

「洋スポ 2012年某月某日記事」

GGWF（グレーテスト・ゴースト・レスリング・フェデレーション）の大阪大会でサラ・オブライエン [一・一] が師弟対決の意志を表明した、数日後。

東洋スポーツ新聞（略して洋スポ）に、《^{ロード}祭主》エイブラハム・リンカーン [一・一] へのインタビューが掲載された。聞き手は、洋スポ記者の原田康 [はらだ・やすし]。

記事には、都心の高層ビルにある会議室らしき場所でガッツポーズをとるリンカーンの写真が併載されている。

※ 以下、記事抜粋

——今回は貴重なお時間をくださり、ありがとうございます、リンカーンさん。

「たいしたことじゃないよ。GGWFのファンの方々に、私のことを知ってもらいたい機会だからね。こういうことは歓迎するよ」

——GGWFに参加している《^{ロード}祭主》の方々は、皆さん、色々と毛色が違いますね。こういう企画ひとつとっても。

「ほう。どういうことかな」

——達磨 [だるま] 選手は取材拒否、プラトン [一] 選手は取材には応えてくださいますがこういう個別インタビューは拒否されます。

「達磨はファンサービスをしない性格だからね。試合になったら、最短最速で試合を終わらせようとするだろう。ファンからすればつまらない試合になる可能性大だ。一方のプラトンは、特別扱いしたりされたりするのを嫌がる傾向がある。照れ屋なんだな、あれで」

——死後、現世に甦ってからは、トレーナーとしてご活躍されていて、表舞台には出ていませんが。

「ブランクといえばブランクだね。だけど、日本に来てからは、色々とトレーニングを積んだよ。カラテやムエタイも勉強したし、総合格闘技やジュージュツも学んだ。あと、ルチャ・リブレというんだっけ——あのメキシコ人の技も覚えたよ、飛んだり跳ねたりの」

——今度開催予定の『偉人杯』についてはどうでしょうか。リンカーンさんの弟子であるサラ・オブライエン選手や、達

磨選手プラトン選手など、多士済々ですが。

「強敵揃いだね」

——オブライエン選手とは、父娘であり師弟でもある分、やはり戦いにくいのでしょうか？

「そういう意識はもう通過したよ。願わくば、彼女と全身全霊を尽くして戦い、そしてその後は彼女と元通りの関係に戻れればいいと思っているよ」

——各選手の戦法はどのように分析してらっしゃいますか？ また、それについてどのような対策を？

「達磨は、打撃に特化したタイプだね。カンフーというのはもともと護身だったり殺人だったりを目的にする技術だろう。さっき言ったとおり、急所だけを狙う冷徹なファイトスタイルで来るんだろうね。死人が出なければいいが……」

一方のプラトンは、完全なレスラーだ。打撃は一切使わない主義で投げ技と関節技と寝技だけで勝負をかけてくるだろう。普段から、自分が殴るときは地球で殴る、タイタンの加護を得て誰よりも優れた武器を持つてる自分が打撃技なんて使うのは卑怯だ、と言っているしね。

打撃なら私は達磨に勝てないし組み技ならプラトンには敵わない」

——リンカーンさんはお二方に勝てない？

「しかし、投・極・打すべてそろった格闘では、私は最強だよ。達磨は私のように組み技がうまくないし、打撃の技術ではプラトンは私の足下にも及ばない。立っても寝ても私は戦える。プラトン相手なら距離をあけて詰めさせない。達磨相手ならタックルやカニばさみでひっくり返すところからはじめるよ」

——なるほど。ではサラ選手は？

「彼女は私とおなじでトータルファイターだ。だから今言った教科書通りの戦法を実践しようとするだろう。才能はあるが、まだマニュアル通りにしか行動できない部分があるからね。具体的に言えば、離れているなら足技、組みついたらスープレックスで寝技にスイッチするだろう。彼女については……全力で戦うだけだよ」

——分析はばっちりのようですね。では『偉人杯』への抱負を。

「難しいね。私は勝つつもりだ。最高の試合をファンに観せるつもりでもある。だが、もしかしたら、いま名前が挙がった者たちのほかに、意外な伏兵がいるかもしれない。今は弱くても興業中に伸びてくるかもしれない。それがサラを倒したり私を倒したりするかもしれないね」

