

Stellar Knights

銀剣の 突击



ミニデータブック

銀剣のステラナイツ ミニデータブック

ようこそ、『銀剣のステラナイツ ミニデータブック』へ！

このファイルには以下のオプションルールと、専用のシナリオセッティングが掲載されています。

▼ふたり専用ルール デュエット形式

銀剣のステラナイツを、監督1名、俳優1名だけで遊べるようになるデュエット形式を紹介します！

デュエット形式では、エクリップス、エンブレイスに代わり、ロアテラによる影響を表す「トワイライト」という敵と、ふたりきりで戦うことになります。

「ふたりが最も怖れるもの」が具現化した「トワイライト」との、新たな戦いをお楽しみください。

▼デュエット形式専用シナリオセッティング

もちろん、デュエットセッション専用のシナリオセッティングも掲載されています。

舞台のデータも掲載されているので、すぐにでもふたりきりで遊べちゃいますよ！

コラム ~先行収録ですよ！ 先行収録！~

実はこのルールは、現在制作進行中の『銀剣のステラナイツ』第3巻に収録予定の新オプションルールを先行収録したものです。

3巻には製品版としてさらにプラッシュアップされたルールが掲載されますので、楽しみにしていてくださいね！

コラム 先行収録データの扱い

デュエット形式以外でフラワースタンドを使う

この後紹介する「フラワースタンド」のルールは、デュエット形式専用のものです。しかし「どうしてもパートナーにブーケを投げたい」という気持ちは、痛いほど分かります。

そのため、セッションの参加者全員が同意した場合には「フラワースタンド」のルールをスタンダード形式、イレギュラー形式で使用しても構いません。

ただし、フラワースタンドの効果がいくつか正常に機能しなくなるため、デュエット形式以外ではフラワースタンドの効果を以下の内容に変更してください。

▼フラワースタンドの効果（プリンガー／シース共通）

- ・あなたか、あなたのパートナーがダメージを受ける直前に使用する。そのダメージを1点減少する（最低値0）。

製品版が出たあとは？

『ミニデータブック』に掲載されているルールは、あくまで先行収録されているものです。

今後、製品版として「デュエット形式」が発表された場合、そちらがより最新のルールとして扱われます。

製品版の発表以降に「デュエット形式」と特に注釈なく呼んだ場合には、その製品版の方をさします。

ただし、その場合でも『ミニデータブック』掲載のルールの使用を制限するものではありません。

『ミニデータブック』版でのセッションを募集する際には、『ミニデータブック』掲載のデュエット形式のルールを使用することを事前に明記してください。

ふたり専用セッション・デュエット形式

それではさっそく、デュエット形式で遊ぶ方法を紹介します！

▼スタンダード、イレギュラーに続く第3の形式

デュエット形式は、スタンダード、イレギュラーに加えて、新たに追加されるセッション形式です。

セッションの募集をする時には、スタンダード、イレギュラー、デュエットのどの形式で遊ぶのかを書いておきましょう。

▼1ペアのみで遊びます

デュエット形式では、監督がシースを、俳優がプリンガーを担当し、1ペアのみで遊びます。

重要なことなのでもう一度。

1ペアのみを作成して遊びます！ 2ペアではありません！

▼新エネミー「トワイライト」

エンブレイスやエクリプスは、ロアテラの影響を受けた人々がエネミーとなったものでした。

デュエット形式では、新たなエネミーである「トワイライト」が実装されます。

「トワイライト」はロアテラが「ステラナイトを狩るために生み出した幻」です。

ふたりが最も怖れるものの形をとり、襲いかかってきます。

▼ブーケは渡せません

常に俳優、監督がシーンに出続けることになるため、ブーケを渡すことができません。

しかし、ステラバトルの際にはブーケを「無限個」持っているものとして扱います。

▼フラワースタンド

ブーケの代わりに、ひとりにつき1セッション3回まで、フラワースタンドというものをパートナーに渡すことができます（俳優からも、監督からも、互いに渡せます！）。

フラワースタンドを消費することで、専用の効果を使うことができます。

▼ステラバトルの進行手順の変更

ステラバトルの進行手順が、少しだけ変更されます。

詳しくは後ほど解説しますね！

セッションの進行について

デュエット形式の進行は、『銀剣のステラナイツ』掲載のルールと同じです。

ただし、みつつの変更点があります。

エネミーのデータは準備しなくてOK

デュエット形式では、デュエット形式用に作成された舞台と、必要ならシナリオセッティングの用意のみでセッションを開始することができます。

エンブレイスやエクリプスのような、エネミーを作成する必要はありません。

