

庄野さん(裏)

ギャップおじさんTRPG

あ、あの…

選り血べったりの…

あ、あの…

あ、あの…

吉野川

あ、あの…
あ、あの…
あ、あの…

GMパート

あ、あの…

あ、あの…

よっちゃん(裏)

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

あ、あの…

ようこそ、超人たちの物語へ

【情報イベント】

ようこそ、ギャップおじさんTRPGの世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)のサプリメントとなります。このサプリメントでは新たなデータとして【ランダムシナリオチャート】と【情報イベント】、そしてシナリオの類型を6つにまとめたシナリオ作成ガイドを掲載しています。シナリオの作成は情報量も多いため、シンプルにただ遊びたいのであれば【ランダムシナリオチャート】や【情報イベント】だけを参照してください。

ギャップおじさんの世界では、ダメージも単純な損傷ではなく、【闇】というデータで表現されます。そのため、シナリオで表現できる事件、そして悲劇のバリエーションも多岐にわたります。なに、PCたちは神にも等しい力を持った超人たちです。彼らが乗り越えるべき悲劇を、ドラマを、そして倒されるべき悪を。GMは精一杯用意してあげましょう。

情報イベントは、開示されることで特別な効果のある情報のデータです。情報の数を増やせばそれだけ設定をシナリオに織り込むことができますが、開示されればされるだけ、脅威の【闇】は減少してしまいます。しかし、ここで紹介するものは、どのデータも基本的には脅威にとって有利になるものです。決戦前に不利と承知で【闇】を削るか、それとも【闇】をそのままに決戦での戦いに臨むか。PLの選択肢を広げるスパイスとして活用してください。

情報イベントを採用する場合、いかの条件を目安としましょう。

- ①情報イベントを使用することを事前にPLに伝える。
- ②PCの人数だけ、情報イベントのない情報を用意する。

使い方はとてもシンプルです。

通常の情報と同じく、情報の内容を記載し、その情報が調査され開示されると情報イベントの効果が適用される、という具合です。

【ランダムシナリオチャート】

ギャップおじさんTRPGを遊ぶために、GMはシナリオを用意しなければなりません。しかし、一日4回、5回と遊ぶときなどは、一つ一つを手作りしてはとてでもではありません時間が足りません。そんなときは、以下に紹介するランダムシナリオチャートを活用しましょう。

まず、事前に脅威の【出自】【性格】【武器】【性別・年齢】【目的】をそれぞれダイス1つ振って決定しましょう。記載されている特技とスキルもシートに書き込めば脅威の完成です。スキルの数がPC人数より多い場合は、表で決まったものの中から選んでください。表に書かれているセリフは脅威のイメージを作るためのものです。困ったときに使いましょう。

次に、【来歴】【表の顔】【願い】【真の目的】をこれらもダイス1つ振って決定すれば、シナリオの完成です。情報の数はPC人数と同じ数が推奨されているので、多ければ任意に取捨選択してください。【因縁】は情報イベントを採用する場合のみ、同名のイベントを参照しましょう。これらの情報は事前に決めてしまっても構いませんし、その場で決定しても良いでしょう。

あとは実際にセッションを回すだけです。【目的】に記載されている異音フェイズのシチュエーションを演出し、狂騒フェイズに入ればあとは流れに任せましょう。とはいえ、シーンの情景などがいまひとつ浮かばないときがあります。いったいどんな場所で進行しているのか、困ったときは右のシーン表を使用してください。シーン表はD66という決め方でみます。ダイスを2つ振り、片方を十の位、片方を一の位として、該当する番号を参照してください。例えば出目が、1と2だったときは12、としてみるような具合です。シーン表の上の句と下の句をダイスで決定し、組み合わせればシーンの完成です。もちろん、演出などを決めているのであればシーン表を使う必要はありません。舞台となる場所の設定がある場合は、使用するシーン表を抜粋したり、オリジナルで作成したりしても良いでしょう。

最後に決めるべきは、決戦の後の、脅威の処遇です。

ランダムシナリオチャートでは、あえて結末だけは記載いたしません。

それを決めるのは、GMの貴方であり、そしてセッションに参加しているPLのみなさんです。

シーン表・上の句	
密度	11 無人の
	12 人気の少ない
	13 人もまばらな
	14 往来の多い
	15 賑わった
	16 人込みの
天候	21 晴天の
	22 月の大きな
	23 うす曇の
	24 風の強い
	25 小雨が降る
	26 豪雨の
印象	31 眩しい
	32 清浄な
	33 モノトーンの
	34 霧に包まれた
	35 薄汚れた
	36 禍々しい
音量	41 無音の
	42 ささやきの響く
	43 ひそひそ話の
	44 歓談で満ちる
	45 ざわめく
	46 騒がしい
雰囲気	51 息苦しい
	52 重苦しい
	53 緊張感のある
	54 静まり返った
	55 穏やかな
	56 心温まる
色彩	61 黒い
	62 赤い
	63 黄ばんだ
	64 真新しい
	65 青い
	66 白い

シーン表・下の句	
田舎	11 林
	12 山間
	13 水辺
	14 丘
	15 平野
	16 田畑
買い物	21 食料品店
	22 雑貨屋
	23 書店
	24 ドラッグストア
	25 ブティック
	26 宝飾店
飲食	31 喫茶店
	32 パン屋
	33 コンビニ
	34 駄菓子屋
	35 ラーメン屋
	36 牛丼屋
街並み	41 学校
	42 オフィス街
	43 商店街
	44 ショッピングモール
	45 スーパーマーケット
	46 駅ビル
屋外	51 グラウンド
	52 野球場
	53 テニスコート
	54 交差点
	55 大通り
	56 国道
異界	61 過去の記憶
	62 思い出の景色
	63 幻覚
	64 百鬼夜行
	65 三途の川
	66 魔界

