



UNSUNG DUET

ローズバイトホテルへ



## ひとりで遊べる物語 「ローズバイトホテルへ」

ここから始まるのは、ひとりで遊べる『アンサング・デュエット』のシナリオです。

『アンサング・デュエット』はふたりで遊ぶゲームですが、このシナリオはひとりだけで、事前に本書のすべてを読むことなく遊ぶことができます。

また、このシナリオは「読んだ人がプレイヤーとして体験し、その後、GMとしてほかの方と遊ぶ」ことを想定しています。

つまり、誰もが一度、プレイヤーとしてシナリオを体験できる、ということです！

それではさっそく、遊ぶのに必要な道具を準備しましょう。

### ・『アンサング・デュエット』1冊

このシナリオ内のいくつかの記述は、ルールブックを所持していることを前提に書かれています。

### ・6面ダイス・・・2個

1～6の数字が書いてあるサイコロのことです。

ダイスを転がせるアプリを使ってもOK。

### ・筆記用具やメモの取れる電子機器

メモ帳とかスマホでOKです。

## キャラクターを作ろう

『アンサング・デュエット』を遊ぶためには、あなたが演じるキャラクターを作成する必要があります。

今回はひとりで遊べるシナリオなので、あなたのパートナーとなるシフターのキャラクターは作成しておきました！

この設定をもとに、一緒に異界から脱出するバインダーを作成してくださいね。

なお、あなたがGMとして、このシナリオを誰かと遊ぶ場合は、シフターのデータを自由に入れ替えて大丈夫ですよ。

ただし、フラグメントボックスは確認し、「変異」はかならず入れるようにしましょう。

詳しくは、次のページを読んでください！

### シフターデータ

名前：妙音カルタ

性別：男

年齢：18歳

所属：津久美市立高校

簡単な設定：怖がりでありながら怖いものが大好き。

ホラーゲームの配信などを定期的に行い、そのリアクションの面白さから一定の人気がある。

最近は廃墟探索にもはまっているらしい。

### フラグメントボックス

怖がり → 変異：引き返したくない

人懐っこい性格

お気に入りのパーカー

甘党

おそろいのストラップ

肌身離さぬ猫グッズ

## ★すでに変異がある!?

カルタのフラグメントはすでに変異が生じています。

この変異は、彼が異界からの影響を、異界に入る前からすでに受けていることを表現しています。

異界に誘われるものは、知らないうちにその影響を受けてしまうこともあるのです。

今回の「変異：引き返したくない」は、「怖がりなのに引き返そうとしない」彼の行動原理の表現です。

元のフラグメントを「忘却」しているわけではないので、セッション中に判定に失敗することでこのフラグメントを「忘却」し、変異自体が上書きされることはありません。

その場合、変異はあくまで「上書き」であり、二段階の変異とはならないことに注意してくださいね（変異への抵抗1回分で、あるいは「異界化」1回で、フラグメントは元に戻ります）！

