

# 男性は「自分は異世界から来た勇者である」 と供述しており

「異世界から来た勇者」を名乗る男性の保護を命じられたシノビたち。  
彼が言うにはこの世界に魔王の手が及ぼうとしているらしい。  
彼の真意とは。そしてこの世界の行く末は。

本作は、「著：河嶋陶一郎／冒険企画局」が権利を有する『忍術バトル RPG シノビガミ』の二次創作作品です。  
© 2009-2021 冒険企画局 © 2009-2021 河嶋陶一郎「忍術バトル RPG シノビガミ」

## 1. 導入

シノビたちは自分たちの上司にあたるシノビに呼ばれていた。どの流派も共通して「勇者をなめる男性を保護する」という使命を任される。男性の名前は「ロエ・コペルス」という。彼は一切の経歴が存在せず、「この世界に魔王の手が及んでいるから自分が呼ばれた」と話している。

## 2. メインフェイズ

3 サイクル。NPC の秘密は勇者「ロエ・コペルス」、魔女王「ヴィラ・エシタ・ペンテ・トリア」、(勇者の秘密を所持していることが条件のプライズ「殲妖の魔眼」)がある。

NPC「ロエ・コペルス」は導入を含めてシーン上で出会ったPCにプライズ「殲妖の魔覚」を配布する。

殲妖の魔覚

勇者の特殊能力につながる力。

このプライズを所持する PC は情報判定の際、プライズの使用の宣言で情報判定に+2 の修正、「瞳術」「調査術」「仕込み」「兵糧術」「手練」「第六感」のいずれかで情報判定を行うと情報判定は自動成功する。このプライズは追加の秘密になり、情報共有は起きない。

## 3. クライマックスフェイズ

隠しカウントの数によりボス妖魔が変化する。

隠しカウントは PC それぞれが所持し、PL には公開されない。隠しカウントはプライズ「殲妖の魔眼」または「殲妖の魔覚」を使用すると判定の結果にかかわらずカウントが増加する。NPC「ロエ・コペルス」は、シーンのメイン PC に対して必ず使用するため最終的なカウント数は、この NPC が登場したシーンの数になる。クライマックスフェイズ前に一番カウントの高い PC が魔王の依代になる。全 PC のカウントが 0 の時は NPC「ロエ・コペルス」が妖魔化し、PC のカウントが同値の場合は使用したときの判定成功率が高いものが対象になる。

### 1. 一番多いのが勇者

勇者が突然うなりながら目を抑え、うずくまる。彼の眼から闇のような禍々

しい色の霧が現れ、姿が霧に覆われる。姿が見えなくなると叫び声がやみ、やがて霧の中から妖魔が現れる。妖魔「エイコス・エンネア」との戦闘が開始。もし、クライマックスフェイズまでにプライズ「穢妖の魔眼」が破壊されている場合、妖魔の最大忍耐力は半分に減少する。

## 2. 一番多いのが PC

対象の PC は目に違和感を持つ。ふと疑問に持って目をこすってみると、その手は禍々しい色の液体で汚れている。気が付けば口から、鼻から、耳から、毛穴から、謎の液体があふれ、PC の足元に溜まっていく。液体は蠢きだし対象の PC と同じ姿をとる。「潜妖状態、解除。周囲の状態を検知。障害を認識。排除します。」妖魔「エイコス・エンネア・テロス」と戦闘。妖魔「エイコス・エンネア・テロス」は元になったシノビと同じデータになる。(PC は妖魔化せず、PC と同一のデータのエネミーが発生する)

## 4. エンディング

エイコス・エンネアに勝利

妖魔の姿が霞のように消え、跡にロエ・コペルスの姿が現れる。彼の眼は異形のものでなく、彼自身の瞳であった。彼はぱたりと地面に倒れたあと、ぼつりと呟く。「魔王は死んだ。そして俺の役割も終わったのだ。……少し、寂しいな」徐々に彼の姿が薄くなる。しばらくすると勇者の姿も消え、戦場にはシノビの姿と何者かが戦った跡が残った。

