

魔女集会TRPG

魔女集会で
会いましょう

ようこそ、魔女集会へ

ようこそ、魔女集会の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)のルールブックとなります。ゲームの進行役となるゲームマスター(GM)と複数のプレイヤー(PL)が扮する子どもを拾い、育て上げた魔女(以下魔女)と育てられた幼子(以下バディ)がタッグを組み、サイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。

魔女とバディは一人のPLが両方をいっぺんに演じて構いませんし、魔女は魔女役のPL、バディはバディ役のPLと二人一組になって遊んでみても楽しめるでしょう。もし、この二つを分けて演じるのであれば、どんなキャラクターたちにするのか綿密に相談をしてみるといいでしょう。

なにはともあれ。

人が魔と出会う黄昏時。

逢魔が時のお茶会は、ここより幕が開けます。

それではどうぞ、ごゆっくり。

バディメイク

PLはまずゲームに参加するために、バディと魔女を作成するところからスタートします。

バディは6つあるタイプから一種類を選んで決定してください。それぞれのタイプには【得意分野】が設定されており、その得意分野の両脇にある隙間、ギャップを埋めてください。そしてそれぞれに設定された特徴をしっかりとメモしましょう。それが終わったら、次は特技の選択です。これは好きなように6つ取得してください。どこから何個、といった縛りはありません。特技はバラしてとつてもかためてとつても、それぞれにメリットデメリットがありますが、趣味で選んでしまってもいいでしょう。最後に、バディは『アイテム』から任意に3つ取得すれば、データは完成となります。

バディタイプ一覧

従者 得意分野：雑用 ギャップ：A

特別な事は何もない従者。

ただ魔女と共に生きることを決意し、そして実行する。

ただそれだけのことで、異端と呼ばれる者たち。

特徴：『お手伝い』

効果：素材集めを1回の行動で2回行うことができる。

弟子 得意分野：知識 ギャップ：A・B

魔女に仕え、魔女に、或いは魔法使いにならんとする者。

師に認められているかどうかは些細な問題だ。

問題にすべきは、その志と貫く意思にある。

特徴：『魔女術』

効果：自分の魔女の持つ魔法をシナリオ中1回、使うことができる。

巫人 得意分野：自然 ギャップ：B・C

人に似て人に非ざる存在。

デミヒューマンと呼ばれる彼らは、人より魔女に近いだろう。

だが、決して魔女ではない。それでもなお、意思を曲げない者。

特徴：『加護』

効果：行動の前にランダムな素材を1つ獲得できる。戦闘やパーティフェイズの攻撃の前はこの効果を得られない。

獣人 得意分野：欲求 ギャップ：C・D

獣と人との間に存在する者。

人のようである人でなく、獣のようである獣ではない。

いわんや魔女の傍に侍るなら、それはきっと獣に近い存在なのだろう。

特徴：『野生』

効果：HPを2つ余分に持ち、負傷する際は『野生』のスロットから埋めてよい。

軍人 得意分野：戦闘 ギャップ：D・E

鋼を纏い、時に人と、時に魔と戦う者。

世が世なら英雄と呼ばれるかもしれない逸材でありながら。

決してそうは呼ばれない生き様を選んだ存在。

特徴：『鋼の肉体』

効果：シナリオ中1度だけ、自他を含む誰かを対象にした攻撃を無効にする。

悪魔 得意分野：不幸 ギャップ：E

それは人ではなく、ましてや獣にもなりえない。

疎まれ、蔑まれ、ただ居るだけで忌み嫌われる存在。

だが彼らを疎まざり蔑まざり、忌みも嫌うことすらしない者を知った存在。

特徴：『魔性の者』

効果：このキャラクターが与えるダメージを常に1点上昇させる。

『アイテム』

参考：通常攻撃：射程1 ダメージ+0

『武器：斧』

…射程を0に、ダメージを+2にする。『武器：』は1つしか所持できない。

『武器：剣』

…射程を1に、ダメージを+1にする。『武器：』は1つしか所持できない。

『武器：弓』

…射程を2にする。『武器：』は1つしか所持できない。

『お守り』

…判定を1度振りなおす。使い捨て。

『身代わり人形』

…1度だけダメージを2減少させる。使い捨て。

『護符』

…達成値を1上昇させる。使い捨て。

『傷薬』

…負傷を1回復させる。使い捨て。

『素材袋』

…使用すると任意の素材3つを獲得することができる。使い捨て。

『アイテム』は効果で指定されていないければ、いつでも好きなタイミングで使用することができます。

魔女メイク

続いては魔女の作成方法です。

魔法一覧から魔法を4つ選んでください。**以上です。**

……と、これだけでは味気が無いので、魔女メイクをするときは、選択した魔法から、この魔女は一体どんな魔女なのか、設定を作って書き加えておくとよいでしょう。

魔法一覧

愛魔法

愛の素材を使用して使う魔法です。ただ愛情を振りまくだけその魔法は、一見すると魔法のようには見えません。もしかすると、魔女と呼ばれている彼女は、魔法使いなどではないのかも……？

知魔法

知の素材を使用して使う魔法です。知恵と知識とを操るこの魔法は、一見すると地味ですが、その効果は絶大です。一般的な賢者や魔法使いを想像すると、きっとこんな魔法を操っているのではないのでしょうか。

精魔法

精の素材を使用して使う魔法です。自然や精霊、妖精を操るこの魔法は、見た目に派手で分かりやすい魔法と言えるでしょう。物騒な攻撃魔法から、ほっこり和むような妖精の召喚まで、その効果は多岐にわたります。

