



所要時間：1～2時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：不要（前シナリオから継続して使用）

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：孤独、迷子、暗闇、喧騒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、後編

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」専用シナリオの後編です。

このシナリオでは、前編で仲を深めたパートナーと2つ目の異界に迷い込むことになります。

けれどもどうか、迷子にお気をつけて。

あらすじ（プレイヤー向け）

このシナリオでは、前編で鉄花の異界から生還し、ヌルの時計塔で共に暮らすことになったバインダーとクロックシフターの物語を紡ぐことになります。

物語は、ふたりが同じ時を過ごしている状況から始まります。

少しずつ時計塔での生活に慣れてきたところで、ふたりは再び、異界に迷い込むことになってしまいます。

2つ目の異界は、賑やかなショッピングモールの異界。

大勢の人で溢れ、楽しそうな声の響き渡る、明るく穏やかな世界。

その光景は、バインダーが失った現実世界の平穏な日常のようで。異界を探索すれば、どこか現実を思い出し、懐かしい気持ちになるかもしれません。

しかし、ここは異界。

それも、本質は賑やかさとは正反対の、孤独と暗闇の異界。

そしてバインダーは異界に立ち向かう中で、ある決断を迫られることになります。

決断

このシナリオでは、途中でバインダーとクロックシフターが離れ離れになってしまいます。

バインダーがクロックシフターを助ける決断を下すならば、その決断には痛苦が伴うでしょう。

詳しいストーリー（GM向け）

今回迷い込む異界は、人で溢れた賑やかなショッピングモール。あるいは、迷子の異界。ヌルの時計塔が内包する、3つの異界のひとつです。

よってこの異界もまた、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。

迷子や闇、ショッピングモール、泣き声、子ども、そして独りになる恐怖など。

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。

迷子の異界。
それが、この異界の本質です。

賑やかで楽しい雰囲気にもまれたショッピングモールではありませんが、その実体は迷子となった子どもの怨嗟と恐怖で満ちています。

人の群れの隙間から、迷子はふたりを見つめています。

泣き声を漏らしながら、同じ迷子を作り出そうと、その真っ黒になった手を伸ばし続けます。

迷子は見つからず、迎えは来ず、ただ孤独に消滅する。

けれど、大切な人が迷子になってしまったとき、迎えに行くことができれば、異界は綻びを見せることでしょう。

CHAPTER 0 「2つ目の鐘が鳴る」 異界深度？

状況説明

バインダーが時計塔に迷い込み、そしてふたりで鉄花の異界から生還してから、ふたりは時計塔での日々を過ごしていました。周囲にあるのは、鍵がひとつ外れた扉と、4時を指す大時計。そして、共に過ごすことになった、パートナーの姿です。

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に進んでください。

ロールプレイ指針

このCHAPTERでは、時計塔での日常を描いた後に、異界に迷い込むことになります。
ふたりでお茶会をしたり、ボードゲームで遊んだり、一緒に本を読んだり、レコードを聞いたり、そうやって時間を過ごしているかもしれません。

結末

ふたりが時計塔で平和な時間を過ごしていると、ふと鐘の音が鳴りました。
以前と同じ、異界に巻き込まれる感覚と共に、時計塔の風景が崩れていきます。
気づくとそこは、多くの人で溢れたショッピングモールでした。

CHAPTER 1 「平穏なショッピングモール」

異界深度5

状況説明

鐘の音がやめば、そこはもう異界の中。

ふたりがあたりを見渡せば、大きなショッピングモールのような光景が目の前に広がっていました。

白を基調とした施設内では、たくさんの人たちが歩いていて、和気あいあいとした明るい雰囲気に包まれています。

もっとも、通路を歩く人たちに触れることはできず、そして道行く人々の声は、識別不可能なノイズに聞こえるのですが。

とはいえ、見た感じこの異界は普通のショッピングモールとほぼほぼ同じのようです。

ふたりはこれから、異界の出口を求めて、このショッピングモールを探索することになります。

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以下のように変わります。

- ・見える景色はなにも変わらない
- ・しかし、人々の声に紛れて、微かに子どもの泣き声が聞こえる

判定

「ショッピングモールを探索する」難易度：5

ふたりは異界の出口を探して、ショッピングモールを歩きます。そんなふたりを、ショッピングモールの異界は攻撃することなく迎え入れます。

・ふたりとも成功した

ふたりはショッピングモールを探索しました。

これといった物は見つかりませんでしたが、ふたりで充実した時間を過ごせたような気がします。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

