



「聖珠伝説パールシード」サポートブック3

魔の諺^{たむし}れ

聖珠伝説 PearlSeed 30th

立ち読み版

The FANTASY Act:Role GAME : PEARL SEED revised
The Support book3 "The Demon's Jest"

表紙(本イラスト):かねこしんや

企画・発行:サークル〈オニオンワークス〉

●はじめに

本書は、「聖珠伝説パールシード」の30周年を有志で祝おうという本です。

復刻版は2013年8月、ツクダホビー様からのオリジナル版は1992年6月下旬発売です(「テーブルトークRPGセレクション」勁文社発行 収録の冒険企画局の回の注による)。1992年6月から気づけば30年が過ぎてしまいました。

サポートブック1はオリジナル版発売から20周年、サポートブック2は復刻版1周年の年に発行しました。そして、このサポートブック3は30周年を目指しておりましたが、こうして完成したのは31周年目となり、復刻版10周年の年となってしまいました(ほんとうはもう5年くらい前に出そうとしてました)。

30周年記念ということで、今回は「聖珠伝説パールシード」のイラストを担当されたかねこしんや先生に表紙を描いていただき、ゲームデザインの伏見健二先生と藤浪智之先生に対談などで参加いただけました。そして、岡和田晃先生、神谷涼先生、中村誠先生といった豪華な方々にも記事をいただきました(岡和田先生、神谷先生、中村先生記事はサポートブック4「闇の諺れ」に収録しています)。

なお、本書は「聖珠伝説パールシード」公式の記事群ではなく、有志によるものです。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。

本書は数バージョンが存在します。2017年12月の冬コミの「サポートブック3準備号」(サポートブック4の表紙、「マイン・レポート」「ようこそアンデッドアイランド」「クラスデータ：ダークプリンス」を収録)、2022年9月のじゅまこん2022の校正版(α版)、ゲームマーケット2022秋のβ版(「魔の諺れ」だけオンデマンド版、「闇の諺れ」はレーザープリンタ印刷版)、2022年冬のコミックマーケット101の初版先行刷です。

せっかくの30周年版なのでレイアウトもやりとげたいと初版先行刷まで発行人が試行錯誤しておりましたが、「内容すごいのに誌面デザインもったいない」と意見いただいたこともあり、初版正式版は佐野先生にお願いすることになりました。

・「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、伏見健二先生、わきあかつぐみ(現：藤浪智之)先生、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)先生で、キュートな絵柄がモンスターたちをより魅力的になさってくれています。

伏見健二先生、藤浪智之先生、冒険企画局様、かねこしんや先生のご好意で2013年8月に復刻版を弊社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サポートブック1『女神の流した涙』」、「聖珠伝説パールシードサポートブック2『竜の囁き』」がないと有効活用が難しいかもしれませんが、ご了承ください。

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、追加選択ルールは選択ルール、選択データです。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。

本書サポートブック3にしてパールシード30周年記念本は寄稿をたくさんいただいたこと、webサイト掲載記事を収録するという決断により、ルールブックの2倍以上の分量となりました。

発行人のリプレイが長くなりすぎたというもありますが……。

そして、前後してタイトル案が2つあったことに気づきます。ゲームマーケット2022秋のブース紹介カットに載せたタイトルが「闇の諺れ」、2020春の紹介カットや寄稿依頼に載せていたタイトルが「魔の諺れ」でした。

錯綜するタイトルと冊子の厚みを解決するには……分冊しよう! ということで、2冊組にしました。

この「魔の諺れ」には、読み物関係を取めました。

もう一冊の「闇の諺れ」には、実際のセッションに持ち運びたくなるようなシナリオ、データ系を取めました。一冊になっていると、読み物部分の重さがしんどいですからね。分厚いとコピーもとりにくいですので、分冊で解決です!

住所

名前

サポートブック3「魔の諺れ」目次

■『聖珠伝説パールシード』というRPGは	
ここが素晴らしい! (岡和田晃)	4
■応援メッセージ(上村大)	7
■キャンペーンリプレイ	
「金銀パール大作戦」(たまねぎ須永)	8
第一話	9
第二話	23
第三話	44
■対談「ファン活動としての復刊活動	
——『聖珠伝説パールシード』と『ウィッチクエスト』の場合	
(さうす、たまねぎ須永)	93
■インタビュー「パールシード創世紀」	
(藤浪智之、伏見健二、御宗銀砂、たまねぎ須永)	105
■Twitter連動「#気になるパールシード」	欄外
■各参加者紹介(たまねぎ須永)	118

サポートブック4「闇の諺れ」目次

■キャンペーンシナリオ	
「金銀パール大作戦」(たまねぎ須永)	4
第一話	4
第二話	8
第三話	15
「慈愛の雫と悪魔の迷宮」(岡和田晃)	25
第一層	26
第二層	30
第三層	34
追加データ(林真花&小池鷹生/監修:岡和田晃)	38
■シナリオ「幽霊号マリンの冒険」	
(増田知春/監修:岡和田晃)	41
■シナリオ「ハーピーの雫」(waiz)	46
■ヴァリエントルール	
「パールシード殺人事件」(中村誠)	51
■追加データ追加クラス: 闇の王子/ダークプリンス	
(すがたけ)	59
■追加モンスター集	
「フラム・レポート」(しろでん。)	66
「ようこそアンデッドアイランド」(御宗銀砂)	75
■追加ワールドガイド	
「極東神秘国家、オトノ国」(神谷涼)	93
■マイクロゲームブック「祭りの果ての赫」	欄外
■発行人の「パールシード」関連眩き	欄外
■各記事・参加者紹介(たまねぎ須永)	103

onion_works

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。

●かねこしんや先生

「魔の諺れ」表紙、ロゴ(聖珠伝説パールシード)
(ロゴの「30th」部分は須永)

●あわじひめじ先生

『闇の諺れ』表紙・背表紙

●草野藍先生

金銀パール大作戦リプレイ扉絵

●清水三毛先生

「魔の諺れ」背表紙モンスター(キラートマト)、「極東神秘国家、オトノ国」タヌキのイラスト

●滝沢先生

「魔の諺れ」背表紙(戦士、魔法使い)

誌面デザイン

●佐野寧子先生

『聖珠伝説パールシード』というRPGはここが素晴らしい

著：岡和田晃

(編注：本記事は復刻当時 2013 年夏に書かれました。諸々、当時のままです)

●はじめに

ロールプレイングゲーム(RPG)の傑作『聖珠伝説パールシード』(以下、『パールシード』)が、めでたく復刊を遂げました。

かつて入手困難だった伝説の名作が、各種ショップやイベント等で、入手できるようになりました。

けれども、「遊んでみたいけど、どうも踏み切りがつかない……」という声が、しばしば私たちの耳に入ってきます。

そこで、この機会に『パールシード』の素晴らしいさを、皆さんと確認していこうと思います。

よろしくお付き合いをいただけましたら、幸いです。

血湧き肉躍るファンタジー世界・タルタニアへ、ようこそ!!

●1：入門にピッタリ、オール・イン・ワンなRPGである!

『パールシード』は、初めてRPGを体験するのに、ピッタリの作品です。

RPGといっても、コンピュータにストーリーや進行を処理してもらったタイプのRPGではなく、いわゆる会話型のRPG(テーブルトークRPG、TRPG)のことを指しています。

一人のゲームマスター(司会進行役)と、数人のプレイヤーがテーブルを囲み、和気あいあいと会話によって話を進めていくゲームで、何よりもエンターテインメントとして優れており、他には代えがたい充実した経験をもたらすツールでもあります。

近年は社会的な認知度も向上し、各専門家の協力のもと、文学研究・教育・福祉といった分野でも、色々な応用が模索されています^(*)。

そして『パールシード』は、「そもそもRPGとは何か?」というレベルから、懇切丁寧に解説されたRPGで、RPGの基本的な考え方を楽しみながら学んでいくのにピッタリな作品です。

友だちと一緒におもちゃ屋さんに出かけ、かねこしんや画伯のキュートなイラストに彩られたボックスセットを購入、家に帰って箱を開ければ、そこはすでに、目くるめく驚異のアドベンチャー・ワールド!

たとえRPGがまったく初めての人であっても、すぐに本格的な冒険物語を体験できる仕様となっていました。

そのオール・イン・ワンなコンセプトは、最新のDTP技術

で書籍版(ブックタイプ・ゲーム)として復活を遂げた、今回のバージョンでも変わりはありません。

サイコロだけ、別途用意する必要がありますが、メジャーな6面体ダイス2つでOKなので、調達するのも、そう難しくはないでしょう。

●2：とにかく、わかりやすく面白!

このゲームは、プレイヤーとしてゲームに参加するハードルが極端に低いのが特徴となっています。

試しに、キャラクター作成(ファンタジー世界におけるあなたの分身を設定すること)の手順を説明してみましょう。

まず、戦士(ファイター)、盗賊(シーフ)、僧侶(クレリック)、魔法使い(マジックユーザー)の4種から、自分に合う職業を決めます。

それぞれの職業に、得意なことと、不得意なことがあります。パーティを組んで、お互い助け合いながら冒険を進めていくからです。

続いて、サイコロで性格を決めていきます。

ここで、素の自分とは異なる性格が(サイコロを振った結果として)出てしまうかもしれませんが、それはそれ(笑)。せっかくの機会ですので、想像の羽根を伸ばし、別の自分になってみてください。

いざ、キャラクター名をつければ、作成完了。

冒険がはじまってからは、司会進行役をつとめるゲームマスターの説明に耳を傾け、「自分がこのキャラクターだったら……」と、あれこれ考え、シチュエーションを想像し、行動を発言します。

時にはダイスを2つ振り、表と照らし合わせて結果を申告することもあります。

要は、これだけ(笑)。

でも、退屈なことは、まったくありません。

何より戦闘時には、キャラクターのレベルに合わせた専用の表(コンバット・マトリクス)が用意されており、サイコロを振るだけで、どのような戦いが行なわれているのかが、鮮やかに描写されます。例えば1レベルの戦士だと……。

剣と体が一体になったような感覚を一瞬覚えた。その瞬間だけは妙に剣が軽かった。そして確かな手ごたえ。剣の名手のような正確さで敵の急所をついていたのだ。20ダメージ!

——どうです? ちょっと感動的ではありませんか?