トワイライトの作成

プロローグから幕間までの間に、今回討伐する「トワイライト」の設定を作成します。

トワイライトはロアテラが「ステラナイツを狩るために生み出したもの」であり「ステラナイツが最も怖れるもの」の形をとってあらわれます。

そのため、第一章、第二章の間に「ふたりが最も怖れるもの」をテーマにした会話を一度はしておいてください。

以下に、代表的なトワイライトの設定を紹介しますので、もしすぐに決まらないようであれば活用してくださいね！

▼パートナーを失うのが怖い

トワイライトは「プリンガーの鏡像」となり、プリンガーによく似た影絵のような怪物となります。

トワイライトは執拗にシースを狙い、その命を狙ってきます。

▼故郷を滅ぼした存在が怖い

アーセルトレイに来る前に、世界の滅びを経験していたのなら、トワイライトは「世界の滅びをもたらした何か」になります。

▼日常が壊れてしまうのが怖い

ほんの小さな幸せ、日常の象徴、そうしたものが壊れるのが怖いなら、トワイライトは「大切な何かを壊そうとする怪物」となることでしょう。

プロローグ、ステラバトル開始時の詩

詩の内容が以下のものに変更されます。

プロローグの詩

魂が輝くものなれば、どこかに影が落ちるもの
それがふたつの輝きなれば、影は交差し形を得る

騎士であるならば剣をとれ
黄昏を打ち払うのは、あなたたちだ

デュエットでのステラバトル開始時の詩

怖れるな、怯えるな
騎士たる者よ、隣に立つ者を信じよ
——いざ開け、虚構と鏡像の舞台

ステラバトルのルールについて

デュエット形式では、ステラバトルのルールが少し変更されています。

フ ラ ワ ー ガ ー デ ン 願いの決闘場の変更

願いの決闘場の中央に、1～6のガーデンすべてに隣接している「センターガーデン」が追加されます。

「センターガーデン」にステラナイトは侵入できません。

センターガーデンは、全てのガーデンに隣接しているものとして扱います。つまり、センターガーデンには、1～6のどのガーデンからもアタック判定を行うことが可能です。

また例外として、センターガーデンに対してのみ、隣接していてもロングレンジ判定を行うことができます。

デュエット形式専用のエネミー

デュエット形式では、エクリプス、エンブレイスに代わり「トワイライト」という専用のエネミーを使用します。

「トワイライト」は、通常のエネミーから以下の変更があります。

▼トワイライトのスペック

トワイライトはスキルを使用しません。

トワイライトの防御力は「3」であり、耐久力は以下のとおりです。

初心者向け：15

中級者向け：25

上級者向け：40

▼トワイライトは移動しない

トワイライトは常にセンターガーデンに配置されており、移動することはありません。

これはトワイライトを中心に、ステラナイトが周囲を駆けながら戦っている状況を表しています。

▼舞台のルーチンがトワイライトによる攻撃を表す

トワイライトはスキルを持っていませんが、その攻撃手段や演出は舞台のルーチンに書かれています。

通常のルールでは「舞台がエネミーを助ける」という設定でしたが、デュエット形式では「舞台の攻撃がエネミーによる攻撃を表現している」となります。

ステラバトルの進行手順の変更

ここが通常のルールとデュエット形式の最大の違いです。

変更点自体は簡単なので、しっかり読んでおいてくださいね。

デュエット形式でのステラバトルは、以下のように進行します。

1. セット

様々な準備と、セットで発動するルーチンを実行します。

ラウンド1では、プリンガーと一緒に、シースのコマも願いの決闘場の任意のガーデンに配置してください。

その後、トワイライトがセンターガーデンに配置されます。

2. チャージ

プリンガーのみがチャージ判定を行います。

3. アクション

ターンの開始時に予兆が読み上げられるところまでは、通常のルールと同じです。

しかし、その後の処理が大きく変更されます。

▼アクションルーチンの実行手順

1. ターン開始時

アクションが始まつたら、最初のアクションルーチンの「予兆」を読み上げます。

2. トワイライトがダメージを受けた時

トワイライトがステラナイトのスキルによってダメージを受けた場合、そのダメージが発生したスキルの処理が終了した後、アタックルーチンの効果が発動します。

効果を実行し終えたら、即座に次のアクションルーチンの「予兆」を読み上げてください。

3. その後も、ダメージを受ける度に「2.」の手順を行う

注意するのは「そのダメージが発生したスキルの処理が終了した後」に効果を発動するということです。

例えばひとつのスキルで3連続でアタック判定をする場合、その3回全てでダメージを受けたとしても、そのスキルの処理が終わった後に1度のみアクションルーチンの効果が発動します。

