

カライ城通信 01号



掲載記事
参加企画 『カライ城の勇者たち』
カナンRPGシナリオ 『イキドウの塚』
小説 『魚神の花嫁』
D&D 『今日のD&D』

空想海軍 2012

もくじ

参加企画	
『カライ城の勇者たち』	3
カナンRPG シナリオ	
『イキドウの塚』	6
カナン小説	
『魚神の花嫁』	16
D&D	
『今日のD&D』	21
空想海軍 製品案内	25

はじめに

このネットマガジンは架空世界カナンの情報を中心に、様々な情報、読み物をお届けしていきます。

今号では、「カナンRPG」のシナリオなど、サポート情報。小説などの読み物、さらに世界で最も遊ばれているRPG『ダンジョンズ アンド ドラゴンズ』の情報記事を掲載しました。

参加企画『カライ城の勇者たち』では、カライ城の新しい住人も募集中です。

こうした刊行物での情報提供は空想海軍の目標のひとつでしたが、

まだまだやり方を模索中で、完成にはほど遠い誌面です。が、より楽しんでもらえる誌面を目指して次号も頑張ります。

ぜひ投稿や感想をお寄せください。

2012年1月 空想海軍 田中桂

空想海軍ウェブサイトはコチラから
<http://imaginary-fleet.sakura.ne.jp/>



カライへようこそ！

カヤクタナの東方の守り、カライ城では辺境の脅威から国を守るべく、常に兵士を募集しています。兵士たちが増えれば、当然彼らの稼ぎをあてにして、いろんな人々が集まってくるのは世の中の常。

この記事では毎回、カライで起きた出来事と、あらたな住人を紹介していきます。

カライ情報

討伐隊編成

このところ、とみに跳梁の激しくなった野盗・水賊どもを討伐すべく、カライの城主テナネナは、守備隊長シャクに討伐隊の編成を命じました。紙芝居師たちによれば、討伐隊は50人の規模、隊長にはガンユが内定しているそうです。

周辺からの賊の一掃が期待されます。



今回の入植者

29：〈静かなる炎〉ウラクマ／池かなた

職人（洗濯屋）

兵隊さんの汚れしご……汚れ物をきれいにしています。

※ウラクマの仕事ぶりはイラスト投稿サイトピクシブにもアップされています。

<http://www.pixiv.net/member.php?id=1129468>

（ピクシブのアカウントが必要です。さらに18歳未満は閲覧しちゃいけません）

26：ガンユ／石野鐘音

兵士（古参兵）

狭量で陰険な古参兵。

貴族・上官には媚び、余所者・貧民や部下にはいばりちらす。

怖いものなしと豪語しているが、新兵の頃、遠征の地で、名も知らぬ神を誤って弓で射てしまったことがあり、20年以上を経た今でも呪いにおびえている。

37：マーリウ／ayarico

兵士（傭兵）

冷淡で男勝りだけど惚れっぽい。

カライ城の勇者たち



16：チミドゥロ／竹雀

自由民（乞食）

隻腕の女乞食。本当の仕事は暗殺師

16：〈小猿〉のハンマ／mach_09

牧夫（馬借）

10代半ば、本人は年をよく覚えていない。

馬借の「じいちゃん」といたらしいのだが、じいちゃんは病死し、馬もなんやかんやで取られてしまった。いまは身一つ。

2の守備隊基地と、16のバタバタ掘をうろうろして、カライ城に来

る馬借の手伝いをしたり、兵隊の小間使いをやって小銭を得て暮らしている。兵舎の隅で勝手に寝起きしていたり、追い払われるとバタバタ掘にいたりする。

あわよくば「えらいひと」の目に留まって「へいたいよりえらいさむらい」に取り立ててもらおうと思っている。ガキのくせに自分は他のガキとは違うと思っている。

何やらどうでもよいガラクタをたくさん体に縛り付けているが、それは「おびがかったとき」に役に立つようにらしい。陣笠や、小刀や、縄や、投げ石や予備の草

鞋とか。

29：〈酒びたり〉のホテリ／石野鐘音

娼婦

全身から滝のように酒の汗をかく呪いにかかっている。（父親が神に供えられた酒を盗んだため）

常に泥酔しているか、そうでなければ二日酔いになっているので、くたびれた酒場女のようなムードを漂わせているが、まだ10代半ば。

全身を濡らす酒は大変美味だが極めて強く、彼女の身体を貪る男たちは、大半が途中で寝てしまう。

酒場の2階あるいは娼館で起居している。

入植者募集

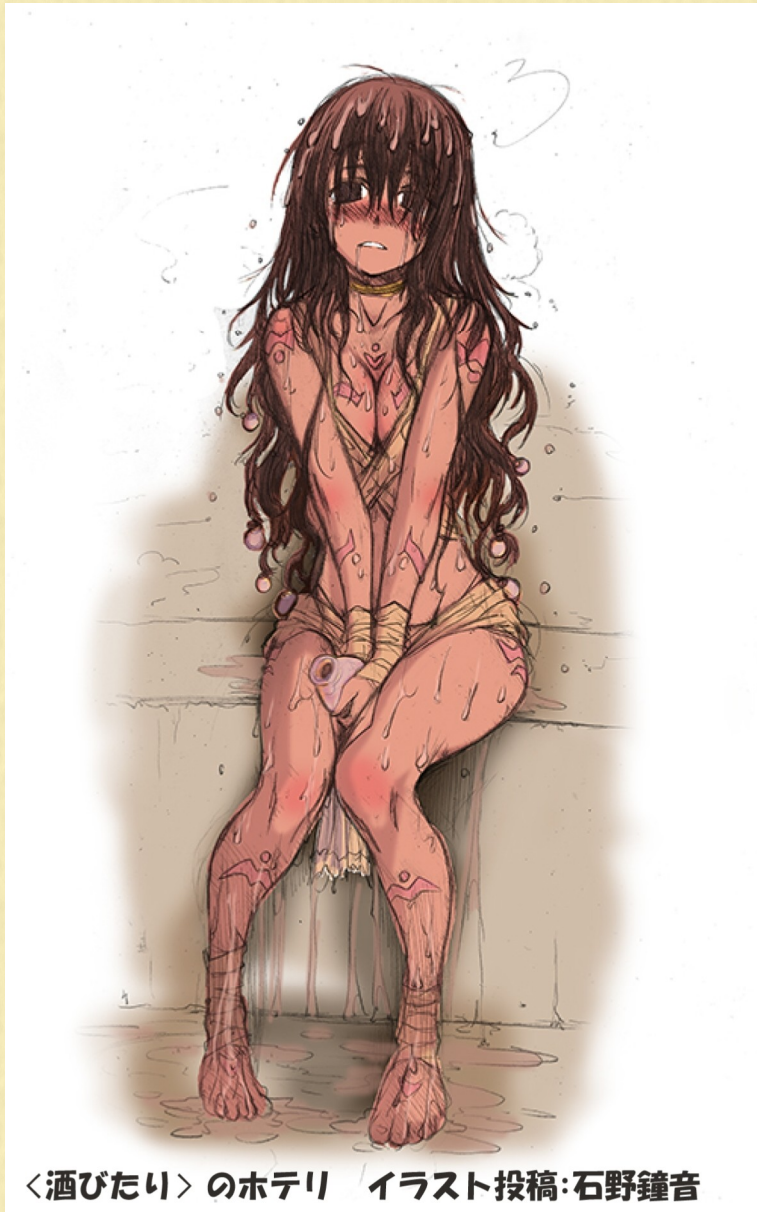
入植者募集中です！

詳しくはウェブサイト「神と人の大地」から「カナンを旅する」メニューないの『カライ城の勇者たち』をクリック！

キャラクター登録の仕方や、カライ城についての詳しい情報が掲載されています。

<http://imaginary-fleet.sakura.ne.jp/ca/main.html>





イキドウの塚

2011.11 改訂版

作：田中桂

※このシナリオはスタートセット『カライ城の勇者たち 1』に同梱されていたシナリオの改訂版です。

移動や野宿についての処理が大きく変更になっています。

■■シナリオ概要■■

木賃宿でたまたま同宿だったP Cたちは同じ夢を見る。

神から届け物を頼まれたのだ。

届け物は小さな木札。これを1週間ほどの旅程の塚に安置して欲しいと。

神の頼み事を断れず、塚を目指す一行。

しかし途中、その木札を譲って欲しいという人物が現れる。

いったい木札の正体はなんなのか。

■■注意点■■

このシナリオは、初めて「カナンR P G」のプレイに参加するP Cと一緒に行動する、旅の道連れになる過程を描く導入編ともいべき内容になっています。

神が登場して、カナンという世界

のイメージを伝える要素と、戦闘ルールなど、基本的なルールを一通り体験できる要素とが両方備わっています。

途中、P Cが謎に直面するような場面もありますが、P Cとプレイヤーは別の存在です。プレイヤーが謎を解けないからといって、P Cが解けないとは限りません。プレイヤーが考えに行き詰まったら、マスターは「P Cが考えたことにして」技能判定を行わせて、成功すれば「P Cが謎を解いた」ことにしてどんどんシナリオを先に進めましょう。

