マギカロギア プレイサマリ

運命の力

復活	死亡しているときに行う。死亡を無効化して復活できる。
契約	魔法戦で、攻撃サイコロや防御サイコロのプロットを公開したあとに使用できる。攻撃サイコロか防御サイコロを振り足すことができる。

変調表

1	**封印**。自分の修得しているタイプが装備以外の魔法からランダムに一つ選ぶ。選んだ魔法のチェック欄をチェックする。その魔法を使用するためには、【魔力】を２点消費しなければいけなくなる。
2	**綻び**。魔法戦の間、各ラウンドの終了時に自分の【魔力】が１点減少する。
3	**虚弱**。【攻撃力】が１点減少する。
4	**病魔**。【防御力】が１点減少する。
5	**遮断**。【根源力】が１点減少する。
6	**不運**。１Ｄ６を振ったあと、２Ｄ６を振って、ランダムに特技を一つを選ぶ。選んだ特技のチェック欄をチェックする。その特技が使用不能になり、その分野の特技が指定特技になった判定を行うとき、マイナス１の修正がつく。

運命変転表

1	**挫折**。そのキャラクターは、自分にとって大切だった夢を諦める。
2	**別離**。そのキャラクターにとって大切な人――親友や恋人、親や兄弟などを失う。
3	**大病**。そのキャラクターは、不治の病を負う。
4	**借金**。そのキャラクターは、悪人に利用され多額の借金を負う。
5	**不和**。そのキャラクターは、人間関係に失敗し深い心の傷を負う。
6	**事故**。そのキャラクターは交通事故にあい、取り返しのつかないケガを負う。

メインフェイズにできること

ドラマシーン

調査

❶好きな特技で判定を行う。
❷成功したら、情報を獲得する。失敗しても、「ファンブル表」を振れば、情報を獲得できる。
❸情報を獲得したら、未公開のハンドアウトを１枚公開するか、公開済みのハンドアウトの【秘密】を公開することができる。

事件

❶好きな特技で判定を行う。
❷判定に成功したら、同じシーンに登場している好きなキャラクターを一人選ぶ。
❸２Ｄ６を振り、「事件表」の効果を適用する。

調律

❶好きな特技で判定を行う。
❷判定に成功したら、次の三種類の効果のうち、いずれか一つを適用する。

魔力のリセット	変調の回復	魔素の獲得
【魔力】の最大値と現在値が、１Ｄ６の出目と【根源力】の合計値に変更される。	自分が受けている変調を一つ回復する。	サイコロを三個振る。その目に対応する魔素が発生する。

シーンプレイヤー以外でもできること。
●チャージした魔素を１点消費して、【魔力】を１点回復できる。
●同じシーンに登場しているキャラクターに、チャージした魔素やプライズを渡すことができる（コストが「全」の魔素は、コストが「全」の魔法にしかチャージできない）。

戦闘シーン

魔法戦の規則
●シーンプレイヤーの操るＰＣは、誰かに魔法戦を挑むことができる。シーンプレイヤーと挑まれた相手は代表と呼ばれる。
●魔法戦は、ハンドアウトが公開されている人物かＰＣにしか挑むことができない。
●自分のアンカーが魔法戦を挑まれた場合、その代理をすることができる。
●代表以外のキャラクターは、立会人として、戦闘シーンに登場することができる。
●挑んだ側のキャラクターが先攻、挑まれた側のキャラクターが後攻となる。
●立会人は、味方の代表が防御側のとき、各自一個ずつ防御サイコロをプロットする。代表が１点でもダメージを受けると、立会人の【魔力】が１点減少する。

