

■シンドローム：メイガス

内なる心の世界。心象風景、秘めたる願望、精神世界、そうした外界に露出することのないものを解き放つ力。そうして発現するエフェクトの数々は魔法と呼ばれ、レネゲイドの起こす超常的な現象の中でも一際異彩を放つ。

▼魔法使い、奇跡の担い手

人、ひいては生きとし生けるものの存在意義を語る上で、心、そして精神というファクターは常に重要な位置を占めてきた。

人や動物が愛情や憎しみを抱いたり、そうして互いに絆を結び社会を形成していく根本には、常に、この心という要素についての議論と考察があった。

しかし、現代のこの仮初の平和に包まれた日常の中で、そうした心や精神、感情というものは、次第に扱い悩む代物としての立場をも明確にしていくこととなる。希望や願望は容易く絶望を齎すし、特定の感情や心の

動きは立場や社会の在り方、その時代ごとの精神論などによって、ときに無条件で罪として否定されてしまうだろう。

いつしか多くの人々は感情を押し殺して円滑な社会性を保つことに重きを置くようになった。

だが有史以来、人類の歴史が始まって以来、途方もない時間をかけて徐々に抑圧されていき、何時しか遺伝子的なレベルで黙殺すべきものとなった概念にレネゲイドウィルスが感染したとき、そこに一つの奇跡が産声を上げる。

メイガスのエフェクトは当初、オルクスやパロールのような因果律の操作と事象制御、あるいはエンジェルハイロウに代表される、量子レベルでのエネルギーの発生と移動ではないかと考えられていた。だが実際は能力者の内なる心的世界の顕現であり、それは限りなく押し込められてなお潰えることのなかった精神が、

直接外界に影響を及ぼすこととなった結果であり、それこそがレネゲイドの示した新たな可能性——奇跡、あるいは魔法と呼ばれるものであると結論付けられたのだ。(多くの研究者たちはこの暴挙を否定しようとしたが、かの天才A=7132310の如く斜め上に行く者たちは舌を出して呵々大笑したそうだ)

人々が潜在的に持つ精神のメカニズム。その本質が変化し社会に干渉する力を手にしたことで誕生したシンドローム。それがメイガスなのである。

メイガスとは女性の魔術士を意味する言葉だが、これは最初に確認された発症者が、全て思春期の少女たちであったことに由来する。彼女たちは皆、何らかの形で心と精神に深刻な傷を負っていたが、覚醒、あるいはその前後の過程における経験によって、見事にそれを克服したとの報告がなされている。

喜ばしい事実ではないか……。そこが日常であれ、非日常であれ、奇跡も魔法も確かにあるのだから。

メイガス：エフェクトデータと能力値

■【能力値】と解説

【肉体】1【感覚】1【精神】0【社会】2

メイガスのエフェクトの特徴は多岐に渡る。主に精神や社会の能力値を用いた判定を強化したり、攻守に応じて味方をサポートするものを主軸としている。

さらに魔法使いの別名が示す通り、オーヴァードとしての戦い、つまりエフェクトを用いるのに適した衣装を纏い、中空に魔法陣（レネゲイドによる干渉の軌跡とされる）を描き出して能力を強化するものも多い。これらは視覚的にも派手で注目を浴びる要素となるだろう。

またメイガス独自の特徴として、ロイスの変化と侵蝕率の増減に関わるエフェクトも存在する。

ディテクトマジック

最大レベル：3

タイミング：メジャー

技能：効果参照

難易度：対決

対象：単体

射程：視界

侵蝕率：4

制限：—

効果：魔力によって拡大精密化した感覚で隠れているものを見破るエフェクト。

隠密状態を見破る判定、または攻撃の判定に組み合わせることができる。

組み合わせた判定のダイスを＋[LV＋1]個し、その判定が攻撃の命中判定ならば、[遮蔽]や[隠密状態]のキャラクターも対象にできる。

マジックウェポン

最大レベル：5

タイミング：マイナー

技能：—

難易度：自動成功

対象：自身

射程：至近

侵蝕値：5

制限：—

効果：魔法の力で武器を造り出すエフェクト。この武器はエフェクトのようにレネゲイドコントロールで扱う珍しい武器だ。あなたはそのシーンの間、以下の武器を作成し、装備する。

種別：白兵または射撃から選択 技能：〈RC〉

命中：－1 攻撃力：＋[LV＋1]

ガード値：＋LV－3（最低0） 射程：視界
作成者ごとに既存の武器にはない多彩な形状を持つ。

マジカルショット

最大レベル：5

タイミング：メジャー

技能：〈射撃〉〈RC〉 難易度：対決

対象：— 射程：武器

侵蝕値：2 制限：—

効果：魔法で弾丸等を強化したり、射撃武器から魔法を放って攻撃するエフェクト。組み合わせた攻撃の攻撃力を＋[LV×2]する。

イマジナリナイツ

最大レベル：3

タイミング：オート

技能：—

難易度：自動成功

対象：自身

射程：至近

侵蝕値：5

制限：—

効果：あなたを取り巻く世界を優しいものにイメージすることで苦痛を和らげるエフェクト。

あなたが行うガードと同時に使用し、その効果に＋[〈意志〉×【社会】（最大50）]する。

このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。

このエフェクトは侵蝕率によるレベルアップの効果を受けない。

マジックバリア

最大レベル：5

タイミング：オート

技能：—

難易度：自動成功

対象：単体

射程：10m

侵蝕値：3

制限：—

効果：魔法障壁を展開し、攻撃を防ぐエフェクト。

対象が受けるダメージに－[LV]Dする。このエフェクトは1ラウンドに1回使用できる。

チェイスマジック	
最大レベル：5	
タイミング：オート	
技能：—	難易度：自動成功
対象：単体	射程：至近
侵蝕値：4	制限：—
効果：味方の攻撃にすかさず連携する。対象が行うダメージロールに+ [LV] Dする。このエフェクトは1ラウンドにレベル÷2回（切り捨て）まで使用できる。	

ウィスパーヴォイス	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー	
技能：〈交渉〉	難易度：対決
対象：範囲（選択）	射程：至近
侵蝕値：4	制限：—
効果：詠唱で鍛えた流麗な囁きを披露するエフェクト。組み合わせた判定の対象を範囲（選択）に変更し、達成値に+ [LV+2] する。	

フォーリングコントロール	
最大レベル：5	
タイミング：リアクション	
技能：効果参照	難易度：対決
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：2	制限：—
効果：落下や激突の衝撃を和らげるエフェクト。ドッジの判定に組み合わせて使用できる。組み合わせた判定では、対決に敗北していても、その後のダメージロールで受けるダメージを— [LV×2] できる。	

