

師弟

- R e v i v a l -



目次

キャンペーン師弟 P5	師弟の兆し P7	師弟の絆 P17
師弟の因果 P25	編集後記 P37	

◎注意書き

本書「師弟-Revival-」は冒険企画局刊「忍術バトルRPGシノビガミ」のシナリオ集です。基本ルールブック(大判)の所持を前提としたシナリオが収録されています。ご注意ください。シナリオ中のルールブックの参照ページは、基本ルールブック改訂版を元に記載しています。

本書に収録されているシナリオは、二人用のシナリオです。シナリオタイプ協力型が二本と対立型一本収録されており、すべて同じキャラで遊ぶことができるキャンペーンのシナリオです。一つずつ別のキャラで遊ぶこともできます。

◎オンライン・オフラインセッション対応

本書に掲載されているシナリオは、すべてシズナガーデンのサイトで公開されています。

オンラインセッションで秘密を配るなど文字情報が必要な場合は、シズナガーデンのサイトに「キャラクターシート倉庫」さんのシナリオシートへのリンクが掲載されているので、そちらを確認してください。

オフラインセッションで秘密を配る場合は、ハンドアウトを印刷できるPDFのURLをシナリオシートに記載しているので、そちらからダウンロードして印刷してください。

シズナガーデンURL：<http://www.seasoner.sakura.ne.jp/>



◎記述ルール

本書のシナリオ解説の中では、ルール用語は都度【】や『』を記載しています。

シナリオ中に登場するハンドアウト(HO)の名前は、その項目で初めて登場する場合は【】を記載していますが、同じ項目で二度目にその言葉が登場する場合、以降は省略しています。

シナリオ解説の最初のページ(イラストがあるページ)にはネタバレがありません。シナリオトレーラーやレギュレーションが確認できます。

キャンペーン師弟の遊び方

■ キャンペーン概要

本書に収録されているシナリオ「師弟の兆し」「師弟の絆」「師弟の因果」は、どれも初期作成で遊べるシナリオです。しかし、プレイヤーが望むのであれば、兆し→絆→因果の順に、同じキャラクターを継続して遊ぶことができます。

ここではキャンペーンで遊ぶ際に必要となる情報を掲載しています。各シナリオでの注意点は、それぞれのページで確認してください。

■ キャンペーン背景

「キャンペーン師弟」は、神器「邪刀」(基本ルールブックP227)の欠片を宿す神刀【夜刀神】によって、運命をねじ曲げられた師弟の物語です。

始まりは、P C①の父によって引き起こされた凶行でした。P C①の父は夜刀神を代々守護する一族の長であり正統な遣い手でしたが、いつしかその力に魅せられて、狂気に憑りつかれます。彼は夜刀神を自分だけのモノにすべく、遣い手となる可能性のある者すべてに凶刃をふるい始めました。P C①の家族は狂乱した父からP C①を守るべく、P C②の流派に助けを求めます。結果、救援忍務を命じられたのがP C②と【里村晶】です。二人は、今まさにP C①へ夜刀神を振り下ろさんとする男の姿を目撃して割って入り、死闘の末にP C②はP C①の父親を殺しました。

P C②たちに助けられたP C①は、この悲劇によって心に大きな爪痕をつけられてしまいます。一族の生き残りはP C①以外におらず、P C①はショックで前後の記憶を失ってしまっていたから

です。P C①にあるのは、誰かも分からない家族の仇に復讐するという願いだけでした。

P C①の父を殺さずに救うことができなかったことに責任を感じたP C②は、復讐を果たすために忍者として生きることを望むP C①を、自らの手で育てることを決断します。P C②は流派と交渉し、P C①を夜刀神の後継者を育て流派に尽くさせると餌をちらつかせて、一時的に忍務から遠ざかることを納得させました。

