

**FIASCO
OF THE**

DEAD



SU01 フィアスコ・オブ・ザ・デッド

クレジット

著：駿河 GW

(<https://trpgsession.click/player-detail.php?c=surugaG6>)

編集：鮎方高明

表紙絵：駿河 GW

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 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。

This playset is copyright 2019 by SurugaGW. *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

「この混乱は神の意志である。最後まで見つめていたい」

ゾンビ。

それは、存在自体が『大惨事』といえるような、哀しくも滑稽な題材であり、ナンセンスな絶望をもたらすデウス・エクス・マキナである。

このプレイセットは、そんなゾンビたちが元気溘刺と跳梁跋扈するゾンビ・アポカリプスを体験するために構成された。

ロメロ映画的な現代ゾンビだけでなく、中世ファンタジーにおけるゴーレムのなゾンビやキョンシーなども遊べるように想定されているので、人間関係などにおける単語は、そのとき遊びたい物語に沿って適宜読み替えると面白いと思われる。

参考死霊

『ゾンビ』、『バタリアン』、『ショーン・オブ・ザ・デッド』、『ゾンビランド』、『死霊のえじき』、『ソードワールド RPG』、『ファイヤーエムブレム』、『死霊のはらわた』、『霊幻道士』、『バイオ・ハザード』、『屍鬼』、『ヘルシング』、『アイアムアヒーロー』その他、ゾンビやアンデッドを題材とした様々な作品

追加ルール:特殊ダイス

白いダイスと黒いダイスの他に、人数分の赤いダイスを用意しておく。

各々がキャラクターを作成し終わったら、「どのキャラクターが、ゾンビ・アポカリプスの黒幕(あるいは原因)として最も似合っていると思うか」を宣言し、そのキャラクターに赤いダイスを渡す。

もしも、どのキャラクターもそれっぽかったり、あるいはどのキャラクターも違うと思ったら、そのダイスは中央に置く。

このダイスは、第一幕・第二幕・残響それぞれにおいて、異なるはたらきを示す。

詳しくは巻末に記す。

そこにある【人間関係】は……

1 医療

- ・ 大手製薬会社の同僚
- ・ 病院の職員
- ・ 医学校の生徒
- ・ 医師×患者
- ・ 同じ治験を受けている
- ・ 薬学研究者×モルモット

2 信仰

- ・ 小さな教会
- ・ ブードゥー教団
- ・ 道教集団
- ・ エクソシスト
- ・ 悪魔崇拝者
- ・ 教祖×教団幹部

3 従属

- ・ 吸血鬼×しもべ
- ・ 騎士×主君
- ・ ペット×飼い主
- ・ 創造主×被造物
- ・ 脅迫者
- ・ 師弟

4 メディア

- ・ カストリ雑誌の編集長×記者
- ・ ロックバンド「ダイサンジ」
- ・映画監督×役者
- ・大手テレビ局の Reporter×カメラマン
- ・アイドルグループ
- ・小説家×熱狂的なファン

5 対立

- ・ 「全部お前のせいだ」
- ・ A は B の 駆除対象
- ・ 生まれつきの宿敵
- ・ 痴情のもつれ
- ・ 敵対組織
- ・ 「お前の脳味噌を食べたいんだ!!」

6 力を持つものたち

- ・ 異星からの侵略者
- ・ 軍人
- ・ ネクロマンサー
- ・ 警察官、あるいは自警団
- ・ ギャング
- ・ 力士

それが……ゾンビ・アポカリプス

そこにある【動機】は……

1 取り戻したい

- ……平穏な日常を
- ……かつての栄光を
- ……失った財産を
- ……愛を
- ……死ぬ権利を
- ……脳みそを

2 なかったことにしたい

- ……知ってしまった者すべてを殺してでも
- ……あの日の失敗を
- ……あいつの存在を
- ……あの人に知られる前に
- ……この退屈な日常を
- ……愚かな人類を

3 知りたい

- ……死さえ超越した向こう側を
- ……あの人のことならなんでも！
- ……パニックに陥った人々の行動を
- ……自分の力がどこまで通じるか
- ……この世の真理を
- ……敗北を

4 守りたい

- ……大好きなあの人の笑顔を
- ……今の立場を
- ……あの日の秘密を
- ……自分の体面を
- ……生まれ育ったこの街を
- ……後ろめたい秘密を

5 食べたい

- ……暖かい食事を
- ……大好物を、飽きるまで
- ……大好きなあの人と一緒に、美味しいものを
- ……なんでもいいから
- ……今まで食べたことのないようなものを
- ……脳みそを

