

SHADOWS OVER MITAKIHARA

見滝原を覆う影 拡張セット

ワルプルギスの夜の呼び声

日本語版説明書 V 1.02

鹿目まどかを救うため、多くの時間軸を渡り歩いてきた
暁美ほむら。彼女が見てきた時間軸の中には様々な障
碍や新たな魔法少女が存在した。魔法少女たちはこれ
を乗り越え、勝利を手にすることができるのだろうか？

これは、協力型ゲーム「見滝原を覆う影」の拡張セット
です。いくつかのオプションルールの組み合わせで構
成されており、それぞれのオプションルールに必要な
コンポーネントが含まれています。それぞれのオプシ
ョンルールは個々に導入・非導入を選ぶことができます。
同時に複数のオプションルールを導入することも可能
です。ゲームのバリエーションをお楽しみください。
なお、本書は「見滝原を覆う影」本体の説明書を読ん
でいることを前提に記述されています。以降文中では
オプションルールのタイトルは【このように】表記します。

セットの内容

ポーン: 2 個(緑 2 個)

追加魔法少女「千歳ゆま」用のポーンです。

2 個ずつの内、片方は状況ボード上のまどかの欄に
置いて HP を表示します。もう 1 つはエリアボード上や、
状況ボード上の「市街地」エリアにおいてゆまの現在
地を表示します。

カード: 16 枚

その内訳は以下の通りです。

正体カード: 7 枚

追加魔法少女カード: 4 枚

追加イベントカード: 1 枚

おりこカード: 1 枚

キラカカード: 1 枚

6 人用ワルプルギスの夜カード: 1 枚

追加戦利品カード: 1 枚

正体カード: 7 枚



【舞台装置の魔法少女】を導入する場合に使用します。
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。

追加魔法少女カード: 4 枚



①行動順

②名前

③HP

④MP

⑤特殊能力

魔法少女/人間の能力を表示するカードです。

行動順:ここに書かれた順番に行動します。

HP:ヒットポイントです。0 以下になると死亡します。

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。

追加魔法少女カードはゆま、さやか(アナザー)、まどか(アナザー)、マミ(アナザー)の4枚です。

ゆまは【緑の魔法少女】【六人の魔法少女】、さやか(アナザー)は【アナザーさやかの登場】、まどか(アナザー)は【一周目のまどか】、マミ(アナザー)は【トッカ・マエストロ マミ】で使用します。

ゆま、マミ(アナザー)の魔法少女カードの裏面は、イベント-魔女/使い魔カードと同じ見た目になっているので注意してください。

追加イベントカード:1枚



【美国織莉子・呉キリカの登場】で使用します。基本セットのイベントカードと差し替えて使用します。

おりこカード:1枚



【美国織莉子・呉キリカの登場】で使用します。

キリカカード:1枚



【美国織莉子・呉キリカの登場】で使用します。

6人用舞台装置の魔女カード:1枚



【六人の魔法少女】で使用します。基本セットのワルブルギスの夜カードと差し替えて使用します。

追加戦利品カード:1枚



【緑の魔法少女】【六人の魔法少女】で使用します。ゆまはこのカードを持ってゲームをスタートします。

ゲームの準備・進行

特に指示がない限り、基本セットの説明書に従いゲーム開始前の準備をし、ゲームを進行してください。次の項目でオプションルールごとの変更点を記載しているので、導入するものの指示に従ってください。なお、オプションルールは複数組み合わせ合わせて導入することができます。

オプションルール

この項目では、基本セットのみでも導入可能なオプションルールについても記載します。

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7段階で表示しています。目安として考えてください。

【瞬間大回復魔法の開発】

難易度: --

使用追加コンポーネント: 特になし

戦利品カード「グリーンシード」「グリーンシード(大)」
「グリーンシードのかげら」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」

グリーンシード 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。

【アナザー さやかの登場】

難易度: -

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード「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: 魔法少女カード「佐倉杏子(アナザー)」(基本セット付属)

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: 追加魔法少女カード「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: 追加魔法少女カード「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。

