

夜  
が  
眠  
れ  
な  
い

*A Sleepless Night*

*A Finest Project*

# CH08 夜が眠れない

## クレジット

著：ちかま (twitter:@chiiikama11)

編集：鮎方高明

挿絵：Edamame (twitter:@EdamamePhoto)

タイトルロゴ：ちかま (twitter:@chiiikama11)

## お約束の但し書き

このプレイセットは、ロールプレイング・ゲーム『フィアスコ』(Bully Pulpit Games) のアクセサリです。

『フィアスコ』について知りたい方は、もしくは他のプレイセットや資料に興味のある方は、[harrowhill.rdy.jp](http://harrowhill.rdy.jp) をご参照ください。

もしプレイセットや『フィアスコ』関連コンテンツの作成に興味があるなら、協力できます。その際は、[dunhere@harrowhill.rdy.jp](mailto:dunhere@harrowhill.rdy.jp) (日本語) か [info@bullypulpitgames.com](mailto:info@bullypulpitgames.com) (英語) までご連絡下さい。

This playset is copyright 2021 by Chikama. *Fiasco* is copyright 2009 by Jason Morningstar. All rights are reserved.

フォントは『たぬき油性マジック』『懐映体』『源ノ明朝』を使用している。また  
ダイスフォントは Madirishman 製である。



# 背景

## 「こんばんは」

寝ぼけ眼の街。  
夜歩くものたちを苛み、浮足立たせる何か。  
夜だけど、眠れない。  
夜だから、眠らない。  
—————夜が、眠れない。

## 参考作品

『夜廻』、『深夜廻』、『よふかしのうた』、『死印』、『rain』、『とつくにの少女』、『天体観測』、『エージェント夜を往く』、『銀河鉄道の夜』、『Kの昇天』、『Missing Children | 行方不明』、『Ghost Trick』、『トワイライトシンドローム』、『ラヴクラフト全集』、『ナイト・イン・ザ・ウッズ (Night in the Woods)』、『夜とコンクリート』、『アンリアルライフ』、『東方 Project』、『ヨルシカ』、『YOASOBI』、『ずっと真夜中でいいのに』

## 追加情報

このプレイセットは、眠らない街（『ザ・ライトライトノベルシティ』）と灯りもほとんどないであろう寒村（『閉じたる村落』・『因習に囚われた村』）のどちらでもない、その中間の街（町）を舞台として想定している。街灯や明かりに不自由はしないが、夜に外を出歩いてもすれ違う人や車はほとんどおらず、1人で歩いているとどこことなく不安感に襲われるような街の夜が舞台だ。キャラクターは、そんな街の【夜歩くものたち】となり、何かしらの【焦燥感】と【持ちもの】を持ち、【夜景】をさまよって歩く。

このプレイセットは【分類】や【要素】に非常に抽象的な部分が多く、特に意味がない部分も多数存在している。それらはどう解釈しても、または無視してもよい。

## 注意

プレイセットを決める前には、このプレイセットがどういったもの何かををしっかりと確認し、プレイヤー全員がこのプレイセットで遊ぶことに同意してからプレイしなければならない。なぜなら、【人間関係】や【つながり】を決めたとしても、そこからキャラクターや展開を作るのが難しい可能性があるからだ。また、フィアスコを初めて遊ぶプレイヤーには、この具体性に欠くプレイセットはおすすりできない。

## 選択ルール①【転落】の代わりに【月が見守る】を使用する

【月が見守る】は通常の【転落】よりも非常に内容が抽象的である。

このプレイセットを選ぶ際と同じように、プレイヤー全員がこのルールを使うことに同意しなければならない。

## 選択ルール②【残響】の代わりに【刻限】を使用する

【刻限】は【残響】とは違い、白黒ダイスの数でただ時間帯を表しているだけである。そのキャラクターが幸せな結末を迎えたのか、酷い目にあったのかを直接明示はしていない。第1幕と第2幕を振り返り、【刻限】を参考にしつつ、キャラクターが辿る結末を考えること。

