



LIVING DEAD

A FIASCO PLAYSET
BY JAMES GABRIELSEN

JG02:リビング・デッド

クレジット

著: ジェームス・ガブリエルセン

訳 (一部改定): もず

編集: スティーヴ・セゲディ

日本語編集: 鮎方高明

表紙絵: ジェームス・ガブリエルセン

挿絵: ジェイソン・モーニングスター

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。

This playset is copyright 2012 by James Gabrielsen. *Fiasco* is copyright 2009 by Jason Morningstar. All rights are reserved.

『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。



“When you play, play *hard*.” - Theodore Roosevelt

背景

地獄が多くの死者で溢れた時、死者が……地上を歩きます。

すべては変わってしまった。もう事務仕事も用事も野球もない。俺たちはいまだに変わらず揉め事を起こし、言い争い、嘘をつく。しかしそれは金やドラッグ、権力のためなんかじゃない。世界にリビング・デッドが溢れている今、生き残ることこそが重要なんだ。

理屈から言えば、結束するというのは何時だって良い考えに思える。数は力、そうだろう？ 望むなら信じ続けても構わない。しかしあいつらはゾンビの前にお前を殺すことだろう。忘れるな、重要なことはただ1つ。生き残ることだ。

参考映画

『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』、『ドーン・オブ・ザ・デッド』、『デイ・オブ・ザ・デッド』、『ランド・オブ・ザ・デッド』、『バタリアン』、『ショーン・オブ・ザ・デッド』、『ゾンビランド』、『28日後...』、『28週後...』、『死霊のはらわた』、『死霊のはらわたII』、『キャプテン・スーパーマーケット』、『アイ・アム・レジェンド』、『ペット・セメタリー』、『REC：レック／ザ・クアランティン』、『プラン9・フロム・アウタースペース』、『バイオハザード』、『スリザー』、『ウォーキング・デッド』(TVシリーズ)、その他あらゆるゾンビ映画

これは単一で遊べるプレイセットではない！

このサプリメントはプレイセットへの追加ルールで、他のプレイセットに挿入するために用意された場所や物品、状況、修飾を集めたものである。

言い換えれば、これを使うには他のプレイセットも必要だと言うことだ。

なぜゾンビ・プレイセットの完全版を作らなかったのか？ あまりにも多彩なテーマで、あまりにも多くのゾンビ映画が存在するので、1本のプレイセットに絞り込めなかった、という訳だ。ゾンビ物を単一の設定になど固定できない。連中はほとんどどこでも場所で活動している。南部の素敵な町のゾンビ？ 最高だ。西部開拓時代のゾンビ？ 当然、ありだ！ グラシー・ノールに立つゾンビ？ オズワルドはケネディが抱える問題でもちっぽけなものなのか。

流れの説明

* 通常通り、【プレイセット】を選び、ダイスを用意する

ゾンビ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。

* ダイスの一部と【特殊ダイス】とを交換し、通常通り【舞台設定】を始める

白いダイス2個と黒いダイス2個を4個の赤い【特殊ダイス】と入れ換えておく(赤でない色でも良いが、赤を推奨。何故なら流血の色だから!)。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】を続行する。【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が白色でも黒色でも赤色でも関係がない。

* 【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、「ゾンビ」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]でもない。その[場面]は[ゾンビ]だ。【解決】を行うプレイヤーは[場面]にゾンビを登場させなければならない。

