

MAGICA★STYLE

マギカ・スタイル



マギカ・スタイル

本サプリメントについて

■ 広がる世界 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

本書は「平成仮面ライダーシリーズ」を題材としたアンソロジー TRPG 「マスカレイド・スタイル」のサプリメントです。遊ぶためには「マスカレイド・スタイル 基本ルール第二版」ほか各サプリメントが必要です。原作となる「魔法少女まどか☆マギカ」は 2011 年 1 月から 4 月まで放送された TV アニメ作品です。以下に紹介するのは、「魔法少女まどか☆マギカ」の世界観から作られた「マギカ・スタイル」のオリジナル世界の設定です。ゲームとして遊ぶために、原作の設定を参考に削除・追加を行なっていますのでご了承ください。

【魔法少女まどか☆マギカの世界】

舞台は現代とそれほど変わらない日本です。この世界には絶望や呪いから生まれた「魔女」と呼ばれる超自然的な存在があり、人々の知らないところで災いの種を世にばらまき、それを浴びた人々は原因不明の自殺や殺人を引き起こしています。そして「魔女」を倒す存在として「魔法少女」たちがいます。

【魔法少女】

第二次性徴期の少女達の中から因果律係数の高い者を「インキュベーター」が選定契約し、魔女と戦う役目を負った者達です。しかし実際には魔女へ変異する前の者を指します。契約を結んだ者は肉体から魂そのものであるソウルジェムと呼ばれる卵形アイテムを抽出され、こ

のアイテムを用いて魔法の使用や変身といった特異な力を発揮できるようになります。

【魔女】

「魔法少女」だったものが化け物へと変貌を遂げた姿、もしくは魔女によって生み出され成長した使い魔です。魔女は魔法少女となった時の願いによってその姿形は多様で、使い魔を使って人々に絶望を強要します。使い魔は多くの人々を襲う事で親である魔女と同様の姿へ変容し新たな魔女となります。

【キュゥべえ】

インキュベーターと呼ばれる存在の愛称です。インキュベーターは宇宙より来た存在で、因果律係数に伴う宇宙全体のエネルギーの番人として、人間とりわけ多感な少女を使って永久機関を構築し宇宙の繁栄を確立しようと働いています。

■ PC の目的 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

PC は「魔法少女」、あるいはその候補者となって物語に参加します。ある者は「魔女」を倒すため「魔法少女」になり、人知れず闘います。ある者はどんな願いも叶う「魔法少女」になるべきか葛藤します。

追加ルール

【ガジェットの使用回数回復】

【基本ルール】では【準備タイム】で実行可能な、消費した【ガジェット】の使用回数の回復ですが、本ゲームでは、セッション中に取得した「グリーンフィード」の使用回数 1 回につきひとつの【ガジェット】か【装備】の使用回数の回復の権利しか得られません。

例・「グリーンフィード□□■」を取得したので【準備タイム】に【治癒】と【必殺攻撃】の 2 つの【ガジェット】の使用回数の回復権利を得て、【アクトカード】を支払って回復した。

【抽象戦闘ルール】

本サプリメントでは【抽象戦闘ルール】を使用します。ホームページから【ヒーロースタイルシステム・選択ルール】をダウンロードしてご確認ください。

【魔女制作ルール】

PCの敵となる「魔女」は簡易NPCとして自由に作成してかまいません。

魔女を作成する場合、下記の設定を守って作成してください。

■名称の法則性

魔女はモチーフをベースにした名前を持っています。特別な法則性はありません。

例・薔薇園の魔女「ゲルトルト」、お菓子の魔女「シャルロッテ」など。

■外見は人間型

原典に登場する魔女は全て人間の型をしていません。ただし、何らかの設定で人間型の魔女を作ることにしてかまいません。

■性質をもつ

魔女の性格のようなもので、GMとしては行動指針に使用してください。魔法少女から変化した魔女は以前の性格やこせいをネガティブに解釈した性質が設定されます。

■使い魔を持つ

使い魔は成長すると魔女になりますが、それまでは魔女の結果以内で役割を与えられて活動しています。複数体が存在し、種類が異なる場合もあります。外見はやはり異形です。

例・薔薇園の魔女の手下

使い魔1「造園」の役割をもつ使い魔で、カイゼル髭を生やした毛玉のような姿です。

使い魔2「警戒」の役割をもつ使い魔で、髭を生やし蝶のような羽をもっています。侵入者を攻撃します。

■グリーンシードを持つ

GMは特に「魔法少女」から変化した「魔女」には、倒された後に【グリーンシード】を持っていた設定にしてください。【グリーンシード】は□■から□□□のあいだで設定します。

【PCの魔女化ルール】

本ゲームでは以下の条件のどれかを満たすと「魔法少女」は「魔女」のなります。

●使用回数のある【ガジェット】を全て使った

●セッション最終話までに【命運】を使い切った

●HPが0になった時に「魔女化」を宣言した（戦闘中で既に魔女がいる場合不可）

■魔女化の処理

魔女になると「PC魔女化表」から6つの効果を決定しキャラクターに適用します。HPと【ガジェット】の使用回数は回復します。

■魔女化後の行動

魔女化した場合、GMから指示がなければ、もっとも近いPCから任意に攻撃を開始します。GMは「魔女化」したPCの大きな行動に対して指示ができます。「ここはいったん退散する」「●●●のPCを集中攻撃する」「潜伏して結界を貼る」「自分を攻撃して死亡する」などです。フレーバー的な演出はPLが対応してください。

■追加【ガジェット】

「魔女化」とすると自動的に【魔女の結果】と【魔女の使い魔】の【ガジェット】が与えられます。

PC魔女化表

出目合計	効果	出目合計	効果
3	【肉体HP】+30点。	11	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)を取得。重複したら2回振ってどちらも適用。
4	攻撃回数の増加 攻撃回数を1回追加。	12	【ヒュージサイズ】■■■■(UT58p)を取得。重複したら2回振ってどちらも適用。
5	耐性追加 属性A 1つのダメージを1/2。	13	【HP強化】■■■■(AC29p)を取得。重複したら振り直し。
6	【暴れまわり】□□■(AC50p)か【踏みつぶし】□□□(AC50p)取得。	14	使い魔が追加される。+6体。
7	【巨大攻撃】□□■(AC50p)か【長距離化】■■■■(UT58p)取得。重複したら振り直し。	15	【バリア】□□□(FG59p)を取得。
8	【飛行・2】■■■■(MS44p)を取得。重複したら振り直し。	16	【衝撃光波】□□□(FG59p)を取得。
9	【幻覚能力】□□□(MS45p)を取得。	17	【落雷攻撃】□□■(FG50p)を取得。
10	【雄叫び】□□□(AC50p)を取得。	18	【超発火能力】□□□(MS62p)を取得。

【属性A】

出目合計	効果
2	斬撃
3	衝撃
4	刺突

出目合計	効果
5	火炎
6	冷氣
7	電撃
8	光線

出目合計	効果
9	光波
10	実弾
11	音撃
12	爆発

無垢なる生徒

THE
MASQUERADE
STYLE

■穏やかな日常に包まれし者■

のこり命運

12
点



種族[人間] 命運[-]

職業[学生] 命運[-]

あなたは普通の学生です。優しい両親と兄弟に囲まれ穏やかに育ちました。しかし、これから平穏な生活が続くでしょうか？運命の輪は、未だかつてない試練をあなたに与えるかもしれません。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

3

名称	通常	--	--
肉体	3	---	---
運動	3	---	---
器用	4	---	---
意思	6	---	---
機知	4	---	---
移動力	6	---	---
イニシアティブ	4	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	16	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□	MS 37	別途
友情	□□	MS 37	別途
人間系	■■■	MS 38	別途
学問	■■■	MS 38	別途
礼儀	■■■	MS 38	別途
献身的	□□□	MS 43	0.5
約束	□□	MS 43	0.5
----	---	---	---
----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--

