

『夏のTRPG祭り』レポート

文・本居の先輩

……と言うわけで皆さん、再びこんにちは。“空技廠の『這いよる混沌』”、本居の先輩です。

本来なればこのレポートは前述の『クレギオン#4・オフイベレポート』の後に掲載される予定だったのですが、Blowの著しい発行の遅れにより、期せずして同号掲載となってしまいました。¹

おかげで、今月のBlowは文字だらけのページで異様に厚くなっていることが予想されますが、まあ、我慢してください。

……もっとも、本居の方がほとんど原稿を書かなかったということも考えられるので、ひょっとすると総ページ数は大差無いかもしれませんが（笑）。

それはともかく。

今回は、8月27日に開催された『夏のTRPG祭り』についてレポートします。

本題に入る前に、ちょっと解説を。

皆さんは、『ジャパン・ゲーム・コンベンション』、略して『JGC』と言うものをご存じでしょうか？

ご存じない方のために簡単に説明致しますと、

「大手のTRPGメーカーが寄り集まって行う、販促のイベント」

というものです（若干偏見アリ）。

なんでも最近、TRPG関係商品の売れ行きが落ち込んできており、その売れ行きの回復、つまり景気付けのために企画されたのが、JGCなんだそうです。

売れ行きの落ち込みは一重にメーカー側の粗製濫造と売り捨て主義の結果じゃねーか、と言うツッコミは無視して、このイベントはメーカー各社の総力を結集して（？）、大々的に開催される予定でした。ちなみに、一番入れこんでたのはメディアワークスだったそうです。

……ところが。

のはずなのだがオフイベレポートの方が未着でありんす。

この記念すべき『第一回JGC』、RPG業界のお約束にのっとり、見事来年に延期となりました(笑)。

……しかし、メーカー自ら、売れ行きの衰退に拍車をかけてどうするかな、一体。

それはともかく、JGCは延期となったわけですが、さすがにメーカー側もまずいと思ったのか、今度は「思いっきりTRPGを遊ぶ!」というテーマで、合同コンベンションを企画しました。それが、『夏のTRPG祭り』というわけです。

少々長くなりましたが、とりあえず以上のような経緯で、『夏のTRPG祭り』は開催されることになったのです。

さて、このコンベンションに参加するにあたっては、事前に往復葉書で登録しなければならないのですが(抽選がある)。その葉書にはプレイを希望するゲームを書くことになっています。

まあ当然と言えば当然なのですが、ゲーム名を第5希望まで書くように指定されているのは、あまり当然じゃあないですよ(笑)。まあ、プレイ可能ゲームが50種類以上もあるから、数挙げるには困らないんですが。

幸い私は当選したのですが、プレイするように指定されたゲームは第4希望の『スペオベヒーローズ』でした。第1希望は『ガース・妖魔夜行』だったのですが、外れてしまいました(この妖怪ヲタクが)。

……と言うわけで当日の8月27日、私は会場である晴海見本市会場に向かったのです。

東京駅南口から晴海行きのバス乗場に向かうと、何と直通バスが出ているという話。はて『夏のTRPG祭り』にはそんなに人が集まるのであろうかなどと思いつつ、バスに乗り込みました。

会場着は9時半頃。入場受付が10時からという事でしたので、ほぼ予定通りです。

会場の正門の所には、カラフルなゲートがこさえてありました。さすがに力が入っているなあとと思ってゲートを見てみると、なんと『TRPG祭り』のではなく、新館の方で開催されているハム無線機器見本市の看板でした。

ちよつとずつこけながらゲートをくぐって歩いていくと、南館の方にも何やら人だかりの様子。見ればこちらはコミックシティの会場となっており、道理で直通バスが増発してたわけだとひとりで納得しつつ、C館に向かいました。

ただこの時、一緒にC館に向かっているとばかり思っていた女の子達が、続々と南館に向かっている、C館に向かうのは野郎がほとんどだったのは少し物悲しいものがありました(笑)。

C館の前についてみますと、そこには2、300人ほどの集団が既にできていました。ちなみに男女比は9：1程度です(笑)。

そこでは、事前予約者と一般参加者(当日参加)に分かれて並ぶようになっていました。当然私は予約者の列に並んだのですが、ざっと見回した限り、一般参加の方が予約者よりもはるかに多いのに気付きました。フリープレイ卓もあるという話でしたが、果たしてこれだけの人数を収容できるのか、他人事ながら不安になりました(後にこの不安は的中する)。

たまたま横にいた人と“『バトルテック』における合法的に姑息な戦法”という論題で異様に盛り上がっていると、あっという間に入場の時間となりました。一般入場者の集団を後に残し、我々はC館の中に入っていました。

入口の所で入場料金伍百円也と引き換えに、やたら大量のチラシを挟みこんだパンフレットをもらい、自分の登録されているブロックへと向かいました。入場前、隣の人と◎佐々木亮、○鈴木猛、▲宮須弥と予想したとおり、パンフの表紙は佐々木亮でした(他にいないという説アリ)。

館内は白いロープで各ブロックと通路に区切られていました。コミケの雑然とした様相に比べると、中央部分の通路が約5m、ブロック間の通路は約2mと、はるかに余裕を持った配置となっていてかなり広々とした印象を受けました。

ただ、館の奥の方に何やら広大な空間が存在しているのを発見したときは、再び不安に襲われました(後にこの不安も的中する)。

途中、いわゆる“VIP卓”の存在を確認しようと左右のブロックを除きこんだりしたのですが、特にこれと言って変わった様子の卓は発見できませんでした。事前の、パンフや広告でのやたらな持ち上げ方から察するに、てっきり変に飾り付けた卓でも用意してあるかとも思ったのですが……まあ、さらし者になるからやらないでしょうが。

もっとも中には、インディオの如き格好をして、怪しく踊りまくっていたというとんでもねえVIPもいましたが(笑)。武士の情けで特に名は秘しますが、ホビーデータの測上哲也という方です。²

私が指定されたEブロック（ホビージャパン）は、中央通路の通路の右、中央やや奥寄りに位置していました。

ブロックの入口で返信葉書を係員に確認してもらって、プレイするテーブルに向かうとそこにはまだGMひとりだけでした。挨拶しながらテーブルにつき、ふとあたりを見渡すと、椅子の残りが5脚。つまりプレイヤーは全部で6人ということになります。

『スベオベ』を知らない方のために説明しますと、このゲームは2～5人でプレイするのが適当とされています。キャラ各個の役割分担が明確なため、あまり人数が多いとキャラの役割がダブってしまう可能性があるのです。

思わずGMに大丈夫ですかと聞くと、GMも苦笑しながら、一応大丈夫なようにシナリオは作ってある、むしろ心配なのは寝不足の方であるとの返答。安心しているんだか何だかよく判らなくなりました（笑）。

