

## ●はじめに

本書の初版は、「聖珠伝説パールシード」の復刻1周年を有志で勝手に祝おうという「復刻1周年記念同人誌」でした。

本書は、復刻1周年記念同人誌の改訂版であるのと同時に、「サポートブック2」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、テキストなどを収めた冊子となっております。

本書は、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、「聖珠伝説パールシード20周年記念同人誌『女神の流した涙』」または「聖珠伝説パールシードサポートブック1『女神の流した涙』」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。

住所

名前

# 「龍の嘶き」

# 目次

■ パールシードを初心者GMに おすすめる理由 (著:たまねぎ須永).....	3
■ セッション導入の流れ一例 (著:たまねぎ須永).....	4
■ キャンペーンシナリオ (著:御宗銀砂)	
「パールシード売るよ!」.....	10
第一話.....	11
第二話.....	16
第三話.....	19
■ 追加データ「竜の嘶き」.....	24
追加クラス;ウーパールーパー・ホープ種.....	25
追加クラス:竜騎士 (ドラゴンライダー).....	27
追加アイテム.....	29
マトリクス付アイテム.....	36
追加モンスター.....	42
追加選択ルール.....	58
イニシアチブ.....	58
戦闘マップ.....	58
生死判定.....	58
敵の立場補正.....	58
追加の行動マトリクス.....	58
調理ルール.....	60
レギュレーション・ウィザードリイ (聖珠伝説パールシードのための ハウスルール集、ver.2、 著:汀垂号).....	61
■ 『聖珠伝説パールシード』を、 もう少し踏み込んで考える (著:岡和田晃).....	67
■ 「聖珠伝説パールシードとは!!」.....	72
■ 各記事・参加者紹介.....	73

## 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

●清水三毛様

サラマンダー、グレムリン、キマイラ、フライングオ  
イスター

●おたまじゃくし兵

海石真冴様

# パールシードを初心者 GM におすすめる理由

著；たまねぎ須永

本作は TRPG のメインディッシュであるところの『冒険感覚』を強調した作品です。いいかえれば、様々なデータ部分を明文化しないことで逆に無限の想像力を受け入れる度量を持つことができます。

つまり……その卓の参加者の想像力の限界に挑むことができるシステムなのです。

## >ざっくばらん編

この四段階で立派な GM になれます。シナリオも作れるようになります。

1) 一回一人でキャラクターをつくり、ウーパールーパーと一人で戦闘判定の練習をしてみてください。

2) プレイヤーさん呼び集めて、ルールブック所収のキャンペーンシナリオ第一話『成人の儀式』を遊んでみてください。時間のやりくりがうまくいけば、第五話まで遊ぶとより素敵にいろいろ学べます。

3) そのあと、各シナリオのダンジョンの大きさ、敵やイベントの発生数を数えて、それと同じくらいの大きさ、発生数でダンジョンを組んでみてください。イベントの内容に悩んだらルールブック内のシナリオのイベントをちょっと変えてみてください（泉を池や井戸に変えたり、宝をビール樽や塗料の壺に変えたり）。

4) なれてきたら、いろいろイベント内容を試してみてください。試す際には氷川 TRPG 研究室様などによる各種資料が助けになることでしょう。

## >小難しい話編

本作では冒険の舞台を最大 6 × 6 マスのダンジョン（っぽいところ）であることを推奨しています。これは迷宮探索をいつもやれということではなく、迷宮、森林、超ド級戦艦内部、生物内部、シティアドベンチャーなどを最大 36 項目としてみなして考えれば何でも OK ということです。

これはシナリオ作成時に重要な指針となります。道しるべ無くシナリオを書きはじめると、ああでもない、こうでもない不安にかられていくら書いてもシナリオが書き上がらない気がしてしまいます。

プレイ予定時間 ÷ 15 分で求められる、必ず通過すべき項目数にあわせてシナリオを組めばいいのです。最初はふつうに迷宮でやっていき、項目管理になれたならば、ほかの舞台に応用していけばいいのです。

この辺りは、ルールブック所収のシナリオを遊んでいけば、徐々に感じ取ることができるかと思います。たとえば、入手できる情報の順番をダンジョンシートのマスで管理すれば、シティアドベンチャーなども遊びやすくなることでしょう。

## >まとめ

ぜひ、パールシードで GM に挑んでみてください！

また「聖珠伝説パールシード支援サイト」(<http://www.tamasuna.jp/pearl/yomi.html#mess>) には上村大先生、岡和田晃先生による、パールシードがいかに GM はじめてさんにやさしいかを説くテキストも掲載中です。こちらをあわせてお読みください。

(注：これらのテキストは、「聖珠伝説パールシード サポートブック 3」にも収録されています)

(初出：「TRPG シナリオ作成大全 2」／刊：氷川 TRPG 研究室)

# セッション導入の流れ 一例

著；たまねぎ須永

みなさま、パールシード遊んでいただけますか？  
遊びやすいルール、データ量ですので、ぜひとも一度GMにも挑んでいただきたいところです。この辺りについては「パールシードを初心者GMにおすすめする理由」もご一読ください。

さて、ここでは須永が実際のセッションの冒頭をどうやっているかを紹介してみたいと思います。どんな感じで実際の冒険のシーンまで場をつなげればいいのか、須永もTRPGをはじめたころには悩んだものです。参考にできればいいのですが。

## ●全体の流れ

- 0：プレイ経験の確認
- 1：そこは風車もあるファンタジー世界
- 2：女神様とデーモン族とドラゴン族とパールシード
- 3：人間の既知世界
- 4：今回の皆さんの立場は？
- 5：クラス紹介、性格を決めよう！
- 6：ハンドアウト選び（選択ルール）
- 7：クラスを選ぼう
- 8：個性付け（何歳？ 性別は？ お名前は？）
- 9：個性付けゲーム
- 10：キャラクター完成！ 自己紹介して出発だ！

この十フェイズでパールシードの舞台説明からキャラクター作成、セッションのウォーミングアップまで行います。

このうち、1～3が舞台説明、4～9がキャラクター作成で、9～10がウォーミングアップです。

## ●0：プレイ経験の確認

GM含む同卓者の簡単自己紹介を行います。

パールシードの遊んだ経験、ルールブックの所持の有無、ほかTRPGの経験、普段遊んでいるTRPG、好みのファンタジー作品、などを確認していきましょう。

GMがまず手本として、上記の内容を混ぜながら自己紹介して、「今日は素敵な経験をみなさんでしていきましょう。みなさまもよろしくお祈りします」などと挨拶しておきましょう。

