

三流泥棒

と

素敵な館



A FIASCO PLAYSET BY ATSUME

ATS04 三流泥棒と素敵な館

クレジット

著：アツメ (twitter: @2D6_7)

編集：鮎方高明

表紙絵：アツメ

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 2021 by Atsume. *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

「ちょうどいい。あの家を狙おう」

下調べなんてちょっとでいい。どうせあの家に住んでいるのは取るに足らない、弱っちいやつだ。そう思っていた。……この家に踏み入るまでは。

まぬけな三流悪党が家に押し入る。そして、ひどい目に遭う。もしくは、いきなり家に押し入れられた家主も、ただでは済まないかもしれない。

映画祭

『ホームアローン』『ドント・ブリーズ』『タッカーとデイル 史上最強にツイてないヤツら』『アメリカン・ホラー・ストーリー：呪いの館』『ミッドサマー』『ファニーゲーム』『デッドバイデライト』

追加ルール

このプレイセットには2つの遊び方がある。

一つは、PC間の関係の中にまぬけな悪党 VS 家主を配置する遊び方だ。まぬけな悪党 VS 家主の非対称 PvP で遊びたい場合、選択ルール1を使う。どっちがどう散々な目に合うかは、プレイとダイス目次第になる。

もう一つは、PCたち全員でまぬけな悪党をやる遊び方だ。頭が良く機転の効く家主に次々とやり込められていくまぬけたちをプレイするときは、選択ルール2を使用し始めれば良い。

始める前に1か2どちらをやるかを話し合っ決めて決めること。

選択ルール1と2、ならびに【選択残響ルール】は巻末に記す。

そこにある【人間関係】は……

1 恋愛模様

- 元配偶者
- 生涯片思い×想いに応えられない人
- セックスフレンド
- ストーカー×気付いてない被害者
- 元恋人
- 一夜の情事

2 劣等感

- いじめの加害者×被害者
- 憧憬を抱くもの同士
- 目の上のタンコブ
- リーダー×リーダー気取り
- どうしてあいつばかりがモテるんだ
- リーダーに嫌々祭り上げられた×盲目的な崇拜者

3 仲間

- 血縁はないけど血縁者並みに親しい
- 嫌いあってる味方同士
- 腐れ縁
- クダ巻き友達
- 博打打ちたち
- ドラッグ仲間

4 仕事

- ・ 同僚
- ・◦ 専門家×助手
- ・◦ 元同僚
- 上司×部下 (or 先輩×後輩)
- 技術者×依頼人
- 秘密の協力者

5 過去

- ・ 薬物売人×薬物断ち中の人
- ・ 幼なじみ
- ・◦ 同じ配偶者と結婚した2人 (一方の離婚後 or 同時)
- 悪名高い家系の生まれ
- 何かの事件の生き残り2人
- かつては敵だった味方

6 特殊

- ・ 隣に住むキャベツ農家×キャベツ好き
- ・ 騒音に耐えられない人×うるさい人
- ・◦ マルチ講×標的
- 元軍人
- 実家に勘当された兄(姉)×されていない弟(妹)
- 怪しい噂がある

それが……素適な館

そこにある【動機】は……

1 とにかく金がいる

- そして勝ち組になるんだ
- 次のギャンブルの軍資金に
- 借金があるんだ
- 明日の食べ物を買うんだ
- 金があったら手に取っちゃう
- 金を巻き上げるのが趣味

2 家

- この家に住みたい
- 安全な場所に住みたい
- 危険な場所に住みたい
- この家から出たい
- この家を破壊したい
- 仲間を呼びたい

3 真相を知りたい

- 例の事件について
- あの極秘計画について
- 鍵のかかった屋根裏について
- 彼らの過ちについて
- 誰かの不道德な行いについて
- 彼がここに来た or 居る本当の理由について

4 セックスしたい

- 見返してやるために
- 友人の配偶者と。計画を進めるために
- 子供が欲しいから
- 誰とでも。どこでも。痛みを和らげるために
- 目に止まった人間と手早く
- 呪術的な目的で

5 復讐したい

- 大切なものを壊すことによって
- 大切な人を奪うことによって
- 相手の真実を明かすことによって
- 閉じ込めることによって
- 殺すことによって
- 孤立させることによって

6 この事件がひと段落したら、俺……

- 結婚するんだ
- 別荘を買うんだ
- お前に言いたいことがあるんだ
- 真っ当に生きようと思うんだ
- あいつと手を切ろうと思うんだ
- 世界を旅してみようと思うんだ

それが……素適な館

そこにある【イベント/場所】は……

1 今日 今日は祝祭

- クリスマスだ！
- ハロウィンだ！
- バレンタインデーだ！
- 誰かの誕生日
- 1日だけあらゆる犯罪をしても良い日
- 星辰正きとき

2 なんだか不穏

- 物音の聞こえる廊下
- 正しく映らない鏡のある化粧室
- 尖ったものがたくさん置いてある場所
- 外から鍵をかける部屋。内側に鍵穴がない…
- 倒れると大怪我をするグラついた柱
- 地下

