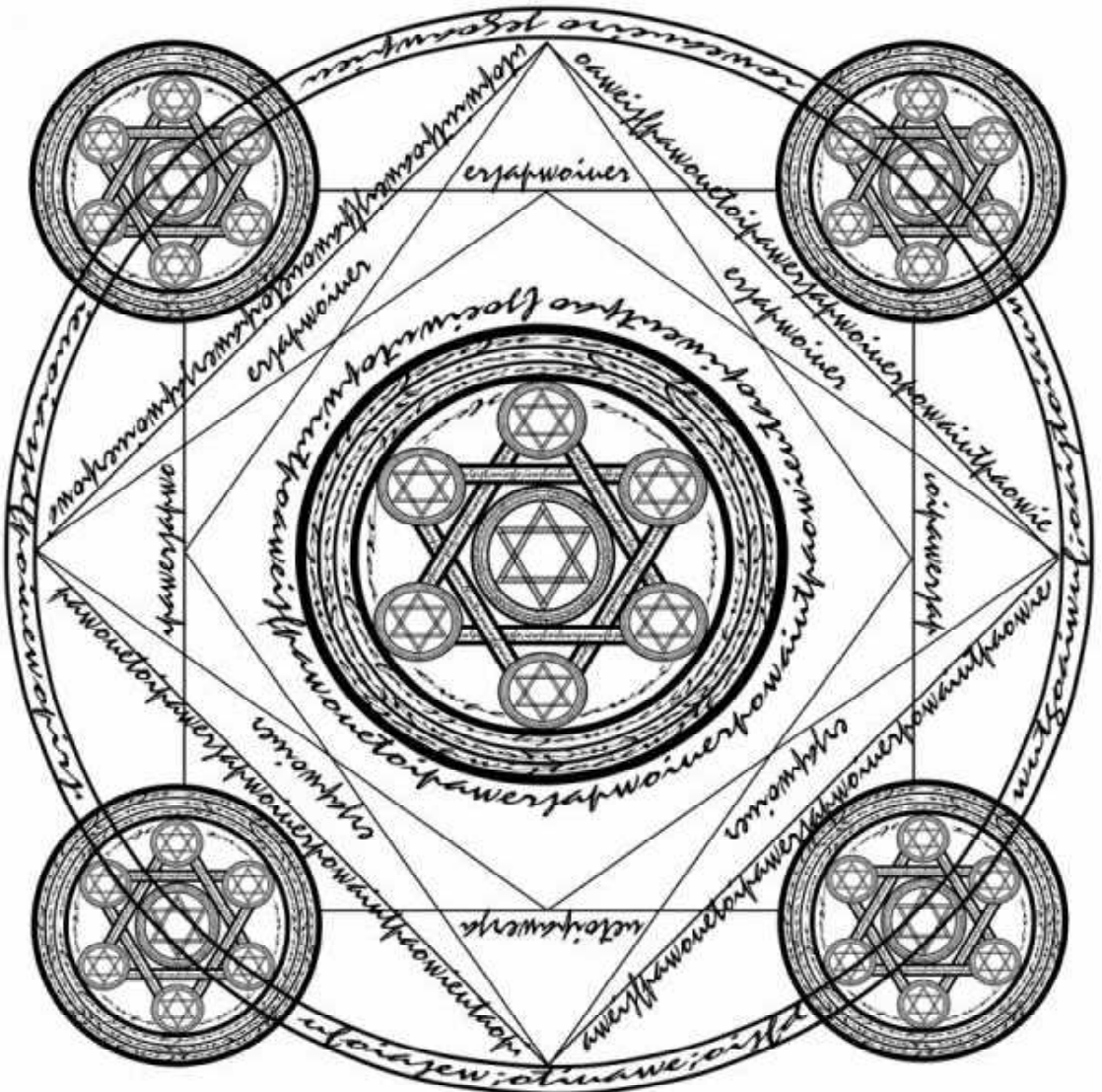


魔法大戦 だぶる☆クロス

Bellum magija Double†Cross



制作：桐浦学園都市観光協会

魔法大戦 だぶる☆クロス

Bellum magija Double†Cross Stage

†魔法大戦だぶる☆クロスの世界† 奇跡も魔法もあるんだ!

『魔法大戦だぶる☆クロス』(以後、魔法大戦と省略)の世界は、我々の世界及びダブルクロス標準ワールドと酷似した世界である。

ただし、私たちが住む世界よりほんの少しだけ、光と闇…希望と絶望が明確で明文化された世界なのである。

この世界には、極一部の人物にしか認知されていないレネゲイトウィルスと呼ばれる細菌が散布されており、人類の9割が感染している。ただし、感染後実際に発症する者は1%を下回ると言われている。

実際に発症した者は人知や物理法則を凌駕する能力を得、自らの姿を望んだ姿形に一時的に変貌するとされる。

さらに、発症者の9割強が十代前半～半ばの少女だったのだ。

この未知のウィルスと症例を最初に発表した、アルフレッド・J・コードウェル博士は、その人知を越えた能力を『魔法』と称し、発症者を『魔法少女』と名付けた。

『魔法大戦』ステージのコンセプト

『魔法大戦』ステージは、ヒロインと称するシナリオに関わる重要ゲストが内包する心の闇(衝動)、または境遇(タイトス)に囚われ、日常に完全に戻れなくなる前に救い出す、またはオーヴァード(ジャーム)化を推進する組織と闘うことを主な目的としている。

そのため、他ステージには存在しない『仮性ジャーム』(以後、シードと呼称)という概念、ゲストの心の闇を浄化する専用ギミックが存在する。

また、シリアス度と呼ばれるギミックも追加ルールで搭載する。

レネゲイトウィルス及びPCの扱い

『魔法大戦』ステージにおいてはレネゲイトウィルスは以下のように扱う。

- レネゲイトウィルスは『魔法』と呼ばれる未知の能力に関わる謎のウィルスとする。
- PCは原則、『魔法少女』、またはセッション中に覚醒する予定の一般人、或いはレネゲイトピーニングである。
- PCの“コードネーム”は変身後の呼称として扱う。

使用ルールブック及び必須追加ルール

『魔法大戦』ステージを遊ぶには最低でも以下の基本ルールブック1～2が必要である。また、必須ではないが、上級ルールブックを用意することが望ましい。

また、『魔法大戦』ステージはダブルクロス3rdエディションの基本ルールにいくつかのルールやギミックを追加している。最低でも1人は基本ステージを遊んだことがある経験者が参加していることが望ましい。また、追加ステージであることから基本ルールブックに掲載されている用語やルールについての解説は原則省略する。

最低限使用するルール

- 基本ルール
- Dロイス(上級ルーランブック掲載)
- Eロイス(上級ルーランブック掲載)

上級ルールブックがなくてもプレイが可能ではあるが、Dロイス、Eロイスに関する扱いは自力でリサーチする必要がある。最低限以下の情報を知っていれば進行上支障は無い。

- Dロイス:ロイスの枠を1個消費することで、特別な能力を得ることが出来る。このロイスはバックトラック時に振れるダイス個数に含まれないので注意する。
- Eロイス:ゲスト専用の特殊能力(歪んだロイスの形)。所持1個につき、経験点とバックトラック時の判定ダイス+1される

使用可能データー

通常ステージのデーターは全て使用できる。

また、Sロイス(上級ルールブック掲載)、FS判定(IC記載)を導入すれば緊迫感が高まるだろう。

ただし、GMが不適切だと思われるデーター、ルールの使用は禁止及び制限できる。

表現上のお断り

『魔法大戦』ステージの解説において、レネゲイトウィルスに発症し、《エフェクト》を行使できる存在を年齢性別外見に関わらず『魔法少女』、または第三者表記として“彼”と表記する。

これは文章の統一性と利便性を優先するためであり、特定者の差別・汚辱的意図は一切無いことを明記する。

GM/PLは必要に応じ、魔法少女を適切な単語に置き換えて読解/プレイして貰って構わない。

† ルール等の変更事項 †

エフェクト使用の制限、及び変身

ステージの特殊性を保持するため、PCは通常、《ドレスアップ!》《ダークモール》以外のエフェクトは使用できない(イーザーエフェクトは使用可能)。PCはそれらを使用することにより、レネゲイドを活性化させ、『魔法』を使用するのに適した姿になることで、《エフェクト》が使用できるようになる。これを“変身”と称する。変身後の姿は自由に設定して良い。フリフリドレスでも全身タイトのマスク姿でも、人外の何かでも問題ない。

尚、外見によるルールの恩恵は一切無い。また、自分以外の参加者が不快に感じるような外見は慎んだ方がよい。GMは余りにも進行を阻害、或いは不快と判断した場合は却下し訂正を求めることができる。特に必要と感じない、あるいはその方が進行上都合が良いとGMが判断した場合は変身後の姿の描写を省略してもよい。

