

プレストリー「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。

「ちょっと探してた遺物がってね。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としようか」

「——僕の愛してやまない創作者の皆々様！ 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！）

推薦する関係性：普段一緒にいる関係性なら何でもOK

異界の発生原因：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（『アンサング・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

「アンサングバースデイ」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を遊ぶ

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考し、ダイスでランダムに進む先を決めて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、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. 7) 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ぬ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。

チャプター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不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

このチャプター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、次のチャプターへ進んでください。

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？

こ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瞬間で、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。

ファイナルチャプター「アンサングバースディ」

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の中、^{せいひつ}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つ——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つ——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、柔軟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てね」

「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縛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ます。
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ら、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「^{上重原カリア}助けてくれた謎の人物」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

『アンサング・デュエット』P. 120の記述を参照してください。



アンサング・デュエット 一周年企画「アンサングバースティ」 スタッフリスト

著

瀧里フユ、さつこ、たつき、グライ、エンブン・カタ、炉鈴、白薔悠里、兎兄、ダメナ・デメヤネン、たかほん、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、鶴之瀬さぶろく、うよ、かづさみくる、あんせむ、ねこくらげ、夏初月花乃、水菫（みずは）、狂犬チワワ、茈草ゆかり、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 @niyama_trpg、ましも、のこりが、hiTo、しげ、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、どやほん、みや、トマトぶりかけ、Amane-雨音、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 どうごにあん

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