



CAMP DEATH

死のキャンプ

A FIASCO PLAYSET
BY JAMES GABRIELSEN

JG01 キャンプ・デス

クレジット

著: ジェイムズ・ガブリエルセン

訳: 黒鈴心

表紙絵と装飾: ジェイムズ・ガブリエルセン

編集: スティーヴ・セゲディ

日本語編集: 鮎方高明

テストプレイ: ラスティン・サイモンズ、ラリー・ハララ、クリスチャン・グッドリッチ、
ジョシュ・クロウ、ミーガン・McG、クリス・ノーレン、メリーナ・ピニージャ、A・ダヴ
ィード・ピニージャ、マット・クッシュマン

初出: 2011年10月版「Playset of the Month」

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/ハロウ・ヒル)のアクセサリです。

This playset is copyright 2011 by James Gabrielsen. *Fiasco* is copyright 2009 by Jason Morningstar. All rights are reserved.

『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 (日本語) か info@bullypulpitgames.com (英語) までご連絡下さい。



“When you play, play *hard*.” - Theodore Roosevelt



背景

キ……キ……キ……マ……マ……マ……

いいか。20年前のおぞましい「未解決」の殺人以来、キャンプ・クリアウォーターは廃墟と化してる。新しいオーナーはこれをキャンパー向けの怪談話としてでっち上げて、ビジネスの準備をした。

俺が分かっているのは、キャンパーが到着するまでにキャンプ場を設置する準備をするための時間が2、3週間あって、きつい仕事はもう終わってるってことだ。俺たちはこれを最高の夏にするための十分な酒とマリファナを持っていて、しかも警察からは離れている。

何も起きやしないさ。

映画祭

『13日の金曜日』のPart1とPart2、『サマーキャンプ・インフェルノ』、『バーニング』、『マッドマン・マーズ』、『13日の金曜日・序曲』。70年代から80年代にかけてのどんなスプラッタ映画でも良いインスピレーションになるだろう。また英語ではあるがWikipediaの以下のページも参考になると思う。

https://en.wikipedia.org/wiki/Slasher_film

必読！ マジで読んでくれ

スプラッタ映画は終盤での新事実とどんでん返しがよく知られていて、それは『キャンプ・デス』もまた例外ではない。誰が殺人鬼なのか？ このプレイセットの最後のセクションには、殺人鬼の正体を決定するためのいくつかのオプションが含まれている。ゲームを始める前にこのオプションを見て、使いたいものを決めてもいい。

最後に1つ：このプレイセットの【人間関係】を決める際には気をつけること。「地元」の要素を見れば解るだろうが、要素の多くにおいて、キャラクターの一方がキャンプ指導員になるように設定されている。これによってやりづらい組み合わせや不可能な組み合わせが生まれるかもしれない。

そこにある【人間関係】は……

1 友情

- ・ 小学校からの友達
- ・◦ 意外な友達
- ・◦ 再開した旧友
- カースト上位×おべっか使い
- 「排他的集団」の一員
- 社会不適合者仲間

2 家族

- ・ 年長のきょうだい×「赤ちゃんのような」きょうだい
- ・◦ 瓜二つの双子
- ・◦ 義理のきょうだい
- 元配偶者
- いとこ
- 親子

3 仕事

- ・ キャンプ指導員仲間
- ・◦ トップの指導員×下っ端
- ・◦ 森林警備隊員×キャンプ指導員
- ガソリンスタンドの係員×客
- バス運転手×キャンプ指導員
- ディーラー×マリファナ常用者



4 ロマンズ

- 人前でイチャイチャするひどく不快な人たち
- 馬鹿げたパーティーで酔っ払って一度だけ……
- 幸せな結婚
- セックスフレンド
- かつて激しく求め合っていたが、今や嫌悪してる
- 誰とでも寝るパートナー×自暴自棄の未経験者

5 秘密

- 密かに慕っている
- お互いの陰口を叩いてる恋人
- ストーカー×その対象
- 後ろ暗い秘密に縛られてる
- のぞき魔×見た目だけは良い
- 見かけほどではない

6 地元

- 漁師×キャンプ指導員
- 道に迷った猟師×キャンプ指導員
- 老隠者×キャンプ指導員
- 泥酔者×キャンプ指導員
- 偏執病のサバイバリスト×キャンプ指導員
- 通りがかりのドライバー×ヒッチハイクしてるキャンパー

それが……キャンプ・クリアウォーター



そこにある【動機】は……

1 セックスしたい

- ……ここにいる全員と
- ……元恋人と
- ……同性愛者ではないことを証明するために
- ……賭けに勝つために
- ……終わりの前に最後にもう一度だけ
- ……ようやく純潔を失うために

