



所要時間：1時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：どちらでもOK

推奨する関係性：仲の良いヴァーチャルアクター同士

異界の発生原因：ウェブ上の生放送で生じた配信者、視聴者的情感

毎日動画を見ているあなたに！

このシナリオは、動画配信を観ていたり、していたりする方は慣れ親しんだ世界を舞台としています。

色々なゲームに挑戦したり、殺人鬼から逃げ回ってみたり、ゲームの世界に実際に入ってしまったら、という恐怖を味わうことができます。

あらすじ（プレイヤー向け）

このシナリオでは、シフター、バインダー共に、ヴァーチャル空間で活躍する新世代のアイドル「ヴァーチャルアクター」となって遊びます。

数多くのヴァーチャルアクターの中でも、最近大きくファンの数と再生数を伸ばしているのがこのシナリオのシフターです。

本シナリオのバインダーも、同じくヴァーチャルアクターとして活動しており、ふたりはとても仲が良く、近いうちにコラボしようと約束もしていました。

しかし、そんなある日、シフターの配信を視聴していたバインダーは、不意に意識を失ってしまいます。

そして次に目を覚ました時、そこはよく見知ったヴァーチャル空間ではなくっていました。

バインダーはいつの間にか、シフターがいつも配信している場所に迷い込んでしまっていたのです。

バインダーを見つけたシフターは、心配そうな顔でこう言います。
「どうしてこっちに来ちゃったの!?」

シフターいわく、彼女はずっと異界化したヴァーチャル空間に閉じ込められており、本来の自分のヴァーチャル空間に帰れなくなっているそうです。

そうして、ふたりは異界から逃げ出すために、手を取り合って駆け出しました。

詳しいストーリー（GM向け）

このシナリオのシフターは、数日前、生放送中に異界に取り込まれてしまったヴァーチャルアクターです。

ここは「誰かに覚えていてもらわないと、異界に同化して存在が消えてしまう」という特性を持った異界であり、シフターは生き残るために、毎日動画の生放送をしていました。

しかし、シフターの生放送によって異界が現実をより深く侵食したため、仲の良かったバインダーまで、配信を介してこの異界に取り込まれてしまったのです。

このシナリオでは、ふたりで協力して様々な困難——つまり普段の生放送で配信しているゲーム——に挑み、異界から、元のヴァーチャル空間へ帰還することを目指します。

ヴァーチャルアクターについて

本シナリオ内では、ヴァーチャル空間から現実に動画を配信する新世代のアイドルを「ヴァーチャルアクター」と呼んでいます（略称はVアクリーです）。

この名称はあくまでシナリオ中のものですので、遊ぶ際には皆さんの慣れ親しんだ様々な用語に置き換えて問題ありません。

なお、Vアクリーに中の人なんていません。

ヴァーチャル空間に住んでいるのですから！（このあたりの解釈は、セッション開始前にふたりですり合わせておきましょうね！）

サンプルシフター

本シナリオには、専用のシフターが設定されています。

以下のシフターを用いれば、すぐにセッションを遊ぶことができます。

オリジナルのシフターを作成して遊ぶこともできます！



シフターデータ

名前: 鴉白ツグミ

性別: 女

外見年齢: 16歳

所属: ツグミチャンネル

フラグメントボックス

- 最初の登録者さんに無限の感謝
→あなたのことです
- 完全無欠のキュートな容姿
→可愛さで無数の人に元気を与えます
- 絶対に諦めない心
→諦めの悪さこそ、ゲーム上達の近道
- 90万人のファン
→どんどん増える！ 最高のファン！
- アクション系のゲームなら誰にも負けない！
→でもたまに失敗するところが可愛い
- 中の人なんていませんよ★
→ヴァーチャルアクリーだからね！

トークデータ

一人称: あたし

口調: ~だよ。だよね。じゃん？

口癖: ツグミちゃんは絶対負けない！ どうや
やあ！

設定: 人気急上昇中のヴァーチャルアクリー。
彼女が実況プレイしたゲームは即座に
ダウンロードランキング1位になるとい
う程の影響力を持つ、電子世界のアイド
ルです。

