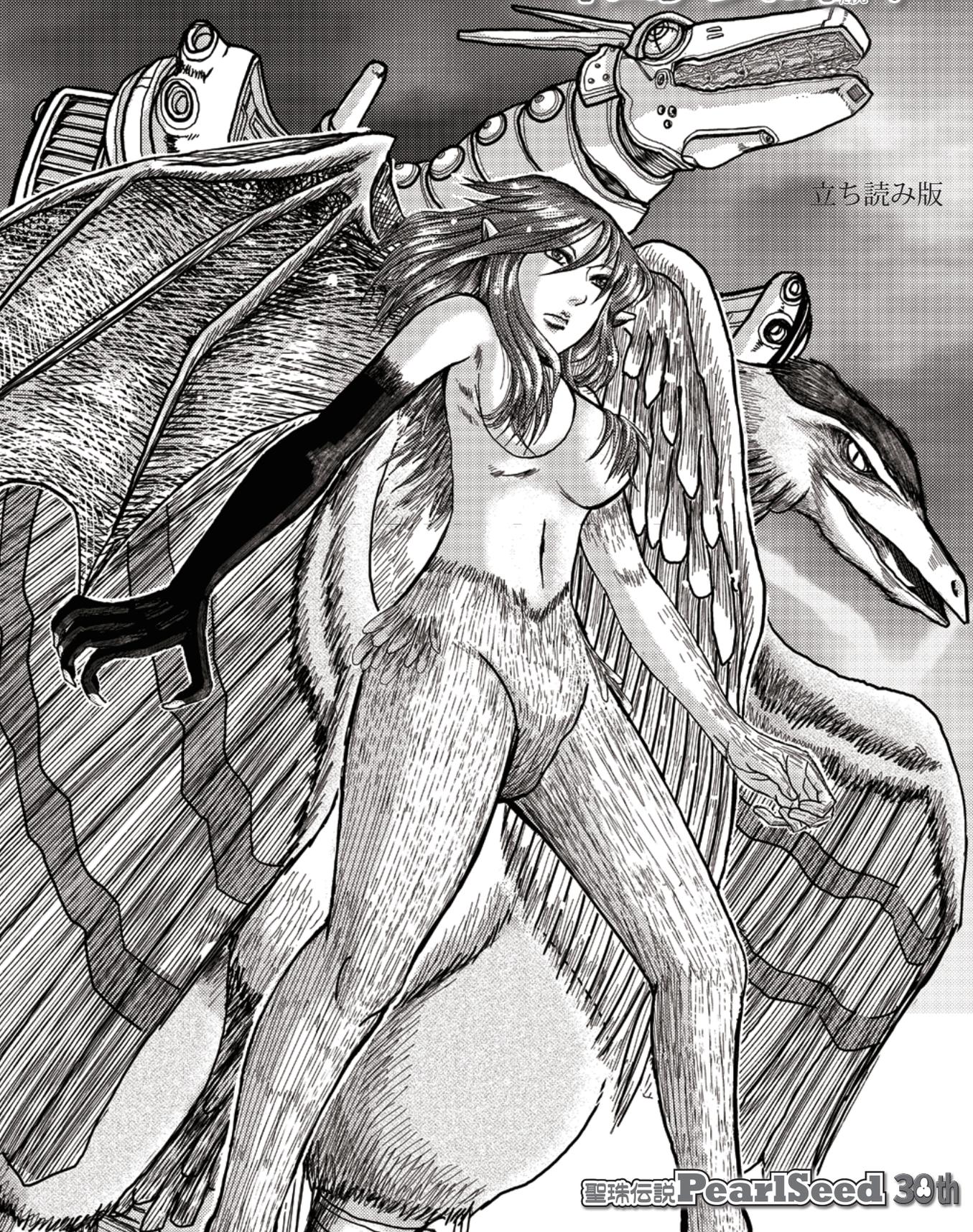


The FANTASY Art-Role GAME : PEARL SEED revised 『聖珠伝説パールシード』 サポートブック4  
The Support book4 "The Shame of Darkness"

表紙:あわじひめじ  
企画・発行:サークル(オニオンワークス)

# 闇の諺れ

立ち読み版



## ●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セクション」[刊：勁文社]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年です。

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周年でした。そして、このサポートブック3は30周年です(ほんとはもう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、デザインの見見健二先生と藤浪智之先生に参加いただきました(これはサポートブック3「魔の譚れ」に収録されています)。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執筆陣でお贈りいたします。

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、わぎあかつぐみ(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、モンスターたちをよりキュートに表現されています。

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す。

## ・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。

30周年本は2冊に分かれています。

サポートブック3「魔の譚れ」には、読み物関係を収めました。

本書サポートブック4「闇の譚れ」には、実際のセッションに持ち運びたいようなシナリオ、データ系を収めました。

ぜひ、あわせてお楽しみください。

住所

名前

この下のスペースでは、ゲームマーケット2022春に発表したマイクロゲームブックをお届けします。

ということで、今回は「聖珠伝説パールシード」の世界観の一要素である(人

類塵つぶち)を感じられるマイクロゲームブックっばいものをお持ちしました。

3時間で書きあげたので質はご容赦ください。

パールシードがほんわかだけでないという魅力に気づけていただければ幸いです。

## サポートブック3「魔の譴れ」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」  
(さうず、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「闇の譴れ」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」関連眩ぎ ..... 欄外
- 各記事・参加者紹介(たまねぎ須永) ..... 103

## 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

ロゴ(聖珠伝説パールシード)(ロゴの「30th」部分は須永)  
イラスト: スフィンクス

### ●あわじひめじ先生

『闇の譴れ』表紙

### ●中山将平様

「慈愛の雫と悪魔の迷宮」(岡和田晃)のマップ、イラスト

### ●清水三毛先生

キラートマト、クローウハービー、フェザーハービー、セッコウペンギン、ゴーレム、タヌキなどのイラスト

66ページからの「追加モンスター集」でしろでん。さん、たまねぎ須永デザインのもンスターで作画者表記がないものはイラストAC、シルエットACの画像です。

## 誌面デザイン

### ●中村誠先生(「パールシード殺人事件」)

### ●佐野寧子先生(上記以外の記事)

●聖珠伝説パールシード マイクロゲームブック「祭りの果ての赫」  
戦闘の際にサイコロを振るよう求められることがあります。その際は、1  
～6の出るサイコロを1個振って出目を参照してください。

《1》のテキストから読みはじめ、選択肢に応じた《》に行き、読み進めていき、最終的に《END》にたどり着いたらおしまいです。

では、《1》へ。

# キャンペーンシナリオ 「金銀パール大作戦」

著：たまねぎ須永

## 第1話「氷室」

### ■概要

残暑厳しい折、孤児院の裏山にある氷室に氷を採りにいくミニシナリオです。冬に水を入れたとき以来、誰も入っていないはずの氷室では、ドラゴン族の眷属のウーパルーパーが涼んでいたのです。

PCたちは無事に氷を持ち帰ることができるのでしょうか。

本シナリオは、つくりたての1レベルのキャラクター向けです。

本キャンペーンシナリオでわかりにくいところがありましたら、「魔の謎れ」のプレイでどのように対応したかを参考にしてください。

### ■舞台

今回の物語は、ソロンとソーンダ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。10人前後の子供を、数人の大人が導いています。

関係者は知っているのですが、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。

### ○予告

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きました。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としました。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す。

「そろそろ夏祭りの時期なのだ。ついでに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」

### ■PCの設定

PCは、孤児院で養われている子供(10-14歳)か、それを見守る孤児院スタッフとなります。

スタッフはいなくてかまいませんが、半数以上を子供にしてください。

孤児院の新入りという設定でもつけない限りは、PC同士は面識があることになります。

慣れているGMならば、孤児院に無関係のPCが孤児院の院長から氷室に氷に採りに行く依頼としてもいいでしょう。

### ■導入

とある残暑厳しい折の朝食後。今夜はいよいよ夏祭りです。これから収穫で忙しくなる前の景気づけというお祭りです。

PCたちが暑がりながら準備をしていると、孤児院の院長に呼び出されます。

院長は、今夜の夏祭りの暑さ避けの目玉としてかき水を披露したいので、裏山の氷室まで氷を採りに行ってきてほしい、と頼んできます。

院長はPCたちの反応をみると、手元のメモ帳に何か記します。メモ帳に尋ねると、みんなのいいところを控えていると答えます。メモを見せてはくれません。

### ■準備

PCたちが引き受けると年長者に氷室の鍵を渡します。あと、みんなにまとめてサイコロ1個の出目分の個数の薬草を渡してくれます。

昼食を食べてから出発するので、それまでの間に次の行動の中から1人1つ行動できます。氷室までは子供たちの足でも45分くらいでたどり着けます。

- ・氷室の情報収集
- ・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

「6. 行動の判定」ルールを使うのならば、頭脳行動マトリクスやコミュニケーションマトリクスを使ってください。PCの工夫やキャラクターアピールを考慮して修正を-1～+3を与えてください。

修正を与えないと、1レベルのキャラクターは減多に成功し

【1】 君は「聖珠伝説パールシード」世界の田舎の農村の農夫の子供だ。ふつうに畑を耕し、収穫し、娶り、子供をもうける——そんな農夫の暮らしを君もするものだ。と今宵までは思っていた。

収穫祭の夜。大人も子供もベトさえも、羽目を外して大いに盛り上がり、心地よい疲れの中、自宅の床についていた。祭りの余韻が残っていたのだろうか、屋外から物音が聞こえた気がする。

ないので、行動の判定ルールを使うのならば積極的に+の修正を与えてください。判定ルールが話のペースを乱すと思えば使わないのもベターです。

### ○氷室の情報収集

半年以上孤児院にいるPCが思い出したり、そういった年長者に尋ねると、次の情報が手に入ります。

- ・氷室は小さい。ゲーム的に言うと4マス(ブロック)。
- ・出入口は長板の上に土砂を被せて、外と中の空気が混ざりにくくしている。さらに、水の部屋の前に空気を混ぜないために扉がある。この扉の鍵が先程院長から渡されたものだ。
- ・冬に水を入れるとき、夏に水を出すとき、誰かが熱を出しての熱冷ましとき以外は閉じたままで近づく者はいない。禁止されているわけではないが、そんな雰囲気になっている。

