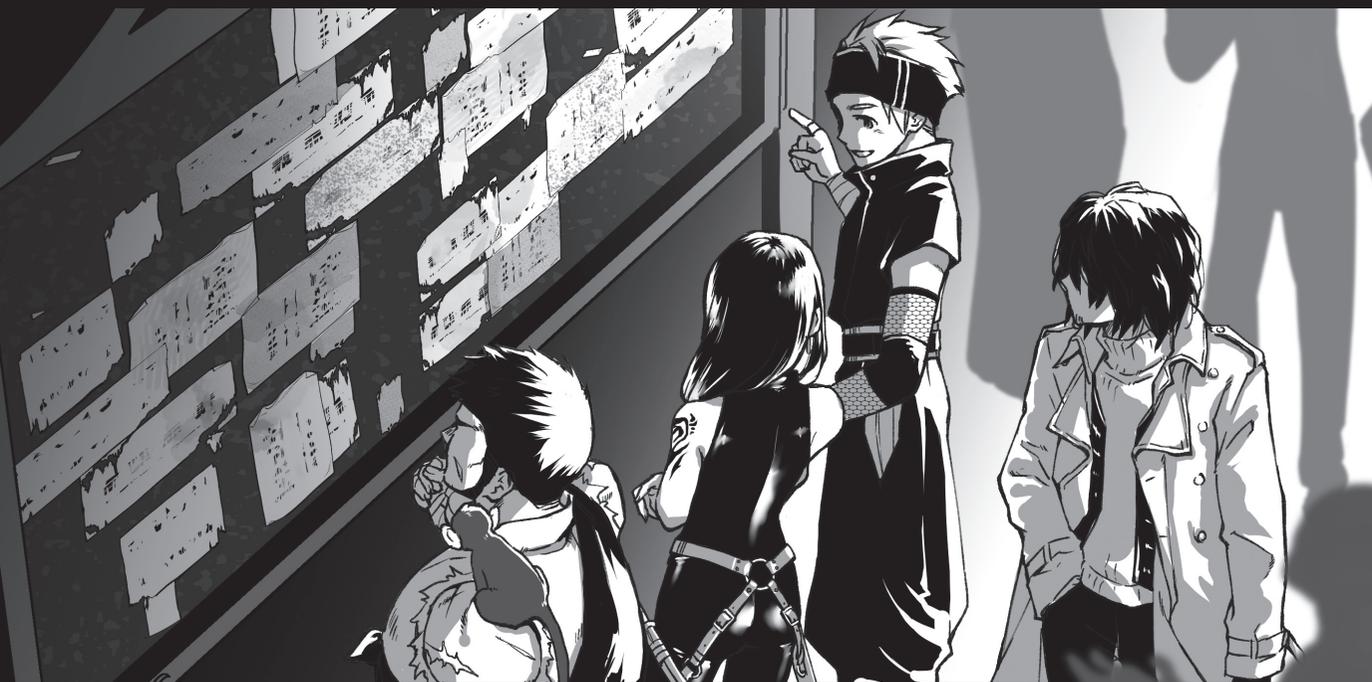


開巻

かいじのまき

この巻では、忍十五夜に収録されているシナリオのネタバレなし情報や作者のシナリオアピールが掲載されています。

プレイヤーパート



「知ってるか、依頼掲示板の話。ネット上じゃなくて、リアルにあるやつ。表向きにはアナログな手段の方がセキュリティが堅いからなんて話だけど、本当は違う理由があると俺は見てる。あれは異世界からの来訪者をあぶり出すためにあるのさ。……そう、掲示板が存在することに疑問を抱かなかったようなアンタみたいなヤツを、ね」

——季節外れの転校生を問い詰める私立御齋学園生

プレイヤーパートの読み方

■運命

レギュレーション:戦国×現代退魔編
シナリオタイプ:対立型
プレイヤー人数:2

■シナリオあらすじ

江戸時代、斜歯忍軍の前身である黒潮一族と星詠みの一族が合流するきっかけとなったイベントを描くシナリオです。異界遺産「星宿石」の封印修復を遂行するために赤星山の洞穴を進む黒潮一族の忍者(PC①)の肩に、未来から現れた忍者(PC②)が攻撃を仕掛けてくることで、運命の分岐点が発生します。果たして、星の行方はいかに。

■ハンドアウト

●PC① 指定:戦国編流派(推奨:雑賀衆・根来衆・金色庵)

あなたは、世界を変える力を持つと言われる〈異界遺産〉を継承する〈黒潮一族〉の忍者である。

〔弘法大師・空海〕の遺した異界遺産を捜す〈次郎行〕の道中、〈赤星山〕に差し掛かったところで、〈星詠みの一族〕と名乗る集団に出会った。彼らは異界遺産〔星宿石〕の情報を提供する代わりに、赤星山の洞穴に入り星宿石の封印の結びを修復する役目にあなただを指名した。黒潮一族はその申し出を受け入れて、その役目をあなたに任せた。

PC①の【使命】は「星宿石の封印を修復する」ことだ。
あなたは【封印符】を所持している。

●PC② 指定:現代編流派(斜歯忍軍以外)