獣魔法

獣の素材を使用して使う魔法です。感情を操るこの魔法は、誰かの力を借りなければ、さしたる効果を見せません。しかし、もしも魔女に、頼りになるパディがいたとしたら？ この魔法はそんな時にこそ真価を発揮するのです。

鋼魔法

鋼の素材を使用して使う魔法です。物体に働きかけ、鋼を操るこの魔法は、いわゆる錬金術と呼ばれるものにも似ています。とりわけ、アイテムを作りだし、アイテムを抹消する能力は非常に嫌な魔法の一つと言えるでしょう。

穢魔法

穢の素材を使用して使う魔法です。死や呪いといった、人から忌み嫌われるモノを操るこの魔法は、およそ一般人からすれば縁遠い魔法です。しかし、この魔法の効果をみれば、それがただ不幸を招く物ではないとわかるでしょう。

愛魔法	たんとお食べ？	素材	愛3
効果	自分のパディのシーン直前で宣言する。そのシーン、自分のパディの判定に+2の修正を与える。		
解説	愛情たっぷりの食事を作る魔法。……魔法？		

愛魔法	この子すごいのよ？	素材	愛2 知1
効果	自分のパディの判定の直後に宣言する。その判定を振りなおさせる。		
解説	この子がすごいのはよく知ってるから。今の何かの間違いだから。		

愛魔法	みんな一きてー	素材	愛2 精1
効果	自分のパディのシーンで宣言する。そのシーンに任意の対象を何体でも強制的に登場させる。		
解説	もっとこの子と仲良くしてー。		

愛魔法	上手上手♪	素材	愛2 獣1
効果	自分のパディのシーンで宣言する。そのシーンで自分のパディが素材を得たとき、数を2倍にする。		
解説	ほめて伸ばす方針です。		

愛魔法	祈り	素材	愛2 鋼1
効果	自分のパディがダメージを受けた直後に宣言する。そのダメージを3点減少させる。		
解説	あの子が無事でいますように。		

愛魔法	看病	素材	愛2 穢1
効果	自分のパディのシーンに登場したとき宣言する。パディの負傷を全て回復させる。		
解説	だいじょうぶ、いたくない、いたくない。		

愛魔法	ファイト！	素材	愛1
効果	自分のパディの判定の直前に宣言する。その判定で使用するダイスを1つ増やす。		
解説	頑張って応援をする魔法。		

愛魔法	応急手当	素材	愛2
効果	いつでも宣言できる。自分のパディの負傷を1つ回復させる。		
解説	バンソウコウ、バンソウコウ！		

知魔法	アナライズ	素材	知3
効果	自分のシーンで調査をする代りに宣言する。情報を2つ獲得する。		
解説	賢者たる魔女に知りえないことはない。		

知魔法	リーディング	素材	知2 愛1
効果	自分のシーンで調査をする代りに宣言する。誰かが持っている情報を全て獲得する。		
解説	隠し事すら魔女の術があれば知ることができる。		

知魔法	カウンターマジック	素材	知2 精1
効果	誰かが魔法を使った直後に宣言する。その魔法を無効にする。		
解説	魔法を知るとは、その対抗策を知ることである		

知魔法	ラプラス	素材	知2 獣1
効果	自分のペアどちらかのシーンで宣言する。そのシーンでランダムな素材を獲得したとき種類を任意の物に変更する。		
解説	不確定な事象であっても、完璧な知性があれば不確定要素を消すことができる。		

知魔法	シュートアロー	素材	知2 鋼1
効果	自分のボディの攻撃の直前に宣言する。その攻撃を判定無しに成功させる。		
解説	武器の知識を一時的に与え、攻撃を確実に成功させる。		

知魔法	ペイン	素材	知2 穢1
効果	自分のボディの攻撃が成功した直後に宣言する。ダメージを2点上昇させる。		
解説	穢れを操作することで、より重大な痛みを引き起こす。		

知魔法	プレディクション	素材	知1
効果	戦闘でプロットを公開した直後に宣言する。自分のボディのプロットを1つずらす。		
解説	未来を予測し、立ち位置をずらす。		

知魔法	タクティクス	素材	知2
効果	戦闘でプロットを公開した直後に宣言する。誰かのプロットを1つずらす。		
解説	戦略を立て、相手を誘導する魔法。		

精魔法	エクスプロージョン	素材	精3
効果	戦闘で宣言する。3マス以内の誰か一体を対象に、ダイス1つ分のダメージを与える。		
解説	精霊を暴走させ、爆発させる魔法。		

精魔法	ヒーリング	素材	精2 愛1
効果	いつでも宣言できる。誰か一体の負傷を1点回復させる。		
解説	生命の精霊を操り、負傷を回復させる。		

精魔法	アドバイス	素材	精2 知1
効果	サイクル開始時に宣言する。そのサイクル、誰かが情報を獲得したとき、自身もその情報を得る。		
解説	何かしらの精霊に情報の横流しをお願いする。		

精魔法	ファナティズム	素材	精2 獣1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のボディが行う判定に+1の修正を得る。この効果は重複しない。		
解説	精神の精霊に働きかけ、勇猛果敢な戦士へと変える。		

精魔法	スラッシュ	素材	精2 鋼1
効果	戦闘で宣言する。自分のボディの射程内にいる、任意の対象すべてに1点ダメージを与える。		
解説	風の精霊に命じて敵を切り裂く。		

