神話創世RPG
アマデウス
AMADEUS

AMADEUS

※WARNING ！

ここから先のページにはシナリオが掲載されています。
ゲームマスターをする予定のある人だけが、読んでください。
プレイヤーとして遊ぶ予定のある人は、読まないようにしましょう。

Scenario Part:
Kowloon Walled Island

ミニサプリメント

続・絶界九龍城



このミニサプリメントは『アマデウス03 絶界九龍城』の「絶界探索」を拡張するためのものです。

●九龍城休憩表

九龍城の日常を味わうことができる特殊な休憩表です。PCが「休憩表」を使用する際、九龍城を舞台にしていたら、通常のものの代わりに「九龍城休憩表」を使用することができます。

●追加イベントピース

陰陽各六種のイベントピースを追加しています。追加イベントピースになります。シナリオを作成したり、ランダムにイベントを決めたりするときに使ってみてください。

イベントピースの使い方や読み方は、『アマデウス03 絶界九龍城』の「2 絶界探索」（03・102ページ）と「九龍城概要」（03・176ページ）の項目を参照してください。

場所行動で、「その他の行動」と書かれたものは、行動済みでも行うことができます。「自由行動」と書かれたものは、主要な行動を表します。そのスポットを舞台としたプレイヤーシーンでのみ行うことができます。

追加イベントピース表・陰　1D6

	番号	探索欄	イベント名	ページ
1	1	□	山月記	4
2	2	□	広場の犬	5
3	3	□	孟婆湯（もうばとう）	6
4	4	□	死役所	8
5	5	□	火夏幇の巡回	10
6	6	□	首取り合戦	12

追加イベントピース表・陽　1D6

	番号	探索欄	イベント名	ページ
1	1	□	比翼之鳥	14
2	2	□	妖怪屋台	15
3	3	□	守護動物占い	16
4	4	□	鹿と屍	18
5	5	□	碁会所	20
6	6	□	金角大王の質屋	22

九龍城休憩表　D66

11	九龍城の陰陽のバランスが歪む。この出目を振ったプレイヤーの PC は、好きな能力値で判定を行う。失敗すると黒の領域にインガを１つ配置し、このシーンに登場した属性が黒の PC は【生命力】を［【活力】］点回復する。	33	泣いている子どもを助けると、お礼を言われる。青の領域にインガを１つ配置し、このシーンに登場した属性が青の PC は【生命力】を［【活力】］点回復する。
12	居心地がいい。故郷のことを忘れかけている。そのサイクルの間、この出目を振ったプレイヤーの PC は、【生命力】を１点消費しないと、補助や術式のギフトを使用できなくなる。	34	シャッターの下りた店の前で休んでいると、通りかかった住人が小銭を投げてきた。この出目を振ったプレイヤーの PC は、１神貨を獲得する。
13	天井からぽたり。雨漏りだ。この出目を振ったプレイヤーの PC は、自分の【活力】を１点減少する。	35	うたた寝をすると、誰かの夢に入り込む。そこは、その人物が九龍城へ来る前に暮らしていた故郷だった。この出目を振ったプレイヤーの PC は、好きなＰＣに対する【想い】を１点上昇する。
14	どこからか猫が現れ、神子の膝で眠り始める。この出目を振ったプレイヤーの PC は、【食料】を１個失う。	36	壁越しに子守歌が聞こえる。知らない言葉なのに、不思議と心が安らぐ。この出目を振ったプレイヤーの PC は、自分の【生命力】を［【活力】］点回復する。
15	みんなで記念写真。この出目を振ったプレイヤーの PC は、【日常】で判定を行う。成功すると、好きなＰＣに対する【想い】を１点上昇する。失敗すると「恥辱」の変調を受ける。	44	路地裏で大道芸がはじまる。緑の領域にインガを１つ配置し、このシーンに登場した属性が緑の PC は【生命力】を［【活力】］点回復する。
16	窓を開けると、自分の故郷の景色が見える。この出目を振ったプレイヤーの PC は、【日常】で判定を行う。成功すると、好きなＮＰＣに対する【想い】を１点上昇する。失敗すると「臆病２」の変調を受ける。	45	屋台を引く行商人が通りかかる。このシーンに登場したキャラクターは、買い物ができる。そのとき、中華神群の聖地の買い物リストにあるアイテムも購入できる。
22	どこからか爆竹の音が聞こえてくる。祭の気配だ。赤の領域にインガを１つ配置し、このシーンに登場した属性が赤の PC は【生命力】を［【活力】］点回復する。	46	突然、周囲の灯りが消える。住人たちは慣れた様子で蝋燭を灯し、昔話を始める。そのセッションの間、１度だけ、自分が行った判定のサイコロをすべて振り直すことができる。
23	誰を祀ったものかわからない小さな祠に手を合わせる。この出目を振ったプレイヤーの PC は、自分の親神からの【想い】を１点上昇するか、変調を１つ回復することができる。	55	空いた寝台を借りると、先客らしい小さな獣が毛布から顔を出す。白の領域にインガを１つ配置し、このシーンに登場した属性が白の PC は【生命力】を［【活力】］点回復する
24	頭上から声をかけられ、見上げると窓から籠が下りてくる。【食料】を 1D6 個獲得する。	56	古いラジオから、懐かしい曲が流れる。全員が別の曲を聞いていたことがわかる。PC 全員【生命力】を［【活力】］点回復する。
25	食事に誘われる。人間や妖怪、仙人や神と同じ鍋をつつくことになる。その休憩中に食事をすると、【食料】や【ごちそう】によって回復する【生命力】の値が１点上昇する。	66	風水師が気の歪みを正してくれた。好きな領域にインガを１つ配置するか、好きな領域からインガを１つ取り除く。
26	土央幇の使いが、家々に荷物を届けている。地図の中からスポットを１つ選ぶ。GMはそのスポットにあるＥＰの名前を教える。		

属性 Event Parts
陰
番号 陰-一
通り抜け 可
タイトル
山月記（さんげつき）

●概要

草むらから現れた虎が、神子たちに襲いかかります。しかし、その正体は、ＰＣと縁のある人物でした。

●描写

湿った風が、草の匂いを運んでくる。

コンクリートの通路を抜けた先には、月明かりに照らされた草むらが広がっていた。背丈ほどもある草が、遠くまで波打っている。頭上に見える月が本物なのか、この場所の主が生み出したものなのかはわからない。

不意に、草むらの中で何かが動いた。

低い唸り声。次の瞬間、黄色と黒の縞模様が月明かりの下に躍り出る。大きく開かれた口から牙が覗き、鋭い爪が神子に迫った！

協力者がいるＰＣの中からランダムに一人を選んでください。選ばれたＰＣは、【武勇】か【技術】で判定を行います。失敗すると、１Ｄ６点のダメージと「重傷２」の変調を受けます。

