

シナリオ「芝居にしのぶ、忍びかな」

プロローグ

歴史の裏で時に争い手を結び、共に生きた人間と妖怪。
史実には刻まれず、激動の渦に飲み込まれた。
時移り、今や昔のおとぎ話。
紙芝居の演目に絆されて、消えた過去が蘇る。

大正伝奇浪漫RPGあやびと
「芝居にしのぶ、忍びかな」
これは人間と妖怪が紡ぐ物語。

テイルズ(人間)

縁紡ぎ：山代香里

関係性：好敵手 感情：期待

概要：

キミは帝都で活動する人間のあやびとだ。

近頃世間を騒がせているのは神隠し。子供たちが姿を消す事件の裏に鬼の気配がした。

しかし捜査を開始しようとした矢先に、退魔局より横やりが入る。特務部隊の山代香里中尉が事件を仕切り、あやびとがこれに関わることができなくなったのだ。キミはすぐさま、退魔局との交渉に乗り出した。

シナリオ目的：「神隠しを解決する」

テイルズ(妖怪)

条件：なし

縁紡ぎ：隆

関係性：友達 感情：友情

概要：

キミは帝都で活動する妖怪のあやびとだ。

最近のキミの楽しみは紙芝居。子供たちに混じり、忍者自来也の活躍を楽しみにしていた。

ある日、いつもの空き地で待っていると、「隆がいない」と、子供たちが不安がっている。キミは子供たちを安心させるためにも、行方知れずの隆を探し出すことにした。

シナリオ目的：「隆を見つける」

このシナリオについて

シナリオには、テイルズは人間と妖怪の2種類が存在します。プレイヤーが1人なら、プレイヤーが選んだテイルズ以外をGMCが担当します。

プレイヤーが2人以上なら、テイルズ(人間)とテイルズ(妖怪)に分かれて担当してください。半妖はどちらのテイルズで参加してもかまいません。

本シナリオは『Role&Roll Vol0205』の『スピタのコピタの!』にて使用されています。

また、2021年11月23日にライブ配信セッションでも使用されています。以下のURLで閲覧も可能です。

<https://www.youtube.com/watch?v=38EJEKQDNpo>

シナリオスペック

想定プレイヤー人数：1~4

想定キャラクター LV：1

想定プレイ時間：3~4(P C作成を除く)

推奨サンプルPC

PC(人間)：鬼祓う剣

PC(妖怪)：狐のハイカラ

PC(半妖)：天狗探偵

PC(任意)：任意のサンプルPC

ストーリー

かつて忍者の自雷也は、古妖怪の蝦蟇丸と相棒となり、物語のような活躍をしていました。しかし人間である自雷也は寿命で亡くなり、彼に繋がる一族も明治時代には消えて、長寿の蝦蟇丸はひとり残されます。

ある時、蝦蟇丸は自雷也の紙芝居を見てしまい、主人に会いたいという気持ちを抑えることができなくなります。鬼と化した蝦蟇丸は、霊力が高い子供たちを浚い、彼らを生け贄にして自雷也を蘇らせる秘術を行使しようとしています。

ただ蝦蟇丸は鬼と成りつつも良心が残っており、子供たちを生け贄にする直前で踏みとどまっています。彼の近くには自雷也の悪霊があり、主人に会うために秘術を使うように迫っています。

妖怪のPCは、いなくなった隆を探して欲しいと依頼されます。そして、人間のPCも、子供たちの神隠しという伝奇事件を任せられます。しかし退魔局の山代香里があやびとの捜査に待ったを掛けてきます。

退魔局を説得し、作った時間で捜査を続けると、尾形周馬が神隠しに関わっていること。周馬は自雷也という忍者であり、彼の相棒である蝦蟇丸が伝奇事件を起こしたことを突き止めます。