変身後は基本ルール通りにエフェクトが使用できる。

レネゲイドクリスタル

賢者の石

全ての『魔法少女』は、賢者の石と呼ばれる宝石に酷似した物質を保有する。これはレネゲイドウィルスの高純度結晶体であると同時に、能力に覚醒した際に産み出される副産物であり、変身後は身体の一部に融合する謎の物質である。衝動を解放し、侵食率が高まる毎に賢者の石は妖しい色に染まりだし生物のように鼓動するとされる。石の色が侵食率を測るための目安としても使用される。一説には賢者の石は『魔法』の発生器官と言わることが定かではない。

尚、利便性、及びレネゲイドピーイングPCとのデーター的公平性を保つために、この賢者の石は演出以上の効果を持たない。【Dロイス：賢者の石】を取得した場合は、データー通りの効果を使用できる。

法規、モラル等

ダブルクロス基本ステージルールでは、進行上の利便性を考えてPCの武装の所持と携帯についてのルールの言述はない(The 2ndEditionでは日本では銃刀法が廃止され、免許登録制を行えば店舗購入ができる表記)。

しかしながら、ステージの特殊性を表現するため、ステージ内では原則武装は不許可とし、隠蔽手段(例：《ワーディング》やウエポンケース)を行わず武器の携行、使用、戦闘を行った場合、GMはペナルティを課してよいものとする。軽易なものとして、シーンからの強制退場、重度なものとしては目撃したロイス対象が“タイタス化”するを挙げる。

《ワーディング》

非オーヴァードを無力化させる効果には変更はない。ただし、GMが許可するならば、変身後の姿を見られても非オーヴァードはPC=『魔法少女』と認識できなくする妨害能力としてもよい。

PCの性別

特に問わない。冒頭の解説はあくまで統計である。

ジャームの扱い

賢者の石が完全に変色しきったものは、衝動を抑制することが出来なくなりセッション終了と同時にゲストとなる。これは、通常のルールに従い、バックラック後に侵食率が100%以上だった場合に発生する。

『魔法少女』は賢者の石(衝動欲求)に完全に意志を支配される。仮に理性を保って居たとしても、より効率的に欲求を満たすための合理的判断であり、ジャームとは上辺あるいは営利関係以上の人間関係を築くことも出来ず、本質的に欲求を制御することは出来ない。ジャームは、通常でも問題なく《エフェクト》を使用することが出来る。また、変身はより効率的に活動する(衝動を満たす)ために異形の形態になることが多い。

その姿は衝動や元の人物の欲求や願望を体現することが多いとされる。

シード

絶望と衝動に身をゆだねながら、未だ最後の一線で踏みどどまって居る仮性ジャーム、通称シードと称する。

データー的にはジャームと同等であるが、シードは特徴として【Eロイス：絶望の種子】を有する。バックラックまでに全ての【Eロイス：絶望の種子】を無効化することでシードは日常に帰ることができるとする。詳細は、後述(P.7「種子を掴む」参照)。

レネゲイドに対する国家、及び組織の対応

『魔法大戦』ステージにおいては、コードウェル博士の論文により、公的機関及び有識者はレネゲイドウィルス及び、『魔法少女』への知識はあるものとする。ただし、それに対するインフラ整備は整って居らず、基本ステージのように国家や組織は明確な対応・対抗手段を有さないものとする。これは、ストーリー進行の阻害やリアリティ排除を目的とするものでなく、レネゲイドに関する事件は身近でありながら解決できるのはPCだけという当事者制を高めるためのギミックだと好意的に解釈して貰いたい。

どうしても国家機関等が動かざるを得ない場合、多大な人的物的犠牲を払い、凶悪犯／暴走した野獣をやむを得ず射殺した形となり、そう公表される。

UGN／FH／ゼノスの扱い

次項以降にて解説する。

† UGN/FH/ゼノス †

UGN—少女を導く、希望の灯火

UGNは『魔法大戦』ステージにおいてはUltimate Girls Networkと称する『魔法』を使うことに長けた異世界の国家とする。日本及び世界に直接干渉することは殆ど無いが、『魔法』の緩やかな認知と、『魔法少女』を正しく導くために世界中のいくつかの支部を築いており、“使い魔”と呼ばれるメッセンジャーを各地に送り活動している。

一般には地図にもない小国と公表しており、日本では、霧谷雄悟と名乗る紳士が非公式大使として活動している。尚、『魔法大戦』ステージにおいてはUGNチルドレンは魔法の国からやってきた留学生／エージェントという扱いとする。彼らは魔法に関して優れた知識と技術を有するが、全く知らない土地へ赴いているため、往々にしてステージ内では不案内であり、常識や文化風習に類する知識が足りないことが多い。ただし、このことでルールのなペナルティを引けるわけではない。

ファルツハーツ—悪意の種を育む者

ファルツハーツは、UGN及びPC以外には、公的には認知されていない組織とする。全世界で存在が確認されているが、どの程度の規模で、どのように活動しているのかは、一切分かっていないものとする。困った場合はセッションの都合が良いようにGMが自由に設定して良い。

ただ、わかって居ることは『魔法少女』適応者を積極的に探し出し強行的な手段も含めて覚醒を促していること、覚醒した『魔法少女』を様々な手段でファルツハーツに勧誘していることである。

彼らは、月面に公式に存在しない拠点を有しており、そこで生成されたとされる“ブラックドロップ”と呼ばれるレゲネイドを強制的に覚醒させる物質を用いる。この物質は副作用として服用者のネガティブな感情をも活性化させてしまい、多くの場合、絶望の種子を抱え込んでしまい、長じてジャーム化することが解っている。

彼らの中には『魔法少女』こそ選ばれた存在であるとし、衝動を解放することで更なる高みに至れると公言するものもいる。事実、彼らの中には積極的に自らをジャーム化しているものもいる。目的のためには魔法少女及び一般人の利益を侵害することを厭わないため、魔法少女は彼らと関わらざるを得ない。

ゼノス—未知なる異邦人

ゼノスと呼ばれる組織はファルツハーツ以上に秘密のベールに包まれている。

“使い魔”と呼ばれる『魔法少女』を産み出し、手助けをする人間外種族が集うコミュニティと呼ばれている。現在は、UGNと比較的友好的関係を結んでおり、情報交流や魔法少女達のサポートにあたっている

もともと、彼らが何故、UGN或いは魔法少女達に力を貸すのかすら分かっていないのが現状である。

† キャラクターの作成方法 †

『魔法大戦』ステージでは3種の作成方法をサポートする。

PCの立ち位置

PCは『魔法少女』または、^{レゲネイドビーイング}“使い魔”を遊ぶことになる。また、その資質ある一般人を使用しても構わない。その場合、クライマックスフェイズまでに必ず覚醒するシーンを用意し、PCが魔法を使える状態にすること。また、“使い魔”はステージ設定の性質上、魔法少女より多々ならない方がいい。

PCの年齢

『魔法少女』の年齢は原則19歳以下とする。それ以上の年齢にしたい場合は【Dロイス:オーバーエイジ】を取得すること。

変更点

キャラクターの作成方法は基本ルールに準じるが、以下の点が変更／追加される。

- ①ワークス:原則『魔法大戦ステージ』専用のものを使用
専用ワークスは以下の立ち位置となる。
魔法少女／経験を積んだ魔法少女
UGNチルドレン／UGN(魔法の国)出身の魔法少女
一般人／まだ覚醒していないor新米魔法少女
使い魔／レゲネイドビーイング
※GMが許可すれば基本ルールブックのワークスを使用しても良い
- ②経験表:一般人・使い魔は基本ルールブック掲載の経験表から任意の物を使用
UGNチルドレン、魔法少女は次頁の『魔法大戦』専用経験表を使用
- ③邂逅表:専用の邂逅表を使用
- ④自動取得エフェクト:以下、及び各作成法参照
- ⑤演出表:P7参照、データ的な意味は無い。
※基本ルールブック掲載の人物は「存在しない」と明記しない限りは全員存在しているものとする。
また、オーヴァードは『魔法少女』に変換される。