### ○なんとなく噂話チェック

孤児院の住人からカロナの村の狩人から聞いた話として、最近ドラゴン族の下っ端のカエルやウーパールーパーの姿が川沿いで見られたことを聞かされます。

### ○備品チェック(うまくいけば薬草が得られます)

行動の判定の汎用行動マトリクスで判定してください。孤児院の掃除や整理整頓を普段から熱心に行っているPCは+1の修正がつきます。成功したPCは、7を上回っただけの数の薬草や金貨を、持ち出し可能スペースから見つけ出せ、持っていくことができます。

金貨は今夜夏祭りに来るカロナの村の商人相手に使うことができるでしょう。

### ○院長の謎のメモを見る

院長のメモはミズののたうったような線でいっぱい意味を掴みにくいです。頭脳行動マトリクスの出番です。成功すれば、孤児たちの積極性などを評価するメモだと気づけます。どうやら孤児院のスポンサーに孤児たちの発達具合を報告する必要があるようです。

### ○それ以外

ここにもないこともPLの発想を尊重してできるだけ対応してあげてください。

とはいえ、どう対応していいかわからないときは「シナリオに書いてないので今回は対応難しいからほかのことをしてちょうだい」のように返してください。

### ■氷室にて

裏山は森に覆われています。その中を45分ほど進むと、氷室が見つかります。F3からスタートです。

土砂剥き出しの自然窟を、とこところ木柱で補強した氷室となっています。

特に書かれていなければ、2人ならんで戦えるくらいの幅があり、高さは1.8mとします。

### ○F3 出入口

出入口を塞ぐ長板が泥、枯葉、枯れ枝で覆われて、出入口の階段が普段は隠されています。ですが、今日は人間の子供1人が通れそうな穴が空いています。穴からは冷たい空気が湧き出ています。

2人以上でとりかかれば、長板を掘り出し、どかして通りやすくすることができます。

調べると、静かに歩かないとまわりの土砂が崩れて氷室の中に流れ込んできそうなのをわかります。また、ここ数日の間につけられた足跡をいくつか見つけます。足跡があることは分かりましたが、どちらに向かっているのか、数などは判別できませんでした。

### ○E3 通路

ここから暗いです。灯りをつけましょう。

壁に何本か柱が埋め込まれ、天井や壁を支えています。

奥に堅い木の扉があります。本来ならば院長から預かった鍵が鍵穴にぴったりなのですが、誰かが鍵をこじ開けようとして異物を入れたようで、鍵が入なくなっています。誰かは扉を力任せに開けたようです。PCたちもここから先に進むのならば、力で扉を押し開けないといけません。2人以上で押すか、汎用判定マトリクスに成功すれば動かせます。

動いた扉は手を離すと元の位置に戻っていきます。

地面にはF3よりもしっかりとした足跡があります。指みたいなものが三本に分かれた足が2本と尻尾の跡です。頭脳行動に成功するとドラゴン族の下っ端のウーパールーパーのものだとわかります。

### ○D3 用具置き場

右奥隅に布が被された何かがあります。中央にはウーパールーパーが1体います(復刻版ルールブック38頁)。疲れた表情をしています。PCに気づくとびっくりした様子で槍で突いてきます。PCが警戒しなかつたら、ウーパールーパーの攻撃(出目8の扱い)で1点ダメージを与えてください。

ウーパールーパーは1ラウンド戦うとD2に逃げていきます。

布は油などが塗られており、濡れにくく腐りにくく、熱を通しにくくされているようです。布の下には手押し車やショベルなど氷を持ち出したり、運んだりする際の道具があります。

### ○D2 氷室

D2の左半分は子供4人くらいの何かで満たされており、わりに覆われています。藁の下には氷があるのですが、現在は藁の一部が剥がされ、体皮が銀色のウーパールーパーが腹を氷にくっつけて気持ちよさそうにいびきをかいています。

D3からウーパールーパーが逃げてきていなければ銀のウーパールーパーは寝たままです。不意討ちの好機です。そ

## 聖珠伝説パールシード用ダンジョンシート

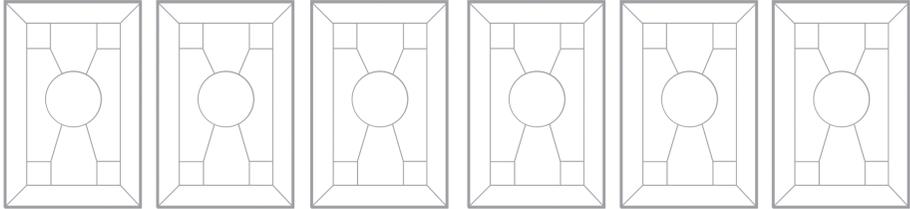
シナリオ名: 氷室 (Lv: 1)

GMの名前: \_\_\_\_\_

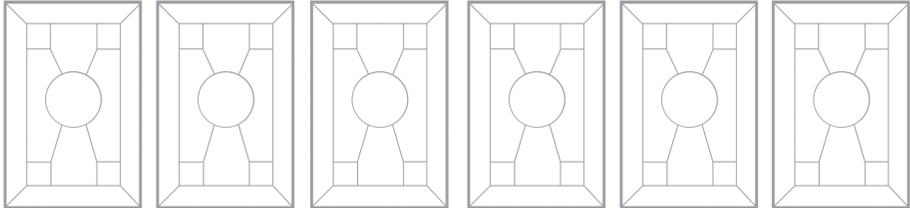


マス内の各部名称

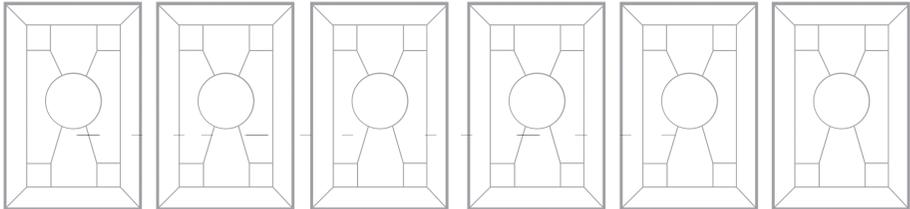
A



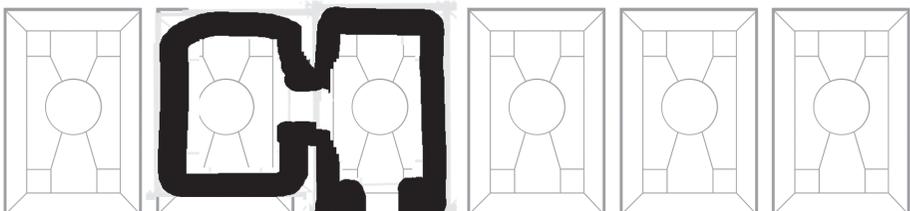
B



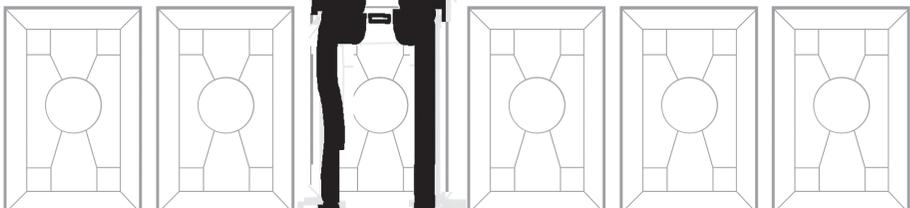
C



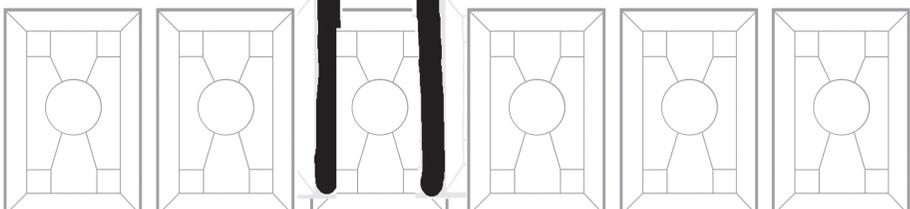
D



E



F



table配置図

GM



1

2

3

4

5

6

PC名: \_\_\_\_\_

うでなければ目を覚まして、逃げてきたウーパーパーと一緒に「氷はオイラたちがもらったウパ」と叫びつつ、襲ってきます。

「近くの洞窟を占拠したヘイタイガエル隊長の杖により、銀の輝きをいただいたウパ。偵察でここまで来たウパが、涼しいここで休んでたウパ」

銀のウーパーパーは魔法で強化されていて、+2の強さとHP30を持っています。

PLがTRPG馴れをしているのならば、ウーパーパーたちに炎の魔法を向け、HP以上のダメージを与えた際には氷にも影響があるとしてください。このことはPLから尋ねられたときか頭脳行動マトリクスに成功したら教えてあげてください。

ウーパーパーたちはHPが0になるまで戦います。銀のウーパーパーはHPが0になると、血と一緒に銀色も流れ落ちていきます。

ウーパーパーを倒すと、安心して氷を持ち出せるようになります。みなさん協力して運び出してください。

### ■夏祭り

氷を孤児院に運び込むと夕方です。

カロナの村や近くからきた村人、子供、商人たちもいっしょに盛り上がります。

真夜中に祭りが終わり、みんなが帰っていく頃、狩人が慌てた様子でやってきて「水源の洞窟がカエルどもに占領された。このままでは水を安心して飲めなくなる……」と告げ、意識を失います。その背には何本かの粗末な矢が刺さっていました。

今日のシナリオはここまでです。

おつかれさまでした。

悲鳴みただったので外へ出てみるなら**《7》**へ  
**《3》** 「あら、兄さん、気づいちゃったんだ……、ケケケツ」  
 変な唾い声をあげた妹は、下を伸ばし、天井にいたゲジゲジを捕ま

え丸呑みする。そして、話し続ける。  
 「私ね、ドラゴン族随一の諜報員のカメレオン男様に殺されちゃったの。  
 あんなに父さん、母さん、兄さんに助けを呼んだのに、誰も助けてくれ

## ショートキャンペーン 「慈愛の雫と悪魔の迷宮」

著：岡和田晃 絵・地図：中山将平

テストプレイ：市川大賀、伊野隆之、川嶋侑希、小池鷹生、ためべえ、ながさわ、林真花、片理誠

スペシャルサンクス：伏見健二&藤浪智之、たまねぎ須永、じゅまこん2022および林真花&小池鷹生ほか東海大学文芸創作学科ゲームデザイン論受講生

### ●おことわり

本シナリオは3層構成の大規模なダンジョンを、キャンペーン形式でキャラクターを成長させながらプレイするために書かれました。1話につき1時間ほどのプレイ時間を想定しておりますので、1日のセッションで完遂することは充分可能です。