シナリオを皆で体験するのがR P Gで、パズルや難問を解くのは別のときにすればよいのです。

また同じ理由で、事前に以下のシナリオをすべてのゲーム参加者が読み込んでいても構いません（どちらにしるマスターは読んでおかないといけません）。あらかじめシナリオ内容を知っているのと知らないのでは楽しみに違いは出ますが、どちらも面白い遊びであることに違いはありません。

また、一度このシナリオをプレイしたプレイヤーが別のキャラクター

でこのこのシナリオを再プレイしたり、シナリオ中の固有名詞などを変えて再プレイしたりして、何度も遊んでみましょう。プレイするたびに少しずつ違う結果を楽しむことができます。

シナリオ中、各項目についての読み方を説明します。

シナリオは場面ごとに「説明」「解説」「情報」という3つの項目で説明されています。

【説明】

その場面でP Cが遭遇した状況（P Cの視点で）説明している部分です。いわば、ナレーションにあたる部分です。

オンラインでのプレイの場合はこの部分をコピー＆ペーストすれば、手間をかけずにP Cの遭遇した状況を説明することができます。

【解説】

説明の裏側でどんなことが起きているか、解説する項目です。

遭遇した状況に対してどんな行動を取れるのか、それをしたらどうなるのか、また状況が生じるまでの経緯などが説明されています。

【情報】

解説で説明したことを、ゲームルールのリストした項目です。

登場するN P Cのデータ（の参照ページ）や、アイテムの特別ルールなどはここで説明されます。

さて、ではシナリオ本編を見ていきましょう。

■■本編01 木賃宿の夜■■

【説明】

――夜。古い街ヴェニゲの西、大きな街道から少し外れた寂れた宿場。ほかに選択肢もない一軒きりの木賃宿で、皆は雑魚寝している。

――すっかり寝入った夢の中、呼びかける声が聞こえてきた。

――「これを、届けて欲しいのだ。私がこれまでずいぶん世話になったノムゴスンの形見なのだ」

――声と共に目的地の様子が視界に浮かぶ。それは塚だった。なんとなくだが、いまいる場所から塚までどのように行ったらいいかもわかる気がした。

――やがて君たちはほとんど同時に目を覚ました。同じ部屋で眠った気安さで会話を交わすと、その部屋にいた全員（P C）が同じ夢を見たことがわかるのだった。

――そして床に、夜にはなかった小さな木札が一枚置いてあることに気

カナンRPG シナリオ

がつく。どうやらこれを塚まで持って行って欲しいらしい。

【解説】

夢は神のお告げです。

カナンの神は時々こうして積極的に人間に関わってくることがあるのです。

ノムゴスンは商人ですが、最近死んでしまいました。夢に出てきた神は、常から自分を敬っている捧げものなどを欠かさなかった彼に恩義のようなものを感じているようです。

ノムゴスンを知っているかどうかは〈社会知識〉判定で。ノムゴスンを知っていれば、彼が敬っていた神がイキドウであったことがわかります。

イキドウは「力の神」。なぜ彼がそんな神を敬っていたかはわかりませんが、義理に篤い神だという話は知られています。

また目的地の塚は、いまいる宿場から南西の方面にあることが「なんとなくわかっています」。主要な街道からははずれますが、道は通じているようです。

基本的に、神の怒りを買ってはい

けない、ということは判定をするまでもなくすべてのPCが知っています。

もし「断りたい」というプレイヤーがいた場合、PCは「いや、やっぱり引き受けた方がいい」と思うはずです。〈抑制〉判定を行って下さい。成功すればそのPCに限り、この依頼を断っても構いませんが、そのPCにとってはこのシナリオはここで終了です。新たに得られるだいなものはありません。

ここでシナリオ終了となったプレイヤーは、その後のプレイで暇になるでしょうから、後に起きる戦闘場面で、敵側キャラクターのプレイを担当してもらうのがいいでしょう。

【情報】

アイテム：木札

効果

これを持っているPCは、仮のだいなもの「イキドウの守り」を得る。

この効果は木札を持っているあいだ続く。

だいなもの：イキドウの守り

効果

〈怪力〉の判定に+2Dされる。

■■■本編02 出立の前に■■■

【説明】

――夜が明けて、君たちが塚を目指して出発しようとしたところ、ひどく疲れた様子の一団が宿に入ってきた。驚くべきことに夜を徹して旅をしてきたらしい。

――一団のうち、いちばん疲れている様子の身なりのいい男は、しきりに先を急いでいる様子だったが、ほかの面々は是が非でもここで休息したいと主張している。立場が上なのは身なりのいい男のようだったが、多勢に無勢、一団は険悪な雰囲気になる。

――と、中のひとり、姿からして呪い師と知れる女が、「目的のものはすぐ近くにある。いったんここに腰を落ち着けて周囲を探そう」と言い出す。その女の言葉で、一団はPCらと入れ替わりに宿に泊まることになった。

【解説】

ここで〈知覚〉判定に成功すれば、以下のことがわかります。

身なりのいい男は「ボンスイさん」と呼ばれていること。ほかは彼の雇い人らしいこと。

また彼らは女呪い師の、失せ者捜しの呪いを頼りに、ここまで強行軍

してきたらしいこと。

またボンスイによれば「あれがなければ店と私はおしまいなんだ」という内容の話が聞こえてきます。

PCは彼らに詳しく話を聞いてみてもいいですが、ボンスイは頑なに詳しいことを話そうとはしません。探しているもの（木札）のことを知られると、奪われてしまうと恐れているのです。

【情報】

NPC

ボンスイ

商人。データなど詳しいことはP7を参照のこと。

トニ

呪い師。データなど詳しいことはP8*を参照のこと。

用心棒

ボンスイが雇った用心棒。4人いる。データなど詳しいことはP9を参照のこと。

■■■本編03 街道■■■

【説明】

――君たちは目的地の塚目指して街道を進む。

――目的地までは数日の距離がある

カナンRPG シナリオ

だろう。その日どのくらい進めたか、半日ごとに全員が〈健脚〉判定を行う。その結果によって、どのくらい旅程を進んだかが決まる。

【解説】

街道を進む際の判定についてもう少し詳しく説明します。

まず午前中の分として〈健脚〉判定を1回、全員が行います。その結果によって、その日進んだ距離が分かれます。

単位は10ダース（1ダースは約600メートル）となりますが、このシナリオ中では、単に移動力の数値だけを見ていて構いません。

失敗：移動力の1/2（端数切り上げ）

1レベル成功：移動力

2レベル成功：移動力+1

※以下成功レベル1ごとに+1ずつ移動力に加算される。

なにかの乗り物（馬などの乗用動物、あるいは馬車など）に乗っている場合は、判定技能は〈騎乗〉になります。そして対象となる移動力はその乗り物の移動力になります。※馬車などに複数のキャラクターが乗っていく場合は、御者を務めるキャラクター

だけが判定を行います。※正式なデータがまだありませんが、馬の移動力は7、馬車は6です（暫定）。

目的地の塚までは達成レベルの合計にして15、つまり150ダース先にあります。

以降、進んだ距離に応じて、シナリオが進行しますので、詳しくは先の場面を読んでください。

また、その一日の旅程が終了したら、次の場面の「野宿」に移ります。

【情報】

新しい情報は特になし。

■■■本編04 野宿■■■

【説明】

——一日の旅程を終えた君たちは、その場で野宿をすることにした。夜の強行軍は危険だし、先はまだある。体力はとっておくべきだろう。——解説の項に従ってうまく野宿すれば、消耗はしないか最小限で済むだろう。——野宿を終えれば、次の日の旅が始まる。

【解説】

野宿のやり方について解説しましょう。

基本的には〈生存〉判定に成功すれば、とくに消耗することなく次の日の旅を続けることができます。また、もしだいじなものが封印されていれば、成功レベルの分だけ、それを元に戻すことができます。

判定に失敗したときは、だいじなものに一段階のダメージを受けます。いずれかのだいじなものを封印すれば喪失します。

この〈生存〉判定には次のようなダイス修整がつきます。

基本的に +1 D

その日一日食事しなかった -1 D

悪天候の夜 -1 D

その日移動力を超えた距離進んだ -1 D

過ごしやすい夜 +1 D

美味しい料理を食べた +1 D（下記参照）

その日1ダースも進めなかった +1 D

※天候については「情報」の項に、天候決定表を掲載しておきます。

食事については、野宿の〈生存〉判定の前に、〈狩猟〉や〈漁〉判定で食べ物を確保する機会があります。ただしそうして得られた食べ物は〈料理〉判定に成功しないと食べることができません。

