

●はじめに

本書の初版は、本書の初版は、「聖珠伝説パールシード」の発表 20 周年を有志で勝手に祝おうという本でした。

現在は「サポートブック 1」として、パールシードを遊ぶために役に立ちそうなデータ、テキストなどを取めた冊子となっております。

TRPG「聖珠伝説パールシード」を編まれた冒険企画局様、伏見健二様、藤浪智之様とは無関係に作られた本です。なにかありましたら、発行元のサークル〈オニオンワークス〉までお願いします。

・「聖珠伝説パールシード」について

1992 年にツクダホビー様から発売された TRPG で、伏見健二様、わきあかつぐみ（現：藤浪智之）様、冒険企画局様によりゲームデザインされました。

キャラクターデータ・判定方法もシンプルなうえに、6×6 エリアのダンジョンを舞台にしたシナリオが基本となっており、短時間で遊べるように編まれた TRPG です。

イラストはかねこしんや(当時:金子真也)様で、キュートな絵柄のモンスターたちがパールシードの魅力の一つとなっていました。

伏見健二様、藤浪智之様、冒険企画局様、かねこしんや様のご好意で 2013 年 8 月に復刻版を弊サークルから発行させていただきました。

・本書について

本書には、シナリオ、追加データ、追加ルールなどが収録されています。

追加データ、追加ルールについては、「聖珠伝説パールシード」本編があるとより有効に活用できるでしょう。

本書の各記事、各イラスト類の権利は各作者に帰属しています。TRPG プレイの円滑な支援のため以外のコピーはお控えください。

本書で紹介している追加データ、追加選択ルールは公式のものではなく、ファンによって編まれたものです。セッションへの導入については GM の許諾を得てから行ってください。

女神の流した涙 立ち読み版

住所

名前

「女神の流した涙」 目次

目次

■リプレイ「河賊と指輪」(著;たまねぎ須永)・・・3	
第一話・・・5	
第二話・・・16	
第三話・・・27	
■追加データ「天使と隣人」・・・38	
追加クラス・・・39	
森人(エルフ)・・・40	
髭小人(ドワーフ)・・・42	
野伏(レンジャー)・・・44	
吟遊詩人(トルバトール)・・・46	
追加モンスター・・・48	
フェザーハーピー・・・48	
クロウハーピー・・・49	
セッコウペンギン・・・49	
ゴーレム・・・50	
ショウジョゾンビ・・・50	
ワーウルフ・・・51	
ネズミの群れ・・・51	
追加選択ルール・・・52	
バッドステータス回復・・・52	
反撃の間合い・・・52	
行動の判定の2D化・・・44	
■ソロシナリオ「聖珠クエスト」(著:みつはし)・・・58	
■キャンペーンシナリオ「黄昏の山峡」・・・62	
(著:waiz) 第一話・・・63	
第二話・・・69	
第三話・・・76	
■各記事・参加者紹介・・・79	

イラスト作者

本書は次の皆様によってビジュアル的に素敵なものになりました。
ありがとうございました。

●あわじひめじ様

表紙、4頁、12頁、19頁、22頁、26頁、39頁、44頁、53頁、

●清水三毛様

38頁、42頁、48～50頁、59頁、60頁、61頁、62頁、69頁

●クザキ様

40頁

●tama様

44頁

●WYVERN様

46頁

●鉢珂様

51頁

住所

名前

『聖珠伝説パールシードトリプレイ
『河賊と指輪』』



たまねぎ須永

brillio

●概要

・プレイヤー発言、キャラクター発言について

各プレイヤーの発言のうち、「」内の発言が主にキャラクターの発言です。

◇ 内は判定チャートから導き出された結果です。

◇◇ 内は背景名です（ハウスルールによるもの）。

□ 内は呪文名です。

なお、第一話については「河賊と指輪 第一話」としてシナリオ付で発行されたものが元になっております（発行元：オニオンワークス）。



●本編

今回集まってくれたのは3人のプレイヤーさん。

【GM】：「今日の一話目は洞窟、二話目が下水道、三話目が……ダンジョンって感じかな」

今回はオニオンワークスで提案している「追加クラス：吟遊詩人」「バッドステータス回復ルール」にくわえ、最近のシステムでいうところのハンドアウトに近い「背景（初期設定＋特殊能力）」を採用してキャラクターを作ってもらいました（サポートブック2にハンドアウトの関連記事があります）。

○今日の冒険者

・アーシア（戦士、25歳女性）

性格：頼りにされやすく、礼儀正しく、実は涙もろい（後に→一匹狼）。

背景：方針の違いで追放された河賊。

病持ち。左イラストの真ん中。

・ユズ＝ヒルクライム（吟遊詩人、14歳、男性）

性格：何にでも首を突っ込みたがり、くよくよしないけれど、理屈っぽい。

背景：姫王子（有力貴族の子弟）。

中性的な顔立ちで、そっくりな顔の妹ミカンがいるとか。左イラストの右側。

・ミラ（僧侶、15歳、女性）

性格：おせっかいで、夢想家だけど、臆病。

背景：商売魔法使い（道具の扱いがうまい）。

回復役としてがんばりつつ、説教がなげる。左イラストの左側。

……あっ、PLとPCの性別がみんな逆だ（笑）。

【ミラ】：〈**夢想家**〉って理想主義者みたいなものでいいですか？

【GM】：そうですね。前向きに捉えるならそうです。二次元の美少女が俺の嫁、みたいなのもいいですよ。

【ユズ】：めんどくさいキャラになったよ～、〈**何にでも首を突っ込みたがり**〉り、〈**くよくよしない**〉けれど、〈**理屈っぽい**〉。最後に〈**理屈っぽい**〉がきたことでめんどくさ度がUP。

【ミラ】：「けれど」じゃないね、それ（笑）

【アーシア】：そこの接続詞は変えてもいいみたいですけどね。

……って〈**頼りにされやすい**〉×**頼りにされやすい**〉が重なるって、どれだけだよ（笑）

【GM】：重なった場合は振り直してくださいね～（注：重なった場合、より強く表れる性格とする遊び方もあります）。

パールシードは基本的にダンジョンを遊ぶRP

Gです。PCが多いとすることがなくなってPLが眠くなります。今回の3人くらいだと眠気が来ずにちょうどよく遊べそうですね（個人差があります）。

【ミラ】：PC名か……、Twitterにつないで最初にあった吹き（ツイート）をもとに……。

じゃ、ミラにしよう（謎）。年齢は吹き主のIDに含まれる数字（1125）を使って15にしよう。

【ユズ】：（会場のカラオケ画面のおすすめ曲をみて……）ユズにしよう。

【アーシア】：（サイコロころころ）「あ」で始まる名前……、アーシアと。

【GM】：さて、「ダンジョンシート」です（複数枚を手にとってる）

【ミラ】：あれ？ そんなに使うんですか？

【GM】：各人1シナリオ1枚ずつですね。みんな眠らずにすむように、各自マッピングするように推奨されています。めんどくさければマッピングしなくても、かまいません。

オンラインセッションや、複数電話回線をつないだマルチ回線（呼称：パーティライン——註）などで各自の手元しかみえないときには、各自マッピングしないと遊びにくいでしょう。その辺りを考慮されてデザインされているようです。

【GM】：「ダンジョンシート」は、今どきのTRPGでいうところの「レコードシート」に準じる扱いになりますので、セッションの思い出をメモするのもいいですね。メモったダンジョンをもとに、別のTRPGのシナリオをくんでいいでしょうし。

よいしょっと、マスタースクリーン展開～。

（註）

「聖珠伝説パールシード」が発表された頃、情報センターキャロットさんがパーティラインを用い、プレイバイフォン（P×P）ネットワークを提供していたようです。

なお、『ウォーロック』63号（社会思想社／1992年3月号）の「冒険企画局情報部 FINAL」内の記事「プレイ・バイ・フォン体験記——わきあかつぐみ」（著：わきあかつぐみ氏）の最後に、次の記載がありました。

〈おまけの情報〉

現在、冒険企画局では、ぼく（わきあかつぐみ）と伏見健二の共同デザインで、P×P用のテーブルトークRPGを製作中である。この『パールシード（仮称）』は、電話でプレイされることを考えてさまざまなくふうがなされているRPGだ。乞うご期待。

ちなみに『ウォーロック』は後半、冒険企画局局長の近藤功司氏が編集長をなさってました。この63号で休刊となっております。

そして……、この1992年の後半に「聖珠伝説パールシード」は世に送り出されました。

◆第一話 河賊の洞窟

■食べ残しの罫／導入

【GM】：今回はですな、人間世界のタスマニアという王国の南部を東から西に流れるブラッドウォーターという大河沿いの物語です。大きめの都市ハンマーヘッドから西にちょっといったところのエルダの森南端に近い別荘地からスタートです。

数ヶ月前にユズさんが……、ううむ、邪魔だな（マスタースクリーンをしまつてシナリオメモをドラえもんの四次元ポケット漁りのように探す）

【アーシア】：何のために置いたんだか（笑）

【GM】：マスタースクリーンは主に戦闘時のためですな（苦笑）

さて、ユズさんが数ヶ月前に食事会に招かれました。すると嫌いな食べ物が出てきました。それを残したところ、リッペ男爵夫人という女性に

「国民の血税による、貴重な料理を残すとはなんでもったいないザマス！」

と怒られました。

ちなみに、ユズさんPLからは今回のシナリオのお題として「もったいない」をもらってました。

【GM】：「これは必ず城に報告してヒルクライム家の継承権一位の座から引きずりおろしてやるザマス」みたいなことを言われてしまいました。

【アーシア】：こりゃ、すごいことを（笑）

【ユズ】：（苦笑）

【GM】：この男爵夫人は継承権を持ってるんですが（百面サイコロ+三十面サイコロをころころ）

【アーシア】：意外と高かった（笑）

【ミラ】：高いね

【GM】：なんと6位です（GMもびっくり）。

【アーシア】：つまりランキング上位に上がるための手段に使われてしまうんですね。

【GM】：おかしいなあ、60位くらいで想定していたんだけどなあ。

さて、男爵夫人の政治活動が実を結ぶ前に、あなたは領都ハンマーヘッドを逃げ出し別荘地で自主的に謹慎しています。ですが、そこでのんびりしていたのですが、ある日攫われてしまいました。

【ユズ】：（苦笑）な、なんだ、それは（失笑）

【ミラ】：警備とかいかなかったんですか？

【GM】：なんだかその犯行時間の時だけ急に緩まったようですね。

【ミラ】：どう考えても陰謀だね（笑）

【GM】：えーと、ユズさんは男性だから妹さんも一緒に攫われまして、妹さんが「兄者、逃げてください」

【ミラ】：……兄者なんだ。

【ユズ】：兄者？ なんだか武闘派っぽいなあ、妹。

【GM】：ええと、それじゃ、「兄上様、お逃げくださいまし」

と代わりに捕まってしまいましたとき。

そして、連れ去られた道沿いに髪の毛が数cmずつ落とされていましてそれを追いかけていたら洞窟に。

【ユズ】：つるっばげにならないの?! (笑)

【GM】：ですが、追いかけていたら河賊の用心棒っぽいモンスターにつかまってしまったのです。というお話でございます。

【ミラ】：ついでに我々も捕まってるんですか?

【アーシア】：自分はそれ以前に捕まっている……。

【GM】：ミラさんはですね、「一緒に助けに行くんだ!」みたいなことで巻き込まれてしまいました。

【ミラ】：「あれ? 私の味方の方々はどうなってしまったんでしょう? つかまってる?」(笑)

【GM】：あなたと一緒に冒険してた人々はちょっと別の世界に行っちゃってしまいました(通称:あの世)。

【ミラ】：いやいや、何を言ってるんですか。私が気がついたら、その方々は逃げていたんですよ。きっと、きつときつと。

【アーシア】：ほう。

【ミラ】：そういうことにおきましよう。

【GM】：ま、逃げたあと、別世界に行ったかどうかはわかりません……。

■牢屋/C5 (残り80分)

【GM】：そんなもって、C5からスタートになります。

基本的に左壁とか奥壁とかいいますので、PCの向いている向きなんて無視して、ダンジョンシートに書かれたマス内で対応するところを、指示詞が指定していると思ってください(8頁右下参照)。

このC5は自然の洞窟っぽいところ。左壁以外の三方向は立派な石の壁でございます。鉱物性の壁で、自然の洞窟ですね。左の壁のところには鉄格子が埋め込まれていまして、あなたがたを外に出さないぞ、という強い意志を感じさせてくれます。

【ミラ】：鉄格子あるのか。「大変ですねー」って、我々、目を覚まして大丈夫でしょうか。

【GM】：基本的に自己申告で目を覚ましていいですよ。

【ミラ】：じゃ、目を覚ました。

【GM】：で、左手前隅から左壁に向かってゴミの山があります。うっかりすると隣のC4にくいこみそうな勢

いでゴミの山があります。

【ミラ】：そんなに?! 鉄格子をまたいで、ゴミの山。

【ユズ】：撤去すれば何かありそう。

【ミラ】：「何とかいうか、不衛生な場所ですね」

【GM】：ときどき人骨みたいなものが混ざっていたり。

【ミラ】：とりあえず、キャラクターの自己紹介をしないと、この場で。

【ユズ】：そうですね。

【GM】：神奈川の平塚からやってきた須永と申します。

【アーシア】：キャラクターじゃなかった?! (笑)

【GM】：あつと、演じているのは下っ端の河賊のジョンさんです。

【ミラ】：誰だよ(苦笑)

【GM】：ここの牢屋の見張り番をやっています。

【ユズ】：なるほど。

【GM】：あなたがたの自己紹介が終わったらツッコミ(?)を入れ始めます。

【ミラ】：なるほど。

……数十秒経過。

【アーシア】：あれ? なんだろ? 誰もやらない?