冒険そのものは、基本的に、ダンジョンの内部、ないし舞台を一種の擬似的なダンジョンに見立て、そこを探索する形

で進められます。

ダンジョンには専用のシートが設けられており、自分がどこにいて何ができるのか、常に明確化されています。

なので、「次、何やればよかったっけ……？」と、戸惑わずにすみます。

とにかく、わかりやすいゲームなのです。

●3：ゲームマスター入門にもってこい！

ゲームマスターといえば、プレイヤーが担当する部分を除いて、すべてを請け負う役割ですので、とかく負担が多いとみなされがちです。

慣れるとこんなに楽しいものもないのですが、特に未経験の方だと、負担だけが大きくて、ゲームマスターなんて恐ろしくてできない、という人も少なくないようです。

その点、『パールシード』のルールは簡潔かつ骨太なので、ゲームマスターをやるのもラクチンです。

最小の負担でゲームマスターをつとめることができます。

シナリオの記述も丁寧なので、プレイヤーの行動に応じたアドリブを織り交ぜて運用しても、ゲームは大船に乗ったような抜群の安定感を誇ります。

『パールシード』に詳しいゲームデザイナーの上村大さんも言うておられますが^(※2)、ルールブックを斜め読みしても、あるいはうろ覚えで運用をしても、『パールシード』は、自然とゲーム的な「正解」に導かれるように設計されているんですね。

だから、初めてのゲームマスターにピッタリです。

身構えることなしに、気のおけない仲間と、ワイワイ遊んでみてください。

あるいは、自分が今まで遊んだことのない相手、よく知らない相手や世代が異なる相手と卓を囲むことになって不安が兆したら、ぜひ『パールシード』を選んでみてください。

『パールシード』の抜群の安定感が、その威力を発揮することでしょう。

さまざまなプレイヤーを相手にゲームマスターとして経験を積んだ数だけ、あなた自身も成長し、さらに素晴らしい物語を、参加者に提供できるようになるはずですよ。

●4：シナリオの完成度が高い！

どんなにルールが優れていても、シナリオがなければRPGは楽しめません。例えて言えば、コンピュータ・ゲームの本体を買っても、ソフトがなければゲームを遊べないのと同じことです。

この点『パールシード』が素晴らしいのは、シナリオがたくさん付属していて、その完成度が群を抜いて高いことです。

オール・イン・ワンなRPGとして、買ってすぐに遊べるというのも、シナリオが充実しているおかげですね。

内訳は、一話完結のシナリオが2本、そして、合計5本の連続(キャンペーン・)シナリオからなる壮大なサーガ「聖珠伝説」が入っています。

これらのシナリオは、1本が1時間程度のゲームで終了するようにデザインされていますから、ちょっとした空き時間でも楽しめます——本腰入れて「聖珠伝説」を完走すれば、——最低数ヶ月はかかるはずのキャンペーン・ゲームが、たった1日で消化できるようになっています。

これって、凄いことですよ。

RPGは遊ぶのに時間がかかることが、重大なネックとされてきましたが、『パールシード』は、最小のタイム・コストで冒険物語に参加し、多大な満足感を得ることができるのです。

また、キャンペーン・シナリオ「聖珠伝説」は、少年少女の成長を正面から描いた王道の冒険物語です。完結した暁には、参加者は架空の世界の経験を経ることで、新しい自分に気づくこととなるでしょう。

●5：シンプルで、奥行きのある世界観

『パールシード』の舞台となるファンタジー世界(タルタニア世界)は、コンピュータゲーム『ドラゴンクエスト』のような中世ヨーロッパ風の異世界ですが、ドラゴン族、デーモン族、それに女神の三すくみが、その根幹をなしているのが大きな特徴的となっています。

面白いのは、単に「ドラゴン対女神」、あるいは「デーモン対女神」となっていないことでしょうか。

「善」と「悪」の二元論からなる、わかりやすい対立構造を踏襲しつつ、三すくみを採用することで、世界に、ぐっと奥行きが生まれています。

また、シナリオブックには、雰囲気たっぷりの地図が挿入されています。

ゲームマスターは、この地図と、各種データをゆっくり眺めて、あれこれイメージネーションを膨らませてみましょう。

いつのまにか、オリジナルの物語がぼこっと生まれているかもしれません。

●6：伝説のRPGが今ここに！

実はこの『パールシード』、長らく伝説のRPGとして語り継がれてきたタイトルだったりもします。

復刻されるまで、専門店やオークションにて、定価の5倍から10倍の価格がつけられることも、珍しくありませんでした。

なぜ伝説のRPGなのか、すべての理由を語り尽くすことはできません。

ただ、このゲームが品質面から、高く評価されてきたことは事実です。

・RPGに必要な要素が網羅され、かつ、コンパクトにまとめられていたこと。

・キャッチーでありながら、こだわりと奥の深さを感じさせる世界観やイラストが、心地よく、想像力を刺激したこと。



・ボードゲーム感覚で遊べるプレイアビリティの高さと、シナリオの完成度がうまくブレンドしていたこと。

簡単に列挙してきましたが、こうした特徴がバランスよく配合された作品、それが『パールシード』なのです。

特に最後の部分は重要です。

近年は、RPGをプレイする層の広がりから、ボードゲーム感覚で参加できる、完成度の高いゲームシステムが求められる傾向があります。

『パールシード』は、そうした潮流を先取りした作品といえるからです。

また、ボードゲームでも、RPGのエッセンスを取り入れたプレイアブルで重厚なストーリーを体験できる作品が、近年は見直され、世界的に高い評価を受けています^(※3)。

そのため、ボードゲーム・ファンをRPGへ誘うにあたって、『パールシード』は、威力を発揮するかもしれません。

また、『パールシード』は、もともとプレイ・バイ・フォン(電話を使ったゲーム・プレイ)のような、新しいメディアを使って遊ぶことも想定に入っていました。

今ですと、インターネット上においてオンラインでのゲーム・プレイも盛んになってきていますが、『パールシード』はオンラインでもプレイにも馴染みやすい仕様となっています。

まずは実際に、ゲームへ参加してみましょう。

伝説のRPGとして語り継がれてきた理由が、あなたも肌で実感できるはずです。

●おわりに

ごく簡単ではありますが、『パールシード』の面白い部分を紹介してきました。

あとは実際に、皆さんの手で『パールシード』に触れてみてください。

「ゲームマーケット2013秋」(<http://gamemarket.jp/>)では、『パールシード』を体験できるテーブルや、ルールブックを購入可能なブースが設けられる予定です。

その他、気軽に参加できる入門イベントが、さまざまな機会に行なわれているようです。

『パールシード』は、初めて遊ぶRPGにぴったりのゲームシステムですし、未経験の友人をRPGの世界に誘いやすいゲームです。

あなたの大事な仲間たちに、あるいはRPGをまだ遊んだことのない友だちへ声をかけて、血沸き肉踊る冒険のひとときをご堪能ください。

きっと、あなたの生活に、より豊かな彩りを与えてくれることでしょう。

- (※1) 文学研究の分野では、しばしばRPGが参照されてきましたが、近年ではRPG『ラビットホール・ドロップス』を題材に、プロの児童文学の書き手が参加した「児童文学TRPG」という雑誌が日本児童文芸家協会のイベントで頒布されたり(2013)、教育の分野では小学校のクラブ活動でオリジナルRPG『冒険王道』(http://kataruni.com/member/masafumi/ad_road/m_1.html) 試されたり、福祉の分野では、発達障害のある成人当事者や発達障害支援にかかわる支援者・専門家と、TRPGの専門家とが一堂に集い、TRPGを楽しむコラボレーションイベント「Mission Impossible」(<http://trpgdd.blog40.fc2.com/blog-entry-52.html>)が開催されたりしています。なお、とりわけ教育や福祉分野における応用の実践にあたっては、各種専門家にご相談されたうえで行なうことを推奨いたします。
- (※2) 「株式会社トミーウォーカー代表取締役 上村大様からの応援メッセージ」(<http://www.tamasuna.jp/pearl/mess01.html> / 次頁) からの引用です。
- (※3) 「Role&Roll」(アークライト/新紀元社)誌に連載されている、安田均さんのコラム「ゲームを斬るNEXT」等で、紹介されています。

onion works

応援メッセージ

著：上村大(株式会社トミーウォーカー代表取締役)

パールシードは、「TRPGの初心者」にゲームマスターをやらせる事」を自らに使命付けた、それだけで当時とはとてもなく斬新な(そして、今でもかなり斬新な)ルールブックです。箱の絵や文章を読んで冒険の世界に憧れた人や、パールシードを家族や友達からプレゼントして貰った人……そうしたTRPGにこれまで関係無かった人に対して、「ゲームマスターをやれ」と、ルールブックに書いてあるのです。

そして、パールシードは、GMに挑戦する初心者を見捨てません。それは段階的に進む読みやすいルールブックの構成に留まらず、根本のゲームシステムまでもが、全て初心者GMの為に作られているのです。

パールシードのゲームシステムは、おそらく、「TRPGの面白い要素」をとにかく全てピックアップした上で、「無くてもGMは困らないもの」を片っ端から削ぎ落とす、という工程でデザインされているように見えます。

削ぎ落とされた要素は「キャラクターメイキング」と「成長の選択要素」です。その代わり、「沢山のイベント」「キャンペーンシナリオ」「GMの役割」が重視されています。これによりパールシードは、「PCに奉仕するGM」でも「PCを支配するGM」でもない、「PCと一緒に物語を作っていくGM」という、通常TRPGにおいて「正解」とされる遊び方に、自然と初心者GMを導く作りになっているのです(さらに驚く事に、ルールブックをちゃんと読まず、ナナメ読みの状態で始めても、自然にその状態に導かれます。これは初心者向けゲームにとって、非常に大切な事です!)

パールシードは、それなりの密度があるシナリオを、かなりの短時間で遊ぶ事ができます。だから僕としては、休日にお友達と集まって、全5本の冒険キャンペーンシナリオ「聖珠伝説」に挑戦することを、初心者の方にもお勧めします。たぶん、5〜6時間あれば終わるはずですよ。

やはりパールシードは、キャンペーンの中でこそ輝くシステムです。シナリオ中では、本文にちっとも書かれていない出来事が次々と起こります。何しろ1レベルのキャラクター達ときたら、装備してる剣が重くて倒れるわ、戦いが嫌になって逃げ出すわ、それはもう散々なのです。初心者プレイヤーさんがいたら、英雄物語を期待して始めたのに、不甲斐ないPCに本気で嫌悪し、怒り始め、いや〜な気分になることもあるでしょう。

ところが、キャラクターが成長するとその気分は一変します!

レベルが上昇するたびに、武器を扱えなかった戦士は徐々に熟練の技を開花し、戦いが嫌で逃げてばかりいた魔法使いは、徐々に己の役割を自覚してゆくのです!

村のちょっとした用事を解決していたダメダメなPC達は、僅

か数時間後には、パールシードを奪い世界を支配せんとするデーモンコンマンドーの前に、人類最強の勇者として立ち上がるのです。この濃密な数時間を終えた時、最初の弱いPC達にイライラした記憶は、皆の中で既に「良い思い出」となっている事でしょう。もちろん、他のTRPGシステムでも同様の達成感は得られます。ですがパールシードならば、本来ならば数ヶ月〜数年掛けなければ到達できない「上級者の為のご褒美」を、初心者GMとPC達が、僅か数時間で、この醍醐味を味わうことができるのです。初期レベルのイライラは、その「思い出」を生み出す為の伏線だったのです。

ほんの数時間で、あなたはずっと忘れることのできない、「もうひとつの人生」を体験する事ができます。パールシードは紛れもない名作です。ぜひ一度、プレイしてみてください。

……そうそう、2013年の最新環境に適応したTRPG熟練者の皆さんなら、このゲームが歴史上においてどのような位置づけにあるのか、すぐお分かりになるでしょう。

この作品は、「迷宮キングダム」や「サイコロ・フィクション」へと続く冒険企画局の王道であると同時に、＜コンバットマトリクス＞は、当時もいくつかの作品で試みが始まっていた「ハンドアウト」の、原型のひとつなのです。つまり、2013年のTRPG熟練者ならば、一度パールシードを遊び終わったら、コンバットマトリクスの自作ぐらいは楽勝って事です。

