

少女がみた夢

† セッショントレーラー †

ある日、あなたは不思議な夢を見た。
夢に出てきた高貴な女性は「魔法少女になって、世界の希望を繋いでほしい」と囁いた。
その言葉に応じ、あなたは不思議な小動物と出会い、日常はがらりと変わった。
一人の無力は少女は切ない夢を見た。
自らの名前に相応しい色を、真っ白い画板(せかい)に描きたいと……
しかし、何度描けど、彼女の望む色(ゆめ)は見つからなかった。
少女の心に絶望の種が育ちつつあるのを見届けた、一人の男は種に水を与えた。

ダブルクロス The 3rd Edition 魔法大戦ステージ サンプルシナリオ
『少女がみた夢』

ダブルクロス……………それは裏切りを意味する言葉

† レギュレーション †

当シナリオは、魔法大戦ステージの雰囲気を経験して貰うことを目的にしたチュートリアルのサンプルシナリオです。
プレイヤー人数：3～5人
プレイ時間：3～5時間（キャラクターメイキング含まず）
必要システム：基本ルールブック1～2、上級ルールブック（あったほうがよい）
シリアスレベル：ドラマチック（絶望の種破壊には、PL人数点のタイタス昇華が必要）

† ハンドアウト †

<p>各 PC には以下の設定が付属される。 最低でも以下の設定に叶うキャラクターが望ましい。</p> <p>PC ①：まだ魔法少女に目覚めていない中学生 PC ②：UGN から来たばかり魔法少女 PC ③：ベテランの魔法少女 PC ④：女王に仕える“使い魔” PC ⑤：PC ②に憧れる新米魔法少女</p>	<p>PC① ロイス:小野寺紅葉 P:友情/N:不安 クイックスタート：扉の鍵 不思議な夢をみた翌日、あなたの前に不思議な動物が現れた。PC4(又はクロスケ)と名乗る動物は、貴方に魔法少女になってほしいとお願いした。 それはそうと、友人の小野寺紅葉が最近暗い表情をしている。なんとかカになれるだろうか？</p>
<p>PC② ロイス：“誘惑者-ロメオ-” P:執着/N:嫌悪 クイックスタート：蒼い華 貴方は UGN からやって来た留学生だ。 K 市に来た目的の一つは地の絶望を掴むことだ。 転入初日、ワーディングに誘われた貴方は、FHと名乗る組織のエージェント“誘惑者”から宣戦布告を受けた!!</p>	<p>PC③ ロイス：霧谷雄吾 P:尊敬/N:劣等感 クイックスタート：麗しき道標 貴方はベテラン魔法少女だ。 魔法少女達の後援者である UGN 大使:霧谷雄吾から、絶望の種子を育てようとする組織が学園に潜伏中という情報を得た。PC2と協力し、捜索し排除してほしいとのこと。貴方は二つ返事で了承した。</p>
<p>PC④ ロイス:PC① P:有為/N:憐憫 クイックスタート：白き誘い手 貴方は、UGN 女王に仕える“使い魔”だ、 UGN は緩やかな死に向かっている。柱たる女王クイーン・ユニバーサルが不治の病に臥せているからだ。UGN を救うには次なる女王を探すしかない。 貴方は命を受け、扉の鍵たる PC1の下に向かった。</p>	<p>PC⑤ ロイス:PC2 P:憧憬/N:脅威 クイックスタート：迷迭香の誓い 貴方はかつて何かを呪って絶望の種子となり PC ②によって救われた存在だ。 あの人に近付きたい、弱い自分から変わりたい。 その一念から貴方は魔法少女になった。 今の貴方ならカになることができるのだ!</p>

† オープニングフェイス †

オープニングフェイスは指定が無い限りシーンプレイヤー以外では登場できないとする。

シーン0:クイーンの願い

解説

クイーンユニバーサルが夢の中で語りかけるシーンいわゆるアバンタイトルである。シーンプレイヤーは存在しないが、PC1はこのシーンの情報を得ている。そのことをGMは伝えること。

