

アニマ・アニムス リプレイ Embedded Victory

松園聖

## 【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

## 【あらすじ】

本作はF・E・A・Rより発行されているアニメアムスのセッション風景を収録したりプレイになります。

また、pixivにてこん様制作のキャンペーンシナリオ『アニメアムスキャンペーン「Master of Ritual」第一部「Embedded Victory」』に収録される四本のシナリオを全て使用しております。

<https://www.pixiv.net/novel/series/1284469>

その関係で、作中でシナリオのネタバレが含まれております。本作を読む際にはその点を理解した上でお読みください。

また、内容の一部をキャンペーン進行に応じて改変しております。また、作中でルールミス等ある可能性があります。予めご了承下さい。

目 次

# PREPLAY01：キャラメイク

PREPLAY01：キャラメイク

どどんとふ終了も間近に迫り、そろそろ別の場所でのセッションに慣れよう。そんなノリからこの物語は始まる。

ちありす： は!? ココフオリアは入力中が出るのか!!

GM： ほんとだわ。今気付いたわ。

部屋に入つてすぐ、そんな普段と違う環境に驚きつつも。

モモンガ団： きゅー。

ちありす： ゝ(\*´▽`\*)ノキヤツキヤ

今回のセッションに参加するメンバーが集まったのだった。

【プレイヤー1：モモンガ団】

普段はモモンガだけど何故か今回は団だった。モブかな？ モモンガをこよなく愛する人物。あと百合が好き。

【プレイヤー2：ちありす】

ルールブックやリプレイを細かく読み込んでくる人物。良くGMがSNSの発言をネタにしている。許せ。

GM： まずはサンプルキャラを選びます。推奨ないけど分かりやすさだとサンプル1と2でそれぞれかな。

ちありす： はいはい(挙手)。

GM： 刹那の剣と煉獄の炎っすね。はいはい？

ちありす： 私、刀使つてPC1守るムーブしたいです。そしてそのハートをキャッチしたいです。

GM： 刹那の剣がならよさそうっすね。

モモンガ団： じゃあ僕魔法使いやる。

ちありす： やったぜ!!

GM： 因みに、敵の対象決定はPC側で選択できる。

モモンガ団： お、カバーリングいらすか。いいね。

ちあります : PCで選べるのいいよね。

GM : パーソナルデータの決定に進むよ。P134。ライフパスです。まずはワークスの決定。P138の大惨事表ROC(ロールオアチョイス)で決定する表のことを身内間でそう呼んでいる。突然ラスボスに慕情したりする結果を出すことから。です。

ちあります : わくわくわーくす。わくわくとワークスを掛けている。

GM : これにより得意な技能が2つ決定しますね。キャラシに得意、普通、苦手とあると思います。それぞれ数字がありますが、判定ではその数値以下の出目を出せば成功になります。例えばダイス数が2とあれば10面ダイスを2個振ります。(ダイスを振る)結果は2,3。この場合普通で成功ですね。苦手だと1以下必要なんて無理です。1はクリティカル扱いです。ここは後述しますが、ダメージ上昇などに関係しますね。判定は基本1個成功していれば良いので、達成値が影響することが基本ありませんね。勿論シナリオによっては難易度を要求してくるものがあるかもしれない。その場合は達成値が重要になってくる。

モモンガ団 : ワークスは、えーつと100面ダイスカ。

ちあります : ワークス！

モモンガ団 : (ダイスを振る) 78。はっかー。

GM : ハッカー草。

モモンガ団 : ハッカー？(笑)

ちあります : PCパソコンの方に強そう。

GM : まあ実際に職についてる必要はないので。

ちあります : うんうん。

GM : アヒルの人形に語り掛けましょう。ラバーダック・デバッグネタ(一同爆笑)

ちあります : (ダイスを振る) 59。ジャーナリスト。お前アルシャード世界から来てない？

GM : コナンかな。アルシャードセイヴアーでやったセッションネタ。ちありますがプレイ連載予定で編集集中。

ちあります : 情報収集とか噂話とか大好きです!! (笑)

