

Magical Burst

一個絕望的魔法少女的遊戲

第二草案(2.1) 作者 Ewen Cluney

感謝一眾人士(作者的感謝，恩) Judgment and Anonymous from /tg/, Kurt, Joshua Gervais, Joe Iglesias, Jonathan Davis, and the folks on #becomethemeguca

開場漫畫.....	2
簡述.....	4
一個魔法世界.....	6
創建你的魔法少女.....	8
遊戲流程.....	11
GM 的工作.....	28
附錄 1 :隨機表單.....	35
附錄 2 :補遺.....	42
尾聲.....	44
封底.....	44

開場漫畫

第一頁

第一組

尤娜俯視著 Pyonkichi。尤娜是一個穿著動漫感十足的校服，梳著馬尾，極其可愛的 14 歲女孩。Pyonkichi 是一隻頭頂有一根朝後的天線的、兔子一般的使魔。

標題：當 Pyonkichi 找到我，我的夢想終於可以實現了。

第二組

尤娜手中握著魔法垂飾，看上去很興奮。

標題：我可以成為魔法少女，就像我最喜歡的動畫中那樣。

第三組

尤娜穿著魔法少女制服(一件有著蕾絲邊和小小的天使翅膀的可愛服裝)，手握魔杖微笑著。

標題：我可以保護我愛的人。

第四組

尤娜手中握著遺忘之種。

標題：並且如果我獲得 13 顆遺忘之種，就可以許一個願。但是在那之前我還沒有確定我的願望是什麼...

第二頁

第一組

尤娜在家中抱著哭泣的小妹妹，試圖讓自己顯得更堅強。

標題：但是有一天，爸爸不見了。

標題：媽媽必須去找到一份工作。這...非常艱難。

第二組

尤娜正幫助一位迷惘的叫做真琴的少女。尤娜穿著她的校服，而真琴穿著休閒服(卡其色短褲，T 恤衫，以及運動鞋)。真琴有些男孩子氣，短髮，眼神尖銳。

標題：我找到一個叫真琴的夥伴。她像我一樣是個魔法少女，但是她失去了記憶，我們也找不到她的家人。

第三組

真琴和尤娜一起變身為魔法少女。真琴的魔法少女裝扮也相當男孩子氣，穿著短褲和極具風格的緊身衣，以及手套和靴子。她正揮舞著巨大的長劍保護尤娜。

標題：她勇敢的戰鬥並保護著我。

第四組

真琴痛苦地捂著傷口站在尤娜身邊。尤娜感到害怕。

標題：...即使這樣讓她付出代價。

第五組

尤娜正在發射魔法爆彈。

標題：但也有她無法保護我的時候。

第三頁

第一組

尤娜的魔法爆彈穿透了一隻有著不定型的黑暗陰影和紅得發亮的圓形眼睛的魔女。

第二組

尤娜取得了遺忘之種，一顆鑽石般外形的寶石(就像魔法少女奈葉中的寶石種子)，上面寫著一些魔法文字。

真琴：幹得好，尤娜。

第三組

尤娜因漸漸消散中的魔女碎片的聲音而愣在原地，看起來被嚇壞了。

聲音：尤娜？是你嗎？

第四頁

第一組

受到驚嚇的尤娜抓著自己的頭。

聲音：這裡好黑...什麼都感覺不到...請，救救我...

第二組

尤娜跪坐在地上一動不動。那個魔女徹底消失了。

由奈(嗚咽)夏美...？

第三組

真琴一下子轉身對著 Pyonkichi。

真琴：(呼吼)這究竟是怎麼回事？！

第四組

真琴憤怒地用手抓起 Pyonkichi。Pyonkichi 用一成不變的微笑回應她。

真琴：夏美死了！我們都看到了！

Pyonkichi：你們人類總是為了這些事情悲傷，即使這些事情都不可否認是必須的。

第五組

尤娜仍然跪坐着，一面哭泣，一面因魔法而散發著光芒。

尤娜：夏美...對不起...

第五-六頁

第一組

真琴拼命靠近了尤娜。尤娜的光芒越加耀眼。

真琴：尤娜！你必須冷靜下來！

第二組

純粹的白光爆發出來，抹掉了數個街區。(與 Akira 那標誌性的場景沒有什麼區別)

Magical Burst

序言

“它們正給予 14 歲的少女魔法力量，讓她們得以戰鬥並殺死魔女。你認為接下來會發生什麼？”

這座城市包含著普通人無法看到的危險。魔女，從黑暗的魔法和人類的陰暗面及其混亂的慾望中誕生，徘徊於城市的陰影中，徘徊於人類的靈魂中。它們的受害者，其“現實”被吞噬、撕裂，從這個世界永遠消失。

不過，城市並非沒有守衛者。這裡有自更為光輝的魔法，更為純粹的情緒所誕出的使魔，招募具有魔法潛力的人類以對抗魔女的生物。男性具有的魔力極少，而成人則更加稀少，因此唯有少女成為魔法少女來保衛城市和所愛的人。這是一項危險的任務，

但是並非沒有報酬。每個成長完全的魔女身上具有一顆遺忘之種，而收集到 13 顆遺忘之種的魔法少女將獲得一個願望。

Magical Burst 是一款風格黑暗的魔法少女角色扮演遊戲。這並非是指事物破舊陰暗這種意義上的黑暗——如果有任何城市的表面稍顯過分地閃耀且完美——而是指人類獲得魔法力量和對抗魔女所需要付出的代價。

在遊戲中每個玩家扮演一個魔法少女，一個與使魔簽訂契約因而獲得必要的魔法力量以與魔女戰鬥的年輕女孩(10-16 歲)。魔法少女並非必須是善良的，而使魔也不會去考慮自己與魔法少女之間共同利益。

這個黑暗而糟糕的遊戲也會涉及到一些暴力而令人不安的景象，就算扮演一個小女孩也同樣不例外。請帶有一定的責任心好好扮演你的角色。

如果遊戲使你感到不適，請告知這一點以使能想出辦法解決，即使你決定要停止參與遊戲。當我看《魔法少女小圓臉》的時候，我必須看諸如《向陽素描》之類的來使我不會抓狂。雖然這個遊戲設計地非常陰暗，但是仍然可以有一個好結局。

必需的工具有

就像大部分角色扮演遊戲，包括本書在內的一些東西。特別是：

- 一些六面骰(至少兩枚，雖然一打左右是最好的)
- 鉛筆
- 紙張(角色卡是最好的，但並非必須，你可以從書本的後面拍攝或者從我們的網站下載)
- 一個人作為 GM 以及其他(最好數量較少例如 2 或者 3，當然你可以更多，如果你希望這樣)作為玩家。

這裡有一些可選的物件也同樣相當好用：

·戰鬥卡是非常方便但並非絕對必須的。基本上每個玩家獲得一組三張卡標識著愛心，怒火和魔力。官方的角色卡有供你裁剪的部分，而網站上有同樣的卡的 PDF。

·過載代幣。你可以用些撲克牌或者玻璃珠(儘管你需要三種不同顏色)，或者打印我們網站上的 PDF。

骰子簡寫

“一次我聽到一個科學家說，‘上帝不擲骰子’，他錯的比你們想像得更多。”

在本書中我們將使用下列簡寫告訴你如何投骰。

#d6：當這裡有一個數字並跟著 d6，這代表你需要投多個 d6 並將結果相加。例如說 2d6，你需要投兩枚骰子，如果你分別獲得 3 和 5 那麼結果就是 8。你也將會看到這個簡寫後面跟著調整值，就像 2d6+7；直接投出結果就像通常那樣，然後應用列出的調整值。對 2d6+7 投兩次骰子，並將兩枚骰子的結果與 7 加上。

d66：這是一種特殊類型的用於從表格獲取結果的投骰。使用兩枚六面骰並指定一個為十位一個為個位，然後投擲。將兩個數字放到一起將給你一個有 36 種介於 11 和 66 之間的數字。比如如果十位數是 4 而個位數是 2，那麼你獲得結果 42。通常遊戲中這只用於突變表，但這裡也有一些可選表格在附錄中。

魔法世界

城市

“城市中的人民並不關心他人。人類在關心的人的數量方面有著硬性限制——防禦機制——通常都遠小於兩百萬。”

Magical Burst 發生在巨大，潔淨而且現代化的城市。有摩天大樓，火車，商店，學校，房子，等等。從表面上看這是個安全的地方，儘管不一定是幸福的。

使魔

“啊，Pyonkichi 確實稍微有點...不對勁。但是我們還有別的選擇麼？”

使魔是一種外形可愛的，可以給有足夠潛力的女孩以魔法少女的力量的魔法生物。儘管有些看起來會更接近於普通的動物，但是他們看上去都是非常不自然的。一隻使魔的毛皮總是有點過度的乾淨和柔軟，他們帶著純淨靈動的色彩而來，並且身上常常有各種奧術記號。而且他們也具備足夠與人類交流的情感和能力。

作為魔法生物，使魔並不特別像人類一樣思考。其中一些可以更好地掩飾這一點，但是他們的價值觀和世界觀與人類的看法相比總是有一點點不對勁。

魔法的力量

“她當然被嚇著了。人類就是這樣脆弱。”

魔法是一種不屬於正常的現實國度的力量。它有時可以是美好而光輝的，但是也有一些不自然的部分使人感到不安。宗教人士宣稱相信魔法和奇蹟，但實際上人們已經自出生時便漸漸對無力改變大自然運行習以為常。

魔法少女

“你很有潛力。我可以給予你力量以與它們戰鬥。我可以讓你變成魔法少女。”

魔法少女是掌控著魔法力量的人類。使魔並沒有清楚說明為什麼只招募妹子。或許她們是唯一擁有必須的魔法天賦的人類，又或許給予其他人魔法力量會導致危險的後果。無論如何，一個想變成魔法少女的妹子必須與使魔簽訂契約。一個魔法少女會獲得一個垂飾，使得她可以使用這來“變身”為魔法少女。變身並非只是表面自發地改變為奇幻瑰麗的服飾，更是解放了魔法的潛力。魔法少女的力量往往集中圍繞著一種特性的元素或主題，但是他們也可能以極具創造性的方式來使用這力量。