判定の成否にかかわらず、虎は突然動きを止めると、身を翻して草むらの中へ逃げ込みます。その直後、草の陰から人の言葉が聞こえてきます。

「あぶないところだった。……あぶないところだった」

何度も繰り返されるその声に、判定を行ったＰＣは聞き覚えがあります。そのＰＣの協力者の中から、ランダムに一人を選んでください。声の主は、そのＮＰＣでした。

ＮＰＣは、様々な事情の末に虎へと変じ、九龍城に流れ着いていたのです。ＧＭは、そのＮＰＣに合わせて、虎になった経緯や九龍城での暮らしを語ってください。

ＮＰＣは草むらに身を隠したまま、判定を行ったＰＣに呼びかけます。

「我が友、●●（そのＰＣの名前）よ。どうか、こちらへ来ないでくれ。今の私の姿を、お前に見られたくはないのだ」

「お前の顔を見て、ようやく我に返った。もう少し気付くのが遅ければ、私は取り返しのつかないことをしていただろう」

ＮＰＣは、ときおり獣の唸り声を交えながら、懐かしい思い出を語ります。しかし、やがて言葉は途切れ、草むらの奥から苦しげな息遣いが聞こえてきます。

「そろそろ行ってくれ。また、お前のことがわからなくなる前に。……会えて嬉しかったよ、我が友」

草が大きく揺れ、遠ざかっていきます。あとには、月明かりと虫の声だけが残りました。

選ばれた協力者から判定を行ったＰＣへの【想い】が２点上昇し、その属性がプラスのものに変更されます。

また、ＰＣ全員は、それぞれ好きな𓃰（パトス）についたチェックを一つ消すことができます。

属性 Event Parts
陰
番号 陰-二
可

タイトル
広場の犬（ひろばのいぬ）

●概要

蒸し暑い路地裏で、黒い犬に出会います。食べ物をねだって近付いてきますが、その正体は、炎を食べる魔獣・禍斗（かと）でした。

●描写

入り組んだ路地を歩いていると、建物に囲まれた小さな広場に出た。軒先（のきさき）には椅子や卓が並び、住人たちが思い思いに休憩している。

それにしても、暑い。

風がないせいだろうか。額に汗が浮かび、服が肌に張り付く。

そのとき一匹の犬が姿を現した。全身が真っ黒で、毛並みは、濡れた漆（うるし）のような独特の光沢を帯びている。犬は鼻を鳴らしながら、神子たちに近付く。その姿を見た住人の一人が、息を呑んだ。

「まずい、あいつだ！」

椅子が倒れ、茶碗が転がる。住人たちは慌てて席を立ち、逃げ出してしまった。

黒い犬はそんな騒ぎを気にする様子もなく、神子たちの前にちょこんと座る。尻尾を振り、何かを期待するように、こちらの顔を見上げていた。

広場に満ちる熱気によって、赤の領域にインガを一つ配置します。

PCたちは、犬に餌をやるか、逃げるかを選択します。

●餌をやる

犬の正体は、炎を食べる魔獣・禍斗です。普通の食べ物を差し出しても、興味を示しません。

「炎」か「火」のタグがついたギフトを修得しており、そのギフトが使用可能なPCがいる場合、禍斗はそのPCにすり寄ってきます。炎を食べさせてくれる相手だと気付いたのです。禍斗から条件を満たしたPC全員への【想い】が2点上昇し、属性はプラスのものになります。禍斗を協力者にする場合、その介入属性は「乱入者」となります。

条件を満たしたPCがいない場合、禍斗は鼻を鳴らします。食べる炎がないため、自分で周囲に火をつけようとしているのです。

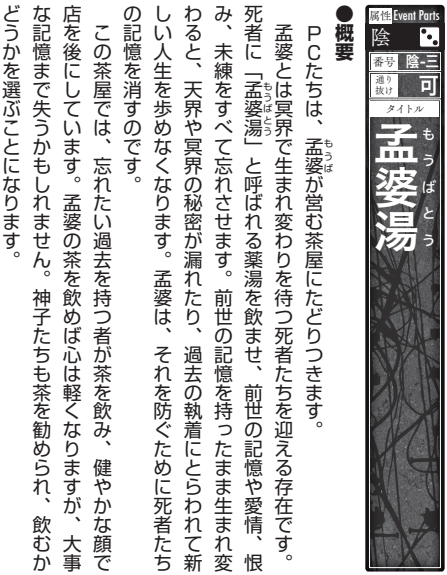
PCの代表一人は、【霊力】で判定を行います。成功すると、禍斗をなだめ、火事になる前に追い払うことができます。失敗すると、周囲に火が燃え広がり、黒の領域にインガを一つ配置します。禍斗は燃え上がった炎をひとしきり食べると、満足そうに立ち去ります。

●逃げる

PCたちが逃げ出すと、禍斗は遊んでもらえると思ったのか、嬉しそうに追いかけてきます。その息は熱風となって背中に吹きつけ、口からこぼれる火の粉が服や髪を焦がします。

PC全員は、【技術】で判定を行います。失敗したPCは、逃げ切るまでに火傷を負い、「重傷3」の変調を受けます。

やがて禍斗は追いかけっこに飽きたのか、別の路地へと姿を消します。



●概要

PCたちは、孟婆が営む茶屋にたどりつきます。

孟婆とは冥界で生まれ変わりを待つ死者たちを迎える存在です。死者に「孟婆湯」と呼ばれる薬湯を飲ませ、前世の記憶や愛情、恨み、未練をすべて忘れさせます。前世の記憶を持ったまま生まれ変わると、天界や冥界の秘密が漏れたり、過去の執着にとらわれて新しい人生を歩めなくなります。孟婆は、それを防ぐために死者たちの記憶を消すのです。

この茶屋では、忘れたい過去を持つ者が茶を飲み、健やかな顔で店を後にしています。孟婆の茶を飲めば心は軽くなりますが、大事な記憶まで失うかもしれません。神子たちも茶を勧められ、飲むかどうかを選ぶことになります。

●描写

渡り廊下のたもとには、小さな茶屋がある。煤けた看板には「奈何橋」と書かれ、湯気の立つ茶碗がいくつも並んでいた。

卓についているのは、疲れ切った顔をした客ばかりだ。彼らの間を、一人の老婆が茶碗を運んで回っている。

「お飲み。楽になるよ」

客の一人が茶を飲み干すと、その顔から憂いが消えた。客は晴れ晴れとした笑顔で席を立ち、渡り廊下の向こうへ歩いていく。

老婆は神子たちに気付くと、皺だらけの顔に笑みを浮かべた。

「おや、お前さんたちも随分と疲れているじゃないか。今日は私のおごりだ。さあ、座ってお飲み」

老婆は卓に茶碗を並べ、神子たちをじっと見つめている。その笑みは親切そうではあるが、どうやら断られることは考えていないらしい。差し出された茶を飲まなければ、たちまち機嫌を悪くしそうな雰囲気だ。

PCたちに、いい香りのするお茶が差し出されます。PC全員で相談して、そのお茶を飲むか、それとも飲まないかを決めてください。全員が同じ結論になるまで、相談を続けてください。

相談が長く（たとえば十分以上）なった場合、お茶を飲みたがらないPCたちに対して孟婆はいらいらしてしまいます。その場合、GMは強制的に「お茶を飲まない」の処理を行ったことにしてもかまいません。

●お茶を飲む

PCたちは、これまでの苦労や痛みを忘れ、すっかり元気になります。しかし、追っていた怪物のことも忘れてしまいます。

各PCは【活力】を［自分のレベルD6］に変更します。そして、その【活力】の値だけ、自分の【生命力】を回復します。また「重傷」以外のすべての変調を回復します。そして、ボスフラグを1点減少します（0点未満にはならない）。

その後、場所行動を行うことができるようになります。

●お茶を飲まない

孟婆は、自分の勧めた茶を断られたことに腹を立てます。「せっかく人が親切にしてやっているのに！　そんなに苦しいのが好きなら、いつまでも苦しんでいるがいいさ！」

孟婆の怒りに触れ、その場の空気が重く沈みます。黒のインガを一つ配置するか、各ＰＣの属性と同じ領域にあるインガを一つずつ取り除きます（属性が赤のＰＣが二人いたら、赤のインガを二つ取り除くこと）。