〈料理〉判定で、2レベル以上の成功をした場合、美味しい料理を食べたものとして、野宿の〈生存〉判定で+1 Dできます。また、野宿によって受けた「だいじなもの」へのダメージがあれば、回復できます（耐久力へのダメージはこの特別ルールでは回復しないことに注意）。

保存食や弁当などを持っているときは〈料理〉判定は必要ありません。最小限の手間で食べられるようになっているはずだからです。この場合、自動的に美味しい料理を食べたものとして扱います。

また〈自然知識〉判定で食べられる植物を採取することも可能です。ただし知識だけで実践がともなうかどうかは別なので、この判定には-1 Dつきます。これについては、そのままでも食べられるもの（木の实など）を採取したものとして〈料理〉判定は不要です。この場合も自動的に美味しい料理を食べたことにしてください。

いずれの場合も判定失敗そのもの

カナンRPG シナリオ

でのペナルティはありません。食べ物が得られないか、食べられるものにならなかっただけで、〈生存〉判定のダイス修整に影響するだけです。

【情報】

天候決定表

1 D6	その日の天気
1	冷たい風と雨（悪天候の夜）
2～5	晴れ（ごく普通の夜）
6	汗ばむ天気（過ごしやすい夜）

■■■本編05 追跡者 （行程7）■■■

【説明】

——君たちは塚を目指して歩いている。その途中で、追跡者の気配に気づくかも知れない。〈知覚〉判定を行うこと。
——誰も気づかなければ、そのまま次の野宿を行うことになる。
——判定に成功したPCは追跡してくる者たちの気配に気づく。しかし、すぐに追いついてくる様子はない。

【解説】

この場面は、旅程の合計が7を超えた次の日の街道場面の午前の〈健

脚〉判定のあとで発生します。

追跡してきているのは、ボンスイとその雇われ者たちです。PCが目的の木札を持っているものと当て推量していますが、まだ確信が持てないため、あとをつけてきているのです。

トニの呪いで、間違いなくPCが木札を持っていると分かれば、接触してくることになります。シナリオの進行上では、PCの旅程によってタイミングが決まります。

【情報】

新しい情報は特になし。

■■■本編06 夜の訪問者■■■

【説明】

——夜、野宿の最中。寝ている君たちに声をかけてきた者がある。木賃宿で行きあった一団の中にいた呪い師だ。
——彼女は、「木札を持っているなら、渡して欲しい。自分の雇い主は、力尽くでも手に入れるつもりでいるが、荒事は好きではない」とPCに話す。

【解説】

呪い師トニは、雇い主ボンスイが

用心棒たちに命じて、力尽くで木札を手に入れようとしているのを知って、できれば平和理にことを収めようとPCたちのもとにやってきました。彼女は目標が分かっている瞬間移動の呪いが使えるのです（このことにPCが気づくには〈呪い〉判定に成功する必要があります）。

どうして木札を欲しがっているのか問えば、彼女は次のようなことを応えてくれるでしょう。

「もともとその木札は、あの男の主人のものだったのよ。商売で使う符丁らしいわ。主人が死ぬときに、彼は当然自分が符丁を受け継ぐと思っていたんだけど、主人はそれを神に奉納しろと言が残したらしいの」

「符丁がなければ商売はいちからやり直しみたいなことになるらしくて。で、彼は主人の言いつけを破って、木札を自分のものにすることにしたのよ。ところが」

「気がついたら、木札が消えていた。そこであたしが失せ者探しをすることになったというわけ。あなたたちがどうしてその木札を持っているか知らないけれど、おとなしく渡してくればあの男も喜んで帰っていくと思うわ」

ここでPCたちは、木札を渡しても構いません。

その場合はここでシナリオは終了です。「中途での終了」場面に進んでください。

木札を渡さないと決めた場合には、トニは「どうなっても知らないわよ」といって闇の中に歩み去ります。

この際、トニに対して何らかの交渉を試みる場合、〈男の武器〉〈女の武器〉を使えば有利な修整が得られます。〈男の武器〉判定なら+2ダイス修整で、〈女の武器〉判定なら+1ダイス修整で判定が行えます。交渉に関係した判定についてはルールブックの18ページからの記述を見てください。

【情報】

特に新しい情報はありません。

■■■本編07 中途での終了■■■

【説明】

——その夜。夢の中にまたあの声が聞こえた。「我が願いを反古にするとは許せぬ。呪いを受けるがいい」
——朝起きた、君たちは身体にどう

カナンRPG シナリオ

にも力が入らなくなっていることを感じる。どうやら神の呪いを受けてしまったらしい。

【解説】

なんらかの理由で、塚への木札の奉納を拒否した場合、この場面でシナリオは終了になります。

P C全員は、だいじなもの「イキドウの呪い」を得ます。

通常通り、シナリオ終了処理をして、今回のプレイは終了です。

【情報】

だいじなもの：イキドウの呪い

効果

このだいじなものが効果を発揮しているあいだ、〈怪力〉判定に常に－3 Dの修整を受ける。

■■■本編08 追跡者との接触 (行程1 2) ■■■

【説明】

——目的の塚までもう少し、というところで、君たちの前に見覚えのある一団が現れて道をふさいだ。ひどく疲れた様子の男が「お前たちの持っている木札を渡してもらおう」と持ちかけてくる。

——彼の男たちは強面で、もし申し出を断れば腕力にものをいわせるつもりなのが見て取れた。
——君たちはどうするか。

【解説】

旅程が1 2を超えた瞬間に発生します。

もし一気に1 5まで（つまり塚までの距離）辿り着いていた場合、塚の目前でこの場面が発生します。

P Cが素直にボンスイに木札を渡した場合、中途での終了場面へと続きます。ボンスイは喜んで帰っていくでしょう。

ただし、しばらく後ボンスイが殺されたことを噂に聞くことになります。

そのほかの選択肢として、たとえば戦いになっても木札を塚まで持っていくつもりであれば、戦いの場面へ移ります。あるいは主人の遺言通り、木札を塚に持っていくようボンスイを説得することにしても構いません。ボンスイはどうしても木札を手に入れたと思っていますから、判定には－2 Dの修整がかかります。どの技能で判定するかはプレイヤーとマスターが相談して決めてください。

ただし、この交渉の機会は一度きりです。失敗すれば、問答無用でボンスイは用心棒たちにP Cを襲わせます。この場合も戦いの場面に移ります。

もし交渉が成功した場合はボンスイはP Cと共に塚へと同行することになります……が、用心棒たちはすでに木札の価値に気づいていて、ボンスイもろともP Cを葬り、木札を手に入れようと襲ってきます。やはり戦いの場面へと移りますが、ボンスイとトニはP Cの味方についてくれます（ボンスイは戦いの役にはあまり立ちませんが）。

