

君は眠れない。始まりは誰にでも起こりうる、ありふれた様々な不眠症だった。悪い夢によるものかもしれない。あるいは安らかな夜の眠りを妨げる問題を抱えているのかもしれない。単なるカフェインの過剰摂取だってあり得る。さして重要ではない。何にせよ、ついには睡眠が必須ではなくなり、選択肢から消え失せた。

そしてそれから間もなく、何かカチリと音を立てた。

君は特別な何かに気づき始める。ここかしこにあるはずのない扉、あるいははずのない窓からは、見知らぬ建物の集まった都市が垣間見える。肩を並べて立つ寄せ集めの塔。お互いに角度を合わせた屋根。時計は十三時間の周期を知らせ、見知らぬ星々が気持ち悪いほど澄み切った空に輝く。以前にはなかった大通りと裏通りが、深夜の市場へと導く。そこでは笑えるものとどっちつかずのものが売られている。

狂える街の大通りを長く歩く時、眠れるものであることをやめ覚醒者となったのだ。

しかし、カチリという音は、踏み込んだ秘密の世界からのものではなかった。ナイトメアが君の頭に銃を向けた音だったのだ。境界を渡ったことにより、君は標的となった。彼らは今や、十分に近づけば君の臭いを嗅ぎとることができる。新聞配達少年が近づいてきたら、自分が大見出しに載っていないことを祈った方が良さだろう。

君は水に泳ぐ魚となったのだ、我が友よ。そして、もはや準備すべき時間だ。そう、時計が再び十三の刻を告げる前に。君は疲れ行き、かつてないほど疲労困憊するだろう。だが、私の言葉に留意したまえ。眠りは単に選択肢に舞い戻っただけではなく、明白な敵となり、君の活力を剥ぎ取り、傷つきやすい状態に捨ておくだらう。戻るべき道はなく、ここから出るために、君の人生を支配するべき一つの簡単な決まりがある。

目を覚まし続ける。

頭を休めるな。

●キャラクター作成

キャラクターはグループで話し合いながら作り、アイデアをGMも含めてお互いに行き来させるべきです。こうすることにより、コンセプトが被りすぎることはなくなり、ゲームの雰囲気と語りた物語に対する感覚を共有できるからです。

1. キャラクター・シートに書かれた5つの質問に答える

目を覚まし続けている原因は何か？(What's been keeping you awake?)

不眠症になった理由。厄介ごと、重圧、悪夢、大切なものの喪失など。

自らこどの様なことが起こったのか？(What just happened to you?)

直面している事態。ストレス、超常現象、解雇、妻の浮気、飛び降り自殺など。

うわべはどの様な人物なのか？(What's on the surface?)

明らかとされている部分。第一印象、外見、性格、長所や短所など。

実際はどの様な人物なのか？(What lies beneath?)

隠された秘密。実際の事柄、守るべき秘密、自身をどう見ているかなど。

どの様な道を辿っていくのか？(What's your path?)

目的とどの様にして結末へといたるのか。方向性、テーマ、ゴール、望みなど。

2. 鍛錬を3に設定する(Discipline Boxをチェックしないまま置いておく)

3. 反応ボックスの闘争と逃亡に合計3ポイントを振り、残りをチェック済みにする

キャラクターが限界に追いやられたときにどの様な反応をみせるかを示す。

4. 疲弊を伴う才能を決定する

人間の持てる技能や能力であり、神業の域にまで高めることが可能となる。

5. 狂気を伴う才能を決定する

キャラクターが目覚めた、ありえざる能力。超能力などの不可能を覆す力。

●対立状況の解決

ダイスは重要な対立状況を解決するときのみ振られます。

GMは障害や争っている相手に相当する苦痛ダイスを設定します。低いリスクなら2-4個、ほどほどのリスクなら5-7個、高いリスクなら8-12個となります。

プレイヤーは常に鍛錬に加えて、蓄積した疲弊と狂気のダイスを振ります。ロールの前に、疲弊を1蓄積するか選択することができます。また、最低0個、最大6個までの狂気ダイスを、今回のダイスプールに加えるか選ぶことができます。

1, 2, 3の出目は成功として数えます。最も多くの成功を得た側が、対立状況に勝利したこととなります。しかしながら、最も高い出目となったダイス(高い目から順に並べていき、同点なら次の出目を比べる。ダイスが尽きたら負け。全て同じなら、鍛錬>狂気>疲弊>苦痛、という力関係を適用する。)の色が、シーンの局面の「支配」を決定します。「鍛錬」か「疲弊」か「狂気」か「苦痛」のどれかとなることでしょう。

