

夜のあしあと

YORU NO ASHIATO

暗闇を抜けるとそこは!

プレイヤー人数：2～4人
プレイ時間：2～3時間

文■河嶋陶一郎
(冒険企画局)

🐾はじめに

このシナリオは、海外旅行に向かう飛行機の中での冒険になります。貨物室にいるPCたちは、飛行機の中で悪さをしようとしているヨナの気配を感じて、客室に向かいます。そして、乗客やCAに見つからないようにしながら、探索を行います。

🐾冒険の舞台

このシナリオの舞台は、外国へ向かう飛行機の中になります。どこに向かう飛行機なのかは、PCたちの設定に合わせてGMが決定してください。

PCたちは、**自分たちがどこにいるのかを知らないところからシナリオが始まる**点に注意してください。

このシナリオには、**ガタガタ部屋**（バルク室）と**ヒト部屋**（客室）の2つのエリアがあります。

参加するPCの中に飼い猫が1匹以上の方がよいでしょう。もし、PCの中に飼い猫がいなかった場合、GMは、モブの飼い猫を設定して、登場させてください。

🐾導入フェイズ

以下のように導入フェイズを行います。

●はじめの一步

PCたちは、見たことのない暗い部屋の中で目を覚まします。飼い猫や野良猫のPCはケージにいます。ケージに入れられた記憶はありますが、そこから先は覚えていません。迷い猫のPCは、ケージの外側にいます。なぜか、この場所に実体化したようです。

部屋の中には、複数のケージがあり、室温は快適ですが、床はガタガタと揺れ、

ゴウゴウと音がしています。

一体、ここはどこなのでしょう?

●冒険の予感

GMは、各プレイヤーにPCの自己紹介を行ってもらいましょう。自己紹介が終わったら、PCたちは突然、周囲に強いヨナの気配を感じます。ヨナが現れたということは、どうやら今は夜のようです。PCたちは全員【知覚】の判定を行ってください。成功したPCは、今が夜なのはなんだか変な感じがします（時差ボケです）。

ヨナが現れたからには、猫の掟にかけて、それを撃退する必要があるでしょう。PCたちは、夜の魔法を使ったり、実体化した迷い猫に助けをもらったりして、ケージを

脱出します。まずは、ここが一体どこなのかを調べる必要があるでしょう。

GMは**手がかり1「ガタガタ部屋」**を公開してください。部屋の中には集会以外にも生き物がいるようです。ヨナを撃退するためには、まずこの部屋を調査して、ここを出る方法を探さなければなりません。

今回の冒険の目的は「**ヨナを見つけ、撃退する**」こととなります。冒険の目的を説明したら、「**気持ちの決定**」を行い、夜回りフェイズに移行します。

🐾夜回りフェイズ

夜回りフェイズには、以下のイベントフェイズが発生します。

🏠🏠🏠 ガタガタ部屋遭遇表 1D6		🐱🌙
1	「ガタガタ、ゴウゴウ!」大きな音がして不快になる。飼い猫や迷い猫のPCはやる気チェックを行う。失敗した場合、【やる気】を1点減少し、好きな【気持ち】1つを【いらいら】に変更する。	
2	「おい、誰か外に出ているのか?」ケージの中にいる犬が話しかけてきた。【毛並】で判定。成功すると、自分の【気持ち】1つを【さびしい】に変更できる。失敗すると【やる気】を1点減少。	
3	「きいーんーん!」部屋全体が大きく揺れる。【運動】で判定。失敗すると【やる気】を2点減少。	
4	「……はらへった」お腹が減ってきた。やる気チェックを行う。失敗した場合、【やる気】を1点減少し、好きな【気持ち】1つを【はらへり】に変更する。	
5	「ぼくも連れてってえ」どこかのケージの中から、そんな声が聞こえてきた。【知覚】か【鳴声】で判定。成功すると、ハムスター1匹に【あしあと】をつけることができる。【子分】にするなら「助言」のアシスト能力を持っている。	
6	「……くんくん」慣れるとここも悪くない。好きな【気持ち】1つを獲得する。	

