



DAI-SAN-JI-OH!

大☆惨☆事☆王

～深夜4X時のカードゲームアニメ～

Fiasco Playset

CHO2 大☆惨☆事☆王

～深夜4X時のカードゲームアニメ～

クレジット

著：ちかま (twitter:@chiikama11)

編集：鮎方高明

挿絵：マミー (@mtrpgm)

スペシャルサンクス：流音 (@ryuune0321)、ポンタ、twitter でβ版プレイセット
召喚口上を考えてくれた人たち

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 Chikama. *Fiasco* is copyright 2009
by Jason Morningstar. All rights are reserved.

フォントは『DFP 隷書体』を使用している。またダイスフォントは Madirishman 製
である。



背景

デュエル

「決闘で決着をつけよう」

お互いに、絶対に譲れないものがあった。それは今でも変わることはない。だからこそ自分も相手も、ここに立っているのだ。本当はお互い闘いたくないのかもしれないと思う……でも、これが運命なのだ。

敗れ去り、消えた仲間の姿を思い浮かべる。自分は彼らの分の思いも背負っているのだ。絶対に負けるわけにはいかない。

どうすれば勝てるのか。血反吐を吐くような思いをして戦略を練ったあの日々を、走馬灯のように思い出す。そう、このデッキは自分と仲間たちの絆の証。

……大丈夫だ。自分は仲間とこのデッキを信じている。あとは指先に力を込めてカードを引けばいい。

「——のターン……ドロー!!」

どこからともなく一陣の風が吹く——^{デュエル}決闘が、始まった。

参考作品

完結済みアニメ「遊戯王」シリーズ（～VRAINS まで）

追加情報

このプレイセットには、PC のデッキタイプやカードが決められる表（【ストラクチャーデッキ】表）、既存転落表に追加して使える転落表（【年末転落】表）、専用残響表（【大惨事王残響】表）の 3 種類を同梱した。参加者全員の同意が得られればこれらを使用しても構わない。

よりこのプレイセットを楽しむためには、アニメシリーズを一作でも視聴するとよいだろう。

ルールを守って楽しくフィアスコ！

そこにある【人間関係】は……

1 王道

- 好敵手同士
- 幼馴染同士
- 仲間 / 友達同士
- 年上×年下 / 先輩×後輩
- 人間(?) × 「謎の生命体/非人間」
- 自分×もう一人の自分

2 血縁関係

- 兄弟 / 姉妹 / 兄妹 / 姉弟
- 双子
- 遠い親戚
- 「父親/母親」 × 「その息子/娘」
- 本当は血のつながっていない家族
- ラスボス×ラスボスの息子・娘

3 正反対な 2 人

- 優等生×不良
- いじめっ子×いじめられっ子
- 熱血×クール
- 加害者×被害者
- お金持ち×貧乏人
- 相反する譲れないものを持つ者同士

4 違う世界だった 2 人

- 決闘を通じて初めて知り合った
- 「ヒーロー／エンターティナー」×「ファン／観客」
- 現役プレイヤー×引退済みプレイヤー
- 転校生×在校生
- 監禁されていた×その檻を破った
- 「異世界／別次元出身」×「現世界／現在次元出身」

5 因縁

- 仲間・恋人・家族同士だった
- 復讐者×復讐の原因を作った者
- 捨てた×捨てられた
- 裏切った×裏切られた
- 喧嘩した / 殺し合った
- おなじものだった

6 その他

- 「年齢／外見」詐欺×その事情を知るもの
- 上司×部下
- カリスマ×その取り巻き
- 「取材／実況対象」×マスコミ関係者
- 謎多き存在×その謎を追う者
- 伝説的な存在×それに憧憬を抱く者

デュエル

それが……決闘の世界

そこにある【動機】は……

1 ～と

- 友達になるために
- 戦うために
- 遊ぶために
- 生きるために
- さよならをするために
- ひとつになるために

2 ～を

- 救うために
- 見返すために
- 取り戻すために
- 楽しませるために
- 生かすために
- 殺すために

3 ～に

- 復讐するために
- 好きになってもらうために
- 恩を着せる / 恩返しをするために
- 恥をかかせるために
- ずっと覚えていてもらうために
- 気持ちを伝えるために

4 自分のために①

- 業績・戦果を挙げたい
- お金を稼ぎたい／稼がなければならない
- モテたい
- 強くなりたい
- あいつに負ける自分が嫌だ
- 死にたくない

5 自分のために②

- 世界征服をしたい
- 壮大な実験をしたい
- 限界を越えたい
- 英雄になりたい
- ただただ楽しみたい
- 自分が誰かを知りたい

6 大きなもののために

- 世界のために
- 夢のために
- 平和のために
- 仲間のために
- 家族のために
- あなたのためだけに

デュエル

それが……決闘の世界

そこにある【場所】は……

1 身近な場所

- 自室
- 公園・広場
- ファストフード店
- カードショップ
- ガレージ
- 自分の居場所はどこにもない

2 学校 (通常)

- 校庭
- 体育館
- 教室
- 図書室
- プール
- トイレ

3 学校 (特別)

- 実力別の寮
- カードも売っている購買部
- 決闘の練習場
- 森
- 井戸
- 灯台

4 ちょっと危険な場所

- 路地裏
- サークット
- 高所
- 刑務所
- 不良のたまり場
- 地下遊戯場

5 特殊な場所

- 周りの景色が一望できる大きな窓がある社長室
- 誰か 1 人だけの治療室
- 侵入者を阻む迷宮
- 秘密の実験が行われている研究所
- 心の中
- 西部劇のような郊外

