



所要時間：1～2時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：必須

推奨する関係性：魔術師とその非常用生贄

異界の発生原因：異界の力を望む者による魔術

パートナーの命を握りたいあなたに

このシナリオは「カレントシティ」の設定に「魔術師」と「魔術」を追加し、日常の裏側で起こっている「かけがえのない日常を維持する者たちの戦い」を描くものです。

そのための尊い犠牲として、バインダーは常に「魔術の生贄候補」としてシフターを連れ歩くことになります。

あらすじ (プレイヤー向け)

このシナリオでは、バインダーは様々な魔術を操る現代の魔術師として、三日月財団からの依頼を解決することになります。

魔術でどんなことができるのかは、あなたの想像力次第です。
あなたが想像するあらゆることが、現実世界でなら——それに見合った代償が用意できれば——行使することができます。

けれど異界は現実とはことなるルールで動いている世界です。
どれだけ偉大な魔術師であっても、異界で好き勝手に魔術を行使することはできません。

そのため、魔術師は助手として「シフター」の力を持つ者を常に同行させ、いざという時にはシフターを生贄にすることで強力な魔術を行使します。

魔術師と助手、魔術師と生贄、そんな関係性を存分にお楽しみいただけたなら幸いです。

さて、魔術師たるあなた。

今回の依頼は、ある魔術師の失敗によって発生したという異界の消去です。

この異界は現実世界から「双子」を次々に取り込み、今も拡大を続けています。

このまま放置すれば、どんな影響が出るかわかりません。

「助手さん」と一緒に、いつものように解決をお願いしますね。

詳しいストーリー（GM向け）

このシナリオはシフターを連れ戻すために異界を一緒に走る——のではなく、バインダーが異界を消去するために、シフターを連れ回すストーリーです。

キャラクターを作成する際には、プレイヤーには「三日月財団から依頼を受けるような魔術師」を作成するように伝えてください。

一方、シフターはバインダーが個人的に連れてくる助手であり、非常時には生贄とすることで魔術を強化するための使い捨ての存在となります。

ふたりがその関係性をどう思うかを、ストーリー中にうまく組み込めるよう、シフターは積極的に「どうせ使い捨て」だとか「いざとなったら使ってください」だとか「殺さないで」だとか発言していきましょう。

バインダーがシフターの命を握っているという事実を意識してもらうことで、より関係性に深みが生まれるはずです！

情報の扱い

このシナリオは「バインダーが主導権を持ち、シフターを連れて探索する」という、普段の「シフターが異界を見る」構造から少し変化したものとなっています。

プレイヤーが異界の設定や情報を欲した場合、GMはこのシナリオに書かれているものであれば積極的に教えて構いませんし、ふたりが望むなら即興で設定を作ってもOKです。

魔術と魔術師の設定

カレントシティの裏側を支える者たち——三日月財団や、対異界組織の数々とは別に、個人として異界と相対する者が存在します。

それが魔術師であり、彼らが扱うのが「魔術」という現実を捻じ曲げる技術です。

魔術とは

異界の発生原因と同じく、物語や誰かの意志によって生じる怪現象を、意図的に引き起こすのが魔術というものです。

異界の中で起きるようなことなら、どんなことでも現実を捻じ曲げて発生させることが可能です。

ただし、それは極めて短時間、かつ小規模なものであるという制限があります。

猫や鳥を生み出すことはできても、それを長時間維持することはできません（魔術師の意志の強さや想像力によりますが、たいてい10分程度で消滅してしまいます）。

さらに、魔術は「そこで起きても不思議ではない現象」以外を発生させる場合、何らかの代償が必要となります。

その場で起こりようのない現象を発生させようとしたら、その場にいる人々の「そんなことが起こるはずがない」という無意識の物語によって妨害され、魔術がかき消えてしまうのです。

そこで、もっと起こりようのないことを現実に実行することで、その認識を阻害して、無理やり魔術を成功させるための代償が必須となるのです。

▼魔術とフラグメント

このシナリオでは、魔術の使用を【フラグメント効果】として表現しています。

魔術師であるバインダーが【フラグメント効果】を使用することで、不可思議な現象を発生させることができます。

【フラグメント効果】のロールプレイについては、異界という現実ではない場所が舞台となるため、どんなことをしてもOKです。

ただ、より魔術師っぽいロールプレイを求めるなら、シフターが見ているから、また異界の住人が見ているから代償が必要であるとして、指先から一滴の血を流したり、試験管の中に封じていた貴重な植物を燃やしたり、この世のものではない言語の呪文を唱えてみたりすると、より素敵なセッションとなるはずですよ。