自己紹介の順番に迷ったら、常識人っぽいベテラン風の方から時計回りにやってもらうといいでしょう。

教えてもらった各PLの経験をもとに、「ここはこのゲームに似ているルールです」「このへんは指輪物語みたいでしょ」といった注釈を混ぜていくといいでしょう。

## ●1：そこは風車もあるファンタジー世界

ここでは、パールシード復刻版の表紙かつくダホビー版のボックスアートを見せながら軽く語ります。

「この世界は基本的によく見られる、剣と魔法のファンタジー世界で、みなさんには（右上差しつつ）戦士、僧侶、盗賊、魔法使いとなって冒険に出かけていただきます。

天使さんや悪魔やドラゴンもいるんですが、大きな風車があったり、大砲があったりとちょっとファンタジーを飛び越えてる部分もあるんですよ。このゲームが発表された当時はやっていたラピュタなどの影響でしょうかねえ」

そういわれれば90年代の薫りの強い絵だねー、なんて反応があればいい感じです。

なお、なお、話のきっかけとして90年代という切り口を使っているだけです、90年代という切り口にこだわる必要はありません。

## ●2：女神様とデーモン族とドラゴン族とパールシード

ここでは、復刻版背表紙またはつくダホビー版のボックス裏の、女神様・ドラゴン族・デーモン族の三者を描いたイラストを見せつつ、さらっと語ります。

「（女神を差しつつ）この世界はめっちゃくっちゃ前に女神様がお造りになりました。女神様は世界のついでにドラゴン族とデーモン族とオケラ、メダカ、ミジンコ、サーベルタイガー、ドードー、あと人間などを創りました。

世界はドラゴン族、デーモン族の二大種族と女神様によって徐々に発展させられていき、みんな幸せに暮らし

# パールシードキャンペーンシナリオ 「パールシード売るよ！」

著：御宗銀砂



## ●概要

3話構成のミニキャンペーンです。

PCは、閉ざされた小さな村を旅立とうとする若者です。

13歳を想定しています。

公式設定のタルタニア地方と同じ世界での冒険ですが、直接のつながりは出てきません。ルールブックにある地図の外にある地域のようなようです。

# 【レベル 1・シナリオ】

## 第一話 谷底村のどん底神殿

### 【導入】

山の中の深い谷底に、小さな村がありました。  
村の中には窪地があり、古い神殿が建っていました。

ある日。  
神殿のおばあさんが、村の若者（PC達）を集めて言いました。

「あれまこまった。こまったよ。  
窪地の水をくみ出す神殿の水車が、壊れちゃった。

あたしのベッドは水びたしだよ。  
このままじゃ大事な神殿が、泥水に沈んじゃうよ。

おまえたち、街まで行って、職人を連れて来とくれ。  
水車を直してもらうんだよ。

なに、肝心のお金がないって？  
大丈夫、これを持っておいき」

おばあさんはPC達に、きれいな石をわたします。  
真珠色に輝く不思議な石です。

「神殿の裏の、洞窟を抜けてお行き。――――  
3日あれば、街につくよ」

PC達は全員、E3の谷底村にいます。  
目的は、洞窟を抜けて、村の外に出ること。  
洞窟の入り口はF3の左側にあります。

### ・真相

きれいな石の正体は、もちろんパールシードです。  
ただし、PC達は最初、パールシードについてなにも知りません。

わざと、知らされていないのです。  
神官のおばあさんは、当然パールシードが何かを知っています。

水車云々は建前で、PC達にパールシードを持たせ、冒険の旅に出すのが、本当の目的です。

### 【E3：谷底村】

どれも粗末で小さな家です。  
PC達の家もあります。

### ・調べる

村人たちが「たいへんだねえ」と集まってきます。  
PCの人数分だけ、大切に取っておいた薬草と、お弁当をくれます。

お弁当は、食べるとHPが1回復します。  
ただし、保存できるのはこのシナリオの間だけです。

きれいな石を見せると、少し驚いたような顔をしますが、特に何も言いません。

### ・真相

村人はみんな、神殿を作るために集められた人々の子孫です。

秘密を守るために、村から出ることを禁じられてきました。

### 【E4：畑】

猫の額ほどの、小さな畑です。

### ・調べる

水は豊富ですが、水はけがわるく、日当たりも最悪。  
こんなところで作物の育ちがいいはずありません。  
村人が食べていくのがやっとです。

### 【F3：どん底神殿】

廃墟と見まごう古い神殿。ですが掃除は行き届いています。

神殿でいちばん古株のおばあさんが、礼拝堂でみんなを待っています。

おばあさんはPC達を抱き寄せ、励ますように言います。

「外のことは、お前たちにまかせた。  
村の者は誰も助けられない。  
何が正しいか、何が間違いなのか。  
自分たちでしっかり考えて、結論を出すんだよ」

「さあ、みんなで女神様にお祈りしようか。  
無事な旅でありますように」

おばあさんは礼拝堂の女神像にお祈りします。

### ・調べる

村の周囲は断崖になっていて、ちょろちょろと水が流れてきます。

それが神殿のある窪地にたまるのです。

おばあさんが寝泊まりしている離れの小屋は、すでに水浸しです。

神殿もそのうち沈んでしまうでしょう。

# 追加データ 「竜の嘶き」

## ■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。

今回ご紹介するのは、希望に燃えたウーパールーパー・ホープ種と竜騎士（ドラゴンライダー）です。

竜騎士は、ドラゴン族の看板ともいえる力の権化ドラゴンにか弱き肉体の人間がまたがる——誰もが驚く幻のクラスです。

竜騎士は『だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～』（ゲームデザイン・シナリオ：藤浪智之／講談社／1998年）や『モンスターメーカー RPG リプレイ集<1>ウルフレンドの冒険者』（著：藤浪智之／刊：富士見書房／1993年）に登場したドラゴンライダーや『マンションズ&ドラゴンズ』（原作：藤浪智之／作画：佐々木亮／ワニブックス／連載2000年～2003年）におけるドラゴンの設定を基に、製作者（すがたけ）独自の解釈と設定を織り込んで組み上げた設定です。



