

いつか夢見た空の上で

プレイヤー人数 3～4名

キーワード 少年の夢、少しシリアス

所要時間 2～3時間

あらすじ

物語は、「ヴィクトリア・シティ」の航空ギルドにたむろしているPCたちのもとに、ひとりの少年が現れたことから始まる。「ロイ・コレット」と名乗った彼の話を聞くと、彼には「**アニキ**」と呼ぶ兄貴分の青年がいて、ロイは、この**アニキ**を探して、**連れ帰ってほしい**のだと依頼する。

さらに詳しくロイの話を聞くと、**アニキは空賊にスカウトされており、空賊としての道を歩もうとしている**ようだ。PCたちは**ロイを連れて、アニキの乗る船が向かったという東の空の「どくろ雲の空域」へと向かう**こととなる。

途中の検問で「近々このあたりの空域を空軍が掃討する作戦を企てている」ことを聞き、その作戦が実施されるまでに**アニキを探さなければならない**と知りつつも、「どくろ雲の空域」に到達するPCたち。そこには**アニキを「新入り」として迎えた空賊船「バガボンド号」**がいた。囚われてしまったひとりの青年を改心させるため、PCたちは襲いくる空賊たちとの空戦を繰り広げることとなる。

シナリオの構造

このシナリオは、**フライトフェイズとクエストフェイズがそれぞれ1フェイズずつ行われる短編シナリオ**だ。セッションを開始する前に、GMはその旨をプレイヤーに伝えるようにしよう。

はじめに

プリセッションで行う準備が終わったら、GMは次項に記述されているプロローグを読み上げ、セッションの開始を宣言しよう。その後、GMとプレイヤー、PCの自己紹介を順に行い、それらが終わったら改めて、「進行の手順」に従って物語をはじめよう。

プロローグ

青年には夢があった。

いつか、こんな掃き溜めみたいな場所を捨てて、無限に広がる大空へと羽ばたきたいと。

そして、その夢はついに叶った。

青年の叫びは聞き届けられ、その手は差し伸べられる。青年は飛空艇に乗って、この大空へと旅立つのだ！

だけど、それは本当によかったこと？

夢に目がくらんだ青年の目を覚ますため、ひとりの少年が探空士に助けを求める。

「いつか夢見た空の上で」

濛々と噴き上がる蒸気と黒煙の風に乗って、

さあ、冒険の旅に出よう。

進行の手順

オープニングフェイズ

各々の自己紹介が終わったら、導入の描写を行うことになる。GMは以下の描写を読み上げ、プレイヤーにその内容を伝えよう。また、GMが望むなら、PCたちはこの場面をどんな様子で過ごしているのか、随所で彼らに演出を求めてもいいだろう。

導入の描写

この物語は、「ヴィクトリア・シティ」の中層に位置する航空ギルドからはじまる。その日、ギルドの受付は仕事を求めにやってくる探空士たちと、そんな探空士たちに仕事を依頼せんとする依頼人たちでごった返していた。

探空士の報酬は高額だ。必然、探空士に仕事を依頼するのは、高額の報酬の支払いを約束できる裕福な人たちに限られる。探空士たちがどれだけの稼ぎを手に入れることができるかは、どれだけ身なりのよい依頼人にありつけるかどうかにかかっているといってもいい。

そのためか、身なりのよい貴族のもとには、たくさん探空士が集まってくる。今日も、航空ギルドではそんな光景が繰り返されていた。

だがこの日が少し違ったのは、そんな航空ギルドに似つかわしくない、小さな声が響いていたからだった。その声は、小さく、かすれそうな、そしていかにも「お金にならなそうな声」。それは探空士たちの熱気に押されて、かき消されそうになっても、ずっと響いていた。

少年の台詞

「誰か……誰か助けてください……」

「あの！ すみません！ 助けてください！」

「アニキを！ 助けてほしいんです！」

そんな声の主が、PCたちのもとへとやってくる。

その声の主は、まだ10歳かそこらの、薄汚れた小

さな少年だった。

PCたちが話を聴くそぶりを少しでも見せたなら、彼は涙ぐむほどに感極まり、「ありがとうございます！ありがとうございます！」と何度もお礼を言ってから、以下のような内容のことを話してくれることだろう。

