

プレストーリー「三日月財団・遺物封印室」

——三日月財団■■■支部、地下10階。

最大規模の遺物封印室の最奥で、「それ」は悠然と待っていた。

「やあ、遅かったじゃないか」

それが本当に人間なのかどうか、確信が持てなかった。

人の形はしているが、その態度はどこか現実離れしていて、まるで映画か何かの登場人物のようだったのだ。

「ちょっと探してる遺物があってね。探すのを手伝ってもらっても——いや、ふたりじゃまだ人手が足りないか……」

何を言っているんだ。

ここにあるのはどれも、単体で大規模な異界を発生させかねない危険な遺物ばかりだ。そんな場所で何を「探している」などと——

「——僕を、手伝え。いいね？」

……いま、なにをされた？

「うん、従順な子は好きだよ。それじゃあ、皆を異界へご招待するでしょうか」

「——僕の愛してやまない^{異界を招く者たち}創作者の皆様！ さあ、今日は君たちの出番だよ！！」



所要時間：1～2時間（それ以上はお気に召すまま）

シナリオの公開：OK

シフターの作成：どちらでもOK（お気に入りのペアでどうぞ！）

推奨する関係性：普段一緒にいる関係性なら何でもOK

異界の発生原因：^{かみしげはら}上重原カリアによる遺物の解放

超大規模異界災害発生

上重原カリア（『アンサン・デュエット』P. 75）によって、三日月財団のとある支部に封印されていた、数多の遺物がこの世界に解き放たれました。

遺物は複雑に影響しあい、大規模な異界へと変化していきます。つぎはぎだらけの異界を抜け、ふたりは無事に現実世界へ帰還できるのでしょうか？

このシナリオの遊び方

「アンサングバースティ」は、複数の著者がそれぞれ想像力の赴くままに紡いだチャプターを、全部まとめてひとつにしたものです。

このシナリオを遊ぶ際には、それらのチャプターの中から「遊びたいチャプターを選ぶ」か「ランダムに身を任せる」かのどちらかでセッションを進めていくことになります。

最初にチャプター0遊ぶ

チャプター0では、ふたりの普段の関係性を描きつつ、今回の異界に巻き込まれてしまうところまでを描きます。

「異界目録」から次に進むチャプターを決める

「異界目録」(P. 7)には、はじめにそれぞれのチャプターのタイトルが並んでいます。

気になったタイトルがあったら、該当ページに進んであらすじや入っている要素を確認してみましょう！

それを読んでから、そのチャプターに進むか、違うチャプターへ行くか考えてもよいですし、各チャプターに振られている番号を参照し、ダイスでランダムに進む先を決めてもOKです！

異界目録には合計69個のチャプターがあります。

目移りして時間をかけすぎないように、指針は決めておきましょう！

チャプターを4個遊んだら、ファイナルチャプターへ進む

「異界目録」からチャプターを4個遊んだら、ファイナルチャプター(P. 315)へ進んでください。

短く簡単に遊びたい場合には、遊ぶチャプターを3個に減らしてもOKです！



サンプルシフター

名前: 名もなき旅人 / 上重原カリア

性別: 不明

年齢: 不明

所属: 不明

簡単な設定: いつの間にか、あなたと一緒にいて、いつから一緒にいたのかも分からないこの旅のパートナー。

その正体は、作家にして、対異界組織から要注意人物に指定された「上重原カリア」の幻。本人ではなく、遺物によって生み出された偽物で、名前を尋ねれば「カリア」だと名乗ってくれる。

変異が起きても平然としているし、万が一ロストしても、不敵な笑みを浮かべて「君は先へ進むと良い。また会える日を楽しみにしているよ」と言ってくれる。

フラグメントボックス

僕は幻だからね

僕のファンだって？

無事に帰れたらサインでもしてあげよう

フラグメントは台詞を書く場所じゃない？

良いじゃないか、どうせ幻なんだから

さあ、異界の旅へ出かけよう

解説

遺物の暴走によって誕生した、上重原カリアの偽物です。

幻のような存在で、触ることも会話することもできますが、アフタートークの最後に消えてしまいます。

本物のカリアからは独立しており、記憶や感情は共有していません。

トークデータ

一人称: 僕

口調: そうだね。～なのかい？ 良いとも。

口癖: 君の物語を見せておくれ。

CHAPTER 0 「ある日のふたりと、異界災害」

異界深度4

状況説明

そこはふたりがよく訪れる場所だった。

特に不安を覚えることもないだろう。

ただ、今日はなぜか、ほんの少しの違和感を覚えていた。

ふたりの視線の先に、男性とも、女性とも見分けのつかない誰かが立っていた。

その人物はふたりを見つけると、ひらひらと手を振ってきた。

まだ声も届かず、顔も判別できないような距離であるにも関わらず、なぜか、その唇が紡いだ言葉だけはよく分かった。

「——いってらっしゃい。頑張ってるね」

謎の人物は、たしかにそう言ったように思えたのだ。

場所に困った時は？

喫茶店や学校の敷地内、オフィスなど、ふたりが一緒にいて自然でない場所ならどこでもOKです！

どうしても決められない時には「なぜか誰もいない公園」としておきましょう。

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

ふたりが普段どこで、どんなことをしているのかを相談した上でロールプレイを始めましょう。

学校の廊下を並んで歩いている？

オフィスで真後ろの席に座っていて、雑談中？

デート中だったり、対異界組織のエージェントとして活動中だったりすることもあるでしょうか？

そうした描写をした後に、状況説明で現れた謎の人物に対し、ふたりがどんな反応をするのか描写してみましょう。

結末

ふたりがまばたきをした一瞬で、謎の人物は姿を消してしまった。

しかし、あの言葉だけが、ふたりの心にこびりついて離れない。

「いってらっしゃい」——その言葉は、果たして何を意味しているのだろうか。

言いしれぬ不安が首をもたげ始めた直後、ふたりはようやく、ある異変に気付くことになる。

——そこはいつのまにか、見知った場所ではなくなっていたのだ。

ふたりならば、ここが既に異界であると理解できることだろう。

【異界目録】へと進みます。

異界目録

01	透明人間.....	9
02	硝子細工の花畑.....	13
03	赤い鉄塔の頂へ.....	18
04	夕暮れ駅.....	22
05	深海学校.....	28
06	アンサンブ・アンサンブル.....	32
07	ハクバノオウジサマ.....	36
08	終わりのなき書架の迷宮.....	42
09	クロモフォビア.....	47
10	伸ばされる手.....	52
11	こどもごころ.....	55
12	つぎはぎステップ.....	60
13	見覚えのない地下鉄ホームにて.....	64
14	白い部屋.....	69
15	廃病院の幽霊.....	73
16	オモイデ通り.....	78
17	積木遊び.....	82
18	極彩色のデメルング.....	85
19	灰色の聖堂.....	89
20	水に囚われた都市で、あなたと.....	93
21	空想遊園.....	98
22	炎に負けない想いを.....	102
23	空気を喰む.....	107
24	ファフロツキーズは突然に.....	111
25	読みたかった本.....	116
26	いざなう花檻.....	119
27	車窓からの眺め.....	123
28	獣化研究所.....	126
29	埋葬.....	131
30	_____となら、何度でも.....	135
31	カーニバル.....	140
32	猫の街.....	145
33	本当のあの子はどっち？.....	150
34	ウィッチxボーション！.....	155
35	深階のレイニーソング.....	159
36	ペンギン/ダッシュ！.....	164
37	「どっちのお肉？」.....	168

38	ハッピー・ハロウィン・ホラーショウ！.....	175
39	暗夜行路.....	179
40	かごめの鳥は何処に向かう.....	183
41	甘く深い香り.....	187
42	手錠と水難.....	192
43	その電車は赤く染まる.....	196
44	たそがれの出会い.....	200
45	赤と青の選択.....	203
46	おはよう、それからまた明日.....	210
47	影たちの宴.....	214
48	arrows & ↓.....	218
49	蒼き炎の宇宙.....	222
50	肉迫レイル.....	226
51	迷いの森.....	230
52	急行列車の食堂車.....	233
53	窓に映るは幻想のあなた.....	238
54	雪と月の降る世界の末.....	244
55	教会の光溜まり.....	248
56	グランドマスター.....	252
57	植物人形.....	256
58	矢印.....	261
59	明けない夜はない / そしてあさがくる.....	268
60	有象無象のサムネイル.....	272
61	とこしえのはなはうたう.....	276
62	幸せということ.....	280
63	図書館と物語.....	285
64	おもい宝庫.....	289
65	ハッピーバースデー.....	293
66	終わった世界の冒険譚.....	296
67	享楽のダンスホール.....	302
68	水晶鍵盤ステアーズ.....	306
69	鬼ごっこ.....	311

「透明人間」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：さつこ

はじめに

このチャプターでは、あなたたちは謎の実験室に現れます。しかし、研究者らしき人物の姿は一見普通ですが、その目の前にいる人物の姿は——透明になってしまいました。服だけが宙に浮かんでいます。

ほかにもたくさん、実験の「対象者」が捕まっているようです。

あなたたちは、彼らに気付かれないように、この実験室から出なければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・人体実験を匂わせる描写

状況説明

あなたたちは、突然謎の空間に現れました。

そこは——実験室。ざわざわと人の声が聞こえます。どうやら彼らは、次の「対象者」を探しているようです。

ある研究者がスイッチを押すと、大きな叫び声が聞こえます。

あなたたちがそちらを見ると、目の前にいたはずの人の姿が——消えました。その人物が着ていたはずの服だけが宙に浮かんでいます。

どうやらここは、ありふれた実験室ではなさそうです。早くここから逃げ出さなければ…。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・空気が異様に冷たく、重くなる
- ・薬品のようなきつい臭いがする

判定

「謎の実験室から逃げ出す」難易度：現在の異界深度

彼らは実験に夢中になっているようだ。物音を立てないよう、静かに、ここから逃げ出さなければ。

・ふたりとも成功した

ふたりは柵に隠れ、物音を立てることなく実験室を抜け出すことができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、研究者に気付かれてしまいます。

「次の実験だ」

成功した方のフォローによって何とか実験室から抜け出すことはできましたが、研究者に気付かれてしまったことにより異界の影響を受けてしまいました。

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：実験→体の一部が透明になった」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

ふたりは静かに歩いていましたが、ガタン！と不意に大きな物音を立ててしまいます。

研究者たちが一斉にこちらを見て、新しいおもちゃを見つけたような笑みを浮かべます。

「次の実験だ」「次の実験だ」

そして、何かに腕を掴まれたような感覚のあと、意識がブラックアウトします。

気が付くと、あなたたちは病院の廊下のような場所で目を覚まします。

しかし、例の「実験」の影響を受けてしまったことは確かなようです。

目の前の鏡に映る自分たちの姿が、わずか、一部分ではありますが——透明になっていました。

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1個ずつ選び、「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：実験→体の一部が透明になった」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

異様な実験、そしてそれを見てしまったことに対する恐怖を演出しましょう。そのキャラクターによって、感じ方や見え方は様々かもしれません。

様々な謎の道具、謎の研究者たち、そして謎の実験。あなたたちのお好みに合わせて、これら、特に「人体実験」に関しては、目の前にあるもの、感じたものをじっくり演出するか、あっさり演出するか、よく相談しましょう。

判定に成功した場合、ふたりは「怖い」と感じつつもそこから抜け出すことができますが、失敗してしまった場合、異界の影響を受けて体の一部が透明になってしまいます。

どの部分がどう透明になるか、そしてそれに対する感情をお好きなだけ「相談(わるだくみ)」して、時間の許す限りロールプレイしちゃいましょう！

結末

ふたりはなんとか謎の実験室を抜け出すことができました。パチパチと電気が点滅する、怪しげな廊下の向こうに、非常口のランプが点灯しています。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは——

「硝子細工の花畑」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：たつき

元作品：[硝子細工の落下傘](#)

はじめに

このチャプターでは、硝子細工の花畑から花を摘み花瓶に活けなければならぬ。ただし、異界の影響でシフターは花と同じく硝子細工のような姿になっている。花が摘み取られる痛みは、シフターも同じように痛みを伴う。

また、このチャプターには、次の要素が含まれている。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてほしい。

その際、異界深度の変更はない

- ・シフターに避けられない痛みが伴う
- ・シフターは「結末」で判定とは別途強制的に1つ追加の忘却、変異を受ける

状況説明

二人は辺りに眩しさを感じ、ゆっくり目を開く。

視界全体に収まらないほどの赤・青・黄・橙・緑・紫。色とりどりの光が肌に挿す。はるかな天から地まで、長く長く、周囲をステンドグラスに囲まれた空間に、貴方達は漂っている。ラッパを吹いて、手招く天使たちの絵が貴方を囲む。遠く果てしないステンドグラスでできた落とし穴に、ゆっくりと落ちていく。

二人で下降していくと、大きなステンドグラスが足もとに見えてくる。

花瓶に沢山の花が生けられた、美しい一枚絵。

ゆったり下降していけば、それは硝子の花畑で出来ている事が分かる。

甘い花の香りが鼻を撫で、見渡せば色とりどりの硝子でできた花畑が周囲を囲み、絵の中央には空の花瓶が1つぽつんと台に置かれていた。

「おかしい。もっと下に行かないと出口は無いはず」とシフターは伝えてほしい。

二人がステンドグラスに足を降ろす。瞬間ピキッと、硝子にひびが入る音がする。足もとのステンドグラスと、シフターから。

シフターは小さく「痛っ」と声が漏れるが、痛みが続くことは無く「大丈夫」と先に進もうとする。

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知覚できるものが次のように変わる。

- ・シフターの姿が美しい硝子細工に見える
- ・肌の温かさ、感触は変わらない

判定

「硝子の花畑から花を摘み、花瓶に活ける」難易度：現在の異界深度

痛みは、生きていることの証。それは共有することも、代わってやることもできはしない。目の前の痛みに対して、貴方は無力だ。

・ふたりとも成功した

花を摘むたび、シフターには痛みが走る。しかし、摘まなければ自分たちはここから帰れない。あえて気を紛らわすように日常の他愛ない話をしてみたり、シフターの背を摩ってあげたり。互いに励まし合い、花を摘み花瓶に活けることができる。

ロールプレイに進む。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した貴方がバインダーならシフターが痛がる姿を見て、シフターなら花を摘む瞬間の痛みを恐怖して、花を摘む手が止まってしまう。

対して成功した方は「二人で生きて帰りたい」と声をかけ、勇気づけることができる。しかし、失敗した方は心を恐怖に侵食され異界の影響を受けていく。

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ほしい。

次に、そのフラグメントを「変異:恐怖症(痛み)→痛みを恐怖し、可能な限り痛みを避けたいと思うようになる。また、パートナーが痛がる姿も自分の事のように感じてしまい、見ていられない。」に変異させること。

その後、ロールプレイに進む。

・ふたりとも失敗した

バインダーならシフターが痛がる姿を見て、シフターなら花を摘む瞬間の痛みを恐怖して、花を摘む手が止まってしまう。帰るために必要なことだと理解していても、花1本1本を摘み取るのにかなり時間を要してしまう。

しかし、このままこの場にとどまり続ければ大切なパートナーを

死なせることになる。死なせたくない、生きて二人で帰りたい。恐怖で震える手を、その思いで無理やり動かすことになる。

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」にチェックを入れてほしい。

次に、そのフラグメントを「変異:恐怖症(痛み)→痛みを恐怖し、可能な限り痛みを避けたいと思うようになる。また、パートナーが痛がる姿も自分の事のように感じてしまい、見ていられない。」に変異させること。

その後、ロールプレイに進む。

ロールプレイ指針

この判定では、避けられない痛みがシフターに伴う。しかし自分が痛がれば、バインダーは花を摘む手を止めてしまうかもしれない。震える手も、漏れ出る声も、相手を思っているが故に隠そうとするかもしれない。

また、バインダーはどうあがいても痛みを肩代わりしてあげることができない。もどかしく、歯がゆい気持ちになりながら、一緒に帰りたい一心でシフターに声をかけ支えてほしい。

結末

足もとに広がる一枚絵と同様の、美しい花束が花瓶を彩った。

瞬間、今までで一番大きな亀裂の音が走る。足もとの一枚絵が、ひび割れ砕け散る。途端シフターの頭に激痛が走る。

シフターはフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてほしい。

次に、そのフラグメントを「変異:忘却(大切な場所)→シフターが大切な場所と認識すると、途端に忘れていく。思い出の場所も、自宅も、馴染みや懐かしさを感じない。ただし、何をしていた

かといったエピソードまでは侵されない。」に変異させること。

異界もまた、二人にとって思い出が詰まった場所である。

シフターは「ここどこ?」「綺麗な所だね」「天国みたいだ」等と悪意無く言葉を零すかもしれない。言葉を交わしても良いし、あえて聞かなかったフリをしても良いだろう。

硝子片が辺りを漂う空間に二人、ゆっくりと、ゆっくりと、深く底まで落ちていく。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「赤い鉄塔の頂へ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：グライ

はじめに

このチャプターでは東京タワーっぽい赤い鉄塔を、最上階を目指して駆け上がっていきます。背後からは、迫る大勢の追手が。果たして二人は無事に、最上階までたどり着けるでしょうか？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・大勢の人物に追いかけられる
- ・皮膚異常系の変異
- ・外傷系の変異

状況説明

金属の階段を駆け上がる音が、絶え間なく耳へと聞こえてくる。

鮮やかな水色の空の下、赤く塗装された鉄塔を、二人は手を繋いで駆け上がっていた。

息が苦しい、足が重い。それでも二人は、走り続け、階段を駆け上がらなければならない。

何故なら、背後から。顔に不気味な笑顔を張り付けた白服の集団が、人間とは思えない速さと動きで、今この瞬間も追ってきているのだから。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・鉄塔が錆びついて見える。
- ・空がどんよりと曇って見える。
- ・追いかけているものが白服の人間から、白い肌をした人型の怪物へと変化する。

判定

「追手から逃げながら鉄塔の頂上にたどり着けるか」難易度：現在の異界深度

鉄塔の頂上にたどり着けば、きっと。

確信めいた意志を胸に、二人は無我夢中で足を動かし続ける。

・ふたりとも成功した

集団の先頭に立つ白服が伸ばした手が、二人に届く寸前。鉄塔の最上階へと、たどり着くことができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、集団の先頭に立つ白服の伸ばした手に掴まれてしまいます。

成功した方がすぐに気が付いて腕を引っ張ったため、すぐに振り払うことが出来たものの。その腕にはくっきりと、白い手形が残ってしまいました。

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：白い手形 → ペンキの付いた手で握ったような痕が残る」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

シフターが白服に手を掴まれ、引っ張られたことによって、バインダーと繋いでいた手が離れてしまいます。

慌ててシフターを連れ戻そうとしたバインダーは、階段で躓いて転げ落ちて、そのまま白服の集団へと突っ込んでいきます。

不幸中の幸いか、勢いよく突っ込んだことによって集団が少し散ったことにより、二人は再び進みだすことが出来ましたが。さすがに無事とは、いかないようでした。

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、バインダーは「変異：全身の怪我 → 階段から転げ落ちたことによる、打撲や擦り傷」、シフターは「変異：白い手形 → ペンキの付いた手で握ったような痕が残る」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

手を繋いで必死に階段を駆け上がりながら、お互いの想いを吐露したり、この先に何があるのか話し合ったり、あるいはそれぞれ細かい心理描写を入れてみたりするといいいんじゃないでしょうか。

鉄塔の頂上にたどり着いた際は、白服の集団から間一髪で逃げ切ったり、逆に渾身の蹴りで雪崩式に突き落としたりすると、ドラ

マチックになるんじゃないかなあと。

結末

鉄塔の最上階にたどり着くと、空が燃えるような茜色に変化します。

追ってきた白服の集団が、無数の手をあなたたちに伸ばすものの、赤い鉄塔を照らす鮮烈な夕陽の光が、その手を溶かし消し去ってゆきます。

響き渡る絶叫の中、僅かな安堵と多大な疲労に、立ち尽くしていると。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「夕暮れ駅」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：エンブン・カタ

はじめに

このチャプターでは駅からの脱出が目的です。

脱出するためには2つの方法があり、選択肢によって判定失敗時の変異が変わります（判定難易度に変更はありません）。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・血痕の描写（ただし、直接表現ではない）

状況説明

あなた方は青空の下、駅のホームに立っていました。駅にはあなた方以外いません。

背後では列車が次の目的地へと出発したばかりです。

こちらを向いて立つ看板には『ここ』と書かれていました。

また、その下には『←あちら』、『そちら→』と書かれています。

どうやら列車はそちら方面に向かったようです。

駅の周囲はあなたの身長より少し高い柵で囲まれており、外側には背の低い草が思い思いの方向に伸びています。

ホームは2つ。改札側が1番、反対側が2番です。あなた方が立つ

ていたのは2番ホームの端。1番ホームへ続く歩道橋まで一番遠い場所。

1番ホームの方を見ると、5人掛けの青いベンチと3台の自動販売機がありました。自動販売機の向こう側には改札がありそうです。

歩道橋の階段には滑り止めのゴムと反射テープがつけられています。多少古くはありますが、最近修繕がされた様子です。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・青空が夕暮れに見える。
- ・駅の周囲にある柵が全て有刺鉄線に見える。
- ・歩道橋の囲いが有刺鉄線になり、柱が所々腐っているように見える。
- ・足場のコンクリートがひび割れ、歩きにくくなっている。
- ・線路に赤黒いシミが付着している。
- ・青いベンチは一人分割れており、4人しか掛けられない。割れた座面には赤黒いシミが付着している。
- ・自動販売機の文字が全て鏡文字に変わっている。

選択

あなた方は「歩道橋を使う」か「線路を渡る」かを選択して下さい。

判定

「歩道橋を使う」/ 難易度：現在の異界深度

頼りない歩道橋を進むあなた方を、有刺鉄線で羽根を休める1D10羽のカラスが見ていることでしょう。

下り階段に差し掛かった頃、カラスのけたたましい鳴き声と羽音があなた方の耳に届きます。

あなた方が先ほどまで歩いて、あるいは走っていた通路は、音を立てて崩れ始めました。ここで判定です。

<二人とも成功した>

あなた方は大慌てで階段を駆け下ります。

途中躓くことがあったでしょうが、歩道橋の崩落に巻き込まれることもなく、無事に1番ホームへと辿り着きます。

<どちらか一方だけ成功した>

失敗した方が階段を転がり落ちてしまいます。この時、無意識に願ってしまったのでしょう。

鳥のような羽根さえあれば、こんなことにはならなかった……と。

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：(羽毛化) → 身体から鳥の羽毛のようなものが生え始める」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>

二人揃って階段を転がり落ちてしまいます。この時、無意識に願ってしまったでしょう。

鳥のような羽根さえあれば、こんなことにはならなかった……と。地面に叩きつかれる寸前、カラスの羽根が視界を覆いました。

気が付くと、あなたたちは改札口の目の前に立っていました。

階段から落ちた時の身体の痛みはありません。

ですが、自分たちの身体に触れてみると、変わってしまっているところを見つけました。

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1個ずつ選び、「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：(羽毛化) → 身体から鳥の羽毛のようなものが生え始める」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

判定

「線路を渡る」/ 難易度：現在の異界深度 ※この時、最初にどちらが先頭か確認しておくこと。

線路は当然のことながらあなたのこぶし程度の石が敷き詰められているため、何度も足を取られることでしょう。

石はレールと同じ赤褐色であるため、夕暮れの、薄ぼんやりとした視界の中では判別をつけるのが難しいです。

あなた方が想像していた以上に時間を掛けて1番ホームのレールに立ったとき、やってきた列車があなた方の視界に入ります。ここで判定です。

<二人とも成功した>

あなた方は咄嗟に駆けだし、その場で大きく転倒してしまいます。

しかし、幸いなことにホームの真下に転がり込むことができたため、怪我をすることなく列車をやり過ごすことが出来ました。

<どちらか一方だけ成功した>

成功した方がその場で大きく転倒してしまいます。しかし、幸い

なことにホームの真下に転がり込むことができました。

失敗した方は成功した方に引っ張られ、その拍子に膝を擦りむいてしまいます。

辛くも電車をやり過ぎて1番ホームへと立ちます。この時、膝の痛みがあなたの精神を揺さぶるでしょう。

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：(幼少期の記憶) → 口調や態度が幼くなる」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>

列車の姿を見て大きく動揺したあなた方は、揃って転倒してしまいます。この際、四肢のどこかを擦りむいてしまいます。

ただ、幸いなことにその勢いでホームの真下へと転がり込むことができました。

無事に電車をやり過ぎて1番ホームへと立った際、擦りむいた部分がズキズキと痛み出し、あなた方の精神が大きく揺さぶられます。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：(幼少期の記憶) → 口調や態度が幼くなる」

「変異：(震えが止まらない) → 身体がぶるぶると震えだす」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

結末

1 番ホームの自動販売機の向こう、改札口を抜けると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「深海学校」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：炉鈴

はじめに

このチャプターでは、海の中に沈んだ学校にいます。赤い瞳を輝かせた人物が鎌を持ち廊下を徘徊しております。

うまく気づかれないう、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・助けられないノンプレイヤーキャラクターが登場する
- ・軽度のホラー的要素
- ・パートナーに恋心を抱く可能性
- ・人魚

状況説明

耳元で水の音がした。

そう思った瞬間に、あなた達はいつの間にか海の中に沈んだ学校の中にいた。

暗く、光の届かない場所で、不釣り合いなほど綺麗な学校。

そして後ろから聞こえる、何かがこすれる音。

振り返ればそこには、爛々と赤い瞳を輝かせ鎌をひきづる人間が二人を追いかけてきています。

何か言葉をつぶやいていますが、それは泡のように消えてしまいました。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・「独りにしないで」という声が聞こえる
- ・骨だけの魚が泳いでいる

★赤い瞳の鎌を持った人間

赤い瞳と鎌以外はノイズのようになっていて見えません。

男性のような、女性のような。どちらでもあり、どちらでもないように見えます。

判定

「追いつかれない様に逃げる」難易度：現在の異界深度

こちらへと向かってきているが、まだ逃げ切れそうな速度だ。
全速力で走ればどうにか逃げ切れるんじゃないか…？

・ふたりとも成功した

ふたりは息切れをしながらも逃げ切ることができました。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、転んでしまいました。

成功した方のフォローで何とか起き上がり、もう一度走ることができましたが、赤い瞳と目があってしまい異界の影響を受けてしま

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：叶わない恋 → きっとこれは叶わない。わかっているわかっていても好きになってしまったんだ。」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、足がもつれ転んでしまいました。

急いで立ち上がろうとしたその瞬間「独りは寂しいよ…」という声が聞こえ振り返れば、そこには赤い瞳が見えます。

そして、鎌が大きく振り上げられ…

気づくと、あなたたちは学校の屋上にいました。

鎌をひきづる音も、赤い瞳も見当たりません。

ですが、自分たちの体にはまるで、魚の鱗のようなものが生えていました。

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1個ずつ選び、「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：人魚化→人の肌から魚の鱗が生えている。このまま進めば泡となって消えてしまうのだろうか？」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

追いつかれるかもしれないという恐怖と逃げなければならないという使命感を押し出したロールプレイをしましょう。

絶対に逃げ切るとか、自分が一緒だから大丈夫などのセリフがあれば最高かもしれません。

もし、失敗していた場合は、助けられたことにドキっとしたり、自分から生えた鱗に青ざめたりしたりしてもいいかもしれません。

結末

どうあれ、逃げれたことを確信すれば視界が揺らめくを感じます。

誰かの叫ぶような、泣いてるような、安心したような、不思議な感覚に包まれると、

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「アンサング・アンサブル」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：白薊悠里

はじめに

このチャプターでは、『アンサング・デュエット』のセッションを行っていくうちに異界に迷い込んでしまったシフターとバインダーが、シナリオに登場する怪異と対峙します。あなたたちの力を駆使して脱出しましょう。ふたりでいれば大丈夫です。

おっと、ルールブックも大切な仲間ですよ。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・メタ視点
- ・『アンサング・デュエット』掲載シナリオのプレイヤー向けあらすじのネタバレ

状況説明

先ほどまで、『アンサング・デュエット』のセッションをしていたあなたたち（異界の影響を受け、そのような記憶が植え付けられています）。

この部屋は、目の前のあなたのお部屋に似ているでしょうか。

シフターとバインダーが囲むテーブルには『アンサング・デュエット』のルールブック、キャラクターシートなどが置いていました。

楽しいセッションが終わり、解散しようとしたそのとき、部屋に人が入ってきました。

いえ、正確にはボロボロのうさぎの着ぐるみを身に纏った何者かが、バットを片手にやって来たのです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・部屋の壁や扉がなく、こちらを見ている目が複数存在している。

★ストーリーフラグメント

「アンサング・デュエット → あなたの目の前にある、大切なもの」

判定

「ルールブック片手に、ダイスを振る」難易度：現在の異界深度

この部屋はネット空間か、はたまた誰かの空想上か。とにかく扉や出口がない。

でも脱出方法は、あなたが一番よく知っているはず。

・ふたりとも成功した

ふたりの出目はどちらも異界深度を超えていたようです。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方の出目は低く、異界深度を超えられなかったようです。

ゆっくりと近付いてくるうさぎの着ぐるみから、ひとまず逃げることになります。

何か大事なことを忘れてしまったような気がしたり、もしくは見た目すら変わってしまったかもしれません。

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：アンラッキー → どうやってないみたい。不運なことが起きる予感」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

ふたりとも出目に恵まれず、異界深度を超えられませんでした。

うさぎの着ぐるみは刻一刻と迫ってきます。ひとまず逃げることにしましょう。

何か大事なことを忘れてしまったような気がしたり、もしくは見た目すら変わってしまったかもしれません。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：アンラッキー → どうやってないみたい。不運なことが起きる予感」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

判定が終わったら、結果を基にロールプレイを始めましょう。

ダイスに祈ったり、謎の呪文と共に振ったり。怯えてダイスをテーブルから落としてしまうかもしれませんね。

どちらにしても、うさぎの着ぐるみが迫っています。時間はあまりありませんし、振り直しだってできません。

また、変異が発生した場合には、どんな特徴や記憶が消えてしまったのかを頑張って思い出そうとしたり、忘れてしまったことに気付かなかったりするロールプレイも、とても映えるはずです。

結末

ルールブックを片手にダイスを振ったふたりは、ストーリーフラグメント「アンサング・デュエット → あなたの目の前にある、大切なもの」を獲得します。

その後出口を探していると、うさぎの着ぐるみがテーブルにぶつかり、とあるものが目につきます。

『アンサングバースティ』

吸い込まれるようにそれを開いたふたり。

すると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「ハクバノオウジサマ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：兎兄

元作品：[ハクバノオウジサマ](#)

はじめに

このチャプターでは、豪華なチャペルでシフターが、見知らぬ誰かと結婚式を執り行います。

異界によって強要されたシフターの望まぬ結婚を、バインダーは阻止しなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・ふたりの間でどんな約束があったとしても、チャプター開始時にいったん手を離して頂きます。

・判定の成否にかかわらず、あざ、たんこぶ程度の怪我をします。判定の成否次第で、それ以上の怪我をすることもあります。

・判定の成否次第で、シフターは望まぬ相手からキスをされる可能性があります。

状況説明

新たな扉の先は、真鍮の燭台が整然と並び、バージンロードが敷かれた豪華なチャペルでした。

幸せな二人の門出を祝福する純白の絨毯が、ふたりの足元から永遠の誓いの場まで延びています。

その両袖には列席者の群衆が、今日の主役の登場を待ちわびています。

(ここでふたりから一言ずつくらい貰ってもいい)

突然、バインダーの後頭部にハンマーで殴られたような衝撃が走ります。

意識が一瞬、遠のいたバインダーはシフターから引き剥がされ、群衆の中へと放り出されてしまいます。

バインダーのふらつく視界には、バージンロードに残された、純白のドレス/タキシード姿のシフターが映ります。

そして、その背後から現れシフターの手を握ったのは、対になる白のタキシード/ドレスを装った、きめ細やかな白い肌の貴人です。

バインダーの頭を殴って放り捨てたのは、あいつに相違ありません!