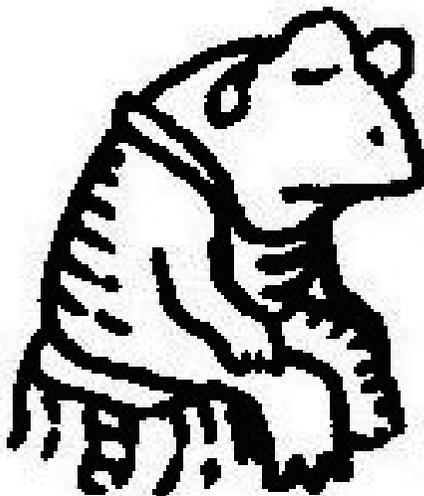
本シナリオはキャラクターレベル2のキャラクター4人、各クラスが1人ずつパーティにいることを想定して書かれています。各フロアを踏破した時点でキャラクターレベルを上昇させてください(レベル1ダンジョンを踏破したらキャラクターは3レベルになり、レベル2ダンジョンを踏破したら4レベルになるということ)。

内容は『聖珠伝説パールシード』収録のキャンペーンシナリオ「聖珠伝説」に登場する設定への言及がありますが(オマージュということですが)、同キャンペーンを未プレイでも問題ありません。ルールブックの参照頁は復刻版のものを指しています。

シナリオに登場するギミックは、ルールブックの情報のアレンジ例や、本書に掲載される筆者が監修した学生デザインの追加データ(きらめきのアイテム、メデューサ)の使用例を提示するという意味合いもあります。

### ●追加ルール:移動

本シナリオでは、ブロック間の距離を利用してくる敵がいます。一行あるいは敵でもそうですが、1ブロック移動するためには1ラウンドかかり、その間は攻撃できません。魔法による攻撃ないし敵からの遠距離攻撃は2ブロック先まで射程に入ります。



## デーモンロック山 第一層 (レベル2)

### ●前奏曲 〈不穏な噂と奇妙な使者〉

——それは、タルタニアの秋の日の夜。

色とりどりにうつろう樹々。たわわに実った果物。穀物は豊作で、街ゆく人々のバッグにはパンがぎっしり。窓辺から漂うスープの匂いが、君達の空腹を刺激します。

あちこちの村々では女神に感謝する催しものが開かれており、ここレッドソルトも例外ではありません。

月灯りに照らされた街の広場で、楽団員たちが女神に捧げるセレナーデを奏でています。美しい曲ではありますが、若者たちの目当てはそれに続くダンスパーティ。恥ずかしげに手をつなぎ、踊りながら思い思いの言葉を相手の耳元にささやきかけます。

とはいえ、君達はまだ13歳。幼児に混じって紙芝居を見るのも退屈ですが、ちょっぴり背伸びをしてダンスに混じるほどの度胸はありません。

たまたま、近隣でいたずらをしていたウーパーパーたちを追い返し、黒幕のお化けタマネギを退治して、今の一行で冒険者としての一步を踏み出したばかりではありますが、まだまだ修行中の身上。大人でも子どもでもない、微妙なお年頃でもあるのです。

耳をすませば、大人たちは不穏な噂をささやき合っているようです。

「北辺の街がデーモン軍の手に落ちたらしい。デーモンアイと呼ばれているとか……」

「バカ言うな、デーモン軍など、もう何年も見ておらんよ!」

そんな物騒な話も聞こえてきますが、君達の手にも負える話ではなさそうです。

女神像の傍らに真っ黒な鳥が倒れています。街の人たちは祭りに夢中で気づいていません。カラスです。何やら筒のようなものを啜って……。

### ●はじめに

一行はレッドソルトの街で育った若者たちで、互いに幼なじみです。腕試しと訓練を兼ねて、このパーティで近場にてちょっとした冒険を繰り広げ、レベル2にまで成長しています。

20年前のデーモン戦争では最前線に位置した街ですが、それも今は昔——と大人たちは笑っています。しかし、それでも風の便りで、不穏な話があちこちから漏れ聞こえてきます。東のホープの街には原因不明の疫病が流行しているといいますし、北東のキスカ城のヤー王は最近ひどく疑り深くなったようだと言われています。南の辺境にはバンバイアに支配され

た村があり、そして今回のデーモンアイです……。大人たちは懸命に隠そうとしますが、今ある平和がかりそのものでしかない、一行は直感的に気づいているのです。

そんな折に一行は、瀕死のカラスを見つけます。魔法使いは、師匠である魔女のメルフィスの使い魔、ベータだとすぐにわかります。筒を開くと、メルフィスの幻影が現れ、

「危険が迫っているわ。すぐに逃げなさい。いざとなったら、きらめきの結晶を使うこと。あなたの潜在能力を最大限に引き出せるから。ただ、暴発には気をつけてね」

——と書かれた手紙と、きらめきの結晶が入っています。

それを見て、僧侶は女神の啓示を受けたことを告白します。メルフィスが北のデーモンロック山の迷宮に囚われており、周囲には何か得体の知れない機械のようなものが見えたというのです。

このまま放っておくわけにはいきません。君達の活躍もあって、近隣においては、差し迫った脅威はなさそうです。魔法使いは一刻も早く師匠を助けたいと思っていますし、僧侶は啓示に深刻なものを感じています。すかさず、戦士は助太刀を申し出ます。他方の盗賊は、デーモンロック山にお宝の臭いを嗅ぎつけたのか、同行すると笑います。

かくして一行は親元に書き置きを遺し、夜中にデーモンロック山に向けて出立します。何か起きたときのために、それぞれ薬草を1つずつ(ルールブックp.33)を持つのも忘れません。

——はじめての遠出で不安をかかえながらも、女神の祝福があるものと信じて……。

### 【A3(入り口)】

#### 【様子】

ここはデーモンロック山の迷宮の入り口です。

「ぐ〜。す〜。ぴ〜。もう食べられない……」

丸に「デ」と書かれた腹掛けをしている、灰色っぽい体色のヘイタイガエル2体(ルールブックp.39)が、岩場に腰掛け居眠りをしています。

#### 【調査】

不意を打つならば、最初の戦闘ラウンドは、一行が一方的に攻撃できます。

起こさないようダンジョンに足を踏み入れるなら、判定なしで侵入が可能です。

#### 【真相】

本来ヘイタイガエルはドラゴン族の奉仕種族ですが、ここにいるのは、デーモン族がドラゴン族に対抗して作っているデーモンガエルです(データは同じですが、HPは20で、コンパクトマトリクスでダメージが入る場合は+3します)。見張りを命ぜられたものの、ヤドクガエルキングに酷使されて、疲れ切っているのです。

なお、カラスのベータを治療して連れてきていた場合(特に判定は不要です)、1回の冒険においてパーティの平均レベ

# 「幽霊船マリン号の謎」

著：増田知春 監修：岡和田晃、たまねぎ須永  
 スペシャルサンクス：じゅまこん2022参加者各位  
 (レベル1用)

※本シナリオは岡和田晃が東海大学文芸創作学科で開講したゲームデザイン論における、2022年における課題レポートの優秀作を改稿したものです。

## ●はじめに

海の近くの街スベニアにある酒場に入った君たちは、常連客から最近話題になっている幽霊船の噂を聞きます。

常連客は、明日その幽霊船が街の近くの海を漂うだろうと自信ありげに話しているのです。

翌朝、君たちは半信半疑ではあったものの、常連客が手配してくれた船に乗りました。船上での暇つぶしに釣りをしていたところ、なんと噂されていた幽霊船が姿を現しました！

こんな機会は滅多にないと冒険心をくすぐられた君たちは、船長に別れを告げ、謎の幽霊船に乗り込むことにしたのです。

幽霊船のデッキを歩いていると、物音がし、大きな樽の陰から水色の髪をした女の子が飛び出してきました。

「わあ！ 人間さんだ。はじめまして、わたしは魚人のアクア。いま幽霊船の中を見てまわってるんだ。君たちも一緒にどう？」

君たちは彼女と行動を共にすることにしました。そこから幽霊船の謎を解く冒険が始まったというわけです。

「よーし！ みんなで仲良く冒険しようね」

(スタート地点はA3です)

## ●注意事項

このシナリオをプレイするにあたり、ルールブックには記載がない本シナリオ・オリジナルの「調査行動マトリクス」を使用します。

しかし、このマトリクスには使用制限があり、9回までしか使うことができません(失敗しても1回分の使用になります。同じ場所で成功するまでサイコロをふることも可能です)。

ただし、1度だけアクアに調査をしてもらうことが可能で、この調査は必ず成功します。この際、GMは、「これで欠片の場所は全部わかったね。さっきは失敗しちゃったけど、今度はわたしが調べてみるよ！」などとアクアのロールプレイを挟んでください。

つまり、マトリクスを使った調査9回(失敗する可能性あり)と、アクアによる調査1回(必ず成功)の、計10回の調査を行うことができます。

調べられる部屋の数は13部屋(A3とA4は2つで1部屋のカウント)です。調査の使い所を見極めてプレイしてください。

(編注：ある程度成功しないと話が進みませんので、マリン

の助言、仲間と協力、盗賊は探し物得意、性格などで判定に修正を加えてください。レベル以外に+3も修正が加わればあらかじめ成功になります)

## 調査行動マトリクス(2D+L)

部屋など小さな空間で、すぐには気づけないようなものを探し出すような行動のときに使用します。

|      |   |
|------|---|
| 2    | ダメだ、全くわからない。しかも無駄な調査をしてしまったせいで状況が悪化してしまったぞ……。 |
| 3    | 手がかりは何一つつかめず、時間だけ無駄にってしまった……。                 |
| 4    | 気になってはみたものの、それ以上のことはわからなかった。                  |
| 5    | あと少しでわかりそうなものだけど、今は何も思いつかない。                  |
| 6    | 何かひらめいた気がしたが、やっぱりわからなかった。                     |
| 7    | ギリギリのところで思いついた！ ほら、やっぱりおもしろいと思ったんだ。           |
| 8    | 手がかりが見つかったぞ！ 調べてみた価値があったな。                    |
| 9    | なるほど。そういうことか！ 意味がわかったぞ。                       |
| 10   | なんだ、案外簡単にわかってしまったな。                           |
| 11   | 大成功だ。敵の残した証拠は見逃さないぞ！                          |
| 12以上 | 調査は大成功だ。何から何まで全てのことを理解したぞ！                    |

