カナンＲＰＧ シナリオ　イキドウの塚

■■シナリオ概要■■

木賃宿でたまたま同宿だったＰＣ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ＲＰＧ」のプレイに参加するＰＣが一緒に行動する、旅の道連れになる過程を描く導入編ともいう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、ＰＣが謎に直面するような場面もありますが、ＰＣ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、ＰＣ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「ＰＣが考えたことにして」技能判定を行わせて、成功すれば「ＰＣ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ＲＰＧ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（どちらにしろマスターは読んでおかないといけませんが）。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ＰＣが遭遇した状況を（ＰＣ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ＰＣ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、ゲームルール的にリストした項目です。

登場するＮＰＣ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（ＰＣ）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がつく。どうやらこれを塚まで持っていって欲しいらしい。

【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ろいろ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じ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、仮のだいじなもの「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。

だいじなもの：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〉判定を行い、一番達成レベルが低かったＰＣのレベル数分だけの距離、道を進んだことになる。

【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。その結果で達成レベルが一番低かったＰＣの達成レベル×１０ダーリ（１ダーリは約６００メートル）分の距離、進むことができました。
続いて午後の分の〈健脚〉判定を行います。午前中と同じように処理して下さい。これでその日一日進んだ距離がわかります。
目的地の塚までは達成レベルの合計にして１５、つまり１５０ダーリ先にあります。
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。
この〈生存〉判定には次のようなダイス修整がつきます。

その日一日食事しなかった　－１Ｄ
悪天候の夜　－１Ｄ
その日移動力を超えた距離進んだ　－１Ｄ
過ごしやすい夜　＋１Ｄ
美味しい料理を食べた　＋１Ｄ（下記参照）
その日１ダーリも進めなかった　＋１Ｄ

※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＋１Ｄ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－１Ｄつきます。これについては、そのままでも食べられるもの（木の実など）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
１Ｄ６　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　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れば瞬間移動の呪いが使えるのです（このことにＰＣが気づくのには〈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い残したらしいの」
「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捜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　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。
ＰＣ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－３Ｄの修整を受ける。

■■本編　追跡者との接触（行程１２）■■

【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１２を超えた瞬間に発生します。
もし一気に１５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。

ＰＣ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。ボンスイはどうでも木札を手に入れたいと思っていますから、判定には－２Ｄ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ＰＣ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ＰＣ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ＰＣ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ＰＣ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）。

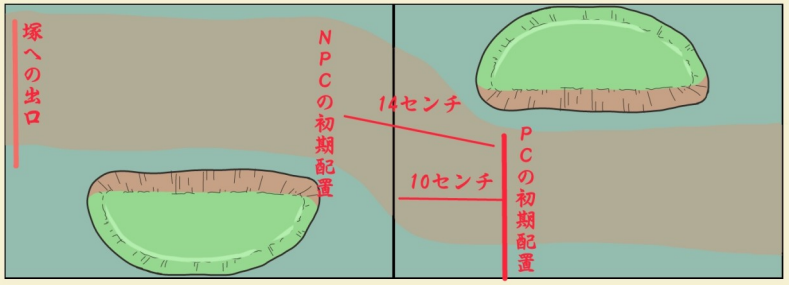
【情報】
特に新しい情報はありません。

■■本編　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。



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。

【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　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、我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に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、とも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決めてください。

もし財宝をＰＣが手に入れれば、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。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、ＰＣに追いす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＋２Ｄ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＋１Ｄ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・　　〉〈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　　〉〈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」
「恐れの呪い」
「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、当初詳しいことはしらされていない。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。