將這樣的力量給予不成熟的妹子將會導致惡果。她們會濫用他們新獲得的力量，她們會極其殘暴地對待他人，還有一些可能會用一切手段以獲取遺忘之種。

世界上有多少魔法少女一直不為人知。她們從來不會出現在新聞上，大部分人都只認為她們僅僅出自小說創作。不過，還是有除了你和你的伙伴以外的魔法少女。有時候你能在新聞上看到你確定是某處的魔法少女所做的事件，但是看起來沒人會懷疑。

夢魘和魔女

“我們必須殺死它。否則它會一直吞噬著人們。這就是我們所做的。”

普通人無法察覺到魔女或者它們施加的影響，但是他們確實可以感覺到。一個活動的魔女會啟動一片其帷幕完全扭曲的、被稱為夢魘的世界。對於正常人來說這僅僅表現出一種模糊的恐懼感。但是對於魔法少女和其他可以感受到魔法的人來說，夢魘表現為一片日益扭曲的超現實區域。在夢魘的邊緣事物看起來僅僅是在這裡那裡有那麼一點點奇怪，但是在其核心，在魔女的所在地，則是一片陰鬱詭異的混亂堆積起的事物和景象。

對魔女究竟是什麼，甚至也尚未完全清楚，但它們無疑是危險的。它們可以表現出無數不同的外形，從扭曲的人形到形狀失真的團塊。一些說法是它們從周圍的人夢中和思想中獲得它們的外形。

魔女自不知情的人類，偷取的記憶，情感，以及其生命力本身攝取能量。僅僅被魔女輕輕觸碰的受害者只會一段時間裡變得疲憊無力，而更強的攻擊可以使之變成試圖自殺的殭屍或者將他們從現實完全撕開。當魔女意識到實際的危險的時候，它將會立刻攻擊並試圖摧毀那個威脅。

普通人甚至無法正常地察覺到魔女，更遑論擊敗它了。只有魔法可以傷害它們。一些魔法少女發現她們可以使用普通武器來與魔女戰鬥，但實際上是因為他們魔法浸透了武器以使之有必須的力量。

當魔法少女殺死一隻魔女，其夢魘會崩塌，只剩下一顆遺忘之種，特別強大的魔女可能會是兩顆甚至三顆。這些具有鑽石外表的寶石上寫著一些魔法文字。魔法少女可以將其儲存在她們的武器中。當魔法少女集齊 13 顆遺忘之種，就可以獲得一個願望。

創造你的魔法少女

每個玩家都扮演一位剛和使魔簽訂契約，獲得與魔女戰鬥所必須的力量的魔法少女。

創造魔法少女需要一定的創造力，但是如果你被難倒了或者你只是想快速做出一個一次性角色，你可以在附錄 1 中找到 d66 表格來投出大部分必要元素。

你是什麼樣的妹子？

你的魔法少女曾經大致上是一個平凡的妹子，但我們需要知道有關於她更多的一些事情。你給別人的印像如何？又可愛又愚笨，精於計算且優雅，或徹底的天然呆？

是什麼使你簽訂契約？

是什麼使你決定與使魔簽訂契約？成為魔法少女的誘惑不可阻擋？或者你有著無論什麼代價也要實現的重要願望？又或者你只是想要有機會去戰鬥並殺死一些東西？

你的願望是什麼？

如果你設法收集到 13 顆遺忘之種，你將會獲得一個願望。你的願望是什麼？如果你的任何願望，都可以經由魔法完完全全地實現，那麼你的願望是什麼？

魔法元素

選擇你的魔法少女所使用的元素。她的魔法攻擊中充斥著這些元素，並且她可以施展與之有關的魔法。你的元素可能說明了你的魔法少女是一個什麼樣的人。你可以選擇任何東西作為你的魔法元素；這裡是一些例子。

- 傳統元素中的一種(土，氣，火，水)
- 中國元素中的一種(土，火，金，水，木)
- 一種電視遊戲中的元素(冰，電，光，影，磁力，重力，音波，等)
- 一種情緒(愛，恨，懼，等)
- 一些其他的物體、力量或者主題，比如輻射，鎖鏈，鮮血，蛋糕，等

魔法力量

你也獲得一種魔法力量。這是一種並非僅僅用於和魔女戰鬥的特殊能力，其中一些違反了現實規律。“超能力”的應用範圍包括飛行或者隱形，或者更加獨特的像是在有需要的時候突然神奇地出現了巴士或火車，又或者召喚出數百可愛的小鳥。如果你想要，並非所有魔法力量都必須顯得很壯觀；一個魔法少女輕易地從空氣中變出一個蛋糕，這是完全沒有問題的。

魔法效果

你的元素和魔力分別給你提供一種特殊效使你在戰鬥中獲得優勢。你可以從以下清單選擇一個，或者在 GM 的允許下做出新的效果。

1. **雙動作**：每一次場景你可以獲取一點過載(任何屬性上)以在自己的輪行動兩次。
2. **醫療之觸**：獲取一點過載(任何屬性上)來恢復自己或其他魔法少女 1d6+2 的決心。只能在每次戰鬥或場景中被使用兩次。
3. **魔法彈幕**：當你試圖攻擊複數目標時，你可以以同樣的屬性再做一次投骰，難度為 14。如果你成功了，你可以攻擊多個目標而無視懲罰。但如果你在檢定中失敗，那麼你將受到相當於你的投骰結果與 14 的差值的額外懲罰。
4. **魔力超限**：每次戰鬥在特定屬性上獲得一枚自由過載骰。
5. **魔法盾**：你可以在任何時候獲得一點過載(任何屬性上)來給自己或者其他魔法少女的防禦屬性+3 來對抗一次攻擊。你不能使用這個能力多次來對抗同一次攻擊。
6. **魔力重擊**：投擲傷害時，你可以額外獲取你用於攻擊的屬性上的一點過載使得攻擊造成額外 1d6 傷害。每次攻擊你只能這樣做一次，並且不會應用到複數目標。
7. **再生**：每個回合開始你使自己恢復一點決心，直到最大值 13 點。
8. **迅速行動**：在決定戰鬥中的行動順序時你的攻擊屬性視為比原來高 2。

魔法武器

當你使用你的魔力的時候，它將會在戰鬥中表現為某種武器的外形。一些魔法少女直接揮動魔杖或魔棒並朝著敵人發射咒語，但是也有許多更直接的造型比如劍和槍。

服裝

魔法少女必須變身才能使用她們的全部力量，不過她們可以變得非常華麗耀眼。它的顏色是什麼？是什麼風格的？有什麼圖案在上面？大部分魔法少女的服裝都是些奇幻的禮服，但是實際上只有你的想像力能阻止你。

屬性

魔法少女具有三種屬性：魔力，愛心，怒火。**魔力**當然是指純粹的魔法力量，**愛心**是你組織和保護與他人的聯繫的能力，而**怒火**則是喚起怒火施展暴力的能力。

總計 18 點分別分配到三項屬性上。數值必須在 3 和 9 之間，且任何兩個屬性之間數值不得相同。謹記許多敵人可以有效對抗一種屬性而對另一種屬性則會很弱。

隨機屬性(可選)

如果你需要，你可以讓魔法少女的屬性隨機決定而非分配。對每個屬性你只需要投 4d6 再除以二即可(向下取整)。

最後一擊

每個魔法少女也有一種特別強大的特殊魔法攻擊。要創造你的最後一擊，首先選了一個其所使用的屬性(通常是最高的)，然後從以下選擇一種攻擊類型，最後再取一個名字。

1. **彈幕攻擊**：你的攻擊產生某種一連串小型彈幕。這允許你攻擊臨近區域的所有敵人或者攻擊一個敵人兩次。
2. **捆綁攻擊**：你的攻擊可以將一個目標束縛在原地。如果擊中，目標必須停留在一個位置，使用它最低的屬性來防禦，並且無法攻擊直到它執行機動動作(難度 15)來獲得自由。
3. **衰弱攻擊**：你的攻擊使得目標在一段時間裡變得虛弱。如果命中，目標在任何投骰中減少一枚骰子直到你的下一輪。
4. **穿刺攻擊**：你的攻擊可以貫穿敵人，無視任何對方可能具備的特殊防禦。這次攻擊增加 1d6 傷害並無視任何特殊保護。
5. **強力攻擊**：你的攻擊格外強大，造成額外 1d6+6 傷害。
6. **精準攻擊**：你的攻擊特別精確，使得你可以擊中通常可以躲開你攻擊的敵人。攻擊檢定增加 3，傷害增加 1d6。

關係

關係是指你對你身邊的人的情感關係和社會關係。對於魔法少女來說維持與普通人的關係往往是非常困難的，但是為了保持外在的人性和理智，這是有必要的。

你可以在紙上書寫以直接地列出人物關係，但是最簡單的還是為整個團製作一張關係圖。如果你是在跑面團你可以用紙來畫，而網團則可以使用 Google 文件的繪圖文檔或者類似工具來進行聯機協作以供所有人方便的參與。

先為每個魔法少女畫一個圈並將其名字寫在裡面。然後所有人(包括 GM)依次給圖紙添加關係。輪到你的時候你可以創建一個新的人物並從這個人物畫一條線連接到自己的魔法少女，或者從自己的魔法少女畫一條線連接到另一個魔法少女。GM 也可以添加新角色，並在他們之間畫線或是與魔法少女連線。循環添加三次以增加新的關係。

玩家應該以線條連接到他/她的魔法少女以記錄下每次新的關係。對所有關係，選擇三項屬性(魔力，愛心，怒火)中的一個來表示這羈絆的性質。愛心來自於正常的人類情感，魔力來自對魔法世界的共同體驗，怒火則表示戰鬥中所出現的競爭或是情誼。你也需要簡單地描述一下你的關係的性質，無論是愛人，對手，朋友，親人，同學，等。

GM 可以安排 NPC 魔法少女出場，卻不透露出這一點。同時，你不能與使魔建立聯繫；他們完全沒有任何情感能力。

危機

遊戲開始時，魔法少女的身上會發生一件無法逃避的事件。這是她的危機，你可以自行決定是什麼樣。GM 將會以此執行劇情，因此讓它更好一些。

有經驗的魔法少女(可選)