自動取得エフェクト

『魔法大戦』ステージではPCは以下のエフェクトを自動習得する。これは経験点やキャラクター作成時の習得数には含まれない

魔法少女:《リザレクト》1レベル、《ワーディング》1レベル

《コンセイトレイト》2レベル

《ドレスアップ!》1レベル

^{レゲネイドビーイング}“使い魔”:《リザレクト》1レベル、《ワーディング》1レベル

《コンセイトレイト》2レベル

《ヒューマンネイバー》又は《マスコット》1レベル

《オリジン:任意》1レベル

《ドレスアップ!》、又は《ダークモール》1レベル

《ドレスアップ!》(P11参照)：

使用することで、魔法少女の装束に一瞬で変身し、その間取得時に指定した能力値が能力値に関するダイスが+Lv個される。

《ダークモール》(P11参照)：

使い魔として必要な能力を有している証。

これを所持することで、エキストラから無害な何かとして認識される。自分に対してロイスを有している対象とテレパシー交信ができる。

また、使用することで本来の姿に戻り、取得時に指定した能力値が能力値に関するダイスが+Lv個される。

《マスコット》(P11参照)：

愛らしい行動等や、無害であることを駆使して情報収集を行うエフェクト。1シナリオにLv回、情報収集シーンに限り、全員の行動終了後に追加で行動できる。

※ヒューマンズネイバーを取得していないため、《マスコット》を取得すると人間形態になることができない

コンストラクション

作成方法は基本ルールブックと変わらない。

変更点は3Pを参照する。

Dロイスを取得する場合は、上級ルールブックを参照の上、初期取得ロイスを2個に減らすこと

フルスクラッチ

詳細は基本ルールブック参照。

魔法少女は基本取得エフェクトに加え《ドレスアップ!》1Lv、“使い魔”は《ダークモール》又は《ドレスアップ!》をそれぞれ1レベルで必ず有する。このエフェクトの取得には経験点は必要としない。

RBは《ヒューマンズネイバー》の代わりに《マスコット》を取得してもよい。

その際は、人間形態になることができないので注意すること

クイックスタート

クイックスタートのキャラクターは『魔法大戦』ステージ専用のDロイスを取得しているため、キャラクターメイク時に取得するロイス3個の内1個を破棄し、2個にする必要がある。

↑『魔法大戦』ステージ専用 ワークス表↓

職業	能力値	技能1	技能2	技能3	技能4
魔法少女A	【筋力】	白兵2	回避	意志	情報:裏社会
魔法少女B	【感覚】	射撃2	芸術:2	意志	情報:裏社会
魔法少女C	【精神】	RC2	知識:魔法2	意志	情報:裏社会
魔法少女D	【社会】	交渉2	調達	情報:魔法	情報:裏社会2
魔法少女E	【感覚】	射撃2	調達2	情報:裏社会	
魔法少女F	【精神】	調達2	意志	知識:魔法2	情報:裏社会
UGN#1#2#3A	【筋力】	白兵2	回避	RC	情報:UGN
UGN#1#2#3B	【感覚】	射撃2	知覚	RC	情報:UGN
UGN#1#2#3C	【精神】	RC2	交渉	知識:魔法2	情報:UGN
一般人A	【肉体】	白兵	回避	意志2	情報:噂話
一般人B	【感覚】	知覚	芸術:2	意志2	情報:噂話
一般人C	【精神】	RC	意志2	交渉	情報:噂話
一般人D	【社会】	意志2	交渉	情報:裏社会	情報:噂話
使い魔A	【肉体】	白兵2	回避	交渉	情報:UGN
使い魔B	【感覚】	射撃2	芸術:2	交渉	情報:UGN
使い魔C	【精神】	RC2	知識:魔法2	交渉	情報:UGN
使い魔D	【社会】	交渉2	調達2		情報:UGN

補足：

※ワークス:使い魔を取得すると、自動的にレゲネイティブイングとなる。

※〈知識:魔法〉は〈情報:UGN〉に変更/割振り可能

※〈情報:UGN〉は〈知識:魔法〉に変更/割振り可能

↑『魔法大戦』ステージ専用 経験(UGNチルドレン)表↑

D100 (ROC)	解 説	対 象	
01～05	UGNへの忠誠	UGNという国家およびクイーンに仕えることを名誉に感じ、忠誠を誓っている。	上司／先輩
06～10	貴種の産まれ	UGNを司る賢者またはクイーンの親族として生まれ育った	クイーン・ユニバーサル
11～15	取り替え子	異世界で産まれたが、物心つく前にUGNに連れてこられた存在だ。	本当の親
16～20	力の暴走	かつて魔法の力が暴走し、友人を傷つけたことがある	友人
21～25	仲間の死	仲間が魔法少女の宿命に殉じた。それが心の傷として今も残っている。	仲間
26～30	裏切った	かつて大切な人を裏切ったことがあり、心の傷になっている	裏切った相手
31～35	裏切られた	かつて大切な人に裏切られたことがある。	仇
36～40	赤い手	かつてジャーム化した家族や親友を自らの手で屠ったことがある。	大切な人
41～45	古強者	幼き頃より、魔法少女として活躍し続けてきたベテラン魔法少女である	後輩
46～50	記憶喪失	ここ数年以前の記憶が無い。	研究員
51～55	異界への憧れ	UGN以外の世界に憧れている。	K市の友人
56～60	異界への反発	UGN以外の魔法を有さない世界に反発がある。	K市の友人
61～65	秘密	貴方自身も知らない秘密を持つ。詳細は決めておいても、決めなくとも良い	上司／先輩
66～70	敵性組織	元々、FHに所属していた。何故転身したのか理由は自由に決めて良い	FHエージェント
71～75	純粋培養	次代の賢者となるため、物心ついたときから英才教育を受け育った	教師
76～80	平凡	UGNの人間として、普通の家庭に育った	親
81～85	栄光	魔法少女として、UGN中に知れ渡る程の功績をあげたことがある。	ファン
86～90	敗北	魔法少女として、無様な敗北を喫したことがある。	仇
91～95	濡れ仕事	誰にもいえない穢れた仕事に就いたことがある。	仲間
96～100	UGNへの畏怖	UGNに対して、どこか恐れを抱いている	UGN幹部

↑『魔法大戦』ステージ専用 経験(魔法少女)表↑

D100 (ROC)	解 説	対 象	
01～05	クイーンへの敬慕	偉大なるクイーンを敬愛し、彼女の意志を尊重し実現しようと思っている	クイーン・ユニバーサル
06～10	有名人	魔法少女の間で噂になっている	魔法少女
11～15	大成功	魔法少女なら誰でも知っているような大きな事件を解決した	魔法少女
16～20	邂逅	幕越しであるが、クイーン・ユニバーサルと会ったことがある	クイーン・ユニバーサル
21～25	啓示	夢やテレパシー等で、クイーンからの声を受け取ったことがある	クイーン・ユニバーサル
26～30	先輩魔法少女	新人の魔法少女に弟子入りを志願されたことがある	後輩
31～35	相棒	新米時代からあなたをサポートしてくれた使い魔がいる	使い魔
36～40	仲間	ずっとチームを組んでいる(た)魔法少女がいる	魔法少女
41～45	救済の手	シードとなった人を奇跡的に救ったことがある	救った対象
46～50	共同戦線	長らく、UGNに力を貸し、ともに活動続けてきた	UGN幹部
51～55	倒すべき敵	シードをまき散らすファルスハーツと戦い続けている	ファルスハーツ
56～60	日常との乖離	魔法少女としての活動に時間を割きすぎ、普通の友人たちと疎遠になってしまった	親友
61～65	秘密の露営	ふとしたミスで、家族や親しい人に魔法少女であることがばれてしまった	親しい人
66～70	先輩との別離	戦いの中で貴方を導いてくれた先輩魔法少女との悲しい別れを経験した	先輩魔法少女
71～75	英才の孤独	類い希なる戦歴と才能のため、尊敬こそされ対等に向かい合ってくれる魔法少女がいない	後輩
76～80	消せない痕	貴方の犯したミスで、魔法少女(又は使い魔)を失ったことがある	相棒
81～85	赤い手	自らの手でジャーム化した魔法少女(又は使い魔)を殺めたことがある	魔法少女
86～90	喪失	ファルスハーツとの戦いで敗北し、大切な人を失った(奪われた)	ファルスハーツ
91～95	ゼノスへの疑問	使い魔のネットワークであるゼノスの活動に疑問を抱いている	ゼノスメンバー
96～100	UGNへの疑問	UGNの方針や活動に疑問を抱きつつ、魔法少女として戦っている	UGN幹部