貴人が甘い笑顔で手を振れば、群衆はバインダーを押しつけながら身を乗り出して、色とりどりの花を投げます。

祝福の花が降りそそぐ中、貴人はシフターの手を引いてバージンロードをエスコートしていきます。

そして神前にてシフターに向き直り、反対の手をおとがいへ添え、誓いのキスを迫ります。

バインダーを押しつけていた群衆も、その光景に息を呑んで静まり返ります――

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知覚できるものが次のように変わります。

・シフターの服装は純白のドレス/タキシードではありません。あなたと共にここまで来たままの、今日の恰好です。

- ・群衆に顔はありません。"" 誰もいない"" がひしめいています。
- ・貴人はザンバラ髪を振り乱した骸骨です。唇のない、むき出しの顎骨でシフターに接吻を迫ります。
- ・シフターの手首は、万力のような力で掴まれてむりやり引きずられたため、あざができています。

★群衆に話しかけてみる

一切の反応を返しません。彼らは異界が作り出した舞台装置であり、自我や意思は持っていません。

★貴人に話しかけてみる

絵本の地の文を切り貼りしたような、支離滅裂な返答しか返ってきません。

GMが演じるのが難しそうなら、一切の反応を返さないとしても構いません。

★誓いのキス

このキスを許してしまったら命に関わるだろうことを、シフターは直感的にわかって構いません。

判定

「シフターが抵抗して時間を稼ぎ、バインダーが結婚式を阻止する」難易度：現在の異界深度

シフターは怪物的な握力で手首を掴まれており、ひとりでは逃げだすことができません。

ですが、誰もがシフターに目を奪われている今ならば、バインダーの邪魔をできる者は誰もいません。

・ふたりとも成功した

衝撃のあまり、貴人は床へ倒れこみました。本来の筋書から逸脱したことで異界は建物の体裁を保てなくなり、チャペルの崩壊が始まります。

背丈ほどもある天井の破片が降り注ぐ中、崩れた壁の向こう、チャペルの外に新たな扉の影が小さくちらりと見えた気がします。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

どうにか貴人の手を振り払うことには成功しましたが、花嫁／花婿が逃げ出したことへ貴人は怒りを露にし、判定に失敗した方を戮そうとします。

まずは一撃、車に轢かれたかのような手痛いものを喰らってしまいました。

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一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異表:外傷」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。

・ふたりとも失敗した

バインダーの目には色白の貴人に見えたソレも、実際は尋常ならざる怪力を備えた異界の怪物です。人間程度の身では、何をしようと無意味でした。

奮闘むなしく、バインダーの眼前でシフターの唇が奪われます。同時に、シフターの身は文字どおり引き裂かれます。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異表:外傷」の結果、あるいは「変

異:劣等感 → とても素敵なあなたの隣は、私なんかじゃふさわしくない」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

キスが終わった貴人はシフターから興味を失い、放り捨てます。一息つく間もなく、今度は群衆がシフターへ手を伸ばしてきます。その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

一難去ってまた一難、あなた達は迫りくる危機から逃げるため、ふたり手をつなぎバージンロードを走ります。

バインダーはここで始めて、貴人に見えた骸骨の怪物と、そして顔のない群衆とが、昆虫のように蠢く様を目の当たりにするでしょう。

そして、手首にあざの残ったシフターは、ドレス／タキシードではなく、バインダーのよく知る姿です。

(ここで脱出のロールプレイを少しやってもらう)

命からがらチャペルの外へと飛び出せば、外は何もない真っ黒な空間でした。

振り向けば、先ほどまでふたりがいた筈のチャペルは影も形もなく、貴人も群衆ももう気配すらありません。どうやらこの異界の再現はここまでのようです。

真っ黒ではあるものの、地面のようなものはあるらしく、どこまでも歩いていくことができます。

遠くには、新たな扉の影が小さく見えるように思います。

そこへ歩いて着くまでに、ふたりで話をしましょう。きっと、たくさん話することがあるはずです。

結末

歩きながら、今のこと、これからのこと、たくさん話をした、
ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「終わりなき書架の迷宮」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ダメナ・デメヤネン

はじめに

このチャプターでは、二人は無限に続くかのような図書館の書架の間を通り抜けていきます。

現実離れた広大な図書館の書架は重力などの物理法則も無視し、だまし絵の中のような光景を形成しています。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・ なにかに追いかけられる
- ・ 道に迷う
- ・ 体が無機物に置き換わる

状況説明

二人が迷い込んだ異界は、現実離れた図書館の中です。

立ち並ぶ書架はまるで迷路のようであり、広々とした空間は階段や渡り廊下、古めかしい昇降機まで見えます。

目印をつけて進んだとしても、時間とともに書架が移動しているのか元の場所に戻ったり先程まで無かった通路が生まれたりしています。

書架の本を手にとって開いてみると、その多くは二人の読めない異界の言語で記された本のようにです。

ですが、なかには二人が読める言語で記された本も存在しているようです。

それらは読んだ記憶のないはずなのに、なぜか懐かしく感じる童話であったり

まるで誰かの美しい記憶や経験をそのまま記したかのような短編小説だったりします。

はじめは自分たち以外に動くものの気配はありませんが、次第に何かがあることに気づきます。

それは黒い服装で顔をヴェールのように本のページで覆い隠した人たちです。

その手には本を抱えており、この図書館の司書のようにバインダーの目には写ります。

ですが、シフターの目に見えるものは違ったものなのでした。

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知覚できるものが次のように変わります。

・図書館の書架の本からページがいくつも這い出るように中に舞い集まっていく

★司書

司書たちの姿は、まるで本のページを人型に張り合わせて作ったかのような姿です。

それらは明らかにこの異界にとって異物であるあなた達に気づくとゆらゆらとした動きで迫ってきます。

判定

「司書に捕まる前にこの異界から脱出する」難易度：現在の異界深度

司書たちは二人を捕まえようと追ってきます。

その動きは早いものではありませんが、書架の迷路の中では追い詰められてしまったり不意打ちのような襲われ方をするでしょう。

また、司書たちは疲れることを知らないので体力の限界を迎えてしまえば捕まってしまうことは避けられません。

・ふたりとも成功した

ふたりはこの図書館に自分たちの一部を取り込まれる前に、図書館の司書から逃れることができました

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、後ろから迫る司書に捕まってしまいます。

成功した方のフォローで何とか逃れることが出来ましたが、失敗した方は自分の中の一部分が本のページとして奪われてしまいました。

残された自分の肌の一部もまるで本のページを張り合わせたような姿と質感に変化します。

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：書籍化 → 自分の肌の一部が本のページを張り合わせたような姿になる」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

ふたりは、あと一歩というところで異界の図書館の司書たちに取り囲まれてしまいます。

強い風が舞い、司書たちの体がバラバラになると本のページの嵐が二人を飲み込みます。

風が通り抜けると、二人は自分の中の一部分を本のページとして奪われてしまいました。

残された自分の肌の一部もまるで本のページを張り合わせたような姿と質感に変化します。

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：書籍化 → 自分の肌の一部が本のページを張り合わせたような姿になる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

ここでは無事であったのなら二人で危機を乗り越えたことについて話すのが良いでしょう。

もしも変異を受けていた場合はそれを詳しく調べても構いません。変異した部分は濡れたり破れたりもしないようですが手触りは紙のような感触です。

また、その表面に綴られている文字は絶えず変化しています。

大部分は意味のない単語の羅列ですが変異した本人の心の声を反映した文章が浮き上がるようです。

それを読まれてしまうことをロールプレイの材料にしましょう。

結末

絶えず変化する本の迷宮を無事に通り抜けることができました。

追ってくる気配はありませんが司書たちは休みなく動き回っています。

二人が去ったあとも、この異界は新たな犠牲者を取り込みその蔵書を増やしていくのでしょう。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「クロモフォビア」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：たかぽん

はじめに

このチャプターでは、一面が様々な色のタイルになっている迷路のような部屋を進むことになります。

その際、触れてはいけない色のタイルがあり、シフターとバインダーはお互いに断片的な情報しか得られていません。

2人は協力して触れてはいけない色のタイルを避けつつ、迷路を切り抜ける必要があります。

このチャプターを始める前に、まずは「触れてはいけない色」について決定する必要があります。2人で話し合って決めてください。

以降、「○色」と出てきた場合はその触れてはいけない色を当てはめてください。

このチャプターで失敗すると恐怖症、もしくは依存症の変異を負うことになります。

「単にこの色が好き/嫌いになった」から「この色を見るだけで気が狂いそうになる」までどのくらいの程度の症状が変異を受けた後には2人で決めて構いません。

また、バックストーリーや変異などで視覚や聴覚を失っている場合はこのチャプターは推奨しません。

状況説明

扉を開けると、壁も、床も、天井も、色とりどりの 30cm 四方くらいのタイルでできた部屋に出ます。

目の前には狭く細長い一本道と、奥には分かれ道が見えます。

どうやら迷路のようなものになっているのではないのでしょうか。

迷路自体は単純なもので迷うようなことはなく、時間をかけてしらみつぶしに探していけばいつかはゴールにたどり着けます。

ただし、シフターとバインダーでは見えているもの、聞こえているものが違います。

シフターには「2人は○色に触れるな」という声が繰り返し頭の中にこだましています。

ただし、全てのタイルがモノクロ色に見え、どのタイルがどの色なのか全く分かりません。

バインダーには全てのタイルの色がはっきりと分かります。

何も聞こえてはきません、そのまま進もうとしてシフターに制止されるでしょう。

2人は手掛かりやこだまする声を頼りにある色のタイルだけを避け続けて迷路を切り抜けなければなりません。

手を繋ぐ

このチャプターでは、ふたりが接触することでお互いの情報が共有され、2人とも触れてはいけない色とタイルの色が両方分かるようになります。

★色決定表

もし、「どんな色を禁止したらいいか決めきれない」という場合には1D10を振って以下の色から選んでください。

1	白色	6	青色
2	赤色	7	紫色
3	橙色	8	灰色
4	黄色	9	茶色
5	緑色	10	黒色

基本的に「青色？水色？藍色？シアン？ネイビー？」みたいな微妙な色のタイルはなく、はっきりとわかる色のタイルばかりです。

判定

「触れてはいけないタイルを避けつつ、迷路を切り抜ける」難易度：現在の異界深度

パートナーの誘導、もしくはお互いに手を繋いで触れてはいけない色のタイルに気を付けつつ進みましょう。

触れてはいけないというのは手だけではなく体の一部分、身に着けている服の先が触れるだけでもダメです。

うっかり転倒しようものなら失敗は確実でしょう。

・2人とも成功した

なんとか2人とも1度も禁止された色のタイルに触れることなくゴールの扉を見つけることができました。

もう謎の声もこだますることもなく、ゴールの扉は禁止された色とは別の色の扉です、安心して開けましょう。

・どちらか1人、もしくは2人とも失敗した

誘導ミスか、はたまたバランスを崩してこけてしまったのか。

失敗すると触れてはいけない色のタイルに触れてしまいます。

慌てて手を離すと、その色と目があってしまい、違和感を感じるようになりました。

今度は慎重に進むと、禁止された色とは別の色のゴールの扉が見えました。

いつの間にか謎の声のこだまはなくなっていました。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントをどちらかに変異させてください。どちらに変異するかは自由に決めてOKです（パートナーと違っていても構いません）

「変異：○色恐怖症 → この色が嫌いだ、この色があると怖くなる」

「変異：○色依存症 → この色が好きだ、この色がない生活なんて考えられない」

ロールプレイ指針

何色に触れてはいけない色にするかはシフターやバインダーに髪の色、目の色、アクセサリーの色、服の色などが決まっているならそれを参考にするとよいでしょう。

もしどんな色が決まらなければ「★色決定表」で決めてください。

また、手を繋いで誘導するのが一番基本的な進み方ですが、あえて手を繋がずにクリアすることも可能です。

その場合、「このタイルは何色？」「ここに足を置いて！」などツイスターゲーム的な進み方をするのもおもしろいかもしれません。

結末

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「伸ばされる手」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：koto

元作品：[「ずっとそばに」](#)

はじめに

このチャプターでは、住宅街の生垣の隙間から伸びてくる粘液を滴らせた無数の手から逃げなければなりません。二人で伸びてくる手を振り払って逃げ切りましょう。

また、このチャプターには次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・ぬめりのある無数の触手（のような動きをする手）

状況説明

あなた方は出口を探すうちに、静まり返った住宅街へと足を踏み入れました。時折何かの気配を感じて立ち止まったり逃げたりします。歩き疲れた二人は生垣の影で一休みすることにしました。

さて、二人が休んでいると、不意に背後の生垣の隙間から手が伸びてきます。真っ黒に塗りつぶされたぬめぬめと粘液を滴らせる手。

同時に、なにかの声が聞こえてきてシフターは真っ青になります。手は生垣からどんどん生えてきて、何本も何本もによろよると伸び、二人を巻き取ろうとします。

手を繋ぐ

このチャプターでは、シフターと手を繋ぐか、身体が触れていれば、何かの声が聞こえてきます。

「置いていかないで、ここに居て、ひとりにしないで」そんな言葉であることがわかります。

繋いでいなければ、くぐもったノイズのような音にしか聞こえません。

判定

「ぬめりを帯びた無数の手を振り払って、逃げ切る」難易度：現在の異界深度

無数の手はにょろにょろと伸びてきて二人を巻き取ろうとする。

捕らえられないように、落ちている石や木の枝を使って振り払えるだろうか。

【二人とも成功】

二人は伸びてくる手の感触に恐怖を覚えます。必死に手を振り払い、近くに落ちていた石や木の枝を投げつけながら逃げると、道の先に突如現れた扉の前に辿り着くことができました。生垣から二人を追って手が伸びてくるので、後ろへ戻ることはできません。

シフターにははっきりと、バインダーにも手を繋いでいれば聞こえたあの声はいったい何だったのでしょうか。

【片方だけが成功】

成功した方が失敗した方を守って、瓦礫や棒でぬめぬめした手を振り払い、退けることができました。

シフターにははっきりと、バインダーにも手を繋いでいれば聞こえたあの声はいったい何だったのでしょうか。

失敗したほうのフラグメントボックスからフラグメントを一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。そしてフラグメントを「変異：違和感（手を拭いてもぬめりが取れた気がしない）」に変異させてください。

その後 RP に進みます。

【二人とも失敗】

沢山のぬめぬめした手を強引に引きはがして走って逃げるしか二人にはできることがありませんでした。

シフターにははっきりと、バインダーにも手を繋いでいれば聞こえたあの声はいったい何だったのでしょうか。

二人のそれぞれのフラグメントボックスからフラグメントを一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。そしてフラグメントを「変異：違和感（手を拭いてもぬめりが取れた気がしない）」に変異させてください。

その後 RP に進みます。

ロールプレイ指針

判定が終わったら、結果をもとに RP しましょう。

持っていたタオルやハンカチで手を拭うことも可能ですが、判定に失敗すると手がいつまでもぬめって糸を引いているような感覚にとらわれてしまい、またじわじわと手が侵食されているような、何者かに手を掴まれているような感覚に苛まれます。

結末

あまたの手が蠢く住宅地に戻ることはできませんが、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「こどもごころ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：鬼灯秋多

はじめに

このチャプターでは、つぎはぎされた歪な小学校に閉じ込められます。
黒いマネキンに襲われながら、脱出のために異界のひびわれを探します。

また、このチャプターには次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・小学校
- ・マネキンに襲われる
- ・子供の頃について話す
- ・身体に手形のアザが浮かぶ
- ・言うつもりのないことをたまに言う

状況説明

ふたりは気がつく小学校の教室にいました。

しかし壁や机など色々なものに、つぎはぎされたような跡があります。

まるでここは複数の小学校をごちゃ混ぜにしたような歪な場所でした。

また、窓は開きも壊れもせず、学校の外には出られないようです。

出口を探して学校内を見て回ると、ふとシフターが子供のすすり泣きが聞こえることに気づきます。

すすり泣きの聞こえる方へ向かうと、子供を模した白いマネキンが一体、教室の席に座っているのを見つけました。すすり泣きはこのマネキンから聞こえるようです。

その席の机の上には卒業証書を入れる筒が置かれていました。

中を確認すると卒業証書は入っておらず、かわりに小さな異界のひびわれが見えます。

ふたりは直感的に、ここに卒業証書を入れることで出口が現れそうだと分かりました。

ふたりは今度は卒業証書を探して学校内を回りますが、いつの間にかあちこちに黒いマネキンが置かれています。

するとそのマネキンたちは、手を伸ばしてゆっくりとこちらに近づいてきました。

ぞくりと寒気がします。どうやら黒いマネキンに触られてはいけないようです。

黒いマネキンから逃げながら、卒業証書を探します。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・子供のすすり泣きが聞こえる
- ・学校内が寂れて見える
- ・窓や鏡に手形が付いている

★黒いマネキン

ゆっくりとふたりに近づいてくるマネキン。

動きは遅く力も弱いですが、触られると良くないことが起こりそうな気配がします。

いざというときは掃除用のモップなどを持ち出して払いのけるのが良さそうです。

判定

「マネキンから逃げながら、卒業証書を探す」難易度：現在の異界深度

黒いマネキンが襲ってきます。動きはゆっくりですが、行く手を阻まれたりするかもしれません。

パートナーと協力して捕まらないようにしながら、卒業証書を探しましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは一度もマネキンに捕まることなく、卒業証書を見つけることができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

ふたりは卒業証書を見つけることができました。

しかし失敗した方は、途中でマネキンに捕まってしまいます。

成功した方の助けでマネキンを振りほどくことができましたが、失敗した方はマネキンに触られたことで異界の影響を受けてしまいました。

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：子供心なアザ → 身体に赤黒い手形が浮かび、たまに自分の想いをうっかり口に出してしまう」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

ふたりは卒業証書を見つけることができました。

しかし途中でマネキンに捕まってしまいます。

協力してマネキンを振りほどくことができましたが、ふたりはマネキンに触られたことで異界の影響を受けてしまいました。

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：子供心なアザ → 身体に赤黒い手形が浮かび、たまに自分の想いをうっかり口に出してしまう」、「変異：天邪鬼なアザ → 身体に青黒い手形が浮かび、たまに自分の想いと違うことを言うてしまう」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

このチャプターの舞台は小学校です。

また、襲ってくる黒いマネキンも動きはゆっくりとしています。

この状況は、ふたりが子供の頃の話をするのに悪くない環境ではないでしょうか。

出口を探して学校内を回るふたりは、きっと懐かしいものを目にします。

たとえば、黒板のラクガキ、ひらがなの習字作品、何が描かれているか分からない絵、めっちゃくちゃな粘土細工、土に汚れたサッカーボール等々。

それらをきっかけに子供の頃の話をしつつ出口を探す。そんなロールプレイをしてみると楽しいのではないかと思います。

もしも子供の頃のことが話せないという場合があったら、子供が将来に夢見るように、異界から脱出できたときにやりたいことなどを話してみるのも良いかもしれません。

そうして子供の頃の思い出や希望を胸に、ふたりで異界を脱出する決意を新たにしてもらいたいです。

また、言うつもりのないことをたまに言うてしまう、という変異を用意しましたが、これはロールプレイのときに都合の良いように使ってもらえればと思います。

たとえば天邪鬼なことを言うてしまうけどすぐに謝って仲直りしたり、なかなか伝えられなかった気持ちをパートナーにうっかり少しだけ伝えてみたり。

そうして一層パートナーとの絆が深まるようなロールプレイをしてもらえたら良いなと思います。

結末

ふたりは見つけた卒業証書を持って、白いマネキンのいた教室に戻ります。

卒業証書をくるくると丸めて筒に入れると、筒が光り出して目の前に大きなひびわれが現れました。

他に出口はありません。ふたりはひびわれの中へと進んで行くことでしょう。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「つぎはぎステップ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：メルトシガー

はじめに

このチャプターでは、異界からたくさんの腕が出てふたりを捕らえようとしています。

たくさんの腕に捕まらないようこのエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・若干のホラー要素（上記記載程度）
- ・追われる描写

状況説明

扉を開けると、そこには長い、長い一本道。しかし、その周りは田んぼの隣に切り分けたケーキのように突然山が現れたり、鬱蒼とした森のすぐ横にカフェの店内が広がっていたりとめちゃくちゃです。

シフターは、この不可思議な光景は複数の異界がつぎはぎになっているせいだと分かります。多くの矛盾を抱えているはずなのに、ここにひびわれの気配はありません。

ともかく先に進もうか、そうふたりが思ったとき、突如たくさん
の腕があちこちから出現します。

影絵のような腕、ゾンビの腕、ボロボロの着ぐるみからはみ出た
男の腕、異形の腕、指輪を嵌めた男女の腕、黒い杖を持った腕。

腕、うで、ウデ……。それらは迷いなくふたりを捕まえようとし
ます。

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知覚
できるものが次のように変わります。

- ・それぞれの異界の継ぎ目が光る
- ・それぞれの異界から出てくる腕がはっきり見える

★ GM 向け

出てくる腕は公式シナリオのオマージュです。

以前ほかの異界から脱出したことがあるのなら、その異界で遭遇
した印象的な腕を追加したり既存の腕と入れ替えて描写しても構い
ません。

まるで関係ありませんが、「息せき切って」と書く度に入沢康夫
の未確認飛行物体という詩を思い出します。

判定

「たくさん腕に捕まらず、一本道の先へ進む」難易度：現在の異
界深度

どこかの異界に連れ込まれないように、ふたり離れ離れになら
ないように。

たくさん腕を振り切って、一本道のその先へ走りましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは捕まえようとするたくさん腕を上手く掻い潜って、安
全な場所まで移動することができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

息せき切って、前へ、前へ。

ようやく一息つけると思ったそのときに、失敗した方は見逃して
いた腕のひとつに体を引っ張られてしまいます。

成功した方のフォローで何とか安全な場所までたどり着くことが
できましたが、失敗した方は、腕に体を触れられてしまったことで
異界の影響を受けてしまいました。

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：青黒い痣 → 一見普通の青
あざと見分けがつかない。しかしそれが時間とともに治ることはな
いだろう」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

走って、走って、走って。

時に腕を踏みつけ体当たりして、なんとかふたりは安全な場所ま
で移動することができました。

ですが自分たちの体に触れてみると、異界にむしばまれている箇
所があると分かります。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：キネトスコープ → 体の一部が硝子になって、中が覗けるようになる。覗き込むと古い映写機で流したような短い映像が流れている。映像の中にはふたりがいるけれど、その光景に見覚えはあるだろうか」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

つぎはぎだらけの景色を見てなにかやりたいことがあれば、暫くロールプレイの時間を取ってもいいでしょう。

ふたりとも失敗した際の変異「キネトスコープ」が見せるのは、ふたりの未来や過去かもしれませんし、起こりえないifの話かもしれません。

結末

まっすぐ延びていた一本道を走り抜けて気付けば随分遠く、つぎはぎは消えて代わりに無機質な床と灰色の空が続いています。

ふたりはストーリーフラグメント「ボロボロのパッチワーク地図 → あちこち綻んだパッチワーク。どうやら地図のように見える。真ん中を一本横切る道は、ふたりで駆け抜けたあの道だろうか」を獲得します。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「見覚えのない地下鉄ホームにて」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：メルトシガー

元作品：[「夕焼け小焼けの暮れる日に」](#)

はじめに

このチャプターでは、見慣れない地下鉄のホームで、黒い人混みを振り切りこのエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・若干のホラー・閉所要素（上記記載程度）
- ・追われる描写
- ・夕暮時の悲しみ、帰るの嫌だね……

状況説明

扉を開けると、そこはタイル張りの地下でした。閉じた扉は消えてしまい、戻る道はないようです。

先に進めば、見覚えのない地下鉄の駅のホームたどり着きます。がやがやと、スーツ姿の人達が雑然と並び、電車を待っているようです。

歪んだチャイムの音が鳴り続けており、耳を塞ぐ人の姿も見えます。

シフターがバインダーに人混みの正体を伝えるか、ホームの中心へ進もうとすると突然ギョロリとふたり以外の全員があなたたちの

方へ向きます。

「「誰も帰らなきゃ明日は来ないんだよ。お前達が、帰らなければ！！」」

そのとき、丁度ホームに電車が到着します。

上手く人混みを縫って、ふたりは電車に乗れるでしょうか。

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知覚できるものが次のように変わります。

・ふたり以外の人間に見える全てが、黒いスライム状の塊が人の姿をまねているだけだとわかる

・倦怠感や鬱々とした気分を強く感じる

・以下の呟きがはっきりと聞き取れます

「チャイム、うるさい……」

「帰らなきゃ帰らなきゃ帰らなきゃ」

「明日なんてこなきゃいいのに」

「帰りたくねー」

「電車遅れないかな」

判定

「ホームにいる人混みに捕まらず、電車に乗る」難易度：現在の異界深度

電車が着いた直後から、発車のベルが鳴っています。

ホームにいるたくさんの黒い塊による妨害を掻い潜って、電車に乗らなくてははいけません。

・ふたりとも成功した

「乗るな乗るな乗るな」

「降りろよ、降りてくれよ何でだよお……」

閉まる電車のドアの向こうで彼らは懇願しますが、電車はあなたたちを乗せて出発します。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

ふたりを止めようとする黒い塊をなんとか避けて、閉まりゆくドアに滑り込みます。

しかし、ドアが閉じる直前に片方へ黒い塊が接触します。

ドロドロとしたものが皮膚を這う感覚。それは大事なものを奪って、心に傷を残していきました。

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：偽りの罪悪感 → 理性がどれほど宥めても、罪悪感がこびりついて離れない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

黒い塊に何度かぶつかりながらも、なんとか電車に乗り込むことは出来ました。

「帰りたくないだけなのに」

「かえってどうするの」

「今日がずっと続けばいいじゃない」

ドアの向こうで吐き出され続ける言葉は、ふたりの心をむしばんでいきます。

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個ずつ選び、「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アンサング・デュエット p115 変異表：その他「変異：帰りたくない」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

異界は明日を望まず帰りたくない大人も飲み込んで、規模を拡大させてきました。

シフターは「★手をつなぐ」にある呟きを聞いているため、電車に乗れば先に進めるとわかります。

もしバインダーがホームにいる人達に話しかけようとしたら、シフターは全力で止めてください。

この場所には悲しいかな、まともな人間はあなたたちふたりだけです。

結末

電車は滑らかに、見覚えがないのに懐かしいような街並みを抜けて走り続けます。

やがて線路は中空に浮き始め、ふたりを乗せた電車は幻想的な空の旅を始めます。

ふたりはストーリーフラグメント「橙色の硝子細工 → 夕焼けのような色をした硝子でできた、小さな飾り。触れると夕暮時の思い出が脳裏に蘇る」を獲得します。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「白い部屋」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ぼてまと

はじめに

このチャプターでは、パートナーの姿が最も恐ろしいと思っているものに見えてしまいます。パートナーの側から逃げ出したい…思わずこみ上げてくる恐怖に打ち勝たなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・パートナーが異なる人物 / 物の姿になる幻影を見る
- ・パートナーが恐ろしいと思うものによっては虫や血の表現が発生する。(あらかじめパートナーの最も恐ろしいと思っているかなんのかを把握して、地雷要素がないかを確認しましょう)

状況説明

ここは真っ白な空間です。見渡す限り真っ白は目印は何もなく、出口も見当たりません。真っ白な空間にぽっかりとパートナーが浮かんでいる様です。

ふと、あなたの側にいるパートナーの姿にノイズが走ったような気がしました。それをはじまりの合図にして、みるみるパートナーの姿が変化していきます。パートナーが変化した姿は、「あなたが

最も恐れている」ものの姿でした。

異界はパートナーの姿を恐れているものに見せることで、ふたりを引き裂こうとしているようです。

恐れているものの姿を目の前にし、思わずその場を逃げ出したいくなるような恐怖がこみ上げてくるでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・部屋が真っ黒に変化する。
- ・ふたりの足元から1本の光の道が、どこかへ向かって続いている。

★光の道

この空間から脱出するための扉を出現させるには、光の道の上を進んでいかなくてははいけません。

判定

「恐怖に打ち勝ち、幻覚を振り払う」 難易度：現在の異界深度

目の前にいるのはパートナーだ。決して恐れているものではない。逃げ出したい衝動を押さえ、ふたりでここから脱出しなければ…。

・ふたりとも成功した

ふたりは恐怖に打ち勝ち、幻覚を振り払うことが出来ました。

恐れているの姿は消え、いつも通りのパートナーの姿が見えます。2人は手を繋いで光の道を辿り、この空間から抜け出すことが出来るでしょう。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、思わずパートナーを振り払って逃げ出してしまうます。

成功した方が呼び止めたり、腕を掴んだりすることで幻覚を振り払うことが出来ますが、失敗した方は異界の影響を受けてしまいました。

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：恐怖 → 恐れているものの気配を近くに感じる」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

ふたりは恐れているものから逃げ出すように、お互い正反対の方向へと逃げ出してしまうます。

背後に感じる恐ろしい気配から逃れるために走りつづけますが、いつまでたっても恐ろしい気配から逃れることが出来ません。

そんな中、ふと向かい側からやってくるパートナーの姿を発見します。パートナーが恐れているものに見えることは無くなりましたが、ふたりの側を恐れているものの気配がついて回ります。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：恐怖 → 恐れているものの気配を近くに感じる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

信頼しているパートナーが恐れているものに見えてしまう恐怖を演出すると、パートナーの姿が元通りになった後のロールプレイがより活きるでしょう。

幻覚が消えたあとは、パートナーと接触して光の道の上を進んでください。

結末

光の道を進んでいくと、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「廃病院の幽霊」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：兎兄

元作品：[異界探訪オカルトサークル]

はじめに

このチャプターでは、廃病院で幽霊に追いまわされます。
ふたりは幽霊を上手に欺き、撒くことができるでしょうか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・ノンプレイヤーキャラクターの幻影が死にます
- ・間接的な流血表現があります

状況説明

扉の向こうは、真っ暗な廊下でした。割れた蛍光灯が床に散らばっており、窓は全てシャッターで締め切られています。

携帯など、ありあわせの灯りで照らしたならば、並ぶ部屋には壊れた寝台、廊下の端では錆びた点滴台が無造作に積まれています。

どうやらこの建物は、廃病院のようです。

空き缶の転がる床はところどころ黒く汚れ、壁には無軌道な落書きもあり、どうもこの病院は廃れてから随分経つようです。

(ここでふたりから一言ずつくらい貰ってもいい)

場違いに能天気な嬌声が複数、近づいてきます。

懐中電灯の光と共に、廊下の角から現れたのは、いかにもイマドキな大学生グループと思しき集団です。

彼らは内輪のゴシップで盛り上がりながら、行儀悪く空き缶をポイ捨てし、時折ペンやスプレーで壁の落書きをなぞっています。

(手をつないでいるなら)彼らの姿は半透明で、反対側の景色が透けていることがバインダーにもわかります。

彼らは廊下いっぱいに広がったまま、ふたりに気づいていない様子でずかずかと迫ってきます。

声をかけたとしても反応なく迫り続け、すわぶつかるかと思いきや、幻影のようにふたりのことをすり抜け、そのまま通り過ぎていきます。

ふと、彼らの内の一人が、苦しそうに呻いて自身の首を押さえます。

おふざけだと思ったのか、周りは半笑いでからかうのですが、彼は本気で息ができない様子でもがきます。

そのまま彼の首はコキリと音をたてて、折れてしまいました。

倒れた亡骸から広がるように、床の汚れが鮮やかな赤色になります。

そして、彼を戮した何者かが宙からその姿を現します。

それは、白い布を被った、虚無でした。この虚無に名前をつけるとしたら、幽霊と呼ぶのが最も近いでしょう。

幽霊はあなたたちふたりの方を真っ直ぐ向きます。

そして、ついででもう一人若者を縊り戮しながら、悲鳴と狂騒を伴奏にして、ふたりへと迫ってきます！

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・無軌道大学生グループの面々の姿は、半透明に透けています。鋭いシフターなら、彼らは過去の事件の幻影であると推理できるかもしれません。
- ・窓があるべき場所には、外の景色を模した風景画があります。窓枠のような額縁に飾られています。窓から出ることはできません。
- ・幽霊は、白い布を本体とする異界の怪物です。幻影ではありません。ふたりの命を狙っています。

判定

「幽霊から逃げきる」難易度：現在の異界深度

ふたりで廃病院の廊下を駆け、幽霊から必死で逃げまわります。

幾度目かの曲がり角を勢いよく折れたところ、ちょうど大型の掃除用具ロッカーがふたつ並んでいます。ひょっとしたら使えるかもしれません。

・ふたりとも成功した

片方の掃除用具ロッカーの中へ無理やりふたりの身体を押し込み、隠れます。

幽霊は誰も入ってない方のロッカーを開けて確認しましたが、君たちの入っていた方は確認せず、そのまま通り過ぎていきます。

その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

片方のロッカーにひとり、もう片方のロッカーにもうひとりが隠

れました。

失敗した方のロッカーが開けられ、幽霊に掴まってしまいます。

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一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異表：外傷」の結果か、「変異：死装束 → 服が、肌が、死者のそれにふさわしい白色に」のどちらか好きな方に変異させてください。

成功した方が慌てて飛び出し助けようとしたましたが、その時にはもう幽霊はどこかへ去った後でした。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

あっさりとふたりとも見つかってしまいます。

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一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異表：外傷」の結果か、「変異：死装束 → 服が、肌が、死者のそれにふさわしい白色に」のどちらか好きな方に変異させてください。

再び不毛な鬼ごっこが始まり、疲れ果てるほど走り回った末、どうにか幽霊を撒くことに成功します。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

幽霊の気配は遠くなり、どうにか一息つく余裕ができました。気づけば、無軌道な若者たちの姿も、どこにも見えません。

ですが、床に染みついた黒い汚れが、かつて犠牲者が確かにいたことを示唆しています。

よくよく見ればそんな染みが、リノリウムの床のそこかしこにこ

びりついているのです。

ここに長居するのは得策ではないでしょう。

幸い、落ち着いて探してみたところ、玄関ロビーを見つけました。

玄関ロビーは椅子や机による即席バリケードで塞がれ、立ち入り禁止のテープを張られていますが、時間をかければどかせそうです。

そして、バリケード越しに、この廃病院から脱出できそうな扉がちらりと見えます。

結末

多少の時間はかかりましたが、バリケードをどかすことができました。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「オモイデ通り」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：からすば晴

はじめに

このチャプターでは、「不気味だけど、どこか懐かしくて温かいようにも感じる大通り」を歩くことになります。大通りには奇妙な店がたくさん並んでおり、ふたりを異界に留めようと、さまざまな誘惑をします。

その多くはシフターにとって思い出深いものばかりであり、いつまでも足を止めていたくなってしまうのです。

ふたりは大通りの誘惑を断ち切って、街を突っ切らなければいけません。

また、このチャプターには「シフターの過去の思い出」という設定が深く関わってきます。設定をあまり詰めていなかったり、即興で考えるのが難しいと考える場合は、別のチャプターを選び直してください。その際、異界深度の変更はありません。

状況説明

辺りを見渡せば、石畳と煉瓦造りの建物。

空は、雲とも煙ともつかない一面の灰色。

扉を抜けたふたりは、見たこともない街の大通りに立っていました。西洋の街のようにも見えますが、標識や看板の文字は日本語によく似ています。

大通りには幾つもの店が並んでいます。

とても不気味な光景ですが、シフターはどこか懐かしいような、ずっとこの場所に居たいような、妙な気持ちがこみ上げてくるのです。

それもそのはず。この通りで売られているものは、シフターが子どもの頃に好きだった食べ物や、夢中になった玩具、大好きだった絵本など、思い出深いものばかりだからです。

冷静に考えれば、ここに長く留まれば異界に取り込まれてしまうことは明白です。ふたり誘惑を振り切り、大通りを抜けることはできるでしょうか？

手を繋ぐ

このチャプターでは、ふたりが接触することでシフターの知覚できるものが次のように変わります。

- ・ 標識や看板の文字が読めるようになります
(手を繋いでいない状態では、漢字やカタカナが意味もなく入り交じっていたり、ところどころが鏡文字になっていて、まったく読めません)
- ・ 店員と客たちが認識できるようになります
(手を繋いでいない状態では、無人のように見えます)