それにしても、他のテーブルも見渡すかぎり6人プレイヤーの卓だったのを見ると、ゲームに関係なく一律に決まっていたのでしょうか。

『スベオベ』の他にも、『大活劇』だのガープスの『リン☆ドリ』や『M.アーツ』だの、プレイヤーが6人だときついゲームもあったんですが。6人プレイヤーの『クトゥルフ』なんて、発狂者の数が増えるだけで良いことがない様な気もするんですが（笑）。

しかし、いつの間に“RPGのパーティーは6人単位”が基本フォーマットになったんでしょうね。

さて他のプレイヤー達が全員集合するまでの間、私はGMと雑談して時間をつぶしていた訳なんですけど、話しているうちにこのGMがゲームで使うチット（駒）を、ボード版SLGでよく使うプラスチック製の皿型容器に入れてきたのを発見しました。聞けば古くからのSLGゲーマーとの事。「ゲームグラフィックス」創刊からの読者というから、相当の古参兵と見ました。

また、マスター全員に支給されたというマスタースクリーンを見せてもらうと、その1面にはこの日マスターをする人の名前が列記されていました。ただ気になったのは、一般マスターといわゆる“VIPマスター”とで名前の印刷されているインクの色がきっちり変えてあったことです。何もここまでしなくても……と正直、思いました。「こうしないと名前の売れてないVIPが不満がるから」という訳ではないでしょうが。

そのうち次々に他のプレイヤーもやってきたので彼らにも話を聞いてみたところ、4人中2人が“古参兵”であることが判明、私も含めたテーブル内の“濃度”に、ちょっと頭痛がしてきました（笑）。プレイヤーの一人が言った「こういう時に、敢えてホビージャパンのゲームを選ぶ様な人は、結構“濃い”ぞ」という台詞が実に身にしみました（笑）。

『スベオベ』は初めて、というプレイヤーにルールを解説しつつ最後の1人を待っていると、いつのまにやらゲーム開始時間の11時10分を過ぎていました。

もう少し待ってみようか等と話していると、スタッフが出欠を取りにやってきました。そして欠員のあることを知ると、代わりに当日参加者を入れたいとの事。二つ返事でOKしたのですが、彼が来るのを待ち、さらに彼が『スベオベ』初心者だったためルールの説明をしたりで、ゲーム開始は11時半過ぎになってしまいました。

まあ基本ルールが単純な『スベオベ』で、しかもプレロールドでキャラメイクの必要がなかったからこんなもんで済みましたが、これがもっとややこしいルールのゲームだったらどうなっていたのやら（笑）。

出だしの混乱に比べ、プレイの方は順調に進みました。ちなみに、GM及びプレイヤー6人、全員が男でした（笑）。さらに、キャラクターも全員男（笑）。うーん、硬派。

シナリオの方は『スベオベ』らしく“悪の犯罪秘密結社”対“金持ちが趣味で作った正義の組織”という、言わばサンダーバード方式のものでした。

展開の方も、前半が情報収集、後半に宇宙戦と見事なまでにお約束。まあ『スベオベ』で、しかも一発ネタで変に凝ったシナリオを持ってこられても困りますからね。

とはいえ、途中、敵NPCとの一騎打ちになったときに、敵・味方とも「当てにくく、避けやすい」キャラだったために5分近くも撃合いをしたり（HP使用）、病院内で敵を発見したときに武器を所持し忘れたため消火器で応戦することになったり、しかも見事に撃退してみたり、最後のボスが乗ってたのが事もあるようにクジラ型の宇宙戦艦（イルカミサイルは出なかった）だったり、プレイ中はなかなかの盛り上がりでした。

こここで、会場内の様子にも触れておきましょう。

会場内は昼前には既に、体感温度30度は行っていたように思います。一応冷房は働いているらしいのですが、冷気の吹出口の正面に堂々と販売コーナーがあったり、行列が横切っていたりするためか余り効果はありませんでした。コミケだったら、クーラーの正面に人間が溜まらないようになっているのですがけどね。おかげでプレイ中、どれだけの水分を採ったやら。

また、11時前から、会場最奥にあるステージからC・E両ブロックの間にかけて延々と、体験者の表現を借りれば「ディズニーランドの如き行列」ができていたのには驚きました。

聞けば補欠プレイヤー及び自由開放卓の抽選のため、とのこと。やはり最初の不安通り、会場のキャパシティを大幅に越える人数がやって来ていたようです。結果、延々と並んであえなく落選したり、当選しても自分の希望するゲームには参加できなかったりと、悲喜劇が量産されていました。

後で聞いたところ、私達の卓に参加した補欠プレイヤーも、実は『スペオベ』希望ではなかった、そもそも希望ゲームすら聞いてくれなかった、と言っていました。また彼はましなほうで、彼の友人に至っては『MAGIUS・天地無用』に参加したものの、彼は『MAGIUS』も『天地無用』も全く知らなかった、というのですから悲しすぎます。こういった原作物のゲームを原作に対して無知な人が、原作に詳しい人に囲まれてプレイするというのは、ある意味で全く参加できなかった人よりも悲惨といえましょう。

ここで、「何で事前に葉書で登録しなかったんだ」と思われる方がいるかも知れませんが一言付け加えておきますと、彼らは「葉書を出したけど落選した。しかしあきらめきれず“当日参加”の言葉に賭けてやって来た」という方々です。

で、そういう方々が大量に集まった結果、「ディズニーランドの行列」を作った訳なんです。

……しかし、予めこうなることを予測できていた（パンフにも書いてある）のだから、最初から完全予約制にしておけばよかったんじゃないか、と思うのは私だけでしょうか。まさか、できる限りの人間をとにかく会場に詰め込み、入場料を稼ぎまくる計画だったんじゃないかな。

実際、それ以外の理由としては“会場内で同時に開催されてるイベントに客が集まらないと悲しいから”とか“販売コーナーの売れ行きを増やすため”ぐらいしか思い付かんぞ。

そうそう、何と驚くべきことに、この会場内では私達がゲームをしているのと同時に奥のステージでイベントが行われていたのです。一体何を考えているのだ、こら。

これだと、参加したいイベントがあったら“プレイ中に抜け出る”という失礼な行為をしなければならぬ上に、ゲームのプレイ中にイベントの騒音その他で気が散る、という問題まで出てくるというのに。

実際、シナリオが佳境に入ってきた午後4時過ぎ、ステージから馬鹿でかい歓声は何度も上がり、その度にGMの声が聞こえなくなるという事態が発生したのです。

スケジュールを見ると、ちょうどMTGトーナメントの決勝戦。なるほど、そりゃあ盛り上がりましようね。しかし、本来の目的であるRPGのプレイを邪魔してまで盛り上がっているものかどうか、じっくり考えていただきたかったものであります。