あなたは〈黒船の船長〉と呼ばれる渡来人と契約することで、江戸時代に選った現代の忍者だ。

あなたの目的はただ一つ、斜歯忍軍の元となった〈黒潮一族〕と〈星詠みの一族〕の合流を防ぐことだ。PC①が〈赤星山〕にあったとされる異界遺産〔星宿石〕の封印を修復することで、二つの一族はお互いを信頼し、共に未来を歩むことになったと現代には伝えられている。ゆえに、PC①を赤星山の忍務を失敗させれば、過去の改変はなされるはずだ。

PC②の【使命】は「PC①の【使命】を阻止する」ことだ。

執筆者:た〜ゆ〜

①シナリオ/執筆者

シナリオ名と執筆者の名前を記載しています。

②レギュレーション

レギュレーションやシナリオタイプなどといったシナリオの情報を掲載しています。

基本ルールブックのみの対応は

「○」の場合、GM・プレイヤー

共に基本ルールブックだけで遊

べるシナリオです。「△」の場合、

プレイヤーは基本ルールブック

だけで遊べるシナリオです。

「×」はGM・プレイヤー共に

サブメント使用を前提とした

シナリオです。

③シナリオあらすじ

シナリオの導入までのあらすじを掲載しています。

④シナリオアピール

シナリオの特色を掲載しています。

⑤ハンドアウト

プレイヤー用のハンドアウトを掲載しています。

■あなた

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:ソロ型
プレイヤー人数:1

■シナリオあらすじ

気がつく、見慣れない断城に閉じこめられていたPC。シノビの技が再現困難になるほどの記憶障害を抱えながら、記憶を取り戻す手がかりがある予感に従って断城を探索してもらいます。PCに何があったのか? PCは何者なのか? 起きていた出来事を知り、どういった人物になりたいか。あなたが決める物語です。

■ハンドアウト

●PC

あなたは目覚めると見慣れない断城の中にいた。シノビの世に関する知識と誰かにここにいられた覚えはあるが、経緯に当たる記憶はない。体と心が一致しないようにシノビの技は再現が困難になっている。

PCの【使命】は「記憶を取り戻す」ことだ。

断城には六大流派の紋が刻まれた扉があり、その先に手がかりがあると感じられる。

リミット:6
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオアピール

シリアスよりのシナリオです。セッション中にキャラクターシートが完成するなど、アドリブで対応する要素があるため、慣れたGMとプレイヤー向けです。プレイヤーの提案を盛り上げたり提案しあうのが楽しいGM、【秘密】や展開を取り入れてキャラクターの肉付けしていくのが楽しいプレイヤーの唯一無二の体験になるかも知れません。

執筆者:南敷からら

■キミへと還る物語

執筆者:紅茶うさぎ

レギュレーション:現代退魔編(変更可)

シナリオタイプ:ソロ型

プレイヤー人数:1

リミット:4

階級:中忍(新規)

基本ルールブックのみの対応:△

■シナリオあらすじ

普通の17歳だったPCはある日、見知らぬ世界で自分そっくりの人物に邂逅し、妖魔を巡る戦いに巻き込まれます。

もう一人の「自分」と共に、PCの暮らす「六分儀市」と「異界」二つの世界を行き来するソロシナリオです。目まぐるしく入れ替わる赤と黒の世界で、PCは自分の在り方を見つけることとなります。

■シナリオアピール

キーワード:同じ顔、並行世界、異界、少年少女

戦闘は少なく、ロールプレイによるPCの掘り下げがメインとなります。YOASOBIさんの楽曲『セブンティーン』およびその原作となる宮部みゆきさんの小説『色違いのトランプ』をオマージュしております。こちらの内容を知らなくても問題なくGM・プレイヤー可能です。

■ハンドアウト

●PC 推奨:長耳

幸福だった。

平穏な日々だった。

何不自由なく育った。

人間の世界で生きるあなたは、17歳の誕生日を迎えた。

PCの【使命】は「家族と平穏に暮らす」ことだ。

■運命

執筆者:た〜ゆ〜

レギュレーション:戦国×現代退魔編

シナリオタイプ:対立型

プレイヤー人数:2

リミット:3

階級:中忍頭(新規)

基本ルールブックのみの対応:○

■シナリオあらすじ

江戸時代、斜齒忍軍の前身である黒潮一族と星詠みの一族が合流するきっかけとなったイベントを描くシナリオです。異界遺産「星宿石」の封印修復を遂行するために赤星山の洞穴を進む黒潮一族の忍者(PC①)を、未来から現れた忍者(PC②)が襲撃することで、運命の分岐点が発生します。果たして、星の行方は如何に。

■シナリオアピール

「運命」は「未来からやってきた何者かが過去を変えようとする」タイムトラベルものの王道ストーリーを、シノビガミの設定で味付けをしたシナリオです。シノビガミを読み込んでいる人が少しだけにやりとできる(かもしれない)仕込みもありますので、ぜひ遊んで確かめてください！

PCデータは戦闘想定で組むことを推奨します。

■ハンドアウト

●PC① 指定:男性・戦国編流派(推奨:雑賀衆・根来衆・金色庵)

