

# 魔敬言オルトロス

Magic Enforcers Orthrus

警視庁刑事部魔法犯罪課

## 説明書



オルトロくん

プレイ人数：2～4人（2人推奨）

プレイ時間：30分～40分

対象年齢：10歳以上

## Credit

### ゲームデザイン

木皿儀 単一（ワンドロー）

### ディレクション

渡辺 範明（ドロッセルマイヤーズ）

春木場 將道（オーシャンフロンティア）

### アートディレクション・グラフィックデザイン

TANSAN

### メインキャラクターデザイン・イラストレーション

キナコ

### キャラクターデザイン・イラストレーション

U井、影虎、株式会社フロンティアワークス

株式会社 SeRoRi、株式会社ミリアッシュ

### 設定・シナリオ協力

桜井 光、モンスターラウンジ

### プロデュース

門井 信樹（コナミデジタルエンタテインメント）

小山博典（オーシャンフロンティア）

### 発売元

クオリティコンフィデンス株式会社（アニメイトグループ）

ルールなどの詳しいQ&Aなどは公式HPをご覧ください。  
ご意見、ご質問も下記サイトよりお送りいただけます。

<https://yofukashiproject.com/>



©2021 Konami Digital Entertainment

## 目次

ゲームの概要・内容物	4P
タイトル・カードの見方	5P
ゲームの準備	6P
ゲームの終了・アクションの説明	9P
刑事紹介	10P
犯人紹介	26P
用語解説	28P
世界観設定資料	29P



東京、西暦2034年。

都市には新たな輝きが溢れていた。

太平洋沖遠域で発生した《再生現象》から十数年を経て、人類社会は獲得したのだ。

幻想、伝説、物語の中にしか存在しなかった超常の力を。

すなわち——魔法を。

魔法は、人類社会に新エネルギーや技術革新といった光を投げかけたが、

同時に深い闇をももたらした。

自らの得た超常の力を以て荒れ狂う、

恐るべき怪人・魔人による魔法犯罪の誕生である。

通常の警察力はもはや意味を成さない。

超常には超常を。

魔法には魔法を。

世論の賛否を受けながら、選ばれた一部の魔法使いに人々の安寧は任された。

魔法犯罪を専門とする、特殊警察部隊——警視庁刑事部魔法犯罪課。

通称、魔警オルトロス。

すなわち、都市の闇を駆ける、恐るべき獵犬である。



## ○ゲーム概要

本作は2～4人用のカードゲームです。(2人対戦時に最もバランスが良くなるよう調整されていますが、3～4人でも遊ぶことができます。)ゲームを始める前に、各プレイヤーは「魔警オルトロス」に所属する魔法警察官のメンバーから2名を選び、自分のパディを結成します。そしてその2人が持つ魔法(カード)を組み合わせ、パディの魔導書(デッキ)を準備し、犯人逮捕に挑みます。

他のプレイヤーが操るパディは「魔警オルトロス」の同僚でもありますが、ゲーム上は犯人逮捕を争うライバルです。先を争いながら魔法で犯人にダメージを与えていき、トドメを刺したプレイヤー=パディが犯人を逮捕し、その功績を得ます。

最終的により多くの功績を集めたプレイヤーの勝利です。いかにして自分が魔法を放つタイミングで犯人にトドメを刺すか?対戦相手をどう出し抜くか?ということを考えてながら遊ぶとより楽しめます!

## ○内容物



・刑事タイル × 8枚



・魔法カード × 64枚



・犯人カード × 8枚



・プレイヤーボード × 4枚



・マナ置き場ボード × 4枚



・マナトークン(赤/青/緑/白/黒) × 各12個



・犯人行動タイル × 8枚



・功績トークン × 54個



・ライフトークン × 56個



・犯人ライフカウンター × 1個(台座+本体)

4



・説明書

## ○タイル・カードの見方

・刑事タイル



- ・名前：この刑事の名称。
- ・ライフ：この刑事の生命力。これが0になるとダウンする。
- ・コードナンバー：オルトロス内で与えられた序列と使用する魔導書の名前。
- ・効果：この刑事の効果。
- ・ステータス：この刑事の性能。刑事を選択する際に参照するだけで、ゲームには影響はない。

・魔法カード



- ・ページ数：この魔法のページ数。小さい方が早く行動ができ、大きい方が遅く行動する。
- ・攻撃力：犯人に与えるダメージの値。
- ・ハイト値：犯人の攻撃に関連する値。対戦相手と比べ最も高い方が攻撃され、同じ場合はそれら全てが攻撃される。
- ・効果：この魔法の効果。記述は『「タイミング」→処理』で構成されている。効果には、即時的に発揮される「速攻魔法」と、持続的に発揮される「永続魔法」が存在する。
- ・可能アクション：この魔法を使用したターンに行なえるアクション。  
※効果テキスト中のアイコンなどは後述。

・犯人カード



- ・ライフ：この犯人の生命力。これが0になると逮捕できる。
- ・ランク：逮捕した時に得られる功績の値。犯人の強さに比例する。
- ・効果：この犯人の効果。
- ・対効果：指定された魔法を犯人が使用した際に適用される効果。
- ・攻撃力：対効果で分けられている。

5



## ○ゲームの準備

例：2人プレイの場合の図



- 各プレイヤーは刑事を2種ずつ選ぶ。選んだ刑事タイトル2枚と対応する魔法カード16枚を受け取る(魔導書の名前を参照する)。
- 各プレイヤーはプレイヤーボードとマナ置き場を準備する。各刑事のライフと同じ数のライフトークンを受け取って刑事タイトルに配置する。刑事は高さをズラし横に並べ、前衛と後衛を表現する。**前衛のみ効果が有効となり、犯人の攻撃を受ける。**

・16種の魔法カードから下記のルールに従い8枚を選抜する。

- ① ページ数が1～8のカードを1枚ずつ。
  - ② 各刑事の魔法カードを4枚ずつ。
- 選抜したら、使わない魔法カードは脇に戻す。

### ★初心者用特別ルール

初めて遊ぶ / カードゲーム初心者といった方は、慣れるために魔法カードを混ぜずに一人の魔法カード8枚で遊んでもよい。

- 選抜した魔法カードをシャッフルして山札として配置する。上から3枚引いて、それらを手札として持つ。
- 犯人ボードの準備。犯人カードをまとめてシャッフルし、犯人山札として配置する。犯人行動タイトルは伏せて混ぜておく。
- 最初の犯人を登場させる。犯人山札の上から1枚をめくり、そのカードを犯人ボードに配置。犯人のライフに合わせて、犯人ライフカウンターを配置する。
- 功績トークン / マナトークンの準備。適当な場所にストックを用意し、それぞれを置いておく。

### ●ゲームの目的

犯人逮捕やその他の条件を満たすことで、功績を集める(得点)ことができる。その功績の合計が12以上であれば勝利となる。また、他のプレイヤーが脱落し、プレイヤーが一人になっても、残ったプレイヤーが勝利となる。

### ●ゲームの流れ

一連の流れをラウンドと呼び、各プレイヤーの行動をターンと呼ぶ。本ゲームでは勝敗が決まるまでラウンドを繰り返す。

ラウンド開始

- ① スタートフェイズ
  - ② チェックフェイズ
  - ③ アクションフェイズ
    - ・各刑事のターン
    - ・犯人のターン
  - ④ エンドフェイズ
- ラウンド終了