2 逃げたい

- ……昔の生活から
- ……誰にも気づかれずに金を持って
- ……負け組から
- ……嘘をついて
- ……殺して
- ……警官から

3 尊敬を得たい

- ……事をうまく運ぶことでキャンプのオーナーから
- ……頭の中の声から
- ……13番キャビンで一人で寝ることで
- ……卓越した性技の結果として
- ……自分にちょっかいを出すべきではないと示すことで
- ……人生を一変させることで



4 仕返したい

- ……君を振った相手に
- ……皆の前で恥ずかしい思いをさせることで
- ……彼らがとても幸せそうだから
- ……彼らが昨年したことのために
- ……糞野郎どもに一人残らず
- ……裏切り者から彼または彼女を奪い返すことで

5 なりたい

- ……性的な関係に
- ……新しい友人グループと深い関係に
- ……彼らのことを理解できるように
- ……管理事務所に入れるように
- ……貸金庫に入れるように
- ……信頼し合った関係に

6 抜け出したい

- ……息苦しい関係から
- ……町から、そして落ち着くまでしばらく鳴りを潜める
- ……邪魔にならないように
- ……マリファナを吸って自我を
- ……負のスパイラルから
- ……生きて

それが……キャンプ・クリアウォーター



そこにある【場所】は……

1 ロッジ

- 共用スペースの大きな暖炉
- ◻ 2階の寝室
- ◻ キャンプ管理事務所
- ◻ 鍵がかかったボイラー室
- ◻ ガンロッカー
- ◻ 天井に収納できる階段から行ける屋根裏部屋

2 キャビン

- 曲がりくねってぬかるんだキャビンへの道
- ◻ ロッジに一番近い1番キャビン
- ◻ キャンプの言い伝えによると幽霊が出るという13番キャビン
- ◻ 湖に一番近い20番キャビン
- ◻ 備品倉庫
- ◻ 長椅子が備え付けられたファイアーピット

3 湖

- 今にも壊れそうな監視塔
- ◻ ドックとボート小屋
- ◻ 湖周辺の小道
- ◻ 小島
- ◻ 人目につかない入り江
- ◻ 湿地帯の東岸



4 天気

- ・ 雷雨
- ・ 濃霧
- ・ 月の出てない夜
- ・ 熱波
- ・ 寒波
- ・ 暴風

5 森

- ・ 迷子
- ・ 辺びな洞窟
- ・ 最近掘りかえされた小山
- ・ いくつかのキャンプファイヤーの残骸のある小さな空き地
- ・ 放棄されたように見える人目につかない掘っ立て小屋
- ・ 道から外れてある密集した木立

6 キャンプの外

- ・ ハイウェイへのぬかるんだ道
- ・ 標識のそばの何者かの秘密の隠し場所
- ・ ロッジに繋がってる送電線
- ・ 道を数マイル下ったハイウェイ
- ・ 近くの町外れにあるガソリンスタンド
- ・ 道沿いにある泥に沈んで錆びついた車

それが……キャンプ・クリアウォーター



そこにある【物品】は……

1 便利

- キャンプバスの鍵
- ロッジとキャビンのマスターキー
- 地図とコンパス
- 大きな懐中電灯
- 手斧
- アマチュア無線

2 武器

- 使い込まれた斧
- 無許可のリボルバー
- 錆びついたマチェット
- 古いテープで補修されたオール
- ハンティング・ショットガンと実包箱
- 刈り込みバサミ

3 禁制品

- 蒸留酒の瓶を数本
- 数オンスの高品質マリファナ
- ポルノ雑誌
- 最後の夏に十分なコンドーム
- 違法な花火
- 1カートンのたばこ



4 恥ずかしい

- ・ いやに感傷的な未配達のアブレター
- ・ 残念な形をしたあざ
- ・ 風変わりなパイプ
- ・ 抗真菌クリーム
- ・ 純潔（誰もがそれを知ってる）
- ・ 不愉快な評判

5 不吉な発見

- ・ ひどく苦しんだ動物の死体
- ・ 「ロッジとキャビンのマスターキーがない！」
- ・ 乱暴に刻まれたオカルトシンボル
- ・ 暗い染み
- ・ 道外れの漂白された人間の頭蓋骨
- ・ 「送電線が故意に切られてる！」

6 情報

- ・ 馬鹿げた不気味なキャンプの言い伝え
- ・ 医療カルテ
- ・ 酔っ払いの支離滅裂な警告
- ・ ほこりをかぶった古いフィルムと映写機
- ・ ある場所に明確に印が付けられた地図
- ・ 後ろめたい秘密