あなたは、世界を変える力を持つと言われる〈異界遺産〉を継承する〈黒潮一族〉の忍者である。

〈弘法大師・空海〉の遺した異界遺産を捜す〈大師行〉の道中、〈赤星山〉に差し掛かったところで、〈星詠みの一族〉と名乗る集団に出会った。彼らは異界遺産【星宿石】の情報を提供する代わりに、【赤星山の洞穴】に入り星宿石の封印の綻びを修復する役目にあなただを指名した。黒潮一族はその申し出を受け入れて、その役目をあなたに任せた。

PC①の【使命】は「星宿石の封印を修復する」ことだ。

あなたは【封印符】を所持している。

●PC② 指定:現代編流派(斜齒忍軍以外)

あなたは〈黒船の船長〉と呼ばれる渡来人と契約することで、江戸時代に遡った現代の忍者だ。

あなたの目的はただ一つ。斜齒忍軍の元となった〈黒潮一族〉と〈星詠みの一族〉の合流を防ぐことだ。PC①が〈赤星山〉にあったとされる異界遺産【星宿石】の封印を修復することで、二つの一族はお互いを信頼し、共に未来を歩むことになったと現代には伝えられている。ゆえに、PC①の忍務を失敗させれば、過去の改変はなされるはずだ。

PC②の【使命】は「PC①の【使命】を阻止する」ことだ。

■リビングアイズヒーロー

執筆者:P太郎

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:特殊型
プレイヤー人数:2

リミット:3
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオあらすじ

〈渡来人X〉と呼ばれる異世界からの敵によって、襲撃されている地球。敵の配下〈死徒〉は数も多く、このままでは地球は滅びるでしょう。しかし人類は〈渡来人X対策本部〉を発足、戦うことを選びます。PC二人は「選ばれた戦士」として襲い来る敵に戦いを挑みます。彼らの、そして地球の運命はいかに――

■シナリオアピール

地球が強大な敵に狙われている——そんな中、傷つきながらも戦い続ける、二人組のヒーローはお好きですか？このシナリオは変身ヒーローもの、「怪獣8号」や「ゴジラ-1.0」といった怪物もの、その他様々な作品のオマージュとなります。未知の敵、渡来人Xと多数の死徒から、地球を守ってみませんか？

■ハンドアウト

●PC無 指定:斜歯忍軍

君は斜歯忍軍の創り出した〈人類決戦兵器〉だ。その手は、その力は、多くの人達を救っている。PC無の【使命】は「人々を守る」ことだ。君はプライズ【決戦兵器システム】を所持している。

●PC敵 指定:隠忍の血統

君は、この星に古くから存在する種族、隠忍の血統一の戦士だ。PC無と君はパディとして多くの敵を屠り、人々を守っている。PC敵の【使命】は「人々を守る」ことだ。君はPC無に対しての背景【絆】を修得している。

■それエロトラップ断城じゃん！ 執筆者:Isaak.S

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:協力型
プレイヤー人数:2

リミット:3以上
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオあらすじ

シノビガミを復活せしめんとする無貌博士^{ドクターノーフェイス}。彼が実行しようとしているシノビを用いた蠱毒さながらの儀式を止めるため、PCたちはエロマンガ島にある断城〈桃色天蓋〉へと潜入する。断城の中のトラップを踏破し、PCたちは無貌博士を止めることはできるのか！ そして断城に入ってからPCたちの頭上に表示されているこの〈Y P〉:1の意味とは……？

■シナリオアピール

断城ルールを使用したギャグ寄りのシナリオです。断城〈桃色天蓋〉をくぐり抜けるために、PCたちは協力して何となくえっちっぽい感じのギミックとかを乗り越えていかねばなりません。何となくシンヨコハマの空気を感じながら遊んでいただくといいでしょう。とりあえず注意書きを良く読んでから仲のいい人を誘って楽しんでください！

■ハンドアウト

●PC①

あなたはPC②の相棒である。あなたには【無貌博士^{ドクターノーフェイス}】の実験体88号として改造された過去がある。そんな自分を気にせず相棒として過ごしてくれるPC②のことを大事に思っている。そんな二人の前に新たな無貌博士の計画が知らされる。上層部は実験体として改造されたあなたを用いてその計画を阻止しようとしているようだ。PC①の【使命】は「無貌博士の計画を阻止する」ことである。ところで断城に入ってから頭の上に表示されているこの〈Y P〉:1とはなんだろうか？

●PC②

あなたはPC①の相棒である。新横浜で起きた吸血鬼愛があれば性別なんて関係ないよねによる事件を解決したが、やはりそれはあなたにとって因縁深い【無貌博士^{ドクターノーフェイス}】の仕業だった。どうやら無貌博士はエロマンガ島の地下にある断城〈桃色天蓋〉で100名のシノビを使った蠱毒の儀式と行い、それによりシノビガミを復活させようとしているようだ。これを知った上層部は、実験体88号だった過去を持つPC①を送り込み、内側からその計画を阻止しようと思っているようだ。PC①のつらい過去をそのように扱う上層部は許せない。PC②の【使命】は「PC①を護る」ことだ。ところで断城に入ってから頭の上に表示されているこの〈Y P〉:1とはなんだろうか？

■君が静かに眠るなら

執筆者:ふれの

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:特殊型
プレイヤー人数:2

リミット:3
階級:中忍頭(新規)
基本ルールブックのみの対応:○

■シナリオあらすじ

退魔忍者であるPC①は、因縁の妖魔「回祿」を討伐するために、封印されていたブライズ「魔器」という武器を手を取った。魔器は魂と肉体をPC②として顕現化させPC①の相棒となった。PCたちは日常生活を共に過ごして関係性を深めつつ回祿との戦いに備える。回祿の狙い、魔器の正体、二人が選んだ物語の結末、そして戦いの行方は!?

