日本神話®タロット 雀 解説書

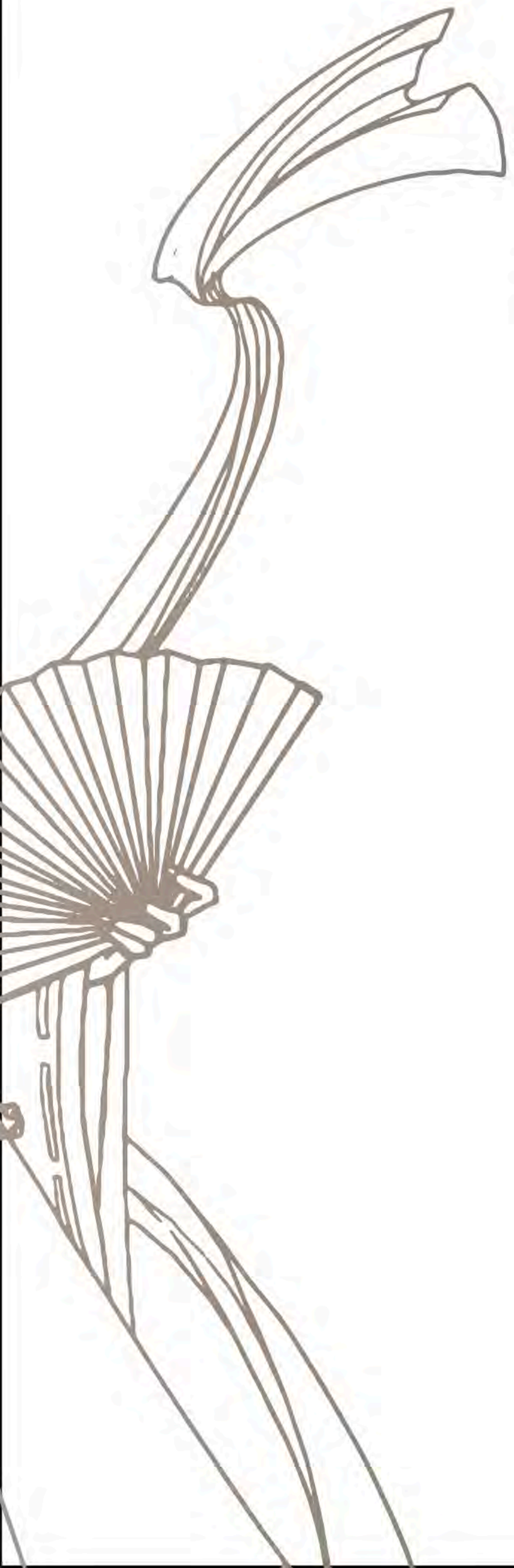
日本神話タロット雀

この度は日本神話タロット雀をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
本製品はライダー・ウェイト版のタロットカードをベースに日本神話の内容を組み込み制作したタロットカードです。

古事記、日本書紀の物語になるよう制作しておりますが、配役などのバランスのため一部前後する箇所がございます。
大筋はスムーズに見ていただくことが可能です。
また古事記、日本書紀の内容を行き来する部分や混ざっている部分などもございます。
タロットカードに合わせるための改変としてご了承ください。
タロットカードの使い方は本書のほか、
ライダー・ウェイト版のタロットの専門書やウェブサイトなどでより詳しく学ぶことが可能です。

本製品の内容
大アルカナ二十二枚+代替カード三枚(運命の輪、星、月のカードが絵柄違いで2枚ずつ入っています。)
小アルカナ五十六枚+代替カード一枚(勾玉ノ女王のカードが絵柄違いで2枚入っています。)
解説書案内カード　雀では解説書をオンラインデータにて配布しています。

封入には万全の注意をしておりますが、足りないカードや不具合がありましたら
info@nia-id.comまでご連絡ください。二~三日中に返信メールをいたします。
それ以上たっても返信がない場合はメールが届いていない可能性がございますので、
お手数ですが再度ご連絡ください。



大アルカナ
MAJOR ARCANA

大アルカナとは

タロットカードと言われて「愚者」「女教皇」「運命の輪」「死神」などを一般的に思い浮かべると思います。
大アルカナは二十二枚のカードで構成され、精神的、環境的なことを描いているカードで、大アルカナのみでも占いに使用できます。

零 愚者「スサノオの高天原来訪」 0：THE FOOL.

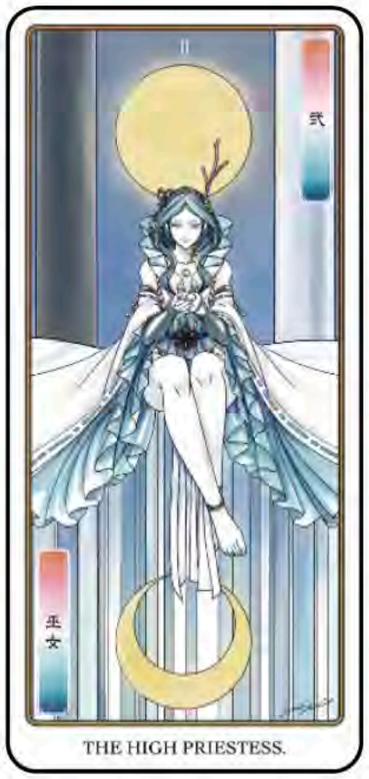
正位置：自由、希望、夢、出発、無邪気、純粋、楽天的
逆位置：気まぐれ、中途半端、無知・無謀

THE FOOL.

イザナミに会いに黄泉の国へ行く前に、姉に挨拶をしようと高天原を訪れたスサノオは、道端で見つけた「オダマキ」の花を片手に、悠々と天浮橋を渡ります。花などに興味のないスサノオは綺麗だと思ったから摘みましたが、オダマキは「愚かもの」「必ず手に入れる」という花言葉を持っていました。その花を持ち、高天原を訪れるスサノオに対しアマテラスは「高天原を奪いに来た」と勘違いをします。このまま進むと矢を射られると、白い犬は吠えて忠告しましたが、スサノオは気づいていません。

弐 巫女（女教皇）「竜宮の巫女」 II：HIGH PRIESTESS.

正位置：直感、洞察、知性、優しさ、純潔、神秘的
逆位置：表面的な知識、無知、神経質



THE HIGH PRIESTESS.

出産時、和邇（サメ）の姿になるのを見られ、姿を消してしまった姉「トヨタマヒメ」の子「ウガヤフキアエズ」を育てるタマヨリヒメです。後にウガヤフキアエズと結婚をし「イツセ」、「イナヒ」、「ミケヌ」、「ワカミケヌ」という四人の子を産みます。末子のワカミケヌは後に初代天皇「神武天皇」となります。

壱 魔術師「天岩戸の祭り」 I：THE MAGICIAN.

正位置：知識、可能性、創造、活力、積極的
逆位置：知識不足、無気力、優柔不断、消極的

THE MAGICIAN.

スサノオの横行により天岩戸に隠れてしまったアマテラスを、再び外へ出すために、八百万の神の前でアメノウズメは一心不乱に踊ります。祭りが最大に盛り上がった時、天岩戸が少し開きアマテラスが「私がいないのに、こんなに楽しそうなのはなぜ?」と聞きました。
「あなたより美しく立派な神が現れたのでみんなでお祝いをしているのです。ご覧になられますか?」とアマテラスの前に八咫の鏡を差し出しました。

参 女王（女帝）「誘いの神イザナミ」 III：THE EMPRESS.

正位置：繁栄、豊穣、愛情、結婚、母性、包容力
逆位置：嫉妬、挫折、虚栄、感情的、情緒不安定

THE EMPRESS.

別天津神の後に生まれた神世七代の七代目の兄妹の妹で、兄のイザナギと共に数多の国や神を生んだ日本創生の神。慈愛に満ちた表情で座っているイザナミは、全てのものを愛し、繁栄させます。
「ヒノカグツチ」を産む時に、ヒノカグツチの炎の力が強すぎて産道を焼かれて死んでしまい黄泉の国へと行ってしまいました。
後に黄泉国の女王となり死を司る神となりました。

肆　王　「誘いの神イザナギ」　IV：THE EMPEROR.

正位置：支配、安定、達成、権威、責任、意欲的、積極的
逆位置：未熟、横柄、傲慢、勝手、独断的、無責任

THE EMPEROR.

別天津神の後に生まれた神世七代の七代目の兄妹の兄で、妹のイザナミと共に数多の国や神を生んだ日本創生の神。堂々と座り威厳のある表情で座っているイザナギは、イザナミと共に作り上げて来た世界の頂点にいます。
黄泉の国から戻った後に禊を行い、数多の神を生み最後に三貴子を生み出し隠居します。

伍　法皇　「賽の河原」　V：THE HIEROPHANT.

正位置：秩序、慈悲、常識、協調性、信頼、尊敬、法令
逆位置：非常識、不信、独断、頑固、怠惰、束縛

THE HIEROPHANT.

悟りを開き数多の思いを兼ね備えるオモイカネは、思慮深く高天原の知恵袋として主神の信頼を得ています。
賽の河原でアマテラスを天岩戸から出すために、オモイカネは八百万の神を集め話をします。彼のアイデアは今までにない斬新なもので、その手法は彼の頭の中にありどこにも記されていません。
アメノウズメとタヂカラオはこの策の中心となり働きます。

陸　恋人　「婚姻の儀」　VI：THE LOVERS.

正位置：恋愛、共感、性的な喜び、肉体的な魅力
逆位置：誘惑、不道徳、失恋、浮気、迷い、破綻

THE LOVERS.

大地を作り、地上に降りたイザナギとイザナミは、天御柱を周り婚姻の儀を行います。一度目はイザナミから声をかけてしまったため失敗してしまい、不完全な姿のヒルコが産まれてきたので、船に乗せ川に流してしまいました。
その後、改めてイザナギから声をかけたことにより成功し、様々な神を生むことになります。
※今では医療が進み、生かすことができるようになりましたが、当時はそのような技術がない上、不吉なものとして捨てられていたようです。

漆　戦車　「葦原平定」　VII：THE CHARIOT.

正位置：勝利、忍耐、行動力、支配、負けず嫌い、突進力
逆位置：暴走、不注意、自分勝手、失敗、焦り

THE CHARIOT.

オオクニヌシがまとめ上げた国を、アマテラスは自分の孫たちのものにしようと使者を送りました。雷とともに現れたタケミカヅチは、海の上に剣を立て、その切っ先にバランスをとって座っています。彼を連れてきた鹿の一頭は突き進めと前を向いていますが、もう一頭は顔をそらしています。
勝利を確信しているタケミカヅチは堂々とした態度でコトシロヌシやタケミナカタと対峙します。
タケミカヅチは力というよりも勝利という意味合いの方が強いと感じたので第参版で変更しました。

捌　力　「豪腕」　VIII : STRENGTH.

正位置：力、理性、強固な意志、不屈、勇気、寛大、潜在意識
逆位置：自信喪失、人任せ、臆病、力の乱用

STRENGTH.

天岩戸で大岩を退けたあと、タヂカラオはその大岩を力一杯投げ飛ばしました。その岩は高千穂から信濃国の戸隠山まで飛んだとされています。
タヂカラオは自身の力を戦うことには使いません。彼が力を使う時は人のためになる時だけです。
天孫降臨の時にはオモイカネ、アメノウズメと共に地上に降りニニギの手助けをしました。

玖　隠者　「天孫降臨」　IX : THE HERMIT.

正位置：経験、助言、探求、孤独、神出鬼没、秘密、慎重
逆位置：閉鎖的、陰湿、無計画、消極的、劣等感、神経質

THE HERMIT.

アマテラスは孫のニニギに「葦原の中つ国」を治めさせるため、オモイカネ、タヂカラオ、アメノウズメなど、自身の側近達と共に、高千穂へ向かわせました。山の上に赤い面をつけた男が立っていました。アメノウズメが問いかけると、事情を知っていた彼は「サルタヒコ」と名乗り「高千穂までの道案内をする」と旅の仲間になりました。
後にアメノウズメと結婚をし、伊勢に宮を建てました。
海で漁をしている時にシャコ貝に手を挟まれ溺れ死んでしまいます。

拾　運命ノ輪　「日の変化」　X : WHEEL of FORTUNE.

正位置：転換期、チャンス、変化、幸運の到来、運命
逆位置：急降下、すれ違い、延期、好機を逃す、不運

WHEEL of FORTUNE.

太陽が昇り朝になり、そして太陽が沈むと月が出て夜になります。
一日の移り変わりは全てのものに等しく平等に与えられています。
東から太陽（アマテラス）が昇り西の空に落ちていきます。
すると追いかけるように月（ツクヨミ）が東の空から昇ります。

拾壱　正義　「武神」　XI : JUSTICE.

正位置：公正、平等、均衡、誠意、両立、モラル
逆位置：不正、不公平、偏見、不均衡、一方通行

JUSTICE.

フツヌシはタケミカヅチと同じ神ともされる武神で、刀剣の神です。力でねじ伏せるタケミカヅチとは違い、冷静に判断を下します。「フツ」とは刀剣が物を切る音や、奮い立つの意味だとされます。
葦原平定ではタケミカヅチと共に出雲へ赴き、オオクニヌシと国譲りの交渉を行います。
アマツミカボシとの戦いでも、タケミカヅチと共に戦いに向かいました。

拾弐　吊るし人「禊」　XII：THE HANGED MAN.