里村晶の助けもあり、邪魔が入らない環境で、修行に明け暮れる師匠と弟子の日々が始まります。

■ キャンペーンを遊ぶにあたって

○シナリオ構成に関して

「キャンペーン師弟」は、第一部「師弟の兆し」(協力型)と第二部「師弟の絆」(対立型)、第三部「師弟の因果」(協力型)の三部構成になっています。シナリオタイプは事前に告知してください。

ただし、第二部「師弟の絆」ではP Cが死亡する可能性があり、キャンペーンが続行できないかもしれません。もしプレイヤーが同じキャラクターで「師弟の因果」のプレイを望むのであれば、「師弟の絆」で二人が生存している展開を相談して「師弟の因果」を遊ぶようにしてください。

○キャラクターの階級について

第一部「師弟の兆し」の時点では、P C①は忍者になりたてなので下忍頭です。【奥義】はなく、中忍よりも取得できる特技が一つ少ないので注意してください。師匠であるP C②は元上忍の手練れの忍者でしたが流派を離れたので、中忍頭です。

第二部「師弟の絆」の時点では、P Cは共に中忍

です。PC①は流派に迎えられるほど実力をつけたので中忍扱いとなり、まともに忍務についていないPC②は、降格して中忍になりました。

第三部「師弟の因果」の時点では、PCは共に中忍頭です。流派で忍務をこなし、お互いに階級が上昇しているイメージです。

○【背景】に関して

【絆】【侵蝕】【政治的対立】【不忍】【悪魔憑き】は修得禁止とします。

ただし【絆】と【侵蝕】は、シナリオの結果で修得する可能性があります。シナリオで修得した背景は基本的に未修得にすることができません。

○成長ルールに関して

「キャンペーン師弟」ではそれぞれの部の間に成長を挟みます。PC①とPC②でキャンペーン中の成長ルールが異なっています。

共通ルールとして、第二部「師弟の絆」を終えた後、今までのキャラクターのまま獲得した功績点を使用して成長するか、データを中忍頭で新規作成(流派の変更は不可)するかを選ぶことができます。これは「師弟の絆」で使命を達成できずに功績点の開きができただけの場合の救済措置だからです。

◇PC①の成長ルール

第一部「師弟の兆し」を終えた後、中忍になった上で、獲得した功績点を使用して成長することができます。ただし、中忍頭になることはできません。

◇PC②の成長ルール

第一部「師弟の兆し」を終えた後、中忍になった上で、獲得した功績点を使用して成長することができます。功績点を支払えば、再び中忍頭になることもできます。

○【キャンペーン秘密】に関して

「キャンペーン師弟」では、【キャンペーン秘密】が渡されます。この【秘密】はキャラクターの背景情報で、セッション中に使用することはありません。

第一部を遊ぶ時点で、プレイヤーは【キャンペーン秘密】と「師弟の兆し」の【秘密】、PC①は【見様見真似の奥義】【龍桃】、PC②は【献身の誓い】のハンドアウトが渡されます。

