

Phoenix 'E' M

vol.0

"A • W • F K • [f v f X f % f x f % [
 , f , s A I
 f g % f x f % [f j f .. : [f X f T • [f r f X
 , f , s % f G " f A f v
 , f , s A - V , O , x , « , E , I , ©
 f g % f x f % [Q A

目次

G T とは	3
トラベラーニュースサービス	5
G T ラインアップ	12
G T で遊ぶべきなのか?	18
トラベラー Q A	21

GURPS is a registered trademark of Steve Jackson Games Incorporated.

GURPS Traveller, GURPS Traveller News Service, Pyramid, Illuminati Online, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license.

Traveller is a registered trademark of Far Future Enterprises, and is used under license.

ガープスはスティーブジャクソンゲームズ社の登録商標です。

ガープストラベラー、ガープストラベラーニュースサービス、ピラミッド、イルミナティオンライン、及びスティーブジャクソンゲームズ社が発売している製品の名称は、スティーブジャクソンゲームズ社の登録商標又は商標であり、許諾のもとで使用されています。

トラベラーはファーフューチャーエンタープライズ社の登録商標であり、許諾のもとで使用されています。

< G T とは >

登場人物紹介

A : 15年前にトラベラーの日本語版が出たとき以来のトラベラーファン。ホビージャパン社(HJ)によるメガトラベラーの日本語訳が止まってしまってから英語版に手を出し、現在に至る。

B : 日本語版のみでトラベラーをプレイ。翻訳がとまってからの情報には詳しくない。

C : 2~3度トラベラーをプレイヤーとして遊んだことがある。背景はききかじり。

C : トラベラーって随分昔からあるゲームですよ。

B : 日本語で読めるトラベラーは「トラベラー」 「メガトラベラー」の2つだ。トラベラーの英語版は1977年に出ていたんだが、それから7年遅れの1984年に日本語版が発売された。全部が翻訳されたわけではなかったが、12箱のサブリメントが出ていた。メガトラベラーの方は、1987年に英語版が、1990年に日本語版が発売になった。残念ながら翻訳は低調で、サブリメントは「反乱軍ソースブック」と「ナイトフォール」の2つしか訳出されず、情報の提供もそこで終わってしまったんだ。

A : 日本語訳のサポートはメガトラベラーの途中で止まってしまったが、アメリカではメガトラベラーは完結している。その後、1993年に "Traveller: The New Era"、1996年に "Merc Miller's Traveller" と続き、昨年(1998年)からはガープスのサブリメントとして出版が続いているな。

C : なんか、いっぱいあって分かりにくいですね。

B : 日本語では、「トラベラー」 「メガトラ」 などと言うけど。

A : ゲーマーの間では次のように略することが多いようだ。

トラベラー : Classic Traveller (以下、「CT」)

メガトラベラー : Mega Traveller (以下、「MT」)

トラベラー・ニューエラ : Traveller The New Era (以下、「TNE」)

マーク・ミラーズ・トラベラー : Merc Miller's Traveller (以下、「T4」)

ガープストラベラー : GURPS Traveller (以下、「GT」)

C : 「T4」というのは何ですか？

A : 4番目のトラベラーという意味だ。MMTではメガトラベラーと紛らわしいからだろうな。

C : で、これらって何が違うんですか？

B : CTは第3帝国という恒星間国家とその周辺諸国を舞台にしている。時期的には帝国暦の1100年頃から1116年までを扱うゲームだ。

1116年に帝国の皇帝が暗殺され、それがきっかけで内戦が勃発。この時期を扱うのがMT。ここから先は知らないんだが...

A : さっきも言ったように、日本語訳のサポートが尻切れトンボだったからな。

結論から言うと、内戦は1130年に終結した。そして内戦の終結をもってMTも終結している。

B：結局どうなった？ 誰が内戦に勝利した？

A：それは話すとも長くなるのでここで詳しくは述べないが、内戦はコンピュータウィルの蔓延による文明社会の崩壊によって無理やり終わってしまった。この崩壊からの復興を扱ったのがTNEだ。帝国暦で言うと1200年以降ということになる。

その後、会社が変わっている。それまでは Game Designer's Workshop (GDW) という会社から出ていたのだが、GDWは今後の事業展開に展望が持てなくなったということで解散。GDWが出していたゲームの権利は色々なゲーム会社に移った。このときトラベラーは Marc Miller が新たに起こした会社である Far Future Enterprise に移った。ここから出版されたのがT4だ。T4は特定の時代ではなく、帝国の歴史の中で面白そうな部分を見繕って扱うことになっていた。ただ、これではさすがに焦点がぼやけてしまうせいか。2年ほどでサポートが止まってしまったんだ。

そして、1998年の秋にスティーブジャクソンゲーム社(SJG)からGTが発売された。元々、トラベラーをガープスで遊んでいた人はたくさんいたしな。

B：今度はどの時代なんだい？

A：1116年以降。つまり、MTを上書きすることになる。

B：内戦が起こらなかったことになるわけ？

A：そういうこと。細かいことは別章に譲るけれど、やはりトラベラーが一番トラベラーらしいのは第3帝国だということなのだろうな。

C：背景が違うのは分かったけど、システムも違うんですか？ 私が知っているのはガープスとトラベラーだけですが、これは違いますよね。

B：CTとMTは似て非なるルールだったなあ。MTのルールはCTのルールを綺麗に整理したような感じだった。もちろん、ガープスとは全然違うルールだ。

A：戦闘バランスも若干違っていただろ。

B：MTはCTよりも死にくくなっていたような気がする。きちんと戦闘の準備をしている場合としていない場合とではっきり差が出てくるというのもあったかな。

A：戦闘ルール、特にダメージのルールの変更のせいなんだがな。

で、その後だ。TNE以降は、どれもルールが大きく変化している。変化の内容は今回の説明の範囲外なので詳しくは述べないが、とにかく毎回変わっている。しかしそれにもかかわらずトラベラーはトラベラーなんだ。GTに至ってはルールはガープスと同じになっているにもかかわらず、トラベラーであると認められている。つまり、多くの人がトラベラーとはルールではなく世界の方を意味しているのだと思っていることになる。

C：つまりシステムは重要ではない、と？

A：トラベラーをトラベラーたらしめているのが世界であることは共通認識と言って良いだろう。だが、だからと言ってどんなルールでも良いということにはならない。TORGやShadowRunのシステムは良いシステムだが、トラベラー向きとは言えない。システムの選択は重要だ。まあ、どれを使うかは各GMが判断すれば良いだろう。私がMTを使っているのは、私はそれが一番しっくりくると思っているからだ。

