人間が同エリアに存在していても見滝原市耐久力を減少させる魔女も存在するので注意してください。そのような魔女は魔女カード内の特殊能力欄に説明があります。

ここで見滝原市耐久力が 0 以下となった場合、見滝原市は壊滅し、プレイヤー全員の敗北となります。

さやかが魔法少女であり、HP が減少している場合、特殊能力「超回復」を発動させます(強制)。

ここで、1. イベントカードフェイズの最後で行った **※魔女発生チェック**(→P5)をもう 1 度行います。

ここで魔法少女/人間が全員死亡または脱落している場合は、プレイヤー全員の敗北となります。

魔法少女側が敗北しておらず、舞台装置の魔女を消滅させていない場合は、1. イベントカードフェイズ(→P5)に戻り、ふたたび同様の手順を繰り返します。

エンディング

ゲーム勝利時の条件によってエンディングを用意しました。

より下のエンディングほど達成が難しいので、1 度勝利した後はより下にあるエンディングも目指してみてください。

バッドエンディング

条件: まどかが生存していない

ワルプルギスの夜は倒した。見滝原の危機は去った。しかし、まどかはもういない。

まどかはみんなが大事だったのかもしれないが、私に

とってはこの見滝原の誰よりも大事なまどかがいないことなど、到底受け入れられるはずもなかった。誰よりも、生きていて欲しかった。ほむらは、左腕の盾に手を掛けた。

サッドエンディング

条件: 生存魔法キャラが 4 人以下、まどかが魔法少女

尊い犠牲により、ワルプルギスの夜は撃退された。見滝原市は守られたが、まどかは魔法少女になってしまった。犠牲も出してしまった。魔法少女になってしまった以上、まどかにこの先の希望はない……。ほむらは、再度の時間遡行を決意する。

ノーマルエンディング

条件: 生存キャラが 5 人、まどかが魔法少女

一致団結し、ワルプルギスの夜を撃退することができた。これまでの時間軸で、もっともみんなの協力を得ることができたのではないだろうか。こんなにうまく行ったことはない、と言っていい。ほむらは大きな達成感をおぼえていたが、まどかはやはり魔法少女になってしまっている。やはり、この結果は受け入れられない。しかし、これまでの時間軸で、ワルプルギスの夜を撃退しながら、まどかが生き残ったことはないのだ。たとえば、魔法少女になっているとはいえ。その点ではこれまでで最大の戦果を得たことになる。ほむらは再度時間遡行すべきか、逡巡する。

ビターエンディング

条件: 生存キャラが 4 人以下、まどかが人間

ワルプルギスの夜を撃退した。まどかもキュウベエの魔の手から守りきった。もはや、これ以上の魔女は現れないだろう。だから、まどかがいくら献身的であっても、契約する理由はもうない、はずだ。けれど、まどかは友人を失ったことで悲嘆にくれている。見るに忍びないが、これは必要な犠牲だったのだ。一抹の不安を抱えながら、ほむらは自分にそう言い聞かせた。

グッドエンディング

条件: 生存キャラが 5 人、まどかが人間

力を合わせることで、こんなに物事がうまく回るとは思わなかった。まどかは契約せず、ワルプルギスの夜は撃退した。それも犠牲者なしに、だ。もう誰にも頼らないなどと強がった自分は愚かだった。まどかの屈託ない笑顔が、魔法少女たちを出迎える。時間遡行を始めてから体感時間で何年経ったかはわからないけれど、その甲斐はあった。ほむらは、生まれて初めてと言っていいほど大きな達成感と、幸福感に浸っていた。

ベストエンディング

条件: 生存キャラが 5 人、まどかとさやかが人間
※運が良くないと達成できません

そもそも、美樹さやかは強情で、向こう見ずで、無駄に正義感ばかり強くて、魔法少女になってはいけない人間だったのだ。

数え切れないほど、自分は美樹さやかの悲惨な末路を見てきた。それは決して寝覚めの良いものではなかったから、まどかのついでとは言え、彼女も守ることができてよかった。まどかが血迷って契約する要素を潰せたというものだ。

まどかとさやかが凱旋した魔法少女三人を出迎える。まどかの笑顔が輝いているのは当然のことで、特筆すべきことではないが、美樹さやかもなかなかいい笑顔を見せるじゃないか。