GM : パーソナルデータに書いてある技能を得意にしてください。既に苦手、或いは得意の場合は別の普通のものを選択して得意に変更になります。

ちあります : OKOK。

モモンガ団 : もしかして:仕事仲間。

GM : モモンガさんのキャラは(キャラクターシートを確認して)コンピューターが苦手なチエックついでるので、別のものにチエックになりますね。

モモンガ団 : ほう。

ちあります : PC苦手なりにがんばってアヒルの人形に語り掛けつつ触ってるんですね。

モモンガ団 : まってコンピューター苦手ついでるの刀のほうだよね?

GM : あ、そうだわ。逆のシート確認しました。

ちあります : 得意だね? 得意だったわ。

モモンガ団 : 煉獄得意デフォについてる。

ちあります : これはハッカー。最初から才能があったな?

GM : ああ、なら他のやっぱ得意でつけましょう。

モモンガ団 : まあどっちにしろだな(笑)。

ちあります : 私の方がPCだめじゃーん!!

GM : 教養、コンピューター、犯罪が今得意なんだな。

ちあります : PC苦手だからきつところ、アナログな情報収集を得意とするんだうちのこは。筆記用具持ち歩いてる。口コミとかよく覚えてそう。デジカメも持ってそう。

GM : 情報収集判定なんかもぶつちやけランダムで項目決定だしROC(ロールオアチョイス)なので任意でも可能だが、本キャンペーンではランダムでのみ項目決定を行っている。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 知覚。

ちあります : 知覚得意なこーまー!

GM : じゃあそれで。出自だー!!

モモンガ団 : ほい。

GM : 139P決定だ。

ちありす : いえー!!

GM : これによりメモリアも獲得です。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 虐待い!?

ちありす : 虐待。重いのが来たな。そりゃ陰キャにもなる(?)  
(ダイスを振る) 記憶喪失。そうか……自分の記憶を探し求めて……  
情報を集める人間に……。

GM : 何、虐待と記憶喪失?

モモンガ団 : うん。

GM : 実は家族ですか? 虐待されてるのやばない?

ちありす : なん……だと……虐待の影響で記憶なくなつたつて?  
寝とれないでしょ!? 近親相姦はあのお二人で十分です。かぞ  
くではありません(真顔)

GM : 悲劇の決定です。既になんか悲劇ですが。

モモンガ団 : お、おう。

ちありす : わらう。

GM : 記憶喪失のちありすさんが虐待したのかな……悲劇振つ  
てみよー!!

モモンガ団 : おー。

ちありす : おー!! 加害者にしないで!?

モモンガ団 : (ダイスを振る)

ちありす : えんざい。

モモンガ団 : うわあああ重すぎる。

ちありす : えんざい責められて虐待されたつて!? 重くない  
……? 大丈夫……?

GM : 何かの事件の関係で、1人だけ事件で生き残つてそのせ  
いで虐めにあつたとかかな……虐待||虐めで、クラスメイトから虐め  
られていたのかも。

ちありす : (ダイスを振る) 託された想い。

GM : じゃあ転校先で、ちありすさんと会ったんだな。

ちありす : 忘れてない？ 大丈夫？ 忘れてるか、これだけは覚えてるかだな。

GM : 託された想いでしょ。なら遺書じゃん？ モモンガさんが虐められる原因になった事件があります。その事件でちありすさんの姉かなんかは死にました。死の間際、メールが届きます。きっとそれが託された想い。記憶喪失のキミの持つ、唯一の手掛かり。作成段階では適当に内容書いているだけなので、この設定で決定したという訳ではない。

ちありす : 遺書か。じゃあこれは分かっているな。記憶の手がかりであることは間違いないねえ……!!

