

天下繚乱シナリオ

だいばくはつ

おおえどさいご

ひ

「大爆発！ 大江戸最後の日！」

文■小太刀右京

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。

だいばくはつ おおえどさいご ひ
シナリオ「大爆発! 大江戸最後の日!」

「ここではないどこかに憧れる心。
それこそ、人を狂わせる最悪の毒じゃ」

——菅原道真、生前の言葉

プリプレイ

■渾沌石炭 (バベルコール)

青黒く輝く石炭に似た謎の石。蒸気機関に用いることで、すさまじい出力を産み出すことができる。フランス語ではシャルボン・デュ・バベルだが、本作ではわかりやすさを重視してバベルコールと呼ぶ。

このシナリオにおいてはあくまで強大なエネルギー源だが、これが何か知りたい人は「異界戦記カオスフlea Second Chapter」をひもとくことでさらなる真実を知ることが出来るだろう(本シナリオの理解にはまったく無関係な情報である)。

(*) 1~2名の場合

PCが2名以下でかつサブキャラクターの場合、《破邪顕正》も《起死回生》もないパーティとなる。これについては救済策がシナリオで設けられているので安心するよう説明すること。

PCが1名の場合、『悪の栄えた試しなし』同様、PC②はGMが演じるNPCとなる。GMは独自にデータを参照してもよいし、『天下のご老公』をそのまま使ってもいい。

いずれにせよ、PCが2名以下の場合、正体を隠した北町奉行とそれに協力する浪人のパディもの、というジャンルになるわけだ。

■シナリオ・データ

プレイヤー: 1~5人
PCレベル: 3~4レベル
プレイ時間: 3~5時間

■シナリオ背景

フランスで精錬された新元素“渾沌石炭”。それがロシア経由で密輸され、廻船問屋“大船屋”に持ち込まれた。だが、大船屋は家族、使用人もろとも、畜生ばたらきの盗賊“血槍組”によって盗み出されてしまう。

“渾沌石炭”を奪った妖異、“血槍入道”は才ありながら認められなかった蘭学者、高山弓弦をそそのかし、新型エレキテルの開発を行なわせていた。だが、平和利用だと思っていた高山の思いとは裏腹に、血槍入道は渾沌石炭の生み出す膨大な電力で、閻羅王“菅原道真”を完全にこの世に復活させようとする。その代償として新型エレキテルは暴走を始め、江戸全体を吹き飛ばそうとする。

PCたちが菅原道真の分身を倒し、エレキテルを止めることで、シナリオは終了となる。

■今回予告

天下泰平を謳歌する江戸の町。

だが、その八百八町の人々をおびやかす悪党どもがいた。押し込んだ先の一家をことごとく殺す“血槍組”である。

だが、ヤツらはただの悪党どもではなかった。その狙いは、はるかフランスの地で生み出されたという、無限エネルギーを生み出す神秘の“渾沌石炭”。その石の力を引き出すため、血槍組はひとりの蘭学者を引き入れた。

江戸に降り注ぐ雷鳴は、閻羅王、菅原道真復活の予兆か。

天下繚乱RPG『大爆発! 大江戸最後の日!』

百花繚乱綾錦、いざ開幕!

■キャラクター作成

今回予告を読み上げた後、次ページのハンドアウトをコピーして切り離し、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。プレイヤーが1~2名の場合(*)はサイドバーも参照。

●ハンドアウト

ハンドアウトには、各PCによって異なる事前情報と、シナリオによってPCに与えられる因縁が記載されている。

今回予告を読み上げたのち、GMは下のシナリオハンドアウトの内容を読み上げて、各プレイヤーに配ること。その後、ハンドアウトに沿ってPCを作成してもらうとよい。

●クイックスタート

プレイヤーが『天下繚乱』を初めて遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないならクイックスタートでキャラクター作成を行うとよい。

本シナリオでは『天下繚乱 (以下、『天下』)』P64 からに掲載されている、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使用することを推奨する。

PC①: 流浪の剣客 (『天下』P66)

PC②: 天下のご老公 (『天下』P68)

PC③: 降魔の鬼 (『天下』P72)

PC④: 蘭学の探求者 (『天下』P76)

PC⑤: 裁きの刃 (『天下』P84)

●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クターを作成してもよい。

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から説明を行うこと。

●PC②

PC②は正体を隠した北町奉行、いわゆる『遠山の金さん』ものを想定している。プレイヤーが望むなら、北町奉行ではなく中町奉行(*)、深川奉行(*)、火附盗賊改(*) などに変更してもよい。

●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→PC④→PC⑤→PC①

●シナリオ1から継続して遊ぶ場合

基本ルールブック付属シナリオ『悪の栄えた試しなし』から継続して遊ぶ場合、次のようにハンドアウトを割り振るとよい。

PC① (基本) →PC① (本シナリオ)

PC② (基本) →PC③ (本シナリオ)

PC③ (基本) →PC④ (本シナリオ)

PC④ (基本) →PC② (本シナリオ)

PC⑤ (基本) →PC⑤ (本シナリオ)

(*) 中町奉行

北町・南町が裁けない悪を闇から闇へ葬る“中町のガラタ”が活躍する『江戸中町奉行所(テレビ東京)』をイメージしている。

(*) 深川奉行

江戸の悪を自ら殲滅する深川奉行・速水右近(萬屋錦之介)の活躍を描く『破れ奉行(テレビ朝日)』をイメージしている。

(*) 火附盗賊改

高等警察である火附盗賊改の活躍を描いた『鬼平犯科帳』『おとこの秘図』(いずれも池波正太郎)などをイメージしている。

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: 高山弓弦の友人である

PC②: 北町奉行である

PC③: 妖異と戦う鬼神衆である

PC④: 南部の親分の友人である

PC⑤: 仕事人である

PC①用ハンドアウト

コネクション: ^{たかやま・ゆづる}高山弓弦

関係: 友人

クイックスタート: 流浪の剣客 コンストラクション: 指定なし カバー: 指定なし

浅草の貧乏長屋に住む高山弓弦は、毎日毎日、奇妙きてつたな発明品をいじりまわしているキミの友人だ。ある日、弓弦はついに蘭学の才を見込まれてある大名に仕官が決まったと告げに来た。しかし、祝いの宴で飲み明かしてから、弓弦からの便りは途絶えてしまった。妙な胸騒ぎを覚えたキミは、弓弦を探すことにした。

