

シナリオセッティング「ふたりの革命前夜」

It's been a long, long time

ワールドセッティング

ナヴィガトリア

セッション形式

ナヴィガトリア
(スタンダード風)

推奨する設定

アーセルトレイに
住んでいる

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。

新しい世界では、貴族たちが富を独占し、民を虐げていました。

記憶を取り戻したステラナイトたちは、民衆のリーダーとして革命を主導する、「世界の核」であるエネミーと戦うことになります。

新世界でステラナイトたちがどのような役割を与えられていたかは、「配役の決定」から自由に決めることができます。
演じやすいものをふたりで相談して決めましょう！
世界の情報を読むと、配役のイメージがより浮かぶかもしれません。

革命と闘争の世界

アーセルトレイに再現された世界。

それは、貴族たちが富を独占した、近現代を思わせる国家でした。

王族も、政治家も、自分たちの特権を守ることのみに執心し、民は重税と理不尽な法によって苦しめられています。

民は、これまでにも、国を変えるために幾度となく立ち上がり、結果として王族や政治家たちが入れ替わったことが何度もありました。

しかし、時が経てば、高い志をもっていた彼らですら、手に入れた特権に目がくらんでしまったのです。

こうしてこの世界は、同じことを何度も繰り返してきたのでした。

没落令嬢と第七王子

ある夜、有力貴族の子女が集う舞踏会が開かれました。

贅の限りを尽くした催しに参加できなかったのは、ひとり。

民の苦しみを理解し、変革を求めたがゆえに「悪の思想に侵された」と追放処分を受けた子爵の娘、メアリです。

「街では、明日の食事もままならない人々が暮らしているのよ」

月明かりが照らす宮殿の庭園で、少女は涙をぬぐいます。

「私が間違っているの？ 悪役は、どちらなのかしら」

「正義か悪かはともかく、君の『味方』ならここにいるよ」

そこへ、いつの間にかメアリの近くにいた少年が話しかけました。

彼の名はジェラール。

メアリたちの考えに共感した、唯一の王族でした。

「ふたりで、この国を変えよう。必ず」

そう言うと、ジェラールはメアリの手を取り、ダンスに誘います。

それは、月だけが見ていた、幼いふたりの誓約でした。

それから十年。

ふたりは民と共に、この国のあるべき未来のために活動し——けれども、長年の計画はついに実現しませんでした。

ジェラールの才に嫉妬した兄により、彼は毒殺されてしまったのです。

ロアテラによって世界が喰われたのは、その数か月後でした。

もう一度だけ

全てを失ったメアリは、諦めませんでした。

ロアテラに協力し、ジェラールを復活させるため、シリウスナイトとなって「新世界」を生み出したのです。

願いのため、一つの階層を犠牲にするのが彼女の選択でした。

今度こそ、ふたりでこの国を、よりよい場所へとするために。

▼配役の決定

革命軍

あなたは国の未来を憂い、武器をとった一般人となっていた。仲間はメアリのもとに集い、立ち上がる時を待っている。

王国軍

あなたは国に尽くす兵士となっていた。仕事に忠実であるほど、民はあなたを目の敵にしているかもしれない。

貴族

あなたは特権にあぐらをかく貴族となっていた。その富も名誉も、革命となれば全て失われるだろう。

一般人

あなたは不穏な空気で揺れる街で生活を営んでいた。家族や友人が、革命軍と王国軍に分かれで争っている。

付き人

あなたは貴族の付き人として働いていた。どんな関係を築いていたかで、革命への関わり方が決まるだろう。

王族

あなたは国を支配する王族の一員となっていた。革命が成功すれば、あなたは断罪されるだろう。

ありえたかもしれない物語

メアリとジェラールは、「墜星のナヴィガトリア」で、女神への協力を選んだ騎士・プロキオンとして紹介されています。けれども、もし、ジェラールが元の世界で命を落としていたら——？メアリは彼を蘇らせるために、シリウスナイトとなる決断をしていたかもしれません。その「もしも」の物語が、このシナリオセッティングです。

スタンダード形式風で遊べるよう、このシナリオセッティングでは、間奏や設定など、情報を多めに掲載しています。通常のセッションと比べ、俳優が事前に読む情報が少し多くなりますので、監督はその旨を案内してあげてください！

セッションの構成

監督は以下のタイミングで、今がどんな時期かを提示してください。

▼序奏

怒りの声が、解放を求める歌声が響き渡る
永きにわたる搾取を終わらせるべく、人々は立ち上がった
街のいたるところで火の手があがり、
槍や小銃で武装した民衆が、軍と激突している

待ち望んだ革命のとき
それに心躍らせるあなたたちもまた、その波に加わろうとし——
そのとき、記憶を取り戻した
これは、自分のいる世界の日常ではない
ロアテラにより、世界は上書きされたのだ
記憶を取り戻したあなたたちの心の中に、女神の声が響く