★店員と客たち

店のお客さんたちは、一様に黒い影のような姿です。

店員たちは人間に近い姿ですが、その頭部は猫や犬や梟といった動物になっているか、そうでなければテレビやラジオや扇風機といった物に置き換わっています。

客と店員が話す言葉は、バインダーにはザリザリとしたノイズのように聞こえます。

★出口について

シフターは標識を読めるため、大通りの出口の方向がわかります。

手を繋いだ場合はバインダーにもわかるようになります。

判定

「思い出の誘惑に耐えて大通りを抜ける」 難易度：現在の異界深度

シフターにとって、店の売り物はどれも懐かしくて、思わず足を止めたくなくなってしまふ。

バインダーにとっては、シフターの昔を知る機会にも思える。
さて、この誘惑を振り切ることはできるだろうか……？

・ふたりとも成功した

ついつい止まってしまうくなる衝動に抗い、ふたりは通りを歩き続けました。楽しいもの、苦いもの、さまざまな思い出がシフターの脳裏に蘇ります。少しは言葉に出した方が、気が紛れるかもしれません。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

判定に失敗した方は、店で売られているものが思わず気になってしまい足を止めてしまいます。それについて語るか、話を聞き出さない限り動く気にはなれないでしょう。昔のことばかり話したからでしょうか、気がつけば目に映る景色は一変していました。

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：セピア色の世界 → 目に映る景色が褪せた写真のよう」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

誘惑には抗えませんでした。ふたりは店の前で足を止め、長い時間にわたり夢中で話し続けてしまいます。気がつけば目に映る景色は一変していました。

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1個ずつ選び、「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：セピア色の世界 → 目に映る景色が褪せた写真のよう」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

判定の結果をもとにロールプレイを始めましょう。

このチャプターの軸になるのはシフターの昔話です。実際にどのような物が売られているのか、シフターと相談して具体的な内容を決め、それについてロールプレイをするとよいでしょう。

ふたりとも成功している場合でも、大通りを歩きながらシフターの「思い出」について話すロールプレイを行ないましょう。

結末

ふたりはなんとか大通りの端へとたどり着きました。振り返ると、そこにはボロボロになった廃墟のような街並が広がっています。どれだけ温かく幸せでも、一度過ぎた日々は戻ってこない……とでも言いたいのでしょうか。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「積木遊び」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：さつこ

はじめに

このチャプターでは、謎の古びた街にある古書店で、怪しげな本を読み解くことになります。

異界の文字で書かれた本を、解読しなければなりません。

状況説明

あなたたちが扉を開けると、そこは古びた、怪しげな古書店の中でした。

店主らしき人物も、客人もおらず、謎の文字列で書かれた書籍が、びっしりと並んでいます。

シフターは、それが、異界の文字であることを、否応なく実感できました。

そして、扉が、大きな音を立てて閉じられます。

どうやら、ここにある本を読み解かねばならないようです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・古びた本のにおいが漂ってくる
- ・怪しげな文字列が、異界の文字であることを認識できる

判定

「古びた、謎の古書を読み解く」難易度：現在の異界深度

この本はどうやら異界の文字で書かれているようだ。
この異界を抜け出すため、なんとしても読み解かねば。

・ふたりとも成功した

ふたりは、上手く書籍の内容を読み解くことができました。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、異界の文字を読もうとしたことに気付かれてしまいます。

成功した方のフォローで何とか解読することができましたが、失敗した方は、異界の影響を受けてしまいました。

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：書店→いつまでも書店に留まっていたい」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりは異界の文字を読もうとしました。

しかし、本を開いたその瞬間に、異界の文字列があなたたちの方を
目掛けて本から飛び出してきました。

まるで、無理やりにでも「読め」と言わんばかりに。

あなたたちは、異界の影響を受けてしまいました。

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：書店→いつまでも書店に留まっていたい」、「変異：文字→ずっと本を読み続けていたい」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

謎の古書店で、本を解読する場面になります。

シフターは異界の謎の文字列にのみ込まれそうになる恐怖を、パイ
ンダーはそれをなんとしても助けようとする様子をロールプレイし
てみるといいかもしれません。

判定に失敗した場合、本の影響を受けて「異界に留まり続けたい」
と思わされてしまいます。とはいえ、それを振り切ってなんとか理
解することはできますが。

変異によって、どのフラグメントがどのように変異するか、悩みな
がらロールプレイしてみてくださいね。

なお、あくまで「ロールプレイ」のために「本を解読する」という
判定をするだけで、実際に謎解きや知識が問われるわけではないの
で、ご安心を。

結末

なんとか本を解読することに成功したふたり。

さあ、と身構えたその時。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「極彩色のデメルング」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：灯都

はじめに

このチャプターでは、部屋の中にぼつりと飾られている気味の悪い絵画に、パートナーが誘惑されてしまいます。

怪しい絵画に呑み込まれる前に、パートナーの手を取って部屋から逃げ出さなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・容姿の大幅な変化

状況説明

あなた達は、暗く静かな部屋に迷い込みます。

光源の分からないぼんやりとした明かりの道を追っていくと、やがて行き止まりに辿り着きました。

そこに飾られていたのは、巨大な金の額縁。

そしてその額に収められた、ありとあらゆる色が殴りつけられたように描かれた、一枚の絵画でした。

「夕日だ」

あなたの隣のシフターが、絵画を見上げながら小さく呟きます。シフターはこの混沌とした色の塊に、黄昏の景色を見出したようです。

その極彩色に惑わされるように、あなた達はゆっくりと絵画に手を伸ばします――

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知覚出来るものが次のように変わります。

- ・絵画の中に夕暮れの光景が見えるようになる。

★絵画

高さ2メートルを超える大きな絵画。画材は不明。何故かは分かりませんが、トリックアートというわけでもないのに、混沌とした色彩の中に『夕日だ』と直感出来る景色が見えます。

判定

「絵画の誘惑を振り切って逃げる」

難易度：現在の異界深度

おぞましくも美しい、その色彩の暴力に染まりたいという誘惑が頭の中を支配する。何とかして抗わなければ、絵画の中の黄昏に呑み込まれてしまうだろう。

- ・ふたりとも成功した

あなた達は誘惑を払い除け、お互いの手を取り、来た道を引き返す為に走り出すことが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけが成功した

失敗した方は正気を失った目で、絵画に触れてしまいます。

成功した方に無理やり引き剥がされてなんとか逃げ出しますが、絵画に魅入られた体は奇妙に変化していました。

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：リペイント→体の一部が絵の具を塗りたいように変色してしまう」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

ふたりは肩を並べて絵画に触れます。おぞましい程美しい極彩色。どこか懐かしい黄昏。帰りたい。還らなくては。このからだを全部、塗り替えて欲しい――

恍惚とした気持ちは、不意に背筋に走った悪寒により正気に戻ります。あなた達は慌ててこの部屋から逃げ出すでしょう。

一息ついてふと自分達の姿を見ると、あの極彩色を塗りつけたかのように、体の一部が変色していました。

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1個ずつ選び、「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：リペイント→体の一部が絵の具を塗りたいように変色してしまう」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

不気味な絵画をうっとり見つめたり、そんなパートナーを必死に連れ戻そうとしたりするとエモいと思います。

変異で変わった見た目についてお互いに言及するのも良いでしょう。

絵画の知識があるキャラクターであれば、異界深度を1上昇させるのも良いかもしれません。

結末

絵画から離れ、明かりが落ち始める廊下を逃げ出したふたり。

しばらく進むと、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「灰色の聖堂」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ViVi

はじめに

このチャプターでは、「石化能力をもつモンスター」が登場します。
石化させられないように通り抜けましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合
は、別のチャプターを選びなおしてください。
その際、異界深度の変更はありません。

- ・変異の内容が石化
- ・幻想的、神話的な巨大モンスター（体長 10 メートルほど）
- ・ふたりのうち一方が囷になる選択肢

状況説明

ふたりの足は、硬質な感触をとらえました。気づけば、そこは石造りの大きな建物の中。床までを含め、すべてが石でできています。建築の様式は西洋風ようです。キャラクターによっては荘厳さのようなものを感じるかもしれません。
辺りはほとんど、静寂に満ちています。わずかに風の音が聞こえるばかり。視界に映る調度すべてが石でできており、動くものは見えません——否、

はるか遠く、1キロメートルほど先に（それほど大きな建物なのです）に。
^{おお}大きな“けもの”がいるようです。

その形状は、カレントシティの基準でいえば水牛が近いでしょうか？ もっとも、サイズが水牛とはことなります——全長にして10メートルほど。発見されれば、おそらく無事には済みません。
発見されないように、注意して進みましょう。

★聖堂の秘密

シフターの感覚では、「この建物が元は石ではなかった」ことと、「水牛めいたモンスターがすべてを石化させた」ことがわかります。たとえば石像を見れば、その「像が人間だったころの姿」や、「モンスターに睨まれて石像になってしまう場面」などを幻視できます。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・バインダーがシフターと接触しているあいだは、バインダーも前述の「★聖堂の秘密」を共有できます。
- ・その情報をもとに、「あのモンスターに凝視されると、身体が石になってしまう」こともわかります。

選択

「ふたり一緒に隠れて進む」か「ひとりが囷になる」かを選択できます。ふたりのキャラクター性や関係性などを踏まえて選択してください。決めるために、短く会話ややりとりを挟んでもよいかもしれません。

「ひとりが囷になる」ほうを選択したなら、囷になるほうのキャラクターは難易度が+1、他方のキャラクターは難易度が-1されます。「ふたり一緒に隠れて進む」の場合、難易度の変更はありません

判定

「モンスターに見つからずに通り抜ける」難易度：現在の異界深度（「ひとりが囷になる」を選択していたなら、難易度は増減します）

・ふたりとも成功した

ふたりの機転か、あるいは幸運のたまものか、モンスターに見つからずに通り抜けられました！

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

ふたりのうち一方が、モンスターに見つかってしまいました。怪物の虚のような眼に凝視されると、たちまち身体が石になっていきます……！

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：石化 → 硬く冷たい、石像のような質感」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

モンスターはふたりの姿を捉え、獲物と認識したようです。身体が石になっていくなか、どうにか逃げ切るしかありません……！

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：石化 → 身体の一部が固い石になり、床や壁とつながってしまう」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

「ふたり一緒に隠れて進む」を選択した場合、隠れる（見つからない）ためのアイディアを出したり、励ましあったりするするのがよいでしょう。

「ひとりが囷になる」を選択した場合、なぜその決断をしたのか、互いにどのような感情をいただくのか、などをロールプレイすると盛り上がるでしょう。

いずれにせよ、フラグメントが残っているかぎりは「最終的に逃げ切れた」ということになります。

結末

回廊を走り、階段を登り、かろうじて化け物に捕まらず、どうにか聖堂を抜けた時。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

]

「水に囚われた都市で、あなたと」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：うえ

はじめに

このチャプターでは、水没した都市に迷い込んでしまうでしょう。体の一部がウロコに変化して異界に囚われそうなパートナー。元々この場に住んでいた闇の住人はパートナーを取り入れようとしてきます。

ふたり協力して闇の住人から逃れましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・水没都市
- ・窒息 / 呼吸が苦しくなる
- ・体の一部にウロコ
- ・闇の住人

状況説明

ふたりは気がつくど、いつの間にか水没した都市に迷い込んでしまいました。

響くのは水音、空には落ちそうなほどの大きな月があります。

月の光は届きにくく、辺りは真っ暗な闇に包まれているでしょう。

ふたりのそばをさまざまな魚が通り抜け、サンゴ礁や海藻がゆら

めいています。

隣を見れば、パートナーは体の一部がウロコに覆われているようです。

あなたもどんどん息がしづらく、ここが水の中だということがわかります。

都市の暗い影の部分から、闇が溢れ出し辺りを覆い尽くそうとするでしょう。

また幾重にも伸びる闇があなたを囚えようとしてきます。

闇が近づくにつれ、パートナーのウロコがさらに肌を侵食します。

このままでは、この世界に囚われてしまうでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・呼吸ができるようになる

手をつなぐことで、感覚を共有できることができますでしょう。

そうすることで水の中でもうまく呼吸ができるようになったようです。

- ・闇が、昔この都市に住んでいた人にみえるようになる

感覚を共有してしまったため、この都市に住んでいたまま住民たちが認識できるようになります。

水に吞まれ光が届かぬ場所に落ちてしまったため、闇色に染まっているでしょう。

闇の住人たちは仲間を欲しがっているようです。

★闇の住人

住人は、全長3メートル以上です。手は鋭い爪が生えています。

集団で行動しており、光を避ける傾向にあります。月の光が届かない今は行動範囲が広いようです。

伸ばしてくる手は、手招いているようにも見えます。

判定

「闇の住人から逃れ、光のもとへと逃げる」難易度：現在の異界深度

闇に包まれた住人の手を振り切り、光指す場所を目指しましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは水の流れが早い場所を見つけることができます。

その流れに乗ることで、闇の住人達から、かなり距離を取ることができます。

周囲に居た魚も手伝ってくれ、ふたりを闇の目が届かないよう、目眩まししてくれるでしょう。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、闇の住人の手が体をかすめたことで異界の影響を受けてしまいます。

成功した方が、水の流れが早い場所を見つけ、距離を取ることができるでしょう。

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。

→失敗者がシフターの場合

次に、そのフラグメントを「変異：水ノ恩恵 → 水に触れるとウロコが出てくる」に変異させてください。

→失敗者がバインダーの場合

次に、そのフラグメントを「変異：水ノ災イ → 水に触れていないと呼吸がしづらく、咳き込む」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

ふたりとも逃れることが出来ず、闇に囚われてしまうでしょう。

それでも周りを泳いでいた魚たちが、ふたりを闇の住人たちから覆い隠し、逃してくれるでしょう。

しかし触れられてしまったため、ふたりの体は変異が生じてしまうでしょう。

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。

→失敗者がシフターの場合

次に、そのフラグメントを「変異：水ノ恩恵 → 水に触れるとウロコが出てくる」に変異させてください。

→失敗者がバインダーの場合

次に、そのフラグメントを「変異：水ノ災イ → 呼吸がしづらく、咳き込む」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

判定が終わったら、その結果をもとにロールプレイを始めましょう。

水の中の世界、水中生物が気ままに泳いでいる様などが、美しいもふたりを脅かす恐ろしいものです。

光を目指して闇から逃げつつ、水に巻き込まれつつも利用したり、思わず助けられたりしつつもふたり手を話さず

変異している場合は、変わっていく姿が恐ろしく思ったり、水の中で息が持たないことを恐ろしく感じたり、ロールプレイを楽しんでください。

結末

月の光が届く場所に、ふたりは訪れることができます。

光が届く場所に、闇の住人は入ってくることができません。

キラキラと輝く水のなかで、

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「空想遊園」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：炉鈴

はじめに

このチャプターでは、虹色の雲が浮かんだ遊園地で軽快な音楽になります。

音楽に合わせて踊らなければ、このエリアは脱出できないようです。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・容姿の変化
- ・感情の欠落
- ・ダンス

状況説明

そこは遊園地。虹色の雲が空に浮かび、カラフルな横断幕が張られ、アトラクションが動いており、可愛いマスコットキャラの絵が踊っている。

『ようこそ！ここではみんな理想の貴方！さぁ踊りましょう！』

そんな電子的な声が聞こえてきました。

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知覚

できるものが次のように変わります。

- ・空に浮かんだメリーゴーランド
- ・笑顔の張り付いた観客
- ・狂ったような笑い声

判定

「音楽に合わせて楽しく踊る」難易度：現在の異界深度

軽快な音楽が流れだした。

これは案内通り、踊れということだろうか…？

・ふたりとも成功した

ふたりは息を合わせて楽しく音楽に合わせて踊ることができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、相手に合わせる事ができずに足に躓いて体制を崩してしまいました。

成功した方のフォローで何とか体制を立て直しましたが、失敗した方は、崩した拍子に窓の中に映る異なった自分を見つけてしまい異界の影響を受けてしまいました。

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：理想の自分→なりたい自分になれる。嫌でも。貴方の理想は何ですか？」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、踊りだします。はじめは音楽を聴いて踊っていたはずですがだんだんと、互いの顔しか見えなくなり、音が聞こえなくなっていました。

互いのことしかわからず、互いの息遣いだけしか聞こえなくなり、このままずっと踊っていたいという気持ちが湧いてきます。

踊り続け、踊り続け

気づくと、あなたたちは遊園地のど真ん中で大の字で倒れていました。

あの音楽は既に止まっており、鳥の音が優しく聞こえてくるのみです。

苦しくの辛くもなくただ楽しかったという感覚だけが残っています。

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個ずつ選び、「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：不幸よさよなら→嫌も怖いも辛いも苦しいもオサラバ、シアワセでしょう？」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

楽しく踊りましょう、相手の顔を見て楽しそうに踊ったり、戸惑いながらも踊ったり、思いのままに。

もし変異を受けていた場合は、変わってしまった自分の容姿に戸惑ったり、欠落した感情に困惑しながらも何を失ったのかわからなくて首を傾げたりするといったと思います。

結末

ふっ、と周りを見ればアトラクションは停止し、寂し気な音楽が鳴り始めます。

『当遊園地は閉園の時間となりました。』という電子的な音声が聞こえます。

慌てて、出入り口を探せば華やかに彩られたアーチにお帰りはこちらと書かれています。

そちらの方へと歩き、アーケードの前へと向かえば、

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「炎に負けない想いを」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：椅子塚サクサク

はじめに

このチャプターでは、真っ暗な廃村のような場所に迷い込むことになります。

ここではシフターが十字架に拘束されており、そのまま炎に焼かれてしまいます。

バインダーは、炎からシフターを助けなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・シフター、バインダー、両方が炎に焼かれるような描写がある
- ・怪我をするような描写がある

状況説明

気づくと、バインダーは真っ暗な場所にいました。

どうやらここは、夜の廃村に似た場所のようです。

それが分かると同時に、バインダーは傍にシフターがいないことに気づくでしょう。

暗闇に目を凝らしてシフターを探せば、程なくしてシフターを見つけることができます。

けれど、バインダーはその光景に驚いてしまうことでしょう。

バインダーの目には、十字架に縛りつけられた、シフターの姿が飛び込んできたのですから。

シフターは、地面に突き刺さった大きな十字架に、鎖で嚴重に拘束されています。

シフターが目を覚まして、鎖を解こうとしても、ひとりでは拘束から抜け出せそうにありません。

ふたりが状況を把握し、動こうとした、そのとき。

夜に、眩い明かりが灯りました。

——シフターを縛る十字架が、大きく、煌々と、燃えていました。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・シフターを拘束する鎖に、茨のような棘がある

判定

「シフターを、燃える十字架から助ける」難易度：現在の異界深度

十字架が燃え、シフターが焼かれていく。

シフターは鎖で固く縛られており、自力で炎から逃れることはできません。

一刻も早くシフターを救い出さなければ、取り返しのつかないことになるでしょう。

・ふたりとも成功した

十字架が燃え盛る中、バインダーはシフターを助け出すことができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

どうにか燃える十字架から、シフターを助けることができました。しかし、失敗した方は、炎に焼かれて変異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：燃える身体 → 手や胸など、身体の一部が燃えている。

この炎があなたを焼くことはなく、熱さも感じない。

けれど、あなたの大切な人を、その火は焼く」

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

シフターを助け出すことはできたものの、ふたりとも炎に焼かれ、変異を受けてしまいました。

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1個ずつ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次にバインダー、はそのフラグメントを「変異：恐怖の火 → 炎が恐ろしくなる。炎を見ると、あなたの大切な人が燃える様子が、一瞬だけ脳裏をよぎる」に変異させてください。

次にシフターは、そのフラグメントを
「変異：燃える身体 → 手や胸など、身体の一部が燃えている。
この炎があなたを焼くことはなく、熱さも感じない。
けれど、あなたの大切な人を、その火は焼く」
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

シフターを燃える十字架から助け出すシーンです。
十字架そのものが燃えており、縛りつけられているシフターは炎
に焼かれることとなります。

シフターを縛る鎖には棘がついており、下手に触れれば怪我をし
てしまうでしょう。

また、鎖も一緒に炎に焼かれているため、鎖自体が焼けるような
熱を持っています。

バインダーはシフターを助け出す際に、炎と鎖による痛みを味わ
うことになるかもしれません。

もっとも、至近距離で焼かれているシフターは、その痛苦すべて
を受けているわけですが。

また、判定に失敗すると、身体が燃える変異を受けてしまいます。
この炎は、変異を受けた者自身を傷つけることはありません。
ただし、他者がその炎に触れれば、普通の炎のように焼かれるこ
ととなります。

もしも、この変異を受けてしまったなら、あなた達は触れ合うこ
とにさえ勇気が必要になるかもしれません。

けれど、ふたりが互いを想う心は、炎などでは引き裂けないこと
でしょう。

結末

バインダーは、燃え盛る十字架から、シフターを助けることがで
きました。

お互い無傷、というわけにはいきませんが、それでも命に関わる
ような怪我はありません。

まだ、異界を進むことはできるでしょう。

そうしていると、ふと、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「空気を喰む」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：鶴之瀬さぶろく

はじめに

このチャプターでは、ドアの先へ進んだ途端2人が水中へと投げ出されてしまいます。沈む体、それを包む泡と眩しい光。息苦しさにもがきながら、2人は脱出の術を探します。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・窒息の表現
- ・シフター側に過大な負担がかかる
- ・2人の性別に関係なくキスをする描写

状況説明

シフターとバインダーの2人が扉をくぐると、その先に地面はなかった。踏み出した途端落下していく2人の体。しかし、この浮遊感は空中のそれではなかった。肌で感じる独特の重力。これは、水中だ。

2人は、底なしの水中へ急速に沈んでいる。まるで、激しい滝の中を落下しているようでいて、それでもプールへと沈んでいくような感覚も重なっている。眩しい光と止むことのない泡が、2人の視界を邪魔することだろう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・シフターの心臓のあたりが一際白く眩しく輝いている

★シフターの状態

シフターはこの空間にきた瞬間から息苦しさを覚える。そして、沈めば沈むほど、ジリジリと閉塞感が強くなり、呼吸が苦しくなっていく。まるでじわじわ溺れていくような感覚でうまくしゃべることができないだろう。

★バインダーの状況

沈んでいく感覚と水の感覚はあるのに、呼吸は正常にできている。しかし、水圧と泡でうまくシフターを助けることができないかもしれない。

判定

「シフターへ呼吸を分ける」難易度：現在の異界深度

呼吸ができないなら、分け与えればいい。——それは、どこから？

今呼吸ができているのは、バインダーだけだ。君が食んでいる空気を、シフターに分け与える。ただ水の中から落ちていく中、今君ができるのはそれだけだ。

・ふたりとも成功した

バインダーは、水圧と泡に抗ってシフターへ顔を近づける。下へ下へと落ちていく中、縫れるものはお互いの体だけだ。至近距離にある2人の顔。そして、寄せられる唇。それが重なると、バインダーの空気が、シフターへ送られていく。シフターは、バインダーの口から空気を喰んだ。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、うまく空気を受け渡すことができず噎せてしまい、その咳によって、空気が口から逃げていく。空気が急速になくなった影響か、肺が痛み脳が締め付けられるような感覚がするだろう。

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：呼吸困難→呼吸をするたびに喉がひりついて息がしにくい」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

シフターの胸から、花のように光が咲き乱れる。それはあまりに眩しく、バインダーの視界をチカチカと明滅させる。そして、2人を包む泡は、さらにその光を乱反射させていく。

2人は眩しくて目を瞑った。もはや、水圧も、抵抗も、呼吸も忘れて、ただただ落ちていくお互いの体にそっと寄り添い縋るようにして重力に身を任せていた。

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1個ずつ選び、「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：酸素欠乏症→手を繋いでいないと息ができない」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

側から見れば、煌めいた水中の中で溺れる王子とそれを助ける人魚姫のような構図となります。空気を分け与えればシフターも呼吸を取り戻すことができるため、落ち着いて会話ができるようになるでしょう。

セリフはなくとも、どんなふうに呼吸を分け与えるか行動を描写して、美しい状況を演出していただけると幸いです。

結末

水中を落ちて、落ちて、落ちた先で、ふっと無重力のように体が軽くなった。ゆっくりと地面に足がつく。いまだに水中の中にいる感覚ではあるが、どうやらここが終着点であるということはわかる。どこまでも白い空間は、少しの青を含む水で満たされており、揺蕩う泡が揺れる光を反射して、2人の瞳を照らしている。

そんな空間を見回していると、2人の目の前に新たな扉が現れる。

2人はまたその扉をくぐるだろう。その向こうに待ち受けているものとは――

「ファフロツキーズは突然に」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：うよ

はじめに

このチャプターでは、異界を進むふたりがファフロツキーズに遭遇します。ファフロツキーズとは、空から突然不思議なものが降ってくる現象のことです。あなたたちは落下物を避けたり、落下物を踏みつけないようにして進まなくてはなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。その際、異界深度の変更はありません。

- ・ファフロツキーズに遭遇します(空から突然、何かが落下してきます)。
- ・障害物を避けながら、先に進む必要があります。
- ・判定に失敗した際、体の一部が魚のように変異する可能性があります(例：体の一部にうろこが生える等)。

状況説明

あなたたちは、大きな木々の生える林道を進んで行きます。静かな林道に、ぱらぱらと雨粒の音が響き渡っています。幸い大きな木々が生えている林道ですので、木々が傘代わりになり、ふたりはほとんど濡れずに済みそうです。

静かな林道を当て所もなく進むうちに、あなたたちの真横でひときわ大きい水音が響きます。音の源に目を向けると、不思議なこと

に小魚が一匹、地面の上でびちびちと跳ねていました。近くに池や川がある様子はありません。あなたたちは、この小魚は降りしきる雨と一緒に空から降ってきたのだと思い至ります。

あなたたちが突然の出来事に驚いていると、先ほどの「ひときわ大きい水音」が周囲に響き始めます。先ほどのように、小魚が一匹、また一匹と、あなたたちの頭上から降ってくるのです。大きな木々があなたたちの傘代わりになっていますが、不思議なことに降ってくる小魚は、その木々をすり抜けてしまいます。

降ってくる小魚が体に当たると、怪我をするかもしれません。あなたたちは「逃げないといけない」と判断します。何処に逃げようか思案していると、今あなたたちのいる林の一角に、周囲の木々より一回り大きな木が生えていることに気づきます。その木の葉はすでに枯れており、木の幹も朽ちる寸前のようにです。しかし、シフターはその木からあたたかい光が漏れていることに気が付きます。きつと異界のひびわれに違いない、そう思ったふたりは、あの光を目指すことにします。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・降ってくる魚の発する温度が異様に高いことがわかります。
- ・降ってくる魚が発する「暑い」という呻き声が聞こえてきます。
- ・ある大木から光が漏れ出ていることがわかります。

★ファフロツキーズとは

ファフロツキーズとは、空から魚や動物が突然降ってくる現象のことです。「Fall from the skies」を略し、「fafroskies(=ファフロツキーズ)」と呼びます。この不思議な現象には様々な仮説があるよ

うですが、今回のチャプターでは、環境の変化(水温の上昇等)に耐えきれなかった小魚たちが警鐘を鳴らした、というように描写しました。

★小魚について

空から降ってくる小魚は、至って普通の小魚です。海水魚だといわし、淡水魚だとふな、のような小魚をイメージしています。小魚についての描写をする場合は、好きな小魚について説明するようにしてください。

判定

「降りしきる小魚を避けながら、大木まで逃げる」難易度：現在の異界深度

安全だと思っていた大きな木々の下ですが、どうやら降ってくる小魚たちはすり抜けてしまうようです。あなたたちは光を発する大木まで、小魚を避けながら駆け抜ける必要があります。

・ふたりとも成功した

あなたたちは、降ってくる小魚も、地面の上でびちびち跳ねる小魚も、見事に避けながら駆け抜けることができました。ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗したプレイヤーは、走っている最中、うっかり降ってくる小魚が頭に直撃してしまいます。ほんの少しの衝撃が加わるだけですが、小魚に触れたことで異界の影響を受けてしまいました。

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：小魚の仲間認定 → 体の任意の場所にうろこが生える」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

あなたたちは、必死で小魚を避けながら進もうとしますが、ひとりとは地面の小魚を蹴ってしまい、もうひとりとは降ってくる小魚が頭に直撃してしまいます。

それぞれほんの少しの衝撃が加わるだけですが、小魚に触れたことで異界の影響を受けてしまいました。

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1個ずつ選び、「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、

・地面の小魚を蹴ってしまったプレイヤーは「変異：小魚は憤る → 小魚を蹴った足に水かきが生じる」

・降ってくる小魚が頭に直撃してしまったプレイヤーは「変異：小魚の仲間認定 → 体の任意の場所にうろこが生える」

に、それぞれ変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

突然、空から小魚が降ってくる、という非日常を体験するチャプターです。どうしてファフロツキーズが起こったのか考えていただ

き、降ってくる小魚が何かを伝えようとしているのかも、と思ってロールプレイしていただければ幸いです。

ふたりが「異界のひびわれ」を見つけて走るシーンは、ぜひ手を繋いで駆け抜けてください！必ずふたりで……それがアンサンブル・デュエットの醍醐味です。

結末

あなたたちは、光を発する大木までなんとか辿りつきました。しかし、異界のひびわれだと思っていたその光は、ふたりが近づくと消えてしまいました。あなたたちが途方に暮れ、今まで光を発していた木の「うろ」を覗き込むと、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「読みたかった本」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：かづさみくる

はじめに

このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・本、海、図書館

状況説明

気がつくと、そこは巨大な図書館だった。真ん中は吹き抜けになっていて、建物の様子がよく見える。
上の階にも下の階にも、たくさんの本棚ががあった。近くにはこのような看板がある。

「本の海(カルタリウム)へようこそ！」

なるほど、無数の本が詰まった本棚が無数にある様子は、確かに海のようなだった。

見ると、ふたりが降り立った場所のすぐ近くに本棚がある。そこにはふたりが今まで読みたいと思った本、探していた本がたくさん詰まっている――とうの昔に絶版になった本も、これから出るはずの漫画の新刊も！

【バインダー】【シフター】ともに、猛烈にこの書棚の本が読みたくなる。

判定

ずっと読めなかった本を読めるという誘惑を振り払えるかどうか？

難易度：現在の異界深度

【ふたりとも判定成功】

2人とも読みたかった本の誘惑を振り払って本を元の場所にしまい、次に進もうと決意する。

【どちらかひとりのみ判定成功】

成功したキャラクターは本の誘惑を振り払って本をしまい、次に進もうと決意する。とても大きな本が入った本棚が視界の端に入る。

失敗したキャラクターは本を読み耽ってしまう。

失敗したキャラクターはフラグメントをひとつ忘却し、フラグメントの一つを変異させる。【変異表：カルタリウム（アンサング・バースティ版） 1D6】の結果に変異させること。

【ふたりとも判定失敗】

2人とも本を読み耽ってしまう。ふたりともフラグメントをひとつずつ忘却し、フラグメントの一つを変異させる。【変異表：カルタリウム（アンサング・バースティ版） 1D6】の結果に変異させること。

判定の結果を確認したら、ロールプレイに進むこと。

ロールプレイ指針

あたりに階段やエレベーターなど、階層を移動するための建造物はない。階層をまたいで移動するには、手を繋いでカルタリウムを「泳ぐ」しか、この異界を探索する方法はないようだ。

結末

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

【シフターとバインダーが手を繋ぐ】

水――巨大な水槽の中に本棚が無数に置かれているように見える。まるで図書館がそのまま海の中に沈んだようだ。不思議なことに本棚と、その中の本には浮力は働いていないようだ。自分たちも水中にいるのか、動きが鈍く、浮力が働いて上下に移動することができるようになる。会話や呼吸は地上にいるのと同じようにできるようだ。

【変異表：カルタリウム（アンサング・バースティ版） 1D6】

1	書籍化	→ 身体の一部が本のページのように捲れていき、紙が落ちてくる
2	口述筆記	→ 古今東西の文学の一節を暗誦し続けるようになる。キャラクター本人が知りえないものであっても、なぜかずっと暗誦できてしまう。
3	速読	→ その場にある本をものすごい速さで読み始めてとまらなくなる
4	製本	→ 手の甲や足の甲、ひざなどが本のハードカバーのようになる
5	原稿容姿	→ 体中に文学の一節が浮かび上がる
6	コレクション	→ カルタリウムに自身が「本」として所蔵されなくなる

「いざなう花檻」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：あんせむ

はじめに

このチャプターでは、無数の花々と共に、巨大な檻の中に閉じ込められます。

あなた方も花達の仲間となる前に、この檻を脱出しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・檻に閉じ込められる
- ・グロテスクな花
- ・流血表現、その他外傷、植物化の恐れ

状況説明

気付けばふたりは、花の香り漂う巨大な檻——否、鳥籠の中にいました。

格子は錆び付いている割に頑丈で、壊して出ることはできないようです。

ただひとつの扉は、鍵が掛かっており、開けることはできません。

辺りを見回すと、籠の中には更に無数の小さな籠が、ゆらゆらと空中を漂っています。

その中には、色も種類も様々な花が閉じ込められていました。

囚われの花々は、嘲笑混じりでふたりに語りかけます。

『ご機嫌麗しゅう、花ならざる方』

『あなた方も、私達のお仲間になって』

『そうすれば、共に美しく永遠を生きられる』

『ここから出たい？ それは無理』

『鍵は、私達が隠してしまったもの』

『どうしてもと言うなら、私達もここから出して』

シフターは、花達の言葉に偽りは無く、ここから出る為の鍵が花籠のどこかにあると理解します。

そして、言う通りに花を籠から出せば、自分達が苗床にされてしまうであろうことも。

それは即ち、異界に囚われ、永遠に帰還が叶わないということを意味します。

ふたりは、異界の花を解放することなく、巧く鍵を探さなければなりません……。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・花の香りが強くなる
- ・花々の姿がグロテスクなものになる

判定

「鍵の入った花籠を探す」難易度：現在の異界深度

無数の花籠の中から、鍵のあるたったひとつの籠を探そう。

見つからなければ、この檻から出る術は無い、異形の花達の仲間入りだ。

・ふたりとも成功した

ふたりは協力して、数多の籠の中から古びた鍵を見つけ出し、巧く格子の隙間から取り出すことができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

鍵は見つかりますが、失敗した方は、花の棘で怪我をしてしまいます。

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「変異表：外傷」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。

・ふたりとも失敗した

なかなか鍵が見つかりません。

自由に漂う檻に翻弄され、異形の花の香りを吸い続け、棘や毒に身体を痛め付けられ――

――ようやく見つけた頃には、ふたりの肉体からは、見るも悍ましい異形の花が咲き誇っていました。

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1個ずつ選び、「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：異界の花 → 身体に咲く歪な花」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

