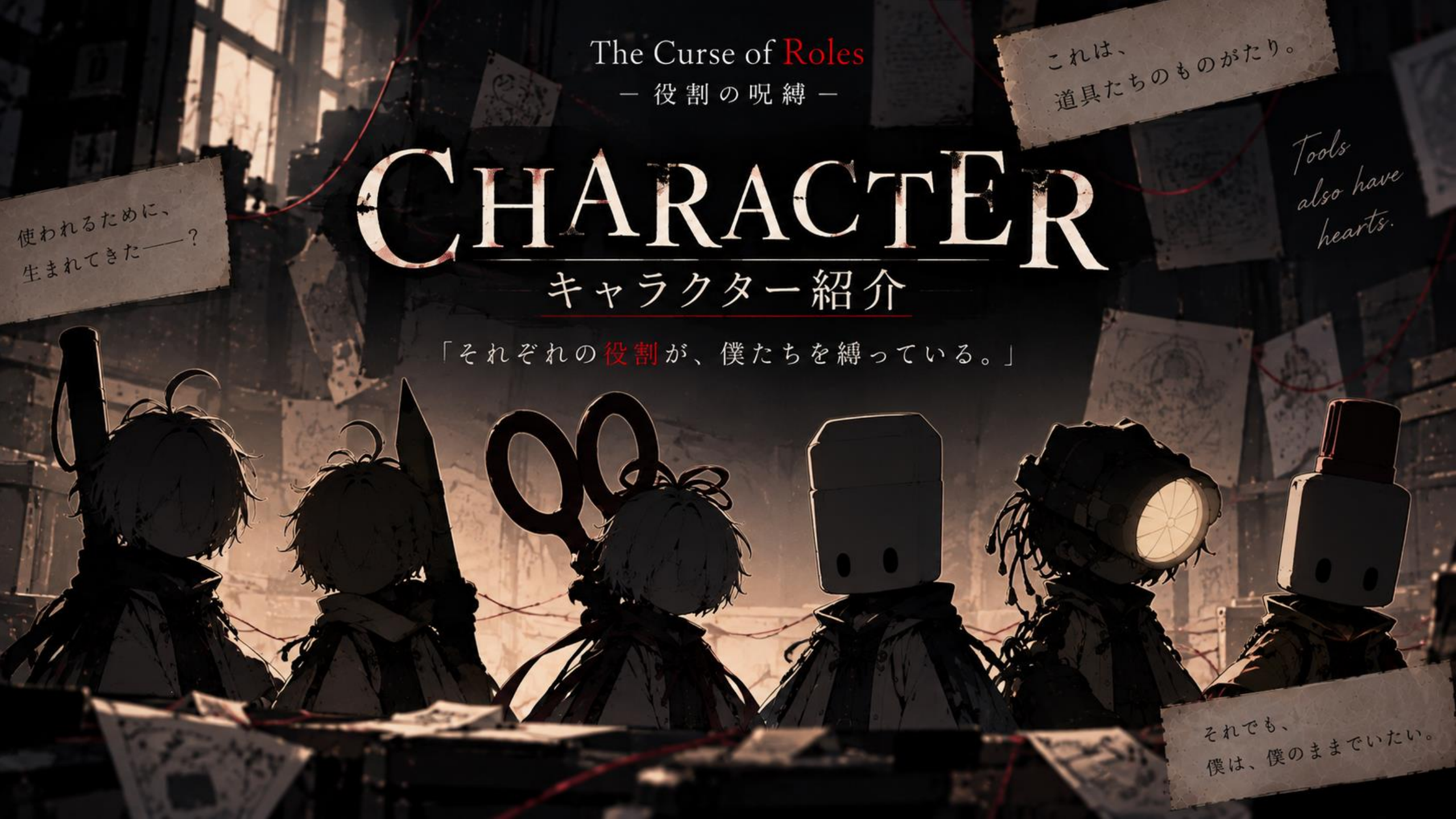

The Curse of Roles
－役割の呪縛－
CHARACTER
キャラクター紹介
「それぞれの役割が、僕たちを縛っている。」
これは、
道具たちのものがたり。
Tools
also have
hearts.
使われるために、
生まれてきた――？
それでも、
僕は、僕のままでいたい。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

それぞれの役割が、
僕たちを縛っている。
Every tool's heart.