如果你需要一個更具經驗的魔法少女，給你的角色 12XP(查看 27 以了解如何花費)，但是隨機更改你的最高一項屬性。

進行遊戲

Magical Burst 是以一些以情節組織成的場景依次進行以構成整體的方式進行遊戲的。一些場景簡單地讓你發展情景並獲知資訊，也有一些是和魔女的戰鬥，並一直需要有人處理這些戰鬥所造成的後果。

情節，場景，和角色扮演

一次進行 *Magical Burst* 的活動被稱為一段情節，大致相當於一集動畫那樣的範圍。你通常會一次結束一段情節，但是也有可能有一段跨越兩個晚上或者一夜進行兩段的情節。每段新情節的開始魔法少女的意志會重置為 13 點滿值(不過任何過載將被保留)，而在情節的結束 GM 將會分配一些讓她們提高屬性的經驗值。

一段情節被分為一些場景。基本上就像其他媒體中一樣，一段場景就是整個故事的一段。你作為一個 GM 或許決定了場景何時開始和結束，但是玩家也可以參與到其他方面。還有一些要點是遊戲的進行基於場景的進行，但是它們主要是推進遊戲的工具而應該專注的核心部分是所發生的事情。

一段典型的 *Magical Burst* 劇情會圍繞著一次戰鬥，並包括一些之前設置和之後結局的場景。角色扮演為主的場景(基本上沒有多少戰鬥)應該最多進行 10 分鐘左右除非你有一些非常有趣和/或關鍵的東西。

遊戲只對某些東西有規則。無論如何，這個遊戲相信你可以策劃好這些。對於大部分 RPG 來說慣例是讓 GM 單獨裁定並作出決定，但是你可以讓玩家更多地參與。你的魔法少女可能在普通人類形態下陷入爭吵甚至衝突，但是這些東西在遊戲方面無關緊要。當魔法少女發現他們面對一個無法逾越但是非魔法的問題時，魔法可以想一個“勝利按鈕”一樣作用，但並非沒有其他後果。

變身

“我...猜如果你想的話你可以念一些魔法咒語。不過最重要的是呼喚你心中的魔力。”

魔法少女具有兩種形態：普通和魔法少女。在普通形態下她們大致和普通少女無異，唯一奇怪的一點是她們有一個永遠不會被盜竊、丟失甚至丟棄的垂飾。當一位魔法少女變身時她會經由一套細緻的“變身過程”形成包裹她身體的服裝，但過對於外界來說變身幾乎只有一瞬間。如果，比如說，一隻魔女對普通形態下的魔法少女發動攻擊，她可以及時變身並應對即使最快速的攻擊。變身是必須的因為除此之外魔法少女無法使用任何魔法技能。

如果你只有 0 意志那麼你失去使用魔法少女形態以及你所有魔法力量的能力直到你具有至少 1 意志。

挑戰

在 *Magical Burst* 中“挑戰”是指一件魔法少女試圖通過魔法去做一些具挑戰性的事情的行動。非魔法的問題應該用常識決定，根據魔法少女和其他角色所包含的特點，如果魔法少女對非魔法問題使用了魔法那麼她將自動成功，儘管非常可能會伴隨著一些不希望的後果。

當魔法少女對面挑戰，玩家選擇三項屬性之一來表明應對方式和動機。**愛心**魔法由魔法少女的正面情緒提供力量 **怒火**的力量來自她的兇暴，負面的情緒，以及純粹來源於魔法的**魔力**。

無論你選擇了哪個，投兩枚六面骰(2d6)並加上你的屬性值。無論何時你的骰子投出 6，你必須在你使用的屬性上增加一點過載，但是你獲得再一枚骰子並加入你的總額。(每當你投出另一個 6，你再得到一點過載並投一枚骰子。這是沒有次數限定的。)

你也可以主動獲取一點過載來投一枚額外骰，如果你真的很希望成功做到什麼的話這會是非常有幫助的。不過，你必須在你投骰之前聲明你要增加過載，你不能獲取超過 3 枚額外過載骰，並且你不能獲取過載而使得你的一項屬性上的過載達到或超過 6。

你獲得的總額稱之為**結果**。當你的魔法少女嘗試完成一次魔法的行動時，GM 將會設定其難度，而你需要至少那麼高的結果以成功。如果你對抗其他同樣使用魔法的人，你必須獲得比他們更好的結果。在平局時，每方可以投一枚額外骰子——無需擔心 6 秒或過載——來解決。

建議的難度

當魔法少女面對一次並非對抗其他角色的狀況下的挑戰時，GM 必須給出一個難度值。經驗上來說通常一個簡單的任務有 12 左右的難度，一個平均的有 16 難度，而一個非常難的有 20 或更高的難度。下面是一些更具體的指導；括號中的數字是難度值。

·人的心靈(18)比他們的身體(14)更能抵抗魔法，但是也有一些意志特別軟弱(10-12)或堅強(22+)的人存在。

·你可以輕易地用一隻手破壞或移動對象(8)，但是影響更大的對象比如車子(12)或建築(18)是更具挑戰性的。

·改變當地環境對自然的比如對天氣造成一些微量的改變(16)是中等的難度而對非自然的是極難的，比如恐懼靈氣和青蛙雨。(20+)

異變

任何情況下你在一項屬性上取得 6 或更多過載，你必須盡早承受異變(如下所述)以擺脫它。

巫術

挑戰最常用的是在戰鬥中(如下所述)，但是魔法少女也可以為其他目的使用魔法。特別是，她們可以以適用的魔法元素或魔法力量來完成目的。

無論你的魔法元素是什麼，你都可以對其施加一些控制。這裡沒有嚴格規定你能用你的元素做到什麼，但是經驗上來說對已存在的事物施加影響總是比從稀薄的空氣中創造出來更簡單。

巫術需要在判斷上需要 GM 的大量關注。讓魔法少女去做有趣甚至大膽的東西，但不要讓魔法立即解決問題。

幫助和阻礙

有時當他人面對挑戰時你會想幫助或阻止對方。你需要有特定的方法去做，無論是拿著武器跳入一場戰鬥、使用魔法效果、或者用一些聰明的技倆。你可以在戰鬥或其他場景中做這些。

·**幫助**：用你選擇的屬性對抗一次難度 14 的挑戰。如果成功則他們獲得+3 獎勵到其結果。

·**阻礙**：用你選擇的屬性做一次對抗他人的挑戰。如果成功則他們獲得-3 懲罰到其結果。

鎖定魔女

有時魔女會直接與魔法少女戰鬥，但是更多情況下需要使用一些效果來鎖定這些怪物。為了這個目的儘管魔法少女需要做出某種努力，她們將會非常可靠地找到任何魔女的所在。某些情況下一次成功的挑戰或許能讓她們更快找到魔女，以取得更有利的形勢，或者避免更多無辜者被傷害，不過這對於找到魔女並與之戰鬥來說不應該是必需的。

戰鬥

當魔法少女與魔女或者別的什麼東西戰鬥時，你將需要使用戰鬥規則來處理其過程。戰鬥劃分為輪，期間每個參與者可以行動一次。如果參與者在戰鬥中希望在一輪之後保持戰鬥，開始新的一輪並繼續。

主動

在每輪的開始，每個參與的角色選擇一個用於攻擊的屬性，一個用於防禦的屬性。(你不能在兩者使用同一個屬性)無論是哪個屬性，遺留下來的另一個是你的“支持”屬性。

角色的行動依照其攻擊屬性級別由高到低行動。如相同則比較她們的防禦屬性，依然相同則比較未使用的屬性或投骰。

魯莽行動：如果你感覺你需要在某些人之前行動，你可以通過在防禦屬性上獲得一定的懲罰來在起效的級別上獲得相同的數值。

戰鬥卡：如果你使用戰鬥卡，玩家可以在每一輪開始時安排自己的卡片。放置所有參與者的攻擊卡片在一條線上以清晰地表示出角色行動順序。

行動

在你的回合，你可以選擇以下一個動作：

·**攻擊**：攻擊一個敵人，以造成傷害。每次挑戰投骰並加上你的攻擊屬性。如果你成為一次攻擊的目標，你可以做出選擇。你可以使用靜態防禦，等於你的防禦屬性級別+3，或者你可以使用動態的防禦，做一次挑戰對抗攻擊者。這兩種情況下，如果防禦者結果更高，則不會受到傷害。如果攻擊者結果更高，防禦者在意志上受到等於 1d6 加上攻擊者一半的攻擊屬性的傷害(向下取整)。攻擊骰中每點獲得的過載將使結果加 2。

·**攻擊複數目標**：有時你會想要一次攻擊一個以上的目標。做到這一點，像通常一樣做一次攻擊。不過，對第一個之後的每個目標，你的結果和傷害都減少 2(最低為 1)，同時你獲得-1 到防禦屬性的懲罰直到你下一輪開始。

·**最終一擊**：每個魔法少女擁有一種每次情節可以使用一次的最終一擊。使用最終一擊總是要在相關的屬性上獲得一點額外的過載，但是其他方面和普通攻擊一樣。

·**聯合攻擊**：兩個魔法少女可以一起行動以提供更有效的攻擊。其中一個必須延後(見下文)以使她們可以同時行動，她們必須有著相同類型的關係並使用相同的屬性進行攻擊。一次聯合攻擊的兩者都各獲得+2 獎勵到結果和傷害。

·**回擊**：如果你當前輪尚未採取任何行動而有人攻擊你，你可以選擇回擊。雙方同樣做出攻擊，無論誰獲得更高的結果都將對其對手造成傷害而自身不受任何影響。做出回擊會在輪到你之前就消耗掉你的回合，但是如果你夠幸運的話它可以阻止和應對攻擊。你也可以在他人遭受攻擊的時候做出回擊。如果你成功，你可以從你和目標之間的關係中移除一點緊張值。如果你失敗，你可以選擇你或者你的目標承受這次攻擊的傷害。

·**延後**：有時候你會希望比你通常回合開始的時候更遲一些再行動。當到你的回合時，直接聲明延遲。你可以決定讓你的回合輪到任何人完成其回合之後的時刻。如果你選擇延遲，你不能在別人開始決定所要做的事情之後打斷他們的回合。如果你一直延後你的回合到本輪末，那麼你必須使用你的回合或者失去它。

