

ギャップおじさんTRPG

よっちゃん(裏)

法的に身体能力が高かったため売られて傭兵にされた過去を持つ。身近な道具の利を使うのが得意。

鈴木さん(裏)

魔物の使い手。

闇への誘い

お前らあいつ

鈴木さん
メガネでハゲで気の弱い、うだつが上がらない会社員

よっちゃん
小学校しか行っていないというホームレスのおっさん

吉野川
二音前のオタク。口が悪い。

庄野さん
すべての動作がおそい。一人であらざるにいる。

ギャップおじさん(A面)

さん(裏)
封じた魔物を封印した魔物の一族の天才。魔物の使い手。体内で強靭な力を持っている。



目次(クリックで飛べます)

ルールパート 3p～

スキルパート 13P～

サンプルキャラシ 22p～

GMパート 28p～

リプレイ(旧ルールのため、現行ルールとスキルなどが異なります) 37p～

台本つきサンプルシナリオ『闇よりの使者』 97p～

ゲームブック風サンプルシナリオ『三年目の浮気』 113p～

※使用上の注意

サイトにあるデータを雑に纏めただけのものとなります。

特別、新しい情報などはありません。

また、縦書き・横書きが混在しているため、みにくいところもあります。

印刷しようとは思わないでください。

ようこそ、超人たちの物語へ

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)のルールブックとなります。ゲームの進行役となるゲームマスター(GM)と複数のプレイヤー(PL)が扮する日常を愛した超人たち(以下PC)とがサイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。

PCは本来、完全な超人類として生まれ、育てられ、完成したはずの存在です。しかし、PCは力に染まった『闇』の世界を望まず、自らの欠落を歎び、分かち合う『光』の世界で暮らすことを望んだ異端者です。GMは彼らの属していた『闇』を演出し、彼らを完全なる超人類へと誘い、PCはそれらの運命に抗う。彼らは日常を守り、闇の誘惑に打ち勝つことができるのか。

ここから語られるのは誰も結末を知らない、語り部たるGMとPLによってこれから作られる物語です。どうぞ、よき物語を。

※この作品はT長様の描かれた『[ギャップおじさん](#)』をもとに製作されています。T長様のサイト→[複眼顕微鏡](#)

ギャップおじさん

→<https://twitter.com/jemibiozoms/status/701682540143247361>

複眼顕微鏡

→ <http://id25.fm-p.jp/40/taichow/>

キャラクターメイク

PCはまず6つの出自から1つを選び、その来歴を決定しましょう。それぞれの出自には【得意分野】が決まっており、得意分野から3つ、自由に3つ、合計6つの特技を異能表から取得してください。そして得意分野の両脇にある隙間、ギャップを埋めてください。PCの特技が決定したら、次に日常表から3つ、拠所表から3つ、それぞれ特技を選ばばひとまずのデータは完成です。

【光】と【闇】の初期値は0となるのでそれも書き入れ、最後にそれぞれPCの設定と、特技の設定などを考えればキャラクターの完成です。日常表、拠所表は演出の上でも特に設定が多くなる場所ですので、それぞれ特技の設定について記入する部分がキャラクターシートにあります。自分好みのさえないおじさんを作り上げてください。また、GMに確認をとりさえすれば、おじさんでなくても構いません。このゲームは過去のあるキャラクターであれば、守りたい日常があれば、それでPCとして成立します。ただ、性別に関係するシナリオもあるので、GMには確認をとるようにしましょう。

シナリオの脅威も同じ手順で作成しますが、日常表と拠所は空白にしておいてください。脅威はそれらを持ちません。代わりにPCの人数と同じ脅威のランクを右の表から参照し、書き込みましょう。

ランク	闇	情報	行動	再起後の闇
1	10	1個	全体攻撃	ダイス1つ
2	20	2個	全体攻撃	ダイス1つ
3	30	3個	全体・単体攻撃	ダイス2つ
4	40	4個	全体・単体攻撃	ダイス2つ
5	50	5個	全体・単体攻撃	ダイス2つ
6	60	6個	全体・単体攻撃	ダイス3つ
7	70	7個	全体・単体攻撃	ダイス3つ
8	80	8個	全体・単体・先制攻撃	ダイス3つ
9	90	9個	全体・単体・先制攻撃	ダイス3つ
10	100	10個	全体・単体・先制攻撃	ダイス4つ

出自一覧

1：大物 得意分野：組織 ギャップA

裏社会のボスや組織の重役であったことを表します。しかし、表向きにはそのことを隠し、あくまで一般人としてふるまっています。なぜ、人々から羨望のまなざしで見られるだろう地位を捨て、一般人として暮らしているのか。その胸中は当人にしかわかりません。

2：特殊部隊 得意分野：技術 ギャップA・B

特別な訓練を受け、公にできない闇の任務に従事していたことを表します。ひとつひとつの技術は人間にも可能であり、特別な異能とは言えません。しかし、厳しい訓練を経た貴方は、それらを組み合わせ、あるいは研ぎ澄ませ、常人では不可能と思えることすら可能としてしまいます。

3：古流 得意分野：武芸 ギャップB・C

古より伝わる武術を継承していることを表します。表の世界でその技術を活かすことは、おそらく、ないでしょう。身体訓練、精神鍛錬というには生々しく。人を、生物を、何もかもを破壊することだけに特化した技術は、平和なこの世界で受け入れられることはないでしょう。

4：魔法使い 得意分野：魔術 ギャップC・D

人ならざる存在。超科学。テクスチャに関わらず、英知の向こう側に属することを表します。秘儀に触れ、納め、操る術すら得た貴方を同業者がほうっておくわけがありません。しかし、追手の脅威と今の暮らしとを天秤にかけたとき、どちらを選ぶのかは言うまでもありません。

5：改造人間 得意分野：肉体 ギャップD・E

あなたは先天的、あるいは後天的に優れた肉体を手に入れたことを表します。しかし、あなたは優れた肉体以外、その精神や内面は常人となにも変わりありません。能力を活かすことよりも優先すべき何か、今の暮らしにはあるのでしょうか。

6：人外 得意分野：怪物 ギャップ E

人ならざる存在であることを表します。魔獣、魔物、天使、神、果ては機械までも含むこの出自ですが、共通することが一つあります。自身を人間と信じ、そして人として暮らすことを望む、その在り方です。その望みを快く思わないものは、同族、人間問わず、いくらでもいることでしょう。

特技一覧

キャラクターの持つ特技はそのキャラクターの来歴や出自、得意とする技術など多様な意味を持ちます。ここでは特技の分野と特技について解説します。

特技一覧・異能表

異能表はキャラクターの裏の顔、**超人としての一面**を表します。ごくごく一般的な用語や役職、技術も入っていますが、それらは全て等価値です。例えば《盗聴》はいまや誰でも出来る行動ですが、判定に成功しさえすればそれはもう《超腕力》や《不死》のように、一国、いえ、世界の常識を根底から覆すような効果を持ちます。

1. 組織分野

巨大な組織の一員、もしくはその一員を操る術をもつことを表します。大物の出自を持つキャラクターであれば、これらの人材を操る術をもっていると解釈ができますし、それ以外ではそういった人材であることを表します。

- 02 裏切り**：他の組織に属する背信者。
- 03 スパイ**：他の組織に潜入する諜報員。
- 04 権力**：権力者。発言力の強い人物。
- 05 国家**：公的な組織そのもの、あるいはその権威を借りる。
- 06 護衛**：身辺警護。SPとも。
- 07 装備**：潤沢な資金による装備品の供給、または管理者。
- 08 代替**：誰かの代り。影武者や代替人員。
- 09 人員**：その他大勢。多数であることを表す。
- 10 部隊**：特定の目的のためより集められた集団。
- 11 精鋭**：専門的な訓練を受けている。
- 12 勧誘**：スカウト。

2. 技術分野

特殊な技術を習得していることを表します。常人でも可能なことばかりが書かれていますが、ここでいう特技というのは人外の化け物や組織と一人で対抗できるレベルでの物を表します。

- 02 秘匿**：何かを隠す。証拠隠滅や物品の所持などの技術。
- 03 盗聴**：聞き耳。機材を使用することもあれば、純粹な聴力的な技術。

- 04 虚偽**：嘘。こちらからつくことも、見抜くことも含んだ技術。
- 05 調達**：機材や装備などの入手。またはそのルート。
- 06 擬態**：自然物、人工物、あるいは特定の職業に化け、溶け込む技術。
- 07 隠れる**：危険や視線から身を隠す技術。隠密とも。
- 08 遮蔽**：物陰や障害物を利用する技術。環境利用闘法なども含む。
- 09 畏**：あらかじめ仕掛けた畏を活用する技術。
- 10 誘導**：相手を巧みに誘い、自分に有利な環境を作り上げる技術。
- 11 狙撃**：的確な狙いをつけ、あてる技術。
- 12 破壊**：破壊工作。建築物、組織、人の心など種類は問わない。

3. 武芸分野

武芸を納めていることを表します。一見すると地味ですが、このひとつひとつが狙撃や光弾、超腕力といった特技と同等の効力を持ちます。その技術一つで戦術レベルの働きができることを表します。

- 02 乗馬**：馬術。現代では車やバイクも含んだ移動術。
- 03 目線**：自分、他人の目線に関する技術。読み取ることも送ることも。
- 04 観音**：音を観る。視界に頼らず音のみで周囲を把握する技術。
- 05 心理**：心を読む技術。経験則だけでなく読心術なども含む。
- 06 読み**：少ない情報から推理する技術。勘なども含む。
- 07 体捌き**：身体全体を活用する技術。
- 08 無刀**：無刀取り。攻撃に踏み込むことで無力化する技術。
- 09 当身**：武器を使わずに行う攻撃術。
- 10 投げ**：武器、物、人などを投げる技術。
- 11 振り**：武器や腕、脚を振る技術。
- 12 斬り**：万物を切断する技術。武器があろうとなかろうと切断する。

4. 魔術分野

魔術や超科学、超能力など現在の科学からかけ離れた技術を持つことを表します。表記こそ伝統的な魔術ですが、光弾からビームを出そうとも交霊術からテレパシーを起こそうと演出にこだわる必要はありません。

- 02 予知**：未来を予知する魔術。明確な予言から直観までを含む。
- 03 類感**：形の似た物は影響しあうという共感魔術。藁人形、ヒトガタなど。
- 04 感染**：接触のあったものは影響しあう。髪の毛を使った藁人形など。
- 05 交霊術**：霊や精霊など形のない精神体と交流する術。
- 06 憑依**：霊や精霊、精神を自身の身体に降ろす術。
- 07 防壁**：障壁やバリアを張る術。
- 08 召喚**：人や化けものを呼び出す術。
- 09 命令**：言葉を使い、人や物を操る術。
- 10 力場**：目に見えない力場を操る術。
- 11 光弾**：光の弾を放つ術。光以外にも炎や氷などが出る場合もある。

12 天候：天候や地形など大規模な影響を与える魔術。

5. 肉体分野

先天的、あるいは後天的に優れた肉体を持つことを表します。遺伝的に改造されたのか、それとも機械による改造、果ては人造人間や強化スーツなどもここに含まれます。

02 超感覚：人間を超えた受容体を持つことを表す。

03 超視覚：望遠鏡や顕微鏡のような視力や驚異的な動体視力を持つ。

04 超暗視：一切光のない状況でも視界を失わない能力。

05 超聴覚：可聴音域の延長、集音マイクのような選択制聴覚など。

06 超軟体：関節や骨がないかのような柔軟性を持つ。

07 超剛体：鋼に匹敵する強度を持つ肉体。

08 超脚力：通常の3倍。

09 超握力：ピンチ力、クラッシュ力、グリップ力がすぐれている。

10 超腕力：肉体から想像もできない腕力を持つ。

11 超反射：神経伝達を超えた速度での反射神経を持つ。

12 超回復：秒速での治癒、失った腕すら生えるほどの回復力。

6. 怪物分野

人とは違う異形を持つことを表します。身体的な特徴としてそれらを備えているとしても構いませんし、特技を持った使い魔やペットを持っているという表現をしても構いません。

02 幽体：肉を持たない精神体。

03 複眼：昆虫のような複眼をもつ。

04 超音波：人の耳には聞こえない音域を操る。

05 変色：緑や青などの異様な体色や、体色を変える機能を持つ。

06 皮：装甲のような皮膚や被膜などを持つ。

07 鱗：魚類や爬虫類を思わせる鱗を持つ。

08 翼：翼や羽、翅といった空を飛ぶための器官をもつ。

09 触手：環形動物、頭足類を思わせる触腕。

10 爪：手や足の先に生えた爪。出し入れが可能なタイプもある。

11 牙：口から生えた牙のほか、消化器官なども表す。

12 不死：死ぬことがない。不老とセットになっていることも。

特技一覧・日常表

日常表はキャラクターの人間くさい一面を表します。多くの場合、それは欠点や短所とも思えるようなことでもありますが、超人である PC は常人のような欠点を本来持ちえません。精神的にも肉体的にも完全であるはずの彼らは、欠点を指摘されることで、自分は人間であると再認識できるのです。ただ、闇の中には、それをコンプレックスとして刺激するものもいるようですが。

日常表の扱いは特殊で、**基本的に自分で使用しません**。日常判定などで、他の PC や GM がキャラクターシートを確認し、参照してもらいながら判定をしてもらうものになります。自分の特徴と言うのは、自分でなかなかわからないものです。

1. 外見分野

見た目の印象を表します。特長とも欠点とも取れる部分ですが、人間くさい表現をすると親しみが湧くことでしょう。

02 初老：少なくとも初老以上。やや高齢。

03 チビ：少なくとも高くはない。

04 恵体：どことは言いわないが、恵まれている。どことは言わない。

05 細身：どことは言わないが、細い。どことは言わない。

06 短髪：髪が短い、あるいは薄い、あるいは、ない。

07 不精：ヒゲ、髪の毛などを整えていない、だらしない風貌。

08 長髪：髪が長い。

09 ラフ：カジュアルを通りこした楽な格好を好む。

10 スーツ：会社員や堅苦しい趣味人の装い。

11 眼鏡：眼鏡をかけています。あるいは伊達の可能性も。

12 一昔前：センスが古い、あるいは懐古趣味。

2. 性格分野

性格や精神的な性質を表します。ロールプレイに困ったときはこの分野に書かれた特技を参照して表現すると良いでしょう。取っていなかった場合は**自力でがんばってください**。

02 短気：気が短い。

03 神経質：細かいところを気にする。

04 弱気：実力はともかくとして、人に強くは出られない。

05 ケチ：よく言えば儉約家。

06 口下手：口が達者ではない。

07 オタク：ジャンルを問わず、こだわりの人。

08 おしゃべり：よくしゃべる。

09 浪費家：散財する癖がある。

10 高慢：人を見下すところがある。

11 大雑把：細かいところを気にしない、あるいは雑。

12 のんびり：動作やテンポが人よりも遅め。

3. 欠点分野

欠点を表します。既婚や成金、小金持ち、マッスルなどは、ある意味では弱点になる部分です。縛られる、こだわりを持つなど演出してください。

02 赤貧：とても金に困っています。豊かではない。

03 中毒：タバコや酒、なんらかの中毒。

04 無職：職がない。ある意味では気楽な立場。

05 孤独：望むか望まざるか、一人でいることが多い。

06 病弱：体力的に貧弱、あるいは何らかの病気を患っている。

07 密職：閑職に追いやられている。

08 マッスル：身体、あるいは脳が筋骨隆々。

09 既婚：伴侶がいる。

10 平社員：役職についていない一社員、一兵卒。

11 小金持ち：ほどほどの収入に満足している。

12 成金：金にあかせた悪趣味。

03 憐憫：自身より劣った存在に対する情など。

04 庇護：人物や組織などに対する、庇護欲や使命感など。

05 競争：勝敗に関係なく、競い合うことへの執着など。

06 尊敬：能力の多寡に関わらず持ちえる敬意など。

07 侮蔑：闇や闇に吞まれた者への嫌悪感など。

08 悔恨：過去の自分や組織の所業に対する悔いなど。

09 探究：特定のものを掘り下げたいという欲。

10 信仰：宗教のほか、モラル、道徳といった規範意識など。

11 共感：自分に近い者への感情。

12 愛情：特定の個人や組織、集団に向けた感情。

特技一覧・拠所表

拠所表はPCを日常に引き止めているものを表します。PCは本来、日常表にあるような不自由を抱えることなく、好き勝手に振舞えるだけの力を持っています。しかし、それをしないのは引き換えて余りある拠所があるからに他なりません。

最初の日常シーンではこの**拠所表**を使用します。何を拠所として、日常を過ごしているのかを存分に演出してあげてください。また、脅威は物理的、精神的な方法でこの拠所を狙ってきます。拠所が破壊されれば、PCを引き止めるものは無くなり、闇の世界へと帰って行ってしまおうでしょう。

1. 拠所分野

拠所としている概念、物品そのものを表します。特定のものを指す場合もあれば、広い意味で拠所としている場合もあるでしょう。過去の約束や契約と設定しても構いません。

02 嗜好品：おかし、コーヒー、酒、タバコなど。

03 敗北：過去の敗北や競技としての勝敗など。

04 ゲーム：テレビ、PC、アナログゲームなど。

05 運動：スポーツなど。

06 労働：職業、家事など。

07 学問：学生という身分や研究、学問など。

08 創作：漫画、文章、彫刻など創作全般。

09 育成：子供や後輩、部下、生徒など。

10 異性：異性全般。特定の異性としてもよい。

11 勝利：過去の勝利や競技としての勝敗など。

12 金銭：額を問わず金銭一般。特定の人、組織からの支給。

2. 情分野

拠所となる気持ちや信念を表します。特定の個人に捧げた感情もあれば、神や組織といった概念のようなものでも構いません。

02 友情：友人やグループ、組織などで得た絆など。

3. 関係分野

拠所となる特定の人物との関係を表します。今も生きている人間はもちろん、故人であっても構いませんし、集団であっても良いでしょう。

02 家族：血を分けた肉親、あるいはそれと同じに思える人物。

03 友人：闇の世界よりも大事と思える友人。

04 恋心：成就に関わらず、抱いている恋慕。

05 同僚：職場や仕事を共にする人物。

06 先達：仕事や趣味などの先輩、あるいは大先輩。

07 後輩：自分を先達としてみている人物や集団。

08 親：育ての親や、親分など。血縁の有無は問わない。

09 幼子：子供。自分の子でも、そうでなくても構わない。

10 保護者：自分の行動に対し、何かと目をかけてくれる存在。

11 戦友：共に戦った友。戦場は問わない。

12 同好：趣味を同じくする存在。

行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を判定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があればGMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

②特技の確認

PCが【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

③目標値の確認

PCが【指定特技】を持っていた場合、**異能表を使った判定では、目標値は7となります。**【代用特技】で判定を行う場合、〔7+指定特技から代用特技ま

でのマスの数]が目標値となります。このとき、マスの数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値(±を取る)に+7、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

日常表、抛所表を使った判定では目標値は[0+対象の【光】の数]となります。これらの判定は常人でも十分に可能な行動であるためです。

④ダイスロール

ダイス1つを振り、その目が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

※脅威の判定

脅威の判定はすべてダイスを1つ追加します。

判定への修正

PCの判定にはさまざまな修正がつき、ダイスの目を増減させることがあります。この修正を加えた値を【達成値】と呼びます。

①分類の合致

判定には異能表を使用した調査判定、防御判定、攻撃判定、日常表を使用した日常判定、抛所表を使用した抛所判定の5つがあります。判定で使用する特技が、調査(No.3~5)、防御(No.6~8)、攻撃(No.9~11)のいずれかの分類であり、行為と合致していた場合、達成値を2上昇させることができます。分類が指定されていない特技や日常表、抛所表による判定ではこれらの修正はつきません。

②光・闇の使用。

判定に失敗したとき、PCは以下の処理を行うことができます。

1：闇の蓄積

【闇】はPCの持つ力への誘惑です。誘惑に従えば、日常から遠ざかる代わりに強大な力を得ることができます。PCの【闇】を1上昇させるごとに、達成値を1上昇させ、目標値を上回れば成功となります。闇の蓄積は後述する回帰判定では使用することができません。通常、初期作成の場合、【闇】が30を超えると回帰判定に成功できなくなります。ご利用は計画的に。また、脅威は闇の蓄積を行うことはできません。

2：光の解放

【光】はPC、脅威が持つ日常への想いです。【光】を1消費するごとに判定のダイスを1つ追加することができます。光の解放は後述する回帰ロールで

も使用することができます。光の開放で増えたダイスの目は後述する、【スペシャル】、【ファンブル】にも影響します。

3：闇と光の使用タイミング

闇の蓄積、光の開放は、ダイスを振った後に宣言することができます。もし、光の開放を選び、それでも達成値が届かなかった場合、追加で闇を蓄積しても構いませんし、光を開放してもかまいません。

スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ることを、【スペシャル】と呼び、目標値に関わらず判定は成功としてあつかいます。【スペシャル】が出たとき、PC脅威共に【光】を1点獲得することができます。ダメージを与える判定ならばダメージをダイス1つ分増加させることができます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、たとえば6が2つ、1が2つという状況では【スペシャル】が優先され、判定は成功となります。

ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ることを、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。

連続判定—コンボ—

行為判定の中には連続判定が可能な物も存在します。連続判定とは判定に成功した際、使用した特技を【指定特技】として、別の特技を【代用特技】として判定を行います。その判定が成功したら、使用した特技をまた【指定特技】として判定を行い・・・という手順を繰り返していきます。1度使用した特技は使用できず、また途中で1度でも失敗した場合、連続判定はそこで終了となります。連続判定が成功するとどのような効果があるかは、セッションの流れに記述されているそれぞれの判定について参照してください。

判定例—異能表—

まず、以下の様な特技をもったキャラクターを考えてみましょう。

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り	2	秘匿		乗馬		予知	2	超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴		目線		類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽		観音		感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達		心理		交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態		読み		憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる		体捌き		防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽		無刀		召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	畏		当身		命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導		投げ		力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃		振り		光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊		斬り		天候	12	超回復	12	不死	12

このキャラクターが取得している特技は《観音》《超暗視》《遮蔽》《無刀》

《当身》《超腕力》の6つです。異能表を使った判定の目標値は7です。ダイス1つでは足りません。しかし、《観音》《超暗視》は分類：調査、《遮蔽》《無刀》は分類：防御、《当身》《超腕力》は分類：攻撃を持っています。それぞれの判定で+2の修正が入り、ダイスの出目は5以上で成功となります。

ために、防御判定を行ったものとして、連続判定の解説をしましょう。

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り	2	秘匿		乗馬		予知	2	超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴		目線		類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽		観音		感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達		心理		交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態		読み		憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる		体捌き		防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽		無刀		召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	畏		当身		命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導		投げ		力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃		振り		光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊		斬り		天候	12	超回復	12	不死	12

分類：防御を持つのは《無刀》と《遮蔽》ですが、ここでは《無刀》を使ったものとして説明しましょう。まず、指定特技で《無刀》を選びます。すでに所持しているため、目標値は7、防御なので修正+2が入り、5以上で成功です。続けて連続判定を行うなら、指定特技は再び《無刀》になります。

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り	2	秘匿		乗馬		予知	2	超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴		目線		類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽		観音		感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達		心理		交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態		読み		憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる		体捌き		防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽		無刀		召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	畏		当身		命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導		投げ		力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃		振り		光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊		斬り		天候	12	超回復	12	不死	12

《無刀》に近いのは《遮蔽》と《当身》です。ギャップが埋まっているため、どちらも距離は1マス。そのため、目標値は7+1で8となります。しかし、防御判定をするのであれば、《遮蔽》ならば修正+2がつき、出目で6以上なら成功。《当身》を使うと修正が入らないため、出目で8以上を出さなければなりません。どちらを使った場合でも、1度使った特技は連続判定で再使用はで

きません。《無刀》とそしてもう1つの特技以外を使って、判定を続けることとなります。

判定例— 抛所表 —

まず、以下の様な特技を持つキャラクターについて考えてみましょう。

抛所表				
抛所		情		関係
嗜好品	2	友情	2	家族
敗北	3	憐憫	3	友人
ゲーム	4	庇護	4	恋心
運動	5	競争	5	同僚
労働	6	尊敬	6	先達
学問	7	侮蔑	7	後輩
創作	8	悔恨	8	親
育成	9	探究	9	幼子
異性	10	信仰	10	保護者
勝利	11	共感	11	戦友
金銭	12	愛情	12	同好

持っている抛所は《労働》《競争》《友人》です。日常判定、抛所判定の目標値は〔0+対象の【光】の数〕となります。最初の抛所フェイズでは【光】はまだ0なので、最初の目標値は0。連続判定ならばマスの数がそのまま目標値となります。【光】の獲得は連続判定の終了時になるため、連続判定の途中で【光】が増えることはありません。

抛所表				
抛所		情		関係
嗜好品	2	友情	2	家族
敗北	3	憐憫	3	友人
ゲーム	4	庇護	4	恋心
運動	5	競争	5	同僚
労働	6	尊敬	6	先達
学問	7	侮蔑	7	後輩
創作	8	悔恨	8	親
育成	9	探究	9	幼子
異性	10	信仰	10	保護者
勝利	11	共感	11	戦友
金銭	12	愛情	12	同好

仮に《労働》から判定をした場合を解説しましょう。一番近いのは《競争》ですので、そこまでのマスを数えましょう。

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	悔蔑	7	後輩	7
創作	8	2 悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

ギャップは埋まっていないのでそこも数えると、上の図のようになり、目標値は+3になる、といった具合です。

力の封印

セッションの途中で、【闇】が溜まりすぎて判定にチャレンジすらできない、という事態は往々にしてありえます。特別な効果が無い限り、PCの【闇】は減少しません。ですが、上昇を抑えることは可能です。

闇の蓄積やダメージによって【闇】が上昇するタイミングで、PCは【封印】を宣言することができます。【封印】を宣言したPCは、異能表から持っている特技を好きなだけ選択してください。選択した特技1つにつき、【闇】の上昇をダイス1つ分、抑えることが出来ます。このとき、上昇分よりも大きい数値が出たとしても、上昇前の数値より【闇】が減少することはありません。

【封印】で選択された特技は、セッション中、使用することができなくなります。【封印】は1度ダイスを振って数値を決めたあとでも、追加で行うことが出来ます。足りなければどんどん特技を【封印】していきましょう。それだけPCは弱体化していきます。

力の封印はそのセッションの中でしか続きません。また、スキルにも影響しません。セッション終了とともに力の封印を解除され、次のセッションからはまた同じように使用することができます。

倒れる

ギャップおじさんTRPGでは、PCがダメージを受けるなどして、拠所の数以上に闇を溜めると闇墮ちが確定。その瞬間、シナリオが終了するルールがあります。倒れるはそのようなとき、自身の力を抑えることで闇墮ちを回避するために使用します。

PCの闇が10、20、30と一定の値まで上昇したタイミングでPCは倒れる宣言ができます。宣言する闇の値は事前に決めてもかまいませんし、セッションの最中に直前で決定してもかまいません。決められた値を超えて闇が上昇したとき、倒れる宣言をすると、闇はその値より上昇しなくなります。例えば闇が20になったら倒れると宣言したなら、ダメージで闇が21になろうと30になろうと、闇は20でストップします。

倒れる宣言をしたPCはそれ以降、日常表か拠所表以外を使用する行動は行えなくなり、また闇の蓄積・コストを闇で代用することもできなくなります。倒れる宣言をしたPCはそれ以降、脅威の攻撃や誘い、拠所の破壊の対象にもなりません。ただし、倒れる宣言は現在の闇の値以下ではできません。あくまで上昇を抑えるルールなので気をつけましょう。

もし、一度倒れたPCが、それでも何かしたいと思ったなら、GMは闇墮ちと引き換えに許可してもよいでしょう。

経験点の放棄

回帰フェイズでは蓄積した闇を祓い、PCたちは日常へと回帰していきます。慣れ親しんだ闇を祓うのは並大抵のことではなく、そのため、回帰に成功したPCは「回帰判定に成功した」として、5点の経験点を得ることができます。しかし、経験点の放棄では、この5点の経験点を放棄することで、1度だけ、失敗した判定を成功に変えることができます。経験点の放棄は追加の経験点を失い、力を得ることあきらめることで、より日常に回帰しやすくするためのルールです。

セッションの流れ

ギャップおじさんTRPGのセッションは、『拠所』→『異音』→『狂騒』→『決戦』→『回帰』と5つのフェイズで進行していきます。

拠所—ヨリドコロ—

平凡な人間の中で、隠れて生きるPCたちの日常を演出するフェイズです。本来、超人であるPCたちに、通常の人間のような欠点は存在しません。いわば、日常表、拠所表の特技は超人性の否定であると考えてもらえばよいでしょう。意図的に不愉快な人物、愛せない人物を作り上げる必要はありません。あり得る筈のなかった欠点を演出し、平凡な日常をどれだけ愛しているかを演出していきましょう。

『**拠所**』フェイズではPCが1人ずつ場面を持ち、**拠所表**の特技を使って**拠所判定**を行います。**【指定特技】**はPLが任意に決定し、判定に成功すると**【光】**を1点獲得することができます。目標値は**【0対象の持っている【光】の数】**となり、**最初の目標値は0**です。ダイス1つでがんばって0以上を出してください。**拠所判定は連続判定が可能で成功するたびに【光】が1点ずつ獲得**できます。このとき、**【光】の獲得、【闇】の蓄積は連続判定の終了時**になります。連続判定の途中で**【光】**を使用することはできず、また目標値の上昇もありません。

すべてのPCがこの判定を行ったら『**拠所**』フェイズは終了となります。

異音—イオン—

超人であるPCたちは何かの組織や、トラブル、もしくは同類の起こす事件に巻き込まれます。その予兆や明確な事件を演出するフェイズが**異音フェイズ**です。『**異音**』フェイズでは特に判定は行わず、GMはPCに迫る脅威を演出していきましょう。GMは『**異音**』フェイズの際にPC同士が合流しやすいよう、ひとまとめに誘導してあげると良いです。もし、合流が困難であればお互いが知り合いである、超人であることを知っている、など、合流の手助けになる設定を提案しても良いでしょう。**困ったときはプレイヤーに相談**をしてひとまとまりになってもらいましょう。

『**異音**』フェイズは、GMが今回登場する脅威の**【闇】**と**【情報】**の数を公開した時点で**終了**となります。**【情報】**の数はPC人数と等しい数があればちょうどいいでしょう。

狂騒—キョウソウ—

『**狂騒**』フェイズはゲームの中心となるフェイズです。『**狂騒**』ではすべてのPCと脅威が1回ずつ行動していき、順番が三巡したところで**終了**となります。全員が行動を終えることを**1サイクル**と呼び、セッションはサイクル単位で回していくこととなります。

『**狂騒**』ではPLが主体となり、やりたい演出などを提案しながら場面を進めていきます。『**狂騒**』でとれる行動は**【調査判定】【拠所判定】【日常判定】【防御判定】**の**4種類**があり、PLはどれを行うか決定してから処理を行ってください。どれを行うかは処理の前であればいつでもよく、その前に演出や相談などがしたい場合はそのあとで決定し、処理を行いましょう。

①調査判定

シナリオに登場する脅威について調査を行います。迫りくる脅威に対し、ただただ戦闘を仕掛けるだけが対策ではありません。

まだ開示されていない脅威の**【情報】**を1つ選択し、判定を行います。調査に属する特技で判定を行う場合、+2の修正を得られます。判定に成功したとき、GMは脅威についての**【情報】**を開示し、**ダイス1つ分だけ脅威の持つ【闇】を減少**させてください。用意された**【情報】**がすべて開示されると調査

は行えなくなります。**【指定特技】**は任意ですが、GMはこの**【情報】**ごとに**【指定特技】**を設定しても構いません。

調査判定で脅威の**【闇】**が0以下になったとき、決戦フェイズと同じく、再起を1度だけ行ってください。再起を行ったあと、脅威の**【闇】**は減少しなくなります。代りにそのサイクル、**与えたダメージだけ脅威の行動の目標値**を上昇させてください。ほぼ何もできなくなります。

②拠所判定

拠所判定では自分の拠所を再確認することで、日常に対する思いを強めていきます。拠所判定を選んだPCは**自身の持つ拠所表**から特技1つを**【指定特技】**として選び、判定を行ってください。判定に成功したとき、**【光】**を1点獲得します。**連続判定が可能**で成功するたびに**【光】**を1点獲得します。

【光】獲得は連続判定の終了後となり、目標値の変動も終了後となります。

③日常判定

日常判定では同じ境遇であるPC同士で交流し、相手の日常への思いを高めていきます。日常判定を選んだPCはほかのPCを1人指名し、場面に登場してもらいましょう。手番のPCと指名されたPCはお互い、相手の**日常表**から特技を1つ選び、それを**【指定特技】**として判定を行ってください。判定に成功すると**相手が【光】**を1点獲得します。**連続判定が可能**で成功するたびに**相手が【光】**を1点獲得します。日常判定の場合、使用する特技は全て、相手のものになります。

【光】獲得は連続判定の終了後となり、目標値の変動も終了後となります。

④防御判定

防御判定では脅威からの影響を予測し、予め防御を固めていきます。防御に属する特技で判定を行う場合、+2の修正を得られます。連続判定が可能で、成功するたびに、**脅威が行う判定の目標値を1ずつ上昇**させます。この効果は次の自分の手番まで発揮され、次の手番の頭で消滅します。

この目標値の上昇は、**行動や対象に関係なく、脅威が行うあらゆる行動**に対し、効果を発揮します。

脅威の行動

『**狂騒**』でPCが全員行動を1回ずつ終えた後、最後に脅威の行動が挟まります。脅威の行動は以下の2種類があります。

①破壊——拠所判定

PCの持つ拠所を破壊します。どのようにして破壊するかはGMが任意に決定してください。対象となるPCの**拠所表**から特技を1つ選び、判定を行います。脅威は拠所をもたないため、このとき、**目標値は自動で5**となり、成功す

るとその**特技は破壊**され、**使用することができなくなります**。破壊は連続判定が可能で、破壊した特技を【指定特技】に、次に破壊する特技を【代用特技】として判定を行います。成功するたびに拠所は破壊されます。この判定は拠所判定として扱います。

破壊の対象となったPCは任意の特技で対抗判定を行うことができます。対抗判定は**防御判定**として扱います。防御に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が得られ、連続判定が可能で、判定が成功するたびに、**特技の破壊を1つ無効**することができます。

もし、拠所が破壊された場合、セッション終了後に拠所の合計が開始時点と同じになるよう、新たに拠所を獲得してください。同じものを獲得しても、違うものを獲得しても良いでしょう。ただし、破壊されたものが同じ形で手に入るとは限りません。

②誘い——日常判定

PCの持つ**人間的な部分**を指摘し、完全なる超人へと誘います。対象となるPCの日常表から特技を1つ選び、判定を行います。脅威は完璧な存在であるため、このとき、**目標値は自動で5**となり、成功すると**対象にダメージをダイス1つ分与え**ます。誘いは連続判定が可能で、指摘した特技を【指定特技】として、次に指摘する特技を【代用特技】として判定を行います。成功するたびに増えるダメージはダイス1つ、2つと増えていきます。この判定は日常判定として扱います。

誘いの対象となったPCは任意の特技で**対抗判定**を行うことができます。対抗判定は**防御判定**として扱います。防御に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が得られ、連続判定が可能で、判定が成功するたびに、**ダメージをダイス1つ分ずつ、減少**することができます。

これらのサイクルを3回繰り返したところで『狂騒』フェイズは終了となります。

決戦——ケッセン——

『決戦』フェイズではシナリオの脅威との戦闘となります。ごく普通に戦闘としても構いませんし、自然災害から生き残るなど、描写はGMが自由に決定してください。『決戦』は、①PCの行動 ②脅威の行動の順番で進行していきます。全員の行動が一巡することを『狂騒』フェイズと同じく1サイクルとします。サイクル数には基本的に制限はなく、**脅威を打倒するか、PCのだけか1人でも闇落ちが確定したところで終了**となります。PCは死亡することはなく、脅威の打倒以外で決着することはありません。『決戦』でPCが行える行動は『狂騒』とほぼ同じで、**攻撃判定、日常判定、防御判定**の3種類です。

