



チャート：エンディング

ファイル名：02#チャート_04_エンディング.pdf

ページ数：20

目次

- 1 . チャートの概要 : 本ファイルの説明。
- 2 . エンディング分岐 : エンディングの分岐を、表形式で再現。
- 3 . エンディングの演出方法 : エンディングの演出方法についての記載。
- 4 . 台本 : 本チャートで使用する台本を記載。

チャートの概要

- ・ 物語の終わり。
- ・ 「異界」から脱出した後のエンディングを演出する。
- ・ エンディングではプレイヤーの行動を含めて全ての描写を文章化している為、ロールプレイの余地が無い。
よって脱出地点に到着してから元の世界に戻るまでの全てをロールプレイさせたい場合は、
あえてエンディング台本を途中まで読み、ある程度自由行動させるという方針で進める事も可能。
- ・ エンディングの種類は大きく分けて 4 種類。
 - ① 「戦闘パート」終了後の共通エンディング
 - ② 「異界」探索中に全滅した場合のエンディング
 - ③ ①「共通エンディング」終了後の続き
 - ④ 後日談エンディング

エンディングの演出方法

(1) 台本通りに進める

この場合、チャート「異界」が終了した時点でプレイヤーのロールプレイが終了となる。

終了地点が明確である為、コンパクトに進行する事が出来る。

(2) 最後までプレイヤーにロールプレイをしてもらう

この場合、デパートに戻ってから終わりまでを自由にロールプレイしてもらう事となる。

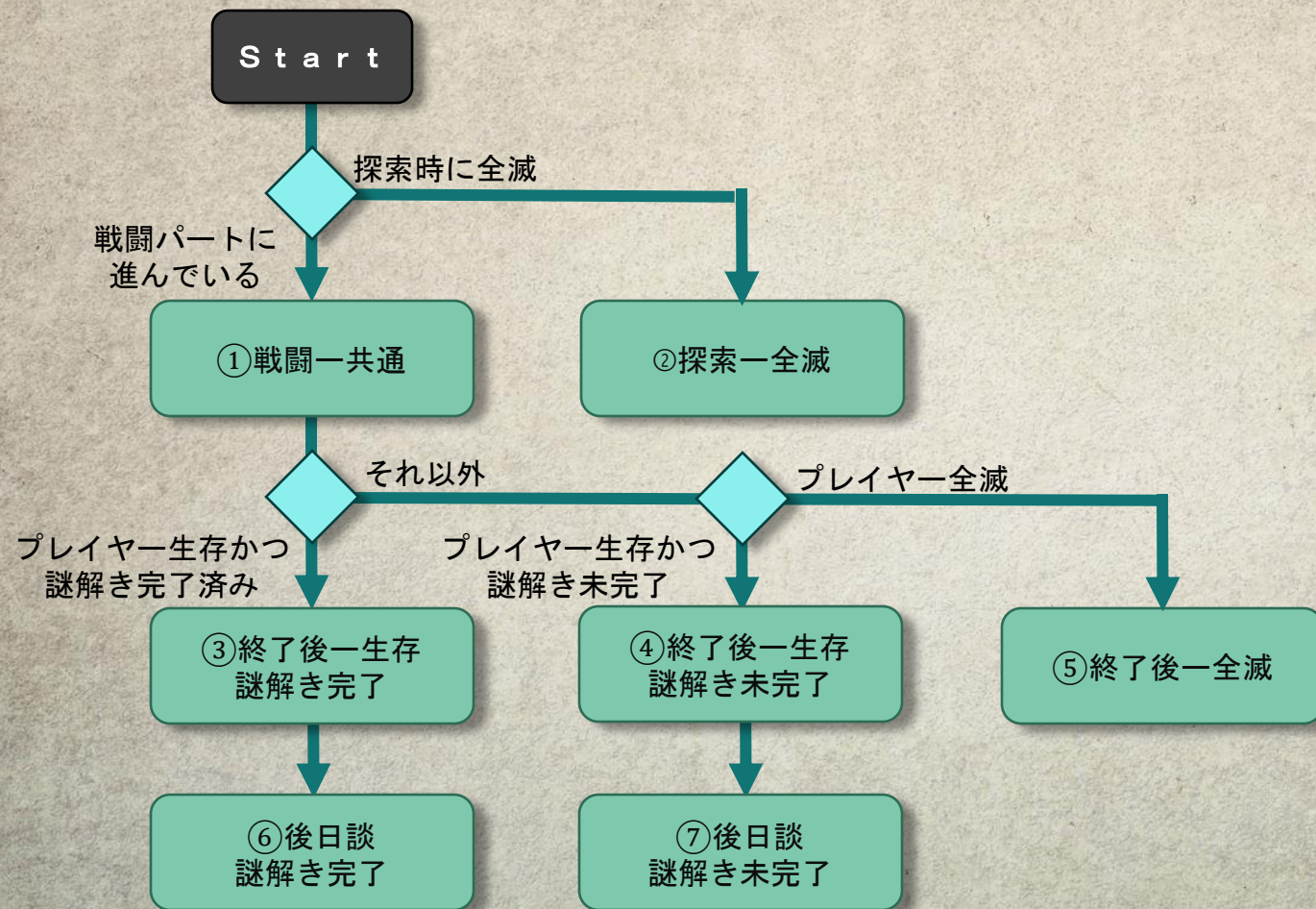
何処で終了するかはキーパーの裁量次第となる為、ややアドリブ気味となる。

流れは台本通り。

例)

1. 「天球儀の男」の状態と、現実に戻る扉が開いた事をプレイヤーに伝える。
2. プレイヤーが扉を通して現実に戻る。
3. キリの良いタイミングで物語の幕を閉じる。

エンディング分岐





台本

・台本 (①～⑦)



台本（①戦闘ー共通）

天球儀の男は「見てください！」と大声を上げながら、前方を指差しました。

なんと豆粒程に小さかった出口の光が、蒸気機関車全体を覆う程にまで大きくなっていたのです。

それは出口が目前である事を表していました。

「捕まってください！飛びますよ！」

天球儀の男の言葉と同時に蒸気機関車全体が上方向に傾き始めます。その軌道はまるでジェットコースターでした。

線路の終着点は途切れており、このままでは脱線してしまいます。しかし恐怖に怯える暇もありませんでした。

蒸気機関車は時速100キロを超える速度で線路を飛び出し、暗闇の中を飛行機のように飛んだのです。