ランダムシナリオチャート：脅威データ

出自	特技			スキル
1 大物	スパイ	装備	精鋭	『エキスパート』[大物]
2 特殊部隊	調達	遮蔽	誘導	『戦場操作』[特殊部隊]
3 古流	心理	無刀	投げ	『飛礫』[古流]
4 魔法使い	感染	召喚	力場	『フォース』[魔法使い]
5 改造人間	超視覚	超剛体	超反射	『フルアーマー』[改造人間]
6 人外	超音波	翼	触手	『パターン:フェニックス』[人外]

性格	特技	スキル	セリフ
1 根暗	裏切り	『根回し』[大物]	「……元気だね、馬鹿みたいに」
2 ウソツキ	破壊	『カタストロフ』[特殊部隊]	「私は味方ですってば、いやホント」
3 クール	目線	『崩し』指定特技:目線[共通]	「群れて、羊の真似事か」
4 尊大	命令	『オーダー』[魔法使い]	「許す。ひざまずくがいい」
5 快活	超回復	『フランケンシュタイン』[改造人間]	「アハハ、かっこいいねえ！」
6 熱血	牙	『パターン:クルースニク』[人外]	「かかってこい！」

武器	特技	スキル	セリフ
1 犬	部隊	『今だ!』[大物]	「僕のペットは、凶悪だよ」
2 銃	狙撃	『ダメ押し』[特殊部隊]	「トドメだ」
3 刀	振り	『伝家の宝刀』[共通]	「今宵も血に飢えている」
4 魔法	光弾	『カノン』[魔法使い]	「ちょっとした手品を見せよう」
5 拳	超腕力	『ハードワイヤード』[改造人間]	「ぶっ潰れろ」
6 猫	爪	『※洗練:爪』[共通]	「切り刻め」

性別・年齢	特技	スキル	セリフ
1 少年	護衛	『馬鹿め、影武者だ』[大物]	「誰か助けて！」
2 少女	隠れる	『ドジっこ』[共通]	「えへへ……」
3 青年	体捌	『煉獄』[古流]	「まだ若いんでね」
4 女性	予知	『プレコグ』[魔法使い]	「女の勤、ってやつね」
5 老人	超暗視	『ナイトビジョン』[改造人間]	「念のために、動くかの」
6 老女	不死	『パターン:ノスフェラトウ』[人外]	「いくつに見える？」

目的	異音フェイズ描写	脅威スキル	セリフ
1 普通になりたい	能力の暴走	ディザスター	「誰か、止めてくれ！」
2 世界征服	街の破壊	クリーチャー	「もろい、もろいよ、この世界は」
3 戦いたい	PC1人と戦闘	殺戮	「強そうだね、やろうか」
4 独占	PC1人に告白	狂気	「気に入った。共に来い」
5 職務	PC1人を勧誘	誘惑	「オマエを必要とする人がいる」
6 復讐	PC1人に宣戦布告	縁:	「貴様を許すつもりは無い」

ランダムシナリオチャート：情報

情報:来歴	概要
1 天涯孤独	身寄りは無く、愛を知らずに育ってきた。
2 継承	異能は他者から引き継いだものである。
3 神憑り	異能は取り付いた何かもたらしている。
4 突然変異	何の本人も預かりしらぬところから異能を得た。
5 一族	もとより異能を操る一族から生まれた。
6 一般家庭	一般的な家庭を過去に持っていた。

情報:願い	概要
1 普通になりたい	異能の無い、平凡な人生にあこがれている。
2 世界征服	異能を使い、世界を意のままにしたい。
3 戦いたい	異能を活かし、より強く、より大きく、戦いをしてみたい。
4 独占	独り占めにしたい人がいる。PCから1人を選ぶ。
5 職務	命じられ、味方に引き込むPCから1人を引き込む。
6 復讐	事実か、妬みか。どうしてもPCから1人が許せない。

情報:因縁	概要
1 貴方の子供よ	『貴方の子供よ』を参照。
2 後継者	『後継者』を参照。
3 同類	『同類』を参照。
4 過去の遺物	『過去の遺物』を参照。
5 裏切り者	『裏切り者』を参照。
6 幸福だった日常	『幸福だった日常』を参照。

情報:表の顔	概要
1 学校	学生、あるいは教員として過ごしていた。
2 社員	一般の企業人、あるいはその子供として生きていた。
3 スポーツ	健全なスポーツマンとして知られていた。
4 天才	所持している特技のその道の天才として知られていた。
5 善人	天使のような存在だとうわさされていた。
6 悪党	更生の余地もない悪党と知られていた。

情報:真の目的	概要
1 死	自らの死を望んでいる。
2 殺戮	もっと殺したい。もっと血を見たい。
3 承認	認めてもらいたい。それ以外の生き方を知らない。
4 友誼	誰か、友と呼べる人物が欲しい。一人はもういやだ。
5 愛情	愛に飢えている。与えられたいし、与えたい。
6 開放	異能の世界から開放されたい。

情報イベント

情報イベントは、単調になりがちな調査判定にアクセントを加えるためのルールです。目安として情報の数はPC人数と等しい数が推奨されていますが、それを超えて情報を出す場合、情報にこれらのイベントをリンクさせると良いでしょう。データの脅威が有利になるイベントが大多数のため、これらのイベントを使用する場合、事前にPLに告知しておくほうが良いでしょう。情報イベントは1つの情報に2つ、3つとリンクさせても構いません。その場合はイベントのない情報をふやすことでバランスを取ると良いでしょう。