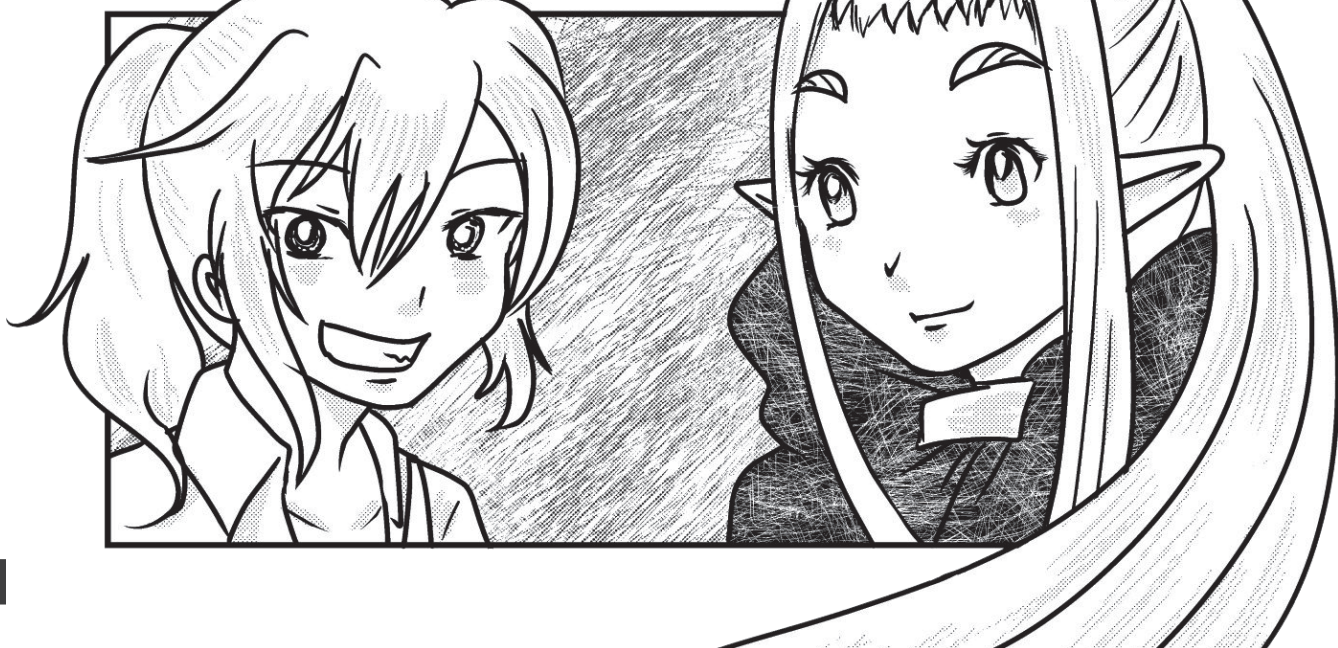
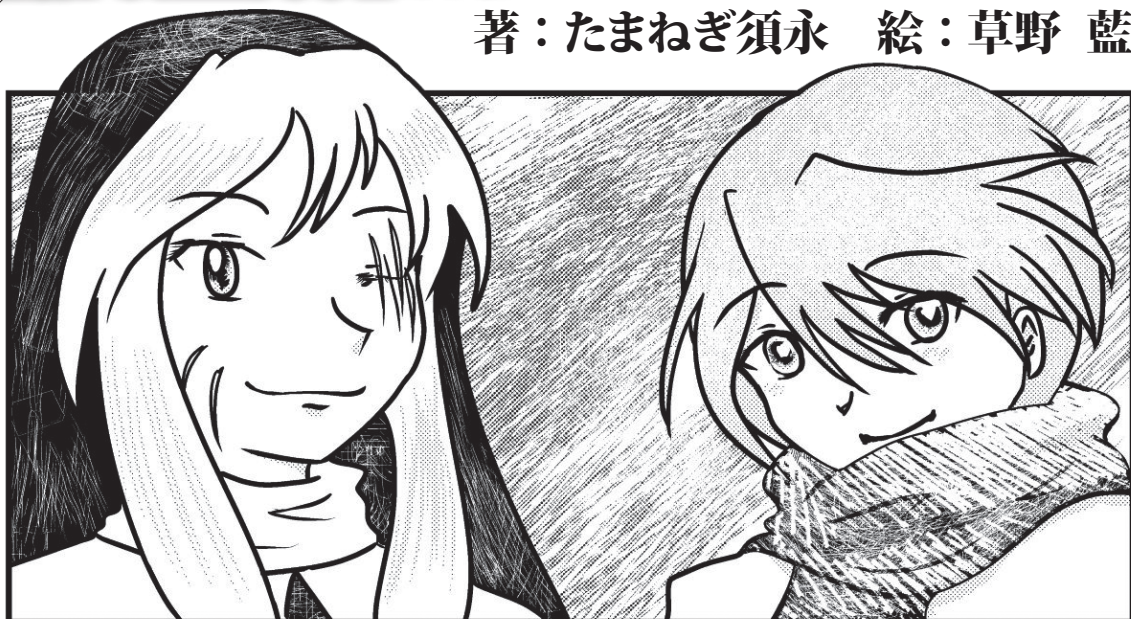
例えば低レベル時のコンバットマトリクスの2番に

「●●の危機を見て、思わず体が動き、かばってしまった! 自分のHPは2減ったが、相手は無事なようだ…… (●●は、この結果を出した時にPCの中から選ぶこと)」

なんて項目を入れておき、高レベル時のマトリクスや、冒険で得られる魔法の武器に

「●●への思いを乗せて斬撃! 6ダメージ」

なんて入れておけば、自然とそういうセッションになることでしょう。せっかく復刻されたので、皆さんのそういう「最新パールシード」も、見てみたいです。



第一話「氷室」

■とある木曜の21:36のスタート

GM さて、では、「聖珠伝説パールシード」ミニキャンペーン「杖の行方」を、3話組くらいでよろしくをお願いします〜。

では、舞台はタルタニア。人間の既知世界はこのテーブルの背景にあるマップの領域で、馬で半月もあればまわってしまえるほどの広さです(実際は情勢や地形的にそんなに早く回れませぬけれど)。

今回の物語は、ソロンとリーングインの間でエルダの森と西の大河の間にあるカロナの村とその近くの孤児院からはじまります。

川の側にカロナの村があり、そこから森のほうに分け入ったところに孤児院があります。

孤児院お勤めのソフィアさんは知っていますが、この孤児院はソロンとソーンダインの貿易商たちの組合による慈善事業です。表向きには川船や商家の人材育成、裏向きには最大のスポンサーのソロンの盗賊王向けの密偵や裏稼業向け人材育成ないし発掘場所の一つです。

ソフィア 裏稼業人材育成(汗)

アミラル ブラック孤児院……

ボブリ 捨て子は裏稼業に使いやすいから。。。

GM 女神様がいなくなりドラゴン族とデーモン族が争う時代、人々は互いに剣と魔法で支え合い、どうにか生き長らえていました。彼らは小さな王国タルタニアに集い暮らしています。

その辺境で、あるとき、木こりのおじさんが泉に斧を落しました。おじさんは商売道具の斧をなくして困って水面を覗きこみます。

すると、天使が泉から出てきておじさんに尋ねます。
「あなたの落としたのは、金の斧ですか、それとも……」

そんなありふれた言い伝えの残る泉の近くの孤児院で、君たちが院長に呼ばれるところから、物語ははじまるのでした。

「そろそろ夏祭りの時期なのだ。ついては祭で使う白いものをとってきてもらいたいのだ。よろしく頼むのだ」

アミラル 「先生、僕も大きくなったら泥棒になるの?」

ソフィア 「アルミラ、だれも泥棒になんかならないよ」(お務めのソフィアは分かるという事は内緒なのか?)

院長(GM) 「最大のスポンサー様のところに行くかは卒業近くなったら選ばせてあげますよ」

アミラル しろいもの?

ボブリ 「白いものって、森で花でも探せばいいの?」

アミラル 「シロ君じゃダメかな?」

シロ 「俺かよ?!」

院長 「しろいものは、冷たくてひんやりして、暑い夏にはうれいものですね」

アミラル 「冷たい?? 雪!? 夏場にですか?」

GM では、一般行為判定の練習として、みなさん、汎用判定か頭脳行動で判定してみてください。「白いものや白いものの在処について」

アミラル いくら頭をひねっても、わからない。だめだ。

しょぼーん
ボブリ わかった! ……と思った瞬間、誰かがたてた物音とともに、その素晴らしいアイデアは、どこかに飛んでいってしまう。ああ、なんてことだ!

(※)このスタイルの文字群はマトリクス(判定表)の結果の引用です。

GM 裏稼業などの実態が子供たちにばれてるかはお勤めのソフィアさんが決めていただいかまいませんです。

ソフィア いくら頭をひねっても、わからない。だめだ。

アミラル 1レベルだと一般行為判定はつらたん

GM おっと、そうでした。「モノシリさん」という設定を生やしたり、「何にもでくびをつっこみたがる」みたいな性格があるから、知ってるはず〜。と主張してくださると、1ネタにつき+1、最大+3までの修正が載せられます。

アミラル 「確か昨日の夜、先生が話しているのを聞いたような気が…」

GM 説明してなかったので、今回は後出しで修正を載けて振り直していいですよ

アミラル あれれーっ!!
おかしい、「確かに白いなそれは」と思って納得した記

憶しか出てこない

ああ、あと少して、ひらめきそうな気がするんだけど、
何かが足りない。誰か教えてくれ!

ソフィア「はい。分かった子はいる? いる? 居ないか。で
は院長先生に答えを聞きましょう!」(と、院長先生にふる)

ポプリ 白いものってあれか! ってひらめいたけど忘れてし
まった。/

アミラル「多分一文字目を言ってくれたら思い出すよ! 院
長先生」

GM ポプリ、アミラルが閃いたところに、子供の投げ合っ
ていた毬がぶつかったとかでしよう

院長(GM)「裏山の氷室に水を置いてもらってあるのですよ。
寒いときにアミラルさんやシロくんに重い氷を運び込ん
でもらいましたね」

アミラル「こ……こ……こ……高野豆腐」
違った、氷か。
「つまり裏山から氷を取って来いという事ですか、院長」

院長「アミラルさん、まさにそのとおりです。
では、引率のソフィア先生のもと、収穫祭向けに氷をとっ
てくださいな」

GM ということで、みなさん、誰が参加するかソフィア先生
にお伝えください(訳: PC紹介をわすれてましたー)

アミラル はい、涼しい氷室で涼みたいので行きます!