【GM】：じゃ、サイコロを振って……ユズさんから。

【ユズ】：「私はヒルクライム家のユズと申します。誘拐されかかったところを妹が身代わりに攫われてしまいました。それを追いかけてきてここに着いたのですが、そこから記憶がなくなりまして」

ちなみに、妹と兄はとってもそっくり。

【アーシア】：アーシアという戦士です。25歳です。20代のキャラクターなんてはじめてです、パールシードで! <頼りにされやす>くて<礼儀正しく>けど実は<涙もろい>そうです。

<とろけねこ団>という河賊の一員だったんですけど、最近方針転換してドラゴン族というのと仲良くなりつつあるのに反対したらなんだか追放されてしまったようです。

今回は病持ちをやってみるので、出目が悪いときは「ごほん、ごほん」と咳をします。

【ミラ】：出目が悪かったら……って(苦笑)

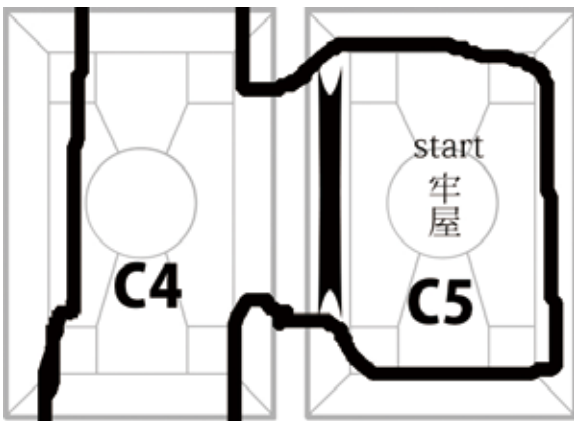
【アーシア】：ロール的には病気系なの。病気がちです。ですので、今、牢屋の端のほうでごぶごぶ言ってます。

【ミラ】：キャラクターはミラ、僧侶でございます。15歳の女の子ですが、<おせっかい>で、神様信じてれば何でも大丈夫という<夢想家>で、でも<臆病>です。わりと「私がんばることではないと思うんです」と普段。

《商売魔法使い》なので、この辺に魔法のアイテムがあるらしいよ、という評判を聞きつけてやってきたところ、気がついたらこの場に。何があったかはよく憶えていません。<臆病>で逃げまくっていたら捕まっていた。

とりあえず、こんなとこかな。システム初心者なのでよろしく願います。

【GM】：自己紹介し終えたところですね、皆さん装備品などしっかり残っていることに気づけます。



【ミラ】：あれあれ？ 随分と優遇されている。

【GM】：鉄格子の前、C 4 辺りからです。ジョンという下っ端海賊……、じゃない河賊が声をかけてきます。「おとなしくしろ。静かにしやがれ。お前ら、納品するまで生きててもらわないといけないからな」

【ミラ】：「そんな私たちを納品したところで別にいいことなんて何もないと思いますよ」

【アーシア】：このジョンは（アーシアのいたのと）まったく違う河賊ですか？（まだ寝てる）

【GM】：君は〈とろけねこ団〉の一員だよな……ふむふむ。

「お前らを売ればそこそこの金になるんだ」

【アーシア】：じゃあ、その下っ端らしいのに、「随分と偉そうな口を利くものね」（笑）

【GM】：コミュニケーション判定で+1 くらいの修正を入れてやってみましょうか。

【アーシア】：コミュニケーション判定とはなんぞや？

【GM】：追加ルール的一般行為判定のなかの一種です。1 D 6 にキャラクターのレベルと修正値を加えて7を超えればだいたい成功になりますね。くわしい結果はルールブックのマトリクス（表）を参照していただくとして。

【ミラ】：それじゃ、成功の芽がみえないなあ。

【アーシア】：ころころ、〈お互いにぎこちない所もあるが、好意的になってきた。うまく行けば仲良くなれそうだ〉。

【GM】：「あー、あなたはもしや、アーシアの姉御」

【ミラ】：「お知り合いなんですか？」

【アーシア】：「気づいてなかったの？」

【ミラ】：ほんとだよ（笑）

【GM】：「あっしが漕ぎ手時代にお世話になった……」

【アーシア】：「それで、別に何をしろとはいわないけど」

【GM】：言葉につまりながらジョンは囁っていた、りんごを差し出してくる。

【ミラ】：りんご！？ しかも食いかけ！

【ユズ】：困ったもんだ（笑）

【GM】：「あー、アーシアさんもいっしょにまとめてお蛇様に売るように命じられてまして」

【ミラ】：「それはどうにかなんとかならないんですか」

【GM】：「てめえの言うことなんて気にならねえ」

【アーシア】：反応が変わった（笑）

【ミラ】：「そんな、ひどい」（笑）

【GM】：じゃ、コミュニケーション判定でどうぞ。

【ミラ】：〈退散した方がいいか〉って結果が出るよ。〈臆病〉だからすすごと

【GM】：「けっ、小娘がっ」

【ミラ】：「えーんえーん」

【アーシア】：「いったところでどうせ長くはないけど」

【GM】：「スポンサーの夫人には殺すように言われてるんだけどな」

【ユズ】：それをきくと、ピクッとしますけれど。

【GM】：じゃ、「夫人」に反応して+2の修正値で一般行為判定か頭脳行動の好きな方で。目標値は一緒ですが、

表が違うので結果の描写がちよっと変わってきますね。成功すればリッペ男爵夫人のことを思い出します。

【ユズ】：では、頭脳行動ですね。ころころ4+2でレベルを加えて〈判ったぞ！〉

【ミラ】：〈そうそう、どこかで聞いたことがあると思ったんだよ！〉

【GM】：では、男爵夫人のことを思い出します。

【アーシア】：ザマスザマス♪

【ユズ】：とりあえずわかったけど、今のところ、この男がいるところで喋ると不利になりそうな気がするので、口はつぐんでおきます。

【GM】：あとですね、リッペ男爵夫人はですね、三十代後半から四十代くらいのはずなのに、二十代前半の外見だという評判も思い出せます。

【ユズ】：なんだそれ、あやしすぎる。

【ミラ】：うん、あやしいな。

【GM】：あと、お蛇様の話を聞いたので、《商売魔法使い》のミラさんは+1の判定で何か思い出すかもしれません。

【ミラ】：頭脳行動判定～ころころ。〈判った！ そう思ったけど忘れた〉しょぼん。

【GM】：その目だど……、ドラゴン族にヘビ女というモンスターっぽいのがいるんですが——平たくいえば一般的なファンタジーRPGでいうところの「ラミア」ですな——そいつが女商人に身をやつしてこの川沿いで暗躍しているという噂を商売仲間から耳にしたことがあります。

【ミラ】：なんと、ラミア。ほう。

【GM】：そこまでいろいろ思い出したところでジョンは「あと80分」このシナリオ的には8ターンね。「80分で舟が着くからそれまでおとなしくしてくれよ」

【ミラ】：「ずいぶん具体的なのね」（笑）

【GM】：そこまで言い放つと食べ終わったリンゴをゴミの山に捨てて去っていきます。捨てた後、ポケットから手拭いを取り出し、手を拭きます。そして、手拭いをポケットに戻して去っていくわけです。その際、金属片がゴミ捨て場に落ちたような気がするけど、+2修正の判定に成功しないと、落ちたものがただの金属片だということしかわかりません。

【ミラ】：振るだけ振ってみよう。ころころ。

【ユズ】：だね。ころころ。

【GM】：俺は～～だから視聴覚系は得意だぜ、というアピールポイントがあればさらに修正あげますよ。

【ユズ】：とりあえず、詩人なんて音に対して敏感です。

【ミラ】：なるほど。じゃ、ぼんやりと見てます、プラスは要らないです。

【アーシア】：河賊なんで（笑）

【GM】：では、アピールポイントがあった人には+1の修正がさらに加わります。

【アーシア】：つまり+3。

【ミラ】：あ、7だ。ぎりぎり成功。

【ユズ】：うわっ、ひどい（苦笑）。失敗。

【アーシア】：〈やったぞ！ 成功だ！〉なので、何かわ

かったかな。

【GM】：鍵っばいかたちのものが落ちましたとき。

【ミラ】：では、そいつが立ち去ったのを見届けてから「あれ、鍵じゃないですか」

【アーシア】：じゃ、とってみる。

【ミラ】：とれるんですか？

【GM】：とりたいんですが、ゴミの山に埋もれてしまひまして……ジョンさんの歩く振動でさらに山が崩れてぐちゃぐちゃになり埋まってしまう。

【アーシア】：歩いただけで！

○素敵な鍵拾い

【GM】：素敵な素敵なゲーム、「スティッキー」♪（とパズルゲーム「スティッキー」を取り出す——次頁写真参照。ドイツ HABA 社,2000 年）。

棒を崩さないように棒を取っていくゲームです。

本シナリオで定めたクリア条件を満たすだけの棒をとることができれば、鍵をとれたことにします。その前に棒の束を崩してしまうと……。

【アーシア】：泥まみれになります？

【GM】：「何してるんだ！」とジョンさんが来て、ゴミの山を崩して帰ります。また、一からほじくらないといけなくなります。**失敗するごとに 10 分（1 ターン）**

