

プレストーリー「ある日、すべての場所で」

——午前10時、市街地にて。

最初に「それ」に気付いたのは、空を見上げていた者たちだった。
それはさも「最初から太陽はふたつあった」と示すかのように、
青空に燦然と輝いていた。

——同時刻、ある大学図書館閉架書庫にて。

ある古書を開いた学生が、その場で発狂した。
それには誰も知らない、存在しない文字が綴られていた。

——同時刻、ある峠道にて。

大型トラックの運転手は、突然飛び出してきたそれを目前に、急
ブレーキを踏むことになった。
それは鹿のような角を持つ、巨人のような姿だった。

——同時刻、ある高校の教室にて。

クラスの全員が一瞬で消失した。
そこには、奇妙な紋様だけが残されていた。

——午前9時59分、一連の事件の直前。

●●県警察本部、遺物封印室にて。

危険性はないとされていた小さな鍵が、担当者の眼の前で異界へ
と呑み込まれた。

これはひとつの遺物が引き起こした、超大規模異界災害の記録で
ある。



アンサンブ・デュエット

アンサンブバースデー リプライズ

所要時間：1～2時間（それ以上はお気に召すまま）

シナリオの公開：OK

シフターの作成：必須（ぜひ異界対策室のバディで挑戦して
みてください!）

推奨する関係性：異界対策室のバディか、偶然災害に巻き
込まれたふたり

異界の発生原因：暴走した異界の異物「物語の鍵」

超大規模異界災害発生

異界対策室（『リプライズ』P. 60）の管理下にあった遺物「物語の鍵」が、何者かの手によって世に解放されました。

「物語の鍵」は単独では何の現象も起こさない遺物ですが、他に遺物が存在する場合に限り、それらすべてに干渉する強力な力を持っています。

これを止めない限り、無尽蔵に遺物が世界に放たれ続けてしまいます。

あなた方は、この事態を止めることができるでしょうか？

このシナリオの遊び方

「アンサングバースデイ リプライズ」は、複数の著者がそれぞれ想像力の赴くままに紡いだチャプターを、全部まとめてひとつにしたものです。

このシナリオを遊ぶ際には、それらのチャプターの中から「遊びたいチャプターを選ぶ」か「ランダムに身を任せる」かのどちらかでセッションを進めていくことになります。

最初にチャプター0を遊ぶ

チャプター0では、ふたりの普段の関係性を描きつつ、今回の異界に巻き込まれてしまうところまでを描きます。

「遺物目録」から次に進むチャプターを決める

「遺物目録」（P. 8）には、はじめにそれぞれのチャプターのタイトルが並んでいます。

気になったタイトルがあったら、該当ページに進んであらすじや入っている要素を確認してみましょう！

それを読んでから、そのチャプターに進むか、違うチャプターへ行くか考えてもよいですし、各チャプターに振られている番号を参照し、ダイスでランダムに進む先を決めてもOKです！

遺物目録には合計29個のチャプターがあります。

目移りして時間をかけすぎないように、指針は決めておきましょう！

チャプターを4個遊んだら、ファイナルチャプターへ進む

「遺物目録」からチャプターを4個遊んだら、ファイナルチャプター（P. 154）へ進んでください。

短く簡単に遊びたい場合には、遊ぶチャプターを3個に減らしてもOKです！



サンプルシフター

名前：逃げ遅れた市民／橘めあり

性別：女？

外見年齢：17歳？

所属：学生？

簡単な設定：バインダーが異界災害に巻き込まれたとき、偶然一緒にいたのが「橘めあり」。

学生であり、今日は休日だからとでかけていた最中に、この事件に巻き込まれたと説明してくれる。

ただ、自分の身の上手については一切話そうとしない。

その正体は「物語の鍵」によって複製改変された「メアリ・タチバナ（『アンサンブ・デュ・エット リプライズ』P. 62）」の幻である。

フラグメントボックス

- ・現実離れた美貌
- ・小動物的ちょこまか仕草
- ・極度の怖がり
- ・物音にすら驚く
- ・異界になぜか詳しい
- ・バインダーを信頼している

トークデータ

一人称：わたし

口調：～です。～ですか？ ですよお！

口癖：「あ、あの、大丈夫ですか？」「ひいつ、な、なんですかあれ!？」

CHAPTER 0「同時多発異界災害」

状況説明

★異界対策室メンバーの場合

ふたりが拠点へ戻っている最中、バインダーの携帯端末に、緊急連絡が入る。

異界の遺物「物語の鍵」が遺物封印室から姿を消した。

これは緊急事態であり、全異界対策室メンバーはその回収を最優先にせよ、というものだ。

ふたりがその情報を共有した直後、周囲の風景が歪み始める。

これは異界が発生する前兆だと気付いた直後、ふたりは遺物によって発生した異界へと呑み込まれていく。

★巻き込まれた民間人の場合

その日は何でもない、ごく普通の日であるはずだった。

しかし、前方を歩いていたスーツ姿のふたりが、やけに緊張した表情を見せた瞬間に、周囲の風景が大きく歪み始める。

これは、前にも感じたことのある違和感だ。

異界に呑み込まれていく瞬間の、あの嫌な感触が、肌を撫でていった。

※GM向け解説

スーツ姿のふたりは異界対策室メンバーです。

状況説明の「異界対策室メンバーの場合」のすぐ近くで起きた出来事、という扱いになっています。

★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。

- ・歪んでいく風景の向こう側に、いくつもの遺物が見える

異界の遺物が無数に出現し、絡み合った異界を生み出していく様子ははっきりと見えます。

判定

このチャプター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、次のチャプターへ進んでください。

ロールプレイ指針

遺物による異界に呑み込まれる瞬間が描かれます。

既に関係性のできあがっているふたりで遊ぶ場合には、短めにロールプレイを済ませ、すぐにチャプター1へ移行してしましましょう。

今回が初めてとなるペアである場合は、遺物による事件が発生する前に何をしていたかをロールプレイしてみましょう。

本部へ戻る前に喫茶店でサボっていたり、多忙な職務に愚痴を言っていたり、あるいは非番で休日を楽しんでいたりするのかもしれない。

結末

ふたりは一瞬で、異界に呑み込まれていく。

意識が乱れ、視界が歪んでいく中、ふたりの耳には小さな「鍵の開く音」が聞こえた。

【遺物目録】へ進みます。

異界目録

01	亡霊の囁き.....	008
02	さみしがりの手.....	011
03	誓剣永遠の愛(エターナル・ラヴ).....	018
04	天使の壊れた光輪.....	022
05	比翼のドレス.....	026
06	DJ ゲーミングジジイ.....	030
07	海表時計.....	033
08	月光を湛える予告状.....	037
09	赤く染まる人形.....	043
10	残光のキューブ.....	048
11	血に濡れたナイフ.....	053
12	音なしシロフォン.....	057
13	手折られた祈り.....	063
14	社会のハグルマ.....	068
15	妖精の砂時計.....	073
16	完治の包帯.....	077
17	機械人形の声.....	085
18	対災厄特例措置丙式式類.....	092
19	とりかへばや／性転換の鏡.....	097
20	魔女と竜と「」の物語.....	104
21	溶け合った何か.....	109
22	入れ替わりカメラ.....	115
23	音速で降下してくるたぬき.....	121
24	エンドレススリープ枕.....	125
25	変身ベルト.....	129
26	モノ・カラー.....	133
27	異酒：狂乱の夢.....	138
28	割れたキャンディ.....	143
29	三時の王様のフェーヴ.....	148
	ファイナルチャプター「リプライズ」.....	154

※タイトルをクリックすると該当ページへジャンプします。

「亡霊の囁き」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：エンブン・カタ

元作品：[「白き予言の箱庭」](#)

はじめに

このチャプターでは突如として走り出したシフターを追うのが目的です。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

- ・僅かばかりのホラー要素（亡霊、廃墟）

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

状況説明

道の先には石灰の壁が広がっていました。

壁は高くそびえ立ち、外側と中側とをはっきりと区別しているように見えます。

しかし、壁の向こう側に通じる重厚な木製の門扉は腐り落ちており、あなたたちは難なく中へと入ることが出来たのでした。

壁の中には石灰で造られた街がありました。かつての輝かんばかりの白さは無く、どの建物も角が丸みを帯び、街の歴史が伺えます。また、街のいたるところに街路樹が植えられており、いずれもとうの昔に朽ちているようでした。

★手をつなぐ

- ・石灰岩で出来た古い街が荘厳な白い大理石の街に見える。
- ・街路樹が瑞々しい黒い葡萄の実をつけている。
- ・白い煙のような亡霊たちが街の中を歩いている。

判定

「亡霊たちにぶつからないように街の中を駆ける」

難易度：現在の異界深度

突如としてシフターは弾かれたように（手を繋いでいる場合は手を振りほどいて）走り出します。

（補足：亡霊を知覚したため）

シフターは（亡霊を避けるように）右に左に蛇行しながら進み、
バインダーはそれを追う形となります。

<ふたりとも成功した>

あなたたちはそれぞれ街を徘徊する亡霊たちに接触することなく
街を駆け抜けました。

<どちらか一方が成功した>

失敗した方は亡霊の一人に接触してしまいました。

触れた瞬間（バインダーの場合はここで知覚する）、亡霊はこちらを向いて囁きます。

「（バインダーの場合）こちらを見てごらん」

「（シフターの場合）おかえり」

その瞬間、あなたの心の中に一つの感情が湧き上がりました。

失敗した方はフラグメントを「変異：望郷の念 ⇒ この街に対して懐かしさを感じる」に変異させて下さい。

<ふたりとも失敗した>

それぞれ亡霊の一人に接触してしまいました。

触れた瞬間（バインダーの場合はここで知覚する）、亡霊はこちらを向いて囁きます。

「（バインダーの場合）こちらを見てごらん」

「（シフターの場合）おかえり」

その瞬間、あなたの心の中に一つの感情が湧き上がりました。

それぞれフラグメントを「変異：望郷の念 ⇒ この街に対して懐かしさを感じる」に変異させて下さい。

結末

シフターが1軒の屋敷の前で立ち止まったため、あなたたちは合流を果たしました。

お互いの顔を確認した時、背後からため息の様な、力無い声が耳に届きました。

「同胞に祝福を 裏切り者に死を」

ふたりはストーリーフラグメント「亡霊の囁き ⇒ 耳に残るそれは実体を持たないが、確かに存在する」を獲得します。

ふたりは屋敷の門を押し開き、次のエリアへと進んでいく。
この道の先にあるものとは――

「さみしがりの手」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：兎兄

はじめに

このチャプターでは、異界の魔の手により、ふたりが分断されてしまいます。

暗い森の中、バインダーは声だけを頼りに、シフターの手を探さなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ふたりの間でどんな約束があったとしても、判定が終わるまでは、いったん手を離して頂くことになります。
- ・たとえ異界対策室といえど、あなたたち人間は異界と比して脆弱です。少しでもホラー描写があります。

状況説明

進むうちに道は、森のような空間へと差し掛かります。深く生い茂る木々が光を遮り、まるで夜のように暗い森です。

闇と枝とで視界が悪い中、突然、ふたりの足首が、それぞれ『何か』に強く引っ張られ、ふたりは転びそうになります。

(ここで少しでもロールプレイをしてもらってもよい)

転んだ (or 転ばぬよう抵抗した) 弾みで、ふたりのつないだ手が、離れます (状況に応じてシフターの方から離れたとしてもよい)

とたん、バインダーの視界は、『夜のように暗い』ところでなく、自分の手すら暗くて見えないほどの闇に閉ざされます。

ほとんど何も見えない中、かろうじて、シフターの片手だけが、薄く光ったように見えます。

しかしそれも、闇の中から『薄く光る手』が無数に現れ、その中に紛れてしまいます。

暗闇に、視界を埋め尽くすほどの無数の手。この中の、たったひとつだけが、あなたのシフターです。でも、どれが？

シフターがバインダーの名前を、そして助けを呼ぶ声が、闇の向こうから聞こえました。

どうやら、時間の猶予は少ないようです。

(3人で遊んでいて、シフターにも PL がいる場合は『★手を繋ぐ』の後半に即してシフターの状況も描写せよ)

★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。

- ・暗さが幾分か和らいで、何とか周りが見えるようになります。
- ・たくさんの薄く光る手は、陶器製の人形のそれです。さらにその中にひとつだけ、このエリアの主がいます。
- ・見えなかったシフターの姿が、見えるようになります。シフターは足首を人形の手に掴まれて、湖の底めがけて引きずられていました。

判定

「声を頼りにもう一度手を繋ぐ」

難易度：現在の異界深度

シフターにはバインダーの姿が見えています。しかし、とある理由で自由を奪われています。

バインダーにはシフターの姿がよく見えません。しかし、あなたは自由です。

声をかけあい、状況を伝え、もう一度、手を繋ぎなおしましょう。

・ふたりとも成功した

あなたは迷うことも間違えることもなく、まっすぐシフターの元へ向かい、その手を握ることができました。

暗さが和らぎ、周りが見えるようになります。

シフターは地面に倒れ、足首を掴まれてからそのまま、引きずられていた様子です。

見渡してみると、あなたたちは森に囲まれた湖の岸にいます。

周りでは、陶器製の人形のものだったと思しき手の数々が死屍累々と、糸が切れたかのように転がり落ちています。

優秀なあなたたちの観察眼は、その中にひとつだけ、まだ動いている手があることに気づきました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

シフターの声がする方へ向かいはいしますが、失敗した方の伝え方が探し方が悪かったのか、どれがシフターの手かわかりません。

ふと、無数の手の中に、ひとつだけ様子が異なる手があるのを見つけます。

さてはこれかとその手を掴むと、万力のような力で握り返され、振り払うことすらできなくなります。さては異界の怪物！

一方、シフターの声が、あなたのすぐ足元から聞こえました。足を踏ん張れ、と。

幸いなことに、あなたはシフターの近くまでは来ていました。そのあなたの足首を、シフターが手を伸ばして掴みます。

とたん、あなたの視界の暗さが和らぎ、周りが見えるようになります。

見渡してみると、あなたたちは森に囲まれた湖の岸にいます。

シフターは地面に倒れ、足を掴まれ引きずられていた様子で、半ば湖の中に水没しています。あと少し遅かったら溺れていたことでしょう。

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一つ選び、「忘却」にチェックを入れてください。

次に、フラグメントを「変異：さみしがりの仲間 → 片手が人形のような陶器のそれとなる。この手は誰かに触れていない限り、凍傷のように痛みつづける」に変異させてください。

周りでは、陶器製の人形のものだったと思しき手の数々が死屍累々と、糸が切れたかのように転がり落ちています。

あなたが掴まえたその手もまた陶器製で、今はもう、先ほどのような怪力を発揮する素振りはありません。

ただ、その陶器の手だけは、他とは少し様子が異なります。握力こそ弱くなったものの、それだけはまだ動いているのです。

ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

無数の手に囲まれて、あなたにはどれがシフターの手かわかりません。

思い付きの方法を片端から試すうちに、激しい水音が聞こえ、シフターの声がふつりと途絶えます。

どうやらシフターは水の中に引きずり込まれてしまったらしいと、あなたにもわかります。

そして今、無数の手があなたに掴みかかり、地面へ引きずり倒して、あなたのことも運んでいきます。

その力はまるで万力のようで、とても振り払うことはできません。

まもなく、あなたもまた、冷たい水の中へと引きずり込まれてしまいます。

頭まで水につかり、呼吸ができず、身体感覚も水の冷たさで失われていく中、ふと手に暖かいものが触れます。

幸運にも、先に引きずり込まれていたシフターの体に、あなたの手が重なりました。

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、フラグメントを「変異：さみしがり仲間 → 片手が人形のような陶器のそれとなる。この手は誰かに触れていない限り、凍傷のように痛みつづける」に変異させてください。

理屈はわかりませんが、あなたがシフターへ触れた途端、異界の手の手力が急に弱くなり、自ずと剥がれ落ちていきます。

シフターを抱え、どうにか立ち上がると、そこは森に囲まれた湖でした。湖の深さはあなたの腰が浸かる程、幸い、邪魔さえなければ岸まで歩いて戻れそうです。

水底や岸には、陶器製の人形のものだったと思しき手の数々が死屍累々と、糸が切れたかのように転がり落ちています。

幸いにも、それらはもう動く様子がないです。……いえ、気をつけてください。ひとつだけ、まだ動いているものがあるようです。

ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

シフターは、自身の足首を掴む動かない手を払い除けて(バインダーの手を借りて)立ち上がります。(シフターがお礼を言うタイプの人ならバインダーに礼を言う)

そして、無数の人形の手の中にひとつだけ、纏う雰囲気が異なる手があるのを見やると、シフターとして『視えた』ものを口にします。

それがこのエリアの主だろうこと、仲間を求めているように視えること、逆にこちらから『連れて行く』ことを持ちかけたなら、きっと断らないであろうこと――。

異界の主と交渉だなんて正気の沙汰ではありませんが、うまくいけば新たな犠牲者が出ないように収容できるかもしれません。

物は試しに、できることを、できるだけ、やってみましょう。

(実のところ、例え突き放した場合でも、服の裾にしがみつки、ついてきます。破壊した場合も、縋りついた状態で動かなくなります)

結末

その陶器製の手は、まるで縋りつくかのように、そっとバインダーの手(or服の裾)を握ります。

バインダーはストーリーフラグメント「さみしがりの手 → すがりついて離れない、陶器製の手」を獲得します。

(PC か PL が自分から触れない限り語る必要はないが、帰還後に調べたのなら、この陶器の手の指紋が、2年前のとある行方不明者のそれと一致することがわかる。また、そこまで調べることは想定していないが、他の陶器の手もまた、2年以内の行方不明者にそれぞれ指紋の一致する者がいる)

主が連れ出された (or 破壊された) 今、おそらく、このエリアではもう、新しく犠牲者が出ることはないでしょう。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは——

「誓剣永遠の愛(エターナル・ラヴ)」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：グライ

はじめに

このチャプターでは、神聖な雰囲気を含ませた白い洞窟の中で、異界の遺物である「誓剣永遠の愛(エターナル・ラヴ)」を回収します。

回収すること自体は簡単ですが、剣の魔力に惑わされないよう自我を強く持つ必要があります。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・パートナーに恋愛感情、もしくはそれに似た思いを強制的に抱く。
- ・パートナーを傷つけようと襲い掛かる、もしくは実際に傷つける。

