

## シナリオセッティング 「継ぐものなき世界」

ワールドセッティング	セッション形式	推奨する設定
ナヴィガトリア	ナヴィガトリア	アーセルトレイ 出身であること

このシナリオセッティングでは、ロアテラの復活によってアーセルトレイの全ての階層が新世界に上書きされてしまった後の物語を遊ぶことができます。

この新世界では、ステラナイトたちは旅人としての配役を与えられ、森に沈んだ古城や、誰もいない湖畔の村をめぐることになります。

——そう、この世界は生まれる前から、既に滅んでいたのです。

「継ぐものなき世界」は既に滅んでしまった新世界をめぐり、かつてそこに生きていた人々の痕跡や記憶をたどるシナリオセッティングです。ステラナイトたちは全員「旅人」としての配役を与えられていますが、性格や価値観までは上書きされていないため、普段使っているキャラクターと同じ感覚で、すぐに遊ぶことができます。

### 物語が始まるより以前に、その寿命を終えた世界

アーセルトレイに再現されたのは、すでに終わりを迎える文明が森へと沈みつつある誰もいない世界でした。

肌寒く、冷たい風。

生い茂る針葉樹の森。

誰もいない廃墟と、そこに刻まれた記憶。

旅人たるステラナイトが遺物に触れると、かつてその場所にいた誰かの記憶が蘇り、ここが本当に素敵な世界で、誰もが質素ながらも幸せな日々を送っていたのだと知ることができます。

時に旅人は、幻に飲み込まれ、豊かな思い出の物語を演じさせられることもあるでしょう。

人類が滅びた後に生まれたのだろう、草で編み上げられた緑の獣と触れ合うことも、廃墟に残されたメッセージに出会うことも、主なき人形の視線から、ほんの微かな悲しみを読み取ることもあるでしょう。