経ちます。

【ミラ】：大変だー（笑）。

【GM】：この束が崩れなければ——束ねている輪っかがテーブルに接しなければ失敗じゃないです。

この「スティッキー」は（御皇室の）愛子様も遊ばれたという名作ですよー。

【ミラ】：これは意外とすぐ行けそう。

【GM】：指先判定に成功すると好きな色の棒がとれます。失敗すると、こちらの色決め専用ダイスに指示された色をとってもらいます。

【ミラ】：なるほどね、そうすんわりにはいかないわけですね。

【GM】：あと GM も棒の数を減らすために参加します。棒の数が減れば倒れやすくなりますからね。

【ユズ】：指先判定？

【GM】：盗賊、狩人さんと +2 の修正が加わる汎用判定とします。

【アーシア】：そんなクラスはメンバーにいない！じゃ、誰からいってみる？ 以前、ごそっといっちゃったから、私からいっか、ころころ。

【GM】：おっ、いきなり成功したか。じゃ、好きな色の棒を引いて。

【ユズ】：そーっと。

【アーシア】：あっ、崩れた。

【GM】：束は崩れてない。

というわけで、まずは黄色 1 本ゲットしました。黄色 3 本ゲットで鍵をゲットです。

【ミラ】：では続いてころころ、成功。黄色がとれるぞ（笑）

【ユズ】：ころころ、失敗。

【ミラ】：失敗なので、色決めサイコロを振ってその色を〜、青。

【ユズ】：青、うわっ、太い！ むずいじゃん。これ、変に崩すとごろっと、いっちゃうよ、たぶん。えー、超むずいよ。これもこれももうーん。悪い予感がある（苦笑）。

【アーシア】：でも、この山、えらく不安定ですよ。

【ユズ】：青がバランスの中核をなしているの……超抜きにくいんですけど。

【ミラ】：あっ、いけそう……

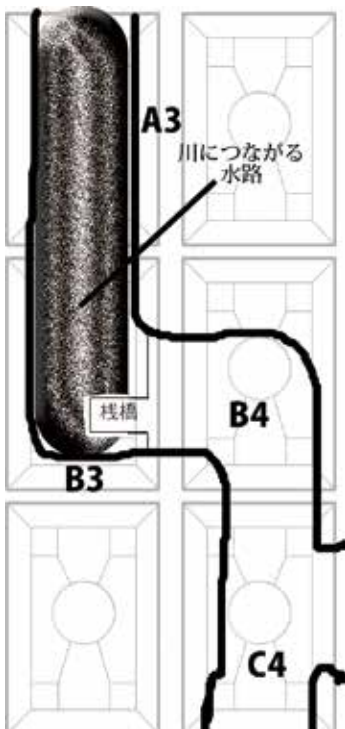
ぐしゃ。倒れました。

【アーシア】：ジョンが「何してやがる！」ガシャーンです。

【ユズ】：あまりに中核をなしていたのでどこを崩してもダメというおそろしい状況（苦笑）

【GM】：はい、**10 分経過**。さて、再び棒の束を立てて。

【ミラ】：「そんな、私たちは脱獄しようだなんて考えてませんよ。おとなしくあと 70 分くらいのんびりしてま



●マップ内の各マスの呼称について

東西南北に関係なく、各マス内は右の呼称名によって、呼ばれている。

色がわからないと……さっぱりな写真ですね↓



すよ」

【GM】：「そんなバカな。姉御がいる以上、そんなおとなしくしているはずがない」

【ミラ】：じゃ、見張ってろよ、お前（笑）。なんでどこか行くんだよ（笑）

その辺りは、ジョンの姉御への複雑な想いが……ね。

【GM】：「奥でクロスワードパズルを解くのが忙しくてな」

【ミラ】：じゃ、しょうがない。

【アーシア】：じゃ、げふげふ咳き込んでます。で、ころころ。

それからユズ、ミラが山をさらに2回崩し……。

【ユズ】：おっ、（指先判定に）成功したので好きな色……イエロー。どこなんだろう？ よいしょ。

【アーシア】：3で失敗だからランダム～、黄色。

【GM】：あと1本。

【ミラ】：おっ、きた。+1で成功。好きな色を引けるので、黄色成功！ ふう。

【GM】：おっ、よくがんばった。ミラさんが鍵を引き出せました。おめでとうございます。

ゴミ漁りで結局30分消費しました。

これで鉄格子の一角の扉を開けられ、C4へ行けるようになりませう。

■廊下／C4（残り40分）

【ミラ】：鉄格子を抜けたよ。C4はどんなところだい？

【GM】：通路でございます。左壁が壁って感じで広がってまして、奥と手前に道がつながってます。手前の先に

広がるD4からジョンさんの鼻歌が聞こえてきますね。

【ミラ】：ジョンはどうする？ 口封じします？ D4のほうにいるらしいですけど。

【GM】：奥の先のBのほうから水の音がびちょびちょと聞こえてきます。

【アーシア】：ジョンってどんな人？ 人間？

【ユズ】：さっきの。

【GM】：人間ですね。

【ミラ】：彼が私たちが逃げ出したことに気づいたら騒ぎになるんじゃないでしょうかねえ。

【GM】：アーシアさん、あなたがベテランとして河船に乗っていたとき、漕ぎ手だったジョンさんを別の上役からかばったことがありました。

【アーシア】：じゃ、ふつうに撲（ぼく）っとしてみようか。

【ミラ】：「口封じなんてよくありませんわ」とフレイルを構えながら（笑）。

【ユズ】：やる気満々（笑）

■看守部屋／D4（残り30分）

【GM】：では、D4へようこそでございます。手前壁が広がっていて、右壁と左壁のほうに道が分かれています。

【ミラ】：道あるんだ、そっちに。

【GM】：真ん中にテーブルが置かれてまして、ジョンさんが一人クロスワードパズルを解いていて……、

【ミラ】：ほんとにクロスワードやってるのか……。

【GM】：反対側の座席にもう一人若いのがいて、（サイコロ振って）、鼻ちようちんをふかしています。

【ミラ】：2人だと……ほう。我々はどうするの？ 口を封じる方向でいいんですか？

【GM】：君たちの足音に気づきジョンさんが顔をあげてペン先で鼻ちようちんを潰して目を覚まさせています。この間に、1ターン自由行動権があなた方には与えられます。

「あっ、アーシアの姉御、どうして？ ポケットにちゃんと鍵を……あれ？ ない」

【アーシア】：一言「マヌケ」といっておきます（笑）。逆にどうして、って訊かれたら訊くけれど、「どうしたい」って聞き返します。

【ミラ】：「おとなしく降伏していただければ命はとりませんのよ」と後ろでガタガタ震えながら。

【GM】：「女三人に俺たち屈強な男が二人」

【ユズ】：「女じゃないけどなー」（笑）

【GM】：「なにっ!？」

【ミラ】：「ユズさん、男の子ですねー」

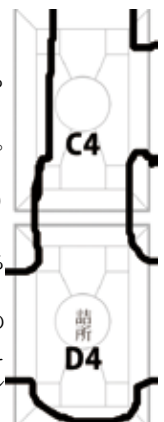
【ユズ】：とりあえず、女っていわれたらピキッとくることにしよう（笑）。

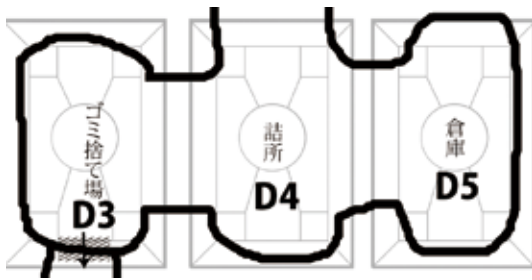
【GM】：「まっ、ここは俺たちのアジトだ。地の利は俺たちにある！」

ただし、地の利の规则的裏づけはありません。

「やるっていうならやってやるぜ！」立ち上がって構えております。

【ミラ】：「どうしても抵抗するっていうのですね。人は争うことでしか言い分を伝えられないのでしょうか」とハラハラ。フレ





イルをぶつぶと。

【ユズ】：わりと〈理屈っぽい〉んだけど、〈くよくよしない〉で〈なんでも首を突っ込みたがる〉からなあ。「やるっていうなら僕も受けてやろうじゃないか」(笑)
【アーシア】：「じゃあ、それが返事？」ふつうに。

【GM】：では、戦闘に入ります。

こちらは1レベル盗賊が2人です。

【アーシア】：1ラウンドフリー行動云々だったから

【GM】：でも、そのフリー行動は会話で費やされてしまったので

【アーシア】：じゃ、ふつうに戦闘か。

【GM】：P C先攻で戦闘スタートです。戦闘の時はP C間の行動はだいたい同時解決になります。同時にいっぺんに振ってもらうという方法が推奨されてるようだけれどね。

基本的に「殴る(単純戦闘)」で戦闘マトリクス表を振る、「魔法・アイテム・背景による特殊能力を使う」、「ロールプレイ的に様々な行動をする」の3つに「逃げる」を加えた4種類の行動から1つが可能。「逃げる」は殿(しんがり)が1人残れば、だいたい自動的に逃げるすることができます。

【ミラ】：基本的に今回は魔法は使わないよ。

【アーシア】：ふつうに戦ってほしいんじゃないでしょうか。

【ミラ】：そうですね。

【GM】：で、敵さんの反撃はそのターンで一番大きなダメージを与えた人に向かいます。ただし、そのダメージ源が魔法だった場合は遠くからの攻撃ということで、たいい反撃は届きません。敵さんが飛び道具など遠くに届きそうな攻撃手段を持っていれば届きますけれどね(この遠距離反撃については53頁参照)。

【ミラ】：じゃ、フレイルで。

【GM】：(コマを置いて)こっちがジョンで、こっちがミスターKです。

【ミラ】：ミスターKにフレイル〜、ころころ、「くらえ〜」〈やりました！6ダメージです！〉きらきら。

【GM】：「やられる、だと……」

【ミラ】：「私たちに逆らった罰でございます」

【アーシア】：あれ、押してるときはこういう態度になるらしい(笑)

【GM】：「俺は帰ったら結婚する約束が……」(HP半壊)

【ユズ】：こらこら、聞きません(笑)

【GM】：さて、まだKさんとジョンさんがいますね。

【ユズ】：じゃあ、傷ついてるほうにふつうに攻撃。こ

ろころ、〈5ダメージです！〉

【GM】：みなさん、期待値ってご存知？ 出目、高すぎ！

「道半ばで！」とHPマイナスになって戦闘不能に。

【ミラ】：「私たちに逆らったばかりに」(笑)

【アーシア】：じゃ、ジョンに。ころころ、8で、5点ダメージ。

【GM】：だから期待値は……、「姉御にやられるなら……ぼっ」

【ミラ】：「ぼっ」じゃねえ(笑)

【GM】：さて、生き残ってるジョンに一番ダメージを与えたのは姉御ですね。

【ミラ】：もう片っぽは倒れてますからね。

【GM】：というわけで反撃です。2D6を振ってください。10ですか、よしっ。〈3ダメージ。どうだい。なかなかの腕前だろ？〉って自慢してます。

【アーシア】：いてっ(残りHP17)。

【ミラ】：「降伏する気はありませんか？」

【GM】：コミュニケーション判定で+3の修正を差し上げましょう。

【ミラ】：私はたぶん行動放棄になってもいいしねー。

【GM】：一般行為判定なのでサイコロ1個です。

【ミラ】：あっ、そうか……、+3なので9。

【GM】：そりゃ、そうか。

【アーシア】：〈あまり無理じゃないことならきいてくれる〉らしいです。ー

【GM】：「うわあ、気絶したー」

【ミラ】：あー、そういうことか。「そうです、命をむやみに粗末にすることはないんですよ。あなたはここで気絶していればいいんです」

【GM】：「パズルに夢中で何も気づかない」

【ミラ】：それはどうかと思いますが。

【GM】：「そこをつかれてやられてしまったと報告しておいてくれ」

【ミラ】：報告はしないよ、自分でしてくださいな(笑)。この部屋にはほかに何かありますか？

【GM】：ほか？ ころころ。へそくりが金貨3枚見付かります。テーブル上には、あと一語でクリアできるクロスワードパズルが見付かります。

【ミラ】：そりゃあ、それを奪うのはあんまりにも酷なんだから。金貨3枚は持っていきますか。では、私が預かっておきます。

【アーシア】：ちゃりんちゃりん。っと、私はここについて何か知ってますか？

【GM】：あなたは偉かったんで、こんな前線の洞窟までおぼえていませんでした。別の担当だったのかもしれないね。

【アーシア】：わかりました。

【ミラ】：このD4の部屋から見て、左右に何か感じることはありますか？ たとえば、左なら何か感じるのか？

【GM】：両方からとも命の気配は感じません。

あと、アーシアさんは、船着き場辺りにピラニアなど肉食魚を放す傾向がこの河賊にあったことを思い出しま

す。

【ミラ】：船着き場があるんだ……、ああ、水の音がした。Bのほうか。うーん、ふつうに部屋から出たほうがいいですよねぇ。

【アーシア】：そうねぇ、地上側っぽいからそっちのほうがいいかな。

【ミラ】：どっちにしましょうかね？ そうだ、考えてみれば訊けばいいんだよ。

「ジョンさん、出口どっち？」

【一同】：笑

【GM】：「B3のほうに船着き場があるんだが、舟が来なければ渡れないような水の深さになってる」

【ミラ】：うーん、そっちはなしだね

【GM】：「腹を空かせた鱈（わに）が……」

【ミラ】：それは、そっちに行かないからいいです。

【GM】：「いつもならあと10分くらいで餌をばらまいてる時間なので腹を空かせているはずだ」

【ミラ】：「あなたは餌になりたいんですか」

【GM】：「ひどいこといわれました、どうすればいいんでしょう、姉御」

【アーシア】：「出口は？」

【GM】：「俺たちの使ってる出口はその船着き場だけっす」

【アーシア】：「なるほど……、ほかほ？」

【GM】：「ほか？ あるんすか？」

【アーシア】：「船着き場だけ？ そりゃ、河賊だからねぇ」

【ミラ】：「この部屋の隣や反対側とかはどうなってるの？」

【GM】：……そうか、14歳と15歳がいるから、D3のほうから洞窟で見かけるにはちょっと珍しいような太陽の光をミラさん、ユズさんあなたがた二人だけ感じます。

【アーシア】：自分はさっぱり。

【GM】：二十代の人は関係ないさ、そんなこと。

【ミラ】：D5のほうは特に何もなしですか？

【GM】：そちらはとくに。

【ユズ】：では、D3のほうへ

【ミラ】：行ってみましょうか。

【アーシア】：「どうかした？」その光のことは知らないで。

【ユズ】：「光を感じる」

【GM】：で、ジョンさん情報だと、D3はゴミ捨て場に、D5は倉庫に使っているそうです。

【アーシア】：ではD3に行ってみましょう。

【ミラ】：倉庫はどう考えても出口につながっているとは思われられない。

■ゴミ捨て場／D3（残り20分）

【GM】：では、D3です。ゴミ捨て場です。行き止まりです。

【ミラ】：あれあれ？

【GM】：で、十代の若者たちは手前壁から暖かい光を感じます。

【ユズ】：光？

【ミラ】：暖かい光ねー？

【GM】：ゴミに覆われているのでよくはわかりませんがね。

【ミラ】：ゴミを取り除けたりって可能ですか？

【GM】：できますね、そんなに時間もかからないでしょう。そうそう、ここに到着で70分くらいですね。

では、ゴミを片付けますと、

【ユズ】：ざざざざ

【ミラ】：がさがさ

【GM】：ゴミから出た液体などで汚れた壁を見ることが出来ます。ゴミを片付ける際に十代の方々がちょっと手で触れちゃったのですが、その接触に反応してだんだんと輝きだします。