状況説明

そこは小さな洞窟でした。壁も天井も辺り一面純白で、表面は艶やかに輝いており二人の姿が映り込んでいます。

洞窟の最奥には地面に刺さった一本の剣と、その剣を抱くようにして息絶えた骸が一体。あの剣が目的の「誓剣永遠の愛(エターナル・ラヴ)」だと、二人は直感します。

シフターが剣に近づき引き抜くと、骸は塵となって跡形もなく消え去ります。

これにて任務完了。あとはこの異界を去るだけでしたが――

「……愛してる、ああ、愛してる。ずっと、一生、永遠に！」

その言葉と共に、剣を持ったシフターが、恍惚とした表情を浮かべながら襲い掛かって来ました。

★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。

- ・洞窟の壁面に飛び散る赤黒い血痕が見える。
- ・「愛してる」「あいしてる」「アイシテル」と歌うように繰り返す言葉が聞こえる。

★誓剣永遠の愛（エターナル・ラヴ）

異界の遺物です。柄にハートを模した金の装飾が施され、ルビーに似た宝石がはめ込まれています。抜いたものに永遠の愛をもたらすとされており、実際に斬りつけた相手を魅了する効果があります。

判定

「愛という名の衝動に抗う」難易度：現在の異界深度

死によってのみしか、永遠の愛が得られないというのならば。自分たちはその愛を否定しなければならない。

・ふたりとも成功した

湧き上がってくる、永遠の愛への渴望。しかしそれは愛を超越した二人の絆の前には、無力に等しいものでした。

剣がバインダーを切り裂く寸前。相棒の声でシフターは正気を取り戻し、二人はこの空間の魔力に打ち勝ったことを知ります。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

剣がバインダーを切り裂く直前、相棒の声によってシフターは正気を取り戻します。

空間の魔力に打ち勝てはしたものの。シフターの心の中には、大きな喪失感が残りました。

それはまるで己の愛を拒絶され、失恋した時のようなもので……。

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。

次に、そのフラグメントを「変異：失恋の喪失感 → 愛情を拒絶された時のような虚しさが心の中に残り続ける」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

剣先がバインダーをかすめ、流れた血の色と臭いによって、シフターはやっと正気を取り戻します。

ですがバインダーに傷がついたその瞬間から。二人の間には言葉にできないほど強烈な、「愛」という感情が生まれて、心が繋がり絡み合うのが分かります。

それはまるで、呪いのように。

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：永遠の愛 → パートナー以外の全てを愛することが出来なくなる」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

襲い掛かるシフターは、若干狂気を孕んだ感じで、バインダーへの愛をぶちまけちゃってください。

バインダーはシフターを正気に戻すために、頑張って呼びかけましょう。あなたの声が頼りです。

愛を超越した絆の強さを、存分に見せつけてやりましょう。

結末

シフターはストーリーフラグメント「誓剣永遠の愛(エターナル・ラヴ) → 斬った相手を魅了する美しい剣」を獲得します。

空間の魔力に打ち勝つと同時に、剣という主を失った洞窟が歪み崩れ始めます。

強い力を秘めた遺物である剣をしっかりと握りしめて、二人は洞窟の出口を目指して駆け出します。

その胸に秘めた思いは、果たして。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「天使の壊れた光輪」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：炉鈴@慶菜

元作品：[「ラッパの音は聞こえるか」](#)

はじめに

このチャプターでは、暗い研究室のような空間にいる黒い羽を持った天使を救出します。

彼を救うためには歩くのが苦手な彼の補助をしながら、上手くこのエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・天使、翼が生える、暴力を受けた描写、ノンプレイヤーキャラクターの怯える描写、キメラに追いかけられる

状況説明

電灯が切れかかっているのチカチカと点滅が繰り返されるアスファルトの廊下。

板の打ち付けられた窓から何も見えず、ところどころ動物の毛が落ちている。

かと思えば、何かの薬品や注射器が捨てられている。研究所なのだろうか？

静寂さえ感じる場所だが、異界であることは確かだ。探索を、と足を進めれば人影が見えた。

頭上には電灯と同じように点滅を繰り返す光の輪、ところどころ白く見えるが大部分が黒い羽が背中には生えている。

灰のような白い髪からは、白と黒の瞳が顔をのぞかせている、少年か、青年だろうか？

彼はこちらを見つけるとひどく怯えたように逃げようとし、思いとどまったようにこちらを見据えて口を開いた。

「助けて」と。

★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。

- ・遠くから聞こえる人の怒号と悲鳴
- ・天使につけられた暴力の傷跡と、手錠
- ・迫りくるキメラ

★追加の説明

★天使

天使は身長 160 前後くらいの少年のような青年です。

PC 達に怯えながらも助けを求めてきましたが、上手く話すことができません。

助けてほしい、ここから出たいと伝えることだけ可能です。

判定

「キメラたちから逃げながら、安全な場所まで逃げる」

難易度：現在の異界深度

音に気づいたのか、それとも天使を追いかけてか、わからないが追いかけてくる。

うまく躲しながら逃げなければ！

・ふたりとも成功した

ふたりは天使を支えながら、キメラを躲してその先にあった開けた場所へと出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

失敗した方は、キメラに追いつかれます。

成功した方のフォローでなんとかキメラを振り切ることができましたが、キメラが囁いた言葉が頭にこびりつき異界の影響を受けてしまいました。

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：墮天使化→背中が黒い鳥の翼生える。それは思考にも作用し、人を苦手になってしまう。」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、足がもつれこけてしまい、キメラたちに追いつかれてしまいます。

天使は慌てたようにふたりの手を引いて逃げようとしませんが、それより先にキメラに捕まってしまいました。

異形となり果てた大きな手、ギラギラと輝く瞳に見つめられ、終わりさえ意識したその時、視界は真っ暗闇に吸い込まれました。

気が付くと、あなたたちはどこかの部屋の中にいました。

キメラの姿は見つからず、天使は出口は近いといいます。

先ほどのものは夢か？ そう思いたいですが、身体の異変が真実を物語ります。

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：天使化→頭上に輝く光の輪、背にある純白の羽。それはまさしく天使と言うほかない。」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

NPCである天使を庇ったり、導きながら脱出を目指しましょう。

変異を受けている場合、背中の翼に驚いたり、NPCの天使と似ていると困惑してみてもいいと思います。

結末

研究所の裏口から出れば、其処には綺麗すぎるほどの青空が二人を出迎えます。

天使は眩しそうに目を細めて、泣きそうに笑います。

「ありがとう、オレはこれで自由になれる。よければ御守り代わりに」

そうやって彼は、彼の頭上に存在していた光の輪をふたりに差し出します。

これにより、バインダーはストーリーフラグメント「天使の壊れた光輪→点滅し続ける天使の輪っか。祈りの証」を獲得します。

天使の祈りを託され、

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「比翼のドレス」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ViVi

はじめに

このチャプターは、衣装ルームのような空間になっています。

そこに宿るのは、いつかどこかで悲恋に終わった一対の女の子

彼女たちの未練に、ふたりはどのように向き合うのでしょうか？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・恋愛感情にかかわる描写や変異
- ・一時的な衣装チェンジ
- ・とくに、(キャラクターが女性でない場合は) 女装する可能性

状況説明

ふたりが這入ったのは、たくさんのドレスが並ぶ衣装ルーム。

西洋風のもの、東洋風のもの。

現代的なもの、古典的なもの。

かつて見たこともない、得体の知れないデザインのもの。

——ありとあらゆるドレスが、数百着ほども陳列されています。

よく見ると、どれもバインダーとシフターの体にぴったりです。

中には、ふたりが好むものも、きっとあることでしょう。
（「着物」なども、ここでは「ドレス」に含みます！）

★シフターの知覚とドレスに対する干渉

ドレスは、存在するかのように見えるものの、実際は幻影です。
シフターであれば、幻影であることが見ただけでわかります。
またシフターは、実物かのごとく手を触れることもでき——
着付ければ、バインダーにドレスをまとわせられるでしょう。

★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知覚
できるものが次のように変わります。

- ・「★シフターの知覚とドレスに対する干渉」の内容が共有されます。

選択

「ドレスを着るか、着ないか」

（着ない場合も、遺物として一着ずつ回収してくださいね！）

★ドレスに触れる・着る

これらのドレスには、一組の少女の念が宿っています。
少女たちは互いに焦がれながら、悲恋のままに命を終えました。
ドレスに接触すると、その無念が感じられ——
また、パートナーへの慕情のようなものがわき起こってきます。

判定

「無念にあらがって、正気を保つ」難易度：現在の異界深度

ドレスは、触れた者に妄念や恋情をあたえます。
ふたりはそれにあらがって、正気を維持できるでしょうか？

・ふたりとも成功した

ふたりは正気を保ったまま過ごせます。
ファッションや美術として、純粋な鑑賞もできるでしょう。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗したキャラクターは、パートナーへの慕情を感じます。

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：叶わなかった慕情 → パートナーをいとおしく感じる。それがなぜか、とても苦しい」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

ともに正気を維持できませんでした。
互いに、相手を恋人であるかのように感じてしまいます……。

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：相思相愛 → パートナーがいとおしい。そして、相手もそう思っていると確信する」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

ふたりとも成功したなら、ファッションショー気分楽しんでみてください。

失敗してしまったなら、ぜひ変異を描写に盛り込みましょう！

“そういう関係”になかったふたりなら、“気の迷い”として。

“そういう関係”だったなら、悲恋の情のみを追体験するでしょう。

結末

バインダーはストーリーフラグメント「比翼のドレス → かつて悲恋に終わったふたりの少女のドレス」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「DJゲーミングジジイ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：炉鈴@慶菜

はじめに

このチャプターでは、七色に発光するジジイとラップバトルをします。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ラップバトル、七色に光る、ギャグ、体の一部が発光する、アンドロイド化

状況説明

ミラーボール輝くステージは輝きを放ち、パリピ達が音楽に乗り踊る。

ここはダンスホール、薄暗がりに瞬く光と音のステージ。

そのど真ん中で、ミラーボールよりも輝く者がいた。

ジジイだ。七色に発光するゲーミングジジイだ！

★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。

- ・七色に光る謎の飲料が振る舞われている
- ・うるさいほど鳴り響く音の中に混じる、謎の言語の歌

判定

「ラップバトルに勝つ」難易度：現在の異界深度

おおっと！ DJゲーミングジジイがあなたたちにラップバトルを仕掛けてきた！

なんで！？ どういうこと！？ と、とりあえず勝つしかない！

・ふたりとも成功した

DJゲーミングジジイよりも、無事に客を沸かせることができたため、勝利することができました。

ジジイもどこか誇らしげです。

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、緊張のせいか、それともなれていないからか、上手く韻を踏むことができません。

成功した方のフォローでなんとか場を盛り上げることができましたが、客の白けた目が頭から離れません。

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：発光→体の一部が小さく光る、暗闇で七色に」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、緊張かなれていないからか場を盛り上げることもできず、むしろ場を盛り下げてしまいます。

どこか白けた場は、居心地が悪く落ち着きません。

DJゲーミングジジイのため息の後、再び場は狂乱へ包まれます。

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：アンドロイド化→小さく駆動するモーター音、うなじにある七色の発光部。それは人ならざると言うほかない」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

もし、ラップができるのなら即席でラップをしたり、してもいいと思います。

もちろん、できないのなら、したことにして進めてもいいと思います。

成功したなら、ジジイの無茶ぶりに悪態をついたり、安心したりしてもいいと思います。

失敗したなら、七色に光るそれを指摘してもいいと思います。

結末

DJゲーミングジジイのわけのわからない無茶ぶりや爆音の音楽わけのわからない場所もこれで終わり、気づけば扉が何処からともなく現れた。

これにより、バインダーはストーリーフラグメント「DJゲーミングジジイ→七色に光るジジイの記憶。なんだろうなあれ」を獲得します。

ふたりは次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「海衷時計」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：あんせむ

はじめに

このチャプターでは、ふたりの思い出が漂う大海原を彷徨う事になります。

ふたりは足を取る記憶から逃れ、脱出の鍵を見つける事が出来るでしょうか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ふたりのトラウマ、または幸福すぎる記憶
- ・怪我の描写のおそれ
- ・海で溺れる描写のおそれ

状況説明

気付くとふたりは、海に足を浸して立っていました。

水面には、ふたりで過ごした思い出の光景が、泡のように浮かんで消えていきます。

一歩進むごとに、まるでふたりの脚を引くかのように、海水は、記憶は重く絡みついてきます。

そして、バインダーの手には、古びた懐中時計が握られていました。

時計は、一本の針だけが空回りしており、ずっと同じ時間を、永遠の堂々巡りをふたりに示し続けます。

海中に目を凝らすと、思い出の泡に包まれ、無数の歯車やバネが漂っているのを見えました。

足りない部品を埋め、時計が正しく時を刻まない限り、自分達がこのエリアから出られる事も無い——ふたりはそう確信することでしょう。

★手を繋ぐ

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

- ・漂う思い出が、ふたりにとってより強烈な、動きを阻害する程のものになる

(つらい記憶や、あるいは幸せな記憶など、内容はふたりで自由に設定してください)

判定

「正しい部品を探し、時計を組み立て動かす」

難易度：現在の異界深度

記憶は時に辛く、時に甘く、ふたりの歩みを止めようとするけれど。こんなものは、ふたりが未来へと進む為の、一部分でしかない。

・ふたりとも成功した

ふたりは協力して正しい部品を探し、うまく時計に組み込むことができました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方が正しい部品を見つけ、時計を動かすことができました。

失敗した方は、部品を踏み、足裏を怪我してしまいます。

傷口から海水が浸み、共に流れ込む記憶すら、じわじわと痛み苦しめてきます。

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：記憶の棘 → 海水の如く、辛く冷たい思い出が苛む」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、大波に吞まれてしまいました。

襲い来る海水の質量に、記憶の奔流に、ふたりは意識すら押し流され――

気づくと、あなたたちは白い砂浜に打ち上げられていました。

シフターの手には、いつの間にか正しい部品が握られています。

そしてあなたたちには、その部品が『ふたりの最も幸せで大切な記憶』の象徴だということもわかります。

握り締めた部品から、その時の甘い感情まで流れ込んできて、ふたりはその美しさに、永遠に浸っていたくなってしまうでしょう。

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：時よ止まれ → 甘く美しい記憶に、ずっと浸りたい」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

波間に漂う記憶は、幼い頃の臆気なものかもしれませんが、この異界に迷い込む直前のものかもしれません。

心に影を落とす哀しいものかもしれませんし、幸福に満ち溢れた優しいものかもしれません。

いずれにせよ、内容はふたりの自由に設定し、思い出話に花を咲かせてみたり、つらい記憶を共に乗り越えたりしましょう。

『海』に関連する思い出だと、現在の状況と相俟って、よりロールプレイが盛り上がるかもしれません。

判定が終わったら、結果を基にロールプレイをしましょう。

結末

『正しい部品』——それは、ふたりの『最も大切な記憶』の結晶であると、あなたたちにはわかりました。

部品を組み込まれた時計は、ゆっくりと本来の時間を刻み——『未来』へと針を進め始めます。

バインダーは、ストーリーフラグメント「海裏時計 → ふたりで刻む時の証」を獲得します。

波は相変わらず冷たいですが、もう記憶がふたりを苛む事はありません。

浅瀬へ歩みを進めると、やがてふたりは、白い砂浜へと辿り着きます。

同時に、このエリアを抜け出す道標となる光も、海の反対側に見えてきます。

手を取り合い、砂を確かに踏みしめて。

並んだ足跡を時に振り返りながら、しかし行くべき道を見据えて。ふたりは次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは——

「月光を湛える予告状」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：うよ

はじめに

このチャプターでは、異界を進むシフターとバインダーの元に、怪盗からの予告状が届きます。怪盗のお目当ては、シフターです。シフターを盗まれないよう、逃げながら出口を見つけましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。その際、異界深度の変更はありません。

- ・シフターが何者かに狙われます。それによってシフターが傷つくことはありませんが、執拗に追いかけることになります。
- ・ふたりでらせん階段を駆け上がります。
- ・身体の一部が大きく変わる可能性があります(判定に失敗すると、身体の一部が、ジュエルのような見た目に変異してしまいます)。

状況説明

ふたりが先へ進んでいると、あたりの景色が変わっていました。周囲を見回すと、そこは時計塔の中のようなです。塔の壁に沿った大きならせん階段。らせん階段の行きつく先——つまり最上階には、時計を動かすぜんまい等の機械が稼働していることがわかります。さらに、塔のどこにも出入口はなく、塔の外に出ることは出来なさそうです。

あなたたちが行動をしようとすると、足もとになにかが突き刺さります。突き刺さったそれを拾い上げてみると、「予告状」と書かれたふたつ折りのカードでした。どうやらこの時計塔のどこかから、あなたたちの足もとを目がけて投げられたようです。

そのカードを開くと、このようなことが書かれています。

——『今晚、月の光に愛されし者頂戴します。とある怪盗より』

さらに『月の光に愛されし者』の真上には、シフターの名前が丁寧に記されています。つまり、あなたたちに届いた「予告状」は、シフターをなんらかの方法で『頂戴』しようとしている『とある怪盗』から届いたものです。

シフターの身が危ない、そう思うと同時に、あなたたちの周囲を鋭い風がかすめます。まるで、見えざる手があなたたちを捕まえようとしているような風です。あなたたちは、らせん階段を駆け上がり、見えざる手から逃げるほかありません。

★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。

- ・カードから光が放たれているように見える。まるで月の光を反射しているかのよう。
- ・見えざる手の影がかすかに見える。

★「予告状」『今晚、月の光に愛されし者頂戴します。とある怪盗より』

予告状に書かれた『月の光に愛されし者』という言葉は、シフターを指します。「月の光」は「異界」、「異界」に愛される者といえば、アンサンブ・デュエットでは「シフター」のことです。

異界に愛される存在は貴重です。『とある怪盗』は貴重な存在のシフターを手に入れたいと思っています。怪盗の流儀に従い「予告状」を出して、正々堂々とシフターを狙います。

★見えざる手

見えざる手は、「予告状」を出した『とある怪盗』の手です。「この世の全てを手に入れたい」という想いで発生した異界ですので、既に怪盗は異界そのものと化しています。また見えざる手は、特にシフターを捕まえようと動きます。

シフターには、その手の影がかすかに見えます。輪郭はつかめませんが、おおよその居場所はわかります。手を繋ぐと、その影がバインダーにも見えるようになります。より安全に逃げるためには、手を繋いだ方がいいかもしれません。

★変異について

本チャプターでは、判定失敗時に「変異：怪盗のコレクション → 体の一部がジュエルになる。」という変異を受けます。この場合のジュエルとは、アクセサリー用に加工された宝石、といった意味合いになります。

体の一部とは、判定に失敗した方の身体であれば、任意の場所でもかまいません。また宝石のルースのように変異しても良いですし、指輪やネックレスのように変異しても良いでしょう。

任意の場所、形にお困りの場合は、「変異：怪盗のコレクション → 体の一部がジュエルになる（瞳が宝石のように輝く）。」という変異を受けたことにしてください。

判定

「見えざる手から逃げながら、らせん階段を駆け上がる。」難易度：
現在の異界深度

あなたたちを追って来る、見えざる手。それから逃げるためには、らせん階段を駆け上がるほかありません。見えざる手に捕まらないよう注意しつつ、最上階を目指しましょう。

・ふたりとも成功した

あなたたちは、お互いをフォローし合い、なんとか時計塔の最上階までたどり着くことが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

