

生

日

-Revival-

忍術バトルRPGシノビガミ・シナリオ集

日



seasoner garden



■告白 -Revival- とは

「告白 -Revival-」とはた〜ゆ〜の個人サークル「seasoner garden」がコミックマーケットC91で頒布した忍術バトルRPGシノビガミの同人誌「告白」にプラスアルファを追加した再版本です。

この本には告白シリーズと呼ばれる二人用の現代編シナリオ「告白」「前夜」「後夜」と、ハウスルール『心理戦』、そして心理戦ルールで遊べるシナリオ「七夕」が新規に収録されています。

なお「告白」で収録されていたリプレイは今回収録しておりません。その代わりに言うわけではありませんが、みうあおさんが作成した「告白」のリプレイ動画(sm32934438)がニコニコ動画にアップされていますので、マスターリングの参考にご覧いただければと思います。た〜ゆ〜はGMとしてセッションに参加しています。

■告白シリーズの遊び方

告白シリーズのうち、「告白」は単発シナリオとして遊べるシナリオです。その結果、継続して遊びたい場合に、「告白の前日譚である「前夜」、告白の後日譚である「後夜」を遊べるというミニキャンペーン風になっています。これを正規ルートと呼びます。

また、告白シリーズには外伝的シナリオである「累夜」という戦国編シナリオがあります(別冊の同人誌として頒布しています)。累夜は単発シナリオとして遊べるシナリオですが、告白シリーズを遊んでいる場合、同じPC番号のハンドアウトで遊ぶとより面白く遊べるでしょう。告白の祖先の話に興味がある方はぜひ遊んでみてください。

さらに、この本に新規に収録されているハウスルール『心理戦』を使用した現代編シナリオ「七夕」は、恋仲にある継続キャラを対象にした日常シナリオですが、告白シリーズの後日談的なシナリオでもあります。告白シリーズのキャラで遊ぶ場合、同じPC番号のハンドアウトで遊ぶとより面白く遊べるでしょう。

さて、告白シリーズにはいくつかのシナリオがありますが、正規ルートは時系列順に遊ぶわけではありません。しかし、プレイヤーが望むのであれば「累夜」↓「前夜」↓「告白」↓「後夜」のように時系列順に遊んでいくこともできます。これを時系列ルートと呼びます。

正規ルートと時系列ルートではキャラクターの功績点や知りうる情報が異なるため、秘密やデータの調整が必要となります。そのため今回の本では各シナリオにつき、正規ルートと時系列ルートの両方のシナリオ解説と秘密やデータを収録しています。各シナリオの始めに正規ルートのシナリオ解説、その後正規ルートの秘密やデータを掲載し、その後時系列ルートのシナリオ解説、秘密やデータを掲載しています。時系列ルートの解説は正規ルートに目を通していることが前提で書かれているので注意してください。

また時系列ルートは、既存プレイヤーが遊ぶことも考えてシナリオを作成しているので、前回の本でシナリオを見てしまったけど告白シリーズを遊んでみたかった方は時系列ルート部を見るのはやめておきましょう。



告白

文■た〜ゆ〜
画■紅茶うさぎ

タイプ:対立型 リモット:2

■シナリオ背景

はるか昔、土地を蝕み木々を腐らせ人を呪う妖魔——【災厄】が現れました。災厄は際限なく汚れを集める性質を持ち、汚れ祓いを試みてもすぐに復活してしまうため、人に為す術はなく、放置するしかありませんでした。

しかし、とある人物が一つの対症療法を思いつきます。災厄の不死性を破れないのであれば、無害な核の状態にまで汚れを祓い、のちに汚れを寄せない体質を持つ一族の体に宿し受け継ぐことでやりやすさという方法を。

これを思いついた人物こそが、PC①の祖先でした。この目論見は見事に奏功し、災厄はPC①の一族の子から孫へと受け継がれることとなります。彼らは「お役目」と呼ばれ、お役目のおかげで仮初の平和が訪れました。