●ガタガタゴウゴウ

夜回りフェイズになった瞬間発生します。各PCは1回ずつ「ガタガタ部屋遭遇表」を使用します。

GMIはガタガタ部屋から脱出する方法を見つけないと、別のエリアに移動できないことを教えてください。脱出方法が見つからない状況で「にげる」を行った場合、「探険」と同じ効果が発生します。

このシナリオでは、エリア間の移動を行わなくても、各夜回りサイクルの開始時に、各PCはそのエリアの「遭遇表」を1回ずつ使用します。GMIは、そのことを説明してください。

●旅慣れた猫

集会在「飛行機」を共有すると発生します。

彼女は「リス」と名乗ります。どうやら外国の猫のようです。PCたち全員は【鳴声】で判定を行ってください。失敗したPCは、彼女とコミュニケーションを行うためには、ほかのPCに手伝ってもらうか、【やる気】を1点消費する必要があります。

リスは年配の白いラグドールで、飼い主に連れられ、何度も「飛行機」に乗ったことがあるそうです。PCたちに「飛行機」が空を飛んでいることや、行き先である外国のこと、ヨナが悪さをするとこの飛行機

が落ちてしまうかもしれないことを教えてください。この「ガタガタ部屋」はヒトが「バルク室」と呼ぶ、ペットを置いておく特別な貨物室です。

ここでPCたちに、なぜ「飛行機」に乗っているのかを設定してもらいましょう。

飼い猫のPCは、基本的に飼い主の海外旅行に連れていかれた形になります。それ以外のPCは、なぜか「飛行機」の中にいます。各プレイヤーは、その中にいる理由を考えてみてください。思いつかない場合は「飛行機にいる理由表：野良猫」、「飛行機にいる理由表：迷い猫」を使用して、ランダムにその理由を設定することもできます。

各PCが、「飛行機」にいる理由が決まったら、このイベントフェイズは終了します。引き続き「グレムリン」のイベントフェイズが発生します。

●グレムリン

「旅慣れた猫」が終了すると発生します。リスは「ヨナの気配のする方へ行きたいなら、わたしが連れてってあげるわ。飼い主の夢を通じて、ヒト部屋（客室のこと）に行けばいいんだから」と提案してくれます。PCたちが同意すると、彼女はすこし特殊な【夢またぎ】(p149)の魔法を使って、PCたちと共に客室に向かおうとします。

しかし、その直前、突如ごおんと何か重たいものが落ちる音が生じて、部屋に振動が走ります。

PCたちは【運動】で危険度【自分の【知覚】】の判定を行ってください。失敗した者は音に驚き、しばらく動けなくなります。

音のする方向を見ると、壁に突如現れた穴（通風口）から、角を生やした小人が2人現れます。さきほどの音は、その穴を塞いでいた扉が落ちた音のようです。小人はPCたちに気がつく「やっぱり猫がいやがる。邪魔になる前に始末しまおう」と言って、襲いかかってきました。

戦闘フェイズになります。エネミーはグレムリンという「オトギモノ」(p144)2体になります。状況表は「一般的な状況表」(p109)を使用します。音に驚いたPCは、最初の戦闘サイクルは行動できません。

PCたちが勝利すると、グレムリンは「すみません。モスマンさま」と言うので消えてしまいます。各PCは、勝利して好きな【気持】を1つ獲得することができます。

リスはケージの中から「……ごめんなさい。びっくりして目が覚めちゃった。これじゃ【夢またぎ】は使えなさそう。でも、大丈夫。その風の通り道（通風口のこと）を通れば、ヒト部屋まで行くことができるはずよ」と言います。PCたちは、サイクルの開始時になると、ヒト部屋のエリアに移動できるようになります。

PCたちが敗北すると、そこで夜回りフェイズは終了します。結末フェイズの処理を行ってください。

●ヒト部屋

集会在ヒト部屋に移動したら発生します。

そこは、たくさんのヒトが椅子に座っている縦長の部屋でした。多くのヒトは寝ているようですが、なかには椅子の後ろについた光る絵を見ているヒトや、通路を歩き回るヒトもいるようです。見つかるはずのような気がします。

