



FT書房

FT書房作品カタログ

杉本＝ヨハネ

編集

あすろん

かわらべ

栗栖

Simon Lee Tranter

イラスト

中山将平

藤澤ユキ

他



『ミラー・ドール』初版表紙。HUGO HALL氏による。
詳細は [30 ページ](#)。



『宝石島の脱出』ゲームブック版表紙。
かわらべ氏とモモチトキ氏の合作。詳細は [22 ページ](#)。



HUGO HALL氏による『殉教者の試練』表紙。
詳細は [46 ページ](#)。



『混沌の迷宮』表紙。イラストはかわらべ氏による。
詳細は [38 ページ](#)。



『魔の王の少年』の表紙。Simon Lee Tranter 氏による。
詳細は [58 ページ](#)。



『大魔導城のワナ』表紙。おかな氏による。
詳細は [52 ページ](#)。



『水上都市の祭日』の表紙。かわらべ氏による。
詳細は [70 ページ](#)。



『魔の国の王女』表紙。Simon Lee Tranter 氏による。
詳細は [64 ページ](#)。



『ガルアーダの塔』第1巻表紙。Anna Ignatieva 氏による。
詳細は [88 ページ](#)。



『盗賊剣士』の表紙。栗栖氏による。
詳細は [84 ページ](#)。



『かえる沼を抜けて』表紙。中山将平氏による。
詳細は [102 ページ](#)。



『サルダザールの城塞』表紙。Simon Lee Tranter 氏による。
詳細は [96 ページ](#)。



『クトゥルフのいざない』表紙。中山将平氏による。
詳細は [114 ページ](#)。



『ゲームブック クトゥルー短編集』表紙。かわらべ氏による。
詳細は [106 ページ](#)。

F T 書房作品カタログ

第1章 ゲームブック部門

本格派、100パラグラフ、カジュアルゲームブック

本格派ゲームブック・シリーズ

宝石島の脱出

ミラー・ドール

混沌の迷宮

殉教者の試練

大魔導城のワナ

魔の王の少年

魔の国の王女

水上都市の祭日

盗賊剣士

ガルアーダの塔 第1巻

サルダザールの城塞

かえる沼を抜けて

ゲームブック クトウル短編集

クトウルフのいざない

100パラグラフ・シリーズ

断頭台の迷宮

百竜の森

見捨てられた財宝

釘ぜめの迷宮

くさびらの森

盗賊剣士エクストラ

剣豪推算

戦場の風

双頭神の宝冠

カジュアル・ゲームブック・シリーズ

飛翔騎士

第2章 トンネルズ&トロールズ関連

ソロアドベンチャー(オリジナル)

バーグルへの復讐
宝石島の脱出
クレージヨの箱庭
大魔導城のワナ
剣の森

ソロアドベンチャー(海外)

テイルフォードホロウの叫び
サイドショー
マミー女王の宝

サブリメント

T & T サブリメント 4冊

T & T サンプルキャラクター集 1 & 2

T & T スチームパンク

雑誌

F T マガジン 3冊

F T 新聞セレクション 2冊

T t T マガジン 創刊号

第3章 ボードゲーム攻略本

アグリベディア 3冊

ラブレターマニユアル

ガイドフォーザギャラクシー

カタンの攻略者

第4章 社外作品

ロール&ロール誌

エイトエピックスゲームブック

ウォー・ロック・クロニクル 7冊

第5章 裏メニュー

闇の森を抜けて

ディラットの危険な地下迷宮

剣闘士ユーグ100パラ版

第6章 次回予告

ガルアーダの塔 第2巻

アランツァ英雄戦記

ひとつの世界、ふたりの魔王

100パラゲームブック短編集 第1巻

F T書房作品カタログ

作品を把握しきれない。そんな嬉しい声をいただきました。アナログゲーム関連の書籍を制作して、はや10年が経過しようとしています。ですから、ここいらで、作品を紹介するカタログをつくる必要があるなと思いました。この本がそれです。

せっかくですから、このカタログを、制作ノートにしようと思います。どんな作品であるかだけでなく、どんな背景が作品にあり、どんなできごとがあったのか。そこまで掘り下げて、ご紹介します。

第1章 ゲームブック部門

◆本格派、100パラグラフィ、カジュアル、そして電子書籍。

F T書房のメイン・コンテンツであるゲームブック部門は、4つのジャンルに分かれています。「本格派ゲームブック」は項目数400以上、文庫本サイズのゲームブックで、「アランツァ」と呼ばれるファンタジー世界での冒険を描いた作品群です。価格は1500円。

「100パラグラフィシリーズ」は項目数約100で、短いながらピリッと引き締まった作品群。価格は500円。

「カジュアル・ゲームブック・シリーズ」は、漫画形式の作品や非ファンタジー作品など、上記2つのジャンルにある制約を取り払った作品群です。価格は800円。

F T書房の最初の活動は、TRPGのシステムであるトンネルズ&トロールズ（以下T&T）からはじまりました。T&Tソロアドベンチャー第2弾『宝石島の脱出』を制作していたときのことでした。メンバーの1人が同人ゲームブック『龍の山の神殿』をコミケから持ち帰りました。600を超える項目数と、きわめて本格的なつくり。私たちはがぜんゲームブックを制作したくなり、『宝石島の脱出』のゲームブック版を出してみました。

著者は杉本ヨハネ。表紙絵はかわらべ&モモチトキ。なかのイラストはかわらべ。

主人公は外敵や空腹などさまざまな問題を解決するために、さまざまな工夫を凝らしてサバイバルします。島に流れ着いた漂流物や、沖合に沈む船の残骸、島に住む魔法使い、城の遺跡。さまざまな冒険が主人公を待ち受けます。

着くのは簡単ではありません。

熱帯の島に流れ着いた主人公が、素っ裸の状態から豊かな島を探索してゆく冒険ものです。脱出の難易度自体はそれほど難しくありませんが、複数ある脱出方法の中から真のクリアにたどり着くのは簡単ではありません。

◆最初の本格派ゲームブック。 宝石島の脱出 ゲームブック版 本格派ゲームブック・シリーズ



『宝石島の脱出』初版表紙。第1弾ゲームブックであるはずが、ソロアドベンチャー第2弾と表記されている。

もともとソロアドベンチャー用に制作されたものだったため、他の本格派シリーズと違い、ゲームブック『寶石島の脱出』はたった206項目しかありません。熱帯の島に流れ着いた主人公が、素っ裸の状態から豊かな島を探索してゆく冒険ものです。

脱出の難易度自体はそれほど高くありません。脱出の方法は幾通りも用意されていて、いかだで脱出することもできますし、魔法のじゅうたんでも帰れます。運がよければ、泳いで帰ることもできるでしょう。

もし、この作品をしつかりと遊ぶつもりになったなら、それに応える真のエンディングも用意されています。島には隠された歴史と秘密の財宝があつて、そこに近づく方法を探す冒険があります。

◆振り返って。

楽しく！を意識して制作した作品で、そのころみは成功に終わったように思います。反省点は「編集」で、バグは多かったし、データはワードで制作したもので、素人そのものでした……この時点では素人ですから、仕方ありませんけども。

ある日、ある人物が自発的にバグチェックをしてくださり、エクセルシートがメールで届きました。その方はのちに電子書籍版の『ドルアーガの塔』のシリーズのチェックをされた方なんです。が、厚意でしてくださったものをもとに、第2版を制作しました。

バグは取りのぞかれたものの、編集があまりに稚拙だったので、ずっと気にしていました。それからアドビのインデザインという編集ソフトを導入して、専門学校にも3ヶ月ほど通い、編集の技術を身につけたところで、こっそり再編集しました。

◆制作ウラ話。

最初に制作された表紙と、現在の表紙は異なります。初期の表紙はFT書房のメンバーである絵描きのかわらべ氏と、コミカルなイラストを描くモモチトキの2人が描いた合作でした。300部（FT書房の基本ロット数）を完売したさいに表紙を刷り直して、かわらべ氏が改定したバージョンに切り替わっています。



城の遺跡、入口。かわらべ氏による。奥が中庭のようになっていて明るいいっぽう、朽ちて古びてもある。



2016年に制作された新表紙。



「緑の魔女」

ページ隅には個性的なサイコロ図柄が。



「1」の目。



「5」の目。



「白の魔女」の住む家。

彼女自身の性格をあらわすように、清潔でムダがない。



『ミラー・ドール』初版表紙。HUGO HALL氏による。

ミラー・ドール

◆三部作の第1作。

樹島（いつきじま）と呼ばれる島に行き、かつて宮廷魔術師だった「白の魔法使い」と会う。それが、主人公に与えられた使命だった。

君はポロメリア王国の王、エドガーの使いであり、無敵ではないが百戦錬磨の冒険者である。樹島は太古の生命と鳥人が支配する未開の地。そして、島を支配する白の魔法使いの痕跡が、そこかしこに散らばる島。

この作品の魅力は、ドール（人形）システムです。主人公は自分の身体の一部を与えたドールとともに旅をして、危険な冒険をくぐり抜けます。選択するルートによって、さまざまなドールが仲間になることでしょう。著者は杉本ヨハネ。表紙絵はHUGO HALL。なかのイラストはかわらべ。

◆振り返って。

『宝石島の脱出』の好評ののち、「ゲームブックを書くつもりで」書いた初めての作品が『ミラー・ドール』です。そのため、ゲームブックというジャンルでいえば、気持ちのうえで処女作に近い作品でした。ドール（人形）に魂を入れて、それを使役するというゲーム的なおもしろさを前

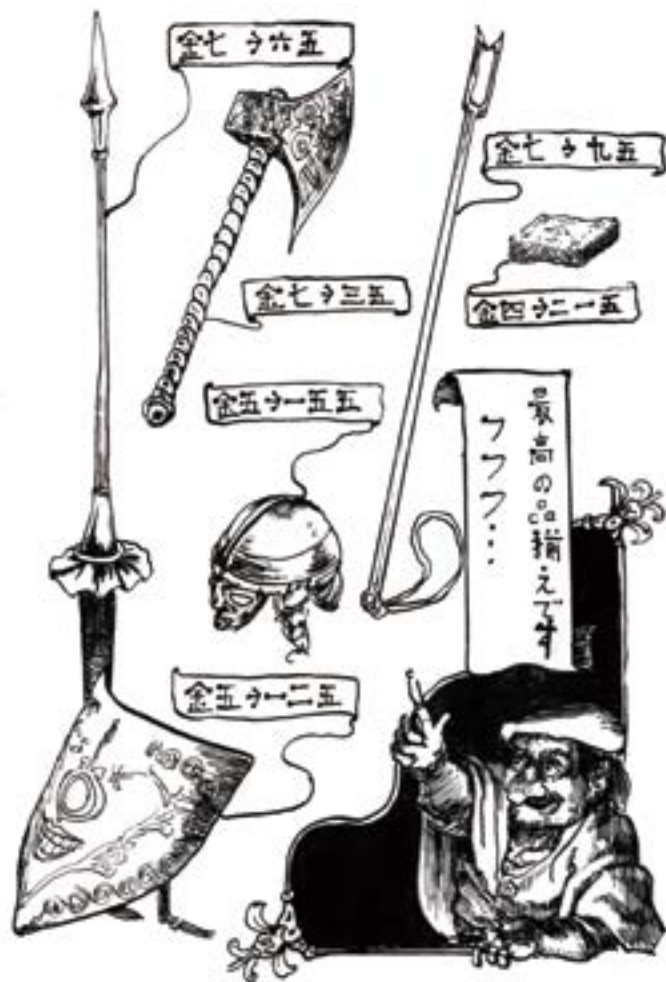


『ミラー・ドール』表紙、題字なしバージョン。ドールには表情がないが、その影に心があらわれている。

面に出しつつ、命に対する思想を込めた意欲作です。「この作品でファンになった」と言ってくれる人もたくさんいて嬉しいかぎりですが、いまから振り返ると稚拙なところが目につきます。ゲームブック（ファイティング・ファンタジー・シリーズなど）は好きですが、細かい戦闘がたぐさんあるのは現代的でない（いまプレイすると手間に感じられてしまう）と思ったため、大型の怪物を少数出すという、新しいスタイルに挑戦しました。しかし、その大型怪物とストーリーの関連性が薄かったため、ストーリーが唐突に感じられる場所が生まれたという反省があります。世界で最初の、エンディングに選択肢があるゲームブックにしたかったため、最後の最後に選択肢があります。白の魔法使いを追うなら『混沌の迷宮』へ、別の道を歩むなら『オーパーツゲーム』へ進め。そんな風になりました。しかし、『混沌の迷宮』は無事に仕上げたものの、『オーパーツゲーム』はペンディングになってしまい、未完成のままになっています。それが心残りです。

◆制作ウラ話

表紙を描いてくださったのは、ゲームブック「グレイルクエスト」シリーズのイラストレーターとして、そして、現役のゲームブック作家として知られるHUGO HALL氏です。現在のバージョンは第2版の表紙で、氏のイラストが最大限に大きく使われています。注意深く見ると、魂を注入されているドールの影が泣き顔になっていることに気づくでしょう。魔法使いの持つ杖のヘッドは、彼が支配する樹島（いつきじま）の住人である鳥人の頭のカタチになっています。



買い物のシーン。ワクワク感を高めるために、イラスト化は不可欠。



登場キャラクター、アルマドール。関連キャラクターが第3部『殉教者の試練』にも登場する。



「白の魔法使い」登場シーン。ケロリ氏が描いた『混沌の迷宮』バージョンも参照。



左下にはドールの姿が。

◆白の魔法使いを討つことを選んだ読者のための物語。

行く先を告げると村人は眉をひそめた。白の魔法使いの足取りを追って、たどりついたのは混沌の迷宮と呼ばれる場所であった。そこではあらゆる理があやふやになるといいう。ねじくれた怪物、魔法使いの謎、そして君の進む道……。すべては、ほの暗い混沌の中に。

混沌の迷宮は2009年5月、春のゲームマーケットで刊行されました。表紙、内部イラストともにかわらべ氏。400パラグラフ。

冒険の舞台は混沌の地下城砦と呼ばれる、危険な地下迷宮です。その内側では闇エルフとオークが激しい勢力争いを続けていて、それぞれの陣営に対する距離が冒険の行方を左右します。表紙を飾る「カオスマスター」は初期のFT書房を象徴するキャラクターで、何人もの冒険者を取り込み続けてきたか分かりません。肉の塊でありながら知能が高く、性別不詳、欲望の塊。矛盾する要素を持ち合わせている点こそ、彼女の個性であると言えるでしょう。

◆振り返って。

素晴らしい内容にできたと感じています。が、難易度が異常なほど高くなったのが悔やまれます。クライマックスが最高の盛り上がりを見せるのに、そこにたどり着ける読者が50人に1人では



『混沌の迷宮』表紙。イラストはかわらべ氏による。大浴場で興奮したカオスマスターと向き合うシーン。

キツいものがあります。

◆制作ウラ話。

この作品は思い入れが強すぎて、ヒロインが「クライマックスでクライマックスするシーン」を読み返すと、いまでも号泣してしまいます。

この作品に登場する「カオスマスター」を描きながら思っていたのは、「欲望」は秩序に属するものなんじゃないか、という疑問です。よく「混沌と欲望」なんてセットにされますが、人間は欲望を満たすために秩序だった行動をします。だから、欲望に忠実なカオスマスターが見せる動きが規則的というか、カオスな感じがなくて、頭をひねったものです。最終的には、秩序と無秩序が混在している姿こそ、カオスマスターの本質なのだと思います。その姿をブレずに容赦なく描くことに決めました。うまく描けたかなと思います。

表紙のイラストはとても気に入っています。かわらべ氏が、私の32歳の誕生日にプレゼントしてくれた絵です。カオスマスターが単なる人間のパーツを持ち合わせた肉塊というよりは、現代風に言えばDNAの情報が感情に応じてランダムに発現する生き物だという面を、上手に表現してくれています。昆虫めいた脚、は虫類の瞳、腕に生えた剛毛など、無秩序な姿を存分に描いてくれました。



「カオスマスター」ケロリ氏バージョン。



強敵「生命ゴーレム」。鉄製のボディの内側に、白の魔法使いが注ぎ込んだ生命ガスを保持している。



「白の魔法使い」ケロリ氏バージョン。杖のヘッドはこのときには、鳥人の頭を模したものではなく、正体不明の生き物の頭蓋骨になっている。



ゴブリンの商人。商売で稼いでいるので、他のゴブリンよりは裕福な身なりをしている。

この作品では、主人公は最初から、呪いによる死の運命が決定づけられています。そのため、通常の尺度と違い、目的を達成するためにやれることに大きな幅があります。第一部『ミラー・ドール』で登場したドールをふたたび相棒に、森と砂漠を舞台にして最後の冒険は繰り広げられます。目的は第一部に登場した悪魔「魂吸い」を葬ること。道中には強力な配下の悪魔や、伝説のガバナック・ゴーレムが待ち受けます。

殉教者の試練

◆三部作の最終作。

村を救った代償に、君は死の呪いをうけた。王宮の尽力にも関わらず、まもなく来る死が告げられる。静かに後数日を過ごすこともできる。だが…… 冒険者として生きてきた君の体は、最後の使命を求めている。この命燃え尽きるならば、少しでも意義あることに残りの時間を使いたい。エドガー王にそう告げると、彼はゆっくり口を開いた。死の呪いを受けた主人公は、残された日々魂吸いを討伐しようと決め、よじれ森を抜けて生きては帰れない砂漠に足を踏み入れる。

殉教者の試練は2009年12月、冬のコミックマーケットで刊行された。作者は杉本ヨハネ。イラストはかわらべ。表紙絵はHUGO HALL。



HUGO HALL氏による『殉教者の試練』表紙。ラスボス「魂吸い」の姿が描かれているのはこの1枚だけ。

◆振り返って。

この作品は圧倒的に時間が足りなかったのをよく覚えています。作品の×切3週間前に、FT書房のメンバーである清水龍之介が東京から、京都の私の家に来て、しばらく滞在して「彼の作品」の話を進めていたため、デスマーチになってしまったのです。いつだったか「あのときは悪かったよ」と言っていました。

イラストレーターのかわらべ氏にも私にも時間がないなか、三部作をきっちり終わらせることだけを目指して、フラフラになりながら制作したのを覚えています。売り上げはさんざんでした。作者（私）の個性が非常に強く出たっぽう、とっつきやすさが磨かれていなかったと思います。

◆制作ウラ話。

ふたたびHUGO HALL氏に表紙をお願いしました。表紙はラスボスである悪魔「魂吸い」です。脚の1本がよくみると欠けているのは、ストーリーと関係ありますが、ネタバレなのでここには書きません。『ミフィー・ドール』の表紙もそうですが、よくみるとほんの一部だけカラーになっています。