このプレイセットを選ぶ際と同じように、プレイヤー全員がこのルールを使うことに同意しなければならない。

# そこにある【夜歩くものたち】は……

## 1 闇夜

- “夜の女王” × “無鉄砲”
- ◻ “殺人鬼” × “破壊者”
- ◻ “夜の蝶” × “顔無し”
- ◻ “魔法使い／魔術師” × “妖怪”
- ◻ “獣” × “処刑人”
- ◻ “不死” × “お姫様”

## 2 暗夜

- “不眠症” × “追跡者”
- ◻ “夜鷹” × “少年”
- ◻ “捨て猫” × “怪物”
- ◻ “引かれ者” × “日陰者”
- ◻ “王子様” × “待ち人”
- ◻ “幽霊” × “太陽の子”

## 3 静夜

- “歌姫” × “傾奇者”
- ◻ “神” × “愚者”
- ◻ “運命の子” × “犬”
- ◻ “傷持つもの” × “迷子”
- ◻ “二律背反” × “偶像”
- ◻ “無垢なるもの” × “来訪者”

## 4 暮夜

- “詐欺師” × “鬼”
- ◻ “籠の中の鳥” × “仕事人”
- ◻ “反抗心” × “悪魔”
- ◻ “傍観者” × “影”
- ◻ “予言者” × “夢見人”
- ◻ “疑似餌” × “人形”

## 5 空夜

- “逃亡者” × “守護者”
- ◻ “機械仕掛け” × “盲目”
- ◻ “翼持つもの” × “伝道師”
- ◻ “妖精” × “自殺志願”
- ◻ “使者” × “観測者”
- ◻ “探索者” × “道化師”

## 6 夜終

- “人” × “人でなし”
- ◻ “少年” × “少女”
- ◻ “暴くもの” × “隠すもの”
- ◻ “古きもの” × “新しきもの”
- ◻ “子供” × “大人”
- ◻ “宵” × “暁”

それが……ぼくたちの夜

# そこにある【焦燥感】は……

## 1 日光

- 眠らなければならない
- 照らさなければならない
- 満たさなければならない
- 許さなければならない
- 探さなければならない
- ゆかななければならない

## 2 燐光

- 謝らなければならない
- 弔わなければならない
- 盗まなければならない
- 確かめなければならない
- うたわなければならない
- 助けなければならない

## 3 街灯

- 逃げなければならない
- やめなければならない
- たたかわなければならない
- 調べなければならない
- 生きる／生かさなければならない
- 選ばなければならない