その後、場所行動を行うことができるようになります。

●場所行動

噂をきく：その他の行動です。客たちに噂話を聞くことができます。各ＰＣは一回まで【愛】か【日常】の判定を行うことができます。もしＰＣたちが「お茶を飲まない」ことを選んでいた場合、その判定にマイナス1の修正がつきます。誰か一人でも成功すると、ＧＭは、ＰＣたちにこのシナリオに関する有用なヒント（なにかの【真実】に関するヒントや、標的の怪物に関する情報など）を与えることができます。ＧＭが与えるヒントが思いつかない場合、判定に成功したＰＣは【手がかり】（基本218ページ）を一個獲得します。

渡り廊下から階下をのぞきこむ：その他の行動です。ＰＣの代表一人を選んで【技術】の判定を行うことができます。この判定は調査判定として扱います。成功すると、階下の暗闇に怪物の姿が映ります。ボスフラグを1点獲得します。失敗すると、ＰＣたち全員は吸い込まれるように階下に落ちてしまいます。そこは忘川（ぼうせん）の河底でした。ＰＣたちはいつの間にか卓に戻っていましたが、色々な記憶を失っています。各ＰＣは自分の好きな𠰁（パトス）にチェックを1つつけます。そして、ボスフラグを1点減少します（０点未満にはならない）。

一休みする：その他の行動です。1神貨を支払うと、休憩を行うことができます。各ＰＣは「九龍城休憩表」を一回ずつ使用してください。

食事を頼む：その他の行動です。リストに掲載されているアイテムを自由に購入できます。

●購入可能アイテム

【食料】　価格：1　**解説：**消耗品／基本218ページ

【桃】　価格：2　**解説：**消耗品／03・113ページ

【漢方薬】　価格：2　**解説：**消耗品／03・113ページ

【供物】　価格：3　**解説：**消耗品／基本218ページ

【ごちそう】　価格：4　**解説：**消耗品／基本218ページ

【思い出の一皿】　価格：4　**種別：**消耗品　**威力：**1Ｄ6マイナス1　**特殊機能：**自分の誰かに対する【想い】の値が減少したときに使用できます。その【想い】の減少を無効化できます。　**解説：**口にすると、誰かと過ごした大切な時間を思い出すことができる料理です。包みを開けたとき、はじめてその料理の種類が分かります。

属性 Event Parts
陰
番号 陰-四
通り抜け 不可
タイトル
死役所（しやくしょ）

●概要

何かに誘われるように辿り着いた役所で、黒白無常（こくびゃくむじょう）から寿命の宣告を受けます。死の運命を回避するには、彼らが告げる条件のいずれかを達成しなければなりません。

●描写

どこかで、自分たちを呼ぶ声がする。

気が付けば、神子たちは見覚えのない部屋の前に立っていた。曇り硝子の扉には、赤い文字で「ようこそ」と書かれている。

中には長椅子が並び、壁際には書類の詰まった棚が積み上がっていた。蛍光灯の下、番号札を握った人々が黙って順番を待っている。

「そこにおかけください。大事なお話がございます」

窓口から声をかけてきたのは、白い衣をまとった、異様に背の高い男。その隣には黒い衣の男が座り、分厚い帳簿をめくっている。

白い男に促されて席につくと、黒い男が帳簿の一点を指で叩いた。

「確認が取れた。お前の寿命が尽きかけている」

白い男が、気遣うような笑みを浮かべる。

「突然のお知らせで、驚かれたことでしょう。しかし、ご安心ください。まだ、手続きによっては変更が可能です」

白い男は一枚の書類を差し出した。その表題には「寿命延長申請」と書かれていた。

この部屋は、死すべき者の寿命を管理する役所です。窓口にいる二人は、死者の魂を地府に連行する黒白無常でした。

親神が「死」や「死者」の権能を持っていないPCの中からランダムに一人を選んでください。黒白無常は、そのPCは死の運命に魅入られ、寿命がつきかけていることを教えてくれます。1D6を振り、その値を記録してください。これは余命です。

このセッションを〇回目として、死の運命に魅入られたPCが【余命】回のセッションに参加すると、そのセッションの終了フェイズのエピローグ中に、そのPCは死亡します。この死亡は、嘆願やギフト、アイテムなどの効果によって回復することはできません。ただし、死亡する前に、以下の条件のいずれか一つを達成すれば、死の運命を回避できます。黒白無常は、それぞれの方法を説明してくれます。GMは、条件とその内容をすべてプレイヤーに伝えてください。

●死を乗り越える

「まずは、ご自身で死を打ち破る方法です。死の力を持つ怪物を討ち果たせば、あなたが死に従うばかりの存在ではないと証明できます。その実績をもって、寿命の再審査を申請いたしましょう」

「死を退ける力があるなら、帳簿にも相応の修正が必要だ。もっとも、挑んで返り討ちに遭わんようにな」

「死」のタグがついた怪物との戦闘に参加し、その怪物を倒すと、そのPCは死の運命を回避できます。

●桃を食べる

「西王母様の桃を召し上がる方法もございます。あの桃には寿命を延ばす力がありますから、今回の期限を取り消すことができます。九龍城にも、桃園に通じる場所があると聞いておりますよ」

「ただの桃では駄目だぞ。果物屋で買った桃を食ったところで、腹が膨れるだけだ」

そのPCが、「桃園の門出」のEP（03・234ページ）があるスポットで休憩を行うと、死の運命を回避できます。また、西王母のギフト【蟠桃園】の①の効果を、そのPCに対して使用した場合も、同様に死の運命を回避できます。

●身体を鍛える

「そもそも、こちらの寿命は現在のお身体をもとに算定したものです。薬や生命に関わる神の力を身につければ、算定の前提が変わります。その場合は、寿命を見直さなければなりません」

「すでに、その力を持っているのか？　なら帳簿は間違いかもな」

そのPCが、「薬臼」か「生命」のタグがついたギフトを修得すると、死の運命を回避できます。すでに該当するギフトを修得している場合、この条件はすぐに達成されます。

●南斗星君に頼む

「最後は、生を司る南斗星君様にお頼みする方法です。あの方のお許しがあれば、私どもも寿命の記載を改めることができます。今は碁会所で、もうお一方の老人と碁を打っておいでのはずです」

「頼むなら礼を尽くせよ。間違っても盤をひっくり返したりするな。助かるものも助からなくなる」

そのPCが、「碁会所」のEPがあるスポットで「二人の老人」に話しかけると、老人の一人である南斗星君が事情を聞き、寿命を書き換えてくれます。これによって、死の運命を回避できます。

このEPがあるスポットに再訪したとき、誰も死の運命に魅入られていなかった場合、再びこのイベントが発生します。ただし、一度死の運命に魅入られたことのあるPCは、もう選ばれません。誰か一人でも死の運命に魅入られていた場合、場所行動が行えます。

●場所行動

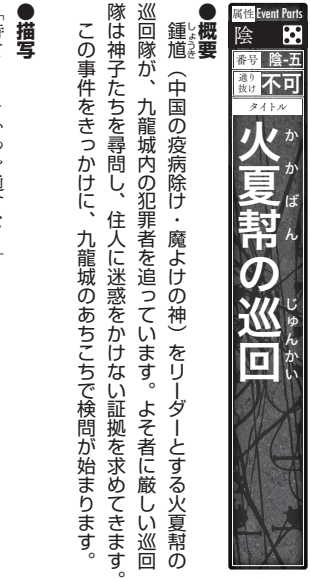
死と親しむ：その他の行動です。黒のインガと何か別のインガを一つずつ増やします。

刈り取るもの：その他の行動です。【絶望】の変調を受けます。その変調を受けている間、タイプが「術式」で目標にダメージを与えるギフトを使用したとき、そのダメージを1D6点上昇します。