自雷也は子供たちを腹の中に入れ、主人を蘇らせる秘術を使おうとしています。

PCたちが自雷也を封印することができれば、セッション終了となります。

NPC

山代香里 人間

退魔局特務部隊に所属する士官。階級は中尉。部隊長であり、神隠し事件を担当している。

山代隆 人間

香里の弟。霊力が高く、そのために蝦蟇丸に囚われてしまう。

蝦蟇丸 妖怪

自雷也の相棒。化け蛙の古妖怪であり、人化では壮年の男性に化けて緒方周馬を名乗る。かつて仕えていた主人を蘇らせるため、隆を含む子供たちを誘拐する。

自雷也

本名は尾形周馬。紙芝居で語られる伝説の忍者。『あやびと』では実在した人物として扱う。

準備フェイズ

GMは『あやびと』P154の記載に従い、[準備フェイズ]を進めてください。終了後は[開幕フェイズ]に移ります。

開幕フェイズ

[開幕フェイズ]の演出は、[テイルズ(人間)]と[テイルズ(妖怪)]に分かれます。半妖のPCがいる場合は、選択した[テイルズ]の演出に参加してもらいます。

GMは、PCが一同に介している「開幕の演出(共通)」を演出します。その後、PC(人間)に後述の「開幕の演出(人間)」、PC(妖怪)に「開幕の演出(妖怪)」をそれぞれ演出してください。それらが終わった時点で、十二支の刻限フェイズに移ります。

開幕の演出(共通)

PC全員に対する演出です。

GMは隆という少年との交流と、大正時代の娯楽である紙芝居の演出を行なってください。

描写①

キミたちは、近所に住む少年の隆に呼ばれている。

先日、キミたちが隆や子供たちにせがまれて伝奇事件の話をしたところ、彼はお礼をしたいと下町の空き地に招いたのだ。

隆は君たちにお菓子を渡しながら、空き地の真ん中にある特等席と呼ばれる場所に案内してくれた。

セリフ:隆

「この間の話、とっても面白かったよ。でもボクたちも、負けないくらい面白いお話を知ってるんだ」

「このお菓子食べてみて。ボクの姉ちゃんも、美味しいって言ってたよ」

描写②

しばらくすると、空き地となった広場に自転車が停まり、ひとりの男が荷台にある街頭紙芝居の扉を開く。すると近くにいた子供たちが歓声をあげて、紙芝居屋の周りに集まり始めた。

飴を手にした子供は紙芝居の前に座り、買えない子供は遠くで様子を眺めている。

紙芝居屋は、扇子を叩きながら、講談の口調で話し始めた。

セリフ:紙芝居屋

「寄ってらっしゃい見てらっしゃい。さあさあ、紙芝居のは

じまりだよ。飴買った子は真ん前に座っておくれ」

「さてさて、今日のお話は……黄金の使者、正義の骸骨、黄金バットか？」

「はたまた、幕末を騒がす正義の怪傑、鞍馬天狗か？」

「いや違う、今日皆様のお目に掛けますのは、変幻自在の忍法を操り、巻物くわえてドロンとすれば、たちまちガマガエルの背に乗って参上する、正義の忍者こと、御存じ！ さあ皆さんご一緒に!!」

結末

紙芝居屋と、隆をはじめとする子供たちが、同時に「自來也!!」と紙芝居のヒーローの名前を口にします。隆がPCに「紙芝居って楽しいね」と言ったところで、開幕の演出(共通)を終了します。次の、「開幕の演出(妖怪)」に移ります。

開幕の演出(妖怪)

種族が妖怪のPCに対する演出です。

隆が行方不明となり、紙芝居屋から「隆を探して欲しい」とお願いされます。

描写

いつものように空き地に行くと、街頭紙芝居の男が暇そうにしている。子供たちの姿がまばらであり、いまひとつ活気がない。

セリフ:子供たち

「やっぱり、タカちゃんがいないと、しっくりこないよね」

「隆くん、いったいどこに行っちゃったんだろう」

「ねえ、お兄ちゃんお姉ちゃん。隆のこと、見てない？」

「よし、けーさつなんかたよりにならない。ボクらだけで、探すんだ!」

セリフ:紙芝居屋

「今日はどうにも調子がでないね。やっぱり、ガキ大将の影響は大きいやね」

「隆っていったっけ。あの子がみんなを面倒見ていたし、盛り上げてくれたから、いつも大賑わいだったんだけどなあ」

「なあ、アンタ。隆の奴を見つけたら、連れて帰ってくれねえか。あんまり礼はできないけど、子供たちが心配しているし、このままじゃアイツら、隆を探して遠くや変なところに行きかねないからよ。頼むよ」