↑『魔法大戦』ステージ専用 邂逅表↓

D100 (ROC)		解 説	対 象	解 説
01～05	自身	彼（彼女）にはつい自分を重ねてしまう	釘宮紅	血潮を剣に変え闘う小さき魔法少女
			金城涼太	血統に翻弄される少年“魔法少女”
06～10	師匠 恩師	あなたは彼（彼女）から様々なことを学び、 教わった。	玉野椿	UGN魔法学園の魔法少女（基本P297）
			氷室貴仁	桐浦学園の教師、本人も能力を使う
11～15	保護者	彼（彼女）のことを、本当の兄や姉、 あるいは父母のように感じている。	霧谷雄吾	UGNの非公式大使（基本P294）
			御神楽烈火	K市にある神社の巫女。高位の術士
16～20	恩人 先輩	彼はあなたにとって恩人であり、無くてはな らない先輩である。	海原吏桜	生徒会書記。風真の妹で兄が大好き。
			海原風真	桐浦学園の生徒会長。“絶対王者”。
21～25	主人	あなたは彼（彼女）に仕えている。 忠誠を捧げるに足る人物かはともかく。	海原泰山	K市で歴史ある名家の当主。
			上杉和真	K市市長、聡明で改革派の人物
26～30	借り	彼（彼女）には借りがある。 あなたの中で、ソレはまだ生きている。	峰原美香子	女子とは思えぬ巨躯と膂力を誇る魔法少女
			御堂綾香	K市にある複合企業の令嬢
31～35	いいひと	態度や言葉を見るに、彼（彼女）は信用でき そうだ。	クリスティナ・ユニバーサル	UGNから来た、トラブルメイカープリンセス
			樋口叶苗	上杉和真の秘書。聖物
36～40	家族	家族と呼べるような付き合いをしている。 もちろん、血縁関係でもよい。	御神楽烈火	K市にある神社の巫女。高位の術士
			霧谷雄吾	UGNの非公式大使（基本P294）
41～45	友人	彼（彼女）とはウマが合いそうな気がする。	四條巴	絵画が得意なクラスメイト
			折笠志保	学園の天災、スウィートパパラッチ
46～50	同志	あなたと彼（彼女）は、ある目的の達成を目 指す同士だ。	海原吏桜	生徒会書記。風真の妹で兄が大好き。
			上杉和真	K市市長、聡明で改革派の人物
51～55	ビジネス	彼（彼女）とあなたは、ビジネス上のパート ナーだ。	御堂綾香	K市にある複合企業の令嬢
			樋口叶苗	上杉和真の秘書。聖物
56～60	同行者	彼（彼女）とは、何度か行動を共にしたこと がある。	クロスケ	最も格の高く謎が多い使い魔
			シロベエ	白い巨躯、釘バットを持つ謎の使い魔
61～65	忘却	確かに彼（彼女）と出会ったことがある。 しかし、それはいつどこでだったか……。	クイン・ユニバーサル	UGNの女王と呼ばれる謎の人物
			ユニバーサル仮面	魔法少女の危機に現れる謎の人物
66～70	慕情	あなたは彼（彼女）を慕っている。 それは心に秘めたせつない想いだ。	金城涼太	血統に翻弄される少年“魔法少女”
			御堂綾香	K市にある複合企業の令嬢
71～75	貸し	彼（彼女）には貸しがある。 あなたにとってソレはまだ活きている。	千早鳴芽	親友を救うためにFHを刈り続ける魔法少女
			御堂綾菜	優れた姉に嫉妬するお嬢様
76～80	幼子	彼（彼女）を見ていると、保護欲が湧き上 がってくる。	釘宮紅	血潮を剣に変え闘う小さき魔法少女
			金城涼太	血統に翻弄される少年“魔法少女”
81～85	腐れ縁	彼のことは昔から知っている。 そして今も、何かにつけて関わりがある。	御櫻天響	自ら次なる救世主と名乗る魔法少女
			御堂綾香	優秀すぎる姉に嫉妬する妹。魔法少女。
86～90	秘密	ふたりは秘密を共有している。 あなたはまだ、誰にもソレを話していない。	クロスケ	最も格の高く謎が多い使い魔
			上杉和真	K市市長、聡明で改革派の人物
91～95	好敵手	彼我の力を比べあってみよう。 その気持ちも、好意よりも大きい。	春日恭二	FHの“悪魔”と呼ばれる幹部（P295）
			峰原美香子	女子とは思えぬ巨躯と膂力を誇る魔法少女
96～100	殺意	彼（彼女）を見ていると、黒い感情が胸を染 める。	ブランナー	ダークトップ 精製に関わるFH幹部
			春日大暉	絶望の種を撒き散らす誘惑者
101	任意			

演出表

以下は、能力値や《エフェクト》等には一切関係しない、設定してもルールの恩恵を一切受けない、魔法少女としての演出的設定をサポートする表である。必要に応じてROCLで使用して欲しい。

- ・賢者の石／イメージカラー設定表：魔法の源である賢者の石の形状と装着部位、イメージカラーを決める
- ・衣装表：《ドレスアップ!》使用後の魔法少女としてのコスチュームを決める。衣装表AとBの単語を組み合わせる
 衣装表A:魔法少女のコスチュームの第一印象やイメージ(1D10を振る)
 衣装表B:コスチュームのベースとなる衣装を決める(1D10を2回振り、縦と横に割り振る。任意回振って組み合わせさせてもよい)
- ・変身背景表：《ドレスアップ!》を使用した際の変身シーンの背景
- ・変身シーン表：《ドレスアップ!》使用時、どのような変身をするか決める(1D10を2回振り、単語を組み合わせる)

↑賢者の石／イメージカラー設定表↑

D100	形状	色	装着部位
0	不定形	積層(※1)	体内
01~05	円形	赤	掌
06~10	楕円	桃	腕
11~15	四角	紫	脚
16~20	三角	黄	胸部
21~25	六面体	白	腹部
26~30	1D10面体	緑	首
31~35	星形	青	腰
36~45	勾玉型	空色	背中
46~50	五芒星	橙	額
51~55	六芒星	紅	右瞳
56~60	ハート	金	左瞳
61~65	ダイア	銀	首
66~70	クラブ	翠	声
71~75	スペード	藍	鏡に映る
76~80	動物	黒	エフェクト
81~85	昆虫	変色	武器
86~90	鳥	透明	防具
91~95	花	虹色	アイテム
96~100	月型	極彩色	装飾品
101	任意	任意	任意

※1：色表を1D10+1回振り、出た色を上から順番に並べる

↑衣装表A(衣装のイメージ)↑

1	2	3	4	5
シック/清楚	フリフリ	セクシー	可愛らしい	気品ある
6	7	8	9	0
刺々しい	カッコイイ	スタイリッシュ	一般的な	神々しい

↑衣装表B(ベース衣装/女性向)

	1~2	3~4	5~6	7~8	9~0
1~2	セーラー服	カクテルドレス	レオタード	チャイナドレス	カジュアル
3~4	ブレザー	和服	水着	中世ファンタジー	ナース服/白衣
5~6	ファミレス制服	メイド服	巫女服/狩衣	エスニック	全身タイツ
7~8	バレエ衣装	ゴスロリ	甲冑	アラビアン	レザースーツ
9~0	その他制服	ウェディングドレス	SF系	魔女装束	天使/女神

↑衣装表B(ベース衣装/男性向)

	1~2	3~4	5~6	7~8	9~0
1~2	学ラン	燕尾服	レオタード	カンフースーツ	カジュアル
3~4	ブレザー	和服	ビキニパンツ	中世ファンタジー	特撮風の鎧
5~6	タキシード	マント	狩衣	エスニック	全身タイツ
7~8	バレエ衣装	鉱物に覆われる	甲冑	アラビアン	レザースーツ
9~0	その他制服	ウエスタン	SF系	仮面	ロングコート

↑変身背景表↑

D10	背景
1	黒
2	イメージカラー
3	虹色
4	宇宙
5	極彩色
6	鏡面/万華鏡
7	青空/月夜
8	花園/草原
9	モノクログラデーション
0	コンサート会場/舞台

↑変身シーン表↑

D10	演出A	演出B	D10
1	賢者の石/愛用の品	+ に徐々に覆われる/変化する を受け止める/握り締める の柱が立つ と一瞬にして合体 を全身に浴びる/抱きしめる を高く掲げる がリボンのように身体に巻き付く の中で/と共に舞う が天から降ってくる の中に沈む	1
2	光/流星		2
3	能力に関連する属性		3
4	ハート/羽根		4
5	植物/花		5
6	音符/記号		6
7	金属や鉱物		7
8	モザイク/ノイズ		8
9	魔方陣/使い魔		9
0	理想/変身後の自分		0

† 戦闘ルール †

以下は『魔法大戦』ステージでのみ使用できる戦闘用の追加行動である。

浄化攻撃

魔法少女自身がシードの持つ絶望や悪意を肩代わりすると同時に【Eロイス：絶望の種子】の破壊を試みる攻撃である。浄化攻撃は命中判定時に宣言することでオートアクションで使用できる。通常のダメージに加え、【Eロイス：絶望の種子】を破壊することが出来る。

また、この攻撃は以下の条件を満たす必要がある。

- ・攻撃対象にポジティブのロイスを結んでいること。
- ・【Eロイス：絶望の種子】1つ破壊するためには、定められた個数のタイタスを昇華しなければならない。
- ・シードを戦闘不能に出来なかった場合は、ダメージ0点として扱われる。

その際、判定に使用したタイタスは消費され、侵食率も増加する。

合体攻撃

他のPCのダメージロールステップ時に自分の行動を消費してダメージやロイス昇華の底上げを行うことが出来る。

いわゆる、日曜早朝番組で行う全員による必殺技を再現するためのルールである。合体攻撃への参加はオートアクションとする。参加者は即座に同じ対象に向けて、マイナーアクション・メジャーアクション・ダメージロールステップを行う権利を得る。

