

帝都モノガタリ

『水妖奇譚』

本シナリオの内容は虚構である。

現実のいかなる人物、団体、その他のものと一切の関係はない。

本シナリオでは大正という時代、文化を扱っている為、現代において差別的な表現となるものが含まれていることがあるが、差別の肯定や、助長する意図は決してない。

目次

はじめに	- 3 -
キーパー向け情報	- 3 -
NPC	- 3 -
河部奈水(かわべ・なみ)、記憶喪失の女	- 3 -
水主礼人(かこ・あやと)、行方不明の男	- 4 -
古池鱗太郎(こいけ・りんたろう)、医者	- 4 -
能海出水(のうみ・いずみ)、看護師	- 4 -
小泉宗一(こいずみ・そういち)、文人	- 5 -
プレイの準備	- 5 -
場面 1 : 導入	- 5 -
場面 1-1 : 怪想社にて	- 5 -
場面 1-2 : 帝劇への誘い、『ハムレット』	- 6 -
場面 1-3 : 銀ブラ、明石家(あかしや)	- 6 -
場面 1-4 : 驟雨、川を流れてきた女	- 6 -
場面 1-5 : 翌日、目を覚ました女	- 7 -
場面 2 : 古池の治療院、奈水の部屋	- 8 -
場面 2-1 : 水面を見詰める奈水	- 8 -
場面 2-2 : 君を夏の日と比べてみようか	- 8 -
場面 2-3 : 病室の怪異	- 9 -
場面 3 : 水主礼人を訪ねる	- 9 -
場面 4 : 小泉宗一	- 10 -
場面 5 : 同人誌『水妖奇譚』	- 10 -
場面 6 : 礼人の追跡	- 11 -
場面 6-1 : 怪想社に問い合わせる	- 11 -
場面 6-2 : 再び、『明石家』	- 11 -
場面 6-3 : その行方	- 12 -
場面 7 : 古池に直接当たる	- 12 -
場面 7-1 : 古池	- 12 -
場面 7-2 : 河部家よりの回答	- 12 -
場面 8 : 帝都の河童	- 13 -
場面 8-1 : 現場に赴く	- 13 -
場面 8-2 : 河童の噂	- 13 -
場面 8-3 : 帝都における河童	- 13 -
場面 8-4 : 河童と遭遇する	- 14 -
場面 8-6 : 河童の追跡	- 14 -
場面 9 : 礼人を発見する	- 14 -

場面 9-1 : 礼人を捕まえる	- 15 -
場面 9-2 : 礼人と対峙する	- 15 -
場面 10 : 『to be, or not to be, that is the question.』	- 16 -
場面 10-1 : 奈水と礼人が遭遇する	- 16 -
場面 10-2 : 奈水に真相を告げる	- 16 -
場面 10-3 : 奈水に真相を告げない	- 16 -
場面 10-4 : 再び、川を流れる	- 16 -
結末	- 16 -
参考資料、その他	- 18 -
あとがき	- 18 -
奥付	- 18 -

はじめに

本シナリオは『Call of Cthulhu 新クトゥルフ神話 TRPG』向けである。いわゆる7版だ。旧版でプレイする場合は、適宜、読み替えを行うこと。

罫線(—・—)で囲まれた部分はプレイヤーに読み上げる部分である。そのままでもよいし、キーパーの好きなように読み替えても構わない。

正気度ロールについて、1/1D4のような表記を行う。これは、ロールに成功した場合は1点、失敗した場合は1D4点の正気度を喪失することを表している。

シナリオの便宜上、場面1のように番号を振っているが、導入部となる場面1、結末となる場面10以外は時系列にはなっていない。

本シナリオでは銀座や帝都の地図があると分かりやすい。キーパーは可能であれば古地図を用意すること。

キーパー向け情報

水主礼人と河部奈水は**深きもの**である。その血統は正当なものではあったが、すでに薄く、遠くなっている。帝都で出会った彼らはお互いに強く惹かれあい、親の意向を無視して駆け落ちをする。

時が経ち彼らの身体に深きものへの変異の兆候が表れ始める。奈水からの刺激を受けた礼人の変異は特に顕著となり、彼は彼女の前から姿を消した。

礼人は帝都の川や掘に姿を隠していたが、身体の変異が進むとともに正気が失われて行き、それを保つよすがとして奈水を求めるようになっていた。

探索者たちが帝劇で『ハムレット』を観劇した後、銀座の掘割にかかる橋の上で変わり果てた姿となった礼人と奈水は遭遇し、驚いた彼女は掘割へ転落する。

探索者は奈水が記憶を失った原因を探る為に探索を行う。それは、奈水が礼人と遭遇したことで彼が

深きものであることを知ったことであり、彼女自身がそうでもあると認識した為である。

NPC

シナリオに登場するNPCを紹介する。キーパーはここに記載されているデータを好きなように変更しても構わない。

河部奈水(かわべ・なみ)、記憶喪失の女

銀座の掘割を流れてきた女性である。

岡山の山奥の豪農の娘で、箔を付ける為に帝都の女学校に通うことになったが、水主礼人と出会い、駆け落ちをした。家からは勘当されており、居なかったものとされている。

帝都の片隅に二人で慎ましやかに暮らしていたが、礼人が突然行方をくらましてしまった。

礼人の行方不明の後も彼を探していたが、元々が何もできないお嬢様であったこともあり、絶望して川を眺めていたところへ、深きものへと変異した礼人が姿を現し、驚いた彼女は掘割へと転落した。