◆手助け

プレイヤーは他者のロールの手助けを選択することができます。協力するキャラクターはそれぞれ鍛錬の分のダイスを振り、成功数をメインで行動したキャラクターの成功数に加えることができます。支離には使いません。さらに、協力したキャラクターは全員、ダイス目によるシーン支配の結果を受けてしまいます。他者を助けることは有用ですが、リスクも大きいのです。

◆鍛錬が支配した場合

状況を比較的手中に収めています。キャラクターは熟練し、適切な方法で事を成せます。プレイヤーは疲弊を1引き下げること、反応ボックスのチェックを1つ消すことができます。

◆疲弊が支配した場合

物事は関係したキャラクターたちに過度な負担を強います。力量、時間、エネルギー、意志力を消耗させるのです。プレイヤーは疲弊を1引き上げます。この判定前に、自発的に疲労を引き上げていても、この上昇は発生します。

▼崩れるように眠る

疲弊が6以上になれば、キャラクターは眠りに落ちます。すぐにはなくても、シーンの終わりまでには倒れ意識不明に陥るのです。危険に晒された状態で眠りに落ちたのなら、その眠れる心はナイトメアを引き寄せます。眠りに落ちることはとてもまずいことです。守られていなければ、普通は捕らえられるか、さもなければ狂うか死ぬかが、速やかに起こります。崩れるように(または自発的に)眠ったキャラクターは、反応ボックスのチェックを消し、疲弊を0にし、少なくとも24時間は眠り続けます。目覚めると才能を使うことができなくなり、鍛錬ダイスも1個しか振ることができません。少なくとも眠った時間と同じだけ起き続けなければ回復しません。

◆狂気が支配した場合

物事は手を離れ、より混沌とした奇怪なものとなります。キャラクターの精神と感情の安定性は危機に陥ります。現実性がひび割れ始めるかもしれません。プレイヤーは残っている反応に1つチェックを入れ、チェックを入れた闘争か逃亡に沿ったキャラクターの反応を物語ります。

▼狂気に踏み出す

反応ボックスが残っていない場合、キャラクターはかつての限界点を踏み越え、狂気に踏み出します。シーンの終わりまでには精神病を被り、少なくとも1シーン継続します。効果はずっと後まで尾を引くでしょう。狂気に踏み出したキャラクターは、反応ボックスのチェックを全て消し、鍛錬1を不変の狂気1に置き換えます。

▼屈服する

何度も狂気に足を踏み入れ、全ての鍛錬が狂気に置き換わったキャラクターは、狂える街の影響に屈服し、ナイトメアと化してしまいます。死ぬよりも酷い運命です。屈服したキャラクターはもはやPCではありません。ナイトメアは、変じたときの判定で用いられたダイスプールの合計と同じ苦痛ダイスと、才能を元にした最もあり得そうな力を持ち、人間であった時の動機に突動かされます。

◆苦痛が支配した場合

物事はよくない方向に動き、悪化していきます。キャラクターの試みようとしたことが成功したとしても、大きな代価を支払うことになるでしょう。そしてもし失敗なら、火に油を注ぐように事態は悪化していくでしょう。プレイヤーはGMのプールに1枚の絶望コインを加えます。

◆プレイヤーが勝った場合

キャラクターは目的を成し遂げるか、対立状況に勝利します。いずれにせよ、障害は克服され、敵は打ち負かされ、協力者は説得され、あるいは単純に狂える街を取り巻く環境を安全に進むこととなるでしょう。

◆GMが勝った場合

キャラクターは目的を達成できないか、対立状況に敗れます。彼らは妨害され、道に迷い、打ち負かされ、あるいは単純に資源を浪費します。GMは、キャラクターの疲弊を1増加させるか、反応ボックスのいずれかに1つチェックを加える(狂気が支配した場合と同じ効果を受ける)かを、選ぶことができます。しかしながら、その判定で既にPCが被っている被害項目に重ねる(例えば、疲弊が支配している状況で、さらに疲弊を1増やすなど)ことはできません。