ただし、攻撃を行う場合、判定のダイスを振る必要はない。達成値：1で対決に勝利したもとして扱い、ダメージロールステップでは10がでたとする。

つまり、合体攻撃に参加したPCのダメージは[攻撃力+10]である。

また、攻撃エフェクトを持たないPCも参加することで絶対値10点のダメージを出せる。

尚、合体攻撃を宣言する為には、以下の条件を満たしていなければならない。

- ・自身が未行動状態である
- ・そのPCに対してポジティブのロイスを結んでいる
- ・自身の[侵食率]が80%以上である

複数者が合体攻撃を宣言した場合、効果に矛盾が無い限り全てのエフェクトの効果を重複させる。また、合体攻撃中の全てのエフェクトは[射程：シーン 範囲：単体]に変更される。

ダメージは[全員のダメージの合計－ガード値－装甲値]として計算すること。

また、攻撃が浄化攻撃だった場合、対象にロイスを持たなくとも、自分のタイタスを昇華することで【Eロイス：絶望の種子】の破壊に協力できる。その場合、支払われたタイタス数を合計して絶望の種子を破壊できるか判定を行う。

参加した全PCは、即座に行動済状態になる。

† 種子を摘む †

【Eロイス：絶望の種子】は、前述の浄化攻撃を使用することで破壊できる。絶望の種を破壊する為には、絶望の種子毎に定めた個数のタイタスを昇華する必要がある。

昇華が必要なタイタス数の総計は、必ずシリアスレベル(後述)と同数でなければならない。

複数の絶望の種子を所有する場合は、総計がシリアスレベルになるようにポイントを割り振る。

また、クライマックス中に全ての絶望の種子を破壊できなかった場合はエンディング後にジャーム化が確定する。

絶望の種子はセッションを左右する重要な要素なので、調査する項目、または重要イベントとして項目を用意しヒロインの絶望の種子について調査できるように誘導すること。

シリアスレベル

シリアスレベルとは、セッションのシナリオがどれだけ緊迫あるいは絶望的かを目安として数値化した『魔法大戦』ステージの特別ルールである。

具体的には【Eロイス：絶望の種子】を破壊するために必要なタイタスの必要総数で表現される。

シードが絶望の種子を複数所持していた場合、種子の破壊に必要なタイタス昇華数の合計[シリアスレベルと同数]となるよう配分する。絶望の種子はシナリオの根幹に関わるため、1～2個以内とすることが望ましい。

また、GMはプレアウト時にシリアスレベルを公開しなければならない。また、プレイヤーより公開を求められた場合は明確なタイタスの昇華数も公開した方がよい。

これは難易度を下げるのではなく、無用な事故やトラブルを事前に防ぐための情報公開である。

なお、ダブルクロス及び、『魔法大戦』ステージに慣れるまでは、シリアスレベルは「シリアス」以下で遊ぶ事を推奨する。

シリアスレベル：

・ハートフル／1点：

お伽噺は幻想じゃない!

日曜日早朝番組のイメージ。愛と希望と、ほんの少しばかりの勇気が魔法少女の証

・ドラマチック／参加PC×1(3～5)：

世界は貴方が思っているほど残酷じゃない!

ライトノベルや少年～青年マンガのイメージ。

葛藤と変化を恐れては魔法少女は成り立たない

・ティアーズ／参加PC×2(6～10)：

――罪には罰が、奇跡には対価が必要だ。

無償の奇跡は存在しない。大切な人を救うために魔法少女は傷つきながら喪いながら歩み続ける。

・ナイトメア／参加PC×3(9～15)：

諦めて後悔するより、燃え尽きるまで足掻き続けたい……

何かを繕うという行為は、破壊する行為以上の力と代価を必要とするのは子供だって知っている。

大切な人を救うために魔法少女はただ落ちていく……。

No.BM-06 集合意識体 使い魔専用

『やれやれ、そこまで悲しまれるとは思っていなかったよ』
「ちょっと貴方、形も残らず消え去ったじゃない!!」
『僕にとって、肉体は外付けのオプションにすぎないんだ』
解説：貴方は、特殊な個体を持たない存在である。
或いは情報や群体そのものである。
貴方にとって、身体はコミュニケーションを円滑するための追加部品でしかない。
効果：オートアクションで使用。即座に全ての状態異常を回復し、HPを最大値まで回復する。
これは死亡、戦闘不能、重圧状態でも使用できる。
この効果は1シナリオに1回使用できる。
また貴方は、シーンに登場した際、前回登場したものと別の個体であるとしてもよい。

No.BM-07 侍従 使い魔専用

「姫様～～お待ち下さい!!」
まずは、爺やが露払いをさせていただきます」
燕尾服を身に纏った老猫は汗をかきながらそう言った。
解説：貴方は、PCの誰かに使える使い魔だ。その主人のために尽くすことが貴方の生きがいだ。
効果：プリプレイ時にPCの中から主人を一人選びロイスを結ぶこと。貴方自身の行動値に関係なく、常に主人の行動値+1となる(【戦闘移動】【全力移動】は、本来の数値を基準として計算する)。
ただし、主人が同行者になっていない場合はあらゆる判定の際、判定のダイスが-2される。

No.BM-08 破邪顕正 共通

「見えるよ。貴方の心の中に眠る、絶望の種子が」
その辛さ、その感情……全て私が受け止めるから!」
「貴方の絶望の種子、摘ませてもらうわ!!!!」
解説：貴方は、人の内に秘めた絶望の種子を感じ取る才能、または能力がある。
効果：オートアクションを使用して宣言することで、指定した対象の持つ【Dロイス：絶望の種子】の有無、個数、破壊に必要なタイタス個数、《不死不滅》等の戦闘不能状態から回復できるエフェクトの有無を知ることが出来る。もし何らかの手段で存在が秘匿されている場合は、隠されてことが解る。

あやまちびと

No.BM-09 Ex-cons 共通

「もし、貴方の行く手が暗くて歩めないなら……」
——私の命で、貴方の未来を照らすから」
解説：貴方は、かつて世界を呪ってシードとなり、『魔法少女』によって救われた存在だ。
或いはかつてFHに所属しており、誰かに絶望の種子を植え付けたことがある存在だ。
効果：浄化攻撃の際、あなたの昇華はタイタス2個分の効果を有する。
ただし、貴方はバックラック時に「ダイスを追加で振る」を選択できない。

魔法大戦ステージ専用エフェクト

一般エフェクト

ドレスアップ!／能力値

最大レベル：2

タイミング：オートアクション

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵食値：1 制限：－

効果：魔法を使用するのに最も適した姿に変身する能力。

自らの衝動と願望を解放し、そのシーンの間、自らが理想とする姿に変身することが出来る。

また、シーン中は取得時に指定した【能力値】1つに関する判定の際、ダイスを+Lv個できる。

PCの想像が許す限りどのような姿にも変身し、自身の所持品の中から好きなものを所持する状態となる(ただし、使用には準備が必要)。

セイバーモード

最大レベル：1

タイミング：オートアクション

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵食値：5 制限：100%

効果：魔法少女として更なる高みに到った証。

このシーンの間、任意のエフェクト1つのLvを+3する。

この効果によって最大レベルを超えても構わない。

また、使用時に《ドレスアップ!》の変身衣装を変更できる。このエフェクトはキャラメイク時に取得できないが、特例としてGMが許可すれば経験点15点を消費することで、

セッション中に取得し即座に使用することが出来る。

使用すると即座に全てのバットステータスが解除され、

HPを最大値まで回復してもよい。

ダークモール／能力値

最大レベル：2

タイミング：オートアクション

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵食値：1 制限：－

効果：魔法少女の使い魔として必要な能力を有している証。このエフェクトを有している限り、非オーヴァードに認識されることはない。仮に認識されても無害な何かとして扱われる。また、自分に対してロイスを有している対象に対してテレパシーで会話することが出来る。

上記の能力で[侵食率]は上昇しないが、消費することで、《ダークモール》を解除しエフェクトを使用できる状態になる。

また、取得時に指定した【能力値】1つに関する判定の際、ダイスを+Lv個できる。

マジカルアート

最大レベル：1

タイミング：メジャーアクション／リアクション

技能：解説参照 難易度：対決

対象：－ 射程：－

侵食値：3 制限：－

効果：魔法少女自身が紡ぐ調べや歌声、産み出される作品そのものが魔法である証。

このエフェクトを取得時に、〈RC〉か〈交渉〉のどちらかを選択すること。

その技能に対応するエフェクトをすべて〈芸術〉で使用できる。

マスコット

最大レベル：3

タイミング：オートアクション

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵食値：4 制限：RB

効果：愛らしい容姿と行動で、周囲の関心を集め、或いは警戒心を解き、情報収集を行う能力。

情報収集シーンに限り、登場しているPC全員の行動終了後に、もう一度判定を行うことが出来る。

このエフェクトは1シナリオにLv回使用できる。

魔法大戦ステージ専用 Eロイス

共通エフェクト

Eロイス：絶望の種子

タイミング：常時

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

効果：本来はタイタス化して消失するはずであったロイスが執着の余り残ってしまったもの。裏返せば、まだ現実への執着を示す最後の希望でもあり、このEロイスを持つ故に“未だ萌芽していない”者と称される。