あなたたちがらせん階段を駆け上がっていると、失敗した方が見えざる手に掴まれてしまいます。そのまま引きずられそうになったところを、成功した方がフォローし、なんとか見えざる手から逃れることが出来ました。しかし、一度見えざる手が触れたことで、失敗した方の体は、先ほどより怪盗好みの見た目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。

次に、そのフラグメントを「変異：怪盗のコレクション → 体の一部がジュエルになる。」に変異させてください。体のどこが変

わるのか、どのようなジュエルに変わるのかなどは、ふたりで相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

あなたたちがらせん階段を駆け上がっていると、シフターが見えざる手に掴まれてしまいます。バインダーは必死にそれを阻止しようとしませんが、見えざる手はシフターからなかなか手を離しません。シフターがもがいたり、バインダーが引っ張ったりすることで、なんとか見えざる手から逃れることが出来ました。しかし、一度見えざる手が触れたことで、あなたたちの体は、先ほどより怪盗好みの見た目になってしまいます。

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：怪盗のコレクション → 体の一部がジュエルになる。」に変異させてください。体のどこが変わるのか、どのようなジュエルに変わるのかなどは、ふたりで相談して決めてOKです。

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、見えざる手がシフターのことを盗もうと行動します。そのため、バインダーよりもシフターの方が執拗に狙われている様子を描写していただければ臨場感が増すかと思います。

結末

あなたたちは、どうにか時計塔の最上階までたどり着くことが出来ました。そこには大がかりなぜんまい装置の他に、色とりどりの宝石や金銀財宝、立派な彫刻像など、様々な宝が陳列されています。

一番奥には時計の文字盤の裏側が見えており、そこから温かい光が漏れ出ていることがわかります。———異界のひびわれです。最上階へたどり着いても、見えざる手は追いかけて続けます。あなたたちは、迷わず異界のひびわれに飛び込むことでしょう。

異界のひびわれに飛び込むあなたたちの手元には、「予告状」が握られたままです。ストーリーフラグメント「月光を湛える予告状 → まるで月の光を反射しているよう」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは——

「赤く染まる人形」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：くろざとう

はじめに

このチャプターでは、床が真っ赤に染まり、死体が山のように積み上がっています。その上には子守唄を口ずさむ少女が座っています。

異界対策室に所属する貴方達は、無事に少女を助け出せるでしょうか？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・少しのホラー表現
- ・流血表現
- ・グロテスクな表現
- ・助けられない NPC キャラクター

状況説明

扉の先は、一面が真っ赤に染まった空間でした。

辺りの至る所から鉄の匂いと、何かが腐ったような少し甘い匂いがするこの空間の中央には、何かを積み上げたような少し高さのある山と、その上に貴方達も知っている有名な子守唄を口ずさむ少女が座っています。

少女はふと歌うのをやめ、クルリと貴方達の方に目をやります。そのあと、「…あなたたちも、おいていくの？」と呟き、一粒の涙を零します。

もしかしたら異界に巻き込まれた被害者かもしれないと、貴方達はその少女を助け出そうと近付くと、突然、少女が座っていた山から無数の人の手のようなものが伸びてきます。

その手は、まるで少女を守るように、少女を包み込んだあと、貴方達に向かって襲い掛かってきます。

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知覚できるものが次のように変わります。

- ・少女が座っている山が、人間の死体が積み上げたものであることが認識できるようになります。
- ・床にも至る所に人間の死体が転がっています。

★少女について

少女は大体小学校1年生ぐらいの子供のようです。

異界の影響が出てしまっているのか、栗色のふわりとした髪からは羊のような巻き角が生えて、体には少しのひび割れと、全身を蔦のような植物が這っています。

なお、声をかけても、少女は返事はしません。

判定

「死体の手を振り切って、少女の手を掴む」

難易度：現在の異界深度

異界対策室に所属する貴方達の任務には、被害者の救出もちろんあるはずです。

異界からの抵抗を振り切って、少女を助け出しましょう。

・ふたりとも成功した

貴方達は力を合わせて、迫り来る手を振り払い、少女の手を掴むことが出来ます。

手を掴まれた少女は貴方達に目をやると「ちゃんとつれてかえってね?」と言って、ドロリと赤黒い液体のようになって溶けてしまいます。

少女を掴んでいた手には、少女にそっくりな、でも真っ赤に染まった人形が残されました。

その後、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、伸ばされた手に足を取られ、膝をついてしまいます。

その瞬間、無数の手が貴方に向かって伸び、貴方の腕を、足を、身体を、まるで何かを求めるように掴み、引っ掻き、真っ赤な床の下へ誘うように引っ張ってきます。

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：嘆きの跡→ 身体の至る所に出来た無数の手形と引っ掻き傷」に変異させてください。

一方、成功した方は迫り来る手を振り払い、少女の手を掴むことが出来ます。

手を掴まれた少女は貴方達に目をやると「ちゃんとつれてかえってね?」と言って、ドロリと赤黒い液体のようになって溶けてしまいます。

少女を掴んでいた手には、少女にそっくりな、でも真っ赤に染まった人形が残されました。

少女がドロリと溶けたのと同時に、失敗をした方を掴んでいた無数の手も同じように赤黒い液体となって溶けて無くなります。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

貴方達は必死に少女に向かって歩みを進めるものの、伸ばされた手に足を取られ、転んでしまいます。

真っ赤な床に身を預けてしまった瞬間、無数に伸ばされた手に腕を、足を、身体を、まるで何かを訴えかけるように掴まれ、爪を立てられ、そしてジワジワと床の中へと引き摺り込まれてしまいます。その痛みと恐怖に貴方達は悲鳴を上げながらも、抗うことは出来ず、そのまま床の中へと引き摺り込まれ、ドブンという音と共に意識を失います。

目が覚めると、貴方達は全身を真っ赤に染めた状態で床に倒れ込んでいました。

身体を起こし、自分達の状況を確認すると、真っ赤に濡れた身体には無数の手形と引っ掻き傷が残されていることに気付く事でしょう。

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：嘆きの跡→ 身体の至る所に残された恐怖の跡」に変異させてください。

ふと、シフターの手の届く範囲には、貴方達が助けようとした少女にそっくりな人形が、真っ赤に染まった状態で転がっていました。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

少女を助ける時は正義感や義務感などの仕事中的感情を、失敗をしてしまった時は純粋な恐怖の感情を表現しましょう。

怖いのにパートナーを助けたい！ という表現をするのも良いと
よりお互いの感情を高められる事でしょう！

結末

貴方達はストーリーフラグメント『赤く染まる人形→赤黒い何かに染まった小さな少女の形をした人形』を獲得します。

今までそこら中にあった死体の山はいつの間にか姿を消し、貴方達の目の前には質素な扉がポツンと映るだけでした。

扉を開けると、どうやら次のエリアへと続いているようです。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「残光のキューブ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：ミスティ

はじめに

このチャプターでは、ふたりを責めるようないろいろな言葉が浮かんでいきます。そんな状況に心が折れそうになりながらも、あなたたちは先に進まなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ 廃墟
- ・ 幻視、幻聴
- ・ 過去の失敗
- ・ 過去のトラウマ
- ・ 理不尽に責め立てる文字や声

状況説明

ふたりはいつの間にか気を失っていました。

目を覚ますと、ふたりは廃墟のようなところにいました。

周りはコンクリ張りが広がっています。

突然、目の前に言葉が浮かびました。

「苦しい。痛い」

「どうして助けてくれなかったの」

「ワタンが変わってしまう」

「手を離すなんてひどい」

「嫌だ。来ないで。————イカナイデ」

それは、かつてあなたたちが救えなかった者、失ってしまった大切な人の言葉でした。

言葉は高速で浮かびますが、ふたりは、はっきりとそれを認識できてしまいます。

さらに、場所を移動しても常に視界に浮かんできます。

責め立てるような文字の中には、あなたたちが知らない出来事のものもあります。

他の異界対策室のメンバーが救えなかった者たち、あるいは、異界関連ではないけれど警察として守れなかった市民の声もあるかもしれません。

けれどそれも、同じ「苦しんだ者」の思いです。

その思いは異界によって増幅され、直接その人物自体と関わったことのないあなたたちをも強く糾弾してきます。

目を閉じて、その場にしゃがみこんでしまいたい。

もう、立ち止まりたい。

つらいものなんて見たくない。

——しかし、ふたりは先に進まなければならないのです。

これ以上、異界で苦しむ人を生み出さないためにも。

★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。

- ・見えている文量が数倍に増える。
- ・言葉が見えると同時に、声も聞こえる。
- ・言葉（と声）の他に、叫び声のようなものが絶えず聞こえる。

判定

「責める文字や声に耐える」難易度：現在の異界深度

恐怖を呼び起こす文字や声に耐えながら、先に進みましょう。

・ふたりとも成功した

あなたたちは励ましあって進み続けました。

やがてふたりは、言葉が浮かばないところまでたど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、視界いっぱい覆われた言葉に耐え切れず、歩みを止めてしまいます。

成功した方のフォローで、どうにか言葉が浮かばないところまでたどり着くことができましたが、失敗した方は、異界の影響を受けてしまいました。

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：文様 → 腕に文様が浮かぶ。時折、歩みを止めた者を責める言葉が浮かび上がる。」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

ふたりは、視界いっぱいに覆われた言葉に耐え切れず、歩みを止めてしまいました。

浮かぶ言葉はどんどんその量を増していきます。

ついに、隣にいたお互いの姿も見えなくなって――

気づくと、あなたたちの視界は正常に戻っていました。

ですが、自分たちを見ると、体に同じような言葉が浮かんでいると気づきました。

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：文様 → 体中に文様が浮かぶ。時折、あなたたちを責める言葉が浮かび上がる。」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

長くセッションをともに切り抜けてきたパディであればあるほど、乗り越えた事件も多いことでしょう。

同時に、苦しく辛い事件に関わったことも多いかもしれません。

かつての後悔なども呼び起こされながら、それでも励ましあって、進んでいくふたりの姿をロールプレイすると、よりお互いの絆が深

まるのではないのでしょうか。

過去に「フラグメントバレット」を使ったことがあれば、そこで失ったシフターの面影<フラグメント>ある声が聞こえてくるかも……

もちろん、新米バディであっても、あるいは異界対策室でないシフターとバインダーであっても、絶えず言葉や声で糾弾されるというのはとても辛いものです。

大事なのは、嫌な言葉そのものではなく、お互いを助け合うシーンです。

非難や糾弾がしんどい、というプレイヤーの方も多いと思いますので、内容についてはあまり無理せずに、ほどほどに苦しんでください。

なお、現実で警察の失態といわれる事件を取り上げる……ことも不可能ではありませんが、本当にその事件を話題に出す必要があるか、参加者の皆さんで十分に相談することを推奨します。

結末

ふたりが廃墟を進んでいくと、一辺10cmほどの立方体を見つけました。

各面は暗転した液晶のような見た目と手触りをしています。

時々、電光のように文字が映ります。

それはかつて視界に浮かんだ、ふたりを責める言葉でもあります
が……今のふたりなら、きっと大丈夫。

バインダーはストーリーフラグメント「残光のキューブ → 時折過去を糾弾する言葉が光って浮かぶ」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「血に濡れたナイフ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：六花

はじめに

このチャプターでは、舗装されたアスファルトの道をまばらな街灯の下“影”に追いかけられ逃げることになります。

足をもつれさせる事無く、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・猟奇殺人鬼に追いかけられる、流血表現

状況説明

貴方の視界には鬱蒼と茂る木々と木漏れ日に彩られた自然にあふれた光景が広がっています。

★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。

貴方の視界は先ほどまでと違い夜の帳が降り、荒れていた獣道は綺麗に舗装された道路になっています。

鬱蒼と生い茂っていた木々はまばらな街灯となり、道を照らしています。

どこからかクスクスという笑い声が聞こえてくる。
嫌に耳につくその声の方へ目を向ければそこにはゆらりと揺れる
“影”があった。

「みつけた」「追いかけてこよう」「今度はこちらが鬼」
周囲に反響する声は確実に貴方達を追いかけて来ています。

★追加の説明

★ “影”

影は、不鮮明で黒く臃けながら人の形をしている。口元だけがはっきりと三日月型に割れなまめかしい赤を湛えている。

※殺人鬼の思念体であり、実体はない。

★血に濡れたナイフ

ストーリーフラグメント。特に効果はない。結末で一つ入手することが出来る。誰のものか分からない血で濡れたナイフ。刃こぼれがひどく切れ味が悪そう。

判定

「転ぶことなく“影”から逃げられるか」

難易度：現在の異界深度

“影”は貴方達を見つめながら追いかけてくる。貴方達は固いアスファルトの上を転ぶことなく走り抜けなくてはならない。

・ふたりとも成功した

貴方達は舗装された道路を駆け出す。後ろからはふらふらと酩酊したような足取りで“影”が追いかけてくる。“影”は貴方達の速度についてくることはできず、その差が開いていく。

このまま走り続けられれば、振り切ることが出来ると感じるでしょう。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

貴方達は舗装された道路を駆け出す。後ろからはふらふらと酩酊したような足取りで“影”が追いかけてくる。

成功した方は“影”よりも早く走ることが出来る。その差がわずかながらに開いていく。

このまま走り続けられれば、振り切ることが出来ると感じるでしょう。

失敗した方は突然の事に足がもつれて初動が遅れてしまう。“影”との差を開けることが出来ず、距離を保つことで精一杯です。このまま走って逃げきれぬのか不安に思うでしょう。

失敗した方はフラグメントボックスからフラグメントを一つ選び忘却にチェックを付けてください。

その後、「変異：置いて行かれたくない」に変異させてください。

前を走るバディに置いて行かれたくないと強く思うでしょう。

追いつくために必死に脚を前に出すのか、声をかけてバディの足を止めさせるのかはあなたの自由でしょう。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

貴方達は舗装された道路を駆け出す。後ろからはふらふらと酩酊したような足取りで“影”が追いかけてくる。

貴方達は突然の事に足がもつれて初動が遅れてしまう。“影”との差を開けることが出来ず、距離を保つことで精一杯です。このまま走って逃げきれぬのか不安に思うでしょう。

フラグメントボックスからフラグメントを一つずつ選び忘却にチェックを付けてください。

その後、「変異：不安」に変異させてください。

この変異はどちらかが肩代わりすることはできません。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

“影”はおぼつかない足取りで踊るように貴方達を追ってきます。その表情はニタニタと嫌な笑みを浮かべています。

追いつかれてはいけないと頭のどこかで警鐘が鳴らされているでしょう。“影”を認めてはいけないと受け入れてはいけないと強い否認感と拒絶感を覚えるでしょう。

貴方達はお互いにどのような声を掛け合いながら逃げるのでしょうか。

結末

貴方達のどちらかはふと足元に血に濡れたナイフが落ちていることに気付きます。

「血に濡れたナイフ → 誰の血か分からない物に濡れた歯切れの悪そうなナイフ」を獲得します。

貴方達は“影”から逃げるために走り続けました。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「音なしシロフォン」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：うよ

はじめに

このチャプターでは、古ぼけた子ども部屋に迷い込みます。あなたたちの来訪に気付いた「ビスクドール」は、あなたたちに色あせたおもちゃのシロフォン（木琴）を渡します。「ビスクドール」の願いを叶えて、異界からの脱出を目指しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・古ぼけた子ども部屋に迷い込みます。
- ・ビスクドールが登場します。本来はおのずと動くことのないビスクドールですが、登場するビスクドールは、自分の力で動きます。
- ・脱出するために、色を識別する必要があります。
- ・判定に失敗すると、特定の音が聞こえ続けてしまうようになります。

状況説明

ふたりが先へ進んでいると、薄暗い部屋にたどり着きます。床を覆いつくすカラフルなじゅうたん、天蓋のついたベッド、天井からつるされたモビール、小さなおもちゃ箱——子ども部屋のような部屋の中にあるものは、いずれもほこりをかぶり、何年も放置されている様子です。

部屋へ入ろうと足を踏み出すことで、じゅうたんに積もったほこりが舞います。その途端、子ども部屋は、あなたたちという来訪者に気付いたようです。

パッと部屋の照明がつき、あなたたちのもとに、人形が近づいて来ます。天蓋のついたベッドから下り、ゆっくりと歩みを進める人形——「ビスクドール」は、彼女自身と同じくらい背丈のある「おもちゃの木琴」を背負っています。あなたたちの足もとまで来た「ビスクドール」は、壁のある一点を指しています。

「ビスクドール」の指す方を見ると、部屋の壁に画用紙が貼られていることがわかります。画用紙には、クレヨンで描かれた音符が横一列に並んだ絵が、描かれています。その音符は、数種類の色で塗り分けられていて、カラフルな印象です。

あなたたちが、画用紙を確認していると、「ビスクドール」は、背負っている「おもちゃの木琴」を床に下ろします。その「おもちゃの木琴」は、大人の両手にすっぽりと収まる程の大きさです。鍵盤は、色あせていながら、カラフルな色づかいで塗り分けられています。

あなたたちは、「おもちゃの木琴」と音符の描かれた絵を観察しているうちに、あることに気がつきます。「おもちゃの木琴」の鍵盤の色と、画用紙に描かれた音符の色が、共通しているのです。壁に貼られた画用紙は、「おもちゃの木琴」を使って、何かを演奏するための楽譜なのだろうか……。

そう思っていると、目の前の「ビスクドール」が、あなたたちに話しかけます。

「ネェ、歌ッテ。」

「ネェ、奏デテ。」

「——アノ頃ミタイニ。」

★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。

- ・「ビスクドール」の体やドレスが、真新しく見える。まるで新品のよう。
- ・木琴の鍵盤を叩くと、音が聞こえる。

★「ビスクドール」

「ビスクドール」は、お姫さまのような恰好をした人形です。陶器で出来た体に、細かい装飾の施されたドレスを着ており、金色で豊かな髪の毛に、可愛らしいティアラをかぶっています。本来はおのずと動くことのないビスクドールですが、この「ビスクドール」は、自分の力で動きます。なお、バインダーには、ビスクドールは古ぼけたように見えます。陶器で出来た体はほこりですすけ、美しいドレスには破れが見当たり、豊かな髪の毛はぼさぼさになっています。

この「ビスクドール」は、なんらかの理由でいなくなってしまった子ども部屋の主を、ひとりぼっちで待っていました。そして、久しぶりの来訪者であるあなたたちを、主だと勘違いしました。ずっと昔に、主が聴かせてくれた音楽を、また聴きたいと思っており、あなたたちをお願いします。