·**技巧**：技巧是幫助你或者你的盟友獲得優勢或者影響戰鬥過程的一種魔法使用方式。

·**幫助/阻礙**：在戰鬥中幫助和妨礙可以像回擊一樣作為“打斷”，消耗掉你的動作如果還未到你的回合，或者你可以預先給其他角色獎勵或罰值到他們下一次動作。在戰鬥中使用時，你必須使用你的支持屬性以挑戰幫助或阻礙。

·**阻礙防禦**：做一次在你和目標的支持屬性之間的對抗。如果你成功了，你可以迫使他換一個新的屬性作為防禦屬性。

·**阻礙攻擊**：做一次在你和目標的支持屬性之間的對抗。如果你成功了，你可以迫使他換一個新的屬性作為攻擊屬性。

·**全力防禦**：有時候你只想保護自己。如果你聲明完全防禦，你可以獲得額外+3 獎勵到你的全部防禦，被動和主動結果。

逃離戰鬥

使用任何你喜歡的委婉語句，有時候你需要在你受到太多傷害前從戰鬥中撤離。你將要花費兩個回合以完全脫離和敵人的戰鬥(3 如果你在一個大型夢魘之內)，並且如果他們成功攻擊到你，你必須重新開始。希望確保友伴逃離的魔法少女應該使用回擊。

傷害影響

一個意志完全枯竭的魔女將被摧毀並留下一枚遺忘之種。如果這裡有多個魔法少女她們必須決定誰獲取它。

一個失去全部意志的魔法少女會強行退出魔法少女形態直到她重新獲得至少 1 意志。如果一個魔女(或其他魔法少女)在這種情況下攻擊她她將會死亡。是時候去做一個新的人物。另外，一個死亡的魔法少女將在被擊敗的魔女的夢魘崩潰時完全消失，除非另一個魔法少女特地修復她的身體。

普通形態下你當然無法使用魔法，這意味著你的選擇是非常有限的。你的盟友將必須拯救你。

在戰鬥中生還的魔法少女將在下一場景的開始恢復到 13 點意志，雖然她們經歷的那些痛苦記憶也一定會繼續存在。如果使魔決定拒絕治療，她將獲得 1d6 意志而非回到 13 點。

普通人在戰鬥中

被波及到魔法戰鬥中的普通人是毫無存在感的。他們總之最後行動(如果他們超過一個則投骰或者石頭剪刀布以決定順序)，並且他們沒有任何有效的意志，任何攻擊都將殺死他們。一個好消息是魔女通常會先應對魔法威脅。

遊戲中的關係

“我知道這一切很奇怪，我知道這很難，但是請你...不要離開我。只有你能讓我感到我還是一個人類。”

關係是遊戲中一個重要的部分，儘管是以一種微妙而惡性的方式。

關係崩壞

作為一個魔法少女擁有一些普通的生活可以說是一個挑戰。你的關係將會經常受到來自一切圍繞著你的奇異事物的考驗。

每次有什麼事情發生因而損害到你和他人的羈絆，你必須在關係上標記一點緊張值。關係不會因無意的疏忽而動搖，而更多地由於大幅度的打擊。每次一個與你有關係的普通人由於你而經歷到一些魔法影響，這段關係獲得一點緊張值。造成緊張值的非魔法情況包括明顯的背叛，暴力行為，和其他明顯的不當行為。

魔法少女之間的關係應該在一個魔法少女認為應當的時候獲取一點緊張值。另外每次魔法少女攻擊另一方時都會在雙方之間的關係上獲得一點緊張值。

一段有三點緊張值的關係會破裂。這表示這段關係將不再起作用直到你移除三點緊張值(見下方關係的場景)。當一段關係破裂(不同於你犧牲掉關係)，你失去 1d6-3(最低為 0)的意志。

犧牲關係

有時候成功比維持一段關係更重要。魔法少女可以選擇在一段關係上增加緊張值，甚至直接打破它，來獲得成功。這和一般的關係緊張有一點小區別；這代表著一個魔法少女燃燒掉了她與某人相關聯的能力。

如果你已經為一次挑戰投骰並需要一個更好的結果，你可以在一段關係上增加一點緊張值以用同樣的屬性再投一次並加入你的結果(如果是一次攻擊則再+2 傷害)。你也可以直接破壞一段關係(這段關係必須沒有超過一點的緊張值)來+10 到結果(如果是一次攻擊則再+10 傷害)。

如果你需要更多意志，你可以在一段關係上獲得一點緊張值並恢復 1d6 意志，或者你可以破壞一段關係以立刻回到 13 點意志。

關係場景

每次情節每個魔法少女都有一次機會擁有一個“關係場景”，可以和一個 NPC 交互。異變往往會阻礙到這類場景，但是這些場景的好處是至關重要的。GM 可以允許更多的關係場景如果這對故事來說是恰當的。如果關係場景以合理積極的方式進行，那麼魔法少女可以獲得以下好處之一。如果一段關係是已經破裂的，唯一你能獲得的好處是移除緊張。

- 補充意志**：獲得 1d6 意志(減去關係上的緊張值數)。這可以使你超過基礎的 13。
- 移除緊張**：一段關係可以去掉 1 緊張值。
- 發展新關係**：如果你和你還未與之有關係的人交互，你可以通過關係場景和對方發展出一段新的關係。

如果你在一段以關係為目的的場景，你也可以選擇改變關係中的屬性以更好反應其本質。

異變

“這是在我每次使用魔法時都會發生的？我不認為可以處理好這...”

為了擺脫過載，魔法少女將必須承受異變。異變是使用魔法並和魔女戰鬥中不受歡迎的後果。你可以在自由場景中自願承受異變，但如果你獲得 6 或更多過載在任何一个屬性上你必須立刻或在戰鬥結束時承受異變。

過載	異變
1	無；你可以在每個場景結束移除 1 過載。
2-3	扭曲
4-5	燃燒
6-7	變化
8+	爆裂

異變的影響取決於你屬性上的過載點和被你移除的點數。你總是必須承受價值同你想要擺脫的數值相同的異變類型；你不能獲取多個在一個更輕易的異變類型中的例子。

扭曲(2-3 過載)

低級的異變導致魔法少女的行為或者她身邊的現實以相對較小的方式變得扭曲。

魔力：現實扭曲

你積累的多餘魔法溢出了現實，使得你身邊的東西變得陌生而令人不安。

一次移除 2 過載的扭曲會對事物造成一些並非不可能發生的扭曲。天氣突然變化變化，所有這一帶的貓聚集在一處，物件以不太可能的方式不斷下落，鳥的磁場感應在此失效，等等。

一次移除 3 過載的扭曲會造成不可能發生，但人們可以解釋為想像而不去深思的事物。墜物可以盤旋或改變方向，一扇門不能帶你到正確的地方，非自然的天氣，一隻動物開始步行穿過牆，一個人閃爍著消失了一小會，等等。

愛心：污染之愛

你遭受到的壓力讓你以某種令人不安的方式去糾纏他人。選擇一個你與之有關係的人並做一下所述。如果你沒有任何剩下的關係，投一個燃燒(見下文)異變以代替。

你通過對某人中度地表現親密以移除 2 過載，比如持續的擁抱，對人傾訴自己的事情，突然邀請對方參加生日，等等。

你通過對某人更極端地表現親密以移除 3 過載，比如不分場合地親吻對方。

怒火：爆發

你做出你難以解釋的突然而猛烈的爆發行為。你移除越多點數，就越多地傷害你周圍的人。

你可以通過損壞財物或者對某人施以輕微暴力來移除 2 過載。

你可以通過一次極大地傷害到了你與之擁有關係的人的劇烈爆發行為來移除 3 過載。如果你沒有任何剩餘的關係，投一個燃燒(見下文)異變以代替。

燃燒(4-5 過載)

燃燒是更加強大的異變。每當魔法少女獲得一次閃光，玩家按下表選擇或者投骰。

Roll	魔力	愛心	怒火
1	嚴重扭曲	崩潰	憤怒靈光
2-3	元素燃燒	癡情	狂暴
4-5	暫時變化(自身)		
6	暫時變化(他人)		

嚴重扭曲(魔力 1)

你的魔法力量在現實中創造出嚴重的扭曲。一些毫無疑問是魔法的事物正在發生，附近人們無法再以想像搪塞而不去考慮。

你可以通過造成一些明顯而令人不安的事物來移除 4 過載。

你可以通過造成一些明顯且有害的事物來移除 5 過載。

元素燃燒(魔力 2-3)

你的魔法元素的力量以一種戲劇性的方式失控。所要發生的很大程度上取決於你的元素，但是實體類的元素通常會造成這種元素大量地顯現，或者導致附近的物質或力量完全失控。如果你的元素是石頭它可以變出一個巨人，猙獰的方尖石碑，或者令人行道蕩漾和搖擺。如果你的元素是火焰它或許會令小火變成火災或者令火焰神奇地從天雨點般落下。

你可以以一種明顯且可能造成財務損失的元素效果來移除 4 過載。

你可以以一種無法忽視且傷害到人的元素效果來移除 5 過載。

崩潰(愛心 1)

當你遭受到的所有事物給你情感壓力過大時，你將會崩潰並無法再正常活動。

你可以以一次中度崩潰來移除 4 過載。在下一或兩個場景中你只能勉強克制自己並一直會突然哭泣或恐慌發作。在這個效果下你有-2 罰值到所有挑戰。

你可以以一次重度崩潰來移除 5 過載。在下一場景中你簡直是個緊張性精神分裂症患者除非你個人的安全受到直接威脅，而在一或二場景之後你會淚汪汪或者恐慌發作。在這個效果下你有-3 罰值到所有挑戰。

癡情(愛心 2-3)

你以與他人構建紐帶的魔法使用方式使你對某人造成不自然的依戀。這允許你移除 4 或 5 點愛心上的過載。你愛上一個你與之有關係的角色，並且深深地淪陷，表現出令人不安的痴迷。你必須在任何時刻做一切你能做的以接近對方，並嘗試既保護對方又與對方變得親密。這持續到情節結束或者你發生另一次癡情異變。

如果你沒有任何關係，你失去 1d6 意志並以崩潰異變(見上文)代替。

憤怒靈光(怒火 1)

