



常闇の手帳

シナリオ概要、全体公開情報

シナリオ名: 常闇の手帳

使用ルールブック: 基本のみ

推奨階梯: 3

シナリオ傾向: 初心者向け、スタンダード

プレイ人数: 2～3名

リミット: 2サイクル(2名の場合は3サイクル)

プレイ時間: 2時間半～3時間程度(オンラインセッション。ゲーム説明とキャラ選択込み)

※シナリオ単体で遊ぶ場合は2時間から2時間半程度

PL難易度: ★☆☆☆☆(サンプルキャラあり。作成する場合は基本ルルブのみ)

GM難易度: ★★☆☆☆(基本は本文を読むだけでOK。一部だけアドリブ要素あり)

トレーラー

六分儀市の東雲高校で、とある噂が広がっていた。「ねえ、知ってる? なんでも願いが叶う手帳が出回ってるらしいよ。でもそれを使うと……」

同時期に発生する行方不明事件。大法典から禁書【常闇の手帳】の回収を依頼されたあなたたちは調査を始めた。

サンプルキャラクター

本シナリオでは各経歴に1名ずつ、計6名のサンプルキャラクターを用意している。魔法名を含めた設定部分は、PLが自由に変更・設定しても良い。

1. 魔法名：魔弾の技巧者（まだんのぎこうしゃ）

経歴：書警（ブックウォッチ）

真の姿の効果：攻撃強化

ステータス：攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技：《海》《風》《衝撃》《追憶》《悪意》

領域：力

蔵書：緊急召喚、騎士召喚《風》、魔剣召喚《海》、攻測、裁火、魔弾

アンカー：初期アンカー（運命3）、シナリオアンカー（運命1）

解説：書警の攻撃性能を体験できる構成。攻測と裁火で分かりやすく強い。魔剣や魔弾を混ぜるとさらに高火力に。アタッカーをやりたい人におすすめ。

2. 魔法名：旋律の支援者（せんりつのしえんしゃ）

経歴：司書（ライブラリアン）

真の姿の効果：魔力開放

ステータス：攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技：《嵐》《花》《旋律》《勝利》《深淵》

領域：歌

蔵書：緊急召喚、騎士召喚《花》、分析、裁断、回復、支援

アンカー：初期アンカー（運命3）、シナリオアンカー（運命1）

解説：分析や支援でサポートをしつつ、必要な時は裁断で戦闘も可能。サポートキャラをやりたい人におすすめ。

3. 魔法名：蔵書の塗装技師（ぞうしょのとそうぎし）

経歴：書工（アルチザン）

真の姿の効果：魔力開放

ステータス：攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技：《森》《鱗》《雷》《嘘》《希望》

領域：夢

蔵書：緊急召喚、騎士召喚《希望》、装丁、幻脳、合本、雷撃、樹鎧、動揺

アンカー：初期アンカー（運命3）、シナリオアンカー（運命1）

解説：装丁と幻脳の効果で非常に魔力の安定感が高く、合本で呪文数が多いため戦闘・サポート共にこなせる万能タイプ。色々なことがやりたい人におすすめ。

4. 魔法名:幸運の魔剣使い(こううんのまけんつかい)

経歴:訪問者(ゲスト)

真の姿の効果:攻撃強化

ステータス:攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技:《黄金》《海》《怒り》《想い》《追憶》

領域:星

蔵書:緊急召喚、騎士召喚《追憶》、魔剣召喚《黄金》、幸運、友人、衝動

アンカー:初期アンカー(運命3)、【友人】(運命2)、シナリオアンカー(運命1)

解説:幸運があり安心感は抜群。魔剣召喚と衝動による戦闘も可能。友人でアンカーが増えているので、運命の力を比較的気軽に使える。幸運の性能や訪問者の設定に惹かれた人におすすめ。

5. 魔法名:幻の元型召喚士(まぼろしのげんけいしょうかんし)

経歴:異端者(アウトサイダー)

真の姿の効果:精神集中

ステータス:攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技:《血》《翼》《微笑み》《幻》《裏切り》

領域:獣

蔵書:緊急召喚、騎士召喚《深淵》、魔剣召喚《幻》、魔言、祖霊、吸血

アンカー:初期アンカー(運命3)、シナリオアンカー(運命1)