精魔法	ダークネス	素材	精2 穢1
効果	誰かのシーンで宣言する。そのシーンでの判定すべてに-1の修正を与える。		
解説	闇の精霊を呼び出し、しっちゃんめっちゃかにする。		

精魔法	ブラウニー	素材	精1
効果	自分のボディのシーンで宣言する。そのシーン、雑用分野の判定に+1の修正を得る。		
解説	お手伝いをしてくれる妖精を召喚する。		

精魔法	ウィスプ	素材	精2
効果	戦闘で宣言する。射程3以内の誰か一体を対象に、2点のダメージを与える。		
解説	人魂のような光の精霊をぶちあてる魔法。		

獣魔法	コンフュージョン	素材	獣3
効果	誰かの判定の直後に宣言する。その判定を失敗させる。判定のない行為には影響を与えない。		
解説	欲求を爆発させ、何もかもを失敗させる。		

獣魔法	ハーレム	素材	獣2 愛1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。シーンに登場しているキャラクター全員が全員に対する関係の深度を1上昇させる。		
解説	みんなを強引に仲良くさせる魔法。		

獣魔法	バーサーク	素材	獣2 知1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディの行う攻撃に+2、回避に-1の修正を与える。この効果は重複しない。		
解説	欲求を解放し、知性を抑え、狂戦士と化する魔法。		

獣魔法	エレメンタルハート	素材	獣2 精1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。そのシーン、自分のバディに対し、あらゆる魔法が無効となる。すでに魔法がかけられていたとき、その魔法の効果も消滅する。		
解説	自分の欲求を守り、何者にも影響を受けない精神を得る。		

獣魔法	メタルハート	素材	獣2 鋼1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディが受けるダメージを常に1減少する。この効果は重複しない。		
解説	鋼の精神で痛みを我慢させる。我慢だ。		

獣魔法	デーモン	素材	獣2 穢1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディが与えるダメージを常に1上昇させる。この効果は重複しない。		
解説	穢れを纏わせることで破壊力を上昇させる。		

獣魔法	ジェントル	素材	獣1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。雑用・知識・自然分野の判定に+1、欲求・戦闘・不幸分野の判定に-1の修正を与える。		
解説	欲求を抑え、落ち着かせる魔法。		

獣魔法	ヘイスト	素材	獣2
効果	戦闘でプロットを公開した直後に宣言する。自分のバディのプロットを2上昇させる。		
解説	欲求を解き放ち、行動を加速させる魔法。		

鋼魔法	アーマー	素材	鋼3
効果	自分のバディのシーンで宣言する。HPを1つ余分に与え、負傷する際は『アーマー』のロットから埋めてよい。		
解説	鋼を操り、頑強な鎧を作って着せる。		

鋼魔法	アミュレット	素材	鋼2 愛1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。任意の『アイテム』を1つ作り、自分のバディに持たせる。		
解説	みんなを強引に仲良くさせる魔法。		

鋼魔法	ルーペ	素材	鋼2 知1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。そのシーン、素材集めの判定に+2の修正を得る。		
解説	虫眼鏡の様なものを作り、バディの手助けをする。		

鋼魔法	バレット	素材	鋼2 精1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディの通常攻撃の射程を3に変更する。		
解説	鋼の弾丸を作りだし、打ち出させる魔法。別名ホームラン。		

鋼魔法	アイアンマン	素材	鋼2 獣1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディの判定すべてに-1の修正を与え、ダメージを2点減少する。この効果は重複しない。		
解説	若干重たいが動くことのできるアーマーを作って装着させる。		

鋼魔法	ラスト	素材	鋼2 穢1
効果	いつでも宣言できる。誰かの持つ『アイテム』を1つ破壊する。		
解説	物を急速に腐朽させる魔法。		

鋼魔法	ストーン	素材	鋼1
効果	戦闘で宣言する。その戦闘で自分のバディの通常攻撃の射程を2に変更する。		
解説	投げるのに向いた石くれを創り出す魔法。		

鋼魔法	ロック	素材	鋼2
効果	戦闘で宣言する。任意の対象を好きなだけ選択し、次のサイクル、対象は現在と同じプロットに留まる。		
解説	足元を固め、移動を不可能にする魔法。		

穢魔法	DESTATCH	素材	穢3
効果	戦闘で宣言する。射程0の対象1体に軽減不可能な4点ダメージを与える。		
解説	死、穢れ、呪い、ありとあらゆる負の要素を直接流し込む魔法。		

穢魔法	リザレクション	素材	穢2 愛1
効果	自分のバディが倒れたときに宣言する。HP1の状態復活させる。どのHPを回復させるかは任意とする。		
解説	死を操り、致命傷だったとしてもギリギリで踏みとどませる。		

穢魔法	カース	素材	穢2 知1
効果	誰かの判定の直前に宣言する。その判定に-2の修正を与える。		
解説	穢れを操作し、身動きを取れなくする呪い。		

穢魔法	パンデミック	素材	穢2 知1
効果	自分のバディが判定に失敗した直後に宣言する。そのサイクル、あらゆる判定に-1の修正を与える。連続判定の途中での失敗も対象となる。		
解説	うちの子が失敗したんだからみんな失敗するべき。		

穢魔法	リビングデッド	素材	穢2 獣1
効果	自分のバディのシーンで宣言する。バディを2回行動させる。		
解説	穢れから創り出した人形を使い、バディと同じように活動を試みる。		

