

パールストーン先攻法 意外な落とし穴 指紋
首の無い死体 氷 死亡時刻 子ヤンドラー九
ルミノール反応 演繹と帰納 遺棄 閉鎖空間
時刻表 リリック マルダ 暗号 交換殺人
ノワール 線条痕 細服 探偵
吉川線 シリア 探偵
バラバ 死体 探偵
レッドリング 探偵
密室トリックアリバイ 探偵
不可能犯罪 ミッシンググリ、
奇妙な未 初歩的な質問 叙述ト
ダイインク・メッセージ 暗号 交換殺人
見立て殺人 ○○○ダニット クローズド・サー

犯人はお前だ



SU02 犯人はお前だ!

クレジット

著: 駿河GW (@surugaGWdesuyo)

編集: 鮎方高明

挿絵: 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 2020 by Suruga GM. *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

「さて……」

「殺人トリックを暴かれて追い詰められたい……」
「他のキャラクターを犯人に仕立て上げようとして失敗したい」
「アリバイ工作に協力しておきながら裏切りたい」
「犯人でもないのに隠し事をして疑いの眼を向けられたい」
「ただただ名探偵からロンパされたい!!」

これは、そんなやや倒錯した欲望にお答えするプレイセットである。このプレイセットにおいて想定されている遊び方は『殺人事件に巻き込まれた真犯人・あるいは容疑者として、名探偵の名推理による名解決に巻き込まれる』というものである。

つまるところ、あなたのPCは事件を解決できないのだ。それどころか、あなたの仕掛けたトリックはことごとくNPCである【名探偵】によって看破され、解決されてしまう。いわば、ミステリにおける敗北ロールにとことん特化したプレイセットなのである。

なお、純粋にミステリ作品の登場人物として遊びたい場合には、もやしナムル氏による「殺人狂騒譚」というプレイセットが既に公開されているので、そちらをご覧ください(http://harrowhill.rdy.jp/Games/Fiasco/Playsets/Licensed/much_ado_about_murder)。

追加情報

- * セッション開始時に既に一人、あるいは複数人の被害者が殺害されている状態よりスタートするものとする。
- * 【名探偵】の登場は第2幕からである。詳細は追加ルールを参照すること。
- * 殺害のトリックや事件の詳細については、明確に定義されていなくてもよいものとする。
- * 真犯人はあなたの内の誰かかもしれないし、あるいは全員かもしれない。それを決めるのはあなたではなく、【名探偵】である。
- * 巻末に「追加ルール」が掲載されています。ご確認ください。

【名探偵】について知っていることは……

1 本業A

- 学者
- 刑事
- 医師
- 検察官
- 検死官
- 弁護士

2 本業B

- 作家
- 学生
- 奇術師
- 名探偵
- 記者
- 執事

3 助手

- 本業の同僚
- ペット
- イマジナリーフレンド
- 霊魂
- 高性能人工知能
- なんでもできるし休みもいない超人

4 能力

- 一度見たものを忘れられない
- 諸学に通じている
- 絶対的な五感を一つ、あるいは複数有している
- 変装術
- 国家規模の資産を思うままにできる
- 超能力者、あるいは魔術師である

5 謎を解く動機

- 罪を暴き、不埒な悪を糾すため
- 仕事だから
- 巻き込まれたから
- 有名になりたいくて
- 謎を解くこと自体が目的
- なんとなく

6 ウワサ

- 実は怪盗をやってるらしい
- 見返りに法外な報酬を要求するらしい
- 本当は何も分かっておらず、助手が全て解決してるらしい
- ドラッグをやってるらしい
- 前科があるらしい
- 実は真犯人である

それが……「この事件の真相です」

そこにある【動機】は……

1 金銭

- ・ 借金
- ・ 遺産相続
- ・ 懸賞金
- ・ 未払いの給料
- ・ 詐欺
- ・ 財宝

2 痴情

- ・ 援助交際
- ・ 三角関係
- ・ 心中
- ・ 性犯罪
- ・ 不倫
- ・ 禁断の愛

3 狂気

- ・ 執着
- ・ カニバリズム
- ・ 多重人格
- ・ 被害妄想
- ・ 破滅願望
- ・ カルト

4 試したかったから

- ・ ……限界を
- ・◦ ……理論を
- ・◦◦ ……味を
- ・◦◦◦ ……【名探偵】を
- ・◦◦◦◦ ……効果を
- ・◦◦◦◦◦ ……切れ味を

5 過失

- ・ ……アルコールに関する
- ・◦ ……機械操作における
- ・◦◦ ……その暴力に殺意はなかった
- ・◦◦◦ ……視界不良による
- ・◦◦◦◦ ……車両の運転における
- ・◦◦◦◦◦ ……同じ言葉を異なる意味で解釈したという

6 怨恨

- ・ 「あなたがクビにしてくれたお陰で、私の人生はメチャクチャなんですよ〜」
- ・◦ 「なんでお前ばかり!!!」
- ・◦◦ 「久しぶり。私だよ！君のイジメで自殺未遂した私だよ!!!」
- ・◦◦◦ 「あーあ、お前のせいで全部おじゃんだよ」
- ・◦◦◦◦ 「あなたは私の大切な人を殺したのに生きてるんですね」
- ・◦◦◦◦◦ 「貴様の犯した罪を知っている」