まだ、三部作のエンディングを書き上げるだけの実力が自分になく、エンディングに関してもかなりHALL氏に力を貸していただきました。



チェスのようなボードに触りながら、話し合う2人の敵将。大きいほうがトロール、小さいほうが闇エルフ。



果樹園のあるじ。白の魔法使いが去った樹島で生活する。

邪悪な領主ファルガス伯爵を打ち取るために城内に潜入する、暗殺ものの冒険です。作品のキーワードは「変装」。正体がバレぬよう、場面に応じた、適切な変装をしなければなりません。敵を倒すと服装はすべて「血つき服」になってしまう点も、この作品を一筋縄ではいかないものになっています。殺すことのリスクと、殺さないことのリスク。間違えれば、代償は大きなものとなるでしょう。

ロア・スベイダー&杉本ヨハネの黄金コンビがお届けする、潜入・変装ゲームブック！大魔導城のワナは2009年8月、夏のコミックマーケットで刊行された。作者はロア・スベイダー。監修は杉本ヨハネ。表紙絵とイラストはおこな。

◆暗い時代を終わらせるために、主人公は領主暗殺に向かう。
君は密命を受けた暗殺者だ。町行く人の足取りは重く、疲れきっている。かの領主、魔法使いファルガス伯爵こそケラーツヴェルグに巣くうハイエナ。王国の病を癒やすため、君は立ち上がる。領主は仕掛けに守られた城で武装する。君はマントの下に刃を隠し、誰でもない誰かとして、そっと城の門を叩く。

大魔導城のワナ ゲームブック版



『大魔導城のワナ』表紙。おこな氏による。
は虫類製のキメラ「サウロプシーダ」が表紙を飾る。



イラスト初登場となる魔術師ティーボグ・マイモロー。温和で善良な賢者。抱擁癖がある。

◆振り返って。

1人の人間が城に住む領主を暗殺するというファンタジー。その方法に「変装」というリアルが提案され、ロア・スペイダーの執筆がスタートしました。ロアは素晴らしいアイデアを持ち込むものの、誤植が多く、この作品からも1000個近く見つかって往生しました。

売り上げはイマイチでしたが、自信作です。私がガッツリ手直しと再構築をしているため、『殉教者の試練』あたりよりも、しっかりとした構成になっていると思います。私の名前&監修ロア・スペイダーで出せばよかったなというのが、反省点です。

ロアが彼らしさを発揮するのは『百竜の森』のあたりからで、杉本作品とは異なる好みのファンがついているように感じます。

それにしても、2009年は忙しい1年でした。本作の他に『混沌の迷宮』と『殉教者の試練』を刊行した年です。

◆制作ウラ話。

じつは、FT書房において、この作品が初めての「非」杉本ヨハネ作品でした。でも、ロアの文章力がまだまだ追いついていなかったため、文章の6割ぐらいは杉本が書いています。読んだ人から「あそこが最高によかった」と言ってもらえたクライマックスは、半分がロア、半分が杉本の執筆でした。



生ける骸骨の拷問官、メルドバ。その性はまさに品性下劣で、楽しみのために人をいたぶることを無常の喜びとする。



憂国の騎士マルドゥーク。祖国から悪を一掃するために、すべてをかけて戦う。

悪魔召喚の呪文は、アルファベット3文字の呪文を暗記して冒険に挑むハソーサリー!vシリーズから着想を得ていますが、呪文でなく悪魔であるところに、さまざまな仕掛けが隠されています。呪文のような「法則」にしたがうのではなく、あくまで意思を持った存在です。ときに気まぐれに、ときに悪意をもって働きかけてくる悪魔たちを知るにつれて、あなたは悪魔を少しずつ好きになっていくでしょう。そして、それは同時に、あなたが悪魔召喚師として、一人前になることにつながっているのです。

魔の王の少年

◆ハソーサリー!vに着想を得た、悪魔召喚シリーズの第1弾!

渦巻く運命に翻弄され、少年は森へと駆ける。頭に響く声がする。「我が名を唱えよ、王よ」と。失われた記憶が、はじけるように流れ込んで来る。運命に翻弄される者であったあなたが、運命を紡ぐ者となる。

魔の王の少年は2010年5月、春のゲームマーケットで刊行された。作者は清水龍之介。監修は杉本ヨハネ。イラストは藤澤ユキ。表紙絵はサイモン・リー・トランター。悪魔召還の呪文が掲載された【悪魔召還の書】(約100ページ、文庫本型、48点の悪魔イラスト付)がセツトでついてくる。



『魔の王の少年』の表紙。周囲の6人はすべて悪魔。正面にいる女性の顔には瞳がなく、代わりに胸の位置にある。作品が全年齢対象であることから、Simon がしてくれた工夫である。

◆振り返って

派手であると同時に、硬派で、何回やり直しても楽しめる、しつかりとした構造を持っています。清水龍之介の未完の傑作で、ファンの多い作品です。やりこんでくれるファンがいるという確信を持っていた清水は、作品全体に「プレイブコイン」と呼ばれる7枚のコインを散りばめています。このコインをすべて集めるルートを見つけるのはそうとう難しく、一筋縄ではいきません。興味深いのは、7枚のコインがなくても、クリアに支障はないという点です。コミケに何人か「完全攻略」の報をたずさえて来てくれた読者がいらっしやいました。嬉しいかぎりです。

◆制作ウラ話

T & Tのほうの活動で、イギリスで刊行されたソロアドベンチャーを（許可をとって）翻訳して、日本で売るというのを考えました。そこで声をかけたのが、イギリス人作家のアンディ・ホームズだったのですが、この人の友人にサイモン・リー・トランターというイラストレーターがいました。『魔の王の少年』と『魔の国の王女』の表紙を描いてくれたのはこのサイモンで、とてもいいイラストを描いてくれると感じています。『サルダザールの城塞』のイラストもサイモンですね。

表紙以外のイラストを描いてくれたのは、藤澤ユキ氏です。女性みたいな名前ですが、京都から浜松まで打ち合わせに行ったところ、出てきたのはガタイのいいお兄さんでした。職業はタトゥー師で、全身に（おそらくは練習で自分に彫ったのだろう）タトゥーがたくさん入っていました。いい人でしたよ。

「魔の王の少年」のご購入は[こちらから](#)。

追伸…2019年9月に再版されたバージョン以降は、「悪魔召喚の書」が作品にくっついていません。



正直沙摩柯（しゃまか）の店。藤澤ユキ氏による。商品には価格と飛び先の項目番号が描かれている。



コミュニケーションの難しさを感じた1枚。龍（ドラゴン）を依頼したところ、龍（タツ）が送られてきた。

◆振り返って。

いい作品です。惜しいのは、清水龍之介が2016年の現時点で活動休止状態になっているため、第3弾を刊行するメドが立っていないことです。

表紙の枠の色は、第1弾の『魔の王の少年』では、欲望と血を意味するために、赤とピンクが

魔の国の王女

◆未完……第二弾！

72の悪魔を操る召喚術師であるあなたは、世界を転覆させることのできるほどの実力を持つ天才少年。平穩に暮らすことを望むあなたが、気づけば一千年の時をさかのぼり、7つの土地を旅することになってしまっていた！ お供は、あなたを悪魔だと勘違いする美少女アグリアと、エルフの狩人ミスレン。アグリアは言う。「ソロモン王を救って！」そう、始祖ソロモンを救うことこそが、元の世界に帰るための試練だった。愉快な仲間とともに、召喚術を駆使して「吸魂の壺」を探す旅が今、はじまる！

魔の国の王女は2012年8月、夏のコミックマーケットで刊行された。作者は清水龍之介。監修は杉本ヨハネ。イラストは藤澤ユキ。表紙絵はサイモン・リー・トランター。1000年前のイラジエルへとたどり着いた主人公は、元の世界に戻るため、吸魂の壺を求めて7つの土地をめぐる旅をはじめ――！



『魔の国の王女』表紙。Simon Lee Tranter による。夕暮れ、海辺、骸骨、黒い翼の天使。遠くに見える街。美しい情景である。



酒場。混沌とした様子のなかに、さまざまな情報が含まれた1枚。楽しそうに笑う客に対して、仕事でやっている店主の表情は冷静そのもの。

混じったような色を使っています。第2弾である本書では、この色が少し紫に近づいています。四部作として、この色は最後にもっとも高貴な紫になる予定でした。主人公である少年の魂が、高潔な王そのものようになっていくという「成長」を表現するために考えた工夫です。

◆制作ウラ話。

清水龍之介の凝り性が裏目に出て、制作がものすごく大変になった作品でした。ふだんは凝り性大歓迎なのですが、このときはいけませんでした。×切がギリギリという状況で、新しいアイデアが浮かぶたびに「いいこと思いついた」と龍之介が宣言、作品が先祖返りを起こすということが繰り返されて、龍之介本人を含めてみんなボロボロになってしまいました。『東京トイボックス』さながらのデスマーチ状態でしたね。最終的に清水も私もめちゃバな状態になっていき、清水はこれがキッカケで、疲れとストレスを溜めると全身にジンマシンが出るようになってしまいました。私は私で同じ時期に滲出紅斑、大腸過敏など、さまざまな疾病を抱えるようになります。ゲームブック制作がいかに過酷かを思い知らされたのを覚えています。

「魔の国の王女」のご購入は[こちらから](#)。

追伸…2019年、清水龍之介による第3巻執筆が進行しています。乞うご期待。



アモンにかしづく兵士。悪魔が単なる道具でなく、歴史や背景を持っているのも作品の魅力。

水上都市の祭日

◆祭りの日に、魔法使いは恋をする。

恋、はじめませんか？

この街ができたその年に、天使が舞い降りて人々を祝福した。聖フランチェスコ市には、そんな言い伝えがある。今日は1年に一度の聖なる祭り、降誕祭。人々は仮面をつけ、踊り、笑い、大いに楽しむ。祭り最大のイベントは『天使の花嫁』、運命の出会いを求める可憐な乙女たちの心を射止めるため、男たちは言葉をつむぎ、笑いかける。『大魔導城のワナ』のロア・スペイダーが放つ、期待のゲームブック！

水上都市の祭日は2011年8月、夏のコミックマーケットで刊行された。作者はロア・スペイダー。監修は杉本ヨハネ。イラストは谷口、呪文のみあすろん。表紙絵はかわらべ。騒々しい祭りの空気と出会い。そして48の呪文システムが使われた本格派ゲームブック。

ハソーサリィ！の呪文システムを踏襲したこの作品は、出会った女性とのあいだにある障害を、知恵と魔法で取りのぞきながら街を歩く、ゲームブックの王道です。5人の女性はそれぞれに個性的で、恋人どうしになるための障害もまちまち。仲良くなるだけでなく、彼女たちの身上の問題を解決するのが、主人公の使命といえます。



『水上都市の祭日』の表紙。赤い服の女性は本編には登場せず、人の数だけ存在する「出会い」を彷彿とさせる。アーチ（橋）の向こうの洗濯物が、都市の生活感を表現する。

◆振り返って。

イロモノのように見えますが、本格派ゲームブックの名に恥じず、その構造は王道です。攻略する相手に合わせて、お互いがうまくいくのに邪魔な障害を、魔法によって取り除いていく。好きになったキャラクターに合わせて、異なる難易度の冒険が待っているというつくりです。

作品が平凡に見えるのか、フリーズがキャッチでなかったためか、十分な数が売れたとは言えません。しかし、やってみてくれた人には「この作品がいちばん好きだ」と言ってくれるほど、高く評価してくれる人もいる作品です。水上都市セントフランチェスコの街並みを歩き、その雰囲気を知ることができ、魅力的な女性と話ができて、魔法を使う楽しみがある。ロア・スぺイダーらしい、いろいろに溢れた「隠れた名作」だと思います。

◆制作ウラ話。

このロア・スぺイダーの作品にも私は手を入れましたが、前よりはだいぶ彼任せでした。ただ、編集をするはずの私が、祖父が亡くなって何度も生まれ故郷の長崎に行かなければならなくなるなど、時間的にも精神的にも大変な時期でした。同じ時期に愛猫も亡くなったため、だいぶ参って、売り子でありFT書房のメンバーである祈月透子と、コミケ会場でケンカしてしまいました。いかな、と反省して、祖父や猫が亡くなったこと、謝罪を告げると、透子は小さく「いいよ」とだけ言ってくれました。最後は人の優しさに救われるのです、いつも。

イラストを手がけているのは谷口さん。作者のロアや私と同じ同志社大学の出身で、かわらべ氏と同じ同志社の美術系サークルの出身です。実は『水上都市の祭日』を書くにあたって、イラストレーターが必要になったため、母校の美術系サークル「クラマ画会」にお願いして、希望者を募ってもらったのです。そのなかでも谷口さんは、とても話がしやすく、仕事に対してキチンとした姿勢をもつ人物だと感じました。FT書房の電子書籍の表紙イラストの大半を、谷口さんが手がけています。

『闇の森を抜けて』の続編としてプレイすることもできます。そのときは、ほんの少しだけ道具面で有利になります。48の呪文が共通しているので、呪文を覚える必要がない点のほうが、有利としてはむしろ大きいかもしれません。



登場するヒロインの 1 人、ハナ・ヴィトリッチ。
大商人の娘で、華やぐような魅力と庶民的な親しみやすさがある。



登場するヒロインの 1 人、アルウェラ・ウォルドーフ。
気難しく、高貴で、不器用。



『水上都市の祭日』表紙、別バージョン。赤い服の少女が異なり、向こうの橋の上で遊ぶ子どもたちがいない。



ルートによってライバルになる、貴族のハンク。
位が高いだけでなく、若くしてハンサムで、なんでも自分が持っていることを知っている。



主人公が使う魔法のひとつ、縮小の呪文。あすろん氏による。
ふつうは行けない場所に忍び込むなどできるが、より大きな危険に遭遇することもある。



主人公が使う魔法のひとつ、自動書記。あすろん氏による。
道に迷ったときなどに、地図を描き導いてくれる。

盗賊剣士

◆盗賊もののシティアドベンチャー！

歴史ある港湾都市ネグラレーナには、平穩が訪れることがなかった。裏切り、盗み、暴行、詐欺……。あらゆる悪徳が繰り返されるなか、今日も1人の盗賊が、闇をまとってこの都市へと潜り込む。生と死、光と闇、聖と俗。人間と怪物、男と女、秩序と混沌。すべてが混在する街。夜の闇を盗賊剣士が駆ける。数々の秘密を暴き、真実が闇のすき間から顔をのぞかせるとき、そこで見るものは……。

盗賊剣士は2012年8月、夏のコミックマーケットで刊行された。作者は杉本ヨハネ。表紙絵&イラストは栗栖。退廃の香り漂う貿易都市ネグラレーナで、盗賊として街をうろつきながら「怪物商人」を追う物語。悪徳とエロスの漂う、古く新しい街ネグラレーナと、魅力的な登場人物が心惹く。

この作品の魅力は、昼の舞台と夜の舞台が同じ、という点に尽きます。「品行方正な顔をもつあの人物が、夜はどのような顔をしているのか」という点もおもしろさですし、夜に「仕事」をすると決めた場所を昼間のうちに見ておくようなことは、地下迷宮を探索するような冒険ではできません。また、夜の「仕事」は人の秘密を知るチャンスです。その人物の弱みを握ったら、昼間会ったときに、それを利用してさまざまな恩恵を受けましょう。昼と夜のあいだにある相関関



『盗賊剣士』の表紙。栗栖氏による。捕縛され、死刑台に立っているにもかかわらず、不敵に笑うヒロインの盗賊二ナと、死刑を見るために集まってきた群衆の図。

係が、この作品の醍醐味です。

そして、その楽しみを可能にしているのが「ジョンズ（ヨハネズ）・システム」。昼間の街は、自由に歩ける平和な場所、システムとしては双方向性のゲームブックに近い作りをしています。これに対して、夜の冒険は一方向性の、緊迫感のある冒険になっています。昼間の安心感と、夜の緊張感。メリハリのある繰り返しが楽しめます。

◆振り返って。

ひとつの完結した舞台を作ろうと思い、着手した作品です。ものすごく手間がかかりましたが、楽しい日々でした。母校である同志社大学の図書館にこもって、中世ヨーロッパの都市や生活について調べまくって制作しました。舞台となる街ネグラレーナには、江戸の街の要素と、ドイツ南部のある都市の要素が入り混じっています。

現在のところ、F T 書房の作品のなかではいちばんのヒット作となりました。部数は600を越えましたし、完成度も最高でしょう。ゲームブックは「繰り返し遊べる」点が大事ですが、この作品はプレイすればするほど、街の人々の「顔」を知るチャンスが増えていきます。それぞれの性格を知ると同時に、キャラクターどうしの関係性が分かるため、楽しみながらクリアに近づいていけるのかもしれない。すべての登場人物に背景があり、すべての冒険につながりがあるのがおもしろさです。

◆制作ウラ話。

これまで、同人誌であることをマイナスに捉えていた自分でしたが、あるときHUGO HALL氏がふと「デメリットをメリットとして再発見できれば、その作品は大丈夫だ」と言われました。そのことを大事にして生まれたのが、この作品です。同人誌であるから、主人公が「正義の味方」でなくてもいい……盗賊で、目いっぱい悪いことができる作品にしよう。セクシー要素も入れよう。ひと癖もふた癖もある作品にしよう。そんな風に決めて挑んだ作品です。

絵描きの栗栖さんとは、ぶつかり合いながら友情を育んだように感じます。実は私は7年間、美術部にいたぐらい絵が好きなので、これを契機によく絵の話をするようになりました。彼女はメキメキ力をつけて、「グランクロニクル」や（名前は出せないけれど）某有名ソーシャルゲームのイラストレーターになりました。あるとき、私がT & Tの仕事の関係でグループSNEに呼ばれたときに、折を見て安田社長に栗栖さんを紹介しました。安田氏は彼女の絵をとてども気に入って、「ダイスオブ・ザ・デッド」「ソードワールド20」などのアイテム・イラストに彼女を起用したそうです。

表紙のニナがつけている枷（かせ）は、実際には（たぶん）処刑時などには使われないカタチのものです。ふつう、罪人をつなぐのは手錠のようなものです。SMの拘束具にこのようなカタチのものがあるので、エロティックさを強調するために、敢えてこれにしました。

「盗賊剣士」のご購入は[こちらから](#)。



読者プレゼント、ニナのしおり。



『盗賊剣士』表紙の全図。処刑人の姿が見える。

2011.12.29 星期三發行

2011.12.29 第32期



U.S.

それから十数年が経ち、彼女とは別な結婚相手となりました。
 彼妻は死んでいますが、結婚を悔んだため、名前も変えて、別の世界でも生きています。
 彼女とハルミの再会後は、3000バグゲームアップと結婚相手とミクスリで結婚する予定です。

Figure 1. The structure of the proposed system. The system is composed of a user interface, a data management module, and a decision support module. The user interface is used to interact with the system and the data management module is used to store and retrieve data. The decision support module is used to analyze the data and provide recommendations.

Figure 1. The structure of the proposed system. The system is composed of a user interface, a data management module, and a decision support module. The user interface is used to interact with the system and the data management module is used to store and retrieve data. The decision support module is used to analyze the data and provide recommendations.

