

ギャップおじさんTRPG

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なった過去を持つ。身近な道具や地の利を使うのが得意。

鈴木さん(裏)

暗殺者の使い手。無類の強い意志で敵を倒す。

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

小学校しが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末裔。魔物の使い手。体内で魔物と闘っている。



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 視線**：自分、他人の視線に関する技術。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が、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 密際：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**〕

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ものも存在します。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ので、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	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

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つつ与えます**。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つつずつ、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つつダメージを与える**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つつ回復**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つつ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。