

# 死ぬまでの話

PC①

推奨流派：ハグレモノ  
性別：男

最後まで、最期まで、戦い抜くが忍ならば。既にこの身は忍ではない。  
PC④と共に挑んだ妖魔退治。最期の最後で命を惜しみ、逃げたが負ったは致命傷。  
残り少ない命の灯火、費やす先は己がため。既に忍でないのなら、今の我が身に使命はない。  
あなたの【使命】は妖魔【醉生夢死】を倒すことだが、既に放棄している。

PC①の【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

死にたくない。ずっとそれだけを胸に生きてきた。あなたの【本当の使命】は死なないこと。だが、死ぬのだ。あなたは【使命】を達成するか、エピローグを迎えるとそのシーンで死亡する。  
あなたの身に刻まれた『双黒の烙印』は、一人で死ぬことを許さない。あなたの身体に『双黒の烙印』がある限り、あなたに対してプラスの【感情】を持つ、あなたの一番大事な人一人を巻き添えにしてあなたは死ぬ。あなたにはPC②に関するものとPC③に関するもの、あと2つの【秘密】がある。  
この【秘密】を知っている場合、【PC①のPC②に関する秘密】と【PC①のPC③に関する秘密】に対して【情報判定】が行える。戦闘の戦果として選択することも可能。

PC①

推奨流派：ハグレモノ  
性別：男

最後まで、最期まで、戦い抜くが忍ならば。既にこの身は忍ではない。  
PC④と共に挑んだ妖魔退治。最期の最後で命を惜しみ、逃げたが負ったは致命傷。  
残り少ない命の灯火、費やす先は己がため。既に忍でないのなら、今の我が身に使命はない。  
あなたの【使命】は妖魔【醉生夢死】を倒すことだが、既に放棄している。

PC①の

PC②に関する【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

あなたにとって一番大事な人はPC②だ。だから、あなたの死に彼女を巻き込まぬよう手酷く捨てた。だが、あなたの想いは死の間際に一層募りゆくだけだ。  
あなたは【使命】を自分の中からPC②の痕跡を消すことに変更してもよい。全てを夢のように消すプライズ『夢死』を所持していれば、クライマックスフェイズ終了後に敗者一人に触れることで、自分の中から触れた相手への思いも思い出も全て消すことができる。そうすれば、PC②を巻き込むことはない。

PC①

推奨流派：ハグレモノ  
性別：男

最後まで、最期まで、戦い抜くが忍ならば。既にこの身は忍ではない。  
PC④と共に挑んだ妖魔退治。最期の最後で命を惜しみ、逃げたが負ったは致命傷。  
残り少ない命の灯火、費やす先は己がため。既に忍でないのなら、今の我が身に使命はない。  
あなたの【使命】は妖魔【醉生夢死】を倒すことだが、既に放棄している。

PC①の

PC③に関する【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

『双黒の烙印』はあなたとPC③が受け継いだ呪いだ。『双黒の烙印』を持つ者同士が『血戦の儀』にて互いに殺し合い一人残った時だけ、二人に刻まれた『双黒の烙印』は消滅し、勝者は相手の【奥義】を修得する。過去に行われた『血戦の儀』で、勝利したあなたはPC③にとどめを刺さなかった。PC③の業は兇戯に等しく、殺すに値しなかったからだ。  
だが、今ならば。  
あなたは【使命】を『血戦の儀』にてPC③と決着を着けることに変更してもよい。一時的に死をごまかすためのプライズ『醉生』があれば、クライマックスフェイズ終了後にPC③と決着を着けるための『血戦の儀』を行える。  
『血戦の儀』はクライマックスフェイズの戦闘として扱う。

## 醉生夢死

何も価値のある事をせず、ただ生きていたというだけの一生を終えること。くだらない一生。【使命】もなにもない。

## 醉生夢死の【秘密】

あなたは何も為せずに死ぬPC①に心の底から同情している。だから死に逝く身体に融合し、何も為せない身体に束の間の夢を見せている。もしPC①があなたの期待を裏切り【使命】を達成したならば、あなたはPC①の魂に永遠の責め苦を与えるつもりだ。  
PC①の【居所】を持つ者はあなたに戦闘を仕掛けられる。あなたは戦闘を仕掛けられた場合、戦闘開始と同時に脱落し戦闘参加者全員に1点の穢れを与える。あなたを含むメインフェイズの戦闘シーンでの勝者は、戦果に関わらず『醉生』と『夢死』のどちらかのプライズを選択して入手する。これらのプライズをPCが手に入れた場合、もう片方のプライズは消滅する。あなたはクライマックスフェイズの戦闘には参加しない。

