

パロロワの法則

パロロワにおいてよく起こるシチュエーションを、ひとまとめにしたもの。
パロロワをやる際外すことの出来ない定石・王道展開から、思わず「あるあるwww」と思ってしまう法則、

そしてパロロワ書き手が心しておくべき金言や、若干ブラックな皮肉まで、
様々なものがある。

書き手陣はここにある法則に忠実に従って、王道パロロワを作り上げるもよし、
あえてこの法則を突き崩して、意外な展開を導き出すもよし。

何にせよ、パロロワの第一法則がある限り、展開は無限大に広がる可能性がある。

- ・ パロロワの第一法則

パロロワにおいては、ありえない出来事は存在しない。

この法則のもと、以下のような法則を列挙する。

- ・ 惨事不可避の法則

どっちに転べど、事態は最悪。

- ・ 無間地獄の法則（=惨事不可避の法則への反論）

しかしながら、パロロワにおいては「最悪の事態」というものは存在しない。

何故なら読み手がどれほど悲惨な事態を想定しても、書き手はその予想を上回るほどの悲劇を作り出せるためである。

- ・ 毒を以って毒を制すの法則

時限式ながら回避困難な死亡フラグのあるキャラが背負っている場合（じわじわと効く毒を飲まされたときなど）、

その時限式死亡フラグが効果を発揮するまでの間は、逆に他の死亡フラグへの耐性が飛躍的に上昇する。

- ・ 大量殺人禁止の法則

マörderが複数人数をまとめて殺害しようとする際、その成功率はまとめて殺そうとする人数に反比例する。

特に6人以上をまとめて殺そうとしたなら、その成功率はほぼ0%である。

カオスロワにはこの法則は当てはまらず、「
」（ネタバレのため伏字）

- ・ 禍福はあざなえる縄の如しの法則 1

それまで快進撃を誇っていたキャラ（特に秀才型ステルスマörderなど）は、

一度つまずくとそのまま絶不調への道をまっしぐらに転落し、往々にしてそのまま死亡フラグを受け取ることになる。

- ・ 禍福はあざなえる縄の如しの法則 2

いわゆるスパロボ展開は、その後に起こる対主催側キャラ大虐殺の前兆である。

- ・ 破釜沈船（はふちんせん）の法則

あるキャラが時限式の死亡フラグを抱え込んでいる場合（特にマörderの場合は）、そのキャラの戦闘力は死亡フラグ成立までの残り時間に反比例して増加する。

- ・ 獅子身中の虫の法則

統計を取ってみると、対主催側キャラの死亡原因の数%は、同じく対主催側キャラの過失による誤

殺で占められている。

- ・ 画竜点睛の法則

誰かによって死の瞬間を目撃されねば、どれほど凄まじい過剰殲滅を行っても（それこそ核爆弾を撃ち込もうと）、

過剰殲滅された側にまず死亡フラグは立たない。最悪でも瀕死の重傷を負うだけで済む。

結論：核爆弾で焼き払うよりも、剣で刺した方が確実に殺せる。

- ・ 必殺技成功率の計算式（=画竜点睛の法則の発展形）

そのキャラの持つ必殺技により、あるキャラを殺せるかどうかの確率は、以下の式より計算できる。

殺害成功率=定数×必殺技の消費エネルギー×必殺技の精度÷必殺技の効果範囲÷必殺技の破壊力

結論：よって核爆弾を用いた際の成功率は、限りなく0に近い。

気や魔力を含めた針や小刀などで、急所を一突きにするのが最も成功率が高い。

追記1：最近では

殺害成功率=定数×必殺技の消費エネルギー×必殺技の精度÷必殺技の効果範囲²÷必殺技の破壊力²

がより適切ではないかとの説もある。

追記2：また最近では、

殺害成功率=定数×必殺技の消費エネルギー×必殺技の精度÷必殺技の効果範囲÷必殺技の破壊力
÷必殺技の射程距離

という説も浮上してきた。

- ・ 日本人的展開の法則

拡声器などにより仲間を募った場合、拡声器を使った本人に次いで二番目に死亡フラグが立つのは、

場の空気を読めず勝手な行動をする人間である。

例外：ただし勝手な行動をする人間がステルスマörderなどであった場合はこの限りではない。

- ・ お楽しみは後に取っておくの法則

そのプログラム中において脱出フラグの要となるアイテムは、

十中八九強マörderに支給されているか、

さもなくばラスボスフラグの立ったマörderに奪い取られる。

- ・ 美しきかな、自己犠牲の法則

自らの命を引き換えにして仲間を蘇らせたり、逆にマörderを道連れに出来たりするような、いわゆる「自己犠牲技」や「自爆技」を持っているキャラにとって、

その自爆技を使って死ぬことはある種の義務である。