< トラベラーニュースサービス >

A : さてトラベラーニュースサービス (T N S) だ。

C : なんですか、それは？

B : どんな R P G にも背景世界というのがあるだろ。その説明をするためのものだ。

C : ソースブックの名前ですか？

A : いや、我々の世界で言うところの、C N N とか B B C とかいうものに近いものだ。

トラベラー世界には「トラベラー協会」という大規模な組織があるんだ。T N S はそのトラベラー協会のニュース部門が伝達・発行しているニュースレターの記事のことだ。T N S の特徴は大きく 2 つある。一つは現実世界の時間の進展に合わせて更新されつづけているということ。C T の時代には G D W が発行していた雑誌に毎号必ず新しいニュースが掲載されていたし、現在では S J G のウェブページでほぼ毎週更新されている。常に新鮮な情報が与えられることで G M もプレイヤーも楽しさが増すというわけだ。もう一つはニュースという形式をとっているため、真偽はこれだけでは分からないということ。特に詳細がはっきりしない事件の場合には、関係者の証言という形で色々和怪しげな情報も伝わってくる。予想をしたり、びっくりしたり、という楽しみ方が可能になっているわけだ。

とにかく T N S は読むだけでも面白いし、世界知識も増える、おまけにシナリオネタにもなる。トラベラーを遊ぶなら必読だな。

B : H J は M T の途中で翻訳を打ち切ってしまったからなあ。G T になってからはアマチュアが翻訳しているみたいだな。

A : http://www.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/traveller/tns/tns_j.html にあるやつだな。トラベラーに興味があるなら是非読んで欲しい。ちゃんと S J G 社の許可を買ってあるようだ。

C : この本には載せないんですか？

A : S J G に問い合わせたのだが、「2 ~ 3 個ならいいけど全部はダメ」と言われたそうだ。

B : しかし、よく訳すよなあ。

A : 私もそうなんだが、H J 社が翻訳を止めてから慌てて英語の T N S を読み始めたんだけど、あまりに量が多くて挫折してしまったんだそうだ。だから M T 時代の T N S については "Survivavl Mergin" というサプリメントに載っていたものを拾い読みしただけで、色々知らないことが残っているとっている。

そのときの教訓で、一度おいて行かれたら自分の英語力では追いつけない、だから多少大変でも頑張って着いて行くことにしたんだそうだよ。日本のゲームと違ってペースが早いからな。

B : さて、G T の T N S なんだが、のっけから大事件だな。

C : そうなんですか？

B : M T が皇帝暗殺を機に勃発した内乱時代を扱っている、という話はさっきしたと思うが、この暗殺がなくなってしまったんだ。

A : 以下が、その記事だ。原文はS J Gのページにある。

Capital/Core (2118-A586A98-F)

131-1116

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

本日、デュリナー＝アストリン＝イレシアン大公(Archduke Dulinor Astrin Iilethian)の乗船していた専用ボートが大爆発を起し、大公は死亡しました。専用ボートはデュリナー大公の専用船(サーゴン級巡洋艦(cruiser Sargon))から出発し、宮殿へ向かう途中で、誘導に従ってコースを変えようとしたところで突如制御を失い、宇宙空間で大爆発を起した模様です。

直ちにサーゴンからは生存者の捜索隊が出され、帝国海軍の船も捜索に加わりました。捜索・救援活動は続いています。爆発の激しさから考えて生存者がいる可能性は極めて低いと思われます。

大公は皇帝陛下との謁見に臨まれるところでありましたが、議題は明らかにされていませんでした。ストレフォン皇帝は帝国海軍に対して、関係諸機関と協力の上徹底的な調査を行うよう命じられました。一方、サーゴン及び乗務員は調査が済むまでキャピタルの海軍基地に隔離されることになりました。海軍艦艇には付近にいたあらゆる船舶の追跡が命じられました。ボートが受発信したすべての通信記録を提出させ、徹底的な分析にかけるためです。

皇帝閣下は、この知らせに深い哀悼の意を表され、イレリシュ領の全人民ならびにデュリナー大公の妻娘に向けての公式の弔辞を送られました。葬儀の日程等については、まだ発表はありません。

更に、同爆発事故においては、大公の海軍顧問であったボランテ＝インブレイ氏(the Archduke's Naval aide Volante Imprey)、ボートのクルー、その他多数の死者が出ていますが、犠牲者の完全な名簿はまだ確認されておりません。

A : この記事の日付を見て欲しい。131-1116とは、帝国歴1116年の第131日という意味だ。B君はMTの歴史を覚えているだろう。暗殺の日付と実行者は？

B : 暗殺事件が起きたのは1116年の132日。実行したのはデュリナー大公。

C : つまり、前日に犯人が殺されてしまったんですね。

A : わざわざ「実行者」と言ったのだから合わせて欲しかったな。皇帝暗殺が犯罪かどうかは微妙な問題なんだから。それに、こっちの爆発事件が殺人なのか単なる事故なのかの結論はまだ出ていない。まあ、単なる事故でないのは確かだし、暗殺説が濃厚だけど。