最後の晩餐：その他の行動です。死の運命に魅入られたPCだけ行うことができます。【生命力】をすべて回復し、すべての変調を回復します。

泣き落とし：その他の行動です。死の運命に魅入られたPCだけ行うことができます。【頭脳】か【愛】で判定を行います。成功するとボスフラグを1点獲得します。この行動は一回のセッションに一度まで行うことができます。

属性 Event Parts
陰
番号 陰-五
通り抜け 不可
タイトル
火夏幇の巡回（かかぱんのじゅんかい）



●概要

鍾馗（しょうき）（中国の疫病除け・魔よけの神）をリーダーとする火夏幇の巡回隊が、九龍城内の犯罪者を追っています。よそ者に厳しい巡回隊は神子たちを尋問し、住人に迷惑をかけない証拠を求めてきます。この事件をきっかけに、九龍城のあちこちで検問が始まります。

●描写

「待て！　そいつを通すな！」

怒鳴り声とともに、一人の男が通路の向こうから駆けてきた。男は神子たちの脇をすり抜け、入り組んだ路地の奥へと姿を消す。

男を追って現れたのは、揃いの上着を着た荒くれ者たち。その先頭に立つのは、鋭い眼光に立派な髭を蓄え、背に大剣を負った大男だった。

「ちっ、逃がしたか！」

大男は周囲を見回すと、神子たちの前で足を止めた。

「見ない顔だな。お前たち、何者だ？　なぜここにいる？」

大男の名は鍾馗。火夏幇の巡回隊を率いて、九龍城内を騒がせている犯罪者を追っています。

巡回隊は、よそ者であるPCたちに厳しい視線を向け、九龍城に来た目的や、先ほどの逃亡者との関係を尋ねます。PCたちが怪物を追っていることを話すと、鍾馗は腕を組み、唸ります。

「怪物退治だと？　勝手に暴れ回られちゃ、ここの住人が迷惑する。お前たちが信用できるという証拠を見せてもらおうか」

PCたちは、以下の「通行料を払う」、「腕っぷしを見せる」、「住人の証言を得る」のいずれかを選び、鍾馗たちを納得させなければなりません。

●通行料を払う

巡回の一人が、こっそりPCたちに話しかけてきます。2神貨を支払うと、巡回隊の一人が鍾馗に耳打ちします。

「こいつらなら大丈夫でしょう、旦那。俺が保証しますよ」

鍾馗は何か言いたそうな顔をしますが、そのままPCたちを通してくれます。

●腕っぷしを見せる

PCの代表一人を選んで【武勇】でマイナス1の修正をつけて判定を行います。代表が「戦闘」、「武器（剣や刃、弓など）」、「正義」、「誓い」、「精神」のタグがあるギフトを修得していた場合、その修正はプラス1に変更されます。

成功した場合、鍾馗はPCの腕を認め、その場を通してくれます。

失敗した場合、そのPCは「重傷1」の変調を受けます。そして、鍾馗に散々説教されたあと、ようやく解放されます。

●住人の証言を得る

ＰＣの代表一人を選んで【愛】か【日常】で判定を行います。そのセッション中に、一度以上、誰かが判定でファンブルをしていた場合、その判定にマイナス1の修正がつきます。

成功した場合、近くにいた住人がＰＣたちを信用して、巡回隊に取りなしてくれます。

失敗した場合、住人はＰＣたちを怪しいよそ者だと訴えます。ＰＣたちは、疑いを晴らすために長い尋問を受けることになります。黒の領域にインガを一つ配置してください。尋問が終わると、ＰＣたちは解放されます。

選んだ方法の処理が終わると、鍾馗は巡回隊の一人に指示を出します。

「奴はまだ遠くへは行っていない。各所に検問を張れ。よそ者は全員、調べるんだ！」

以降、巡回隊が犯罪者を捕まえるまでの間、すでに訪問済みのスポットのうち、通り抜けが「可」のＥＰは、通り抜けが「不可」になり、再訪するとまず「検問」が行われます。

また、「火夏幇の巡回」があるスポットを再訪した場合、通常のイベントの処理の代わりに「検問」が行われます。

●検問

ＰＣの代表は以下の「検問表」を一回使用してください。「検問表」の処理が終わったら、通常通りそのスポットの場所行動を行うことができます。

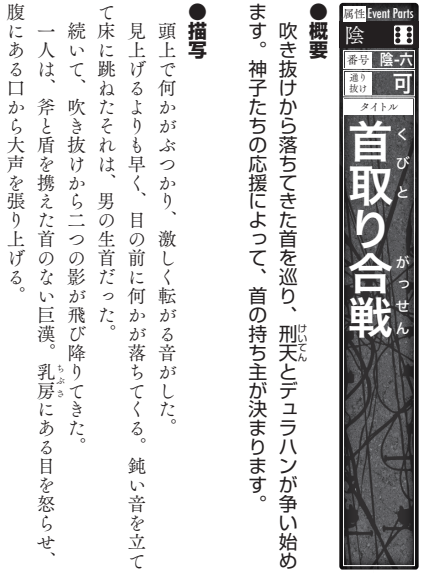
なお、元々通り抜けが「不可」のＥＰ（「火夏幇の巡回」は除く）では、この効果は適用されません。

検問表　1D6

1	厳しい取り調べ。巡回隊に囲まれ、厳しく尋問されます。ＰＣの代表が【頭脳】で判定を行います。失敗すると、怪物についての情報を漏らしてしまいます。ボスフラグが1点減少します（0点未満にはならない）。
2	通行料。巡回隊が通行料を要求してきます。1神貨を支払います。支払えない場合、または支払わないことを選んだ場合、巡回隊に殴られ、ＰＣ全員はダメージを2点受けます。
3	怪しい荷物。巡回隊がＰＣたちの持ち物を調べ始めます。ＰＣ全員は【技術】で判定を行います。失敗したＰＣは、怪しい品を没収されます。そのＰＣの所持品の中からランダムに選んだアイテム一個を失います（【食料】が選ばれた場合、【食料】をすべて失う）。
4	顔を覚えているぞ。巡回隊の一人が、以前にも神子たちを見かけたと言います。簡単な尋問だけで通してくれました。特に何も起こりません。
5	情報交換。巡回隊の一人が、ＰＣたちの追う怪物を見かけていました。情報を交換し、ボスフラグを1点獲得します。この効果は一回のセッションに一度までしか発生しません。
6	犯人確保。そのセッションの間、「検問」は発生しなくなります。

属性 Event Parts
陰
番号 陰-六
通り抜け 可

タイトル
首取り合戦（くびとりがっせん）



●概要

吹き抜けから落ちてきた首を巡り、刑天（けいてん）とデュラハンが争い始めます。神子たちの応援によって、首の持ち主が決まります。

●描写

頭上で何かがぶつかり、激しく転がる音がした。

見上げるよりも早く、目の前に何かが落ちてくる。鈍い音を立てて床に跳ねたそれは、男の生首だった。

続いて、吹き抜けから二つの影が飛び降りてきた。

一人は、斧と盾を携えた首のない巨漢。乳房（ちぶさ）にある目を怒らせ、腹にある口から大声を張り上げる。

「ようやく見つけたぞ！　その首は我がものだ！」

もう一人は、黒い外套（コート）をまとった首のない人物。巨漢を押しのけるように、生首へ手を伸ばす。

「何を言う。それは私の首だ。返してもらおう！」

互いの手を払い、睨み合っていた二人が、不意に神子たちへ向き直った。

「お前たちにもわかるだろう？　その首が誰のものか！」

ＰＣ全員は、それぞれ【霊力】で判定を行います。失敗したＰＣは、突然落ちてきた生首に驚き、「臆病2」か「恥辱」の変調を受けます。どちらを受けるかは、そのＰＣのプレイヤーが選んでください。