### バインダー

名前：自由に決めてOK！

性別：自由に決めてOK！

年齢：自由に決めてOK！

所属：津久美市立高校

### フラグメントボックス（自由に入れ替えてOKです!）

面倒見がよい

カメラをブレさせないバランス感覚

おそろいのストラップ

綺麗なものが好き

諦めない心

くせっ毛

## CHAPTER 0 異界深度4

### 状況説明

日に日に気温が高くなり、夏の訪れを感じる季節。

長くなった日もようやく暮れ、暑さもひと段落した夜に、あなたは親友の「妙音カルタ」と、郊外にある寂れたホテルの前に来ていた。

100年以上前に作られた、近代建築様式のローズバイトホテル。

何度か改築された後に廃業し、都市全体の再開発の波からも取り残され、周囲一帯が荒廃しきっている。

夜になれば、一帯を照らす明かりもなくとっぴりと暗くなるその廃墟ホテルは、誰からも忘れられた存在になっていた。

ところが最近、新月の夜にこのホテルに入ると「ホテルが営業していた時代に行ける」という体験談がネットに投稿されはじめた。

創業時の賑わいを思わせるエントランス。

この世の物とは思えないほどに美しい空中庭園。

当時の最先端の建築技術を詰め込んだ荘厳なVIPラウンジ——体験談は一样にそのことを語るも、写真や映像は出回っていない。

カルタはそのうわさを聞きつけると、自身が高校で所属する廃墟探索同好会とあなたを巻き込み、真偽を確かめることにしたのだ。

「始めるか。あとで編集はするけど、いい感じに撮ってくれよ？

……はいっ！ 今日、今ネットで話題沸騰の廃墟スポット、『ローズバイトホテル』にやってきましたー！」

カルタはあなたが向けるカメラに向けて、とびっきりの笑顔を作った。

「同行してくれてるのは、いつもホラゲー配信に付き合ってくれてる親友です。俺の面倒を見てくれてる奴とも言います！」

陽気な声が、星明かりと、ほかの同好会メンバーの配信用のカメラしか光源のない不気味な夜に響いていく。

「おい、今なんか物音しなかったか!? 風に木が揺れただけ？」

怖がりの怖いもの好き、という性格そのままに、周囲を落ち着かなさげに見渡すカルタの姿を、あなたはカメラで映し続けた。

## ロールプレイ指針

カルタとホテルに入る前までの様子などをロールプレイします。カメラ越しにつっこみを入れたり、用意していたプロップを手渡したり、これまでどのように動画制作をしてきたかを考えてみると、よりふたりの関係性が浮かぶかもしれません。

あなたならではの反応を考え、物語を想像したら、そのまま結末へ進みましょう。

## 結末

「それじゃ、さっそくホテルに入っていきまーす！」と元気のよい声で告げると、カルタはほかの廃墟探索同好会の面々へと合図し、ホテルへ向かう。

あなた方は立ち入り禁止のテープが巻かれた大きな扉を開き——その瞬間、強い光が視界に飛び込んできた。

## チャプター1 異界深度5

### 状況説明

まばゆいシャンデリアに照らされた、吹き抜けのエントランスホール。

大理石の床の上では、クラシカルなドレスやスーツに身を包み、帽子をかぶった人々が行き交っていた。

親子連れがチェックインに列を連ね、そのほかの者は、ホールに設置されたあちこちのソファで、ワイングラスや紅茶のカップを手には飲談している。

あまりの賑わいに、人々の声は判別できないほどだ。

廃墟の中ではありえない、まるでタイムスリップしたような光景が、目の前に広がっていた。

「すごいぞ！ おい親友、これちゃんと撮れてるか？」

カルタが余裕をなくした表情であなたに振り返る。

そこで、あなたたちはもうひとつ不思議なことに気づいた。

廃墟探索同好会のメンバーの姿がないのだ。

入口には、扉の代わりにいびつなひびわれが広がり、そこから強い光が漏れていた。

「なぁ親友、もしかして俺たち、本当に噂通りのところ——異界に入れたんじゃないか？ お前の撮ってる映像を持って帰れば、めっちゃ話題になるって！」

## ★手を繋ぐ

このシナリオでは、カメラでカルタを映している（映そうとしている）限り、「体の一部が触れ合っている」扱いとなります。

もちろん、あなたが望むなら、怖がりなカルタに自分の服の裾を掴ませたり、手を繋いだりしても大丈夫です。

なお、「手を繋ぐ」状態でなくなった場合、あなたにはホテルがただの廃墟として映り、起きているあらゆる出来事も見えず、喧騒なども聞こえてきません。

## 判定

「よし、エレベーターを探そうぜ！ 大丈夫、下調べはちゃんとしてきたからな」

カルタは根拠のない自信をもって、奥へ歩みを進めていきます。

それでは、6面ダイスを2個用意しましょう。

この判定の難易度は5なので、5以上の値が出るように頑張ってみてください。

ころころ。

カルタ（シフター）のダイスの出目は「7」で、成功です！

あなたの結果次第で、次の判定結果を参照し、当てはまる内容を読んでください！

### ・ふたりとも成功した

あなた方は、賑わうエントランスホールを抜け、エレベーターを見つけることができました。

カルタはどうよ？ と、あなたが向けるレンズに決め顔をします。

### ・シフターのみ成功した

エレベーターを見つけることができました。

しかし、映像に残すことを意識しすぎていたからでしょうか。

ふたりは道中で何度か行き交う客とぶつかってしまい、その拍子に彼らの帽子の下を覗き見てしまいます。

彼らの眼球は、真っ黒に染まっていました。

漆黒の、表情の灯らないそれと「目があった」と感じた瞬間、あなたの片目に変異が生じます。

バインダーのフラグメントボックスの中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：昏い視界 → 片方の眼が黒く染まる」に変異させてください。