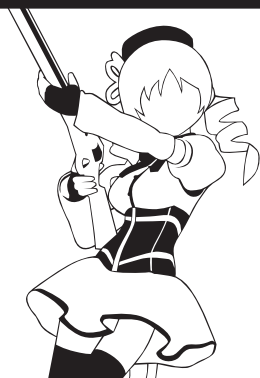
魔法戦士

THE
MASQUERADE
STYLE

■人知れず闘う戦士■

のこり命運

5
点



種族[人間] 命運[-]

職業[魔法少女] 命運[1]

ある日、不思議な生き物の出合ったあなたは、願い事と引き換えに「魔法少女」になることを約束した。人々に不幸を振りまく「魔女」から大切なひとたちを守る。それがあなたの使命です。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

3

4

変身

3

4

名称	通常	変身	--
肉体	4	4	---
運動	3	3	---
器用	5	7	---
意思	5	8	---
機知	3	3	---
移動力	6	6	---
イニシアティブ	3	5	---
追加HP	30	30	---
肉体HP	18	23	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□	MS 37	別途
友情	□□	MS 37	別途
人間系	■■■	MS 38	別途
ソウルジェム	■■■	---	別途
魔法少女	□□□	---	別途
機能拡張	□□	---	0.5
礼儀	■■■	MS 38	0.5
魔法少女武器	■■■	---	0.5
必殺魔法	□□	---	1.5

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
マスケット銃	遠1-3	14	14	実弾	別途	スナイパーライフル相当[魔法少女武器]
ティロ・フィナーレ	遠1-3	17	16	爆発	別途	巨大銃器を召喚して射撃[必殺魔法]□■■
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--

紅蓮の槍者

THE
MASQUERADE
STYLE

■ベテラン闘士■

のこり命運

6
点



種族[人間] 命運[-] 職業[魔法少女] 命運[1]

あなたは、過去に誤った願いを叶えた事で多くのものを失った魔法少女です。現在は経験豊富な魔法少女として、各地を転戦する根無し草の日々を送っています。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	10	5
レベル	変身	10	7
活躍力	9枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	5	7	---
運動	4	7	---
器用	3	3	---
意思	4	4	---
機知	4	4	---
移動力	7	10	---
イニシアティブ	4	6	---
追加HP	30	30	---
肉体HP	20	29	---

ガジェット	回数	P	命運	ガジェット	回数	P	命運
勇気	0	MS 37	別途	広範囲攻撃	0	---	0.5
友情	0	MS 37	別途	----	---	---	---
人間系	0	MS 38	別途	----	---	---	---
ソウルジェム	0	---	別途	----	---	---	---
魔法少女	0	---	別途	----	---	---	---
サバイバル	0	MS 39	0.5	----	---	---	---
魔法少女武器	0	---	0.5	----	---	---	---
願いの力	0	---	1	----	---	---	---
避け開眼	0	MS 42	2.5	----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
マジカル・スピア	近0	11	13	斬撃	別途	ウィップ相当【魔法少女武器】【転倒判定】2
マジカル・スピア	遠1	7	10	斬撃	別途	ウィップ相当【魔法少女武器】【転倒判定】2
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

時をかける少女

THE
MASQUERADE
STYLE

■時の紡ぎ手■

のこり命運

6
点



種族[人間] 命運[-] 職業[魔法少女] 命運[1]

ある少女の運命を変えるため、あなたは魔法少女となり、幾度も同じ時を巡っています。少女を救うためなら手段を問いません、彼女だけがあなたに残された全てなのですから。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	3	3
レベル	変身	5	3
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	3	3	---
運動	4	4	---
器用	5	5	---
意思	5	8	---
機知	3	5	---
移動力	7	7	---
イニシアティブ	3	5	---
追加HP	30	30	---
肉体HP	16	16	---

ガジェット	回数	P	命運	ガジェット	回数	P	命運
勇気	0	MS 37	別途	時間操作(防御)	0	---	1
友情	0	MS 37	別途	時間操作(判定)	0	---	1
人間系	0	MS 38	別途	装置制御	0	---	1
分析	0	MS 39	1	----	---	---	---
命運渡し	0	MS 43	---	----	---	---	---
ソウルジェム	0	---	別途	----	---	---	---
魔法少女	0	---	別途	----	---	---	---
魔法のポケット	0	---	0.5	----	---	---	---
時間操作(攻撃)	0	---	1.5	----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ハンドガン	遠1-2	7	11	実弾	別途	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

恋するティンカーベル

THE
MASQUERADE
STYLE

■片思いの剣士■

のこり命運

6
点



種族[人間] 命運[-] 職業[魔法少女] 命運[1]

あなたは恋する魔法少女です。彼の怪我を癒すためその身を犠牲にして魔法少女となったのです。献身的な看病にも、彼はあなたの方を振り向いてくれず、不安は増すばかりです。

アクティブ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	3	5
レベル	変身	3	8
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	5	8	---
運動	5	7	---
器用	3	3	---
意思	4	4	---
機知	3	3	---
移動力	8	10	---
イニシアティブ	3	5	---
追加HP	30	30	---
肉体HP	20	31	---

ガジェット	回数	P	命運	ガジェット	回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37	別途	痛覚遮断	■■■	---	0.5
友情	■■■	MS 37	別途	自己再生	■■■	---	2
人間系	■■■	MS 38	別途	願いの力	■■■	---	1
ソウルジェム	■■■	---	別途	----	---	---	---
魔法少女	■■■	---	別途	----	---	---	---
愛	■■■	MS 37	1	----	---	---	---
まだまだ死ねない	■■■	MS 42	1	----	---	---	---
命運渡し	■■■	MS 43	---	----	---	---	---
魔法少女武器	■■■	---	0.5	----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
マジカル・サーベル	近0	11	15	斬撃	別途	ロングソード相当【魔法少女武器】
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

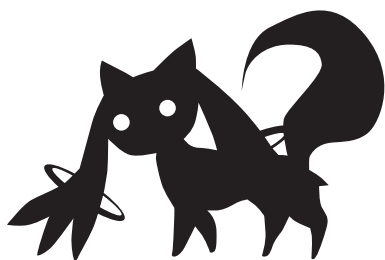
冷酷な救済者

THE
MASQUERADE
STYLE

■高次元の端末■

のこり命運

8
点



種族[インクベーター] 命運[2] 職業[-----] 命運[-]

あなたは地球外からやってきた生命体です。この星での役目は、宇宙の崩壊を食い止めるため、人間が持つ感情のエネルギーを集めることです。多感な子ども達の力を借り、今日も休まず大活躍です。

アクティブ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	8	1
レベル	---	---	---
活躍力	6枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	1	---	---
運動	3	---	---
器用	4	---	---
意思	6	---	---
機知	8	---	---
移動力	6	---	---
イニシアティブ	8	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	12	---	---

ガジェット	回数	P	命運	ガジェット	回数	P	命運
端末群	■■■	---	別途	----	---	---	---
テレパシー補助	■■■	---	別途	----	---	---	---
短距離 テレポーテーション	■■■	---	別途	----	---	---	---
礼儀	■■■	MS 38	0.5	----	---	---	---
説得	■■■	MS 39	1	----	---	---	---
潜入	■■■	MS 39	1	----	---	---	---
推理	■■■	MS 39	0.5	----	---	---	---
----	---	---	---	----	---	---	---
----	---	---	---	----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

職業

魔法少女

人知れず「魔女」と闘う魔法の戦士。
過酷な宿命を背負う。

【取得条件】種族【人間】女子中学生【命運】1点

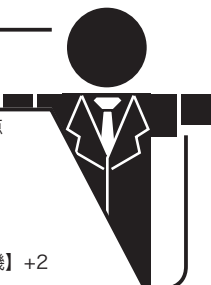
【ガジェット】

【ソウルジェム】■■■■

【魔法少女】□□□

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+2【器】+2【意】+3【機】+2



種族

インキュベーター

NPC 用

能力値割り振り点

12
点

「魔法の使者」と名乗る謎の存在で、外

見は地球には存在しない
白い四足歩行の小動物です。人知れず活動し、世界に災いを振り
りまく「魔女」と闘う「魔法少女」になってくれる少女（おお
むね中学生が対象）を探しています。少女が「魔法少女」にな
ることを受け入れると、それと引き換えに何でもひとつだけ願
いを叶えてくれます。原典では「キューベス」と名乗っています。