じゃあ自己紹介も

魔法使いのアミラルです。13歳男。性格は『世間知ら
ず』で『人見知り』けど『何でも顔を突っ込みたがる』です。
よろしくね。

いまはみんな知り合いだから人見知ってませんw

GM では、あいいうえおじゅん?
ということで、シロくんよろしくお祈いします〜。

シロ 腕組んで(氷って不純物が多いと白くなるって本に
載ってたな……)とか考えてる無言シロです。

性格『乱暴』で『無口』だが『逆境に強い』です! 戦
士職にしました! 中の人が無口になれないので雑談で
PLつぶやきいっぱいしそ(すでにしてる)ですが、よろしく
お願いします。

ポプリ はい。エルフのポプリです。13歳男
性格は『惚れっぽ』くて『ギャンブル好き』だが『気品
がある』

何でもすぐ気に入って自分のものにしがたがる子ができ
たらなあと思います。

よろしくおねがいします〜

「はい。僕、その氷取ってくるの立候補します〜」 っ
て手を挙げる。

最近暑いから涼しくなりたいっていう希望もあったり。/

院長(自発性に+2点、カロンへ提出用メモにメモ)

では、ポプリさん、シロさん、アミラルさんを束ねるの
は、我が孤児院の才女ソフィアさん〜

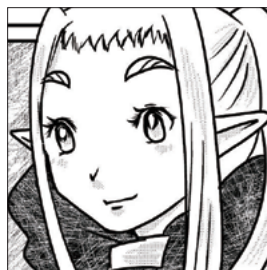
○アミラル

魔法使い、13歳、男。
「世間知らず」で「人見
知り」で「何でも顔を突
っ込みたがる」



○ポプリ

エルフ、13歳、男。
「惚れっぽ」くて「ギャン
ブル好き」だが「気品が
ある」



○シロ

戦士、13歳、男。「乱
暴」で「無口」で「逆境に
強い」



○ソフィア

僧侶、32歳、女。は
『優しい』くて『涙もろい』が
『いたずら好き』元ヤン
チャな戦士、新たな生
きる目的をくれた孤児
の子供に救われた新米
シスター



ソフィア「はい、才女です」(何w

元ヤンチャな戦士だったけど、ケガして左目と右腕なくして、戦士続けられなくなって人生の目的もなくして。孤児院の人から「スタッフやってみない？」って言われ何となくで始めたけど、新たな生きる目的をくれた孤児の子供に救われた新米シスター

ワイルドな感じでいこうかとおもったけど、性格は『優しい』くて『涙もろい』が『いたずら好き』

なので、古い写真であの優しい先生が前は暴走族!? って驚かれちゃう感じかな。

アミラル 元ヤン先生(やんちゃ)

GM 新米ですと、この前の冬にはまだ入院(←同音異義語が多そうな表記)してなくて、氷室に入ったことない感じでしょうか。

ソフィア そうですね。入ったことないほうが楽しそう

院長「ソフィアさんもすっかり、孤児院に慣れてきたようなので、そろそろ氷室をみておいてもらおうかなーと」

ソフィア「そういう事だから。道案内はみんなおねがいね」[ゼんいんの頭わしやわしやるよ]

アミラル「まかしといて!」

院長「期待してますよ〜」

シロ(ガキ扱いするなよの目線してるけどちょっと頬赤い)

ポブリ ふんって反りつつされるがままになってる。

GM さて、では、氷室に行く前に、次の行動のうち1つずつ可能です。みんな一緒でもかまいませんです。

- ・なんとなく噂話チェック
- ・備品チェック(うまくいけば薬草が得られます)
- ・院長の謎のメモを見る
- ・それ以外

アミラル「じゃあさっそく行こうよ!」

って、院長先生の持ってるメモが気になるな

GM 何もせずに出発でもかまいませんです

ポブリ 備品チェック。

アミラル 何だろう?

シロ 道中の危険を考えると備品チェック……?

GM みんなが選り終えたら処理しますねん
複数人で同じことをしてもかまいませんです

ソフィア 備品は要るので、噂かメモが悩む
だれか失敗したあとに考えてもよい? まず宣言はする?

GM そうですね……。先生だし、失敗した後の宣言でいいですよ
ポブリ、シロが備品。アミラルがメモ

ソフィア では全員行動後で(開かなかったらメモ>開いたら噂の順予定)

アミラル し、信頼されていない……

ソフィア いえ、確実に開けておかないと怖そうなので

アミラル「院長! 何持ってんの? メモ? 何々? 秘密?」
といって院長に迫りますが、修正は?

GM まあ、本シナリオとしては、「開ければいいことある」くらいで。
[何でも顔を突っ込みたがる]とその勢いで計+2でコミュニケーション判定をどうぞ。>アミラルさん

アミラル 露骨に嫌われている様子だ。駄目だな、こりゃ露骨過ぎた

院長「うん、うん、気になるよね」見せてくれます

GM しかし、ミミズが舞うような筆記体でアミラルにはメモを読破できなかった!

アミラル 露骨に嫌われてなかった?

GM 嫌われるというよりは「見せまい……」というか、教えまいぞ」って感じですね。気に入ってるよ、という出目が出たら読み上げてくれました。

アミラル くつ、古代語かな
ってわけで失敗ですね、トホホ

GM では、備品組は、汎用判定でどうぞ。なにか、ものさがしとか管理とかに使えるような性格とか設定とかあれば。

ポブリ 惚れっぽい、で好みのものがないか物色しますー
(修正+1)
やったー 成功!

GM では、2人の協力で氷室に行く際に持っていきそうな「薬草」を1d6得られました。シロさん、ポプリさんの1D6の平均値の個数ゲットです。

(出目を見て)では、薬草3個。

使うとHPを回復させられます。戦闘中は1行動使います。他人にも自分にも使えて、塗るか飲むかなどの描写はお任せ。

アミラル 確実に回復できるのはありがたい

シロ 大事にしないとですね

GM 薬草を誰か持つか決めておいてくださいな。
さて、ソフィア先生はどうしましょう？

ソフィア では、メモ開かなかったのでメモで「院長そのメモ、アミラルも気になってたようですが、私も気になります。今回の件に関わるようであれば、どんな内容か教えて頂きたいのですが？」と『性格：優しく』聞いてみる

GM メモ、がってんです。コミュニケーションかこっそり覗く(汎用判定)ですね。

その内容でしたら、『やさしい』で+1の、会話内容で+1の計+2のコミュでどうぞ。

おっと、一般行為判定と魔法は1d6なんですよ。紛らわしいところなんですけれど。

ソフィア 修正加えて……失敗

ポプリ おおう。どまいですー

ソフィア 生徒の気持ちに寄り添う先生です

院長「気になりますよねー」(金庫に隠す)

アミラル「新任教師イジメだ！」

院長「これをみると、盗賊都市カロンの密偵にマークされるかもしれませんよ」(ニヤリ)

ソフィア(こわっ!)「あ、そろそろみんな準備できたいみたいです、行ってきますね(とそそくさ逃げるように退出)」

アミラル「あっ、待ってよ先生！」と後に続く

院長「かき氷以外の祭りの準備は済んでいるので、よろしくお願ひしますね～」

ポプリ「せんせー 薬草見つけたよ、薬草」って遠くから呼

ぶ声がした/

シロ ポプリさんの後ろに立ってる感じでシロ立っとなります

■プレイ1 時間経過 22:40

GM では、昼下がりに頃には裏山の氷室にたどり着きます。森の丘の陰の茂みに覆われた洞窟です。

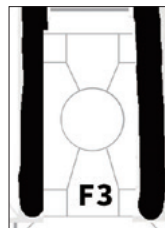
去年氷を運び込む手伝いをした子たちは4マス(ルー用語だと「ブロック」)くらいのダンジョンだと知っています。

アミラル「ここだよ先生」

GM まずはF3の入口からです。

ポプリ「あんまり大きくないから、さっさと氷のところ行こー！」

シロ「さっさと終わらせて帰ろうぜ」



ソフィア「おー。ここですかー」(ダンジョンなんて久しぶりワクワク)

アミラル「運び出す前にしばらく涼もうよ」

GM 泥と枝葉で天井まで覆われています。しかし、人間一人が通れるくらいの穴が空いています。穴からは冷たい空気が外に出てきています。

では、大声で歌ったり、追いかけてこしながら入ります？ ←こどものしそうなことのサンプルイメージ

シロ 寒いなと思いながら無言で中を歩きます

ポプリ 自分は声あげてそうですね。/

アミラル 冬の間は特に危険じゃなかったんですよね？

GM 冬の際は院長先生がついてきたせいか、ぜんぜん危うさを感じませんでした。

アミラル「おお！ すずし——！」とか叫んでいます

ソフィア 前きた子がこれだけ安心してなら心配はないのかと、そんなに警戒せずにみんなの後をついてくかな。

GM 真ん中は特に枯葉や枝が厚いところですね。その脇の穴から入る感じです。

では、みなさん、汎用判定どうぞ。
なにかに気づくか判定。

アミラル ギリギリで成功だ。運がいいぞ！

GM アミラルさんが成功したのでわかることがあります。穴は目新しいですね。前回は葉っぱをどかした記憶があります。あと、穴の側に血痕がちよこつとありますし、人じゃない感じの足跡も……。

アミラル「あれ？ 先生、こんなところに血の跡や足跡が……」

GM 人間の大人と子供の間くらいの足跡。

アミラル 中学生くらいの足跡です

ソフィア「アルミラ良く気づきましたね！」(頭わしやわしや)
「なにか居るみたいですね。みなさん注意して！」

GM 足跡に注目するのならば頭脳行動もどうぞ。元戦士な先生は+2つけてもかまいません。

アミラル 形はどんな奴わかりますGM？

ボブリ 気をつけてって言われたので頭脳行動しますー
うーん、熱が出てきて倒れてしまう。頭を使うなんて慣れないことをするからだ…

アミラル 名案どころか、ヘンなことを考えてしまった……、
やっぱり頭脳労働は他の人に任せたほうがいい
「わかったぞ、これは足の跡だ」

ボブリ「暑いからね、早く涼しいところに行かなきゃ……」

ソフィア わかったぞ！ そうそう、どっかで聞いたことがあ
ると思ったんだよ！
+2はありがたい

アミラル「先生！ これは何の足跡ですか？」

GM ソフィア先生は戦ったことがありますね。ドラゴン族の下級種族のウーパールーパーです。

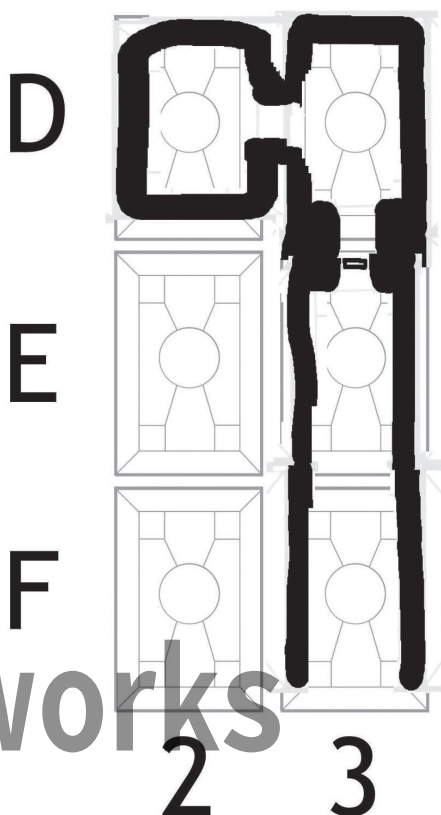
ウーパールーパーは、ドラゴン族のなかでももっとも弱いモンスターです。人間を襲うことも滅多にありません。彼らなりに健気に日々の任務をはたしています。

ソフィア ↑という事を言っただけ
時代ですねー(これが出たあたりで流行ってた？)

アミラル UFOの星からやってきた(懐かしい)

ボブリ「うばー、見たことない！」

氷室 (Lv: 1)



アミラル「へえ、すごいドラゴニュートなんだ!!」(勘違い)

シロ「ふうん、これがその足跡なのか」

GM 二足歩行しますし、人とも会話できます。女神様信仰という共有文化があるから会話できるんですね。

ソフィア「脅威ではないとはいえ、戦闘になればケガもします。皆さん気を引き締めて！」

GM でもって、出血してたようですね。

ソフィア ウーパーがケガした？

ボブリ「でも怪我してるなら、助けてあげなきゃ。」ってちよつと急ごうよって先生を引っ張ろうかな。

GM そうそう、あと、F3で騒ぐと枯葉や枝や土砂がどしゃつと崩れてきそうとも分かります>7の目の先生。

ウーパールーパー自体は下端なので、上司次第で

敵対的だったり中立だったり友好的だったり。

アミラル 慎重に進むしかないよ

ソフィア「ポプリさんは優しいですね(頭わしやわしや)」「さわぐと崩れそうなので注意して急ぎましょう!」

アミラル「はい」といつつ、めずらしいものとの遭遇にわくわくしている

GM さて、F3は両壁が土もろだしの壁です。2人ならんで戦えるくらいの幅ですね。

右は枯れ葉とかが一杯。

道は奥のE3と手前の出口につながっています。

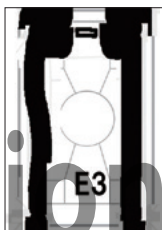
ポプリ とりあえずここにいてもしょうがないし、E3に進みたいです。

アミラル「はやくいこ、ウーパー見たい」

GM では、E3へようこそ!