GM : 同じくメモリア欄の2段目に書いておいて。感情は後で決定する。願望の決定。キミたちが戦う理由でもあるね。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 98。

GM : 左手小指、再生。

ちありす : やり直したいと思っっている。

GM : 人生やり直したいの？

モモンガ団 : うわあああ重い。

ちありす : 虐待された人生を……？

GM : 事件無かったことにしたいの？ちありす姉を救いたいんだな(?)

ちありす : 同じこと思っつて笑う。主人公じゃん……重すぎるタイプの。

GM : ライフパスのどこの願望に書いて指輪の位置も書いておいて。ありすさんも願いを言え……尚、願いを持つ可能性があっても魂願者にはなるんでまだ明確な願いになってなくてもOKっすね。

ちありす : OKOK (ダイスを振る) 他者。他者の幸福。(PC 1を見る)

GM : 遺書じゃん？

ちありす : 遺書は十分あり。

GM : ちありすさんの妄想力が試される。



ちありす : 何パターンも浮かぶわ。流石である。

GM : メモリアに対する感情の決定です。

ちありす : いえーい!!

モモンガ団 : ほい。

GM : ポジティブとネガティブつすね。P146, 147メモリア対象に対するそれぞれの感情をいきましょー。また、パートナーである互いのPCへの感情もあるぞー! ルールブックの順番だとパートナーへの感情は最後の方に取得になるが、どうせROCするものなのでこの時点で同時に行っている。まずは1個ずついくべ虐待からか?

ちありす : OKOK。

GM : じゃあモモンガさんの虐待者からいこう。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 同情。

ちありす : あくくく。

GM : 同情してーら。

ちありす : されても仕方がない理由があるって?

モモンガ団 : うわあああ。

ちありす : 受け入れてんの?

GM : 闇深くね。

ちありす : だいじょうぶ? 重くない?

GM : 続いてネガティブ! どっちがメインかも合わせて決定で。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 17。

ちありす : あくくく。同情は抱きつつもお、

GM : 虐めに反感するけど、同情は抱くって感じか?

ちありす : もちろん全肯定はできないい……いいじゃんいいじゃん……。とても良いと思います。

GM : 僕とちありすさんで今さ、メインが逆だったの笑うんだけど(一同爆笑)。

ちありす : ほんとだ(笑) わらう。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 同情メインで。うわあつらいこれ

(笑)。

ちありす : おお。

GM : ちありす式感情になった。

ちありす : 主人公じゃん。おつも。好きです。

GM : もうすでに面白いんだよな(笑)。

ちありす : チット共有したい。

GM : チット共有、はまだ早い。

ちありす : くっ……!!

モモンガ団 : わらう。

GM : してもいい気はするけど(笑)セッション始まったらめっちゃたまるだろうから、ね?ちありすさんの記憶喪失いつてみよー。

ちありす : OK OK (ダイスを振る) 継承?

GM : 承認!

ちありす : 承認だよ。受け入れてる感じかな?

GM : 知らんのかな。

ちありす : それがあつたはずだ、つて。知らないけど、きつとそれは確かに自分の記憶なんだつて(ダイスを振る) 89。おまえどっちだよ。

GM : 拒絶してて草。なんかやべー記憶あるんかな。

モモンガ団 : すぐえ相反する感情が。

ちありす : やべー記憶ありそうじゃん

GM : 二律背反の感情……。言いたかっただけ

ちありす : (ダイスを振る)承認メイン。受け入れた。たまに拒絶したくもなるけど、きつとそれが確かな現実なんだ……。

GM : モモンガさんの冤罪ポジティブだ。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 共感(一同爆笑)。

GM : なんで?

ちありす : きみさあ……。

モモンガ団 : ほんまもうなんなん(笑)。

GM : 受け入れすぎい(笑)。

ちありす : 大丈夫……? (とても心配してる顔)

モモンガ団 : ねがていぶふるね……(ダイスを振る) 偏愛……?  
? んんん??