背後から迫る化け物も蒸気機関車の尻尾を掴もうと飛び出しましたが、ギリギリで届かず奈落へと落下していくのでした。

やがて蒸気機関車の軌道は緩やかに下方へ流れ、落ちていきます。

風を切る音と共に汽笛が鳴り響き、それと同時に全員の体へ死を予感させる程の衝撃が伝わりました。

気が付けば、蒸気機関車の歩みは止まっており、目の前には光り輝く扉が仁王立ちしていたのです。

台本（①戦闘ー共通） ※補足事項

- ・ チャート「戦闘パート」終了後の共通エンディング

プレイヤー生存状態、プレイヤー全滅状態どちらでも共通して流すエンディング。

- ・ 「天球儀の男」はプレイヤーの全滅に気が付かない

「天球儀の男」がプレイヤーに「捕まってください！飛びますよ！」と話し掛けるシーンがあるが、プレイヤーが全滅していた場合でもこの台詞は変わらない。（天球儀の男がプレイヤーの死に気が付いていない為）

- ・ プレイヤーは死亡しても数分間意識があるという想定

プレイヤーの体感を描写する文（全員の体へ死を予感させる程の衝撃が伝わりました.....等）がいくつかありますが、死亡判定でも数分は微かな意識があると捉えてください。（これで無理やりにでも辻褄を合わせられます）

台本（②探索一全滅）

異界に、人の声や足音はもう聞こえません。

耳を澄ませて聞こえてくるのは、キーキーと甲高い何者かの笑い声だけ。

その声は異界に迷い込んだ人間達を嘲笑っているようにも聞こえるのです。

そして、皆の死に合わせて「天球儀の男」が再度不気味に動き出します。

四肢が動くのを確認した男は頭部に手を当て、考え込みました。

その頭部の天球儀には皆が訪れたあの「大型デパート」が映り込んでいたのです。

また新たな探索者を呼び込もうとしているのでしょう。

デパートで買い物を楽しむ人間達をじっくりと舐め回すように見つめ、次の獲物を品定めしています。

この狂ったループを止められる者はいるのでしょうか。

人を攫うエレベーターの噂は、今後も地球上で語り継がれていく事となるのでした。

台本（②探索一全滅）※補足事項

- ・ チャート「異界」で、プレイヤーが全滅した場合の台本

探索時点での全滅を想定したエンディング。

台本（③終了後―生存―謎解き完了）

天球儀の男は力なく項垂れていました。どうやら着地した衝撃で壊れてしまったようです。

頭为天球儀が無残にも割れていました。天球儀の男の安否を心配する間もなく、目の前の扉がエレベーターのように左右に分かれて開きます。その先に見えるのは紛れもなく、数時間前の光景。あの現実世界のデパートだったのです。

