



所要時間：1～2時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：必須

推奨する関係：かつては親しい関係だった

異界の発生原因：草花、庭園、鉄、銃、などのフラグメント

「アンフリーズ・リ・クロック」専用キャンペーン、前編

このシナリオはワールドセッティング「アンフリーズ・リ・クロック」専用シナリオの前編です。

遊ぶ前に、ワールドセッティングの内容を一読しておきましょう。

バインダーとクロックシフターが再び出会い、そして初めて挑む、命がけの脱出劇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、バインダーとクロックシフターが再び出会い、仲を深めながら、異界からの脱出を目指すことになります。

バインダーは大切な人であるクロックシフターを忘れてしまっているため、ふたりはほぼ初対面のような関係から始まることになるでしょう。

そのため、ふたりがちゃんと仲良くなれるように、ふたりの元の関係と、新しく築く関係について相談しておきましょう。

物語は、現実世界にいたバインダーが、ヌルの時計塔に迷い込み、クロックシフターと出会うところから始まります。

突如として知らない場所に迷い込み、クロックシフターという謎の存在と遭遇したバインダー。

ある日突然、ひとりぼっちの時計塔にバインダーという大切な人が来てくれたクロックシフター。

あなた方が最初に立ち向かう異界は、鉄花の異界。

有刺鉄線の蔦に、刃物の花卉の咲く、鉄色の庭園。

空から降るのは釘の雨。

襲いかかるは鉄の草花。

ふたりは力を合わせて、鉄花の世界からの生還を目指すことになります。

詳しいストーリー（GM向け）

このシナリオは前述の通り、再び出会ったバインダーとクロックシフターが、問答無用で異界に放り込まれ、脱出のために力を合わせていくシナリオとなっています。

今回迷い込む異界は、鉄製の花で作られた庭園。

ヌルの時計塔が内包する、3つの異界のひとつです。

よってこの異界は、クロックシフターの生前の記憶などから作られています。

鉄や花、庭園、釘、曇り空、そして銃など。

この異界に内包されている要素とクロックシフターの設定やフラグメントを絡めてみるのも面白いかもしれません。

もちろん、まったく絡めず、あなたのやってみたいクロックシフターを演じるのもいいでしょう。

また、シナリオ中盤に登場するストーリーフラグメント「魔術師の銃」の出処は不明です。

涙時計が異界の作製と共に創造したのか、まったく異界とは無関係なのか。

あるいは生前のクロックシフターが持っていたのか。

そのあたりについては、ご自由に扱ってください。

注意事項

このシナリオでは鉄の花などによる、身体への物理的な損傷を描くこととなります。

遊ぶ前に、そのような要素が大丈夫かどうかを十分に確認し合った上で楽しみてください。

CHAPTER 0 「鐘の音が鳴り響いた」 異界深度？

状況説明

バインダーは気がつく、見知らぬ場所にいました。

辺りに見えるのは、歯車の装飾が施された扉と、大きな時計盤。

どうしてこうなったのかと思い出そうとすれば、山羊のような異形となにか取引をしたような……そんな気がします。

どんな取引をしたのだとか、何故こんな場所にいるのかは思い出せません。

しかし、なにか大切なことを忘れてしまったような、そんな感覚だけが確かにありました。

そうしていると、バインダーは近くに誰かいることに気づきます。それは、既視感と、懐かしさを纏い。

けれど、絶対に初対面のはずの、知らない誰かでした。

手を繋ぐ

このCHAPTERから、バインダーは異界で過ごすことになります。時計塔の中では、クロックシフターと接触してもバインダーの知覚できるものが変わることはありません。

判定

このCHAPTERに判定はありません。

適度に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に進んでください。

ロールプレイ指針

バインダーとクロックシフターが出会い直すチャプターです。
ふたりの出会いをじっくり描くと良いでしょう。

なお、バインダーはこの時点でクロックシフターに関する記憶をすべて失っています。

大切な人がいたことや、涙時計との取引も忘れていたため、バインダーからしてみれば、いきなり異界とかいうよくわからない場所に迷い込んでいた、といった認識になるでしょう。

一方クロックシフターからすれば、永らくひとりでいたところに、大切な人であるバインダーが来てくれた、というシーンになります。

バインダーはクロックシフターのことをすべて忘れていますが、それでも大切な人であることは変わりません。

また、GMはクロックシフターを通じて、以下の説明を手短にし
てあげるのも良いかもしれません。

- ・ここは“ヌルの時計塔”という現実とは違う世界
- ・自分は“クロックシフター”というこの世界の唯一の住人
- ・バインダーが現実世界へ帰りたいのなら、3つの異界から生還しなくてはいけない