エイコス・エンネアが勝者

シノビたちは暴走した勇者、新たなる妖魔エイコス・エンネアを止めることはできなかった。妖魔はこの後も世界を侵食していく。

テロスに勝利

勇者はテロスの前に立ち、泥のようになった姿を確認する。シノビたちのほうを向き「この世界の魔王の脅威は去った。俺がここにいる理由はなくなった。現地の人、助太刀してくれてありがとう。」そう言うとおつむじ風が吹くと同時に勇者の姿が消えた。

テロスが勝者

「目標の生命状況確認。魔王の転送を開始」

シノビの身体から発生した妖魔は自らを触媒とし異世界から魔王を呼び出す。厄災がこの世界に発生し、侵食していく。

## 5. 使命秘密一覧

PC の使命は全員共通して「ロエ・コペルスを保護する」ことである。PC の流派で秘密が変更される(同じ流派が複数いれば、汎用秘密の中から選ばれる)

使命

<b>勇者「ロエ・コペルス」</b> 勇者を名乗る男性。素性経歴一切不明。本人曰く異世界からこの世界を救うために召喚されたい。彼の使命は「魔王の脅威をこの世界からなくす」ことである。	<b>魔王「ヴィラ」</b> 呪術にたけている「魔王」。現在は勇者に倒され、彼の住んでいた世界の幽閉塔に封印されている。居所、感情共に習得不可能だが、秘密はある。
--	--

## PCの秘密

### 斜歯忍軍

勇者が異世界から来たのが本当であるなら、ぜひ異世界の技術を取り入れるため、スカウトするようにと命令を受けた。本当の使命は「勇者の秘密を獲得し、勇者をクライマックスフェイズまで生存させる」ことである。

### 隠忍の血統

妖魔があふれているこの世界で外界から妖魔に近いものが流れ込んでもおかしくはない。それを倒さんとする勇者は我が流派の流儀に反する。本当の使命は「勇者を倒す(生命力を0にする)」ことである。

### 鞍馬神流

妖魔があふれているこの世界で外界から妖魔に近いものが流れ込んでもおかしくはない。それを倒さんとする勇者は我が流派の流儀に近い。妖魔退治のエキスパートなら協力は惜しまないようにと命令された。本当の使命は「勇者に協力して、使命を達成させる」ことである。

### 比良坂機関

彼の正体がなんであれ、魔王の存在を匂わし、人々を不安に陥れようとすることは、日本の国益にもよろしくない。上層部は国を脅かすテロリストであると認定している。本当の使命は「勇者の秘密を獲得し、生命力を0にする」ことである。

### 私立御斎学園

異世界であれ、戦う技術を持つ人物なら仲間に引き入れたいというのが上層部の見解である。本当の使命は「勇者に協力し、クライマックスフェイズ終了まで生存させる」ことである。

### ハグレモノ

自分たちと同じような流浪の存在であるが、この世界で仲間を集い、徒党を組もうとしているのが気に食わない。本当の使命は「勇者を妨害し、使命を不達成にする」ことである。

### 汎用秘密1

素性不明の勇者に対して不信感を抱いている。最近巷で見かける小説には異界から来た人物が勝手に領地を開拓したり国を侵略したりしている。彼が異世界から来たことが本当ならきっとそうなるに違いない。そうなれば斬り捨てる。本当の使命は「勇者の秘密を知る」その上で「勇者を倒すか彼の使命を手助けするか選び、遂行する」である。

### 汎用秘密2

勇者のあり方に疑問を持っている。そもそも本当に異世界から来たのかも分からない。彼が信頼に値する存在かどうかは今から検証しても大丈夫だろう。本当の使命は「勇者を監視し続ける(クライマックスフェイズ終了まで生き残る)」ことである。(勇者の生死は問わない)

