

天下繚乱シナリオ

あやめかれんか おになきうた

「葛浦可憐華・鬼哭唄」

文・画 ■ すがのたすく



注意!

ここから先にはシナリオが掲載されています。GMのみが読むようにしてください。また、インターネット上などでのシナリオのネタバレにあたる書き込みはご遠慮ください。

シナリオの中身を知っていても楽しく遊ぶというプレイスタイルもありますが、そうでない人もいます。どうかご配慮いただければ幸いです。

あやめかれんか おになきうた
シナリオ「菖蒲可憐華・鬼哭唄」

「とうにね、糸は切れているんですよ
捨てるも地獄、手繰るも地獄
それでも、想い縋糸に縋りたいのは
男も女も同じでござんしょう？」
——ある張見世の遊女

プリプレイ

■シナリオの読み方

シナリオの基本的な読み方については、『天下繚乱』P286を参照のこと。

■シナリオ・データ

プレイヤー：3～5人
PCレベル：3～4レベル
プレイ時間：4～6時間

■シナリオ背景

舞台は江戸、吉原。

PC①は物見遊山で訪れたこの花街で、故郷の幼馴染・お鶴と再会する。かつてお鶴は飢饉の折に女衞へ売られ、吉原の榿戸屋で格子花魁「菖蒲」としての人生を歩んでいたのだ。

菖蒲は井倉屋の若旦那・時三郎に見初められ心を通じ合わせていたが、菖蒲を手放すことを惜しんだ榿戸屋業左衛門の策謀によって時三郎は殺されてしまう。

無念の死を遂げた時三郎は、菖蒲を案じるあまりに鬼となって蘇った。苦界に残された愛しい者を守るため、菖蒲の客を襲ううちに、彼女に近づくすべてを殺戮する妖異となり果ててしまう。

ついに正気を失い、菖蒲をも殺めようとする時三郎。英傑たちは哀しき鬼を退治し、菖蒲を救うこととなるだろう。

■今回予告

——江戸・吉原
艶香絢爛 花魁絵巻
吐息に幾多の苦節を隠し 大輪の華は夜に咲く
廓に滴る女の涙 闇に咽ぶは鬼の哭
悲運に潰えた恋慕は涙み 今宵も新たな血汐を上げる

天下繚乱『菖蒲可憐華・鬼哭唄』
百花繚乱綾錦、いざ開幕！

■シナリオの注意点(必読)

このシナリオは江戸の花街・吉原(*)や花魁を描く物語である。これらはオリエンタルなロマン溢れるイメージで語られることもあるが、有り体には当時の性風俗を題材(*)としたものだ。これは好みが分かれる内容であり、嫌悪感を感じたり、触れずになりたいと考える人は必ず存在する。

GMは、プレイヤー募集時に今回予告を必ず提示(*)すること。

また、GMは状況を見て適時描写を省いたり、参加者に易しい内容へ調整しつつ演出を行なっていこう。天下繚乱は歴史の授業ではないのだから、「リアルな吉原」である必要はないし、あなたたちが楽しく遊ぶためならどれだけシナリオを改変してもかまわないのだ。

(*) 吉原

吉原についての解説(『天下繚乱』P44)も参照のこと。

(*) 性風俗を題材

このシナリオを「性風俗モノとして遊ぶ」という意味ではない。

そういう側面を持つ題材であるから、苦手意識を持つ人もいるので気を付けようね、ということだ。

(*) 必ず提示

提示が難しい場合も「吉原を舞台にした花魁の物語である」旨を明記しよう。ようは、プレイヤーが参加を検討する際に、上記の内容を判断材料として提示しておくことが重要なのだ。

■キャラクター作成

今回予告を読み上げた後、ハンドアウトを各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤー間で選択させてもよい。プレイヤーの人数が少ない時は、若い番号のものを優先すること。

●クイックスタート

本シナリオでは『天下繚乱』に掲載されている、以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートでを使用することを推奨する。

- PC①：流浪の剣客（『天下繚乱』P66）
 PC②：天下のご老公（『天下繚乱』P68）
 PC③：裁きの刃（『天下繚乱』P84）
 PC④：おぼろの君（『天下繚乱』P88）
 PC⑤：まつろわぬ鬼（『天下繚乱』P92）

●コンストラクション

プレイヤーがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションで

キャラを作成してもよい。

このとき、各PCにはハンドアウトで推奨されるクラスを取らせ、またハンドアウトに付随する設定についてはGMから説明を行なうこと。

●ルールブック掲載シナリオと同じPCで遊ぶ

このシナリオは多少の調整を行なうことで、「悪の栄えた試しなし」と同じPCで遊ぶことができる。調整の指針はサイドバーを参照せよ。

●推奨カバー

本シナリオは、PCの推奨カバーは存在しない。GMと相談しながら自由に決定すること。

●PC間コネクション

キャラクター作成後に、プレイヤーにPCの自己紹介をしてもらおう。その後PC間のコネクションを決定すること。PC間コネクションの結び方は以下のとおり。

PC①→PC②→PC③→PC⑤→PC④→PC①

■ルールブック掲載シナリオと同じPCで遊ぶ

シナリオ「悪の栄えた試しなし（以下、「悪栄」）」と同じPCで遊ぶ場合、以下を参考に調整を行なうこと。

●クイックスタート

「悪栄」で提示されているサンプルキャラクターを使用すること。

●ハンドアウト

ハンドアウトと設定を以下のように調節する。

・「悪逆」PC①⇒今回のPC①。設定調整なし。

・「悪栄」PC②⇒今回のPC③。お妙の友人である、仕事人としても活動しているなどの理由を設定し、依頼を受けるきっかけを作ろう。

・「悪栄」PC③⇒今回のPC④。七重の村に祀られる神であり、なんらかの理由で江戸に赴き、稲荷明神に滞在していることとなる。

・「悪栄」PC④⇒今回のPC②。設定調整なし。

・「悪栄」PC⑤⇒今回のPC⑤。鬼の設定を新選組に変更し、オープニングの犠牲者を、吉原に入り浸っていた新選組の仲間や協力者にするとういだろう。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成の時によくプレイヤーと相談すること。

- PC①：お鶴の幼馴染である
 PC②：時三郎の親友である
 PC③：闇の仕置き人である
 PC④：吉原に住まう妖怪である
 PC⑤：江戸に祟食う鬼である

PC①用ハンドアウト

コネクション：お鶴

関係：幼馴染

クイックスタート：流浪の剣客 コンストラクション：剣客 カバー：指定なし
 キミは妖異を討つ英傑だ。その日、江戸吉原へ物見遊山に出かけたキミは驚くべき人物と再会する。故郷の大切な幼馴染・お鶴が哀し気な顔で格子の向こうに佇んでいたのだ。彼女はキミを拒絶し、見世の奥へ姿を消してしまう。なぜ彼女が花魁となって吉原にいるのか、なんとしてもお鶴に会って確かめねばならない。

PC②用ハンドアウト

コネクション：時三郎

関係：親友

クイックスタート：天下のご老公 コンストラクション：天下人 カバー：指定なし
 キミは妖異討伐に生きる天下人だ。呉服問屋・井倉屋の若旦那、時三郎は身分は違えど心を通じ合う親友だった。彼の訃報を知ったのは、キミが江戸へ戻ってきた折であった。墓に詣で、彼との思い出を偲んでいたキミは、死んだはずの時三郎の姿を見る！ いったい何が起きているのか。キミは時三郎を追った。