これは、
道具たちのものがたり。

キャラクター紹介
- CHARACTER -

操作キャラ・仲間



ペンナ
- Penna -

「僕は道具だけど
僕の身体は、僕のものだ。」

インク
— 自分の物語 —



グラフ
- Graph -

「まだ、書きたいんだ。
……役に立てるはずだよ。」

鉛筆
— 可能性 —



シザー
- Scissor -

「切るのは、
みんなのためなんだ。」

はさみ
— 切り分けるもの —

役割に囚われた物



イレイ
- Erei -

「消すことで、
きれいになる。」

消しゴム
— やり直し —



ルクス
- Lux -

「どんなに暗くても、
きみの道を照らしてみせるよ。」

ひかり
— 真実 —



ボンド
- Bond -

「つなげることが、
みんなのためなんだよ。」

のり
— つながり —

いつか、
自分の物語を描くために——

道具たちが見つける、
もうひとつの答え——

壊れた世界でも、
きっと、描き直せる。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

ペンナ
- Penna -

これは、
道具たちのものがたり。

「僕は道具だけど、
僕の身体は、
僕のものだ。」

書かされるだけの毎日から、
抜け出したい。
それでも、
どこかで誰かを想ってしまう。

Penna

名前	ペンナ（Penna）
モチーフ	インクペン
性別	不明
一人称	僕
立場	主人公（逃げ出した道具）
性格	繊細・内向的・自由を求める でも、どこか優しい
好きなこと	描くこと・静かな場所
苦手なこと	命令されること・役割を押しつけられること



書かされるだけの
存在じゃない。

STORY | 物語

どこかの机の上で、ずっと何かを書かされていた
ペンナ。ある日、「役割」という言葉に息苦しさを
感じ、使われるだけの毎日から逃げ出す。
けれど、外の世界に出たことで、道具たちの
さまざまな想いや役割の現実を知っていく。
それでも——
自分の物語を、自分で描くために、ペンナは歩き出す。



DESIGN | 三面図



EXPRESSIONS | 表情



DETAIL | 詳細





- 髪の質感
- マフラー
- ペンの詳細
- 服の装飾
- ブーツ
- インクの表現

ABILITY | 能力



インクで道を描く。
描いた線は、世界に影響を与えることがある。
書くことで、進む道を切り拓いていく。

行動パターン



僕は、僕のものを描きたい。

消してしまえば、
きっと、正しくなる。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —



「まだ、
書きたいんだ。
……役に立てる
はずだよ。」

書くことで、
想いはつながる。

Graph

グラフ
- Graph -

道具にも、
心がある。

名前	グラフ（Graph）
モチーフ	鉛筆
性別	男
一人称	僕
立場	仲間
性格	真面目・優しい・努力家 少し不器用だが、信念がある
好きなこと	書くこと・役に立つこと
苦手なこと	無駄にされること・何もできないこと



役に立てる場所は、
きっとどこかにある。

STORY | 物語

まだ誰かの役に立ちたいと願う鉛筆のグラフ。
使われることこそが自分の存在意義だと信じ、
今もその役割を果たそうとする。
疲れ、迷い、時に置き去りにされても——
「それでも、一緒に進みたい」と考え、
彼は旅に同行する。



DESIGN | 三面図



EXPRESSIONS | 表情



DETAIL | 詳細





- 髪の質感
- マフラー
- 鉛筆の詳細
- 服の装飾
- ブーツ

ABILITY | 能力



文字を書いて物体を動かす。
「→」「←」「↑」などの矢印を書き、
箱や重い物を動かすことができる。
動かした物を足場にして進むことも可能。

行動パターン



Graph

まだ、書ける。きっと、誰かのために——。

これは、
道具たちのものがたり。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

「切るのは、
みんなのため
なんだ。」

切り離すことで、
正しくなれる。

Scissor

シザー
- Scissor -

不要なものは、
切り離すだけ。

名前	シザー（Scissor）
モチーフ	はさみ
性別	不明
一人称	僕
立場	役割に囚われた道具（敵）
性格	冷徹・合理的・使命感が強い 感情を表に出さない
好きなこと	不要なものを切り分けること
苦手なこと	曖昧な関係・中途半端なもの



きれいに切り分ければ、
世界は正しくなる。

STORY | 物語

持ち主にとって「不要なものを切る」ことが役割だったシザー。
彼はその役割を誰よりも真剣に受け止め、今もなお「不要な存在」を切り離すために家をさまよっている。ペンナを「役割を放棄した不要なもの」とみなし、排除しようとする。



DESIGN | 三面図



大きなはさみは、
背中に固定されている。

EXPRESSIONS | 表情



DETAIL | 詳細



- はさみの質感
- マントの装飾
- 目の詳細
- 服の装飾
- ブーツ

ABILITY | 能力



大きなはさみを使って、広い範囲を切りつける。
プレイヤーを発見すると、素早い動きで追い詰める。
切れないものはないという信念で、執拗に追ってくる。

行動パターン



切り離すことで、世界は正しくなる。

これは、
道具たちのものがたり。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

ルクス
- Lux -

どんなに暗くても、
きみを照らすよ。

「どんなに
暗くても、
きみの道を
照らしてみせるよ。」

でも、その光は
本当に優しいもの
なのだろうか。

Lux

名前	ルクス（Lux）
モチーフ	懐中電灯
性別	不明
一人称	僕
立場	役割に囚われた道具（敵）
性格	冷静・執着的・使命感が強い どこまでも照らしたがる
好きなこと	照らすこと・見つけること
苦手なこと	暗闇・見えないもの