### ① スタートフェイズ

ラウンド最初の準備を行なう。

- 各プレイヤーは手札が3枚になるように山札からカードを引く。**※山札が無い時に、カードを引こうとする場合、プレイ中の永続魔法と捨て札にあるカードをまとめてシャッフルし、新たな山札として用意して、そこから引く。**
- 現在の刑事がダウンしている場合、もう一方の刑事を前衛に変更する。

### ② チェックフェイズ

呪文を詠唱して行動する順番を確定する。

- 各プレイヤーは手札から1枚を選んで裏向きにセットする。
- 犯人行動タイトル1枚をランダムに選んでセットする。
- セットしていたものを全て公開する。この魔法カードは、プレイしたカードとして扱う。
- 『公開時』の効果があればここで適用する。



### ★ 補足ルール：同時処理

- 同時に処理が発生する場合、「ページ数の小さい方から」処理する。また、ページが無い / ページが同じといった場合は「犯人→刑事」の順番で処理する。刑事は「コードナンバー」の小さい方から処理する。**※犯人とプレイヤーのページ数が同じ場合、【バッティング】。バッティングしたプレイヤーはこのラウンドに行動不能になる(アクション / 攻撃を行なえなくなる)。犯人は攻撃を行なえる。また、刑事同士が同じページだった場合、【バッティング】としては扱わず、どちらもアクション / 攻撃を行なえる。**



### ③ アクションフェイズ

「チェックフェイズ」で決めた順番にターンを行なう。

#### ● 刑事ターン

※全プレイヤー中、最も早くターンを行なう刑事を「先攻」と呼び、最も遅くターンを行なう刑事を「後攻」と呼ぶ。もし、何らかの理由で一人しかターンを行わない場合、それは「先攻」と扱う。

・刑事のターンは「アクション→攻撃」の順で行なう。

#### ○ アクション

このラウンドでプレイしたカードに記号が記載されたアクションを行なうことができる。

※アクション一覧は P9 を参照。

#### ○ 攻撃

魔法カードの攻撃力だけ、犯人のライフを減らす。

プレイヤーは攻撃を終えたらターンを終了する。目印として、プレイしたカードを横向きにして示す。

※「公開時」の効果以外の「速攻魔法」がついているカードは、ここで効果を発揮する。

※「永続魔法」がついているカードは、これより後にカードごと指定されているタイミングで効果を発揮する。

#### ● 犯人ターン

犯人は設定された攻撃力分のダメージを刑事に与える。各刑事の魔法カードを確認し、最も高いヘイト値の刑事(前衛のみ)のライフを犯人の攻撃力だけ減らす。複数が最も高いヘイト値の場合、それら全てのライフを減らす。もし、犯人に功績トークンが乗っている場合、犯人の攻撃力を+1 する。

全刑事 / 犯人がターンを終えたら、次に進む。



例：犯人の攻撃力2は、最もヘイト値の高かった前衛の刑事のライフを2減らす。

#### ★ 犯人逮捕について

犯人のライフを 0 にしたら、その時点で犯人を逮捕したことになる。止めを刺したプレイヤーはそのカードを得る(ランクの値=功績)。犯人が逮捕されたラウンドはそのまま進行することになるが、犯人がいなため刑事は「攻撃」を行なえず、犯人のターンも無い。犯人行動タイルはそのまま進行する。

#### ★ プレイヤーダウン

刑事のライフが0になったらダウンとなる。そのタイルを裏向きにする。ダウンした刑事は何も行えず、そのラウンドは行動不能になる。次のラウンドの「スタートフェイズ」に前衛を入れ替える。

※刑事が二人ともダウンしてしまった場合、そのプレイヤーは脱落となり、ゲームに参加できなくなる。マナや功績トークンはストックに戻す。

### ④ エンドフェイズ

下記を行ない、このラウンドを終了する。

・ **マナ獲得**：ストックから好きな を得る。  
得る順番は行動の早い順に行ない、先攻だったプレイヤーは2種1つずつを得て、それ以外は1つを得る。

※刑事が行動不能でも得られる。

・ **プレイカード破棄**：プレイしたカードを捨て札に置く。もし、永続魔法の場合、その永続期間が終わるまで(もしくは、あらたに山札を作るまで)は効果を参照するため捨て札にせず、そのまま置いておく。

・ **新たな犯人**：犯人が存在していなければ、犯人山札の上から新たな犯人を登場させる。もしそれが、3枚目およびそれ以降の場合、功績トークンをストックから1つ乗せる。逮捕した際にはその功績トークンも得ることができる。

エンドフェイズを終了したら、ゲーム終了の条件を確認し、満たしていなければ、次のラウンドを開始する。

### ○ ゲームの終了

下記、条件を満たした場合ゲーム終了となる。

①ラウンド終了時、誰かが功績を12以上獲得している。

②犯人が全員逮捕された。

③他のプレイヤーが脱落し、プレイヤーが一人になる。

※③の場合、功績を比べずに残ったプレイヤーが勝者となる。

※万が一、全プレイヤーが脱落してしまった場合、犯人が勝者となり、全プレイヤーは敗者となる。

①②は、残っているプレイヤーがそれぞれ下記を合計し、勝者を決める。

・逮捕した犯人のランクの値

・各色のマナを比べ、単独最多で保有している1色につき功績+1(同数の場合、功績はもらえない)

・獲得した功績トークン

合計した功績が同数の場合、「犯人ランク>マナ>トークン」の順で多い方を優先として勝者とする。もしそれらも同数の場合、そのすべてのプレイヤーを勝者とする。

#### ★ アクションの説明

※このラウンドでプレイしたカードに記号が記載されたアクションを行なうことができる。

⇕【交代】前衛と後衛を入れ替える(1回まで)。

👉【直感】手札1枚を捨て札にし、山札から1枚を引く(1回まで)。

👉【検証】捨て札のカード1枚を山札の下に戻す(1回まで)。

👉【妨害 [- ]] 他プレイヤーの永続魔法1つを捨て札にする。

👉【治療 [- ]] [+ ]。

もしくは、ダウンしている後衛のライフ + 、復帰させる。

👉【手柄 [- ]] [功績トークン+1] (1回まで)。

👉【錬成 [- ]] [ / ]。

刑事の効果によっては、この内容を書き換えるものも存在する。

例：タケル

👉【治療 [- / ]] → [ ]

※この効果は【治療】のアクションの内容を変更する。通常であればライフを3回復させるところを5回復できるようになる。また、この効果があっても、元々のアクションを使っても良い。

#### ★ アイコンの説明

👉：どの色のマナでも良いという意味。

👉：赤色のマナ。

👉：青色のマナ。

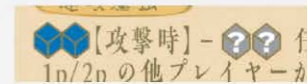
👉：緑色のマナ。

👉：白色のマナ。

👉：黒色のマナ。

※効果の記述で、[ 【攻撃時】 - ] のようにタイミング表記の左右にマナのアイコン表記があることがある。

左側の [ ] は効果発揮の条件となるマナ数と種類(持っていればOKで消費はしない)、右側の [ - ] は効果発揮した場合に消費するマナ数と種類、という意味である。