皆は安堵して歩みを進めました。しかし扉を潜る直前、全員が背後から迫り来る何者かの気配に気が付きます。

素早く後ろを振り向くと、天球儀の男の頭から4つの光の球体がゆっくりと這い出てくるのを目にしました。

球体はやがて形を不規則に変え、人の姿へと変貌したのです。

一人は男の子、一人はメイド服の女性、そして二人はスーツ姿の男性でした。

4つの人型の光は我々全員を一点に見つめています。その表情は何処か優しく、感謝を伝えているようにも感じました。

皆は静かに頷き改めて光の先、扉の向こうへと歩き出します。扉を超えた瞬間、静寂から一気に解き放たれました。

気が付けば、そこは賑やかな大型デパート。様々な人々が買い物を楽しんでいたのです。

後ろへ振り向くと、そこには普通のエレベーター。異形の姿や異界の風景など何処にもなかったのです。

全ての日常が帰って来た。そう実感する事が出来たのでした。

台本（③終了後—生存—謎解き完了） ※補足事項

- ・ 戦闘パート完了後の台本。（ただし「チェス盤」に全ての白駒を戻した時の場合）

「謎解きの完了」と「プレイヤー何れかの生存」の両方を達成した場合の台本なので注意。

- ・ 脱出地点に到着してから、扉へ潜るまでの全てを描写する台本なので注意。

全てをロールプレイさせたい場合は、台本を区切り区切りで使う方法をオススメします。

- ① まずは以下を説明する。（現在いる場所の描写）

「～数時間前の光景。あの現実世界のデパートだったのです。」

- ② プレイヤーに自由に行動してもらう。この時扉を潜ろうとしたタイミングで以降の台本を読む。

台本（④謎解き—生存—謎解き未完了）

天球儀の男は力なく項垂れていました。どうやら着地した衝撃で壊れてしまったようです。

頭为天球儀が無残にも割れていました。天球儀の男の安否を心配する間もなく、目の前の扉がエレベーターのように左右に分かれて開きます。その先に見えるのは紛れもなく、数時間前の光景。あの現実世界のデパートだったのです。