### ・ふたりとも失敗した（プレイヤーふたりで遊ぶ場合のみ）

道を見つけられず、迷っていると従業員に肩を叩かれます。

その眼球は、真っ黒に染まっていました。

漆黒の、表情の灯らないそれと「目があった」と感じた瞬間、あなたの片目に変異が生じます。

ふたりのフラグメントボックスの中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：昏い視界 → 片方の眼が黒く染まる」に変異させてください。



## ロールプレイ指針

廃墟探索のために、あなた方はどんな準備をしてきたでしょうか。

ローズバイトホテルの見取り図をコピーしてきたり、スマホに画像を入れていたり、あるいは、ネットの書き込みだけを参考にしていてもかまいません。

セリフや行動を想像して、物語を紡いだら結末へ進みましょう。

## ★変異した際の描写例

「ど、どうしたんだそれ!? 片目がとんでもないことになってるぞ! 見えてるならいいけど……いやよくないけどさ!」

「ごめんよ、マジでいきなりこんなことになるなんて。その目も映像に残しておけよ! きっと帰ったら元に戻るからさ」

## 結末

「こうも人が多いと、ここまで来るのも一苦労だな」

カルタは一仕事終えたように、かいてもいない汗を額から拭う仕事をしながら一息つく。

やがて、2台あるエレベーターのうち1つが開いた。

表情の見えない乗客が会釈しながら横を通り過ぎるのを見送ってから、ふたりはエレベーターに乗り込み、屋上のボタンを押した。

「こういうのは、上から順に行くのがいいよな。まずは、『この世の物とは思えないほどに美しい空中庭園』に行ってみよう!」

古ぼけたエレベーターは、ごうん、ごうんと、と音を立てながら扉を閉じると、ゆっくりと上昇していった。

## CHAPTER 2 異界深度6

### 状況説明

ローズバイトホテルの屋上に広がる空中庭園。

ガラスのドームで覆われた庭園のはるか高みには、美しい星が瞬き、蒼い下弦の月が浮かんでいる。

そして、庭園には、ホテルの名前にちなんでいるのか、様々な品種のバラが咲き誇っていた。

その濃密な香りが、入り口からも感じられるほどに。

「これはすごいな……!!」

カルタは星明りで白く染まった庭園を歩きだす。

「夜の庭園ってこんなにきれいなんだな。この花のどれも、手入れされたみたいにきれいに咲いてるし。あっ、見ろよ親友。このバラ、お前に似合うんじゃないか?」

すっかり動画撮影の本来の目的を忘れてはしゃぐカルタと庭園の中心部近くまで来ると、あなた方は、視界がさらに明るくなっていることに気づいた。

いつのまにか、夜空に巨大なオーロラが現れていたのだ。

あなた方が言葉もなく見上げる中、オーロラは階段のような形になってゆっくりと夜空から降りてきて、そして、空中庭園の中心部へたどり着く。

あなた方の心の中に、確信めいた考えが浮かぶ。

あれこそが自分たちの求めていた幸せへと続く道であり、あの階段を上らなければ、という、衝動に似た思考だ。

「い、行ってみないか？ あんなすごいもの、書き込みにもなかったし、それに——あのオーロラの階段を辿れば、俺たち、」

カルタは言葉も満足に紡げないまま、魅入られたようにオーロラの階段へと向かう。

あなたがカメラのファインダーから目を離せば、そのオーロラの階段は視認できなくなる——それは異界がカルタを、シフターを取り込もうとする手管であることは間違いない。

カルタを止めなくてはいいけないが、そのためにはまず自分の中の考えを沈めなければいいけないだろう。

## 判定

ここでは、オーロラの階段を上りたい、という誘惑を退けられるか、という判定を行います。

難易度は6なので、6以上の値を目指しましょう。

それではカルタの分、シフターの判定を行いますね。

——カルタのダイスは「5」の出目でした。

このままでは6まで1点足りず、カルタは失敗してしまいます！彼を助けてあげたければ、【フラグメント効果】を使ってあげましょう。

また、判定の結果カルタのフラグメントが変異する場合、どれを忘却・変異させるかは、あなたが選んでくださいね。

## ・ふたりとも成功した

オーロラの階段を登りたいという強烈な衝動を何とか振り払い、庭園を抜け出すことができました。

## ・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、惚けたような表情のまま、オーロラの階段に一步を踏み出してしまいます。

すぐにもう一方によって引き戻されますが、その心の中には先ほどまで抱いたことのない感情が満ちていました。