## ●ウーパールーパー・ホープ種

「オイラたちはマスター・ドラゴン様のために生まれたきたウパ。ドラゴン族のすごい方たちの役に立つことはマスター・ドラゴン様の役に立つことだと思ってお手伝いしてきたウパ。でも、そうじゃないこともあるような気もしてきたウパ。」

石槍を持っているけど、戦いは苦手ウパ。見張り、水汲み、子守り、昼寝、餌集め、薪集めなどは好きウパ。

オイラたち、ウーパールーパーのことを“マスター・ドラゴン様の失敗作”と悪口いうヤツらいるけど、マスター・ドラゴン様が失敗するわけないウパ。無礼ウパよね？ 内緒ウパけど、ウーパールーパーの姿は子供の姿なのウパ。いつかきつたぶんそのうち来年の来年の次の日くらいにオイラは立派なドラゴン様になってマスター・ドラゴン様の空の上の上の上のお城に招き入れられるウパ。ドラゴンの子供の姿だからごくごくたまに息吹（プレス）を噴くからびっくりしないでほしいウパ。

マスター・ドラゴン様が失敗すると思ひ込んでる方たちのためにがんばってもマスター・ドラゴン様のおためにならないウパ。だから何をすべきか探しつつ、そうなるためにみんなと一緒に旅して強くなるウパ！ よろしくウパ」

**ウーパールーパーの標準装備：**石槍、水筒、ヒカリゴケの塊（たいまつ代わり）、腰袋、傷薬2×個（水藻と両生類の体液でつくられた軟膏。1個で1D6のHPを回復させる。1行動でレベル個数まで使える）。

**特殊成長：**レベルアップ時に変態し、次のどれかの能力を得ることができる。同じ能力を複数回修得可能（2回とれば効果2倍、3回とれば効果3倍に……）。同じ能力を4回修得した際は対応した種族になることができる（変態に1行動。ウーパールーパーに戻るためには変態後、30分以内に最大HPの半分を消費すること）。

**a) 槍熟練** 槍のダメージに+レベル。極めるとリザードマンに。

**b) プレス** プレスのダメージに+レベル。また、マジック魔法の雷力招かを使えるようになる。極めるとワームに。

**c) 翼飛行** 翼が生え、飛行可能に。人間の歩く程度の速さ。極めるとワイバーンに。

**d) 水泳** 背中に甲羅が生え、水泳が得意になる。HP+レベル—人間の倍の速さで泳げる。極めるとカミツキカメに。

**e) 体色変化** 体色を周囲の色に似せられるようになり、隠れるのが得意となる。戦場で目立ちにくくなることで有利に戦えるようになり、1日1回だけ攻撃の出目に+1できる（複数回修得しても回数は増えない。極めるとカメレオン男に）。

**※注意** このウーパールーパーをPCにする場合はGMにしっかり確認してもらいましょう。人里に潜ってはモンスター扱いされ、ドラゴン族に会えば裏切り者扱いされる可能性大ですから。



**ティニー・ウーパー (1レベルウーパールーパー)****コンバットマトリクス (U 1)****HP : 18**

2	「ひゃっ? ぐっ!」しゃっくりして舌を噛んでしまう。自身に1ダメージ。
3	「うぱ?」目をパチクリ。目端にはじんわり水滴が……ドライアイか、それとも。
4	エラをばたばた、目をパチクリ。
5	きよろきよろ……逃げ出す隙を見つげられず、ため息。
6	「えいやっ」どこかのんびり感じさせる声とともに繰り返した槍は空を突いた。
7	「うぱっ」突き出された槍はすっぽ抜けて不規則な動きは避け難い。1ダメージを与える。
8	槍を突き出す……と思ったらつまずいた。予想外の勢いで突き出された槍が1ダメージを与える。
9	「うー! ぱー!」と無造作に繰り返された槍が当たる。2ダメージ。
10	「うぱうぱっ」破れかぶれに振り回した槍が足元に当たる。2ダメージを与えるうえに、気が大きくなって次の出目+1。
11	「うー」息を吸い込み、「ぱー」と吐く。プレスっぽい溶液が飛び散り、3ダメージ。
12	戦場の恐怖から逃れるためか、目をつぶって突撃。槍をぶつけ3ダメージ与え、適切な間合いを得て次の出目+2。
13以上	ウーパープレス! 全身汗だけでエラを振るわせ、がんばってシャボン玉のようなプレスを吐く。割れた玉が5ダメージ与え、汗がウーパールーパー自身の傷口を塞ぎ2点回復する。

**ミニ・ウーパー (2レベルウーパールーパー)****コンバットマトリクス (U 2)****HP : 36**

2	「うぱ?」目をパチクリ。目端にはじんわり水滴が……怖いことを思い出したのかも。
3	エラをばたばた、目をパチパチ。
4	きよろきよろ……ついつい逃げ出そうとしてしまう。
5	「えいやっ」少しのんびり感じさせる声とともに繰り返した槍は空を突いた。
6	「うぱっ」突き出された槍はすっぽ抜けて不規則な動きは避け難い。1ダメージを与える。
7	槍を突き出す……と思ったらつまずいた。勢いよく突き出された槍が2ダメージを与える。
8	「うー! ぱー!」と繰り返された槍が当たる。2ダメージ。
9	「うぱうぱっ」一生懸命に振り回した槍が足元に当たる。3ダメージを与えるうえに、気が大きくなって次の出目+1。
10	「うー」息を吸い込み、「ぱー」と吐く。プレスっぽい溶液が飛び散り、4ダメージ。
11	戦場の恐怖から逃れるようと目をつぶって突撃。槍をぶつけ5ダメージ与え、適切な間合いを得て次の出目+2。
12	足元をすくうように槍を振るう。隣の敵も巻き込み2体に4ダメージずつ与える。
13以上	ウーパープレス! 全身汗だけでエラを振るわせ、がんばってシャボン玉のようなプレスを吐く。割れた玉が10ダメージ与え、汗がウーパールーパー自身の傷口を塞ぎ4点回復する。

