カナン RPG

ルールブック

空想海軍 田中桂.

ver. 1

もくじ

表紙
もくじ 1
●あそびかた 4
●キャラクター 5
●キャラクターデータ 6
キャラクターデータ 6
データの説明　能力値 6
データの説明　耐久力と移動力 7
データの説明　だいじなもの 7
データの説明　もちもの 7
データの説明　名前と特徴 8
データの説明　サイズ 8
●キャラクターメイキング 9
キャラクターメイキング 9
キャラクターメイキングの手順 9
キャラクターメイキング　基本能力値 9
キャラクターメイキング　出身 9
キャラクターメイキング　特徴 10
キャラクターメイキング　基本年齢 10
キャラクターメイキング　遍歴 10
キャラクターメイキング　呪いの獲得 10
キャラクターメイキング　だいじなもの 11
キャラクターメイキング　もちもの 11
キャラクターメイキング　名前ふたつ名 11
キャラクターシート見本 13
●判定ルール 14
判定ルールとは 14
基本の判定　技能判定 14
判定　だいじなもの判定 14
判定　封印からの回復 15
判定　神々の手 16
判定　購入 17
判定　他者との交渉 17
判定　恋と憎しみ 18
判定　キャラクターとプレイヤーの関係 18
●戦闘 20
戦闘について 20
戦闘の手順　戦闘ターン 21
戦闘　制圧領域ＺＯＣ 21
戦闘　移動 22
戦闘　射撃 23
戦闘　障害物を通しての射撃 24
戦闘　接近戦 25
戦闘　複数での接近戦 26
戦闘　その他の行動 27
戦闘　抽象的な戦闘 28
キャラクターの死 29
ダメージの回復 30
●だいじなもの 31
だいじなもの 31
だいじなものの使い方 31
命格 32
だいじなものを新たに得る 32
だいじなものを失う 32
だいじなものをすべて失う 33
●呪い 34
呪い 34
呪いを発動する 34
習熟した呪い 35
新たな呪いに習熟する 35
●シナリオ 36
シナリオ 36
シナリオの使い方 36
●キャラクターメイキングデータ 38
基本能力　耐久力　移動力 38
出身表 38
基本年齢 39
遍歴表　さむらい 39
遍歴表　傭兵 39

遍歴表　行商人 40
遍歴表　芸人 40
遍歴表　紙芝居師 40
遍歴表　呪い師 41
呪い 41
特徴表 42
だいじなもの 42
だいじなもの表A 42
だいじなもの表B 42
だいじなもの表C 43
だいじなもの表D 43
アイテム 43
名前　ふたつ名 43
ふたつ名表A 43
ふたつ名表B 43
名前一覧 43
●技能 45
技能一覧　理知系 45
技能一覧　情動系 48
技能一覧　身体系 48
技能一覧　感性系 50
技能一覧　自我系 51
●アイテム 53
武器　接近専用 53
武器　射撃用 53
防具 54
一般 55
●呪い一覧 57
火をつける 57
手から炎を噴き出す 57
眠りの呪い 57
忘却の呪い 58
命令の呪い 58
恐れの呪い 58
友愛の呪い 59
幻影による変身 59
幻影を見破る 59
肉の鎧 60
闇を通す視力 60
聴力強化 60
傷を治す 60
病を治す 61
苦痛を与える 61
獣の言葉を聞く 61
鳥の言葉を聞く 61
植物の言葉を聞く 62
獣を操る 62
鳥を操る 62
虫を操る 63
魚を操る 63
泥沼を生じる 63
固い大地を生じる 63
突風を生じる 64
瞬間移動 64
予知 64
過去見 65
毒消し 65
人を寄せ付けない結界 65
獣を寄せ付けない結界 66
魚を寄せ付けない結界 66
虫を寄せ付けない結界 67
冷気を寄せ付けない結界 67
熱気を寄せ付けない結界 67
病を寄せ付けない結界 68
●神々の手 69
神々の手　表 69
神々の手　効果 69
●ワールドガイド 72
大河と聖都と五つの大国 73
諸国 73
ウラナング 73
ヴォジク 76

ハンムー 78
カヤクタナ 79
ヴラスウル 82
クンカァン 83
カナンの人々 86
博覧記　抄 91
カナンの神々 92
自然神 93
動物神 94
色なき神 97
女性神 98
男性神 100
デザイナーズノート 103

おくづけ

『カナンＲＰＧ』ルールブック　ver.1
発行：2011年10月30日

著：田中桂、伊豆平成
挿画・ビジュアル：池かなた　田中桂

製作：空想海軍
http://imaginary-fleet.sakura.ne.jp/

あそびかた

―― ポイント ――

▼キャラクターを作ってシナリオをプレイする

■■あそびかた■■

【遊び方の手順】

『カナンＲＰＧ』は、ロールプレイングゲームという遊びです。

この冊子（データ）はそのルールブックにあたります。

ロールプレイングゲームがどんなものかといえば、結果の分からない物語にプレイヤーがその登場人物として参加、物語を結末へ導いていく……いやめんどうくさいですね、もっと簡単にいえば「ファンタジー物語のヒーロー、ヒロインごっこ」です。

ただしゲームというからには、参加者（プレイヤー）の判断ひとつで、物語は喜劇になったり悲劇になったり……、うまくいくこともあれば大失敗をしてしまうこともあるでしょう。

それを誰にでも分かりやすく平等に表現したのがＲＰＧのルールです。

演劇の台本にあたるシナリオに、プレイヤーのキャラクターを出演させ、あるべき結末に導く……そのために必要な決まりがこのルールブックには書いてあります。

個々のルールはさして難しいモノではありません、まったくの初心者でも順番に読んでいけば充分に理解できるはずです。

また理解の手助けになるよう、プレイの様子を物語調に書き記したリプレイも『神と人の大地』ウェブサイトに掲載されています。そちらもぜひ読んでみてください。

神と人の大地　ウェブサイト
http://imaginary-fleet.sakura.ne.jp/ca/main.html

キャラクター

―― ポイント ――

▼キャラクターが担当するのはプレイヤーキャラクター（ＰＣ）
▼マスターが担当するのはノンプレイヤーキャラクター（ＮＰＣ）

■■キャラクター■■

【キャラクター】

『カナンＲＰＧ』ではゲーム中に登場する人物を「キャラクター」と呼んでいます。多くは人間ですが、動物や怪物、神々などなんらかの意志を持って行動する存在はひとくくりにキャラクターと呼びます。

さらにそのうちプレイヤーが担当するキャラクターを「プレイヤーキャラクター（ＰＣ）」、それ以外のキャラクターを「ノンプレイヤーキャラクター（ＮＰＣ）」とわけています。

キャラクターデータ

―― ポイント ――

▼キャラクターの特徴は能力値で表される

【キャラクターデータ】

キャラクターは次の能力値によって表されます。

まず「理知」「情動」「身体」「感性」「自我」という５つの基本能力値。

基本能力値には、それぞれの能力に対応した「技能」があります。どんな技能が対応しているかは、技能の解説パート、またはキャラクター記録用紙を見てください。

ほかに「耐久力」「移動力」というふたつの能力値。

さらにいくつかの「だいじなもの」をもっています。

これ以外に、「もちもの」やキャラクターの「名前」３つの言葉で表される「特徴」。

そしてキャラクターの大きさを表す「サイズ」。

以上のデータでキャラクターは表されます。

【データの説明 能力値】

「理知」キャラクターの知性や理性を表す能力です。これが高いキャラクターは知性や教養に優れています。

「情動」キャラクターの優しさや感情に訴えかける魅力を表した能力です。これが高いキャラクターは他人の気持ちに大きな影響を与えることができます。

「身体」キャラクターの肉体的能力を表す能力です。力強さ、運動能力と言い換えてもいいでしょう。

「感性」キャラクターの五感に関わる素質を表した能力です。周囲の状況を敏感に察知して、それを利用することができる才能といえます。

「自我」簡単に言えばキャラクターの心の強さを表した能力です。ＰＣの場合、たとえプレイヤーがさせたい行動でも自我の強いキャラクターは拒否することがあるかも知れません。

【データの説明 耐久力と移動力】

「耐久力」はキャラクターがどれだけのダメージに耐えられるかを表しています。なんらかの理由でダメージを受けた場合、この数値が減っていき、０になるとキャラクターは死亡する可能性があります。

詳しくは「キャラクターの死」「ダメージの回復」の項を参照してください。

「移動力」はキャラクターの移動力を表した数値です。この数値をもとに戦闘時の移動距離や、１日の旅程でどのくらい歩けるかなどを決めます。

【データの説明 ·だいじなもの】

「だいじなもの」はキャラクターの人格にとって重要な存在をあらわしています。なにかのアイテムこともあれば、思い出のようなかたちのないものであることもあります。

だいじなものが多いほど、キャラクターは人間的な深みがあるといえます。

だいじなものは、ゲームをプレイしていく中で減ることもありますし、増えることもあります。

所期のだいじなものにはすべて、特別な効果があります。そのだいじなものがなくなってしまわない限り、効果は永久的なものです。

また、だいじなものがひとつもなくなってしまった場合、たとえ肉体的には死んでいなくとも、キャラクターの存在は失われます。カナン世界という舞台には必要のない登場人物になってしまったからです。

【データの説明 ·もちもの】

このゲームでは、持ち物の管理を単純化するため、基本的にキャラクターは１０種類のアイテムしか所持できないようになっています。

ただし、大きな袋などの運搬用アイテムを持つことで少し枠を増やすことができます。

アイテムの購入なども〈財産〉技能を使うことで、細かな所持金の管理をしなくていいようになっています。

【データの説明 ·名前と特徴】

名前はキャラクターの名前です。

カナン風の名前をつけやすいように、参考の一覧表を用意してあります。世界設定の章を参考にするのもいいでしょう。

特徴は、キャラクターの外見や雰囲気、性格など、能力値や技能だけではわからない部分を表したデータ

―― ポイント ――

▼だいじなものがひとつもないキャラクターは、ゲーム的に死者となる
▼もちものは１０個まで

です。

「小柄」で「愛らしい」　けれど「恨みは忘れない」

のようにあらわされます。

特徴は、ルール的になんの強制力も持ちませんが、プレイヤーがキャラクターを理解するのに訳に立つはずです。

【データの説明 サイズ】

サイズは、主としてミニチュアを使った戦闘時に利用するデータです。

市販されている一般のミニチュア用ベースを基準に決めてあります。

このゲームでは円形のベースを使用することを前提にしています（ミニチュアがなくても抽象戦闘ルールを使えば、ゲームに支障はありませんが、より楽しむにはミニチュアを使用するプレイをお奨めします）。

１：ベースサイズ25ミリ
２：ベースサイズ30ミリ
３：ベースサイズ40ミリ
※以降、サイズ値が１あがることにベースサイズは１０ミリずつ上がっていきます。

キャラクターメイキング

■■キャラクターメイキング■■

【キャラクターメイキング】

ではゲームで活躍するプレイヤーキャラクター（ＰＣ）を作っていきましょう。

ダイス（６面体のサイコロ）をいくつか用意してください。

あとはキャラクターシートのプリントアウトまたはコピー、そして書いたり消したりが容易な筆記用具が必要です。

【キャラクターメイキングの手順】

キャラクターメイキングは次の手順で進んでいきます。

キャラクターメイキングに必要な表は、「キャラクターメイキング表」の章にあります。

１）基本能力値の決定
２）出身の決定
３）キャラクターの特徴の決定
４）基本年齢の決定
５）キャラクターの遍歴
６）呪いの獲得
７）だいじなものの決定
８）もちものを決める
９）名前を決める

このすべてが終わったら、キャラクターは完成、いよいよゲームをプレイすることができます。

キャラクターメイキングの途中で判定を要求される場合があります。あらかじめ「判定ルール」の章に目を通しておくとキャラクターメイキングがスムースに進みます。

【キャラクターメイキング ･基本能力値】

キャラクターの基本能力値を決めましょう。

基本能力値というのは「理知」「情動」「身体」「感性」「自我」の５つの能力値と耐久力、移動力です。

５つの能力値は基本値１、そのうちひとつを選んでさらに＋１。

耐久力は３、移動力は５です。

【キャラクターメイキング ･出身】

キャラクターの出身階層を決めます。

「キャラクター出身表」で２Ｄ６（ダイス２個を振り、その目を合計）して、出身階層を決めます。

その結果で、能力値、技能、だいじなもの、アイテムなどが得られます。

【キャラクターメイキング ･特徴】

キャラクターの特徴を決めます。キャラクターの特徴は３つの言葉で表されます。

「＊＊＊」で「＊＊＊」。だけど「＊＊＊」

こんな感じです。

「キャラクター特徴表」でＤ６６

（ダイス２個を振り、それぞれの目を読む。どちらの目を先にするかは自由に決めていい）して、その結果のところの言葉を「　」内に書き込みます。表にふたつの言葉がある場合は好きな方を選んで構いません。

これを３回繰り返せば、キャラクターの特徴は完了です。

【キャラクターメイキング ･基本年齢】

キャラクターの基本年齢を決めましょう。

この年齢はこのあと遍歴を繰り返す毎に増えていきます。

キャラクターの基本年齢は、３Ｄ６（ダイス３個を振り、その目を合計）の数値そのまま。つまり３～１８歳までのいずれかの年齢で、キャラクターは遍歴の旅へ出るようになります。

【キャラクターメイキング ･遍歴】

基本年齢まで育ったキャラクターは、以後自分の人生を歩んでいきます。これを遍歴表で表しています。

好きな遍歴表を選んで、１Ｄ６（ダイス１個を振り、その目を見る）します。その目の項目にある出来事がキャラクターの経験で、場合によっては技能やアイテム、能力値などが得られます。

場合によっては遍歴の途中で死んでしまうかもしれません。その場合は素直にあきらめて、新しいキャラクターを作り直しましょう。

１回遍歴表でダイスを振るたび、１Ｄ６歳、歳を取ります。

遍歴表は何回選んでも構いません。

【キャラクターメイキング ･呪いの獲得】

遍歴の結果、あるいは出身で呪い師であったキャラクターは、いくつかの呪いに習熟しています。〈呪い〉技能と同じ数だけの呪いに習熟しています。

習熟した呪いは不利な修整なしに発動を試みることができます。

【キャラクターメイキング ･だいじなもの】

キャラクターはいくつかのだいじなものを持っています。

かならず持っているのは「命」、それ以外に出身表、遍歴表の結果でいくつかのだいじなものを持っているかも知れません。

固有のだいじなものを指定されたときはそれを、「だいじなもの表」を使うように指示されたときにはその表の結果をだいじなもの一覧に書き込んでください。

だいじなもの表はＡ～Ｄの４つがあり、すきなひとつを選んで１Ｄ６（ダイス１個を振って、その目を見る）します。

【キャラクターメイキング ･もちもの】

キャラクターのもちもの（アイテム）を決めましょう。

キャラクターが一度に持っていられるもちものは１０個まで。それ以上は背負い袋などのアイテムを使わなければ持ち運ぶことができません。

ここまでの段階で手に入らなかったアイテムは、〈財産〉×４回まで「アイテム表」にあるものから購入を試みることができます。

購入は〈財産〉判定でおこないます。技能判定についてはこのあとの、「判定」の項を参照してください。

またアイテムにはそれぞれ「品質」が存在します。品質の高いアイテムを手に入れようとすれば、購入は難しくなりますし、その逆なら購入は簡単になります。ただし、品質のよくないアイテムにはそれなりのペナルティもつきます。

【キャラクターメイキング ·名前、ふたつ名】

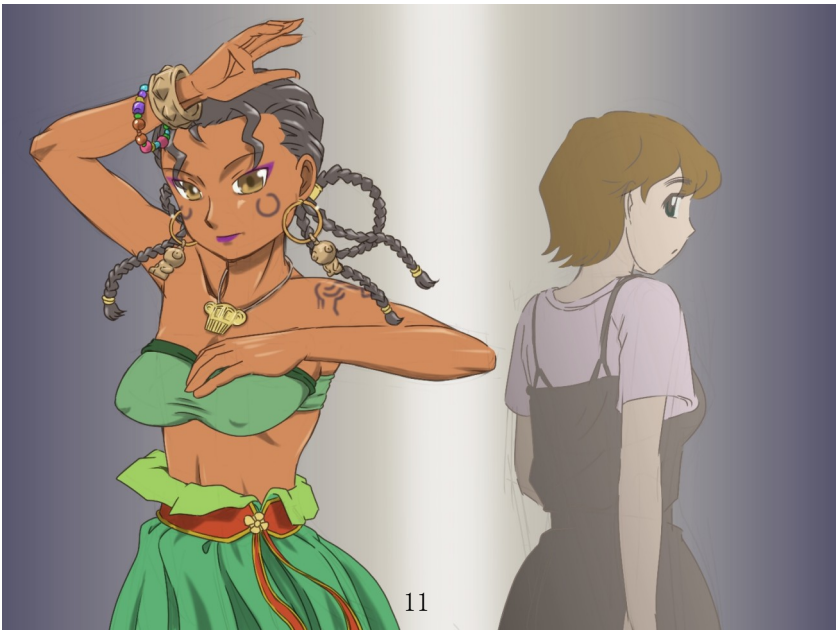
これでほとんど、キャラクターメイキングは完了ですが、最後にキャラクターに名前をつけてあげましょう。

カナンでよく見る名前を一覧表にしてありますから、これを参考に名付けるのがいいでしょう。

またカナン世界の旅人はよく「ふたつ名」を持っています。

「ふたつ名表」でそれぞれ１Ｄ６し、キャラクターのふたつ名を決めてください。今回のルールではいかにも格好いいふたつ名になるような表を用意してありますが、ときには奇妙なふたつ名を持ったひともいます。ふたつ名表の使用は強制ではありませんので、これはというふたつ名が思いついたらそれを名乗っても構いません。

以上でキャラクターメイキングは完了です。



カナンRPG キャラクターシート

【キャラ名】うるわしき救モランス　【年齢】24　【サイズ】1　【編成値】

編成値はバトルルールでのみ使用する数値なのでここでは空欄のまま。

【特徴】「硬面目」で「目立つ」だけど「逆境に弱い」.