※ダメージについて

ダメージはPC、脅威が対象に与えるもので、効果はPCと脅威とで異なります。PCがダメージを受けた場合、**その値だけ【闇】が上昇**し、脅威がダメージを受けた場合は逆に、**その値だけ【闇】を払**います。

①攻撃判定

攻撃を行います。PCは**任意の特技を【指定特技】**として判定を行い、攻撃に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が入ります。攻撃は連続判定が可能で、成功するたびに**ダイス1つ分ダメージを与える**ことができます。

脅威の**【闇】を0以下**にしたとき、脅威は**【再起】**を行います。ダイス1つを振り、**【再起】**の回数以上の数字が出たとき脅威は再起し、**【闇】の値をダイス2つ分回復**して復活します。**【再起】**の回数未満の数字が出たとき、脅威は打倒され、決戦は終了となります。

②日常判定

相手の人間らしいところを指摘することで、**【光】を増**します。自身を含めたPCから1人を選び、**対象の持つ日常表**から1つを選び【指定特技】として**相手の日常表を使って**判定を行います。連続判定が可能で、成功するたびに対象の**【光】が1点上昇**します。**【光】獲得**は判定終了後となり、目標値の変動も連続判定がすべて終わった後になります。

③防御——防御判定

攻撃に備え、防御を固めます。任意の特技を【指定特技】として判定を行います。防御に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が入ります。連続判定が可能で、成功するたびに、脅威が行う判定の目標値を1ずつ上昇させます。この効果は次の自分の手番まで発揮され、次の手番の頭で消滅します。

この目標値の上昇は、**行動や対象に関係なく、脅威が行うあらゆる行動**に対し、効果を発揮します。

脅威の行動

脅威の行動は単体攻撃か全体攻撃かの2種類があります。単純な暴力として構いませんし、誘惑や薬など、演出は自由にして構いません。

①単体攻撃——攻撃判定

PC1人を対象に、攻撃を行います。攻撃に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が得られ、また連続判定が可能で、判定成功で対象にダイス2つ分のダメージを与え、判定が成功するたびダメージがダイス2つ分ずつ増えていきます。

②全体攻撃——攻撃判定

PC全員を対象に攻撃を行います。攻撃に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が得られ、また連続判定が可能です。判定が成功するたびに対象にダイス1つ分ダメージを与えます。

③先制攻撃

高【ランク】の脅威は、決戦開始時に**先制攻撃**を行うことができます。先制攻撃は1サイクル目の頭に行われます。このとき、脅威が行える行動は**単体攻撃**か**スキル**の使用に限られます。PCの行動が終わったあと、脅威は本来の行動を行います。つまり1サイクル目だけ、脅威は二回行動を行うことになります。

④再起

任意に行えるものではありませんが、脅威が行う行動です。

脅威の【闇】が0以下になったとき、脅威は【再起】を行います。ダイス1つを振り、【再起】の回数以上の数字が出たとき脅威は再起し、【闇】の値を【ランク】で決められた数だけダイスを振り、回復して復活します。【再起】の回数未満の数字が出たとき、脅威は打倒され、決戦は終了となります。

この再起はダメージの処理と同様に扱い、明記されていない限り、あらゆるスキルの効果は適用されません。

対抗判定——防御判定

攻撃の対象になったキャラクターは対抗判定を行うことができます。対抗判定は防御判定として扱います。攻撃に使用された特技、連続判定をしていたならば、最後に成功した特技を【指定特技】として判定を行い、防御に属する特技で判定を行う場合、+2の修正が得られます。対抗判定は連続判定が可能です、成功するたびに上昇する闇をダイス1つ分減少させることができます。このとき、成功回数が足りなければ、【封印】を選択して、更にダメージを減少してもかまいません。

決戦の終了

決戦の終了は、脅威の【再起】失敗のほかにも2つあります。1つは闇落ちの確定。もう1つは取引です。

PCの【闇】が30を超え、回帰判定で成功する見込みがなくなったとき、GMは戦闘を終了させてください。【闇】の蓄積を一切気にしないのであれば、そのPCの判定は全て成功になりますし、連続判定も必ず成功になります。**負ける要素がありません。**圧倒的な力を解放して、脅威を排除する場面を描写してあげましょう。

もう1つの取引は、PCの【闇】のたまり具合を見て、GMから提案をしてください。脅威が明確な目的を持っている場合、その条件をPCが呑む代わりに決戦を終了させても構いません。

回帰——カイキ

『回帰』フェイズでは決戦を終えた後、PCが日常に戻れるかを判定、演出していくことになります。力への誘惑である闇が1点たりとも残っていれば、PCは日常に戻ることはできず、【闇落ち】し、元の世界へと戻ってしまいます。

日常に戻る判定を回帰判定と呼び、**拠所表**から任意の特技を【指定特技】として判定を行います。このとき目標値は[0+持っている【光】の数]となり、成功するたびに【闇】を10点減少させることができます。回帰判定は連続判定が可能です、成功するたびに【闇】は10点減少していきます。このとき、**闇の蓄積で修正を加えることはできず、光の解放以外の修正は加えられません。**つまり、初期作成のキャラクターの場合、【闇】が30を超えた時点で【闇落ち】が確定します。破壊されることを恐れて拠所を離して獲得した場合、回帰判定は困難となりますので、【光】の貯蔵は十分行うようにしましょう。回帰判定ではコストの支払いが可能であれば、スキルの効果も適用されます。回帰判定のためにコストを備蓄しておくのも良いでしょう。

無事回帰判定に成功したPCのその後を演出し、セッションは終了となります。

闇落ち

PCが闇落ちしてしまったとき、GMはPCのその後をプレイヤーと一緒に演出してあげましょう。闇の力に惹かれ、世界に対して新たな脅威となって立ち上がる。脅威から日常を守るため、自ら闇へと堕ちていく。様々なシーンを演出することができるでしょう。

ですが、**闇落ちは、即ちキャラロスト、ではありません。**

力に吞まれてしまったのなら、殴り倒してでも正気に返す。脅威から日常を守っている、というのであれば、その脅威を打倒すればいいだけの話です。何も不自然なことはありません。なぜならPCたちは、もともと一度闇に堕ち、そこから這い上がってきたのです。

もし、PCの復帰を望むのであれば、そのためのシナリオを組んで遊んでみてもいいでしょう。そのときのGMは、担当していたプレイヤーに任せる、というのも面白いかもしれません。

ギャップおじさんTRPG

ギャップおじさん (B面)



鈴木さん (裏)

暗殺者の使い手。無駄のない動きで敵を暗殺する殺人マシン。もと国際秘密警察のエージェント。

よっちゃん (裏)

遺伝的に身体能力が高かったため売られて傭兵にされた過去を持つ。身近な道具や地の利を使うのが得意。



言葉でなんか作る天才

スキルパート



勝手にまじまじの目まぐる

腕の力で敵を倒す

盛り血べったりのまま気通してくれる

吉野川 (裏)

孤児から作った成長型改造人間。人間を凌駕する身体能力と再生能力を持つが、趣味のため施設から逃亡。



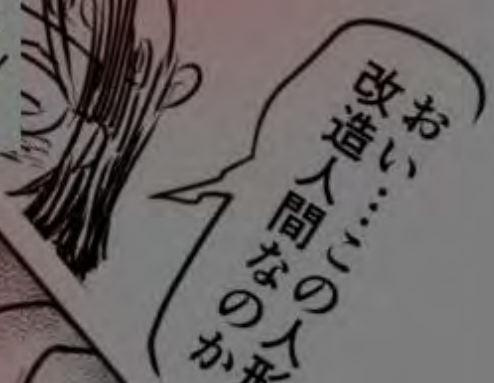
戦闘七下の時を全滅出来たみたい

人間ばなれした動き



「黒れ。僕は人間だ」

「おい改造人間なのか形」



ようこそ、超人たちの物語へ

ようこそ、ギャップおじさんTRPG(仮)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PCをより魅力的に、より特徴的に仕上げるための追加データを多数、収録しています。追加データを使用するかどうか、レギュレーションはGMが任意に決定してください。

スキルルール

超人であるPCたちは、人を超えた能力を扱うことができます。特技の内容だけでも十二分に表現されている設定ですが、**スキル**はこれらの設定にゲーム的な効果を持たせるためのルールとなります。スキルには**特殊**、**割込**、**装備**の3種類に加え、アイテムのように使う**宣言**の計4種類があります。

一人のPCは、同名のスキルを基本的に1サイクルの間、1度ずつしか使えません。追加行動を行うスキルの場合、無限行動も可能となってしまうため、特別な表記がなければこの制限に気を付けましょう。

また、スキルによって獲得した特技は力の封印に使用できません。

特殊スキル

特殊スキルはキャラクターの手番で使用するスキルです。使用すると行動済みとなり、効果で指定された行動以外はとることができなくなります。それぞれの出自や設定に合わせた特殊な行動と考えてください。

割込スキル

割込スキルは自分の手番に限らず、指定されたタイミングであればいつでも宣言し、使用できるスキルです。使用しても行動済みにはならず、様々な場面での対応力を表すデータとなります。

装備スキル

装備スキルは特別な行動をとらずとも、常に効果を発揮するスキルです。キャラクターの持つ出自や設定を表したデータとなります。装備スキルの中には指定特技が設定されているものもあり、その特技を所持していない場合、取得することができません。

宣言スキル

宣言スキルは効果に指定してあるタイミングであればいつでも宣言できるスキルです。割込スキルと同じような運用が可能ですが、多くはシナリオ中に1度しか使用できない、コストの支払いが必要などの制限があります。特殊な武装、呪文、奥義など何らかの事情で多用できない切り札のような運用をしてください。

スキルの取得

初期作成の場合、キャラクターは4つのスキルを取得することができます。共通スキル、出自スキルから任意の4つを選び取得してください。脅威の場合、すべてのスキルからランクの数だけスキルを取得させて作成してください。

基本的に同名のスキルは2つ以上取得することはできませんが、※印のついで

たスキルは例外的に複数個取得することができ、名前に『:]がついているスキルについては、後ろに特技名を書き込むことで別のスキルとして扱います。

スキルのコスト

スキルには使用するためのコストが設定されている場合があります。コストとして消費するのは【光】です。コスト1とあれば、【光】を1点、コスト2とあれば2点消費してください。

もし、使用するときにコストの数だけ【光】が足りなかったとき、【闇】をダイス1つ分上昇させることで、【光】1点と代用することも可能です。コスト1ならダイス1つ。コスト2ならダイス2つ分上昇させる、と言う具合です。脅威もこの方法でスキルを使い、コストで【闇】が0になり倒れることがあります。コストで【闇】が0未満になってもスキルは発動します。これはダメージの処理と同じく、再起後の【闇】にもマイナス分は影響しません。脅威はスペシャルやスキルの効果を使用すれば【光】を獲得することがあります。

判定方法

スキルには『指定特技で判定を行い』と書いてあるものもあります。この判定は通常のものとは変わらず、目標値は7となり、使用するダイスの数も1つです。攻撃、調査、防御と判定の内容が記載されているものであれば、分類の一致による修正を受けることもできます。

キャラクターの成長

シナリオを終えたキャラクターはその経験から成長する可能性があります。ここでは得られる経験点とその使用方法について説明していきます。

1. 経験点の獲得

セッションの内容で以下の条件を満たすと、PCは経験点を獲得できます。④の琴線は特殊で、GMを含めた参加者は各1点を持ち、自分以外の感動したPCに投票する形で経験点を渡していきます。

- ①回帰判定に成功した：5点
- ②拠所を守った：〔拠所の数×1〕点
- ③拠所を守れなかった：〔破壊された拠所の数×2〕点
- ④力を封じた：－〔封印した特技×1〕点（減点）
- ⑤琴線に触れた：〔投票で得た票の数〕点

2. 経験点の使用


経験点はそれぞれ以下のように使用し、PCを成長させることができます。成長させたPCを使用できるかどうかはGMに確認をとってください。また成長したPCが入るシナリオでは、脅威のデータを改変し、より強いものに変えて難度を調整するようにしましょう。


②の日常と拠所の獲得では、日常と拠所の両方を1つずつ獲得することができます。これは欠点と拠所が一對となっていることの表現です。


- ①異能表の獲得：〔現在持っている特技の数+1〕点
- ②日常・拠所の獲得：〔現在持っている日常・拠所の合計〕点
- ③スキルの獲得：〔現在持っているスキル+1〕点


1 大物 得意分野：組織


裏社会のボスや組織の重役であったことを表します。しかし、表向きにはそのことを隠し、あくまで一般人としてふるまっています。なぜ、人々から羨望のまなざしで見られるだろう地位を捨て、一般人として暮らしているのか。その胸中は当人にしかわかりません。


宣言 『根回し』	
指定特技:02裏切り	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払うことで、直前の判定を振りなおさせる。光の開放を使っていた場合は、全てのダイスを振りなおすこと。	


割込 『馬鹿め、影武者だ』	
指定特技:06護衛	コスト:1
効果:自身がダメージを受けた直後に使用する。指定特技の判定に成功するとダメージを無効化する。	


宣言 『今だ!』	
指定特技:10部隊	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの攻撃判定で、ダメージが決定した直後に宣言する。コストを支払うことで、ダメージを3点上昇させる。	

装備 『エキスパート』	
指定特技:11精鋭	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が組織に属する特技で判定するとき常に+1の修正を得る。	

装備 『私だ』	
指定特技:09人員	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『狂騒』で行う自身の異能判定全てにダイスを1つ追加してよい。	


特殊 『補給』	
指定特技:07装備	コスト:2
効果:行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、誰かの使用済みのスキルを一つ未使用に戻すことができる。回数制限のあるスキルなら使用回数を戻し、サイクルで使用したスキルも再使用できる。	


宣言 『揉み消し』	
指定特技:04権力	コスト:3
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かが闇の蓄積を宣言した直後に宣言する。コストを支払うことで、対象の【闇】の上昇を無効化する。ダメージには適用できない。	


特殊 『私につけ』	
指定特技:12勸誘	コスト:2
効果:行動を行う代わりに宣言する。誰かキャラクター1体を対象に指定特技から判定を行う。連続判定が可能で、成功するたび、キャラクター1体の【闇】をダイス1つ分減少させる。この効果はダメージとして扱わない。	


2 特殊部隊 得意分野：技術


特別な訓練を受け、公にできない闇の任務に従事していたことを表します。ひとつひとつの技術は人間にも可能であり、特別な異能とは言えません。しかし、厳しい訓練を経た貴方は、それらを組み合わせ、あるいは研ぎ澄ませ、常人では不可能と思えることすら可能としてしまいます。


宣言 『セーフハウス』	
指定特技:02秘匿	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの拠所が破壊された直後に宣言する。コストを支払うことで破壊を1つ無効化する。破壊されるはずだったものを安全な隠れ家にかくまう。	


特殊 『仕込み』	
指定特技:05調達	コスト:1
効果:『狂騒』で行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、セッション中に行うあらゆる自身の判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。	


割込 『情報戦』	
指定特技:04虚偽	コスト:なし
効果:誰かが調査判定に成功した直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加でダメージをダイス1つ分与える。	

装備 『戦場操作』	
指定特技:10誘導	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。分類:調査を持つ自身の特技に、分類:攻撃を追加する。	

特殊 『ワイヤー』	
指定特技:09畏	コスト:1
効果:行動の代わりに宣言する。指定特技で防御判定を行い、脅威の目標値を2上昇させる。連続判定可能で、成功することに目標値は2ずつ上昇する。	


宣言 『身代わり』	
指定特技:06擬態	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『狂騒』『決戦』で自分以外が対象となったときに宣言する。コストを支払うことで、対象を自身に書き換える。判定が行われた後に宣言はできない。全体攻撃などの場合1人分と計算する。	


割込 『ダメ押し』	
指定特技:11狙撃	コスト:なし
効果:誰かの攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加でダイス1つ分ダメージを上昇させる。	


特殊 『カタストロフ』	
指定特技:12破壊	コスト:2
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功するとダイス3つ分のダメージを与える。連続判定はできない。	


3 古流 得意分野：武芸


古より伝わる武術を継承していることを表します。表の世界でその技術を活かすことは、おそらく、ないでしょう。身体訓練、精神鍛錬というには生々しく、人を、生物を、何もかもを破壊することだけに特化した技術は、平和なこの世界で受け入れられることはないでしょう。


宣言 『神出鬼没』		
指定特技:02乗馬	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの対抗判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、自分も対抗判定を行い、ダメージならばダイス1つ分減少、破壊ならば1つ防ぐことができる。連続判定も可能とする。		


宣言 『サトリ』		
指定特技:04観音	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身の対抗判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、任意の特技を指定特技として対抗判定を行ってよい。		


宣言 『因果応報』		
指定特技:08無刀	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『決戦』で自身がダメージを受けた直後に宣言する。コストを支払うことで即座に攻撃判定を行うことができる。対抗判定などでダメージがなくなれば宣言はできない。		

装備 『煉獄』		
指定特技:07体捌き	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が行うあらゆる連続判定に+1の修正を得る。		

宣言 『暗器』		
指定特技:10投げ	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かがダメージを与えた直後に宣言する。ダメージを6上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


宣言 『鎧袖一触』		
指定特技:11振り	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身がダメージを与えた直後に宣言する。追加でもう一度行動を行う。スキルなどの効果でダメージがなくなれば宣言できない。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


宣言 『飛礫』		
指定特技:10投げ	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、対象がその手番に行く連続判定に+2の修正を与える。		


装備 『常在戦場』		
指定特技:12斬り	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が与えるダメージを常に2点上昇させる。		


4 魔法使い 得意分野：魔術


人ならざる存在。超科学。テクスチャに関わらず、英知の向こう側に属することを表します。秘儀に触れ、納め、操る術すら得た貴方を同業者がほうっておくわけがありません。しかし、追手の脅威と今の暮らしとを天秤にかけたとき、どちらを選ぶのかは言うまでもありません。


宣言 『プレコグ』		
指定特技:02予知	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、ダイス4つを振り、好きな出目を2つ選んで次の判定に使用してよい。		


特殊 『ポゼッション』		
指定特技:06憑依	コスト:1	
効果:自身の行動の代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、技術分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。この効果は重複し、2回目3回目でも別の特技を取得しても良い。封印不可。		


特殊 『サモン』		
指定特技:08召喚	コスト:1	
効果:自身の行動の代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、怪物分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。この効果は重複し、2回目3回目でも別の特技を取得しても良い。封印不可		

宣言 『オーダー』		
指定特技:09命令	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払い、その判定の出目を1つ1~6の好きな数字に変更する。この効果で6が2つ以上になればスペシャル、1が2つ以上になればファンブルとして扱う。		

宣言 『フォース』		
指定特技:10カ場	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。達成値を6上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。見えない力でサポートするスキル。		

特殊 『カノン』		
指定特技:11光弾	コスト:2	
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功すると、10点のダメージを与える。連続判定はできない。		

宣言 『ガーディアン』		
指定特技:08防壁	コスト:1~	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。味方がダメージを受けた直後に宣言する。コストを支払うたびに、味方全体が受けるダメージをダイス1つ分減少する。コストは1, 2, 3...と増やしてもよい。		

特殊 『ワールド・イズ・マイน์』		
指定特技:12天候	コスト:2	
効果:行動を行う代わりに宣言する。任意の対象を複数選ぶ。指定特技の判定に成功すると、対象が『決戦』中に行うあらゆる判定に+1の修正を与えることができる。この効果は累積する。		

5 改造人間 得意分野：肉体

あなたは先天的、あるいは後天的に優れた肉体を手に入れたことを表します。しかし、あなたは優れた肉体以外、その精神や内面は常人となにも変わりがありません。能力を活かすことよりも優先すべき何か、今の暮らしにはあるのでしょうか。

宣言 『アクセラレーター』



指定特技:02超感覚 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が行う肉体分野での判定の直後宣言する。その判定を振りなおす。1サイクルに1度だけ宣言ができる。光の開放を使っていた場合は、全てのダイスを振りなおすこと。

特殊 『リミットブレイク』



指定特技:11超反射 コスト:なし
効果:『決戦』で行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、『決戦』中に行う自身のあらゆる判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。

割込 『ナイトビジョン』



指定特技:04超暗視 コスト:1
効果:『狂騒』で脅威の行動後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加で行動を1回行える。脅威が追加行動のスキルを使用した場合、PCの行動が先に処理される。

宣言 『ボディミミック』



指定特技:06超軟体 コスト:2
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払うことで、その判定で使用された特技をシナリオ中、取得する。二回使用した場合、一回目で取得した特技を失う。封印不可。

装備 『フルアーマー』



指定特技:07超剛体 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が受ける『決戦』でのダメージを常に3減少する。

宣言 『アタッチメント』



指定特技:12超回復 コスト:1
効果:指定特技を所持していないと取得できない。いつでも宣言ができる。コストを支払うことで、共通スキルかつ種別:宣言のスキルを1つ獲得する。シナリオ中1度だけ宣言ができる。この際、取得に必要な指定特技を無視する。

割込 『ハードワイヤード』



指定特技:10超腕力 コスト:なし
効果:自分が攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功するとダメージをダイス1つ分上昇させる。

装備 『フランケンシュタイン』



指定特技:12超回復 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が行うあらゆる判定に+〔闇÷10〕の修正を得る。端数は切り捨てとする。

6 人外 得意分野：怪物

人ならざる存在であることを表します。魔獣、魔物、天使、神、果ては機械までも含むこの出自ですが、共通することが一つあります。自身を人間と信じ、そして人として暮らすことを望む、その在り方です。その望みを快く思わないものは、同族、人間問わず、いくらでもいることでしょう。

宣言 『パターン:ガイスト』



指定特技:02幽体 コスト:1
効果:『決戦』で宣言する。コストを支払うことで、宣言したサイクル、あらゆる攻撃の対象とならない。『かばう』などで対象を書き換えた場合、どちらも攻撃の対象とならない。シナリオ中1度だけ宣言できる。

装備 『パターン:カメレオン』



指定特技:05変色 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の異能表の怪物と組織がつながっているものとして扱い、ギャップも埋まっているものとする。

装備 『パターン:ゴリラ』



指定特技:06皮 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の行う判定で出目の5を6として扱う。

装備 『パターン:フェニックス』



指定特技:08翼 コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身の分類:防御の特技に分類:攻撃を追加する。

宣言 『※パターン:インスマス』



指定特技:07鱗 コスト:なし
効果:指定特技を所持していないと取得できない。いつでも宣言ができ、宣言後、組織分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。シナリオ中1度だけ宣言できる。封印不可。

装備 『パターン:クルースニク』



指定特技:11牙 コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が『決戦』中に行うあらゆる判定に+1する。

割込 『パターン:エンタングル』



指定特技:09触手 コスト:1
効果:『決戦』でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると『決戦』中、対象の判定に-1、自身の判定に+1の修正を与える。この効果は累積する。


装備 『パターン:ノスフェラトゥ』





指定特技:12不死 コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が行う日常判定に+2の修正を得る。


共通スキル


出自に関係なく、超人たちであればだれもが取得できるスキルです。名称から設定を想像するもよし、効果から設定を考えるもよし、キャラクターの味付けは自由に行ってください。


特殊 『必殺技』	
指定特技:任意	コスト:1
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。コストを支払い、指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功するとダイス1つ分のダメージを追加する。連続判定が可能で、以降の判定ではダイスの追加を得られない。	


割込 『痕跡』	
指定特技:04感染	コスト:なし
効果:『狂騒』で脅威の行動直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、以降行われる調査判定すべてに+1の修正を与える。	


特殊 『武装』	
指定特技:07装備	コスト:1
効果:『狂騒』『決戦』で行動を行う代わりに宣言する。任意の対象1人を選び、指定特技の判定に成功すると以降対象が与えるダメージを2点上昇させる。この効果は累積しない。	


割込 『かぼう』	
指定特技:08超脚力	コスト:なし
効果:誰かが攻撃を受けた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると攻撃の対象を自身に変更する。全体攻撃などで既に自身も対象となっていた場合、ダメージを2倍にして計算すること。	


特殊 『瞑想』	
指定特技:05交霊術	コスト:1
効果:行動を行う代わりに宣言する。連続判定が可能で、指定特技から判定を行い、成功するたびに【闇】をダイス1つ分減少させる。	


割込 『食餌』	
指定特技:11牙	コスト:1
効果:攻撃や調査などで自身がダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、ダイス1つ分ダメージを増やす。舌なめずりをすることで、相手に恐怖を与える。	


特殊 『溜め』	
指定特技:なし	コスト:なし
効果:行動を行う代わりに宣言する。判定なしに光を2点獲得する。	


割込 『離すかよ』	
指定特技:09超握力	コスト:1
効果:『決戦』でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、以降、同じ相手に対する攻撃判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。	


特殊 『鉄壁』	
指定特技:任意	コスト:1
効果:指定特技で防御判定を行い、成功すると、そのサイクル、脅威が行う判定の目標値が3上昇する。連続判定はできない。	


装備 『復讐鬼』	
指定特技:なし	コスト:なし
効果:破壊に対して自身が行う対抗判定に+3の修正を常に得る。	


特殊 『呪詛』	
指定特技:03類感	コスト:2
効果:行動を行う代わりに宣言する。宣言後、特技を1つ選択する。指定特技で判定を行い成功すると、その特技を使用した者は敵味方問わずダメージをダイス1つ分、受ける。この効果は累積し、ダメージは増加する。回帰判定では無効。	


装備 『※洗練:』	
指定特技:任意	コスト:なし
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技での判定に+1の修正を得る。	


特殊 『拳で語る』	
指定特技:03目線	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。調査判定を行う。成功すると、調査項目か脅威の特技を1つ開示する。特技を調べる場合、指定特技なしとし、明らかになっていない特技を1つ選び公開後、ダメージの処理をする。	


装備 『※調査:』	
指定特技:任意	コスト:なし
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:調査を追加する。すでに分類:調査を持つ特技に効果はない。	


特殊 『崩し』	
指定特技:任意	コスト:なし
効果:指定特技で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。成功すると、次に行う連続判定に+2の修正を得る。修正を得られるのは次の連続判定のみで、それ以降、3回目からの連続判定に修正は付かない。	


装備 『※防御:』	
指定特技:任意	コスト:なし
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:防御を追加する。すでに分類:防御を持つ特技に効果はない。	


装備 『※攻撃:』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:攻撃を追加する。すでに分類:攻撃を持つ特技に効果はない。		


宣言 『※火炎放射』		
指定特技:なし	コスト:2	
効果:自身が攻撃でダメージを与えた直後に宣言する。そのダメージをダイス3つ分上昇させる。シナリオ中1回だけ宣言ができる。炎を吐き甚大なダメージを与える。		


装備 『誓い』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:拠所判定に+1の修正を得る。		


宣言 『※マルチタスク』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:『狂騒』フェイズで手番終了後に宣言する。もう1度行動を行う。シナリオ中1度だけ宣言ができる。有能さを表し、同時進行で別プロジェクトを動かす。		


装備 『ドジっこ』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:日常判定に+1の修正を得る。		


宣言 『※封印術』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:いかなるタイミングでも宣言できる。自身の闇をダイス3つ分減少させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


装備 『裏の顔:』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:取得時に出自を1つ選択し、記入すること。選択した出自のスキルを取得できるようにする。このスキルは記入した出自ごとに別のスキルとして扱う。		


宣言 『※禁呪』		
指定特技:なし	コスト:2	
効果:誰かの判定の直後に宣言する。ダイスの出目に関わらずその判定をファンブルにさせる。シナリオ中1度だけ宣言できる。スキルで判定を省略していても、この効果は適用される。		


装備 『離れ業:攻撃/対抗』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:取得時に攻撃か対抗を選択すること。連続判定を行うときに離れているマスの数だけ、攻撃ならばダメージを上昇させ、対抗ならばダメージを減少させる。このスキルは攻撃と対抗で別スキルとして扱う。		


宣言 『※奥義』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:判定の直前に宣言する。その判定を成功させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


装備 『聞き耳』		
指定特技:03盗聴	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の調査判定に+2の修正を常に得る。		

宣言 『※天才』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:判定でファンブルを出した直後に宣言する。ファンブルを取り消し、改めてその判定を振りなおす。光の解放など、ダイスを追加する効果を使用していた場合、すべて振りなおすこと。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		

装備 『緊急回避』		
指定特技:08遮蔽	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の対抗判定に+2の修正を常に得る。		


宣言 『伝家の宝刀』		
指定特技:11振り	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。コストを支払うことで、ダメージを3点上昇させる。		


宣言 『※パージ』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:ダメージを受けた直後に宣言する。そのダメージを無効化する。シナリオ中1回だけ宣言ができる。ダメージを受けた部位を切り離し、影響をなくす。		


宣言 『コンプレックス』		
指定特技:05心理	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。日常判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、その手番日常判定に+2の修正を得る。		


脅威スキル


脅威のみが獲得することができるスキルです。一部、調査判定や攻撃判定に成功することで破壊できるものがあり、通常のゲーム進行になれたとき、アクセントとして加えてみると良いでしょう。


特殊 『殺戮』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 『狂騒』で行動を行う代わりに宣言する。自身の闇をダイス3つ分上昇させる。このスキルに対しPCは代表1名だけ対抗判定が可能。連続判定に成功することにダイス1つ分、闇の上昇を減らせる。脅威の闇は判定前未満にはならない。		


特殊 『※デュアルアタック』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 単体攻撃を行う。単体攻撃の対象を2人まで増やし、指定特技で攻撃を行う。		


割込 『狂気』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 判定の直前に宣言する。指定特技の判定に成功すると、その手番、判定にかかる不利な修正をすべて無視する。		


割込 『群体』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 判定の直前に宣言する。指定特技の判定に成功すると、その手番に行う連続判定に+2の修正を得る。		


装備 『ディザスター』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 全体攻撃のダメージをダイス2つに変更する。連続判定では通常通りダイス1つ分ずつ上昇する。		


装備 『縁:』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 取得時にPC1人の名前を書き込む。そのPCを対象にした判定に+2の修正を常に得る。全体攻撃など、複数体を対象にした判定では適用されない。		


装備 『クリーチャー』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 拠所の破壊に+2の修正を常に得る。		


装備 『誘惑』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 誘いに+2の修正を常に得る。		


宣言 『※悪臭』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: フェイズの頭で宣言する。そのフェイズ、あらゆる判定の目標値が1上昇する。指定特技を使って攻撃が調査に成功することでこの効果は破壊することができる。同名のスキルと同時に宣言が可能。		


宣言 『※対策:』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 取得時に特技分野1つを選択し記入すること。フェイズの頭に宣言する。そのフェイズ、その特技分野の目標値を2上昇させる。指定特技での攻撃が調査でこの効果は破壊することができる。同名のスキルと同時に宣言が可能。		

宣言 『※連続行動』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 脅威の行動終了後に宣言する。もう1度行動を行う。シナリオ中1度だけ宣言できる。		

宣言 『※秘密』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 誰かが調査判定に成功したときに宣言する。その判定を失敗にさせる。シナリオ中1度だけ宣言できる。		

宣言 『※悪意』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 再起に成功した直後に宣言する。闇をダイス2つ分追加で回復する。同名のスキルと同時に宣言が可能。		

宣言 『※お巡りさん』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: PCが闇の蓄積をしたときに宣言する。追加でダイス1つ分闇を上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		

宣言 『※強襲』		
指定特技: なし	コスト: 無し	
効果: 『狂騒』フェイズの頭に宣言する。『狂騒』フェイズを終了させ、通常よりも1回分減らす。1度使用することにPCが得られる経験点が1上昇する。シナリオ中1度だけが宣言ができる。		

煙草屋所
製作所

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
調査	2	裏切り	2	秘匿	2	乗馬	2	予知			幽体	2	調査
	3	スパイ	3	盗聴	3	目線	3	類感			複眼	3	
	4	権力	4	虚偽	4	観音	4	感染			超音波	4	
防御	5	国家	5	調達	5	心理	5	交霊術			変色	5	防御
	6	護衛	6	擬態	6	読み	6	憑依			皮	6	
	7	装備	7	隠れる	7	体捌き	7	防壁			鱗	7	
攻撃	8	代替	8	遮蔽	8	無刀	8	召喚			翼	8	攻撃
	9	人員	9	畏	9	当身	9	命令			触手	9	
	10	部隊	10	誘導	10	投げ	10	力場			爪	10	
	11	精鋭	11	狙撃	11	振り	11	光弾			牙	11	
	12	勧誘	12	破壊	12	斬り	12	天候			不死	12	

PL

名前 **肥満学生**

光 **闇**

出自 **改造人間**

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『フルアーマー』	装備	超剛体	なし	常にダメージを1減少する。
2	『ナイトビジョン』	割込	超暗視	1	狂騒フェイズで脅威の行動後、指定特技で判定し、成功すると追加で行動を行える。
3	『リミットブレイク』	特殊	超反射	1	決戦フェイズで行動を行わずに判定に宣言する。指定特技の判定に成功すると、決戦中のあらゆる判定に+1の修正を得る。
4	※洗練: 超反射	装備	超反射	なし	指定特技の判定に常に+1の修正を得る。
5					

日常	設定
恵体	ふとつちよ。汗っかきでタオルは標準装備。
弱気	人の目が気になってしょうがない。
ケチ	お金はあまりないので、節約大好き。
拠所	
設定	
学問	文学の道に目覚めた。
育成	新人の作家が育つのを見守りたい。
探求	いずれは自分も何かを作れる、残せる存在になりたい。

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物			
調査	2	裏切り	2	秘匿		乗馬		予知	2	超感覚	2	幽体	2	
	3	スパイ	3	盗聴		目線		類感	3	超視覚	3	複眼	3	
	4	権力	4	虚偽		観音		感染	4	超暗視	4	超音波	4	
防御	5	国家	5	調達	心理	交霊術	5	超聴覚	5	変色	5		調査	
	6	護衛	6	擬態	読み	憑依	6	超軟体	6	皮	6			
	7	装備	7	隠れる	体捌き	防壁	7	超剛体	7	鱗	7			
攻撃	8	代替	8	遮蔽	無刀	召喚	8	超脚力	8	翼	8		攻撃	
	9	人員	9	罨	当身	命令	9	超握力	9	触手	9			
	10	部隊	10	誘導	投げ	力場	10	超腕力	10	爪	10			
	11	精鋭	11	狙撃	振り	光弾	11	超反射	11	牙	11			
	12	勧誘	12	破壊	斬り	天候	12	超回復	12	不死	12			

PL

名前 **ダメ先生**

光 **闇**

出自 **古流**

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『因果応報』	宣言	無刀	1	自身の対抗判定の直後に宣言する。コストを支払うことで、即座に攻撃判定を行うことができる。
2	『暗器』	宣言	投げ	なし	誰かがダメージを与えた直後に宣言する。ダメージを6上昇させる。シナリオ1回。
3	『かばう』	割込	超脚力	なし	誰かが攻撃を受けた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、対象を自身に書き換える。
4	『復讐鬼』	装備	爪	なし	拠所の破壊への対抗判定に+2の修正を得る。
5					

日常	設定
スーツ	よれよれ。
眼鏡	フレームがたがた。
のんびり	まったり。
拠所	設定
先達	武道を仕込んでくれた先輩を今でも尊敬している。
幼子	生徒には血に塗れた過去を知られたくは無い。
戦友	教師仲間は戦友である。

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物	
	裏切り	2	秘匿	2	乗馬	2	予知	2	超感覚		幽体	
調査	スパイ	3	盗聴	3	目線	3	類感	3	超視覚		複眼	調査
	権力	4	虚偽	4	観音	4	感染	4	超暗視		超音波	
	国家	5	調達	5	心理	5	交霊術	5	超聴覚		変色	
防御	護衛	6	擬態	6	読み	6	憑依	6	超軟体		皮	防御
	装備	7	隠れる	7	体捌き	7	防壁	7	超剛体		鱗	
	代替	8	遮蔽	8	無刀	8	召喚	8	超脚力		翼	
攻撃	人員	9	罨	9	当身	9	命令	9	超握力		触手	攻撃
	部隊	10	誘導	10	投げ	10	力場	10	超腕力		爪	
	精鋭	11	狙撃	11	振り	11	光弾	11	超反射		牙	
	勧誘	12	破壊	12	斬り	12	天候	12	超回復		不死	