【比較的浅い周回のほむら】

難易度: + + + +

使用追加コンポーネント: 魔法少女カード「暁美ほむら(アナザー)」(基本セット付属)

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: 追加イベントカード、おりこカード、キリカカード

追加イベントカード「鹿目まどかを排除する！」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。裏面のイベントカード 1 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、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)。「呉キリカ」のカードと「美国織莉子」のカードはどの山にもい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. コンビナート、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. コンビナートに「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. コンビナートに鹿目まどかを移動させます。「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、コンビナートに移動させます。「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。
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。「愛の魔女」は「呉キリカ」ではありません。
7. 「呉キリカ」を消滅させたら、即座にこの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。

キリカは現在コンビナートにいる魔法少女の人数と同じ枚数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、ダメージを対応する防御力で減らすことができます。

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。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、ダメージを対応する防御力で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。

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枚引きまわす。

【緑の魔法少女】

難易度: ±

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード「千歳ゆま」、追加戦利品カード

魔法少女カード「鹿目まどか」を「千歳ゆま」に差し替えます。ゆまは追加戦利品カードを持ってゲームをスタートします。HP表示はまどかの欄を使用してください。ゆまの行動順はちょうどまどかと同じとなります。プレイ中、めくったセリフカードの指示によりマミが魔力カードを捨てる場合は、ゆまもマミと同数の魔力カードを捨ててください。

【六人の魔法少女】

難易度: ++

使用追加コンポーネント: 追加魔法少女カード「千歳ゆま」、追加戦利品カード、6人用舞台装置の魔女カードプレイヤー6人で遊ぶためのルールです。

追加魔法少女カード「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追加戦利品カードを持ってゲームをスタートします。HP表示はまどかの欄をまどかと共用してください。ゆまの行動順はまどかの後、マミの前となります。

裏面が0のイベントカード(舞台装置の魔女)を6人用舞台装置の魔女カードと差し替えます。

このオプションルールを導入する場合、6人用舞台装置の魔女カード裏面の指示通り、見滝原市耐久値は80からスタートとなります。

プレイ中、めくったセリフカードの指示によりマミが魔力カードを捨てる場合は、ゆまもマミと同数の魔力カードを捨ててください。

【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、6人の時専用のオプションルールです。6人の場合は【6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一人は「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構いません。

正体カードを用意します。魔女の正体カードを1枚と、魔法少女の正体カードをプレイヤーの人数と同じ枚数用意します。用意したプレイヤー人数+1枚の正体カードをよくシャッフルし、各プレイヤーは1枚ずつ引

きます。このカードは自分だけが確認して、伏せて魔法少女カードの下に置きます。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。正体カードが1枚余るので、これを伏せたまま箱の中にしめます。これにより、舞台装置の魔女の手下は存在しない可能性もあります。

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。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、虚淵に操られており、正気を取り戻すこともあります)。

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。勝利条件は通常と変わりありません。

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の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
- ・そのキャラクターに対応する魔女が発生した場合

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、好きな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(その魔法少女の死亡や、魔女の発生はなかったものとして)。

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)

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回のみ、この行動を取ることができます。

。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)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枚になった場合は、即座に対応する魔女が

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。以下のように処理します。

今後、告発されたキャラクターは魔法少女陣営となり、告発したプレイヤーが兼務します。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)。

告発したプレイヤーは告発対象となっ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、今の状態と関係なく、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。

告発対象となったキャラクターのHPを最大にします。告発したプレイヤーは、告発対象となったキャラクターのMPの数だけ魔力カードを引きます。今後告発したプレイヤーのキャラクターと告発されたキャラクターの魔力カードは共有となります。告発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人の対応する魔女が同時に発生します。

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(グリーフシード1個で2人分の魔力の補充ができることとなります)。

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。すべての魔法少女は魔力カードを 2 枚ずつ捨てるとあるので、さやかもマミも対象である。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: 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「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、その攻撃力の数だけ見滝原市耐久力を減少させる
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。

サポート

この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/som.html>

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



2012 年 5 月 13 日 発行

2012 年 8 月 10 日 第二版

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(カード): 株式会社萬印堂

印刷(説明書): 近所のコンビニ