結末

ふと、時計の鐘の音が響きました。

鐘の音が空気を揺らす度、時計塔の景色が崩れていきます。

やがて鐘の音が止めば景色は完全に切り替わり、気がつくとうたりは、鉄の花畑の中にいました。

チャプター1 「鉄花の庭園」 異界深度5

状況説明

周囲を見渡せば、そこにあるのは鉄で作られた草花。

有刺鉄線の蔦に、刃物の花弁。

辺り一面に鉄が生い茂る、鈍色の庭園。

空は曇天で、見渡す限りのすべてが鉄色に濁った世界が、広がっていました。

GMはクロックシフターになりきって、手短に以下の説明をしてあげてください。

- ・ここは「異界」という、時計塔から繋がる危険な場所
- ・この場所では普通ではありえないような現象が発生する
- ・異界には出口が存在する
- ・出口を見つけ出し、時計塔に戻らない限り安全地帯はない

バインダーが説明を聞き終えた頃、突然、甲高い音が響きました。
音のしたほうを見れば、そこには地面に刺さった釘がありました。

そうして、バインダーとクロックシフターは気づきます。
空から、釘の雨が降り始めたことに。

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。

- ・ジョウロと歯車、そして数多の鉄くずで組み上げられた鈍色の鳥が、曇り空を泳ぐように飛んでいる
- ・釘の雨が、空を飛ぶ鉄くずの鳥から降り注いでいることがわかる

判定

「釘の雨の当たらない場所まで避難する」難易度：5

草花に水を与えるように、釘の雨が降り注ぐ。
その釘に当たってしまったら、無事では済まないだろう。
雨の当たらない場所まで、急いで逃げなければならない。

・ふたりとも成功した

ふたりは、怪我をすることもなく、釘の雨の範囲の外へと避難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

どうにか釘の雨から逃れることができました。
しかし失敗した方は、逃げる途中で空から降る釘に当たって、傷口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。
次に、そのフラグメントを「変異：錆びる → 傷口が錆に覆われる」に変異させてください。
その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

なんとか避難できたものの、ふたりの身体に釘が当たり、傷口が変異してしまいます。

ふたりはそれぞれ、フラグメントボックスからフラグメントを1個ずつ選び、「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：錆びる → 傷口が錆に覆われる」に変異させてください。
その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

バインダーとクロックシフターが初めて異界に迷い込むチャプターです。

時計塔とは違う、明確に攻撃的な異界に迷い込んでしまったこと。そして、この場所ではお互いが協力すべきだということ。

そのようなことに触れながら、ロールプレイをしてみるといいかもしれません。

結末

釘の雨から逃げ切ったふたり。
遠くからはまだ、釘の雨が降る甲高い雨音が響いています。
とはいえ、この場所では釘に襲われることはなさそうです。

ほっと一息ついて、ふたりは周囲を見渡すことでしょう。
そうしてあなた方は、いつの間にか鉄で作られた森の中に迷い込んでいたことに気づきました。

CHAPTER 2 「茨というには鈍色で」

異界深度6

状況説明

釘の雨を避け、鉄の木々が生き茂る森に迷い込んだふたり。

森の外からは釘の降る甲高い音が響いているため、今すぐ引き返すのは得策ではないでしょう。

しかし、立ち止まっても異界から逃れることはできません。かくしてふたりは、鉄の森を進んでいきます。

そうやって進んでいると、ふたりの足になにかが触れました。

足元を見れば、そこには有刺鉄線の輪がありました。

それに気づいた次の瞬間、ふたりは有刺鉄線の蔦に搦め捕られ、鉄の木に縛り付けられてしまいます。

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。

・有刺鉄線に小さな鉄の花がいくつも咲いている

判定

「有刺鉄線の蔦から抜け出す」 難易度：6

ふたりが有刺鉄線に搦め捕られると、蔦はそのままあなた方を締め上げてきます。

このままでは棘が食い込んで突き刺さる……どころではなく、有刺鉄線に絞め殺されてしまうでしょう。

・ふたりとも成功した

絞め殺される前に、ふたりは有刺鉄線を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

絡まった有刺鉄線を解くのに手間取ってしまいます。抜け出すことはできましたが、失敗した方は棘に刺さり怪我をしてしまいました。

そしてその傷口から、鉄の花が咲きます。

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：鉄の花 → 有刺鉄線が刺さった箇所に、鉄の花が咲く」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