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。

その後、そのフラグメントを「変異：喪失感 → 大きく、偉大な何かから切り離された深い悲しみ」に変異させてください。

## ・ふたりとも失敗した

あなた方は、オーロラの階段を一步、二歩と足を進め——

とたんに強烈な喪失感に襲われ、身体から力が抜け、階段から転げ落ちてしまいました。

その衝撃で正気を取り戻し、階段から離れることができますが、体から何かがうしなわれていく感覚を植え付けられてしまいます。

ふたりの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。

その後、そのフラグメントを「変異：粒子化 → 身体が少しずつ、光の粒子となって消えていく」に変異させてください。

## ロールプレイ指針

一瞬でもオーロラの階段に触れてしまったら、心と体が強い幸福感で満たされてしまいます。

その感覚をうしなってしまうと、深い悲しみの感情が湧き、たとえ衝動に抵抗できたとしても、強い未練が残るでしょう。

ふたりがどのようにしてその感覚に耐えるのか、行動や台詞などを想像してみましょう。

### ★変異した際の描写例

#### ・あなただけ失敗した

「だ、大丈夫か？ どこか体に変なところはないか？ いや、お前涙が止まらないからさ。もしかして無理に助けたから体が痛むのか？」

#### ・カルタだけ失敗した

「……どうして、俺を連れ戻したんだ？ あのとき、今まで人生でずっと足りないなって思ってたものが満たされた感じがあったんだ！ あの瞬間だけ、」

「いやごめん！ 異界のせいだってわかってる。でも涙が止まらないんだよ……あの瞬間、すごい幸せな気持ちでいっぱいだったんだ。この気持ちマジで怖！」

#### ・ふたりとも失敗した

「ああ、体が光になっていく。あの素晴らしい世界に少しずつ還っていきけるんだ……よかったな、親友。俺たちは……」

「って、違うよやばいよ!! これどうなってるんだ？

記憶とか消えてるのか？ 体重とか減ってる？ 俺たちどうなっちゃうの？」

・どちらかが失敗した場合の共通描写

「……なあ、こんなバラ、さっきまであったか？

なんだか、どんどん花開いていくみたいに——お、おい、このバラの学術名、(失敗した方の) 名前にそっくりなんだけど！」

## 結末

なんとかエレベーターの前まで戻ってきたふたり。

カルタは肩で大きく息をつき、何度か深呼吸すると、ぱぁんと自身の頬をたたいた。

「……よし。じゃあ、『当時の最先端の建築技術を詰め込んだ、荘厳なVIPラウンジ』に行こうか！」

「ここからは下り。ネットの書き込みでも、めばしいところは、あとそこだけなんだろう？ なんとかなるって」

から元気なのか、本当に切り替えられたのか。

明るく笑いながらカルタがエレベーターのスイッチを押すと、ごうん、ごうんと音を立てて昇降機が上がってくる音が、オーロラの光が包む庭園に響いた。



### CHAPTER 3 異界深度7

#### 状況説明

ごうん、ごうん、とエレベーターの扉が開くと、赤いじゅうたんが奥へと続く回廊が目の前に現れた。

物音のしない、終わりの見えない廊下の壁には等間隔に据えられたろうそくを模したガス灯が点々、点々、と光を放っている。

「絨毯、やわらかっ！ VIPって感じるわ」

少し気圧されたような表情で歩みを進めていたカルタは、あなたへと振り返る。

そして、カメラを見て、実況するという目的を取り戻したようだ。

「——ってことで、ここが『最先端の建築技術を詰め込んだ、荘厳なVIPラウンジ』で一す。エントランスとか空中庭園と違って、あまり特別感ないかもしれないよな。たとえば、ここ」

そう言って、カルタは壁の装飾に手を触れる。

「映画とか、遊園地のアトラクションとかで見たことある感じするじゃん？ って、この当時のを再現してるから当たり前か。なぁ親友、どこかの部屋に入れるか調べてみようか——」

びしり。

カルタの言葉を遮るように、細く、鋭い音が響いた。

彼が手をかけた壁を中心に、蜘蛛の巣のようなひびが広がっていったのだ。

あわてて手を放すカルタ。

その拍子に、彼が持っていたフラッシュライトが地面に落ち、さらに奥へと転がっていく。

壁のひびはなおも広がり、やがて轟音となって、フロア全体を変貌させていった。

回廊の奥から順番にガス灯が消え、そして、消えたところが廃墟のように朽ち果てていくのだ。

まるで、廃墟へと時間を進めているかのように。

やがてその影響は近くまで迫り——落ちていたフラッシュライトが、一瞬にして錆びだらけなり、砕け散り、風化していくのがあなた方の視界に映った。

——まずい!!