その際、フラグメントの内容にも関連させると、より一層カッコイイロールプレイとなることでしょう！

また、バインダーはシフターを生贄にすると宣言することで、いつでも【フラグメント効果】の使用回数を10回増加できる、ということ、GMは事前に伝えておいてください。

もしこの宣言を行った場合、シフターはそのチャプターの最後に「ロスト」となります。

ちなみに、シフターがロストした場合でも、バインダーは魔術を使用することで必ず現実世界に戻ることができます。

腕利きの魔術師、ですからね！

▼魔術のロールプレイについて

何してもいいって言われても困る！

そんな方のために、以下に魔術を使った際のロールプレイ例をご紹介します。

・細工品が動き出す

折り紙や小物が動き出し、魔術師を助けてくれる。

・影や血液、小瓶の水が武器や道具になる

己の影や指先から滴った血液、小瓶に封じていた水が道具の形をとり、硬化する。

・身体強化

自己暗示や魔術による強化で、身体能力が大幅に向上する。

・悪魔を呼び出す

悪魔——と呼ばれる正体不明の怪物を呼び出し使役する。

・異界の遺物の封印を解除する

三日月財団から預かったり、個人で所有していたりする異界の遺物の封印を解き、異界と異界を激突させる。

▼シフターと魔術

助手であるシフターも、多少は魔術の心得があります。

ですがそれは、バインダーの実力には遠く及ばないものでしょう。

とはいえ、ふたりで同じ詠唱をしたり、対称的な魔術を使ったりすることで「ふたりで戦っている」イメージをより強くすることができます！

CHAPTER 0 「三日月財団・魔術対策課」

異界深度4

状況説明

バインダーが三日月財団の会議室に呼ばれるところから、物語は始まります。

最初の段階ではシフターは部屋の外に待機しており、机を挟んだ向こう側にはバインダーのよく見知った魔術師にしてエージェント、ロゼッタ・アサクラが座っています。

ロゼッタは中性的な声音で、バインダーに以下のような依頼をしてきます。

「久方ぶりだね、魔術師。今日も君にしか解決できない依頼だ」

「ここ最近、双子が同時に昏睡状態に陥り、およそ一週間程度で失踪するという事件が起きていることを知っているかな？」

「この裏側には、魔術師キホラ・レオポルトが暗躍していることまでは、こちらでも掴んでいた」

「——結論から言えば、彼は失敗した」

「彼の失敗によって、魔術は破綻し、異界を生み出し、今も双子を取り込み続け、拡大している」

「君への依頼とは、この異界を消去することだ」

「おそらく異界には、キホルが実行した魔術の痕跡が残っていることだろう」

「それじゃあ、よろしく頼むよ」

依頼を受けた後

依頼を受けた後は、廊下でシフターが待っています。

もし受けないと決めた場合には、今回得られるはずの莫大な報酬は得られず、異界の拡大によっておよそ10万人の被害者が出たという未来を描写して、ここでセッションを終了しましょう。

判定

このCHAPTERに判定はありません。

適度にふたりでロールプレイを楽しんだ後、GMは結末を読み上げて、次のCHAPTERへ進んでください。

ロールプレイ指針

ロゼッタのロールプレイはGMが行います。

基本的には書いてあるセリフを読み上げるだけでOKです！

余裕があるなら、これまでの戦績を即興で並べてみたり、キホラの過去の悪行を捏造しても良いでしょう。

シフターと合流した後は、シフターをどう仕事に連れて行くかのロールプレイで、ふたりの関係性を描いてみましょう。

カづくで？ 軽いノリで？ ビジネスライクに？ 愛でるように？ ここでふたりの現実世界でのやり取りをしておくことで、CHAPTER 1以降がさらに楽しくなりますよ！