PC②用ハンドアウト

コネクション: 血槍組

関係: 仇敵

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: 北町奉行

江戸市中を騒がす凶賊、血槍組。十三件目にヤツラが襲ったのは、廻船問屋“大船屋”。抜け荷(密輸)の疑いのあった大店(おおだな)だが、幼い子供まで殺し尽くすヤツラのやりくちとは別問題だ。北町奉行であるキミは単独調査を決め、町へ飛び出した。身分を隠し、奉行所の奥からは見えない真実を暴くのだ。

PC③用ハンドアウト

コネクション: ^{すがわらのみちざね}菅原道真

関係: 好敵手

クイックスタート: 降魔の鬼神 コンストラクション: 鬼神衆 カバー: 指定なし

その日、江戸中に無数の雷鳴が降り注いだ。妖気を感じ取ったキミが出会ったのは他ならぬ菅原道真。ヤツはこの日本国の怨霊の中でも最強無比の存在。冥府に降りて冥王すらも殺したほどの剛の者。完全復活させれば、江戸は一巻の終わりで。なんとしても道真復活を阻止するべく、キミは捜査を開始した。

PC④用ハンドアウト

コネクション: 南部の親分

関係: 友人

クイックスタート: 蘭学の探求者 コンストラクション: 指定なし カバー: 指定なし

キミの友人である南部の親分が、キミを見込んで頼みがあるという。なんでも、フランスなる異国で作られた“青い石”という鉱物が日本に持ち込まれたらしい。その石は悪用すれば、一国を滅ぼせる力があるのだ。その破壊を頼まれたキミは、もちろん首を縦に振った。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション: ^{ちやりにゅうどう}血槍入道

関係: 仇敵

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

晴らせぬ恨みを晴らすべく、金すくで依頼を引き受ける仕事人。それがキミだ。今日の相手は血槍入道。江戸の商家を襲っては人々を惨殺する、坊主くすれの外道だ。だが、ヤツのすみかである古寺を襲撃したキミは、血槍入道の妖異の力の前に撤退を余儀なくされる。このままでは仕事人の名折れだ。

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以外は登場できないものとする。

●シーン1: 高山弓弦

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

PC①が高山弓弦から、自分の蘭学が認められたと聞かされるシーン。

▼描写

高山弓弦は、キミが心を許せる友のひとりだ。いつも夢のようなことばかり言っている蘭学者で、借金取りに追われ続けているが、不思議と憎めない男だ。

その弓弦が、いつになく上機嫌で、キミを飲みにも誘いにきた。

▼セリフ: 弓弦

「やあPC①。まあ飲んでくれ。大変よいことがあったのさ。何、ここの払いは持つから、心配しないでくれ」

「あるお方が僕の本を読んで、是非取り立てた

いと言ってくれたのさ。うん。支度金で、借金もすっきり返してしまえたよ」

「僕はねえ、蘭学は人を幸せにするための学問だと思っているんだ。病や、飢えや、貧しさから、誰もが解放された世界。そんな世界を作りたい。いいや、作ってみせる」

「けれど、まだまだ蘭学への風あたりは強い。だから、研究が軌道に乗って、ご公儀に正式にお認めいただくまでは、雇い主についてお話しするわけにはいかないんだ」

「しばらくは、お屋敷で研究に没頭することになる。キミにも当分は会えないはずだ。だが、必ず便りを出すよ」

「いつか蘭学が大いに認められたら、僕はヨーロッパに渡って、最新の科学を学びたい。雇い主の方も、理解してくれているんだ」

「さあ、飲もう、飲もう」

◆結末

だが、一月がたっても、弓弦からの便りはなかった。

PC①に【宿星: 弓弦の行方を追う】を渡してシーンを終了すること。

●シーン2: 雷鳴の日

シーンプレイヤー: PC③

◆解説

PC③が菅原道真に出会うシーン。道真は完全な復活こそ遂げていないが、弓弦の研究によって現世に戻りつつある。

▼描写

その日、江戸市中に無数の落雷があり、多くの人が倒れた。

妖異の気配を感じ取ったキミは、人気の絶えた天神の社の前で、雷鳴とともにあらわれた影、菅原道真と対峙していた。

▼セリフ: 菅原道真

「厩の気配を感じ取るものがいたか。いかにも、厩は間羅王、“冥王殺害者”、菅原道真である」
「厩の望みは、この世のことごと、腐敗のすべてを討ち滅ぼすことにある」

「厩が前に立った勇気を認め、一撃で冥府へと送り届けてくれよう」(雷鳴で攻撃)

(体が薄れ始める)「……やはり、雷の力がまだ足りぬか。今日はこれまでだ。行って、泰平

NPC紹介

たかやま・ゆづる

■高山弓弦

甲州(山梨県)浪人。江戸に出て、寺子屋の先生をするかわら蘭学の勉強が続いている。

好人物で学問の才能もあるがお人好しでおまけに金銭感覚がないため多額の借金をこさえている。夢はいつか蘭学の価値を幕府に認めさせ、鎖国をゆるめてもらってヨーロッパに留学すること。

バベルコール

渾沌石炭を用いた蒸気機関によって大量の電力を生み出す研究を行っており、それに目をつけた血槍入道によって、大名家の仕官と偽って蘭学の研究をさせられていた。24歳。

ちやりにゅうどう

■血槍入道

時空破断によって現世に出現した妖異のひとり。坊主の姿をしているが、その肉体は血のかたまりで出来ており、ただひとつの目は憎しみに燃えている。

菅原道真の部下で、金と恐怖で支

配した盗賊団“血槍組”を使って江戸で暗躍。稼いだ金によって高山弓弦にエレクトリック設備を作らせ、膨大な電力を取り出すことによって菅原道真完全復活をもくろんでいる。