【能力値】

「理知」：1
〈応急手当　〉〈社会知識 1 〉
〈自然知識 2 〉〈財産　〉
〈戦術　〉

「情動」：2
〈床上手　〉〈上流社交　〉
〈下層対話 2 〉〈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・　〉
〈射撃・　〉〈健脚　〉
〈軽身　〉〈水泳　〉〈投擲　〉
〈怪力　〉〈生存　〉〈防御　〉

「感性」：1
〈隠密　〉〈騎乗　〉〈狩猟　〉
〈漁 2 〉〈操船　〉〈知覚　〉
〈工芸　〉

「自我」：1
〈呪術　〉〈苦痛抵抗 1 〉
〈快感抵抗　〉〈催眠抵抗　〉
〈薬物抵抗　〉〈抑制　〉

「耐久力」：3

「移動力」：5

15
21
22
23
24

【だいじなもの】
1：「命」
2：父祖の財産
3：
4：
5：

【もちもの】
1：
2：
3：
4：
5：
6：
7：
8：
9：
10：

キャラクターシート記入の例

農民出身のモランス、
１５の歳に思い立って
芸人への道を志したものの
ものにならず、そのご行商人
に転進。
その時期両親から財産を
譲り受けるも本人は
なんらの成長もしていない。
もちものがないのは〈財産〉
技能値が０だから。

判定ルール

■■判定ルール■■

【判定ルールとは】

キャラクターがどんなことができるか。

屋根から屋根へ飛び移ることができるのか。手練手管で異性の気持ちを籠絡できるのか。武器を携え戦いを生き延びることができるのか。

それは「判定」を行うことで決まります。

判定には成功することもありますし、失敗することもあります。

基本的に能力値、そしてそれに連なる技能が高いほどその行動は成功試薬鳴ります。

【基本の判定 技能判定】

「判定」は6面体ダイス（サイコロ）でおこないます。

「能力値＋技能」の数だけダイスを振り、ひとつでも5以上の目が出れば判定は成功です。

技能はすべて属する能力値が決まっているので、判定を求める場合には、「〈＊＊〉技能で判定してください」という表現になりますが、振るダイスの数は先にも書いた、能力値と技能値の合計です。

また複数の成功の目が出た場合は「成功レベル2」などと数えます。

通常要求される判定では、2以上の成功レベルが要求されることはありませんが、とても難易度の高い行動の判定や、戦闘の場合にはより高い成功レベルが必要になることがあります。

【判定 だいじななもの判定】

通常の判定が失敗したとき、あるいは成功レベルが足りないとき、さらに「だいじなもの判定」を行うことができます。

だいじなもの判定は、「だいじなものの数だけダイスを振り、その成功レベルを直前の判定の成功レベルに加算できる」というものです。

ただし、だいじなもの判定には若干のリスクがあります。

だいじなもの判定でひとつも成功の目が出なかった場合、だいじなも

―― ポイント ――

▼能力値＋技能の数だけダイスを振る
▼５以上で成功
▼判定→神々の手→だいじなもの判定

―― ポイント ――

▼だいじなもの判定は、通常の判定の後に行える
▼だいじなもの判定でひとつも成功の目がでなかった場合は、だいじなものひとつが「封印」される
▼封印できるだいじなものがないとき、だいじなものひとつが「消滅」する

ののなかからひとつを選んで「封印」しなければいけません。

封印とは、だいじなものの持っている特殊効果が使えなくなる状態のことです（はじめから特殊効果を持たないだいじなものも封印することはできます）。封印されても、だいじなもの判定で振るダイスの数に影響はありません。

もしすべてのだいじなものが封印されているとき、さらにだいじなもの判定で失敗してしまった場合には、だいじなものひとつが「消滅」することになります。

消滅しただいじなものは二度と戻りません。

また、仮のだいじなものは、封印できません。封印しようとするとそのまま消滅してしまいます。

封印も消滅も、どのだいじなものから適用するかはプレイヤーの任意です。例えば「命」をほかより先に選んでも構いません。命が封印、消滅した場合でもキャラクターは（なぜか）普通に行動することができます。

【判定 封印からの回復】

だいじなもの判定の失敗によって封印されただいじなものは、ゲームの終了時にもとの状態に回復します。

これはシナリオ終了時の処理とはべつのものです（「シナリオ」の項参照）。

また当然のことながら、消滅しただいじなものは元に戻りません。

―― ポイント ――

▼封印されただいじなものは、１回のゲームの終了時に回復する

▼すべて１の目だったときは、「神々の手」が起きる
▼ダイス１個の判定でも「神々の手」は起きる
▼キャラクターメイキング中の判定では「神々の手」は起きない

【判定 神々の手】

カナンの神々は、目に見えなくともいつでもすぐ近くにいます。

判定で振ったダイスの目がすべて１だったときは「神々の手」が生じます。もちろん、振ったダイスが１個でもです。

神々の手が発生したときは１Ｄ６し、それに判定で出た１の個数（つまり振ったダイスの数）を足して「神々の手表」の結果を適用します。

結果は即座に現れます。

また神々の手でだいじなものが得られる場合、それは「仮のだいじなもの」となります。本当のだいじなものにするためには、シナリオ終了時の処理などを経なければなりません。

―― ポイント ――

▼アイテムの購入は〈財産〉技能判定で

▼判定に成功すれば交渉成功

【判定 購入】

ゲーム中なにかアイテム（もちもの）を購入する場合には〈財産〉技能判定をおこないます。

成功すれば、目的のものを購入することができます。

一般的な物品であれば、成功レベルは１で大丈夫ですが、専門的なアイテム（たとえば武具など）は２レベル以上の成功レベルが要求されるでしょう。

判定に失敗した場合は〈財産〉技能がどれほど高くても購入はできません（もちろんだいじなもの判定などは行うことができますが）。これはアイテムの価値が単に値段だけを表しているわけではないからです。

【判定 他者との交渉】

よほど相手に否定的な意志がない限り、他者とのコミュニケーションは技能判定に成功すればうまくいきます。接近戦のように互いに成功レベルを競うようなことはありません。質問や尋問などもそうです。

〈交渉〉技能をはじめ、コミュニケーションにはいくつか関係する技能がありますので、状況に応じて使い分けるといいでしょう。

次のガイドラインが参考になるでしょう。

相手はコミュニケーションに積極的：ダイス数＋１
相手はコミュニケーションに無関心：修整なし
相手はコミュニケーションに非協力的：修整なし
相手は強い敵意を抱いている：ダイス数－１
相手は異種族：ダイス数－２
相手にこちらの意図通りの行動をさせたい：ダイス数－１
相手の望まぬ命令に従わせたい：ダイス数－２

―― ポイント ――

▼恋や憎しみはだいじなもの
▼恋や憎しみの効果は命格の回数まで

▼「つい言ってしまった」ときは〈抑制〉技能判定
▼「君のキャラクターはそんなことしないんじゃない？」と〈抑制〉技能判定を要求されることも

【判定 恋と憎しみ】

「神々の手」などの結果によって、キャラクターは誰かをひどく憎んだり、恋したりすることがあります。

まただいじなものとしてシナリオでそれを得ることもあるでしょう。

ルール上では恋や憎しみはだいじなものの効果として扱います。

基本的に恋と憎しみは特定の誰か（場合によっては複数のことも）キャラクターが対象です。

恋を手に入れたキャラクターは、対象となるキャラクターを助ける行為で、判定のダイス数＋２。

憎しみを手に入れたキャラクターは、対象となるキャラクターへの攻撃となる行為（戦闘行為でなくとも）で、判定のダイス数＋２。

いずれの場合も、「１回のプレイで命格の回数分しか使えません」。

【判定 キャラクターとプレイヤーの関係】

プレイヤーがその行動を決めるといっても、キャラクターとプレイヤーは別人です。一方でキャラクターはプレイヤーの行動宣言を無意識に実行しようともします。いずれにせよキャラクターはプレイヤーの思うままにはならない存在だということです。

これを表しているのが〈抑制〉という技能です。

キャラクターの無意識の考えを、キャラクター自身が理性をもって抑制したりするのだ、と考えればいいでしょう。

プレイヤーがつい口にしてしまった行動を、キャラクターはできるだけ実行しようとします。けれどほんとうにそんなことをしてはまずい、と思ったときには、プレイヤーは自ら〈抑制〉判定を申し出ることができます。成功すれば、キャラクターは一度はやろうと思った行動を思いとどまるでしょう。

またプレイヤーがやりたい、と考えた行動でもキャラクターはそう思

わないこともあります。状況にそくして、その行動がそぐわないとキャラクターが考えるだろうとマスターが判断したときは、マスターの側から〈抑制〉判定が指示されることがあります。この場合、判定に失敗すればプレイヤーの宣言した行動がそのまま実行されます。成功した場合キャラクターは思い直して別の行動をしようとするでしょう。

戦闘

―― ポイント ――

▼戦闘は特別な進行「戦闘ターン」で進める

■■戦闘■■

【戦闘について】

キャラクターはときとして戦いの中に身を投じることがあるでしょう。

戦いは普段の生活と違って緊迫した一瞬一瞬の判断と行動を繰り返す特殊な場面です。

それを再現するために、戦闘は特別なゲーム進行を採用しています。

戦闘と同じように緊迫した場面を取り扱う場合も、以下の戦闘でのターン進行が適用できるでしょう。

戦闘場面では、原則としてミニチュアを使用したタクティカルルールを前提としていますが、そうしたものを使わない抽象化された戦闘も問題なくプレイ可能です。

ただ、ミニチュアを使用したプレイの方が、戦闘はより面白い場面になるのは間違いありません。

（そのために、ミニチュアと長さを測るメジャー、場合によっては情景を表すミニチュアなども必要になります）

マス目の入ったゲームボードなどは使いませんので、そのへんのテーブルの上などがすぐに仮想の戦場として使えます。

―― ポイント ――

▼戦闘は一連の手順を繰り返して進める（戦闘ターン）
▼イニシアティブは〈戦術〉技能判定の結果を較べる
▼キャラクターの周りには２センチのＺＯＣがある
▼敵のＺＯＣに進入できるのは、接近戦の間だけ

【戦闘の手順・ターン進行】

戦闘は以下の手順の繰り返しで進めます。

1） **イニシアティブ**
2） **先攻側移動フェイズ**
3） **後攻側移動フェイズ**
4） **先攻側射撃フェイズ**
5） **後攻側射撃フェイズ**
6） **接近戦フェイズ**
7） **先攻側その他行動フェイズ**
8） **後攻側その他行動フェイズ**

イニシアティブは、ＰＣ代表とマスターが〈戦術〉技能判定を行い、成功レベルの高い方が先攻となります。

成功レベルが同じだったときは〈戦術〉技能が高い側が先攻。それでも解決しないときは、前ターンで後攻だった側が先攻。それでも解決しないときはＰＣ側が先攻となります。

【戦闘・制圧範囲ＺＯＣ】

各キャラクターの周囲２センチには「制圧範囲」があり、これを「ゾーン・オブ・コントロール（ＺＯＣ）」といいます。

味方同士はこれを気にする必要はありませんが、敵側のキャラクターのＺＯＣには接近戦を挑むとき以外進入することができません。

以降のルールでも接近戦の最中以外は、原則必ず敵同士のキャラクターは２センチ以上離れているようになっています。

―― ポイント ――

▼移動距離は「移動力×２センチ」
▼敵のＺＯＣに入れるのは接近戦を挑むときのみ
▼移動力の半分以上を移動したキャラクターは射撃できない
▼接近戦を挑まれているキャラクターは移動できない。

【戦闘 移動】

移動フェイズでキャラクターは移動できます。

移動はキャラクター１人ずつ行われます。同じ味方同士での移動の順番は自由に決めて構いませんが、いったん移動し終えたら、もうやり直しはできません。

移動は「移動力×２センチ」だけの距離移動できます。

ただし移動困難な地形では、移動力は半分（端数切り上げ）となります。移動困難な地形には、足場の悪い場所つまり沼地や凹凸の激しい岩場、急斜面、密生した下生えの生えた領域などが考えられます。

また、乗り越えたり飛び越えたりする必要のある地形に出くわすこともあるでしょう。その場合は〈軽身〉判定を行う必要があります。詳しくは技能の説明を見てください。

また移動力の半分以上の距離移動したキャラクターは射撃が行えません。

移動時、敵キャラクターのＺＯＣに入ることができるのは、接近戦を仕掛けるときだけです。通過することもできません。

敵は接近戦状態にある（接敵している）か、ＺＯＣの外にいるか常にいずれかの状態になります。

これにともなって、移動開始時に自分のＺＯＣ内にキャラクターがいる（つまり接敵している）場合、接近戦が解決されるまで移動することができません。

以上は、ミニチュアを使用したタクティカルルールでの移動の説明です。

ミニチュアを使わない抽象戦闘に関しては「戦闘・抽象的な戦闘」の項目を参照して下さい。

【戦闘 射撃】

射撃フェイズでは射撃が行えます。

射撃は離れた場所から行う攻撃です。〈射撃〉または〈投擲〉技能を使って判定します。

まず「射撃を行うには、目標が見えていなければなりません」。目標

―― ポイント ――

▼射撃は距離と障害物の数だけ必要成功レベルがあがる
▼命中を受けたキャラクターは射撃武器のダメージ値を目標に〈防御〉判定

がなにかに隠れていても、その一部でも見えていれば射撃は可能ですが、この場合はダイス数に修整がかかります。詳しくは「戦闘・障害物を通しての射撃」の項を参照してください。

また、移動していた場合射撃できないことがあります。詳しくは「戦闘・移動」または「戦闘・抽象的な戦闘」の項を参照してください。

目標が武器の射程距離外にいる場合も射撃はできません。武器ごとの射程距離は、アイテム一覧の武器の項を参照してください。

以下は障害物もなく目標が見えている場合のルールです。

技能判定に成功すれば、射撃は命中。

ただし距離によって、技能判定のダイス数に修整がかかります。修整は武器によって違うので、アイテム一覧のそれぞれの武器の項目を参照してください。

射撃のダメージは武器毎に「ダメージ値」が固定されています。

命中を受けた側は、〈防御〉判定を行い成功レベルを出します。成功レベルがこのダメージ値に満たない分の値が、耐久力へのダメージへとなります。

耐久力が０になったときについては「キャラクターの死」と「ダメージからの回復」の項を参照してください。

―― ポイント ――

▼障害物の数だけダイスが減る

【戦闘・障害物を通しての射撃】

目標と射撃をするキャラクターの間に障害物があっても、目標が見えていれば射撃は可能です。

ただし、目標を隠している障害物ひとつごとに、判定のダイス数が－１されます。

もしこの修整の結果、振れるダイスが０個になってしまったら射撃はできません。

【戦闘 接近戦】

移動の結果、接近戦状態になったキャラクターは接近戦を行います。

接近戦状態になる、というのは、キャラクターを表すミニチュア同士が接触している状態です。これを「接敵」と言います。

接近戦は、敵味方のキャラクターが同時に〈接近戦〉判定を行うことで処理します。

（接近戦状態になったキャラクターが複数になることもありますが、それについては「戦闘・複数での接近戦」で説明します）

〈接近戦〉判定の成功レベルを較べます。成功レベルが高い方の攻撃が成功（命中）します。

命中を受けたキャラクターは即座に２センチ後退します。後退できない状況にあるときは、後の〈防御〉判定時のダイス数が－１されます。

攻撃が命中したら相手にダメージを与えることができます。

与えるダメージ値は成功レベルの差です。

命中を受けた側は、（２センチの後退のあと）〈防御〉判定を行って、ダメージを食い止めることができます。

〈防御〉判定の成功レベル分だけダメージ値を減らすことができます。それでも残ったダメージ値を耐久力から減らします。

両者の成功レベルが同じだったときは互いに２センチ後退します。後退できない状況の時は、ダメージ値１の攻撃が命中したものとして〈防御〉技能判定が要求されます。

―― ポイント ――

▼接近戦は敵味方で〈接近戦〉判定の結果を較べる
▼負けた側は２センチ後退
▼負けた側は、成功レベルの差を目標に〈防御〉判定

―― ポイント ――

▼味方が多い人数だけ、〈接近戦〉判定のダイスの数が増える
▼接近戦ごとにいっせいにダイスを振る
▼ダメージは均等に割り振り、割り振る順番は負けプレイヤーの任意

【戦闘 複数での接近戦】

ひとつの接近戦が複数のキャラクターで行われる場合もあります。この場合は発生した接近戦ごとに処理をしていくことになります。

（敵Ａ、Ｂに味方２人。敵Ｃに味方１人が戦いを挑んだ。などという場合、「ふたつの接近戦が行われている」と解釈します）

１人対複数、複数対複数での接近戦でも１対１のときと手順は変わりません。

ただし人数の多い方の側が、多い人数の分だけ判定のダイス数をプラスできます。２人対４人なら、４人の側がダイスを２個余分に振れるわけです。勢力全体での個数の追加であることに注意してください。人数の多い側、ひとりひとりが２個ずつ余分に振れるわけではありません。

振れるダイス数が確定したら、〈接近戦〉判定を同時に行いその成功レベルを較べます。このとき較べられる成功レベルは、「敵味方、それぞれの合計成功レベル」です。どのキャラクターの攻撃が当たったかなど厳密に考える必要はありません。

ただし、槍など特別な効果がある武器を使用しているキャラクターが混じっている場合、その効果はアイテムの数だけしか与えられません。４人のうち１人が槍を使っているからといって、４人全員でその効果は得られないのです。

命中を受けた側は１対１で戦っているとき同様、２センチ後退します。下がれない場合のペナルティなどは１対１の時と同じです。

一方ダメージも命中を受けた側全員で受けることになります。

命中を受けた側のプレイヤーが「できるだけ均等に配分されるように」ダメージを割り振ります。ひとりが３点のダメージを受けているのに、残りの仲間は０ダメージという状況はありえません。３人のキャラクターが４点のダメージを受けた場合、１点のダメージがふたり、２点のダメージがひとり、というようにダメージを割り振らなければいけま

―― ポイント ――

▼呪いはその他の行動で行う

▼抽象戦闘では距離は「遠」「近」「接」の３段階
▼接近戦が解決したら近距離に戻る
▼抽象戦闘では移動したら射撃できない

せん。
（ダメージが１未満になることはないので、0.5ダメージだけ受けるということはありません）

【戦闘 その他の行動】

その他の行動フェイズでは、移動、射撃、接近戦に当てはまらないすべての行動が対象になります。呪いの発動などもこのフェイズに行われます。

ただし、１秒に満たないような簡単な行動はこのフェイズに当てはめるまでもなく、即座に行ったものとみなすので単に宣言するだけで構いません。

【戦闘 抽象的な戦闘】

ミニチュアを使用しない戦闘では以下のような違いがあります。

距離を遠い順に「遠距離」「近距離」「接近戦距離」とわけます。

１回の移動で１段階距離を詰められます。

接近戦距離に入った敵味方のキャラクターは、「接近戦が解決したら、いったん近距離に離れます」。

射撃は、遠距離、近距離で行うことができますが、「移動したキャラクターは射撃ができません」。通常のルールと違っているので注意してください。

また近距離では普通に射撃をおこ

なえますが、「遠距離では、〈射撃〉判定のダイス数が－１されます」。これは〈投擲〉をおこなう武器でも同じです。

―― ポイント ――

▼耐久力０で行動不能、さらにダメージで死亡
▼戦闘終了まで死亡しなければ〈生存〉判定。
▼〈生存〉判定に成功したあとは、－２Ｄで判定
▼耐久力０になった時点から〈生存〉×２時間以内に治療がなければ死亡