エンチャントウェポン	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈意志〉〈RC〉	難易度：自動成功
対象：—	射程：至近
侵蝕値：3	制限：—
効果：魔法の力で武器を強化するエフェクト。対象は所持している武器の一つを選択する。そのシーンの間、選択した武器の攻撃力を、+ [LV×3] する。	

サポートキャラ	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈RC〉〈意志〉	難易度：対決
対象：—	射程：—
侵蝕値：2	制限：—
効果：魔法のペットやお友達に行動をサポートしてもらうエフェクト。組み合わせた判定のダイスを+ [LV] 個する。	

魔法の法衣	
最大レベル：10	
タイミング：マイナー	
技能：—	難易度：自動成功
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：4	制限：—
効果：魔力をその身に纏う法衣のように変化させるエフェクト。そのシーンの間、あなたが装備している〔種別：防具〕のアイテムの装甲値を、+ [LV×2] する。	

マジカルスラッシュ	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈白兵〉〈RC〉	難易度：対決
対象：—	射程：武器
侵蝕値：2	制限：—
効果：魔法で武器を強化して攻撃するエフェクト。本来の形状や強度を高めたり、衝撃波を飛ばすなどのような攻撃が可能となる。組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [LV×2] する。	

マジックシェード	
最大レベル：5	
タイミング：リアクション	
技能：効果参照	難易度：対決
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：2	制限：—
効果：魔法の力で攻撃を反らす障壁を張るエフェクト。ドッジの判定に組み合わせられる。その判定のダイスに+ [LV+1] 個する。	

マジックボルト	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈意志〉	難易度：対決
対象：—	射程：20m
侵蝕値：2	制限：—
効果：攻撃的なイメージを具現化させる魔法のエフェクト。罹患した他のシンドロームにも影響を受けるため、数ある攻撃エフェクトの中でも特に多彩な表情を持つ。〔攻撃力：+LV×2〕の射撃攻撃を行う。	

高速詠唱	
最大レベル：3	
タイミング：マイナー	
技能：—	難易度：自動成功
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：4	制限：—
効果：素早く呪文を詠唱するエフェクト。呪文の多くはメイガス自身が心理状態を整えたり、高揚させるための暗示とされる。	
あなたは取得している [タイミング：メジャー] [難易度：自動成功] のメイガスのエフェクトを一つ使用できる。	
このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。	

マジックブラスト	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈意志〉	難易度：対決
対象：範囲（選択）	射程：—
侵蝕値：3	制限：—
効果：広範囲に対して魔法攻撃を行うエフェクト。	
[攻撃力：+ (LV-5 (最大0))] の射撃攻撃を行う。	
この攻撃の命中判定のダイスは-2個される。	

レネゲイドフォーカス	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー/リアクション	
技能：〈RC〉〈意志〉	難易度：対決
対象：—	射程：—
侵蝕値：3	制限：—
効果：体内のレネゲイドウィルス収束して制御する魔法のエフェクト。	
組み合わせた判定の達成値に、+ [現在の侵蝕値÷10 (切り捨て)] する。	
このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。	

イマジセンス	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー/リアクション	
技能：効果参照	難易度：対決
対象：—	射程：視界
侵蝕値：3	制限：—
効果：魔法の力で感覚を研ぎ澄ませるエフェクト。	
このエフェクトを組み合わせた判定は〈知覚〉の代わりに〈意志〉で行える。	
このエフェクトは1ラウンドにLV回まで使用できる。	

インサニティロア	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈意志〉〈交渉〉	難易度：対決
対象：—	射程：至近
侵蝕値：4	制限：—
効果：精神を蝕む呪文を紡ぎ、攻撃力を高めると共に相手の心を破壊するエフェクト。	
組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [LV] する。さらにその攻撃が命中し、ダメージを与えた場合、対象にバッドステータスの暴走を与える。	
このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。	

マジックエクステンション	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー	
技能：シンドローム	難易度：対決
対象：—	射程：視界
侵蝕値：3	制限：—
効果：魔法で距離の概念を超越するエフェクト。	
組み合わせた判定の射程を視界に変更する。	
このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。	

デス・スペル	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー	
技能：〈意志〉〈交渉〉	難易度：対決
対象：範囲	射程：20m
侵蝕値：6	制限：—
効果：死へと誘う呪文を発して相手を絶命させる禁忌の魔法。	
組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [LV] Dし、対象がトループであった場合、ダメージに関わらず戦闘不能にする。	
このエフェクトを組み合わせた攻撃では、対象が単体の場合を除いて対象を任意に選択できない。	

フィジカルマージナリティ	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー/リアクション	
技能：効果参照	難易度：対決
対象：—	射程：視界
侵蝕値：3	制限：—
効果：魔法の力で運動能力を高め、フィジカルパフォーマンスを発揮するエフェクト。	
このエフェクトを組み合わせた判定は、〈運動〉の代わりに〈意志〉で行える。	

魔術回路	
最大レベル：5	
タイミング：マイナー	
技能：—	難易度：自動成功
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：2	制限：—
効果：意識領域に術式を構築し、エフェクトをより効率的に使用する能力。	
このメインプロセスに行うエフェクトを組み合わせた判定の達成値を、+ [LV×2] する。	

マジックシールド	
最大レベル：1	
タイミング：リアクション	
技能：〈意志〉	難易度：対決
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：2	制限：—
効果：魔法で攻撃を回避するエフェクト。あなたは〈意志〉による判定でドッジを行える。	

エーテルピアサー	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー	
技能：効果参照	難易度：対決
対象：単体	射程：—
侵蝕値：5	制限：—
効果：エフェクト発現時の魔法としての精度を高め、防御効果を貫通する。ダメージを与える攻撃の判定に組み合わせることができる。組み合わせた攻撃のダメージは、ダメージを減少させるエフェクトの効果を受けない。このエフェクトは必ず他のエフェクトと組み合わせ使用すること。1シーンにLV回まで使用できる。	

超精密魔術	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー	
技能：〈RC〉	難易度：対決
対象：—	射程：視界
侵蝕値：4	制限：—
効果：オーヴァードの認識能力すら攪乱するほどの精密なエフェクト制御を可能とする魔法。組み合わせた判定に対するリアクションのダイスを－[LV×2]個する。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。	

ウィザードアイ	
最大レベル：3	
タイミング：メジャー	
技能：〈知覚〉	難易度：—
対象：—	射程：—
侵蝕値：1	制限：—
効果：超俯瞰的視覚によって様々な情報を収集する魔法のエフェクト。あなたは〈知覚〉の判定で情報収集判定を行える。さらにこの判定のダイスを＋[LV]個する。	