#### 4 灯火

- 覆さねばならない
- 葬らなければならぬ
- 暴かなければならぬ
- おくらなければならぬ
- 語らなければならぬ
- 慰めなければならぬ

#### 5 蛍光

- 捕らえなければならぬ
- 疑わなければならぬ
- 苦しまなければならぬ
- 抑え込まなければならぬ
- 失わなければならぬ
- かえらなければならぬ

#### 6 星

- 奪わなければならぬ
- かかなければならぬ
- 忘れなければならぬ
- おかさなければならぬ
- 考えなければならぬ
- 夜を終わらせなければならぬ

それが……ぼくたちの夜

# そこにある【夜景】は……

## 1 漆黒

- 住宅街
- 鉄塔／電波塔
- 橋
- 図書館
- 神社／寺院／教会
- 迷路

## 2 濡羽色

- 工場
- 軒下
- ホテル
- 墓場
- 商店街
- お地藏様／道祖神

## 3 墨色

- 屋上
- 学校
- 路地裏
- 工事現場
- 川／河原
- 掲示板

#### 4 暗黒色

- ・ 海／浜
- ・● コンビニエンスストア
- ・● 砂漠
- ・●● 洞窟
- ・●● 駐車場
- ・●● 遺跡

#### 5 鉄黒

- ・ ダム
- ・● 田／畑
- ・● 下水道
- ・●● ゴミ捨て場／ゴミ処理場
- ・●● 港
- ・●● 祭

#### 6 消炭色

- ・ 森／山
- ・● プール
- ・● 屋敷
- ・●● 駅／線路
- ・●● トンネル
- ・●● 公園

それが……ぼくたちの夜

# そこにある【持ちもの】は……

## 1 目見草

- あげるもの
- かくすもの
- 落としもの
- 素敵なもの
- かける／かくもの
- 貴重なもの

## 2 夜顔

- 増えるもの
- 拾いもの
- はくもの
- 読む／読めるもの
- たたかうためのもの
- 導く／導くためのもの

## 3 月下美人

- 飲むもの
- 癒す／癒すためのもの
- 届けもの
- 儂いもの
- 夜色のもの
- 変化するもの

#### 4 宵待草

- 光るもの
- 仕舞うもの
- 捧げもの
- 遠くを見るもの
- 空っぽのもの
- 凌ぐ／凌げるもの

#### 5 茉莉花

- 匂うもの
- とくもの
- かわいいもの
- 示すもの
- 遊ぶ／遊べるもの
- きる／きれるもの

#### 6 烏瓜

- 死んでいるもの
- 捨てるもの
- 上へ行く、下へ行くもの
- 音の出るもの
- 食べる／食べられるもの
- なる／ならせるもの

それが……ぼくたちの夜

# 【月が見守る】表

## 1 新月

- ・ 誰も寝てはならぬ
- ・ 終わりの始まり
- ・ 見え透いた嘘と三文芝居
- ・ 望み、祈り、願え
- ・ 向こう側の月
- ・ 見えるものと見えないもの

## 2 三日月

- ・ 好奇心猫を殺す
- ・ 追手のいない逃亡劇
- ・ それじゃあバイバイ
- ・ バラの花の下、桜の木の下
- ・ もう言葉はいらない
- ・ 天が堕ちる刻

## 3 上弦の月

- ・ 夢見がちな時計
- ・ 壁に耳あり障子に目あり
- ・ 目を背けていた真実
- ・ 彼方からの誘い
- ・ 綺麗は汚い、汚いは綺麗
- ・ 忍び寄る影

#### 4 下弦の月

- ・ 百鬼夜行
- ・ 一夜の夢
- ・ 嘘から出た実
- ・ 絞首台への十三階段
- ・ 既視感、或いはいつか見た景色
- ・ 信じるものはすぐわれる

#### 5 十六夜月

- ・ 狂ってなんかいない
- ・ 早起きは三文の徳／得
- ・ 望むと望まざるとにかかわらず
- ・ いえない傷
- ・ 曖昧になる境界線
- ・ 一寸先は闇

#### 6 満月

- ・ たったひとつの冴えたやりかた
- ・ 臆病者に進む道なし
- ・ もしも2人の姿が
- ・ 完全証明、完全犯罪
- ・ 踊りましょう
- ・ 何もかもが幻想だった

それが……ぼくたちの夜

# 【刻限】：黒のほうが大きい場合

## 0：さっきまでとは違う、どこか。

さて、ここはどこだろうか。君にははっきりと2つ分かることがある。1つ目は、ここはさっきまでいた場所とは違うこと。2つ目は、もう君は元の世界には戻れないということだ。