結末

ふたりが現場に向かって歩き出すと（あるいは魔術で転移してもOK！）このCHAPTERは終了します。

Chapter 1 「異界化した工房」

異界深度6

状況説明

ふたりがキホラのアジトにたどり着くと、部屋の中は既に異界深度6に至っていることがすぐに分かります。

そう、扉一枚を隔てて、ここはすでに現実世界ではなく、異界の内部と化していたのです。

古めかしい魔術的な実験道具と、現代的な電子機器が入り交じる奇妙な部屋の片隅には、大きな姿見が2枚、向い合わせに設置されています。

バインダーはすぐに、それが今回の魔術で使われた儀式の道具だと分かります。

鏡は異界の深部に繋がっているようなので、不用意に触らないほうが良いでしょう。

ですが、ここにキホラはいないようです。

ここまで部屋が異界に侵食されているということは、もしかしたら彼はもう、異界の深部に飲み込まれているのかもしれませんが。

今回の魔術を解き、異界を消去するためにも、ふたりで調査を開始しましょう。

手を繋ぐ

このシナリオでも、ふたりが接触することでバインダーの見える風景が、シフターの見ている風景に変化します。

これは重要なお仕事ですから、積極的にシフターの力を利用していきましょう。

——つまり、たくさん接触するようにしましょう。

このチャプターでは、ふたりが接触しているとバインダーの見えるものや聞こえるものが次のように変わります。

・キホラの過去の幻が見える。

彼はふたつの鏡の前で、何か強大なものを呼び出すかのような呪文を唱え続けていた。

判定

「手がかりを調査する」難易度：6

魔術師キホラが行った魔術がどんなのかを調べれば、今回の異界の正体や対処法も分かるかもしれません。

・ふたりとも成功した

キホラの残した手記を発見します。

それによれば、彼は双子を多数生贄に捧げることで、異界の最奥から何かを呼び出そうとしていたようです。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方は、キホラの手記を発見することができます。

彼は双子を生贄にする儀式をしていたようですが、それによって

何を達成しようとしていたのかは分かりません。

失敗した方はキホラの仕掛けた罠にかかってしまいます。

手記から黒い触手のようなものが飛び出し、呪詛のこもった一撃を叩きつけてきます。

失敗した方のフラグメントボックスからフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：呪いの刻印 → 身体のどこかに呪いを示すアザが残る。小さな不幸が日々連続して起こるようになる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

どうにかキホラの手記を発見できますが、仕掛けられていた罠が起動して、ページがばらばらになってしまいました。

断片的にですが、彼が双子を使って何かをしようとしていたことが分かります。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを1個ずつ選び、「忘却」にチェックを入れます。

次に、それらのフラグメントを「変異：死の刻印 → 身体のどこかに呪いを示すアザが浮かぶ。今ではない、いつかの瞬間に悲劇的な死を迎えることを予言する刻印」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