ショッピングモールを探索していると、ふと失敗した方は望郷に似た感情を抱きます。

賑やかで、明るくて、色んな物に溢れている、平穏な世界。

まるで現実世界のようなソレに、失敗した方はどこか惹かれてしまいます。

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、そのフラグメントを「変異：望郷 → 現実世界が恋しくなる」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

異界を探索していると、ふたりは望郷に似た感情を抱きます。

もしも、ふたりで現実のショッピングモールを歩いたら。

もしも、ふたりで現実世界の色んなところへ行けたなら。

そんな現実への望郷が、ふたりの心に芽生えます。

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：望郷 → 現実世界が恋しくなる」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

迷い込んだふたりが、ショッピングモール内を探索する場面です。ふたりで服を見たり、フードコートでご飯を食べたりといった、平穏な時間を、ふたりで過ごすことも可能です。

なお、扱われている商品には触れることもできますが、ショッピングモール内の人々には、触れることも会話することもできません。一応、ふたりのことを認識してはいるようですが、だからといって意思疎通はできません。

触れようとするれば身体がすり抜け、声はノイズのように聞こえて、なにを言っているのかもわかりません。

結末

ショッピングモールで、平穏な時間が過ぎていく。出口は見つからず、ふたりはただ平和な施設内を歩く。そうして穏やかな時を過ごしていると、モール中にアナウンスが鳴り響いた。

「迷子のお知らせです」

チャプター2「迷子のショッピングモール」

異界深度6

状況説明

「迷子のお知らせです」

そのアナウンスと共に、異界の空気が一変しました。

周囲は変わらず賑やかで明るいのに、空気だけが酷く冷たい。なにか、得体のしれないモノが潜んで、自分たちを見つめているような、得も言われぬ緊張感。

ふと、人混みの中から、ちらりと黒い手が見えました。ふたりに向かって伸びる子どものような、無数の小さな手が。

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以下のように変わります。

- ・人々の声に紛れて、子どもの泣き声が聞こえる
- ・人々の隙間に、真っ黒な子どものような物体が潜んでいる
- ・黒い手は、この子どものような物体から伸びているようだ

判定

「黒い手から逃げる」難易度：6

黒い手は、人々の隙間からふたりへと伸びていく。この手に触れられてはいけないと、ふたりは理解できるでしょう。黒い手に触れられないように、ふたりは逃げなければなりません。

・ふたりとも成功した

ふたりは無数の黒い手に捕まることなく、人混みから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

逃げる途中で、失敗した方は黒い手に掴まれてしまいます。

黒い手はそのまま、失敗した方を人混みの中に引きずり込もうとしてきました。

このまま、黒い手によって人の群れに引きずり込まれたら。

自分の姿は人の群れに隠れて見えなくなり、声も喧騒にかき消されてしまう。

攫われたら最期、誰にも見つけてもらうことなんて……

そんな考えが浮かぶと同時に、失敗した方は成功した方の助けでどうにか黒い手を振り切ることができました。

しかし、失敗した方は言いようのない不安に襲われます。

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。

次に、そのフラグメントを「変異：迷子恐怖 → 誰にも見つけられないこと、ひとりになってしまうことが恐ろしい」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

ふたりは逃げる最中、黒い手に掴まれてしまいます。

黒い手はふたりを引き離し、別々の方向へ攫おうとしてきました。

このまま引き離されてしまえば、完全に分断されてしまう。

そうはなるかと、ふたりは必死に抵抗して黒い手を振りほどく。しかし、ふたりは言いようのない不安に襲われてしまいます。

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：迷子恐怖 → 誰にも見つけられないこと、ひとりになってしまうことが恐ろしい」に変異させてください。

