

---

---

# よくわからないマジカロギア入門

マジカロギアとはどんなゲームかをザックリご紹介

---

---



# はじめに



本資料は、マジカロギアがどんなシステムで、どういう遊び方をするのかを簡単に説明した資料です。ルールブック等で詳細を確認する前に簡単にイメージを掴むために必要な情報となります。

## 注意

本資料はマジカロギア公式資料ではありません。  
一部独自の解釈が入っているため、詳細な内容はルールブックをご確認ください。

# マジカロギアとは

現代社会で不老不死の魔法使いとなり、危険な魔導書（禁書）、魔法使い（書籍卿）と戦うRPG。

魔法使いは名付け（言葉）の力を駆使し世界を自由に改変できる存在で、力を持たない一般人相手なら無敵の存在。

でも魔法使いよりもっと強い存在の「世界法則」はそんな魔法使いが大嫌いで、現実世界から何とか排除をしようとする。

魔法使いは何とかして現実世界に干渉するため、世界法則に愛される存在の一般人と関係（アンカー）を結ぶことで世界法則に抗い現実世界に干渉する。

# 用語集

単語	内容
魔法使い	魔法が使えるキャラクター。
愚者（フール）	魔法を使えないキャラクター、また魔法の存在を知らないキャラクター。
魔導書（グリモア）	魔力を秘めた本。人の強い欲望・執念・妄想が染みついた本や芸術品が魔導書になる。
禁書（ペイン）	魔導書の中でも特に危険なもの。人間社会に害をなし世界を滅ぼそうとする。
断章（フラグメント）	禁書が隠れるために分割された状態。隠れるため人とかに憑依する。
書籍卿（ビブリアマニア）	悪の魔法使い。自分の勝手な理想のために魔導書を集めてる。
アンカー	魔法使いが現実世界に繋ぎ止めている、人間との関係。
呪圏（スペルバウンド）	魔法使いが戦うときに広がる特殊空間。通常の世界とは異なる時間が流れている。
元型（アーキタイプ）	魔法使いや、「禁書」「断章」が使役する魔法の自律的建築物。 精霊、騎士、魔王など様々な形があり、魔法使いの盾となったり、攻撃を助けたりする。
魔素	魔法のコスト。「星」「獣」「力」「歌」「夢」「闇」の6種類と、何色でもない「全」の7種類があり、ゲーム中に獲得することができる。
攻撃・防御プロット	魔法戦を挑む際に攻撃力を決める方法。 攻撃力分の6面対を隠した状態で、数字決定しお互い数字を公開、攻撃プロットと防御プロットを公開しお互い同じ出目を1対1で消していき、最後に残った攻撃プロットのダイスの数がダメージとなり、残った防御プロットのダイスが「魔素」となる。（詳細はP9、戦闘参照）

# マジカロギアのキャラクター (1/2)

魔法使いの能力は、大きく名付けの力となる「言葉（特技）」と、名付けの力を使って使う「魔法」の2つで表される。

## ■特技

- ・キャラクターが持つ名づけの力。
- ・魔法によって必要となる「特技」が決まっていることがあり、最初に自分の使う魔法を選びそのあと特技を選ぶとよい。

## ■魔法

- ・名づけの力を使って使うことができる事。
- ・全員が選ぶことができる「汎用魔法」と、経歴毎に決められている「経歴魔法」から選ぶ。
- ・さらに魔法は「召喚」、「装備」、「呪文」の3種類に分けられる。

種類	内容
召喚	魔法使いの盾や自分を強化する「元型」を召喚する
装備	自分自身を強化する魔法
呪文	相手をダメージを与えたり、味方を強化したりと自分や相手に作用する魔法