少年の話

・少年の名前は「ロイ・コレット」。下層に住む少年で、厳しい労働に身をやつす親からも虐げられて過ごしてきたようだ。

・「アニキ」とは、彼が昔からよくつるんでいた、年上の男の子のこと。実の兄ではないが、ロイのことをよく慕っていて、身体が弱くいじめられがちなロイをかばってくれたのだという。

・アニキは「いつか、こんな掃き溜めじゃなく、空に出てみたいんだ。空へ出て、この空の向こうになにがあるのか知りたい」といつも言っていた。けれども、下層民で身寄りのない彼にチャンスが訪れることはなく、彼は悪童として下層のスラム街でくすぶり続けていた。

・時がたつにつれ、次第にアニキは盗みや乱暴といった、度のすぎる悪戯に手を染めるようになっていった。ロイは「自分の今の姿と、夢との間に溝があって、苛立っていたんじゃないかな……？」という。

そこまで話したところで、ロイは静かな、しかし感情のこもった声で、「そして……やつらが来たんだ」とつぶやき、引き続きPCたちに以下のような話を続ける。

ロイの情報

・ついこの前、アニキがロイのもとにやってきて、大喜びで「やったぞ！ 空へ連れてってくれるって人がいたんだ！」「俺の働きが認められたんだよ！」とまくしたてた。その背後には、怪しい、下卑た笑みを浮かべる男たちが立っていた。

- ・ロイは、それを怪しく思い、「どういう人たちのなかで調べたほうがいい」「危険な人たちじゃないのか」と伝えと、アニキは怒り出し、口論になってしまったらしい。
- ・そして、アニキはそのまま帰ってこなかった。

ロイの台詞

「僕にはどうしても、アニキが正しい道に進んでいるんだって思えなかったんです……」
「アニキともう一度会って、どう声をかけたらいいのかは……まだわからないけど、でも僕は、アニキを助けなきゃって、思うんです!」

彼はここで話をやめ、PCたちに向かって深々とお辞儀をすることだろう。もちろん、このみすぼらしい少年に、PCたちが満足するような報酬を用意することはできないことは、聞かなくてもわかるはずだ。

もし、PCたちがこの依頼を受けることを渋っているのならGMは**PCたちは探空士であることを強調して伝えて**ほしい。空を夢見る男の子と、それを追う少年の話。こんな話を聞いてしまっただけ、同じ夢を抱く、またはかつて抱いていた探空士たちであるPCたちなら、いてもたってもいられなくなるはずだ。

それに、ロイの語る「アニキ」の話は確かに胡散臭い。空賊にスカウトされた可能性が高く、この依頼に乗じて空賊を叩く事ができれば、空軍からの懸賞金が期待できるはずだ。

PCたちがロイ少年の依頼を引き受け、空へ飛び出すことを決意するなら、彼はばあっと顔を明るくして、何度も何度も、PCたちに礼を言い続けることだろう。

ロイの話によれば、アニキは誘いのあったフネに乗り込み、東の空にある「**どくろ雲の空域**」に向かったという。

彼とともに飛空艇に乗り込み、空へと漕ぎ出したなら、オープニングフェイズは終了とし、フライトフェイズ①へと移行する。

どくろ雲の空域

プレイヤーが望むなら「感覚・教養：7」の行為判定に成功することで、PCは「どくろ雲の空域」の以下の情報を知ることができる。

「どくろ雲の空域」はかつて、「**アキツシマ**」と「**ヴィクトリア・シティ**」という2つの文明塔を結ぶ**通商路だった空域**だ。この空域は航路の難所として知られ、気流は不安定で、常に黒雲が立ち込めている。その姿から、人々の間では「どくろ雲の空域」と呼ばれるようになったらしい。

その危険性も相まって、近年は新航路の開拓が行われ、この空域はあまり使われなくなっている。空軍の統制は行き届かず、**空賊も出る**ようだ。

フライトフェイズ①

このフェイズでのフライトシートおよびフライトエリアには、p159に掲載されているサンプルエリアの「定期連絡航路」を使用しよう。

ロイ・コレット

このフライトフェイズでは、飛空艇の〈倉庫〉、または任意の〈船室〉にPCがいる場合、希望するなら彼と自由に会話したり、自身のアクションとして、彼を対象に「交流」を宣言することができる。ロイは《愛され系》(p40)のスキルを修得しているものとして扱い、ロイに「交流」を行ったPCがいたら、ロイはそのPCに対して【キズナ】を獲得する。ロイはそのPCの希望するタイミングで「判定支援」を行ってくれる。