このEロイスは複数所持できる。

その際は、【Eロイス：絶望の種子(ロイス名)】と記載し区別すること。

このEロイスはGMが設定する行為(例：浄化攻撃、FS判定)に成功することで、破壊出来る。

破壊できる条件は所持するEロイス毎に変更出来る。

バックラック時に、このEロイスを1つでも所持する対象は[侵食率]に関わらずアフタープレイ時にジャーム化する。この効果は基本ルールより優先する。

Eロイス：虚飾の仮面

タイミング：常時

技能：－ 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

効果：自らの心に生まれた悪意やコンプレックスを認めず理想の自分像を守ろうとするプライドが醜く歪んだ姿。このEロイスは【Eロイス：絶望の種子】とセットで使用する。【Eロイス：絶望の種子】を複数所持する場合は別々に取得すること。

指定された、【Eロイス：絶望の種子】は秘匿され、GMが予め定めた情報収集判定やトリガーイベント等の条件を満たさなければ、対応する【Eロイス：絶望の種子】を認識し、アクションの対象に出来ない。

例え、対象が範囲やシーンのアクションであったとしても特例として対象に含まれない。

魔法大戦ステージ専用アイテム

猫の手

種別：その他

購入／常備化：購入不可／1

解説：自身をサポートしてくれる“使い魔”の助力、或いは能力を制御し、“変身”しなくともエフェクトを使用するための触媒。この判定の間、エフェクトが使用できる。

このアイテムは使い捨てである。

魔法大辞典

種別：その他

購入／常備化：購入不可／2

解説：古今東西の魔法の知識が記述された大辞典(或いは、電子データ)。

(知識：魔法)の判定の際、達成値を+3できる。

マジカルロッド

種別：白兵 技能：〈白兵〉

命中：0 攻撃力：0

購入／常備化：購入不可／4

解説：UGNでは基本的な装備として支給される魔法の杖。様々な形が出回っているが、本人専用に調律が必要なため、セッション中に購入できない。

マイナーアクションを使用すると(RC)の達成値が+2される。

パーソナリティーズ

“当世の白龍” 上杉和真

「この桐浦学園都市は人と自然の共生都市です」

ブリード:ピュアブリード

シンドローム:ノイマン

ワークス/カヴァー:政治家/市長

侵食率:32% 性別:♂ 年齢:30

自然しかないと言われたK市を、その自然を武器に大規模な学園都市を誘致し、わずか十年でK市を学業特区指定させた才幹。イケメンとしても有名であり天は二物を与えたとマスコミは称している。

姓の通り、上杉宗家の直系の子孫である。

K市市長

“四如” 海原泰山

「無秩序な変化と緩やかに腐る安寧。君はどちらを選ぶ?」

ブリード:トライブリード?

シンドローム:ハズレノリクス/サランダー/ノイマン

ワークス/カヴァー:アーティスト/富豪

侵食率:99% 性別:♂ 年齢:72?

家系図は織豊時代までさかのぼると称するK市きっての由緒ある名家の21代目当主で桐浦学園出資者。

歴史と伝統を重んじる人物であり、市政への発言力も大きい。改革派の上杉和真とは犬猿の仲である。噂によれば、ありえない4種のエフェクトを扱える。

名家の当主

“暖かい雪” 氷室貴仁

「この論理と数列の造形美!やはり数学は美しい……」

ブリード:クロスブリード

シンドローム:サラマンダー/オルクス

ワークス/カヴァー:UGNエージェント/教師

侵食率:34% 性別:♂ 年齢:30

桐浦学園中等部と高等部を掛け持つ数学教師。メガネルクのイケメンで女生徒にファンが多いが本人は数式にしか興味が無い。

実は、UGNのエージェントで霧谷雄吾とも親しい。秘密裏に学園内の魔法少女による防衛チームを組織しているという噂もある。

桐浦学園の魔法教師

“ピュアフレア” 釘宮紅

「貴方の絶望、この“ピュアフレア”が受け止めます!」

ブリード:クロスブリード

シンドローム:プラムスカー/モルフェウス

ワークス/カヴァー:一般人/中学生

侵食率:30% 性別:♀ 年齢:14

最近、使い魔クロスケットと契約した新米魔法少女。自らの血潮を剣に変えて闘う正義感の厚い正統派。

余りにも派手さに欠けて個性的な仲間影に隠れてしまう事と、外見が小学生にしか見えず子供扱いされてしまうのがちょっと悩みの種。

優しき新米魔法少女

“ピュアリコリス” 峰原美香子

「いきなり秘密がばれてしまったの。クラスの皆には内緒じゃね!」

ブリード:クロスブリード

シンドローム:サラマンダー/モルフェウス

ワークス/カヴァー:ヤクザ/中学生

侵食率:33% 性別:♀ 年齢:15

長らく魔法少女を続け、かつ生き残ってきたベテラン魔法少女。

戦槌にしか見えないマジカルロッドを愛用し、身の丈190cmに迫る巨軀と、本職の格闘家かと思紛うような鍛え上げられた肉体から繰り出される一撃はジャームすらも一撃で行動不能にすると思えられる。

K市最強の魔法少女

“絶対王者” 海原風馬

「俺に文句があるならば、俺より権威を示してみろ」

ブリード:トライブリード?

シンドローム:ハズレノリクス/サランダー/ノイマン

ワークス/カヴァー:魔法少女/高校生

侵食率:33% 性別:♂ 年齢:18

海原家長男。泰山の若いころそっくりだと言われ、父でよも期待されている。

学園の生徒会長でもあり、その完璧な運営とカリスマから絶対王者の名で呼ばれ崇拜されている。

一方、やっかみも多く妹から兄弟の域を超えた偏愛を受け困っている。

裏斬陰流免許皆伝の猛者でもある。

学園の生徒会長

“クロスゲ”

「魔法少女になって、僕の手伝いをして欲しいんだ☆」

ブリード:不明

シンドローム:不明

ワークス/カヴァー:使い魔/使い魔

侵食率:??% 性別:? 年齢:?

K市に在住する使い魔達の責任者であり、最も多くの魔法少女を産み出し、サポートしている敏腕マネージャーでもある。

小動物のような愛くるしい外見と行動にファンも多いが、ベテラン魔法少女の中には「何を考えているか解らない」と距離を置いている者も居る。



K市使い魔統括

“サルバトーレ” 御櫻天響

「そう。私こそ時代を紡ぐ“扉の鍵”よ!」

ブリード:クロスブリード

シンドローム:エンゼルハイロウ/ハスマン

ワークス/カヴァー:魔法少女/中学生

侵食率:36% 性別:♀ 年齢:14

夢の中で謎の女性からの声を聞いたと公言する魔法少女。

実力は確かだが協調性の低さから魔法少女達から白眼視されている。

インディーズやネット上でモデルやアイドルとしても活躍しており、熱狂的ファンの層を形成している。

自称:救世主

“誘惑者-ロメオ-” 春日大暉

「さあ、君はどんな夢を解き放つのかな」

ブリード:トライブリード

シンドローム:エンゼルハイロウ/イアン/ソリス

ワークス/カヴァー:FHエージェント/??

侵食率:150% 性別:♂ 年齢:15?

甘いささやきで、対象を墮落させセンシド化させているFHエージェントの一人。名前のみ知られているが、本人が表に出てくることは少なく、また魔法を使用した変装の達人でもあり正体は未だにつかめていない。

神出鬼没の誘惑者

“クイーン・ユニバーサル”

「貴方たち魔法少女こそ、希望の種子なのです」

ブリード:ピュアブリード

シンドローム:エンゼルハイロウ

ワークス/カヴァー:~/UGN女王

侵食率:??% 性別:♀ 年齢:??

どこかにあるUGNを統べる女王にして、最高の魔法少女。

数年前より、不治の病にかかり、公の場に姿を見せることはなくなったが、クイーンのメッセージを受けたという魔法少女も少なくない。

一説によれば、自らの後継者たる魔法少女を探しているらしい。

謎に包まれた女王

四条巴

「お友達に、なってくれるんですか?」

ブリード:なし

シンドローム:なし

ワークス/カヴァー:中学生/中学生

侵食率:- 性別:♀ 年齢:14

桐浦学園中等部に通う女生徒。絵画のスペシャリストで、全国区の画展でも入選作は数え知れない。

元来人見知りな性格なので、美術室にこもりっきりなので友達は少ない。

しかし、人懐っこい側面を見せることもあり、隠れたファンも居る。彼女自身は友達と平穏に暮らしたいと願っている。

人見知りな同級生

“ユニバーサル仮面・マスク・リヴァイアサン”

「油断は禁物だぞ魔法少女達!」

ブリード:ピュアブリード?