また、この部屋のどこからかヨナの気配がします。GMIは手がかり2「ヨナの気配」、手がかり3「飼い主はどこ?」を公開してください。それぞれ、ヨナやPCの飼い主を探せるようになります。

そして、以下のことを説明してください。

・夜回りフェイズの開始時に、望むなら集会は「ガタガタ部屋」へ移動することができる。

飛行機にいる理由表：野良猫 1D6

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | 美味しそうなおいにつられたら、無理やりケージに入れられた。 |
| 2 | 捕まったケージが、間違えて「飛行機」に運び込まれた。 |
| 3 | 飼い猫の飼い主と一緒に連れてきた。 |
| 4 | 因縁のあるヨナを追ってきたら、無理やりケージに入れられた。 |
| 5 | 居心地のいい寝床にもぐりこんだら、なぜか「飛行機」の中にいた。 |
| 6 | 夜の魔法の暴発で、「飛行機」の中に瞬間移動した。 |

飛行機にいる理由表：迷い猫 1D6

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | 元ナリが、たまたま「飛行機」に乗っていた。 |
| 2 | 元ナリが寝たとき上空を「飛行機」が通過し、その中に実体化した。 |
| 3 | 元ナリが空を飛びたいと願うと、「飛行機」の中に実体化した。 |
| 4 | 恩猫についてきてくれるよう頼まれた。 |
| 5 | 夢の中で恩猫の危険を感じ、なぜか「飛行機」の中に実体化した。 |
| 6 | 夜の魔法の暴発で、「飛行機」の中に瞬間移動した。 |

・夜回りサイクルの開始時に、このエリアにいることにした場合、各PCは「ヒト部屋遭遇表」を1回ずつ使用する。
 ・「遭遇表」の結果や、イベントによってはヒトの【警戒度】が上昇する場合があります。初期の【警戒度】は0。調査を行う場合、【警戒度】の半分（切り捨て）だけ、判定にバツサイがつく。【警戒度】の最大値は5点。

このイベントフェイズが終わったら、早速各PCに最初の「ヒト部屋遭遇表」の処理を行ってもらってください。

●ヨナ発見！

集会在「ファーストクラス」を共有すると発生します。

ヒト部屋の前方に強いヨナの気配を感じます。しかし、そこに向かうには、門番のように立ち塞がるヒト（CA）をどうにかする必要があります。〈ファーストクラス〉に移動するためには、以下の3種類の方法があります。

・無理やりかいくぐる

集会は、各夜回りサイクルに1回まで、無理やりかいくぐることに挑戦できます。挑戦する場合、PC全員が【運動】の判定

を行います。全員が成功すると、〈ファーストクラス〉へ移動できます。イベントフェイズ「一等客室」が発生します。

ただし、この判定には【警戒度】と同じだけのバツサイが発生します。誰か1人でも判定に失敗すると挑戦は失敗し、【時間】を1減少します。また、判定に失敗したPCは【やる気】を2点減少します。

・ヒトに陽動させる

集会は、各夜回りサイクルに1回まで、ヒトの【子分】にお願いして、門番を誘導することに挑戦できます。挑戦する場合、PCの誰かが【鳴声】の判定に成功する必要があります。この判定のサイコロを振る前なら、陽動のために、お願い済みでない【子分】1人を使用することもできます。その場合、その【子分】はお願い済みとなり、自動的にその判定は成功になります。

判定に成功すると【子分】たちは、PCの意図をくんで、CAたちの注意を引き寄せます。集会と一緒にいるヒトの【子分】の数（お願い済みかどうかは関係ありません）が、現在の【警戒度】の半分（端数切り捨て）以下なら〈ファーストクラス〉へ移動できます。イベントフェイズ「一等客室」が発生します。

判定に失敗したり、【子分】の数が足

りなかったりすると挑戦は失敗し、【時間】を1減少します。

・そのほかの方法

夜の魔法をうまく活用すれば、立ち塞がるヒトをすり抜けることができるかもしれません。夜の魔法の余白（p124）を参考にしながら、プレイヤーたちは修得している魔法で、この状況を打破できるようなアイデアを提案することができます。

