



約 束 さ れ た 死 残 響

CH03 約束された死 残響

クレジット

著：ちかま (@chiikama11)

編集：鮎方高明

表紙：ちかま

お約束の但し書き

この【残響】表は、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 Chiikama. *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

『これなら死んだ方がマシだ!』

君たちは、フィアスコで自分のキャラクターが死ぬよりも酷い目にあったことがあるだろうか。または、(そこそこ出目が高くとも)物語の流れとしてキャラクターに死を贈りたい場合は?あるいは事前に彼または彼女がどうせ死ぬと分かっているならば、もっと過激で劇的な行動を取ることができたかもしれないと思ったことは?

キャラクターが絶対に死ぬ残響——この「約束された死 残響」はそんな問題を一気に解決してくれる。

「約束された死 残響」使い方

1. プレイヤー全員に今回のゲームではこの「約束した 残響」を使用する同意を取る。
この時、同意を取るタイミングはゲーム中いつでもよい。最初からこの残響を使うと取り決めてもよいし、ゲームの流れの中でこの残響が適切であると判断した瞬間でも、残響ダイスを振ってダイス目の計算をしてからでもよい。
2. 既存の残響の代わりに、「約束された死 残響」に差し替える。
3. 出目に対応した表の文言を参考にしつつ、キャラクターの死を必ず描写しながら残響を行う。

注意

自分のキャラクターが死を迎えることを忌避するプレイヤーは少なからずいる。彼らへこの残響を使うことを強要してはいけない。あくまで全員の合意が快く取れたら使用すべきだ。

【約束された死 残響】表： 黒のほうが多い場合

0：この世で最悪な死。君は人生の中で最も死にたくないと思っていた死に方で死ぬ。公共の面前で辱めを受けて死ぬか、はたまた誰の記憶に残ることもなく死ぬか、なんにせよそれは君の最も望まなかった死に方だ。よく考え、そして最初に思いついた「最悪の死に方」で満足しないこと。より陰惨で、恐ろしく、悲劇的な死に方があるはずだ。

黒1：凄惨な死。他人も、それから罪なき人も大勢巻き込んで君は死ぬ。君のしでかしたことにより、君は死後も残された人々により蔑まれ疎まれ、おそらく（運よく死体が残ったとしても）墓は暴かれることになる。君にとって死とは安寧には程遠い言葉だ。

黒2：惨状、そして迎える死。今回の苦難により、君自身が切り裂かれ、吹き飛ばされ、焼き尽くされることになる。もちろんそう長く生きてはいられない。思い返せば生きた痕跡も財産も、この世界に残せたものなど何も無い。この世界に別れのキスを——グッバイ！

黒3：過酷な死。君はどう足掻いても藻掻いても、過酷な死を迎えることになる。拷問を受けているのかもしれないし、まともな医療機関での治療が受けられなかったのかもしれない。いずれにせよ人生最後に思い浮かべた感情は素敵なものではないだろう。

黒4：残忍な死。悪事をなしたものには石を投げてよいという聖人君主は、意外と大勢いるものだ。君はしでかした失敗により、そういった正義感に突き動かされた人々によって死ぬまで暴力を受けることになる。またはただ単に、恨みを買わせてはいけぬ人にそれを売ってしまっただけかもしれないが。

黒5：悲惨な死。この先の君の落ち目の人生にはずっと、今回のエピソードで得てしまった病の影が付きまとうことになる。夜はまともに眠ることができず、苦痛で目が覚めてしまうだろう。今回学んだ教訓がそれを軽減してくれたとしても、君の体は病魔に侵されてほどなく死ぬことになる。

黒6～7：酷薄な死。君はその悪事・愚行により地位を失い、人々から後ろ指を指されることになる。君はもう日の当たる場所にその身を晒すことなど一生できない。暗い暗い森の奥、誰も知らない地下深く、人の目につかない路地裏……あるいは独房。そんな場所で君はひっそりと息絶える。

黒8～9：書くこともなく死ぬ。すべてがふりだしに戻ったが、君はもうあの苦難より前に戻る気はさらさらない。そのため、君は次こそはと準備を始めることにした。しかしあの時上手くことを運べなかった君が、そう簡単に次も上手くやれるとは思わないことだ。君は次の事件でその身を滅ぼすこととなる。