檻に捕らわれた恐怖や、絶対に脱出するという堅い意思、籠の中の花々という異様な光景について話してみましょう。

花の真の姿に気付く前のバインダーなら、光景を『美しい』とすら思うかもしれません。

シフターが見る世界との相違を演出してみてもよいでしょう。

判定が終わったら、結果を基にロールプレイを始めましょう。

結末

見つけた鍵で扉を開け、ふたりは檻から出ることができました。

外に踏み出し、一步進むごとに、花の香りと声は遠ざかっていきます。

歩みを進めるふたりの目の前に、新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「車窓からの眺め」

異界深度：直前の異界深度+1

作成者：ねこくらげ

元作品：[夢幻航路](#)

●はじめに

◆あらすじ

異界へ落ちてからあてもなく歩き、熱砂の吹き荒れる砂漠に辿り着いたふたりは、同じようにここへ辿り着いたであろう "" 誰か "" のバッグを見つける。

その中には幾らかの食料と、丸められた手書きの地図があって。

どうせどこへ行けばいいのかも分からないのだから、と。

ふたりは地図の通りに旅をすることを決める。

◆扱っている要素

- ・異界でのふたり旅
- ・砂漠
- ・水底

【状況説明】

暫く歩き続けていると、やがてその巨大な鉄の塊が見えて来る。
砂に埋もれた、しかし確かに敷かれた線路の上で、確かにソレは居た。
居た、というよりも聳え立っていた、の方が正しいのかも知れない。
乾いた砂漠に相応しくない、白塗りの一両列車。

二人が乗り込むのを確認したかのように、列車はひとりでに動き出す。
ガタン、ゴトンと。古めかしくも懐かしい音を立てて。

砂漠をひたすらに突き進んでいく。この線路が、地図にあった湖のようなものに繋がっているのだとすると、不可思議極まりない。

ガタン、ゴトン。ガタン、ゴトン。

ガタン、ゴ……。

線路を踏み進む音が途中で聴こえなくなったかと思えば、唐突に視界が真っ暗になる。

いや、厳密に言えば真っ暗というのは正しくない。明暗の差で瞳と脳が混乱したらしい。列車はどうも、水草の揺蕩う水の底を走っているようだった。

見たこともない色の小魚が群れをなして泳いでいる。

また、暗い水底から大きな水泡が浮かんて来たかと思えば、ジンベイザメのような巨大な体躯の、しかし、やはり見たことのない怪魚がゆらりと、車内を見つめるようにして。

けれど、興味を失くしたのか…やがて何処かへ泳ぎ去ってしまう。

【手を繋ぐ】

列車の車内に泥の塊を無理矢理に人間の形として整えたような。
そんな不気味な、けれど、小さな異形が列車の隅っこで縮こまっているのが見える。

◇ロールプレイ方針

列車に乗り込み、異界に来る以前のことや思い出話を話させながら、ふたりで列車の旅を満喫しましょう。

判定に失敗して小さな異形が襲い掛かって来た時は、シフターが懸命に追い払うといいでしょう。

【判定】

列車での旅 難易度：現在の異界深度

シフターが失敗時→ 変異：幻想化→片手が魚や爬虫類のような鱗に覆われる。

バインダーが失敗時→ 変異：幻想化→片手が魚や爬虫類のような鱗に覆われる。

→ふたりとも成功した

何も起きはしない。平穏無事な列車の旅を続ける。

→どちらか一方だけ成功した

判定に成功した方が小型の異形がこちらへ振り向き、真っ直ぐ視線を向けているのを気付く。

それはペタペタと床を這い回り、あなた達へと襲い掛かって来る！

→ふたりとも失敗した

小型の異形がこちらへ振り向き、真っ直ぐと視線を向けていた。

それは突如としてペタペタと床を這い回り、あなた達へと襲い掛かって来る！

【結末】

拾った地図の通り、本当に湖に着いてしまったのかも知れない。

と、思うと同時に…この列車はどこまで走ってくれるのだろうか、とも考える。

けれど、旅の終着点まではきっとまだ、まだ、遠い。

そんなふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「獣化研究所」

異界深度：直前の異界深度+1

なつはづきはなの
作成：夏初月 花乃

はじめに

このチャプターでは、ふたりは謎の実験施設で目を覚めます。

ふたりは首輪をつけられ、人間を動物に変える実験の被検体にされてしまうのです。

自分が人間ではないものに変えられてしまう恐怖に怯えながら、牢屋からの脱出を目指しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・人間が動物に変身する
- ・首輪、牢屋、監禁を想起させるシチュエーション

状況説明

ふたりはいつの間にか気を失っていました。

目を覚ますと、そこは薄暗い牢屋の一室でした。

ふたりの首には、見知らぬ首輪がつけられています。

外を見れば、犬やウサギ、虎や狼、その他見たことのない動物まで、様々な動物が牢の中に入れられていました。

動物たちは何かを訴えるように、絶えず鳴き続けています。

ふたりが状況を把握したところで、突如牢屋に設置されていたモニターが点きます。

そこには白衣を着た、いかにもな科学者が映されていました。

「今日の被検体は君たちだ！」

「ここでは人間を動物に変える実験をされていてね……今日はそうだなあ、猫にでもなってもらおうか」

「さあ、牢屋から出るか、猫になってしまうのが先か。実験開始だ！」

科学者がそれきり言うと、画面は消えてしまいました。

急いでこの牢屋の扉を開けて、ここから脱出しなければ、ふたりは猫にされてしまうでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

・周囲の動物の鳴き声が、人間の声に聞こえます。

「お願い、私を人間に戻してよ！」「この牢はひとりじゃ開けられないんだ！」

ここにいる動物は、元は人間だったのだと分かります。

あなたたちと同じように異界に迷い込み、被検体にされてしまったのです。

★首輪について

首輪をつけている人物は、下記のことが分かります。

・この首輪は時間経過によって、つけている人物を動物に変えてしまう遺物です。

・首輪のタグには、つけている人の名前が刻まれています。

判定

「ふたりの力を合わせて、牢を開ける」難易度：現在の異界深度

時間が経てば、ふたりとも猫にされてしまいます。

急いで牢を開き、ここから脱出しましょう！

・ふたりとも成功した

ふたりは力を合わせて鍵を壊したり、筋力で扉をこじ開けたりして、牢を開けることができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、牢を開く前に猫への変化が始まってしまいます。

失敗したほうの首輪が光り出し、悪寒が全身を襲います。

そわそわとした感覚が過ぎ去ると、猫耳としっぽが生えていました。

ふたりの協力でなんとか牢を開けることができましたが、変異は残ってしまいます。

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：猫耳としっぽ→人間にはない器官。触るとちゃんと感覚がある。」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

ふたりは、手を尽くして牢を開けようとしませんが、ひくともしません。

力尽き、座り込むと――首輪が眩く光り出します。

どうやら時間経過によって、猫への変身が始まってしまったようです。

悪寒が全身を包み、ぞわぞわとした感覚が過ぎ去ると、ふたりには猫耳としっぽが生えていました。

その後、ふたりで再度扉に挑戦し、なんとかこじ開けることができました。

変異が残ってしまいましたが、外に出ることができそうです。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：猫耳としっぽ→人間にはない器官。触るとちゃんと感覚がある。」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

判定が終わったら、結果を元にロールプレイを始めましょう。

お互いの姿の変化を確認したり、ふたりが完全に猫になってしまったら？ を想像してみたりすると、ふたりの関係性をより深められるでしょう。

プレイヤーの同意があれば、猫以外の動物にアレンジして変異させても構いません。

大切なのは、人ではないものに変わってしまう恐怖を味わうことです！

結末

牢から脱出したふたりは動物たちの声を聞きながら、施設の外を目指して駆け出します。

ふたりがつけている首輪は、何度外そうとしても外すことができません。

ふたりはストーリーフラグメント「獣化の首輪 → 人間を動物に変えてしまう、恐ろしい遺物」を獲得します。

他の異界に移動した後、首輪は時間経過による効果を発揮しなくなります。また、現実に戻れば自然と外れます。存分に他の異界や変異を楽しんでください！

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「埋葬」

異界深度：直前の異界深度+1

みずは
作成：水葉

元作品：「[彼岸花だけが見守っている](#)」

はじめに

このチャプターでは、バインダー及びシフターが大切にしている、かつ、表に出す予定のない感情（例：伝える予定のない愛情・憎悪）や、亡くした人（例：恋人、家族）を埋葬します。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・人の形をしたもの、あるいは大切な人を埋める
- ・人の形をしたものを破壊する可能性（死体損壊）

状況説明

気がつくと、そこは山の中だった。

目の前の木に寄りかかる人が二人。

それはバインダーが大切にしている感情が人の形を模したもの、あるいは大切にしていた人であり。

それはシフターが大切にしている感情が人の形を模したもの、あるいは大切にしていた人であった。

人の形を模したモノは息をしておらず、既に死亡していることが分かるだろう。

冷たくなっており、目を開くことがないからだ。
木の近くにはスコップがある。

「ここで貴方に埋葬されて終わりたい」

どこかから声が聞こえたような気がした。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・人の形をしたものの口元がわずかに動く。

「ここで貴方に埋葬されて終わりたい」

そう言ったのは大切な人だと分かるだろう。

- ・また、人の形をしたものが影のように見える。

判定

「埋葬する」難易度：現在の異界深度

人の形をしたものを埋めなければ先に進めない。そのためだけに、これを、埋めなければならない。

・ふたりとも成功した

スコップで穴を掘り、お互い人の形をしたものを埋め、葬ることができます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方は埋葬したことでしょう。

しかし、失敗した方は、大切な人を埋葬しなければならないという事実を受け入れることができませんでした。成功した方のフォローもあり、何とか、埋葬することができました。けれども、その人の形をしたものは、失敗した方によって破壊されてしまうのです。

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」にチェックを入れる。

次に、フラグメントを「変異：死体損壊→ここにある死体を否定したい」に変異させる。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりとも、大切な人を埋葬しなければならないという事実を受け入れることができませんでした。時間をかけて、何とか、埋葬することができました。けれども、その人の形をしたものは破壊され、粉々になってしまったのです。

ふたりはそれぞれ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」にチェックを入れる。

次に、フラグメントを「変異：死体損壊→ここにある死体を否定したい」に変異させる。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

異界の中の出来事であるとはいえ、埋葬するシーンです。

静かに、静かに葬るのが良いでしょう。

判定に失敗した場合は、目の前の人の形をしたものを否定する、すなわち激昂等すると良いでしょう。

結末

埋葬を終えると、以下の声が聞こえる。

「ありがとう」

大切な人の声、又は落ち着くような安心するような声だろう。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「____となら、何度でも。」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：狂犬チワワ

はじめに

このチャプターでは、異界に迷い込んだふたりの記憶が「ふたりの出会い」まで失われてしまいます。

あなた達は「ふたりの出会い」を追体験しながら、自分たちの置かれている状況を思い出さなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・お互いに記憶喪失
- ・パートナーが自分の事を忘れている
- ・ふたりの過去である、バインダーとシフターの「出会い」を描くため、圧倒的RPが求められる
- ・ふたりの過去に改変が生じる可能性があります
- ・ふたりの描写によって、あらゆる要素の可能性があります

状況説明

再び目を開けると、そこは街中でした。

ふたりはそれぞれ少し離れた場所にいるかもしれません。

いや、そもそも、あなたはいつもの日常を送っていました。

…自分は何をしていたんだっけ…？

目を開けて直ぐ、あなたはそう思うことでしょう。

次に思い浮かぶのは、「学校に向かう途中だった」「仕事に向かう途中だった」「友人と待ち合わせをしていたんだっただ」、それぞれの日常によって変わるでしょう。

次の目的に向かおうとすると、ふたりは「出会う」ことになるでしょう。

相手を視認すると、どこか懐かしいような感覚を覚えるかもしれません。

あなた達の出会いは「シフターまたはバインダーの行動によるもの」「誰かの紹介によるもの」「事故等の唐突に引き起こされたもの」と様々でしょう。

しかし、今、目の前に現れた「未来のかけがえのないパートナー」に強く惹かれるのは確かなはずです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・相手に対して大切な事を忘れている気がする
- ・相手がかけがえのない存在に思える
- ・今いる空間が作り物のような嫌悪感を覚える（その場にふたり以外の人間がいるのなら、顔に霏がかかったかのように見える）

判定

「忘れた大切な記憶を思い出す」難易度：現在の異界深度

ふたりは何かを忘れている気がします。

そう、忘れてはいけない、とても大切な、何か。

手遅れになる前に早く思い出さないと。

「帰らないと」。

・ふたりとも成功した

お互いに相手の「未来の」呼び方が脳裏に過ります。

それを思わず口遊めば、湧き水のように溢れて蘇ってくるものがあります。

それはふたりの歩んできた「記憶」でした。

ふたりは無事に記憶を取り戻す事ができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方の頭にズキリと頭に痛みが走ります。

それと同時に忘れていた「記憶」が溢れて蘇ります。

その様子を見て、成功した方は心配するかもしれません。

失敗した方は少しだけ相手に嫌悪感を覚えるかもしれません。

しかし、その原因は失敗したあなたには気付く事ができないでしょう。

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：記憶の改変 → 喧嘩した記憶、マイナスな感情」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

たとえ手をつないでいたとしても、この空間が現実味を帯びてくる感覚を覚えます。

それと同時にお互いの心に陰りが生まれるでしょう。

ズキリとふたりの頭に痛みが走ると、忘れていた「記憶」が溢れて蘇ります。

蘇った「記憶」はどこかに歪みが生じています。

しかし、今のふたりにはそれに気が付くことはできないでしょう。

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：記憶の改変 → 喧嘩した記憶、マイナスな感情」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

判定が終わったら、結果を元にロールプレイを始めましょう。

ふたりで確かめるように演じるでもよし、ふたりで懐かしむように「こんなことがあった」と語らうでもよし、ふたりでふたりの「出会い」を演出しましょう！

もちろん、判定に失敗してしまったのであれば、すれ違う事もあるでしょう。

しかし、ふたりは「かけがえのないパートナー」です。

直ぐに和解する事ができるでしょう。

結末

これがふたりの始まりでした。

たとえ忘れたとしても、あなたとなら、何度でも思い出すことができるでしょう。

「ふたりの出会い」を追体験し終わると、異界に異変が生じました。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「カーニバル」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：苳草ゆかり

はじめに

このチャプターでは、荒廃して人気のない街並の中で、肉の塊をした怪物の上を歩いていることに気がつきます。

身体の上を歩かれていることに気がついた怪物は二人に襲い掛かって来るでしょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・肉塊のクリーチャーホラー表現（脂肪や血管、複数の目などの表現）
- ・パートナーがケガをする変異が存在

状況説明

荒廃して人気のない街並が眼前に広がっている。

見たこともないような植物が蔦を根を力の限り伸ばして、コンクリートの森を埋め尽くさんとしている。

まるで人類が滅亡して数年経ってしまったような、そんな SF チックな光景だった。

色とりどりの花々が咲き乱れ、暖かい風がそよいでいる。

風に攫われて飛んで来た花卉が、二人の髪の毛にそっと乗って遊んでいた。

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知覚できるものが次のように変わります。

・植物が全て生きた肉塊に見える（鳶は血管に、葉はピンク色をした肉に）

★バインダーがシフターと手を繋いでいる場合の追加描写

荒廃して人気のない街並みだけであったならば救いはあっただろう。けれど、眼前に広がる光景は地獄と呼ぶにも優しい程だ。

コンクリートの森は、今や白と赤と黄色の肉に覆われていたのだ。植物の根のように血管をコンクリートの壁に伸ばし、貼りついた肉塊は時折脈動をする。

二人を導くようにして伸びる道は、ぶにぶにと柔らかいピンク色の肉の管で彩られている。

足でそれを踏み潰すたびに、ぶちゅりと嫌な音を立ててどこかしらが破裂し、時折褐色の内容物を吐き出した。

化物に襲われる(バインダーがシフターと手を繋いでいない場合の描写)

二人を導くようにして砂利で舗装された土の道を歩いて行くと、大きな声と共に地面がぐらりと揺れ始める。

何かとあたりを見渡せば、隆起した目の前の地面から黒々とした目が二人を見つめていた。

自分たちは歩きながら、いつのまにか大きな生物の上へとたどり着いてしまったのだ。

その生物は土をばらばらと落としながら半身をおこし、

不快にも体を這いまわる二人に対して、地面に這わせていた鳶を触手のようにふり回して襲い来る。

化物に襲われる(バインダーがシフターと手を繋いでいる場合の描写)

吐き気をこらえながら歩みを進めていくと、呻き声と共に地面がぐらりと揺れ始める。

何かとあたりを見渡せば、隆起した目の前の肉壁から突然ぎょろりと目玉が生え、二人を凝視した。

自分たちは歩きながら、いつのまにか大きな肉塊の生物の上へとたどり着いてしまったのだ。

肉塊は無数の目をばちばちと一斉に肉の間から浮かび上がらせ、不快にも体を這いまわる二人に対して、人間の臓器にも似た細い肉の触手を叩きつけようと襲い来る。

判定

「巨大な生物から逃げ延びる」難易度：6

あの生物に叩きつけられてしまえば、無事では済まないことは想像に難くない。

頭上に降って来る触手を避けながら、得体の知れない生物から逃げ切らなければ。

・ふたりとも成功した

ふりかかる何本の触手をかいくぐりながら、巨大な生物の攻撃射程外へと飛び出した。

その後、ロールプレイを行い、結末へと進む。

・どちらか一方だけ成功した

ふりかかる何本もの触手が二人の行く手を阻み、叩き潰そうとする。

失敗したほうがその一撃一撃を避けきれず、重たい触手がその体を地面へと叩きつけた。

成功したほうが慌てて失敗したほうを抱きかかえ、命からがら巨大な生物の攻撃射程外へと飛び出した。

失敗したキャラクター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」にチェックを入れる。

次に、フラグメントを「変異表：精神」か「変異表：恐怖」の結果に変異させる。

その後、ロールプレイを行い、結末へと進む。

・ふたりとも失敗した

ふりかかる何本もの触手が二人の行く手を阻み、叩き潰そうと襲い掛かる。

数えきれないほどの触手からは逃れることが出来ずに、ふたりの体を地面へと叩きつけた。

二人で転がりながら、喘ぐようにして命からがら巨大な生物の攻撃射程外へと飛び出した。

二人は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」にチェックを入れる。

次に、フラグメントを「変異表：外傷」か「変異表：体調の変化」の結果に変異させる。

その後、ロールプレイを行い、結末へと進む。

ロールプレイ指針

歩けば得体の知れない生物が襲い掛かる危機的状況。

生物はその場から動けはしないものの、風景に紛れ込むような敵対生物の存在にシフターとバインダーはぞっとすることだろう。

他にもそんな生き物がいるかもしれない、と。

結末

巨大な生物に襲われた二人は、できるだけ風景の違う場所へ場所へと駆け抜けていく。

建物らしき場所に向かえば、理性のない生物からは逃げられると信じて。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「猫の街」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：たつき

元作品：『猫の嫁入り』

はじめに

このチャプターでは、二足歩行する人間大の猫たちが営む街に迷い込みます。町の猫たちはシフターを「猫の神様の花嫁または花婿」（性別により調整）と勘違いし、善意でご案内（捕まえ）ようとします。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・シフター及びバインダーに猫耳と尻尾が生える（ストーリーフラグメント）
- ・判定次第では、逃げ延びるために猫を傷付ける可能性がある（アドリブで傷つけず逃げ延びるロールプレイが可能であれば、その必要はありません）

状況説明

真っ暗な空間に佇む二人の両側にポツリ、ぽつり、明かりが灯る。冷たい石造りの中に温かな火の光が1つ、またひとつ、ほんやりと灯っては、目の前の砂利道を照らしていく。灯籠の明かりは、こちらへどうぞと手招くように二人を誘う。

道に沿って歩いて行けば、先には街が見えてくる。

赤い大きな鳥居の先に、瓦屋根の木造建築でできた下町のような街並みが広がっている。軒先の提灯には赤い火が灯り、香しい料理の香りとグラスを合わせる音がする。

賑やかな声に耳を傾ければ、どうやら今日は祝いの宴が催されているらしい。客を呼び込む威勢の良い声、女性の井戸端会議に花が咲き、子供もはしゃいで走り回っている。

その誰も皆、人間大の猫の姿。

和装を着た猫たちが、人と変わらない営みをしている町が広がっている。

ふと、バインダー・シフター共に頭とお尻の付け根辺りがむず痒くなってくる。ポンという軽い音と同時に、耳が良く聞こえるようになり、体が何故か軽く感じる。頭を触れば、フワフワとした何かが貴方たちに生えている。

★ストーリーフラグメント：猫化

人間の耳は髪に覆われ消えていき、代わりに猫の耳と尻尾が生えてくる。心なしか耳の聞こえは良くなり、体は猫のように身軽に動かせるようになる。尻尾は心に正直に動き、好奇心のままにせわしく動いていることだろう。

※ロールプレイに活かせるだけであり、判定の有利不利に影響するものではありません。

※互いに是非感想を述べてほしい。

「あああああああああ！！」

一匹の猫がシフターを指さし、大きな声を上げた。

「あんた、神様の花嫁さん（シフターが男性の場合：花婿さん）じゃないか！！」

あんなに騒いでいた猫たちの視線が、一気にシフターに向けられる。

二人は猫たちに取り囲まれる。

「どうしてこんなところに？」

「きっと迷ってしまったんだ。」

「大変だ。」

「早く猫神様の元へご案内しろ！」

シフターは腕を掴まれ、今にも猫神様のいるお屋敷へ連れて行かれそうだ。

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知覚できるものが次のように変わります。

・猫の声が人の言葉として伝わるようになる

(手をつないでいない間、バインダーにはニャーニャー鳴いているようにしか聞こえない)

判定

「猫たちの手を振り切って逃げろ」難易度：現在の異界深度

四方八方猫たちに取り囲まれているとしても、シフターを横取りされてなるものか。猫の身軽さと人の知恵で、切り抜けろ。

・ふたりとも成功した

二人は冷静に辺りを見渡すことができる。猫のように身軽になっている二人なら、瓦屋根に飛び上がり逃げることも、周囲にある飲み席に置きっぱなしの魚やマタタビで猫たちの気を逸らすことも可能だろう。

二人は無事、猫たちの追っ手を振り切ることができる。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、子猫にギュッと片足を掴まれてしまう。

「行っちゃダメだよ！また迷子になっちゃうよ！」

愛らしい子猫が、あくまで善意で失敗者の足にしがみついている。もふもふの体、あどけない瞳、可愛いという暴力が容赦なく貴方を殴ってくる。

しかし、成功者は可愛い誘惑に負ける事無く失敗者をフォローすることができる。先に瓦屋根に上がって失敗者を引き上げて良いし、運よく持っていた猫の玩具や猫缶等で猫たちの気を逸らしても良い。

二人で一緒にこの場を逃げ延びることができる。しかし、失敗者はフォローしてもらった際、誤って成功者の手を傷付けてしまう。

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ほしい。

次に、そのフラグメントを「変異：鉤爪 → 猫のように鋭い爪が生えている。この手で相手を掴んだら、また相手を傷付けてしまうのではという恐怖が脳裏をよぎる。」に変異させること。

その後、ロールプレイに進む。

・ふたりとも失敗した

失敗した二人は、子猫にギュッと片足を掴まれてしまう。

「行っちゃダメだよ！また迷子になっちゃうよ！」

愛らしい子猫が、あくまで善意で失敗者の足にしがみついている。もふもふの体、あどけない瞳、可愛いという暴力が容赦なく貴方を殴ってくる。こんな愛らしい子猫を振りほどけるか？いいや無理。身動き取れずにいる間に二人は引き離され、シフターは一人連れて行かれようとしている。

二人はどちらともなく「やめろ！」と叫び手を振り上げる。瞬間、

猫たちに悲鳴が上がる。いつの間にか二人の爪が鋭くなっており、その爪が猫の1匹を引っ掻いてしまったらしい。

二人の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」にチェックを入れてほしい。

次に、そのフラグメントを「変異：鉤爪 → 猫のように鋭い爪が生えている。この手で相手を掴んだら、また相手を傷付けてしまうのではという恐怖が脳裏をよぎる。」に変異させること。

猫を傷付けてしまったことは申し訳ないが、場が混乱したことで隙ができた。二人は合流し、この場を抜け出すことに成功する。

※猫を傷付けないプレイヤーは、体の身軽さや周囲にある物で猫たちの気を逸らしたり、泣き落とし（周囲の猫たちは悪人ではない。善意でこの場に居るのだ。同情を買うことも1つ戦法としてはアリ。）等自由に理由を付けて切り抜けても構わない。

ロールプレイ指針

いつも素直じゃない相方だとしても、猫の耳や尻尾は正直にヒョコヒョコ動く。いつも素っ気ない風をしている相方が実はちゃんと耳を貴方に向けてくれたり、毛を逆立てて怒っていたり、日ごろ感じ取れない心の変化を教えてくれるだろう。

耳も尻尾も、猫同様のフワフワ心地いい肌触りをしている。触ってみたいと口実にしたボディータッチは、相手の日頃見ないリアクションが帰ってくるかもしれない。

※相手が嫌がったら素直に引き下がってあげましょう。

結末

どうにか、猫たちの追っ手は振り切ることができたらしい。

息を整える二人の目の前には、新たな扉が現れる。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「本当のあの子はどっち？」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：冬洞

元作品：「[鏡写しのあなたとわたし](#)」

はじめに

このチャプターでは、シフターによく似た異界の怪物と対峙することになります。

どちらが自分のよく知るシフターなのか、バインダーは見極めなければならず。

シフターは、自分こそが本物のシフターであると、バインダーを説得しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・シフターによく似た異界の怪物が登場する
- ・バインダーとシフターが強制的に手を離すことになる
- ・判定結果によっては、バインダーが本物のシフターを見分けられない可能性がある。また、ふたりの間に精神的な溝が生まれるような変異を受けることがある

状況説明

ふたりが手を取り合って走っていると、突然、周囲が真っ暗になります。

ふと気がつけば、つい先程まで確かに感じていた、繋いだ手の温もりがありません。

バインダーが慌てていると、「バインダー！」とあなたの名前を呼ぶ声がして、腕を掴まれます。

と同時に、周囲が明るくなりました。

バインダーの腕を掴んでいたのは、心底安心したような表情のシフターでした。（※ GM 情報：本物のシフターではなく、異界の怪物です）

「すぐ明るくなって良かった、大丈夫だった？」等、シフターはバインダーを案じる様子を見せます。いつも通りのように見えました。と、シフターが陰しい顔つきになり、庇うようにバインダーの前に進み出ます。そこにはもう一人のシフターがいて、焦ったようにバインダーに語りかけてきます。（※ GM 情報：こちらが本物のシフターです）

「その人は本物ではない、本当のシフターは自分だ」と。

それに対して、バインダーを庇っているシフターも負けじと言い返します。

「自分こそが本当のシフターで、そちらが偽物だ」と。

ふたりのシフターはそれぞれ一歩も引く様子がなく、じりじりと睨み合っています。

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知覚できるものが次のように変わります。

なお、「先に現れたシフター」「後から現れたシフター」どちらと手を繋いでも、同じ光景が見えます。（※ GM 情報：先に現れたシフターは異界の怪物です。そのため、一種の共鳴を起こし、異界の真の姿が見えるようになります）

- ・周囲に人々がおり、くすくすと笑いながら何かを囁き交わしている。
- ・人々はみな一様に、貼り付けたような不気味な笑顔を浮かべている。
- ・囁きはくぐもっていて数が多いが、耳をすませば「本物はどっち？」「あなたの大切なあの子はどっち？」「その信頼は本物かしら？」などの言葉が聞き取れる。

★偽物のシフター

異界の怪物です。

見た目はほぼ完全にシフターを真似ており、バインダーにすら見分けがつかないほどです。

ロールプレイも、ほぼシフターと同じ言動を取らせてください。

判定

「本物のシフターを見分ける／自分がシフターだと説得する」難易度：現在の異界深度

あまりにそっくりで、どちらが本物なのか区別が難しそうでした。しかし、片方はバインダーがよく知るシフター、もう片方は異界の怪物のはずなのです。

・ふたりとも成功した

バインダーは、最初に自分の腕を掴んだシフターが偽物だと見抜きました。

後から現れたシフターこそが本物なのだと。

その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

バインダーの心が揺らいでいたのか、シフターの説得が功を奏さな

かったのか。

いずれにせよ、バインダーはどちらが本物なのかを見極めることができません。

失敗したほう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、フラグメントを「変異：疑心暗鬼→パートナーに疑問を抱いてしまう」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

後から現れたシフターは明らかに挙動不審でした。

そのためバインダーは先に現れたシフターを本物だと思い込んでしまいます。

先に現れたシフターはとびきり嬉しそうに、うっそりと微笑んだあと、バインダーの腕をぎゅうっと抱き寄せて「ありがとう、バインダー」と耳元で囁きます。その笑い声が、次第にぐにやりと溶け、変容し、——まるで人のものとは思えない、恐ろしいものへと変わっていきます。

そちらが偽者であったことを悟り、バインダーは慌てて、本物のシフターの手を取って逃げ出します。

が、バインダーの心には罪悪感が、シフターの心にはバインダーへの疑念が残ってしまいます。

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

次に、フラグメントをバインダーは「自己嫌悪→パートナーを間違えた自分へのふがいなさ」、シフターは「変異：疑心暗鬼→パートナーに疑問を抱いてしまう」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

シフターは、自分の偽者がバインダーに接触していることに危機感をおぼえるでしょう。自分に成り代わろうとしているのかも、と焦るかもしれません。

本物のシフターを見抜けなかったバインダーは、そのことを気にするかもしれません。

結末

この恐ろしい異界で、ただひとり信頼できるはずのパートナーを疑わなければならない。

そんな状況を何とか脱した——……変異の状態によっては、あるいは脱しきれていないかもしれませんが。

ふたりは、一刻も早く元の世界に戻るため、また共に歩き出します。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは——"

「ウィッチ×ポーション！」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：10%

元作品：異界トリックオアトリート

はじめに

このチャプターでは、うっかり入ってしまった魔女の小屋で、彼女の作った怪しい液体を飲むことになります。

液体を飲むまでと、飲んだあとのリアクションや状況を楽しむ、シリアスにもコメディにもできるチャプターです。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・魔女が実験に使うような道具や素材。一般的なハロウィンの要素程度のものです。

・シフターとバインダーのフラグメントが入れ替わる可能性。

状況説明

ふたりは気づけば、薄暗い森の中にいました。

少し離れたところには、小屋が見えます。

一階部分には灯りがついており、玄関先にはトリックオアトリートをしていいという印であるジャック・オー・ランタンが飾られています。

ほかに行くところもないふたりが小屋の扉を叩くと、とんがり帽子の魔女が姿を現しました。

大きな帽子のつばで顔が見えない魔女は何も言わずにふたりをじっと見つめるだけでしたが、ふたりが「トリックオアトリート」と言うと無言で室内へふたりを招きいれます。

小屋の中へ入ると、紫色の煙が漂っていました。

怪物の目玉にコウモリの羽、毒々しい色をした草花などがところせましと並べられ、部屋の中央には巨大な窯で緑色の液体が煮込まれています。

——あきらかに、彼女は本物の魔女です！

ふたりが何かリアクションをしようとした瞬間、魔女がカップにそのどろりとした液体を注いで差し出してきました。

それと同時に、ふたりの背後で置物だと思っていた甲冑が武器を構えて廊下へと戻る道を塞いでしまいました。

どうやら、これを飲むしか出る道はなさそうです。

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知覚できるものが次のように変わります。

・魔女の本当の姿。触れていないと、バインダーにとって親しみやすい姿のおばあちゃんのように知覚します。

・液体の本当の姿。触れていないと、バインダーが好きな飲み物のように知覚します。

判定

「液体を飲み干す」難易度：現在の異界深度

異臭がしていたり、どろどろしていたり、生き物の骨のようなものが浮かんでいたりする緑色の液体。

匂いだけで、何か自分の中の何かが変わってしまうような感覚をおぼえます。

飲むには相当に勇気がいるでしょう。

・ふたりとも成功した

液体をなんとか飲み干すことができました。

魔女は残念そうに、お菓子の入った箱を差し出します。

ストーリーフラグメント「魔法のクッキー → 天にも昇るような味。材料は不明」を獲得し、ロールプレイへ進みます。

・どちらか一方だけ成功した

判定に失敗した方は、液体を口にした途端に正気をうしなってしまう。

成功した方のフォローでなんとか正気を取り戻しますが、その身には変異が生じてしまいました。

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、成功した方のフラグメントボックスにある任意のフラグメントへと変異させてください。

その後、ストーリーフラグメント「魔法のクッキー → 天にも昇るような味。材料は不明」を獲得し、ロールプレイへ進みます。

・ふたりとも失敗した

液体を口にした瞬間、ぶつりと記憶が途切れます。

気が付くとふたりは小屋の外の茂みに重なりあうように倒れ込んでいました。

どれくらいの時間が過ぎたのか、何があったかが思い出せません。

ただ、互いに何かが決定的に変わってしまったという感覚だけがあります。

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、互いに「忘却」にチェックを入れたフラグメントの内容を入れ替えてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

液体の味や正気を失った時の行動、体に起きる変化などは自由に決められます。リアクションなどを楽しみましょう！！

このチャプターで判定に失敗した場合に起きていることは変異の扱いとなります。

たとえばバインダーが「高いところが苦手」、シフターが「恋心」を忘却した場合、バインダーの「高いところが苦手」が「恋心」に、シフターの「恋心」が「高いところが苦手」に変異します！

入れ替わったことがわかるかはふたり次第で決めてください。

結末

小屋から離れると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「深階のレイニーソング」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：蓬餅大福

はじめに

このチャプターでは、暗く雨の降る、現代の都市のような空間で、二人が気付くと傘も差さずに立っているところからはじまります。

周囲には、人型のぼんやりとした影のようなものがあり、ふたりはこの影のようなものに捕まらないようにこのエリアから脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・仄暗い場所での逃走劇
- ・無数の正体不明なものに追われる
- ・鏡面のような世界