……まさか“ゲームをプレイできなかった腹癒せに騒いだ（参加者）”だの“入場料さえもらえれば同じ客だから（スタッフ）”とかいうんじゃあるまいな。

ちなみに、ホビーデータのイベントの方は、別に気になるほどの騒ぎにはなっていませんでした。

しかし本当に、何を考えてこんな企画を立てたのでしょうか。いま思わず「立てやがった」等と書きかけたぐらい頭にきています。何で素直にコンベンションだけで済まさなかったのでしょうか。こういう状況を作り出しておいて『思いっきりTRPGを遊ぶ！』などと、どの面下げて言えるんだ。こいつら、本気で馬鹿か。

……失礼いたしました。少々、取り乱しました。申し訳ございません。

しかしお断りしておきますが、私は別にやかましかったから怒った訳ではありません。実際、プレイ中にGMの声が聞こえなくなるぐらいの喧騒に包まれたことは、何度かありました。しかしそれは、あくまで「RPGをプレイしている」という行為から生まれたもので、それはお互い様というものです。

しかし『午後4時の歓声』（漫画の題名に非ず）の場合、明らかにコンベンションの本筋から離れた企画で、本筋を妨害するという言語道断な行為に及んだ訳であり、到底許せないのです。おまけに笑えるのが、パンフに『場内では大声禁止・隣の卓の迷惑にならないように』などと書いてあることです。隣の卓じゃなくて、遠く離れた卓の迷惑ならいいのか、こら。

「RPGをプレイさせることより、販促の方に注意が行ってんじゃねーか」とは同席したプレイヤー氏の意見ですが、思わず納得してしまいました。数あるカードゲームの中で、MTGだけが異様なまでの持ち上げられ方をしていますし……。さてはホビージャパン、社運を賭けてるな（笑）。

さてその注意の向いていた(?)販売コーナーの方ですが、さすがに結構な充実ぶりでした。販売元から直で来ているから当然といえば当然ですが、ここに参加していない社会思想社や新紀元社の本が置いてあったのには、ちょっと驚きました。まさか今になって、ファイティング・ファンタジー(F F)やらゲームブックやらT&Tのソロシナリオ(しかも全巻)が見られようとは(笑)。

またアスキーは、デザイナーのサイン入りの本を販売していました。ただ、ゲームの休憩時間中に20分ほど観察した限りでは、双方共に売れ行きは今ひとつのようでしたが……しかし私もヒマ人だ(笑)。

もっともF F等に関しては、興味を示さないか、もう既に持っているかのどちらかなのでしょうか。サイン本に関しては、ただ単に「別に欲しくないから」が理由だという気がしますが(笑)。

また販売コーナーの横で、『クレギオン#5』の参加登録も行っていたのですが、そこでは何故か、某測上哲也という人が踊ってました。知ってる人はともかく、知らない人はほぼ確実に怖がって近付かないと思うのですが……。

サインといえば、パンフなどで神経質になっていた割には「VIPにサインをねだる方々」というのを全く見かけませんでした。それぞれがGMをしている卓の中では行われていたのかもしれませんが、見た限り、特定の誰かの所に人が集まってサインや握手をねだっている様子は特にありませんでした。いったい何故じゃ。

理由としては、以下の物が考えられます。

- ①当のVIPや他の人々に迷惑がかかるから遠慮した。
- ②サインは欲しいが、VIPの顔が判らない/見つけられない。
- ③VIPのファンではあるが、別にサインは欲しくない/サインを欲しがるところにはファンじゃない。。
- ④今日はゲームをプレイしに来ただけ。元々VIP達に関しては興味がない。

順当に考えれば①が有力です。しかし、私は個人的ながら、マニアな方々が“遠慮”という言葉を知っている確率は極めて低いと思っているのでこれは違うと考えます。

次に②ですが、これが理由の主力ではないでしょうか。実際、ゲームデザイナー等の名前は知っていても顔まではなかなか知らないでしょう。また写真など

で知っている程度では、あの混雑の中から探し出すのは困難です。似たような顔の人多いし。

事実私が探し出せたのは、前述の某測上哲也という人や、過去何度か会ったことがある山本弘ぐらいなものでしたから。

③及び④については、少数とは思いますが確実に存在します。なぜなら、私及び同席した方の意見だからです（笑）。ちなみに私は③です。

また③の場合「イラストレーターのサインだったら欲しい（字だけのはいらない）」という人もかなり存在すると思われるのですが、深くは追求しません。

④は同席した古参兵の一人からの意見です。彼ひとりからしか聞かなかつたので断言できませんが、こういう人は意外に多いのかもしれない。考えてみれば、私の友人・知人連中だと、③や④の意見がほとんどのような気がします（“類友”という説アリ）。

閑話休題。

さてゲームをプレイし終えた私達は、そのまま雑談大会へとなだれ込みました。

私も含め、かなり濃い方々がいただけに話題も非常に高濃度（笑）。TRPGのシステムについて色々ツツコミを入れていたうちはまだ良かったのですが、そのうち『鋼鉄の虹』に登場する50mm戦車砲は長砲身の物だが、当時はまだ配備されてないはずだ」という話題が出てくる始末（笑）。

さらにゲーグラの話題になったときは“「エルフ＝猿」説”や“非武装車問題”が話題の中心、しかも協賛者だったという人まで出てくるのだから初心者置いてけぼり（笑）。「ソードワールドはレーティング表がややこしい」と初心者君が漏らしたのに対し「あの程度、SLGの被害判定表の比ではない」「“AIR WAR”³の36分率表の方がややこしいぞ」等と無茶を言い出す人まで出てきました。

やむを得ずこちらも「中世武器使用法講座」「バケツ男（著：李里由紀）」「マンチキン擁護論」等の話題で対抗。ただ“妖魔夜行”のサプリメントの夜刀神は角が無いのはなぜじゃ」と言ったときは、誰もついてきませんでした。

そうそう、私達の卓のGMは、何とゲーグラ初期からの「ただのりな」の大ファンでした。色々彼の話を聞いたのですが、まあ凄いの何の（笑）。「キリー・タカラ」「ラムスカ」ぐらいならまだしも、「愛順（えすん？）」なんかわしゃ知らんぞ。「キャラコンにいたモンゴリアン」とか説明されても、対処の

³ 誰でもいいから「撃墜王」のやり方教えて！

しようがないっての（笑）。『ファンタズムアドベンチャー』の本で漫画描いて人間の戦士をやった」というのは友人から聞いて知ってたけど。「時代劇のイラストは似てない」という点でも意見が一致しましたが（失礼）。⁴

そして「ただのさんは最近ゲーム系にさっぱり投稿していない。どうしてるか知らないか」との質問。現在はドラゴンボールに転んでいる、DBが特集の時のファンロードならばほぼ確実に投稿している、と教えると非常に喜んでいました。

あまりの喜び様に、思わず過去のBlowに載っているイラストをコピーして送ってやろうかとか、『緑楽園』の事を教えてやろうかなどと思いましたが、ちょっと恐いのでやめました。⁵

しかしこの彼にしる本居にしる、ただのさんに人生狂わされた（笑）人って結構いるもんですね。ちなみに本居の人生狂わせたのはキリー・タカラです。⁶

……これからは、彼女を魔性の女と呼んであげましょう（笑）。

以上のように雑談に花を咲かせていると、時間はあっという間に終了予定の午後5時になりました。てっきり簡単なセレモニーか何かあるんだろうと思ったのですが特に何もなく、拍子抜けしながら我々は会場を後にしたのでした。

◎今回の結論◎

…………企画最悪、ただしプレイヤーは上等。

<了>

⁴ 止めときなさいって、そう云う話は。

⁵ その判断は正しいような気がする。

⁶ そりゃちょっと言い過ぎのような気が。．．．強く反論出来ないのが辛い。

『天狗の落とし文』

◎合言葉はB e e !