彼女が魔法少女でないのなら、おそらく対立する理由もない。あちらもこちらも、折角生き残ったのだし、少しは仲良くする努力もしてみようか。

喜び合う四人の輪のすぐ外で、ほむらはぼんやりとそう思った。

オプションルール

このゲームは、最初は基本ルールでのゲームで遊ぶ際に一番楽しく遊んでもらえるようバランスを調整しています。

ですが、難しすぎると思われた場合は難易度が下がるオプションルールを用意しておりますので、利用してみてください。

ゲームに慣れてきて簡単と思えるようになったら、難易度が上がるオプションを導入してみてください。

難易度の欄は、そのオプションルールを導入した結果難易度がどの程度上下するかをプラスとマイナスの記号によって 7 段階で表示しています。目安として考えてください。

なお、オプションルールは複数組み合わせることで導入することができます。

【瞬間大回復魔法の開発】

難易度: ー

使用追加コンポーネント: 特になし

戦利品カード「グリーフシード」「グリーフシード(大)」
「グリーフシードのかげら」の効果に以下の文章を追加します。

「または、戦闘中にこのカードを捨てることにより、このターン自分が受けるダメージを 1 回だけ 0 にする」
グリーフシード 1 個分の魔力を一気に消費して致命傷をも治療する魔法が投入された、という設定です。
このオプションはゲーム当初は適用せず、魔法少女の誰かに対応する魔女が出現した後から適用するの

をおすすめします。

【剣姫さやかの登場】

難易度: -

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「美樹さやか(アナザー)」

魔法少女カード「美樹さやか」を「美樹さやか(アナザー)」に差し替えます。

【「マミさんの弟子」杏子の登場】

難易度: + + + +

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「佐倉杏子(アナザー)」

魔法少女カード「佐倉杏子」のカードを「佐倉杏子(アナザー)」に差し替えます。

【一周目のまどか】

難易度: +

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「鹿目まどか(アナザー)」

魔法少女カード「鹿目まどか」のカードを「鹿目まどか(アナザー)」に差し替えます。

【トッカ・マエストロ マミ】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「巴マミ(アナザー)」

魔法少女カード「巴マミ」を「巴マミ(アナザー)」に差し替えます。

【爆弾少女ほむら】

難易度: + + + +

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「暁美ほむら(アナザー)」

魔法少女カード「暁美ほむら」を「暁美ほむら(アナザー)」に差し替えます。

【美国織莉子・呉キリカの登場】

難易度: + + + +

使用追加コンポーネント: ☆付きイベントカード(28_EX番)、おりこカード、キリカカード

☆付きイベントカード「鹿目まどかを排除する！」(28_EX番)をイベントカード「こんなに死なない魔法少女は初めてだよ！」(28番)のカードと差し替えます。裏面の表示通り、他のイベントカード1のカードと同様

に扱い、イベントカードの山の中に入れてください。プレイヤー全員が同意するならば、ゲームの準備時にイベントカード1の山から1枚取り除く際、1枚を取り除いた後に「鹿目まどかを排除する」のカードを加えても構いません(これにより、確実に織莉子とキリカが登場するようになります)。おりこカードとキリカカードはどの山にも入れずボードの脇へよけておいてください。追加イベントカード「鹿目まどかを排除する！」がめくられた場合、以下のように処理します。

1. 廃ビル、駅に魔女/使い魔カードが置かれている場合は、捨て札にします。
2. 廃ビルに「呉キリカ」、駅に「美国織莉子」を配置します。この2枚は、魔女/使い魔カードと同様に扱います。
3. 廃ビルに鹿目まどかを移動させます。まどかは「呉キリカ」、「美国織莉子」のカードが両方ともボード上からなくなるまで、移動できません。「愛の魔女」は「呉キリカ」ではありません。
4. 人間がいる場合は、廃ビルに移動させます。人間は「呉キリカ」、「美国織莉子」のカードが両方ともボード上からなくなるまで、移動できません。
5. その他のコマはそのまます。カードがめくられた際にコンビナートや駅にいた魔法少女は、そのままその場で戦闘になります。
6. 「呉キリカ」、「美国織莉子」のカードが両方ともボード上からなくなるまで、人間は応援をすることができません。
7. 「呉キリカ」を消滅させたら、即座にカードを裏返します(「愛の魔女」になります)。次のターンは引き続き「愛の魔女」と戦闘することになります。
8. 「呉キリカ」、「美国織莉子」は見滝原市耐久力を減らしません。

呉キリカ

呉キリカとの戦闘中は速度低下の魔術の影響により、連携攻撃が一切発生しません。

戦闘の際、防御担当が決まり、魔法少女が出した魔力カードがすべて公開されたら、キリカ側の魔力カードを公開します。

まず、キリカの攻撃力を算出します。キリカは廃ビルにいる魔法少女の人数と同じ枚数(最低2枚)魔力カードを魔力カードの山からめくり、そこに書かれている近接攻撃力の合計のダメージを防御担当に与えます。防御担当は通常通り、ダメージを防御力で減らすことができます。

引き続き魔法少女側の攻撃力を算出しますが、キリカへのダメージは、今キリカがめくった魔力カードに書かれている近接防御力の内、もっとも大きいものの値だけ軽減されます。