ロールプレイ指針

ショッピングモールの異界は、ふたりを人混みの中に引きずり込もうと黒い手を伸ばしてきます。

その後どうなるのかはわかりませんが、少なくとも無事で済む保証がないことは、ふたりにも想像がつくでしょう。

また、人の群れの隙間には、黒いシルエットのように見える、泣き続ける子どもが潜んでいます。

得体の知れないモノが傍にいる恐怖を演出してみるのも楽しいかもしれません。

結末

黒い手は、執拗にふたりを追いかけてきます。

一度その手から逃れたとしても、異界は諦めません。

再び伸ばされる黒い手と、耳障りなほどに騒がしさを増す人々。

捕まらないようにと、ふたりはショッピングモールを駆けまわります。

CHAPTER 3 「阿鼻叫喚」

異界深度7

状況説明

黒い手から逃げ続け、ふたりはどうか落ち着ける場所に辿り着きました。

そこは人通りも少なく、今のところは黒い手の気配もありません。

一時の安寧を得たふたりは、息を整え、これからのことを考えようとするのかもしれませんが。

けれどその時間は、長く続くことはありませんでした。

唐突にショッピングモール内の明かりがすべて消えました。

世界は暗闇に包まれ、なにも見えません。

それと同時に、周囲から賑やかな声が、ふたりが互いにかける声さえかき消すほどの、騒音となって轟きます。

その暗闇の恐怖が、耳をつんざく喧騒が、ふたりの精神に多大な負荷をかけてきました。

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以下のように変わります。

- ・見える景色はなにも変わらない。ただ暗闇が広がっている
- ・人々の喧騒よりも更に大きい、子どもの泣き叫ぶ声が聞こえる

判定

「恐怖に耐える」難易度：7

暗闇の恐怖が心に入り込み、轟音が精神を揺らしてくる。

互いの姿も見えず、声さえともに聞こえない状況で、ふたりは恐怖に耐えることになります。

・ふたりとも成功した

互いの存在のおかげか、ふたりは恐怖に耐え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

闇と音が、心に恐怖を刷り込んでくる。

失敗した方は、強い恐怖感を植え付けられてしまいます。

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、そのフラグメントを「変異：暗闇恐怖 → 暗い場所、なにも見えないことが恐ろしい」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

見えず、聞こえず、信じられるパートナーを強く感じられない状況だったからか、ふたりは強い恐怖感を覚えてしまいます。

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。

CHAPTER 4 「ひとりか、ふたりか」

異界深度8

状況説明

クロックシフターが、黒い手に攫われました。
異界のどこにも、クロックシフターの姿は見当たりません。
バインダーは呆然としているのでしょうか？
それとも、見つけ出そうと駆け回っているのでしょうか？
いずれにせよ、バインダーは気づくことになります。
いつの間にか、目の前に異形の存在がいることに。

涙時計との会話

突如として現れた異形……クワイエットドロップ涙時計は、青い液体を流しながら、
抑揚のない声でバインダーに話しかけてきます。

「はじめまして。私は『涙時計』。キミを時計塔に送り込んだモノだ」
「此度は、キミにある提案をしに来た」

その言葉と共に、涙時計は腕の1本で右方向を指差します。
すると、指差した空間が砕け、ひびわれが発生しました。

「このひびわれに飛び込めば、キミは現実世界へ戻ることができる。
……ただし、クロックシフターはここに置いていくことになる」
「さて、キミはどうする？」

次に、そのフラグメントを「変異：暗闇恐怖 → 暗い場所、なにも見えないことが恐ろしい」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CHAPTERでは、なにも見えず、声が騒音でかき消されることになってしまいます。