飛び降りてきたのは、刑天とデュラハンです。刑天は古代中国で黄帝と神の座をかけて戦い、敗れた元英雄。そして、デュラハンはアイルランドに伝わる首無しの妖精です。二人は、それぞれ落ちてきた首が自分のものだと主張しています。

首は、どちらの身体に載せても収まりそうに見えます。言い争いは次第に激しくなり、二人は神子たちにも、自分の味方になるよう求めてきます。

●どちらを応援する？

各プレイヤーは、刑天とデュラハンのどちらを応援するか、心の中で決めてください。このとき、戦闘時のプロットと同様に、プレイヤー同士で相談することはできません。

ＰＣが二人を観察した場合、刑天は荒々しいですが太っ腹に見え、デュラハンは陰気そうですが義理堅くもありそうに見えます。

応援する相手を決めたら、サイコロを使ってプロットを行います。刑天を応援するなら1、デュラハンを応援するなら2の目を選んでください。どちらも応援しないなら、3～6を選んでください。

全員のプロットが終了したら、一斉に公開します。ＧＭは、刑天とデュラハンの分として、それぞれ1Ｄ6を振ります。それぞれの出目に、その人物を応援したＰＣの人数を加え、合計値を比較してください。

結果に応じて、以下の処理を行います。

●刑天の合計値が大きい

「見ろ！　やはり、この首は我がものだ！」

刑天は首を拾い上げ、大いに喜びます。そして、自分を応援した神子たちに向かって、斧を高々と掲げます。

「礼を言うぞ！　これで再び、神の座に挑むことができる！　お前たちにも、神を討つ力を分けてやろう！」

刑天を応援したＰＣは、それぞれ価格が６以下の好きな武器を一つ獲得します。その武器には、特攻「神」の特殊機能がつきます。武器の代わりに神貨を１Ｄ６枚獲得することもできます。

刑天は首を携え、意気揚々と去っていきます。その背を見送った神子たちは、恐ろしい争いのきっかけを作ってしまったような気がします。黒の領域にインガを１つ配置してください。

『世界神話大戯』の選択ルールを使用している場合、プレイヤー全員が望むなら、黒の領域にインガを配置する代わりに中華神群の中からランダムに一柱を選ぶこともできます。その場合、選ばれた神は刑天と相打ちにになって死亡します。

●デュラハンの合計値が大きい

「これでわかっただろう。その首は、私のものだ」

デュラハンは首を拾い上げ、大切そうに小脇に抱えます。そして、自分を応援した神子たちに、恭しく一礼しました。

「この恩は忘れない。今度は私が助けると約束しよう」

デュラハンから、彼を応援したＰＣ全員への【想い】がそれぞれ２点上昇し、その属性はプラスのものになります。デュラハンを協力者にする場合、その介入属性は「応援」となります。

また、デュラハンを応援しているＰＣの中に「死役所」のＥＰで死の運命に魅入られた者がいた場合、その死の運命を回避します。

しかし、デュラハンは立ち去り際、自分を応援しなかった神子たちへ向き直ります。

「……お前たちのことも、忘れはしないぞ」

デュラハンを応援しなかったＰＣ全員は、呪いによって「絶望」の変調を受けます。

●二人の合計値が同じ

「私の首だ！」

「いいや、我が首だ！」

二人が同時に手を伸ばした、そのとき。床に転がっていた首が、かっと目を見開きました。

「どっちの首でもないわ！」

首は宙に浮き上がると、神子たちへ襲いかかります。その正体は、飛頭蛮だったのです。

ＰＣ全員は、それぞれ１Ｄ６点のダメージを受けるか、「憤怒」の変調を受けるかを選んでください。

飛頭蛮は神子たちをひとしきり追い回すと、吹き抜けを上って姿を消します。刑天とデュラハンも、気まずそうに互いから目をそらし、別々の路地へ去っていきます。

属性 Event Parts
陽
番号 二
通り抜け 可
タイトル
比翼之鳥（ひよくのとり）

●概要

夫とはぐれた比翼之鳥に、伴侶を捜してほしいと頼まれます。飛べない夫を見つけて連れ戻せば、二羽は翼を合わせ、神子たちの助けとなってくれるでしょう。

●描写

通路の片隅で、鳥が一羽、うずくまっていた。

鮮やかな羽毛を持つ、美しい鳥だ。しかし、よく見ると、その目は一つしかなく、その身体には片方の翼しかない。

「ああ、そこのお方。どうか、お力を貸してください」

鳥は神子たちを見上げ、人の言葉で呼びかけた。

「私は比翼之鳥。夫と翼を並べなければ、空を飛ぶこともできません。それなのに、この入り組んだ街で、はぐれてしまったのです」

鳥は片方だけの翼を広げ、通路の奥へと目を向ける。

「夫も、きっと困っているはずです。どうか、あの人を捜して、ここへ連れてきていただけませんか？」

この鳥は、雌（めす）の比翼之鳥です。夫婦が身を寄せ、片方ずつの翼を合わせることで空を飛ぶ鳥ですが、夫とはぐれてしまいました。

GMは、現在の地図にあるスポットの中から、ランダムに一つを選んでください。そのスポットに、比翼之鳥の夫がいます。選んだスポットは、プレイヤーには伝えません。

次にPCたちがそのスポットに移動したとき、片目片羽根の雄の鳥を見つけます。雄の比翼之鳥は警戒しており、PCたちが近付くと、物陰へ逃げ込もうとします。

比翼之鳥の夫がいるスポットでは、本来の場所行動に加えて、以下の「捕獲」を行うことができます。GMは、その項目と説明をプレイヤーに伝えてください。

●捕獲

比翼之鳥の夫がいるスポットで行える場所行動です。PCの代表一人は、【技術】か【霊力】で判定を行います。そのスポットに再訪したわけでないなら、この判定にはマイナス1の修正がつきます。

その判定に成功すると、比翼之鳥の夫を捕まえます。その後、夫を連れて「比翼之鳥」のEPがあるスポットに戻ると、夫婦は再会を喜び、身を寄せ合います。

「ありがとうございます。もう二度と、離れたりはしません」

「今度は私たちが、あなた方のお力になりましょう」

ボスフラグを1点獲得してください。以降、比翼之鳥の夫婦はPCたちに同行します。「対空A」の特殊機能を持つ【猟犬】（03・121ページ）一つとして扱います。その所持者を決定してください。

判定に失敗すると、比翼之鳥の夫は、別のスポットへ逃げてしまいます。GMは、どのスポットに逃げたかをこっそり決定してください。PCたちが逃げた先のスポットに移動すると、再び夫を見つけ、「捕獲」を行えるようになります。

属性 Event Parts
陽
番号 陰-二
可
タイトル
妖怪屋台
ようかいやたい

●概要

向かい合って商売をしている二軒の屋台が、熱心な客引き合戦を繰り広げています。片方は妖艶な女性が営むバナナのたたき売り、もう片方は老婆が営む格安のうどん屋です。

●描写

路地に、威勢のよい声が響いている。

「さあさあ、お立ち会い！　甘くておいしいバナナです。そこの素敵なお方、ちょっと見ていかない？」

山積みのバナナの向こうから妖艶な女性が手招きしている。すると、その向かいの屋台から老婆が身を乗り出して声を張り上げた。

「果物だけじゃ腹は膨れないよ！　うちのうどんなら、たったの銅銭一枚！　おいしい汁も、たっぷりつけるよ！」

二人は互いを睨みつけたあと、揃って神子たちへ笑顔を向けた。

「さあ、こっちへおいで！」

各PCは、それぞれ「バナナのたたき売り」か「うどん屋」のどちらに行くかを選択してください。

●バナナのたたき売り

妖艶な女性の正体は、バナナの精である芭蕉精（ばしょうせい）です。彼女はPCを見つけると、次々にバナナを勧めてきます。

この屋台を選んだPCは、【愛】で判定を行います。

成功したPCは、芭蕉精の言葉に流されずに買い物ができます。そのPCは、好きな数だけ【食料】を購入できます。

失敗したPCは、芭蕉精の色香にやられ、バナナを買い込んでしまいます。そのPCは、所持している神貨で購入でき、かつ所持できる範囲で、最大数の【食料】を通常の価格で購入します。