【キャラクターの死】

耐久力が０になったキャラクターは死亡の可能性があります。

まず、耐久力が０になった時点でキャラクターは行動不能になり、自発的な行動はできなくなります。

この時点で接近戦を仕掛けられた場合、同じ接近戦をほかに戦ってくれる味方がいなければ自動的に死亡となります。

また、射撃などの命中を受けた場合も〈防御〉判定をする間もなく死亡となります。

戦闘が終了するまで死亡しなかった耐久力０のキャラクターは、回復を試みることができます。〈生存〉判定を行い、成功すれば一命を取りとめ、耐久力は０のままですが行動できるようになります。

ただし、この状態ではすべての技能判定でダイス数が－２されます。

またこの回復で死なずに済んだ場合でも、ゲーム内時間で〈生存〉技能値×２時間内に耐久力が１以上に回復しなかった場合、キャラクターは死亡してしまいます。詳しくは「ダメージの回復」の項を参照してください。

〈生存〉技能が０だった場合には、１時間以内に死亡となります。

また、ＮＰＣの場合は原則として耐久力が０になった時点で即座に死亡として構いません。

―― ポイント ――

▼ダメージの回復は「６－身体能力値」日に一度試みられる

【ダメージの回復】

耐久力に受けたダメージを回復する方法としては、医療によるもの、投薬によるもの、呪いによるものがまずあげられます。

これらについてはそれぞれの項を参照してください。

それ以外に、「６－身体能力値」日に一度、以下の方法で耐久力を回復することができます。

〈生存〉判定を行い、成功すれば耐久力が１回復します。失敗しても追加のダメージを被ることはありません。

成功しても、失敗しても、次にこの回復を試みることができるのは、「６－身体能力値」日後です。

だいじなもの

―― ポイント ――

▼だいじなものは特徴であり特殊技能
▼だいじなものの数は「命格」と呼ばれキャラクターの格をしめす

▼だいじなものは、それ自体の効果とだいじなもの判定に使うことができる

■■だいじなもの■■

【だいじなもの】

だいじなものは、キャラクターの特徴を表しているのと同時に、特殊な技能でもあります。

そのために、だいじなものはいわゆるアイテムから、信条の類まで幅広いものが含まれます。またキャラクター自身には肯定的に捉えることができないもの、誰かへの憎しみなども、キャラクターのひととなりを表すだいじなものとして同じようにルールでは扱っています。

だいじなものは、キャラクターメイキングの際に手に入る以外に、ゲーム中、シナリオの中でも手に入ります。

ゲーム中手に入っただいじなものは、そのままキャラクターの経験であり、蓄積された経験がキャラクターをより強靭な人物へと育てていくのです。

まただいじなものの数は「命格」と呼ばれ、キャラクターの人格を深さや広さを示しています。

【だいじなものの使い方】

だいじなものの使い方には２種類あります。

ひとつは、だいじなものそれぞれがもっている特殊な効果を用いること。これはそれぞれのだいじなものの解説を参照してください。

ゲーム中手に入るだいじなものには特殊効果がないものもあります。

もうひとつは、「だいじなもの判定」に使うことです。

だいじなもの判定については、「判定・だいじなもの判定」「判定・封印からの回復」の項を参照してください。

【命格】

だいじなものの数を「命格」と言います。

命格は、そのキャラクターの人間的な厚み、背負った運命の大きさなどを表しています。

命格の高さによって判定に有利な効果を得ることがあります。

【だいじなものを新たに得る】

だいじなものは、プレイの結果増えることがあります。増えただいじなものは、キャラクターの思い出であり、命格を高めるものとなります。

プレイ中、シナリオなどの指示で得ただいじなものは、キャラクターの「仮のだいじなもの」となります。仮のだいじなものは、効果はほかのだいじなものと変わりませんが、まだキャラクターにとって馴染みが薄いものなので、失われやすいという特徴があります。「だいじなものを失う」の項を参照してください。

１回のプレイが終了した時点で、キャラクターは以下のふたつのどちらかの方法でだいじなものを増やすことができます。

１）仮のだいじなものを、永久化する。

２）あらたに「だいじなもの表」を振り、それを仮のだいじなものとして得る。

【だいじなものを失う】

だいじなもの判定の結果などで、だいじなものを失った場合、まず「封印」の状態になります。封印されている間だいじなものの特殊効果は得られなくなりますが、だいじなもの判定で振るダイスの数には影響ありません。

だいじなものが完全に失われることを「だいじなものの消滅」と言います。

消滅しただいじなものは二度と元に戻りません。

アイテムであれば使い物にならない状態になったのかもしれませんし、信条のようなかたちのないだいじなものの場合、キャラクターの心の中にそれに対する執着がなくなったのでしょう。

さらに、封印状態にあるだいじなものをさらに封印しなければいけない状況のときは、そのだいじなものは「消滅」します。

―― ポイント ――

▼だいじなものの数は「命格」
▼プレイの結果「仮のだいじなもの」が手に入る

　またゲーム終了時に「封印」状態にあるだいじなものがあるときは、１Ｄ６して、出た目の数だけ封印から回復します。
　ゲーム中手に入った「仮のだいじなもの」は、封印状態になった瞬間に「消滅」してしまいます。

【だいじなものをすべて失う】

　だいじなものがすべて失われた場合、たとえ耐久力が残っていても、キャラクターはゲームから脱落します。
　だいじなものがひとつもないキャラクターは、この世にいないも同然だからです。
　ちなみにＮＰＣの場合、一般にだいじなものが表示されていませんが、これは耐久力の中にそれが含まれているのだと考えます。

呪い

―― ポイント ――

▼〈呪術〉の合計達成レベルで呪いは発動
▼未習熟の呪いは要求成功レベル＋２

■■呪い■■

【呪い】

呪いとは、神々の力を借りて、不可思議な現象をもたらす術のことです。

呪いには特別な知識と技術が要るためほとんどは呪い師だけの技ですが、必ずしも呪い師でなければ使うことができないというわけではありません。

成功率は低いながら、〈呪術〉技能をもたない人間でも呪いを試すことは可能です。

【呪いを発動する】

呪いを発動させるには、呪いごとに決まっている「要求レベル」の値だけ〈呪術〉判定の成功レベルが必要です。

個々の呪いで特に説明がない限り、呪いの発動は１回の〈呪術〉判定で終わりではなく、複数回の〈呪術〉判定を繰り返し、その成功レベルの合計が要求レベルに達していれば呪いは発動します。

戦闘中には１ターンに一度ずつしか〈呪術〉判定はできません。つまり複数回判定を行いたい場合は、複数ターンにまたがって呪いの発動を試み続けることになります。

その場合、途中で一度でも「神々の手」が発生するか、なんらかの攻撃の命中を受けた時点で、呪文の発動は失敗となります。

また習熟していない呪いの発動には、ダイス数が－２されます。

【習熟した呪い】

キャラクターメイキング時、遍歴を終えた段階で〈呪術〉技能の値の数だけの呪いに「習熟」できます。

習熟した呪いの発動には不利な修整なく〈呪術〉判定が行えますが、未習熟の呪いは、発動のための〈呪術〉判定のダイス数が－２されます。

―― ポイント ――

▼未習熟の呪いの発動はダイス数－２

▼プレイ中に発動成功した呪いは習熟

つまり、〈呪術〉の技能値が０であっても、呪いの発動は可能だということです。ただし、ダイス数を－２した結果、振れるダイスが０以下になってしまった場合は、発動は不可能だということになります。

【新たな呪いに習熟する】

未習熟の呪いでプレイ中に発動に成功した呪いは、習熟となります。

シナリオ

■■シナリオ■■

【シナリオ】

シナリオは、ドラマにおける台本にあたるものです。

ただしＲＰＧのシナリオはそれぞれの場面、そして全体の結末が最初から決まってはいません。

ＰＣはシナリオで用意されたイベントに挑み、それを乗り越えることでハッピーエンドを迎えることができるでしょう。乗り越えられなかった場合は、悲劇的な結末が待っています。

具体的に言えば、シナリオではなんらかの判定をＰＣに要求してきますので、それに成功していけばいいということになりますが、なかなかことはそう単純ではありません。シナリオで物語は複数に分岐したり、ダイスによる判定ではない判断を求められることもあるでしょう。

詳しいところはそれぞれのシナリオを読んでいってください。

【シナリオの使い方】

原則としてシナリオはゲームマスターが見るもので、プレイヤーは見ないでプレイした方がいいものです。

とはいえ、絶対に見てはいけないというものではありません。

同じシナリオを固有名詞だけ変えてプレイするなど、「すでに展開を知っているシナリオ」だったりすることもあります。

標準的なシナリオは、場面ごとに記述されていて、その場面を終わらせるにはどんな条件が必要か書いてあります。

行く手を川が遮っている場合、その場面を終わらせ次の場面に進むには、〈軽身〉判定に成功して飛び越えるか、〈水泳〉判定に成功して泳ぎ渡るかすればいい、という要領です。

用意された場面を、最後の場面まで終えられれば１回のプレイは終了。

長いシナリオの場合、複数回のプレイを要することもあるでしょう、その場合は、休止を入れるたびに「プレイ終了」とみなしてかまいません。

シナリオの途中には、「新たにだいじなものを得る」という指示があることがあります。

詳しくはシナリオに書かれていますが、こうした場面で得られるのは「仮のだいじなもの」で、だいじなものの特殊効果は得られるものの、不安定で失われやすいものです。詳しくは、「だいじなもの」の項を参

照してください。

　１回のプレイが終了した時点で、キャラクターは以下のふたつのどちらかの方法でだいじなものを増やすことができます。

１）仮のだいじなものを、永久化する。
２）あらたに「だいじなもの表」を振り、それを仮のだいじなものとして得る。

　また、「封印」状態になっているだいじなものを、１Ｄ６個、封印状態から回復させることができます。

キャラクターメイキングデータ

■■基本能力値・耐久力・移動力■■
各能力値：１
（いずれかの能力値にさらに＋１）
耐久力：３
移動力：５

■■出身表・基本■■
【基本出身表】
02：賤民・流民（おもにその界隈をさすらっていた）
〈応急手当〉＋１、〈社会知識〉＋１
〈自然知識〉＋１、〈生存〉＋３
03：船乗り
「感性」＋１
〈財産〉＋１、〈水泳〉＋１、〈漁〉＋１、〈操船〉＋２
だいじなもの表×１
04：傭兵
「身体」＋１
〈応急手当〉＋１、〈戦術〉＋１
〈接近戦〉または〈射撃〉＋２、〈防御〉＋１
耐久力＋１
アイテムに武器と防具ひとつずつ

05：職人
「感性」＋１
〈社会知識〉＋１、〈財産〉＋１、〈工芸〉＋１
だいじなもの表×１
06：さむらい
「感性」＋１
〈戦術〉＋１、〈接近戦〉＋１、〈射撃〉＋１
〈防御〉＋１、〈軽身〉または〈怪力〉＋１、〈騎乗〉＋１
アイテムに武器と防具ひとつずつ
07：農民
〈自然知識〉＋２、〈下層対話〉＋１
〈狩猟〉または〈漁〉＋２、〈苦痛抵抗〉＋１
08：上級さむらい
「理知」＋１
〈戦術〉＋２、〈接近戦〉＋１、〈射撃〉＋１
〈防御〉＋１、〈騎乗〉＋１
だいじなもの表×１
アイテムに武器と防具ひとつずつ

09：神人
「自我」＋１
〈社会知識〉＋２、〈財産〉＋１、〈上流社交〉＋１
〈交渉〉＋１、〈抑制〉＋１

10：**貴人・商人**（どちらか）
「理知」＋1
〈社会知識〉＋1、
〈財産〉＋2
〈上流社交〉または〈下層対話〉＋2、〈交渉〉＋1
だいじなもの表×1
11：**呪い師**
「自我」＋1
〈自然知識〉＋1、〈呪術〉＋3、〈苦痛抵抗〉＋1
〈快感抵抗〉＋1、
〈薬物抵抗〉＋1
好きな技能＋1
12：**歓楽業**（旅芸人、紙芝居師、奏者、歌手、舞い手、娼妓から選ぶ）
「情動」＋1
〈社会知識〉＋1、情動に関連した技能からふたつに＋2ずつ
自我に関連した技能ひとつを＋2

■■基本年齢■■
基本年齢：3D6歳
■■遍歴表■■
※1回ごとに1D6年経過
【さむらい遍歴表】
1D6（さむらい出身者は＋1できる。しなくてもいい）
1：〈生存〉判定、失敗すると死亡、成功した場合は〈生存〉＋1
2：修行にいそしむ、〈射撃〉判定に成功すると〈射撃〉＋1
3：修行にいそしむ、〈接近戦〉判定に成功すると〈接近戦〉＋1
4：戦に出る、〈戦術〉判定に成功すると〈戦術〉＋1
5：修行の成果だ、「身体」＋1
6：だいじなもの表×1を得る
7：天賦の才に目覚める、だいじなもの「伝家の武具」か好きな技能＋1
※武具は、武器と防具いずれかを選ぶ

【傭兵遍歴表】
1D6（傭兵出身者は＋1できる。し　　なくてもいい）
1：〈生存〉判定、失敗すると死亡、成功した場合は〈生存〉＋1
2：戦に出る、〈射撃〉判定に成功すると〈射撃〉＋1
3：戦に出る、〈接近戦〉判定に成功すると〈接近戦〉＋1
4：戦に出る、〈戦術〉判定に成功すると〈戦術〉＋1
5：戦で死にかける。〈生存〉判定に成功で、
だいじなもの「愛用の武具」か〈生存〉＋1を得る
6：戦の中、だいじなもの「心を通わせた動物」か「友」を得る
7：戦を通じて成長する、だいじなもの表×1または好きな技能＋1
※武具は、武器と防具いずれかを選ぶ

【行商人遍歴表】

１Ｄ６（行商人出身者は＋１できる。しなくてもいい）
１：〈生存〉判定、失敗すると死亡、成功した場合は〈生存〉＋１
２：〈財産〉判定、成功すると〈財産〉＋１
３：〈社会知識〉判定、成功すると〈社会知識〉〈上流社交〉〈下層対話〉のいずれか＋１
４：〈交渉〉判定、成功すると〈交渉〉＋１
５：〈抑制〉判定、成功すると〈抑制〉＋１
６：だいじなもの「父祖の財産」を得る
すでにある場合〈交渉〉判定、成功すれば「情動」＋１
７：だいじなもの表×１、または好きな技能＋１

【芸人遍歴表】
１Ｄ６（芸人出身者は＋１できる。しなくてもいい）
１：〈生存〉判定、失敗すると死亡、成功した場合は〈生存〉＋１
２：〈演奏〉〈歌唱〉〈舞踊〉いずれか判定、成功するとその技能＋１
３：〈上流社交〉〈下層対話〉いずれか判定、成功するとその技能＋１
４：〈抑制〉〈快感抵抗〉いずれか判定、成功するとその技能＋１
５：〈女（男）の武器〉または〈床上手〉＋１
６：〈社会知識〉＋１
７：だいじなもの表×２

【紙芝居師遍歴表】
１Ｄ６（紙芝居師出身者は＋１できる。しなくてもいい）
１：〈生存〉判定、失敗すると耐久力が永久的に－１、成功した場合は〈生存〉＋１
２：〈紙芝居〉判定、成功すれば〈紙芝居〉＋１
３：〈絵画〉判定、成功すれば〈絵画〉＋１
４：〈上流社交〉〈下層対話〉いずれか判定、成功するとその技能＋１
５：〈社会知識〉〈自然知識〉いずれか判定、成功するとその技能＋１
６：〈紙芝居〉判定、成功すれば情動に関する技能のいずれか＋１
７：だいじなもの表×２
※紙芝居師は、最初にこの表を選んだときにアイテム「紙芝居一式」を得る。

【呪い師遍歴表】
１Ｄ６（呪い師出身者は＋１できる。しなくてもいい）
１：〈生存〉判定、失敗すると死亡、成功した場合は〈生存〉＋１
２：〈自然知識〉判定、成功すれば〈自然知識〉＋１
３：〈呪術〉Ｌｖ３判定、成功すれば〈呪術〉＋１
４：〈呪術〉Ｌｖ２判定、成功すれば〈呪術〉＋１
５：〈呪術〉判定、成功すれば〈呪術〉＋１

６：〈呪術〉判定、成功すれば自我に関する技能のいずれか＋１
７：だいじなもの表×２

■■呪い■■

〈呪い〉技能を持つキャラクターは、〈呪い〉技能値と同じ数の呪いに習熟している。

■■特徴■■

【特徴　表】

※Ｄ６６（２Ｄ６して、それぞれの目をべつに読む）
※表の項目はふたつあるときは、好きな方をチョイス

11：真面目　／　不真面目
12：勇敢　／　臆病
13：気品がある　／　下品
14：乱暴　／　暴力が嫌い
15：意地悪　／　優しい
16：おしゃべり　／　無口
21：理屈っぽい　／　考えなし
22：八方美人　／　人見知りする
23：目立つ　／　影が薄い
24：首を突っ込みたがる
25：おせっかい　／　一匹狼
26：さみしがり
31：格好つけ　／　格好悪い
32：夢想家　／　現実主義者
33：世間知らず　／　世間ずれ
34：惚れっぽい　／　疑り深い
35：くよくよしない
36：執念深い　／　忘れっぽい
41：熱血　／　クール
42：おおざっぱ　／　細かい
43：逆境に強い　／　逆境に弱い
44：礼儀正しい　／　無礼
45：思慮深い　／　猪突猛進
46：兄貴肌　／　姉貴肌
51：涙もろい　／　冷淡
52：賭け事好き　／　慎重
53：悪戯好き
54：女好き　／　男好き
56：妄想癖
61：つんつんしている
62：好きな相手にはでれでれする
63：男勝り　／　女っぽい
64：しとやか　／　野獣
65：知的　／　病的
66：音楽が好き　／　音痴