人間のことは血のつまった袋程度にしか思っていない大外道。

すがわらのみちざね

■菅原道真

かつて天下一の秀才とうたわれながら、藤原氏との政治闘争に敗れて太宰府に左遷され、恨みによって雷神となった間羅王。

てだい じんろく

■手代の甚六

大船屋の手代。善人だが女遊びが好きで、しょっちゅう店を抜け出していた。それがために血槍入道の犯行の唯一の目撃者となった。逆に容疑者にされて逃亡中。24歳。



の夢に酔う愚か者たちに、恐怖を伝える生き証人となるがよい」

◆結末

道真の姿は、雷雨の中に消えていく。だが、その濃密な妖気はとどまることなく、江戸市中を覆っている。

PC③に【宿星：道真復活を阻止する】を渡してシーンを終了すること。

●シーン3：仕事人、血槍入道を取り逃がす

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤が血槍入道を取り逃がすシーン。

▼描写

深川の外れにある古寺。その天井裏から、キミはひとりの男を見据えていた。身の丈は八尺（240 cm）もあろうかという、坊主姿の大男。

男の名は血槍入道。最近、江戸の町々を騒がせている押し込み強盗である。

必殺の一撃を打ち下ろさんとしたキミを、突如、そのまなざしが見据えた。なんということか、血槍入道の顔にはたったひとつ、血のような眼が輝いている。妖異だ!

▼セリフ：血槍入道

「ほう、ここまでたどりつく人間がいるとはな」
「この寺は結界で覆われているはずだったが……宿星の導きというやつか。英傑の相を持つておるな」

「いい殺気だ。是非とも一槍、馳走してやりたいところだがそうもいかん」

「あのお方を復活させ、この世を魔界に変えるという我らの野望を成し遂げるまで、小事にはかまっておれぬのよ。さらば!」（退場する）

◆結末

PC⑤に【宿星：血槍入道を倒す】を渡してシーンを終了すること。

●シーン4：大船屋惨殺事件

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

血槍組によって一家皆殺しにされた大船屋の現場をPC②が取り調べるシーン。

▼描写

日本橋に店を構える大船屋の広い敷地は、一面、血のにおいで満ちていた。ひどい現場には慣れっこのはずのキミの部下たちも、顔をしかめ、犯人への怒りをあらわにしている。

シーン3：PC⑤の依頼人

PC⑤に血槍入道の始末を依頼した人間は特に設定されていない。プレイヤーが気にするようなら、すでにこのシーンの前に依頼を受けていること、血槍入道の被害者の生き残りであることだけを伝えとよい。

シーン4：手代

商家の一般的な使用人。住み込みのサラリーマン。

▼セリフ：町奉行所与力

「御奉行様。この手口は、昨今江戸を騒がしております 兇賊、血槍組の仕業に間違いありませんまい」

「主人、大船屋はもちろん、その家族、使用人に至るまで皆殺しにされております」

「……大船屋の、三歳になる息子までも槍で突き殺されておりました。ただ物を取るだけでしたら、そこまでする必要はありませんまいに。許せぬ畜生ばたらきでございます」

「大船屋には抜け荷、密輸の疑いがかかっておりました。内紛という線も捨てきれませんが、手代の甚六なる男が行方をくらましております。こやつが手引きをしたのかもしれない」

「一刻も早く、きゃつらを捕らえまさんと」

◆結末

【宿星：血槍組を壊滅させる】を渡してシーンを終了すること。

●シーン5：ナポレオンの告白

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④が南部の親分から依頼を受けるシーン。南部の親分は本国に残してきた密偵を通して“渾沌石炭”の危険性を知っており、それが悪用されることを恐れている。

▼描写

浅草の茶店。行き交う人々のにぎやかな風情を興味深そうに眺めながら、南部の親分はキミを待っていた。

▼セリフ：南部の親分

「おお、来たか。まあ座ってくれ。おまえを見込んで、頼みがある」

「我が祖国フランスで、数年前に発見された新物質“渾沌石炭”というものがある。小難しい理屈を省いて言えば、強力なエレキテルの元になる宝石だ」

「うまく使えば、バリや江戸全体を、エレキテルの光で輝かせることもできるだろう。だが、下手をすれば暴走して、国全体を吹き飛ばすことも考えられる」

「オレは研究をやめるように言ったんだが、どうやら金に目のくらんだアホが、そいつをロシア経由でこの国に売り飛ばしたらしい」

「まったく、オレが皇帝の椅子に座ってれば、そんなことはさせなかったんだがな」

「大船屋って店が買い取ったまではわかったが、ことがことだ。オレが動くと、国際情勢に影響

しかねん。そこで、おまえにあの石を処分してもらいたいんだ。頼むぜ」

「うまくは言えないが、この一件、おまえじゃなきゃ片付けられない気がするんでな。おまえはどうも、普通の人間とは違うようだ」

◆結末

PC④に【宿星：渾沌石炭を破壊する】を渡してシーンを終了すること。

●シーン6：甚六の逃亡

マスターシーン

◆解説

大船屋で唯一生き残った甚六が、自分が犯人にされていることに気がつき愕然とするシーン。PCは登場できない。

▼描写

その男は、路地から大船屋の様子をうかがっていた。

「そ、そんな……!? や、やっぱりありゃあ、夢じゃなかったのか……旦那様も、店のみんなも……なんてこった……」

大船屋の手代、甚六である。

その顔は真っ青だ。無理もない。なにしろ、彼の潜む路地のすぐ近くでは、町方同心の命令を受けた岡っ引きたちが、彼を捜しているのだから。

▼セリフ：岡っ引きたち

「おう! どうやら、大船屋からいなくなった手代の甚六ってえ野郎が犯人の手引きをしたらしいや! 野郎ども、かならず見つけてひっくつてこい!」

「へい! 合点です、親分!」

「お世話になってる大船屋の旦那を裏切るなんざ、とんでもない野郎だ!」

▼セリフ：甚六

「じよ、冗談じゃねえ……な、なんでオレが旦那様を殺さなくちゃいけねえんだ……!」

「そ、そうだ、オレっちは犯人を見たんだ! ……で、でもあんな話、お役人が信じてくれるわけがねえ……」

「御奉行のPC②様は名奉行って話だが、オレなんぞの話を聞いてくれるわけがねえもんな。そもそもそのへんを歩いてるわけがねえ!」

「どうしよう……と、ともかく一度逃げるんだ!」

捕まったら、打ち首だ!」

◆結末

甚六が脱兎のごとく逃げ出したところでシーン終了となる。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズで発生するシーンはあくまでサンプルである。このシーンの順番通りに発生する必要はないし、内容をまったく変更しても、省略してもよい。