PC①のキャンペーン秘密

PC①は、家族が殺された日のことを何も覚えていない。知っているのは、家族が忍びに殺されたこと、そして自分だけが生き残っていることだけだ。

PC①は、家族が殺された事件で保護してくれたPC②の弟子となり、忍者となる道を選んだ。己の意志で。すべては家族の復讐を果たすという願いのために。

PC②のキャンペーン秘密

PC②は、とある忍務でPC①の父を殺している。罪滅ぼしのため、PC②はすべてを捨てて天涯孤独の身となったPC①を育てることを決断した。

PC②は、PC①が一人立ちできる忍びになった時、自らが親の仇であることを明かし、この命をPC①の手にゆだねようと思っている。



■ シナリオトレーラー

昔、一人の忍者が子を拾った。

忍者は子を育てるため抜け忍となることを決断し、子は復讐のために忍者を師とあおいて修行に明け暮れる日々を選んだ。

これは、まだ二人が共に暮らしはじめて間もない頃のこと。絆が生まれるきっかけとなった……かもしれない昔話。

シノビガミシナリオ「師弟の兆し」

■ シナリオスペック

レギュレーション: 現代編

シナリオタイプ: 協力型

リミット: 2

プレイヤー人数: 2

階級: PC①・下忍頭 / PC②・中忍頭

シーン表: 山小屋シーン表・山中シーン表

ルールブック: 基本ルールブック必須

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

追加ルール使用不可: 従者、儀式忍法

追加ルール使用非推奨: 背景、奥義開発

特記①: 【居所】を持っていないキャラクターのドラマシーンには登場できません。ただし過去時制であれば登場することができます。その際、忍具や【情報】を渡すことはできません。

特記②: 背景【絆】【侵蝕】【政治的対立】【不忍】【悪魔憑き】の修得はできません。

特記③: 1 サイクル目は手番を行う順番が事前に決まっています。メインフェイズの開始時にそれを伝えられます。

■ シナリオ舞台

現代編の山中がメインの舞台となります。山中は圏外となっており、基本的に携帯電話やスマートフォンは使用できません。



シナリオトレーラー

昔、一人の忍者が子を拾った。忍者は子を育てるため抜け忍となり、山奥へと籠ることを決断する。子はいつしか忍びの技を受け継ぎ、立派な忍者となった。

そして、約束の時が訪れる。

弟子は師匠に挑む。すべては暗い望みのため。

師匠はそれを受けて立つ。すべてを覚悟したまなざしで。

二人は想いを刃に乗せ、ただ一陣の風となる。

シノビガミシナリオ「師弟の絆」

シナリオスペック

レギュレーション:現代編

シナリオタイプ:対立型

リミット:2

プレイヤー人数:2

階級:中忍

シーン表:山中勝負シーン表

ルールブック:基本ルールブック

追加ルール使用可:背景、奥義開発、居所乱入、プライズ譲渡、特殊な戦闘乱入

追加ルール使用不可:従者、儀式忍法

追加ルール使用非推奨:その他の功績点の使用とその特典

特記①:背景【絆】【侵蝕】【政治的対立】【不忍】【悪魔憑き】の修得はできません。

特記②:「師弟の兆し」から継続で遊ぶ場合、PCは中忍となった状態で、獲得した功績点を使用できます。ただしシナリオ上で獲得した背景を未修得にすることはできません。

シナリオ舞台

人里からほど遠く、PCたちが住む山小屋と忍術修行の仕掛けが用意された森があるだけの辺鄙な土地です。



シナリオトレーラー

流派に届いたのはとある隠れ里からの急報。
助けを求める声は次第に狂気を孕む無意味な音
の羅列となり、ふつりと途切れた。
今、その依頼に応えられる忍びは唯二人。

視線を交わす。腹が決まる。
支度を済ます。野を駆ける。

そして師弟の因果は巡る。

シノビガミシナリオ「師弟の因果」

シナリオスペック

レギュレーション:現代編

シナリオタイプ:協力型

リミット:3

プレイヤー人数:2

階級:中忍頭

シーン表:クダンの里シーン表

ルールブック:基本ルールブック

追加ルール使用可:背景、奥義開発、居所乱入、ブ
ライズ譲渡、特殊な戦闘乱入、その他の功績点の
使用とその特典

追加ルール使用不可:従者、儀式忍法

特記①:背景【侵蝕】【政治的対立】【不忍】【悪魔憑
き】の修得はできません。

特記②:「師弟の絆」から継続で遊ぶ場合、P Cは
中忍で、獲得した功績点を使用できます。ただし
シナリオ上で獲得した背景を未修得にすることは
できません。

シナリオ舞台

山中にある忍びの隠れ里です。中央の小川を挟
んで、本家の御影家の集落と分家の三上家の集落
があります。入口には認識阻害の結界が張られて
いるため、一般人が迷い込むことはまずありません。