●うどん屋

老婆の正体は、饅飩媼（はくどんおう）です。PCが席につくと、湯気の立つうどんを差し出してきます。

「ほら、おあがり。疲れた身体にもするりと入るよ」

値段は銅銭一枚。神貨を消費する必要はありません。

この屋台を選んだPCは、うどんを食べ始めたところで、【頭脳】で判定を行います。

成功したPCは、幻を見抜き、うどんの材料を見破ります。このうどんは饅飩媼の正体であるゴキブリが材料でした。食べたものの正体を理解したPCは、激しい吐き気と悪寒に襲われ、「恥辱」の変調を受け、【生命力】を2点減少します。

失敗したPCは、何事もなく美味しいうどんを平らげます。自分の【生命力】と、すべての変調が完全に回復します。

食事を終えたあと、材料の正体を知っているPCが何か言いかけると、老婆は口元に指を立て、にたりと笑います。

属性 Event Parts
陽
番号 陽-三
通り抜け 可
タイトル
守護動物占い
しゅごどうぶつうらない

●概要

路地裏の占い屋で、自分を守護する獣を占ってもらいます。瑞獣は幸運を、凶獣は災いと力をもたらします。結果が気に入らなければ占い直すこともできますが、占料は次第に高くなっていきます。

●描写

赤い提灯が揺れる路地に、小さな占い屋があった。店先には、龍や鳥、見たこともない獣の絵が所狭しと貼られている。

「そこのお方。少し、足を止めなされ」

卓の向こうから、算命士らしき人物が声をかけてきた。丸眼鏡の奥で目を細め、神子たちの背後を見つめている。

「ほう、これは珍しい。随分と強い獣の気配を連れておいでだ。どれ、お前さんを守護する獣を占って進ぜよう。占料は、たったの1神貨」

算命士は、獣の絵が描かれた札を卓に広げた。

「瑞獣ならば福を呼ぶ。凶獣ならば災いを呼ぶ。だが、凶獣だからと侮ってはいけない。恐ろしい獣ほど、頼もしい牙を持っているものだからね」

PCは、それぞれ占ってもらうかどうかを選択できます。占ってもらうPCは1神貨を消費し、1D6を振ってください。奇数なら「瑞獣表」、偶数なら「凶獣表」を一回使用します。

表によって決まった守護動物の効果は、占ってもらったPCに、そのセッションの間、適用されます。

瑞獣表 1D6

1	麒麟（きりん）：優れた王の出現を告げる、慈悲深い瑞獣。生き物を傷つけず、草さえ踏むことを避けるという。あなたの思いやりが周囲に伝わり、【愛】の判定のサイコロを追加で1個振ることができる。
2	鳳凰（ほうおう）：天下が平和に治まるときに現れる、美しい羽を持つ霊鳥。その鳴き声は調和をもたらす。【霊力】の判定のサイコロを追加で1個振ることができる。
3	白沢（はくたく）：人の言葉を話し、様々な怪異について知る霊獣。知恵を授けられ、【頭脳】の判定のサイコロを追加で1個振ることができる。
4	貔貅（ひきゅう）：邪気を払い、財を招くとされる獣。自分が判定を行ったときに緑のインガを増やすたび、財運に恵まれ、神貨1枚を獲得する。
5	霊亀（れいき）：長寿と占いに関わる、神秘的な亀。堅牢な甲羅の加護によって、あなたが受けるダメージを1点軽減する。
6	応竜（おうりゅう）：翼を持ち、雨や水に関わる力を振るう龍。自分が判定を行ったときに青のインガを増やすたび、恵みの雨が降り、自分の【生命力】を1点回復する。

凶獣表　1D6

1	2	3	4	5	6
封豨（ほうき）：巨大な猪の怪物。凄まじい力で暴れ回り、人々を苦しめた。突進する力を授かり、自分が攻撃で与えるダメージを2点上昇する。ただし、力任せに動いてしまい、【技術】の判定にマイナス1の修正がつく。	修蛇（しゅうだ）：人々を脅かした巨大な蛇。その執念深さを宿し、セッションに一度、自分が行った判定のサイコロをすべて振り直すことができる。ただし、身体や心が冷え切り、【日常】の判定にマイナス1の修正がつく。	渾沌（こんとん）：道理や善悪の区別がつかないとされる凶獣。その予測できない動きに守られ、防御判定にプラス1の修正がつく。ただし、自分自身も考えをまとめにくくなり、【頭脳】の判定にマイナス1の修正がつく。	窮奇（きゅうき）：翼のある虎の姿などで語られる凶獣。善人に敵対し、悪人に味方するという。邪心によって「破滅の色」によるダメージが一段階につき1点上昇する。ただし、言動が刺々しくなり、【愛】の判定にマイナス1の修正がつく。	饕餮（とうてつ）：飽くことのない食欲を持つ、貪欲な怪物。飢えを力に変え、自分が使用する武器に特殊機能「必殺2」がつく。ただし、空腹に苛まれ、【武勇】の判定にマイナス1の修正がつく。	大風（たいふう）：激しい風を巻き起こす巨大な怪鳥。その風に乗って敵を狙うことができ、【武勇】の判定のサイコロを追加で1個振ることができる。ただし、周囲に絶えず風が吹きつけ、【霊力】の判定にマイナス1の修正がつく。

●場所行動

占い直す：その他の行動です。すでにこの店で占ってもらったPCは、占料を支払うたびに、もう一度守護獣を占ってもらえます。

「気に入らなかったかね？　よろしい。運命を読み直すには、もう少し手間がかかるが……」

占料はPCごとに管理し、占い直すたびに、前回より1神貨高くなります。最初の占料が1神貨、次は2神貨、その次は3神貨となります。この金額は、スポットを離れて再訪しても元には戻りません。セッションが終了すると元に戻ります。

占料を支払ったら、最初の占いと同じ手順で、新しい守護動物を決定してください。それまでの守護動物の効果は失われ、新しい守護動物の効果に上書きされます。占い直した結果を見てから、以前の守護動物を選び直すことはできません。この場所行動は、占料を支払える限り、繰り返し行うことができます。

開運グッズを買う：その他の行動です。リストに掲載されているアイテムを自由に購入できます。

●購入可能アイテム

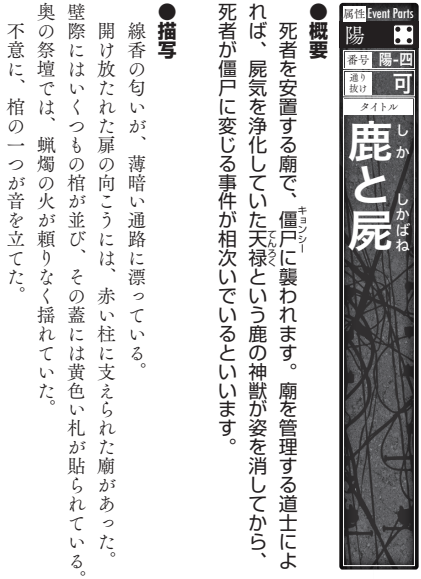
【おみくじ】　**価格**：1　**解説**：消耗品／02・197ページ

【供物】　**価格**：2　**解説**：消耗品／基本218ページ

【護符】　**価格**：2　**解説**：消耗品／基本218ページ

【秘薬】　**価格**：5　**解説**：消耗品／02・205ページ

【形代】　**価格**：10　**解説**：消耗品／02・197ページ



●概要

死者を安置する廟で、僵尸（キョンシー）に襲われます。廟を管理する道士によれば、屍気を浄化していた天禄（てんろく）という鹿の神獣が姿を消してから、死者が僵尸に変じる事件が相次いでいるといいます。