#### 判定

フロアの崩壊に巻き込まれないように、エレベーターまで駆け戻らなければいけません。

ここでは、この現象から逃れ、エレベーターに駆け込めるかどうかの判定を行います。難易度は7です。

カルタのダイスの出目は——「10」!

カルタは成功しました。あなたはどうか？

#### ・ふたりとも成功した

あなた方は朽ちていく回廊を駆け戻り、間一髪でエレベーターへ飛び乗ることができました。

### ・シフターだけ成功した

カルタは逃げ足早く先行します。

しかし、あなたは、無意識にこれまで彼を撮影することを徹底していたからか、走り出しが遅れてしまいました。

エレベーターまでたどり着いたころには、あなたの身体には変異が生じています。

あなた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、そのフラグメントを「変異：加齢 → 10歳ほど年を重ねたような姿になる」に変異させてください。

### ・ふたりとも失敗した（プレイヤーふたりで遊ぶ場合のみ）

2人は逃げ遅れ、朽ちていく廊下の変異を受けてしまいました。体は軋み、視界は乱れ……それでもなんとかエレベーターまでたどり着くことができます。

ふたり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、そのフラグメントを「変異：加齢 → 10歳ほど年を重ねたような姿になる」に変異させてください。

### ロールプレイ指針

VIPラウンジは音を立てて朽ちていきます。

明かりは消え、壁はひびわれ、扉や床は砕けていくでしょう。

ふたりならどのように逃げるか、どのように助け合うかを考えてロールプレイしてみてください。

エレベーターにたどり着いたら、結末へ進みます。

巻き込まれてしまった場合、体中の細胞や骨がバキバキと音を立てるような感覚に包まれるでしょう。

また、身に着けているものが突然経年劣化したり、構えているカメラの時間表示などがありえない日時を示したりするかもしれません（故障はしません）。

以下の描写例は、結末の間に挟むとちょうどよいかもしれません。

### ★変異した際の描写例

「親友？ ——お前、親友だよな？ いや、姿が全然違う感じになったからさ……悪い、俺のせいでお前がそんな姿に」

「でも親友、成長したらそんな感じになるのか。ほ一、なるほど……写真撮ってもいいか？ って見とれてる場合じゃないよな」

### 結末

「早く、早く閉まれよ！」

カルタは開閉ボタンを連打する。

目の前まで回廊の崩壊が迫り——ごうん、ごうん、と音をたてながら、エレベーターの扉が閉じていった。

どうやら、謎の現象は内部まで影響を及ぼさないようだった。

「あ、あぶなかったあ……！」

壁に背をもたれさせたまま、カルタが座り込んだ。

「この異界は、とんでもないな。親友、帰ろうぜ……もうバズるだけのネタは十分にとれたよ」

助け起こしてくれ、と手を差し出すカルタの手をあなたが取ろうとすると、エレベーターがガン、と強く叩かれたように揺れた。

エントランスホールに到着したにしては、乱暴な衝撃だ。  
それに、下降する感覚はまだ続いているのだ。

「——な、なんだ？ 何が起きたんだ!？」

カルタのがうろたえたような叫びが、ふたりがさらなる異界の深みに踏み込んでしまったことを感じさせた。

## ファイナルチャプター 異界深度8

### 状況説明

エレベーターは急速に下降を続け、あなた方は強烈な浮遊感に振り回されながら、必死に互いにしがみつくと共にそれに耐えていた。

「親友、エレベーターの操作パネルがおかしくなっちゃった！ な、何が起ってるんだよ!？」

カルタがボタンをでたらめに操作すると、エレベーターは急停止する。

しかし、ガンガン、と、エレベーターの上下から何かが殴打する音が響き始め、その合間から、低いうなり声が漏れ聞こえてきた。

あなた方は顔を見合わせた——どうやら、異界はふたりを簡単に帰す気はないらしい。

ひびわれはエントランスホールにある。

なんとかしてこの状況から逃れ、そこに向かわなくては。

### 判定

エレベーターをたたく何かが姿を現す前に、パネルを正しく操作し、エントランスホールに降りなくてははいけません。

判定の難易度は8。

はじめにカルタの、シフターの判定を……値は「6」でした。

成功まで2点足りません！

それでは、判定をお願いします。



### ・ふたりとも成功した

あなた方はエレベーターのパネルの操作方法を読み解き、エレベーターを正しく移動させました。

### ・片方だけ成功した

パネルの操作方法を読み解くのに時間がかかってしまいます。

なんとかエレベーターを動かすことができますが、天井を突き破って侵入してきた黒い腕に身体を掴まれてしまいました。

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「変異表：恐怖」の結果に変異させてください。

その後、判定に成功した方のフラグメントを1個選び、「変異表：恐怖」の結果に変異させてください。

### ・ふたりとも失敗した

エレベーターが急停止します。

あなた方が扉をこじ開けて外に出ようとする、薄暗い回廊の向こうから真っ黒に染まった目をした滞在客たちが一様にあなた方を見つめています。

慌ててエレベーターの扉を閉じますが、無数の暗黒の瞳に捉えられた記憶から、恐怖が抜けません。

ふたりの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」の結果に変異させてください。