穢魔法	アイアンメイデン	素材	穢2 鋼1
効果	戦闘でプロットを公開した直後に宣言する。任意の対象1体を自分のバディのマスまで移動させる。		
解説	呪われた鎖を作りだし、対象を引き寄せる魔法。		

穢魔法	ウーンズ	素材	穢1
効果	戦闘で宣言する。射程3の対象1体に1点ダメージを与える。		
解説	対象に負傷を与える魔法。		

穢魔法	スワンプ	素材	穢2
効果	戦闘でプロットを公開した直後に宣言する。任意の対象1体のプロットを1~2マス下げる。		
解説	沼地を作りだし、足を遅くさせる魔法。		

関係メイク

最後にバディと魔女、ペアの関係を作れば作業は一通り完了です。とはいえ、難しいことは何もありません。過去の出会いと、今の関係の二つを決め、記入すれば完成です。この二つは魔女とバディの立ち位置として非常に重要な部分となるでしょう。PLが1人であれば熟考し、2人であればじっくりと相談して設定を決めて行ってください。もし、二人の出会いや今の関係に悩むようであれば、バディの特技表からランダムに選んでみてもいいでしょう。ダイス1つを振って分野を決め、ダイス2つの合計から特技を算出すれば完成です。こうして完成したバディと魔女をゲーム中、**ペア**、と呼びます。

バディと魔女はそれぞれの関係の欄に、魔女はバディ、バディは魔女のところに自由に相手をどう思っているか、その関係を書き込み、**深度を3にしてください**。

もし、バディと魔女がペアではない遊び方をする場合は、バディシートと魔女シートに別れたシートを使い、遊んでみてください。

雑用	A	知識	B	自然	C	欲求	D	戦闘	E	不審	
02	おそうじ	02 衛生学	02	光	02	榮光	02	名乗	02	呪い	02
03	せんたく	03 薬草学	03	植物	03	繁殖	03	挑発	03	嘲弄	03
04	おゆあみ	04 熱力学	04	炎	04	破壊	04	打撃	04	飛索	04
05	おふとん	05 医学	05	癒し	05	睡眠	05	回復	05	悪意	05
06	あっため	06 地質学	06	大地	06	庇護	06	防御	06	疑心	06
07	いょうり	07 栄養学	07	生命	07	愛情	07	庇う	07	依存	07
08	おめかし	08 民俗学	08	肉体	08	鍛錬	08	溜め	08	懸怪	08
09	おきがえ	09 芸術学	09	風	09	解放	09	斬撃	09	偽跡	09
10	かいもの	10 経済学	10	水	10	自由	10	射撃	10	盲目	10
11	おはなし	11 心理学	11	精神	11	苦痛	11	拷問	11	欠落	11
12	おてがみ	12 軍学	12	闇	12	憎悪	12	殺傷	12	死穢	12
	愛	知	精	獣	鋼	穢					

関係

関係とはバディが相手のことをどう思っているか、どれだけ深く思っているかを表すデータです。相手がどう思っているかは関係ありません。あくまで、バディが相手のことをどう思っているか、です。ゲーム中、バディはきつと多くの人と触れ合うことで、この関係を深めていくことでしょう。

初期に作成する魔女との関係は、バディが魔女の事をどう思っているか、を表し、バディとの関係は魔女がバディをどう思っているかを表します。

特技一覧

バディの持つ特技はそのキャラクターの来歴や出自、得意とする技術など多様な意味を持ちます。ここでは特技の分野と特技について解説します。

雑用分野

雑用分野はバディが普段している、あるいは得意な雑用を表します。バディと名乗っていますが二人の関係は主従関係。従う者であるバディには日ごろ、たくさんのお仕事があるのです。中には何の仕事もしない、そんな関係もあるかもしれませんが、

- 02 おそうじ：片づける仕事です。何を、とは言いません。
- 03 せんたく：洗う仕事です。何を、とは言いません。
- 04 おゆあみ：こちらも洗う仕事ですが、暖かいお湯を使うのが一般的です。
- 05 おふとん：いわゆる寝具を扱う仕事です。もしかすると寝具なのかもしれません。
- 06 あっため：何かを温める仕事です。何を温めるかは、職場によると思います。
- 07 りょうり：食事を作る仕事です。一体何を料理するのやら。
- 08 おめかし：着飾ったり着飾らせたり、とにかく綺麗な装いに関わる仕事です。
- 09 おきがえ：実用的な服装を管理する仕事です。
- 10 かいもの：お金を使ったりお金を使わなかったりしながら取引をする仕事です。
- 11 おはなし：誰か、あるいは、何かとおしゃべりをする仕事です。
- 12 おてがみ：文字を書いたり書かなかったりしながら、何かを伝える仕事です。

知識分野

知識分野はバディが習得している学問や知識を表します。魔女に仕えている身なので、無知であるということは考えにくいでしょう。まあもちろん、それだけの頭が無い、というケースも十分考えられますが。

- 02 衛生学：病気になるない清潔な環境を作る知識です。
- 03 薬草学：薬草や植物に対する知識です。
- 04 熱力学：熱や物体の運動などの物理に関する知識です。
- 05 医学：人間に関わらず、動物全般に関する知識です。
- 06 地質学：鉱石を含む大地に関わる知識です。
- 07 栄養学：食べ物とその栄養に関わる知識です。
- 08 民俗学：人間の風俗に関する知識です。
- 09 芸術学：芸術に対する造詣の深さを表す知識です。
- 10 経済学：経済や流通といった人間社会に関する知識です。
- 11 心理学：人間や人間以外の心に関する知識です。
- 12 軍学：戦争に関する知識です。