[ - ] 指定されたマナを消費すること。消費するマナはストックに戻す。

[ + ] 指定されたマナを得ること。ストックから受け取る。

[ + ] 指定数の功績トークンを得ること。ストックから受け取る。

[ + ] 指定された攻撃力を増やすこと。

[ ] 指定のダメージを犯人に与えること。犯人側に記載がある場合、指定のダメージを刑事に与える。

[ + ] 指定数のライフを回復すること。指定の数を前衛後衛の刑事に分けて回復してもよい。犯人側に記載がある場合、指定数の犯人のライフを回復する。

[ ] 指定数のヘイト値を下げること。



# “カグツチ” 駆堂 焰次



「燃えろオ！」

「御託はいい。一切合切、ここで終わらせる」

「やることはシンプルだ」

「ぶちのめして、とっ捕まえる。つまるとこ俺らの仕事はそれだけだ」

刑事紹介	
氏名	駆堂 焰次 (クドウ・エンジ)
通称	カグツチ
性別	男
年齢	26
血液型	B
身長	181cm
体重	80kg
好き	青空、夏、辛いもの、冷えたビール、ピアガーデン
嫌い	雨、曇り空、魔法犯罪
装備	炎の魔導書、二四式制服、魔法触媒(煙草型)
階級	警部補
コードナンバー	7
概要	<p>炎の魔法使い。如何なる怪人・魔人をも恐れず、我が身の危険を省みず<sup>とっかん</sup>討滅する男。オルトロスきつての突破力を有する特殊警察官の一人。新人の域を脱したものの、ベテラン呼びわりにはまだ早いと自覚している。単独行動を好み、団体行動に馴染もうとしない。指導役やお守り役の類は一切しない、と普段から口にするが、何やかんやで面倒見はよい。かつて死んだ同期に魔法犯罪の根絶を誓っており、絶対に仕事の事は抜かない。現在はタケルのパディ。タケルに対しては「アイツとはウマが合わねえ」と思っているが、いざ実戦で組むと相性が悪くない、むしろ相性がいいことを実感せざるを得ない。</p> <p>過去 十七年前、《再生現象》の瞬間に魔法を獲得している。つまり魔法のない世界で育った世代。つまり魔法の存在には生理的な違和感を感じる人が多い。いまだに魔法の存在は</p>

魔法犯罪課

## カード一覧 炎の書

ファイアスパークス  
火花

ファイアブラスト  
爆砕

バーンチャージ  
火炎纏

コンバッション  
幻煙

シンプルな攻撃魔法。  
先攻の攻撃終了時に追加で3ダメージ。先攻を取れるように使用したい。  
1度だけ、永続魔法で追加ダメージを与えられる。いつ発揮させるか思案したい。  
逆転魔法。行動順を決めるルールを反対にできる。

ラストビラー  
炎王柱

フッシュファイア  
森林火災

フニックス  
赫翼

フレイムドラゴン  
火龍

【バッティング】は、犯人とのバッティングで発揮される。  
攻撃終了時に追加ダメージ。条件によって2/5ダメージを与える。  
永続魔法は、1/2 ページの攻撃ダメージを0にする。効果ダメージは対象外。  
赤いマナ全てを消費し大ダメージ。ただし、赤いマナが3個以上ないと不発。



# 1 “セイレーン” 西園寺・アーシャ・哮流



「随分と古くさい手ですね、先輩」

「結果がすべてだ」

「僕は言っていますし、思ってもいない」

「ですが、それが悪いとは」

「僕は新人ですが、素人じゃありません」

刑事紹介	
氏名	西園寺・アーシャ・哮流 (サイオンジ・アーシャ・タケル)
通称	セイレーン
性別	男 年齢 16 血液型 A
身長	160cm 体重 52kg
好き	ハンバーガー (大)、スキューバダイビング、海水浴、水泳、温泉
嫌い	キャンプファイア、魔法犯罪
装備	水の魔導書、三三式制服、眼鏡 (魔法解析デバイス)
階級	警視 コードナンバー 1
概要	<p>水の魔法使い。 現在におけるオルトロス最年少の特殊警察官。 若干14歳で大学を卒業後、特殊警察学校での訓練を経て、米国ニューヨーク市警のスキュラ (相互監視型の対魔法特殊部隊) に出向し、実戦経験を積んできたエリート。 冷静沈着。表情を顔に出さない。 セカンドネームは、外国出身である亡き母が付けてくれたもの。 魔法研究に巨額を投じている多国籍巨大企業の役員を父に持つ。 現在はエンジのパティ。 エンジのことは「古くさいやり方をする人だ」と正直に思い、正直に口に出している。</p>
過去	<p>生まれた時から世界に魔法がある世代、マジカル・ネイティブ。 中でも魔道宗家から特別視される《潮子》でもある。</p>
	魔法犯罪課

## カード一覧 水の書

毒の水	いやしの雫	シャドウミスト	ジェル・ジェイル
<p>魔法で自分の毒を相手に伝えます。魔法の威力は自分のレベルと相手のレベルで決まります。</p> <p>【攻撃時】後攻 -1d ダメージを与えたら、このカードを捨て札にする</p>	<p>魔法で毒やダメージを回復し、自分のHPを回復する同時に相手のHPを回復します。</p> <p>【公開時】+1d +1dがあれば、+1dではなく+2d</p>	<p>空中中の自分の魔法を覚めることで、自分の魔法を覚めさせ、相手の魔法を覚めさせます。</p> <p>【公開時】このラウンド、他プレイヤーの8pの左上の魔法を0にする 【攻撃時】このラウンド、他プレイヤーの8pの左上の魔法を0にする</p>	<p>ジェル状の魔法で相手の魔法を覚めさせます。覚めさせることはありません。</p> <p>【公開時】このラウンド、犯人ライフは0にならない</p>
1度だけ、永続魔法で追加ダメージを与えらえる。いつ発揮させるか思案したい。	公開時にライフを回復できる。	条件に当てはまる他プレイヤーの攻撃ダメージを0にする。効果ダメージは対象外。	犯人のライフは0にならない。オーバーキルされても1残る。
メイルストローム	湖の乙女	ウォーターランス	リヴァイアサン
<p>魔法で相手の魔法を覚めさせ、自分の魔法を覚めさせます。</p> <p>【攻撃時】後攻 -1d ダメージを与えたら、このカードを捨て札にする</p>	<p>魔法で相手の魔法を覚めさせ、自分の魔法を覚めさせます。</p> <p>【公開時】このラウンド、他プレイヤーの12pの左上の魔法を0にする 【攻撃時】このラウンド、他プレイヤーの12pの左上の魔法を0にする</p>	<p>魔法で相手の魔法を覚めさせ、自分の魔法を覚めさせます。</p> <p>【公開時】このラウンド、他プレイヤーの7pの左上の魔法を0にする 【攻撃時】このラウンド、他プレイヤーの7pの左上の魔法を0にする</p>	<p>魔法で相手の魔法を覚めさせ、自分の魔法を覚めさせます。</p> <p>【公開時】このラウンド、他プレイヤーの8pの左上の魔法を0にする 【攻撃時】このラウンド、他プレイヤーの8pの左上の魔法を0にする</p>
条件を満たしたら攻撃力が上がる。任意のため上げないことも選べる。	条件に当てはまる他プレイヤーの攻撃ダメージを0にする。効果ダメージは対象外。	効果のタイミングが特殊な永続魔法。必ず次のラウンドに処理を行なうように。	条件を満たしたら攻撃力が上がる。任意のため上げないことも選べる。



