



所要時間：90分

シナリオの公開：OK

シフターの作成：必須

推奨する関係性：互いに言えない秘密を持っている

異界の発生原因：館に積もった思い出

行き先を決められるシナリオ

このシナリオでは、チャプター1終了後に、舞台となる異界がある程度自由に探索できる仕組みをとっています。

探索する順番や、判定の成否によって、刻一刻と変化するふたりの状況をお楽しみください。

あらすじ (プレイヤー向け)

このシナリオでは、バインダーとシフターが、見知らぬ館のエントランスホールに連れてこられます。

自分たちがなぜここにいるのか、わからないままに館の探索を行っていくふたり。

ところが、あちこちに自分たちにゆかりのある物を見つけたり、この館で過ごした記憶が浮かぶようになります。

調査の中で、シフターはバインダーに告白します。

夢の中で、何度もこの館を訪れていたこと。

ふたりは夢の中で、将来を誓い合った仲だったこと。

そして、その夢はいつも、シフターがバインダーを殺して終わったこと。

調べるほどに、違和感と安心感が生まれる館。

同時に、互いへと募る、抱いたことのない感情の数々……

シフターの見た夢が現実となる前に、ふたりは脱出する方法を見つけ出せるでしょうか。

感情や記憶の規定

このシナリオでは、キャラクターの感情や記憶が変異します。

ですが、変異で指定された内容のとおりキャラクターを動かす必要はありません。

重要なのは、「そんなはずはないのに、そう思ってしまう」状況になるということです。

自分を疑うのも、記憶や感情を受け入れるのも自由。

ふたりが楽しいと思える範囲で、状況を盛り上げましょう！

詳しいストーリー（GM向け）

大きな館で暮らす、将来を誓い合ったシフターとバインダー。

ふたりは幸せな日々を過ごしますが、すれ違いが始まり、シフターはバインダーを自らの手にかけてしまいます。

悲鳴を上げ、飛び起きたシフター。

現実でなかったことに安堵しますが、その日から繰り返し、同じような夢を見るようになります。

過程は違うことはあれど、結末はすべて同じ。

シフターは、手に残る確かな感触、そしてバインダーの最期の表情が頭から離れず、バインダーと会うのを避けていました。

シフターが見ていた夢は、異界で起きていた悲劇そのものです。

この館は、毎回ふたりの犠牲者を引き込みます。

そうして、いつわりの記憶と感情を注入し、互いを館で過ごすパートナーと認識させていきます。

やがて、この館に住むのが当たり前になったころ、互いの心に決定的なすれ違いを生じさせて殺し合わせ、生き残った者の負の感情を取り込むことで、ふたりの物語を完結させるのです。

異界深度と状況説明の変更

このシナリオでは、ストーリーフラグメントを獲得することでより深く異界の中へと潜っていきます。

そのため、異界深度によって各エリアの状況説明が変わります。

GMは、現在の異界深度に合わせた状況描写を使用してください。

将来を誓い合ったふたり

異界によってふたりに植えつけられる、疑似的な関係性です。

「ふたりで暮らす」ことを決めた仲であれば、プレイヤーが望む仲へと自由に調整して構いません。

現代では認められないような関係性も、ふたりがそれでよいと合意できれば、このセッションにおいては正解です！

関係性の変遷

判定に失敗し、変異が生じるほど、バインダーはシフターを疎ましく思い、シフターはバインダーに執着して考えをエスカレーションさせていくようになります。

繰り返しになりますが、重要なのは、「そんなはずはないのに、そう思ってしまう」状況になるということです。

そういうロールプレイを摂取したくない限り、ギスギスしたり、激重な感情をぶつけ合う必要はないですよ！

変異のロールプレイに困ったら

変異をどう扱っていいかわからなくなったときは、「本当は▲▲▲▲って思ってるのに、×××って気持ちが止まらないの！」と、変異を相談するふりをして本当の気持ちを伝えに行きましょう。

