



シナリオ「人妖のお見合い」

プロローグ

婚姻、それは共に生きてゆくという、男女の誓い。
人と人、家と家とを繋げる儀式。

今宵の鹿鳴館で語られるは……
イツワリの見合いと、嘘のカタリ

大正伝奇浪漫RPGあやびと
「人妖のお見合い」
これは人間と妖怪が繋がる物語。

テイルズ(人間)

条件: 男性
縁紡ぎ: PC (妖怪)
関係性: 見合い相手 **感情:** 連帯感
概要: キミは、帝都で活動する人間のあやびとだ。
キミは今、あやびとの仲間と共に鹿鳴館の潜入調査をしている。
その調査のため、仲間を見合い相手と称することで、館内に入り込むことができた。
このお見合いは任務、少なくともキミは、そう思いながら見合いの席へと向かった……
シナリオ目的: 「鹿鳴館を調査する」

テイルズ(妖怪)

条件: 女性
縁紡ぎ: PC (人間)

関係性: 見合い相手 **感情:** 連帯感

概要: キミは、帝都で活動する妖怪のあやびとだ。

キミはあやびとの仲間にお願ひされて、鹿鳴館を潜入調査している。

よりもよって、仲間を見合い相手と詐り、館内を搜索するとのことだ。

このお見合いは真っ赤な嘘、あくまでも演技なのだ……
シナリオ目的: 「鹿鳴館を調査する」

テイルズ(その他)

条件: なし
縁紡ぎ: 西竹一
関係性: 上司 **感情:** 信頼
概要: キミは西竹一に命じられ、見合いの仲人、付き添いとして鹿鳴館に潜入している。
最近、鹿鳴館では女性の失踪事件が続いていた。しかし、名家の醜聞を隠す気質により、館内の調査に許可が下りない。
そこで仲間のあやびとが見合いを行なうという形をとって、ようやく館内に入り込むことができた。二人が時間を稼いでいる間に、失踪事件の解決をしなければ……
シナリオ目的: 「鹿鳴館を調査する」

このシナリオについて

今回のシナリオには、テイルズは人間、妖怪、その他の3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。

半妖と任意のPCがいる場合は、その他のティルズの担当となります。その他のPCは仲人としてお見合いに関わります。

なお、半妖1人の場合は「お見合い全体の仲人」となります。もし半妖と任意のPCがいる場合は、半妖が「妖怪の仲人」、任意が「人間の仲人」として、それぞれの付き添いとなります。

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（PC作成を除く）

推奨サンプルPC

PC（人間）：鬼祓う剣

PC（妖怪）：狐のハイカラさん

PC（半妖）：天狗探偵

PC（任意）：任意のサンプルPC

鹿鳴館シーン表

シナリオでは、鹿鳴館という建物を舞台としています。

通常のセッションでは、手番を処理するに際して『あやびと』P158の「シーン表」を使用しますが、本シナリオでは巻末に掲載されている「鹿鳴館シーン表」を使用することができます。

ストーリー

物語の舞台は鹿鳴館。明治時代に建てられた西洋建築は、大正時代には華族会館が所有し、会員制のラウンジやパーティホールとして利用されています。そして最近では上流階級——華族や資産家の子女たちが、お見合いをする場として人気を博しています。

しかし、その鹿鳴館でのお見合いを切っ掛けに、消息が分からなくなる女性が数人出ていました。見合いを不服とした末の蒸発なのか、あるいは駆け落ちなど理由なのか、現状ではわかっていません。さらに失踪事件は、上流階級の醜聞を隠す気質から、警察などへの届けもほとんどされておりません。いざ調査しようとする、上層部を通じて圧力が掛かるほどです。

その点を不審に思った西竹一は一計を案じ、PCたちにスパイになるよう命じて、見合いをする張本人と付き添いの仲人として潜入させることにしました。

調査を進めると、鹿鳴館の支配人である大隈光太郎が、情報のもみ消しや、帳簿などの改ざんを行っていたことが分かります。当初は彼が怪しいとされていましたが、失踪事件の当日、メイドの千坂照子よりお世話をされた女性が、突如見合い相手に対する態度を豹変させたとの証言を得ます。証言を得た直後、PCもまた、見合い相手に対する悪感情を突如として抱いてしまうのです。PCは照子から「お見合いから逃れる方法として、開かずの扉の奥に進むと、人知れず外に出られる」と教えられます。しかし実際には、開かずの扉の奥は部屋になっており、見合いをした女性を捕らえるために使用されていました。今まで失踪していた女性たちはここに捕らえられています。

照子は光太郎の幼なじみであり、互いに将来を誓い合った

仲です。ですが、光太郎の親は妖怪である照子を認めず、彼に人間の娘と見合いをさせて強引に婚姻を進めていました。

そんな折、彼女は鹿鳴館オーナーの荘田瑠璃子から「人間になれる儀式」を教えられます。光太郎の結婚が日に日に迫る中、焦燥感に駆られた照子に魔が憑き、鬼と化して凶行へと走りだしてしまったのです。