自然分野

自然分野はバディが操ることのできる、または恩恵を受けている自然現象を表します。普通の人間であれば会得することはありませんが、なにせ魔女のバディです。きつと、何かしら普通ではないのでしょう。

- 02 光：太陽光や炎などの灯りの力です。
- 03 植物：木々や草花などの力です。
- 04 炎：ファイヤーです。
- 05 癒し：肉体、精神を癒す力です。
- 06 大地：地面や岩石の力です。
- 07 生命：命そのものの力です。

08 肉体：自身の肉体に宿る力です。

09 風：風や雷、嵐といった天候も含む力です。

10 水：水や雨の他、氷なども含む力です。

11 精神：生物の心の力です。

12 闇：光と対となる存在です。

欲求分野

欲求分野はボディの持っている欲求や、重視している感情です。中にはトラウマというべきようなものもありますが、彼らが魔女に仕えるようになった経緯次第では、珍しくもないでしょう。

02 栄光：名誉や評価を得たいという欲。

03 繁殖：子や同類を増やしたいという欲。

04 破壊：自他問わず、何かを壊したいという欲。

05 睡眠：怠惰とも言い換えられる、睡眠への欲求。

06 庇護：何かを守らなければという欲。

07 愛情：受ける側か注ぐ側かはともかく、愛情に対する欲。

08 鍛錬：自らを鍛え上げねばという欲。

09 解放：何かから解き放たれたいという欲。

10 自由：縛られたくはないという欲。

11 苦痛：何かに対し、今も感じている負の感情。

12 憎悪：何かに対し、今も忘れられない負の感情。

戦闘分野

戦闘分野は戦いなどで使用される特技です。特別な得意な技術のことであり、それがなければ戦えないわけではありません。

02 名乗：自分の名を高らかに告げる特技です。

03 挑発：相手に戦闘を挑ませる技術です。

04 打撃：拳や鈍器などを扱う技術です。

05 回復：身体を癒す技術です。

06 防御：攻撃から身を守る技術です。

07 庇う：誰かの盾になる技術です。

08 溜め：慎重な攻撃を繰り出す技術です。

09 斬撃：刃物やそれ以外で切断する技術です。

10 射撃：遠距離から射抜く技術です。

11 拷問：殺さずに苦しめるための技術です。

12 殺傷：明確に相手の命を奪うための技術です。

不幸分野

不幸分野はボディの持っている不幸です。過去にそういった環境にいたのか、今もそうなのか。そう思い込んでいるだけなのか、事実なのか。形は様々ですが、ボディを語る上では外せない要素です。

02 呪い：呪われた、人を呪った、そんな過去を持ちます。

03 嘲弄：誰かに笑われた、それも蔑みをもって。

04 罪業：何かの罪を犯した。

05 悪意：悪意に晒された、あるいは今も悪意を持っている。

06 疑心：疑われた、あるいは今も疑い続けている。

07 依存：誰かに依存された、もしくは今も依存をしている。

08 怨恨：恨まれ、怨み、怨と恨の中で生きてきた。

09 傷跡：目に見える物か見えないものか、今も刻まれた痕跡。

10 盲目：物理的なのか精神的なのか、欠けた能力。

11 欠落：何か、大事な何か欠けている。

12 死穢：死にまみれた、もしくは今もまみれている。

魔法ルール

魔女が扱う魔法に関するルールをここでは解説します。

魔法は魔女が扱うことのできる不思議な力で、判定の必要なく効果を発揮します。しかし、彼女たちの魔法も無制限に使えるわけではありません。それぞれの魔法には必要な素材があり、それらを消費することで効果を表すのです。

素材

素材とは魔法を使うために必要なコストのことです。魔法のデータに書き込まれた素材：のところに書かれた素材を、書かれた数字の分だけ消費することで魔法は使うことができます。同じ素材を複数使う魔法は総じて強力ですが、コストを集めるのも大変です。必要な素材の少ない魔法をいくつか持っておくと、何かと便利でしょう。

素材は基本的にペアで共有する物ですが、もし、ボディなり魔女なりが「この素材は残したい」と宣言した場合、ポケットにしまわれた素材は使用することができなくなります。ポケットにしまった素材はシートにメモしておきましょう。

素材の種類

素材には6つの種類があり、**愛・知・精・獣・鋼・穢**があります。それぞれにこれ、という決まった形は無く、愛情を受けた物品であれば愛の素材になりえますし、知識が染みついている知の素材として使用することができます。PLとGMはそれぞれがどんな素材なのか、想像しあいながら遊ぶとより楽しめるでしょう。

素材の入手

素材の入手にはいくつかの方法があります。

1つは『アイテム』の『素材袋』を使い、任意に獲得する物。もう1つはボディと魔女の行動で行う素材集め。この2つの方法で素材を集めることができます。前者は任意ですが数が限られ、後者は判定次第だったり種類がランダムになったり、と、一長一短があります。ゲーム中、どうやって素材を確保するか。ボディと魔女は事前によくよく相談するといいでしょう。

魔法の使用回数

一人のキャラクターは同名の魔法は1サイクルに1回ずつしか使用できません。同じものを複数持っていたとしてもです。ただし、PLが同じだったとしても魔女とボディは別々のキャラクターなので、それぞれが魔法を使うことができます。

行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を決定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があればGMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

②特技の確認

PCが【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

③目標値の確認

PCが【指定特技】を持っていた場合、目標値は5となります。【代用特技】で判定を行う場合、〔5+指定特技から代用特技までのマス数〕が目標値となります。このとき、マスの数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値（±を取る）に+5、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

