

## シナリオセッティング「アンサング・ヤードの新人」

ワールドセッティング	セッション形式	推奨する設定
オルトリヴート	スタンダード (ブライツ戦)	フリンガー 新人都市捜査官

このシナリオセッティングでは、アンサング・ヤードに配属された新人都市捜査官として遊ぶことができます。

セッションを通じて捜査官としての心得を体得し、フォージと出会い、そしてブライツ事件に挑む、初めて『ワールドセッティング：オルトリヴート』遊ぶ方にも親しみやすい内容となっています。

シナリオセッティングを通じてチームを作り、彼らの行く末をぜひ最後まで紡いでください！

## 新人以外のキャラクターでも遊べる

俳優の誰かが、ベテラン都市捜査官や継続ペアでの参加を希望する場合、そのキャラクターを指導員や班長の立場として扱うこともできます。

監督は、できるならその俳優とペアを組み、俳優がオルトリヴートの世界設定を理解していることを確認したり、指導官らしくふるまうのに困っているときはフォローしたりしましょう。

全員が新人の場合、合奏では監督が指導官を務めます。

## ▼合奏「結成」

**描写：**頻発するブライツ化事件に対応するため、アンサング・ヤードに新たな班が創設された。

彼らの未来には、何が待ち受けているのだろうか。

**解説：**俳優は全員、都市捜査官としてシーンに参加します。

自己紹介や意気込みを語るなど、自由に交流しましょう。

監督は指導官として、シティ・アンサングの状況などを一通り語った後に、リーダーを選出するように案内してください。

## ▼第一章「邂逅」

**描写：**研修を終え、都市捜査官はパートナーのフォージと出会う。

いったいどんな相手なのだろうか。

**解説：**初めて自身のフォージと出会う場面となります。

俳優が望むなら、出会った後の日常を描いてもOKです。

ベテラン都市捜査官がいる場合は、ふたりの出合いを振り返ったり、休日のワンシーンを演じたりすることもできます。

## ▼第二章「実地訓練」

**描写：**都市捜査官はパートナーと共に、捜査のため街へと赴く。

ふたりでいると、薄暗い街の景色が、なぜか少し違って見えた。

**解説：**捜査の内容は自由に演出できます。

監督は、オルトリヴート専用シチュエーション表(P.208)を使うことができると俳優に伝えてあげましょう。

## ▼合奏「緊急出動」

**描写：**ステージ3のブライツが発見されたという緊急連絡が入った。

いよいよ、初陣だ。

**解説：**俳優は全員、捜査官としてシーンに参加します。

指導官からチームの出動要請が入ります。

場面が一区切りついたタイミングで、監督は、チームリーダーとなった都市捜査官の俳優に、出動の号令をかけるように案内してあげてください。

第6地区にてブライツ、ステージ3を確認との報告あり。

第〇〇班、至急応援に向かってくれ。

繰り返す――

## ▼幕間「初陣」

**描写：**ブライト討伐に赴けば、ふたりの関係性から何かが失われてしま  
うかもしれない。

それでも、任務こそが、ふたりを繋ぐ絆なのだ。

**解説：**監督は、ブライトをバーンナウトしなければシティ・アンサン  
グが崩壊してしまうことを俳優に伝えましょう。

## ▼バーンナウト

よき戦いを。勝利すれば【初陣の捜査官】の勲章を獲得できます。

## ▼カーテンコール「記憶に残る日々が始まる」

**描写：**初めての任務を終えた都市捜査官たちは、束の間の休息を得る。

数か月か、あるいは一年か、共に暮らすことになるフォージと、  
何をして過ごそうか。

**解説：**都市捜査官のおかげで、シティ・アンサングは守られました。

監督は、各ペアのその後を自由に演出するように伝えましょう。

## 継続して遊ぶ場合

班として、ブライトの捜査と討伐を続けることになります。

また、任務を何度も達成するうち、パートナーであるフォージのフラ  
グメントが尽きる都市捜査官が出てくるでしょう。

その都市捜査官が、パートナーに手を下せないのならば、イレギュラー  
形式（ロストブライト戦）のセッションができます。

いつかは、ラストブライトにたどり着くペアもいるかもしれません。

ぜひ、皆様だけのチームの物語を最後まで描いてみてください！

## チーム以外で活動できる？

同じ班に所属していても、常にチームで行動する必要はありません。

「ワールドセッティング：オルトリヴート」のシナリオセッティングで  
あれば、ペアごとに自由に参加できます。

## 第17班・班長

「よお新人、うちでメシ食ってくか？」

名前：鷺谷・武流

性別：男 年齢：38歳

所属組織：第17班

どんな人物か？

数々のブライトを略式執行してきた腕利き都市  
捜査官にして、第2班・班長を任されていた伝説  
の男——そして今や、新人ばかりの新設第17班  
の班長に身をやつした男、それが鷺谷です。