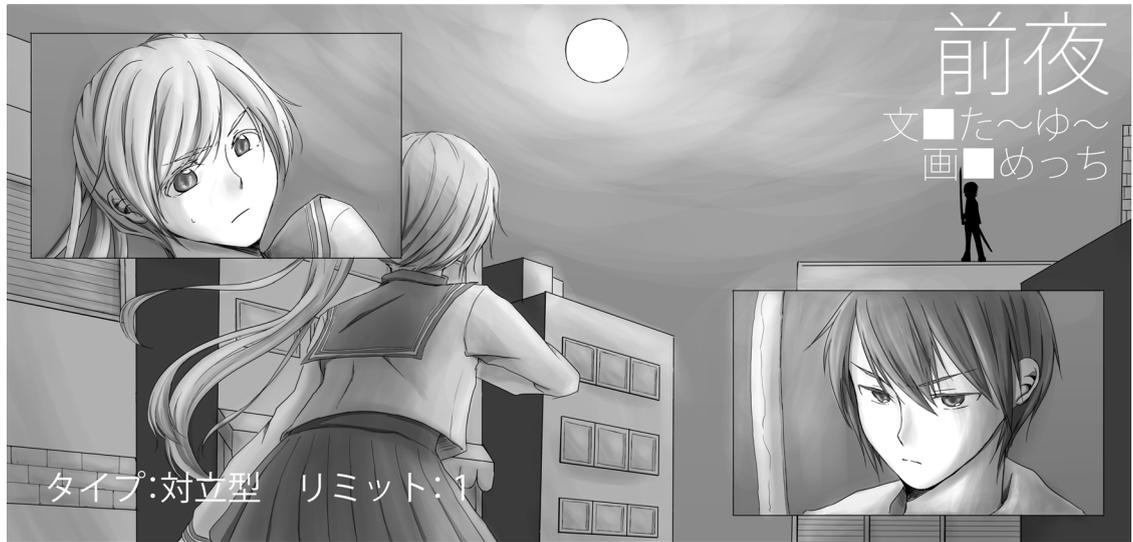
しかし、この手法はあくまで対症療法です。災厄を封じる器が壊れてしまえば、再び災厄は復活してしまいます。破壊の可能性が燻っていることに憂いを抱いていたのがPC②の祖先でした。今は無理だとしても、いつか災厄は滅ぼさなければならぬ——PC②の一族は祖先の言葉に従い、長きに渡り災厄を滅する術の開発にすべてを捧げてきました。そ

して、研鑽の果てに災厄の不死性を無効化し滅ぼす術【封滅の法】を編み出しました。

この術は本来ならば大規模な儀式を行うことで使える術ですが、そのような大規模な儀式を行う力はPC②の一族にはありませんでしたが、封滅の法を一人で扱うことのできる天才——PC②が生まれることで状況が一変しました。一族の悲願成就のために、PC②は暗殺者として育てられ、今代のお役目であるPC①殺害の忍務に送り出されます。

しかしここに最大の誤算が生まれました。PC②がPC①に恋をしてしまったのです。PC①を殺したくないPC②は、PC①の中にある災厄の核を自らの内に移し、自らを犠牲にすることで災厄を消滅させようとしています。PC①はPC②の思惑に気づかないまま——お役目であることを忘れさせられたまま、本気でPC②に恋をし、PC②に告白しようとしています。しかし自らの役割を思い出せば、災厄の核を取り戻そうとするでしょう。

それぞれの思惑は複雑にからみあい、もつれていきます。何を選び、どんな答えを導き出すのか。二人がそれを決めるのです。



■ シナリオ背景

告白と同様です。ただし、P C ②がP C ①から【災厄の核】を奪う前のお話です。

一族の期待を背負ったP C ②はP C ①に【封滅の法】を使用するため、P C ①に近づきましたが、うっかり恋に落ちてしまいます。P C ①を殺したくはない。しかし自分がP C ①から手を引けば、一族の連中がP C ①を殺すために動くことになり、その結果、大勢の人間が悲しむことになる。そう予測したP C ②は、P C ①を殺さずに一族の悲願を叶える方法はないかと考えた末に、一つの解決策を思いつきました。それはP C ①から【災厄】を奪って取り込み、封滅の法を自身に掛けるという方法でした。

そのためにはP C ①を捕らえ、災厄の核を奪い、かつその記憶を消さなければなりません。P C ②は周到に準備し、実行に移します。P C ②から襲撃を受けたP C ①は、敵対者であるP C ②に対してなぜか好意的な予感を抱きます。自らの使命——災厄を守り続けるという目的もさることながら、なぜP C ②に対してそう思ってしまったのか、それを確かめるべく、襲撃者に立ち向かいます。

■ 舞台

告白の前日譚です。二人が出会う前なのか、出会った後なのか、プレイヤー同士ですり合わせて決めてもらう方がよいでしょう。

正規ルート解説

■ シナリオを遊ぶに

あたって

○ シナリオの狙い

大きく分けて二つあります。一つは、お互いの素性を知った状態での二人の関係を描くことです。もう一つは、告白のセッションで素直になれなかったP C ②に告白してもらうことです。