### 汎用秘密3

かねてから世界の救世主ないしそれを支える存在になることを望んでいた。彼が本当に異世界から来た人物ならぜひ彼を支えたいが、もし嘘であるなら許せない。死罪すら生ぬるい。本当の使命は「勇者の秘密を知る」その上で「勇者を殺す(勇者の生命力が0になった状態のときにとどめを刺すことを宣言する)か、彼の使命を手助けするか選び、遂行する」である。

## 6. NPC データ

### 勇者「ロエ・コペルス」

性別：男

流派：ハグレモノ

特技：刀術、潜伏術、変装術、分身の術、野戦術、瞳術

忍法：接近戦攻撃、彷徨、影分身、交叉、内縛陣、六芒刃

奥義：クリティカルヒット「魔王滅銅剣」(刀術)

忍具：神通丸\*2

### 上級妖魔「エイコス・エンネア」

データとしてはエネミー「巨神」と同一。

特技：手裏剣術、秘術、怪力、見敵術、死霊術

忍法：接近戦攻撃、修羅、天狗、天牛、神槍、八雷、不動

奥義：範囲攻撃(瞳術)、範囲攻撃(刀術)、範囲攻撃(潜伏術)、判定妨害(毒術)

使用フォント：07 ラノベ POP MS 明朝 MSP ゴシック

<p><b>斜齒忍軍</b> 勇者が異世界から来たのが本当であるなら、ぜひ異世界の技術を取り入れるため、スカウトするようにと命令を受けた。本当の使命は「勇者の秘密を獲得し、勇者をクライマックスフェイズまで生存させる」ことである。</p>	<p><b>隠忍の血統</b> 妖魔があふれているこの世界で外界から妖魔に近いものが流れ込んでもおかしくはない。それを倒さんとする勇者は我が流派の流儀に反する。 本当の使命は「勇者を倒す(生命力を 0 にする)」ことである。</p>
<p><b>鞍馬神流</b> 妖魔があふれているこの世界で外界から妖魔に近いものが流れ込んでもおかしくはない。それを倒さんとする勇者は我が流派の流儀に近い。妖魔退治のエキスパートなら協力は惜しまないようにと命令された。 本当の使命は「勇者に協力して、使命を達成させる」ことである。</p>	<p><b>比良坂機関</b> 彼の正体がなんであれ、魔王の存在を匂わし、人々を不安に陥れようとするのは、日本の国益にもよろしくない。 上層部は国を脅かすテロリストであると認定している。 本当の使命は「勇者の秘密を獲得し、生命力を 0 にする」ことである。</p>
<p><b>私立御齋学園</b> 異世界であれ、戦う技術を持つ人物なら仲間に引き入れたいというのが上層部の見解である。本当の使命は「勇者に協力し、クライマックスフェイズ終了まで生存させる」ことである。</p>	<p><b>ハグレモノ</b> 自分たちと同じような流浪の存在であるが、この世界で仲間を集い、徒党を組もうとしているのが気に食わない。本当の使命は「勇者を妨害し、使命を不達成にする」ことである。</p>
<p><b>汎用秘密 1</b> 素性不明の勇者に対して不信感を抱いている。最近巷で見かける小説には異界から来た人物が勝手に領地を開拓したり国を侵略したりしている。彼が異世界から来たことが本当ならきっとそうなるに違いない。そうなれば斬り捨てる。本当の使命は「勇者の秘密を知る」その上で「勇者を倒すか彼の使命を手助けするか選び、遂行する」である。</p>	<p><b>汎用秘密 2</b> 勇者のあり方に疑問を持っている。そもそも本当に異世界から来たのかも分からない。彼が信頼に値する存在かどうかは今から検証しても大丈夫だろう。 本当の使命は「勇者を監視し続ける(クライマックスフェイズ終了まで生き残る)」ことである。(勇者の生死は問わない)</p>
<p><b>汎用秘密 3</b> かねてから世界の救世主ないしそれを支える存在になることを望んでいた。彼が本当に異世界から来た人物ならぜひ彼を支えたいが、もし嘘であるなら許せない。死罪すら生ぬるい。 本当の使命は「勇者の秘密を知る」その上で「勇者を殺す(勇者の生命力が 0 になった状態のときにとどめを刺すことを宣言する)か、彼の使命を手助けするか選び、遂行する」である。</p>	<p><b>勇者「ロエ・コペルス」</b> 始めて魔王と戦ったときはほぼ相打ちの状態だった。魔王の心臓に剣を刺した後、気を失い気が付いたら異世界に飛んでいた。それからだろうか、自分に魔眼が宿ったのは。飛ばされた世界には必ず魔王の手が及んでいる。それを倒したらまた別の世界へ飛ぶ。まるで自分は魔王のために生きているようだ自嘲する。この NPC はドラマシーンに積極的に登場したり、プライズ「穢妖の魔眼」を使用する。</p>