そしてこの世界の守護者たるシリウスナイトたちは、あなた方がそうあることを望んでいます。

アーセルトレイという「生きている世界」を、継ぐものなき世界という「死にゆく世界」が上書きすることに、善や悪ではなく、「価値はあるのか」と問いかけるかのように。

これは「死にゆく世界」が「生きている世界」に劣るものなのか、あるいは誰もいない世界であっても、存在する価値があるのかを決めるための、星を墜とす物語なのです。

### シリウスナイトについて

このシナリオセッティングでは、この世界最後の生き残りであるふたりを演じることになります。

ステラナイトに勝利しようと、敗北しようと、世界の滅びが決まっているという「世界の最後を看取る役割」を遊ぶことができます。

ふたりの思い出に浸ったり、ステラナイトにこの世界の感想を尋ねにいったりしてみましょう。

### 配役の決定

ステラナイトは全員「旅人」という配役となります。

すでに滅びてしまったこの地に訪れた、どこか知らない土地からの異邦人として扱われます。

しかし、初めてこのシナリオセッティングを遊ぶ場合には、以下の追加設定の中から、ペアごとにひとつを選ぶことをおすすめします。

**知らない望郷**

あなた方はこの世界に、故郷を思うような寂しさを感じる。  
もしかしたら、この地のもとになった「地球のかけら」は、あなた方に縁のあるものだったのかもしれない。

**世界の蹂躪者**

あなた方は、この地を滅ぼした侵略者としての記憶を持っている。  
きっとこの地を廃墟と化した者たちの記憶を、あなたは引き継いでしまったのだろう。

**巡礼者**

あなた方はこの地に来なければならぬという、強い思いを抱いていたような気がする。  
ここにはきっと、あなた方が覚えておかねばならないことが残されているのだ。

**故郷への帰還**

あなた方は、ここへ来たのは初めてのはずなのに、この場所こそが自分たちの故郷だったような気がしている。  
ありえない記憶があなたを蝕んでいく。

**シリウスナイトの作成**

ナヴィガトリア形式でのエネミーとなるシリウスナイトは、基本的に「監督と俳優のペア」で演じられるキャラクターです。

そのため、このシナリオセッティングでは監督がプリンガーを、その隣の俳優がシースを作成します。

ナヴィガトリア世界でのエネミー作成方法については（P. 145）を参照してください！

また、このシナリオセッティングでは、エネミーのあなたの物語を次ページの表から選ぶことができます。

**あなたの物語表（エネミー専用）「D6」**

1	国王：針葉樹の森に沈んだ古城の廃墟、その主こそあなた方だった。 もはや守るべき領民も、倒すべき敵国もこの世界には存在しない。
2	商人：あなた方は誰も住む者のいない石造りの街で、かつて商人として様々なものを売り買いしていた。
3	貴族：この地はあなたに封土を与えた王が住まう王国だった。 しかし仕えるべき王も、あなたを慕う領民も、もはやどこにもいない。
4	兵士：あなたはこの国が滅びる以前は、兵士として城を守っていた。
5	幻獣：シリウスナイトとしての自覚が芽生える前には、あなた方はこの国を守護する伝説の幻獣として扱われていた。 あなた方を崇める民は、もはやどこにもいない。
6	神：あなた方は、この世界において信仰される神だった。 だが、今ではそれが偽りだとよく知っている。 この世界はロアテラが紡いだ、次に生まれる世界の種であり、その種は萌芽する前に朽ちてしまったのだと。

**シリウスナイトのロールプレイ指針**

シリウスナイトはアーセルトレイを上書きした新世界の守護者であり、同時にステラナイトに立ちはだかる敵でもあります。

このシナリオセッティングでは、新世界の守護者として滅びた故郷を想うロールプレイをしたり、ステラナイトに敵対する者として勝利を掴む手段を模索したり、この世界を明け渡す覚悟を決めたりするロールプレイをすると、きっと俳優たちの心に刺さります。

また、シリウスナイトのペアは、この新世界をステラナイトたちにどう思ってほしいのかを事前に打ち合わせておくとよいでしょう。

この世界が存在したことを覚えていてほしいのか、この世界がたとえ滅んでいても、アーセルトレイより素晴らしい場所だと納得させたいのか、ただふたりで最後の時を過ごし、ステラナイトたちに滅ぼされることで世界と一緒に散ることを望むのか——滅びを知り、なお滅ぶふたりの関係性を、丁寧に描いていきましょう！

**スタンダード形式風に遊ぶ場合**

このシナリオセッティングをスタンダード形式風に遊ぶ場合、シリウスナイトのペアのロールプレイは行われません。

代わりに、（P.267）のような演出を追加してください。

**▼序奏**

冷たい風が、頬を刺す。

鬱蒼と茂る森は、影のようにざわめき、その向こうには朽ちた古城。  
ふたりの周囲には、薦の這った石造りの街が広がっている。  
微かに聽こえるのは、小川のせせらぎだろうか？  
そちらに視線をむければ、大きな歯と薦が組み合わさった、見たこともない獣が水浴びをしていた。  
——この新世界は、もう滅んでしまっているのだ。

そして、旅人としての記憶と、アーセルトレイの記憶を持つあなたの方の脳裏に、ふたりの女神の声が響いた。

大地に剣を突き立てよ  
魂の輝きと、感情の暗闇を示す古き世界の剣を  
ふたりの世界を取り戻すために

銀剣のステラナイト  
『墜星のナヴィガトリア』

——これは、世界を終わらせる物語。

**▼プロローグ**

**描写：**ようこそ、滅びし世界へ

旅人として、滅びた世界の痕跡をたどっていこう。

**解説：**それぞれのペアが新世界によって記憶を上書きされ、与えられた配役を演じているシーンを演出しましょう。

**▼第一章、第二章「廃墟をめぐる旅人」**

**解説：**第一章、第二章では、ステラナイトたちは旅人としてこの新世界の各地を見て回ることになります。

各ペアごとに、次ページのシチュエーション表を使ったり、監督と相談の上で新たな場所を作ったりして、この新世界がどんな場所だったのかを探ってみましょう。

また、シチュエーション表はどちらかだけを使っても、両方あわせて使ってもOKです。

**シチュエーション表に登場する「草の獣」について**

アーセルトレイの住民は、草の獣という配役を割り当てられています。彼らの正体はステラナイトたちと同じ階層の人々が変化したものです。この事実は知っていても、知らなくても構いません。