【アーシア】：「こ、これはいったい？」

【GM】：扉が出現しました。

【ミラ】：ほう。「扉が見つかりましたよ。ゴミのあったところから」

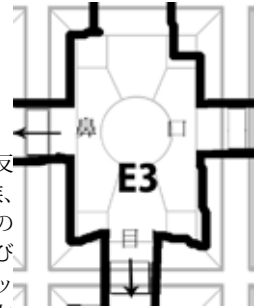
【アーシア】：「どれどれ」

【ユズ】：開けてみます？

【ミラ】：「ひょっとしたら出口につながっているかもしれないし」

【アーシア】：いいや、開けた。

【ミラ】：がちゃ。



■神殿入り口／E3

【GM】：では若人たちの接近に反応して、ドラゴン族、デーモン族、そして世界を創ったという女神の三者が描かれた聖印が扉に浮かび上がります（パールシードのボックスアート裏側または、次頁の左下のイラスト参照）。

そして、大理石っぽい白い輝きを見せつけながら、左右に開いていきます。

その先は大理石でできた神殿風の空間でして、左壁、手前壁、奥の壁、右壁に扉がございます。奥の壁は今、開いているところですね。

各扉には、口とか目とか鼻の絵が描かれています。

【アーシア】：口？

【GM】：右壁の扉にでっかな口、左扉に鼻、手前扉に目が描いてありますね。

【ミラ】：「この建物は何でしょうねぇ？」

【GM】：先程、入ってくる扉に描かれていた聖印とは女神信仰のものですね。

【ミラ】：「女神様ですか、女神様のいるところに行ったほうがいいような気がしてならないです」信仰的なものもあって。

【GM】：そうそう、この世界の信仰は女神信仰が基本です。人間だけでなく、ドラゴン族、デーモン族でもね。

【アーシア】：船着き場に行くのもなんだし、ね。

【GM】：ジョンさんはびっくりして、いよいよ本格的に気絶しました。

【ミラ】：待て、ジョン。お前についてこいとはいってない。

【ユズ】：いつの間についてきてたんだ（笑）

【GM】：なんかすごい光が常人にも見えるレベルで噴

き出していたんで。

そんなことしていると、E3の室内のほうからお母さんみたいな声が聞こえてきます。

【アーシア】：どの部屋？

【GM】：E3ですね。「儀式の神殿へよくぞ参りました。この儀式を達成することができれば、**紫翼の指輪（しよくのゆびわ）**を使う資格が得られるでしょう」

紫翼の指輪はヒルクライム家の家宝の一つですね。

【アーシア】：へ？

【ユズ】：あれ？ 僕んちのか（笑）。

【ミラ】：家宝、なんでこんなところに？（笑）

【ユズ】：それよりも妹はどこにいるんでしょうね。

【GM】：この指輪は**ヒルクライム家継承権2位**の人が持ち歩く慣習があるそうです。

【ユズ】：それって、妹じゃない？

【ミラ】：でしようねえ。

【ユズ】：「ひょっとして妹がいるんですか？」

【GM】：「この洞窟にはいません」と謎のお母さん声。

【ユズ】：えっ、予想外の答えにびっくり。

【ミラ】：マジ？ とりあえずこの指輪が何かの手がかりになりそうですから、それをとりに行くというのはありですね。

【GM】：洞窟は……、このブロックは十代の若者に反応します。

「では、ここから扉を開け、試練を乗り越えたまえー」

【ユズ】：はい。

【ミラ】：あっ、D3への扉は閉めておきます。

【GM】：皆さん、3人が入ると勝手に閉まりますね。

【ミラ】：よかったよかった。それで、目と鼻と口か。「どんな試練なんでしょうね？ でも、戻る扉は閉まってしまいましたからこの神殿みたいなところから出ないと私たちは外に出られませんからね」

【アーシア】：「誰か人を探しているの？」ふつうに。

【ミラ】：そういえばその話はしてませんでしたね。

【ユズ】：最初に言ったよ〜。妹を追ってきたって。

【アーシア】：詳しい話は聞いてないけど。

【ミラ】：「王位継承権云々ってのは妹さんのことなんです。大変だー、はやく、この洞窟から抜け出さないと。そのためにも指輪を見つけ出さないといけませんね」

【ユズ】：「とにかく試練をしなければここから抜け出せないようですから協力しましょう」

【GM】：そうそう、この洞窟近くの別荘地は昔からヒルクライム家の大事な拠点の一つで、家宝の指輪に関する

試練の洞窟があるという噂は昔、聞いたことがありました。親爺さんは「そんなの嘘だ」って否定してましたけどね。

また、《商売魔法使い》のミラさんは、この辺になんかすごいマジックアイテム関連の洞窟があるぞ、という噂を聞いたことがありました。

【ミラ】：ヒャッホーと来たものの、どうやら持って帰れなさそうなのでちょっとしんぼりしてます。

【GM】：河賊のアーシアさんは……とくにこの神殿に関しての情報は無いです。ちょうど拠点を置くにふさわしい位置にこんな洞窟があった、くらいですね。

【ミラ】：さてとりあえず、どっかの扉を開けてみましょうか。

ちと休憩。会場別フロアの工事の音が響き渡る。まるで奥歯を削られるような音です。

【GM】：そういえば、河賊とろけねこ団のボスの名前、なんですか？（唐突に）

【アーシア】：えっ？ ころころ、ミシシッピさんで（笑）。

【ミラ】：さて、どっちの扉、行きましようかね？ 今のところ判断基準が何も無いから。

【アーシア】：「若い人に任せる」

【ミラ】：何のお見合いですか（笑）

そういえば、ユズ14歳男性、ミラ15歳女性……。

【ユズ】：なにかヒント見つからない？

【GM】：ヒント？ 目の絵は目を表し、口の絵は口を表し……鼻の絵は鼻を表すんじゃないかと。

【ユズ】：そりゃそうだけどさ（笑）

【ミラ】：「この口に、いきなり食べられたりしないですよね」おどおど。

【ユズ】：とりあえず見渡して何か……そうそう、あれですよ、ヒルクライム家に関係しそうな、逸話みたいなものを思い出そうとしてみます。

【アーシア】：まずは目を！

【ミラ】：目には目を！ ぷしっ！（笑）

【GM】：うーん、何かそういう話があるというならP1がでっちあげてください（丸投げ）

【一同】：失笑

【ユズ】：でっちあげる?! 〈理屈っぽい〉という性格は、家柄でよく見かけられる性格かもしれないので…… 〈理屈っぽい〉は口？ 弁の立つ人が多かった、みたいな感じで。

【GM】：ほっほう（感心）。では、口は大事だといわれてきたことを思い出します。

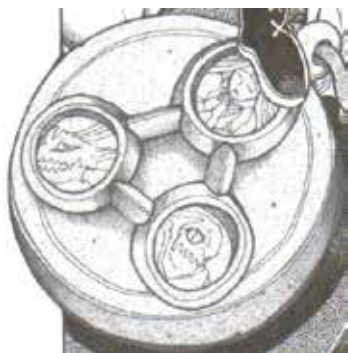
【アーシア】：口が大事と。

【GM】：それと同じくらい目と鼻も大事だと。困ったときには口かな？

【ユズ】：おっやー（笑）

【ミラ】：うーん、もう、わかった。どこ行っても大丈夫なんですよ。地図的に目に行ってみませんか

【ユズ】：どんづまりで外に出れそうな感じではありませんね。

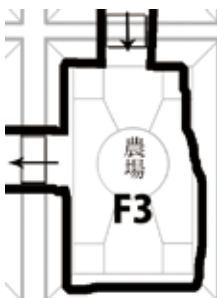


目の扉はF3へ、鼻はE2へ、口はE4へつながっています。地図はF列までしかないので、端から埋めていこうという考えのようです。

- 【アーシア】：じゃあ、口で（笑）。
 【ミラ】：（つられて）口で行きます。
 【ユズ】：あれ？
 【GM】：B級映画っぽい行動で、メンバーが分かれて行動？（C級かな？）
 【ユズ】：それはダメなので、端っばい目に行きます。
 【ミラ】：あらためて（笑）、目に行きます。

■母の問いかけ／F3

- 【GM】：扉の先はF3につながってました。E3と同じように大理石の部屋でございます。行き止まりのようですが……入っちゃった途端、入ってきた扉が閉まります。
 【ミラ】：な、なんだってー。畏なんじゃないですか。
 【ユズ】：あらあら。
 【ミラ】：「こんなところに閉じ込められたら、私、私……」
 【GM】：中に入った途端、部屋の中の風景が田園風景になります。近くに農場があってですね、農場端の柵の側にご婦人が一人立っています。
 【アーシア】：駆け出すと壁にぶつかったりするとか？
 【ミラ】：じゃあ、その女性に声をかければいいのか？
 「あなたは一体？」
 【アーシア】：「面妖な」
 【GM】：ご婦人は鉢状に上を向けた両手を胸の前に据えていて、そこにいっぱい種を入れて立っています。目から涙を流し、悩んだ表情を浮かべてました。「これはどんな病も治す魔法の種一人分です。ですが、私には不治の病におかされた双子がいるのです」「一人は男の子で、勇気にあふれ、元気なころは私が暴れ馬に蹴られそうなところを助けてくれた、いい子です。もう一人は女の子で、気だてがよく、かわいらしい、男の子が風邪をひいたときには徹夜で汗をふいてやる、いい子です」
 「ああ、この種を私はどうすればいいのでしょうか、僧侶様」
 【ミラ】：「種を育てるといえるのはできないのですか？」
 【GM】：……（十秒経過して、手を打ち合わせて納得した表情）
 【ミラ】：えー？！
 【一同】：爆笑

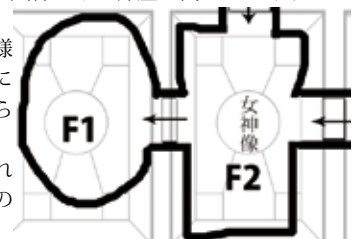


- 【GM】：そういえば近くに農場がありますね。
 【ミラ】：「育てることはできないのですか、その種を」
 【GM】：「ちょうど、双子の病も1年、2年で死ぬような病ではありません」
 【ミラ】：あつれー？（笑）
 【GM】：「種が増えるのを待つくらいの時間はあります」

- 【アーシア】：一瞬で解決（笑）
 【ミラ】：あなた、今まで何してた！？（笑）
 【アーシア】：「賢きものよ」とかいわれそう（笑）
 【ミラ】：これはひどいぞー。
 【ユズ】：なにこれ（笑）
 【GM】：では、みなさんは、気づくと大理石の部屋に戻っています。
 【ミラ】：あれ？
 【GM】：女神様の声が響きます。「インテリジェンス溢れる者たちよ」（笑）
 【ミラ】：ちょっと待って、ちょっと待って（笑）
 【ユズ】：なにそれ、あやしいー（笑）
 【ミラ】：なんで急に英語になってるの（笑）
 【GM】：賢きものっていうと、なんか展開を読まれてるようで恥ずかしかったので（笑）
 「あなたがたは賢い、素晴らしい、感動した」
 【ユズ】：この女神様、なんだか暑苦しい（笑）
 【GM】：「いつでも、隠された情報に気づけば道は開けるんだっ、がんばれっ」（元テニス選手風）
 というわけで、F2につながる扉が左壁に出現します。
 【ミラ】：出現したんだ、へえ。
 【アーシア】：それは大事な情報（笑）
 【GM】：「あと、この瓶を1本持って行ってくださいな」床から瓶が1本生えてきます。
 【ミラ】：瓶を手に取りますけど、どんな瓶でしょう？
 【GM】：ひんやりしてます。土製の瓶ですね。中にはヒールポーションが1回分入っています。これを飲めばHPが全快になります。売ると25GPくらいになりますね。
 【ユズ】：ヒールポーション1つゲットと。
 【ミラ】：誰が持つとく？
 【ユズ】：暇そうな人にしてあげばいいんじゃないかな、戦闘中に。
 【ミラ】：他人に使うこともできるんですか？
 【GM】：使えますよ。戦闘中ならアイテム使用は誰に対してでも1行動使えますけど（他人でも自分でも）。
 【ミラ】：じゃ、私、持つときますわ。
 【アーシア】：では、次行きます。F2ですね。