正位置：修行、忍耐、、試練、自己犠牲、身動きが取れない
逆位置：やせ我慢、自暴自棄、徒労、欲望に負ける、限界

THE HANGED MAN.

黄泉比良坂でイザナミと決別の後、イザナギは禊を行いました。今までの思い出を胸に穢れを洗い流しました。
左目を洗うとアマテラスが、右目を洗うとツクヨミが、鼻を洗うとスサノオが生まれました。
凄まじい力を持った子達が生まれたため、イザナギは、その子たちに国を任せ隠居し、以降の物語には登場しなくなります。
記述はありませんが、黄泉の国に行ったことにより、イザナギもその時に死んでいるのではないかとも考えられます。

拾参　死（死神）「黄泉比良坂」　XIII：DEATH.

正位置：死と再生、破壊と創造、分岐点
逆位置：停滞、停止、無気力、怠惰

DEATH.

黄泉比良坂は現世と黄泉をつなぐ坂道です。イザナミは黄泉の国から逃げるイザナギを追い、黄泉比良坂まで辿り着きました。イザナギはイザナミを現世に出してはならぬと、「千曳の岩(ちびきのいわ)」を置き、通れなくしました。
怒りが収まらないイザナミは「あなたの国の人間を一日千人殺します。」と言うと「ならば千五百人生まれるようにしよう。」と言います。何故そこまで怒ったのかを考えると「こちらにきてはいけない」というイザナミの愛なのではないかとも思えます。

拾肆　節制「調停」　XIV：TEMPERANCE.

正位置：調和、自制、節度、調合、献身
逆位置：浪費、消耗、不摂生

TEMPERANCE.

黄泉比良坂で採めているイザナギとイザナミを仲裁した神で、縁結びの神ともされています。赤と白の盃に入った水は混ざり合い一つのものになります。キクリヒメの名前は物をまとめる「くくる」という言葉から来ているとも、「聞き入れる」が転じたものとも言われています。

拾伍　鬼（悪魔）「決別」　XV：THE DEVIL.

正位置：裏切り、束縛、堕落、誘惑、憎悪、嫉妬
逆位置：回復、覚醒、新たな出会い、生真面目、リセット

THE DEVIL.

イザナミを焼きながら生まれてきたヒノカグツチは、すぐにイザナギに首を切られてしまいます。
首を切ったものの、イザナミへの思いを断ち切れなかったイザナギは、黄泉の国へイザナミを迎えに行きました。
ヒノカグツチの首から飛び散った血や、剣から滴り落ちた血から数多の神が生まれます。
火は人が得た最大の文明で、うまく扱えば良いものですが、一歩使い方を間違えると「自らを焼く諸刃の剣」だということを神格化しています。

拾陸　塔　「黄泉国の女王」　XVI : THE TOWER.

正位置：崩壊、悲劇、洗脳、被害妄想、自己破壊、破綻
逆位置：緊迫、誤解、不幸、屈辱、災害

THE TOWER.

黄泉の国にイザナミを迎えに行ったイザナギは、「準備をする間、覗かないように」と警告されますが、あまりにも遅いため気になって覗いてしまいました。そこには腐り、蛆の湧いたイザナミの姿がありました。恐ろしくなって逃げると、その姿を見られたことに怒ったイザナミは、黄泉醜女や、今生み出したばかりの八雷神と共にイザナギを追いかけます。
逃げるイザナミは簪を投げ、桃や筍など黄泉醜女の好きなものに変化させ黄泉比良坂まで逃げ続けました。

拾捌　月　「満ちる月」　XVIII : THE MOON.

正位置：不安定、偽り、幻惑、現実逃避、猶予ない選択
逆位置：好転、直感、軽度の過ち、過去からの脱却

THE MOON.

イザナギの禊で生まれた三貴子の一人。
夜蝕国を支配するツクヨミは日によって姿を変えます。そのため日本神話には性別の記述がありません。日本神話タロットでは二枚、月のカードが入っています。こちらは満月で女神のツクヨミです。アマテラスとスサノオの誓約で「女を生んだから自分の心は清い」と言うスサノオの弁明があるため、女神のツクヨミは清い存在で、アマテラスの太陽に近い「満月」として描いています。

拾漆　星　「七夕」　XVII : THE STAR.

正位置：希望、閃き、願い、才能、見通しが良い
逆位置：失望、高望み、悲観、先が見えない

THE STAR.

タケハヅチは願いを叶えるために自身が織った織物を身に纏い舞い踊ります。出雲に現れタケミカヅチやフツヌシが倒せなかったアマツミカボシを七色の織物に織り込み封印しました。そのことから武神よりも強い武神ともされています。
第参版より星のカードへ変更となったタケハヅチですが、一つのデッキに相入れない二柱が混在しないほうが良いのではないかと思い変更しました。

拾玖　太陽　「太陽神」　XIX : THE SUN.

正位置：生命、誕生、祝福、成功、獲得、約束された将来
逆位置：不調、落胆、敗北、失敗

THE SUN.

イザナギの禊で生まれた三貴子の一人。
最高神で太陽神。生命力に溢れ、その力は全てのものに力を与えます。
アマテラスがスサノオの横行により岩戸隠れした時は、世界中のものが力を失い混沌としましたが、オモイカネ達により再び天空(高天原)に戻ります。人々を導く赤い衣を身に纏い、全てのものを照らし見守ります。天空を一周するごとに、新たな一日が生まれるため、人々はそれを祝福し祝います。

弐拾 審判「神武東征」 XX：JUDGEMENT.

正位置：復活、再生、復元、決断、改善、覚醒、救済
逆位置：挫折、離別、再起不能、停滞、悲しい別れ

JUDGEMENT.

神武天皇が東征で窮地に陥った時に、アマテラスより遣わされたヤタガラスは神武天皇を成功に導きました。
ヤタガラスは法螺貝を吹き、意気消沈したものたちを奮起させます。
※ヤタガラスを神武天皇の元へ送ったのはタカミムスビだという説もあります。

弐拾壱 天地開闢「天沼矛」 XXI：THE WORLD.

正位置：成功、成就、完成、完全
逆位置：低迷、破産、未完成

THE WORLD.

天地開闢により様々な神が生まれましたが、そこには大地がありませんでした。神世七代の七代目の兄妹であるイザナギとイザナミは、天浮橋に立ち、アメノミナカヌシより授かった「アメノヌボコ」を海に突き刺し、まだ形を成していない大地をかき混ぜ、地上を作ります。「私の体には凹んでいる部分が一つある。」「私の体には飛び出たものが一つある。」「ではそれを合わせてみよう」と言い二柱は合わさります。一人ではできなくとも、二人ならば完成することもあるのです。

拾 運命ノ輪「月齢」 X：WHEEL of FORTUNE.

正位置：転換期、チャンス、変化、幸運の到来、運命
逆位置：急降下、すれ違い、延期、好機を逃す、不運

WHEEL of FORTUNE.

月は日によって姿を変えます。体調などもそれに合わせて変化をしています。満月から半月、三日月、新月と姿を変え、また新月から三日月、半月、そして満月になります。こちらの運命の輪のカードは月齢を表すカードとして描いています。

拾漆 星「まつろわぬ神」 XVII：THE STAR.

正位置：希望、閃き、願い、才能、見通しが良い
逆位置：失望、高望み、悲観、先が見えない

THE STAR.

星の信仰がない日本では、太陽が眠る時、眠らずに光る星は「まつろわぬ悪しき者」としていました。アマツミカボシは自身を説得しにきたタケミカヅチとフツヌシを返り討ちにしました。
その後に現れた織物の神、タケハヅチに封印されました。
日本神話に記述はありませんが、アマツミカボシは彦星、タケハヅチは織姫として描いています。

拾捌　月「夜蝕国」 XVII : THE MOON.

正位置：不安定、偽り、幻惑、現実逃避、猶予ない選択
逆位置：好転、直感、軽度の過ち、過去からの脱却

イザナギの禊で生まれた三貴子の一人。
新月として描いている男神のツクヨミです。
幼少の頃スサノオにより怪我をしたツクヨミは一定の周期でスサノオのように気が荒くなりました。成長に伴い性格だけではなく、見た目も変化するようになり、このままではいけないとウケモチに預けられますが、そこでウケモチを斬り殺してしまい、高天原を追放され、夜蝕国を治めるようになりました。と言うのは作者の創作です。

日本神話タロットでは交換用のカードが封入されています。このカードは通常デッキ七十八枚のカードと交換をして使用するためのカードです。

運命の輪　「日の変化」アマテラスと女神ツクヨミ
　　「月齢」女神ツクヨミと男神ツクヨミ
星　　「七夕」タケハヅチ
　　「まつろわぬ神」アマツミカボシ
月　　「満ちる月」女神ツクヨミ
　　「夜蝕国」男神ツクヨミ
勾玉の女王「スセリヒメの憂鬱」スセリヒメ
　　「ヤガミヒメの憂鬱」ヤガミヒメ

対になる神様を描いているのであなたがしっくりくるカードを選んでデッキを組んでください。
またご自身で意味合いを考えて追加してみても良いかもしれません。

パーソナルカード、ソウルカード、イヤーカードを知る

パーソナルカードは、生まれながら関係を持つカードで、表向きの要素を表し、周りの人からのあなたのイメージがわかります。また、後天的な資質などもこのカードからわかり、生涯変わることはありません。

1981年9月3日の場合
◆調べ方◆　生年月日の全ての数字をバラバラにして足していきます。（22以上になった場合は22を引きます。）
1＋9＋8＋1＋9＋3＝31-22＝9となり、パーソナルカードは「玖 隠者」となります。

ソウルカードは内面を表し、生まれながらに持った資質などがこの信条や欠点がわかり、生涯変わりません。
◆調べ方◆　生年月日の全ての数字をバラバラにして足していき、さらに合計数字バラバラにして足します。
1＋9＋8＋1＋9＋3＝31　3＋1＝4となり、ソウルカードは「肆 王」となります。

イヤーカードはその年の運勢を表すカードです。
◆調べ方◆　パーソナルカードで出た数字に、その年の西暦をバラバラにして足します。
（22以上になった場合は22を引きます。）
1＋9＋8＋1＋9＋3＋2＋0＋2＋0-22＝13となり
イヤーカードは「拾参 死」となります。

※一年の捉え方は二通りあり、一月一日から十二月三十一日までを一年とする場合と、誕生日から次の年の誕生日の前日までとする場合です。どちらでも構いませんが占う前に決めてください。

小アルカナ MINOR ARCANA

小アルカナとは

日本神話タロットでは物語の進行に合わせてスートの順番を変更しています。
また、日本語表記、およびイラストで、聖杯→鏡（古代の鏡は水を張って使用していたため）硬貨→勾玉（装飾品など価値のあるものとして使用していたため）の表記となっています。
三種の神器に合わせ、日本らしさのための変更ですのでご了承ください。

棒

WANDS.

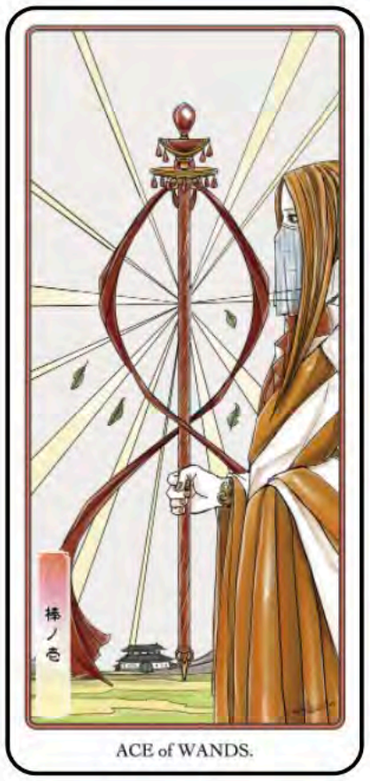
棒のカードはスサノオの物語。

幼き頃のスサノオは自身の感情に飲まれ、悪童と呼ばれていましたが、高天原を追放されたことをきっかけに、次第に成長し英雄と呼ばれるようになります。

海原の神スサノオは凪の海ではなく荒れた海を守護しています。その波はまさに火の如く物事を進めさせます。彼の熱い情熱は行動を促し、成長、前進、発展を表しています。

棒ノ壱「ウマシアシカビヒコヂ」 ACE of WANDS.

正位置：新たな始まり、計画、誕生、大胆
逆位置：自分本位、出遅れ、不信感、計画の失敗



ACE of WANDS.

別天津神の中で四番目に生まれた神で万物の生命力を神格化した神です。
火には創造の力が宿っており、全てのものの成長を促します。
ウマシアシカビヒコヂはヒノカグツチの炎を人間たちに与え、繁栄を促すとともに、危険だということも教えます。

棒ノ弐「天下り」 TWO of WANDS.

正位置：達成、勇気、野心、出発
逆位置：孤立、不安、焦燥感

TWO of WANDS.

高天原を追放されたスサノオは出雲に降りました。
スサノオはこれからの行く先を地図を持って見据えています。新たな地を旅することに可能性を見い出し、希望を持って進みます。

棒ノ参「岩戸隠れ」 THREE of WANDS.

