

## 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<br>(ロストブライト戦) | フラグメントが<br>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！F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、ラストブライトにな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。

どこへ向かっても、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。

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動を命じた。

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】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つたとしても。

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。ゲームでもしようか？    |
| 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、墮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。

誰かがバーンナウトしなければ、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、そこで敗北となってしまいます。

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！

## セットルーチン

## ラウンド1・セット

名称 幻影抱擁

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

身体が疼く。喪失の痛みに、君がこの世界にいないという事実に。

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のセット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 いびつな膨れ上がった腕が、周囲一帯を齧ぎ払う。

——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。