■シナリオアピール

人(刹那の命)と武器(永遠の存在)という関係性に魅力を感じる人。記憶、思い出、感情、継承、これらのワードにピンと来る人。武器の設定や、武器の擬人化を考えるのが好きな人。そんな方はきっとこの物語を深く堪能いただけるでしょう。更にはPCたちの生命力スロットが共有される特殊ルール「魔器」により、普段とは違った戦略性も楽しめるシナリオです。

■ハンドアウト

●PC① 推奨:刹那

キミは退魔忍者だ。
森の奥に封印されていた【魔器】を手にとると、肉体と魂が宿り、隣にはPC②が立っていた。
キミには、どうしても討ちたい妖魔【回祿】が居る。PC②と一緒に、かの妖魔を討ち倒せるかもしれない。だが、回祿の封印が解けるまでの約1年間は手出しできない状態だ。それまでは魔器を扱う修行も兼ね、PC②と共に過ごしてみよう。
PC①の【使命】は「PC②の力を借り【回祿】を討つ」ことだ。
(1)キミはブライズ【魔器】を所持している。

●PC② 推奨:永遠

キミは【魔器】と呼ばれる大業物だ。本体である武器と、武器に宿った魂が実体化した肉体を合わせ持つ。PC①がキミを手に取り、使い手となったことで、永い眠りから覚め実体化した。
どうやら、PC①には討ちたい妖魔が居るようだ。もちろんPC①の目的を果たすべく、全力で協力するつもりだが、久しぶりの外の世界ということで、日常を謳歌したいとも考えている。
PC②の【使命】は「PC①と共に【回祿】を討つ」ことだ。
(1)キミはブライズ【魔器】としても扱われる。

■シノビへの道

執筆者:温州みかん

レギュレーション:現代編
シナリオタイプ:バトルロイヤル型
プレイヤー人数:3

リミット:3
階級:中忍/半忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオあらすじ

私立御齋学園の半忍育成施設で、半忍であるPCたちが正式な忍者になるための最終試験に挑むシナリオとなります。シナリオを通して忍者として覚醒を進め、忍者になることを目指します。不安定な覚醒と忍法授業を駆使し、臨機応変に行動することが必要です。
果たして、PCたちは半忍を卒業できるのでしょうか。

■シナリオアピール

流派ブック私立御齋学園の追加要素である「半忍」と「忍法授業」を使用したシナリオとなります。半忍と忍法授業はそれぞれ「覚醒表」と「忍法授業シーン表」を使用するため、クライマックスフェイズ時に、どのくらい仕上がっているかが勝敗を分けます。

■ハンドアウト

●PC①

PC①は私立御齋学園に通う半忍である。
PC①の【使命】は「今日から始まる半忍卒業試験に合格し中忍へ昇格する」ことだ。

●PC②

PC②は私立御齋学園に通う半忍である。
PC②の【使命】は「今日から始まる半忍卒業試験に合格し中忍へ昇格する」ことだ。

●PC③

PC③は私立御齋学園に通う半忍である。
PC③の【使命】は「今日から始まる半忍卒業試験に合格し中忍へ昇格する」ことだ。

■ 椋鳥

執筆者:はりたま

レギュレーション:現代編
シナリオタイプ:特殊型
プレイヤー人数:3

リミット:3
階級:中忍頭(新規)
基本ルールブックのみの対応:△

■ シナリオあらすじ

舞台はとある地方都市。近ごろ、夜中に「死んだはずの人間の姿を見た」という住民の聲が寄せられている。PC③が調査したところ、街はずれの「山」に近いほど、その目撃情報が多いようだ。その山の中で、PC④は深い喪失感とともに目を覚ます。記憶を失った彼の傍らに居たのは、隠忍の少女だった。

■ シナリオアピール

3人用の、ややしっとり目の雰囲気の設定シナリオです。ある程度シノビガミに慣れたプレイヤーを想定しています。どこか怪しさも感じるような小さな街を舞台に、PC①の記憶や死者の影の謎を探っていく、小規模な物語。シナリオが終わった時に、ちょっとだけ未来に対して前向きになってくれたらいいな、と思います。

■ ハンドアウト

●PC① 指定:男性、10代後半
あなたは街はずれの山の中、古びた社の前で目を覚ました。何か重要な任務に就いていたはずだが、ここ数日の記憶が無くなっている。ただ脳裏に焼き付いているのは、愛する者が自分の腕の中でこと切れる、夕暮れ時の光景。残っているのは、言いようもない深さの喪失感。PC①の【使命】は「記憶を取り戻す」ことである。