[あいことばはびー]

*¹よくは知らんが、國府田マリ子がやってるラジオ番組ではやらせてる言葉らしい。

*最近、あちこちの伝言板で見るようになった。²

*当然、『夏のTRPG祭り』の会場の伝言板にも大量にあった、と。

◎合言葉は不二子ちゃん

[あいことばはふ〜じこちゃん]

*とある故山田康雄ファンが、國府田ファンに対抗して書こうとした言葉。

*半分、本気でした(笑)。³

*スペースさえあいていたらなあ……。

◎“悪”の表現

[あくのひょうげん]

*よく、「悪い事は(金になるなら)なんでもする」と言う言葉が悪役の表現として使われますが、

*こういう表現を見聞きするたび、

*「痴漢や覗きをする悪の組織」だの、

*「ピンポンダッシュをする悪の組織」だの、

*「アルミ缶の回収をする悪の組織」だのを思い浮かべ、笑ってしまうのは私だけでしょうか?⁴

¹ お願いですから変な修飾はやめて下さい、ワープロでの修整が大変なので、. . . 無闇にタブ使って改行したりとか

² 菊名の伝言板にも有る。そうか、そう云う事だったのか。

³ よしなさいって。

⁴ そうです(きっぱり)。

*……私だけだろうね（笑）。

*スベオベやTORG（ナイル帝国）だと、合っているような気もしないでもないんですが。

◎愛順

[えすん]

*昔、ゲーグラでイラストコンテストが行われたとき、

*ただのさんが描いて送った中華な女の子の名前。

*イラストに「モンゴリアンは人気がない」と書いてあったため、

*思わず、投票ハガキに「私はモンゴリアンが好きだあ」と書いた。

*と、いう話を聞いた。

*……なんか、凄い。

◎大きさの基準

[おおきさのきじゅん]

*ゲーム中、PCに宇宙船が与えられたんですが、

*その大きさが全長200mと聞いて、

*「200mって、どのくらいの大きさだろう」

*と、プレイヤーのひとりが質問しました。

*それに各々答えていわく、

*「“最上級”の大きさ」⁵

*「10両編成の電車の長さ」

*「“ラプリーエンジェル”と同じ大きさ」

*何なんだ、こいつら（笑）。

⁵ 「さいじょうきゅう」と読んだ者一步前へ、歯を食いしばれ。

◎GURPS

[がーぶす]

- *システム的には、結構穴が多い。
- *戦闘はやたら手間がかかるし。
- *しかし、キャラクターを異常に細かく作れるのは嬉しい。
- *何と言っても“妖怪”“プロレス”の2つをカバーできるのがいい(笑)。
- *……で、趣味に走りまくる訳だ。
- *ただし、電卓は必携の事。
- *あと、主要技能はレベル15以上にすること。
- *……え?“ルナル”?なにそれ(笑)。

◎GURPSキャラ作成時の注意

[がーぶすきやらさくせいじのちゅうい]

- *『GURPS』ベーシックにサンプルキャラが載ってますが、
- *これを参考にしてキャラメイクすると、確実にえらい目にあります。
- *特にアンディ。
- *前衛系のキャラが、生命力10点で防護点2点だと?
- *しかも“我慢強さ”も持ってない。
- *こんな奴、一撃当たるたびに気絶じゃねえか。
- *……実際にたらしい。
- *もう少し、真面目にキャラ作れよ……。

◎確率表

[かくりつひょう]

- *通常、2d6判定は“出た目がn以上(n以下)”としますが、
- *確率表を使って、36分率の確率をはじき出すシステムもあります。
- *この方式だと、ただ単に大きい目を出せばいいという訳ではなく、
- *例えば“2、3と5は成功だけど、4は失敗”ということがありえます。

- *合計式と違い、出る目が中央値によらない利点の一方、
- *慣れないと面倒くさいという欠点もあります。

◎ラムスカ

[かんきりむすめ]

- *ゲーグラ出身の少女型アンドロイド。
- *ゲーグラで行われていたカーレースPBM“イングリット・レース”のドライバーとして作られた。
- *……のだが、なぜか缶切り機能を持つ。
- *初期のBlowに、一回だけ載ったことがある。
- *しかしなぜ、レースに缶切りなのか？
- *一切は謎のままである。
- *時代設定が、見事に『真鶴』の方と重なるので、そのうち出てくるのではないかと考えてたんですけどね（笑）。⁶

◎キリー・タカラ

- *メカール空軍傭兵。
- *ゲームグラフィックスで行われていた空戦PBMに、ただのさんが参加したときのPCである。
- *彼女のおかげで本居は人生が狂い、狂った勢いでBlowにただのさんを引きずり込んだのである。⁷
- *……しかし迷惑な奴だな、本居は。⁸

⁶ 有り得ません（きっぱり）。

⁷ 他にも色々触手を伸ばしかけたのですがただのさんが来てくれたのでそれっきりです。あの頃は若かった……

⁸ 今でも散々ご迷惑おかけしております（合掌低頭）

◎キリー・タカラにラブレター以下略

[きりーたからにらぶれたーいかりやく]

*正式名称は、

*「キリー・タカラにラブレターを書いて、直筆イラスト&サイン&お手紙をもらっちゃまおうぜ！うへえーっ！たーまんねエゼエ！！」

*という企画が、昔ゲーグラであったそう⁹。

*頭、痛い……。

*その内容は……説明の必要ないでしょ（笑）。

*本当は本居もハガキを出すつもりだったらしいのですが、¹⁰

*「興奮してハガキがうまく書けなかった」とのこと。¹¹

*何だかなあ……。

*しかし受験生に何てことやらせてんだ、一体。

◎桐由岐

[きりゆき]

*……って、変換しちゃったんだろうね、多分。

◎致命的命中

[くりていかるひつと]