你所積累的浸染著憤怒的魔法力量對一個區域內的人和其他生靈施加了影響。一絲輕微的火花——或者什麼都沒發生——就會使人甚至動物被憤怒和好鬥的情緒所折磨。一次爭吵會突然爆發，而一次爭吵可以演變為暴亂。人們肯定會遭受傷害。這移除 4 或 5 點過載。

狂暴(怒火 2-3)

你所引導的憤怒的力量已經完全失控，暫時將你轉變為一個瘋狂的狂戰士。這移除 4 或 5 過載。在一個完整的場景中，你攻擊任何擋在你路上的人或物。你無法使用你的愛心屬性，但是你獲得+2 獎勵到你所有戰鬥中所作的挑戰的結果。你可以損壞財物，傷害人類，攻擊魔女，等等，但是你必須在整個場景中盡可能多的做出暴力行為。

暫時變化(任何 4-6)

燃燒可以產生暫時變化；見下文更多關於變化如何運作的細節。一個暫時變化持續一個場景，或者一或二小時的遊戲內時間，雖然它們並非必須立刻生效。這將會移除 4 或 5 點過載。如果你獲得對自身的變化，你將必須同這變化一起度過一段時間。

一個影響他人的變化將會折磨你與之有關係的人。這人必須在與你由於過載造成異變的屬性上有著關係，但如果你沒有關係可以匹配那麼可以使用任意屬性。如果你沒有任何關係，你獲得一個永久改變給自己以替代。

如果一個指定某些部分基於魔法少女屬性的變化施加到普通人，那麼這個部分將基於產生出這個異變的魔法少女。

變化(6 或 7 過載)

“抱歉，這些事情時有發生。我確信你將學會接受這些，可以這麼說。”

一個“變化”是一種永久且有害地扭曲人的軀體或心智的魔法影響。當異變要求進行一個變化，在與你過載所在的屬性相匹配的變化表格上做一次 d66 投骰。這將移除 6 或 7 點過載。如果一個新的變化和舊的相衝突，那麼新的取代舊的。一些變化一直生效，而一些有著非常特別的觸發條件。其中定期或隨機啟動的將會立刻或在 GM 想要的時候發生，或者 GM 可以在所有場景為每個變化投骰其觸發條件為 6。除非另有說明，一個變化一直生效無論你的形態。變化是永久的，雖然我想一個願望可以移除它們。

爆裂(8+過載)

一個“爆裂”是過於強大的異變形式，很少看到除非出現了嚴重的錯誤。

魔力：魔法爆裂

你積累的過多魔法力量產生了一次爆炸，純粹的能量殲滅了附近的任何事任何物，除了擁有可觀魔力的存在。任何影響區域內的人失去每過載點 2 意志，而普通人將被分解並不剩一絲痕跡。影響區域的大小取決於有多少過載造成魔法爆裂，如下：

過載	影響區域
8	一棟房子的尺寸
9	大型建築的尺寸
10	摩天大樓的尺寸
11	一個城市街區
12	數個城市街區

有的人可以使用魔法，通過一個魔法的挑戰並獲得至少兩倍於造成魔法爆裂的過載的結果，以毫髮無傷地逃脫。

如果你產生了一次魔法爆裂並且你沒有任何關係，你將會變形為魔女。你的魔法少女變成了在 GM 控制下的怪物。

愛心：心之卵

即使來自於溫暖的人類情感，激烈的魔法力量在體內變得劇烈扭曲，並分離出一個新的存在。這形成了一個力量等級等於參與到異變中的過載的一半(向下取整)的魔女。它構建自你對你與之有關係的人的情感(必須是愛心類型的關係如果你有的話)，將會悄悄走近並嘗試殺死他們。

當你獲得這種異變而沒有任何關係時，你的孤獨同過多的魔法力量結合並將你變成由憎惡和怨恨構成的魔女。你的魔法少女變成了在 GM 控制之下的怪物。

怒火：憤怒風暴

你激烈，暴怒的魔法能量爆發，形成憎惡和憤怒的心靈漩渦，並散發著惡意的紅光。所有區域內的人(使用和魔法爆裂一樣的表格來獲得範圍)都將屈從於暴力慾望。魔法少女可以做一次愛心或魔力挑戰來對抗兩倍於造成這個異變的過載的難度值以抵抗其影響，否則所有人(除了使魔)必須在 1d3+1 輪裡每輪胡亂攻擊他人。

變化表格

魔力變化表格

暫時擱置。

GM 的工作

“我曾經以為有什麼人在哪裡照看著我，但自從我變成了魔法少女，感覺好像不是沒有任何人在意，就是有人想讓我們陷入苦難。”

在 *Magical Burst* 中 GM 的工作基本上就是保持魔法少女生命中的困苦和驚恐。這並非是一個魔法廣為人知的設定，但是也不是那種魔法總是能方便地瞞過普通人的魔法少女故事。魔法不可預料的影響可以洩露到一個不曾期許魔法亦無法理解魔法的世界。這一點非常重要。魔法違背了世界的自然規律，造成令人排斥反感的錯誤。

這並非完全是你以 GM 的身份帶著一堆策劃站在桌邊的那種遊戲。這個遊戲是為了讓你設置事件驅使魔法少女，演繹魔法少女們如何面對問題，及其導致的後果和其它問題。

設定

雖然 *Magical Burst* 的主要材料多是日文，而遊戲也特意使用了一些日本詞彙，這不代表必須發生在日本。我將它交由你自行思索。

使魔

“很自然的，還有別的像我一樣的存在。不過，這裡是我的轄區，所以除非出現什麼差錯，你是不可能看到他們中任何一員的。”

使魔可能是你作為 GM 刻畫的最重要的角色。它們比任何人都更了解魔法少女和魔女，並且它們可以在短時間內將一個妹子變成魔法少女。

使魔創建表單

下面是一些供你投骰以幫助你構思使魔用的隨機表單。為每列投一次 d66，如果你認為你的使魔不夠怪異，那麼再為其中一列或更多列投骰。

Roll	基本外形	奇怪身體特徵	性情
11-12	貓	前額有寶石	精於算計
13-14	兔	不會眨的圓眼睛	熱情
15-16	狗	金屬天線	報復心重
21-22	狐狸	蓬鬆的翅膀	快樂
23-24	龜	光環	驕傲
25-26	小豬	非常長的耳朵	過分挑剔
31-32	鳥	額外的肢體	懶惰
33-34	小獅子	變色	永遠冷靜
35-36	絨毛球	半透明	貪食
41-42	鼬	無骨	陰險惡毒
43-44	狼	鎖鏈/鐐銬	妒忌
45-46	蜥蜴	身體間有間隙	善於社交
51-52	機器人	額外的眼睛	享樂主義
53-54	龍	沒有嘴	憂傷
55-56	玩偶	被移動著的符文包圍	喜歡爭論
61-62	青蛙	散發著五彩薄霧	友好
63-64	多面體	金屬皮膚	詭秘
65-66	女孩	發條	詩意

範例使魔

Buubuu

這只使魔看起來像是一隻長有小天使翅膀的可愛小豬。他對人類的食物有著明確的愛好，尤其是甜食，並且經常會在完成其職責前要求一點甜頭。

Ma-chan

這是一位極其不尋常的使魔，有著青春妹妹的外表，儘管還有有一個光環和一隻長在她前額的第三隻眼。她穿著一件白色連身長裙，並且看上去總是希望一些身體接觸。她總是不斷試圖抓住與自己在一起的魔法少女的雙手，與之擁抱，或是躺在其膝蓋上。

Pyonkichi

Pyonkichi 是一隻頭上長著奇怪的小天線的、兔子般的使魔，在他使用魔法是天線將會發光。他非常重視培養新魔法少女，並為她們的成就而自豪。

Selene

這是一隻身形纖長，極具女人味的，狐狸般的生物，額頭上長著第三隻眼。她更喜歡去尋找一些非同一般的候選者，否則寧願慢慢來。

攻擊使魔

“你真的確定你要這麼做？”

當一些尤其污穢惡毒的**秘密**被揭曉時，魔法少女可能對使魔施以暴力。我可以想到一些面對這種情況的方法(儘管你無疑可以想出其他的方法)：

1. 當受到威脅，使魔可以變形為一隻極為恐怖的怪物。以遊戲術語來說就是強大的魔女。
2. 殺死一隻使魔是無論如何都永遠不可能做到的事情。或許它們可以在短時間內再生，或許它們可以變得虛無，傳送，隱形，或者不然的話還可以使用魔法詭術來迴避攻擊者。或者他們可能僅僅是精神投射到魔法少女的意志中，根本沒有物質形態，不可能像前面的情況一樣受到威脅。
3. 殺死使魔令人難以置信得簡單。其問題在於這樣做將導致遠超任何人想像的糟糕後果。

使用魔法少女的答案

在創建魔法少女的過程中，玩家會提出大量有關於他們的角色和他們想要的收穫的意見。

普通人

普通人在遊戲規則上來說是非常微不足道的，但是他們對劇情的推進是必須的。他們幫助魔法少女與普通世界保持維繫，但魔法少女也必須對其隱瞞她們生活中魔法的一面。

魔女

1. 外表和行為

你應該對你的魔女的外貌和它們的行動方式有一個概念。一些魔女是只知道胡亂攻擊的無心智怪物，但他們也能極端狡猾，其中一些還具有人類程度的智力或更高。

魔女外表表格

d66		d66		d66	
11	兒童	31	蠕蟲	51	女巫
12	蛇	32	車	52	藝術家
13	蝙蝠	33	蜘蛛	53	衣服
14	花	34	相機	54	機器人
15	樂師	35	蝴蝶	55	舞者
16	舞者	36	摩托	56	勇士
21	女孩	41	獅子	61	不定型的
22	貓	42	球體	62	昆蟲
23	狗	43	兔子	63	樹
24	男人	44	老鼠	64	繪畫
25	女人	45	死亡	65	聲音
26	相機	46	穿長袍形象	66	魔法少女

d66		d66		d66	
11	巨大	31	烈焰	51	方格的
12	圓點圖樣的	32	寒冰	52	黏液
13	有翼的	33	閃電	53	套裝
14	地精	34	獸化人	54	鏢鏢
15	娜迦	35	半人馬	55	花邊的
16	捕蠅草	36	尖刺	56	陰影
21	凝膠狀	41	棉花糖	61	發光的
22	惡魔般	42	發條	62	毛茸茸的
23	玩偶	43	無面	63	燃燒
24	觸鬚	44	眼	64	細長的
25	微型	45	牆	65	尖刺
26	小丑	46	寶石	66	符文