解説:魔言と祖霊のコンボにより-1修正で2回召喚が可能。使いやすい吸血と合わせた戦いができる。2回召喚で沢山召喚したい人におすすめ。

6. 魔法名:速読の術式(そくどくのじゅつしき)

経歴:外典(アポクリファ)

真の姿の効果:魔素放射

ステータス:攻撃力 3 防御力 3 根源力 3

特技:《道》《衝撃》《涙》《癒し》《深淵》

領域:闇

蔵書:緊急召喚、騎士召喚《深淵》、速読、抵抗、呪砲、魔弾

アンカー:初期アンカー(運命3)、シナリオアンカー(運命1)

解説:速読により呪砲と魔弾を1ラウンドに両方使用可能。両方当てれば大ダメージを出せる。呪文による戦闘をしたい人におすすめ。

シナリオ背景(GM向け情報)

※これ以降の内容は、本シナリオのネタバレを含みます。

真相

「常闇の手帳」は、手帳に書いた願いを何でも叶える代わりに、願いの対象を孤独にする(世界から消滅させる)禁書である。自分のことであれば本人が、他者に対することであれば、その人物の身近な存在が禁書に取り込まれてしまう。禁書の封印に成功すれば、その代償が打ち消され、消滅した人は元に戻る。

今回の事件では、以下の経緯を辿っている。

1. 夏目隼人が断章【手帳】を拾い、病弱な姉である夏目緑の健康を願う
2. 願いは叶い緑は健康になったが、代償として隼人が断章に取り込まれてしまう
3. 隼人を取り込んだ断章【手帳】は、さらなる願いを求めて姉の緑に憑依している
4. 一方、教師の黒岩太陽は心労につけこまれ、断章【常闇】に憑依された

禁書封印に失敗すると、消滅した人(隼人たち)の存在自体が無かったことになり、記憶も失われたままとする。

導入フェイズ

ある日、〈大法典〉から招集を受けたあなたたちは、このような依頼をされます。

「実は、六分儀市にある東雲高校で、とある噂が広がっています。なんでも【願い】が叶う手帳があると。しかし、その噂と同時期に数名の行方不明者が現れたのです」

「これは禁書【常闇の手帳】の仕業と考えられます。その名の通り手帳の姿をしており、願いを叶えることに特化した禁書です。元々は別の禁書から分かれたため、二単語の禁書となったようです」

「このまま放置すれば、多くの愚者たちが犠牲になるかもしれません。2日後には封印結界を発動しますので、早急な回収をお願いします」

(※ここで「愚者(フール)」の用語説明や、PCから禁書回収に関する返答をもらう)

「(位階の最も高いPC名)さんにはこちらをお渡しします」

すると、調査対象のリストが手渡される。ここで**NPC3名**のハンドアウトを公開する。各PCはNPCから重複しないように1名ずつ選択し、対象の【運命】を1点獲得する。その相手がシナリオアンカーとなる。

「それと期間が短いことを考慮し、少しですが魔素を与えます」

【特別ルール】: 各PCは好きな魔素を1点獲得する。(※初心者向け&サイクル数が少ないための措置。魔素の説明を行い、コストが必要な装備魔法へのチャージを推奨する)

その後、各PLにハンドアウトを確認してもらい、ドラマシーンにできる内容を説明してからメインフェイズに入る。

メインフェイズ

使用シーン表: 通常のシーン表を使用(基本ルールブックのサマリー参照)

マスターシーン: 本シナリオには、マスターシーンはありません。サイクル終了後は、PCたちの相談時間を設けて、2サイクル以降を開始してください。

ハンドアウト

黒岩 太陽(くろいわ たいよう)

概要: 東雲高校の教師で3年目の若手。明るい人柄で生徒たちにも慕われている。最近は行方不明となった生徒たちを探して、街を巡回しているらしい。

秘密: 東雲高校は魔法災厄の影響を受けることが多い場所である。過去の事件の記憶は大法典によって消されているものの、その際の心労が残っているようだ。身体も疲れ切って「休みが欲しい」と感じていた心の隙間に付けこまれ、断章【常闇】に憑依された。

願い: 行方不明の生徒たちが戻ってきてほしい

断章【常闇】

ステータス: 攻撃力3 防御力3 根源力3 魔力6

特技: 《深淵》

蔵書: 貫撃《深淵》、騎士召喚《深淵》

備考: 禁書魔法で魔力-1済み。【貫撃】は代表狙いで使用する。

解説: 実は3年目というのがみそ。PL向けに東雲高校がよく魔法災厄に見舞われるということを伝える役割であり、かわいそうな存在でもある。行方不明の生徒たちを探すため頑張っているのだが、お疲れのご様子なので、調査時にはそういった描写をしても良い。