GM : 何、どうしたのキミ。大丈夫? 心壊れてない?  
モモンガ団 : なんだこれはどういことだ……。

ちありす : 冤罪の真犯人をどういこうしたいんだな? 支配的な意味で。

GM : 闇堕ちしてない? ジャーナリストに対してそう抱いてるんかな……。

ちありす : ああーアリ。

GM : つまりちありすさんがジャーナリスト……。

ちありす : 報道関係に複雑な思いを……。

GM : 記憶喪失なる前のキミが広めた噂が……?

ちありす : それじゃうちのご真犯人じゃん!?

モモンガ団 : ねえこれさ ぼくおもったの千堂君真犯人説。事前に今回のハンドアウトをプレイヤーに配布している。千堂ミツルはP C Iのコネクション先である。そのうえでなんか依存気味の偏愛してるみたいなの重い奴。

GM (千堂ミツルになつて) : 「フアツ!」

モモンガ団 : じゃあメイン偏愛でいくね(笑)。

GM : 託された想いへの感情表いこう!

ちありす : (ダイスを振る) 好奇心。そりゃ好奇心も抱くわな!

GM : まあまあそりゃな。

モモンガ団 : おお順当なやつきたな。

GM : ネガいつてみよう! 割とちありすさんのキャラは順当に記憶喪失なだけどき……モモンガさんがちよつと異常過ぎる。

ちありす : (ダイスを振る) え、なんて? 悪意、なんて?

モモンガ団 : 悪意……?

ちありす : お、おまえ……。

GM : 悪意あるの?

モモンガ団 : どういことだつてばよ。

GM : なんか記憶喪失に対しても闇あつたよね……同一人物に

対して闇抱いてね……。

ちありす : わからない……まさかこれも失われた記憶に關係が……!?(頭を抑えるポーズ)メインは(ダイスを振る)好奇心がメインです。チョイスは順当だな?

GM : おまたせ!! パートナーへの大惨事表です。

ちありす : FUUUU!!

GM : モモンガさんからいつてみよう。ちありすに抱くものは何か適当に。

モモンガ団 : これも同じ表?

GM : そそ。同じ感情表。

モモンガ団 : (ダイスを振る)46で、同情。またおまえええええ。ちありす : 記憶喪失への……ねえPCIちゃんさ(笑)ものすごく私好みそうなかおりがする(真顔)。これは寝取る(鋼の意思)。

モモンガ団 : Nもふる(ダイスを振る)反感。

GM : 反感してる……寝取るのに……。

ちありす : 反感してる。

GM : 全力で反感してるわ(一同爆笑)。

ちありす : 同情しつつも……反感しつつも……。

GM : 千堂君偏愛してるもんな。

ちありす : ああ(笑)。

モモンガ団 : メインはどっちだー(ダイスを振る)同情。おまえ……えー……!?

GM : 同情のが強かった(笑)。面白過ぎる。

ちありす : 好き。エアチット共有。

GM : そんなちありすさんの……エアチットだけで10枚は溜まってそう(笑)。

ちありす : (ダイスを振る)ほう? 善意。

GM : 真犯人なのに、記憶喪失だから……善意で助けようとしてるんですかね?

ちありす : いやまってほんとにうちのご真犯人? 真犯人、千堂くんじゃなくて?

GM : 黒幕かな……。

モモンガ団 : 真犯人千堂君にしたな。

ちありす : ネガティブは(ダイスを振る)恨み。恨み抱いてるぞ。

GM : ほらー！ー！ 黒幕じゃん！

モモンガ団 : どういうことー！ー！ (笑)。

GM : 記憶喪失前のキミが黒幕だよ!!

ちありす : やべえ否定できない(笑)。

GM : 記憶取り戻すとラスボスになるじゃん!?

ちありす : メインは善意にします。

モモンガ団 : 千堂と記憶喪失前のPC2が共謀してたって?