*“批評”の形容詞形……ではなくて。

*一般的に、攻撃側のラッキーヒットの意味に使われていますが、

*本来は、防御側の大失敗、つまり“防御側のファンブル”という意味です。

*だから「防御がクリティカルした」という表現だと、

*防御側ではなく、攻撃側に有利な結果なのが本当でした。

*こういう例を見ると、言葉というのは生き物であるつくづく感じます。

⁹ 実話である (・・)

¹⁰ 実話である (T T)

¹¹ 実話である (^ ^)

◎クジラ型戦艦

[ぐれーとしんく]

- *『ダライアス』というゲームに出てくる最終ボス。
- *……じゃないってGMは言ってたけどね。
- *元ネタは、マイナーな特撮からだそうで。
- *しかし、プレイヤーは完全にグレートシンク扱いでした。
- *教訓：プレイヤーに判るネタにしましょう。

◎軍事マニアの習性

[ぐんじまにあのしゅうせい]

- *パーティーが二つに分かれたとき、それぞれを「アルファチーム」「ブラボーチーム」と呼ぶ。¹²
- *野外トラップを「バンジステーク」と言ってしまう。¹³
- *矢や攻撃魔法の事を「弾」といい、数え方は「～発」。
- *回復系の事を「補給車」という。
- *クレインクイン・クロスボウ等、大型投射武器の事を「重火器」という。
- *敏捷なキャラを「機動性が高い」という。
- *P C等の名前に兵器や軍人の名前を使用する。
- *有翼人で空中戦や爆撃をやりたがる。
- *思いあたる事のある人、今日からおまえも友達だ(笑)。

◎GMは神様

[げーむますたーはかみさま]

- *パンフに書いてある注意のひとつ。
- *……本気か？

¹² 陸式の場合ね。
¹³ もしくは「ブービートラップ」。

◎誤植

[ごしょく]

- *スオード。
- *ウォーハンマー。
- *ブルトニウム貨。
- *鎧はカオティックである。
- *ファイヤーボールの効果範囲：接触。
- *ウィンドの呪文による風速：秒速40km。
- *……「元祖」からこれだからなあ。
- *TRPGのルールに誤植が付物なものも、むべなるかな。¹⁴

◎こっちの方

[こっちのほう]

- *独自の世界観で人気のあった作品の続編が、
- *変に俗受けを狙った様な作風に変化したとき等に、
- *「こっちの方、行っちゃったか……」
- *と、ため息交じりに使用します。
- *アドバンスド・PAが出たときや、
- *『竜虎の拳2』のユリ・サカザキを見たとき、
- *『クレギオン#5』のパンフやルールブックを見たとき、
- *等に使用します。

◎PC9801UV11

[こつとうひん]¹⁵

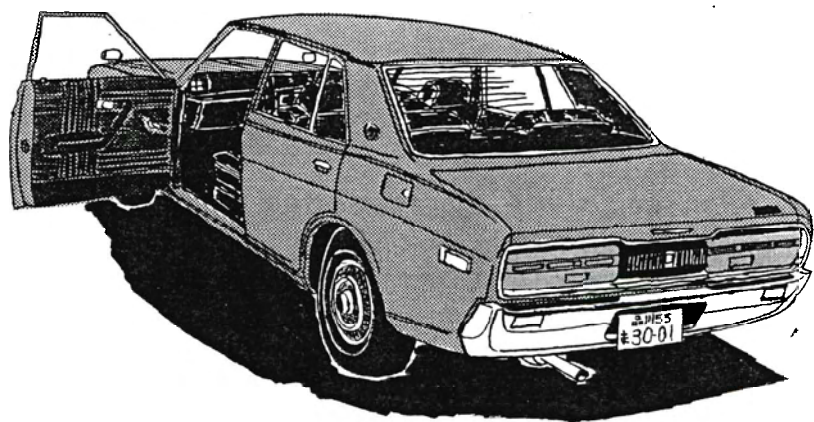
- *HDを買いに行ったら店員に使用機種を言ったら、変な顔をされた。
- *友人が会社の同僚に、私がこの機種を今でも使ってると言ったら、嘘つき呼ばわりされた。
- *……そんなに変か?¹⁶

¹⁴ 原書は（見た事ないが）更にひどかったとか、……

¹⁵ 自分で言ったりや世話ない。

¹⁶ 変です（きっぱり）。

カッコイイとは、
こう云う事さ。



NISSAN Cedric

Model 210 series.

人とクルマの明日をめざす
技術の日産

◎ A - 1 0

[さんだーぼるとつー]

- * B 1 0 wやゲーグラでの空戦PBMには、地上攻撃任務もあったのに、
- * 何でこの機体が用意されていないんでしょうね。
- * 圧倒的な破壊力は周知の通り。
- * 湾岸戦争では大活躍して、高い汎用性、生存性及び稼働率を実証。
- * AAMを積んでの偵察任務までやってたりします。
- * まあFT当時は「高価な機体=良い機体」だったからなあ……。
- * 明らかに本居の趣味でもないしね。¹⁷

◎ 事実の改竄

[じじつのかいざん]

- * リプレイではパーティー1の力持ちだった女戦士が、
- * 小説版では非力な軽戦士になってたり、
- * 実際は、素のまま女性PCをプレイしてた男性プレイヤーが、
- * リプレイでは変な女言葉を使っていたことになっていたり。
- * プレイヤーをなめてんのか、こら。

◎ 消火器

[しょうかき]

- * プレイ中、病院で敵に襲われたときに銃器を持っていなかったため、その場にあった消火器で応戦することになったのですが、
- * いやー、結構使えるんですわ、これ。
- * 撃退するだけなら十分だし、うまく顔面に命中させれば行動不能に出来るし。
- * 逃げられても相手の体についた消化剤が目印になるし。
- * 命中判定（使用技能）で少しもめましたけどね。
- * 結局、モノが“しょうかき”だけに、ライフル技能で判定しましたが（笑）。¹⁸

¹⁷ そんな事はないぞ、バランス崩れるから止めたまで。

◎場内では大声禁止

[じょうないではおおごえきんし]

- *パンフに書いてある注意のひとつ。
- *隣の卓の迷惑にならないように……。
- *遠くの卓の迷惑はなってもいいですから（笑）。

◎季里由紀

[すえりよしのり]

- *これが正解（笑）。
- *“バケツ男”のネタ、ありがとうございました。
- *ただ、正直言って変換しにくいっすよ、この名前（笑）。

◎專業冒険者

[せんぎょうほうけんしゃ]

- *肯定的に考えてみましょう。
- *まず、冒険でメシが食えるほど取入がいい。
- *そして、全国的なギルドができるほど冒険者の数が多い。
- *つまり、この世界には冒険のネタが非常に多い。
- *冒険の主なネタは、遺跡の発掘や怪物などの撃退である。
- *従って、この世界は遺跡と怪物だらけという事である。
- *……何か、ずいぶん物騒な世界だぞ（笑）。

◎続編

[そくへん]