●PC②
あなたは幼い頃、この街に住んでいたことがある。当時から、街のはずれにある山は〈神域〉と呼ばれており、あなたにとって〈思い出〉のある特別な場所だ。久しぶりに街に帰って来たところ、なにやら山の近くで忍びたちの気配を感じる。悪いことが起こらなければいいが……。PC②の【使命】は「〈神域〉の平和を守る」ことである。

●PC③
近頃、街で『死んだはずの人間の目撃情報』が多数報告されている。いずれも夜中、しかしながら幽霊などではなく、実体があることを示す情報が多い。あなたはその不審な噂の調査を進めており、どうも街はずれの山が怪しいことまで突き止めた。PC③の【使命】は「噂の真相を暴くこと」である。

■ 紅黒ノ境界線

執筆者:あまぎ

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:対立型
プレイヤー人数:4

リミット:3
階級:中忍頭(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■ シナリオあらすじ

舞台は二つの大国に挟まれた架空の都市〈ノーマンズ・ランド〉、プレイヤーはそれぞれフィンブル帝国の特殊工作部隊〈ワイルドハント〉(PC①、②)、スペルタリア共和国の秘密警察〈フライクゲル〉(PC③、④)に所属している忍者になりそれぞれの目的のために暗躍していきます。

■ シナリオアピール

二つの組織による水面下での戦争がコンセプトのシナリオです。軍人やスパイのような雰囲気や「区画カード」を絡めたボードゲームのようなゲーム感が好きな方には楽しめると思います。かなり多くのデータを使用しているのでシノビガミに慣れて来たなと思ったらぜひ遊んでみてください！

■ ハンドアウト

●PC①
あなたはフィンブル帝国の特殊工作部隊〈ワイルドハント〉の隊長である。先の戦争で上にいた者たちが全員戦死したため繰り上がりに隊長になり、新たに建国された独立自治区〈ノーマンズ・ランド〉の動向を探り、帝国の影響力を上げる目的で新たな任務についた。PC①の【使命】は「他国より多くの影響力を獲得する」ことである。

●PC②
あなたはフィンブル帝国の特殊工作部隊〈ワイルドハント〉の作業員である。元陸軍曹長で先の戦争が終わった後に今の部隊に転属願を出した。武闘派で荒事に強く、PC①と共に独立自治区〈ノーマンズ・ランド〉への潜入任務についている。PC②の【使命】は「他国より多くの影響力を獲得する」ことである。

●PC③
あなたはスペルタリア共和国の秘密警察〈フライクゲル〉の長官である。先の戦争では多くのスパイや内通者を摘発し功績をあげ、現在の地位にまで上り詰めた。新たに建国された独立自治区〈ノーマンズ・ランド〉の動向を探り、共和国の影響力を上げる目的で新たな任務についた。PC③の【使命】は「他国より多くの影響力を獲得する」ことである。

●PC④
あなたはスペルタリア共和国の秘密警察〈フライクゲル〉の新人である。独立自治区〈ノーマンズ・ランド〉出身であり、今回の任務では土地勘が重要だということで抜擢され、PC③と共にノーマンズ・ランドへの潜入任務についている。PC④の【使命】は「他国より多くの影響力を獲得する」ことである。

揺曳トロイメライ

執筆者:犬峰

レギュレーション:現代編
シナリオタイプ:対立型
プレイヤー人数:4

リミット:3
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:○

シナリオあらすじ

抜け忍のみで構成された血盟集団「楽団」。ハグレモノよりも逸れ者でアウトローな彼らが次に狙うのは、大型客船メアリー・ダルトル号で行われる非合法オークションに出品予定の「とある宝石」だった。絶海を往く船上で、すねにキズ持つ無頼漢たちが駆ける！ 暴れる！ 我を通す！！

シナリオアピール

秘密結社に属するPCたちが闇オークションに乗り込んで大暴れするスタイリッシュ怪盗アクションシナリオです。キャラクターシートは各推奨流派で作成しますがPCは全員「抜け忍」という曲者ぞろい。シノビガミ世界観の事情も盛り込みつつ、痛快爽快ちょびっとしんみりピカレスクをお楽しみください。

ハンドアウト

●PC① 指定:比良坂機関

コードネーム「^{ロバ}驢馬」。
貴方は【盗賊血盟^{デルタ}楽団】の団長である。三年前「^{イヌ}猟犬」と共に血盟を結成した。
貴方の経歴と動機は誰も知らない。
PC①の【使命】は「【ローレイの泪】を手に入れる」ことだ。

●PC② 指定:鞍馬神流

コードネーム「^{イヌ}猟犬」。
貴方は【楽団】の鑑定士であり金庫番である。盗んだ物品の目利きは貴方の役目だ。
貴方の動機は「後悔」である。
PC②の【使命】は「【ローレイの泪】を手に入れる」ことだ。

●PC③ 推奨:ハグレモノ・隠忍の血統(ブレメンを除く)

コードネーム「^{ネコ}山猫」。
貴方は一年前に【楽団】へ加入した戦闘員である。自由を信条としており、見習い中の「^{トリ}雛鳥」の視線が何となく気に入らない。
貴方の動機は「気分」である。
PC③の【使命】は「【ローレイの泪】を手に入れる」ことだ。