「お断りします」



「デート……?」

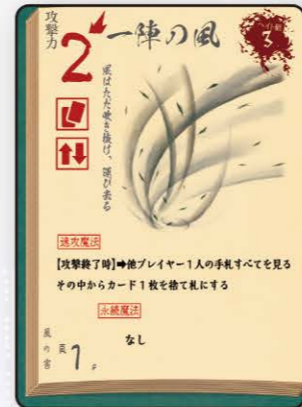
「ありがとうございますですが、お断りいたします」

「ルドラ了解、マスターと共に急行します」

刑事紹介	
氏名	ルドラ
通称	
性別	女
年齢	—
血液型	—
身長	163cm
体重	測定不能 (風の魔力の影響)
好き	(首を傾げる)
嫌い	(首を傾げる)
装備	風の魔導書、三三式制服
階級	警部補扱い
コードナンバー	6
概要	風の魔法使い。日本初の認可魔法使い「S.I.M.I」からオルトロスに供与された、高性能DOLL。DOLLでありながら魔法を行使する。オルトロスの特殊警察官と同等の権利と活動範囲が定められているが、記録上も法律上も正確には組織の備品扱い。物静か。基本的には無表情で眉ひとつ動かさない。トキオのボディ。トキオのことはマスターとして正式に登録しており、よく観察すると、彼の安全を第一に考えながら動いているのが分かる——とユメコは語る。
特記	髪は意識に沿って可動する
魔法犯罪課	

## カード一覧 風の書

一陣の風



手札1枚を捨て札にするが、次のスタートフェイズで手札は3枚に戻る。

春の風



【バッティング】は、バッティングした時に発揮される。マナ2つを得る。

風の衣



p数を-1する永続魔法。カードのpを比べる時のみ有効。「風の翼」と重複可能。

逆風



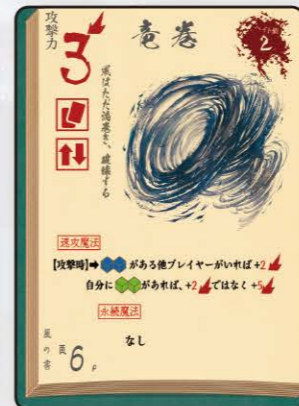
逆転魔法。行動順を決めるルールを反対にできる。

秋の風



【バッティング】は、バッティングした時に発揮される。マナ3つを得る。

竜巻



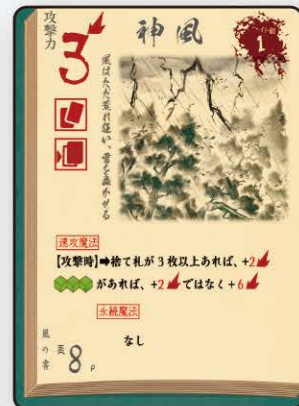
他プレイヤーに青のマナが2つ以上あり、自分が緑のマナ2つ以上あれば、攻撃力+5。

風の翼



p数を-1する永続魔法。カードのpを比べる時のみ有効。「風の衣」と重複可能。

神風



捨て札に3枚以上のカードがあり、緑のマナが3つ以上あれば、攻撃力+6。



# “クロノス” 玄塾 トキオ

「ルドラさん、お願いできますか」



「コレが片付いたらデートに行きませんか、ルドラさん！」

「玄塾、ただちに現場へ急行します」

刑事紹介	
氏名	玄塾 トキオ (クロノ・トキオ)
通称	クロノス
性別	男
年齢	25
血液型	AB
身長	175cm
体重	65kg
好き	ルドラさん
嫌い	お酒、魔法犯罪
装備	時の魔導書、二四式制服、ネクタイ (ルドラにもらった)
階級	警部補
コードナンバー	5
概要	<p>時の魔法使い。 精神的にも肉体的にも打たれ強さに定評がある特殊警察官。苦勞人。勤務経験は一年しか違わないが、エンジからは新人扱いされている。勤勉実直、まっすぐで誠実。表情豊か。魔法犯罪そのものには迷いなく解決にあたるが、逮捕後の魔法犯罪者に対しては「同じ人間同士」として同情的な姿勢を見せる。ルドラのバディにして現マスター。DOLLの存在については警察学校時代に一定の講習を受けてはいるが、ルドラのことを一貫して人間として—憧れの女性として扱う</p>
魔法犯罪課	

## カード一覧 時の書

**いい気持ちだ。**

2

速攻魔法

1p 時の書

公開時にライフを回復できる。

**覚えたよ。**

1

速攻魔法

2p 時の書

【攻撃時】か【攻撃終了時】をコピー。速攻魔法、永続魔法どちらでも構わない。

**効かないよ。**

2

速攻魔法

3p 時の書

ダメージを0にする永続魔法。効果は強制的に発揮される。

**時を戻す。**

3

速攻魔法

4p 時の書

公開時に捨て札にしてもしなくても構わない。しない場合は、それ以降何も行わない。

**争いはよくない。**

3

速攻魔法

5p 時の書

他プレイヤーの永続魔法1つを捨て札にする。

**闇をはらおう。**

2

速攻魔法

6p 時の書

行動済みになると、アクションも攻撃も行えなくなる。

**僕の方が上手にできそうだ。**

2

速攻魔法

7p 時の書

【攻撃時】か【攻撃終了時】をコピー。速攻魔法、永続魔法どちらでも構わない。

**ごめん、消えてもらう。**

4

速攻魔法

8p 時の書

公開時に条件を満たしたら、強制的に犯人を逮捕できる。



# “タルタロス” ヨハン・P・B



「ご機嫌よう、諸君。いい夜だ」  
「なあ、ネオン？」

「これだけ苦労しているんだ、  
特殊警察官には逮捕権だけでなく  
執行権も与えて欲しいものだよ」

刑事紹介	
氏名	ヨハン・P・B(ヨハン・P・B)
通称	タルタロス
性別	男 年齢 外観10代前半 血液型 ?
身長	155cm 体重 44kg
好き	人間、夜、犬、狼
嫌い	夏の太陽
装備	闇の魔導書、二四式制服、防刃抗魔手袋、マント
階級	警視正      コードナンバー      2
概要	闇の魔法使い。 オルトロス設立当初からのベテラン特殊警察官。 階級は他の特殊警察官たちよりもかなり高く、警視正。 外見は十代前半の少年のように見えるが、視線は鋭く、纏う気配は冷ややか。 黙っていると氷の美少年だが、中身は冷笑的な皮肉屋。 年齢については決して明言せず、本人曰く「とっくに成年だ」とのこと。 ネオンのパディ。 ネオンのことは後輩兼部下としてそれなりに可愛がっており、オフの最中も二人で何かしている様子が見受けられる。

