

ク  
ル  
ア  
イ  
ツ  
ガ

A PLAYSET BY  
Vilam-ShanFengGu

THAT THING  
IS COMING

# VS05: アイツガクル

## クレジット

著：毘藍山風壘

編集：鮎方高明

挿絵：毘藍山風壘

表紙素材：フォント「Ink Free」（Steve Matteson）

## お約束の但し書き

このリソースは、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](http://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](mailto:dunhere@harrowhill.rdy.jp)（日本語）か [info@bullypulpitgames.com](mailto:info@bullypulpitgames.com)（英語）までご連絡下さい。

This playset is copyright 2021 by Vilam-ShanFengGu. *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

ただひとつ違っていたのは――

奥さまは魔女（人間を生贄にするタイプの）だったのです！

まず、定義しよう――超常現象は存在する。少なくとも、人間に危害を加えるタイプの怪物は暗躍している。テキサス革命の原因はデヴィルとデーモンの代理戦争で、アイトニック飲料の売上は2割方人狼氏族の懐に入り、フィリピンとポーランドは超能力兵団の運用に失敗した。

もちろん君たちの隣人――文字通り人間の姿で近所に住んでいるとは限らない――はそんな大それた陰謀を実行できるほどの知恵もコネも興味もない。日夜吸血鬼の殺し屋共に追われ、打ちひしがれてさえいるかもしれない。だが、そいつはまず間違いなく君より強い……真正面からピストルを構える君を3秒以内に殺せる程度には。

## 運用に際する諸注意

これは日常に忍び寄ってくる怪物とそれに翻弄される人々を演出するためのサプリメントであり、これを遊ぶには他の【プレイセット】と組み合わせる必要がある。

モンスターという強力な存在を主題にする以上、これを使うことによって元々の【プレイセット】で決めたキャラクター間の【つながり】がセッション中うやむやになる可能性がある。だが、その時は「それならそれでもいい」と割り切って、プレイヤー間の【人間関係】を怪物の恐怖を増幅させるスパイスぐらいに考えればよい。

このサプリメントにおけるプレイヤーの作るキャラクターは程度の差はあれ武力に乏しい人間を、【プレイセット】は不可思議な状況、不意の暴力に対処しづらい環境を想定している。『メイン・ストリート通り』、『郊外物語』、『1692年、セイラム』は問題なくこれを導入できる。『氷上の世界』、『バック・トゥ・ザ・ワールド・ハウス』は閉鎖環境もあいまって怪異の恐怖を演出するのにぴったりだろう。

もちろん向かない【プレイセット】もある。『ピナクル・シティの我らがヒーロー』は超能力者や吸血鬼をただの三下ヴィランに落とし込み、『ドラゴン殺しの英雄譚』の冒険者連中は（倒せるかは別問題として）モンスターに慣れすぎており、その強さにしか恐怖を感じないだろう。

# 流れの説明

## \* 通常通り、【プレイセット】を選び、【特殊ダイス】を用意する

モンスター要素を追加して遊びたい【プレイセット】を1つ選ぶ。通常通り、白いダイスと黒いダイスをそれぞれプレイヤー1人につき、2個ずつ用意する。

白いダイス2個と黒いダイス2個を4個の赤い(なければ別の色でもいい)【特殊ダイス】と入れ換えておく。その後、すべてのダイスをテーブルの中央でロールし、ダイスの色に関係なく【舞台設定】を続行する。

## \* 【怪物】の設定を決める

【怪物】はプレイヤー全員が動かすことのできるひとりのキャラクターで、【正体】【動機】【人間関係】の3つの【要素】を持つ。

ダイスのうち半分をもう一度ロールし、振り直した分を使って【舞台設定】とは逆の順番で【要素】を決める。最後のプレイヤーが【正体】を、その前のプレイヤーは【動機】を、残りのプレイヤーは【人間関係】を決める。【正体】と【動機】は怪物固有のもので、テーブルの中央に置く。【人間関係】はプレイヤーのキャラクターと【怪物】との間に結ばれ、キャラクターにとって【怪物】が何なのかを示すものだ。