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

銀剣のステラナイツ
『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：革命と闘争の世界。

国を変えたい者と、保ちたい者のせめぎ合いが今日も続いている。
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「革命と闘争の世界」

描写：華やかな都は物々しい雰囲気に包まれ、いたるところで貴族たちへの抗議活動が起きていた。

解説：シリウスナイトの討伐がステラナイトの目的です。
幕間までは、自由にシーンを演出してください。

▼間奏

監督は以下の文章を読み上げてください。

「お帰りなさい、ジェラール」
紫色のドレスをまとった女性が、万感のこもった声をあげる。
「ただいま。会いたかったよ、メアリ」
長身の男性、ジェラールは、恭しく彼女の手を取った。
メアリは少しうつむき、額をジェラールの胸に押し付ける。
「愚かなことをしたわ。あなたと、私たちの革命を取り戻すため、世界を一つ犠牲にしたの。もう、正義だなんて名乗れない」
「正義か悪かはともかく、君の『味方』ならここにいるよ」
男性の添えられた手に、わずかに力がこもった。
その一言に、女性は決意を目に宿らせ、顔を上げる。
「——行きましょう、ジェラール。今度こそ、この国を正すために」

これは、革命の少し前の物語。
そして君たちの見た、昨夜の夢だ。

▼第二章「民の立ち上がる時」

描写：街はずれの大広場に、多くの市民が集まっていた。

彼らは演説を行うふたりの言葉に、熱狂的な歓声をあげている。
いよいよ明日の朝、革命軍が動くようだ。

解説：監督は、演説を行うふたりのシリウスナイトは群衆に囲まれ、近くことはできないと伝えてあげてください。

▼間奏

監督は以下の文章を読み上げてください。

「僕たちの悲願が、ついに叶うときが来た」
ジェラールはワイングラスを飲み干す。
「明日の今頃は、宮殿で乾杯しているのかしら」
「そうだね。僕たちにとって始まりの場所だ」
力強い言葉に、メアリは遠い目をして頷く。
彼女が見下ろすバルコニーの下、革命軍の兵士が陽気に歌っている。
「ジェラール。私、久しぶりに踊りたい気分だわ」
メアリはそう言うと、彼に手を差し出した。
ジェラールは恭しくその手を取る。
「明日の勝利を願って」
悪戯っぽく笑うと、彼はリードをするようにステップを刻む。
やわらかな月明かりのもと、遠くから聞こえてくるメロディに合わせ、ふたりのダンスはいつまでも続いた。

これは、革命前夜の物語。
そして君たちの見た、昨夜の夢だ。

▼幕間「旗を揚げる」

描写：革命の時は、夜明け前。

決戦の場所は、王国軍と革命軍が激突する宮殿前だ。

あなたたちは、革命軍が勝利する前に、やらなければいけないことがある。

解説：監督は、メアリが願いを叶えるか、戦いに敗れれば世界を取り戻す機会は失われることを示唆してください。

▼空を墜とす日

よき戦いを。勝利すれば【^{ふつきょう}払暁の騎士】の勲章を獲得できます。

▼終奏

監督は以下の文章を読み上げてください。

「やっぱり、私は悪役だったのね」

消えゆく自分の世界を見つめながら、メアリは槍の穂先を下す。

夜明けの光の中に、無数のキキョウの花弁が舞い、溶けていく。

「あなたとこの日を迎えることを、ずっと、ずっと、願っていたのに」

彼女はしばらく瞳を閉じてうつむいていたが、やがて、槍をパートナーのように見立て、キキョウの花園でステップを踏み始める。

世界のかけらが降り注ぐ中の、伴奏もパートナーもいないラストダンス。

その凛々しくも不可思議な舞いはしばらく続いたが、やがて、槍が光の粒子となって消えたことで、唐突に遮られた。

革命の熱狂も、ふたりの願いも、すべてが泡沫であったように。

「……さようなら、ジェラール」

解説：メアリは世界の消滅を見届けると、どこかへと姿を消します。

ステラナイトが交流を望む場合、監督はメアリの会話内容や、彼女のその後を自由に決めることができます。

▼カーテンコール「空を取り戻した日」

描写：空は墜ち、あるべき世界が戻ってきた。

ふたたび手にしたかけがえのない日常を、どうやって過ごそうか。

解説：新世界は消滅し、アーセルトレイの風景がもとに戻っていきます。

各ペアは、自由にその後の日々を演出しましょう。

革命前夜シチュエーション表「D66」

1	教会：配給に列ができる。みんな、お腹がすいてるんだ……
2	街角：子どもがひとりで泣いている。迷子かな？
3	宮殿：王国軍の兵士が、いぶかしげにこちらを見ている……
4	内緒話：夜更けに、ふたりで作戦会議♪
5	植物園：人気がほとんどない。ちょっと散策しそうか？
6	貧民街：革命を望む熱気であふれている！
1	市民食堂：本日のメニュー、おいも！ 以上！！！
2	知り合い：見知った顔が、貴族になって我が物顔で道を歩いている！
3	乗馬：貴族に連れられ、道楽のキツネ狩りへ。馬、乗れる……？
4	露店：この品ぞろえ、一体どこから仕入れたの！？
5	資料館：革命と腐敗の繰り返しが記録された、華美な建物だ
6	目撃：身分違いの恋の逢引き現場に遭遇してしまった！