ブリンクイメージ	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー／リアクション	
技能：〈RC〉〈意志〉	難易度：対決
対象：—	射程：—
侵蝕値：3	制限：—
効果：魔力によって残像を生み出し、攻守において優位に立つエフェクト。組み合わせた判定のダイスを、＋[LV＋1]個する。	

ソーサリーグローブ	
最大レベル：5	
タイミング：メジャー／リアクション	
技能：〈運転：〉	難易度：対決
対象：—	射程：—
侵蝕値：4	制限：—
効果：魔法によって運転操作に関する技術を高めるエフェクト。精神感応による精密機動のような、ありえない動きすら可能となる。組み合わせた判定のダイスを＋[LV]個し、クリティカル値を－1（最低6）する。このエフェクトを使用した判定の終了後、あなたはHPを5点失う。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。	

リバティフェザー	
最大レベル：5	
タイミング：セットアップ	
技能：—	難易度：自動成功
対象：シーン選択	射程：視界
侵蝕値：6	制限：—
効果：レネゲイドウィルスに干渉し、物理法則から解き放つ魔法のエフェクト。そのシーンの間、対象の行動値を＋[LV×2]し、対象を〔飛行状態〕にする。このエフェクトはあなたが使用した《ワーディング》の効果中のみ使用できる。対象はこのエフェクトの効果を拒否できる。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。	

マジカル！攻城兵器	
最大レベル：10	
タイミング：メジャー	
技能：—	難易度：自動成功
対象：自身	射程：至近
侵蝕値：8	制限：—
効果：魔法で大掛かりな大砲や破城槌のような兵器を作成するエフェクト。あなたはそのシーンの間、以下のヴィークルを作成して装備する。 種別：ヴィークル 技能：〈運転：兵器〉 攻撃力：LV×4 行動値：－20（最低0） 装甲：LV×3 全力移動：移動不可 このヴィークルによる攻撃の対象は範囲となり、射程は視界となる。搭乗中はエフェクトの効果以外で移動を行えない。	

ブーストマジック	
最大レベル：3	
タイミング：効果参照	
技能：効果参照	難易度：—
対象：—	射程：—
侵蝕値：8	制限：—
効果：エフェクトの効果を増強する魔法。必ず他のエフェクトと組み合わせ使用すること。組み合わせた他のエフェクトのレベルを＋[LV]する。ただし使用回数は増加せず、このエフェクトを組み合わせた行動でダメージを与えたり、HPを回復することはできない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。	

<p>速攻魔法</p> <p>最大レベル：3 タイミング：メジャー 技能：シンドローム 難易度：対決 対象：範囲選択 射程：視界 侵蝕値：4 制限：— 効果：素早く魔法攻撃を仕掛けて敵を一網打尽にするエフェクト。 このエフェクトは「未行動」のキャラクターのみを対象にできる。 組み合わせた攻撃の攻撃力を+LVし、命中判定のダイスを+ [LV] 個する。 さらに対象の行動値があなたより低い場合、攻撃力に+ [LV] Dする。 このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。</p>

<p>キミの心のインデックス</p> <p>最大レベル：5 タイミング：メジャー 技能：〈知識〉 難易度：— 対象：— 射程：— 侵蝕値：1 制限：— 効果：心の中の何処かに僅かに記憶された知識を鮮明に蘇らせるエフェクト。 組み合わせた判定のダイスを+ [LV] 個し、クリティカル値を-1（最低で6）する。</p>

<p>マジックアイテム</p> <p>最大レベル：5 タイミング：メジャー 技能：— 難易度：自動成功 対象：効果参照 射程：効果参照 侵蝕値：4 制限：— 効果：魔法でどこからともなく便利な道具を調達してしまうエフェクト。 あなたは必要な常備化ポイントが合計で [LV×4+同時に使用する財産点] 以下のアイテムを即座に入手する。 入手したいアイテムが特定のシンドローム専用等の特殊なアイテムであっても、あなたが既に取得のための条件を満たしているなら入手が可能であり、常備化不可となっている場合は必要な常備化ポイントは7として扱う。 ただし、ユニークアイテムやエンブレムのような経験点を消費して入手するアイテムとエフェクトの効果で作成するアイテムは、このエフェクトの効果で入手できない。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。</p>

<p>絶望を越えて</p> <p>最大レベル：5 タイミング：オート 技能：— 難易度：自動成功 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：3 制限：— 効果：絶望に立ち向かう心を支え、その悲しみを和らげる魔法のエフェクト。 対象がタイタス昇華を行った直後に使用できる。 対象の侵蝕率を [LV+1] 点減少させる。 このエフェクトはあなた自身を対象にできない。 このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。</p>

<p>希望への道標</p> <p>最大レベル：3 タイミング：オート 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：基本値+2 制限：— 効果：新たな出会いがあなたを日常へと繋ぎ止める道標となることをあらわすエフェクト。 あなたが新たなロイスをポジティブの感情で結んだとき、取得済みのロイスの感情をポジティブに変更した際に宣言する。 あなたの侵蝕率を [LV×2] 点減少させる。 ただし、あなたはロイスがタイタス化した場合、侵蝕率を1D10点上昇させる。 このエフェクトは一つのロイスにつき一度のみ使用できる。</p>

<p>奇跡も魔法も・・・</p> <p>最大レベル：3 タイミング：オート 技能：— 難易度：自身 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：3 制限：アージュエフェクト 効果：力の行使によって失われるはずの何かをあなたが引き受け、絶望と衝動から誰かを護る魔法のようなエフェクト。 対象がアージュエフェクトを使用した直後に宣言する。 対象の暴走を解除し、あなたが暴走を受ける。 この暴走の効果は対象のアージュエフェクト取得により変更された暴走の効果となり、あなたは効果の異なる暴走を複数同時に受けることができる。 このエフェクトの効果によって受けた暴走は、エフェクトなどの効果で解除できない。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。</p>

<p>ファインアート</p> <p>最大レベル：5 タイミング：メジャー/リアクション 技能：〈意志〉〈交渉〉 難易度：対決 対象：— 射程：— 侵蝕値：4 制限：80% 効果：より洗練された魔法を操るエフェクト。 組み合わせた判定のダイスを+ [LV×2] 個する。</p>

<p>マジカル☆メイクアップ！！</p> <p>最大レベル：5 タイミング：セットアップ 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：6 制限：80% 効果：魔法使いとしてのコスチュームを身を纏い、戦闘態勢に入るためのエフェクト。 シーン終了までメイガスのエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+ [LV×2] する。ただし、あなたはクリンナップに《マジカル☆メイクアップ！！》のレベル÷2（切り上げ）に等しい値ぶんの侵蝕率を上昇させる。上昇させない場合、《マジカル☆メイクアップ！！》の効果は終了する。 このエフェクトは5レベル以上で、メイガス以外のエフェクトを組み合わせた判定にも効果を発揮する。</p>
--

