

シノビガミ シナリオ 斜齒忍軍による秘宝「まくがふいん」の研究と「D計画」

>特殊型? リミット3 プレイヤー3~5人 プライズ:秘宝「まくがふいん」

>作成:御宗銀砂 2013.11.3

○概要

斜齒忍軍のある研究所。人間の細胞を活性化させる「D計画」。

研究の要となる謎のオーパーツ、秘宝「まくがふいん」を巡り、運命は錯綜する。

○GMのための背景（ネタバレあり）

秘宝「まくがふいん」には不思議な力があつた。

長い間、ある隠忍の一族が隠れ棲む小さな村で、代々守られてきた。

彼らは「まくがふいん」がないと、子孫を残せないのだ。

10年前。怪人ナイトメアが「まくがふいん」を強奪した。

異形の村人たちは力のかぎり戦ったが、怪人ナイトメアには敵わなかった。

わずかな生き残りをのぞいて、村は壊滅した。

同時に斜齒忍軍も「まくがふいん」を狙っていた。

彼らは怪人ナイトメアを捕えたが、「まくがふいん」を持っていなかった。

斜齒忍軍は後に、怪人ナイトメアのクローンを作り、傀儡として使うようになる。

怪人ナイトメアは、なぜ隠忍の村を襲ったのか。「まくがふいん」を強奪したのか。
息子を助けるために。

彼は重い心臓病だった。「まくがふいん」を胸に埋め込めば、助かるのだ。

そして現代。

斜齒忍軍の現場指揮者は事実を伏せ、「まくがふいん」を獲得したと偽った。

偽物を創り、偽りの研究を始め、偽りの成果を上げた。日本政府の支持も受けた。

真相は斜齒忍軍でもごく一部しか知らないが、比良坂機関は疑いの目を向けている。

隠忍の一族の僅かな生き残りは、必死に「まくがふいん」のありかを探している。

怪人ナイトメアの子は、長じてハグレモノの忍者になった。

そして彼の秘密を知る、鞍馬神流の娘。

運命は再び動き出す。

	背景・導入	使命	秘密
PC 1 少年 主人公 梓 ハグレモノ	孤児。父は生まれる前に亡くなり、母も幼いころ行方不明に。現在PC 2とPC 3から仕事のオファーを受けている。	PC 2かPC 3、どちらかを選び、その使命を成功させよ。	かすかな母の思い出。幼い頃、重い病気にかかった自分をおぶって、大きなお屋敷につれていった。その直後、母は行方不明に。
PC 2 斜歯忍軍	斜歯忍軍の研究所所属。細胞を活性化する「D計画」に従事。今回は研究所移転の統括を任される。警備増員のためPC 1を雇いたい。	D計画の要である、秘宝「まくがふいん」を護れ。	秘宝「まくがふいん」は元々PC 3の村の秘宝。強奪のため斜歯忍軍は手段を選ばなかったという。
PC 3 隠忍の血統	ダイダラボッチの末裔。10年前、謎の敵が故郷の村を襲撃。一族のほとんどを惨殺。再興のため外部の協力者がほしい。PC 1を雇いたい。	一族の再興せよ。	PC 3を含め、一族は奪われた秘宝「まくがふいん」がないと子孫を残せない。「まくがふいん」を入手せよ
PC 4 / NPC 比良坂機関	政府機関から、斜歯忍軍の研究所に派遣される。政府が膨大な予算をつぎ込んだD計画の、名目は警備。実質は監視。病気の娘がいる。	D計画成功のため、邪魔するもの、不正を働くものを排除せよ。	娘は不治の病。秘宝「まくがふいん」を体内に埋め込めば、病気を治せるらしい。「まくがふいん」を入手せよ。
PC 5 / NPC 少女 ヒロイン 梓 鞍馬神流	大きな屋敷に住む、名家の一人娘。	家名を汚すな。	10年前、屋敷に瀕死の男子が運び込まれ、心臓手術を受けた。彼に恋した。彼が愛しい。すべてに優先して、この思い添い遂げたい。
NPC 怪人ナイトメア 忍者？	正体不明、鬼のように強い伝説の忍者。10年前に姿を消すが、PC達の前にちょくちょく現れる。	その行動原理は不明。PC 1に興味を持っているようでもある。	正体はPC 1の母親。
NPC 内藤めあ博士 一般人？	斜歯忍軍研究所のえらい人。メカもバイオもなんでもできるすごい人。PC 2の上司。	D計画を成功させよ。	パンツははかない主義。鈴木さんの依頼で怪人ナイトメアのクローンを造った。鈴木さんが「まくがふいん」を貸してくれないのが不満。
NPC 鈴木さん 一般人？	内藤めあ博士の部下。	D計画を成功させよ。	かつてPC 3の村を襲撃するも、怪人ナイトメアに滅ぼされた後だった。なんとかナイトメアを捕えるが、秘宝は行方不明。偽物をでっちあげ予算獲得。秘密を隠蔽せよ。
プライズ 秘宝「まくがふいん」	やわらかい、温かい、灰色をした一握りの金属の塊。細胞を活性化させ、エントロピーを越える増殖を促す。		真の力は、人間をダイダラボッチに変えること。