【情報】

特に新しい情報はありません。

■■■本編09 戦い■■■

【説明】

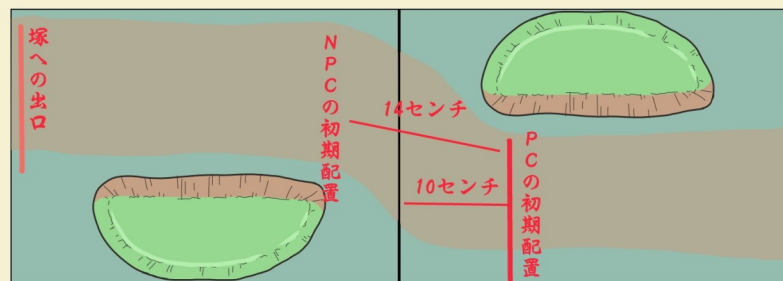
——凶暴な敵意を剥き出しにして、彼らは向かってきた。

【解説】

戦闘場面です。

抽象戦闘ルールを用いる場合は敵は「近距離」にいるものとして戦闘を開始します。

敵を全員撃退（逃げ出した者を含む）すれば、勝利、次の場面（まだ



勝利条件以外の方法で、マップ上から出た場合、逃走したものと見なされます。

旅程が残っていれば、街道場面なり野宿場面なりに。すでに塚までの距離を歩き終えていれば、塚の秘密場面)に続きます。

標準戦闘ルール（ミニチュアを使用）を使う場合には、次のようになります。マップは1面がA4版の紙と同サイズです。

（空想海軍ではカナンRPGのミニチュアバトルにちょうどいい、「ハリボテレイン」各種を頒布しています。詳しくは「空想海軍製品通販ページ」で）

初期配置：

図に従ってください。敵側は、PCたちから14センチ離れた、塚方向への出口よりの場所に配置します。勝利条件：

木札を持ったPCを塚側出口から脱出させること。または、敵側を全員撃退（逃げ出した者を含む）すること。

PC側が勝利した場合は、次の塚の秘密場面に進みます（勝利の内容によっては、全員がこの場面を体験できないかも知れませんが）。

敵側が勝利した場合は、中途での終了場面に進みます。もしPC全員が死亡してしまった場合は、その場でシナリオ終了となります。

【情報】

戦闘のマップ配置。「ハリボテレイン戦場」×2、「ハリボテレイン丘A」×2を使用。

■■■本編10 塚の秘密■■■

【説明】

——こうして君たちはようやく目的の塚にやってきた。木札を塚の上に安置すると、また例の声が聞こえてきた。

——「よく、私の願いを聞き届けてくれた。これであの人間との約束を果たせる。さあこれを受け取るがいい。木札を持ってきた者にこれを与えてくれとあの男は言っていた」

——声が終わると、塚の一部が地滑りのように崩れた。崩れた場所は洞穴のように奥へ向かって穴が開いている。中を覗き見ると、いくつもの箱が積んである。

——箱には、それぞれにいっぱい金や宝石が詰まっていた。

——もう声は聞こえない。この（一度には運び出せそうもない）神からの贈り物をどうすればいいものか。

【解説】

物語も終幕です。

展開によって、この場面に遭遇するのがPCだけか、あるいはボンスイがいるか、それによって場面の内容は変わってくるでしょうが、とにかくこの場面がいったいなにを意味しているのか解説しましょう。

この塚に埋まっている財宝は、ノムゴスンが長年にわたってイキドウ神に奉納してきたものです。ノムゴスンは、欲をかきすぎないように自分を律するために、こうした寄進を続けてきました。

彼は死に際してイキドウに、「最後に大事な符丁を奉納したい。自分の代わりに符丁を奉納しにきた者にどうか自分同様、目をかけ助けてやって欲しい」と願いました。

彼は「自分の後継者には自分と同じように欲をかかずに仕事に取り組んで欲しい、もし商売上とても大事な符丁を奉納してしまうほど、主人との約束に誠実なら、商売も誠実に続けてくれるだろう」と考えたのです。

イキドウはその願いを叶えるつもりだったのですが、ボンスイは主人の言いつけを破って符丁を自分のものとしようとしたため、どうにか遺言通りに符丁を奉納させようと、今回の行動に出たのでした。イキドウ

は、ノムゴスンの意図以上のことをしてしまっていたのです。

もしボンスイがこの場にいれば、彼は上記のような主人の意図を悟って改心するでしょう。その場合は、ボンスイは財宝の所有権を放棄します。PCがそれを受け入れ自分たちのものにするかどうかは話し合ってください。

もし財宝をPCが手に入れば、仮のだいじなもの「ノムゴスンの財宝」を手に入れます。

あるいはその権利を放棄してボンスイに譲った場合には、仮のだいじなもの「ボンスイの尊敬」と「イキドウの息吹」が手に入ります。

ただしいずれの場合でも、木札は塚にアンチしてしまったため、「イキドウの守り」は失われます（記録用紙から消してください）。

さて、物語そのものはここで終わりですが、戦いの場面でPCの全員が出口から脱出しないままに場面を終了していた場合には、次のような出来事が起きています。

ちょうど塚に木札を安置したのと同じタイミングで、敵NPCは次々その場にへたり込んでしまいます。

カナンRPG シナリオ

身体にまったく力が入らなくなってしまったのです。すぐに死んだりはしませんが、とても戦ったり、P Cに追いつがったりすることはできません。

その隙にさっさと逃げ出すもよし、とどめをさすもよし。助けてやってもいいかもしれません。

シナリオ終了の場面に進んでください。

【情報】

だいじなもの：ノムゴスンの財宝
効果

一度には持って歩けないため、その効果は限定的だが、〈財産〉判定で+2 Dの修整が得られる。ただし、貨幣経済の通じていない場所ではその効果は得られない。

だいじなもの：ボンスイの尊敬
効果

とくになし。

だいじなもの：イキドウの息吹
効果

時々、イキドウ神の気配を感じる。〈怪力〉判定に+1 Dの修整を得られる。

■■■終幕 シナリオ終了■■■

【説明】

——ここで君たちの物語は、いったん幕となる。けれど、たぶんきっと次の物語が君たちを待ち受けているのに違いない。

【解説】

シナリオ終了です。

ルール（36～37ページ）に従って、シナリオ終了処理をしましょう。

記録用紙には、いくつかだいじなもの（または仮のだいじなもの）が増えていることでしょう。

それらは、ルール上の効果も持ちますが、なによりプレイの思い出です。ぜひどんどんプレイして、思い出を増やしていきましょう。

【情報】

新しい情報は特になし。

イキドウの塚 NPCデータ

【キャラ名】 ボンスイ 【年齢】 32 【サイズ】 1 【編成値】 4

【特徴】 「いじわる」で「理屈っぽい」だけど「病的」

【能力値】

「理知」 : 1

〈応急手当〉 〈社会知識 1〉

〈自然知識〉 〈財産 2〉

〈戦術〉

「情動」 : 1

〈床上手〉 〈上流社交 1〉

〈下層対話 1〉 〈演奏・

〈歌唱〉 〈舞踊〉 〈絵画〉

〈調理〉 〈美粧〉 〈交渉 1〉

〈女（男）の武器〉 〈紙芝居〉

「身体」 : 0

〈接近戦・

〈射撃・

〈軽身〉 〈水泳〉 〈投擲〉

〈怪力〉 〈生存〉 〈防御〉

「感性」 : 0

〈隠密〉 〈騎乗〉 〈狩猟〉

〈漁〉 〈操船〉 〈知覚〉

〈工芸〉

「自我」 : 0

〈呪術〉 〈苦痛抵抗〉

〈快感抵抗〉 〈催眠抵抗〉 〈薬物抵抗〉 〈抑制〉

「耐久力」 : 2

「移動力」 : 5

【だいじなもの】

1 : 「命」

2 : 店

3 : 面子

4 :

5 :

【もちもの】

1 : 財布（財産判定振り直し）

2 : 見栄えのいい服（交渉+1）

3 :

4 :

5 :

6 :

7 :

8 :

9 :

10 :

ノムゴスンの商家の番頭。「木札を塚に奉納するように」という主人の言いつけを破って、自分のものにしようとしている。木札は商家同士の符丁で、これがあれば店の運営は安泰なので、当然受け継げると思っていたところをあてがはずれたかっこう。

これまで奉公した実績を無視して、店を自分と共に葬ろうとしているノムゴスンを恨んでいる。（ただし、この認識はシナリオを完遂すれば勘違いだったことが分かる。でも、ノムゴスンちゃんと伝言しろ）

戦闘時、彼は味方が不利（人数が半分）になれば、その場から逃げ出す。

イキドウの塚 NPCデータ

【キャラ名】 見えざる雲・トニ 【年齢】 18 【サイズ】 1 【編成値】 12

【特徴】 「世間ずれ」して「惚れっぽい」 だけど「優しい」

【能力値】

「理知」 : 1

〈応急手当 〉 〈社会知識 1〉

〈自然知識 〉 〈財産 〉

〈戦術 〉

「情動」 : 1

〈床上手 1〉 〈上流社交 〉

〈下層対話 〉 〈演奏・ 〉

〈歌唱 〉 〈舞踊 〉 〈絵画 〉

〈調理 〉 〈美粧 〉 〈交渉 〉

〈女の武器 1〉 〈紙芝居 〉

「身体」 : 1

〈接近戦・ 〉

〈射撃・ 〉 〈健脚 〉

〈軽身 〉 〈水泳 〉 〈投擲 〉

〈怪力 〉 〈生存 1〉 〈防御 〉

「感性」 : 1

〈隠密 〉 〈騎乗 〉 〈狩猟 〉

〈漁 〉 〈操船 〉 〈知覚 1〉

〈工芸 〉

「自我」 : 2

〈呪術 2〉 〈苦痛抵抗 1〉

〈快感抵抗 〉 〈催眠抵抗 1〉 〈薬物抵抗 1〉 〈抑制 〉

「耐久力」 : 2

「移動力」 : 5

【だいじなもの】

1 : 「命」

2 : 初恋の思い出

3 :

4 :

5 :

【もちもの】

1 : 見栄えのいい服（交渉、女の武器+1）

2 :

3 :

4 :

5 :

6 :

7 :

8 :

9 :

10 :