(編注：本シナリオ以外で調査行動マトリクスを使う場合は 1D+L にしたほうが他のマトリクスと統一がとれるでしょう)

## ●ゲームマスターへの注意事項

※ここからは、ゲームマスターに対する注意事項です。プレイヤーには情報として伝えないでください。

・**アクアの好感度について**、モンスターたちを倒すたびに彼女の好感度は下がります。アクアと積極的にコミュニケーションを取った場合、GM判断で上げてかまいません。逆に見逃してあげた場合は、好感度が上がります。これらは情報として伝えてはいけませんが、ロールプレイを介して表現することは自由です。

好感度の基準は、モンスターを何体倒したかが関わってきます。3体全て倒したら低、12体が中、全く倒さなかったら高となります(逃げたり、出会わなかったりしたら中)。

プレイヤーがモンスターと話す意思を示したら、モンスターになりきって、アイテムのある場所のヒントをあげてください。モンスターから逃げたり、出会わなかったりした場合、好感度が下がることはありません。なお、アクアは特別な力で、倒したモンスターを1体だけ復活させることができます。

冒険者たちが後悔の意思を示した場合、この力を使って復活させることで、アクアの好感度を上げることが可能です。

# ハーピーの雫

著:waiz  
(レベル2)用

## ■1. 導入

前回の冒険を無事に終え再び旅に出たPC達があと一山で街へたどり着く途中の事です。PC達の上を何やら鳥のような影が飛び去っていきました。その足には人ぐらいの大きさの獲物が捕らえられていたようですが、ほんの一瞬のことですぐに見失ってしまいました。街道筋の街ネハーレンはこの辺りでは大きな街で、PC達のような冒険者にとっても仕事や冒険のネタを探しやすい環境にあると言えます。街には女神を祀る教会を中心に様々な店が軒を連ね活気づいています。

### 《お宝の精算とアイテム購入》

PC達は前回までの冒険で少しの宝石と装飾品をお宝として手に入れています。このお宝を精算する事もこの街へ来た目的の1つです。その価値は一人あたりレベル×10金貨ほどと思われませんが、交渉次第ではもう少し高く売れるかも知れません。汎用行動マトリクス判定を行い成功したら一人あたり5金貨多く買い取ってもらえます。失敗しても下がる事はありませんが大失敗(出目2)となれば信用を失い一人あたり価値を5金貨分失います。ちなみにこの街で貴金属を買い取ってくれそうな質屋は1件しかありません。この街でアイテムは50金貨までのものが購入できます。

## ■2. 情報

宿を確保し、街へ繰り出したPC達の前に人々の注目を集める告知看板を見つけます。街人の声に耳を傾けてみると、街一番の金持ちレイモンド家の庭師がハーピーにさらわれてしまい、警備団もうかつに近づけない場所のためにレイモンド家の使いが搜索と救出のための人足を募集しているのだそうです。もちろんハーピー相手では危険を伴うため、街人達は金払いが良くても怪我をしたら元も子もないと内容に難色を示しています。看板には我と思う者はレイモンド家の館まで訪ねてくるよう書かれています。

### 《酒場の噂話1》

酒場に冒険のネタを探しにきたPC達は、そこで酔っぱらいの男から興味深い話を聞きます。それはさらわれた庭師の青年トゥルスがレイモンド家のお嬢様のお気に入りらしく、レイモンド家がたかだか庭師一人の搜索に力を入れているのはそのためなのだ聞きます。

### 《酒場の噂話2》

よっぱらいの男はまだ何かを知ってそうな素振りを見せます。コミュニケーション行動マトリクスを使用して成功したなら次の情報を男は提示します。また男に1金貨でも手渡せば自動成功となります。庭師とハーピーの接点は不明ながら、ハーピーはハーピーの雫と呼ばれる秘宝を持っていると伝えられており、その秘宝は願いを成就させる物だとも言われているとよっぱらいは語ります。

## ■3. レイモンド家

PC達がレイモンド家を訪ねるとメイドの案内で応接室へと通されます。しばらくすると執事姿の男が現れ、今回の案件について説明をはじめます。

「わざわざご足労ありがとうございます。わたしは当館でサリッサ様の執事をしているセルバンテスと言う者でございます。主に代わり、ご用件をお伝えてさせていただきます。今回さらわれました庭師のトゥルスについては屋敷で働いて2年になる男なのですが、彼の仕事は大変素晴らしくサリッサ様も大変気に入られておられ、他に代え難い、腕の良い職人なのです。トゥルスが何故ハーピーなどにさらわれてしまったのか方方にはまるで見当もつきませんが、お嬢様も我々館に仕える者達も彼が無事に戻る事を望んでおります。どうでしょう、成功報酬として一人あたり30金貨でトゥルスの救出をお願いできませんか？」

と執事はPC達に依頼内容を説明します。

### 《依頼の承諾》

依頼を承諾するなら、執事は

「実はハーピーによる人さらいの被害は昔から度々報告されてきたのですが、森の奥地にある羽の谷と呼ばれる所に住むとされるため、森を越えねばならず近づく事も難しいのです。しかしその森に詳しい者をご紹介できますので、彼の案内で谷までは行けるはずですよ。またハーピーは〈ハーピーの雫〉なる秘宝を持っているという伝承もございます。冒険者となればそのような神秘の宝をお探しになるのも1つの目的になるかと存じます」

と言うと執事はメイドに合図を送り、大柄な男を応接室に呼び出します。執事は

「森に詳しい木こりのガーソンです。彼がPC達を谷まで案内する事ができましょう」

と紹介すると、ガーソンは

「まあ、よろしくな」

とごちない笑顔で微笑みました。

## ■4. 行軍

ガーソンの案内で早速森へと入るPC達。ガーソンは

「俺は谷の事は知らないが、森では役に立てると思う。この森には色んなものが住み着いているが、殆どは害の無い小動物

だ。だが熊やでかいカマキリに出くわしたら全力で逃げるんだ。下手に戦えば怪我するだけだ。ガハハッ」

と豪快に笑い飛ばします。PC達はF2から行軍を開始します。なおガーソンは戦闘には参加しません。

## ◇F2(森)

道もなく足場も悪い森をガーソンは時折何か位置確認し、「うむ、こっちだ」

とPC達を先導します。頭脳行動マトリクス判定を行い、成功したならガーソンの辿ってる道には普通なら見失ってしまうような目印がある事を発見します。ガーソンにこの事を聞いたせいで

「道が無い森の中で唯一頼りになるのは、お天道様の位置と自分が一度でも通った場所を記しておく事だ」

ともってもらいたい事を説明します。

## ◇D2(森)

綺麗な沢が流れるこの場所には様々な草花が生えています。ここでは薬草を1D個採取する事ができます。

## ◇E3(森)

湿地を歩いている時、ガーソンが突然足を止めます。そして「やばいな……。どうやらお前さん達の出番だと思うぜ」

と言うとPC達を前に行かせ

「よろしく頼むわ」

と隠れてしまいます。進行方向には2メートルを超える大きなトカゲ「リザード+1」が1体、PC達の進行を遮っていました。リザードはすぐにPC達の存在に気付くと突進してきます。

リザードを撃退するとガーソンが

「いやたまげたな、さすが冒険者様達だ。これなら俺も安心して案内できる」

とPC達の活躍を労います。またE4に進めば木こり小屋があり、休憩場所として利用できる事をガーソンは言います。

## ◇D3(森)

辺りは岩が多く見られるようになり、森の様相が少しずつ変わってきます。先頭を歩くガーソンは

「もうすぐ羽の谷に着く。その前に俺たちがあの谷に近づかない理由を少し話しておこう。昔からネハーレンの街はハーピーによる人さらいを何度か経験してる。もちろん帰ってきた者はいないため、さらわれた連中がどうなったのかわからん。そういつた事からハーピーの巣がある谷に立ち入る事は、ずっと禁忌とされてきたのと、もう1つには立ち入った者は災いを持ち帰るといふ言い伝えがあるからだ。まあ俺のような木こりでは真実はわからんがね」

と言います。またD2では薬草が採れる可能性があると言います。

## ◇E4(森)

丈夫な木こり小屋があります。ここはガーソン達木こりが使っている小屋で、ベットや食料、大きな暖炉などがあり、休息をするには十分な場所です。PC達はここで休息をとる事でHP全回復とペナルティ修正を無くす事ができます。

## ◇D4(谷)

「ここが羽の谷だ」

とガーソンが足を止めます。そこは何層かに渡る溪谷となっており、草花が生える美しい場所でした。奇妙な事に近くには白い鳥の羽と、黒い鳥の羽、そしてよく手入れされた剪定鋏が落ちており、それが庭師トウルスのものである事は明白でした。ガーソンは

「手かがりが見つかったのは良かった。だが俺が案内できるのはここまでだ。ここからはあんた達に先導してもらわねばらん。よろしく頼む」

とPC達の隊列の後ろに下がりました。

## ◇C4(谷)

谷の通れそうな道を探してPC達が歩いていると、腕が翼、足がかぎ爪となった少女が倒れているのを発見します。ガーソンが目丸くして

「これが噂に聞くハーピーって奴なのか？」

と言います。少女はまだ息がありますが羽に怪我を負っている事が確認できます。

### 《フェザーハーピーの少女クリスタについて》

PCが少女を助け介抱し、しばらくすると少女は目を覚まします。最初はPC達を見て酷く怯えていましたが、傷が手当てされてのを確認すると

「どうやら助けて頂いたようでありがとうございます。私の名はクリスタと言います」

と言うと元気なく肩を落とします。(PC達が少女を無視して進むならクリスタ抜きでの進行となります。またガーソンはやはり谷の入り口D4で待っていると言いつき返します)

クリスタに庭師トウルスの事を訊ねるなら、「わたしが人さらいなんてとんでもない! ある日素敵な庭に惹かれた私は、彼と出会い私たちは恋に落ちました。以来人目を忍んで出会っていた私達でしたが、ある時彼が私の谷で一緒に暮らそうと言ってくれたのでここまで連れてきたのです。でも……。黒いのに襲われてしまい彼を奪われてしまったんです」