## ロールプレイ指針

エレベーターを襲う「何か」への恐怖の葛藤と、その気持ちを抑え込みながら、パネル操作を行う場面となります。

動揺するカルタを励ましながらなんとか脱出のための操作に努めるといいでしょう。

## 結末

エレベーターはエントランスホールへ到着した。

あなた方が飛び出すのとほぼ同時に、エレベーターが破壊され、そして濃密なバラの香りが一帯を包み込む。

宿泊客たちがさざなみのような悲鳴を上げる中、あなた方は一目散に外へと続く扉を開き、ひびわれへと飛び込んだ。

一瞬だけ、光の壁を突き抜けたような感覚があり――

### Column

## 異界の、さらに奥深くへ

ひびわれに飛び込めば、そこは現実世界。

それが、本来の異界のルールです。

ですが――この異界の物語の継続をプレイヤーであるあなたが望むのであれば、その限りではありません。

ローズバイトホテルの深層へ行きたくありませんか？

より、劇的な状況でのふたりを見たくありませんか？

そうであれば、このまま次のページへと進んでください。

ファイナルチャプターのその先――過酷な「断章」が、ふたりを歓迎します。

ここで物語の終わりを望むのなら、P.30のアフタートークへと進んでください。

それはふたりが異界からの脱出を望んだ結果の展開です。

楽な道を選んだと、後ろめたく思う必要はありません。

## 断章 異界深度9

### 状況説明

かつん、と、靴音が、こだまする。

あなたがカメラに備え付けられたライト機能を使って周囲を照らすと、そこはどうか、大きな地下室であることがわかる。

近代建築様式の椅子や祭壇が設置された、教会であろうか。

祭壇の周囲には水の流れる音がし、そして、無数に咲いたバラから濃密な香りが漂ってきていた。

「ど、どういうことだよ。俺たち、ひびわれに飛び込んだよな……異界のひびわれは、元の世界に繋がってるはずだよな？」

カルタのとまどいの声がこだまする。

その残響の中で、ふたりは、なにかが這いずるような音と息遣いを聞き取った。

「……っ!! な、なんで、まだ異界の中なんだ? 書き込みじゃこんなところなかったじゃないか……つまり、ここに来たやつは誰も帰ってきてないってことなのかよ!？」

恐怖よりも怒りが勝っているのか。

カルタは後ずさりながらも、音のする方へと声を張り上げ続ける。

ふたりの視界の先、あなたのカメラが放つ明かりによって照らされた祭壇には女神像が鎮座し、その近くにはか細いひびわれのような光が漏れていた。

女神像が構えた槍の穂先にもまた、うっすらと膜のような光がかかっているのが、カメラ越しでのぞいた時にのみ、あなたにも認識できた。

あの槍を使って、ひびわれをこじあけて飛び込むことができれば、今度こそ異界からの脱出がかなうかもしれない。

そのためには、この暗闇の中を這いずる何かから、まずは逃れなければいけないが――

「親友、カメラは回し続けろよ。絶対に帰って、この映像を世界に発信してやるからな!」

あなたとカルタは決意を固め、祭壇へと向かうことにした。

### 判定

暗闇の中の怪物を避け、ひびわれへと飛び込みましょう。

ここでは、特殊な判定を行います。

バインダーとシフターは、それぞれ指定された難易度（今回の難易度は「9」です）で2回ずつダイスを振り、判定に成功した数の合計によって、その後の展開が分岐します。

また、判定ひとつひとつにつき、フラグメント効果を使用できます（つまり、バインダー2回、シフター2回、合計4回の判定すべてに使用できる、ということです）。

カルタのダイスは――「4」と「9」。

1回だけ成功です。あなたはどうか？

それでは、最後の判定をお願いします。

## ★結末について

このチャプターでは、あなたの判定結果と、使用したフラグメント効果次第で、違う結末が用意されています。

そして、結末によって、独立したアフタートークへと分岐します。

### ・判定に4回成功した

カメラが照らす明かりだけを頼りに、あなた方は暗闇の中をうまく駆け回り、ひびわれへとたどり着きます。

女神像の槍を引き抜き、ひびわれへと突き立てると、光が広がっていきました。

### ・2～3回成功した

暗闇の中、怪物に足を掴まれ、カルタは引きずり倒されてしまいます。

カメラの照らす光に映し出された異形の姿に、カルタは悲鳴を上げてもがきます。

あなたの助力を受けて、なんとか脱出することができますが、ふたりが怪物に触れられた部位がひどく疼きます。

それでもなんとか女神像へとどり着くと、槍をひびわれに突き立てることに成功しました。

ふたりのフラグメントボックスからフラグメントを2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それぞれ「変異：スティグマ → 掴まれた部位から、漆黒のバラが咲く」に変異させてください。

ふたりとも、同じ2つの変異が発生します。

### ・1回だけ成功した

女神像へとたどり着く前に、あなた方は怪物によって捕まってしまいます。

カルタは必死になって、近くの燭台を使って怪物を殴打しつづけ、あなたを解放します。

その隙にあなたは女神像に飛びつき、槍でひびわれをこじ開けることに成功しますが、そのころには、ふたりの身体には漆黒の花が咲き誇っていました。

カルタのすべてのフラグメントの「忘却」にチェックを入れてください。

次に、あなたのフラグメントボックスにある「忘却」にチェックの入っていないフラグメントを1個選び、それ以外のすべてのフラグメントの「忘却」にチェックを入れてください。