PC③用ハンドアウト

コネクション：殺女花魁

関係：疑惑

クイックスタート：裁きの刃 コンストラクション：仕事人 カバー：指定なし
 キミは闇の仕置き人だ。今回の依頼は、依頼人の許嫁を殺した者の仕置きだ。依頼人によれば、“殺女花魁”と仇名される遊女が犯人ではないかというのだ。人食いの鬼花魁、本当にそんな化物がいるというのだろうか。キミは真実を確かめ仕置きを遂行するため、調査を開始した。

PC④用ハンドアウト

コネクション：小春

関係：庇護

クイックスタート：おぼろの君 コンストラクション：妖怪 カバー：指定なし
 キミは江戸の花街、吉原の片隅で生きる妖怪だ。ある日、悪意にしている秀（かむろ）。花魁見習いの小春がキミの元を訪れ、震えながら懇願する。彼女が慕っている花魁、菖蒲を助けて欲しい、と。ほかならぬ少女の涙に心を動かされたキミは、ひと肌脱ぐことにした。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：働哭の鬼

関係：抹殺

クイックスタート：まつろわぬ鬼 コンストラクション：鬼 カバー：指定なし
 キミは江戸の闇に祟食い、人間の陽気を糧とする鬼だ。妖異でありながら英傑として生きるキミは、人と共に生きる暮らしに至極気に入っている。だが近頃“キミの人間たち”を勝手に食い荒らす正体不明の鬼が現われたのだ。キミは不将者を屠るべく腰を上げた。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、基本的にシーンプレイヤーに指定されたPCのみ登場できる。

GMはPCのコネクションや設定に合わせて、演出やセリフを変更すると良いだろう。

●シーン1：予期せぬ再会

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①のオープニング。吉原に赴いたPC①

(*)が、幼馴染のお鶴と再会するシーン。

お鶴は時三郎の死と、周囲の者が次々と死んでいく現状に心を閉ざしており、PC①を拒絶する。

▼描写

江戸・吉原。花街の入り口たる大門を抜ければ、そこは夜の華咲き誇る享楽の箱庭だ。

大通りでは、太夫が供を率いて絢爛の花魁道中。張見世では遊女がまるで競い合う大輪の花々のごとく着飾り、格子越しに飄客へ艶やかな笑みを向けている。

キミが張見世通りの“樺戸屋”という廓にさしかかった時、居並ぶ遊女の奥……ひっそりと佇む、寂しげな表情の花魁が目に入った。

どこかで見覚えのある顔——そう、忘れもしない、郷里の幼馴染、お鶴ではないか!

▼セリフ：お鶴

(PC①に気付いて)「(咳く) えっ、PC①……!?!」

(お鶴などと言った)「し、知りませんよ。人違いでござんしょう?」

(やってきた店の者に)「おあし(金)もないくせにしつこい野暮天ですよ。ああ、気分が悪い。わっちは下がらせてもらいやす!」(見世の奥に消える)

◆結末

彼女は否定していたが、お鶴に間違いはない。かつて郷里で共に過ごした彼女がなぜ吉原にいたのだろうか。それにあの哀し気な顔は……。PC①に【宿星：お鶴を救う】を渡し、シーンを終了する。

●シーン2：仕置きの依頼

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③のオープニング。PC③が仕置きの依頼を受けるシーン。

▼描写

丑三つ時の神田明神。ここには日々、許せぬ輩に天誅を求める依頼人が訪れる。力なき彼らに代わり悪を討つのが、キミたち仕置き人だ。

今日も闇の中、行燈片手にひとりの女性が訪れる。彼女は賽銭箱の隅にけなしの金を供えようと、キミが潜む社の奥へ涙混じりに話しはじめた。

▼セリフ：お妙

「両国で簪屋を営んでいる妙と申します。仇を討ってくれるって聞いて……ここに三両用意しました」

「許嫁がいたんです。梅吉って言ってね、もうすぐ祝言だっていうのに花街通いを止めない、どうしようもない男でした」

「でも……どんな阿呆な男でもさ、あんな惨い殺され方ってないでしょう。あれは鬼の仕業

NPC紹介

■お鶴／菖蒲

吉原・樺戸屋の格子花魁。PC①の幼馴染。

客の時三郎と思いを通じ合わせていたが、時三郎の死と相次ぐ客の死によって、自身が呪われた女だと考え他者を拒絶し孤独に震えている。本来は素朴な朗らかさを持つ快活な女性。

■時三郎

呉服問屋・井倉屋の若旦那。菖蒲と恋仲であったが、彼女を身請けに向かうその夜、樺戸屋業左衛門の策略により非業の死を遂げる。

死してなお、菖蒲を案じる想いによって黄泉返りの鬼となり、彼女に近づくと脅威を退けようと連続殺傷事件を引き起こすが、想いのあまり徐々に心は妖異に蝕まれ、罪なき小春や菖蒲にまで牙を向ける。

■小春

樺戸屋の禿(かむろ)。花魁見習い。菖蒲付きであり、菖蒲姐さんと慕う。時三郎の死後塞ぎこみ殺女花魁と恐れられる菖蒲の身を案じている。

■樺戸屋業左衛門

樺戸屋の楼主。金稼ぎに執着する男であり、菖蒲の身請け金目当てに兵吾を雇って時三郎を殺害した。“殺女太夫”の噂と迫る時三郎の牙に怯える。

■兵吾

金次第で盗みや殺しもいとわないごろつき。樺戸屋業左衛門に雇われ時三郎を殺害した。鬼となった時三郎に襲われ死亡する。

■お妙

両国で簪屋を営む女性。許嫁の仇を討つためPC③に依頼する。



ですよ」

「梅吉はね、ひとりの花魁にご執心だったんです。噂を聞けば、そいつは客をとって喰う鬼、殺女花魁だっていうじゃあないですか! きつとその女が殺したんだ!」

「お願い、梅吉の仇を取ってください……」

◆結末

殺女花魁……もしも、そのような怪物が本当にいるのだとすれば恐るべき相手だ。キミは仕置きを行なうべく、調査をはじめた。PC③に【宿星:正しい仕置きを行なう】を渡し、シーンを終了する。

●シーン3:少女の涙

シーンプレイヤー:PC④

◆解説

PC④のオープニング。PC④が小春(*)に頼みごとをされるシーン。

▼描写

今日も吉原は色香と人の情念に溢れている。

キミが花街の外れにある稻荷明神で日向ぼっこをしていると、脇を流れるどぶ川の袂をひとりの少女がとぼとぼ歩いて来るのが見えた。キミが懇意にしている榎戸屋^{かむろ}の禿、

小春だ。

▼セリフ:小春

「あ、PC④……」(堰を切ったように泣きだす)

「PC④、PC④。あのね、菖蒲姐さんが……」

「菖蒲姐さんはとっても優しいんだよ。幸せになるはずだったのに、それなのに……こんなのってないよお」(泣きじゃくる)