シロ「氷の邪魔する奴だったら叩いてどかすか?」

アミラル 扉だ。



GM 足跡があり、奥に向かってます。

奥には扉がありますが、鍵が壊れてますね。そのため力で動かさないといけない感じです。

左右の壁には所々丸太が埋められていて、補強されています。

あと、ここからは、外からの光が届かなくなり暗くなります。

ポプリ 僕、ランタン持ってるよ! ランタン。

アミラル はっ、僕も持ってた。後衛なので点けます。

GM 裏山だと油断して持ってこないとするのも「らしい」ですね(笑)

アミラル でも、一度行ってるからねえ

これは初期装備の恩恵にあやかる方向で

シロ 暗いというのは分かっていると思うので持っています!

GM 明るくなったので、照度不足で苦しむことはなくなりました。さすが!

さて、扉を力で開けてD3へ向かうか、全身の骨を動かして細くなり、扉の脇をすり抜けるかな。

アミラル 力の強い人をお願いします

ポプリ 力はない。。。。

GM 扉はそこそのサイズなので、2人まで協力できますよ。

ポプリ「じゃあ僕やる!」

アミラル 大人の先生と戦士のシロ君におまかせです

GM 1人だと-1。2人だと修正なしで各自振って、いいほうを使えます。

アミラル コンバットマトリクスがヘタレな僕は後ろで声援

ポプリ ダメだったら他の人に任せよう。って構え。

GM「戦士」「元やんちゃ」「暴れん坊」とかは修正つきそう。

シロ「しょうがねえな」と武器等支度をはじめますね

ソフィア では元ヤンチャとしてはやりますか

ポプリ そう言われると、自分やらないほうがいいな。

アミラル「二人ともがんばってー」

シロ 暴れん坊な戦士ですぞ!

ソフィア では元やんちゃで+1で

大失敗だ。事態は悪化。やらなければよかった…

シロ わーいふります! 乱暴者で+1で

アミラル 戦士でさらに+1ですよ

シロ わあい! ギリギリで成功だ。運がいいぞ!

アミラル すごい! やった一ちからもちー

GM 先生がぐらつかせたところ、みなさんに倒れ込んできました。そこをシロがどうにかした感じ……とかでしょうか(演出例)。

シロ「んだよ、たいしたことねえじゃん」(やせがまん)

ソフィア「さすがシロはたよりになりますね(頭わしやわしや)」

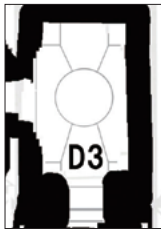
GM そういえば、戦闘時以外も神様魔法の「祝福」で+修

正つけてもかまいません(消費大きいですが)

ソフィア おー。そんなものが。了解です

GM 扉を開けられ、D3が覗けました。

シロ「んだよ先生、ガキ扱いされてもうれ
しくないっつーか髪乱れるから！」
(てれおこ)



ポプリ「じゃあ進もー」(わくわく)

ソフィア(てれてんなー。かわいいなー。
ってさらにわしやわしや)

GM 右奥隅に布を被した山があり、左壁にも布が被せてあ
ります。
でもって寒い。

アミラル 布の下は水かなあ？
ここに置いた記憶あります？

GM アミラルさんは頭脳行動+2で成功ですね。
では、D2に置いた気がします

アミラル「おかしい、こんなところには水は置いてないぞ？
私の記憶が確かならば」

GM 手押し車やショベルなどに布を被せる院長先生の姿
も思い出せますね。

アミラル なんだ……、一応布をはぎますか？
ウーパーが冬眠してるかもしれないし

ポプリ アミラルが剥がさない方を剥ぎに行きますねー

シロ これで布すべてはがれますっけ？

アミラル 道具置き場はちょっと怖いんだけどなあ

GM 布は右奥隅と左壁にありますね。



アミラル 右奥隅の布を引っ
張ってみます

ポプリ じゃあ左壁は僕が。

アミラル ばさっ

ウーパールーパー

≧(・ー・)≦

ポプリ「でたー！」

ソフィア「おー」

アミラル え、どっち??

GM 右奥隅の布をめくると、各種道具と手負いのウーパー
ルーパーがあらわれました。

ポプリ 冷気が逃げないようにする蓋の役目か。(左壁の布

ソフィア なるほどー

アミラル「わっ! 出た!」
といて先生の後ろに隠れます(人見知り発動)

ウーパールーパー「まだやられるわけにいかないウパ」

GM 左壁の布の向こうには強い冷気が溜まっていた。

■プレイ2時間経過～遭遇

GM では、戦闘ですー

シロ「がんばるぞー！」

GM ウーパールーパーはびっくりしていたので不意討ちは
ありません。

ということで、PC側～敵側～PC側～敵側～の順
でお送りします。

アミラル ここ、火炎系の魔法使えないじゃん!!
氷が解けちゃう!

ポプリ だよな>氷溶けちゃう

GM(そのへんは設定してなかったたので、あえてYesともNOと
も応えないでおこうつ) (編注: こんなことをPLから見るとこ
ろに書き込んでます)

氷は隣のD2なので、1レベル魔法使いの魔法くらい
なら平気かも。

ルール通りですと、みなさんが宣言したことを一斉に
処理するのですが、それはそれとして、仲間のうちで宣
言した順に行動処理していく感じでいきます。

アミラル[旋風魔刃]をシロ君にかけます
一応、(氷を)気にかけてるってことで

GM シロさんのソードに風がまわりつこうとしている!

シロ 魔法が上手くいったらそれで攻撃できますね

アミラル 〈風が吹き武器が光る! 次のラウンドに敵にダメージを与えたら、それは2倍のダメージになる〉
……次のラウンド?

GM このラウンドに適用させてもかまいませんです。次のラウンドというのは、みなさんが宣言したことを同時に処理する正式ルールのとときに処理するためですね。

シロ 責任おっきいどきどき……

アミラル「シロ君! 頑張って!」
といって魔法を放ちます!

GM では、アミラルさんはHP減らしておいてくださいな。

アミラル「はあ、はあ」

ソフィア おーすごい。ではさらにで[祝福]をシロにかけたい

GM そういえば、戦闘時には、自分の手番で、攻撃、魔法、アイテム、逃げる、創意工夫溢れる行動が可能です。

アミラル「先生どうぞ」

GM [祝福]も載ると、シロさんのソードはそうとうすごいことに! (ソードとそうとうをかけてる)

ボブリー 須永さんだもんなー(ギャグ)

アミラル 審議

ソフィア では「神よ祝福を!」しかし何も起きなかった……

GM では、ソフィアさんの体力がかなり減ります

アミラル GMのせいだ!!

GM 氷室は冷えてるので駄洒落も冷えるのです

アミラル「はくしょん」

GM 1レベル僧侶だとなかなか[祝福]は難しいですよねえ。
(↑どうして勧めたウパ?)
ボブリーさんも増強します?

ボブリー んやー ソフィアさんのHP回復しますね。>葉草使う

ソフィア ありがたいー

GM では、シロさんですね。
そういえば、パールシードの敵は基本的に殴ってきたところに反撃します。

シロ がんばってふります! 〈何とか剣の先が当たって2ダメージ〉

アミラル の二倍!

シロ 4ダメージですね! (でやああ!)

GM シロの剣先が触れた瞬間、風がウーパールーパーの表皮をえぐりました。この一撃で2割削れました。

ウーパールーパー 攻撃コロコロ、びっくりしてエラをばたばたする

シロ「ここはおれらの氷の置き場所だぞ! 死にたくなかったらそこをどけよ!」
(正確に言うとしずれた位置だけどもあいいやと思っ
て勢いで言ってる)

ウーパールーパー「怖いウパ〜」 ++ (・ー・) ++

GM ウーパールーパーはみなさんのあいだを抜け、D2に逃げていきました。

シロ「待て! 逃げるならウパ焼きにするぞ!!

GM 戦闘とりあえず終了です。(戦闘は実時間15分くらいでした)

シロ 思いついて打ち込んでなんですがウパ焼きって美味しいのかな……?

GM 素揚げはなかなかでした

ボブリー 唐揚げ?は美味しかった(GMとボブリーのPLは以前食べに行ったことがあるのです)

アミラル カエルと同じ両生類だから……

シロ おおーかわいくておいしい、まるでうさぎのようだ

アミラル ってなんでみんな食してるの!?

シロ いつかたべてみたいの、本場のウパ焼き

アミラル 逃げるといっても袋のネズミでは?

ポブリ だよねえ。じっくり追いかける？

アミラル 入り口をふさいでしまえば逃げられないからね

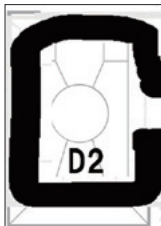
アミラル・ソフィア「行きましょう」

シロ「いくぞー」

ポブリ「おー」

シロ「言う事聞かなかったらウパ焼きの刑だー！」

GM D2に入ると、左にわんさか藁の山があります。その山を崩して、銀色のウーパールーパーが氷にお腹をつけて涼んでいるのが見えます。



アミラル「夏祭りの新しいメニュー？」

GM 藁の山のなかには氷がわんさか。

アミラル 春の間に結構小さくなっちゃうでしょ。

GM D3から逃げてきたウーパールーパーが銀色のウーパールーパーに「ピンチで危険」と伝えると、戦うポーズになります。

ポブリ「わー！ 僕たちの氷が！」ってウーパールーパーに文句を言う。

GM もともとはもっとでかかったのでしょうかねえ。

シロ「てめふざけんな！ 銀色もまとめてウパ焼きにすっぞ!!! (激怒)」

ポブリ(でも銀色のウーパールーパー珍しいだろうから欲しいな)

シルバールーパー「おいらはヘイタイガエル隊長にパワーアップしていただいたシルバールーパー！ ゴールドルーパーの次に強いウパ！」

アミラル 韻を踏みやがって

シロ「大事な氷が……！」

これは中の人も口調は違うけど心境は一致、ウパ焼きの刑に処さねば

シルバールーパー「ヘイタイガエル隊長に命じられ偵察に出

ていたおいらたちがこの穴と氷は占拠するウパ！ エンジェル族にやられた傷をここで癒すウパ！」

アミラル 両生類のくせに低温で活動できるのか……

GM シルバールーパーの迫力で下っ端ウーパールーパーもやる気を回復させ、やる気まんまんです！ メタ的に言いますと、ボス戦です！

シロ(ふと急に冷静になって)「先生、エンジェル族って何？」

GM ドラゴン族とともにこの世界を席卷しているデーモン族。そのデーモン族の中で人間に比較的友好的なのがエンジェル族で、鳥を眷属にしますね。ということ先生や魔法使いは知ってますね。

アミラル エンジェルなのに悪魔の一種族なのか

ポブリ 善のエンジェル、悪のデーモンみたいな関係っぽい？

GM エンジェル族は控えめなので、デーモン族のなかで目立たないので族の名前をデーモンとされちゃってる感じです。

ソフィア という感じの説明をして「帰ったらもう少し 詳しくお話ししよう」(勉強する気になったならこのまま勉強モードを維持せねばという感じで)

シロ ドラゴンも善龍悪竜でしたものね

GM ドラゴン族もデーモン族も人間に敵対的なものから友好的なものまでいろいろ。敵対的なものが多いですけど。そして、ウーパールーパーは一番下っ端なので、上司次第で敵になったりいろいろ。

アミラル では行動宣言？

GM ですね、アミラルさんのいうとおり、戦闘です。こっちは2匹ともやる気うばうばです。PC側からどうぞ～

アミラル こっちも火を使わず雷を使うか。

シロ ふんすふんす

アミラル ちょっと痛いけど[雷撃衝波]をウーパーに振っちゃっていい？

GM 雷から処理しちゃいます～？ その雷だと単体攻撃ですね。どっちのウーパーうば？

アミラル 手負いのほうに指先から雷のような火花を射つ!