正位置：直感力、実りある計画、旅立ち、尊敬、貿易、拡大
逆位置：失望、停滞、油断、目標の消失

THREE of WANDS.

スサノオの横行を見守り続けたアマテラスは、そのことがきっかけで織女を死なせてしまったことを悔やみ、天岩戸にこもってしまいます。
しかし、弟のこれからのことが気になり、棒で窓を作りスサノオの旅立ちを見守ります。

棒ノ肆「太陽の帰還」 FOUR of WANDS.

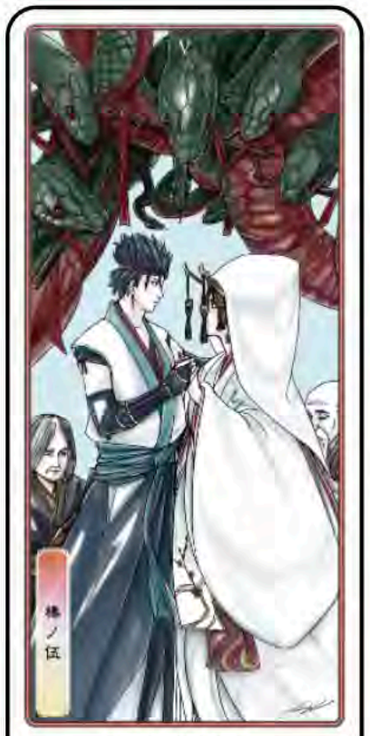
正位置：安堵、安心、繁栄、歓喜、祝祭、パートナーを得る
逆位置：不安定、落ち着かない、不十分な幸福

FOUR of WANDS.

アメノウズメが「あなたより美しく立派な神が現れたのでみんなでお祝いをしているのです。ご覧になられますか？」とアマテラスの前に八咫の鏡を差し出し、それを覗こうと大岩を少し開けたところを、タヂカラオが力一杯動かしアマテラスを表に出させます。
これにより世界には太陽が戻り、全てのものが太陽の帰還を祝福をします。

棒ノ伍「ヤマタノオロチ」 FIVE of WANDS.

正位置：競争、ライバル、対立、不和
逆位置：悩み、不和、トラブル、協調性の必要



FIVE of WANDS.

スサノオが旅を続けていると、川の上流から箸が流れてきました。上流に人がいることがわかったので、川を上っていきます。すると美しい娘クシナダヒメと老夫婦が泣いているので話を聞きました。クシナダヒメは「山のように大きく、鬼灯のように真っ赤な目をしたヤマタノオロチの生贄にならなければいけません。」と言いました。
スサノオはヤマタノオロチを退治する代わりに、クシナダヒメと結婚することを条件に引き受けます。

棒ノ陸「八塩折ノ酒（やしおりのさけ）」 SIX of WANDS.

正位置：チャンスをつかみ取る、ライバルに勝つ、躍進、勝利
逆位置：物事の遅延、スランプ、不利益、自惚れ

SIX of WANDS.

ヤマタノオロチはとても強く、まともにやりあっては倒すことができないと考えたスサノオは、何度も熟成させた高濃度の酒「八塩折の酒」をヤマタノオロチの首の数だけ準備させました。人間のままでは危険だとクシナダヒメを櫛に変え、身につけ戦いに挑みました。
八塩折の酒を八方向に置き、ヤマタノオロチがそれを飲むのを待ちました。

棒ノ漆「有利な戦い」 SEVEN of WANDS.

正位置：有利な展開、周りからの支持、満足
逆位置：難航、弱気、問題が長引く、決裂、妨害、劣勢

SEVEN of WANDS.

ヤマタノオロチは八塩折の酒を気に入り、どんどん飲み干していきました。酔いつぶれ眠ったことを確認し、スサノオは順に首を切り落としていきました。
酔いが浅かった首も、数本だけならばスサノオの敵ではなく、スサノオはあっけなく勝利します。最後に尾を斬ると中に硬いものがあり、剣が欠けてしまいます。切り裂いて中を見てみると、そこには素晴らしい剣、「天叢雲剣」がありました。

棒ノ捌「八雲立つ」 EIGHT of WANDS.

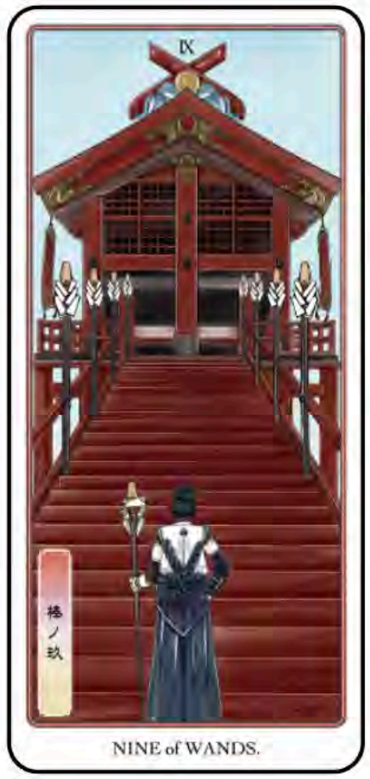
正位置：視野の拡大、急展開、大成功の兆し
逆位置：流れに乗れない、孤独感、決別

EIGHT of WANDS.

櫛から戻ったクシナダヒメと共に、安住の地を探して旅立ちました。
ここまで旅をして来たスサノオは、自分一人で見て来た世界と、大切な人と見る世界では見え方が違うことを知りました。
旅の最中、越冬のために渡ってきた八羽のマナヅルが上空を飛んでいきました。

棒ノ玖「八重垣」 NINE of WANDS.

正位置：才能の開花、最善を尽くす、努力の結果
逆位置：試練、逆境、離反、逆境



NINE of WANDS.

根之堅洲国についたスサノオは、生きている中で初めて清々しい気持ちになり、「ここを安住の地にしよう」と見晴らしが良いように、高い場所に宮を建てました。
そこでスサノオは日本で初めての和歌を歌います。
「八雲立つ 出雲八重垣 妻籠に 八重垣作る その八重垣を」
ここで妻クシナダヒメと子をもうけ、暮らしていこうと決心しました。

棒ノ拾「天叢雲剣（あめのむらくものつるぎ）」 TEN of WANDS.

正位置：成功の代償、プレッシャー、重圧
逆位置：責任を押し付けられる、アテが外れる

TEN of WANDS.

宮を作り幸せな生活をしていましたが、スサノオには気になることが一つありました。
それは自分のせいで傷つけてしまった姉のことです。
今度は正装し、高天原に向かいました。
そしてアマテラスの元へ行き、天叢雲剣を献上したことによりアマテラスと和解しました。

棒ノ小姓「豊穣 ウカノミタマ」 PAGE of WANDS.

正位置：才気あふれる、可能性、人脈に恵まれる
逆位置：優柔不断、振り回される、不安定

PAGE of WANDS.

スサノオの娘のウカノミタマはあぶらあげをさげた棒を持ち、自身を信仰する者たちのために豊穣の舞を踊ります。とても力を持った女神で新しいことに常に目を向け目標をこなしていきます。
しかし若さゆえに自分勝手なところもあります。
他の神たちは「願いは叶えないが見守る」という性質ですがウカノミタマは数少ない「願いを叶えるが見返りを求める」という性質の神です。
お願いしたことが成就したならばお礼にいきましょう。

棒ノ女王「倭撫子 クシナダヒメ」 QUEEN of WANDS

正位置：信念、魅惑的、献身的、再構築、天真爛漫
逆位置：別れ、自己過信、希望を失う、気分屋、お節介

QUEEN of WANDS.

美しい娘クシナダヒメは、自身が生贄になる時に出会った男が、ヤマタノオロチを退治してくれると直感で気づきました。
テナヅチ、アシナヅチの八番目の末娘で、撫でられるように大切に育てられたため、大和撫子の語源となっています。
櫛になった理由は二つあり、一つは櫛は呪術道具で対オロチ用の武器となったこと、もう一つは婚姻の儀で、求婚相手に櫛を送ったという風習が古代の日本にはあったそうです。

棒ノ士「英雄 スサノオ」 KNIGHT of WANDS.

正位置：新たな旅立ち、目標達成、出世、飛躍
逆位置：衝突、決裂、時期尚早、足止め

KNIGHT of WANDS.

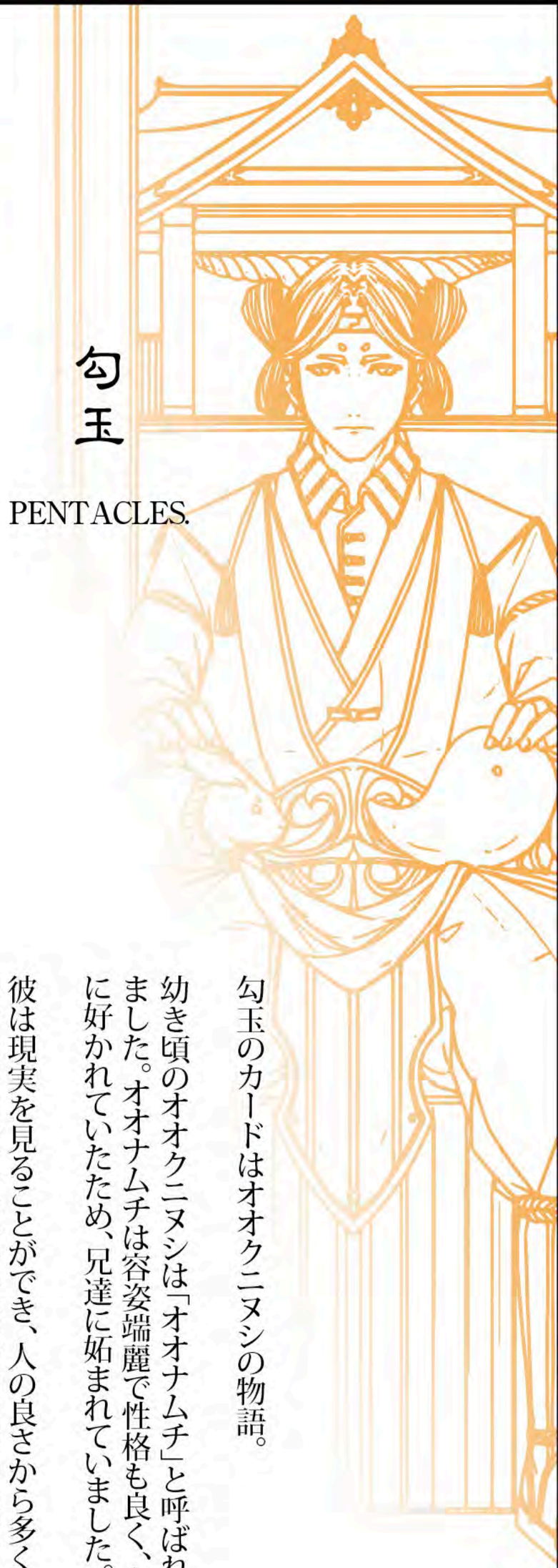
地上に降りたスサノオは、起こるトラブルを解決して行くうちに、英雄と呼ばれるようになりました。
血気盛んなスサノオはトラブルを起こしつつも、自身の才能に気づき、高い目標を達成するため、小さなこともコツコツと積み重ねていくことができるように成長しました。
周りへの配慮が少し足りない部分もあるため、快く思われないこともあります。

棒ノ王「嵐神 スサノオ」 KING of WANDS.

正位置：信念、忍耐、カリスマ性、展望
逆位置：孤独、厳格、計画の遅延、孤軍奮闘

KING of WANDS.

成長したスサノオは自身を貫いた結果、多くの犠牲を出してきました。反省するとともに、さらなる成長をするため先を見据えて準備をしています。
クシナダヒメの死後、娘のスセリヒメと根の国へ行き、宮を建てて、そこに住みました。スセリヒメを溺愛しており、娘を娶りにきた六代先の孫、オオクニヌシに度重なる嫌がらせをしましたが、オオクニヌシを認め嫁に出しました。
後妻の「カムオオイチヒメ」との間に、「ウカノミタマ」をもうけます。



勾玉

PENTACLES.

勾玉のカードはオオクニヌシの物語。

幼き頃のオオクニヌシは「オオナムチ」と呼ばれていました。オオナムチは容姿端麗で性格も良く、人々に好かれていたため、兄達に妬まれていました。

彼は現実を見ることができ、人の良さから多くのものを味方につけ、豊かで安定のある暮らしができるように努力します。

勾玉ノ壱「アメノトコタチ」ACE of PENTACLES.

正位置：財産、新しい収入、実績、安定
逆位置：損失、浪費、手詰まり、放棄

ACE of PENTACLES.

別天津神の中で最後に生まれた神で天(高天原)の恒常性を神格化した神。
土には現実を表す力があります。単体では何もないものですが、じっくりと手をかけることによって、草原が農園に、育った木は建物になります。

勾玉ノ弐「オオナムチ」TWO of PENTACLES.

正位置：器用、陽気、バランス、コントロール、適材適所
逆位置：リスクある選択、困難、失敗

TWO of PENTACLES.

八十神達がヤガミヒメに求婚する旅に荷物持ちとして同行させられたオオナムチは、様々なことを同時に進めていく能力があるため、重い荷物を持っているにも関わらず、勾玉を操りながら歩んでいます。

勾玉ノ参「ガマの穂」 THREE of PENTACLES.

