

●よくある質問

ここでは『夜のあしあと』にかんする質問にお答えしております。

質問①

---

質問：猫たちのロストはありますか？

答え：ゲーム的な意味であれば、残念ながらいわゆるロストは存在します。

『夜のあしあと』では「ケガ」を4つ受けると、セッション終了時に「さよなら」します。  
「さよなら」したPCは、どこかへ旅立ち、再びセッションで使用できなくなります。  
これが『夜のあしあと』におけるロストです。  
「さよなら」をどう解釈するかは、ゲーム参加者——とくにそのPCのプレイヤーの意志を尊重してあげてください。

野良猫なら、ねぐらを別の場所に変えたのかもしれませんが。  
飼い猫なら、飼い主の管理が厳重になったり、外が怖くなったりして、お出かけできなくなったのかもしれませんが。  
迷い猫なら、ヨナになってしまったり、もしくは元々の姿に戻ったのかもしれませんが。

もちろん、プレイヤー自身が望むなら、もっと深刻な事態になったと解釈してもいいでしょう。  
ただ、いち猫好きとしては、悲しすぎる結果にはなってほしくないかも、なんて思ってもしまいます。

---

## 質問②

---

---

質問：同じサイクルに2匹のPCが「ねる」のステップを行った場合、【時間】は2減るのでしょうか？ それとも、同じタイミングに行っているので【時間】は1減るのでしょうか？ また「遭遇表」の結果、1の処理が発生したあと、6の処理が発生しました。それぞれ【時間】を1消費する結果となりました。この場合、やはり【時間】は2減るのでしょうか？ それとも、同じタイミングに行っているので【時間】は1減るのでしょうか？

答え：いずれの例の場合も【時間】を2減らしてください。

同じサイクル内でも、すべてのことが同時に起こっているわけではないと解釈していただければと思います。

たとえば、PC2匹が「ねる」という例のような状況なら、ある猫が眠りからちょうど覚めたときに、別の猫が眠り始めたと解釈してみてください。

「遭遇表」の例であれば、順番にいろいろな出来事が起こって【時間】を使ってしまったとか、バラバラの場所で閉じ込められたり、酔っ払いにからまれたりして、合流するのに【時間】がかかったと解釈してみてもよいでしょう。

まずは、ルールや各種表の記述に従って処理を行い、その後、どうしてそうなったかを解釈してみてください。

ただ、GMには121ページにも書いてある通り、ルールを改変するGM権限があります。参加者全員が、そうした解釈が不自然で楽しく遊ぶことができないというのであれば、同じタイミングで起きたことにかんしては【時間】の減少を1にまとめるという処理を行ってもよいでしょう。

---

---

### 質問③

---

質問：テキストセッションでもニャラティブの制限時間は1分？

答え：考え中です。

テキストセッションでは、1分間という時間は短かいかもしれませんね。  
これは、ボイスセッションでしかテストをしなかった河嶋の見落としです。  
プレイヤーさんごとに打鍵速度は異なるため、適切な時間は異なるでしょうが、  
今のところ、テキストセッションでニャラティブを行う場合、以下の暫定ルールの中から、  
GMが好きなものを選んでみてください。

案A：制限時間延長

ニャラティブの制限時間を3分に見てみてください。

案B：質問回数制

制限時間は変更しません。

ニャラティブに答えるPCは、1匹につき3回まで「はい」か「いいえ」で答えられる質問ができます。

ニャラティブを出題するPCは、その質問にたいして「はい」か「いいえ」か「わからない」か「どちらともいえない」で答えてください。

この質問と回答は制限時間に含めません。

案C：文字数制

制限時間はありません。

ニャラティブを出題するPCは、100文字以内で説明を終えてください。

漢字や半角の文字も1文字として数えます。

これに対して、質問回数制と同様に質問と回答を行います。

この質問と回答は文字数に含めません。

以下のようなテンプレートを使って、10文字入力したら改行するようにすると、文字を数えやすいと思います。

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

上記の処理は、いずれもあくまで暫定的なものです。

各GMは、自分たちの環境に応じて好きな暫定ルールを使っていただいてもかまいません。

たとえば、置き卓などでは案Cが向いているかもしれません。

自分でもテキストセッションを行って、検討を重ねていきたいと思います。

---

#### 質問④

---

質問：エネミー能力は、エネミー1体につき持てる数に制限があるのでしょうか？

回答：とくにないです。

「不思議の国」や「もののけ横丁」など、夜界の説明にはエネミー能力を修得させることができると書かれています。

また「典型的なエネミー」にも書かれているように、GMは、シナリオを作成するにあたって、登場させるエネミーを改造したり、自作したりすることができます。

ハチの【どくばり】のエネミー能力をもった「ドクヘビ」をつくったり、新しいエネミー能力を考えて修得させたりすることもできるのです。

こうしたエネミーは、エネミー能力を複数修得してかまいません。

ただ、エネミー能力が増えすぎると、敵が強くなりすぎたり、ルールの処理が大変になったりもします。

ゲーム参加者のルールへの熟練度にもよりますが、多くても3個までにしておくのが無難でしょう。

ここからは余談になりますが、もし、複数のエネミー能力を持っているキャラクターに、そのエネミー能力に影響する効果が発生した場合、そのすべてに影響を及ぼすように処理してください。

たとえば、闇の魔法にヒトのエネミー能力を無効化する【闇の恐怖】というものがあります。その目標に【やんちゃ】と【ヒトの知恵】を修得している自作エネミー「ダメオトナ」を選んだ場合、そのエネミー能力を両方とも無効化できます。

---

質問⑤

---

質問：エネミーの属性を1体で2種類持ってもよいのでしょうか？

回答：はい。

「マヨイビト」や「ハンター」のように、2種類の属性をもっているエネミーはいます。また「不思議の国」や「もののけ横丁」など、夜界の説明には属性を追加されると書かれています。

ほかにも「典型的なエネミー」にも書かれているように、GMは、シナリオを作成するにあたって、登場させるエネミーを改造したり、自作したりすることができます。

こうしたエネミーは、属性を複数修得してかまいません。

このように属性を複数もっているエネミーは、使用できる特別ステップも複数あります。

ただ、属性もエネミー能力同様、たくさん持つと複雑になってしまうでしょう。

属性は、多くても2種類までにしておくのがよいと思います。

ここからは余談になりますが、もし、特定の属性のキャラクターにのみ影響する効果の目標に、複数の属性を持つエネミーを選んだ場合、どちらかの属性があてれば、その効果が発生するよう処理を行ってください。

たとえば、星の魔法にヨナのエネミー能力を無効化する【ラーの瞳】というものがあります。その目標に「マヨイビト」を選んだ場合、ヨナの属性も持つため、そのエネミー能力を無効化できます。

---

質問⑥

---

質問：口絵に第三戒のイラストが見当たらないけど落丁ですか？

回答：いいえ。

口絵はもともと4枚です。

6つある猫の掟の中から、口絵にふさわしいもの4つを抜粋して引用して掲載しています。落丁ではありません。

正式な猫の掟は、本文の6から11ページに載っています。

猫の掟については、こちらのページをご参照ください。

---