検問

フライトシートに配置されているチェックポイントでは、「検問」(p92)の航行イベントが発生する。航行イベントの処理を行う前に、以下の描写を読み上げよう。

キミたちがフネを走らせて半日ほどが経過した頃、

キミたちのフネの頭上に巨大な軍艦が現れて影を落とした。どうやら、空軍の検問のようだ。

しばらく指示通りにフネを停船させていると、赤い軍服を身にまとった軍人が数人、キミたちのフネに降り立ってくる。隊長なのだろう、恰幅の良いひとりはキミにいくつかの書類を手渡すと、自信ありげな風にこう話しかけてきた。

軍人の台詞

「いや、諸君らには手間をかけますな。だがここから先は、お世辞にもあまり治安がよくない空域。用もなく立ち入るものではありませんぞ」

「まあ、それももうあと少しの話ですかな」

「長年、この空域の空賊は野放しとなっていました、軍上層部はついに、ここで大規模な討伐作戦を決行することにしたのです。巡空艦4隻に加え、最新鋭の戦列艦、“クイーン・エスメラルダ2世”号が、この空域を一掃いたしますぞ!」

「両舷 54 門の艦砲射撃を浴びれば、空賊などどくろ雲ごと消し飛んでしまうでしょうな!」

彼らはひととおり言葉をかわすと、問題がないことを確認して「女王陛下万歳!」ととなえて去っていく。彼が去っていった後、話を聞いていたロイは青ざめた顔をしていた。

ロイの台詞

「こ、この空域が……空軍に……そんなことになったら、アニキはどうなるんです?!」

「空軍が来る前に、この空域からアニキを探さなきゃ……!」

クエストフェイズ① (戦闘フェイズ)

このフェイズは「戦闘フェイズ」(p109)となる。
襲いかかってきた空賊船に攻撃をしかけ、アニキを連れ戻すのがその目的だ。GMはフェイズのはじめに、以下の描写を読み上げよう。

場面の描写

フネを出して丸一日ほど、ついにキミたちは「どくろ雲の空域」へとたどりついた。あたりには怪しい黒雲が立ち込めており、太陽の光は届かず日中だというのに薄暗い。

空域に差し掛かってすぐ、キミたちに近づいてくる1隻の飛空艇があった。砲身はこちらを向いており、いつでも戦いをふっかけられる状態だ。

「ヨーウヨウヨウ! 子猫ちゃんたち。ココがオレたち”バガボン号”の縄張りだって知ってのお通りかい? 通行料が必要ですよ、張り紙に書いておきなきゃならねえのかなあ?」

拡声器から響く下卑た声、その時、ロイは「あいつだ……!」と怒りに震える声をあげる。キミたちが気づくより前に、彼は倉庫から駆け出し、拡声器を手にとった。

「アニキを連れ出した人たちですね!」

怒気のこもった叫びを聞き、空賊はキミたちのフネの周囲を旋回しながら、訝しげな声をあげる。

「アン? ああ、新入りのお友達かい。おら新入り、かわいいお友達だってよ! ゲヒヤヒヤヒヤ!」

「ロイ、その声はロイ坊なのか?」

ロイがその声を聞いて、表情を変えた。どうやら、この声の主が、彼の知る「アニキ」のようだ。

だが、再会を喜ぶ暇はない。その場の流れを変えたのは、空賊船に乗る空賊の声だった。

「おい新入り! 卒業試験だ。あのフネを……沈めろ。それで俺たちの仲間入りさせてやる」

「なんだって……そんな! 僕はただ……!」

アニキの戸惑う声が拡声器から漏れ聞こえる。次にそこから聞こえたのは、怒気を荒げ、この現実打ちひしがれた青年を罵る空賊の声だった。

「それが出来ねえんならお前は腰抜けだ! 倉庫に打ち込んでおけ! ヒヤヒヤヒヤ!」

「やめろ……! ロイ坊……ロイ坊っ!」

悲痛な叫び声のすぐ後、空賊船は急速に速度を

あげ、PCたちのフネに襲いかかってくる。

さあ戦闘だ！ 襲いくる空賊船を迎え撃ち、少年の慕うアニキを救い出そう！

敵飛空艇

このシナリオ末尾に掲載されている「バガボンド号」を使用すること。

敵飛空艇のキャラクター

敵飛空艇には、「モブ」(p158)であるキャラクターが3人と、後述する「アニキ」が配置されている。「モブ」の3人はそれぞれ、〈船長室〉と、2つの〈ファルコネット砲〉のパーツ内のマスに配置されている。そのパーツ内のどのマスに配置されるかは、GMが任意に決めるといいだろう。