Figure 1. The structure of the proposed system. The system is composed of a user interface, a data management module, and a decision support module. The user interface is used to interact with the system and the data management module is used to store and retrieve data. The decision support module is used to analyze the data and provide recommendations.

Figure 1. The structure of the proposed system. The system is composed of a user interface, a data management module, and a decision support module. The user interface is used to interact with the system and the data management module is used to store and retrieve data. The decision support module is used to analyze the data and provide recommendations.

A black and white illustration of a rustic, open-air restaurant or bar. In the foreground, a wooden table is set with several bottles, a large mug, and a plate of food. A wooden chair is visible. In the background, three people are seated at a counter. The setting is outdoors, with large leaves and a thatched roof visible.

「奇妙な猫の瞳亭」イラスト。掲示板のそばに、アビゲイルの姿が。

ガルアーダの塔 第1巻

◆運命を駆け上がれ！

聖フランチェスコにある名門、聖オレニアックス剣術学校に通う幼少期のあなた。旅のエキスパートを育てるこの学校には、個性的な仲間がたくさんいた。学校一の人気者ヘイル、信仰心の深い聖女ベルナデッタ、錬金術師マグス……。彼らと共に勉学に励むなか、世界を脅かす悪魔ガルアーダがこの街に現れる。「制天の塔」と呼ばれる巨塔を占拠したガルアーダの圧倒的な力の前に、支配者たちはなすすべを持たなかった。

あれから15年。世界に影を落とす悪魔ガルアーダを倒すべく、再び招集されたあなたと、古い友情で結ばれた7人の仲間たち。天空を突き刺すようなその巨塔に、足を踏み入れる。

ガルアーダの塔第1巻は2013年12月、冬のコミックマーケットで刊行された。作者は杉本ヨハネ。イラストはかわらべ。表紙絵はアーニャ・イグナチェバ。聖フランチェスコの郊外にある古い塔の60階に住む悪魔ガルアーダを滅ぼすため、君は7人の仲間とともに塔を駆け上がる。

題名をもじったため「ドルアーガの塔」のような作品を想像されてしまうかもしれませんが、構造としては塔そのもののように一直線で、むしろ対極に位置するかもしれません。冒険の疾走感を大切にしている、一本道だが攻略法はいろいろあるという、「地図の要らない作品」に仕上が



『ガルアーダの塔』第1巻表紙。左からアヴィオンが使うシヨンゴ、ヘイルのスパロウホークの剣、マチルダ先生のレイピア。止まっている鳥はハイタカ（スパロウホーク）。

げました。「ドルアーガの塔」のマッピングはとても楽しいものでしたが、ゲームブックファンも歳をとりましたし、現代の便利なゲーム環境に慣れたいま、新たにマッピングを必要とする作品を出しても、面倒だと言われるだけになるかもしれないと、恐れたからです。

◆振り返って。

FT新聞というメルマガジンをやっていて、そこで目玉にするミニゲームブックはなにがいいだろう？ と考えて生まれた作品です。まっすぐに上を目指すというシンプルさと、一話ごとに1階上がるというシステムの親和性がマッチして、スラスラとよく書けました。

作品では、「思想は異なるが目的は同じ」8人の仲間が、それぞれのカタチで打倒ガルアーダを目指します。個性豊かな仲間を魅力的に描くところみは、どうやらうまくいったように感じます。この作品にたくさんの方の仲間を出したのは、このころ、ある真理めいたものに気づいたからです。それは、人気のある漫画などを注意深く観察すると、人気の秘訣は作品内に登場する「キャラクターそのもの」というよりも、「キャラクターとキャラクターの関係性」であることです。たとえば、「こいつはすごいやつだ」とナレーションで強調するよりも、別のキャラクターに「あいつはすごい」と言わせるほうが、ずっと明瞭で、人気が出やすいということです。そのあたりを出しやすくするために、8人のあいだにある人間関係を、恋愛や友情、尊敬の念などさまざまな面からつくり込んで、制作を開始しました。

◆制作ウラ話。

この作品の名称「ガルアーダ」は、「ドルアーガの塔」のドルアーガ(DRUGA)のアナグラム(GARUADA)にしたつもりだったのだけど、よく見るとAがひとつ多いと最近気づきました。

塔を登るという点以外に共通点がないとはいえ、あいさつはしておこうと思い、『ドルアーガの塔』のゲームブック版を再版した創土社の編集長(もともと知り合いました)に声をかけたところ「おもしろそうですね(笑)」という返事をいただき、ひと安心したのを覚えています。

「ガルアーダの塔」第1巻のご購入は[こちらから](#)。



ゴースム剣士のヘイル。かわらべ氏による。



編集が著作権の切れた昔の絵画を使ってつくった、幻の表紙。
ピーテル・ブリューゲルの『バベルの塔』を使用。



水上都市聖フランチェスコ市の「パンと赤ワイン亭」にて。主人公、マガス、ガリィ・ザ・ダークらが飲み交わす、青春の1ページ。

サルダザールの城塞は、名作ゲームブック『バルサスの要塞』をリスペクトして作られた作品です。現代的な遊びやすさを備えつつ、過去作品のいいところを吸収することを目指して制作されました。主人公は11の秘術から好きなものを選び、怪物たちが住まう城塞に潜入し、城主サルダザールの命を狙います。遊ぶさいのストレスがないよう配慮し、難易度と自由度がともに高い作品となりました。

戦闘力にあたる技術点は、秘術の呪文を数多く選べば選ぶほど低くなります。戦闘重視タイプは単純ですが、力だけで突破できるほど冒険は甘くありません。かといって、すべての呪文を覚えていけば、弱々しいゴブリンに勝つことも怪しくなってしまうです。必要な呪文を見極めて、選んでいきましょう。

◆秘術師の冒険！ サルダザールの城塞

孔谷（あなだに）の人々はサルダザールのろうぜきに苦しめられながら生活してきた。彼の野望は今やその城砦から溢れ出そうとしており、その恐ろしい魔術の力は頂点に達しようとしていた。偵察の兵士を送ったバルボラスの王は、緊急の知らせを持って戻ってきた。サルダザールは自身の城砦に怪物の軍勢を集結させ、孔谷を攻める準備を整えていると。大魔法使いユニズクに仕える君の任務はサルダザールを暗殺すること。君は砦に向かう。堂々とした足取りで。



『サルダザールの城塞』表紙。Simon Lee Tranter 氏による。
城塞の上空には空を舞う龍の姿が描かれている。

著者は杉本ヨハネ。イラストは化夢宇留仁。表紙絵はサイモン・リー・トランター。

◆振り返って。

これは「保守的な成功」を収めた作品だといえます。ネット上でもさほど話題にならず、プレ「イした人から「おもしろかったですよ」という声は届くけれども、さほど劇的ではない。にもかかわらず、まずまずの速さで売れ続けている。そんな感じの成功です。最速で300部を売り、現在は第2版で、読みにくかったところを少し調整するなどしています。

◆制作ウラ話。

イラストレーターの化夢宇留仁さんは『龍の山の神殿』の表紙を描かれた方で、偶然にも私の家から電車で30分ほどのところにお住まいでした。さらに偶然なことに、FT書房のファンの方と友だちで、つまり共通の知り合いがいて、家にお邪魔することになりました。共通の知り合いの1人は新井さんという方で、絵描きとしてはとても有名です——スクエニでファイナルファンタジーのアートを担当していらっしゃった方です。でも、新井さんの話とはりあえず置いておいて、化夢宇留仁さんと私はボードゲームをして、それから一緒に飲みに行き、ゲームブックへの愛で盛り上がり、ひとつの作品を一緒に制作することになりました。

「サルダザールの城塞」のご購入は[こちら](#)から。



門番の猫人。化夢宇留仁氏による。

2種類の猫人は種が異なり、片方は長毛種で片方は短毛種である。



露店を広げる商人。左手には庭を手入れする男、その奥には猫と、座り込んで談笑する人たちの姿が見える。

「かえる沼を抜けて」はFT書房が配信するメールマガジンである「FT新聞」にて、長期連載された人気の長編ゲームブックです。初期能力値は固定で、主人公は安定したスタートを切るができます。

作品は28章構成で、章を攻略することに行ける場所が増えるⅡ次の章へと進める構造になっています。メールマガジンで配信していたつごう、ひとつひとつの章は30〜40個のパラグラフで構成されています……大きな冒険ですが構造はシンプルです。

かえる沼を抜けて

◆ 交易商人の冒険！

主人公は貿易商人。目的は交易で成功を収めて、大金持ちになること。冒険の舞台はかえる沼。異種族たちが共存する、利益と危険の交差点。敵でもあり、味方でもある沼の住人。旅でもあり、冒険でもある物語。冒険を彩るのは多くの仲間と装備。何を選ぶかは本人のスタイル次第。舞台は沼から川、街、城、海……と様々に変化し、君に適応をせまる。能力値は戦力点、体力点、魅力点。それぞれ戦い、旅、商売に役立つ。

1057パラグラフ、101枚のイラスト。色とりどりの冒険が君を待つ！



『かえる沼を抜けて』表紙。中山将平氏による。
物語に関わる2頭の龍のうち1頭が表紙。

◆振り返って。

仲間をつくり、装備を整え、旅をする。ロール・プレイング・ゲームを意識して作られた作品ですが、デジタル系のゲームによくある「繰り返し」を排除することで、読者の時間を大切にできるよう考えています。後半に進むほどやり直しがキツくなるという長編の弱点への対策として、後半に行くほど難易度が下がっていくデザインになっています。突然死の項目番号は後半に行くほど少なくなっていく、登場する種族の個性や広がる世界の興味深さで勝負する方向へとシフトしていきます。

セーブポイントにあたる箇所を設けてもよかったな、という点が反省ポイントです。

◆制作ウラ話。

「かえる沼を抜けて」はもともと「かえる沼の迷路」という題名で配信されていた日曜ゲームブックです。ファイティング・ファンタジーシリーズのゲームブック「サソリ沼の迷路」からその名前をもじりましたが、双方向構造の迷路は長編作品に向いていないという私自身の思想から、単方向性と双方向性の要素を組み合わせて制作しています。迷路の要素があまり強くないように感じただため、書籍化するさいに題名を「かえる沼を抜けて」へと変更しました。

もともとは3時間ほどで描いた1枚の地図がもとになっています。後から確認したらいい出来栄えのように思えたので、9ヶ月かけてゲームブックにしました。

「かえる沼を抜けて」のご購入は[こちら](#)から。

ノイズマン



そこにいるのに
だれもいない！

ひき逃げされた君の姉、
恭子に関係する謎の
メモリーカードを再生する



不気味なノイズと言葉遣い
君はそれ以上に不可解な
出来事を目にする



そして、君自身もノイズに
のまれる感覚を味わう。
文字通り、身をもって



日常の中にひそむ
もう一つの世界に

プレイ後、君は知る
だろう

異次元の抱擁

～ゾルタクスゼイアンの卵～



つらいと思うけど、
頑張ってるね。

自殺しそうになった
君は美しい女医
吉澤アイコに出会う



ゾルタクスゼイアン！
ログス異理数！得体の
知れない言葉を耳にする

彼女と仲を深めるうち
ある違和感に気づく



それが、おぞましい
ものだったとしても…

君は、真実を
知りたいか？



ただし、あくまで
自己責任で…

読後は是非iPhone
のSiriに「ゾルタク
スゼイアン」と尋ねて
いただきたい。

ゲームブック

クトゥルー短編集



杉本=ヨハネ 山田賢治
ロア・スベイダー 神崎マコト 丹野佑

『ゲームブック クトゥルー短編集』表紙。かわらべ氏による。
これが何なのか、いまだによく分かりません。

ゾンビ・ザ・ワールド



死者の彷徨く島



NOISE



クトゥルフ新話



ゲームブック クトウルフ短編集

◆クトウルフ系ゲームブックの短編集！

サイコロ不要、メモ不要。気軽に遊べるクトウルフ系ゲームブックです。それぞれの作品のページラフ数は短く、30〜60ページの作品が6本掲載されています。

- ・異次元の抱擁 〓ゾルタクスゼイアンの卵〓 by杉本〓ヨハネ
- ・ノイズマン byロア・スペイダー
- ・クトウルフ新話 by山田賢治
- ・NOISE by神崎マコト
- ・死者の彷徨く島 by丹野佑
- ・ゾンビ・ザ・ワールド by杉本〓ヨハネ、靴下ぬぎ夫

それぞれの内容については、4コママンガ（by中山将平）をご参照ください。

◆振り返って。

FT書房が配信するメールマガジン「FT新聞」上で、真夏のホラーナイトと銘打って行ったクトウルフ系の日曜ゲームブック配信イベントがもたっています。

正直に言っていますが、当初、私は非ファンタジーの作品に対する制作意欲が高まりませんでした……クトウルフ的な作品というのは、なにを書いたらいいのか、まったく分からなかったのです。

けっこうな時間を悩んだあと、最終的に、コミケで知り合った森脇かみさんにアドバイスをいただき、書けるようになりました。

「クトウルフっていうのは、『クトウルフラしさ』なんてマジメに考えてつくる必要はないんです。めちゃくちゃ幅のあるジャンルですから」

そんな風に言われて勇気もらい、「異次元の抱擁」を書き上げることができました。この場を借りてお礼申し上げます。かみんさん、ありがとう。

作品は好評で、アマゾンのTRPG部門で2ヶ月以上1位を獲得しました。現在でも、よく売れ続けています。

◆制作ウラ話。

「クトウルフ系作品を自分が書くならこういうことをしたいな」という、ある気概を持って「異次元の抱擁」の制作に挑みました。自分がショボいか偉大かに関係なく、もの書きとして作品を世に出す以上は、クリエイティブな要素を入れたかったです。「異次元の抱擁」で私がやったのは、新しい「神」を登場させることでした。クトウルフ神話はもともと、いろんな作家がシエ

アワールドとしてその世界を育てていったのですから、その世界を豊かにできるよう、新たな神を登場させるという試みには価値があるはずです。クトウルフの他の神々とリンクした存在にすることを第一に考えましたが、それでは「クトウルフを知らない人」にはつまらない作品になるかもしれないと感じたため、 아이폰に入っている Siri に関連する要素や、現実起きた事件をベースにして、モチーフを作成しました。

「ゾンビ・ザ・ワールド」は、「TtTマガジン」の初代編集長と協力して制作しました。彼と私の共通の趣味が「ゾンビ映画鑑賞」だったため、ゾンビもので1本、ミニゲームブックをつくるうという話になったのです。そのとき、ちょうど『荒木飛呂彦の漫画術』という本を読み終えたところで、荒木飛呂彦によると「ホラーものは、話がスタートしてから状況が降下し続けるのがいい」とのこと。私たちも「どんなルートを通つても悲劇」な短編を書くということになり、どんなルートを通つてもバッドエンド、という作品を仕上げました。作品の冒頭に「必ずバッドエンドになる、バッドエンドを楽しむ」作品であることを強調しています。かなりの異色作に仕上がったと自負しています。

「ゲームブック クトウルー短編集」のご購入は[こちらから](#)。

◆振り返って。

「ゲームブック クトゥルー短編集」が非常に人気だったため、クトゥルフ系をまたひとつやろうじゃないか、という話になって出した作品です。創造的な作品になるのだろうか？ という疑問がありました。が、「クトゥルフの呼び声」で少し分りづらい時系列の行ったり来たりを思い切って一本化する、原作のルートを外れたさいには別のクトゥルフ小説をもとにした展開が待ち受けるなど、楽しく読み遊べる工夫を入れることができ、満足しています。「小説はダルいけど、楽しそうだからやろうかな」と言って買っていつてくださる方などいらっしやって、嬉しく思いました。

作品は好評で、F T書房の初期ロットである300部が、わずか一週間で手もとからなくなり、増刷を入れることになりました。

クトゥルフのいざない

◆ふたつの小説をゲームブック化。

ラブリフトが書いたふたつのクトゥルフ小説。「クトゥルフの呼び声」「インスマスの影」を、原作に忠実にゲームブック化したのが本作です。タイトルは「クトゥルフの呼び声」が登録商標されていたため「クトゥルフのいざない」となっています。



『クトゥルフのいざない』表紙。中山将平氏による。
クトゥルフの神像。青銅の像をイメージしています。



『クトウルフのいざない』イラスト。中山将平氏による。
ダゴン。

◆制作ウラ話。

クトウルフ小説をゲームブック化するというアイデア自体は、今から20年以上昔に思いついたものでした。しかしながら、「原作ルートをはずれたらどうする?」という部分を解決できず、制作に乗り出せるビッグアイデアが見つからずにいました。原作ルート以外に進んだらバッドエンドという構造は、イマイチおもしろくないように感じたのです。

それが去年(2018年)、「あ、じゃあ、別のクトウルフ小説につなげたらどうだろう?」と思いついて、クトウルフ神話に詳しいFT書房のメンバー、中山将平と相談して制作したのが本作です。その必要上、知識上の穴をふさぐために、いろんな作品を読むことになりました。クトウルフの専門家になる必要はないと思いますが、たくさん作品からベストなつながりをするものを選び取りたいため、自分の頭のなかの「選択肢」を増やす必要があったのです。

「クトウルフのいざない」のご購入は[こちらから](#)。



『インスマスの影』イラスト。中山将平氏による。
魚人たちの百鬼夜行。

100パラグラフ・シリーズ

断頭台の迷宮

◆難易度が高く、おもしろい！

迫りくるギロチンの恐怖！ 記憶を失って目覚めたあなたの前に、邪悪な気配たちこめる地下遺跡が広がっている。いったい何が起きたのか？ 行く手に待ち受ける残酷なワナと敵。そして美しい謎の女戦士。脱出を試みるあなたの喉元を、地下遺跡の呪われた主、ギロチンハンズの「魔手」が狙う！

断頭台の迷宮は100パラグラフゲームブックシリーズの第1弾として、2010年5月に春のゲームマーケットで刊行された作品。作者は清水龍之介、イラストはケロリ。表紙絵は米田大将。記憶を失った主人公が、迷宮からの出口を求めてさまよう探索ものだが、きっちりしたつくりと意外なストーリーが好評を博しました。「謎のための謎」つまりパズルではなく、迷宮内に存在する「合理的な謎」が、特に高い評価を得ました。

◆振り返って。

清水龍之介はネット上で偶然見つけた才能でした。100パラグラフシリーズの先陣を切らせたのも、その才能に確信を抱いたからでしたが、彼はそれに見事に応えてくれました。現在に至



『断頭台の迷宮』表紙。

米田大将氏の手による。



吸血鬼バル・アワーク。逆から読むと「かわらべ」になっている。イラストはケロリ（佐野菜見）氏による。

るまで、100パラグラフィシリーズのなかではいちばん売れている作品がこれです。アプリ化もされましたし、英語訳もされました。FT書房の代表作のひとつです。

◆制作ウラ話

清水龍之介がゲームブック制作に対する実力が最初から備わっていたのには、理由がありました。彼はCard Wirthという、自作ゲームの制作にハマっていたのです。ファンタジーも大好きで、文章を書くのも好きでした。ゲームブックそのものは、書きはじめる前にソーサリー四部作や『龍の山の神殿』などをプレゼントして、馴染んでもらいました。



