

INSTANT SRARK

インスタント・シヤーク



A FIASCO PLAYSET

CH06 インスタント・シャーク

クレジット

原案・制作：ちかま (@chiiikama11)

編集：鮎方高明

表紙：ちかま

監修：あかうさ (@akausasan)、たこすけ (@TacoSuke_10_9)

スペシャルサンクス：サメの被害者になったテストプレイヤーの皆様

お約束の但し書き

これは、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 2021 by Chiiikama. *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

サメだ！！こんなところにまで……！

これはあまり知られていない事実なのだが、人類の歴史はサメとの歴史でもあるのだ。先史時代、人類が現在の姿に進化しその活動領域を広げた理由は、サメに立ち向かうためである。紀元前1200年ごろに東地中海で活動した海の民は、サメと手を組み強大な力と機動力を手に入れヒッタイトを滅ぼした伝説の民であったことは想像に難くない。歴史に記されたありとあらゆる戦いには、サメの存在と影響を垣間見ることができるのだ。また、サメ研究も人類の永遠の課題である。冷戦期、サメ研究に最も力を入れたアメリカとソヴィエトはその技術力をもって世界の覇権を握ろうとした。

現在に至るまで「サメを制する者は地球ならびに宇宙を制す」と言われ続けて久しい。それでも、サメはまだ神秘のヴェールの中に包まれた部分も多い。

……結局何が言いたいのかと言えば、サメはいつどこであろうと「侵出」するということだッ！

参考作品

『ジョーズ』、『シャークネード』シリーズ、『〇〇ヘッド・ジョーズ』シリーズ、『シャークトパス』、『メガ・シャーク vs』シリーズ、『シン・ジョーズ』、『ビーチ・シャーク』、『アイス・ジョーズ』、『ゴースト・シャーク』、『ジュラシック・シャーク』、『ハウス・シャーク』、『デビルシャーク』、『ディープ・ブルー』、『シャーク イン ベニス』、その他あらゆる媒体のサメ作品
フィアスコアクセサリ『リビング・デッド』

これはプレイセットのサプリメントだ！

この『インスタント・シャーク』は、どんなプレイセットにもサメを「侵出」させるサプリメントである。つまり、これだけで遊ぶことはできない。

どうしてサメのプレイセットを作らなかったのか（実際に『シャークネード』を題材としたプレイセットは存在している！）。それは、あまりにも種多様な場所にサメが（特に映画で）侵出しているからである。サメという種の固定概念に囚われない作品が、今この瞬間にも作成されていることだろう。

そんな、メチャクチャで面白い最高のサメを、君のお気に入りのプレイセットに登場させて楽しもう！

そこにある【インスタント・シャーク】は……

1 状況、事態

- 【場所】でサメに襲われたらしき死体が見つかる
- ◐ 異常気象により【場所】付近のサメが影響を受ける
- ◑ サメに巨額の賞金が掛けられる
- ◒ サメの脅威を警告する老人
- ◓ テレビの映像にサメが映り込む
- ◔ あなたはサメからのEメールを受け取る

2 フラグ

- 「ここまで来ればもう安全だ」
- ◐ 「貴重なサンプルだ。傷つけず捕獲しろ」
- ◑ 「全弾命中!!」「やったか!？」
- ◒ 「はぁ？ サメ？ そんなんいるわけないっしょ」
- ◓ 「ここは俺に任せて先に行け！ 早く!!」
- ◔ 「もうこんなのイヤ!! わたし帰る!!」

3 因縁

- サメが【物品】を飲み込む
- ◐ サメが【場所】を占拠する
- ◑ サメは【動機】に深くかかわっている
- ◒ あなたのいずれかの部位がサメに食われる
- ◓ サメはあなたを執拗に付け狙う
- ◔ そのサメはあなたが生み出した存在だった

※あなた＝「要素：サメ(仮)」を導入した「場面」のキャラクター

※【物品】【場所】【動機】＝その卓に置かれた【つながり】を指す(複数ある場合は「要素：サメ(仮)」を導入したプレイヤーが指定する)。なおどんな場所であろうとサメは出現し、自由に活動できる。理由と手段は仲間と考えよう。

4 サメの変化

- 体長が十倍に成長する
- ◻ 空を飛ぶ
- ◻ 頭が増える
- ◻ 【場所】と融合する
- ◻ 【物品】と融合する
- ◻ あなたと融合する

5 サメの正体

- 世界のバランスを保つための精霊
- ◻ よみがえった古代種
- ◻ 軍に改造されたメカシャーク
- ◻ 宇宙から送り込まれた生体兵器
- ◻ 【場所】に取りついた地縛霊
- ◻ かつて信仰されていた旧き神の石柱

