

コスモスフィアサプリメント

製作者 氷水
Version 1.0 α

目次

概要.....	3
用語集.....	4
キャラクターシートの追加記入.....	6
コスモスフィアにダイブする条件.....	7
コスモスフィア内のGM変更.....	8
コスモスフィア内の流れ.....	9
初期DP配布.....	10
精神世界探索.....	11
パラダイムシフト.....	12
経験点配布.....	13
コスモスフィアシナリオ作成.....	14
シナリオの方向性.....	15
難易度.....	17
心の護の名前決定.....	18
配布DPの数値.....	19
ポインタについて.....	20
判定失敗時DP消費量.....	21
イベントについて.....	22
パラダイムシフトについて.....	23

概要

このファイルはアルトネリコTRPGに追加要素を加える物です。
このデータを使用する際、基本ルールについてはアルトネリコTRPGの記述にしたがうこと。
また、本ファイルを使用するかどうかはGMが決定することができる。

用語集

・コスモスフィア

レーヴァテイルの精神世界。
また、このサブリメントを指す。

・ダイブ

人間がレーヴァテイルのコスモスフィアに入り込み、一緒に仮想体験をすること。
また、コスモスフィアに入り込むことを指す。

・ダイブLV

コスモスフィアの階層を表す。

・ダイブポイント(DP)

レーヴァテイルとパートナーの信頼関係の深さを表す値。
コスモスフィアで行動を起こすとダイブポイントが消費される。

・ダイバー

コスモスフィア内を回り、レーヴァテイルの悩みなどを解決するもの。

・パラダイムシフト

精神昇華。
コスモスフィアの1階層を完了したことを表す。

・心の護

コスモスフィアに住まう生命体。
精神世界の案内人。

・ダイブマシン

コスモスフィアにダイブするための機械。

・ポイント

イベントが起こる場所。

- ・命の塔

レーヴァテイルと塔を結ぶエネルギーバス
ポイントの1つ。

- ・ストーンヘンジ

精神世界と現実世界の境界。
ポイントの1つ。

- ・クリティカルダウン

コスモスフィアから追い出されること。

- ・表層

コスモスフィアレベル1～5のこと。

- ・深層

コスモスフィアレベル6～9のこと。

- ・イベント

コスモスフィア内のポイントで見る会話。

キャラクターシートの追加記入

以下の要素をキャラクターシートに追加する

- ・ダイブLV
- ・完了コスモスフィア

■ダイブLV

コスモスフィアを利用していない場合はOLVとする。

コスモスフィアにダイブする条件

以下の条件を全て満たすことでコスモスフィアにダイブすることを宣言し、ダイブすることができる。

■レーヴァテイルが1人いること。

レーヴァテイルオリジン、 β 純血種、第三世代のいずれか1人で良い。

※サーージュコンチェルトサプリメントを採用している場合、ヒトガタも含む。

■人間又はテル族、第三世代の内、1人以上いること。

第三世代の場合、ダイブされる側と同一人物であってはならない。

■街に居る、又はダイブマシン相当の物が近くに存在すること。

なお、この条件を満たしている場合、ダイバーとしてレーヴァテイルの参加することができる。

コスモスフィア内のGM変更

コスモスフィアにダイブ中はダイブされたレーヴァテイルがGMとなる。
元々GMであった者は、心の護となりGMの補佐を勤めること。

コスモスフィア内の流れ

ここでは大まかな流れを示す。
各種内容は項目ごと解説する。

- 1 ダイブ宣言
- 2 DP配布
- 3 精神世界探索
- 4 パラダイムシフト
- 5 ポイント配布

初期DP配布

[コスモスフィア]で使用するシナリオに記述されてる[DP]を[ダイバー]は受け取る。

基本的に[DP]は 1000DP とする。

精神世界探索

ミドルフェイズに相当するもので、[DP]がある限りGMに指定されたポイントを巡りイベントをこなしてゆく。

■ポイントについて

ポイントの数は[命の塔]と[ストーンヘンジ]を含め3～10個とする。

ポイント内に入り込みイベントを見る場合、[DP]を消費する。

■ポイントへの入場

ダイバーは現在存在するポイントを1つ選択して、入場することができる。

入場する際、指定された[DP]を支払うこと。

ポイント入場時の消費[DP]は 50DP を基本とする。

■ポイントへ入場後

シナリオに記載されたイベントを進める。

■コスモスフィア内の判定について

[想い]を使用して判定するか[GM]により指定された[能力値]で判定する。

判定に失敗した場合、[DP]を消費する。

この時、消費する[DP]は 100DP を基本とする。

■クリティカルダウンについて

[DP]が0以下になると[クリティカルダウン]が発生し、コスモスフィアの探索を終了する。(コスモスフィアの終了)