状況説明

ふたりはいつの間にか、暗く雨の降る、現代の都市——より明確に言うなら繁華街——のような空間で、傘も差さずに立っていることに気が付きます。

この場所には、街灯や看板であろうものには灯りはありません。空は分厚い雲に覆われ、薄暗く、それでいて若干風景が青みがかかって見えることでしょう。

代わりに、地面にある水溜まりからは、この場所に元々あっただろう、雨の中の街の灯りや行き交う人の姿、といった風景が差し込んでいることがわかるでしょう。

周囲を見渡せば、人型のぼんやりとした無数の影のようなものが、水溜まりから漏れ出た光に照らされて見えます。

そして、それらは何らかの害意を持って、ふたりにうっすらと近付いてきていると判断できるでしょう。

ふたりは、捕まるわけにはいかないと逃げ出すことになりますが、数が多いため囲まれてしまいます。

ここでシフターは突然「向こうからうたが聞こえる。」と言いはじめます。

その方向には、何故か影のようなものが少なく、どうにかこの状況を切り抜けられそうです。

何者かに誘われているようにも感じながら、ふたりはそちらに向かうことになるでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・シフターに聞こえている「うた」が聞こえるようになる。
- ・ぼんやりしていた影が少しはっきりと見えるようになる。具体的な姿は「★影のようなもの」を参照してください。

★影のようなもの

およそ一般的な人と同じくらいの体長の、人の影を滲ませたよう

な姿をしています。

シフターと手を繋ぐと、まだぼんやりとはしていますが、水溜まりの向こうに見えた人々のような姿に見えます。ただ、これらの影は包丁やナイフ、かぎ爪などを持っていることも同時にわかります。

判定

「うたの間こえる方に逃げる」難易度：現在の異界深度

何故か「うた」のする方には影のようなものが少ない。

何かに誘われているようにも感じるが、他に逃げ場はないようだ……

・ふたりとも成功した

「うた」を頼りに、ふたりはどうかこの場を切り抜けることが出来ました。

「うた」の主はどこにいるかは分かりませんが、周りに先程の影のようなものはなく、安全な場所まで移動できたようです。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、影のようなものに斬りつけられてしまいます。

成功した方のフォローでどうかこの場は切り抜けられますが、失敗した方は異界の者に斬りつけられたことにより異形に一部が変わってしまいます。

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：影のような腕 → 周りにい

た影のように黒い腕。鍵爪のように変異しており、触ると怪我をしそうだ。」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、この場から逃げ出そうとしますが、行動が遅れたせいか、影のようなものに完全に囲まれてしまい、捕まってしまう。

影のようなものたちは、捕まえた二人に向かって、得物を振り下ろし――

気が付くと、ふたりはどこにも知れない場所で、雨に打たれて倒れていました。

影のようなものの姿は、もうありませんでした。傷のようなものもありません。

しかし、ふたりは互いの顔を見れば、相手の顔が影のようになっていることに気が付くのでした。

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1個ずつ選び、「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：見えない顔 → 時折相手の顔に霧がかかったように塗りつぶされている。分かっているはずなのに、思い出せない。」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

判定が終わったら、結果を元にロールプレイを始めましょう。

はじめは雨に濡れて薄暗いと不安な中で、きらめく水溜まりの向こうなどに希望を見出したり、見とれている状態か

ら、異変に気付いて逃げ出すとシーンにメリハリがつくかもしれません。

「うた」は奥に進めば進むほどより聞こえてくるようになります。
(両方失敗した場合も歌はまだ聞こえています。)

結末

影のようなものから逃げ切った後、当てもなく「うた」の聞こえる方向に進んでいると、途中でぱたりと「うた」が聞こえなくなり、代わりにふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「ペンギン/ダッシュ！」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：流音

はじめに

このチャプターでは、シフターが住む町を模した雪降る異界で、大量のペンギンと遭遇します。

好奇心旺盛のペンギンから、ふたりは逃げ出すことはできませんしょうか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ペンギン
- ・危険度が少ないほのほのチャプター

状況説明

ふたりの視点は、ぐるっとまわり。

気がつくと、ふたりはコンクリートの道路に立っていました。

周囲を見回すと、シフターがいつも買い物に行く、慣れたお店があります。

ここは、シフターが住む場所近くの、商店街のようです。

ただ、ここに人の気配はありません。

道路や屋根には、雪がずいぶん厚く、積もっています。晴天に照らされた雪の白さが、目に刺さります。

ふたりが歩み出すと、肌寒く感じることでしょう。

しばらく歩くと、十字の交差点が見えてきました。車の姿がないにも関わらず、信号は赤く光っています。

やがて、交差点の曲がり角から、聞き慣れない音が聞こえてきました。音の主がゆっくりと現れます。

ペンギンです。

ふたりの前方に、背が小さいペンギンが大量に歩いてきました。その数、道路の道幅いっぱいを埋め尽くすほどです。

ペンギンは、ふたりを見ました。その歩みが、一瞬だけ止まります。

ペンギンたちの白く短いもふもふとした羽毛がゆれ、珍しいものを見たかのように、ふたりのことをまじまじと見つめ――。

鳴き声をあげながら、ふたりに迫ってきました。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・晴天の空にオーロラがかかる
- ・すべりやすそうな地面がわかる

判定

「道幅いっぱいに迫るペンギンを回避する」難易度：現在の異界深度

ペンギンは迫ってきています。小さい足を懸命に動かして走るペンギン、腹ばいになって道路を滑り来るペンギン。その姿はなんとも愛くるしいですが、その数は可愛らしくありません。なんとかして回避しましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりはペンギンを回避することができました。

それは、ふたりが来た道を取り戻って、横道に退避できたのかもしれないし、たまたま、ふたりのうちどちらかが、ペンギンの気を引けるアイテムを、持っていたからかもしれません。ふたりの関係に合わせて、好きなように対応してください。

その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、ペンギンの一群に飲み込まれてしまいます。ペンギンまみれです。

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：ペンギン大好き→ペンギンが好きて好きてしょうがない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりはペンギンの一群に飲み込まれてしまいます。ふたりともペンギンまみれです。

しばらくもみくちやにされ、やっとの思いで解放されました。

しかし、ペンギンとたっぷり触れあったからでしょうか。もう一度、ペンギンの一団に飛び込みたくて仕方ありません。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：ペンギン大好き→ペンギンが好きて好きてしょうがない」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

ふたりが目覚めた場面では、シフターが住んでいる街の変化に対し、ふたりがどんな反応をするかをロールプレイしてみましょう。

ペンギンに遭遇した場面では、ペンギンのかわいらしさと、加速する非日常的な状況を描写し、ふたりがどんな対応をするかを楽しくロールプレイしてみましょう。

結末

ふたりはペンギンの集団と別れ、再び歩き出します。
やがて、商店街のゲートが見えてきました。

ゲートをくぐったふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「どっちのお肉？」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：10%

はじめに

このチャプターでは、バインダーとシフターが、それぞれの「味覚」を試されます。

目隠しをされ、口に入れられたふたつのもののうち、どちらが現実のもので、どちらが異界のものなのでしょう。

もしも間違えてしまったなら――？

そんなときどき感のあるロールプレイを楽しみましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・バラエティー番組のパロディテイストなノリ
- ・コメディ的な描写

状況説明

気づいたとき、ふたりは大きな部屋の中にいました。

まるでテレビ番組のセットのように、ひな壇や司会用のブースが用意された場は天井からいくつものスポットライトに照らされています。

そこに、あなたたちに声をかけてくる存在がいます。

「ようこそ、一流シフターとバインダー様～」

それは影絵人形のような、マイクを持ったスーツ姿の存在でした。人懐っこい声色で話しかけてきます。

「ようこそ『どっちが異界でショー！』へ！ ここでは、一流のシフターとバインダーであるおふたりに、簡単なクイズに挑戦してもらいま～す！ あ、申し遅れました、私は司会です！」

その声を聴くうち、ふたりは導かれるように、部屋の中心にある大きな椅子へと引き寄せられていきます。

抵抗しようとしても、いつの間にか現れたスタッフたちに囲まれて、ふたりは椅子にそれぞれ座らされてしまうでしょう。

「えー、ではですね！ これからおふたりには、お肉を召し上がって頂きます！」

スタッフが引いてきたワゴンに乗っていたふたつのお皿から、銀色の丸い蓋、クローシュをとりあげました。

香ばしい匂いが、室内に広がっていきます。

「ひとつはカレントシティ産、100g980 円の、ご家庭にはちょっとお高い牛ひれ肉のステーキです！

一流のおふたりにはなじみ深いものですよ～？

そしてもうひとつは、異界産、100 ピクメルトン 2500 モログメニョルの、どこにでもいるゾーバミュントの背びれから取れたお肉ステーキです！」

司会が説明と一緒に指さしたのは、ふたりが見たこともない形のグロテスクな形をした生き物でした。

シフターには——あるいはバインダーも、シフターに触れているなら——それが焼かれてなお紫色にうっすら輝いているのがわかるでしょう。

「さてさて、おふたりにはこの目隠しをつけた状態で料理を一口ずつ食べていただき、どっちがゾーバミュントの背びれ肉かと当てて頂きます！

一流のシフターとバインダー様なら、まさか間違えたりは……しないですよ～？」

司会の声に突然不穏な色が混じり、周囲にいる黒子のようなスタッフたちもざわざわと耳障りな声色で笑い出した。

「では、どちらから参りましょうか！」

司会は目隠しを手に、じりじりとふたりに近づいてきます。どうやらこの謎の催しに付き合わないといけないようです。

★司会について

スーツを着た、影絵のように肌が黒い存在です。

まともな会話は通じず、何を尋ねても「あえて視聴者にわかるよう質問してくださるなんて、さすが一流のシフターとバインダー様ですね～」といなして、ちゃんと答えてくれません。

GMは、端的に「会話は通じない」と、プレイヤーに伝えてしまってもいいでしょう！

★ツォーバミュントについて

異界生物です。

その見た目に反して、食べても人体に影響はありません（この情報は、シフターがわかることにしても、伏せてもOKです。ただし、食べずにこの場を逃げ出すことは不可能です）。

ふたりはロールプレイの際、自由にその食感や味を決めることができます！

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・ふたりの座っている椅子が、ファンタジー世界の王城のような豪華な玉座となる。
- ・ふたりの歩く地面に赤じゅうたんが広がっている。
- ・おなかのすく、おいしそうな匂いがする。
- ・ツォーバミュントの背びれ肉と紹介されたお肉は、食べ物ではありえないような見た目をしている。

判定

「ツォーバミュントの背びれ肉のステーキを当てる」難易度：現在の異界深度

もし、自分たちが一流の存在ではないとみなされてしまったら、いったいどうなってしまうのだろうか……

そもそも、ツォーバミュントの背びれ肉とやらを食べて大丈夫なのだろうか。

ときどきしながら、口に運ばれるお肉を味わいましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは口に運ばれたふたつのお肉のうち、どちらがツォーバミュントの背びれ肉ステーキか正解することができました。

会場は大盛り上がりで、一流のふたりを称えます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、牛ひれ肉をツォーバミュントの背びれ肉と間違えてしまいます。

「いやあ、さすがですねえ！」

司会は、成功した方を褒めちぎりますが、それからあきらかに小ばかにしたような表情で、失敗した方を振り返ります。

「一方で、あなた！ せっかく歓待したのに、一流じゃなかったんですねえ。丁寧に扱って損しました」

司会は失敗した方の椅子を足蹴にすると、「そいつを今すぐここからつまみ出しちゃって！」と指示を出します。

スタッフによってスタジオから担ぎ出され、成功した方が絶賛されている様子を遠くで見ているうち、失敗した方の心の中にネガティブな感情が沸き上がっていきます。

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：焦燥 → あの人の足を引っ張りたくないという気持ちに苛まれる」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

なんと、ふたりとも牛ひれ肉をゾーバミュントの背びれ肉と間違えてしまいます。

あまりにありえない展開に、会場が爆笑に包まれました。

「なぁんだ。せっかく歓待したのに、あなたたちはどっちも一流じゃなかったんですね。丁寧に扱って損しました」

司会はふたりの椅子を足蹴にすると、「この一流のふりをしたやつらをつまみ出しちゃって!」と指示を出します。

スタッフにスタジオから担ぎ出され、ごみのように放り出されたふたりの中に、不思議な感情が沸き上がっていきます。

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個ずつ選び、「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： → 自分がパートナーの足を引っ張っているという心配が抜けない」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

判定のダイスは同時に振りますが、バインダーとシフターは、別々のタイミングで味覚を試されます。

正しい方を選べたかどうかは（判定の時点でバレバレではありませんが!!）、ふたりがどちらがゾーバミュントの背びれ肉であるかを宣言した後に発表されます。

正解発表までのどきどきや、発表後のリアクションを存分にロールプレイして楽しんで下さい!!

ちなみに、正解発表がなされるまで、判定に失敗していても異界の存在はひたすらふたりを絶賛してくれます!

パートナーが食事に挑んでいる間、もうひとりの参加者は司会のロールプレイを担当し、どんな些細な発言でも「さすが一流ですねえ」などと誉め言葉を連発して場を盛り上げていくと、よりバラエティ番組の雰囲気を楽しめるかもしれません!

そして判定に失敗したキャラクターがいた場合は、掌返しして相手をいじることになります。

ですがその前に! 失敗したキャラクターを演じる相手が、そういう展開を望むかはしっかり確認してください!!

もしお相手が望まない場合は、判定結果に書かれていることだけ読み上げ、その後の場面からロールプレイを始めるなど、楽しく遊べるように配慮してあげてくださいね!

結末

謎の催しから解放されたふたりは、部屋を後にします。

そんなふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「ハッピー・ハロウィン・ホラーショウ!」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：朱石

元作品：[ハッピーハロウィンハブニング!!](#)

はじめに

このチャプターでは、かぼちゃランタンのお化けたちが徘徊する墓地を、二人で抜け出さなくてはなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

・ケモミミ化

状況説明

立ち込める霧の中を、薄明かりを頼りに歩いていくと、やがてたどり着いたのは墓地のようでした。

西洋風の墓に並べられるように、沢山のかぼちゃランタンが飾り付けられています。

くり抜かれた目は、まるでふたりを監視しているようです……

その時、突如かぼちゃがふわりと浮かび上がります。かぼちゃの群れは一斉に奇妙な歌を歌いだし、音楽に合わせて舞いながら、ふたりに飛びかかってきたのです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・空にうかぶ満月がひときわ大きく、赤く輝いて見えます。
- ・かぼちゃの中から、オレンジ色の光が怪しく放たれています。

判定

「かぼちゃのお化けをかいくぐる」難易度：現在の異界深度

かぼちゃたちはケタケタと笑いながら、ふたりを執拗に追いかけてきます。

ふたりで力を合わせて、かぼちゃたちの追跡から逃れましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは墓地の影に隠れ、何とかかぼちゃたちから逃げ延びることができました。ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

追いかけてきたかぼちゃのお化けが、失敗した方の頭にかぶさってしまいます。

「トリック・オア・トリート!」

かぼちゃの中からは、奇妙な声が繰り返し反響し、耳がおかしくなってしまうそうです。

成功したほうのフォローでなんとか外すことができましたが……その頭には人間には無いはずの器官が生えていたのです。

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：ハロウィンおばけ → 仮装したかのようなけもの耳（何の動物の耳かは自由に決めてOK!）」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

ふたりは逃げ場を失い、かぼちゃたちに取り囲まれてしまいます。

その時、かぼちゃたちは怪しい光を放ちながら、ぐるぐると二人の周りを旋回しました。

「トリック・オア・トリート！トリック・オア・トリート！」

強い光と声の洪水の中、やがて方向すらもわからなくなり――

気づけばふたりは、何もいない墓地の真ん中に座り込んでいました。

お互いの様子を見やると、そこには人間にはあるはずのない器官を生やしたパートナーの姿があったのです。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを「変異：ハロウィンおばけ → 仮装したかのような耳しっぽ（何の動物かは自由に決めてOK!）」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

視界が悪い中、奇妙な光に惑わされながらも逃げるふたりを描写しましょう。

変異を受けた場合、コミカルな姿ながらも、明確に異界の影響を受けた危機感を演出してみてください。

結末

なんとかかぼちゃのお化けから逃れたふたりは、再び先の見えない霧の中を進んでいくことになります。そして――

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「暗夜行路」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：おにく

はじめに

このチャプターでは、夜の街で歩く死体と遭遇します。その死体に気づかれないよう、先に進まなくてはなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・歩く死体
- ・暗闇

状況説明

夜の闇があなたの視界を包んだ。

暗夜の街。ふたりが住んでいる街と同じような光景だが、あなたは直感する。

この街に一生朝は来ないのだと。

シフターはあなたの手を握る。

申し訳なさそうに、困ったように。

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知覚できるものが次のように変わります。

・バインダーとシフターの間に火の玉が浮かんでいる。それが光源となり、辺りを照らしてくれるようだ。

★手を繋いだ後

シフターは光が見えたことで、バインダーの存在を認識できたようです。

ふたりがお互いを確認したところで、火の玉があるものを照らす。それはゆらりゆらりと歩く人間のようだった。

しかしその人間は異様なまでにやつれており、そして腐臭を漂わせていた。

あなたたちは直感する。

これは、死体が動いているのだと。

視野が狭いのか、今はまだ自分たちを見つけていないが、見つかってしまっは襲われるかもしれない。

隠れながら出口を探そう。

判定

「隠れながら先に進む」 難易度：現在の異界深度

歩く死体はゆっくりと誰かを探るように歩いている。

見つかってしまえば……？

・ふたりとも成功した

ふたりはひっそりと歩き、死体が歩くエリアを越えることができますでしょう。

その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ失敗した

失敗した方は歩く死体に見つかってしまいます。死体は声にならない声をあげて、とびかかってくるでしょう。しかし、成功した方は失敗した方のフォローをしながら（あるいは庇って）先に進むことができますでしょう。

※どちらかのフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。次にフラグメントを「変異：輝く瞳→瞳から星屑が零れ落ちる。」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

ふたりとも歩く死体に見つかってしまいます。死体は声にならない声をあげて、とびかかってくるでしょう。

ふたりはなんとか逃げ出して、先に進むことができます。

※それぞれフラグメントを1個選び、「忘却」にチェックを入れてください。次にフラグメントを「変異：星空化→体の一部が星空のテクスチャになる。」「変異：孤独感→孤独感で胸がいっぱいになる。」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

この街にいと、孤独感が嫌でもふたりを侵食してきます。

お互いを確かめ合うようなロールプレイをするといいかもしれません。

結末

暗夜をふたりで駆けて、逃げていく。

その先に光があると信じて。そんな時。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「かごめの鳥は何処に向かう」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：蓮實

はじめに

このチャプターでは、シフターとバインダーは座敷牢に似た奇妙な空間に放り出されます。

亡者の嘆きや得体の知れない影の化け物から逃れつつ、この空間をふたり揃って脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・座敷牢
- ・監禁虐待を連想させる表現

状況説明

ふと気が付くと、ふたりは薄暗い空間にぼつんと立っていました。目が薄暗がりに慣れてくれば、そこが畳敷きの広い廊下の途中であることがわかるでしょう。足元の畳は青々として、ほのかにイグサの匂いが漂っています。

畳廊下は一体どこまで続いているのでしょうか。目を凝らしても、畳廊下の先は真っ黒な闇に吞まれて果てが見えません。後ろを向いても前を向いても、似たような景色が延々と広がっているだけでした。

よく見れば、畳廊下の左右は朱塗りの格子檻で塞がれています。格子檻は見るからに頑丈そうで、とても壊せそうにありません。格子の隙間は腕一本通るほどしかなく、無理やり通るのは不可能でしょう。頭上を見ても天井はなく、黒々とした闇が渦巻いているばかり。仮に格子を登っていったとしても、はたして乗り越えられるかどうか。

不意に、格子檻の向こうで小さな灯りが瞬きました。

蛍にも似た灯りは、明滅しながら上下に揺れ動いています。さらに灯りは一つ、また一つと、見る間に数を増やしていきます。

幻想的な光景でしたが、しかしそれを目にした途端、シフターは強い恐怖の念を覚えたようです。シフターと手を繋げば、怯えの理由が判るでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・イグサの匂いの代わりに強い腐敗臭がする
- ・苦しげな呻き声がどこからともなく聞こえる。「誰か助けて…」「お願いここから出して…」「ひとりぼっちはもう嫌…」
- ・格子檻の向こう側にずらりと並んだ幾人もの人影が見える

薄暗い空間はシンと静まり返り、ふたりの呼吸以外はなにも聞こえません。いいえ、聞こえない筈でした。

ずる、べたん。ずるる、べたん。

暗がりの奥から湿った音がします。畳廊下の片一方から、姿の見えない何かがふたりへ近づきつつありました。

判定

「畳廊下を走って逃げる」 難易度：現在の異界深度

迫り来る何かから逃げなくては。あるとも知れない出口を目指して、あなた達は走り出す。

・ふたりとも成功した

ふたりは畳廊下を駆けていきました。得体の知れない何かの悲痛な唸り声が、ふたりの背後で聞こえます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、何かに手を掴まれ転んでしまいます。見れば格子檻の隙間から伸びる痩せ細った長い腕に、がっしりと手首を掴まれているのです。成功した方の助けを借りて再び走り出すことができますが、失敗した方の手首にはくっきりと手形が残ってしまいました。

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：亡者の手形 → 手首に赤黒い手形が残る」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

格子檻の隙間から幾本もの痩せ細った長い腕が伸び、ふたりの体を捕らえました。必死にもがいてどうにか腕を振り払うことはできませんでしたが、強い力で締め上げられたふたりの手首にはくっきりと手形が残ってしまいました。

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：亡者の手形 → 手首に赤黒い手形が残る」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

逃げるふたりの背後から、真っ黒な影の化け物が迫っています。畳廊下に逃げ場はなく、いつ終わるともしれない畳廊下を前へ前へと進んでいくしかありません。

格子檻越しに見える人影に怯えたり、化け物に追われる焦燥感などをロールプレイしてみてください。ふたりで励まし合いながら逃走するのも楽しいでしょう。

結末

真っ黒な影の化け物は、依然としてふたりを追いかけてきます。

諦めず懸命に畳廊下を駆けていくと、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「甘く深い香り」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ミスティ

はじめに

このチャプターでは、ふたりはビルのような建物の中にいます。下の階から、不気味な液体がどんどん水位を上げてくるのが見えます。ふたりは液体に触れないよう、上へ上へと階段をのぼって逃げるようになります。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・強い香り
- ・暗所
- ・波にのまれたり、水没、溺れたりするかもという恐怖感
- ・身体（肌）の色が変わる

状況説明

ふたりはいつの間にか気を失っていました。

目を覚ますと、そこはどこかの建物の一室でした。

明かりはありませんが、壁が白く、うっすら発光しているようにも見えます。

これでふたりは、辛うじてお互いの姿や部屋の輪郭を掴むことができます。

窓や扉は見当たりません。

床はガラス張りのように透明で、部屋の端には、上り階段と下り階段があります。

天井もガラス張りで、上には同じ部屋が続いていることがわかります。

下階は、謎の茶色く濁った液体で覆われており、ほとんど見えません。

目を覚ました時点では、下階の液体はまだ半分ほどの高さですが、時間が経つにつれて、目に見えて水位が上がっています。

このままだと、今いる階にも液体が侵食してくるでしょう。

異界の液体に触れると、良くないことになりそうです。さらに、呑み込まれてもしたら――

水位が追いつくまでに、上へ逃げるしかありません。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・ミルクティーの強い香りを感じる。強すぎて気分が悪くなりそう。
- ・風もないのに液体が大きく波打ち、階段伝いにこの階まで飛沫が飛んできている。
- ・液体が激しく波打つ音が聞こえる。

（ふたりが接触していないと、バインダーには、音も波もなく水位だけが徐々に上がっているように見えます）

判定

「液体に触れないように、最上階まで逃げる」難易度：現在の異界深度

異界の液体はどんどん水位を上げています。呑み込まれないように逃げましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは協力し合って、水位が上がるより早く、最上階まで逃げ切ることができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、逃げる途中で体勢を崩してしまいます。

ちょうどその時、大きく波打った液体が跳ねて、身体にかかってしまいました。

成功した方のフォローで何とか最上階までたどり着くことができましたが、失敗した方は、液体に触れたことで異界の影響を受けてしまいました。

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：茶色い染み → 液体に触れたところに、茶色い染みがくっきり残る。そこから常にミルクティーの強い香りがする。」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

ふたりは、階段を上る途中、体勢を崩して転げ落ちてしまいます。そのままお互い底い合いながらも、液体の中へ真っ逆さまに――

気づくと、あなたたちは建物の最上階にいました。

異界の液体はもうどこにもありません。

ですが、自分たちを見ると、あの液体のように色が変わってしまっていると感じました。

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1個ずつ選び、「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：茶色い身体 → 服も肌も、全身がミルクティーに染まったような茶色になる。全身から常にミルクティーの強い香りがする。」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

判定が終わったら、その結果をもとにロールプレイを始めましょう。

ふたりが目覚めた場面では、暗い部屋の中でお互いを探す不安感や、下階の不気味な液体についての反応をロールプレイしてみましょう。

また、ふたりが接触するまでは、強い香りに苦しむシフターの姿、苦しむシフターを心配するバインダーの姿もあるかもしれません。

逃げる間は、必死で階段を駆け上がるふたりの描写や、助け合う描写をしてみましょう。

なお、作者はミルクティーを想定しているので、作中の液体がそのように表現されていますが、好きな飲み物や思い出の飲み物など

があれば、合わせて描写を変えてもらっても良いと思います。コーヒーやジュース、アルコールでも。

清涼感があったり見た目がクリアな飲み物が好みのキャラなら、あえて「香りはその飲み物なのに、液体は奇抜な色」とかでもできそうです。

結末

最上階にたどり着いたふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「手錠と水難」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：茶乃介

元作品：[「手錠と共犯者」](#)

はじめに

このチャプターでは、2人は手錠に繋がれたまま狭い部屋に閉じ込められてしまいます。個室に溢れはじめる水に溺れる前に、どのように脱出を試みなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

※その際、異界深度の変更はありません

- ・手錠での拘束描写
- ・閉所での監禁状態
- ・失敗時、水に溺れる描写

状況説明

扉を抜けた2人は、気がつけば手錠に繋がれていました。1つの手錠に、互いの片方の手首がはめられていたのです。

驚いていると、足元が冷たく感じ始めました。それに加えて、バシャバシャという水の音。狭い部屋のなかに、徐々に水が浸水し始めていたのです。このままではいずれ、部屋の中が水で満たされて溺れてしまいます。

早く部屋を脱出しなければ、そう思いますが外に繋がる扉が見当たりません。しかも、手錠の鎖は壁とパイプの間に通されていました。

これでは扉を探す前に身動きすら出来ません。

迫りくる水、迫られる判断。

2人は無事に、このピンチをくぐり抜けられるでしょうか？

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・窓の外からサメが見つめている
- ・部屋の壁には「たすけて」「おぼれたくない」と血文字で書かれている
- ・パイプを切断できそうなオノが、2人の足元に転がっているのが見える

判定

「手錠を遮るパイプをオノで壊す」難易度：現在の異界深度

シフターの目を借りて周りを見ると、2人の足元にはオノが転がっていた。

幸い、パイプは細い。これなら壊せるかもしれない……！！

・ふたりとも成功した

狙いを定めて集中し、冷静にオノを振り下ろす。

きれいにパイプは一刀両断され、ふたりは解放されます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、怪我をする怖さに壊すのをためらいます。

成功した方のフォローで恐怖に耐え、なんとか壊すことができました。ですが失敗した方は、抱いた恐怖によって異界の影響を受けてしまいました。

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：不安 → 物事全てが上手く行かないと不安になる」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

ふたりは怪我をする怖さに、壊すのをためらってしまい時間が過ぎていきます。

あっという間に部屋は水で満たされ、息をすることができません。

脱出できず恐怖に襲われながら意識が遠のき――

気づくと、部屋は水で満たされる前の状態でした。

パイプはいつの間にか、ぽっきりと折れています。

ですが確かに、ふたりは溺れて意識が消えゆく感覚と、その恐怖を覚えていました。

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1個ずつ選び、「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：不安 → 物事全てが上手く行かないと不安になる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

手錠で繋がれているため、場合によっては普段より近い距離にパートナーが居るかも知れません。ふたりがいきなり手錠に繋がれていることに驚いたり、危機的状況に怯えたり……仲が悪いふたりであればケンカしながら脱出のために協力し合ったりと状況を楽しんでください。少しずつ増えていく水かさに怯えるパートナーをフォローするロールプレイもいいかもしれません。

結末

ふたりがパイプから解放されると、シフターの手元に手錠の鍵が現れます。その鍵を使って手錠を外すことが出来ました。
手錠がカシャンと外れて落ちたとたん、まばゆい光が差し込む。
そちらを見やると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「その電車は赤く染まる」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：くろごとう

はじめに

このチャプターでは、周りが夕焼けより鮮明な赤に包まれた電車の中で、着信音を鳴らし続ける大量の携帯電話の中で、貴方達の携帯電話に目の前にいるパートナーからの着信が届きます。

もちろんこれは異界からの着信です。

さあ、貴方達はこの着信を無視して先に進むことが出来るでしょうか？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・少しのホラー表現
- ・パートナーからの別れの言葉の幻聴

状況説明

扉の先は、窓の外が夕焼けよりも鮮明な赤色に染まった電車の中でした。

ガタンガタンと動いている電車の中を、貴方達は進みます。

すると、突然バツンという音と共に、周りが真っ暗になります。

隣にいるはずのパートナーすら見えない暗闇に不安を覚えた瞬間、けたたましい電話の着信音と共に、消えていた電気が付きます。

電気が消えるまで何もなかった貴方達の周りは、足の踏み場もないぐらい大量の携帯電話やスマートフォンが埋め尽くし、その一つ一つが通知音を鳴り響かせています。

ふと、貴方達が持っている携帯電話が、聴き慣れた通知音を鳴らし始めます。

恐る恐るその着信を確認すると、そのには今隣にいるパートナーからの着信が届いています。

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知覚できるものが次のように変わります。

・電車の座席に携帯電話を見つめながら何かをブツブツと呟きいたり、携帯電話を床に落とした状態で顔を覆ってる人影のような物が見える

判定

「電話を無視する」難易度：現在の異界深度

この電話が異界からの通知と分かりつつも、貴方達はこの電話を取りたい衝動に駆られます。

この衝動に打ち勝ち、電話を無視しましょう。

・ふたりとも成功した

貴方達は衝動に負ける事なく、通知を切ることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、衝動に勝てずに電話に出てしまいます。

電話の向こう側から、パートナーと同じ声が聞こえた気がしましたが、成功した方が慌てて電話を取り上げたことにより、言葉を聞かずに済みました。

しかし、失敗した方の心に、どんよりとした感情が流れ込んできます。

失敗した方は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：焦燥感→このままじゃ、パートナーに嫌われてしまうかもしれない。という感情」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

貴方達は、衝動に勝てずに電話に出てしまいます。

電話からはパートナーと同じ声で「ごめん、もう一緒にはいられない」という言葉だけが聞こえ、そのままブツンと切られてしまいます。(意味が一緒であれば、口調や言葉は変えても大丈夫です。)

貴方達の心に、どんよりとした感情が流れ込んできます。

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個ずつ選び、「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「焦燥感→このままじゃ、パートナーに置いていかれてしまう。という感情」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

「こんな事あるわけない」と頭ではわかっているのに、それでも気になってしまう。という感じでロールプレイをしてみてください。
特に変異を受けた場合、手を離すはずのないパートナーが、もしかしたら自分の手を離すかもしれないという不安を出すと、より楽しめるかもしれません！

結末

ふと気付くと、貴方達の周りを埋め尽くしていた携帯電話は影も形もなくなり、ガタンガタンという電車の動く音だけが響き続けます。
今までの光景は何だったのだろうと不安を覚えながらも、貴方達は先に進みます。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「たそがれの出会い」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：フェルス

はじめに

このチャプターでは、世界が黄昏の景色にそまっています。

大切だった人が現れますが、その声を振り払ってこのエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・黄昏の景色
- ・大切だったけど死んだ人の幻覚が見える

状況説明

目が覚めると、バインダーは黄昏の景色が広がっている世界にいます。

どれだけ時間が経過しても、景色が夜に変わることはなくずっと黄昏の景色が広がり続けます。

遠くの方に花畑が広がっており、そこには少し穴が広がっているのが見えます。

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知覚できるものが次のように変わります。

・声をかけてくる大切な人の姿がぶれて、綺麗な花も見えるようになる。

判定

「大切な人の言葉を振り切って、穴のある方向まで走り抜ける」難易度：現在の異界深度

大切な人が一緒に遊ぼう？一緒に話そうと声をかけてくる。

・ふたりとも成功した

ふたりは誘惑を振り切り、穴のある場所まで移動することができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、大切な人と話しこんでしまいます。

成功した方が呼びかけて何とか穴のある場所までたどり着くことができましたが、失敗した方は、話し込んでしまったせいで異界の影響を受けてしまいました。

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：手に花が絡みついている → 腕に花が巻き付いていて取れない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した（ふたりとも同じ変異を受けるバージョン）

ふたりは、大切な人の誘惑を振り切ることができず、話し込んでしまいます。

とても楽しい時間、ずっとここに居たい、そう思うような一時を過ごします。

気づくと、あなたたちは穴のある花畑にいました。

大切な人の姿はもうどこにもありません。

ですが、自分たちの体に触れてみると、それぞれ腕に花が絡みついているのに気づきます。

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個ずつ選び、「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：腕に花が絡みついている → 腕に花が巻き付いていて取れない」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

事前にそれぞれの子にとって死んでしまった大切な人を決めておき、その人がしそうなお話で引き留めると楽しいです！

結末

花畑の心地よさと大切な人の声を振り切り二人は穴の中に進んでいきます。

ふと、大切な人の「いってらっしゃい」という声が聞こえた気がしますが、気のせいかもしれません。

そして穴の中に入ったふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「赤と青の選択」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：に一やま @niiyama_trpg

はじめに

このチャプターでは、時限爆弾が設置された部屋にふたりで閉じ込められます。

シフターは椅子に縛り付けられ、逃げ出すことができません。

時限爆弾を止め、ふたりで部屋を脱出しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・拘束
- ・爆弾
- ・怪我

