

シナリオセッティング「記憶のかなた、空白の街」

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	デュエット (ロストブライト戦)	フラグメントが 残りひとつ

このシナリオセッティングでは、都市捜査官は、カーテンコールに必ずパートナーをバーンナウトするか否かの選択を迫られます。

参加者に心理的な負荷が大きくかかる可能性があるため、ふたりがこの状況を楽しめるかは、必ず事前に確認しましょう。

大丈夫そうでしたら、セッションを重ねてきたペアの締めくくりの物語として、あるいは、いつかあり得るかもしれないIF未来の話として、ふたりのラストダンスを楽しんでください！

フラグメントの数と、残り寿命について

このセッティングでは、フォージの残りフラグメントの数がひとつとなります。バーンナウトがあるため、フォージのフラグメントの数はセッション終了時に確実に0となります。

また、これまで獲得した勲章の数は9以下で自由に決められます（つまり、ラストヴライトになれる可能性はありません）。

フォージの残りの寿命については、任意で構いません。

どんな物語を楽しみたいか、話し合ったうえでセッションを始めてくださいね。

▼第一章「いつか忘れてしまうとしても」

描写：パートナーであるフォージに、稼働限界が迫っていた。

都市に全てを捧げてきた対価として、ふたりには、次のブライト出現までの間、期間未定の休暇が与えられる。

解説：休みをどう過ごしたいかをふたりで話したり、さっそくどこかに向かったりなど、自由にシーンを演出しましょう。

シチュエーション表を使用することもできます。

▼第二章「欠けてゆく想いであっても」

描写：かけがえのない時間が過ぎていく。

どこへ向かって、何をしても、ふたりにはもう戻れない時間だ。

解説：引き続き、ふたりの望むように休暇を過ごしましょう。

▼幕間「けれど、この身は弾丸だから」

描写：休暇に入ってから数日、あなたに緊急の連絡が入った。

パートナーを失ったフォージが逃亡し、ブライト化していると。

現場の近くにいるのは、あなたたちしかいない。

あなたの上司は、押し殺した声でふたりに出勤を命じた。

解説：現場へ向かい、ふたりで言葉を交わしたのちに変身しましょう。

▼バーンナウト

よき戦いを。勝利すれば【挺身の捜査官^{ていしん}】の勲章を獲得できます。

▼カーテンコール「ラストダンスをあなたと」

描写：最後の戦いが終わり、ふたりで守った世界は続いていく。

あなたの傍から、フォージがいなくなったとしても。

解説：フォージはほどなく、ロストブライトへと変容していきます。

最後の時間までを描くのか、その手前で止めるか、あるいはロストブライトとして逃げ延びることを願うのか。

ふたりでしっかり話し合い、その後を心ゆくまで演出しましょう。

休暇の過ごし方シチュエーション表「D6」

1	あなたと初めて出かけた場所へ行こう。
2	おうちでゆっくり過ごそう。ゲームでもしよっか？
3	新しいデートスポットだって！ これは行かなくちゃね！
4	私と出会う前のあなたは、どういう風に過ごしてたの？
5	私が失った記憶を、もう一度あなたと体験したいな。
6	お腹すいた！ おいしいごはんを所望します！

舞台「放たれぬ弾丸、残されし断片」

世界との繋がりを失えば、堕ちた龍となるしかない。

大切な者を失った慟哭は、都市を呪う咆哮へと変質していく。

概要

寿命を迎えたフォージは、フラグメントを全て失った時と同じく、数時間から数日の間にロストブライトと化します。

誰かがバーンアウトしなければ、やがて、怪物となったフォージはシティ・アンサング自体を崩壊させてしまうでしょう。

この舞台を使う上でのアドバイス

舞台のルーチンは、エネミーの思い出や心の痛みを投影したものとなっています。

捜査官とフォージは、描写の中に含まれた心情をエンパシーのような形で感じ取ることができたとしても差し支えありません。

この舞台を（P.288）のシナリオセッティングで使用する場合、フォージのフラグメントが1つしかないため、捜査官が「戦闘不能状態」になったら、そこで敗北となります。

監督は、常に捜査官の残り耐久力を確認し、必要があればためらわずにフラワースタンドの効果を使ってあげてください！

セッTLルーチン

ラウンド1・セット

名称	幻影抱擁
描写	君と再び出会うため、この街へ戻ってきた。 なのに、君はこの腕の中からいなくなってしまった。
効果	このラウンドの間、エネミーの防御力を1増加する。

ラウンド2・セット

名称	幻影疼痛
描写	身体が疼く。喪失の痛み、君がこの世界にいないという事実。
効果	このラウンドの間、舞台によるアタック判定のダイスを1個増加する。 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	フラグメント・視覚
描写	怪物となったフォージの巨大な眼が見開かれる。 ——君の笑顔も、困り顔も、一緒に見た全てを覚えている。
効果	予兆の時点で、監督はプリンガーのいるガーデンをメモしておく。 この効果が実行される時点で、メモしたガーデンにいる全てのキャラクターに【アタック判定：9ダイス】を行う。 その後、メモしたガーデンと隣接するガーデンにいる全てのキャラクターに【アタック判定：5ダイス】を行う。
No. 2	
名称	フラグメント・味覚
描写	怪物がその顎を開き、周囲の建物を食い破る。 ——もう一度、君に、私の手料理を振る舞えたなら。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン2、4、6にいる全てのキャラクターに【アタック判定：6ダイス】を行う。
No. 3	
名称	フラグメント・触覚
描写	いびつに膨れ上がった腕が、周囲一帯を薙ぎ払う。 ——君に触れたい。届きたい。そのためならなんだってできる。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン1、3、5にいる全てのキャラクターに【アタック判定：6ダイス】を行う。
EX 1	
名称	放たれぬ弾丸
描写	君は、私を使い切ることはなかった。 この身は、君と世界を守る弾丸だったはずなのに。
効果	予兆の時点で、エネミーは「3ダイス」を振る。 この効果が実行される時点で、エネミーの出目と同じガーデンにいる全てのキャラクターに【アタック判定：6ダイス】を行う。 出目が重複した場合、同じガーデンに連続でアタック判定を行う（たとえば2の出目が3つ出た場合、ガーデン2に【アタック判定：6ダイス】を3回行う、ということです）。
EX 2	
名称	残されし断片
描写	怪物は、聞き取れない言葉で悲痛な叫び声をあげている——
効果	エネミーは耐久力を「ラウンド数×2点」回復する。 その後、プリンガーは【チャージ判定：1ダイス】を行う。