- *……という形で発売されても、前のシステムとは全く違ったゲームになっていることも少なくありません。
- *そんな場合「前作は好きだけど続編は嫌い」という反応が出るのは、至極当然のことと言えます。
- *しかしメーカーは続編のサポートばかりで、前作については次第に「なかったこと」になってしまう訳です。
- *……で、前作のファンは置いてけぼり、と。
- *その上、続編が前作より出来が悪かった日にゃあ、もう大変（笑）。

◎対立の元凶

[たいりつのげんきょう]

- *意外に知られていませんが、映画『E. T.』の冒頭に、子供達が『D & D』*をプレイするシーンがあります。
- *細かい点は忘れましたが、そこでは、こんな会話が交わされたように思えます。¹⁹
- *母親「あら、だれが勝ったの？」
- *子供「このゲームに、勝ち負けはないんだよ」
- *『D & D』のプレイスタイルを、「DM対プレイヤー」に変えて日本に広めた*張本人は誰だ、こら。

◎魂の叫び

[たましいのさけび]

- *会場の出入口近くに、ホワイトボードが置いてありまして、そこには色々な書き込みがあったんですが、
- *その中に、『きくたけなんか、もう信じない!』との一文。
- *『セブン・フォートレス』、出てなかったからなあ……。

¹⁹ こう云うとこまでチェックするからこの人とは話がしにくい。

◎魂の返答

[たましいのへんとう]

- *さらにその書き込みの下に、別の人の字で一言。
- *『今まで信じてたの?』
- *……もう、何とかしてくれ。

◎中世暗黒時代

[ちゅうせいよーろっぱ]

- *ほとんどのファンタジーTRPGの文化レベルは大体この頃に設定されていて、
- *雑誌などでも、この頃の風俗を参考用に解説している。
- *ただ、ゲームの世界と現実は違うという事には注意して欲しい。
- *それぞれの世界と現実とでは、当然ながら歴史や風土等が違うので、
- *文化も違ってくる可能性がある。
- *特にこの頃は、キリスト教が文化や風俗・習慣に大きくかかわっていたので、
- *ゲーム内の世界にキリスト教の様な宗教がないと、
- *現実との間に大きな差異が出てきて当然なのである。
- *くれぐれも、注意してね。

◎補足

[ついでにいうと]

- *いわゆる“ヒロイック・ファンタジー”の世界は、
- *中世そのままではなく、英雄譚の世界である。²⁰
- *つまり現実の赤穂浪士と『忠臣蔵』の赤穂浪士の関係である。
- *だから、あまり現実をひっぱても仕方がない、と。

◎～亭

[てい]

*ファンタジーRPGだと、なぜか酒場や宿屋の名前にはこれがついている。

*“～屋”“～館”というのがあってもいいのね。

◎『D & D』と魔法の武具

[でいーあんどでいーとまほうのぶく]

*『D & D』では、武器攻撃の命中率はレベルアップに伴って上昇しますが、破壊力、及び敵の攻撃に対する回避力は上昇しません（ネームランク以前）。

*従って高レベルのファイター同士が殴りあうと、やたらに攻撃は命中するものの、なかなか致命傷にはならず、ひたすら延々と殴りあうこととなります。

*この状況を打破するためには、魔法のかかった剣や防具が必須のものとなります。

*そんな『D & D』のマスターが、「魔法の品は古代王国期の物しか存在しない極めて貴重な品」なんてえ事を考えてたら、どうなるでしょう。

*……いやもう、えらい目にあいましたわ（笑）。

◎『D & D』の戦士の悲劇

[でいーあんどでいーのせんしのひげき]

*『D & D』では、敵のレベルが上がってくると、直接攻撃もHPダメージだけではすみません。

*色々なおまけがついてきます。

*毒や麻痺、石化にエナジードレイン等々。

*こういう副次効果は命中した時点で効果があるため、HPがいくらあろうと関係なしです。

*しかし、『D & D』では回避力が上昇しない……。

*結果、大量のHPを残したままで麻痺したり石になったり。

- *さらにレベルまで下げられて、
- *あげくに役立たず呼ばわりされる、と。
- *彼が悪いんじゃないっ！悪いのは、システムなんだっ！

◎『魔法のせい』

[てぬき]²¹

- *類語に『精霊のせい』があります。
- *時々出すと効果的なのですが、乱発するのは逆効果です。
- *合理的な説明が付けられない、または面倒くさいという事を宣言しているようなものですから。

◎……

[てん]

- *と、いう読みで登録してある。
- *使用頻度が高いからねえ……。
- *きちんと全角文字で出力せえよ、本居。²²

◎伝言板

[でんごんばん]²³

- *会場の出入口近くに置いてあったホワイトボードには、
- *色々な書込みがありましたが、中でも多かったのが、
- *「わざわざ来たのに、結局何もすることがなかった」というもの。
- *中には広島から来た人もいたそう。
- *……気持ちは判りますけどね。
- *でも、自由卓が抽選になることは事前に予測できた訳ですよ。
- *それを承知の上でやって来て、結果として抽選落ちした訳だから、

²¹ いくらなんでもそりゃ厳しすぎる。

²² 反省して今回から修正してます。

²³ コミケの時の豊洲/新木場/築地の伝言板はぶち切れてて要チェックである。

*結局は自分の責任になるんじゃないかな。

*これに懲りたら、以後は企業に踊らされない様に (笑)。

◎飛び道具

[とびどうぐ]

*システムによって、価値が違う。

*『スペオペ』や『ソードワールド』だと、修正がないに等しいので、

*接近戦とほとんど変わらない感覚で使用できる。

*『GURPS』や『パワープレイ』だと、修正がきつすぎるので、

*ちよつと離れただけで命中が不可能になる。

*と言う訳で前者は必須、後者だとあまり必要がない。

*さらに『妖魔夜行』だと、目標との相対速度が大きすぎて、

*修正が大きくなりすぎて“撃つとファンブル”状態になったり、

*命中判定そのものが不可能になることがある。

*しょうがないので、修正ルールは省略しているけどね。

◎罾

[とらつぶ]

*とりやつぶ、とは読まないように。

*宝箱に仕掛けられているのがポピュラーですが、

*ダンジョン内や野外に仕掛けられているものもあります。

*時々、中の宝よりも罾の値段の方が高かったり、

*異常に高度、かつ複雑な魔法がかかっていたり、²⁴

*罾を仕掛けた意図が不可解なものなどが見られます、²⁵

*ただ単に「PCを困らせてやれ」的な発想しかしていないというのが理由でしょう。²⁶

*もつと真面目にやりましょうね。

24

ぎくつゝ;

25

ぎくぎくつ (-;)

26

ぎくぎくぎくつ (-, -;)

◎消された記録

[なかったことになりました]