<p>マジックパワーストーン</p> <p>最大レベル：3 タイミング：メジャー 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：効果参照 制限：80% 効果：体内のウィルスを魔力の源へと変換して蓄積するエフェクト。 2D10点の侵蝕率を上昇させ、[上昇させた侵蝕率×LV] 点のマジックパワーを得る。そのシーンの間、あなたは侵蝕率が上昇する際に代わりにマジックパワーを消費してよい。ただし、侵蝕率の上昇とマジックパワーの消費を同時に行うことはできず、マジックパワーがマイナスになるような消費は行えない。マジックパワーはシーン終了と同時に消滅する。このエフェクトは侵蝕率によるレベルの上昇効果を受けない。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。</p>

積層魔法陣

最大レベル：5
 タイミング：マイナー

技能：— 難易度：自動成功
 対象：自身 射程：至近
 侵蝕値：5 制限：100%

効果：幾重にも魔法陣を描き出し、魔法の威力と範囲を拡大するエフェクト。
 このメインプロセスを行う、メイガスのエフェクトの対象を範囲選択に変更し、ダメージやHP回復の効果を持つものならば、その数値に+ [LV×3] する。

イメージキャンセラー

最大レベル：3
 タイミング：オート

技能：— 難易度：自動成功
 対象：単体 射程：至近
 侵蝕値：6 制限：100%

効果：強固なイメージによってエフェクトの効果を消去する。
 対象が「タイミング：オート」「難易度：自動成功」のエフェクトを使用した直後に宣言する。そのエフェクトの効果を無効化する。使用回数自体は消費され、対象の侵蝕率も上昇する。「制限：(侵蝕率以外の要素)」
 「制限：120%」とエネミーエフェクトは対象にできない。このエフェクトは侵蝕率によるレベル上昇の効果を受けない。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。

連続魔法

最大レベル：1
 タイミング：マイナー

技能：— 難易度：自動成功
 対象：自身 射程：至近
 侵蝕値：7 制限：100%

効果：複数の魔法を一度に使用するエフェクト。
 このメインプロセスで2回のメジャーアクションを行える。ただしメイガスのエフェクトを組み合わせた行動のみで、処理はそれぞれ別に行うこと。
 このメインプロセスの終了時にあなたはHPを10点失う。
 このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。

エンハンスマジック

最大レベル：1
 タイミング：イニシアティブ

技能：— 難易度：自動成功
 対象：単体 射程：至近
 侵蝕値：効果参照 制限：120%

効果：魔法の力で味方の能力を再活性させるエフェクト。
 このエフェクトはあなた自身を対象にできない。対象は取得している使用回数制限のあるエフェクトの一つを選択し、その使用回数を1回ぶん回復する。ただし、元の使用回数を超えて回復はできない。あなたは侵蝕率を回復させたエフェクトの侵蝕値×2点上昇させる。
 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。

リフレインマジック

最大レベル：1 タイミング：効果参照

技能：— 難易度：自動成功 対象：効果参照
 射程：視界 侵蝕値：4D10 制限：120%

効果：鏡写しのようにエフェクトによって起きた現象をそっくりそのまま再現する能力。
 あなた以外のキャラクターのメインプロセスが終了した直後に宣言できる。あなたは即座にメインプロセスを得て、直前のキャラクターが行った行動と全く同じ行動を行う。エフェクトの組み合わせ、ダイスの数や技能レベル、クリティカル値などもそのまま直前のデータを使用し、新たにエフェクトを組み合わせたり、あなた自身の浸食率やその他の効果によるデータの変更は受けない。その行動自体の対象は本来選択可能な対象からあなたが選択する。さらにあなたはその行動で上昇するはずの侵蝕率の上昇を含む、行動後のデメリットも全て受ける。このエフェクトは[未行動]でなければ使用できず、使用後に[行動済み]になる。このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。

暴走する魔力

最大レベル：1
 タイミング：メジャー

技能：— 難易度：自動成功
 対象：シーン 射程：視界
 侵蝕値：4D10 制限：120%

効果：全魔力を解き放ち絶大な破壊を齎すエフェクト。レネゲイドに侵蝕された滅びのイメージが全てを拒絶する。
 このエフェクトは他のエフェクトと組み合わせ使用できない。対象に[最大HP+基本侵蝕値] 点のダメージを与える。命中判定は行わずダメージロールのみ発生し、このダメージは装甲を無効化する。
 ダメージロールの終了後にあなたは死亡する。
 このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。

シュテルンパニッシャー

最大レベル：5
 タイミング：メジャー

技能：シンドローム 難易度：対決
 対象：単体 射程：視界
 侵蝕値：5 制限：リミット

前提：《マジカルショット》または《マジカルスラッシュ》

効果：星の彼方までも追尾する必殺の魔法攻撃を放つエフェクト。
 組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [LV] D する。この攻撃に対してカバーリングを行うことはできない。
 この攻撃は対象が必ず単体になる。

ミーティアストライク

最大レベル：1
 タイミング：メジャー

技能：シンドローム 難易度：50
 対象：シーン(選択) 射程：視界
 侵蝕値：8 制限：リミット

前提：《マジックブラスト》

効果：極限まで魔力を高め、隕石の落下にも匹敵する破壊力を生み出すエフェクト。
 組み合わせた攻撃の対象をシーン(選択)に変更し、射程を視界に変更し、攻撃力に+ [〈意志〉×4] する。
 さらにこの攻撃に対しては[ガード]を行えず、ドッジの判定のダイスは-3個される。

リヴァイズドウェポン

最大レベル：1
 タイミング：効果参照

技能：— 難易度：自動成功
 対象：効果参照 射程：—
 侵蝕値：基本値+3 制限：リミット

前提：《エンチャントウェポン》

効果：魔法によって強化した武器を修復するエフェクト。
 《エンチャントウェポン》の効果を受けている武器が何らかの効果で破壊されたり失われた瞬間に効果を発揮する。
 その武器の《エンチャントウェポン》の効果解除し、破壊や消失などの効果を無効化する。

<p>極大魔法</p> <p>最大レベル：5 タイミング： 技能：シンドローム 難易度：対決 対象：— 射程：視界 侵蝕値：4 制限：ピュアブリード 効果：純血の魔法使いにのみ許された、頂点を極めし大魔法を行使するエフェクト。組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [LV×5] する。</p>
--

<p>覚醒する魔力</p> <p>最大レベル：1 タイミング：セットアップ 技能：— 難易度：自動成功 対象：効果参照 射程：至近 侵蝕値：2D10 制限：ピュアブリード 効果：魔法使いの素質を持った他者を覚醒させるエフェクト。 [タイミング：セットアップ] [対象：自身] のエフェクトと組み合わせる。組み合わせたエフェクトの対象を単体に変更し、あなた以外のキャラクターを対象にできる。このときいかなる方法でも対象を単体から変更できない。 このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。</p>