結末

PCが隆を探すことに了承したところで、「開幕の演出(妖怪)」を終了します。

次の、「開幕の演出(人間)」に移ります。

開幕の演出(人間)

種族が人間のPCに対する演出です。

PCが香里を説得する場合、技能:〈浪漫〉で【耐久値】2の突発判定を単体成功で行なってください。PCのうち1人でも判定に成功すれば、香里は冷静さを取り戻して妖務省を後にします。失敗しても、ゲームの進行にペナルティーはあり

ません。

描写

最近の帝都で、子供たちの行方不明事件が起きている。

警察側の発表では、今月に入って5人。日中にいきなり姿が見えなくなったことから、ただの誘拐ではない神隠しの伝奇事件として、妖怪人間共同実働部隊に捜査の要請があった。

隊長の西竹一がPCに捜査の指示をしていると、退魔局特務部隊の山代香里中尉が現れて待ったをかけてきた。

セリフ：竹一

「子供たちの行方不明事件について、警察から捜査の要請があった。捜査に向かってくれ」

(許可書を見て)

「確かに上層部の正式な許可書だ。隊長の僕としては出勤要請は出せないけど、隊員が個人的に動くのは止められない」

セリフ：香里

「失礼する。あやびとの諸君、今回の件、我々特務部隊が仕切ることになった」

「妖務省上層部から許可も出ている、悪いが、貴様らの手出しは一切無用」

「伝奇事件は可及的速やかに解決する必要がある。貴様らのような、鬼の封印などの甘い対応では、事件が一向に解決しないのだ」

(説得に成功)

「すまない、私も少々冷静さを欠いていたようだ。ただ、くれぐれも余計な真似だけはしてくれるなよ」

結末

PCたちが共に調査を開始すれば、[開幕フェイズ]は終了です。[十二支の刻限フェイズ]に移行します。

十二支の刻限フェイズ

GMは『あやびと』P157を参照して、[十二支の刻限フェイズ]を進めてください。

このシナリオに用意された[断片]は6個、[挿話]は2個となります。

・断片(序盤)「退魔局の介入」

推奨PC：人間 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

・断片(序盤)「隆」

推奨PC：妖怪 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

・断片(序盤)「神隠し」

推奨PC：人間 技能：〈感覚〉【耐久値】：PC人数

・挿話「自雷也」

推奨PC：人間 技能：〈才知〉【耐久値】：PC人数-1

残り断片数：3 残り挿話数：1

リミット：PC1~2人=4、PC3人=3、PC4人=2

断片(序盤)「退魔局の介入」

推奨PC：人間 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

概要

退魔局の介入であやびとは動けない。状況を打開しよう。

情報

山代香里中尉と交渉の末、半日の猶予が与えられる。すでに退魔局は犯人の目星をつけ、討伐のために部隊を編成している。

隊長の香里も軍刀を手に、僅かでも刻限が過ぎた時は、被害拡大を防ぐために殲滅すると語る。ただし、彼女も思案顔であり、何か思うところがあるようだ。

断片(中盤)「山代香里」を提示すること。

断片(序盤)「神隠し」

推奨PC：人間 技能：〈感覚〉【耐久値】：PC人数

概要

なぜ神隠しを起こしたのか。そして犯人は誰なのか？

情報

神隠しを起こしているのは、尾形周馬という人物だ。

彼は何か儀式のようなことを行なうため、子供たちを攫いどこかに隠している。その居場所はようとしてつかめない。

ただの人間ではない。妖怪かもしれない。いや、もしかすると、キミたちが想像する以上の大物かもしれない。

断片(中盤)「尾形周馬」を提示すること。

断片(序盤)「隆」

推奨PC：妖怪 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

概要

行方不明の隆。なぜ彼は行方知れずとなったのか

情報

キミは日頃から気にかけているが、隆は靈感が強い子だ。そのため、妖怪や鬼など、人間とは違う世界と関りを持っている。他にも神隠しに遭っているのは、隆のような靈感の強い子供ばかりだ。