■■だいじなもの■■

※だいじなもの「命」をすべてのキャラクターが持っている
※だいじなもの表はＡ～Ｄの中から好きな表を選んでダイスを振る

【だいじなもの表　Ａ】

１：歴戦の勇者
２：運命のしるし
３：美しい身体的特徴
４：醜い身体的特徴
５：高貴な血の威厳
６：父祖の財産

【だいじなもの表　Ｂ】

１：伝家の武器
２：伝家の防具
３：修行の成果
４：家族
５：うんちく
６：神を見る目

【だいじなもの表　Ｃ】

１：愛用の武器
２：愛用の防具
３：友
４：心通わせた動物

５：仕事道具
６：修行の成果

【だいじなもの表　D】
１：自分の名前
２：血族の名誉
３：素晴らしい仕事の成果
４：仕事上のつて
５：神託
６：愛する人からの贈り物

■■アイテム■■
アイテム一覧から、「〈財産〉×４回」だけ購入を試みることができる。

■■名前　ふたつ名■■
※ふたつの表の組み合わせで

【ふたつ名表Ａ】
１：荒ぶる
２：静かなる
３：素早い
４：麗しき
５：美しき
６：見えざる

【ふたつ名表Ｂ】
１：星
２：雲
３：翼
４：牙
５：炎
６：風

■■名前■■
※カナン風の名前一覧

●カヤクタナ系
ニイコハチ
マシラタナキ
スキアキ
スモクアキ
パイチ
シパイチ
シンニ
サンニ

●ハンムー
男子
ヌアット

ワッドワド
モッズモズ
モックロトー
ニミット
ニトミット
シトイント
クラビク

女子
ンクララ
イリカ
オトーラ
カラ
トバントラ
シントラ
タンカーラ

●シク
男子
フェン
イン
モウ
スイン
シンメン
ミリミン
シーワン
ジロワン
ゴムロン

女子
ウォイユウ
トームウ
スルコウ
マーリウ
マルーユウ
ミナユウ

技能　一覧

■■技能一覧■■

●理知

〈応急手当〉

怪我や急な病気にたいして簡単な治療を施す技能。

完全な治癒はこの技能では望めないが、治療が可能な場所まで旅を続けることは可能になるだろう。

耐久力が０になった場合も、死亡する前であれば、〈応急手当〉判定で死を回避することができる。詳しくは「キャラクターの死」「ダメージからの回復」の項参照。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

清潔な環境：＋１
不潔な環境：－１
傷病の神が近くにいる：－１

〈社会知識〉

カナンの人間社会全般に関する知識。いわゆる社会常識から歴史等まで含まれる。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

生まれ育った地域に関する知識：＋２
貴人、上級さむらいの出身：＋１
神人の出身：＋２

〈自然知識〉

カナンの自然に関するあらゆる知識。出身や経歴によってはダイス数に修整がつくことがある。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈財産〉

キャラクターがどのくらいの経済力があるかを表した技能。「カナンＲＰＧ（仮）」では、貨幣を単独で扱わずこの技能で概念として表している。この技能が高いほど、購買力があるが、同時に財産があっても時には欲しいものが手に入らないことも表している。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈戦術〉

戦いをどのように有利に進めるかについての知識、判断力を表した技能。戦闘において先制（イニシアティブ）を得られるほか、戦いを勝利に導くポイントなどについて知識を得られることがある。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

●情動

〈床上手〉

詳しくは解説できないが、愛を深め、ある場面での交渉を円滑に進め、夫婦円満の秘訣となる技能。相手は異性とは限らない。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈上流社交〉

貴人や王族など高貴であったり大商人など富裕であったりする人々と上手に関わっていくための技能。付け焼き刃の知識ではない、身についた立ち居振る舞いなどもこの技能に含まれる。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈下層対話〉

貧困階層はもちろん、庶民と呼ばれる人々、そして裏社会までを含めた下層社会で関係を円滑に進めるための技能。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈演奏・名称〉

楽器演奏の技能。基本の技能値は得意な楽器ひとつについてのもの。あらかじめひとつ決めておく。

それ以外の楽器を演奏することはもちろん可能だが、その場合は、判定のダイス数－１となる。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈歌唱〉

歌を歌う技能。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈舞踊〉

舞を舞う技能。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈絵画〉

絵を描く技能。紙芝居師にはあった方が便利な技能。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈調理〉

料理をする技能。失敗したからといって食べられる食材が毒にはならないが、成功すれば（明らかな毒ではない）飲食不能な食材が食べられるものになることはある。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈美粧〉
化粧をはじめ、自身を美しく装う技能。他人に対して用いるときはダイス数－２となる。
成功すれば〈女（男）の武器〉〈交渉〉〈上流社交〉〈下層対話〉の判定に、〈美粧〉の成功レベルだけダイス数が追加される。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈女（男）の武器〉
性的魅力を駆使した交渉術。
〈交渉〉技能の代わりに用いることができるが、相手の「自我」値の倍以上の成功レベルになってしまった場合、相手が恋に落ちる（または衝動的な情欲に溺れる）可能性がある。
交渉相手は〈抑制〉技能判定し、失敗したら〈女（男）の武器〉を使った相手に恋する（または衝動的な情欲を抱く）。
両者が同性であれば、〈抑制〉判定に＋１Ｄ。
両者が異なる種族（動物や怪異など）であれば、〈抑制〉判定に＋２Ｄできる。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈交渉〉
自分の意見を相手に了解させる技能。
一般的には技能判定に成功すれば交渉は成功となるが、相手がまったく異なる意見を持っていた場合は、相手は〈抑制〉判定で交渉を拒否することができる。
この場合、〈交渉〉の成功レベルと相手の〈抑制〉の成功レベルを較べ、〈抑制〉側が勝った場合は、交渉は決裂する。
成功レベルが同じだった場合は、命格の高い側の勝利となる。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

●身体

〈接近戦・名称〉
接近戦の巧拙を表した技能。基本的には武器を手にしての〈接近戦〉判定のための技能だが、素手での戦いでもこの技能で判定する。詳しくはアイテム一覧を参照。
またこの技能は得意な武器を使用することを前提にしている。技能取得時にひとつ得意な武器を決めること（またはアイテム購入時でも）。それ以外の武器については、判定時のダイス数－１として扱う。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈射撃・名称〉
射撃の巧拙を表した技能。基本的

には射撃武器を手にしての〈射撃〉判定のための技能で、槍や石などの投擲は別の技能。詳しくはアイテム一覧を参照。

またこの技能は得意な武器を使用することを前提にしている。技能取得時にひとつ得意な武器を決めること（またはアイテム購入時でも）。それ以外の武器については、判定時のダイス数－１として扱う。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈健脚〉

歩いたり走ったりという当たり前の動作にも、上手い下手はある。歩き慣れている人間ほど、速く、長く歩くことができるものだ。

この技能が高いほど同じ距離を短期間で歩くことができる。

ゲーム上では、以下のように表す。ただし、常に判定しなければいけないわけではなく、シナリオ上で要求されたときにのみ〈健脚〉判定は行われる。

判定が失敗：移動力１／２（端数切り上げ）。

判定が成功：移動力そのまま。

成功レベル２：移動力＋１

成功レベル３：移動力＋２

以下、成功レベル１ごとに移動力＋１ずつされる。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈軽身〉

猿のような身軽な動作。

戦闘時、登坂や跳躍などの行動には移動力のすべてを使って〈軽身〉判定を行う。２レベル以上の成功を得た場合は、２レベルで＋１（センチ）、以降１レベル毎に１（センチ）ずつの追加移動力を得る。

逆にいうと、成功レベルが1だった場合には、登坂や跳躍のあとその場でとどまることになる。

登坂や跳躍が失敗に終わった場合、落下のダメージを受けることがある。

落下した高さが、ＰＣの身長の２倍ごとに、１成功レベルとして〈生存〉判定をおこない、足りなかった成功レベルの分ダメージを受ける。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈水泳〉

水泳の技能。

基本的には裸かそれに近い状態での泳ぎの技能。

【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

浮くものにつかまっている：＋1

だぶついた服を着ている：－1

鎧を着ている：－2

荷物を持っている：－1

流れが急だ：－1

〈投擲〉
ものを投げる技能。
槍や石を敵に命中させるべく投擲する場合には、〈射撃〉技能に代わってこの技能で判定を行う。
投擲は射撃に較べて届く範囲が限られるが、投げるものを選ばない。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈怪力〉
腕力、膂力を表す技能。
重い物を持ち上げたり、力比べをするときに使われる。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈生存〉
キャラクターのしぶとさを表した技能。
単に体力に限らず、大きなダメージを喰らったときの身の処し方、気持ちの持ち方など、死に逆らうあらゆる条件をひとつの技能として表している。
耐久力が０になっても、この判定に成功すれば、すぐに死亡したりはしない。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈防御〉
物理的攻撃に対する防御技能。
身体の頑丈さ、身の躱し方、あるいは防具の効率よい使い方など、総合的な防御力を表している。
この判定の成功レベル分だけ、与えられたダメージを無効化できる。
物理的な要因によらないダメージ、例えば精神的なダメージにはこの技能は無効。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

●感性

〈隠密〉
足を忍ばせ、身を隠し、他人の目から見つからないように行動するための技能。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈騎乗〉
馬をはじめとする騎乗動物を乗りこなすための技能。
カナンでは馬以外に、象などの騎乗動物がいる。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈狩猟〉
山野で獣や鳥を追う猟師の技能。

弓による射撃は含まれないが、獲物の痕跡の発見、追跡、待ち伏せ、罠の設置、調理以前の解体などはこの技能の範疇。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈漁〉
大河や湖沼で漁をする漁師の技能。
投げ網、仕掛け網、釣りなど漁師のこなす様々な技がこの技能に含まれる。魚などに限らず、貝類などの採取もこの技能に含まれている。
ただし船を操ること自体は原則この技能に含まれない。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈操船〉
小舟から大型の帆船、櫂船までを操る技能。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈感知〉
五感の鋭さを表す技能。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈工芸〉
職人の技術の高さを表す技能。
職人ならなんでも作れるというものではないが、職人の世界は多岐に渡るため一括して表現している。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

●自我

〈呪術〉
呪いを行うための技能。
高いほど呪いとその発動に精通している。
呪いを発動するにはこの技能判定に成功する必要がある。詳しくは「呪い」の項を参照。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈苦痛抵抗〉
苦痛に対する抵抗力を示す技能。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈快感抵抗〉
快感に対する抵抗力を示す技能。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈催眠抵抗〉
催眠など、精神に働きかけるちからに対しての抵抗力を示す技能。

【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈薬物抵抗〉
　毒や薬物、または病気への感染、さらには病の症状に対する抵抗力を示した技能。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

〈抑制〉
　キャラクターの心はそのままプレイヤーの心ではない。
　時によっては、プレイヤーの望みとキャラクターの望みは一致しないかもしれないことを表した技能。
　用法としてはふたつ。
　ひとつは、プレイヤーの宣言がキャラクターの行動とそぐわないのではないかとマスターが判断したときに〈抑制〉判定を要求する場合。
　もうひとつは、プレイヤーがつい宣言してしまった行動を撤回させたい場合。〈抑制〉判定に成功しなければ、キャラクターは最初に宣言した行動を実行してしまう。
（マスターは、プレイヤーの「あ、やっぱり……」という言葉を聞いたら、即座に〈抑制〉判定を要求すべし）
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

アイテム 一覧

■■アイテム　武器（接近戦用）■■

【品質】

「粗悪品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋２。〈接近戦〉判定のダイス数－１。（例：片手武器であれば、＋１の効果を相殺する）

「安物」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋１。〈接近戦〉判定の目がすべて1だったとき、自動的に壊れて使用不能に（神々の手はさらに発生する）。

「高級品」：購入時〈財産〉判定時のダイス－１。〈接近戦〉判定のダイス数さらに＋１

「逸品」：購入時〈財産〉判定時のダイス－２。〈接近戦〉判定のダイス数さらに＋２

○素手（購入できるものではないが、武器を持たないときの参考）

価値レベル：－

〈接近戦〉判定のダイス数修整なし。

得意な接近戦用武器として素手を指定していない場合には、通常通りダイス数－２されることに注意。

素手を得意武器として使う場合には、盾を同時に使うことはできない。

○片手持ち武器

価値レベル：１

〈接近戦〉判定のダイス数＋１

○両手持ち武器

価値レベル：１

〈接近戦〉判定のダイス数＋１

必要なら〈接近戦〉判定時のダイスを１つ振り直せる。

盾を同時に使うことはできない。

○長柄武器

価値レベル：１

〈接近戦〉判定のダイス数＋１

〈接近戦〉判定の成功レベルが同じだった場合、１レベル分の勝利（ダメージ値）として扱われる。

盾を同時に使うことはできない。

■■アイテム　武器（射撃用）■■

「粗悪品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋２。〈射撃〉判定のダイス数－１。（例：弓であれば距離４０でのダイス数－１が、計－２になる）

「安物」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋１。〈射撃〉判定の目がすべて１だったとき、自動的に壊れて使用不能に（神々の手はさらに発生する）。

「高級品」：購入時〈財産〉判定時のダイス－１。〈接近戦〉判定のダイス数さらに＋１

「逸品」：購入時〈財産〉判定時のダイス－２。〈接近戦〉判定のダイス数さらに＋２

○弓

価値レベル：１
ダメージ値２
弓の使用中は盾や他の武器を使えない。
命中距離　：20／30／40／50
〈射撃〉ダイス数：＋1／＋0／－1／－2
○大弓※命中距離は成功レベルごとにセンチ
価値レベル：１
ダメージ値３
弓の使用中は盾や他の武器を使えない。
「身体」と〈怪力〉の合計が２以上ないと使うことができない。
命中距離　：30／45／60／75
〈射撃〉ダイス数：＋1／＋0／－1／－2

■■アイテム　防具■■
【品質】
「粗悪品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋２。装着者がダメージを１点でも受けると即座に壊れてしまう。使用不能に。
「安物」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋１。装着者がダメージを１点でも受けると、もういちど〈防御〉判定、失敗すると壊れてしまう。使用不能に。
「高級品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数－１。各戦闘で１度だけ、ダメージを１点無効にできる。
「逸品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数－２。各戦闘で２度まで、ダメージを１点無効にできる。この効果は同時には使えない。

○軽装鎧
価値レベル：１
〈防御〉判定のダイス数＋１
○重装鎧
価値レベル：２
〈防御〉判定のダイス数＋２
○盾
価値レベル：１
〈防御〉判定時、ダイス１つを振り直しできる
○大盾
価値レベル：１
〈防御〉判定のダイス数＋１
「身体」＋〈怪力〉の合計が2以上ないと使うことができない。
○手甲
価値レベル：１
一度の戦闘（決着がつくまで）で一度だけ、〈防御〉判定時、ダイス１つを振り直しできる。

■■アイテム　一般■■
【品質】
「粗悪品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋２。戦闘、またはアイテムが関連している技能の判定のあと１Ｄ６し、１の目が出ると即座に壊れて使用不能に。
「安物」：購入時〈財産〉判定時のダイス数＋１。アイテムが関連している技能の判定に失敗したとき１Ｄ６し、１が出ると即座に壊れて使用

不能になる。
「高級品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数－１。アイテムが関連している技能の判定のダイス数＋１。
「逸品」：購入時〈財産〉判定時のダイス数－２。アイテムが関連している技能の判定のダイス数＋２。

○携行保存食（３日分）
　価値レベル：１
　関連した技能は〈調理〉〈〉
○紙芝居一式
　価値レベル：１
　関連した技能は〈紙芝居〉
　ないと紙芝居ができない。
○絵道具
　価値レベル：１
　関連した技能は〈絵画〉
　ないと絵が描けない。
○調理道具
　価値レベル：１
　関連した技能は〈調理〉
　ないと料理が作れない。
○化粧道具
　価値レベル：１
　関連した技能は〈美粧〉
　〈美粧〉判定のダイス数＋１。
○見栄えのいい服
　価値レベル：１
　関連した技能は〈交渉〉、〈女（男）の武器〉
　〈交渉〉、〈女（男）の武器〉判定のダイス数＋１。
○財布
　価値レベル：１
　関連した技能は〈財産〉
　〈財産〉判定のダイスをひとつ振り直せる。
○背負いかご
　価値レベル：１
　関連した技能はないが、粗悪品で運べる品物に－２、安物で－１。高級品で＋１、逸品で＋２となる。壊れることはない。
　このかごに３つのアイテムを入れて運搬できる。
○背負い袋
　価値レベル：１
　関連した技能はないが、粗悪品で運べる品物に－２、安物で－１。高級品で＋１、逸品で＋２となる。壊れることはない。
　このかごに３つのアイテムを入れて運搬できる。
○松明
　価値レベル：１
　関連した技能は〈知覚〉
　暗い中で周囲を明るく照らすことができる。
　「安物の片手用武器」として接近戦に使うことも可能。
○食事
　価値レベル：１
　関連した技能はないが使用後次のような効果がある、粗悪品は〈薬物抵抗〉判定に失敗すると（腐っていた）、１日の間「身体」関連技能判定のダイス数－１。安物は〈苦痛抵抗〉判定に失敗すると（不味かった）、１時間の間「自我」関連技能判定の

ダイス数－１。高級品は１時間のあいだ「自我」関連技能判定のダイス数＋１。逸品は１日のあいだ「自我」関連技能判定のダイス数＋１。

　調理された料理。

呪い　一覧

■■呪い一覧■■

●火をつける
要求レベル：３
【効果】
　術者の目に見える範囲のものに火をつける。
　着火する、という程度の効果。
　火がつくと１Ｄ６ターン燃え続ける。
　炎によるダメージ値は２（毎ターン）
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
燃えやすいもの（乾いた木、布、油など）＋１
手に火種を持っている＋１
バミの護符を持っている＋１
燃えにくいもの（湿った木など）－１
とても燃えにくいもの（金属など）－２
雨の日－１
乾いた場所＋１

●手から炎を噴き出す
要求レベル：５
【効果】
　手から炎を噴きだし、目標にダメージを与える。
　炎が届くのは距離１０の範囲。
　ダメージ値は３
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
手に火種を持っている＋１
バミの護符を持っている＋１
雨の日－１
乾いた場所＋１