正位置：才能の発揮、昇進、成長、名声を得る
逆位置：出し惜しみ、中途半端、手抜き

THREE of PENTACLES.

旅の途中でオオナムチは、皮が剥がれたウサギに出会いました。泣いているウサギに尋ねると、和邇(わに)を騙して海を渡ってきたが、途中で嘘が発覚し、皮を剥がされた後に、先を進んでいた八十神達に嘘の治療法を教えられ、全身が痛いのだと言いました。オオナムチは持っていたガマの穂でウサギを治療してあげました。
ウサギはみるみる良くなり「八十神達はヤガミヒメと結婚できません。娶るのはあなたです。」とオオナムチに伝えました。

勾玉ノ肆「赤く燃える岩」 FOUR of PENTACLES.

正位置：貧困、スランプ、心の拠り所をなくす
逆位置：絶望、苦難、不調和

FOUR of PENTACLES.

ヤガミヒメは八十神達の求婚を断り、オオナムチと結婚すると言いました。ヤガミヒメが自分のものにならない八十神達は面白くないので、オオナムチを殺してしまう計画を練りました。
赤いイノシシを狩りに行くと嘘をついて連れ出し、そっちに行ったぞとオオナムチめがけて、真っ赤に焼けた大岩を転がし下敷きにして殺してしまいました。

勾玉ノ伍「死と再生」 FIVE of PENTACLES.

正位置：執着、所有欲、現状維持
逆位置：私利私欲、野心、強欲

FIVE of PENTACLES.

死んでしまったオオナムチを復活させるために、赤貝とハマグリの神が現れ復活の儀式を行います。するとオオナムチは復活し、少し大人の顔つきになりました。
生き返ったことに腹を立てた八十神は、木を二つに割いてその真ん中にオオナムチを連れて行き、木で挟んで殺してしまいます。
さらに復活したオオナムチは完全に大人に成長しました。このままだと何度も殺されてしまうため、オオナムチはスサノオに保護してもらうため、根の国へ旅立ちました。

勾玉ノ陸「国作り」 SIX of PENTACLES.

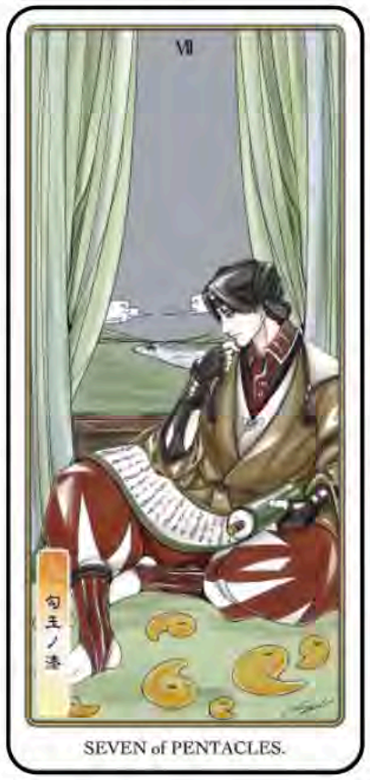
正位置：救済、分け与える、寛大、親切
逆位置：偽善、強要、保身、自分本位

SIX of PENTACLES.

スクナヒコナはオオクニヌシの国作りを手伝います。
彼は小さい体のため力はありませんが、その代わりに知恵があるので、オオクニヌシにたくさんの知恵を与えます。
スクナヒコナは海を渡ってオオクニヌシの元に来たとされているので、海外の文化を取り入れたということなのかも知れません。
※カードの構成上「陸」「漆」は、日本神話の話としてはスセリヒメと結婚しスサノオに「オオクニヌシ」の名をもらう「拾」の後の話になります。

勾玉ノ漆「スクナヒコナの旅立ち」SEVEN of PENTACLES.

正位置：ひと休み、成果の査定、方法の再考
逆位置：結果に不満、予定外



SEVEN of PENTACLES.

国作りの途中、スクナヒコナは「もう自分は必要ない」と告げ、海の向こうの常世の国へ渡って行ってしまいました。国作りが手につかなくなったオオクニヌシにふと声が聞こえました。その声は「自身の考えを疑わず、貫きまっとうせよ。疑うべきは理想ではなく、揺らぐ自分の意思だ。」と言いました。その声は誰かの声ではなくオオクニヌシ自身の内なる声でした。この国は争うために作るのではない。幸せになるために作るのだと。

勾玉ノ捌「スサノオの試練」EIGHT of PENTACLES.

正位置：訓練、修行、地道な努力、他者からの評価
逆位置：手抜き、疲労感、能力の出し惜しみ

EIGHT of PENTACLES.

助けを求め訪ねたのは、根の国にあるスサノオの宮でした。オオナムチはそこで出会った女神と一目で恋に落ちました。その女神はスサノオの娘のスセリヒメでした。スセリヒメとの婚姻を申し出たオオナムチに、スサノオは嫌がらせをします。スズメバチやマムシのいる部屋に泊まらせたり、草原を歩かせ火を放ったり、「頭のシラミを取れ」と言いシラミ取りをさせますが、頭にいたのはムカデでした。スセリヒメの協力もありオオナムチは試練を乗り越えました。

勾玉ノ玖「スセリヒメの救済」NINE of PENTACLES.

正位置：成果、独立、優雅な生活
逆位置：浪費、孤立、無駄

NINE of PENTACLES.

追い返したい一心のスサノオから嫌がらせを受けているオオナムチに、スセリヒメは様々な手助けをします。スズメバチやマムシからは「比礼(ひれ)」を渡して守ったり、シラミ取りにはムクの実と赤土の勾玉を渡し、オオナムチに噛み砕かせ、ムカデを噛み砕いているように見せたりしました。スサノオは流石に感心しました。
オオナムチの手さばきは素晴らしく、スサノオは気持ちよくて寝入ってしまいました。

勾玉ノ拾「オオクニヌシ」TEN of PENTACLES.

正位置：繁栄、より良い人間関係、永続
逆位置：金銭トラブル、行く末の不安

TEN of PENTACLES.

眠ったスサノオの髪を柱に縛り付けると、「生大刀」と「生弓矢」と「天詔琴」を奪い、スセリヒメを担いで駆け落ちをしました。スサノオは怒りましたが、同時に大胆なことをするオオナムチに感心し、認め、これからは「オオクニヌシ」と名乗るようにと名を与えました。
オオクニヌシはスセリヒメと出雲へ向かい、国を平定するために国作りを行っていきました。

勾玉ノ小姓「コトシロヌシ」 PAGE of PENTACLES.

正位置：継承、理想主義、集中力の鍛錬
逆位置：忍耐力不足、不安、見栄を張る、世間知らず

PAGE of PENTACLES.

オオクニヌシから国譲りの最終判断を任されたコトシロヌシは、交渉に来たタケミカヅチに国を譲ることを承諾しましたが、弟のタケミナカタは認めず戦いを挑みました。
タケミナカタが敗北したため譲ることが決まりました。
譲る条件としてコトシロヌシを国津神の代表とするならば百八十の兄弟たちは全て天津神に背かないと約束をし、出雲を天津神に空け渡しました。

勾玉ノ女王「スセリヒメの憂鬱」 QUEEN of PENTACLES.

正位置：管理能力、裕福、計画性、社会貢献、奉仕、家庭的
逆位置：悲観的、不誠実、疑心暗鬼、自立心の欠如

QUEEN of PENTACLES.

試練を乗り越えて結婚したオオクニヌシは浮気性でした。
オオクニヌシはスセリヒメを本妻にする前にヤガミヒメとも結婚していました。
さらにオオクニヌシはヌナカワヒメをはじめ、多くの女神の元に妻問いに行きました。
流石に怒ったスセリヒメからオオクニヌシは逃げようとしましたが、スセリヒメは引き留めるために歌を歌いオオクニヌシを出雲大社に留まらせます。

勾玉ノ士「タケミナカタ」 KNIGHT of PENTACLES.

正位置：誠実な関係、素朴さ、利益、投資、頑固
逆位置：遅延、損失、利害関係、独りよがり、自立しない

KNIGHT of PENTACLES.

出雲を天津神に渡したくなかったタケミナカタは、兄のコトシロヌシが国を譲ると決めたものの納得がいかず、タケミカヅチを力でねじ伏せようとしました。
しかしタケミカヅチの力は圧倒的で両手を凍らされ敵わないことを知ったため諏訪まで敗走しました。
追いかけてきたタケミカヅチに諏訪の地からでないことを約束し、国を譲ることを承諾します。

勾玉ノ王「国譲りの神」 KING of PENTACLES.

正位置：安息、遺産、繁栄、富や名声を得る
逆位置：浪費、誤った価値観、強欲、貪欲、汚職

KING of PENTACLES.

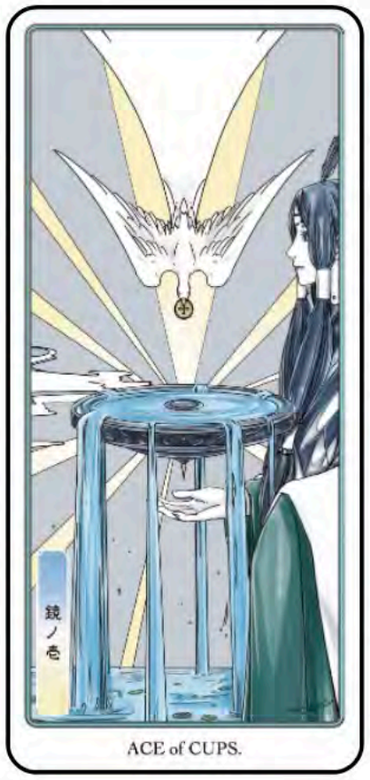
辛抱強く働いた結果、見事に国作りを成功させました。多くの妻を娶り、百八十を超える子をもうける日本神話一浮気性の神のため、縁結びの神ともされています。国を取りに来たアマテラスの使者を度々失敗させますが、タケミカヅチの来訪により、息子のコトシロヌシとタケミナカタが服従したことで国を譲ることを決意します。交換条件として出雲と同じ大きさの宮を作り、そこに住ませてくれるならば、天津神に背かないと約束をして、そこで暮らすようになりました。

鏡

CUPS.

鏡のカードはコノハナサクヤの物語。
コノハナサクヤはニニギと出会い愛を知ると同時に怒りも知ります。
鏡は水鏡。水を張って反射させることにより自身の感情を知ることができます、
鏡のカードは物質的なことではなく、感情的な内面のことを表しています。

鏡ノ壱「創造神 カミムスビ」 ACE of CUPS.



正位置：愛、理解、喜び、ひらめき、至福、結婚
逆位置：偽り、不誠実、報われぬ恋、不毛

タカミムスビと対になる男女の「ムスビ」を神格化した神。
タカミムスビは性別のない独神であるが、「勾玉ノ伍」の話の記述によれば女神ともされています。
鏡は感情を映すもので、このカードは鏡に溜めた水が溢れ出しているため、心の外へ流れ出る感情を表しています。

鏡ノ弐「ニニギとの出会い」 TWO of CUPS.

正位置：結婚、婚約、運命の出会い、関係の前進
逆位置：すれ違い、気まずい関係、不一致

葦原中国を統治するために地上に降りたニニギは、コノハナサクヤと出会い一目で恋に落ち、すぐに求婚をしました。
もちろんコノハナサクヤも一目でニニギのことを気に入ったため、結婚したいことを父のオオヤマツミに話をしに行きました。

鏡ノ参「祝宴」 THREE of CUPS.

正位置：愛が深まる、発展、成長、幸福な展開、団体行動
逆位置：節操がない、三角関係、無関心

THREE of CUPS.

コノハナサクヤがアマテラスの孫のニニギに求婚されたことに喜んだオオヤマツミは、すぐさま結婚を承諾し、さらに姉のイワナガヒメも共に嫁がせようとしました。

鏡ノ肆「結納」 FOUR of CUPS.

正位置：閉鎖的、安定、スランプ、現状維持
逆位置：変化、展望、予期せぬチャンス

FOUR of CUPS.

オオヤマツミは娘二人を嫁がせると言いますが、ニニギはイワナガヒメはいらないと頑なに拒みました。
しかし、二人の娘を差し出すには理由がありました。コノハナサクヤと結婚すれば桜が咲くように栄華を極めますが、散るのも早いため短命となってしまうため、岩のように長く栄華を続かせるために、イワナガヒメも共に連れ添わせようとしたのです。

鏡ノ伍「イワナガヒメ」 FIVE of CUPS.

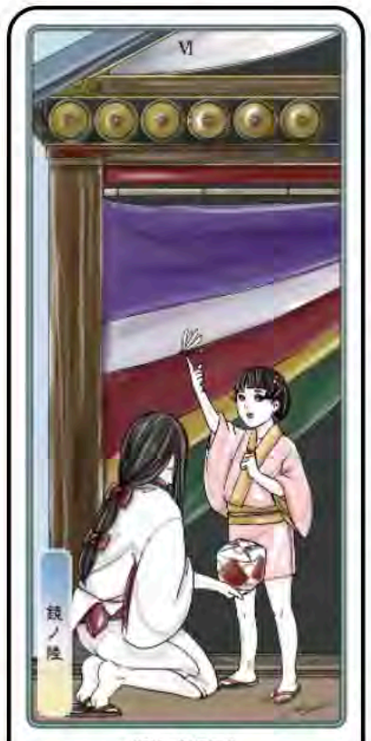
正位置：リセット、損失、台無し、破綻
逆位置：再出発、過去との決別

FIVE of CUPS.