# マジカロギアのキャラクター (2/2)

「特技」「魔法」以外で表す魔法使いの能力。

## ■魔力

- ・一般的なゲームにおけるHP。魔力はゲーム開始時に3+1D6で決める。

## ■魂の特技

- ・自分的に全ての事は「魂の特技」で表すことができる言葉。

## ■真の姿

- ・現実世界で魔法使いであることを隠して生きる「かりそめの姿」を開放して出てくる本来の姿。
- ・基本どんな姿でも問題なく人間でも生き物である必要もなく、自由に決める。
- ・真の姿を開放すると、魔力をリセット、判定を有利にする、魔法のコストを得たりと特典を得る事ができる。

## ■アンカー

- ・人との関係、その深さを表わす。
- ・魔法使いが現実世界に干渉するために必要で、これが無くなると現実世界に干渉できなくなり、一般人、他の魔法使いから認識されなくなる。このゲームにおけるキャラクターのロスト。

# ゲームの流れ

ゲームは、導入フェイズ、メインフェイズ、クライマックスフェイズの3つからなる。

## ■導入フェイズ

- ・シナリオアンカーの取得。
- ・事件を解決するためのパーティ（分科会）の結成。

## ■メインフェイズ

- ・禁書のかげら「断章」の調査、回収を行う、大きく「ドラマシーン」「戦闘シーン」に分かれ、各PCが順番に行動を決定し処理を行っていく。

種類	行動	行動内容
ドラマシーン	調査	公開されたハンドアウトの秘密を調査し、「断章」を探し出す。
	事件	シナリオ中に登場したキャラクターと関係（アンカー）を結ぶ。
	調律	ダメージ（魔力）のリセット（回復）、魔法のコスト回収。
戦闘シーン	—	発見した「断章」に対し戦闘を挑み、「断章」の回収を行う。

## ■クライマックスフェイズ

- ・回収した「断章」を封印するため、1冊の「禁書」にした後、全員で魔法戦を挑む。

# 判定

マギカロギアの判定は、「特技」表を使い以下の方法で判定を行う。

項目	内容
指定特技の宣言	判定の対象となる「指定特技」を決定する。
使用特技の宣言	キャラクターが習得済みの特技から判定に使用する特技を決定する。
ギャップの確認	「指定特技」から「使用特技」までの「ギャップ（距離）」を数える。
判定難易度の決定	基本値5に「ギャップ」の値を加算した値を難易度として2D6で判定を行う。

判定方法の例

	星	獣	力
2	<input type="checkbox"/> 黄金	<input type="checkbox"/> 肉 <b>1</b>	<input type="checkbox"/> 重力
3	<input type="checkbox"/> 大地	<input type="checkbox"/> 蟲 <b>2</b>	<input type="checkbox"/> 風
4	<input type="checkbox"/> 森	<b>4</b> <input type="checkbox"/> 花 <b>3</b>	<input type="checkbox"/> 流れ
5	<input type="checkbox"/> 道	<b>3</b> <input type="checkbox"/> 血	<input type="checkbox"/> 水
6	<input type="checkbox"/> 海 <b>1</b>	<b>2</b> <input type="checkbox"/> 鱗	<input type="checkbox"/> 波
7	<input type="checkbox"/> 静寂	<input type="checkbox"/> 混沌	<input type="checkbox"/> 雷
8	<input type="checkbox"/> 雨	<input type="checkbox"/> 牙	<input type="checkbox"/> 衝撃