* 【特殊ダイス】を使用し、【要素:リビング・デッド】をゲームに導入する

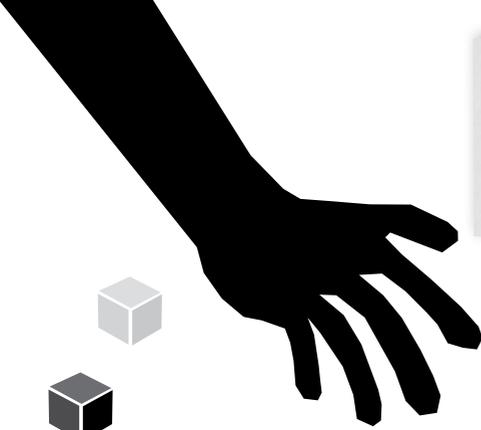
赤いダイスを使用してゾンビをゲームに登場させたシーンが終了したら、更に【要素:リビング・デッド】がゲームに追加される。[場面]を【解決】したプレイヤーは、4つの赤いダイスを全てロールし、新しい出目を生成する。次に、下記の【リビングデッド】表から【分類】と【要素】を選択し、新しいメモ用紙に書き込んで、テーブルの中央にメモ用紙を配置する。これが完了したら、全ての赤いダイスを元の位置(【解決】されてプレイヤーの手元にあったダイスは、そのプレイヤーの手元に戻る)に戻す。

このゾンビ要素は、【転落】要素のように機能する。つまり、どんなプレイヤーでも、ゾンビの混乱にストーリーを感染させ、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、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。

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



【人間関係】
地元社会
教会のボランティア

【物品】
武器
鉈

脱出
低燃費の
ヘリコプター

【要素：リベンジ・デッド】



【人間関係】
恋愛
生涯片思い

【動機】
逃げ出したい
この町から。
家族を捨てるために

そこにある【リビング・デッド】は……

1 嫌な予感

- ・ 巧妙に隠された噛み跡
- ・ 真昼間なのに誰もいない大通り
- ・ 「奴らはなんでこっちに来るんだ!? 生前の記憶か? 本能か?」「多分……俺達に向かって来ているんだ」
- ・ 治まらない発熱
- ・ 不可解なホームレスの暴動の報道
- ・ 頭の隅で何度もチラつく嫌な想像

2 不安

- ・ 長くは持たないであろうバリケード
- ・ 辛うじて沈静化している確執
- ・ 広範囲の停電
- ・ 急速に減少する食糧
- ・ 拡大する新たな信仰
- ・ 日に日に狂気に染まっていく日記

3 非合理の支配

- ・ 「もう助からないとしても! 私は決して家族を傷付けたりはしない!」
- ・ 「こんな時にそんなことどうだっていいだろ!!」
- ・ 「ゾンビの研究がしたい。きっと役に立つ。ついでには活きのいい献体が欲しいのだが…」
- ・ 「私はここを離れない」
- ・ 「俺、ゾンビに勝てる気がしてきた」
- ・ 「リスクが大き過ぎる。ゾンビになってしまう前に彼を殺すべきだ」

4 絶望

- 「彼らを助けないと!!」
- 「この子はもうずっと何も口にしていない……どうしたらこの子の食べるものが手に入る?」
- 「まだ間に合う! 腕を切断する!」
- 「あいつらの臭いをつけて、あいつらみたいに動けば、気付かれないんじゃないか?」
- 「死ぬよりはマシだろ!? 嫌ならここで死ぬまで座ってろ!」
- 「俺が囷になって隙を作る」

5 希望

- ガンショップ
- 近隣の軍事施設
- 安全地帯からのラジオ放送
- ビルの上層階に灯る明かり
- 破棄された刑務所
- 木材と釘と金槌

6 脱出

- 小型船のエンジンキー
- 下水道と地下トンネル
- バス
- 低燃費のヘリコプター
- 軍による掃討作戦
- 安楽死薬

それが……終末の世の真っ只中

宛：CDC職員

我々は食い止めようとしたが、
生きざる敵対勢力により我々の
陣地は制圧された。連中は金網を
取り囲み活発である。
市は敵の手に落ちた。我々は北に
向かうつもりである。警戒は厳に。

第七研究・偵察グループ
パトリック・ウェスト中尉

レンガがありゃ守りやすい、それに
無けりゃ無いで、酔っ払える。

ほしいものは おすきにどうぞ

いまからいくところでは どれもありません

どうか わたしに おいのりを

- エド

女性と出逢いたし、当方男
好きなもの：食料、水、安全な場所
嫌いなもの：唾吐付き、呻き声、死んだ目