■正体

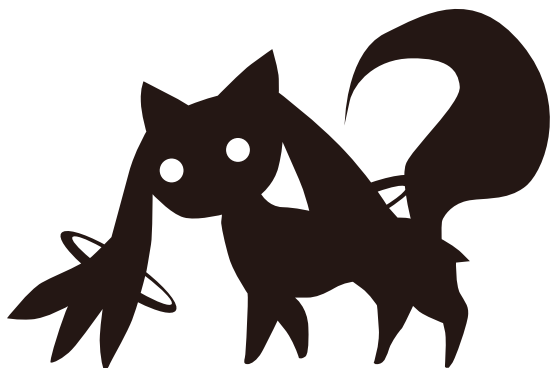
「インキュベーター」の正体は地球外生命体の端末的存在です。
真の目的は宇宙の寿命を延ばすために法則に縛られないエネル
ギーを採取することです。

■端末

彼らは端末であるため、同一の個体が複数存在します。ただし、
同時にたくさん出てくることはありません。

■能力

最大の能力として、少女の願いをひとつかなえる代わりに魂を
ソウルジェムと呼ばれる宝石状の変身アイテムへ変化させ、こ
れを使用し「魔法少女」へと変身させる「契約能力」があります。



■作成時の注意■

「インキュベーター」は感情の起伏が極めて少なく冷静で論理
的な思考をします。あなたの目的は、あくまで「少女を魔法少
女にしていずれ魔女になった時、感情エネルギーを回収する」
ことです。強制はしませんが、できうる限り誘導します。人間
には紳士的に接しますが、同等の存在だとは全く考えておらず、
下等な生き物だと認識した上で、紳士的に振る舞っています。
また、彼らは個別の個体が死んでも、共通の記憶を有しています。

■特徴■

あなたは小型犬程度のサイズであり、人間が使用するような武
器、防具、装備は一切装備できない。

【ガジェット】

【端末群】□■■■

【テレパシー補助】□■■■

【短距離テレポーテーション】□□■

【取得条件】

ドラマアクトである。[基本変身]
する【ガジェット】を持っていない。

【命運】2点消費。

ガジェット

インキュベーターのガジェット

端末群

■■■ NPC用

＜説明＞あなたは統合されて意思の物理端末のひとつに過ぎない。単体の肉体が減んでも意思は共通であり、別の個体が再び登場する。

＜効果＞この [ガジェット] を持つものは HP が 0 になっても「死亡」を選べない。必ず「戦闘不能」扱いとなる。その個体は死ぬが、シーンが変われば HP 最大値で登場可能。また、行動回数 1 回を使って、[ガジェット] の使用回数を消費すれば、シーン内であってもその個体の死亡と同時に、HP 最大値の別個体が登場可能。

【取得条件】 種族が [インキュベーター] である。

【発動条件】 常駐。上記参照。

不可視化

■■■ NPC用

＜説明＞あなたは、テレバシー能力を応用した力により一般人からあなたの存在を見えなくできます。対象は任意に選べる。

＜効果＞あなたは、PC、NPC を問わず、指定した相手から見えなくなります。ただし、魔力を持つ「魔法少女」「魔女」には効果がない。実際に透明になりのではなく、テレバシーで意識させなくするということであるため、機械（カメラなど）を通して見た場合や、センサー類をごまかすことはできない。

【取得条件】 種族が [インキュベーター] である。

【発動条件】 常駐。上記参照。

短距離テレポーテーション

■■■ NPC用

＜説明＞あなたはテレポーテーションを使用して、都合良く出現できる。

＜効果＞シーン同士の物理的な距離が半径 20km 以内であれば、全くの同一時間の出来事でない限り、テレポーテーションにより任意のシーンに参加可能。

【取得条件】 種族が [インキュベーター] である。

【発動条件】 常駐。上記参照。

テレバシー補助

■■■ NPC用

＜説明＞あなたは、自分の含めた任意の対象同士（複数可）をテレバシーで会話させるための中継をすることが可能。同一シーン内にいるあなたが指定しているもの同士は、テレバシーにより電話で会話しているように意識した情報をテレバシーで交換しあえる。

＜効果＞テレバシー中継の効果はシーン内だが、何キロもかけ離れている場合は GM 判断で効果を適用外としても良い。

【取得条件】 種族が [インキュベーター] である。

【発動条件】 常駐。上記参照。

魔法少女のガジェット

ソウルジェム

<説明>「インキュベーター」との契約によりひとつの「願い事」と引き換えにあなたの魂が変換されて物質化した宝石状のアイテム。卵型をしており、任意のイメージカラーで統一されている。通常は指輪などアクセサリに変化させて携帯する。あなたの意思で力を使えば「魔法少女」に変身できる（別途【魔法少女】の【ガジェット】が必要）。また、プレイヤーであるが、自分の視力を回復するなど、希望すれば本来の身体的ハンディキャップは解消可能。「ソウルジェム」はあなたの魂そのものであるため、破壊されると死んでしまう。また、魔法を使用したりあなた自身の精神状態（心の内に憎悪や絶望などの暗い情念）により穢れを溜め込むと輝きが失われていく。完全に輝きを失う（ゲーム的には【命運】を使い切る）と「ソウルジェム」は「グリーンシード」に変わりあなたは「魔女」になってしまう。PC自身はこのことを誰かに教えてもらえない限り知らない。

<効果>この【ガジェット】を取得すると【追加 HP】は+30点される。「ソウルジェム」には「魔女」と「使い魔」を知覚する能力があり捜査時の【機知】の【判定ロール】に+3個得られる。「魔女」が作り出す「結界」に侵入することも可能となる。ストーリー上の展開などで「ソウルジェム」が破壊された場合、HPの残りに関係なく HP は 0 となり【死亡】となる。戦闘中に意図的に「ソウルジェム」を狙うことはできないが、通常シーンなどで演出的に破壊が宣言され、GM が破壊可能と判断した場合はそれでも死亡する。「ソウルジェム」自体は強化ガラスより強固で机から落した程度では割れないが車に轢かれたりハンマーなどで叩けば破壊可能。「ソウルジェム」が身体から 100m 以上離れた場合は肉体をコントロールできなくなり一時的な死亡状態となる。この【ガジェット】は他と異なり、「インキュベーター」に契約宣言ができれば、例えば戦闘中でも直ちに取得し効果を適用できる。

【取得条件】 種族【人間】の少女（中学生）である。「インキュベーター」に契約宣言をする。【命運】2 点消費。

【発動条件】 常駐。

魔法限定

<説明>「魔法少女魔法表」の魔法から、取得魔法を 3 つ以下に限定した場合、通常より【命運】の消費を軽減できる。

<効果>「魔法少女魔法表」の魔法から、取得魔法を 3 つ以下にした場合、「魔法少女魔法表」で消費した【命運】を-1 点する（1 点以下にはならない）。重複取得不可。

【取得条件】 【魔法少女】取得。【命運】消費なし。

【発動条件】 常駐。

魔法少女

<説明>人間の少女が「ソウルジェム」の力で変身した姿。「ソウルジェム」のイメージカラーに合わせた華やかなコスチュームと専用装備を身につけた姿となる。

<効果>変身は【基本変身】として扱う。変身後は【能力値】に合計+5 点分が追加される。専用装備は剣や弓など【武器表】【防具表】より取得し【命運】の支払は不要（この武器、防具は【魔法少女武器】扱い）。武器は【命運】1.5 点までのもの任意ひとつ。また、別途【命運】を支払って【魔法少女魔法表】から魔法を取得可能。取得条件が【超人体】の【ガジェット】も取得可能になる（他にも条件がある場合、それに準じる）武器を持たない場合、取得している「格闘術」に適用される。この【ガジェット】は他と異なり、例えば戦闘中でも宣言すれば直ちに取得し効果を適用できる（【魔法少女魔法表】も同様）。