●眠りの呪い
要求レベル：特殊
【効果】
　目標ひとりに急な眠りをもたらす呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、目標側は〈催眠抵抗〉判定を行う。術者の成功レベルの方が高ければ、目標は急な睡魔に襲われその場で眠りにつく。
　眠っている時間は、成功レベルの差×１０分間。
　成功レベルが同じか、または術者の方が低かった場合には呪文は失敗となる。
　呪いの発動は短時間で行われるため、複数回判定による成功レベルの累積はできない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
眠りの粉を使用した＋２
現在は夜、または暗がりの中＋１
陽の光の下－１

●忘却の呪い
要求レベル：特殊
【効果】
　目標ひとりの短時間の記憶を奪う呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、目標側は〈催眠抵抗〉判定を行う。術者の成功レベルの方が高ければ、目標は短時間（１Ｄ６分間）気を失い、成功レベルの差の分だけの時間分の記憶をなくしてしまう。
　呪いの発動は短時間で行われるため、複数回判定による成功レベルの累積はできない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
眠りの粉を使用した＋２
現在は夜、または暗がりの中＋１
陽の光の下－１

●命令の呪い
要求レベル：特殊
【効果】
　目標ひとりを術者の命令通りに行動させる呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、目標側は〈催眠抵抗〉判定を行う。術者の成功レベルの方が高ければ、目標は成功レベルの差×１０分間、術者の命令に従う。命令は口頭で伝えなければならない。
　呪いの発動は短時間で行われるため、複数回判定による成功レベルの累積はできない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
術者の命格の方が高い＋１
眠りの粉を使用した＋１
現在は夜、または暗がりの中＋１
陽の光の下－１
目標の意志に著しく反する命令－２
目標の願望を実現するような命令＋１

●恐れの呪い
要求レベル：特殊
【効果】
　目標ひとりに術者に対する恐怖を抱かせる呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、目標側は〈催眠抵抗〉判定を行う。術者の成功レベルの方が高ければ、目標は成功レベルの差×１分間、術者にあらがえない恐怖を抱き、可能な限りその場から逃げ出そうとする。声が出せる限りは悲鳴をあげる。
　呪いの発動は短時間で行われるため、複数回判定による成功レベルの累積はできない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
術者の命格の方が高い＋１
眠りの粉を使用した＋１
現在は夜、または暗がりの中＋１
陽の光の下－１

●友愛の呪い
要求レベル：特殊
【効果】
　目標ひとりに術者に対する親愛の情を抱かせる呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、目標側は〈催眠抵抗〉判定を行う。術者の成功レベルの方が高ければ、目標は成功レベルの差×日間、術者に対して親しい感情を抱く。この呪いの効果は命令や強制ではないことに注意。
　呪いの発動は短時間で行われるため、複数回判定による成功レベルの累積はできない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
術者の命格の方が高い＋１
眠りの粉を使用した＋１
現在は夜、または暗がりの中＋１
陽の光の下－１

●幻影による変身
要求レベル：３以上
【効果】
　見る者に術者、または術者が望んだ対象の見た目を、術者が望んだ姿に見せる呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、必要成功レベル以上で目標を望んだ姿に見せかけることができる。
　呪いの対象は術者と同じ大きさまでのものでなくてはならない。
　持続時間は１０分間、最低必要成功レベルの３より大きい分の成功レベル×１０分間だけ呪いが持続する。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。

●幻影を見破る
要求レベル：３
【効果】
　呪いで生み出された幻影を見破る呪い。
　術者は〈呪術〉判定を行い、成功すれば幻影を見破り、真の姿を見ることができる。
　要求レベルは一般的な幻影についてのもので、幻影を生じさせた成功レベルが分かっている場合はそれが要求レベルとなる。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
陽の光の下＋１

●肉の鎧
要求レベル：２
【効果】
　術者、または対象１人の身体を石のように硬くする呪い。
　〈呪術〉判定を行い、成功すれば〈防御〉判定のダイスに＋１される。
　ただし、その効果は成功レベル２で１度の〈防御〉判定に、以降１成功レベルごとに１度の判定で切れる。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数

が変化する。
身体に油を塗っている＋１

●闇を通す視力
要求レベル：２
【効果】
　夜の闇の中でも、昼間のようにものを見ることができるようになる呪い。
　術者の本来の視力で見える範囲よりもよく見えたり、遠くが見えたりすることはない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
梟の羽を持っている＋１
近くに灯りがある－１

●聴力強化
要求レベル：２
【効果】
　小さな音でもよく聞こえるようにする呪い。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
静かな場所にいる＋１
賑やかな場所にいる－１

●傷を治す
要求レベル：３以上
【効果】
　術者自身、または対象１人の傷を治療する呪い。
　成功すれば、成功レベル３ごとに耐久力１を回復させられる。
　ただし、耐久力０の状態には効果がない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
対象は術者自身＋１
治療の薬液を飲ませた＋１（戦闘中に落ち着いて飲むことはできない）

●病を治す
要求レベル：２
【効果】
　術者自身、または対象１人の病の治療をする呪い。
　成功すれば、対象がおこなう病からの回復の判定（〈生存〉判定）のダイスを＋１できる。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
対象は術者自身＋１
治療の薬液を飲ませた＋１（戦闘中に落ち着いて飲むことはできない）

●苦痛を与える
要求レベル：２以上
【効果】
　対象ひとりに苦痛を与える呪い。
　呪いが発動した場合、対象は呪いの成功レベルを目標に〈苦痛抵抗〉判定を行い、失敗すれば、足りなかった成功レベル×分（戦闘時はターン）だけ、あらゆる判定でダイス数が－１される。

【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
相手に接触している＋１
相手の身に着けたもの、身体の一部を持っている＋１
相手が見えていない－２

●獣の言葉を聞く
要求レベル：２
【効果】
　動物一般の言葉を理解できるようになる呪い。
　もちろん動物の考えは人間とは大きく異なるものなので、その違いを完全に乗り越えることはできない。かたことの翻訳程度。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
自身の飼育動物が相手＋２
初対面の相手－１
初めて見る獣－２

●鳥の言葉を聞く
要求レベル：２
【効果】
　鳥一般の言葉を理解できるようになる呪い。
　もちろん鳥の考えは人間とは大きく異なるものなので、その違いを完全に乗り越えることはできない。かたことの翻訳程度。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
自身の飼育動物が相手＋２
初対面の相手－１
初めて見る獣－２

●植物の言葉を聞く
要求レベル：４
【効果】
　植物一般の言葉を理解できるようになる呪い。
　もちろん植物の考えは人間とは大きく異なるものなので、その違いを完全に乗り越えることはできない。かたことの翻訳程度。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
火や刃物を持っていない＋１
火や刃物のを持っている－１

●獣を操る
要求レベル：３
【効果】
　対象の獣１匹に、短時間言うことを聞かせる呪い。
　効果時間の間、対象の獣は術者の命令に従って行動する。ただし、獣が理解できないような行動や対象の獣自身を傷つけるような行動は実行しない。
　効果時間は成功レベル×分間。

【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
術者自身より大きな獣－１
肉食獣－１

●鳥を操る
要求レベル：３
【効果】
　対象の鳥１羽に、短時間言うことを聞かせる呪い。
　効果時間の間、対象の鳥は術者の命令に従って行動する。ただし、鳥が理解できないような行動や対象の鳥自身を傷つけるような行動は実行しない。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で、判定時のダイス数が変化する。
術者自身より大きな鳥－１
猛禽－１

●虫を操る
要求レベル：５
【効果】
　対象の虫１匹に、短時間言うことを聞かせる呪い。
　効果時間の間、対象の虫は術者の命令に従って行動する。ただし、虫が理解できないような行動や対象の虫自身を傷つけるような行動は実行しない。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で、判定時のダイス数が変化する。
群れで生活する虫－２

●魚を操る
要求レベル：４
【効果】
　対象の魚１匹に、短時間言うことを聞かせる呪い。
　効果時間の間、対象の魚は術者の命令に従って行動する。ただし、魚が理解できないような行動や対象の魚自身を傷つけるような行動は実行しない。
　効果時間は成功レベル×分間。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
肉食の魚－１
術者の腕の長さより大きな魚－１

●泥沼を生じる
要求レベル：２
【効果】
　地面の狙った場所に泥沼を生じさせる呪い。
　泥沼にはまったキャラクターは移動力が半分になり、「身体」「感性」に関係した判定でのダイス数が－２される。
　泥沼は成功レベル×１メートルの四方の大きさで、成功レベル×時間の間そこにある。
　泥沼を発生させられるのは見えている範囲の地面でなければならない。

【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
雨の日＋２
岩盤の上－３

●硬い大地を生じる
要求レベル：２
【効果】
　ぬかるんだ地面を硬い乾いた地面に変化させる呪い。
　固い地面は成功レベル×１メートルの四方の大きさで、成功レベル×時間の間そこにある。
　硬い地面を発生させられるのは見えている範囲の地面でなければならない。また水の上などではこの呪いは発動できない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
雨の日－２

●突風を生じる
要求レベル：２
【効果】
　瞬間的な突風を呼ぶ呪い。
　突風は大の大人を突き飛ばすほどの強さがある。
　成功レベル×メートル四方の範囲で突風が発生し、その中にいるキャラクターは〈怪力〉判定に成功しない限り、その場に転倒する。
　突風を呼べるのは術者から見えている範囲でなければならない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
狭く入り組んだ場所－１
１０メートルより遠い場所が目標で１０メートルごとに－１

●瞬間移動
要求レベル：４
【効果】
　瞬く間に別の場所へ術者を移動させる呪い。
　成功レベル×キロメートルの範囲内の望む場所に移動できる。
【ダイス修整】
　以下の条件で、判定時のダイス数が変化する。
見えている範囲の場所が行き先＋１
行ったことはないが知識はある場所が行き先－１
まったく未知の場所が行き先－２
術者以外のキャラクターが同行する×人数（変化したダイス数を最終的に人数倍する）

●予知
要求レベル：２
【効果】
　これから起きることを予見する呪い。
　効果は限定的かつあいまいで、成功レベル２ごとに、単語ひとつ分の予知が術者におとずれる。
　一般には「これから我々を襲う危

機について」などと予知したい要件を浮かべながら呪いを行う。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
予知する対象が明確＋１
予知したい未来が１日以内＋１
予知したい未来が1時間以内＋２
予知したい未来が7日以上先－１
予知したい対象の指定がない－２

●過去見
要求レベル：２
【効果】
　その場で過去に起こった出来事を見ることができる呪い。
　呪いによって、その場で起きた過去の出来事が術者の頭に浮かび上がる。
　成功レベル２ごとに×時間の過去を、また×２メートル四方の範囲の過去を見ることができる。
　呪いの効果は、術者を中心に生じる。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
過去を見たい場所について予備知識がある＋１
過去を見たい場所は術者自身に関連している＋１

●毒消し
要求レベル：３
【効果】
　毒の効果を打ち消す呪い。
　受けたダメージの回復効果はなく、あくまでも毒のそれ以上の影響を食い止める呪い。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
対象が術者自身＋１
毒の発生源（毒虫、毒薬、毒の原料など）を所持している＋１
致死性の毒－２
即死可能性のある毒－３

●人を寄せ付けない結界
要求レベル：２以上
【効果】
　術者の周囲に張った結界で、キャラクターを近寄らせない。
　結界は結界に近づいたキャラクターの精神に働きかけ、「近づきたくない」という強い無意識を発生させるもの。よって、結界の効果を受けたキャラクターは自分がなぜそこに近づきたくないのかもわからず、術者の姿を見ることもできない（見えてはいるが認識できない）。
　成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
　結界に入ろうとするキャラクターは〈催眠抵抗〉判定に成功せねばならず、その成功レベルの半分の値が目標成功レベルとなる。
　結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】

以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
夜、暗闇の中＋１
悪臭を放つものを持っている＋１

●獣を寄せ付けない結界
要求レベル：３以上
【効果】
術者の周囲に張った結界で、獣を近寄らせない。
結界は結界に近づいた獣の精神に働きかけ、「近づきたくない」という強い無意識を発生させるもの。よって、結界の効果を受けた獣は自分がなぜそこに近づきたくないのかもわからず、術者の姿を見ることもできない（見えてはいるが認識できない）。
成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
結界に入ろうとする獣は〈催眠抵抗〉判定に成功せねばならず、その成功レベルの半分の値が目標成功レベルとなる。
結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
夜、暗闇の中＋１
金属の道具を持っている＋１
獣は３匹以上の群れを成している－１

●魚を寄せ付けない結界
要求レベル：２
【効果】
術者の周囲に張った結界で、魚を近寄らせない。
結界は結界に近づいた魚の精神に働きかけ、「近づきたくない」という強い無意識を発生させるもの。よって、結界の効果を受けた魚は自分がなぜそこに近づきたくないのかもわからず、術者の姿を見ることもできない（見えてはいるが認識できない）。
成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
結界に入ろうとする魚は〈催眠抵抗〉判定に成功せねばならず、その成功レベルの半分の値が目標成功レベルとなる。
結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
夜、暗闇の中＋１
金属の道具を持っている＋１
肉食の魚－１

●虫を寄せ付けない結界
要求レベル：２
【効果】
術者の周囲に張った結界で、虫を近寄らせない。
結界は結界に近づいた虫の精神に働きかけ、「近づきたくない」という強い無意識を発生させるもの。よって、結界の効果を受けた虫は自分がなぜそこに近づきたくないのかもわ

からず、術者の姿を見ることもできない（見えてはいるが認識できない）。
　成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
　結界に入ろうとする虫は〈催眠抵抗〉判定に成功せねばならず、その成功レベルの半分の値が目標成功レベルとなる。
　結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
火を持っている＋１
蜂など攻撃的な虫－１

●冷気を寄せ付けない結界
要求レベル：２
【効果】
　術者の周囲に張った結界で、冷気を近寄らせない。
　成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
　この結界の中にいるキャラクターは、冷気の効果に抵抗するための判定で、ダイス数を達成レベルの半分（端数切り上げ）だけ増やせる。
　結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
火を持っている＋１

●熱気を寄せ付けない結界
要求レベル：２
【効果】
　術者の周囲に張った結界で、熱気を近寄らせない。
　成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
　この結界の中にいるキャラクターは、熱気の効果に抵抗するための判定で、ダイス数を達成レベルの半分（端数切り上げ）だけ増やせる。
　結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
水を持っている＋１

●病を寄せ付けない結界
要求レベル：２
【効果】
　術者の周囲に張った結界で、病を近寄らせない。
　成功レベル２ごとに×１メートル四方の範囲に結界を広げられる。
　この結界の中にいるキャラクターは、病の効果（とくに罹患）に抵抗するための判定で、ダイス数を達成レベルの半分（端数切り上げ）だけ増やせる。
　結界は呪いをかけたその場に生じて動かせない。
【ダイス修整】
　以下の条件で判定時のダイスの数が変化する。
清潔な水＋１

火＋1

神々の手

■■神々の手・表■■
※１Ｄ６＋判定時に出た１の数

ダイス目　　結果
02　なにかいる気がする、
　　気のせいか
03　背後に誰かついてきて
　　いる……気がする
04　目の前の相手の姿がなぜ
　　か心から離れなくなる
05　乱入者現る。
06　これは、恋？　憎しみ？
07　手に持っていたもの
　　を落としてしまう
08　つまずいて転ぶ
09　身に着けていたもの
　　ひとつがなぜかはずれる
10　〈軽身〉に失敗したものすべて転倒
11　神の息づかいを感じた。
次の判定にダイス数＋３。
12　気がつくと別の場所に
13　神が一瞬姿を現す。
　　皆茫然〈抑制〉に成功
　　しないと我に返れない。
14　神に憑かれた。
15　神が顕現した！
　　大きな力があふれ出す

【神々の手　効果】
※なんらかの判定を要求された場合、その結果によっても「神々の手」は生じる。また効果は累積する。

○なにかいる気がする、気のせいか
　たんなる気のせい。

○背後に誰かついてきている……気がする
　ちょっと感じやすくなっているようだ。

○目の前の相手の姿がなぜか心から離れなくなる
　〈抑制〉判定に失敗すると、対象に対して、恋（１Ｄして１～３）または、憎しみ（１Ｄして４～６）の感情を抱く。
　詳しくはルール「恋と憎しみ」の項参照。
　ただし判定には無条件でダイス数が＋２される。
　この効果は対象が同性、異種族、非生物であっても無関係に生じる。

○乱入者現る
　あなたの行為が神の注意をひいてしまったようだ。神はその眷属をその場に送り込んできた。
　いま行った判定がなんなのかによって送り込まれた乱入者は変わる。
　「理知」一本の槍が振ってくる
　「情動」気づくと愛らしい少女

（１Ｄして１～３）または、少年（１Ｄして４～６）がいる
「身体」水牛が突進してくる
「感性」急に突風が！
「自我」怒り狂った男が誰彼構わず襲いかかる

○これは、恋？　憎しみ？
その時目の前にいる人物（居なければなにか生き物、そうでなければ無生物）に強い感情、恋（１Ｄして１～３）または、憎しみ（１Ｄして４～６）を抱く。

○手に持っていたものを落としてしまう
どちらの手に持っているものかは決めて構わない。手になにか持っている（つけている）限り、それらからひとつが落ちてしまう。
手に持っているものがなければなにも起きない。

○つまずいて転ぶ
足下になにがあろうがなかろうが、いきなり転びそうになる。
〈軽身〉判定に失敗するとその場に転倒。戦闘中なら次の自分の手番まで起き上がることができない。転倒している間は「身体」に関わる判定のダイス数－１。

○身に着けていたものひとつがなぜかはずれる
鎧か服か。膝より上、首より下に身に着けていたものひとつが急に外れてしまう。なにがはずれるかは自分で決めて構わない。
もうはずれるものがなければなにも起きない。

○〈軽身〉に失敗したものすべて転倒
この効果を受けるのは神々の手を呼んだひとりだけではない。その場の全員が、転倒するかどうか判定しなければいけない。
〈軽身〉判定に失敗するとその場に転倒。戦闘中なら次の自分の手番まで起き上がることができない。転倒している間は「身体」に関わる判定のダイス数－１。

○神の息づかいを感じた。次の判定にダイス数＋３。
意識が冴え、身体に力を感じる。いまならなんでもできそうだ。

○神が一瞬姿を現す。皆茫然自失〈抑制〉に成功しないと我に返れない。
現れた神の姿が、その場の全員の心を打ちのめす。
〈抑制〉判定は、戦闘中なら毎ターン自分の手番で、それ以外の時は１０分に１回試みることができる。