8ダメージ

ゼエハア

ウーパールーパー「ぼろぼろウパ……」(のこり5)

シロ ておいのほうにこうげきしたいですー!

ポプリ シロさんが攻撃するなら待機ー

アミラル「あとは頼むよ……ぜえぜえ」

シロさんどうぞ

GM 敵のルーチンは、殴られたら一番強い打撃の主に殴り返す。もしくは、HPが一番高いところへ。

シロ ではうちます。風を切る音とともに5ダメージ!

アミラル「やった!」ぴったし!

シロ「すごいぞ!」

ソフィア「ぴったり」

ウーパールーパー「ちょうど0ウパ……。ゴールドルーパーさま、申し訳ありません。氷を、氷をお取りくださいませウパ。ごふっ」

ポプリ シルバーまでしかいないのに……

GM 敵はシルバールーパーだけに。
えーと、ポプリさんとソフィアさんがまだ動けそう。

ポプリ 普通に攻撃かなー

GM エルフは弓を持っているので、出目次第では反撃されないところから撃てますね。出目次第では。

ポプリ 覚悟を決めて矢を放つ。何とか当たって1ダメージ

アミラル「いいぞー!」

GM(その出目だと反撃間合いにいますので、ソフィアさんが2点以上のダメージを与えないと反撃がポプリさんにいきそう)

アミラル「先生頑張れ!」

シロ「先生ふぁいと!」

GM 武器攻撃、魔法、アイテム、創意工夫な行動のうち

から1つどうぞー

魔法でダメージを与えると反撃の間合いから離れたところにいるので、反撃受けずに済みます。

ソフィア それでポプリへの攻撃もなくなるん?

アミラル でも今二人とも10点なんだよね

GM 魔法で2点以上与えたのならば、魔法を放った人の方を向いて、「ぐぬぬ」と悔しがって終わります(たまに遠距離攻撃で反撃することもあります)

ソフィア なるほど。理解しました。では魔法で[聖なる光矢]で攻撃

数本の小さな光の矢が飛ぶ! 8ダメージ

シルバールーパー「くっ、ヘイタイガエル隊長から与えられし、銀の体に傷をつけるとは……」

ソフィア「子供達には傷はつけさせません!」

シロ せんせいカッコいい

アミラル さすが!

ソフィア でしょ? でしょ? (≧▽≦)

シルバールーパー +2で反撃〜ソフィアを狙います(遠距離攻撃が出なければ無効)

ウーパールーパー 大きく息を吸込みエラをパタパタさせて、まるでドラゴンが炎のプレスを吐くような仕草をする! ……しかし、その口から出てきたのは、フワフワしたシャボン玉のようなものだった。それでもパチンとはじけて、5ダメージ

アミラル わお……、ギリギリ残り1点!?

GM おっと、ウーパールーパーは遠距離まで届きます。でも、遠くにいたので半分で3点ダメージをどうぞソフィアさん。
体中に泡がくっついてはじけていきます。

ソフィア 3点で良いのか。よかったー。

シロ ウパにしてはつよつよだぞ。

アミラル シャボン・ランチャー!

シルバールーパー「シルバーだからウパ!」 ≧(・ー・)≦

GM 次回のゴールドウーパーにもご期待ください！
では、PC側へ

アミラル ボクも死にそうなんで薬草「赤い牡牛」を飲みます
よっしゃ！ 最大値！ 翼を授かった！！

シロ ぶんぶんー

GM では、天にも昇る心地です

ボブリ んー、長期戦にしたくないなーって気分。氷溶ける
けど、火を使うか。

アミラル ボブリ君先生を回復できる？
HP3だと何もできないと思うので、薬草を

ボブリ できる。
じゃあ先にそっちしとくか。
薬草を先生に使いますー

ソフィア ありがたいー

GM 解説せねばなるまい。僧侶魔法では自らの傷を塞げないのだ！
では、あとはシロさん、ソフィア先生。

シロ ふりますぞー！ いいぞ！ 4ダメージだ

シルバールーパー「まだウパ！」

アミラル 先生、このターン魔法は危険かも

ソフィア ですね。死にそう

アミラル 普通に殴ったら、下手に反撃喰らったらヤバイ

ソフィア ですね。4点超えないと思うので。では普通殴りで

院長「みんな、涼んでるかなー」(遠くから)

シロ「誰だこんな時に暢気な事言ってるやつはー？！(自分は
ともかくピンチな人いるので、おめめぐるぐる)」

アミラル 出目がいい！w

ソフィア 4ダメージです！ ……なぜ？w

ボブリ でも、どっちもダメージ同じだからシロ狙いになりそう？

GM では、敵の反撃。4点の人が2人。では、その2人の

残りHPの高い方を狙います(ルール通り)

ソフィア なるほど。そうなるのか

シルバールーパー シロに当てて1ダメージ

シロ「どわっ!!!」

GM では、PC側へ

アミラル おっし！ 雷撃でとどめだ！

シルバールーパー「小僧、少しはやるようウパ！」

アミラル どこか遠くで落雷の音がする。場所を間違えた
……
ぐわああああ、なんかいまお外で轟音が!!!

シルバールーパー「外に避雷針を設置しておいたヘイタイガ
エル隊長の策略が当たったウパ！」

アミラル んなわけあるかあああ!! フランクリン先生に謝
れえ!! (血涙)
後は頼んだ……

GM 残りお三方どうぞー

ボブリ [爆裂火弾]使ってもいい？(氷は仕方ないよね)

GM 延焼しなければ……

シロ そのまえにこうげきさせてくださいー(わんちゃんKO
ねらい)
まあウパがぐつついた氷、中の人的には食べたくない
ですが

アミラル「がんばれ！」

シロ「いきます！」……なんでやねん
しまった！ 剣の重さに足がふらつき、転んでしまっ
た！ 剣に振り回されるとは情けない！ HPが2減るう
えに次のラウンドは攻撃できないぞ

ソフィア ぐあ、きつい

アミラル「シロ君……君もか……」

ボブリ じゃあ、[爆裂火弾]いきます！
小さな炎の球が指先から飛ぶ。6ダメージ！

シルバールーパー「熱いウパ！」のこり8！

onion_works

ソフィア 8か。うむむむ

アミラル 博打ですね

ソフィア そう。よし！ 賭けてみようかな。[聖なる光矢]で

GM このラウンドはシロさんに反撃いって、次のラウンドの反撃がドキドキ？

おっと、[光矢]がまだ撃てましたか(汗)

ソフィア だめだったらしにますがね

アミラル「先生！ お願いします!! シロを助けて!!」

ソフィア 数本の小さな光の矢が飛ぶ！ 8ダメージ

ボブリー ないすー！

ソフィア こっわ。ぎりぎり

シロ すてきー！

アミラル いったあああ !!!

ちょ、かっこいい!!!

さすが元ヤン先生!!

ソフィア「子供たちに手を出すならようしやしないよ!!」(けんか腰)

シルバールーパー「くっ……。だが、すでにこの地にヘイタイガエル隊長と、隊長の産みだしたゴールドルーパーは足を踏み入れたウパ。恐怖に打ち震えるが、いいウパ！ あの世界で待っているウパ!」

アミラル 兵隊蛙？

GM シルバールーパーはこんなこといいましたが、死ぬと銀色が抜け、ふつうのウーパールーパーに戻ります。死ぬ顔は苦痛一杯です。銀色が抜ける際に、強い魔力が霧散するのをアミラルさんとボブリーさんは感じました。

ヘイタイガエルについては頭脳行動どうぞ。戦士以外の方は+1の修正が加わられます。

アミラル 魔力で強化された強化人間……じゃない、強化爬虫類だったのか(参考：ウーパールーパーは両棲類)

ボブリー あ、銀色抜けちゃうのか。

アミラル いくら頭をひねっても、わからない。だめだ

ボブリー わかったぞ！ アレだよ、アレ！

シロ ギリギリで成功だ。運がいいぞ！

GM 抜けた魔力について気になる方は別口で頭脳行動どうぞ。

アミラル 名案どころか、ヘンなことを考えてしまった……。やっぱり頭脳労働は他の人に任せようがいい

シロ わかったぞ！ そうそう、どっかで聞いたことがあると思っただよ！

ボブリー 名案どころか、ヘンなことを考えてしまった……。やっぱり頭脳労働は他の人に任せようがいい

ソフィア うーん、熱が出てきて倒れてしまう。頭を使うなんて慣れないことをするからだ……>

アミラル バンダイウーパーカラー(銀色)を塗ったのかな？

ボブリー 抜けた方はだめだった。

GM シロさん、ボブリーさんはヘイタイガエルを知ってますね。2レベルくらいのモンスターでウーパールーパーの上司役が多い、ドラゴン族さんです。

ボブリー へー、あの兵隊ガエルも近くにいるんだ。一度見てみたいなあって、目をキラキラしてる

GM ボブリーさんは「金銀パールプレゼント」というフレーズが脳裏に一瞬浮かびます。

アミラル なんのCMだったか全く思い出せない

GM ライオンのブルー・ダイヤで、小林亜星さんが作曲してますね。>金銀パールプレゼント

アミラル それ以上は……

そんなことより氷！ 氷は無事??

ボブリー 溶けてないといいけど。

GM(ころころ、出目は2)氷はまだまだ冷え冷えですね。

それはさておき、ウーパールーパーを倒し、氷室を解放しました。

アミラル 良かった

ソフィア よかったー

アミラル 運び出して持って帰ろう

GM シルバールーパーのボディが熱を遮ってくれたようです。

ポプリ なるほど、銀色シートみたいな。

ソフィア 銀シートw

アミラル 都合がよすぎるw

ポプリ「せんせー、氷ってどれくらい必要なの？」

院長（突然の回想シーン）風邪の熱冷まし用を残してくれれば、好きだけ使ってかまいませんよ

ソフィア「じゃあ持っただけ持っていきましょう。お祭りですし」

アミラル まあ、多分こんなもんだろって量を持って

ポプリ 自分にできるめいっぱい持ってく。

アミラル 荷車とかあるよね……こんな冷たいの素手じゃ持っ
てけないよ

シロ 布に包んで、とかかな

GM D3に手押し車やショベルがあったのでばっちりです。
ということで、みなさんが氷を持ち帰ってくると孤児院
では祭りがスタートしようというところでした。

アミラル そのためのこの布か。D3の布でくるもう
「ただいまー」

シロ まつりがもうはじまってる

GM カロナの村からも大人子供がやってきて、村祭りみた
いな感じでその夜は大いに盛り上がったそうです。

ポプリ「やったー」

アミラル 一応の一ぱーがいたことは院長に報告しないとね

院長 氷室にドラゴン族がいるとは調査不足でした。本当に
すみませんでした。

アミラル 本当に知らなかったのかなあ

ポプリ「先生がすごかったんだよ！」って報告してる。

シロ「しかもなんか改造？されたやつだったぞ。やべえよ」

ソフィア「いえいえ、みんなの頑張りだよ」と、みんなの活躍を
報告する

アミラル 先生が導い
氷を溶かさないように魔法を使ったら疲れた

院長「しかし！ そんな障害を乗り越えた君たちは13歳。本
来ならば別に成人の儀式をやる必要があったのですが、
ウーパールーパーを倒せたのならば、今回の氷室行きを
儀式として扱っていいでしょう。そう思いませんか、ソ
フィア先生」