触れ合って互いの存在を確かめることはできますが、その場合バインダーは、恐ろしい子どもの叫び声を聞くことになるでしょう。

大切になりつつあるパートナーを強く感じられない状況で、ふたりは恐怖に耐えることを強要されます。

結末

しばらくすると、喧騒は少しずつ止んでいきます。
まだ暗闇は晴れませんが、ふたりは耐えきれたのかもしれませんが。

しかし、そんな安息を打ち砕くかのように、異界は蠢きます。
クロックシフターの全身に、あの黒い手が群がり、バインダーの元から攫おうとしているようです。

異変を感じたバインダーが必死に抗ったとしても、闇と雑音にクロックシフターはかき消されます。

そして、クロックシフターを攫われて、大切な人を感じられなくなれば、世界に明かりが灯り、元どおりになります。

そこは変わらず、賑やかで、人の多いショッピングモール。

けれどバインダーがどこを見渡しても、クロックシフターはどこにもいませんでした。

選択

「涙時計の提案を受けるか」

ここでは、バインダーに2つの選択が与えられます。

ひとつは、ひびわれに飛び込み、現実世界へ帰還すること。

こちらを選んだ場合、バインダーは無事に現実世界に戻れます。

もっとも、異界に攫われたクロックシフターがどのような末路を遂げるかはわかりませんが。

もうひとつの選択は、涙時計の提案を断ること。

ここで現実世界に帰らず、攫われたクロックシフターを助け出すこと。

こちらを選んだ場合、バインダーはまた、異界の苦しみを味わうこととなりますが、クロックシフターを取り戻せるかもしれません。

手を繋ぐ

このチャプターでは、ふたりが接触することができないので、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

このチャプター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チャプターに進んでください。

ロールプレイ指針

ここで、バインダーは選択することになります。

すなわち、クロックシフターを助けるか、見捨てるかです。

涙時計のロールプレイはGMが担うこととなります。

ワールドセッティングに書かれた情報を基準に、少しの間、バインダーと交流してもよいでしょう。

もしバインダーから何かを問われて答えに困った際は、「今は話すつもりはない」などにごまかして大丈夫です。

このシーンの主題は、バインダーがどんな選択をするか、ということですから。

結末：現実世界へ帰る場合

こちらを選んだ場合、シナリオはここで終了となります。

あなたは無事に、異界から現実世界へ帰ることができました！

そしてあなたは、忘れたすべてを思い出すことができます！

よかったですね！

結末：現実世界に帰らない場合

バインダーが現実世界への帰還を見送り、クロックシフターを助けることを選んだ場合、涙時計が作り出したひびわれは消滅します。

そうしてひびわれが消滅すると同時に、アナウンスが流れます。

「〇〇（クロックシフターの名前）様が、お連れ様をお待ちです。

お心当たりのお客様は、迷子センターまでお越しくださいませ」

アナウンスが終わると、涙時計が左方向を指差します。

そこにはいつの間にか、真っ暗な通路がありました。

「迷子センターはあちらだ。好きにするといい」

それだけ言い残して、涙時計は一瞬で姿を消しました。

かくしてバインダーは、クロックシフターを助け出すために、暗闇の道に行くこととなります。

ファイナルチャプター「いずれ辿り着く暗闇に」

異界深度9

このチャプターは、クロックシフターの視点から始まります。その後、バインダーの視点に移ることになります。そして最後に、ふたりが合流した場面が描かれることになります。

状況説明：クロックシフター

クロックシフターは、気づくとひとり、何もない空間にいました。その空間には闇が広がっており、そして暗闇のどこかからは絶えず、子どもの声が紡がれていました。

「キミはひとりだ」「必ず捨てられる」「キミは忘れられた」

そんな言葉が投げかけられ、ひとりぼっちのクロックシフターは次第に、虚無感と孤独感に蝕まれていきます。

状況説明：バインダー

涙時計の示した通路を進んでいくと、バインダーはやがて、まったく先を見通せないほどの暗闇に満ちた空間に行き着きました。暗闇を探しても、普通なら誰かを見つけることは不可能でしょう。しかし、あなたがクロックシフターを大切に想うならば、やがてあなたは、見つけ出せるでしょう。暗闇の中に隠され、ひとり囚われた、大切な人を。

状況説明：ふたり

暗闇からクロックシフターを見つけ出したバインダー。ふたりが再会を果たせば、闇のどこからか、なにかが割れるような……ひびわれが発生した音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以下のように変わります。

- ・暗闇の中から響く子どもの声が聞こえる
- ・闇の中でも、互いの姿がはっきりと見える

判定

「暗闇を進む」難易度：9

※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。

ふたりを阻もうと、無数の黒い手が闇の中から伸びてきます。異界は、このままふたりを暗闇の中に閉じ込めようとしてきます。ふたりは異界に捕らえられる前に、出口を見つけなければなりません。

・ふたりとも成功した

暗闇を進み、ふたりは光の溢れるひびわれを見つけ出します。このままひびわれに飛び込めば、ふたりはこの異界から脱出す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

黒い手の妨害により、思うように進めません。その中で、失敗した方は強い恐怖を感じてしまいます。

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」（『アンサング・デュエット』P. 115）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