頑なニニギをよそに、オオヤマツミはイワナガヒメも共に嫁がせましたが、美しくないイワナガヒメを、すぐにオオヤマツミの元へ送り返してしまいました。イワナガヒメは自分はどうしてこんなにも醜く生まれてしまったのだろうと悔やみました。鏡に自分を映しても醜い自分が映るため割ってしまいます。三枚目の鏡を見た時、そこにはものすごい形相の般若が映っていました。五枚持っていた鏡の残りの二枚は良い表情をしている自分が映るはずでしたが、そのことにはまだ気づいていません。

鏡ノ陸「幼き頃」 SIX of CUPS.

正位置：原点回帰、再出発、過去を懐かしむ、子供らしさ
逆位置：過去の執着、辛い記憶の解消、新たな出会い



SIX of CUPS.

帰路でイワナガヒメは美しく生まれて来たコノハナサクヤも恨みそうになりました。
コノハナサクヤのことを考えていると幼き頃を思い出しました。
コノハナサクヤと遊んでいたことや、楽しい思い出が溢れてきました。
後にイワナガヒメは、スサノオの息子のヤシマジヌミノカミと結婚をしました。

鏡ノ漆「火中出産」SEVEN of CUPS.

正位置：戸惑い、欲望、、幻想、白昼夢、無力感
逆位置：願望の現実化、発展的、援助を受ける

SEVEN of CUPS.

たった一度の契りで身篭ったコノハナサクヤに、遠征から帰って来たニニギは自分の子ではなく、国津神の子だと言い放ちます。
それを証明するためにコノハナサクヤは「天津神であるあなたの子なら、何があっても無事に産めるはず。」と産屋に火を放ち、その中で出産をします。生まれた３人の子にホデリ、ホスセリ、ホオリと名付けました。

鏡ノ捌「離縁」EIGHT of CUPS.

正位置：価値観の変化、真の幸福、冷める、飽きる、見切り
逆位置：継続、不屈、理想の実現

EIGHT of CUPS.

火中出産をしてニニギの子だと証明して見せたコノハナサクヤですが、ニニギは頑なに信じませんでした。そのためコノハナサクヤはニニギに対し愛想をつかしてしまい、オオヤマツミの元へ帰ります。

鏡ノ玖「ホデリとホオリ」NINE of CUPS.

正位置：幸福、願いが叶う、成功、栄誉
逆位置：暴挙、援助を失う、読みを間違える

NINE of CUPS.

ホデリ(海幸彦)とホオリ(山幸彦)は名前の通り、漁と猟が得意でした。ある時ホオリは、本当に自分は猟が得意なのか？もしかしたら漁の方が得意なのではないかと思い、無理を言って道具を交換してもらいますが、糸が切れてしまい、ホデリの大事な釣針を無くしてしまいます。
怒ったホデリは、探してくるまで道具を返さないと言い、ホオリを責めます。困っていると、そこに現れた「シオツチノカミ」が海底にあるワダツミの宮にあるかもしれないと教えてくれました。

鏡ノ拾「ワダツミの宮」TEN of CUPS.

正位置：幸福な暮らし、平和、家庭円満、休息
逆位置：過度のストレス、家族間のトラブル、友情の喪失

TEN of CUPS.

ホオリはワダツミの宮で出会ったトヨタマヒメと恋に落ちました。
そこでの生活があまりにも楽しかったため、気づけば三年も経っていました。ホオリはここへ来た理由を思い出し、ホデリに釣針を返しに行きます。散々責められたため仕返しをしてやろうと釣針に呪いをかけて返します。呪いで不幸になったホデリを助けると、ホデリは謝り、ホオリを昼夜問わず守ることを約束しました。

鏡ノ小姓「山幸彦 ホオリ」 PAGE of CUPS.

正位置：愛情が深い、イマジネーション、直感、恋の始まり
逆位置：誘惑、弱気、依存、悲観、甘え

PAGE of CUPS.

ホオリはトヨタマヒメとの間に子をもうけますが、海の民は出産時、人の姿ではなくなるため、見られないように、ホオリを産屋から遠ざけました。しかし、どうしても気になったホオリは産屋を覗いてしまいます。するとそこにはトヨタマヒメの姿はなく、大きな和邇(サメ)が子を産んでいました。事情を知ったホオリは気にしませんでしたが、姿を見られたことに傷ついたトヨタマヒメは、子を残して何処かへ去ってしまいました。

鏡ノ女王「コノハナサクヤ」 QUEEN of CUPS.

正位置：慈悲、直感、母性、博愛、協調性
逆位置：過保護、嫌な予感、求めていない相手、不誠実

QUEEN of CUPS.

コノハナサクヤはニニギと離縁しオオヤマツミの元で3人の子を愛情をかけて育てました。火中出産をしたことで、父のオオヤマツミから富士山を譲り受けます。コノハナサクヤは水の神でもあり、火を鎮める事ができるため、火山である富士山を沈静するために、そこに宮を建て住まう事で、この国を富士山の噴火から守っています。

鏡ノ士「天孫ニニギ」 KNIGHT of CUPS.

正位置：誠実さ、ロマンティスト、博愛、プロポーズ
逆位置：不誠実、情緒不安定、偽り、空回り

KNIGHT of CUPS.

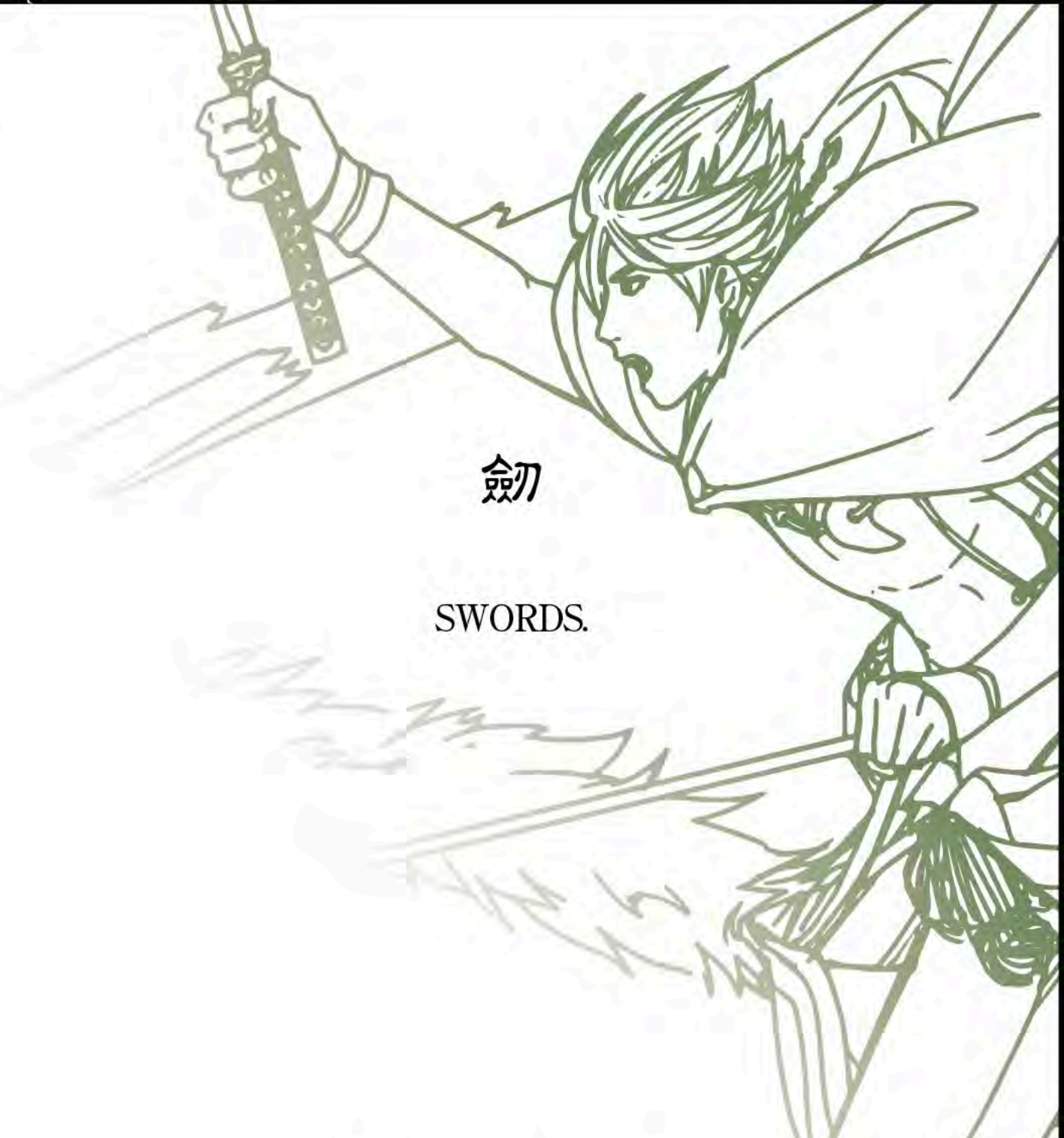
遠征で満足のいく結果が得られたニニギは、コノハナサクヤの元へ急いで帰ります。ニニギは少し思い込みの激しいところがあり、自分の考えに忠実です。
イワナガヒメを娶らず、コノハナサクヤも離れてしまったニニギは、何も達成することなく死んでしまいます。人間が短命(神は不死)で終わるのはイワナガヒメの呪いだという解釈もあります。

鏡ノ王「山神 オオヤマツミ」 KING of CUPS.

正位置：温厚、寛容、支援、安定、精神的な成熟
逆位置：表裏一体、独りよがり

KING of CUPS.

イザナギとイザナミの息子であるオオヤマツミは、多くの経験を積み、落ち着いた眼差しで世界を見ています。全てを包み込む大きな心を持ったオオヤマツミは、全てを受け入れ、多くのものから愛されています。
コノハナサクヤの出産に喜んだオオヤマツミが酒を作り、神々に振る舞ったことから、酒造の神とされることもあります。



劍

SWORDS.

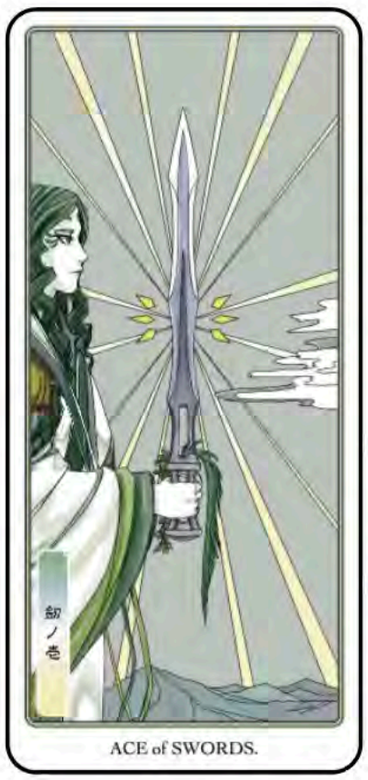
劍のカードはヤマトタケルの物語。

ヤマトタケルは、凄まじい力を持ったが故に、自らを破滅の道へと追いやっていきます。

劍には風の力が宿っており、力や攻撃などを表しています。また活動的、積極的な意味合いを持ち、自らをどんどん先へ進ませる力があります。

力が強いため、それを補える能力や仲間がいない時には、自らを傷つける諸刃の剣ともなります。

劍ノ壱「創造神 タカミムスビ」 ACE of SWORDS.



ACE of SWORDS.

正位置：自由、正義、野心、征服

逆位置：頑固、反感、わがまま、冷酷非道、強要

カミムスビと対になる男女の「ムスビ」を神格化した神。
慈愛に満ちたカミムスビとは異なり、裁きを与えることもあります。
天孫降臨や神武東征はアマテラスではなく、タカミムスビの指示によるものだという記述もあります。

劍ノ弐「オオウスノミコト」 TWO of SWORDS.

TWO of SWORDS.

正位置：延期、先送り、バランスをとる、事実を見ない、否定

逆位置：迷いや不安、判断ミス、軽率な行動

父に嫁ぐはずだった大根王の娘の兄比売(エヒメ)、弟比売(オトヒメ)の姉妹を視察に行った時に、あまりにも美人だったので、自分のものとし、父である天皇に別の娘を送り怨みを買いました。
そのために父の景行天皇がこらしめてくるようにと指示をだした弟のオウスノミコト(ヤマトタケルの幼名)に手足を潰されて殺されてしまいました。

劔ノ参「兄殺し」 THREE of SWORDS.

正位置：傷心、廃棄、失望、弱点を突かれる
逆位置：耐えられない悲しみ、引き裂かれる、混沌

父の指示を間違えた解釈で受け止め、オオウスノミコトを厠で押しつぶし、手足を捥いで殺してしまうような過激な少年は、まだ年端もいかないオウスノミコトです。
そんなオウスノミコトを父は恐怖に思い、疎み、わずかな従者も与えず、九州のクマソタケルの討伐を命じました。
オウスノミコトは自身のしたことを悔いてはいますが、ここで立ち止まってはいけないと歩みを進めました。

劔ノ肆「伊勢での休息」 FOUR of SWORDS.