ふたりがそれぞれ、どんな手段で調査をするのかをロールプレイしてみましょう。

魔術を使う、使い魔を呼び出す、助手に手当たり次第調査させる、あるいは占いか直感での調査でしょうか？

調べ方にも個性が出るものです。

ふたりらしい調査方法を考えてみましょう。

また、失敗した場合には魔術による刻印が施されますが、これは具体的に何かが起こるというものではありません。

常にそこにアザがあることで、何か嫌な予感がする、というロールプレイに使ってみてください。

あるいは、これらの刻印を次のシナリオのテーマにするのも楽しいと思いますよ！

ぜひぜひシナリオ執筆に挑戦してみてください！

結末

ふたりが調査を終えた後、不意に合わせ鏡から何かの音が聞こえてきます。

それはふたつの、よく似た声と同じ言葉を叫んでいるかのようなものです。

さらわれた何組もの双子が、助けを求めているのでしょうか。

あるいは、次なる犠牲者を呼んでいるのでしょうか。

ふたりがそんな声に気付いた瞬間に、周囲の風景は急速に変容していきました。

CHAPTER 2 「死せる魔術師、最後の儀式」

異界深度7

●状況説明

周囲の風景はいびつなものに変じてしまっていました。

まるで合わせ鏡の中に入ったかのように、左右には無数に先程の工房の風景が続いているのです。

さらに工房の片隅、安楽椅子にはひとりの壮年の男性が座っており、あなたたちを虚ろな瞳で見つめています。

その男の外見は、依頼を受けた際に聞いていたキホラのものと一致しています。

バインダーが確認すれば、キホラはすでに死んでいるとすぐに分かることでしょう。

——ですが、確かに死んでいたはずのキホラは不意に目を見開き、次のような言葉を叫び始めます。

「双子とは惹かれ合い、同調するものであるッ！！」

「なればこの星の双子を呼び寄せるのなら、双子を触媒とするよりほかはないッ！！」

「おお、おお！ 大いなる星の双子が迫っている！」

「星の双子よ、その降臨を阻む者たちに天罰を！！」

「我が献身にどうか祝福を！！」

手を繋ぐ

このCHAPTERでは、ふたりが接触することでバインダーの見えるものが次のように変わります。

- ・キホラの全身に刻まれた、他者の生命力を奪い、己を蘇生させる魔術を示す文字がおぼろげに光って見える

- ・キホラの思考が幻のように浮かんで見える

彼はバインダーの魔術に嫉妬しており、それより強大な力を得ようとしていたようだ

判定

「キホラの魔術に対抗する」難易度：7

すでに死んでいるにもかかわらず、キホラは声高に、ある魔術の詠唱を開始します。

バインダーにはそれが、ふたりをの生命力を奪う呪詛の塊であるとともにわかります。

この魔術を回避するか、打ち消すか、あるいは詠唱が完成する前にキホラを消滅させなければ、ふたりは重大な呪いを受けてしまうことになるでしょう。

・ふたりとも成功した

キホラの魔術は完璧に打ち砕かれ、キホラの亡骸もバインダーの望むような形で消滅させたり、無力化させることができます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

キホラの魔術を打ち払うことはできました。

バインダーの魔術によって、キホラの亡骸も消滅します。

どのようにキホラの魔術を打ち破ったのかは、バインダーの得意な魔術にあわせて決めてOKです。

しかし、失敗した方はキホラのかけた呪いを受けてしまいます。

失敗した方のフラグメントボックスからフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：虚脱感 → 生命力を大きく奪われた」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりはキホラに隙を突かれ、強力な魔術をその身に受けてしまいます。

キホラはふたりの生命力を奪いますが、バインダーの膨大な魔力量に耐えきれず、ほこぼと風船のように膨張、破裂し、跡形もなく消滅してしまいます。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、それらのフラグメントを「変異：虚脱感 → 生命力を大きく奪われた」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

キホラの魔術にどのように対抗するのか、バインダーはかっこよくロールプレイをしましょう！

対抗して魔術を使用してもよいですし、一瞥するだけでそれを砕いてしまっても構いません。

一方、失敗してしまった場合には虚脱感という変異を受けることになります。

これはキホラによる、生命力を奪う呪いですが、魔術師であるバインダーと、その庇護下にある助手であるシフターに対して、命にかかわるほどの重大な効果は発揮できません。

そのため、額に汗が浮かぶ、パートナーの肩を借りる、抱き上げてもらうといったロールプレイがおすすめです。

結末

キホラの叫んだ言葉が真実なら、彼は双子を生贄にした儀式で、何か強大なものを呼び出そうとしていたことが、バインダーにはわかります。

大いなる星の双子とは、果たして何者なのか……。

キホラが消滅した後には、空間の歪みが残されています。

答えは、きっとこの先に示されているはずです。

ふたりは慎重に、歪みの中へ歩みを進めるのでした。

キホラの末路

バインダーがキホラの末路について質問してきた場合には、GMは以下のように答えてあげてください。

- ・キホラの生命は完全に消滅したことがわかる
 - ・望むなら、彼の研究資料等を持ち帰ることができる
- ただし、事件解決が優先なので、見つけられるのは使いみちのない壊れた実験道具程度のものである

チャプター3 「片割れの呼び声」

異界深度8

状況説明

空間の歪みに踏み入ると、そこは大きな川のほとりでした。

上を見上げれば、あまりにも巨大な月が浮かんでおり、川の水面にもその異様な姿を映しています。

川の岸边には淡い小さな光がいくつか浮かんでおり、それらはこんな言葉を繰り返しています。

「兄さん、どこ？ どこにいるの？」

「お姉ちゃん、暗いよ、さみしいよお」

きっとこれらは、さらわれた双子たちの片割れ、その魂なのではないかと、バインダーはすぐに気付くことができます。

そして対岸には、檻にとらわれた、似たような小さな光がいくつも並んでいます。

この儀式こそが、キホラによる術の要となるものでしょう。

儀式を破壊すれば事件は解決するはず。

ふたりがそう理解した瞬間、夜空の月が大きな鐘のような音を発します。

そして次の瞬間には、シフターは無数の小さな輝きと同じく、対岸の檻の中に囚われてしまっていました。

手を繋ぐ

このチャプターでは、ふたりは常に接触している扱いとなり、次のような情景が見えたままになります。

- ・空に浮かぶ月に重なって、いくつもの顔が表面に浮かんだ、生白い球体が見える
- ・球体からは触手のようなものが伸びており、何かを求めるかのようにこちら側へ向けてうごめいている