泉の女神。ケロリ氏らしい、耽美的な描き方で女神が描かれている。

百竜の森

◆宝石竜を求めて、未知なる森へ。

ここは、不思議な生き物が住まう森。混沌の竜が生み出す様々な竜が住む、百竜の森。かつて、その森を訪れた君は、宝石を背負う美しい竜に魅せられていた。1年が経ち、再び君は森に足を踏み入れる。狩る者と狩られる者として、宝石竜と再び合間見えるために。

百竜の森は100パラグラフゲームブックの第2弾。2012年12月に、冬のコミックマーケットで刊行された。作者はロア・スペイダー。イラストはあすろん。表紙絵は栗栖。百竜の森と呼ばれる、多種多様な生物の住まう森を探索し、宝石竜（ジュエルドラゴン）と呼ばれる生き物を見つけ、捕獲する冒険。

◆振り返って。

ロアがこの作品のアイディアを提案したときには、それまでの作品のような凝った仕掛けがないことが心配でしたが、「ストーリーと百竜の魅力で勝負したい」という熱意を買って制作を進めました。

結果は、良好だったと思います。「ロアのファンです」という方が、この作品から増えたように感じています。



『百竜の森』表紙。

栗栖氏による。



転がるダンドラゴン。よく見ると顔が見える。

◆制作ウラ話。

百竜のアイディアは、完全にロアのオリジナルです。アランツァ世界でそれまで設定してきたドラゴンと違う存在なので、従来のドラゴンを「龍」、ロアが考えたほうを「竜」として、便宜上の区別をはかっています。

表紙イラストは栗栖さんと、文庫本サイズの本格派ゲームブックよりもサイズが小さいことを利用して、なるべくきわどいヒュドラ・クイーンを描こうと、打ち合わせの過程で決まりました。なかのイラストはあすろん氏です。彼は兵庫在住のイラストレーターで、『水上都市の祭日』に登場する48の呪文や、『アランツァモンスター事典』の怪物イラストの多くを描いていたできました。絵本関係でやっていくために、最近はまだイラストをお願いしていませんが、丹野佑氏のデビュー作『戦場の風』で久しぶりにお願いしました。



別バージョンの表紙ラフ。こちらのほうが女王らしかったかも。



ヘラクレスナイト。
変形する騎士として好評。



完成した表紙のアップ。細部の美しさが見て取れる。

見捨てられた財宝

◆すべての秘密を暴け！

辺境の町サン・サレンに来た君は、郊外にある迷宮へと向かう。オークたちの抱える秘密、連れ立つ仲間の思惑や、目に見えぬ秘密のうごめく地下迷宮。

ひと筋縄ではいかない冒険を、『断頭台の迷宮』の作者が提供する。『見捨てられた財宝』は、100パラグラフィゲームブックの第3弾。2011年6月に刊行された。作者は清水龍之介。イラストはかわらべ。表紙は谷口。冒険はオーソドックスな迷宮探索ものながら、主人公の行動に合わせて起こる意外なできごとが魅力。

◆振り返って。

スピーディに仕上がった1冊でした。100パラグラフィシリーズを定着させるために、マッハでつくって欲しいという要望を受けて、清水龍之介はかなりの速さで作品を仕上げて、送ってくれたのを覚えています。

作品そのものは、オーソドックスなデザインのように見せかけておきながら、「コンピュータゲームのお約束」を隠れみのにして、背後でワナが作動するなど、いやらしい仕掛けがいろいろとほどこされています。その一筋縄ではないところが、作品の魅力であると言って差し支えないでしょう。



『見捨てられた財宝』表紙。

谷口氏による。



泉の女神。かわらべ氏による。
清水作品にはよく登場する。

◆制作ウラ話。

今回の作品に関して、清水龍之介は「よりテーブルトークRPGに寄せたゲームブックを制作したい」という、明確な意図をもって作品をつくりました。冒険を楽しむという点に焦点を当てたため、『断頭台の迷宮』の死にまぐるつくりとは異なります。

清水龍之介がこの作品を仕上げるのにかかった時間は、かなり短いものでした。ほんの数日といったイメージで、彼がもともと持っていた世界観の一部がきっちりと反映された作品という印象を受けました。



オーク三人衆。
よく見ると、意外とかわいい顔をしている。



『釘ぜめの迷宮』表紙。

あすろん氏による。

釘ぜめの迷宮

◆最高難易度の100パラグラフ作品、登場！

燃え盛る馬車から飛び出した君は、はるか頭上に空を見上げ、どこかの洞窟に落ちたことを知る。炎が照らす巨人の壁画。だが、見とれているヒマはない。この過酷は袋小路を切り開く一筋の光明は、いったいどこにあるのか。

釘ぜめの迷宮は100パラグラフゲームブック第6弾で、2013年に刊行された。作者は杉本ヨハネ、イラストはけろりん。表紙絵はあすろん。FTマガジン第2号で好評だったゲームブック『釘ぜめの迷宮』を加筆修正したりメイク作品。

◆振り返って。

FT書房史上、最高難易度と言われる作品です。書籍版はかなりの好評だったのですが、Faith社に持ちかけられて 아이폰 版になったところ、そちらは評判がよくなかったです。たぶん、じっくり考えながらプレイできないと、あまりにすぐに死ぬつくりになっているからだだと思います。100パラグラフゲームブックは、ゲームブックとしては短いため、何度もやり直すが高難易度作品は向いていると思って制作しました。そこが分かっている人には楽しんでもらえましたが、 아이폰 アプリのユーザーにはマッパしていなかったようです。特に、文章のなかにあるささいな違和感のなかにヒントがあるようなものは、流し読みされてしまうアプリ作品向き



焚き火にあたるゴ布林たち。ケロリ氏による。
そばには戦闘に備えて、ゴ布林戦車がある。

◆制作ウラ話。

ではありませんでした。でも、書籍版のほうは、数多くの悲鳴とともに高評価をいただきました。この作品はもともと『FTマガジン』の第2号に寄せた原稿を、100パラグラフ作品のために改稿したものです。第2号が好評で、すぐに完売してしまったため、そのような運びとなりました。

この『釘ぜめの迷宮』のつくりを見て、清水龍之介は『断頭台の迷宮』を制作、100パラグラフシリーズの代表作品となりました。イラストを描いているのも同じ人物で、漫画『坂本ですが?』の作者であるケロリ（佐野菜見）氏が、『断頭台の迷宮』と『釘ぜめの迷宮』のなかのイラストを手がけています。



表紙の全体。表紙として使われているのがごく一部分であることがわかる。



ゴブリンの商売人。「フック付ロープ」を描いて欲しいと依頼したところ、「フック付きロープ」のイラストがあがってきて、しかもそれに気づかなかったため、このまま印刷されてしまった。

くさびらの森

◆君もまた、この妖しくも美しい森に魅せられる——。

「ここが私の生まれた森。誰も『出ていけ』とは言えないのよ」

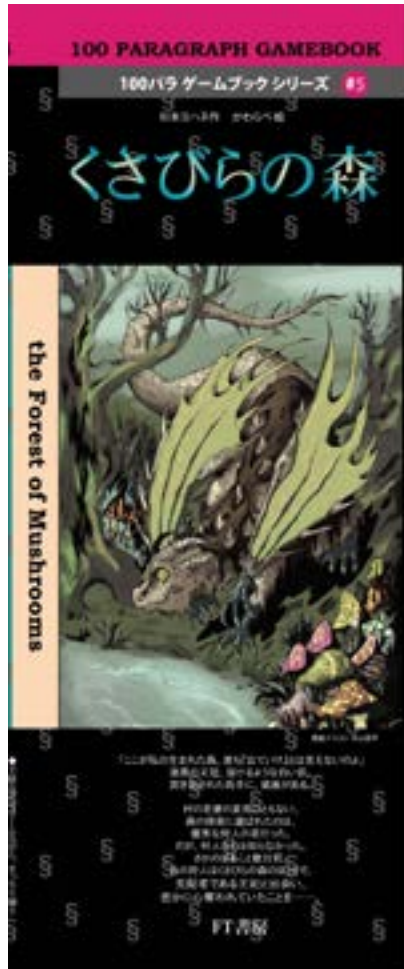
漆黒の王冠、抜けるような白い肌。突き出された両手に、威厳がある。

村の老婆の変死にともない、森の探索に選ばれたのは、優秀な狩人の君だった。だが、村人たちは知らなかった。さかのぼること数日前、君はくさびらの森のほとりで、森の支配者であるくさびらの王妃と出会い、密かに心奪われていたことを……。

くさびらの森は100パラグラフゲームブック第5弾で、2012年12月の冬のコミックマーケットで刊行された。作者は杉本ヨハネ、イラストはかわらべ。表紙絵は中山将平。暗い森のほとりで妖精の王妃に出会い魅せられた狩人が「くさびらの森」を旅する冒険。

◆振り返って。

主に登場するのはキノコの妖精たちと、森の支配をまкруむ種々のアリ人たち。実在する奇妙なアリたちをベースに、さまざまなアリを出したのは好評でした。爆発する「ジバクアリ」や「シールドアント」をはじめとして、実在するアリをもとにアリ人を制作したのは、ややもすると単調になりがちな「ひとつの種族」にバリエーションをもたらす考え方となり、大げさに言えば私の世界に「革命」をもたらすものになりました。たとえば、猫人にさまざまな種類の猫をベースに



『くさびらの森』表紙。
中山将平氏の手による。

した分類があるのは、このときの考え方がベースになっています。

作品の売り上げとしては地味めでしたが、評判はおおむね好評でした。反省点としては、「キノコ」と「アリ」を主軸に持ってきた結果、ファンタジーというよりは少しダークなメルヒェン、あるいは本来の意味での「ファンタジー」寄りの作品になってしまった結果、ふだんの私の作品のテストからは、いささか離れてしまったことが挙げられます。

◆制作ウラ話

もともとキノコは好きだったのですが、「日本で唯一のキノコライター」こと堀博美さんと知り合いになって、彼女の情熱に触れる日々が続いたことが、この作品を書き上げる動機となりました。この作品を通じて、ばく然とキノコが好きだったのが、30種類ぐらいは名前が分かるようになりました。堀さんには「イメージ」の部分でかなりご協力いただきまして、「頭のいいキノコは」「女王にふさわしいキノコは」など、彼女自身の見解と、「キノコ好きが持つ印象」を教えてもらいました。ファンタジー性と現実知識のあいだを模索しながら話をつくったのを覚えています。

表紙イラストは、コミケ限定版と一般販売版がありまして、コミケ限定版はアーニャ・イグナチェバというロシア人によつて描かれたものです。彼女は日本が大好きで、何回か来日したことがあるようです。彼女への報酬の一部は、京都の某有名店の生ハツ橋のなかから、賞味期限が長

いものを選んで、ロシアに発送するというものでした。

アーニャは他に『ガルアードの塔』第1巻の表紙を描いています。



狂える魔女ファナ。イラストはかわらべ氏。
頭部には人に寄生するヒトタケが、王冠のように生えている。



『くさびらの森』限定版の表紙。
Anna Ignatieva の手による。



爆発するジバクアリとアリ人。主人公は弱いので、巻き込まれないように立ちまわらなければならない。

盗賊剣士 エクストラ

◆裏切り者を探せ！

怪物商人との激闘を制した君は、盗賊剣士としてのキャリアを確実に重ね、今やギルドに不可欠な存在となっていた。そこへ訪れる2つの災厄。アビゲイルをつけ狙う、死霊使いのハカボネ。ギルド内に潜む、1人の裏切り者。限られた時間のなかで、君は盗賊剣士としての真の実力を試される。

『盗賊剣士 エクストラ』は100パラグラフゲームブック第4弾で、2012年8月の夏のコミックマーケットで刊行された。作者は杉本ヨハネ、イラストおよび表紙絵は栗栖。『盗賊剣士』の続編&完結編。

◆振り返って。

アビゲイルは主要な登場人物ですが、この作品を書いたことにより『盗賊剣士』のヒロイン』と言う人も出てくるようになりました。盗賊剣士のヒロインは二ナですが、たしかにアビーのほうがヒロインぽいですね。

敵であり、アビゲイルの母でもあるハカボネは、当初は「裏設定」に過ぎない存在でした。もともと裏設定を考えるのが好きだったので、あれこれ妄想していたところ、100パラグラフぶんの話になっていったイメージです。



『盗賊剣士 エクストラ』の表紙。
栗栖氏による。



表紙のアップ。張り巡らされた糸とアビゲイルの表情が、アビゲイルがハカボネの操り人形であることを表現する。ハカボネの左目は赤く輝き、彼女が定命の者でないことを示す。

完結編として悪くない出来栄ですが、『盗賊剣士』のメインである仕掛け、つまり「広い街を昼間探索して、夜になるとそのうちの一箇所に行つてミッションを達成する」という部分の「広い街」が、100パラグラフでは実現できなくなりました。そのため、街を昼間ウロウロする「自由な空気」が欠けてしまいました。自由な空気は、盗賊らしい気分につながっているため、そこが欠けてしまったのは残念でした。

◆制作ウラ話

『盗賊剣士』は好評でしたが、だから制作したものではなく、『盗賊剣士』の本編で描ききれなかったストーリーを出しきつてしまおうと思い、制作したものです。アビゲイルの能力の秘密について、それから出生について焦点を当てながら描いたものです。これが『盗賊剣士』のエピローグ的な話だとすると、プロローグ的な話もあります。ミニゲームブック集(電子書籍)にも収録されている『ハンテッド・ガーデンハート』で、そちらは主人公の相棒である二ナが主人公の作品です。



『盗賊剣士 エクストラ』のボス、ハカボネ。
手にはアビゲイルの姉、ゴティカの頭蓋骨を抱える。



精肉店の店主、オウガのヴァネッサ。栗栖氏による。のぞき穴からのぞいていることを示す構図。



アランツァの守護神の一柱、エスパダ神の像。

剣豪推参

◆秋月陽炎、推参する！

道場破りの罪を着せられ、追っ手から逃れながら仇との決闘を繰り返す、変幻自在の剣士『型なし』陽炎（かげろう）。城下町で情報を収集し、闇夜にまぎれて刺客を討て。天守閣の決闘の末にあいまみえる真実とは……？ 本格剣戟アクション第1幕ここに開幕！

剣豪推参は100パラグラフゲームブックの第7弾。作者は山田賢治。イラスト&表紙絵はかわらべ。

舞台はアランツァの極東に存する島国、ヤープン。外国人が描いたニセ時代劇ものとは違う、本格的で硬派な日本の世界が描かれる。ルールは至極シンプルで、冒険記録紙もサイコロも用いない。

◆振り返って。

FT書房のメンバーである清水龍之介が、あるゲームブックシステムを開発しました。それは、2回ダメージを受けると死ぬという、シンプルながら緊迫感のあるシステムです。彼はこれのあるテレビゲームにちなんだ「魔界村システム」と名づけました。

山田賢治氏はこの『剣豪推参』で魔界村システムを採用して、100パラグラフゲームブックが本来目指していた「気軽にできて、緊迫感のある」ゲームブックを実現しました。残念なこと



『剣豪推参』の表紙。

かわらべ氏による。



播磨屋。
かわらべ氏による。

に、この作品は、好評でありながらも、発行部数という面では大きく伸びませんでした。たぶん、初めての「非ファンタジー」作品であったことが、その原因だろうと分析しています。

コミケに来た人が、帰りの電車や飛行機のなかでプレイして、家に着くまでにクリアしたという報告をいただきました。山田賢治の作品は、常にその「軽さ」が魅力であり続けています。

◆制作ウラ話。

当時新人だった山田賢治氏のデビュー作である本作は、次に挙げる丹野佑氏のデビュー作『戦場の風』と同時に発売されました。

表紙となかの絵を担当してくれたかわらべ氏は、この作品で、和風絵もいけることを示しました。彼のライフワークは妖怪とのことで、いつか妖怪が絡む作品も出したいと言われています。



おばば。
かわらべ氏による。

戦場の風

◆一陣の風となり、戦場を駆け抜ける！

ロング・ナリクの王から執務室に召喚を受けた君は、か細い声で王にこう告げられた。
「頼む、我が娘を助けてくれ。」

王女コーディネリアの命も、国の未来も危ない。この状況を打破すべく、君は王命を胸に刻み、夜明けと共に出発する。ウォードレイクとの戦いや、人々の信頼を得るための様々な選択肢が待ち受ける。誠実さと実利のバランスが、物語の鍵を握る！

戦場の風は100パラグラフゲームブックシリーズ第8弾で、2014年8月に刊行された。作者は丹野佑。イラスト&表紙絵はあすろん。戦場に取り残された王女を助けるため、敵陣のまっただ中へと身を投じる戦場ファンタジー。

◆振り返って。

丹野佑氏のデビュー作です。丹野氏は私も所属していた同志社大学のボードゲーム研究会の出身で、卒業後はグループSNEに在籍していたこともある人物で、実力者といっているでしょう。ゲームに対する造詣が深く、力のある人物です。

そんな彼がこの作品で提案してきたのは、純粋な王道ファンタジーです。戦争中に、前線で孤立した姫を助けるという物語はたしかに王道ですが、ゲームブック的な仕掛け（強力的には工夫



『戦場の風』表紙。

あすろん氏による。



『戦場の風』表紙のアップ。

ウォードレイクにしがみつきながら戦う敵騎兵と、逃げながら応戦する味方の兵士たち。

なしに勝てない）も盛り込んで、第1作としては十分な出来栄になりました。

作品のなかで彼の実力を感じたのは、必要なのは葛藤とバランスであることを示した点です。戦場では生き残るために、非情であることも大切です。しかし、そのいっぽうで、信頼を失わないように行動しなければならぬ面もあります。そのあたりを、目立たないように管理しているあたり、デビュー作にして手腕を見せてくれました。

◆制作ウラ話。

表紙と内部のイラストを描いたのはあすろん氏です。彼はジブリのタッチに影響を受けたイラストレーターで、本作品のイラストをすべてフルカラーで描いてくれました。それを受けて、初回限定版200部は、すべてのイラストがフルカラーでした。コストがかなりかさんだため、現在のはなかのイラストが白黒になっています。せっかくなので、今回すべてのイラストのフルカラーバージョンを収録しました。キンドルのペーパーホワイトでは残念ながら楽しめません。

この作品を正確に仕上げるために、丹野氏は私が設定したアランツァ世界のデータを要求しました。そのためにまとめた資料が、のちに『アランツァモンスター事典』の原稿になっていきます。



王女コーデリア。



ウードレイク登場時。あすろん氏による。
たった1日で牛一頭を食べる。



叙勲式。



姫将軍ジャルベッタ。
後に智将として、さらには鬼将軍として知られるようになる。

双頭神の宝冠

◆恐怖の塔からの脱出！

塔の頂上へと落下した君は、出口を求めて塔の内部をうろつく。だが、そこは「神」をあがめる神殿だった。それも、君がこれまでに見知ってきた神とは異なる、異形の神の……。