4. ステラナイトの行動終了

ステラナイトがこのターンにはもうスキルを使わないと宣言するか、「種別：アタック」のスキルに乗っているセットダイスが0個になったらアク

ションルーチンを「5.」の回数まで連続して実行します。

5. そのラウンド中に、特定の回数、アクションルーチンの効果が発動したらカットへ移行する

回数は以下のとおりです。

初心者向け → [2 + 現在のラウンド数] 回

中級者向け → [3 + 現在のラウンド数] 回

上級者向け → [4 + 現在のラウンド数] 回

6. カット

舞台が上記の回数アクションルーチンの効果を発動したらカットに移行します。

戦闘終了条件が満たされていないなら、セットに戻り、次のラウンドを開始します。

戦闘終了条件

デュエット形式では以下の状況になった時に戦闘が終了します。

▼ステラナイトが勝利する条件

- トワイライトを「戦闘不能状態」にする

▼ステラナイトが敗北する条件

- シースが「戦闘不能状態」になる

プリンガーの変更点

プリンガーは、ステラナイトの扱いから以下の変更点があります。

ブーケの個数は無限

プリンガーはブーケを無限に使うことができます。

フラワースタンドが使用可能

シースから受け取ったフラワースタンドの効果を使用できます。

シースの変更点

デュエット形式では、シースもステラバトルに参加します。

フ ラ ウ ニ ガ ネ デ ィ
願いの決闘場にコマが置かれるため、プリンガーと同様に舞台のルーチンによる攻撃や妨害を受けることになります。

シースはスキルを持たない

シースが使用できるのはフラワースタンドの効果のみです。

スキルを使って移動したり、攻撃したりすることはできません（つまり、シースはプリンガーのスキルや、トワイライト（舞台）のルーチンの効果によってのみ移動したり、耐久力が増減します）。

シースのスペック

シースの防御力は「3」で、耐久力は「10」です。

シースの耐久力が0になり、「戦闘不能状態」となった場合、そこでステラバトルは終了し、ステラナイト側の敗北となります。

シースは歪みの共鳴の効果を使うことができない

歪みの共鳴の効果を使用できるのはプリンガーだけです。

もしプリンガーが「異形化」を使用した場合には、通常どおり、シースに後遺症が残ります。

ブーケとフラワースタンド

デュエット形式のステラバトルでは、ブーケは制限なく、無限に持っているものとして扱われます。

しかし、ブーケを投げられるのは、それはそれで寂しい……。

そんなあなたのために「フラワースタンド」をご用意しました！

フラワースタンドは、1セッション中に、ひとりにつき3個まで、パートナーに渡すことができるブーケのようなものです。

フラワースタンドを渡せるタイミングは以下のとおりです。

フラワースタンドを渡すタイミング

心に響いた、カッコイイ、かわいい、どうしようもない程大好きになっちゃった、私のパートナーは最高だと思った瞬間……。

つまりパートナーが、何か特大の尊さをぶつけてきた瞬間です。

そのタイミングで「何かセリフや行動宣言をしながら」フラワースタンドを渡すことができます。

実際に巨大なフラワースタンドを持ってくるわけにもいかないので、セッションではカードや小さな造花のブーケ等を使用してください。

また、3個投げ終わってしまった後に、まだどうしてもパートナーにこの感情を伝えたい、となった場合には、それ以上のフラワースタンドを渡しても構いませんが、使えるのは3個までなのでご注意ください。

フラワースタンドの効果

フラワースタンドの効果は、ブリンガーとシースでそれぞれ異なります。

ブリンガーのフラワースタンドの効果

- ・シースの耐久力を【現在のラウンド数】点回復する(いつでも／2個消費)
※これによって耐久力を0から1に回復し「戦闘不能状態」を解除することができます
- ・シースを1マス移動させる(いつでも／1個消費)

シースのフラワースタンドの効果

- ・ブリンガーの戦闘不能状態を解除し、耐久力を【1ダイス】点回復する(いつでも／2個消費)
- ・任意のスキルを1個選び、その上にセットダイスを1個置く(いつでも／1個消費)

コラム ~使えるスキル、使えないスキル~

デュエット形式は普段と異なるステラバトルとなるため、一部正常に機能しなくなるスキルが存在します。

キャラクターの位置を参照したり、エネミーを移動させるような効果が使用できなくなるため、デュエット形式で遊ぶ際には、セッション開始前にスキルを自由に選び直して構いません。