PL

名前 平社員

光 闇

出自

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『パターン:カメレオン』	装備	変色	なし	組織分野と怪物分野が繋がっていて、かつギャップも埋まっているものとする。
2	『パターン:インスマス』	宣言	鱗	なし	宣言することで組織分野から特技を1つ獲得する。シナリオ1回。
3	パターン:エンタングル	割込	触手	1	決戦フェイズでパターンを専らに直後に宣言する。指定特技の判定成功で、敵の判定に-1、自身の判定に+1の修正。異種可
4	『※禁呪』	宣言	なし	2	誰かの判定の直後に宣言する。その判定をファンブルに変える。シナリオ1回。
5					

日常	設定
高慢	海の一族としてのプライドがちらほらと出る。
平社員	でも平社員。
病弱	陸の空気が合わずによく体調を崩す。
拠所	
設定	
労働	仕事は今や生きがいのになっている。
恋心	秘書課に気になっている人がいる。
同僚	よく冷やかしてくるが、相談にも乗ってくれる同僚。

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
調査	2	裏切り	秘匿	2	乗馬	2	予知	2	超感覚	2	幽体	2	調査
	3	スパイ	盗聴	3	目線	3	類感	3	超視覚	3	複眼	3	
	4	権力	虚偽	4	観音	4	感染	4	超暗視	4	超音波	4	
防御	5	国家	調達	5	心理	5	交霊術	5	超聴覚	5	変色	5	防御
	6	護衛	擬態	6	読み	6	憑依	6	超軟体	6	皮	6	
	7	装備	隠れる	7	体捌き	7	防壁	7	超剛体	7	鱗	7	
攻撃	8	代替	遮蔽	8	無刀	8	召喚	8	超脚力	8	翼	8	攻撃
	9	人員	畏	9	当身	9	命令	9	超握力	9	触手	9	
	10	部隊	誘導	10	投げ	10	力場	10	超腕力	10	爪	10	
	11	精鋭	狙撃	11	振り	11	光弾	11	超反射	11	牙	11	
	12	勧誘	破壊	12	斬り	12	天候	12	超回復	12	不死	12	

PL

名前 清掃員

光 闇

出自 大物

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『エキスパート』	装備	精鋭	なし	組織分野での判定に常に+1の修正を得る。
2	『※奥義』	宣言	なし	なし	判定の直前に宣言。その判定を成功させる。シナリオ1回。
3	『崩し』	特殊	狙撃	なし	指定特技で攻撃判定を行う。次の連続判定に1度だけ+2の修正を得る。
4	『※洗練:狙撃』	装備	狙撃	なし	指定特技での判定に常に+1の修正を得る。
5					

日常	設定
初老	髪に白い物が混じるナイスミドル。
短気	常に急いでいて、最近の若いもんは、とばかり言っている。
神経質	ぶちぶちと文句を言いながら、常に掃除をしている。
拠所	設定
悔恨	商売にばかり目を向けていた過去を悔いている。
愛情	大きくした会社やその従業員をわが子のように思っている。
同好	趣味のライフルがきっかけで話すようになった高校生。

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り		秘匿		乗馬	2	予知	2	超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ		盗聴		目線	3	類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力		虚偽		観音	4	感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家		調達		心理	5	交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛		擬態		読み	6	憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備		隠れる		体捌き	7	防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替		遮蔽		無刀	8	召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員		罨		当身	9	命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊		誘導		投げ	10	力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭		狙撃		振り	11	光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘		破壊		斬り	12	天候	12	超回復	12	不死	12

PL

名前 成金社長

光

闇

出自 特殊部隊

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『情報戦』	割込	虚偽	なし	誰かが調査判定に成功した直後に宣言。指定特技の判定に成功すると、追加でダメージをダイス1つ分与える。
2	『戦場操作』	装備	誘導	なし	分類: 調査を持つ特技に分類: 攻撃を追加する。
3	※防御: 超腕力	装備	超腕力	なし	指定特技に分類: 防御を追加する。
4	『※奥義』	宣言	なし	なし	判定の直前に宣言。その判定を成功させる。シナリオ1回。
5					

日常	設定
一昔前	センスが古い。昭和の金貸しのような風貌。
おしゃべり	とにかく喋る。
成金	ぎらぎらしたものを好む。
拠所	設定
侮蔑	工作人員としての過去、そして殺しそのものを軽蔑している。
育成	自分の組織を育てることが何よりの楽しみ。
金銭	綺麗な金は、社会から認められた証と考えている。

ギヤツプおじさんTRPG

イラストとかどうぞ

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り	2	秘匿	2	乗馬		予知		超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴	3	目線		類感		超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽	4	観音		感染		超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達	5	心理		交霊術		超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態	6	読み		憑依		超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる	7	体捌き		防壁		超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽	8	無刀		召喚		超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	罨	9	当身		命令		超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導	10	投げ		力場		超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃	11	振り		光弾		超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊	12	斬り		天候		超回復	12	不死	12

PL

名前 喫茶店のマスター

光

闇

出自 魔法使い

日常表					
	外見		性格		欠点
2	初老	2	短気	2	赤貧
3	チビ	3	神経質	3	中毒
4	恵体	4	弱気	4	無職
5	細身	5	ケチ	5	孤独
6	短髪	6	口下手	6	病弱
7	不精	7	オタク	7	窓際
8	長髪	8	おしゃべり	8	マッスル
9	ラフ	9	浪費家	9	既婚
10	スーツ	10	高慢	10	平社員
11	眼鏡	11	大雑把	11	小金持ち
12	一昔前	12	のんびり	12	成金

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『フォース』	宣言	力場	なし	判定の直後に宣言する。判定の値を6上昇させる。シナリオ1回
2	『オーダー』	宣言	命令	1	判定の直後に宣言する。ダイスの出目を1つ1~6の好きな数字に変更する。
3	『離れ業:攻撃』	装備	なし	なし	攻撃判定の連続判定を行うとき、離れているマスの数だけダメージを上昇する。
4	『離れ業:対抗』	装備	なし	なし	対抗判定の連続判定を行うとき、離れているマスの数だけダメージを減少させる。
5					

日常	設定
中毒	コーヒーは欠かせない。
孤独	客が来ない。
口下手	無口
拠所	設定
憐憫	力だけを求める存在を哀れんでいる。
庇護	店は大事な宝で、守りたい。
友人	時折冷やかしくくる高校生。

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	『飛礮』[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:誰にも知られたくない秘密を暴かれ、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ない事態、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、力を抑制するタガを外れ、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、該当の部分を参照してください。

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つた、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もできます。

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。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**ということ。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。



ギャップおじさんTRPGリプレイ

《人形は踊る》



ギャップおじさん TRPG とは。

ツイッター上で話題となった理想の乙女ゲーと題された以下の画像。



この設定をもとにして、日常で平穩に暮らす超人たちを作成。

彼らが巻き込まれる事件を題材にした物語を、サイコロフィクションを利用して再現したシステムである。

プレイ方法は至ってシンプル。

ギャップおじさんの日常を表現する『拋所フェイズ』

日常に現れた異物、脅威を描写する『異音フェイズ』

PC とそして脅威が入り乱れる『狂騒フェイズ』

そして脅威との最終戦、『決戦フェイズ』

以上のフェイズを順番に消化していくことで、ギャップおじさんのスリリングな物語を創造できる。

こちらは『ギャップおじさん TRPG』を実際に遊んだ様子を読み物として編集し直したリプレイとなっています。

まずこれを TRPG にしようという精神がどうかと思うし、実際に作ってしまうバイタリティもいかなものかと思うが、それより何より、めちゃくちゃ早く、画像の使用許可まで下さった元ネタの製作者、T 長様の懐の広さが怖い。

偉大すぎる T 長様のサイト、『複眼顕微鏡』はこちらからどうぞ。すごい良いのでスゴイ見るべき。

複眼顕微鏡 → <http://id25.fm-p.jp/40/taichow/>

現在、基本ルールブック、成長ルールとスキルルールを搭載したスキルパート、そしてランダムシナリオチャート、ランダムシーン表、情報イベントルールを搭載した GM パートに加え、判定方法やセッション運営についても山ほど盛られたサンプルシナリオもデザイナーのサイト、『煙草屋製作所』で絶賛無料公開中。

煙草屋製作所 → <http://tabakoya-3.jimdo.com/>

1 ページ TRPG もおよそ 110 種類公開されているため、コンベやセッションの空き時間などにどうぞ。本当にコレだけの量が無料でいいのか心配になってきているのはここだけの秘密。

GM:あ、どもっすいらっしゃーい

GM=幽奇

ギャップおじさん TRPG 経験者。うっかりデザイナーに捕まったため、初 GM をやる羽目になった哀れな生き物。特技は春画を投げること。

四季神:はい、どうもこんばんは。

金本:こんばんは一、ただいま画像あさり中です

金本・悟=PL 名無権兵衛

ギャップおじさん TRPG 経験者。渋い RP をやらせると出力が倍増する特殊能力を持つ。が、プレイの渋さが影響して女っ気に恵まれない。あの空間に女性キャラを放り込める気がしない。

四季神:まだ時間がありますから、ちょっと準備をしておきますね

GM:こんばんは一

四季神:今日はどうぞよろしくお願いします。

金本:よろしくお願いします

GM:よろしくですよーあと一人来るはずなんで待っててくださいー

四季神:今日が初 PL なので、ちょっと緊張していますが、よろしくお願いします。初心者です。

金本:なんか嘘つきがいる……

GM:嘘をつくな！TRPGオバケwww

四季神:しょんしゃです。

GM:白を切るなwww

金本:むしろ創造神なんですが？

四季神・夏影=PL 煙草屋

ギャップおじさん TRPG デザイナー。PL やりたさのあまりに、GM パート・サンプルシナリオを含めて文庫本半分が埋まる量のテキストデータを作る狂人。『TRPG お化け』『壁ドン魔人』『TRPG の化身』『概念』とひどい名前が多い。

四季神:あ、今のうちに、PC のセリフを打ち込んでおきますね。自己紹介とか定型文ですから、先に打っておくと待ち時間を減らせていい感じ。あとは必殺技とかスキルの決め台詞も決めておこうと。

GM:あー自己紹介を先書いておくんですかなるほど

四季神:これをやっただけでセッション高速化しますからね。

浦戸:こんばんわー。

浦戸・礼=PL UMA

ギャップおじさん TRPG 初心者。お化けの巧みな勧誘に堕ちた。キャラクターの元ネタは、眼帯をつけたあの総統。もはやイメージだけで強い。ギャップおじさん TRPG の勉強のために参戦とのことでデザイナーは冷や汗をかいていた。

GM:あ、しばらくは雑談でどぞー

金本:コマ追加できたかなあ

四季神:画像が変わってないだけですな。

浦戸:一応版權ものの1枚絵は用意してますけど、切りぬいてすらいませんが使っていいんです？

金本:自分も版權かつ切り抜いてません

GM: 自分のはジュエルセイバーFREEからもってきましたよー、教えてもらって助かったわー。かなりキャラがいるからある程度は対応できますし

ジュエルセイバーFREE

株式会社ブリリアントサービス様から提供されているソーシャルカードゲーム『星宝転生ジュエルセイバー』のフリー素材。サービス終了とともにイラストを含む様々な素材がフリー素材として開放されており、著作権問題に悩むイラストの描けないTRPG勢にとってとんでもなくありがたい素材。五体投地で礼拝推奨。このリプレイでも画像をお借りしています。

浦戸: これ、どうやって追加するんですって(初心者)

四季神: 上の画像タブ→アップロード ふあいやー

GM: ふあいやー

金本: ふあいやー(便乗)

画像タブ

とてもすさまじいオンラインセッションツール『どどんとふ』の機能のひとつ。

ダイスポットはもちろん、各種ランプ・カード対応。マップを表示したりコマを作ったり立ち絵をつけたりBGMを流したりと、オンラインセッションがスゴイことになっちゃうツール。機能が多数盛り込まれているため、使うときは経験者の人と一緒に安心してできます。マニュアルも販売されているのでお布施推奨。

GM: 初GMなんで加減がわからないと思います、だから先に行っておくすまんと。間違ってたなら創造主がいるんでツッコミおねがいしますー

浦戸: 流れの確認も兼ねてきてますので、間違ってるところがあるところの印象に残ってむしろありがた…

金本: 加減がわからない。全員闇堕ちですかね

四季神: GMGM

GM: うん?

四季神: 自己紹介が原稿用紙みっちり2枚分になったんだがどうする?

GM: はやwww

金本: この短時間で800文字w

短時間

15分。加減を知らない。

四季神: まだ書き足りない。

GM: まだ!?

四季神: 四季神流についての説明を付け加えようとしたんだが、そっちは流石に省いた。

GM: まだあるの!? 省いて!?

四季神: あと使鬼神と識神と式神と四季神の意味についても解説しようと思ったんだが、ゲーム内容に関係ないからこれも削っておいた。

GM: それでもか……

四季神: 一応、ゲームに必要なものだけいれて、800字ちょっとに抑えた。だから言っただろう! 一週間あれば小説一本分の設定作るって!

浦戸: 私、偉そうだとぼけた良すぎる目を持つおっちゃんぐらいにしか設定を決めてないのです(

四季神: 設定とかは私は好きで積んじゃいますけど、なければないでセッション中動きやすいですし、あとからこっちも振りやすいので。浦戸さんとか金本さんとか、大いに体当たりしてくのでよろしくお願ひします。

浦戸: はーい

金本: 体当たり、頑張ってみます

GM:じゃあ、みなさんよろしいですか

四季神:あいよ

金本:おkです

浦戸:はい

四季神:あと5時間もらえたら自己紹介を1万字に増やすこともできるが?

金本:読みたいけど、それで何時間もとられてしまうww読みたいけども!

浦戸:真似できないというか私だと手が持たないだろうなあw

GM:では、初心者GMがお送りさせていただくはシナリオ『人形は躍る』

ハーレムエンドのその後は

GM:それでは最初に自己紹介をお願いします。一番手として四季さんです。名前と出自をどうぞ。

四季神:おっと、最初か。さて、自己紹介ということだが、改めて。俺の名前は四季神・夏影(しきがみ・なつか)25歳だ。

出自は魔法使い。四季神流呪術を操る…呪術師といったほうがいいのか? まあそんなもんだ。



	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物	
調査	2	裏切り	2	秘匿	2	乗馬	予知		超感覚	2	幽体	2
	3	スパイ	3	盗聴	3	目線	類感		超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽	4	観音	感染		超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達	5	心理	交霊術		超聴覚	5	変色	5
	6	護衛	6	擬態	6	読み	憑依		超軟体	6	皮	6
防御	7	装備	7	隠れる	7	体捌き	防壁		超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽	8	無刀	召喚		超脚力	8	翼	8
	9	人員	9	罾	9	当身	命令		超握力	9	触手	9
攻撃	10	部隊	10	誘導	10	投げ	力場		超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃	11	振り	光弾		超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊	12	斬り	天候		超回復	12	不死	12

PL 煙草屋

名前 四季神・夏影 [しきがみ・なつか]

光 闇

出自 魔法使い

日常表			
	外見	性格	欠点
2	初老	2	短気
3	チビ	3	神経質
4	恵体	4	弱気
5	細身	5	ケチ
6	短髪	6	口下手
7	不精	7	オタク
8	長髪	8	おしゃべり
9	ラフ	9	浪費家
10	スーツ	10	高慢
11	眼鏡	11	大雑把
12	一昔前	12	のんびり

拠所表			
	拠所	情	関係
2	嗜好品	2	友情
3	敗北	3	憐憫
4	ゲーム	4	庇護
5	運動	5	競争
6	労働	6	尊敬
7	学問	7	侮蔑
8	創作	8	悔恨
9	育成	9	探究
10	異性	10	信仰
11	勝利	11	共感
12	金銭	12	愛情

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	『プレコグ』	宣言	予知	2	指定特技を所持していなければ取得できない。判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、ダイス4つを振り、好きな出目を2つ選んで次の判定に使用してよい。
2	『オーダー』	宣言	命令	1	誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払い、その判定の出目を1つ1~6の好きな数字に変更する。この効果で6が2つ以上になればスペシャル。1が2つ以上になればファンブルとして扱う。
3	『裏の顔:人外』	装備	なし	なし	取得時に出自を1つ選択し、記入すること。選択した出自の特技を取得できるようにする。このスキルは記入した出自ごとに別のスキルとして扱う。
4	『パターン:ゴリラ』	宣言	皮	1	『決戦』での判定の直前に宣言する。コストを支払うと、次に行う判定で5の目を6として扱う。
5					
6					

日常	設定
孤独	人間との会話は苦手。馬鹿正直で人の気持ちを考えない。
病弱	四季神流呪術の反動で内蔵をいくつか供物に取られている。
窓際	社会人3年目。転職回数は5回を記録。
拠所	設定
幼子	使鬼神(しきがみ)の春歌。狸から変じた幼神。見た目は幼稚園児で、人間としての戸籍も持っている。同居人1。予知能力を持つ。
保護者	識神(しきがみ)の冬華。狐から変じた老神。齢1,000歳を超えるが、見た目は30代前半。同居人2。言霊術を使う。
戦友	式神(しきがみ)の秋香。狗から変じた守護神。見た目は女子高生。普通に高校に通っている。同居人3。怪力。

四季神:十代の頃は仲間のシキガミ…ああ、四季神流だと操る人外のことをカタカナで『シキガミ』と呼ぶんだが、まあ

そいつらと一回世界を救っている。それから引退して、普通に大学行って今は会社員をやっている、ってところだな。

金本: キャラで自己紹介する流れか、面白い!

自己紹介

キャラクターの自己紹介は、設定を並べるだけで本来は十分。キャラクターのロールプレイをしながらやっているのはただの趣味。時間を気にしながら、やりやすいようにパッションするとよい。

四季神: あー、日常もやったほうがいいか?

GM: あ、じゃあ日常もやっちゃいますか

四季神: 日常は《孤独》《病弱》《窓際》。

四季神: 《孤独》なのは、四季神流は人外と対話をする上で、嘘を禁じている。その関係でお世辞とかがどうも苦手なんだ。人付き合い全般がちっとな。

四季神: 《病弱》なのは数年前の戦いで、内蔵をいくつか供物に捧げてるせいだ。啞えているタバコみてえなのも身体機能を補うための霊薬で、定期的に補充しないと割りと死ぬ。

四季神: 《窓際》なのは、体調と嘘がつけられない性格が災いして、なかなかいいポジションにつけないのが理由。こんなもんかな? 人間の世界だと割りと結構きついけど頑張ってる。

GM: ふむ、了解です。では拠所は何をとりましたか?

四季神: オーライ、拠所は《幼子》《保護者》《戦友》。

四季神: 《幼子》は使鬼神(シキガミ)の春歌。見た目は幼稚園児だが、中身は狸の変化。

予知能力を持っていて、そのせいで昔は座敷牢に入れられてたそう。今んところは俺の妹として一緒に暮らしている。

四季神: 《保護者》は識神(シキガミ)の冬華。見た目は 30 代

前半の未亡人風だが、中身は狐の変化だ。言霊術を操る化

け狐で年齢は 1000 歳超え。力に憧れるバカどもがうるさくて俺んところに転がり込んだ。高校の時分から、何かと世話を焼いてもらっている母親みてえなもんだな。年をとらないで出会った頃の姿のまんまだが、人間やる気があるのかどうかはちっとわからん。

四季神: 《戦友》は式神(シキガミ)の秋香。見た目は女子高生

だが、正体はうちで飼っていた狗の変化だ。馬鹿力だけが取

り柄で、実年齢で言えば俺より年上。けど、死んで人間体になってるから、今んところは女子高生として暮らしてる。



四季神: 一応、他にもいるが同居しているのはこの 3 人。秋香以外の二人は力のせいでまともな暮らしができなかった、っていう連中。だから夏影は、力を使わずに生きていきたいと考えている、という感じだな。

四季神: ちなみに夏影自身が持っている特技は《交霊術》と《憑依》のみ。他のは全部シキガミから借力して使う、っていう設定だ。スマホ型の呪具でスワイプ操作するとそのスキルが使用できる感じ。

四季神: んー、かんたんな説明だがこんなもんでいいか?

かんたんな説明

かんたんとはいったい。

GM: はい、了解ですーハーレム主人公かよ(けっ

四季神: ああ、肺と腎臓の半分と、それから胃の 2/3 を払ってる。コストはかかっているよ、それなりにな。

GM: それは、式神の代償ってことですか？

四季神: いんや、人外との交渉。肉をよこせ、つつわれて、自分で割いた。肺食ったのは冬華な。

GM: あー了解です…

浦戸: 山盛り感が素敵

金本: 設定もりもりいいですよ

四季神: まだ盛りたい。けど、プレイするのに必要な情報ってこのぐらいだよ

金本: 今回、自分はあっさりした自己紹介になると思います

浦戸: 私も私もー

四季神: これとくらべるのよくない。肺とか云々は今考えたし。

GM: 他に何かありますか？ ないようでしたら拠所フェイズに移りたいのですが

四季神: ああ、これ以上話していいならあと五時間かかる。次に行こう。

GM: wwwじゃあ拠所フェイズに行きましょうか。どの特技から判定をします？

四季神: んー、《戦友》から行こう

GM: ではその特技を指定特技に、もう持っている特技なので、目標値は 0+0 で 0 です。ダイス1つを振ってください。目標値 0 です。どうぞ！

DiceBot: (1D6) → 6(成功)

四季神: おいよ、いいねえ、いい数字だ。次は、《保護者》行こう、1 以上だな？

DiceBot: (1D6) → 4(成功)

四季神: コレも成功だ、次は《幼子》、これも 1 以上だ。

DiceBot: (1D6) → 1(成功)

四季神: 成功だ。接近させると安定するなあ、壊されやすくなるから、ちっと怖いんだけどな、これ。

GM: ということは光 3 ですね

金本: そう、光溜めやすいけど壊されやすくなるんですよ。

浦戸: 設定重視で間隔広げたから、3回目が6出さないとダメだな私。

金本: 最初このバランス、いいな。自分も一応設定重視ですよ

GM: では、拠所とどんな日常を過ごしているか演出があればどうぞ

四季神: じゃあそうだな、家にかえるところで。仕事が終わって、スーパーで惣菜買って帰る。

GM: 了解です

四季神: じゃあ、今日も仕事で先輩に「そうですか、無能ですね」とか言ってめちゃくちゃ怒られて、それからスーパーに寄って帰る。「やっちゃったなあ…」で、とぼとぼ帰ると、戦友の秋香が迎えてくれるわけですよ。だれでもいいけども。俺を癒せ！ 光をよこせ！

GM: wwwww

光

PCの力の源。日常への想いをデータ化したもの。各種スキルのコストになっているほか、使用すると判定のダイスを1つ増やすことができる。回帰判定での切り札。拠所フェイズで行う拠所判定、狂騒フェイズから行える日常判定で獲得できる。

秋香:「お、しけた顔してんな！ どうした！」と後ろからバンツと叩かれますね

四季神:「無能を無能って言ったら普通に怒られた」嘘はつかない、という信条なので、素直に答えちゃうわけですね

秋香:「ばっかだー！ おんなじことやってるし！」

四季神:「…お前はそろそろ嘘の一つも覚えろよ。まあいい、飯だ飯。買ってきたぞ」

秋香:「ヒャッホー！ 肉？ 肉？」

四季神:「ああ、トンカツ。あー…キャベツあったかな」とか言いながらもっしもっし家に入るわけです。日本家屋な。

秋香:「ただいまー」靴もポンポンとぬいで。

四季神:じゃあ自分の靴紐解くついでに直しておく。「あいつ学校でうまくやれてんのかなあ」とぼやきながら、靴を脱いで家にあがるわけですよ

四季神:「おう、春歌はもう寝たか。冬華？」と声をかけよう

冬華:「ん？ おかえり」っと玄関に現れますね

四季神:「おう。ちっと遅くなった。えー、春歌はねちまったか？」

冬華:「春香は寝たぞ、またしけた面でもしてるの」

四季神:「ハッ、仕事するつーのは、これでなかなかキツイやね。周りと話があわねえことあわねえこと」肩をすくめて、上着を脱いでネクタイ外して、「あー、疲れたー」とか言いながら。

冬華:「どうせまた正直に言ったのだろう…人間はうそをつく生き物であるのに…貴様と言ったら…」

四季神:「しゃあねえしゃあねえ。嘘をついたら丸呑みにする狐がそばにいたからよ？」

冬華:「ふん！」っといってますね

四季神:なんだろう。ハーレムエンドのその後、って苦勞しかしなさそう。こいつら全員養わないとだめなのか…今、俺は、割りと呆然としてる…。

冬華:そのまま惣菜を奪って台所に向かいます。で、台所に戻る前にぼそりと「いつもありがとな」っといってはいきますね。

四季神:じゃあククっと笑って「まあいい、好きで抱え込んでんだ。飯にするか？」居間に…あー、その前に。寝室で寝てる春歌の顔だけ見に行く。

春歌:では、寝室では布団を蹴り飛ばして寝てますね

四季神:「ふん、よく寝てらあな。…ま、子供はそのほうがいいやな」と笑って、布団だけ直し。「…こいつらに、苦勞だけはさせたくねえなあ」とぼやいて終わる感じで

GM: 了解です

四季神: おかしい

GM: うん？

四季神: ハーレムエンド主人公のハズが、お父さんだこれ。

金本: www

四季神: おかしい、どこかで何かを間違えてる。

GM: www

四季神: ギャップおじさんといえばギャップおじさんだし、まあ、いいか！

浦戸: おじさんの立場を取らざるをえないあんちゃん(ギャップおじさん)

四季神: おかしい。まったくエロい気分にならない。こいつら相手にエロい気分になれない。

GM: では、拠所シーンに移りましょうか

GM: 日常は何を取りました？

金本: 《ラフ》《浪費家》《無職》

金本: 《無職》は言うまでもないな、ギャンブラーは職業じゃねえ

金本: 金遣いは荒い方だな、金なんていくらでも溜まっていくもんだし。

金本: 服装も今や気にしねえな。拠所いきます！

GM: おねがいしやす

金本: 《敗北》《ゲーム》《競争》

金本: 《敗北》は、あれだな。憧れた。人生負けてるぐらいが面白い。まあ、あまり負けたことねえが

金本: 賭け事は好きだぜ、情報集めたり相手の心理読んだり、負ける可能性も秘めてるしな。

金本: 《競争》ってほどではないが、ギャンブラーでもうけを比べるのも楽しいや。って感じですかね

GM: ほうほう。了解です。では拠所判定にいきましょうか。どの特技から判定を始めますか？

金本: 《敗北》からで

GM: ではその特技を指定特技に、もう持っている特技なので、目標値は 0+0 で 0 です。ダイス1つを振ってください。

金本: 0 以上ですね

GM: はい

DiceBot : (1D6) → 6(成功)

GM: では連続判定行きましょう。一番近いのはどこですかね。目標値もお願いします。

金本: じゃあ次は《ゲーム》ですね。目標値 1

DiceBot : (1D6) → 4(成功)

金本: 最後、《競争》。目標値 3 ですね。

DiceBot : (1D6) → 4(成功)

GM: おーおめでとうございます

浦戸: ん、あれ

四季神: どうしました？

浦戸: 距離3マスと光が2で目標値5？

四季神: 光がもらえるのは判定のあとです。

浦戸: そっか

四季神: なので、途中では目標値の変動はありません。

連続判定の目標値

拠所判定・日常判定では連続判定が終わるまで、目標値の変動はない。なので離れたマスの数がそのまま目標値となり、最初の拠所フェイズではガンガン光を取っていくのが得。

GM: では、拠所でどんな日常か演出をどうぞ

金本: (正直、拠所で誰かと絡めるのが難しいキャラです、はい)

GM: むずいっすねえwwww

誰かと絡めるのが難しい

拠所表の関係分野に特技を持っていないと、特定の人物をだしにくい。拠所フェイズの表現はなかなかこまる。

四季神:GM、提案なんだが、金本の拠所フェイズ、俺、出ていい？

GM:ほう？

四季神:ギャンブル相手、として接点持ってるみたいな

金本:じぶんはおkです

GM:よいそうですね

四季神:やったー

GM:なにか、希望はありますか

金本:麻雀にでもしましょうか

四季神:オーケーです、じゃあそうですね

GM:では雀荘ですかねえ

四季神:「リーチッ！ きたぜ、ぬるりとなあ…！」

金本:「おっと、それも一らい、ロン」

四季神:「…」

四季神:「…待った、って何回までいいんでしたっけ？」

金本:「0回だなあ」

四季神:「そっかあ…」点棒を一本一本数えて、そっと

金本:「あいよ、ありがとさん」

四季神:「いやまあ、うん、まだまだ、まだまだですよ、うん」

金本:「お前の河は素直すぎんだよ、子供でも読める」

四季神:「…ツモ和了りさえすりゃあいいんです、ツモれば、ツモれば勝てるんですよ…！」

金本:「もっと強くないと、張り合いがねえぞ」って普段からやってる感じで

四季神:「…くそ、金本さんなら、もっと強い人いくらでも知ってるんじゃないですか？」といいながら、配牌をですね、こう、分割して目の前に並べてる。塊ごとに

金本:「……あー、いなかったな。南入るころには癖がわかちまう」

四季神:「それでも俺よかマシでしょうよ。…どうなんですか、最近」戻るつもりないのを知ってるけど、聞く感じ

金本:「いまだに電話はくるねえ、どうでもいいような要件のあとに、決まって「戻ってきてほしい」だ」

四季神:「でも、戻る気は…ない、と」

金本:「社長なんて、誰でもできるぜ、つまらん」

四季神:「ま、金本さんからしたら、そうですね。…俺も似たようなもんです」

金本:「はは、世界救ったやつと比べられてもなあ」

四季神:「はは、救ったあとは用済みですよ」

金本:「まあ、世界救うってのも面白いかもなあ」

四季神:「…それよか」とハコを逆さに振って「世界の前に、俺を救うためにもう一局どうですか…！？」背中が割りと煤けてる。

金本:「戻らなくていいのかい？ ほれ、あいつら待ってるんじゃ？ 結構な時間だぞ」

四季神:「え？ …うあ」と時計をみて青ざめて「この借りは、いつか必ず…！！」とすごい顔ででていきましようか

金本:「ほれ、帰れ帰れ。3人のおもりは、俺でも難しいかもな」ククと笑いながらしっしと

四季神:「まあ、楽しいですよ。苦勞と、同じくらいには」

GM:おとうさんやwww

金本:「苦勞、俺もしてみたいねえ……」こんな感じで

GM:ありがとうございますー

浦戸:流れで会話がまとまる進行力は本当参考にしたい

四季神:鍛えてますから。

GM:じゃあ、次逝きます？ 浦戸さん自己紹介と出自をお願いします

浦戸:では、左目に「意思を持つ魔眼—セト—」を埋め込む実験を施された改造人間。浦戸・礼。しかし見た目は初老のおっちゃん。得た魔眼は己の意思で動き、見て、ときに体を動かす。彼本人の脳は生命維持以外に必須ではないのだ。



	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物	
	2	裏切り	2	秘匿	2	乗馬	2	予知	超感覚		幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴	3	目線	3	類感	超視覚		複眼	3
	4	権力	4	虚偽	4	観音	4	感染	超暗視		超音波	4
	5	国家	5	調達	5	心理	5	交霊術	超聴覚		変色	5
防御	6	護衛	6	擬態	6	読み	6	憑依	超軟体		皮	6
	7	装備	7	隠れる	7	体捌き	7	防壁	超剛体		鱗	7
	8	代替	8	遮蔽	8	無刀	8	召喚	超脚力		翼	8
攻撃	9	人員	9	畏	9	当身	9	命令	超握力		触手	9
	10	部隊	10	誘導	10	投げ	10	力場	超腕力		爪	10
	11	精鋭	11	狙撃	11	振り	11	光弾	超反射		牙	11
	12	勧誘	12	破壊	12	斬り	12	天候	超回復		不死	12

PL	UMA
----	-----

名前	浦戸 礼
----	------

光	闇
---	---

出自	改造人間
----	------

日常表			
	外見	性格	欠点
2	初老	短気	赤貧
3	チビ	神経質	中毒
4	恵体	弱気	無職
5	細身	ケチ	孤独
6	短髪	口下手	病弱
7	不精	オタク	窓際
8	長髪	おしゃべり	マッスル
9	ラフ	浪費家	既婚
10	スーツ	高慢	平社員
11	眼鏡	大雑把	小金持ち
12	一昔前	のんびり	成金

拠所表			
拠所	情	関係	
嗜好品	2	友情	2
敗北	3	憐憫	3
ゲーム	4	庇護	4
運動	5	競争	5
労働	6	尊敬	6
学問	7	侮蔑	7
創作	8	悔恨	8
育成	9	探究	9
異性	10	信仰	10
勝利	11	共感	11
金銭	12	愛情	12

封印

スキルリスト					
NO.	名称	種別	指定特技	コスト	効果
1	リミットブレイク	特殊	超反射	1	決戦時。使用后判定に+1。累積可
2	崩し	特殊	超反射	-	攻撃時。指定特技から次の連続判定に+2
3	※洗練:超反射	装備	超反射	-	指定特技での判定に+1
4	※マルチタスク	宣言	なし	-	狂騒時。手番終了後再行動。1回のみ
5					
6					

設定	
スーツ	スーツ。上下の見た目があっていない...
大雑把	はっはっは、だからどうしたと言うのかね？
高慢	ふっふっふ、それが何だと言うのだね？
拠所	
学問	変な格好のおじさんが本を読む
探求	適当なおじさんは日常を求める
信仰	偉そうなおじさんも救いを信じる

浦戸:身体能力も激しい戦闘機動に適応できる程度で、超人と呼べるものではない。目が全てなのである。そして魔眼は使えば使うほどに意思を強め、体の制御を奪う。眼自身はしっかりとした人格を持ち悪人ではないのだが、戦いに明け暮れるもののため本人は忌避し魔眼と体の奪い合いが常に起きている。今は本人が優勢である。今も平穏を求め眼との小競り合いを続けている

四季神:かけえ…寄生されてるんだ

GM:かっこいいなあ

四季神:しかも闇がすごいわかりやすい

浦戸:…とそんな感じですかね

GM:ふむ…眼の人格とはどんなのかは決まってるのですか？

浦戸:そうですね…書いてて思ったけどこれ大総統じゃなくてリンとグリードですよ

四季神: ですよ(

浦戸: なので多分グリードみたいな感じ

GM: じゃあ日常は何を取りました?

浦戸: 《スーツ》《高慢》《大雑把》です

浦戸: 《スーツ》はパリッと決まってるはずなんですが上下がちぐはぐです。一目で変

GM: うん?

浦戸: 多分色合いが全然違います

GM: すみません、どういうことですか?

四季神: えーとねちょっとまって(検索中

四季神: こういのでしょ?

四季神: 若い人がやるならいいけど、年配がやるとちょっと変。

浦戸: ああ、良いですねこの微妙に間抜けな感じ

GM: なるほど

金本: おお、まともなちぐはぐだった

四季神: 無いわけじゃあないけど、着こなすは難しい。フォーマルな場所だとちょっと、って思われるかな、ぐらい

浦戸: 補助助かります。で、続きですね 《大雑把》と《高慢》

GM: はい

浦戸: これはまあ例えばこのスーツに関して口を出されたときに

四季神: 「上と下やばないっすか？」

浦戸: 「だから何だと言うのかね?」「それがどう悪いのかね?」と、絶対に譲りません

GM: ほうほう! なるほど…日常はこれでいいですか?