双頭神の宝冠は100パラグラフのゲームブックシリーズ第9弾。ファンタジーホラー。作者は神崎マコト。イラスト&表紙絵は藤澤ユキ。2014年12月刊行。

◆振り返って。

容赦のない描写が好き嫌いを分ける作品だと、感じました。舞台となる世界がとてもドライで、恐ろしい描写が飛び出すいっぽう、作品の難易度がそこまで高いわけではありません。仕立てはオーソドックスで、きちんと探索しながら考えていけば、攻略が難しいわけではありません。異色作のようであり、きちんと基本を押さえています。

作者の神崎マコト氏は、子どものころからのゲームブックファンです。実は、FT書房の作家陣には、ゲームブックをやらずに育った人間が数多くいます。

神崎氏、山田賢治氏、外城わたる氏、私の4人は、やりながら育ちました。ロア・スベイダー、清水龍之介、丹野佑氏は、ゲームブックとは縁なく育ちました。



『双頭神の宝冠』表紙。
藤澤ユキ氏による。

◆制作ウラ話。

神崎マコト氏の実質的なデビュー作ですが、かなり初期からFT書房にかかわり、作品の準備を進めてきた人物です。最初から現在に至るまで、一貫して、容赦ない残酷な世界を描ける人物で、日本人離れした感性をファンに見せつけてきました。

そのスタイルには、氏の歩んできた人生が深く関係しています。かつては自衛隊の隊員をしていて、過酷な訓練のなかで、厳しいリアルを見つめる目が養われたのだと、私は思っています。念のために言いますが、氏はきわめてまともで、温和な性格をしています。

この作品を最初に読んだときの印象は「ホラー」だったのですが、神崎氏に「ダーク・ファンタジー」であると指摘を受けて、私もそう表現するようになりました。

神崎氏がFT書房ファンのあいだで知られるようになったのは「ワナの中心で愛を叫ぶ」という、FT書房のメールマガジンである「FT新聞」上で発表されたミニゲームブックでした。この作品は『ミニゲームブック集』の第1巻に収録されています。

カジュアル・ゲームブック・シリーズ

『カジュアル・ゲームブック・シリーズ』は、新しいゲームブックのファン層を拡大することを目的としたシリーズです。現時点での作品は『飛翔騎士』のみ。漫画形式のもの、現代日本を舞台にした恋愛ものなど、従来の作品の枠にとられないスタイルで刊行を計画しています。

飛翔騎士

◆呼べ、その名を！

君は、翼をもつ勇者「飛翔騎士」。即位5周年のパレードの席で、王が何者かに殺される。王殺しの犯人を追うため、君は2枚の羽を広げて、空高く舞い上がる。

君は「飛翔騎士」、翼ある誇り高きこの街の騎士だ。

君の選択で物語の運命が変わる。アクションと推理の疾走感あふれる冒険ファンタジー！

飛翔騎士は「スカイナイト」と読めます。この作品は44パラグラフのゲームブックで、1ページあたり1パラグラフという基本構造をもっています。

ゲームをプレイするために、冒険記録紙ならぬ冒険記録葉という、1枚の葉（しおり）を、初期販売のオマケでつけました。評判がよかったので、現在ではなるべくこの葉をつけて販売する



『飛翔騎士』表紙。

中山将平氏による。

ようにしています。

飛翔騎士は漫画 de ゲームブックシリーズの第1弾です。このシリーズは「本格的な、漫画ゲームブック」をコンセプトにしています。漫画でできたゲームブックは一般的に、子ども向けの内容であることが多いのが、ゲームブック業界（そんな風と呼べるものがあるとすれば、ですが）の実情です。しかし、本格的でおもしろい漫画が世界にはいくらでも存在するのですから、漫画であろうと本格ファンタジーのゲームブックは必ず描けるはず。そんな考えのもとに、この作品は刊行されました。

◆振り返って。

狙ったとおりの作品になったな、と感じています。初心者に分かりやすく、ゲームブックを知っている人々にも、知らない人々にも楽しめるよう、きちんとつくることができました。正直なところ、作画を担当した中山将平氏の実力に助けられたところが大きかったです。私自身が原作部分を制作するのにかかった時間がわずか1週間なのに対して、彼が原稿を描くのにかかった時間は8ヶ月近くにも及びました。

◆制作ウラ話。

作画を担当した中山将平氏は、この作品以前にも『クレイジヨの箱庭』など、FT書房のメンバーとしてイラストを何度か描いてくれましたが、彼の本領を発揮したのがこの漫画でした。彼は同志社大学の出身で、私と同じボードゲーム研究会の出身ですが、同時に漫画研究会にも所属していました。サークル内での実力はトップクラスで、漫画を描いたのも『飛翔騎士』が初めてではありませんでした。

中山氏は勤め人でもあります。そのため、漫画を描くという、非常にたくさんの時間を必要とする行為に対して、十分な時間を取れずに、時間だけ経ってしまった時期もありました。しかし、2015年の夏、彼は夏休み休暇をとり、作品は一気に数ページ進みました。そこから先は勢いがついて、どんどん制作がはかどるようになりました。



『バーグルへの復讐』表紙。

かわらべ氏による。

第2章 トンネルズ&トロールズ関連

ソロアドベンチャー（オリジナル）

バーグルへの復讐

◆バーグルを倒せ！

親友ケルヴィンを殺された主人公が、悪の魔術師バーグルを倒すために、彼を追って地下迷宮に潜っていく話。冒険は5つの要素「旅」「神殿」「夢時間」「魔法」「ギャンブル」に分かれている。

◆振り返って。

生まれて初めてちゃんと制作したソロアドベンチャーです。いま読み返してみると、大好きなゲームブック『炎の神殿』をはじめとして、さまざまな作品の影響を受けているなあと感じます。そんな自分が、ロール&ロール誌でソロアドベンチャーを連続掲載させてもらっていると考ええると、感慨深いものがあります。この作品を書いたときから、約20年の歳月が流れました。

制作のさいに細心の注意を払った点は、従来の「大味な」ソロアドベンチャーの印象とは、一線を画することです。アメリカ人がつくった翻訳もののT&Tソロアドベンチャーは、しっかりしたものも実はありますが、大ざっぱで派手、バランスがめちゃくちゃですぐ死に、つくりが乱暴あるというのが、世の中の評判です。日本人はそういうものをおもしろがるいっぽう、本当の



エルフの仲間アステリカ。かわらべ氏による。
ルートによっては壮絶な死に方をする。

意味では愛さない人も多く、T & Tを長く愛好してもらうために必要なものを「緻密なつくりの冒険」だと、私は考えていました。この冒険はバランス面では非常によくできています。そのいっぽうで、文章はまだつたなく、いま読むと文章の青さに顔が赤くなります。

◆制作ウラ話

この作品を制作したのは20歳のときで、そのころ私は大学受験生でした。前に行っていた大学を辞めて、京都の同志社大学に進学する前でした。静岡の自宅で勉強をしながら、毎日5パラグラフずつほど書いて完成させたものです。大学ノートにビッシリと書いて制作しました。

それを、同志社で知り合った友人がパソコンで活字にしてくれて、プレゼントしてくれました。大事に取っておいたのですが、29歳のときにFT書房をはじめるということで、最初のソロアドベンチャーとして手直しして出しました。だから、内容は段違いに青いです。

制作したのが初期すぎて、現在はデータが残っていないため、再版は難しい状況です。緻密な構成と青い文章が対象的な作品でした。

完売で、現在は入手困難です。



『宝石島の脱出』ソロアドベンチャー版表紙。
かわらべ氏とモモチトキ氏の合作。



魔術師の仲間グラント。
ネガティブで観念的な性格をしている。

宝石島の脱出 ソロアドベンチャー版

◆宝石島からの脱出！

T & T ソロアドベンチャー版『宝石島の脱出』です。全237ページ、文庫本サイズ。

熱帯の島に流れ着いた主人公が、素っ裸の状態から豊かな島を探索してゆく冒険ものです。脱出の難易度自体はそれほど難しくありませんが、複数ある脱出方法の中から真のクリアにたどり着くにはやり込みが必要。自由にプレイでき、高い難易度を求める際には真のクリアを目指す完成度の高い作品。

◆振り返って。

全体の構成としては非常に緻密な作品になりました。どのルートを進んでも楽しめるいっぽう、真のクリアを目指すのであれば、たくさんのことを考え、冒険と攻略をめいっばいしなければなりません。そこは成功でした。

うまくないなと思ったのは、移動のたびに体力度を減らすシステムです。食料を稼がなければならぬところがこの作品のおもしろさなのですが、パラグラフを進むたびに体力度を減らすのは煩雑というか面倒くさくて、その部分にもっと工夫が必要だったなと思います。

◆制作ウラ話。

この作品のバランスをみるために、シナリオバージョンをまず試しました。3人のプレイヤーでやったんですが、最初に設定した宝石島ではワイバーンが強すぎて、2人ほどキャラクターが連れ去られて、モズのはやにえみためにされて死んでしまいました。それで、最終的に、ワイバーンは宝石島から追放して、ソロアドベンチャー版では出さないようにしたんだと思います。

追放といえば、作品には「ティラノサウルスの子ども」が出てきますが、親は出てきません。それではどこに出てくるかという点、『闇の森を抜けて』で登場するんですが、さすがに作品をまたいでの伏線を指摘してくれた人は、これまでに1人もいません。

クレージョの箱庭

◆死んだ大魔術師の迷宮へ！

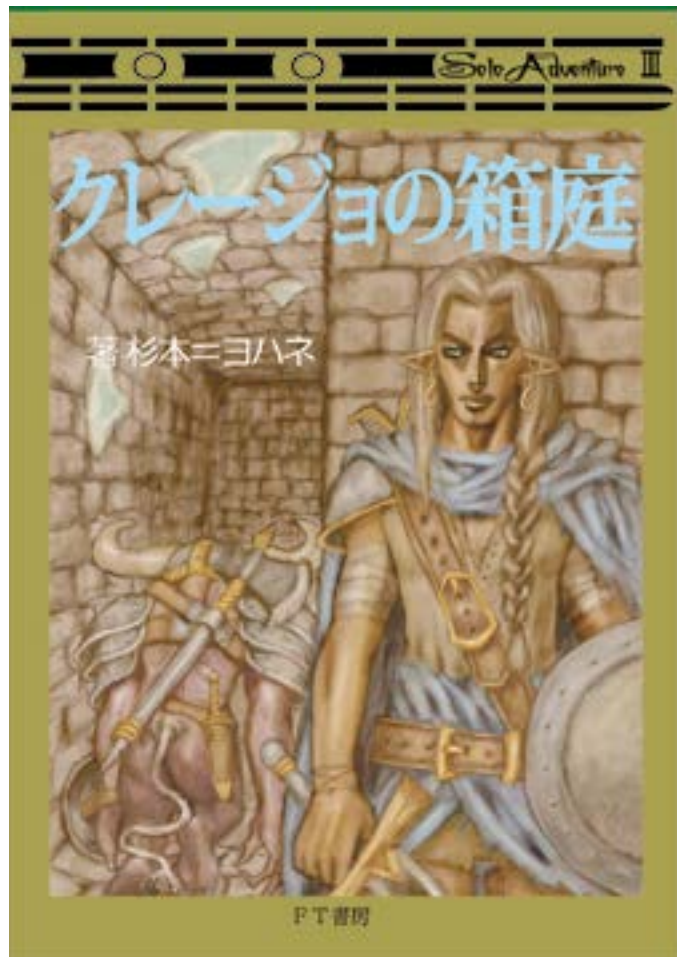
大魔術師クレージョが死んだ。辺境の地でなかば隠遁生活を送っていたクレージョの住む迷宮のそばには、彼を追うように住み着いた数人の魔術師がいた。君は彼らのうちから1人を選んで、依頼を引き受ける。内容にはバラつきがあるが、共通しているのはクレージョが住んでいた地下迷宮、通称「クレージョの箱庭」に入り、探索をしなければならないこと。依頼の内容によって、冒険はさまざまな姿を見せる。

T & T ルール第5版対応のソロアドベンチャー。パラグラフ数200。前半は1人プレイが可能なソロアドベンチャー、後半は同作品の多人数プレイが可能なTRPG用のシナリオ版になっています。

◆振り返って。

この作品を書いたころ、FT書房に後輩の中山将平氏を招き入れました。彼がこの作品でイラストレーターをしているわけですが、年々腕前が上達しているように感じます。

この作品を書くまで、私は、一本道の作品というものを否定していました。小説のような物語ではないのだから、ルートがたくさんなければ、冒険は楽しめないと思っていたのです。そこに、



『クレージョの箱庭』表紙。

リリースの下僕氏による。

ある人から反対意見をもらいました。彼が言うには、道がたとえ一本であっても、内容が一本筋でなければいいのだと。たとえば、同じ怪物に対して、仲間にできるパターンと戦わなければならないパターンが存在すれば、二度楽しめるかもしれない。仲間が違えば展開が違うというのも、それだけで楽しい話になることが想像できます。彼の意見がなければ、『クレイジヨの箱庭』はまとまらなかったと思います。依頼者によって、冒険は様変わりします。

この作品にはTRPGのシナリオバージョンをつけましたが、そういったやり方はこの作品で挑戦して、その後は行っていません。理由は、まさに書いてきたことそのもの、依頼者が異なることでこの作品の楽しさが深まるようにつくったことです。シナリオは基本的に一度しかやらないものですから、シナリオに起こしても、十分に楽しめないことを感じたからです。これ以降、シナリオはシナリオ、ソロアドベンチャーはソロアドベンチャーとして制作するようになります。私のソロアドベンチャーをベースにして、T&Tのシナリオをつくって遊んでくれている人もいます、この前、小耳に挟みました。とても嬉しいことです、何度も遊ぶ前提のソロアドベンチャーを、一回性の高いシナリオに落とし込む部分で苦労するんじゃないかと、心配しています。

◆制作ウラ話

魔術師の名前を決めるさい「クレヨン」という文字が目飛び込んできたため、『クレイヨの箱庭』という題名をつけました。その後、南米のスペイン語ではヨをジヨと読むので、『クレイジヨの箱庭』のほうが語呂がいいと判断して、最終的な名前にしました。作品内で指家族がうるちよろするのは、クレヨンが歩きまわるイメージと重ねての創作です。

この作品で登場するメインの依頼者ティーボグは、もの静かな魔法使いですが、『大魔導城のワナ』でも登場します。作品をまたいで登場した初めてのキャラクターです。このようなキャラクターは何人かいます。いちばん目立つのは『盗賊剣士』に登場した二ナでしょう。彼女は『ガルーダーの塔』に出てくる8人の仲間の1人でもあります。



マナノードの影響を受けたトロール。背中一面にマナ・クリスタルが生えて、重さで押しつぶされそうになっている。



マナノードのそばでは、通常では考えられない生物（魔法生物）が育つ。風船のように膨れた生き物がマナ・クリスタルを取り囲む。イラストは中山将平氏。

◆振り返って。

ロア・スベイダーという男は、いまではすっかりゲームブック作家として馴染んでいます。もともとはTRPG大好きでソロアドベンチャー制作をしてきた男でした。『大魔導城のワナ』も、当然のように、ソロアドベンチャーとして書かれたものでした。しかし……。

そのころ、コミケや同人ゲームブックのファンのあいだでは、ゲームブック（それもファンタジーの本格的なもの）を待望する気持ちが大きかったようでした。このソロアドベンチャー版『大魔導城のワナ』も、ゲームブック版のおマケ、ついでのようなカタチで書かれたものだとみなされていたふしがあります。じつさいには、ゲームブック版がおマケだったのですが……。発行部数に関しても、ソロアドベンチャー版はゲームブック版の半分ぐらいしかありませんでした。この事実にも失望した私たちは、しばらくソロアドベンチャーの執筆を断念します。

大魔導城のワナ ソロアドベンチャー版

◆詳細は『大魔導城のワナ』ゲームブック版を参照。

2009年8月15日刊行。文庫本版、400パラグラフ。T&Tソロ・アドベンチャー『大魔導城のワナ』は、邪悪な領主ファルガスを討ち取るために、変装と機転を駆使して城内に潜入する、暗殺ものの冒険です。著者ロア・スベイダー。表紙絵はケロリ。なかのイラストはおかな氏。



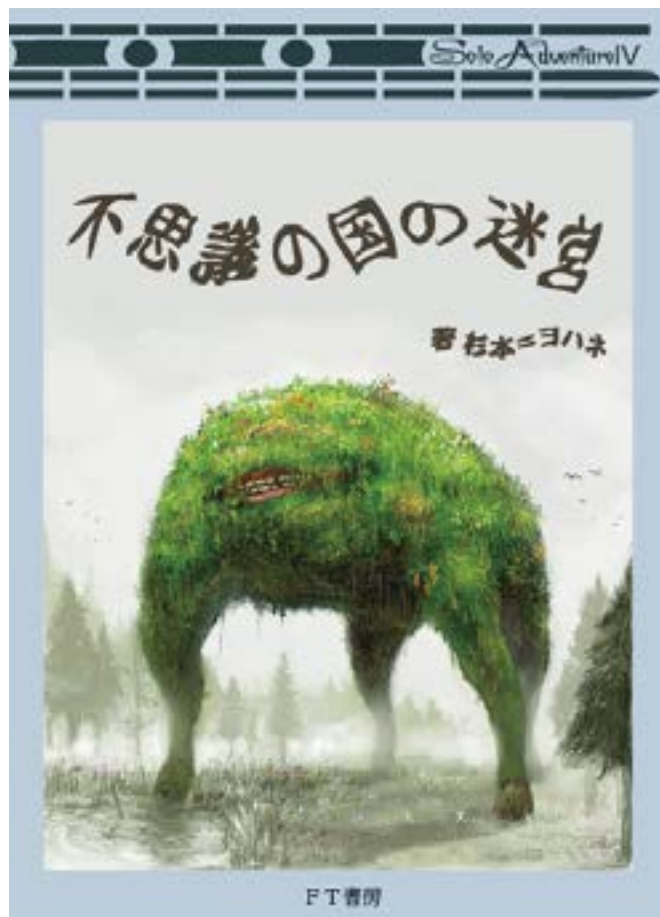
『大魔導城のワナ』表紙。

ケロリ氏による。

◆制作ウラ話。

『宝石島の脱出』のソロアドベンチャー版とゲームブック版の表紙が似すぎていて、紛らわしかったことを反省した私たちは、『大魔導城のワナ』のふたつの表紙を違うものにしようと決めました。ソロアドベンチャー版の表紙を描いているのはケロリ氏です。彼女はこの表紙を描いてから数年後、念願の漫画家デビューを果たします。彼女は佐野菜見という名前で『坂本ですが？』という作品を描きヒット、アニメ化まで果たしました。