■祭壇／F2

- 【GM】：祭壇があります。大理石の部屋です。左壁だけ扉があります。
 【ミラ】：あれ、ちょっと待って？
 【アーシア】：右壁も扉があるんですよ、入ってきたとこ。
 【GM】：通り抜けてくると消えてしまいました。一方通行の扉のようですね。
 【ユズ】：基本的に試練のある部屋は閉まっちゃうんだろうねえ。
 【GM】：女神様の像が祭壇の上であって、そこから声が聞こえます。「禊ぎは果たされた、今こそ紫翼の



指輪の制約を解除し使用权を与えましょう」

【ミラ】：……使用权、だけ？

【アーシア】：指輪はないよ。

【GM】：「指輪は……ヒルクライム家の血の濃い者が持っている」

【ミラ】：あっ、なるほど。

【アーシア】：なるほど、ここに指輪はないわけね。

【ユズ】：あーはいはい。ただ権利を与えられたっていう（笑）

【GM】：「紫翼の指輪は**ブラッドウォーターの川の流**れを自在に操ることができる危険なもの。心して使うがよい」

【ユズ】：あー、なんとなくだんだんわかってきた（笑）。

【GM】：「水の力を操れば国は滅び工場は止まり……」

【ユズ】：こらこらっ。ハードディスクが値上がりしちゃいますって。

プレイ当時、タイの洪水がありました。

【GM】：「あと、謎を解いた僧侶には**フレイル+1**をプレゼント」

【ミラ】：いやーあの、「ありがとうございます」（笑）

【アーシア】：単純戦闘時のサイコロの出目を+1して表を見れます。

【GM】：「さあ、試練は果たされた。裏口から出ていくがよい」

【ユズ】：F1方面の左壁の扉から出て行ける？

【ミラ】：じゃ、行くよー

■井戸の底／F1

【GM】：扉をくぐり抜け、F1に到着。すると、どうやら井戸の底のようです。頭上から光が飛び込んできますね。足元はぐちょぐちょの水です。壁にはハシゴがありますね。

昇っていくとシナリオスタート地点のヒルクライム家別荘地の村に。

【ミラ】：「なんとか外に出られたようですね」

【アーシア】：洞窟スタート地点の牢獄の中、じゃないんですね？

【ユズ】：それはひどい（笑）

【GM】：村外れですね。

【ミラ】：「私たち、てきとうに目を選びましたけれど、口や鼻に行かなくてよかったんでしょうか？」

【ユズ】：「たぶん、同じような感じで別の質問とかになっただけだと思う」

【ミラ】：「ならないんですが」

【アーシア】：「(村って) こんな近かったかな」

【GM】：魔法的な何かが働いたのかも。

○これから……

【ミラ】：「でも、あの神殿の中には指輪も妹さんもいらっしやらなかったようですよ」

【ユズ】：「どこかに移動しているのかなあと思うと少々不安だな」

【ミラ】：「大変ですね、探すの」

【アーシア】：ちなみに、ラミアはどっちでしたっけ？
ドラゴン族とデーモン族？

【GM】：ドラゴン族ですね。蛇ですから爬虫類ですね。

【アーシア】：「あいつらはラミアと仲良くなっていたということか」（ドラゴン族と仲良くなることに異を唱えて河賊を追い出された派）

【ミラ】：「ラミアがもしかするとひょっとして指輪を持っているかもしれませんね」

【ユズ】：「そういえばリッペ男爵夫人のあの噂も気になるところだなあ。

男爵夫人という言葉が出てきたときに思い出したのだけど、彼女は三十から四十代くらいの年齢のはずなんだが、二十代頃にみえるそうなんだ。とても不思議な人だよな。

そのうえで僕を陥れようとしたいきさつもあって、こちら（別荘地）に越してきたので何か関係があるのかも知れない」

【ミラ】：「とりあえず、別荘でもいいですけど安全なところでお休みをしたいところですね」

【GM】：別荘村に帰ってきました。

河賊のアーシアさんはですね、ブラッドウォーター下流の**盗賊都市**と呼ばれるソロンの街に……

【アーシア】：盗賊都市！？ 人身売買とか盛んなのね、うんうん。「じゃ、あなたの妹さんはあっちかも」

【ユズ】：「人身売買となるとより遠くへ移送されてしまうかもしれないから、早めに探しに行かなければならないな」

【アーシア】：「そんなのは河賊じゃない！」

【GM】：男爵夫人もソロンに入り浸っているらしいですね。

【ユズ】：「しかし、彼女はどのようにして僕のことをここまで追い立てようとしているんだろうなあ」（苦笑）

【ミラ】：「ひょっとしてさっきの指輪の力が何か関係してるかもしれませんね」

【ユズ】：「だとしても、彼女が本当に我が一族の血を引き継いでいるかどうかというと非常にあやしくなっちゃった。ひょっとして妹なり僕を拐かしているのも男爵夫人がヒルクライム家の血を手に入れようとしているから、という可能性も出てきてしまったな」

【ミラ】：「そうですね。指輪の力はヒルクライム家の方じゃないと使えないっぽいので……」

【GM】：ミラさん、あなたにも開放されましたねー、儀式を経たので。

【アーシア】：これでヒルクライム家継承権が（笑）

【ミラ】：継承権が450位くらいに（笑）

【アーシア】：ランクイン！ 1分に30位くらいずつ上がってしまうんですよ（笑）

【GM】：ヒルクライム家はブラッドウォーター河中流のハンマーヘッドの領主の家柄なんですよ、今回のキャンペーンでは。

ということで、シナリオ1は終了です。おつかれさまでした。

ちなみに、ここまでキャラメイク含めて1時間半です。やっぱりパールシードは軽いなあ。

聖珠伝説パールシード用ダンジョンシート

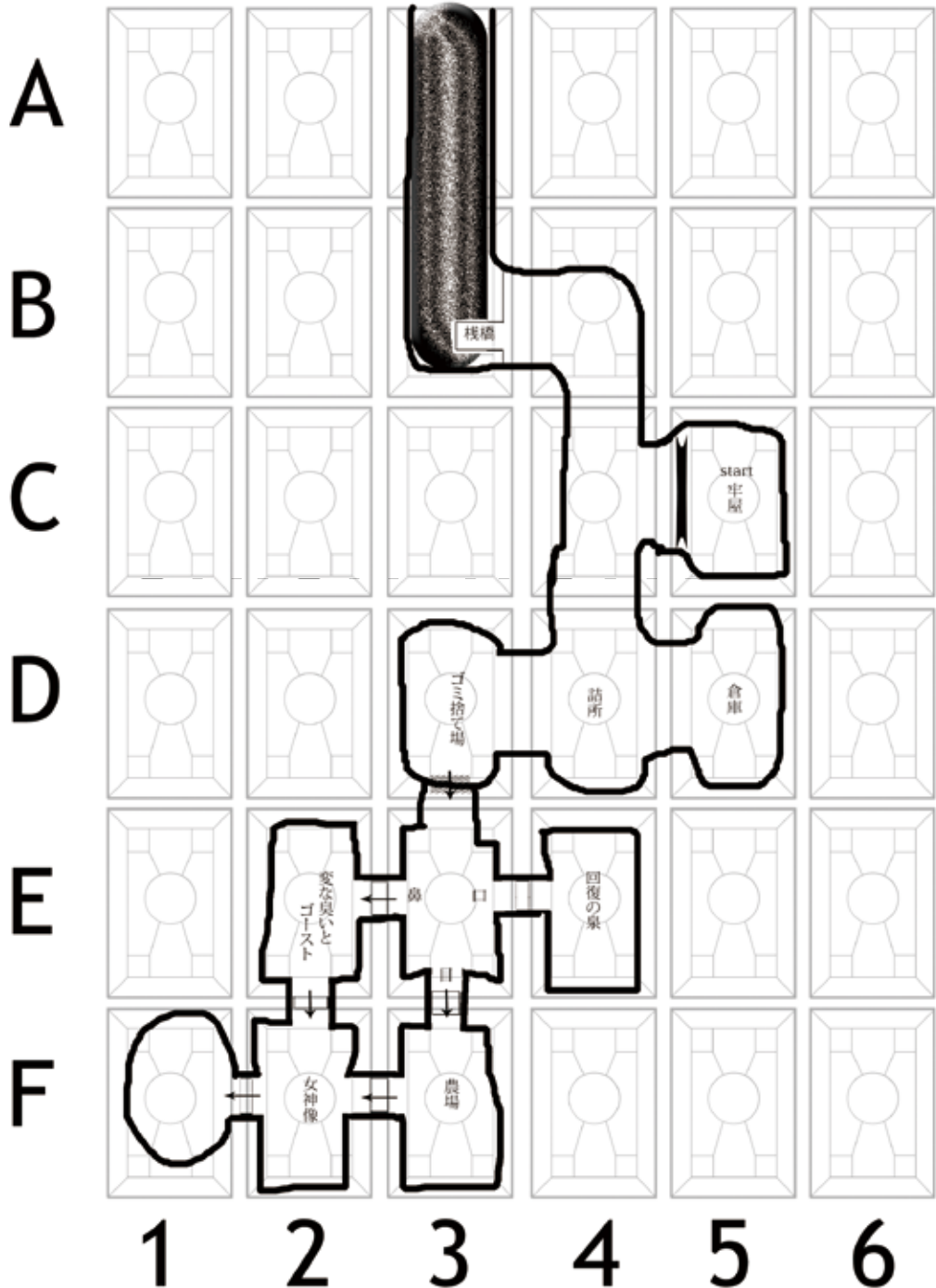
シナリオ名: 河賊の洞窟

(Lv: 1)

GMの名前: _____



マス内の各部名称



◆第2話 盗賊都市ソロン

休憩を終え、シナリオ第2話に向かいます。

■盗賊都市ソロン／シナリオ2 導入

【GM】：では、シナリオ2に入っていきます。すったもんだあった感じでみなさんはソロンの街の一角にきています。

【ミラ】：また監禁されてるところからかな？

【GM】：へび女の潜伏している本拠地があるんじゃないかという情報を手に入れ、やってきました。

【アーシア】：では、長旅がたたってごぶごふってます。

【ミラ】：（こちらは）大丈夫です。

【アーシア】：「うつるから近づかないで」

【ミラ】：「そんなうつるからって……なんだっていうんですか」と〈お節介〉らしいところを。

「そんなのを気にしないでくださいよ。私は神に仕える身ですから。その程度はなんとかしなければ」

【GM】：ソロンの街は、30年前の「デーモン戦争」と呼ばれる、タルタニアを守る戦いで活躍した英雄の一人「盗賊王」が治めている街であります。影のタドゥリです。英雄の一人だったと噂されていますが、現在は面向かっていうと危険です。そういう英雄とか正義とかいうきれいな言葉が嫌いなので。

【アーシア】：つまり、まだ生きてるんですね？

【GM】：ええ。まだ治め続けてます。

さて、ヒルクライム家と取引のある商家を介して、ちょうどこの下町の36エリアくらいにへび女の居場所を絞り込んでもらえます。

【ミラ】：具体的だなあ（笑）

●F 1／入口

【GM】：ちょうどC 4辺りにいるんじゃないかということが判明しています。スタート地点はF 1です。あっ、例えばダンジョンシート配ってない。（ダンジョンシートに6×6マスのダンジョン記入スペースがあります）

【アーシア】：もしかして1ステージに誰か1枚使えばいいシートをみんな各自バラバラ使っちゃった？

【GM】：いえ、そういうことでなく1人1枚です。記入がめんどろな方は書かなくていいのであげません。ソロンの街の下水道のC 4辺りに目標のへび女はいるんじゃないかと。

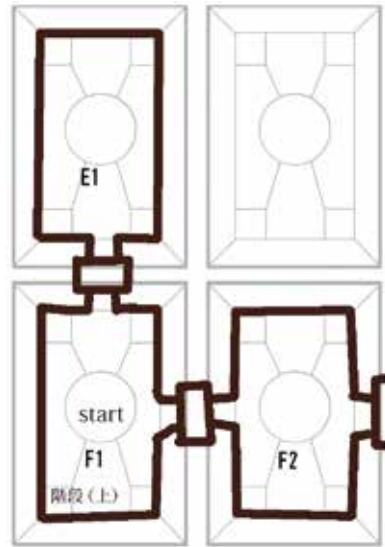
このダンジョン全体が下水道ですね。ソロンの街地下に広がる下水道の一部。E 1とF 2につながる扉がございます。左奥隅には上への階段があります。

