

シノビガミ 『聖者の涙』

■シナリオスペック

タイプ: 対立型

リミット: 3

プレイヤー人数: 4人

プライズ: 聖者の涙

使用ルール: 否(それ以外のデータを使用しても構いません)

■背景

K県某市。この街はPC③により麻薬“ソーマ”の実験場とされ、緩やかに死へ向かう運命にありました。しかし、PC①によりもたらされた新種のドラッグ“聖者の涙”が広まり始めます。実は“聖者の涙”は麻薬により傷ついた人々を癒す治療薬なのです。

麻薬を憎む復讐者・PC②やPC③が放ったスパイ・PC④らを巻き込み、“聖者の涙”を巡る2つの勢力は暗闘を繰り広げます。

■主な舞台

K県の地方都市。近年、薬物による犯罪が深刻化しており、自治体や警察が対策を行っていますがあまり良い効果は上げられていません。

■プライズ

このシナリオのプライズは「聖者の涙」です。

「聖者の涙」のハンドアウトは【秘密】を持ちます。このハンドアウトは“聖者の涙”のサンプルを表します。物語上、“聖者の涙”は複数存在しますが、ゲーム上【秘密】を持つのはこのハンドアウトのみとします。

「聖者の涙」に対する情報判定に成功するか、プライズを入手すれば【秘密】を見ることができます。

セッション開始時にはPC①が所持しています。GMはPC用のハンドアウト配布時に「聖者の涙」のハンドアウトも渡してください。このプライズは自由に受け渡しできるものとします。

“聖者の涙”を使用する演出をしても、このハンドアウトは失われません。

錠剤であるか、液体であるかなどはGMが任意に決定してください。PC①のプレイヤーに決めてもらっても良いでしょう。

■導入フェイズ

●PC①・④

PC①と④、共通のシーンです。繁華街の裏路地。薬物中毒の男の前にPC①が現れ、“聖者の涙”を渡します。男はすぐに“聖者の涙”を使用し、効果が現れます。

ここで、PC①とPC④の【使命】と、「聖者の涙」に【秘密】があることを確認してください。

▼薬物中毒の男のセリフの例

「アンタ……新しい売人か？ クスリ持ってないか……。 “ソーマ”かヘロカ……いや、この際何でもいい」

「 (“聖者の涙”を使用した) ああ……なんて良い気分なんだ……まるで新しい全然別の人間になったみたいだ……頭の中が透明になって……」

●PC②・③

PC②と③、共通のシーンです。暗い部屋の中。PC②と③は山邑爽真(影武者)に呼び出され、依頼内容を説明されま

す。山邑爽真のハンドアウトを公開して【使命】を読み上げ、PC②と③の【使命】を確認してください。

▼山邑爽真のセリフの例

「比良坂機関の山邑爽真と申します。PC②さんにPC③さん、ご高名はかねがね」

「お二人の腕を少々お借りしたい。(資料を見せて)これは“聖者の涙”と呼ばれるドラッグです。最近、PC①という人物によってこの街に持ち込まれてね。急速に広まっているらしい」

「我々としては少々気になる点がありましてね。お二人にはこの“聖者の涙”とPC①について探っていただきたい」

「(シーンの最後、PC②・③が退場した後で)…… “聖者の涙”にPC①、か。ククク……楽しませてくれそうだ……」

■クライマックスフェイズ

3サイクルが終了すると、クライマックスフェイズとなります。このシナリオの想定するクライマックスフェイズは、PC①&④(“聖者の涙”の創造者と復讐者)コンビとPC②&③(山邑爽真一派)コンビの戦闘です。

戦闘は、最長でも6ラウンドまでとしてください(戦場を「極地」にしてもいいでしょう)。6ラウンド終了時点で決着がついていなかった場合、引き分けとします。

■結末

クライマックスフェイズにおいてPC①が脱落しなかった場合、PC①の【使命】は達成され、街は薬物中毒から解放されます。この場合、PC③が死亡していなくてもPC②の【本当の使命】は達成とします。

PC①が脱落した場合、PC③の【本当の使命】は達成され、街には“ソーマ”が蔓延し、PC③の支配下に置かれることとなります。この場合、PC④の【本当の使命】も達成とします。

それらを宣言したうえで、各プレイヤーにどんなシーンにしたいかを聞き、結末を演出してください。

■NPC

●山邑 爽真(やまむら・そうま)

流派: 比良坂機関 信念: 忠

地味なビジネスマンか市役所員を思わせる風貌の男性。

PC③により洗脳されており、忠誠を誓っている。

ただの下忍にすぎないが、思わせぶりな言動をして【本当の使命】に忠実にロールプレイすること。

データが必要な場合は「戦闘員」のものを使用すること。クライマックスフェイズにおいてPC③陣営で戦わせてもいいだろう。

■シナリオ解説

オーソドックスな対立型シナリオです。シノビガミを初めて遊ぶ人向けのシナリオとして作りました。

シナリオ開始時には①&④ VS ②&③の構図が、クライマックスでは①&② VS ③&④に変化します。

実質、PC①が2つの【秘密】を持っていることがポイントです。

主観ですが、シノビガミ初めてのPLにはPC②のハンドアウトを薦めると良いのではないかと。

PLからPC②～④の表向きの【使命】達成条件を尋ねられた場合は「【秘密】を知ること」や「PC①の【使命】を達成させること」などと答えると良いでしょう。