とクリスタはウワンと泣き出してしまいます。

### 《クロウハーピーのメルクルについて》

クリスタの言う「黒いの……」というのは白い羽を持つクリスタの種族フェザーハーピーとは対のような、黒い羽をもつクロウハーピーという種族である事をクリスタはPC達に説明しま

す。今回庭師をさらったのは普段からクリスタと因縁関係にあるクロウハーピーのメルクルという者の仕業であると彼女は言い、とりあえず詳しい話はクリスタの家で聞く事となります。

## ◇C5(谷)

溪谷に沿って歩いていくと細い木を積み上げたドーム状の家が見えてきます。(C4でクリスタを見捨てていた場合には誰かが住んでいた形跡のある空き家があり、ここでは特に何も発見できる事ありません)

妙に落ち着き無くキョロキョロするガーソンを伴ってクリスタの自宅に招かれたPC達に、クリスタはハーピーの生態についてPC達に語り出します。それによれば、彼女達ハーピーに雄は存在せず、人間の男性や他種族を繁殖のパートナーに選ぶのだと語りました。そしてクリスタもまたトゥルスを生涯のパートナーとして迎えたものの、同じ生態をもつメルクルに奪われてしまった事を悔やみ、トゥルスの身を案じます。クリスタはPC達に

「わざわざこんな所まで来て頂いてこんなお願いをするのは心苦しいのですが、どうかトゥルスをメルクルから助けて出して頂けないでしょうか？」

とPC達に涙ながらに訴えます。メルクルの住処はB3にある事をPC達は知り得ます。

## ◇B5(谷)

珍しい花々の咲く溪谷を何層か下るルートは見晴らしも良く危険そうなものは何も見あたりません。庭師をメルクルから助け出すため再出発したPC達一行でしたが、ガーソンは自分が足手まといになる事と、怪我を負って飛べないクリスタも居る理由から、帰りを待つ事を選びました。

## ◇B4(谷)

緩やかな溪谷の足場はこれまでの土場からゴツゴツした石の転がる岩場へと変わり見通しも悪くなってきます。辺りには小動物の骨らしきものを転がっており、この辺りには何か捕食性の動物が居るのかも知れません。汎用行動マトリクスを行い、成功したなら岩陰から何か毛むくじらの大きな動物「巨大ネズミ+1」が1体、PC達を狙っている事を発見できます。PC側が誰も発見できなければ巨大ネズミが先行して攻撃を行います。

## ◇B3(谷)

PC達の前に大きな岩穴が見えてきます。そこには手足を縛られたトゥルスと思われる庭師風の青年が捕らえられており、その傍らで黒い羽のハーピー、メルクルが青年を足蹴にして遊んでいました。PC達が近づくか武器を抜くならすぐにメルクルは気づき

「あーら、人間のお仲間のようなね。一人だけじゃつまらない

と思ってから丁度良かったわ」

とPC達の前に羽ばたいてきて戦闘となります。(クロウハーピーのデータが無い場合はヘビ女のデータを使用します。)メルクルはHPが半分を割ると

「この私が庄されるなんて…覚えておきなさいよ！」

と捨て台詞を残して逃げ去ってしまいます。一方トゥルスは「こんな所で冒険者に助けられるなんて思ってみませんでした。みなさんありがとう」

とお礼を言います。またメルクルの巣からは30金貨相当のお宝とヒーリング・ポジション1つを見つける事ができます。

## ■5. 帰還

### 《クリスタの家》

無事庭師の青年トゥルスを救出したPC達がクリスタの家に戻ってみると、そこにはクリスタもガーソンも居ません。部屋は荒らされたような形跡があり、ここでクリスタとガーソンに何かあった事が伺えます。この家はメルクルが逃げ去った方向でもありませんし、こんな所に第三者が来る事も考えにくいと思われれます。ともなればガーソンがクリスタを連れ去ったと考えるのが自然かも知れません。トゥルスは

「そんな…クリスタ。一体どこに？」

と嘆きます。(C4でクリスタを見捨てていた場合には特に何も発生しません)

### 《自力での森踏破》

森から戻ろうとするなら頭脳行動マトリクス判定を行います。E2で頭脳行動マトリクスに成功している場合、+2のボーナスが得られます。成功したなら森の中にある目的地へ行く事ができますが、失敗した場合は道に迷い、様々な森の傷害によって全員1d6点のダメージを受けてしまいます。(C4でクリスタを見捨てていた場合には、途中で倒れていたクリスタの姿が見あたらなかった事に気付きます)

### 《レイモンド家に待ち受ける者》

街の人々にガーソンの行き先を尋ねると、ガーソンは大きな麻袋を担いでレイモンド家へ入った事を教えてくれます。PC達がレイモンド家へ押し掛けると、ガーソンと執事セルバンテスが立ちはだかります。セルバンテスは

「トゥルスを連れ戻して頂けたようですね。お約束の報酬ならお渡しますので、何も詮索せずこのままと帰り頂けないでしょうか？」

と言うと、ガーソンは

「そんな気はねえって顔だな。あの森から自力で帰ったのは誉めてやるし、騙すような真似をしたのは詫言だが、これも俺の仕事なんでここから先は通す訳にはいかねえな」

と彼らは武器に手を掛け威嚇します。セルバンテスは2レベルのシーフ(もしくは吟遊詩人)、ガーソンは2レベルのファイター(もしくはレンジャー)として戦闘を行います。(編注：吟遊詩人、レンジャーについてはサポートブック1を参照して)

ださい)

## ■6. 結末

館の奥の部屋へ乗り込むと、意外にも元気そうなクリスタとまだ幼さの残る可愛らしい少女が仲良くお茶をしていました。クリスタは

「あら、みなさん。一体これはどういう趣向でしょう?」

と出迎え、そこにトゥルスが居るのを確認すると互いに喜んで駆け寄り抱き合います。少女は事態を全く把握できていないような様子でPC達の登場にびっくりしています。そこへ執事セルバンテスがメイドの介助を受けてやって来てきますが、少女は何かを悟ったのか執事を呼びつけ耳元で何か囁きます。すると執事は膝から崩れおち

「サリッサ様、申し訳ありませんでした」

と謝りました。

### 《真相》

そして執事セルバンテスの口から真実が語られます。それによれば、トゥルスの庭に遊びに来ていたクリスタでしたがその様子をサリッサ嬢は以前から気付いており、白く美しい翼のクリスタと友達になる事をサリッサ嬢は望んでいたのだと言います。トゥルス連れ去った日もサリッサ嬢はその光景を眺めているだけでしたが、クリスタが飛び去る時に落としていった燐めく小瓶「ハーピーの雫」を見つけた事で、サリッサ嬢はきつと白い翼の娘の大事な宝物に違いないと考え、直接返却する事で友達になるきっかけを作りたいと願い、執事セルバンテスは主の願いを叶えるべく行動を開始しました。しかしセルバンテスはサリッサの意中の相手がトゥルスであると勘違いしていたようで、PC達にトゥルスの保護を依頼する一方で、ガーンソンに害獣ハーピーの捕獲を命じていました。執事が一通りを語るとサリッサ嬢はトゥルスとクリスタ、そしてPC達に「ごめんなさい」と謝りました。

こうして勘違いから生まれたハーピーのお話は笑い話として街に語り継がれる事となりました。その後PC達は依頼金とお詫びの50金貨を受け取る事となり、次なる冒険へ旅立つ事となりました。

### ◆ハーピーの雫について

ハーピーの雫は一種の惚れ薬です。異種族に繁殖パートナーを見つける必要のあるハーピーの最終的手段として用いられる秘薬です。しかしクリスタは相思相愛の相手を見つけず必要となり、トゥルス連れ去る時点で廃棄したのでした。この惚れ薬はハーピーを魅力的に魅せる効果はありますが、他種族が魅力的に見える効果はありません。しかし研究好きの錬金術師達や、物好きな金持ちなどには20金貨ほどで売却できます。

## ■付録：NPC紹介

### 《執事セルバンテス》(40歳代)

レイモンド家に仕える礼儀正しくも早とちり癖のある執事。

### 《木こりのガーンソン》(20歳代)

セルバンテスにクリスタを捕らえるよう雇われた森の案内人。

### 《フェザーハーピーのクリスタ》(人間換算で10歳代後半)

トゥルスの庭に魅せられて恋に落ちたちょっと気弱なハーピー。(データは13ページ)

### 《庭師トゥルス》(20歳代)

クリスタと恋仲になったレイモンド家の脳天気な庭師。

### 《クロウハーピーのメルクル》(人間換算で10歳代前半)

同じ谷に住むクリスタをいじめている意地悪なハーピー。(データは23ページ)

### 《サリッサ嬢》(10歳代前半)

クリスタと友達になりたいレイモンド家の内気なお嬢様。

# 聖珠伝説パールシード用ダンジョンシート

シナリオ名: **ハーピーの雫** (Lv: 2)

GMの名前: \_\_\_\_\_



マス内の各部名称

A  
B  
C  
D  
E  
F

|  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
|  |   |   |   |   |   |
|  |   | ★ | ★ |   |   |
|  |   |   |   | ○ | ○ |
|  | ○ |   |   |   |   |
|  |   | ★ | ○ |   |   |
|  |   |   |   |   |   |

メルクル巢 巨大ネズミ

クリスタ クリスタ家

薬草採取

リザード 木こり小屋

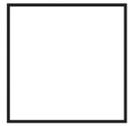
1 2 3 4 5 6

PC名: \_\_\_\_\_

シナリオハーピーの雫

table配置図

GM



# パールシード殺人事件

～マダーミステリー風ヴァリエント～

ゲームデザイン  
中村 誠

## はじめに

この記事は、「聖珠伝説パールシード」で、マダーミステリーのようなシナリオを作るためのヴァリエントルールです。シナリオのオープニングで事件（たいていは殺人事件です！）が発生し、キャラクターたちはその事件の容疑者になります。容疑を晴らすため、自ら事件を捜査することになりますが、キャラクターの中の誰かが犯人かもしれません！

ちゃんとしたマダーミステリーなら、シナリオの作者が、誰が犯人か、動機は何か、トリック、アリバイ、出来事のタイムライン、証拠の数々をちゃんと考えて用意しています。ですが、このヴァリエントを使えばもっと気軽に「ミステリーっぽい」シナリオを作れます。