★「おもちゃの木琴」

大人の両手のひらに収まるほど小さい、おもちゃの木琴です。元々は、なんらかの理由でいなくなってしまった子ども部屋の主の持ち物であり、今は異界の遺物に変わってしまっています。

そのため、試しに「おもちゃの木琴」を叩いてみても、不思議なことに音はなりません。スティックと鍵盤がぶつかる音すらせず、叩いているという衝撃だけが伝わります。しかし、シフターには音が聞こえており、その音は、手を繋ぐことでバインダーにも共有されます。

判定

「音楽を奏でる」難易度：現在の異界深度

「ビスクドール」の言葉を聞いて、あなたたちは、画用紙に描かれた音符をなぞってみることにします。

・ふたりとも成功した

あなたたちは、画用紙に描かれた音符と同じ色の鍵盤を、慎重に鳴らしていきます。何度も繰り返し鳴らしていくうちに、ひとつずつだった音はメロディーへ変わり、子ども部屋に優しく響き渡りはじめました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

あなたたちは、画用紙に描かれた音符と同じ色の鍵盤を、慎重に鳴らしていきます。しかし、失敗した方は、上手に音楽を奏でることが出来ません。成功した方の協力もあり、何度も繰り返し鳴らしていくうちに、ひとつずつだった音はメロディーへ変わり、子ども部屋に優しく響き渡りはじめます。ですが、

失敗した方の脳内には、木琴の音がこだまし続けてしまいます。

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：消えないシロフォンの音 → 木琴(シロフォン)の音が聞こえ続ける。」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

あなたたちは、画用紙に描かれた音符と同じ色の鍵盤を、慎重に鳴らしていきます。しかし、ふたりとも、上手に音楽を奏でることが出来ません。時間をかけることで、しだいに、ひとつずつだった音はメロディーへ変わり、子ども部屋に優しく響き渡りはじめます。ですが、あなたたちの脳内には、木琴の音がこだまし続けてしまいます。

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：消えないシロフォンの音 → 木琴(シロフォン)の音が聞こえ続ける。」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

今回発生する異界は、「忘れ去られた子ども部屋」というテーマです。子ども部屋にまつわる思い出話や、子どもの頃の話をする、ロールプレイがしやすいかと思います。

また、登場する「ビスクドール」は、背丈の小さな人形です。出来るだけ目線を合わせていただけると、可愛い光景になることでしょう。

本チャプターでは、バインダーには「おもちゃの木琴」の音が聞こえません。シフターとバインダーの知覚するものに、かなりの差が生まれますので、手を繋ぐ口実にしていただけると幸いです。

また、「音楽を奏でる」という判定には、色を識別する必要があります。色を識別することが苦手なキャラクターの場合、もう一方のキャラクターが補佐をする、または、濃淡がはっきりしていて違いがわかりやすい、などと改変してください。

結末

あなたたちは、何度も何度もメロディーを鳴らしました。何回目かの演奏が終わったとき、「ビスクドール」は小さく拍手をしました。

「アリガトウ。コノ曲ガ聞キタカッタノ。」

「モウ帰ッテコナイ、アノ子ノコト、思イ出セタヨ。」

そして最後に、ドレスの裾をつまみ、お辞儀をしました。

「ソノ、シロフォンヲ、差シ上げマス。」

「マタドコカデ、奏デテクダサイネ。」

バインダーはストーリーフラグメント「音なしシロフォン → 音の鳴らない、おもちゃの木琴」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「手折られた祈り」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：つゆき

はじめに

このチャプターでは、広大な墓地を訪れ、異界の犠牲者は無数に存在するという現実と向き合うことになります。

墓のどれかに花を手向けることで、別の場所へと進めるようになります——たとえその行為に、脱出口を求める以外の意味が何ら籠っていないとしても。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・無数の墓、花を折り取る、助けられない人物の死の示唆、人体の変質、出血、死人が蘇るように感じられる描写、爪痕

状況説明

ふたりはいつのまにか、薄暗い屋外に立っていました。空には厚く灰色の雲が立ちこめており、冷たい霧雨が降っています。ふたりが踏みしめているのは固く踏みならされた土で、雨を受けて独特の香りを立ち上らせています。

辺りを見回せば、前後左右1メートルほどの間隔を開け、無数の石板が並べられているのが目に入ります。それ以外のなにも、見当たりません。

石板には文字、あるいは記号が彫られています。ふたりに読めるものも、読めないものもあるでしょう。読めるものの内容は様々ですが、そのどれにも、名前らしきものと8桁の数字が2組あることは共通しています。

つまりこの石板は墓であり、ここは広大な墓場である。そう、気づくでしょう。

手がかりを求め歩いていると、石板の代わりに花が無数に咲いている場所を見つけます。百合や菊、薔薇など花の色や種類はばらばらで、同じ場所に咲くはずがない花が隣り合っていたりします。

花のそばには、掠れた文字のようなものが書かれた看板が立っており、その下には墓に花を供えるイラストが書かれていました。

この花をどこかの墓に供えれば、何かわかるのでしょうか？

★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。

- ・石板に彫られた文字などの意味が、すべてわかるようになる。
- ・いくつかの墓には、花が供えられているのが見える。
- ・看板の文字が、「ご自由にお持ちください」と書かれているのがわかる。

★無数の墓

これらの墓は、異界から逃れることができずに死んだ、あるいは自己を喪失するなどした異界の犠牲者のものです。

供えられている花は、その人のために捧げられた祈りが形を成したものです。

異界の性質により忘れられてしまった犠牲者は、誰にも祈っても

られないのです。

石板を取り除いた土の下には棺桶が埋まっており、その中にはフラグメントに関係する物品などが入っています。

もしもふたりの知り合いなどで異界の犠牲者がいる場合、その人の名前があるかもしれません。

判定

「花を折り取って、墓に供える」難易度：現在の異界深度

看板に従って、花を供えましょう。

そうすれば、なにかわかるかもしれません。

・ふたりとも成功した

ふたりは一輪ずつ花を折り取って、花のない近くの墓に供えました。灰色の石板に花の色が彩りを添えたことで、少し雰囲気明るくなっ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

ふたりは一輪ずつ花を折り取って、花のない近くの墓に供えました。

しかし失敗した方は、花を折り取った時に手を怪我してしまいました。その傷口から流れた血は、真っ赤な花びらとなってはらりと落ちました。どうやら、何かしらの変異を受けてしまったようです。

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：花の呪い→流した血が花びらになる」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

ふたりは一輪ずつ花を折り取って、花のない近くの墓に供えようとした。しかし突然、石板の下から無数の腕が伸びてきて、ふたりに掴みかかります。

「いかないで」

「さびしいよ」

「いっしょに」

ふたりはなんとか腕を振り払い、墓から離れることができます。

しかしふたりが供えようとした花は無残な姿になって、石板の上に散っていることでしょう。

そしてふたりには、変異が生じてしまいました。

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：寂しがり爪痕→とても強い力でつけられた爪痕」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

この異界は、人々が異界の犠牲者を悼んだり彼らの生存を祈ったりするような想いから生まれました。

墓の下に収められているのは、かつて彼らを彼らたらしめていた

証明です。彼ら自身がそこに眠っていると、そう考えることもできます。

花を供えるという行為は、この世界は鎮魂の祈りを捧げることと同意です。ふたりは異界の犠牲者に弔意を表すのでしょうか。それともただ脱出の手がかりを求める手段として、義務的に行うだけでしょうか。バインダーやシフターの、互いとは違う“仲間”についてや死という結末に対する考え方を意識して、ロールプレイをするといよいでしょう。

どれほど慈悲深く異界の犠牲者への哀悼の意を持っていても、この墓すべてに花を捧げることは残念ながら不可能です。異界の犠牲者は今も増え続けており、この墓場に終わりはないのですから。

結末

ふたりが花を手放し墓から離れると、花畑のあった場所に光るものが落ちていることに気がつきます。

バインダーはストーリーフラグメント「手折られた祈り→ふたりが折り取った花が描かれているメダル。“祈りを捧ぐは誰がために”という一文が、側面に彫られている」を獲得します。

このメダルをどちらかが持っている、周囲の景色は徐々に滲み、やがて一本の道だけがはっきりと見えるようになります。

ふたりは次のエリアへと進んでいきます。

この道の先にあるものとは――

「社会のハグルマ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：まち

はじめに

このチャプターでは、ふたりのいるオフィスビルのフロアそのものが歯車の群れに変わり、ふたりを飲み込もうと襲ってきます。

巻き込まれないように進み、基点の歯車を抜き取って回転を止めなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

- ・回転物への巻き込み
- ・圧死をほのめかす描写

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

状況説明

ふたりは、どこかのビル内のオフィスへとやってきました。
白い壁と床の室内に白いパーテーションとデスクが並び、それらを
灰白い蛍光灯の光が照らしています。

等間隔にフェイクグリーンの鉢植えが置かれており、清潔感がありますが、一方でどこか冷たく無機質な雰囲気を感じます。

ふたりが部屋を調べていると、どこからかゴォン……と重く鈍い音が聞こえてきて、部屋が振動し始めます。

同時に床のあちこちが割れ、壁がうごめき、ふたりはその動きに飲み込まれそうになります。

なんの変哲もない建物の中に見えていたそこは、いくつもの大きな歯車が噛み合わさって作られていたのです。

あわてて辺りを見回せば、歪んでいく部屋の奥の壁に、ひときわ強く光る歯車が嵌まっているのが目に止まります。

どうやらそれが回転の基点になっているようで、抜き取ればすべての歯車の動きを止めることができるだろうと分かります。

空間はどんどん歯車に噛み潰され、足場も不安定になっていきます。無事に基点の歯車までたどりつくことができるでしょうか。

★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。

- ・清潔な室内なのに、錆と機械油の匂いがただよっている。
- ・デスクの上には書類が置かれているが、0と1の羅列や文字化けした文章ばかりでまともに読むことができない。

判定

「基点の歯車を取りに行く」

難易度：現在の異界深度

四方で巨大なぐるぐると回転し、ふたりを飲み込もうと迫ってきます。

床も動き続けており、まっすぐ進むことすらままなりません。

・ふたりとも成功した

ふたりとも回転に巻き込まれることなく駆け抜け、基点の歯車でたど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、身体の一部を歯車に巻き込まれてしまいます。

成功した方に引き戻されて、なんとか抜け出すことはできました。巻き込まれた部位は不思議と痛みは感じませんが、その代わりに奇妙な変異が生じてしまいます。

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：歯車仕掛け → 身体の一部が機械化する」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

回転に阻まれうまく進めずにいるうちに、空間が歯車で埋め尽くされてしまいます。

潰される直前、ふたりの視界は真っ暗になり、意識が途切れます。

気がつくと、ふたりはもといた歯車だらけのオフィスに立っています。

手の中にはいつの間にか基点の歯車が握られており、歯車の動きは完全に止まっています。

しかしふたりの脳裏には、眼前に歯車が迫る光景と「潰されてしまう」という強い恐怖とが焼き付いており、さっきまでの出来事が夢ではなかったと嫌でも分かってしまいます。

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「回転物恐怖症 → ぜんまいやりロボラー、回るものすべてが恐ろしい」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

足場が悪い場所を、時間に余裕のない状況で進む緊迫感のあるシーンです。

パートナーの手を引いたり、小回りを生かして先行したりといったふうに、それぞれの個性を活かしながら協力して進む描写を入れるとロールプレイが盛り上がることでしょう。

歯車が回っている間は、大きな物音が鳴るかもしれません。音に負けないよう大声でやりとりしたり、あえて相手に聞こえないように独り言をつぶやいたり、『音』の効果をうまく使ってロールプレイしてみてくださいね。

結末

基点の歯車を抜き取ったことで回転はぴたりと止まり、あたりは静けさを取り戻します。

これ以上部屋が動くことはなさそうだと、ふたりはほっと胸を撫で下ろすことでしょう。

手の中に収まった歯車は、黒っぽく鈍い輝きを帯びています。

いくら触っていても不思議と手の熱が移ることはなく、冷たいままです。

バインダーはストーリーフラグメント「社会のハグルマ → 鈍く光る、つめたい歯車」を獲得します。

ふと見れば、止まった歯車の間に通り抜けられそうな隙間があり、その向こうから空気が流れてきています。

どうやら、別のエリアへと繋がっているようです。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「妖精の砂時計」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：フェルス

はじめに

このチャプターでは、辺り一面気持ちいい砂だらけで、心地よい音楽が聞こえる世界に迷い込みます。

砂まみれになったふたりが色んな寝方を試したり、眠気に抗ったりしながら最後は一眠りしてリフレッシュして次の世界へ向かいます。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・パートナーが失明する幻影が見える、流血・グロ表現

状況説明

目が覚めると、辺り一面砂、砂、砂。

砂以外の何もなく、出口らしきものの影一つありません。

そんな中でふたりは出口を探して歩くのですが、

砂がとても気持ちよく、このまま眠ってしまいたいと思います。

また、心地よい音楽も聞こえ、とてつもない眠気に襲われながら出口を探します。

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次のように変わります。

・小さな老人の姿のような影がチラッと見えます。ただその方向を見ても誰もいません。

追加の説明

・どうしても眠たいので一眠りする。
→眠れません。知識からいろんな寝方だったりを試してみたりするかもしれませんが、とにかく眠れません。

判定

「小さな老人の影を見つける」難易度：現在の異界深度

さっき見えた小さな老人がこの世界の原因かもしれない。
どこにいるのか眠気の中探さないと……

・ふたりとも成功した

ふたりは小さな老人の姿をした妖精を見つけることができますが、その妖精にさらに砂をかけられ眠ってしまいます。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方は小さな老人の姿をした妖精を見つけることができますが、その妖精にさらに砂をかけられ眠ってしまいます。

一方、失敗した方は眠ることができず、妖精から片目をくりぬかれそこに砂を詰められる……という幻覚を見ながら意識を失います。

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：片目の砂 → 歩く時サラサラと砂の揺れる音がする」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（ふたりとも同じ変異を受けるバージョン）

いくら探しても小さな老人の影は見つけれられません。

そして、疲れ果て倒れた二人の前に探していた小さな老人が現れます。

その老人は妖精の姿をしておりますが、両目をくりぬかれそこに砂を詰められる……という幻覚を見ながら意識を失います。

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：両目の砂 → 歩く時サラサラと砂の揺れる音がする」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

異界対策室のメンバーだったり関係者の二人が、普段どんな風に眠気覚ましをしているのか、また、眠る！って決めた時はどんなルーティーンをして寝ているかなど決めてから行くと楽しいかと思っています。

結末

ふたりが目を覚ますと目の前には扉が出現しています。

それに何だか身体がとても軽いです。

日頃の疲れがとれて、とてもリフレッシュした気分です。

またここから、頑張って仕事に望めそうです。

そして、バインダーのポケットの中に小さな砂時計が入っていました。

バインダーはストーリーフラグメント「妖精の砂時計 → サラサラで気持ちがいい。枕元に置いておけばよく眠れそう」を獲得します。

ふたりは謎に思いながらふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「完治の包帯」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：京と不思議

はじめに

このチャプターでは、ふたりに純白の包帯が絡みついてきます。
包帯が触れた部位は、シフターの目には見えなくなります。
しかし、負傷していた部位があるなら、そこは一時的に本来の機能を回復するでしょう。

包帯の脅威に対処しつつ、このエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。
内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。
その際、異界深度の変更はありません。

- ・病院
- ・包帯による拘束
- ・無傷なシフターの負傷
- ・元々シフターやバインダーに怪我の痕や外傷的な変異などがある場合、それらの一時的な完治や消滅
- ・バインダーが善意でした行動によって、苦しむシフター

状況説明

ふたりが先へ進んでいると、いつの間にか病院のような異界に足を踏み入れていました。

ふと、気がつけば、シフターは怪我をしています。

異界を渡り歩いているうちにいつの間にか怪我をしてしまったのかもしれないし、それまでに受けた傷痕が開いてしまったのかもしれない。

このまま先に進むのが不安になるほどの怪我で、シフターも不便そうにしています。

そこでふたりは、近くにあった治療室に入り、そこに並んでいる医療機器を用いて手当をすることにしました。

医療機器は問題なく使えるようです。使い方がわからない機器があっても、手に取ればなぜか使い方がわかります。

周囲は静かで、脅威になるようなものは見当たらず、手当という束の間の安らぎのひとつに、ふたりの会話も弾むかもしれません。

やがてバインダーは、綺麗な純白の包帯を手にとって、シフターに巻きました。

たとえ、その傷に包帯が必要でなさそうでも、なぜか巻かなくてはいけないと思うでしょう。

シフターや自分に他の傷痕や、外傷的な変異などがあった場合、そこにも巻かないといけないような気がして、巻いてしまうことでしょう。

しかし、バインダーが包帯を巻くと、シフターは苦しみ、包帯をかきむしります。

わずかに緩んだ包帯の下に見えるのは……

バインダーにとっては綺麗な身体です。どんな傷も変異も、何事もなかったかのように、すっかり治っているように見えるでしょう。

しかし、シフターは同じ部分をみて驚きます。

もしふたりが手を繋げば、バインダーにもシフターと同じものが見えるでしょう。——まるで透明人間になってしまったかのように、包帯の隙間からのぞく虚無が。

包帯が危険な遺物であるとふたりが気づいた瞬間、包帯は太い巻軸からシュルシュルと帯を伸ばして、ふたりを捕らえようとしてきます。

すでに身体に巻かれている包帯も、ふたりを締めあげてくることでしょう。

★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知覚できるものが次のように変わります。

- ・包帯が一度でも巻き付いた部位は、包帯を引き剥がしても見えなくなる。

（接触していない間は、バインダーの目には問題なく見え、むしろ、怪我や負傷の痕があった場合は、綺麗に完治しているように見えます。）

- ・包帯が絡まっていると、不気味な息苦しさを感じます。

（接触していない間は、絡まる包帯はまるで天使のように、優しく温かく巻き付いているように感じます。）

★完治の包帯

純白に輝く包帯です。いくら使っても、巻軸はちっとも細くなりません。

怪我や傷を治したい、治りたい、と願う人々の感情が形となった遺物です。

だから、怪我や傷に巻けば、それは必ず癒えるのです。

しかし、いくら願っても、元通りに治ることのない傷もあります。

この包帯には、治らなかった人々の絶望や恐れも込められています。包帯を次に替えるときには傷痕が無くなっているのではないかという期待。

そして、包帯が解かれたときに、傷痕がありありと残っているのを見る絶望。

『傷痕なんて見たくない』 そのような人々の想いも込められているので、包帯が巻かれた箇所は見えなくなってしまうのです。

しかし、見えていないだけで、包帯が一部でも傷に巻かれているかぎり、傷が完治した状態で活動ができます。

判定

「包帯の拘束から逃れつつ、回収する」難易度：現在の異界深度

身体を締めあげている包帯を外し、絡みついてくる包帯を躲しましょう。

ある程度身体が自由になったら、反撃です。

包帯は巻軸からいくらでも伸びてきますので、巻軸の部分の容器に封じ込めてしまいましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは包帯の拘束から巧みに逃れ、見事に包帯を容器に封じ込めることができました。