もちろん必要なシーンを追加してもよいのだ。

●シーン 7: 玉梓の予言

シーンプレイヤー: PC③

登場難易度: 8

◆解説

PC③が、玉梓^{たまずき}と出会い、託宣を受けるシーンである。

▼描写

妖異の影を追い、夜の町を歩くキミの袖を引く者があった。小さな犬の耳のついた女の子。

▼セリフ: 玉梓

「あなたが、菅原道真を追っている方ですね?」「道真は、血槍党なる盗賊を使い、天海僧正の結界を破ってこの地上に現われるすべを求めているようです」

「怨念の虜となった道真が現世によみがえれば、この世は魔界と化すでしょう」

「あなたを含め、あと何人か、宿星に導かれた英傑がいるはずだ。それを探し、どうか道真復活を阻止すると約束してください」

◆結末

PC③が玉梓との会話を終えたら、シーンを終了する。

●シーン 8: 手代の基六

シーンプレイヤー: PC②

登場難易度: 10

◆解説

PC②が、大船屋唯一の生き残りである手代の基六から話を聞くシーン。

基六は自分が犯人にされるものと考え、おびえきっているが、PCがなだめれば、話を聞くことができる。

▼描写

大船屋殺しの手がかりをもとめて雑踏を歩くキミは、人相書きで見覚えのある男の姿を見つけた。

手代の基六だ。大船屋の周りをずきんを

かぶってうろうろしている彼は、キミに声をかけられると真っ青になった。

▼セリフ: 基六

「ひ、ひいっ! か、堪忍してください! オ、おいらあ、大船屋の旦那を殺してなんかいいえ!」「え……あ? あんた、岡っ引きじゃねえのか? てっきり、おいらを捕まえに来たんだと思って……」

「あの日あ、その……店の仕事が終わったんで、ちょいと抜け出して、そのう……吉原に繰り込んでまして……」

「で、店へ戻ると……みんな、死んで……。でっけえ薙刀をもった、ひとつめの坊主が、開けちゃんねえって言われてた蔵から、青い石を取り出すところだったんでさ」

「これで道真公が復活する、とか言っていました。なんのこたさっぱりわからねえんですが」

「とにかくあいつに気づかれちゃんねえ、とそればかり考えて逃げ出して……気がついたら朝になって、店に戻ったら、あつしが旦那様を殺したってことになってるとか」

「冗談じゃねえ。そりゃあ、いろいろやってるお人でしたけど、あつしにやいまい旦那だったんだ。けどよう……バケモノに殺された、なんて言っても誰も信じちゃくれねえですよ。おいらあ、どうしたらいいのか……」

◆結末

PC②が基六との会話を終えたらシーンを終了となる。

●シーン 9: 血槍組襲撃

シーンプレイヤー: PC①

登場難易度: 8

◆解説

弓弦の行方を追うPC①が、血槍組の襲撃を受けるシーン。

戦闘となる。PCのいるエンゲージから5m離れた地点に、血槍組(P11)×2が配置される(*)。彼らは金目当てで仲間に引き入れられた無法者で、詳しいことは知らない。

▼描写

ほうほうを巡ったが、高山弓弦の行方を知る者には出会えなかった。それどころか、彼の話の間こうとすると露骨に口をつぐむもの

シーン 7: 玉梓

PC③が玉梓とコネクションを持っている場合、もう少し口調を親しげにするとよい。

シーン 8: 基六の処遇

基六の処遇はPC②の判断に任せるとよいだろう。ひとまず奉行所にかくまってもらい、コネクションにかくまわせるという手もある。

もちろん、ひとまず別れてもよい。その場合でも、エンディングまでの流れは変わらない。基六にはお白州に出廷してもらう必要があるからだ。

(*) 配置される

PCが4人以上の場合、血槍組のエンゲージがさらにもうひとつ、PCの後方5mに追加される。

さえいた。

上野のさびしい裏道を歩いていると、物陰からわらわらと、人相のよくない連中がキミを取り囲んだ。

▼セリフ：血槍組

「おう兄ちゃん（姉ちゃん）。高山弓弦の行方を探そうなんぞ、よくねえ心がけだぜ。とっととあいつのことは忘れちまいな。さもねえと、明日の朝日はおがめねえってことになるぜ」
「オレたちや、泣く子も黙る血槍組よ。奉行所だって手が出せやしねえ。なんせオレたちの親分はとんでもねえお方だからよ」
「優しく言ってるやつけあがりやがって！ かまわねえ、プチのめして大川にたたっこめ」
(倒された)「か、カンベンしてくれ……！ オレたちただの下っ端で、親分から弓弦の行方を探すやつをたたきのめせ、って言われただけなんだ。ヤツの居場所は知らねえよ……」
「なんで追いかけてるのかって？ あ、あいつあ親分が恐ろしくなって血槍組から逃げ出したんだ」

◆結末

倒された血槍組の肉体からは、妖異らしき気配が抜け出していく。シーン終了となる。

●シーン10：情報収集シーン

シーンプレイヤー：PC④（いなければPC②）

◆解説

情報収集シーン。以下の情報を収集する。判定値は基本的に【理知】で判定する。カッコ内が情報を得るための難易度である。

▼高山弓弦（難易度：12）

浅草に住んでいる蘭学者。ある大名に招聘されて蘭学研究をすることになった、と周囲には話していたが、借金取りが彼の後をつけたところ、古い天満宮に入っていくだけで、大名屋敷など影も形もなかったという。失踪中。

▼血槍組（難易度：12）

江戸市中で暴れ回っている兇賊。狙った商家のひとつとをことごとく槍で突き殺すという無惨な手口からそう呼ばれている。頭目は血槍入道という男だが、奉行所も火盗改も尻尾をつかめずにいる。どうやら古寺を点々としているようだ。

▼^{バベルコル}渾沌石炭（難易度：10）

フランスからロシア、ロシアから大船屋を通して日本に流れてきた新鉱石。巨大なエレキテルの力を引き出す源となる。大船屋はこれを田沼

意次に売りつける予定だった。

◆解説2

「高山弓弦」「血槍組」を調べると、次の情報収集が行なえる。

▼血槍組の本拠地（難易度：12）

居場所を点々としているが、現在は深川の天満宮に潜んでいる。道真の加護を受けており、捜査の手を免れているようだ。

→シーン11が発生

●シーン11：蘭学者無惨

シーンプレイヤー：PC①

登場難易度：10

◆解説

血槍組の本拠地になっている天満宮に踏み込んだPCたちが、瀕死の弓弦に出会うシーン。

研究を中断しようとした弓弦は、血槍組によって重傷を負われ、シーン終了とともに死亡する。PCが《起死回生》を使用した場合、復活させることができる。この場合、弓弦はエンディングフェイズまで登場しない。