【取得条件】 【ソウルジェム】取得。【命運】消費なし。

【発動条件】 行動回数 1 回。

魔法少女武器

<説明>あなたが「魔法少女」に変身すると必要に応じて実体化する武器。剣や弓など任意のデザインをしている。変身していない状態でも出現させられる。（【魔法少女】の【ガジェット】で自動的に取得できる武器とは異なる。）

<効果>【武器表】【防具表】の武器、防具から任意のものを別途【命運】を支払って取得可能（【魔法少女】で取得した武器を対象にする場合は武器の【命運】は必要ない）。その武器は【武器命中】+1 個、【武器 DP】+1 点の効果を得る。防具の場合【追加 HP】+5 点を得る。「格闘術」の場合、どちらかを得る。複数取得してもかまわない。この【ガジェット】は他と異なり、例えば戦闘中でも宣言すれば直ちに取得し効果を適用できる。

【取得条件】 【ソウルジェム】取得。武器、防具の【命運】合計+【命運】0.5 点消費。

【発動条件】 行動回数 1 回。

願いの力

<説明>あなたの「願い」の強さを表す。同じ願いでも、この【ガジェット】の数によって力がまるで違う。

<効果>複数取得可能。この【ガジェット】を取得すると、「魔法少女武器」の【武器命中】+2 個、【武器 DP】+2 点、【イニシアティブ】+2 個、変身後の【肉体 HP】+5 点が強化される。【願いの力】を 3 つ持っている、【必殺魔法】を使用した時、対象が「魔女」ならば、対象は【回避判定《避け》】が選択不能になる。この【ガジェット】は他と異なり、例えば戦闘中でも宣言すれば直ちに取得し効果を適用できる。最大 3 つまで重複取得可能。

【取得条件】 【魔法少女】取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】 常駐。

ソウルジェム剥離



＜説明＞あなたは対象の「魔法少女」から「ソウルジェム」を抜き出す事ができる。抜き出された対象は「変身」が解除される。
＜効果＞あなたは【射程】0 エリア内の任意1体の対象と【運動】の【対抗ロール】を行なう事で相手に勝利すれば対象から「ソウルジェム」を取り出せる。取り出すと対象は「変身」が解除される。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】4点消費。

【発動条件】常駐。

人造魔法少女



＜説明＞他の魔法少女が複数人で儀式を行なう事で人工的に作られた魔法少女。基本的には他の魔法少女と同じだが、「インキュベーターと契約していない状態で魔法少女となった」という設定的背景が異なる。ただし、ソウルジェムが曇れば同様に魔法化する。また、生成に魔女心臓を使用しているため、魔女の力を発揮できる。

＜効果＞使用回数を1回使用すると「PC 魔女化表」の能力の1つをランダムに発現する。効果時間は1戦闘シーン内で該当する【ガジェット】の効果に準拠。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】戦闘シーンのみ。行動回数1回。

イービルナッツ



＜説明＞「グリーンシード」を模して作られた。人間に埋め込むと、ネガティブな思考を作り出し、最終的に擬似的な魔女の様な状態にするアイテム。絶望と共に怪物化し、「魔法少女」たちの間では「魔女モドキ」と呼ばれる存在となる。結界を張らないこと、使い魔を持たない事、以前の意識がわずかにある事、倒した後は「イービルナッツ」が人体が分離し、人間は意識を失ってはいるが、身体に異常はない。このアイテムを作り出せるのは「魔法少女」であるが、何らかの理由であなたが手にしたのならばその限りではない。

＜効果＞使用すると「PC 魔女化表」から3つの効果を取得。あなたは今後、GMの指示に従って活動しなければならない。この【ガジェット】の使用回数は【準備タイム】であっても回復しない。あなたはHPが0になると「イービルナッツ」と分離し意識を失う。意識が戻っても「イービルナッツ」を取り込んでいた間の記憶はなくなる。また、あなたの残り【命運】は0となる。

【取得条件】【種族】が【人間】である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ダブルソウルジェム



＜説明＞あなたは二重人格である。その2人ともが「ソウルジェム」を持っていることで、異なる2つの姿の「魔法少女」となる。また、2つの人格が同時に顕現している場合、その融合したような姿となる。

＜効果＞あなたがPC作成時に2体キャラクターを作成。1行動を使用して任意にキャラクターを切り替える事ができる。ただし、【肉体HP】【追加HP】は2人の平均値のものとなり、切替でも共通で使用される。また、2体のPCはどちらもキャラメイクに【命運】11点で作成され、作成後は残り【命運】の少ない方を【命運】のみが残り、今後のレベルアップなどの【命運】消費はそれを2体が分け合って使用する。話数が進む事による【命運】消費は1体として扱いため1点で良い。また、【ソウルジェム剥離】の効果を自動的に打ち破る。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】上記参照。

【発動条件】常駐。

魔法少女魔法表

痛覚遮断

□□■

＜説明＞「ソウルジェム」と身体のリック状態をコントロールすることで痛覚を遮断し戦闘力を高める。

＜効果＞使用すると一時的に自分の〔肉体 HP〕を+10点取得可能。ダメージを受けた場合に最初に消費される。ただし〔武器命中〕-2個の修正もある。効果時間は1戦闘中。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。回避判定前。

広範囲攻撃

□□■

＜説明＞魔法少女武器の力を高め広範囲を一度に攻撃可能。演出としては武器を大量に出現させたり、形状を変化させるなど。

＜効果＞使用している魔法少女武器の〔射程〕の範囲にいる対象任意全てに1回の攻撃が可能。回避判定は個別に行なうが〔命中判定〕は1回のみで共通。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。回避判定前。

必殺魔法

□■

＜説明＞武器が巨大化するなど任意の演出で強化された決め技。

＜効果＞

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
任意	任意3つ	13-残り【命運】数の2倍	+8	任意	決め技

【取得条件】魔法少女取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。行動回数1回。

治療

□□□

＜説明＞自分以外の負傷を回復する力。

＜効果＞使用回数1回で、同一〔エリア〕にいる任意1人の〔肉体 HP〕を15点回復する。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】2点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。行動回数1回。

時間操作（攻撃）

□□□

＜説明＞限定的な時間停止能力が使用可能。フレーバーの範囲なら、任意に時間を停止させる演出を行なってもかまわない。

＜効果＞あなたは自分の手番に使用を宣言することで行動回数を追加できる。追加できる行動回数は消費したこの〔ガジェット〕の使用回数分まで。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。自分の手番の最初。

魔法のポケット

■

＜説明＞両手に持てる程度のものをいくらかでも収納できる異空間を作り出す。ただし生物を収納することはできない。

＜効果＞重さを無視して収納可能。収納、取り出しには1行動が必要。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

機能拡張

□□■

＜説明＞接触により力を与えた物体の本来の機能を強化する。例えば望遠鏡を更に遠くが見られるようにしたり、金属バットの威力を高めたりできる。

＜効果＞効果はそのアイテムで本体行なう判定ロールに+3個の効果を与えるか、武器であれば〔武器 DP〕+3点。ただし、生物に使用したりはできない。重複使用不可。効果は1シーン中。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。行動回数1回。

自己再生

□□□

＜説明＞あなた自身の負傷を回復する力。

＜効果＞使用回数1回で、〔肉体 HP〕を20点回復する。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】2点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。行動回数1回。