開かずの扉の奥には、かつて鹿鳴館で行われた黒ミサの部屋が残されていました。照子は囚らえた女性やPCを生け贄に捧げ、禁断の儀式を行おうとします。

照子の凶行を止め、彼女を封印することができれば、セッションは終了となります。

NPC

西竹一 にしたけいち

PCたちの上司でもあるあやびとの隊長。

大隈光太郎 おおくまこうたろう

鹿鳴館の支配人。没落華族であり、当初は犯人だと疑われていた。

千坂照子 ちさかてろこ

鹿鳴館のメイドである妖狐。変化の術を使い、伝奇事件を起こす。

荘田瑠璃子 そうだるりこ

鹿鳴館オーナーのひとり。『よいばな』P24。照子に『かつて鹿鳴館では、化物が人間になるための黒ミサが行なわれていた』ことを教える。ある意味、照子をそそのかした張本人。

準備フェイズ

GMは『あやびと』P154の記載にしたがって、準備フェイズを進めてください。

準備フェイズ完了後、開幕フェイズへと移ります。

開幕フェイズ

開幕フェイズの演出は、ティルズ（人間）とティルズ（妖怪）に分かれます。もし半妖のPCがいる場合は、選択したティルズの開幕の演出に参加してもらいます。

GMは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、PCたちが合流する場面となる「開幕の演出（共通）」に移ります。

開幕フェイズ（共通）

PC全員に対する演出です。PCたちは、西竹一から説明を受けます。

描写

キミたちは西竹一に呼び出しをうけて、妖務省にある妖怪人間共同実働部隊の部隊室にいる。鹿鳴館で起きている女性

の失踪、それが伝奇事件となる可能性が高いということだ。

ただし鹿鳴館は上流階級が出入りする建物であり、普段通りの調査を行なうことが難しい。そこで竹一は一計を案じ、キミたちにスパイになることを命じて、見合いをする張本人や仲人として潜入するという作戦を立案してきた。

セリフ：竹一

「近頃は鹿鳴館で見合いをすることが増えているのだが、その最中に姿をくらます女性がいるという事態が起きている。警察にも届け出されておらず、介入が難しい状態だ」

「鹿鳴館での調査は、上層部からの圧力が掛かり却下されたよ。とはいえ、これでむしろ伝奇事件の可能性が出てきたというものだ。このまま野放しにしておくことなどできない」

「そこで今回、PC（人間）君と、PC（妖怪）さんには、見合いをすると見せかけての捜査をお願いしたい。分かりやすいくと、スパイとして鹿鳴館に潜入してもらいたいのだ」

（PCが3人以上）「もちろん2人だけでは難しい場合もあるので、PC（その他）さんたちにも仲人として協力してもらおう」

「もし伝奇事件の証拠が発見されたら報告をしてくれ。そのようなことはないほうがよいが、もしも事件が起きてしまった場合は各自の判断で解決するように動いてほしい」

「何かあったとしても、すべての責任は僕がとる！」

結末

PCが竹一からの命令を承諾すると、「開幕の演出（共通）」を終了します。次の、「開幕の演出（その他）」に移ります。

開幕フェイズ（その他）

ティルズ（その他）を担当したPCに対する演出です。大隈光太郎から、鹿鳴館の説明を受けます。

描写

キミは、鹿鳴館に見合いの仲人、付き添いとして入ることになった。

鹿鳴館での手続きや諸対応については、付き添い人である仲人が行なう必要がある。そのため、支配人の大隈光太郎より、館内での注意事項など説明を受けていた。

軽食の用意など、世話はメイドがしてくれるとのこと。あくまで付き添いであるキミは、本人たちが見合いをしている時間帯には、控え室にいるように言われていた。

セリフ：光太郎

「鹿鳴館をご利用頂き、誠にありがとうございます。当館支配人の大隈光太郎と申します。短い間ですが、どうぞよろしくお願い致します」

「さて、今回のお見合いについてです。仲人の方にはお見合いの最中、控え室にて時間を過ごして頂きます」

「館内には案内板もありますが、建物そのものが広いことあるので、あまり出歩かないようにしてください。別室では談話や、あなたたちと同じようにお見合いしている方がいますので、ご迷惑になることは極力控えてください」