●描写

線香の匂いが、薄暗い通路に漂っている。

開け放たれた扉の向こうには、赤い柱に支えられた廟があった。壁際にはいくつもの棺が並び、その蓋には黄色い札が貼られている。奥の祭壇では、蝋燭の火が頼りなく揺れていた。

不意に、棺の一つが音を立てた。

蓋が内側から押し上げられ、札がひらりと床に落ちる。隙間から突き出したのは、青白く干からびた手だった。

「いかん！　そこから離れるんだ！」

祭壇の奥から、道士姿の老人が駆けてくる。しかし、その声が届くより早く、棺の蓋が吹き飛んだ。死装束をまとった亡者が、両腕を前へ突き出す。その濁った目が神子たちを捉えた。

ＰＣたちは跳ねる死者・僵尸に襲われます。ＰＣ全員は、それぞれ【武勇】か【霊力】で判定を行ってください。失敗したＰＣは、１Ｄ６点のダメージを受けます。

判定の処理が終わると、ＰＣたちは道士と協力し、キョンシーを取り押さえることができます。道士が額に札を貼ると、亡者はぴたりと動きを止めました。

道士は礼を述べ、疲れ切った顔で事情を話します。

「ここは、亡くなった者を安置する廟だ。だが最近、こうして死者が起き上がることが増えてな。廟の外でも、人が襲われている」

道士は、祭壇のそばに置かれた空の敷物へ目を向けます。

「以前は、ここに天禄がいた。大地にたまる屍気を浄化してくれていたのだが、ある日、姿を消してしまった。それからというもの、この有様だ」

「頼む。天禄を見つけて、ここへ連れ戻してくれんか。一本角に長い尾を持つ鹿の神獣だ。もちろん、礼はする。このままでは、棺に札を貼るだけでは追いつかなくなる」

●天禄を捜す

ＧＭは、この廟以外の、現在の地図にあるスポットの中から、ランダムに一つを選んでください。そのスポットに天禄がいます。選んだスポットは、プレイヤーには伝えません。

次にＰＣたちがそのスポットに移動すると、一本の角と長い尾を持つ、不思議な鹿を見つけます。天禄は警戒しており、ＰＣたちが近付くと逃げ出そうとします。

天禄がいるスポットでは、本来の場所行動に加えて、以下の「捕獲」を行うことができます。ＧＭは、その項目と説明をプレイヤーに伝えてください。

●僵尸との遭遇

このEPのイベントが終了した後、天禄を廟に連れ戻すまで、探索シーンの開始時に、GMは1D6を振ってください。出目が偶数だった場合、移動先のスポットにかかわらず、「僵尸との遭遇」が発生します。

物陰や棺、塞がれたはずの部屋から僵尸が現れ、PCたちに襲いかかります。PC全員は、それぞれ【武勇】か【霊力】で判定を行ってください。「魔術」、「太陽」、「光」のタグがあるギフトを修得していた場合、その修正はプラス1に変更されます。失敗したPCは、1D6点のダメージを受けます。

判定の処理が終わると、PCたちは僵尸を撃退します。その後、通常通りスポットの移動とイベントの処理を行ってください。

●場所行動

捕獲：その他の行動です。天禄がいるスポットで行えます。PCの代表一人は、【技術】か【霊力】で判定を行います。そのスポットを初めて訪れた探索シーン中の場合、この判定にはマイナス1の修正がつきます。また、「食事」、「獣」のタグがあるギフトを修得していた場合、その修正はプラス1に変更されます。

成功すると、天禄を捕まえ、連れて歩くことができます。以降、捕まえた天禄が逃げ出すことはありません。

失敗すると、天禄は現在のスポットに隣接する別のスポットへ逃げてしまいます。GMは、どのスポットに逃げたかをこっそり決定してください。PCたちが逃げた先のスポットに移動すると、再び天禄を見つけ、「捕獲」を行えるようになります。

呪具を買う：その他の行動です。リストに掲載されているアイテムを自由に購入できます。

●購入可能アイテム

【お香】　価格：2　解説：消耗品／基本218ページ

【魔力塊（赤）】　価格：2　解説：消耗品／02・209ページ

【護符】　価格：3　解説：消耗品／基本218ページ

【霊薬】　価格：5　解説：消耗品／基本218ページ

●廟への帰還

天禄を連れて「鹿と屍」のEPがあるスポットに戻ると、道士は顔をほころばせます。

「おお、よくぞ連れ戻してくれた！　これで、死者たちも静かに眠れるだろう」

天禄が祭壇の前に身を伏せると、その角が淡く輝き始めます。床の隙間から染み出していた黒い靄が薄れ、廟に満ちていた重苦しい空気が和らいでいきました。黒のインガを一つ取り除き、白のインガを一つ配置します。以降、このEPの効果による「天禄を捜す」、「僵尸との遭遇」は発生しなくなります。

道士は謝礼として、PC全員にそれぞれ2神貨と【護符】一つを渡します。また、屍気を祓うために調べていたことの中から、PCたちが追う怪物についての情報を教えてくれます。ボスフラグを2点獲得します。

属性 Event Parts
陽
番号 陽-五
通り抜け 可
タイトル
碁会所（ごかいじょ）

●概要

人間も神話生物も、肩を並べて碁を打っている碁会所です。対局相手によって、知恵を授かったり、不思議な時を過ごしたりすることになります。

●描写

石を打つ、乾いた音が聞こえる。

半開きの扉を覗くと、いくつもの碁盤が並ぶ部屋があった。卓上には茶碗や菓子の皿が置かれ、人間も、獣の顔をした者も、長い尾を椅子の下に丸めた者も、静かに盤面を見つめている。

奥の卓では、立派な衣装の人物が二人、周囲の観客に何事か教えていた。窓際には、小さな子どもが一人。楽しそうに歌を口ずさみながら、黒石と白石を交互に置いている。

その隣では、二人の老人が向かい合っていた。片方が石を置くと、もう片方が長い髭を撫で、ゆっくりと頷く。

「見ているだけでも結構。打っていくなら、席は空いているよ」

入口にいた店主が、神子たちに声をかけた。

各PCは、それぞれ「貴人」、「歌う子ども」「二人の老人」のいずれかを選んで対局を申し込むか、傍観するかを選択できます。対局を選んだPCたちは、それぞれ、以下の処理を行ってください。

●貴人

立派な衣装の二人は、古代中国の伝説の聖王堯（ぎょう）と舜（しゅん）です。対局を申し込むと、二人は快く席を空けてくれます。

「この碁はな、愚息の教育のために創り出したのだ」

「いや、囲碁をつくったのは朕（ちん）だぞ」

「貴人」に対局を挑んだPCの中から代表一人が【頭脳】で判定を行います。

成功すると、二人の教えから、窮地を打開するための知恵を得ます。判定に成功したPCは、そのセッションの間、自分が行った判定のサイコロを一度だけ振り直すことができます。