流れ者の呪い師。

報酬さえ見あえば、たいていの依頼を請け負う拝み屋。一応雇い主には誠意を尽くす方だが、惚れっぽい性格で、そのせいで依頼を反古にすることも一再ではない。

戦闘時、彼女は味方が不利（人数が半分）になれば、瞬間移動で逃走する。

トニは以下の呪いに習熟している。

「眠りの呪い」

「恐れ of 呪い」

「瞬間移動」

イキドウの塚 NPCデータ

【キャラ名】 用心棒 【年齢】 【サイズ】 1 【編成値】 6

【特徴】 「格好つけ」で「現実主義者」だけど「野獣」

【能力値】

「理知」 : 0

〈応急手当〉 〈社会知識〉

〈自然知識〉 〈財産〉

〈戦術〉

「情動」 : 1

〈床上手〉 〈上流社交〉

〈下層対話〉 〈演奏・

〈歌唱〉 〈舞踊〉 〈絵画〉

〈調理〉 〈美粧〉 〈交渉〉

〈女（男）の武器〉 〈紙芝居〉

「身体」 : 1

〈接近戦・ 1〉

〈射撃・〉 〈健脚〉

〈軽身〉 〈水泳〉 〈投擲〉

〈怪力〉 〈生存〉 〈防御〉

「感性」 : 0

〈隠密〉 〈騎乗〉 〈狩猟〉

〈漁〉 〈操船〉 〈知覚〉

〈工芸〉

「自我」 : 0

〈呪術〉 〈苦痛抵抗〉

〈快感抵抗〉 〈催眠抵抗〉 〈薬

物抵抗 1〉 〈抑制〉

「耐久力」 : 2

「移動力」 : 5

【だいじなもの】

1 : 「命」

2 :

3 :

4 :

5 :

【もちもの】

1 : 安物の片手武器（接近戦＋1）

2 :

3 :

4 :

5 :

6 :

7 :

8 :

9 :

10 :

ボンスイが雇った用心棒。

ボンスイの探しものに関して、当初詳しいことは知らされていない。

彼らが詳しいことを知った場合、

〈抑制〉判定を行い（どのタイミングで行うか、また行わないかはマスターに一任）、失敗した場合、木札を奪って自分たちで売り払ってしまおうとする。

戦闘時、彼らは味方が不利（人数が半分）になるか、ボンスイが倒されると、その場から逃げ出す。

【キャラ名】 ボンスイ

【年齢】 32 【サイズ】 1

【編成値】 4

【一】

大河ゴヌドイルに面した村に、ヌアットという若者がいました。

ヌアットは今年成人を迎えることになっていて張り切っていたのです。どうしてそんなに張り切っていたかといえば、成人の祭りでおこなわれる槍投げ競争で一番になれば、自分の心に思っている相手と夫婦になることができるからです。

そんなわけでヌアットは毎日槍投げの練習に余念がありませんでした。

村の南のはずれからさらに南にある密林に向けて、大きく弧を描く槍が、朝早くから日が沈むまで何度も飛んでいきました。

ヌアットの好きな相手は村の少女、ウラナナ。大きくてよく揺れる胸と、ぷっくりした下唇が魅力的な娘です。村で一番の美少女と言うわけではありませんが、ヌアットはこの娘が大好きだったのです。

【二】

この年、村は近年にない不漁の年でした。いつもなら、豊かな糧を提供してくれるはずのゴヌドイルなのですが、今年に限っては、網を投げて糸を垂れても、まったく魚がかからない日が続いているのです。

成人の祭りがあるこの時期は、漁の季節だというのに、村人はみな蓄えておいた干物ばかり食べている毎日です。

成人の祭りを前にして浮かれているヌアットはともかく、村人の多くはこの先のことにたいそう不安な日々を送っていたのです。

踊りの練習がおこなわれている大河沿いの神殿に向かう途中、ヌアットは村長と出会いまし



た。村長はエシヤーの父親でもあります。

村長は見知らぬ女を連れていました。なかなかの美人ではありましたが、目つきがとても鋭く、又アットの好きなウラナナとは正反対の間であると感じました。

挨拶をする又アットに、村長は彼女が呪い師であることを告げます。

「へ風読み」のナナハだ」

ナナハは笑いかけますが、その笑顔はなんだか怖いもののように又アットは思われました。

そそくさとその場を立ち去り、神殿へと向かう又アットです。

神殿では、村の女たちが成人の祭りで披露する踊りの練習に余念がありません。笛や太鼓の音に合わせ、輪になって踊ります。だん、だんと足を踏みならし、くるりと身体を回転させたりするなかなか激しい踊りです。

その中でウラナナはひとりどうしても拍子に乗ることができません。周囲の女たちから一拍二拍と遅れてしまい、それを慌てて取り戻そうとして、振りを間違えるという有様です。

みっともないといえども、みっともない様子なのですが、そのたびに衣装に包まれた胸が大きく弾むので、見ている又アットはうれしい限りです。

ひらひらと舞う着物の裾から見えるふとももの付け根近くの肌の白さも、漁の水揚げなどで何度も見ているはずなのに、祭りの衣装で見ていると、また違った魅力を感じるのです。

あまり熱心に見入っていた又アットは、エシヤーの接近にまるで気づきませんでした。

「熱心に見ているな？」

背後から声をかけられて、又アットは飛び上がります。

「うわああっ」

その声で彼がこっそり踊りを見ていたことがばれてしまいました。しかし女たちは、怒り出すどころか、エシヤーが来ているのを知ってうれしそうな声をあげて殺到してきました。

村長の息子で眉目秀麗なエシヤーは、村の女たちの憧れの的なのです。本当は婚約者がいるのですが、女たちの方はお構いなしです。又アットのことなどそっこのけで、女たちはエシヤーを取り囲みます。

その輪からはじき出されてしまった又アットは、地面にウラナナがばったりと倒れているのを見つけました。どうやら自分もこちらへ向かってこようとして、彼女だけ転んでしまったものようです。

「大丈夫か？」

又アットは手を差し出してウラナナを助け起こしました。こういうとき、ウラナナはにっこり笑って又アットの手に両手ですぐります。そういう女の子なのです。

身体をもたせかけるような格好で起きあがってきたウラナナに、又アットは真っ赤になったものでした。

【三】

日が赤く染まり、エシヤーの周りに群れていた女たちもそれぞれの家に帰った頃、エシヤーと又アットはまだ神殿の敷地において、話をしていました。

話といっても、又アットの悩みをエシヤーが一方的に聞いてやるばかりなのですが。この日も、又アットはウラナナにお嫁に来て欲しいと言い出すことができなかったのです。

ずっと熱心にウラナナのことを思っていないが、又アットはまだ彼女に好きだと告白してはいませんでした。そんな年下の友人に、エシヤーは慰めの言葉をかけてやったりしています。

そんなことをしているとき、ふたりに近づいてくる者の姿がありました。へ風読み」のナナハです。

「夜神殿にいるのはよくないぞ」

と、ふたりに注意をしてくれました。神が宿る場所は、人間には危険なことも多いのです。ことに夜はそうなのです。

又アットは専門家の言葉に素直にうなずいて、家へ戻ろうとしますが、エシヤーは逆に自分から呪い師の方へと近づいていきます。どうやら、彼女に興味があるようです。

あんな怖そうな女のどこがいいのかとエシヤーは思いますが、ひとの趣味に文句をつけても始まりませんし、なにより村で一番女に人気のある男である彼がウラナナに興味を持ったりするよりはずっとましなので、彼はそれを放っておくことにして、自分だけ家に帰りました。

その日は、ナナハが村にやってきたことを除けば、いつも通りの平和な一日だったのです。

【四】

数日が経ち、成人の祭がいよいよ近づいてきました。

その間、又アットは槍投げの練習に余念がありませんでしたし、ウラナナはやっぱり踊りがうまくいかずにひとり目立っていました。

そして、呪い師へ風読みをのナナハも忙しく立ち回っています。成人の日に執り行う儀式の準備なのでしょう。さらにエシャーはなにかというと彼女のあとにくっついていて、行動を共にすることが多かったのです。

やがて、明日は成人の祭、という日になり、村長が村人たちを呼び集めます。

「去年の終わりに、大河からろくに魚が採れない。これは川の神のお怒りなのではない。川の神の怒りを静めるため、神嫁の儀式をおこなおうと思う」

村長の言葉に、村人の半分はざわめきましたが、残り半分はしんと静まりかえっていました。どうやら静まりかえっていたほう、年かさの者たちはあらかじめ、村長の話を知っていたようなのです。いえ、儀式を執り行うかどうかの相談を彼らが集まってしていたのに違いありません。

神嫁の儀式、川の神に花嫁を差し出して、その心を解く儀式といいますが、簡単に言えば贅を捧げようとするということなのです。

ざわめきながらも、村人たちは村長の言葉を待ちます。

神嫁の儀式をおこなうとして、実際に川の神の花嫁になるのか、それが問題だったからです。又アットも村長の方をじっと見ていて、背後に大人たちが近寄ってきていることには気づいていません。