○ レギュレーションについて

告白のキャラクターを使用してください。作成ルールは告白準拠ですが、告白の功績点を使用して忍具等を獲得することは可能です。



■ シナリオ背景

告白（あるいは前夜）と同じです。ただし、PC②がPC①に負け【災厄の核】を【封滅の法】で消し去ることに失敗した後の話です。

PC②は敗北を受け入れ、PC①に二度と手を出さないと誓いました。しかし、それを受け入れられない人物がいます。PC②の一族の実質的な長である【謳守】と呼ばれる人物です。彼は【災厄】の消滅を強く望んでいたPC②の先祖で、何代も里の赤子に憑依して生きながらえており、誰よりも災厄の消滅にこだわっています。

PC①の一族は、古代から時の権力者たちによって保護が約束されており、現在では五大流派の庇護下にあります。もしPC②の失敗が明るみに出れば、五大流派によってPC②の一族は処罰されることになり、災厄を滅する機会は遙か先、あるいは二度となくなるかもしれない——そう考えた謳守は、最後の賭けにでました。一族の総力を挙げて、五大流派に発覚する前にPC①を封滅の法で消し去るという賭けに。

封滅の法は本来、特別な霊地で複数の術者による儀式を行わなければなりません。それ

を一人で行うことができるため、PC②は暗殺の忍務が任されていた。しかしPC②が使えないとなると霊地を確保せねばなりません。霊地の管理者を襲撃し、奪取したことにより、謳守の計画はどちらに転んだとしてもPC②の一族にとって破滅へ向かうこととなります。しかしそれでも謳守は一族の悲願を優先しました。

こうしてPCたちは襲撃を受け、分断されます。PC①はPC②の身を案じながらも、謳守らの襲撃でじりじりと追い詰められていきます。捕らえられたPC②は、一族の賭けが失敗に終わった時の保険として生かされ、一時的に行動を制限する【楔の呪】をかけられ軟禁されています。

こうしてすべては謳守の計画通りに進んでいきましたが、しかし彼にとって最大の誤算が彼の内側に潜んでいました。それは彼に憑依された赤子の魂、【ナナシ】です。ナナシは強烈な執念によって謳守に憑依されたあとも生き残り、彼に対する復讐の機会を窺っています。謳守がPC①を拘束せんとするために襲った拍子に肉体の所有権を奪い返し、災厄の核を奪って復活させようと企んでいます。

PCたちに残された選択肢は多くありません。少しでも受け入れられる結末に辿り着け



■ハウスルール

『心理戦』とは

忍びの戦いは武力だけではありません。時に騙し、化かし、他を出し抜くことが要求されます。そういう駆け引きや頭脳戦といった状況にフォーカスし、シノビガミの戦闘ルールをカスタマイズすることで表現したのがハウスルール『心理戦』です。

心理戦には二つの要素があります。

一つはキャラクターの【性格】というパラメータを設定するルール。もう一つは、戦闘シーンのカスタマイズルールです。

■【性格】の設定

【性格】は戦闘に関わってくるパラメータです。キャラクターの設定に合わせて【素直】【天邪鬼】のどちらかを【性格】として設定してください。【素直】はプラスの属性、【天邪鬼】はマイナスの属性です。

通常、【性格】はハンドアウトの【秘密】に

プレイヤーが書き足し、【秘密】を見ることで明かされます。しかし多人数が絡み合うなど、シナリオによっては最初から公開されていることにしてもいいでしょう。

■戦闘シーンの

カスタマイズ

シノビガミの戦闘ルールでは、キャラクターは攻撃に成功すると忍法の効果欄に書かれたダメージ（と付随効果）を与えることができます。

『心理戦』では攻撃宣言時に通常の効果を得る「通常攻撃」か情動ダメージというオ리지ナルのダメージを与える「情動攻撃」かを宣言することになります。攻撃に成功するとそれぞれの攻撃の効果を得ることになります。なお、回避判定はどちらの攻撃であっても通常のルールと同じように行います。

○ 情動攻撃について

情動攻撃が成功すれば、攻撃に成功したキ

ヤラクターは、攻撃忍法が与えるダメージの代わりに情動ダメージ（と付随効果）を与えます。ダメージ量は攻撃が成功した時に振る「情動判定」から算出します。

情動判定は1D6の出目に修正を加えたものを達成値とし、**情動判定達成値表**（※）に沿った情動ダメージを相手に与えます。情動判定の修正には主に3つの要素があります。

★ 攻撃忍法の種別

攻撃忍法には「接近戦」「射撃戦」「集団戦」の三種類があります。情動攻撃において効果が高い順は、直接的なアプローチと理解する接近戦、間接的なアプローチと理解する射撃戦、他人の協力を得たアプローチと理解する集団戦としています。