○神に憑かれた。
か・ら・だ・の・な・か・に・な・に・か・が・は・い・り・こ・む！

　君の身体が変化していく……？
〈呪術〉判定に失敗すると君は次のように変身する。１Ｄ６せよ。
１：性別が変わる
２：獣の特徴（獣毛、大きな牙か爪、ねじれた角、尻尾）のいずれかが現れる
３：いきなり３Ｄ６歳若返った。０歳未満になってしまったら、だいじなもの「命」を失う。
４：いきなり３Ｄ６歳、歳を取った。〈生存〉判定に失敗すると、だいじなもの「命」を失う。
５：身体の色が……透明になる（１Ｄして１～２）、赤くなる（１Ｄして３～４）、青くなる（１Ｄして５～６）。
６：子供ができる

○神が顕現した！　大きな力があふれ出す
　次の神のいずれかが現れる。１Ｄ６せよ。
１：死と夜の神ラノート
２：武神イシュ
３：獣神ウヌヴァヌルヴァ
４：風神フウブウ
５：火神バミ
６：誕生と豊穣の女神ミトゥン

ワールドガイド

【カナンという世界】

カナンと呼ばれるこの世界は神話と現実の区別がまだ曖昧な時の中にあります。なにしろ神々は実際に世界のそこここに居て、人間や自然に大きな影響を与えているんですから。

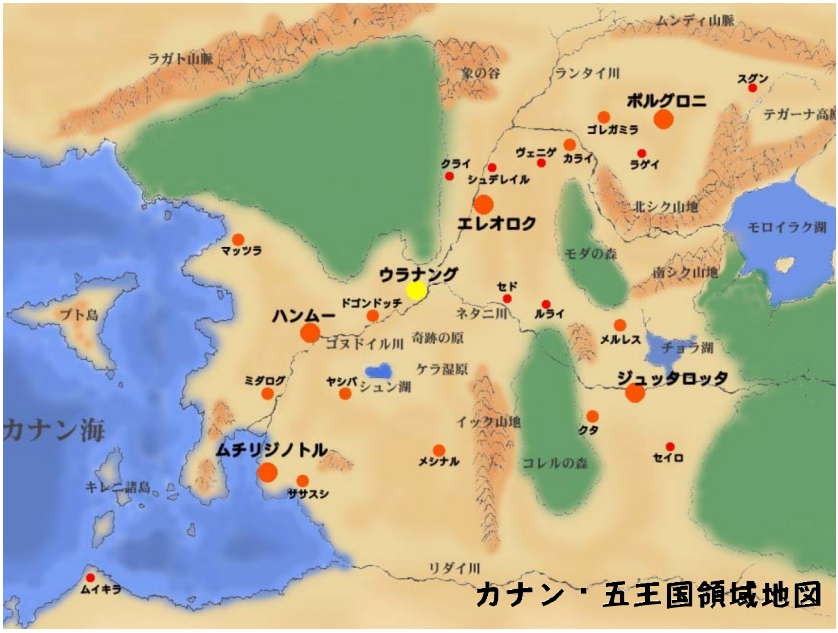
私たちの知っている歴史でいえば、カナンは古代に当てはまる時代でしょう。古代と聞いて、文明以前の未開の社会を思い浮かべる人がいるかもしれませんが、決してそんなことはありません。中世ヨーロッパよりもよほど発達した文明社会を築いていたローマ帝国は古代に分類されていると聞けば、どのくらい発達した世界かわかってもらえるでしょうか。

※詳しくは『神と人の大地』ｗｅｂサイトに、たくさんのカナンを舞台にしたおはなしが載っています。それらを読めば、ずっとカナンの様子がわかると思います。

【大河と聖都と五つの大国】

そんな世界で人間たちは今日も元気よく生きています。

世界を東から西へ大きく分断するように流れる大河ゴヌドイルの流域を中心に人間はこれまで社会を築いてきました。



現在（神聖期７８年）は「五王国時代」と呼ばれ、神々と言葉を交わす力のある巫女姫のおわす聖都ウラナングを中心に、５つの大国が世界を支配しています。

５つの大国は決して仲がいいというわけではありませんが、巫女姫と聖都の権威に表向き服従し平和を保っています。

おかげで五王国時代は、カナン中を多くの人が行き来し、これまでになく文化が大きく発展した時代となりました。

ただし、争いがなくなったわけでありません。それぞれの領地の直接の支配者である諸侯、領主、小王などとよばれるひとたちは、権力や領土の拡張目的、あるいはたんなる成り行きから常に大小の争いを繰り広げています。決して安全な世界というわけでもないのです（その様子は各地を飛び回っている紙芝居師たちが、数日～数ヶ月遅れでカナン中の人に教えてくれます）。

【諸国】

※ここからの説明は、神聖期１００年頃のカナンについてのもので、年代によって変化があることに注意して下さい。

「聖都ウラナング　～統一を象徴する聖都～」

推定人口：２０万人
首都：ウラナング
現クマリ：フィリシ
都を象徴する色：白

●国土

ゴヌドイル川とネタニ川が合流する付近、カヤクタナとハンムーに挟まれた地域は五大国に属さない、いわば神聖ウラナングの直轄領です。

交通上の要地ということもあって、人口は稠密です。

●面積の割に多くの人口を抱える過密地域であるだけに、その生活を支えるための各種産業が発達しています。

ウラナングの近郊には広大な農耕地が広がり、都市で消費される穀物や野菜、果実、家禽の卵などを供給しています。しかしそれだけでは到底食料や衣料の生産は間に合わず、多くの食糧や衣料の生産は間に合わず、多くの食料や衣料、その他の必需品がゴヌドイル川やネタニ川の水運で運ばれて来るのです。

しかし、これらの輸入品の代わり

に輸出できる物産もたいして多いわけではありません。聖都の製品という価値のある細工物などが若干ある程度です。

消費過多のこの地域の経済は、神殿が支えていると言ってよいでしょう。

クマリの座すティカン神殿など、この地域の神殿にはカナン中から多くの人々が巡礼に訪れます。これら巡礼者の奉納する金品が、神聖ウラナングの重要な財源です。他に、五大国の供出金という形の収入もありますが、これも一種の神殿への奉納とみてよいでしょう。神殿はこれらの収入を死蔵せず公共事業などに投資し、この地域の経済を活性化しているのです。

そして聖都のもう一つの重要な産業は、やはり地方からの巡礼者に支えられる、性風俗産業です。ウラナングの街は、神殿の並ぶまさに神聖な上地区と、入り組んだ下地区、明確に二つの地区に分かれています。そのウラナング下地区こそ、カナン最大の色街なのです。普通の宿屋や酒場と並んで妓館、娼館、成人向けの劇場や見世物小屋が軒を連ね、通りには街娼が立ち、客引きがおのぼりさんたちの腕を引いています。娼館と言っても中には下手な貴族などよりも格式の高い高級妓館もあり、一流の高級娼婦ともなると、高い教養とさまざまな技芸を備えた立派な文化人です。女の娼婦だけでなく、男娼もたくさんいます。

また、この下地区には一種の自治組織（※1）が機能して治安を守っており、あまりに法外な商売や詐欺、暴力沙汰などを厳しく取り締まっているため、意外に安全です。

聖俗二つの顔を併せ持つ不思議な街、それがウラナングと言えるでしょう。

●文化

華の都ウラナングの人々、特に上地区で神殿関係の仕事をしている人などは、一般に上品で誇り高く、他の地域に比べると庶民も比較的教養を身につけています。彼らは修辞的な言動が多いので、言葉をそのままとらえないほうがよいでしょう。格式や伝統を鼻にかけ、地方の者や無教養な者を見下す傾向もあるようです。

一方、下地区は、上品と言えば上品ではありますが、活気があって全体に明るく、人情味のあるところです。地方から上ってきてそのままここに住み着いてしまう者も多いため、文化は雑多で、上地区のように地方出身者をばかにすることもありません。

ここの娼館街も、陰惨さや暗さはあまりありません。娼婦たちは、金や良い身請け先、あくせく働かない生き方などのためと割り切って自らその仕事を運んでいるのです。借金のかたに嫌がる娘を無理やり娼婦にするといったことは、ここではありません。なぜなら娼婦希望者は多く、

やる気のない者を入れる余地などないからです。借金で縛られた者はむしろ下働きに回されます（※２）。

●クマリ

フィリシ（※３）

（１６歳／女性）

神聖ウラナングの頂点に君臨するのは、帝や王といった世俗の権力者ではなく、クマリと呼ばれる宗教的権威者です。カナン地域の人々の崇拝を受ける存在、神々の話を聞いてい人々に伝える巫女、それがクマリです。たいていは若い娘が選ばれて、その座につきます。まれにかなりの高齢までこれを努めた者もいますが、たいていは２０代ぐらいで引退し次の娘と交替するのが普通です。

現在のクマリであるフィリシは、１６歳の楽天的な少女。ウラナング近郊の農家の娘として生まれましたが、幼い頃にクマリの候補者に選ばれ、ティカン神殿に入りました。しかし本人にはその自覚はなく、伝統と格式に縛られて宗教儀式を繰り返す日々に退屈しきっているようです。

※１：聖都守護団と呼ばれる自警団が存在した。

※２：この記録には書かれていないが、聖都の神殿には「学究のための場」という側面もあり、五大国の文人や学生の住む地域もある。

※３：先代のクマリであるレシマは、最後の神の出現を預言したため幽閉されていたが、後に聖都を脱出し、二人のクマリが同時に存在することになる。

「ヴォジク　～海を臨む商業国～」

推定人口：５０万

首都：ムチリジノトル

君主：バーブック

国を象徴する色：青

●国土

ハンムーとカナン海に挟まれたせまい海岸地域がヴォジクの国土です。大河ゴヌドイルは、このヴォジクで海に注ぎます。

●産業

海岸地帯では、当然のことながら小型の舟による漁業が発達しています。そして首都ムチリジノトルは一大港湾都市として発展しました。ここから出る船はゴヌドイル川を遡って他の諸国に向かい、あるいは海岸沿いに航海してヴォジクの他の都市、時には言葉の通じぬ蛮族とさえ交易を行います。そのため必然的に造船技術、林業、そして商業が発展しました。ヴォジク商人と言えば「守銭奴」、「金次第でどちらにもつく嫌な奴ら」、「詐術に長けた油断のならない連中」、「面従腹背」といったマイナスのイメージが強いようです（※１）。

しかし彼らを蔑む他国の人々も、

彼らの商業活動の世話にならざるを得ません。商業で彼らに太刀打ちできる国はないからです。五大国で商人の組合が存在するのはヴォジクのみで、その組合はヘゴレンドと呼ばれてます。他の四国の主要都市にはヘゴレンドの商館が存在します。ヘゴレンド商館の役割は多岐にわたっていて、現地で活動する組合員の権益保護、商売のための情報収集、その地域の有力者との人脈作り、時にはヴォジクに対する外交交渉の仲介も行います。

ムチリジノトルにはカナン中の物産が集積し、またそこからカナン中に運ばれるのです。ウラナング五大国は船の航行可能などの河川でも、ヴォジク商船の航行優先権を認めています。

また、ヴォジクはクンカァンと並んで人身売買の盛んな土地です。これは船の漕ぎ手や港湾労働、運がの浚渫などに労働力が必要なためです。悪徳商人に陥れられた者や、事業に失敗し破産した者などが奴隷として売られることも珍しくありません。

●文化

海に面したこの国では、海産物の料理など、独特の海洋文化が発達しています。危険を顧みずに船で活動する者が尊敬されるのもその一端でしょう。その一方で、ムチリジノトルでは全てにおいて成金的な奢侈が喜ばれる商人文化も発展しています。

●君主

バーブック

（６１歳／男性）

彼は「ヴォジクの鰐」、「カナン海の鮫」などいくつかの異名を持つ人物です。この場合の鰐も鮫も良い意味ではなく、貪欲で油断のならない男ということです。彼の頭には敵のリストとそれに対する陰謀の数々が詰まっていると言われています。もっとも海千山千の貴族たち（※2）が虎視眈々と権力の座を伺うヴォジクでは、それぐらいの人物でなければ最高権力者の座は維持できないのです。いろいろと悪趣味な嗜好も持っており、人間としては誉められた人物ではありませんが、この国で３０年以上も王座についていたという点だけでも彼が君主として非凡であることは確かでしょう。

※１：ヴォジクが奴隷の暴動を発端に作られた国であることも、こうし

た偏見の一因と思われる。
※２：ヴォジクには商人貴族という制度があった。

「ハンムー　～古き伝統の国～」

推定人口：１２０万
首都：ハンムー
君主：ケケレン
国を象徴する色：黄

●国土
ハンターの国土の大半はゴヌドイル川下流の沖積平野です。まさに中央を流れるゴヌドイル川がこの国を南北に二分しています。南部にはイック山脈という山岳地帯やハッタ山などもありますが、全体的には低湿です。北部はそれほど低湿ではなくて大密林が広がっています。

●産業
ハンムーはカナンの大穀倉地帯であり、早くから開けた地帯です。その人口は当然、五王国中でも最大です。土地が肥沃で湿潤なため、農民はさほどきつい労働をしなくても、その巨大な人口を養うに充分な穀物や低湿地向きの野菜などが収穫できます。
また北部では綿花、香辛料、染料、桑などの商品作物の栽培も盛んです。
家畜は、家禽と牛、それに水牛が中心です。特にケラ湿原の周囲では水牛の飼育が盛んです。
また、古くからの伝統で、織物の生産や染め物など衣料関係の産業も発達しています。

●文化
食糧の供給が安定しているため、人々は国の動向などには無関心で、ひたすら娯楽に明け暮れています。国の歴史が長いこともあって文化は爛熟しており、学問、絵画、彫刻、詩、演劇、料理、服飾、建築などは、いずれも高い水準を誇ります。その分、格式だの伝統だのにうるさいという傾向はあります。
国名と同名の首都ハンムーには大競技場があり、連日のようにさまざまな競技や、獣の芸、模擬戦などの退廃的な見世物が行われています。特に、月に一度開催される大規模な競技「コルモロック（※１）」は、他の国からも観客が来るほど人気の高い見世物です。これは長い柄の武器で互いに妨害しながら馬の曳く戦車でトラックを回る競技で、戦車競争というよりは一種の模擬戦でしょう。たいていは荒っぽい展開になって、怪我人が出るのは当たり前、死者も珍しくありません。
その競技者たちと後援者たちはいくつ

かの集団を作っており、有力な集団ともなると政治にも口を出すほどの力を有しています。

●君主
ネピニィニ
（３６歳／女性）
正確にはネピニィニ（※２）はハンムーの女王というわけではなく、ハンムー王ケケレン（５２歳）の王妃です。王妃なのですが、実質的には彼女の方がハンムーの支配者でしょう。ケケレンは美食と遊び以外に関心を持たない暗君で、その分、王妃である彼女が国政を取り仕切っているのです。一説には、彼女が国政を壟（ろう）断するために夫に遊びを勧めているのだとも言われています。彼女自身は仕事も遊びもどちらもこなす精力的な女性で、確かに国を私物化する傾向はあります。企画の才能があり、自分の趣味のためにさまざまな大会をしばしば開催しています。それが結果的には、民間の経済を活性化し、国に活気をもらしているようです。

※１：神聖期前の時代の名宰相“ノツシュ”のヨニムニの時代に、二人の将軍ネモウとゴウダニの諍いの決着をつけるため、湖の周囲を戦車で競争したのがコルモロックの始まりと言われている。
※２：カヤクタナのウナレ王妃の伯母。戦役の始まった101年の前半には暗殺されてしまう。その後ハンムーは、ネピニィニとケケレンの遺児シャルハとメルレスの外戚との間で内乱となり、さらにはヴォジクの侵略も許し、混乱期に突入することとなる。

「カヤクタナ　～文化の薫り高い豊かな王国～」

推定人口：６０万
首都：エレオロク
現君主：モロロット２世
国を象徴する色：緑

●国土
カヤクタナの国土は、ゴヌドイル川とその支流のネタニ川流域の豊かな平野部です。南東部には南シク山脈の山岳地帯があります。周囲には、クンカァン、ヴラスウル、ハンムーに囲まれており、北は辺境地域に接しています。

●産業
カヤクタナは全体的に、各種の産業バランスのとれた豊かな国です。
平野部は早くから農地として開けており、ゴヌドイル川、ネタニ川領域で穀物、綿花、牧草、その他の農産物全般がよく取れます。山間部では、各種果実がよく取れる他、牛、豚、家禽などの家畜の飼育も盛んです。
カヤクタナの前身のモダ国は、ファ

ラタ山から多量の銀を産出して「しろがねの国（カヤヌンゲイア）」とも呼ばれましたが、現在はその鉱脈はほとんど掘りつくされています。国有の坑道は収益より維持費の方が高くつく有り様で、鉱業は、もっぱら個人ないし小集団の鉱山師や職人たちの仕事です。今も銅や錫が採掘され、時には少量ながら金銀や宝石も見つかります。

また、銀で繁栄した時代からの伝統で、都市部では銀細工をはじめとした宝飾品の加工技術が高度に発達しました。一般に「カヤクタナ人は手先が器用」というイメージがあり、金属細工の他にも、綿織物、毛織物、染め物、陶器などの手工業も発達しています。

●文化

カヤクタナの文物の特徴は、洗練された繊細さです。細工物などは細部にまでセンスの良い意匠が凝らされています。カナン地域の中でも、特に文化の香り高い国と言えるでしょう（※1）。

また、銀が採れた頃にその収入で国家運営をしていたため、この国は民からの収税が比較的いい加減です。現在でも国の統治は緩やかで、カヤクタナの民は比較的自由な空気の中で生きています。このためカヤクタナ人は自尊心が強く、束縛されることを嫌う傾向が
あります。特に、細工師などの職人にその傾向が顕著で、組合のようなものがあるわけではありませんが、彼らは扱いにくい存在です。工芸品に新しい税を課そうとした宰相がいましたが、このような気風のために暴動寸前の騒ぎが起こり、その宰相が失脚したという事件も起こっています（※2）。

●君主

モロロット２世

（３４歳／男性）

カヤクタナ王モロロット２世は、まず名君と呼んでよい君主です。建国の英雄ナンハバスの孫にあたる彼は、即位以来６年、国民を慈しんで善政を敷き、家臣たちには公平であり、神聖ウラナングのクマリに対し

ては厚い忠誠心を持っています。その間に、傾きかけていた財政を産業振興政策で立て直すなど、辣腕ぶりも見せました。国民に敬愛され、また他国からも一目置かれている王なのですが、それだけに人間的にはい