キャラクターの秘密や関係性などはランダムで決定されるので、サイコロの組み合わせによっては、様々な矛盾やちょっとヘンな状況になるかもしれません。そうなった場合は、「なぜそうなったのか」をみんなで考え、こじつけで辻褃をあわせるのもこのゲームの楽しみ方のひとつです。そういう意味で、マダーミステリーそのものよりも、マダーミステリー風言い訳ゲーム「**そういうお前はどうかだ？**」（黒田尚吾/グループSNE）が参考になるかもしれません。

「聖珠伝説パールシード」とミステリーの組み合わせをお楽しみください。

### マダーミステリーとは？

TRPGに非常に近いアナログゲームで、キャラクターたちはある事件の容疑者を担当し、事件を捜査します。TRPGと同様に各プレイヤーはキャラクター1人ずつを担当しますが、（多くのシナリオでは）キャラクターのうち1人は事件の犯人です。犯人キャラクターが誰なのかは他のプレイヤーにはわかりません（犯人役のプレイヤーですら、キャラクターシートが渡されるまでは自分が犯人役になることを知りません）。犯人役は、ゲーム終了までに犯人であるとバレないことが目標で、犯人以外は犯人を見つけることが目標となります。

ゲームは主にプレイヤーどうしの会話（議論）で進行します。会話による情報のやりとり、ウソの付き合いや協力が様々なストーリーを作り出します。

## ゲームの流れ

### ①キャラクター作成

通常の方法でキャラクターを作成しますが、追加で各キャラクターが持つ「秘密」を4つ（ミッション1つとシークレット3つ）決めます。

### ②オープニング

事件（基本的には殺人事件）が発生します。GMから被害者の情報、現場の状況、死体発見までの出来事などが説明されます。キャラクターたちは事件の容疑者となり、容疑を晴らすため事件を捜査することになります。

### ③調査ターン

キャラクターたちは、探索や聞き込みを行ない、証拠品や証言などを得ます。これらの手がかりは、基本的には判定なしで自動的にGMからあたえられます。

### ④密談ターン

各キャラクターは1人1回ずつ「密談」をします。密談は、他のキャラクター1人を選び「信用」か「尋問」の判定をして、相手の秘密を聞き出そうとします。

### ⑤議論ターン

全員で事件について話し合います（基本は5分）。

### ③～⑤をくりかえします

回数はシナリオによりますが基本は5回

### ⑤投票

全員で、誰が犯人か、投票をします。

### ⑥クライマックス

事件の真相と投票の結果によってクライマックスが決まります。基本的には、犯人か、犯人を裏で操っていた黒幕との戦闘になります。

### ⑦エンディング

GMとプレイヤーで話し合って、物語の結末と今後のキャラクターの行方を決めます。

## 追加データ集

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、野望に燃えた魔王候補のダーク・プリンスです。このクラスで行使できる呪文群、アイテムがたくさん紹介されています。

### ■追加クラス

(著：すがたけ／監修：たまねぎ須永)

ダーク・プリンスは『だんじょん商店会〜伝説の剣はじめました〜』（1998年／発売：講談社）や『マンショングズ&ドラゴンズ』（藤浪智之原作・佐々木亮作画／連載：2000年から2003年／刊：ワニブックス）『ダークローダーズ』（藤浪智之原作・佐々木亮作画／連載：2004から2006年／刊：ワニブックス）の「コトノハ」シリーズにおける“魔王候補”と呼ばれる存在の設定に製作者独自の設定を織り込んで組み上げたマトリクスです。

自ら人間という種族の枠を捨て、さらなる知恵や力を追い求めたことによって変質してしまった心と体を持つ彼らは、汎用行動マトリクス・頭脳行動マトリクスを除く全ての行動マトリクスに対して-1の修正が入ってしまいます。

特に、魔を自ら受け入れたことから、ドラゴン族に由来する相手に対するコミュニケーション行動マトリクスについての修正は-2にまでなってしまいます。

深く魔の力を受け入れている彼らは、全てのメイジ魔法の他に、『魔王呪文』と呼ばれる独自の魔術を使用することも可能です。

ただし、その代償でしょうか…… [癒しの光]や薬草、ヒーリング・ポーションといった正の生命力を回復する効果を受けることはできません。[癒しの光]や薬草は効果と同じ値のダメージを受け、ヒーリング・ポーション服用に至ってはHPが即座に1にまで減ってしまうのです。

### ●魔王候補(ダーク・プリンス)

夜の道具屋で出逢った、蒼褪めた肌の女性の言葉。

「魔王という存在を知っているか？」

御伽噺の中に存在する、勇者によって倒される魔の眷属、か……なるほど、確かにそういった側面は否定出来ない。

だが、決して御伽噺の中に存在するだけの存在、という訳でもない。様々な目的を持ち、そして、それを実現するために通常ならざる力……闇の力に身を浸すことを厭わない者——その頂点に君臨する存在が、魔王という存在なのだ。

魔に属するとはいえ、デーモン族とは少し違う。デーモン族は力を求めて自らの身体を機械化し、この世界から姿を消した女神に近づこうとしている。対して、魔王……そして、その候補者達は、魔力で自らの肉体を変質させることはあっても、あくまでもその肉体は自分自身のものだ。

自らの追い求めるものを自らの手で掴み取るには、機械の手では不都合——そういうこだわりを捨てきれないのかも知れないな。

しかし、力を追い求めた代償というべきだろうな……強い魔の力によって変質させた身体は僧侶魔法のもたらす正の力による治癒を受け付けることは出来ない。魔力によって負の生命力に変質したことで、治癒の力が毒になり、正の生命力とつっての毒こそが治癒の力をもたらすようになってしまっているのだ。

そうは言っても、自ら求めた力だ。後悔などしない——そして、自ら求めた力だからこそ、手放すこともあり得ない。その強い決意と意志の力こそが、魔の力に魅入られ、自我を失う凡百の挫折者と魔王として君臨することを目指し続ける者——魔王候補との最大の差なのだ」

**標準装備：**マント付きローブ、ザック(背負い袋)、蠟燭、触媒、死者の書

## 魔王呪文について

深く魔の力を受け入れている魔王候補は、その力の源である「死者の書」や各種の触媒を介して自らの生命エネルギーと魔力を増幅させ、メイジ魔法や僧侶魔法とは一線を画す「呪い」の力——[破壊][腐敗][病魔][不滅][変化][蠱惑][転移][秘儀]の八つの系統に大別される『魔王呪文』と呼ばれる独自の魔法を使用することが可能です。

なお、魔王候補が自ら魔の力を取り入れ、魔法使いや僧侶よりもはるかに身近に魔の力に触れているからでしょうか……魔王候補はより一層HPを消費する代わりに魔王呪文のマトリクス目の増減させることも可能です。

この場合、〈ダイスを振った直後、さらに現在の消費HPを追加消費すること〉によって、マトリクス目の増減ができます。消費するのは(基本の消費HP+キャラクターのレベル)×増減値です。例えば、レベル2の魔王候補が魔王呪文[破壊]のスペルマトリクスを1増やす場合は(基本の3+レベル2)×1の合計5のHPを追加消費……つまり、総計10点のHPを消費することになります。2増減の場合は、(基本の3+レベル2)×2=で10点が追加で加わり合計15点消費します。

自らの力で運命すら捻じ伏せ、従える——それが魔王候補の本質的な強さの根源だといえるでしょう。

なお、「増減」とあるように、スペルマトリクス目の減らすことも可能です……ただし、そんなお人好しで変わり者の魔王候補などほとんどいないでしょうが。

### 破壊(はかい)

分類：魔王呪文、攻撃呪文  
消費HP：3+L

### スペルマトリクス(1D+L)

|    |  |
|----|--|
| 2  | 指先から破壊の波動が飛び……おそらくは糸くらいなら切れたらう。                        |
| 3  | 小さな魔力の衝撃波が相手を撃つ。6ダメージ!                                 |
| 4  | 空気を震わせ、7ダメージを与える不可視の魔力の塊が相手に直撃する!                      |
| 5  | 凍てつく波動によって9ダメージを与えた!                                   |
| 6  | 両手に火炎をまとわせ、それぞれに敵を指差す。炎は対象2体に向かい、10ダメージ!               |
| 7  | 目の前に魔力の塊を作り出し、片手で薙ぎ払う。後押しを受けた魔力の塊は渦を巻いて対象2体を襲い、12ダメージ! |
| 8  | 空気を攪拌し圧縮……敵の目前で解放する。突然爆発した空気に打ち据えられた敵3体に16ダメージ!        |
| 9  | 殺意とともに静かに放った魔力は敵の周囲に散らばると、敵3体の周囲の地面を槍と化し、襲い掛かる。ダメージ18! |
| 10 | 両手に纏わせた魔力を敵の影に向けて放つ。影と同じ部分を呪力によって蝕まれた4体までの対象に20ダメージ!   |

|      |   |
|------|---|
| 11以上 | 全身から魔力を放出!膨大な魔力は敵全てを呑み込み、ダメージ25の荒れ狂う魔力の渦によって責め苛まれる!炎や雷に変換することなく、ただ純粋な魔力を解放しただけで威力に変える……それこそが「魔を統べる王」の本質に近づいたという証明だ。 |
|------|---|