④ダイスロール

ダイス2つを振り、その目が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

判定への修正

PCの判定にはさまざまな修正がつき、ダイスの目を増減させることがあります。この修正を加えた値を〔達成値〕と呼びます。判定への修正は**1. 魔法による修正**と**2. 関係性の使用**、そして**3. 秘密の公開**の3種類があります。

2. 関係性の使用

関係をもっているキャラクターはシナリオ中1回だけ、その深度だけ達成値を増減させることができます。この効果は判定の前に宣言し、上昇させるか減少させるか決定しなければなりません。注意するのは、このとき**参照する深度は判定を行うバディのシートに書かれたもの**、ということです。たとえ、自分が相手にどれだけ深い関係をもっていたとしても、相手があなたに何の関係性も見出していなければ効果はありません。

3. 秘密の公開

それぞれのキャラクターは自分の持っている秘密を公開することで、達成値がダメージを3点上昇させることができます。この効果は判定の後に宣言ができます。

スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ると、【スペシャル】と呼

び、目標値に関わらず判定は成功としてあつちかいます。【スペシャル】が出たとき、PLは任意の素材を1つ獲得することができます、また与えるダメージも成功数ではなく、〔ダイス1つ分〕+〔対象のプロット値〕に変更することができます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、たとえば6が2つ、1が2つという状況では【スペシャル】が優先され、判定は成功となります。ダイスを4つ振る場面は今のところありませんが、一応の注釈です。

ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ると、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。もし、連続判定の最中に【ファンブル】が出れば、その連続判定は途中、何回成功していたとしてもすべて失敗として扱います。また、【ファンブル】のとき、後述する素材への変換は行えません。

連続判定

行為判定の中には連続判定が可能な物も存在します。連続判定とは判定に成功した際、使用した特技を【指定特技】として、別の特技を【代用特技】として判定を行います。その判定が成功したら、使用した特技をまた【指定特技】として判定を行い……という手順を繰り返していきます。1度使用した特技は使用できず、また途中で1度でも失敗した場合、連続判定はそこで終了となります。連続判定が成功するとどのような効果があるかは、それぞれの判定について参照してください。

素材への変換

自分のバディの判定の際、魔女はその出目を素材に変換することができます。素材への変換を行うと、判定に使用したダイスの出目を、対応した素材に変換し、獲得することができます。素材に変換されたダイスは無くなり、達成値に加算することはできなくなります。【ファンブル】だったときはこの素材への変換は行うことができません。

セッションの流れ

魔女集会では、一回のゲームのことをセッションと呼びます。セッションでは、GMはPLが扮するバディや魔女以外のNPCをプレイし、PLは各々の魔女やバディをプレイします。GMは用意したシナリオを使い、場面や描写をPLに伝え、PLはその状況からどのような行動をするか、どのような判定をするか、他の参加者と相談を交えながらゲームを進めていくわけです。また、PLの方から、シナリオにはない、場面や描写の提案も当然あるでしょうが、GMはそんなとき、PL達と一緒にNPCをプレイしていき、お互いにやりとりを重ね、セッションを作っていきます。

GMは判定の成否や、行動、描写を決定する権利があり、セッションが滞りなく進行するよう管理する権限を持ちますが、難しく考える必要はありません。

PLもGMも、同じセッションを囲む参加者です。

PLはキャラクターシートを、GMはシナリオを。

使う物は少し違いますが、どちらもセッションを楽しむプレイヤーだ、という気持ちで臨んでください。

セッションは『自己紹介』→『導入フェイズ』→『メインフェイズ』→『パーティフェイズ』→『エピローグ』と5つのフェイズとサイクルという単位を使って進行していきます。詳しくは各フェイズの項目を参照してください。

サイクル

全員が行動を終えることを1サイクルと呼び、セッションはサイクル単位で回していくこととなります。基本的に各キャラクターは1サイクルに1シーン、自分がメインとなるシーンを演出し、そこで主要な行動を行うことができます。それぞれのフェイズで決められた回数のサイクルを回し、セッションは進行していきます。このとき、行動の順番は基本的には自由です。しかし先に動きたいPLが複数いるなど、順番でモメることがあれば、ダイスを使うなり自己紹介の順番なりでGMが順番を決定しても構いません。もちろん、相談で決めてもいいでしょう。

開始前—事前準備—

GMは前日までにシナリオを用意しておき、NPCや出てくる項目、そしてそれぞれのPLに渡したハンドアウトなどを確認しましょう。PLも前日までにキャラクターシートを用意し、連続判定で使う特技の順番や目標値、使用する予定の魔法について確認しておくともスムーズです。もし、わからないことがあればGMや他の参加者と相談してもいいですし、時間が合わなければ当日にゆっくり、ひとつひとつ確認するようにしましょう。ルールブックを読んだだけでマスターできれば誰も苦労はしません。そういった質問や相談も、セッションの一部と考えて、楽しんでください。ここも読まれていない可能性がありますので、気づいた人は気遣ってあげてください。

セッションを行う直前にGMはPLのキャラクターシートを確認しましょう。確認が終わったら、GMは今回シナリオの予告などを済ませれば準備は完了です。

自己紹介

ここでは文字通り、魔女とバディの各ペアが自己紹介を行います。魔女から始めてもバディから始めても構いませんし、魔女がバディの分の自己紹介まで一気に行ってしまってもいいでしょう。大事なのは二人がどんな人物で、そして今はどんな関係なのか。それを参加者全員で共有することです。