サンプルエネミー「シリウスナイト・紫色のキキョウ」

スキル

▼ No.1	騎士のたしなみ (P. 74)
▼ No.2	十波状攻撃† (P.314)
▼ No.3	フレイヴ・アサルト
▼ No.4	凛然たる一閃 (P.41)
▼ No.5	エレチャント：アスター・リスク
▼ No.6	我が一刀に、破邪の加護を (P.41)
	ドラコ・グレイス・コマンド
	厳格にして優雅なる命令 (P.61)
	フラワーガーデン・バルーンフラー
	十見果てぬ夢を抱いて眠れ† (P.312)



エネミーデータ

耐久力	16	防御力	4
チャージ・ダイス数	2	+	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「Révolution」

大通りを埋め尽くす、武装した民衆の群れ。
 それを率いるは、世界の再誕を願った革命の騎士。
 新世界の騎士とその軍勢、そしてステラナイトたちによる、ふたつの世界の存亡をかけた戦いが始まる。

概要

近代の建物をほうふつとさせる、高台にあるきらびやかな白亜の宮殿が決戦の舞台です。

シリウスナイトの力によって周囲には紫のキキョウが咲き誇り、宮殿を守る王国軍と、押し入ろうとする革命軍が衝突しています。

その中には、ステラナイトたちの見知った顔もあるかもしれません。

セットルーチン

ラウンド1・セット

名称	時は来た
描写	メリヤーを先頭に、革命軍が宮殿を取り囲む。 相手をするのは、この国の民全てなのかもしれない。
効果	エネミーは「2ダイス」を振る。 出目と同じ番号のガーデンに「革命軍マーカー」を設置する。 革命軍マーカー：ステラナイトは、このマーカーの設置されたガーデンに入る度に、「2点」のダメージを受ける（この効果は重複します）。

ラウンド2・セット

名称	革命の詩
描写	革命軍と国王の軍隊がぶつかる中、明るい歌声が戦場に響く。 自由を我らの手に。 奪われたものを取り戻すときがきたと。
効果	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。

ラウンド3・セット

ラウンド3以降は、ラウンド1と同じセットルーチンを使用する。

アクションルーチン

No. 1

名称	「騎兵隊、突撃せよ！」
描写	号令と共に、黒馬に跨った男たちが駆けだした。
効果	この効果が実行される時点で、エネミーの対角線上にあるガーデンと、そのガーデンに隣接するガーデンに【アタック判定：6ダイス】を行う。 このアタック判定の対象となるステラナイトがいなかった場合、全てのステラナイトは時計回りに1マス移動する。

No. 2

名称	「小銃、構え！——撃て！」
描写	騎兵によって混乱状態に陥った戦場を、無数の弾丸が飛び交った。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン1、2、4にいる全てのステラナイトに【アタック判定：5ダイス】を行う。

No. 3

名称	「全軍、進撃せよ！」
描写	大勢は決した。 革命軍は雪崩をうって、宮殿へと突き進んでいく。
効果	この効果が実行される時点で、エネミーのいるガーデンと、エネミーの対角線上にあるガーデン以外にいる全てのステラナイトは時計回りに2マス移動する。 その後、移動しなかった全てのステラナイトに【アタック判定：4ダイス】を行う。

EX 1

名称	「幾たび、夢破れても」
描写	払っても、払っても、革命軍は押し寄せてくる。 先頭に立ち続けるメリヤーは、朗々とステラナイトたちへ語り出した。
効果	予兆の時点ではエネミーは「1ダイス」を振る。 この効果が実行される時点で、エネミーが出した出目と同じ番号のガーデンにいる全てのステラナイトに【アタック判定：8ダイス】を行う。 出目と同じ番号のガーデンにステラナイトがいない場合、全てのステラナイトに【アタック判定：5ダイス】を行う。

EX 2

名称	「我らはこの国を変える！」
描写	メリヤーが構える槍が光り輝く。 天が彼女を祝福するかのような景色に、周りの者たちは彼女の名を讃た。
効果	エネミーは、【ラウンド数】ダイスを任意のスキルにセットする。 セットするスキルは、全て違うものとすること。 その後、エネミーは任意のスキルを2つまで、「あなたのターン」であるかのように使用してもよい（セットダイスは通常どおり取り除いてください）。