描写

映画やマンガで登場するようなファンタジー世界の城、その中の一室に簡素ながら気品ある調度品が並ぶ。真ん中に位置する天蓋付き寝台に女性が一人横たわっている。

時折、苦しそうな息をすることからこの人物が重い容体である事がわかる。

この人物こそ稀代の魔法少女であり、UGNを統べる女王:クイーンユニバーサルである。

女性は、うわ言のように虚空に向かって語りかける。

セリフ:クイーン・ユニバーサル

「私の声が届く者よ。聞いてください。
今、世界には数多の絶望の種子が撒かれました。
絶望の種が芽吹くごとに希望が枯れていきます。
どうか、絶望の種子を摘み取り、人の希望の芽を守ってください。
そして、閉ざされた未来の扉を開く鍵たる資格のある者よ。今こそ眠りから覚めの時です。
もはや私の手にある鍵は錆び付き、閉ざされた扉を開くことが叶いません。
貴方の内にある鍵を見つけてください。
それこそが、未来を世界にもたらす最後の希望なのです……」

結末

まるで電池がきれたかのように、声はしばみ消えて行く。

シーン1

解説

PC4がクイーンユニバーサルの依頼を受け、扉の鍵たる資格ある者を探し、導く役割を与えられるシーン

描写

シーン0の後、選ばれた使い魔がクイーンの前に並ぶ。クイーンは天幕に隠れて様子は分からないが、人影が半身を起こしてこちらを向いていることはわかる。

セリフ:クイーン・ユニバーサル

「今、扉の鍵となれる可能性をもつ者に向けてメッセージを送りました。

貴方達は、聖なる水鏡に映った少女の下に向かい、

その子が未来の扉を開く鍵となるように導いてください」

結末

PC4が部屋におかれた水鏡を除くとPC1の姿が映る。

シーン2:日常の終わり(PC①)

解説

不思議な夢(シーン0)をみたPC1が目を覚まし、PC4(又はクロスケ)と出会うシーン。早朝の自室をイメージしているがPLの提案があれば自由に変えてよい。

描写

PC1が不思議な夢をみて目を覚ますと、目の前には人語を話す不思議な動物がいた。

セリフ(PCが3人以下の場合)

「初めまして、PC①。

僕の名前はクロスケ。UGNという魔法の国から やってきたんだ☆」

「突然かもしれないけど、PC①には類い稀なる魔法の資質が眠っているんだ。だから魔法少女になって、困っている人を助けてほしいんだ」

※PC④がいる場合はこのセリフをみせてもいい。

「自己紹介」

「UGNから来たこと」

「PC①に魔法少女になってほしい」

この3点をPC1伝えるようPC4に伝えること。

※以後、PC1が拒まない限り、PC4はPC1の同行者として扱われる。

シーン3:園芸家と一輪の華(PC②)

解説

UGNから留学して来たPC②に対してFHのエージェント“ロメオ”が挑発するシーン。

描写

一般的なホームルームが行われる。

セリフ:教師

教師「今日から同じクラスで学ぶPC②さんです。PC②さんは当校の姉妹都市となったUGNからの交換留学生です。分からないところがあったら教えてあげてください。では、PC②さん自己紹介をしてください。」

描写

PC②がクラスメイトに自己紹介を行った直後、学園内に《ワーディング》が張られ、全員が石像のように硬直する。そして、経壇の上に仮面を被った学園生が腰掛けている。

セリフ:ロメオ

「エキストラの諸君には少し眠ってもらったよ。

君と二人きりで話をしたいと思ったからさ。」
「僕はファルスハーツに属する者の一人。いくなれば君達UGNの敵だ。」
「そうだね、僕のことは“ロメオ”と呼んでくれ」
「君達、UGNは自らは魔法を用いるのに、それを秘匿し
いわば専有している。
人は秘められた可能性、内なる衝動を解き放ち覚醒す
べきだと思わないかい？
僕は、それが使命だと思っているんだ。」
「やはり君達とは相いれないようだね。それじゃあ、ひと
つゲームをしよう。
僕はこれからこの学園にいる一人の人物を覚醒させる。
君がそれを妨害または阻止することができれば勝ちだ。
僕はこの学園から手を引こう」
「君が負けたら——そうだね、僕のものになってもらおう
か？可憐な華よ。」
「さあ、“ジュリエッタ”を手にできるのはどちらか、ゲーム
を開始しよう」