失敗すると、すっかり打ち負かされてしまいます。しかし、二人は嫌な顔一つせず、最後まで丁寧に教えてくれます。特に効果はありません。

●歌う子ども

子どもは対局を申し込まれると、嬉しそうに笑います。

「いいよ。じゃあ、一局だけね」

「歌う子ども」に対局を挑んだPCの中から代表一人を選んでください。代表のPCが向かいに座ると、子どもは不思議な歌を口ずさみながら石を打ち始めます。

盤面を見つめているうちに、周囲の物音が遠ざかっていきます。一手を考える間に季節が巡り、石を置くたび、幾夜もの月が過ぎていくように感じられます。

「はい、おしまい。また遊ぼうね」

子どもの声に顔を上げると、元の碁会所でした。ほかのPCたちには、ほんの短い対局にしか見えませんでしたが、代表のPCだけは、長い年月を過ごしていたのです。

代表のPCは、年齢が1D6歳上昇します。また、【生命力】と、すべての変調が完全に回復します。

●二人の老人

二人の老人は、対局を申し込んだPCをしばらく見つめ、静かに席を勧めます。

「よいとも。お前さんが、どんな石を打つのか見せてもらおう」

「そう急くことはない。先はまだ、長いのだからな」

二人の正体は、道教の生を司る神・南斗星君（なんとせいくん）と、死を司る神・北斗星君（ほくとせいくん）です。どちらと対局するかを選ぶことができます。

「二人の老人」に対局を挑んだPCの中から代表一人は、【霊力】で判定を行います。成功すると、対局相手に勝利できます。南斗星君に勝利した場合、そのPCの【生命力】をすべて回復し、【活力】を2点上昇します。北斗星君に勝利した場合、PCたちが追っている怪物について教えてくれます。ボスフラグを1点獲得します。

判定に失敗した場合、対局は終始、老人たちの思う通りに進みます。褒美は得られませんが、特に不利益もありません。

また、判定の成否にかかわらず、「死役所」のEPによる死の運命に魅入られたPCがいる場合、南斗星君はその事情に気付きます。

「お前さんの命数には、まだ先があってもよさそうだ」

南斗星君が懐から取り出した帳簿に筆を入れると、北斗星君も頷きます。

「よかろう。迎えは、もうしばらく先にしておこう」

そのPCは、「死役所」のEPによる死の運命を回避できます。

●傍観する

PCたちは、住人たちの対局を見て過ごします。盤上の勝負に熱中する者たちは、神子たちのことを気にする様子もありません。特に効果はありません。

すべてのイベントの処理が終わったら、このスポットで場所行動が行えるようになります。

●場所行動

賭け碁：自由行動です。1～3神貨を掛け金として消費し、居合わせた客と碁を打ちます。

賭け碁を行うPCは、【頭脳】か【霊力】で判定を行います。この判定には、掛け金として消費した神貨と同じ値のマイナス修正がつきます。

成功すると、掛け金の倍の神貨を獲得します。失敗すると、掛け金は戻ってきません。

属性 Event Parts
陽
番号 陽-六
通り抜け 可
タイトル
金角大王の質屋（きんかくだいおうのしちや）

●概要

『西遊記』でも知られる兄弟魔王の一人、金角大王こと金炉童子（きんろどうじ）が営む質屋です。アイテムを売ったり、珍しい宝物を買ったりできます。また、店から盗まれた宝物「紅瓢（こうひょう）」を取り返してほしいと頼まれます。

●描写

鉄格子のはまった窓の向こうに、様々な品物が並んでいる。錆びた剣、宝石をちりばめた冠、何かが蠢く壺。天井からは、値札のついた縄や扇がぶら下がっていた。

扉の上の看板には、大きく「質」の一文字。

「いらっしゃい。売りに来たのか？　それとも、買いに来たのか？」

ひげを生やし、甲冑を着た大男が顔を上げる。

「俺様は金角大王。宝物の目利きにかけちゃ、ちょっとしたもんだ。懐が寂しいなら、持ち物を見せてみな。買い戻すまで預かっておいてやることもできるぞ」

大男は笑いながら、帳場の脇にある空の棚をちらりと見た。

「もっとも、最近は物騒でな。うちの宝物まで盗んでいく不届き者がいる。……お前たち、腕は立つ方か？」

この店の主人は、金角大王です。PCたちは、以下の場所行動を行うことができます。GMは、項目とその説明をプレイヤーに伝えてください。

また、金角大王はPCたちに、盗まれた宝物の捜索を依頼します。

●場所行動

品物を売る：その他の行動です。価格が設定されている、自分の所持アイテムを好きな数だけ売ることができます。売ったアイテムを失い、それぞれ「価格マイナス1」神貨を獲得します。ただし、獲得する神貨が0未満にはなるものは売ることができません。

売ったアイテムは、セッションの終了時に買い戻すことができます。買い戻す場合、そのアイテムの価格と同じだけ神貨を消費してください。金角大王の店に戻る必要はありません。買い戻さなかったアイテムは、そのまま店の商品になります。

情報を買う：その他の行動です。4神貨消費するとボスフラグを1点獲得します。この場所行動は一回のセッションに一度までしか行うことができません。

宝物を買う：その他の行動です。リストに掲載されているアイテムを自由に購入できます。

●購入可能アイテム

【外套】　価格：2　解説：常備品／02・209ページ
【兜】　価格：3　解説：常備品／02・209ページ
【中華鍋】　価格：3　解説：常備品／03・113ページ

【竪琴】 **価格**：6　**解説**：常備品／02・193ページ
【偃月刀】 **価格**：8　**解説**：常備品／03・113ページ
【連弩】 **価格**：8　**解説**：常備品／03・113ページ

【芭蕉扇の写し】 **価格**：4　**種別**：常備品　**威力**：1D6マイナス1　**特殊機能**：自分が「火」や「炎」のタグのついたギフトを使用してダメージを与えたとき、もしくは自分が「火」や「炎」のタグのついた怪物や脅威からダメージを受けたときに使用できます。そのダメージを3点上昇するか、そのダメージを2点軽減します。この効果を3回使用すると、このアイテムは失われます。　**解説**：太上老君が火を熾すために使っていた扇の複製品です。

【幌金縄の切れ端】 **価格**：4　**種別**：消耗品　**威力**：1D6マイナス1　**特殊機能**：戦闘中、自分の行動の処理を行う直前に使用できます。好きな脅威一つを目標に選びます。その戦闘の間、目標の【防御値】を1減少します。　**解説**：太上老君が帯として使っていた金の紐です。相手に巻きつき、動きを封じます。

【七星剣の写し】 **価格**：6　**種別**：常備品　**威力**：1D6＋3　**特殊機能**：精度1、必殺1、華麗1　**解説**：北斗七星を刻んだ剣です。太上老君が仙丹づくりの際に使っていた剣の複製品です。

●盗まれた紅瓢

「盗まれたのは『紅瓢』という瓢箪だ。名前を呼んで、返事をした相手を吸い込んじまう。知らずに出会ったら厄介な代物だぞ」

金角大王は、PCたちが引き受けるなら、取り返した礼として6神貨を支払うと約束します。

「見つけたら、俺様の名を呼べ。あとは、こっちで引き取る。代金もその場で渡してやろう」

PCたちは依頼を引き受けても、引き受けなくてもかまいません。以降、「紅瓢」のEP（03・203ページ）が起きたスポットに移動すると、その依頼を達成します。すでに訪れたことのあるスポットの場合は、そこへ再訪することで達成できます。

その場で金角大王の名を呼ぶと、どこからともなく大きな手が伸び、紅瓢を回収していきます。代わりに、報酬の入った袋がPCたちの前に落ちてきます。PCたちは、報酬として合計6神貨を獲得します。

以降、そのスポットで【神子の酒】を購入することはできなくなります。また、このEPの効果による「盗まれた紅瓢」は発生しなくなります。