無数の黒い手が、闇に紛れてふたりを阻みます。

そして闇は、ふたりの心に恐怖を植え付けていきました。

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「変異表：恐怖」（『アンサング・デュエット』P. 115）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

このチャプターでは、離れ離れになったクロックシフターとバインダーが再会し、そして異界から脱出を果たす場面となっています。

ドラマチックに再会を果たし、そして異界から生還しましょう。

結末

暗闇を進み続けて、ふたりはひびわれを見つけます。

光の溢れるひびわれに飛び込めば、あなた方は時計塔へ帰ることができるでしょう。

「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. 244）へ、「断章」に進むことを選択した場合には（P. 241）へ進んでください。

断章「ドロップ 2 / 3」

異界深度10

状況説明

闇の中を進み、ふたりはひびわれの元へと辿り着く。

これで、暗闇から逃げられる。

そう思いひびわれへ飛び込もうとした……そのとき。

バインダーは、暗闇から手を掴まれました。

そちらを見れば、そこには暗闇の中でさえはっきりと見える、青黒い人影がありました。

“ソレ”は、すがるように青黒い手でバインダーを掴み、闇の中へ引きずり込もうとします。

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以下のように変わります。

- ・暗闇の中から響く子どもの声が聞こえる
- ・闇の中でも、互いの姿がはっきりと見える
- ・青黒い人影が無数の黒い手に捕らえられているのがわかる

判定

「青黒い人影を振りほどく」難易度：10

ふたりを追いかけて、黒い手もまた伸びてくる。

このまま青黒い人影に捕まっていれば、あなた方は今度こそ、暗闇に囚われてしまうでしょう。

・ふたりとも成功した

暗闇の中へ引きずり込もうとする、青黒い手。

ふたりは力を合わせて、その手を振りほど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、青黒い人影と目を合わせてしまいます。

その目は、痛烈な孤独感と、嫉妬、恐怖、絶望を湛え、あなた方を見つめていました。

力を合わせて青黒い人影の手を振りほどけたものの、その目を見てもしまったあなたにも、その感情が流れ込んできてしまいます。

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：孤独の時 → ひとりになりたくない、戻りたくない、怖い」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

振りほどこうとしたふたりは、青黒い人影の目を見てしまいます。

“ソレ”は、どこまでも寂しそうな目をして、妬むように、求めるように、バインダーの手を掴んでいました。

どうにか、力を合わせてその手を振り払えましたが、ふたりは青黒い人影の「孤独」を感じ取ってしまいます。

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：孤独の時 → ひとりになりたくない、戻りたくない、怖い」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、バインダーを引き留めようとする青黒い人影から逃れ、ひびわれに飛び込むことになります。

なお、青黒い人影は、明確にバインダーへの執着を見せます。それはまるで、クロックシフターに渡さないとも言うように。

けれど、忘れてはなりません。

あなたの大切な人は、この青黒いなかでは無いのです。

結末

青黒い人影の手を振り払い、ふたりはひびわれに飛び込む。

その瞬間、あなた方は青黒い人影が、別のモノに見えました。

ほんの一瞬だけ、ふたりには“ソレ”が、バインダーへと必死に手を伸ばすクロックシフターの姿に見えました。

しかし、それは幻。

そこにいるのは、青黒い液体で塗りつぶされた人のようなモノ。

ふたりは闇を抜けて、ひびわれに飛び込む。

暖かい光に包まれ、気づ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闇の世界に引きずり込まれ、永遠の孤独を味わうことになります。

また、パートナーがロストした場合、残された者は永遠にひとりで、ヌルの時計塔で生きていくことになります。

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

時計塔に帰ってきたロールプレイをしましょう。

ふたりで生還できたなら、まだまだふたりで過ごす時間は続いていきます。

……けれど、あとひとつで、ふたりの時間が終わる。

この度は、バインダーは現実世界へ帰ることを拒みました。

しかし、次に異界から生還して、時計塔の扉が開いた時は？

“キミはひとりだ”

“必ず捨てられる”

あの暗闇の中で囁かれたその言葉が嘘であるか。
その答えを確かめる時は、刻一刻と近づいていました。

……2つ目の異界からの生還、おめでとうございます。
どうか、これからの有限の日々を、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：孤独」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：孤独

真っ黒な闇を封じ込めた水晶玉。

あるいは、記憶の断片。

黒い水晶を眺めていると、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。