PCたちのアイデアを聞き、GMが妥当だと判断した場合、〈ファーストクラス〉へ移動できます。イベントフェイズ「一等客室」が発生します。

また、PCたちのアイデアを、GMが少し弱いと感じた場合、「無理やりかいくぐる」や「ヒトに陽動させる」の条件を緩和する効果を発生させてもよいかもしれません。

●飼い主発見！

誰かが、手がかり3「飼い主はどこ?」の調査に成功すると発生します。

飼い猫たちは、それぞれ自分の飼い主を発見します。飼い主は、自分の猫がこの場にいることに驚きますが、PCの様子に何か感じるものがあつたようで、かくまってくれます。以降、飼い猫は、飼い主を自分の【子分】として同行させることができます。

また、これ以降、お願い済みでない【子分】を使用することで【警戒度】を1減少することができます。【警戒度】を減少するために使用した【子分】はお願い済みになります。

●CAさん大搜索！

【警戒度】が5になると発生します。

通路を巡回するヒトが、PCたちの搜索を本気で開始します。しばらくの間、おとなしくしている必要があるでしょう。

【時間】を1減少して、各PCが【やる気】を2点減少します。そして、【警戒度】を0にして冒険を再開してください。

このイベントフェイズが2回起こると、CAたちはPCたちを見つけ、拘束します。夜回りは強制的に解散となり、結束フェイズになります。

●一等客室

集会在「ファーストクラス」に移動すると発生します。

そこはヒト部屋に比べると広く、豪華な空間が広がっています。幾つかの個室に

ヒト部屋遭遇表 1D6	
1	「うろう。なんか気分が」[知覚]で判定を行う。失敗すると毛玉を吐いて、【やる気】を1点減少。そして、そのサイクルの終了時、CAが粗相したあとを発見して【警戒度】を1上昇する。
2	「飲み物はいかがですか?」通路の向こうから箱を押しているヒトがやってくる。逃げろ！【運動】か【知覚】で危険度2の判定。失敗すると【やる気】を【足りない成功度】点減少し、【警戒度】を1上昇。
3	「うまさうな、においがする」ごはんを頂戴するなら【運動】で判定できる。成功すると、【やる気】を1D6点回復する。失敗すると、【警戒度】を1上昇する。【はらへり】がある場合は必ず判定を行うこと。
4	「ッ!?!」ヒトに気づかれた。ごまかさないと。【鳴声】か【毛並】で判定。成功すると、そのヒトは片目をつむった。悪くない気分だ。今の【気持ち】1つを好きなものに変更する。失敗すると【やる気】を2点減少し、「ヒト部屋遭遇表」をもう1回使用する。
5	「あ、猫ちゃんだ!」ヒトのコードモに見つかった！【運動】か【毛並】で判定を行う。【運動】で判定に失敗すると【警戒度】を1上昇。【毛並】で判定に成功すると、その成功度だけ【警戒度】を減少し、そのコードモに【あしあと】をつけることができる。【毛並】で判定に失敗すると【やる気】を1D6点減少。
6	「少しおとなしくしておくか」【時間】を1減少し、【警戒度】を2減少。

分かれています。

〈ファーストクラス〉の先にある扉が開き、そこから奇妙な姿のヨナが現れます。そのヨナは大柄で腕が長く、背中に大きな翼を持っていました。真っ黒い顔の形状はよく見えず、赤くまるい瞳がらんらんと光っているのだけが判別できます。

「おや。グレムリンたちはしくじったようですね」

ヨナはゆっくりと猫たちに近づきながら話しかけます。

「私は**モスマン**。さきほど機長との賭けに勝ったので、この〈飛行機〉は私のものになりました。乗客ともども、一緒に夜界に来るのならよし。そうでなければ、ここで降りていただきますよ」

そう言うと、〈ファーストクラス〉の非常扉が開き、すごい勢いで風が吹き込みます。一部の備品が空に投げ出され、PCやその【子分】たちも吹き飛びそうになります。

戦闘フェイズになります。 エネミーは「**ナゾカケ (モスマン)**」(p145)1体と、モスマンに操られた「**オトナ (機長)**」(p141)1体です。モスマンは「**カラス**」(p135)の持つ【**空中戦**】のエネミー能力も修得しています。状況表は「**危険地帯状況表**」(p161)を使用します。