安全地帯

□□■

＜説明＞任意の演出で作られた防御障壁。指定した〔エリア〕の任意の対象全てを防御障壁に守らせる。対象は戦闘に参加できなくなるが、攻撃からも守られる。

＜効果＞任意の〔エリア〕の任意の対象全てに適用可能。ただし、対象が望まない場合は使用できない。対象となった者たちは追加 HP 50 点の防御障壁に守られる。守られた対象は、障壁が破壊されるまで戦闘に参加できない。対象に対する攻撃は、まずこの 50 点から減らされる（回避判定《受け》の自動失敗として扱う）。50 点を上回ったダメージのみ対象に有効。また、特殊状態の効果は無効。重複使用不可。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

拘束魔法

■

＜説明＞魔法陣を形成して対象の行動を奪う。

＜効果＞任意射程 0-4 のエリアの1体に対して使用可能。対象はあなたと【意思】対抗判定で負けると拘束状態となる。対象はその後、1行動を消費して拘束判定難易度 4 に成功しなくてはならない。拘束中は対象は回避判定-3 個される。

【取得条件】魔法少女取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】魔法少女に変身中。行動回数1回。

時間操作（防御）



＜説明＞限定的な時間停止能力が使用可能。フレーバーの範囲なら、任意に時間を停止させる演出を行なってもかまわない。
＜効果＞相手が攻撃方法を宣言した場合、ただちに使用宣言が可能。使用回数を支払うことで、移動力分の移動が可能。移動することで、射程から外れられれば攻撃を回避できる。一度に何回も使用して移動してもかまわない。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】1点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。相手の攻撃宣言後。

装置制御



＜説明＞兵器システムや車両などを魔法の力で制御し使用可能にする。原典では無人トレーラーを操ったり、無人の迎撃システムを使用した。
＜効果＞GMに宣言するなどして1シーン以上前に準備シーンを自前で兵器を調達する演出や仕掛けを講じる準備を演出する必要がある。演出1シーンごとに、使用回数を1使うことで効果発動時のダメージに+8点できる(3回なら基本の10点に加え、+24点)。攻撃は1セッションに1回だけ。事前の演出がなくとも使用する事は可能。その場合はDPは+10点。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性
装置制御による攻撃	(遠)2-4	+2	+10(+34まで)	爆発

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】1点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。行動回数1回。上記参照。

浄化魔法



＜説明＞聖なる光、歌などで「使い魔」を消し去る。
＜効果＞対象は戦闘エリア全ての「使い魔」。【意思】難易度3判定の失敗した「使い魔」は消滅する。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】2点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。行動回数2回。

光の武器



＜説明＞魔法エネルギーのみで実体化した強力な武器。
＜効果＞【魔法少女武器】の効果に【DP修正】+2点する。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。常駐。

分析魔法



＜説明＞対象の弱点を分析し戦闘を有利にする。
＜効果＞戦闘中にのみ使用可能。戦闘エリア内の任意1体を対象に劇的判定10を目標に行動回数2回毎に【機知】で判定を1回だけ行い達成したらただちにその弱点を指摘できる。指摘すると、その相手に対しての命中判定が「5」「6」にくわえ「4」も成功とする。セリフにより弱点を指摘するため、指摘を聞いた者は全て効果の恩恵を受ける。劇的判定が途中で中断された場合も再開可能。相手が異なる「変身」をしたり「フォームチェンジ」をするなど、特性を変更した場合(GM判断)効果は失われる。

【取得条件】【魔法少女】取得。SAのみ。【命運】1点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。行動回数2回。

時間操作（判定）



＜説明＞限定的な時間停止能力が使用可能。フレーバーの範囲なら、任意に時間を停止させる演出を行なってもかまわない。
＜効果＞あなたは【命中判定】【回避判定】以外のあらゆる判定1回に、失敗したのを確認した後で、+4個ダイス振って成功数を追加可能。一度に何回も使用してその都度+4個追加で振ってよい。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】1点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。任意の判定後。

移動追加



＜説明＞あなたは本来の行動回数とは別に移動が可能。突撃、切り込みなど、攻撃しながらの移動も可能。
＜効果＞自分の手番に1エリアだけ前後に移動可能。行動回数を消費しない。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】2.5点消費。
【発動条件】常駐。

予知魔法



＜説明＞あなたは未来を予知する魔法を常に宿している。しかし、意識していない事まで認識してくるわけではない。あなたがみる事ができるのは、未来にあなたが見るはずの光景のみである。
＜効果＞あなたは全ての【判定ロール】に+3個をえる。【命中判定】【回避判定】も全てである。

【取得条件】【魔法少女】取得。SAかDAのみ。【命運】4点消費。
【発動条件】常駐。

時間遅延魔法



＜説明＞あなたは自分以外の時間の流れを遅くして、相対的に高速移動が可能。
＜効果＞戦闘中にのみ使用可能。戦闘エリア内全てに影響する。使用すると【超加速状態】として扱い、行動回数は1回追加される。効果は1戦闘中。ただし、効果使用中のあなたの攻撃は軽くなるため、全て【DP修正】-5点の修正を受ける。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】4点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。手番の最初に宣言。

反射魔法



＜説明＞あいての魔法攻撃をはねかえす魔法陣や鏡などを作り出す。
＜効果＞【回避判定《受け》】で対象のDPを軽減した場合、その軽減したぶんのDPを対象に与える。対象は【回避判定《受け》】のみ可能。

【取得条件】【魔法少女】取得。【命運】2点消費。
【発動条件】「魔法少女」に変身中。【回避判定《受け》】使用後。

魔女のガジェット

即死カウンター

■ ■ ■ NPC用

＜説明＞あなたは相手の必殺技の隙について恐るべき反撃を行なえる。

＜効果＞相手が[決め技]を使用したにも関わらずあなたのHPを0にできなかった場合、あなたは即座に反撃を行い、相手の[決め技]のDPと同じダメージを相手に与える（攻撃方法は任意の演出）。相手は《受け》のみ可能。さらにその攻撃で相手がHPOになった場合、あなたの[肉体HP]は最大値に回復する。

【取得条件】「魔女」である。

【発動条件】回避判定後。上記参照。

魔女の使い魔

□ □ □ NPC用

＜説明＞魔女に使える使い魔。通常は「魔女の結界」の中にいるが、時折外に出て犠牲者を誘拐する。成長すると魔女になる。

＜効果＞PCが魔女の場合は[簡易エネミー]の[ありきたりの使い魔]を使用する。使用回数を1つ使用すると1-3体の「使い魔」を召喚できる。

【取得条件】「魔女」である。

【発動条件】行動回数1回。

魔女の結界

□ ■ ■ NPC用

＜説明＞人間には見えない異空間を作り魔女はその中に潜む。結界内は奇妙な情景の広がる不思議な世界。魔女が望んだ対象のみを結界内に引き込み獲物とする。「魔法少女」は結界の入口を発見し任意に侵入可能。

＜効果＞結界を作成時に周囲のものを結界内に取り込むか除外するか決定できる。結界は異空間であり、扱いとしては「別の場所」の様なものである。あなたは結界を貼った地域の付近を通過しようとしたものを任意に結界内に誘い込める。結界内はGMによって管理された空間でGMはエネミーを出したりトラップを仕掛けるなどできる。【ソウルジェム】を持つ者は【機知】難易度2判定に成功するとゲートを開いて侵入が可能。

【取得条件】「魔女」である。

【発動条件】上記参照。

その他の装備

遠隔武器

下記

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
設置型時限爆弾	(遠) 0	+ 4	+ 4	衝撃	1	隣接マス1つに設置可能。任意の自分の手番で爆破可能。直ちに爆発させても良い。使用回数制限なし。
閃光手榴弾 □ □ ■	(近) 0	--	--	--	1	激しい閃光で隙を作ることが可能。距離 0-3 の戦闘シーン全員に[無視界状態] 難易度 2。あなたと、あなたが素早く注意を促した相手（隣接する任意のみ）のみ判定対象外。
迫撃砲	(遠) 2-5	+ 0	+ 8	爆発	1.5	設置して発射する曲射弾道を描く火砲。[ガジェット]【迎撃】(DC7p) の効果あり。使用回数制限なし。
地对艦誘導弾 □ □ ■	(遠) 4-5	+ 4	+ 10	爆発	2	専用車両などに搭載されて運用される兵器システム。専用の技術が必要であり個人が所持し使用するものではない。ミサイル兵器。[ガジェット]【迎撃】(DC7p) の効果あり。