B : とにかくデュリナーは死に皇帝暗殺は起こらなかった。だから内乱も起こらなかった。

A : 245-1116のドラン発のニュースを見て欲しい。MTのサブリメントの「反乱

- 軍ソースブック』の11ページに同じ日付のニュースがあるから比べてみると面白いぞ。
- B：MTではデュリナー大公がドランで大々的な記者会見を開いて新皇帝誕生を宣言している。一方、GTではTV枠がポツカリと空いてしまったというニュースがある。
- A：ここから、デュリナーが皇帝暗殺を企んでいたという推測が成り立つわけだ。もちろん、TNSが言っているようにニューメディアの実験が何かであって、GTのデュリナーは暗殺など企んでいなかったのかもしれない。今のところは分からないがね。
- B：う～む、面白い。「反乱軍ソースブック」を引っ張り出してこないといけないな。
- C：なんか、難しいですよ。
- A：出来るだけ分かりやすく説明するから、適宜質問してくれ。要するにCTからMTに移るにあたってGDWは色々と伏線を引いていたのだが、GTにおいてはこれらの伏線を必要以上に変更していないんだ、ということの宣言なのだよ。架空戦記を愉しむような感じでいいんじゃないのかな。もちろん、時間がたつに連れてだんだん差が大きくなっていってしまうけど。
- B：じゃあ、「反乱軍ソースブック」に出てくる順番に従って各勢力をチェックしていってみようか。
- A：その前にC君はTNSを一通り読んでくるように。
- C：は～い。
- 【ウェブでTNSの日本語訳のページをアクセスし、記事を読む。】
- C：読みました。
- A：では始めよう。
- B：まずルカン(Lucan)。MTの歴史ではデュリナー(Dulinar)の暗殺を生き延びて、キャピタル(Capital)で帝位を継承している。
- C：GTの方ではなんか馬鹿王子みたいな扱いですね。
- B：MTの歴史では皇帝暗殺のどさくさに紛れて兄を殺した嫌疑がかけられている。「目的のためには手段を選ばない暴君」とされていて、はっきりいって悪役扱いだな。彼でなく兄のヴァリアン(Varian)王子が帝位を継いでいたら内乱はもっと穏やかで秩序だったもので、辺境で便乗した戦争が起こりはするものの、デュリナーが討伐されて速やかに収拾していただろう。
- A：C君の言ったとおりルカンはGTでも馬鹿王子扱いだ。この先何が起こるか分からないが、今のところは狂言回しだな。
- B：次がデュリナー(Dulinar)。MTの歴史では皇帝暗殺後に出身地であるイレリシュ(Ilelish)に戻り、そこで皇帝即位を宣言した。イレリシュは独立の気風が強い地域で、ここを中心に新帝国をとというのは住民の指示も得やすかったんだろうな。
- C：GTでは死んじゃってます。でも、これってもしかして暗殺じゃないんですか？ 皇帝暗殺計画を知った帝国の秘密情報部員かなにかがデュリナーを抹殺するためにやったような気がします。
- A：そうだな、私も最初に考えたのはその可能性だ。その可能性は否定できていない。一

方で彼に敵が多かったというのはMTでも触れられていた。だから、皇帝の件とは無関係なテロの可能性もある。

B：デュリナー抹殺が皇帝の判断で行われた、というのが一番面白い展開だな。

A：そのためには、それが表沙汰になるような別の大事件が必要だ。とにかく、今はデュリナー爆死事件の究明が楽しみだ。

B：マーガレット(Margaret)。MTでは、穏健派貴族の支持を得てデルファイ(Delphi)宙域に勢力圏を築いた。

C：GTには全然出てきませんね。

A：内乱の時も穏健派貴族に引っぱり出されるようにして現れた人物だったからな。基本的な能力はある人だが、帝国のトップにたつような人物ではなかったらしい。経営者としてはともかく皇帝の器ではなかった、とされている。

C：じゃあ、内乱がなかった以上は現れないのも当然ですね。

A：テケラ(Tukera)運輸というメガコーポレーションの有力者だ。だからテケラ絡みの事件が起きたら出てくる可能性が無いわけではない。

B：ヴァリアン(Varian)。MTでは、デュリナーもしくはルカンによって殺されている。結局、誰がヴァリアンを殺したか分からないんだよな。

A：申し訳無いが私も知らないんだ。

C：GTでは、国内旅行をするとか言ってますよ。

A：昔の貴族には若いうちにヨーロッパ中を旅行して回る習慣があったのだが、それにならったものなのだろう。1116年のTNSでは計画を立てている段階だが、この旅行はちゃんと実行された。1118年にはスピワード(Spinward)宙域のモーラ(Mora)を訪れている。

B：まだTNSってそこまで進んでいないぞ。

A："Behind the Claw" というサブリメントにはそういう記述があるんだ。少なくとも、1120年までは生きていたようだが、皇位継承順位1位というのは、いつ暗殺されても不思議は無い立場だ。

B：真のストレフォン(True Strephon)。

C：何ですか、それは？

B：MTでは、内乱勃発の翌年1117年にガシュメグ(Gushemege)の皇帝離宮に現れた人物だ。暗殺されたのは自分の影武者で、自分が本物の皇帝だと主張している。

C：なんか、うさんくさいですね。

B：その通り。デュリナーもルカンも彼を偽物だと主張していた。一方で彼のカリスマ性は強力で、このニュースを聞いた艦隊の中には真のストレフォンのもとに馳せ参じる部隊が続出。これを恐れたルカンとデュリナーは真のストレフォンの封じ込めを強力に行った。

A：当然のことながらGTの世界にはこんな人物は現れていない。しかし、ストレフォンに影武者がいることは恐らく事実。この影武者の存在は、今後何らかの形で事件になる

可能性が高いと思う。

C : G T の T N S では、死んだデュリナーに影武者の噂が出ていますね。

B : ゲーマーの側だってそれは考えるぞ。

A : アメリカのタブロイド誌では「死んだと思われていた人物は実は生きていた」という記事はよくあるからな。アメリカ人にとっては自然な発想なのかもしれない。

B : ヴランド(Vland)。M T では、ルカンから艦隊を差し出せと命令を受けたが、安全保障上の理由でこの命令を拒否。成り行き上しかたなく反乱を起こしてしまったという感じだ。もっとも伝統はあるので、メガコーポレーションの機構を骨組みにしようまく組織を組み上げることができた。

C : これも初耳の名前です。

A : やはり、内乱が始まるまでは静かにしていた勢力だからな。ただ、何か大きな事件が起きた時に、メガコーポレーションが国家としての機能を果たしうるのだから、ということでは重要なポイントとして記憶しておくべきだ。

B : アンタレス(Antares)。M T では自治区が独立して出来た勢力。やはりルカンからの艦隊差し出し命令が直接のきっかけで、ブルズグ大公(Archduke Brzk)が中心人物。

C : この人、全然関係なさそうなことで記事になってます。宗教的に重要な美術品を巡回させるんだそうです。

A : ブルズグ大公がヴァルグル(Vargr)人だということは知っているかい？

C : へ？ そんなこと書いてませんよ。

A : 一般にはヴァルグル人は単なる乱暴者と扱われることが多いが、彼は代々帝国に忠実な貴族の家柄の出身で、立派な人物だ。M T の歴史ではヴァルグル人蔑視に絶望したのが独立の理由の一つになっている。これも火種の一つだ。

B : ノリス(Noris)。M T の歴史では、中央との連絡を絶たれたデネブ(Deneb)領域が周囲からの圧力に抗しつつ頑張っていた。

C : この地域はトラベラーで一番よく遊ばれる地域ですからね。私もノリスとかデネブくらいなら知っています。

A : M T の世界では白紙委任状を使って超法規的に大公に就任したノリスだが、G T の世界では1117年の001日付けで正式に大公に任命されている。一方、スピンワードでは相変わらず、ヴァルグルやアスラン(Aslan)やゾダーン(Zhodani)など悩みの種は尽きないようだ。