PCたちは夜の魔法の余白 (p124)を参考にしながら、非常扉を閉めるためのアイデアを提案することができます。もしGMが、妥当だと判断したら、非常扉は閉まり、以降、状況表は「**一般的な状況表**」(p109)を使用します。モスマンを撃退したら、機長は正気を取り戻します。

戦闘の結果によって展開が変化します。

・PCたちが戦闘に勝利した

モスマンは「覚えていなさい!」と〈飛行機〉の外に逃げ出していきます。

意識を取り戻した機長は、(まだ開いたままなら)慌てて非常扉を閉め、コックピットに向かって走っていきます。結末フェイズになります。

・PCたちが戦闘に敗北した

モスマンは、PCや乗客たちを自分が住む夜界へ連れていきます。結末フェイズになります。

🐾結末フェイズ

夜回りフェイズの展開によって大きく変化します。

・モスマンを倒せなかった

朝になって解散したり、「CAさん大捜索」が2回発生したり、PCがグレムリンやモスマンに敗北したりした場合、飛行機はモスマンの住む夜界〈**壁ちた翼**〉へ着陸します。そこは、モスマンたちが蒐集した古今東西の〈飛行機〉や〈UFO〉の集積所です。真っ暗な森の中に、無数の飛行物体が放置されています。残念ながら冒険の目的を達成したことにはならないでしょう。

乗客や乗務員たちの多くは、モスマンに捕まり、ヨナに変えられてしまいます。PCやその【子分】たちは、なんとかそこから逃げ出すことには成功しました。この夜の森から脱出するため、危険な冒険に挑戦することになるでしょう。しかし、それはまた別のお話となります。

・モスマンを倒せた

〈飛行機〉は、定刻を少し過ぎてしまっていますが、なんとか目的地へ到着します。PCたちは、色々ありますが無事入国に成功します。そして、空港でリズと一瞬再会します。彼女は「よくやったわね」とねぎらいの言葉をかけてくれました。冒険の目的である「ヨナを見つけ、撃退する」を達成したものとして扱います。

PCとその飼い主たちは、空港を出て、外国の地を踏みます。未知の場所で、楽しい休日を通すごことになるでしょう。GMは簡単に、目的地に合わせた演出を行ってください。帰りの〈飛行機〉では、何事も起こらないとよいのですが……。

🐾改造の指針

このシナリオはプレイヤー3人用に調整されています。プレイヤーが2人、もしくは4人の場合、以下のようにデータを調整しましょう。

●プレイヤーが2人の場合

GMはモブPCを一匹用意して、応援参加しましょう。手がかり2の危険度を1に変更してもよいかもしれません。

●プレイヤーが4人の場合

「一等客室」でモスマンと戦う場合、その【ヤバさ】を1上昇しましょう。

🐾手がかり1 **「ガタガタ部屋」**

条件: 冒険の予感
場所: ガタガタ部屋 **危険度:** 1

暗くて、たくさんのケージが地面に固定されている。自分たちのほかにもケモノがいそぐだが……。

【真実】

ケージの中に、ここから出る方法を知っているという猫がいた。彼女曰く、どうやら〈飛行機〉の中にいるらしい。〈飛行機〉を共有すると、イベントフェイズ「旅慣れた猫」が発生する。

🐾手がかり2 **「ヨナの気配」**

条件: ヒト部屋へ移動する
場所: ヒト部屋 **危険度:** 2

この近くにヨナはいるみたいだけど……。ヒトに見つからないように調べないで。

【真実】

分かったぞ! 〈ファーストクラス〉からヨナの気配がする! 〈ファーストクラス〉を共有すると、イベントフェイズ「ヨナ発見!」が発生する。

🐾手がかり3 **「飼い主はどこ?」**

条件: ヒト部屋へ移動する
場所: ヒト部屋 **危険度:** 1

子分もここにいるはずニヤ。どこに座ってるニヤ。

【真実】

いた! 飼い主だッ!! イベントフェイズ「飼い主発見!」が発生する。