6 生き延びたい

- ……たとえ、自分以外のすべてを犠牲にしても
- ……命あつての物种だ
- ……笑いたいヤツは笑え
- ……もう二度と死にたくない
- ……自分にはその義務がある
- ……みんなで

それが……ゾンビ・アポカリプス

そこにある【場所】は……

1 モール

- フードコート
- ガンショップ
- 屋上
- おもちゃ屋
- DIY 用品
- 警備室

2 禁足地

- 軍部の秘匿施設
- 神域
- 「絶対にあそこへは行っちゃいかん」
- 悪霊が封じこめられた森
- サバト
- 呪われた屋敷

3 墓地

- ……無縁の死者が葬られる
- ……一般的な
- ……大型の
- ……常闇の
- ……誰も訪れない
- ……偽りの

4 レジャー

- 遊園地
- ライブハウス
- お化け屋敷
- 動物園
- 撮影用のセット
- サッカースタジアム

5 密室空間

- 新幹線の車内
- 病院
- 留置所
- 教会・神殿
- 廃墟
- 地下施設

6 学校

- ……軍部の
- ……ごく一般的な
- ……医学を学ぶ
- ……誰もいない
- ……落ちこぼれの
- ……閉鎖的な

それが……ゾンビ・アポカリプス

そこにある【物品】は……

1 銃器

- サブマシンガン
- ハンドガン
- ロケットランチャー
- 光線銃
- 狙撃銃
- ショットガン

2 近接武器

- チェーンソー
- クリケットバット
- 聖剣〇〇（好きな名前をつけよう）
- ナタ
- メリケンサック
- 日本刀

3 乗り物

- 軽自動車
- 装甲車
- 戦車
- バイク
- 馬
- ヘリコプター

4 信仰

- ・ 十字架
- ・ 聖水
- ・ 聖書
- ・ ゾンビパウダー
- ・ 浄財
- ・ 数珠

5 魔法

- ・ 火炎の呪文
- ・ ネクロマンシー
- ・ 魔術書
- ・ 法術
- ・ 魅了の魔術
- ・ ネクロノミコン

6 情報

- ・ ゾンビ・アポカリプスを引き起こした原因・黒幕
- ・ ゾンビの対処方法
- ・ 安全な場所
- ・ ゾンビになってしまった者の回復方法
- ・ ゾンビになってしまう原因
- ・ 楽しい日々の過ごし方

それが……ゾンビ・アポカリプス

追加ルール：【特殊ダイス】

白いダイスと黒いダイスの他に、人数分の赤いダイスを用意しておく。

各々がキャラクターを作成し終わったら、「どのキャラクターが、ゾンビ・アポカリプスの黒幕（あるいは原因）として最も似合っていると思うか」を宣言し、そのキャラクターに赤いダイスを渡す。

もしも、どのキャラクターもそれっぽかったり、あるいはどのキャラクターも違うと思ったら、そのダイスは中央に置く。

このダイスは、第一幕・第二幕・残響それぞれにおいて、異なるはたらきを示す。

第一幕において

赤ダイスを持つプレイヤーは、好きなタイミングで手持ちの赤ダイスでロールを行い、出目の合計の数だけその場面に、自分が発生させるにふさわしいゾンビを出現させられる。

複数のプレイヤーが同じ場面でこのダイスロールを行った場合、そのすべてのゾンビが出現する。

ダイスロールを行ったプレイヤーは、その回数をどこかに記録しておくこと。

中央に赤いダイスがある場合、場面の担当プレイヤーがそのダイスをおろし振り、出目合計×プレイヤー人数のゾンビがその場面に発生する。

第二幕において

基本的には第一幕と同じだが、第一幕においてダイスロールを行った回数の二乗を、出目にかけて適用できる。(ex. 第一幕において4回ゾンビを出現させたら、出目の合計に×16)

第二幕においても、ダイスロールの回数をどこかに記録しておくこと。

中央の赤ダイスも基本的には第一幕と同じであり、第二幕においては、プレイヤー人数の二乗を出目にかけて適用する。

残響において

黒ダイスと白ダイスの計算が終了したあと、赤ダイスを持つプレイヤーは、自らが持つ赤いダイスをゲーム中にロールした回数だけロールし、その数値を計算値よりマイナスしていく。

途中で値がゼロになった場合、その時点でこのロールは終了する。