**墓標の騎士、マウラスの問いかけ**

スタンダード形式風に遊ぶ場合、シリウスナイトのロールプレイの代わりに、各章の最後に、シリウスナイト「マウラス」の問いかけが追加されます。

監督は以下の台詞から「そのシーンにあっている」と思うものをひとつ選んで、ステラナイトたちに語りかけてください。

ステラナイトたちはこの問いかけに答える必要はありません（空を墜とす日でたっぷり演出してもらいましょう！）。

- ・「この世界は、気に入ったかな」
- ・「この世界は、本当に存在していたのだろうか？」
- ・「誰もいないこの世界に、価値はあると思うかい？」
- ・「君は、この場所を覚えていてくれるだろうか？」
- ・「きっと君も、この世界を忘れていく。そうだろう？」

**シチュエーション表：継ぐものなき世界（場所）**

1	古城：無数の尖塔を持つ石造りの城。複雑な構造や、城壁に刻まれた戦火の痕を見れば、ここが幾度も敵を撃退した場所なのだと理解できる。 きっとこの城の主は、民を守るために戦い続けていたのだろう。
2	湖畔の村：美しい湖のほとりに、半ば風化しかけた村がある。 桟橋には沈みかけた木の船があり、ここが漁村だったのだと推測できる。 民家の柱は朽ちてしまっており、ここに人が住んでいた時代が遥かな昔なのだと伝えてくる。
3	針葉樹の森：森は深く、暗く、太陽の光をかき消してしまう。 どうやら草の獣はこの森に住んでいるようで、あなた方が森へ踏み入ると、興味深そうな様子で樹々の上から降りてきた。
4	神殿：見たこともない様式の、白亜の神殿が森の傍らに建っている。 新世界の民とて、神にすがることもあったのだろう。 アーセルトレイの民と、何も変わらないのだ。
5	風の鳴く山頂：城と村の背後には、小高い丘がある。 山頂では冷たい風が鋭く鳴り響き、この新世界が過酷な環境だったことを伝えてくる。
6	古びた邸宅：埃の積もった絨毯、曇った硝子窓、整えられた食器棚。 もはや主のいないこの場所にも、きっと誰かの思い出があったのだろう。 誰も、覚えている者がいないだけ。

**シチュエーション表：継ぐものなき世界（物品）**

1	鎌びた剣：土の地面に、鎌びた剣が突き立っている。 この剣の主はどうして、ここに剣を遺していったのだろう。 もしかしたら、この新世界が滅びに向かう最後の戦いで、民を守るために剣を取つた騎士がいたのかもしれない。
2	食器：その場所には、もはや持ち主のいない食器が置かれていた。 まるでついさっきまで食事をしていたかのように、テーブルの上に並べられたままである。
3	墓標：その墓標の文字を、読むことはできない。知らない文字、知らない言葉が刻まれている。けれど、そこに紡がれたのはうたであり、死者を想う誰かが刻み込んだことだけは理解できる。
4	草の獣：人間のいないこの新世界で、草の獣が自由気ままに生活している。 地球も、人類が滅んだ後にはこんな生物が誕生していたのかもしれない。
5	手紙：触れたら砂になって消えてしまった、どこかの誰かが、誰かを想って捧げた手紙。
6	装飾品：誰かを飾っていた、美しい装飾品。 宝石も装飾も、身にまとう者と、それを見つめる者がいなければ自然の一部でしかない。 誰にも知られず、その装飾品は美しいまま、美しさを知らず朽ちていくのだ。

**▼幕間「Untitled World」**

**描写：**滅びに抗うアーセルトレイと、滅びを受け入れた新世界。

その決戦の時は、目前に迫っている。

**解説：**勝利なくして、世界は取り戻せないことを示唆してください。

**▼空を墜とす日**

よき戦いを、そしてよき滅びをもたらさんことを。

勝利すれば【残響を継ぐ者】の勲章を獲得できます。

**▼カーテンコール「おかえり、星の騎士」**

**描写：**碎けた新世界は夜空に散らばり、まるで彗星のようだった。

いつもの場所、いつもの都市が、帰ってきたのだ。

**解説：**各ペアは、自由にその後の日々を演出しましょう。

**サンプルエネミー「シリウスナイト・硝子のアザミ」****スキル**

▼ No.1	騎士のたしなみ (P. 74)
▼ No.2	ハートブレイク・マイメモリー 碎けよ、鏡のごとく (P. 71)
▼ No.3	ジエノ・サイド! 永世武装国家・わたし (P. 37)
▼ No.4	ルースレス・ドール 鋭く、冷たく (P. 70)
▼ No.5	フリーカーデン・シスル †永世孤立国家・せがい† (P.311)
▼ No.6	さいしゅうぶきょく †最終舞曲† (P.314)