有刺鉄線の蔦から抜け出すことはできましたが、ふたりとも棘に刺さってしまいます。

その傷口には、鉄の花が咲いていました。

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：鉄の花 → 有刺鉄線が刺さった箇所に、鉄の花が咲く」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

有刺鉄線に触れる痛みや、少しずつ締め上げられていく恐怖。

それらに耐えながら、藁から抜け出すシーンです。

互いを励まし合いながら有刺鉄線を振りほどいたり、持っていた道具などで苦境を脱したりなど、脱出を工夫してみると盛り上がるでしょう。

結末

有刺鉄線を解いたふたり。

しかし、まだ安心はできません。

有刺鉄線の藁はあなた方を再び捕まえようと迫ってきます。

今すぐに逃げなければ、今度こそやられてしまうかもしれません。

こうしてふたりは、捕まらないように有刺鉄線の藁から逃げ出しました。

また、ふたりは降り注ぐ釘の雨から逃れ、鉄の植物の生い茂る森へと迷い込んでしまいます。

錆びた鉄で作られた木の幹と枝に、カッターナイフのように鋭利な鉄色の葉。

鉄の木々には刺々しい有刺鉄線の藁が巻き付いていて、足元には針でできた草が生えています。

ふたりを取り囲むすべてが金属製で、そのどれもが鋭く、少しでも触れれば怪我をしてしまいそうです。

このような状況であるため、ふたりで注意しながら、あるいは気遣いながら森を進むとよいでしょう。

CHAPTER 3 「銃と鋸」

異界深度 7

状況説明

迫りくる有刺鉄線の藁から急いで逃げ出したふたり。

走ることも数分、ふたりはなんとか藁を振り切ることができました。

息を整えていると、地面に一丁の銃と、メモの書かれたポロポロの羊皮紙が落ちていることに気づきます。

銃は壊れかけで、そして弾丸が一発だけ装填されていました。

羊皮紙には、この銃についてのことが書かれていました。

ストーリーフラグメント「魔術師の銃」を獲得し、内容を共有したうえで、次の展開に進みます。

銃を拾って確認していると、鉄の森が震え始めます。

そして遠くから、電動ノコギリのエンジンの音が聞こえました。

唸るような音は次第に、ふたりの方へと近づいてきます。

手を繋ぐ

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

・花が咲くように、電動ノコギリの歯が咲いた無数の植物が見える。

判定

「迫りくる鉄の植物から逃げる」難易度：7

周囲から電動ノコギリの花を咲かせた鉄の植物が迫ってきます。

少なくとも、追いつかれたら無事では済まないでしょう。

先程拾った銃を使おうにも、一発しか撃てない銃ではこの場を切り抜けることは不可能です。

ふたりは追いつかれないう、森を駆け抜けなければなりません。

・ふたりとも成功した

ふたりは、鉄の植物たちに追いつかれることなく、森の外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

どうにか逃げ切ることができました。

しかし、失敗した方は逃げる途中で鉄の植物に切りつけられ、傷口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。

次に、そのフラグメントを「変異：鉄化 → 怪我をした部位が鉄になる」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

逃げる途中で鉄の植物に追いつかれ、切りつけられてしまいます。

お互いの協力で切り抜けることができたのですが、傷口が変異してしまいました。

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：鉄化 → 怪我をした部位が鉄になる」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

