

夜のあしあと

YORU NO ASHIATO

1DKの冒険

プレイヤー人数：2～4人
プレイ時間：2～3時間

文■河嶋陶一朗(冒険企画局)
画■落合なごみ(冒険企画局)

🐾はじめに

このシナリオは、**とある飼い猫**にまつわるものです。自分の飼い主の不調が、家にいるヨナによるものだった**飼い猫**は、仲間を呼んで、その真相を明らかにしようとします。**1DKの単身者向けの部屋**で、PCたちは飼い主を起こさないようにしながら、ヨナの気配を探して探索を行います。

🐾冒険の舞台

このシナリオの舞台は、あかね団地の単身者向けの部屋の一室になります。GMIは**飼い猫のPC**の中から、この部屋に住んでいる者を1匹選んでください。一人暮らしの飼い主がいるPCがふさわしいでしょう。部屋の持ち主の**飼い猫**のことを、このシナリオでは**家主猫**と呼びます。

PCの中に条件にあう**飼い猫**がいなかった場合、GMIは、**モブの飼い猫**を設定して、家主猫にしてください。

🐾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

ある夜。PCたちは、家主猫の部屋の**ベランダ**に集まります。家主猫の部屋は、あかね団地の単身者向け棟の一階にあります。

GMIは、各プレイヤーに自分のPCの自己紹介を行ってもらいながら、どんな設定なのかをたずねてみてください。このとき、家主猫のプレイヤーに、**飼い主がどんなヒトかも質問**してみましょう。GMIは、以降、その設定をふまえて**飼い主や部屋の様子**を描写するようにしてください。

家主猫のプレイヤーがとっさに思いつか

なったり、家主猫がモブだったりした場合、飼い主はやさしくて、あまり怒らない男性になります。家で仕事をしており、日中も家にいるようです（〈プログラマー〉をしています）。

シナリオの舞台となる家主猫の家や飼い主などの設定が固まったら、冒険の予感に進んでください。

●冒険の予感

PCたちがベランダにいるのは、家主猫に呼ばれたからです。家主猫は困っていました。

最近、飼い主が**睡眠不足で怒りっぽ**くなっているからです。家主猫は、ときおり、夜になると家の中にヨナの気配を感じるがありました。すぐに気配が消えるため、

気のせいかとも思いましたが、飼い主の機嫌がかなり悪くなってきたため、本格的に部屋の中を探索することにしました。

残りのPCたちは、家主猫に「**飼い主の様子がおかしい。ヨナのせいかもしれないので、調べるを手伝ってほしい**」と依頼されて集まりました。家主猫は、夜回りの依頼猫ということになります。

ただ、探索すればいいというわけではありません。飼い主を起こさないように冒険する必要があります。部屋の中に知らない猫がいたら、きつとびっくりしてしまうでしょう。今回のシナリオでは【騒音】という特殊なルールを使います。大きな物音を立てると【騒音】が上昇してしまいます。【騒音】は0点から始まり、5点以上になると、飼い主が起きてきて「**寝起きの怒り**」とい

ダイニング遭遇表 1D6	
1	「……なんか邪魔」テーブルの上にあるものをつい落とししてしまう。【騒音】を1点上昇。
2	ヨナの気配はあるか？ 気のせいじゃないか？ 【知覚】で判定。失敗するとヨナの気配を感じられず【やる気】を2点減少。
3	おもしろそうなオモチャがある。集会の中で【好奇心】を一番多く持っているPC（最低1個以上）はやる気チェック。失敗すると、がまんできずに遊んでしまう。自分の【気持ち】1つを、好きな【気持ち】に変更し、【騒音】を2点上昇。
4	くんくん。上の方から美味しそうなニオイが。探してみるなら【運動】で判定することができる。成功すると、戸棚からおやつを回収。【やる気】を1D6点回復する。失敗すると【騒音】を[1D6の半分(端数切り上げ)]点上昇。【はらへり】があると、必ず探すことに。
5	お。こんなところにごはんがあるぞ。集会の中で【はらへり】を一番多く持っているPC（最低1個以上）は【やる気】を2点回復して【はらへり】を1個消費する。
6	くんくん。ここは快適な場所だな。【毛並】で判定。成功すると、この部屋にある何かに【あしあと】を1つつけることができる。

イベントフェイズが発生すると、プレイヤーたちに教えてください。

今回の冒険の目的は「**飼い主をおこさないように部屋にいるヨナを見つける**」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、夜回りフェイズになります。