描写

いつの間にか“誘惑者”は姿を消し、ホームルームが再
開される。

シーン4: 守るべき日常 (PC③)

解説

PC3が霧谷雄吾より、FHエージェント探索と追討を依頼
されるシーン

描写

『桐浦学園都市観光協会』という看板を置かれた建物、
これがUGNの非公式大使館であることを知るものは少
ない。
その一室、PC③はUGNの非公式大使である霧谷雄吾
と対談していた。
霧谷は優雅な手付きで薫り高い紅茶をサーブし、PC3に
出す。

セリフ: 霧谷

「PC③さんにはお忙しい中ご足労頂きありがとうございます。
火急の用件と申すのは、魔法の源とされるレゲネイドウ
イルスを意図的に活性化させようと目論む組織の存在
が判明したからです」

「解っているのは、『FH(ファルスハーツ)』と呼ばれる組織
名のみ。」
「ご存じとは思いますが、レゲネイドウイルスは私たちに
魔法と呼ばれる力を与えてくれますが、反面、常に私た
ちの意識を
侵食し、本能を無差別に解放しようとはたらきかけます。
衝動を抑える意識や訓練を積んでいない者が不用
意に覚醒、魔法を多用すれば、レゲネイドウイルスに意
識を支配され、自らに眠る黒い感情が発芽し……やが
てジャームと呼ばれる存在に墮してしまうでしょう。」

そのことが公となれば、魔法……そしてUGNの存在がこ
の国に受け容れられることはなくなるでしょう。」
「これも又真実ではあります。しかしながら、環境が整わ
ないうちに魔法を公開することは、この国の日常を壊す
ことになります。
そして、悪意的に衝動を解放させる行為を見逃すわけ
にはいきません。」
「今、UGNから研修生としてPC2さんがやってきていま
す。彼と協力してFHの陰謀を阻止してもらえませんか？」

結末

PC③がFHエージェントを調査することを理解すればシー
ンをきってよい。

シーン5: 不変の誓い (PC⑤)

解説

PC⑤が魔法少女になり、FHの存在を知るシーン

描写

薄暗いどこか(場所はPLが自由に決めてよい)、PC5は
クロスケの力を借りて魔法少女へと覚醒する。

セリフ: クロスケ

「これで君も魔法少女だよ」
「君が望んでいた——力は君のものだ」
「ところで早速なんだけど……魔法の力を悪用しようと
する組織が活動し始めたようなんだ」
「丁度今はいった情報だと、君の恩人のPC②が、その組
織の人間と対決することになったようだね」
「君は……どうするかい？」

結末

PC⑤がPC②の力になることを決意した時点でシーンを
きってよい。

†ミドルフェイズ†

固定イベント

シーン6:緑銅の兆し(PC2)

解説

PC②が紅葉に近付く毒牙の存在に気付くシーン

描写

休み時間PC②の回りには幾重もの人だかりが連なり、他愛もない質問攻めが繰り返される。

セリフ

「PC②さん、UGNからきたんだって？」

「どんな国なの？」

「親はどんな仕事しているの？」

描写

質問攻めに痺痺したころ、紅葉の元に息を飲むほどの美男子が近づき、彼女を連れて教室を出て行くことが分かる。

PC②は目標値:5の〈知覚〉判定に成功すれば、オープニングで出会った男と同じ感じがする。

セリフ

「今の人？ 三年の香々見先輩だよ。中等部でもトップクラスの美形でファンクラブもあるらしいよ」

「小野寺さん、先輩と付き合ってるのかな？」

結末

PC2が香々見と紅葉が連んでいる事が解ればシーンをきってよい。

シーン7:紅よりも紅き赤(PC①・PC④)