状況説明 1

扉をくぐると同時にふたりは意識を失います。

そして目を覚ますと、そこは見知らぬ白い部屋。

部屋の中央には一つの椅子があり、シフターがそこに拘束されています。

よく見ると、椅子にはデジタル時計の付いた見慣れぬ黒い箱のような機械がついており、バインダーはそれが時限爆弾なのでは？と

直感的に思います。

時計の数字は刻々と減り続けていて、どうやら残り5分を切っているようです。

爆弾を解体して、ふたりで脱出しましょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

・どこからともなく以下のような機械音声が聞こえます。(この声は、録音です。バインダーとシフターの声には反応しません)

「バインダーだけなら逃げるのは簡単さ。ドアは開いているのだからね。それともふたりで二分の一の賭けにでるか？それもおろかで美しいじゃないか」

★部屋の様子

ドアがあります。鍵はかかっています。

椅子以外の家具や窓などはありません。

椅子は床に固定されており、動かすことはできません。

椅子の脇に、小さなニッパーが落ちています。

★シフターの拘束

手錠や鎖で椅子に拘束されています。

鍵がかかっている、外すことはできません。

★爆弾のようなものをよく見る場合

デジタル時計から、赤と青、2本のコードが箱に伸びています。

黒い箱には小さな紙が貼られており、「赤と青、どちらかは当たり、もう一方はハズレ。当たれば爆弾は止まるし、拘束も外れるよ。た

だし、ハズレを引いた場合は……どうなるか、わかるかな？」と書かれています。

選択

「危険を冒して、黒い箱のコードを切るか」

黒い箱のコードを1本選んでバインダーが切の場合、通常通り判定を行います。

しかし、それ以外の選択では、判定無しで忘却と変異が起こります。

GMはそのことをプレイヤーに伝えても良いです。

以下、プレイヤーの選択ごとの状況説明です。

合うものを一つ選んで読み上げてください。

状況説明2（黒い箱のコードを1本選んで切る場合）

バインダーは、選んだ色のコードをニッパーの刃で挟みます。

そして、手に力を入れると、そのコードはぶちりと音を立てて切断されます。

判定へと進みます。

状況説明3（黒い箱のコードを2本とも切る場合）

バインダーがコード2本を切った瞬間、衝撃がふたりを襲います。

バインダーは部屋の壁に打ち付けられ、シフターは椅子と爆風で押しつぶされるように感じます。

ふたりのフラグメントボックスから、それぞれフラグメントを1個ずつ選び、「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どちらも「変異表：外傷」の結果に変

異させてください。

また、シフターの拘束は外れます。

その後、判定はせず、ロールプレイに進みます。

状況説明4

（コードを切らず、シフターを残してバインダーだけが部屋を出る場合）

バインダーはシフターを置いて部屋を出ました。

その瞬間、通ったドアは自動で閉まり、その向こうから耳をつんざく轟音が聞こえてきます。

バインダーは、それが、あの黒い箱が爆発した音だと、そして、シフターがそれに巻き込まれた音だと直感的に思うでしょう。

シフターのフラグメントボックスからフラグメントを2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「変異表：外傷」と「変異表：恐怖」の結果に変異させてください。

また、シフターの拘束は外れます。

その後、判定はせず、ロールプレイに進みます。

状況説明5（時計のカウントがゼロになった場合）

ロールプレイ自体に制限時間はありません。

ふたりがデジタル時計のカウントダウンがゼロになるのを待つことにした場合のみ、この選択肢になります。

5、4、3、2――。

衝撃がふたりを襲います。

バインダーは部屋の壁に打ち付けられ、シフターは椅子と爆風で押しつぶされるように感じます。

ふたりのフラグメントボックスから、それぞれフラグメントを1個ずつ選び、「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どちらも「変異表：外傷」の結果に変異させてください。

また、シフターの拘束は外れます。

その後、判定はせず、ロールプレイに進みます。

判定

「アタリのコードを切ることができるか」難易度：現在の異界深度

コードは2本。赤と青。

爆発してしまえばただでは済まないだろう。

どちらを切るか、ふたりで決めなければ。

・ふたりとも成功した

コードは切れました。

爆発は……起こりません。

時計のカウントダウンも、どうやら止まっているようです。

カチャン、ガチャリガチャリと音がして、シフターを拘束していた手錠や鎖がひとりでに外れていきます。

爆弾の解体に成功したようです。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

コードが切れると、時計のカウントダウンが止まり――

衝撃、轟音。

その威力は、ふたりを吹き飛ばすほどのものではなかったものの、シフターは爆発に巻き込まれ、怪我をしてしまいます。

シフター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「変異表：外傷」の結果に変異させてください。

また、シフターの拘束は外れます。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

コードが切れると、時計のカウントダウンが止まり――

衝撃、轟音。

その威力はすさまじいもので、ふたりは命こそとりとめたものの、大きな怪我をしてしまいます。

ふたりのフラグメントボックスから、それぞれフラグメントを1個ずつ選び、「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どちらも「変異表：外傷」の結果に変異させてください。

また、シフターの拘束は外れます。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

シフターの絶体絶命のピンチです。

運に任せて究極の二択をするか、バインダーだけでも助かる道を選ぶか、あるいはただただ戸惑い、タイムアップとなるか。

赤と青の色に絡めて、切るコードを決めるのもいいかもしれません。

結末

部屋が突然暗くなり、録音された音声のようなものが聞こえます。

「僕からのプレゼントは楽しめたかい？ふふふ、それは良かった。
さあ、次の部屋へと進むがいい」

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「おはよう、それからまた明日」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ましも

【はじめに】

PC たちは気づくと見慣れた教室（学生以外だった場合、かつて通っていた学校に似た風景）にいることに気がつきます。

親しげに話しかけてくるクラスメイトたちですがどこか現実とは異なる様子で――。

異界化してしまった彼らに捕まらないように、「また明日」を告げて教室から抜け出しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ゾンビ
- ・わずかな流血
- ・親しい人の欠損

【状況説明】

あなたたちが気がつくそこは見慣れた教室の一角だった。学生の PC ではない場合はかつて自分たちが通っていた教室とよく似ていると気づいて良いだろう。

そこには顔馴染みのクラスメイトたちがわいわいと賑やかに談笑していて、あなたたちに気がつくとなんでもないような顔をして「お

はよう、〇〇」と笑いかける。

それだけならばよかった。次の瞬間、そのクラスメイトの首元からごろりと何かが転がり落ちる。

あなたたちは気づいてしまうだろう。それがその子自身の頭であることを。

【手を繋ぐ】

教室中から異様な腐敗臭がすることに気づく。また、普通に見えていたクラスメイトの手足からは剥き出しの骨がはみ出し、床にはごろごろと眼球が落ちている。

【判定：「また明日」の挨拶をする】

難易度：現在の異界深度

このままここにいと自分たちもいつかゾンビ化してしまうかもしれない、という恐怖にあなたたちは襲われるかもしれません。

学校での一日は「おはよう」ではじまって「また明日」でおしまいになる繰り返し。あの頃のお別れの言葉を使ってうまくここから逃げ出しましょう。

○ふたりとも成功

「またね！〇〇」

クラスメイトは朽ちた手のひらを振ってあなたたちを送り出す。この状態の彼らと「またね」ができるとは思わないけれど、それでもひとまず安堵をしたあなたたちは異界の出口を探してまた歩き出す。

○どちらか一方だけ成功した

「どうしたの、〇〇。授業はじまっちゃうよ」

クラスメイトのひとりがあなたの手を引く。振り解こうとしても強い力で腕に爪を立てられ、そこから赤色の血が滲む。血の滲んだ箇所から体が朽ちていく。これ以上ここにいたら彼らと同じようにゾンビになってしまうだろう。

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：ゾンビ化→体の一部が朽ちて腐り落ちる」に変異させてください。

○ふたりとも失敗した

「また明日」を言うよりも始業のチャイムが鳴る。

「どうしたの〇〇。授業始まっちゃうよ」「△△はわたしの隣の席だったよね。ほら、早く座って」

クラスメイトのひとりがあなたの手を引く。振り解こうとしても強い力で腕に爪を立てられ、そこから赤色の血が滲む。血の滲んだ箇所から体が朽ちていく。これ以上ここにいたら彼らと同じようにゾンビになってしまうだろう。

両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：ゾンビ化→体の一部が朽ちて腐り落ちる」に変異させてください。

【ロールプレイ指針】

あの頃とはすっかり違う姿をしたクラスメイトにあなたたちは驚くかもしれません。しかし彼らは自分たちがゾンビであることに気づいていないので何の変哲もない日常のように振る舞ってくるでしょう。

学生時代に戻ったような気分でふたりで振る舞ってみましょう。同じ学校出身ではないのならなおさら「もしバインダー(シフター)が同級生や先輩・後輩だったら」なんて話に花を咲かせてみるのも良いでしょう。

【結末】

失敗しても最終的に「また明日」の挨拶をして教室から出ることができます。

霧がかった長い廊下を歩いていくうちにふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「影たちの宴」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：のこりが

はじめに

このチャプターでは、薄暗いバーで影たちにお酒を飲まされそうになります。

お酒を少しでも飲んでしまうと、たちまち酔っぱらってしまいます。

お酒に飲まれる前に、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・人型の影
- ・飲酒及び飲酒の強要
- ・酔っぱらう可能性あり

状況説明

気が付くと、ふたりは薄暗いバーの中にいました。

棚には数えきれないほどのお酒の瓶が並んでおり、店内にはジャズミュージックが流れ、むせかえるようなアルコールの臭いと、臭いの元と思われる大量の酒瓶が床に転がっています。

一見、ふたり以外誰もいないように見えますが、ふたりが手をつなぐと、店内に人型の影が大勢いることが確認できます。影はお酒を飲んでいきます。

その姿を見て動揺したのか、後ずさりした時に床に置いてあった酒瓶を蹴飛ばしてしまいます。

その瞬間、影たちは輪郭も曖昧なその顔でふたりの方を向き、ないはずの口でこう語り掛けます。

「コッチデサケノモウ」「キミラモオレタチトイッショニノモウ……エイエンニ……」

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・黒い人型の影が見える
- ・ジャズミュージックの音が不協和音になって聞こえる

判定

「飲酒を進める影の魔の手から逃れる」難易度：現在の異界深度

影はふたりにお酒を飲ませようとしてきます。

安全そうなところは店の奥しかありません。そこまでなんとか逃げ切りましょう。

・ふたりとも成功した

影の伸びる手と、降りかかるお酒をなんとか避けて店の奥へと逃げ切ることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、影に捕まってお酒を一口飲まされてしまいます。

成功した方が失敗した方の腕を引いて逃げたので全部は飲みませ

んでしたが、失敗した方は、飲酒をしたせいか、はたまた異界のせいなのか酔っぱらってしまいました。

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：酔っぱらい→お酒に酔ってしまった。どんな酔い方になるかはあなた次第」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

ふたりは影の魔の手に捕まってしまい、お酒を飲まされてしまいました。

火事場の馬鹿力で必死に影の手を振り払うと、フラフラになりながら安全地帯へと逃げ出しました。

店の奥へたどり着いた頃には、ふたりともお酒のせいか、はたまた異界のせいなのか酔っぱらってしまいました。

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1個ずつ選び、「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：酔っぱらい→お酒に酔ってしまった。どんな酔い方になるかはあなた次第」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

普段お酒を飲む、飲まない、お酒に強い、弱いというキャラ設定でここでのリアクションは変わると思います。

お酒に詳しいならちょっとした豆知識の披露や、逆にお酒が苦手だったり未成年のキャラはお酒に対する偏見などを言ってみてもい

いでしょう。

また、ここでの変異は普段どれだけ飲んでも酔わない人でも酔っぱらってしまうという変異なので、自分のキャラが酔ったらどうなるか想像して RP してください。

結末

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「arrows & ↓」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：hiTo

元作品：「[憧れの貴方](#)」

はじめに

このチャプターでは矢印が案内する一本道を進んでいきます。

シフターには矢印が、異界の奥を示していることが分かります。

エネミーは出現しません。

状況説明 1

扉をあけると道があり、その傍らに矢印を描いた小さな看板が 1 つ立っていた。

道を一步進むと、また一つ矢印の看板が。

進む内に矢印の看板は増え、矢印だけでは無く、「出口」「入口」「進め」「EXIT」などと読み取れる文字を描いた物もちらほらと見られた。

矢印の看板は、一様に同じ方向を指しており、それらが折り重なって一つの大きな矢印を作っているように見えた。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・周囲が暗くなり、数個先の看板までしか視認できなくなる。
- ・矢印が指し示す先が異界の奥に続いている事が直感的に分かり、先へ進むことが非情に怖ろしくなる。

★追加の説明

- ・シフターは奥へ進まなければひび割れが無い事を知っている。

状況説明2（★追加の説明RP後に開示）

2人で何とか矢印に従って進んでいく。

行く手を遮るように目に入った大きな看板。しかし、それは小さな看板を寄せ集めて作った物だった。

その先端の看板が転がり落ちて、気を取られた瞬間。

爪先が何かを擦った。

目の前が真っ黒になる。触れると硬くて動かない。

真っ黒な壁に道を塞がれていた。

道を探して振り返ると、音も無く地面が崩れ、2人は下を指した矢印と共に落ちていった。

判定

「無事に着地する」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

無事に着地出来た。

落ちてきた矢印の看板は見当たらない。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は転んでしまった。

もう一人の手を借りて立ち上がる。足を捻ってしまったのだろうか、一瞬、違和感を感じた気がしたが、問題なく歩けそうだ。

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：貴方の脚 →（脚がパートナーのそれに変わっている。ボトムやシューズも変わっているのに、違和感を感じない。）」に変異させてください。

・ふたりとも失敗した

2人とも転んでしまった。

支え合うようにして立ち上がる。足を捻ってしまったのだろうか、一瞬、違和感を感じた気がしたが、問題なく歩けそうだ。

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、そのフラグメントを「変異：貴方の脚 →（脚がパートナーのそれに変わっている。ボトムやシューズも変わっているのに、違和感を感じない。）」に変異させてください。

ロールプレイ指針

落下中の滞空時間は任意。

シフターが異界という空間に対して感じている恐怖感を共有する。

落下中に離れそうになる手をしっかりと繋いだり、何なら抱き締めたり。

結末

矢印に追い抜かれながら落ちていった地面は、思ったよりも柔らい。転んでいたとしても、すぐに立ち上がって進むことができそうだ。見上げると看板が一つ落ちてきた。

それは2人の横を、地面を擦り抜けて落ちていった。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。
扉の向こうに待ち受けているものとは――

「蒼き炎の宇宙」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：しぎ

はじめに

このチャプターでは、蒼い炎だけが照らす真っ黒な空間で変異を受けていないキャラクターが焼かれようとします。変異をひとつでも受けていれば熱さはまったく感じないどころか、冷たさを感じます。

焼かれるとはいっても、熱さを感じるだけなので、実際に燃えるわけではありません。

また、このチャプターには次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・パートナーが焼かれる
- ・暗い空間
- ・孤独な世界

状況説明

突然異界の空気が変わり、ふたりは世界の外のような空間に投げ出された。

漠然とではあるが、ここが世界の外だということがわかる。

ただ真っ暗な世界。

そこには、本当に何もなかった。

ただ、暗闇の中をふたりで漂うしかない。

とても、寒い。

宇宙を漂う孤独とは、こういうものなのかと思ったとき、バインダーとシフターはお互いに目が合う。
孤独とはいっても、二人の孤独だ。

シフターが変異を受けている場合

暗闇の中で、どちらが、ということはなく、
互いの温もりに触れたいと思った。
せめて、この漂流の孤独を癒やせるように。

シフターが変異を受けていない場合

シフターはすごく苦しそうである。
バインダーには見えないが、ここにはシフターを苦しめるものがあるのかもしれない。
それを確認しようと、シフターはバインダーに手を伸ばした。

手を繋ぐ

このチャプターでは、二人が接触することで、バインダーの知覚できるものが次のように変わります。

- ・暗闇の世界の至る所に蒼い炎が現れる。
- ・変異を受けていない場合、通常の炎のように炎は熱く感じる。
- ・変異を受けている場合、炎は冷たく感じる。凍えそうだ。

判定

蒼い炎に耐える判定 難易度：現在の異界深度

蒼い炎は変異を受けているなら、その冷たさと孤独で、変異を受けていないなら、熱さによって二人を苦しめます。この世界に終わ

りがあるようには見えず、ただ、漂うしかないため、耐えなければいけません。

互いに声を掛け合う、手を握りしめるなどして、お互いを支え合いましょう。

・ふたりとも成功した

蒼い炎に耐え、気がつくとき異界の中に戻っています。

・どちらか一方だけ成功した

もうひとりの声を聞きながら、蒼い炎といつ終わるかわからない漂流の中で気を失います。残ったもう一方は二人でいた状況から、ひとりだけの孤独に戻ってしまいます。どんな反応をするかを演出しましょう。

この際、意識を失ったキャラクターが変異していく演出を入れてもいいでしょう。

失敗したキャラクターは変異をひとつ受けます。

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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを、「変異：冷え切った心→心が冷え切り、孤独を感じる。他者の言葉が遠く聞こえ、周囲が暗く見える」に変異させてください。

・二人とも失敗した。

お互いの声がかたかたとなり、やがて聞こえなくなります。

そして、二人とも気を失ってしまいます。

二人は変異をひとつずつ受けます。

気がつくと、異界には戻っていますが、お互いの心はどこか冷えています。

いずれも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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを、「変異:冷え切った心→心が冷え切り、孤独を感じる。他者の言葉が遠く聞こえ、周囲が暗く見える」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

このチャプターでは、孤独な漂流と蒼い炎の二つというお互いに触れようとする、もしくは、お互いの存在を確認したくなる要素が存在します。そのため、何度もお互いの存在を確認し、なるべく相手を感じ取れなくなる状況を避けるようにしましょう。

また、どちらかが判定に失敗した場合は、相手がいたことによる温かさ演出することで、どれだけ寒くなったかを感じるようにしましょう。

結末

それぞれが十分にロールプレイを終えると、お互いに目を閉じた状態で何かが背中にあたります。

それは硬いもののようで、確認しようとして目を開けると――

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「肉迫レイル」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ヨシタロー

はじめに

このチャプターでは、車に乗ったまま電車で追いかけられることになります。

車の速度は上がりず、いずれ追いつかれてしまう。どうにかして、この危機から脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・事故に巻き込まれる事を意識した描写

状況説明

ふたりが気が付くとそこは自動車の座席の中でした。シフターは助手席に、バインダーは運転席に。

あなたたちが何かをするまでもなく、車は一定の速度で線路の一本道を走り続けている。

周りは闇夜に包まれて空に月はなく、わずかな街灯が線路外の街並を照らしていました。

やがて、後ろの方から大きな音が鳴り響く。振り返れば、眩しいくらい明るくライトを照らした電車が、警笛を鳴らしながらものすごい勢いでこちらに突き進んできているところでした。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・自動車の設備が古くボロボロになる。
- ・うっすら見えていた街並が闇に溶けて消えていく。

★自動車

ふたりが乗っている自動車のハンドルは固くて左右に切ることができず、アクセルを思いきり踏んでも速度はちっとも上がりません。ブレーキは……こんな状況で踏んで確かめるまでもないでしょう。

判定

「車内から飛び出す」難易度：現在の異界深度

速度は電車の方が速く、じりじりと距離が詰まっていく。

このまま乗っていてはタダでは済まない。いち早くここから逃れなければ――！

・ふたりとも成功した

ふたりは勇気をもって車の中から線路脇へ飛び出します。すると刹那、背後で"" 何か "" がひしゃげて壊れる激しい音が響き渡る。

背後に残っていたのは無残な形になった車の残骸だけでした。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は恐怖によって走る車から飛び降りることを躊躇してしまいますが、もう一方のフォローにより外に飛び出すことができました。

しかし、さっきまでふたりがいた場所がメッキリと音を立てて電車に潰されていく。その光景がひどく脳裏に焼き付いてしまいます。

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「変異表：恐怖」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。

・ふたりとも失敗した

気持ちに踏ん切りがつかず、車内で逡巡してしまいます。するとガクン、と車の速度が落ちていきました。

電車は速度を落とすことなく背後から迫り、ついには激突する。

激しい衝撃に揺さぶられ、身が竦むような警笛音を耳にしながらふたりはそこで意識を失ってしまいます。

気付けば、ふたりは投げだされるように線路脇に横たわっていました。

近くを見やれば、ぐちゃぐちゃに押し潰された無残な車の残骸が転がっているのです。

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、そのフラグメントを「変異：幻聴 → どこからか電車の警笛が聞こえてくる」、「変異：喪失 → 体のどこかが消えてしまった」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

このチャプターでは、何の前兆もなく突然命の危険に晒されることになります。差し迫った危機による恐怖の中、ふたりがどういった反応をしてしまうのかを楽しみましょう。

自動車内の操作できる機器はすべて反応が無くなっているので、ガチャガチャ操作してあえて焦燥感を煽ったりするのもいいかもしれません。

結末

飛び降りた場所は踏切のすぐ近くでした。

カン、カン、カンとやかましい音を掻き鳴らす踏切に近寄っていると、誘導しているかのようにゆっくりと遮断機が上がっていきました。今は、この先に進むしかないようです。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「迷いの森」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：しぎ

元作品：「[筋肉の楽園](#)」

はじめに

このチャプターでは二人は森の中にいます。周囲の木はいずれも登ることができそうな木で、怪しげに動いているように見えます。手を握ることで、動いているのは木ではなく地面のほうで、ランニングマシンのようになっていることに気がつきます。そう、ここは肉体を鍛えることができる森なのです。ランニングマシーンに流されないように森の中を走り抜けなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・筋肉
- ・マッスル
- ・ギャグ

状況説明

二人は森の中にいました。どこことなく、登りやすそうな木が蠢いているように見える不思議な森です。

ただし、いくら歩いてもこの森からは出ることができません。

木々が蠢いて、二人の行く先を変えているようです。

二人は、恐ろしい迷いの森に踏み込んでしまいました。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・木はボルダリング用である。
- ・地面はランニングマシーンであり、歩いたのでは流される。
- ・いいトレーニングが出来そうだ！

★森でのトレーニング

この森でトレーニングをすると身体が通常よりも鍛えられます。具体的には、ある程度運動をすると、変異として身体が丈夫になったり、素晴らしい筋肉を手に入れることができます。

これは、このチャプターにいと、何となくわかります。

判定

「ランニングマシンの森を走り抜ける」 難易度：現在の異界深度
ここで変異しないようにするには、ランニングマシーンに流されないように素早く駆け抜ける必要があります。

変異を警戒してゆっくりと進むと、逆にいいトレーニングになって変異を受けてしまうでしょう。

・二人とも成功した

無事にランニングマシンの森を走り抜けました。まだ、どちらにとってもいいトレーニングにはなっていないようです。

・どちらか一方だけ成功した

失敗したキャラクターはランニングマシーンに流され、余計に走ることになります。そして一息ついた時、少し身体が鍛えられていることに気がつきます。

失敗したキャラクターは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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを、「変異:マッスル→筋肉がつく、マッスルになる、身体を鍛えたいくなる」に変異させてください。

・ふたりとも失敗した

二人ともランニングマシーンに流され、余計に走ることになります。これは十分にいいトレーニングです。

二人とも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」にチェックを入れてください。

次に、そのフラグメントを、「変異:マッスル→筋肉がつく、マッスルになる、身体を鍛えたいくなる」に変異させてください。

ロールプレイ指針

最初は不気味な森として描写し、木々の動きなどを演出しましょう。すでにランニングマシーンだと知っているシフターはバインダーを急かすようにするのが良いですが、あえてランニングマシーンであることは伝えないようにしましょう。

結末

それぞれが十分にロールプレイを終えると、森を抜けることができます。

一息ついていると――

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「急行列車の食堂車」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：くろか

はじめに

このチャプターでは、古い急行列車の食堂車でおいしそうな洋食をふるまわれます。

しかし食事は異界による罠。ふたりは誘惑を断ち切り、先に進まなければいけません。

状況説明

ふたりが今いるのは古い急行列車の食堂車のようです。

車両の中も窓の外も暗くてよく見えませんが、ひとつだけランプが点滅しているテーブルがありました。

ボロボロのテーブルクロスがひかれた二人席。椅子の革に穴が開いて中のクッションが見えており、窓際に置かれた一輪挿しにははしおれた花がうなだれています。かつては優雅でモダンな雰囲気だったとうかがえますが、今はどこもかしこも朽ちています。

と、いつのまにか目の前に鉄道会社の制服を着た男性が立っていました。おどろくふたりに意を介さず、恭しく一礼します。

「二名様ですね。こちらへどうぞ」

そして有無を言わず、ランプが灯ったテーブル席に連れていかれます。

向かいあうように座らされると、今度はクラシカルなメイド服の女性が料理を運んできました。

ほのかな湯気が立つビーフシチューです。大きな牛肉はよく煮込まれ、ナイフをいれるだけでほろほろと崩れることでしょう。茹で

たニンジンやブロッコリーは色鮮やかで、添えられた白いマッシュポテトが濃厚なソースを引き立てます。

「当列車の名物です。どうぞお召し上がりください」

傍らに立つメイド服の女性がふたりをうながします。

かぐわしい香りが食欲をそそり、バインダーは思わず唾を飲み込みます。

しかし、シフターの顔色は優れないように見えます。

◆ GM 向け情報

シフターとバインダーがスタッフに話しかけても『冷める前にお召し上がりください』など食事をうながすだけです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・食堂車全体のランプが灯り、周りのテーブル席すべてに人が座っている。一人客、男女、家族連れ、どの客も顔は黒く塗りつぶされ、服装は揃って上等だが100年ほど古く感じる。
- ・どの客もおいしいと絶賛しながらビーフシチューを食べている。ただし、ふたりが話しかけても、まるで存在しないかのように無視される。
- ・列車が走っており、振動と走行音を感じる。外の様子は暗いままだが、景色が後ろに流れているのは分かる。
- ・内装はすべて新品だ。白い刺繍のテーブルクロス、上等な革を張った椅子。一輪挿しには白い薔薇が咲いている。

判定

「食事の誘惑を断ち切る」難易度：現在の異界深度

「このビーフシチューは異界のものだから食べない方がいい、と思う……けど……」とシフターは言います。

しかしバインダーには極上の食事に思えて、どうしても食べたい欲求に駆られています。シフター自身もナイフとフォークから手を離しません。

それでも異界の食事に手を付けるのは危険ではないか。そう考え、なんとか席を立とうとします。

・ふたりとも成功した

ふたりは食事に手をつけることなく、席を立ちました。

すると、おいしそうに見えたビーフシチューが、ブヨブヨに脈打つ紫色の肉塊に変化しました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、ビーフシチューの肉を一口食べてしまいます。

すると、今までの人生で味わったことがないほど美味でした。夢中で食べ続けようとする、成功した方に無理やり席を立たされます。

すると、おいしそうに見えたビーフシチューが、ブヨブヨに脈打つ紫色の肉塊に変化しました。

しかし失敗した方は、なおも「もっと食べたい」「この食堂車以上においしい食事は出ないだろう」という思いに駆られるのでした。

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：鉄道の客 → この食堂車の食事以外だと味がなくなる」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

ふたりとも、ビーフシチューの肉を一口食べてしまいます。

すると、今までの人生で味わったことがないほど美味でした。ふたりは夢中で食べ続けます。

皿をなめまわす勢いで完食して、ハッと我に返ります。慌てて席を立ちますが、ふたりとも「もっと食べたい」「ここ以上においしい食事はないだろう」という思いに駆られるのでした。

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：鉄道の客 → この食堂車の食事以外だと味がなくなる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

「嫌な予感がするのに、なぜか目の前の食事はおいしそうに見える」という矛盾に葛藤すると良いでしょう。あるいは「気にせず食べてしまいそうな食いしん坊を必死で止める」なんてロールプレイもふたりの関係や性格によってはありえます。

また、手を繋ぐと見えてくる内装は優雅でモダンな雰囲気、乗客は昔の上流階級ばかりに見えます。場の雰囲気に萎縮したり、逆にしゃいだりするのも良いかもしれません。

結末

食事に手を付けたにしろ残したにしろ、制服姿の男性に見送られます。

「ありがとうございました。またのお越しをお待ちしております」
ふたりは移動しようと、隣の車両と連結している扉に向かうでしょう。

しかし、そんなふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「窓に映るは幻想のあなた」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：京と不可思議

はじめに

このチャプターでは、雪ふる街並みをさまようことになります。

異界の雪は、ふたりの身体を幻想的に変貌させてしまったようですが、変貌や迫りくる寒さと闘い、無事に進み続けることができるでしょうか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・「変異表：幻想化」（ルールブック p115）による身体の強制的な変化

- ・異形
- ・やまない雪
- ・凍えるような寒さ

状況説明

ふたりの視界は突然、白い雪一色で覆われました。

続いて、身も凍るような風が勢いよく吹きつけます。

その風はまるで、ふたりの体の奥深くにまで、雪をすりこんでいくかのようでした。

風が過ぎ、あたりを見回せば、そこにはまるで童話のような街並みが広がっていました。

ふたりが立っているのは、雪で埋もれかけている石畳の路地。

道の両側に並んでいるレンガの家々は、明かりもなくひっそりと静まりかえっています。

どうやら夜のようですが、月も星も見えないほど、空は灰色の雲に覆われています。

そして、不気味なほど美しく白く輝く雪が、やむ気配なくふり続いています。

状況を理解していくにつれて、ふたりは迫りくる寒さにも気づきます。

一刻も早く暖をとらないと、身体は凍えて動かなくなりそうです。

ふたりは手近な家に避難しようとしします。

ですが、扉は開きません。声をかけても、中から出てくるものはいません。

中の様子を見ようと、近くにある窓を覗きこんだ時。

霜のおりた窓ガラスに映るふたりの姿に、違和感を覚えました。

先ほど身体を包んだ雪のせいでしょうか、ふたりの身体の一部は幻想的な変貌を遂げていたのです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・幻想化が本当の変異となるまで、幻想的に変貌している部分が時折元の姿に戻って見える。

- ・家々のいくつかには、ふたりを伺っているような不気味な人影が見える。この人影は雪のせいで変貌してしまった人々で、変貌した

姿を恥じて身を隠している。中にはフラグメントがまだ残っている者もいるが、ここに潜んでいる限り本当の家に帰ることはできないだろう。

★ふたりの幻想的な変貌

異界の雪が身体に入り込んだせいで、ふたりは「変異表:幻想化」の影響をうけています。

状況説明を読んだ後、シフターとバインダーはルールブック p115 の「変異表:幻想化」から1つずつ変異を選んで、そのような変貌を遂げていることにしてください。

これは、雪の影響によるものであり、まだ変異ではありません。

ふたりに入り込んだ雪を溶かすことができれば、この変貌はなくなり、元の姿に戻るでしょう。

しかし、溶かせないまま時間が経ちすぎてしまえば、幻想的な変貌は、変異として身に刻まれることになるでしょう。

判定

「動けなくなる前に、暖をとる」難易度:現在の異界深度

凍てつく寒さは、徐々に身体を自由を奪っていきます。

動けなくなってしまうと、ここから先へは進めなくなるかもしれません。

なんとか身体を暖める方法を探しましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは暖をとる方法を見つけだし、凍える身体を暖めます。

身体の内に入り込んでいた冷たい雪が溶けていくにつれ、ふたりの幻想的な変貌も解け、元の姿に戻ることができました。

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、暖をとる方法を見つけだします。

しかし、失敗した方は、寒さに耐えきれず気を失ってしまいました。

その後、成功した方が準備を整えて、ふたりの身体を暖めます。

成功した方は、身体の奥に入り込んでいた冷たい雪が溶けるにつれ、幻想的な変貌も解け、元の姿に戻ることができました。

しかし、失敗した方は、意識を取り戻して動けるようになったものの、幻想的な変貌はすっかり身体に馴染んでしまいました。

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、このチャプターの状況説明の時に選んだ「変異表：幻想化」のもの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

ふたりは暖をとる方法を探しているうちに、寒さに耐えきれず路上で気を失ってしまいました。

やがて目が覚めると、ふたりは家の中に運び込まれていました。

傍にある暖炉ではパチパチと薪が燃えていて、ふたりの身体を十分暖めてくれたようです。

もしかしたら、気絶したふたりを見かねて助けてくれた者がいるのかもしれませんが、闇に潜んで出てくることはないでしょう。

ともあれ、ふたりはまだ、これから進んでいけそうです。

しかし、動けるようにはなったものの、幻想的な変貌はすっかり身体に馴染んでしまいました。

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、このチャプターの状況説明の時に選んだ「変異表：幻想化」のもの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

アンサング・デュエットの p114,115 には素敵な変異表がたくさん用意されています。

でも、ダイス運に恵まれていたり、遊ぶシナリオによっては、なかなかその変異を体験する機会はないかもしれません。

そこで今回は、もし変異してしまったら、というシチュエーションを楽しんでみましょう。

「変異表：幻想化」が起きた時に、ふたりはどう思い、どう行動するでしょうか。

幻想的な変貌に驚くのか、喜ぶのか、悲しむのか。お互いの様子をどう感じるのか。

また、もしかしたら、幻想化を活かして困難を切り抜けることもできるかもしれません。

例えば、人のものではない瞳は、道端に埋もれかけているマッチ箱を目ざとく見つけれられるかもしれません。

例えば、身体から生えてくる植物は、ちぎれば、燃やす材料にできるかもしれません。

例えば、羽毛は凍えそうになる身体を、束の間やさしくあたためてくれるかもしれません。

ふたりだけの、幻想的な変異譚を描写してみましょう。

結末

身体を十分に暖めることができたふたりは、再び進み始めます。
妖しく輝く白い雪も、凍えるような冷たい風も、ふたりの歩みを
とめることはできないでしょう。

しばらく雪のふる街並みを進んでいると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「雪と月の降る世界の末」

異界深度：現在異界深度+1

作成：類

はじめに

このチャプターでは、雪の降り敷く世界を歩きます。
背後からは雲間から落ちる一筋の月明かりがあり、それはだんだん
ふたりに近づいてきます。
割れた雲の上にはシフターとバインダーの絆を観測したい何者かが
いて、月明かりの下に立ってしまえばその生物から変異を受けてし
まいます。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場
合は、別のチャプターを選びなおしてください。
その際、異界深度の変更はありません。

- ・雪の降る世界
- ・終末感のある見知った世界

状況説明

目を開けると、しんと雪の降り敷いている夜の街でした。
あるいはふたりの住む街にも似ています。しかし人影はなく、また
何かに襲われるような気配也没有。
ただ、白い雪が深く積もり、この世全ての音を飲み込んでしまっ
ているのです。
この異界に出るには、きっと街を出るべきです。