選んだ【要素】が【プレイセット】や【つながり】、他の【要素】とそぐわないものになりそうなら、項目の一部を少し変化させてうまくこじつけよう。

## \* 【第一幕】・【第二幕】において赤いダイスを使用してシーンを【解決】するたびに、【怪物】が現れる!

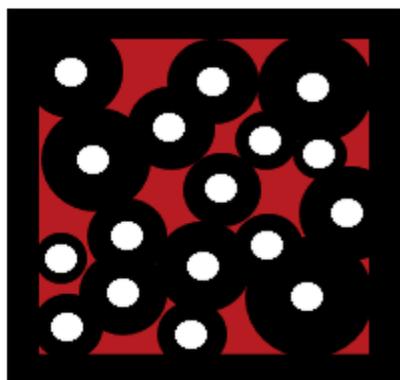
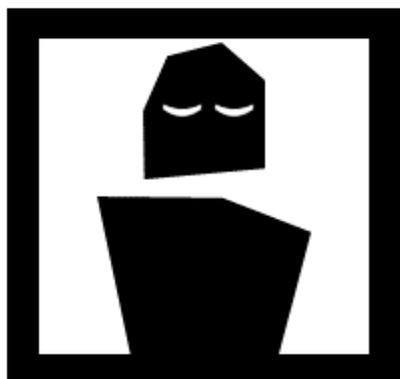
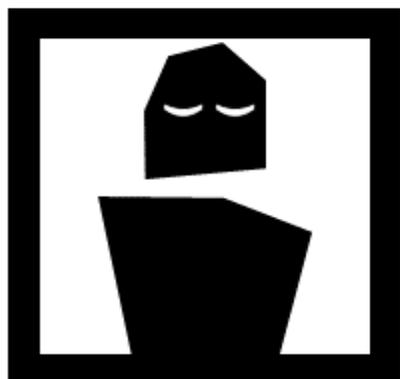
プレイヤーが【場面】を【解決】するたびに、黒か、白のダイスを選択するところで、赤色のダイスを選択しても構わない。赤いダイスを選択した場合、その【場面】の【成り行き】は【ポジティブ】でも【ネガティブ】でもなく、【ホラー】だ。【解決】を行うプレイヤーは【場面】に【怪物】を登場させなければならない。

## \* 【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、赤いダイスの出目は無視する。【転落】と【残響】の際に赤いダイスを振り直す必要はない。赤色のダイスはあなたの【残響】に影響を与えない。

このサプリメント独自の【転落】表もある。使ってみよう。

【特殊ダイス】(stunt dice)については、『Fiasco Companion』を参照のこと!



# 【怪物】の【正体】は……

## 1 アンデッド

- ・ 吸血鬼
- ・ 非業の死を遂げた幽霊（【人間関係】を持たないキャラクターには見えない）
- ・ 接触者を殺し、呪いを伝播する幽霊（呪われたら見える）
- ・ 殺人者の屍が、地獄から蘇った
- ・ 動く死体と蘇生者（科学者／死霊術師）
- ・ 死神

## 2 被造物

- ・ 研究所から脱走した、バイオテクノロジーの産物
- ・ 意志を持ち、他人を洗脳する日本刀
- ・ 発狂したロボット
- ・ 呪いの人形
- ・ 魔に魅入られし館
- ・ 殺人自動車

## 3 生物学上は人間

- ・ 殺人鬼（Psycho killer）。ただの人間にしては俊敏でタフだ
- ・ 魔女／魔法使い
- ・ パワーアーマー着用者
- ・ 殺人カルト信者の集団。超自然的な力はないが、死を恐れない
- ・ 忍者
- ・ 超能力者（テレパシー、発火能力など）