鉄の森からの攻撃から逃げ切る場面です。

植物に襲われると、怪我をした部位が鉄に変異します。

腕を怪我した場合、腕全体が鉄になり動かなくなってしまいます。

ふたりで助け合いながら、森を駆け抜ける様子などを描写すると良いでしょう。

魔術師の銃

古びた壊れかけの銃。

どうやら魔術的な細工がされているようだ。

この銃を使えば、異界の存在に抵抗できるかもしれない。

ただし、引き金を引くには対価が必要となる。

この銃は、人間のみが使用することができますが、銃を撃つには使用者以外の誰かが対価を差し出す必要があります。

この場合で言えば、クロックシフターを変異させることによって、引き金を引くことができます。

ただし、この銃は壊れかけのため、一発しか撃てません。

結末

ふたりは鉄の森を駆け抜け、その背後からは鉄の植物が蔦を伸ばし、ズタズタに切り裂こうと迫ってきます。

やがて、あなた方は必死に走って……鉄の森から逃げ出すことができました。

ファイナルチャプター「鉄の花にはなれないけど」

異界深度8

状況説明

鉄の森を抜けると、そこは鉄で作られた花畑。

その花弁は曇り空から漏れた陽光を受けて、鈍く輝いていました。

そして、花畑の先には、淡い光が漏れ出すひびわれ……異界の出口が、ありました。

ひびわれを抜ければ、この異界から生還することができる。

そう思ったふたりは、花畑を進みます。

瞬間、クロックシフターの足に、激痛が走りました。

見れば、クロックシフターの足が大きな釘に貫かれていました。

同時に、花畑中から金属のぶつかる音が鳴り始めます。

……釘の雨が、降り始めました。

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。

- ・ジョウロと歯車、そして数多の鉄くずで組み上げられた鈍色の鳥が、曇り空を泳ぐように飛んでいる
- ・釘の雨が、空を飛ぶ鉄くずの鳥から降り注いでいることがわかる

判定

「鉄くずの鳥を撃ち落とし、釘の雨を止める」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。

空からまた、釘が降る。

クロックシフターに触れば、曇り空に鉄くずの鳥が飛んでいることがわかるでしょう。

足を釘で貫かれたクロックシフターは逃げられず、そもそも釘から逃れることができる場所はどこにもありません。

バインダーとクロックシフター、その両方が生き残るには、銃を使うしかありません。

釘の雨を降らせる鉄くずの鳥を、その銃弾で撃ち貫くのです。

ただし魔術師の銃を使うには、クロックシフターが対価を払う必要があり、銃を使えるバインダーには、鉄くずの鳥は見えません。

この窮地を脱するには、クロックシフターとバインダーが、互いに力を合わせる必要があります。

クロックシフターが眼となり、バインダーが引き金を引く。

撃てるのは一発だけで、外せば命はない。

その状況下で、あなた方は立ち向かうことになります。

・ふたりとも成功した

クロックシフターの眼を借り、その身を対価として。

バインダーは、引き金を引く。

どちらかひとりだけの力では、生き残れない。

どちらかひとりが欠けていれば、叶わなかった。

「ふたり」だったから、異界に打ち勝つことができた。

ふたりの力で放たれた弾丸は釘の雨を切り裂き、鉄くずの鳥を撃ち貫きました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

まだ、狙いは定まりません。

釘の雨は降り続け、失敗した方は怪我をしまいます。

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」（『アンサング・デュエット』P. 114）の結果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。

・ふたりとも失敗した

あなた方を嘲笑うかのように、鉄くずの鳥が釘の雨を降らせます。

しかし、釘に貫かれても、まだ諦めるわけにはいきません。

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「変異表：外傷」（『アンサング・デュエット』P. 114）の結果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

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度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。