【アーシア】：「もし、妹さんがここに連れてこられているのなら急いで見つけ出したほうがいい」

【ユズ】：「治安が悪そうな場所だからなあ」とげっそり顔をして。

【ミラ】：「これ以上場所が移ったら追いつけなくなりませぬ」

【GM】：12行動以内にたどりつけるといいことありそうですね。ここにへび女は潜んで河賊と付き合ったり奴



隷商売やったりしてます。

【ミラ】：どっち行きましょう？ なにかどっち行ったらいいという基準でもあれば。

【ユズ】：そういえば英雄がいるのありましたよね？

【GM】：盗賊王？ 盗賊王に会いたければA 6までお願いします。

【ミラ】：それは無理だな

【ユズ】：それは考えないほうがいいなあ。

【GM】：（シナリオブック読み上げ）「血の色をした河“ブラッドウォーター”の流れ込む、盗賊と荒くれ者たちの街……。タルタニアの最南に位置する港街ソロンは、悪名高い無法都市です」

【ミラ】：判断基準もないし、どっちでもいいですね。

【ユズ】：一応聞き耳だけたててみます

【ミラ】：変わったことがあるか気づくくらいですよ。

【GM】：ころころ。ふむ、静かですね。

【ミラ】：どっちですか？

【GM】：あれ？ どっち調べたんですっけ？ とりあえず一つ目の部屋は静かです。好きなほうにあてはめていいよ。

【アーシア】：じゃ、どっち行っても大丈夫そうですね。

【GM】：盗賊都市はいろいろと模様替えが激しいので（笑）、ころころ中身が変わるのです（つまりランダム）。

【ミラ】：よし、E 1へ行きましょう。

●E 1／バケツ

【GM】：では、聞き耳をしたものの扉は特に調べてないので、扉のトラップ表を振ってみます。

【ミラ・ユズ】：な、なんだってー（笑）

【GM】：ころころ、扉を開けるとバケツが降ってきた。ずぶ濡れになりました。

【アーシア】：じゃ、ずんずん進みます。

【GM】：では、E 1は静かだったと。あと、壁ごとにサイコロをふつと……奥壁行き止まり、右壁も壁。行き止まり。

【ミラ】：あれ？ それだけ（笑）ん？ ランダムに振ってるぞ、このGM。

『聖珠伝説パールシード』追加データ

『天使と隣人』



■追加クラス

世界には様々な能力を用いて旅する者が存在するようです。

その中の一部を紹介します。

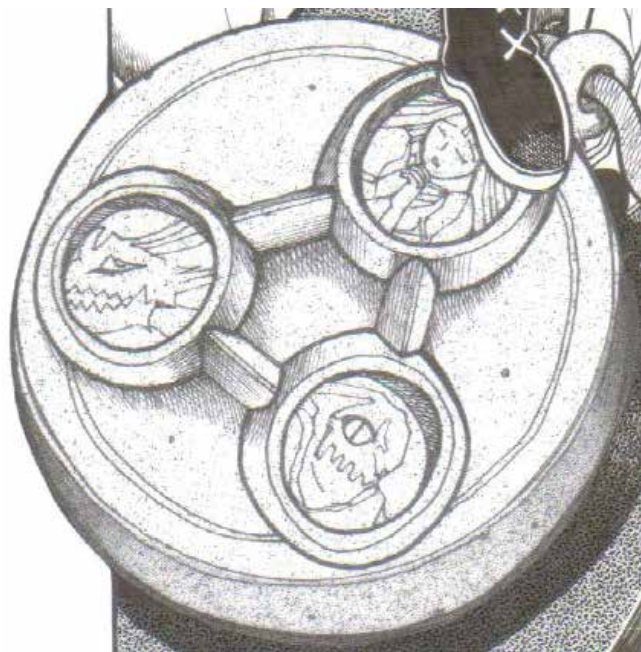
まずは、異種族の**エルフ**、**ドワーフ**です。

今では人間とかけ離れた姿を持つ彼らですが、ともに祖はタルタニアの人間と同じく女神様が創った人間です（祖を原人間と表記することもあります）。

エルフはエンジェル族の一派により森に隠され、教え導かれた森の民の末裔です。一方、ドワーフはドラゴン族に地下に追いやられた石の民の末裔だと伝えられています。

現在では、両種族とも他の人間との交流は公式にはなくなっています。互いに伝承や伝説の中だけの存在と思っているようです。

(この部で紹介されているエルフ、ドワーフ、レンジャー／野伏、ワーウルフはすがたけ、ほかの部分はたまねぎ須永が担当しました)



●森人（エルフ）

「私達エルフは通称“森の妖精”と呼ばれるだけあって、冒険に出ることは殆どないわ。静かな森の中で生まれ育った私達は、穏やかに過ごすことを好んでいるのよ。

でも、その静かな森を守るために力は惜しみはしないわ。人間に比べると肉体的にはひ弱かもしれないけれど、弓の扱いに秀でていて、魔法にも長けた私達エルフは、優秀な狩人であるとともに森を守る魔法使いでもあるのよ。

残念ながら、この戦いが続く時代になってからは、守るべき森を失ってしまったエルフも少なからずいるわ。だからこそ、私のように故郷の森を守るためにあえて冒険の旅を選んだエルフも出てくるようになったわ。

そういったエルフは仲間の生命と故郷の森を背負っているといっても過言ではないわよ。

時々高飛車、とみられる私達エルフだけど、その態度の裏には誇りと生命を背負う覚悟が宿っていることは覚えておくことね」

エルフの標準装備：弓と矢、ナイフ、水筒、ランタン、マント、背負い袋。

※ エルフの魔法

エルフはメイジ魔法が使えます。

ただし、森の中なら-1、その他の自然環境なら通常通り、建造物（例えばデーモン族のダンジョンとか）や自然ならざる状態（ランダムダンジョン等）の中では+1の修正が消費にかかります。



ヒース・エルフ

(1レベルエルフ)

コンバットマトリクス (E1)

HP : 10

2	戦いなんて野蛮なことは性に合わない……目の前で繰り広げられる戦いに怯えてしまって、2ラウンド動けない。ああ、なんてみっともない姿なんだ。
3	命のやりとりだなんて私には似合わない。怯えるばかりで1ラウンド動けない。
4	矢を放ってはみたけれど、ぶるぶる震える手では当たるものも当たらない。ああ、森に帰りたい。
5	矢を放ってはみたものの、0ダメージだ。ああ、自分の非力さが恨めしい。
6	覚悟を決めて矢を放つ。何とか当たって1ダメージ。
7	何とか離れた相手に矢が当たる。1ダメージ。
8	離れた相手に矢を当てて、2ダメージ。
9	これだけ離れていれば安心だ。2ダメージ。
10	戦いは怖いけれど、これだけ離れていれば反撃も受けることはない。3ダメージ。
11	離れた相手を狙って、打つ。矢はしっかりと当たり、5ダメージ。
12	風に乗って矢が飛んでいく。8ダメージだ。
13以上	風の精霊の助けを受けて、勢いよく矢が飛んでいく！ 風の精霊の力と身に宿した魔力を載せた一撃は反撃も許さない！ 18ダメージ！！

ウッド・エルフ

(2レベルエルフ)

コンバットマトリクス (E2)

HP : 20

2	戦いは嫌いだ。狩り以外で弓矢を使うだなんてどうかしている。1ラウンド動けない。
3	戦わなければいけない、というのは判ってはいる。でも、命を奪うことにはやっぱり抵抗がある。
4	当たりはしたが、0ダメージだ。情けない。
5	何とか効いた。1ダメージだ。
6	覚悟を決めて矢を放つ。2ダメージ。
7	何とか離れた相手に矢が当たる。2ダメージ。
8	離れた相手に矢が当たった。3ダメージ。
9	大丈夫、これなら敵の反撃も届かない。3ダメージ。
10	しっかり距離を取って、狙い撃つ。5ダメージ。
11	敵を矢で射撃める。反撃は許さない。7ダメージ。
12	風を巻いて矢が飛んでいく。10ダメージだ。
13以上	大丈夫、相手がどんなに強くても、私には精霊がついている。風の精霊が手伝ってくれるお陰で、離れた敵にも的確に当てることができた。20ダメージ！！

●髭小人（ドワーフ）

「ドワーフという大抵の者は髭を生やした、酒好きの小人を思い浮かべる者がほとんどじゃろう。

確かにドワーフの大半は酒好きじゃが、それこれも力仕事に全力で臨み、疲れきった身体を休めるためには酒が最も効果的だ、ということを理解しているからじゃ。

冒険においても常に全力であることに変わりはない。盾を持たず、斧やハンマーのような重く頑丈な武器を好んで使うのも、生まれ持ったこの腕力を全て攻撃につぎ込むことに適しているからなのじゃ。

小回りは利かぬが当たれば強い。まさしく金剛力と呼ぶにふさわしいドワーフの渾身の一撃は、一度目にしておいて損はないじゃろうな」

ドワーフの標準装備：戦斧、鎧、ランタンか松明、マッチ、ロープ、ザック（背負い袋）、水筒、スコップ



ロック・ウォーリア (1レベルドワーフ)
コンバットマトリクス(D 1) HP:25

2~3	なんたることだ！斧に振り回され、転んでしまった！ HPが2減るうえに、斧もすっぽ抜けてしまい、次からの2ラウンド攻撃ができないぞ！
4	力んで斧を握る手を滑らせてしまった！ 次のラウンドには攻撃ができないぞ。
5	惜しい！身体にかすっただけだ。2ダメージ！
6	よし当たったぞ！ 3ダメージ！
7	うまく当たった！ 5ダメージだ！
8	重い手応えと共に、6ダメージ！
9	確かな手ごたえだ！ 8ダメージ！
10	分厚い刃で装甲ごと敵を叩き割る！ 10ダメージ！
11	焦ってしまって斧がすっぽ抜けてしまった。しかし、斧は運良く相手に当たったぞ！ 次のラウンドは攻撃できないが、思わぬ不意打ちを受ける形になった相手もひるんでしまって次のラウンド行動できない！ 12ダメージだ！
12	装甲をものともせぬ重い一撃をお見舞いしてやるぞ！ 14ダメージだ！
13以上	渾身の一撃を叩き込む！金属の鎧であってもドラゴンの鱗であってもこの一撃を受けてはただではすまんぞ！ 20ダメージ！

アイアン・ウォーリア (2レベルドワーフ)
コンバットマトリクス(B 2) HP:50

2~3	しまった！斧の重さに負けて転んでしまった！ HPが2減るうえに、次のラウンドには攻撃ができないぞ！
4	しくじった！ 攻撃を外してしまったぞ！
5	なんとか斧を当てることができた。3ダメージ。
6	いいぞ、4ダメージだ！
7	重い一撃だ！ 6ダメージ！
8	一撃を叩き込んでやる！ 8ダメージ！
9	岩をも砕く一撃だ。10ダメージ！
10	受けることを許さない重い一撃が当たった！ 12ダメージだ！
11	肉を断ち、骨を砕く一撃だ！ 14ダメージだ！
12	重い一撃で相手は体勢を崩したぞ！ 16ダメージを与えたうえ、相手は転んでしまってこのラウンド反撃できない！
13以上	全身全霊を込めた、全力の一撃を撃ち込んだぞ！ 体重と腕力、武器の重さも加えて振り降ろす必殺の一撃だ！ 21ダメージ！

●野伏（レンジャー）

「野伏（レンジャー）」というと、弓矢の扱いに長けた人だと思う人が多いだろうね。

確かに、どんな乱戦の中であっても弓をうまく使いこなすことで的確に相手を狙い撃つことは、他のどんなクラスにもできないことではないけれど、野伏の強みはそれだけじゃないんだ。

野伏……つまり野外での活動に長けた冒険者である僕らは、その場の地形や周囲の環境を利用することによって罠を仕掛け、獲物を捕らえる狩人としての側面を持っているんだよ。

盗賊の仕掛けるような精密な罠とは比べることはできないけれど、ロープや下草などを利用して作る即席の罠は、獲物を獲る上では十分に役に立ってくれるものだ。そんな風に即席で効果的な罠を作ることや、地形を活かした戦い方——そんな方法を選ぶことができる冷静さが、野伏の最大の武器だと言えるだろうね。

そんな冷静な戦い方ができるようになったならば、君も一人前の野伏だよ」

野伏の標準装備：弓、矢、ナイフ、マント、毛布、ロープ、釣り道具、ザック（背負い袋）、水筒

フリッピングスワロウ

(1レベル野伏)

コンバットマトリクス (R 1)