浦戸: あ、そうでした

GM: はいはい

浦戸: 本人は常に笑顔を浮かべつつ高圧的な言動ととぼけた態度で相手を煙に巻く狸オヤジである。そして態度は悪いがその会話一つ一つを大切にしている。という感じで実は日常の一つ一つを大切に生きています

GM: ほう

浦戸: 偉そうな会話も実はとても楽しい

四季神: 超人特有の日常が非日常という

浦戸: それだけで日常に居たいと思うぐらいにですね …というところで

GM: 了解、では拠り所の紹介をお願いします

浦戸: 《学問》《探求》《信仰》です

浦戸: 《学問》は特に読書。休日には図書館から漫画喫茶まで幅広く出かけますが、これ、読書をするのは「自分の目」を使っている実感が欲しいというのがあります。読書しているときは自分になれる感じですかね。

四季神: やばいカッコいい

GM: なるほど、カッコいいなあ

金本: 読書の理由がカッコいい

浦戸: 《探求》《信仰》はひとまとめですが、ただひたすらに救いの形(眼と共存できるか、分離するかなど)を求め考えながら居る感じですね。

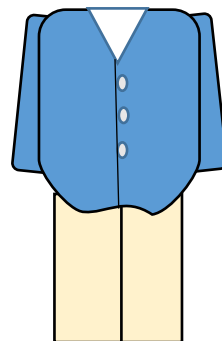
金本: 共存も考えてるのか、やさしいおっちゃんや

浦戸: 以上です

GM: 了解です。では拠り所判定に行きましょうか

浦戸: 《信仰》からですね

GM: では目標値 0 から! どうぞ!



DiceBot : (1D6) → 2(成功)

GM:おめでとうございます、では次は何にします？ 目標値もおねがいします

浦戸:《探求》、目標値1ですね

DiceBot : (1D6) → 6(成功)

浦戸:最後に《学問》目標は4ですかね

DiceBot : (1D6) → 3(失敗)

GM:おや、闇を1貯めれば成功ですが貯めます？

浦戸:行っときましょうか

闇

1 点上昇させるごとに判定の達成値を1ずつ上昇させることができる。ダメージを食らうと増える、HP と MP が混じったようなもの。たまりすぎると日常に戻れず、PC は闇へと戻っていく。

GM:では闇1溜まります

浦戸:折角3が出てますしねー

四季神:このあたりで闇が8点とかある人もたまにいるのに

金本:今回みんな固まってますからねえ

四季神:目安として3点までなら光のために闇使っていい感じですね

GM:はい、まあ闇の説明っていります？

浦戸:ある程度確認してはいます

四季神:目安としてですけど21を超えると、戻るときが大変ですね。なので、そこまではガンガンに貯めても問題はないです。

GM:じゃあ、日常のシーン行きます何かやりたいこととかありますか？ 仕事って何かやっています？

浦戸:60歳ぐらいでギリギリ仕事をしてるか65ぐらいかで悩んでたんですよ…でもスーツですし普通のサラリーマンなんでしょう、きっと

GM:了解です

浦戸:無難に図書館で読書をしてるあたりで、誰かと関係性があつた方がいいなら絡みますが

四季神:もしあれだったらなんですが、提案を一つ

浦戸:はい

四季神:会社員なら四季神の上司、というのはどうですか？ 面識はある程度の。それなら無理にここを出なくても、金本さんとのからみだけでもいいかなーとか。人数が3人になると、結構たいへんですしね。

金本:なるほど

浦戸:良いんじゃないでしょうか。上司だけど偉そうだけど、あんまり立場も高くない感じの

金本:知り合いってなると、元取引があつたり、とか

浦戸:じゃあ眼主導モードの私とあつたことがあるとかどうでしょ

金本:おお、いいですよw眼主導になると完全に眼の性格になるんですかね

浦戸:多分データの的には闇が大分増えてた時期なんでしょうw意識は両立してる状態ですが口調が俺になってますね

口調が俺

なにそれかっこいい

浦戸:さっきの案の取引中に荒事になったとか

金本:おkです。じゃあ、図書館で見かけて近づきますね。「お、浦戸さんじゃないですか」っていいながら向かいに座ります。

浦戸:「…金本くんか。どうしたんだね、こんな所で？」

金本:「図書館ですからねえ、読書ですよ、読書」と本をひらひら

浦戸:「君がかね？随分と似合わん行動だね」

金本:「本は情報の塊ですからねえ、流行の本とか読むと面白いですよ」

金本:本のタイトルを見ながら「浦戸さんは、やっぱり眼ですか？」

浦戸:「はっはっは、何を言うのかね。私は本に囲まれるのが好きなだけだよ」タイトルは人の胃袋の握り方とかで

金本:「はは、本に囲まれるのが好きな人が読む本じゃないっすね」

浦戸:毎回読んでる本も適当です。本当は右目を使いたいただけなんですけど誰にも本心は話しませんねw

四季神:一言いいですか

浦戸:はい

四季神:浦戸かけえなあ…！！！！

GM:かけえね…！！！！

浦戸:ありがとうございます、素直にうれしい。

かけえ

この前後、雑談タブは『カッコイイ』話で埋め尽くされていた。カッコイイが止まらない TRPG。

浦戸:「これは情報の塊ではないというのかね？人類の知識の結晶ではないか」

金本:「おっしゃる通り、塊です。あいにく、俺には使い方がまだ思いつきませんがね……で、眼のほうはあれ以来平気なんすか？」

浦戸:「…私に問題はないよ。君に心配してもらうようなことはこれっぽっちもね」

金本:「そりゃあよかった。あれはもう勘弁ですからね」

四季神:じゃあそのあたりで浦戸さんの携帯に、仕事関係で電話をかけよう。

浦戸:「…私だ」

四季神:「お休みのところ申し訳ない、実は、二、三確認したいことが…」みたいな感じの電話ですね

浦戸:じゃあ外に一回出たってことで「わかった、少し待ちたまえ」で金本くんに別れを伝えて

金本:じゃあ、手をひらひら振ります

浦戸:そのまま電話しながらフェードアウト でいいですかね

GM: はい、お疲れ様です。たっく女の子出せそうにないぜ……

四季神:女の子出ないのになんか楽しい

金本:女の子分を四季神さんにとられてるから……

浦戸:偉そうなのに話すの大好きだから話が切れねえ！

四季神:いやあ、だと思ったので電話しましたwきっかけないと難しいですよ、ほんとにw

金本:助かりましたw

四季神:見てて、「あ、終点がないぞこれ」って思って、すいません、でしゃばりました。

GM:うん、正直もう少しかかるようなら女の子出して止めようと思った

浦戸:眼が動こうとする、で逃げるって準備は一応ありましたけど…助かりました

話が切れない

場面のゴールを決めていないと、よくありがち。困ったときは周りに素直に相談すると誰かしら助けてくれる。

GM: まあ、ひとまずこれでいったん休憩にしましょうか。

四季神:ダブルクロスでいうと PC3 と 4 の掛け合いばかりが続いて楽しすぎるTRPG

金本:実際会話は楽しい

四季神:狂騒フェイズとかは結構システムチックに進んじゃいますからね、ここで思う存分やる。浦戸さんの役職というか肩書ってどのぐらいですかね？ 課長？ 部長？

浦戸:課長でいいんじゃないですか？wなんなら係長でも

四季神:課長にしときますねw

浦戸:おかげさまで自分のキャラがつかめてきましたw

四季神:いい感じの立ち位置ですよえw金本さんは雲の上の人、っていう印象。ご隠居的なポジションの人が、なんか遊び相手探してる、みたいなそういう雰囲気

GM:そういえば皆さんのキャラの年齢ってどんなもんですか？

四季神:25 歳。ギャップおじさんとしてはかなり若め。でもラノベの主人公から現在を考えると、十分おじさん

金本:34 歳です

浦戸:60 前後ということになりました

GM:高齢は浦戸さんか…

金本:金本は基本ふらふらしてますからね。しかもそれでなんとかなってしまってる。刺激求めているので、やっかいごとには積極的に首突っ込んでいきたいと思います

四季神:生活をなんとかしたいんです！ 扶養家族 3 人は結構きついです！ 25 歳には荷が重いんです！ 助けてください！

金本:お金稼げばいいんだよ

四季神:…生活一番やばいの四季神ですよ、これ

GM:今までの蓄えあるんじゃないか

金本:実際そうですよねw

四季神:無いよ、と言いたいけど、だいたい将来の学費貯金。秋香はともかくとして、春歌の大学卒業分ぐらいまでは積立しないと、それを考えると余裕がない。

GM:wwww

金本:やっぱりお父さんじゃないか

四季神:今、裏で色々計算してたんですが、公立行ってくれないと相当きついなあって…

GM:ちょwwww

四季神:私立、私立かあ…でもなあ、人外だし、やっぱり私立のほうが、色々安心かなあ…って

GM:では再開しますか！

四季神:いや、本人が行きたい学校でいいと思うんですよ？ でもお金がね？

GM:では再開しましょうか！

金本:完全にお父さんだ。

雑談

ギャップおじさん TRPG にかぎらず、雑談はとても大事。いざ、というクライマックスな場面で「そういえば俺たちどんな関係なんだっけ」となることも珍しくない。自分のキャラの説明も大事だが、相手のキャラクターについて、相手と自分のキャラクターの関係についてなど、色々話すと設定が安定するのでおすすめムーブ。

GM:では皆さんは休日だとしてどこかに行く予定はありますか？

四季神:んー、特には。ただどこにでも行く可能性はありますね。

浦戸:本を読みにく

金本:おそらく競馬

DiceBot : (1D6) → 4

GM:では、金本さん、競馬に行く途中でいいですか？

金本:いいですよ。新聞眺めながら歩いてます。「1着は5だ、これは確実。残りは……」



GM:そうすると、目の前でナンパされてる少女がいますね。かなり、強引です

金本:「ほう、白昼堂々ナンパか、盛んだねえ」って言いながらスルーですかね、見はしません

GM:「ねえ、いいじゃん！おごるよ」と男たちは話しますが少女は無視してます

金本:(あー、あれは失敗するね、確実に。誰でもわかる)気にしながらもスルーですかね。関わりに行った方がいいですか？

GM:できたら。少女のほうは迷惑そうですね。で、遂に無理矢理引っ張ってこうとしますね。

関わりに行ったほうが

超人型のシナリオはPCが世捨て人タイプだとあまり積極的に関われない。よくあるシチュエーションでも、好き好んで力を使いたがらないため、わりとスルーしがちになる。なので異音フェイズでは強引に展開したほうがやりやすいケースが多い。

金本:「あー、あれは駄目だ。犯罪の域」って言いながら頭ぼりぼりして近づきます。「ちょっとちょっとお兄さん、それは駄目だよそれは」あくまで声かけるだけで

男:ナンパ男のほうは「あ、なんだおっさん今いいとこなんだよ」すぐくいらだってますね

金本:「いやあ、それはわかるんだけどね。無理やりは駄目だ、そりゃ拉致だもん」と笑いながら「やるならもっとうまくやらないと。で、駄目ならあきらめる。これが駆け引きよ」

男:「失せろ！」とって殴ろうとしますが…

男は、ドゴンっといって横に吹き飛びます

金本:…ポカンと口空けてます



少女:少女のほうを見ると蹴った体勢ですね「先ほどはありがとうございます」とたんたんと話します



金本:ちょっと驚きながらも「ほら、あきらめないから」と。「いやあ、おじさん何もしてないよ」とへらへら

少女:「手加減はしたので大丈夫です」

金本:「はっはあ、あれで手加減かあ。強いねえ、キミ」

少女:「ところで、金本さんでしょうか」

金本:ちょっと警戒して「……ああ、合ってるよ」

少女:「スカウトに来ました…ずいぶんと世界に退屈しているご様子」

金本:「こんなおじさんをおかい?」とへらへら

少女:「はい、先読みの手腕はどんな人より優れています」

金本:「はは、退屈も退屈。買い被りすぎだよ、誰でもできる。……みんなやらないだけさ」

四季神:くう…ああ、いってみてえなあ!

四季神:「だれでもできる」「やらないだけさ」とかっていうセリフ…って思ったら普段から言ってた(着席

浦戸:はい(真顔

普段から言ってた。

リアルが狂人だときこういふときに困る。

少女:「あなたは、そう思うのかもしれませんが、しかし我々は違います。もっと大きな勝負をしませんか? 世界を巻き込む大勝負です。国を巻き込む戦争をします」

金本:「ふーん、確かに面白そうだ。面白そうだが…誰にもつかなかつたら、それら全員が敵ってことだよな?」

少女:「断るつもりですか?」少し剣呑な雰囲気を出しますね

金本:「断った方が面白そうなんでね」とへらへら

少女:「では、無理やりにでも連れていきましょうか」といって自分の足元を思いっきり踏みます

金本:じゃあ「読み」でどこに来るかがわかるってことで、はい、よけます

少女:彼女は驚きつつも「やはり、素晴らしい」と感嘆しています。「あなたは、こちらに来るべきです。ここであなたを逃すのは惜しいです。ゆえに…ほんきをだします」腕か触手になって金本を襲います

金本:「はは、人間じゃないね、こりゃ」と驚きながら逃げの体制に入ります。「ま、本体が人間なら逃げるのはたやすいさ」と触手を避けてから逃げ出しましょうか。裏道ってことなんで、「誘導」で相手の裏をかいて逃げる感じで

GM:この音で異常に気づいて、他の人も登場する感じをお願いします。

登場する感じ

異音フェイズは脅威の紹介とPCの合流が目的。タイミングを見計らうと逃すので、どういう風に合流してほしいのか、ぶっちゃけてしまうとスムーズ。

四季神:じゃあそこで、すっと出てこようか「金本さん、こっちです!」

金本:「おお、四季神さん奇遇だねえ」とそっちに行きます

四季神:交霊術を使ってスマホ画面に人影を表示してレーダーにしている。「…なーんか妙な音が聞こえたと思ったら、なんてもんに絡まれてんですか」

金本:「知らないよお、女の子助けてあげたらこれだよ」

四季神:「…とりあえず、ちょっと場所を移しましょう」

金本:「やっばスルーが正解だったね、ありゃ」

四季神:「いいことだと思いますよ、女を見捨てるよりは精神的に楽でしょうから」





浦戸:では私は裏道からさらに出てくる

四季神:「浦戸課長!？」

GM:はい了解です

浦戸:左目だけがぐるりと動き人の動きを確認しつつ「何だと言うのかね、私は読書をしたかったのだが？」

GM:では皆さんの後ろから足音が聞こえますね

四季神:「課長」

浦戸:「何だね？」

四季神:「あれは、こっち側じゃないですよ。”あっち側”です」といって、左目を指差します

浦戸:「そうだろうな、眼が随分と元気だ」

四季神:GM、ここからどうしたらいいかな、逃げるなら逃げる。

GM:では、皆さん、後ろの足音が近くなりました。

少女:「…人が増えたおかげで見つけられました」と近づきます。「四季神さんまでいらっしゃるとは、会いに行く手間が省けました」

四季神:「……………金本さん金本さん」

金本:「なに？」

四季神:「なんであれ、私の名前知ってるんですかかなりこわいんですが」

少女:「そちらは、浦戸さんですね」

金本:「知らないよお、おじさんも知られててビックリしたもん」

浦戸:「うむ、私が瀬戸だが？」

私が瀬戸だが？

突然の別人登場。



少女:「…。…あ、れ？ ……え、うそ？ データ、データと違う？」

浦戸:あ。ちがう。どっから出てきた瀬戸。

四季神:一瞬、さらっと偽名をなのってごまかしたとおもったらwww

金本:自分の名前も間違えるおおざっぱさ

自分の名前も間違える

浦戸と瀬戸。確かに遠目から薄目で焦点をぼかしながら見るとそっくり。

浦戸:一種のゲシュタルト崩壊ですかねこれ。字が小さくて潰れ気味なせいで浦が瀬に脳内で勝手に置き換わってしまった

四季神:「……人違いか？」

少女:「いや、四季神と、金本は確かです」パニック状態から治ります

浦戸:偉そうにふんぞり返っています

少女:「…そこの方は一般人のようなので逃げてよいです」

浦戸:「そう言う訳にもいかんようだ。もう巻き込まれているのでな」しかし私のせいで茶番が伸びている早く戻さねば。

茶番が伸びている

切りどころが浮かばなかったら、スパッと方向転換するとよい。

少女:では「ふむ、仕方ないです。気絶してもらいます」と右手が触手になり浦戸さんを襲います!

四季神:おっと、ならそれは防がせてもらおうか。浦戸さんが改造人間と気づいていないなら、こっちで抑える。

少女:「ふむ、やはり防ぎますか」

四季神:「IGNITION!」とスマホを操作して《超軟体》を起動、かばう感じで。

浦戸:次は自分でなんとかします。

金本:やばい、四季神さんかっこいい

GM:と、その時…にやーんって音が響きます、彼女のぽっけから

少女:「失礼」といってぽっけからスマホを取り出します「申し訳ありません、メンテナンスの時間ようです。本日は、これにてひかせてもらいます」

四季神:「待てッ!」

少女:「3日猶予を与えます。そこまでに、もう一度返事をお聞かせ願います。では」

GM:といて話を聞かず。触手を使ってビルを上って去ってきます。

金本:「俺はもう返事したはずなんだけどなあ」

浦戸:「…ふん、早いな。もう私の眼の範囲外か」

GM:ええ、もういませんね

四季神:「…ちょっと状況を整理しましょうか」といってスマホからメモを起動。

金本:「ああ、すべてが一方向的だったからねえ」

四季神:「1. ターゲットはおそらく我々3人、2. 三日後にまた来ると言っている、3. そもそもあいつは何?」

金本:「あとね、なんか国を巻き込む戦争を起こす、とか言ってたよ」

四季神:「なるほど、じゃあ4. 国を巻き込む戦争を企てている、と…整理しましたが、何がなんだかかわからねえですね」

金本:「メンテナンス、ってのも気になるね。あのうねうねのかな」

浦戸:「それに随分と念入りな調査の上で私たちに会いにきているようだ。厄介だな」

金本:「浦戸さんがターゲットから除外されたっぽいのが救いかなあ」

四季神:「いやまったくですよ、課長。…どうしますか、放置するか、それともこっちから行くか」2人にそうやって確認する感じで

金本:「猶予ってのは、こっちにとっても有利だけど、相手にとっても有利だからねえ」と思案

浦戸:「動きを見て対応したい所だがな。どうせもう一度私の所にも来るだろう。一時的なごまかしなど通じん」

四季神:「……」じゃあ思案してる様子に、苦虫を噛み潰したような顔をして、黙る

金本:「まあ、せっかく猶予くれたんだし。その間いろいろ手を打とうよ」と楽しそうに

四季神:「…ええ。ともかく、奴らの狙いぐらいいは探りますよ。狙いが俺だけなら、どうとでもするんですが…」と他の家族のことを考えます

金本:「そうだよねえ、こんなおじさん捕まえて何がしたいのやら」

四季神:一応、やりたいことはここでおしまいですかね

金本:じゃあ一言「まあ、退屈は、しなさそうかな」と言っておきます

浦戸:じゃあ私は「…うるさいぞ。出番が来たからと言ってお前に全てを譲るつもりはないからな」と眼に

お前に全てを譲るつもりはないからな

浦戸の魔眼に対する対話。要所要所で場の状況に関わらず発せる便利ワード。しかもいちいちかっこいい。ずるい。

GM:じゃ休憩っす、十分後に再開で。



休憩中

GM:長くなってすまん

浦戸:半分ぐらい瀬戸さんが突如出現したせいだと思います

金本:謎の瀬戸さんw

浦戸:よくやるんですねえ私。この前オープニングで出て来たライバルキャラにミドル開始直後にあなたは誰?とかかましましたからねえ…

金本:事前に決めたこと以外の設定は忘れがちだからしょうがないw

四季神:www

GM:いやあ、うん誰に行くか困ったからダイス振ったんだけどねえ

四季神:んー、誰に行くか、というスタートより、**ゴールのが大事**ですね。終わりが見えてたらそこに向かいますけど、そこがわからないと、割りと動けません。

金本:着地点のほかに、通過点が決まってる则やりやすいですね

GM:ゴールもさっきのように途中で帰るつても決まってたんですよ

四季神:それをPLと共有するのが大事です

GM:あー

四季神:GM だけがわかってても、こちらはそれに協力できないわけですね

GM:まなびましたー

金本:こら辺が普通のゲームとの違いですよ

浦戸:勉強になってます

金本:喋りが多いのは、それはそれで楽しいんですけどねw

四季神:GM 初心者向けに解説するとですね、動きが固まったときは展開をぶっちゃけちゃうほうが楽。

四季神:「ここはこうなるとイベント進むので、いい感じにお願いします」と言ってしまうと全然平気です。

GM:ういっす

四季神:たまに、シナリオの展開を先読みされるのを嫌う GM がありますが、先読みされたらガッツポーズしてください。なんでかっていうと、PL はこっちの思惑を理解して、そのとおりに動いてくれるから、シナリオの展開としては大正解なんです。

GM:ほう

四季神:だって、全員がシナリオの雰囲気や共有できてるんでしょ? それ、絶対楽しいですよ。GM はそのとき、「さて、どうだろうね?」って笑っておいて、最後に「大正解だ、諸君」これでオーケー

GM:りょうかいです

四季神:このあたりも GM パートに追記必要そうですかね

シナリオの進行

GM はもちろん、プロの小説家や映画監督、舞台演出家ではない。サプライズやネタバレを気にするのも大事だが、それよりも場にいる全員が、「こういう風に動くとカッコいい」これを共有できるほうが気持ちよく遊べることも多い。

GM: おっとそろそろか。みなさん、いますかー

四季神: いない

金本: いそう

GM: そうですか

浦戸: 実はいます

GM: もう十分待ちましょう

四季神: さあやろうか！(手のひらクルー

金本: 始めましょう

GM: ヤッパイター

GM: では、狂騒フェイズを始めます、皆さん狂騒のルールはわかります？

四季神: だいたい

金本: 大丈夫です

浦戸: 読みはしました

四季神: やれることが4種類。殴る、ける、どつく、あやまる

他全員: wwwww

四季神: 殴るは調査判定といって…けるは日常ですね、で、どつくが拠所、あやまるが防御です。

金本: そのまま続けた！？

GM: まあ、まず調べられる情報を開示しますね(スルー)調べられる情報は二つ・彼女の正体・彼女の目的。この2つです。【闇】は30。ではみなさんどうしますか？

四季神: ふむふむ。んー、光についてはふたりとも問題ないですよ？

浦戸: うっす

金本: 大丈夫です

四季神: 今のところ3つあれば、なんとかなるかな、と。最悪、最後のサイクルに全力で光稼げばいいと思うので

金本: なんだったら自分で溜めます

GM: なお、彼女の豊満な胸は調べられません

浦戸: 多分その気になったら左眼だけ細かい数値まで調べてそう

GM: 胸の？

浦戸: ああ、まあ、はいw

細かい数値まで調べてそう

どんな魔眼だ。

四季神: じゃあ正体を課長にお願いしていいですかね？ 左目が胸を含めて、シリコンかどうか、正体をですね

金本: www

四季神: あれは流石にシリコンだろう！

あれは流石にシリコンだろう！

お前ら真面目に調査しろ。

GM:なんつうことをwww

四季神:一応、四季神としては、目的は調べておきたいです。下手すると家族を巻き込まれそうなので、そうじゃなかったら防御で邪魔したい。金本さんはどうします？

金本:あ、じゃあ調査しますんで、防御お願いします

四季神:了解。それじゃあ最初のシーンは私がもらっていいですかね？

金本:どうぞ

浦戸:どうぞどうぞ

『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION

GM:はい、じゃあ四季神さんどうします？

四季神:防御判定で行こう、《皮》からスタートだ。成功するごとに脅威の行動の目標値に+1。3回はいくかな。

GM:では目標値7、防御分類の特技なので、修正+2が入って出目5で成功ですね

四季神:「ったく、厄介なことにまきこまれっちまったなあ、おい」とスマホを取り出して、「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION 【狗神・秋香】 ちよいと力あ借りるぜ」

DiceBot:(1D6) → 5(成功)

四季神:成功、続いて《超軟体》につなげる！ 目標値は2マス離れて7だ。超軟体、行くぜ。『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION！ 【海神・水果】！」と大蛸の水果を憑依。

DiceBot:(1D6) → 1(失敗)

四季神:闇を6点もらって、成功！ 次、《憑依》いくぜ。『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION。【ジャイブトーク】」目標値は6、振るぞ。

DiceBot:(1D6) → 2(失敗)

四季神:んー、たりねえな、4点くれ。闇の合計10で成功だ

浦戸:リソースの切り方も中々難しいところなので先に見ておいて良かった

四季神:四季神はかなり闇を突っ込む方ですよ。なんせ拠所が近いので回帰しやすい。

金本:闇はどんどん使っていくと思いますよ。ただ、ある程度以下であれば、ですが。

浦戸:HP兼MPですよ。回帰判定一回につき-10を念頭に。

四季神:ですね、最初から10はちょっと積みすぎですが

GM:つづけます？

四季神:交霊術は8以上だ、打ち止めする。脅威の行動は+3になるから、まあいいだろう。しめえだ。「…とりあえず、これで結界は十分か。ったく…水果までよぶとはなあ」とぽりぽりして終了です、次どうぞ

金本:スマホ使って、システム起動して…かっこよさしかないけど呪術師感ないですねw

GM:科学と呪術の融合ってかっこいいですよ

四季神:呪術師設定どっかいったな…。

四季神:【闇】10 【光】3



金本: どうします? 正体からいきます?

浦戸: じゃあそうしましょうか。今回調査に指定特技はありませんよね?

GM: はい、とくにないですね

浦戸: では《超暗視》で行きましょうか。折角なのでシーンも夜で

GM: 了解です

浦戸: こちらを調べようとしている彼女をさらに遠距離から、かつ暗闇から観察します

DiceBot: (1D6) → 5(成功)

四季神: すげえ

GM: はい、成功ですね

浦戸: +2 だから成功か

金本: 闇なしで成功だ

四季神: 今回闇があまりたまらない回ですね(※10 ためた

GM: では、彼女の拠点となっている場所を発見します

浦戸: 「ふん、暗視スコープごときで私の眼を越えられると思うでないわ」

GM: そこで彼女が去ってる間に情報をぬいたということで、彼女の正体から言いましょう



・組織が支援する三科 沙織を筆頭とする研究者達が作り出した、三科 沙織のクローンに組織が改造手術を施した。存在《ドール》

GM: それが彼女の正体です、クローンですね。なお、現在製造二年目ですね。つまり2歳です

四季神: 道理で頭がからっぽなわけだ。使い捨ててもおしかあねえ。

浦戸: では追加で「…どうやらお仲間のようなぞ? 全く嬉しくはないがな」と眼に言いながら退場

GM: はい了解です

金本: 2歳。更生の余地がある、か?

GM: 次は金本さんですね

四季神: その前に、調査のダメージを、お願い致し申す!

金本: ああ、大事大事

四季神: このメンツ、火力がおらぬゆえ、割と重要にござる、何卒…何卒…!!!

GM: あ、忘れてた

ダメージ

調査判定で情報を開示すると、脅威の持つ【闇】がダイス1つ分減少する。かなり大事。

DiceBot: (1D6) → 1

GM: しられても痛くない

浦戸: オートガードされてる気分

浦戸: 【闇】1 【光】3 脅威: 【闇】29



金本:じゃあ彼女の目的を調査します。スキル『私だ』があるので2dですね

『私だ』

狂騒フェイズ中の判定を常に2d6で行う大物のスキル。強い。

金本:《人員》使うってことで、秘書子さんに電話します「あー、俺だよ俺」

秘書子:「はい、社長。どうしました」

金本:「元、な。現社長に悪いだろ?ちょっと調べてほしいことがあるんだわ」と、こんな感じで



秘書子:「いえ、私の中では社長はあなた一人です」

DiceBot : (2D6) → 12[6,6] → 12(スペシャル)

金本:ww

四季神:!? スペシャル、だと…?

GM:まじかwww

スペシャル

ダイスの出目で6が2つ以上出たとき、発生する。目標値に関係なく判定は成功となり、【光】を1点もらえる。脅威の場合、ダメージがダイス1つ分上昇する効果がある。ダイス1つで判定するギャップおじさん TRPG ではかなりレア。

金本:光ゲットだぜ。秘書子さんすげえ

GM:ほんきだしちゃったんだねえ

四季神:もう秘書子拠所にしよう。

金本:帰れたらしましょうw

GM:はいじゃあ情報だしますね。

金本:おにゃーしゃー

・組織に自分の有用さを示すため超人のスカウトを行っている。

GM:それが彼女の目的です

金本:ほー

浦戸:自分の有用さと来たか。命令よりアピールなのね

四季神:んー、意思で動いているとするとちとめんどくさいなあ。殺しにくい

浦戸:命令通りに動く機械ならこちらも作業で殺しに行けますけどねえ

四季神:ちいっと心が痛むね

殺しにくい

でも殺す。裏で淡々とそんな話をしている社会人組の闇は深い。

GM:そして、新しい情報が開示されます ・彼女の真の正体

新しい情報の開示

シナリオによって調査できる項目は、最初からすべて出てこない場合がある。きっかけとなる情報を見つけたり、条件はいくつかつけることが可能。順序立てて情報を開きたい場合によく使われる。

金本:「なーるほどね、ありがとさん」

GM:「はい、社長」

金本:「だーかーらー、元だっつーの」

GM:「いえ私たちは、いつまでもお待ちしております」

金本:「面白そうなことになったら呼んでくれ」って切ります

GM:「はい、了解です」

金本:「たく、堅いねえ、相変わらず」

四季神:おいまして、あそこでオフィスラブをしているのがいるぞ

オフィスラブをしているのがいる

ハーレム状態の四季神よりラブコメ率が高いという事態。

金本:ダメージお願いします！

DiceBot : (1D6) → 6

GM: な…に…

金本: 秘書子すげえ

四季神: 秘書子の殺意がすごい

金本:【闇】0 【光】4 脅威:【闇】23

白い魔界

GM: じゃあ、脅威の手番です。浦戸さんに誘い行きますね。

誘い

PCに日常判定をし、成功するごとに【闇】をダイス1つ分ふやす。ダイレクトに痛い。

四季神: 目標値は+3 だぞう？

GM: 素の状態です、5、防御が入って8以上ですね。

DiceBot : (2D6) → 5[1,4] → 5(失敗)

GM: だめだああああ

金本: +3 さまさま

GM: 『誘惑』もってたのにいいいいいい

四季神: あぶねえな！？

『誘惑』

誘いの判定に+2。何もなかったら出目3で成功。脅威の判定はダイス2つなのでかなりやばい。



四季神:+3 なかったらやばかったのかよ、成功してたのかよ。

金本:うおお、それは危ないw

GM:この体スカウトのためなら何とでも……じゃあシーン行きますね

この体スカウトのためなら何とでも
詳しく。

浦戸:はいー

GM:シーンどこがいいです？

四季神:ランダム表で決めたらどうだ？

浦戸:そうですねえ、希望も思いつかないのでランダム表お願いします

GM:ランダム？

四季神:GM パート掲載。2d6 を2回でシーンが出てきます。

DiceBot : (2D6) → 12[6,6] → 66

DiceBot : (2D6) → 12[6,6] → 66

浦戸:なんだこれ

GM:ちょww

金本:スペシャル 2 連続

四季神:6 ゾロをここで 2 回使うとは豪気な GM もいたものでござるな！ えーとシーンは…(GM パートぺらぺら)

GM:運出し切った

四季神:…『白い』『魔界』？

GM:しかもどこ！？ ラブホ！？

ラブホ！？

詳しく。

金本:明らかに普通の世界ではない

浦戸:では彼女の見て追いかけていった結果。侵入した建物のなかは遠近感の全く効かない白一色でした

四季神:ああ、そうか、アジトの表現かな？ 普通の人間には耐えきれないような、そんな風景

GM:そこで、一人膝を抱えて座る《ドール》ですね。では、浦戸さんに気付きますね

少女:「おや、瀬戸さんではないですか？」

浦戸:瀬戸さんです(

金本:瀬戸さんと認識されてるw

浦戸:「何だというのだね、わざわざ私の視界に入ってから逃げてその態度は」

少女:「ここに気付くなんて…」と啞然としてますね

少女:「やはり、あなたも超人？ でも、データに瀬戸という人は…？」

浦戸:この化け物クラスの視力ですからもう浦戸だと認識していいですよw

少女:「だましたのですか！？」驚きます

四季神:なんという



金本: やばい、かわいいぞこの子

かわいいぞこの子

殺害計画を立てていたところにこの描写。こんな子を殺せるはずがない。

四季神: でも決戦しないとならないんだ…(ジャキ)

決戦しないとならないんだ

そんなことはなかった。殺意に陰りはない。

浦戸: 「騙したつもりはない、あの時私は瀬戸と名乗ってたただけだ」



四季神: え、どういうこと! ?

浦戸: なにいったんだこいつ…(自分)

少女: 「やっぱりあなたは浦戸さんではないですか! 」とパニックになります

浦戸: 「そうだが? 」

少女: 「次は騙されません…」目をキツとして逃げます。チキしょうが…

浦戸: 傲慢に変なユーモアを混ぜた結果こうなってしまった。

GM: 6 ゾロ二回が…!!

2サイクル目

GM: さあ、次に行きましょう! 2サイクル目です!

四季神: うん、ちょっと作戦考えました

金本: ほう

四季神: えーと、防御いらない。

GM: ふあ! ?

四季神: ちょっと賭けになりますが、対処できる

GM: え、あのね? いやまじ?

四季神: 私の『オーダー』と金本の『根回し』も使えば、失敗率はかなり上がる。最悪、一発目を見逃して、2発目以降を消せればいけます。

GM: まじか。

金本: じゃあ四季神さんは光溜めに回る感じですかね?

四季神: 多少、賭けの部分はありますがね、それで行けるはず。防御全力でやるコストの方が重い。

防御全力でやるコストの方が重い。

唯一闇が 10 を超えている人は言うことが違う。

浦戸: ふむ

四季神: 金本さんに光をためることも考えないのですが、このサイクルは全力調査でいいと思います。情報がなくなったら、一回防御。それで対抗判定をするとき光を使えば、3サイクル目で目標値が下がった状態で判定ができますから。

光を使えば

拠所判定・日常判定の目標値は、持っている【光】の数になるため。



金本: 了解です。マルチタスクあるんで、光はどうとでもなるかと。

四季神: このサイクルは闇を使うんじゃなく、光を使って補助したほうがいいと思います。

浦戸: とくに問題はないです

四季神: あとは行動順ぐらいですか。私は防御特化ですから、後詰めに回りましょう。情報がなくなったら、防御で。

金本: では先に動きましょうか。調査で。

浦戸: スキルの的にもお願いします

『必要とされた事実』

金本: おkです。真の正体について調査。

GM: あ、ちょっとまって…指定特技あります。

金本: おおう。

指定特技あり

情報には指定特技を設定することができる。なければ持っている特技から判定できるが、設定されていると難度があがる。

GM: 出すの忘れてた。《スパイ》です。すみません

金本: あ、《権力》でいきます。またさっきみたいに秘書子に電話します。

GM: 目標値は+1 だから 8、分類調査で+2 なので、6 以上ですね。

金本: 「俺俺、ちょっと昨日のことで気になることがあってさ」

秘書子: 「はい、社長。どうしましたか」

金本: 「うん、もうちょっとあの子について調べてみて」

秘書子: 「了解です、すぐ調べ上げます」

四季神: この会社なんなの…

金本: 「あと、元を忘れないでよね」じゃあ振りますよー

DiceBot : (2D6) → 8[6,2] → 8(成功)

GM: 成功です

金本: さすが秘書子

秘書子: 「社長情報です」データがおくられます

金本: 「おお、ありがと。どれどれ……」

GM: データを開示しますね

・彼女は洗脳を受けている。洗脳装置により彼女は組織に尽くすことは絶対であると考えている。この情報を知られたとき彼女は暴走する。

四季神: うわあお

GM: はい、情報イベント『封じられた正体』発動です。

金本: どうなるんでしたっけ

GM: 『誘惑』が『クリーチャー』に変化します

情報イベント

情報を暴くことで起こるイベント。基本的に脅威が強化されるような内容ばかり。



四季神:スキルの入れ替えをするイベントだ。『クリーチャー』は拠所の破壊に+2の修正。つまり、誘惑をやめて、殺しにかかってくるってわけだ

金本:「なるほどねー、やっぱりかー」

秘書子:「社長…この子はどうするのでしょうか？」心配そうな声で話しますね

金本:「……心配しなくても殺しはしないよ、それは犯罪の域だ」

秘書子:「りょうか…え？」後ろからパリーんと音がしますね

金本:「……どうした!？」

秘書子:「聞かれていたようです。先ほどの情報が…彼女に漏れました

金本:「……まずったな、こりゃ」

秘書子:「申し訳ございません…社長」

金本:「あ、やっぱり? はっはあ、難易度上がってきたじゃん。いいよいいよ、大丈夫大丈夫。なんとかすればいいだけだから。秘書子、ケガは無いか?」

秘書子:「はい、大丈夫です…ご心配ありがとうございます」

金本:「元部下の心配するのは元社長の仕事だよ。さって、どうしょっかねえ」と楽しそうに言って終了かな。まだイベント続きある?