〈船長室〉にいるモブは船長だ。彼は他のキャラクターたちとことなり、《回避運動》の探空士スキルを修得している。

アニキ

アニキは特殊な「モブ」として扱う。彼はGMが任意に決めた、〈倉庫〉のいずれかのマスに配置されるが、「ターンを行わない」以外の宣言を能動的に行うことはできない。

終了条件

このフェイズの終了条件は、敵飛空艇を「航行不能」にすることだ。そうすれば空賊は降伏し、PCたちは〈倉庫〉の中にいるアニキを救い出すことができる。

空賊たちのその後の処遇は、PCたちに委ねられる。彼らのフネを曳航して王立空軍に突き出しても良いし、そのまま空の上に置き去りにするのもいいだろう。いずれにせよ、PCたちがその場を立ち去り、「ヴィクトリア・シティ」への帰路についたところで、フェイズは終了となる。

エンディングフェイズ

GMは以下の描写を読み上げ、プレイヤーに伝えよう。プレイヤーの希望があれば、それぞれのPCの「その後」を自由に演出し、セッションの最後を飾って欲しい。

その場の全員が、探空士たちの結末に満足すれば、セッションは終了だ。お疲れ様。

場面の描写

キミたちのフネに乗り込んだアニキは、「ヴィクトリア・シティ」につくまでの間、窓の外のを眺めながら、一言も話そうとはしなかった。キミたちが彼に話しかけようすると彼は、羨望と、恨みと、申し訳無さがにまぜになったような表情をキミたちに向けるだろう。思う所はあるようだが、でも、彼なりに反省しているようだ。

キミたちが故郷の「ヴィクトリア・シティ」にたどり着き、フネを降りようという頃、アニキはキミたちに向き直り、その重い口を開く。

「あの……今回は、スイマセンっす」

「あの後色々考えたんスけど、やっぱり、近道ってないんスね……俺が間違っていました」

彼は苦い顔をしてキミたちにそう語るとふいに、少し気恥ずかしそうな、だけど決意を宿す目で、キミたちにもう一度向き直る。そして深々と腰を曲げて、こう叫んだ。

「だから俺、必ず探空士になってみせます！ アンタたちみたいな、そんな探空士に！」

「……ありがとうございましたッ！」

アニキと、ロイ。ふたりの少年の夢に立ちふさがり壁は大きい。それは、彼らが背を向き、逃げ出してしまいたくなるほどに。

でも、キミたちに救いの手を差し伸べられた彼は、もう見誤ることはないだろう。

ふたりの少年の夢が現実のものとなったのかどうか。それは、キミたちだけが知っているのかもしれない。

船名				定員	耐久度				
バガボンド号				4	4				
				速力	[大破] ○				
船長				3	○				
				燃費	○				
“あいつら”				3	○				
燃素管理 カウンター				5	4	3	2	1	!

「新入り」を連れ、初飛行がてら獲物を物色している空賊艇。ジャンクパーツの寄せ集め然としたチンケなフネだが、各部に備えた武装や〈ハッチ〉は、このフネが最初から空戦を前提に設計された戦闘艇であることを思わせる。〈倉庫〉に押し込んだ新入りの分人手が足りないようで、本来の戦闘能力を発揮できてはいないようだ。

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1											
2	船長室							倉庫		宮沢式発動機改ニ	
3				はしご	展望デッキ		ファルコ ネット砲				
4		カロネード砲	はしご	船室		船室		はしご			
5			はしご	船室		ハッチ		はしご			
6									はしご	ファルコ ネット砲	

取得パーツ									
設備系					機関係				
パーツ名		効果			パーツ名				
はしご× 6		【経路無視】【耐久無視】（p 61）			秋津洲工廠 宮沢式発動機改二				
倉庫		（p61）			速力	効果			
船室× 3		【居住性】【快適度：3】（p 61）			3	（p66）			
ハッチ		（p63）			燃費				
					3				
偵察系					武装系				
パーツ名		効果			パーツ名		砲撃力		効果
展望デッキ		【外周限定】【偵察】（p64）			カロネード砲		D6／2		【短射程】（p67）
					ファルコネット砲× 2		D／3		（p67）
操舵系									
パーツ名		効果							
船長室		【居住性】（p65）							