例: さやか、杏子、マミがコンビナートでキリカと戦闘を行っている。さやかが防御担当となる。さやかが近接

攻撃力 5、杏子が近接攻撃力 4、マミが射撃攻撃力 5 のカードを出した。キリカはコンビナートにいる人数分、3 枚を魔力カードの山からめくる。それぞれ 5/3,4/2,1/4(近接攻撃力/近接防御力)だった。キリカは近接攻撃力の合計 $5+4+1=10$ の攻撃力でさやかに攻撃を行う。また、このターンのキリカの防御力は 3 枚の近接防御力の内最大の 4 となる。キリカのダメージは、 $(5+4+5)-4=10$ となる。

美国織莉子

美国織莉子との戦闘中は予知の魔術により先読みされてしまうため、連携攻撃が一切発生しません。織莉子と戦闘中の魔法少女は、全員が攻撃を受けるため、防御担当を決める必要はありません。魔法少女が出した魔力カードがすべて公開されたら、織莉子側の魔力カードを公開します。まず、織莉子の攻撃力を算出します。織莉子は現在駅にいる魔法少女ひとりひとりに対し、魔力カードの山から 2 枚ずつめくりまわす。そして、それぞれの魔法少女に、この 2 枚の射撃攻撃力の合計の値のダメージを与えます。それぞれの魔法少女は、自分の出した魔力カードに記載されている防御力の分だけダメージを減らすことができます。織莉子へのダメージは、今織莉子がめくった魔力カードに書かれている射撃防御力の内、もっとも大きいものの値だけ軽減されます。もし、戦闘フェイズに織莉子と同一エリアに魔法少女が存在しない場合は、織莉子はその場にいる人間全員に攻撃力 5 で攻撃を行います。

例: さやか、杏子、マミが駅で織莉子と戦闘を行っている。織莉子はこの 3 人全員に攻撃を行うので、特に防御担当は定めない。さやかが近接攻撃力 5 近接防御力 5、杏子が近接攻撃力 4 近接防御力 3、マミが射撃攻撃力 5 射撃防御力 1 のカードを出した。織莉子は駅にいる魔法少女全員に 2 枚ずつ、魔力カードの山からめくる。さやかには 5/3,4/2(射撃攻撃力/射撃防御力)だった。同様に杏子に 4/4,3/5、マミに 1/3,5/4 のカードをめくった。このターンのキリカの防御力は 6 枚の射撃防御力の内最大の 5 となる。それぞれのダメージは以下の通りとなる。
さやかのダメージ: $5+4-5=4$
杏子のダメージ: $4+3-3=4$
マミのダメージ: $1+5-1=5$
織莉子のダメージ: $(5+4+5)-5=9$ となる。

愛の魔女

愛の魔女との戦闘中は速度低下の魔術の影響が残っており、連携攻撃が一切発生しません。愛の魔女は呉キリカとはみなしません。消滅させた場合、戦利品カードの捨て札から「グリーンシード」を 1 枚取り出し、獲得できます。戦利品カードの捨て札がない、捨て札の中に「グリーンシード」が 1

枚もない場合は、通常通り戦利品カードを 1 枚引きま

【緑の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「千歳ゆま」、☆付き戦利品カード(13 番)

魔法少女カード「鹿目まどか」を「千歳ゆま」に差し替えます。ゆまは人間ではなく魔法少女として参加し、☆付き戦利品カード(13 番)を持ってゲームをスタートします。

【六人の魔法少女】

難易度: ++

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード「千歳ゆま」、☆付き戦利品カード(13 番)、☆付き舞台装置の魔女カード(6 人用、30_EX 番)

プレイヤー 6 人で遊ぶためのルールです。☆付き魔法少女カード「千歳ゆま」をゲームに追加して、魔法少女 6 人体制でプレイします。このオプションルールを使用する場合はゆまは☆付き戦利品カード(13 番)を持ってゲームをスタートします。裏面が 0 のイベントカード(舞台装置の魔女)を☆付き舞台装置の魔女カード(6 人用、30_EX 番)と差し替えます。このオプションルールを導入する場合、☆付き舞台装置の魔女カード(6 人用、30_EX 番)裏面の指示通り、見滝原市耐久値は 80 からスタートとなります。

【ゆがんだ時間軸】

難易度: ?????