2. 力量等級

為你的魔女選擇一個大概的力量等級，從 1 到 5，3 是平均而 5 是重大威脅。你將看到它決定了魔女的其它一些要素。

3. 特性

接下來，依據你選擇的力量等級決定你的魔女基本特性的數值。

·**屬性**：這些是和魔法少女一樣的三種屬性(魔力，愛心，怒火)。下表給出了這三個值；你可以按你所想分配三項屬性。

·**基本傷害**：魔法少女攻擊造成 1d6 加上一項屬性的一半的傷害，而魔女的攻擊使用下表中的 Base Damage 加上一項屬性的一半。

·**意志**：這是魔女的基礎意志(或傷害承受量)。當它的意志被減少到 0，它將會被毀滅並(通常)留下一個或更多的遺忘之種。

·**能量值**：作為黑暗魔法生物，魔女本質上來說並不需要擔心其過載。相反他們具有一定的能量值，可以消耗掉以獲得類似魔法少女取得過載所產生的效果(包括在挑戰中獲得額外股)。一個魔女無法在一輪中消耗超過其力量等級的一半(向上取整)加一。

·**遺忘之種**：這是魔女在被擊敗後產生的遺忘之種數量的建議。

力量等級	屬性	基本傷害	意志	能量值	能量值/輪	遺忘之種
1	2,3,4	1d3	18*	0	2	1?
2	3,4,5	1d6	30	2	2	1
3	4,6,8	1d6+1	40	4	3	1
4	5,8,10	1d6+3	60	7	3	2
5	8,10,13	2d6	75	10	4	3
(+1)	+1,+1,+1	+2	+15	+3	+1/2	3+

夢魘尺寸

每個魔女可以產生一個夢魘，一個陰暗而扭曲，其中的魔法足以有力地傷害到人類的區域。你可以按以下決定魔女的夢魘大概尺寸：

力量等級	夢魘尺寸
1	1d6x10 米
2	2d6x10 米
3	3d6x10 米
4	4d6x10 米
5	1d6x100 米

4. 優勢和弱點

給出的魔女並非在魔法行動的每一方面都同樣強大。當創建一個魔女時，為其選擇有效對抗一個屬性，無力對抗另一個。如果你喜歡，你可以投下面的表格兩次；如果你兩次骰出一樣的屬性，那麼要么宣布這個魔女沒什麼特別的抗力和弱點，或者繼續投直到你獲得不同的兩個。

Roll(1d6)	屬性
1-2	魔力
3-4	愛心
5-6	怒火

如果一個魔女可以有效對抗一種給定的屬性，任何以那個屬性做出的攻擊其傷害都要減少 3，而從其無力對抗的屬性做出的攻擊則傷害加 3。

使魔有良好的關於魔女的物理性狀和相應的作戰戰術的知識，並且經常能說出魔法少女攻擊時由於魔女的優勢和弱點所呈現出的增強或減弱影響。不過他們是否會確切的告知魔法少女有關這些又是另一回事了。

5. 特殊能力

魔女可以擁有一些使它們更加危險的的特殊能力。一條經驗是，一個魔女的特殊能力總數等於其力量等級減 1。另外，一個魔女在它的回合中只能使用一個特殊能力。

·**伏擊戰術**：一些狡猾的會用一些方法來安排伏擊，包括挾持人類。這個魔女總是在戰鬥中第一個行動，並且如果它在它的第一輪攻擊則攻擊檢定+3 傷害+1d6。

·**捆綁攻擊**：通過消耗 2 能量值魔女可以用一次攻擊將目標束縛在原地。如果擊中，目標必須停留在一個位置，使用它最低的屬性來防禦，並且無法攻擊直到它執行機動動作(難度 15)來獲得自由。

·**阻擋**：魔女可以召來一些屏障或別的防護來替自己承受攻擊。這可以減少一次攻擊中 4 每消耗能量值的傷害。

·**爆裂攻擊**：魔女擅長在一次攻擊多個目標。它可以通過消耗 1 能量值以在一次攻擊中同時攻擊三個目標，或者消耗 3 能量值來攻擊臨近區域的每個目標。

*投 1d6，除以 2，向上取整(或者你可以指定六面骰上的數字為 1-3 各兩個)

·**衰弱攻擊**：魔女可以消耗 1 能量值做出一次使目標一段時間內變得虛弱的攻擊。如果命中，目標在任何投骰中減少一枚骰子直到你的下一輪。

·**雙動作**：魔女可以消耗 2 能量值以在它的回合獲得一個額外動作。

·**元素抗力**：一些魔女可以抵抗一些特定的元素。減少來自一個特定元素的傷害 3 點(最低為 0)。可以和魔女的屬性抗力疊加。

·**過載輻射**：這個魔女輻射出不穩定的魔力。在與這個魔女一起的場景結束時，每個魔法少女在一個特定屬性上獲得 1d6 過載。

·**嘍羅**：魔女擁有一定數量的小妖來阻礙敵人以幫助自身。嘍羅的數量等於魔女力量等級加 2。嘍羅每次有 1d6 數量會主動行動，並總是攻擊。決定嘍羅攻擊的屬性等於魔女力量等級加 3，並造成 1d3 加上魔女力量等級一半的傷害。當魔法少女攻擊一隻嘍羅，任何攻擊檢定結果超過魔女力量等級加 3 則會毀滅這只嘍羅，無論這次攻擊可能造成多少傷害。

·**嘍羅創造**：魔女可以在戰鬥中創造嘍羅。它可以消耗 1 能量值來創造出數量等於它力量等級一半(向上取整)的嘍羅。

·**特殊回擊**：當受到攻擊，魔女可以消耗 3 能量值來回擊而不消耗它的回合且無論其本輪是否已經行動過。

其他魔法少女

“給我滾開。這個是我的。”

遊戲中有多少其他魔法少女由你決定。她們可以表現大部分你希望的作用；唯一不變的是她們有著與玩家的魔法少女一樣的基本狀況。

在遊戲方面你可以像處理魔女一樣處理其他魔法少女(大約為 3 力量等級)，或者創造更多詳細資料就像是每個玩家的魔法少女一樣。不過，如果你發現你花費太多時間和精力到一個非玩家魔法少女身上，或許是時候讓別人成為 GM 而你扮演那個角色。

秘密

“整個世界都是不可捉摸而又殘酷的，而你們所謂的幸福不過是幻象。為什麼你們會認為魔法會不同於世界的基本定律？”

使魔並不告訴魔法少女一切。它們可以是狡詐的，而且尚有很多事情很多它們都不曾透露。作為 GM，你要制定並放出有關魔法和世界的恐怖秘密。以下是一些可能的秘密。自由地使用它們或作為參考。

Roll	秘密
11-12	一些魔法少女的心靈已經完全變成了魔女。她們中的一些甚至並不知道自己是什麼。
13-14	魔法少女的魔法武器實際上是她們靈魂的居所，而她們的軀體被以人工製品替代以可以更輕易地用魔法修復。
15-16	使魔禁止給予男性魔法力量，因為這裡有一個固有區別使得他們不可避免地變成魔女。無論這特質是什麼，極小一部分女孩同樣有這樣的特質。
21-22	魔女實際上是死者的靈魂，而你擊敗他們便使得它們被遺忘。
23-24	魔法少女的夢想便是魔女的根源。沒有魔法少女便沒有任何魔女。
25-26	使魔來自魔法王國，它們的真實目標就是侵入現實世界。
31-32	使魔保證的願望是虛假的。或者無論如何也沒有魔法少女存活足夠久到要求願望。
33-34	來自死亡的魔法少女的武器價值 12 顆遺忘之種。
35-36	當你變成魔法少女，使魔便將你變成了故事的一部分，這故事將會控制你的人生。
41-42	與使魔簽訂契約的男性會變成少女，即使不在變身狀態，並且此改變會使其喪失大部分記憶。只有他們腦海中的願望可以確定依然存在。
43-44	還有另一種擁有魔法力量的女孩，即女巫，她們相信為了世間一切的美好，必須不惜代價消滅使魔。
45-46	所有魔女實際上都是被魔法和黑暗所毀滅的墮落魔法少女。
51-52	使魔來自夢境之城，一旦它們收集到足夠遺忘之種你所居住的城市就會被其取代。
53-54	這座城市和所有居住在這裡的人，所有你愛的人，除了魔法少女外都是假貨。沒有人知道籠罩著整座城市的謊言。
55-56	魔女實際上只以人心中真正的邪惡為目標，而魔法少女實際上是被希望世界保持一定的邪惡和痛苦的勢力所愚弄的無知者。
61-62	使魔是某種或許被稱為神的存在之僕人，但是那個存在完全鄙夷人類。如果人類要有自己的未來，所有魔法少女必須聯合起來與神戰鬥
63-64	人類是肉與血的造物而沒有其他。當他們死亡，他們的生理活動便簡單地停止了，並走向一個永恆的結束。即使是魔法也無法改變這個根本事實。
65-66	你的使魔已經透露了一些令人震驚、極為恐怖的事情，但是問題的實質是他一直知道你腦海中最想要的東西。事情真的很糟糕了。

其他內容

給予願望

我對給予願望沒有任何規則。假如事實證明了提供一個願望並不是假的，那麼當魔法少女最終許下願望時所發生的事由你決定。結果應該與遊戲劇情相符，而當魔法少女獲得 13 顆遺忘之種時你應該已經知道其想法。你或許會選擇完全像浮士德的惡靈一樣的方式，但是這並無必要。直接讓一個願望奇蹟般地給予將使魔法少女和其關心的人的人生變得令人不暢的怪異，即使是一個善意的願望被執行得很完美其最終依然會帶來最大的悲劇。

黑暗中的希望

“我們經歷了這麼多，但一路走來，夾雜在恐怖和悲傷中的，是遠超我想像的愛和美好的時光。所以我選擇相信我們可以度過這一切並走出另一條道路來。”