村長は眉をしかめ、重々しく言葉を続けました。

「生け贄には、シイバキの三女、ウラナナになってもらうことに決めた」

ウラナナの悲鳴と、又アットの怒声が同時にあがりましたが、又アットはその場で大人たち

に取り押さえられ、ウラナナはひとしきり悲鳴をあげたあと、気を失って倒れてしまったので、それ以上の混乱は起こりませんでした。

【五】

縛り上げられた又アットは、地面に掘った穴の中に閉じこめられています。半カイほどの深さの穴ですから、よし登れないものではないのですが、両手足を縛られている状態ではどうしようもありません。

何度もウラナナの名を呼びますが、もちろんそれでどうなるものでもなく、ただ遠くから聞き慣れない神嫁の儀式の太鼓の音が届いてくるのに歯がみをするばかりでした。

やがて夜になり、おどろおどろしい太鼓の音が、成人の儀式の軽やかなものに変わった頃、エシャーが穴を覗き込みました。

「大丈夫か？ 又アット」

「大丈夫なものか、ウラナナはどうなった。ウラナナを返せ！」

まるで仇を見るような目をする又アットにエシャーは悲しげな顔をして、「お前はそんなにあの娘のことが好きなのか？ 彼女は村を救うために神に捧げられるんだぞ」と聞きます。

又アットは叫び過ぎでかすれてしまった声で怒鳴りました。

「そんなこと俺が知るか！ 俺はウラナナが好きなんだ。たとえ相手が神だって、ウラナナを渡しはしない！」

そう叫ぶ又アットに、エシャーは手をさしのべます。

「成人の祭にみんな気がいつている今なら逃げ出せる。縄を解いてやるから」

「エシャー？」

又アットの縄が解かれ、穴から外にでると、そこにはへ風読みのナナハもいました。

「あの娘を助けたのかい？ だったらこれを持っておいき」

そう言って一枚の木札を手渡しました。

「これを額にかざしていれば、神の急所を見ることが出来る。もしそこをひと突きで刺し貫くことができれば、たとえ神でも殺してしまうことができるだろう。生け贄の娘を取り戻すとき、どうしても必要になったら使うがいい」

木札を受け取るヌアットに、ナナハは興味深い視線を投げかけます。

「エシヤーがどうしても頼むから協力してやるが、ひとは神に逆らうものじゃない。もし神から花嫁を奪うことに成功しても、その後どうなるか、私は知らないよ。」

その言葉には答えず、ヌアットはその場を走り出しました。

【六】

川の神に捧げられたウラナナを追って、ヌアットは小舟を大河に漕ぎ出します。

ウラナナが小舟に乗せられて川に流されたのは、もう一ヤナー近くも前のこと。ヌアットの櫂を握る手にも力が入ります。

ゆったりとした大河の流れを切り裂くようにして舟を進めていくと、やがて真っ黒な水面に白く見え隠れするものを見つけました。

急いで漕ぎ寄せると、それは裸のまま気を失って水面に浮かんでいるウラナナでした。暗い川面から染み出すように白い少女の裸身の怪しげな美しさに圧倒されながらも、ヌアットはウラナナを舟の上に引き上げます。

そのときでした。

水面がまるで山のように持ち上がったのは、小舟が大きく傾ぎます。

必死で身体を支えるヌアットの目の前で、盛りあがった水面は突然爆発し、なからから巨大な魚が躍り出しました。

しかしそれは本当に魚と云えるのでしょうか？ 舟よりも大きな巨大な身体は、まるで鉄のように重々しく輝き、なによりその頭は見たことのないような奇怪な形に膨らんで、何本もの角を猛々しく突き出していたのです。

「川の……神……！」

ヌアットはそれが川の神の化身であると気づきます。花嫁を奪われると思って襲ってきたのです。

巨体は空中で身体をひとひねりすると、再び水面に飛び込んでいきました。そのおかげでまたヌアットの小舟はひっくり返りそうになってしまします。

「フッハ・マク！ あいつ、俺をにらみつけやがった……」

川の神は水に飛び込む瞬間、確かにヌアットの方を見たのです。その目は、憎悪に満ちているようにヌアットには思えました。

「くそ……」

ヌアットはナナハにもらった木札と、そして槍を手にします。

もう一度襲ってくるようなら戦わなければなりません。そして、川の神は間違いなくそうするつもりなはずだ。

再び水面が大きく盛りあがりました。今度はほとんど舟の真下からです。ヌアットは必死で櫂を漕ぎ、川の神の突撃を避けようとします。

舟への直撃をわずかに逸れ、再び水面が爆発します。

ヌアットは慌てて木札をかざしました。木札を透かしてみると、川の神の姿は夜の闇の中で太陽のようにきらきらと輝いて見えます。

そしてその光の中で、一層光る場所。それがどうやら神の急所のようなのです。

「あそこを狙えば……」

ヌアットは小舟の上で足を踏ん張ります。

空中に躍り上がった川の神は、そのまま姿勢を変えてヌアットの方へと突っ込んできます。

耳をつんざく雄叫びを川の神が発しました。

「うおおおおお」

ヌアットも負けじと叫び返し、そして槍を投げつけました。

まっすぐに飛んだ槍は、日頃の修練の甲斐あって、見事に木札が見せてくれた急所へと吸い込まれていきました。

槍が突き刺さります。

その瞬間、川の神の身体は空中でがくんと姿勢を崩して、まっすぐ水面へと落ちていきました。

大音響と共に水柱が立ちあがり、今度は槍を投げるために舟を操りきれなかったヌアットは、ウラナナと共に大河の上へと放り出されてしまったのです。

「ウラナナーっ」

ヌアットの叫びは、荒々しく渦巻く大河の水面に虚しく吸い込まれていきました。

【七】

どれほどの時間が経ったのか。

ヌアットは川辺に打ち上げられていました。痛む全身に眉をしかめながら起きあがると、すぐ側に裸のウラナナが倒れていました。

慌てて抱き起こすと、どうやら死んではないなようです。弱々しく息をしている少女に安心したヌアットは、その身体を抱きしめます。

ひんやりとして柔らかい少女の身体感触を感じると、ヌアットの中に、男の強い本能が湧きあがってきました。

自分は神と戦い、それをうち破って腕の中の少女を手に入れたのだ。

その高揚する気持ち、一層衝動の火勢を増しました。

こうしてヌアットは、ぐったりとしたままのウラナナと初めて結ばれたのです。

ヌアットとその背に負われたウラナナが、村にまでたどり着いたのは、それから何日も経つてからのことです。

しかし、そこはもう村と呼べる場所ではありませんでした。

村があつた場所は泥に覆われ、家もなにも跡形もありません。あちらこちらに大小の水たまりができていたところから、川が氾濫して村を押し流してしまったのだと知れました。

遠くから見ただけで、その場に人の気配がないことは分かりましたから、もうヌアットはそれ以上近づこうとはせず、村だった場所に背を向けました。

なんでそんなことになったのかは、考えるまでもありませんでしたが、しかしヌアットは後悔はしませんでした。なにより彼の手元には愛しいウラナナがいたのですから。懐かしい家も両親も、大事な友人であるエシャーも、ウラナナと引き替えならば惜しくはないと思ったのです。

そして、ヌアットの幸せな暮らしが始まります。ただウラナナにとってはどうだったのかわかりません。なにしろ、神の生け贄に捧げられたことがよほど衝撃だったのか、あの夜以来、少女はほとんど口をきこうとしませんでしたし、ただヌアットの言うことすることに従順に従うばかりになってしまっていたからです。

それでも、ヌアットは幸せでした。

川でその日の糧をなんとか手に入れ（神が死んでしまったせいか、相変わらず大河からの恵みは枯れていたのです）、妻とした少女の身体を毎夜抱きしめる。そんな生活に充分満足していました。

そしてついに、ウラナナの下腹が小さく膨らんで、彼の妻が子供を宿したと知れました。

【八】

ウラナナの懐妊で、ヌアットの幸せはさらに大きなものになりました。

彼はまるで奴隷にでもなったかのように、なにくれとなく妻の世話を焼き、よんどころない事情があるほかは、できる限り彼女の側にいました。

日々膨らんでくる妻の腹に、毎日頬ずりをし、くちづけて、子供が誕生する日のことを待ちわびました。

日々が過ぎ、その日がやってきました。もちろんヌアットは付ききりでお産の世話をします。

「がんばれ、がんばれ、ウラナナ！ もうすぐだ。もうすぐ子供が生まれてくるぞ」

長く苦しい時間が過ぎ、産褥の血にまみれながらウラナナの胎内から新たな命が誕生しました。

それは耳をつんざく雄叫びをあげながら、ウラナナの脚の間でのたうち回っています。

それは、彼が殺したはずの川の神の姿をしていたのでした。

しばらくして、大河に魚たちが戻り、流域の村々の生活も豊かになったといえます。

滅んだ村と、ひと組の夫婦のことについては呪い師の語る言葉に残るのみなのです。

おしまい

今日のD & D

鴨屋真

この度『カライ城通信』の軒先をお借りして、最近の『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（以下D&D）についてアレコレとお話しをさせていただくことになりました。