解説

PC①(PC④)が紅葉の悩みを知るシーン

描写

下校中、PC①(PC④)は、紅葉と出会う。彼女が所属する美術部では、コンテストの提出期限が迫って来ており彼女は画板を持っている。その表情は暗く沈んでいる。

セリフ:紅葉

「PC①は今日も元気そうだね」

「実は、コンテストに出す絵が納得いく色が出なくて……

絵の具混ぜてたら徹夜しちゃった」

「どうしても納得できる赤色ができないんだ」

「ごめんねこんなこと言っちゃって」

「紅葉なんて名前なのに、綺麗な赤が出ないのは笑話だよだね」

〈知覚〉で目標値:7の達成値を出すと、紅葉は心の中に絶望の種子が芽生えつつあるのがわかる。

PC1が絶望の種子について問うた場合、PC④は『魔法

大戦』レギュレーションにかかっている内容について説明してよい。

これは判定は必要としない。魔法少女や使い魔なら知っている常識だからだ。

結末

PC①が紅葉が悩んでいるということに関心をもったところで、紅葉と別れる。そのままシーン8へ移行する。

シーン8:邂逅(全員登場を推奨)

解説

PC①がジャームと魔法少女について知るシーン

描写

紅葉のことを考えていたのか、それとも痺気に誘われたのか？ PC①は普段は立ち寄らない路地裏に迷い込んでしまう。

そこには、待ち構えていたかのように異形の生物(ジャーム)が何かを貪っていた。

ジャームは、PC①をみつけると新たな得物とばかりに襲いかかってくる。

GMは、全PCに登場を促すと良い

セリフ:野良ジャーム

「グオオオオ!!」

戦闘となる。

敵は、ジャーム:クラスター×3(基本2P264)とする。PC人数が3人の場合は2体に減らす。

PCとジャームはそれぞれ列々のエンゲージとして纏まっている。PCとジャームとは5m離れている。

結末

全PCが出迎え、PC①にジャームの存在が説明されたらシーンを終えてよい。

情報収集

情報収集では以下の情報が収集できる。

1. FHとは?

〈情報:UGN、裏社会〉6

組織、代表、規模すら特定が出来て居らず、計画を察知して対処するしかできない謎の組織。

解っていることは、意図的にレネゲイドウイルス発症者(魔法少女)を増やすことを目的としているとされることのみである。

“ブラックドロップ”と呼ばれる強制的にウイルスを発症させる薬品を好んで用いるため、被験者が暴走しシード、次いでジャーム化してしまうことも多く、FHの行動は魔法少女にとって害悪であり、阻止することが求められる。

2. ブラックドロップ

〈情報:UGN、裏社会〉〈知識:魔法〉8

FHが精製する謎の物質。成分等は一切謎であるが、高

濃縮のレゲネイド活性剤であることはわかっている。

これを接種した者は、アンノウンでもシンドロームに発症する。ただし、適正の薄い者は即座に自我を失いシードとなり暴走する。

ブラックドロップは、心の中に強いネガティブな感情があればあるほど覚醒率が高いとされる。

3. シードとは？

判定は必要ない。行動も消費しない

ブラックドロップに絶えきれず、自我を失い暴走しかけた存在。調査に長けた魔法少女の間では、その身に【絶望の種子】と呼ばれる物質を内包しているといわれる。原則、ジャームと同じように救うことは不可能であるが、極めて希な例として、シードと極めて強い絆(Sロイス)を持つ者がシードの絶望を受け容れた時に絶望の種子が死滅し、元のアンノウンに戻った例がある。