※※※※※※※※※※重要なタイミング※※※※※※※※※※

魔法戦に敗北する	➡ 運命変転が発生する
アンカーが死亡する	➡ そのアンカーが疵になる

シーン表

2	魔法で作り出した次元の狭間。ここは時間や空間から切り離された、どこでもあり、どこでもない場所だ。
3	夢の中。遠く過ぎ去った日々が、あなたの前に現れる。
4	静かなカフェの店内。珈琲の香りと共に、優しく穏やかな雰囲気が満ちている。
5	強く風が吹き、雲が流されていく。遠く、雷鳴が聞こえた。どうやら、一雨きそうだ。
6	無人の路地裏。ここならば、邪魔が入ることもないだろう。
7	周囲で〈断章〉が引き起こした魔法災厄が発生する。ランダムに特技一つを選び、判定を行うこと。成功すると、好きな魔素が一個発生する。失敗すると、「運命変転表」を使用する。
8	夜の街を歩く。暖かな家々の明かりが、遠く見える。
9	読んでいた本を閉じる。そこには、あなたが知りたかったことが書かれていた。なるほど、そういうことか。
10	大勢の人々が行き過ぎる雑踏の中。あなたを気にかける者は誰もいない。
11	町の遙か上空。あなたは重力から解き放たれ、自由に空を飛ぶ。
12	未来の予感。このままだと起こるかも知れない出来事の幻が現れる。

ファンブル表

1	魔法災厄が、あなたのアンカーに降りかかる。「運命変転」が発生する。
2	魔法災厄が、あなたの魔素を奪い取る。チャージしている魔素の中から、好きな組み合わせで２点減少する。
3	魔法の制御に失敗してしまう。【魔力】が１点減少する。
4	魔法災厄になり、そのサイクルが終了するまで、行為判定にマイナス１の修正がつく。
5	魔法災厄が、直接あなたに降りかかる。変調表（200ページ）を振り、その変調を受ける。
6	ふう、危なかった。特に何も起こらない。

事件表

2	不意のプレゼント、素晴らしいアイデア、悪魔的な取引……その人物は、あなたの求めていたものを与えてくれようとしている。あなたは好きな魔素を１つ獲得するか【魔力】を１Ｄ６点回復することができる。どちらかを選んだ場合、その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、ゲームマスターが自由に決定できる。
3	気高き犠牲、真摯な想い、圧倒的な力……その人物が英雄的な行為を見せる。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「尊敬」になる。
4	軽い口論、殴り合いの喧嘩、魔法戦……その人物と衝突してしまう。互いに１Ｄ６を振る。低い目を振った方が、高い目を振った方に対して【運命】が１点上昇する（同じ目なら、どちらかが高い目になるまで振り直す）。【運命】の属性は、高い目を振った方が、自由に決定できる。
5	裏切り、策謀、不幸な誤解……その人物は、突如あなたの大切なものを破壊する。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「宿敵」になる。
6	意図せぬ感謝、窮地からの救済、一生のお願いを叶える……その人物に大きな貸しをつくる。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「支配」になる。
7	生ける屍の群れ、地獄の業火、迷宮化……その人物と一緒にいるときに、魔法災厄に襲われる。ランダムに特技一つを選んで、判定を行うこと。成功すると、好きな魔素が１つ発生する。失敗すると、その人物に対し「運命変転表」を使用する。
8	道路の曲がり角、コンビニ、空から墜ちてくる……その人物と偶然に出会う。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「興味」になる。
9	魂のひらめき、愛の告白、妖しい抱擁……その人物に対し恋に落ちる。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「恋愛」になる。
10	師弟関係、恋人同士、すれ違う想い……その人物とあなたに関する未来がかいま見える。あなたとその人物は、互いに対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、それぞれが自由に決定できる。
11	懐かしい表情、大切な思い出、伴侶となる予感……その人物と優しい時間を過ごすことで、大切なことを思い出す。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、「血縁」になる。
12	献身的な看護、魔法的な祝福、奇跡……あなたはその人物に救われる。その人物に対する【運命】が１点上昇する。【運命】の属性は、自由に決定できる。もしも関係欄に疵があれば、その疵を一つ関係欄から消すことができる。