Magical Burst 是一個陰暗的遊戲，但是這不代表只有絕望。無論她們面對什麼樣的恐怖和試煉，或許魔法少女們依然能找到讓事物正確的方式，創造一個更美好的未來。這不會很來得容易或者毫無代價，但是這 *可以* 發生。

附錄 1：隨機表單

“哦，我並不擔心。想當魔法少女的妹子永遠不缺。永遠。”

這個部分有一組表格，以供你投骰子來生成一個你需要的魔法少女的各方各面。你可以使用這些表格來填補一些部分，或者在你趕時間希望更快開始遊戲時快速做完你的妹子。

妹子姓名

如果你想給你的魔法少女一個合適的日本名字，你可以在下表選擇或者投 d66 隨機決定一個。或許你已經猜到了，這些奇特的名字都是從魔法少女漫畫之類的作品中揀取。

d66	姓氏	d66	姓氏	d66	姓氏
11	相川(Aikawa)	31	日野(Hino)	51	美杉(Misugi)
12	愛野(Aino)	32	穗積(Hozumi)	52	水野(Mizuno)
13	相沢(Aizawa)	33	日向(Hyuuga)	53	物見山(Momomiya)
14	赤津(Akatsusumi)	34	岩倉(Iwakura)	54	渚(Nagisa)
15	天野(Amano)	35	神樂坂(Kagurazaka)	55	野乃原(Nonohara)
16	青山(Aoyama)	36	神崎(Kanzaki)	56	鬼瓦(Onigawara)
21	有棲川(Arisugawa)	41	春日(Kasuga)	61	沢野口(Sawanoguchi)
22	藤原(Fujiwara)	42	河合(Kawai)	62	篠原(Shinohara)
23	豪德寺(Goutokuji)	43	香坂(Kousaka)	63	白雪(Shirayuki)
24	花園(Hanazono)	44	木之本(Kinomoto)	64	高峰(Takamine)
25	羽尾(Haneoka)	45	松原(Matsubara)	65	月野(Tsukino)
26	柊(Hiiragi)	46	緑川(Midorikawa)	66	渡辺(Watanabe)

d66	名字	d66	名字	d66	名字
11	亜美(Ami)	31	美朱(Miaka)	51	砂沙美(Sasami)
12	繪理(Eri)	32	滿(Michiru)	52	剎那(Setsuna)
13	春香(Haruka)	33	美奈子(Minako)	53	堇(Sumire)
14	光(Hikaru)	34	美紗緒(Misao)	54	司(Tsukasa)
15	螢(Hotaru)	35	水月(Mitsuki)	55	海(Umi)
16	風(Fuu)	36	桃(Momo)	56	兔(Usagi)
21	穗花(Honoka)	41	渚(Nagisa)	61	芳子(Yoshiko)
22	莓(Ichigo)	42	娜娜美(Nanami)	62	唯(Yui)
23	小麥(Komugi)	43	零(Rei)	63	優子(Yuko)
24	真琴(Makoto)	44	理奈(Rina)	64	尤娜(Yuna)
25	麻美(Mami)	45	莉莉香(Ririka)	65	由理(Yuri)
26	真央(Mao)	46	櫻(Sakura)	66	石榴(Zakuro)

妹子類型

這張表單包含了以下問題的答案，“你是什麼樣的妹子？”

d66	類型	d66	類型	d66	類型
11	脫線	31	大和撫子	51	超熱血妹子
12	假小子	32	體育妹子	52	八卦妹子
13	書蟲	33	崩壞姬	53	偽善
14	女英雄	34	被迫的勇士	54	莽撞自負
15	有錢妹子	35	神聖復仇者(冏)	55	大姐姐
16	路人妹子	36	被迫的藝術家	56	幽靈妹子
21	陽光少女妹子	41	杯具打工妹子	61	不靠譜
22	萬人迷	42	太空軍校生！	62	流行偶像
23	病嬌娘	43	傲慢(傲嬌)女王	63	孤僻妹子
24	太妹	44	小搗蛋	64	落難妹子
25	癡情	45	天真	65	未來家庭主婦
26	女神	46	腐女	66	NPC

魔法少女的緣由

這張表單包含了以下問題的答案，“是什麼使得你訂立契約？”

Roll	Roll
11 我想幫我被魔女殺死的朋友報仇。	41 如果我可以許願，我可以修正一切被弄錯了的事物。
12 我想成為拯救所有人的女英雄。	42 我意識到我厭倦了感到無助。
13 我沒有別值得去做的事情。	43 我希望我媽媽愛我。
14 我戰鬥的話，我的朋友就不需要去戰鬥了。	44 我想變成魔法少女，就像我最喜歡的漫畫一樣。
15 我失去了一切我關心的，為什麼不呢？	45 我很無聊。隨便了。
16 我不能讓我的朋友一人戰鬥！	46 普通人的生活對我沒有任何感覺。
21 我所關心的人曾經幾乎被殺。我不能讓這再次發生。	51 或許其他魔法少女可以變成我的朋友。我現在沒有任何朋友。
22 我忘了為什麼我成為了魔法少女，但是我清楚的知道自己想要的願望。	52 如果我可以實現願望，我可以獲得一切我想要的，过上美好的生活。
23 我想變成我所憧憬的那種妹子！	53 我厭倦了做受害者。我要反擊！
24 我寧願戰鬥下去。	54 我想這會很有趣。
25 在現實中使用魔法是我的夢想！	55 或許這會激勵我再次開始寫作。
26 如果我擁有了這樣的力量，就再也不會有人再打擾我了。	56 沒有人能再欺騙我、利用我了。
31 我在任何方面都是最優秀的，魔法也不例外。	61 這些白痴需要我。否則他們就要被宰了。
32 我要向所有人證明我不是弱者。	62 我可以為了愛和正義而戰！（說得好！）
33 我看到了魔女所做的。我們有義務去阻止他們。	63 如果這個世界沒有正義，那麼我將成為正義。
34 我不能讓我的朋友一人戰鬥。	64 神命令我與邪惡戰鬥。
35 我可以這力量建設更好的世界。	65 我不能辜負媽媽的遺願。
36 我沒有其他任何辦法證明我是無辜的。	66 我想要修正世界的一切問題。我要讓希望永存。

願望

這張表單包含了以下問題的答案，“你的願望是什麼？”

Roll	Roll
11 我希望我變得富有且享有盛譽。	41 我希望我成為我所憧憬的那種女孩。
12 我希望那個整天欺負我的妹子去死。	42 我希望變得不朽。
13 我希望我變漂亮。	43 我希望一切紛爭停止。
14 我希望他愛我。	44 我希望時間可以停止一小會。
15 我希望世界和平。	45 我希望我的朋友復活。
16 我希望我的家人回來。	46 我希望我可以變得足夠強到勇敢地面對他。
21 我希望可以找回我的記憶。	51 我希望整個世界都屬於我。
22 我希望我能忘記那不堪回首的一天。	52 我希望我媽媽找到一個不會傷害她的丈夫。
23 我希望我的朋友再次好起來。	53 我希望變回過去的自己。
24 我希望我爸爸變得成功。	54 我希望我 100%健康。
25 我希望我變得受歡迎。	55 我希望結束世界上一切飢餓。
26 我希望我的朋友再次歡笑。	56 我只希望痛苦離我遠去。
31 我希望我想像中的完美愛人真的出現。	61 我希望可以回到過去並修正一切。
32 我希望殺死我父母的人在痛苦中死去。	62 我希望魔法從來不是真的。
33 我希望那個婊子得到她的報應。	63 我希望世界上所有魔女都永遠消失。
34 我希望...有個大蛋糕跟所有朋友分享！	64 我希望天使們帶著我上天堂。
35 我希望我可以結束所有人的苦難。	65 我希望惡魔們帶她下地獄。
36 我希望每個被我殺死的人都可以復活。	66 我希望世界結束。

魔法少女名字

在 *Magical Burst* 中，使魔並不特別在意一個魔法少女如何稱呼她自己。動漫中的格式“魔法少女+角色名”如果你希望魔法少女名字更具創意，那麼可以依下表投骰或者選擇一種組合。

d66	第一部分	第二部分	第三部分
11-12	神奇(Magical)	天使(Angel)	可愛(Lovely)
13-14	可愛(Lovely)	騎士(Knight)	漂亮(Pretty)
15-16	神秘(Mystic)	星辰(Star)	神奇(Magical)
21-22	魔法(Magic)	月亮(Moon)	幻想(Fancy)
23-24	漂亮(Pretty)	花朵(Blossom)	抒情(Lyrical)
25-26	日光(Solar)	少女(Fräulein)	微小(Little)
31-32	月亮(Lunar)	治愈(Cure)	可愛(Cutie)
33-34	可愛(Cutie)	仙女(Fairy)	永恆(Eternal)
35-36	幻想(Fancy)	女孩(Girl)	甜蜜(Sweet)
41-42	奇蹟(Miracle)	女巫(Witch)	奇蹟(Miracle)
43-44	護士(Nurse)	公主(Princess)	粉彩(Pastel)
45-46	水手(Sailor)	玩偶(Doll)	美妙(Wonderful)
51-52	砂糖(Sugar)	草莓(Strawberry)	優雅(Elegant)
53-54	緣(Wedding)	偶像(Idol)	珍貴(Precious)
55-56	奶油(Creamy)	星辰(Star)	美麗(Beautiful)
61-62	優秀(Super)	桃子(Peach)	彩虹(Rainbow)
63-64	聖(Saint)	符文(Rune)	閃耀(Shining)
65-66	秩序 (Comsic)	旋律(Melody)	衷心(Heartful)

魔法武器

	d66	武器		d66	武器
1-魔力	11	魔棒	4-近戰	41	劍
	12	魔杖		42	矛
	13	秘法球		43	釘頭槌
	14	卷冊		44	雙截棍
	15	鈴鐺		45	斧
	16	聖符		46	長柄武器
2-軍用	21	燧發槍	5-家用	51	平底鍋
	22	左輪手槍		52	網球拍
	23	霰彈槍		53	廚刀
	24	狙擊步槍		54	棒球拍
	25	突擊步槍		55	拖把
	26	火箭發射器		56	茶具
3-危險品	31	手榴彈	6-怪誕	61	車
	32	絞索		62	動物
	33	匕首		63	射線槍
	34	護手		64	火砲
	35	弓		65	絲帶
	36	手裡劍		66	麥克風