## 4 人型生物

- ・ 人狼
- ・ レプティリアン・ヒューマノイド（人間のシルエットを持つトカゲ）
- ・ 半魚人
- ・ モスマン（巨大な蛾でない可能性もある）
- ・ 人間そっくりだが、怪力と遠隔攻撃手段を持つ異星人
- ・ 化学物質を浴び、異形の肉体と特殊能力を手に入れた人間

## 5 奇妙な生き物

- ・ サメ（水場がなければ陸地や空中で泳いだりする）
- ・ 人喰いポリープ／スライム
- ・ 様々な生物の器官を再現できる変身生物
- ・ 猫背で、爪と牙が鋭く、すばしっこくて凶暴なやつ
- ・ 怪獣。とても巨大だ
- ・ 大量のぬるぬるした触手を持つ無脊椎生物

## 6 精霊

- ・ 悪魔（デヴィル／デーモン）
- ・ 天使（キリスト教徒やユダヤ教徒とは限らない）
- ・ 妖精の美女（白鳥乙女やルサルカなど）。ひどく嫉妬深い
- ・ 夢の中の住人
- ・ ドッペルゲンガー
- ・ ニャラトホテプ（とにかく色々な姿を持つ冷笑的で強大な神格）

それが……牙を研ぐ隣人



#### 4 復讐したい

- 自分を生み出した者に
- 我々を迫害し、追い立てた人間という種に
- その対象はすでに殺したが、怨みほどこまでも収まらない
- あなたがた全員に
- 大切な人物／財産／矜持を台無しにされたから
- 【プレイセット】内に言及されている人物のひとりに

#### 5 静かに暮らしたい

- 殺人衝動を可能な限り抑えながら
- そのために不確定要素は絶対に排除する
- けれど私の肉体ないし能力は、欲深い人々に付け狙われる
- こんな煩わしい土地ではない、我が故郷で。帰還する過程で原住民に被害が出るだろうが、知ったことか
- だからこの地域から人間はいなくなるべきだ
- 過去のやらかし（大量殺人）を隠し通しながら

#### 6 忠義を尽くしたい

- 我が主人／組織に奴隷を捧げるのだ
- 我が主人／組織は流血を望んでおられる
- 我が主人／組織は【物品】に秘められし力を求めておられる
- そうしないと殺されるから
- 我が組織が守るは闇の秩序。怪異の目撃者は消さねばならぬ
- その主人も今や泉下、何をすればかの方の御霊をお慰めできるだろう

それが……牙を研ぐ隣人

# あなたと【怪物】の【人間関係】は……

## 1 目撃対象

- 一瞬妙なものが物陰に見えたが、気のせいかもしれない
- 怪物から人間に戻る姿を目撃
- 人間から怪物に変わる姿を目撃
- 殺人現場を目撃
- 「あれは本当にいたんだ！ 見たんだよ！ ラリってなんかいないぞ!!」
- あれには触れるべきではない、悪い夢だったと思い口をつぐむべきだ

## 2 接触者

- 追いかけられたが、奇跡的に撒くことができた
- 夢の中にそいつが出てきた
- 奴に傷を負わされた！
- とっさに物陰に隠れて事なきを得たが、あれは何だ？
- 【怪物】が出現したのは、あなたが何らかのタブーを破ったからだ
- 【怪物】は姿を見られたと思い込んでいるが、あなたは何も知らない

## 3 隣人（【正体】を知らない）

- 言葉通り、隣家の住人
- 会ったこともないが、近所に住んでいる
- 数十年前、その人物そっくりな人と知り合いだった
- 最近うちの近くに越してきた、とても綺麗な人
- 特定の品物を大量に貯め込んでいるので、訝しんでいる
- その人の家から妙な物音や異臭がするので、訝しんでいる

#### 4 親密(【正体】を知らない)

- 個人的な友人
- 恋人／配偶者
- 実子
- 義理の親
- その人が専門家(牧師／医者／弁護士など)なので、仕事を依頼した
- その人から妙な仕事の依頼を受けた