RPGとは30年近い付き合いになりますが、近年のウィザーズ・オブ・ザ・コースト（以下WotC）社に匹敵する勢いを持ったRPGメーカーはなかなか思い出せません。

継続的に毎月新製品を発売しているだけでなく、web上での有料会員限定の記事やキャラクター作成支援などの各種サービス。ショップでのイベント開催支援、ボードゲーム・PCゲームや小説との連動、ミニチュアの復活など実に多角的な展開を見せています。

本邦でも一年ぶりに日本語版新

製品が発売されました。新たにラインアップに上ったのはどのような製品なのか。今後に予定されている注目すべきアイテムは何なのか。このコラムでは、こうした最近のD&D事情をご紹介していこうと思っています。

「エッセンシャルズ/Essentials」

昨年12月から来年5月にかけてホビージャパン社から発売が予告されたものは、いずれも「エッセンシャルズ」と名付けられたシリーズに属しています。エッセンシャルズ製品はアメリカでは2010年8月から12月にかけて発売されたもので、D&Dの今後の基幹製品として位置づけられています。

今回はこのエッセンシャルズ製品

とはどのようなものなのか、といったことからお話していきます。

D&Dをある程度ご存じの方であれば、第3版から3.5版に移行した際のことを思い出されるかもしれません。WotC社は2000年にD&D第3版を、その3年後に3.5版を発売しました。この際に多くの3版製品が3.5版未対応ということで切り捨てられ、ライセンス製品を発売していた他の会社も巻き込む騒動になりました。その当時のことを体験した方の多くは、エッセンシャルズ製品は3.5版と同じような結果をもたらすのではないかと懸念されるかもしれません。

さすがにWotC社もその点は理解視しており、エッセンシャルズは

先行製品と問題なく共存できる製品として開発されました。

3/3.5版と4版の異なる点としてもう一つ、4版は発売当初から頻繁にルール改訂と細かい変更が行われています。これらの細かい修正・変更の積み重ねにより、3版から3.5版に移行した時よりも、既存ルールとエッセンシャルズの差異はわずかなものとなっています。

それでもエッセンシャルズ製品発売に併せて大規模なルール修正が発表されていますが、すでに日本でも発表済みのこれらの変更点を適用することで『プレイヤーズ・ハンドブック(PHB)』をはじめとする既存製品はエッセンシャルズ版とほぼ同等のルールとして運用可

能になっています。

(D&D日本語版の正誤訂正およびルール変更はHJ社の運営する日本語版D&D公式サポートページで公開されています)

ルール修正に記載されていない細かい変更もありますが、ほとんどはルールの明確化に関するものです。大きな変更についても、選択ルールとして使わないことにしてもゲームへの影響はあまりありません。モンスター知識判定やマジックアイテムの稀少度ルールが大きな変更に該当しますが、エッセンシャルズ版の方が使いやすいこともあり、筆者はモンスター知識判定はずっとこちらを使用しています。

プレイヤー向けエッセンシャルズ製品では新しいクラスが追加されています。これらの新規クラスはPHB系統のクラスと多少異なった方向性でデザインされていますが、同時に使っても問題はありません。特定のクラスはエッセンシャルズ版クラスとの相性が良いものさえあります。

エッセンシャルズ製品群がなぜ発

売されたのか

日本の書籍再販制度にあたるものがないため、アメリカでは一度印刷された書籍が版元品切れ後に再印刷されることは日本ほどありません。このため店頭から消えてしまった本の入手は非常に難しくなります。Amazonに代表されるインターネット書店が大躍進した背景は、過去に発売された書籍の在庫を多数抱えることができたという側面もあります。すでに英語版のPHB1は中古市場でないと入手しにくい状況になっています。(ためにAmazon.comで4版のPHB1を検索してみてください)

WotC社やRPGを扱うショップとしては、ほとんどのプレイヤーが購入する基本ルールブックは常に店頭においておきたい商品です。また、あまり商品知識のないショップにとってはPHBとPHB2/3の違いについて、入門者に説明することは困難でしょう。(4版に詳しい方は『数字が大きい方がいいだろう』といきなりPHB3を購入したRPG入門者がD&Dに対してどのような印象を抱くかを想像してみてください)

こういった事情などから、まず入門者に手にとってほしい製品、いつでも店頭においておきたい製品としてエッセンシャルズ製品が開発されました。

あるベテランD&Dプレイヤーのエッセンシャルズ製品についてのレビューとして、なぜWotCは最初にこちらの製品を出さなかったのか? というものがありました。エッセンシャルズは第4版が世界中でプレイされていた中から、取り上げるべき要素を厳選して作られた製品であるため、こちらを先に発売することは難しかったと思います。しかし、この評価がエッセンシャルズ製品群がどのようなものかを端的に表していると思います。

エッセンシャルズ製品群

エッセンシャルズ製品は「プレイヤーとDM向け」「プレイヤー向け」「DM向け」の三つのカテゴリに分けられており、全部で10種類の製品が発売されています。

2010年12月に日本語版が発売された(かつての『赤箱』と同じデザイン)『スターター・セット』も

「プレイヤーとDM向け」製品のひとつですが、これはRPGやD&Dに初めて触れる人を対象として作られたものです。

今回日本語版発売が決定した三つの製品はいずれも書籍形態ですが、既存のものに比べて小型化されており携帯性が向上しています。店舗でのイベントなどでは小型化されたルールとシナリオだけでも充分で、ついつい荷物が多くなりがちなDMにとってはありがたい製品です。プレイヤー自身も自分のキャラクターのパワーをカード化するなどの工夫をすることで、身軽な装備で冒険に赴くことが可能です。

『ルールズ・コンペンディウム』

つい先日、日本語版が発売された製品で「プレイヤーとDM向け」の書籍です。

1レベルから30レベルまでの第4版で扱われる冒険すべてで使われるルールを再構成したものです。キャラクターやモンスターのパワー表記の読み方、技能の使い方や戦闘のルールが中心ですが、具体的なデータは掲載されていません。

全体的に検索性が向上しており、セッション中でもルールの疑問点をすばやく解決できます。また、冒険の舞台となる世界についても概略が記載されています。

(ただしp. 56に名前が載っている

『D&D Gazetteer: The Nentir Vale』は制作中止となり実製品は発売されていません。一部内容は後続の別製品に流用された模様です)

『墜ちた地の勇者(仮第)/Heroes of the Fallen Lands』 2012年3月発売予定

『忘れられた国の勇者(仮題)/Heroes of the Forgotten Kingdoms』 2012年5月発売予定

いずれも「プレイヤー向け」の書籍です。戦闘を中心としたルールの概説、キャラクターの能力の中核をなすパワーの説明、キャラクター作成用ルール(クラス・種族・技能・特技・武器と装備品)が掲載されています。

『墜ちた地の勇者』にはかつての赤箱以来の伝統的なファンタジーRPGを代表する種族・クラスが収録されています。クラシックD&Dと呼ばれる、日本では新和から発売さ

れていた過去のシリーズに近いキャラクターをプレイできます。

『忘れられた国の勇者』は一転して、3版以降に登場した現代のD&Dらしい種族・クラスが収録されています。

種族やクラスの解説以外のページはほぼ共通しているので、自分が気に入った種族・クラスが収録されている本から購入すればいいでしょう。

クラスはすべてエッセンシャルズ向けにデザインし直された扱いやすいものになっています。それぞれのクラスに合った種族や習得すべき特技などキャラクター作成の指針にも紙幅を割いています。各種族も単なるデータだけでなく、収録されているクラスへの向き不向き・ロールプレイのヒントなどからD&D的世界観を紹介する方法が取られています。

あらためて述べますが、エッセンシャルズ製品で作成されたキャラクターを既存のPHB系製品で作成されたキャラクターと同じパーティに合流させてもまったく問題はおきません。

PHB系クラスは選択の幅が広いのですが、組み合わせによっては「弱い」キャラクターになってしまったり、可能な行動を忘れていたりして想定通りにプレイできないこともあります。その一方で、慣れたプレイヤーには百点満点を越える120点の活躍も期待できるポテンシャルを持っています。

エッセンシャルズのクラスはできることを制限したことで、作成段階での指針と併せて簡単にキャラクターが作成できます。プレイ時も行動で迷うことが少なく、誰でもすぐにキャラクターを思い通りに動かした実感を得られるでしょう。しかし、選択肢自体は狭いため満点を越えるのは難しく、飽きが来るのも早いかもしれません。

すでにPHB系のルールで遊んでいる人たちにとっては、新しく出る2冊の書籍に収録されているパワーや特技にも魅力的なものがあるはずです。自分たちのプレイグループにRPGやD&Dになじみのない人を引き込むためにも有用です。