B : 周囲から狙われているという状況は、皇帝の暗殺があろうとなかろうと関係ないということだな。

A : T N S や前述の "Behind the Claw" なんかに、色々トラブルのことは書かれている。M T の世界では帝国が弱体化したおかげで逆説的にゾダーンが軟化したけど、G T の世界ではそうもいかないだろう。

B : アスラン(Aslan)。MTの世界では帝国の弱体化した隙について領土拡張に乗り出している。

C : あれ？ 帝国親衛隊のアスラン部隊とかありませんでしたっけ？

B : なんでそんなことを知っているんだ？ まあ、確かにそれは事実だ。アスランというのは氏族(Clan)が集まった国なんだ。氏族によっては帝国と非常に仲が良いし、氏族によっては仲が悪い。

A : それがアスランを相手にするときのやっかいな点だ。GTの世界でも、TNSを読むと、イハトイ(ihatei)(アスランの植民部隊)がスピンワードにやってきて問題になっていることが分かる。アスラン人は長期的な利益を重んじるので出来るだけ合法的に入植しようとするが、話がまとまらないときは武力の行使をいとわない。

C : アスラン人って強いんですね。

A : 大規模な戦争となると帝国に分があるが、普通に戦うだけならアスランの方が強いだろうな。そしてイハトイ絡みの戦闘は惑星上の領土争いというのが多いからな。

B : MTで、結局どのように解決したのか知らないんだが？

A : MTでは、10年くらいかかってノリスがうまいこと問題を収めることに成功した。GTの方では対処はまだまだこれからだな。

B : ヴァルグル(Vargr)。MTの世界では、オウクサスという指導者が出て組織的に帝国への侵略を開始した。組織という言葉はヴァルグルには似あわないのだが、帝国にとっては不幸なことに、たまたまそういう支配者が出てきてしまった。

C : ヴァルグルと言えば、乱暴者の集団という印象ですね。

B : 多分はその傾向があるのは事実だ。MTの時代までは離散集合を繰り返していたため、帝国にとって深刻な脅威になることは無かった。

A : GTでは、あまりその辺ははっきりしていない。というか、MTの世界でも内乱さえなければ、オウクサスのことはそれほど深刻な問題ではなかったはずなんだ。オウクサスは理念を唱えていただけで、実際に指揮をとったりすることはなかった。

C : あんまりヴァルグル人らしくない人ですね。

B : オウクサスって、ヴァーチャルアイドルだからね。

C : え、そうなんですか？

A : その通り。だから普段はたいした問題ではない。が、もし帝国が何らかの理由で混乱した場合は、大問題として健在化する可能性は残っている。

B : ダイベイ(Daibei)。MTでは、ルカンの艦隊差出し命令を拒否して独立勢力になった。

C : なんか、そんな勢力ばかりですね。

A : ルカンの資質がそれだけ問題だったということだ。ダイベイは実際にソロマニ(Solomani)の攻撃を受け、これに耐えていた。

B : そのあとも基本的にはソロマニと闘っていた。

A : GTでは、内乱が起きていないので基本的には何も変わっていない。ソロマニの影は常に存在しているが、現実の脅威にはなっていない。

B : そのソロマニ(Solomani)。MTでは内乱に便乗してテラ(Terra)を奪回、既知領域最大の人類国家になった。

C : ソロマニって悪役のイメージがあります。

A : 「ソロマニ中心主義」という選民思想的なところを強調しているからな。一般的な帝国市民の感覚もC君と同じようなものだろう。

B : GTではソロマニはテラを奪ってはいない。

A : そう。でも、TNSにはソロマニ付近で大規模な軍事演習があった、なんて記事もあり、相変わらず国境の緊張はあるようだ。

B : 最後、ゾダーン(Zhodani)。MTでは、帝国の内乱を表向き傍観、実は裏で分裂状態の固定化を狙った策謀を繰り広げていた。一方で、コア(Core)方向への大規模な探索計画を進めていた。

C : MTではあまり悪役っぽくは無かったと思います。

B : MT時代は、ゾダーンにとっては幸福な時代だったからな。

C : GTでは？

A : GTでは、第五次辺境戦争からの回復が続けていることになる。ノリスのところでも述べたが、国境越しに中々の傑物を相手にしてしまうことになったので、彼の能力を推し量っているところでもあるのだろう。戦争から10年ほどたったということで、ゾダーンの息がかかっているのではないか、という連中の活動も始まっている兆候が有る。あと、B君の言った探索計画についてだ。これはGTでも行われている。MTの時代には何かトラブルがあったらしいのだが、私はその頃の資料は読んでいないので詳しいことは知らないのだ。申し訳無い。知っている人がいたら教えて欲しい。

A : とまあこんなところかな。日本語の資料しか知らない人でもGTのタイムラインなら楽しめそうだということが分かってもらえただろうか？

B : 今まで英語版に手を出していなかったトラベラーファンにとっては、英語に手を出す良いタイミングということだな。

< G T ラインアップ >

この章では、発売済みの G T のサプリメントについて簡単に紹介します。なお、発売日についてですが、本にそう書いてあるだけで実際にはもっと遅かった場合が大半です。

GURPS: Traveller (ISBN 1-55634-349-3) Sep. 1998

著者は Loren K. Wiseman G D W 創設時のメンバーの一人。

G T の基本ルールブック。176 ページ。既に 2 版が出ており、エラーが修正されているので、今から買うなら 2 版をお勧めします。このサプリメントの表紙を見て嬉しくなったトラベラーファンは多いでしょう。C T の頃の黒地に赤で Traveller と書かれたシンプルなデザインは一目でこれがトラベラーであることを教えてくれます。

内容は、背景世界の説明 (M T の帝国百科に相当します。) が 80 ページ、キャラクター (追加の特徴も含めて) が 25 ページ。その他に、装備品、貿易、宇宙船、宇宙戦闘、そして、今までのトラベラーから G T へキャラクターデータを変換するための資料などが含まれています。

