

忍術バトルRPGシノビガ三  
リブレイ&シナリオ集

# 累夜

SHINOBIYA



seasoner garden

## ■はじめに - 注意書き -

累夜は原稿データが紛失しており、このデータは2022年8月に再構成された文章となります。新型コロナウイルス感染症対策のため、実際の同人誌とは異なり、内容を紹介するためのサンプルとなります。ご了承ください。

## ■累夜紹介

累夜は戦国時代の退魔編のシナリオです。

【お役目】と呼ばれる役職を務めるPC①は、戦乱から逃れるために隠れ里から、北・東あるいは西の僻地へと身を隠すように里長から命じられます。そして、古来よりPC①の一族と協力関係にある忍びの一族のPC②(【魔人】)が用心棒として雇われ、二人は共に旅をすることになります。

どの場所に向かおうとも二人には困難が待ち受けています。これまで先祖たちが繋いできた祈りを、希望を、未来へと重ねていくために二人は手を取り合って前に進んでいくことになります。

累夜は戦国退魔編・エニグマ・断城(道中)ルールを使用した協力型シナリオです。またメインフェイズが二つあり、ひとつ目のメインフェイズで行く場所を決め、決めた場所のメインフェイズが始まる形式となっています。ルート分岐で、まったく違う話に変化するため、再プレイすることも可能です。

テクニカルな要素が多く、GMは「シノビガミ基本ルールブック」「忍秘伝・改」「シノビガミ悪」を持っていなければ遊べませんが、その分、二人の旅は特別なものになっています。

また、シズナガーデン刊『告白』収録のシナリオを遊んだプレイヤーは、それぞれのPC番号のハンドアウトを遊べばより楽しめるかもしれません。そちらもぜひチェックしてみてください。

なお累夜には、おまけとしてオンラインセッションで役に立つ素材を収録したCDをがついてきま

す。権さんや九鳥さんに描いていただいたNPCの立ち絵や、borzyくん作曲の和風BGMが収録されています。必見・必聴です！

## ■リプレイ・野分立つ

竜宮と呼ばれる海の一族との混ざりものであるPC①・珊瑚(プレイヤー:ぴす)と、方々を旅する破戒僧のPC②・八雲(プレイヤー:サヨ)の二人の逃避行を描きます。

出会い、決意、そして別れ。二人の前に現れる困難、その果てに待つ運命とは。

### 珊瑚



### 八雲





# 累夜

文□た〜ゆ〜

画□びす

タイプ：協力型      リミット：可変(平均3~4)

## シナリオトレーラー

時は戦国。

群雄割拠の乱世において絶対は存在しない。

ゆえに"絶対"の庇護を受けていた一族は野に下ることを決断する。

命運託されしは幼き嫡子。

供に連れるは魔人一人。

二人は一寸先の闇を往く。

重ねた祈りを絶やさぬために。

シノビガミシナリオ「累夜」

## シナリオスペック

レギュレーション：戦国退魔編

シナリオタイプ：協力型

リミット：可変(平均3~4)

プレイヤー人数：2

階級：中忍+功績点5点新規作成

シーン表：隠れ里/道中

ルールブック：基本/シノビガミ悪/忍秘伝・改

追加ルール使用可：居所乱入/プライズ譲渡/特殊な戦闘乱入/断城(シノビガミ悪)/etc.

追加ルール使用不可：儀式忍法

追加ルール使用非推奨：従者

**特記①**：累夜では制御判定をエピログの前に行います。功績点計算は使命達成を除いた項目で計算します。制御判定はどちらのPCの功績点も使用することができません。またエピログ後、使命達成の確認を行います。

**特記②**：累夜は特殊なサイクル進行を行います。メインフェイズ1では逃亡のため逃亡先の情報を集める準備を行います。サイクルの終了時にPCは相談して『北国』『東国』『西国』の三方の内、どこかを選び、「旅立ち宣言」を行います。この宣言を行わない限り、メインフェイズ1は終わりません。旅立ち宣言を行うとメインフェイズ2が始まります。これは逃亡中の旅路を描くフェイズで、シノビガミ悪の「断城」を使用します。経過サイクルは1と2で共有しているため、旅立ちが遅れるとメインフェイズ2は不利になります。なお、メインフェイズ2のリミットは2で固定です。

**特記③**：回復判定は自身だけでなく別のPCにも行うことができます。

## シナリオ舞台

戦国時代です。畿内(京都)にある隠れ里から、東国(関東あたり)、西国(九州あたり)、北国(東北・北海道あたり)に旅立つイメージです。宿場町、街道、山道や船などが登場する可能性があります。

季節は秋口、稲穂の海が見える頃合いです。