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード(、☆付き戦利品カード、人型コマ)

登場する魔法少女をランダムに決定します。ただしさやかは必ず登場します。魔女カードのうち、人魚の魔女のカードのみを取り除き、他の 7 枚をシャッフルします。その 7 枚から、プレイヤーの人数より 1 枚少ない数だけカードを裏のまま引き、残りを箱にしまします。続いて引かれたカードを 1 枚表にします。その時表になった魔女に対応する魔法少女と、さやかの 2 人が人間の状態でゲームを開始します。他は魔法少女の状態でゲームを開始します。表にしたカードを裏に戻し、引いたカードに人魚の魔女のカードを混ぜると枚数がプレイヤーの人数と同じになります。プレイヤーは 1 人 1 枚ずつカードを引き、書かれた対応する魔法少女を担当します。なお、まどかが魔法少女状態でゲーム開始となる場合は、難度が非常に高くなりますので、以下のように調整すること

をおすすめします。

調整する場合、人間で開始する魔法少女をまどかに交換する(まどかとさやかが人間としてスタートして、他のキャラクターは魔法少女として開始する)か、まどかのカードを「鹿目まどか(アナザー)」に変更してください。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品カードを持ってゲームをスタートします。

【七人の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード、(☆付き戦利品カード、) ☆付き舞台装置の魔女カード(7人用、30_EX2 番)、人型コマ

7人でこのゲームを遊ぶためのオプションです。

ランダムでも任意でも構いませんので、今回登場する7人の魔法少女を選出します。ランダムに選出する場合、選出方法は【**ゆがんだ時間軸**】を参考としてください。

まどかが含まれている場合、さやかとまどかが人間状態でスタートし、他のキャラクターは魔法少女としてスタートします。

まどかがいない場合はランダムか任意でさやかともう一人誰かを人間状態でスタートしてください。

イベントカードの山を作る際、舞台装置の魔女カードはカードのおもて面下部に「30_EX2」と書かれた7人用の舞台装置の魔女カードを使用します。

カードの裏面にある通り、見滝原市耐久力は60の状態からスタートします。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品カードを持ってゲームをスタートします。

その他は基本ルールでのゲームと変わりません。

【八人の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード、(☆付き戦利品カード、) ☆付き舞台装置の魔女カード(8人用、30_EX3 番)、人型コマ

8人でこのゲームを遊ぶためのオプションです。

さやかとまどかが人間状態でスタートし、他のキャラクターは魔法少女としてスタートします。

イベントカードの山を作る際、舞台装置の魔女カードはカードのおもて面下部に「30_EX3」と書かれた8人用の舞台装置の魔女カードを使用します。

カードの裏面にある通り、見滝原市耐久力は40の状態からスタートします。

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品カードを持ってゲームをスタートします。

その他は基本セットと変わりません。

【フリーセットアップ】

難易度: ? ? ? ?

使用追加コンポーネント: ☆付き魔法少女カード、☆付き戦利品カード、☆付き戦利品カード、☆付き舞台装置の魔女カード、人型コマ

魔女カードと魔法少女カードを使って自由にゲームの準備をします。魔女カードの裏面はすべて同じですので、これを使ってランダムに魔法少女を選んでも構いません。初期状態での人間の人数は2人を推奨します。

登場するキャラクターからさやかを抜いたり、人間2人にさやかを含めなかったり、人間を3人以上にしたりするとゲームが簡単になり過ぎる可能性がありますので、その点は注意してください。

ゲームスタート時の見滝原市耐久力は以下の通りとしてください。

登場キャラクターが5人:120

登場キャラクターが6人:80

登場キャラクターが7人:60

登場キャラクターが8人:40

ほむらとゆまと織莉子はカードに指示がある戦利品カードを持ってゲームをスタートします。

舞台装置の魔女カードは参加キャラクター人数に合うものを使用してください。

【舞台装置の魔法少女】

(虚淵に囚われし魔法少女)

難易度: + + + +

使用追加コンポーネント: 正体カード

プレイヤーが5人~8人の時専用のオプションルールです。6~8人の場合は【**六~八人の魔法少女**】のオプションルールも合わせて導入してください。

このルールではプレイヤーの1人(7~8人プレイの場合は1人か2人)は「舞台装置の魔女の手下」である可能性があります。「舞台装置の魔女の手下」は、魔法少女に偽装した「舞台装置」となり、魔法少女チームの壊滅を目指します。

具体的には、舞台装置の魔女の手下の勝利条件は、「魔法少女チームが敗北すること」となります。

その他のプレイヤーは全員魔法少女チームです。魔法少女チームの勝利条件は通常通りです。

なお、お好みにより「舞台装置の魔女の手下」は、「虚淵に操られた魔法少女」と読み替えていただいても構いません。

ゲームスタート時の見滝原市耐久力は以下の通りとしてください。

登場キャラクターが5人:120

登場キャラクターが 6 人:80
登場キャラクターが 7 人:60
登場キャラクターが 8 人:40
舞台装置の魔女カードはプレイヤー人数に対応するものを用意してください。