### 腐敗(ふはい)

分類：魔王呪文、変質呪文  
消費HP：3+L

### スペルマトリクス(1D+L)

|      |   |
|------|---|
| 2    | 空気を変質させ、強烈な腐敗臭を発生させた。ただし、それは自分の周囲だけだ。眼も開けてられない強い悪臭で、次のラウンドの自分のすべての判定マトリクスを-1してしまう。  |
| 3    | 空気を変質させ、強烈な腐敗臭を発生させる。痛みすらも伴った猛烈な腐敗臭は影響下にある者の集中力を削ぎ、次のラウンドの全判定マトリクスを-1する。ダイスを1個振り、1~4なら任意の敵1体、5なら任意の味方1人、6なら自分を含めたすべてのキャラクターが対象となる。                        |
| 4    | 周辺の大気を変質させることで、猛烈な腐敗臭を生み出す——いや、臭気だけならまだ優しいだろう。濃密な毒素は機械化された無機物すらも確実に蝕み、その動作を狂わせる。任意の敵2体までの次のラウンドの判定マトリクスを-1させる。  |
| 5    | 水を触媒として腐毒と反応させ、即効性の『不浄な水』としてランダムに振り撒く。ダイスを1個振り、1~4なら任意の敵1体、5なら任意の味方1人、6なら自分を含めたすべてのキャラクターが対象となる。  |
| 6    | ひと掬いの水を変質させ、生み出した腐毒を味方の得物に纏わりつかせる。急ごしらえ故に毒素は容易く効果を失うが、次をかすり傷を致命傷に変えるくらいには事足りる。味方1人の次のラウンドの戦闘マトリクスのダメージを+5だ。   |
| 7    | 腐敗を促進させ、手持ちの食品系アイテムひとつを『腐った食べ物』に、または、回復系アイテムひとつを『毒薬』に変える。   |
| 8    | 腐蝕の魔力を放ち、敵1体の持つアイテムを『壊れたアイテム』、または『腐った食べ物』に変化させる。ただし、キャラクターによってはGMは「アイテムを持っていない」と判断することもできる。   |
| 9    | 強烈な腐毒を精製し、水と合わせることで生み出した『不浄な水』 <sup>(※)</sup> を任意のキャラクター1体に使用する。揮発性の高い成分ということもあって、持ち運ぶことはできない。次のラウンドまでに使用しなければ効果はなくなってしまう。すぐに使おう。                         |
| 10   | 腐敗の魔力を凝集した水と自らの血を融合させて、猛毒を生み出した。最高峰の猛毒『ドラゴンベイン』……これを作り出せるほどの者は稀だろう。ただし、ガラス瓶などの適切な容器がない限り、次のラウンドが終了した時点でこのアイテムは流れ落ちてしまう。                                   |
| 11以上 | 掌に纏わりつく魔力を制御し、その中の時の流れを早める。腐敗とは時間経過によって促進された酸化……即ち、それを制御できるということは時間や老いを司ることができるといことだ。敵1体の持つ武器を劣化、崩壊させた。2ラウンド使用して武器を取り換えない限り、以降のそのキャラクターの攻撃によるダメージは最大1になる。 |

(※)『不浄な水』を浴びると2ラウンド受けるダメージが2倍になる。詳細は「サポートブック2」31頁参照

## ■追加アイテム

### 【毒薬】 85金貨・敵対・入手難

毒草や毒蟲、毒蛇、ヤドクガエルなどの毒を集めて精製した、強力な毒です。

正の生命力を持つ者が服用してしまった場合、即座に2Dのダメージを受けてしまう上、遅延毒マトリクス(『支援ブック2・竜の嘶き』参照)の毒ポイントを4ポイント受けてしまいます。

逆に、負の生命力を持つ者やドラゴン族には2DのHPを回復させる強力なアイテムとなります。

### 【ドラゴンペイン】 200金貨・敵対・入手至難

一見すると蜂蜜と区別がつかない、「ドラゴンの血を基に練り上げた」とも言われる、強い酸を帯びた猛毒です。

もし正の生命力を持つ者が飲んでしまえば即座にHPが0になってしまうほどの強い毒ですが、デーモン族、魔王候補といった負の生命力の持ち主や、毒に強い耐性を持つドラゴン族にとってはHPを即座に全快させ、あらゆる状態異常をも完全に癒す最高の回復アイテムになります。

### 【腐った食べ物】

1金貨(取引してくれる相手がいるかどうかは別ですが)・食事・入手容易

文字通りの腐った食べ物です。

正の生命力を持つ者にとっては腹痛や吐き気、意識の減退などの悪影響しか及ぼしません(遅延毒マトリクスの毒ポイントを2受けてしまう)が、デーモン族などの負の生命力を持つ者にとっては、独特の臭いや食感といった食品のちょっとしたアクセントがついた、と珍重されること(HPを1D6回復してくれる)もしばしばです。

### 【壊れたアイテム】

1銅貨(取引してくれる相手がいるなら見てみたいものですが)・入手容易

錆びたり割れたり状態は様々ですが、文字通り壊れてしまったアイテムです。

屑鉄や燃えさしとして買い取ってくれる人がいる可能性は、わずかではありますがあるかもしれません。

ですが、通常ならば買取を拒否したくなるくらいには状態が悪いことも間違いのない……その程度の見事なくらいの壊れ具合です。

## ■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。

このサポートブック3では「デーモン族」に焦点を当てていきます。

しろでんさんによる「メイン・レポート」では、我々現代社会でどこか見たことあるようなテクノロジーのモンスターが提案されています。

「エルフを狩る者たち」のような文明が混ざり合うような世界を旅するときなどに使い勝手がよさそうです。

さらに、「聖珠伝説パールシード30周年記念イラスト」(サポートブック3の表紙)に登場のスフィンクスを須永がデータ化したものも掲載です。リドルの処理案もあわせて試してみてください。

続いて、御宗銀砂さんによる「ようこそ! アンデッド・アイランド」ではアンデッドを中心にモンスター、アイテムのデータが提案されます。

このアイランドにいる存在がタルタニアにいないとはいきえないわけなので、いろいろ妄想は広がっていきます。

なお、「メイン・レポート」のシルエット、イラストのうち、記名のないものはシルエットAC、イラストACによるものです。

# マイン・レポート

追加エネミーデータ 著：しろでん/監修：たまねぎ須永

近年、デーモン族の活動が活発になっています。  
デーモン族は"テクノロジー"を利用して強力な兵を生み出しています。

"テクノロジー"によって生み出された兵は多種多様で、それぞれに強力な効果が付与されています。

デーモン族の"テクノロジー"の発達は目覚ましいものがあります。ここにあるものはすべてではありません。我々も彼らに追いつくべく研究を進める必要があるでしょう。

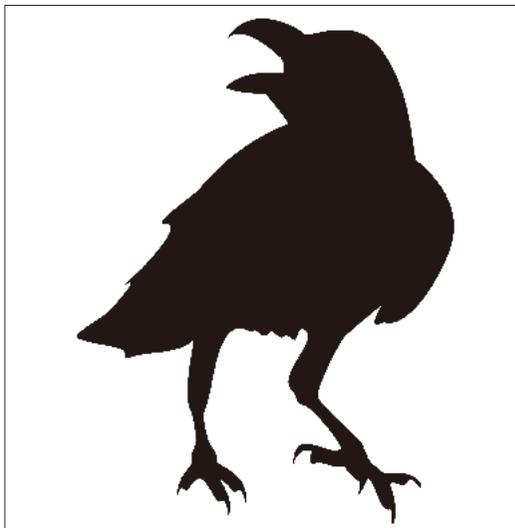
この度、生態を解き明かすために、ご協力いただいた多くの冒険者の皆様に、今一度御礼申し上げます。

これからも、デーモン族の脅威を打ち払うため、今しばらくご助力ください。

“紅翼の軍師”フラム・マインここに記す。

## ミルカラス

(デーモン族人造生命)



強さ：1レベルのパーティのライバル

デーモン族の砦で侵入者を監視するためのカラス型人造生命です。侵入者への威嚇と、簡易な攻撃が持ち味です。

HP：30

### コンバットマトリクス

|      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| 2    | 勢いよく突進! 地面にクリティカルヒット! ミルカラスは戦闘不能になる。 |
| 3    | 「ガァー!」激しく威嚇する。                       |
| 4~5  | 突進! 1ダメージ                            |
| 6~7  | 突風攻撃! 2ダメージ                          |
| 8    | 突進が急所に入る! 2ダメージ                      |
| 9    | 目が光る。きらーん。とくになにもなし                   |
| 10   | 羽根カッター!! 7ダメージ                       |
| 11   | 「ガァー!ガァー!」増援到着。ミルカラスを1体増やすか2Dダメージ    |
| 12以上 | 必殺! ゴッドバード! 12ダメージ。                  |

たまねぎ須永 2022年9月

パールシードを製作中の頃、藤浪先生は店頭でダミーボックスの展示を見たそうです。「伏見先生は筆が速いから、藤浪の分を入れずにもう商品化しちゃったのか」と一瞬錯覚した……そんな冗談を須永は藤浪先生から聞いたような。

# ようこそ! アンデッド・アイランド

著：御宗銀砂

それは、伝説の島。



どこにあるとも知れぬ  
不死の島。  
屍肉と白骨が飛びかい  
死体と亡霊がうごめく  
アンデッド・アイランドに  
ようこそ!

## はじめに

聖珠伝説パールシード世界のどこかにあるアンデッドの島について、驚天動地の事実や伝説、あやしげな嘘やほら話をまじえてまとめてみました。

ゲームマスターのみなさまにはシナリオ作りのヒントに、またはセッションの合間の息抜きに軽い読み物として、おたのしみいただければ幸いです。



追加データ集

シナリオソース

ようこそ!

アンデッド・アイランド

## イントロダクション

### 島への行き方

アンデッド・アイランドがどこにあるかは謎です。大空をとぶドラゴン族にもわからない、アンデッドに詳しいはずのデーモン族も知らぬ存ぜぬ。いったい島がどこにあって、どうすれば行けるか、誰も分からない。へんな話です。

ピンク色のレディ・デーモンみたいな一部の変わり者が、手下を繰り出しては島を探しています。

行きたくても行けないならどうするか。偶然にたよるしかありません。島を探して海をさまよひ、遭難して、漂流して、嵐にあって、日照りにあって、水も食料もつきはてて、ようやく島にたどり着けるんです。やさしいアンデッドの女神に導かれるように。

### 島からの帰り方

島を出るのはもつとたいへんです。たとえば船に乗って沖に出ます。とたんに風が、波が、潮の流れが、むりやり船を押し返します。なんとか船を進めると、こんどは巨大な骨くじらが邪魔をする。そんなばかな。にわかには信じられないお話です。

この話は、島から生きて帰ってきたという人物からの、また聞きです。彼は体も心も病んでいて、うわ言のように島の話を開きかえていました。この例にかぎらず島の話はどれもこれも、由来も出どころも怪しい、とりとめもつじつまも合わないものばかりです。細かいことは気にせずいきましょう。

### 5つのエリア

アンデッド・アイランドは大きく分けて5つの地域にわかれているようです。

**東方**：忘却の平原

**南方**：沈黙の密林

**西方**：白骨の砂漠

**北方**：大廃墟

**中央**：亡霊山脈

#### 東方：忘却の平原

島で最初にたどり着く場所です。ここに来ると必ず記憶を失うので、この名前がつけました。

#### 南方：沈黙の密林

生者も死者も容赦なく養分にする、アンデッド植物の森です。アンデッド研究所があります。

#### 西方：白骨の砂漠

砕けた骨でできた白い砂漠です。デーモンのゾンビとエンジェルのスケルトンが、永久に戦う戦場です。

#### 北方：大廃墟

かつての大都市。いまはどこまでも続く廃墟です。アンデッドの街があります。

#### 中央：亡霊山脈

岩と氷に閉ざされた、けわしい高山です。最も高い氷の山にはアンデッドの女神がいるといわれています。

【たまねぎ須永 @tamanegi\_sunaga】2014年9月10日

パールトレックでは「船長」「副官」「技術士官」「船医」といったハンドアウトと、ふつうのクラスを組み合わせでキャラクターをつくります。そして星に降りて探検します。人間族が身を寄せている金銀パール河連邦の諜報部は優秀なのでパールシードのありそうなエリアを36カ所以内に絞り込んでます。

