**PC用マギ一覧**

**《一騎当千／いっきとうせん》**

タイミング：メイン

対象：単体

条件：3～10

効果：［モブ］のみ対象にできる。対象に［1D＋5］点のダメージを与える。 ダメージの適用後、［マリョク］を1上げる。

解説：有象無象を蹴散らすマギ。攻撃ではなく、気迫や言葉で戦意を喪失させる場合もある。

**《英雄／えいゆう》**

タイミング：メイン

対象：単体

条件：9～12

効果：対象に［お前の【社会】×2］点のダメージを与える。シナリオに3回使える。

解説：人間たちの伝説や伝承に残る、英雄の力を解放するマギ。周囲からの認知や向けられている感情が力に大きく影響する。

**《回生の妙薬／かいせいのみょうやく》**

タイミング：開始／終了

対象：単体

条件：1～5

効果：［ノックアウト］しているキャラクターのみ対象にできる。対象の［ノックアウト］を回復し、【耐久値】を最大値にする。セッションに1回使える。

解説：傷を癒やす霊薬を作り出すマギ。薬ではなく呪歌や祝福の言葉かもしれない。

**《全力全壊／ぜんりょくぜんかい》**

タイミング：メイン

対象：単体

条件：3・6・9・12

効果：対象に［2Ｄ］点のダメージを与える。ダメージの適用後、［マリョク］を2上げる。

解説：とにかく全力を出すマギ。デカく当たるか、カスる程度かは、ほとんど運まかせ。

**《狙撃／そげき》**

タイミング：メイン

対象：単体

条件：1・3・5・7・9・11

効果：対象に［3＋マリョク］点のダメージを与える。

解説：慎重に相手を観察し、狙った行動を的確に実行するマギ。

**《ブレス》**

タイミング：メイン

対象：1～2体

条件：1～6

効果：対象に5 点のダメージを与える。 ダメージの適用後、［マリョク］を1上げる。

解説：全力で息を吐き、邪魔なものを吹き飛ばすマギ。炎や氷などが混じることもある。

**《怪力無双／かいりきむそう》**

タイミング：サブ

対象：自身

条件：1～6

効果：［手番］が終わるまで《マギ》で与えるダメージを［お前の【身体】］点増やす。

解説：身体能力を余すところなく解放するマギ。どんな行動が可能になるかはマモノごとに違う。

**《死に損ない／しにぞこない》**

タイミング：サブ

対象：自身

条件：2・5・7・10

効果：お前の【耐久値】を［マリョク＋5］点回復する。 効果の適用後、［マリョク］を1 上げる。

解説：肉体の傷を一瞬で回復するマギ。あるいは、千切れかけた場所を強引に繋いだり、傷や痛みを無視しているだけかもしれない。

**《以心伝心／いしんでんしん》**

タイミング：ダメージ増加

対象：単体

条件：2・4・6・8・10・12

効果：対象が与えるダメージを5 点増やす。ラウンドに1 回使える。

解説：相手の動きを予測し、動きを合わせるマギ。一瞬先の未来を予知したり、心を悟っているのかもしれない。

**《祝福の風／しゅくふくのかぜ》**

タイミング：ダメージ増加

対象：単体

条件：1・3・5・7・9・11

効果：対象が与えるダメージを［お前の【異質】］点増やす。効果の適用後、［マリョク］を1 下げる。ラウンドに1 回使える。

解説：相手を応援し、その力を倍増させるマギ。応援に言葉は必要ない。その未来を祝福すればいい。

**《心血の刃／しんけつのやいば》**

タイミング：ダメージ増加

対象：単体

条件：2～7

効果：お前の【耐久値】を任意の点数減らす（最大でお前の【身体】点まで）。対象が与えるダメージを［減らした【耐久値】］点増やす。ラウンドに2回使える。

解説：血や切り離した身体の一部を攻撃にまとわせるマギ。痛いかどうかはマモノによって違う。