*ドラゴンハーフRPG。

*ローズ・トゥ・ロード。

*初代ウィザードリィRPG。

*真ウィザードリィRPG。

*初代トラベラー。

*初代真・女神転生。

*MAGIUS・五竜亭RPG。

*MAGIUS・蓬莱学園RPG。

*MAGIUS・ロケットガールRPG。

*MAGIUS・モンスターメーカー学園RPG。

*ルーンクエストは新旧どっちだったか、チェックし忘れてしまった。

*ルナ・ヴァルガーRPGってのは数に入るかな？

*……とまあ、ざっとこれだけの数のゲームが「プレイ可能予定」にも入ってなかったという訳です。

*平たくいえば、企画がコケたか、続編が出たから、という理由でしょう。

*……しかし、多すぎるよなあ。

*探せばまだありそうだな。

◎謎掛け

[なぞかけ]

*“MAGIUS”とかけまして、MS-DOSと解きます。

*そのころは？

*ゲームをするのに必要なのは、本体のごく一部だけです(笑)。

*だから、本体は買わずとも用が足ります。

*……って、ひでえ事書いてるな、私は。

◎三輪青午

[にく]

- *コンベの時「マッスル」というクラスを説明するとき、例として挙げた。
- *「……この『マッスル』って？」
- *「“にく”」
- *「……あ、三輪ちゃんね。」
- *こんなんで、よく通じたな(笑)。²⁷

◎ネタの基準

[ねたのきじゅん]

- *今回は「TRPG特集」という事で、
- *『夏のTRPG祭り』関係のネタを中心に、
- *TRPGに関係ありそうなネタを無差別に収録しています。
- *さらに派生型として、ゲームグラフィックス(ゲーグラ)²⁸ネタ、ただのさんネタも収録しております。

◎クリフ＝サッシュ

[ばけつおとこ]

- *Blow25号に載ってる、悲劇の冒険者(笑)。
- *でも、私の周囲でも結構いいかげんな名前は多いぞ。
- *武器・兵器の名前そのままは結構多いし、
- *ゲームキャラの名前も多い。
- *個人的には妖精の名前とか好きだね。
- *珍しいところでは、競走馬の名前や恐竜の名前、熱帯魚の名前等。
- *知人では、麻雀の役名を付けた奴もいるからな(笑)。
- *PCでこれだから、NPCなんて無法地帯も同然。

²⁷ 私には何の事かわからない。
²⁸ GGと書かない辺りがまだ通ではない。

◎フリーメイソンの陰謀

[ばろでいですよ]

- * “GURPS” ベーシックの表紙の絵は、
- *フリーメイソンのマークである「ルシファーの目（万物を見通す目）」である。
- * “GURPS” シリーズは『角川スニーカー・G文庫』から出版されているが、
- *G文庫の“G”は、フリーメイソンでは「至高存在（神）」を表わす、特別な
- *文字である。
- *以上の事から判るように“GURPS”はフリーメイソンの連中が制作したも
- *のである。
- *その目的は、青少年をゲームを通じて墮落させることである。

◎ファンタズム・アドベンチャー

- *略称、PA。
- *PCとして選べる種族が爆発的に多かったTRPG。
- *恐らく、空前絶後であろう。
- *システムが完全に腐乱してたせいで、廃れてしまった。²⁹
- *ヒューマノイド（人間やエルフ）が、弱かったせいもあるかな。
- *タフィポーゼが良かったなあ。

◎火打ち石

[ひうちいし]

- *まず、火打ち石の火花を火口に引火させる。
- *次に、火口の火を薄い木片等に移し、炎を大きくする。
- *そして目的のものに点火する。
- *……大体こんな手順ですね。

²⁹ その上製作元まで廃れてしまった(T_T)

*文章で書くと長いですが、実際の時間は15秒程度です。

*空気が乾燥して、条件がよければ10秒以内も可能。

*よく相当の手間と時間がかかるように言われてますが、

*恐らく慣れない人の作業を見たんじゃないでしょうか。

*私の大叔父は、上記の時間で点火できましたから。

◎フォーチュン・クエストRPG

[ふぉーちゅんくえすとあーるびーじー]

*ある意味『クトゥルフ』よりも怖いTRPG。

*何が怖いって、あなた。

*このゲームをプレイするときは、キャラクターの顔の書いてあるお面（画：迎夏生）を頭に被らなければならないのです。

*今回のコンベンションで、初めて生で見たのですが、

*やたらかわいいお面を付けた数人の集団が、卓を囲んでいる様ははっきり言って“怪しさ大爆発”てなもんです。

*そりゃ、ゲームだから当人達が楽しけりゃ良いのしょうけど……。

*このゲームだけは、さすがに女の子のプレイヤーが多かったです。

◎堀越二郎³⁰状態

[ほりこしじろうじょうたい]

*一定のポイントを割り振ってキャラメイクするシステムにおいて、

*ある特定の能力値や技能に集中的してポイントを割り振り、

*それ以外の部分は極限まで削ること。

*別名、F-1状態。

*大体、戦闘系のキャラでこれやる人が多い。

*私は非戦闘系でも、よくやるけどね。

³⁰ 零式戦の設計主務者ね。それはそうと「君を忘れない」はどうなんだろうかね、私や施設のかわいい子（職員）を誘おうとしてこれを出したら言下に断られ、自分自身観に行くの止めたんだが、...安直に「アイドルも出るからいーかな」的発想だったのは敗因か。既に「昭和史おたく」のレットルはガッチリ貼られてるし...ブツッ

◎ウクレレ漫談

[まきしんじ]

- *プレートメールにハルバードローブにランタン、アイテム買って
- *これで装備は完璧だけど今夜の宿代どうしよう
- *あ～あんあ、やんなっちゃったあ～あんあ、驚いた
- *牧信二を知ってる人は何人いるかな?³¹

◎ウクレレ漫談 II

[まきしんじそのに]

- *魔法使いは成長が遅いこつこつ、こつこつ経験積んで
- *やっとなったぞ4レベルNPCは6レベル
- *あ～あんあ、やんなっちゃったあ～あんあ、驚いた³²
- *……これ、どっちも実話なんだよ(笑)。

◎MAGIUS

[まぎうす]

- *TRPG界のMS-DOS。
- *ただし、シェア比では本家に遠く及ばない。
- *聞くとところによると、MAGIUSの制作目的はアニメファン層にTRPGを買ってもらおう事らしい。
- *サプリメントのラインナップを見りゃあ、一目瞭然という気もしますが。
- *「なかったこと」にされたサプリメントは、みんなアニメネタじゃないし。³³

³¹ は一い(と云う事でカウント+1)

³² もとはハワイの原住民の軍歌(戦闘歌?)である。「タ・フ・ワ・フ・ワイ」の曲名もあって由緒正しいのだ。私はこれだけの為にハワイアのCDアルバムを買った。

³³ 普通逆じゃないかなあ。

◎冒険野郎

[まくがいばー]