ケロリ氏は他に『混沌の迷宮』『断頭台の迷宮』『釘ぜめの迷宮』のなかのイラストを描いています。



『不思議の国の迷宮』表紙。

東氏による。



『剣の森』表紙。

鈍栗くるみ氏による。

剣の森／不思議の国の迷宮

◆いざ、剣の森へ！

風が吹き抜けて、葉が鳴るように音を立てる。君は剣の森に向かう。そこには数々の敵や宝物が。森の奥には、光り輝く剣柱群。何十本となく剣が地面に刺さっている。仲間を探し、装備を整え、強敵に立ち向かう！ カップリング作「不思議の国の迷宮」との二本立て！ 杉本ヨハネが贈るソロアドベンチャー第4弾。著者は杉本ヨハネ。表紙絵は鈍栗くるみと東。イラストは鈍栗くるみ。

◆振り返って。

この作品は筆が乗り、2本のソロアドベンチャーを1ヶ月で書き上げました。ソロアドベンチャー版『大魔導城のワナ』の紹介に書いたとおり、ソロアドベンチャーの執筆をしばらく断念していたのですが、2015年の5月に、T&Tのオリジナルデザイナーであるケン・セント・アンドレから「おたんじょうびおめでとう」と、なぜかフェイスブック上で話しかけられました。それを機に氏と親しくなり、これまでのソロアドベンチャーをアメリカに送ったところ、「嬉しいけど、最近書いてないね！ 書こうぜー」と言われて、やる気を出した次第です。「次にソロアドベンチャーを書くときは、ゲームブック版にはしない」と決めていたため、この作品はソロアドベンチャー版オンリーです。

◆制作ウラ話。

鈍栗くるみ氏がツイッター上でアップしている絵を見て、ラス・ニコルソンに似たその画風に衝撃を受けた私は、ふだんと正反対のアプローチで彼の絵を使わせてもらう約束を交わしました。それは、作品をもとにイラストを描いてもらうのではなく、イラストをもとにソロアドベンチャーを書くというやり方です。

このやり方を成功させるために、私はまず、それぞれのイラストを吟味して、人物と森のイラストをまとめて、『剣の森』のほうでそれらを使うことにしました。それから、残ったバラバラの場面のイラストを使って『不思議の国の迷宮』を執筆しました。こちらの作品はケン・セント・アンドレ氏の『デストラップ』と同じ構造で、小冒険が詰まった作品となっているため、都合がよかったです。

『剣の森』と『不思議の国の迷宮』は、混同されないように、天地を逆にして収録されています。そして、実は表紙もリバーシブルになっています。『剣の森』の表紙は、なかのイラストと同じ鈍栗くるみ氏によるものです。『不思議の国の迷宮』のほうは東氏によるもので、ピクシブでこの絵を公開されているのを見て、話しかけたところ、表紙絵として使う許可をいただくことができました。両氏に対して、改めて御礼を申し上げます。



ファニードラゴン。『剣の森』に登場。
いろいろファニー。



沼地にて。『剣の森』に登場。鈍栗くるみ氏による。
何度倒しても次に来るとい、厄介な敵。



池の上に立つ魔術師。『不思議の国の迷宮』より。
ルートによって敵にも味方にもなる。



街を破壊する巨大ワーム。『不思議の国の迷宮』より。
狩人のコロールがワームをじっと見つめる。

ソロアドベンチャー（海外） ティルフォードホロウの叫び

◆呪いの鉱山の探索！

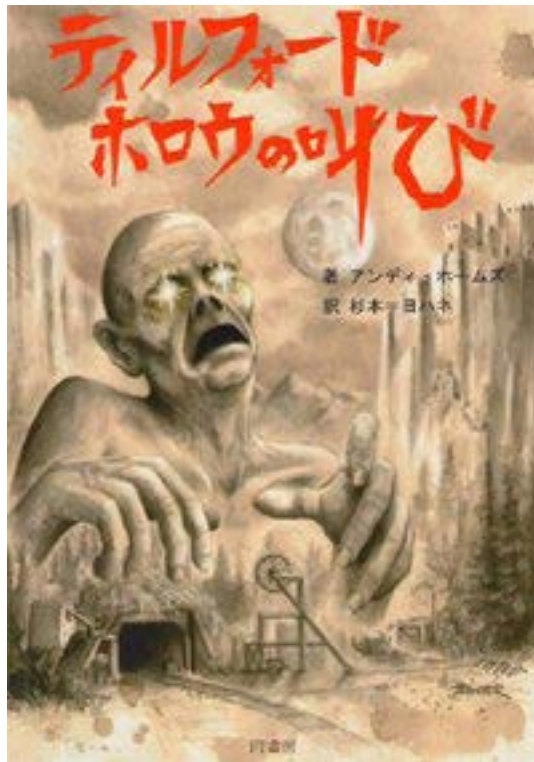
呪われた鉱山が君を待つ！ ゴブリンたちが住まう古い鉱山に、君は向かう。いまも眠っているかもしれない、財宝を求めて。

◆振り返って。

海外翻訳ものの第1弾として刊行しましたが、人気のない作品でした。私も、翻訳して売って見たものの、正直言って評価は低めです。

◆制作ウラ話。

この作品は私が選んだものではなく、もともとの作者であるアンディ・ホームズから日本での出版権を購入したさい、「これの出版権もあげるよ」と、オマケでもらった作品でした。「ぜひ翻訳してほしい名作、てことなのかな」と思い、翻訳を手がけてみたところ、どうもピンと来ない出来栄で、出版するかどうか、かなり悩みました。アンディはなぜか、この作品の「表紙」を無料でつけてくれたため、最終的に「小部数で刷ることにしようかな」という結論に至り、刊行しましたが、いまだに在庫を抱えています。たぶん、100部ぐらいしか売れていません。

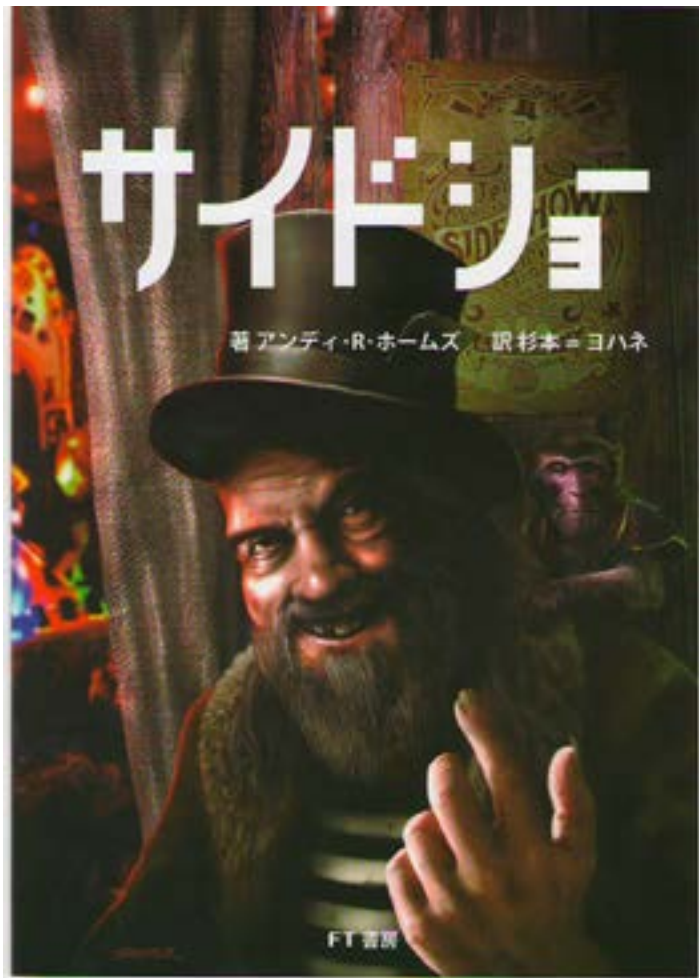


『ティルフォードホロウの叫び』表紙。

Simon Lee Tranter 氏による。



ゴブリン。なかのイラストを手掛けるのも Simon 氏。
容赦のない表情が、イギリス人コンビの実力をうかが
わせる。



『サイドショー』表紙。Simon Lee Tranter 氏による。

サイドショー

◆寄ってらっしゃい！ サーカスに！

カザンのはずれに開かれた、奇人変人が集まるサーカスで繰り広げられる冒険。

1レベルキャラクター向き冒険。

T & T 第5版および第7版の両方に対応したソロ・アドベンチャー。英国でソロ・アドベンチャーを多数執筆するアンディ・ホームズの作品をFT書房が翻訳、日本語で出版。

◆振り返って。

いい作品だったと思います。双頭のオウガや見世物のナーガ、マッドサイエンティストの男など、個性豊かで味のあるキャラクターが多数登場します。おぞましい雰囲気の一部屋などもあり、ページをめくって先を見るという感覚と、次にあらわれるものに対する恐怖感がマッチしていて、独特のよさがありました。評判もよかったですし、売り上げも300部を完売しました……再版の予定はありません。

この作品を高く評価してくださったのは、作家の岡和田晃氏です。『トーキング・ヘッズ』というサブカルチャーを扱う雑誌の第66号では、この作品について触れてくれて、文学的な価値を見出してくれました。この場を借りて氏に御礼申し上げます。

◆制作ウラ話。

アンディ氏と契約したとき、いちばん翻訳したいと思っていた作品がこれです。彼の文章からはイギリス人だからなのか、日本人にはなかなか書けない独特のドライさを感じます。この作品は奇形のサーカスという舞台とそのドライな文章がマッチしていて、世界観が魅力的だと感じていました。

表紙を描いてくれたのは、サイモン・リー・トランター氏です。彼はアンディ氏の旧友で、アンディの紹介で仕事を引き受けてくれました。その後も作品の表紙をよく頼むようになりましたが、その付き合いがはじまったのがこの作品というわけです。

完売で、現在は入手困難です。



双頭のオーガが、鎖で女性をつないでいる。右寄りの女性の表情からは、正気を失いかけている様子が読み取れる。かわらべ氏による。



マッドサイエンティストのドクター。横に立つ男の頭部には穴が空いていて、頭脳の機能を破壊されていることが分かる。

難しい作品でした。そして、雰囲気のある作品でした。
 マミーというのは、王道のファンタジーからは少しはずれたところにいる怪物です。アフリカ発祥のゾンビはうまいことファンタジー世界に溶け込みましたが、エジプトや南米を発祥とする

◆振り返って。

マミー女王の宝は2016年8月のコミックマーケットで刊行。著者はアンディ・ホームズ、翻訳は杉本ヨハネ。表紙絵はサイモン・リー・トランター。イラストはかわらべ。

マミー女王の宝

◆ジャングルの奥地のピラミッドへ！

君の目の前にその姿を晒しているのは、民間伝承においてマミー女王の眠る場所として知られている墓だ。墓の下に広がる多くの部屋には、素晴らしい財宝が眠っていると信じられている。しかしながら、ミイラと化した女王が自分の墓を荒そうとする者の魂を盗んでしまうという伝説がある。彼女の魔法から身を守る手段は発見されていない。生きていた頃、暴君であった彼女の邪悪な力はより一層強まり、残酷さには拍車がかかっている。君はキャンプを張って休息を取り、明日の朝一番で君は墓の中に入る。夜は何事もなく無事に過ぎたが、君は悪夢を見てうなされてしまい、あまりよく眠れたとは言えなかった。準備が出来たら、君は影のさす入り口へと向かう。



マミー女王の宝。Simon Lee Tranter 氏による。



ピラミッドの入口。かわらべ氏による。

マミーのほうは、まだ不十分な感があります。だから、マミーの住むピラミッドを探索するのは、ややマイナーなテーマなのかなと感じています。

作品としては、マイナーな分の価値があるというか、たとえばゲームマスターがシナリオを制作するさいには、そのマイナーさが独自感のあるシナリオにつながると思います。

◆制作ウラ話。

前作『サイドショー』は好評だったものの、T&Tそのものの人気が低迷していたことが気になって、この作品の出版に踏みきれずにいました。表紙はサイモンに描いてもらい、なかのイラストもかわらべ氏に描き上げてもらっていたにもかかわらず、出版する「決定打」に欠けているように感じていたのです。

今回、『T&T完全版』の出版タイミングに合わせて『TtTマガジン』創刊号を刊行しました。私はこれを、『マミー女王の宝』を刊行するベストタイミングだと感じて、コミケで同時に出しました。

「マミー女王の宝」のご購入は[こちら](#)から。

サプリメント

T & T サプリメント 4冊

◆T & Tの「第6版」。

T & Tの旧版は第5版で、その次に出たものは第7版です。第6版はどこにあるかというと、制作チームによれば、ファンが制作して第5版を推し進めたものは「第6版」の扱いになる、とのことでした。

この4冊の「T & T サプリメント」は、まさに第6版といえます。T & Tの第5版をより遊びやすく、詳しく掘り下げたサプリメントで、ゲームアクセサリとしての面と発展ルールとしての側面を持ちあわせています。ゲームアクセサリとしては、第5版を遊ぶうえで役立つ、魔法の道具や怪物などの資料集が備わっていて、ゲームマスターは自分ですべてを用意するよりも、ずっと時間を短縮することができます。発展ルールは、ゲームを遊ぶうえで「ここが不便だな」「ここが遊びづらいな」と思うだろう部分を検討して、新しいルールを提案するものです。

◆振り返って。

色画用紙の表紙に、製本テープで止めただけの外見。なかなか気合の入った本だったなと思います。いまから見れば未熟な作りですが、情熱に溢れ返った作品です。

発展ルールは、私としてはひとつの「提案」でした。T & Tはダンジョンズ&ドラゴンズによ



『T & T サプリメント ～未知への羅針盤～』第1巻から第3巻の表紙。かわらべ氏による。

巻が進むにつれて、表紙のドラゴンが少しずつ起きていく。

うな、ルールの厳密な運用が求められるゲームではありません。ゲームマスター（とプレイヤー）が認めるなら、より遊びやすいルールを積極的に取り入れることを推奨すると、第5版のルールにはつきりと書いてあります。ですから、「こんな発展ルールのアイディアもあるよ」という提起が目的で書いた部分です。

ゲームアクセサリーの部分は、T & Tでシナリオを自作するさいに役立つように、さまざま工夫をしました。アイテムや怪物など、使えるような素材を準備するだけでなく、魔法の品物の効果をサイコロを振って決定するという、ランダム表を用意してプレイヤーの「ワクワク」が演出できるよう、工夫しました。デザインの面においてつたない作品ですが、役に立つ部分があることは間違いないと思います。

◆制作ウラ話。

最初に刊行したのは第3巻までで、第4巻はだいぶ後になってから出しました。

このサプリメントは、F T書房が最初に制作した作品でした。メンバーであるトレカ番長に勧められて、十代のうちに考えたさまざまなアイディアを吸収するカタチでできあがっていきしました。つくりながら「どうやって売るの?」と思っていたら、コミケに行き慣れているトレカ番長が、1人でブースに持って行って売ってきれくれました。京都からわざわざイベントのために東京に行くという感覚がなかった自分としては、すごい世界だなあと感心したものです。帰ってきたトレカ番長から、万札を何枚も渡されたときは衝撃でした。その後、稼いでは設備投資の繰り返しで、F T書房は成長を続けてきました。



『T & T サンプルキャラクター集2』栗栖氏による。
モンスター寄りのキャラクターが中心のラインナップ。



『T & T サンプルキャラクター集』栗栖氏による。
プレイヤーキャラクターを中心としたラインナップ。

T & T サンプルキャラクター集1&2

◆即座に遊べるサポート・サプリメント。

T & T 完全版の発売に合わせて刊行されたこの作品は、プレイヤーが使用するキャラクターを中心とした第1巻と、もう少し要寄りの「ゲームマスターが許可すれば使用可能な」キャラクターを中心とした第2巻で構成されています。内部イラストに鈴木健介氏、スペインの名イラストレーター H u a r g o (どちらも第2巻) を起用するなど、ビジュアル面に力を入れることで、冒険に入り込みやすいように設計されたサプリメントです。

◆振り返って。

これまでの F T 書房が行ってきた作品づくりは「クリエイティブであること」に重点を置いていましたが、この作品は違いました。この作品のコンセプトは「購入者の手間をへらすこと」にあります。プレイヤーがキャラクターを作成する時間の短縮に。あるいは、ゲームマスターが自作シナリオを制作するさい、敵キャラクターを作成するときにも使える場面があるでしょう。このようなものをつくった背景には、T & T の最大の長所でもあり、同時に欠点でもある、モンスターレートシステムの存在がありました。モンスターレートは、どんな敵キャラクターでも一瞬でつくることができます。その強さも、ゲームマスターがシナリオの都合に合わせて決めてしまうことができます。しかし、それは、プレイヤーの側からみれば、敵のつよさがハッキリと読み

取れないということでもあります。目の前の相手が「戦っていい敵」なのかどうか、判断しづらいという状況が起こり得るのです。

そこで、完全版の刊行からなるべく近いタイミングで、このサプリメントを出しました。このサプリメントは、オリジナルデザイナーが決めた倍率をもとに、すべてのキャラクターの能力値を計算しています。能力値表記の敵キャラクターを気軽に使える状況が生まれれば、T & T における敵のつよさが不安定な部分に、多少なりと改善がもたらされると考えました。

ゲームマスターひとりひとりが支払う労力を肩代わりしたと同時に、ひとつの T R P G における役割を意識した作品でもありました。

◆制作ウラ話。

第2巻の裏表紙は、故鈴木健介氏のアドバイスに基づいてつくられました。クリスタル状に散らばった欠片のなかに見えるモンスター。その能力値が、そばに書いてあります。わざわざ中身を見なくても、ここに掲載されている種族の能力値なら分かるという、利便性を意識したつくりになっています。簡易ながら、軽い役に立つかなという配慮でした。

「T & T サンプルキャラクター集1」のご購入は[こちらから](#)。

「T & T サンプルキャラクター集2」のご購入は[こちらから](#)。



(左) ケンタウロス。かわらべ氏による。
(下) ライオン。かわらべ氏による。



『T & T サンプルキャラクター集2』の裏表紙。



ラットリング。鈴木健介氏による。



ミノタウロス。Huario 氏による。



ノーム。海底キメラ氏による。



『T&T スチームパンク ~ノームの発明品』

海底キメラ氏による。

T & T スチームパンク ~ノームの発明品~

◆設定資料集！

T & T 世界にはノームがいて、妙ちくりんな発明品ばかりつくっている。この公式設定を活かして、この設定資料集はつくられました。スチームパンクに関連するアイテムを導入できるように、ノームがどのような歴史をたどって発明品を開発するようになったのか、その動力源、からくり仕掛けなどが解説されています。

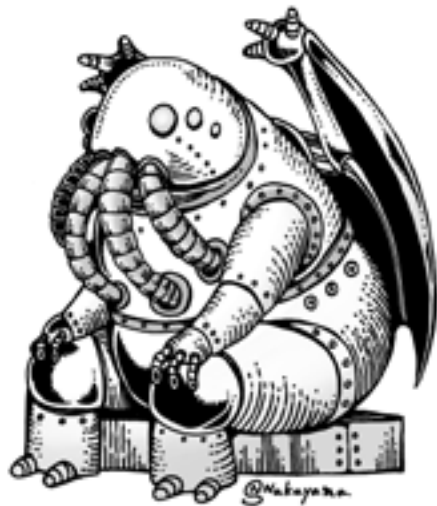
内容は「ノームの歴史」「発明品紹介」「動力源のエレメンタルたち」「シナリオ」「ソロアドベンチャー」で構成されています。シナリオの作者はたまねぎ須永氏。ソロアドベンチャーは清水龍之介。イラストは海底キメラ、中山将平。B5版、44ページ。