○主な舞台

・斜歯忍軍の研究所（移転前）

斜歯忍軍は、たぶんこんな研究所をたくさん持っているでしょう。
郊外の大きな建物？ 超高層ビル？ 地下の秘密研究所？
いろんな研究所を想像して、自由に設定してください。
秘宝「まくがふいん」は、ここで厳重に保管されています。ただし偽物が。

・斜歯忍軍の研究所（移転後）

おそらく、ラストバトルはここで行われるでしょう。
基本は移転前と同じですが、見た目にはガラッと違う環境にした方が面白いです。

・大きなお屋敷

PC5の実家。鞍馬神流の名家なら、清楚でクラシックな日本家屋がいいでしょう。
例えば、時代劇に出てくる大名屋敷のような。
白壁。ふすま。灯籠。掃き清められた庭。和風のキーワードをちりばめてください。
意外にも医療設備が揃っていて、重傷患者にも対処でき、手術もできます。

・隠鬼の一族の村

人里離れた場所にある、小さな村です。今は廃墟です。
10年前に壊滅して、そのまま打ち捨てられています。

○プライズ：秘宝「まくがふいん」

やわらかい、温かい、灰色をした一握りの金属の塊です。
見た目にも異様なこの物体は、使い方によっては奇跡のようなことを起こします。

身体に埋め込むことで、難病を治したり。
細胞を活性化させ、人体の強化や長寿化を実現したり。
日本各地に伝わるダイダラボッチの伝説も、関係あるかもしれません。

シナリオ開始時点、「まくがふいん」はPC1の体内にあります。
これはPC5と、ごく限られた人間しか知りません。
NPCの鈴木さんは、研究所の「まくがふいん」が偽物だと知っています。
ただし本物がどこにあるかはしりません。
他のPCとNPCは「まくがふいん」が斜歯忍軍の研究所にあると思っています。
鈴木さんにより徹底的に管理・隠蔽されているので、中々偽物だとばれません。
幹部の内藤めあ博士でさえ、データをもらうだけで、本物を見たことはありません。

現物を見て偽物だと見破れるのは、PC3と内藤めあ博士だけです。

○導入フェイズ

・ PC 1

PC 1 が信頼する仲介者がいて、PC 2 とPC 3 の依頼を紹介します。
どちらを受けるか、PC 1 に確かめてください。
質問にはできる範囲で答えてください。
直接会って確かめたいなら、メインフェイズで処理してください。

・ PC 2

研究所（移転前）で、上司の内藤めあ博士とこんな話をしています。
「来週の移転、準備できた？ やっといてね」
「秘宝『まくがふいん』はどうやって運ぶ？ PC 2 が決めてね」
「移転のために警備人員（PC 1）雇う話はどうなったの？ まかせたよ」
「こんど比良坂機関からも警備増員（PC 4）くるから。お相手よろしくね」

・ PC 3

生き残った隠鬼の仲間と、今の状況と、今後について話し合ってください。
また、以下のことを再確認してください。
秘宝「まくがふいん」がないと子孫が残せない。
秘宝「まくがふいん」は今、斜歯忍軍の研究所にある。
警戒は厳重らしいが、近く研究所の移転がある。チャンスだろう。
自分たちは表の世界に詳しくない。PC 1 を仲間に入れよう。

・ PC 4

比良坂機関の上司から、今回の任務に就いて話をしています。
「斜歯忍軍の研究所に言ってほしい。名目は移転の軽微だが実際は監視」
「『D計画』には政府も多額の予算を割いている。成果が出ないと色々まずい」
「警備以上に、研究所で何がおこっているかを探してほしい」
「ところで、娘さんは元気？」
話が終わったところで、娘から電話がかかってきます。他愛のない用件です。

・ PC 5

10年前の思い出を再現します。
大きなお屋敷。小さな男の子をおぶってやってきた、若い母親。
奥の板間で行われる手術。男の子の胸に埋め込まれる、灰色の金属の塊。
すべてを見届け、去っていく母親。
残された男の子に、幼いPC 5 は恋をしますが、彼もすぐ屋敷からいなくなります。
10年経っても心は変わりません。これから何をするかPC 5 に確認してください。