「姐さんそんなことするわけがないのに、それなのに、皆は殺したとか鬼だとかさあ、ひどいよお」

「お願い、PC④。菖蒲姉さんをどうか助けて……」

◆結末

幼子の話は要領を得ないが、どうやら彼女が慕っている菖蒲という花魁を助けて欲しい、ということらしい。そして、小春の涙を放っておくことなどキミにできはしないのだ。PC④に【宿星:小春の願いを叶える】を渡し、シーンを終了する。

●シーン4:死んだはずの男

シーンプレイヤー:PC②

◆解説

PC②のオープニング。PC②が死んだはず

(*)小春

PC④と小春がこれまでどのような絆を育んできたかは自由に決定せよ。小春を助けてあげたい、とプレイヤーに感じてもらえる関係性が望ましい。

迷ったら、怪我をしたところを小春に手当してもらった恩がある、いつもPC④にお供えを持ってきてくれる、などとするとういだろう。

●時三郎との関係性

世を忍ぶ仮の姿での友人でも、天下人としての関係でも、その両方を通じた仲であるとしてもよい。PC③の大切な相手であるのであれば、親友以外でもかまわない。

テストプレイでは、老齢のPC③が時三郎を孫のように慈しむ描写が卓を大いに盛り上げていた。

●大切な人間

ここでは情婦として描写するが、家族、恋人、恩人、ライバルなど、自由に変更してかまわない。

テストプレイでは相撲取りであったPC⑤の弟分が時三郎の手にかかり、屈強な力士すら敵わぬとは恐るべき相手であると、PCが怖れ気を引き締めていた。

●時三郎の手にかかった

時三郎が襲っているのは、樺戸屋や菖蒲、引いては吉原に縁深き者たちである。犠牲者の設定をPC⑤の設定に合わせて調整する場合、この点を満たすよう注意しよう。

迷ったら、吉原の近くに住んでいる、仕事都合で出入りをしている、などがおすすめだ。

●女

詳細は自由に決定すること。迷ったら以下の内容をベースに調整するとよいだろう。

名を薊(あざみ)。髪飾りの内職で生計を立てており、PC⑤に安酒を貰うことを日々の楽しみとしている。近頃はくすねた材料で作った髪飾り売りつけに、たびたび吉原へ足を運んでいたようだ(樺戸屋の菖蒲という遊女がアタシの飾りを気に入ってくれた、などというエピソードをPC⑤に話してもよいだろう)。

ずの時三郎を目撃し、惨殺現場に居合わせるシーン。

時三郎との関係性(*)は、PCの設定に合わせて自由に変更せよ。PC②のロールプレイを適時挟みながら描写を読み上げ、PCが時三郎を追ったら描写2へ。

▼描写1

キミが親友の訃報を知ったのは、数月に渡る妖異討伐の旅を終え江戸へ戻ってきた折であった。

日本橋の本店「井倉屋」の若旦那・時三郎は、誠実な商いをする朗らかな青年であり、身分は違えど心の内を打ち明けあえる間柄だった。

最後に会ったのは、キミが旅へ出立する時。「近く祝言を上げる予定なんだ、ぜひ出席してくれ」と、幸せそうに微笑んでいた彼の姿を覚えている。

彼が死んだのはそれから一月も立たぬうちだという。キミの権力も友の死を覆すことはできない。

夜半、キミは浅草寺にある友の墓へと赴いていた。墓石は何も語らず、冷たい夜風が頬を切る。

……その時。どこかで嗚咽するような獣——いや、男の音が響いた。

墓地の外れ、竹林の中にふらつく男の姿。白装束を纏い、血の気を感じさせぬその男は、まぎれもなく死んだはずの時三郎だ……!

▼描写2

時三郎は街の方へ降りていった。キミが後を追っていると、道の先から絶叫が響く。

駆けつけると、ひとりのごろつき風の男が無残に身体を引き裂かれている。男の袂には血染めの腕——妖異の爪をむき出しにした時三郎の姿が!

キミが来たことに気付く(またはPC②が止めに入るなどする)と、時三郎は後ろに飛びずさった。両目から腐臭を放つ汁を涙のように滴らせながら、慟哭し、夜闇に消える。

▼セリフ:時三郎

「おおお、おオオお……」(慟哭する)
(PC②が声をかけた)「うあ、ア……。大丈夫だ。俺が、俺が必ず……」(応えず虚空を見ながら呟き、消える)

▼セリフ:ごろつき風の男(兵吾)

「がはッ……た、助け……!!」
「あ、あいつ蘇ってきやがったッ……まさか、

あの事も全部バシで……!?!]

「ぐッ、ごふう……」(死亡)

◆結末

血を吐き、ごろつきは事切れる。

時三郎は明らかに正気を失い、妖異の気配を漂わせていた。彼の身に何があったのだろうか……。PC④に【宿星:時三郎に起きた真実を知る】を渡し、シーンを終了する。

●シーン5:許すまじ、縄張り荒らし

シーンプレイヤー:PC⑤

◆解説

PC⑤のオープニング。大切な人間(*)が時三郎の手にかかった(*)ことを知るシーン。

▼描写

キミは人間の陽気を糧とする鬼だ。人界で生きるキミにとって、人間はただの食料以上……失いがたい存在である。

その夜、キミはお気に入りの“糧”がいる長屋でくつろいでいた。酒を貰ってくると出て行った女(*)は半刻を過ぎても戻らない。

……暫く後、外からかすかな女のうめき声が響く。同時に強烈な血の匂いをキミの鼻は感じ取った。

戸を開けると、長屋の小道に血まみれの女が倒れていた。必死に這いずってきたのだろう、どす黒い血の帯が背後に伸び、命の灯は今にも吹き消えんばかりである。

▼セリフ:女

「は、はは、PC⑤オ……。酒、落としちゃった。ごめんねえ……」(虫の息で力なく笑う)

「鬼に会っちゃった。細っこい身体の男の鬼だよ。泣きながらアタシを引き裂いて……ああ、泣いてたんだ。変なヤツさ」

「アタシ、死ぬんかねえ……。はは、アンタなんかと付き合ってた女にゃお似合いの最期だよ」

「でも……どうせなら、アンタに食べられたかったなア……」(息絶える)

◆結末

キミの腕の中で女は息絶えた。骸から妖異の腐臭が立ち上る。彼女を手にかけた鬼の残り香だ。はるか遠く、慟哭のような鬼の咆哮が響き、消えていく。

どこの誰かは知らぬが、キミの獲物に手を出した報いは受けて貰わねばならない。PC⑤に【宿星:慟哭の鬼を倒す】を渡し、シーンを終了する。

ミドルフェイズ

■情報収集判定

シーン6から情報収集判定を行なうことができる。[情報項目]と判定値はP8を参照せよ。

シーン6、シーン7を行なったのちは、GMはシーンプレイヤーを指定して新たなシーンを作り、シーンプレイヤーがどの[情報項目]を調べるかを選択して判定を行なっていく、といった形を繰り返しながら、条件を満たしたトリガーイベントを挟みつつ、シーンを進めていく(*)とよいだろう。

●シーン6：樺戸屋の不審

シーンプレイヤー：PC①

登場難易度：8

◆解説

PCが合流し、調査を開始するシーン。PC④(シーン5で女が樺戸屋の菖蒲について言及している場合は、加えてPC⑤)のみ登場可。PC①のロールプレイを適時はさみながら描写を読み上げ、PC①が業左衛門に追い払われたらPC④の登場を促すとよいだろう。