また、他のメンバーより強いキャラAを含むパーティが強マörderBに襲撃された場合、

大抵は仲間を守るためAがBに戦いを挑み、結果相打ちになる。

- ・ 神風特攻の法則（美しきかな、自己犠牲の法則の発展形）

一般人キャラを含むどんなキャラでも、程度の差はあれマörderに確実にダメージを負わせる方法がある。

それは敢行すれば確実に助からないような特攻を仕掛けることである。

- ・ 現実是非情であるの法則1

通常のフィクションなどとは違い、あるキャラが「ここは自分に任せて先に逃げろ」的台詞をバトロウ中で吐いた場合、そのキャラの死亡フラグはまず磐石である。

- ・ 現実是非情であるの法則2

一般人キャラなどの、マörderに抵抗できない（もしくはしない）キャラがマörderの人質にとら

れた場合、
人質にとられたキャラは取り引きの成否に関係なく、まず助からない。

- ・ まんじゅうこわいの法則

スレ住人が「こんな展開になったら怖いよな」、などと事前に話していた場合、その展開が対主催チームにとって不利益になるようなものであれば、実現確率は限りなく高い。

- ・ 盛者必滅の法則

そのプログラムの参加者中で単純戦闘力が最強とされるキャラは、まず確実に優勝もしくは脱出の恩恵にあずかることは出来ない。

- ・ 盛者必滅の法則 2

特に単純戦闘力が最強とされるキャラの中で、パロロワにあっさり乗る傾向のあるキャラは、パロロワにおいて最強は勝ち得ないことを実証する意味で、初戦闘であっさり死亡する。
実質、第2の見せしめ。

- ・ 革命状態がデフォルトの法則

そのキャラの持っている最強の切り札は、結局無駄遣いしたりや他者から無効化されたりする、事実上の最弱の切り札である。
逆に、そのキャラの窮地を救うのは最弱の札であることが往々にしてある。

- ・ 中庸の徳の法則

ラッキー補正に頼らずしてあるキャラを生き延びさせたいなら、最良の選択肢は極端に強力な支給品や重要なフラグをキャラに与えず、ほどほどに活躍させることである。
下手にキャラを強化すると、同時に死亡フラグが複合する可能性が高いため、かえって生存率は落ちる。

- ・ Never say neverの法則

パロロワにおいては「絶対」という言葉は絶対に否定される。

- ・ パロロワにおける確率論

成功率が99%の賭けは必ず失敗する。成功率1%の賭けは必ず成功する。

- ・ パロロワにおける精神論

精神論で勝てるほどパロロワは甘くはない。しかし精神論を否定する輩は勝てない。

- ・ パロロワにおけるマーフィーの法則

失敗する可能性のあるものは失敗する。それも、考えつく限り最悪の形で。

- ・ 無策の策の法則

ステルスマーカーなどが策略を巡らせる際、その策略が成功する確率や成功の度合いは、SS中でのステルスマーカーの思考量や描写量に反比例する。
結論：無策の策は、絶対に裏をかくことは出来ない。
注記：ただし無策の策は、つまるところただの万歳突撃である。

- ・ パロロワにおけるマキャベリズム

パロロワ企画を盛り上げる名SSを書き上げる書き手は、あるキャラクターに思い入れを持っているよりは、キャラクターを使い捨てる道具と割り切ったスタンスを取っている書き手であることが往々にしてある。

- ・ ラッキークッキーもんじゃ焼きの法則

運こそが、伝説の聖剣や宇宙そのものを吹き飛ばすような超兵器すらも凌駕する、パロロワにおける最大最強の武器である。

補足：ただし強運持ちのキャラも、明らかに運にしか頼らないような怠慢かつ愚劣な行動をとった場合、その強運からすぐさま見放される。

結論：幸運の女神はツンデレである。

- ・ 「それは血へどを吐きながら続ける悲しいマラソンですよ」の法則

パロロワという名のマラソンは、参加者が血へどを吐き始めてからがいよいよ本番である。そのまま臍物まで吐き散らすとなおのこと良い。

- ・ 兵は詐を以って立つの法則

パロロワにおいて何らかの策略を成功させる確実な方法は、その手の内を誰にも知られないようにすることである。

他の参加者にも、そのロワの読み手にも、そして何より他の書き手にも。

そして、この法則が最後に来ることを忘れてはいけない。

- ・ パロロワの最終法則

しかしながら、パロロワの第一法則より、上記の法則の一部もしくは全部を無視してSSを書かねばならないときもある。

それは予想厨が湧いて、上記の法則を敷衍して展開を先読みしたり、

法則に従い過ぎて、その結果SSの展開が陳腐なものになってしまったときである。