ささか面白味に欠けているようです。ハンムーから輿入れした王妃ウナレ（28歳）にはそれが不満なようで、彼女には浮気癖があるようです（※３）。

※１：旧モダ国の印象からくる記述と思われる。ナンハバス以降のカヤクタナは、新興国でありハンムーやヴォジクからは「歴史ある国を引き継いだ粗野な国」という印象を持たれていたところもある。
※２：これも旧モダの印象が強い記述。ナンハバス以降はクンカァンに対抗すべく武人たちが台頭し、この頃にはモロロット２世による強力な家臣団が形成されていたという側面もあった。ただし、モダから続く自由な気風は残っていて、最後の神戦役では職人集団が義勇軍を編成することもあった。
※３：後半部は、後に誤解であったことがわかっている。詳しくは「カナンの人生波瀾万丈」におけるモロロット２世とウナレ王妃の回を参照。

「ヴラスウル　～活気に満ちた新興の開拓国～」

推定人口：３０万
首都：ジュッタロッタ
君主：ミカニカ
国を象徴する色：赤

●国土
カナン地域の南東、ネタニ川上流域に位置する国です。山岳らしい山岳はありませんが、平野と言うには丘陵が多くて起伏に富んだ土地柄です。北はカヤクタナに通じ、西でわずかにハンムーとも国境を接しています。東と南は辺境地帯です。国土の東部には巨大な密林が広がっていますが、開拓されつつあります。

●産業
密林や辺境の開拓は、この国の前身であるセモネンドの時代から国家的事業で、今も継続中です。
その主体となる開拓者は、主として税や借金のために他の国から逃れてきた農民たちです。彼らがそれぞれの故郷で作っていた物を育てるため、作物は実に多彩で、穀物、イモ類、豆類、野菜、果実類、香辛料、麻、綿花、染料と、まさになんでもありといった感じです。もっとも、家畜の飼育はそれほど盛んではありません（※１）。
密林が身近なため、林産資源も豊

富です。このため家具作りや木工細工などの技術も発達しています。漆も産するため、漆器の製造も盛んです。最近では養蚕技術を導入し、絹の生産も始まっています。

開拓地は蛮族の勢力圏と接していて紛争が絶えませんが（※2）、逆に言うと蛮族さえ何とかすれば国を拡大できる余地があるということでもあります。また戦いが多いということは軍需が多いということでもあり、武器などの商品が流通するために、国全体の景気も良いようです。

しかし、この国には開拓の海や商人だけでなく、犯罪者や無法者も集まってくるという問題点もあります。密林や辺境地域には大規模な盗賊団が跋扈し、この国を悩ませているのです。

●文化

雑多な人々の集まるこの国の文化は、新興国らしく荒削りで、繊細さに欠けます。が、力強さに満ちており、陽気でたくましい開拓者の気質を反映しています。

蛮族の侵入や盗賊の横行のため、開拓農民たちは自らを守るために結束しており、必要とあれば彼らは勇猛に戦います。この国の農民を他の国の農民と同じに考えると、痛い目にあうことでしょう（※3）。

とにかくヴラスウルはいろいろな意味で活気に満ちている国なのです。

●君主

ミカニカ

（１２歳／女性）

ヴラスウルの君主はなんとまだ１２歳の少女です。２年前に両親が相次いで死亡し、国を相続することになりました。もちろん実際の政治は摂政クテロップ（５２歳）が担当しますが、それにしてもミカニカ地震が世間一般の少女よりも聡明でなかったら、即位は実現しなかったかもしれません。彼女は１２歳とは思えないほどのしっかり者で、醒めた目で大人たちを見ています。彼女を子供と侮る者は、鋭い皮肉を浴びせられることになるでしょう（※4）。

※１：その後、開拓民の中に馬の生産に着手するものが現れた。

※２：闇の勢力はヴラスウルの領土も大きく浸食した。戦役末期には、ヴォジクが一部進行して戦争状態になった。

※３：クンカァン傭兵ついで、ヴラスウルにも農閑期には傭兵業を営むものが多かった。

※４：その後、カヤクタナとヴラスウルは統合され、クンカァンを吸収して東の大国となる。詳しくは「カナンの人生・波瀾万丈」のウナレ王妃の項参照。

「クンカァン　～魔物をも従える軍事大国～」

推定人口：５０万人（誇張か？）
首都：ボルグロニ
現君主：クルグラン
国を象徴する色：黒

●国土

クンカァンの領域はゴヌドイル川上流域、その北側にあるクンカァン盆地とテガーナ高原です。国内にはいくつかの山脈が縦横に走り、複雑な地勢を形成しています。北から東に欠けてそびえ立つムンディ山脈の高山は、闇の領域との現在の境界線（※１）です。山岳と高原が多いため、温暖なカナン地域の中では気候は比較的厳しく、ムンディ山脈の高山には雪さえ降ります。

●産業

山がちな国土は肥沃な土地が少ないため、農作物は痩せた土地でも穫れるイモ類、豆類が中心です。衣料の原料としては麻が栽培されています。また馬、ロバ、家禽などの飼育は盛んで、特に東部のテガーナ高原は馬の産地として有名です。特に優秀な血統の馬は軍用として国有の放牧場で厳重な管理され、特に認められて贈られる場合を除き、国外への持ち出しはかたく禁じられています。馬泥棒は残虐な方法で処刑されるのです。

食糧と衣料の生産は充分ではなく、かなりの部分をゴヌドイル川の水運によって他国から輸入しています。かわりに輸出しているのは、山岳地帯で豊富に産出する地下資源、お及びその製品です。国内各地の鉱山からは鉄、銅、錫、鉛などの金属、大理石などの建築用石材、岩塩、琥珀などが採掘されています。変わったところでは、ムンディ山脈の氷も出荷されます。これは専用の駅伝と船を駆使して運ばれるのですが、それでも大半が輸送途中で溶けてしまいます。温暖なカナンでは氷は極めて高価な贅沢品なのです。

金銀はほとんど採れませんが、これらの資源が大地の恵みの少ない国を充分に潤しているのです。

鉱業では武器や金属器の製造など、金属加工業が特に発達していますが、それももちろん鉄などの地下資源があればこそでしょう。

資源と言えば、クンカァンでは人間もまた重要な資源です。残念ながらカナンには、人が人を所有し売買する奴隷制度が存在していますが、五大国の中でも人身売買が最も盛んなのがこのクンカァンです。鉱山での採掘、山岳地域での物資の輸送、そのための道路網の維持などのため、常に奴隷労働力の需要があるためです。農村や山村で家族を養いきれぬ家から口減らしのために奴隷が供給されますが、それだけでは足りず、他国から輸入し、時には戦争捕虜を奴隷とするだけのために他国に戦争をしかけます。つまりこの国では戦

争も重要な産業なのです。

●文化

クンカァンは、軍事国家です。辺境蛮族や、闇の領域の魔物たちの脅威が身近に迫っている立地条件のため、歴史的に軍事に力を入れざるをえなかったからです。また、前述のように奴隷化するための戦争捕虜が必要だったことも、軍事大国化する一因でした。近年も、それでもまだまだと言わんばかりに新君主の下で軍制度が改革され、カナンとしては画期的な軍団が編成されています。

この国では平民の兵士でも戦場で手柄を立てれば貴族に取り立てられることが多いため、兵士は人気の高い職業です。有力な門閥貴族の家の者でさえ、軍歴がなければ家督を継ぐことすら許されないほどです。中には形ばかりの従軍でお茶を濁す貴族もいますが。

とにかく、ここでは国全体に軍事色が濃く、文化も質実剛健です。強い者は尊敬されて軟弱な者は軽蔑される傾向があります。

●君主

クルグラン（※2）

（年齢不詳／男性）

謎に満ちた君主です。

闇の領域のものたちを従え、その軍である大魔軍を率い、たまたまテガーナの乱の起こっていたクンカァン国に出現。反乱をあっさりと鎮めてこの国の英雄となりました。さらに、人望のなかった当時のクンカァン王ゴニクを自ら殺します。この時彼は自慢の怪力で、肥満したゴニクの肉体を片手で投げ飛ばし、壁に叩きつけて頭蓋を割ったと言われています。

普通ならこれは、簒奪とか弑逆などと言われるところでしょうが、クマリのレシマはこの政変を認め、クルグランを正当なクンカァン王として承認しました。その後、敵対者を殺しつくした彼は、軍制を改革し、カナン最強の軍隊を作り上げたのです。単に腕力が強いだけの男ではない、といったところでしょう。

クルグランの過去を知る者は一人もいません。クンカァンに来るまで彼がどこで何をして、どうやって闇のものを配下にしたのかはいっさい謎なのです。そのあたりが、他の国々に警戒されています。

※1：「最後の神」戦役前までは、

闇の領域とカナン世界の境界は進退を繰り返していた。戦役後、闇の領域は大きく後退し、減少していったとされている。
※２：「最後の神」戦役を引き起こした人物として知られる。「カナンの人生波瀾万丈」のクルグランの回に詳しい。

【カナンの人々】

「巫女姫」

聖都の大神殿に住まう、特別な巫女。

代々、初潮前の少女がその役目を受け継ぎ、神々と言葉を交わすちからがあると言われています。

戦乱に明け暮れたカナンに平和をもたらし、現在の五王国時代を築いたのが初代巫女姫と聖都ウラナングでした。以来カナンのすべての人々の尊崇を集める存在となっています。

「賤民・流民」

カナンの多くの人間は、土地か氏族に属しています。けれどときにはこうしたつながりからはじき出されてしまう者もいます。彼らは定住せず、土地から土地へと渡り歩いて生きています。

物乞いや盗賊、能のある者であれば芸人として生きる者もいるでしょう。いずれにしても、いつかどこかの土地、どこかの一族に迎え入れられるまで彼らに安住の地はないのです。

「船乗り」

カナンの文明を維持しているのは大河ゴヌドイルといっても過言ではありません。生きるのになくてはならない水、川の幸をもたらし、さらには定期的に訪れる洪水が、濃厚に必要な滋養に富んだ土を人々のもとに運んでくるのです。そしてもちろん、東西の国々の人や産物を運ぶのにも大河は重要な動脈として機能しています。

船乗りたちはそれら動脈を機能させるためには不可欠な存在で、彼ら自身そのことに誇りを持っています。

各国、それぞれの地域に船乗りはいますが、その数がもっとも多いのはヴォジクでしょう。ヴォジク人は大河に生まれ、大河に生きると言われるほど常からゴヌドイルに親しみ、船乗りは尊敬の対象になっています。

「傭兵」

聖都のもとに五王国から大きな戦乱はなくなったとはいえ、戦が完全に消え去ったわけではありません。各国内での領主同士の紛争は日々どこかで生じていますし、野盗の群など武装した危険な集団も街道沿いを中心に跋扈しているのが現状です。そうした戦いに備えるため、報酬と引き替えに戦う傭兵たちはカナンでは珍しくない存在なのです。

あまりに当たり前の存在であるた

めに、代々傭兵を生業にしている一族もいます。こうした一族に生まれた生粋の傭兵以外にも、さむらいの家の出身者や食い詰め者などその出身や質は様々です。当然報酬の額も変わってきます。傭兵を雇う側では、できるだけ質のよい傭兵を雇おうとしますが、概してそうした傭兵は報酬も高額なのが普通です。

一般に傭兵は、戦争に駆り出される場合は、雇い主の軍隊の指揮下に入り、ごく普通の兵士と変わらない働きをします。

「職人」

職人。物づくりを生業とする人々のことです。建築、工芸、木や土や金属を使ったいろいろな道具作り。さらには発酵食品などにも、文明の発達したカナンではあらゆる種類の職人がいます。とはいえその技術は古代の領域に属するものです。高度な技術も職人個人の技能によるところが大きく、大規模な工場が必要なものは存在しません。鉄や鋼は一般的ではなく、普及している金属は青銅です。石器も現役で使われています。金属を溶かす炉など特別な施設が要らない分、石の加工の方が容易で、職人の技も発達していたためおよそ日用品では都市でも金属器より石器の方が普及率が高かったのです。

「さむらい」

カナンにおいて武装階級の人々は「さむらい」と呼ばれます。単に戦に従事する兵士という意味にとどまらず、武を尊いものとして考える独特の社会階層のひとたちのことです。逆に単に武装しただけの一般人をさむらいとは呼ばないのが普通です。それ以外の社会階層がそうであるのと同じように、さむらいたち独特の文化習俗が存在していて「さむらい風の」という表現が使われることがあります。彼らは一般に名誉を重んじ、武芸の優劣で人間の価値を計るようなところがあります。

「農民」

現在のカナンにおいて、人口の９割近くを占めるのが農民と漁民で、うちさらに９割が農民という割合です。ほとんどの農民たちは自分の生まれた土地から離れることなく一生を終えるので、都市で生活していると彼らの存在になかなか気づくことができませんが、戦などが起これば民兵として領主のもとに駆けつけることもあります。変わり映えがせず、貧しい農民たちにとって兵役での俸給や、戦地での略奪は大きな臨時収入なのです。また農閑期には土木作業などに従事することもあります。

カナンで主食と呼ぶに足る作物は米です。ゴヌドイル流域の湿地は、米作に適していて、都市の大きな人口を支えています。

「神人」

カナンの人々の信仰はゆるやかで、教義や神学といったものとは無縁ですが、聖都のティカン大神殿を中心に、カナンにたくさんある神殿を守るひとたちとして神人が存在しています。日々神々への儀式を執り行ったり、地域の統治に力を貸したりしています。神人は学問に優れ、人々に尊敬される存在です。

「貴人」

カナンの支配階級、それが貴人です。古代から豪族として地域を支配してきた一族の末裔です。支配者として生まれた彼らは、下々を統治するための知識を自然と身につけていて、それがために常に支配者で居続けるのです。またカナンの文化を維持、発展させてきたのも彼らです。彼らの統治がなければ、大きな都市が造られることもなく、人々は小さな村単位で暮らしていたでしょう。一方で日常生活を営むための技能に欠けるところがあります。が、これとて、彼らの用を足すべく雇われる人々の職を維持するための支配者の必要なのだといえます。

貴人による支配がもっとも強いのはハンムーでしょう。古代からの文化を尊ぶハンムーでは、なにより「伝統的」であること、美しく雅であることが上等だとされています。貴人たちもそれを実践して生活しているのです。

「商人」

自分で手に入れた以外のものを手にしたいと思ったとき、商人が生まれます。カナンでは貨幣でたいていのものを買ったり売ったりできますが、地域によってはまだまだ物々交換に頼っているところも多かったりします。いずれにしてもそうしたもののやりとりには商人が介在しているものです。とくに大河をまたにかけてカナン中で商売する旅の商人がいるおかげで、ヴォジクの産物をカヤクタナでも手に入れることができるのです。

ことにこうした物流を中心にした商売においては、ヴォジク人が得意としています。ヴォジク人といえば、船乗りと商人のその両方であり、どちらか片方ということはない、と思われています。

一般に商人はものを売ったり買ったりすることに長けているので、そうでない人よりも有利に商売を進めることができます。

「呪い師」

神人よりもより直接的に神々と語らう者、それが呪い師です。カナンの天地にあまねく存在する神々のちからを、代々伝えられた技によって引き出し、人々の役に立てるのが仕事です。神人のような系統だった組織を持ちませんが、カナンの人々の生活に深く入り込んで、欠かせない存在です。

まるで小さな神のように呪いをよくする彼らは、カナンの社会にとって神々に準ずる存在で、敬われてはいても、決して親しまれてはいません。どちらかというなら恐れられている存在です。

それでも病に倒れる者がいれば病の毒を払うために、日照りが続けば雨乞いにと、人々は呪い師を必要としています。

呪いをよくすることは大きなリスクを伴うことで、充分な修行をしていない者がするには危険が伴います。一見便利な力をもっているかに見える呪い師の数がごくごく少ないのはそうした理由からです。

「歓楽業」

文化の発達に伴って、人々に楽しみを提供するのを専門にしている人たちが現れます。歌や音楽、踊りを供する芸人たち、あるいは一夜の楽しみを与える妓人たちがそれです。都市に定住する者もいますが、その技能を必要とする人々のいるところへ出向いていく、旅芸人のような存在も珍しくありません。

彼ら旅芸人は、芸人や妓人が一団となった一座を組んで移動するのが普通です。少数での旅は危険ですし、一座で演し物を行うことで、より多くの観客の楽しみに応えることができる（つまり多く稼げる）利点もあるからです。

数年に一度やってくる旅の一座の公演には、近隣の村からも人が集まってきて、大きな祭りになります。

「紙芝居師」

紙芝居は何枚かの絵に合わせて物語を語る話芸の一種ですが、カナンでは物語だけでなく、時事情報、つまり最新ニュースも紙芝居によって伝えられます。紙芝居師はカナン中を巡って最新の情報を紙芝居にして、それを各地に伝え歩いているのです。紙芝居師同士の情報交換も頻繁に行われ、カナンの人々にとって紙芝居は楽しみであると同時に、遠隔地の情報を知る数少ない手だてともなっているのです。

そのために歓楽業の仲間ともいえる紙芝居師は、単独で旅することの多い職業となっています。

「奴隷」

カナンには奴隷制があります。

ある程度の財力があれば、誰でも奴隷を購入して仕事をさせることが

できます。とはいえ、奴隷にどのようなことでもさせていいわけではありません。

現代（２０１１年の日本）で、ペットショップで購入したペットを飼い主が暴力的に扱ったり殺してしまったりすることが、褒められた行為ではないとされているように、ほとんどの時代のほとんどの場所で、カナンでも奴隷に対して虐待とされるような行為は「いけないこと」とされています。

一方でそれを取り締まる法が定まっている例はあまりなく（皆無ではありません）、購入者、主人の考え方次第に左右されているのが現実です。

もし一般的な倫理観を持つキャラクターであれば、プレイヤーが奴隷への虐待行為を考えたとしても〈抑制〉判定を要求してくるかもしれません。

また奴隷自身、無茶な命令に従いたくないときは、逆らう気持ちを抑えるために〈抑制〉判定をすることもあるでしょう。もしそれが失敗すれば、命令への反抗、極端な場合、主人に襲いかかってくることもあるかもしれません。

奴隷とはいえ、ぞんざいな扱いをしてもいいわけではないのです。

【博覧記 ･抄】

カナンについての様々な基礎知識を記しておきます。

「度量衡」

カナンの度量衡、つまり単位は次のようなものです。

《長さ》

ダーリ：１ダー里は、約６００メートル
カイ：約３メートル
ユウ：約３０センチ
カタム：約３センチ

《重さ》

ムグルク：約１１キログラム
カラト：約１１０グラム。

《時間》

ヤナー：約２時間
クリク：約６分
ジェク：一拍、１秒、一瞬

「あいさつ」

ウンスハーン：明けましておめでとう
チコエイキ：おはよう、こんにちは
セルムン：こんにちは
ノスエイキ：こんばんは
ムンセル：さよなら
カウエイ：さよなら
スハーン：ありがとう
ケイブゥ：ようこそいらっしゃい
サマハニ：ごめんなさい
キナウ：おやすみなさい