街の外れを目指して歩いていこう、とどちらともなく思い至ることでしょう。

軽やかな雪を巻き上げながら進んでいくなかで、ふたりの声は白い雪に溶けてしまいます。

隣にいて、呼気の白さがわかるくらい近くにいるのにお互いの声が聞こえないのです。

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知覚で
きるものが次のように変わります。

- ・ふたりの背後に、厚い雲間から月明かりが溜まっているのが見える。
- ・その月明かりは徐々に範囲を広げており、やがてふたりに追いつくのだらうと想像がつく。
- ・雲の上には何か大きないきものがいて、自分たちを探しているように思える。
- ・あの月明かりに追いつかれたらきっと、よくないことが起こる。

★追加情報

- ・雲の上の生物

雲の上にいる生物は直接害をあたえてくることはありませんが、ふたりきり迷い込んだシフターとバインダーに興味を示しています。その絆の強さを近くでずっと見ていたくて、ふたりを探しています。

判定

「声が聞こえないことに動揺せず、足を止めない」 難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

ふたりはお互いが同じ答えを抱いていること確信し、頷き合います。大丈夫、何度も異界を抜けてきたのだから、声が聞こえないくらいなんてことはない。

街の外れを目指して、ふたり歩き続けます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、声が聞こえないことにひどく不安を覚えます。

もしかしたら、考えていることが違うかもしれない。どうにかして相手に自分の思っていることを伝えたくて仕方がなくなってしまうでしょう。

しかし、成功した方が強く手を握り、目を見つめて頷いてくれたことで、不安は霧散します。

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：雪の声 → 声が透明になり、誰にも届かない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

お互いの声が聞こえないことに、ふたりは動揺してしまいます。

今不安に思っていることを話してわかってほしい気持ちが勝ってしまい、足を止めてしまうでしょう。手のひらに言葉を書いたり、唇に触れて言葉の形を探ったり、思っていることを伝え合います。

その間にも月明かりは迫り、ふたりの姿はとろりとした金色の光の下にその姿を曝け出します。

視線をあげると、雲の上にいる生物のぎょろりとした目玉と目が合います。目玉はシフターを見て、笑ったような気がします。

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」にチェックを入れてください。

次に、シフターはそのフラグメントを「変異：月の瞳 → 常に大切な人のすべてが見える」に変異させてください。

そのフラグメントを「変異：月の夢 → 常に誰かに見られているような気がする」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

冷たい雪と、迫りくる月明かりに怯えるロールプレイをすると良いと思います。

街並みは知っているものであるため、自宅や学校に寄ってもよいでしょう。

世界にはふたり以外にだれもおらず、室内にも雪は積もっているようです。

まるで世界の終わりに似た世界を、ふたり歩いてください。

結末

月明かりはやがて雲間に隠れて消え、世界は白い雪にだけ照らされます。

しんと静まり返った、世界の終わりに似た街並みを進んでいくと、街の外れにたどり着きます。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「教会の光溜まり」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：類（夜明け行き）

元作品：[雨降の街](#)

はじめに

このチャプターでは、雨に沈んでしまった街の探索中、異界の出口を求めて教会へと入ります。

内部には小魚の群れがあり、その小魚はシフターを目掛けて襲ってきます。

小魚を避けて、教会奥にある扉を目指します。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・大量の小魚に襲われる
- ・シフターのみに集中して小魚の群がる

状況説明

内陣でうごめいていたものは、無数の小魚です。ふたりに気が付くと、それらはふたりを目掛けて襲い掛かってきます。

内陣の左側には一つ扉があることが見えています。魚を避けて、その扉へ駆け込むことができれば、この教会内を調べることができるでしょう。

——それから、その小魚たちが内陣で囲んでいたもの。それは、どうやら人のようにも見えましたが、体は崩れて小魚へと変異してしまいました。

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知覚できるものが次のように変わります。

手を繋いでいないとバインダーは呼吸をすることができません。

判定

「小魚を避けて奥の扉へ駆け込む」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

ふたりとも難なく小魚を避け、奥の扉へ駆け込むことができます。

ロールプレイをしたのち、結末へと進んでください。

・どちらか一方だけが成功

シフターを目がけて襲ってくる小魚を避けることができず、シフターは少し小魚に啄まれてしまいます。

すぐにバインダーが助け出すことができたが、シフターは体に異変を覚えます。

どちらが失敗した場合であっても、異界の魚が啄むのはシフターであるため、変異を受けるのはシフターです。

バインダーが失敗した場合はシフターをかばうことができなかった、シフターが失敗した場合は転んでしまった隙を魚に啄まれた、などと解釈してください。

シフターはフラグメントを1個選び、「忘却」のチェックを入れてください。

次に『海のもの変異表』を振り、フラグメントを変異させてください。変異表から任意のものを選んでかまいません。

ロールプレイをしたのち、結末へと進んでください。

・どちらも失敗

シフター目がけて襲ってくる小魚たちを避けることができず、シフターは小魚に啄まれてしまいます。

バインダーがシフターを助け出すことに時間がかかり、助け出されたシフターは目に見えて体に異変があることでしょう。

シフターはフラグメントを2個選び、「忘却」のチェックを入れてください。

次に『海のもの変異表』と『海で生きる変異表』をそれぞれ振り、フラグメントを変異させてください。

変異表から任意のものを選んでかまいません。

ロールプレイをしたのち、結末へと進んでください。

ロールプレイ指針

小魚はイワシの群れのように数が多く、囲まれては抜け出すことも大変でしょう。

シフターも抵抗をしますが、数の暴力には勝てず、バインダーに助け出されねばなりません。

小魚がシフターの体を啄めば啄むほど変異は進み、シフターの体は異界に近いものになっていく様子を見て、バインダーは何を思うのでしょうか。

また、小魚に変異した人のかたちをしていたものは、以前迷い込み帰ることができなかったシフターあるいはバインダーです。体が異界に馴染み、変異が進み、シフターを自分と同じものに変えてしまおうとするだけのものになってしまいました。

あるいは、小魚の群れになり果ててなお、シフターのことが自分の大切なひとに見えているのかもしれませんが。助ける手もかける言葉もなくし、啄むことしかできなくなっていますが。

ともあれ小魚は自分やシフターの成れの果てだということに、バインダーは気づいてもよいでしょう。

結末

小魚に囲まれるシフターを引っ張り、あるいは抱えて、バインダーは内陣奥の扉へ駆け込みます。

扉は入り口と同じように鍵はかかっておらず、軽い扉です。入ってしまえば閉めることは簡単です。

入った先は暗く、よく見えませんが、階段が地下へと続いているようです。

こぼこぼと音がするため、この先が行き止まりではないことだけが確かです。

ふたりは手を取り合い、恐る恐る階段を下りていくことでしょう。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「グランドマスター」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ViVi

はじめに

このチャプターでは、「チェス」（「将棋」などの類似のゲームに置き換えてもかまいません）の対局をすることになります。負けるとおそろしいペナルティが……！？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・「チェス」の対局
- ・ゲームの顛末がキャラクターの安全と連動
- ・無関係な第三者の人命の危機

状況説明

ふたりは、小さな部屋へと出ました。内部には洋風の調度がいくつか飾られています。中央にはテーブル。

奇妙なのは、部屋の内部のすべてが「白」か「黒」の二色であることです。コントラストの強さが、ちょっと目に痛いほど。

中央のテーブルには、チェスセットが置かれています。

備えつけの椅子は3つ。ふたつが手前側、ひとつが奥側。

前者は空席ですが、後者は埋まっており――いかにも尋常ならざる、

人型の“影”のようなものが座っています。

“影”には口がなく、声を発することはありません。しかし、手振りをひとつ。

シフターは、それが対局をもとめる仕草であり、そして対局しなければこの部屋を脱出できないのだと知覚できます。

★シフターの直感

シフターは、チェスセットのコマが「人間の魂に結びついている」と直感できます。

とくに、手前側の「キング」はバインダーの魂に、「クイーン」はシフターの魂に紐付いているようです。

ゲームの展開としてコマを失えば、悪影響は避けられないでしょう……。 (手前側の「キング」と「クイーン」以外のコマは、無関係な第三者の魂と結びついています)

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知覚できるものが次のように変わります。

・バインダーがシフターと接触しているあいだは、バインダーも前述の「★シフターの直感」を共有できます。

★対局相手“影”の設定

不特定多数の指し手の亡霊や、残留思念のようなものです。対局以外の行動（コミュニケーション）はできません。

チェスの腕は、強いとも弱いともかぎりません。(不特定多数の思念が混ざっているので安定していない……という設定ですが、「チェ

スの展開は判定で決まるから、ダイスを振ってみたいとわからない」というのが本当の理由です)

判定

「チェスの対局をする」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

「クイーン」を失わず、対局に勝利できました。お見事！
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

「バインダーが成功・シフターが失敗」の場合は、「対局には勝利できたが、途中でクイーンのコマを失った」というゲーム展開になります。

「バインダーが失敗・シフターが成功」の場合は、「クイーンのコマは失わなかったが、その前に対局に敗北した」というゲーム展開になります。

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：魂魄剥離 → 身体の一部が、自分のものでないかのように感じられる。意識しても動かせず、逆に意図しないタイミングで動いたりする」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

「クイーン」を失い、しかもゲームに負けてしまいました……！

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1個ずつ選び、「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：モノクロームの世界 → 視界が彩度を失い、黒と白に見えてしまいます」に変異させてください。

(ただし、「シフターの知覚能力で異界の情景を見る」場合にかぎり、本来の色がわかってよいものとします。そうでないと、この先のチャプターの魅力が減ってしまうかもしれませんからね！)

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

判定によって決まったゲーム展開、そして忘却・変異の有無をふまえて演出してください。

キャラクターが「チェス等のゲームに精通している」ならばそれを活かす機会ですし、逆に「ゲームのことがわからない」のをアピールするのも面白いでしょう。

結末

ふたりが勝利した場合は“影”は悔しそうな仕草を、ふたりが敗北した場合は“影”は嬉しそうな仕草をして、いずれにせよ霧散します。そして、“影”が消えると同時、

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「植物人形」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：はとさぶれ

はじめに

このチャプターでは、シフターとバインダーが病院の手術室に閉じ込められてしまいます。

シフターに無理矢理手術を施し、人形にしてしまおうとするロボットの医師と看護師の手を逃れ、二人はこのエリアから脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・判定に失敗した場合、シフターが傷を負う。
- ・人間の死体が登場する。
- ・残酷な表現を含む(人間が手術によって人形にされてしまうシーンがある)。

状況説明

扉を開けた先は、手術室になっていました。二人が手術室に入ると扉は固く閉ざされてしまい、開けることが出来ません。他に脱出口がないかと探していると、手術室の奥に何やら大きなガラスケースが並んでいることに気がきます。

そのガラスケースの中を覗き込むと、色とりどりの花が敷き詰められた中に、まるで生きた人間のように精巧な人形達がきれいな服を着せられ飾られています。その人形のどれもが身体にツタが巻き付いており、目や口から花が生えています。

少々気味の悪さを感じながら、芸術品のようなそれらを眺める二人。しかし、ふと二人の鼻先を不快な臭いが掠めます。匂いの元をたどれば、それはガラスケースから花の匂いに交じり微かに漏れる腐敗臭でした。人形を改めてよく見れば、露出した皮膚は蠟で固められており、眼球はきらりと輝くガラス玉です。

まさか。嫌な予想に二人がゾッと背筋を震わせると、ひとりでに手術室の扉の上にあった大きなモニターが起動しました。

「これより、手術を開始します。」

無機質な機械の音声が流れたと同時に、どこからともなく現れたオペ服を着た人型のロボット達がシフターをバインダーから引きはがし、ずるずると手術台へと連れて行ってしまいます。シフターはロボット達によって手術台の上に仰向けに寝かされると、四肢を拘束されてしまいました。バインダーはシフターを取り戻そうとしますが、ロボット達に邪魔されて近づくことが出来ません。

手を繋ぐ

この異界では、シフターと手をつなぐことでバインダーの見えるものが以下のように変わります。

・壁や床に植物のツタが張り巡らされており、ところどころ花が咲いている。

- ・冷気が漂っており、とても肌寒く感じる。
- ・漂う濃い花の匂いに交じって、微かな腐敗臭が漂っている。

判定

「機械を止める」難易度：現在の異界深度

バインダーは手術室の奥に機械の操作パネルがあることに気が付きます。上手く操作出来れば、あのロボット達を止められるかもしれません。早く止めなければ、シフターがガラスケースの中に入れられてしまう前に。

・ふたりとも成功した

バインダーは機械を操作し、シフターが怪我をする前に即座にロボットを停止させることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

バインダーは機械を操作しロボットを停止させることが出来ますが、慣れない操作に少し時間がかかってしまいます。ロボットが止まったことにより手術は中断されますが、その間にシフターは身体にメスを入れられてしまいました。不思議と手術で負った傷は消えています。シフターは息が苦しくなり咳き込むと口から花が零れ落ちました。

シフター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：花の内臓 → 色とりどりの花が、咳き込むたびに口から零れ落ちる」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

バインダーは機械を操作しますが、慣れない操作になかなかロボットを止めることが出来ません。その間にシフターは身体にメスを入れられ、手術を受けてしまいました。ようやくロボットを止めることが出来たバインダーがシフターの方を見ると、身体から花を咲かせたシフターが、綺麗な服を着せられて、ガラスケースの中に入れられていました。

バインダーを責めるように見つめる、シフターのガラスの瞳と目が合うと、バインダーの目の前は真っ暗になり――。

気が付くと、二人はこの手術室に入った時の状態に戻っていました。ロボット達は消えており、シフターもバインダーの隣にいます。しかし、シフターの身体には手術を受けた痕が残っており、バインダーの記憶にも、自分を責めるように見つめていたシフターのガラスの瞳が確かに残っています。

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、そのフラグメントをシフターは「変異:植物人形 → ガラスの瞳に蠟の肌、そして所どころ花が咲いている身体」に、バインダーは「変異:恐怖 → まるで責められているようで、シフターの目を見ることが出来ない」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

このチャプターでは、ロボット達に囚われたシフターをバインダーが必死に助けようとすればするほど、判定後のロールプレイが楽しくなるのではないかと思います。

判定に成功した場合は、助けてくれたバインダーとシフターの間
の絆がまた一段と強くなるようなロールプレイを。判定に失敗した
場合は、バインダーは自分の無力さに憤ったり落ち込んだりする、
シフターはバインダーに寄り添うまたはどうしたらいいかわからな
いと不安になる等、自分たちのキャラクターに合った反応をロール
プレイすると良いでしょう。

なお、判定が失敗した場合シフターが手術を受けている場面は、
詳細にロールプレイする必要はありません。手術中のシフターの悲
鳴や苦痛な表現等は省いて、手術が終わった後からロールプレイし
てOKです。(もちろん、プレイヤーがお互い同意の上なら、手術
中の表現をしても構いません。)

結末

二人の耳に、クスクスという笑い声が聞こえて来ます。

部屋を見回せば、ガラスケースに入れられた人形達が二人をジッと見つめていました。

「貴方たちも、永遠にここにいればいいのに。」

「美しいまま、変わらない姿のまま、ここに――。」

人形たちの声を聞いていると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「矢印」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：名倉三吾

元作品：[「よめる」](#)

はじめに

このチャプターでは、たくさんの人の声を持つ黒い化物に遭遇します。
訪れた夜の中華街には、まるでふたりを導くように街中に矢印が書かれていました。

化物はふたりから何かを奪うつもりようです。
ふたりは矢印を辿り、化物から逃げ切らなくてはなりません。

状況説明

無人の繁華街。数人の人影が漂うだけで、人らしい人は見当たりません。

人影の数より明らかに多い人のざわめき、繁華街特有の喧噪、匂い、ネオンの明かり。生ぬるい風がふたりの間を通ります。

一体どこに行けばいいのだろう？

途方に暮れて見上げれば、塗りつぶしたように黒い夜空が広がっています。

シフター（と手を繋いでいるバインダー）が周りをよく見ると、あちこちに黒い矢印が書かれています。

地面や電柱、はたまた店の看板……書き殴られた矢印たちは一様に同じ方向を指しているようです。

ふたりは思います。「この矢印は、行くべき場所を示しているのではないだろうか」と。

「チョウダイ」

そうして、ふたりが歩き出そうとした時。

後ろからたくさんの人の声がします。老若男女、たくさんの人物が同時に喋っているような声。

「チョウダイ」「ナマエ」「カコ」「セイカク」「タンジョウビ」「シンチョウ」「タイジュウ」「カゾク」「トモダチ」「コイビト」「イロ」「コエ」「チョウダイ」「チョウダイ」

振り返ると、口だけがある大きな黒い塊が舌なめずりをしています。

怪物を間近に見たシフターは気づくでしょう。怪物の身体が大量の文字で出来ていることに。

手を繋ぐ

- ・無数の黒い矢印が見える。
- ・漂う半透明の人影が見える。
- ・連なる店の看板に異界文字が書いてあることがわかる（読むことはできない）。
- ・化物の姿を見ることができる（手を繋いでなくとも、化物の声は聞こえる）。

★化物

人々の設定をとりこんで大きくなる黒い化物。大量の小さな文字、設定の羅列で出来ています。

元は使われなかった創作物（キャラ/シナリオなど）がより集まったもの。PCたちを襲うのは、PCたちの設定をとり込むことで自分の存在をより強固にするためです。

化物はたくさん設定を取り入れれば取り入れるほどいびつになっていきますが、アイデンティティを集めることをやめられません。

取り込んだ者たちの声を使って喋ります。

★人影

ほんやりと漂う半透明の人影たち。話しかけてもアクションを返してくることはなく、触ろうとしても何の感触也没有せん。

この異界に迷い込み、化物に設定を奪われてしまった人間のなれのはてです。

判定

「矢印を辿る」難易度：現在の異界深度

口だけある大きな黒い塊から、無数の声が聞こえます。

「チョウダイ」「ナマエ」「カコ」「セイカク」「タンジョウビ」「シンチョウ」「タイジュウ」「カゾク」「トモダチ」「コイビット」「イロ」「コエ」

「ボクニ」「ワタシニ」「オレニ」「アタシニ」「ソレ チョウダイ」「チョウダイ」

固まりから無数の腕が生える。化物はその腕を使い、四つん這いでふたりを追いかけて始めます。

矢印を辿り、化物から逃げ切らなくてはなりません。

・ふたりとも成功した

ふたりは助け合い、化物に追われながらも矢印を見失わず進むことができました。

ふたりは看板に書かれた「↓」という大きな矢印を発見します。

矢印が示す先には一件の古びた店。店構いから察するに古書店のようです。扉に鍵はかかっていません。

ふたりはそこに飛びこんで、扉をしめ、しっかりと鍵をかけます。その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

怪物が腕で失敗した方を捕まえ、「チョウダイ」「チョウダイ」と喚きます。

怪物に捕まれていると意識が遠くなり、自分が自分でなくなっていくような感覚に襲われます。

……あれ？ 自分は、どんな人間だったっけ？

ここでは、フラグメント表を振った結果を「変異：他人の設定 / ○○」として扱います。

フラグメント・リスト (基本ルルブ P92 ~ 94) から一つ表を選んでダイスを振り、「変異：他人の設定 / ○○ (僕・私・俺はどんな人間だったっけ?)」として変異の欄に書き加えてください。

今持っているのと同じフラグメントが出た場合には振り直すこと。(例：「変異：他人の設定 / 将来の夢」)

怪物は満足したように失敗した方を一度解放しましたが、すぐに「タリナイ」と言って腕を振り上げました。

成功した方は看板に書かれた「↓」という大きな矢印を見つけます。

矢印が示す先には一件の古びた店。店構いから察するに古書店のようです。

成功した方が失敗した方を支え (あるいは担ぐなどして) 古書店に飛び込み、扉をしめ、急いで鍵をかけます。

・ふたりとも失敗した

怪物が腕でふたりを捕まえ、「チョウダイ」「チョウダイ」と喚きます。

怪物に捕まれていると意識が遠くなり、自分が自分でなくなっていくような感覚に襲われます。

……あれ？ 自分は、どんな人間だったっけ？

……隣にいるあの子は、どんな子だったっけ？

ここでは、フラグメント表を振った結果を「変異：他人の設定 / ○○」として扱います。

それぞれフラグメント・リスト (基本ルルブ P92 ~ 94) から一つ表を選んでダイスを振り、パートナーの変異を決定してください。今持っているのと同じフラグメントが出た場合には振り直すこと。

あなたはパートナーが決定したフラグメントを「変異：他人の設定 / ○○ (あなたはどんな人だったっけ?)」として自分の変異の欄に書き加えてください。

(例:「変異：他人の設定 / 将来の夢」)

怪物は満足したようにふたりを一度解放しましたが、すぐに「タリナイ」と言って腕を振り上げました。

解放された拍子に、シフターは地面に描かれた大きな矢印を見つめます。

目で辿ると、矢印は1つの店を指しています。店構いから察するに古書店のようです。

ふたりはそこに死に物狂いで飛びこんで、扉をしめ、鍵をかけます。

ロールプレイ指針

怪物は片仮名で短い単語を連ねて喋ります。「設定」という言葉は使わないほうが良いでしょう。

結末では、怪物は「扉を開けてもらえそうな言葉」を無作為に喋ります。

判定に失敗した PC がいた場合には、その PC の声で相手の名前を呼んで精神的に追い詰めましょう！

結末

古書店の扉を荒々しくノックする音、無数の声がドアの向こうから響きます。

「イレテ」「タッキウビンデス」「イレテ」「チョウダイ」「オカアサンヨ」「アケテ」「ゴメンナサイ」

判定で失敗したなら、その中に判定で失敗した PC の声も混ざっています。彼 / 彼女の声が、それらしい口調で扉を開けてくれと懇願します。

化物はしばらく扉を叩いていましたが、そのうち諦めたのか去っていきました。

ふたりは一息ついて、古書店を見渡します。

しんと静まり返った明かりのない店内。古い本の匂い。窓から差し込む街のネオンが、ふたりの顔と本棚を照らします。

本棚には、異界文字と日本語、外国語、様々な言語で書かれた本が揃っています。

床にはいくつかの黒い矢印。店の奥へと続いています。

ふたりは矢印を辿って歩きはじめます。長らく人の出入りがなかったのでしょうか、ふたりが歩くたび、足元に小さく埃が舞い光ります。

古書店の最奥。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「明けない夜はない/そしてあさがくる」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：つゆき

はじめに

このチャプターでは、無数のビルが並ぶ夜の街で、出口を探してさまようことになります。薄闇に包まれた世界は静寂に満ちており、夜明けが近いのか足元からじりじりと焦燥を煽るような明るさが迫ってきます。

夜が明ける前にこのエリアを脱出しなければ、この場所に焼きつけられてしまう。そんな予感を抱えて、ふたりは出口を探すことになるでしょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・自殺、鬱、火傷、硝子化
- ・パートナーや自分が死ぬ幻影が見える
- ・時間に追われる描写

状況説明

ふたりはいつの間にか、気を失ってしまいます。

そして目を覚ますと、コンクリートの階段に座っていました。

周囲を見回すと、そこは複数のビルに囲まれた路地であることがわかります。狭い空を見上げれば、藍色の天蓋に星が瞬いています。

薄暗い中で分かる限り、あなたたち以外の気配はありません。

立ち上がって歩き出したふたりは、すぐに違和感を覚えるでしょう。

どれだけ歩いても、風景は変わらずコンクリートの壁と、それにぼつぼつとあけられたガラス窓ばかり。通るのは難しそうな横道はあっても、この道から外れる方法がないことに気づきます。

背後を振り返れば、細く切り取られた空が、薄らと白んでいます。もう少しで夜が明ける____そうしたら、なにかよくないことが起こる。シフターは直感的に、そう感じるでしょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・ビルの窓ガラスに首を吊っている人影が見える
- ・チクタクという秒針の音が聞こえる
- ・「もういやだ」「進みたくない」といった苦しそうな声が聞こえる

判定

「異界の出口を見つける」難易度：直前の異界深度+1

ほとんど変化のない風景の中から、異界の出口になるような場所を見つけなければなりません。

夜が明ける前に、取り返しがつかなくなるまえに――。

・ふたりとも成功した

ふたりはビルの壁に、溶け込むような色のドアが隠されていることに気づきます。ノブに手をかければ、鍵はかかっていないようで、

簡単に中へ入ることができるでしょう。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

ふたりはなんとか、ビルの壁に隠されていた扉に気がつきます。しかしちょうどその時夜が明けて、失敗した方は、陽の光を浴びてしまいます。

成功した方が、扉の中に引き込むことができましたが、失敗した方は、異界の影響を受けてしまいました。

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：硝子化 → 光が透ける、脆いもの」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

コンクリートの壁。ガラス窓。

変わらない風景は、ふたりを逃がさない言うように、どこまでも続いています。

そして登った朝日が、ガラスに反射してふたりの目を眩ませます。陽光は一切の容赦なく、ふたりの身体を焼き焦がすでしょう。

再び目を開くと、ふたりは薄暗い部屋に座り込んでいました。五体満足で、火傷などは一切ありません。

しかし、ふたりの視界には奇妙な変異が生じてしまいます。

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個ずつ選び、「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：眩む幻光 → 視界に光がちらつく」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

判定が終わったら、その結果をもとにロールプレイを始めましょう。

ふたりが目覚めた場面では、ビルの間を彷徨う様子や、夜に対してふたりがどんな思いを抱いているかロールプレイしてみましょう。

判定前後の場面では、ふたりが助け合う場面を描写しましょう。「手を繋ぐ」の内容を参考に、シフターが感じている焦燥感を意識すると、より緊迫感のあるロールプレイができるかもしれません。

結末

いつのまにか、バインダーは利き手ではない側に、腕時計を握っていることに気がつきます。

バインダーはストーリーフラグメント「止まった腕時計 → 文字盤にヒビが入っていて、時刻はわからない」を獲得します。

ふたりがいるのは、雑居ビルのエントランスのような場所です。天井には、切れかけの豆電球がぶら下がっており、入ってきた扉とは反対側に廊下が伸びていることがわかるでしょう。階数やテナントの表示は、掠れて見えかけており、読むことはできません。

廊下を進めばほどなくして、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「有象無象のサムネイル」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：茶乃介

はじめに

このチャプターでは、電腦世界のような場所にふたりが放り出され、シフターの顔がモザイクになってしまいます。異界に盗まれたシフターの顔を取り戻さなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・シフターの顔が解らなくなる
- ・大量の写真など、不規則で密集した群衆体が出てくる
- ・シフターが消滅する幻が見える

状況説明

ふたりは気がつけば、情報の海……デジタル空間を漂っていました。果てのない真白の世界に、大量のサムネイル画像が見渡すかぎり空中で浮かんでいます。

サムネイルに触れると、映像が動き出したり音楽が流れる不思議な場所です。あたりを見渡していると、シフターの顔が徐々に変化し、モザイクがかかっていたいました。

入れ替わりのように、周囲に浮かんでいたサムネイル画像が人の顔を映し出し始める。その後、複合音声が一度だけ流れます。

『●●（バインダーの名前）に○○（シフターの名前）は見つけられるかな？』

『早く見つけないと、情報の海に流されちゃうよ』

シフターはその音声通り、徐々に身体がモザイクに変化していくのを予感します。

さあ、ふたりはシフターの顔が映されたサムネイル画像を見つけれられるでしょうか？

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・デジタル空間を泳ぐホログラムの魚が見える
- ・壊れて表示されないサムネイル画像が見える
- ・時間がたつごとに、消滅していくサムネイル画像が見える

判定

「シフターの顔が写されたサムネイル画像を見つける」難易度：現在の異界深度

シフターの顔を侵蝕したモザイクは、ゆっくり広がっていく。早く見つけないと全身に広がるかもしれない。急がなければ！

・ふたりとも成功した

ふたりは手分けして、探していく。よく見ると、1つだけ虹色に光る画像がある。

それはシフターのサムネイル画像であり、無事に見つけることができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は焦るあまり、よく似た別人のサムネイル画像をシフターだと思って触れます。触れた途端、画像はバツ印を画面いっぱいに映し出して消滅しました。

成功した方のフォローもあり、そのあとすぐに正解の画像を見つけます。

ですが、失敗した方の身体には異変が生じていました。

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：モザイク → 身体の一部がモザイク化する。動きに違和感はない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりはシフターの画像を探しますが、時間はどんどん過ぎていき、見つけれません。

突然、シフターが全身をモザイクに覆われ始めます。

身体が全てモザイクになると、パチン、と小さな音を立ててシフターの姿が消滅し――

気づくと、2人はシフターの写ったサムネイル画像に触れて立っていました。

シフターの姿は全身がモザイクに覆われもいなければ、消滅もしません。

ですが、先程のできごとをふたりはしっかりと覚えていました。

ただの幻だったのでしょうか？それとも、本当に……？

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、そのフラグメントを「変異：モザイク → 身体の一部がモザイク化する。動きに違和感はない」、「変異：不安 → ここに自分（もしくはパートナー）がちゃんと居るのか不安になり、身体を確認してしまう」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

時間が経つたびに、モザイク化が進んでしまうのではと不安を煽られる状況です。もし見つけられなかったらと不安になるパートナーを安心させるように言葉をかけたり、互いに励まし合いながら画像を探すと楽しいかもしれません。

結末

シフターが写ったサムネイル画像に触れると、画像は1枚の写真になりました。

バインダーはストーリーフラグメント「ふたりの写真 → シフターがバインダーと居て1番幸せな瞬間の記憶を写した写真」を獲得します。

入れ替わりに、シフターの顔にかかっていたモザイクが消えて元通りになります。

周囲にあった大量のサムネイル画像達は急速に消え、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「とこしえのはなはうたう」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：かのえ

はじめに

このチャプターでは、とても綺麗で美しいものを見せてあなた達の「帰ろう」とする意思を惑わそうとします。

どれだけ心地よかったとしても、あなた達はそれを振り切って、手を取り、帰るために進まなくてはなりません。

このチャプターには、恐ろしいもの、怖いものは一切出現しません。

状況説明

気づけば、あなた達は目を疑うようなきらびやかで美しい部屋の中にいました。

汚れひとつもないまっしろな壁紙に絨毯、きらきらと輝くクリスタルのようなガラス細工の調度品……。

部屋の中央には、ふたりで寝転がってもまだ余るほどの大きなふかのベッド。

ふわりと漂う香りは優しく、たまに聞こえる小鳥の囀りがあなた達をやすらぎへ誘うようです。

――でも、ここは現実ではない。

そう、あなた達は帰らなくてはなりません。この美しい『異界』から。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・部屋の内装が、状況説明にあったようなとても美しいものに見えます。
- ・とても居心地が良いと感じてしまい、帰ろうとする意思が滞在すればするほど薄くなっていきます。
- ・小鳥の囀りに混じって、何か美しい女性の歌声のようなものが聞こえる気がします。

★ガラス細工

よく見ると、部屋の隅にある一輪挿しにガラス細工の花が飾られています。

その花から、歌声のようなものが聞こえるような……？

判定

「心地の良さを振り切って、ガラス細工の花を壊す」 難易度：現在の異界深度

もしかしたらこの歌声が自分達を惑わしているのでは？いや、杞憂かもしれない。そんなことよりずっとここにいたい……。

何も脅かしてこない、夢のような空間の心地の良さを振り切って、この花を壊したならば……何かが変わるかもしれません。

・ふたりとも成功した

ふたりは心地の良さを振り切って、ガラス細工の花を地面に叩きつけました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、気持ちが揺らいでしまい、ふかふかのベッドに腰をおろしてしまいます。もう帰らなくても良いのでは……？そんな気持ちになってしまいます。ですが、成功した方がその手を引っ張り、なんとか立ち上がることが出来ました。それでも、心の底にはこの空間への未練がくすぶります……。

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：とこしえがいざなう怠惰 → どこにいても、ふと脳内によぎってしまう。何にも脅かされない、美しい『あの場所』に戻りたい……と」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

ふたりとも気持ちが揺らいでしまい、ふかふかのベッドに腰をおろしてしまいます。もう帰らなくても良いのでは……？そんな気持ちになってしまいます。

微睡み、目を閉じ、ベッドにその身を沈めそうになってしまった時——

鳥の羽ばたく音で、ふたりは目を覚まします。

気づいたら【バインダー】は、その手にガラス細工の花を握りしめていました。

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、シフターは「変異：とこしえがいざなう怠惰 → どこにいても、ふと脳内によぎってしまう。何にも

脅かされない、美しい『あの場所』に戻りたい……と」に、バインダーは「変異：ガラス化 → ガラス細工の花を持っていた手がガラスのように透明になってしまう」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

美しく、恐ろしいことなどなにもない、心地の良い場所でも、あなた達の本当の居場所はここではありません。

とくにシフターは、強くこの空間に惹かれてしまうでしょう。そういった、迷いや葛藤をロールプレイすると楽しいかもしれませんね。

結末

ガラス細工の花を地面に叩きつけ壊したあなた達に、うらめしそうな女性の声が語りかけます。

「どうして？ どうして？ 現実なんて、なにもいいことがない。このほうが、ずっと良いのに」

……たえそうであったとしても、あなた達はここにいないことを選んだのです。

この先に待ち受けているものが何であろうとも。

粉々になったガラス細工の花は、気付けばその場からなくなっていました。

そして……、

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「幸せということ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：どやぼん

はじめに

このチャプターでは、シフターと離れ離れになっているバインダーがあらゆる人に美味しい食べ物やお酒を勧められ、ここにどまっって一緒に幸せになろうと誘われます。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・シフターが見えなくなる
- ・人が怪物に変わる（シフターまたはバインダーの体の一部が怪物に近づくこともある）。
- ・NPC が救われない。

状況説明

ふと気がつくとなあなたの近くにシフターがいません。誰もいない暗闇に取り残されたあなたはシフターを探すことでしょう。

あたりを見渡すと遠くに明るく輝いている場所があります。

吸い寄せられるように近づいていくとシャンデリアが輝く貴族の舞踏会のような場所でした。皆豪華絢爛という言葉ではいい表せないほどの派手な装飾を施された服を身に着けており、きつい香水の香りがし、歪な笑みを浮かべています。流れている音楽は短調で時