ちありす : 恨みはマジで記憶絡んでそう。

GM : 特徴的な外見の決定。おまたせ。大惨事の中でも特に大惨事。へたするとキャラの見た目とか変える必要でてくる大惨事です。

ちありす : わくわく。

今回それぞれ特徴的な外見を二つ、項目も含めてダイスで決定して貰った。ルールブック上そのような記載はないが、この方がどのようなキャラクターができるか、誰も分からなくて面白いと思ったからだ。勿論、その結果キャラクターが悲惨な姿になる可能性もあるのだ、必ず参加者に了承を得てからやるように。GMは任意で良いかと言うプレイヤーがいるのにやりました(土下座)。

モモンガ団 : (ダイスを振る) 革ジャン……?!

GM : 見た目変える案件この時点で駒の立ち絵が設定されていた。か?

モモンガ団 : もう1個ー(ダイスを振る)顔つき(ダイスを振る)ふとまゆ(一同爆笑)。え、なに、どうすればいいの(笑)。

GM : あれじゃね。普段顔変えてる説ある。ほらだって虐待されてたんでしょ?

ちありす : ああ……納得してしまつてつらいエアチット。

モモンガ団 : ああああ。

GM : 多分、写真とか掲載されちゃったからさ……。  
ちありす : ああ……………エアチツト…………。  
GM : 私生活ではふとまゆ革ジャンかな？  
ちありす : わらう。  
モモンガ団 : そんな立ち絵あるのか？この後頑張つて探してきた。尚ふとまゆの立ち絵は用意できなかった模様。  
ちありす : (ダイスを振る) 身体的特徴。(ダイスを振る) 幼児体系。ありがとう女神。  
GM : 幼女じゃん。幼女で黒幕じゃん？ ラスボスかな。  
ちありす : 草。  
GM : 2個目。  
ちありす : (ダイスを振る) 身体的特徴…………振り直し？  
GM : これは振り直そう。  
ちありす : (ダイスを振る) ワンポイントA (ダイスを振る) お菓子。あの…………。  
GM : お菓子(笑)。  
ちありす : どう見ても幼児なんですすがそれは。  
GM : スイカバーかな(一同爆笑)。PCがスイカバーでボスがメロンバーのアルシャードのセッションをゴールデンウィークくらいにやった影響。  
ちありす : しゃくしゃくしながら情報主を尾行してるって？  
GM : いや、思った別に同じ学生である必要これねえか？  
ちありす : なさそうではある。PC2トレーラーは魂願者としてかないですしね。いやでもさあ寝取るならさあ…………あいや。ロリおねありだわ。そう私は、高校生のお姉さんに恋してしまった、ちよつとおませな小学生…………。  
モモンガ団 : じゃーなりすとつて少年探偵団的な。  
ちありす : めつちやIQ高そう。めつちやIQ高いロリでいくわ。  
モモンガ団 : その小学生まじでなにをかかえてるんだ(笑)。  
ちありす : 高INTだから黒幕才能もあるぞたぶんきつと。

GM : そしてリレーションだ。これは二人で共通になるよ。主導権どっちが握りたい？

ちありす : 関係性か。お姉ちゃんに譲りたいなあ♡ふだんの主はお姉ちゃんだが裏では……ふへへへへ。

モモンガ団 : じゃあもう!!

GM : 主導権は握られた。意見対立した場合はモモンガさんの意見優先になるね。

ちありす : OKOK。

GM : 関係と葛藤、これあれだな。モモンガさんが関係ふってちありすさんが葛藤ふって事故ろう。

ちありす : わらう。

GM : 事故前提。だってこんなの事故以外でるわけないじゃん？

ちありす : こちとらクソ重主人公と黒幕記憶喪失やぞ!!

モモンガ団 : おk (ダイスを振る) 31信頼。

GM : 信頼勝ち取ったわ。互いに信頼と書いておいて。

ちありす : 順当。

GM : ちありすさん葛藤して♥

ちありす : (ダイスを振る) 98。

GM : やめろ。

ちありす : あの、心中。あの。

モモンガ団 : ちよつと(一同爆笑)。

GM : 死に場所探してる!? ここに来て闇が……!!