●PC④ 推奨:私立御奇学園・斜歯忍軍

貴方は最近【楽団】に加入した見習いだ。最少で未成年ということもあり「^{トリ}雛鳥」と呼ばれている。今回の作戦は、貴方の正式な入団テストも兼ねている。
貴方の動機は「復讐」である。
PC④の【使命】は「【ローレイの泪】を手に入れる」ことだ。

四忍囃子

執筆者:かぐつち

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:特殊型
プレイヤー人数:4

リミット:3
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:○

シナリオあらすじ

かつて江戸の世を荒らした大妖・傾世^{ケイセイ}。見事傾世を討ち果たしたあなたの目の前にはあなたと同じように我こそが傾世を討伐したと主張するシノビが3人。

果たして誰が真に傾世を討伐したのか？ 他の3人のシノビの目的は何なのか？ それぞれの思惑が交錯する舞台の幕が上がります。

シナリオアピール

ホットスタートのシリアスめのシナリオです。謎解き要素多めなので睡眠不足時のプレイはお勧めしません。シノビガミでミステリをやるためにかなり無茶な事もしているので、なんでも笑って許せる人向きかもしれません。
単発シナリオですが、キャンペーンのシナリオブックになるネタも少し仕込んでます。

ハンドアウト

●PC① 指定:比良坂機関

君は【傾世】の討伐を依頼され、それを成し遂げた忍者だ。
しかし、気づけば周りには三人の忍者が立っており、自らが傾世を倒したと口をしている。
だがそのようなはずはない。傾世を倒したその確たる証拠を自らが持っているのだから。
PC①の【使命】は「功績を騙る不届き者を成敗する」ことだ。

●PC② 推奨:ハグレモノ・私立御奇学園

君は【傾世】の討伐を依頼され、それを成し遂げた忍者だ。
しかし、気づけば周りには三人の忍者が立っており、自らが傾世を倒したと口をしている。
——だが、そんなこと今はどうでもよい。なぜ、PC③がここにいる？
PC②の【使命】は「PC③の正体確かめる」ことだ。

●PC③ 推奨:隠忍の血統・斜歯忍軍

君は【傾世】の討伐を依頼され、それを成し遂げた忍者だ。
しかし、気づけば周りには三人の忍者が立っており、自らが傾世を倒したと口をしている。
仕事は終わった。ならば、よくわからぬ戯言に付き合う必要もない。
PC③の【使命】は「この地から生きて離れる」ことだ。

●PC④ 推奨:鞍馬神流

君は【傾世】の討伐を依頼され、それを成し遂げた忍者だ。
しかし、気づけば周りには三人の忍者が立っており、自らが傾世を倒したと口をしている。
確実にこの中にいる、と君は確信する。ならば、誰も逃がすわけにはいかない。
PC④の【使命】は「すべてのPCが隠していることを暴く」ことだ。

■ 関ヶ原忍伝

執筆:いが

レギュレーション:戦国編
シナリオタイプ:特殊型
プレイヤー人数:4リミット:3
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:○

■ シナリオあらすじ

一六〇〇年。天下分け目の戦である関ヶ原の戦いを舞台としたシナリオです。東軍に属する真柳生(PC①)と伊賀者(PC③)、西軍に属する突破(PC②)と座頭衆(PC④)が自軍の勝利のために暗躍する中で一人の幼子に出会うことで、史実を超えた展開となっていきます。戦の勝敗の行方は東軍か、西軍か!

■ シナリオアピール

昔ながらの戦国時代の忍びになりきって遊ぶことができるシナリオです。関ヶ原の戦いという超有名な歴史的事件の中で活躍し、自らが歴史を動かす醍醐味を体験することができます。歴史好きな方も、まあ関ヶ原の戦いという言葉聞いたことはある、いやまったく知らなくてもシノビガミが好きな方ならみなさんにお薦めです!

■ ハンドアウト

● PC① 推奨:真柳生

あなたは東軍の総大将・徳川家康が率いる軍勢に所属している。あなたは家康の命令で関ヶ原の状況を偵察しに向かった。PC①の【使命】は「東軍を勝利に導く」ことだ。

● PC② 推奨:突破

あなたは西軍の知将・真田昌幸に仕えている。真田軍は信濃の地で東軍の徳川秀忠が率いる軍勢の進軍を足止めすることに成功していた。あなたは昌幸の命令で西軍本隊へ伝令をするために関ヶ原に向かった。PC②の【使命】は「西軍を勝利に導く」ことだ。

● PC③ 推奨:伊賀者

あなたは東軍の徳川秀忠が率いる別働隊に所属している。秀忠軍は真田軍によって足止めされたため、関ヶ原の合戦に間に合わない。あなたは秀忠の命令で東軍本隊へ伝令をするために関ヶ原に向かったが、その途中で山の中を彷徨っていた幼子を助けた。PC③の【使命】は「東軍を勝利に導く」ことだ。

● PC④ 推奨:座頭衆

あなたは西軍の総大将・毛利輝元が率いる軍勢に所属している。大坂城に控える軍勢を関ヶ原に進軍することができれば、西軍の勝利は間違いない。あなたは輝元の命令で関ヶ原の状況を偵察しに向かった。PC④の【使命】は「西軍を勝利に導く」ことだ。

