

Author  
&  
Messiah

ルールブック

## 使用上の注意



- カードに強い衝撃を与えたり、折ったり、曲げたりしないでください
- 火の近くや水場の近くに置いたりしないでください
- 誤った取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては保証しかねますのであらかじめご了承ください
- ゲーム以外で使用しないでください
- カードで手を切ったりしないよう気をつけてください

## 目次



• 使用上の注意	2
• 目次	3
• オーサー&メサイア	4
• ゲームの概要	6
• プレイマットについて	6
• ゲームの勝敗条件	8
• デッキ構築のルール	9
• 執筆（プレイ）準備	9
• ゲームの流れ	10
• カードの種類	11
• ストーリーの完成について	14



## オーサー&メサイア



——オーサーとメサイア。

作家と、作家の魂が閉じ込められた  
作品の具現化。

——“世界で最も優れた魂”。

つまりは“最強”にして“最高”の作家。

書物こそが世界の中心。メサイアこそ魂の象徴。

オーサーこそがこの世界を造り給うたもの、  
神の如き創造主に最も近い“人間”の象徴。

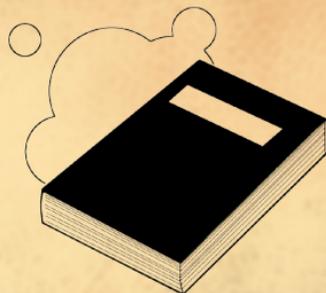
書物こそが全ての世界において、“作家を持たない  
無名の書”<sup>メサイア</sup>が目覚めた。それは、あらゆる人間の心  
に届く神の声に等しき書物となるか。それとも、あ  
らゆる人間の心に影を落とす根の国の手となるか。

——それはある“無名の書”<sup>メサイア</sup>を拾い上げた  
“作家”<sup>オーサー</sup>の物語。

幾百幾千ものありとあらゆる魂の具現。

それらがしのぎを削る、物語という“可能性”の戦い。  
今は千年に一度行われる祭典、“世界で最も優れた  
魂”を持つ者を決める戦い。

<sup>ソル エユニーク オーモンド</sup>  
『唯一無二の創造主』を舞台に、  
一つの世界が廻り始める——



## ゲームの概要



オーサー&メサイアは物語を紡ぐ対戦型カードゲームです。あなただけのデッキを構築し、ストーリーを完成させることで名声ポイントを得ます。相手よりも先に名声を5ポイント獲得したら勝利です。

## プレイマットについて



### ①原稿 (山札)

メインデッキ置き場です

### ②没案 (捨て札)

使用済みのメインデッキのカード置き場です  
ストーリーカードが完成した際には、使用した  
イメージカードもここに置きます

### ③箱書き (ストーリーデッキ置き場)

ストーリーデッキ置き場です

### ④名声

完成したストーリーカード置き場です

### ⑤プレイ中のストーリーカード

現在作成中のストーリーカード置き場です

### ⑥イメージ置き場

現在プレイ中のストーリーカードに使用する  
イメージカードを置く場所です

### ⑦アイデア (防御)

アイデアカードの守護のお守り、鉄壁など、  
相手からの妨害に対する防御に使用する  
アイデアカード置き場です

## ゲームの勝敗条件

### • 勝利

先に名声を5ポイントにした側の勝利です



### • 敗北

自分のターンで原稿（山札）にカードがなく、  
ドロウができないときに敗北となります

※ 相手のアイデアなどで強制的にカードを原稿から  
引かされる際、引ける原稿（山札）がなくてもす  
ぐに負けにはなりません

※ 自分のターンでドロウした瞬間に原稿（山札）か  
らカードがなくなっても、すぐに負けにはなりません

## デッキ構築のルール

メインデッキ：40枚

- メサイアカードとイメージカードと  
アイデアカードを入れて合計40枚にしてください
- メサイアカードは1枚のみ入れることができます
- 同じ名前のカードは3枚までしか入れられません

ストーリーデッキ：5枚

- ストーリーカードは合計5枚です
- 最低3種類のジャンルを入れてください
- 同じ名前のカードは2枚までしか入れられません

## 執筆（プレイ）準備

1. メインデッキをシャッフルして  
【原稿（山札）】に裏向きに置きます
2. ストーリーデッキを裏向きにして  
【箱書き】に置きます
3. ジャンケンをして勝った方が先攻となります
4. 【原稿（山札）】の上から5枚引きます  
これが最初の手札となります

## ゲームの流れ

ドローフェーズ：原稿（山札）から2枚引く

※ 手札の枚数制限はありません

メインフェーズでできること



場にストーリーカードがなければストーリーカードを選んで出す



イメージカードを場に0～2枚まで出す  
※先攻側1ターン目は0～1枚



アイデアカードを使う  
※何枚でも可

エンドフェーズ：相手のターンへ

## カードの種類

ストーリーカード



名声ポイント

効果

ジャンルアイコン

名声ポイントを得られるカードです  
同じジャンルのイメージカードを場に出すことで完成となります  
完成に必要なイメージと枚数はそれぞれ異なります  
(p14 ストーリーの完成について 参照)

名声ポイント

完成すると得られるポイント数です

効果

完成した場合、場に出ているイメージカードを没案（捨て札）に置き、効果を発動します

ジャンルアイコン

ストーリーのジャンルとアイコンは次の通りです



ファンタジー



日常



SF



戦記



冒険



サスペンス

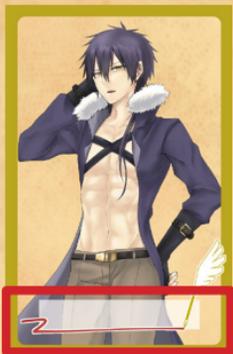


ホラー



恋愛

## メサイアカード



名前欄

名前欄

メサイアの名前を記入するスペースです  
自分だけのメサイアに名前をつけましょう！

どのストーリーカードにもつける  
ことができ、全てのイメージ  
カードの代わりになります  
ストーリーを完成させる際に  
使用すると、名声に1ポイント  
加算されます。

※メサイアカードは破壊  
されません

## イメージカード

カード名

ストーリーカードを完成するた  
めに必要なカードです



ジャンル  
アイコン

カード名

同名のカードはデッキに3枚  
までしか入れられません

ジャンルアイコン

どのジャンルのストーリー  
カードに使用するかを示して  
います

## アイデアカード

カード名

執筆（プレイ）を有利に進める  
効果を持つカードです



効果

カード名

同名のカードはデッキに3枚  
までしか入れられません

効果

手札を増やす、相手のイメー  
ジを破壊するなど、様々な  
効果があります

# ストーリーの完成について

各ストーリーを完成させるために必要なイメージカードと必要枚数は以下の図の通りです。

※同じ名前のカードを複数つけることはできません

2 ポイントの  
必要イメージ+同ジャンル 2枚



ファンタジー



日常



SF



戦記



1 ポイント  
必要イメージ + 同ジャンル 1枚



冒険



サスペンス



ホラー



恋愛



メサイアカードは  
以下の効力を持ちます。

- 全てのイメージカードの代わりになる  
(必要イメージカードも含む)
- メサイアカードを含んで完成させたストーリーは名声ポイントが+1される  
(例：2ポイントのストーリーなら3ポイント)
- メサイアカードは破壊されません

湘北短期大学 総合ビジネス・情報学科 高木ゼミ  
<http://media.shohoku.ac.jp/takagi/messiah/>