



イラスト：津田沼人

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：同じ大学に通っている者同士

異界の発生原因：シフターが異界文字に触れてしまったため

アレンジ用シナリオ、公式版

このシナリオは、『アンサンング・デュエット』に掲載されているアレンジ用シナリオを公式がアレンジしてみたものです。

公式がアレンジしたからといって、これが絶対の正しい解釈ということではありません。

あなたがアレンジに挑戦する場合、これは気にせず自分だけのシナリオを作ってみてくださいね。

あらすじ (プレイヤー向け)

このシナリオは、シフター、バインダー共に、同じ大学に通う者同士となって遊びます。

シフターは優秀な学生ですが、最近は何か悩み事があるのか、勉強がはかどっていません。

バインダーは、そんなシフターと仲が良く、一緒に遅くまで勉強したり、遊びに行くこともあります。

ある日、大学の図書館の閉館時間まで残っていたふたりは、いつもとおり地下鉄に乗って帰路につきます。

運よく空いていた座席に横並びに腰かけ、明日の予定を話し合ううちに寝込んでしまいました。

目が覚めると、そこは見知らぬ駅。

自分たちのほかに乗客はおらず、そして、なぜか電車が発車する様子也没有ません。

「ここから逃げよう！」

突然、シフターが青ざめた顔でバインダーの手を取ります。

その瞬間、バインダーは自分がいる場所の正体を知ります。

赤茶けた光が照らす廃墟のような駅と、徘徊する黒い人型。

ふたりはいつのまにか、異界化した駅に迷い込んでいたのです。

詳しいストーリー（GM向け）

このシナリオのシフターは、ふつうの学生です。
シフターは数か月前、街の中で不思議な文字を見かけます。
見たことのない言語のはずが、シフターは内容を読み取ることができます。

「こっちをミタな」

その後も街のあらゆる場所に、不思議な文字が現れます。

「オマエもミル」「ヨメない」「オシえて」

その文字を目にするたび、シフターは少しずつ日本語が読めなくなり、日常に支障が出始めていました。

シフターはネットで検索をかけ、自分と同じような体験をし、やがて失踪した人たちがいることを発見します。

失踪者たちが最後に残したネットの書き込みは一様に「よめる」でした。

怯えて過ごしていたある日の夜、シフターは電車の中吊り広告にあの文字で「もうスグよめる」という言葉を見つけます。

そして、気付けばバインダーと共に異界へ迷い込んでいたのです。

このシナリオでは、ふたりで協力してシフターを「読み解こう」とする異界から脱出し、日常へと帰還することを目指します。

特別な準備・異界文字について

シフターはこのシナリオの間、以下のストーリーフラグメントを獲得します。このフラグメントは、シナリオ終了時に無事帰還できていれば自動的に消滅します。

「異界文字への理解 → 読めるのが怖い。日本語を読めなくなるのが怖い」

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。
オリジナルのシフターを作成して遊ぶことも可能です！

シフターデータ

名前：あかみねし おん赤嶺詩音
性別：男
年齢：19歳

フラグメントボックス

- ・栗色の髪
→ 無造作に見えて、きちんとケアしてる。
- ・銀フレームの眼鏡
→ おじいちゃんからの入学祝い。
- ・本が好き
→ いつも本に囲まれて過ごしたい。
- ・空想癖
→ 頭の中では、なんだっていつもうまくいく！
- ・優しい友達
→ こんな自分でも仲良くしてくれる（バインダーのことです）。
- ・関係性「学友」
→ 明日もまた、一緒に勉強してくれる？

トークデータ

- 一人称：僕
- 口 調：～だね。～なんだ。なの？
- 口 癖：そんなことを言われても……（空想中）
- 設定：読書好きの大学生。
自分の空想世界に行ってしばらく帰ってこないことがよくある。
受け入れてくれる優しい数人の友人を大事にしている。
好きなジャンルは恋愛もの。
選べない相手がハッピーエンドにたどり着く空想をよくする。
自分に起きていることを誰にも伝えられていない。