4. 小野寺紅葉

〈情報：噂話〉6

桐浦学園中等部の生徒。美術部に所属している。課題に向けて綺麗な赤色を出そうと試行錯誤しているが、色が決まらず、絵の完成を諦めようか悩んでいる。

〈情報：噂話〉8

美術部の先輩で香々見光司にアドバイスを求めているようだ。

5. 香々見光司

〈情報：噂話、裏情報〉4

学園中等部3年生、美術部に所属している。非常な美形であり学年を問わずファンが多い。

〈情報：噂話、裏情報〉6

噂によると、彼は人の心を魅了する魔法としか言えないような能力を用いる。また、怪しい人物と接触がある。

〈情報：噂話、裏情報〉8

戸籍に香々見光司という名前は存在せず、彼は架空の人物である。なんらかの目的で身分を偽装し、学園に入り込んでいると考えていい。

6. 誘惑者—ロメオ—

〈情報：UGN、裏社会〉6

桐裏学園都市で精力的に活動しているFHエージェント。ロメオとはイタリア語で、色男・女たらしを意味するスラングでもある。

交渉術に長けており、言葉巧みに対象のコンプレックスや悩みをつき、オーヴァードとして強制覚醒させる作戦を好む。

魔法を用いた変装の達人でもあり、現在は桐浦学園に潜伏しているという情報もある。

シーン9:異色の紅

解説

紅葉の異変に気づくシーン

描写

翌日の登校時間

紅葉はPC1に絵の着想が見えて来たという。

うれしそうな表情とは裏腹に、ま紅葉の表情はまるで病人のように血の気が無い

セリフ：紅葉

「部の香々見先輩がアドバイスしてくれたんだ」

「これで望んでいた赤が描けるよ」

「染料は——秘密なんだ」

「顔色が悪い？ 昨日も徹夜しちゃって」

描写

彼女はキャンパスを見せてくれる。描かれた赤色の紅葉は炎のように、いや命の光のように赤く見入られるような彩りをなしていた。

情報収集2

情報収集では以下の情報が収集できる。

6. 染料の秘密

〈情報：噂話〉〈知覚〉2

明らかに市販されているものではない。むしろ本能的に嫌悪感を抱くなにかがある。

〈情報：UGN〉〈知識：魔法〉6

恐らく染料の原料は紅葉本人の命の光をレゲネイドウィルスでコーティングしたものではないかと思われる。本人が覚醒しているかどうかは不明だが、このまま絵を描き続ければジャームに墮してしまうだろう

フックイベント

解説

PC①が紅葉を止めようとする。またはPC2が香々見を問い詰めようとした場合に発生する。

描写

放課後、香々見と紅葉が画板を前に深刻な表情で話している。

セリフ：紅葉

「先輩。私、まだ自分の紅色に満足できません」

セリフ：加々美(ロメオ)

「君の能力はまだ目覚めきっていないんだよ。」

「そのためにはもっと心の内に眠る衝動を解放する必要がある」

「衝動？」

「そう。稀大の偉人は皆、内に眠る衝動を解放することで、常識の壁を突破して来た。君も今の壁を越えるには目覚めなければならない」

描写

香々見は懐から漆黒にきらめく物質を取り出すところにPC達が登場する。

セリフ：加々美(ロメオ)

「やあ。出場亀は無粋だとは思わないかい？」

魔法少女たち

「悪いけどもう一息なんだ邪魔はさせないよ」

「君たちの相手は、これがつとめる。
どうしても僕を止めたいなら屋上まで来ると良い」

描写

香々見は紅葉の描いたスケッチブックの絵を切り取り投げる。絵は生きているかのようにPCに襲いかかる。直後、二人はシーンから退場する。

解説

戦闘になる。
敵はジャーム：ブラスター、ジャーム：クラッシャー(基本2P 264)のデーターを使用する。
PC側と敵との距離は5m、敵味方共々のチームごとに同一のエンゲージに固まっているとする。
なお、PC①はこのシーンでは《ドレスアップ!》を使用できない。
時間や侵食率次第では、戦闘は省略してもよい

※トラブルシューティング

PCが香々見と紅葉を逃がさないという意志を示した場合は、今は聞すべき時ではない。
決戦の場は次のシーンであると公開するといひ。

シーン10:走り始めた未来

解説

PC1に魔法少女の説明をし、PC1が魔法少女になる決意をするシーン

描写

紅葉は香々見と共に消え去り、目の前には散り散りになったスケッチブックの破片のみが残る
もし、紅葉が香々見の誘惑を受け入れシードとなった場合、救えるのは彼女と強い絆をもつPC①しかない。このことはPC④(またはクロスケ)を通じてPC①に伝えること。

結末

PC1が魔法少女になり、紅葉を救う決意をしたならシーンを閉じてよい

✦クライマックスフェイズ✦

シーン11:赤き博覧会

解説

桐裏学園の屋上、天には血のように赤い月が映っている。
屋上には香々見と、黒い結晶を手にした紅葉が待っている。

セリフ:加々美(ロメオ)