最後に、それらのフラグメントを「変異：スティグマ → 掴まれた部位から、漆黒のバラが咲く」に変異させてください。

### ・すべて失敗した（ふたりで遊ぶ場合のみ）

あなた方が祭壇へとどり着く前に、怪異がカルタを捕らえます。彼の悲鳴に足を止めたあなたもまた、怪異に襲われ、引き倒されてしまいました。

カメラがあなたの手から転がり、明かりが消失します。何も見えない中で、ただ痛みと、喪失感だけが――

ふたりのすべてのフラグメントの「忘却」にチェックを入れてください。

その後、それらのフラグメントを「変異：スティグマ → 掴まれた部位から、漆黒のバラが咲く」に変異させてください。



## ロールプレイ指針

暗闇の中の怪異の正体は、この異界の深層で変異しきったかつての犠牲者です。

闇になお赤黒く輝くバラを全身に生やした怪物たちは、痛みと喪失感に突き動かされ、あなた方へと迫ります。

殴ったり、女神の槍で刺したりすれば、一時的には離れますが、異界と不可分の存在になってしまった怪異をしとめることは不可能です。

互いに助け合いながら、脱出までのシーンを描きましょう。

なお、ふたりで遊んでいて、1度も成功しなかった場合は、ふたりとも帰還できないという終わり方になります。

## 結末：判定にすべて成功した、あるいは、2～3回成功した場合

ひびわれに飛び込んだあなた方は、ざらりとした奇妙な感覚を覚え——そして、気が付けば、ローズバイトホテルの前に立っていた。

空は白みかけ、そして、周囲に人の姿はない。

「戻って、きた？」

「外だよ、親友！ 俺たち、異界から戻ってこれたんだ！」

あなたの手を掴み、そして、まだカメラが回っていることにも気づかず、カルタは涙を流しながらあなたをハグします。

「ありがとうな、あきらめないでいてくれて！」

## 結末：判定に1回だけ成功した場合

お互いの身体は、掴まれたところからゆっくりと黒く染まり、その部分から漆黒のバラが発現していく。

「大丈夫だよ、親友！ ここから出ればなんとかなる！」

カルタは震える声で、あなたの手を取った。

「俺は親友と一緒に有名になるんだ。これからも、いろんなゲームを配信して、やばいところを巡ってさ」

「そして、大人になったら、あのときの俺たちバカだったよなあって、動画を肴に酒とか飲みながら笑いあうんだよ。だから、こんなことで……こんな、ところで……」

幾重にも彼の身体にバラが花開き、相反するように、カルタの声から力がうしなわれていく。

あなたはカルタの手を掴み、ひびわれへと向かっていった。

光が体を包み、あなたがざらりとした奇妙な感覚を覚える中、「ありがとう」という声がかして——そして、気が付けば、あなたはローズバイトホテルの扉の前に立っていた。

空は白みかけ、そして、周囲には誰もいない。

あなたが映していたはずの、カルタですら。

異界からの帰還に、あなたは成功したのだ。

あなたひとりで。

## アフタートーク①：ふたりで戻ってこられた場合

あなた方は廃墟探索同好会の面々が戻ってくるのを待つ。

しかし、ローズバイトホテルの扉が再び開くことはなく、そして、スマホから連絡を取ろうとしても繋がる様子はない。

「帰ってきたのは、俺たちだけなのか。親友がいてくれたから、俺、戻ってくることができたんだろうな」

「……ど、どうしようか、親友——俺たち、本当にこの映像を公開してもいいのかな？」

### 変異への抵抗

現実に戻ってきたことで、ふたりに生じた変異は少しずつ、揺り戻しのようになり、ある程度は元どおりになっていきます。

6面ダイスを1個転がし、その値と同じ数だけ、ふたりの変異の中から選んで消去しましょう。