彼女が記憶を失った原因は、礼人が深きものであったことと、彼と惹かれあった自身も深きものであることを認識したことにある。

STR 45 CON 55 SIZE 60 DEX 60 INT 70

APP 70 POW 55 EDU 45 正気度 40 耐久力 12

DB:+0 ビルド:0 移動:8

近接戦闘(格闘)25X%、ダメージ 1D3+DB

回避 30%

技能：言いくるめ 60%、運転(自転車) 50%、応急手当 60%、聞き耳 70%、芸術(文学) 70%、図書館 70%、ほかの言語(英語) 60%、信用 0%
※彼女はまともに技能が使える状態ではないが、キーパーが可不可を判断する

水主礼人(かこ・あやと)、行方不明の男

深きものへと変異したことで、自ら行方をくらました男で、河部奈水の相手である。

帝都の経済的に裕福な家の出身で、帝大にも通っていたインテリだが、文学にのめり込み過ぎたせいで退学になっている。

実家からは半ば勘当されており、帝大時代の知り合いや、同じような文学者の卵達の間を転々としていたところ、奈水と出会い、駆け落ちをする。彼は深きものの血を引いており、同族である奈水に強く惹かれたのだ。

二人は仔を授かるが、奈水との出会いにより深きものへ変異が進んだ礼人は次第に正気を失っていき、彼女の前から姿を消した。

その後、彼は墨田川や帝都の掘割に身を潜めて、次第に失われていく正気のよすがとして奈水のことを思い、彼女を探して夜な夜な掘割に出没しては女性を驚かす存在となってしまった。

探索者が帝劇に出かけた夜、本当に奈水と出会ってしまう。

STR 70 CON 65 SIZE 50 DEX 60 INT 75
APP N/A POW 55 EDU 70 正気度 N/A 耐久力 12

DB:+0 ビルド:0 移動:9/泳ぐ 10

近接戦闘(格闘) 45%、ダメージ 1D6+DB

回避 30%

装甲:1 ポイントの皮膚とうろこ。

正気度喪失:0/1D6

※N/A=Not Assembly(該当しないの意)。

古池鱗太郎(こいけ・りんたろう)、医者

医者だが、むしろディレタントであり、森鷗外を尊敬する素人文人。

探索者が世話になっている医者の一であり、銀座の近くに開業医として小さな医院を開いている。

奈水の女学校時代に範士であり、川を流れてきた彼女を自身の医院に匿うことにする。

奈水を拾った時点で知り合いであることを黙っているのは、結婚もしていない彼女が妊娠していることを慮ってである。

STR 70 CON 60 SIZE 75 DEX 80 INT 70
APP 60 POW 55 EDU 92 正気度 55 耐久力 14

DB:+1D4 ビルド:1 移動:7

近接戦闘(格闘) 25%、ダメージ 1D3+DB

回避 40%

技能:医学 80%、応急手当 80%、科学(生物学) 70%、科学(薬学) 60%、心理学 50%、説得 60%、ほかの言語(ドイツ語) 70%、芸術(文学) 60%、科学(法医学) 60%、信用 80%

能海出水(のうみ・いずみ)、看護師

古池の治療院で働く看護師(当時は看護婦)。

古池の治療院の患者は彼の知り合いの富裕層が多いこともあり、口が堅い。

治療院は入院施設も揃っているが、入院している患者がほとんど居ない為、それほど忙しくはない(彼が受け持つ患者の多くは、入院せずに自宅で療養することが多いのだ)。

年若い、というよりも幼い奈水に同情的であり、献身的に彼女の看護にあたっている。

STR 80 CON 50 SIZE 60 DEX 70 INT 65
APP 55 POW 75 EDU 60 正気度 75 耐久力 11

DB:+1D4 ビルド:1 移動:9

近接戦闘(格闘) 25%、ダメージ 1D3+DB

回避 35%

技能:威圧 60%、医学 40%、応急手当 80%、科学(生物学) 60%、科学(薬学) 70%、心理学 60%、他の言語(ドイツ語) 50%、魅惑 60%、信用 50%

小泉宗一(こいずみ・そういち)、文人

『灯火の行く橋』で登場する怪奇、幻想作家(本シナリオは、『灯火の行く橋』より前になる)。

怪想社から作品を発表しており、その伝手で礼人とも知り合う。

同人時代からの友人であるが、宗一の方は順調に作家デビューをしているのに対し、礼人は未だに職業作家には遠い状態である。

礼人の数少ない友人の一人だが、宗一のあまり人に関心を払わないという気質が逆に居心地がよかった為、礼人個人のことはあまり知らない。

STR 30 CON 50 SIZE 80 DEX 60 INT 80
APP 70 POW 40 EDU 80 正気度 40 耐久力 13
DB:+0 ビルド:0 移動:7