■ 天狗乃ち天乙を喰らう事

執筆:狸原ムジナ

レギュレーション:平安退魔編
シナリオタイプ:協力型
プレイヤー人数:4リミット:3
階級:上忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■ シナリオあらすじ

平安時代。京の都では鬼が跳梁し、人々に被害を及ぼすようになっていた。目の前で知人をさらわれた武人、忽然と姿を消した友人の行方を追う貴族、鬼の調伏を命じられた陰陽師とその式神は、平安京内で暗躍する強大な鬼に立ち向かうことになる。平安を脅かすかの魔を射殺すはいかなる星か――。

■ シナリオアピール

平安時代の雰囲気味わいつつ、陰陽師・鬼退治などのロマンを味わえるシリアスなシナリオです。歴史上の人物が登場するため平安知識があるとより楽しめますが、架空の平安京が舞台のため歴史の知識はなくても問題ありません。階級が上忍指定のためデータ制作の難易度は高めです。

■ ハンドアウト

● PC① 武士

推奨:鞍馬神流・ハグレモノ
あなたは検非違使を任じられた武士である。
ある晩、京中を見回るあなたの目の前に鬼が現れ、あなたの知り人である娘・【茅葺】を連れ去ってしまった。
あなたは宮中に報告し、鬼を討ち果たすことを決意する。
PC①の【使命】は「鬼を討ち果たし、娘を救う」ことだ。
※検非違使:平安京内における違法行為を摘発し、犯罪者を捕らえる官職のこと。訴訟及び裁判も扱う。

● PC② 貴族

推奨:私立御齋学園・斜齒忍軍
あなたは宮中(朝廷)に参内し、大学寮に勤める貴族である。
あなたは歌を詠み合う仲間でもある友・【狛真州】が最近参内しないことを心配して屋敷を訪れた。しかし屋敷には人はおらず、代わりにあったのは小さく奇妙な【小鬼】だった。
PC②の【使命】は「友人を見つけ出す」ことだ。
※大学寮:平安京における官僚育成機関。
※参内:朝廷に働きに出ること。

● PC③ 陰陽師

推奨:比良坂機関
あなたは陰陽寮に務める陰陽師である。
陰陽師といっても宮中で働く貴族と大差はなく、あちこちで呼ばれては祈祷・古いと日々働くのみである。しかし、最近になって急に増えた鬼絡みの事件に頭を悩ませていた。陰陽寮の上司に命じられ、あなたは相棒となる式神(PC④)と共に鬼退治へ向かうことになる。
PC③の【使命】は「京の騒ぎを治める」ことだ。
あなたは【陰陽師】(認PI48)を通常獲得枠とは別枠で獲得している。

● PC④ 式神

推奨:隠忍の血統
京の中で悪事を働いていたあなたは調伏され、現在はPC③の式神として働いている。
自由のない生活に鬱屈していたが、近頃はきな臭い事件が京中に起きており内心楽しんでた。主であるPC③の仕事もあるため、渋谷の騒乱を治めるために動き出す。
PC④の【使命】は「主(PC③)とともに京の騒ぎを治める」ことだ。

■屍崇れ、鉄と虚

執筆者:MASASHIGE

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:対立型
プレイヤー人数:4

リミット:3~4
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオあらすじ

ダンジョンとなった異空間を舞台に、四人の忍びが戦うシナリオです。

日本近海に現れた異空間〈空亡〉。そこには強力な異界遺産が眠っていた。比良坂機関が張った結界は鋼の機体を駆る屍衣に破壊され、〈空亡〉は戦場に変わる。虚ろの奥で四人の忍びを待ち受ける運命はいかに。

■シナリオアピール

屍衣、密蔵番、マクファーデン探偵教室、外事N課の流派ブック追加流派で遊べるシナリオです。ダンジョンを徐々に攻略することを表すために双六チックなシーン表を採用しています。