もしあなたが C T や M T をある程度知っているのなら、G T のプレイはそれほど面倒ではありません。背景は知っているでしょうし、データシートは必要なものだけ見ればいいですから、使いたいテンプレートと追加の特徴だけ読めばいいのです。G T のルールブックには、G T を遊ぶためには GURPS Basic, Compendium 1, GURPS Space が必要であり、GURPS Ultra-Tech, Ultra-Tech 2 があると役に立つ、と書いてありますが、私が遊んだ限りではベーシックとコンペンディウムがあれば足りると思います。(ガープスの日本語版に日英の用語の対照表さえ付いていれば更に楽だったんですが、残念です。なぜ対照表を付けなかったのか個人的には理解に苦しみます) 注意しなければいけないのは、各種データが従来のトラベラー表記と微妙にずれていることです。特にテックレベル (T L) はついうっかりしがちです (例えば、ガープスの T L 9 はトラベラーでも T L 9 なのですが、ガープスの T L 10 はトラベラーでは T L 12 です。) ので注意してください。

G T で遊ぶ場合は、マスター / プレイヤーにかかわらず必携でしょう。ゲームマスターオンリーと記されたセクション (pp.80-81) がありますが、C T 時代のシナリオで遊ぶのではない限りはプレイヤーが読んでもそれほど支障はないと思います。とは言え、プレイヤーの人が読むときにはマスターに断ってからにするべきです。

BEHIND THE CLAW (ISBN-1-55634-353-1) Oct. 1998

著者は Martin Dougherty, Neil Frier

G Tの最初のサプリメント。144ページ。スピンワードマーチ(Spinward Marches)宙域のソースブックで、大体1120年頃の状況をまとめています。このサプリメントでは、各星系の統計データがガープス準拠のものになっている以外にはガープスを感じさせる部分はほとんどありません。完全にトラベラーの説明資料集になっています。

一つ注意する点としてトラベルゾーンの指定があります。戦争の勃発により新たにレッドゾーン(Red Zone)に指定された星系(例えば、リジャイナ(Regina)星域のフェリ(Feri)など。)があるので、C T時代のサプリメントと併用する際には念のためチェックを。

概況の説明が35ページ。この中には群小種族についての記述もあります。その後、約90ページに渡って、各星系の説明が続きます。いわゆる統計情報に加えて、10行程程度の簡単な文章が添えられており、ゲーム中に使う星系については一読しておくことと更に楽しめます。そして、GMインフォメーションが約20ページ。GM用の各種情報が記述されており、いわゆる裏情報が満載です。TNSに載りそうな大事件についても色々と記述されており、これを読むと大体1120年頃までのおおまかな流れは決まっていることが分かります。

GMの人はつまみ食いするだけでもシナリオやフレーバーのネタを大量に仕入れることができるでしょう。最後のGMインフォメーション(pp.124-141)はプレイヤーは読むべきではないと思いますが、それ以外のところは、プレイヤー専門の人も折に触れて読んでおくことをお勧めします。

ALIEN RACES 1 (ISBN 1-55634-361-2) Nov. 1998

著者は David L. Pulver GURPS:Bio-Tech や GURPS:Vehicles の著者でもあります。

異星人の資料集。144ページ。スピンワードではおなじみのゾダーン(Zhodani)人について約60ページ、ヴァルグル(Vargr)人について36ページ。それに加えて Drakarans, Clotho, Sheol という3つの群小種族について10ページほど割いて記述しています。更に、超能力についての追加(というよりは修正と言った方がいいかな)ルールが掲載されています。

ここで記述されているゾダーン像はMTのそれに近いもので、かなり好意的なものです。前述の "BEHIND THE CLAW" の記述と合わせて考えると、なかなか興味深い展望があるのですがそれは改めてということにして、今回は「第五次辺境戦争の結果ノリス(Noriss)が台頭したことはゾダーンにとって誤算だ」と言った記述があったというに留めておきます。

ヴァルグルについては、それほど極端なものは無いです。ヴァルグルの人間から見るといささか極端な性癖は、ガープスの Disadvantage で扱うのには向いているように思えます。NPCとして扱うときには、他のトラベラーのルールで遊んでいる時でも、ガープス

の性格ルールを適用してみると良いのではないのでしょうか。

Drakarans は2足歩行の一つ目トカゲで人間より一回り大きい、と言った外見のエイリアンです。ヴァルグル領内を中心に30以上の星系に住んでおり、商業/戦闘/偵察などに才能を発揮します。

Clotho は主にゾダーン領内の保護区に生息している2足4腕の細身長身のヒューマノイドです。手足の関節(肘や膝)は人類より1つ多くなっているためインド神話の登場人物のような印象を受けます。必ず男女の双子として生まれ、この双子の結びつきはきわめて強固で、一緒に生まれ一緒に死ぬとされています。(稀なケースを別にして、自殺してしまう。)

Sheol は、なんとというか、いかにもSFなエイリアンです。帝国国境からほんの少しゾダーン領に入ったところにある Querion という星系内のガスジャイアントに生まれた生物で、直径1.4マイルの球体から20本の触手が下がっている母性体と翼長5mの空飛ぶエイの共生体です。Querion 自体はゾダーンの居住惑星がある重要な星系なのですが、こんなものが居たとは、PCに使えるとは思えませんが、いつか出してみたいエイリアンです。これで人間とコミュニケーション可能なんですから。

STAR MERCY (ISBN-1-55634-364-7) Jan. 1999

著者は Martin Dougherty, Neil Frier "Behind The Claw" の二人です。

CTの「傭兵部隊」に相当するサブプリメント。128ページ。ただ、扱う対象は戦闘部隊一般であって、傭兵に限りません。海兵隊についての記述もあります。ちなみに、海兵隊はあまり出てこないが、ひとたび出てきたら強烈だ、などと書いてあります。

折角なので、もう少し海兵隊の話を。

海兵隊(Imperial Marines)は第3帝国の初代皇帝であるクレオン=ズナスツ(Cleon Zhunastu)によって設立された組織で、その任務は「素早く行動し、強烈な一撃を加え、皇帝の意志を実現すること」である。大きく、艦隊海兵隊(Fleet Marines)と緊急対応部隊(Rapid-Reaction Force)に分けられ、その装備は任務によってさまざまである。

などと言ったことが色々と記されています。

トラベラー世界における軍事行動の分類と説明に25ページ。傭兵部隊の運用について、メンバー集めから解決(部隊単位での軍事行動の成否の度合いを判定するルールを含む。)までの説明に20ページ。軍事物資の入手方法について、どんな世界でどんなものが手に入るのかの説明に15ページ。各種軍事装備の説明に20ページ。追加のテンプレートが5ページ。依頼のサンプルに5ページ。部隊および軍人のサンプルキャラクターに25ページ。という構成です。