近接戦闘(格闘) 25%、ダメージ 1D3+DB
回避 30%

技能：オカルト 60%、芸術(執筆) 80%、心理学 60%、説得 50%、図書館 80%、歴史 70%、目星 60%、魅惑 60%、信用 60%

キーパーへの注意：当然だがここで紹介されていないNPCもシナリオには登場する。キーパーの判断によって、その場で登場するNPCも居るだろう。キーパーは進行させやすいように自由にNPCを演出するとよい。

プレイの準備

プレイヤーが探索者を作成する、あるいは探索者のバックストーリーを編集する際に、シナリオの冒頭を伝えておくよいだろう。

— —
明治末期、帝劇で『ハムレット』を鑑賞した帰りに、川を流れてきた記憶喪失の女性を救出し、彼女の為に探索をする。

— —
探索者達は『怪想社』という幻想、怪奇、民俗学、怪談といった分野を主に扱う出版社や、帝劇で

上演されている『ハムレット』を観に行く理由、これに同行する医者古池との関係などを構築するとよいだろう。ここでは不必要に細部を盛り上げないように気を付けること。

場面 1：導入

探索者によってはこれらの導入がふさわしくない場合もある。その場合は、探索者のバックストーリーに合わせて変更するか、省略すること。

キーパーへの注意：これらの導入場面は長すぎると探索者に飽きられる。その興味に合わせて大胆に改変することをお勧めする。

場面 1-1：怪想社にて

キーパーへの注意：怪想社に関わる探索者が居ない場合、怪想社の編集者のNPCを使って探索者を巻き込むのもよい。

静かな雨が降る中でも、怪想社の編集部は忙しく立ち働く人の熱気と喧騒に溢れている。

そんな中、一つの騒ぎが持ち上がった。怪想社主催で若手作家の怪奇・幻想小説の短編集を出版することになっていたのだが、寄稿者のうち何人かと連絡が取れない、原稿がまだ届いていないと担当者が騒いでいる。

特にひどいのは水主礼人と小泉宗一である。彼らは依頼の了承の連絡があった後、まったく連絡が取れていない。

幸い、入稿までにはまだ間があるので原稿が届いていない執筆者に直接取り立てに行くことに落ち着き、その使命が編集者に託されることになる。

その任が探索者に指名され、担当は水主礼人となる。

探索者には礼人の連絡先となっている深川区の住所を伝えられ、まずは様子を見てくる、可能であれば原稿を取ってくるように命令される。

場面 1-2：帝劇への誘い、『ハムレット』

帝国劇場、通称帝劇は明治 44(1911)年の 3 月 1 日に開場したばかりの、日本初の大型の西洋式劇場だ。今は坪内逍遙、文芸協会が大きく関わった『ハムレット』が上演されている。

探索者はそれぞれのバックストーリーとの関りや、探索者同士の関係から『ハムレット』を一緒に鑑賞する(演劇が終わって帝劇を出た時点で、探索者達が揃っているのが望ましい)。

帝劇には医者古池も同行している。彼は探索者とは顔なじみで、医者であると同時に素人作家であり、美術、芸術、演劇といった分野にも造詣が深いいわゆるディレクターに近い。

坪内逍遙の『ハムレット』：明治 44(1911)年の 3 月に帝国劇場は開場し、その 5 月に坪内逍遙が翻訳したハムレットが上演された。

連日満員で興行的には成功であった言われているが、出来立ての帝劇に日本初の西洋演劇と来れば、物見高い人々が押しかけない訳はない。各方面の評価は惨憺たるもので、公演終了後、夏目漱石が朝日新聞に微妙な評価を載せたことで分かるだろう。

場面 1-3：銀ブラ、明石家(あかしや)

『ハムレット』の鑑賞の後、そのまま帰るのも惜しいので銀ブラをしようとなる。当時、銀座には多くの露店が出ていた。これらの出る西側を歩くのは田舎者、通は東側を歩くなどと言われていた。

屋台の暖簾には『明石家』と書かれていた。鮮やかな色彩を施した手捻りの土人形や、絵画の小品などが並んでいる。それらに混じって製本された小さな同人誌らしきものもあった。

『明石家』はまったく商売っ気が無いが、商品を見るには何も支障は無い。

同人誌を手にとって確認した場合、怪想社で発行している総合雑誌『怪想』に掲載された水主礼人の『水妖奇譚』であることに気が付く(現在は作者都合で中断しているが、人気はいまいちで、強いて復活させようとはしていない)。

店主にこの同人誌のことを訪ねても、ただの店番のようなものである為、特に情報を得ることはできない。同人誌を買うなら 10 銭である。

露店『アカシア』：大正 3(1914)年、竹久夢二、稲田乙彦、長谷川潔、西城八十、日夏耿之介、長瀬義郎らによって銀座に出された露店(屋台)である。夢二の作品、絵画の小品、木彫りや手捻りの民芸品、八十の楽譜などが売られていた。メイゾン鴻之巣が隣にビアスタンドを出したとか、女優が毎日自家用車で乗りつけたとか、美術界では有名になったようだ。資料によってまちまちだが、1 か月程度で閉店したようである。