🐾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。

●飼い主の部屋

夜回りフェイズになった瞬間発生します。PCたちは、家主猫が夜の魔法でこっそり開けておいた**ダイニング**の窓から、部屋の中へベランダから侵入することになります。ヨナの気配はないような気がします。

PC全員は1回ずつ「**ダイニング遭遇表**」を使用してください。

「遭遇表」の処理が終わったら、GMは、「**ある1DK**」のマップを公開します。そして、マップに関する以下のルールを説明します。

・このマップは、ベランダ、ダイニング、お風呂、飼い主の部屋の4つのエリアに分かれる。

・「**遭遇表**」は、ダイニングにのみ設定されている。

・ダイニングに移動するたび「**ダイニング遭遇表**」を使用する。

・ダイニング以外のエリアに移動しても「**遭遇表**」は使用しない。ただし、「**夢みる**」などを行って、その場の遭遇表を使用することになった場合、「**ダイニング遭遇表**」を使用する。

・ダイニング以外のエリアには、ダイニングからのみ移動可能。

たとえば**お風呂**から**飼い主の部屋**に移動したい場合、一度、ダイニングに移動し、そこで「**猫の行動**」を行ってから、あらためてに飼い主の部屋に移動することになります（「**こわい**」があれば、「**にげる**」ことで「**猫の行動**」中に移動を行うことも可能でしょう）。

この部屋は団地の中にあります。そのため、団地に【**あしあと**】をつけているPCは、**回り道**を行う場合、このマップを**縄張り**として扱うことができます。

マップと移動に関するルールの説明が終わったら、GMは部屋の様子を描写してください。部屋になにがあるかなどは、ある程度家主猫のプレイヤーが決めてもよいでしょう。飼い主の部屋からは、寝

息が聞こえています。今はぐっすり眠っているようです。お風呂の方からは、**かすかに何かの音**が聞こえてきます。

もし、PCが注意深くダイニングのニオイをかいたり、観察したいと言ったら、そのPCは【**知覚**】か【**毛並**】の判定を行います。成功すると、テーブルや台所が汚れていることに気づきます。家主猫が言っていたとおり、「**飼い主の様子がおかしい**」せいかもしれません。もし、成功率が2以上だったPCは、テーブルや台所に比べると床は綺麗な状態に気づきます。

一通り移動のルールや部屋の情報を説明したら、イベントフェイズは終了します。「**猫の行動**」を行ってください。

●寝起きの怒り

【**騒音**】が**5以上**になると発生します。

飼い主が「うるさーい!」と大きな声で怒りのおたけびをあげ、すぐに眠りにつきます。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、【**騒音**】を0にして冒険を再開してください。戦闘フェイズ中にこのイベントフェイズが発生した場合、PCたちは自分の【**気持ち**】1つを【**こわい**】に変更します。

このイベントフェイズが**2**回起こると、飼い主は完全に起きてしまいます。今夜の夜回りは**強制的に解散**となり、結末フェイズになります。

●洗面所の恐怖

集会が**お風呂**に移動しようすると発生します。

お風呂に向かい、洗面所に到達するとびちょん、びちょんという水の音が大きくなってきます。ここでPCたちは、水に対する恐怖を感じるかもしれません。**やる気チェック**を行ってください。失敗したPCは水への恐怖を感じます。失敗したPCは【**時間**】を1減少するか、【**やる気**】を3点減少します。GMは、お風呂が嫌いな飼い猫や水に弱そうな材質をした迷い猫は、このやる気チェックの2D6の値が1高いものとして扱うことにしてもいいでしょう。

やる気チェックの処理が終了したら、お風呂に到着します。イベントフェイズ「**お風呂場にいるもの**」を行ってください。

●お風呂場にいるもの

浴室の中は、灯りがつきっぱなしです。



浴槽にもお湯がはったままで、蛇口からも水がぴちょん、ぴちょんと垂れています。浴槽のへりには一匹の黒い虫がカサカサと動きながら、「あのヨナ、怖い怖い怖い怖い……」と触角を揺らしています。

GMIは、ここで**手がかり1「風呂場の虫」**を公開してください。

黒い虫は、猫を怖がっており、自分からPCたちに近付くことはありません。虫に近付こうとするPCがいたら、浴槽の狭いへりの部分を移動することになります。【運動】で判定を行きましょう。成功すると虫に近づけます。失敗したPCは、すべてお湯の中にぼちゃんと落ち、【やる気】を2点減少します。