情報 『貴方の子供よ』

効果:この情報を暴いたPCは拠所表から関係分野の特技を1つを新たに獲得する。既に指定された特技を取得している場合、その特技が同じ場所に2つあるものとして扱う。この拠所はシナリオ終了時に成長で獲得しない限り消滅する。

説明:PCに縁のある人物が現れる。あるいは縁のある人物と判明する。

情報 『貴様、見ているな!?!』

効果:この情報を暴いた瞬間、脅威の行動が発生する。

説明:誰にも知られたい秘密を暴かれ、脅威は暴走する。

情報 『執着』

効果:この情報を暴いたPCを対象として、脅威は『緑:』のスキルを新たに獲得する。既に所持していた場合、この獲得したスキルは別枠とし、効果も重複するものとする。通常のスキルとは別枠として処理すること。

説明:情報を暴いた手腕を評価する。見られてはいけぬものを見られた。

情報 『封じられた正体』

効果:この情報を暴いた瞬間、GMは脅威に任意のスキルを獲得させる。このスキルは通常のスキルと同じ枠とし、既存のスキルと置き換えること。宣言スキルなど、使用済みのものもこれと置き換えてよい。

説明:隠されていた真実を暴かれ、もはや何も隠す必要がなくなる。

情報 『なんで!?!』

効果:この情報を暴いた瞬間、脅威の【闇】がダイス3つ分上昇する。

説明:予想し得なかった脅威の正体。

情報 『過去の遺物』

効果:この情報を暴いたPCは、即座に【光】を2つ減少させる。

説明:脅威は過去、君に傷つけられた何者かだ。

情報 『後継者』

効果:この情報を暴いたPCの持っている特技を1つ、脅威は即座に取得する。

説明:この脅威は君の後釜として用意された。

情報 『同類』

効果:この情報を暴いたPCの持っているスキルを1つ、脅威は即座に取得する。このスキルは通常のスキル枠と別に数え、新たに取得するものとする。

説明:この脅威は君とほぼ同じ性能を有している。

情報 『裏切り者』

効果:この情報を暴いたPCは即座に【闇】をダイス2つ分上昇させる。この上昇は闇の蓄積として扱う。

説明:君と近い人間は、脅威の協力者だった。

情報 『黒幕』

効果:この情報を暴かれた瞬間、GMは脅威のデータをあらかじめ用意していたもう一枚と交換する。スキルも新たなものに入れ替わり、宣言スキルなどの消耗もリセットされる。

説明:今まで君たちが追っていたのは、ほんの指先程度のものだった。

情報 『更なる力:』

効果:GMはあらかじめ『更なる力:』の後ろに特技を1つ記入しておくこと。この情報を暴いたPCは、【闇】を10点蓄積させるかどうか、選択を行う。もし、上昇させたならば、記載の特技を1つ習得する。この特技はシナリオ終了と同時に失われる。

説明:君は、力の片鱗に触れた。この力を奪えば、君は今よりも、強くなる。

情報 『オーパーツ:』

効果:GMはあらかじめ、『オーパーツ:』の後ろに共通スキルで種別:宣言のスキルを1つ記入しておくこと。この情報を暴いたPCはそのスキルを獲得するかどうか、選択をする。獲得した場合、脅威の【闇】が10上昇する。

説明:脅威の力を封じたオーパーツ。力を得られるが、脅威の闇は増すだろう。

情報 『エクспローション』

効果:この情報を暴いたPCは次に行う判定の目標値が3上昇する。

説明:情報に仕込まれた罠が作動し、身体に異常をきたす。

情報 『罠だッ!』

効果:この情報を暴いたPCは、他のPCと『決戦』フェイズまで日常判定を行えなくなる。この効果を解除するには、同じ情報をもう一度、調査判定で開示しなければならない。

説明:君は罠にかかり、隔離、分断された。

情報 『幸福だった日常』

効果:この情報を暴いたPCは次の行動で必ず拠所判定を行わなければならない。この拠所判定では+2の修正が与えられる。3サイクル目に暴かれた場合、この効果は適用されない。

説明:脅威やそれに関わる人の過去を垣間見ることで、君は拠所が恋しくなる。

情報 『血戦』

効果:この情報を暴いたPCは『狂騒』フェイズを終了し、次サイクルから『決戦』フェイズに突入する。他のPCがまだ『狂騒』フェイズだった場合、そのPCは通常通り『狂騒』フェイズを行っても構わないし、『決戦』フェイズに突入しても良い。

説明:君は脅威の居場所にたどり着いた。もはや、戦う以外の選択肢は無い。

シナリオ

ギャップおじさんTRPGを遊ぶために、GMはシナリオを用意しなければなりません。シナリオとは、セッション1回分の大きなストーリーと、情報の内容、そして登場するNPCや脅威の設定と、必要であればデータの一揃えのことを言います。

基本的な流れは変わりませんが、遊ぶようにする内容によって、データや設定の作り方を変えるとより楽しめることでしょう。改造人間も魔法使いも、拳でなくただでは芸がありません。**改造人間ならば飛び蹴り、魔法使いなら関節技です。**ここではシナリオの差別化についてのアドバイスを掲載します。

あくまで**掲載するのは一例です**。ルールブックに掲載されている目安についてもそうですが、GMはよりよいと思う**内容があればそれを優先し、自由にシナリオを組み立ててみてください**。