「控え室には呼び鈴があります。何かご用の際には、鳴らし

て頂ければ、私の方がすぐに参ります」

結末

PCが光太郎の説明を聞いた後、開幕の演出（その他）を終了します。次の、「開幕の演出（人間と妖怪）」に移ります。

開幕フェイズ（人間と妖怪）

PC全員の演出です。千坂照子より、一旦見合いの部屋に全員が案内されます。

その後、PC（人間）とPC（妖怪）を担当した二人が部屋に残されます。

描写

キミたちはメイドの千坂照子に案内され、鹿鳴館の一室に通される。

PC（その他）が仲人として、それぞれを紹介した後、お見合いをする二人以外の全員が退席した。照子は見合いの時間が終わった時点で、男女それぞれの控え室に案内すると言われている。

最初から動くこと怪しまれる。当初は通常通りの見合いをしつつ、合間のわずかな時間を利用し、調査を行なっていく必要がある。

セリフ：照子

「世話役を仰せついております千坂照子と申します。何かございましたら、いつでも申しつけてください」

「さて、後は若い二人にまかせてもよろしいですね」

「仲人の方も退席されましたし、これからは有意義な時間をお過ごしください」

結末

PCたちが見合いの芝居を始めたところで、開幕の演出（人間と妖怪）を終了させます。十二支の刻限フェイズに移行してください。

十二支の刻限フェイズ

PCは断片（序盤）として、鹿鳴館内を調べ、失踪者を捜索します。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4個、挿話は2個となります。最初に提示される断片と挿話は下記の通りとなります。

また、PCたちが断片（中盤）「疑わしき者」を公開したら、GMはドラマ「突然の心変わり」を演出してください。

・断片（序盤）「鹿鳴館の内情」

推奨PC：妖怪 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

・断片（序盤）「失踪者たち」

推奨PC：人間 技能：〈感覚〉【耐久値】：PC人数

・挿話「あやびとのお見合い」

推奨PC：人間 技能：〈才知〉 耐久値：PC人数－1

残り断片数：2

リミット：PC1～2人＝3、PC3人＝2、PC4人＝2

断片（序盤）「鹿鳴館の内情」

推奨PC：妖怪 技能：〈浪漫〉【耐久値】：PC人数

概要

鹿鳴館の内情に迫る。

情報

明治時代、欧化政策として建てられた鹿鳴館。大正時代では、上流階級——華族や資産家が利用できる会員制のラウンジやパーティホールとなっている。近頃は、上流階級の子がお見合いのために訪れることも増えてきた。

ただ、鹿鳴館ではかつて黒ミサが行なわれていたという話や、真鬼とおぼしき人物が出入りしているという噂もあり、実際に伝奇事件も何件が発生している。しかし鹿鳴館は、華族会館が所有権を有しており、上流階級の出入りが多いことを理由に、警察やあやびとの介入を拒んでいる。どうやら支配人である大隈光太郎が、醜聞になりそうな情報をもみ消しているようだ。

その状況の中、今回の伝奇事件の調査が進められている。もしあやびとであることがバレてしまうと、二度と調査の機会は巡ってこないだろう。

断片（中盤）「疑わしき者」を提示すること。

断片（序盤）「失踪者たち」

推奨PC：人間 技能：〈感覚〉【耐久値】：PC人数

概要

失踪した女性たちの痕跡を追う。

情報

鹿鳴館では、見合いの最中や見合い直後に女性何人が行方不明になっている。それまで仲睦まじくしていたが、突然女性側の態度が豹変し、退席してしまうこともあったそうだ。

元々見合いを不服にしていた女性もいたためか、駆け落ちしたなども噂されている。ただ、見合いの最中に逃げ出す行為は、見合いの男性側の立場をおとしめる行為であり、見合いの女性側も醜聞になってしまう。そのため、失踪者たちについては、警察への届け出がなかなかされず、現在に至っている。

そんな中、見合いした男性や家族から、自分たちの立場が悪くなくても構わないので調査して欲しいという依頼があったことで、調査に踏み込むことができるようになった。

挿話「あやびとのお見合い」

推奨PC：人間 技能：〈才知〉 耐久値：PC人数－1

概要

お見合いの演技をしながら時間を稼ぐ。

情報

PCたちは、お見合いの席で芝居を続ける。

あくまでも任務であり、お見合いは演技である。伝奇事件を調査する時間を稼ぐため、うまく芝居を続ける必要があった。

自分の仕事や趣味、家族や友人のことなど、お互いに話す。そうするうちに、演技だけでなく、多少は本当のことも話すようになっていた。まるで本当にお見合いをしているようだ。

この[挿話]を公開している場合、見合いをしたPCは閉幕フェイズのタイミングで、見合い相手役のPCに対する感情を任意の内容に変更することができる。

断片（中盤）「疑わしき者」

推奨PC：妖怪 技能：〈才知〉【耐久値】：PC人数

概要

鹿鳴館に潜む鬼は誰か？

情報

鹿鳴館支配人の大隈光太郎は、元は華族の生まれだった。今では家は没落し、仕事をして生計を立てているが、今でも上流階級にも繋がりがある。そのため、失踪者が出ていることを知りながら、見合い関係者の求めに応じて、情報をもみ消しを行なっている。入出者の管理や帳簿などの改ざんも行っており、彼が失踪事件に一枚噛んでいる可能性が高い。