導入フェイズ

導入フェイズは各ペアが、どうしてそのセッションに参加することになったのか、説明をするフェイズです。GMは事前に背景を説明しつつ、バディと魔女が共通で持つ【目的】を1つと、バディと魔女がそれぞれバラバラに持つ【秘密】を渡してください。

【目的】はバディと魔女が全体に公開する、そのセッションでやらなければならないことです。この【目的】を達成できれば、そのバディと魔女には何かいいことがあるかもしれません。残念ながらまだ成長ルールができていないため、このあたりはふわっとしています。

【秘密】はそのキャラクターが、相棒であるバディや魔女にすら明かしていない、大事なことです。セッション開始時には他のキャラクターに公開されていない設定となります。そのほとんどが【目的】に関わることで、公開されている【目的】とは違っているケースが多いでしょう。その場合、【秘密】に書かれている内容が【真の目的】となり、こちらを達成したときに何かいいことがあるかもしれません。残念ながらまだ成長ルールができていないため、このあたりはふわっとしています。【目的】と【秘密】はハンドアウトに記入し、各PLに渡しておきましょう。

すべてのペアが導入フェイズを終えたら、メインフェイズへと移ります。

メインフェイズ

メインフェイズはゲームの中心となるフェイズです。メインフェイズではすべてのバディと魔女とNPCが1回ずつシーンを作り行動をしていき、順番が3サイクルしたところで終了となります。全員が行動を終えることを1サイクルと呼び、セッションはサイクル単位で回していくこととなります。

メインフェイズではPLが主体となり、やりたい演出などを提案しながら場面を進めていきます。メインフェイズでとれる行動は【調査】【素材集め】【ディertime】【スナッチ】【戦闘】の5種類があり、PLはどれを行うか決定してから処理を行ってください。どれを行うかは処理の前であればいつでもよく、その前に演出や相談などがしたい場合はそのあとで決定し、処理を行います。

シーン

シーンでは、そのシーンでメインに行動を行うキャラクターを、シーンプレイヤーと呼びます。シーンプレイヤーはそのシーンの状況を演出し、また他のキャラクターを呼ぶ権利を持ちます。呼ばれたキャラクターはそのシーンに登場してもいいですし、状況次第では登場を断っても構いません。また、他のキャラクターが登場したいと言っても、シーンプレイヤーはそれを拒否することができます。

シーンに登場すると行えること

シーンに登場したキャラクターはシーンプレイヤー以外、基本的に判定を行いません。しかし、登場している間、自身の持っている情報や素材、そしてアイテムを他のキャラクターと交換したりすることができます。ただし、自分の【秘密】だけは自分で公開したり交換したりすることはできません。

特別なアイテム

シナリオによっては『アイテム』の一覧にはない特別なアイテムが登場することがあります。この特別なアイテムも交換やスナッチの対象となります。

①調査

調査が行えるのはシナリオに登場した【項目】か誰かの持っている【秘密】かの2種類になります。PLはまだ自分の知っていないものを1つ指定し、判定を行ってください。特別な指定がなければ、この判定の指定特技は自由にシーンプレイヤーが決定できます。判定に成功するとその情報を獲得できます。この情報は獲得したPLのみが見ることができます。

また、魔女は判定を行わず、宣言するだけで成功します。**なにせ魔女なのでから。**

②素材集め

素材集めでは魔法で使用したり、目的のために必要な素材を獲得することができます。バディが素材集めを行う場合、好きな特技を指定特技として判定を行います。素材集めは連続判定が可能で、判定が成功した特技はチェックしておきましょう。

判定に成功したとき、使用した特技に対応した素材を獲得できます。もし、それ以外の素材が欲しかったなら、獲得した素材を返却し、ダイスを1つ振って、ランダムに獲得した素材を決定しなおしてください。

特技と対応する素材は以下の通りとなります。ランダムに決定する場合は以下の順番に出目を割り振るといいでしょう。

1. 雑用分野…愛の素材
2. 知識分野…知の素材
3. 自然分野…精の素材
4. 欲求分野…獣の素材
5. 戦闘分野…鋼の素材
6. 不幸分野…穢の素材

また、魔女は判定を行わず、宣言するだけでランダムな素材を3つ獲得できます。**なにせ魔女なのでから。**

③ティータイム

ティータイムではお茶会を開きます。シーンプレイヤーは好きな特技で判定を行い、成功するとシーンに登場しているすべてのキャラクターの負傷を1つ回復させることができます。このとき、シーンに登場しているキャラクターはシーンプレイヤーに対する、関係の深度を1上昇させます。もし、関係をもつ

ていなかったら新たに獲得します。

また、魔女は判定を行わず、宣言するだけでティータイムを成功させます。**なにせ魔女なのでから。**

④スナッチ

スナッチはシーンに登場しているキャラクター1人に対し、盗みを行います。登場しているキャラクター1人を指名し、そのキャラクターが持っている情報か、アイテムか、素材か、シーンプレイヤーはどれか1つを指定します。そして好きな特技で判定を行い、成功すると対象の回避に移ります。

回避は判定に使用された特技を指定特技に判定を行い、成功するとスナッチを失敗させることができます。回避も失敗したのであればスナッチは成功、指定した物を獲得することができます。素材の場合は、ダイス1つを振り、その数だけ好きな素材を頂戴することができます。