## 黒1：日の入り。

太陽が西に入ること。また、その時。天文学的には、太陽の上縁が西の地平線に隠れる瞬間。日没。⇔日の出。

長い長い昼を越えて、君は暗いの夜の下へとまた辿り着いた。こんばんはには少し早い時間帯かもしれないが——挨拶はもちろん「こんばんは」だ。

## 黒2：日暮れ。

①日の暮れようとする時。

②〔天〕日没後太陽の中心が地平線下7度21分40秒の角度にある時刻。

今日も夜は始まるだろう。それは君にとって昨日と全く同じものかもしれないし、違ったものになるのかもしれないが。

## 黒3：逢魔が時。

（オオマガトキ）大禍時）の転。夕方の薄暗い時。おうまどき。

君は今夜、外に出るだろうか。どんなに宵闇が甘美であれども、闇の中には危険がいっぱいであることを忘れてはならない。

## 黒4：宵の口。

日が暮れて、まもない時。宵のうち。

君の夜が始まった。まだまだ人通りもあるが、もう数時間待てば、ここから人がほとんどいなくなるだろう。

## 黒5：晩。

ゆうべ。ふぐれ。宵。日没後、人がまだ寝ずにいるような夜の初めの方。さらに広く、夜全体を指すこともある。

人々にとっては晩御飯の時間だ。ああ、お腹が空いたと君も思うかもしれない。

## 黒6～7：夜更け。

夜がふけたこと。また、そのころ。深夜。

夜に開店する店、そして家々の明かりは煌々と夜を照らしている。君はその中に居るだろうか、それを外からただただ眺めるしかないのか……どちらだろうか。

## 黒8～9：夜半。

（「夜半」は当て字）よる。よふけ。よなか。夜間。やはん。

常夜灯以外の灯りはすっかり消え去ってしまった。それに恐怖を感じるか、それともほっと一安心するかは、これまでの君の行いによるだろう。

## 黒10～12：草木も眠る丑三つ時。

夜がふけてあたりがすっかり静かになるさまにいう。

静寂が満ちている夜だ。しかし、君はその静寂を破り、夜を駆け続ける。

## 黒13以上：可惜夜。

惜しむべき夜。いつまでも眺めのよい夜。

今日の夜は最高の夜だ。はてさてそれはどうしてだったかな——君はあの夜のことを克明に思い出すことができる。

# 【刻限】：白のほうが大きい場合

## 0：さっきまでとは違う、どこか。

さて、ここはどこだろうか。君にははっきりと2つ分かることがある。1つ目は、ここはさっきまでいた場所とは違うこと。2つ目は、もう君は元の世界には戻れないということだ。

## 白1：真夜中。

夜のもっともふけた時。深夜。

時計の短針は真上を見上げている。君はそれに倣い、上を向いて歩くだろうか、下を見ながら歩いているだろうか。あるいはそんなことはせずに大人しく寝ているのかもしれないが。

## 白2：夜夜中。

夜の最中。まよなか。

時計の短針はいよいよ東側を指し示し、日付変更線は君の頭上を通り越してしまった。君は今から行動を起こしてもいいし、起こさなくてもいい。この時間帯を君が好むならばそれを止めはしない。

## 白3：午前二時。

踏切に望遠鏡を担いでいく時刻だ。君には見えないものが見えただろうか。してはならないことをしてしまったり、それによって何か酷い目に遭ったりはしていないか。どのような感情を覚えたにせよ、この時間になるといつもそれをぼんやりと思い出すのだ。

## 白4：午前三時。

目が冴えてしまった。君はずっと起きていたことを悔やむか、この時間ならもうずっと朝まで起きてしまおうかと思うだろうか。あと12時間後ならばおやつのお時間なのだが、妙にお腹が空く。

## 白5：残夜。

夜明けがた。

今しばらく君の夜は残り続ける。喩えれば映画のエンドロールの最中ということだ。刻々と終わりへと近づくその余韻の中、今ならまだまどろむことができる。

## 白6～7：かわたれ時。

(薄暗くて、彼は誰か、はっきり分からない時の意) 明け方または夕方の薄暗い時刻。後には夕方の「たそがれどき」に対し、明け方をいった。かれはたそどき。

君は誰で、目の前にいるのは誰なのだろうか。疑うか疑わないかは君の自由だ。

## 白8～9：黎明。

①あけがた。よあけ。

②比喩的に、新しい時代・文化。芸術など、物事の始まり。

長い長い夜の果てを越えて、君は鐘の音を聞く。太陽の姿ははっきりとは見えないが、その光は君を照らし出し始める。

## 白10～12：曙。

夜明けの空が明るんできた時。夜がほのぼのと明け始める頃。あさぼらけ。

君は早起きが得意だろうか。まだ寝ていたくとも寝ていられないような、人々が動き出す気配、朝が始まる感覚が君を支配する。

## 白13以上：日の出。

①朝日が東の空に昇り出ること。また、その時。天文学的には、太陽の上縁が東の地平線に来る瞬間。⇔日の入り。

②朝日が昇るように、勢いの盛んなこと。

長い長い夜の果てを越えて、君は眩しい太陽の下へとたどり着いた。おはよう——君の夜は完全に終わったのだ。