<p>アークメイジ</p> <p>最大レベル：1 タイミング：メジャー 技能：シンドローム 難易度：20 対象：— 射程：— 侵蝕値：5 制限：変異種 (Dロイス) 効果：通常のエフェクト使用とは別次元の理解不能な、まさに魔術としか言い表せない攻撃を行うエフェクト。 組み合わせた攻撃の判定に対して、達成値を減少したり0に変更するような効果を受けず、対象はリアクションを行えない。 このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。</p>

Dロイス：魔法少女 メイガス専用

今にして思えばこんな日が来るなんて、夢にも思っていなかった。んー？ 違うかな？
 そうじゃない。本当は夢見てただね。
 ずっと心の奥底で、わたしはほんとは魔法の力でみんなを幸せにする、ステキな魔法使いなんだ・・・って。
 ノートの隅や、スマホのメモ帳とか、今見たら正直恥ずかしくなっちゃうような？わたしの夢が叶った時、それが同時に日常を壊そうとする恐ろしい人たちの戦いの始まりなんだって教えられても、全然怖くなくなかった。
 もう恥ずかしい妄想だなんて思わなくていい！
 わたしの心の中にある“魔法”が、みんなの夢と希望を護れるんだって！
 心が軽い！ もう、何も怖くない！！

●解説

Dロイス：魔法少女は、メイガスのオーヴァードの中でも特に、自身の願望と能力が社会に対して大きな利益となることを自覚できた者に顕著に備わる。
 日常や社会といった環境との繋がりがダイレクトに力となる反面、そうしたものを失うことへの潜在的な恐怖は、他のオーヴァードに比べて聊か強い傾向が見られるだろう。
 ●効果
 あなたは《マジカルプリンセス》を取得する。このエフェクトの取得に経験点は必要ない。
 さらにあなたはタイタス昇華の効果をも1シナリオに1回までしか使用できない。
 強制的に2回目以降を使用させられた場合、使用後に3D10点の侵蝕率を上昇させる。

マジカルプリンセス

<p>最大レベル：1 タイミング：メジャー/リアクション 技能：効果参照 難易度：— 対象：— 射程：— 侵蝕値：4 制限：魔法少女 (Dロイス) 効果：人々の希望を護る奇跡の担い手として、絆が魔力となるエフェクト。 あらゆる判定と組み合わせることができる。組み合わせた判定を【社会】で行える。 さらにその判定のダイスを+ [タイタス化していないロイスの数] 個する。 このエフェクトはタイタス昇華の効果を受けた判定には組み合わせることができず、判定後や結果として発生するダメージロールなどにタイタス昇華の効果を使用できない。</p>

Dロイス：大魔王 メイガス専用

「今のは《極大消滅波》ではない。《焦熱の弾丸》だ」
 眉一つ動かさず淡々と述べた君とは正反対に、相対した敵の焦燥と狼狽は火を見るより明らかだった。
 レネゲイドウィルスが解き放った君の内なる世界——魔力と呼ばれるエフェクト——は、君のイメージと意志に応じて通常では有り得ない結果を齎す。
 想像が現実を凌駕するのは、想像の中だけである。
 現実の法則を逸脱することはない。
 それが常識という枷であり、日常の絶対的ルールであり、そして君は非日常の側の人間なのだ。
 想い描くことに制約が無いならば、文字通り君の魔力は無限大となり、無限の魔力を解き放つ存在をして、人は君を“大魔王”と呼び表わすのだろう。
 ふと、そんな理屈を廻らせている間に、敵の姿は消えていた。
 さて次は、消火器でもイメージして後始末をしておこう・・・。

●解説

Dロイス：大魔王はメイガスのオーヴァードの真髄である、「想像力による外界への干渉」を計測不可能なレベルで行使する。
 心に想い描くことは最も自由な行為だが、それが現実になるのだから、彼らは自身に備わった数々のエフェクトを当人が思いつく限りに強大なものとして行使できるのだ。だがそれ故、ウロボロスシンドロームの発症者たちと並び、極めてジャーム化の危険が高い存在とも言われている。
 何せ、彼らの想像という名の衝動の魔法を阻むものなど、非日常の世界にすらありはしないのだから・・・。
 ●効果
 あなたは《大魔王》を取得する。このエフェクトの取得に経験点は必要ない。Dロイス：大魔王を取得した場合、侵蝕率基本値に+3する。

大魔王

<p>最大レベル：1 タイミング：効果参照 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：10 制限：大魔王 (Dロイス) 効果：ごくありふれたエフェクトの使用ですら、大魔王の名を持つ者が行えば想像を絶するものとなる。 何らかのエフェクトを使用するか、エフェクトを組み合わせた判定を行う直前に宣言できる。それらのエフェクト全てのレベルをブリードによる最大レベルであるとみなし、次にその他のレベルを上昇する効果、侵蝕率によるレベル上昇を適用して、判定や効果の算出処理を行う。継続するエフェクト効果はレベル上昇後の状態を元に効果を継続するが、エフェクトの使用回数は変化しない。また、このとき、上昇する侵蝕率の合計は3倍になる。 《大魔王》の対象は自身以外に変更できない。 このエフェクトは1シナリオに1回使用できる。</p>

イージーエフェクト：メイガス

ここで紹介するのはメイガスのイージーエフェクトデータである。

エフェクトの発現が魔法として認識されるメイガスのオーヴァードは、やはり魔法じみた効果やイメージの強いイージーエフェクトを操る。直接的に戦いを有利にするものはないが、日常、非日常を問わず、様々な場面で助けとなる効果が揃っている。

ファミリア

最大レベル：1
 タイミング：常時
 技能：— 難易度：自動成功
 対象：自身 射程：至近
 侵蝕値：基本値－1 制限：—
 効果：ぬいぐるみやAIなどの無機物に自我を与えてファミリアにするエフェクト。
 特別、何かの役に立つわけではないが、傍にいただけであなたの心を癒したり、辛いときや楽しいときの話し相手になってくれる。
 このファミリアは、他人（ときにはオーヴァードにすら）には存在を知覚できない場合もある。ファミリアを破壊され、元の無機物に戻されそうな場合、〈意志〉によるリアクションを行う。

カボチャの馬車

最大レベル：1
 タイミング：メジャー
 技能：— 難易度：自動成功
 対象：範囲選択 射程：至近
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：魔法でその場に適した衣装や外装などを設えるエフェクト。
 フォーマルなドレスで着飾ったり、おんぼろの軽自動車を高級リムジンに変えたりできるが、あくまで普通の衣服であったり、外観だけ取り繕うのみの効果である。
 見破ろうとする場合、あなたの〈意志〉とリアクション側の〈知覚〉による対決を行う。