【取得条件】取得した方法の説明が必要。GM 許可。

簡易エネミー

薔薇園の魔女「ゲルトルート」 HP 130点

薔薇の茂みのような頭部を持ち蝶の羽をはやした魔女。性質は「不信」です。工事現場のような結界内に薔薇園を作って住んでいる。念によりも薔薇が大事で侵入者を許さない。結界に迷い込んだ人間の生命力を奪い薔薇園の肥料にしている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 10/ 運動 08	【複数ヒット】 ■■■ (MS62p)
器用 06/ 意思 06	【耐える】 □□□ (MS41p)
機知 05	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
【副能力値】	【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
移動力 11 (3)	【アクトカード】
イニシアティブ 05	17 【目くらまし】
	20 【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	7/12	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
質量攻撃	遠3-4	8	12	衝撃	巨大な調度品を作り出し投げる
ツタのムチ	近0-2	10	10	斬撃	【転倒判定】 難易度 2
巻き付け	近4-5	6	6	特殊	使い魔を操り対象を捕獲する【拘束判定】 難易度 2

薔薇園の魔女の使い魔 HP 1点

薔薇園の魔女の手下。その役割は警戒。結界内を警戒し侵入者を見つけるとベルのような音を鳴らす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 05/ 運動 10	【警戒】 □□□ (MS51p)
器用 01/ 意思 01	【アクトカード】
機知 03	17 【目くらまし】
【副能力値】	20 【突撃】
移動力 13 (3)	
イニシアティブ 03	

回避名称	避/受	備考
通常	3/5	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0-1	10	6	衝撃	体当たり
巻き付き	近0	10	—	特殊	ダメージの代わりに【拘束判定】 難易度 2

ありきたりの使い魔 HP 1点

PCが魔女化した場合に使用する汎用使い魔。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 07/ 運動 08	【警戒】 □□□ (MS51p)
器用 03/ 意思 01	【アクトカード】
機知 03	20 【突撃】
【副能力値】	20 【突撃】
移動力 11 (3)	
イニシアティブ 03	

回避名称	避/受	備考
通常	3/7	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0-1	8	8	衝撃	体当たり
脚払い	近0	8	—	特殊	ダメージの代わりに【転倒判定】 難易度 2

魔女モドキ(カマキリ魔女) HP 56点

イービルナッツで魔女に似た能力を得た人間。人間としての意識もあり、怪物となって人を襲う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 08	【雄叫び】 □□□ (AC50p)
器用 03/ 意思 01	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)
機知 05	【アクトカード】
【副能力値】	17 【目くらまし】
移動力 11 (3)	20 【突撃】
イニシアティブ 05	

回避名称	避/受	備考
通常	5/9	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カマ	近0-1	8	12	斬撃	両腕のカマ
カマイタチ	遠2-4	5	4	斬撃	カマからの衝撃波

お菓子の魔女「シャルlotte」 HP

126
点

【能力値】
肉体08／運動10
器用06／意思05
機知06

【副能力値】
移動力 13 (3)
イニシアティブ 06

【ガジェット】
【ボス HP】 ■■■ (MS62p)
【複数ヒット】 ■■■ (MS62p)
【脱皮】 □□□ (MS45p)
【耐性 (実弾)】 ■■■ (MS45p)
【即死カウンター】 □■■ (7p)
【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)
【アクトカード】
01【追加攻撃】
20【突撃】
30【弾き】
49【ヨロイ割り】



回避名称	避/受	備考			
通常	6/8	----			
【攻撃回数】＝2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0-1	10	8	衝撃	巨体を生かした体当たり【複数ヒット】
伸びる首	近1-3	8	13	斬撃	首を伸ばして噛み付く
降り注ぐ鉛玉	遠3-5	6	8	特殊	雨のように振りそく鉛玉【散布射撃】
巻きつく舌		7	10	斬撃	伸縮する舌【拘束判定】難易度 2

お菓子の魔女の使い魔

HP

1
点

お菓子の魔女の手下。チーズを探し出す命令を与えられている。綿模様のような外見に一つ目の姿をしている。結界の侵入者に対して体当たりで攻撃する。

【能力値】
肉体06／運動05
器用04／意思05
機知02

【副能力値】
移動力 08 (2)
イニシアティブ 02

【ガジェット】
【ザコ】 ■■■ (MS61p)
【フルパワー】 □□■ (MS41p)
【アクトカード】
10【武器落とし】
20【突撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	2/6	----			
【攻撃回数】＝2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0	5	6	衝撃	体ごとぶつかる体当たり
光線	遠1-3	5	8	光線	一つ目から放つ光線

人魚の魔女「オクタヴィア」 HP

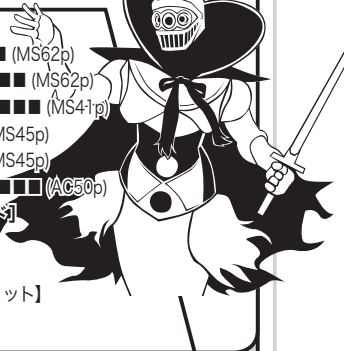
139
点

「恋慕」の性質を持つ魔女。三つ目の甲冑を纏った騎士の姿で下半身は魚の姿をしている。多数の車輪を放つ攻撃を得意とする。

【能力値】
肉体12／運動07
器用05／意思08
機知03

【副能力値】
移動力 13 (3)
イニシアティブ 06

【ガジェット】
【ボス HP】 ■■■ (MS62p)
【複数ヒット】 ■■■ (MS62p)
【ツウエボン】 ■■■ (MS41p)
【装甲】 ■■■ (MS45p)
【切断】 □□□ (MS45p)
【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)
【アクトカード】
09【幻惑攻撃】
16【連続攻撃】
24【マルチショット】
41【身構え】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/12	----			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
二刀流の剣	近0-1	11	16	衝撃	二本の剣による攻撃【複数ヒット】【ツウエボン】
車輪	近1-3	5	14	斬撃	回転する車輪を飛ばす攻撃
無数の車輪	遠1-3	2	14	斬撃	無数に飛び交う車輪【散布射撃】

人魚の魔女の使い魔

HP

1
点

人魚の魔女の手下。「演奏」と「バックダンサー」の役割を与えられた2種類の使い魔が存在する。人魚の魔女を援護する能力を持つ。

【能力値】
肉体03／運動05
器用05／意思05
機知04

【副能力値】
移動力 08 (2)
イニシアティブ 04

【ガジェット】
【ザコ】 ■■■ (MS61p)
【声援】 □□□ (MS43p)
【牽制攻撃】 □□□ (MS42p)
【アクトカード】
06【もう一回】
43【不運招来】



回避名称	避/受	備考			
通常	4/3	----			
【攻撃回数】＝2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0	5	3	衝撃	体ごとぶつかる体当たり

【シーン4・自殺団地の調査】

場所：自殺団地付近
時間：下校時
人物：PC2、任意 PC
目的：調査と戦闘

《調查》

PC2 は先週自殺のあった団地へとやって来ています。「魔女」の作
結界を探すのがその目的です。

【機知】難易度 2 判定に成功すれば、結界の気配を発見できます。
発見した場合と、判定に失敗した場合は下記の「高梨イベント」が発生します。

■PC2以外のPCが参加した場合

何らかの理由で PC2 以外の PC がこのシーンに関わる場合があります。もし、彼女たちが「魔女の手下」や「結界」に遭遇したなら「キュゥべえ」が出現し、「魔法少女」になることを勧めます。強要はしませんが、「どんな願いでもかなう」ことを強調します。