▼描写

夜が明けた。キミが花街で聞き込んだ話によれば、彼女は「菖蒲」という名の格子花魁(*)であり、太夫のいない樺戸屋では最上位の花形だという。

だが、彼女の話になると街の者は眉をひそめる。「——アレは止めときな。殺女花魁(*)に魅入られたらアンタも食われるよ」

どうも、なにかよからぬ事情があるようだ……。

彼女がいる樺戸屋にも剣呑な雰囲気漂っている。店先では、周囲の目も構わず、楼主と思しき男が雇いの妓夫を怒鳴り散らしている。

▼セリフ：樺戸屋業左衛門

「昨日も菖蒲はお茶引き(*)だって？ ウチの看板を遊ばせておくれたあぶざけるのかい!？」
「ただでさえ妙な噂が出回ってるんだ。菖蒲の我が儘に付き合うこたねえ、とにかく今夜は客をあてがいな。金を吸い上げねえ女郎に価値なんざあると思うよ!」

(話しかけた)「ああ!? なんだい、見世物じゃねえんだよ、野次馬がよ!」

(お鶴に会いたいといった)「で、おあしは持っているのかい? 金を揃えて出直しな!」

◆結末

PCが合流し(*)、情報収集を行なったらシーンを終了する。

●シーン7：事件現場に英傑集う

シーンプレイヤー：PC③

登場難易度：10

◆解説

ごろつきの殺害現場(*)にPCが合流し、調査を開始するシーン。PC②とPC⑤は自動登場となる。

▼描写

仕置き準備を進めるキミの耳に、新たな惨殺事件の噂が飛び込んできた。昨晚、何者かに引き裂かれた男の死体が浅草で見つかったという。請け負っている殺しの標的と関わりがあるかもしれない。キミは調査のため、事件現場へと向かった。

現場は惨憺たる有様だ。野次馬に湧く人垣の向こう、血の海の中央にはむしろがかけられ、引き裂かれた男の足が覗いている。

英傑であるキミたちは、現場に淀む妖異の気(*)を感じ取っていた。……これは、妖異の事件だ。

(PC②とPC⑤)に登場を促すとよいだろう)

▼セリフ：奉行所の同心

「ここ数月、ここいらで起きている殺しと同じとみてよいだろう。……もう六件か」

「しかし、何度見ても信じられぬ。まるで素手で引き裂いたかのような……」

「人の所業とは思えん。鬼……まさかな」

◆結末

PCが合流し、情報収集を行なったらシーンを終了する。

■トリガーイベント

以降は条件を満たすことによって発生するシーンとなる。発生条件は各シーンの解説を参照すること。

(*) シーンを進めていく

情報収集判定を行なう以外に、PCが情報の共有や交流を行なうためのシーンなども積極的に作っていく。GMが展開を提案してもよいし、プレイヤーの提案を元にシーンを作成してもよい。シーンの演出はシーンプレイヤーと相談して決定すること。

タイミングに迷う場合は、新たな情報が出た後に「このことを知ったPCがどうしたいか、何かしたいことがあるか」プレイヤーへ問いかけ、要望に合わせてシーンを作成するとよいだろう。

(*) 格子花魁

花魁の頂点である太夫に次ぐ地位の遊女。太夫のいない見世では格子花魁が看板となっている。

(*) 殺女花魁

殺女の発音は菖蒲と同じ「あやめ」である。このため、テキストで情報が提示されるセッション以外では、これが別の意味持つ漢字であるとPCは認識しづらい。

基本的に、このシーンではPCが単語の差異に気づかないことを想定している。もしも漢字の差異をこの場で説明する(あるいはテキストベースのセッションである)場合は、このシーンから情報項目[殺女花魁について]を調査可能とするともよいだろう。

(*) お茶引き

客を取っていないこと。客が来ず暇を持て余す遊女に、白で茶を引かせていたことが語源。

(*) PCが合流し

合流後の交流でシーンが長引いた場合は、無理に情報収集を行なわず、シーン7終了後に改めてPC①らの情報収集シーンを設けるとよいだろう。シーン7も同じ。

(*) ごろつきの殺害現場

ここでは奉行所が捜査に乗り出していることを前提に描写を行なう。PC②所以の公的警吏組織があるのならば、奉行所の代わりに登場させることで、PCがより調査を行ないやすくなるだろう。

(*) 妖異の気

PC⑤は、自分が追っている鬼と同じ匂いであると分かる。

■情報項目

このシナリオにおける情報収集判定は、【理知】または【知覚】で行なう（判定を行なうプレイヤーが任意に選択すること）。

▼樺戸屋について（難易度：10）

楼主は樺戸屋業左衛門。代替わりをしてから見世の経営は思わしくなく、格子花魁である菖蒲が一粒種の稼ぎ頭となっている。そのため、数月前に持ち上がった身請け話の折はすいぶんとこじれたようだ。多額の身請け金を得ようとも、後釜に足る花魁がいなければ立ちいかない。身請け話が立ち消えたことで、結果的に見世の寿命を延ばしたのではないかと、同業者は噂している。

▼樺戸屋業左衛門について（難易度：12）

樺戸屋の楼主。花魁や出入りの者を儲けを運んでくる駒としか考えていない。血の通わぬ経営が祟り先代から受け継いだ見世を傾けつつある。馴染み客である井倉屋の若旦那が死んだ折に奉行所の調査の手が入ったが、金をバラまいて黙らせたようだ。見世の死活問題となりがねない“殺女花魁”の噂を打ち消すのに必死で、以前から出入りしていた兵吾というごろつきを使い、事件の真犯人を消すべく動いているようだ。

▼お鶴／菖蒲に会う方法（難易度：12）

日中でも彼女が見世から出てくる様子は見られない。数月前に身請け話がご破算になって以来、見世に籠りきりで、最近は茶屋への出向すら拒んでいるようだ。見世の外で彼女と会うことは困難だろう。キミがお鶴（菖蒲）に会う方法としては、以下の3つが考えられる。

①客として登楼する

樺戸屋へ赴き【PCの人数×3+2】点（例：4人でセッションを行なっている場合、14点）の財産ポイントを支払うことで、客として彼女と会うことが可能となる（複数のPCが財産ポイントを出し合ってもかまわない）。この手段で彼女と会うことができるのはひとりまでとなる。→PCが財産ポイントを揃える目的が立った場合、シーン8が発生する

②忍び込む

密かに廓へ忍び込み、彼女の部屋へ赴く方法だ。高難易度の行為判定が必要となる。もちろん不法侵入は犯罪であり、見つければ袋叩きは免れない。→忍び込もうとする場合、シーン9が発生する

③小春に手引きを頼む

菖蒲付きの禿（かむろ）・小春は彼女の現状を憂いているようだ。頼み込めば潜入の手引きをしてくれるかもしれない。中難易度の行為判定が必要となる。ただしこれも許される行為のはずもなく、見つければ小春にも厳しい折檻が下されるだろう。→手引きを頼む場合、シーン10が発生する