▼描写

深川のはずれにあるさびれた天満宮。そのお堂の中で、弓弦は血の海に沈んでいた。それでも彼は、キミの姿を認めると、口を開いた。

▼セリフ：弓弦

「P、PC①……!? これは、夢か!?!」
「だが最期に会えてよかった。僕の雇い主は、人間ではなかった。それに気がついたときにはもう遅かったんだ」

「^{むくろじま}血槍組は江戸湾に浮かぶ^{バベルコル}骸島で渾沌石炭を使い、菅原道真を復活させようとしている」
「だが、そのためにエレキテルの力を引き出せば、反動で江戸の町は消滅してしまうだろう」
「僕はここの実験室を爆破した……。その結果がこのザマだ。だが、奴らの計画を少し遅らせることはできたはずだ」

「頼む。彼らを止めてくれ。近くの船宿に、僕が開発した高速艇がある。それなら、彼らに追いつけるはずだ」

「ああ……もう、目が見えない。行きたかった、外の世界、に……!」

(PCが2人以下の場合)「僕の魂は……キミたちと一緒に……!」

◆結末

PC①と弓弦の会話が終了すると、シーン終了となる。シーン12へ。

シーン10：借金取り

弓弦は借金を返したが、金を持っていないと考えた借金取りがつけまわしたのだ。

シーン10：田沼意次

PCが田沼にコネクションを有しており、話を聞きに行く場合、彼女は蘭学実験のために大船屋から渾沌石炭を買い取るつもりだったことを認める。彼女にとっては単なるエネルギー源であり、日本を豊かにするための道具なのだ。

妖異を倒すためにそれが失われるとするならいたしかたない、と彼女は考えるだろう。血槍組については「そういうのは優秀な町奉行に任せて」と答えるし、事実、それ以上は知らない。

シーン10：道真の加護

調査した者が落雷に撃たれて死ぬのだ。これを逃れられるのは英傑のみだ。

シーン11：弓弦の魂

PCが2人以下の場合（弓弦が生き延びたとしても）、以降、PCたちは1回ずつ《起死回生》《天佑神助》《破邪顕正》を使用できる。

この加護は弓弦の加護がもたらしたもので、PC全体のリソースとする。使用の判断で迷った場合は、シーンプレイヤーが使用の可否とその対象を決定せよ（あるいはロールオフで決定してもよい）。

●シーン12: 残されたもの

シーンプレイヤー: PC④

登場難易度: 全員登場

◆解説

PCたちが高速艇に乗り込むシーン。

▼描写

深川のある船宿。親父はふたつ返事で離れにある倉庫に案内してくれた。

そこには、櫓もなく帆もない不思議な船がつながれていた。どうやらエレキテルで小さな水車のようなものを回し、それで推進する仕組みらしい。

▼セリフ: 親父

「弓弦さんには、船を直してもらったり、新型の船を造ってもらったり、いろいろお世話になってるんです」

「こいつはとっておきで、なんでも風もなしに進むエレキテルの船なんだとか」

「お役に立つなら使ってください。預かりもんですから、あの人がいいってんならあつしはかまいませんよ。しかし、いったい弓弦さんに何があつたんですか?」

◆結末

PCたちが高速艇に乗り込んだらシーン終了となる。シーン 13 へ。

●シーン13: 骸島へ

シーンプレイヤー: PC⑤ (いなければPC③)

登場難易度: 全員登場

◆解説

PCたちが骸島へと突入するシーン。

▼描写

骸島の海岸線には血槍組とおぼしき奴らが油断なく警戒している。裏手の崖からなら、侵入できそうだが、時間はかかりそうだ。果たして……。

◆結末

PCたちが正面突破か、崖からの潜入か、いずれかを選んだらシーン終了となる。

正面突破の場合、シーン 14 へ。崖から潜入する場合はシーン 15 へ。

●シーン14: 正面突破

シーンプレイヤー: PC④ (いなければPC①)

登場難易度: 全員登場

◆解説

正面から血槍組との戦闘を行なうシーン。PCから 10 m の位置に、血槍組と雷人形 (P11)

からなるエンゲージがふたつ (PCが3人以下の場合ひとつ) 配置される。戦闘となる。

▼描写

高速艇が砂浜につくやいなや、血槍組の連中は刃を抜いて襲いかかってきた。

▼セリフ: 血槍組

「血槍入道の旦那の手をわずらわせるまでもねえ! ブツ殺して鮫の餌にしてやるぜ!」

「ちょうどいい! 弓弦の野郎が開発したカラクリ人形も出せ! あいつ、こんなものを平和目的に使うつもりだったんだぜ。おめでえつたらねえ!」

◆結末

戦闘が終わるとシーン終了となり、クライマックスフェイズへ移行する。

●シーン15: 登攀作戦

シーンプレイヤー: PC③ (いなければPC②)

登場難易度: 全員登場

◆解説

崖側には強力な妖異である茨 (『天下』P282) が警戒しているが、死角が多いため発見されるとは限らない。PC全員が【知覚】難易度 10 の判定に成功すれば戦闘を回避できる。

判定にひとりでも失敗した場合は、5 m の距離に茨が出現し戦闘となる。さらに、3ラウンド後のクリンナッププロセスには、PCと同数の血槍組が増援として追加される。全員が判定に失敗した場合は、茨による不意打ちとなる。