ちありす : PC1ちゃんは納得すぎるんだよなあ？

モモンガ団 : 最大級の闇きたぞ。

ちありす : こっちはあれかな、時々ちらちらしてくる過去の記憶とそれに対する罪悪感が……わたしは生きてて良いのかな……。

GM : キャラはこれで完成だね。パートナーメモリア先に振ったからな。名前など決定後、オープニングへ入ります!!

【トレーラー】

僕は願いを叶えるために、戦う道を選んだ。  
そう、願いを叶えるため。そのはずだった。

だけど、今は自分の願いを思い出す事が出来ない。

何故、魔宴に参加したのか、パートナーが誰だったのか。ダメだ、思  
い出せない。

それでも、僕は勝ち残るため、より強くなるために魂を求め続けて  
いる。

それが自分の意志によるものなのか、それともまた別の何かによる  
ものなのか。それは分からない。

だけど、僕は戦い続けるしかない。全ての魂願者を倒す瞬間まで。  
僕がこの命を落とす瞬間まで。

アニメアニムス

『Embedded Desire』

共に行こう。いずれ別れる運命でも。

【シナリオハンドアウト】

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前にプレイヤーと  
よく相談すること。

PC1：魔宴に参加する高校生の魂願者。千堂ミツルという幼馴染  
がいる。

PC2：魔宴に参加する魂願者。

●PC1用ハンドアウト

メモリア：千堂ミツル 感情（P）：友情 感情（N）：任意

君には千堂ミツルという幼馴染がいる。学校でもクラスメイト  
であり、彼とはよく一緒に行動する仲であったのだが、一か月ほど前  
からミツルは学校へ来なくなってしまった。心配した君は何度か彼  
の家を訪ねるのだが、ミツルは誰とも会いたくないと言っているよう  
で、一度も会う事が出来ずにいた。

ある日、たまたま学校帰りに彼を見かけ、後を追いかけてみたのだ  
が…。

パーパス：千堂ミツルについて調査する



●PC2用ハンドアウト

メモリア：漆黒の異形 感情（P）：好奇心 感情（N）：恐怖

ある日の夕方、君は帰宅する途中で凄まじい殺気を感じ取る。殺気のする方向へ向かうと、漆黒の人型の異形が人を殺し、その遺体を捕食する現場を目撃してしまう。恐怖を感じた君が後ずさりすると、その異形と目が合う。その異形はニヤリと笑みを浮かべると一瞬にして姿を消した。恐らく魔宴が関わっているだろう。今後の脅威になる可能性もある者を放っておくわけにはいかない。

パーパス：漆黒の異形について調査する

■登場人物

●千堂ミツル

PC1の幼馴染である少年。家はお金持ち。ややナルシストで自己顕示欲が強い性格だが、本当は心優しい人物である。このことを知っているPC1とは長い友情を築いている。なんだかんだ女子からモテる。

GM：んじゃPC1からミツルへの感情の任意の方取得しようか。Pは友情なんでネガティブ……ダイス振ろ？（笑）

モモンガ団：（ダイスを振る）反感。じゃあ友情メインでいこう。

GM：幼女は好奇心、恐怖だからメインだけ決める感じだね。

ちありす：（ダイスを振る）恐怖メイン。本能的に恐怖している。

記憶に……関係が……!?

GM：名前はなんですか？特に思いつかなかったら名前表あるのでどうぞ。

ちありす：黒曜椎歌。こくようしいか 黒幕、幼女、お菓子。

モモンガ団：（ダイスを振る）巴。

GM：マミリそう。

モモンガ団：（ダイスを振る）華心。かれん。

ちありす：あ、カの漢字そつちに合わせよ。

モモンガ団：巴華恋。ともえかれん

ちありす  
GM : 黒曜<sup>こくよう</sup>椎<sup>しい</sup>華<sup>か</sup>。  
: それでは、オープニングに参ります！