隆には退魔局で隊員をしている姉の山代香里がいる。どうやら彼の一族自体が、妖怪や鬼など人ならざる存在に縁を強くもっているようだ。

逆にいえば霊力が彼を守ってくれるかもしれない。急げば助け出すこともできるだろう。

挿話「自雷也」

推奨PC：人間 技能：〈活劇〉【耐久値】：PC人数-1

概要

自来也とは、ただの作り話ではないのか？

情報

自来也は義賊で、その正体は尾形周馬寛行という三好家の浪士である。

戦国時代以降、自来也は代々忍者として時の権力者に従い、多くの戦いをこなしてきた。しかし明治時代になると忍者の居場所は消え失せ、自来也も先代をもって血統が途絶えている。

大正の世には、忍という存在は消え失せ、もはや歌舞伎や講談の登場人物になってしまったのかもしれない。

断片(中盤)「山代香里」

推奨PC: 人間 技能: 〈浪漫〉 【耐久値】: PC人数

概要

退魔局の山代香里のことを知る。

情報

山代香里は、帝都事変で両親を鬼と化した妖怪に殺されている。そのため鬼も妖怪も、彼女にとっては憎むべき相手だ。特に今回は弟の隆が妖怪の餌食にされており、犯人を決して許すことはしない。

彼女は隆の霊力を追って、鬼の居場所を突き止めており、どのような犠牲を払っても討伐する覚悟を固めている。

断片(終盤)「子供たちの行方」を提示する。

断片(中盤)「尾形周馬」

推奨PC: 妖怪 技能: 〈才知〉 耐久値: PC人数

概要

尾形周馬とは何者か?

情報

尾形周馬は、戦国時代から続く忍者の名だ。

しかし尾形の一族は、幕末の動乱を最後に姿を消し、一族は絶えたとされている。

今、人化で人間の姿を取り、尾形周馬の名を語っているのは、尾形家に代々仕えていた古妖怪の蝦蟇丸だ。

今回の伝奇事件はこの蝦蟇丸が子供たちを攫い、起こしたということ間違いはない。

挿話「蝦蟇丸」を提示する。

挿話「蝦蟇丸」

推奨PC: 妖怪 技能: 〈呪法〉 耐久値: PC人数-1

概要

尾形周馬はすでにおらず、蝦蟇丸という妖怪が浮上する。

情報

蝦蟇丸は古妖怪として長く尾形一族に仕え、そして最後の自来也が亡くなった後に歴史の表舞台から姿を消した。しかし、ふと漏れ聞こえた自来也の物語に、我が主に今一度会いたい想いが抑えられなくなり、鬼と化した。

蝦蟇丸は霊力が高い子供たちを生け贄にして、西行法師も手に染めた禁忌の秘術で、自雷也を復活させようとしている。

ただ幸いにして、蝦蟇丸にも良心が残っている。

彼は鬼になりつつも、理性で欲望を抑えつけ、子供たちを傷つけないようにしている。

挿話「蝦蟇丸」を公開している場合、封印期間表を振る際に、2個のサイコロを振り、好きな方を適用することができる。さらに挿話「自来也」も公開している場合、さらに1個追加して(合計3個)封印期間表を振ることができる。

断片(終盤)「子供たちの行方」

推奨PC: 妖怪 技能: 〈感覚〉 【耐久値】: PC人数+1

概要

行方不明の子供たちはどこにいるのか?