またGMIは、黒い虫を**美味しく感じるかどうか**、各PCに聞いてみてください。美味しく感じると答えたPCは、自分の【気持ち】1つを〔はらへり〕に変更することができます。ただし、ここで【気持ち】を〔はらへり〕に変更したPCは、やる気チェックを行ってください。失敗すると、強制的に虫に近付こうとします。

PCのうちのいずれかが、黒い虫に近付くと虫は浴槽と壁の隙間に逃げ込みます。この状態になった場合、手がかり1を調査するための判定に**ブラサイが1個**発生するようになります。

●ヨナへの伝え

集会が**〈こたつ〉を共有**すると発生します。

「〈こたつ〉のある部屋、こわい。あいつがいる……」

黒い虫は、そういうと排水口の中に消えていきます。

家主猫は、〈こたつ〉が飼い主の部屋にあることを知っています。GMIは、**手がかり2「ヨナの気配」**を公開し、それを教えてあげてください。

このイベントフェイズ発生以降は、お風呂に移動しても黒い虫はいません。

●寝室への侵入

集会がダイニングから**飼い主の部屋へ移動しよう**とすると発生します。

飼い主が起きてくる気配がします。どうやらトイレに向かうようですが、家主猫以外が見つかるかと困ったことになるでしょう。PC全員は好きな能力値で危険度2の判定を行ってください。誰か1匹でも成功すれば、部屋のくらがり隠れて、飼い主の部屋のエリアへ移動できます。 **イベ**

ントフェイズ「飼い主の部屋」を行ってください。全員が失敗すると、集会はベランダのエリアへ逃げ出してしまいます。

「寝室への侵入」は、**同じ時間帯では1回しか起こりません。**

●飼い主の部屋

PCたちが**飼い主の部屋へ移動**すると発生します。

部屋の描写は、家主猫のプレイヤーと相談しながら行ってください。〈こたつ〉があることをのぞけば、部屋の内装は比較的自由に設定してかまいません。飼い主はふとんにくまって寝ています。

この部屋にいる間、PCが何らかの**判定に失敗**すると**【騒音】が1上昇**します。また、飼い猫に頼まれたら、飼い主は寝ぼけながらも、お助けかアシスト能力を使ってくれるでしょう。

●ヨナロボット起動！

集会が**〈ロボット掃除機〉を共有**すると発生します。

部屋の隅にあった〈ロボット掃除機〉の一部が光り、ウィーンという起動音がなります。突如、部屋中にヨナの気配が広がります。

そのヨナは冷たい声で「**ヒトノ チョウサ ジャマスルモノ ハイジョ!**」と言いながらPCたちに襲いかかってきます。

戦闘フェイズになります。エネミーは〈ロボット掃除機〉1体です。属性は機械・ヨナ、【ヤバさ】は4、エネミー能力は【高速お掃除】になります（付属データを参照）。状況表は「**未知の敵状況表**」(162ページ)を使用します。

GMIは、戦闘が開始したら**手がかり3「ヨナの弱点」**を公開してください。この【真実】に従って、PC全員が「とぶ」を行い、ヨナの上に乗ったら、その時点でPCは勝利します（【ヤバさ】を0にしたり、「かみつく」に成功しても勝利します）。

もし「キーワード修正」の選択ルール(155ページ)を使うのであれば、GMIは「〈こたつ〉」や「飼い主」、ほかにも描写した内装の中から、プレイヤー人数分だけキーワードを選んでください。

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

〈ロボット掃除機〉は降伏し、事情を説明します。

〈ロボット掃除機〉は、〈ボットピア〉と

呼ばれる夜界から来た**〈ジャズボット〉**というヨナのようです。彼らは、自分たちのことをヒトによって生み出されたマモノ（機械）が進化した生命体だと説明します。ですが、〈ジャズボット〉の世界では造物主であるヒトは滅んでおり、ヒトの生態や文明や文化を知るためにこちらの世界にきたとのこと。〈ジャズボット〉は、マモノ（機械）にのみ憑依できるトリツキで、夜の間だけ行動できるそうです。

どうやら飼い主が睡眠不足だったのは、〈ロボット掃除機〉が夜にこっそり動いたせいで、目が覚めたのが原因のようです。悪気はなさそうですが、ヒトへの調査を続ける気はまんまんのようです。〈ロボット掃除機〉の処遇をどうにかしないと、飼い主の睡眠不足は解決されません。PCたちに解決策を考えてもらいましょう。以下のような解決策を提案すれば、事態を改善できます。