チャプター0 「いつもの生放送」

異界深度4

状況説明

バインダーがシフターの生放送を見ているところから、物語は始まります。

生放送には、シフターと、シフターが最近ハマっているらしいゲームのプレイ動画が表示されています。

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

シフターは楽しそうに、できるだけキャラクターになりきって動画配信ごっこをしましょう。

何かモチーフになるゲームをひとつ決めて、そのゲームをプレイしつつ実況しているつもりでトークしてみてください。

一方、バインダーはその動画にコメントを投稿しているつもりで、色々とツッコミを入れてみましょう。

結末

バインダーは、不意にシフターの動画内に謎の黒い影が映ったような気がします。

シフターは慌てた様子で今日の配信を終了しますが、同時にバインダーの意識も遠くなっていました……。

チャプター1 「異界化したヴァーチャル空間へ」

異界深度5

状況説明

バインダーが目を覚ますと、そこはいつもシフターが配信開始時に表示しているヴァーチャル空間でした。

(もしGMが動画の配信者なら、あなたのいつもの定番の画面を表示してあげてください！)

そうでないなら、ここは藍色の背景に、きらきらと星がたくさん輝いている場所となります。

ここにはバインダーとシフターだけが存在し、そのほかには誰もいないようです。

それからシフターもバインダーももちろん肉体をもって存在しており、ここが夢ではなく、ヴァーチャル空間の中なのだと、否応なく理解できてしまします。
アバター

GMはシフターになりきって、以下の説明をしてあげてください。

- ・ここは「異界」という、現実と隣り合わせの危険な場所
- ・自分を覚えていてくれる人がいなくなった時、シフターはこの異界に取り込まれ、同化し、存在が消滅してしまう
- ・バインダーも同様で、ここにいたら存在が消滅してしまう
- ・一緒に出口を探してほしい

説明しましたか？

バインダーは一緒に出口を探してくれそうですか？

OK。では説明が終わったなら、物語が動きます。
自動的に現実世界側で、シフターの生放送が始まるのです。
それでは、判定に進みましょう。

手を繋ぐ

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

- ・背景がおかしくなる（解像度が荒くなったり、表示が止まったり）
- ・徐々に減っていく視聴者の数を示す、ホログラフのカウンター（これは実際に減っているわけではなく、異界が見せている幻です）

判定

「視聴者に違和感を抱かせないよう、ふたりで生放送することを説明する」難易度：5

視聴者数が落ちれば、存在が消滅する危険性が上がってしまいます。どうにか上手に説明しましょう。

・ふたりとも成功した

無事に視聴者に違和感を抱かせず、今日の配信をふたりで行うことを説明できました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方が、失敗した方をフォローすることができます。
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、フラグメントを「変異：視聴者からの疑念 → 今日の配

信、何かおかしくない？」に変異させてください。
その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

視聴者数が大きく下がります。
その影響なのか、ふたりの存在が揺らいでしまったようです。
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」にチェックを入れます。
次に、フラグメントを「変異：視聴者からの疑念 → 今日の配信、何かおかしくない？」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

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。
この異界では、視聴者数がそのままこの世界に存在していられるかどうかに直結しています。
どちらか、あるいはふたりともが失敗した場合には、それを受けた視聴者数が下がり、アバターである身体にノイズが走ったり、苦しそうに表情を歪めるロールプレイをするのがよいでしょう。
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

異界によって自動的に生放送が始まってしまった以上、ここで放送を止めては視聴者数に関わります。
ふたりは普段どおりにゲーム攻略に挑むことを決め、あるタイトルを起動することにしました。

チャプター2「ランペイジ・オブ・ザ・デッド」

異界深度6

状況説明

シフターがいつものポーズと台詞をキメると（ゲームスタート！とか、今日もやっていきましょー！とか、Vアクターっぽい台詞を入れちゃいましょう！）、最近ずっとシフターがプレイしていたFPSのタイトル画面が表示され——ふたりはいつの間にか、そのゲームの登場人物となってしまいます。