ストーリー

PCたちが立ち向かわなければならぬ事態、というのは案外限られています。即ち、通常の間では太刀打ちできない、軍団規模、国家規模でなければ抗えないような、そんな障害であるほうが良いでしょう。単純にPCと同じような超人のほか、自然災害、巨大な組織、選択肢は多岐に渡ります。

ギャップおじさんTRPGの最大の特徴は、『**事件が解決しないことはありえない**』という点です。どのような結末であっても（例えPCが闇落ちしたとしても）事件は必ず解決します。そのため、ストーリーを作るときは必ず、事件が解決した場合どうなるか、を設定してあげる必要があります。脅威の闇がなくなるのが、即ち脅威の死と決まっているわけではありません。GMは結末を描いておき、そしてセッションの流れ次第で柔軟に変更する用意をしておきましょう。なにせ、GMは一人ですが、PLは複数人います。脳みその数が違うので、想定できる状況の数は、最初から勝てるはずが無いのです。

ストーリーについてはいくつかのパターンにあわせ、それぞれ後述します。

情報

情報は脅威や事件に関わる情報です。これらが判明した結果、ダメージが入るのは、**未知の存在だった脅威の正体が判明することで、その脅威が薄れる**という解釈です。情報の内容は脅威の個人的な情報や、対処法、過去の出現例などを記載し、開示された際には理由つきで闇が薄れる演出をすると良いでしょう。また、情報と調査判定で破壊できる脅威スキルをリンクさせ、スキルの効果を消滅させるという演出をしても良いでしょう。情報の数はPC人数と等しい数が推奨されていますが、それよりも多くとも構いません。情報の数だけ脅威の【闇】が削られることとなりますが、その分PCの手数を消費させることができます。余裕があれば情報イベントを挿入しても良いでしょう。

情報は**最初から全ての項目を出す必要はありません**。ひとつの情報が開示されると、隠された項目が現れる、と表現しても構いません。また、脅威スキルを発動する条件を、情報の開示としても面白いでしょう。

情報の作り方も基本的に大きく変わりませんが、それぞれのパターンごとに詳しく紹介します。

脅威

脅威は単純にキャラクターとして表現されることもあります。例えば悪の組織や怪獣のようなモンスター、果ては疫病や自然災害といった形をとらせることもできます。なぜなら脅威は脅威であって、敵やエネミーと決められているわけではないからです。

こういった人間以外のものを表現するとき、特徴となる特技を取らせると良いでしょう。例えば組織であるのなら組織分野から特技をとる、モンスターであるならば牙や鱗、幽霊ならば幽体、疫病ならば感染を取らせると言う風に、イメージの助けになるような特技を取り、可能であればその特技を使って攻撃をするとより印象を強められます。

また、脅威の行動ですが、意志があるような場合は**1人のPCに対して集中攻撃をする、というのは極力避け**ます。なぜなら**闇落ちが確定したPCが出れば、力を抑制するタガが外れ、戦闘は即座に終了、死を意味する**からです。脅威の取るべき行動としては、【闇】をギリギリまであげさせ、**自分に有利な条件での取引を持ちかける**、というのが最適解になります。ただし、それが受け入れられるとは限りませんし、そこまで理性が無いケースもあるでしょう。GMは自由に裁定してください。

脅威の行動で困るのは狂騒フェイズでの誘いや拠所の破壊でしょう。どういった演出を行えばいいのか、悩むところです。GMが自由に演出をして構いません。が、それでは指針になりませんので一例を挙げましょう。日常表を使った**誘いを宣言するのであれば、その日常を否定し、超人として生きるよう勧誘するのが最も単純**です。スーツを否定するのであれば、「**超人として生きればそんな窮屈な思いはしないで済む**」となりますし、チビを否定するのであれば「**馬鹿にする人間は殺せばいい、君にはそれができる**」と悪魔のごとく誘惑するのです。**拠所の破壊**はもっと単純で、**拠所となっているものを破壊するなり殺すなりしようとすればいい**だけです。対抗判定に成功したら、ギリギリで止められた、と表現するとよいでしょう。しかし、セッション中にうまい文言が浮かばないこともよくあります。そういうときは「**なんかよくわかりませんが誘われました。闇がダイス3つ分増えます**」「**判定に成功したので壊れました**」とあっさり流してしましましょう。GMは小説家でも芸人でもありません。無理があるときはセッションの流れを切るより、進行を優先してよいでしょう。

ギャップおじさんTRPGはレベルという概念のないTRPGです。そのため、脅威の強さなどは、調整しづらい部分です。脅威の強さは特技の取り方で調整をすると良いでしょう。通常、脅威の行動は攻撃のみです。連続判定は成功するたびにダメージが2倍、3倍と増えるため、目安として弱い脅威であるなら、攻撃分野に特技は1つ、強い脅威なら3つとダメージを調整します。それでもPCが勝手に【闇】を溜めている場合は、全体攻撃を多用すると良いでしょう。

パターンにあわせた脅威の作り方はそれぞれの項で紹介します。

シナリオのパターン

ギャップおじさんTRPGでは、シナリオ、もっと言うと打倒すべき脅威にいくつかのパターンが存在します。自分の作成するシナリオのパターンをいかの6種類、即ち、**1. 超人型、2. 戦争型、3. 災害型、4. 帰還型、5. 推理型、6. 日常型**の中から選び、該当の部分参照してください。