軍事関係のシナリオをやるなら必須なのはもちろんですが、そうでない場合でも、軍事

部隊のサンプルというのはそれなりに使い手があると思います。ドンパチをするつもりはなくても、たまたま出くわした軍事部隊の説明用にはもってこいです。ミッション実行中の部隊に物資を持っていくというシチュエーションなら自由貿易商人にも使えますし、連絡ならどんな場合でもアリでしょう。

FAR TRADER (ISBN-1-55634-373-6) Mar. 1999

著者は Christopher Thrash, Jim Maclean, Stece Daniels

CTの「豪商」に相当するサブリメント。144ページ。概要の説明に5ページ。貿易(船荷の量、乗客の数、運賃など)のルールに50ページ。運行関係の説明に25ページ。キャラクターテンプレートと追加の特徴に25ページ。シナリオサンプルとネタ集に20ページ。残りは資料(スピンワードの貿易用データなど)。

なんと言ってもこのサブリメントの特徴は貿易ルールにあります。例えば、従来のトラベラーでは、運賃はジャンプ1回なら全て同じでしたが、本書のルールではジャンプ1とジャンプ2とは運賃が異なります。まず、2つの星系間の貿易量を決定し、その貿易量によって船荷の量や運賃が決まるようになっています。貿易量が多いところでは荷物は多いが運賃は安い、少ないところでは運賃は高いが荷物が少ない、などという関係が表現されています。更に、うまみのある投機品の交易ルートがあったとしても、そのうまみは時間とともに減少していくということもルール化されています。この辺は著者の一人 Jim Maclean が経済学の学生(博士課程)であることによるものでしょう。

リアルといえリアルですし興味深いルールではあるのですが、いかんせん手間が大変なのと、大局的長期的にどう動くのかが感覚的に把握できていないのとの理由で、私はまだ導入していません。なにより、コンピュータ上できちんと準備しないとどうにもならないですし。

First In (ISBN-1-55634-368-X) May 1999

著者は Jon F. Zeigler GURPS:Greeceの著者でもあります。

CTの「偵察局」に相当するサブリメント。144ページ。偵察局(Scout)の説明に15ページ(かなり面白いです)。キャラクターに10ページ。各種乗り物についての記述が15ページ。星系の作成ルール75ページ。未知星系の探索手順についての説明が15ページ。シナリオ関係が10ページ。

このサブリメントの見所はなんと言っても、本書の半分以上を占めている星系の作成ルールです。基本的な流れは従来のトラベラーシリーズのルールと同じですが、CTの偵察局のものよりも一段詳細になったような印象があります。恒星を作り(generate stars)、

惑星を配置し(generate planetary systems)、各惑星(worlds)の詳細を決めていくという手順です。面白いのは、住民の性向(social parameters)を反映させるルールで、気長だったり短期的な見方しかなかったりするなどの傾向を決定しておき、これを反応判定の際のDMに反映させたりします。私は持っていないのですが、MTのサブリメントに "World Builder's Guide" というものがあり、かなり詳細に世界を作ることができたのだそうですが、それに匹敵するとの声もあるようです。

未知星系の探索も興味深い記述に満ちています。ただ、これは普通の第3帝国を舞台にしたトラベラーではあまり使いどころが無いような気がします。でも、そこはガープスのサブリメントらしく、しっかりとした記述がなされているので、読んでおくと他のSF-RPGで生かせるかもしれません。私は "Alternity" というゲームで遊ぶときに、大分役にたったと思っています。

偵察局というのは、組織であって、軍事を中心にせずすみ、現場の裁量が大きいい、という非常にRPG向きなものです。世界作成のルールを使うかどうかは好みの問題ではありますが、GMはシナリオのページだけでも読んでおくとよいでしょう。

ALIEN RACES 2 (ISBN-1-55634-392-2) Jul. 1999

著者はAndrew Slack, David Thomas, David Pulver "Alien Races 1" の著者+二人です。

異星人サブリメントの2冊目。144ページ。本書はアスラン(Aslan)人、ククリー(K'kree)人、および2つの群小種族を扱っています。

アスラン人の記述に60ページ。ククリー人に60ページ。Devi と Inyx という2つの群小種族に8ページずつです。表紙は肉食アスラン人と草食ククリー人とが喧嘩になりかかっている場面。ククリー人が肉食動物の絶滅を願っているのは良く知られているところ。

アスランとククリーについては、従来の記述を詳細にしたものと、ガープスに対応するためのデータ類とが記されています。両者とも文字や発音などのデータが収録されており、これは多分MT時代のサブリメントを引き継いだものでしょう。

アスラン人については、MTの時代のサブリメントに「とんでもないこと」が書かれていたのですが、本書ではそれはほのめかされるに留められています。「とんでもないこと」がGTでも事実とされるのか、あるいはなかったことにされるのか、興味深いところですが、もし事実とする方向にあるとすれば、しばらくの間TNSがたっぴりと楽しめることになるでしょう。意地悪なようですが、ここでは伏せておくことにします。

ククリー人については、なんかマーシャルアーツ(Martial Arts)を使え、とか書いてあ

ります。良いのか？

Devi Intelligence はククリーの住む「二千年世界(Two Thousand Worlds)」のDevi という星に住む知的生物の総称です。この生物は2つの形態を持っています。一つは Intellects で、これは高さが1～3m程の灰緑色の巨大キノコのコロニーのように見えます。超能力を持っており、それで身を守っています。もう一つは Shiverbats で、全長60cmの灰緑色の巨大ナメクジに1m程の大きさの蝙蝠の羽を付けたような外観、目は無く、ずらりと歯が並んだ大きな口があります。Shiverbats は超能力で移動しており、羽は微調整のためにのみ使っています。そのため、アクロパティックな動きを容易に行うことができます。　なんか、ほとんどホラーのりで、あまり遭遇したくないかも。

Inyx はアスラン(Aslan)とソロマニ(Solomani)の間付近にあるMatrixという星出身の知的生物です。6つの泡が1つに合体したクラゲのような外見をしており、大きさは2m程。1.5m程の触手が5本ついています。触手を使って1g環境でも移動できますが、通常は半重力ベルトを使っています。水中や無重量状態を好み、そこでは蛸のように移動します。神経系は光コンピュータに近い原理で動いており、他の生物の神経系を刺激することも可能です。