場面 1-4：驟雨、川を流れてきた女

キーパーへの注意：シナリオの便宜上、記憶のない女をそのまま奈水と表記する。名前が分からない状態でそう呼ばないように注意すること。

銀座の夜店を冷やかしていると、突然、雨が降ってくる。古池は「ひとまず僕の家が近い」と、彼の自宅兼診療所へ移動することを提案する。

銀座の掘割にかかる橋のうえで、<聞き耳>に成功すると悲鳴と堀に落ちる音を聞く。

<聞き耳>の成否に関係なく、橋の上で川を何かが流れて来ることに気が付く(それが近くなれば自動的に気が付くが、前のロールに成功している場合は、事前に分かる)。

最初は何か大きな塊、広がった着物が川の水面を流れてくるかのように思えた。

闇の中で波がきらきらと輝く中、鉢の中をゆったりと泳ぐ金魚のようにゆらゆらと衣服を水中になびかせながら、半ば浮き、沈みながらまるで川に弄ばれるようその女はゆっくりと流れている。

その顔は溺れていることが分かっておらず、まるで歓喜の笑みか、深い憂悶を浮かべているようにも見える。

それは顔の周りで起こる波のような水の動きで複雑に反射する光が、そのように見せたのだと思われた。

— —

川を流れるこの異様な光景を見た探索者は、正気度ロールを行い、0/1の正気度を喪失する。

<芸術（文学に関連するもの）>がある場合は自動的に、<知識>のロールに成功した場合、シェイクスピア『ハムレット』の一節、オフィーリアが溺れたことを告げる王妃の台詞を思い出す。

— —

「すてきな花輪を、垂れた枝にかけようと、柳よじ登ったとたん、意地の悪い枝が折れ、花輪もろとも、まっさかさまに、涙の川に落ちました。裾が大きく広がって、人魚のようにしばらく体を浮かせて——そのあいだ、あの子は古い小唄を口ずさみ、自分の不幸が分からぬ様子——まるで水の中で暮らす妖精のように。でも、それも長くは続かず、服が水を吸って重くなり、哀れ、あの子を美しい歌から、泥まみれの死の底へ引きずり下ろしたのです。」

— —

川を流れてきた女を発見した驚愕から回復した古池は、彼女を助けようと探索者を促す。

探索者が助けると決めた場合、特にロールなしで彼女を掘割から引き上げることができる（服は濡れてしまうが）。

奈水を助けようとしていると、その近くで大きな魚のような影を目撃する。

引き上げた女性は気を失っており、その場で<応急手当>を行っても目を覚まさないが、目立った外傷はなく、溺れている様子もないことが分かる。

古池は、この女が精神的なショックにより気を失っている可能性を指摘し、とりあえずこのままの女性を自分の治療院へ運ぼうと言う。

古池の治療院に落ち着けた後は、今日はこのままにして明日、再度来てくれるようにと言う。

場面 1-5：翌日、目を覚ました女

翌日、探索者が川を流れてきた女の様子を見に行くと、まず古池と話す。

「どうやら彼女は記憶を失っているようだ。」

詳しく調べないと確実なことは言えないが、頭部をはじめ、目立った外傷は見られない。

何か精神的な理由かもしれない」

古池はさすがに放り出す訳には行かないとして、体調が戻るまで当面うちで面倒を見ると言う。

古池との会話後、病室に案内される。

— —

彼女は髪が黒く、小柄で、大きくやや目が飛び出し気味であることを除けば、非常に整った顔立ちをしている。

肌がカサカサに乾いているところがあり、特に首の辺りにはひどく荒れていた。

猫背気味になって茫洋とした光のないその目を見ると、ひどく疲れているように見えるが、それもわずかなことで探索者達に気が付くと、彼女は背筋を正して年相応の華やいた、控えめな笑顔で迎えた。

— —

奈水は大人しく病室のベッドの上に居る。傍らには看護師の能海が控えているが、古池から探索者達のことを聞いている為、よほど無理なことを言わない限りは口をはさんでこない。

奈水は通常の受け答えは出来るが、自身にまつわる記憶が完全に欠落しており、何故病院に居るのかは言うに及ばず、名前すらも思い出すことができない

い為、探索者の質問にはほとんど答えることができない。

探索者が古池とは別に〈医学〉のロールを試みた場合、彼と同じく『妊娠している可能性が高い』ことが分かり、記憶喪失の原因については外傷が見当たらない為、精神的なものではないかと同じ結果になる。

奈水との面会の後、再び病室の外で古池は記憶喪失の原因が分からない以上、彼女の記憶が戻るかはなんとも言えず、探索者達に彼女に何が起こったか調べてみてくれないかと依頼としてくる(彼は奈水の正体を知っているので、彼女の身元ではなく、何があったのかを探ってくれ、という)。