正位置：休息、英気を養う、自分の時間を待つ
逆位置：ズル休み、心の準備、回復

旅の最中、オウスノミコトは叔母のヤマトヒメがいる伊勢に立ち寄りました。オウスノミコトの境遇に哀れんだヤマトヒメは、いっときの休息を与えると共に、いずれ役に立つであろうと女物の着物を渡しました。

※ヤマトタケルは叔母を慕っており、度々伊勢に立ち寄っていました。別の時には「天叢雲剣」と「火打石」をもらっています。

劔ノ伍「偽装」 FIVE of SWORDS.

正位置：攻撃的、執念、非情、手段を選ばない、強引な勝利
逆位置：敗北感、不名誉、落胆、闘争の長期化

クマソタケルの宮に着いたオウスノミコトは、ヤマトヒメに授かった着物を着て寝室に忍び込みました。
あまりの美しさに油断した兄のクマソタケルを殺し、次に弟を殺しました。
弟は死に際に「西の国に我ら二人より強いものはいなかったが、大倭国には我ら二人より強いものがいた。」と賞賛しヤマトタケルの名を与えましたがその直後、真っ二つに切り裂かれました。

劔ノ陸「疑心」 SIX of SWORDS.

正位置：問題の改善、路線変更、困難からの解放、旅行
逆位置：行き詰まり、難問、選択の先延ばし

ヤマトタケルとなったオウスノミコトは、どんどんと功績をあげました。
西に蛮族あれば向かって討伐し、東に荒ぶる神があれば向かって討伐をしました。父の元へ帰れば、すぐに次の任務を与えられ休む間もなかったため、ヤマトタケルは「父は私を殺そうとしているのか？」と考えるようになりました。

劔ノ漆「暗躍」 SEVEN of SWORDS.

正位置：盗難、現実逃避、横道にそれる、欺く、責任回避
逆位置：謝罪、信頼の回復、客観的な判断

SEVEN of SWORDS.

猛威を振るっていたヤマトタケルを疎ましく思った者達が、ヤマトタケルを殺すための計画を練っています。武器を盗み力を削いだ後、沼の調査と嘘をついて蛮族をけしかけました。
しかしヤマトタケルの力は凄まじく、ものともしませんでした。

劔ノ玖「苦渋」 NINE of SWORDS.

正位置：不安、憂鬱、恐怖心、ストレス、ネガティブ、不眠症
逆位置：誹謗、抽象、傷心

NINE of SWORDS.

海路を進んでいる時に荒波に襲われ、窮地に立たされましたが、その際船に乗っていた妻のオトタチバナヒメが、命を投げ出し入水すると荒波は凪と変わりました。
そこからさらにヤマトタケルは快進撃を続けますが、自分のために命をなげうってくれた妻のことを毎夜のように思い返しては苦悩しました。

劔ノ捌「草薙剣」 EIGHT of SWORDS.

正位置：失意、孤立、四面楚歌、苦難
逆位置：希望、妨害の収束、冤罪を晴らす

EIGHT of SWORDS.

荒ぶる神の討伐と欺かれたヤマトタケルは、自分を疎ましく思っていた者達から火攻めにあい、窮地に立たされました。
ヤマトヒメに手渡されていた天叢雲剣を振るうと、たちまち炎は草を薙ぎ払うかの如く消えていきました。さらにヤマトタケルは、自分を欺いた者たちを斬り殺し、持っていた火打石で火をつけ焼きました。

劔ノ拾「白鳥」 TEN of SWORDS.

正位置：破滅、決別、災難、低迷
逆位置：希望が生まれる、再起、運気の上昇

TEN of SWORDS.

ミヤズヒメと結婚したヤマトタケルは、伊吹山の神を倒しに行きます。そこまで無敗だったため油断し、草薙剣をミヤズヒメに預けたまま入山します。白い大猪を見つけますが、「神の使者だろうから帰りにでも殺すか。」と言いました。実はその猪自体が伊吹山の神で、怒って雹を降らしました。ヤマトタケルは怪我を負うものの、かろうじて下山しましたが、そのまま病に伏せて死んでしまいました。
その後ヤマトタケルは白鳥となり各地を回り、後に天へと登りました。

劍ノ小姓「オウスノミコト」 PAGE of SWORDS.

正位置：文武両道、外交的、真実を求める、洞察力
逆位置：未熟、準備不足、出遅れ、軽率な行動

PAGE of SWORDS.

自分の才能に慢心することなく、日々自分を磨き続けているオウスノミコトは、武芸だけではなく、知識もあり、策略を立てることも得意でした。
最初の一歩を踏み出すことが大切だとわかっているため、考えることよりもまずは行動し、良い結果に結びつけていくことができます。

劍ノ士「ヤマトタケル」 KNIGHT of SWORDS.

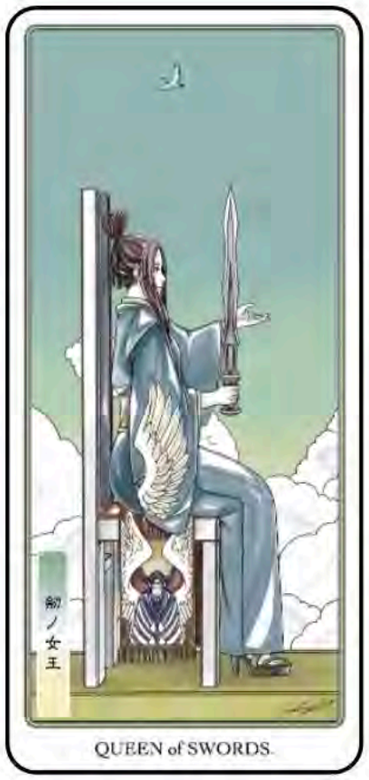
正位置：正義感、先駆的、有望、無鉄砲、率直
逆位置：集中力の欠如、立ち往生、辛辣な発言、好戦的

KNIGHT of SWORDS.

ヤマトタケルは馬を駆り突き進んで行きます。
ヤマトタケルの猛進は留まることを知らず、西へ東へ奔走しました。
彼は立ち止まってはいけないと思っているため休むことをしません。
そのため、疲れからくる集中力の欠如などが心を蝕みました。

劍ノ女王「ミヤズヒメ」 QUEEN of SWORDS.

正位置：頭脳明晰、不妊、未亡人、上品、品格、洞察力
逆位置：信念が揺らぐ、孤独感、批判的、残酷



QUEEN of SWORDS.

ヤマトタケルの最期の妻、ミヤズヒメは彼の死後、預かっていた草薙剣を奉納するために熱田神宮を建立します。それがこの国を良くするためだと確信していたからこそ、揺るぎない信念を元に尽力します。
また、良くするためには人の意見も聞き入れるため、尊敬と信頼を集めました。

劍ノ王「景行天皇」 KING of SWORDS.

正位置：権威、権力、柔軟な知性、自律心、交渉力、創造性
逆位置：残忍、冷酷、不確定な未来、悪意

KING of SWORDS.

景行天皇は兄弟をも臆することなく殺すことができてしまうヤマトタケルに恐怖を感じていました。
圧倒的力を持ちこのままでは自分の地位や権力を脅かす存在になることを懸念したため、ヤマトタケルに遠征の最中にできることならば死んで欲しいと数多の試練を与えました。

勾玉ノ女王「ヤガミヒメの憂鬱」QUEEN of PENTACLES.

正位置：不安定、偽り、幻惑、現実逃避、猶予ない選択
逆位置：好転、直感、軽度の過ち、過去からの脱却

QUEEN of PENTACLES.

因幡の白兎の予言でオオナムチと結婚したヤガミヒメですが、八十神たちから逃れるために根の国へ行ったオオナムチはスセリヒメを本妻に迎えたため、スセリヒメの嫉妬を恐れたヤガミヒメは生まれた子供を木の股に挟んで生家へと帰ってしまいました。

小アルカナは四つのスート(属性)をベースとし「棒-火(WANDS)」「勾玉-土(PENTACLES)」「鏡-水(CUPS)」「剣-風(SWORDS)」の各十四枚、計五十六枚で構成されるカードのことを表し、人の行動や状況などを描いているカードです。

「棒-火(WANDS)」……「情熱」「冒険」を表し、「スサノオ」の物語を描いています。
「勾玉-土(PENTACLES)」……「金銭」「現実」を表し、「オオクニヌシ」の物語を描いています。
「鏡-水(CUPS)」……「愛情」「感情」を表し、「コノハナサクヤ」の物語を描いています。
「剣-風(SWORDS)」……「知性」「理性」を表し、「ヤマトタケル」の物語を描いています。

また、各カードには「壱」～「拾」までを表すカードと、コートカードという「王(KING)」「女王(QUEEN)」「士(KNIGHT)」「小姓(PAGE)」の四種の人物を象徴するカードがあります。

「壱」～「拾」までのカードは、各物語の主人公が旅をし、学び、成長する道筋を表しており、色々な人物と出会います。
「壱(ACE)」のカードは、各スートを象徴する別天津神が描かれています。
大アルカナは大きな物語の「章」、小アルカナはその中の「段落」として詳細な内容を表しています。

小アルカナを占いで使用するために

大アルカナだけで販売されることも多いタロットカード。
日本神話タロットも最初は大アルカナタロットでした。もちろんそれだけで占うことができますが、
そこに小アルカナを加えることで、もっと細かく、もっと深く占えるようになります。

支配星座と守護惑星のカードを知ろう

タロットカードは星座にも対応しています。
自分の星座のカードを知りましょう。
Ⅳの「王」から始まり「運命ノ輪」「吊ルシ人」「塔」を除いて順に十二星座が割り当てられています。
次に守護惑星のカードを調べましょう。
守護惑星のカードは上に出た十二枚以外のカードが割り当てられています。

自身のカードを見つけ、そのカードを調べていくことでタロットの奥深さを知ることができます。
本書では語りきれなかったことが他の専門書やインターネットで調べることができます。

星座	支配星座のカード	守護惑星	守護惑星のカード
牡羊座	王・皇帝	火星	塔
牡牛座	法皇	金星	女王・女帝
双子座	恋人	水星	魔術師
蟹座	戦車	月	巫女・女教皇
獅子座	剛毅・力	太陽	太陽
乙女座	隠者	水星	魔術師
天秤座	正義	金星	女王・女帝
蠍座	死	冥王星	審判
射手座	節制	木星	運命ノ輪
山羊座	鬼・悪魔	土星	天地開闢・世界
水瓶座	星	天王星	愚者
魚座	月	海王星	吊ルシ人

占いを始める前に

タロットを使用する前に、カード全体を見つめながら「これからよろしく」という気持ちで挨拶をしましょう。気持ちを込めることでタロットカード自体があなたをパートナーとして認識します。「仲良くしてください」と一枚引き、出たカードによっては今はまだ使う時ではないと判断する方もいるようです。ただしこれはあくまで一例なので、あなたなりのタロットの向き合い方が最も良い関係を結べるでしょう。

タロットカードの入り口

1、全カードを一面に並べてみて下さい。
2、その中から好きなカード、嫌いなカードを探してください。（直感で決めます。）
3、そのカードの意味を調べます。（四項～五十一項参照）
4、好きなカードはあなたの今の状態を表しています。
5、嫌いなカードはあなたを嫌な気持ちにしたり苦しめるものを表しています。

占いをするための準備

カード以外に準備をするものは特にありませんが、カードの表面の汚れや傷みなどを防止するために、大きめのハンカチやクロスなどを用意し、机に敷いておくと良いでしょう。
また、気持ちを切り替えるために空間の雰囲気を変えると集中力が増し、より的確なリーディングができます。
お香やキャンドルを使用するなども効果的です。

占いをする上で大切な事

占いをする時は悩みがあることが多いと思いますが、不安な気持ちのまま占ってしまうと、ネガティブな読み取り方をしてしまいがちです。現状はすぐには変わりません。一旦リラックスしてカードに向き合ってください。
心を落ち着かせることで的確なリーディングができます。素直な気持ちでタロットカードの答えを聞いてください。
カードに質問をする時、あいまいな質問よりも具体的な質問をすることを心がけましょう。
質問を絞ることによってカードはより具体的なアドバイスをくれます。
占う内容によって大アルカナ二十二枚だけを使った方が的確な答えを導いてくれる場合や、小アルカナを含めた七十八枚を使った方が詳しくわかることがあります。
徐々にカードに慣れて行けば良いので初心者の方は焦らず、大アルカナだけを使った占いから始めることをお勧めします。
また占いの方法は人によって様々なため、本書を含めいろいろな参考書から自分に適した方法を見つけることで、より深くタロットの世界に入っていくことができるでしょう。

このタロットカードは、ライダーウェイト版をベースに、日本神話を当てはめ制作しています。
アレンジはあるものの基本的な構図やイラストに含まれている内容など大きな差がないように制作していますので、
ライダーウェイト版のタロットカードの教本などを参考にすることができます。

スプレッド（占う方法）を決める。

スプレッドとは占いをするための配置方法です。配置された順番や位置で何に対するどういうことなのかが読み取れます。
また、質問の内容ごとに適したスプレッドがあります。本書では「ワンオラクルスプレッド」「ツーカードスプレッド」「スリーカードスプレッド」「アルカナポーカー」「ケルト十字展開法」「ホロスコープ展開法」の紹介をしています。