ジャンプドライブの自力開発こそできませんでしたが、長寿と生命維持装置の負担が少なくても生き延びられるという特性とを生かして、通常航行の宇宙船でいくつかの星系への移住を果たしました。直接電気エネルギーを吸収する(元々、寄生生物だった。)ので食事はとりませんし、視覚がないのでファッションにも感心がありません。　PCにするのは、辛いかも。

このサプリメントはイラストの出来が良いので、イラストを眺めるためだけに買っても良いかもしれません。アスランもククリーも特徴の有る宇宙船を持っているのが分かります。

なお、異星人サプリメントはあと2冊が予定されています。3冊目がハイブ(Hiver)人とドロイン(Droyne)人、4冊目が群小種族集の予定です。

< G T で遊ぶべきなのか？ >

A：さて、G Tをどうとらえるかについて話そうか。

B：A君は前の例会で遊んでたようだけど？

C：は～い、そのときプレイヤーとして参加しました。

A：中身の話をする前に、まず現状の確認をしよう。まず日本語版だが。

B：M Tは店頭在庫として残っていることがある。イエサブとか書泉ブックマートとかならあるはずだ。だが、R P Gを扱っている店自体が希少な存在になっているから、通販できる店に尋ねて見つからないと入手は難しい。C Tは全然見かけないな。

A：日本語版のC Tはイラストの出来が良かったので海外でも人気があったそうだよ。コレクター魂をくすぐるものは店頭在庫もすぐなくなる。それを別にしても10年以上まえのゲームが残っているとは考えにくい。

C：英語版は？

A：C T、M Tは見かけないな。T N Eはたまに見かけることがある。T 4は店頭在庫は結構残っているが、広く流通したとは言い難い。見つかる店は限られるだろう。

B：つまり、新規にトラベラーを遊ぼうと思ったら、日本語版ならM T、英語版ならT 4がG Tということになるわけだ。

A：昔からのファンが近くに居る場合を除けば、事実上G Tしかないと言って差し支えないな。

B：G Tってどうなんだい？ 俺は先日の例会は欠席したので遊んでないんだが？

C：ガープスの基本ルールは日本語で読んで知っていましたから、ルールの的には僕でも問題なく遊べました。基本ルールだけとは言え、日本語で読めるというのは助かります。背景世界の方は詳しくはわかりませんが。

A：マスターの立場からすると、Advantage/Disadvantageのルールが強く効きすぎているように感じた。トラベラーのシナリオでは金や交渉が大事になることがよくあるのだが、この辺にもろに影響するAdvantage/Disadvantageを持っているキャラクターが多すぎる。だからと言って、適用を甘くするのはガープスのルールを否定することになる。頭の痛いところだ。

C：そうなんですか？ 楽しく遊べたと思うのですが？

A：パーティの分割行動を大幅に認めていただろう？ 「出国ビザ」というシナリオ自体が分割して多方面から攻める、というやり方がやりやすいからできたことだ。一人一人で見れば、かなりあちこちでひっかかっていたんだぞ。

C：確かに、僕のキャラも女性を口説いてデートして一日潰したりしてました。

A：「好色」を取った以上はそうなるのはやむをえない。でも、そういうことでパーティの行動を止めていたらあつと言う間に時間切れだ。

B：つまり使えない、と？

A：そこまでは言わないが、私は使い難いと思ったよ。

一方で、帝国内にやってきた異星人を扱うには向いていると思う。アスラン人やヴァル

グル人なんかを表現するにはやりやすそうだ。

C : ガーブスって汎用だから大抵のことは表現できると思うのですが？

A : これは私見なのだが、ガーブスがトラベラーの一般的な市民を表現するにはあまり向いていないのではないかと考えているんだ。

ガーブスのキャラクターというのは、技能と特徴とで表現されている。技能のほうはあまり問題ない。トラベラーは程度の差こそあれ、昔からスキルベースのシステムだったからな。

B : つまり特徴に問題がある、ということかい？ さっきも「特徴が強く効きすぎる」と言っていたな。でも、ゲームなんだから多少のデフォルメは要るだろう。特徴があるからキャラが立つ面もあるし。

A : キャラが立ちすぎてしまっておかしなことになってしまうのだと思う。私はトラベラーの一般市民のメンタリティというのが非常に現代人に近いというのが原因だと思っている。

ガーブスのサブリメントで表現されている世界というのは、現代社会とは異なる世界であったり、あるいは一般市民とは異なる人達を扱っていたりするだろ。ガーブスの「特徴」というのは、標準的な現代人からのズレをデフォルメして表現しているものなんだよ。でもトラベラーの市民はあまりにも標準的現代人すぎるので、彼らにガーブスの特徴を付けると標準的な市民でなくなってしまうんだ。それはすなわち標準的なトラベラーでなくなってしまうことを意味する。

C : R P Gのキャラクターって標準的な市民から見たら異常な人達であることが多いですよ。トラベラーのP Cだって、かなり変なんじゃないですか？

A : いや、トラベラーのP Cが持つやまっ気や冒険心は一般的な市民と大きく違うことはない。まあ、アメリカ人的なそれが日本人から見たらやや大きく見えるのも事実だが、一般市民とP Cとの間に大きな差はないよ

B : じゃあ、特徴ルールを使わなければいいのか？

A : 私は、特徴は5 C Pのものに留めておくことを薦めるね。ルールを曲げて弱く適用するくらいなら最初から使わないほうがいいだろう。その分C Pを多くGMから提供してもらうんだ。

C : でも、AさんはG Tのサブリメントを全部買ってますよね。コレクションなんですか？

B : そうそう。今遊んでいるトラベラーのキャンペーンはM Tのシステムだろ。G Tは要らないじゃ？

A : ガーブスのルールは確かに使っていない。でも他のガーブスのサブリメントがそうであるように、G Tのサブリメントも資料としては有用なんだ。文書としての説明は知識の吸収と整理に役立つ。ルール化されている部分も、例えば"First In"の文化的性向のルールなんかそれがそれだが、結果をちょっとアレンジして取りだせば、M Tのルールと共存できるものがほとんどだ。もちろんシナリオネタも使える。

私はガーブスのルールはトラベラーのキャラクターを表現する手法としては不向きだと思っている。一方で、ガーブスのサブリメント群には、さまざまな世界や現象を説明する資料として上質のものが多く、そのノウハウがトラベラー世界を充実させてくれるこ