魔法元素

這個表格根據不同的主題被劃分為六個部分。你可以像通常一樣投 d66，或者選擇六個主題中的一個再投 d6 以從中獲得一種元素。

	d66	元素		d66	元素
1-傳統元素	11	土	4-情緒	41	愛
	12	氣		42	歡樂
	13	火		43	悲傷
	14	水		44	厭惡
	15	金		45	恐懼
	16	木		46	憤怒
2-其他元素	21	冰	5-強烈	51	血
	22	電		52	骨
	23	光		53	真空
	24	影		54	等離子
	25	重力		55	輻射
	26	磁力		56	虛無
3-可愛	31	砂糖	6-物體	61	鎖鏈
	32	彩虹		62	玻璃
	33	羽毛		63	葉子
	34	星屑		64	針
	35	鮮花		65	塑料
	36	幽靈		66	紙

魔法能力

Roll	能力	描述
11	飛行	你能夠不借助任何輔助工具飛行。
12	隱形	通過一些光線上的把戲，也可能是扭曲他人的感官，你得以使自己隱形。
13	心靈傳動	你依靠純粹的魔法力量移動你視線內的物體。
14	穿牆	你擁有奇異的力量可以穿越牆壁和其他固態物體。
15	時間跳躍	你可以進行時間跳躍。這是一種極其有效的能力，你應該與 GM 商量這個能力所能做到的。
16	力場	你具有能力創造一個通常幾乎不可見的力場牆來作為一道屏障。
21	召喚蛋糕	你具備召喚出蛋糕和各種甜食的稀奇能力。通常它們只能用來吃(或許有一點不健康)，但是或許你能找到別的有用方式來使用這個能力。
22	變幻衣櫥	這項神奇的力量使你可以將你的衣服變成幾乎任何你能想像到的款式。
23	魔法寵物	你可以變出一隻使魔一樣的魔法寵物。它沒有情感，但完全服從你。
24	顏色變化	你需要一定的創造力發揮這個能力的效用，不過你可以改變事物的顏色。
25	小動物	可愛、毛茸茸的動物(非魔法)被你的這個魔法召來使喚。
26	紅線	你可以看到絕大多數人無法看到的、代表愛的羈絆的紅線。你可以改變它們。
31	扭曲時間	你的魔法允許你扭曲些微現實，讓巴士、火車和計程車在你需要的時候出現。
32	任意門	對你來說，門並非一直通向門框的另一邊。通過你的魔力你可以讓門帶著你到其他地方，或許是世上任意另一扇門。
33	百寶袋	你具有一個錢包(或其他容器)，只要你伸手進去，就可以從中拿出幾乎任何你能想像的東西。你創造的東西會在一段時間後消逝。
34	分析	通過極具魔力地分析事物，你可以發現秘密並鎖定弱點。
35	運命編織	你開始得以將世界看作一條巨大的掛毯，並且你可以摘下某些線條以改變一些事情，通過“巧合”獲得優勢。
36	影子採集	對你來說所有人的影子都包含著來自靈魂的物質。你可以以驚人的方式和不可思議的工具抽出人的影子。
41	動物形態	對你來說變身成動物簡單無比。
42	調製藥水	你可以製作一些對飲用者具有不同魔法效果的藥水。
43	卜筮	卜筮使得你可以窺視未來的徵兆並尋找問題的答案。
44	星界投影	你將自己的靈魂送入精神世界，在那裡你能無形地觀察世界並以魔法影響事物。
45	詛咒	你可以放置詛咒到人和其他事物上。告訴 GM 你的詛咒具體有什麼作用。
46	真實書寫	當你以魔法力量書寫文字的時候，這些文字將以其內容對現實產生影響。
51	天氣控制	這種力量允許控制天氣，召喚大部分自然氣象。
52	複製外形	你可以精確複製任何人類或你所熟悉的事物的外形。
53	萬物交談	通過你的魔法，你能與任何事物交談，包括動物和非生物。
54	醫者	你的魔力使你可以治愈他人(和自己?)，修復傷口和其他傷害，或許還能用於治療疾病。
55	夢行者	你具有進入夢境世界的力量。那裡相當危險，但你可以找到許多秘密，並可以影響做夢者。
56	幻象	你可以創造出幻象來欺騙和迷惑你的敵人的感官。
61	召喚飛蟲	雖然你或許更希望不具有這種能力，你具有召來昆蟲的能力。
62	吞世者	給你足夠的時間，你可以吃掉任何東西。你能咬、咀嚼、消化掉幾乎任何東西。
63	夢魘	你擁有稀有或許也是不幸的力量，可以創造出一片夢魘，就像是一個魔女所作的那樣。
64	鮮血流轉	你可以對生物體內流動的血液施加你的力量，使其鮮血溢出。
65	魔法香涎	你的唾液是一種以魔力控制事物的媒介。如果你舔或吐到某事物上你就可以對其施加影響。
66	傳送門	你能在兩個點之間創造一個一個小小的只允許一人通過的傳送門。

魔法少女服裝

這裡沒有任何對如何設計魔法少女的服裝的硬性規定；它們往往包括了某些奇幻的服裝並添加了一些不同尋常的元素。如果你需要一點幫助，你可以投出下表中的一些元素作為啟發。

d66	服裝元素	d66	服裝元素	d66	服裝元素
11	水手服	31	符文	51	掃帚
12	貓	32	漢字	52	鑰匙
13	兔子	33	六芒星	53	女僕
14	寶石	34	護士	54	鮮花
15	鑰匙	35	魔棒	55	女巫
16	星	36	五芒星	56	校園泳裝
21	心	41	劍	61	連身衣褲
22	甲冑	42	十字	62	白化症
23	金	43	天使羽翼	63	眼罩
24	銀	44	和服	64	肩章
25	婚紗	45	巫女	65	繃帶
26	彩虹	46	哥特蘿莉	66	ω 貓嘴

危機

Roll		Roll	
11	我的一位親人消失了，我的家庭現在陷入困境。	41	我發現自己無可救藥地被別人吸引了，儘管我可能不應該這樣。
12	我最好的朋友傷害了我，但我不知道原因。	42	我站在錯誤的時間段。
13	一個魔女吞噬了我最好的朋友。	43	因為一些原因，警察跟踪我。
14	我的房子剛剛爆炸了，但我不知為何活了下來。	44	我一直看到一座巨大的黑色方尖石碑矗立在城市中間。其他人都無法看見。
15	我被政府人員逮捕到了某個地方。	45	一天我開始以我日常的方式生活，但是每個人都相信我在之前就已經死了。
16	一個魔女盯上了我。它讓我想起我的一個朋友。	46	一個對我抱有敵意的魔法少女出現並帶走我一個朋友作為人質。
21	我起床時一把凶器在我手中，一具屍體在我身前。	51	一天我遇到一些確信自己認識我的人，但他們所說的卻好像完全是我不知道的另一個人的生活。我不知道哪個是真實的。
22	我掉入了傳送門，現在我站在世界的另一角落。	52	有人誣陷我犯下了可怕的罪行。
23	我知道了魔法運作背後的恐怖秘密，我覺得我必須阻止她人變成魔法少女。	53	一個強大的魔女開始殺死每一個我在意的人。
24	一個對我抱有敵意的魔法少女出現並說如果我搶走其獵物，她將殺死我。	54	我起床時失去了一切記憶，每個我身邊的人都為此感到非常擔心。
25	一個與我親近的好友發現了我是魔法少女。	55	有一些不明的問題糾纏著我。我感到生病了一般。我確信我很快將要死去，除非我能許一個圓。
26	我發現一個我的克隆。她看起來不像是會做壞事的人，但她卻非常懼怕我。	56	有人殺死了我的使魔並留下一封血書。
31	我起床時失去了一切記憶，並且沒有任何人認識我。	61	我找到了一些證明我的人生是虛假的東西。我至今仍在繼續尋找。
32	我趕上一次針對魔女的軍事打擊。	62	我找到了自己在 10 年前死亡的證據。
33	我的性格或行為(甚至外形)有了一種糟糕且明顯的變化，同學們都能看到。	63	我最好的朋友宣稱要自殺，所有人都莫名其妙地認為我需要為此負責。
34	每個晚上我夢見一個全能的魔女將會導致世界末日。	64	我愛的人完全而徹底地拒絕了我。
35	我被變形了，因此我看起來不像是我實際上的那樣子。	65	我的父母死了，而現在我和我可怕的叔叔住在一起。
36	我的力量失控並殺死了某人。	66	我記得世界末日時的畫面，就像是幾秒鐘前發生在我身上一樣清晰。我必須嘗試去阻止它。

附錄 2：補遺

暫時擱置。

尾聲

真琴的劍刺穿了 Pyonkichi，其已經失去生命的身體正溢出一些黑色的絨毛。真琴站在 Pyonkichi 身上，看著害怕的由奈，臉上露出興奮和希望。

真琴：由奈，我知道我是誰了。

真琴：而且我也知道，如何解決這一切了。

封底

“你唯一需要做的，就是與我簽訂契約。”

魔法少女揮舞著魔法的力量，為保護自己在意的人而戰鬥。你已經在你喜歡的動漫中看過這些內容一次又一次，而且還有一隻吉祥物般的小動物來到你身邊，這一切看起來真的很不錯。但是奇怪的是這些節目從來沒提過為此所需要的代價。他們從不討論關於如何保持自己不被其背後的秘密所吞噬。關於一些魔法少女如何在戰鬥中被怪物殺死。關於魔法少女有什麼樣的後果。

Magical Burst 是一個關於不同的魔法少女的角色扮演遊戲。

繪圖規劃

這是一張最終版本中可能有的一些畫作的清單。

- 使魔和魔女的樣本肖像
- 夢魔的圖像
- 由奈站在建築的頂端，背後是一片抽象的城市景觀
- 真琴一隻手握著劍，若有所思地看著一顆遺忘之種
- 由奈滾動骰子的漫畫
- 兩位魔法少女背靠著背
- 異變：嘔吐
- 關係：魔法少女與普通朋友
- 失控：一個魔法少女出其不意的吻了另一個妹子
- 變身過程