古池の様子はいつもと異なり、何か考えているように見える。〈心理学〉に成功した場合、彼に何か隠し事があると分かる。

場面 2：古池の治療院、奈水の部屋

これらの場面は、探索者が古池の治療院に奈水を訪ねる毎に進展する。

シナリオの進行具合により、間を持たせた方がよいと思った場合は、常に行う必要はない。

場面 2-1：水面を見詰める奈水

別の日に尋ねてくると、奈水の病室が水際の部屋へ移されている。奈水は茫洋とした様子で、流れる川を眺めている。

探索者が声を掛けると、一瞬生氣のない目を探索者に向けた後、いつもの奈水へと戻る。

部屋が変わった理由を聞くと、彼女自らがこちらの部屋へ変わることを希望したことが分かる。

「水が見えると、何故か落ち着くのです」

彼女は自分でも分からない理由を語り、記憶を失う前も水が見える場所に住んでいたのではないかと言う。

帰り際に能海が庭の掃除しているのが見える。

彼女は、何故か水に濡れていて、その後片づけをしているのだと語る。

原因に心当たりはないと能海は言う。薬品や貴重品のある場所はそれなりに嚴重だが、病棟は基本的に嚴重でない。入院している患者も今は少ないので、手薄な状況であると言う。

場面 2-2：君を夏の日と比べてみようか

また別の日に探索者が奈水の様子を見に訪ねると、彼女はまた茫洋とした様子で、病室の窓から外を流れている川の水面を眺めている。

探索者に気が付く様子もなく、視線をそのままにふと思いついたように口を動かし始める。

「君を夏の日と比べてみようか。君の方が素敵だし、ずっと穏やかだ。」

(中略)

死神にも君を自分のものだとは言わせない。永遠の詩の中で君は時と結びつくのだから。

人が息をし、目がものを見る限り、この詩は生きて、君に命を吹き込み続けるだろう」

怪想社の編集者の探索者は自動的に、〈芸術（演劇か、文学に関するもの）〉、〈ほかの言語(英語)〉のロールに成功した場合、この詩がシェイクスピアのソネット集にあるものと気が付く。

この詩を訳したのは彼女の恋人の水主礼人で、それを気に入った奈水は何度も彼に読んでもらっていた。この詩について彼女に尋ねても、ただ口を突いて出ただけで、そもそもこの詩が何なのかも分からない、と答える。

遠い記憶にあるようなものなので、自分の失われた記憶に関連が深いとは思う、と冷静に分析する。

そんな会話をしていると、川から何か大きな魚が跳ねるような音がする。古池は、大きな魚とか亀とかも居るようだから、音がするのは珍しくない、と言う。

場面 2-3：病室の怪異

探索者が古池の治療院に奈水を訪ねると、古池が看護師の能海と話している。

探索者が声を掛けると、それまで厳しい顔をしていた彼は少しだけ安心した様子で応える。

「どうも、昨晚、泥棒か何かが入り込んだらしいんだ。

盗られたものは何も無いようなんだが、宿直をしていた能海君が妙なものを見たと言っていてね…」

と、言葉を濁す。

探索者が重ねて尋ねると、侵入者があったのは奈水の前の病室であると告げる。

病室は特に荒らされた様子はないが、明らかに床に濡れた痕跡が残っており、それが窓に続いている。

特にロールの必要なく、何か濡れた大きなものが窓から入ってきて、奈水が居たベッドの辺りに来てから戻っていったことが分かる。＜目星＞か、＜追跡＞で、濡れたものはおそらく二足歩行で蛙に似た足を持っており、そいつは飛び跳ねるように歩いていることが分かる。失敗した場合でも、歩き方が少しおかしい二足歩行であることは分かる。

現場で能海は、探索者に語り始める。

「病室から何かうごめく音が聞こえてきて…」

私は、最初は大きなネズミが居るのかと思いました。治療院は清潔が保たれていますが、川沿いにあることにあって鼠たちが入り込むことも多いのです。

鼠を追い出すつもりで、私は病室へ入りました。そして、そこには人に似た何か暗闇に潜んでいたのです。そこには…」

最後まで語る前に、能海は混乱する。

＜精神分析＞に成功するか、何らかの手段を持って彼女を落ち着かせた場合、取り乱した様子を詫言べて話を続ける。

「そこに居たのは、おそらく人であり、人でないものでした。

暗がりでもはっきりと分かるほどに爬虫類のような瞬きをしない目が、こちらを見詰めていました。

最近、帝都でもよく出没すると言われる河童の類かと思いましたが、一瞬、そいつと見つめ合って、そう目が合ったのです。そして、そいつはまるで蛙が唸るような声でこちらを威嚇すると、飛び跳ねるような独特の歩き方で窓から出て行きました」

能海を落ち着かせるのに失敗した場合、古池によって別の病室へと彼女は連れていかれて、この話はここまでとなる。

場面 3：水主礼人を訪ねる

探索者が深川区の礼人の住所と伝えられた場所を訪ねると、そこは大川にほど近い、下町のいかにも貧乏長屋という風情だが、部屋には人気がない。

鍵は掛かっていない(鍵自体が無い)部屋は手狭な四畳半で、礼人は居ないがその中には濃密な生臭い匂いが籠っている。

家探しした場合、ロールは不要で持ち物が少ないうえ、最近使った形跡がないことが分かる。また、明らかに女性の持ち物が見つかる。

＜目星＞＜追跡＞によって、何か濡れたものが部屋に立ち上がったことに気が付く。

周辺の住人に尋ねた場合、探索者の態度によって＜魅惑＞、＜威圧＞、＜説得＞、＜言いくるめ＞の技能を適用する。難易度はレギュラーだが、プッシュは出来ない。代わりに他の周辺住人を探すことになる為、余計な時間を取られる。