担当キャラクターが決まったら、プレイヤーの所属を決定するための正体カードを用意します。

プレイヤーが 5 人の場合は以下のようにします。
魔法少女の正体カード 5 枚＋舞台装置の魔女の正体カード 1 枚の合計 6 枚をシャッフルします。プレイヤー 1 人に 1 枚ずつ配ると、1 枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。
この結果、舞台装置の魔女の手下は 1 人いるかもしれないし、1 人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが 6 人の場合は以下のようにします。
魔法少女の正体カード 6 枚＋舞台装置の魔女の正体カード 1 枚の合計 7 枚をシャッフルします。プレイヤー 1 人に 1 枚ずつ配ると、1 枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。
この結果、舞台装置の魔女の手下は 1 人いるかもしれないし、1 人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが 7 人の場合は以下のようにします。
魔法少女の正体カード 7 枚＋舞台装置の魔女の正体カード 2 枚の合計 9 枚をシャッフルします。プレイヤー 1 人に 1 枚ずつ配ると、2 枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。
この結果、舞台装置の魔女の手下は 1～2 人いるかもしれないし、1 人もいないかもしれない状態となります。

プレイヤーが 8 人の場合は以下のようにします。
魔法少女の正体カード 8 枚＋舞台装置の魔女の正体カード 2 枚の合計 10 枚をシャッフルします。プレイヤー 1 人に 1 枚ずつ配ると、2 枚余るので、これは誰も表を見ないようにして箱にしまいます。
この結果、舞台装置の魔女の手下は 1～2 人いるかもしれないし、1 人もいないかもしれない状態となります。

正体カードはカードは引いた本人だけが確認して、伏せて魔法少女カードの下に縦に置きます。このカードは「告発」されない限り、他のプレイヤーに見せてはいけません。

引いた正体カードが魔法少女ならば、そのプレイヤーは魔法少女チームです。目指すべき勝利条件は通常と変わりありません。

引いた正体カードが魔女であった場合は、そのプレイヤーは舞台装置の魔女の手下です。舞台装置の魔女の手下は魔法少女チームが敗北した際、勝利となります。

す。担当するキャラクターは舞台装置の魔女が作り出した舞台装置で、本人はどこかに囚われています(あるいは、虚淵に操られています)。このキャラクターは解放され正気を取り戻す可能性があります。

このオプションルールを導入した場合は、以下の状況となったら即座に魔法少女カードの下に正体カードを公開します。

- ・そのキャラクターが死亡した場合
- ・そのキャラクターが脱落した場合

これにより「魔女の正体カード」が公開された場合、魔法少女側の任意のプレイヤーがそのキャラクターカードを引き取り、後述の「告発」が成功した場合と同様に扱います(その魔法少女は偽者だったわけですから、死亡・脱落や、魔女の発生は起こりません)。

この後、舞台装置の魔女の手下のプレイヤーは担当キャラクターを失う代わりに、今後毎ターンゲームに介入することができるようになります。(介入内容は後述します)

このオプションルールを導入した場合、魔法少女の行動に以下のものが追加されます。人間はこの行動はできません。

- ・告発(市街地にいる時)
各キャラクターはゲーム中に 1 回だけ、この行動を取ることができます。告発を行ったキャラクターは告発済みであることを示すため、魔法少女カードの下にある正体カードの向きをを横にしてください。

舞台装置の魔女の手下と思うキャラクターを指名します。この時、相手の位置や魔法少女なのか人間なのかなど、状態は問いません。指名されたキャラクターのプレイヤーは正体カードを公開します。

正体カードが魔法少女であった場合は告発失敗です。告発を行ったプレイヤーは、今イベントカードの山の一番上にあるカードに書かれている数字(4,2,1,0 のどれか。イベントカードの山がすでにない場合は 0 枚)の枚数だけ、魔力カードを捨てます。この時魔力カードが 0 枚以下になった場合は、即座にそのキャラクターは脱落し、対応する魔女が発生します。

正体カードが舞台装置の魔女の手下であった場合は、告発成功です。囚われていた魔法少女は解放され、魔法少女陣営に加わります。以下のように処理します。

今後、解放されたキャラクターは魔法少女陣営となり、告発に成功が自分のキャラクターと同時に担当します。告発されたプレイヤーは担当キャラクターを失います。

その代わりに、今後毎ターンゲームに介入できます（介入内容は後述します）。

告発に成功したプレイヤーは解放されたキャラクターの魔法少女カードを受け取ります。そのキャラクターが、ゲーム開始時に人間であった場合は、告発された時に魔法少女の状態であったとしても、人間の面を表にして受け取ります。告発されたキャラクターが持っていた戦利品カードは捨て札になります。

解放されたキャラクターの HP を最大にします。さらに、告発に成功したプレイヤーは、解放されたキャラクターの MP の数だけ魔力カードを引きます。以後、告発に成功したプレイヤーが担当していたキャラクターと解放されたキャラクターの魔力カードは別々に管理せず、2 キャラクター間で共有となります。告発に成功したプレイヤーは担当する 2 人のキャラクターの MP 合計値まで魔力カードを持つことができます。