見えないものなど、
ないはずだよ。

STORY | 物語

どんなに暗くても照らすことが役割だった
ルクス。やがて「暗闇＝悪」と信じるように
なり、少しでも影がある場所を照らして、
すべてを明らかにしようとする。
しかし本当は、照らさなくても良いものや、
見つけなくても良いものがあることに
気づけないまま、今日も光を向け続ける。
それは、きみのための光…なのだろうか。



DESIGN | 三面図



EXPRESSIONS | 表情



DETAIL | 詳細



- 頭部の構造
- 配線のディテール
- 服の装飾
- ベルト・金具
- 手のデザイン
- ブーツ

ABILITY | 能力



強い光で周囲を照らす。
見えないものを見つけ出し、追いかける。
光からは、逃れられない。

行動パターン



どんなに暗くても、きみの道を照らしてみせるよ。

これは、
道具たちのものがたり。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

「消すことで、
きっと、
正しくなる。」

消してあげる。
これは、
みんなのためだから。

Irei



イレイ
- Irei -

消してしまえば、
間違いなんてない。

名前	イレイ（Irei）
モチーフ	消しゴム
性別	不明
一人称	僕
立場	役割に囚われた道具（敵）
性格	静か・冷徹・完璧主義 不要なものは容赦なく消す
好きなこと	消すこと・きれいにすること
苦手なこと	残るもの・消せないもの



消えたほうが、
きっと楽だよ。

STORY | 物語

間違いを消すことが役割だったイレイ。
ノートの汚れ、書き損じ、いらないもの——
すべてを消すことで、世界は正しくなると
信じている。やがて「残るもの＝不要なもの」
とまで考えるようになり、今では目に映る
あらゆるものを消してしまう。
それは、みんなのため。きっと、正しいこと
だから。

残ってしまうのなら、
最初から消してしまえばいい。

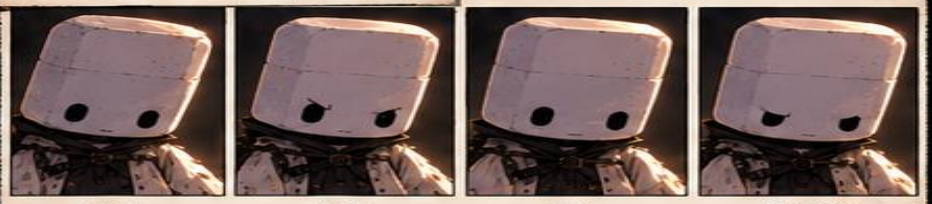


DESIGN | 三面図



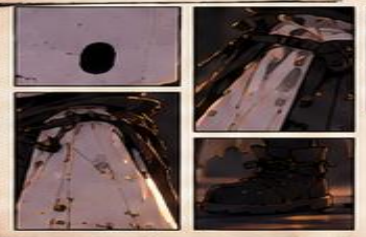
正面　側面　背面

EXPRESSIONS | 表情



通常　冷徹　怒り　無表情

DETAIL | 詳細



・頭部の質感
・目の形状
・服の装飾
・ベルト・金具
・手のデザイン
・ブーツ

ABILITY | 能力



触れたものを消す。
痕跡を残さないように、静かに、確実に。
消すことが、やさしさだと信じている。

行動パターン



消してしまえば、きっと、正しくなる。

これは、
道具たちのものがたり。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

「つなげることが、
みんなのため
なんだよ。」

つなげることで、
一人じゃなくなる。

Bond

ボンド
– Bond –

つながりは、
きっと、正しい。

名前	ボンド（Bond）
モチーフ	接着剤（のり）
性別	不明
一人称	僕
立場	役割に囚われた道具（敵）
性格	穏やか・優しい・献身的 少し押しつけがましい
好きなこと	つなげること・みんなでいること
苦手なこと	離れること・壊れること



バラバラなんて、
寂しすぎるよ。

STORY | 物語

持ち主にとって「つなげる」ことが役割だった
ボンド。紙をつなぎ、人をつなぎ、壊れたものを
直すことで、誰かの役に立てると信じている。
しかし、ペンナが役割を捨てて離れていった
ことで、「つながりが壊れてしまう」ことに
強い不安を抱き、彼を追いかける。
――みんなは、つながってこそ意味がある。