GM:ハイわかりました、情報がもう一つ開示されます

金本:ああ、そういうことか

GM:まあひとまずダメージ出しましよ

金本:お願いします

DiceBot : (1D6) → 3

金本:秘書子も動揺したか

GM:じゃあ、もう一つの情報出しますね

浦戸:そっちは私の仕事だなと

GM:・三科 沙織について 指定特技は《国家》です

金本:クローンの前か

浦戸:…7つか

7つか

一番近い特技までのマス数。四季神と浦戸は組織分野に特技を持っていない。

金本:『マルチタスク』を使います

『マルチタスク』

狂騒フェイズで手番終了後、もう一度行動を行う共通スキル。

四季神:俺以外のふたりとも『マルチタスク』あるから強いなあ。

金本:「あー、秘書子。もう一つ頼みがある」

秘書子:「はい、何でしょう?」

金本:あいつは仕事してる方が落ち着くからなと思いつつ「三科沙織について調べてくれ」

秘書子:「三科沙織ですね」といって調査します

金本:権力使うので目標値はさっきと同じかな

DiceBot : (2D6) → 6[5,1] → 6(成功)

金本:ギリギリセーフ

GM:いや、これ3サイクル目の予定だったんだけどなあ。じゃあ、情報を開示します

金本:あるあるw

・三科沙織は子供ができない体質であった、そのためクローンを研究していたが組織はそれを悪用した。彼女はそれを知らない…



GM:クローンを自分の子にしたかったんですね

金本:「オッケー、了解だ。ありがとう」

秘書子:「はい、社長」

金本:「あと、俺の警備より会社の警備を強化しろよ。場所が割れてるんだから」

秘書子:「いえ、すでに強化しました」

金本:「さっすが秘書子。あとは元社長って呼んでくれたら完璧！」

秘書子:「私は…正直この会社を辞めて、あなたの手伝いをしたいです」

金本:「……十分手伝いをしてくれているじゃない。俺は俺の勝手に自由に動いている。手伝いなんて特に何も無いよ。今回はイレギュラーだ。ただ……」

秘書子:「そうですか……」すごい落ち込んだ声

金本:「もし、会社をやめたいならやめるといい。キミを縛るものは何もそこにはないはずだ」

秘書子:「……」

秘書子:「……わかりました。まだ、会社にはいます…」

金本:「……そうか。じゃあ、情報、ありがとうな。気をつけろよ」

秘書子:「しかし、私はあなたをずっと待っています。私は社長の秘書ですから」

金本:「……そうかい」って言って電話を切ります。「じゃあ、俺も社長として頑張らなと、かなあ」ってな感じで締めで。

GM:じゃあ、終了でいいですか？

金本:終了で大丈夫です！ ダメージお願いします

DiceBot : (1D6) → 3

GM:秘書子強い。12点与える

金本:秘書子、かわいいな。コキ使ってるのが申し訳なくなってくる。

GM:いや使ってくれるのがうれしいんだと思う

四季神:……。ところで、追加の情報とかはもうない？

GM:もうないねえ。あ、そうだ。この情報で一回禁呪と同じ効果が出せる。

金本:ほう

GM:効果はこんな感じ。

『必要とされた事実』 コスト1 脅威の判定直後に宣言。その判定をファンブルに変える。

金本:なるほど、それは金本が使える感じ？

GM:動揺をさそうってことで、はい。

浦戸:狂騒はやろうと思えば完封まで見えてきましたね

GM:だから、3ターン目の予定だったのに。この間の量ヤバス。全然増えてねえ。



金本: 成功しまくりですからねw

浦戸: 出目が元気良いです

四季神: んー…。殴り倒すしかねえのか。

金本:【闇】0 【光】4 脅威:【闇】17

「んじゃあ、まかしますわ」

GM: では次どうします？

四季神: ここまでの情報でわかったことが1つ。

金本: ふむ。

四季神: 我々、この件に一切関係ないなッ！

この件に一切関係ないなッ！

当事者性が無いともいう。このPCがこの事件に関わらなければならない理由もなければ、事件の被害者とも縁が薄い。要は誰でもいい、という状況。案外シナリオを作ってから回すまで気づかないことが多い。

GM: そうっすね。

金本: 狙われてるだけですからね。



浦戸: 超人収集計画の的にたまたまなつたと。

四季神: ええ、しかも脅威がその被害者。今回のシナリオだと、組織までは抜けないよね？ まったくもって気がのらねえ。

GM: あー…。や一胸糞悪さをだそうとしたらな一被害者になった脅威が。

金本: 彼女よりも組織をぶっ壊すべき？

四季神: いや、それは無理だろう。今回はもう情報がない。それならだ。これ以上、脅威に何もさせない方を選びたい。

GM: ほう？

四季神: すげえかんたんに言う。まず、二転三転して申し訳ないんですが、防御やっぱりやっておきます。

金本: ほうほう。

四季神: で、判定は失敗させる。それなら、あれの手は汚れん。

浦戸: なら、私も防御参加ですね。

四季神: と、考えてるんですが、どうですかね。ちょっとコスト的にはあんまり賢くないです

金本: 自分もその方が心情的にいいです。ドジっ子で終わってほしい。

四季神: ええ、浦戸もここで参加してもらえたらすごい楽です。

浦戸: 特に何も。もともと、完封できそうならしたかったですし。

四季神: んじゃまあ、いっちょ妨害しますか。一応、こっちで2は上げますので、浦戸は1成功ぐらい見てもらえれば。

浦戸: 言われなくても2以上は無茶しなきゃでません(

四季神: ですよ！ じゃあ、俺からまずは行きましようか。今度は《憑依》からスタートで、目標値7の修正+2。では判定いきます。

DiceBot: (1D6) → 3(失敗)





四季神:光を1使います。

DiceBot:(1D6)→2(成功)

浦戸:あぶないなw

四季神:で、続いて《超軟体》6以上でいきますとも。

DiceBot:(1D6)→3(失敗)

四季神:で、光追加!

DiceBot:(1D6)→4(成功)

四季神:成功だな。

GM:せいこうです…。

四季神:『オーダー』分残してこれで止め。

四季神:「IGNITION…ったく、胸糞悪い連中だな」

GM:はいっす、描写あるならどうぞ

四季神:スマホに描いた魔法陣で、厄難避けの呪術を貼る。

四季神:「ったく、とりあえずは、課長に頼むか」ってなところで「んじゃあ、まかしますわ」といって場面チェンジ!

四季神:【闇】10 【光】1 脅威:【闇】17

「……確実に止めろ」

金本:サラリーマン同士で防御してるのがかっこいい!

四季神:大人だからな。

金本:3 サイクル目は自分が防御します。狂騒中なんで、2d振れますので。

GM:じゃあ次いきましょうか。

浦戸:防御《憑依》で判定、5以上…。

DiceBot:(1D6)→4

GM:闇1でせいこうです。

浦戸:1なら闇でいいかねえ。

四季神:ですな。3なら考えるかなぐらい。

浦戸:では支払い支払い。

GM:成功、闇は合計2です。

浦戸:「…少しだけ体を貸す、確実に止めろ」眼に。

少しだけ体を貸す

浦戸は左目の魔眼と意識の取り合いをしている。左目に主導権を譲れば人間離れた視力、反射力を得るが、代わりに意識は呑まれる。

四季神:眼の表現いいなあ、浦戸。

浦戸:憑依はこれって決めてましたから!



金本:おっさん共かっこいい。憑依を寄生って考えるの凄い。

浦戸:ただ乗っ取られないよう制限かけてるので所詮防御1です。連続判定は重すぎるのでストップで。

浦戸:【闇】2 【光】3 脅威:【闇】17

「俺達は、大人だからな」

GM:ということは+3 ですか…5 以上 1 は出せぬ。じゃあ脅威のフェイズでいいですか？

四季神:こいや。

GM:じゃあ誰に行くか…ダイスで決める！ 1.2 四季神 3.4 金本 5.6 浦戸！

DiceBot : (1D6) → 2

GM: 四季神ですねえ。

四季神:誰を狙う？ うちが化物ぞろいだぞ、まあ、そもそもやらせやしねえがな

GM:じゃあ、《幼子》ですかねえ。幸せがにくいってかんで。

四季神:判定をどうぞ。

DiceBot : (2D6) → 7[3,4] → 7



四季神:じゃあそこで『オーダー』だ。

『オーダー』

魔法使いのスキル。コスト1 点支払うことでダイス1つの出目を変更。どうしようもなく強い。

四季神:「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION！ 【狐神・冬華】！ 行くぜ、言霊術インストール！」とスマホを操作して冬華を憑依、《命令》を載せるぞ。「テメェの4 は、1だ」出目4 で、失敗だな？

GM:ぎゃあ！ 失敗した……。

金本:スマホでシキガミ操るの新しくて好き

新しくて好き

契約しているシキガミが二桁を超え、なおかつ戦闘中に細かく切り替えるスタイルの四季神にとって、スマホ型の呪具は必須。

四季神:じゃあ、うちに来てもらえるかな。ちとやりたいことがある

GM:えっと、じゃあ行きます。ドールはあなたの家の近くに来てますね。

四季神:じゃあ、多分そこに課長が妨害はいるんですよ





GM: かなりふらふらとしています

四季神: 「よお、ガキンちよ。いい格好じゃねえか」

少女: 「わたしは…ひつようで…」

四季神: 「つっても聞こえねえか」

浦戸: 『今は俺の時間だ、そう簡単に動けると思うなよ?』

四季神: で、そこにこっちも言霊術で抑えるわけです「動くなよ」

GM: 動けなくなりますね。

金本: やべえ、防御ってこんなにかっこいい演出できたのか。

防御って

さらっと流すと、失敗しました、だけで終わりがち。

四季神: 「…大人の仕事って、なんだか知ってるか？」

GM: 「……」なにもしゃべりません

四季神: 「よく聞け。ガキを守るんだよ、先に生まれたやつは、みんなそれが仕事なんだよ。大人はな、仕事をするんだよ」

少女: 「……」

四季神: 「だからてめえもよくきけよ」言霊を載せる! 「守ってやる」

浦戸: 『…はっ!』

四季神: 「俺達は、大人だからな？」

GM: すこし、目に色が戻った気がしますね

四季神: 「課長も、金本さんもな。俺らはみんな大人だ。だから、安心しろ。てめえの手は汚させねえ」

GM: 彼女は四季神に手を伸ばそうとしますが

四季神: …あーくっそ。…手を取るぞ!

GM: が、しかし! 頭を思いっきり抱えて、触手を自分にぶつけ離脱します!

四季神: じゃあ、手が空をきる感じで、握りしめるよ。「…課長」

浦戸: 『ああ? 何だよ?』

四季神: 「アイツ…俺に手え、伸ばしましたよね？」

浦戸: 『みてえだな?』

四季神: 「ガキが差し出した手、握ってやらねえ…なんて、できませんよね」ギリ、と奥歯を噛み締めて

浦戸: 『クク、俺は知らねえが…宿主の野郎がさっきからうるせえぜ?』

四季神: 「でしょうよ、課長はな、魔眼セトよ。俺と同じでな」元の姿に戻って「大人なんだよ」よし! やりきった!

浦戸: 『そうかよ。…ああ、うるせえな、今戻るよッ!』

金本: やばい、かっこいいしか言えない

GM: はい、お疲れ様です

浦戸: 戻って退場

四季神: そんな感じで

GM: お疲れ様です…休憩?

四季神: ちょっとミルクティ取りにいきたいですね! 脳が、脳が!

GM: 10分休みで



浦戸: 覚悟はしてたけど2重人格になったな…さて、一層間違えに注意しないと

四季神: やっぱ浦戸かっけえなあ！

浦戸: あ、ありがとうございます四季神さんもすばらしい。完全に引っ張られて RP してました

四季神: 鍛えてますから。今回闇が増えないのってあれなんですよ。日常やってないから。あれで闇がすごい増える。

金本: 光を溜める代わりに闇が増えるんですよ

四季神: 全力調査とかだと判定一回になるので、結果的に強い。

GM: そうなんすよねえ。

四季神: あると安心なんですけどね、光。今回はどのキャラも調査とか防御とか、そっち主体の組み方ですからね。

GM: 攻撃がいねえからな。

四季神: 狂騒フェイズでは猛威を振るう。

金本: 逆に決戦だと。

四季神: ちょっと光貯めておかないとキツイですね。判定のダイスを増やしたほうが多分闇よりも安定する。

浦戸: 2撃目まではきっちり当てるスタイルです(

四季神: 『崩し』やべえ。『洗練: 超反射』とかえぐいですよねえ。

浦戸: 『洗練: 超反射』で代用が効くので『ハードワイヤード』もやっぱ欲しいんですよええ。

四季神: と言うか今回、私の出目相当悪いんですがどうしよう。成功しまくってるように見えますけど、光と闇でゴリ押ししてるだけ。光 0 って見たことねーよ！

GM: 自分すね今日運いいの。

四季神: 6 ゾロ二回も出すしね。

金本: wwwwww

四季神: ワアオ、運すごーい。決戦は課長に 2 撃与えてもらって、こっちと金本さんで一発ずつ担当ってところ？

金本: そうなんですよええ、ただでさえ攻撃があれなのに。もっと削りたかった。

浦戸: 『リミットブレイク』使ってる暇なさそうですね。

四季神: あー、理論上、決戦は余裕あるはずなんですが。結構これ胃がキリキリする。出目操作系能力者が2人いるからね、このメンバー。

浦戸: リザレクションが確率発動ってのはすでにプレッシャーです。

GM: そろそろいきます？

四季神: よし、ミルクティオーケー。

金本: おkです！

浦戸: うっす。

相談

TRPG において、カッコイイセリフを吐くよりも大事な作業。作戦があるなら先に打ち明けて、それがうまく行くように、またその作戦を前提にできるようにすると、他の人もスムーズに動くことができる。決戦フェイズのカッコイイ場面で相談を開始するよりも、事前の休憩時間などで打ち合わせをすると、展開がスムーズになる。

GM: はい 3 サイクル目です。どうします？

四季神: まずは防御見てからかな。

金本: まずは防御いきますか。

四季神: 金本さんの結果次第で、あとの動き決めましょう。

GM: はい、では何から行きます？

金本: 何点いきます？ 闇0なんで頑張りますけど。

四季神: 確認します、ちょっとまってください。(キャラシチェック中) オーケー、《心理》から《読み》で2点頼めればいけます。

金本: おkです。では、《心理》で防御を

四季神: 目標値 9 にできればかなり余裕。余裕があれば、10 にしたいところですけどねー

金本: 目標値 7

DiceBot : (2D6) → 7[3,4] → 7(成功)

金本: 成功

GM: ぴったーりー

金本: 連続で《読み》目標値 6

DiceBot : (2D6) → 6[4,2] → 6(成功)

GM: 成功

金本: 1 足りまくってるぜ！

四季神: それならもういっこいけますかね？

GM: 2 成功です

金本: 《権力》で 12 ですかね

四季神: 5 上がって目標値 12 ですから、振るだけ振る感じで。

DiceBot : (2D6) → 10[6,4] → 10(失敗)

GM: まじか

四季神: うそだろ。

浦戸: 出目が走る走る

金本: 闇行きましょう、2 点で成功。

GM: 了解ですwww

四季神: 《裏切り》なら 9 ですが、やっちゃいますか。出目次第で。

金本: おkです。《裏切り》 目標値 9！

DiceBot : (2D6) → 7[3,4] → 7(失敗)

金本: 闇行きましょうか、2 点足して成功で、じゃあ目標値+4 で。

GM: まじかー

四季神: なんだこの人、なんだこの人、やばいぞ

GM: 秘書子の加護？





金本: 社長力使って秘書子召喚 & 自分も全力出した感じで

四季神: 「金本さん、たのんます。ちっと、啖呵きつちまったんで」

金本: 「へいへい、頑張るって決めちゃったしなあ。守るもんがある強さ、見せときますか」

四季神: 「お互いに、ね」というわけでこっちもいきますよ。《憑依》スタート、で目標値 5。

GM: はいどうぞ

四季神: 防御判定いきます、これで目標値+5 になれば、それでよし

DiceBot : (1D6) → 6(成功)

GM: 成功です

四季神: ほらな、引き寄せるんだよ、ダイスってのはな

浦戸: 完璧い!

金本: 余裕ですなあ

四季神: 「IGNITION! 憑依結界! 厄難よ、退け」といって空中に符を書きます、いわゆる空符って言われる術ですな。これで金本さんこの連中をサポート。一応、《超軟体》も振るだけ振ります、6 以上

DiceBot : (1D6) → 4

四季神: ここは打ち止め、闇は払わないでおく。

GM: 了解です。脅威の目標値に+5 ですね

四季神: おかしい、中二病キャラをやろうと組んだはずなのに、どこまで戦うお父さんになってる。

金本: お父さんつよい。

GM: 何かやりたいことがあります?

四季神: 課長に譲ります。

GM: 次一課長

浦戸: 日常判定ですね? 四季さん対象で

GM: そうですねー

四季神: 了解、こっちの特技は《孤独》《病弱》《窓際》。光は 0 だ、どうあがいても成功。

どうあがいても成功。

目標値 0、どれも 1 マスしか離れてないので、連続判定の目標値も 1 となるため。

浦戸: 《孤独》からスタート、かっつ。

四季神: 増えました、でいいですかね。

GM: カットでいいですよー。

四季神: じゃあ課長は《大雑把》からスタートしますね。光 3 だあからっつと 3 以上。行きます!

DiceBot : (1D6) → 3(成功)



四季神:成功、続いて《高慢》、4以上

DiceBot:(1D6)→5(成功)

GM:おお

四季神:成功、次は《スーツ》で6以上。

DiceBot:(1D6)→3(失敗)

四季神:んー、止めます

浦戸:ですね

GM:了解です

四季神:次の目標値が6になるときついからな。



浦戸:そうですね、『マルチタスク』使用で、再び日常判定。

四季神:流石にここからはダイスがいらいますからね

GM:そうですね

浦戸:《孤独》から 目標3。

DiceBot:(1D6)→1(失敗)

浦戸:闇2で成功。《病弱》目標4。

DiceBot:(1D6)→5(成功)

浦戸:ラスト《窓際》目標4。

DiceBot:(1D6)→1(失敗)

浦戸:闇3支払って終了。

金本:最小値2回か。

四季神:この安心感なんだろう。

浦戸:もともと1を出さないような運の良い奴じゃないんで許容範囲ですね。

四季神:逆に決戦じゃあ回りますな、んじゃあこっちも《大雑把》スタート、5以上。

DiceBot:(1D6)→3(失敗)

四季神:闇2点追加して、足します。課長の光も結構生命線なんでね、次《高慢》6以上。

DiceBot:(1D6)→4

季神:こっちも闇2で成功、次《スーツ》で7以上、振るだけ。これで6でたら買います。

DiceBot:(1D6)→6

四季神:闇1で成功に変える。これで闇が15だな。

金本:おお。

浦戸:皆凄いなあ。

四季神:課長の光は8です。

金本:課長、超光ってる。

四季神:ただ、これで回帰判定やると目標値辛いと思うんで、戦闘で適当に散らして下さい

浦戸:じゃあちょっと付き合ってくださいませ。

四季神:へいへい。

浦戸:返答しづらい内容になるかもしれないんで、ごめんなさいね。

四季神:だいじょうぶ、どんな玉も私なら打ち返せます。

浦戸:こんな大暴投、煙草屋さんじゃないと投げられないよ！

煙草屋さんじゃないと投げられないよ！

なにすんの。ねえ、なにすんの。



浦戸:場所は会社の屋上とかでいいですかね

四季神:いいですね、霊薬をそこで吞みます。タバコ型のヤツ。ちょっと頑張
って動いたからぶかあと。

浦戸:「四季神くん、君は私の眼が…セトと呼ばれるのを知っていたね？」

四季神:「…あー、そんなこと言いましたっけね」ちょっと、しまったな、という
顔で。

浦戸:「…それは構わんのだ。ただ、少し伝えたいことがあってな」

四季神:「聞きますよ」と神妙な顔で

浦戸:「セトは瀬戸、眼が偽名として時々使う名前だ。だが…この眼を持つ者
の名前は『浦戸』だ。それで通っている」

四季神:「…」

浦戸:「力を持つものと持たぬ者の名が逆になっているのだ。皮肉だろう？」

四季神:「…つまり」

浦戸:「一般人であるのが『瀬戸』だ。だから私は彼女の前で瀬戸と名乗っ
た」

四季神:なるほどねえ。つまり、能力者としての名前は『浦戸』。一般人として

の名前は『瀬戸』…そういう意味ですか。

一般人としての名前は『瀬戸』

ただの書き間違いをよくここまで設定をとって練り上げたものである。

四季神:「今はじゃあ、瀬戸って呼ぶべきですかね？ それとも、浦戸と呼ぶ
べきですかね」

浦戸:「…瀬戸だ。私は一般人として、瀬戸として力を奮い、君の行動に協力
しようと思う」

四季神:「課長。アンタ、一つ勘違いしてますよ」どちらとも言わず、課長と呼
びます。

浦戸:「…ふむ？」

四季神:「力が無い？ 冗談やめてくださいよ」とハハ、と笑って「俺はね、世
界だって救えますよ。ですがね、居候の学費だって、ひいこらって捻出して
んです」

浦戸:「……」

四季神:「瀬戸も、浦戸も…俺からしたら、敵わねえ」



四季神:「そんな人が、味方についてくれるってんです。…百人力なんて言葉じゃすまねえですよ、課長」といって、笑います。

浦戸:「…フフハハハハ！ そうか、良いだろう、お前の言葉に乗っておくでしょう」

四季神:「ええ、だから、こう呼ばせてくださいよ、『課長』。ちっとばかり、お祭り騒ぎとお説教につきあってください」

浦戸:「…」あとは無言で退出ですね。

金本:【闇】4 【光】4

四季神:【闇】15 【光】6

浦戸:【闇】7 【光】8 脅威:【闇】17

GM: かけえな！

金本: ああ、かけえ！ まさか打ち間違いからこんなことに発展するとは！

GM: そうだよねえ。

浦戸: 振った俺のほうがかっす追いつめられてた気がしてならないよ！

四季神: 準備してたからね。この展開。いやあ、最高の振りだった！ 一般人をね、力のない、って表現してくれるの、すごい待ってた！ 「そうじゃねえよ、あんたすげえよ」っていいかった！

金本: なるほど、いい、すごくいい。

四季神: ギャップおじさんは、こういう日常を示すシーンが最高に楽しい。



GM: 脅威いきますね、どうやっても失敗なので、ダイスだけ振っちゃいます。

DiceBot : (2D6) → 12[6,6] → 12(スペシャル)

GM: あ

四季神: なぜここでそれを出す

浦戸: ダイスが元気だなあ

四季神: が、『オーダー』だ。「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION! 【狐神・冬華】!」

GM: でよねー!

四季神: その6を1に変える。出目は7、目標値は10。+2の補正があってもとどかねえだろ?

GM: しっばいー無理ですねー。

四季神: 光1点だけ払って。「…おいおい、明日がまてねえのか、ガキンちょ」

少女: ……

四季神: 「それならいいぜ、俺たちが今からよ……救ってやるよ、大人だからなッ!」と、封じた感じで。

金本: 完全に決戦前のセリフw

四季神: …やばい、これだと今すぐ決戦になってしまう。

GM: そのまま決戦行きます?

四季神: じゃあ、2人さえよければ、ここでカッコよく登場するというのは、どうでしょう?

浦戸: いいでしょう。

金本: 「守るって言ったからには、守るよー、全部ね」じゃあ秘書子連れてきてることにしましょうか。

GM: では秘書子さんが警備隊をつれて現れますね。「力お必要ですね」

金本: 「気が利くねー、さすが秘書子」ニカッと笑う

四季神: ニカッと笑って「そういや、聞いてなかったな。てめえ、名前は?」

少女: 「……」

四季神: 名乗れないのか、それともないのか

GM: なのれないようですね。

四季神: 「いいぜ、そっちがその気なら、こっちも全力よ。迷子の名前を聞かなきゃよ、家までおくってやれねえんだ」

GM: 暴走状態、もう何も考えたくないようです。

浦戸: 「……」私は無言のが良さそうなのでザッザッと足音を立てながら

四季神: 「…カづくだぜ? お前を、守り抜いてやる」という感じで!

GM: では決戦開始です

金本: あい

金本: 【闇】4 【光】4

四季神: 【闇】15 【光】5

浦戸: 【闇】7 【光】8 脅威: 【闇】17





浦戸:では『リミットブレイク』光1消費 目標値は『洗練』込みで6!

『リミットブレイク』

改造人間のスキル。決戦で行動する代わりに使用する。判定に成功すると、以降の判定に+1の修正。

『洗練:』

共通スキル。取得時に指定した特技の判定に+1の修正。

DiceBot:(1D6)→1(失敗)

浦戸:1多くなってるな—もういっちょ光!

DiceBot:(1D6)→3(失敗)

GM:あと2ですね

浦戸:闇でいきますかね、2点蓄積。

四季神:オーライ、これでいける。じゃあ、社長、一番槍頼んます!

金本:「んじゃあ、行きますかあ」《誘導》で目標値5! あ、攻撃ね?

DiceBot:(1D6)→3(失敗)

金本:闇2、連続《人員》目標7!

DiceBot:(1D6)→4(失敗)

金本:闇3!

金本:とめで。じゃあ金本が誘導で気をそらしたところで、秘書子が絞める感じで。武器は使わせたくない。



四季神:秘書子やばい。

秘書子やばい

改造人間を素手でどうにかできるレベルの武力を持っている。

秘書子:「指示をお願いします、社長」といいますね

金本:「子供を扱うようにやさしくね、けど悪い子だからきつくお願い」

秘書子:「はい!わかりました!総員私の指示に従いなさい!」

金本:ってことでダメージ2d6かな

DiceBot:(2D6)→6[5,1]→6

金本:低いなあ

GM:闇は残り11ですね。



四季神: んじゃまあ、行くぜ。…3d6 じゃあ 11 出せる気がしねえ、4 回連続いくぞ。

GM: はいどうぞ

四季神: 『パターン:ゴリラ』起動。「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION! 【狗神・秋香】! さあ、走ろうぜ」とスマホを操作して秋香を憑依、獣人化する。光 1 払って、この判定の出目 5 は 6 となる。

『パターン:ゴリラ』

人外のスキル。決戦の判定で、出目の 5 を 6 として扱う。本来、魔法使いである四季神は取得できないが、『裏の顔:人外』で無理やり獲得している。

GM: おお

四季神: で、攻撃を、《交霊術》から行く。目標値は 7。

DiceBot: (1D6) → 1(失敗)

四季神: 光使用! そこで『オーダー』だ。「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION! 【狐神・冬華】! 行くぜ、言霊術インストール!」1を6に変えて、闇1成功だ!

GM: あーそうか!

四季神: 次、《憑依》目標値 8!

DiceBot: (1D6) → 2(失敗)

四季神: 光 1 使用、今度は振る!

DiceBot: (1D6) → 1(失敗)



金本: おk! 『根回し』使用! シキガミをどう根回しするんだw

『根回し』

大物のスキル。コスト1消費で判定のダイスを振り直させる。光でダイスを増やした場合、全てのダイスを振り直させる。

四季神: ありがてえ! ほら、ウチのシキガミ、肉食だから…

DiceBot: (2D6) → 6[1,5] 【ゴリラ効果で 5→6】→7[1,6](失敗)

四季神: 闇1で成功! 続いて、《超軟体》、いくぞ 8 以上!

DiceBot: (1D6) → 3(失敗)

四季神: 光 1 使用!

DiceBot: (1D6) → 4(失敗)



四季神:闇1で成功、これで3成功だな！ 俺の光が残り1で、3d6 でちょっと殺しきれない気がする。

GM:あー？うん。

四季神:じゃあ『プレコグ』使うぞ。「『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION！【狸神・春歌】！ 未来を示せ、ヴィジャボード」とスマホを操作して春歌を憑依、こっくりさんを空中に出して、未来を見る。

『プレコグ』

魔法使いのスキル。コスト2消費し、ダイス4つを振り、そのうち2つを判定に使用する。光1ではコストを払いきれないが……。

四季神:光1点と闇1d6を光の代用として支払う。

闇1d6を光の代用

コスト1の代わりに闇を1d6支払うことで代用が可能。脅威も闇で支払う。

DiceBot : (1D6) → 1

四季神:よし！ 闇1上昇で済んだ！

GM:おお

DiceBot : (4D6) → 10[6,1,2,1] → 8[6,2]

四季神:6と2で8, 皮は2マス離れてるから、闇1で成功だ。

GM:おお！ 4d6ですねどうぞ！

DiceBot : (4D6) → 12[2,3,5,2] → 12(闇-1)

GM:おお足りた。

四季神:やってよかったああああああ！ あっぶねええええええ！ すいません、時間取っちゃって！

金本:おお、1ターンでとりあえず一回いけた！

GM:じゃあ、再起行きますね。

再起

再起判定。脅威の闇が0以下になったときに行う。ダイス1つを振って、再起判定の回数以上の出目が出れば闇を2d6補充した状態で復活する。

DiceBot : (1D6) → 6(1回目・成功)

GM:ここでw 再起成功です。次、闇。

DiceBot : (2D6) → 8[4,4] → 8

浦戸:む。





四季神:8か、微妙すぎない? 二回成功で、行けるかどうか、微妙すぎない?

浦戸:状況によっては私が3撃目まで見るべきですか。

金本:ですねえ。自分は落としそこなったときの要員って感じで。

四季神:次のサイクルで、2回は落としたいところですね。私は次から防御にまわります。光無いから封印使いながら。それじゃあ脅威の行動?

GM:では、はいそうですね『ディザスター』をつかってきますね。

四季神:おまw

『ディザスター』

脅威スキル。全体攻撃のダメージが1d6から2d6に上昇する。連続判定は通常通り1d6ずつ上昇。一発当たるだけで大損害。

GM:一応振ります

DiceBot:(2D6) → 9[4,5] → 9

四季神:金本さんたすけてー!!

浦戸:止めちゃってー!

金本:じゃ、『必要とされた事実』教えましょうか。コスト1。

GM:では彼女は攻撃を打とうと力をためてますね。

金本:じゃあ特に気にせず接近していきます。

四季神:「!? 金本さん!？」

金本:「あー、確かキミがこうなっちゃったのって洗脳されてるって知っちゃったからだっけ?」四季神さんを手で一応制しておきます。大丈夫、みたいな。

四季神:「っ!」あの人は無意味なことはしない、ととどまります。

GM:ピクリとうごきます。

金本:「まあ、そうだよー、俺だって洗脳されてるってわかったら混乱するよ」

浦戸:「…」相変わらず無言で静観してます。

GM:構わず彼女は力をためます。



金本:「自分がしてきたことの意味は? 自分の存在意義は?って何を信じればいいんだあ、ってね。ま、人間、意味とか存在意義とか、そんなもんないのが大半だ。だが、キミはクローン。キミには生まれてきた意味がある。意義がある。まあ、調べたからわかったことなんだけどね…」って言って事実の内容を淡々と話します。

GM:では感情が暴走した中、困惑で停止しますね。

金本:淡々とはやめとこう、ちょっとユーモア入れておこう。子供に絵本読み聞かすような感じにしておこう「ま、そういうこった。どうだ、少しは落ち着いたかい?」

GM:了解です、少しだけ目に光が戻ってきますね。

四季神:「…敵わねあなあ、くそ。俺がこんだけ術で止めてるつつのに…あの人は、セリフだけでやっちまいやがる」

GM:だけど、まだ足りませんね。

金本:「なあに、俺の力じゃねえよ。元部下たちが頑張ったからだ」



四季神:「それも含めてっすよ。勝てねえ勝てねえ」

金本:「はは、うれしいこと言ってくれるねえ」と笑っておきましょう。

浦戸:「…だが止まらぬようだな」

金本:【闇】9 【光】2

四季神:【闇】19 【光】0

浦戸:【闇】9 【光】7 **脅威:**【闇】8 再起1回

決戦—2サイクル目—

浦戸:「……いいだろう」

四季神:「んじゃあ課長…頼みます！」

浦戸:攻撃判定で『崩し』。『リミットブレイク』『洗練』攻撃ボーナス込みこみ3を出せば成功。《超反射》

『崩し』

共通スキル。取得時に指定した特技で攻撃を行う。成功すると、次の連続判定に+2の修正が入る。3発目以降には修正が入らないので注意。

DiceBot : (1D6) → 1

浦戸:闇2払ったので、つぎ、《命令》ですね、『崩し』で+2『リミットブレイク』で+1 攻撃判定で+2 マスの距離で-3。

四季神:すげえ、それで5で成功するんだ

DiceBot : (1D6) → 5

四季神:ジャスト！

浦戸:「解っているだろうな！？」「解ってんよドメ刺さないんだろお！？」と小話を入れて《憑依》で判定！ -3で目標10！

四季神:憑依なら出目9以上ですね、リミットブレイクで+1 目標値は3離れて10。

浦戸:っと

DiceBot : (1D6) → 2(失敗)

浦戸:光！

DiceBot : (1D6) → 6(成功)

浦戸:あと1、闇で！ さてダメージ8は出せるか俺？

GM: はい 3d6 ですけどいけます？

四季神:大丈夫さ。あとには俺も金本も控えてる。

浦戸:じゃあここでストップ。

金本:うん、安心して。

DiceBot : (3D6) → 12[2,5,5] → 12





GM: おお

四季神: よーし！！

金本: 十分w

浦戸: 《憑依》なので『後の一撃は…俺だァ！』

GM: 再起ですね

DiceBot: (1D6) → 2(2回目・成功)

金本: おしい

四季神: 「…よし、薄れてきてる！」

GM: 再起成功で、闇 2d6！

DiceBot: (2D6) → 6[2,4] → 6

浦戸: タッチ交代！ 次お願いします！

四季神: 金本さん、頼みます！

金本: おkです！

GM: 目に光が戻ってきてますね。

金本: 「じゃあ、秘書子！ さっきと同じやつ、頼む！」《誘導》で攻撃！

GM: 「はい！ 仰せのままに」といって指揮をとりますね

金本: 目標 5

DiceBot: (1D6) → 1

金本: 光！

四季神: えっ！？

えっ！？

出目の1が2つ出ると、フアンブルとなり、達成に関係なく失敗になる。そのため1が出たら光を使わないのが鉄則。

DiceBot: (1D6) → 5

四季神: そうか、『※天才』あるから1でも光に遠慮ねえんだ、この人。

『※天才』

共通スキル。フアンブルを振り直す。あると便利。むしろ救世主。

金本: 連続《人員》で目標 7！

DiceBot: (1D6) → 1

金本: あー、闇でいいや。ダメージいきます！

DiceBot: (2D6) → 10[4,6] → 10(闇-4)





四季神: すぎえのがきた

金本: さすが秘書子

四季神: よしよし、再起だな？

GM: いきます…運命のダイスロール

DiceBot: (1D6) → 6(3回目・成功)

金本: くそう。

GM: そろそろやばい、このための『悪意』を使って復活！

四季神: なにい！？

『悪意』

脅威スキル。再起後の闇を+1d6する。

DiceBot: (3D6) → 2[1,1,6] → 8

金本: wwwww

GM: ぎゃあ！

浦戸: 8ね、もっかい同じのブチ込まなきやいかんか。

四季神: まあこれならよし！ 防御します！《憑依》→《超軟体》の目標値5→6で！

GM: はい了解です。

DiceBot: (1D6) → 4(失敗)

四季神: 闇1で20！ 成功して《超軟体》！

DiceBot: (1D6) → 3(失敗)

四季神: オーケイ、勝った。闇3で23、成功だ。

GM: わかりました。

四季神: これで目標値は+2で9だ。「…きちいなあ、こりゃあ」薄笑いを浮かべてますが、わりと限界が近い。

GM: では、『ディザスター』ですね、《触手》です。

DiceBot: (2D6) → 8[4,4] → 8(成功)

四季神: 闇1d6で『オーダー』「その4は1」だ。5で失敗だな？

GM: 失敗です

金本: オーダー強い。

四季神: んじゃあ、支払うぜ。

DiceBot: (1D6) → 6

GM: あぶー。

四季神: よし、30にならない計算だ、これでいい。



オーケイ、勝った。

光の代用で闇が最大値になっても 30 を超えない、という意味。だからといって最大値を出す必要はない。

金本:もう闇払えない感じですね。

四季神:29 でギリギリだが、まだ封印が残ってるからな、あと 10 はいけるぜ？



GM:では、ドールは動きを止めますね。

四季神:「させねえよ。言ったろ。”守ってやる”ってな」

GM:「…！」

四季神:「お前を、お前の手からも、何もかもから守ってやらア！」

GM:涙が、つつつとながれますね。

四季神:けど闇は払えないのでお二方、頼みます！

金本:【闇】15 【光】1

四季神:【闇】29 【光】0

浦戸:【闇】12 【光】7 脅威:【闇】8 再起3回

決戦—3サイクル目—



GM:では次のサイクル、どうします！？

浦戸:3撃は確実に通す。行きますよー！

金本:お願いします！

浦戸:『崩し』からのさっきの、3→5→9

DiceBot:(1D6) → 5

四季神:よし！

浦戸:成功、次《命令》で目標 5！

DiceBot:(1D6) → 3(失敗)

浦戸:闇2！『崩し』つええなこれ！？ で、次《憑依》、目標 9！

DiceBot:(1D6) → 3(失敗)

浦戸:光1！

DiceBot:(1D6) → 6(成功)

四季神:すげえ！ 課長が輝いてる！

金本:最大値！

浦戸: んー、確実にもう一発行っとく? どうします?