HP : 15

2	なんてことだ！ 力んで弓の弦を切ってしまった。弦が顔に当たり、HPを2点失ったことも痛いけれど、それ以上に相棒を壊してしまうとは……修理するまでの3ラウンドの間、攻撃ができないぞ！
3	矢はまったく見当違いの方向へと飛んでいった。
4	動き回る相手に狙いをつけることができない。集中しないと。
5	何とか矢がかすめた。1ダメージだ！
6	よし、当たったぞ！ 2ダメージ！
7	うまく当てることができた！ 3ダメージ！
8	矢は風を切って敵を襲う！ 4ダメージ！
9	目の前の相手に矢を撃ち込む！ 5ダメージ！
10	巧く距離を取りつつ相手を狙い撃つ！ 矢はうまく当たり、5ダメージ。
11	距離を離して放った矢は相手の身体に深々と刺さった！ 相手からの反撃を許さず、6ダメージだ！
12	相手の急所をうまく狙い撃った。距離を離している分相手はこちらに反撃できないぞ！ 7ダメージだ！
13以上	相手を射撃で牽制し続けて、狙い通りの場所に追い込んだ……いいぞ、今だ！ 地の理を活かして相手を反撃できない位置に追い詰めた。10ダメージを与えた上、相手はこのラウンド反撃できないぞ！

クロウフェザー

(2レベル野伏)

コンバットマトリクス (R 2)

HP : 30

2	しまった！ 相手ばかり見ている足元がおろそかになり、転んでしまった！ HPが2減るうえに、弓まで落としてしまって次のラウンドには攻撃ができないぞ！
3	矢は相手に向けて飛ぶが……惜しい、外れてしまった。
4	何とか相手の身体をかすめる。1ダメージだ。
5	よし当たったぞ！ 2ダメージ。
6	いいぞ、うまく当たって3ダメージだ！
7	しっかり狙って、4ダメージ！
8	至近距離からの一撃だ！ 5ダメージ！
9	この距離ならば外さない！ 深々と相手を射抜いて6ダメージ！
10	距離を取りながら放った矢は相手の身体に深々と刺さった！ こちらに反撃を許さずに、7ダメージだ！
11	距離を離して狙い撃つ。急所に当たり、反撃を許すことなく8ダメージ！
12	命中！ この距離を当てることができるのは、そうはいないだろう。9ダメージ！
13以上	きりり、と弦を引き絞り、狙い撃つ。相手は間合いを詰めようと突っ込んでくるが、その行動も予想の範疇だ。安易に突っ込み、罠に足を取られた相手はもはや動かないのも同然。12ダメージを与えた上、相手はこのラウンド行動できない！



●吟遊詩人（トルバトール）

酒場の舞台から降り、一杯嗜んでいる吟遊詩人曰く。

「私のような歌手が冒険に出ることに驚きましたか。確かに私は戦士のような力はありませんし、魔法使いのような呪文も使えません。ですが、僧侶が神の教えを広めたいように、盗賊が宝を求めるように——、私は女神が残したという女神の歌を探しているのです。

古来より先達が女神の歌を探す間に、いくつか古の力が見つかり吟遊詩人に伝わってきました。これは魔法使いや僧侶の魔法と比べれば、微々たる力……ですが、旅する者にとっては有益な力です。

旅をしていると、戦いに巻き込まれることがあります。どうにか自らの身を守るだけの、簡単な武器の振るいは教わっていますが、正直なところ戦いは苦手です。ですから、できるだけ仲間と旅したいと思っています。古の歌は、一人旅では歌っている余裕がございません。ですが、守っていただけるのならば、みなさんをお助けできるはずです。

私たち、吟遊詩人は情報の運び手としてどこでも珍重されます。ですが、所詮は余所者だということは常に忘れないようにしています。

歌を飽きられれば、旅立たねばなりません。そうなれば、再び女神の歌を探す旅路です。――

女神の歌は飽きられることのない歌どころか、この世のすべてが詰まった歌だともいいます。そんな歌を探す手伝いがてら、同行させていただきませんか」

吟遊詩人の標準装備：楽器、詩集、フレイルかショート・ソード（盗賊用剣同等）、ローブ、派手な礼服、ランタン、マッチ、筆記用具、水筒。

（※ 僧侶、盗賊の武器が装備できます）



スパロー（雀）

（1レベル吟遊詩人）

コンバットマトリクス(B 1)

HP : 15

2~3	無様に転んでしまってHPが2減るうゑに2ラウンドは攻撃できません。あゝ、人に見られていなければいいのですが。
4	武器を振りましたが、すっぽ抜けました。拾いに行くので、次のラウンドは攻撃できません。
5	相手の姿が気になってしかたありません。攻撃せずにこのラウンドは終わってしまいました。かわりに歌のネタを得られた気がします。
6	何とかかすり、1ダメージを与えました。
7	なんとか、2ダメージです。
8	3ダメージを与えることができました。
9	4ダメージです！
10	5ダメージです！
11	やりました。6ダメージです！
12	やったぜ！（おっと、失礼……）7ダメージです。
13以上	14ダメージ！ この一撃で歌を閃きそうです。

スカイラーク（ヒバリ）

（2レベル吟遊詩人）

コンバットマトリクス(B 2)

HP : 30

2~3	足を滑らせて、HPが2減るうゑに、次のラウンドは攻撃ができません！
4	何とかかすり、1ダメージを与えました。
5	何とか当たって、2ダメージです。
6	3ダメージを与えることができました。
7	4ダメージです！
8	相手の動きが気になって仕方ありません。見入っているうちに、動きの癖が何となくわかってきた気がします。次の攻撃では目目に+1できます。あの動きをうまく表現する言葉がもう少しで思いつくのですが……。
9	5ダメージです！
10	やりました！ 6ダメージです！
11	やったぜ！（おっと、失礼……）7ダメージです。
12	やった……いいフレーズが浮かびそうです。8ダメージです。
13以上	15ダメージ！ 万歳、みなさん、見えましたか？

追加モンスター

人間社会で様々なクラスが知られてなかったように、様々なモンスターが知られていませんでした。

デーモン族、エンジェル族、謎の種族ワーウルフ、群れについて紹介していきます。

◎天使族

ドラゴン族が善のグッドドラゴンと悪のエビルドラゴンに分かれたように、デーモン族も善のエンジェルと悪のデーモンへと分かれていきました。

善きものは隠れる一方、悪しきものは害意あるものとして善きものよりも人前に姿を見せることが多いようです。そのため、エンジェルよりもデーモンのほうがよく知られています。それがルールブックにデーモンは記載されているのに、エンジェルはほとんど記載されていないという事態をもたらしています。今ではエンジェルは伝説の彼方の存在だという者までもが街では見られるようになっています。

ですが、あまり人目につかないだけで、エンジェルは存在しているのです。

ここでは、そんなエンジェルと、エンジェルを牽制するデーモンの配下を紹介していきます。

フェザーハーピー

(エンジェル族生活種族)



強さ：2レベルのパーティにとって、ライバル。

手足が鳥の翼、足のそれになっている女性らしき存在、それがハーピーです。ここで紹介するフェザーハーピーは、鳩のような白系の穏やかな色合いの羽毛を持ちます。彼女達の種族には女性以外存在しないといわれています。そのため、繁殖するには人間の男性と交わるとも、鳥の雄と交配するともいわれています。

女神が溢れんばかりに持つ慈愛に追いつくことを目標に生きている者が多く、その性格に似合った優しい女性の姿を持つ者が多めです。単独ないし小集団で暮らすことが多いようで、人間ほどの社会性を持つことは少ないようです。天真爛漫な少女性を保ち孤高に生きる者も少なくないといえます。

その結果、たいていは人里離れた高地に数体から十数体で住むことが多いようです。ですが、洞窟や泉の奥で近場の人間の集落をこっそり1、2体で守護していることもあるようです。

人間と交流のあるフェザーハーピーは簡単な衣装を身につけていることがあります。交流のない者も、羽毛や植物性繊維による質素な衣装を身につけています。

コンバットマトリクス

HP：70

2	フェザーハーピーは愁いを含んだ笑みを見せつつ、歌い出す。その響きに一瞬戦場にいることを忘れかける。
3	フェザーハーピーは木の実を取り出しかじりつく。「お腹が空いては冷静な判断ができませんから」
4	羽ばたき、宙を舞い、間合いをはかる。次のラウンドのフェザーハーピーの攻撃の出目に+1される。
5	戸惑ったように翼を叩きつける。6ダメージ。
6	翼が左、右と、一見無造作に連続して繰り出される。7ダメージ。
7	羽根を筆ると手裏剣状に投げる。8ダメージ。
8～9	「なぜ争わなければならないのです？」一気に間合いを詰めたフェザーハーピーが軽く飛び上がると回し蹴りを放つ。9ダメージ。
10	跳び上がったハーピーの踵落としが決まった！ 10ダメージ。
11	軟膏を塗りたくる。軟膏の臭いだろうか、糞尿の臭いを漂わせながらHPを20回復する。
12	フェザーハーピーが囁くように歌う。その声色を聞いているとだんだんと喉が重くなってくる。意識が遠のき、次のラウンド、君は動けない。
13以上	フェザーハーピーは宙に舞い上がると歌い出す。君はだんだんと眠くなってきてしまい、3ラウンドのあいだ動けなくなる。万が一、眠らない特徴を持っていても体が痺れて動けない。

クロウハーピー (デーモン/エンジェル族戦士種族)



強さ：2レベルのパーティにとって、最後の強敵。

手が鳥の翼、足が鳥のそれになっている女性らしき存在、それがハーピーです。ここで紹介するクロウハーピーは、鴉のような暗い色合いの羽毛を持ちます。彼女達の種族には女性以外存在しないといわれています。そのため、繁殖するには人間の男性と交わるとも、鳥の雌と交配するともいわれています。

薄汚れた身だしなみの者が多く、その性格に似合った狡猾な性格を持つ者が多めです。単独ないし小集団で暮らすことが多いようで、人間ほどの社会性を持っていません。それは互いに敬意を払うことができないからといわれています。

たいていは人里離れた高地に数体から十数体で住んでいます。ですが、デーモン族に駆り出された際はもっと大きな集団と暮らすこともあります。報酬によっては、エンジェル族にだけでなく人間にも力を貸すことはありますが、ドラゴン族とだけは組んだことはないようです。

クロウハーピーのほとんどは体の局部を最低限隠すだけの格好しかしていません。それは、自らの体躯に誇りを持っているからとも、他者に襲いかかる際に邪魔になるからともいわれています。

コンバットマトリクス HP：75

2	クロウハーピーは笑み混じりに歌う。その音色の純粹さに、彼女はエンジェル族なのかと悩まされる。
3	胸当てから中身が溢れ出そうとしている。「ふふっ。もっと見たいのかい？」
4	羽ばたき、宙を舞い、間合いをはかる。次のラウンドに受けるダメージは半減される(端数切捨て)。
5	羽根に覆われた翼を叩きつける。6ダメージ。
6	翼が左、右と連続して唸るように迫る、8ダメージ。
7	「羽根襖！」羽根を手裏剣状に投げる。9ダメージ。
8~9	「羽根の嵐！」羽根手裏剣が断続的に降り注ぐ。10ダメージ。
10	跳び上がったクロウハーピーのお尻が落ちてきた！ ヒップアタックで10ダメージ。
11	「あたいはこっちさ！」クロウハーピーが後ろに回り込んでいた。不意をつかれ避けきれずに12ダメージ！ さらに次の攻撃の出目が+1される。
12	クロウハーピーが歌い出す。歪んだ愛に囚われ、心揺さぶられるうえに体が動かない。8ダメージ。そして相手は、次のラウンド行動できない。「連れて帰って食べちゃいたいくらい☆」
13以上	絡みつくような歌声が相手を縛る。相手は3ラウンドのあいだクロウハーピーとの熱い関係を想像してしまい行動できない。相手が眠らないような種族ならば全身に悪寒がはしり1D×7ダメージ。

セッコウペンギン (エンジェル族空偵種族)