◆シーン7以降、調査可能となる情報

▼殺女花魁について（難易度：9）

樺戸屋の格子花魁、菖蒲に対して密やかに囁かれる仇名。近頃、彼女の客や樺戸屋出入りの商人が次々と死体で発見されている。ゆえに菖蒲は鬼か妖怪、美貌で惑わし人を喰い殺す恐ろしい殺女である、と吉原の人々は噂しているのだ。噂によれば、最初の犠牲者は数月前。彼女を身請けしようとした井倉屋の若旦那・時三郎なる男だという。

▼時三郎について（難易度：11）

江戸の呉服問屋、井倉屋の若旦那。商売に赴いた樺戸屋で菖蒲に一目ぼれ、馴染みの客として足しげく通うようになり、ついには菖蒲の身請けを決意したという。妾ではなく妻として娶るといふのだから、相当に入れ込んでいたのだろう。だが数月前、身請けに向かう道中で物取りに襲われ、不幸にも命を落としている。→新たな情報項目【時三郎の死について】が調査可能となる

▼殺されたごろつき風の男について（難易度：11）

江戸の裏町では少し知られた男で、名を兵吾。用心棒を生業にしているが、金次第で殺しや卑怯な手段もいとわない典型的なごろつきである。近頃は、吉原の張見世・樺戸屋に出入りする姿がたびたび見受けられていた。

▼鬼の足取りについて（難易度：13）

ここ数月の間に起きている惨殺事件は、手口から見てごろつき（プレイヤーが5人の場合、加えてPC⑤の情婦）を殺した犯人に間違いない。犠牲者は何らかの形で吉原に出入りしていた者ばかりである。鬼は浅草近郊をうろつきながら殺戮を繰り返している。足取りはじょじょに吉原へと近づいているようだ。おそらくは、遠からず鬼は吉原に姿を現わすであろう。

◆追加の情報 以下の情報項目は、条件を満たすと調査可能になる。

▼時三郎の死について（難易度：13）

数月前、菖蒲身請けのために吉原へ向かう夜道で何者かに襲撃され死亡した。身請け金は奪われ物取りの犯行と思われる。しかし、大金を運ぶためにつけていた護衛ごと皆殺しにされており、計画的な犯行、事情を知る者が襲ったとも考えられる。

死因は日本刀による刀傷（連続殺傷事件の死因とは明らかに違うことがわかる）。

●シーン8：堂々の登楼

シーンプレイヤー：客として登楼を試みたPC
登場難易度：12

◆解説

情報【お鶴／菖蒲に会う方法】(*)が開き、PCが客として登楼を試みた場合に発生するシーン。

▼描写

あらん限りの金をかき集めたキミは、菖蒲に会うため樺戸屋を訪れた。

キミが金を持っていると分かると業左衛門の態度は豹変し、丁寧に廊へ通される。

▼セリフ：樺戸屋業左衛門

「見世の前でうろちよろするんじゃないよ。客の入りが悪くなっちゃう」

(財産ポイントを支払う)「な、なんと……!?!」

「(揉み手をしながら)こ、こいつあ失礼しました、お大尽様。この非礼の説びは菖蒲にたっぷり」と申しつけますんでどうかお許しを、へへ」

「ささ、腰のものをお預かりしましょうね。すぐに座敷へ一級の酒を運ばせますよ」

◆結末

キミは客として、堂々と樺戸屋へ足を踏み入れた。シーンは終了となる。

●シーン9：廊への潜入

シーンプレイヤー：侵入を試みたPC

登場難易度：12

◆解説

PCが樺戸屋へ忍び込む場合に発生するシーン。

描写を読み上げたのち、登場しているすべてのPCは【反射】か【幸運】で難易度[シーンに登場しているPCの数+15]の判定を行なうこと。この判定には財産ポイントの使用が可能(*)とする。また、潜入のアイデア(*)をPCが提示してきた場合、GMはその判定を【有利】にするとよいだろう。

判定に成功したPCは、シーン11に登場する(菖蒲に会う)ことができる。

失敗したPCは妓夫らに見つかり、袋叩きの上で見世から追い出され、【HP】に2D点の実ダメージを受ける。

▼描写

屋の廊内は、夜の絢爛と趣を大きく変えている。出入りの商人がそろばんを弾き、厨房は夕餉の仕込みで慌ただしい。前夜の客を送り出した遊女たちは、足を崩してひと時の休

息を貪っている。

キミは息を潜めて見世へと潜入した。誰にも気づかれずに菖蒲の部屋へ辿り着けるだろうか……。

▼セリフ：樺戸屋の妓夫たち(判定に失敗した場合)

「なんだ、ためえ!? おい、ふんじぼつちまえ!」「お天道様の高いうちから夜這いたあふてえ奴だ。おい、次は糞巻きにしてお齒黒どぶに沈めっぞ!」

◆結末

(成功)キミは艶やかな菖蒲の花が描かれているふすまを開けた——。

(失敗)キミは袋叩きにあい、裏路地へと放り出された。別の方法(*)を考えねば……。

シーンは終了となる。

●シーン10：小春の手引き

シーンプレイヤー：侵入を試みたPC

登場難易度：10

◆解説1

PCが小春の手引きで樺戸屋へ忍び込む場合に発生するシーン。シーンの冒頭で、PCが小春に事情を説明し協力を願ひ出る描写を設けるとよいだろう。

描写を読み上げたのち、登場しているすべてのPCは行為判定を行なう。判定の詳細はシーン9と同一とするが、難易度は[登場しているPCの数+11]に変更となる。

判定に失敗したPCがいる場合は描写2へ。

▼描写1

「——あい、わかりました。こ、怖くなどないです……それが菖蒲姐さんの為になるんなら、あたしも力になりたいです」

決死の顔で小春は頷く。見世に無断で花魁の元に人を通すなど、見つければ無事で済むまい。

少女は緊張に震えながら、人目のつかぬ廊下を先導する。……その時、廊下の奥からこちらへ歩いてくる男たちの声が聞こえてきた!

◆解説2(判定に失敗したPCがいる)

侵入がばれ、店の者に捕まりそうになるところを、小春が足止めして逃がしてくれる。先の判定の成否に関わらず、このシーンに登場しているPCはシーン11に登場する(菖蒲に会う)ことができる。

ただし、小春は厳しい折檻を受けることになるだろう。ひとり以上のPCが菖蒲に会うことを

(*)【お鶴／菖蒲に会う方法】

情報で提示した以外の方法でPCが菖蒲に会おうとした場合、プレイヤーの提案を採用してもよいだろう(対処が難しい場合は却下してかまわない)。以下に、起こり得る可能性の高い内容を記載する。

・天下人のPCが(一件落着)を使用する

社会的望みを叶える特技によって菖蒲に会おうとする場合は、財産ポイントの消費なく、PCひとり毎にシーン11に登場できるものとする。

また「殺女花魁を殺しの容疑で捕縛する」など提案された場合は、吉原内の番所や座敷を借りて取り調べを行ない、その過程でシーン11を発生させるとよいだろう。

菖蒲が樺戸屋に戻らぬ場合、時三郎は業左衛門を手にかけて後、菖蒲の香りを受けていくこととなる。彼女のいる場所でクライマックスに突入しよう。

・PCが強硬手段に出る

英傑たちが樺戸屋へ殴り込み、悪漢・業左衛門らを薙ぎ倒して菖蒲に会ったり、彼女を連れ出す可能性も考えられる。

このような場合、彼女に会うことは叶うが、電光石火で番所に連絡が飛び、PCは御用提灯を掲げた官憲に追われる事態となる。傍から見れば、押し込み強盗や遊女拐かし以外の何者でもないからだ。GMは状況に応じてPCが追跡から逃れる判定を行なったり、同心との攻防イベントを発生させて【HP】ダメージなどを与えるときよい。