そして、コントローラーを操作するのではなく、本当にゲームの中の世界に取り込まれてしまったふたりに、大量のゾンビの群れが襲いかかってくるのでした……。

プレイするゲーム

架空のゲームとして「ランペイジ・オブ・ザ・デッド」という、大量のゾンビから逃げ回りつつ、銃を盛大にぶっ放しながら出口を目指す、よく死ぬFPSゲームを想定しています。

物量で押してくるゾンビが相手になるため、正確に狙いつつ、大量的弾を撃つ技術が必要になる……という設定です。

もしあなたがお好きなFPSの作品があれば、代わりにそのゲームの世界に取り込まれたことにしてOK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見えるものが次のように変わります。

- ゲームの中なのに、ゾンビの腐臭や廃墟の臭いが漂ってくる
- グラフィックが生々しい、現実そのもののような質感に変わる

判定

「迫りくるゾンビに対処する」難易度：6

ゲームに失敗したら視聴者数が減る？ それどころじゃない！
ゾンビに襲われたらどうなるかわかるよね？

・ふたりとも成功した

完璧にゾンビ退治を成功させました。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

どうにかステージをクリアできました。
しかし、失敗した方はゾンビに噛まれてしまいます。

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、フラグメントを「変異：ゾンビ感染 → とてもだるい。もしかして、さっき噛まれたせい？」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

ふたりともゾンビに噛まれてしまいました。
ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを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：ゾンビ感染 → とてもだるい。もしかして、さっき噛まれたせい？」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

難易度のめちゃくちゃ高いゲームを、わちゃわちゃとプレイする様子、あるいはそんなデッドリーなゲーム世界に取り込まれてしまった状態での過酷なサバイバルの様子を描写しましょう。

ゾンビ映画のワンシーンを演じてみたり、廃墟の一角でふたりで肩を寄せ合ってゾンビから隠れてみたり、群れをなしてビルに登ってくるゾンビに、屋上から手榴弾を落としてみたり、ヘッドショットで的確にゾンビを倒してみたりすると、それっぽくなります。

判定に失敗した場合には、そのキャラクターが少しづつゾンビになっていく変異が現れます。

とはいっても、ゾンビは中々好みが分かれる存在です。

基本は「全身がだるい。顔色が悪い。だんだんと意識が朦朧としてくる」といった描写にとどめておき、ふたりがそれでは物足りないと思った場合には、よりリアルなゾンビ描写を加えるとよいでしょう。

結末

無事かどうかはともかく「ランペイジ・オブ・ザ・デッド」のステージをクリアしたふたり。

さあ次のステージへ、と身構えた瞬間に、周囲の光景がまったく異なるものに変わっていきます。

どうやら異界は、シフターを取り込むべくより難易度の高いゲームの世界にふたりを移動させるつもりのようです。

チャプター3「夜語りキノトロープ」

異界深度7

状況説明

次のゲームは、発売したばかりの協力型ホラーゲーム「夜語りキノトロープ」の世界でした。

廃墟と化した現代の都市に、シフターは投げ出されます。

バインダーは気付くと身体が消えており、声や幻、壁や床に刻むメッセージ等でシフターを導くことしかできなくなっています。

そして、ふたりが状況を把握した直後、このゲームの唯一の敵であり、絶対に倒すことのできない存在「追跡者」が姿を現すのです。さあ、急いで道案内をしてあげましょう。

プレイするゲーム

「夜語りキノトロープ」は、姿の見えない亡靈である主人公が、人間の女の子を様々なメッセージで助け、広大な廃墟から脱出させるゲーム……という設定です。

つまり、シフターは廃墟と化して、誰もいない現代の街並みをひとりで歩くことになり、バインダーは壁にメッセージを刻んだり、囁き声でサポートしていくことになるのです。

こんなゲーム内容にしたのは、チャプター2で協力することを覚えたふたりが、離れ離れになったらきっと心細いだろうという意図によるものです。

手を繋ぐ

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

- ・追跡者の姿は、黒い人型の影に見えます。
それはチャプター0で、生放送に映ったあの影そのものです。
- ・追跡者は人型をしていますが、身長が2メートルほどあったり、手足がやけに細く、長かったり、関節がないかのような動きでシフターを追いかけてくる、正体不明の存在です。