<p><b>プライズ・穢妖の魔眼</b>  (ロエ・コペルスの秘密を所持すると獲得)  ロエ・コペルスが所有している。ドラマシーンに登場した場合に使用できる。「瞳術」で判定し対象の秘密を獲得することができる。奪取、獲得はできないが、破壊は可能。(秘密あり)</p>	
<p><b>魔女王「ヴァイラ・エシント・ペンテ・トリア」</b>  勇者の資格を持つ「ロエ・コペルス」にとどめを刺される際、最後の悪あがきとして呪いをかけて別の世界に飛ばした。呪いのパスを使えば、幽閉塔にいながらも勇者とその周りに影響を与えることができる。  勇者に魔眼を与えた本人であり、彼を異世界に飛ばして暇つぶしをしている。  呪いそのものが勇者にとっての魔王の脅威であるため、呪いを解除(勇者を倒すかプライズの破壊)しない限り勇者の使命は達成されない。</p>	<p><b>穢妖の魔眼</b>  正しい名前は「潜妖の魔眼」。魔王が呪いとして与えた。魔眼で「見た」ものを妖魔として変化させる。  このプライズを使用し瞳術で判定、成功した場合、対象のPCにプライズ「穢妖の魔覚」を与える。このプライズまたは穢妖の魔覚の使用を宣言すると隠しカウントが溜まり、クライマックスフェイズ前に一番カウントの高いPCが魔王の依代になる。全PCのカウントが0の時は勇者が妖魔化し、全PCのカウントが同値の場合は使用したときの判定成功率が高いものが対象になる。</p>

配布プライズ印刷用

<p><b>穢妖の魔覚</b>  勇者の特殊能力につながる力。  このプライズを所持するPCは情報判定の際、プライズの使用の宣言で+1、「瞳術」「調査術」「仕込み」「兵糧術」「手練」「第六感」のいずれかで判定すると+1、最高で+2の修正が入る。このプライズは追加の秘密になり、情報共有は起きない。</p>	<p><b>穢妖の魔覚</b>  勇者の特殊能力につながる力。  このプライズを所持するPCは情報判定の際、プライズの使用の宣言で+1、「瞳術」「調査術」「仕込み」「兵糧術」「手練」「第六感」のいずれかで判定すると+1、最高で+2の修正が入る。このプライズは追加の秘密になり、情報共有は起きない。</p>
<p><b>穢妖の魔覚</b>  勇者の特殊能力につながる力。  このプライズを所持するPCは情報判定の際、プライズの使用の宣言で+1、「瞳術」「調査術」「仕込み」「兵糧術」「手練」「第六感」のいずれかで判定すると+1、最高で+2の修正が入る。このプライズは追加の秘密になり、情報共有は起きない。</p>	<p><b>穢妖の魔覚</b>  勇者の特殊能力につながる力。  このプライズを所持するPCは情報判定の際、プライズの使用の宣言で+1、「瞳術」「調査術」「仕込み」「兵糧術」「手練」「第六感」のいずれかで判定すると+1、最高で+2の修正が入る。このプライズは追加の秘密になり、情報共有は起きない。</p>