判定

「儀式を破壊し、檻に囚われたシフターを取り戻す」難易度：8

この儀式を破壊すれば、キホラの目論見は碎かれ、シフターも助けることができます。

魔術師としての実力を発揮しましょう。

・ふたりとも成功した

バインダーは儀式を破壊し、シフターを取り戻すことができます。ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

儀式の破壊、シフターの奪還には成功しましたが、儀式に仕掛けられていた罠が起動してしまいました。

突如現れた小さな木彫りの人形が、失敗した方に群がってきます。

それらは魔術で簡単に追い払うことができますが、触れられた箇所が人形のようなものに変化してしまいました。

失敗した方のフラグメントボックスからフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：人形化 → 木製の人形のような肌になる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

儀式の破壊には成功しましたが、空に浮かぶ月が、まるで空を覆い尽くすほどの大きさに変化していました。

月——いいえ、月のような何かはふたりに向かって、こんな言葉を繰り返しています。

「返せ、私の片割れを返せ」

「返さぬならば、星ごとお前たちを砕いてやろう」

それは強力な呪詛としてふたりを蝕み、心の内にある強迫観念を植え付けていきます。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、それらのフラグメントを「変異：パートナーを独り占めしたい」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

儀式を破壊するような魔術を使用してもよいですし、対岸に渡って檻を破壊して回ってもよいですし、川を干上がらせ、小さな光が渡れるようにしてあげてもOKです。

シフターは遠方からではありますが、バインダーの魔術をサポートするようなロールプレイをはさみ、ふたりが協力している様を描いてみましょう。

結末

儀式が崩壊し、この歪んだ空間も急速に崩壊していきます。

ですが、空に浮かんだ月のようなものは大きさを増しており、消えるどころか、さらにこちら側へ接近しつつあります。

どうやら、三日月財団はあと一步、バインダーたちを派遣するのが遅かったようです。

ここであの月を破壊しなければ、現実世界にも多大な被害が生じてしまうことでしょう。

GMはバインダーに、以下の選択を提示してください。

その結果を尋ねられた場合には、内容を説明してOKです。

選択

戦いますか？ 戦わずふたりで逃げますか？

・戦う場合

ファイナルチャプターへ進んでください。

・ふたりで逃げる場合

バインダーの魔術を使用すれば、現実世界に戻ることができます。

ふたりが戻ったおよそ3分後、現実世界の夜空に無数の触手を備えた月のようなものが出現し、轟音と共に地表に激突します。

落下の衝撃と、その後の捕食行動により、およそ3日間で、現実世界に存在する魔術師の半数と、民間人の9割が死亡しますが、月のようなものはかろうじて破壊されます。

なお、ふたりは無事に、その後の世界で生き延びることができるでしょう。

アフタートークへ進み、終末世界での、楽しいふたりきりの生活を描写しましょう。

ファイナルチャプター「アンサング・オルトマギカ」 異界深度9

キホラの儀式によって作られていた世界は崩壊し、なにもない白い大地と、藍色の空に浮かぶ白い月のようなもの、そしてふたりだけがこの場所に残されています。

白い月のようなものは鼓動のように脈打ちながら、触手のようなものを周囲に伸ばし、現実につながる門を形作り始めました。

キホラが呼び出そうとしていたのは、間違いなくこの怪物です。彼は互いを呼び合う双子を生贄にすることで、この巨大ななにかを呼び寄せたのでしょう。

ふたりは、ここで戦うことを決意したはずです。

バインダーは持てる限りのすべての魔術の力を用いて、シフターはパートナーを支えることで、現実世界を守るための戦いを切り抜けましょう。

手を繋ぐ

このチャプターでは、ふたりが接触することでバインダーの見えものが次のように変わります。

- ・なにもない白い大地と、現実世界が重なって見える
- ・月のようなものが世界を蹂躪する様が見える

判定《高難易度判定 (P. XX)》

「月のようなものを破壊する」難易度：9

※高難易度判定では、通常と同じ判定をふたりとも2回行います(つまり、シフターは6面ダイスを2個振った合計の値、バインダーは10面ダイスを1個振った時の出目の値を参照し、これをそれぞれ2回ずつ行うということです!)