▼描写

骸島の裏手は、鳥も通わぬ険しい崖だった。それをどうにか上っていくことに成功したキミたちだが、研究所らしい建物の裏手には、おぞましい妖異の姿がある。

あたかも絡み合う有刺鉄線のごとき、人の姿をした怪物。その全身からは、黒い血潮がしたたて、美しい島を汚している。
茨と呼ばれる妖異だ。

だが幸いなことに、ヤツはまだキミたちに気がついてはいない。今なら、その死角を縫って接近できるかもしれない。

◆結末

PCたちが茨を回避するか、戦闘に勝利すればシーン終了となり、クライマックスフェイズに移行する。

シーン 12: 高速艇

蘭学で言うモーターボートである。

シーン 14: 血槍組

このシーンで登場する血槍組は、血槍入道の金に目がくらんだ、ただの浪人クズレや流民である。戦闘不能にした場合、捕縛したものとしてもよい。

シーン15: 血槍組

登場場所はシーンプレイヤーから 5m 離れた地点とする。

クライマックスフェイズ

シーン16：敵の数

PCが3人の場合、道真の奥義から《広大無辺》、《一刀両断》、《破邪顕正》を減らし、血槍組は登場しない（エキストラであるものとする）。代わりに、血槍組の位置に血槍入道が移動するものとする（エンゲージは封鎖されているものとする）。

PCが2人以下の場合、3人の場合の修正に加え、菅原道真の分身の【HP】を-30して《疾風怒濤》《秋霜烈日》を削り、血槍入道の【HP】を-10する。さらに雷人形は登場しない。

PCが5人の場合、菅原道真の分身の【HP】を+60し、奥義に《疾風怒濤》と《破邪顕正》を追加する。

●シーン16：雷帝降臨

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

復活した菅原道真と決戦を行なうシーン。戦闘配置図を参考にエネミーを配置すること。

蘭学動力炉は【HP】15×（PC人数）のみを持つエネミーである（すべての判定は自動失敗）。一切の移動を行わず、蘭学動力炉のいるエンゲージにいるキャラクターはクリンナッププロセスに《雷》属性の6Dダメージを受ける。

PC人数が4名でない場合の敵戦力については、サイドバーを参照。

▼描写

鼓島の中央に建てられた研究所では、今まさに渾沌石炭を収めた蘭学動力炉が、蒸気を噴出し、エレキテルを産み出している。

そして、その火花の中心に、雷をまとった狩衣姿の男、誰だろう、閻羅王菅原道真が降臨したのだ！

そして見よ！ 蘭学炉の放つエレキテルの力は、いまだ朧気な道真の姿を刻一刻と実体化させていくではないか！ もはや一刻の猶予もない。決戦の時だ！

▼セリフ：菅原道真

「……磨、ここに復活せり」

「我が名は菅原道真！ 磨に付き従う者には栄光を！ 逆らう者には永劫の地獄を！」

「見よ！ この欲に狂い、夜の静けさすら破壊しようとする者たちの愚行を！ 奴らはいずれ、この世界すら焼き尽くすだろう！ 磨は、そうした愚かさすべてを憎む！ 人類の罪業を憎む！ 一切衆生の無明を裁く！」

（PC①に）「友の仇を討たんと欲するか。愚かな。雷は天より落ちて地を討つもの。地を這いずる虫けらが、天神たる磨に刃を向けることが許されるとでも思っているのか？」

（PC②に）「おまえがいかなる正義を掲げるか、磨は知らぬ。また、知ろうとも思わぬ。それはなぜか？ 正義とは磨が定めるもの。すなわち天意。天意をただ成し遂げるために人はあればよい。そうでない人は、ことごとく死ぬのだ」

（PC③に）「鬼を狩る者よ、汝が従うべきは磨なり。磨こそ唯一絶対の存在。天の代行者にして地上の絶対支配者、閻羅王菅原道真なるぞ」

（PC④に）「お主がいかに学問を求め、外の世界に憧れようと、そのようなものは夢、幻よ。磨の生み出す絶対正義の世界に、異国など不要。ただ人は、天意に従い、天を恐れ、法に従って日々を生きていけばよいのだ。それに刃向かう学問など、塵芥ほどの価値もない」（PC⑤に）「法に従わず、ただ己の情と欲に従って人を殺す者よ。その行ない、おぬしの殺す犯罪者といったいいかなる違いがあるろうか。否、否、否、断じて否。おまえはただの人殺しだ。それ故に、磨の雷がその罪を裁いてくれようぞ」

（倒された）「ば、ばかな……！ 磨のもたらす浄化こそ、世界の望みであろうに……！」

▼セリフ：血槍入道

「高山はよく働いてくれた。菅原公にお仕えすれば、新しい世の宰相ともなれたろうに」

「お主らの苦悶が、新しい世を作るのだ。そのために大船屋も高山も、我が殺したのよ」

「あとは甚六とやという手代に罪を着せてしまえば、一件落着きというわけだ。幕府の上層部にも我らの力を求めるものはいる。証人がいなければ町奉行所風情に何がきよう」

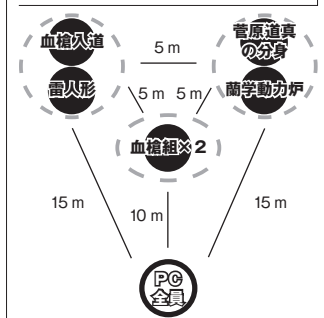
「血槍組の連中は、人間の正義よりも妖異の金がいいと言うのさ。お前たちが守ろうとしている世界なんぞ、こんなものだ」

（倒された）「……ば、ばかな……!？」

◆結末

戦闘が終わると、道真が倒されたことによって電力が逆流し、渾沌石炭は負荷に耐えかねて跡形もなく砕け散ってしまう。シーン終了となる。

シーン16：戦闘配置図



BOSS / ゲストデータ

■菅原道真の分身

◆データ

命:8 回:7 魔:11 抗:8
 行:12 移:17 HP:150 MP:100
 武装:雷鳴の笏
 攻:〈雷〉+12 / 白兵
 対:単 射:至近
 防:斬10 / 刺4 / 殴10 / 毒8 / 雷40
 《※外道属性》《鬼才11:特殊》

・《電力吸収》

タイミング:ダメージロールの直後

本来のダメージ属性が〈雷〉である攻撃によって1点でも実ダメージを受けた場合、その実ダメージを0に変更した上で【HP】を10点回復する。

・《電力集積》

タイミング:《電力吸収》

解説:《電力吸収》の効果を受けた直後に使用する。このシーン中、このエネミーの与えるダメージに+1D。この効果は3回まで重複する。

・《電力集積》

タイミング:《電力吸収》

解説:《電力吸収》の効果を受けた直後に使用する。このシーン中、このエネミーの与えるダメージに+1D。この効果は3回まで重複する。

・《超電形態》

タイミング:オートアクション

3回目の《電力集積》を行なった直後に使用する。このラウンド中、あらゆる達成値に+2、〈光〉を除くあらゆる防御修正に+15。《超電形態》が解除されると《電力集積》の効果も解除される。

