

シナリオセッティング「都市の秘密に迫るモノ」

ワールドセッティング	セッション形式	推奨する設定
フォートヴラッド	デュエット	「外に出る手がかり」を求めている

このシナリオセッティングは、『ワールドセッティング：フォートヴラッド』の締めくくりのひとつとして遊べる内容になっています。

ダスクナイトとオリジンは、都市の脱出に関わる情報を持つオリジンを救出する、という目的をもって行動することになります。

このシナリオセッティングを遊ぶ際、囚われているオリジンを、ふたりの内どちらかの関係者とする事で、物語により深みを出すこともできるでしょう。

ただし、監督も常時オリジンを通じてシーンに参加しています。

そのキャラクターとロールプレイをしたい場合は、監督と俳優、どちらが担当するかはあらかじめ決めておくことをおすすめします。

▼第一章「都市の秘密を知るモノ」

描写：ふたりの調査の結果、都市から脱出するための情報を持つというオリジンが囚われている施設が判明した！

解説：これまでの日常の延長にあるようなシーンです。

通常の第一章と同じシチュエーション表を使うこともできます。

どのような方法で情報を得たかは自由に決めましょう。

建物は、ふたりに希望がない限り「都市のはずれにある病院」となります。

▼第二章「都市の秘密へ踏み込むモノ」

描写：ふたりは意を決し、研究施設へと踏み込むことを決めた。

施設内には政府関係者やブラックガードの姿がある！

解説：隠れながら移動したり、警備員やブラックガードを倒したり、ペアの望むように建物の奥を目指しましょう。
このタイミングではバトルにはなりません。

▼幕間「都市を守るモノ」

描写：様々な障害を退けて、オリジンの囚われている部屋へ駆け込んだふたり。

見たことのない機械に体を繋がれたオリジンを救出しようと駆け寄ろうとしたところに、2体のブラックガードが立ちふさがった。
この戦いは、避けて通れないようだ。

解説：オリジンの状態はふたりで相談し、許容できるような描写を心がけましょう。

▼バトル

よき戦いを。勝利すれば【奪還の騎士】の勲章を獲得できます。

また、ふたりが望むなら「フォートヴラッドの外に出る手がかり」(P. 224)を獲得できます。

▼カーテンコール「都市の秘密を暴くモノ」

描写：ふたりは、囚われていたオリジンを、そのパートナーたるダスクナイトのもとへ届けることができた。

この都市の真実と、そして都市から脱出するための情報を助けたオリジンから得たふたりは、どんな決断をするだろうか？

解説：仮初の日常へと戻り、そしてふたりの今後を選択するシーンです。
ふたりの心が決まるまで、心ゆくまで演出しましょう。

舞台「ブラックガード・番型」

まるでダスクナイトとオリジンのように、互いに協力し合ってふたつの影が迫りくる。

ここで負けるわけにはいかない。

概要

色違いの仮面をつけた2体のブラックガードです。
一方は巨大な槍を、もう一方は人の背ほどもある弓をつがえています。
その弓から放たれるのは、赤い光の矢。
ブラックガードが人ならざる存在であることの証明です。

特殊ルール

エネミーは描写的には2体ですが、中央ガーデンにいる1体として扱われます。
対象を選ぶ際に俳優が迷わないよう、監督は事前に案内しましょう。
また、このエネミーを(P.292)のシナリオセッティングに合わせて使用する場合、ワールドセッティングの締めくくりの相手となり得るため、中級者向け以上の耐久力に設定することをおすすめします。

セッTLルーチン

ラウンド1・セット

名称	突撃槍
描写	白い仮面のブラックガードは、巨大な槍を構えた。
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が1個増加する。

ラウンド2・セット

名称	レインアロー
描写	黒い仮面のブラックガードは、天に向けていくつも矢を放った。
効果	エネミーは[3ダイス]を振る。 このラウンドのカット時に、出目と同じガーデンにいる全てのキャラクターに「2点」のダメージを与える(この効果は重複します)。

ラウンド3・セット

ラウンド3以降は、ラウンド1、2のセッTLルーチンを交互に繰り返す。

アクションルーチン

No. 1

名称	回転槍
描写	室内の空気すら垂めとばかりに、巨大な槍が振り回される。 壁も、ダスクナイトも、オリジンも全てを砕く力で。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン1、2、3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. 2

名称	エイミングショット
描写	暴れまわる黒い仮面のブラックガードの陰から、矢じりの赤い輝きが放たれる！
効果	予兆の時点でダスクナイトとオリジンが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、ダスクナイトのみが移動していた場合、ダスクナイトに【アタック判定：8ダイス】を行う。 それ以外の場合、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：5ダイス】を行う。

No. 3

名称	突撃陣形
描写	的確に撃ち込まれる弓が逃げ道を塞ぎ、そして、その隙間を縫うように巨大な槍の穂先が迫りくる。
効果	予兆の時点で、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、先程振ったダイスの出目のガーデンにいる全てのキャラクターに【アタック判定：8ダイス】を行う。 もし誰もそのガーデンにいない場合、全てのキャラクターに【アタック判定：4ダイス】を行う。

No. 4

名称	カウンター陣形
描写	2体は互いをかばいあうように、あなたの攻撃に備えた。
効果	予兆の時点で、ダスクナイトがいるガーデンをメモしておく。 予兆が公開されてからこの効果が実行されるまでの間に、エネミーがアタック判定でダメージを受けた場合、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：6ダイス】を行う。 アタック判定が行われなかった場合、エネミーの耐久力を「4点」回復する。

No. 5

名称	偽技・薄れゆく希望に火を灯せ
描写	吹き付ける殺意に仄かに見えた、かつてそこにあった誰かの願いの形。
効果	予兆の時点で、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、先程振ったダイスの出目のガーデンと、そのガーデンに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：「3つのガーデンの中でもっとも高い値+ [現在のラウンド数]」ダイス】を行う。