次に、同じ数だけフラグメントの「忘却」チェックを消してください。

このとき、ダイスを2回振らないことに注意しましょう——たとえば2を振っていたなら、変異を合計で2個元どおりにし、さらに「忘却」のチェックを2個消すことができる、ということです。

## ロールプレイ指針

あなた方が映像をアップロードしようとするなら、あるいは、その場を離れようとする、どこからともなく現れた黒いスーツを着た集団に囲まれてしまいます。

その中のひとり、白鷹と名乗った男はあなた方に「よく、この異界から帰ってきてくれました」とねぎらいの言葉をかけた後に、「ですが、その映像を公開させるわけにはいきません」と告げます。

映像が公開されてしまうと、多くの人がローズバイトホテルの真の姿を知ることとなり、異界が一気に世界を侵食してしまう可能性があるということです。

あなた方の映像データは、相応の対価をもって白鷹たちによって引き取られます。

また、ふたりが望むなら——そう、真に望むのであれば——白鷹は、「異界に自ら踏み込むその胆力」を買って、あなた方を三日月財団へとスカウトしてくることでしょう。

選択は、ふたり次第です。

ですがまずは、互いに無事に帰還したことをねぎらって、カルタに声をかけてあげましょう。

そして、おかえりなさい。

## アフタートーク②：カルタが帰還できなかった場合

あなたは廃墟探索同好会の面々が戻ってくるのを待つ。

しかし、ローズバイトホテルの扉が再び開くことはなく、そして、スマホから連絡を取ろうとしても繋がる様子はない。

そして、それはカルタも同じだった。

あなたは悟る——カルタはすべてのフラグメントを奪われ、異界に取り込まれてしまった。

### 変異への抵抗

現実に戻ってきたことで、あなたに生じた変異は少しずつ、揺り戻しのように、ある程度は元どおりになっていきます。

6面ダイスを1個転がし、その値と同じ数だけ、あなたの変異の中から選んで消去しましょう。

次に、同じ数だけフラグメントの「忘却」チェックを消してください。

このとき、ダイスを2回振らないことに注意しましょう——たとえば2を振っていたなら、変異を合計で2個元どおりにし、さらに「忘却」のチェックを2個消すことができる、ということです。

### ロールプレイ

あなたが映像をアップロードしようとするなら、あるいは、ふたたびローズバイトホテルへと入ろうとするなど、行動しようとするなら、どこからともなく現れた黒いスーツを着た集団に囲まれます。

その中のひとり、白鷹と名乗った男はあなた方に「よく、この異界から帰ってきてくれました」とねぎらいの言葉をかけた後に、「ですが、その映像を公開させるわけにも、ひとりで異界へ行かせるわけにもいきません」と告げます。

映像が公開されてしまうと、多くの人がローズバイトホテルの真の姿を知ることとなり、異界が一気に世界を侵食してしまう可能性があるということです。

そして、あなたひとりで中に戻っても、もう帰ってくることはできないとも。

あなた方の映像データは、相応の対価をもって白鷹たちによって引き取られます。

また、あなたが望むなら、白鷹は、「異界に自ら踏み込むその胆力」を買って、あなたを三日月財団へとスカウトします。

「あなたが協力するなら、異界に取り込まれたあなたのパートナーを助けられるかもしれない」という言葉と共に。

白鷹の言葉を信じるのか、そして、あなたがどう決断するのかは、異界であなたが体験した出来事と、そして、あなたのカルタへの想い次第です。

おかえりなさい。

そして、あなたと異界を巡る次のチャプターへと、ようこそ。