6 サメの秘密

- あなたの好きなバンドの曲に引き寄せられる
- ◻ 【物品】に引き寄せられる
- ◻ 【物品】を嫌っている
- ◻ 【場所】に異常な執着を見せる
- ◻ 実はあなたの SNS のフォロワーだった
- ◻ 正体はあなたの行方不明になった友人である

それが……サメ映画

流れの説明

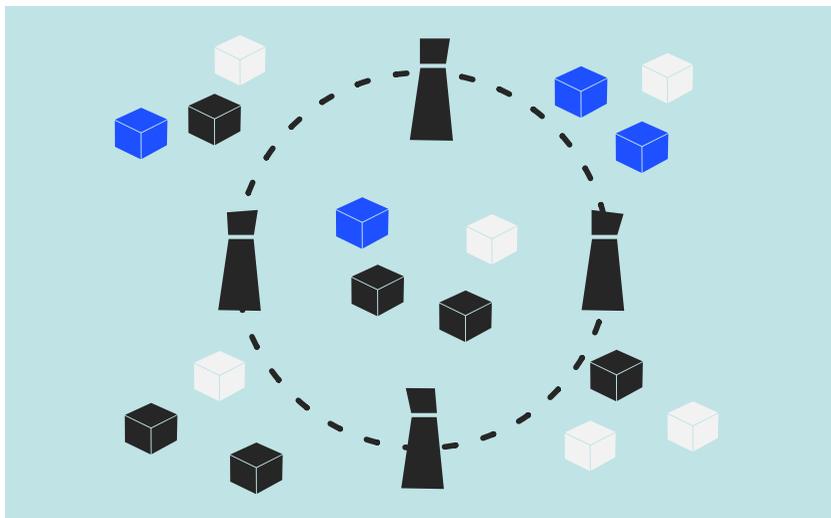
*【プレイセット】を選び、ダイスを用意しよう。

サメを侵出させたい【プレイセット】を選び、白いダイスと黒いダイスをプレイヤー1人につき2個ずつ用意しよう。ここまではいつも通りだ。

*ダイスの一部と【特殊ダイス】を交換し、いつも通り【舞台設定】を決めよう。

白いダイス2個と黒いダイス2個を4個の青い【特殊ダイス】と入れ替えよう（青でなくともよいが、なにもこだわりがなければ青を推奨している。サメの色と言えば青だからである！）。その後、すべてのダイスをテーブルの中央でロールし、【舞台設定】を決めていく。

※【舞台設定】ではダイスの数字のみを参照するため、この時点ではそのダイスの色は関係がない。



＊【第一幕】・【第二幕】において青いダイスを使用してシーンを【解決】するたびに、「サメ」が現れる！

〔場面〕を【解決】するたびに、ポジティブの白いダイスかネガティブの黒いダイスを選択するところで、サメの青いダイスを選択しても構わない。青いダイスを選択した場合、その〔場面〕の〔成り行き〕は〔ポジティブ〕でも〔ネガティブ〕でもない。その〔場面〕は〔サメ〕だ。手番のプレイヤーは〔場面〕にサメを登場させなければならない。



＊【特殊ダイス】を使用し、【要素：インスタント・シャーク】をゲームに導入する。

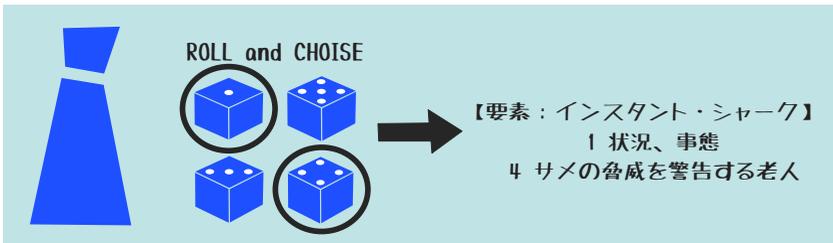
青いダイスを使用してサメをゲームに登場させたシーンが終了したら、更に【要素：インスタント・シャーク】がゲームに追加される。

手番のプレイヤーは、4つの青いダイスを全てロールし、新しい出目を生成する。

次に、下記の【インスタント・シャーク】表から【分類】と【要素】を選択し、新しいメモ用紙に書き込んで、テーブルの中央にメモ用紙を配置する。

これが完了したら、全ての青いダイスを元の位置（プレイヤーの手元にあった青いダイスはプレイヤーに）に戻す。

このサメ要素は、【転落】要素のように機能する。どのプレイヤーでも（そのサメ要素を導入させた・させていないは関係なく）今後のシーンに組み込むことができる。



＊【転落】と【残響】を計算するとき、【特殊ダイス】の出目は無視する。

【転落】と【残響】を計算するとき、青いダイスの出目は無視する。青色のダイスはあなたの【残響】の出目に影響を与えない。

※【残響】でキャラクターに割り当てられた「ダイスの数」には数える。