タロットリーディングの方法

タロットリーディングの方法は人によって様々です。
ここでは基本的な方法について記述します。

シャッフルの仕方

①カードを全部裏返して一つの山にまとめます。
（占いの仕方によっては「コートカード」をこの時に抜いておきます。※一）

②質問（占いの内容）を決め、
念じながら時計回りに混ぜます。
（この時念の集中度でカードの的中率が変わってきます。）

③質問者にも念じながら混ぜてもらいます。

④一つにまとめます

⑤質問者に左手で三つに分けてもらい、
その後一つにまとめてもらいます。
（最初のままの順番でも良いですし、変更してもらっても構いません。）

⑥カードをオープンする時は回転させず
正位置、逆位置の向きをキープしましょう。
（タロットには上下があるため回転させては内容が変わってしまいます。）

※1：コートカードは質問する人がどんなタイプの人なのかを表します。
「小姓」「士」「女王」「王」の中から選びます。

子供、未婚の若い女性・・・「小姓」
未婚の若い男性・・・・・・・「士」
既婚、成熟した女性・・・・「女王」
既婚、成熟した男性・・・・「王」

各スートを混ぜ、ランダムで選んでもらいましょう。
その後コートカードを除いた六十二枚でリーディングを行います。

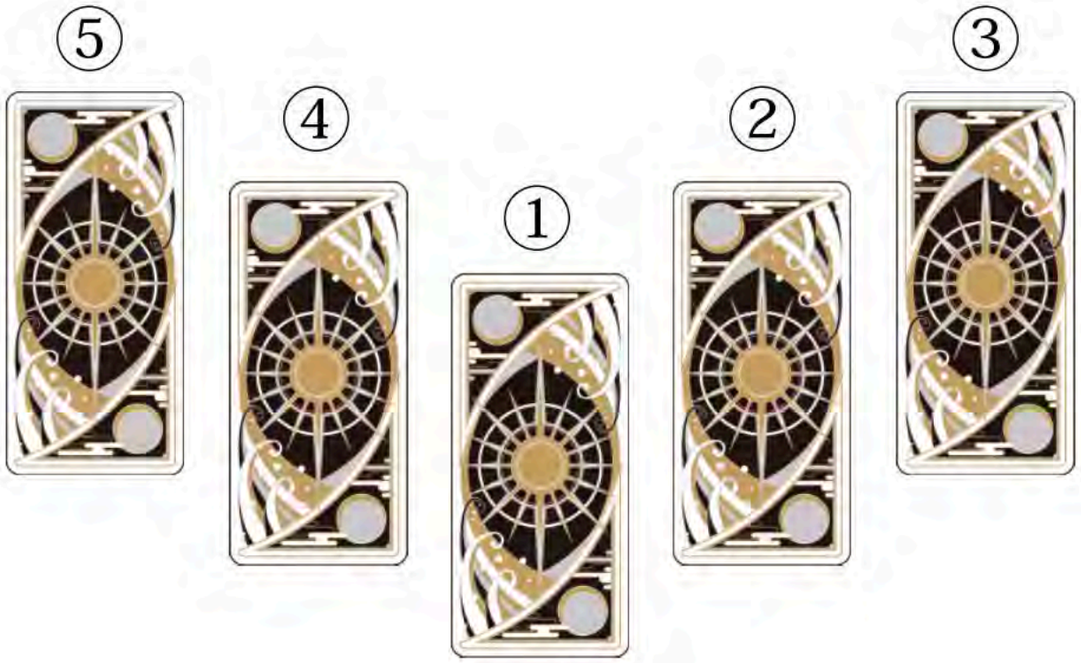
ワンオラクルスプレッド

カードをシャッフルし、まとめた山から一枚引きリーディングします。
どのような質問にも対応できる万能なスプレッドで、最も少ない枚数で占えるため初心者にもオススメです。

引いた一枚のみですべてを読み解くため、占う内容もシンプルなものが向いています。
例えば「今日の運勢」のように単純かつ大まかなものを占うときに向いているでしょう。
また一枚だけなのでタロット初心者の方は毎日この方法でリーディングしタロットに慣れると良いでしょう。
もちろん大アルカナだけでも、小アルカナを含めたフルデッキでも行えますが、
初めのうちは大アルカナだけで行うのが良いかもしれません。

ツーカードスプレッド（二者択一展開法）

二つの選択肢からそれぞれの展開を知る方法です。
「Aを選んだ場合」「Bを選んだ場合」など、どちらに進んだら良いかな?という時に適しています。
質問方法次第で多岐に渡って占えます。



①今の状態
②選択Aの場合
③選択Aの結果
④選択Bの場合
⑤選択Bの結果

質問に対して二つの答え、ルートがある場合に使用するスプレッドです。どちらを②にし③にするかは自身で決めてください。その時の選択も含めてリーディングになります。五枚使い、先まで見ることもあれば、②と④だけの二枚で簡単に占うこともできます。

スリーカードスプレッド（大三角法）

「過去」「現在」「未来」と、時系統に沿って三枚のカードを配置しリーディングします。時間の経過に伴うことや、感情、運勢などの移り変わりを見ることができます。

①過去
②現在
③未来
④キーカード

しっかりとシャッフルしたデッキの一番上から七枚目を①に、その次のカードから七枚目のカードを②に、さらにその次のカードから七枚目を③の順でおきます。
さらにアドバイスが欲しい場合は、残ったデッキの中から一枚だけ直感で選びキーカードを引きます。
④のカードはアドバイスのカードで解決方法を表します。

初心者に向いたスプレッド

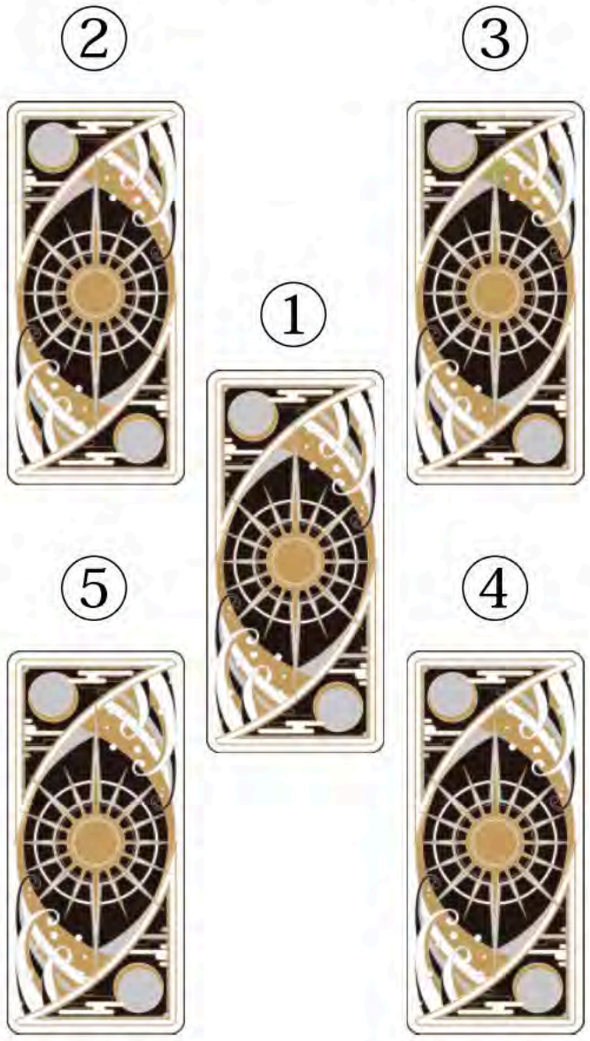
紹介した三つのスプレッドは、使うカードの枚数が少ない初心者に向いた占い方法ですが、熟練者の方もよく使います。
タロットカードも適材適所で占う内容によってスプレッドを変えます。
これから紹介するケルト十字やホロスコープ法は使う枚数も多いため、難しくなります。

タロットカードに早く慣れるために

初心者の方はまず、ワンオラクルスプレッドで慣れてください。
一日に一回、もしくは決めた時間ごとにシャッフルしたデッキから一枚カードを引きます。
「今日の運勢」「午前の運勢」「午後の運勢」「今夜の運勢」など自分の好きなように決めカードを引きます。
そしてそこで出たカードの意味、絵などをよく見てください。
そして次の占いをする前にカードと自身を振り返ります。
初めのうちはよくわからないと思いますが、数日経つ頃にはなんとなく読み取れるようになると思います。
もちろん個人差はありますが、毎日続けることでカードを理解できるようになります。
一気にやるのではなくコツコツと学んでいくことが大切です。

アルカナポーカー

小アルカナのみを使用した同時に四人まで占えるゲーム感覚の占術方法です。
小アルカナ五十六枚をシャッフルし占う人数に左回りで一枚ずつ、一人七枚配布します。
配り終わったらポーカーの要領で二枚を捨て五枚で役を作ります。
役作りが終わったらカードをシャッフルし自分の前に積み上げます。
占う人はカードを配った順に図のようにレイアウトし、占いを展開します。
※役の内容はポーカーに準じますがロイヤルストレートフラッシュの役札が拾を含まず、
「壱」、「小姓」、「士」、「女王」、「王」での役となります。



①本人
②春
③夏
④秋
⑤冬

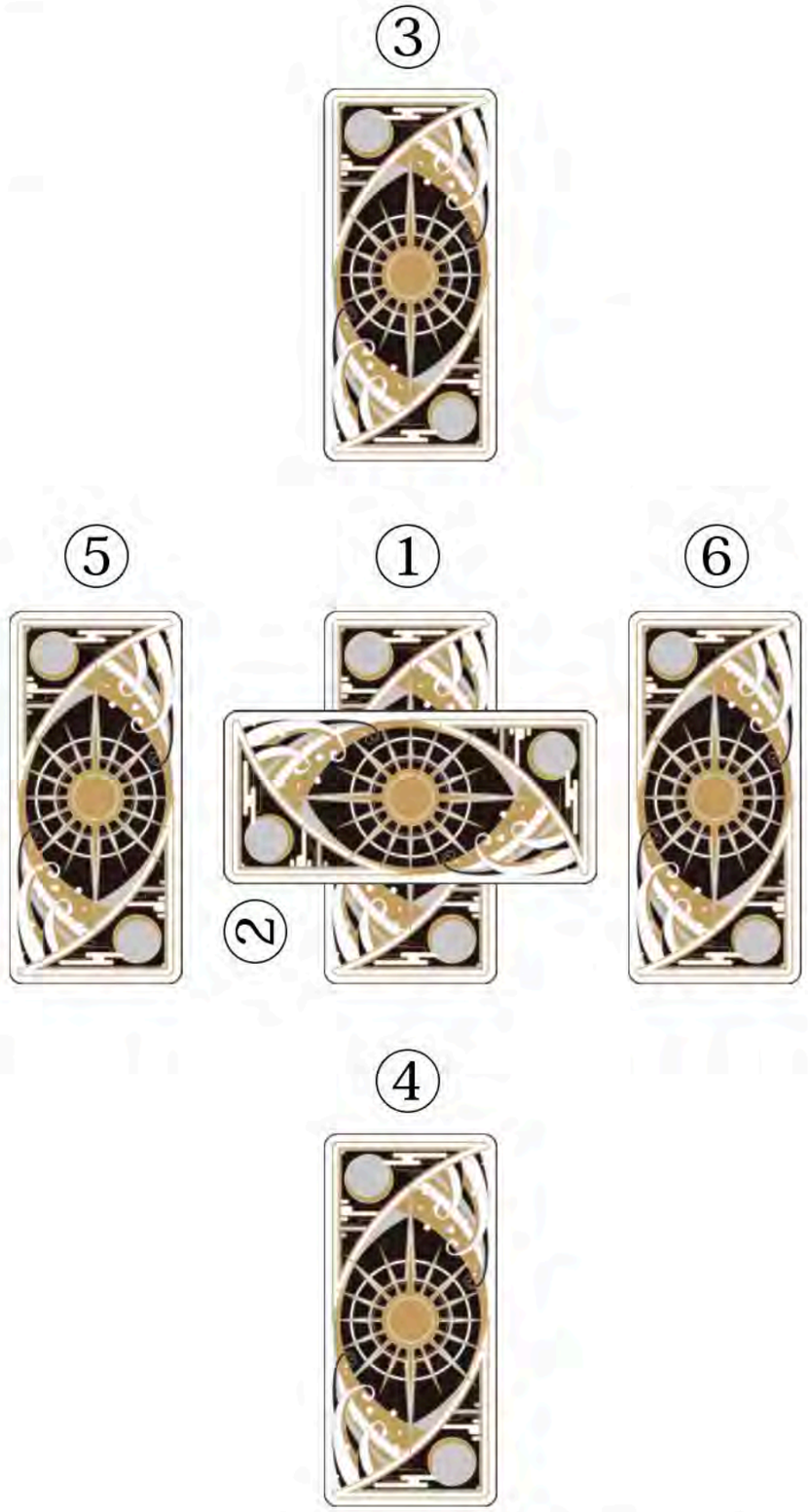
占い内容は役の内容次第で良くも悪くもなりますので、他の占いとは違い自分で選ぶことができると言う面白さがあります。
トランプと違い少し読みにくいですがポーカーとして遊ぶこともできます。