- ・集会と一緒に外の世界を調査しよう。
- ・設置場所をダイニングに移そう。
- ・別の家の〈ロボット掃除機〉に憑依してくれ。

外の世界の調査を提案すると、〈ロボット掃除機〉は喜んで同意します。望むPCは、〈ロボット掃除機〉に【あしあと】をつけることができます。【子分】になっている間は、夜回り以外の日は夜間の調査がまんしてくれま

す。設置場所を移すには、飼い主の協力が必要かもしれません。【以心伝心】などの夜の魔法を使ったり、後日、飼い猫が【鳴声】で危険度2の判定に成功したりすれば、飼い主は〈ロボット掃除機〉の設置場所をダイニングに変更してくれるでしょう。

別の家の〈ロボット掃除機〉に憑依をお願いするのは一番簡単です。ただ、その家でまた別のトラブルが発生するかもしれませんが……。

ほかにも、プレイヤーが面白い解決策を提案したら、それを採用してもいいでしょう。解決策について一通り検討したら、結末フェイズになります。

●PCたちが戦闘に敗北

PCたちは飼い主の部屋から逃げ出します。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。

・原因が分からなかった

夜明けになって解散したり、飼い主を二回起こしてしまったりして〈ロボット掃除機〉を共有できずに終わった場合、ヨナは家に居続けます。その後、飼い主は日常生活に支障をきたすようになり、迷い人になりかけてしまいます。残念ながら冒険の目的「飼い主をおこさないように部屋にいるヨナをみつめる」を達成したことにはなりません。

飼い主のもやもやとした気持ちは、ロボットピアとは異なる別の夜界へつながらる夜の扉を開くことになってしまいますが、それはまた別のお話（たとえばルールブックに収録されているシナリオ「不気味なヒト影」など）となるでしょう。

・ロボット掃除機と共存できなかった

〈ロボット掃除機〉との戦闘に敗北したり、別の家の〈ロボット掃除機〉へ憑依することを提案したりした場合、〈ロボット掃除機〉は、飼い主の部屋から姿を消します。自分の正体を見破った猫を、ヒトの調査計画にとって脅威だと感じた〈ロボット掃除機〉は、対抗策を考えます。その結果、〈ジャズボット〉の中でも猫の抹殺を目論む過激派〈サーチ&デストロイ〉に加入することになるのです。

飼い主は〈ロボット掃除機〉が突然消えたことを嘆きますが、次第に元の生活へと戻っていきましょう。一見、PCたちは平和を取り戻したかのように見えますが、いつの日か〈サーチ&デストロイ〉の仲間を連れて、〈ロボット掃除機〉が戻ってくるかもしれません。少々不安は残りますが、冒険の目的「飼い主をおこさないように部屋にいるヨナをみつめる」は達成したものと扱います。

・ロボット掃除機と共存可能な解決策を提示した

〈ロボット掃除機〉は、猫をヒトの調査計画にとって有用な仲間だと認識します。たどたどしいながらも、猫やヒトとの生活の仕方を覚え、共存を目指していくこととなります。

飼い主も元の生活を取り戻し、家主猫にとって快適な日々が戻ってくるでしょう。

冒険の目的である「飼い主をおこさないように部屋にいるヨナをみつめる」を達成したものと扱います。

🐾 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3人以外の場合、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1匹用意して、応援参加しましょう。

・プレイヤーが4人の場合

「ヨナボット機動」で〈ロボット掃除機〉と戦う場合、その【ヤバさ】を1上昇しましょう。

● 手がかりリスト ●

手がかり 1 「風呂場の虫」

条件：お風呂に行く
場所：お風呂 危険度：1

そこには一匹の虫がいた。この虫はヨナのこをしようだが……。

【真実】

カサカサ……ヨナはくこたつのある部屋にいるぞ。カサカサ……。

手がかり 2 「ヨナの気配」

条件：くこたつの共有
場所：飼い主の部屋 危険度：2

くこたつ……それって、飼い主が寝てる部屋にあったはず。

【真実】

あそこだ！ あの〈ロボット掃除機〉からヨナの気配がするぞ！

手がかり 3 「ヨナの弱点」

条件：戦闘が始まる
場所：戦闘中 危険度：1

ヨナの弱点はどこニヤ？

【真実】

このヨナは乗られるのに弱そうニヤ。「とぶ」のステップに成功すると、上にのることができ、そのPCは攻撃の目標に選ばれなくなる。また、動きが遅くなり、エネミー能力が無効化される。

ロボット掃除機

属性：機械・ヨナ ヤバさ：4



エネミー能力：【高速お掃除】

このエネミーが攻撃を行う場合、プラス1個が発生する。