- *『スペオベ』には「サイエンスヒーロー」というクラスがあるのですが、
- *その説明をするとき、この一言で済んだ。
- *くどくど説明するより判りやすいでしょ？
- *マクガイバーと違って、銃器戦闘なんかガンガンやるんですけどね。
- *さあ、チョコで硫酸を止めるのだった。

◎Magic:The Gathering

[まじつくさぎやざりんぐ]

- *略称、MTG。
- *早い話、米製ファンタジー・カードゲーム。
- *1対1で対戦し、相手のカードを取り合う。
- *後輩の破戒僧いわく「ビックリマンチョコ」。
- *しかし、ホビーデータは何故かこれに異様なまでの力を入れている。
- *雑誌や今回のコンペでも、特別扱いだし。
- *やっぱり社運、賭けてるな。

◎“満場一致”

[まんじょういっち]

- *みんなの想いは同じだった（笑）。
- *つまり、ルール欠陥や不備な点に対して、みんなが同じ様な不満を抱いたために、その場で急遽ルールが改定されることであります。
- *RPGを遊ぶときの正しい姿勢といえましょう。

◎ “満場一致” の実践

[まんじょういっちのじっせん]

*ゲーム開始直前のことでした。

*ルールブックをバラバラと眺めてたんですが、

*“APがどんなに高くても、一度に振れるサイコロの数は技能レベルまで（回避除く）”というルールがあったのに気付いたんです。

*ところが私も含め、その卓にいた連中はだれも知らなかった（笑）。

*……で、見なかったことにしよう、と（笑）。

◎ マンチキン

*この件に関しては、色々書きたいことがあるんですけどね。

*長くなるので、また今度。³⁴

◎ リーナ・タダーノ

*……。

*何を遊んでんのかね、この方は……。

*ファンロード10月号参照の事。³⁵

◎ りなマニア

*読んで字の如く、ただのりなさんのマニアの事。

*コンベであったGMが、まさしくこれ。

*しかしこういう人を発見すると、つくづく世界が狭く思える……。

*な、本居（笑）。³⁶

³⁴ 個人誌でやって下さい（きっぱり）。

³⁵ ほーら、常連ってる（私信）。

³⁶ 俺だけじゃないとは思ってたがいざ現存してるのを知ると……

◎ルールへの質問は各社の担当に

[るーるのしつもんはかくしゃのたんとうに]

*パンフレットにあった注意書きの一つ。

*……という事は、アスキーの担当さんはさぞや忙しかったであろう事かな。

*真WIZなんか、「本文とチャート、どちらのデータを優先するんですか？」とか言われたりして(笑)。

*いやあ、それはなさそうだね。

*なんで？

*アスキーのブースから、真WIZが抹消されとる(笑)。

◎ローカルルールは厳禁³⁷

[ろーかるるーるはげんきん]

*パンフレットにあった注意書きの一つ。

*わかるなあ、これ。

*……でも、改訂版や雑誌での追加ルールがやたらに多いゲームなんか、フォローしきれない人はいるんかいな。

*SNE関係のゲームはこれが多そうだな。

*「ヴァルキリーは中位精霊」とかね(笑)。

*あれ？てことは、『リン☆ドリ』でカウンターでの投げ技や関節技が使えないのかな？オフィシャルだとルールにないからなあ。

*まあ、“満場一致”だろうけどね。

◎ロードス島戦記RPG

[ろーどすとうせんきあーるびーじー]

*元々はB5版で出てたが、最近、文庫化された。

*B5の時は『～コンパニオン』という名前だったけどね。

*……で、文庫版を買った人いわく「買って損した」

³⁷ しかしどこからがローカルルールなのであろう？マスターの数だけローカルルールは存在する(解釈は確認各様)ってのが持論の私にとっては非常に困るな、こういうのは。

- *理由を聞いたら、
- *「ディードの裸が載ってないから」³⁸
- *……何とかしてやれSNE。

◎1989年

[ろくねんまえ]

- *本居から、キリー・タカラ嬢のイラストが載ってるゲーグラを借りたんですが、
- *一番新しい号が、89年の夏頃だったんですね。
- *……あれ?ただのさんって、私と同年のはずだぞ?
- *てことは、この時は高校3年生……。
- *何をしている受験生(笑)。

◎ログアウト

- *雑誌のマスコットキャラのデザインをした人を、いちいち宣伝してたのも変だが、
- *火浦功のエッセイが載っている雑誌も珍しい。
- *……と思ってたら、今度は唐沢俊一の連載が始まった。
- *さすがアスキーの雑誌、一筋縄ではいかぬか……。³⁹

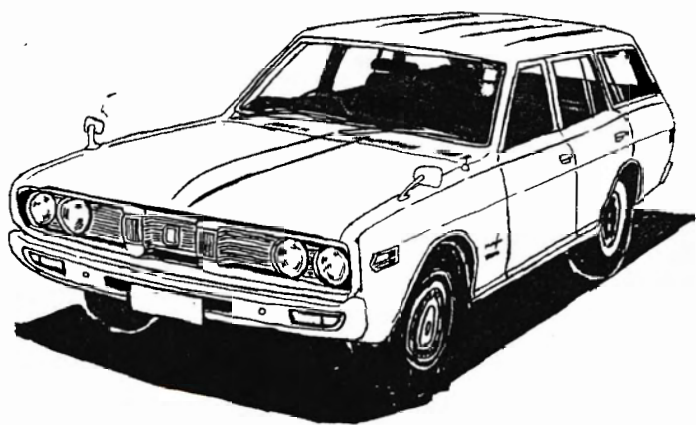
編者後書き

さすがにこの人の文は「濃い」ので、突っ込みとして(あるいは一人ボケ)菊地がいろいろ加筆してます。まあ、余り深く考えない様に。この人とやりあう時は考えた方の負けです(そしてこの人の脳味噌はRISCチップ並みの反射速度を誇る)

³⁸ 直ちにポアせよ。
³⁹ まあアスキーのやる事だから。

*CEDRIC*TM

MODEL210



人とクルマの明日をめざす
技術の日産

新しい締切について

平成7年10月23日

本文中では参加締切が10月20日になっていますが、とうの昔に過ぎていきますので、

11月15日

に変更いたします。

．．．わざとやってる訳じゃないんです、勘弁して下さい．．．

なお、この締切は基本的に「新規参加」あるいは「二人目のキャラ」用のものですが、この間送って下さった分の追加も構いません。「あれもしたかった」「これは実はこう云う事」というのが有ったら、この機会にぜひ。

新規参加の方へ

今回の行動期間は4月8日からGW前後までです。その間、どんなことをキャラにさせたいか、がこれからへ向けての勝負です。「友達作る」といった漠然とし過ぎているもの、「女湯のぞく」の様に一発受け狙いはあまり良いとは言えません。「それからどうした」が続けられるような行動を考えて下さい。