告発したプレイヤーが担当する 2 人のキャラクターは、告発したプレイヤーの手持ちの魔力カードが 0 枚になるまで脱落が発生せず、対応する魔女が発生しません。魔力カードが 0 枚になった場合は、2 人が同時に脱落し、対応する魔女が発生します。

告発したプレイヤーが担当する 2 人のキャラクターのどちらかが「MP と同じ値まで魔力カードを引く」という効果の対象となった場合、2 人のキャラクターの MP 合計値まで魔力カードを引くことができます（グリーンシード 1 個で 2 人分の魔力の補充ができることになります）。

なお、この場合でも人間の行動の「気分転換」の内容に変更はありません。引くことができるのは魔力カードが 4 枚になるまでです。

人間の行動の「契約」については、引くカードに変更があります。契約した際、**その魔法少女の MP の枚数だけカードを引きます**。ただし、担当している魔法少女 2 人の MP の合計を超える枚数を持つことはできません。

例 1: 告発の結果により、すでに魔法少女になっているさやかを担当するプレイヤーが、マミを引き取った。今後、このプレイヤーは行動順 1 のさやかの順番にさやかを行動させ、行動順 4 のマミの順番にマミに行動させる。プレイヤーとしては 1 キャラ 1 回ずつの 2 回行動となる。

例 1a: さやかとマミを担当しているプレイヤーが魔力カードを 3 枚持っている。さやかに対して「グリーンシード」が使用された。さやか担当プレイヤーは、さやかの MP6 + マミの MP8 の合計、14 枚になるまでカードを引くことができる。11 枚魔力カードを引いた。

例 1b: イベントカード「それがソウルジェムの最後の秘密」がめくられた。さやかもマミもこのカードの対象である。さやかとマミを担当しているプレイヤーはさやかの分 2 枚と、マミの分 2 枚、合計 4 枚の魔力カードを捨てる必要がある。

例 2: 告発の結果により、すでに魔法少女になっているさやかを担当するプレイヤーが、まどかを引き取った。まどかがこの時点で人間であろうと魔法少女であろうと、人間の方を表にしてカードを引き取る。

例 2a: 魔法少女さやかと人間まどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを 5 枚持っている。まどかの行動順の際に「気分転換」を行い、1 枚魔力カードを捨てたが、すでに魔力カードは 4 枚あり、「気分転換」の効果は「4 枚になるまで魔力カードを引く」なので、魔力カードを引くことはできなかった。

例 2b: さやかとまどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを 5 枚持っている。まどかの行動順の際に「契約」を行った。まどかの MP は 8 なので、8 枚魔力カードを引く。

例 2c: さやかとまどかを担当しているプレイヤーが、魔力カードを 7 枚持っている。まどかの行動順の際に「契約」を行った。まどかの MP は 8 なので、8 枚魔力カードを引こうとしたが、さやかとまどかの MP 合計の 14 を超えてしまうため、14 枚になるまで、7 枚だけ魔力カードを引いた。

担当キャラクターを失った舞台装置の魔女の手下のプレイヤーは、その時点で持っていた魔力カードをすべて捨て札にします。その後、魔力カードを 4 枚引きます。そして、告発されたターンより「介入」を行うことができます。毎ターン、調整フェイズの最後に以下から 1 つ選んで行動します。

1. 箱の中に入っているイベントカードのうち 1 枚を見る。希望するならば、それを現在のイベントカードの山の一番上のカードと入れ替えてもよい。
2. 自分の手持ちの魔力カード 1 枚を、好きなプレイヤーの魔力カード 1 枚と交換する。具体的な手順としては、まず好きなプレイヤーの魔力カードを 1 枚引き、確認してから、交換するカードを返す。
- 3.好きな枚数だけ魔力カードを捨て、同じ枚数引く。
- 4.射撃攻撃力が同一の魔力カード、または近接攻撃力が同一の魔力カードを 3 枚捨て、その攻撃力の数（合計ではない）だけ見滝原市耐久力を減少させる

例 1: 近接攻撃力 4 の魔力カードを 3 枚捨てた。この時、見滝原市耐久力は 4 減少する。

- 5.魔力カードを 1 枚引く。最大 4 枚まで魔力カードを持

つことができる。4枚魔力カードを持っているときは、魔力カードを引くことはできない。

FAQ (べえ)

Q1.「ティロ・フィナーレ」「魔法少女の素質」などの説明の中にある「連携攻撃の対象とはならない」とはどういうことか？

B.そのカードがないものとして連携攻撃が発生するかの判定をして欲しい。例えば「ティロ・フィナーレ」が使用された場合は、マミが出したカードを取り除いて、その他のカードだけを見て連携攻撃が発生するかどうかを決めるわけだ。

パターン 1

さやか: 4

杏子: 5

マミ: 1, 2, 3 (ティロ・フィナーレ)