これが最後の判定となります。

この判定では、バインダーとクロックシフターが力を合わせて、釘の雨を降らせる鉄くずの鳥を撃ち落とすことになります。

最高にカッコよく、力を合わせて引き金を引きましょう！

銃の使用について

ふたりとも成功した場合、クロックシフターは銃の代償により、変異を受けてしまいます。

受ける変異の内容は「^{おも}想いの^{きず}痕 → 激痛と共に黒い模様のような傷が刻まれる。この傷を見る度に、あなたは大切な人を思い出す」となります。

なお、受けるのは変異だけであり、フラグメントは忘却しません。また、変異への抵抗により、この変異を治すこともできます。

結末

放たれた銃弾は鉄くずの鳥に大穴をあけ、そして、地面へと墜落させました。

鉄くずの鳥は、悲鳴に似た金属音を鳴らして、停止しました。

このままひびわれに飛び込めば、ふたりは生還できるでしょう。

「断章」の選択

このままアフタートークに進むか、より危険な「断章」へ進むか、あなたが決めることができます。

アフタートークに向かう場合は（P. 220）へ、「断章」に進むことを選択した場合には（P. 216）へ進んでください。

断章「ドロップ 1 / 3」

異界深度9

状況説明

鉄くずの鳥を撃ち落とし、ふたりは痛む身体を引きずって、ひびわれの方へと歩きだします。

そのとき、異界が音を立てて崩れ始めました。

どうやら、あの鉄くずの鳥が壊れたことで、異界がその物語を維持できなくなったようです。

曇天が割れ、地が砂鉄と化す。

鉄の木々は砕けて、異界中から金属の裂ける音が響きます。

そんな中、ふたりは遠くに、人の影を見ます。

“ソレ”は、全身が青黒い液体で塗りつぶされた、人のような何かでした。

青黒い人影を目視した瞬間、人影に鉄の花が咲きます。

咲いた鉄の花は無数の蔦を伸ばし、ふたりを捕まえようと迫ってきました。

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。

・鉄花の異界を侵食するように、無数の歯車と時計がゆっくりと空から降ってきている

判定

「崩れゆく異界の中で、鉄の蔦から逃れる」難易度：9

世界が崩れていく。

鉄の蔦がふたりを捕まえようと伸びてくる。

ここで蔦に搦め捕られれば、あなた方は異界の崩壊に巻き込まれ、消滅してしまうでしょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは、青黒い人影から伸びる鉄の植物を避けて、ひびわれまで辿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、鉄の蔦に巻き付かれてしまいました。

蔦は強く、決して離さないとでもいうかのように、あなたを搦め捕ります。

成功した方の助けでなんとか蔦から逃れることができましたが、振り払う直前に、失敗した方は声を聞きます。

「永遠に、一緒に……」

青黒い人影から鉄の蔦を伝って、そんな言葉が聞こえました。

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：永遠の時 → 叶うなら、隣にいる大切な人と、ずっといたい」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

ふたりは伸びてくる鉄の植物に捕らわれてしまいます。

どうにか協力して鳶から抜け出すことができましたが、ふたりは鳶から響く声を聞いてしまいます。

「永遠に、一緒に……」

そんな言葉が、あの青黒い人影から鉄の植物を伝って、聞こえてきました。

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：永遠の時 → 叶うなら、隣にいる大切な人と、ずっといたい」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

この「断章」では、ふたりは謎の青黒い人影に襲われます。

ここで鉄の植物に捕まってしまうと、ふたりは異界ごと消滅してしまいます。

そんな危機的状況を楽しむと良いでしょう。

なお青黒い人影の正体に関しては不明です。

それは、異界の見せた幻か。

あるいは、クロックシフターのifや、想い、記録、その断片か。その正体を確かめる術は、今はありません。

結末

ふたりは鉄の植物を振り切って、崩壊する異界を進む。一歩進む間に、景色は砕け、鈍色の世界は割れていく。

それでもふたりは、ひびわれまで辿り着くことができました。ひびわれからは温かい光が漏れ出し、その向こう側には、時計塔の世界が覗いています。

ひびわれに飛び込もうとしたとき、あなた方は声を聞きました。声のした方へ振り返れば、そこにはあの青黒い人影。鉄の花に群がられた、異質な何か。

ふたりは、その青黒い人影がほんの一瞬だけ……。……鉄の花が咲いた、クロックシフターに見えました。

けれど、それは一瞬のこと。まばたきをすれば、そこに在るのは青黒い人影。

どこか不穏なものを感じつつ、ふたりはひびわれに飛び込む。その背後からは、異界が崩れる音が響いて、つい先程まであなた方がいた世界は消滅します。

そして気がつくと、ふたりは時計塔の中にいました。

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、クロックシフター共に「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時計塔に帰ってくるすることができます。

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鉄の花に貪り食われ、鉄花の咲いた肉塊に成り果ててしまいます。

また、どちらか片方がロストした時点で、ヌルの時計塔からの脱出は不可能となります。

この後は、永遠に時計塔に囚われたまま、鉄花と成り果てたパートナーと暮らすことになるでしょう。

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

時計塔に帰ってきた後の場面を描きましょう。

異界から生還したふたりは、きっと出会った時よりも仲良くなっているはずです。

まだ、バインダーは現実世界に帰ることはできません。
けれど、ふたりは異界の1つから生還しました。
あと2つ、異界から生還すれば、バインダーは現実世界へ戻るこ
とが叶います。

とはいえ、今は時計塔に帰還できたことに祝福を。
どうか、これから始まる有限の日々を。

ふたりで、お過ごしください。

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。

断章の残滓

セッション中に「断章」へ進んでいた場合には、「ドロップ:鉄花」というストーリーフラグメントを1個取得することができます。

ドロップ:鉄花

決して枯れず、永遠に咲き続ける鉄の花。

あるいは、記憶の断片。

鉄色の花弁を眺めていると、バインダーの脳裏になにかの記憶が
浮かび上がってくる。

それは、あなたが大切な人と過ごした記憶の断片。
すべては思い出せないが、大切に想う誰かがいたことだけは確かに、思い出せた。

その記憶の内容はふたりで相談して決めるとよいでしょう。