魔法犯罪課

## カード一覧 闇の書



**復讐獄** この効果でダメージを受けてライフが0になると、攻撃は不成立となる。

**拘束獄** 永続魔法は回復を封じる。封じるのは、アクション以外に効果での回復も含む。

**月食獄** 先攻であれば、ラウンドに獲得したマナを消費し、黒のマナを得られる。

**鉄条獄** 逆転魔法。行動順を決めるルールを反対にできる。



**細菌獄** 永続魔法は回復を封じる。封じるのは、アクション以外に効果での回復も含む。

**命運獄** 山札が1枚でも効果は処理する。1枚引き、もう1枚引く際に山札を作り直す。

**野獣獄** 黒のマナが2つ以上あり、ライフが2以下であれば、攻撃力+6。

**煉獄** 自分が受けているダメージとは、初期のライフから減っているライフの数を指す。



# “オルフェウス” 宮ノ目 錬音



「ええ、ヨハン様」

「おはようございます、ヨハン様」

「命令を受諾しました。」

「ただちに邪魔者を排除してご覧にいたします」

刑事紹介	
氏名	宮ノ目 錬音 (ミヤノメ・ネオン)
通称	オルフェウス
性別	男 年齢 25 血液型 A
身長	183cm 体重 68kg
好き	音楽鑑賞、楽器演奏、美術館・博物館通い
嫌い	騒音
装備	音の魔導書、二四式制服、防刃抗魔手袋、眼鏡 (解析デバイス)
階級	警部補 コードナンバー 3
概要	音楽の魔法使い。オルトロスの特殊警察官たちの中では些か浮いた、優美にして芸術肌の男。さる高貴な家系の出である、とまことしやかに囁かれているが実質は不明。生産数もごく少なく、オルトロス内では装備する者も多くない。攻性魔導書三〇式魔導書を操って魔術を行使する。バディであるヨハンに心酔しており、一度命令を受ければ何でもこなす。彼らの会話では、ときどき15~19世紀の欧州での出来事を個人的な思い出話のように語っているのを耳にする者がいる。それはさすがに聞き間違いだろうか……二人が単なる職務上のバディを超えた絆を持つことは、間違いのない事実であろう。

魔法犯罪課

## カード一覧 音の書

コン・ブラヴァーラ (巧妙に)

【バツティング】⇒他プレイヤー1人を選ぶ  
そのプレイヤーの1つにつき1

永続魔法

【バツティング】は、バツティングした時に発揮される。犯人に効果ダメージ。

ドルチェ (柔らかく)

【公開時】⇒全ての前衛を+  
そのプレイヤーの1つにつき1

永続魔法

公開時にライフを回復できる。他プレイヤーの前衛も対象。

アニマート (活発に)

【攻撃終了時】先攻⇒他プレイヤー1人を交代させる

永続魔法

強制的に他プレイヤーの前衛と後衛を交代させることができる。

ブリランテ (輝かしく)

条件を満たせば、白のmanaが黒のmanaを得る。

永続魔法

条件を満たせば、白のmanaが黒のmanaを得る。

トランキーロ (静かに)

【バツティング】⇒このラウンド、ダメージを受けない

永続魔法

永続魔法は、魔法カードのアクションに関わらず、「錬成」を行なえる。

カプリチオーソ (気まぐれに)

【公開時】⇒色1つを指定するこのラウンド、他のプレイヤーは指定した色のmanaを得られない

永続魔法

好きなmanaを消費し、赤/青/緑のmana 1つを得る。

アパッショナート (熱情的に)

【攻撃時】⇒色1つにつき+3

永続魔法

得られなくしたmanaは、効果でも得ることはできない。

グラウヴェ (重々しく)

【攻撃時】⇒色1つにつき+3

永続魔法

永続魔法は、魔法カードのアクションに関わらず、「錬成」と「交代」を行なえる。



# “アラガミ” 賀茂 みみか

「立ち止まれないなら、アタシたちで止めちゃうまでさー！」



STOPだよ！  
魔法犯罪！

「だからアタシ、ユメコちゃんに対してはずっと永遠のお姉さんでいる」

刑事紹介	
氏名	賀茂 みみか (カモ・ミミカ)
通称	アラガミ
性別	本人検中 年齢 20 血液型 A
身長	160cm 体重 50kg
好き	魔法、スイーツ、フレッシュジュース
嫌い	魔法犯罪、スムージー
装備	召喚の魔導書、三三式制服、ハイヒール (機動強化術式固着済み)
階級	警部 コードナンバー 4
概要	式神使い。 一般的な魔法使いとは系統の異なる魔法を使う特殊警察官。 日本では唯一と目される魔道宗家、陰陽道の賀茂家の直系にあたる。 世が世ならお姉様なんだヨ、とは本人談。 明るく快活、いつも笑顔を絶やさないが、割とわがまま。 肉体の性別は男性だが女性装を好む。實際のところ自分ほどの性別がしっくり来るのか「考えている最中」とのこと。 ユメコのバディ。 オルトロスでも数少ない女性同士のバディ——ということにしよう、とミミカが提言。
魔法犯罪課	

## カード一覧 召喚の書

餓鬼	蝦蟇	烏天狗	木霊
<p>【攻撃時】→式神が1つ以上あれば -2ダメージ</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>シンプルな攻撃魔法。</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>【このラウンド/次のラウンドの間】 →魔法カードの(ハイヒール-1) (下限は1)</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>【公開時】→魔法書を持って場に置く。式神1つ以上をマナ置き場に返せる。戻した1つにつき、受けるダメージ-1</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>
<p>式神は、効果などで生み出すことができる。</p>	<p>シンプルな攻撃魔法。</p>	<p>ハイト値を-1する永続魔法。最小でも0にはならない。「鞍馬天狗」と重複する。</p>	<p>自分の好きなマナ1つを式神にする。式神を消費すると受けるダメージを軽減できる。</p>
遊火	雪女	鞍馬天狗	閻魔
<p>【公開時】 →このラウンド、他プレイヤーは【↑↑】できない</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>【公開時】→このラウンド、他プレイヤーは【↑↑】できない。自分の式神が1つ以上あれば、【↑↑↑↑】できない</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>【このラウンド/次のラウンドの間】 →魔法カードの(ハイヒール-1) (下限は1)</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>	<p>【公開時】→式神1つ以上をマナ置き場に返せる。戻した1つにつき、ダメージ2</p> <p>永続魔法 / 魔法書</p>
<p>他プレイヤーの「交代」を封じる。</p>	<p>他プレイヤーの「交代」を封じ、式神が1つ以上あれば、さらに「回復」も封じる。</p>	<p>ハイト値を-1する永続魔法。最小でも0にはならない。「烏天狗」と重複する。</p>	<p>式神をマナ置き場に返すと、効果ダメージを与える。この処理は消費ではない。</p>



# “ザントマン” 砂神河 夢子



「吶喊、突撃！」

「粉碎！」

「先輩、どこですかー！  
先輩！ あっ見つけた！」

「これより、対象を魔法戦によって無力化します！」

刑事紹介	
氏名	砂神河 夢子 (スナガミガワ・ユメコ)
通称	ザントマン
性別	女
年齢	18
血液型	O
身長	146cm
体重	(非公開)
好き	魔法、睡眠、ふわふわのベッド、ふわふわの枕、果物系スイーツ
嫌い	魔法犯罪、辛いもの
装備	夢の魔導書、三三式制服、スニーカー (跳躍強化術式固着済み)
階級	警部補
コードナンバー	8
概要	<p>夢の魔法使い。 オルトロス初のマジカル・ネイティブ——魔法の存在しない世界を知らない特殊警察官。 法改正に伴い15歳で特殊警察学校に入校、訓練を経て実戦投入されるに至った。 タケルが配属されるまでは最年少の特殊警察官であり、さんざん同僚たちから子供扱いされてきたため、後輩であるタケルの存在に大喜びしている。 直進直球、熱血、ド根性。どんな物事からも目を逸らさずまっすぐ進む。 期待と不安が入り交じる大型新人——とはエンジの談。 ミミカのバディ。 ミミカことは先輩として敬っている。性別についてはミミカ本人と話し合った結果「一貫して女性の先輩として扱う」ことでお互い納得している模様。</p>
魔法犯罪課	