指定特技「花」で判定をする場合

「力」の領域は指定特技のため、「力」と「獣」の間のギャップはカウントしない。  
結果、距離は3となり、難易度は5+3=8となる。

使用特技「海」から指定特技「花」の判定の場合、領域「星」「獣」の間（ギャップ）を距離としてカウント。  
結果、「花」までの距離は4、難易度は9となる。



# 戦闘 (1/2)

マジカロギアの戦闘は1対1の戦いとなり、「代表」1人と「立会人」に分かれる。

種別	内容
代表	戦闘で実際に戦う人。
立会人	代表の支援をする人たち。 立会人は攻撃はできないが、代表の防御時に防御プロットを1個出すことができる。

戦闘は以下の流れで行われる。

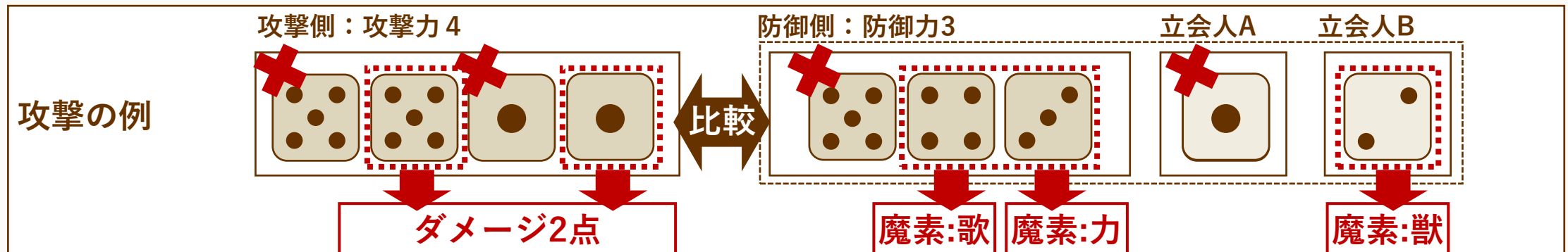
	種別	内容
戦闘開始前 準備	立会人の決定	立会人として参加するPCの確認を行う。
	先制権の決定	戦闘開始時に先に名乗りを上げたものが先攻となる。 先攻・後攻の順番で行う。 (先攻:召喚→後攻:召喚→先攻:攻撃→後攻:攻撃)
	召喚ステップ	魔法の種別「召喚」の魔法を使用できる。
戦闘	攻撃ステップ	攻撃側、防御側がダイスをプロットし攻撃を行う。 (詳細は次ページ参照)
	魔法の使用	種別「呪文」の魔法を召喚・攻撃ステップのどこかで1回使用

繰り返し

# 戦闘 (2/2)

マジカロギアの攻撃は、双方が攻撃力・防御力分のダイスの出目を決め比較して行う。

項目	内容
攻撃側プロット	攻撃側代表が攻撃力分のダイスを隠した状態で出目を決める（プロットする）。
防御側プロット	防御側代表が防御力分のダイスを隠した状態で出目を決める（プロットする）。
立会人プロット	各立会人がダイス1個を隠した状態で出目を決める（プロットする）。
残った攻撃ダイスの数確認	攻撃側、防御側代表、立会人のダイスの出目を公開。 攻撃側の出目と同じ値の出目が防御側プロットにあった場合、攻撃側1個に対し防御+立会人のダイス1個で打ち消す。攻撃側のダイスが残った数がダメージとなる。
魔素の獲得	防御側、立会人のダイスで攻撃側ダイスと打ち消されず残った者は、出目に対応した種類の「魔素」を獲得する。



# アンカー

## ■運命の力

- ・シナリオ中アンカーの願いを聞き受け、力を借りることで以下の効果を得ることができる。運命の力は、シナリオ中各アンカー1回使用することができる。

種類	内容
復活	死亡を無効化し復活することができる。
契約	魔法戦で攻撃・防御プロット公開後に使用でき、プロットダイスを振り足すことができる。
霊化	魔法戦の召喚ステップに使用できる。【運命】値以下のレベルの元型を召喚することができる。

## ■運命変転

- ・シナリオ中、ファンブルを振ってしまった場合、死亡（魔力が0）した場合アンカーに対し運命変転が発生しアンカーに対し不幸が降りかかる。
- ・どの様な不幸が起きたかは、「運命変転表」を振りその内容を決定する。

条件	内容
ファンブル	判定でファンブル（2ゾロ）となった場合。
死亡	死亡（魔力が0）となった場合。
魔法災厄	シーン表、事件表の結果「魔法災厄」が発生し、判定に失敗した場合。