

マジカル・ガール

Magical Girl/魔法少女

神格や精霊などといった高次の存在は、しばしばある種の素質がある定命の者と接触し、マジカル・ガール(魔法少女)を任じたり、あるいは彼らの子らをマジカル・ガールに任命して“この世界”に遣わす。

かれらが任命される理由には、定命の者の善性を確かめるため、人々が幸せになる手伝いをするため、“この世界”に散ったアーティファクトのかげらを回収するためなど、さまざまな理由があるが、力を与える者たちはマジカル・ガールが本人の意思で力を振るうことを望んでおり、めったなことではその力を取り上げないことは共通している。

マジカル・ガールは力を与えた存在が遣わせた小妖精、マジカル・マスコットを従え、高次の存在や自分たちの力に由来する装束へと変身することで真の力を発揮する。

また、デヴィルやデーモン、プライモディアル、あるいは謎めいた彼方の領域に住まうクリーチャーたちも、マジカル・ガールを任命することがあると知られている。

悪が存在が任ずるマジカル・ガールも本人の意思で行動するという原則は共通しているが、かれらについてのマジカル・マスコットは巧妙に与える情報を制限したりものごとへの認識をずらすことで、マジカル・ガールたちが自然に悪の行為へ手を染めるよう誘導する。

呼称について

“ガール”と女性を指すような表現が使われているが、女性しか任命されないというわけではない。これは著名なマジカル・ガールは若い女性がほとんどだったという歴史的な経緯から生まれた慣用表現である。

マジカル・ガールの作成

どのようなクラスの者でもマジカル・ガールに任じられる可能性はある。マジカル・ガールに必要な知識はマジカル・マスコットが持っており、彼らが最低限の助言を行なうからだ。

しかし、全体的な傾向としてはウィザードやウォーロック、バードなどの秘術に親しんだ者。あるいはクレリックやインヴォーカーといった信仰篤い者が任命されることが多いようである。

また、自覚無く悪の存在に任命され、後にそれを知ったマジカル・ガールが自らの行ないを厳しく律して善を世界に知らしめ、逆に力を与えたものを驚嘆せしめたという伝説もある。

開始時特徴

利益:君はマジカル・マスコットを得る。

さらに、君はマジカル・トランスフォームのパワーを得る。

マジカル・マスコット

Magical Mascot/魔法の小妖精 マジカル・ガール・アイテム

これは一見君の周りでじゃれる小動物だが、頼りになる相棒だ。

その他のアイテム

特性:このアイテムを取得した際、〈自然〉、〈宗教〉、〈事情通〉、〈地下探検〉、〈魔法学〉、〈歴史〉からひとつを選択する。使用者はこのアイテムを所持している間、選択した技能を訓練しているものとして扱う。

マジカル・トランスフォーム

Magical Tranceform/魔法少女への変身 マジカル・ガール・汎用

君は光に包まれながら、大いなる存在に与えられたマジカル・ガールの装束をまとっていく。

[遭遇毎]◆[信仰]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は次のターン終了時までに行なう最初の判定に、+2のパワー・ボーナスを得る。

追加特徴

5レベル特徴

マジカル・ガールの他者を思いやる心は、成長すると言葉を持たないものとも通じあえるようになる。君は野を馳せる獣や空に羽ばたく鳥と語り、彼らが見聞きしたことを知ることができるだろう。

利益:君は“自然・野獣”の種別を持つクリーチャーと意思の疎通を行なえるようになる。

10レベル特徴

マジカル・ガールが連れているマジカル・マスコットはただのお目付け役や使い魔ではない。彼や彼女は君とともに歩み、成長する友なのだ。

利益:君はマジカル・マスコットで選択した技能に+2のボーナスを得る。

追加パワー

2レベルの汎用パワー

マジカル・ガールは魔法の力を瞬間的に爆発させることで、敵を倒す助けにする。何より驚くべきことは、力が最大まで増大した時にマジカル・ガールが放つ魔法に込められる力は、敵を倒すのではなく、デヴィルやデーモンといった存在の心すら揺るがす無限の愛であるということだ。

フィニッシュ・スペル

Finish Spell/仕上げの呪文 マジカル・ガール・汎用・2

君には大きな力がある。これは君だけの力ではない。君に力を託した存在、そして、君が守ろうとしている者たちの力だ。

[遭遇毎]◆[信仰]

フリー・アクション 使用者

トリガー:使用者の攻撃が敵1体にヒットした時

目標:使用者が攻撃をヒットさせた敵

効果:目標はトリガーを発生させた攻撃で(【使用者の一番高い能力値】修正値)の追加ダメージを受ける。

特別:使用者がマジカル・トランスフォームの効果を受けている時、このパワーを使用した攻撃で目標のhpが0になった場合、使用者は目標の属性を使用者の属性に変更させてもよい。

6レベルの汎用パワー

マジカル・ガールの力が増大するにつれて、その装束も姿を変化させる。それはとりもなおさずかれらの心の輝きであり、人々から託された希望のかたちである。

アドヴァンスド・トランスフォーム

Advanced Tranceform/更なる変身 マジカル・ガール・汎用・6

君のマジカル・ガールの装束は、魔法の力を使いこなすことでより輝きを増す。

[一日毎]◆[信仰]

アクションなし 使用者

トリガー:使用者がマジカル・トランスフォームを使用した時

効果:使用者は次のターン終了時まで、すべての防御値および移動速度に+2のパワー・ボーナスを得る。

維持・マイナー:この効果を次のターン終了時まで持続させる。

10レベルの汎用パワー

成長したマジカル・ガールは、いつの日にか魔法の限界に気づくという。魔法は決して万能でも無限でもない。しかし、それでもかれらの希望は潰えない。なぜなら……。

ヘルプ・フォー・ハピネス

Help for Happiness/幸せの手伝い マジカル・ガール・汎用・10

君は気づいた。魔法で人を幸せにすることはできない。けれど、人が幸せになる手伝いをするにはできると。

[遭遇毎]◆[信仰]

アクション不要 使用者

トリガー:使用者が味方のパワーによってボーナスを得る、回復力を使用する、あるいはセーヴィング・スローを行なう時

効果:使用者が得る予定だった味方のパワーによる効果を、使用者の代わりに使用者が見ることのできる味方1体に得させる。この時、もとのパワーが持っていた距離や目標の制限は無視できる。