1. 超人型

【ストーリー】

PCたちと同じような超人を打倒するタイプのシナリオです。

内容は単純でわかりやすいですが、日常を平穩に暮らしているタイプのPCは、脅威を打倒するモチベーションに欠け、シナリオに参加しづらくなる、という難点があります。そのため、超人型のシナリオでは、異音フェイズでPCの拠所や日常を脅かす様をしっかりと描写しましょう。単純に物理的に破壊する、でもかまいません。もし、異性がいるのであれば嫁に娶ろうとしてもいいでしょう。あるいは一方的にPCに対して宣戦布告をし、乗らなければ周りの人間を狙っていく、と宣言することでモチベーションを作ります。ただし気をつけなければいけないのは、あまり個人攻撃をしすぎると、脅威は急に小物臭くなってしまう。結果として、拠所が巻き込まれた、それだけの力がある、と表現するほうがより脅威を恐ろしく見せることが出来ます。

決戦を終えた後は大別して2つのケースがあります。脅威が死ぬか。それとも改心するか。シナリオの展開次第ではありますが、殺人を強要される展開は好まない人もいます。脅威が死ななければならない、と考えているのであれば、PCの意思に因らない形、例えば自爆装置や服毒、末期の病状などで演出できるようにしておくといいでしょう。

【脅威の設定】

PCたちと同じように行い、スキルや特技に関しても特別考慮する必要はありません。ただし、このタイプで遊ぶ場合、脅威にスキルの効果を適用するのであれば、PCたちにもスキルパートのデータを公開するべきでしょう。

また脅威が暴れまわる理由付けも必要です。腕試しや力に酔ったと設定するのが最も簡単ですが、何らかの信念があつてのものでも構いません。PCの当事者意識を上げるのであれば、過去になんらかの関係があった、と設定をしておくといいでしょう。もし、PCに余計な設定をつけさせたくない、と考えるのであれば、一方的な憧れやねたみ、そねみを持っている、という設定は手軽でありながら脅威、PC、どちらにも深みをつけてくれるアクセントになります。組織からの命令と言うならば、組織型のシナリオを参照してください。

このタイプの脅威は取引を持ちかけるとき、自分の命を対価として要求します。これ以上手出しをしない、と約束した上で、見逃してくれ、という風に。要求が認められればそこで『決戦』は終了とし、回帰判定を行ってください。

変り種としては、無自覚に力に覚醒してしまった超人、という設定も良いでしょう。この場合、取引で撤退を許せば彼、あるいは彼女は闇の世界から抜け出せないまま、と処理をしてください。

【情報】

個人情報、来歴、出自、目的などを設定し、情報を調査するごとに脅威の人間的な部分が露出していくのが基本形です。情報イベントを組み込むのであれば、設定に深みを増すために、『同類』『後継者』『執着』など、脅威のデータを強化する内容があれば、PCとの因縁を作ることできます。

2. 戦争型

【ストーリー】

超人たちが所属する組織、あるいは国家規模とっていいぐらい巨大な組織を敵に回すタイプのシナリオです。

PC達は日常に潜むことを望んでいます。巨大な組織が現れたとしても、自

らの手でどうにかする、というモチベーションは低い可能性があります。そこで例えば誘拐事件や、殺人事件、暴動などの目に見える形での脅威を異音フェイズで演出するとよいでしょう。超人型と違い、敵は組織です。同時に複数の場所で手下を動かし、各PCそのものを勧誘したり巻き込んだりすれば、一応の当事者意識は引き出せます。しかし、ギャップおじさんは、『自分自身はどうだっていい』という考え方を持っていることがあります。それならば、拠所や一般人を狙う、とするとモチベーションはぐっと上がります。直接狙うのではなく、『そのPCを攻略するための手段として』と狙えば、純粋にPCの戦う理由になってくれることでしょう。超人型とは正反対で、個人攻撃をしたほうが組織型の脅威は恐ろしく見えます。なぜなら、個人に対してそこまで細かくちょっかいを出せる、それだけの人員と調査力を持っている、と表現することが出来るからです。

このタイプのシナリオでは、異音フェイズで脅威の具体的な情報を明かさないうほうがより印象を強めることが出来ます。例えば、この事件は一体誰の指示で動いているのか？ そしてどこをつぶせば止められるのか？ こういった情報を調査判定で1つずつ開示していくことで、シナリオへの没入感も上げていけることでしょう。

決戦を終えた後はどのような形であれ、PCたちの日常から組織は手を引く、と演出するのがよいでしょう。組織が壊滅する展開もありえますし、担当者が失脚する、など表現の方法はいくつか考えられます。大事なことは組織のその後を少しでも構わないので、必ず描写することです。PCが戦い、そして得た戦果を描写することで達成感を演出できることでしょう。

【脅威の設定】

巨大な組織を敵に回すことが予想されるため、組織分野から特技を取得しておくといいでしょう。多数を相手にするのであれば人員、組織だった動きをするのであれば部隊、エージェントが迫ってくるのであれば精鋭など、特徴を現す方法は多数考えられます。国家を相手に戦争を仕掛ける、というのも特技次第では再現できるので、好みの特技をチョイスしましょう。もし、スキルを導入するのであれば、大物、特殊部隊、改造人間から選択すると良いでしょう。脅威のスキルは出自を問わないため、様々なスキルを積み込むことができます。

行動の特徴としては、組織とは言え、PCたちのような超人ははけて無視できないということです。味方に引き込めるならば引き込むべきだし、それが無理ならば邪魔ができないよう弱体化を積極的に画策していきましょう。まかり間違っても匙加減を違えて暴走させてはいけません。

また、脅威の設定を二つ用意しておく、というのも有効です。

超人型のシートと黒幕の組織のシートと2枚用意しておけば、シナリオの展開やPLの希望により、決戦での結末を2種類用意することができます。

取引を持ちかけるならば、命乞いが最も簡単です。ですが、仮にPCが情報イベントのアイテムを所持していれば、それを対価として要求してもよいでしょう。データの的にPCは損をしない内容のため、通りやすい部類ではあります。PCの同意が得られたのなら、アイテムを回収したあとに『決戦』は終了となります。