■高梨イベント

泣きながら走ってきたクラスメイトの「高梨」が、団地の中へ消えています。

追いかけるなら《高梨に魔女の口づけ》へ、無視するなら《結界へ侵入》となります。

《高梨に魔女の口づけ》

高梨を追いかけていくと、あたりの光景が不気味に色を変え、魔女の結界へと変わってきます。【運動】難易度3判定の成功すると「高梨」を捕まえられますが、失敗すると逃げられ、追跡を阻むように魔女の使い魔「恋文の魔女の手下」が現れます。

PC2のみなら

「恋文の魔女の手下」×2 体

PC2以外のPCもいるなら

「恋文の魔女の手下」×3体

撃退すると結界も消え、少し離れたところで、高梨が気を失い倒れているのを発見します。PC2は首筋に「魔女の口づけ」を発見し、消すことも可能です。気がついた高梨は、記憶が朦朧としているようで、促せば神妙な面持ちで帰宅します。

■GM情報

「高梨」はこの後「キュウベえ」と遭遇し、感情エネルギーの高さを見いだされ、「魔法少女」になるように勧められます。契約するのは《シーン10》のちょっと前です。

《結界へ侵入》

結界にはすでに「魔女」は居らず、「魔女の手下」とのバトルとなります。

PC2のみなら

「恋文の魔女の手下」×2 体

PC2以外のPCもいるなら

「恋文の魔女の手下」x3体

■ 戦闘後

キュウベえ「魔女はいなかったね。でも、まだ、この近くに潜んでいるはずだよ。気をつけるんだ(PC2)。」「
簡単な会話をしてシーン終了です。

第二話

【シーン5・暗転】

場所: 任意。
時間: 朝～昼。
人物: PC3、PC4、任意 PC
目的: 高梨と PC3、PC4 の家族トラブルの描写。

《PC3への嫌がらせ》

朝から PC3 には、ひどい嫌がらせが始まります。

- ・靴箱に猫の磔死体
- ・教室に置いてあった教科書が全て破られている
- ・イスのアームレストにはカッターナイフの刃

など。犯人を「高梨」と断定し責め立てたとしても、彼女は知らないの一点張りでは泣き出す始末。騒ぎになれば、他の生徒や先生が介入してきます。

《福山の相談》

幼なじみの PC4 を福山がこっそり呼び出して相談を持ちかけます。

福山「(PC4) おまえ高梨って知ってるだろ? こないだ急に告白されて、断ったんだけど。実は今日、2 回も何もなかったように告白してきたんだ! 正直怖くなってきた。一体なんなんだ?」

《母親から連絡》

PC4 が行動をはじめる前に、母親から連絡があります。携帯を持っていないなら放送で呼び出されます。

母「(PC4)。前にも話したと思うけど、お父さんとお母さんはもう一緒に暮らす事ができないの。あなたもお母さんかお父さんのどちらと暮らすか、帰るまでによく考えておきなさい」と言いつけられます。GMはPC4のリアクションに対応した後、シーンを終了してください。

【シーン6・警告】

場所：任意。
時間：夜。
人物：PC2.4
目的：PC2 はキュウベえから魔女の警告を聞く。PC4 は両親の離婚回答

このシーンは PC2 と PC4 用の短いシーンです。

《PC2^》

町外れの鉄塔の上、キュウベえから警告を受けます。

キュウペ「(PC2)。魔女の力は増大している。君ひとりでは闘うのは危険だ。命に関わるよ。でも幸いな事に君のクラスメイトには、魔法少女になれる力を秘めた子がたくさんいる。彼女達を味方にしたらどうかなあ？」

PC2 のリアクションを確認してください。

《PC4^》

PC2のいる塔から見下ろした街角にあるPC4宅の家庭のリビングへと移ります。空気は重苦しく、ひとしきり話し合いがなされたあとのようです。

両親はPC4がどちらを選んでも「親」であることに変わりはないと言います。

GM は PC4 のリアクションを聞いてシーンを終了させます。PC4 は、

に容態を伺いに病院へ行くことになります。病院へ行った場合、PC4は、PC1と遭遇できます。PC1は弟の入院上の手続きをするため、病院へ寄っていたのです。PC1はPC4がICUへ向かう様子などから、何かを察することは可能です。PC1とPC4の遭遇が終了したらシーンを終了します。

【シーン10・疑惑】

場所：学校。

時間：昼。

人物：PC3、任意 PC、高梨、福山

目的：高梨と福山が付き合っている。

昼休みに、高梨を訪ねて3年の福山が2年2組の教室へやってきます。福山はすっかり恋人気取りで高梨の元に駆け寄ります。その場にPC3が居るなら、高梨は「わたし、福山先輩と付き合うことにしたから」と、悪戯っぽく悪意に満ちた言い方をします。

居合わせたPC3とPC4は【意思】難易度2、PC1とPC2は難易度3に成功すると、「福山」の様子が普通ではないことに気づきます。別に操られているといった感じではありませんが、いつもの福山と違い、表面的で心がないようにも感じます。PC3とPC4は「福山」としては「告白した人」と「旧知の幼なじみ」という特別な対象ですが、彼の言動に距離を感じます。まるで他人と接している様な感じを受けます。

※GMへ

「福山」は「高梨」の「願い」によって変質しています。彼は記憶などは今までどおり残っていますが、PC3とPC4や、人生の中で好きになった人々に関する特別な思いは強引に消されています。GMはそのあたりの精神的な異常をほのかに演出してみてください。

ある程度会話がなされれば、このシーンは終了です。

【シーン11・分岐点】

場所：任意。

時間：朝。

人物：全 PC

目的：各 PC に選択の時の迫る

このシーンでは、各 PC がそれぞれの個別の場面に登場し、「魔法少女」になるか、答えを迫られます。PC1、PC3、PC4の場面が終わったあと、その答えを再度、PC1、PC3、PC4の順で答えを聞いてください。PC2の場面はその後語ります。

《PC1》

PC1の弟の様態急変し、弟の居る病室へと駆けつける事になります。弟は意識が朦朧としていますが、病室からICUへ運ばれていく間、PC1は弟と少しだけ会話が可能です。ICUに入ってしまうと面会謝絶となり、主治医はPC1に語りかけます。

主治医「前にも言いましたとおり、次に発作が起きれば命に危険が及びます。ご両親の方へは既に連絡していますので、詳しくは後ほどお話ししましょう。」

※ 詳しい話についてはこれまでの病状を整理したものになります。

【機知】難易度1に成功すると、主治医の顔から焦りの色が伺えます。

《PC3》

PC3は偶然にも登校時に「福山」と二人きりになる機会が訪れます。彼と話をすると、昨日よりも心を感じなくなっています。途中からはPC3との会話も上の空といった感じです。そこへいつの間にか塀の上

を並行に歩いていた、キュウベえがPC3の精神に語りかけてきます。

キュウベえ「彼は高梨さんの「願い」によって、心に綻びが生じているみたいだね。でも、数日もすれば、違和感は薄れていき極自然な感じになっていくはずさ」

PC3は「キュウベえ」のコメントから、「福山」の異常さが「キュウベえ」によるものだ気づくはずです。この場合、「キュウベえ」の考え方が人間とは根本的に違うことを演出してかまいません。

キュウベえ「君が魔法少女になって願えば、彼を元へ戻すことも可能だよ。ただ、人のために願いを使うのは、僕は勧めないけどね。」

GMは、もしPC3が団地調査に同行しなければ、キュウベえとは初遭遇となります。その場合は、突然の出現を詫げるようなあいさつをしますが、おざなりなものでかまいません。

《PC4》

自殺未遂をしたPC4の父親（か母親）の様態が悪化し、PC4は病院へ駆けつけます。父親（か母親）は既に緊急手術のため手術室へと運ばれていますが、待合室でPC1に出会います。GMは2人を会話させても良いでしょう。その後二人の元へ「キュウベえ」が現れます。