判定

「シフターを導き、追跡者から逃げる」難易度：7

シフターを見つけた追跡者は、緩慢な動作で、しかしその長い手足ゆえに見た目以上に速く後を追ってきます。

シフターが無事に逃げられるよう、脱出ルートを案内しましょう。

・ふたりとも成功した

バインダーは無事にシフターを導き、ふたりは安全な場所まで逃げ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

どうにか安全な場所にたどり着きました。

しかし、シフターは一度追跡者に捕まってしまい、なんとか逃げ出せたものの、不可思議な変異を刻みつけられてしまいました。

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、フラグメントを「変異表：幻想化」の結果に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

シフターは追跡者に捕らえられてしまいます。

ゲーム内の時間制限が過ぎたことで、シフターは自動的に解放されましたが、身体や心に大きな変異を刻まれてしまいます。

シフターのフラグメントボックスからフラグメントを2個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントをそれぞれ「変異表：精神」「変異表：幻想化」の結果に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

廃墟を早足で歩き、追跡者から逃げていくタイプのゲームです。

シフターはバインダーがいなくて心細いロールプレイをしてみたり、バインダーは直接助けにいけなくともどかしい、といったロールプレイをすると、ふたりの関係性の新たな側面を描けるかもしれません。

「変異表：幻想化」では、ホラーファンタジー風の変異が発生しやすくなっています。

人間とは思えない、現実にはありえないような変異が発生したことをロールプレイに絡めていくことで『アンサング・デュエット』らしい物語を紡ぐことができます。

結末

「夜語りキノトロープ」のゲーム上の制限時間が経過したことで、周囲の風景が大きく変化していきます。

ふたりはいつの間にか、異界のより深い場所へ迷い込んでしまったようです。次のチャプターへ進みましょう。

ファイナルチャプター「アンサング・チェンジリング」

異界深度8

状況説明

ふたりが目を開くと、そこは真っ暗な森に沈んだ廃村でした。樹々にも腐り落ちた建物にも、おびただしい血液がこびりついており、ここで幾度も惨劇が繰り広げられたことが嫌でもわかります。ここは非対称対戦ホラーゲーム「アンサング・チェンジリング」の世界。

一人の殺人鬼「チェーンソウキラー」から逃げ惑う、ホラーゲームの中の世界でした……。

ゲームスタートを告げるいびつなサイレンの音が森に鳴り響き、ふたりは最後の逃走劇を繰り広げることになります。

プレイするゲーム

「アンサング・チェンジリング」は、妖精の森と呼ばれる場所に遊びに来た大学生のサークルが、チェーンソウキラーという殺人鬼から逃げ回るというストーリーの非対称対戦ホラーゲーム……という設定です。

ひとりのチェーンソウキラー役プレイヤーが、ほかのプレイヤーを全滅させるか、誰かひとりでも生き延びるかを争うおにごっこ風の対戦ゲームなのですが、逃げ惑うのがシフターとバインダーだとすれば、チェーンソウキラーをプレイしているのはいったい誰なのでしょうか……？

手を繋げば、その正体を見ることができます。

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見えるものが次のように変わります。

- ・「チェーンソウキラー」の本来の姿が見える。

チャプター3で遭遇した追跡者に、何本も腕が追加され、その先には手ではなく、真っ黒なチェーンソウが何本も取り付けられています。

- ・「チェーンソウキラー」をプレイしているのは異界そのもの。

この異界はVアクターの動画配信によって生まれた、人間の様々な感情を模倣して出現したものです。

それゆえに、異界は蓄積されたこのゲームのプレイ履歴すべてを模倣し、執拗にふたりを殺そうと追跡してきます。

判定

「チェーンソウキラーから逃げながら、出口を探す」難易度：8
※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。