【情報】

情報に関しては組織の目的や素性のほか、具体的な行動がわかる形のものが望ましいでしょう。ゲーム的な処理でやることは変わりませんが、それでも演出を行う上で何をするのか、という元になるようなものがあれば、セッション

は盛り上がります。また、**脅威の正体は、大きく分けて2種類**あると考えておいてください。正体がわかることで恐怖が和らぐか、それとも強まるか、です。

個人の意思で動くような組織、首領がいるような悪の組織などは、**結局個人の延長**です。このケースでは正体が判明することで、敵意が強まり、恐怖が和らぐ効果を見込めます。一番たちが悪いのは、**国家や民族、地域といった集団の意思**です。明確な敵が存在するわけでもなく、不特定多数の、それも力も何も無い一般人から向けられる敵意は恐ろしさ、不気味さ、そして心細さを増してくれます。シナリオの雰囲気に合わせて調整しましょう。

情報イベントを組み込むのであれば、『更なる力：』や『オーバーツ：』など、PCが獲得すれば有利になり得るものがお勧めです。強大な組織の力を逆に利用する、という展開を演出することも可能です。また、一風変わった演出であれば、『黒幕』を使用するのも良いでしょう。シナリオ前半は超人をターゲットに動きながら、しかし、黒幕を倒すことが真の目的というのも王道です。PLの選択次第で何と戦うか、選べるシナリオに仕立て上げることも可能です。

3. 災害型

【ストーリー】

自然災害や疫病、封印されていた古代の邪神、開放されたモンスターなどの脅威に立ち向かうタイプのシナリオです。このタイプのシナリオの特徴として、脅威はPCのことなど一切眼中にありません。そのため特定のPCをターゲットとして集中攻撃するような行動は取らず、ランダムに標的を決めて粛々と処理していくのが良いでしょう。災害型に関してはPC本人を狙う日常からの誘いや拠所の破壊、どちらでも等しく恐怖を与えることが出来ます。超人であるPCですら、その影響からは逃れられないと演出してもいいですし、身近な人が次々に倒れていく、と表現しても良いでしょう。**脅威はPCを無視しますが、PCはけして脅威を無視して日常を過ごせることは無い**のです。

ゲームの形式としてはボードゲームのような感覚が近く、ドラマチックな展開に持っていくのは難しいタイプのシナリオです。しかし、**自然の驚異の恐ろしさは説明するまでもありません**。PC達は被害をどれだけ抑えられるか、そして今まさに消えようとしている命をいかに守りきるか。シナリオを盛り上げるために、**GMは積極的に無辜の民の命を狙っていきましょう**。

決戦を終えての演出は2通りです。被害は何も無かったか、それとも復興へと人々が動き出すか。シナリオでの被害状況次第ではありますが、前者であればPCの超人性、後者では人間性が強調されます。この辺りは完全に好みになるため、超人性と人間性、どちらを強調したいか考えておくと良いでしょう。

【脅威の設定】

災害型では全体攻撃を多用し、なおかつ全体に影響の出るような組み方をするのが良いでしょう。狂騒フェイズではランダムに対象を決め、拠所の破壊に徹するのも良いですが、脅威スキルから『殺戮』を使い、決戦での難度をひたすらに上げていくと言うのも面白いでしょう。災害型は特技で感染をとることで疫病、破壊をとることで自然災害など、表現の方法は無数にあります。脅威スキルを採用するとより一層深みが増します。もし、一般人がPCに気がついたら？ 『※お巡りさん』の出番です。対策を緩めたときに自然は猛威を振るうかもしれません。『※連続行動』で被害をより甚大なものにしましょう。天候が荒れ、インフラが破壊されてしまえば、組織だった動きはできません。『※対策：組織』を使って目標値を上げていきましょう。もしも人を食うバケ

モノが大量に現れたら？ 『クリーチャー』がPCの拠所を食べてしまうに違

いありません。『ディザスター』で全体攻撃の威力を上げてもいいでしょう。

『※火炎放射』があれば火砕流も起きているのかもしれませんが。

決戦フェイズで災害型の脅威は取引を持ちかけることはしません。しかし、災害が起きるまで堪えるという表現で、一定サイクル経過で自動的に敗北する、何らかの封印の準備が整うなど、時間経過での決着を用意しても良いでしょう。

【情報】

大筋では災害型であっても他と大きく変わりません。災害の原因、被害状況などを記載していけば良いでしょう。特徴的なものとしては、災害に対する対応策などの情報もあればダメージについても説得力が増します。情報イベントを使っていくのであれば、この災害の原因を『貴方の子供よ！』を使って、特定の人物に設定してしまう、というのも面白くなります。もしPCの誰かが発端であるのならば、『過去の遺物』を使い、NPCであるならば『裏切り者』という展開もお勧めです。また、災害の大きさを表現するのであれば『なんで！？』を使い【闇】を増やし、『エクスプロージョン』『畏ッ！』をかませることでPCを窮地に陥らせると緊張感が増すことでしょう。

4. 帰還型

【ストーリー】

闇落ちした元PCを日常に引き戻す、というシナリオです。基本的には脅威となる元PCと縁のあるPCで構成されたシナリオですので、モチベーションについては問題ないでしょう。ただし、このタイプのシナリオは闇落ちの形によって大きく二つに分かれます。力に吞まれてしまったPCを連れ戻すか、それとも目立ちすぎたために、どこかの組織に追われてしまっているのか。前者のパターンは超人型とシナリオの作り方はほぼ同じです。後者の場合も戦争型のシナリオを参考にしながら作れば、特に問題はないでしょう。元仲間が追われている、という導入はモチベーションの面でも非常に入りやすいです。