しかしどうやら、鹿鳴館でメイドをしている千坂照子が、失踪した女性の世話をしていたことも分かってきており、彼女も容疑者の可能性も出てきた。もし彼女が接触してきたら、光太郎よりも先に照子のその動向を探った方がよいだろう。

ドラマ「突然の心変わり」を演出すること。

ドラマ「突然の心変わり」

GMの演出です。PC（妖怪）のみ登場します。

PCが、自分の心変わりの原因を考えた場合、技能：〈呪法〉で【耐久値】2の突発判定を行なってください。突発判定は単体成功、すなわちPCのうち1人でも判定に成功すれば「変化の術にある《狐の嫁入り》（『あやびと』P133）が使われ、自分の感情を強引に書き換えられた」ことが分かります。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

お見合いが一段落したタイミングで、キミの元に照子が近づいてくる。

彼女はキミに、お見合いの調子や、相手の男性に対する感想などを聞いてきた。すると、突然見合い相手への気持ちが、黒い泥のような感情に塗り換えられていく感覚を受ける。お見合い相手の印象が悪くなり、この場にいることも嫌になるような気持ちになってしまった。

セリフ：照子

「お疲れ様です。お見合いはいかがでしょう？」

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は封印期間表等による結末の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年以内

封印期間を終えた照子は、光太郎の元に向かう。光太郎は彼女を出迎えると、かつての誓いを果たそうとひざまずく。

・封印期間が10年以上

封印期間を終えた照子だが、すでに光太郎は所帯を持っていた。彼女は光太郎に会うことなく、思い出が残る帝都を旅立っていく。

・断片（終盤）が未公開か全滅した

千坂照子は、現れた退魔局特務部隊により、鬼として処分される。

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。

伝奇事件が解決し、失踪していた女性たちは解放されます。彼女たちの中には、見合い相手と再び会う者もいるでしょう。ただ、華族会館と鹿鳴館オーナーである莊田瑠璃子が妖務省の上層部に働きかけたらしく、伝奇事件を表沙汰にすることはできませんでした。

竹一は「今回の伝奇事件は解決したが、鹿鳴館の闇をすべて払うことはできなかった。引き続き、調査が必要だな」と話します。その上で見合いをしたPCに対して「もう一度お

見合いを理由に潜入してほしいと言われたら、やってくれるかい？」と聞いてきます。

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。

大正時代のお見合い

大正期は、親同士が決めた相手と結婚するのが一般的です。まだ結婚は、本人同士ではなく、家と家との繋がりを強めるという側面が強い時代でした。

そしてお見合いの席は、結婚相手を選ぶというよりも、後々結婚する相手と対面する場ということが多く、お見合いした以上は両者が結婚ことを期待されました。親が子供を見合いをさせる際、特定の相手がいない場合、親しい人や経験ある世話好きな仲人に依頼しました。そして仲人は、いろいろな角度から勘案して、適合する家柄の相手を見繕い、お見合いの席を用意しました。お見合い当日は、当人の他に親や親族、仲人が付き添い行なわれました。

都市部はお見合いが多いですが、地方ではお見合いもせずに親同士で決めることもあり、結婚式当日まで顔も名前も知らない相手と所帯をもつことも珍しくありませんでした。その意味でお見合いは、結婚する相手を先に見ることができると貴重な機会であったともいえます。

お見合いによる結婚が多い中、恋愛して相手を選びたいと考える者も一定数いました。しかし現実的には、結婚相手を自由に選ぶことは、まだ難しかったようです。

鹿鳴館シーン表 (D66)

出目	十二支	描写
1	1~6	任意
2 3	1	子 庭園。色とりどりの草花を楽しむことができそうだ。
	2	丑 休憩室。夜会に参加する客の多くが宿泊している。
	3	寅 書籍室。書架には貴重な書籍が並んでいるようだ。
	4	卯 談話室。政治や経済を論じる声が、あちこちから聞こえてくる。
	5	辰 大食堂。食事やお酒を楽しむ人々が賑わっている。
	6	巳 エントランスホール。部屋の中心に豪華なシャンデリアが下がっている。
4 5	1	午 ダンスホール。ダンスに興じる男女の姿が見える。
	2	未 バーカウンター。幾人かが、静かにお酒を傾けている。
	3	申 ビリヤード場。キューでボールを打つ音が鳴り響く。
	4	酉 パルコニー。気持ちよい風が吹き抜けていく。
	5	戌 廊下。鹿鳴館の歴代館長と思われる肖像画が飾られている。
	6	亥 貴賓室(きびんしつ)。要人を接遇する部屋に、今は誰もいない。
6	1~6	任意