**ウーパーS (3レベルウーパールーパー)****コンバットマトリクス (U 3)****HP : 54**

2	エラをばたばた、目をしょぼしょぼ。
3	きよろきよろ……ついつい逃げ出そうとしてしまって、ため息。
4	「えいや!」少し戦意を込めて繰り返した槍は空を突いた。
5	「うぱっ」ずれてしまった槍の不規則な動きは避け難い。1ダメージを与える。
6	槍を突き出す……と思ったらつまずいた。その勢いを活かして突き出された槍が2ダメージを与える。
7	「うー! ぱー!」と繰り返された槍が当たる。3ダメージ。
8	「うぱうぱっ」強気に振り回して槍を当てる。4ダメージを与えるうえに、気が大きくなって次の出目+1。

9	「うー」息を吸い込み、「ぱー」と吐く。プレスっぽいシャボン玉が飛び散り、6ダメージ。
10	目をしっかり見開いて突撃。槍をぶつけ8ダメージ与え、適切な間合いを得て次の出目+2。
11	足元をすくうように槍を振るう。隣の敵も巻き込み2体に5ダメージずつ与える。!
12	プレスっぽい溶液を槍の穂先につけ、叩きつける。10ダメージ!
13以上	ウーパープレス! 全身汗だけでエラを振るわせ、がんばってシャボン玉のようなプレスを吐く。割れた玉が16ダメージ与え、汗がウーパールーパー自身の傷口を塞ぎ6点回復する。

## ■追加アイテム

明記されていない限り、1回使うとなくなります。

### >種別、略号の凡例

**回復**：HPを回復させるアイテムです。

**支援**：他者の行動などを有利にするアイテムです。

**購入難**：村や小さな街では手に入りにくいアイテムです。

**食事**：食事系アイテムの制限を参照してください。

**酒**：アルコールです。酒系アイテムの制限を参照してください。

**敵対**：敵対者に効果を与えるために「射撃行動マトリクス」か「汎用行動マトリクス」に成功する必要があります。敵の強さに応じて、GMは修正をつけてください。

**装備**：装備品です。効果を使っても消費されません。

**割込**：行動を消費せず、他者の行動に割り込み使うことができます。行動不能状態では割込もできません。

(割込アイテムがたくさんあると戦闘の進展が滞る可能性があるので、GMは購入数に制限をつけてもいいでしょう)

**職業名**：その職業の者しか装備できません。

☆：☆がたくさんついているアイテムほどバランスを崩すのでGMは注意してください。

L：レベルを表します。誰のレベルかはアイテム説明から読み解いてください。

#### ・食事系アイテム

食事系アイテムは、半日(午前・午後それぞれ)に2回までしかHP回復の効果はありません。別の種類の食事系アイテムを食べたとしても、食事系アイテム全体として使用回数は数えられて半日に2回までの制限に抵触します。

たくさん食べても体がすべて受け付けてくれるわけではないのです。

また、食べることでお腹が満たされます。

ただし、HPが減る効果については3回目以降の摂取でも発生します。

#### ・酒系アイテム

半日に2回以上飲んだ場合は、飲酒マトリクス(57頁)で判定してください。その際、半日の間に飲んだ回数を出目から引いてください。

#### 【焼き菓子】1銀貨～ 回復 食事

小麦粉などを焼いてつくられた軽食用のお菓子です。クッキー、ビスケット、お饅頭など。

HPが1点回復します。

#### 【弁当系】1銀貨～ 回復 食事

おにぎりセット、サンドイッチセットなど。

HP上限の4分の1回復します。

#### 【野山の実】1銀貨～ 回復 食事

リンゴ、ぶどう、野いちご、ザクロ、アケビなど。

1D-1のHPを回復させます。

#### 【斑色の玉ねぎ】1金貨～ 回復 食事

戦場跡に生えるという、血のような赤色がまだら状に

混ざった玉ねぎです。拳ほどの大きさになります。

食べる際に刺激的な匂いが広がり、食べた者はしばらく目から涙が出てしまい動きにくくなります。次のラウンドの間あらゆるマトリクスの出目から-1されてしまいます。その一方、滋養強壮に優れたこの玉ねぎを食べた者は、2D-1のHPを回復させます。

#### 【摘みたての花束】1銀貨～ 食事

摘まれて1日以内の素敵な花束です。

食べることは可能ですが、食べられる花や毒となる花が混ざっていることもあります。HPに1D-3の影響があります。

#### 【欣喜のりんご】3金貨 回復 食事

黄金色に輝くよく熟れたりんごです。かじると甘酸っぱい風味が口中に広がります。

甘酸っぱい風味が体中の凝りをほぐします。体が痺れて動けない場合に噛み砕いて口移しで与えると痺れを解くといわれています。

#### 【迷宮団子】1金貨～ 購入難 食事

土、謎の生き物の死体などを練って丸めた団子状の食べ物です。体質、体調により効果が変わります。独特の刺激的な食感に隠れたファンが多いとか？

HPを2D-3させます。

#### 【神秘のケーキ】10金貨～ 購入難 回復 食事

常温保存OKな、上品な外観と色合いのケーキです。妖精さんがつくったという伝説のケーキで、どれだけ食べても太りにくいそうです。

HPを1D+2回復させます。ほかに甘そうなものを食べていなければこのケーキは食事回数にはカウントしません(甘いものは別腹なのです)。

#### 【魚の荒燻製】5金貨 食事

鰹節のように、魚を用いた堅い燻製です。

入手時に使用回数を決めてください。1D回復えます。削ったものをほかのものと一緒に食べます。そうすることで味を引き立たせられ、回復量を決める際のサイコロを1回振り直せます。

削るのに手間がかかるため戦闘中は使えません。GMが認めるのならば、戦闘前に削っていたとして、1回だけ戦闘中に使ってもかまわないでしょう。

#### 【珍魚の荒燻製】65金貨 食事 武器

鰹節のように、魚を用いた堅い燻製です。

入手時に使用回数を決めてください。1D回復えます。削ったものをほかのものと一緒に食べます。そうすることで味を引き立たせられ、回復量を決める際のサイコロを1回振り直せます。

削るのに手間がかかるため戦闘中は使えません。GMが認めるのならば、戦闘前に削っていたとして、1回だけ戦闘中に使ってもかまわないでしょう。

また、驚くべき硬さのためスタッフとして使うこともできます。残り使用回数が1回でも残っていれば、スタッフ+1としても使うこともできます。

#### 【蜂蜜】1金貨～ 食事 回復

土瓶に収められた蜂蜜です。濃厚な甘みに、混じりけの少ない黄金色……熊じゃなくてもわくわくです。

HPを1D回復させます。

#### 【魔女パン】1金貨～ 食事 回復

いろいろと滋養強壮あふれるものの混ざったパンです。イモリの尻尾が見えたりすることもあるようです。

空を飛ぶことができます。

魔法使いはHPを4+L消費することで、10分間、馬が走る程度の速さで空を飛ぶことができます。(一人乗りです)