皆は安堵して歩みを進めました。しかし扉を潜る直前、全員が背後から迫り来る何者かの気配に気が付きます。

素早く後ろを振り向くと、遠くの暗闇にピエロ人形が浮かんでいるのを目にしました

ピエロ人形は何かしてくる訳でも無く、ただこちらに向かって拍手をしていたのです。

表情は無い為、何を考えているかは分かりません。しかし微量ながら、我々を讃えているようにも感じました。

皆はピエロ人形が何もしない事を確認してから改めて光の先、扉の向こうへと歩き出しました。

扉を超えた瞬間、静寂から一気に解き放たれます。

気が付けば、そこは賑やかな大型デパート。様々な人々が買い物を楽しんでいたのです。

後ろを振り向くと、そこには普通のエレベーター。異形の姿や異界の風景など何処にもなかったのです。

全ての日常が帰って来た。そう実感する事が出来たのでした。

台本（④謎解き—生存—謎解き未完了）※補足事項

- ・ 戦闘パート完了後の台本。（ただし「チェス盤」に全ての白駒を戻せなかった場合）

「謎解きは未完了」だが「プレイヤーの何れかが生存」した場合の台本なので注意。

- ・ 脱出地点に到着してから、扉へ潜るまでの全てを描写する台本なので注意。

全てをロールプレイさせたい場合は、台本を区切り区切りで使う方法をオススメします。

① まずは以下を説明する。（現在いる場所の描写）

「～数時間前の光景。あの現実世界のデパートだったのです。」

② プレイヤーに自由に行動してもらう。この時扉を潜ろうとしたタイミングで以降の台本を読む。

台本（⑤終了後一全滅）

蒸気機関車は確かに出口へと到着しました。しかしそこに生者の姿はありません。

やがて暗闇の奥底からピエロ人形が姿を現しました。ピエロ人形はそこに横たわる皆を見つめ、静かに拍手を送ります。

表情は無い為、何を考えているかは分かりません。しかし微量ながら、我々を讃えているようにも感じました。

暗闇の中に存在する光はその輝きを弱めていきます。それと同時に天球儀の男や蒸気機関車が闇に吞まれて行きます。

それは異界の崩壊を表していました。あの拍手はこの事を讃えていたのでしょうか。

生還できた者がいなかったのは事実ですが、確かに彼らはこの世界から逃げずに立ち向かったのです。

そして異界の崩壊を招いたのです。異界が崩壊した事により、現実との繋がりが完全に消え去りました。

静かな勝利です。しかしそれは誰にも知られる事も無く闇の彼方へと消えていく事となりました。

もう同じ思いをすることは無い。

今後、犠牲になる人は誰一人としていないのです。

台本（⑤終了後一全滅） ※補足事項

- ・ チャート「戦闘パート」で、プレイヤーが全滅した場合の台本
戦闘パート時点での戦いで全滅した場合を想定した台本。

台本（⑥後日談―謎解き完了）

後日、デパートはちょっとした騒動となりました。エレベーターに入った人達が消え、さらにしばらくの間エレベーターが作動しなくなったという異常現象が認知されていたのです。

そして1980年代のとある失踪事件と関連付けられました。何故その事件との紐づけが為されたのか。

それは失踪現場のエレベーターが同じ型だったからです。そう、本デパートは1800年代のフランスがモチーフ。エレベーターも当時のものを再現していたのです。当時の事件の詳細はベナール家にいた4人が失踪したというもの。レストランでビーフシチューを食べようとしたまさにその瞬間でした。この件を機にデパートのエレベーターは改修。現時代の最新のものに姿を変えたのです。しかし失踪したベナール家の4人はその後すぐに近くの森で発見されました。無事、全員が生還したのです。彼らは「長い夢を見ていた、そんな気がするんだ」と言っていたようでした。

その後、ベナール家の長男。コリン・T・ベナールはチェス大会で優秀な成績を収めます。

一番の友にしてライバルは同世代のクリストファー・Q・レイズ。生涯の親友となったのです。

既に彼らが生きていた時代から相当に時間が経過しており、今では関係者全員が皆この世を去っています。

しかし何処か我々には繋がりがある。皆はそう感じざるを得なかったのです。

台本（⑥後日談―謎解き完了） ※補足事項

- ・ 脱出後の後日談エンディング。（ただし「チェス盤」に全ての白駒に戻した時の場合）

「謎解きの完了」を達成した場合の台本なので注意。

台本（⑦後日談―謎解き未完了）

後日、デパートはちょっとした騒動となりました。エレベーターに入った人達が消え、さらにしばらくの間エレベーターが作動しなくなったという異常現象が認知されていたのです。

そして1980年代のとある失踪事件と関連付けられました。何故その事件との紐づけが為されたのか。

それは失踪現場のエレベーターが同じ型だったからです。そう、本デパートは1800年代のフランスがモチーフ。エレベーターも当時のものを再現していたのです。当時の事件の詳細はベナール家にいた4人が失踪したというもの。

レストランでビーフシチューを食べようとしたまさにその瞬間でした。この件を機にデパートのエレベーターは改修。現時代の最新のものに姿を変えたのです。しかし失踪したベナール家の4人はその後すぐに近くの森で発見されました。

無事、全員が生還したのです。彼らは「長い夢を見ていた、そんな気がするんだ」と言っていたようでした。

その後、ベナール家の長男。コリン・T・ベナールは建築会社を立ち上げ、経営者として成功を収めました。

一番の友である同世代のクリストファー・Q・レイズとの共同立ち上げを成し遂げたのです。

既に彼らが生きていた時代から相当に時間が経過しており、今では関係者全員が皆この世を去っています。

しかし何処か我々には繋がりがある。皆はそう感じざるを得なかったのです。

台本（⑦後日談―謎解き未完了） ※補足事項

- ・ 脱出後の後日談エンディング。（ただし「チェス盤」に全ての白駒を戻せなかった場合）

「謎解きが未完了」の場合の台本なので注意。