# 死ぬまでの話

## PC②

推奨流派：斜齒忍軍 隠忍の血統  
特命臨時教職員派遣委員会  
性別：女

あなたはPC①と恋仲だった。昔の話だ。彼のいない家にも随分と慣れた。そんなあなたの新たな生活を破る過去の足音。想い出の扉を開きながら、PC①があなたの前に現れる。今更交わす言葉などない。でも／だから——。あなたの【使命】はPC①を忘れて新たな生活を営むことだ。

## PC②の【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

思いはいずれ風化し、思い出となるだろう。だが、もしも目の前で彼が死んだならば、その姿が脳裏にこびりつき、あなたは前に進めなくなる。

あなたの登場したシーンでPC①が死亡した場合、あなたの中にPC①の思い出が残っているならば、あなたの【使命】は失敗になる。

あなたは導入フェイズ終了時にPC①に対して「愛情」か「怒り」の【感情】を取得する。この【秘密】をあなた以外が手に入れると、取得した【感情】が公開される。公開されるまで情報共有は発生しない。

## PC③

推奨流派：鞍馬神流

PC①を殺すのはあなただと、与えられた屈辱を思い出す度に魂に刻んだ。研鑽の日々、磨いた業。届くと確信した刃は、ただ一步遅かった。

眼前のPC①は既に死に体。己の手で殺さなければ、この魂の慟哭は癒やされないのに。

あなたの【使命】は己の手でPC①を殺すことだ。

## PC③の【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

『双黒の烙印』はあなたとPC①が受け継いだ呪いだ。『双黒の烙印』を持つ者同士が『血戦の儀』にて互いに殺し合い一人残った時だけ、二人に刻まれた『双黒の烙印』は消滅し、勝者は相手の【奥義】を修得する。そして、PC①は知るよしもないことだが、勝者は殺した相手に与えられた感情や記憶を全て失う。刻まれた屈辱までも。

『血戦の儀』で敗れたあなたをPC①は殺さなかった。生かされた屈辱があなたを磨いた。あなたの【本当の使命】はPC①から受けた屈辱を忘れないことだ。

死にゆくPC①。倒したくとも倒せなかった相手。ならばせめて、自らを上回った姿のまま死ね。

PC①があなたの中からPC①の記憶を消そうとしない限り、PC①の【使命】を達成させることもあなたの【使命】となる。

## PC④

推奨流派：なし

我らが使命を果たす、その寸前でPC①は逃げ出した。逃げた男のために戦線は崩壊。多数の死者は全てヤツのため。足取りを追ったあなたが見たのは、風前の灯火。捨てて、逃げて、全てを壊し、それでも死にゆく姿を見て心に浮かぶは憤り。

忍なら忍らしく、命の徒花を咲かせてみせろ。

あなたの【使命】は妖魔【醉生夢死】を倒すことだが、既に失敗している。

## PC④の【秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

妖魔【醉生夢死】は何も成せず死に逝く者に取り憑き、その者が死ねば新たな憑代を探す。だが、呪われた『双黒の烙印』が刻まれたPC①が【使命】を果たせず死ぬなら、妖魔【醉生夢死】を縛って共に死ぬことができる。

PC①の【本当の使命】は死なないことだ。これほどどうってつけの相手はいない。

あなたの【使命】は失敗などしていない。PC①が【使命】を果たせず死ぬなら、あなたの【使命】は達成できる。

あなたには【もう一つの秘密】がある。

## PC④

推奨流派：なし

我らが使命を果たす、その寸前でPC①は逃げ出した。逃げた男のために戦線は崩壊。多数の死者は全てヤツのため。足取りを追ったあなたが見たのは、風前の灯火。捨てて、逃げて、全てを壊し、それでも死にゆく姿を見て心に浮かぶは憤り。

忍なら忍らしく、命の徒花を咲かせてみせろ。

あなたの【使命】は妖魔【醉生夢死】を倒すことだが、既に失敗している。

## PC④の

### 【もう一つの秘密】

この秘密を自分から明らかにすることはできない

あなたはPC①に好意を抱いていた。PC①があなたに向くことはない。だが、彼の最期の一瞬だけはあなたが手に入れた。

PC①に致命傷を負わせたのはあなたである。この【秘密】が誰にも知られずにメインフェイズが終了した場合、あなたは1点の功績点を得る。