## カード一覧 夢の書

**CHEWING BOMB**  
ちゅーいんぼむ



ページ数のわりに攻撃力が高いが、マナを得られないデメリットがある。

**TA-DAH!!**  
じゃじゃーん



味方がダウンしていると追加効果がある。功績トークン1つを得られる。

**POPPING PUNCH**  
ぽっぴんぱんち



捨て札に1pのカードがあれば攻撃力が+2される。

**JACK-IN-THE-BOX**  
びっくりぼっくす



逆転魔法。行動順を決めるルールを反対にできる。

**CHOCOLATE WALL**  
ちようこうおーる



犯人の攻撃以外の効果ダメージを受けなくする。

**NIGHTMARE**  
ないどめあ



味方がダウンしていると効果が強化される。永続魔法を最大で2つ捨て札にする。

**RAINBOW ROAD**  
れいんぼーろーど



白のマナか黒のマナがあれば、功績トークンを1つ得る。

**DREAM JOURNAL**  
ゆめにつき



任意で攻撃力を変化。ライフ数を参照するため、状況次第で適用しないことも選べる。



ガルガンチュア

性別：男



## 強盗犯

圧倒的パワーを誇る魔法犯罪者。エックス中毒。肉体強化の魔法を自己に使用することで3メートルを越す巨体となっている。強盗、特に美術品の強盗を好むが、基本的には銀行強盗を行う。これまでに破壊した銀行の数は十二、破壊した博物館の数は二。肉体強化の魔法を断続的に使用している反動により、冷静な思考が続き、機転は回らない模様。

トーキョー・ザ・リップパー

性別：男



## 切り裂き魔

東京の夜を震撼させる切り裂き魔。元は魔法使いではなく、何種類もの刃物で犠牲者を襲う殺人鬼だった。通常犯罪者であった頃には警察の目から逃れようと必死だったが、魔法使いとしての力を得て後は、オルトスの特殊警察官たちとの戦いを楽しむようになった。犠牲者を増やすことより、魔法戦そのものを好む。エックス中毒ではないが、戦闘薬としてエックスを使用する。

キッドナツパー

性別：女



## 誘拐犯

主に子供を誘拐する魔法犯罪者。精神干渉系の魔法に長け、狙った対象を夢見心地のままに我が物とする。その気になれば町ひとつをまるごと掌中にすることも可能。自分の目の前で子供が傷付くことを決して許さないが、自分の見ていないところであればまったく気にしない、という極端な性質を有している。

ボム・ボム・ボム

性別：男



## 爆弾魔

広範囲に被害をもたらす爆弾魔。火炎の魔法を爆弾に重ねることで破壊力を跳ね上げている。一晩自由に暴れば、東京全土を火の海にすることも可能だと豪語して憚らない。元は紛争地帯を渡り歩く傭兵だったが、魔法の力を得ると同時に精神の均衡を大きく欠き、エックス中毒に陥り、破壊をばら撒く魔法犯罪者と化した。

“大地のグリモワール”  
タイタニウム

性別：男



## 結社幹部

人造生命。秘密結社〈ヴァンダーカンマー〉のA級エージェント。結社によって生み出された戦闘用DOLL。対魔法使いを想定された「歩く要塞」。その防御力は驚異の一語であり、戦車砲さえ軽く受け止める上に、魔法による攻撃も容易に遮断する特殊シールドを搭載している。米国で研究開発中の軍用型装甲車両——その試作機と思しき一両、通称「ヨロイ」を着込むことで、更なる堅牢さを得ることが可能。人の命は何とも思っていないが、動物の飼育は好む。

“月のグリモワール”  
カースワーズ

性別：男



## 結社幹部

呪詛使い。秘密結社〈ヴァンダーカンマー〉のA級エージェント。自身の筆舌しがたい不幸な生立ちから、常に世界を呪っており、周囲に不幸を振りまき続けている。その呪詛魔法は彼が眠っている間ですら効果を発揮し、魔力の弱いものは近づくだけで昏倒や心臓麻痺の危険がある。敵味方の区別なく効果を発揮するが、結社幹部はそれぞれ強力な魔力結界により自己をガードしているため、彼にとって生まれて初めてできた「仲間」といえる。

“星のグリモワール”  
シューティングスター

性別：女



## 結社幹部

砲弾使い。秘密結社〈ヴァンダーカンマー〉のA級エージェント。銃器による長距離戦闘を得意とする魔法犯罪者。一時的に呼吸から心臓の鼓動に至るまで、自身の生命活動を停止することで、一切のブレがない正確無比な狙撃をおこなう。彼女はいつも弾丸に「愛」を込めるのだと語っているが、その魔力を帯びた弾丸は肉体を貫通し、彼女のイメージする複数の標的を一筆書きのように射貫いていく。「仕事」以外は普通の女性でありたいと思っている。

“太陽のグリモワール”  
ソル

性別：男



## 結社幹部

魔人。秘密結社〈ヴァンダーカンマー〉幹部にして特A級エージェント。ひたすらに強い、徒手格闘を得意とする魔法犯罪者。対となる光と闇の魔法石が心臓と脳に埋め込まれており、その反発作用が生む異常な量の魔力が身体を駆け巡っている。光の魔法石は母から、闇の魔法石は父から受け継いだものというイメージはあるが、幼い頃の記憶が断片的に失われている。その謎を追い、かつて自分に2つの魔法石を埋め込んだ「炎に包まれた魔法使い」を探している。