(*)【財産ポイントの使用が可能】

遊女や妓夫に賄賂を渡して口をつくんでもらうのだ。

(*)【潜入のアイデア】

店の者や出入りの商人に変装したり、PC④の妖怪ネットワークの力を借りるなどといったものだ。前述の例に限らず、この状況を楽しむアイデアを積極的に採用するとよいだろう。

(*)【別の方法】

再び潜入を試みた場合(小春の手引き含む)、警備が強化されているため難易度を+2。

改めて、客としての登楼を試みることもできる。その際、正体がバレないように変装が必須である、とするとよいだろう(変装はあくまで演出としての処理である。“失敗した現状”を楽しむための提案だ)。

●(*) 小春をその場から逃がす

小春を逃がした場合、PCの選択次第で小春が共に行動することとなる(禿は吉原の外へ出られないことに注意)。シーン13へ繋げるため、「菖蒲姐さんの様子を見に帰りたい」「お礼を言いたい相手(PC⑥)がいる」などと言って、可能であれば別行動となるよう誘導しよう。どうしても別行動にならない場合は、時三郎がPCと共にいる小春を襲いに現われシーン14に突入してかまわない。

●(*) PC①がシーンプレイヤー

PC①以外が菖蒲と会うこととなった場合は、菖蒲は花魁として凛とした佇まいを貫く。その上で「自分に関わってしまったことで次はPC①が死ぬのではないか」という不安に苛まれ、自身とPC①がどのような縁であるかを語り、PC①を護って欲しいと懇願することとなるだろう。

●(*) これまでのこと

PCの故郷の設定に合わせて自由に調整すること。迷ったら、借金のカタに売られた、あるいは何らかの事件で家が没落した、などとすとよいだろう。

●(*) シーン内で演出されるシーン

正確にはシーンではなく演出だが、シナリオ表記の都合上、シーンとして描写する。

●(*) 時三郎の存在をPCが知る

ここではPCが吉原内にいることを想定して描写している。吉原の外にいる場合は、高い塀を飛び越え花街へ侵入する時三郎の姿を目撃させるとよいだろう。吉原から遠い場所にいる場合、事件を追っていた奉行所の同心やPCの部下に時三郎を目撃させ、PCへ伝えよう。

●(*) 妖異の気

PC⑥は、自分が追っている妖異であると分かる。

●(*) 小春が折檻されている場合

シーン10でPCの足止めを行なった場合、小春は叩き折檻を行なわれ、手足に跡が残っている(過度に残酷な描写にならないよう注意すること)。PCが望むのであれば、シーン14の戦闘の後、アイテムや特技を使用することによって小春の怪我を癒せるとよいだろう。

諦め、【HP】を2D点失うことで、小春をその場から逃がす(*)ことができる。

▼描写2(判定に失敗したPCがいる)

廓を巡回する屈強な妓女に見つかってしまった、その時。小春がとっさに男へとしがみ付き、叫ぶ。

「行ってください、姐さんを助けて……!」

◆結末

小春の助けを受け、キミは菖蒲の元へと駆けだした。シーンは終了となる。

●シーン11:お鶴の涙

シーンプレイヤー:菖蒲(お鶴)へ会いに行ったPC

登場難易度:登場不可

◆解説

PCがお鶴の無実と苦悩を知るシーン。お鶴と交流し、事件解決を約束することを想定している。

ここでは、PC①がシーンプレイヤー(*)であることを想定して描写を行なう。

▼描写

(登楼した)「……!! こ、こんな客とは聞いておりません。わっちは下がらせてもらいます!」

(侵入した)「人を呼びますよ。お帰りなんし!」
キミの顔を見たお鶴は驚きの表情のち、冷たく追い払おうとする。……だが、キミの言葉を聞くと、美しい白粉塗りの顔がくしゃくしゃに崩れ、糸が切れたように泣き出した。

▼セリフ:お鶴/菖蒲

「(素になって)うわあああん、PC①だあ。本当にPC①だよおお……」(泣きじゃくる)
(これまでのこと)「PC①が里を発った翌年だったよ。酷い飢饉でさ。父ちゃんも母ちゃんも死んじやって……女衞に売られたんよ」
(時三郎のこと)「あたしみたいな女に本当によくしてくれたんよ。小指を送ろうとしたら、綺麗な手のままで夫婦になるうって言って……」

「大丈夫だ、約束する、これからは俺が守るから、って。……でも、あの人死んじやった」
(PC①を拒絶した理由)「ごめんよ。変わっちゃったあたしにあなたが何を想うのか、怖ろしくて……」

「それに、近頃馴染が何人も亡くなってるんだ。皆の噂の通り、もしも本当にあたしが呪われてるんだとしたら……。PC①まで死んじやったら、もうあたしは……」

(殺女花魁の噂のこと)「あたしは誰ひとり殺しちゃうない。ましてや時三郎さんを手にかけたりするもんか。あんな優しい人を……(顔を覆い泣く)」

「もうどうしたらいいか分かんないんよ。助けて、PC①……」

◆結末

親しい相手を次々に失いながら、彼女は廓という牢獄の中でどれほどの孤独と恐怖に苛まれていたのだろう……。シーンは終了となる。

●シーン12:現われたか、幽鬼

シーンプレイヤー:現在のシーンと同じ

登場難易度:現在のシーンと同じ

◆解説

シーン11が発生しすべての情報項目が開いたタイミングで、そのシーン内で演出されるシーン(*)。

ついに花街へ侵入した時三郎の存在をPCが知る(*)こととなる。

▼描写

——その時。風に乗ってかすかな腐臭と、そしておぞましい妖異の気(*)が漂ってきた。

振り向けば、仲の町通りの向こう、血に汚れた白装束の男が虚空を見上げなにかをぶつぶつと呟いている。

(PC②がいる場合)その顔はまさしく、キミの親友である時三郎だ!

◆結末

キミの存在を気に留める様子もなく、時三郎は街外れへ続く路地へふっと姿を消した。PCが時三郎を追ったところでシーンは終了となる。

●シーン13:少女の危機

マスターシーン

登場難易度:登場不可

◆解説

小春が時三郎に襲われるシーン。小春が折檻されている場合(*)の描写はサイドバーを参照せよ。

▼描写

仲の町通りの張見世提灯が次々に灯る夕刻。吉原の外れにある稲荷明神で樺戸屋の禿・小春が手を合わせていた。

「お願いします、菖蒲姐さんを助けて……」

涙をぬぐって少女が稲荷を出た先、長い影を落とし、白装束の男がゆらりと佇んでいる。

「あれ、井倉の旦那さん。なんで——」

戸惑う少女の言葉を遮り、鬼の目が腐臭に淀んだ殺気を放つ。崩れた喉から絞り出される唸り声。

「……お前も、菖蒲を脅かす者か」

◆結末

薄闇に少女の悲鳴が響いた。シーン終了となる。

●シーン14：英傑来たる

シーンプレイヤー：PC④（不在の場合PC③）

登場難易度：8

◆解説

小春を手にかげんとする時三郎を止めるシーン。戦闘が発生する。戦闘プラン(*)はサイドバーを参照すること。

▼描写

悲鳴を聞きつけたキミたちが駆け付けると、今まさに、虚ろな目の時三郎(*)が震える小春を引き裂こうとしているのではないか!