**《守護者／しゅごしゃ》**

タイミング：効果参照

対象：単体

条件：2・4・6・8・10・12

効果：ダメージ適用の直前に使用する。対象に与えられるダメージを、代わりにお前が受ける。その際、お前が受けるダメージを3 点減らす。自身不可。

解説：誰かの代わりに傷つくマギ。遺跡、宝物、人間などの守護者が得ている力だ。

**《結界／けっかい》**

タイミング：ダメージ減少

対象：単体

条件：1～6

効果：対象に与えられるダメージを［お前の【異質】］点減らす。効果の適用後、［マリョク］を1下げる。ラウンドに1 回使える。

解説：仲間の周囲の空間を区切り、災いを退けるマギ。炎や氷や雷などの壁を作り出すこともある。

**《破壊の指／はかいのゆび》**

タイミング：開始

対象：効果参照

条件：7～12

効果：お前はエリアの［特性］を1つ選択する。選んだ［特性］を即座にエリアから取り除く。 また、ラウンド終了までお前が《マギ》で与えるダメージを5点増やす。エリアに［特性］がない場合は使用できない。

解説：触れたものを破壊するマギ。たとえ巨岩だろうと、ビルだろうと、お前が触れれば一瞬で終わりを迎える。

**《いたずら》**

タイミング：効果参照

対象：効果参照

条件：なし

効果：［行動フェイズ］なら任意のタイミング、［ロケアクション］なら［ラウンドの終了］で使用する。［マリョク］をリセット（Ｐ 150）する。セッションに3 回使える。

解説：周囲のマリョクをかき乱すマギ。それが吉と出るか、凶と出るかはお前にもわからない。

**《浄化の音／じょうかのおと》**

タイミング：効果参照

対象：効果参照

条件：なし

効果：［行動フェイズ］なら任意のタイミング、［ロケアクション］なら［【イニシアチブ】の確認］で使用する。［マリョク］の出目を［4］か［7］に変更する。セッションに3 回まで使用可能。

解説：音によって周囲の空気を清めるマギ。手を打ち鳴らしたり、弓の弦を弾いたり、いろいろな方法がある。

**《トリックスター》**

タイミング：効果参照

対象：単体（クラン）

条件：6～12

効果：［【イニシアチブ】の決定］のダイスロールの直後に使用する。対象とお前の【イニシアチブ】を入れ替える。

解説：仲間と自分の位置を一瞬で入れ替えるマギ。その一手が物語の結末を大きく変えるのだろうか？

**《福招き／ふくまねき》**

タイミング：効果参照

対象：単体

条件：3～9

効果：対象がダイスロールした直後に使用する。そのダイスロールをもう1 度やり直す。シナリオに2 回使える。

解説：因果を捻じ曲げ、強引に幸運を呼び込むマギ。あくまで招くだけで、掴めるかどうかは別の話だ。

**《まきもどし》**

タイミング：効果参照

対象：自身

条件：１～７

効果：お前がダイスロールした直後に使用する。そのダイスロールをもう1 度やり直す。セッションに3 回使える。

解説：ほんの一瞬だけ時間を戻し、行動をやり直すマギ。なにを巻いて戻すのか？ わからなければ気にするな。

**《駿足／しゅんそく》**

タイミング：常時

対象：自身

条件：なし

効果：お前の【イニシアチブ】は［1D ＋2］で決定する。

解説：俊敏な動きが得意であることを表すマギ。足の速さではなく、状況を判断する思考力や反射速度が優れているのかもしれない。

**《頑鉄／がんてつ》**

タイミング：常時

対象：自身

条件：なし

効果：お前の【耐久値】に＋3し、受けるダメージを常に2 点減少する。お前の【イニシアチブ】は［1D－2］で決定する（最低1）。

解説：とても頑丈な心身を持つことを表すマギ。肉体ではなく精神的な強さで立ち続けるのかもしれない。