四季神: ここでいいと思います。さすがにこれが出ないのはしょうがない。

浦戸: ではストップで。

DiceBot: (3D6) → 16[6,4,6] → 16(闇-8)

四季神: すげえ!?

浦戸: あらぶってるー!



金本: すげえ。

GM: では、再起!

DiceBot: (1D6) → 4(4回目・成功)

四季神: ギリギリで耐えるなあ!?

DiceBot: (2D6) → 4[2,2] → 4

GM: 4です!

金本: よしwww

四季神: 2発行けば落とせますよ、ゴー!

金本: 「秘書子ー! 行くぞー!」

GM: 「はい!」

金本: 《誘導》→《人員》 目標値は5→7!

DiceBot: (1D6) → 1(失敗)

金本: 光!

DiceBot: (1D6) → 2(失敗)

金本: 闇2!

DiceBot: (1D6) → 2

四季神: 金本さん、闇で力の封印を! 20超えるとまずい!

力の封印

闇の蓄積やダメージを受けたときに宣言する。特技を1つ封印するごとに、闇の上昇を1d6軽減する。あくまで上昇を軽減するだけなので、初期値より下がることはない。

金本: おk、じゃあ《裏切り》封印だ!



金本: 闇が5だから…!

DiceBot: (1D6) → 3

金本: 2上昇して、19どまり!

四季神: 19! ナイス!

金本: ダメージ!

DiceBot: (2D6) → 11[5,6] → 11

四季神: いっけえ!

金本: でけえよw秘書子頑張りすぎだw

GM: 再起!

DiceBot: (1D6) → 1(5回目・失敗)

四季神: ……………!!

金本: よっしゃああああ!!

浦戸: 止まったか…

四季神: シヌカト オモイマシタ。

GM: では描写行きます。



金本: 「まあ、これで最後かな、大人しく眠ってくれ」気絶させる感じで首元をたたたくあれで。

GM: 秘書子はそれを受け止めますね

金本: 「ふう、終わったかあ」

GM: 「はい…」

浦戸: 「…そのようだ」

四季神: 「…後は、仕上げだけか。『SHIKIーシキガミーGAMI』システム、IGNITION! 【狐神・冬華】”守ったぜ? ガキンチョ”言霊で、守った、という事実を突きつける。悪縁もこれで消えるだろうさ。

GM: すると、ぽっけからにゃーという音がします。その音が次第にカスレ…

GM: 爆発しました。

秘書子: 「どうやらこれが洗脳機器、だったようですね…」

GM: 彼女は穏やかな顔をして寝てますね。

浦戸: 「…そうかね、それは重畳」

金本: 「なんだ脳機器かよ、吃驚させやがって…せつかく守ったのに爆発したのかと思ったぞ」

四季神: 「ったく、最後まで趣味がわりいなあ、オイ」

金本: 「ふう、お守りは疲れるぜ」

四季神: 「金本さん、無職でしょ? たまには仕事をしなきゃあ」

金本: 「これでも馬とか自転車とか、仕事してるのよー」

GM: それじゃあそろそろ回帰判定に行きましょうか。

回帰判定

回帰判定

シナリオ終了時、闇が1点でもあれば、PCは日常に戻れず闇墮ちする。抛所判定に成功するごとに闇を10引き下げることができるが、この判定では闇の蓄積は使えず、光しか使えない。ファンブルが出ると死ぬ。通称ラスボス。



四季神:あ、俺もう回帰してるので(シュタツ)

GM:早いww

金本:くそうw

浦戸:0,1,1で確定ですねw

四季神:その分すげえ、攻撃喰らわないようめっちゃ動いてたんだってw

攻撃喰らわないよう

言うのは簡単だが、そのためにどれだけのコストが必要なのかはご覧の通り。脅威の構成次第では闇墮ちする。おすすめはしない。

浦戸:そこらへんのコントロールは知り尽くしてる方だからとしかw

金本:最後の闇の調整とかすごかった。

四季神:でもこれスゴイツライ。まあ本当は余裕あったら他のこともする予定だったんだけどね。2人の回帰判定で『オーダー』飛ばす予定だったんだけど、ごめん、流石に余裕ない。

『オーダー』飛ばす予定

回帰判定でもスキルは有効。装備スキル以外にもコストさえ足りていれば、使用できる。

金本:自分は大丈夫です。

浦戸:まあ多分大丈夫ですよ。目標値4,5で、ダイス6個で失敗するつもりはないですし。

四季神:【闇】29→0 【光】0 Result:回帰成功

金本:じゃあお先に。

秘書子:「こっちにこーい」

金本:光1なんで、《敗北》からで

光1なんで

プレイ中気づいていなかったが、この時点で金本の光は0。回帰判定はもう成功している。こういうことはたまにあるので気にしてはいけない。次から気をつけよう。特にデザイナー、お前が気をつけろ。

金本:目標1かな(※0です)

DiceBot:(1D6)→6(成功)

四季神:帰る気がない。欠片もない

金本:次、ゲームで目標2(※1です)



DiceBot : (1D6) → 2(成功)

金本:ま、余裕だよな

秘書子:(´;ω;`)

金本:ただいまです

金本:【闇】15→0 【光】0 Result:回帰成功

四季神:よっしゃよっしゃ、次は課長ですね

浦戸:んでは私一《信仰》スタート、目標 5。

DiceBot : (1D6) → 1(失敗)

浦戸:光1っこめー。

DiceBot : (1D6) → 6(成功)

四季神:次は 6?

浦戸:《探求》で 6。

DiceBot : (1D6) → 3

浦戸:あとは光の数で確定。

光の数で確定

実は 1 が 2 個出るとファンブルになる。なので確定はしない。



DiceBot : (1D6) → 3(成功)

四季神:よっし。

GM:お帰りなさい

浦戸:光3あまり

浦戸:【闇】14→0 【光】5→3 Result:回帰成功

四季神:全員戻ってこれた…よかった

金本:全員帰還!

GM:全員生還です。秘書子は残念そうです。

四季神:おめでとう!

金本:おめでとう! ありがとう!

四季神:エンディングの前にちょっと確認といこうか。

エンディング前の相談。

エンディングで脅威だった子をどう扱うか、で散々話し合った。当初は秘書子がテイクアウトして戸籍を用意して、という話だったが、「秘書子は一般人なので巻き込みたくない」「あと金本がパパにされかねない」などが問題視される。じゃあ結局誰がこの子の面倒を見るのか、という話から…。

四季神:なら、とりあえずだ、親元…つっていいのかどうか、わからんが、そこに返せるまで、仮に面倒を見る。

金本:なるほど、親元ね。それが一番だわなあ。

四季神:どうせ 3 人共関わる。エンディングは三人のところで、あの子がどう過ごしてるか、それでいいんじゃないかな。

金本:いいですね、そうしましょう。

浦戸:うっす。

そういうことになった。

金本:ちょっと考えます

四季神:じゃあこっちからいこうか？ どうせどうなるかはなんかもう目に見えて俺は死ぬ。それじゃあ俺のエンディングからでいいかな？

GM:はい、どうぞ。

エンディング：四季神・夏影の場合



GM:どこからはじめます？

四季神:場面は、そうだな、家の前で。

GM:ハイわかりました。

四季神:女所帯だから、ひとまず今夜は、ってなところでこっちに泊まる感じ。ズタボロになって、霊薬を深く吸って…「あー……ひっさびさに死ぬかと思ったわ…」

少女:びくっとなりますね。

四季神:「お？ いっちょまえに気にしてやがるな？」といって、頭をガシガシとなでてやる。「おう、気にしろ気にしろ。人様に迷惑かけちゃあいけねえやな」

少女:すごい涙目です。

四季神:「……けどな。迷惑かけねえガキなんざあ、いねえんだよ。ガキはガキらしく、大人に迷惑かけろ、んでもって、いっぱい叱られろ。んで、てめえが大人になったらな……同じことしてやれ。わかったか？」といって、ニカッと笑うよ。

GM:すごくキョトンとした顔になって、そして、笑います。

四季神:「できるじゃねえか、いい顔がよ。そういや、聞いてなかったな。

お前、名前は？」

少女:「M-7号」

四季神:「…そうかい。んじゃまあ、とりあえずだ。お前のな、名字は……」

三科”だ。Mじゃねえ、三科だ」

GM:「？」

四季神:「てめえにや、親がいるって話だよ」

GM:「！」

四季神:「かあちゃんと、同じ名だ。名前っつか、名字だけだよ。今度、名乗るときは、そう名乗れ。下の名前は…まあ、七号っていいにきいな、ナナとでも呼ぶけどよ……」

四季神:「かあちゃんにあったら、お前が聞け」

三科:ぽわあとした笑顔になります。幸せそうです。

四季神:「俺は知らん。じゃあ、ひとまず帰るか。”三科”の嬢ちゃんよ？ まあ、退屈はしねえよ、ウチはな」

三科:では袖を引っ張ってついてきます。

四季神:…で、だ。

GM:ん？

四季神:「おーい、今帰ったぞー、おみやげあるぞー」と、すごくいい顔でいいます。

冬華:「ん？ なんじゃ？ ってまたひろたのかー!？」

四季神:「…いや、あの」

冬華:驚いてますね

四季神:「その…家にその、帰れるまで、その…金本さんとか、あと、課長とかと、その…相談して…で、とりあえず、今日のうちが女いっぱいだし…いいかな、って…」

秋香:「なに!？ あんたまた拾ったの!？」





四季神:「秋香！ あの、だな、その…この。…えっと…春歌！ しゅ、春歌は解ってくれるよな！？」
 秋香:「この子胸大きいじゃない変態！」殴り飛ばされますね。
 四季神:「待て待て待て待て！？ 俺は死にかけてんだよ！？」
 春歌:「ねむい…」
 四季神:「おう、あー…このおねえちゃ…いや、あれか、年下なんだけど、その…春歌？ 春歌一！？」
 春歌:「がんばb」といって寢室に行きます



四季神:「お…お、お、お…！！」

四季神:「俺に味方はいねええのかああああああああああああ！！！！！！！！！！」

四季神:「というところで。」

GM: はいwww

金本: 一気にラノベのキャラっぽくw

浦戸: 最後まで濃いなあw

金本: いいですねえ、実にいいです

GM: じゃあ次ですね

金本: どちら行きます？

浦戸: では先頂きます



エンディング: 浦戸・礼の場合

GM: どうします？

浦戸: では家で読書をしています「何だ、来たのかね」

四季神: 一応、手紙を持たせてます。

三科: コクリとうなずき、手紙をついっと渡します。

浦戸: 受け取りつつ。

四季神: 「タ ス ケ テ」

浦戸: 捨てようと思いますが……ちょっとなやんでポケットにしまいます。「…全く、君が来てからな、眼が騒いで読書にならなそうなのだ」

三科: 「？」すごくきょとんとし、そしてすりよりますね、犬っぽく。

浦戸: 「…だからお前には別の時間つぶしを提供してもらわねばならん。何がしたいか言ってみるがいい」

三科: 「いっしょに、どくしょがいい」といいますね。

浦戸: 「…出来んと言っているのだがな。…まあ良い、読みながら別のことも考えておけ」とみつくろいに向かうと。

三科: ひなのようについてきますね、とことこと。

浦戸: それでは書齋…があるか解らないので本棚に向かいながらフェードアウトで。

四季神: おじいちゃんがいる…。

GM: おじいちゃんだ…。

浦戸:このこ相手じゃ口調ぐらいしか傲慢にできないよw

金本:お父さん、お爺ちゃん、さて俺は何になるんだ

四季神:……すごい納得がいけないことなんです、お兄ちゃんになりそうなんですよね。

GM:あー なんか納得。

四季神:年齢的に意義を唱えたいんですが。

金本:あー

四季神:年齢的に意義を唱えたいんですが！

金本:34歳です！

四季神:25だぞ、俺！

GM:年季が違う

四季神:くぐってるからね、修羅場！



エンディング:金本・悟の場合

GM:じゃあ、どうします？

金本:んー、2人とも家だったんで自分も家にいたいです。こう、丸い机はさんで二人座ってます。「あー、そのー、なんだ」頭をぽりぽり。

GM:何をしてるんですか？

金本:黙って座ってる感じですね、何話せばいいのかわからない感じでw

三科:じーっと目を見つめますね

金本:「なんか食いたいもんとかあるか？」

三科:「？」

金本:「くそう、この前まで喋れてたじゃねえかよ」

四季神:なんだこの、いとこのにいちゃん

GM:幼児退行しちゃってますね。

金本:「守るって言ってもこういうのは得意じゃねえんだよ……」

GM:じゃあピンポンで音がします

四季神:そういえばさ

金本:「あー、よし、そこで待ってるんだぞ、動くなよー」

四季神:秘書子のとこに置きたくなかった理由、もう一つあって。

三科:うなずきます

金本:「はい、どちらさま」

四季神:たぶん、金本さんなんだかんだでお父さん扱いされて既成事実するよね、って

秘書子:「社長きました」

金本:「……普段だったら帰すところだが、今日は助けてくれ」と上げます。

「で、何の用だ」

秘書子:「はい、だと思ったので食材をもってきました」七を見て言いますね。「料理を作りに来ました」キリッとして言いますね

金本:「おー、この姉ちゃんが料理を作ってくれるそうだぞ、やったな！」

と、七のほうを見てぐっと親指立てます

秘書子:「正直簡単なモノしか作れませんがまだましでしょう」

GM:七も親指を立てます

金本:「いや、ちゃんとしたもの食べさせてるよ？ なあ？」

秘書子:「どうせ外食ばかりでしょう」





金本:「出前だって取ってる」とドヤ顔で。

秘書子:「社長、あなたは健康でいてくれないと困るんですよ」とぶちぶちいいながら料理をつくっていきます。

金本:「ピザや寿司だって健康でおいしいよなあ」と七に同意を求めます

三科:すっごくコココクうなずきます。ジャンクフードとかかなりすきですね。

金本:「ほらあ、七だってこう言ってるぞ」

秘書子:「はあ、社長？」と怒りマークを頭に付けます

金本:「ん？」

秘書子:「社長そこに正座してください」

金本:「……え、なんで？」

秘書子:「いまから、子育てについて話しましょう」といって説教が始まりますね。

金本:「はあ？ いいよ、一時的なお守りだし」とこんな感じで

浦戸:なんだただの通い妻か。

四季神:爆ぜろ。

金本:おかしい、闇堕ちしてないのに外堀を埋められている感がある。

四季神:www

GM:うんなんていうかはぜろ。

四季神:おかしいな、四季神の方が女性率高くてハーレムなのに、リア充度が違うのはなぜだ。

浦戸:一回死なない程度にはせて病院に通いながら看病される。

金本:やって楽しかったのは否定しない！

四季神:まあ、一旦シメましょうかw

金本:GM、しめの一言を！

GM:皆さん本当にありがとうございました！

金本:ありがとうございました！

四季神:こちらこそ、ありがとうございました！

浦戸:ありがとうございました！

GM:これにて、セッション終了です！

金本:成長点やっていきます？

GM:やってく？ えーつとどこだっけ？

四季神:あー、スキルパートですね。基本ルルブにはない。

基本ルルブにはない。

基本ルールブックに成長の項目はない。これは余計なルールを省いたモノプレイを目的にしているため。

GM:あったあった。ではまず全員回帰成功で5点ですね、おめでとうございます。

四季神:闇29は正直やばかった。

金本:やばそうには見えなかったですよw

GM:拠点を守ったも全員達成で3点ずつ

金本:29に丁度なったときはすげえってなりましたけど

四季神:8点ゲット！

GM:拠点を守れなかったはなかったの0点。

四季神:あれで一気に余裕なくなりましたよ…w

GM:力の封印はえーと

金本:自分が1にあります

GM:では金本さんだけ-1点ですね

金本:はい

GM:では皆さんが琴線に触れたのはだれなのかつと。四季神さんからどうぞ。



四季神:んー、悩むところですが、今回は浦戸さんで。演出かっこよかったなあ。

浦戸:あざっす

GM:ほうほう

四季神:悩むよこれw

GM:何かほかにありますか？ うんわかる。はいじゃあ金本さんお願いします

金本:本当に悩みますけど、四季神さんですかね。

四季神:アザーッス

金本:特に最後の名前のくだりが最高でした。

GM:うんうん

金本:苗字与えるシーン、あれ最高

四季神:あそこで自分が名前つけるのは絶対に違うな、って思っていましたからねえ。



金本:自分だったら親からとって、とかで付けちゃいますもん。

GM:あるある

四季神:どうせもうなんかしら考えてるだろ、自分で聞いてこい、という感覚。さっさと送らにやな。

GM:では次、浦戸さんですね



浦戸:うーん、全力全開の大暴投を撃ち返された以上四季神さんにするしかありませんえ…

GM:www

四季神:ありがとうございますwあそこは正直結構困ったねwけど、用意してたセリフが使えたからなんとかあったw

GM:あったの!?

四季神:だいぶいじりましたけど。異音フェイズ終わった段階で決戦のセリフ描いてましたよ。

GM:ふあー

浦戸:もう大分頭が緩くなってた時間帯でしたから…こっちも何言ってるか怪しかったです。はいw

四季神:じゃあ、今日はこのへんでw

金本:じゃあ、今日はありがとうございました！

四季神:はい、こちらこそありがとうございました！

GM:お疲れ様です

四季神:やりきったー!!w

GM:ありがとうございました

金本:お疲れ様です！

GM:ノシ

Result: 四季神 11点(琴線:GM・金本・浦戸) 金本 7点 浦戸 9点(琴線:四季神)

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/>

サンプルシナリオ：『闇よりの使者』

【シナリオスペック】

パターン：超人型

PC人数：3～5名

【ストーリー】

ギャップおじさんたちが平和に暮らす街を、謎の改造人間が突如、破壊し始める。

ただ力に酔った若造の暴走と思われた事態は、しかし、その裏で複雑な思惑が絡み合っていた。

組織は超人をあぶり出し、身内に引き込むか、あるいは始末しようとする。

だが、執行役に選ばれたブラッドィクルセイドは、PCの一人と深い縁があった。

偶然か、それとも必然か。再会を果たした改造人間・ブラッドィクルセイドは、力を誇示する。

昔、世話になったPCに認めてもらうため。そして、また共に戦場に立つために。

そのためには、彼を縛る拠所が邪魔だ。

ギャップおじさんたちは彼女の気持ちに、どう応えるのか。

【脅威データ】

名前：ブラッドィクルセイド（本名：十文字・血鶴） 出自：改造人間 性別：女性 闇：30～50

特技：《超剛体》《超腕力》《超回復》《光弾》《投げ》《牙》

スキル：『※禁呪』『※パージ』『※アタッチメント』

PC 4名以上で追加：『パターン：クルースニク』

PC 5名以上で追加：『ハードワイヤード』

補足：

どのPCと縁があったかは、GM:がキャラクターシートを確認した際に決定してください。

その際、情報に記入されているPC名は書き換え、情報の内容も設定に合わせて変更してください。

ブラッドィクルセイドが持っている感情は、父親に対する尊敬としても構いませんし、恋愛感情としても良いでしょう。

また、他のPCに対しても、シナリオの流れ次第で態度を変化させても楽しめるはずです。

あくまで、シナリオ記載の設定・セリフはサンプルです。状況に合わせて、強めにあたって後は流れで改変してください。

【情報】

項目1：ブラッドィクルセイドの来歴

元はPCの誰かと同じ出自だった。しかし力を求めた結果、組織に改造手術を志願し、更なる力を得た。

項目2：ブラッドィクルセイドの目的

項目1が開示されてから調べられるようになる。同郷のPCを味方に引き込みたいと考えているが、他には興味が無い。

項目3：真の目的

項目2が開示されてから調べられるようになる。実は同郷のPCを心から尊敬し、自分の力を認めてもらいたいと考えている。

項目4：目的 ※PC 4名以上のときに追加

組織からの命令により、街を1つ破壊し、力を試すよう命じられた。

項目5：組織の目的 ※PC 5名以上のときに追加

項目1か、項目4が開示されてから調べられるようになる。組織の目的は超人の発掘である。有望であれば引き抜く。

GM:
 それではギャップおじさんTRPG、シナリオ『闇よりの使者』始めていきましょう、よろしくお願いします。

【抛所フェイズ】

GM:
 それでは最初に自己紹介をお願いします。一番手は【PC1】さんです。名前と出自をどうぞ。

GM:
 設定とかなにかありますか？

※このとき、日常、抛所も全部話してもらえたら、改めて確認しなくて構いません。）

GM:
 なるほど、では日常は何をとりましたか？

GM:
 なるほど、では抛所は何をとりましたか？

GM:
 わかりました。それでは抛所シーンを始めて行きましょう。どの特技から判定を始めますか？

GM:
 ではその特技を指定特技に、もう持っている特技なので、目標値は0+0で0です。ダイス1つを振ってください。がんばって0以上を出しましょう！

→当然出る。

GM:
 流石ですね！ 実にすばらしい！ では連続判定行きましょう。一番近いのはどこですかね。目標値もお願いします。

※連続判定は少々特殊なので、図解を使って解説します。あくまで一例なので、現場では実物のキャラクターシートに合わせて強めにあたってあとは流れでお願いします。

抛所表					
抛所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

手順1：スタートの指定特技を決める
 このキャラクターは《労働》《競争》《友人》で特技を取っています。今回は、《労働》を指定特技にしてスタートしましょう。

手順2：ダイスロール
 台本にも書いてありますが、目標値は〔0+対象の光の数〕なので、シナリオ開始時は【光】の数は0です、0+0なので、目標値は0。ダイス1つを振って、目標値以上になれば判定は成功です。

手順3：連続判定の代用特技を決める

抛所表					
抛所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	侮蔑	7	後輩	7
創作	8	悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

判定に成功したので、《労働》はもう使えません。赤くしておきます。残るは《競争》《友人》です。ここでは場所が近いものがよいので、《競争》を選びましょう。

連続判定は直前に使ったものを【指定特技】にして、他の特技を【代用特技】として使用します。目標値は〔+指定特技から代用特技までのマス数〕となります。間の数字が書いてあるマス、ギャップも1マスと数えるので実際にやってみましょう。

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	蔑	7	後輩	7
創作 1	8	2 悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

拠所表					
拠所		情		関係	
嗜好品	2	友情	2	家族	2
敗北	3	憐憫	3	友人	3
ゲーム	4	庇護	4	恋心	4
運動	5	競争	5	同僚	5
労働	6	尊敬	6	先達	6
学問	7	蔑	7	後輩	7
創作 1	8	2 悔恨	8	親	8
育成	9	探究	9	幼子	9
異性	10	信仰	10	保護者	10
勝利	11	共感	11	戦友	11
金銭	12	愛情	12	同好	12

このように3マス離れているので、目標値は 0+3 の 3。ダイスを1つ振って、3以上になれば成功です。

先程の例で説明すると、例えばこの時、出目が1なら、3まで2足りません。なので【闇】を2点払えば成功になります。

GM:
ありがとうございます。では、判定をどうぞ！ 何か拠所判定や連続判定に使える特技があれば、ここでも有効ですよ。

GM:
初回の拠所はできれば、全部成功したほうがいいです。

※共通スキル『誓い』や古流スキル『煉獄』はこのタイミングでも効果を得られます。また判定を操作する魔法使いスキル『オーダー』『フォース』、判定を成功させる共通スキル『奥義』も有効です。『オーダー』はコストに【光】が1点必要ですが、ない場合は【闇】をダイス1つ分増やせば使えます。

GM:
案外、光の獲得はやっている暇がとりにくいからです。

GM: :
光1点は闇3.5点分に相当します。4点までなら使って、5点を超えたらあきらめるぐらいが目安ですね。

【成功したとき】ここから

【成功したなら、成功したときに戻ること】

PL: 闇は溜めない。

GM:
すばらしい、では次の連続判定に行きましょう。これでラストですね。

GM:
わかりました。

【成功したとき】ここまで

※無理強いをする必要はありません。目安ですが、闇は決戦終了時に21以上だと、途端に回帰判定の成功率が下がります。

【失敗したとき】ここから

GM:
闇を蓄積させれば成功しますね。

GM: :
特技のとり方にもよりますが、回帰判定のときに光は4点ぐらいあると安心できます。

※闇の蓄積はこのギャップおじさんTRPGの肝になるシステムです。ここではチュートリアルとして説明をしてください。このとき、何点闇が必要か、伝えましょう。

GM: :
全部の判定にダイスを1個足して、予備で1個ぐらいの感覚です。

【失敗したとき】ここまで

【異音フェイズ】

GM:

では、拠所とどんな日常を過ごしているか、演出があればどうぞ。

※セリフ調の演出は必須ではありません。可能であればやる、という程度に留め、無理があるようであれば、「この特技があるから、こういうことをしているのかな？」や「じゃあこういうこともあるかもしれない」とPCの日常を想像させて上げましょう。ギャップおじさんは日常をしっかりと想像できるようにしたほうが、回帰判定のときに気持ちが盛り上がります。

GM:

じゃあ、これ以上がなければ次の人にいきますので、いいところで教えてください。

PL：演出終了。

GM:

はい、ありがとうございます。それじゃあ次に行きましょう。

GM:

それでは次、自己紹介をお願いします。二番手は【PC2】さんです。名前と出自をどうぞ。

(以下繰り返し)

※自己紹介と拠所フェイズは時間がかかることが多いです。時間が長くなったと感じたら、この辺りで休憩を挟むと良いでしょう)

GM:

ありがとうございました。時間もかかりましたので、ここで休憩を挟みましょう。10分ほどとりますので、トイレや飲み物とか飲む時間にして、〇〇時〇〇分に再開します。

※休憩は適度に挟んでください。このとき、時間は十分単位できっちり決めておくとよいでしょう。自己紹介の後から設定が増えることもあるため、休憩時間中は雑談を推奨して、PCの日常や設定について話すとよいでしょう。

GM:

はい、ありがとうございました。それでは【異音フェイズ】に移っていきます。

GM:

ここでPCたちが合流するわけなのですが、お互いに顔見知りとしておいて貰えると助かります。せめて名前ぐらいはわかる程度で。

※慣れてくるとその場で知り合った、という設定でも遊べますが、時間がかかります。最初は素直に顔見知りとしておくと良いでしょう。どういう関係なのかは、ここで改めて決めてもいいですし、休憩中に話しておいてもいいでしょう。

GM:

最初に脅威の描写をしますので、合図をしたらそれぞれ登場してください。

GM:

ある晴れた日のことだった。

GM:

休日のこの日は街のかしこで、人のにぎわう声が聞こえた。

GM:

穏やかな日常、平穩そのものの日常。

GM:

それは、突如として崩壊した。

GM:

空から、光の柱が何本も何本も。

GM:

街のいたるところへと突き刺さった。

GM:

はい、ではそういうことで。

GM:

皆さんの拠所にも光の柱、レーザーが天空から落ちてきます！ ほうっておけば、この街はミンチになるでしょう！

GM:
なので、どうやってそれをなんとかしたのか、順番に説明をどうぞ！

※特に判定などは要りません。こういった戦術規模の攻撃もPCは何とかできる、という世界観を最初に印象付けるための措置です。また、脅威の恐ろしさを描写するためのものでもあります。

GM:
特に思いつかない人は『がんばってなんとかした！』と言ってください、それでなんとかなります！

※この後も演出が思い浮かばないときはこのように、『がんばった！』で済ませてください。脅威の演出も同じで、『がんばりました』で構いません。

GM:
全員、光の柱を何とかすることができましたね。

GM:
君たちが光の出所を目で追うと、ショッピングモールの真上辺り。

GM:
光の柱を推進力にして、空に浮かんでいる女が見えますよ。全員、ショッピングモールに集合して構いません。

GM:
君たちが来たのを目にして、女はロコツに顔をゆがめます。

GM:
「ふん、余計な邪魔が入ったか」

GM:
「我が名は、クルセイド……そう、ブラッディクルセイドとでも名乗っておこうか」

GM:
そう、得意げに君たちを睥睨しますね。

※PCの反応は、馬鹿にするかあきれるか、真面目に聞き返すかの3択です。余裕があればそれぞれに反応しましょう。

GM:
「ふん、私のような力があるものが、好きなことをして何が悪い？」

GM:
「威勢のいい連中だな。……だが」
そうやって、ブラッディクルセイドは君たちの中、(同郷のPC)に視線をやりますね。

※このとき、脅威の設定に書かれているPCがまだ決まっていなかったら、このときに決めてしまいましょう。

GM:
「私を恐れないその態度、気に入った。この街を破壊するのは三日ほど待ってやろう」

GM:
「ククク、その日まで首を洗って待っているがいい！」

GM:
ブラッディクルセイドは背中からビームを出して、空高く飛んで消えていきます。

GM:
と、言うところで皆さん。

GM:
この脅威に対し、力を合わせて立ち向かおう、となるように話したところで異音フェイズを終わりにになります。

GM:
そういう方向で話を進めてもらえればな、と。

※匙加減が難しいところですが、お互いが脅威に立ち向かう、という結論になったら促すと良いでしょう。もし、なかなかそういう方向に進まなかった場合は以下のような対応をしてください。

GM:
では、君たちがそうやって話していると。ビィィィィィィィィィィ！！とレーザーが、君たちの拠所めがけてですね、まっすぐですね。

※ここで慌ててくれれば儲けものです。脅威は無差別に拠所を襲うことを伝えましょう。

- ・ 4. 目的

GM:

ほうって置いても向こうは勝手に君たちを巻き込みます。

(※話がまとまりかけるまでは沈黙していきましょう。)

GM:

では、最後にやりたいことがあったら、それをやって異音フェイズを終わらしましょう。

※やりのこしがないか、これはどの場面でも必ず行いましょう。はい、の返事があれば、とりあえずPLは生きています。

GM:

最後に今回の脅威の闇と情報の発表です。

(※PC 3名するとき)

GM:

闇は【PC×10】、調べられる項目は・クルセイドの来歴のみです。

(※PC 4～5名するとき)

GM:

闇は【PC×10】、調べられる項目は・クルセイドの来歴・目的の2つです。

(※このシナリオはPC 3～5人までを想定しています。)

それぞれの状況で使う情報を列記すると以下のとおりです。

3人

- ・ 1. 来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※

※は 1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は 2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

4人

- ・ 1. クルセイドの来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※

※は 1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は 2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

5人

- ・ 1. クルセイドの来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※
- ・ 4. 目的
- ・ 5. 組織の目的※※※

※は 1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は 2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

※※※は 1か4、来歴か目的が判明した後、項目が現れます。

※どの人数もですが、3. クルセイドの真の目的は、調べられそうになったら、判定後に『※禁呪』を使って妨害しましょう。『※禁呪』はコスト2のため、使用後は2d6ダメージを受けるのを忘れないようにしましょう。

【狂騒フェイズ】

GM:

それじゃあ狂騒フェイズです。特にルールでPCの順番は決まっていないので、先にやりたい人は希望をどうぞ。特になければ自己紹介の順番でいきます。

GM:

狂騒フェイズでできることは、調査判定、日常判定、抛所判定、防御判定の4つです。

GM:

調査判定は情報項目を1つ選んで、判定をしてもらいます。今回は指定特技がないので、好きな特技でどうぞ。調査に属する特技なら、+2の修正が入ります。

GM:

日常判定と抛所判定はどちらも光の獲得ができますが、中身がちょっと違います。

GM:
日常判定は、誰かに出てきてもらい、相手の日常表を使って判定します。目標値は相手の持っている光の数がそのまま。お互いに判定ができるのでお得です。

GM:
拠所判定はさっきの拠所フェイズと同じですね。こちらは自分だけでやって、自分だけ光がもらえます。

GM:
最後に防御判定ですが、好きな特技で判定して、連続判定で成功するごとに脅威の行動の目標値が1ずつあがります。

GM:
これは誰がやっても、脅威が何をしても目標値は上がるので、暇がある人がやると有効です。

GM:
何か質問があればどうぞ。

※どんな質問が飛び出すかわかりませんが、ルールブックを確認しながら、判断がつかなければ PL と相談をしましょう。セッション内でどう扱うかはその場で仮に決めてしまおうとよいです。

GM:
それじゃあ、どれをやるか、宣言をどうぞ。先に判定もやっちゃっていいですよ。

(※このとき、演出についてはやりたければやる程度でよいです。判定は手番の最初に先に済ませてもらうほうが便利でしょう。

***** 【日常判定】 *****
※日常判定は相手の日常表を使って判定をします。自分の物は一切使わないので、気をつけてください。やり方は拠所フェイズと変わりませんので、ここでは省略します。一つ注意しないとならないのは、この時点ではだいたい【光】が何点かあるということです。目標値は〔対象の光の数〕になります。つまり、相手が【光】を3点もっているなら、目標値は3で3以上を出せば成功、2点なら2以上で成功、という具合です。連続判定ならば〔対象の光の数+指定特技から代用特技までのマス数〕となります。