夏目 緑(なつめ みどり)

概要: 東雲高校2年生の女子高生。病気がちであったが、最近は体調が安定しているらしい。1つ下の弟が行方不明となっており、とても心配している。

秘密: 実は、手帳の噂を聞いた弟の夏目隼人(なつめ はやと)が断章【手帳】を手にとってしまい願いを書いた。それは姉の健康を願ったものであった。しかし、その代償として自身が断章に取り込まれて行方不明となってしまったのだ。

願った本人を取り込んだ断章は、更なる願いを求めて不安に駆られている姉の緑に憑依している。禁書の封印に失敗すれば、隼人を含めた行方不明者たちは世界から存在が消滅して人々の記憶からも消え去ってしまう。断章【手帳】を未回収でクライマックスフェイズを迎えると、夏目緑は禁書の封印に巻き込まれる。

願い: 隼人が無事に戻ってきて、再会したい

断章【手帳】

ステータス: 攻撃力3 防御力3 根源力3 魔力6

特技: 《別れ》

蔵書: 批評、送別《別れ》

備考: 禁書魔法で魔力-1済み。基本的に、【批評】で代表を狙う。

解説: 手帳を使った人物の関係者だが、本人はそのことを知らない。隼人について居なくなる前の様子を質問した場合、いつも通りであり、急にいなくなるような人物ではないことを話してくれる。

願いを書いた本人をハンドアウトとして出すのではなく、その周囲の大切な人が巻き込まれる場合もあるということを伝えるために用意したキャラクター。

大津 エデン(おおつ えでん)

概要: 東雲高校の周辺に現れた謎の少女。生徒たちに声をかけている様子が確認されている。

秘密: 実は、彼女は魔素を生み出す特殊な性質を持った〈愚者〉だった。ブランク秘密表の力場表(基本p189)で、その詳細を決定する。

願い: 願い表でランダムか秘密の詳細に応じて決定

解説: プレイ時間を短縮しつつ、魔素不足を解消するための救済処置キャラクター。TRPGにおけるランダム性を体験してもらう目的もある。4が出た場合は皆に歌を届けるために路上ライブしていたなど、学校近くで行動していた理由を付けて描写すること。

戦闘シーン描写

断章【常闇】戦(黒岩太陽)

PCが断章に声をかける:黒岩太陽が急に俯いたかと思うと、突然顔を上げて話し出す。「フッフ…。バれていたのか。しかし、この人間は既に疲弊し切っている。常闇の中で休ませてやるのが道理ではないか？ まあ、目覚める保証は無いがね」

PCが魔法名を名乗る:「断章【常闇】。貴様を《深淵》の底へと沈めてやろう！」

PC勝利後:断章【常闇】を回収すると、黒岩太陽は気を失って倒れてしまう。息はしているが、顔色はあまり良くない(PCがフレイバーで何かしら助けた場合は、それにより少し表情が落ち着く)。

断章【手帳】戦(夏目緑)

PCが断章に声をかける:夏目緑の表情が虚ろになり、このように語りかける。「ああ、かわいそうに。この娘は弟が行方知れずで寂しがっている。だが、その弟が願ったおかげで身体が良くなった。この《別れ》は必然。願いに代償は付き物だ。お前はどのように私を回収しようとするのかね？ まだ願いを求める者たちは大勢いるというのに！！」

PCが魔法名を名乗る:「断章【手帳】。お前をこの世界から《別れ》させてやろう！」

PC勝利後:断章【手帳】を回収すると、夏目緑が少し倒れこむもののなんとか起き上がる。「あ、あれ？ 私は一体何を…？」どうやら前後のことをよく覚えていないようだ。

クライマックスフェイズ

封印結界が発動し、断章が禁書へと戻っていく。

「なぜだ。なぜ我の邪魔をする？ 愚者共の願いが叶うのだぞ？ 素晴らしい事ではないか。噂が広まり、手帳を求める者が増えるほど願いが魔力に変わり強大となる。そうすれば我本来の力を取り戻せる！」