パラダイムシフト

コスモスフィアを完了する場合、シナリオの完了条件を満たす必要がある。

完了条件を満たしたとき、GMは[パラダイムシフト]発生を宣言する。

その後、[ダイバー]は[ストーンヘンジ]に向う。

[パラダイムシフト]をGMから宣言されてる場合のみ[DP]を消費せず、[ストーンヘンジ]に入ることができる。

[パラダイムシフト]をGMから宣言されてる時、[ストーンヘンジ]内でイベントをこなすことで完了なる。(コスモスフィア終了)

コスモスフィア完了後、[GM]より[経験点]が配布される。

経験点配布

[GM]はコスモスフィアに参加した全てのプレイヤーに経験点を配布する。
クリティカルダウンを起こした場合、シナリオに記載されている経験点の
半分を与えること。

その後、キャラクターシートに完了したコスモスフィア名と獲得した[経験
点]を記入し、[ダイブLV]に1加算する。

コスモスフィアシナリオ作成

ここではコスモスフィア用のシナリオ作成について記述する。
各種内容は項目ごと解説する。

■必要な要素

- ・シナリオの方向性
- ・シナリオ難易度
- ・心の護の名前
- ・配布DPの数値
- ・ポイントについて
- ・判定失敗時DP消費量
- ・パラダイムシフト条件
- ・完了時配布ポイント

シナリオの方向性

空想世界・記憶世界・本性世界のいずれかを選択。

シナリオの中で一番比重が重いもので良い。

■空想世界

妄想世界。

レーヴァテイルが生み出した空想世界の中で擬似体験ができる。

人間の脳で言えば思考や空想を司る分野で、当人の自我が最もでる。

コスモスフィアについて知識を持つことで表層部分を空想世界に作り変え見せることができる。

顕在意識に最も近い部分である。

原作では彌紗と瑠珈とのコスモスフィアLV1、咲のコスモスフィアLV1～5、シュレリアとフレリアのバイナリ野が該当する。

■記憶世界

過去の出来事がしまわれている場所。

レーヴァテイルは記憶を隠すことはできるが、改変したり消すことはできない。

心の傷と呼ばれるものの多くがこの世界に起因する為、ダイブするほとんどの時間はこの記憶世界になる。

心の傷は消し去ることはできないが癒す(手放す)ことはでき、それによって精神的に成長したりする。

顕在意識に2番目に近い。

原作ではオリカのコスモスフィアLV1～5とジャクリのコスモスフィアLV6～8、ティリアのバイナリ野が該当する。

■本性世界

レーヴァテイル本人の顕在意識では認識していない「本当にやりたいこと」がしまわれている世界。

ここにあるものは、全てのしがらみを超越したエゴであり、本性である。

表現される全ては、当人が否定しようが何だろが間違いなくその者の本性であり、真の願望である。

日常では絶対に見せられない姿や自分しか知らない秘密の夢、さらには自分さえも気づいていなかった願望なども、ここでは残酷なまでにはっきりと明確に事実として描かれる。

最も潜在意識に近い。

原作ではオリジン以外のヒロインのコスモスフィアLV5以降が該当する。

難易度

シナリオ難易度を記述する。

1～9の数字で記入する。

数字の場合、大きいほど難易度が高いことを示す。

心の護の名前決定

元々GMであった者は心の護となりレーヴァテイルとダイバーをサポートするため名前決定は必要である。

心の護はレーヴァテイルが大切にしているモノの姿をしている。

配布DPの数値

ゲームの難易度を決める為重要な数値である。

基本値は 1000 とする。

この数値を基準に全ての消費[DP]を調整すること。

ポインタについて

■ポインタの数

ポインタは[命の塔]と[ストーンヘンジ]を含み3～10個設けること。

ポインタ数は、[命の塔]及び[ストーンヘンジ]を含み6個を基本とする。

■入場による消費DP

それぞれのポインタに入ることにより消費する[DP]を決める

消費[DP]の基本値は 50 DPとする。

初期[DP]により変化させること。

判定失敗時DP消費量

ポインタ内でイベントを起こし、ダイスによる判定を行う時がある。
その判定時、判定失敗した場合のDP消費量を決める。
消費する[DP]は 100DP を基本とする。

イベントについて

イベントはミドルフェイズに相当するものである。

イベント内ではレーヴァテイルとの会話や出来事に対しての[行為判定]を行ないながら進行する。

イベント数はシーン数と捉えてよい。

このサプリメントの初期 DP 及び消費 DP を考慮した場合、イベント数は5つを目安に作成すると良い。

■ イベントの種類

▽ 導入

ダイブした時、精神世界に入ったばかりの描写を行なう。

▽ ポインタ内イベント

ポインタに入場した時、又はポインタ内発生するイベント。

シナリオの進行が行なわれる。

▽ MAP イベント

心の護による助言などが行なわれる。

パラダイムシフトについて

■パラダイムシフト条件

パラダイムシフトを起こす為の条件を記入すること。

基本的には全てのイベントを見るで良い。

■内容

パラダイムシフトはエンディングフェイズに相当するものである。