GM:
日常判定ですね、では誰に出てもらおうか、指名をどうぞ。先に判定をしちゃってください。どこから行きますか？

GM:
そしたら呼ばれたほうも判定からやっちゃいましょう、どこからやりますか？

GM:
それじゃあ演出なりをしてください。使った特技をキーワードにするとやりやすいですけど、思い浮かばなかったら雑談したとかでも通しますよ。

※日常判定はPC同士のつながりを作るのにも非常に有効です。光の獲得だけで流すのはもったいないので、時間を気にしながらですが、可能であれば掛け合いをしてもらいましょう。会話の切り出しに困ったら特技の話をするか、**GM:**パート収録のシーン表を活用してください。

***** 【拠所判定】 *****
※拠所判定のやり方は拠所フェイズと変わりませんので、ここでは省略します。一つ注意しないとならないのは、この時点ではだいたい【光】が何点かあるということです。目標値は〔自分の光の数〕になります。つまり、自分が【光】を3点もっているなら、目標値は3で3以上を出せば成功、2点なら2以上で成功、という具合です。連続判定ならば〔自分の光の数+指定特技から代用特技までのマス数〕となります。

GM:
拠所判定ですね、じゃあ拠所フェイズとおなじく、判定からどうぞ。

GM:
それじゃああなたにか演出があればどうぞ、なければほっこりしたでいいですよ。

※日常判定と同様です。シーン表も活用できればするといいいでしょう。振った結果、使えそうになければ無視しても構いません。

***** 【防御判定】 *****
(※防御判定、調査判定では異能表を使用して判定を行います。拠所判定、日常判定と判定方法が大きく変わるわけはありませんが、ここでは図解を交えて説明します。

異能	組織	A 技術	B 武芸	C 魔術	D 肉体	E 怪物					
2	裏切り	2	秘匿	乗馬	予知	2	超感覚	2	幽体	2	
調査	3	スパイ	3	盗聴	目線	類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽	観音	感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達	心理	交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態	読み	憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる	体捌き	防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽	無刀	召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	罾	当身	命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導	投げ	力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃	振り	光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊	斬り	天候	12	超回復	12	不死	12

手順1：スタートの指定特技を決め、判定する。

このキャラクターが取得している特技は《観音》《超暗視》《遮蔽》《無刀》《当身》《超腕力》の6つです。異能表を使った判定の目標値は7です。ダイス1つでは足りません。しかし、分類が防御の特技なら+2の修正がつかます。該当するのは、《遮蔽》と《無刀》です。どちらかで判定をする場合、目標値7、修正+2でダイスは5以上で成功になります。今回は《無刀》で判定し、成功したものとして次に進みます。

手順2：連続判定の代用特技を決める。

異能	組織	A 技術	B 武芸	C 魔術	D 肉体	E 怪物					
2	裏切り	2	秘匿	乗馬	予知	2	超感覚	2	幽体	2	
調査	3	スパイ	3	盗聴	目線	類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽	観音	感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達	心理	交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態	読み	憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる	体捌き	防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽	無刀	召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	罾	当身	命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導	投げ	力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃	振り	光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊	斬り	天候	12	超回復	12	不死	12

判定に成功したので、《無刀》はもう使えません。赤くしておきます。近いのは《当身》《遮蔽》です。ギャップが埋まっているので《当身》も《遮蔽》も1マスで変わりません。連続判定は直前に使ったものを【指定特技】にして、他の特技を【代用特技】として使用します。目標値は〔7+指定特技から代用特技までのマスの数〕となります。なので、この場合はどちらも目標値は8になります。

しかし、《遮蔽》は分類が防御ですから防御判定なら+2の修正が入ります。つまり、《当身》なら目標値8、ダイス1つで8以上を出さなければ行けませんが、《遮蔽》なら目標値8の修正+2なので、ダイス1つで6以上が出れば成功となります。

当然、この判定でも『煉獄』や『※洗練』などの修正を加える装備スキル、『※奥義』のように判定を成功させるスキルの効果は適用されます。調査判定もここを参照して下さい。

GM: はい、では防御に属する特技なら+2です。どこから行きますか？

GM: 闇をためて連続判定もガンガンにいきますか？

GM: わかりました、では目標値が上がります。

(※防御判定の判定は成功するたびに、脅威の行動は目標値が、初期値5から、目標値6、7、8……と上がり続けます。この効果は重複するので、3人ぐらいでやると脅威は何もできなくなります。)

【調査判定】情報の出し方。

・1. クルセイドの来歴

GM: では情報を公開します。

GM: 元は(異音フェイズで見たPC)と同じ出だだった。しかし力を求めた結果、組織に改造手術を志願し、更なる力を得た。

GM: どうやらクルセイドは〇〇と同じ出だだったようです。この情報が公開されたので、次の項目が調べられるようになりました。

・クルセイドの目的 (・組織の目的(人数が5名の場合のみ))

GM: 不気味なクルセイドの来歴がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

・2. クルセイドの目的

GM: では情報を公開します。

GM: 同郷の(異音フェイズで見たPC)を味方に引き込みたいと考えているが、他には興味が無い。

GM: ということがわかります。この情報が開示されたので、今後は(異音フェイズで見たPC)に向かって誘いを多用します。

GM:
この情報がわかったので、次の項目が調べられるようになりました。

・ 3. クルセイドの真の目的

GM:
不気味なクルセイドの目的がわかったため、彼女の闇が 1 d 6 減ります。ダイスロールをどうぞ。

・ 3. クルセイドの真の目的※※
(※禁呪が残っている場合)

GM:
では、※禁呪を使います。その判定はファンブルです。

GM:
なんでこんなことしたんでしょうね？ ともかく、ファンブルなので情報は出ません。

GM:
コストのぶん、2 d 6 でダメージ受けますね。すごく痛い。

(※禁呪がない場合)

GM:
では情報を公開します。

GM:
実は同郷の P C を心から尊敬し、自分の力を認めてもらいたいと考えている。

GM:
ということがわかりました。彼女は君に力を証明するために、力を振るい続けるでしょう。

GM:
不気味なクルセイドの真の目的がわかったため、彼女の闇が 1 d 6 減ります。ダイスロールをどうぞ。

・ 4. 目的

GM:
では情報を公開します。

GM:
組織からの命令により、街を 1 つ破壊し、力を試すよう命じられた。

GM:
特に意味は無いようです。

GM:
クルセイドの目的がわかったため、彼女の闇が 1 d 6 減りません。ダイスロールをどうぞ。

(※ 5 名のときは追加)

GM:
この情報が公開されたので、次の情報が調べられます。
・ 5. 組織の目的

・ 5. 組織の目的※※※

GM:
では情報を公開します。

GM:
組織の目的は超人の発掘である。有望であれば引き抜く。

GM:
この情報が公開されたため、今後クルセイドは誘いを多用します。

GM:
組織の目的がわかったため、彼女の闇が 1 d 6 減ります。ダイスロールをどうぞ。

*** 【脅威の行動】 ***

(※クルセイドの行動は以下の順で推移します)

1. 情報が何も無い、来歴だけがわかっている。
→ 拠所の破壊 (ランダム)
2. クルセイドの目的、組織の目的がわかっている
→ (異音フェイズで見た P C) に対して、誘いを行う。
3. 真の目的がわかっている。
→ (異音フェイズで見た P C) の拠所を破壊する。
4. その他例外
→ 気分です。

1. 拠所の破壊 (ランダム)

GM:
では脅威の行動です。拠所の破壊行きましょうか、対象はランダムにダイスで決めます。

GM:
じゃあ判定いきます。

GM:
成功ですね、では異音フェイズのように、レーザーでバシバシと町を破壊するついでに巻き込みます。

GM:
「ククっ、さあ、守って、守って、消耗しろ！ ハハハハハッ！！！」

2. 誘い

GM:
では脅威の行動です。誘い、行きましょうか、対象はせっかくですから、(異音フェイズで見たPC)で。

GM:
成功ですね。ではなんやかんやあって、ですね。

(※成功した場合、日常を一つ一つ否定するようなことを言うといいでしょう。

GM:
「貴方はこんなところで燻っている人間ではありません。私のように強くもなれる」

GM:
「そうですね、今は退くとしましょう」

3. 拠所の破壊 (異音フェイズで見たPC)

GM:
では脅威の行動です。拠所の破壊、行きましょうか、対象はせっかくですから、(異音フェイズで見たPC)で。

GM:
「こんなものがあるから、あの人は、強くなれないんだ。・・・そうだ、壊そう。壊せばいいんだッ！」

GM:
そういつて、光弾を連打します。

GM:
「くっ、なんで、なんで、邪魔をする・・・！！」

GM:
このあたりで撤退しますよ。会話をするつもりはないようですね。

【対抗判定】

GM:
それでは対抗判定をどうぞ。

GM:
狂騒フェイズのときは指定特技がないので、調査判定や防御判定と同じですね。分類が防御に属する特技なら+2の修正が入ります。

1. 拠所の破壊

GM:
1回成功するごとに、破壊を1つ無効にできるので、気合を入れてどうぞ。ダメそうなら闇でなんとかしてください。

2. 誘い

GM:
1回成功するごとに、ダメージを1d6ずつ減ります。

GM:
減少のダイスを振るのは判定が終わってからなので、多めに成功しておいた方がいいですよ。

GM:
ただどれだけ成功しても、現在値より闇が下がることはないです。

GM:
ダメージが0になるだけなのでそこだけ注意してください。

【決戦フェイズ】

（※決戦フェイズでは真の目的がわかっているかいないかで、セリフが多少変わります。

1. 何もわかっていない＝真の目的を暴いていない。

GM:

では、決戦フェイズです。

GM:

君たちが約束の日付、約束の時刻に来ると、クルセイドはマントをはためかせ、カッコつけていた。

GM:

「よくぞ逃げずにここまできたな。その度胸だけは認めてやろう」

PL: 何か言う

GM:

「ふん、もはや言葉など要らなからう？ さあ、力を試させてくれ！」

GM:

戦闘開始です、PCから行動をどうぞ！

2. 真の目的を暴いている。

GM:

では、決戦フェイズです。

GM:

君たちが約束の日付、約束の時刻に来ると、クルセイドはマントをはためかせ、カッコつけていた。

GM:

「どうですか、（異音フェイズで見たPC）さん！ 私は、強くなりました！ 貴方に近づきました！」

GM:

「貴方もこちらに来てくれれば、きっと、世界だって取れます！」

GM:

「・・・なんで、来てくれないんですか」

GM:

「強く、強くなれるんですよ？ なんで、そんなに弱くなっちゃったんですか？」

GM:

「邪魔ものが、あるんですよ。・・・じゃあ、片付けますよ」

GM:

「貴方を動けなくしてから、ゆっくりと・・・ね！」

【戦闘】

GM:

それでは戦闘開始です。PLの行動からどうぞ！

※もしPLが不慣れだと感じたら、ここで決戦フェイズで取れる行動についてももう一度説明しておきましょう。

GM:

決戦フェイズも狂騒フェイズとほぼ変わりません。

GM:

調査判定が攻撃判定と変わって、抛所判定がなくなっているぐらいですね。

GM:

PCが取れる行動は、攻撃判定、防御判定、日常判定の3種類か、特殊スキルです。

GM:

攻撃判定は連続判定が可能。分類が攻撃に属する特技なら+2の修正が入って、連続判定が成功するたびにダメージが1d6ずつ増えます。

GM:

日常判定はやり方は変わりませんが、光が増えるのは相手だけです。自分を対象にもできるので、光を増やしたい人の日常表を見ながら判定を行ってください。

GM:

防御行動は変わらず。誰がやっても脅威の判定の目標値が増えていきます。しかも累積します。勘弁してください。

GM:

あと、脅威の攻撃に対して対抗判定もできます。

GM:

狂騒フェイズと違って、連続判定で最後に成功した特技が指定特技になります。

GM:

なのであまりにも遠いときは、諦めてダメージを受けた方が被害は少なくなります。

GM:

対抗判定は連続判定が可能で、成功するたびにダメージが1d6ずつ減ります。

GM:

減少のダイスを振るのは判定が終わってからのので、多めに成功しておいた方がいいですよ。

GM:

ただどれだけ成功しても、現在値より闇が下がることはありません。

GM:

ダメージが0になるだけなのでそこだけ注意してください。

【脅威の行動】

光弾を使って全体攻撃をすると良いでしょう。

連続攻撃をするときは、投げにつなげ、それ以上繋がらないようにするといいかもしれません。もし余力があるようなら、最大で5連続判定も可能ですので、適宜調整してください。

1. 全体攻撃

GM:

では、光弾から投げるで連続判定狙います。レーザーを握ってぶん投げる、という具合に！

GM:

「跡形もなく、消え去れッ！！」

GM:

光の束が降り注ぐ！ 対抗判定をどうぞ！

単体攻撃は闇の少ない人を集中的に狙いましょう。

もし、まずいダメージが出たら、力の封印を提案します。

異能	組織	A 技術	B 武芸	C 魔術	D 肉体	E 怪物		
	2 裏切り	2 秘匿	乗馬	予知	2 超感覚	2 幽体	2	
調査	3 スパイ	3 盗聴	目線	類感	3 超視覚	3 複眼	3	調査
	4 権力	4 虚偽	観音	感染	4 超暗視	4 超音波	4	
	5 国家	5 調達	心理	交霊術	5 超聴覚	5 変色	5	
防御	6 護衛	6 擬態	読み	憑依	6 超軟体	6 皮	6	防御
	7 装備	7 隠れる	体捌き	防壁	7 超剛体	7 鱗	7	
	8 代替	8 遮蔽	無刀	召喚	8 超脚力	8 翼	8	
攻撃	9 人員	9 罨	当身	命令	9 超握力	9 触手	9	攻撃
	10 部隊	10 誘導	投げ	力場	10 超腕力	10 爪	10	
	11 精鋭	11 狙撃	振り	光弾	11 超反射	11 牙	11	
	12 勧誘	12 破壊	斬り	天候	12 超回復	12 不死	12	

※力の封印の手順を紹介します。セッションが加熱すると忘れがちですが、【闇】の上昇をスキルなしに抑える唯一の手段です。

まず、力の封印が使える状況は以下の2点です。

1. ダメージを食らった直後
2. 闇の蓄積を行った直後。

今回は10点ダメージを受けたとして説明します。

手順1：封印する特技の決定。

キャラクターの持っている特技から1つを選び、横線を引くなどして、消してください。わかりにくい場合はシート右側の封印欄に書き込むとよいでしょう。今回は例として《超暗視》を封印します。封印した特技はこのセッション中、使用することができません。

異能	組織	A 技術	B 武芸	C 魔術	D 肉体	E 怪物		
	2 裏切り	2 秘匿	乗馬	予知	2 超感覚	2 幽体	2	
調査	3 スパイ	3 盗聴	目線	類感	3 超視覚	3 複眼	3	調査
	4 権力	4 虚偽	観音	感染	4 超暗視	4 超音波	4	
	5 国家	5 調達	心理	交霊術	5 超聴覚	5 変色	5	
防御	6 護衛	6 擬態	読み	憑依	6 超軟体	6 皮	6	防御
	7 装備	7 隠れる	体捌き	防壁	7 超剛体	7 鱗	7	
	8 代替	8 遮蔽	無刀	召喚	8 超脚力	8 翼	8	
攻撃	9 人員	9 罨	当身	命令	9 超握力	9 触手	9	攻撃
	10 部隊	10 誘導	投げ	力場	10 超腕力	10 爪	10	
	11 精鋭	11 狙撃	振り	光弾	11 超反射	11 牙	11	
	12 勧誘	12 破壊	斬り	天候	12 超回復	12 不死	12	

手順2：封印した特技の数だけダイスを振る

《超暗視》を封印したので、ダイスを1つ振ります。出目が6ならば、ダメージ・蓄積を出目だけ減少し残りは4です。

手順3：追加で封印し、ダイスを足す

ここで更に《観音》を追加で封印します。力の封印は特技がなくなるまで宣言できます。

異能	組織	A	技術	B	武芸	C	魔術	D	肉体	E	怪物		
	2	裏切り	2	秘匿		乗馬		予知	2	超感覚	2	幽体	2
調査	3	スパイ	3	盗聴		目線		類感	3	超視覚	3	複眼	3
	4	権力	4	虚偽		観音		感染	4	超暗視	4	超音波	4
	5	国家	5	調達		心理		交霊術	5	超聴覚	5	変色	5
防御	6	護衛	6	擬態		読み		憑依	6	超軟体	6	皮	6
	7	装備	7	隠れる		体捌き		防壁	7	超剛体	7	鱗	7
	8	代替	8	遮蔽		無刀		召喚	8	超脚力	8	翼	8
攻撃	9	人員	9	罨		当身		命令	9	超握力	9	触手	9
	10	部隊	10	誘導		投げ		力場	10	超腕力	10	爪	10
	11	精鋭	11	狙撃		振り		光弾	11	超反射	11	牙	11
	12	勧誘	12	破壊		斬り		天候	12	超回復	12	不死	12

追加で1つ封印したので、ダイスをもう1つ振り、更にダメージ・蓄積を減少しましょう。

ただし、力の封印で減少できるのは、ダメージ・蓄積だけです。例えば10点のダメージにダイスを2つ振り、12が出たとしても、ダメージが0になるだけで、現在値よりも自分の【闇】が減ることはありません。

2. 単体攻撃

GM:
単体攻撃は〇〇さんへ、余裕があるのを残したくないので、ここで始末します。

GM:
「乾坤一擲・・・！ 一撃、必殺ッ！」

GM:
光の束を集めて投擲！！ 対抗判定をどうぞ！

【再起判定】
※脅威の【闇】が0以下になったとき、再起判定を行ってください。再起判定はダイス1つを振って行います。目標値は〔再起判定の回数〕となります。再起判定には防御判定やあらゆるスキルによる修正は入りません。出目で勝負です。

GM:
それで倒れました！ 再起判定いきます！

1. 成功

GM:
残った！セーフなのでこのまま戦闘は続行です！

2. 失敗

GM:
・・・では、その一撃で、ブラッディクルセイドは倒れます。

GM:
おめでとうございます、戦闘終了です！

【結末】

1. 真の目的を暴いていない

GM:
では、力尽きたのか、クルセイドはもう立ち上がりません。

GM:
「ハハ、ここまでか・・・」

GM:
「楽しかったなあ・・・！！ まだ、まだ弱いのか、私は！」

GM:
そう、大笑いをすると、彼女はあきらめたように笑います。

GM:
「・・・気は済んだ、さあ、殺せ」

(※殺す場合)

GM:
では彼女は満足そうな笑みを浮かべ、そのまま息を引き取ります。

GM:
帰判定にいきましょうか。

(※殺さない)

GM:
「・・・なぜ、ころさない」

GM:
「私は、また、暴れるかもしれないぞ」

GM:
「・・・ふん、甘ちゃんが。まあ、いい。今は少し・・・眠らせてくれ」

GM:

そうって、彼女は満足そうに寝息を立てます。

「・・・私は、あんなことをしたんですよ？」

GM:

それでは回帰判定に行きましょうか。

GM:

「私はもう、人間じゃあ、ないんですよ・・・？」

2. 暴いている

GM:

「やっぱり、強いですね・・・はは」

GM:

「適わないなあ・・・叶わないなあ・・・改造手術まで、したのになあ・・・！！」

GM:

そうって、彼女は泣きじゃくりますね。

GM:

「いいんですか・・・本当に、いいんですか・・・？」

GM:

そうって、彼女はまた、顔をくしゃ、とゆがめます。

GM:

「・・・ありがとう、ございます・・・！！」

（※ここでPCは彼女を救うかどうか、判断するでしょう。

GM:

では、先に回帰判定をしましょう

【回帰判定】

1. 救わない

GM:

では、彼女はニカッと大きく笑って、キミに振り向きます。

GM:

「これで、おさらばです。どうか、お気をつけて」

GM:

「きっと、私のようなのがまた・・・来ますよ」

GM:

「それじゃあ・・・さよなら」

GM:

そうって、彼女は奥歯を噛み締め・・・がくっ、と息を引き取ります。

GM:

奥歯に毒でも仕込んでいたのでしょうか。

GM:

さて、回帰判定です。

GM:

それでは、ラスボスの時間です。

GM:

自己紹介と同じ順番でやっていきましょうか。まず、00さんからいきましょう。

GM:

回帰判定は1回成功するごとに、闇が10点下がります。日常に戻るには、闇を0以下にしなければなりません。

(※闇が10以下)

GM:

1回成功すれば回帰成功ですね。

(※闇が20以下)

GM:

2回成功すれば回帰成功ですね。闇は使えませんので、気をつけてください。

(※闇が30以下)

2. 救う

GM:

GM:

3回成功すれば回帰成功ですね。闇は使えませんので、気をつけてください。

GM:

どの特技からスタートしますか？

GM:

では、1d6からです、どうぞ。

※回帰判定は拠所判定とほぼ同じです。ただし、闇の蓄積は行なえません。出目が足りなければ、光を使用してダイスを増やしていくしかありません。ですが、ダイスを増やしていけば行くほど、1が2つでる確率も高くなります。つまり、ファンブルが出る確率が高くなるのです。

※回帰判定ではスキルの効果は有効です。『※誓い』や『煉獄』などの修正が入るスキルや、『オーダー』『フォース』といった判定の値を変化させるものもコストさえあれば使えます。『※奥義』が残っていればそれで自動成功も許可してください。

1. 判定成功

GM:

おめでとうございます。では闇を10下げて、残り00点。

GM:

まだ残っていれば連続判定ですね。どうですか？

2. 判定失敗

GM:

足りませんね。では光を1点減らして、もう一つ1d6をどうぞ。

3. ファンブル

GM:

1の目が2つです。残念ながら、達成値は関係なく、この判定は失敗となります。

GM:

光が残っているなら、1つずつ振ってみて下さい。6が2つ出れば、スペシャルでファンブルは打ち消せます。

GM:

もし、スペシャルが出れば、光が1点増えます。

GM:

光がなくなるまでは、チャレンジしてください。

4. 回帰成功

GM:

おめでとうございます。あなたは無事、日常に回帰しました。

5. 回帰失敗

GM:

お疲れ様です。あなたは再び、闇の世界へと戻っていかれました。エンディングで描写をしましょう。

【エンディング】

(※エンディングは予想が付きませんが、基本的には拠所フェイズと同じでよいでしょう)

GM:

それじゃあエンディングです。拠所フェイズのようなのを考えてますが、何かありますか？

(※このあとはPLと相談しながらどうなったかを考えると良いでしょう。もし、何かを思いつかないなら全員まとめてしまうといいでしょう。)

GM:

それじゃあエンディングですが、せっかくですから、全員同じ場所に集まってやりましょうか。

GM:

場所はどこか希望はありますか？何もなければ壊れたショッピングモールでしめようかな、と。

(※最後はこうしめればだいたいまとまります)

GM:

脅威は君たちの手によって去った。

GM:

しかし、また同じことがあるかもしれない。

GM:

だが、今は。

GM:

今、このときだけは。

GM:

平穩を享受しよう。

※闇落ちしたPCが出ていた場合。

(※PCの闇落ちは出る可能性がどうしてもあります。平凡なところでは、力が暴走し、人里を離れる必要があった、などです。古流などはこれが難しいため、「クルセイドの代わりに刺客が送られ、日常を謳歌することができなくなった」などと描写してもいいでしょう。

GM:

というところで、シナリオ闇よりの使者、これにて幕といたします。お疲れ様でした！

GM:

最後に経験点の算出だけやりましょうか。基本は8点。拠所が破壊されてた人は1つにつき+1点ずつ、封印した人は逆に-1点ずつです。

GM:

そして最後に、一番いいロールプレイをした人を1人、自分以外から選んでください。**GM:**も一人選びます。

(※琴線の投票から、セッションの感想を話し合いたいしょう。こういう時間が楽しければ楽しいほど、次のセッションへのモチベーションとなります。

A black square containing the white Japanese text "煙草屋 製作所" (Cigarette Shop Production Office) in a bold, stylized font. The characters are arranged in two rows: "煙草屋" on top and "製作所" on the bottom.

ギャップおじさんTRPG
ゲームブック風シナリオ



『三年目の浮気』

ゲームブック風シナリオ『三年目の浮気』

【今回予告】

君達は世を忍び、その正体を隠して生きている。
けれども、隠し事せずに済む友人というのもなくはない。
精肉店とステーキハウスを営む、高木もその一人だ。
今年で43歳になる主人は、三年前、20下の妻を娶ったばかりだ。
だが、妻はそんな夫が、女子高生らしき少女と歩いているのを見かけたというのだ。

……さて、どうするか。

使用追加ルール：(シナリオ拠所・スキルルール)

シナリオ拠所：

高木みらい 23歳。

精肉店/ステーキハウス TAKAGI を経営している妻。

【レギュレーション】

シナリオタイプ：日常型シナリオ

PC 1人 シナリオ拠所+情報イベント 脅威ランク 2 闇 20

PC 2人 情報イベント 脅威ランク 2 闇 20

PC 3人 脅威ランク 3 闇 30

【シナリオ説明】

今回予告の通り、とある精肉店兼ステーキハウスを営む夫婦の浮気問題に関わるシナリオです。
当然、魔法や人外や改造人間、古流や大物や特殊部隊といった超常の存在はこのシナリオでは登場しません。
大げさなアクションや、世界を揺るがすような大事件、奇奇怪怪な出来事のような展開はありません。
人の命や家庭の危機といった展開は、場合によってはありますが、ギャップおじさん感は薄いシナリオです。

また、このシナリオは、ゲームブック形式で記述されており、GMを必要としません。
もし、GMを置いて遊ぶ場合は、記述されている台詞だけでは基本的に会話が成り立ちません。
あらかじめ、シーンの全文を公開し、その前提でロールプレイを楽しむか、適宜変更して対応をお願いします。

なお、このシナリオをプレイした結果。
場の空気が重くなった。なにか気まずい。これで闇墮ちとかどうすればいいんだ。
以上のような苦情は、残念ながら諦めてください。

【遊び方】

各シーンには →○○ページへ行く、と言う風に記述されています。
そのシーンで書かれている判定や指示に従って、PDFのページを直接入力してジャンプするか、
PDFのハイパーリンクからクリックでジャンプしてください。
次のページが見えないよう、1枚ずつページを表示するように設定するのを忘れないでください。

それでは、ここまでの内容を確認したら、拠所フェイズへと移りましょう。

[→3ページへ行く。](#)

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/>

【拠所フェイズ】

拠所フェイズではPCの自己紹介のあと、拠所判定を行う。
その後、演出を下の6つから選び、そのページへ飛ぶこと。

1～6の場面から好きな番号を選択するか、ダイスでランダムに決めること。

[1：朝のゴミ捨て場 →4ページへ行く](#)

[2：お昼の精肉店TAKAGI →5ページへ行く](#)

[3：夕方休憩 →6ページへ行く](#)

[4：ステーキハウスTAKAGI →7ページへ行く](#)

[5：お酒の時間 →8ページへ行く](#)

[6：閉店間際 →9ページへ行く](#)



【1：朝のゴミ捨て場】

朝、ゴミを捨てに行くと、見知った顔と遭遇する。

みらい：

「あら、おはようございます。ずいぶんお早いですね？」

大きなゴミ袋を抱えていて、よほど重いのか額に汗をかいている。

みらい：

「あはは……お店ばかりで家のお掃除すっかりさぼっちゃってて」

少しがんばったらすごい量で、といたずらっぽく笑いながら言う。

みらい：

「ウチの人はもう、家のことぜんぜん手伝ってくれないんですよー」

愚痴っぽく言いながらもどこか楽しそうに見える。

まだ、拠点フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が拠点フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【2：お昼の精肉店TAKAGI】

お昼頃、精肉店TAKAGIに行くと、店番をしていたのは妻のみらいだった。

みらい：

「あら、こんにちは。お買い物ですか？」

コロコロと品の良い笑みを浮かべて挨拶をしてくれる。

みらい：

「すみません。主人は今出ていて……あ、そうだ」

そう言いながらみらいはトングを掴んで、紙袋にポイポイポイと何かを詰める。

みらい：

「はい、コロッケ。今ちょうど揚げたところなんですけど。……主人には内緒で、ね？」

いたずらっぽく君に、おまけをつけてくれた。

「ふふ、お客さんが来てくれてるのに、いないあの人が悪いんです」

まだ、抛所フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が抛所フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【3：夕方休憩】

夕暮れの商店街で、君は買い物袋を提げた女性と出くわした。

みらい：

「あー……えーと……こんばんは？ う～……まずいところ、見られちゃいました、かね……？」

彼女は昼は精肉店、夜はステーキハウスを営んでいるはずなのだが。

商店街にある、老舗の肉屋の紙包みが握られ、そこからコロッケらしきものが見えている。

みらい：

「ちがうんです。……あそこのコロッケ、美味しいんです」

言い訳しながらもコロッケを食べるのはやめないらしい。

みらい：

「……一個、いります？」

気まずげにコロッケを差し出すのは、口止め料か何かのつもりだろうか。

みらい：

「……どうぞ」

まだ、拠所フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が拠所フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【4：ステーキハウスTAKAGI】

時間帯もよかったのだろうか。店内は人も少なく、煙の臭いもまださほどではない。店内に入ってきた君の姿に、彼女はパッと笑みを浮かべた。

みらい：

「いらっしやいませ。今日はちょっと空いてますよー」

席に案内すると彼女はそのままパタパタと厨房へと戻っていく。

みらい：

「注文はいつものでいいですか？ あ、お飲物すぐ持っていきますねー」

テキパキと店を回しながら、彼女は君に楽しげに話しかけた。

みらい：

「ふふ。いつもの、っていうの、実は言ってみたかったんですよ、私」

みらい：

「あ……もしかして、今日は違うのの気分でした?！」

まだ、拠所フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が拠所フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【5：お酒の時間】

精肉店直営の店だけあって、おつまみもなかなかイケるのがTAKAGIだ。

みらい：

「あ、今日はお酒ですか？ 何にしますか？」

少し残念そうにしながらも注文の品を用意する彼女。

みらい：

「はい、おまちどうさま」

お酒と一緒に、注文していない小鉢もあることに気づく。

みらい：

「ちょっと余らせちゃって。……よかったら、一緒に食べてもらえませんか？」

余りものという感じはしないのだが。

まだ、拠所フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が拠所フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【6：閉店間際】

君が店に入ると客もまばら。もう閉店間際のようなだった。

みらい：

「あら、今日はギリギリでしたね」

くすくすと愛想のいい笑みを浮かべながらメニューをくれると、君の横からいくつかの品を指差した。

みらい：

「これと、これは今日はもう売り切れちゃって。……それでも大丈夫です？」

確認してみると、君がいつも頼む品ではなかった。

みらい：

「そのぶん、ほかはちょっとおまけしますよ？」

閉店間際でもう少ししたら店じまいだというのに、そんなことをおくびにも出さない。

まだ、抛所フェイズを行っていないPCがいるなら→3ページへ行く。

全員が抛所フェイズを終えているなら、休憩を10分取り雑談の時間を取った後、→10ページへ行く。



【異音フェイズ：ステーキハウスTAKAGI】

夕方。

ステーキハウスTAKAGIに足を運ぶと、まだ準備中の看板がかかったままだった。定休日ではなかったはずだが、と首をひねっていると、他のメンツも君同様にやってきた。全員が揃ったところで、店のドアがゆっくりと開いた。

みらい：

「あ……すみません、ぼうっとしていて。今、開けますから」

店を開け、店内に通してくれるが様子がおかしい。

いつもならば笑みを絶やさない彼女が、今日はどうにも表情が暗い。普段、そそっかしくもあるがはつらつとした彼女の姿はどこにもない。君たちがため息の理由を尋ねると、彼女の目から涙がこぼれた。

みらい：

「……うちの人が、他の女の子と一緒にいるところを見てしまって」

なぜ、馴染みの肉屋で、そんな重たい話を聞かなければならないのか。聞かされたところでいったいなにをどうしろと。それ以前に、たまたまそう見えただけで、勘違いなのではないか。

みらい：

「そうだったら……いいんですけどね」

みらい：

「ホテルから出てきて、たまたま……って、あるんですかね」

王手がかかった。

みらい：

「駅前の、そういうホテルじゃないんですけど……水比INNから、水比高校の制服を着た子と」

妙に具体的だった。

みらい：

「……すみません、変なこと話しちゃって。仕事に戻りますね」

みらいが厨房に戻っていくの確認した後、夫の高木龍二について確認する。三年前に結婚するまで、悪い噂どころか浮いた話の一つもなかった堅物だったはずだ。だが、そういう真面目な人間ほど、結婚してから女遊びを覚えるとも言う。今のところ、みらいの話だけでは黒とも白とも言い難いところだ。馴染みの店がぎくしゃくするのは見ていて忍びない。そういう人情が無いわけでもないし、こう言っては不謹慎かもしれないが。……単純に、対岸の火事として見るのなら、野次馬気分で面白そうな気もしなくはない。

今回のシナリオでは脅威の闇を【浮気の疑い】と定義する。

狂騒フェイズでは調査を進めることで【浮気の疑い】を減少させていくことになる。

調査が進めば疑いが晴れ、身の潔白を証明することになるかもしれないし、逆に浮気が確定するかもしれない。

[次のページへ進む。](#)

みらいの話から調べられそうなことは、以下の二つだろう。

調査項目1【水比INN】指定特技：権力

調査項目2【水比高校】指定特技：交霊術

ホテルに対して事実確認をすればハッキリすることもあるだろう。
だが、客として来ていたのならばそうそう簡単に話を聞けるとも思えない。
直接、ホテル側から事情を聞くには、相応の権力が必要になるだろう。

二つ目の水比高校はその女子高生を探し出し、直接話を聞けばいい。
だが、みらいの話だけではその女子高生が誰なのか、特定が難しい。
そもそも水比高校は進学校で市内では有名な公立高校で、生徒の素行も悪くないと聞いている。
直接探し出すのならばそれこそ交霊術じみた直観か、それに代わる超常的な力が必要だろう。

もし、このままこの件を調べるなら、次のページへ。

もし、興味がわかなければここでシナリオを終了。高木夫妻はしめやかに離婚する。



【次のページ】

君達が思惑はそれぞれに、みらいの話を調べようかと決めたところだった。

みらい：

「はい、おまちどうさま」

サラダとライスを持ってきてくれた。

……まだ何も注文していないはずなのに。これは重症だ。

みらい：

「……あ、あ！ す、すすす、すみません！ なんだろう、うっかりしちゃって……えと、何にします？」

慌てで伝票を持ってくるみらいに、調べてみることを伝えると。

みらい：

「え……！？ そ、そんな、そんなすみません、変なこと話してしまっ……!?」

みらい：

「すみません……ありがとうございます」

みらい：

「じゃあ、ご注文、お聞きしますね。今日は何にしますか？」

ところで、サラダとライスは確定なのだろうか。

[準備ができたら→13ページへ行く。](#)



【狂騒フェイズ1 サイクル目】

高木龍二を調べることにした君達。

一人一人がそれぞれバラバラに調べていってもいいが、それではみらいの気持ちも休まらないだろう。

1 サイクルごとにTAKAGIに集まり、結果を報告することにした。

こちらの思惑がどうであれ、1 サイクルごとにみらいと顔を合わせるわけだ。

その時、みらいのテンション次第ではこちらの気分も落ち込み、闇に誘われる可能性もある。

防御判定をすることでみらいのケアに回れば、多少、被害も抑えられるかもしれない。

日常なり拠所なりで心の平穏を求めつつ、適度な休憩も必要だろう。

1. 調査判定

今、調査できるのはこの二つだ。

調査項目1 【水比INN】 指定特技：権力

ホテルに対して事実確認をするため、相応の権力が必要になるだろう。

[この項目を調べ、判定に成功したならば→39ページへ行く。](#)

調査項目2 水比高校 指定特技：交霊術

みらいの話だけでは女子高生を特定できないだろう。

霊的な術か、それに代わる超常的な力が必要だ。

[この項目を調べ、判定に成功したならば→47ページへ行く。](#)

2. 防御判定

疑心暗鬼になってしまっているみらいのケアに回る。

もし、時間の関係で尺を取れない場合は省略してもよい。

[防御判定をするならば→50ページへ行く](#)