とを期待している。

B：つまり、GTをMTにコンバートして使いつづける、と？

A：そのつもりだ。TNSとかはルールと関係ないしね。

C：で、結論はどうなんでしょうか？

A：私の結論は「GTは資料として使うべし」だ。ガープスの他のサプリメントとトラベラー世界との相性が必ずしも良いとは言えないので、それらと混ぜたくないということもある。

ただ、現実問題としてGTしか手に入らない場合のことも考えなくてはならない。その場合は

- ・特徴は原則としてSCPのモノまでに制限。その分CPを少し多めに。
- ・ガープスの他のサプリメントとの併用は原則行わない。

かな。

< トラベラー Q & A >

(ある初心者プレイヤーの質問に答えて)

幸か不幸か今キャンペーンをやっている参加者のうち一名は、あまりトラベラーに詳しくありません。ということで、そのプレイヤーの出した疑問に応える Q A を作ってみました。何かありましたら、私のところまで連絡を下さい。答えられるところは答えます。

Q: 帝国って何？

A: 帝国（正式には第三帝国）は、今から約 1100 年程前に成立した恒星間国家です。皇帝がいるので「帝国」となっていますが、実際には封建的連合国家と考える方が適切です。帝国に所属する個々の世界は「帝国法」と呼ばれる基本法に従い、納税することに同意します。これに対して帝国は、領国を警護し、恒星間通商の維持発展に努め、外交関係の調整を行います。各政府の自治権は大きく、原則として帝国に逆らわない限りは大幅な裁量権が認められています。但し、各種帝国施設や宇宙港は原則として帝国領とみなされます。

Q: 帝国ってどのくらい大きいの？

Q: 帝国の組織は大きく以下のようになっています。

帝国の下に 7 つの領域があります。各領域は 2 ~ 4 の宙域からなります。領域に含まれない直轄部も含めて全部で 27 の宙域があります。各宙域は 16 (4 x 4) の星域からなります。各星域は 8 パーセク x 10 パーセクの大きさからなる地域で、30 ~ 40 星系からなります。

帝国領は、おおよそ直径 700 パーセクの大きさがあり、総星系数は約 11,000。帝国を日本列島に準えると、1 パーセクはおおざっぱに言って 5k になります。大体、隣の星系が隣町ということになるでしょう。その隣町まで行くのに普通の人だと一週間かかる、早馬を使っても一日かかる。そう考えてください。その時の日本の広さが帝国の広さです。

想像できますか？ 少なくとも非常に大きいということは分かるでしょう。

Q: 帝国ってどうやって出来たの？

A: ごく簡単に説明すると、

- ・約 5000 年前に最初の恒星間国家（第一帝国）誕生。適切な通信網を構築できず衰退。
- ・約 3000 年前に第二帝国誕生。中央と地方の連絡問題が解決できず 500 年で滅亡。
- ・その後、約 1500 年間の暗黒時代。
- ・約 1100 年前に、第三帝国誕生。現代に至る。

です。

もちろん、細かい戦いや混乱をあげるときりがありません。

Q: 帝国の他に、王国とか皇国とか自由惑星同盟とか人類統合体とかあるの？

A: 色々ありますが、全部憶えるのは大変です。とりあえず以下のものは、初めのうちに把握しておく方が良いでしょう。

- ・ゾダーン連邦：ゾダーン人（人類種族）の国家です。
超能力を基盤とした階級社会（貴族のみによる民主制）を持っています。帝国とは何度も戦争を行っており、また、かつて超能力研究を通じて帝国内にスパイ網を築こうとしたこともあり、帝国国民からは嫌われています。
- ・ヴァルグル連合：ヴァルグル人（犬頭の人間と思えばいい）の国家です。
不安定な部族社会です。帝国国民からは、乱暴者というイメージを持たれています。
- ・アスラン帝国：アスラン人（ライオンをイメージされる人間型種族）の国家です。
氏族の集合国家です。土地に対する執着が強い、礼儀正しいがプライドに敏感である、というイメージを持たれています。
- ・ソロマニ連合：ソロマニ人（人類種族）の国家です。
体制的には帝国に似ています。ソロマニ中心主義（一種の選民思想）を奉じており、過激派は疎まれています。

あとは、おいおい憶えればいいです。

Q: ストレフォンって誰？

A: 第三帝国第43代皇帝。現在の帝国皇帝です。1049年生まれ。帝位継承は1071年。1121年に在位50周年の式典が予定されています。

Q: 皇帝ってどのくらい偉いの？

A: 帝政国家の皇帝ですから、帝国で一番偉いです。おおそ言葉通りに受け取って構いません。もちろん、どの程度権力をふるうかは皇帝によって異なります。現皇帝のストレフォンは比較的強めに権限をふるうタイプのようです。

(以下、次号予定。)

あとがき

ということで、フェニックス通信vol.0 ガーブストラベラー特集号をお送りしました。昨年末(正確には、昨年の大晦日)に久しぶりにトラベラーのキャンペーンを始めたり、トラベラーニュースサービスの和訳を始めたり、ガーブスのサブリメントが快調に出続けたりと色々トラベラー的に嬉しい日々を送ってきましたが、なんとなく勢いで本まで作ってしまいました。

メインの活動は、友人と遊んでいるキャンペーン(第5次辺境戦争がまだ起きていない世界です。ある恩人が、CT時代のシナリオを遊んでみたいと言いだしたのでそれに応えたもの。)と、ウェブページ(<http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix>)です。ブレイの方はともかく、ページの方は良ければ遊びに来てやって下さい。

同人誌を作るのも久しぶりで、環境も大分変わりました。ページメーカーとレーザープリンターで同人誌を作るようになるうとは、昔は考えてもいませんでした。

どんな記事を書こうかどうかも大分迷い、結果として総花的なものにしました。文体も普通に書いたらあまりにも堅い文になってしまったので大部分を対談形式にしてみました。慣れない書き方で読みにくい部分もあるかと思います。ご容赦下さい。

本を作ると頭の整理にもなりますが、不満もたまります。大変ではあるもののメリットも大きいということが実感出来ましたので、調子に乗って今後も本を出し続けようかと思っています。

もしよろしければ、感想など送って頂けると幸いです。特に「こんな記事が読みたい」という要望と、あと、文字のサイズについての感想を募集します。もっと詰めても良いような気もしますし、これ以上詰めると読みにくくなるような気もしますし。

では、良い航海を。

1999年12月23日

おくづけ

発行日 : 1999.12.23

発行者 : phoenix

発行所 : Phoenix 財団

連絡先 : phoenix@fa2.so-net.ne.jp