**【剛力の籠手】** 50 金貨 装備

飾り気のない質素な鉄の籠手です。

着用者は筋力を2倍発揮することができます。戦闘においてはコンパクトマトリクスの出目に+1することができます。

**【氷柱の耳飾り】** 100 金貨 装備

氷柱のような水晶の耳飾りです。水晶に触れるとひんやりしています。

着用者は炎の魔法を使う代わりに氷の魔法を使えるようになります。炎の魔法の数値の効果は変わりませんが、氷を放つようになります。

燃やす代わりに凍らせるようになるかもしれませんが、最終的にはGM判断となります。

**【誓いの指輪】** 非売品 装備 ☆

純白の象牙で彫られた指輪です。対になった2つの指輪から構成されます。

将来を誓い合った二人がはめることで、ダメージや魔法の消費で減るHPを肩代わりできるようになります。

ただし、肩代わりする際に、お互いに誓い合った関係性を示すロールプレイが必要です。シナリオに参加しているメンバーの半分以上がロールプレイに不満を感じたら肩代わりできません。

**【勲章】** 非売品

誰かが褒めてくれた印にくれた装飾品です。

**【羽根付きの靴】** 50 金貨 装備

鳥の羽根で飾られている軽めの靴です。

着用者は鳥のように身軽に動くことができます。軽業のような行動をする際には出目に+1の修正があります。

**【姉の膝当て】** 売買なし 装備

魔力の込められた、皮の膝当てです(片方だけ)。

これ単独で用いた場合は、着用者が被るあらゆる接近戦ダメージを2点減らします。

もう片方の「妹の膝当て」とともに装備した場合は、着用者が被るあらゆるダメージを5点減らすようになります。

**【黄色と黒の飲み薬】** 5 金貨

勇気の源がたくさん詰まった液体飲み薬です。

勇気が出てきて、呪われたような武器で自らや仲間を傷つける際のダメージを半分にできます。服用した戦闘の間、有効です。

○マトリクス付アイテム

ここからは専用のマトリクスを持つ希有なアイテムを紹介いたします。

**【怒号のトンファー】** 非売品 盗賊用 装備

怒号混じりに身軽な動きで戦っていた異国の盗賊(忍び?)が使っていたと伝わる一組のトンファーです。トンファーは珍しい武器なので、扱いが難しいそうです。

2D+L

2以下	トンファーの一方がもう一方を弾きとばしてしまった。拾うために次のラウンドは行動できないうえに、拾うまで敵の攻撃をうまく受け流せないでダメージを2点多く受けてしまう。
3	左右のトンファーがぶつかり合っとうまく操れなかった。今回はダメージは与えない。
4	一方が受け流され、もう一方が避けられた。左右の連携が単調すぎたか？
5	一方は避けられたが、もう一方が敵を討つ。1ダメージ。
6	右、左と連続してトンファーを叩きつける。2ダメージ。
7	ドゴ。唸るトンファーに敵が怯む。3ダメージ。
8	ドゴ！ トンファーの唸りが敵を怯えさせる。敵は1回行動できない。
9	ドゴ！ ドゴウ！ 連続する打撃が同じ部位を打つ。7ダメージ。
10	ドドオ！ トンファーが急所を強く打つ。敵は9ダメージ受けるうえに、1回行動できない。
11	トンファーを連続して叩きつける。10ダメージ。
12以上	高速回転するトンファーが2つの円を描く。その軌跡が繰り出される無数の打撃が敵を痛めつけ、更に守りを崩す。15ダメージ与え、さらに君の次の攻撃では出目に+2できる。

**【手編みの鞆】** 非売品 装備 集団

上品に編まれた鞆です。

HPを11+L消費して鞆つきをすることで、鞆から子守唄が聞こえてきます。この歌を聞いた敵集団は徐々に眠くなっていきます。

眠っている敵は1行動使って起こされるか、1点以上ダメージを喰らうことで目を覚まします。

眠りと無縁そうな敵には効かないことがあります。その際は頭脳行動マトリクスでわかってもいいでしょう。

1D+L

2以下	子守唄は、少し眠気を感じさせただけだった。
3~4	眠くなった敵すべては、動きが鈍くなる。次の攻撃の出目-1。
5~6	眠くなった敵すべては、動きが鈍くなる。次の攻撃の出目-2。
7~8	眠くなった敵すべては、動きが鈍くなる。次の攻撃の出目-3。
9	敵すべてが一瞬眠ってしまう。次のラウンドは行動できない。
10	敵すべてが少し眠ってしまう。2ラウンド行動できない。
11以上	敵すべてが眠ってしまった。3ラウンド行動できない。

## ■追加モンスター

人間社会で知られてなかったクラスがあるように、様々なモンスターがまだまだ知られていません。

ドラゴン族、デーモン族、動物類の順で未だ知られていなかったモンスターについて紹介していきます。

### おたまじゃくし兵

(ドラゴン族奉仕種族)



強さ：1レベルのパーティにとっても脅威にならず

おたまじゃくし兵は、ドラゴン族の中でも最大数を誇るヘイタイガエルの幼体です。

幼体ということもあり、親であるヘイタイガエルが前線へ向かっている間、ウーパールーパーに守られて暮らす様子が時折観察されます。手足のない、いわゆるおたまじゃくしの状態では、ドラゴン族の中でも最弱を争うウーパールーパーにもかないませんが、やがて手足が生えてくる頃にはその実力は拮抗してきます。