情動判定の時、接近戦の忍法だったなら修正がつきません。射撃戦の忍法だったならマイナス1の修正を加えます。集団戦の忍法だったならマイナス2の修正を加えます。

★ 【性格】と【感情】

設定した【性格】は、アプローチに対して、

どう受け止めるかという基準になります。

【素直】のキャラクターであれば、自分に対して好意を抱いている人からのアプローチに心を動かされやすく、敵意を抱いている人からのアプローチには心を動かされにくくなります。

【天邪鬼】のキャラクターであれば、自分に対しての好意を抱いている人からのアプローチを疑いの目で見てしまうために心を動かされにくく、敵意を抱いている人からのアプローチを自分に正直なふるまいができる相手だと認めて心を動かされやすくなります。

攻撃対象となるキャラクターの【性格】が判明している時、攻撃するキャラクターが攻撃対象となるキャラクターの【性格】の属性と同じ【感情】を獲得している場合に、情動判定にプラス2の修正を加えます。また【性格】の属性と反対の【感情】を獲得している場合には、情動判定にマイナス2の修正を加えます。

★ 通常攻撃で与えていたはずのダメージ

情動攻撃の強さ——アプローチの破壊力は、通常攻撃で与えられるダメージに比例します。これは接近戦ダメージであろうと射撃戦ダメージであろうと集団戦ダメージであろうと、数字の重みは変わりません。

情動判定の時、通常攻撃で与える総ダメージから1を引いた点数だけ、プラスの修正を加えます。

たとえば、【性格】が明らかにされていない相手に対して【帝釈天】の情動攻撃を行う場合、「接近戦」の攻撃忍法なので修正なし、与えるダメージが「接近戦1点・射撃戦1点・集団戦1点」なので、総ダメージから1を引いた2点のプラス修正を加えることになり、情動判定は1D6+2で行うこととなります。

※情動判定達成値表

- 達成値1:相手の心を動かせなかった。
- 達成値2:情動ダメージ1点を与える。
- 達成値3:情動ダメージ1点を与える。
- 達成値4:情動ダメージ1点を与える。
- 達成値5:情動ダメージ1点を与える。
- 達成値6以上:情動ダメージ(達成値マイナス4点)を与える。

○ 情動ダメージについて

情動攻撃によって受けたダメージを情動ダメージと呼びます。情動ダメージは戦闘の間累積し、情動ダメージを受けたキャラクターは現在の情動ダメージの分だけ回避判定にマイナスの修正を加えます。

キャラクターは情動攻撃を受けて情動ダメージの累積が自分の現在の【生命力】を上回った時に脱落します。

○ 戦果について

自分以外のキャラクターを脱落すると勝者となります。勝者は脱落したキャラクターに対して「情動表」を振ります。情動表は1D6の表をシナリオに合わせて作成することを推奨しています。情動表を振る際、戦果を獲得する相手キャラクターの情動ダメージが5点以上の場合、情動表を振るキャラクターは情動表の出目を±1することができます。

右記が『心理戦』のスタンダードな戦果ですが、通常のシノビガミの通りに戦果を獲得するなど、シナリオごとに内容を変化させてもかまいません。

○ 禁止行為について

『心理戦』は暴力による解決ではなく手練手管による解決を目指す戦いです。キャラクターに通常攻撃でダメージを与え、生命力をすべて失わせればいいわけではありません。あくまで情動攻撃で情動ダメージを与えることによって心を動かさなければ『心理戦』の勝者足り得ないのです。

心理戦では戦闘に参加するキャラクターのうち誰かの【生命力】が0になった時点で戦闘は終了し、勝者なしとなります。

また、負けそうだからといって禁止ルールを逆手に取るような行動も禁止します。具体的には、自分の生命力を0にするように行動して勝者なしとしようとする行為です。自分で自分に攻撃をして生命力を0にしたり、生命力を消費する忍法を使って生命力を0にするなどがこれにあたります。

勝者なしによる無効試合を狙う行為は、違反者のみが脱落し、戦闘は続行されるという裁定になります。諦めるなら自主脱落がスマートです。



心理戦闘例

状況…友達以上恋人未満のカップルが、「相手にデートに誘わせる」ためにあの手の手で相手の気を引こうとしている。この『心理戦』の勝者は敗者からデートに誘われることができる。お互いの【性格】は把握済み。

男子のデータ…シノビガミ基本ルールブックのハグレモノサンプルキャラクター。【性格】は【素直】。
 女子のデータ…シノビガミ基本ルールブックの鞍馬神流サンプルキャラクター。【性格】は【天邪鬼】。背景の【絆】で、男子に対して【友情】の感情を取得している。

