

## 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、担当者の目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。



アンサング・デュエット

## アンサングバースデー 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

---

「アンサングバーステイ 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／橋めあり

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「橋めあり」。

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、自分の身の上等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（『アンサング・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。

## ファイナルチャプター「リプライズ」

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、新たなる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見てみましょう。

### ・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、メアリがふたりを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 リプライズ」スタッフリスト

著

瀧里フユ、潮牡丹、エンブン・カタ、兎兎、グライ、鈴鈴@慶茶、ViVi、蓮實、  
あんせむ、うよ、くろごとう、ミスティ、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