●絶望と希望

苦痛がシーンを支配したならば、GM は絶望のコインを受け取ります。いつでも、GM は PC の人生が悲惨なことになるよう絶望を使えます。次のような方法で。

- 対立状況でダイスが振られた後に、GM は絶望を1使って、どのダイスプールにでも「6」の目を追加できる。シーンの局面支配を変更できるだろう。一つの対立状況の間に、この方法でいくつでも絶望を用いることができる。
 - ◆ ただし、存在しないダイスプールを追加することはできない。
 - ◆ もし、GM が絶望を使って苦痛によるシーンの支配を引き起こしたのなら、シーンの終わりまで絶望を得ることが一切できなくなる。つまり、絶望を使ってさらなる絶望を入手することはできない。
- 同様に、GM は絶望を1使って、好きなダイスプールから「6」の目を除去できる。
- 対立状況が解決されたシーンの終わりに、GM はその間に用いた絶望と同数の希望のコインをプレイヤー側に与えなくてはならない。

GM の絶望のコインは可哀想なキャラクターの人生に破壊をもたらしますが、プレイヤー共有のプールに希望のコインを注ぎ込みもします。いつでも、プレイヤーは誰でもプールに貯まった希望を、次のように使うことができます。

- 対立状況に関係しないキャラクターは、希望1で疲弊1を減少させることができる。GM がキャラクターの休息の機会に同意するならば、プレイヤーは、渦巻く出来事の中の一息つく時間を、適切に物語らなくてはならない。
- 代わりに、プレイヤーは反応チェックを1つ除去することもできる。
- 不変の狂気を生じさせたプレイヤーは、(5-現在の鍛錬)分の希望を費やして、不変の狂気を鍛錬に戻すことができる。これには非常に長い休息か、精神の均衡を意味する他のなにかが必要とされる。どちらにせよ、狂える街で見つけるのは難しいだろう。
- 対立状況でダイスが振られた後に、希望を1使って、鍛錬のダイスプールに「1」の目を追加できる。一度に望み限りの希望を費やせるが、共有なのをお忘れなく。
- 費やされた希望は失われ、GM が絶望を費やすまで捕球されない。

●才能

一般人、あるいは「眠れるもの」の中には実に有能なものたちが存在し、一つ以上の高度に発達した技能を持っています。しかし、訓練のためにより多くの時間を費やそうがしまいが、著しく集中しているがゆえに、あるいはどういいうわけか「決まり事」を打破する術を持つがゆえに、覚醒者は少なくとも一つの「才能」を並外れた段階にまで発達させることが可能です。十分に長い間生き残ったものたちは、不可能に思えた事柄でさえ成し遂げることができるのだと気がつくでしょう。才能を考えるとときには、プレイヤーはグループでアイデアを相談して下さい。ゲームの雰囲気にも適したものとし、他プレイヤーのコンセプトと被らないようにしましょう。

◆疲弊を伴う才能

一般の人々が有する能力であり、誰でも生まれながらにして素質を有しているか、訓練によってずば抜けることのできるものです。それぞれのキャラクターは、覚醒者として通常の基準を超越することを許された、それらの能力の一つを持ちます。しかし、この超越はキャラクターの疲弊と結びついているのです。その繋がりが強くなるほど、より並外れたレベルの能力となるのです。疲弊を伴う才能は、関連するロールにおいて、次の二つの方法で用いることができます。

▼マイナーな利用

プレイヤーは疲弊を伴う才能のマイナーな利用を、キャラクターが少なくとも1の疲弊を持つときに行使できます。対立状況ロールの前に疲弊を1引き上げることができますので、この選択はふつう常に有効です。疲弊を伴う才能のマイナーな利用は、現在の疲弊をロールの最低成功数とすることができます。例えば、才能を用いたロールでの成功数が1で、現在の疲弊が3ならば、成功数は3に上昇します。これは、シーンの支配には影響を与えません。

▼メジャーな利用

プレイヤーが疲弊を伴う才能のメジャーな利用を行使する際は、現在の疲弊を必ず1引き上げなければなりません。疲弊を伴う才能のメジャーな利用は、対立状況のロール成功数に現在の疲弊を加えることができます。現在の疲弊が3なら才能を用いた時点で1上昇して4となり、ロールの成功数を2とするなら合計して成功数は6となります。すなわち、マイナーな利用の場合と同様に、現在の疲弊が最低成功数ともなります。これは、シーンの支配に影響を与えません。

◆狂気を伴う才能

この能力またはパワーは、はっきりと不可能なことです。超自然的と見なされる、魔法、霊能力、超能力、あるいは単に現実の法則をねじ曲げる(あるいは打ち破る)何かです。狂気を伴う才能は、互いに固有のものとなります。プレイヤーは必ずGM を交えてお互いに相談し合い、適切な狂気を伴う才能を考えて下さい。