2回の判定は、どちらも難易度9で変化することはありません。

その後、「ふたり合計で何回成功したか」を参照し、次の結果と照らし合わせてください。

※GMは判定を盛り上げるためにも、バインダーに、シフターを生贄にする選択肢があることをさりげなく伝えてあげましょう。

・4回成功した

月のようなものを、一切の反撃の隙すら与えず完全に破壊することができました。

ロールプレイに進みます。

・2～3回成功した

月のようなものの撃破には成功しましたが、ふたりはそれが発するおぞましい呪いを刻まれてしまいました。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを2個ずつ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、それらのフラグメントを「変異表：幻想化」の結果に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・1回成功した

月のようなものの撃破には成功しましたが、ふたりはその呪いを刻まれ、さらに現実世界にも被害が生じてしまいました。

白い大地は大きくえぐられており、現実世界に戻った後には、同じように砕かれた街の風景を目にすることになります。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを3個ずつ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、それらのフラグメントを「変異表：幻想化」の結果に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・1回も成功しなかった

ふたりは月のようなものの撃破に失敗しました。

この後、現実世界の魔術師の半数と、民間人の9割を犠牲にして月のようなものは撃破されるのですが、ふたりがそれを知ることはありません。

ふたりはバインダー、シフターのどちらかを選び、選んだ方のフラグメントを1個残し、他のすべてのフラグメントの「忘却」にチェックを入れてください。

次に、それらのフラグメントを「変異：異界との同化 → 異界との境界が分からない」に変異させてください。

その後、結末その2に進みます。

ロールプレイ指針

これが最後のチャプターです。

ふたりで協力し、この異界を消滅させましょう。

判定の難易度は非常に高くなっています。

絶体絶命の状況をどうくぐり抜けるのか、ふたりで相談しながらロールプレイを作り上げていきましょう。

また、月のようなものを撃破できたなら、その欠片は砕け、砂のようになって消えていきます。

現実世界にどれだけの被害が及んだかは判定の結果を参照しつつ、ふたりで決めていきましょう。

結末

ふたりが月のようなものに勝利すると、異界は砕け散り、いつの間にか現実世界に戻ってきていました。

——無事かどうかはともかく。

それでは、物語の結末を描きに、アフタートークへ進みましょう。

結末その2（1回も成功しなかった場合）

フラグメントが1個残った方は、異界が現実か、その境界が曖昧な場所をさまよい続けることになります。

いくつもの異界を渡り歩いているかのような、あるいはずっとどこかに留まっているかのような、実感のない世界だけが、あなたのすべてです。

一方、すべてのフラグメントを「忘却」した方は、完全に異界と同化しており、自力では何もできない状況になっています。

——それでも、諦めないなら？

ふたりで「葬列マスカレード」に挑んでみてはいかがでしょうか。それでは、アフタートークへ進みましょう。

アフタートーク

アフタートークでは、以下の順番で物語の結末を決めます。
この物語のゆくえは、果たしてどんなものになるのでしょうか？

結末の分岐

バインダー、シフター共に「忘却」にチェックの入っていないフラグメントが1個でも残っているなら、そのキャラクターは現実世界に帰ってくることができます。

しかし、すべてのフラグメントを忘却していた場合、そのキャラクターは異界に取り込まれ、行方不明となってしまいます。

変異への抵抗

『アンサンング・デュエット』の記述を参照してください。

ロールプレイ指針

現実世界へ帰ってきた後のロールプレイを始めましょう。
以下に描写例と、簡単な設定解説があります。

描写例

- ・仕事の成功を祝ってふたりで打ち上げ
- ・次の仕事を依頼されるバインダーと、その助手であるシフター
- ・討ち漏らしていた月のようなものの欠片を討伐する

設定解説

今回の儀式は、キホラがバインダーの力に嫉妬したことが原因で始まったものです。

彼は双子を生贄にすることで「引き寄せあう双子の想いがループする異界」を作り出しました。

それによって、この異界に惹かれた、別の異界に存在する「強大な何か」を召喚しようとしていたのです。

けれど、召喚した結果何をしようとしたのか？

キホラは、先のことは一切考えていませんでした。

何しろ彼はすでに、すべてのフラグメントが「変異：異界との同化 → 異界との境界が分からない」に変異していたのですから。

フラグメントの追加

『アンサンング・デュエット』の記述を参照してください。