◆振り返って。

T & T 完全版の人気もすっかり定着したころ、ポンと出した作品です。スチームパンクの世界観が好きだったため、導入する提案をしたかったのです。

◆制作ウラ話。

表紙のドラゴン型ヘリ（ドラコプター）に乗っているのは、2人の発明家ノームです。その片方は「T & T サンプルキャラクター集」にも登場したモルテン卿。楽しそうです。



精神変転器。
中山将平氏による。



風弾狙撃銃。
海底キメラ氏による。



スーパーフラクタルコンピュータ。
海底キメラ氏による。

発明家としてのノームは『ベアダンジョン』第2層にも登場させてしまいました（フロスト卿という名前です）。発明家たちの名前は、その動力源であるエレメンタルにちなんで、エレメンタル的な名前を採用しています。

「T&Tスチームパンク」ノームの発明品」のご購入は[こちら](#)から。

TRPG・ゲームブック・ボードゲーム情報誌



FT 書房

雑誌

F T マガジン 3 冊

◆ゲームブックとT & T の雑誌。

F T マガジンはミニゲームブック、T & T のミニシナリオ、同人ゲームブック情報など、ゲームブックとT & T のオールドファンのために、現在も「生きた」ゲームと情報を手に入れられるマガジンです。

第2号にはヒット漫画『坂本ですが?』の作者であるケロリ（佐野菜見）氏によるデビュー前の漫画が2ページついています。

◆振り返って。

F T マガジンはとても好評な作品でしたけれども、あることに気づいて、第3号で制作を中止しました。それは、姉妹サークルである「トレカ番長」が制作する雑誌シリーズ「ウオー・ロツク・クロニクル」と、取り扱うジャンルがめちゃカブるということです。じっさい、両方が同時に出たとき、それぞれの売り上げが半減してしまいました。F T 書房としては、ゲームブックやソロアドベンチャーを書くのに時間を使えばいいだけなので、それ以来あまり雑誌には取り組まないようになりました。

『F T マガジン』第3号表紙。あすろん氏による。
大量の弓兵がタイタロスの巨人を射る。

◆制作ウラ話

第4号の表紙は、第2号の表紙を担当していただいたこばやししおりさんと交渉して、すでに準備ができていました。しかし、第3号で制作を中止したため、陽の目をみることはありませんでした。

すべてほぼ完売で、現在は入手困難です。

FT新聞セレクション2冊

◆メールマガジンの傑作記事を集めました！

FT新聞は日本で唯一の、毎日配信のゲームブック&ファンタジーを題材にしたメールマガジンです。『FT新聞セレクション』シリーズはこれらメールマガジンのなかから、ファンタジーや中世ヨーロッパの知識、ゲームブックの興味深い話などのなかから、特に人気のあったものを選んだ記事集です。

◆振り返って。

FT新聞を書きはじめるまで、私は、自分とファンのあいだにある距離に気づいていませんでした。このゲームブックのメールマガジンを配信するようになって、自分たちの商品の紹介だけでなく、ネット上では簡単に拾えないファンタジー知識や、最新のゲームブック情報を紹介する楽しさを見出すようになりました。好評でしたが、100日ぶんの記事があがるたびに1号を出す計算だったため、3ヶ月に1回は出す流れになり、ゲームブックの執筆に支障が出はじめてしまい、第2号で刊行がストップしています。

◆制作ウラ話。

毎日配信するメールマガジンというコンセプトで挑んだこのメールマガジンも、現在では



『FT新聞 セレクション』第2号の表紙。かわらべ氏による。

新聞のイメージで、よく見るとちゃんと記事が書いてある。

400人以上の読者がいます。この配信をはじめて、メンバーであるロア・スペイダーの誤植が少なくなったように思います。彼は「誤植王」などと呼ばれ、バグチェッカー泣かせでしたが、週に1回の記事と月に1回のミニゲームブックを書くうちに、文章が改善されていったように感じます。

たくさんの出会いもありました。山田賢治氏や松岡氏は、もともとFT新聞の読者としてつながっていましたが、いまではFT新聞の運営に欠かせないメンバーになっています。他にもたくさんの方に支えられて、成り立っています。

T t T マガジン 創刊号

◆ 祝！『T & T 完全版』発売！

このマガジンはT & Tの専門誌です。ミニソロアドベンチャー、ミニシナリオ、コラム、武器研究、ミニゲームなど、T & T関連の記事のみで構成されています。

作家陣はT & T関連では実力のある人物ばかり。ミニソロアドベンチャー『吸血鬼城からの脱出』は、T & T第7版にも名前がクレジットされているイギリス人、アンディ・R・ホームズの英国ソロアドベンチャーを翻訳したもの。ミニシナリオ『トロールスモークの洞窟』は、ゲームマスターとして著名なたまねぎ須永氏の作品。T & Tの武器分析第1回は『アフリカ投げナイフの秘密』。担当するのは、豊富な知識量に裏打ちされた客観的な資料分析を得意とするテンブラソバ氏。T & T研究室にはマニアのなかでも、特に造詣が深い吉里川べお氏による『T & Tにおける「悪の種族」問題』。ミニゲームを担当するのは、ロール&ロール誌のボードゲームコンテストで大賞を受賞した経験もある栗国仁志氏。編集長はケン・セント・アンドレとフェイスブックで仲のいい杉本ヨハネ氏。豪華な布陣でお送りいたします。表紙絵はDON CHANG。



『T t T マガジン』創刊号表紙。DON-CHANG 氏による。
アフリカ投げナイフを持って潜み、トロールを狙う冒険者。

◆振り返って。

TtTマガジンをつくりたいと思い、ツイッター上でライターを募集したところ、非常に実力のある人たちが参加してくれました。記事の質は十分でしたが、ページ数が80ページぐらいになりそうで、コスト面での不安が強かったのを覚えています。結局、少し小さめの文字での提供になりましたが、三十代から四十代のファンが多くいるT&T作品ですから、次回からはもう少し大きな文字で出したいと思っています。

◆制作ウラ話。

この雑誌の原稿を準備しはじめたとき、T&Tの完全版が日本語訳される予定はまだありませんでした。そこに、2006年9月に刊行するという発表があり、完全版に対応した内容にするべく調整して、2016年8月に出したのがこの創刊号です。前評判が高く、内容もレベルの高いものになったと思います。売れゆきも上々で、コミケでの初回売上数としては歴代2位を記録しました。

第2号に関しては、T&T完全版のルール面をサポートするために、第5版との違いや主なルールをざっくりとまとめたサマリーや、自分でシナリオを制作するのを手助けするランダム表などを盛り込んで、実用度のほうを上げたいと思っています。クリーチャーイラストなんかも、イメージをサポートするために入れたいですね。

「TtTマガジン」創刊号のご購入は[こちらから](#)。

追伸…「TtTマガジン」はその後、グループSNEの協力を受けて、日本におけるT&Tの公式サポートマガジンとなりました。

その後、アドバンスト・ファイティング・ファンタジー第2版の記事を取り扱うようになって、「TtTマガジン」はVol. 5で休刊となり、入れ替わりに「ウォーロック・マガジン」となります。

「ウォーロック・マガジン」はグループSNE発行です。私も「TtTマガジン」に引き続き編集長を務めています。おもしろい話もたくさんありますが、これは「FT書房作品紹介」ですので、また別の機会に。

第3章 ボードゲーム攻略本 アグリペディア3冊

◆『アグリコラ』攻略の決定版！

本格的で奥の深いボードゲーム『アグリコラ』。非常に楽しいゲームですが、どうすれば点数を上げることができるのかは、相当な回数をプレイしなければ見えてきません。本書は『アグリコラ』にハマりにハマった作者が、体系的な分析と細かいデータ、基本的な戦略の道すじなどを示した攻略本です。

◆振り返って。

アグリコラというゲームは非常に魅力的なものであるいつぼう、どのように遊んだらいいか、手きぐりになってしまう面があります。その攻略法を自分で考えるのもオツなものです。記事があるなら読みたいと思っている人は多かったようです。

ボードゲームの攻略本というコンセプトは、当時にはほとんどありませんでした。ホームページなどのインターネット上には攻略記事があり、そのなかには有用なものも数多くあるのですが、体系立ててひととおり必要なものを網羅しているものは、なかったのです。そのようなものは、つくるのがかなり手間だからだろうと思います。



『アグリペディア』第1巻表紙。かわらべ氏による。

第1巻が羊、第2巻が麦、第3巻が馬と、「アグリコラ」に関係あるものを表紙に持ってきた。

この作品が受けたのは、私が人にものを教える仕事を昔していたため、難しいことを分かりやすく書く訓練ができていたからかもしれません。受験参考書を制作するノウハウも、この本をつくるのに役立ちました。「順番に読んでいけば強くなれる」デザインを意識してつくり、どうやらうまくいったように感じます。

◆制作ウラ話。

ボードゲームは周囲との付き合いではよくやりますが、自分から積極的にやることはありませんでした。ところが、ある日、メンバーのトレカ番長に「アグリコラ」というゲームを紹介してもらいました。以来、すっかりハマってしまい、500回ぐらい遊んだところで、感じたことや知識などを体系立ててまとめておこうと思い、備忘録的に書きはじめたものがこの『アグリペディア』のシリーズになりました。

F T書房的にはいちばん売れた作品、ベストセラーです。ゲームブックやソロアドベンチャーがF T書房の中心のはずなのですが……。やはりボードゲームのプレイ人口は多いなあと感じます。

ラブレターマニュアル

◆『Love Letter』の攻略本！

この作品は『Love Letter』の攻略本です。『Love Letter』というゲームは、一見すると運だけに見えて、勝率をちよっぴり上げることのできるコツが少しずつ潜んでいます。この攻略本はその部分を解説しています。

◆振り返って。

思い出してみるに、カナイさんの作品の高評価に乗っかって売れた攻略本だったという印象です。時にカナイさんのブースに置いていただいて、特に宣伝するわけでもなく売れていきました。単価が安いので利益はさほどでもありませんでしたが、友人であるカナイさんの作品を掘り下げて説明できたので満足です。

◆制作ウラ話。

カナイセイジさんの『Love Letter』は世界的なヒットになりましたが、カナイさんとはそれ以前から友だちで、ゲームブックを書くヤツとボードゲームを書くヤツ、同じことではないが近いことをやっている者どうし、という感じで関わってきました。

で、流行る前の『Love Letter』をやって、誰でも感じるように「おもしろいなー！」



『ラブレター・マニュアル』表紙。かわらべ氏による。

と思った私は、カナ伊さんに「この攻略本書いて売っていいですか？」と許可を求めたところ、オーケーをもらえたので出しました。でも、攻略本を書いておいてなんですが、『Love Letter』は攻略本が必要なゲームではないと思います。



『ガイド・フォー・ザ・ギャラクシー』表紙。谷口氏による。

ガイド・フォー・ザ・ギャラクシー

◆『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』の攻略本！

この作品は『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』の攻略本です。「アグリペディア」でおなじみの杉本ヨハネが、ゲームの上手な進め方と勝ち方を丁寧に説明します。各カードについての解説やコンビネーションなど、まとまった資料も魅力。A4版、62ページ。

◆振り返って。

攻略本は「もっと深く知りたいが、足がかりがない」ゲームに対してつくるのが正道といえます。『レース・フォー・ザ・ギャラクシー』はまさにそういったゲームで、楽しいのに勝ち筋が見えないと嘆くプレイヤーがたくさんいます。

このゲームに勝ついちばんの王道は、自分に必要なカードの枚数をできるだけ増やし、同時に引けるカードの枚数をできるだけ増やすことにあります。運もありますが、カードをたくさん引くことで、勝つ確率そのものは着実に上がります。

このカードゲームに対しては、単に勝ち方を知るだけでなく、それぞれのカードの特性をきちんと頭のなかに入れておくこと、さらには自分が欲しい能力を備えたカードが何枚あって、だいたいのぐらいの確率で引けるかを、大ざっぱでいいので把握していなければなりません。そういう意味では攻略本を「読む」だけでは勝てないので、目標である「読むだけで強くなれる攻

略本」を完成させることができませんでした。それが心残りです。

◆制作ウラ話。

この攻略本を書いたのには背景があります。昔、ある出版関係の知り合いから「レース・フォー・ザ・ギャラクシーについて、記事を書いて欲しい」と頼まれたんです。それで、記事を書く前に、ゲームに精通しておいて欲しいとお願いされたため、1000回ぐらいプレイして、このゲームがすっかり好きになりました。ところが、記事を書く話はお流れになりまして、私は「この豊富な知識を、どこに持っていったらいいんだ？」といきどおりしました。

さて、そのころ、母校である同志社大学の文化祭（イヴ祭と呼ばれます）に行き、出身サークル「ボードゲーム研究会」に顔を出しました。そこに、私を知らない後輩がいて、一緒に「レース・フォー・ザ・ギャラクシー」をやろうと、偶然にも誘ってきました。後輩は「まあ、僕にはたぶん勝てないと思うけど」とうそぶいていました。

結局、彼は私に圧倒的な差で負けて、直角に近い角度で首をかしげていました。それはそれはすごい角度でした。そのとき、攻略本を書いて後輩に読ませてあげようという気持ちがいきました。我流で強くなるのが難しいゲームにこそ、攻略本が必要なのだと思います。



『カタンの攻略者』表紙。かわらべ氏による。

カタンの攻略者

◆カタン攻略の決定版！

カタンの開拓者攻略本である本書は、基本的なルールとそのバリエーション、戦略、交渉のコツや確率の分析などについて解説します。初心者にも上級者にも役立つ必携の一冊。

◆振り返って。

カタンというゲームは非常に人口が多いいっぽう、どうやったら強くなるのか、少し見えにくい面があるのかなと思います。初心者でも中上級者でも、一緒になって楽しめるのがいいところであり、流行する理由だという印象です。それは、とてもいいことなのですが、両者の差がどこにあるのか、はつきりと指摘するのは難しいように思えます。

この本で明らかにしたかったのは、そのあたりのことです。「なんとなく」でプレイしている部分に潜む間違いや、全体を見通して現在の行動を決める視野の広さなどを指摘するほか、データとして収集、整理するのに時間がかかる部分を引き受けたことで、モノとしての価値は上がりました。

◆制作ウラ話。

カタンを日本で販売する窓口の会社は株式会社ジーピーですが、ゲームマーケットにこの会社の社長がお越しになったさい、この作品を出すことを認めていただきました。以来、公認攻略本として、この本を出しています。

第4章 社外作品

ロール&ロール誌

◆新たな冒険の、三部作。

グループSNEに依頼されて、ロール&ロール誌に、T&T完全版のソロアドベンチャーを書きました。それも、140号、142号、144号と、合計3作品です。

それぞれの作品(三部作)は、T&Tのみつつの職業を体験できるようになっています。第一話『カザンの盗賊たち』は盗賊を、第二話『海と炎の冒険』は戦士を、第三話『故郷への帰還』は魔術師を楽しめるようになっています。

冒険の舞台としては、第一話がシティアドベンチャー、それもT&T世界でもっとも有名な街カザンです。これをプレイすればこの街のことを知ることができ、ゲームマスターをするさいなどに役立つようデザインしました。第三話は二番目に有名な街コーストから、カザンに向けて旅する話です。道中にはさまざまな土地が出てきて、T&T世界の「有名な」土地を頭に入れられるようになっていきます。第二話は海洋冒険で、海の上のデータはルールブックにそれほど多くなかったため、役立つというほどの知識は身につきません。第二話にいちばんオリジナル要素を入れたつもりですが、これには理由があつて、先に述べたようにT&Tのルールブックに、海洋冒険に役立つデータが少し不足しているように感じたからです。公式作品ということで、今後、海

の上での冒険をやりたいゲームマスターの資料になればいいと思い、制作しました。

◆振り返って。

私としては、アイフォンアプリを除いては、初の商業デビューとなった作品です。時間をかけて制作したおかげもあって、いい作品になったと思います。グループSNEのホームページ情報によると、反響が大きく大好評らしかったので、嬉しいかぎりです。

実は、この三部作に加えて、未発表の第四話があります。作品を制作するにあたって、私のなかには「季節」がそれぞれの作品のイメージとして存在していました。『カザンの盗賊たち』は、新米の盗賊がカザンを来訪する「春」。『海と炎の冒険』は、海洋冒険で「夏」。『故郷への帰還』は、ふるさとに帰るという意味で「秋」。未発表の作品は、雪山を冒険する「冬」をイメージした作品です。どこかで発表の機会を見つけれたらいいなと思っています。

◆制作ウラ話。

同人という場でソロアドベンチャーをつくってきたため、字数制限というものにあまり縁がなかったため、字数調整に苦心しました。実は、発表したみつつの前に、ふたつソロアドベンチャーを書いたのですが、字数をあまりにも大幅にオーバーしてしまったため、ボツにしました。このボツ作品、内容はなかなかいいので、いつか別のカタチで発表したいと思っています。

グループSNEの安田社長に「好きなイラストレーターを選んでくれ」と言われたので、「リズ・ダンフォースにお願いしたい」と答えました。そして、人任せにしたくなかったのもあって、自分で直接リズに交渉しました。

フェイスブックで友だちのケン・セント・アンドレにリズを紹介してもらって、最終的にオーケーをもらえる運びとなりました。『カザンの盗賊たち』『海と炎の冒険』『故郷への帰還』すべてにリズのイラストがついたことは、望外の幸せです。

追伸：その後、ロール&ロール誌の他に「ゲームマスタリーマガジン」や、編集長を務めた「ウォーロックマガジン」など、多数のソロアドベンチャー（T&T、アドバンスト・ファイティング・ファンタジー第2版やソード・ワールドなど）を書く機会に恵まれました。

それらもご紹介したいのですが数が多いため、「FT書房作品紹介」から大きく離れてしまします。またの機会に。

エイトエピックス ゲームブック

◆9 番目の叙事詩！

カナイセイジさんの名作カードゲーム『エイトエピックス』のゲームブックを制作しました。『GAME JAMBOREE』という雑誌の第2号に、依頼されて書いたものです。

もともとの作品は8つの災厄を解決する話でしたが、このゲームブックは「9番目の災厄」を解決する話です。攻略には「ノーマルモード」と「ハードモード」があり、それぞれの英雄に、原作と同じように特殊能力があります。そして、「9番目の英雄」を見つけるため、8人の英雄たちが奔走します。

