

ギャップ  
おじさん  
TRPG

サンプルシナリオ



《闘神》

GR  
OJI-SAN  
TRPG

# 《闘神》

## 【シナリオスペック】

PC人数：1～5名

脅威ランク：2～5

## 【選択追加ルール】

スキルルール

書籍版掲載のPC拠所・シナリオ拠所を採用するなら、脅威のランクを1ずつ上昇させて構いません。

シナリオ拠所は**鳴神**とするとよいでしょう。異音フェイズは見知った鳴神がなぜかテレビに出ているところか始まります。

## 【ソロ改変】

ソロシナリオに改変する場合は、書籍版掲載のPC人数による行動回数を参照しましょう。

追加ルールは、シナリオ拠所を採用し、シナリオ拠所は**鳴神**とし、脅威ランクは2となります。

## 【今回予告】

力を持つものにはそれ相応の責務が付きまとう。

君たちはそのことを理解し、そして力を封じている。

だが。どうやら、あそこにいる者はそうではないらしい。

ふと、誘われた、あるいはテレビでちらりと見たリングの上のその人物は。

明らかに表の世界の人物ではなかった。

やすやすと勝利し、マイクパフォーマンスで高らかに、彼は言った。

———君たちの名前を。

## 【ストーリー】

総合格闘技の覇者が、実は裏の世界の武芸者だった、というシナリオです。

日常へと埋没して生きることを選択したPCたちにとっては「ああ、そんな人もいるんだな」で終わってしまいかねない事件です。しかし、その覇者がもし、自分たちに狙いを定めたのなら？ 一体、どこからどうやってその話を仕入れたのか？ そして、彼の目的は？ 単純な肉弾戦ではなく、思惑を解明するというシナリオです。

鳴神・清二は純粋な格闘家です。表の世界で自分の力がどれだけ通じるか、挑戦し続けるまだまだ年若い古流の使い手。しかしながら、そういった目立つ人物を利用とする組織が裏から糸を引き、PCたちのような人物を表舞台へと引っ張ろうと手ぐすねを引いています。この事件の動機は単純に『金』です。異能を持つ人間同士の戦いは、エンターテイメントとして優れています。そのために通常ならざる手段を取られたとき、PCたちはどう選択をするか。

決戦は鳴神との勝負になるでしょう。勝負の結果、PCたちは先達としてどう接するのか、選択してもらいましょう。

## 【異音フェイズ】

総合格闘技の興業が開かれ、PCたちは直接見に行くか、テレビ中継でそれを見ている、という状況から始まります。

鳴神・清二という二十代半ばの若者が挑戦者らしく、王者へと挑むという状況。

しかし、勝負はゴングが鳴るとほぼ一瞬。王者は構える暇もなく倒れます。

首を180度ほどまげて。

鳴神はざわめく観衆の中、マイクパフォーマンスを。

**鳴神**「まったく、歯ごたえがねえよ。これで王者とか恥ずかしくねえのか？」

**鳴神**「俺はもっと強い奴らを探してる。いるんだろう、この街にはよ！」

と次々にPCの名前を挙げ、インタビュアーが誰ですか、と問うと、

**鳴神**「知らねえ。けど、強いんだろ？ なら出てこい。来ないっつーんなら俺からそっちに向かうから、待ってるよ！」

彼の技が常人のものではない、とGMは明言しましょう。

情報を共有するために、名指しにされたPC達が集合して、異音フェイズは終了となります。

## 【脅威データ1】ランク2～5

名前：鳴神・清二      出自：古流      性別：男

特技：《目線》《擬態》《当身》《投げ》《超握力》《超腕力》

ランク2：『暗器』『飛礫』

ランク3以上で追加：『崩し：投げ』

ランク4以上で追加：『※洗練：当身』

ランク5以上で追加：『※洗練：当身』

補足：元は手裏剣術を得手とする流派から出た、古流の使い手です。単純な格闘技では力任せの大振りしか使いませんが、本領は飛礫をはじめとした暗器を駆使した戦闘です。強いやつと戦えればなんでもいい、という考え方で、勝敗に特にこだわりはありません。その結果、死者が出たとしても何とも思わないぐらいには。ただし、勝負という形にはこだわりがあり、タイマンを挑まれば拒否しません。彼の弱点は歳が若いこと。なのに技術ばかりを詰め込んだせいで、何も知らないのです。

狂騒フェイズでは鳴神自身は特に動きません。興行主を騙った六道会が、誘いや拠所の破壊を行い、鳴神の挑戦を受けるよう仕向けてきます。脅威は鳴神ですが、敵は六道会、と演出しましょう。決戦フェイズでは対等な条件を出せば、鳴神はだいたいのに同意します。例えば『タイマン』や『スキルを使用しない』というルールを持ち出した場合、お互いにそれを守る、ということであれば簡単に従います。

もしランク2や3で遊ぶなら決戦フェイズは六道会を目標にしてもよいでしょう。その場合でも鳴神は用心棒としてPC達に立ち向かうか、協力して六道会を倒した後、君たちに勝負を挑みます。