3 どのご家庭にもある

- ウッドチップパー
- ミートシュレッダー
- 拘束ベッド
- 焼却炉
- ガス室
- 電気椅子

4 危険そうには見えない

- 「絶対押すな」と書かれたボタン
- ◻ 足元にある見えないワイヤー
- ◻ ある一定濃度の粉塵が舞ってる部屋
- ◻ 一箇所だけすこし色の違う床
- ◻ 高級そうな骨董品のある部屋
- ◻ 床に固定された金庫

5 ここまでくれば安心だ

- クローゼット or ロッカー
- ◻ トイレ
- ◻ 出入り口
- ◻ 屋上
- ◻ 電話のあるところ。当然通じない
- ◻ 窓からたまたま警察が通りかかったのが見える部屋

6 曰く付きの

- とても綺麗な宝石が3つはまっている扉
- ◻ X年前、ここで事件があった…
- ◻ 壁一面の大きさの絵画
- ◻ シャワー室
- ◻ 子供部屋
- ◻ 開かない扉

それが……素適な館

そこにある【物品】は……

1 日用品

- アイスピック
- トンカチ
- 金ダライ
- スーパーボール
- 酒瓶
- ライター

2 おもちゃでしょ？

- 拳銃
- 変形する車
- ミカちゃん人形
- 猛毒を持った虫
- 爆弾
- 死体

3 そこらへんに置いてあった

- 恐ろしく量のある鍵束
- 怪しいサンドイッチ
- 手記 or 日記
- 火炎放射器
- 札束
- クレヨンで描かれた下手くそな絵

4 箱を開けると

- 保存された精子
- 脅かしピエロ
- オルゴール
- 家族の写真
- 新聞の切り抜き
- あなたを隠し撮った写真

5 隠されるべきだった

- 手紙
- 本
- 指輪
- 地図
- やることリスト
- 薬物

6 屋敷に住んでいる

- ネズミ
- 犬——非常に獯猛そうな
- 猫——さっき殺したはずの
- 飼うことを許可されてない生き物
- 実在するはずのない生物
- ロボット

それが……素適な館

追加ルール

選択ルール1

- 1 いつものように人数分ダイスを用意する
 - 2 いつものようにダイスを振る
 - 3 PC1が中央のダイスを選び、0-A侵入者から要素を決定する
 - 4 PC2が中央のダイスを選び、0-B館の主から要素を決定する
 - 5 この二つのうち一つのダイスを使い、その出目の値でどこに置くかを確定する
 - 6 PC3から、いつものように要素を決めていく
- * 人数が3人の時 :1-2 が PC1 と 2 の間、3-4 が PC2 と 3 の間、5-6 が PC3 と 1 の間
 - * 人数が4人の時 :1 が PC1 と 2 の間、2 が PC2 と 3 の間、3 が PC3 と 4 の間、4 が PC4 と 1 の間、5 と 6 が振り直し
 - * 人数が5人の時 :1 が PC1 と 2 の間、2 が PC2 と 3 の間、3 が PC3 と 4 の間、4 が PC4 と 5 の間、5 が PC5 と 1 の間、6 が振り直し

選択ルール2

- 1 いつものように人数分ダイスを用意する
- 2 いつものようにダイスを振る
- 3 いつものように「人間関係」「つながり」を決める
- 4 自分の右隣にあるダイス4つを振り、白と黒の差分値を求める
- 5 白と黒それぞれで最も高かったPLが、それぞれ一つずつダイスを振り、黒の人は自分たちがどのようなまぬけな悪党か、また白の人は相対するのはどのような家主かを決定する。この時の家主はNPCとなる。この家主NPCは死なない

さらに【選択残響ルール】

- * これは選択ルール1、2どちらを使用したとしても、選択することができるルールである。もしくは使用しなくても良いルールである。
- * 残響を振り終わった時、自分の残響結果を1引くことにより、1度だけ他人のダイスを1つ振りなおさせても良い。ただし、結果が0の人はこれを行えないし、振り直しさせられて1以上になったとしても行えないものとする。

0、侵入者×館の主

0-A侵入者

- ・ まぬけな泥棒
- ・短絡的な強盗
- ・肝試しの大学生
- ・引越してきた貧乏人
- ・フィールドワークに来た失礼な学生
- ・指名手配された殺人犯

0-B館の主

- トラップだらけの家の主
- 元殺し屋
- 殺人鬼だと勘違いされてる善人
- この家に昔から住む怨霊
- 部外者を生贄にしてる宗教家
- “館に気に入られた” 夜勤のアルバイト