7

それが……キャンプ・クリアウォーター



悪夢のキャンプの 【即席設定】

キャンプ場の【人間関係】

プレイヤーが3人の場合は……

- * 家族：年長のきょうだい×「赤ちゃんのような」きょうだい
- * ロマンズ：馬鹿げたパーティーで酔っ払って一度だけ……
- * 仕事：トップの指導員 × 下っ端

プレイヤーが4人の場合は、それに加えて……

- * 秘密：見かけほどではない

プレイヤーが5人の場合は、それに加えて……

- * 地元：老隠者 × キャンプ指導員

キャンプ場の【動機】

プレイヤーが3人の場合は、1つを……

- * セックスしたい：……ようやく純潔を失うために

プレイヤーが4人か5人の場合は、加えて1つを……

- * 尊敬を得たい：……13番キャビンで一人で寝ることで

キャンプ場の【場所】

プレイヤーが3人か4人の場合は、1つを……

- * ロッジ：天井に収納できる階段から行ける屋根裏部屋

プレイヤーが5人の場合は、加えて1つを……

- * 森：放棄されたように見える人目につかない掘っ立て小屋

キャンプ場の【場所】

プレイヤーが3人、4人、5人の場合は、1つを……

- * 情報：酔っ払いの支離滅裂な警告



追加ルール

【特殊ダイス】

始める前に、白いダイス2個と黒いダイス2個を4個の赤い【特殊ダイス】と入れ換えておく。その後、すべてのダイスをロールして、通常通りにゲームを開始する。

場面を解決するために【特殊ダイス】が選ばれるたびに、誰かが死ぬ。たいていこれはNPCになるだろうが、この方法でPCを殺すのを恐れないように。ただキャラクターを殺すだけにしないように。殺人を「画面外」で行い、はっきりしない部分を少し残そう。誰かが予期せぬ再登場を見せてくれるかどうかは誰にも分からない。

プレイヤーが【特殊ダイス】を選んで〔場面〕を解決する時は、その〔場面〕においてそのダイスが白なのか黒なのかを決定する。

【残響】では【特殊ダイス】を振ってはならない。それらは最終結果に影響しない。しかし、それらはキャンプ・クリアウォーターの殺人犯を特定するのに役立つかもしれない。

殺人鬼は誰なのか？

スプラッタ映画は終盤での新事実とどんでん返してよく知られていて、それは『キャンプ・デス』も例外ではない。ゲームを始める前に、殺人鬼を特定する以下の3つの方法のうちから1つ選ぼう。

1. 「あいつはどこかおかしかかったとずっと思ってたんだ」

いつもの通りにゲームをプレイしよう。【特殊ダイス】は誰かが死ぬことを保証すると共に、殺人鬼の正体は自然発生的に決定される。おそらく、殺人鬼の正体はゲームが終わりに向かうにつれて明らかになっていくだろう。

2. 「全員が容疑者」

プレイ中、【特殊ダイス】を受け取ったプレイヤーは、殺人鬼がいる〔場面〕では一切「画面内」に登場することはない。【残響】では、【特殊ダイス】をもつプレイヤーはそれぞれそのダイスをロールする。合計値が一番高ければ、誰であれ殺人鬼になる。もし同値であれば、彼らは両方が殺人鬼であり、共に殺人を働いていたということだ。

「でも」と、言うかもしれない。「PCが【特殊ダイス】を受け取る前に、殺人鬼と同じ〔場面〕に登場していたらどうなるの？」 それなら、このスプラッタ映画は明らかに低予算で、編集後までミスが発覚しなかったのだろう。ストーリーに矛盾がある初期のB級ホラー映画だったのだろう。

3. 「なんてこった、ウィザース爺さんだ！」

【残響】のダイスをロールする前に、全ての【特殊ダイス】をロールする。これらのダイスを、新しく判明したNPCとの2つの新たな【人間関係】を2人のキャラクターの間に作るために使う。このNPCが殺人鬼だ。

全員でその【人間関係】と正体についてのアイデアを出すべきだが、特殊ダイスを持って終わりを迎えたプレイヤーは、【人間関係】にダイスを割り当てることに関して最終的な決定権を得る。【舞台設定】のように、最後の特殊ダイスはワイルドとなり、どの数字にもなりうる。

【特殊ダイス】を持たずに終わりを迎えたプレイヤーは、【人間関係】がどのPCに結びつくのかについて最終的な決定権を得る。

殺人鬼の正体が特定されたなら、【残響】のダイスをロールしよう。