CHAPTER 0 「少しの違和感」

異界深度4

状況説明

バインダーとシフターが、地下鉄の駅のホームで電車を待っているところから、物語は始まります。

ふたりの帰り道は途中まで一緒です。

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へ進んでください。

ロールプレイ指針

シフターは、一緒に勉強した試験の結果がよくなかったなど、勉強に苦労してる様を演じましょう。

一方で、理由については口を濁す、露骨に話題をそらすなど、バインダーに突っ込ませる隙を作れると話が盛り上がるかもしれません。

バインダーは、シフターに親身になったり、いじったり、気分転換に遊びに誘うなど、ふたりの「いつも」の関係性をここで出せるといいでしょう。

結末

ホームに電車がやってきます。

横並びに座席に腰かけると、中吊り広告を見ていたシフターが、青ざめた顔をしていることにバインダーは気付きます。

次の瞬間、同時にふたりの意識は暗転します。

CHAPTER 1 「見知らぬ駅」

異界深度5

状況説明

バインダーが目覚めると、そこは見知らぬ駅でした。

電車は無人で、電気もつきっぱなしですが、車内案内表示装置は消えています。

駅の構内には大きく駅名を示す看板が出ていますが、見たことのない言語で書かれていてバインダーには読むことができません。

スマホは圏外。

そして、いつまで待っても電車が動き出す様子はありません。

バインダーは、何かおかしいことが起きているとすぐにわかるでしょう。

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
- ・自分はここに書かれている文字が読める
- ・最近、自分と同じように異界の文字が読めるようになった人の失踪が相次いでいる
- ・一緒にここから逃げる方法を探してほしい

説明しましたか？

バインダーと一緒に逃げる方法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。

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以下のように変わります。

- ・ホームが廃墟のように見える
- ・黒い人型が見える（シフターを追いかけている存在です）

判定

「黒い人型から逃れる」難易度：5

ホームに現れた黒い人型が、電車に乗り込み、まっすぐにふたりを目指して進んできます。

表情のない異形の存在から逃れなくてははいけません。

・ふたりとも成功した

無事に改札を抜けて駅構内へと逃げ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

成功した方が、失敗した方を上手くフォローして逃げることができました。

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、フラグメントを「変異：鉛のような腕 → 使い方を忘れたように、自由に動かせない」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

逃げ出した先にいた新たな人型に、ふたりとも手を掴まれます。

なんとか振りほどいて駅構内へ脱出しましたが、肌が粟立つような感覚が消えません。

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。

その後、フラグメントを「変異：鉛のような腕 → 使い方を忘れたように、自由に動かせない」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、結果をもとにロールプレイを始めましょう。

この異界では、フラグメントが変異することはすなわち異界に自分が「読まれている」、奪われていることに他なりません。

判定に失敗した場合には、何かに頭の中を覗かれるような感覚を味わったり、自分の身体が書き換えられていくような恐怖を感じ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

駅構内へ飛び出したふたり。

息を整えて顔を上げると、そこにも黒い人型の姿がありました。異界が本格的にその牙をむいてきたようです。

CHAPTER 2 「謎のメッセージ」

異界深度6

状況説明

薄暗い非常灯が照らす、無人の駅構内。

あらゆる広告や標識は異界文字で書かれています。

「ニゲてもムダ」「もうスグヨメる」「もうスグいっしょ」

まるでシフターに語りかけるようなその言葉の数々は、見えない何かがじわじわと迫っているように思わせます。

そこに、突然シフターのスマホに通知が届きます。

見知らぬ相手から送られてきたメッセージには「まだこれが読めるなら、一度外へ逃げて」と日本語で書かれています。

怪しい連絡ですが、今はそれしか指針にできるものはありません。
外へと続く出口を目指しましょう。

駅の構内

緑色の非常灯で照らされ、遠くは暗くなってよく見えません。

黒い人型は音もなく蠢いているため、自動販売機などから響く低い機械音と、ふたりの足音と息遣いだけが良く聞こえるでしょう。

メッセージ

スマホは異界の中では常に圏外です。

こちらから連絡しようとしても未送信になります。

シフターにはもう日本語は読み取れません。

GMは、シフターがバインダーを頼りにしてスマホを預けたり、日本語が読めないことに苦しむ描写を入れたりしましょう。

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見えるものが以下のように変わります。

・黒い人型が見える（シフターを追いかけている存在です）

判定

「外へと続く階段を見つける」難易度：6

自動販売機の脇から、事務室の扉から、まるで染み出すように次々と黒い人型が現れ、音もなく迫ってくる！

・ふたりとも成功した

黒い人型の手から逃れ、外へと続く階段を見つけました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

どうにか外へと続く階段を見つけました。

しかし、失敗した方は、その途中で黒い人型に一度、顔を覗き込まれてしまいます。

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。

その後、フラグメントを「変異：光彩のない瞳 → 視界が暗く感じる。目を開けているのがつらい」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