——ありがとうございました。最後に、ファンの皆さんへ

の言葉を。

「いつもGGWFを観てくれてありがとう。これまではトレーナーとして裏方に徹していた私だが、今回のシリーズでは徐々に実戦の場に出ようと思っている。ファンの皆さんが興奮できるような、最高のシリーズにしてみせるよ」

(インタビュー：原田 康
於：都内ホテル)

■マスターより

こんにちは、マスターの山城一樹です。

初期情報00にもあるとおり、今回はプロレスシナリオです。本初期情報は、NPC《ロード祭主》であるリンカーンを通じて、登場予定NPCのファイトスタイルを紹介しています。

第1ターンの参戦予定NPCのファイトスタイルを、下記のとおりお知らせします。

■シナリオの目安

危険度：★★

対応人数：★★★★

キーワード：「プロレス」、「嗚呼、心に愛がなければ」、「格闘重視」、「興業」、「古典的」、「フェイバリットは自己申告」、「数値判定重視」、「18禁はアクション次第」

■関連選択肢

A010800

「奉納プロレスに選手として参加する」

※備考：『素手』が霊器のPC限定の選択肢。初期情報「Z000800」にて公開しているシナリオ内サブルールに則って、アクションをご記入下さい。

A010801

「奉納プロレスに選手以外で参加する」

※備考：奉納プロレスに試合以外で参加するのをご希望の方は、こちらの選択肢をお選び下さい。観客というのも、あります。

■NPCアクション (第1ターン)

▼サラ・オブライエン

●総霊力値 6500

●《アバター霊験》(本契約) 『アメリカンレスリング』

●《アバター霊験》(一次契約) なし

●序盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 2000

《アバター霊験》『アメリカンレスリング』

●中盤

戦法 【関節技重視】

霊力 340

《アバター霊験》『アメリカンレスリング』

●終盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 4160

《アバター霊験》『アメリカンレスリング』

●戦闘内容

(序盤) 最初からハイペースで飛ばして序盤を制することで、試合の主導権を掴む。そのために得意なスープレックス技を多用。スピーディに組み付いてフィッシャーマンズスープレックス、ノーザンライトスープレックスなどで攻め立てる。組み付いたとき、相手がこちらを投げようとしてきたら牽制程度の打撃で翻弄し、相手の重心を崩す。手四つになるならわざと力負けさせてみせてリバーススープレックス。あとは、蹴りからの連続攻撃でフランケンシュタイナー。

(中盤) 投げ技で翻弄したなら、相手の腕を重点的に狙う。立ってる状態ならショルダーアームブリーカーや脇固め、寝技でならなど。距離を置こうとしたなら飛びつき腕十字で腕を狙う。ただ、先に主導権を握っているから、ここでは相手の技をあえて受けて疲労させる。

(終盤) 一気にとどめを狙う。アームストロングカノン(コーナーからのスピンを効かせたダイビングフィスト) からゲティスパークスブラッシュ(相手の両腕をフックする変形バックフィリップ。スープレックスとひねりを利かせてそのままフォールする) で試合を決める。中盤で腕を痛めつけているから、ゲティスパークスブラッシュの腕のフックを外されることはないはず。

●得意技

スープレックス技が得意。打撃なら足技全般。それらをあわせたフランケンシュタイナーなどもよく使う。フィニッシュホールドはアームストロングカノンからゲティスパークスブラッシュ。

▼エイブラハム・リンカーン

●総霊力値 ??????