現われたキミたちに気づいた時三郎は、振り上げた爪の標的を変えた。溢れ出す瘴気、爪牙の生えたその姿は、まさに鬼。生前の面影は見る影もなく、理性なき咆哮を上げると、妖異の臭気をまき散らし踊りかかってくる!

◆結末

「菖蒲、菖蒲エ……。大丈夫だ、俺がよオオ……」

深手を負った時三郎は人ならざる跳躍で屋根へと飛び上がり、瓦を砕きながら逃げていく。血の跡を追っていくことは容易いだろう。PC全員に【宿星：時三郎を倒す】を渡し、シーンを終了する。

●シーン15：在りし日の約束

マスターシーン

登場難易度：登場不可

◆解説

時三郎の動機が明らかとなり、業左衛門が報いを受けるシーン。描写を順に読み上げること。

▼描写1

「菖蒲エ、菖蒲エエ……」

飄客ひしめく張見世通りを亡者が歩く。腐臭を漂わせた赤斑の白装束に、通りを行く者たちは悲鳴を上げて道を開ける。何事かと駆け付けた番所の猛者も、藁束のごとく鬼の爪に薙ぎ払われる——(*)。

その場のすべてが目に入らぬかのように、時三郎は虚空へとうわ言を繰り返す。

「——そうか、そうか。ずいぶんと苦勞をしてきなさったのう……」

「案するな、お前を脅かす者はすべて、このように俺が退けてやるから。共に幸せになるのう……」

いつかの約束を呟きながら、亡者は愛しき者の元へ、歩き続けた。

▼描写2

——樺戸屋では、業左衛門が落ち着きなく独りごちていた。

「本当に井倉の若旦那が蘇ったというのか!?

ま、まさか、わしが見受け金目当てに兵吾を使い、奴を殺したこともすべてバシテ——!」

その時、楼主の背後で轟音が響いた。裏戸が破られたのだ。辺りに強烈な臭気が漂い、鬼の目が、自身を殺めた卑劣漢を見据えていた——。

◆結末

夜闇に醜い断末魔が響き、シーンは終了となる。

(*) 戦闘プラン

敵は時三郎(P12)1体となる。PCから5mの位置に時三郎と小春を配置すること。時三郎はPCを優先的に攻撃する(PCが小春をカバーアップできる状況にある場合は、範囲攻撃を行なうとよいだろう)。

時三郎に[PCの人数×10+20]点の累計ダメージを与えると、戦闘は終了となる。この戦闘によるダメージは、クライマックス戦闘での【HP】には影響しない。

また、この戦闘では時三郎は奥義を使用しない。

(*) 虚ろな目の時三郎

すでに彼の心は妖異に蝕まれており、菖蒲を想う心に囚われている。PCに対し正常な受け答えをできる状態ではない。説得などが続くとシーンが助長になる可能性があるため、PCが数言を交わしたら、問答無用で襲いかかり、戦闘を開始してしまおう。

(*) 鬼の爪に薙ぎ払われる

時三郎は彼らに殺意を向けている訳ではなく、邪魔者を薙いでいるに過ぎない。プレイヤーが気にかけるようであれば、PCや周囲の人々の尽力により、一命を取り留めるとよいだろう。

(*) 戦闘プラン

敵は時三郎(P12)と、[PCの人数÷2(端数切り上げ)]体の群題「天下繚乱」P280)となる。

PCをひとつのエンゲージとし、そこから5mの位置に時三郎と群題1体をひとつのエンゲージで配置。群題が2体以上いる場合は、2体目以降の群題をさらに別のひとつのエンゲージにまとめて配置する。

クライマックスフェイズ

●シーン16：菖蒲可憐華・鬼哭歌

シーンプレイヤー：PC①

登場難易度：全員登場

◆解説

時三郎と対決するシーン。描写1を読み上げたのち、描写2でPCと時三郎と相対させ戦闘を行なうこと。戦闘プラン(*)はサイドバーを

参照せよ。

▼描写1

キミたちが樺戸屋に突入すると、土間では無惨な姿となった業左衛門が血の海に沈んでいた。血で染め抜かれた襲撃者の足跡は、菖蒲の部屋へ続いている。

——菖蒲の部屋。白装束を濁赤に染めた

時三郎が立っている。腐汁を涙のように流しながら、男は目の前の想い人へ繰り返す。「菖蒲、安心せよ……お前さんを脅かすものはもうなんもないからのう……」

震える菖蒲へ歩み寄り、その華奢な身体を時三郎はしっかりとだきしめる。「ふたりで幸せになるウのう……ウ、あが、ガアアアツ!？」

抱きしめた腕が、爪がメキメキと菖蒲へ食い込み、無力な肢体を引き裂かんと力が籠る。

恋人を案ずるあまり鬼として蘇った時三郎は、その強き想いゆえに妖異へ墮ち、もはや触れるものすべてを引き裂く怪物となり果てていた——!

▼描写2

「PC、①……」

菖蒲……いや、お鶴はか細い声で、現われたキミの名を呼ぶ。その目に一筋の涙。

その可憐な命の灯火は今にも、他ならぬ想い人自身の手によって絶たれんとしていた。

現われた英傑たちに、想い人を脅かす者かと時三郎は咆哮し、歪な爪を振り上げる。放たれた妖気が部屋のあちこちで怨念の煮凝りと化し、虚ろな産声を上げた。もはやキミた

ちの言葉も、菖蒲の涙すら届かぬ怪物だ。

もはやこれまでである。哀しき妖異となり果てた亡者・時三郎を冥府へ送り、菖蒲を救わねばならない!

▼セリフ：お鶴／菖蒲

(震えながら)「と、時三郎、さん……!？」

「やめてくなんせ! わっちはそのような事望んでおらんです!」

(PC①が攻撃された)「(素になって)PC①っ!? やだ、時三郎さんやめて、やめてよお……」

▼セリフ：時三郎

「お前もオオ、菖蒲を脅かすかアア……!」

「大丈夫、安心せよオ……。お前さんを守るからのオオ……」

「グッ……菖、蒲……」(倒れる)

◆結末

時三郎を倒したら戦闘終了となる。エンディングフェイズに移行すること。

(*) シーンプレイヤー：PC②

このシーンはPC②のエンディングだが、全員登場のイベント的な側面が強いものとなる。PC②のプレイヤーが望むのであれば、改めて個別エンディングを設けるとよいだろう。

(*) 事件の後始末

妖異の存在は表沙汰にすることはできない。PCが介入しない場合、連続殺傷事件と業左衛門の死は、榎戸屋に恨みを持つ乱心者によるものとされる。菖蒲の殺女花魁の噂も、日が経てば忘れられていくだろう。ただし疑惑をかけられた菖蒲の名譽が公的に回復されることもない。

