

忍術バトルRPG シノビガミ

こころの在り処

作成：秦木はる (@hrkng) / TRPGサークル「かーにぼる」
v1.0(2016/03/15)

イントロダクション

■はじめに

このシナリオは、「忍術バトルRPG シノビガミ」のシナリオです。このシナリオで遊ぶためには、他にプレイヤーとルールブックが必要です。

■使用ルールブック

基本ルールブック

■トレーラー

何よりも大切なものを捨ててでも、成し遂げなければならないことがあった。

あなたたちもきっとそう。

持つものの本当の大切さに気付かずに、失ってからそれを嘆く。

こころは消えない。いつまでもあなたの後に付いてまわる。

けれど、それを本当に断ち切ることができたとき。

あなたの目に見える景色は、どんな色をしているのでしょうか。

忍術バトルRPG シノビガミ

「こころの在り処」

揺らぎ揺蕩うこころのかたち。

こころの在り処はいま、いずれ。

■シナリオスペック

タイプ：対立型

リミット：3

プレイヤー人数：4

プライズ：「ココロ」

■レギュレーション

このシナリオのレギュレーションは「現代編」です。

追加ルールは特に使用しません。

■キャラクター作成について

作成するキャラクターは中忍です。

もし、プレイヤーが望む場合は、下位流派、奥義開発ルール、背景、忍秘伝・改の忍法データなどを追加で使用しても構いません。ただし、対立シナリオとなりますので、全員が同じレギュレーションでキャラクターを作成することが望ましいです。勿論、1人が背景を使用したからといって、全員が必ず使用する必要はありません。使用してよいルールの範囲が、プレイヤー全員に明示されていれば問題ははありません。

なお、一般人と儀式忍法の使用は想定していません。

■ハンドアウト：PC①

※このPCの性別の指定は、「女性」です。

使命：あなたは斜歯忍軍に所属する忍者だ。あなたの【使命】は、「忍神」へと至ることだ。

■ハンドアウト：PC③

※このPCの性別の指定は、「女性」です。

使命：あなたには、叶えたい願ひがある。あなたの【使命】は、「忍神」へと至り、自らの願ひを叶えることだ。

■ハンドアウト：NPC①（女性）

宮津一穂（みやづいちほ）

使命：あなたは、忍者として、流派の期待に応えたいと思っている。あなたの【使命】は、「忍神」へと至ることだ。

■ハンドアウト：PC②

※このPCの性別の指定は、「男性」です。

使命：あなたは、「忍神」に興味は無い。あなたの【使命】は、この戦いから生還することだ。

■ハンドアウト：PC④

※このPCの性別の指定は、「男性」です。

使命：あなたは、護るべきもののために強さを求めている。あなたの【使命】は、あなたの強さを証明するため、「忍神」となることだ。

■ハンドアウト：NPC②（男性）

犬塚征史（いぬづかまさし）

使命：あなたは、自分の目的のために、「忍神」になりたいと考えている。あなたの【使命】は、「忍神」へと至ることだ。

■プライズ

このシナリオのプライズは、各PCがシナリオ開始時に所持している「ココロ」です。PCとNPCは、それぞれ【秘密】とは別に「ココロ」を持っています。「ココロ」は【秘密】とセットになっており、【使命】が書いてある場合や、表向きの【使命】を阻害する場合など、様々です。

・「ココロ」は持ち主の【秘密】とセットとして運用します。ハンドアウトの【秘密】を見た場合は、【秘密】の持ち主の「ココロ」の【秘密】を見ることができます。

・「ココロ」の【使命】は本当の【使命】として扱います。

・本当の【使命】をふたつ持つような状況が発生した場合は、クライマックスフェイズ開始時に、どの【使命】を選ぶかを選択してください。

・【秘密】を知らなくても、「ココロ」はプライズとして他者から獲得することが可能です（誰かに奪われたなど、持っていない場合はその旨を伝えてください）。

■主な舞台

現代であることを除けば、特に場所に指定はありません。使用するシーン表は通常のシーン表でもよいですし、場所に合わせたシーン表を使用してもよいでしょう。

■導入

あなたたちは、中忍の立場ではあるが、「忍神」の素質を秘めている忍者だ。

あなたたちは、忍務や使命、あるいは己自身の目的を果たすため、「忍神」に至る方法を見付け、その対価を払い、「忍神」に至らなければならない。

■注意事項

バトルロイヤル風の対立型シナリオです。2陣営、あるいは3陣営にわかれることを想定していますが、状況によってはPC全員がそれぞれ対立し、バトルロイヤル型となる可能性もあります。

また、全ての【秘密】を公開して状況を整理しても、全員が望み通りの【使命】を満たせるエンディングにはなりません（少なくとも、制作者はそういった遊び方を推奨していません）。

宮津一穂

はかなげな女性。基本的には年相応の普通の女性だが、たまに超然とした雰囲気を出していることがある。年齢はPCに合わせてGMが適当に設定すること。

犬塚征史

流派の使命に燃えるイケメン。あまり融通がきかない。年齢はPCに合わせてGMが適当に設定すること。

忍神

このシナリオでは、世界観上の設定は置いておいて、「とにかく凄いもの。なったらいろんな問題が大体解決できる」くらいの温度感で問題ない。

ちなみに、なると言ってなれるものではない。条件はシナリオ内で明かされるかもしれないし、明かされないかもしれない。秘密だ。

以降は、GM向けのページとなる。GM以外には読まないこと。