外へと続く階段へと向かう途中、ふたりとも、黒い人型に顔を覗き込まれてしまいます。

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。

その後、フラグメントを「変異：光彩のない瞳 → 視界が暗く感じる。目を開けているのがつらい」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、結果をもとにロールプレイを始めましょう。

緑色の非常灯だけが照らす暗い構内を、あちこちから這い出る人型を避けながら駆けまわる様子を描写しましょう。

どこかの物陰に身を潜めてみたり、駅員を探して事務室のドアをたたいてみたり、先に構内の地図が描かれた案内板を探してみるとそれっぽくなります。

判定に失敗しても、ふたりに身体的な危機はありません。

顔を覗き込まれるだけです。

ただ、それが続くほどたいへんなことになってしまうと、シフターは繰り返し伝えて危機感を演出しましょう。

結末

やっとの思いで、外へと続く階段へたどり着いたふたり。

階段のすぐそばには、異界文字で「^{よん}肆番街方面」と案内が出ています。

繁華街なら、人がいるかもしれない。

人型が迫る気配を背に、ふたりは階段を駆け上ります。

よん チャプター3 「肆番街の追跡」 異界深度7

状況説明

階段を上を見ると見えてくる、毒々しいほどに赤く明るい光。

聞こえてきた喧騒に、異界からの脱出が叶ったのかと期待するも、その喧騒はすべて黒い人型のものでした。

そう、ここは黒い人型たちの街だったのです。

飲み屋の看板の裏、車の座席、大型ビルの液晶画面の中まで、あらゆるところから黒い人型がふたりを見つめてきます。

そして、その液晶画面の中では、異界文字の数字が少しずつ、まるでカウントダウンのように減少しているのが見えました。

何を表しているのかわからないが、このままではまずい——ふたりは殺到する黒い人型から必死に逃げますが、やがてシフターは身体を掴まれ、連れ去られてしまいます。

バインダーに残されたのはシフターのスマホ。

そこに、見知らぬ相手からふたたびメッセージが届きます。

「まだ助けられる！ この道をたどって！」

バインダーの決死の救出劇が始まります。

よん 肆番街

歌舞伎町一番街をモチーフとした通りです。

異常に長い通りで、どんなに走っても終わりが見えません。

GMに余裕があれば、シナリオイラストをバインダーに見せたり、歌舞伎町一番街について事前に調べ、描写に使ってみましょう。

手を繋ぐ

このチャプターでは、シフターのスマホを持つことで疑似的に接触している扱いとなり、以下のような情景が見えたままになります。

- ・黒い人型が見える

判定

「黒い人型から、シフターを救出する」難易度：7

黒い人型だらけの町中を駆けまわり、シフターを見つけましょう。

黒い人型は道をふさいだり、車を運転してぶつけようとしてきたり、建物の上の階から物を落としたりして妨害してきます。

・ふたりとも成功した

バインダーは無事にシフターを黒い人型から救出できました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

シフターを救出するのに少し時間がかかってしまいます。

救出したシフターは、黒い人型に拘束されていた間に「よまれて」しまい、その精神に大きな変異が刻み付けられていました。

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。

その後、フラグメントを「変異：神視点 → 遥かな高みから、何かがずっと自分を見張っている気がする」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

救出にとっても時間がかかってしまいます。

バインダーはシフターのいる場所にたどり着き、黒い人型を追い払うことには成功します。

しかし、長時間拘束されていたことで「よまれて」しまい、シフターは身体や心に大きな変異を刻まれてしまいました。

シフターのフラグメントボックスからフラグメントを2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：神視点 → 遥かな高みから、何かがずっと自分を見張っている気がする」と「変異表：恐怖」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

判定が終わったら、結果をもとにロールプレイを始めましょう。

シフターはネオンが光る店の中へ連れ込まれそうになります。

シフターが必死に抵抗してバインダーの名前を呼んだり、バインダーが黒い人型の妨害を蹴散らしながらシフターのもとへたどり着くロールプレイをすると、ふたりの関係性の新たな側面が描けるかもしれません。