「思ったより早いね。さすがは魔法少女というところか」
「そういえば自己紹介がまだだったね。
僕の名は…春日大暉。FHのエージェントだ」
「ひとつ質問しよう。
君達は魔法を隠そうとする。魔法は、その人に与えられた可能性であり才能であり、権利だと考えたことはないか?」
「僕にはまるで君達は、魔法に取憑かれその優生者の権利を死守する愚者にみえるね」
「だから僕は、可能性を望むものにこうやって羽ばたくチャンスを与えているんだ」
「——少なくとも彼女は、この可能性を望んだよ?種のままでいるのは嫌だってね」

セリフ:紅葉

「PC①。私、何もできない今のままじゃ嫌なの!
今すぐにでも、今の私から変わりたいの!!!」

描写

紅葉が、黒い何かを飲み込む。
紅葉の悲鳴と共に身体からどす黒い何かが吹き出す。

セリフ:ロメオ

「さあ、チャンスは与えたよ。この力を使いこなせるかどうかは——君次第だ。
新しい君に名前を与えるよ……
——そうだね。君は今から“クリムゾン・ティアーズ”だ」

セリフ:紅葉(クリムゾン・ティアーズ)

「お願い。私の邪魔をしないで……邪魔をするなら……
PC①でも許さないよ」

解説

紅葉は虚ろな瞳でPCにむかって歩み出す。
最終戦闘を開始する。
ロメオは、1ターン目に紅葉のコンボをみて
「——制御し切れていない。出来損ないか」
と失望する。
2ターン開始と同時に《瞬間退場》を使用して退場する。

紅葉は、HPが0以下になると《不死不滅》を使用する。
即座にHPが30となる。
PC4(またはクロスケ)は、絶望の種子が露出し
今なら浄化ができるかもしれないということがわかる。

小野寺紅葉

◆データ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：ブラムストーカー／サラマンダー

コードネーム：クリムゾンティアーズ

能力値

【肉体】3

【感覚】5

【精神】5

【社会】1

技能

〈芸術：絵画〉2

〈射撃〉2

〈RC〉4

〈意志〉1

〈情報：噂話〉1

【HP】142 【行動値】16

装甲値：1

侵食率：150%（ダイス+4個）

取得エフェクト

《生命増強》4

《終末の炎》4 攻撃LV×5 HP-攻撃

《紅の刃》5 攻撃6

《血の宴》4

《ブラッドバーン》2攻撃LV×4 HP-5

《始祖の血統》2 ダイス+4

《不死不滅》3

※侵食率の修正込

◆コンボ

ブラッドペイント

ダイス：13(23) クリティカル値：8(7)