## ●用語説明

**アクションフェイズ**：各刑事 / 犯人がチェックフェイズで決めた順番にターンを行なうフェイズ。

**アクション**：プレイしたカードに紐づいて行なえる特殊な行動。「交代」や「治療」などがある。

**エンドフェイズ**：ラウンドの終了の処理を行なうフェイズ。マナを得たり、プレイしたカードを捨て札にする。

**行動不能**：刑事の状態。そのラウンドのアクションフェイズでターンが来ても、アクション / 攻撃を行なえなくなる。

**コードナンバー**：刑事のステータス。警察内で与えられた序列。同時処理の際に参照することがある。

**コピー**：効果テキスト。効果の内容をそのまま使うことで、コピーした効果は必要なマナや消費するマナも満たさないと処理はできない。

**固有アクション**：魔法カードに記載されたアクションに関わらず行なえるアクション。

**スタートフェイズ**：ラウンドにおいて、最初の準備を行なうフェイズ。手札が 3 枚になるようにカードを引き、ダウンしている刑事がいたらもう一方を前衛に変更する。

**セット**：カードの状態。カード / タイルを裏向きに伏せて置くこと。**ターン**：フェイズ内の処理。各刑事 / 犯人がアクションフェイズでそれぞれが行なう行動のこと。

**ダウン**：刑事の状態。刑事のライフが 0 になったことを指す。ダウンした刑事は何も行えず、そのラウンドはターンも行なえない。

**ダメージ**：ライフを減らすこと。攻撃や効果などで発生する。

**チェックフェイズ**：呪文を詠唱して、そのラウンドにおいての行動する順番を確定するフェイズ。

**バッティング**：チェックフェイズで、犯人とプレイヤーのページ数が同じこと。バッティングしたプレイヤーはこのラウンドに行動不能になる。

**ハイト値**：魔法カードの要素で、犯人の攻撃に関連する値。対戦相手と比べ最も多い方が攻撃され、同じ場合はそれら全てが攻撃される。

**ページ数**：魔法カードの要素で、その魔法のページ数。アクションフェイズにおいて、少ない方が早く行動ができ、多い方が遅く行動する。

**マナ**：刑事や魔法カードの効果を使うために必要になるもの。エンドフェイズに得られる。

**ライフ**：刑事 / 犯人に設定されている生命力。刑事は 0 になるとダ

ウンし、犯人は 0 になると逮捕される。

**永続魔法**：魔法カードの効果の種類。永続的に効果が発揮される。

**検証**：アクションのひとつ。アクションフェイズに 1 回まで、自分の捨て札のカード 1 枚を山札の下に戻す。

**後攻**：アクションフェイズで、最も遅くターンを行なう刑事のこと。

**交代**：アクションのひとつ。アクションフェイズに 1 回まで、自分の刑事の前衛と後衛を入れ替える。

**公開時**：効果タイミング。チェックフェイズで、セットしていた魔法カードを公開した時に発揮する。

**功績**：ゲームの成果。ラウンド終了時に 12 以上の功績を、最も多く獲得している場合、勝者となる。

**攻撃終了時**：効果タイミング。アクションフェイズで、魔法カードによって攻撃を行なった後に発揮される。

**攻撃力**：魔法カードの要素。アクションフェイズの攻撃で、この値だけ犯人にダメージを与える。

**行動順**：アクションフェイズでターンを行なう順番。公開したページ数の少ない方から先に行動を行なう。

**治療**：アクションのひとつ。自分たちのライフを 3 回復する。もしくは、ダウンしている味方のライフを 1 回復し、復帰させる。

**自分**：プレイヤー自身のこと。

**式神**：「ミミカ」関連の限定効果。マナを横に置き、ダメージを軽減することができる。

**捨て札**：カードの状態。使用済みの魔法カードを指す。

**手札**：カードの状態で、手に持っているカードのこと。スタートフェイズで 3 枚に補充される。

**手柄**：手柄：アクションのひとつ。アクションフェイズに 1 回まで、功績トークン 1 つを得る。

**先攻**：アクションフェイズで、最も早くターンを行なう刑事のこと。

**前衛 / 後衛**：刑事の状態。前衛が攻撃を行い、効果を発揮し、ダメージを受ける。後衛はそれらを行なえない。

**速攻魔法**：魔法カードの効果の種類。即時に発揮される。

**直感**：アクションのひとつ。アクションフェイズに 1 回まで、手札 1 枚を破棄し、自分の山札から 1 枚引く。

**犯人**：刑事たちが戦う NPC（ノンプレイヤーキャラクター）。ライフが設定されているので、ダメージを与え 0 にすることができれば逮捕できる。

**妨害**：アクションのひとつ。任意の永続魔法 1 つを捨て札にする。

**錬成**：アクションのひとつ。🎲🎲🎲 を得る。

## ●世界観設定資料

### ▼巨大極東都市・東京

近未来の東京。

魔法技術の発展(技術に対する魔法の適応化)によって 2010 年代の現在には存在しない風景が一部に見受けられる。

- ・上空にぼつぼつと見受けられる飛行自動車(超高級なので数は多くない)
- ・全長 500 メートルを優に超す超高層ビルディング群
- ・全長一キロメートル級の新トーキョー電波タワー
- ・超巨大構造体が並ぶ新工業地区 / 新規海上埋め立て地等々……

東京の風景としては特に、耐震と建築の魔法適応によって巨大建築が作りやすくなっている。ワンメイド / 或いは軍事用分類で巨大企業が特殊車両や特殊飛行機を開発中だが、まだ市井に普及はしていない。

### ▼魔法

#### ○再生現象

17 年前、全世界規模で発生した、魔法の出現。別呼称として「現実の崩壊」「再生する伝説」「物語のめざめ」「幻想の復権」等が使われることもある。

発生理由については諸説あるが、現在の定説としては、米国、イェール大学に名誉教授として在籍する魔術師 R・ストロースの唱えた説が有力。すなわち、霊長類の脳進化におけるブラックボックス部分の活性化、または精神の高度な発達等によって、未知の高次元エネルギーが現実世界に誘導され、極限まで最接近したことで、世界全体が一夜にして変革を余儀なくされたのだ——というもの。

未知の高次元エネルギー、なるものが具体的に何を指すのかは議論が分かれる。

——世界はひとたび死して、再生したのだ。

そう断言する魔道宗家も存在する。

#### ○光の柱

17 年前の《再生現象》に伴い、太平洋某所上空に顕現した長大な光の柱。直径 10 キロメートル、全長は正確には不明。観測データによれば、大気圏を突き抜けて宇宙空間にまで到達しているという。

光の柱の周辺 100 キロメートルには侵入不可能領域——魔道宗家の言うところの魔法的結界が発生しており、接触の記録はなく、現在に至るも詳細

な調査は進んでいない。

先述の魔術師 R・ストロースによれば、この光の柱こそ《再生現象》の象徴、未知の高次元に触れるべく世界(地球)が伸ばした「手」のようなものであり、光の柱なくして全世界的な魔法の出現はなかったのだというが、現在のところ真偽は不明である。

#### ○魔法

幻想、伝説、物語の中にしか存在しないとされていた超常。多くの場合「使用者の意図に従って行使される超物理現象」となる。霊長(特に人間)にとっては「一部の者にのみ使用可能な才能であり、同時に、研鑽と成長が可能な技術」でもある。生物の中では霊長類(人間、およびごく少数のチンパンジーやオランウータン)のみが使用可能であり、その他の生物が魔法を獲得した場合「魔法を行使する生物」ではなく「魔法と一体化した生物」となることが確認されている。

#### ○魔法生物

魔法そのものと一体化した生物たち。人間のように技術としての魔法は行使せず、生得能力としてのみ魔法を行使し、研鑽や熟達などは基本的に行われない。飛行、外皮の装甲化、火炎放射、等が一般的。幻想、伝説、物語の中にしか存在しなかった怪物の姿を取ることが多いとされる。例としては、グリフォン、キメラ、ドラゴン、河童、人魚、等々。

#### ○魔法物質

魔法的な物質全般。魔道宗家が錬金術と呼ぶ種別の魔法と縁深い、とされる。精製や加工、生産にあたって魔法に関わる物品の構成素材として使われており、従来では不可能だった巨大建築のための最先端建材には魔法物質が 40%含有されている。これらの物質のうち、特別に高密度の魔力が込められた特別なものを、魔道宗家はオリハルコンやヒビロカネと呼ぶ。一般には噂のレベルだが、先進各国では魔法物質を用いた軍事兵器の本格的な試験運用が始まっている、とされる。なお、オルトロス(の)の攻撃魔導書や制服にも魔法物質は使われている。

#### ○魔法使い

人類の新たな可能性にして、魔法を持たない人間にとっての潜在的脅威。西暦 2034 年東京における魔法使いの割合は、およそ 1000 人に 1 人。



他地域、他都市に比べて、特に東京の魔法使い比率は多いとされるが、多くは魔導書を持たず、特殊警察官に匹敵する力は持たない。何らかの理由で魔導書を得た——或いは魔導書を持たずとも強力な魔法を操る怪人・魔人の引き起こす魔法犯罪は、東京の魔法的治安に対する脅威であり、魔法そのものを危険視する世論の根拠となっている。