・《冥王の矢》

タイミング:メジャーアクション

攻:〈雷〉12D / 儀式

対:単体 射:100 m

代償:5 MP

解説:対象に儀式攻撃を行なう。クリティカル値は11。この攻撃で1点以上の実ダメージを受けた対象にマヒを与える。

・《冥王の雷》

タイミング:メジャーアクション

攻:〈雷〉8D / 魔術

対:範囲 射:至近

代償:10 MP

解説:対象に魔術攻撃を行なう。クリティカル値は11。自分自身も巻き込むが、そのダメージは《電力吸収》する前提である。

◆奥義

☐一刀両断 ☐秋霜烈日 ☐剣禅一如
☐剣禅一如 ☐一蓮托生 ☐広大無辺
☐疾風怒濤 ☐破邪顕正

■戦闘プラン

まず《疾風怒濤》を使用し、《冥王の雷》で攻撃。《広大無辺》によってPC全体を攻撃する。

以降は移動せず、蘭学動力炉と雷人形によって《電力集積》を行ないながら、《冥王の矢》と《冥王の雷》を攻撃する。奥義《破邪顕正》はPCの《広大無辺》などを打ち消すのに使用すると良いだろう。

ちやりにゅうどう
血槍入道

分類:妖異 レベル:4 サイズ:1
 命:10 回:8 魔:5 抗:6
 行:6 移:11 HP:48 MP:20
 武装1:薙ぎ払う
 攻:〈斬〉+26 / 白兵
 対:範囲(選択)射:至近
 武装2:血の矢
 攻:〈毒〉+20 / 射撃
 対:単体 射:30 m
 防:斬14 / 刺10 / 殴12 / 氷25
 特技:《※外道属性》《弱点属性1:熱》

菅原道真に付き従う高位の妖異。妖異だが実体を持ち、人の世界で行動することができる。

血槍組が全滅するまでは血の矢で攻撃し、以降はPCたちにエンゲージして「薙ぎ払う」で攻撃する。

PCが3名以下の場合、《攻撃補助2》《行動支援2》《プロテクション20》を削除すること。

ちやりぐみ
血槍組

分類:人間M レベル:3 サイズ:1
 命:8 回:13 * 魔:4 抗:12 *
 行:7 HP:37 MP:6
 武装:手槍
 攻:〈刺〉+15 / 白兵
 対:単体 射:至近
 防:斬6 / 刺2 / 殴4
 特技:《鬼才11:白兵》

血槍入道の誘惑に乗り、その目的を果たすための金品や技術者を入手するために活動している盗賊団。旗本の次男坊や大店のドラ息子、あるいは渡世人や力士崩れなど立場は様々だが、どのつもいつとも女と酒を手にいれ、贅沢な生活をするためなら人殺しなどなんとも思わない悪党どもである。

かみなりにんぎょう
雷人形

分類:機械M レベル:3 サイズ:1
 命:4 回:12 * 魔:6 抗:11 *
 行:9 HP:20 MP:2
 武装:放電
 攻:〈雷〉+8 / 特殊
 対:解説参照 射:20 m
 防:斬15 / 刺18 / 殴10
 特技:《無生物》《弱点属性1:熱》

騙された弓弦が開発したからくり人形。不格好な木製のクグツのように見えるが、内蔵されたゼンマイと歯車で駆動し、エレキテルによる放電攻撃を行なうことができる。武装「放電」は、射程内の2体のキャラクターを選んで攻撃する。射程内に菅原道真の分身がいる場合は、そのうち1体を道真とする。

このエネミーは《無生物》の特技を持つため、〈毒〉〈精神〉のダメージ属性の攻撃を受けた場合、その実ダメージは自動的に0となる。このエネミーは邪毒、マヒ、スタンを受けない。

エンディングフェイズ

シーン17:証人

もちろん、他のPCが証人として登場してもよい。しかし血槍組は多額の金を幕府内部に投じており、腐った上級武士の保護を得ている。

彼らから派遣されてきた目付(公設の弁護士だ)は、「そのような流れ者の証言など信用できません」「甚六とやらの金で買収されておるのでは」「そも妖異なる怪物の存在自体がうさんくさい」などと言い、PCたちの証言を否定する。

結果、やはり甚六が「そ、そうだ! まだ証人がいる! PC②さんだ!」という流れを想定している。

シーン 17: 裁きの内容

血槍組は死罪、または遠島(島流し)。甚六は無罪、というのが妥当である。PC②が悩むならアドバイスするとよい。弓弦については、殺しに関わったわけではなく詐欺にかかったわけであるから、無罪か、ごく軽い刑罰、江戸所払い(すなわち追放。たとえば上方や長崎に留学に行かせるなど)や叱(説教)などにとどめるのが妥当であろう。いずれにせよ、PC②が決定してよい。

●シーン17: 桜吹雪

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

PC②のエンディング。PC②が《一件落着》を使用して、この事件に裁きを下すシーンである。生存している場合、弓弦も登場する。

血槍組の一派はすべての罪を甚六と弓弦に押しつけ、罪を免れようとする。その場に居合わせたPC②がみずから証人(*)となることで、血槍組を有罪にする流れを想定している。