容器に収められた包帯は、大人しくなります。

ふたりの身体に残っていた包帯があっても、力を失ったように自然と解けていくでしょう。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

失敗した方は、包帯に拘束されてしまいます。

ギリギリと締めあげてくる包帯に、シフターなら苦しみながら、バインダーなら優しい抱擁を受けているような夢心地で、気を失ってしまうでしょう。

しかし、成功した方が見事に包帯を容器に封じ込めることができました。

容器に収められた包帯は、大人しくなります。

失敗した方に巻き付いていた包帯も、力を失ったように自然と全て解けていきました。

肉体的には問題ないようですが、長時間の拘束は心に影響を及ぼしてしまったようです。

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：拘束の予感 → 細くて長いものを見かけると、それが身体に巻き付いてくるように感じる」か、「変異：拘束の安らぎ → 時々抱きしめられるなどの拘束を受けないと落ち着かない」に変異させてください。

どちらの変異を受けるのかは、失敗した方が好きに決めてOKです。その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

ふたりは包帯に何度も巻き付かれてしまいます。

その度に、包帯を引き剥がして、逃げ続けます。

接触しながら行動している場合、お互いの姿はどんどん見えなくなっていくます。

接触せずに行動している場合、バインダーにはシフターの姿が今まで通り見えるのですが、シフターからはバインダーの姿が見えなくなるので、孤独に苛まれることでしょう。

しかし、たとえ姿は見えなくなっても、繋いだ手のぬくもりや、互いを励まし合う声は伝わります。

ふたりは困難を乗り越えて、ついに包帯を容器に封じ込めることができました。

容器に収められた包帯は、大人しくなります。

包帯の効果は失われ、ふたりはまたお互いの姿が見えるようになります。

ふたりとも身体は無事でしたが、この一件は、ふたりの心に傷をつけてしまうことでしょう。

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：身体が見えない → ふとした時に、自分やパートナーの身体の一部が、消えたように見えなくなる」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

この異界は、治したい、治りたいという感情から生み出されたものです。

異界全体が病院に似ているのも、医療機器をなぜか使えるのも、そのためです。

治そうという慈愛に包まれているこの空間は、手当のあいだは時をとめたくなるほどの安らぎで満たされているかもしれません。

知られざる英雄たちは、たったふたりだけの束の間の安らぎの間、どのような言葉を交わすのでしょうか？

これまで渡り歩いた異界の話でしょうか。今までに受けてきた傷や変異の話でしょうか。市民やパートナーへの想いでしょうか。

時間があるなら、手当のあいだにどんな会話をするのかを、ロールプレイしてみてもいいでしょう。

そして、包帯が巻かれたあとは、その不思議な力を目の当たりにして何を思うでしょう？

もし、元々怪我の痕や外傷的な変異などがあるふたりなら、それが治ると何を思い、どんな風に活躍できるでしょう？

傷が治ることへの安堵と、身体が見えなくなる不安、どちらがまさるでしょう？

包帯が巻かれているふたりなら、万全の身体能力で包帯と戦えることでしょう。

その身体能力を活かしつつ、包帯を引きちぎったり、巧妙に避けたりしてください。

包帯の巻軸部分を回収する箱は、密閉できるものなら何でも構いません。

都合のよい容器がない場合、医療機器として並んでいた救急箱に封じ込めてください。

ふたりの持ち物や、これまで回収してきた遺物や、周囲の医療機器なども利用して、思いっきりアクションをしてかっこよく回収してください。

結末

包帯の回収に成功しました。封じている容器を開けない限り、もう脅威とはならないでしょう。

バインダーはストーリーフラグメント「完治の包帯 → 巻けば傷は治るが、巻いたところが見えなくなる純白の包帯」を獲得します。

包帯が触れて見えなくなっていた部位は、再び見えるようになります。

元々あった傷痕や外傷的な変異は、包帯の治癒効果が無くなったので、元通りの傷痕や外傷的な変異として現れます。

しかし、治療室に行くきっかけになったシフターの怪我だけは、完治していました。

もしかしたら、バインダーの治したいという想いや、シフターの治りたいという想いが、この異界と呼応して奇跡をおこしたのかもしれない。

真相はともかく、ふたりはまだまだ進んで行けそうです。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「機械人形の声」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：マサ

はじめに

このチャプターでは、九龍城砦のような改築と増築を重ねて出来た雑居ビルの迷宮が舞台となり、ふたり以外で動くものは全員『機械生命体』です。

この異界の街の住人ー機械人形にならない為に、このエリアの出口を見つけなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・機械生命体、機械人形に迫られる描写、機械人形の残骸及び破損描写

状況説明：異界について

チカチカと消えかけの丸い電球にギシギシと悲鳴をあげる扇風機の音に迎えられて、ふたりは薄汚れた廊下らしき場所に出ます。

暗い明かりの元で周りを見渡すと、壁の方には謎な模様が描かれた無数のポスターと、錆びついた開けない扉がいくつも並べている事が分かります。

廊下の方を見れば、廊下の両端には短い蛍光灯がつけられており、淡い光に照らされた廊下のその先は、またそれぞれ違う廊下と繋がっています。

どちらの廊下を進んでも、もしくは引き返してみても、迷宮のような廊下の繋がり方のせいで、すぐに方向が分からなくなります。

行く宛もなく廊下を歩き続けていると、『チリーン』という微かな音が聞こえてきます。

道標もないまま彷徨ったふたりは、今度は音の流れる方向へ目指しました。

段々とハッキリ聞こえる音を頼りに次の廊下を進むと、ふたりはここに来てからの最初の階段と出会いました。

下へと続く階段は手すりもあり、埃っぽくはあるが、下る事はできるでしょう。

ただ、階段につけた電球がいくつが壊れており、階段のその先は見えません。

長い階段を下るにつれ、周りがどんどん暗くなりました。それでも階段の終わりが近づく時、光が見えてきます。

階段を下りきった時、明るい食堂のような場所が見えました。

同時にふたりの目には、独りでに動く沢山の機械人形が映ります。

典型的ロボット型がいれば、人間型の機械もあり、更に鉄の翼や銅の装甲をつけた奇妙なデザインも存在しています。

機械人形たちは音楽を囲んで踊っていたり、四角い板で謎の映像を見ていたり、長い管を使って煙を吹かす機械もありました。

突然天井からいくつかの丸い穴が開けられ、そこから熱い蒸気が放出され始めました。

それが終わると、何箇所の壁が開いていき、開いた壁の先に見えるのは、増築を限度なく続けてきたような雑居ビルの街と、街を行き交う無数の機械人形たちでした。

★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。

- ・本来の視界を保ち、電気がなくとも一定範囲内のものが見えるようになります

(手を繋いでないと、検温のサーモセンサーのような青ベースの視界になり、場所によっては視界はほぼありません)

★追加の説明

★機械人形たち

この異界にいる機械人形たちは様々な姿をしており、四角い口ポットやおもちゃのキャラクター、人間の姿そっくりな機械人形などもあります。

見た目は機械ですが、この異界の住人であり、唯一の生命体が彼ら機械人形です。

故に、本来存在しないはずの人間を認識すると、『エラーを起こした機械人形』として判断し、彼らは人間を『機械人形に戻そう』と迫ってきます。

この異界では使う文字も言葉も違いますので、機械人形との意思疎通はできません。

判定

「機械人形たちに捕まらないように、彼らから逃げ切る」

難易度：現在の異界深度

室内の蒸気が消えた時、ふたりは本来あり得ないはずの視線を感じました。

機械人形たちは次々とふたりの方へ近寄り、一番近い機械人形はもう少して届ける距離まで来ています。

・ふたりとも成功した

ふたりは無事機械人形たちのいる部屋から脱出し、機械人形から逃げ切る事が出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

機械人形たちから逃げるために、ふたりはこの部屋から出ようと駆け出します。

成功した方の協力もあり、一度機械人形に捕まりそうになりましたが、ふたりはどうか部屋から逃げ出せました。

しかし、その過程で失敗した方の体の一部が機械人形に触れられてしまい、その部分に変異が生じました。

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：機械化 → 機械人形に触られた場所が金属に変化し、その部分の感覚が失われます」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

ふたりは部屋の中を走りましたが、機械人形に捕まってしまいました。

諦めずに全力で抵抗しているおかげで、機械人形の拘束が解け、ふたりはどうか部屋から逃げ出せました。

しかし、部屋から逃げても、機械人形たちは追ってきます。

薄汚れた廊下をいくつも通り、何度も角を曲がって、ふたりは無我夢中で走った。

気づくと、機械の音が聞こえなくなり、ふたりは逃げ切りました。

ですが、機械人形に触れられてしまった自分たちの体に、ありえない変異が起きていました。

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：機械化 → 機械人形に触られた場所が金属になり、その部分の感覚が失われます」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

迷宮のような雑居ビルが舞台です。

迷子になるロールプレイをしたり、誰もいない廃墟をふたりで探検するロールプレイをしてみると、また知らないふたりの関係性をみつけられるかもしれません。

判定が終わったら、その結果を元にロールプレイを始めましょう。

機械人形たちから逃げ切れる方法ですが、ふたりで相談して決めましょう。

思いつかないとき、舞台の迷宮雑居ビルを利用したり、機械人形を攻撃するロールプレイも良いでしょう。

判定に失敗した場合、そのキャラクターの体の一部が機械になる変異が生じます。

ですが、機械化の好みは人それぞれ違います。

「触られた部分が金属になる。その場所の感覚がない」という条件を守れば、「足が鋼の義足になった。手が機械のアームになった。腰に小型扇風機が埋められた」など、好きな場所と好きな機械にしても大丈夫です。

結末

機械人形たちがいた部屋から離れたあと、ふたりは再び『チリーン』という音が聞こえました。

音のする方を見ると、また下りの階段が見つかり、ふたりはその音に導かれるまま、どんどんと下の方へ進んでいきます。

最後の一段を下り終えると、ふたりは地下通路に出ました。

長い地下通路には、沢山の機械人形の残骸が無造作に捨てられています。

音のする方向を進み、ふたりは破損したパーツが積み上げた機械の山から、自分たちを導いてくれた音の正体を発見しました。

それは、壊れた人間型の機械人形の喉に埋まっていた『声帯のパーツ』から発した音でした。

バインダーはストーリーフラグメント「機械人形の声帯 → 『チリーン』と音を発する機械人形のパーツ」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「対災厄特例措置丙式貳類」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：兎兄

はじめに

このチャプターでは、強力な遺物の兵器を持った異界の信徒に襲われます。

ふたりは異界の信徒を撃退することができるでしょうか？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・判定の成否次第で、大きなケガをすることがあります。
- ・既に亡くなっている NPC が登場します。助けることはできません。

状況説明

道を進んだ先は、廃墟が並ぶ市街地でした。

まるで爆撃に晒された痕のように、街並みは破壊されています。

そして道端には、無数の触手と目玉を束ねたような肉塊が、無造作に落ちていました。

行く先を見れば、似たような肉塊が、次第に数を増やしていきます。

さらにその先、廃墟すら残らぬ広場と化した、円形の破壊痕の中央に、ひとりの男が立っています。

その後姿は、異界対策室の制服に身を包み、大型の金属トランクを携え、どこか遠くをぼんやり見ている様です。

あなた（達）の声（or 気配）に、ゆっくりと男が振り返ります。

その顔は、無数の触手と目玉を粘土で固めたかのような、変異したそれです。

もはや人では有り得ぬ相貌の、無数の目玉が一斉に、ふたりへ焦点を結びます。

「ああ、まだ二体も残っていたか。全滅させねば、市民の安全が守れぬ……」

その男が、金属トランクの安全装置を外すと、グリップに仕込まれたトリガーが露わになります。

「当異界の危険度を災厄級に認定。対災厄特例措置の許可を申請す。申請を受理。丙式式類を起動する」

撃鉄の落ちた金属トランクから、炸薬ボルトが一斉に爆ぜ飛び、圧縮空気と共にトランクが開きます。

中からは、物理法則を無視した機械が、連結と展開をくりかえし、その姿をあらわにします。

枝のように成長する異界金属のフレームと、異界の法則で無限に回転する歯車。

虚空から現れた異界の鎖がそれらをつなぎ、回転に従って動き始めます。

それは、複数の遺物を組み合わせた、巨大なチェーンソーでした。

「異界の信徒を、撃退する！」

男の振り上げた巨大チェーンソーに、さらに鎖が虚空から追加され、刃を8枚、束ねたような姿へ変形します。

ただ構えただけのその動作に、かすめた瓦礫が巻き込まれ、鉄筋コンクリートすら粉々になります。

その反動を押さえつけるように持ち直し、殺意と共に一步一步、あなた達へと、破壊の渦が迫ってきます！

★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知覚できるものが次のように変わります。

・その男は、心も体も変異しきって跡形もないとわかります。言動を表面だけ模倣しながら個の人格は置き換えられて、事実上、死亡しています。

判定

「大きすぎる力の間をつく」難易度：現在の異界深度

その巨大チェーンソーを振るうのは、反動も大きそうだ。

逃げるにせよ戦うにせよ、その隙をつかねば先はない。

・ふたりとも成功した

連携のとれたふたりの動きに翻弄され、男は地面に遺物兵器を振り下ろしてしまいます。

キックバック現象で跳ね戻った遺物兵器が直撃し、その男の上半身が爆ぜてなくなります。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

徐々に加速したその男が、ついに、ふたりを間合いに捉え、遺物兵器を振り下ろします。

そこへ、判定に失敗した方が捨て身で飛びつき、男の手からそれを叩き落としました。

キックバック現象で跳ねた遺物兵器が、その男を肉塊に変えます。

一方、無謀な捨て身の結果も、当然、無傷ではありません。

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、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。

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

徐々に加速したその男が、ついに、ふたりを間合いに捉え、遺物兵器を振り下ろします。

チェーンソーを構成する、それぞれの遺物の出身の、異界の法則に基づいた、理外の破壊があなたたちを襲います。

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、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。

その直後、男は何を思ったのか、男自身に向けて遺物兵器を振り下ろし、自らの命を断ちました。

ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

使い手を失った遺物兵器は、アスファルトへ轟音とクレーターを残しつつ、キックバックで空高く跳ね飛びます。

ついにその歯車の回転速度は光の速さを超え、特殊相対性理論に則り、金属トランクの時間が巻き戻り始めます。

鎖は虚空へと溶けるように消えていき、展開された異界金属機構は折りたたまれ、爆ぜ飛んだはずの炸薬ボルトすら逆巻きに戻ってきます。

最後に安全装置がかかり、ちょうどあなたたちの目の前へ、厳重に封されたトランクが、ゴトリと音たて落ちました。

(必要に応じてシフターの見識としてロールプレイにて描写してください)

落ち着いて調べてみれば、どうやらそれは、かつて異界対策室にて研究された、異界に対抗するための遺物の兵器のひとつのようです。

しかし、その研究は、制御の難しさが問題視され早期に凍結されたと、あなたたちは聞いています。

都市伝説じみた風の噂で、およそ個人では太刀打ちできないような、大規模な異界の災害に対してのみ、許可の下、特例で使用された、と聞いたこともあります……。

事実のほどは、定かではありません。

バインダーが今すぐ起動して使用しようなら、起動後はふたりがかりで保持することを想定した設計のようであること、今はシフターの気が進まないことを伝えましょう。

逆に、バインダーがこの遺物と関わることを警戒し、消極的になりすぎる場合は、シフターの指示の下で運搬と操作をするなら問題ないと伝えましょう。

結末

いずれにせよ、この遺物は回収する必要があります。

バインダーはストーリーフラグメント「対災厄特例措置丙式式類 → 安全装置と炸薬ボルトで封をされた金属トランク。そしてその収納物」を獲得します。

これでこの一帯のエリアは安全が確保できました。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「とりかへばや／性転換の鏡」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：殻付飛鳥

はじめに

このチャプターでは、シフター／バインダーが遺物の力によって性転換させられ、「もし違う性別に生まれていたら」という if の世界線を体験させられます。

「もし違う性別だったら、ふたりはどんな関係になっていただろう？」というもしもの可能性を楽しみましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・シフター／バインダーの性転換、性別を理由に叶わなかった夢や恋の描写

状況説明

先を進むふたりの視界は、気がつけば暗闇に閉ざされていました。足元だけは、淡く光っています。ふたりが今立っているのは、鏡のような水面です。

「もし、お前が男であれば」

———耳元で、ため息まじりの声が聞こえます。

水面に風景が映りました。凛々しい袴姿の女学生が、母親らしき女性にそう言われ、じっと何かを堪えています。

「もし、お前が女だったら」

———耳元で、嫌悪まじりの声が聞こえます。

水面に風景が映りました。書生姿の男性が、軍人の男性に差し出した手紙を振り払われ、静かに涙を零しています。

「ねえ。あなたのソレは、望んだ形？」

コーラスのように重なった声に顔をあげると、そこには双子の童子がいます。

鏡のように手を取り合った女兒と男児は、無邪気な笑顔を浮かべ、こんなことを告げてきました。

「試しに、とりかえてみましょうか！」

その言葉とともに、ぐるんと、天地が逆転したような感覚がやってきて……

ふたりが放り込まれたのは、ふたりの日常の1シーン。

一瞬まるで、異界から現実に戻ってきたような錯覚を覚えるでしょう。

しかしそこでシフターが、突然驚愕の声を上げました。

シフター／バインダーの身体的性別が本来と逆転……端的に言えば、「性転換」しているのです！

戸惑う間もなく、性転換状態で、ふたりにとっての日常生活が強制的にスタートします。

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次のように変わります。

- ・シフター／バインダーの身体が性転換している

★性転換

このチャプターでは、シフター／バインダーのどちらか、あるいは両方の身体が性転換します。

(性転換＝元の身体的性別が男性であれば女性に、女性であれば男性に、無性や中性であれば男女どちらか任意の性別に変化すること)

誰が性転換するかは、GMとプレイヤーで話し合って、好みの展開になるように決めてみてください。

ただしチャプターの趣旨として、少なくとも片方のキャラクターは性転換するようにしてくださいね！

どちらが性転換するか決まらない場合は、ダイスを振り、出目が高かった方のキャラクターが性転換することにしましょう。

異界の中の日常風景

ふたりが迷い込んだのは「シフター／バインダーが先天的に異なる性別だった場合の、ifの世界」です。

ふたりが社会人であれば仕事中的一幕、学生であれば授業中や休み時間の一幕など……

「もし異なる性別だったら、ふたりはどんな日常を送っていたのだろう？」というもしものシーンを演出してみましょう。

プレイヤーが望むなら、ふたりに縁のあるノンプレイヤーキャラクターを登場させてもOKです。

判定

「性転換前の、本来の性別だったときの記憶を思い出す」

難易度：現在の異界深度

性転換状態での日常生活を過ごすうちに、ふたりは奇妙な感覚を覚えます。

なんだか、性転換後の姿のほうが「正しい」ような。むしろ、ずっと前からその性別だったような……。

……認識がすり変わってしまう前に、ふたりが過ごしてきた姿を思い出しましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは「自分たちは現在、異界の力で後天的に性転換させられている」ということを思い出すことができました。