鉄壁のスカート

最大レベル：1
 タイミング：常時
 技能：— 難易度：自動成功
 対象：自身 射程：至近
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：あなたの衣服を魔法によって強化するエフェクト。
 どんなに激しく動いても、どれほど苛烈な攻撃で破損しても、大事なところ（及び規制による部分）だけはきっちりとガードしてくれる。
 このエフェクトは特別に戦闘中も効果を発揮するが、アイテムの破壊を防ぐ効果ではなく、BD・DVD版では魔法が解ける。

マギカ・エクス・マキナ

最大レベル：1
 タイミング：オート
 技能：《ワーディング》 難易度：自動成功
 対象：効果参照 射程：視界
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：あなたの使用する《ワーディング》と同時に使用する。
 そのシーンの間、シーン内で起こる凄惨な出来事は、全て、コミカルなイメージで表現される。
 鮮血が迸り、脳漿が撒き散らされ、臓物が破れて、四肢が腕がれ引き千切られようとも、子供向けアニメのような演出で片づけられるだろう。
 あくまで見た目だけではあるが・・・。

おまじない

最大レベル：1
 タイミング：マイナー
 技能：— 難易度：自動成功
 対象：自身 射程：至近
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：簡単なおまじないで自分に気合を入れるエフェクト。
 戦闘以外の判定で使用できる。
 その判定のダイスを＋1個する。
 このエフェクトは1シナリオに3回だけ使用できる。

トリック&オアトリック♪

最大レベル：1
 タイミング：効果参照
 技能：効果参照 難易度：効果参照
 対象：効果参照 射程：効果参照
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：あなたに対して不利な立場にあるキャラクターに対してのみ効果を発揮する。
 いつでも使用を宣言できる。
 そのシーンの間、対象のキャラクターは様々な場面でああなたの思い描いた不利や恐怖、不安などに苛まれることになる。
 この効果は演出上のものであり、実際にダメージを受けたり、命の危険があるわけではないが、対象は心身ともに深刻なストレスに悩まされることになるだろう。

小さな奇跡

最大レベル：1
 タイミング：効果参照
 技能：— 難易度：自動成功
 対象：単体 射程：—
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：シーンの終了直前に使用できる。
 使用すると、対象にとって決して大きな利益ではないが、ほっとするような心温まる出来事が起こる。
 実際にどんなことが起こるのかは、対象となったキャラクターのプレイヤー、またはGMと相談して決定すること。

秘めたる想い

最大レベル：1
 タイミング：メジャー
 技能：〈意志〉〈交渉〉 難易度：対決
 対象：効果参照 射程：視界
 侵蝕値：— 制限：—
 効果：魔法でほんの少しだけ、誰かの心の奥底を覗き込むエフェクト。
 使用することで対象が心に抱えた葛藤や願望を知ることができる。この効果で何らかの情報がヒントが得られるとしてもよい。
 このエフェクトはあなたがロイスを結んだ相手のみを対象にできて、効果を拒否する場合、対象は〈意志〉によるリアクションを行う。

■エネミーエフェクト：メイガス

ここで紹介するのは、エネミー専用のエフェクトである。これらのエフェクトは、メイガスのシンドロームを持つエネミーのみが取得でき、メイガスのエフェクトとして扱われる。

メイガスのエネミーエフェクトは、文字通り悍ましく冒険的な魔術を彷彿とさせるものばかりで、科学万能の現代において、その理解し難い能力は、死と破壊と絶望を撒き散らすのに十分な威力を発揮する。

ボスキャラクターテンプレート：魔界の姫君は、異なる世界から来訪したプリンセスである。魔族ならではの強力な魔法と、流麗な身のこなしによる防御でPCを翻弄する戦闘スタイルだ。

彼女は実力を認めた相手になれば、自らの名を明かし、親交を結んで寵愛を授けるといふ。

またデータには記載されていないが、幾つかのヒロイス等も巧みに操るだろう。

■ボスキャラクターテンプレート

◆魔界の姫君

●シンドローム メイガス：パロール（コアブリード）

●能力値と技能

【肉体】 5 / 〈運転：魔獣・兵器〉 5

【感覚】 2 / 〈芸術：舞踏〉 1

【精神】 7 / 〈RC〉 6 〈意志〉 9

【社会】 9 / 〈情報：事情通〉 3

HP：127 侵蝕率：120%（ダイス+3個）

行動値：11（0） 装甲値：15 ガード値：11

◆エフェクトとコンボデータ

▼常時

《生命増強》3 《異常耐性：重圧》《マレフィセント》

▼イニシアティブ 《加速する刻》2 《レネゲイドアケル》

▼オート 《黒星招来》《蘇生復活》

▼セットアップ

《ダークリチュアル》2 《マジカル☆メイクアップ!!!》3

▼クリンナップ 《高速再生》2

▼コンボ

●魔砲戦用意・・・発射!!! 〈運転〉（1回のみ）

マフ：《連続魔法》《盾なる力場》3 《積層魔法陣》5

メジャー1：《マジカル! 攻城兵器》5

メジャー2：《コソットレイト：メイガス》3

《イービルデッド》《マジカルプリンセス》

対象：範囲 射程：視界 ダイス：24個

クリティカル：7 攻撃力：+35 《バレット》不可

●華麗なる殺戮 〈意志〉（メインで使用する攻撃）

マフ：《積層魔法陣》5 《斥力跳躍》3 《重力の沼》5

メジャー：《コソットレイト：メイガス》3 《マジックボルト》5

《ファイア》3 《マジックブリンセス》《イニシアティブ》5

対象：範囲選択 射程：20m ダイス：30個

クリティカル：7 攻撃力：+30 暴走を追加

同エンゲージではリアクションのクリティカル値+1

アビスゲート

最大レベル：5

タイミング：メジャー

技能：〈意志〉 難易度：対決

対象：シーン選択 射程：視界

侵蝕値：— 制限：—

効果：冥界の門を開き、凍てつく波動でレネゲイドウィルスの働きを停止させるエフェクト。

対象に射撃攻撃を行う。この攻撃の命中判定のダイスを+ [LV+2] 個する。

この攻撃が命中した場合、あなたは対象が受けているエフェクトによる効果を任意に選択して、その効果を解除できる。

このエフェクトは他のエフェクトと組み合わせ使用できない。

ダークリチュアル

最大レベル：5

タイミング：セットアップ

技能：— 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：— 制限：—

効果：暗黒の儀式を執り行い、レネゲイドの力を爆発的に活性化させるエフェクト。そのラウンドの間、攻撃の命中判定と、バッドステータス等の不利な効果を与える判定のダイスに、+ [LV×3] 個する。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。