マミのカードを取り除くと、魔力カードが2枚しか出ていないため「3枚以上で、すべて連番」の条件に合致しない。→連携攻撃は発動しない

パターン 2

さやか: 5

杏子: 4

ほむら: 3

まどか: 4, 4, 4, 4 (魔法少女の素質)

まどかのカードを取り除くと、「5, 4, 3」であり、「3枚以上で、すべて連番」の条件に合致する。→連携攻撃が発動する。

Q2.「ティロ・フィナーレ」および「魔法少女の素質」などを用いて、魔力カードを複数枚出した場合の防御力はどうなるのか。

B.防御力は合計されないの、その時出した魔力カードから任意に1枚選んでその防御力を適用して欲しい。普通は一番大きい数値を選ぶことになるだろうね。

Q3.お菓子の魔女(シャルロッテ)の攻撃力について、詳しく説明して欲しい。

B.単純に場に出された魔力カードの攻撃力を足して欲しい。射撃攻撃力と近接攻撃力のどちらを使うかは、その魔力カードを出した魔法少女が使う方を適用して欲しい。特殊能力は無視するけど、「ティロ・フィナーレ」で3枚カードが出ていたら、それは全部足して欲しい。以下に例示するね。

パターン 1

さやかが近接攻撃力4、杏子が近接攻撃力2、ほむらが射撃攻撃力2のカードを出した。杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を3として連携攻撃を発動させる。
お菓子の魔女の HP 減少値: $[4+(2+1)+2] \times 2 = 18$

お菓子の魔女の攻撃力: $4+2+2=8$

パターン 2

杏子が近接攻撃力5、マミが「ティロ・フィナーレ」を使用しそれぞれ射撃攻撃力5、3、3のカードを出した。

杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を6とする。

お菓子の魔女の HP 減少値: $(5+1)+(5+3+3)=17$

お菓子の魔女の攻撃力: $5+(5+3+3)=16$

Q4.影の魔女(エルザマリア)の HP 減少値について、詳しく説明して欲しい。

B.さやかが攻撃を受ける係になった場合は、単純に普段の通りに計算して、結果が出たら、最後に6を足してくればいい。以下に例示するね。

パターン 1

さやかが4、杏子が2、ほむらが2のカードを出した。杏子は「熟練」を使用し、攻撃力を3として連携攻撃を発動させる。攻撃を受けるのはさやか。

影の魔女の HP 減少値: $[4+(2+1)+2] \times 2+6=24$

パターン 2

さやかが5、マミが「ティロ・フィナーレ」を使用し3、3、3のカードを出した。攻撃を受けるのはマミ。

影の魔女の HP 減少値: $5+(3+3+3)=14$

Q5.舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)の破壊値について、詳しく説明して欲しい。

B.その時、魔法少女や人間が舞台装置の魔女と同じエリアにいるかどうかで破壊値が変更になるんだ。調整フェイズに入ったときに、舞台装置の魔女と同じエリアに魔法少女や人間がいなければ、見滝原市耐久力を10減少させる。

調整フェイズに入ったときに、舞台装置の魔女と同じエリアに魔法少女や人間がいたとしても、見滝原市耐久力は4減少する、ということだね。

Q6.此岸の魔女(暁美ほむら対応魔女)の特殊能力について、詳しく説明して欲しい。

B.まず、此岸の魔女との最初のターンの戦闘は通常通りに行く。もし、そのターンで消滅させることができなかったら、その次のターンでは魔法少女も此岸の魔女も何もできない。そのまた次のターンでは通常通りに戦闘して、また次のターンは魔法少女も此岸の魔女も何もできない。という処理になる。

Q7.なんでキュウベえはいないの？

B.ボクもちゃんというさ。まどかやさやかの側にずっといると考えて欲しい。テストバージョンではボクの位置もきちんと明示されていて、同じエリアにいないと契約できないという縛りがあったんだが、「あいつ契約したい時には絶対そこにいるよね。4話見ろよ」ということで、ボクの位置の概念は省かれてしまったんだよね。

Q8.ほむらの「現代兵器」(攻撃力2)はなぜ魔力を消費しないのか？

B.普段暁美ほむらは実弾兵器を時間停止の魔術を用いて調達しているから、魔力を消費しているらしい。だけど、射撃攻撃力2の武器は「交番」という施設で比較的簡単に入手できると言っていた。このおかげで魔

力を消費せず攻撃をすることができているようだ。

Q9.なぜ舞台装置の魔女(ワルプルギスの夜)が出現するとほむらは魔力カードを捨てなければならないのか？

B.君も見ただろう。11 話の最後のようなことが起こっているんだ。裏の理由としては、暁美ほむらには「現代兵器」があるから、あまり無茶をできないように縛ったとかなんとかいうのはデザイナーの問題だ。ボクには関係ないね。