日常風景の中で、この奇妙な性転換状態をエンjoyしたり、戸惑ったりすることになります。

やがて、ぐると、また天地が逆転したような感覚がやってきて……
気が付けば、そこは真っ白な空間の中でした。

ふたりの姿は、無事に、性転換前の「本来の姿」に戻っています。
ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

判定に失敗した方は、自分あるいはパートナーが性転換した姿を「昔からこうだった（＝先天的に性別がこうだった）」と受け入れ、ここが異界であることも忘れてしまいます。

しかし成功した方は、自分あるいはパートナーが、異界の影響によって、後天的に性転換させられているということを思い出します。

ふたりは、お互いの認識が噛み合わない状態で、しばらく日常生活を過ごすことになります。

やがて、ぐると、また天地が逆転したような感覚がやってきて……
気が付けば、そこは真っ白な空間の中でした。

ふたりの姿は、性転換前の「本来の姿」に戻っています。

任意のキャラクターひと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。

次に、そのフラグメントを「変異：突発性転換症候群 → 時折、朝目覚めると性転換している。翌日には元の性別に戻る」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

ふたりは何の違和感もなく、性転換後の性別を受け入れます。

しばし、自分たちの本来の性別も、ここが異界であることさえ忘れ、「性転換した状態での日常」を謳歌することでしょう。

やがて、ぐると、また天地が逆転したような感覚がやってきて……
気が付けば、そこは真っ白な空間の中でした。

ふたりの姿は、性転換前の「本来の姿」に戻っていますが……ふたりは今、自分たちの姿に、大きな違和感を覚えます。

さっきまでの性別の方が、よかったのに。

★シフターあるいはバインダーの片方が性転換している場合

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：とりかへばやの瞳 → 時折、パートナーが性転換しているように見える」、「変異：突発性転換症候群 → 時折、朝目覚めると性転換している。翌日には元の性別に戻る」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

★シフターとバインダー両方とも性転換している場合

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：突発性転換症候群 → 時折、朝目覚めると性転換している。翌日には元の性別に戻る」に変異させてください。

いずれにせよ、その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

自分やパートナーが性転換したことに対する反応や、周囲の状況の変化を、ふたりらしく演出してください。

今回の性転換をポジティブにとらえるかネガティブにとらえるかは、それぞれのキャラクターの設定に大いに依存します。

この状況をポジティブにとらえるキャラクターなら、興味津々にいろいろやってみたり、わくわくしたり、この状況を目一杯エンジョイしてみましょう！

ネガティブにとらえるキャラクターなら、この状況だからこそその苛立ちや苦しみなどを、表現してみるのがオススメです。

結末

どこからともなく、童子が交互に囁き合う声が聞こえてきます。

「与えられた形」「望んだ形」「望まれた形」「望まれない形」

「わからないかな?」「わかったかも?」「わからなかったらしあわせね」

声が終わると同時に、パキンと硬い音がして……

ふたりは目の前に、女兒と男児の意匠が施された、銀の手鏡が転がっていることに気がつきました。

バインダーはストーリーフラグメント「とりかへばや／性転換の鏡 → 覗きこむと、自分たちが性転換した姿が映る手鏡」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

『魔女と竜と』の物語』

異界深度：直前の異界深度+1

作成：妙蓮寺

はじめに

このチャプターでは、とある本の中で竜と共に魔女裁判にかけられそうになっている女の子を救いにいきます。残虐な騎士達により処刑されていく人達、燃える王都の空を駆け、あなた達は女の子を救う事が出来るのか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・流血表現、外傷表現などがある。
- ・助けられない NPC が出る場合がある。

状況説明

二人が、先へ進んでいると、草原のような場所に、1冊の本が落ちていた。

近付くと、本から光が溢れ、2人は思わず、目を瞑る。

目を開くと、そこには、平原が広がり、赤い鱗を持った、巨大な竜が居た。

二人が、驚いていると、声が頭の中に、響く。

(——その竜と共に、彼女を、あの子を助けてくれ)

脳内に女の子の姿形が浮かび上がる。

恐らく、あの本に宿る、誰かの意思が、この光景や女の子の姿形を見せているようだ。

二人は、本の言う『あの子』を救い、この本から脱出出来るのでしょうか。

★手をつなぐ

手を繋ぐと次の様な光景が見えます。

——轟音と共に、赤に染まる中世の街。

住民と思しき人達を、騎士達が襲い、女性達を次々に、磔にしてゆく。

そして、剣や槍、銃や弓や石などで痛めつけ、最後に火あぶりにしてゆく。

街のあちこちで、悲鳴が、炎が、狂気が広がっていくのが見えます。

★追加の説明

★本

綺麗なままの表紙、けれど中は少々劣化が始まり、茶色になっている。中は日付のようなものやその日あった出来事などが書かれている所から恐らく日記や手記のようなものと分かる。

★赤い鱗の竜

竜は全長 10m 前後で、鋭い牙と赤い爬虫類のような鱗を持つ。けれど、彼女は人懐っこく、あなた達に興味津々です。

★声の主

本に宿る意思。女の子を救おうとし、救えず、絶望し、それでも諦めきれず本の中で何千何万と過去を、女の子を救おうとした。

そして、彼はあなた達と出会う。救えるかも知れない存在たるあなた達に。

判定

「竜の背に乗り、女の子の元へ向かい、助け出すことが出来たのか」

難易度：現在の異界深度

竜の背に乗り、空を駆け、急ぎ、女の子の元へ向かう。二人と一匹は、刻々と迫る時の中、助ける事は出来るのか――

・二人とも成功した

あなた達と竜は、女の子の元へ無事辿り着き、竜が騎士達を相手にしてる間に、女の子を、礫にしている縄を解き、助け出すことが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか片一方だけ成功した

失敗した方は竜の背から落ちそうになりますが、成功した方に助けられ、女の子の元へ辿り着きますが、失敗した方は、騎士達が竜を落とそうと撃った銃や弓で傷ついてしまいますが、何とか女の子を助け出すことに成功します。

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：疼く傷跡→傷跡はすぐに消

えますが、ふとした瞬間に傷跡があった場所が疼き、痛む」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・二人とも失敗した場合

竜の身体を穿つ銃弾、それは竜にとって致命的だったのだろう。竜は地面へ不時着する。それにより2人は吹き飛ばされる。竜はそれでも女の子の元へ駆け寄り、爆炎とその鋭い牙、尻尾で騎士達を薙ぎ払い、女の子を護ろうとする。が、銃弾と弓の雨、隙をついての剣や槍が竜の命を削る。その間にあなた達は、立ち上がり、女の子を助け出す。と、同時に竜が、絶叫し、倒れる。

——あなた達は、必死にその場を離れます。あの竜を助ける事は出来ない、なら、せめて女の子だけでも助けるために。

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：その手はあまりに遠く→銃や炎を見る度に竜の命が無残に散っていく場面がフラッシュバックする」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

竜を駆り、女の子を救う。正に王道。

竜の背に乗っている時にパートナーの腰に手を回すなど出来たら、かなりグッと来るかも知れません。

失敗した時、竜を人懐っこくしていると、喪失した時凄まじい事になると思います。名前を付けさせるなどしたりするのもアリかも知れませんが。

結末

ストーリーフラグメント:『魔女と竜と「」の物語』を獲得します。

あなた達は必死に走る。走って、走って、走って、そして、再び光があなた達を飲み込み――。

――気がつくと、最初に来た場所であな達は倒れていました。

すると、再び、あの声が聞こえます。

(――ありがとう、君たちのおかげで、彼女を救えた)

草原に優しい風が吹き、草木や花が扉となる。

(またいつか、どこかで会えたなら最大の感謝を。気をつけて)

その言葉を最後に、本の意味は眠りにつく。

そして、ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「溶け合った何か」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：しぎ

はじめに

このチャプターでは、海で溺れていると思ったら、炎に包まれています。そして、炎の熱によってお互いが溶けそうになり、相手に自分の痕が残るかもしれません。溶ける前に乗り越えましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・海で溺れかける、パートナーが溶ける、二人が溶けて混ざる、炎に包まれる、狂った愛

状況説明

一面の海が広がっている。

少し離れた場所に小さな島があるが、それ以外はただ海が広がっている。

澄んだ青空が一面に広がり、ほのかな暑さを感じる。

周囲に陸地がないにしては、深さを感じない。

首まで浸かる程度しかない海だ。

水をかき分ける感触は不思議と軽く、風をかき分けるようである。

海は深いが、危険を感じるほどではなく、海の中を泳ぐものも確認できない。

見える限りでは、安全なように思える。

とりあえず安心するあなたの前に、何かが流れてきた。

それは3cmほどの何かが溶け合った形で、元が何なのかわからない。

どこかで落ち着いたほうがよさそうだ。

あなたは手がかりになるかもしれないと、それを拾い上げた。

周囲をより詳しく調べようと見回すと、まずは小島に扉が見えた。
どうやら、あそこからこの異界を出られるようだ。

しかし、その前にシフターを探さなければならない。

呼ばれたような気がして海の一点を見ると、少し離れた場所にシフターが浮かんでいる。

足がつかない場所なのか、溺れかけて苦しそうに見える。

早く助けに行かないと。

(二人が近づいた)

近づいてみても、海が深くなるということはなかった。

突然のことに慌てて、足がつくことに気がついていないのかもしれない。

もしくは、別の光景を目にしているのかもしれない。

★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。

海だと思っていたものは、火の海だった。

恐怖を感じるほどの熱さで、息をすることすら苦しい。

このままでは、燃え尽きてしまうかもしれない。

あまりの熱さに、バインダーは自分がどこか遠くに感じてしまう。

その一瞬、バインダーは自分が燃えていないことに気がつく。

代わりに、自分が広がっていく感覚を覚えた。

注意して自分の身体を見ると、溶けている。

シフターの身体を確認しても同様である。

早くここを抜け出さないといけない。

そう思ったバインダーは、手をつなぐ前に見た島を思い出した。

あの島のあった場所まで行けば助かるかもしれない。

溶け合ってしまう前に、島のあった場所まで向かわなければなら
ない。

溶け合っても、いいかもしれないと思った自分が、パートナーが
いたかもしれない。

●判定

「溶け合う前に島にたどり着く」 難易度：現在の異界深度

二人で島を目指します。判定に成功すれば、溶ける前に島までた
どり着けます。成功、失敗にかかわらず、このまま溶け合ってもい
いかもしれないと思うかもしれません。

ここでの判定では、成功していても失敗したことにできます。

そうする場合は、結果を確認した上で必ずパートナーの了承を得
ましょう。

・二人とも成功した

二人は助け合って炎の海を乗り越え、島までたどり着きました。

海で拾った何かを改めて見ると、それは“溶けて混ざりあった誰かの一部”だとわかります。それを見て、どちらか、もしくは両方が惜しかったと思うかもしれません。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけが失敗した

二人は炎の海を越えて、島までたどり着きそうです。

純粋に体力の限界を迎えたのか、それとも、誘惑に心を惹かれたのか、一方の足が止まり、崩れ落ちそうになります。

抱き留めた際、成功した側に失敗した側の衣服や肉体の一部が溶けて付着します。

おそらく消えることのない跡が残ってしまいました。

島について改めて海で拾った何かを見ると、自分たちに起きた変異に似ていることから、それが“誰かが溶け合った痕跡”だとわかります。

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。

次に、そのフラグメントを「変異：溶けたパートナーの痕→溶けたパートナーの一部がひっついたまま固まっています」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

・二人とも失敗した

二人は炎の海を越えて島までたどり着きそうです。

しかし、島を前にして、どちらからともなく崩れ落ちます。

しばらくして、どちらからともなく、再び起き上がって島を目指します。

島までたどり着いた時には、お互いの身体の一部が、溶け合っていました。

島に戻ると、身体が冷えて溶けた感触はなくなりますが、溶け合ったところだけはお互いの身体に残り続けます。

消えない溶け合った痕、それは、海で見つけた何かと同じでした。

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：溶け合ったお互いの痕→お互いの一部が溶けて混ざり合った痕。それは間違いなくパートナーだったもので、あれが幻ではないという証である」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

気づくと、あなたたちは安全な建物の下にいました。

怪物の姿はもうどこにもありません。

ですが、自分たちの体に触れてみると、まるであの怪物のように変わってしまっているところを見つけました。

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：(変異の名前) → (ロールプレイに活かせるような詳しい説明)」に変異させてください。

ロールプレイ指針

このチャプターは前半の海で、少し涼しいところから、炎の中という熱い場所に移動します。また、最初がひとりで、バインダーがシフターに近づくというように距離があるのに対し、炎の中では溶けて混ざる可能性があります。前半をしっかりと演出することで落差を作りましょう。

また、仲のいい二人（というよりも少し狂気的な愛のある二人）を演出すると、“お互いが溶け合う”ということに対して、何らかの意味を見出ししてしまうかもしれませんので、そういう二人で訪れましょう。

二人が訪れる前にここで溶け合ったペアがいる想定ですが、そのペアは暗示されるだけです。自由にどんな二人だったのか想像したり、二人と重ねてみるといいかもしれません。

結末

炎は変わらず燃えている。あなたたちのいる島を残して、ひたすらに燃えて、収まる様子はない。

この炎を見ているとあの熱さを思い出してしまいそうだ。

ここでは、炎を視界から取り除くには、先に進むしかない。

バインダーはストーリーフラグメント「混ざり合った何か→誰か二人が溶け合って混ざった痕跡」を獲得します。

これは、拾ったモノでも、二人が混じり合った一部、どちらをそれにしてもかまいません。いずれにせよ、これは異界に出た後、長い時間、下手をすれば永遠に保管され、その証として存在し続けます。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「入れ替わりカメラ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：はとさぶれ

はじめに

このチャプターでは、ふたりが異界の中の撮影スタジオで異物のカメラを見つけます。

そのカメラは「撮った相手と中身が入れ替わる」という力を持ったカメラです。シフターが事故によりこのカメラでバインダーを撮ってしまったことで、お互いの身体と精神が入れ替わってしまいます。

ふたりは再度写真を撮り、お互いの身体を戻してからこのエリアを脱出しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・男女のペアの場合、性別の転換（逆の性別の身体に入る）が起こる。

状況説明

二人が扉を開けた先は、まるで撮影スタジオのような部屋でした。

広い部屋の中には背景紙やストロボ、ラフ板といった本格的な撮影機材が置かれています。そして部屋の中心にある机には、一台のポラロイドカメラが置かれていました。

シフターはそのカメラが何故か気になり、手に取ってファインダーを覗き込みました。そのまま辺りを見回していると、ふいにファインダー越しにバインダーと目が合います。その瞬間。

“パシャリ”

シフターがうっかりシャッターボタンを押してしまったのか、それとも遺物であるカメラが勝手に動いたのか。突然フラッシュと共にカメラのシャッターが切られ、カメラからは現像前の真っ白な写真が出てきました。

ふたりは突然のことに驚きますが、目の前の相手を見てさらに驚くことになります。

なぜなら、目の前にいたのは自分の相方ではなく、なぜか「自分」だったからです。

なんで自分が目の前に。先程まで相方がいたはず。混乱しながらも目の前の自分に話しかけてみれば、目の前の自分は相方であるシフター（バインダー）だと主張します。そして部屋にある姿見で自分の姿を確認すれば、自分の姿は相方のシフター（バインダー）になっていました。

出口となる扉はすでに見えていますが、このまま出るわけにはいきません。

なんとかお互い元の身体に戻ってからこの部屋を出なければ。

★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。

- ・撮影用機材（ストロボやラフ板等）が見えるようになります。
- ・壁に人を撮った写真がいくつか飾られています。被写体は老若男女様々です。
- ・簡易的な試着室があり、部屋の端の方に撮影用の衣装が置いてあります。（どのような衣装が置いてあるかは自由に決めてOKです。）

★入れ替わりについて

バインダーの身体にはシフターの精神が、シフターの身体にはバインダーの精神が入っています。お互いの身体は入れ替わっていますが、判定は身体ではなくいつも通り中身（精神）に従って行います。（同様に、この後に記載されている「シフター」「バインダー」は身体ではなく中身のことを指します。）

★ポラロイドカメラ

少し古い形のカメラです。撮影者と被写体となった人の中身を入れ替える力を持っています。（※ポラロイドカメラとは、撮影後すぐにカメラから真っ白な写真が排出され時間経過と共に現像される仕組みのカメラのことです。）

判定

「上手に写真を撮る」難易度：現在の異界深度

写真を撮ったことで入れ替わってしまったなら、もう一度写真を撮れば元の身体に戻れるはず。しかし、カメラを確認すると残って

いるフィルムはあと1枚。失敗すると後がありません。

一度で上手く写真を撮ることが出来るでしょうか。

・ふたりとも成功した

片方が写真を撮ると、ふたりの身体は無事に元の身体に戻ることが出来ました。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

判定に失敗した方が写真を撮りますが、撮影の時に手元がブレてしまいました。

ふたりとも元の身体に戻ることは出来ましたが、上手く写真が撮れていなかったせいか判定に成功した方は変異を受けてしまい完全には元に戻れなかったようです。

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。

次に、そのフラグメントを「変異：自己の揺らぎ→相方のフラグメントのうち一つが変異として現れる（選択するフラグメントは自由に決めてOK）」に変異させてください。

（※もし相方のフラグメントがロールプレイに反映しづらい場合は、代わりに「変異：自己の揺らぎ→相方のような喋り方、相方のような行動をとってしまう」を獲得してください。）

その後、ロールプレイに進みます。

・ふたりとも失敗した

片方が写真を撮りますが、撮影の時に手元がブレてしまいました。

ふたりとも元の身体に戻ることは出来ましたが、上手く写真が撮

れていなかったせいかふたりとも変異を受けてしまい完全には元に戻れなかったようです。

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：自己の揺らぎ→相方のフラグメントのうち一つが変異として現れる（選択するフラグメントは自由に決めてOK）」に変異させてください。

（※もし相方のフラグメントがロールプレイに反映しづらい場合は、代わりに「変異：自己の揺らぎ→相方のような喋り方、相方のような行動をとってしまう」を獲得してください。）

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

「お互いが入れ替わった状況に自分のPCならどうという反応をするか」を考えた上で、いつもの自分とは違う反応や、いつもの自分ならしないであろう表情や行動を楽しみましょう。また、お互いの身体が入れ替わったことで相方の新たな一面を見つけるロールプレイも良いかと思います（例えば、弱いと思っていたら実は意外と筋力があったとか）。