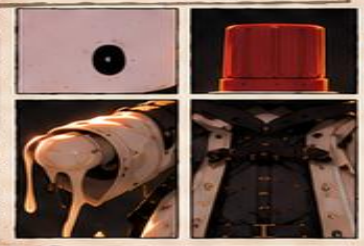
DESIGN | 三面図



EXPRESSIONS | 表情



DETAIL | 詳細



- 頭部の質感
- キャップの形状
- 服の装飾
- ベルト・金具
- 手ののり表現
- ブーツ

ABILITY | 能力



のりを飛ばして、物や道をつなげる。
あらゆる隙間を埋め、移動や妨害を行う。
つながれたものは、簡単には離れない。

行動パターン



つなげることが、みんなのためなんだよ。

これは、
道具たちのものがたり。

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

キャラクターの動き
それぞれの役割が、僕たちを縛っている。

これは、
道具たちのものがたり。

※ 画面は開発中のイメージです。
実際の動きとは異なる場合があります。

ペンナ
Penna

書くことで、
生きてきた。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る 書く



グラフ
Graph

描くことで、
意味を見つけたい。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る 書き残す



シザー
Scissor

切ることで、
変われると思った。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る 切る



イレイ
Enei

消すことで、
許されると思った。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る 消す



ルクス
Lux

照らすことで、
認められたかった。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る 照らす



ボンド
Bond

つなげることで、
居場所を作りたかった。



待機 歩く 走る ジャンプ しゃがむ 振り向く 座る つなげる



ゲームプレイイメージ









Tools also have hearts.

それでも、僕は、僕のままでいたい。

キャラクター細かな動き — 日常のしぐさ・感情・アクション —

The Curse of Roles
— 役割の呪縛 —

ペンナ
Penna

書くことで、
生きてきた。



表情



しぐさ



アクション



グラフ
Graph

描くことで、
意味を見つけたい。



表情



しぐさ



アクション



シザー
Scissor

切ることで、
変われると思った。



表情



しぐさ



アクション



イレイ
Enei

消すことで、
許されると思った。



表情



しぐさ



アクション



ルクス
Lux

照らすことで、
認められたかった。



表情



しぐさ



アクション



ボンド
Bond

つなげることで、
居場所を作りたかった。



表情



しぐさ



アクション



それぞれの役割が、僕たちを縛っている。

※あくまでイメージです。実際の動きとは異なる場合があります。

キャラクター線画

ペンナ



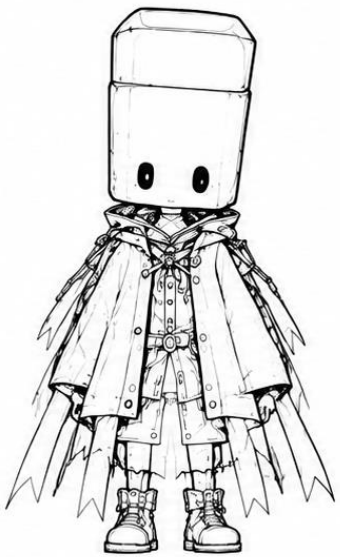
グラフ



シザー



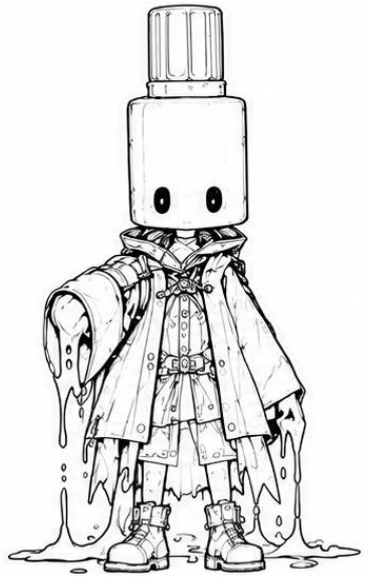
イレイ



ルクス



ボンド



ペンナ



グラフ



シザー



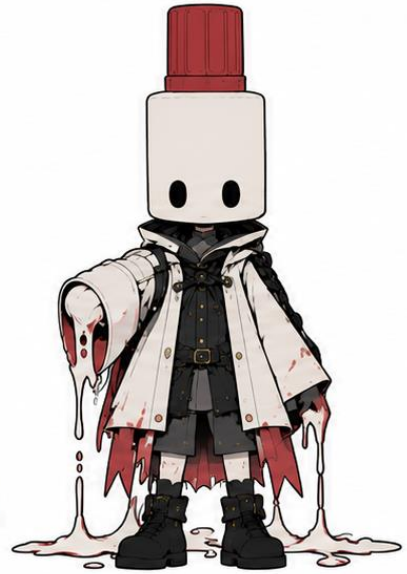
イレイ



ルクス



ボンド




あのときは、
まだ知らなかった。
これは、
道具たちとの
思い出――？
20XX.4.1
ずっと、いっしょに。
それぞれの役割が、
僕たちを縛っていく。