シンドローム:ソリス?

ワークス/カヴァー:~/謎の仮面紳士

侵食率:??% 性別:♂ 年齢:??

魔法少女のピンチにどこからともなく現れ手助けをする謎の紳士。

漆黒の燕尾服とシルクハットに身を包み、常に仮面で素顔を隠している。

仮面に刻まれた蛇の文様からマスク・リヴァイアサンと呼称される。

その甘いマスクと紳士然とした態度に魔法少女達の間でファンが多い。

謎の仮面紳士

“リヴァイアサン” 霧谷雄吾

「我々の仕事は、日常を守ることです」
ブリード:ピュアブリード
シンドローム:ソラリス
ワークス/ガガー:UGN支部長/UGN非公式大使
侵食率:30% 性別:♂ 年齢:34
UGNから親善を目的として非公式大使として赴任した紳士。UGNチルドレンの監督官でもある。日々、分単位の過密なスケジュールをこなしている。

“シルクスパイダー” 玉野椿

「いや、そろそろ……この格好は恥ずかしいので……」
ブリード:ピュアブリード
シンドローム:エグザイル
ワークス/ガガー:UGNチルドレン/NPO職員
侵食率:32% 性別:♀ 年齢:19
UGNチルドレンの引率を担当する歴戦の魔法少女
UGNチルドレンの信頼も厚いが、そろそろ魔法少女として最前線から退きたいと思っている。

“悪魔-ディアボロス-” 春日恭二

「魔法少女どもめ……。今日こそ地獄をみせてやろう」
ブリード:トライブリード
シンドローム:キュマイラ/エグザイル/プラム=ストーカー
ワークス/ガガー:FHエージェント/K市セルリーダー
侵食率:??% 性別:♂ 年齢:40
K市の侵攻を指揮するFHエージェント。
目的達成のためならばテロ行為も辞さない危険人物であり、例え灰からでも蘇る無限の生命力を持つ。

“プランナー”

(コメント不明)

ブリード:不明
シンドローム:不明
ワークス/ガガー:不明/FH幹部
侵食率:??% 性別:? 年齢:??
強制的な覚醒と悲劇を呼ぶ秘薬“ブラックドロップ”を唯一製造できるとされるFH最高幹部の一人。正体不明であり、腹心と共に月面基地にいとされる

都築京香

「それでは、新たな“プラン”を開始しましょう」
ブリード:ピュアブリード
シンドローム:—
ワークス/ガガー:使い魔?/ゼノスリーダー
侵食率:??% 性別:♀ 年齢:??
使い魔の共同体ゼノスのリーダーを務める少女のような容姿のRB。“ネクストセイヴァー”と呼ばれるプランのため、UGNに協力しているといわれる。

“斬る者-デギオン-” 海原 吏桜

「焼きそばパンはあるか? ……よし、話を聞こう。」
ブリード:トライブリード
シンドローム:エグザイル/ノイマン/バロール
ワークス/ガガー:魔法少女/
侵食率:34% 性別:♀ 年齢:17
高等部生徒会長の妹で、風紀委員長を務める生粋のお嬢様で重度のブラコン。偶然食べた伝説の焼きそばパンに魅了されたB級グルメマニアでもある。

“UGNの白い悪魔” シロベエ

「シロベエと契約して、UGNのCEOになってほしいニヤ」
ブリード:クロスブリード
シンドローム:キュマイラ/ソラリス
ワークス/ガガー:使い魔/上級使い魔
侵食率:36% 性別:? 年齢:?
身の丈180cmの可愛い二足歩行を行う猫のような姿をした上級使い魔。自身の戦闘力も高く、生身の拳でジャームを粉碎する姿も見かける。

樋口叶恵

「そのようなご用件、市長にはお取り次ぎ致しかねます」
ブリード:なし
シンドローム:—
ワークス/ガガー:政治家/秘書
上杉和真の第一秘書。直江家の流れに繋がり、上杉和真の幼馴染みでもあり最も信頼する腹心であり代弁者。合理性を第一とする伶俐な女性であるが本質的にはいい人らしい。

“マジカルプリンセス” クリスティーナ・ユニバーサル

「オッケー!オッケー! 困ったときは私に任せて☆」
ブリード:クロスブリード
シンドローム:エンジェルハイロウ/バロール
ワークス/ガガー:UGNチルドレン/魔法の国のプリンセス
自称、魔法の国(UGN)のプリンセスを称する桐浦学園高等部の転校生。愛称は、クリス。
超がつくほどお人好し、かつポジティブシンキング、加えて学園有数のトラブルメーカーである。

“マハ”

「貴方たちは、まだ“希望”にすがり続けるの?」
ブリード:ピュアブリード
シンドローム:ハヌマーン
ワークス/ガガー:使い魔/FHエージェント
クインユニバーサルに仕えていたが何らかの理由で、FHに寝返ったカラスの使い魔。春日恭二直属の部下として活動し、その鳴き声は不幸と破滅をもたらすと忌み嫌われている。

K市 桐浦学園都市

† 自然と調和した先進学園都市 †

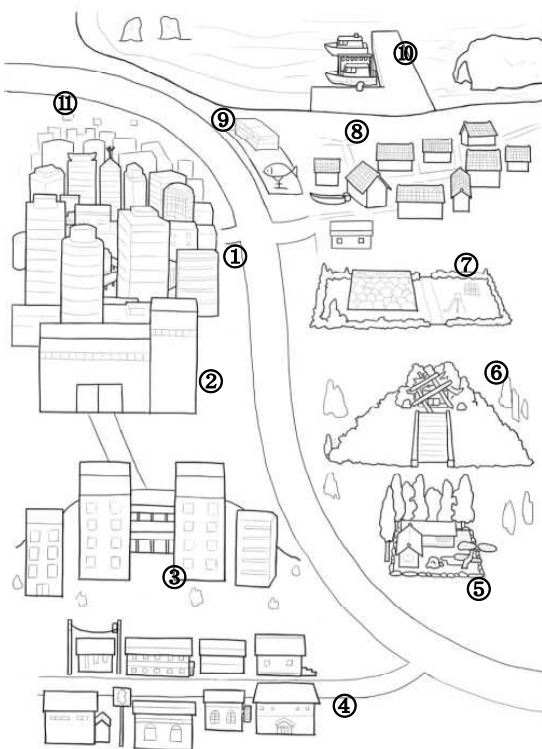
K市桐浦学園都市は、首都から新幹線と在来線の乗り継ぎで3時間程度の距離にある地方都市である。リアス式海岸という特徴的な地形を持つため、海と山が同時に存在する特殊な地理である。

本来ならば特に特色も無い地方の一都市であるが、わずか30代にして就任した新市長：上杉和真が、この何も無い自然を武器に、政府に対し学業特区としての土地を誘致することを提案し、在地の名家：海原家、御堂グループの後援を得てわずか数年で急ピッチに建設された新興の都市である。

まだ、開発が進みきっていないこともあり、最先端の桐浦学園と田舎の風景が混在する特殊な都市となっている。

K市のモデル

K市桐浦学園都市は、日本海側の一地方都市をモデルとしており、その自然しかない一地方都市が、各種支援を得て、筑波学業都市のような学業特区となっただけかだしたらという架空設定で設定している。



①：官庁・オフィス街

K市の公的機関、企業が集中するオフィス街。UGN支部として機能している『桐浦学園都市観光協会』もこの中にある

②：医療法人Friendly Home 総合病院

学園都市宣言とはほぼ同時期に設立された、総合病院首都から移設された先端医療設備も従事している。系列の財団法人の基金を基に身寄りのない身障者等の養育施設も併設する。

③：学校法人 桐浦学園

幼児部～大学院まで完備する一大学業施設丘陵地帯1つを丸々使用する地方ならではの贅沢なつくりとなっている。学生寮も完備している。

④：桐浦南商店街・住宅地

昔ながらのアーケード式の商店街、一昔前はシャッター通りであったが、圏内から自転車で15分、バス停1個の距離にあり、桐浦学園の学生達の生活圏となっており賑わいが戻ってきている。学生マンションもあり、自由を求める学生はこっちに住んでいる。

⑥：海原邸

K市の市史にも名前が記載されている名家：海原家の邸宅。公称はされていないが敷地面積は500坪以上有るとされる。

⑥：桐蔭神社

アメノホアカリ

千年近い歴史を持つ神社。天火明命という神を祭る宮司は不在で、終始醜酌している年齢不詳の巫女(御神楽烈火)が管理している。

⑦桐浦城址、城址公園

南北朝期に建造されたの城の城跡。現在は石垣を残すのみで、城址公園となっている

⑧桐浦北住宅地

学園都市宣言以前から存在する住宅地。港も近いため水産関係の商業施設も存在している。

⑨JR桐浦駅

在来線と特急が停車する駅。先日、立て直しに近い大改修が終了し、この市唯一の百貨店が併設された。桐浦学園都市と発展にあわせ、将来的には新幹線の停車も検討されている。以前は特急も停まらなかった