きっと最高にイチャイチャできるはずです！

CHAPTER 0 「それぞれの場所で」

異界深度4

状況説明

ある冬の夜、バインダーに、シフターから連絡が入ります。

シフターは話したいことがあるようですが、やがて話は脱線し、ふたりはおやすみを言って連絡を終えました。

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

連絡は、電話やアプリなど、間接的な手段を想定しています。

シフターは、自分の見ている夢を伝えようとしてたり、バインダーも同じ夢を見ていないか探りを入れましょう。

バインダーは、最近シフターの様子がおかしいことについて尋ねたり、安心させるような言葉をかけるのもおすすめです。

このCHAPTERは、今後の「異界によって変わるふたりの状況」を楽しむための土台作りが目的となっています。

ふたりの関係性が見えるようなやりとりができると、この先の展開が、より楽しめるようになるかもしれません！

結末

ふたりはおやすみを言って、それぞれ眠りにつきました。

CHAPTER 1 エントランス

異界深度5

状況説明 1

バインダーとシフターは、見知らぬ場所で目を覚まします。

そこは大きな洋館の玄関ホールで、ふたりは入り口近くのソファに腰かけていました。

ふかふかの絨毯、吹き抜けの天井には巨大なシャンデリア、エントランス中央の階段は左右に続く回廊へと繋がっています。

はじめて見る場所のはずが、妙になじみ深い雰囲気です。

玄関の扉も窓も、決して開かず、壊すこともできません。

GMはシフターになり切って、以下の説明をしてあげてください。

- ・最近、自分はこの館にいる夢を何度も見ていた
- ・夢の中でふたりは将来を誓い合った仲だったが、最終的には必ず自分がバインダーを殺してしまった
- ・この場所は、おそらく迷い込んだ者の記憶や感情に干渉する
- ・夢が現実になる前に、一緒に脱出する方法を探してほしい

バインダーが状況を把握したら、物語を開始します。

脱出の手掛かりを探すため、館の搜索を始めましょう。

家の間取り

ふたりには、なぜかこの家の間取りがわかります。

異界がふたりの記憶に作用しているからです。

手を繋ぐ（全チャプター共通）

このシナリオでは、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。

・館の調度品が見えるようになります。

接触していないと、館は空っぽに見えます。

判定

このチャプターに判定はありません。

代わりに、次の自分たちの行き先を選びましょう。

その後、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。

選択

「行く先を決める」

館の探索先は、次のページに記載された5か所から自由に選ぶことができます。

それぞれの場所で判定に成功することで、ストーリーフラグメントや、脱出に繋がる情報を獲得できます。

場合によっては、同じ場所に複数回行くこともありえます。

ほかの部屋にも入れますが、物語にかかわる情報ははありません。

ロールプレイのついでに立ち寄り程度にしましょう。

異界深度の上昇

このシナリオでは、異界深度は、特定のストーリーフラグメントを獲得するときのみ上昇します。

ほかのシナリオと違い、場面が変わるだけでは上昇しません。

館の探索場所

・「書斎」(P.228)

1階中ほどにある、蔵書などを保管する部屋です。

・「ダイニング」(P.230)

エントランス脇にある、オーク材のテーブルが置かれた部屋です。

・「倉庫」(P.232)

一階奥に面した、貴重品や不用品が詰め込まれた部屋です。

・「回廊」(P.226)

様々な美術品が飾られた、2階全体をつなぐ長い回廊です。

・「寝室」(P.224)

2階奥に位置する、ふたりが夜を過ごす寝室です。

ロールプレイ指針（チャプター1時のみ）

選択が終わったら、ロールプレイを始めましょう。

この世界では、時間がたつほど、館はなじみ深いものを感じられます。

たとえば、調度品への愛着が生まれたり、昨日相手がここで何をしていたかの記憶が「よみがえって」きたりします。

互いの情報をあえて共有したり、違和感をあえて共有したりするなど、たしかめ合うような会話をするのがおすすめです！

これらの創作情報は、特に序盤はキャラクターの造形が崩れないよう、1場面につき最大1個くらいに留めておいてください。

結末

ふたりは調べる場所を決め、さっそく向かうことにしました。

探索場所 寝室

異界深度：5＋ストーリーフラグメント数

状況説明（異界深度5～6）

扉を開くと、暖色の壁紙が貼られた寝室が広がります。

天蓋付きのベッドは4～5人は寝られそうに広く、部屋には大小さまざまなクッションも置かれていました。

また、ベッドサイドにはふたりの私物が見つかります。

それは、自分たちがふだん使うはずがないものののに、自分のものであるという確信だけがあるものです。

状況説明2（異界深度7）

ふたりの寝室に帰ってきました。

お気に入りの部屋着に着替えて、くつろぎましょうか？

そんな話をしながら、手慣れた手つきでクローゼットを開いたところで、ふたりは顔を見合わせるでしょう。

ふたりの私物

等身大のくまちゃんのぬいぐるみやドールハウスなど、洋館の雰囲気合うものがよいでしょう。

判定

「寝室を探索する」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

サイドテーブルの引き出しに、隠された指輪を見つけます。

ストーリーフラグメント「指輪」(P.234)を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・どちらか一方だけ失敗した