●《^{アバター}霊験》 『アメリカンレスリング』(『神は平凡を好む』)

●序盤

戦法 【打撃技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『アメリカンレスリング』

●中盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『アメリカンレスリング』

●終盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『アメリカンレスリング』

●戦闘内容

(序盤) まずは距離を置いて打撃で様子を見る。打撃技はすべてクラシカルなプロレス技。ニーパットやエルボーパット、逆水平チョップなど。寝技に持ち込まれたら地獄突き、ヘッドシザーズでひっくり返して頭部にチョップの嵐。投げ技を喰らうときは、うまくバンプ(受け身)する。関節技にはロープブレイクで逃げる。

(中盤) ロープワークを活かした投げ技がメイン。パワースラムやモンキーフィリップ、アームホイップ、フロントスープレックスなど。相手にダメージを与えるよりも、こっちのリズムで試合を運んで相手を焦らせることを優先。

(終盤) 疲れきった相手に、さらに技をかけさせ(そしてそれらをバンプで凌ぎきって)より疲労させる。最終的には、最近のサラ・オブライエンの必勝パターンであるアームストロングカノン→ゲティスバーグスプラッシュで仕留める。そうすることで、ファンの意識に、自分とサラの確執をより強く刷り込み、かつ技においては自分のほうが上だとサラと観客に理解させて、煽る。

●得意技

得意技はアームストロングカノンとゲティスバーグスプラッシュ。あと、独自のモーションとして、パイルドライバーやボディスラム、バックフィリップ、オクラホマスタンピード、パワーボムなど、相手の全身を抱えあげての投げ技のときは、会場すべてのファンがよく見えるように、右踵を軸に右方向へスピニングさせる。こうすることで投げのモーションの見栄えをよくし、かつスピニングを効かせることで投げ技の威力を増す。

▼達磨祖師

●総霊力値 ??????

●《^{アバター}霊験》 『少林拳法』『一葦渡江』(『面壁九年』)

●序盤

戦法 【打撃技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『少林拳法』『一葦渡江』

●中盤

戦法 【関節技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『少林拳法』

●終盤

戦法 【打撃技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『少林拳法』

●戦闘内容

(序盤) 『一葦渡江』で接近し、少林拳法の絶技『拈花指』で人中(鼻の下の溝部分。急所)をひとつきにする。

(中盤) 少林拳法の絶技『玉帶功』で締めあげる。

(終盤) ここまででまだ相手をKOできていないようなら、全身全霊で殴り、蹴る。

●得意技

少林寺に伝わる七十二の絶技。『玉帶功』は両腕の力で相手の腰部を締めあげる一種のベアハッグ。『拈花指』は花の香りに誘われたように自然な動きで手を伸ばし、相手の急所を衝く。衝くときに花びらを揉むように『ひねり』を加えることで衝撃を分散させ、相手の体内に衝撃を浸透させる技。

▼プラトン

●総霊力値 ??????

●《^{アバター}霊験》 『完全なるレスリング』(『トゥープラトン』『純なるアイデア』)

●序盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『完全なるレスリング』

●中盤

戦法 【投げ技重視】

霊力 ?????

《^{アバター}霊験》 『完全なるレスリング』

●終盤

戦法 【関節技重視】

霊力 ??????

《アバター霊験》『完全なるレスリング』

●戦闘内容

(序盤) まずは手四つ、首相撲。相手が打撃してくるなら、好きなだけやらせる。そのかわり相手の手なり足なりを掴んで、一気に投げる。ブリッジを活かしたスープレックスで、マット上に美しい人間橋を描く。

(中盤) 人間橋で魅了した後は、パワースラムやパワーボム、パイルドライバーなどの豪快な投げ技を駆使して相手を追い詰める。

(終盤) 最後は、グラウンドで締める。相手がマウントパンチをしかけてきたら、ブリッジと柔軟性を活かして相手の背後にすり抜ける。そのままヘッドシザーズで引き倒し、脚関節を狙う。四つんばいで逃げようとするなら、アマレス式の相手の両脚を交差させるようにしてひねって仰向けにする技術で捕まえ、相手の上を取り、フォールへ行く。

●得意技

打撃以外のすべて。打撃に対して一切の防御はしない。なぜなら、レスリングに打撃対策などないから。そのかわり、相手の打撃が遅かったら、手でも足でも掴んで一気に組み技へ持ち込む。

打撃技を使うなんていう恥知らずなマネはしない。最高のレスリングで敵を倒す。

個人としてゲームを楽しむための交流の範囲を越えない場合に限り、この「初期情報」の複製、サイトへの転載を許可します。著作権等の扱いについては、公式サイト (<http://else-mailgame.com/gddd/>) を参照ください。

copyright 2012-2013 ELSEWARE, Ltd.