## 【情報】 ランク 2

項目 1 : 鳴神の素性 指定特技 : 目線

公開タイミング : 異音フェイズ

鳴神・清二は手裏剣術を得手とする古流の出自だ。

幼いころから修行を積み、しかし振るうことを許されていなかったが、先代が急死。

それを機に表舞台の総合格闘へと進出した。項目 2 : 鳴神の裏 を調査できるようになる。

項目 2 : 鳴神の裏 指定特技 : 目線

公開タイミング : 項目 1 開示後

鳴神自身は裏も何もない。強いやつと戦えればそれでいい。しかし、この興業を裏から仕切る『六道会』はそう考えていない。

鳴神のような超人同士のバウトは金になると考え、あらゆる手段を使って君たちの情報を調べ上げ、鳴神にぶち上げさせた。

## 【情報】 ランク 3

項目 1 : 鳴神の素性 指定特技 : 目線

公開タイミング : 異音フェイズ

鳴神・清二は手裏剣術を得手とする古流の出自だ。

幼いころから修行を積み、しかし振るうことを許されていなかったが、先代が急死。

それを機に表舞台の総合格闘へと進出した。

項目 2 : 鳴神の裏 指定特技 : 目線

公開タイミング : 異音フェイズ

鳴神自身は裏も何もない。強いやつと戦えればそれでいい。しかし、この興業を裏から仕切る『六道会』はそう考えていない。

鳴神のような超人同士のバウトは金になると考え、あらゆる手段を使って君たちの情報を調べ上げ、鳴神にぶち上げさせた。

項目 3 : 六道会の破壊 を調査できるようになる。六道会の破壊を成功させることで、六道会を潰すことができる。

項目 3 : 六道会 指定特技 : 超腕力

公開タイミング : 項目 2 開示後

六道会を暴力で叩き潰すことには成功した。しかし、鳴神自身は君たちと戦うことをけして諦めていない。ただし、鳴神は鳴

神で、勝負にこだわりを持っている。対等な条件であれば、彼は君たちの要求をいくらでも呑むつもりだ。

## 【情報】 ランク 4

項目 1 : 鳴神の素性 指定特技 : 目線

公開タイミング : 異音フェイズ

鳴神・清二は手裏剣術を得手とする古流の出自だ。

幼いころから修行を積み、しかし振るうことを許されていなかったが、先代が急死。

それを機に表舞台の総合格闘へと進出した。

項目 2 : 鳴神の裏 指定特技 : 目線

公開タイミング : 異音フェイズ

鳴神自身は裏も何もない。強いやつと戦えればそれでいい。しかし、この興業を裏から仕切る『六道会』はそう考えていない。

鳴神のような超人同士のバウトは金になると考え、あらゆる手段を使って君たちの情報を調べ上げ、鳴神にぶち上げさせた。

項目 3 : 六道会 を調査できるようになる。

項目 3 : 六道会 指定特技 : 擬態

公開タイミング : 項目 2 開示後

六道会は君たちだけでなく、各地の超人たちを調べ上げている。その動きは各地の超人たちも察知しており、六道会を疎ましく思っている者は多い。もし、君たちが六道会を始末したいと考えるのなら、援助してくれる人間は多いだろう。

項目4：六道会の破壊 を調査できるようになる。六道会の破壊を成功させることで、六道会を潰すことができる。

**項目4：六道会の破壊 指定特技：超腕力**

**公開タイミング：項目3開示後**

六道会を暴力で叩き潰すことには成功した。しかし、鳴神自身は君たちと戦うことをけして諦めていない。ただし、鳴神は鳴神で、勝負にこだわりを持っている。対等な条件であれば、彼は君たちの要求をいくらでも呑むつもりだ。

## **【情報】 ランク5**

**項目1：鳴神の素性 指定特技：目線**

**公開タイミング：異音フェイズ**

鳴神・清二は手裏剣術を得手とする古流の出自だ。

幼いころから修行を積み、しかし振るうことを許されていなかったが、先代が急死。

それを機に表舞台の総合格闘へと進出した。

**項目2：鳴神の裏 指定特技：目線**

**公開タイミング：異音フェイズ**

鳴神自身は裏も何もない。強いやつと戦えればそれでいい。しかし、この興業を裏から仕切る『六道会』はそう考えていない。

鳴神のような超人同士のバウトは金になると考え、あらゆる手段を使って君たちの情報を調べ上げ、鳴神にぶち上げさせた。

項目4：六道会 を調査できるようになる。

**項目3：鳴神の秘密 指定特技：目線**

**公開タイミング：項目1開示後**

項目1を開示後、調査できる。

鳴神は苛烈な修行とその力を明かせない事情から、幼少期より孤立していた。

闘うことで、より強い者と会うことで、いつか友と呼べるものができるのではと考えている。

先代の死から彼の理解者はもう、誰もいない。

**項目4：六道会 指定特技：擬態**

**公開タイミング：項目2開示後**

六道会は君たちだけでなく、各地の超人たちを調べ上げている。

その動きは各地の超人たちも察知しており、六道会を疎ましく思っている者は多い。

もし、君たちが六道会を始末したいと考えるのなら、援助してくれる人間は多いだろう。

項目5：六道会の破壊 を調査できるようになる。六道会の破壊を成功させることで、六道会を潰すことができる。

**項目5：六道会の破壊 指定特技：超腕力**

**公開タイミング：項目4開示後**

六道会を暴力で叩き潰すことには成功した。しかし、鳴神自身は君たちと戦うことをけして諦めていない。ただし、鳴神は鳴神で、勝負にこだわりを持っている。対等な条件であれば、彼は君たちの要求をいくらでも呑むつもりだ。

画像はジュエルセイバーFREEからお借りしています。

URL：<http://www.jewel-s.jp/>