黒10～12：お見事、しかし死ぬ。今回の苦難は君にとって転機となり、これからはそれまでの人生よりは少しばかり良いものとなるだろう。しかし、君の成功は誰かの失敗の裏返しであることを忘れてはならない。そう遠くない未来に、君を妬む誰かが君を殺しに来ることになる。

黒13以上：最高の死。君は大変な逆境を乗り越え、新たな旅立ちを迎えた。しかし、存在しているものにはいつか終わりを迎える時が必ずあるのだ。君はすべてにおいて満ち足りた人生を送り、愛する人にたちに看取られながら幸せいっぱい死ぬ。

【約束された死 残響】表： 白のほうが多い場合

0：この世で最悪な死。君は人生の中で最も死にたくないと思っていた死に方で死ぬ。公共の面前で辱めを受けて死ぬか、はたまた誰の記憶に残ることもなく死ぬか、それらは君の最も望まなかった死に方だ。よく考え、そして最初に思いついた「最悪の死に方」で満足しないこと。より陰惨で、恐ろしく、悲劇的な死に方があるはずだ。

白1：無残な死。君は自らが招いた災厄で負った、酷い手傷により死ぬ。加えて、気にかけていた人・組織その他すべてが君の愚かで無様な失敗のせいで死に至ることになる。償いも謝罪の言葉も届かず、遅きに失する。なぜなら、君にもう口はないからだ。

白2：無常なる死。君の心は無残にも粉々に砕かれてしまった。その心の傷が決して治ることはなく、むしろ1秒ごとに悪化していくばかりだ。身体的にも傷ついている可能性は高いだろう。君の未来はあと数瞬しか残されていない。

白3：冷酷な死。抱え込んだストレスとトラウマは、心を蝕み続けている。例の事件以降、君は君への怨嗟の声がどこからか絶え間なく聞こえるようになってしまった。数年も経つと亡霊は君を乗っ取り、君自身の意思にかかわらず君を憑り殺すことになる。

白4：慙愧に耐えぬ死。目の前の敵は、打ちのめされ汚辱にまみれた君を満足げに見下ろしている。しかし、言い返す言葉も、それに視線を向ける気力すら君にはもう残っていない。自分を嘲笑う声が「あとは君を殺すだけだ」と告げたことが、君には聞こえてもいいし聞かなくてもいいだろう。

白5：陰惨な死。侮辱と恥辱は、君をずっと苛み続けている。毎日が針の筵だ。君は、今日が恐怖に身震いするのを最後の日と決め、行動を起こすことにした。さて、どういうものを買に行けばいいのだろうか。せっかくだし自分の墓穴も掘ってしまおうか？

白6～7：薄弱さが招く死。君は逮捕され、打たれ、打ちのめされた。それまでに人間の強欲さと薄弱さについて教訓を得られていたとしても、それらが自分を救ってくれるという保証はない。これから向かっている場所は君にとって死よりも苦痛に満ちた場所だ。あそこで死ぬ前に、早く死んでしまおう。

白8～9：誇ることもなく死ぬ。例の事件以降、それがフラッシュバックして足がすくむようなことがあったり、何となく体の調子が悪くなったりしているだろう。しかし何人かの知り合いの死より幾分か穏やかなものになったとしても、君は死ぬ。良くもなく悪くも、人は平等に死ぬのだから。

白10～12：ご立派、それが導く死。君は女神の前髪を掴み、なんとかことを成し遂げることができた。少しばかり成功し、成長した感覚があるだろう。しかし、あの事件は君の想像以上にこれからの君の人生に影響を及ぼしていた。間違った成功は失敗の母となり、やがてそれは君を死へと追いやる。

白13以上：絶頂、そして幸福な死。例の事件で手に入れたのは、この上ない安全と一生続く素敵な人生。あれがなかったら、君はこんなに穏やかな顔で、晴れやかに死への旅路を迎えることはなかっただろう。君は十二分以上に人生を謳歌したのだ！