# 極東神秘国家、オトノ国

著：神谷 涼

タルタニア地方より遙か東、海を隔てた小さな島国があります。その国の名は、オトノ。

女神の時代から閉ざされてきた神秘の国です。

かつて、オトノ国は四神と呼ばれる女神の眷属により守られていました。

大いなる多頭のドラゴン、ヤマダ・オロチ。  
器物を支配するデーモン、ツクモ・オバケ。  
冬と水を司るエンジェル、ユキ・オイラン。  
全てが謎に包まれた霊獣、クビ・オキツネ。

善と悪の分裂が起きた時すら、四神は揺るがず遠い国の争いとして国を守護し続けました。

四神の加護を受けたオトノ国の民は、他にはない独特の文化の中で行き、平和な中で奥ゆかしい特殊な戦闘法——ケン・ジツとニン・ジツを編み出しました。

ケン・ジツを習得した、サムライ。

ニン・ジツを習得した、ニンジャ。

両戦士は互いは無論のこと、スライムや巨大ネズミにすら礼儀を忘れず、民を守る存在でした。

「ドーモ、スライム＝サン。駆除します。ヤーッ！」

大きな争いもなく。わずかなモンスターを相手に戦いつつサムライとニンジャはワザを磨き合いました。

それは血みどろの騒乱の中で生き延びた、大陸の人類にとって贅沢で愚かな鍛錬に見えたかもしれません。

各地には“ジョー”と呼ばれる優雅な城が築かれ。

人々は女神と四神に感謝を捧げてきたのです。

しかし。

長い平和は、いつまでも続きはしませんでした。

「ドーモ、デーモン＝サグワーッ!!!!」

「ドーモ、デーモン＝グワーッ!!!!」

「ドーモ、デーモングワーッ!!!!」

「ドーモ、デーモグワーッ!!!!」

「ドーモ、デーグワーッ!!!!」

「ドーモ、デグワーッ!!!!」

「ドーモ、グワーッ!!!!」

「ドーモグワーッ!!!!」

「ドグワーッ!!!!」

「グワーッ!!!!」

「「「ググググググワーッ!!!!」」」

浮遊要塞クロフネが来襲し、四神を封印。

礼儀正しく名乗りをあげるサムライとニンジャを外来デーモン族が次々と血祭りにあげていきました。

たった一日で、小さなオトノ国はデーモンに蹂躪支配されてしまったのです。

オトノ国をまとめてきたのはミカド＝オトノ＝サンと呼ばれる四神の祭祀一族です。

しかし、デーモンの長はミカド一族を殺戮し、残った数人の皇子、皇女を虜囚にしました。

そしてケン・ジツとニン・ジツを極めた、伝説的英雄ショーグンを名乗り。女神と四神に祝福された神聖なるオトノ＝サンの地位を篡奪したのです。

「ムッハハハ!! ドーモ、愚民＝サン。

ショーグン＝オトノ＝サンです。頭が高アイ!!!」

「アイエエエエエ!!!!」

デーモンたちは諸国のサムライとニンジャを駆逐し、優雅な“ジョー”を要塞化しました。

伝統とモラルが破壊され、暴力が支配する時代。

民は奴隷同然に扱われ、過酷なブラック・ワークにて次々とカロウシていきます。

誇りを失ったサムライとニンジャは、暴力で弱き民を搾取するローンとなり果ててしまいました。

オトノ国にマップーが訪れたのです。

サツバツ!

「今日もチリ＝オスシか……」

「おっとう、ニギリ＝オスシが食いてえよう」

今のオトノ国はショーグン＝オトノ＝サンを頂点に、各地をダイミョー級デーモンが支配しています。

四神の結界は乗っ取られ、他のデーモンやドラゴンの侵入を防ぐため利用されています。

彼らは閉鎖されたオトノ国に潜んで力を蓄え、同族やドラゴンを圧倒するつもりです。四神を支配制御せんとしているとも、ドラゴン洗脳装置を開発しているとも、人間のデーモン化を進めているともいいます。

「アバババババ! デーモンバンザイ!」

「よし、次!」

八つの国、九つのジョーで行なわれる非人道的実験は、いざれ世界中の脅威となるでしょう。

人間ならば結界を超えられるはず。

オトノ国の民は異国からの勇者を待っています!

ショーグン＝スレイヤーの登場を!

## ●ソクケイの言葉“オ”と“サン”

オトノ国で頭に“オ”が付くのは特別な言葉です。名前の最後に“サン”が付くのも同じく特別です。

これらは敬うべき存在を示します。アイサツでは初対面の相手に必ず“サン”をつけ、食べ物にも感謝を込めて“オ”をつけるのです。

閉ざされたこの国で“オトノ”は世界そのものであり、“オトノ＝サン”は現人神と言えるでしょう。

## ■洗脳工業地帯キューシュ

オトノ国南部にある島がキューシュ地方。  
大陸に最も近く、最初に攻め込まれた土地です。  
キューシュ・ジョーは豪壮雄大な名ジョーでしたが、今はデーモンの研究施設に改造されてしまいました。  
ジョー内は洗脳装置の開発工場と化し、濠と水路には不気味な色彩の水が垂れ流されています。  
天守閣から発せられる黒煙は天を覆い、木々や作物を枯らし、人々は飢えに苦しむ、ジゴクめいた光景！  
おおブッダよ、寝ているのですか！  
ジョー内では無数のグレムリンがさらなる洗脳装置を開発せんと、非人道的実験を繰り返す。  
無数の絶叫が響く。  
まさに鬼の哭く大地キューシュ。  
既に下位ドラゴン族、野生モンスターの洗脳は成功し、オ

## カッパ (元ドラゴン族奉仕種族)

強さ：1レベルのパーティのライバル

洗脳されてしまったリューキュー地方の樹上生ヘイタイカエル。キジムナーと呼ばれていた。

HP：40

### コンバットマトリクス

|          |  |
|----------|--|
| 2        | 「ゲコ？ 自由ニ動ケル……！」 きみたちの攻撃でサラか甲羅が破壊された！ カッパは戦意をなくし、これ以上の戦闘をしない。 |
| 3        | 「カバ……ニンゲン、クロス」 目から光が消えて攻撃してくる、1ダメージ。                         |
| 4        | 「カバパパ……ゲコ、ゲゲ……カバ」 ウウゴトめいた鳴き声を発し、混乱状態に陥っている。                  |
| 5        | 「カバッ！」 カッパ・ハリテ、3ダメージ。  |
| 6        | 「カバア！」 カッパ・ハリテ、3ダメージ。  |
| 7        | 「カッパア！」 カッパ・ハリテ、3ダメージ。                                       |
| 8        | 「カババア！」 カッパ・アッパーカット！ 3ダメージ。                                  |
| 9        | 「カプアルルルア！」 甲羅の重さに任せてのタックル！ 5ダメージ！                            |
| 10       | 「水鉄砲カバ！」 近くの汚水溜まりから、汚染水を浴びせられる！ 5ダメージ！                       |
| 11       | カッパに掴まれ、水に引きずり込まれる！ きみは次のラウンド行動不能。                           |
| 12       | 「シリコボール、ゲート！」 カッパの手が尻に迫る！ きみが僧侶か魔法使いなら、何かが引き抜かれて戦闘終了まで気絶する。  |
| 13<br>以上 | 「シリコボール……ウマイ、カバ」 異臭を放つ団子を食べる。カッパのHPが5回復。                     |

トノ国各地へ戦闘員として送られているのです。

南のリューキュー諸島にいたリザードマンとヘイタイガエルたちは洗脳支配され、カッパと呼ばれるデーモンの先兵になってしまいました。

彼らは甲羅型洗脳装置を背負い、サラと呼ばれる受信アンテナを頭につけられています。

名目上、この地方の支配者はカッパ・ダイミョーですが、彼はグレムリンたちの傀儡にすぎません。

サラに送られる命令に従わされ、ドラゴン族の誇りも奪われ、戦闘機械と化しています。

カッパの役目は水中から人間を監視し、奴隷労働から逃れんとするフトドキモノを始末すること。

うまくサラか甲羅を破壊すれば、彼らの洗脳は解けて心強い協力者になってくれるでしょう。

ユウジョウ！

## カッパ・ダイミョー (元ドラゴン族戦士種族)

強さ：2レベルパーティの最後の強敵

キンマモン。リューキュー地方のドラゴン族まとめ役だったリザードマンだが、洗脳されている。

HP：80

### コンバットマトリクス

|          |  |
|----------|--|
| 2        | 「礼ヲ言ウゾ人間ヨ……！」 きみたちの攻撃でサラか甲羅を破壊できた！ キンマモンは戦意をなくし、これ以上の戦闘をしない。 |
| 3        | 「人間よ俺のこう……ニンゲン、クロス」 必死に何か言おうとしたようだが……。                       |
| 4        | 「アアア……オレハ、俺は」 混乱状態でナタブレードを振るう。2ダメージ。                         |
| 5        | 「ソウダ、戦ウ、仲間、マモル」 5ダメージ。                                       |
| 6        | 「クロスクロスクロス」 8ダメージ。   |
| 7        | 「オオオオ……」 苦しむように唸りながらナタブレードを振るう。8ダメージ。                        |
| 8        | 「アバッ！ リューキュー・カラテ・キル！」 10ダメージ。                                |
| 9        | 「イヤーッ！ マヨイナシ！」 10ダメージ。                                       |
| 10       | 「オオオ……ダークオテモト・キリ・ジツ！」 10ダメージ。                                |
| 11       | 「ヒヒ必殺ウ！ ヤバイ級サツバツ・ツキ！」 15ダメージ。                                |
| 12       | 「オオ奥義イ！ ジッサイ・マジハヤイ・イアイド！」 18ダメージ！                            |
| 13<br>以上 | 「オオオ奥義！ スゴイツヨイ・ナタ・デ・ココ!!」 22ダメージ！                            |