エネミーデータ

■時三郎

◆データ

分類：妖異 レベル：12 サイズ：1
体：21/+7 反：15/+4 知：15/+5
理：12/+4 意：12/+4 幸：9/+3
命：8 回：5 魔：5 抗：4
行：9 HP：190 MP：36
攻：〈殴〉+20/物理

対：単体 射：5m

防：斬4/刺4/殴4/闇10/毒50

特技：《幽鬼》《鬼神の暴威》《弱点属性2：

光》《武神の手》《武神の眼》

※命中判定のクリティカル値10

・(外道属性)

タイミング：いつでも

判定値：自動成功

対象：自身

効果：自身のバッドステータスを打ち消す。使用後【HP】を5点失う。このエネミーは【HP】が0になると死亡する。

◆攻撃

・(BS攻撃：邪毒2)

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功

難易度：なし

対象：自身

射程：なし

効果：メインプロセス中、1点でも実ダメージを与えた場合、追加で邪毒2を与える。

・(範囲攻撃)

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功

難易度：なし

対象：自身

射程：なし

効果：メインプロセス中に行なう攻撃の攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。

・(叩き潰し殺し喰らう)

タイミング：メジャーアクション

判定値：8

難易度：対決

対象：単体

射程：5m

ダメージ：〈斬〉3D+20

効果：鬼の力により爪牙に変じた四肢を、全力で敵に叩きつける白兵攻撃。

◆奥義

剣禪一如 広大無辺 疾風怒濤

疾風怒濤 驚天動地 妙計奇策

秋霜烈日 一蓮托生

■戦闘プラン

時三郎は、各戦闘ラウンドで最初のインシアチブに《疾風怒濤》を使用する。

メインプロセスでは《範囲攻撃》か《BS攻撃：邪毒2》を使用した《叩き潰し殺し喰らう》でPCを攻撃すること。

《剣禪一如》、《妙計奇策》は自身の攻撃をPCに命中させるために使用すること。

【HP】が50を切ったらBOSS狂乱チャート(『天下繚乱』P308)をROCせよ。

■PC人数が少ない場合

PCが4名の場合、【HP】を-40し、奥義から《一蓮托生》と《疾風怒濤》ひとつを削除する。PCが3名の場合、【HP】をさらに-30し、さらに《驚天動地》と《疾風怒濤》もうひとつを削除する。

エンディングフェイズ

●シーン17: 鬼を送りて花隠し

シーンプレイヤー: PC②(*)

登場難易度: 全員登場

◆解説

戦闘直後のシーン。全員登場。事件の最後末(*)と菖蒲の行く末(*)を決めることとなる。

▼描写

時三郎の身体が腐血の海へ沈んでいく。

「アアア……PC②、どうか菖蒲を……」

今わの際、妖異が祓われた時三郎は、最後まで菖蒲の身を案じ、事切れた。その骸に縋り、菖蒲が泣く。

「馬鹿だよ。馬鹿だよねえ、この人は……」

事件の下手人は討ち取られ、再び吉原にも日常が戻ってくるのだろう。そしてそれは、菖蒲花魁が今後も花街に囚われ続けることを意味している。

人々を脅かした妖異……いや、親友の最期の願いを受け、キミはこの一件をどう落着させるのだろう。

◆結末

お鶴の処遇が決まったらシーンを終了する。

●個別エンディング

これまでの展開に合わせて自由に演出せよ。以下に、起こり得るシーンアイデアを記載する。

▼PC⑤

不埒者を倒し、再び人界の闇に潜む。

▼PC④

お供えを持った小春がお礼に訪れる。

▼PC③

仕置きは完遂され、妙の行く末を見守る。

▼PC②

時三郎の墓に詣でる。

▼PC①

吉原を出たお鶴と交流する。あるいは、吉原に留まった菖蒲へ会いに行く。

◆結末

PCすべての個別エンディングが終了したら、シナリオは終了となる。

(*) 菖蒲の行く末

菖蒲を含め、運営困難となった榎戸屋の遊女はいったん吉原の惣名主預かりとなり、改めて奉公する見世を決定することとなる。彼女たちはこれからも花街で生きていくのだ。

むしろ、これはPCが介入しなかった場合の行く末である。PCと菖蒲にとって何が最善であるかを参加者で相談し、よい結末となるよう尽力するとよいだろう。

PC②が《一件落着》を使用する場合、菖蒲の名誉の回復、PCが菖蒲を身請けする、菖蒲の死を偽装し吉原から解放する、などをはじめとする望みが叶えられるものとする。

■アフタープレイ

本シナリオで配布された宿星を達成することによる経験点は、ひとつあたり2点とする。

シナリオ「菖蒲可憐華・鬼哭唄」 プレイレポート

本シナリオは、江戸の花街・吉原を舞台としている。GMは事前に「天下繚乱」P44からはじまる吉原の解説を読み込んでおくとういだろう。

また、吉原でどう動くべきか参加者が迷った際にも、この項を手引きにすることで演出の指針となるはずだ。

●PCの合流

このシナリオは、PCの選択によっては「PC①とPC④」「それ以外のPCたち」という二手に分かれたままミドルフェイズが進行する。

もしも全員が合流する機がなかなか来ずとも、GMは心配することはない。必ずしもミドルフェイズでPCが全員集合しての行動を取る必要はないし、遅くともシーン14ですべてのPCが合流できるようになっている。そういうシナリオなのだ。

その上で、プレイヤーが合流を望んでいるようであれば、そうなれるに越したことはない。あるテストプレイでは、「登楼の金

策のためには、あなたのコネ(他のPC)を頼るとよいだろう」「他にも殺女花魁を調べている者がいるらしい」などとGMがアドバイスや情報を渡すことで、PCたちが自然に合流する流れを作ること成功していた。

●PC③の標的

PC③はオープニングで「殺女花魁が仕置き標的である」という誤情報を得て仕置きに向かう、というややテクニカルなポジションだ。

これは調査の過程で「菖蒲は濡れ衣であり、真の仕置き相手は時三郎である」とPC③が判断することを前提としているが、場合によっては、プレイヤーが「菖蒲を殺さなければならない」という考えに囚われ続ける可能性もある。

そのような場合GMは、「殺女花魁が鬼であるという情報は、あくまで依頼人が噂として聞いたものに過ぎない」「PC③の宿星は【正しい仕置きを行なう】であり、依

頼人の言葉のみに囚われず、真実の標的を探し出すことこそがプロの仕事人なのだ」などと述べて、真犯人・時三郎へ導くとよいだろう。

●業左衛門の運命

シーン15の描写では、業左衛門は時三郎の手によって絶命する。だが、一番の外道である彼に、PCの手で天誅を下したいと考えるプレイヤーもいるだろう。

そのような場合、業左衛門はエンディングで悪漢しぶとく一命を取り留めていたとし、PCたちに裁かれる展開としてもよい。

なおテストプレイでは「殺されて欲しい」「PCの手で白洲裁きを行ないたい」と、卓によってプレイヤーの意見が異なる結果となった。これはもう完全に参加者の好みであるため、GMは卓の状況を見て柔軟に変更しよう。判断に迷ったら「業左衛門を裁きたいPCがひとりでもいる場合は一命を取り留めたとし、そのPCのエンディングで裁きを行なう」とするとよいだろう。