また、魔女はスナッチを行いません。そんな下品な真似をするわけがありません。**なにせ魔女なのでから。**

⑤戦闘

戦闘ではそのシーンに登場しているバディ同士で戦闘を行います。魔女は戦闘の対象とならず、バディとのペアとして扱われます。メインフェイズでの戦闘は1点でも負傷したバディは脱落となり、魔女もバディと一緒に戦闘から除外されます。戦闘の流れは以下のようになります。

①プロット

②攻撃の処理

③サイクルの終了

①プロット

戦闘に参加したバディは1～6の数字を隠して場に提出します。ダイスを使う場合、指定した数字を上にして隠して前に出すとよいでしょう。この値を**プロット値**と呼び、戦闘は**プロット値の高いキャラクターから攻撃を行っていきます**。ただし、攻撃を受けたとき、プロット値だけダメージは上昇するので、あまり高い位置にプロットすると、悲惨なことになるかもしれません。もし、プロット値が同じキャラクターがいたなら、お互いの攻撃は同時に発生した物とし、攻撃の結果はお互いの攻撃が終了してから処理することとなります。

プロット値はいかなる効果でも0以下7以上にならないことに注意しましょう。プロットを操作する魔法は、よりプロットの高い魔女から宣言をしていき、同じプロットにいる魔女同士はダイスを振り、どちらが先に宣言するかを決定して処理してください。

②攻撃の処理

自分の攻撃の番になったバディは攻撃を一回行います。このとき、魔女がダメージを与える魔法をもっていたなら、このタイミングで使用することができます。

攻撃の対象となるのは、バディの射程内にいるキャラクター

のみとなります。通常攻撃であれば射程は1で『アイテム』や魔法の効果がなければこの値は変動しません。自分のプロット値を0とし、射程のマスだけ離れた相手を対象に攻撃は行うことができます。

攻撃は好きな特技を選んで判定を行います。攻撃は連続判定が可能で、判定が成功した数だけダメージが1ずつ上昇します。

例えば、プロット値が1の対象に攻撃を行い、1回判定に成功した場合を考えると、以下のような式になります。

$$\text{プロット値 [1]} + \text{成功数 [1]} = \text{ダメージ 2}$$

もし、『アイテム』や魔法の効果でダメージが上昇するようなことがあれば、この値に加算してください。

攻撃が成功すると対象のキャラクターは回避を行います。回避は攻撃に使用された特技で、最後に成功した物を指定特技に判定を行い、成功するとその攻撃を失敗させることができます。

ダメージ

ダメージを受けたキャラクターは1点につき、自分の持っている特技分野を1つ選びチェックを入れてください。1点なら一か所、2点なら二か所です。チェックされた特技分野は負傷したものとして扱い、回復するまでその分野の特技は使用することができなくなります。つまり初期作成のバディは通常、HPは6持っていることとなります。もし、メインフェイズでHPが0になった場合、判定を行うことができなくなってしまいます。そのようなときは誰か別のバディか魔法の【ティーパーティ】、魔法、あるいは『アイテム』などの効果でHPを回復させてあげてください。もし、何かの効果で余分なHPをもっていたなら、負傷のチェックは余分なHPから先に埋めて行ってかまいません。

パーティフェイズですべてのHPを失ったバディは戦闘不能となり、魔法ともども戦闘からは脱落します。

③サイクルの終了

戦闘に参加しているバディが全員攻撃の処理を終えると、サイクルの終了に移ります。サイクルの終了でバディが望むのであればダメージを受けていなくとも脱落を選ぶことができます。サイクルの終了で以下の条件のどちらかを満たせば戦闘は終了となります。

- ・戦闘で1人だけが残った。
- ・戦闘開始時に参加していたバディの数だけサイクルが進行した。

戦闘が終了しなければ、①のプロットから再度同じ流れを繰り返してください。

勝者の決定

戦闘が終了し、最後に残っていた1名は勝者となります。勝者は脱落した敗者に対し、以下の中から1つを選び行うことが

できます。

①秘密を暴く。

敗者の【秘密】を獲得する。

②関係性の深度を1増加

自分か敗者の持つ関係性のどちらかを1増加させる。どの関係性を増加させるかは任意に選択できる。

③スナッチ

敗者に対し判定無しにスナッチを行う。

戦闘の途中参加

戦闘が始まったあと、2サイクル目や3サイクル目から登場したいと思ったなら、その戦闘の参加者をお願いしてください。参加者のうち、一人でも許可をすれば、次のサイクルから登場することができます。

パーティフェイズ

パーティフェイズはシナリオ上設定された最後の戦闘を行うフェイズです。パーティフェイズは誰のシーンでもない、GMのマスターシーンとして扱います。バディのシーンや誰かのシーンといった効果は適用されないので注意しましょう。

パーティフェイズでは戦闘終了のサイクル数に限り無く、またダメージを1点受けても脱落をしない点以外は、戦闘と同様に扱います。

死亡

パーティフェイズでHPを全て失ったバディは、脱落の代りに死亡を選ぶことで、すべての負傷を回復したのものとして1回だけ行動をすることができます。

ただし、死亡を選んだバディはそのサイクルの終了時に死亡し、復活することはできなくなります。

エピローグ

エピローグでは魔法とバディがその後どうなったのか。GMとPLはよく相談をして演出をしてください。それは素晴らしい結末かもしれないし、どこか間の抜けた結末なのかもしれません。良い結末ばかりではないかもしれません。セッションの締めくくりとなるエピローグは、とても大事なものです。参加者はそのことを念頭に、よくよく話し合ってください。