また、ピンチの時には親が助けに来るといふ噂もあります。

このデータは手足が生えてきた頃のデータです。

#### コンバットマトリクス

HP：15

2	転んで泣き出す。「ジャク、ジャクウ！」次のラウンドに泣き止むまで行動できない。
3	じろじろ。興味深そうに君たちを見ている。
4	手足のバランスに慣れてないのか、立ってるだけで一苦勞のようだ。
5	じー。地を這う虫が気になりそちらに襲いかかる。
6	槍を振り回すが転びそうになる。辛うじて槍を支えにして立っている。
7	ジャクウ！ おたまじゃくし兵の攻撃！ 1ダメージ。
8	槍を突く！ ……と思ったらすっぽ抜けた穂先が飛ぶ。1ダメージ。
9	転げ回って君の足元に迫る。その勢いで繰り出した槍が偶然当たる！ 2ダメージ。
10	槍を振り回す。重さに翻弄されながらも、2ダメージ。
11	泣き叫ぶ。ヘイタイガエルが投げってきた軟膏でHPが4点回復する。
12	おたまじゃくし兵は勢いよく転ぶ。そのままぶつかり、4ダメージ。
13以上	大きく叫び助けを呼ぶ。ヘイタイガエルの群れが包囲攻撃、6ダメージ。

## 巨大蜘蛛

(昆虫)

強さ：2 レベルパーティーの最後の敵

人の身の丈よりも大きな巨大蜘蛛は、様々な場所に巣を張る難敵です。彼らは自らすすんで獲物に襲いかかる事はありませんが、クモ糸の罠に掛かった獲物や、巣への侵入者に反応して猛威を振るい捕食します。小さな村では巨大蜘蛛に供物を捧げる風習などが残っており、巨大蜘蛛は神秘の対象としても見られているようです。

### コンバットマトリクス

HP：60

2	巨大蜘蛛は辺りを警戒する。
3	巨大蜘蛛は自分のクモ糸に足を取られる。
4	巣へ逃げ込む。次のラウンドは魔法以外の攻撃ダメージは2減少。
5	子蜘蛛が君に落下。4ダメージ。
6	カギ爪の攻撃！ 6ダメージ。
7	クモ糸に絡め取る！ 次のラウンド君は行動不能。
8	噛みつき攻撃！ 8ダメージ。
9	子蜘蛛達が君に這い寄る！ 8ダメージ。
10	巨大蜘蛛は腕と足で組み付く！ 巨大蜘蛛と君は次のラウンド行動不能。
11	複数のカギ爪を同時に振り下ろす！ 12ダメージ。
12	鋭いアゴで肩に噛み付く！ 16ダメージ。
13以上	巨大な蜘蛛の巣を落とす！ 君たちは次のラウンド行動不能。

## フライングオイスター

(動物)



強さ：2 レベルパーティにとって最後のライバル

空飛ぶ牡蠣です。

伝説の塩辛い湖(海)にだけ棲息する牡蠣が狭い迷宮内の淡水で生き延びるため、全長1~2mほどに巨大化し、水上の生き物に襲いかかるようになった存在です。

大きくなっても牡蠣としての特性は残っているので、中身は美味しい食材です。ですが、寄生している存在も大きくなっていることがあるので注意が必要です。

また、殻を砕けば白塗料などの原料になるでしょう。

### コンバットマトリクス

HP：80

2	オイスターは飛び回りながら、体液を撒き散らす。天然のオイスターソースの匂いが一瞬戦場にいることを忘れかけさせる。
3	オイスターは水中で息を整えている。
4	宙を舞い、間合いをはかる。次のラウンドのオイスターの攻撃のサイコロの出目に+1される。
5	戸惑ったように水流を叩きつける。6ダメージ。
6	放水で軌道を修正しながら宙を舞い、体当たり。7ダメージ。
7	断続的に水流を放つ。8ダメージ。
8	殻の端が君を切り裂く。8ダメージ。
9	一気に間合いを詰めたオイスターが軽く飛び上がり後頭部に体当たり。9ダメージ。
10	足元を転がり近づき、一気に君の足元で跳ね上がる。顎に決まった！ 10ダメージ。
11	白濁した体液を吹き出し、身を包む。HPが20回復する。
12	オイスターが中で小さな珠をばらまく。それが気になり、次のラウンド、君は動けない。パールシードのような輝きのパールを入手する。
13以上	オイスターは宙に舞い上がると泡をばらまく。君はだんだんと痺れてしまい、3ラウンドのあいだ動けなくなる。

## ■追加選択ルール

パールシードをより面白く遊べそうなルール案をいくつか紹介します。

「イニシアチブ」「戦闘マップ」「生死判定」「敵の立場補正」は露茶様原案のものを須永が整理したものです。

「追加の行動マトリクス」「調理ルール」は須永によるものです。

「レギュレーション・ウィザードリィ（聖珠伝説パールシードのためのハウスルール集、ver.2）」、著者の汀亜号様のご好意により掲載させていただいたものです。http://ago.zatunen.com/items.htmlにて掲載されているものです。

不定期に更新されているようなので、上記サイトで最新版を確認するのもおすすめです。

なお、掲載にあたり、参照サイコロの表記法、文字の全角半角などを変更させていただきました。

### ●追加選択ルール：イニシアチブ

先手後手を決めます。毎ターン開始時にPCたち代表とGMで互いに1Dを振りあい、大きい方が先手か後手かを選べます。

### ●追加選択ルール：戦闘マップ

ダンジョンマップの一コマを、既存の切り方で分けたものを戦場マップとして用います（ダンジョンシートの右上を参照してください）。このマップ上に戦闘に参加しているキャラクター/モンスターは配置されて管理されます。