3. 日常・拠所判定

ご自由にどうぞ。

[1 サイクル目、すべての行動を終えたら、→20ページへ行く。](#)

【狂騒フェイズ2サイクル目】

2サイクル目もやることは変わらない。

しかし、みらいの様子からすると、相当なストレスを溜めているように思える。調査を進めるのであれば、急いだ方がいいかもしれない。

1. 調査判定

1サイクル目で調査していないものがあれば、1サイクル目と同様に行うこと。

調査項目 1

[この項目を調べ、判定に成功したならば→39ページへ行く。](#)

調査項目 2

[この項目を調べ、判定に成功したならば→47ページへ行く。](#)

【電話番号】【書類の写し】を両方持っていれば、以下の項目を調べることができる。

調査項目 3

[この項目を調べるならば、→27ページへ行く。](#)

2. 防御判定

疑心暗鬼になってしまっているみらいのケアに回る。

もし、時間の関係で尺を取れない場合は省略してもよい。

[防御判定をするならば→50ページへ行く](#)

3. 日常・拠所判定

ご自由にどうぞ。

[すべての行動を終えたら、→19ページへ行く。](#)

[もしすべての行動を終えて、【録音】を持っていたなら→32ページへ行く。](#)

【狂騒フェイズ3サイクル目】

3サイクル目もやることは変わらない。
情報をまだ調べ切っていないが、どこまで調べるか。

1. 調査判定

2サイクル目までに調査していないものがあれば、2サイクル目までと同様に行うこと。

調査項目1

[この項目を調べ、判定に成功したならば→39ページへ行く。](#)

調査項目2

[この項目を調べ、判定に成功したならば→47ページへ行く。](#)

【電話番号】【書類の写し】を両方持っていれば、以下の項目を調べることができる。

調査項目3

[この項目を調べるならば、→27ページへ行く。](#)

2. 防御判定

疑心暗鬼になってしまっているみらいのケアに回る。
もし、時間の関係で尺を取れない場合は省略してもよい。

[防御判定をするならば→50ページへ行く](#)

3. 日常・拠所判定

ご自由にどうぞ。

[すべての行動を終えたら、→18ページへ行く。](#)

[すべての行動を終えて【録音】を持っていたなら→17ページへ行く。](#)

【狂騒フェイズ3 サイクル目特別編】

もはやことここに至っては、この現場から離れる意味が無いだろう。

龍二とみらいがバチバチとして……バチバチ？

みらい：

「もう好きになさればいいじゃないですか！ お一人で！」

龍二：

「ちが、そうじゃない、そうじゃあないんだって……」

訂正。

一方的な試合展開だった。

とはいえ、今できることと言えば、こちらに飛び火しないよう適度に仲裁に入るか。

そうでなければこっそり席を外して外の空気を吸ってくるか、そのぐらいしかやりようがないだろう。

できる行動は以下の二つだ。

1. 防御判定

演出は省略する。

とにかく、飛び火しないよう必死で防御を固めよう。

演出とかしている場合ではない。

2. 日常・抛所判定

ここの空気はよくない。

外の空気を吸って、光を補給しなければ。

[すべての行動を終えたら、→17ページへ行く。](#)

【脅威の行動：3 サイクル目】

一触即発の空気が漂う中、口火を切ったのはみらいだった。

みらい：

「もう、実家に帰らせてもらいます！」

そういつてみらいは部屋をばたばたと飛び出して、自分の部屋へと戻っていく。

龍二：

「……………」

龍二は力なくうなだれ、誰に聞かせるでもなく呟いた。

龍二：

「……口説かされただけなんだ、本当に、本当に、何もしてないんだ……」

龍二：

「私が一体、何をしたというんだ……」

いたたまれない空気が君達を闇に誘う。

1 サイクル目、2 サイクル目に選んだ人以外を対象に誘いを放つ。

一通り処理を終えたら、【離婚させない】か【離婚させる】か。選択し、決定すること。

【離婚させない】のであれば、→35ページへ行く。

【離婚させる】のであれば、→36ページへ行く。

【脅威の行動：3サイクル目】

結局、龍二が浮気をしているのかどうか、定かにはならなかった。

みらい：

「……………もう、私たち、ダメなんですかね」

結論は出なかったがやたら重たい結論が出そうになっている。

どんよりとしたみらいの雰囲気が君たちを闇に誘う。

1 サイクル目、2 サイクル目に選んだ人以外を対象に誘いを放つ。

一通り処理を終えたら、【離婚させない】か【離婚させる】か。選択し、決定すること。

龍二の疑いは、疑いのままではっきりとはしない。

しかし、みらいにとって大きな負担となっているのも確かだろう。

あえて、どちらを勧めるのかと言えば、どちらだろうか。

【離婚させない】のであれば、→33ページへ。

【離婚させる】のであれば、→34ページへ。

【脅威の行動：2サイクル目】

君達が一通り行動を終えてTAKAGIに戻ると、みらいがお茶を入れて待っていてくれた。

みらい：

「すみません、私のために面倒をかけてしまって……」

けっして催促こそしないが、結果が気になるのだろう。

そわそわと君達の様子を気にしている。

新たに【書類の写し】と【電話番号】を手に入れたなら→28ページへ行く。

新たに【書類の写し】を手に入れたなら→29ページへ行く。

新たに【電話番号】を手に入れたなら→30ページへ行く。

何も持っていなければ→31ページへ行く。

【脅威の行動：1 サイクル目】

君達が一通り行動を終えてTAKAGIに戻ると、みらいがお茶を入れて待っていてくれた。

みらい：

「すみません、私のために面倒をかけてしまって……」

けっして催促こそしないが、結果が気になるのだろう。
そわそわと君達の様子を気にしている。

【書類の写し】と【電話番号】を持っているなら→21ページへ行く。

【書類の写し】だけ持っているなら→22ページへ行く。

【電話番号】だけを持っているなら→23ページへ行く。

何も持っていなければ→24ページへ行く。

【書類の写し】と【電話番号】を持っている。

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

書類の写しからホテルへはいかがわしい目的ではないことを説明した。

また電話番号を渡されたことから、女子高生とも深い仲ではないと推測した。

みらい：

「……………」

しかし、明るい材料のはずなのに、みらいの顔色は暗い。

みらい：

「仕事……そう、だったんですか。そう、仕事で……そうですか」

みらい：

「……そういう大事な話も、主人はしてくれないんですね」

電話番号に至っては、むす、つとしたままだ。

みらい：

「……………そうですか。そうなんですか」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

ランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→25ページへ行く](#)

【書類の写し】だけ持っている

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

書類の写しからホテルへはいかがわしい目的ではないことを説明した。

みらい：

「……………」

しかし、明るい材料のはずなのに、みらいの顔色は暗い。

みらい：

「仕事……そう、だったんですか。そう、仕事で……そうですか」

みらい：

「……そういう大事な話も、主人はしてくれないんですね」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

ランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→25ページへ行く](#)

【電話番号】だけ持っている。

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

電話番号を渡されたことから、女子高生とも深い仲ではないと推測した。

電話番号の件を伝えると、むすっとしたままだ。

みらい：

「……………そうですか。そうなんですか」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

ランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→25ページへ行く](#)

【何もない】

このサイクルは準備に充てたため、新たな情報は特に出していない。
そのことをみらいに伝えると、君達に礼を言った。

みらい：

「わざわざそこまでしてくださって、本当にありがとうございます」

みらい：

「そんな、私も詳しく見ているわけではありませんし、大変だと思いますから」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。
ランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→25ページへ行く](#)

【1サイクル目終了】

どんよりとした空気を纏ったまま、みらいはもそもそとこんなことを呟く。

みらい：

「……明日、お店も定休日、主人も家に居るんですけど」

みらい：

「どうしたら……いいですかね」

【書類の写し】と【電話番号】の両方を持っていれば→26ページへ行った後、

→19ページへ行く。

どちらかが欠けていたならば、直接、19ページへ行く。

【書類の写し】と【電話番号】の両方を持っている

ここで調査項目が追加される。

調査項目 3 【高木龍二】 指定特技：目線

事実確認は終わった。あとは本人と直談判で決着を付けなければなるまい。

[1 サイクル目にこの情報を開いたとき、19 ページに進むこと。](#)



調査項目3【高木龍二】指定特技：目線

事実確認は終わった。あとは本人と直談判で決着を付けなければなるまい。

この項目を調べ、判定に成功したならば→49 ページへ行く。

判定に失敗したならば、

2 サイクル目なら→14 ページへ戻る。

3 サイクル目なら→15 ページへ戻る。



新たに【書類の写し】と【電話番号】を手に入れた。

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

書類の写しからホテルへはいかがわしい目的ではないことを説明した。

また電話番号を渡されたことから、女子高生とも深い仲ではないと推測した。

みらい：

「……………」

しかし、明るい材料のはずなのに、みらいの顔色は暗い。

みらい：

「仕事……そう、だったんですか。そう、仕事で……そうですか」

みらい：

「……そういう大事な話も、主人はしてくれないんですね」

電話番号に至っては、むす、つとしたままだ。

みらい：

「……………そうですか。そうなんですか」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

1 サイクル目に選んだ人以外のランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→15ページへ行く。](#)

新たに【書類の写し】を手に入れた。

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

書類の写しからホテルへはいかがわしい目的ではないことを説明した。

みらい：

「……………」

しかし、明るい材料のはずなのに、みらいの顔色は暗い。

みらい：

「仕事……そう、だったんですか。そう、仕事で……そうですか」

みらい：

「……そういう大事な話も、主人はしてくれないんですね」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

1 サイクル目に選んだ人以外のランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→15ページへ行く。](#)

新たに【電話番号】を手に入れた

君達は調査で集めた証拠をみらいに確認させる。

電話番号を渡されたことから、女子高生とも深い仲ではないと推測した。

電話番号の件を伝えると、むすっとしたままだ。

みらい：

「……………そうですか。そうなんですか」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

1 サイクル目に選んだ人以外のランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→15ページへ行く。](#)

【何もない】

このサイクルは準備に充てたため、新たな情報は特に出していない。
そのことをみらいに伝えると、君達に礼を言った。

みらい：

「わざわざそこまでしてくださって、本当にありがとうございます」

みらい：

「そんな、私も詳しく見ているわけではありませんし、大変だと思いますから」

みらいの顔色は暗く、店内を陰鬱な空気が支配する。

1 サイクル目に選んだ人以外のランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→15ページへ行く。](#)

【録音】を既に持っている。

音も立てずに登場したみらいは、妙に落ち着いた雰囲気、笑みを浮かべた。

みらい：

「ええ、わかりました。もう、全部わかりました」

龍二：

「いや、あの、待ってくれ、違うんだ、違うんだ、何も、何もしてないんだ」

みらい：

「『まだ』ですよ？ 『これから』なんですよ？」

体格差もあれば、声の大きさもまるで違う2人。
だというのに、体格も声も小さなみらいが龍二を圧倒していた。

龍二：

「ちがっ……！ ただ、ほら！ 取引先の娘さんだから、あんまり冷たくもできなかつただけなんだ！」

みらい：

「冷たくしなくても断れたでしょう！？」

龍二：

「それは、いや……でも、ほら……」

いたたまれない空気が君達を闇に誘う。
1 サイクル目に選んだ人以外のランダムな対象に誘いを放つ。

[一通り処理を終えたら、→16ページへ行く。](#)

龍二はできれば離婚したくないと考えているし、みらいは愛想が尽きたようなことを言っている。
さて、どちらの側につくべきか。
決戦までの間に以下の二つ相談し、決定しておくこと。

【離婚させない】か【離婚させる】か。決戦の直前まで決定し、選択をすること。

【離婚させない】

みらいにとって、負担になっているのは確かだろう。
しかし、勘違いなのかどうかも分からないうちに、というのはどうだろう。

龍二：

「ただいま。……みらい？ みらい？」

みらい：

「……あ」

そんなとき、タイミング良くというべきか、タイミング悪くというべきか、龍二が帰ってきた。
だがしかし、いい機会なのかもしれない。これは、みらいだけの問題ではないのだから。
夫婦の問題なのだから、ここはひとつ、お互いに話し合ってもらった方がいいだろう。

みらい：

「……そう、ですかね。……うん。そうですね」

ひとまず納得したのか、みらいは玄関へと足を進め……。

みらい：

「……実家に帰らせてもらいます！」

龍二：

「えっ！？」

みらいはそれだけ言い放つと、バタバタと部屋へと戻ってしまった。
さあ、いきなり雲行きが怪しくなった。

以降、このシナリオでは脅威の闇を【妻の怒り】と定義する。
決戦で【妻の怒り】を0にしない限り、夫婦の危機は過ぎ去らない。
もし、全員が「離婚しても仕方がないかなあ……」とあきらめたとき、和解は成立とする。
その場合、龍二とみらいの和解は成立しない。ややこしい。

[決戦フェイズ→37ページへ行く。](#)

【離婚させる】

離婚させる、させないはともかくとして、やはり龍二の態度にも問題はある。
疑われるような態度やコミュニケーションの不足があるのは確かだ。

みらい：

「……………」

みらい：

「すみません。皆さんにご迷惑をおかけして……私、しばらく実家に帰ろうと思うんです」

みらい：

「本当のところはどうなのか、わかりませんが……あの人にも、色々反省してもらいたいです」

みらい：

「結婚してからずっと、なんとなくで過ごしてきちゃいましたけど、いい機会かな、って」

みらい：

「少し、少しだけ……距離を取ろうかな、って」

たしかに、この夫婦には時間が必要なかもしれない。

龍二：

「ただいま。……みらい？ みらい？」

みらい：

「……あ」

そんなとき、タイミング良くというべきか、タイミング悪くというべきか、龍二が帰ってきた。
みらいは玄関へと足を進め……。

みらい：

「……実家に帰らせてもらいます！」

龍二：

「えっ！？ み、みらい？ みらい、一体、なにが！？」

きっぱり言い放つと部屋へ戻っていくみらい。
ただ、当然ながら龍二はこれでは納得しないだろう。

以降、このシナリオでは脅威の闇を【夫の狂乱】と定義する。
決戦で【夫の狂乱】を0にしない限り、何かしらの事件が起きるかもしれない。
もし、全員が「この大きな子供はだめだな……」とあきらめたとき、和解は成立とする。
その場合、龍二とみらいの和解は成立せず、なあなあが続くだろう。

[決戦フェイズ→37ページへ行く。](#)

【離婚させない】

龍二：

「……………」

部屋に取り残された龍二は、君たちに相談する。

龍二：

「妻に、謝ろうと思うんだ」

龍二：

「その……浮気をしたつもりはないが、その、色々、ないがしろにしていたんじゃないかと思うんだ」

龍二：

「情けない話だが……その、手伝ってもらえないだろうか」

龍二が何をしたかと言えば、女子高生に鼻の下を伸ばした、程度だろう。

魔が差した、というほど何かをしたのかと言われれば、そうでもない。

結果がどうなるかはわからないが、謝る手伝いぐらいはしていいのかもしれない。

君達が了承の旨を伝えると、龍二は深々と頭を下げた。

龍二：

「……すまない。ありがとう」

以降、このシナリオでは脅威の闇を【妻の怒り】と定義する。

決戦で【妻の怒り】を0にしない限り、夫婦の危機は過ぎ去らない。

もし、全員が「離婚しても仕方がないかなあ……」とあきらめたとき、和解は成立とする。

その場合、龍二とみらいの和解は成立しない。ややこしい。

[決戦フェイズ→37ページへ行く。](#)

【離婚させる】

離婚させる、させないはともかくとして、やはり龍二の態度にも問題はある。
女子高生と浮気をしてはいないのだろうが、もっと大人の対応をとるべきだっただろう。

みらい：

「……………」

みらいの部屋からはドタバタと荷造りする音が聞こえる。
どうやら実家に帰るといのは本気らしい。

みらい：

「すみません。皆さんにご迷惑をおかけして……」

みらい：

「あの場では、ああ言いましたが……あの人には反省してもらいたいです」

ドアの向こうから聞こえる声は思ったよりも冷静だった。

みらい：

「結婚してからずっと、なんとなくで過ごしてきちゃいましたけど、いい機会かな、って」

みらい：

「少し、少しだけ……距離を取ろうかな、って」

たしかに、この夫婦には時間が必要なかもしれない。
ただ、龍二のあの様子ではそのまま送り出してくれるということはないだろう。

以降、このシナリオでは脅威の闇を【夫の狂乱】と定義する。
決戦で【夫の狂乱】を0にしない限り、何かしらの事件が起きるかもしれない。
もし、全員が「この大きな子供はだめだな……」とあきらめたとき、和解は成立とする。
その場合、龍二とみらいの和解は成立せず、なあなあが続くだろう。

[決戦フェイズ→37ページへ行く。](#)

【決戦フェイズ】

みらいの部屋までやってきた龍二は、動転した様子でドアを叩く。

龍二：

「みらい？ みらい？ すまない、話だけでも聞いてくれないか！？」

みらい：

「イヤです！」

龍二もみらいも冷静とは言い難い。

君達の説得や介入が無ければ、収まるものも収まらないだろう。

決戦の開始だ。

このシナリオでは攻撃判定は説得や介入として処理をする。

演出などは表現が難しければ省略しても構わないとする。

脅威が再起に成功したら

[1回目→4 1 ページへ行く。](#)

[2回目→4 3 ページへ行く。](#)

[3回目→4 5 ページへ行く。](#)

[4回目→4 8 ページへ行く。](#)

[5回目→5 2 ページへ行く。](#)

[6回目→5 5 ページへ行く。](#)

脅威の行動

[1回目→4 6 ページへ行く。](#)

[2回目→5 1 ページへ行く。](#)

[3回目→5 7 ページへ行く。](#)

[4回目→5 4 ページへ行く。](#)

決戦終了

[再起に失敗したら→4 9 ページへ行く。](#)

[和解をするのであれば→5 6 ページへ行く。](#)

【1. 商店街のコロッケ】

この辺りにはTAKAGI以外に肉屋がもう一店ある。

商店街の老舗は肉屋一本で、コロッケやメンチカツなども売っているのだが……。

みらい：

「あそこのコロッケ、美味しいですよね！」

みらい：

「お芋のポクポク感が美味しくて、たまにこっそり買ってるんですよ」

みらい：

「……うちの人に見られると、その日一日むっとしてるんですよ？」

困った人ですよ、と言っているのは、これはノロケなのだろうか。

[1 サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15ページへ行く。](#)

調査項目1 【水比INN】 指定特技：権力

ホテルに対して事実確認をするため、相応の権力が必要になるだろう。
ホテルの支配人に話を通すと、確認の時間を空けてくれた。

支配人：

「はい、高木様……ですか？」

名前だけでは思い出せなかったのか、龍二の風貌を伝えたところで「ああ」と一声つく。

支配人：

「高木様でしたら、先日、食堂の契約のためにお越しいただきましたので、その時のことかと」
「お客様としてみえられたことはありませんね……地元ですから、当たり前と言えば当たり前なんです」

その時に、連れががいなかったか。単刀直入に尋ねると、覚えがないのかまた首を傾げた。
支配人の様子を見る限り、よほど印象に残らなかったのだろう。
怪しい素振りではなかったのか、みらいの勘違いだったのではないか、と考え始めたころ。

支配人：

「……ただ、そうですね」

支配人：

「そのとき、オーナーの娘さんもたまたま同席していましたね。日高かなえさんと言いまして」

支配人：

「水比高校に通っていますよ。当たり前ですが、当然、いかがわしい話などは特には……」

龍二との関係はどうなのか、と聞くと、支配人は困惑した様子で付け加える。

支配人：

「どんな関係、と言われましても……たまたまその時、初対面でしたので、ご紹介しただけですが」

支配人：

「肉を卸してくださる、高木様です、とだけ。お疑いでしたら、取引の写しがありますのでお持ちください」

君は【書類の写し】と日高かなえについての情報を手に入れる。
この情報が公開されたあと、調査項目2【水比高校】の指定特技は無くなる。
もはや探す必要は無く、直接本人に当たればそれでいいだろう。

[1 サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15ページへ行く。](#)



【6. ステーキハウスの話】

いつも店では笑顔を浮かべているみらいだ。

それならば、ステーキハウスの話なら気もまぎれるかもしれない。

みらい：

「……お店ですか？ ふふ、けっこう私、好き勝手やっちゃってますよ？」

みらい：

「うちの人はやっぱり専門家ですから、外でいろいろ営業とかしてもらってて……」

みらい：

「でも、ステーキの腕なら、今は私の方がずっとうまいんですよ？」

なんなら試してみますか？ と悪戯っぽく言ってくれる。

いつも食べているので、腕前については既によく知っているのだが。

[1 サイクル目なら→13 ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14 ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15 ページへ行く。](#)

【再起1回目】

一瞬、2人は冷静さを取り戻したかのように見えたが、先にみらいが口を開いた。

みらい：

「休みの日だって家の掃除もしないし！ ゴミだしだって私がやってるし！」

龍二：

「家の物勝手に触ると怒るだろ！？ いや、違うんだ、言ってくればやる、やるから！」

みらい：

「掃除機を元の場所に戻してくれないし！ 何回言っても別のところに置くし！」

龍二：

「や、やろうとは思ってるんだ、思ってるんだよ、ホントなんだよ……！」

まだまだ収まりそうにはない。

[→37ページへ戻る。](#)



調査項目3【高木龍二】指定特技：目線

事実確認は終わった。あとは本人と直談判で決着を付けなければなるまい。
高木龍二は君たちに問い詰められると、観念するしたように答える。

龍二：

「彼女からアプローチを受けてるのは、その……事実だ」

龍二：

「その……まあ……なんだ」

しどろもどろに汗をぬぐいながら、龍二は君たちに真剣な目を向ける。

龍二：

「……女子高生とワンチャンあるなら、というのがなかったとはいわない」

龍二：

「いや、まだ、手を出してない、手を出してないし、離婚するつもりもない、ないんだ」

龍二：

「ただほら、ひと夏のアバンチュールで、ほら、鼻の下が伸びたというか……」

龍二：

「それにほら、取引先の娘さんで、ほら。あんまりほら、無下にもできない、そういうあれがホラ」

龍二：

「ホラ、取引先の娘さんで、ホラ！ ホラ！ なぁ！？ ……わ、わかるだろ……？」

念のため、【録音】を取っておこう、とレコーダーを切ったその時だった。【録音】を手に入れる。

そこまで言ったところで、君たちの背後から、みらいが現れた。

もし、3サイクル目にこの情報を開いた場合、みらいの手には包丁が握られている。

PC3人以外でプレイしていた場合、情報イベント『貴様、見ているな！？』が発動。

即座にいたたまれない空気が君を闇へ誘う。

処理を一通り終えた後、

[1サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3サイクル目なら→16ページへ行く。](#)



【再起2回目】

お互い、納得したような雰囲気を見せたように思えたが、まだ火種はくすぶっていた。

みらい：

「……よそのコロッケ食べてたら怒るし……！」

龍二：

「そ、そのぐらい、それ……え！？ それ怒ったらダメなの！？」

龍二：

「違うんだよ！？ やっぱり俺のが一番だって思ってもらいたって、そういう……解ってくれよ！？」

この夫婦はなんというか、絶望的に今まで会話が足りていなかったのではないだろうか。
たまりにたまった鬱憤は、まだ晴れそうにない。

[→37ページへ戻る。](#)



【4. お茶を淹れる】

気分が高ぶったときには温かい物がいいという。

自分の店なのだから、客が用意するのもどうかと思うが、今ぐらいいいだろう。

みらい：

「あ。すいません、ありがとうございます……」

みらい：

「ふふ。人にお茶を淹れてもらうのって、なんかいいですね」

みらい：

「……こう見えても私、結構モテるんですよ？ お客さんからもお茶に誘われたりとか」

まだまだ女子高生には負けてません、と胸を張る姿はどこか子供っぽかった。

[1 サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15ページへ行く。](#)

【再起3回目】

溜めこんだものを吐き出して、それが呼び水になったのか、まだまだ留まりそうにない。

みらい：

「……私だって、お店に立っていると、いろいろ誘われたりするのに……」

龍二：

「はあ！？ え、ちょ、え！？ ……え！？ ホントに！？ うそだろ！？」

……むしろ龍二はそういうことが無いと、本気で思っていたのだろうか。
思ったよりも根が深そうだ。

[→37ページへ戻る。](#)



【脅威の行動：1回目】

君たちの説得が続く中、みらいが金切り声をあげる。

みらい：

「だって！ いつもいつも店のことを私に任せてばかりで何にもしてくれないッ！」

《超音波》で全体攻撃を行う。連続判定は行わない。
一通り処理を終えた後、龍二はぼそぼそと言訳をする。

龍二：

「それはその……悪かったと思ってる！ その、みらいがいるから、私が営業に出られるようになって……」

龍二：

「その……つい、頼りっきりになってしまっ……」

決戦は2サイクル目に移る。

[→37ページへ戻る。](#)



調査項目2 水比高校 指定特技：交霊術

みらいの話だけでは女子高生を特定できないだろう。

霊的な術か、それに代わる超常的な力が必要だ。

どのような手段を使ったのか。

みらいの証言から、龍二と一緒にいた女子高生は日高かなえという名前だと分かった。

水比INNオーナーの娘であり、その日はたまたまホテルに来ていたらしい。

だが、龍二との関係はどうなのか。直接本人に聞くことにした。

かなえ：

「え？ 高田さん……ですか？」

かなえ：

「その、はい。父のホテルで、お仕事で見えて、その時にお会い……しました」

なぜ、頬を赤らめるのか。

龍二は本当に何かしでかしたのか。

かなえ：

「いえ、そういうことは全然っ！ まだっ！」

まだ、ときた。

かなえ：

「私の方が、一目ぼれしてしまって」

一目ぼれ。

かなえ：

「あの！ 高木さんのお知り合いでしたら、これ、私の番号なので、伝えて貰えたら……」

伝えるかどうかは別として、【電話番号】を手に入れる。

この情報が公開された後、調査項目1【水比INN】の指定特技が無くなる。

これでまだ、今のところ、龍二は彼女の電話番号すら知らない、という証拠にはなるだろう。

[1 サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15ページへ行く。](#)



【再起4回目】

みらい：

「お店のことは私にまかせっきりなのに、仕事のこと話してくれないし……！」

龍二：

「それは、店のこと以外で負担をかけたくなくて、秘密にしたわけじゃあ……」

みらい：

「女子高生のことも仕事だから黙ってたんですか」

龍二：

「何もしてないんだ！ 本当なんだよ！」

龍二は龍二で、必死過ぎて逆に疑わしく見えてしまう。

[→37ページへ戻る。](#)



【再起失敗・決戦終了】

みらい：

「……………」

龍二が落ち着きを取り戻したころ、みらいの部屋のドアがギィ、と開き……。

みらい：

「……………じゃあ、私も男の人と遊びに行っても、いいんですね？」

龍二：

「それは……勘弁してくれ」

龍二が白旗を上げ、決戦は終了した。

PCはそれぞれ回帰フェイズに入り、判定を行うこと。

もし、闇落ちした場合は日常型のパターンにのっとり、軽めに処理をすること。

例えば、力が暴走するようなものならば、ギンギンして夜が眠れなくなる。

例えば、敵に見つかるようなものならば、一時的に町内会でファンクラブが作られる。

帰還型シナリオはそれらを解決する日常型シナリオを推奨する。

決戦前、【離婚させる】を選んでいたら→61ページへ行く。

決戦前、【離婚させない】を選んでいたら→58ページへ行く。



【防御判定】

みらいの気分を和ませるような、気をそらせるような話題を以下の中から選ぶ。
特技の例を参考に選んでもいいし、省略してもよい。

1. 商店街のコロッケ《護衛》《装備》《代替》
[→38ページへ行く。](#)

2. 家の話をする《擬態》《隠れる》《遮蔽》
[→60ページへ行く。](#)

3. 龍二の思い出話を振る《読み》《体捌》《無刀》
[→62ページへ行く。](#)

4. お茶を淹れる《憑依》《防壁》《召喚》
[→44ページへ行く。](#)

5. 龍二の良いところは？《超軟体》《超剛体》《超脚力》
[→53ページへ行く。](#)

6. ステーキハウスの話《皮》《鱗》《翼》
[→40ページへ行く。](#)

【脅威の行動：2回目】

龍二：

「そうだ、みらい！　せめてドアを開けてくれ！」

すると、ドアが《超腕力》で叩かれた。

《超腕力》から全体攻撃が全員を襲う。連続判定は行わない。
一通り処理を終えた後……。

龍二：

「……………」

龍二が一步引き、決戦は3サイクル目に移る。

[→37ページへ戻る。](#)



【再起5回目】

みらい：

「……最近はぜんぜん構ってくれないし」

龍二：

「……………その、それは、その」

ちらちらとこちらを見ないでほしい。

龍二：

「本当に悪い、とは、思う、けど、も……その……」

あと照れないでほしい。

[→37ページへ戻る。](#)



【5. 龍二の良いところは？】

悪いことばかり考えていても仕方がない。

龍二のいいところや魅力でもないのか、と尋ねてみると、みらいは難しい顔をした。

みらい：

「体格ですよね」

もうちょっと何か無いのだろうか。

みらい：

「見た目はでも大事ですよ？ あの人、意外と小心者で……見た目でだいぶ助けられていますから」

みらい：

「……まあ、だからモテちゃうのかもしれないんですけど」

みらいはむすっと頬を膨らませて拗ねてしまった。

[1 サイクル目なら→13ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15ページへ行く。](#)

【脅威の行動：4回目】

ひび割れたドアの隙間から、何やら視線を感じる。
《目線》から全体攻撃が全員を襲う。連続判定は行わない。

決戦は5サイクル目に移る。
脅威の行動は5回目以降、以下の特技からランダムに決定すること。

- 1 《交霊術》
- 2 《目線》
- 3 《権力》
- 4 《超音波》
- 5 《破壊》
- 6 《超腕力》

[→37ページへ戻る。](#)



【再起6回目】

みらい：
「……バカ」

龍二：
「……悪い」

そろそろ帰っていいですか？

[→37ページへ戻る。](#)



【和解・決戦終了】

みらい：

「……………」

君達の限界が来たことを察したのか、みらいの部屋のドアがギィ、と開き……。

みらい：

「…………じゃあ、私も男の人と遊びに行っても、いいんですね？」

龍二：

「それは……勘弁してくれ」

龍二が白旗を上げ、決戦は終了した。

PCはそれぞれ回帰フェイズに入り、判定を行うこと。

もし、間落ちした場合は日常型のパターンにのっとり、軽めに処理をすること。

例えば、力が暴走するようなものならば、ギンギンして夜が眠れなくなる。

例えば、敵に見つかるようなものならば、一時的に町内会でファンクラブが作られる。

帰還型シナリオはそれらを解決する日常型シナリオを推奨する。

[決戦前、【離婚させる】を選んでいたら→58ページへ行く。](#)

[決戦前、【離婚させない】を選んでいたら→61ページへ行く。](#)



【脅威の行動：3回目】

——メキリッ

龍二：

「……………」

妙な音に振り向くと、ドアが《破壊》されていた。
《破壊》から全体攻撃が全員を襲う。連続判定は行わない。

決戦は4サイクル目に移る。

[→37ページへ戻る。](#)



【エンディングA】

——ある日のTAKAGIの日常。

みらい：

「はい、いらっしゃいませー」

以前までなら店主の妻、みらいの声ばかりが響いていた店内に、今日は別の声が聞こえた。

龍二：

「はい、いらっしゃい」

今までは外での仕事の多かった龍二も、みらいと並んで店を切り盛りすることが多くなっていた。ただ、変化はそれだけではないようで……

龍二：

「……なあ、みらい」

みらい：

「はい？」

龍二：

「あの女子高生、可愛くないか？」

みらい：

「……………」メシリっ

龍二：

「ぐぬお!？」

そんなコントが繰り返されているところに、ちょうど君たちがやってくる。

龍二：

「あ、ああ、いらっしゃい。いててて……」

みらい：

「あら、すみません。お見苦しいところを」

君達から一言ずつ苦言や呆れたようなコメントを貰った後、龍二は真面目くさって言う。

龍二：

「……よく考えたんだ。俺がもう、女子高生にトキメクのはもう、しょうがないんだな、って」

龍二：

「だから、そういうのはもう、隠さずに言った方がいい、ってお互い話し合ってな」

みらい：

「……まあ、よく考えたら私も引く手あまたなわけですからね」

みらい：

「ええ。そっちがその気なら、こっちもそれを言えばいいかな、って」

[次のページへ](#)

2人とも笑みを浮かべているが、からりとした龍二と比べ、みらいの眼は笑っていないように見える。

龍二：

「俺も、へんに遠慮しすぎたりしてたんだと思うよ。……まあ、うん、隠し事してるよりかは、気は楽だ」

龍二：

「こういう機会を貰えのは、本当に感謝してるよ。みなさん、ありがとうございました」

みらい：

「あ、それじゃあ……」

深々と頭を下げる龍二に、ポン、とみらいが手を打った。

みらい：

「みなさんにはご迷惑をおかけしましたし……今日は主人のおごりということで。ね？」

龍二：

「え」

龍二：

「なあ、みらい。……これ、経費であげていいか？」

みらい：

「ダメです♪」

紆余曲折はあったが、TAKAGIはなんだかんだで、上手く回っているようだった。

シナリオ『三年目の浮気』完



【2. 家の話をする】

店にいと店の話ばかりになってしまうし、どうしても龍二の話になってしまう。それならいっそ、休みの日はどうしているのかを聞いてみると。

みらい：

「この前は……あ、久しぶりにおうちの大掃除したんですよ」

みらい：

「なかなかお店も忙しくて、まとめてやる機会ってなくて」

みらい：

「……あの人、そういうのも手伝わないんですよ？」

と、そのまま普段の龍二に対する愚痴が色々と始まった。これも一つのガス抜きになっているのかもしれない。

[1 サイクル目なら→13 ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14 ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15 ページへ行く。](#)

【エンディングB】

——ある日のTAKAGIの日常。

龍二：

「はい、いらっしゃい」

以前までなら店主の妻、みらいの声ばかりが響いていた店内に、今日は別の声が聞こえた。

龍二：

「……ハハ、なんとかかんとかやっていますよ」

苦笑いを浮かべているが、その表情はけして暗くはなかった。

龍二：

「今、妻とは別居中ですけど……まあ、ね。うん」

龍二：

「離婚されなかつただけ良かったんじゃないかって、思っていますよ」

龍二：

「……前まで一人で店を回してたはずなんですけど、こうして思うと、妻のありがたみとか、忘れてましたね」

うんうん、と1人頷いて、自分に言い聞かせるように。

龍二：

「もっと……いろいろ、話しておけばよかったな……」

と、そんなとき、君たちの携帯にメールが届いた。

みらい：

『あの人、どうしてですか？』

あの一件以来、実家に帰ったみらいだが、龍二には内緒でちょくちょく様子を伺うメールが来ている。仕事はできているか、やつれていないか、その内容は心配するものがほとんど。そんなに心配なら家に戻ればいいのか、と思うのだが。

みらい：

『もう少し、反省させておいてください』

とのこと。

以前のように1人鬱々と悩んでいたころと比べて、吹っ切れた様子にも見える。

龍二：

「あの、なにか？」

とはいえ、もうこの夫婦に君たちが何かする必要は、もう無さそうだ。

シナリオ『三年目の浮気』完

【3. 龍二の思い出話を振る】

今でこそ疑心暗鬼になっているが、結婚までしたのだ。
龍二にもいいところやいい思い出の一つや二つはあるのではないか。

みらい：

「結婚したときはそれはもう、頼りがいがありましたよー」

みらい：

「それで、お店も一緒にやるようになって、だんだん頼ってくれるようになって……」

みらい：

「……もうちょっと、こっちのこともやって欲しいんですけどね？」

言いながらも、店を切り盛りするのも嫌いではないのか、口調は軽いように思う。

[1 サイクル目なら→13 ページへ行く。](#)

[2 サイクル目なら→14 ページへ行く。](#)

[3 サイクル目なら→15 ページへ行く。](#)