コラム ~ふたりきりのセッション！～

参加者がふたりだけのセッションでは、いくつもの利点と、ほんのちょっとの注意点が存在します。

募集がすぐ完了する！

ふたりだけなので、一緒にセッションしたい友だちに声をかけるだけすぐにメンバーが集まります！
その上日程調整も、ふたりだけなのでとても合わせやすくなります！

いつもより濃厚なロールプレイ

相談の時間もふたりきりなので、たっぷり時間をかけたり、手間暇かけたりして濃厚なロールプレイを楽しみやすくなります。
でも、地雷の確認はちゃんとするんですよ？

注意点！

ふたりだけになると、普段よりも人数が少ないために、ちょっと気が緩んでしまったりします。

日程調整からセッション本編まで、しっかり一緒に遊ぶ仲間のことを尊重し、紳士淑女としてゲームを楽しみましょう。

また、TRPGはコミュニケーションの遊びである以上、多人数の時には平気だったのに、少人数になると反りが合わなくなるといった現象も時々起きるものです。

そうした時には無理してセッションを継続せず、別の遊びをしたり、他のメンバーを追加してスタンダード形式やイレギュラー形式で遊ぶようにしましょう。

ワールドセクション・アップデート

この『ミニデータブック』を使用する場合、ワールドセクションに以下の項目が追加されます。

ロアテラの封印のほこり

★ステラナイトの知識

ロアテラの封印は、未だ解けていません。

しかし、ふたりの女神が施した封印の限界は近づきつつあり、そのせいか、奇妙な噂が広まりつつあります。

「エンブレイスでも、エクリプスでもないなにかが、ステラナイトを狩るために暗躍している」

その噂が真実かどうか、誰にも分かりません。

★世界の真実

噂は本当でした。

封印には、すでにいくつもの亀裂が走っています。

ロアテラはその間隙を見逃さず、封印の守護者たるステラナイトを狩るための尖兵を送り出しました。

星を守るための騎士が、真に強き者ならば、その者が怖れる者を生み出せば——。

トワイライトとステラバトル

★ステラナイトの知識

ふたりの女神は、ロアテラの標的にされたステラナイトに以下の情報を伝えます。

- トワイライトが実体を得ようとしている
- およそ3日で、トワイライトは現実世界に姿を現す

- それはふたりが「最も怖れるもの」を模倣している
- ステラバトルのシステムから外れた存在であるため、他のステラナイトが助けることはできず、通常の変身も行なえない
- ふたりの女神の助力により、願いの決闘場内に限り、限定的に変身することが可能になる
- 限定的な変身とは「シースが近くにいる間、擬似的にステラナイトの力を得る」というもの
- そのため、シースもステラバトルに参加することになる