⑩桐浦港

フェリーや貨物船も停泊する港。埠頭周辺の倉庫街の雰囲気の悪さを改善するために、フィッシャーマンズワーフの建設が進んでいる。

⑪アミューズメントモール“Fairly Hat”

学園都市建設に合わせて作られた複合娯楽施設ゲームセンター、ファミリーレストラン、カラオケボックス等、学生向けの娯楽施設がそろっている。

† 桐浦学園都市の組織・施設等 †

桐浦市役所

“当世の白龍”とも“天は二物を与えた”とも称される、英才市長：上杉和真が執務する市政の中樞。

先年の学園都市宣言に合わせて新庁舎となった。

市議会は、革新派（市長派）と学園都市化に疑問を持つ保守派に二分しており、市長の施政が盤石とは言いがたい。

NPO法人 桐浦学園都市観光協会

桐浦学園の対外的宣伝活動、桐浦学園、及び学園都市内への留学生への便宜、世話を担当するNPO法人。官庁街のビルにオフィスを構え、留学生のための寮施設も主従宅地に所有している。

実際は、公式に認知されていないUGNとの非公式交流組織であり、職員や留学生として所属／滞在しているのはUGNの人間が殆どである。代表は霧谷雄吾

御堂グループ

桐浦市に本拠をおく、複合企業。海産をメインとする加工販売で全国展開しており、最近では外食産業にも出資している。

桐浦学園都市計画の大部分の出仕元でもあり、市長最大の後援者でもある。

現在は、社長令嬢である御堂綾香が、広告塔として積極的に活動しており、その美貌と才能も相まってアイドル並みのファン層を獲得している。

海原家

家系図は織豊時代以前までさかのぼれると称するK市最大の名家。桐浦学園都市計画にも多額の出資をしており、市政に大きな発言力を持っている。

現当主：海原泰山は、人材育成には好意的であるが、市長の先鋭すぎる学園都市化に疑問を持っており、考えが相違している。

医療法人 Friendly Home総合病院

桐浦学園都市建設に際し、最先端医療と大学医学部の臨床施設の必要性から誘致された総合病院。

首都の総合病院と比較しても遜色ないレベルでの設備とスタッフ、病室数を備えており、高齢者向けの特別養護施設、身寄りの無い障害児向けの養護施設も併設しており、市民は従来の市営病院よりもこの病院を選ぶようになっているが、ネット内では夜間に不審な人物や荷物の出入りや、新薬の臨床実験と称して、人体実験を行っているという噂も流れている。理事長は春日恭二。

桐蔭神社

天火明命という神を祭る歴史有る神社。

宮司は不在で、年齢不詳の巫女：御神楽烈火が管理している。

年輩者の中に、自分が幼少期の頃から同じ姿の巫女がいたと語るものもあり、それが事実ならば数十年間同じ姿を保っていると考えられる。事実、この都市の歴史をすべて語り、それ以前の内容すら望めば語ってしてくれる。

その謎を抜きに、烈火はサラマンダーとしてこの都市有数の使い手であることは自他共に認める事実であり、彼女に教を請うものも多いが、本来自堕落で気分屋であるため、まともに教授を受けたものは少ない。

アミューズメントモール“Fairly Hat”

学園都市設立にあわせて誘致をうけて、昨年、首都圏からの企業が開設した各種娯楽施設が一堂に会した複合アミューズメント施設。娯楽の少ない桐浦学園生徒生や若者のたまり場となっている。

今までなかった娯楽の数々に、若者たちの風紀が乱れ始めているという声も多い。

柳生心陰流 桐浦道場

江戸時代から続く由緒ある剣術道場。柳生心陰流の他に一般向けに日本剣道連盟、全日本剣道連盟居合のカリキュラムもあり、市民の心身修養の場として認知されている。

まったく信憑性のないデマであるが、特別な資格や審査を経た者のみに“裏式（通称：裏柳生）”と呼ばれる最古流の稽古を受けることができるとされ、その内容はゲームやサブカルチャーで見られる無茶苦茶な剣術の類らしい。

† 後書き †

あとがきに変えて。

自分への一問一答をやります。

Q.魔法大戦!?どうしてこうなった!

A.僕が冗談半分で(TRPGに対しては真面目に)書いた一本のシナリオがきっかけです。

「ダブルクロスの正規ルール使って、別の世界観で遊べないかな?魔法少女ものとかどーよ?」

がスタートで、そのシナリオのプレイ結果から今の魔法大戦ルールを作ろう。って金川さんが誘ってくださり、“2秒”で承諾しましたwいわばDXのスピノフ作品です。

Q.桐浦学園都市ってつまり何なの。

A.僕が上記のシナリオ、「カゲロウの見る夢」用に作った仮想都市です。

ダブルクロスにはすでに学園島がディスカラードレムで追加されていますが、ソレより通常のダブルクロスに近い形で学園ものが遊べないかなあと考えたのがこの桐浦学園都市。

つまり魔法大戦用に生み出されたステージというより、学園モノがやれたかっただけなのですw

ですが、こういう形で立場を得ることができ、製作者として光栄であります!

Q.最後に一言

A.魔法大戦ダブルクロス、読んでいただいてありがとうございます!遊んでくださった方は、もっと

ありがとうございます!

私G線上のGACKはSNSではあまり活動していませんが、オンラインセッション界限では普通に遊べるボンクラでございまして。

魔法大戦回してください!といわれたら、つたないシナリオでよろしければいつでも参上する構えでございます!

ダブルクロスが大好きすぎてできたこの自作ステージ、あなた様の手でもっと膨らませて、色をつ

けていってくださいませ!TRPGは遊んでいる人たちが作るもの!魔法大戦だぶる☆クロスがま

すます楽しいものとなることを願っております!

某年某月某日
G線上のGACK

“事実は小説よりも奇なり”

“神が降りた”

という名言がある。

本来は他のシステムがメインであった私にとって『魔法大戦だぶる☆クロス』の誕生がとってはまさにそれだった。

元々は、GACK氏が右で書かれているように何故か“魔法少女”ばかりが集まったダブルクロスのネタセッションだった。内容はどこにでもお見かけする、意識を未だ保っているジャームがヒロインのセッションだった。

プレイヤーの興が乗ったのか? 空気に酔ったのか?

“普通なら”ば「僕が終わらせてあげるよ」「せめて恨むなら私だけを恨んで」等々の台詞を吐きながらジャームを倒しに行くところを、キャストがジャームを本気で救おうとした。

GMも勢いに圧されたのか? TRPGの神が降りたのか?

ダブルクロスのシステム根幹を破壊する一言を吐いた

「じゃあ、全員がタイタス一個捧げたら救えることにします」

キャストは逡巡すらく、タイタスを一個昇華した。これが当ステージの根幹とも言える“シード”、“浄化攻撃”、“合体攻撃”となった。

後日、セッションの記録をまとめる機会があった。

その瞬間(これは、ネタとして使える!!)と感じた

かってマスクドヒーローというステージはあったが、あれはどちらかというアメコミヒーローを意識したステージであったし、変身もの、魔法少女ものをサポートするステージは今のところない。そこからが大変だった。特撮関係は、学生時代みていたが昨今の魔法少女や変身ヒロインは「魔法少女まどか☆マギカ」位しかまどもにみていなかった。

そこからTUTAYAに駆け込み、参考になりそうな作品を片っ端から借りることになった(嫁にはプリキュアは肉体言語を使うので、娘にだけは見せるなど大変な剣幕を食らったが)。

私かにわかプリキュアファンになってしまったのは別の話として、身内の自己満足の域であったこのステージを細々とはいえ公に見せれる域にまでして頂いたのは多くの有志によるテストプレイとご意見によるものである。特に、データー系に関しては、テストプレイ時多くの意見を頂いた。

本当にありがたいことであると思う。

娘の世話を焼きつつ嫁の目を盗みながら
金川仁

† 制作者一覧 †

企画／製作

桐浦学園都市観光協会

ワールド設定／総指揮

G線上のGACK

データー設定

金川 仁

設定参与(敬称略)

銀絲

倉田水脈

悠=A=倉田

JOHNNY

彩雲

ひますた

エリオル

オートマローダー

チャーリー竹田

協力(敬称略、50音順)

明石流水

黒鴨

ゴン太

相楽

骨

サークル フリーケース

蒼天

猫人

《難攻不落》っ!!!

moon18

祭兵庫

† 使用素材 †

立体日記(しゅう様)

<http://syuu0622.blog18.fc2.com/>