◆振り返って。

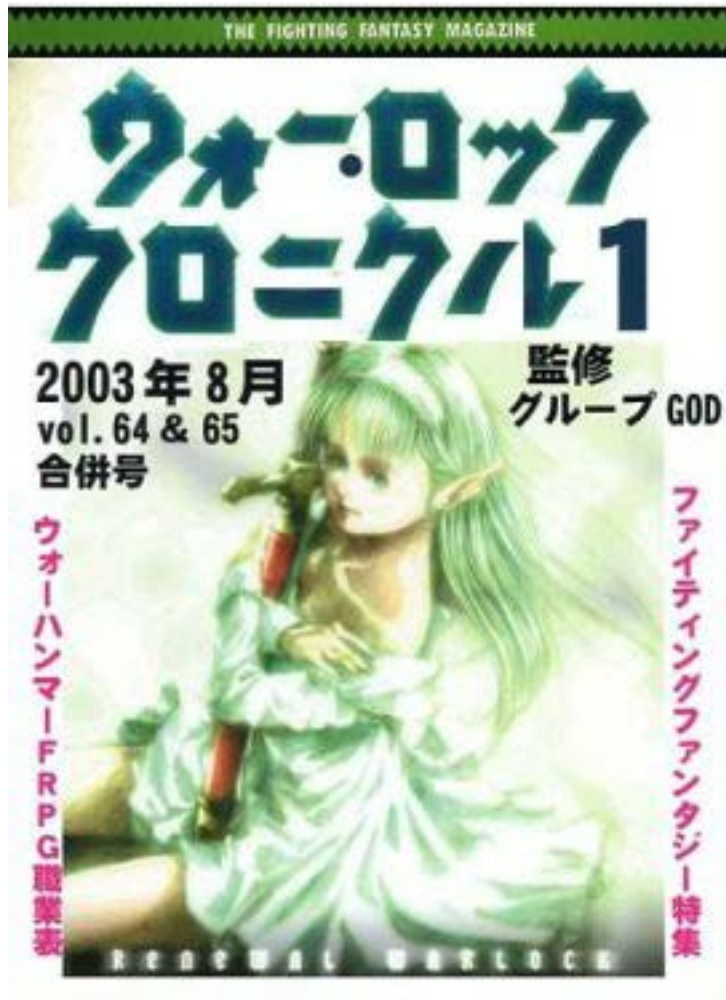
かなり緻密にバランスを計算して制作しましたが、反響が全然ありませんでした。いいという評価も、悪いという評価も、どこからもなかったのは奇妙でした。自分なりに分析して、後からふと、『Eight Epics』にはソロプレイモードがあつたな、と気づきました。「ああ、そうか。ソロプレイで十分だから、わざわざゲームブックをやらないのか」と思い至り、なんとも残念な気持ちになりました。

原作と同じように頭を絞って数字を動かすのではなく、各英雄の内面に触れて、歴史的な部分を掘り下げる「情緒的な物語」にするというアプローチも、あつたかもしれません。とはいえ、

この作品を「失敗」と受け止めているわけでもありません。

◆制作ウラ話。

ゲームブックのオフ会で『GAME JAMBOREE』の編集長から「ゲームブックを書いてください」と言われました。そのときそばにいた、カナイ製作所のカナイセイジさんに「カナイさん『Eight Epics』を題材にしたいかな」と聞いたら、「いいよ」と言ってくれたので、決まった企画でした。実は、カナイセイジさんとは『Love Letter』がヒットするずっと前から、友だちだったのです。本当は『Love Letter』のゲームブックをやりたかったのですが、同作品がすでに商業的な展開を見せていたため、権利関係的な部分をクリアしなければならないと聞いてやめました。



『ウォー・ロック・クロニクル』創刊号。表紙は米田大将氏による。

ウォー・ロック・クロニクル7冊

◆雑誌の、楽しさ。

『ウォー・ロック・クロニクル』は、姉妹サークルであるトレカ番長のあるじ、トレカ番長がメインになって出している雑誌のシリーズ。ミニゲームブックやミニシナリオのほかに、ゲームブックの歴史を振り返ったり、往年の名作についての分析を行ったりと、マニアが喜ぶ誌面を特徴とする。

F T書房の作品が「ゲームブックの再興」を目標にして、より普遍的なおもしろさを求めているのに対して、トレカ番長のスタイルは「マニアが喜ぶ作品づくり」。内容も濃く、そして、深く掘り下げることが大切になっています。

◆振り返って。

『ウォー・ロック・クロニクル』創刊号には、私が同人誌デビューした（そして、いちおうカードゲームにもした）『4人のエース』が掲載されました。以来、「ゴルギアスロフの旅の店」や「マドレーンの海域」などのミニソロアドベンチャーや、「鈴木直人とステイプ・ジャクソン」のコラムなど、さまざまな記事を寄稿しています。

◆制作ウラ話。

トレカ番長は非常に忙しいながら、いつも『ウォー・ロック・クロニクル』の続きを出したいと口にしています。で、コミケで出すと決めると、私に記事を依頼してくるのですが、彼が記事を頼んでくる時期は、私もたいてい忙しい。なぜかというと、同じコミケで私も新刊を出す準備をしているからです。それで、『ウォー・ロック・クロニクル』用の記事を、こっそり書き溜めておく習慣ができました。

「ウォー・ロック・クロニクル」第7号のご購入は[こちら](#)から。

第5章 裏メニュー

闇の森を抜けて

◆闇の森を、逃げる。

この作品は「逃亡」を主眼に置いたゲームブックです。馬に、怪物に、羊にまたがって、魔法使いが逃げます。追っ手をかわしながら、前方にいる未知の敵に対処するという、挟み撃ちならぬ「挟み撃たれ」をくぐり抜ける作品です。

◆振り返って。

この作品はもともと、販売するつもりで制作したものではありませんでしたし、書籍のカタチでの販売はしていません。にもかかわらず、2人のイラストレーターに、合計70枚近いイラストを描いてもらい、ぜいたくな作品になりました。

◆制作ウラ話。

制作をするとき、いつも心がけていることは「バランス」です。ゲームブック制作にかぎらず、世の中のものの大半が「どうやって金を稼ぐか」ばかりを意識してつくられます。

この作品は、「どうやって金を稼ぐか」ではなく、「つくればつくるほど損をする」という、呪



『闇の森を抜けて』表紙。かわらべ氏によるデザイン。
馬のマークは、作品の象徴である騎乗生物をあらわす。

いの道具のような性質をもつ作品です。「損をしろ」という非常に宗教的な意味を込めてつくられたものです。いや、ウソです。本当のことを言うと、お金やらなんやら、あまり気にせずには作をした気分だったので、中山氏とあするんさんをお願いして、みんなでタダの作品をつくらただけです。

無料の商品ですが、厳密には、ただであげてはいません。たくさん買ってくださった方にプレゼントすることもありますし、こちらのミスで迷惑をお客さんにかけてしまったときに、郵送することもあります。販促品みたいなものでしょうか。

欲しい！ という方が何人かメールをくださったため、電子書籍のカタチで現在はKindleストアに置いています。

◆制作ウラ話。

最終的なボスの部屋を描いたルームマスターは、『ギロチンズ&ゴブリンズ』などFT書房の

◆振り返って。

企画はおもしろかったですが、編集の手間がただごとではありませんでした。編集である私以外には、いい企画だったと思います。いいものがもらえる部屋、理不尽に死ぬ部屋、情報を与える部屋など、なにが飛び出すか分からない、びっくり箱的なおもしろさのある作品になりました。でも、すごい大変だったので、もうやらないと思います。

◆企画もの。

ディラットの危険な地下迷宮

この作品はメールマガジン「FT新聞」上で行われた「ルームマスターへの道」という企画のもとに誕生したゲームブックです。複数の「ルームマスター」である作家たちが、部屋を制作して、それを杉本がつなぎあわせていくという企画。

できあがった部屋は、複数の人間がかかわっているだけあって、さまざまな個性が入り乱れています。おもしろいところみでしたが、FT書房の正式なラインナップに加えるのは気が引けたので、希望者に合わせて印刷、販売して終了しました。



『ディラットの危険な地下迷宮』表紙。デザインは亀崎光織氏。「迷」の文字がひっくり返り、混迷を示す。



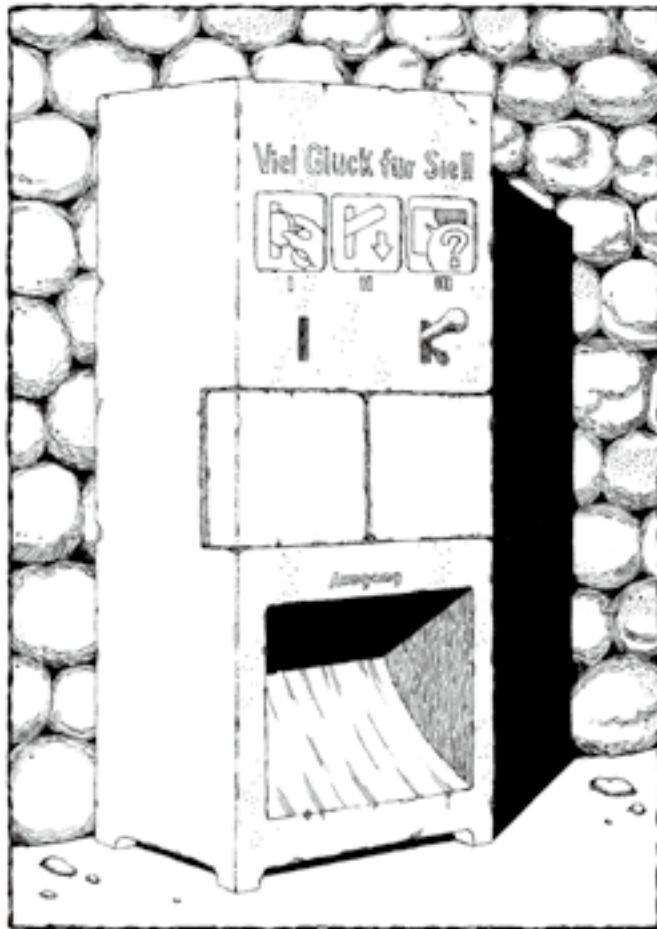
ベルトコンベアの部屋。よく見ると、動力となっているのはゴブリンである。ノア氏が制作した部屋。

ボードゲームをいくつかデザインしている粟国仁志氏ですが、「エンディングは任せた」と、最後の描写を杉本に放ってきやがりました。腹が立ったので、本気でエンディングを書きました。粟国氏の策略に、まんまと乗せられたわけです。そう思うと、また腹が立ちます。

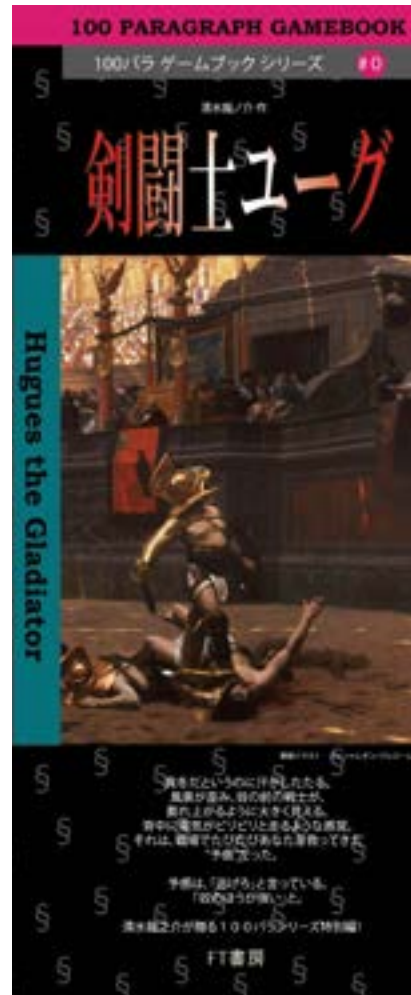
イラストレーターのヴォルフガング氏はドイツ人で、遅筆ながらいい絵を描かれる方だと思っています。彼にはまた、別の作品でイラストを描いてもらいたいと思っています。さいわいなことに彼は日本語が堪能で、助かっています。実は神戸在住の在日ドイツ人なのです。



点描が美しい。入れ物の箱がどことなく『火吹山の魔法使い』のそれと似ているのは、イラストレーターのヴォルフガング氏がゲームブックマニアだからだろうか。



自動販売機の部屋。ヴォルフガング氏は「古代語」として、ドイツ語を自分のイラストに使用する。制作者はピーター・ブランデーボトムズ氏。



『剣闘士ユーク』表紙。ジャン＝レオン・ジェロームによる。

剣闘士ユーク100パラ版

◆熱いストーリーと緊迫したゲーム。

『剣闘士ユーク』は闘技場で戦う1人の男、ユークを主人公としたゲームブックです。兄を失い、仇を取ることを願ういつぼう、戦いに生き残れば明日には死体となってしまう状況にいます。

戦いを通じて成長する、1人の少年（青年）の姿が描かれた名作です。

作者は清水龍之介。

◆振り返って。

清水龍之介がFT新聞をはじめるときに、最初に執筆したゲームブックです。勢いがあり、非常に魅力的のある作品に仕上がりました。そして、これをFT新聞上で無料プレゼントしたのが本作です。

これまでの作品よりもルールが少し単純で、ヒットポイントにあたるものが存在せず、2回ダメージを受けたら死亡という「決まりごと」で作られていました。そのため、ややこしさが省かれて、緊張感が増したデザインになっています。戦闘では、選んだ道すじに応じて「有利」「互角」「不利」と状況が変化するため、油断ならない緊迫感が常に漂います。

◆制作ウラ話。

無料プレゼントを出すという提案が清水から出ました。印刷代は私がつとしても、表紙絵はどうしたものか、という話になりました。誰かに描いてもらうには時間が足りませんし、予算はどこからも出ないのです。いろいろと考えた末に、クリエイティブ・コモンズを頼ることにしました。著作権が切れている、または放棄されている作品を使用することです。作品の表紙はジャン・レオン・ジェロームが1872年に描いた〈指し降ろされた親指〉という絵画で、おそらくF T 書房史上もつとも偉大な表紙となることでしょう。無料だったので使いました。そうしたら、とても評判がよかったです。

『剣闘士ユーク』は、400項目の完全版を現在制作しています。



表紙の全図。

次回予告

旅人の丘を越えて

◆T&Tソロアドベンチャー最新作！

「旅人の丘を越えて」は、トンネルズ&トロールズ完全版対応のソロアドベンチャー。杉本ヨハネ著「旅人の丘を越えて」は、荒野を旅して遺跡となった古代都市を探索するフィールド・アドベンチャー。イラストは秋山伸雅氏。

カップリングに英国のソロアドベンチャー作家Andy・Holmes氏によるソロアドベンチャー「イサヒルの氷の洞窟」。イラストは海底キメラ。

2019年秋のゲームマーケットでの発売が決定しています。

◆進行状況。

こちらの作品はほとんど完成していて、原稿はバグチェック済、イラストと表紙も揃っています。



「旅人の丘を越えて」表紙。Simon Lee Tranter 氏による。

アランツァ英雄戦記

◆2019年冬に刊行予定！

FT書房が配信するメールマガジン「FT新聞」で好評を博した清水龍之介の作品「アランツァ英雄戦記」。これの刊行時期が決定しました……2019年の冬、コミックマーケットにて発売開始します！

◆進行状況。

こちらの作品は、原稿がすでに完成しており、バグチェックも終わっています。表紙も完成していて、あとは内部イラストのみ、という状況です。イラストは中山将平が担当する予定。



「アランツァ英雄戦記」表紙。Simon Lee Tranter 氏による。
馬とオストリッチに乗った騎士が激突するシーン。

ガルアーダの塔 第2巻

◆待望の第2巻！

「続きをはやく読みたいです」と言われる作品ナンバーワンが「ガルアーダの塔」です。この作品の続きを、私もはやく書きたいです。

◆進行状況。

実は第2巻の構想はほぼできあがっていて、表紙と内部イラストもほとんどすべて完成しています。執筆のほうはというと、24階まで書き上がっています。

第2巻を書けない理由はふたつあります。ひとつは、商業誌のほうの活動が忙しすぎたこと。「ウォーロックマガジン」の編集長と、年間12本以上のソロアドベンチャー執筆が、時間を圧迫してきました。もうひとつは、第3巻の終わりを見据えて、第2巻を書きたいと思っていること。第2巻のプロットはできているのですが、第3巻は構想の段階です。第3巻のプロットまで完成させてから、第2巻の執筆に取りかかろうと考えているため、まとまった時間なしには進められない状況になっていました。

最近、仕事のほうがひと段落しそうな気配が出てまいりました。第2巻、書きます。



「ガルアーダの塔」第2巻表紙。かわらべ氏による。
バラの花を像にくわえさせて、花びらを散らしながら去っていくガリイ。

ひとつの世界、ふたりの魔王

◆悪魔召喚シリーズ第3巻、完結編！

「魔の王の少年」「魔の国の王女」に続く悪魔召喚シリーズ最終巻。こちらは発売時期は未定ながら、清水龍之介と杉本でコツコツと進めております。

◆進行状況。

現在、プロットまでできあがっています。最終巻に対する清水龍之介の強い思い入れから、時間をかけて進行中です。

100パラゲームブック短編集 第1巻

◆書き下ろし中心の短編集！

100パラグラフ・ゲームブックはこれまでにご紹介してきたとおり、FT書房から刊行されている中編ゲームブックです。項目数100（前後）の作品で、価格は500円。手軽に遊べる作品として好評でしたが「文庫本のカタチにして欲しい」とのご要望も、いただいてきました。そこで、4本の100パラグラフ作品を、文庫本のカタチで売ることになりました（1500円）。4本のうち1本は、これまでに刊行した作品から特に人気のものを収録して、残り3本は書き下ろしを予定しています。残り3本のうち、第1巻では2本を杉本が、1本を清水龍之介が執筆する予定です。

◆ラインナップ。

第1巻への収録予定は次の4本です。

- ・「断頭台の迷宮」 by 清水龍之介
- ・「楽園の迷宮」 by 杉本ヨハネ
- ・「さまよえる人狼」 by 清水龍之介
- ・「ゴ布林要塞を止めろ！」 by 杉本ヨハネ

「楽園の迷宮」は、魔術師がつくりあげた、奇妙な生態系をもつ迷宮を探索する冒険。イラストは海底キメラ。

「さまよえる人狼」は人狼である主人公が、ある女性を守るために街を冒険するシティ・アドベンチャー。イラストはHuarigo。

「ゴ布林要塞を止めろ！」は、街を守るホースマンが移動する巨大要塞と戦う冒険です。過去にFT新聞で配信された50パラグラフのミニゲームブックを、100パラグラフにリライトしたものです。イラストは中山将平。

◆進行状況。

「楽園の迷宮」は構想段階。「さまよえる人狼」は現在、清水龍之介が執筆中。「ゴ布林要塞を止めろ！」のリライト版は、すでに完成しています。

刊行は2020年の予定。

著者：杉本＝ヨハネ

編集：杉本晃

発行日 2019 年 8 月 23 日

発行者 杉本晃

発行所・発行元 F T 書房

<http://tandt.market.cx>

〒 573-0022

大阪府枚方市

宮之阪 3 丁目 14 番地 35

連絡先 sugimotojohn@hotmail.com

第 3 版