**エネミーデータ**

耐久力	20
防御力	3

チャージ・ダイス数	3
+現在のラウンド数	+現在のラウンド数

※「舞台の恩恵」(P.251) で、データを強化して使用してください。

## 舞台「滅びし者から、滅びゆく友へ」

繰り返される幻は、きっとこの世界のたどった歴史だ。

蝋燭の炎のごとき微かな声は、この世界の誰かの想いだ。

——どうか友よ、我らの世界のことを、覚えていてほしい。

### 概要

「継ぐものなき世界」が滅びた瞬間を振り返る、幻想の舞台です。

世界そのものや、そこに住まう人々の終わりの瞬間を追体験しながら、世界崩壊のひずみに抗うことになります。

この舞台の特徴は、第一章、第二章でステラナイトが行った行動によって内容が変化することにあります。

空を墜とす日までの間に何をしてきたのか、俳優たちに問い合わせながら進行していきましょう！

### セットルーチン

#### ラウンド1・セット

名称	君の触れた思い出を聞かせてほしい
描写	この世界で触れたこと、この世界で行った場所、この世界で知ったこと、君の瞳に、私たちは映つただろうか？
効果	このセットルーチンが実行される時点で、全てのステラナイトは「この世界の、どこへ行ったか」をひとつずつ宣言する。 この時、嘘をついても構わない。 「古城」の場合はガーデン1 「湖畔の村」の場合はガーデン2 「針葉樹の森」の場合はガーデン3 「神殿」の場合はガーデン4 「風の鳴く山頂」の場合はガーデン5 「古びた邸宅」の場合はガーデン6に、それぞれ宣言された数だけ「追憶マーカー」を設置する。 追憶マーカー：このマーカー自体に効果はありません。

#### ラウンド2・セット

ラウンド2以降のセットルーチンは存在しない。

### アクションルーチン

#### No. 1

名称	滅びの追憶
描写	滅びの原因とは、戦いではなかった。不意に人が灰となって消えていく、誰も抗うことのできなかつた幻想の死の再現が襲いかかる。
効果	この効果が実行される時点で、追憶マーカーが設置されているガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：7ダイス】を行う。

#### No. 2

名称	世界崩壊・忘却
描写	誰にも覚えられていないなら、それは存在しないのと同義ではないだろうか？
効果	この効果が実行される時点で、追憶マーカーが設置されていないガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：7ダイス】を行う。

#### No. 3

名称	世界崩壊・後悔
描写	滅ぼされるなら、いっそこの手で——この世界で起きた、いくつもの悲劇。
効果	この効果が実行される時点で、自身と同じガーデンか、隣接するガーデンに他のステラナイトがいる場合、そのステラナイトは任意のステラナイト1体を選び【アタック判定：5ダイス】を行う。

#### No. 4

名称	世界崩壊・終焉
描写	誰もが後悔を抱き死ぬのなら、それすら覚えぬうちに滅びるのが世界の愛である。
効果	この効果が実行される時点で、追憶マーカーの置かれていないガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：6ダイス】を行う。 その後、追憶マーカーの置かれているガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：10ダイス】を行う。 これ以降、アクションルーチンはEXルーチン1、2のみを繰り返す。

#### EX. 1

名称	愛だけは、滅ぼさない the EXTREME
描写	新世界が、二度目の崩壊を迎えるとしている。されど、シリウスナイトは剣を取る。
効果	この効果が実行される時点で、追憶マーカーの置かれているガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：[6+エネミーのいるガーデンに置かれている追憶マーカーの数] ダイス】を行う。その後、エネミーは0~2マス移動する。

#### EX. 2

名称	愛こそが、世界を滅ぼすのだ the STREAM
描写	輝く粒子と化して、世界が消えていく——残された時間は、あとわずか。
効果	この効果が実行される時点で、追憶マーカーの置かれていないガーデンに存在する全てのステラナイトに【アタック判定：[6×エネミーのいるガーデンに置かれている追憶マーカーの数] ダイス】を行う。その後、エネミーは0~2マス移動する。