アミラル 成人の儀式？

院長「なんと、氷に配慮して魔法を使い分ける……まさに成
人！」
13歳といえば、成人の儀式に参加する権利が得られ
る年齢なのです。

ソフィア「うーん。どうでしょうか。力は認めますが儀式は儀
式として正しくやるべきかと私は思います」

院長 ふむふむ、たしかにそれも一理ありますね。なんといつ
ても、成人の儀式を減らしては、宴会の口実が減ってし
まいますし。

ソフィア 子供たちが生きがいになったので、暗部になる方
向は極力消去したいとおもっております

アミラル 宴会？

ポプリ 院長が飲みただけでは(笑)

ソフィア そんな気がしてきた

アミラル 又お祭りするの？

院長「子供たちの成人を祝う宴会は乙なものなのです」

GM と、祭りが盛り上がっていると、近くの村の狩人が肩
を押さえながら姿を見せず。

アミラル「どうしたの？」
「先生！ この人怪我を」

ソフィア 頷いて回復の魔法をペカーッ

シロ「ウパのあれ、口から出まかせとかじゃなかったのか?!
まじか?!」

狩人「あ、ありがたい」(なむなむ)

アミラル「まさかゴールドウーパー?」

ソフィア「おちつきましたか? いったいなにがあったんです?!」

狩人「近くの水源の洞窟がケエルどもに占拠された……」
(この狩人はカエルのことをケエルという癖があります)

アミラル「水源の洞窟が!」

狩人 ケエルの頭^{かしら}は杖を振り回していたが、あれは水源に刺さっていた魔法の杖だった……

アミラル「……ところで、水源の洞窟って何? 魔法の杖って?」

院長「そんな杖を装備されたら、つえー」

ボプリ「?! 大変じゃん。助けに行かなきゃ。だよ、先生?」
と目をキラキラさせながら先生の方を見るかな。
魔法の杖と兵隊ガエルと気になるっていうのを隠せてない感じ。

アミラル「魔法の杖……僕が輝くチャンス!」

院長「この孤児院の水源となる川の水源地のある洞窟で、そこにささった杖が水を湧かせていると伝承が伝わっています。その伝承の元、修行をするために寺院としてここはもともとスタートしたのですよ」

アミラル「行ってみたい」

ソフィア(あ、これ止めてもこっそり行っちゃうやつだ) つて察して「そうですねー」と

シロ「みんなでいくぞー」

アミラル「おー!」

院長「例年ではその洞窟に子供たちだけで行く、成人の儀式をしていました」

GM では、今回は水源の洞窟へ向かう感じで、今宵はおしまいにしていきたいと思います。
今回の最後でレベル2へと成長です。

レベルが上がると、行為判定や魔法の修正値が増え、戦闘時には2レベル向けの強いマトリクス表が使えるようになります。

現代地球のウーパールーパー

我々、2023年頃の地球では天然物のウーパールーパーは生息数の少ない小さな両棲類です。絶滅のおそれのある野生動植物の種の保存に関するワシントン条約にも記載されているそうです。メキシコサンショウウオの幼体がウーパールーパーと呼ばれているくらいなので、メキシコの生き物です。人間による生息地の開発により生息数は激減しています。2022年1月の記事「住み家なきメキシコの象徴 ウーパールーパーの危機」(ナショナル ジオグラフィック ニュース)によれば、個体数はわずか50 ~ 1000匹程度だそうです。

日本では1985年頃の日清食品さんのカップ焼そばのCMに起用され、当時の珍獣ブームのなか流行ったそうです。

リプレイ中でGMが食べたと言っておりますが、特別な食用を仕入れている店(珍獣屋さん)で食べました。

国内で飼育用に流通しているものは、飼育用に愛くるしい色合いになるよう品種改良されたもので、ほとんどが日本国内で養殖されたものだそうです。たしかに、桃色の目立つ体色は自然を生き抜くためのものではないですね。

なお、パールシードの世界ではドラゴン族の尖兵を担うのにふさわしい生息数ですので、冒険時に出遭っても安心して(?)対応してください。

「ファン活動としての復刊活動」

『聖珠伝説パールシード』と『ウィッチクエスト』の場合

たまねぎ須永

TRPG愛好家。好きなボードゲームは「Outdoor Survival」。サークル〈オニオンワークス〉でゲームマーケットには2回目から断続的に出展。本記事のスポンサー。

2010年に遊んだ「聖珠伝説パールシード」に心動かされ、2013年夏に権利者の許諾のもと復刻版を発行。TRPGサポート誌「Role&Roll」公認GMの一人。

聖珠伝説パールシード

プロデュース：冒険企画局、ゲームデザイン：わきあかつぐみ／伏見健二、イラストレーター：金子真也といったスタッフで1992年にツクダホビーから発行されたファンタジー会話型RPG (TRPG)。2013年にオニオンワークスから復刻版が発行された。

ルールシステム、物語の舞台を絞り込むことで、短時間で濃厚な冒険譚を体験できるTRPGとして好評を得ていた。

初出

「Game Jambree」2号(2015年)へのオニオンワークスの広告記事として編まれました。A4判1頁に圧縮したものが掲載され、広告にあるQRコードから見られる認証付サイト内で完全版が掲載されました。本記事はほぼ発表当時のままです。

このインタビューの冒頭の1/4はゲーム会の一角で収録されました。残りは居酒屋で収録しました。移動したタイミングを推理してみると面白いかもしれません。また、同席した方もインタビューに混ざっております(プラフマンさん)。

■復刊への経緯

——「聖珠伝説パールシード」と「ウィッチクエスト」を復刊させたお二人におうかがいしたいのですが、まずは復刻版を作る側としては原作者やメーカー、当初の出版社への許可を取り付けるまでの道程、コネクションづくりなどを教えていただければありがたいです。

「ウィッチクエスト再編集版」って何年前でしたっけ？ けっこう前ですよ。

さうす 再編集版を発行したのは2001年の夏です。コミケットの番号でいうとC60。キリがいいのでよく憶えています。

——2001年だと冒険企画局さんはあんまりRPGをやられ

さうす

本誌(「Game Jambree」2号)のDTPを支える一人。主にサークル〈魔女の会〉でウィッチクエストの活動をするほか、最近では『永い後日談のネクロニカ』に関わったり、『駅前魔法学園!』のコンセプトワークに少し協力していたり、英語版『ゆうやけこやけ』に寄稿文が英訳されたり、〈こげこげ堂』発行ゲームのクレジットにもひっそりと名前が載っていたり、ニコニコオーケストラに時々こっそり出演したりしている。

ウィッチクエスト

1991年に宙出版から発行。宙出版品切れの後も熱心なファンに支えられ、1995年にパソコン通信『NIFTY-SERVE』にてシェアテキスト版、1996年に魔女の会によりHTML版のシェアテキスト版、2001年に同会により再編集版が発行された。

魔女と魔女猫が織りなす、どこかせつなく、ほんわか物語を体験できるTRPGとして遊ばれている。

てなかった頃ですよ。

さうす そうですね。一時期、TRPGの製品ラインは出しておられなかったかと思います。

さて、経緯を話すと長くなりますよ(笑)

ウィッチクエスト自体は宙出版版が1991年の発行ですが、絶版になったあとシェアテキスト版というのがパソコン通信『NIFTY-SERVE』の有志の手で1995年くらいに頒布されていて、ウィッチクエストの「1」の新書2冊ぶんが、基本ルールも含めてネット上で公開されていたんです。今で言う電子書籍TRPGのハシリですよ。かくいう私も宙出版版よりも先に、フロッピーディスクに入っていたシェアテキストを手に入れたくらいです。

この頃、冒険企画局さんにお話を通した方がいたということです。なので、許可の窓口は近藤さん(冒険企画局局長・近藤功司氏)のメアドが書いてありましたし、連絡はここに取ればいいんだ、ということがわかってました。

手に入るだけマシだったとはいえ、生のテキストって読

みにくいじゃないですか。そこで、当時流行の兆しがあったインターネットでwebブラウザでも読めるようにしたいと、HTML版としてタグ付けて自分のサイトで公開するという許可を1996年に申請してOKをいただいたのが、私の活動の始まりでした（HTML版シェアテキスト版は <http://www.incl.ne.jp/south/WQ/WQ.html> / 2022年9月現在は閉鎖中）。いきなりメール送ったんですから、今にして思えば怖いもの知らずですよ（笑）。

その後、当時ルーンクエストで活動されていた村瀬さんという方から声をかけて頂いて、1997年のコミケに「新ウィッチ・タロー」（ウィッチクエスト用のタロット）というものを一緒に出しました。絵は独自にもみのはに描いてもらった、オフラインセッション向けのカードセットです。『魔女の会』の名前もこの時生まれました。なにせサークル名が必要だったもので（笑）。その際にも近藤さんに「こういうのを作りたいのですがいいですか」と許可を取っています。これが、同人としてはけっこう数が出たんです。

……という経緯があつてのことだったので、再編集版の時はそこそこ編集を進めた状態で許可をお願いしに行ったということもあり、反応がすごくよかった、承諾が取りやすかったという覚えはありますね。

——友達というよりファンとメーカーという立場で許可がとれたということですか？

さうす おそらく、シェアテキスト版と新ウィッチタローのときの実績があつてそのときの部数を踏まえ、（再編集版の）発行許可が下りたんだと思います。

——すごく豪華な再編集版でしたよね。タローも入って全部セットになって、新書サイズではなくB5判で。

さうす 新書4冊組だったものをB5判にしたのは、いっしょにやっていた村瀬さんの意向で。横書きにしてB5判にしてまとめたというのがあり、それに関しては自分も異論はなかったの、いいですね、ということで進めました。

きっかけから話すと、村瀬さんと出会ったのも、挿絵担当の九月姫先生と連絡がとれたのも、当時sfさん（故・古谷俊一／ふるたにしゅんいちさん）という方が開設していたtrpg.netというサイトにあったゲーム別の掲示板『ウィッチクエスト掲示板』でつながった縁なんですね。そこで、再編集版を計画しているけれど元の絵がないから、（許可を取るにしても）発行された宙出版の本からスキャンせざるを得ないという状況なんです、と書いていたら、当の九月姫先生の目に止まって。実は、九月姫先生の方でもウィッチクエストの復刻がなんとか出来ないかな、と熱心に思っていたようなんです。

それじゃあ、とコミケの九月姫先生のサークルまでご挨拶に伺ったら、『原稿はいま行方不明なんです、当時の担当編集さんなら何かご存知かもしれないので』と

連絡をして頂けることになって、その結果、イラスト原稿のほとんどがまるでタイムカプセルのような形で、元・担当編集さんの私物の入った箱に紛れていて見つかったと、掲示板でご報告頂きました。だから、sfさんの掲示板がなければ今の再編集版はなかったと思いますし、今のかたちにもならなかったと思うんです。九月姫先生とこんな風に連絡も取れなかったでしょうし。

——九月姫先生は新たにイラストは描かれていない？

さうす 何点か追加で描いていただきました。

再編集版については絵がだいぶ足りなかったの、うちの姉（もみのはさん）にも描いてもらいましたし、絵を増やすかたちにしました。ただし、旧版で使われた絵は全部使っています。旧版の素材は使える限り使うというのが再編集版を出すにあたっての使命みたいなものだったと思うので、どうしても見つからなかった街の地図を除外基本的にはそのまま素材を使っています。