折不協和音が混じります。

偶然迷い込んだあなたには派手な服装の人たちが何人も話しかけて来ます。

「美味しいワインはいかが」

「新しい料理が運ばれて来たわよ、あなたも食べましょう」

「向こうで一緒に踊りませんか」

皆あなたを誘っているようです。派手な服装の人たちはばらばらに話していましたが、いきなり口を揃えてこういいます。

「皆で幸せになりましょう」

するとあなたの腕や服を引っ張りあなたをどこかへ連れて行こうとしてしまいます。

彼らが腕を引く力はとても強く、抵抗してもなかなか離してはくれません。

そんなとき、舞踏会の音楽や騒がしい声の中にシフターがあなたの名前を叫ぶのを耳にすでしょう。声が聞こえた途端、異界の本来の姿が見えます。派手な人たちは歪み、皮膚が溶けかかり1つになって怪物と化しています。今にもあなたを飲み込もうとしています。シャンテリアは床に落ちボロボロに崩れており、料理は炭のように黒ずんでいます。シフターの声をする方も見るとあなたと同じようにシフターも怪物に飲み込まれようとしています。

あなたはこの舞踏会を抜け出し、シフターと元の世界に戻らなくてはならないと気が付きます。

手を繋ぐ

このチャプターでは、見えないシフターの声が届くと異界の本来の姿が見えます。

・派手な人たちは歪み、皮膚が溶けかかり1つの塊となってあなたを飲み込もうとしている

- ・シャンテリアは床に落ちボロボロに崩れている
- ・運ばれたばかりの美味しそうな料理は炭のように黒ずんでいる
- ・きつい香水の匂いは腐敗臭に変わっている
- ・音楽がやんでいる

舞踏会の描写は異界の本来ではなく仮の姿です。偽りの幸せを押し付け、シフターとバインダーを取り込もうとしています。

★派手な服装の人々

偽りの幸せでも縋り付きたかった人達です。皆もともと貧しい出身であったり、帰る場所を失ったりしており、異界の見せる偽りの幸せに心を奪われて異界化してしまい、たくさんの人の幸せになりたいといういびつな気持ちだけが残りました。シフターとバインダーにも自分たちの幸せを押し付け、異界に取り込もうとしています。

もしバインダーが話しかけてくる場合は以下の通りの言葉で返します。

バインダー体を掴む前

→「美味しいワインはいかが」

「新しい料理が運ばれて来たわよ、あなたも食べましょう」

「向こうで一緒に踊りませんか」

腕を掴んだら

→「さあ、こちらへどうぞ」

判定

「あなたを飲み込もうとするものから逃げ、シフターを助ける」

難易度：現在の異界深度

人だった何かはあなたもシフターも飲み込もうとしています。逃れなくてはなりません。

ふたりとも成功した

あなたは人だったものから逃れ、遠くに見えるシフターに向かって駆け出します。シフターはあなたに向かって手を伸ばしています。あなたがシフターの手を掴み、引くと人であった化け物から救い出すことができます。

どちらかが失敗した

失敗した方は怪物に飲み込まれそうになってしまいます。もうひとりが助けたことにより事なきを得ます。怪物に飲まれかけた時に異界に捕われる感覚に襲われました。

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：不安 → 漠然とした不安に襲われる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。どちらかが失敗した失敗した方は怪物に飲み込まれそうになってしまいます。もうひとりが助けたことにより事なきを得ます。

ふたりとも失敗した

派手な人々が変化した怪物に飲み込まれてしまいます。高価な料理を食べ、派手な洋服に見を包み、贅沢の限りを尽くす自分自身の夢を見ます。偽物の幸せに浸る自分自身に悪くないかとも思ってしまいます。

二人の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」にチェックを入れてください。次に、そのフラグメントを

それぞれ「変異：帰りたくなる → 異界から帰りたくなる」「変異：怪物の体→体の一部が溶ける」に変異させてください。どちらがどの変異を受けるかは二人で相談のうえ、選んでください。その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

判定が終わったら結果を踏まえてロールプレイをしましょう。

一人以上判定に成功した二人が助け合うところを是非描写してください。手を引いて助けるところをよりクローズアップしたくてシフターとバインダーが離れるシナリオにしました。

ふたりとも失敗した場合は異界から帰りたくなっていく狂った状況を少し描写すると面白いでしょう。あまりにも帰りたくなると困るので、ふとした瞬間に「やっぱり帰らない」と思い出しでも大丈夫です。

迷ったら人が怪物に変わる瞬間の恐怖を語りあってください。

結末

二人の手が触れ合ったとき、派手な人々であったものが光の粒になって消えて生き、二人のいる空間の一部がメリメリと音をたてて裂けてゆきました。裂け目からは青い空が見えます。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「図書館と物語」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：みや

はじめに

このチャプターでは、壁一面に本が収納されている図書館に迷い込みます。テーブルの上にも沢山の本が置いてありますが、その中には見たものを連れて行こうとする絵本もあるようです。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・少女の影

状況説明

ふたりは気がつくと図書館のような場所にたどり着きます。人は誰もおらず、2人の足音だけが空間に響いています。

壁一面に本がぎっしりと収納されており、大きさは図鑑のような大きなものから手のひらサイズの小さなものまで様々です。ジャンルを問わず、写真がいっぱいの図鑑や漫画なども置いているようです。

本は知らない言語で書かれています。なぜかふたりはそれを理解することができ、そしてとても懐かしく感じました。ふたりがそれぞれ昔読んだことがあったり、大切にしている物語が記されているだろうということがわかります。

図書館の真ん中には大きなテーブルと椅子があり、そこに本を持ち寄って読むことができそうです。

テーブルには既にいくつか本が置いてありました。ふたりが置いてある本に近づくと、その中のひとつ、既に開かれた形で置かれていた絵本から黒い影があらわれ、ふたりの手を掴もうとしてきました。黒い影は少女のようなシルエットをしており、口元だけは白く、微笑んでいるような弧を描いています。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・開いてある絵本の向こう側に空間があることがわかる
- ・絵本は柔らかなタッチで描かれているものの悲しい物語であり、連れていかれればその物語を追体験することになるだろうと感じる
- ・本を閉じれば本から伸びる影は消えるであろうことがわかる

判定

「机の上で開かれている絵本を閉じる」難易度：現在の異界深度
机の上で開かれていたのは、見た者を本の世界に引き込んでしまう絵本のようなのです。絵本を閉じ、引き込まれないようにしなければいけません。

・ふたりとも成功した

ふたりで本を閉じることができました。此方の手を引こうとしていた黒い影は本を閉じるのと同時に消えていきました。

閉じた絵本の表紙にいる少女は、先程までこちらの手を引こうとしていた影に似ているような気がしました。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、開かれた絵本から伸びた少女の形をしている影に腕を掴まれてしまいます。成功した方がなんとか本を閉じることができましたが、失敗した方は異界の影響を受け、ここではない何処か、物語の世界に行きたくなってしまいます。

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：こっちにおいでよ→物語の世界に行ってみたくなる」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

ふたりは開かれた絵本から伸びた、少女の形をしている影に腕を掴まれてしまいます。腕を掴んだ影は、じわりじわりと本の中にふたりを引っ張ろうとしています。その力は強く、振り切ることができません。

ふたりは思わず目を閉じてしまいます。

しばらくして目を開けると、そこは先程までと全然変わったのないう図書館でした。

ふたりの腕を掴んでいた少女の影も見当たりません。ふたりは絵本の置いてあったテーブルを見にいきましたが、そこにあの絵本はありませんでした。

あの少女の影は夢だったのか、それとも現実だったのか。今となっては判断ができませんが、ふたりはその先の物語に触れてみたいと感じてしまいます。

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個ずつ選び、「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：こっちにおいでよ→物語の世界に行ってみたくなる」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

この図書館にある本にジャンルの区切りはありません。シフター、バインダーそれぞれが昔読んでいた本や思い出に残っている本、今大切にしているおはなしがあればふたりで共有してみるのもいいでしょう。

ふたりは異界を抜けて現実へと帰らなくてははいけませんが、この異界で具現化する「物語」は異界の一部であるため、物語に焦がれすぎたり引っ張られると異界から出ることができなくなってしまいます。気をつけましょう。

結末

絵本を閉じた(もしくは絵本がなくなった)後にはまた、来た時と同じように静かな図書館が戻ってきました。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「おもい宝物庫」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：蓬餅大福

はじめに

このチャプターでは、宝の溢れた部屋で、部屋から出するための鍵を探すことになります。恐ろしい怪物といったものは現れません。

天井が徐々に降りてきているため、潰される前にこのエリアから脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・ものから人の感情を読み取り感化されてしまう。
- ・(場合によっては)PC 同士のいざこざの可能性

状況説明

ふたりは、気が付くまばゆい光に照らされた部屋にいます。

どうやらこのエリアは沢山の黄金や宝で埋め尽くされた小部屋となっているようです。

部屋からの出口のような扉はありますが、どうやら鍵がかかっているようです。

シフターは、あまり宝に近寄りたくなさそうにしていますが、この宝の中から脱出のカギを探すしかなさそうです。

カギを探し始めるために、宝を動かさなければならぬわけです。

が、想像よりも宝それぞれが重いことが分かります。

苦勞しながらカギを探していると、突然音がし始めます。ふたりはこれが天井が下がってきている音だと分かるでしょう。

あまり悠長にカギを搜索する時間はなさそうです。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・宝から禍々しいオーラを感じるようになる。
- ・宝に触れると、誰かの抱いた感情のようなものが感じ取り、影響を受けそうになります。基本的に、感情は欲望や妬み、憤りなどの負の感情が主になります。

判定

「カギを探し脱出する」難易度：現在の異界深度

宝の中から出口のカギを探さなければなりません。

天井が降りきる前に脱出しなければ……。

・ふたりとも成功した

ふたりはどうにか力を合わせて出口のカギを探し出し、脱出することができました。

ついでに、ここにあった宝とは雰囲気の違いの違うコインを持ちだすことが出来ます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、宝の中に紛れていた短剣で、怪我をしてしまいます。

成功した方が、出口のカギを見つけだしたことで、どうにかこの部屋から脱出できますが、付いた傷から異界の影響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：傷口から漏れ出す黄金 → 傷口から砂金のような金属が零れ落ちる。」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

ふたりは、カギを探そうとしますが、宝に染み付いた感情に感化されて、宝の取り合いを始めてしまいます。

争っている間にいつの間にか、ガコンと音が鳴り――

気が付くと、ふたりは何もない通路に倒れていました。

宝も、降りてくる天井ありません。

しかし、異界に影響され、宝から得てしまった感情に取り憑かれてしまいました。

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1個ずつ選び、「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：重い感情 → 重苦しい、苦い感情。強欲になったり、独占的になったりする。」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

判定が終わったら、結果を元にロールプレイを始めましょう。

はじめはふたりとも目を輝かせるかもしれませんが、違和感に気付いたシフターがたじたじになるといい感じかもしれません。

宝からの感情は、手を繋いでいなければ、シフターだけが影響されていきますが、二人で分かち合って感化されることから抗いたいというロールをする場合は手を繋ぐと効果的です。

結末

ふたりとも判定に成功していた場合、バインダーはストーリーフラグメント「輝くコイン → どことなく輝いている、コイン。輝かしい感情を感じる」を獲得します。

部屋から脱出した後、扉の先の通路を歩いているとふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「ハッピーバースデー」

異界深度：現在の異界深度+1

作成：トマトふりかけ

はじめに

このチャプターでは、一般家庭にあるだろうダイニングで、最初から当然そこにあったとでもいう様に存在するバースデーケーキと対峙します。

異様な色合いで、食べるのは危険だと思わせるバースデーケーキを食べないように、このエリアを脱出しなければなりません。

要素

このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません

- ・誕生日パーティ
- ・見えない存在から祝福される
- ・配色のおかしい食べ物

状況説明

扉を開けると、そこに広がっていたのは一般家庭のリビングでした。

2人ともどこか懐かしい気持ちに襲われる事でしょう。

しかし、そこに人の気配はなく、どこか暗いように感じます。

部屋をぐるりと見渡すと、ダイニングにある食卓……その上に置かれているものに目が留まります。

それはバースデーケーキでした。また、メッセージカードに「お誕生日おめでとう」という文字が浮かび上がります。

それを認知した瞬間、急激に空腹感を感じ始めます。

手を繋ぐ

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

- ・外の景色が歪んでおり、踏み出せば危険である事が分かります。
- ・バースデーケーキの色合いが斑で食べると危険である事が分かります。

判定と結果

食欲に抗う判定になります。難易度：現在の異界深度

2人とも成功

→空腹を堪える事が出来ます。

1人だけ成功

→失敗した側は空腹を堪える事が出来ず、ケーキを食べてしまいます。失敗した側はフラグメント一つを忘却にチェックを入れ、「変異：誕生会の主役(姿の見えない誰かに祝われていると認識する)」に替えてください。

両者とも失敗

→空腹を堪える事が出来ず、2人ともケーキを食べてしまいます。お互いにフラグメント一つを忘却にチェックを入れ、「変異：誕生会の主役(姿の見えない誰かに祝われていると認識する)」に替えてください。

ロールプレイ指針

判定終了後にどうやら姿の見えない誰か……異境に祝われているのではないかと認識する事になります。

ケーキを食べたのであれば、何処からか誕生を祝う歪な歌声が聞こえてくることでしょう。

結末

見えない存在に精神を少しずつ削られながらも、この場所から現実世界に戻る事は叶わないと分かります。

するとシフターが何かに気付いて指を差しました。

その途端、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「終わった世界の冒険譚」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：にーやま @niiyama_trpg

はじめに

このチャプターでは、サービス終了したオンラインゲームの世界に迷い込みます。

剣と魔法の世界観の中、ゲームが終了する原因となった、巨大なバグと遭遇します。

バグを倒して、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・剣と魔法のファンタジーな世界観
- ・スライムなどのモンスター
- ・戦闘
- ・世界の終わり

状況説明 1

ふたりは気付くと、丘に立っています。

見晴らしの良い丘で、眼下には、草原、城と城下町、森などが広がっています。

天気は快晴。風が草木を揺らしています。

——いや、風など吹いているのでしょうか？

たしかに草木は揺れています。ふたりの服も髪もはためいています。
しかし、肌に感じる空気の流れはありません。
匂いも同様です。
視覚と聴覚だけが世界を捉えています。

また、ふたりの服装はシンプルな布の服、持ち物は木の棒一本へと変化しています。

そして、不思議と、「自分は簡単な魔法や必殺技を使える」、そう感じるのです。

自分の職業に関しても、本来の職業ではない、ファンタジーな職業であるように感じます。(剣士、魔法使い、僧侶、狩人、盗賊、錬金術師等、ファンタジーな世界観に合う職業の中からひとつ、自由に選んでください)

現実での自分の記憶も持ちながら、この世界でのファンタジーな設定を持った自分もどちらも本当であるように感じます。

よくよく辺りを見れば、現実世界では見慣れぬ、しかし、ゲームの世界では見知った、ゲル状の生き物スライムが数匹、ずるりずるりとうごめいています。

どれも、決まった場所を行き来しているようで、その動き自体もどこかカクカクとしています。

そう、ここは剣と魔法のゲームの世界。

ふたりで協力してこの世界を冒険しましょう。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・この世界の全てのものに、0と1という数字が重なって見える。
- ・しかし、その0と1は、ところどころぼろぼろと崩れていっているようだ。

★この世界について

サービスを終了したオンラインゲームに残された感情が作り出したエリアです。

「既に世界が崩れかけているため、丘と草原以外の場所には見えない壁を感じて行くことができない」とすると、進行が簡単かと思えます。

逆に、進行の難易度を問わない場合、自由に世界を演出していただいても構いません。

敵を倒して経験を積み、お金を稼ぎ、街で装備を整えて、強敵に備えましょう。

宝箱で珍しい装備を手に入れてもいいかもしれません。

ただし、この世界には、他のプレイヤーの操るキャラクターはいません。

道具屋の店員等、NPCを出す場合にも、定型文(いらっしゃいませ。何を買いますか?等)だけを話させるようにしましょう。

ある程度ロールプレイをした後、状況説明2へと進みます。

状況説明 2

ふたりが世界を冒険していると、突如前方に巨大な怪物が現れます。

それは3階建ての建物ほどの大きさで、形は不定形。闇のような黒い色をしています。

また、身体中からぼろぼろと、白い数字、0と1をこぼれさせています。

——ずるり。

その怪物の通ったあとは、何もない黒い空間へと変化しています。

怪物はふたりに気づくと、それまでとは比べ物にならない俊敏さで襲いかかってきます。

——もはや逃げる猶予もない。

ふたりで協力して怪物を倒しましょう。

判定

「この世界を壊している怪物を倒す」難易度：現在の異界深度

怪物はこの世界を、ふたりを飲み込もうとしている。

さあ、武器を手にとろう！戦闘開始だ！

・ふたりとも成功した

ふたりの攻撃は、怪物の急所を突きました。

声にならない悲鳴を上げて、怪物は白く蒸発していきます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、怪物の攻撃を受けてしまいます。

成功した方の攻撃で、なんとか怪物を倒すことができました。

声にならない悲鳴を上げて、怪物は白く蒸発していきます。

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：致命的なバグ → ときどき身体が硬直し動かなくなる」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

ふたりは、怪物の攻撃を受けてしまいます。

しかし、最後の力を振り絞って、なんとか怪物を倒すことができました。

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：致命的なバグ → ときどき身体が硬直し動かなくなる」、「変異：おわるせかい → 終末思想にとらわれる」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

剣や魔法で攻撃しましょう。

必殺技や魔法の名前を叫んでも楽しいと思います。

お互いを庇ったり、援護したり、片方が囷になったりするのでもいいかもしれません。

結末

怪物は消えさりました。

しかし、世界は崩壊を始めます。

草木、建物、人、モンスター、すべてのものがぼろぼろと崩れていきます。

ここは、終わってしまった世界。

最後に訪れたあなた方の冒険を見届けて、役目を終えたと自ら消滅を選ぼうとしているのかもしれない。

そのとき、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「享樂のダンスホール」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：はとさぶれ

はじめに

このチャプターでは、煌びやかなダンスホールでマネキンたちとダンスを踊ります。

マネキンたちと踊るうちに、二人はずっとここで楽しく踊っていたという気持ちになっていきます。

欲望を振り切り、このエリアを脱出してください。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・恋愛要素を含みます（友情の範疇とすることも出来ますが、同性同士のペアの場合は注意してください）。

状況説明

二人が扉を開けると、扉の先は煌びやかなダンスホールになっていました。

天井にはシャンデリアが飾られており、ホールの中ではドレスやタキシード等を身に纏い顔に仮面をつけたマネキンたちが楽団の生演奏に合わせて踊っています。

すると、踊っていたマネキンたち数人が近寄ってきたかと思うと恭しく二人にスッと手を差し出し「一曲お相手頂けませんか。」とダ

ンスに誘ってきます。

二人が答えを返す前に、マネキンたちはシフターとバインダーそれぞれの手を取り、勝手にダンスを始めてしまいます。ガッチリとマネキンに手を掴まれてしまい振りほどくことが出来ない二人は、それぞれ別の相手に手を取られた互いを気にかけてつつも、そのまま演奏に合わせて広いホールをくるくると踊ります。

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知覚で
きるものが次のように変わります。

- ・踊っている人々がマネキンに見える（手を繋いでいないと普通の人間に見える）。
- ・流れている演奏がところどころ不協和音に聞こえる。

判定

「正気を保ったまま最後まで踊りきる」難易度：現在の難易度

美しい演奏に合わせて踊っているうちに、二人は熱に浮かされたように意識がボウっとしてきます。

今踊っている相手は、ここは、どこだっけ？

気を抜くと、何もかもを忘れて目の前にいる相手とずっと楽しく踊っていたいという気持ちに支配されてしまいそうです。

・ふたりとも成功した

二人は何とか意識を繋ぎ留めながら、演奏が終わる最後まで正気の状態で踊りきることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は意識がどんどんと不明瞭になっていき、やがて気が付くとガクンと足から力が抜けてしまい踊りをやめてしまいます。床に倒れそうになったその身体を、踊っていた相手のマネキンが抱きとめました。

成功した方が異変に気が付き、踊っていたマネキンの手を振りほどき慌てて駆け寄ってきます。そして抱き留めたマネキンから失敗した方を奪い返しますが、失敗した方はマネキンとずっとずっと踊っていたいと思ってしまいます。

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：享楽 → 自分が楽しむことを一番にしてしまい、その他のことがおざなりになってしまう。」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

二人は意識がどんどんと不明瞭になっていき、気が付くとマネキンたちに手を引かれ、今度はお互いの手を握っていました。自然と足は演奏に合わせてステップを踏み、二人は時間が許すまま、互いに楽しくダンスを踊ります。

永遠にこうして、この人と踊っていたい――。

そんな思考に二人が囚われていると、やがて演奏が終わりを迎えます。

すると、パチンと弾けるように辺りにいたマネキンたちが消え、二人のボウっとしていた意識も元に戻りました。しかし、二人とも

まだ足りないもっと目の前の相手と二人きりで踊っていたい、自分と同じように求めて欲しいという気持ちがわいてきます。

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個ずつ選び、「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：独占欲 → ずっと目の前の相手と二人きりでいられたらいいのにと考えてしまう。」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

基本的に、ダンスを踊っている相手のマネキンはPCの性別と逆の相手になります(もちろん、同性のマネキンを相手に踊っても構いません)。遠くでマネキンと踊っている相手を見ながら、心配でハラハラしてもよし、ダンスに必死でそれどころではなくなってもよし。もし相手に恋愛感情を持っているならば、マネキン相手に嫉妬するなんてロールプレイも良いと思います。

結末

何はともあれ、ダンスを踊り終えた二人は息を整えながら再び相手の手を握りました。

すると、ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「水晶鍵盤ステアーズ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：Amane- 雨音 -

はじめに

このチャプターでは、透明な鍵盤で出来た階段だけが浮かび上がる真っ暗闇の空間で、異界に住む魔女がシフターを異界に誘おうとします。

魔女に負けずにシフターの手を引いて、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・パートナーを目の前で喪う、または怪我をするという幻覚が見える
- ・流血表現がある
- ・衣服の変更がある（シフターがドレス、バインダーが騎士服）

状況説明

真っ暗闇の世界の中に迷い込んだふたり。

スポットライトに照らされたかと思うと、シフターは童話に出てくるドレスを着たシンデレラ、バインダーは騎士服を着た王子様のような格好をしています。

そして、ふたりの目の前には、美しく輝くガラス水晶で出来た階段が現れます。

それはまるでピアノの鍵盤のように白く、黒く。輝きを放ち、足を階段に乗せるならポーンっとキラキラとしたおもちゃのピアノのような音がします。

その途端、どこから鐘の音がしたかと思うと、声が聞こえてきます。

「あら、12時の鐘が鳴っているわ、シンデレラ。」

「早くこちらの世界に帰ってこないと……、ねえ？」

その声が聞こえたかと思うと、シフターは怯えたように目の前の光景を見つめて震えています。

シフターはどうやらこの場から動けないくらいの恐怖を味わっているようです。

そして、その直後。

ポロン、……ポロンー♪

と音を立てて、階段が一つずつ消えていきます。

このままでは、シフターもろとも異界へと飲み込まれてしまうことでしょう。

さあ、ここから脱出するには、今すぐにシフターを連れて階段を駆け上がらないといけません。

光り輝く鍵盤の階段が、あなたたちふたりが。

何もかもが全て消えてしまう、その前に。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・遠くから女性の笑い声が聞こえる。
- ・遙かに多くの鍵盤の階段がなくなっていることがわかる。
- ・バインダーがシフターを助けるように庇い、壊れた鍵盤の階段と共に落ちていく幻覚が見える
- ・落ちたバインダーの後を追うようにシフターが落ちていく幻覚が見える。

★謎の声

異界に住む魔女です。金髪の長髪をした美しい容姿をしています。

永遠に若い姿で、異界に迷い込んだシフターを異界に誘おうとしてきます。

判定

「崩れ落ちていく水晶の階段を駆け上がる」難易度：現在の異界深度

見えるモノは全て幻だ。

——さあ、幻を打ち消して、希望の音をふたりで鳴らそう。

・ふたりとも成功した

ふたりは一緒に階段を駆け上がることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、謎の声と幻覚に惑わされて階段から落ちてしまいそうになります。

成功した方のフォローで何とか階段を駆け上がることが出来ましたが、失敗した方は、それらの恐怖から異界の影響を受けてしまいました。

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：幻聴 → 謎の声の笑い声とピアノの音が耳から離れない」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりは、あと一歩というところで階段から足を踏み外してしまいました。

必死で階段にしがみつきますが、その手は階段から滑り落ちます。

おちる、オチル、もう、駄目だ――

気づくと、あなたたちは階段の上にいました。

その下には何もありません。

ですが、あなたたちの耳には謎の声の笑い声と落ちるときに聞こえたピアノの音がずっと残っています。

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個ずつ選び、「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：幻聴 → 謎の声の笑い声とピアノの音が耳から離れない」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

ふたりで一緒に童話のシンデレラの世界の登場人物になりきって、脱出をしましょう。

シフターが動けないくらいの恐怖なので、バインダーはお姫様だっこをしたりしても良いかもしれません。

結末

階段を上りきったふたりが下を見ると、そこには何もない真っ暗闇の世界が広がるだけです。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

「鬼ごっこ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：青空

はじめに

このチャプターでは、廃校舎のような閉ざされた建物の中、『鬼』である人間と鬼ごっこを行うことになります。

『鬼』に捕まらずこのエリアの出口を探し当て、脱出することが目的となります。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・廃校舎
- ・幻聴、幻覚

状況説明

扉を通り抜ければそこは、どこにもひとの姿のない校舎。窓の外を見れば、沈みかけたままの太陽が空を真っ赤に染めています。陽の光はひびの入った窓に反射して、貴方がたの視界をも赤く染めていました。

ふと、どこかから声が聞こえます。『おにごっこして遊びましょう、私が鬼ね。じゅう数えたら、追いかけてあげる』そう笑う声は、すぐに数を数えおろし始めました。」

『ゼロ。……ふふ、頑張ってね?』そう言い終えるとともに、上履きの音が無音だった空間に聞こえはじめました。

あなたたちは追いかけてくる『鬼』から逃げ、このエリアの脱出を目指すことになります。

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知覚できるものが次のように変わります。

・少女とも少年ともつかない、あなたたちを嘲笑う声が多く聞こえる。『諦めなよ』『逃げられっこないんだから』『永遠にここにいれば?』

・窓に乱雑に打ち付けられたベニヤ板や、廊下の隅に蜘蛛の巣など、荒れ果てた校舎の姿が見える。

判定

「『鬼』から逃走する」 難易度：現在の異界深度

『ふたりとも、みいつけた』

そう声が聞こえ、振り返れば顔を鬼の面で隠した学徒が立っていました。

捕まるわけにはいきません。

・ふたりとも成功した

ふたりはなんとか『鬼』を撒くことができました。『鬼』はあなたたちを見失ったようで、足音も聞こえません。

その後、ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方に『鬼』の手が触れ、捕まりそうになりますが、成功した方のフォローもありなんとか逃れること成功しました。

しかし、失敗した方は今も『鬼』に追われているような幻覚症状に陥ります。

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一個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異：鬼ごっこ→あなたを追う足音が聞こえる、今もすぐそばに」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

『つかまえた』

その言葉とともに、あなたたちは腕を掴まれます。即座に慌ててその手を振り払うことで、なんとか命からがらに逃げ出すことができました。

しかし、今も『鬼』に追われているような幻覚症状に陥ります。ひたひたとあなたたちを追う足音はやむことはありません。

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一個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異：鬼ごっこ→あなたを追う足音が聞こえる、今もすぐそばに」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

判定が終わったら、その結果や変異を元にロールプレイを始めましょう。

後ろを向けば常に『鬼』が笑ってあなたたちを追いかけている、そんな恐怖に怯えて足が竦むこともあるでしょうし、そんな相手を励ますのも、手を引いて逃げるのもいいでしょう。もちろん、ふたりとも絶対につかまらないと、強く意志をもって決めて走っていくこともいいと思います。

また、変異の結果、自分には聞こえないものが聞こえる相手を心配したり、ふたりで恐怖に苛まれながらも出口を探すロールプレイも楽しいと思います。

結末

『鬼』から逃げ続け、屋上へとたどり着いたあなたたち。もう足音は聞こえません。

『あなたたちの勝ちね、おめでとう』笑う声はそれきり止み、陽は沈みました。

ふたりの目の前に新たな扉が現れます。

扉の向こうに待ち受けているものとは――

ファイナルチャプター「アンサングバースデイ」

異界深度：直前の異界深度+2

(判定の時には「+2」されていることに注意してください！)

状況説明

——そこは、誰かの書斎らしき場所だった。

書棚に並ぶのは、どこかで見たことがあるような、しかし読むことのできない文字の刻まれた、無数の革張りの古書。

そして一際目を引くのは、机の上の万年筆。

時が止まったかのような静謐^{せいひつ}の中、その万年筆は独りでに立ち上がり、羊皮紙に何かを書き始める。

シフターに触れているなら、その文字の羅列が「次なる異界を紡いでいる」のだと分かるだろう。

あの万年筆を止めない限り、ふたりはきっと、ずっと異界に囚われ続けることになる。

ふたりが万年筆を止めようと決意すると、万年筆もそれに気付いたのか、虚空に様々な物語を刻み始めた。

宙に踊る文字は様々な現象や怪物の姿をとって——そう、たとえばこれまでに歩んできた異界の怪物のような姿をとって——ふたりを止めるべく襲いかかってきた。

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知覚できるものが次のように変わります。

・万年筆が記す文字や、書棚の古書の文字が読めるようになる

書棚に収められているのは「異界目録」のチャプタータイトルであり、万年筆が宙に記しているのはそれらの異界でふたりが遭遇した、危険な現象や怪物の名前であるようだ

判定

「危機を乗り越え、万年筆を止める」難易度：異界深度と同じ

※この判定は「ふたりとも成功した」になるまで終わりません。

GMはそのことを伝えてから判定を開始しましょう。

異界を描き続ける万年筆を止めなければ、ふたりはさらに危険な場所へ送り込まれることになるかもしれません。

様々な危険を乗り越え、万年筆を止めましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは襲い来る危機を避けながら、どうにか万年筆を止めることに成功しました。

抑えつけられ、ばたばたと万年筆は暴れていますが、これで新たな異界に送り込まれる心配はなさそうです。

これで一安心——そう思った時に、ふたりの背後から声をかけてきた者がいました。

「——ああ、君たちが見つけてくれたのか」

その声の主は、柔和な笑みを浮かべながら、ゆっくりとふたりに近づいてきます。

「この万年筆を探していたんだ。少し前に、僕の書斎から勝手に逃げ出してしまっただけ」

「さて、お礼に君たちを現実世界へ送ってあげようか」

「——それじゃあ、いつか、どこかでまた会おう」

その人物は、一方的にそう告げると、書斎の一角に異界のひびわれを生み出します。

どう見ても目の前の人物は「人間」の範疇を超えた存在のようですが、今はそのきまぐれに^{すが}縋るしかないでしょう。

ですがようやく、現実世界へ帰ることができそうです。

それではロールプレイに進みましょう。

・どちらか一方だけ成功した

万年筆が生み出し続ける、様々な現象や怪物に妨害され、万年筆に近づくことができません。

その隙に、万年筆は書斎を新たな異界に書き換えてしまいます。

周囲がぐにゃぐにゃと歪む、極彩色の怖ろしい光景に変化していきますが、ここで諦めるわけにはいきません。

シフターかバインダー、どちらか一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「変異表:幻想化」(『アンサンング・デュエット』P.115)の内容に変異させてください。

どちらが変異するのかは、相談して決めてOKです。

その後、ふたりでもう一度この判定に挑んでください。

・ふたりとも失敗した

万年筆の生み出した恐るべき現象や怪物によって、ふたりは書斎の壁際に追い詰められてしまいました。

その隙に、万年筆は書斎を新たな異界に書き換えてしまい、ふたりはその中に呑み込まれそうになります。

そんな状況であっても、隣にいるパートナーの存在が、あなたに勇気を与えてくれることでしょう。

シフターとバインダーは、フラグメントボックスからフラグメントをそれぞれ1個ずつ選び、「忘却」にチェックをいれてください。

次に、それらのフラグメントを「変異表:幻想化」(『アンサンング・デュエット』P.115)の内容に変異させてください。

その後、ふたりでもう一度この判定に挑んでください。

ロールプレイ指針

これが最後のチャプターです。

このチャプターでは、これまでに巡ってきた様々な異界の、怪物や現象が襲いかかってきます。

ふたりがどう切り抜けてきたのかを思い返しなが、ロールプレイにつなげてみましょう。

結末

異界のひびわれに飛び込むと、ふたりは現実世界へ帰還することになります。

異界からの脱出は成功しました。

——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。

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』P. 119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。

以下の描写例を参考にしてください。

描写例

- ・帰還を祝って、数日ぶりのおいしいごはんを食べに行く
- ・サイン会の会場で「助けてくれた謎の人物^{上重原カリア}」を見かける
- ・パートナーとの関係性が変化したなら、感情の動きを丁寧に描写してみる

フラグメントの追加

『アンサンング・デュエット』P. 120の記述を参照してください。



アンサンング・デュエット 一周年企画「アンサンングバースディ」スタッフリスト

著

瀬里フユ、さつこ、たつき、グライ、エンブン・カタ、炉鈴、白薊悠里、兎兄、ダメナ・デメヤネン、たかぼん、koto、鬼灯秋多、メルトシガー、ぼてまと、からすば晴、灯都、VIVI、うえ、椅子塚サクサク、輔之瀬さぶろく、うよ、かつさみくる、あんせむ、ねこくらげ、夏初月花乃、水葉（みずは）、狂犬チワワ、此草ゆかり、冬洞、10%、蓬餅大福、流音、朱石、おにく、蓮實、ミスティ、茶乃介、くろざとう、フェルス、にーやま @niiyama_trpg、ましも、のこりが、hiTo、しぎ、ヨシタロー、くろか、京と不可思議、類（夜明け行き）、はとさぶれ、名倉三吾、つゆき、かのえ、どやぼん、みや、トマトふりかけ、Amane- 雨音へ、青空

イラスト

津田沼人（トレーラー）
風花いと（上重原カリア）

本文デザイン・レイアウト&ロゴデザイン

江本昂紀

異界目録本文デザイン・レイアウト

どろこにあん

スペシャルサンクス

すべてのバインダー・シフター・異界の紡ぎ手の皆様