情報

尾形周馬が住んでいたとされる屋敷の中にいる。子供たちは、蝦蟇丸に飲み込まれ、その腹の中にいるようだ。

蝦蟇丸は、子供たちの霊力を使い、そのすべてを捧げて何かの儀式を行なうつもりようだ。屋敷の周囲には退魔局特務部隊を率いた香里がおり、約束の刻限を迎え次第、鬼を討つように準備している。彼が鬼に墜ちたならば、子供たちは犠牲になってしまう。

もし間に合うことができれば、子供たちだけでなく、鬼自身も救うことができるだろう。[リミット]以内に[断片(終盤)]が公開できた場合、PCは蝦蟇丸を封印し、浄化することができる。

封印と浄化フェイズ

今回の封印と浄化フェイズでは、蝦蟇丸と自雷也の悪霊との戦闘となります。

GMは、描写や蝦蟇丸たちのセリフを言い終えた後、戦闘マップにエネミー「蝦蟇丸、地雷也の悪霊、化け蛙」を配置してください。戦闘終了となる勝利条件は「蝦蟇丸と自雷也の悪霊の両方を倒す」です。

[封印と浄化フェイズ]に出現するエネミーは次の通りです。

蝦蟇丸: 1

自雷也の悪霊: 1

化け蛙: PC人数-2(PC2人の場合は出現しない)

描写①

今では廃屋となった尾形家の武家屋敷に踏み込む。

中には巨大な蝦蟇である蝦蟇丸と、彼の上に乗る自雷也の姿がある。

蝦蟇丸の腹の中には子供たちがおり、禁忌の秘術を行なおうとしている。しかし、鬼となっても良心を捨てきれない蝦蟇丸は、ギリギリで踏み留まっており、まだ子供たちは無事だ。

自雷也の姿をした悪霊は、蝦蟇丸の良心を捨てさせて秘術を行なうようにささやきかけていた。

セリフ：蝦蟇丸

「ご主人、これから西行法師の秘術、^{はんこん}反魂を行なうゲコ！」
「ゲコにいる子供たちを生け贄にしてゲコ、秘術……生け贄」
(良心の呵責を覚えて)
「だっ、だめゲコ……！ 自雷也は子供たちのヒーローゲコよっ」