強さ：2レベルのパーティのライバル

太古の昔、世界が今ほど暖かくなかった頃に創られたペンギンの斥候団の末裔です。

繁殖力が優れているわけではありませんが、出産数のわりには、丁寧な子育てで立派に大きく育てあげることができるため、エンジェル族の中でそれなりの数を誇っています。

ふだんは人里離れた土地に結界(主に機械的な結界)を作り、彼らの好む涼しい領域を作り出して暮らしています。

ときおり、上級エンジェル族の命を受け、探索の旅に出ることがあります。その際は、さまざまな薬剤を入れた瓶をウェストポーチで持ち歩きます。

直立時身長1.4メートル前後の二足歩行するペンギンです。
コンバットマトリクス HP：60

2	セッコウペンギンはつまずく。腰のポーチに入れておいた薬が反応して煙に包まれる。自分に5ダメージを与えようとえに、次のラウンドは咽せてしまい行動不能。
3	手というか翼を激しくバタつかせての体当たり。1ダメージ。
4	戦場にある、ちょっと光輝くものに反応(剣先など)。……セッコウペンギンはこの回の攻撃なし。
5	ピキューッ！ セッコウペンギンの攻撃！ 3ダメージ。
6	ビュンッ！ セッコウペンギンの斧の柄がぶつかった！ 3ダメージ。
7	ピキューピキュー！ セッコウペンギンの勢いづいた体当たり！ 4ダメージ！
8	セッコウペンギンは腰の薬瓶を斧の刃先に叩きつける。斬れ味がよくなり、次の攻撃では出目に+1される。
9	セッコウペンギンは一度間合いをとってから腹這いで滑って体当たり。5ダメージ！ 恐るべきスピードだ。
10	ピキュー？ セッコウペンギンの斧が刺さる！ 5ダメージ！ 反撃を警戒するようにきみを見つめてる。
11	腰に下げた瓶を投げつけてくる。中身は粘液だった。きみは次のラウンド行動不能。
12	セッコウペンギンは斧を激しく振る。刃先に気をとられたきみの足を、その柄がすくう。倒れたきみは後頭部を打ってしまい、3ラウンドのあいだ行動できない。
13以上	セッコウペンギンがウェストポーチから取り出した石を四方に投げる。セッコウペンギンの詠唱に四方の石が共鳴し、周囲がだんだんと寒くなっていく。ペンギンは冷気を浴び、戦闘が終わるまで自分の行動の最初にHPを2回復する。(この効果をもたらす魔法陣は、誰か1行動使うことで壊すことができる)

追加ルール

●追加選択ルール：バッドステータス回復

今までは魔法などで特殊な効果を被っても戦闘が終わるまで続いていました。これはちょっと厳しいので、バッドステータス回復ルールを考えてみました。

自分の行動開始時にサイコロを1個振って、自分のレベル以下の出目を振ることができれば成功でバッドステータスの効果時間を1ラウンド短くできます。成功した場合は続けてサイコロが振れます。効果時間が0ラウンド以下になったら効果はなくなります。

なお、敵のレベルは、「3レベルパーティのライバル」などの記述から推測する方法と、シナリオ中の役割としての雑魚なら1レベル扱い、ボスならば3レベル扱いといった方法があります。お好みで選んでください。

これは、戦闘中の魔法や毒などにのみ適応するのがベターです。

●追加選択ルール「行動の判定の2D化」

(著：たいぺい)

「パールシード」では2Dで判定する方法と1D+Lで判定する方法が混ざっています。しかし、できればどちらかに統一したい。ということで、ルールブックの30ページから31ページにある行動判定のマトリクスを2D化してみました。クラスに用意されているコンバットマトリクスのようにレベルごとに使い分けてください。

ここで2D化したマトリクスはルールブックのものよりも低レベルでは成功しやすくしています（とはいえ、1レベルはプラス修正がないと厳しいです）。逆に、高レベルでも大失敗が起きるようになっています。

ゲームマスターはクラスや性格をかんがみて、プラス修正やマイナス修正を付けると良いでしょう。1D+Lの時とは違い、-5から+5の範囲で修正を付けると良いでしょう。ただ、-5や+5はよっぽどのことがないと与えるべきではありません。

ちなみに、魔法に関するスペルマトリクスは2D化しませんでした。これを2D化してしまうと戦闘バランスが変わってしまいますので。悪しからず。

※注意

ここで提案されているマトリクス表は2Dだけで判定します。L（レベル）の値は加えません。

汎用行動マトリクス（1レベル）

2以下	これ以上ないというほどの大失敗だ。事態はよくなるどころか、逆にひどく悪化してしまった。ああ、未熟なくせに何故こんな無謀な行動をしたんだろう？
3	大失敗だ。事態は悪化。やらなければよかった……。
4	やっぱり失敗してしまった……。
5	失敗か。まあ当然の結果か。
6	悔しい！ 成功してもおかしくなかったのに！ でも失敗は覆せない。
7	惜しい！ ひょっとしていたら成功していたかもしれないのに！ ……でも失敗は失敗だ。
8	運が悪い！ 本当なら成功しているハズのところを何故か失敗してしまった。
9	ギリギリで成功だ。運がいいぞ！
10	やったぞ、成功だ。うまくいった。
11	成功。ふふ。思ったよりも簡単だったな。
12	成功だ。ま、実力からすれば当然だな。
13以上	大成功だ。期待していた以上のできばえだぞ。

この回復が強すぎると思う場合は、1ラウンド短くなるごとにその時点のHPの1割（端数切り上げ）が減少することにしてください。HP計算が面倒でなければ導入することをお勧めします。

●追加選択ルール：反撃の間合い

基本ルールにおいて、敵は魔法を使ったキャラクターに反撃できなくなっています。

ですが、敵の攻撃描写を見ていると遠くまで届いてもおかしくないものがあります。

戦闘の緊張感を増やすため、ボス敵などについては遠くまで届きそうな描写の攻撃は魔法を使ったキャラクターにも届くこととしてみましょう。ただし、遠いので魔法を使ったキャラクターに届くまでに威力が半減してしまいます。ダメージを半分で適用しましょう。

汎用行動マトリクス（2レベル）

2以下	これ以上ないというほどの大失敗だ。事態はよくなるどころか、逆にひどく悪化してしまった。ああ、未熟なくせに何故こんな無謀な行動をしたんだろう？
3	やっぱり失敗してしまった……。
4	失敗か。まあ当然の結果か。
5	悔しい！ 成功してもおかしくなかったのに！ でも失敗は覆せない。
6	惜しい！ ひょっとしていたら成功していたかもしれないのに！ ……でも失敗は失敗だ。
7	運が悪い！ 本当なら成功しているハズのところを何故か失敗してしまった。
8	ギリギリで成功だ。運がいいぞ！
9	やったぞ、成功だ。うまくいった。
10	成功。ふふ。思ったよりも簡単だったな。
11	成功だ。ま、実力からすれば当然だな。
12	成功だって？ 成功するにきまっているだろ？
13以上	大成功だ。期待していた以上のできばえだぞ。

汎用行動マトリクス（3レベル）

2以下	大失敗だ。事態は悪化。やらなければよかった……。
3	やっぱり失敗してしまった……。
4	悔しい！ 成功してもおかしくなかったのに！ でも失敗は覆せない。
5	惜しい！ ひょっとしていたら成功していたかもしれないのに！ ……でも失敗は失敗だ。
6	運が悪い！ 本当なら成功しているハズのところを何故か失敗してしまった。
7	ギリギリで成功だ。運がいいぞ！
8	やったぞ、成功だ。うまくいった。
9	成功。ふふ。思ったよりも簡単だったな。
10	成功だ。ま、実力からすれば当然だな。
11	成功だって？ 成功するにきまっているだろ？
12	大成功だ。期待していた以上のできばえだぞ。
13以上	大成功だ。普通の人間がやるよりはるかに素晴らしいできばえだ。ここまでうまくやれる者は、王国ひろしといえども、他にはまず、いないだろう。

『聖珠伝説パールシード』のロナリオ

『聖珠クエスト』

著：みつはし。

■ 聖珠クエスト

このページは「聖珠伝説パールシード ブック2」P32～のランダムダンジョンを使用して、ソロセッションをするためのデータです。

ソロで遊ぶために主に

1. ストーリーをつけよう
2. 遊び方

の2種類のデータで出来ています。

【0】はじめに

このデータを利用して遊ぶためには、『聖珠伝説パールシード』のルールブックが必要となります。

最初にルールブックにのっとってキャラクターを作成します。

次に【1】を使用し、ストーリーを作ります。

そしてブック2 P32（復刻版P80）～と【2】を使用してダンジョンに挑みます。

【1】ストーリーをつけよう

ここではソロセッションを遊ぶためのモチベーションとなるストーリーをランダムで作成します。

1	成人の儀式	→	表 1-1
2	薬草を求めて	→	表 1-2
3	怪物討伐	→	表 1-3
4	村人を探して	→	表 1-4
5	見つかった遺跡の調査	→	表 1-5
6	日常的な冒険	→	表 1-6

【2】遊び方

このデータで遊ぶ際の目的は、【1】で決めたモンスターやトラップに出会い、勝負などです。

迷宮のA-6には、必ずその目的のモンスターやトラップは必ず存在します。

また途中のモンスターと遭遇し、ランダムで決定したモンスターやトラップで遭遇したトラップが目的のものだった場合、A-6まで行かなくても、それが目的のものとなります。

この迷宮に住むモンスターは皆良いやつですので、途中で力尽きて倒れた場合は出口まで運んでくれます。その際も1レベルアップすることができます。ダンジョンが全て行き止まりで引き返した際も1レベルアップすることができます。

途中モンスターと遭遇した際は、モンスターのHPは1/4とします。

またモンスターと遭遇した際1D6を振り、1～3なら友好的。4～6なら敵対的です。

友好的なモンスターであった場合、宝物表を振らせてくれます。また目的のモンスターだった場合、目的の物を無条件でくれます。

敵対的な場合は、即襲い掛かってきます。



『聖珠伝説パールロード』キャンペーンナリオ

『黄昏の山峡』

著：waiz

●概要

本キャンペーンシナリオ「黄昏^{たそがれ}の山峡^{さんきょう}」は

- ・レベル1シナリオ「美人女将は見た！ 魍魎温泉湯煙の怪」
- ・レベル2シナリオ「美人女将の事件簿！ 鏡に映った偽りの夫人」
- ・レベル3シナリオ「狙われた美人女将！ 裏切りのファンファーレ」

の3話からなるキャンペーンシナリオです。

最初のシナリオは、1レベルのキャラクター向けとなっております。すでに知り合っているほうが導入が楽

になるでしょう。

キャンペーンが終わった際には4レベルまで成長しているはずで

なお、一部入浴シーンがありますので、プレイヤーの嗜好を確認しておくが無難かもしれません。本記事において、モンスター名の後ろにP31などあるのはルールブック31ページ参照といった意味です。

(この概要は、編集が書きました)

【レベル 1・シナリオ

「美人女将は見た！ ^{もうりょうおんせん} 魍魎温泉湯煙の怪」】

このシナリオでは冒険の始まりから**蒙狐温泉（もうりょうおんせん）**「**桑薔薇亭**（くわばらてい）」で起きる事件までの冒険を綴っています。物語的には次第に謎が解けていく1本道シナリオとなっておりますので、謎解きは不要となっております。

■第1章・旅の出会い

◆対象：全PC

駆け出し冒険者のPC達一行は、立ち寄った街の商店街の福引きで、温泉宿泊（蒙狐温泉・桑薔薇亭）の招待券に当選し行ってみる事になります。（※この時点でPC達は出会ってする必要があります。）

《CAP1：はじまり》

その道中の街道にて

「助けてえ！」

と声を聞きつけた一行は、向かう先にて一人の旅人が**リザード**と**ウーパールーパー**に襲われている所に遭遇します。突然のPC達の登場に、リザード達追い剥ぎはPC達を新たな獲物と認識すると「金と武器を置いてけば命だけは助けてやる！ 俺様やさしい！」

と、PC達へにじり寄ります。

《CAP2：チュートリアル戦闘》

★リザード1体（P38参照）、

ウーパールーパー2体（P38参照）

※リザードを倒せばウーパールーパーは逃亡しようとし

ます。

※リザードはHPを半分無くすと、我先に逃亡しようとし

ます。

この戦闘は**頭脳行動マトリクス判定**を使用する事で“言いくるめ”で回避する事も可能です。“言いくるめ”に成功した場合、彼等の事情を聞く事ができます。彼等は最近この辺りへ進出してきたドラゴン族一派の尖兵で、彼等の主人からいくらかの金品を稼いで持ち帰る事

を命じられており、そうでなければ酷い目にあわされると弁明します。この時、彼等は表面上はPC達へ悪さをしない事を誓います。

《CAP3：人形師・コルロ》

リザード達から助け出した若い旅人は

「ありがとうございます！ おかげで助かりました」

と丁寧な礼をすると、

「僕は**旅する人形師・コルロ**、コイツは僕の芸の相棒です」

と言うとマリオネットにお辞儀をさせます。

「宴会芸のご依頼を受けて、これから『蒙狐温泉』へ向かう途中だったのですがご覧のありさまで。こんな場所でみなさんのような冒険者と出会えた事はとても幸運でした。ところでみなさんはどちらへ向かわれるのでしょうか？」

とPC達の行き先を聞きたがります。PC達が素直に蒙狐温泉へと向かうと答えるならば、コルロは「それは奇遇ですね！ 行き先が同じなら僕も仲間へ入れて頂けないですか？」

と申し出ます。PC達が誤魔化すなりした場合にも、向かう先は同じであるため途中までの同行をコルロは求めます。

◇GM用解説：人形師・コルロ

依頼を受けて各地を巡り、芸を披露しているという若い人形師です。人なつっこい性格をしています、どこか秘めた所を持ち合わせているようにも見えます。