彼は時折、新人都市捜査官を自宅に招いては、  
趣味の手料理を振る舞っています。



第17班として遊ぶ場合、リーダーとなったキャラクターは現場の責任者となります。  
第17班以外の新設班として遊ぶ場合は、臨時で彼の研修を受けている扱いとし、セッ  
ション終了後にリーダーとなった都市捜査官が班長となって活動する、というような扱  
いも可能です。



「ステージ3 パレロス型ブライト」

## 舞台「ステージ3 バレロス型ブライト」

知性を失い、かつて人間だった者はシティ・アンサングを破壊する怪物となった。

バーンナウトする以外に、もはや都市を守る術はない。

## 概要

この世界に嫌気が差し、ブライトニングに手を出した者の末路です。  
巨大な龍人の姿は、見る者全てに恐怖を抱かせるでしょう。

## ★この舞台を使う上でのアドバイス

捜査官たちは現場に残された市民を示す「市民マーカ―」を守りながら戦うことになることが予想されます。

エネミーとしては捜査官たちを追い込みつつ、監督としては市民の口などを借りて捜査官を鼓舞しましょう。

セッション中に捜査官と市民の交流シーンがあった場合、交流した捜査官が承諾するなら、その市民が「市民マーカ―」のいずれかであるとする、よりバーンナウトが緊張感あるものとなるでしょう。

## セッTLルーチン

## ラウンド1・セット

名称	逃げ遅れた人々
描写	ブライトの暴走に巻きこまれた人々が、まだ現場に多数残っている。
効果	<p>ガーデン1、4に「市民マーカ―」を配置する。</p> <p><b>市民マーカ―</b>：逃げ遅れた市民を表すマーカ―。</p> <p>ステラナイトがこのマーカ―が設置されているガーデンにいる間、そのステラナイトの防御力は1低下する（この効果は重複します。防御力の最小値は1です）。</p> <p>このマーカ―が取り除かれたとき、市民は命を落とした扱いとなる。</p>

## ラウンド2・セット

名称	自己再生
描写	ステージ3のブライトは、ブライトコアによって再生する。
効果	エネミーの耐久力を「5+ [ラウンド数]」点回復する。

## ラウンド3・セット

ラウンド3以降は、ラウンド2のセッTLルーチンを繰り返す。

## アクションルーチン

No. 1	
名称	龍人の暴虐
描写	ブライトは場に残された人々をめがけて飛び出した！
効果	<p>この効果が実行される時点で、ガーデン1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。</p> <p>ガーデンに市民マーカ―があり、ステラナイトがいない状態でこの効果が実行された場合、市民マーカ―を取り除く。</p>
No. 2	
名称	龍人の咆哮
描写	ブライトは巨大な爪と翼をふるう——自分を邪魔する全てを、ただなぎ払うように。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン2、3、5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	龍人の憤怒
描写	<p>ブライトの瞳に不吉な光が宿る。</p> <p>喉が震え、顎から放たれた蒼い炎がー帯を焼き尽くさんと迫る！</p>
効果	<p>この効果が実行される時点で、ガーデン4にいる全てのステラナイトに【アタック判定：6ダイス】を行い、隣接するガーデンにいる全てのステラナイトに【アタック判定：4ダイス】を行う。</p> <p>ガーデンに市民マーカ―があり、ステラナイトがいない状態でこの効果が実行された場合、市民マーカ―を取り除く。</p>
No. 4	
名称	龍人の賛
描写	<p>ブライトは近くの建物にその巨大な爪をふるう。</p> <p>中には、避難した人々がいる——！</p>
効果	<p>この効果が実行される時点で、ステラナイト1体はエネミーの攻撃を受けることを宣言できる。</p> <p>宣言した場合、そのステラナイトに【アタック判定：7ダイス】を行う。</p> <p>誰も宣言しなかった場合、エネミーは「2ダイス」を振り、出目と同じガーデンにそれぞれ「市民マーカ―」を配置する。</p>
No. 5	
名称	龍人の欺き
描写	<p>ブライトの瞳に僅かながら知性の輝きに戻る。</p> <p>それは希望の灯ではなく、姦計の閃きだった。</p>
効果	<p>この効果が実行される時点で、市民マーカ―のないガーデンにいる全てのステラナイトに【アタック判定：6ダイス】を行う。</p> <p>このアタック判定でダメージを受けたステラナイトは、ガーデン1へ配置される。</p>