成功した場合、水主礼人はこの家賃がたいがい安いところも滞納して追い出されて、伝手を頼って一緒に居た若い女と一緒にどこかへ姿をくらましたと教えられる。

編集者の探索者は、礼人が編集部に原稿料の前借に来ていたことや、彼の親しい友人が『小泉宗一』であったことを思い出す。

キーパーへの注意：礼人は奈水と遭遇したことにより、正気と記憶が刺激されて元の住居にたまに戻ってくるようになっていく。早い段階で遭遇すると訳の分からないことになる為、探索者が強いて張り込むなどしない限り遭遇しない。

場面 4：小泉宗一

キーパーへの注意：このシナリオで登場する小泉宗一は『灯火の行く橋』と同一人物だが、時期的には事件の前になる。

小泉宗一は神田の辺りに住居を借りている。このことは怪想社に関係者が問い合わせれば分かる。

彼も怪想社の原稿をまだ仕上げている為、編集者の探索者が訪ねて来た場合、多くのことを包み隠さず話す。そうでない場合は、通常のロールが求められるが、<威圧>を行った場合、その難易度はハードとなる。プッシュロールに失敗した場合、宗一は無言のまま家の奥に引っ込んで今後一切取り合ってくれなくなる。

小泉宗一は水主礼人について、以下の点を交えて語る。

- しばらく家に居た。いつまでも居てよいと言ったが、いつの間にか居なくなってしまった。まとまった金でも入ったか、他に行くあてが出来たのではないか。
- 水が怖いと言っていた。恐怖症とかそういうものではなく、水に魅入られている感じだった。
- ある意味でよい小説の題材ではないか、とアドバイスしていた。
- 夢見が悪く、疲れていたのか、猫背気味で不健康に太っているのに、目だけはキラキラと飛び出していた。

- 原稿を書いていたようだが、内容は分からない。「すいよう」なんとかとかいいう題名だった。

探索者がシェイクスピアの話振るか、あるいはハムレットについて聞いた場合、以下のように語る。

- 帝劇でやっている坪内先生の『ハムレット』だが、水主礼人も翻訳が上手かった。
- 彼自身は泉鏡花先生のような幻想小説を志していたが、翻訳の才能があったと思う。

銀座の『明石家』について尋ねた場合、同人誌を取り扱ってもらっていて、水主礼人も金に困って原稿を渡していたと言う。

探索者が宗一宅を辞そうとすると、ふと彼は探索者に漏らす。

「『to be, or not to be, that is the question.』と彼は言っていた。沙翁の『ハムレット』かな。

坪内先生は『在ふか、在へぬか、それが疑問ぢゃ』と訳していたけれど、彼は確か『生きるか、死ぬか、それが問題だ』としたよ」

場面 5：同人誌『水妖奇譚』

探索者が銀座の露店『明石家』で購入した同人誌である。

『水妖奇譚』

正気度喪失：0/1

<クトゥルフ神話>+0%/+1%

神話レーティング：5

研究期間：2時間

呪文：なし

作者の名前は記されておらず、目次もなく、『水妖奇譚』とだけ題名がある。

日本語が母国語で、EDUが6以上ある場合は無条件で読める。

- 『怪想』に掲載されたものとは異なり、一応完結しているが、礼人は続きがあるようなことを言っていた。
- 同棲していた若い女が居たはずだが、それが悪かったのではないか。
- 最後は銀座の掘割の傍で、水を覗き込んでいる姿を見たが、思い詰めているようで声を掛けるのは止めた。

キーパーへの注意？：『明石家』の店番の男については特に設定を行っていない。しかし、明治末期の帝都には若き日の文豪たちが多数暮らしていた。無名、学生時代であった彼らを店番に設定してみるのも面白いだろう。

場面 6-3：その行方

深川以降、礼人は知り合いや友人を渡り歩き、彼の最後の人の姿を見たのは小泉宗一となる。

その後の礼人の足取りは途絶えているが、銀座の掘割の辺りでそれらしい人物が水を覗き込んでいた噂を聞く。

礼人の人相、風体で人探しは効果が無い。変異が進んだ彼を見て、誰もがそうであると分からないところまで来てしまったのだ。

彼は変異が進み過ぎた為、陸上での生活よりも水中での生活を好むようになっており、帝都の掘割に潜む河童として、噂に上がるようになる。

場面 7：古池に直接当たる

古池は奈水が何者かは知っている。彼女が妊娠していることに気づき、また駆け落ちしたことも知っている為に、現状と合わせてどうすべきか迷っている。

場面 7-1：古池

奈水の発見時に<心理学>に成功している場合か、シナリオの進行に合わせてキーパーの判断で自動的に古池の様子がおかしいことに気が付く。

探索者が問い詰めた場合、ロールの必要なく古池から情報を得ることが出来る(彼自身は話してしまったほうがよいと考えている為、探索者が問えば語ってしまう)。

古池は以下の点を交えて、奈水について語る。

- 名前は『河部奈水』、岡山の田舎から出て来た娘である。
- 駿河台の辺りの女学校に範士として働いたときの生徒だった。
- 女学院から駆け落ちして失踪した。
- 彼女は妊娠している。2, 3 か月と言ったところ。
- 記憶を失ったことと、それは何か関係がある可能性が高い。