そのことを伝えてから、判定を開始しましょう。

森にはチェーンソウの轟音が響き続けています。
早く出口を見つけなければ……。

・ふたりとも成功した

森の奥に、コンクリートの建物がありました。
この中なら、チェーンソウキラーも入ってくることはできません。
……いえ、できないはずでした。

異界によって侵食されたチェーンソウキラーは、容易くコンクリートを引き裂き、建物の中に侵入してきます。

しかし、チェーンソウによって引き裂かれた空間から、光が漏れていることにふたりは気付きます。

その光とは「異界のひびわれ」であり、現実に帰るための出口だとシフターにはすぐにわかります。

これが最後の見せ場です。

バインダーは、シフターを連れてこの異界から脱出しましょう。

脱出するロールプレイを終えたら、アフタートークへ進みます。

・どちらか一方だけ成功した

出口が見つかりません。

森の樹々にぶつかったり、転んだりしたせいで、全身には小さなキズが無数にできています。

シフターかバインダー、どちらか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「変異表：恐怖」の結果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

出口が見つかりません。

それどころか、ひとりはチェーンソウキラーの攻撃を受けています。

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2個選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントをそれぞれ「変異表：恐怖」と「変異表：幻想化」の結果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。

ロールプレイ指針

これが最後のチャプターです。

ふたりで協力して、この異界から脱出しましょう。

最後の判定では、ふたりとも成功するまでダイスを振り続けなければなりません。

そのたびに変異が増えていきますので、変異の内容が決まるたびにロールプレイする時間を設けて、絶体絶命の状況をしっかりと語っていきましょう。

結末

光に満ちた異界のひびわれに飛び込むと、ふたりはそれぞれ、自分たちのヴァーチャル空間に戻ることになります。

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元のヴァーチャル空間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化したヴァーチャル空間に閉じ込められてしまいます。

変異への抵抗

無事に生還したなら、変異への抵抗を行い、フラグメントを取り戻しましょう。

元のヴァーチャル空間に戻ったことで、異界の影響によって一時的に変異していた精神や肉体が自然と元に戻ります。

バインダーは6面ダイスを1個振ってください。

ふたりの変異の中から、ダイスの出目の個数までを選んで、元に戻すことができます。

次に、そのダイスの出目と同じ数だけ、フラグメントの「忘却」のチェックを外すことができます。

どの変異を元に戻すのか、どの「忘却」のチェックを外すのかはバインダーが決定しますが、ふたりで相談しても構いません。

また、変異を元に戻すフラグメントと、「忘却」のチェックを外すフラグメントは同じものである必要はありません。

現実世界での変異について

異界で起きた変異が治せなかった場合、それは元の世界に帰つてからも残ったままになります。

外見が変わってしまったなら、隠しながら生活するのに苦労するかもしれません。

ロールプレイ指針

変異への抵抗を終えたら、元のヴァーチャル空間に戻った後のロールプレイを始めましょう。

生き残ったことをお祝いするために、ふたりで祝杯を上げてもよいですし、何事もなかったかのように、コラボ動画を配信してもよいでしょう。

けれどまずは、かけがえのない日常に帰還できたことに祝福を。生還、おめでとうございます！

フラグメントの追加

ロールプレイを終えたら、新たなフラグメントを1個取得することができます。

フラグメントの内容は自由に決めて構いません。

ふたりの思い出や決意、あるいはパートナーが褒めてくれた容姿だったり、一度は変異で失ってしまったフラグメントを取り戻しても問題ありません。

また、もしフラグメントボックスがいっぱいになってしまった場合には、「たいせつな思い出」(P.121) を参照してください。

それでは、ふたりの次の物語を楽しみにしています。