それが……「この事件の真相です」

そこにある【場所】は……

1 宿泊施設

- 高級ホテル
- ネットカフェ
- ラブホテル
- ロッジ
- ビジネスホテル
- 温泉旅館

2 乗り物

- 機関車
- 豪華客船
- 潜水艦
- 新幹線
- 飛行機
- 夜行バス

3 学園

- 解体中の分校
- 修学旅行先
- 教室
- 理科準備室
- 屋上
- 秘密の地下室

4 島

- 石垣島
- 島じゃなくて、誰かの"シマ"
- 絶海の孤島
- (ダイスを振って出た目のプレイヤーが所有している)島
- 古く不気味な因習が残る薄暗い小さな島
- 耕作が通勤しているビル

5 医療

- 製薬会社
- 手術室
- 霊安室
- 閉鎖された病棟
- 剖検室
- 大学病院

6 レジャー施設

- 劇場
- 遊園地
- スタジアム
- 水族館
- スーパー銭湯
- 海の家

それが……「この事件の真相です」

そこにある【凶器】は……

1 刃物

- サバイバルナイフ
- 医療用メス
- 果物ナイフ
- 日本刀
- 包丁
- ドス

2 銃器

- サイレンサー付きハンドガン
- 狙撃銃
- ネイルガン
- チャカ
- 猟銃
- ショットガン

3 工具

- スコップ
- チェーンソー
- バールのようなもの
- ドライバー
- 角材
- テグス

4 知識・技術

- ・ 殺し屋の雇い方
- ・ 心理学
- ・ 奇術
- ・ 法律知識
- ・ 密室トリック
- ・ 武術

5 毒物

- ・ 砒素
- ・ 青酸カリ
- ・ 強酸
- ・ 被害者のアレルゲン
- ・ まだらの紐
- ・ 未知のウィルス

6 すごい肉体

- ・ かしこい頭脳
- ・ おかしい体重
- ・ あかん目
- ・ こわい顔
- ・ いかつい顎
- ・ やばい筋肉

それが……「この事件の真相です」

追加ルール

【名探偵】

- ★ 全PLの共有NPCであり、第二幕における全てのシーンに登場する。
たとえばそれは手番PCを尋問するためであったり、手番PCの助けを借りて捜査しているシーンであったりするかもしれない。
とにかく、【名探偵】はシーンに登場する。
- ★ 【名探偵】の設定について、詳細までは考えなくてよいものとする。なお、転落表によって得られた転落要素は、どのようなものであってもそのまま名探偵の構成要素となる。
- ★ 【名探偵】の発言は全て真実になる。【名探偵】が犯人だと心より指摘した相手は即ち犯人である。
この運命からは逃れられないものとする。
- ★ つながりを決める際、「【名探偵】について知っていること」→「ワウサ」→「真犯人らしい」をつながりとして使用した場合、事件の真犯人は【名探偵】となる。
が、【名探偵】が誰かを犯人として仕立て上げるのであれば、あなたたちはその運命から逃れられない。

その他

- ★ 被害者についての設定は無理に決めなくてよいものとする
- ★ このプレイセットにおいて、つながりとして「人間関係」の項目は用意されていない。
その代わりとして、「【名探偵】について知っていること」を一人一つ結ぶものとする。
本来、「人間関係」の要素は他の「物品」や「場所」と結びつくものを想定されて構成されているが、気にしないものとする。
- ★ つながり「動機になりそうな話」における要素は、すべてこの殺人における被害者を巻き込んでいるものとして考えること。

遊び方のヒント

もちろんこのプレイセットでどのように遊ぶもプレイヤーの自由ではあるが、以下のような構成で遊ぶとイメージがしやすいと思われる。ご参考までに。

★ 第一幕

- ★ 1順目：殺人事件の発覚、驚きとまどう容疑者たち。「俺はやってない！」「〇〇さん……!!」（話を信じてもらえるか、上手くごまかせるかで白黒）

そして、容疑のなすりつけあい。「第一発見者が怪しいっていうよな……?」「アリバイとか無いんですか、あなた」「君たち、〇〇さんと三角関係にあったんだよね?」「なんで日本刀なんか持ち歩いているんだよ」（話を信じてもらえるか、上手くごまかせるかで白黒）

- ★ 2順目：被害者との関係性、1順目でついた嘘、事件発生時の暗躍……これらの回想「アイツが死ねばこの家の遺産は全て俺たちの……」「いい？ 私とあなたはその時間、デートをしていたの。ちゃんとそう証言してね」（トリック構築の可否、被害者とのネガティブな関係がバレてしまっているかで白黒）

探偵役になろうとして見当違いの推理をする容疑者、ただの罵り合いに終始する大混乱の議論「つまりその……動機があるのはあなただけだから……」「どう見ても怪しいのはアナタでしょ!!!!」「証拠はあるのか?」（容疑を自分からそらせるかで白黒）

- ★ 転落：【名探偵】の作成。転落要素を設定に盛りつつ、あなたたちの「好き」を寄せ集めよう。

★ 第二幕

- ★ 1順目：【名探偵】の登場、捜査（名探偵から好感を持たれたかで白黒、名探偵の捜査を妨害できたかで白黒）

- ★ 2順目：推理シーン、あるいは議論シーン。いずれにせよ、事件は解決へと収束していく。（その推理が自分にとって嬉しいものかで白黒（本当は誰かに自分の罪を解明してほしかった）暴かれた事実によって他の人から犂蹻を買うかで白黒）

- ★ 残響：名探偵によって、あなたたちは殺人の罪や、そうでないにしても暴かれたくないような過去を白日の下にさらされた。これはその後日談である。