Q10.さやかちゃんは どうしてこんなに使いにくいのか？

B.おかしいなあ、美樹さやかはあの「救済の魔女」を相手にしても決して殺されることがない唯一の魔法少女だよ？ どこが使いにくいんだい？ ちなみに、デザイナーは「使いやすい性能の美樹さやかで、君は満足するのかい？」と言っているね。デザイナーは美樹さやかが一番のお気に入りだそうだけど、君が美樹さやかについて何かを感じているのなら、これが原因なんじゃないかなあ。

Q11.人魚の魔女の街破壊値が 0なのはなぜ？

B.人魚の魔女の望みは使い魔の演奏をずっと聞いていることのようなのだ。9 話でも、佐倉杏子に攻撃を仕掛けたのは彼女が大声で騒ぎ、演奏の邪魔をしたことが原因のように見えたね。そんな人魚の魔女がわざわざ騒音の原因を自らの結界に取り込んで殺すような真似はするまい、とデザイナーは考えたようだ。

Q12.魔女/使い魔カードの 1 と 7 の区別がしにくい。

B.申し訳ない。以下の通りだ。

1:1

7:7

Q13.パッケージ絵のアルファベットと魔女文字が一致していないようだけど？

B.コンポーネント内の魔女文字は全部ドイツ語なんだ。なのでそこには「SCHATTEN über MITAKIHARA」って書いてあるんだ。魔女文字が解読されたきっかけがドイツ語で書かれた「ファウスト」だったというね。それへのリスペクトだそうだよ。

Q14.セリフカード「こんなに死なない魔法少女は初めてだよ！」の効果で、既に HP が 1 になっている魔法少女に適用してもよいのか？

B.構わない。ただし、人間には適用できないから注意して欲しい。

Q15.人魚の魔女の特殊能力は毎ターン効果を発揮するのか？ 例えば、まどかがそこに移動したのち、戦闘で撤退した。この場合次のターンも再度移動する義

務があるのか？

B.ある。カード上は、この移動の義務について「1 回だけ」と書かれているわけではないから、「何回でも」だ。移動可能な状態、つまり市街地にまどかや杏子がいる場合は必ず人魚の魔女が存在するエリアに移動しなければならない。

Q16.魔法少女の行動「テレパシー」で、交換のために受け取ったカードが不要なので、そのまま返してしまってもよいのか？

B.「カードの交換だから、受け取ったカードと違うカードを返さなければならないのか？」と聞いているわけだね。受け取ったカードをそのまま返してしまっても構わない。「そのカードを持っていることは承知した」と伝えることになり、これは実は無益な行為ではないよ。ただし「カードの利用法についてコメントする」ことは禁止なので、それに準じて「そのカードは返してくれ」と宣言して渡すことは禁止となるよ。

Q17.魔法少女に対応する魔女が発生したが、エリアボードは 4 エリアともすでに魔女と使い魔に埋め尽くされている。この場合どうなるか？

B.駅にいる使い魔/魔女が魔法少女に対応する魔女でなければ、駅に置かれている使い魔/魔女をイベントカードの底に入れ、今発生した魔法少女に対応する魔女を駅に置く。そして見滝原市耐久力を 4 下げる。もし駅にいる使い魔/魔女が魔法少女に対応する魔女だった場合は、今度は廃ビルに対して同じ処理を行う。廃ビルにいる使い魔/魔女も魔法少女に対応する魔女だった場合は、路地裏、廃工場と同様に処理を行って欲しい。

つまり、魔法少女に対応する魔女は他の魔女/使い魔より優先して出現するということだ。

もし複数同時に魔女が発生しても、1 枚ずつ、上記の通りに処理して欲しい。

Q18.巴マミの特殊能力「スナイプ」の発生タイミングを厳密に教えて欲しい。

B.イベントカードフェイズ、もしくは調整フェイズ中の魔女発生チェックを行った際、魔力カードの所持数が 0 の魔法少女が存在した場合に発動するよ。

サポート

ゲームのサポートは以下の URL で行っております。

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/sm/nsom.html>
ルールについてのお問い合わせなどはこのページ上に記載しておりますメールアドレスへご連絡ください。このルールブックのダウンロードも可能です(カラーです)。ルールブックはアップデートを行うことがありますので、時々覗いてみてください。

SHADOWS OVER MITAKIHARA

見滝原を覆う影 [外編] もう一つの物語

2011 年 11 月 27 日 オリジナル版発行

2014 年 6 月 1 日 [外編]もう一つの物語版発行

発行:ゾック神社

<http://zock.sakura.ne.jp/circle/>

ゲームデザイン、イラスト以外のデザイン:れらしう

(twitter:@rerasiu)

イラスト:あたみうらら

印刷:株式会社萬印堂

ゲームに関するお問い合わせ、ご意見、ご感想は以下までお願いいたします。

rerasiu@gmail.com