狂気を伴う才能を行使する際、プレイヤーは最低でも1の狂気ダイスを振らなくてはなりません。GM は、振られる力やプレイヤーが為そうとしていることの難易度から、適切と思われる狂気ダイスの最低数を定めることができます。行動に対立する相手がいない場合、GM は難易度や行動に結びつくリスクを反映した、適切と思われる量の苦痛ダイスをロールして下さい。

●対立状況のサマリー

- 1) **疲弊:** ロール前に、プレイヤーは自発的に疲弊を1上昇させることができます。これは疲弊を伴う才能のメジャーな利用と同時に使うこともできるかもしれませんが。
- 2) **狂気:** ロールの前に、プレイヤーは1から6個の狂気ダイスを含めるか否かを選択できます。狂気を伴う才能を行使する際は必ず含めなくてはなりません。
- 3) **才能:** プレイヤーは疲労を伴う才能か、(加えて)狂気を伴う才能を行使できます。
- 4) **手助け:** ロールの前に、他のプレイヤーはキャラクターを対立状況に直接関係させることにより、手助けを宣言することができます。手助けするプレイヤーは鍛錬ダイスを振り、その成功数を加えることができます。局面の支配には影響しない。
- 5) **苦痛:** GM は難易度や対立状況に結びついたリスク、あるいはキャラクターの目的に対抗する力から、ロールする苦痛ダイスの数を決定する。
- 6) **ロール:** 全員が適切な数のダイスを振る。
- 7) **希望:** 全プレイヤーは1以上の希望をプールから費やし、鍛錬プールの結果に「1」の目として追加することができます。シーンの局面支配に影響する。
- 8) **絶望:** GM は1以上の絶望をプールから費やし、いずれかのプールの結果に「6」の目を追加できる。これはシーンの局面支配に影響する。
- 9) **結果:** 希望と絶望を適応した後、ダイスの目が1, 2, 3のものを成功とみなす。
 - a) GM が勝った場合: キャラクターの試みは何であれ失敗に終わる。GM はキャラクターの反応ボックスを一つチェックするか、疲弊を1増加させる。ただし、この対立状況の間に、すでに増加している項目に手を付けることはできない。
 - b) プレイヤーが勝った場合: キャラクターの試みは何であれ成功する。
- 10) **支配:** 最も高い目を出したプール(鍛錬、疲弊、狂気、苦痛のいずれか)によって、シーンの局面支配が決定される。
 - a) 鍛錬が支配した場合: 状況は比較的安定している。キャラクターの行動は合理的で、信頼と力を伴う。プレイヤーは、反応ボックスのチェックを一つ除去するか、または疲弊を1減少させることができます。
 - b) 疲弊が支配した場合: 状況は、キャラクターの精神、肉体、感情、あるいは物質的資源に、何らかの方法で無理を強いる。プレイヤーは、疲弊を1上昇させなくてはならない。ロール前に増やしている場合でも、同様に処理する。
 - c) 狂気が支配した場合: 状況はさらなる大混乱を生じさせる。現実はずむむか、あるいは砕け始める。プレイヤーは反応ボックスに一つチェックを入れ、キャラクターがそれに沿った行動を取る様を物語らなければならない。
 - d) 苦痛が支配した場合: 対立状況に勝とうが負けようが、状況はキャラクターに代価を強制する。GM は絶望のコインを1枚プールに加える。
- 11) **崩れるように眠る:** キャラクターの疲弊が6以上になったのなら、キャラクターはシーンの終わりまでに崩れるように眠りに落ちる。即座に発生させなくてもよい。
- 12) **狂気に踏み出す:** 反応ボックスが全て埋まったのなら、キャラクターはシーンの終わりまでに狂気に踏み出してしまふ。即座に発生させなくてもよい。
 - a) プレイヤーは全ての反応ボックスのチェックを即座に消す。
 - b) プレイヤーは鍛錬を1、不変の狂気に置き換える。
- 13) **屈服する:** もしキャラクターがすべての鍛錬を狂気に置き換えたのなら、キャラクターはシーンの終わりまでには屈服することとなる。即座に発生させなくてもよい。
 - a) キャラクターは、屈服した際に振ったダイスと同数の苦痛を持つナイトメアと化してしまう。おそらく、ナイトメアとしてのパワーと動機は覚醒者であったときのものがベースとなるだろう。
 - b) キャラクターはプレイヤーのコントロールを離れ、NPC となる。