初期配置はGMが決定します。

このルールを導入した際に戦闘中とれる行動は以下の四通りとなります。

#### a) 1マス移動+行動

（コンバットマトリクス、アイテム使用など）

同一マス、隣接マスのキャラクター、モンスターを対象にできます。

#### b) 射撃又は魔法

戦場内どこでも狙えます。コンバットマトリクスの一部の結果だけが射撃の場合は、その結果が出たときだけ攻撃ができたこととなります。

#### c) 2マス移動

#### d) 逃走

マップ端のマスにいる場合は逃走を選べます。通常の逃走と同じ処理です。

### ●追加選択ルール：生死判定

HPが0以下になった場合、2D+LでHPマイナス分以上を出せばHP0で戦闘不能状態、未満を出したら死亡となります。

### ●追加選択ルール：敵の立場補正

物語中の重要度に応じて、敵の強さに補正をつけるとメリハリがつかます。

#### ・雑魚

この重要度の敵は被るダメージを2倍で処理します。

#### ・ボス

この重要度の敵は退散系魔法に対してHP2倍扱い、イニシアチブ判定+1、コンバットマトリクス+1、二回行動（行動封じ系を受けても一回行動）とします。

### ●追加選択ルール：追加の行動マトリクス【遅延毒マトリクス】

主に、遅延毒を持つモンスターと戦う際に用いるマトリクスです。本書で紹介されている追加モンスターの毒蛇、ヤドクガエルなどもご参照ください。

毒ポイントを持つ者が行動する際に1回判定しなければなりません。行動しなければ判定しなくてかまいません。

この判定では、所持している毒ポイントの数だけ出目が減少させられます。

戦闘、短距離走のような激しい運動をせずに、10分休むとこの毒ポイントは消えます。

また、僧侶魔法「癒しの光」でHPが5点回復させる代わりに、毒ポイントを1減らしてもかまいません。

なお、毒ポイントは0未満にはなりません。

2	強い毒だ。毒ポイントを3点増やす。
3	毒が体中に回る。毒ポイントを1点増やす。
4	毒が回る。気持ち悪くなって、HPが毒ポイントに等しいだけ減る。
5	毒が回る。ちょっと気持ち悪い。次のこの判定の出目に-1される。
6	現状維持。悪くもよくもならない。
7	気持ち悪さを抑え込む。顔色が悪くなる。
8	少し具合がいい。次のこの判定の出目に+1される。
9	血を抜けば毒も出ていくかもしれない。HPを5点減らして毒ポイントを1点減らしてもよい。
10	思ったより毒の進行が遅い。このラウンドでは毒ポイントは増えることはない。
11	体調ばっちり。毒なんてくそ食らえ！ 毒ポイントを1点減らす。
12以上	元気爆発！ 毒ポイントは5点減らせる。

●追加選択ルール：調理ルール

今回の追加アイテムの種別：食事のアイテム（食事アイテム）と、アイテム化されていない様々な食材を用いて、調理をして冒険に彩りをつけようというルールです。

鍋のようなアイテムを使うことで複数枚の食事アイテム、食材を同時に使うことができます。これを「調理する」とします。

ゲーム効果的にいえば、調理することにより、食事アイテムを一行動で複数使えるようになります。

なお、コトノハゲームさんの「オムそばすけっと」などを使うと、アイテムデータ以外の食材もいろいろ利用しやすくなります。

>食材

使う食材をを次の分類にあてはめてください。

料理に使うことで分類で示された効果を加えることができます。

基本的に次のシナリオに持ち越せません。

・主食系

例：パン、ご飯など炭水化物

効果：お腹いっぱいになってHPが1D回復します。

・草花系

例：果物、野菜、海藻

効果：お腹の足しになってHPが1回復します。

・鳥獣系

例：鶏肉、獣肉、卵

効果：栄養抜群でHPが1D回復します。

・魚介系

例：魚肉、貝肉

効果：魔力活性化で10分間、魔法判定に+1されます

・調理系

例：調味料、パン粉、出来合いのお総菜、インスタント食品

効果：血行がよくなり10分間、戦闘判定に+1されます

・デザート系

例：寒天、ゼリー

効果：高揚して10分間、汎用判定に+1されます

>調理の流れ

使う食事アイテム、食材を宣言します。調理に使う鍋などにより組み合わせられる食事アイテム、食材の数が決まります（ふつうは2～3つ）。

どんな料理にするかを宣言し、その料理の難しさによってGMは修正をつけてください。その修正で、調理マトリクスを振り、どんなものができたか判断してください。

多くできた料理は食事アイテムとしてとっておくことができます。消費期限の都合でそのシナリオのうちに食べなくてはなりません。

>効果の変化

料理を食べると料理に使用した食事アイテム、食材の効果を同時に発動させられます。

しっかりした料理ができた場合は、食材の数が効果に加算されます。

食材の組み合わせがひどいと思ったら、効果を減らして

もかまいません。ですが、そんな組み合わせの場合は、判定の前に教えるべきでしょう。

【調理マトリクス】

2以下	げほっ。せっかくの材料が黒い何かになってしまった……。
3	あれ？ 味が違うけれどとりあえず完成。効果半分。
4	できたけれど、ちょっとおかしいなあ。効果が-2される。
5~7	よし、イメージ通りの料理になった。
8	いい感じ！ 効果が+1される。
9	これはうまい！ 効果が+2される。
10	天才かも！？ 効果が+3される。
11	すごい！ 効果が+3されるうえに、2食分できた。
12以上	う、うますぎる！ 効果が+5されるうえに、3食分できた。

# レギュレーション・ウィザードリイ

## 「聖珠伝説パールシード」のための些か厳しめのハウスルールセット

### 文：汀亜号

## 1. コンセプト

このルールセットは、「聖珠伝説パールシード」について、

- (1) 5レベルになると盗賊以外でも高確率で鍵開けや罠解除に成功するという状況を解消しつつ、
- (2) クラスごとの特徴を、特に盗賊の必要性を造るためのハウスルールの束である。また、装備に関する選択ルールも2つ載っている。

基本的には3頁目(5.3)まで使えば慣れたGMならゲームは成立する。

## 2. 採用するルールの構成

本ルールセットは、

- (1) 「聖珠伝説パールシード」基本ルール
- (2) 「女神の流した涙」収録の追加ルールを採用することを前提としている。

### 2.1. 使用する／しないルール

基本ルールは全て採用する。追加ルールについては、

- (1) 追加クラス(「女神」20周年版 pp.45-57)  
(サポートブック1 pp.41-48)
- (2) 追加モンスター(「女神」20周年版 pp.59-64)  
(サポートブック1 pp.49-52)
- (3) 反撃の間合い(「女神」20周年版 pp.64)  
(サポートブック1 pp.53)

を採用する。「バッドステータス回復」(「女神」pp.64)は採用してもしなくてもよい。「行動の判定の2D化」(「女神」pp.64)を採用するか否かもプレイグループに一任するが、本ルールセットは基本そのままの判定ルールを前提に書かれている。

### 2.2. 装備の選択ルール

「防具」の選択ルール(「女神」pp.57-58)に替えて以下のような簡易ルールを導入する。もちろん、プレイグループの好みに従って元々の選択ルールを採用しても、まったく無視してもよい。