しかし、殴り倒して正気に戻す、だけでは闇落ちが軽くなってしまいます。闇落ちが決定した元PCには、更なる闇に吞まれてもらい、より一層の強敵となつてかつての仲間を迎え撃ってもらいましょう。

もし、仲間と戦うような演出をするのが心苦しいと感じるのであれば、**いっそ偽者を登場させても良いでしょう**。まったく同じスキルや特技を持ちながら、別物であるという演出は、設定だけの双子や兄弟弟子、同型機、一族といったものを公開するチャンスでもあります。

異音フェイズで脅威を登場させる必要はありません。PCが集い、かつての仲間を救う意思を固める、という演出でも十分に成り立ちます。もしくは、元PCが悪行を働いているという情報だけが描写される、というのも衝撃が強くなることでしょう。

【脅威の設定】

帰還型では脅威のパターンは多岐に渡ります。超人型と同じくPCのデータをそのまま流用してしまっても構いませんし、組織型のように新たな敵を作り出して良いでしょう。組織型については該当の箇所を参照してもらうとして、超人型のアレンジ方法について紹介します。

元PCのデータを流用するので設定を作るのは簡単です。プラスアルファを入れるのであれば、脅威は出自に関係なくスキル、特技の獲得が可能です。闇

落ちた結果、人ではなくなった、とするのであれば怪物分野から特技を取得すると良いでしょう。更なる力を求めた結果、改造手術に手を出した、という展開もありえます。闇に落ちた結果、どのような人生を今は過ごしているのか、そこをしっかりと描写して上げられればよいでしょう。スキルを導入するのであれば、『縁：』を取らせ、関係の強さを表してもよいでしょう。

偽者に入れ替われ、様々な悪事を働いているというシナリオならば、改造人間や特殊部隊、人外などを軸に作成するとよいでしょう。『身代わり』や『ボディミック』など、姿を借りるスキルで表現できます。

決戦での取引は、本人と戦う場合であれば、自分のことをあきらめてもらう、というのが王道でしょう。もし成り代わりが相手ならば、自分が本物だと認めさせる、見逃す、などが良いでしょう。どちらの場合であっても、闇落ちした元 PC の闇は晴れることなく、復帰は叶いません。

【情報】

帰還型の情報はどのような形であっても、元 PC の居場所、目的、脅威の情報、この三つは無理なく盛り込めるところかと思えます。情報イベントを導入するのであれば『封じられた正体』を仕込みデータの改変を行う、『貴様、見ているな！？』で焦燥感を演出することができます。また、情報に彼、または彼女が捨てたはずの抛所の現在をしのばせ、『幸福だった日常』を仕込むと言うのも面白いでしょう。もし、成り代わっているケースで描写するのなら、情報は最初から全て公開するのではなく、順番に明らかになるように設置していくと良いでしょう。そうすることで、本人なのか、それとも別人なのか、決戦の直前まで秘密にすることが出来ます。

5. 推理型

【ストーリー】

事件は起きているけれど、その犯人はわからない、というシナリオです。

推理ドラマのようなシナリオを作りたいと考えても、なかなか難しいものです。しかしながら、情報の量を増やし、1つ開示されることで次の項目が現れる、という順番をつくることで、推理ドラマのような筋書きを演出することがたやすくなります。

問題はこれらの演出に集中しすぎると、**一本道のシナリオになりがち**だという事です。TRPG は PL が選択する、と言う行為が最も重要です。自分でも選択する必要のないシナリオは、没入感という点で一步遅れをとります。そのため、**容疑者をあらかじめ 2 名以上用意しておく**など、**選択の機会を作ることを忘れないように**しましょう。それぞれの PC にそれぞれ縁の深い容疑者を各 1 名ずつ用意しておくとなお楽しめるものとなるでしょう。

このタイプのシナリオでは異音フェイズの時点で、クローズドサークル、いわゆる密室の状態にするとやりやすいでしょう。調べられる情報も制限できる上、巻き込まれた PC には事件を解決するこの上ないモチベーションを用意できます。脅威の演出をするのであれば、銃弾であったり、牙であったり、特技やスキルを演出するような描写をすると、ギャップおじさんらしさを出すことができます。狂騒フェイズで調査をさせたいのであれば、この時点で大まかに調査できる場所を示す必要があります。異音フェイズや抛所フェイズが長くなりがちなことに注意をしましょう。

【脅威の設定】

脅威はギャップおじさんのような超人でなくとも構いません。 ごくごく普

通の一般人、としても良いでしょう。他のパターンと同じく超人を持ってくるのであれば、超人型の項目を参照してください。ここでは**一般人を脅威と設定した場合**を紹介します。

一般人は通常、異能表の特技を持ちませんがそこは演出のしどころです。技術分野、武芸分野であれば一般人でも取得できそうな文言が並んでいますし、組織分野から立場を表す特技で表現をしてもいいでしょう。決戦では普通の戦いは当然ながらできません。**証拠隠滅を図る、現場から逃亡する、自暴自棄になって自殺を試みる**、様々な表現が可能です。

PC の攻撃に関してはそれらを止めるという演出をしたほうがより楽しめますが、戦闘のみを考えて組まれているケースが圧倒的に多いでしょう。そのため、演出については細かいことは言わず、「**なんかすごい力でなんとかなった**」とあいまいにまとめてしまって構いません。もし、**PL 側からびったり合う特技を使いたい、と提案があったなら、拍手をしてその演出を喜びましょう。**特別なボーナスを与える必要はありません。不利を承知での提案に対しボーナスを与えるのは、PL の覚悟に水を差しかねないこともあるからです。