「ウィッチクエスト1」と「ウィッチクエスト2」で文章の内容がかぶっているようなもの——世界説明のところなどは、これも冒険企画局さんの許可をとったうえで二つの文章をくっつけたりしました。

——ぶっちゃけ、すごく売れたという印象があるんですが。

さうす たぶん同人としてけっこう出たとは思います。ただ、どちらかといえば、イエローサブマリンさんに取り扱って頂けることになった以降、ぱっと出るようになった気がします。

——イラストも旧版のものをできるかぎり使っているのでクリアしなきゃいけなかった著作権の問題が大きかったと思うのですが……。特に九月姫先生のイラストの版權などは。

さうす 九月姫先生に関しては同人だということを踏まえて、イラストのスキャンデータを一このスキャンにもけっこうお金がかかるんですけど——そのデータをお渡しするということでリーズナブルにお願いした部分があります。九月姫先生と冒険企画局さんなど複数の関係者に連絡を取って、こういうかたちで出しますということで逐一打合せ、確認をとるかたちで出しています。この話が決まるまで権利に関して、はっきりしてないところもあったのでそれを整理するところからは始める必要がありました。どうにか整理が付いたので、出せるようになったという次第です。

——おそらく版權の管理と逐一の確認の中の打合せで、テキストを何度ももってもらい、チェックを入れてもらうのが編集作業段階での気をつけなきゃいけないことだと思うんですけど、販売する前に気にしていたことはほかにありましたか？

パールシード創世紀



上写真は、1992年夏のツクタホビー版(サイコロ抜け)



企画・構成：たまねぎ須永

参加：伏見健二、藤浪智之、御宗銀砂、たまねぎ須永

本記事は、ネット掲示板に2週間にわたり書き込む形式で進めていきました(2022/7/2-16)。本企画担当がのんびりで、お二人が会える時間を調整したり、文字起こし時間を諦めたためです。話し言葉と書き言葉の中間の文体の、じっくり濃厚な内容をどうぞお楽しみください。

たまねぎ須永(以下、須永) お世話になっております。
今夏で「聖珠伝説パールシード」発売30周年を祝う
筆談型対談コーナーです。

たまねぎ須永

「T & T」の年生まれ。T & T 愛好家。「聖珠伝説パールシード
復刻版」発行人。パールシードとの馴れ初めについては113頁
をどうぞ]

伏見健二(以下、伏見) こんにちは! お祝い企画ありがと
うございます。よろしく願いますv

伏見健二

「2001年宇宙の旅」映画版の公開年生まれ。パールシード発表の
1992年当時は冒険企画局在籍。「ブルーフォレスト物語」(1990
年ツクダホビー)から「ブルーシンガーRPG」(2014年国土
社)、そして「N-Injury」など製作中

藤浪智之(以下、藤浪) お招きありがとうございます。よろ
しくお願いします。

藤浪智之

「007は二度死ぬ」映画版の公開年生まれ。パールシード発表の
1992年当時は「わきあかつぐみ」名義で冒険企画局在籍。近著
『怪盗クイーンはサーカスがお好きゲームブック』(講談社)など
最近はゲームブック作家としても精力的]

須永 対談ご快諾ありがとうございます。
さて、御宗さんには、ベテランTRPG人として参加して
いただきました。私は(パールシード発売の)1992年頃
は文庫本の作品しか遊んでなかったの。

御宗銀砂(以下、御宗) お招きありがとうございます。
どんなお話が聞けるか、とても楽しみです。

御宗銀砂

特撮テレビドラマ「ウルトラマン」放送年生まれ。ゲームサークル
「くりすたる★ダイス」の猛者。パソコン通信時代からアクティブで
「ウィッチクエスト シェアテキスト版」、「モンスターメーカー リザ
レクションRPG」などに関わったり、クトゥールー神話短編集「ク
トゥールー深淵に魅せられし者」「クトゥールー異世界へ!」に参加]

■きっかけ

須永 「ウォーロック」最終号の藤浪先生のヒーロークエスト
紹介記事のなかで、電話会議システム向けに開発スター
トしたような記載がありました。

伏見 私、けっこう記憶がいかげんになっているので、間
違っているところあったら藤浪さん訂正してくださいね。
当時、ダイヤルQ2という電話のサービスがあったんです
よ。電話料金にプラスして、情報料が課金される仕組み
で。それに使えるTRPGを開発しようって提案をいただい
て。であれば、本当に普遍的で初心者向きのゲームシ

ステムってどういうものだろう、ということで始まったプロ
ジェクトでした。

藤浪 それでは、遅ればせながら、対談に参加させていただ
きます。

『パールシード』の企画のはじまりなのですが、(こちらも
当時の記憶だよりなので間違っているかもしれませんが)、
思い出したことを、補足させていっていただきますね。

私の記憶だと「電話回線プレイ」は、『パールシード』
の企画がある程度進んだ所での、後付けで加わった要
素だったと覚えています。まず伏見さんの新しいコンセプ
トのTRPGがあったところで、当時、属していた冒険企画
局さんが、(その時代においては新しいスタイルだった)
「ダイヤルQ2サービス」を推す動きがありまして、「せつ
かくだから加えましょう」ぐらいの感じで。

伏見さんの初期企画段階で「シンプルで、フォーマッ
トも決まっている、ダンジョンマップオンリー」というのは
決まっていたので、「電話による音声会話のみでもプレ
イ可能」な要素を加えて、おなじみ製品版の形式になっ
た……と記憶しています。

私の記憶/印象からの流れを語っていきます。

当時、冒険企画局さんに伏見さんが加わることになり
まして、そのときすでに伏見さんは、個人クリエイターとし
て『ブルーフォレスト』シリーズ『ギア・アンティーク』含む)
を世に問うて、ブランドも確立していたんですが、「せつ
かく冒険企画局さんに来たのだから、伏見個人ではでき
ない、新しいTRPGをつくりたい」的なことを仰ってまして
(当時からさすがが意欲的だと感心してました)、色々アイ
デアを出されていたんです。

そのひとつに、ある企画がありまして(これはすごく良く
て「伏見さんすげえ」と思った企画で、現在も印象深く覚
えています。伏見さんが今後また形にするかもしれない
ので、詳細は伏せて伏せておきます)

『パールシード』とはまた全然違うのですが「その1作の
なかに、キャラクターデータとシナリオ数本のキャンペー
ンが用意されており、開始から結末まで、誰でもプレイ
できる」というコンセプトは『パールシード』と共通してい
ました。

その企画のアイデアを聞いて、「実現のおりは、ぜひ
私もご一緒させてください」と熱っぽくお願いしていた記
憶があります。

結局、そちらの企画のほうは諸事情で実現しなかった
のですが、それがあったため『パールシード』で声をかけ
てもらった……ように記憶しています。

で『パールシード』の話です。

『パールシード』は、いくつかのコンセプトがあるのです
が、伏見さんから最初期にうかがって印象ぶかったの
が「クリティカル表・ファンブル表的なもので、TRPG

の戦闘システムは成立するのでは？」という着目点でした。

ここは説明が必要ですね。えー、オールドTRPGゲームならお馴染みですが、当時ホビージャパンから日本語版も出ていた〈ロールマスター〉というシステムがありまして(日本語版が出た『指輪物語ロールプレイング』もこのシステムです)。それに「痛打表」というのがありまして、いわゆるクリティカル・ファンブル的な効果を「具体的な情景描写テキスト付」で多数の表になってまして「矢(刀、熱、毒)で攻撃されて、これぐらいの達成値だったらこうなる」というのが、段階別に、たくさん表になっているわけです(まったく効果がない場合から、最高レベルの結果まで)。ゲームに使うのはもちろん、具体的な描写付きなので、見るだけでも面白い。

その「情景描写付きの段階別の結果」のみで戦闘ルールとして成立するのではないか、という発想ですね。(伏見さんが、正確にそういう言い方をしていたかはわかりませんが、私のほうの理解はそんな感じです)

「戦闘の一番濃いエッセンス」を取り出すことにもなるし、「そのまま読み上げるだけで、臨場感ある戦闘描写になる」という意味で、初心者でもドラマチックな戦闘が味わえる、というのも瞬時に理解しました。

当時「やはり、伏見さんは天才では？」と感服した記憶があります。

須永 ありがとうございます！

なんと、ダイヤルQ2サービス云々は後載せだったとは！?

『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、次の記載があったので当初からかと思っておりました。(引用内のP×Pはプレイバイフォン)

【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。

藤浪 どうもです。あの記事こそが当時、冒険企画局さんが、ダイヤルQ2サービスによるプレイスタイルを推しており、要請があつて書いたものだった。……と記憶しています。

(ウォーロックの情報コーナーで扱う題材は、各ライターが企画を出して採用されることもありましたが、基本的には、各ライターが扱う内容を指示されて書く型式でした)

ただ、このへんは昔のことですし、曖昧な記憶のまま、いいかげんに語らないほうがよいかもしれません。

後から加わった要求仕様ではありましたが、

伏見さんも私も、その当時は、この新しいTRPGのプレイ形態に期待して、前向きに取り込もうと考えていたことは間違いありません。

伏見 ええ、最初はギア・アンティークのイラストを広告に使っていたような？ あとから近藤さんの提案で、パールシードの企画を合わせました。

御宗 確か同時期のRPGマガジンに、電話でTRPGができる！ という広告があつて、驚いた記憶があります。時代ですね。一回くらい利用していればよかった。

■各担当について

須永 続いて、お二人のパールシードでの担当部分からお願いします。

藤浪 本企画は、伏見さんの基本コンセプトがあり(これは初期段階から、かなりはっきりして明確でした)、それに沿って具体化したり広げるようなお仕事を、私が担当していました。

たとえば**ルールシステム**でいうと、「コンバットマトリクス」というシステムは伏見さんがデザイン。

そのコンセプトや意図など伺った上で、実際のコンバットマトリクスのテキストは、藤浪が執筆したと記憶しています。(書く前にはどんな内容にするか相談したり、できたものをまた伏見さんが調整したり、などもありました)

PC用は「戦士・盗賊・僧侶・魔法使いの4クラス×5段階のレベル」と決まっていたのでそれに沿って作成。敵となるモンスターは、伏見さんが(おそらくかねこさんと共に)設定して、強さのレベル帯も決めて指示があり、マトリクスの内容は藤浪が執筆していたと思います。

いわゆる**ワールド設定**は、伏見さんが担当で、あの「女神、ドラゴン、デーモン」の三つの勢力を基軸としたワールドを、基本設定から手がけられています(シナリオブック掲載の、テキストも伏見さん自身が書かれていると思います)。藤浪は、実際のシナリオに関わるレベルの、村や街などの設定やネーミングを担当しました。ネーミングに関しては「児童文学やキッズ向けアニメぐらいを意識し、一方で子どもっぽすぎたり、パロディのようなネーミングは避けてほしい」というようなオーダーがあつたと記憶しています。

ツクダホビー版シナリオブックの5頁目に掲載されている絵地図、あれは、かねこさんが描かれたと思いますが、その元になるラフは(掲載地名含めて)私が書いていると思います。

「シナリオ」については……ちよつと変わった形で、伏見さんと藤浪の合作という形になってます。

まず「全5回のキャンペーンシナリオ」というのは、伏見さんがコンセプト段階から決めていて、藤浪がストーリーを担当し、最終的にはテキストは伏見さんが書かれてい