#### 5 【正体】を知っている

- 指摘して消されたくはないので、黙っている
- 彼／彼女が何者であろうと、自分は味方であるべきだ
- 家族の仇だ
- エクソシスト／モンスターハンターとして、見過ごすことはできない
- 世の中に不思議なことがあるのは当たり前だ。別に興味もないよ、そんなの
- 奴は邪悪に違いない。尻尾をつかんで白日の下に晒してやる

#### 6 共犯者(だとあなたは思っている)

- 欲張る必要はない。あいつのおこぼれを貰うだけ
- あいつは腕っぷししかない。頭の切れる自分が最も得をする寸法だ
- 逆らったら、きっと殺されてしまう
- 人間をやめて同族に変えてもらうために、信頼を得なければ
- あいつの特性をうまく利用して、今の悩みを解決できるかも……
- ご主人様の言いつけは絶対だ。理由は思いつかないけど

それが……牙を研ぐ隣人

# 【怪物】と皆の【転落】は……

## 1 大混乱

- 手の付けられない【怪物】の大暴れ
- 死に物狂いの追走撃
- 危険な獣（【怪物】のことじゃないんだな、これが）が解き放たれる
- この上ない自滅
- 冷酷な報復
- 見当違いの狂信

## 2 悲劇

- 【怪物】が不意の死を遂げ、混沌だけが残る
- 人物 A の人生が永遠に変わる、人知の及ばぬものへと
- 苦痛・苦悩、そして【怪物】が訪れる
- 予定通りの死
- 【怪物】、そして苦痛・苦悩が訪れる
- 苦しみぬいた末の死

## 3 無垢

- 人物 A は実は人間ではなかった
- 【怪物】のねぐらに隣人が迷い込んでくる
- 間違った人物が魔女狩りに遭う
- 巻き添え被害
- 愛が、その醜い姿の内から湧き上がる
- 善意のモンスターハンターが割り込んでくる

## 4 有罪

- (非公式組織であろう) 黒服の男たちの(当然非公式な)訪問
- 共同体の裏切り、いや彼らから見て人類の裏切り者は自分だ
- 【怪物】が良心に目覚める
- ◐ 強欲が殺人を引き起こす
- ◐ 人物 A がパニックに陥る
- ◐ 対決。【怪物】と、真正面からの

## 5 真理

- 見知らぬ奴(明らかに人間でない)が、借りを返すために現れる
- 俯瞰して見ると予定調和でしかない出来事が進行中
- 2人は運命的に出会い、すべては変化する
- ◐ 状況は突如一変する(呪詛、対策手段、天変地異など)
- ◐ 盗んだものが非科学的な現象を起こす
- ◐ 【怪物】が機会をうかがい観察している

## 6 破綻

- 完璧に実行された馬鹿げた討伐作戦
- 何か大切なものが燃えている
- 小さな誤りが破滅をもたらす
- ◐ よいグループが崩れていく
- ◐ 把握できているはずの真実には、さらなる闇があった
- ◐ 恐怖に駆られて決断するが、それは破滅へと繋がる

それが……牙を研ぐ隣人

# あなたのすぐ隣にいる怪異の

## 【即席設定】

### 使用する【プレイセット】

- \* 『氷上の世界』

### 貪る者の【正体】

- \* 奇妙な獣：猫背で、爪と牙が鋭く、すばしっこくて凶暴なやつ

### 貪る者の【動機】

- \* 人間を殺したい：自分の縄張りに土足で踏み入ったから

### 貪る者の【人間関係】

プレイヤーが3人の場合は……

- \* 目撃対象：「あれは本当にいたんだ！ 見たんだよ！ ラリってなんかいないぞ!!」

プレイヤーが4人の場合は……

- \* 隣人：特定の自然物が基地の近くに大量に貯め込まれているので、新種の生き物の痕跡ではと訝しんでいる（3-5の再解釈）

プレイヤーが5人の場合は……

- \* 親密：その生き物に母性を（一方的に）見いだしている（4-4の再解釈）