なお、このタイプのシナリオで**禁じ手とされている設定が 1 つあります。**それは怪物分野から幽体を取り、**犯人は幽霊だった**、と押し切る設定です。**ギャップおじさんなので、押し切ってしまうても構いません。**

決戦での取引は、がけの上で自供を始める、見逃してもらう、などシナリオの傾向によって色々和味付けが出来る部分です。**GM は趣味に走りましょう。**

【情報】

推理型の情報はとにかく多くなりがちです。シンプルな形にしたいのであれば、容疑者各 1 名ずつを項目としてあげ、アリバイのある、ない、だけが情報として公開される、とするのが簡単です。複雑にしたいのであれば、調査項目を最初は犯行現場や、凶器など、場所や物品だけにすると良いでしょう。そしてそれぞれを調べた結果、犯行現場に行ったことがある人物は、と言う具合に容疑者の項目が現れる、とすると推理を楽しむことができます。

情報イベントを使用するのであれば、それこそ本領発揮です。『貴様、見ているな！？』で第二の事件を起こしても良いでしょうし、『執着』で名探偵を邪魔に思う、という演出をしてもいいでしょう。昼ドラを演出するのであれば、『貴方の子供よ』を使い、唐突な人間関係を作り出してしまうのも面白いです。また、実は超人と判明したことを表すために『封じられた正体』『なんで！？』を組み合わせても捨てがたいです。そして真犯人の情報には『血戦』を仕込み、唐突にクライマックスに発展させる展開は、スピード感を演出できます。

ただ、情報の数が多くなると調査しきれなくなる可能性があるため、情報の数は **PC の手番の半分以下**を目安としておくとう良いでしょう。

6. 日常型

【ストーリー】

特に脅威とかやってこない、ギャップおじさんの日常を描くシナリオです。待ってください。石を投げないでください。石を投げないでください。

いわゆる日常回を遊ぶためのシナリオですが、何も目的が無くては当然ながらゲームになりません。そのため日常型のシナリオでは日常の中に潜むささやかなイベントを。しかしギャップおじさんにとっては困難すぎるイベントを用意してあげましょう。例えば、未婚の PC がいるのであれば、お見合い。幼子がいるのであれば、運動会の父兄参加競技。いっそのこと女子高生とデートな

どを用意すれば、ギャップおじさんはとてもとても困ってしまうでしょう。

全ての PC に同じイベントを用意することは難しいですので、主人公となる PC をひとり設定し、他の PC は、はたからソレをはやし立てる、というストーリーが楽です。モチベーションについてですが、**はっきり言えば人を選ぶシナリオ**です。事前に相談をする必要があります。参加者がそういうのもやりたい、と同意を得られてから、セッションの準備を進めるようにしましょう。

もし、ただ日常をまわすだけでセッションする自信がない、という場合、**同時進行で別のパターンのシナリオを用意**しましょう。PC の一人が日常を謳歌しているその裏で、**他の PC がその日常を守るために、裏で戦う**、というシナリオもなかなか熱いものがあります。

異音フェイズではこれから始まる日常のわくわく感を存分に演出してください。もし、裏で別の異変が進行しているのならば、ギャップは大きければ大きいほどよいでしょう。

【脅威の設定】

日常型での脅威は、感情という形で定義すると良いでしょう。

お見合いであれば、相手の恋心。運動会であれば幼子の尊敬。デートだとしたら**なんかこうあまずっぱいあれとか**です。PC がスキルを獲得していたとしても日常型では特別、スキルを取る必要はありません。ギャップおじさんが闇堕ちするような鬱展開を作る必要もありません。ただし、特技のとり方には一工夫するとよいでしょう。一般的な意味ではなく、拡大解釈を最大限して、幼子に翼を取らせてもいいですし、相手の女性がいきなり予知をしてくるなど、不思議な戦闘も起こりえて構いません

決戦フェイズではそのイベントのクライマックスをすえると良いでしょう。ダメージについては、ギャップおじさんの心がざわめくような、そんなアクションを脅威がしてきた、などと描写することも可能です。システム的设计上、ギャップおじさん TRPG では様々な戦闘を扱うことができます。自由な戦いを演出してください。

決戦フェイズでの取引はむしろ闇堕ちを回避するために提案してください。その場合、お見合いではふられる、運動会では早退するなど、演出の仕方はさまざまですが、脅威を満足させる結果ではなかった、と演出するとよいでしょう。

もし、裏で別の陰謀が進行していた場合、例外的に2つの脅威を用意してあげてください。**【闇】**の数やスキルは、それぞれのパートを担当する PC の数を基準に設定するとよいでしょう。このパターンで決戦フェイズを迎えた場合、日常を楽しんでいる PC は、裏で戦う仲間の決戦に移動するか、選択できると熱いでしょう。日常よりも仲間を取るか、仲間は苦戦を承知で友の日常を守るか。

【情報】

イベントに関わる情報、種目、趣味、お勧めスポット、ファッションなどなど。調査する項目は無限と言ってもいいほどあります。脅威を感情と定義するならば、その情報を知っていたら感情が満足するようなものを選ぶと良いでしょう。

まかり間違っても『貴方の子供よ』などを混ぜ込めば、事態はとんでもないほうに進んでいくでしょう。基本的にはお遊びの回になるため、息抜き感覚で楽しくなるような工夫をたくさん用意してあげましょう。