「時刻」

カナンでは一日の時間を１２に分割して、それぞれ名前をつけて呼ん

でいます。日付の変わり目から順に、

・ジャナ
・ムルヌ
・ゾラ
・ミトゥン
・テツバル
・ンブツ
・バミ
・カンダリ
・ミリ
・アンサ
・リュル
・ヴィフィ

と並びます。これら時刻名は、五王国で一般に使われているが、地方へいくと異なった時刻名が流布していることもあります。

【カナンの神々】

私たちの世界では、伝説上の存在でしかない神々は、けれどカナンではごく当たり前の存在として実在します。

人間が１００人いれば、ひとりくらいは神と遭遇したことがあるくらい、神々の存在は珍しくありません。ただし、少なくとも人間の側にとって、神というのはあまり会いたい存在ではないようです。

夜や嵐や病気や恐ろしいものをもたらす神々は（人間の側からすれば）身勝手で、その力に触れれば人間の命などあっさり消し飛んでしまいます。できることなら神々は遠くにいてもらいたい、それがたいていの人間の考えです。

それだけに神々は人間にとって身近な存在です。小さな村にも土地の神を祀る社があるのは当たり前ですし、人々は何かにつけて神を遠ざける呪文を口にします。聖都にも巨大な神殿があり、強大な神々が人間に悪さしないように巫女姫が間を取り持ってくれているのです。

以下に、カナンで知られている主要な神々を紹介しましょう。

もちろんこれらがカナンの神のすべてではありません。天然自然のすべてのことがらを無数の神々が司っているのです。まだ人間の知らない神がたくさんいるはずなのです。

【自然神】

ギハ

雷の神。鉄を好み、自身の妻も鉄を打って作り出したという。

ギハが鉄を好むようになったわけについては、三つの物語が知られている。鉄を打ちならすことによって、彼を呼び出すことができるという。

クァン

同じ名の香辛料の神。

魔除の効果があるとされ、食物の腐敗防止などに用いられる。独特の

刺激がグリク料理の味付けにかかせない。

クツン
　石の神。
　投石器の保管場所などにはこの神の小さな社があったりする。

ジィラ
　北風の神
　夏の間はジュルウラの山々の向こうの住みかで身体を休めているという。冬の間、人間の世界を寒くするのはジィラにとって大事な仕事だが、それが誰の役に立つ仕事なのかは知られていない。

タクゥ
　茶碗の神
　茶の神テの親しい友であると伝えられ、陶工たちの守り神ともいわれる。

チィ
　星明かりの神
　「太陽と月がもし消えてしまったらどうしよう」
　神になる前のチィは始終そんな心配をしていた。ある夜、月食を目にしたチィは恐れと嘆きのあまり泣きわめき、その涙が天に昇って星に化したと伝えられている。

チャコマ
　植物の病の神
　この神の通ったあとは穀物に壊滅的な被害が及ぶため、農民に恐れられている。現れる時には前触れとして米が青いまま枯れてしまうという。

フウブウ
　風の神。
　いつもカナン中を渡り歩いている旅人の守護者でもある。
　気まぐれさでも有名で、船乗りたちはいつもフウブウへの供物を忘れない。フウブウの気まぐれで嵐に巻き込まれては困るからだ。

ペイプラ
　冷気の神
　冬になるとペイプラが忍び寄る。
　よおく、戸締まりをしていないと、寝具の隙間から忍び込んできて、体を凍らせるのだ。

ヘズベス
　水の神
　モロイラク湖、イーバ滝、チョラ湖をはじめとするネタニ川水系一帯がヘズベスの住みかである。川底で眠っていることが多いという。

ルズィア
　運命の変転の神。
　形定まらぬ神と言われ、特定の姿を与えられることはない。高貴な者の頭上に7つの輪を描くと、クナチュッスに伝えられている。

ルワ
　赤土の神。

ンブツ
　水の神。泉の神や海の神はたくさんいるが、水の神といえばンブツのことをいう。
　カナンを横断する大河ゴヌドイルはンブツの道でもある。

【動物神】
イドゥグン
　鮫の神。
　魚たちの王であるイドゥグンは、漁師たちの畏敬の対象である。海で獲れた魚の一部をこの神に捧げないと祟りを受けるという。

ヴィフィ
　フクロウの神。
　バサンの夜更かし好きの息子。昼間はずっと寝てばかりいるが、夜になると起きて働き出すという。

ウヌヴァヌルヴァ
　牙持つ獣の神。
　あるときウヌヴァヌルヴァは言った。「牙を持て」と。そのときから人の歯には小さな牙があるようになった。

ガイゼル
　ガゼルの神。
　山野を駆け巡っているといわれている。人間が、まるで獣のように飛び回るときにその姿を見ることができるといわれている。

カリリ
　猫の神。
　牙の神ウヌヴァヌルヴァの従属神であり、猫の姿で現れるという。
　女性格で呼ばれる。

カンダリ
　猿の神。
　愚鈍さの象徴とも言われるが、神話の戦いの中で何度も勝利を治めている戦い上手の神でもある。
　長い尾が特徴で、「カンダリの尾っぽ」といえば、愚鈍な人間を表す言葉になる。

グドゥラ
　熊の神。
　霊界ザヌンに住んで、すべての熊とその友を守っているといわれる。熊の住む洞窟の奥はザヌンのグドゥラの元へつながっているといわれ、熊の子供はグドゥラから洞窟の奥の母熊へ与えられるという。

ゲチポフ
　角あるものの神。
　男性の性欲を人間に与えたと言われる。地方によっては子宝の神ともされる。男性の誇りである角を見守る神。

コックルコ

ニワトリの神。
バサンの息子の中で最も早起きだといわれる。四対の翼を持つ飛べないニワトリの姿をしている。

シャヴァ
タコの神。
プト島の神話に、「わたしはシャヴァ。海の底で生活する。それから穴に潜るのが好きだ」とある。
禿頭の人物にはこの神の加護が暑いといわれる。

スボララ
モグラの神。
全てのモグラの祖であるスボララはもともとアウブの屋敷の番犬だったが、鎖を断ち切って逃げ出した×として姿を変えられ、地下の闇に閉じ込められることとなったと伝えられている。
畑の作物に悪戯をする子供はスボララにさらわれてモグラにされてしまうという。

デコウ
嗅覚の神
デコウが何かの匂いを嗅ぎつけると、必ずその発生源を探しあてそこに駆けつけるといわれている。仇討ちや行方不明者の捜索など、広いカナン世界で誰かを探し出そうとしている者の中には、この神を単に嗅覚の神としてではなく追跡者・探索者の守護神として、崇拝したり願をかけたりする者がいる。
伝説では、悪臭の原因に一枚噛んでいることの多い腐敗の神モヒトとかつて大喧嘩を繰りひろげ、今でもモヒトの尻には「デコウの咬み跡」と呼ばれる歯形が付いているとされる。

ナンナツヌ
カワウソの神。
大昔、人間はナンナツヌに魚を捕ることを教えられたといわれ、今でも川漁師たちはこの神を崇めている。カワウソを殺すと、ナンナツヌの怒りに触れてしばらくその川では魚が採れなくなるという。

バサン
翼の神。
地上に姿を見せるときは、空の王である鷲の姿をしているといわれる。
７対のそれぞれ異なる鳥の翼を持ち、あらゆる空を自在に飛ぶことができる。

バハシレ
馬の神。
ガイゼルの神の親友。常に逃げ足を競う仲と言われている。

ベクェイクト
猪の神。
豚の神ペベオレレクの従兄。戦好きであるだけでなく、非常な美食家であると言う。

（クトルトル家の祖神）

ペベオレレク
　豚の神。
　非常に綺麗好きな神。常に上等の衣装をまとった威風堂々たる直立した豚の姿で現れるという。

ペラゴロ
　歌声の神。
　千匹の眷属を従えた緑色のイボガエルの姿で現れる。合唱・唱和を司る神といわれる。
（ナンハバス家の守護神）

ムルヌ
　荷重の神。
　七つの足を持つ象神。かつてはこの世の全てを支えていたと伝えられている。
（スキロイル家の祖神）

【色なき神】
イシタイ
　学問の神。知恵の神。好奇心の神。
　「知りたがりの失礼なやつ」という印象を持たれている。

コラギ
　眠気の神。
　コラギは眠りの世界に人々を運ぶ馬車の御者である。眠ってはいけないのに瞼が重くてどうしようもなくなることがあるのは、この神のしわざである。

セビュ
　足跡の神。
　生き物の足の裏を愛する神セビュは、ぬかるみや軟らかい地面、埃の積もった床などに住み着くといわれている。

ナダチュ
　浮き草の神。
　ちょとした溜まり水に浮き草を育て、枯らせるのがナダチュである。知らぬ間に現れ、水が涸れると同時に消えてしまうので、旅人の神ともいわれる。

バミ
　火の神。
　地上の全ての火は、バミの燃えさかる身体から現れたものだ。だからバミが病気になると大きな火事が起こるのだ。

ビョガ
　塩の神。
　ビョガは常にのどを渇かせており、塩壷に湿気を呼び込もうとする。ただし大好物の煎り米を壷に入れておけば、塩を大事に守ってくれるという。

ベブンク
　悲鳴の神。
　ちょっとした驚きの声から断末魔の叫びまで、あらゆる悲鳴を耳にす

るのがベブンクの悪趣味な楽しみである。

ラノート
　死と静寂の神。闇の神とも呼ばれる。
　死と恐れ、そして安らぎの象徴でもある。ミトゥンの夫神。自殺をする時には、この神に手助けしてくれるように祈る。

ヌッツル
　小人神。
　細かい細工をしようとすると現れて作業を手助けしてくれるという。しかし機嫌を損ねると、人間が眠っている間に細工を台無しにしてしまうので、獣脂を入れた皿を作業場に置いておく必要がある。

【女性神】
　カナンで一般に除性格で知られる神々。
　人間の生活に近しいものを司る神が多い。

イナ
　ミリの３００人いる娘の一人。
　人間の友愛を取り持つ神と言われ、仲の良さの象徴である。純愛の神ともされている。　はじめての恋心を「イナの芽吹き」などという地方もある。
　特に文明圏でイナ信仰は根強く、幼い少女たちの間の恋をかなえるための呪いには、その名を冠したものが無数にある。
　かつて恋した人間ために一度神格を失ったともいわれ、その伝説「イナの初恋」は紙芝居屋の定番出し物のひとつである。

カリリ
　猫の神。
　ミリの三百柱いる娘の一人。しなやかな肢体の少女の姿で現れ、移り気を司るという。

クナクロラ
　影法師の神。
　人の影を踏みつけると、クナクロラがその痛みを本人に伝えるという。またラノートの足音に敏感で、人が死ぬ直前にはこの神が姿を隠すため、その人の影が薄くなるという。

ゾラ
　対話と理解の神。
　短く揃えた銀の髪が特徴の女性神。
　晴れた空を司る神ともいわれている。太陽が翳るのは、ゾラとほかの神の間に仲違いが生じたためだ。かほどさように他者との対話は難しいとはハンムーの老人たちの共通した繰り言だ。
　一度ゾラの機嫌を損ねれば、友は去り、妻は夫を裏切り、子は親を誅する。ゆえにゾラへの祈りを欠かしてはいけない。

ツヌヴァラヴァ
　長い黒髪に棲むといわれる神。
　黒髪が真っ黒なのに美しく輝くのは、この神が棲んでいるからだといわれている。
　リダイの王が妻のためにツヌヴァラヴァの髪を奪おうとしたが、逆に呪いを受け、体をバラバラにされて国を追われた。

チナン
　舞踊の神。
　ミリ神の３００人いる娘のひとりで、すばらしい舞のある場所には呼び寄せられてくるといわれる。祭の踊りの列の中でよく姿を見かけられる。

ハカヤカ
　絹の神。
　ハカヤカが人間たちに絹糸の紡ぎ方を教えて以来、さまざまな美しい絹織物が作られるようになった。自分の作品は、それを着る人のためだけではなく、この神のために捧げるのだという昔気質の織物職人や仕立屋も少なくない。

ブハイラリ
　水しぶきの神。
　滝壷など、水の跳ねる場所ではブハイラリが踊っているという。アギャイシャとは親しい遊び仲間だと伝えられている。

フラヘシュ
　緑青の神。
　フラヘシュとミヒューの姉妹は、かつて砥石の神バデッタの妾であったと言われている。彼の研いだ槍で姉妹の母が殺されて後、妹ミヒューは復讐を誓ったが、フラヘシュは終日泣いてばかりであった。その涙は、以前バデッタから贈られた銅細工の上に落ち、とうとうそれを溶かし尽くしてしまったという。

ミヒュー
　赤錆の神。
　ミヒューは姉フラヘシュと同様砥石の神バデッタの情婦であったが、彼の研いだ槍で姉妹の母が殺されて後、彼女は泣き暮らす姉をよそにバデッタへ復讐者に変貌した。彼の研ぎ上げた全ての鉄を錆びつかせることが、ミヒューの願いである。

ミリ
　愛と性を司る女神。
　愛情と美を女性に与えたとして知られているが、わがままや浅はかさも同時に与えたといわれている。
　感情的な言動をする男性に対して、この神になぞらえて侮辱したりすることがある。
　数多くの浮き名を流していることでも知られ、３００を超える子神がいる。

ミトゥン

花の女神。
華やかさや可憐さの象徴であると同時に、浅慮や無知の象徴でもある。
春の訪れや生命の誕生を司るのもこの神である。ラノートの妻神。

【男性神】
カナンで一般に男性格で知られる神々。
攻撃的で破壊的な神が多い半面、非常に人間的な伝説も多く伝わっている。
また人間から神格化した神も多い。

イキドウ
力の神。人間であった頃、力を極めるために最果ての山地に篭もり修行を重ね、ついには素手で牛神を倒したことから神格を得た。
戦に赴くさむらいは、その力を得るべく腕にイキドウの入れ墨を刻むが、牛飼いは牛神の怒りを買うのを恐れて、決してイキドウの名を牛たちがいる場所で口にしない。

イシュ
イシュは伝説の槍の使い手である。天下無双の強さと言われたが、ケンの使い手クールーとの立ち合いで3度負け、名声を落とした。しかしクナグ戦争のウラナング攻防で千闘千勝をなし、神格を得るに至った。
女性を巡るさまざまな伝承も伝わっていることから、一部では男根を意味する隠語ともされている。

ウユト
焼き印の神。
家畜に焼き印を捺すことを考えついた牧童ウユトが、バミ神から神格を与えられてこの神となったという。獣の神のほとんどとは険悪な間柄だが、一部の牧畜業者、奴隷商人にはこの神を守護神として熱烈に崇拝している者がいる。

ギンパパ
作戦の神様。
カナンで最初に争いを戦争に変えた。その戦上手に幾柱もの神が戦いを挑んだが、二千年の間これをことごとく退けている。

クールー
剣術の神。
かつて人の子だったクールーは神々との戦いに勝って、自らも神の座に昇りつめたという。
人であった頃、女性恐怖症であったという伝説があり、一部では男性同性愛者の守護者であるともいわれる。
クールーへの祈願を行う際、女性を近づけないのはカナン全土に共通した習慣。

ジンブキ
船酔いの神。

カナンで最初に海難事故で死んだ男がジンブキになったという。この神が船を揺らして船酔いを起こすのは、船をひっくり返して自分の眷属を増やすためとも、自分のような水死者を二度と出さないために警告を与えるためともいわれている。

ツエラ
戦神。
エレオロクの武人にはツエラの護符を持つ者が多い。
青銅の肌を持ち、短槍を使う。
エレオロクの短槍部隊は「ツエラの子ら」と呼ばれることもある。

テツバル
打撃の神様。
彼が打撃を加えるとき、目標は止まって見えるという。
真っ赤に塗られた棍棒を片手に、仇なす者に打撃を与えるという。

バデッタ
砥石の神。
砥石を発明し、傷んだ刃物に再び命を吹き込むことを広めたのがバデッタである。武人や調理人など刃物を用いる職種の者の中にこの神を奉じる者が多い。

ブリュヘ
蛇の神。酒の神とも言われている。

ラツカ
紅葉の神。
冷気の神ペイプラの家僕にあたり、「樹木の死神」ともいわれる。一年のほとんどを寝て暮らしており、晩秋になると起き出して主人の訪れを木々に伝えてまわるという。

リウリク
韻文の神。
地方地方に伝えられる歌謡を採集してまわり、系統立った詩としてまとめたのがリウリクであり、その功績をチナンに賞され神格を得たと伝えられている。リウリクは普段ひどいどもりであったが、詩を吟ずるときだけは流暢に喋ったという。

リュル
ワナグフの神。ワナグフとは犯罪などに手を染めている者たちのことをいう。
「おぼえてやがれ」という題目がある

デザイナーズノート

コンセプトは「旅」です。カナンという架空の世界を旅しているかのように体験できるゲーム。それがこの『カナンＲＰＧ』のルールの作られた目的です。

そのために基本のルールは極めて簡単に、例えば足し算や引き算でさえ使わずプレイすることができるようになっています（ダイスを増やしたり減らしたりするのは、計算とは言わないでしょう）。逆に世界を表すようなルールについては少し面倒なくらい密度をあげてあります。例えば技能のダイス修整がそれです。最初のうちはいちいちルールを参照しなければ、いくつダイスを増やせるのか、減らさなければいけないのかわからないと思います。けれど、それに慣れていくことで、カナン世界での「ごく普通のありよう」が身体に染みついていく仕掛けになっています。

とはいえ、カナンを体験する「旅」は、ようやくその土台にあたる部分がかたちになった、というところですけれど。今後追加されるデータや、シナリオと組み合わされることによって、『カナンＲＰＧ』はいよいよカナンという世界をより実感的に体験できるようになるでしょう。

そのサポートのために、ネットマガジン『カライ城通信』がリリースされています。

ぜひこちらも読んで（現在のところフリーでの頒布です）カナンの旅を楽しんで下さい。

2011年10月25日　田中桂

※製品版のルールは不定期に内容が更新され、改善・増強されていく予定です。アップデートの告知はツイッター、『神と人の大地』ウェブサイト、ネットマガジン『カライ城通信』で行われますので定期的な確認をお奨めします。