▼描写

北町奉行所の塵ひとつないお白州。そこに捕縛された血槍組の一派、そして大船屋手代の甚六たち、関係者一同が引立てられている。

「北町奉行PC②様、ご出座!」

▼セリフ: 血槍組と甚六

「御奉行様、あつしらはただのバクチ打ちでございます! 死んだ血槍入道と、この甚六、それに弓弦って蘭学者におどかされて片棒をかつがされてただけなんです!」

「殺しも盗みもやっちゃありません! あれは全部血槍入道と弓弦がやったんです!」

「あの二人が、この甚六と組んでやったんです!」

「う、嘘を言うな! おまえらが、大船屋の旦那を殺したんじゃないか!」

「へっ、吉原に通う金ほしさに旦那を殺した悪党がよく言うぜ。だいたい、証人はいるのか!」

「い、いるとも! PC②だ! PC②ってお方が、全部ご存じだ!」

「じゃあそのPC②ってのを出示してみよう!」

「そうだそう! PC②を出せ!」

◆結末

PC②が裁きを下したらシーン終了となる。

●シーン18: 玉梓との会話

シーンプレイヤー: PC③

◆解説

PC③のエンディング。

▼描写

菅原道真復活は阻止された。江戸の町には平和が戻ってきた。

そんなある日、夕焼けのきれいな四つ辻に、キミは玉梓が立っているのを見つけた。

▼セリフ: 玉梓

「人がいるかぎり、妖異は消えぬのかもしれない」

「ですが、それは火事のようなものです。火事が起きるたび、そこへ飛び込んでいく火消しは立派なものです。それをムダという人はいないでしょう。そうは思いませんか?」

◆結末

PC③が玉梓の言葉に答えたらシーン終了となる。

●シーン19: 皇帝

シーンプレイヤー: PC④

◆解説

PC④のエンディング。

▼描写

渾沌石炭が砕け散った、と聞くと、南部の親分は破顔した。いい笑顔だ。この人のためならどんなことでもしてやりたくなる、そんな顔だ。

▼セリフ: 南部の親分

「おうっ、ご苦労だったな。まあ飲んでくれ!」

「この国が泰平の夢の中にあっても、外の世界では日々、変化が生じている。渾沌石炭も、そのひとつにすぎねえ!」

「いつかは日本も、その変化に巻き込まれるだろう。だが、おまえらがいれば、大丈夫だ!」

◆結末

PC④が南部の親分との会話を終えたらシーン終了となる。

●シーン20: 仕事人、新しい始末に臨む

シーンプレイヤー: PC⑤

◆解説

PC⑤のエンディング。

▼描写

血槍入道は死んだ。だが、世の中には悪党があふれている。今日もキミは地蔵堂の壁越しに、依頼人の言葉を聞いていた。

▼セリフ: 依頼人

「十年前、私の妻と娘を殺したあの男を、始末していただきたいのです!」

「殺したところでどうにもならないのはわかっています。でもあいつは今も、のうのうと生きて

いるんだ。お金はここに用意いたしました」

◆結末

PC⑤が依頼を受けたらシーン終了となる。

●シーン21:さらば、友よ

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

PC①のエンディング。弓弦が死んでいる場合のエンディングである。

▼描写

江戸は救われた。だが、キミの友は帰ってこない。小さな墓だけが、キミの友が生きた証拠、その証だ。

「いつか蘭学で人々を幸せにするため、外国へ出て行きたい」

彼はそう望み、果たせなかった。空を、渡り鳥が飛んでいく。彼らは、国境になどしばらくられないだろう。

◆結末

PC①が弓弦の弔いを終えたらシーン終了となる。

●シーン22:新しい門出

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

PC①のエンディング。弓弦が生きている場合のエンディングである。

▼描写

結局、また弓弦は元の暮らしに戻った。

それでも彼は、憑きものが落ちたようなひどく晴れ晴れした顔で、丘の上からキミとともに江戸の町を見下ろしている。

▼セリフ:弓弦

「面倒をかけたね、PC①」

「菅原公が言っていたそうだね。科学はこのまま発達すれば、世界すら焼き尽くすかもしれない、と」

「でも、僕は信じる。世界を焼き尽くす力が科学なら、それに立ち向かうことができるのもまた、科学なんだ」

「だから僕は、この町で生きていこうと思う。

これからも」

◆結末

PC①が弓弦との会話を終えたらシーン終了となる。

シナリオ「大爆発! 大江戸最後の日」 プレイレポート

●概要

本シナリオはフランスから運び込まれた超エレクトロニクス動力源“バベルコア”と、それを悪用して菅原道真を復活させようとする妖異との戦い、そして彼らに利用された理想主義の蘭学者・高山弓弦の悲劇を描くシナリオである。

●高山弓弦

高山弓弦は本シナリオのヒロインである(PCのモチベーションという意味であって、恋愛対象という意味ではない)。

したがって彼は、未熟な人間であっても豊かな人間として描写するべきではない。歴史上多くの科学者がそうであったように、人々のため科学をよい方向に使うとしたあまり、妖異に欺かれてしまったのである。所詮エキストラであり、英傑ではない彼が妖異の幻術に抵抗できるはずがないのだ。

あるテストプレイではPC④がGMの許可を得て、弓弦の同窓生という設定を行なった。その結果、PC④が弓弦の代弁者として、

彼の研究を解説することで、蘭学に興味がないという設定の他のPCがスムーズにセッションに参加することができた。

また、別のプレイではPC①が弓弦の友人ではなく、姉という設定でプレイに参加した。これもまた血縁の関係がセッションに盛り込まれたことで、大いに好評であった。

●PC②とお白州

エンディングフェイズにおけるお白州のシーンは、遠山の金さんをモチーフにしたPC②にとって、もうひとつのクライマックスフェイズともいべきシーンである。

あるテストプレイでは他のPCが大いにこの演出に協力し、NPCだけでなくPCたちまでが関係者としてお白州に引立てられるも、妖異の存在を信じてもらえずに追い詰められ、「すべてを知っているPC②を出してくれば大丈夫だ」と主張する流れとなった。もちろん満を持して奉行、すなわちPC②は正体を明かし、大喝采となった。

また逆に、別のセッションでは裏稼業で

あるPC⑤は奉行所に引立てられるのはもちろん、奉行に正体がばれることさえも嫌い、その旨をプレイヤーレベルで解説した。PC②のプレイヤーはそれに対し、PC⑤を正体不明の暗殺者として手配するも、まったく姿がつかめず捉えられない、という演出を行なうことでこれに答えた。

●PC⑤

先ほども述べたが、裏稼業であるPC⑤は他のPCとの合流を忌避する可能性がある。ある程度はプレーヤーとして必要な要素だが、やりすぎるとセッションの進行を阻害する。そのため多くのテストプレイでは、GMがあらかじめPC間コネクションにおいて、正体を知っているか、正体を知らないまでも協力関係にある、という設定を示唆することで、対立を回避することができた。また、あるプレイではPC⑤の裏稼業の元締めがPC②で、残るPCも全員仕事人として悪を狩っている、という設定になったこともあった。