いいことづくめに思えるエッセンシャルズ製品ですが、日本語版では一つだけ困ったことがあります。

す。原書\$20の『ルールズ・コンペンディウム』の日本語版本体価格が5800円と、PHB日本語版に匹敵する価格になってしまったことです。

全ページフルカラー、原書とほぼ同じページ数にも関わらずより薄い仕上がり(=上質な紙を使用している)といった事情もありますが、翻訳ライセンス料や翻訳者への報酬、日本の印刷費がもともと高価なこともありやむを得ないところではあります。(3.5版の翻訳に関わっていた知人も『妥当な価格と思う』とのことでした)

翻訳が決まった上記製品の他には「DM向け」製品がいくつか出ています。

『Dungeon Master's Kit』

ボックスタイプの製品で『Dungeon Master's Book』という『ルールズ・コンペンディウム』より少し薄い書籍が中心になっています。この本は『ダンジョン・マスタース・ガイドI/II』の情報を再構成したもので、特定のワールドに依存しない公式シナリオ共通の舞台となっているネンティア谷についても詳しい情報が掲載されています。(DMGよりも詳しい情報になっ

ています)

また、2-3レベル向けのシナリオとマップ、マスタースクリーン、厚紙打ち抜きのトークン(丸いコマ)が同梱されています。

『Monster Vault』

こちらもボックスタイプの製品で、『モンスター・マニュアル』シリーズから厳選したモンスターを収録したものです。DMG2で導入された、モンスターのデータ作成基準の見直しに則った新しいデータになっています。書式もMM3以降の最新のものとなっており、使いやすさが向上しています。全体的には攻撃力(特に固定ダメージ)が上乘せされ、HPが減少されている傾向があります。これにより戦闘は緊張感が増したものになり、だらだらとした掃討戦が起きにくくなりました。種族的な特徴を表すパワーも見直しが入り、種族ごとの差異が際だつようになっていきます。これにもは4レベル用のシナリオとマップ、大量のモンスター用トークンが収録されています。

トークンは『スタートセット』にもついています。裏側が重傷

状態を表す仕様になっており使いやすさが増えています。見栄えは専用ミニチュアには劣りますが、D&Dミニチュア全般が現在では入手困難でプレミアがついていることを考慮すれば、高価なミニチュアを集めるよりもまずはこのトークンで遊んでみることをお勧めします。

筆者は以前に集めていたD&Dミニチュアをまとめて手放してしまっただけ、主にこのトークンを使っていますが不便を感じることはありません。

最近は電子化コピー対策も兼ねてか、こういったトークンやカードが付属した製品が増えています。同時に、このような仕様はライセンス版制作の際の製品価格を押し上げることになります。プレイヤー向け製品より高価な価格設定になりがちなDM向け製品ということを考えると、日本語版が発売されないのではないかという不安があります。書籍本体や付属のシナリオの出来が非常に良いだけに、HJ社にはぜひとも頑張っていただきたいところです。(3版の頃からですが、WotCとHJとの間の契約では製

品仕様の変更が認められていないそうです)

『Dungeon Tiles Master Set』

これらもDM向け製品で、ダンジョン・町・野外をテーマにしたタイルセットが三種類発売されています。様々な大きさや形の地形が描かれた厚紙製タイルで、組み合わせて戦闘に使うためのマップを自由に作成することができます。

最近発売された未訳シナリオは、ほとんどがこれら既製品タイルの組み合わせでマップがデザインされています。HJではこれらの製品を扱っていませんが、輸入ゲームを扱っている専門店や一部のインターネット書店にて購入できます。英語が苦手でも困ることなく使えるのも利点です。機会があれば一度手に取ってみることをお勧めします。

マップ用タイルはエッセンシャルズ製品以降も続編が発売・予定されています。

また、専用ミニチュアについては2012年に再度発売が計画されており、詳細がわかり次第お伝えしたいと思います。

今後の展開について

エッセンシャルズ製品は展開が終了していますが、その直後に発売された『Player's Option: Heroes of Shadow』『Neverwinter Campaign Setting』ではエッセンシャルズ版クラスの拡張が行われています。これらのサプリメントを使うためには事実上、拡張元のプレイヤー向けエッセンシャルズ製品が必要になります。

エッセンシャルズのプレイヤー向け製品の発売が決定したことで、上記二冊のサプリメントにも翻訳の道が開けたと言えます。

発売が予告された製品の後に続くスケジュールは未発表ですが、今までに出版されてきた製品の傾向から予想すると『Players' Option: Heroes of Shadow』『Neverwinter Campaign Setting』『Mordenkainen's Magnificent Emporium(マジック・アイテムを扱っている)』が候補に挙がっていると予想しています。

これらの製品については近いうちに、あらためてご紹介したいと考えています。

空想海軍 製品案内

空想海軍では、PDFで読める電子叢書や、オリジナルメタルミニチュアシリーズ「メタルさん」などを製作しています。

コミティアなどの同人誌即売会のほか、ウェブサイトでの通販も受けつけています。よろしくお願いします。



空想海軍電子叢書は、PDF形式の読み物シリーズです。読みやすい横画面採用。

紙芝居少女もの『ラッハ・マク！ プカプカ！』が、これまで公開されている1話に加えて、書き下ろしの第2話、さらに田中桂作『旅』も収録しての最新特別版。

作：伊豆平成
カバー絵：りりんら
頒価：600円 PDF電子書籍
(CD-R、トールケース入り)



「神と人の大地」サイトで連載中の『聖都物語』初の叢書化。神を見ることのできる若者ヌアットが、聖都を騒がせる怪事件の謎に挑みます。「シク人町の大火」「雌蜘蛛」「身投げ女の顔」の全3話に加えて脚注コメントリー、など充実の1冊。

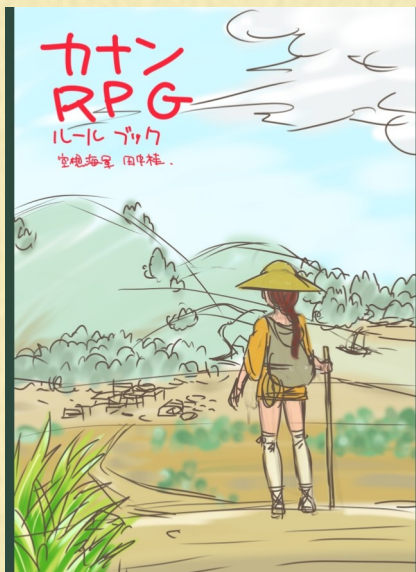
作：田中桂
画：りりんら
頒価：600円 PDF (全151ページ) トールケース入り



架空世界カナンを舞台に、統一したテーマで描くアンソロジーシリーズ第1弾。

桜井光『イナの芽吹き』
伊豆平成『ラッハ・マク！ プカプカ！』
池かなた『ニミウラ姫の純潔』
田中桂『蛙の神、姫君の願いを叶える』（掲載順）
——4人の著者が描く「純潔」のかたち。

頒価：600円 (CDROM、トールケース入り)



カナンを旅するRPG（ロールプレイングゲーム）の遊び方をガイドするルールを収録しました。

こちらの世界とは違うカナンの人々を簡単なルールで体験できる判定ルール、プレイしていくごとにだいじなものが増えていく「思い出しシステム」で、これまでとは違ったRPG体験ができます。

「ルールディスク」 ルールやシナリオがPDFデータ等で収録。
「キャラクターシート」など同梱。
頒価：600円



「メタルさん48」は、ミニチュアゲーム用のホワイトメタル製ミニチュアです。

カナンのキャラクターを中心に「カナンRPG」のプレイにもぴったりのゲームサイズ（約48分の1）でシリーズ展開中。

2011年末現在19種。

頒価：600円～



「ハリボテレイン」は、ミニチュアゲーム用の完成品レイン（地形ミニチュア）シリーズです。段ボール+ティッシュ製のハリボテですがその分安価で軽量です。立木や丘、防壁など多種揃っています。

ひとつずつ手作りなのでぜひ皆さんの金銭的応援をお願いしたいところ！（詳しくはウェブサイトで）

頒価：200円＋～

次号予告

次号もこんなラインナップでお送りする予定です。

『カライ城の勇者たち』

入植者募集中

『カナン語入門（仮）』

カナン語を基礎から学ぼう？

『カナンRPGリプレイ（仮）』

体験するカナンの旅

『カナンRPGシナリオ（仮）』

毎回1本は載せたい

『カナン小説（未定）』

次回も短編を掲載予定

『今日のD&D』

最新のD&Dはどうなってるの？

『メタルさん劇場』

メタルさん登場のミニストーリー

編集後記

まるまるふた月から遅れての発行になりました。

もうちょっと楽に作るつもりだったのが、やってみると簡単そうなことでも意外と面倒くさいものですねえ。

次回はなんとか1月中に発行したいと……思います。

空想海軍／田中桂