語り終えた後、川に身を投げた事情は分からないが、彼女の名誉を守る為にも不確かなことは言いたくなかったし、彼女自身から話を聞けない以上、話すべきではないと判断した、と語らなかったことを言い訳する。

探索者に黙っていたことを謝罪すると、改めて奈水の調査を行ってくれるように依頼する。

話してしまったことに満足した彼は、「そうだ、河部家に電報で彼女のことを照会してみるよ」と言う。

場面 7-2：河部家よりの回答

探索者との会話の後、古池は奈水の実家の河部に電報で照会する。

その回答はごく素早く、簡素なものである。

.....

「トウケニソノヨウナモノハオラズ」

.....

「当家にそのような者は居らず」

奈水の実家、河部家からのこの素っ気ない回答は、駆け落ちした際に奈水が勘当されており、居ないものとなっているのである。

河部家は奈水のことを一切関知しておらず、その助けは言うに及ばず、情報すら得ることはできない。

電報：明治 2(1870)年より電報のサービスは始まった。電信網は急速に広がり、明治 7 年には鹿児島から北海道まで送信可能だった。明治 32 年には内地相互で一文字 20 銭、同時期の郵便が 4 匁(15g)まで 3 銭に比べ高価ではあったが、郵便よりも非常に速い為に利用が普及した。

場面 8：帝都の河童

水主礼人の痕跡を辿るか、奈水が転落した場所へ戻ること、河童の追跡が始まる。

河童は水主礼人である。探索の期間や実際のプレイ時間に合わせて、探索の内容を検討する。

場面 8-1：現場に赴く

探索者達が奈水を引き上げたのは二重橋である。彼女はその手前の旭橋から落下、流れてきたということは現場に行けば分かる。

すでに時間が経っているうえ、人の往来が多い橋の上である。痕跡は全く得られないことは同時に見て分かる。

場面 8-2：河童の噂

探索者が現場の二重橋周辺(橋の木挽町側には交番もある)や、銀座の中で噂が手に入りそうな場所、怪想社の帝都の実話怪談系の部署等に問い合わせた場合、ロールの必要は特になく、下記のような情報が手に入る。問い合わせ先や、NPC 等に合わせで語る。

■ 銀座周りの掘割に架かる橋で河童を見たという話がある。

- 好色な河童らしく(河童は元々好色だが)、女性ばかりが被害に遭っているらしい。
- 河童とは言うが、はっきりと見た者が居ない為、よくあるいたずらの可能性もある。
- 黄昏時から目撃情報が多い。陽が高いうちはあまり見付かっていない。
- 銀座の東側の掘割の架かる橋で特に目撃情報が多い。
- 掘割を大きな影が泳いでいた、という話が最近多いのも河童のせいではないか。

銀座の掘割：現在は失われているが、帝都は江戸の名残から掘割の多い土地で、銀座も掘割に囲まれていた。

当時の銀座を囲む掘割の東側には、北側の京橋から南側の新橋までの間に、水谷橋、紀伊国橋、豊玉橋、旭橋、二重橋、木挽橋、出雲橋と 100m 程度の間隔で橋が架かっていた。

場面 8-3：帝都における河童

帝都、江戸には河童の話は多い。

探索者達が過去の河童の資料を参照しようとした場合、帝国図書館や日比谷図書館などの各種の図書館では<図書館>、探索者のバックストーリーなどから何らかの専門家を頼る場合は、<信用>や、その手段に合わせたロールを行う。

キーパーの判断によっては、帝都に住まうものとしてロール不要で知っていることにしても問題ないし(探索者に語らせるのも面白いだろう)、専門家でも知り合いの古老などでもよい。

河童の資料は次のような情報が得られる。

- 河童の一般情報。
日本各地で見られる水際の怪異。様々な呼び名、形態があるが河童という呼び名と、体色が緑か赤、頭に皿があり甲羅を背負った姿で、手足には水かきがあるのが一般的である。
水棲で泳ぎが得意、悪戯好きだが他愛のないものから死に至るものまで様々である。