さらに壱、小姓、士、女王、王だとロイヤルストレートフラッシュになります。

ケルト十字展開法

明確な質問や悩みがあり、深く掘り下げたい時に使われるスプレッド。使う枚数が多く、配置する順番や場所ごとの内容などを多く知らなければなりませんが、その分的確に答えてくれます。（慣れるまでは教本を見ながらやりましょう）

しっかりとシャッフルしたデッキの一番上から七枚目を①に、その次のカードを②に左側が上になるよう横向きに置きます。⑥までは順に配置し、次のカードから七枚目のカードを⑦から続けて順に置きます。①から⑥までは現在の状況、⑦から⑩はこれからの運命を示しています。



①現在の状態
②問題や原因
③悩みの方向性
④潜在的なもの
⑤この問題のプロセス
⑥近い未来
⑦質問者の立場
⑧周りの状況
⑨願望・アドバイス
⑩最終結果

脱初心者スプレッド

タロット占いといえばこの展開法と言うくらいよく見る並び方です。カード枚数も前述の多くて五枚とは違い十枚のカードを使うため初心者からするととても難しく感じられますが、置く位置に全て内容が決められているので実のところそこまで難しい方法ではありません。

①現在の状態に対して上に乗っている②が問題や原因で、③がどうしたいか、④が気づいていないもの、⑤が問題のそれまでの道筋、⑥でこの問題が行き着く先です。　そして⑦以降で今どんな状況にあり、⑧周りの状態や影響、⑨解決、達成できる能力や思考の有無、⑩でこの問題の結果となります。　①から⑥までが占いの内容についての見解、⑦から⑩までがアドバイスなどと考えると意外と難しくはないかと思います。

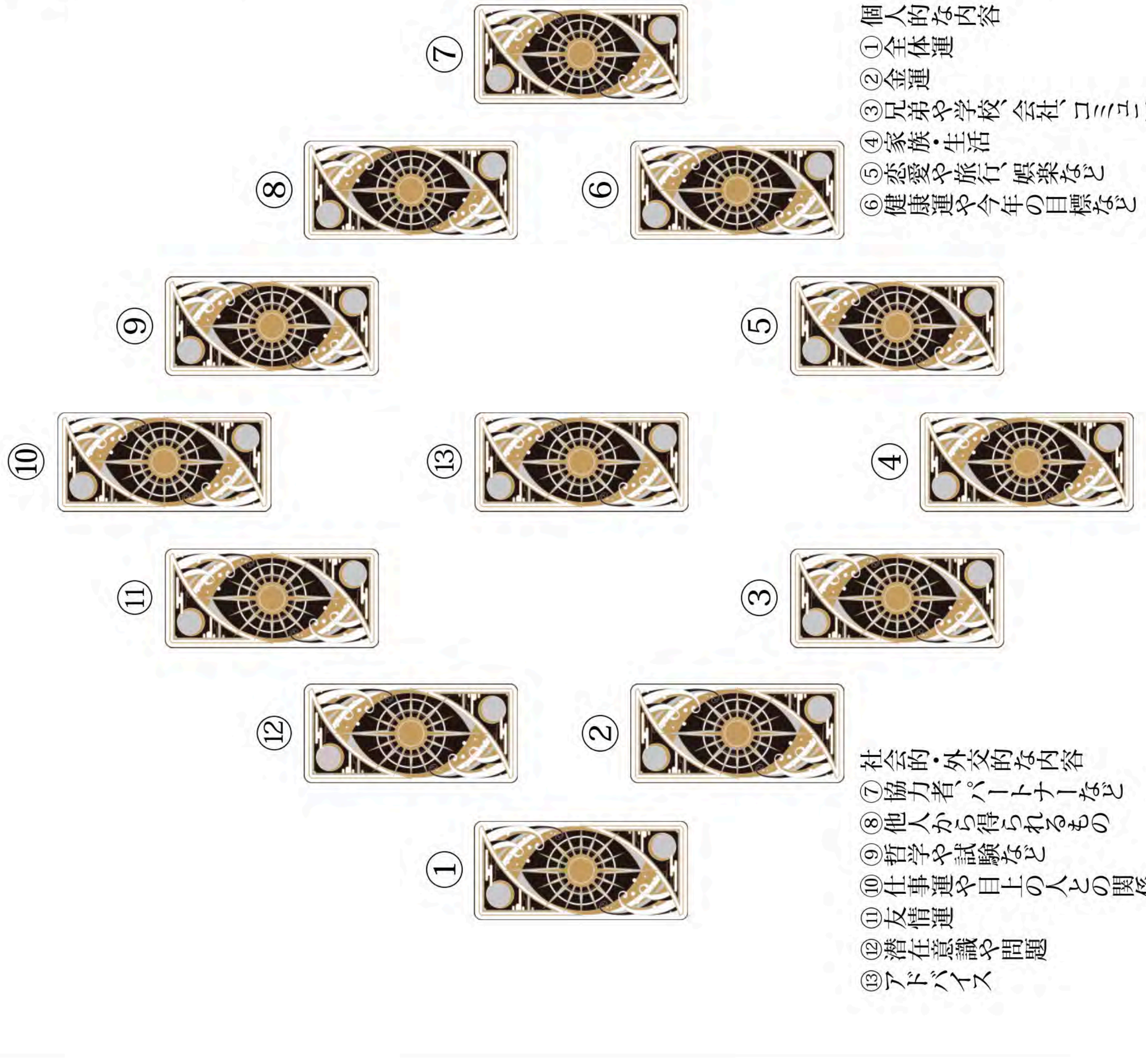
カードの見方についてもカードの細かい意味などは慣れるまで置いておいて正位置、逆位置の意味からなんとなく読み取っていくのが良いかと思います。

後述のホロスコープ展開法も同じように置く位置に明確な意味があるので、その配置した場所にどんな意味のカードが出たかで読み取っていきましょう。

ホロスコープ展開法

星の配置「ホロスコープ」を用いたスプレッドです。十二枚のカードを環状に配置し、中心にテーマカードを配置します。
全体運をはじめ、一年間を一月ごと占うことができます。

しっかりとシャッフルしたデッキの一番上から七枚目を①に、その次のカードを②から順番に反時計回りに順に置いていき、最後に⑬にカードを置きます。
十二枚ものカードを使うため熟練が必要なスプレッドですが、節目などのタイミングで占うことに適しています。①から⑥までは個人的なことを、⑦から⑫は社会的、外交的なことを表しています。一年間の占いで見ると①が一月で⑫が十二月となります。



個人的な内容
①全体運
②金運
③兄弟や学校、会社、コミュニティなど
④家族・生活
⑤恋愛や旅行、娯楽など
⑥健康運や今年の目標など

社会的・外交的な内容
⑦協力者、パートナーなど
⑧他人から得られるもの
⑨哲学や試験など
⑩仕事運や目上の人との関係
⑪友情運
⑫潜在意識や問題
⑬アドバイス

用語集

造化三神(ぞうかさんしん)
最初にこの世界に生まれた神、アメノミナカヌシと、その次に生まれたタカミムスビ、カミムスビを合わせてそう呼ぶ。性別や形はなく天の存在とされる。

別天津神(ことあまつかみ)
造化三神に、アメノトコタチ、ウマシアシカビヒコヂの二柱を加えた、天津神とは別格とされる五柱の神のこと。

天津神、国津神(あまつかみ、くにつかみ)
「津」は「の」を意味するため、「天の神」「国の神」と言うこと。
高天原で生まれた神は「天津神」。天下りしたスサノオや、その孫のオオクニヌシなど、地上で生まれた神を「国津神」と呼ぶ。

神世七代(かみよななよ)
別天津神の次に生まれた一代一組の男女の神のことを表す。クニノトコタチ、トヨグモノカミは独神のため五組の男女と、この二柱を合わせた十二柱のことをまとめて呼ぶ。

高天原(たかまがはら、たかあまのはら)
神たちが住むとされる天にある国で、アマテラスが統治する。

夜蝕国・夜食国(よるのおすくに)
ツクヨミが統治する夜の国。日を蝕むことによってできる国のためこのように表記されるとも、月で暦を読んでおり、作物の収穫のため月が食に通じるとされての表記ともされている。

黄泉の国・根の国(よみのくに・ねのくに)
死者が生活(埋める)する地下にある国。根の国も地中にあることから、同一のものとされる。

葦原中国(あしはらなかつくに)
高天原(天)と黄泉の国(地下)の間にある世界。日本の国土のこと。

宮(みや)
神の住む御殿、神社のこと。

タロットが初めての方へ

タロットカードは興味があってもなかなかとっつきにくく、カードごと正逆があり描かれているものにも全部意味があるから難しいというイメージがあります。慣れてしまえばどうということはないのですが、慣れる前に挫折してしまいます。かく言う筆者もそうでした。大アルカナは本で言う所の章、小アルカナは段落と言うようなものと教わったことがあります。大アルカナは全カード理解するに越したことはないですが、小アルカナに関しては各スートの二から十までで一つの物語になっていて、各スートの主人公が生きていく道筋を表しています。なので大まかに覚えればそれほど難しいものではなくなると思います。また、占う時に解説書など見てはいけないと思いがちですが、どんどん見るべきだと思います。見ないようにするのは相当慣れた時や自分なりの解釈ができるようになった時で良いのです。
初心者は初心者として堂々とすることが学びの場では最も効率的な覚え方だと思います。
知ったかぶりをすることで間違った解釈をしてしまうことの方がよくないのです。

あとがき

コロナウイルス自粛期間、皆様はいかがお過ごしでしょうか？
私は自粛が始まってから創作イベントには出ておらず、半年間自身の作品を販売するのは通販のみとなっております。
爬虫類イベントは他の創作系イベントよりもはやく再開が始まっており、そちらには何度か出店していますが創作系イベントはいまだに作家側も来場者様も自粛を続けているように思います。

今回「日本神話タロット雀」は多くのユーザー様が小さいのも欲しいと言ってくれていたからです。
何年か前に大アルカナのみのミニ版「雀」を制作しましたが、印刷所のミスでわずか１００個ほどの販売となってしまいました。
しっかりとしたものを新しく作るためにはカードを裁断するための型を制作しなければならなく、そういうことを丁寧にやってくれるのはいつもお願いしている印刷所のみです。他にもあるでしょうが別の印刷所に依頼するということはその分リスクも大きくなります。
そして単純にカードを小さくしたところでコストが大きく下がるわけではないということ。
初回の印刷に関しては軽四輪が買えてしまうほどの金額を支払う必要が出てきます。
かといって通常版の金額で販売するわけにはいかないのでカードの印刷の次に高額となる解説書を印刷ではなくオンラインのダウンロードに変更しました。

不便に感じるかもしれませんが、ミニ版「雀」はあくまでも持ち運びをするために制作しており、絵柄の魅力を損なわずに如何に持ち運びに特化した仕様にするかを考えた仕様ですのでご理解いただけましたら幸いです。
基本的な内容は「極 参版」と同じですので紙の解説書がどうしても必要な方は合わせてそちらをお買い求めください。

４月に販売開始をした「日本神話タロット 極 第参版」は、この「雀」が発売されるタイミングでほぼ完売となります。
そのためこの商品をお手に取っていただいている頃には「第肆版」の制作に入っていることでしょう。

毎回のことですがまた少し加筆修正を加える予定です。

どんどん進化していく「日本神話タロット 極」も楽しみにしていただけたらと思います。

現在二つ大物の制作を考えています。
どちらも本来は今年発売する予定だったものですが、完全な新作を出すときはやはり大型イベントで出したいという欲に勝てず来年以降に持ち越します。その分準備もしっかりできるのでより良いものにするための準備期間と捉えています。

コロナの影響で生活がガラリと変わってしまった方、身近な方が感染してしまった方・・・
色々あると思いますがなんとか乗り切って元気にお会いできる時を楽しみにしています。

きっと乗り切れるはずです。
私たちを八百万の神々が見守ってくれているのですから。

二千二十年十一月七日　ヤマモトナオキ

二〇二十年十一月七日 初版発行

著・絵・装画　ヤマモトナオキ
発行者　山本直樹
発行所　NIA id
印刷　タナカ印刷株式会社
参考文献　古事記、日本書紀、wikipedia他
協力　江並哲志(楽曲制作・REd Hot HouSe)
流斗・ツナマヨ・仔タロー・HATSUNA・Xeru・砂月馨-kei-
清華・さいこわかちこ・NOZOMU・次郎・かさね・華子狐
紫苑・MUMA・arata・ko-ichiro・愛華しぐま・コノミアキラ
いずな・ウヅキ・禍夜・MISU・善・ティム・とら・こーいち
みお・まめまよ・ワキタ・もか・m;co・宮代名津美・Lyla
谷中研の鈴木・ひろっしー・十六夜

©二〇十八 ヤマモトナオキ/NIA id
乱丁・落丁・カードの不足は当社にてお取替えいたします。
●本書、カードのコピー、スキャン、デジタル化など無断複製・転載は著作権法上の例外を除き禁じています。発見次第、使用料を請求させていただきます。
●本書、カードを代行業者など第三者に依頼し、コピーやデジタル化することは個人や家庭内の利用に限るものであっても著作権法上認められていません。
●日本神話はヤマモトナオキの登録商標です。
●商品のお問い合わせは「info@nia-id.com」までお願いいたします。