なお、変異を受けた場合の「相方のフラグメントのうち一つが変異として現れる」というのは、例えば性格に関わるフラグメントなら相方に似た性格をロールプレイすることになり、身体の特徴に関わるフラグメントなら相方と同じような特徴が身体に出たロールプレイをすることになります。

結末

何はともあれ、ふたりは無事に元の身体に戻ることが出来ました。

撮影した写真は少し時間が経てば現像されるでしょう。ふたりは写真を持って、部屋から出ることにしました。

シフターまたはバインダーはストーリーフラグメント「写真→相手または自分が写っている写真。どこか雰囲気や表情がいつもと違う気がする」を獲得してください。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「音速で降下してくるたぬき」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：フェルス

はじめに

このチャプターでは、ふたりが思い浮かべたたぬきが音速で目の前に飛び込んできます。

ただ、ぶつかったりして怪我することはありません。

目の前に飛び込んできてとにかくびっくりさせてくれるだけです。

ふたりはびっくりドキドキしながらたぬきをかわし次の世界へ向かいます。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ビックリ表現

状況説明

ドカーン！

そんな音と共にふたりが目覚めます。

音のした方を見て見ると、そこには一匹の小さなたぬきの姿。

そして次の瞬間にはその姿は掻き消えます。

ふたりは疑問に思いつつ、遠くの方に扉が見えるのでそちらの方へ一歩歩みを進めます。

と次の瞬間、ふたりの目の前に、またドカーン！という大きな音が。

そこに落ちてきたのは大きなたぬき……の置物。俗に言う信楽焼です。

ぎょっとしたのもつかの間、先ほど同様置物は姿を消します。

どうやら先に進むにつれてふたりが思い浮かべた「たぬき」のイメージのモノが落ちてくるようです。

ふたりはそんな「たぬき」に驚きながら扉の方へ向かいます。

★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。

- ・地面が草原のように葉っぱでおおわれていことに気づきます。

★追加の説明

- ・「たぬき」のイメージ

→「たぬき」とイメージするものであればどんなものでも出てきます。

最初にあげた本物のたぬきや信楽焼のほか、豆ダヌキ。

ひいてはアライグマや徳〇家康の肖像画、日曜の夕方のテレビ番組に出てきそうな青ダヌキ等々

ふたりがイメージするたぬきが出てきます

判定

「たぬき流星群をのりこえる」難易度：現在の異界深度

扉まであと少し。

でも遠くから飛んでくる、たぬき、たぬき、たぬき。

あれは……たぬき流星群！？

あれに当たったら大変なことになりそう……

急いで切り抜けよう！

・ふたりとも成功した

ふたりは、たぬき流星群をものともせず無事扉までたどり着きます。後ろにはたぬき流星群が落ちたことによる、隕たぬきたちが目を回しています。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

成功した方は無事扉まで、たどり着くことができます。

一方、失敗した方はたどり着けずたぬき流星群に飲み込まれてしまい、怪我こそしませんでした。目の周りに黒い模様が付きます。それこそ、たぬきのように。

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：目の縁取り → たぬきみたい」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（ふたりとも同じ変異を受けるバージョン）

ふたりは残念ながら扉にたどり着くことができず、たぬき流星群に飲み込まれてしまいます。

怪我こそしませんでした。たぬき流星群の衝突で当たりに砂ぼこりがまい、晴れた時……

ふたりには、たぬきの耳と尻尾が生えています。

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：たぬきスーツ → たぬきの耳と尻尾が生えている」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

たぬき流星群を見た時の衝撃と、それに立ち向かいつつ乗り越える。

結末

ふたりが何とか乗り越えた……そう思いつつ扉に手をかけたその時。

再び何かが落ちてくる音。

慌てて扉から手を放し避けると始まりと同じようにドシーン！と大きな音がします。

そこには、目を回しているたぬきと小さなたぬきのストラップがありました。

そして、少し離れたところに扉が。

どうやらあなたたちは騙されていたようです。

最後に落ちてきたこのストラップのおかげで騙されずに済みました。

バインダーはストーリーフラグメント「音速で降下してくるたぬき → 木彫りのストラップ。にっこりとほほ笑んでいる」を獲得します。

ふたりの結局ここは何だったんだろう？ と思いながら次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「エンドレススリープ枕」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：にーやま

はじめに

このチャプターでは、白く清潔感のある寝室で、なんとも寝心地の良さそうな枕を見つけます。

襲いくる眠気と戦いながら、遺物である枕を回収しなければなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・ふたりがひとつのベッドで横になる、睡眠、ベッドからの転落

状況説明

進んだ先にあったのは、白い部屋でした。

清潔そうなベッドがひとつ置かれ、窓からはぼかぼかと暖かな日差しが差し込んでいます。

お昼寝をしてくださいと言わんばかりです。

日々の任務に疲れたふたりにとって、それはとても魅力的に映るでしょう。

ベッドには、掛け布団と枕が置かれています。

枕は、特に上等なもののように見えます。

そして、香水が付けられているのでしょうか、優しい香りに心が徐々に落ち着いてきます。

ふたりは、無意識のうちにベッドに横になってしまいます。

★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。

- ・部屋が暗くなる
- ・枕を中心に闇が広がっていつているようだ

★エンドレススリープ枕

一見、普通の枕ですが、周囲にいる人間が強い睡魔に襲われる危険な遺物です。

睡魔に襲われた人間はその枕に吸い寄せられ、長い眠りについてしまいます。

ただし、誰かに強烈に起こされる、痛みを感じる等、外的要因があれば目を覚ますことは可能です。

この枕で寝ると「めっちゃうちゃ疲れが取れる！」という噂があります。

判定

「エンドレススリープ枕のもたらす、睡魔に抗う」

難易度：現在の異界深度

眠い！ 寝たい！ 疲れた！

でも、休んでいる暇はない。

なぜならここは異界で、ふたりはバインダーとシフターだからだ。

・ふたりとも成功した

思わず布団に吸い込まれるも、なんとか睡魔に打ち勝つことができました。

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、睡魔に抗えず眠りに落ちてしまいます。

その後、成功した方が起こしてくれて目を覚ますことはできますが、異界の影響を受けてしまいます。

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：元気はつらつ→眠ったことで疲れがとれた。異様なくらいテンションアゲアゲ」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

睡魔に抗えず、ふたりはベッドですやすやすと眠ってしまいます。

何時間、いえ、何日間が過ぎたでしょうか？

どすん！

という音とともに大きな衝撃を受け、ふたりは目を覚まします。

どうやら、寝返りをうってベッドから落ちてしまったようです。

少々痛みは伴いましたが、ふたりはなんとか目を覚ますことができました。

しかし、長時間眠っていたことで異界の影響を受けてしまいます。

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：元気はつつ→眠ったことで疲れがとれた。異様なくらいテンションアゲアゲ」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

眠りに入る前の少しの時間、お互いの疲れを労ったり、逆に「寝るな…寝ちゃダメだ…」と声を掛け合ったりしましょう。

ベッドの中で手を繋いで、ドキドキするのもいいかもしれません。

判定で失敗して目を覚ました場合は、元気いっぱい挨拶をしたり、二度寝ロールプレイをするのも良いでしょう。

結末

枕をシーツでぐるぐる巻きにすると、漂っていた香りが弱くなります。

それと同時に、枕から感じていた睡魔も弱まったようです。

バインダーはストーリーフラグメント「エンドレススリープ枕→長い眠りについてしまう枕」を獲得します。

突然、部屋の窓が開きます。

その先はどこかに続いているようです。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「変身ベルト」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：さつこ

はじめに

このチャプターでは、謎の悪役らしきなにかと戦うヒーローたちに紛れ込んでしまったあなたたちがどうごまかせるかを描きます。なんかいい感じにポーズを決めて脱出しましょう。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

・戦隊モノっぽいなにか、（場合によっては）他のチャプターとの温度差

状況説明

あなたたちは、開けた岩場らしき場所にやってきた。

あれ、どこかで見たような、そうでもないような……。既視感に襲われながらも、ふたりは歩く。

ざりざりとした石の感触が足の裏に伝わる。

すると、目の前になぜか現れたのは、赤と青と緑と黄色とピンクのスーツに包まれた5人の……戦士達。

あ、これ、日曜の朝とかにやってるやつだ！

気付いた瞬間にはすでに遅かった。

悪の手先っばいやつは言う。

「クッククク……〇〇〇〇ジャーよ、何度立ち向かってこようが無駄だ」

それに対して赤の戦士は負けじと言い返す。

「何を言っているんだ！俺たちは負けない！」

ふたりは無言でその場を立ち去ろうとする。

しかし！　すでに遅かった。

ふたりの腰には、謎のベルトが巻かれている。しかも派手に光りそう。定価は5000円くらいの。

赤の戦士がこちらを見た。

「さあ、君たちも変身だ！」

どうしよう……。

★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知覚できるものが次のように変わります。

- ・BGMが聞こえる
- ・悪の手先っばいやつの後ろにエフェクトが見える

判定

「いい感じのポーズを決めてごまかす」難易度：現在の異界深度

あなたたちはそれっぽくごまかすことにした。

さあ、ポーズは決まるかな？

・ふたりとも成功した

ふたりは知恵を出し合って、なんとなくカッコいいポーズを決め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

失敗した方は、ポーズが決まらずに転んでしまいます。

成功した方のフォローでなんとかごまかせましたが、失敗した方は、傷の痛みでここが異界であったことを改めて実感し、異界の影響を受けてしまいました。

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：悪の手先→悪者っぽいことを言いたくてうずうずしてしまう」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

ふたりは派手に転んでしまいました。

それを見た悪の手先っぽいやつは言います。

「お前たち、変身が下手だな……。もしや、第三勢力か！」

悪の手先っぽいやつは紫色のビームをあなたたちに放ちます。

しかし、熱くはありません。そう、特殊効果だからね。

あなたたちは、夢見ていたかもしれないヒーローっぽさをわずかに失ってしまいました。

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：悪の手先→悪者っぽいことを言いたくてうずうずしてしまう」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、シフターとバインダーは大真面目に変身ポーズを決めます。

むろん、内心はそういうのを信じていなくてもかまいませんが。シフターは急に特撮心がうずき出す様を演じると面白いでしょう。

成功したら、自分の思う最高にかっこいい変身ポーズを決めちゃってください。

失敗したら、なんとなくドタバタする感じにしようといいでしょう。

結末

ともあれ、監督らしき人物の「カット！」という声とともに、撮影は終わったようだ。

早く先へと進んでしまおう。

シフターとバインダーはストーリーフラグメント「変身ベルト→え、これつけたまま異界を進むんですか？」を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「モノ・カラー」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：かのえ

はじめに

このチャプターではとある遺物と出会います。

さて、遺物とは言ってもそれが「もの言わぬ物」とであると誰が決めたのでしょうか？

あなたたちは、その遺物を見て何を感じるでしょうか。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・遺物の回収
- ・ノンプレイヤーキャラクターの登場

状況説明

——声が、聞こえる。

そう、声が聞こえるのです。この場所にはあなたたちしかいないはず。

けれどたしかにあなたたちを呼ぶ声が聞こえます。

「おーい」

真っ白な空間の中、その声にゆっくりと振り返れば、そこにはひとりの少年が立っていました。

少年はあなたたちを見て微笑んでいます。

「やあ、はじめまして。こんにちは。いや、おはよう、こんばんは、なのかな？　ここにいと、時間が分からなくてね」

「それで、きみたちがぼくを『回収』しに来たんだよね」

その言葉に、あなたたちは驚くでしょうか？

少年は、言葉を続けます。

「きみたちのこと、知っているとも。とてもよく。ぼくはきみたちの……『忘れ物』だよ」

★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。

- ・真っ白だった空間が、真っ黒な空間に変わります。
- ・少年の姿に、まるで故障したモニターのようなノイズが走ります。
- ・少年の手に、弾丸のようなものが握られていることに気づきます。

★弾丸

済んだ『色』をした弾丸。

あなたたちには見覚えがあります。

——そう、それはあなたたちが異界対策室より供給されている『フラグメントバレット』そのものだったのです。

※この弾丸の『色』は、バインダーにはシフターの好きな色に、シフターにはバインダーの好きな色に見えます。

判定

「少年から弾丸を受け取る」 難易度：現在の異界深度

少年は何も抵抗せずにその弾丸を渡そうとしてくれるでしょう。しかし、その『物』を、あなたたちはちゃんと受け取ることができるでしょうか？

・ふたりとも成功した

ふたりは問題なく少年から弾丸を受け取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

失敗した方は、弾丸に触れているはずなのに触れられない感覚に陥ります。

それどころか、自分が今何に触れようとしたのか、どこに立っているのか、それすらも曖昧になってくるような気がします。

成功した方が失敗した方に声をかけると、失敗した方はハッとします。

今のは一体……？

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：わすれモノ → 何をしようとしていたか、今どうしたいか、立っているのか、座っているのか 曖昧になってしまう」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

ふたりとも弾丸をうまく受け取れず、それを床に落としてしまいます。

屈んで拾うだけ、たったそれだけのことなのに何故かうまくできません。

自分が今何に触れようとしたのか、どこに立っているのか、それすらも曖昧になってくるような気がします。

「大丈夫かい？ きみたち。ほら、きみたちまで忘れちゃだめだよ」

少年が差し出してきた手を見て、ハッとします。

今のは一体……？

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：わすれモノ → 何をしようとしていたか、今どうしたいか、立っているのか、座っているのか曖昧になってしまう」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

ひとつの弾丸、それは一体誰の『忘れ物』なののでしょうか？
少年から弾丸を受け取る、ただそれだけのことなのにうまくいかない、不思議な感覚に陥るかもしれません。

自分が自分を忘れてしまいそうになる……、けれどあなたたちはひとりじゃありません。

隣にいる大切なパートナーのことを忘れないで。相手のことを、他でもないあなたが支えましょう。

結末

うまく弾丸を受け取ることができたあなたたちを見て、少年はまた柔らかく微笑みます。

「よかった、もう忘れちゃだめだよ。ほくのこと、ちゃんとつれて行ってね」

その言葉が聞こえた瞬間、白い光が空間を包み、あなたたちは目を瞑ってしまいます。

ふたたび目をあけると、そこには少年の姿はありませんでした。

繋いだ手のひらの中に握った『弾丸（フラグメントバレット）』、それがほのかにあたたかくなったような、そんな気がしました。

ここであなたたちはストーリーフラグメントを獲得します。

バインダーはストーリーフラグメント『『シフターが好きな色』の弾丸』を、シフターはストーリーフラグメント『『バインダーが好きな色』の弾丸』を獲得します。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「異酒：狂乱の夢」

異界深度：直前の異界深度+1

投稿者：ダメナ・デメヤネン

はじめに

このチャプターでは、二人は異界製の酒が支配する空間で、その影響と向き合います。

周囲には、犠牲者の成れの果てである亡骸が転がる中、その仲間入りをしないよう抗わねばなりません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれます。

・白骨死体、飲酒、酩酊、間接的なカニバリズムを連想させる表現

※未成年のシフター、バインダーがいる場合は、公の間ではこのチャプターを飛ばしてください。

状況説明

二人がたどり着いたのは、いくつもの大きな樽が並ぶ、古い石造りの醸造所のような場所です。

同じような光景が広がる中、二人がこの場所を歩くと、不意に芳醇な甘い香りが漂ってきます。

香りのもとを辿っていくと、そこには蔦の絡まる一脚のテーブルと、紅い雫を湛えた一本のボトルが置かれていました。

無視して進んでも、導かれるように、自然とテーブルの元へとたどり着いてしまいます。

★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。

- ・地面が足首ほどの深さの赤い酒に変わり、その中には人骨が数え切れないほど転がっている
- ・並んでいた樽が消え、人型の赤い結晶が積み重なっている
- ・結晶からは雫が滴り落ちて、それを机に絡まる蔦が吸い上げて、少しずつボトルが満たされていっている

★追加の説明

シフター、あるいは二人ともが異界の真の姿を認識したら、周囲に赤い霧が立ち始めます。

それは足元に広がる赤い酒であり、この異界の遺物が二人を取り込もうと立ち上ったものです。

吸い込むと甘い香りとともに二人の身体へと影響を及ぼします。

このままでは二人も犠牲者たちと同じように結晶と化し、ゆくゆくは酒となってしまうことでしょう。

★異酒：狂乱の夢

この遺物は迷い込んだ人間の感情や記憶を結晶と化して、それが醸造されて滴り落ちたものを吸い上げることで生まれる、お酒の遺物です。口にした際には、飲んだ者の中に隠されている感情や想いを呼び覚まします。

抑え込んでいるものが自覚的なものであれ、無自覚のものであれ噴出し、それには大抵の場合、強い喜怒哀楽の感情も伴います。もし傍らに自分以外の誰かがいるなら、その相手へと向けられたものが表に出やすい傾向にあります。

また、味自体も大変美味ですが、上記の効果も相まって往々にして強い依存性を伴います。

判定

「異界の酒の影響を受けずに逃げ出す」難易度：現在の異界深度

立ち上る赤い霧を吸い込むと、異様な高揚感とともに理性が溶けていくのを感じます。

動けなくなってしまうと、無事ではいられないでしょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは赤い霧の影響を受けることなく、無事に霧の中を抜け出せました。

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、霧を吸い込みすぎてしまいました。

成功した方に手を惹かれる形で何とか安全な場所までたどり着くことができましたが、失敗した方は、異界の酒に酔わされてしまいます。

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：悪酔い → 酔ってしまい、パートナーに対して普段隠している感情を爆発させ、我慢している行動を実行に移してしまう」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（ふたりとも同じ変異を受けるバージョン）

ふたりは、赤い霧を吸い込みすぎてしまいました。

かろうじて、お互いがお互いを支えながら霧の中を抜け出しますが、そこで意識を失ってしまいます。

目を覚ましたときには変異してしまった自分の体と、異界の酒に酔った状態から帰ってこれなくなったパートナーの姿を見ることでしょう。

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：結晶化 → 体の一部分が甘い雫を滲ませる結晶へと変化する」、「変異：悪酔い → 酔ってしまい、パートナーに対して普段隠している感情を爆発させ、我慢している行動を実行に移してしまう」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