#### 2.2.1. 普段着状態

何かの理由で防具が機能しない場合、「普段着状態」だとする。「普段着状態」では受けるダメージが全て2倍になる。なお、具体的にどんな状態／外見であるのかはPLとGMが相談して決めること。鎧を着ていないのか、裸であるのか、鎧が破れているのか、いずれであっても「普段着状態」なら適用するルールは同じだ。逆に、どんな外見描写であっても「普段着状態」でないなら(GMがそれで構わないなら)ルールは適用されない。

#### 2.2.2. 素手状態

何かの理由で武器が機能しない場合、「素手状態」だとする。「素手状態」では戦闘中に与えるダメージが全て半減する(切り捨て)。具体的にどんな状態／外見であるのかはPLとGMが相談して決めること。

武器が痛んでいようと本当に素手であろうと「素手状態」なら適用するルールは同じだ。逆に、どんな外見描写であっても「素手状態」でないなら(GMがそれで構わないなら)ルールは適用されない。

## 3. 行動の判定に関する追加ルール

それぞれのキャラクターには、行動の判定について、分野(=使う行動マトリクス)により得意/普通/不得意の違いがあるとする。具体的には、判定にあたって1Dに加わる数値が変化する。

- (1) 得意なら「+L」、
- (2) 普通なら「+(L÷2)」(切り捨て)、
- (3) 不得意なら「+0」(つまり修正なし)

となる。

得意分野はクラスによって決まる。以下のようになる(次頁の図にまとまっている)。

戦士：なし  
盗賊：鍵開け  
魔法使い：頭脳  
僧侶：コミュニケーション  
森人：頭脳または射撃(選択)  
髭小人：なし  
野伏：鍵開けまたは射撃(選択)  
吟遊詩人：コミュニケーション

上級クラスの得意分野はその前提となるクラスと同じである。

「得意」でない分野については原則「普通」であるとする。ただし、キャラクター作成の際に、得意分野があるクラスを選んだキャラクターは、汎用をのぞく「得意」でない分野(3つ)のうちから1つを選んでそれを「不得意」にしなければならない。

### 3.1. 判定の難しさ

GMは状況に応じていかなる判定にも難しさによる修正を設けてよい。修正は一または+の符号がつく整数で、判定結果にその数値がそのまま加わる。つまりマイナスの修正が付くほど難しいということになる。

例えば修正-1の罠解除に際しては判定結果が-1される。ただし、判定の修正は原則0で、修正を付ける場合も-1か+1程度に留めた方がよい。2以上の大きさの修正はゲームバランスをしばしば壊してしまう。

### 3.2. 2D化への対応

追加ルールにより行動の判定を2D化した場合、得意/普通/不得意による修正は以下のようになる。

- (1) 得意なら「修正なし」、
- (2) 普通なら「-2」、
- (3) 不得意なら「-4」。

「5.2. 分野毎の修正を改善する」を採用する場合は、上記の修正をそれぞれ+2する。

## 4. 防具の選択ルール

2.2. の装備の選択ルールを採用したはよいが、防具を買い物する楽しみが無くなってしまった事が残念だと感じようなら、以下の選択ルールを採用することができる。

+の修正が付く優れた武器があるように、-の修正が付く優れた防具(鎧)がある。優れた防具を装備したキャラクターが敵が攻撃した場合、出目が修正の合計分だけ小さくなる。防具の効果は身につけているうちの一番強力なものだけが発揮される。そのため、重ね着をしたり優れた部分鎧を付けても効果が大きくなることはない。

# 『聖珠伝説パールシード』を、 もう少し踏み込んで考える

文：岡和田晃（ゲームライター）

## ●『パールシード』は「90年代的」？

以前、『聖珠伝説パールシード』はここが素晴らしい!」(<http://tamasuna.jp/pearl/mess02.html> サポートブック3にも収録)という入門用コラムを寄稿させていただいたことがあります。その末尾では「また機会があれば、今度は文化史的な観点から『パールシード』について語ってみたいと思います」と予告をしました。

今回はその流れで『パールシード』というゲームが、いかなる文脈（コンテキスト）によって構成されているのかを、少し踏み込んで考えてみたいと思います。

同人誌として頒布され、現在ではオニオンワークスのウェブサイトで公開されているリブレ「霊薬は千兵を越えよ」の冒頭では、『パールシード』のボックスアートについて、次のようなやりとりがなされています（引用にあたって一部改変・整理しました）。

**【ゲームマスター（GM）】**：こんな感じのファンタジーなRPGです（表紙ボックスアートを見せる）。デーモンさんに、ドラゴンさんです。デーモン族とドラゴン族が戦ってる間で人間族が細々こそこそ生き延びるといふファンタジー観の世界です。

**【プレイヤーA】**：絵が80年代ですね。

**【プレイヤーB】**：80年代……、もしかしたら90年代入っていたかも。

**【GM】**：『ソード・ワールドRPG』文庫版より後だよ（『ソード・ワールド』が1989年、『パールシード』が1992年です）。

**【プレイヤーB】**：じゃあ、90年代。

**【GM】**：前世紀、TRPGバブルの前。

いかにもゲーム歴の長い参加者たちが取り交わしそうなコメントですが、ここで参加者が、かねこしんや氏のイラストに見ている「80年代」あるいは「90年代」的なものとは何でしょうか。

## ●『パールシード』と『ヴィルガスト』

筆者が『パールシード』に初めて触れたとき真っ先に連想したのは、87年から3年もの準備期間を経て、ガシャポンを中心に展開された『甲竜伝説ヴィルガスト』シリーズ（1990～94年）です。イラストで表現されているキャラクターや装備品のデザインに、共通するテイストを感じます。

実際、『ヴィルガスト』の主人公やヒロインは『パールシード』の付属キャンペーンシナリオ「聖珠伝説」と同世代の14歳という等身大設定（キャンペーンシナリオ「聖珠伝説パールシード」では13歳）。また、会話型RPG『甲竜伝説ヴィルガストRPG』は1992年の刊行で、奇しくも『パールシード』発売と同年です。その他、共通する要素を挙げていけば、枚挙にいとまがありません。

しかし共通するのは、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（『D&D』）等に見られる海外RPGの香りをどこか残しつつ、より身近なものとしてファンタジーRPGの世界を子どもたちに受け入れてもらえるよう、いわばローカライズを行っていることでしょう。

的確なローカライズには充分な前提知識が不可欠です。『パールシード』の場合、デザイナーの一人である伏見健二氏は「タクテクス」誌で