巨大なロボットに乗って戦う、というのが好きな方にもおすすめです。追加ルールが多いため、シノビガミに慣れた方向けです。

■ハンドアウト

●PC① 指定:屍衣

屍しかばねの肉体を鋼鉄はがねの機体へ押し込み、異形と化した手で操縦桿を握る。

対妖魔兵器【機忍装甲】のパイロット、それがあなたという骸に与えられた仕事だ。

記憶はない。だが、あってもろくなことはないだろう。機忍装甲を操る妖魔の四肢が、生前のあなたが人ではないことを物語る。

〈獄〉に住まう〈シ〉が何かを語ることもない。ならば与えられた忍務を全うするだけだ。

手足となった鉄の棺桶を駆り、あなたは飛び立つ。あなた(PC①)の【使命】は「異空間【空亡】の調査と制圧」である。

あなたは任意の妖魔忍法2種類を特例修得している。あなたはプライズ【機忍装甲】を所持している。

●PC③ 指定:マクファーデン探偵教室

マクファーデン探偵教室の若きエースであるあなたに下ったのは、斜歯忍軍が開発する対妖魔兵器【機忍装甲】の調査だった。

妖魔との戦いで数多く目撃された斜歯忍軍の戦闘兵器だが……斜歯のことだ。ただ単に妖魔を倒すことだけを考えてとは思えない。

その証拠に、機忍装甲が現れた戦場では残留している妖魔の死体の数が他よりも少ない。

回収された妖魔の死体はどこへ行くのか。機忍装甲の開発目的は何か。そこに謎があるなら解き明かすのが探偵の仕事だ。

機忍装甲が向かったとされる異空間【空亡】へ潜入し、あなたは忍務を始める。

あなた(PC③)の【使命】は「【機忍装甲】の調査」である。

●PC② 指定:密蔵番

あなたは密蔵より失われた無量遺物〈帰命餓者髑髏〉を探す遺産回収忍だ。

世に災禍をもたらす前に封印することを誓い、あなたは様々な忍務をこなして情報を探してきた。

そんなあなたと遺物との再会は妖魔轟めく戦場だった。

妖魔を駆逐する巨大な機物の中で蠢く異形、それこそがPC①であり帰命餓者髑髏。あなたの探し求める妖魔の死体だ。

PC①は太平洋上に出来た異空間【空亡】へと向かうらしい。

ならばその場で回収するのみ。

あなた(PC②)の【使命】は「無量遺物〈帰命餓者髑髏〉の回収」だ。

●PC④ 指定:外事N課

日本近海に突如現れた異空間【空亡】。

調査に向かった海上自衛隊艦隊情報群忍者部隊は、溢れ出す妖魔の先に強力な異界遺産があることを告げて消息を絶った。

調査を引き継いだあなたは、即座に比良坂機関本体と連動して結界を張り、送り込む人員の選別に当たる。

だがそんなあなたを嘲笑うかのように、アラートがけたたましく鳴り響いた。斜歯忍軍の黒い機体が結界を突破し空亡へと突入したのだ。

斜歯や海外の諜報部に異界遺産を渡すわけにはいかない。

あなたは手勢を率いて異空間空亡へと乗り込む。

あなた(PC④)の【使命】は「異空間【空亡】の調査と制圧」だ。

■終末世界の最終決戦

執筆者:よもぎZ

レギュレーション:現代退魔編
シナリオタイプ:対立型
プレイヤー人数:6

リミット:1
階級:中忍(新規)
基本ルールブックのみの対応:×

■シナリオあらすじ

終末を迎えた現代日本で「世界を滅ぼそうとする悪の忍者3人」と「世界を守るために戦う正義の忍者3人」が戦う6人対立シナリオです。あらゆる組織や軍が崩壊し、人類は概ね敗北したと言って良い世界。戦う理由は相手が許せぬ敵だからで十二分。星の命運を背負った忍者たちが命をかけて最終決戦に挑む。

■シナリオアピール

ロストに怯えず気軽かつ真剣に戦える3対3の対立型シナリオです。テーマは「いきなり最終回」、ジャンルは「コメディ」となります。シノビガミの戦闘をしたい! という時に、パーティゲームのように短い時間で遊べます。悪役や正義の味方を演じたい時にもどうぞ。一番大事なのがジャンルがコメディであることです!

■ハンドアウト

●PC斜歯忍軍 推奨:斜歯忍軍に属する流派

あなたは崩壊した世界から悪を払う、レジスタンスのリーダーかつ斜歯忍軍の忍者だ。

確かに世界はもうボロボロで、人類は概ね敗北したと言っても良いだろう。

それでも、あなたたちはまだ生きている。技術は残っている。あなたは戦える。

PC斜歯忍軍の【使命】は「世界を蝕む悪を討つ」ことだ

●PC比良坂機関 推奨:比良坂機関に属する流派

あなたは国益を守るため、今だ諦めずにいる比良坂機関の忍者だ。

国なんてものはもう形のみになってしまった。

でも、それでもあなたは覚えている。あの平和な毎日を。

PC比良坂機関の【使命】は「日本の国益を守る」ことだ。

●PC鞍馬神流 推奨:鞍馬神流に属する流派

あなたは世界を裏切った鞍馬神流の忍者だ。

世界の秩序などあなたにはどうでもよかった。

死闘があなたをあなたにする。理由はそれだけだ。

PC鞍馬神流の【使命】は「戦が永遠に続く世界を楽しむ」ことだ。

●PC私立御齋学園 推奨:私立御齋学園に属する流派

あなたは悪に屈しなかった私立御齋学園の忍者だ。

多くの友がいなくなったこの世界。あなたの友人である斜歯忍軍と比良坂機関はまだ諦めずに戦う意思を燃やしている。だから、あなたも。

PC私立御齋学園の【使命】は「友の為に戦う」ことだ。

●PCハグレモノ 推奨:ハグレモノに属する流派

あなたは殺人衝動があるハグレモノの戦闘狂である。真の意味で、あなたは人の道理から逸れた者だ。

PC隠忍の血統の目指す、暗黒の世に強く惹かれ共にここまで上り詰めた。

PCハグレモノの【使命】は「目の前の敵を殺す」ことだ。

●PC隠忍の血統 推奨:隠忍の血統に属する流派

あなたは世界崩壊を招いた妖魔の王である。そう、所謂ラスボスだ。

あなたの理想郷は、人の支配から開放された無法の世界。求めたるは人をいくら傷つけても「弱肉強食」で片付く混沌だ。

PC隠忍の血統の【使命】は「世界を滅ぼす」ことである。