サイドテーブルの引き出しに指輪を見つけますが、失敗した方はつけた記憶のない日記帳を読むうち、館で過ごした記憶が刻まれます。

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。

その後、バインダーが失敗したなら、フラグメントを「変異：幼き思慕 → 一緒になると信じて育ってきた」に。

シフターが失敗したなら、フラグメントを「変異：未来の約束 → 永遠を誓いあった」に変異させてください。

その後、ストーリーフラグメント「指輪」(P.234)を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・ふたりとも失敗した

何かある気はするものの、手がかりを見つけられません。

ロールプレイへ進みます。

ロールプレイ指針

結果を元に、ロールプレイを始めましょう。

空振りの場合、手短にまとめ次へ進みましょう。

結末

獲得したのは、脱出へのヒントか、それとも偽りの記憶か。

いずれにせよ、ふたりは次の場所へと向かいます。

探索場所 回廊

異界深度：5＋ストーリーフラグメント数

状況説明（異界深度5～6）

回廊には、たくさんの写真が飾られています。

そのどれもが笑顔で、楽しそうで、幸せそうで——そして、どれも鼻から上が黒く塗りつぶされています。

それでも、これは自分たちを映したもののなのでしょう。

なぜなら、じっと見つめるうちに、写真を撮った記憶がよみがえってくるような懐かしさを感じたからです。

状況説明2（異界深度7）

回廊には、ふたりのこれまでの記録が飾られています。

お気に入りの写真をふたりで選び、フレームに入れたのです。

改めて調べたところで、何か見つかるものでしょうか？

……そこまで考えて、ふたりは顔を見合わせました。

どうやら、急がなければいけないようです。

判定

「写真を調べる」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

一枚の写真の裏に、殴り書きされた8桁の数字を見つけます。

何かの暗証番号の一部のようです。

ロールプレイへ進みます。

・どちらか一方だけ失敗した

一枚の写真の裏に、殴り書きされた8桁の数字を見つけます。

しかし、失敗した方は、写真を眺めるうちに、この館で過ごした日々が思い浮かぶようになってしまいます。

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。

その後、バインダーが失敗したなら、フラグメントを「変異：罪悪感 → あの時からずっと、隠していることがある」に。

シフターが失敗したなら、フラグメントを「変異：古傷 → 覚えてる？ この傷、この写真撮ったときの」に変異させてください。

その後、ロールプレイへ進みます。

・ふたりとも失敗した

何かある気はするものの、手がかりを見つけられません。

ロールプレイへ進みます。

8桁の数字

異界深度が7か8の場合、これは倉庫の暗証番号であり、ふたりがこの館で暮らし始めた日だとわかります。

もちろん、その日にちは異界に植え付けられたものです。

ロールプレイ指針

結果を元に、ロールプレイを始めましょう。

空振りの場合、手短にまとめ次へ進みましょう。

結末

獲得したのは、脱出へのヒントか、それとも偽りの記憶か。

いずれにせよ、ふたりは次の場所へと向かいます。

探索場所 書斎

異界深度：5＋ストーリーフラグメント数

状況説明（異界深度5～6）

書斎は三方に本棚が置かれ、様々な本が所狭しと並んでいます。
難しい読み物から子供向けの物語、手作りでまとめたアルバムなどもあるようです。
中央にある檜のデスクには、書類が乱雑に積まれています。
チェアに腰かけると、まるで自分のために揃えたかのような安心感を覚えました。

状況説明2（異界深度7）

書斎は昨日、ふたりが後にしたままの状態です。
今日は久しぶりにあの本を読もう。
引き出しに入れていた珈琲豆はまだ残ってたかな……
自然と浮かぶそんな思考に、思わずかぶりを振ります。
こんなにすべてが馴染み深く感じられる場所で、手がかりは見つかるのでしょうか。

判定

「本棚を調べる」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

本棚の隙間に隠されたノートを見つけます。
ストーリーフラグメント「ある記録」（P.234）を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・どちらか一方だけ失敗した

本棚の隙間に隠されたノートを見つけますが、失敗した方はその間に、どうしてこんなことをしているのかと疑問に襲われます。

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。

その後、バインダーが失敗したなら、フラグメントを「変異：猜疑心 → もしかして、本当に、自分に殺意があるのでは？」に。

シフターが失敗したなら、フラグメントを「変異：恐怖心 → 置いていったりしないよね？」に変異させてください。

その後、ストーリーフラグメント「ある記録」（P.234）を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・ふたりとも失敗した