○メインフェイズ

あとは、PCたちにまかせましょう。
放っておいても話は転がるはずです。

アクセントとして、こんなエピソードを挟んでもいいでしょう。

怪人ナイトメアがPC 1 にちょっかいを出す。
PC 1 が大きな屋敷に迷い込む。
内藤めあ博士がロボット犬を自慢する。
内藤めあ博士が「鈴木くんが『まくがふいん』の現物見せてくれない」と愚痴る。
PC 4 に娘から電話がかかってくる。

2 サイクル目のはじめに研究所の移設があります。
当然「まくがふいん」を手に入れるには、格好のチャンス？です。

3 サイクル終了、またはPC全員が望むなら、クライマックスフェイズに移行します。

○クライマックスフェイズ

研究所の「まくがふいん」が偽物だとばれた場合。
PC 1 の体内に本物の「まくがふいん」があると明らかになった場合も含めて。
鈴木さんが介入します。秘密を守るため、関係者を皆殺しにしようとしています。

研究所の「まくがふいん」が偽物だと分からなかった場合。
「まくがふいん」を強奪するか、PC達に確認します。
これも、鈴木さん（プラス一部のPC）と敵対することになるでしょう。

PC同士がバトルになる可能性も、十分考えられます。

まったく敵対する要素が無かった場合。バトルは発生しません。

○エピローグ

有効な対処が取れなかった場合、PC 4 の娘は死亡します。

○NPC

・怪人ナイトメア

10年前の怪人ナイトメアは、PC1の母親です。正体不明の謎の存在でした。斜歯忍軍の鈴木さんによって捕縛され、某所で冷凍保存されています。

メインフェイズ以降は、PC1よりほんの少し若い、少女の姿で登場します。PC1と良く似ていて、並んで歩くとまるで兄妹のようです。その正体は、内藤めあ博士が造ったクローンです。実年齢は3～4歳に過ぎません。記憶とスキルを継承しており、忍者としても強力ですが、鈴木さんには逆らえません。内藤めあ博士が造ったリモコン装置がつけられているからです。

メインフェイズでは、どんどんPC1にちょっかいを出しましょう。(いくつになっても、オカンは息子にちょっかい出したがるのです)でも本心から、PC1の行く末を心配し、PC1の幸せを願っています。

クライマックスフェイズでは、敵に回るかもしれないし、味方になるかもしれません。基本的にPC1の味方ですが、鈴木さんには絶対逆らえないことに注意してください。

データは上忍の「魔翁」を使います。

・NPC：内藤めあ博士

斜歯忍軍に雇われた科学者です。細かいデータはありません。ただ「何でもできるすごい人」として運用してください。何しろ怪人ナイトメアのクローンを作り、コントロールまでしてしまうのですから。シナリオをうまく回すための四次元ポケットです。ただし、シナリオの根源を変えるような力はありません。本人は絶対戦闘に参加しません。

メインフェイズでは、PC2のシーンにどんどん登場します。使命の状況や今後の方針を聞き、情報もくれます。クライマックスフェイズには登場しません。彼の発明が出るだけで十分です。

- ・NPC：鈴木さん

一般人の振りをしてはいますが、実は斜齒忍軍の一員です。我は「我」です。いわゆる小物で、前には出ず、ただし保身の為ならものすごい力を発揮します。

メインフェイズでは、あまり目立たないようにします。
クライマックスフェイズで戦闘する場合、次のような手駒があります。

- ・ロボット犬

内藤めあ博士が造った、本物のドーベルマンそっくりのロボットです。二匹まで使えます。データは忍獣の「忍犬」を使用します。

- ・怪人ナイトメア

内藤めあ博士のリモコン装置でコントロールします。

- ・本人が戦う

できるだけこれは避けます。データは斜齒忍軍のサンプルキャラクターを使います。

- ・ダイダラボッチに変身

内藤めあ博士の研究の成果です。擬似的な「ダイダラボッチもどき」になります。50%の確率で元に戻れません。思考も保てず、敵味方も区別できません。データは上級妖魔の「熊襲」を使います。

- ・PC4がNPCの場合

メインフェイズでは、執拗にPC2に食い下がります。
「まくがふいん」の所在を確認し、あわよくば強奪しようとします。

クライマックスフェイズ、場合によってはラスボスになってもいいでしょう。
データは比良坂機関のサンプルキャラクターを使います。
大きな戦力差があれば、比良坂機関から増員を要請します。
場合によっては、嘘をついてでも。

- ・PC5がNPCの場合。

メインフェイズでは、控え目に、できる範囲でPC1を助けましょう。
PC1に会うのもいいですが、自分から秘密に触れることは避けましょう。
鞍馬神流にとって隠鬼はタブー。その呪物を人間に埋め込んだのですから。
クライマックスフェイズ、PC1が一方向的に不利なようであれば、PC1に加勢します。
データは鞍馬神流のサンプルキャラクターを使用します。