GM…現在、男子は【生命力】6・情動ダメージ4。女子は【生命力】3・情動ダメージ1。男子は情動ダメージが与えにくいから、生命力を先に減らす作戦で、女子は男子の【性格】との【感情】の一致があるから情動ダメージを優先する作戦を取っている。対照的な状況だが、どう転ぶかな？ さあ、ラウンド

6のプロットをしようか。

男子…俺はもちろん【影分身】を使用するぜ！（ころころ……） なっ、1足りない!!？
 女子…ふっふっふ、これは一方的に攻めるチャンスかも。私はプロットしたわ。

男子…ちつくしよ、どこに来る……？ よし、ここに決めた！

GM…ではプロットオープン。ほほう、男子は2、女子は3か。

男子…く、【後の先】狙ってくると思ったのに。女子…それを見越して2に来るだろうと思っ

たのよ。詰めが甘いわね。それじゃ私の手番——【痛打】【陽炎】を使いつつ「情動攻撃」の【接近戦攻撃】を男子に！ 【痛打】（こ

ろころ……） 成功、【陽炎】（ころころ……） 成功、からの【接近戦攻撃】（ころころ……） 成功！

男子…回避判定の特技は《騎乗術》だったよな。情動ダメージの回避判定の修正マイナス4と【陽炎】のマイナス2でマイナス6……！?

どこから振ってもスペシャルのみだよ。くしょう！ 回避判定は（ころころ……） 失敗だ！

女子…なら、ここで【回想シーン】を使ってダメージを上乗せするわ。

（演出・中略）

女子…【接近戦攻撃】は接近戦の忍法なのでマイナス修正なし、【痛打】と【回想シーン】でダメージ上昇しているから接近戦ダメージ3点。総ダメージから1点引いた2点を情動判定の達成値にプラスできるのよね。【性格】と【感情】の一致でさらにプラス2点加えられるから、最終的な情動判定の修正はプラス4点ね。それじゃ、いくわよ！（ころころ……） 出目は3だけど修正して達成値7だから、情動ダメージは3点ね！

男子…くっこそ、これで情動ダメージの累積が7点だから今の【生命力】を上回っちゃう。GM…おお、まさかここで一気に行くとは！ 残念ですが、男子はこれで脱落ですね。

女子…ふふん、まいったか。それじゃあ、【戦果】として情動表を振るわよ。情動ダメージが5点以上になつてるから、表の出目を土1ずらすことができるのよね。（ころころ……） ふむふむ、敗者は勝者に【愛情】を獲得する、か。ふふ、ちよろいわね男子。さあ私をデートに誘いなさい！

男子…ぐぬぬぬ……！



シナリオ背景

告白シリーズの背景と同じです。ただし、後夜を経て、二人を取り巻く環境が変化した後を想定しています。

「後夜」の後、PC①とPC②は常に共にいることは難しい状況になっています。PC②の一族は五代流派に楯突いた忍びとして厳しい処罰を受け、係累すべての行方を追われているからです。PC②に関する情報は偽装されているためすぐに危険な状況になるわけではありませんが、状況が落ち着くまでおいそれと会うことは叶わないでしょう。

しかし、だからといってまったく会えないというほどではありません。すでにPC②の一族の残党と呼べる存在はありませんから、PC①の生活は以前より監視がきつくなったという程度です。二人は期間を置きながらも逢瀬を重ね、摺んだ未来を謳歌しています。

このシナリオは、そんな二人の逢瀬が七夕に重なったときのこと。相手に叶えてほしい願いを短冊へ書く——ささいで、それでいて今までの生活では考えられなかったイベントに、二人の心は揺れ動き始めるのです。

舞台

告白シリーズの後日譚です。基本的には「後夜」からの継続が好ましいですが、告白シリーズならどこを遊んだ後でも遊べますし、実際には他のシナリオのカップル同士で遊ぶことも可能です。状況に応じて、演出やシナリオ予告を変更して遊んでください。

ロケーションは、それなりの規模の都市で行われる七夕イベントです。アーケード街に派手に飾り付けをして、そこかしこで参加型のコーナーが設置されています。

シナリオを遊ぶに

あたって

○ シナリオの狙い

「恋愛シナリオだー！」と思って告白を遊んだら深い傷を心に負うことになってしまった……そんな人たちに捧げる安心安全の恋愛シナリオです。どちらが勝っても、後腐れない話になるでしょう。告白シリーズのことを思い出すようなプライズや秘密の構成にしています。