結末

なんとかまた一緒になれたふたり。

走り続けるうち、気付けば長い通りの終わりまで来ていました。

そこにあったのは、ふたりが先程上がってきた地下鉄の階段。

この街は、通りの前後でループしていたのです。

立ち尽くしたところに、みたびスマホにメッセージが届きます。

そこに書かれていたのは――

ファイナルチャプター 「カウントダウン」

異界深度8

状況説明

「この通りにある店舗のどれかひとつに、元の世界へ戻るための出口がある。カウントダウンが終わる前に逃げて」

メッセージにはそう綴られていました。

希望の光を見つけ、もう一度街へと踏み出すふたり。

そこには、一体の黒い人型が、スマホを手に立っていました。

この人型が、自分たちにメッセージを送ってくれていた存在なのか……しかし、それを確かめる暇はありません。

突如として、通りにいるすべての黒い人型たちが、頭を抱えて暴れだしたのです。

同時に、シフターも胸が苦しくなるような感覚を覚えます。

見れば、液晶画面の数字はかなり減少していました。

出口を求め、ふたりの最後の逃走劇がはじまります。

メッセージの相手

シフターが異界文字について調査した際に見つけた、失踪したひとりです。

異界に取り込まれてなお、自我を少しだけ保っていました。

この設定は公開する必要はなく、また、GMがプレイヤーが望めば、物語に矛盾が出ない範囲で自由に変更して構いません。

カウントダウン

巨大な液晶画面に、数字が異界文字で表示されています。

カウントダウンが進むほどに黒い人型たちは苦しみ、暴れだし、その周囲の看板にある文字が書き変わります。

「マて」「もうスグだ」など、ふたりを追い詰めるような言葉が繁華街に絶えず躍ることでしょう。

ここにいない何者が語りかけているように。

黒い人型は何者なのでしょうか？

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以下のように変わります。

・黒い人型とその正体が一瞬だけ見えるようになります。

黒い人型は、異界の主にすべてを「よまれた」者です。

彼らは異界の主である巨人の意思のまま、迷い込んだものを「よむ」ようになるのです。

・異界文字が読めるようになる（シフターが異界に染まりつつあることを示しています）

判定

「異界からの出口を探す」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。

GMはそのことを伝えてから、判定を開始しましょう。

カウントダウンが迫っている。

この世界からの出口を早く見つけないと！

・ふたりとも成功した

幾度も空振りし、黒い人型に追い詰められながら、ふたりはある雑居ビルの中でまばゆい光を見つけます。

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

その瞬間、一帯を揺るがすような轟音が響きます。

巨大な黒い手が窓を突き破り、ビルの中へ侵入してきたのです。

これが最後の見せ場です。

バインダーは破壊をまき散らしつつ追いつがる手から逃れ、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

黒い人型に追われ、出口を見つけることができません。

焦るうちに無数の黒い手に掴まれ――

気付けば、ふたたび通りの入り口に立っていました。

減っているカウントダウンの数字と、身体にまとわりつく何か大切なものを失ったという感覚だけが、先程までの出来事が本当にあったのだと伝えてきます。

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：恐怖」の結果に変異させてください。

どちらが変異するのは、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

黒い人型たちに周りを囲まれてしまいました。

強引に突破できますが、無事ではすみません。

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「変異表：外傷」の結果に変異させてください。

片方のキャラクターに変異できるフラグメントが残っていない場合は、変異できるキャラクターが1つのみを変異させましょう。

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。

その度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をする時間を設けて、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、そこは見慣れた地下鉄の車内でした。

息を切らすふたりに、ドア脇の学生が不思議そうな顔をします。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現実世界に帰ってくることができます。

しかし、全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にすべてを「よまれて」、意思のない黒い人型として閉じ込められてしまいます。

最期の瞬間、耳元で「やっとよめた」という声が聞こえたことでしょう。

シフターが帰還できれば、ストーリーフラグメントは消滅します。

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。

元の地下鉄の車内に戻ったことで、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。

また、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。

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、元の世界に戻った後のロールプレイを始めましょう。

コンビニスイーツなどで生還を祝ったり、何事も無かったかのように、それぞれの家に帰ったり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

最後に、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。