二人とも無事であれば、無事を喜びつつも、異界の美酒はどんな味がしたのだらうという興味が残るかもしれません。

もしも変異を受けてしまっているのなら、片方は普段とは違った顔を見せてしまっていることでしょう。

パートナーへの愛情が暴走しているかもしれませんし、引け目を感じているならば泣き出してしまっているかもしれません。

あるいは普段の無茶を怒るかもしれませんが、ただただ笑っているかもしれません。

何にせよ、普段は見られない一面を演出するチャンスです。ただし、パートナーが不快にならない程度に心がけましょう。

二人とも失敗し、結晶化の変異を受けているなら、悪酔いをして
いる側にとっては滴る雫は魅力的な香りを発しており、味わいたい
という欲求に駆られます。

結末

二人の進む先には次のエリアに通じる出口が見えます。

異界の醸造所は、あなたたちという原料を捕らえるには至りませんでした。

しかし、真の姿を見た二人であれば醸造している犠牲者の蓄えは十分だと知っています。

これからもこの醸造所では、遺物である酒が生み出され続けるのでしょう。

気がつくと、バインダーの荷物の中に小さな木箱が入っています。

それを開ければ、中には緩衝材とともにラベルのない一本の赤い酒が収められていました。

バインダーはストーリーフラグメント「異酒：狂乱の夢 → ボトルに入った人々の感情を醸造してできた酒」を獲得します。

ふたりは次のエリアへと進んでいく。

この道の先にあるものとは――

「割れたキャンディ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：茶乃介

はじめに

このチャプターでは、人間を飴に変えてしまう遺物が起こした事件に襲われます。時間が経つたびに身体が徐々に飴へ変えられてまいります。

砕かれてしまう前に、この異変を解決しなければいけません。

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・パートナーがアメになって砕けていく白昼夢が見える。
- ・身体が食べ物に変化する。
- ・擬似的な時間制限に追われる恐怖演出。

状況説明

ふたりは気がつけば、夜にさしかかった夕暮れ時の街の道路に立っていました。右手にはさびれた小さな公園がある。

誰もいない公園の中央には、紙芝居の道具がぼつんとありました。ひとりで紙芝居は動き出し、老婆の語る声がどこから聞こえてきます。

「さあさあ、紙芝居の始まりだよ。今日は『割れたキャンディ』のおはなしさ」

「最後まで聞いたら、美味しいアメをあげよう」

老婆の声はゆっくり語る。道に迷ったふたりの子供が、悪い魔法使いからもらった棒付きキャンディを食べる物語を。

食べきってしまうと最後には、自分自身がキャンディになってしまう最期を、ふたりは予感します。なぜなら、聞いている貴方たちの身体がパキパキと飴細工に変わり始めていたのです。

物語を語り終わる前に紙芝居を止めましょう。さもないと、自分たちの末路は物語と同じものになってしまいます。

★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。

- ・紙芝居の隣に、人型のちいさな棒付きキャンディが売られている台がある。
- ・作りたての甘いアメの匂いが自分たちからする。
- ・子どもたちの楽しそうな声が聞こえてくる。

判定

「物語が終わる前に、紙芝居の道具を止める」

難易度：現在の異界深度

語る声はゆっくりと、しかし確実にふたりを終わりへ導く。

アメになって身体が動かなくなる前に、紙芝居を止めなければ！

・ふたりとも成功した

ふたりは得意とすることで、すぐに紙芝居の道具を止め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

失敗したほうは、身体が動かず倒れてしまいます。

成功したほうがすぐに紙芝居を止めることができましたが、失敗したほうは『もう終わりだ。間に合わない』と思ってしまった恐怖で、異界の影響を受けていました。

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。

次に、そのフラグメントを「変異：キャンディの涙 → 涙がこぼれ落ちると小さなキャンディに変化する」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

ふたりは、あと一步のところまで紙芝居を止めることができず、最後の1枚を見てしまいます。

それは、ふたりが碎けたキャンディになって地面に倒れた絵でした。

老婆のしわがれた声が、楽しげに言葉をしめる。

「おしまい、おしまい」

パキ、とふたりは互いのパートナーがアメになっていくのが見えた。

そのまま、動かない身体は地面へ倒れていく。ぶつかれば碎けるとわかっていながら、地面が迫り――

気づくと、ふたりは公園の真ん中で立ち尽くしていました。

足元には壊れた紙芝居の道具が転がっているだけで、老婆の声は聞こえません。

自分たちの肌に触れてみると、アメになっておらず、どこも割れていません。

けれど確かに、変異は刻み込まれていました。

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：キャンディの涙 → 涙がこぼれ落ちると小さなキャンディに変化する」に変異させてください。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

徐々に身体がアメになっていく恐怖に怯えたり、焦ったりしましょう。想像力豊かなキャラクターなら、すぐにこの物語が破滅をもたらすとわかってもいいかもしれません。

判定に成功した場合、キャラクターの得意なことで紙芝居を止めるロールプレイを楽しみましょう。小石を投げて道具を壊したり、すぐに走り出して蹴り倒すなど、好きに描写して遊びましょう。

判定に失敗したキャラクターが、すぐには自分の変異に気づかず、パートナーのおかげで教えてもらったり、無事に事件が解決してほっとした拍子に涙をこぼして判明するのもいいかもしれません。

結末

壊れた紙芝居の道具。その上には、割れたキャンディがひとつ落ちていました。

バインダーはストーリーフラグメント「割れたキャンディ → 透明なこはく色の棒付きキャンディ。アメ部分は、袋のなかでひび割れている」を獲得します。

子どもたちの声がどこからか聞こえてくる。

「かーえろ、かえろ。次のおはなし、なーにかな？」

その声が聞こえたほうを見ると、公園の出口の景色が歪んでいる。そこから次のエリアへ進めそうです。

ふたりの次のエリアへと進んでいく。

この道の先にある者とは――

「三時の王様のフェーヴ」

異界深度：直前の異界深度+1

作成：蓮實

はじめに

このチャプターでは、シフターとバインダーは奇妙なお茶会に紛れ込んでしまいます。

振る舞われるお菓子を食べて、ふたりの運試しをしてみましょう。上手くいけばおいしい食事を楽しめますが、もしも運が悪ければ……？

また、このチャプターには、次の要素が含まれています。

内容を確認し、ふたりの地雷が含まれているなど変更を希望する場合は、別のチャプターを選びなおしてください。

その際、異界深度の変更はありません。

- ・大量のお菓子
- ・食べ物への異物混入（陶製の人形）

状況説明

いつの間にかふたりは、白バラの生垣に囲まれた庭園広場にいました。

ふたりの前には、ゆうに二十人は座れそうな立派な長テーブルがあり、その上には目にも楽しい大量のお菓子が所狭しと並んでいます。色とりどりのクッキーにスコーン、花で彩られたクロカンブッシュ。銀皿に盛られたサンドウィッチと瑞々しい果物たち。たっぷりチョコレートのかかったデコレーションケーキには、ふたりの名前が綴られていました。

ふたりが顔を見合わせた、その時です。

「ようこそ三時のお茶会へ！」

どこからともなく大勢の着飾った人々が現れて、ふたりをあっという間に取り囲んでしまいました。彼らはみな目元に仮面をつけており、顔立ちは窺えません。けれど、ふたりを歓迎していることは嫌というほど伝わってきます。

「さあどうぞ席について。紅茶が冷めてしまう」

仮面たちは口々にそう言って、ふたりを無理やり椅子に座らせようとします。抵抗しようとしても、数に押されて思い通りにはいかないでしょう。

やむなく席についたふたりの前に、仮面たちがそれぞれティーカップとカトラリーを並べました。カップにはかぐわしい紅茶がみなみと注がれて、やがて王冠を乗せた焼き立てのパイが大皿で供されます。こんがり焼けたパイからはおいしそうな匂いがふわりと立ち上り、今か今かと食べられる瞬間を待っていました。

そんな中、シフターは先程からチラチラと生垣を気にしています。何か見つけたのでしょうか。

★ GM 向け情報

ふたりに供されたのは、ガレット・デ・ロワというアーモンドクリームの入ったパイ菓子です。パイの中にはフェーヴと呼ばれる陶製の人形が入っており、これを引き当てた人には幸運がやってくると言われています。

仮面の人々に話しかけても会話は成立しません。何を言われても、彼らは朗らかにパイと紅茶を勧め続けます。

★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。

- ・仮面の人々の頭部がすべて、マカロンやタルトなどのお菓子にすげ変わっている。目鼻口はどこにも見当たらない。
- ・銀細工のうつくしい扉が、生垣の間からによきりと生えているのが見える。

判定

「パイを食べよう！」難易度：現在の異界深度

逃げ出そうにも、仮面たちがふたりを取り囲んでいるため隙がありません。それにもし一口も食べずに席を立ったら、どんなことになってしまうやら……。

ふたりは覚悟を決めて、パイをひと切れ取り分けました。

・ふたりとも成功した

パイ生地はさくくりとして軽く、噛めばバターの香りが口いっぱいに広がります。コクのあるアーモンドクリームの甘さがとろけて、ふたりの舌を楽しませてくれるでしょう。

それはそれはおいしいパイでした。紅茶はもちろん、他の皿のお菓子だってすべてが最上級の味わいです。

食べ進めるふたりの周りで、仮面たちは笑いさざめきながら給仕をしています。次々とふたりの皿にお菓子を盛り、カップが空になれば新たに紅茶を注ぎます。その様子はまるで、ふたりへの奉仕を楽しんでいるかのようでした。

ふと、バインダーは食べかけのパイの断面に何かを見つけます。
それは小さな陶製の人形でした。

ロールプレイに進みます。

・どちらか一方だけ成功した

焼き立てのパイは上等の味でした。さくさくの生地とアーモンドクリームハーモニーが、ふたりの舌を甘く染めていきます。

その最中、成功した方は食べかけのパイの断面に何かを見つけます。取り出してみるとそれは、小さな陶製の人形でした。パイと一緒に焼かれたのでしょうか。

失敗した方は、その陶器の人形を見ているうちに不思議な気持ちが湧いてきます。なんだか急に、相手の言葉を素直に受け入れたくなってきたような……。

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：王様の命令は絶対！ → 相手の言うことを聞きたくなる」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

恐る恐るパイをひとくち齧ると、さくりと軽やかな音がしました。アーモンドの風味が香ばしい素晴らしく上等なパイです。こんなにおいしいパイは初めて食べるかもしれません。

気がつけばふたりは、一心不乱にパイを口に詰め込んでいました。大皿のパイをきれいに平らげても食欲はおさまりません。もっと食べたい。もっともっと！

やがてふたりがテーブルの上のお菓子を食べ尽くす頃、積み上げた空皿の影から、ころりと何かが転がり出ます。それは小さな陶製の人形でした。

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：お菓子大好き！ → 甘いものを見ると我を忘れる」、または「変異：お菓子大嫌い！ → 甘いものを見ると気分が悪くなる」に変異させてください。

どちらがどの変異を受けるのかは、相談して決めてOKです。ふたりとも同じ変異を受けても構いません。

その後、ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

仮面の人々に見守られながらパイを食べましょう。仮面たちは何が何でもふたりにパイを食べさせようとしますので、抵抗や葛藤のロールプレイも楽しめます。

またテーブルのお菓子はすべて一級品で、どれもおいしく食べられます。お菓子好きのキャラクターには嬉しい状況かもしれません。

結末

陶器の人形を目にした仮面の人々が、わっと歓声を上げました。「王様！」「三時の王様！」「王様万歳！」

仮面たちは口々にふた리를讃えはじめます。どうやらこの人形を手にしたものが、彼らの『王様』になるようです。今なら彼らも、ふたりの言うことを素直に聞いてくれるでしょう。

バインダーはストーリーフラグメント「三時の王様のフェーヴ
→ 小さな陶製の人形」を獲得します。(人形のデザインは自由に
決めてください)

ふたりが席を立てば、仮面たちも一層にぎやかに声を張り上げま
す。

「万歳！」「万歳！」「三時の王様万歳！」

もう仮面たちはふたりを邪魔したりはしません。銀細工の扉は、
ふたりが近付くと音もなく開いて次の世界を示すでしょう。

仮面たちの歓声に見送られ、ふたりの次のエリアへと進んでいく。
この道の先にあるものとは――

ファイナルチャプター「リブライズ」

異界深度：直前の異界深度+2

(判定の時には「+2」されていることに注意してください!)

状況説明

——そこは、美術館のような場所だった。

鍵付きの棚に嚴重に収められた、用途の分からないガラクタの数々を見れば、そこは倉庫のようにも見える。

だが、それらの持つ異様な気配と重圧感が、その場を歴史ある美術館にも似た場所だと錯覚させているのだ。

そんな中で、ふたりの目を引いたのは小さな銀色の鍵だった。

それは宙空にふわりと浮かび、次々とガラクタの——異界の遺物たちの鍵を開いてまわる。

解放された遺物は、空間を歪ませながら、新たな異界を芽吹かせていった。

あれこそ、一連の事件の原因に違いない。

あの鍵を止めなければ、無限に異界は広がり続けてしまう。

そう確信した直後、「物語の鍵」はいくつかの遺物の鍵を開き、それらをふたりに差し向けてきた。

★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。

- ・物語の鍵の音が聴こえるようになる

物語の鍵は、こんな言葉を繰り返しながら鍵を開け続けています。

「私の鍵穴はどこ？」

「私のつがいはどこにいるの？」

「これじゃない、これでもない……」

判定

「遺物から逃げながら、物語の鍵を捕まえる」

難易度：異界深度と同じ

※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。

また、異界対策室のキャラクターを使用している場合には、フラグメントバレットが使えることをGMはあらためて伝えてあげましょう。

襲いかかる異界の遺物と、無数に折り重なって開かれた異界から逃げながら、「物語の鍵」を止めなければなりません。

襲ってくる遺物は、ふたりがここまでに切り抜けてきた遺物と同一のものです。

また、物足りなければ【遺物目録】からいくつか参考にしてもみましょう。

・ふたりとも成功した

ふたりは襲い来る遺物の数々を避けきって、「物語の鍵」を掴むことができました。

これで、新たな遺物が開放されることはなくなるはずです。

——そう安堵した直後。

「見つけた」

「物語の鍵」の音が、ふたりの脳裏に響きます。

鍵を握っている方は、鍵を持っていない方に向けて突き立てたくなる衝動にかられてしまいます。

ふたりの内、どちらが「物語の鍵」を握っているのかは、相談の上で決めてください。

「結末の前に」へ進みます。

・どちらか一方だけ成功した

いくつもの遺物が乱舞し、空間は激しく歪んでいきます。

後少して鍵に手が届きそうだというのに、その短い距離は、どうしようもなく遠いまま。

そうして鍵に気を取られている隙に、判定に失敗した方へ、遺物の魔手が襲いかかります。

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:幻想化」(『アンサンング・デュエット』P.115)の内容に変異させてください。

どちらが変異するのかは、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。

・ふたりとも失敗した

解放された遺物が紡ぐ異界は複雑に絡み合い、ふたりの身体のうちこちに、別々の変異を刻んでいく。

シフターとバインダーは、フラグメントボックスからフラグメントをそれぞれ1個ずつ選び、「忘却」にチェックをいれてください。

次に、それらのフラグメントを「変異表:幻想化」(『アンサンング・デュエット』P.115)の内容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。

結末の前に

「物語の鍵」を持つ方が操られ、持っていない方の身体に鍵を突き立てそうになってしまう場面が描かれます。

これに対し、どのように対抗するのかによって物語の結末は少しだけ分岐します。

- ・フラグメントバレットを使う
- ・自分を犠牲にする
- ・助けが入る

フラグメントバレットを使う

フラグメントバレットにより、シフターのフラグメントを1個忘却すれば「物語の鍵」を完全に破壊することができます。

このときに限り、撃つのはバインダーでもシフターでも構いません。
ロールプレイに進みます。

自分を犠牲にする

「物語の鍵」を持つ方が、自身のフラグメントを1個忘却することで、鍵の意志に対抗することができます。

一瞬の隙を突いて、鍵を折ってしまうことができます。
ロールプレイに進みます。

▼助けが入る

「物語の鍵」が突き立てられる直前に、涼やかな声が割り込んできます。

年の頃は17歳あたりでしょうか、現実離れした美貌の女性が鍵を取り上げ、こう言います。

「——合格」

「都市ひとつぶんくらい巻き込んだつもりだったけど、ここまで来られたのはあなたたちだけ、だったわね」

「でも、暗躍した甲斐はあったみたい。あなたたちなら、きっと異界と現実を繋ぐことができるもの」

「どう？ わたしと一緒に異界の理解者になってみない？」

メアリ・タチバナと名乗ったその女性が投げかけてくるの質問には、どう答えても構いません。

拒否した場合には「そう」とだけ応えて、ふたりを現実世界へと帰してくれます。

同意した場合には、今後ふたりの元に、メアリから「世界の敵になるような依頼」がいくつも届くことでしょう。

ロールプレイに進みます。

ロールプレイ指針

これが最後のチャプターです。

このチャプターでは、「物語の鍵」によって解き放たれた異界の遺物が、新たな異界を生み出しながら襲いかかってきます。

ふたりが怖れるものや、ふたりが過去に遭遇した事件、今回のシナリオで登場した遺物などを大量にロールプレイに織り込んでいきましょう。

「助けが入る」で登場するメアリ・タチバナは『リプライズ』P.62で紹介されている、三日月財団の創立者です。

異界と現実世界を自由に行き来する能力を持つ彼女ならば、ふたりを現実世界へ返すことも——あるいは、新たな異界へ送り込むことも——可能でしょう。

もちろん、他の選択を行ったのちに、メアリがふた리를勧誘する形で登場してもかまいません。

自分たちの力で状況を最後まで解決したふたりを、メアリは放っておかないでしょう。

結末

「物語の鍵」の影響が消えると同時に、ふたりは気付くと現実世界へと戻っていました。

——無事かどうかはともかく。

何しろ、解放されてしまった異界の遺物の数々は、この世界に解き放たれたままなのですから。

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、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に取り込まれ、行方不明となってしまいます。

変異への抵抗

『アンサング・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

現実世界へ帰ってきた後のロールプレイを始めましょう。

以下の描写例を参考にしてください。

- ・帰ってきたことを喜び合う背後で、遺物が新たな異界を紡ぎ始める
- ・やっと帰ってきたとふたりとも思っているけれど、実際には致命的に現実世界が歪んでしまっている
- ・ごく普通の日常を送っているところに、異界災害と思われるニュース番組が聞こえてくる

フラグメントの追加

『アンサング・デュエット』P. 120の記述を参照してください。



アンサンブ・デュエット 二周年企画

「アンサンブバースデイ リブライズ」スタッフリスト

著

瀧里フユ、潮牡丹、エンブ・カタ、兎兄、グライ、鈴鈴@慶茶、ViVi、蓮實、
あんせむ、うよ、くろごとう、ミステイ、六花、つゆき、まち、フェルス、
京と不思議、マサ、殻付飛鳥、妙蓮寺、しぎ、はとさぶれ、にーやま、さつこ、
かのえ、ダメナ・デメヤネン、茶乃介

イラスト

バツムラアイコ（トレーラー）

風花いと（メアリ・タチバナ）

本文デザイン・レイアウト

江本昂紀

異界目録本文デザイン・レイアウト

どらこにあん

スペシャルサンクス

すべてのバインダー・シフター・異界の紡ぎ手の皆様