キュウベえ「「家族」を失うかも知れない状況はとても苦しいよね。でもまだ希望はある。君たちは「家族」を助ける選択肢を残しているんだ。君たちが魔法少女になってくれれば、その願いで「家族」を助けることができるはずだよ。」

と言ったことを提案します。

《PCの答え》

各場面のPCの応えはココでまとめて聞きます。PC1、PC3、PC4の順で答えを聞いていきましょう。

PCが断ったのなら、キュウベえは残念そうに諦めます。

各PCへの質問は、ほぼ同時刻に行われています。各「キュウベえ」は個別の端末体です。

《PC2の状況》

PC2は書きかけの手紙や紙くずで作られた魔女の結界の中にいます。そして、その結界はゆっくりとほころびながら消滅していきます。足下には、無惨な「恋文の魔女」の残骸とグリーフシードが転がっています。

【グリーフシード】□■■

※ ここには「キュウベえ」はいません。

※GMへ

この「恋文の魔女」を倒したのは、「魔法少女」に変身した「高梨」です。「恋文の魔女」は強大な魔女でしたが、「高梨」の狂気とその異様な力は「恋文の魔女」を凌駕し、討ち滅ぼしました。「高梨」は「グリーフシード」に目もくれません。もし、PCのこれまでの行動で「高梨」を死なせてしまったり、「魔法少女」になる機会を失わせてしまっている場合は、このPC2の場面はありません。《シーン11》のラスボスは「恋文の魔女」です。

シーンは終了しますが、《シーン11》へそのまま移行します。

GMは次のシーンがラストバトルだとPLに伝えてください。

【シーン11・魔女】

場所：自殺団地。

時間：朝。

人物：全 PC

目的：魔女との対決。

《高梨登場》

結界の消え去った団地に PC2 は立っています。すると、PC2 の傍らへ、無惨な姿で絶命した「キュウベえ」が投げつけられます。投げたのは「魔法少女」の姿に身を包んだ「高梨」です。

高梨は、「こいつ、私をだましたわ！なにが願いが叶うよ。あんなに性格の変わった福山先輩なんて、もう、本人といえないわ。あなたもだまされたってわけ？（PC2）さん。」

PC2 と会話をさせましょう。この会話の最中に、任意で PC が駆けつけてもいいと GM は宣言してください。各 PC の元に居た「キュウベえ」が PC2 の危機を知らせたのです。

※「キュウベえ」は現場に来るまでに 1 体だけを残してなくなっています。

「高梨」へ PC がひとしきり説得した後、「キュウベえ」が登場します。それを目撃すると、「高梨」は再び激昂します。

《高梨魔女化》

キュウベえは、「残念だけど、契約は取り消せないんだ。君は約束通り魔法少女としてこれからも闘ってもらうよ。」

この言葉に「高梨」は叫び声を上げます。すると、周りの風景が一変し、鋭く割れたガラスと鏡が至る所から突き出し始めます。これは魔女の「結界」です。

「高梨」は血の涙を流しながら身悶えすると、全身を突き破ってガラスと鏡が生えだし、人のカタチを失って行きます。最後には、ガラスと鏡でできた西洋竜の様な姿になります。

キュウベえ「穢れが一気に溜まってしまったみたいだね。もう魔女化してしまうなんて。」

PC がこの現象について質問すれば「魔女化」についてキュウベえは説明します。

その結果は PC のリアクションにまかせましょう。

戦闘を放棄した場合、彼女によって地域一帯は、おびたしい犠牲者を出し、世間的には大規模自然災害によるものとして処理された事を報告して、シナリオは終了します。

「キュウベえ」を殺害した場合、「キュウベえ」は何度でも出現します。魔女化した「高梨」を元に戻そうとする行為は必ず失敗します。

「化粧鏡の魔女（高梨）」×1 体

戦闘に勝利すれば、GM は《エンディング》の場面へ。

《高梨魔女化しない》

PC3 が福山を元に戻す願いを行っていた場合、PC3 がそのことを「魔女化」する前に伝えられれば、「魔女化」はなくなり、闘うこともありません。「高梨」は自分の身勝手な願いと、その結果「魔法少女」になってしまったことを後悔しますが、PC と共に闘う事を約束をします。GM は《エンディング》の場面へ。

《エンディング》

「願い」を使わなければ PC1 の弟、PC4 の親は亡くなってしまいます。

GM は各 PC に後日談を語らせてまとめてください。

恋文の魔女の手下

HP 20点

紙くずで手足を作ったような姿。腕が鋭い紙になる。

【能力値】
肉体 10/ 運動 05
器用 01/ 意思 01
機知 03
【副能力値】
移動力 2
イニシアティブ 3

【ガジェット】
【切断】□□□ (MS45p)
【アクトカード】
17【目くらまし】
22【拘束】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/8	----			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近0-2	5	8	衝撃	体当たり
紙手刀	近0-1	8	6	斬撃	腕が変化した剣

恋文の魔女の手下A (エース)

HP 50点

紙くずを集めた固まりから無数の細い手が生えている。毒ガスを吐き、手から糊を放ち、大きな口で噛み付く。

【能力値】
肉体 05/ 運動 09
器用 05/ 意思 04
機知 07
【副能力値】
移動力 2
イニシアティブ 7

【ガジェット】
【毒ガス】□□□ (MS45p)
範囲は射程 3.4 全員
【粘着成分】□□□ (MS45p)
【アクトカード】
28【残像】
28【残像】
32【カウンター】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/6	----			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
打撃	近0-3	9	5	衝撃	のばした細い腕
遠距離打撃	遠4-5	4	4	衝撃	のばした細い腕
噛み付き	近0	6	12	衝撃	臼のような歯で噛む

恋文の魔女

HP 80点

長辺 6m の薄ピンク色のラブレターの束に 4 本の万年筆の腕、不気味なコラーージュの顔を持つ。香水のようなカオリの毒ガス、伸縮する万年筆、必殺技として背中を裂いて中の手紙を撒き散らして対象を切り刻む技を持つ。

肉体 10/ 運動 10
器用 02/ 意思 03
機知 10
移動力 3
イニシアティブ 10

【ガジェット】
【複数ヒット】■■■■ (MS62p)
【毒ガス】□□□ (MS45p)
範囲は射程 3.4 全員
※【消しゴム】□□■
《受け》で使用。ダイス +5 個
【アクトカード】
15【捕まえて攻撃】
17【目くらまし】
28【残像】
32【カウンター】
32【カウンター】

回避名称	避/受	備考			
通常	10/10	----			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
万年筆	近0-2	12	12	刺突	のばした万年筆
遠隔万年筆	遠5-6	3	3	刺突	射出する万年筆
突風	遠1-4	—	—	—	【転倒判定】難易度 2
殺人レター	近0-1	8	6	斬撃	□■■■【決め技】

化粧鏡の魔女

HP 130点

全長 8m 程のガラスと鏡のかげらでできた西洋竜。胴体部分はファンシーなドレスが埋まっている。両足は椅子。両手は巨大な櫛だが、歯はガラス製で鋭利。両翼を投げる大技、口から不気味な黒髪を吐く。

【能力値】
肉体 08/ 運動 04
器用 10/ 意思 10
機知 08
【副能力値】
移動力 7
イニシアティブ 8

【ガジェット】
【拘束破り】■■■■ (MS42p)
【耐える】□□□ (MS41p)
【複数ヒット】■■■■ (MS62p)
【アクトカード】
17【目くらまし】
17【目くらまし】
28【残像】
32【カウンター】
32【カウンター】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/8	----			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
櫛の腕	近0-1	4	9	刺突	鋭い腕を振るう
翼投げ	遠4-5	13	13	斬撃	ガラス製の翼を投げる
突風	遠1-4	—	—	—	【転倒判定】難易度 2
黒髪を吐く	近1-2	8	6	斬撃	【拘束判定】難易度 3□□□