攻撃力：34 範囲：範囲（選択） 距離：視界

赤熱化させた自らの血液を高圧で噴射する。

1シナリオに4回まで使用可能。

使用后、HP-25する。

マイナーアクションで《終末の炎》を使用する

※（）内の数値は、“ロメオ”のエフェクトでサポートされた時の数値（1ターン目のみ）

■戦闘プラン

最も人数の多いエンゲージに対してブラッドペイントを使用する。同数のエンゲージが複数在る場合はPC1の居るエンゲージを狙う。

HPの減少は気にしない最大数を消費し破滅的行動を続ける。

HPが0になると《不死不滅》を使用。戦闘不能を解除しHPが30回復する

◆解説

PC①のクラスメイト。

美術部に所属している。絵画が得意。自分らしい色を表現しきれずに悩んでいる。

春日大暉

◆データ

ブリード：トライブリード

シンドローム：エンゼルハイロウ／ソリス／ノイマン

コードネーム：誘惑者－ロメオ－

能力値

【肉体】1

【感覚】6

【精神】2

【社会】3

技能

〈芸術：演劇〉6

〈射撃〉4

〈RC〉4

〈交渉〉4

〈情報：噂話〉3

〈情報：裏社会〉3

【HP】54 【行動値】14

装甲値：0

侵食率：150%（ダイス+4個）

取得エフェクト

《生命増強》1

《蘇生復活》1

《リフレッシュ》1

《瞬間退場》1

《戦いの予感》2

《狂戦士》3

《タブレット》4

《戦術》4

◆コンボ

甘い誘惑

セットアッププロセスで《戦術》使用。メジャーアクションで《タブレット》+《狂戦士》を使用

対象のダイス+10個 クリティカル値-1

■戦闘プラン

紅葉から5m後方の別エンゲージに存在し、セットアップフェイズで《戦いの予感》を使用する。行動値を34に変更し、甘い誘惑を使用する。

1点でもダメージを受ける、または2ターン開始時に《瞬間退場》でシーンより退場する。

重圧を受けた場合は即座に《状態復元》で回復し、戦闘不能時は《蘇生復活》を使用する。

◆解説

『FH』のエージェント。

魔法であらゆる姿・人物と呼ばれ正体は不明。

自らは直接的な破壊活動は行わず、魔法少女（候補者含む）を誘惑教唆し、シードに仕立て上げることから、某有名戯曲になぞらえ“ロメオ”と呼ばれる。

† エンディングフェイズ †

バックトラック

紅葉は【Dロイス:絶望の種子】を1個有する
従って、判定できるダイス数が+1個される。

シーン12: 物語の始まりa (PC④)

描写

PC④、PC⑤のエンディング。UGNの施設か隠れ家など置かれた鏡(水面などでもよい)にクイーン・ユニバーサルの姿が映る

セリフ:クイーン

「今、新たなる“扉の鍵”が生まれました」
「PC①さんこそ、“UGN”の……いえ、全ての魔法少女の未来を紡ぐことが出来る、希望の光なのです」
「どうか、彼女が健やかに育つことが出来るように導いて下さい」

結末

PCが答えたらシーンは終了

シーン13: 日常の守り手 (PC③)

描写

『桐浦学園環境協会』執務室にて霧谷雄吾と面談する。

セリフ:霧谷

「PC③さんのお陰で、学園内にはびこる怪しい影を断つことが出来ました」
「『FH』、彼らの言には一理はあるかもしれませんが。しかしそれでは、理性無く暴れ回る猛獣と変わりありません」
「魔法少女の存在を認知してもらうためには、彼らの存在を許すわけにはいきません」
「PC③さん。これから力を貸してもらえますか？」

結末

PCが答えたらシーンは終了

シーン14: 更なる挑戦 (PC②)

描写

学園の屋上や小高い丘など、見晴らしい場所、そこに佇んでいると、背後から気配を感じ取る
背後には仮面をつけた男性(誘惑者)が立っている。

セリフ:誘惑者

「まさか僕の計画を阻止されるとは思わなかったよ」
「約束通り、今回は引き下がろう」
「だが、1つ欲しいものが出来てしまった」

描写

誘惑者はPC②に向けて何かを投げつける
PC②が対応するならば【自動成功】する
投げつけられたのは薔薇の花束である。ガードやカウン

ターに類するアクションをした場合は、花束は【破壊】される。

セリフ:誘惑者

「これは挨拶だよ。PC②」
「一次こそは、君を倒す」

描写

いつの間にか誘惑者の姿は消えており、薔薇の花束だけが残る

シーン12: 物語の始まりb (PC①)

解説

小野寺紅葉の【絶望の種子】を破壊できたことを前提としている。万が一、紅葉が【死亡】、又はジャーム化した場合は紅葉がいない空虚な日常を演出して欲しい

描写

翌日の学園、何事もなかったかのように日常が繰り返されている。そこに、始業ギリギリに紅葉が駆け込んでくる

セリフ:紅葉

「PC①ごめんね。心配かけちゃったね」
「昨日の件で先生に怒られちゃった」
「やっぱり、自分の欲しい色は、時間をかけて地道な努力を積み重ねていくしかないよね!」

描写

退屈だが、かけがえのない日常が戻る。だが、運命の歯車はPC①を起点にゆっくりと動き始めた……。

その他、エンディングで行い事があればGMに承諾を得た上で自由に表現してよい。

アフタープレイ

エンディング終了後にアフタープレイを行うこと。
経験点計算は、以下のようにする。

小野寺紅葉の絶望の種を破壊できた:6点
小野寺紅葉を救えなかった :4点
“誘惑者”を戦闘不能にした :(+1点)
※紅葉は【Dロイス:絶望の種子】を1個有するため、基本経験点+1される(加算済)