何かある気はするものの、手がかりを見つけられません。
ロールプレイへ進みます。

ロールプレイ指針

結果を元に、ロールプレイを始めましょう。
空振りの場合、手短にまとめ次へ進みましょう。

結末

獲得したのは、脱出へのヒントか、それとも偽りの記憶か。
いずれにせよ、ふたりは次の場所へと向かいます。

探索場所 **ダイニング**

異界深度：5＋ストーリーフラグメント数

ダイニングの扉の上には、『永遠を誓った者のみ、この扉をくぐる』と記されたプレートが出ています。

※ストーリーフラグメント「指輪」を持たない場合、判定の難易度が上昇します。

「指輪」がなくとも、中に入ることはできます。

状況説明（異界深度5～6）

誰が用意したのか、ふたり分のディナーがサーブされています。

おいしそうな香りに、ふたりのお腹が鳴ってしまいました。

このまま部屋に居れば、料理を食べずにはいられないでしょう。

そして、料理を食べれば、きっと何かが起きるはずです。

それが、異界の影響をより受けることであったとしても。

▼状況説明2（異界深度7）

ふたりの好みばかりを集めたディナーが準備されていました。

慣れた足取りで席につき、ふたりでいる幸せをかみしめながら手を合わせ――

そこで、ふたりははっと意識を取り戻します。

けれども、料理を切り分ける手は止まりそうにありません。

気を引き締めて、食事をしましょう。

料理

ふたりが一番食べたいものが、あるいは一緒に食べた思い出の料理が、できたてほかほかの状態で並んでいます。

判定

「食事をとる」難易度：現在の異界深度

※ストーリーフラグメント「指輪」がない場合、難易度＋2

・ふたりとも成功した

食後、テーブルの上に小ぶりの刃物が現れます。

ストーリーフラグメント「ナイフ」(P.234) を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・失敗した（どちらか一方だけ、ふたりとも含む）

食後に小ぶりの刃物を取得しますが、それを見た瞬間、判定に失敗したキャラクターは強い感情に心が満たされます。

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。

その後、バインダーが失敗したなら、フラグメントを「変異：うんざり → もういいだろう、疲れてしまった」に。

シフターが失敗したなら、フラグメントを「変異：大好き → あなたしかいない、私だけを見てほしい」に変異させてください。

その後、ストーリーフラグメント「ナイフ」(P.234) を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

ロールプレイ指針

結果を元に、ロールプレイを始めましょう。

結末

食事を終え、ふたりは次の場所へと向かいます。

探索場所 倉庫

異界深度：5＋ストーリーフラグメント数

倉庫の扉には、8桁の暗証番号と4文字のアルファベットで作られた錠がついています。

これがわからない限り、中へ入ることはできません。
※情報は、回廊とダイニングでそれぞれ取得できます。

シフターは、もしどちらの情報も持っていない場合は「先に2階を調べてみよう」と提案しましょう。

4文字のアルファベットが分からない場合、「お腹がすいてきた」など、ダイニングへ行くことを示唆しても構いません。

状況説明（異界深度7～8）

館に引っ越したところに用意した調度品や、子どものころ遊んだおもちゃなどがところ狭しと並んでいます。

懐かしい思い出に流され、そのひとつひとつを眺めているうちに、気づけば少し時間が過ぎていました。

けれども、本当にそんなことはあったのでしょうか。

思い出の品

木馬や勉強机など、かさばるものが中心です。

ここに来るまで、異界深度はどれくらい進んだでしょうか。
何が本当で、何が嘘か、もう判別はつかないかもしれません。

判定

「倉庫を探索する」難易度：現在の異界深度

・ふたりとも成功した

倉庫の整理をするうち、汚れた鍵を発見しました。

ストーリーフラグメント「鍵」（P.234）を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

・失敗した（どちらか一方だけ、ふたりとも含む）

汚れた鍵を発見しますが、失敗した方は鍵に込められた思いの強さに心が揺さぶられ、精神が変異してしまいます。

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。

その後、バインダーが失敗したなら、フラグメントを「変異：焦燥 → このままじゃいけない、何かを変えないと」に。

シフターが失敗したなら、フラグメントを「変異：執着 → ずっと、ずっとずっとこのままがいい」に変異させてください。

その後、ストーリーフラグメント「鍵」（P.234）を獲得し、内容を共有したうえで、ロールプレイへ進みます。

ロールプレイ指針

結果を元に、ロールプレイを始めましょう。

変異を受けた場合、不穏なロールプレイはふたりが楽しめる範囲でしつつ、協力してセッションすることを心がけましょう。

結末

ピースはすべて揃いましたか？

そろそろ脱出の時です。

ストーリーフラグメント一覧

「ある記録 → 館の犠牲者が記録した、わずかな幸せの顛末」

書斎で獲得でき、異界深度が+1されます。

『私たちは気付けばこの館にいました。』

玄関の外に異界の出口があるのは突き止めたんですけど、鍵を探すうち、ずっとここで暮らしていた気になって……

幸せだったのに、あの人は私を置いていなくなると言いました。

指輪がないからって、絶対に許せない!!