★世界の真実

ロアテラによって生み出された幻影、それがトワイライトです。

トワイライトは標的に定めたふたりが「最も怖れるもの」を模倣し、およそ3日でアーセルトレイに出現します。

トワイライトの形状は様々で、完全に人の姿をしているものから、影絵のようなもの、異形の怪物、巨大な獣、風や光といった現象まで多岐に渡ります。

疑似ステラバトル

★ステラナイトの知識

トワイライトとの戦いは、ふたりの女神の想定外の事態です。

そのため願いの決闘場も、変身も、何もかもが正常に機能しない状態での戦いとなります。

そのため、ふたりの女神は、ステラナイトを守るべく願いの決闘場に新たな権能を付与しました。

それが擬似的な変身であり、シースとすぐ近くにいる時に限り、プリンガーがステラドレスを着用できるというシステムでした。

シースは戦う力を持ちませんが、この変身を維持するために、願いの決闘場内にいなければなりません。

シナリオセッティング「薄暮の星花」

これはデュエット形式専用のシナリオセッティングです。

何でもない日常を送るふたりに、ロアテラの魔手が迫ります。

自分たちが怖れるものとは何かを描くことで、より深くふたりの関係性を掘り下げができるでしょう。

セッションの構成

監督は以下のタイミングで、今がどんな状況なのかを提示してください。

▼第一章「悪夢のあと」

描写：ふたりは普段どおりの日常を過ごしています。しかし、ふたりとも昨夜はよく眠れなかつた様子。互いに理由を聞くと「怖ろしい夢を見た」ということが分かります。

解説：監督と俳優は「ふたりが怖れるものとは何か？」をここでよく相談し、決定してください。

また、監督はふたりに「トワイライト」の存在については、プロローグの段階で女神から教えられている、と伝えてください。

▼第二章「近付くは黄昏の時」

描写：ふたりの視界の隅に、時折トワイライトの姿が映ります。それは一定の距離より近付くことはなく、遠ざかることもあります。

——戦いの時が近付いている。

他の騎士を頼ることのできない、ふたりだけの戦いは、すぐそこに迫っています。

解説：トワイライトによる接触が始まります。ふたりが好むなら、ホラーのような演出をしてみても良いでしょう。

▼幕間「女神の結界」

描写：トワイライトが実体化し、ふたりに襲いかかってきます。しかし、その攻撃はふたりの女神による結界に弾かれました。

女神たちは、あなた方にこう言います。

「フ ラ ワ ー ガ ー デ ン
特例として、願いの決闘場を起動しました」

「今なら変身できるってことよ！ さあ早く！ 急いで！」

解説：ステラバトルに敗北すれば、ふたりはロアテラによって存在を抹消されてしまいます。階層群が消滅することはありませんが、あなた方の物語はここで終わってしまいます。

また、監督は俳優に、今回は変身した後にもシースが隣にいることを教えてあげてください。

プリンガーが纏うのは擬似的なステラドレスで、この戦いではシースも共に願いの決闘場を駆けることになるのです。

▼ステラバトル

よき戦いを。勝利すれば【夜明けの騎士】の勲章を獲得できます。

また、中級者向けだった場合は追加で【熟練の騎士】の勲章を、上級者向けだった場合はそれに加えてさらに【星の剣】の勲章を獲得します。

▼カーテンコール「次の日へ、その次の一日へ」

描写：ふたりは無事に、トワイライトの襲撃を退けました。しかし、ロアテラの力が増していることが分かった以上、これから戦いはより激しくなっていくことでしょう。

解説：無事にステラバトルに勝利したなら、ふたりの大切な日常を、ふたりでたっぷりと演出しましょう。

舞台「あなたが最も怖れるもの」

魂の輝きが恐怖を照らし、落ちた影が形を成す

騎士よ、これは世界のためではない、あなたたちのための戦いだ。

概要

これはデュエット形式用の汎用的な舞台です。

描写の内容をあまり限定しないようにしているため、少し表現を調整することで様々なトワイライトを表現できます。

セットルーチン

ラウンド1・セット

名称	実体化しつつある影
描写	おぼろげだったトワイライトの姿が、徐々形を得ていく。 それはふたりが最も怖れるものの姿だ。
効果	このラウンドの間、トワイライトの防御力は4になる。

ラウンド2・セット

名称	恐怖を語るもの、その写し身
描写	それは、ふたりが怖れたとおりに動き出す。
効果	このラウンドの間、この舞台が行うアタック判定では、そのダイス数を1個増加する。

ラウンド3・セット

ラウンド3以降は、ラウンド2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	執拗なる影
描写	トワイライトは、決してふたりを逃さない。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン4、5、6にいるキャラクター全員に【アタック判定：7ダイス】を行う。

No. 2

名称	追跡する影
描写	トワイライトが距離を詰めてくる。 隙を見せば、即座に攻撃してくることだろう。
効果	予兆の時点でシースがいたガーデンをメモしておく。 この効果が実行される時点で、メモしておいたガーデンと、その対角線上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。

No. 3

名称	駆け抜ける影
描写	トワイライトが動くだけで、人にとっては脅威となる。 その速度ゆえか、質量ゆえか、恐怖の対象によって違いはある。
効果	この効果が実行される時点で、ガーデン1、2、3にいるキャラクター全員に【アタック判定：7ダイス】を行う。

No. 4

名称	襲いかかる影
描写	トワイライトの攻撃が迫りくる。
効果	予兆の時点でシースとプリンガーがいたガーデンをメモしておく。 この効果が実行される時点で、メモしておいたシースのいた方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、プリンガーがいた方のガーデンには【アタック判定：5ダイス】を行う。

No. 5

名称	あなたの知る、最も強きもの
描写	トワイライトは模倣する。 シースの知る最も強きものの姿を。
効果	この効果が実行される時点で、シースはパートナーの所有する、最も強力だと思う「種別：アタック」のスキルを選ぶ。 プリンガーは選ばれたスキルを、セットダイスを消費することなくプリンガー自身に対して使用する。 この際、各【アタック判定】に対し、ダイスプーストが3回使用されたことにして判定を行うこと（ブーケは消費しません）。