6 ここではない、遠いどこか

- VR 空間
- 遠い国の遺跡
- 宇宙・月
- 過去
- 未来
- 異世界

デュエル
それが……決闘の世界

そこにある【物品】は……

1 お決まりのもの

- 決闘盤
- デッキケース
- 自分の好物
- 拘束／洗脳／拷問器具
- 結界作成キット
- 絆

2 特別なカード

- 竜／龍／ドラゴンカード
- 魔術師／マジシャンカード
- マスコットカード
- アイドルカード
- 神のカード
- 生きている人間が封印されているカード

3 イカサマ

- リストバンド
- 外部協力者
- 香水
- クラッキング
- ルール改変
- 姑息な手

4 乗り物

- バイク
- ボード
- ヘリ
- ローラースケート
- モンスター
- トロッコ

5 服装・装飾品

- 制服
- 針金ロングコート
- ベルト
- 帽子
- シルバー
- 袖部分がないジャケット

6 異能力

- 相手の心が読める
- 異様な豪運
- 透視ができる
- ありとあらゆる可能性を演算できる
- 非常に精神的に強い
- カードを創造することができる

デュエル

それが……決闘の世界

【ストラクチャーデッキ】表

【デッキタイプ】表

- 種族統一デッキ
- 属性統一デッキ
- カテゴリ統一デッキ
- EX デッキなしデッキ
- ハイランダーデッキ
- 一見デッキとして形を成しているようには見えない

【召喚】表

- アドバンス（生贄）召喚・儀式召喚
- 融合召喚
- シンクロ召喚
- エクシーズ召喚
- ペンデュラム召喚
- リンク召喚

【モンスターの属性】表（※神属性もあります）

- 光属性
- 風属性
- 地属性
- 水属性
- 炎属性
- 闇属性

【モンスターの種族】表 (※大項目 56 は振り直し)

1 種族表 1

- 悪魔族
- アンデット族
- 雷族
- 海竜族
- 岩石族
- 機械族

2 種族表 2

- 恐竜族
- 獣族
- 幻竜族
- 昆虫族
- サイキック族
- サイバース族

3 種族表 3

- 魚族
- 獣戦士族
- 植物族
- 戦士族
- 鳥獣族
- 天使族

4 種族表 4

- ドラゴン族
- 爬虫類族
- 魔法使い族
- 炎族
- 水族
- 幻神獣族 / 創造神族

【年末転落】表

- ビルから落下する
- 空飛ぶ乗物から落下する
- 崖から落下する
- 邪悪な存在が復活する
- 命を落とす
- トロッコから落下する

【大惨事王残響】表

0：完全に終わった過去。君の存在はこれ以後、完璧に過去のものとしてしか語られることはないだろう。劇場版や番外編であろうともう2度と新カットで画面に映ることはなく、わずかながら画面に映ったとしても過去映像の使いまわしである。

1：永久の封印。君は隠避される存在として封印される。しかし君は新たな、そして厄介な火種を残して去った可能性はあるだろう。ただ、君が再び新カットで画面に映る可能性は限りなく0に近い。

2：(恐らく) 死亡。肉体的に、または精神的に君は死ぬ。または視聴者は君のことを状況的に死んだと思っているだろう。しかし次回作などでもしかしたらうっかり蘇ってしまったりする可能性は十分にある。

3：過酷な運命。君は過酷な運命の元にあることを定められてしまった。君の行く道は必ず辛く陰しいものになることだろう。それを乗り越えるか乗り越えられないかは、次回作以降で明かされるかもしれない。

4：欠けた心。君は大切な何かを失った。もしかしたら全てを失ったわけではないかもしれないが、最終的に失ったものの方が大きいと感じるだろう。失ったものの穴を埋める旅路は次回作か番外編で語られるかもしれないし、語られないかもしれない。

5：傷の治療。肉体的・あるいは精神的に君には治療が必要である。それが癒えれば、君は日常に帰れるだろう。君の帰りを待っている人(それは一部の視聴者かもしれない)はきっといる。入院ノルマを達成して病院食を食べる羽目になってもいい。

6～7：いつもの日常。良くも悪くもない、懐かしくも愛おしい日常が帰ってくる。もしかしたら新しい仲間や何かが多少増えているかもしれないが、それもまた悪くはないと君は思う。次回作などがあれば、君はきっと1カットは画面に映りこむだろう。

8～9：大きな獲得。君は何か大切な何かを得た。その何かは君の人生において最も重要なものの1つになるだろう。それが過去に失ったものだった場合、もっと良い状態となって君のもとに帰ってくる。もしかしたらその何かは次への伏線となるものかもしれない。

10～12：絶えぬ勝利。君の将来は希望で満ちている。多少の困難があっても君は必ずそれらを乗り越え勝利することができる。そういう星のもとに君は位置づけられた。多くの視聴者が次回作・劇場版・番外編で君の出演を熱望するだろう。

13以上：光の中へ。おめでとう。君の紡いできた足跡も未来も、恒久的に全世界から祝福され続けるだろう。(少なくとも君は) 光の中に物語が完結した。次回作や劇場版・番外編には出演間違いなしだ。