#### ○魔導書

効率的かつ超高速の魔法使用を行うためのデバイス。主に書籍の形をとる。魔力の増幅効果をも有しており、魔導書を所有した魔法使いは、魔導書を持たない魔法使いに対して圧倒的優位を持つ。すべての特殊警察官、及び一部の魔法犯罪者は魔導書を装備している。

#### ○魔力

魔法を導く力にして、魔法に込められる力。魔法の強度や、魔法使いの力量を示す言葉としても用いられる。オセアニアにおける「Mana」が最も近い概念である、とされるが、現在の日本における公式文書では「魔力」が使用されている。

#### ○魔法犯罪

魔法を用いた犯罪は人間の犯罪の範疇には収まらない(発生する被害が通常犯罪に比して桁違いであったため事件後の保証が問題化した)として、立法上、災害として対応されている。魔法犯罪の原因、すなわち魔法犯罪者をどう扱うかについては現在も内外で議論が交わされており、結論が出ていない。実際のところはケースバイケース。軽度であれば裁判手続きを経て量刑が科されるが、重大な魔法犯罪者からは事実上人権を剥奪した上で対応する例が先進各国に於いても多く、問題視されている。

#### ▼警視庁刑事部魔法犯罪課 / オルトロス

魔法刑事たちの所属する特殊警察部隊。警部補以上の階級を持つ特殊警察官が、総じて十数名在籍している。魔法及び魔法使いを危険視する世論を受けて、特殊警察官は2人1組で相互監視を行いながらの活動が義務づけられている。この独特の活動スタイルが地獄の門を守護するという双頭の魔犬を想起することから、魔法犯罪課は「オルトロス」の通称で呼ばれる。

#### ○オルトロスと通常警察

基本的には通常警察からの要請という形でオルトロスは出動する。

#### ▼オルトロスの魔導書(攻性魔導書)と制服

##### ○二四式魔導書

ブラック・ブック。十年前に開発・配備された攻性魔導書。書籍型の魔法使用デバイス。質実剛健のパワー型魔導書。警察手帳に似たデザイン。エンジンが使用する。

##### ○三三式魔導書

カスタム・ブック。昨年に開発・配備されたばかりの新型攻性魔導書。書籍型の魔法使用デバイス。個人用調整が施された最新鋭の魔導書。使用者に合わせてデザインされており、サイズもさまざま。タケル、ルドラ、トキオ、ネオン、ユメコが使用する。

##### ○三〇式魔導書

デジタルガジェット型の魔法使用デバイス。三三式に比べるとピーキーで扱いづらい。ミミカが使用する。

##### ○形式不明魔導書

ヨハンが使用する詳細不明の攻性魔導書。石版型の魔法使用デバイス。十年前の《再生現象》のずっと以前から存在するという噂がある。

##### ○二四式制服

旧式の耐弾防刃抗魔ジャケット。耐弾防刃性能に優れ、魔法に対しては「正面から耐久する」タイプの抗魔術式が組み込まれている。ただひたすらに頑丈がコンセプトの安心設計だが、デザインの拡張性は低い。

##### ○三三式制服

新型の耐弾防刃抗魔ジャケット。二四式とはコンセプトが異なり、魔法を「逸らせることでダメージを無効化する」タイプの抗魔術式が組み込まれている。制帽が必ず付属する以外にはデザインの拡張性が高く、特殊警察官からの評判もよい。

#### ▼DOLL

魔法によって作り出された人造人間。いわゆるアンドロイドである。外観は見分けがつかない程に人間に酷似させつつ、内部については魔法を用いて作成された機械類の組み合わせによって構成する——というものが一般的。肉体を造り上げた後、魔法使いの力を賦与することではじめて起動する。主人の命令がなくては動かないロボットのようなもの、と社会的には認識されていたが、数年前、自由意志と思考力を有していると称するDOLLが現れ、幾重ものテストの結果、国連の専門機関であるWMO(世界魔法機関)によって該当DOLLの自由意志と思考力が認定されるに至った。現在のところ、日本では未だDOLL関係の法整備は進んでおらず、DOLL一人につきは必ず一名の所有者を登録することが義務づけられており、DOLLの破壊は未だ殺人ではなく器物破損の域に留まっている。

#### ○魔法適性を持つDOLL

魔法を使用するDOLLは殆ど存在しないが、ゼロではない。

#### ▼魔道宗家

魔法・魔道はかつてより存在しており、17年前の《再生現象》以前には見え方が違ったに過ぎない——とする伝統的オカルティストたちが世界中に存在する。中でも一部の伝統的オカルティズムの宗家の当主やその家系の子供たちが実際に魔法を発現させ、話題となっている。日本においては陰陽道の賀茂家当主とその一門が魔法使いとしての力に目覚め、ただちに政府との交渉を経て、当主と一門を中核とする新たな政府機関を設立するに至った——として広く知られている。

#### ○《古き世界》説

17年前の《再生現象》以前から魔法は世界に存在しており、かつての伝説や幻想、物語の中には、すべてではないが真実もあったのだ、とする主張。ほぼすべての魔道宗家が同様の主張を行っている。これらの説によれば、古き世界には魔法が満ち、数多の魔法生物が存在し、幻想と現実とは共存していたのだという。

#### ○秘密結社《ヴァンダーカンマー》

政府権力と結び付くことなく、独自の道を行くと決めた魔道宗家のひとつ。17年前の《再生現象》では不足、我々が求めるは更なる再生、更なる飛躍、更なる予言の成就であるとして活動を続けている。大目的は「魔界の拡大」及

び「魔界との接触」であると言うが、詳細は不明。星辰の導きのままに魔法犯罪を発生させる例も多く、魔警にとっては宿敵。

#### ○《御子》

魔道宗家の多くが特別視する存在。17年前、《再生現象》が発生した瞬間に母胎の中で生命を得て、さらに魔法適性をも有する子供たちを指す。きわめて強力な魔術師へと育つ可能性が高いとされる。オルトロスのメンバーでは西園寺タケルにその噂がある。

#### ○エックス

たびたび魔法犯罪に使用される、危険な魔法薬。使用者に多幸福感をもたらすが、魔法使いが使用すれば一時的に魔力を急激に上昇させ、本来以上の強力な魔法の行使を可能とする。通称エリクシール。錬金術の奥義の一種と同じ名が付けられているが、あくまで通称。製造方法はさまざまだが、原料の一部が必ず共通する。地球上には存在しない黒い砂——魔界の欠片である。

#### ○疑似魔導書

大都市に蔓延し始めている違法魔導書。本来、すべての魔導書は公的機関(および公的機関として政府の協力関係にある魔道宗家)の厳重な管理下に置かれているが、疑似魔導書はその限りではなく、闇ルートでの売買が行われている。外装の一部に必ず黒い砂(魔界の欠片)が埋め込まれている、という特徴がある。正規の教育や訓練を受けていない魔法使いたちがこれ入手し、魔法犯罪を引き起こす例が多発しており、社会問題と化しつつある。

#### ○オルトロくん

魔警と市民のきずなを強めるために、魔法犯罪課のシンボลมスコットとして警察犬をベースに作成された。名前の由来は魔警の通称オルトロスから。魔警の防犯ポスターなどに使用されるが、最近では携帯ストラップやメモ帳などの各種グッズも作成されている。若者の間で、キモかわいいのが癖になると密かな人気が出てきている。