——だから、私は、この唯一見つけたナイフで……』

「指輪 → 病めるときも、健やかなるときも」

寝室で獲得でき、異界深度が+1されます。

『永遠を誓う』と内側に刻まれたペアリングです。

それぞれが指輪を左手の薬指に付ければ、手を繋がなくても同じ光景が見えるようになるとシフターにはわかります。

「ナイフ → 手によく馴染む、小ぶりで鋭利な刃物」

ダイニングで獲得でき、異界深度が+1されます。

ナイフの柄に、ふたりのイニシャルをもじった任意の4文字が刻まれています。

なくしても壊しても、なぜかシフターの荷物に現れます。

「鍵 → 赤黒い痕がこびりついた、唯一の希望」

倉庫で獲得できるストーリーフラグメント。

獲得したロールプレイ後に、ファイナルチャプターへ移行します。

ファイナルチャプター「イグジット」

異界深度8

状況説明

脱出のキーアイテムを集めたふたりは、通路を抜けて再びエントランスへと戻ってきます。

異界の最深部となったそこは、大きく様変わりしていました。

あでやかな絨毯は無残に踏みにじられ赤黒く染まり、そして、今まさに玄関に鍵を差し込もうとする人影が見えます。

鍵を回そうとした瞬間、背中にナイフが突き立てられました。

「置いていくなんて許さない!」

悲痛な叫びをこだまさせるのは、シフターの幻影。

そして、地面に倒れ込んだのは、バインダーの幻影です。

大丈夫、一緒に帰るんだ——そう信じて踏み出しましょう。

ですが、目の前で慟哭するシフターは、本当に幻でしょうか。

手を握る相手は、本当に裏切らないのでしょうか?

玄関に近づくほど、疑惑と衝動が、ふたりの心に渦巻きます。

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。

・幻影のバインダーとシフターが見えます。

判定

「衝動に抗う」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。

行かないでほしい。いっしょに来てほしい。

言葉は違うけれど、想いは同じだったはず。

・ふたりとも成功した

ふたりは玄関にたどり着き、鍵を差し込みました。

開いた扉から光があふれ、悲鳴が館を揺るがします。

自分たちの幻影は泣き叫ぶ無数の影へと変わっていました。

彼らはみな、異界に翻弄されたペアのなれの果てです。

「置いていくなんて許さない！」

館から脱出しようとするふたりに、影が殺到します。

これが最後の見せ場です。

ふたりで手を取り、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

失敗した方が自身の衝動に吞まれ、もう一方を幻影へと突き飛ばしてしまいます。

成功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。

その後、フラグメントを「変異表：外傷」の結果に変異させ、もう一度ふたりでこの判定に挑んでください。

・ふたりとも失敗した

ふたりの中で膨れ上がった疑心暗鬼は、決定的なものでした。

バインダーは、シフターを突き飛ばして玄関へ向かいます。

シフターは、その背中に追いつき、ナイフを――

気づけば、ふたりはエントランスへ続く通路に立っていました。

悲痛な叫びがこだまし、シフターの幻影がバインダーの幻影を刺す姿が見えました。

シフターとバインダー、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」にチェックを入れてください。

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

どちらがどう変異するのかは、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

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。

最後の判定では、失敗するたびに変異が増えていきます。

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、現実世界の自分の部屋に戻るようになります。

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、ロールプレイします。

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

「忘却」にチェックの入っていないフラグメントが残っているなら、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の幻影に襲われ、命を落とします。

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。

元の世界に戻ったことで、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ってからも残ったままになります。

ストーリーフラグメント

獲得したフラグメントは、現実を持ち帰ることができます。

三日月財団へ提出すれば、然るべき報酬を得られることでしょう。

ロールプレイ指針

変異への抵抗を終えたら、元の世界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、ふたりで集まってもよいですし、変わらず電話などを通じて連絡をとってもいいでしょう。

けれどもまずは、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。