イービルデッド

最大レベル：1

タイミング：メジャー

技能：効果参照 難易度：対決

対象：— 射程：—

侵蝕値：— 制限：—

効果：絶対的の死の運命を具現化した呪文を浴びせ掛けるエフェクト。

あらゆる攻撃の判定に組み合わせることができる。

その攻撃によって戦闘不能や死亡になったキャラクターは、《リザレクト》の効果で戦闘不能や死亡を解除できない。

このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。

大魔王からは逃げられない

最大レベル：1

タイミング：常時

技能：— 難易度：自動成功

対象：効果参照 射程：効果参照

侵蝕値：— 制限：—

効果：その戦闘が決して逃げることでないこと死闘であることを意味するエフェクト。

あなたのいるエンゲージは常に封鎖され、如何なる方法を以てしても離脱を行えない。

この効果はあなたが任意にタイミングを消費することなく、いつでも解除したり再開したりできる。

ケイオスブレイズ

最大レベル：10

タイミング：メジャー

技能：〈意志〉 難易度：対決

対象：— 射程：視界

侵蝕値：— 制限：—

効果：憎悪と悪意に満ちた混沌の炎を召喚する魔法のエフェクト。あらゆる存在そのものを掻き混ぜ解き放たれる炎は、漆黒の輝きを放ち、全てを消滅させる禁忌の燈火だ。

対象に [攻撃力：+LV×4] の射撃攻撃を行う。

この攻撃に対してガードは行えず、ダメージは装甲値を無視して与えられる。

マレフィセント

最大レベル：1

タイミング：常時

技能：— 難易度：—

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：— 制限：—

効果：オーヴァードとしても魔術師としても、史上類を見ないほどの力を備えていることをあらかずエフェクト。

あなたがオーヴァード（ジャーム）を対象にして行うメジャーアクションの判定では、クリティカル値を-1（最低で6）して行う。

この効果はあなたの現在HPが50以下のときのみ発揮される。

■サンプルキャラクター：絶望に抗う者

ダブルクロス
『絶望から希望への回帰こそ、俺が求める相転移だ!!』

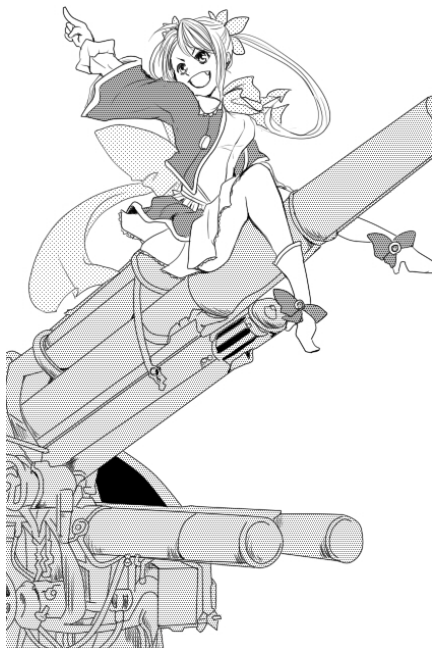


◆キャラクターのイメージ

表向きはごく普通の優等生。チルドレンとして教育を受けながら、自らも努力を怠らないが、それを隠してクールに振る舞う癖がある。
任務に斃れ、力に吞まれて絶望する仲間を看取るうちに、矛盾した世界が齎す絶望そのものを憎み、希望と奇跡を体現するという意志に目覚めていく。

■サンプルキャラクター：魔砲少女

『魔導砲 魔力充填120%...ってオー！』



◆キャラクターのイメージ

人気ソーシャルゲーム・フリートメイデンにハマった女子中学生。元々筋金入りのミリタリーマニアでもあり、ゲームのキャラになりきって日常を護る戦いに参加する。実家は一般家庭だがかなりの富裕層である。

●シンдрローム

メイガス (ピュアブリード)
ワークス：UGNチルドレン カヴァー：高校生

●能力値と技能

【肉体】2 / 〈回避〉1
【感覚】2 /
【精神】4 / 〈RC〉2 〈意志〉4 〈知識：レゲド〉2
【社会】4 / 〈情報：UGN〉1 〈情報：裏社会〉2
HP最大値：28 行動値：8
常備化ポイント：8 財産点：4
戦闘移動：1.3m 全力移動：2.6m

◆武器と防具

素手 (白兵) / 技能：白兵 / 命中0 / 攻撃力5
ガード値0 / 射程：至近 / 常備化：— / 必要経験点：
強化服 (防具) / ドッジ— / 行動— / 装甲値1 / 常備化：1

◆一般アイテム

コネ：UGN 幹部・コネ：警察・コネ：情報屋

◆Dロイス

《大魔王》LV1 / タイミング：効果参照
技能：— / 難易度：自動 / 対象：自身 / 射程：至近
侵蝕率：10 / 制限：大魔王
効果：同時に使用したエフェクトのレベルは最大である
とみなされる、上昇する侵蝕率の合計は×3される。

◆取得エフェクト

《リザレクト》と《ワーディング》を1レベルで取得
《覚醒する魔力》LV1 / タイミング：セットアップ
技能：— / 難易度：自動 / 対象：効果参照
射程：至近 / 侵蝕率：2D10 / 制限：ピュアブリード
効果：《マジカル☆メイクアップ!!》と同時に使用して、対象を単体に変更する、シナリオ1回
《マジカル☆メイクアップ!!》LV1
タイミング：セットアップ
技能：— / 難易度：自動 / 対象：自身 / 射程：至近
侵蝕率：6 / 制限：80%
効果：ラウンド中の判定のダイス+LV×2個
《チェイスマジック》LV3 / タイミング：オート
技能：— / 難易度：自動 / 対象：単体 / 射程：至近
侵蝕率：4 / 制限：— / 効果：対象が行うダメージロールに+LVD、ラウンドLV÷2回
《リフレックス：メイガス》LV2 / タイミング：リアクション
技能：シンдрローム / 難易度：対決 / 対象：自身
射程：— / 侵蝕率：2 / 制限：—
効果：クリティカル値-LV (最低7)

《マジックシールド》LV1 / タイミング：リアクション
技能：〈意志〉 / 難易度：対決 / 対象：自身 / 射程：至近
侵蝕率：2 / 制限：— / 効果：ドッジを行う

◆Dロイス

《マジックリリス》LV1 / タイミング：リターン
技能：効果参照 / 難易度：— / 対象：— / 射程：—
侵蝕率：4 / 制限：魔法少女
効果：判定を【社会】に変更、ダイス+ロイスの数