PCたちが魔法名を名乗る:「禁書【常闇の手帳】。永遠に闇の中でさまようが良い！」

禁書データ:【常闇の手帳】

ステータス:攻撃力:3 防御力:3 根源力:3 魔力:12

特技:《深淵》《別れ》

蔵書:貫撃、騎士召喚《深淵》、批評、送別

備考:【魔力】消費による呪文の追加使用は行わない。

〈禁書〉の使用魔法の優先順位は以下の通り。

①【批評】で代表狙い

②精霊など【ブロック2】以上の元型がいる場合、【貫撃】で代表狙い

③魔剣、悪夢など【ブロック】を持たない元型のみがいる場合、【送別】を使用

エピソード

【戦闘勝利時】

禁書が回収されるとそこから光が溢れ出し、生徒と思われる人々が現れる。皆気を失っているが、無事なようだ。すると、あなたたちに依頼してきた〈大法典〉の魔法使いが声を掛けてくる。

「皆さん。禁書の回収、お疲れ様でした。願いの代償として取り込まれていた行方不明者たちも、戻ってきたようですね」

(※任意でPLがやりたいエンディングを演出する)

最後に以下の描写をしてシナリオ終了。

こうして、禁書の封印を終えたあなたたちは日常へと戻っていく。だが、これは始まりに過ぎない。これからも魔法使いたちの魔導書大戦は続いていくのだから。

【戦闘敗北時】

あなたたちは禁書【常闇の手帳】に敗れ、その場に倒れ込む。手帳から発せられる闇の魔力が段々と強大になる。

「どうやら〈大法典〉の魔法使い共もここまでのようだな。さあ、〈愚者〉たちよ。我に願いを、そして力を捧げよ。そして我本来の姿を取り戻しに往こうではないか！」

そういった言葉を残し、強力な魔力を纏った常闇の手帳はその場を去っていった。(※【復活】できたPCはエピローグの描写後に復活する。判定に失敗した場合は消滅となる)

あとがき

CatsUdon工房のVRTRPG体験会「カツドンの日」で遊べるように、プレイ時間を抑えつつもマジカロギアの世界観を体験できる形で作成した初心者向けシナリオです。〈禁書〉の蔵書だけ見ると弱くはないのですが、立ち回りを弱めに設定しています。

マジカロギアは昔からやりたかったゲームなので、こういった形で初心者向けに布教できるのはありがたい限りですね。

今作は上記の経緯もあり、引き算の考えで制作されたシナリオです。魔素の説明を同じタイミングで行えるように、導入で配布するなど、最小限の説明で進行できるようにしつつ、スタンダードな形式のマジカロギアを、しっかり体験できる点を目標にしています。

私のブログ内で本作は公開済みではあったのですが、配布用に改めて文章などを整えてみました。初期の作品なこともあり、今見ると細かい点で直しどころが色々見つけられたので、成長を感じました。

実際のVRTRPGセッションでは、精霊や騎士、魔剣などを召喚したりもできます！とても楽しいので、ぜひ遊びに来てください。

本作は、「著：河嶋陶一郎／冒険企画局、新紀元社」が権利を有する『魔導書大戦RPG マジカロギア』の二次創作作品です。(C)冒険企画局／新紀元社／河嶋陶一郎「魔導書大戦RPG マジカロギア」

利用規約

①シナリオの改変イベントやNPCについては自由に改変して構いません。ただし、シナリオの原型が無くなるようなものはご遠慮ください。

②感想やネタバレについてSNSでの感想はふせったーやPrivatter等、ワンクッション置く形でお願いします。未プレイの方にお話をする場合は【概要】に記載された範囲で留めてください。

③リプレイ動画等動画の作成はご自由にどうぞ。その際は、作者名の記載とブログURLの明記をお願いします。また、注意事項に該当シナリオのネタバレが含まれることを含めてください。

④禁止事項

- ・シナリオの自作発言
- ・シナリオ、アイキャッチ画像の二次配布
- ・シナリオを使用して他者を攻撃する行為

⑤利用規約全般について

状況に応じて上記の利用規約は変更される場合があります。変更があった際には変更日とその内容を追記します。シナリオ及び上記内容の使用でトラブルが起こった場合の責任は負いかねます。上記規約が守られていない場合、予告なくシナリオの配布停止などの処置をとる場合があります。

⑥問い合わせについて

利用規約やシナリオに関して不備や疑問点があれば、お気軽にお問い合わせください。