もしも、探索者がこれと言ったことを指示しない場合、彼は今まで通りの行動を続ける。

場面 10：『to be, or not to be, that is the question.』

結末は探索者の行動によって異なる。

次にあげるものが主となるが(一つではなく、複数の組み合わせになることもある)、これまでの経過や、探索者の傾向、キーパー自身の判断を踏まえて結末を演出しよう。

結末の決断の前に古池に相談してもよいが、彼は優柔不断な様子を見せて探索者達の意見に従うと言う。

奈水が海に帰らなかった場合、探索者達の対応にもよるが、非公式ではあるが古池が後見人として母子共々面倒を見ることになる。

場面 10-1：奈水と礼人が遭遇する

探索者達が深きものとなった礼人と遭遇し、奈水をそれに合わせるか、探索者が礼人と奈水が合う可能性を放置した場合である。

礼人と遭遇した奈水は、全ての記憶を取り戻すと同時に、自身も深きものであることを自覚する。

奈水は何かを諦めたような暗い笑顔を見せると、その顔は紛れもなく礼人と同じ種族である特徴が現れていることが分かる。

彼女は礼人の手を取ると、彼と海へ帰ることを告げる。

場面 10-2：奈水に真相を告げる

探索者達が掴んだ真相を奈水に告げた場合、真相を知った彼女は、事件以前の記憶を取り戻すが、自身が深きものであることは忘れたままである。

彼女は礼人のことは諦めて、一人で生きていく決意をする。

場面 10-3：奈水に真相を告げない

探索者が掴んだ真相を奈水に告げない場合や、差し障りないように異なる内容を告げた場合、彼女の記憶は戻らない。

彼女は記憶の戻らない不安と、記憶を失った事件に対する恐怖を抱きながら、今後の人生を送ることになる。

場面 10-4：再び、川を流れる

探索が間延びするなど、キーパーが時間切れであると判断するか、奈水の扱いが悪かった場合等、この結末となる。

ある程度健康を回復した奈水は、能海に付き添われて病室の外に散歩へ出る。

治療院の前の掘割沿いを歩いていると、その流れの中に何か大きな黒い影を見つけると、それに驚いて川に転落する。

川に落ちた彼女の周りで波がきらきらと輝く。

その顔は溺れていることが分かっておらず、まるで歓喜の笑みか、深い憂悶を浮かべているようにも見える。

鉢の中をゆったりと泳ぐ金魚のようにゆらゆらと衣服を水中になびかせながら、半ば浮き、沈みながらまるで川に弄ばれるようその女はゆっくりと流れていった。

そのうちに、黒い影が彼女に寄り添い、一緒に沈んで消えた。

奈水はどこにも流れ着いておらず、行方が全く分からないままとなる。

結末

奈水が海に帰った場合、彼と彼女は太平洋のどこかにある、彼らの種族のコロニーで幸せに暮らすことになるだろう。

奈水が帝都に残った場合、幼く、身重である彼女に不安は多い。古池だけでなく、探索者がその暮らしを助けていくことになる。

礼人が行方不明となった後、彼の住居から未発表の原稿が見つかる。

そのほとんどは未完成だが、唯一完成しており、おそらく最後に書かれたであろう作品が『水妖奇譚』である。元々達筆な彼であったが、さらにひどくミミズがのたくったような辛うじて判別可能な文字で書かれている。

怪想社の総合雑誌『怪想』に掲載されていたものからさらに改稿されている。『怪想』に「作者が失踪したが」という但し書きがついて、掲載され好評を得る。

探索者達の選択によって結末は異なるが、礼人の行方を突き止め、事件の真相を探索者が把握している場合、1D6 点の正気度を獲得する。

事件の真相を掴めていないが、奈水に対して親切に接した場合などは、1 点の正気度を追加で獲得する。

参考資料、その他

本シナリオで主に参照した資料等を記載する。

- 新クトゥルフ神話 TRPG 株式会社 KADOKAWA
- クトゥルフ神話 TRPG クトゥルフと帝国 株式会社 KADOKAWA
- 値段史年表 明治大正昭和 朝日新聞社、週刊朝日編
- 銀座カフェー興亡史 平凡社、野口孝一著
- 明治大正東京散歩 人文社
- 絵本化鳥 国書刊行会、泉鏡花、中川学
- ハムレット インクナブラ PD kindle 版、シェイクスピア、坪内逍遙訳
- あらすじで読むシェイクスピア全作品 祥伝社新書、河合祥一郎
- 対訳シェイクスピア詩集 岩波文庫、柴田稔彦編

- 『大正略字』フォント

表紙に使用している『大正略字』フォントは以下の URL よりダウンロード可能。

<https://booth.pm/ja/items/363104> ※フリーなのでぜひ、ご活用を！

- 帝都モノガタリ

<http://fgate.cyber-ninja.jp/index.html>

あとがき

いつもと異なる形式で実験的にお送りしています。ご意見、ご感想をお待ちしております。

オーソドックスな深きもののネタとなっていますが、銀座の辺りをうろうろしているだけでも時代を感じられるシナリオになっていると嬉しいです。キーパー各位で、銀座周辺地図や、写真などを探してプレイヤーに提示してみるとよいでしょう。

資料に『あらすじ〜』を上げていますが、全訳も読んだうえで有識者によるまとめの有効さを痛感しました。

奥付

発行日：初版 令和 2 年 12 月 30 日

発行：F.G./龍門亭 EDO-RAM(@EDO_RAMv200)