◆取得エフェクト

《リザレクト》と《ワーディング》を1レベルで取得
《コンセプト：メイガス》LV2 / タイミング：メジャー
技能：シンдрローム / 難易度：対決 / 対象：— / 射程：—
侵蝕率：2 / 制限：—
効果：クリティカル値-LV (最低7)
《高速詠唱》LV1 / タイミング：マイナー
技能：— / 難易度：自動 / 対象：自身 / 射程：至近
侵蝕率：4 / 制限：—
効果：《マジカル! 攻城兵器》を使用、シナリオLV回
《ナイトライダー》LV1 / タイミング：リターン
技能：〈運転：兵器〉 / 難易度：— / 対象：— / 射程：—
侵蝕率：2 / 制限：— / 効果：ダイス+LV個
《要の陣形》LV1 / タイミング：メジャー
技能：シンдрローム / 難易度：— / 対象：3体 / 射程：—
侵蝕率：3 / 制限：—
効果：対象を3体に変更、シナリオLV回
《マジカル! 攻城兵器》LV3 / タイミング：メジャー
技能：— / 難易度：自動 / 対象：自身 / 射程：至近
侵蝕率：8 / 制限：— / 効果：ゲイタルを作成して装備

・おくづけみしたいなもの・

御無沙汰しております。

サトリの妖怪です。

突然ですが、スキル作成の禁断症状が出ました。

S☆Eとは全く毛色の違う、世界観とテキスト系ルールで固めた新作・リアルファンタジアの製作に勤しむこと3か月……。やっぱテキストの紙面稼ぎはめんどくせえな。うん、スキルを作ろう。

四角いボックスに数字と言葉を詰め込んで、ユーザーが容易に把握して丸暗記できない程度には複雑だけど、遊べば遊ぶほどに新しい発見が生まれ、キャラは強くなり、あなた自身のゲームの腕もアップする。俺はそういうスキルゲーが大好きなんですなー。

というわけで前々から作りたかったのがコレ！ 大好きなゲームの一つ、ダブルクロスの二次創作データを作ってみました。

シンドローム：メイガス。

これは、能力者の心の奥底にある願望や希望といったものが具現化して、外界に干渉するというシステムを獲得したシンドロームです。異能力バトルアクションものには是非とも欲しい、『魔法使い』になれるシンドロームですね。

ダブルクロスのシンドロームには大きく分けて二つの系統が見受けられます。(あくまで私見だよ)

一つは、既存の技術や生命体・無機物に備わったシステム、メカニズムが、レネゲイドの力によって高次元の域に達したタイプ。
生体電流や生体改造、生理学的な超能力や運動能力制御、熱エネルギーに関するもの……。おなじみのサラマンダーやブラックドッグ、キュマイラなんかです。

対してもう一つの枠組みが、従来には存在しえなかった(または観測できても仮定の域を脱していない)現象を操るに至ったタイプ。

光や重力(量子レベルの未知の物質?)を操作し、一定範囲内における事象(因果律)を意のままにする……。エンジェルハイロウやパロール、オルクスなんかです。

カッコイイっすね!

ダブルクロス The 3RD EDITION (富士見書房) は矢野俊策氏並びに有限会社FEAR様の著作物です。本データは二次創作データであり、個人での使用に限り複製・配布を許可します。 2015.YS

この2系統の分類で言えば、メイガスシンドロームは前者です。

言い方は少しアレかもしれませんが、“メイガスを発症した魔法使い”というのは、元々人格や精神に何らかの疾患やストレスを抱えていた存在なのかもしれません。人の心の働きという、極めてデリケートな部分を罹患した状態(なんで【精神】0です)から、それを自在に世界へ解き放てる能力を手にした(つまり【社会】2です)といったタイプですね。

ダブルクロスは異能の力で人知れず日常を護り、疵付き、ともすれば守った人々から化け物扱われる……。そんなヒーローものには不可欠な哀愁たっぷりのシチュエーションに溢れています。

メイガスのオーヴァードとは、そんな非情な世界において、逆に絶望から希望への相転移を果たした、燦然と眩しく輝くポジティブ要素の塊といったところでしょうか?

(書いてて思った。俺は魔法使いにはなれない。生きてるのが辛い。眩しさが妬ましいwww)

ただ、あくまでも、

二次創作! 非公式です!(超重要)

『欲しいけど、存在しない』ものを、『誰も作ってくれないから自分で作った』だけです。

お金とって売るわけでもないしねえ〜?

今回は3日ほどでさくっと作ったモノですが、制作にあたってはサンプルキャラクターイラストをきりひとさんにお願ひしました。

魔砲少女、いいっすね^^
あ〜ノンケになっちゃう〜

というわけで、お気に召していただけたならば、どうぞみなさまお手に取ってお楽しみください。

そしてあなたの奇跡と魔法の力で、傷付いた仲間を心を支えてあげてください。

彼らが絶望し、レネゲイドに呑みこまれてしまわぬように!

あー公式でロイスもっといっは、電脳するルールでねえかなあ……。PC全開にとれるようにしてスケーラビリティ化なんてしてやるもんかよ!

・おしらせ・

このメイガスシンドロームに焦点をあてたオリジナルシナリオ『Miracle Magic』も近日公開予定となります。こちらは来る6月7日のGS女子会コンベンションにて提供予定ですので、参加される方もそうでない方も、どうぞご期待ください。(ホモは来るなよ? フリじゃねえからな?)

それでは、皆様のTRPGライフに、奇跡と魔法の祝福を……

2015.5.14 G≠S

※本データの利用について※

本データをご利用の際には以下の注意事項をよく読み、節度を守って楽しく遊びましょう。

・**ダブルクロス THE 3RD EDITION (富士見書房) は矢野俊策氏、並びに有限会社FEAR様の著作物です。本データの製作者によるライセンス商品ではありません。**

・本データは二次創作物です。本データを利用しての物販活動、またはそれに類する行為、有償での配布・譲渡、その他著作権者並びに出版者の提示する規約[※]に反する行為を禁じます。

・本データは個人での利用に限り、複製、配布を許可します。

・二次創作物及び知的財産としての本データの全ての権利は本データの製作者が有するものとします。

・**本データを使用したことによる一切のトラブルや不具合について、制作側は一切の責任を負いません。**

・本データの内容は架空のものです。実在の人物、団体とは一切関連はありません。

・本データの内容は、特定の心的疾患、及び精神疾患について排斥や擁護を行うものではありません。

・**以上の利用に関する注意事項に対して何らかの違反行為、または違法行為があった場合、法的措置を行うものとします。**

※2015年5月14日随時内容に準ずる

2015年5月14日

製作・執筆

サトリの妖怪(侵蝕率39%)

お茶をのんでいたひと

戦闘員32号 Twitter: @sentoin0032

絵を描いたひと

きりひと Twitter: @k_05