セリフ：自雷也の悪霊

「さあ……ご主人を、復活させるのだ……」
(邪悪な笑みを浮かべ)「あやびと、邪魔をするな！ 蝦蟇丸の想いが生み出した真鬼の自雷也が、秘術により誕生するのだ」

結末

蝦蟇丸と自雷也の悪霊の【耐久値】を0以下にして封印できれば、戦闘は終了となります。封印期間を決定し、期間に応じた物語の結末を行なってください。

閉幕フェイズ

[封印と浄化フェイズ] 終了後、PCたちは[閉幕フェイズ]を迎え、物語の顛末を自由に演出します。

GMは[封印期間表]による結末を伝えてください。

結果次第で後日談の演出も変わることになります。

物語の結末

・封印期間が1か月以下の場合

蝦蟇丸と子供たちは短い封印期間で目覚めます。

蝦蟇丸は子供たちをすぐに解放し、香里と隆は無事に再会できます。

・封印期間が1年以上

香里はPCに感謝して、1年間は寂しいけど、また隆と暮らせるように頑張ると話します。

子供たちも、しばらく会えないと寂しがるが、紙芝居屋は「一年たったら、また隆と紙芝居をみよう」と励ましてくれます。

・封印期間が10年以上

香里はPCに感謝しながらも「10年後は、私もどうなっているか分からない」ともらす。

紙芝居屋は「10年後だと、隆の友達はみんな大人になっているなあ」と言ってくる。

・封印期間が50年以上

香里は「おそらく今生では隆に会えないだろう」と嘆く。ただ、それでも生きてるだけよかったと、PCに感謝の言葉を残して去って行く。

・断片(終盤)が未公開か全滅した

蝦蟇丸は退魔局特務部隊により、鬼として処分される。そして子供たちも犠牲となる。香里は退魔局を辞めて、いづこか消えてしまう。

後日談の演出

GMはPCたちに、今回の伝奇事件が終わったあと、どのように過ごすかを聞き、演出させます。

封印期間次第では、香里や隆がPCの元を訪れて、話をしてくれます。封印期間が一月以内だと、蝦蟇丸のその後が追加されます。

・蝦蟇丸の紙芝居屋

ある日、隆が香里と一緒にPCに会いにくる。そして面白い物があるからと、PCの手を引いて空き地に連れ出す。

そこでは尾形周馬の姿をした蝦蟇丸が、紙芝居屋の助手になっていた。紙芝居屋の促されて、蝦蟇丸が扇子を叩きながら、講談の口調で話し始める。

「ゲコゲコ、今日のお話は……えっと、黄金の使者、黄金バットか？」

「ゲコまた、正義の怪傑、鞍馬天狗か？」

「いや違う、お目に掛けずるは、巻物ゲわえてドロンすれば、ガマの背に乗りゲコッと参上する正義の忍者、御存じ！ゲコ皆さん、ご一緒に」

PCたちが何かしら返答を返したところで、シナリオ終了となります。お疲れ様でした。

エネミーデータ

蝦蟇丸(種別:ボス)

耐久値:20 / 35 / 50 活力値:10 妨害値:5

攻撃パターン(出目:技能/目標/ダメージ)

- 1~3: 呪法/人間・高耐久 / 5点
 4~5: 活劇/半妖・低活力 / 6点
 6: 呪法/妖怪・高耐久 / 7点

アビリティ

- ①《羅刹》
 《退魔具》を修得していない対象からの攻撃はダメージが半減。
 ②《鬼の業》
 データが伴わない行動を成功させ、望む伝奇事件を発生させる。
 ③《大舌払い》
 攻撃タイプが活劇攻撃の場合、前衛にいる全員を対象に攻撃を行なう。
 ④《楔破壊》
 ラウンド終了時にクサビ1本を除外。0本の場合は使用しない。

アビリティの取得(PC人数:耐久値/修得済アビリティ)

PC2人:20 / ①~② PC3人:35 / ①~③
 PC4人:50 / ①~④

自雷也の悪霊(種別:モブ)

耐久値:9 活力値:8 妨害値:3

攻撃パターン(出目:技能/目標/ダメージ)

- 1~3: 呪法/人間・低耐久 / 3点
 4~5: 活劇/妖怪・低耐久 / 5点
 6: 絡繰/半妖・高活力 / 7点

アビリティ

《生奪の武具》
 自身がダメージを与えたPCは、【耐久値】と同時に【活力値】も減少する。

化け蛙(種別:モブ)

耐久値:5 活力値:3 妨害値:2

攻撃パターン(出目:技能/目標/ダメージ)

- 1~3: 活劇/人間・高活力 / 2点
 4~5: 活劇/半妖・低耐久 / 3点
 6: 活劇/妖怪・低耐久 / 4点

アビリティ

《身代わり蛙》
 ラウンド1回[蝦蟇丸]が[自雷也の悪霊]が1点以上のダメージを受けた場合、自身が代わりに受ける。

コラム

・紙芝居

紙芝居は、物語ごとに書かれた絵を複数枚用意し、絵を一枚ずつ見せながら、その内容を語りながら進める芝居的な芸能です。手法としては現代のアニメーションに近く、明治時代から戦後にかけて、主に子供を対象にした娯楽として各地で行なわれていました。

紙芝居の語り手は、自転車に飴などの駄菓子を用意して空き地に現れ、子供たちを集めて駄菓子売り、紙芝居を見せます。飴を買うことができる子供は見やすい場所で見ることができ、買えない子供は遠くから眺めるのが通例でした。

現代ではほとんど見ることができなくなった紙芝居ですが、アニメーションなど、多くのメディアに手法が引き継がれたとされています。

・自雷也

紙芝居の作品として人気があったのは、忍者のシリーズでした。後には『黄金バット』や『墓場奇太郎』など、人間ではないヒーローが人気を博しますが、それまでは『自雷也』や『鞍馬天狗』など、歌舞伎や講談で語らえた忍者を主人公にした物語がいくつも作られました。

特に自雷也は、巻物を食わえて蝦蟇を呼び出す忍者として認識されており、現代に至るまで映画や漫画などの創作物品に大きな影響を及ぼしています。