

なぜなに異界転生譚

長串望

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

作者の連載作品「異界転生譚」シリーズの質問回答集です

こちらでは、作者の連載作品「異界転生譚」シリーズに関して頂いた質問に、答えさせていきます。

疑問に思ったこと、もつと深く知りたいことなど、いま答えられることは基本的に答えていきますので、気軽に質問ください。

目次

なぜなに異界転生譚 1

2

3

1

9

16

なぜなに異界転生譚1

おはようございます。会えなかったときのために、こんにちはとこばんはとおやすみなさいも。

作者の長串望でございます。ながくし、のぞみと読みます。

いつも『異界転生譚ゴースト・アンド・リリイ』並びに異界転生譚シリーズを応援いただき誠にありがとうございます。

今日は名前だけでも覚えていってね。

本編を期待された方には申し訳ありませんが、番外編どころか解説編でございます。

登場人物紹介とか設定解説とかうつつとうしいし背中がもぞもぞするという方は読み飛ばしていただいて、また次回の更新をお待ちいただければ幸いです。

さて、ゴスリリもついに260話、途中の休載も含めて連載期間は三年を超えており、前回の話は何だっけで済めばいい方で、最初の方のことなど皆様うる覚えのことと存じます。

途中でちらっと出ただけの設定がさも常連ですよみたいな顔でしれっと出てくるので、みなさまにはしばしばご迷惑をおかけしております。

そこで、皆様の疑問の声をここらでまとめさせていただきます、忘れてきた情報のおさらいや、詳しく触れていない部分の解説などをさせていただけようかなというのが、このなぜなにゴスリリという次第でございます。

ゴスリリ、とは銘打つてございますが、姉弟作である『異界転生譚シールド・アンド・マジック』や、かかわりのある『平賀さんはヒーラーなんですけど!?!』にも触れていきたいと思しますので、まだお読みではない方はそちらもこの機会に是非どうぞ。

長々のご挨拶をさせていただきましたが、このあたりでタイトルコールでも入れて本筋に入ってまいりますよう。

なぜなにゴスリリ1

Q & Aからはじめましょう

はい、ということですが、今回は皆さんからいただいた質問を一つ一つ答えていきたいと思います。

普段から質問は時折頂くのですけれど、今回は改めて送っていたいただいた質問に答えてまいりますね。

ではひとつめ。

いつも応援ありがとうございます、クルロさんからのご質問と、Jonathan Smithさんの質問も一部かぶりですので並べてお答えいたします。

「実際のところ殺す気で戦った場合ウルウと無敵砲台は現地の強い人たちとどこまでやり合えるのか。カタログスペース的に」

「実際のところ、ウルウさんの強さで行った点は結構気になりますね。滅多に、というかほぼはないでしょうが、本気で生死を分かち戦いなら負けなしになるか否か。

あと、ゴスリリによく出てくる固有名詞のルビは何語だったりとか。

私、気になります！」

ということですが、主人公たちの強さは皆さん気になるようですね。

ここでは本人たちのやる気やメンタルは考慮しないものとして、どうなるのかを考えていきたいと思います。

また現地の強い人は、現時点までに登場した人物を対象としましょう。

さて、ゴスリリの岬原閨ですが、「相手を殺すこと」だけを条件とした場合、最新章で転生者であることが明らかになったペルニオ以外は全員圧勝できますね。

生き物である限り必ず殺すことのできる《死出の一針》と幸運値極振りの組み合わせは、即死無効であるペルニオを除きこれを防ぐ手段はありません。その上で、《隠蓑》クローキングをはじめとした姿や気配を隠すことのできる《技能》スキルを活用すれば、居場所が判明している限り確実に殺せます。

もちろんこれは皆さんがお求めの答えではないと思いますので、ちゃんと真正面から戦った時のことも考えてみましょう。

どうなるかといえ、こちらにも実は同じ答えになります。ステータス的に言えば、閨は今まで登場した人物全員相手に一方的に勝利することが可能です。

でも今まで結構苦戦してたよね、と思われるかもしれませんが、でもそれもそれは閨は縛りプレイをしていたようなものなのです。(比較的)腕力が低く、武器攻撃力で打点を稼ぐタイプの閨は、武器なしでは大したダメージも与えられず、本人の格闘能力もたかが知れています。しかし武器を装備してしまうと、今度はもれなく即死効果がついているので相手を殺してしまう。なので回避不能になるまで追い詰められてしまうのですね。

全く勝てそうにないとぼやいているマテンステロ相手でさえ、不殺の誓いを破棄してしまえばそれだけで終わります。自分から攻撃できなから追い詰められるだけです。追いかけて一撃当てればそれで勝ちですね。

閨を相手にした場合の最適解は、《クローキング隠蓑》などを使われないように、絶対に一度も視界から外さず、かつ接近を許さず離れもせずのつかず離れずを維持したまま遠距離攻撃を連発し、閨が消費して動けなくなるのを待つことですが、そんなことができたら苦労しません。

閨が逃げに回った場合、全力で追いかけないと見えないうところで姿を消されてそのまま暗殺されるといういやらしさ。

閨の自動回避の仕様上、回避不可能な範囲攻撃に巻き込むことも有効ですが、その場合、閨の姿が見えなくなる攻撃を仕掛けてしまうとそのまま姿を消されて暗殺というルートがががが。

なんだこの夢キャラ。メアリー・スーかな？

ゲーム内では命中率の高い連中が隠形看破の装備やバフを使い、完全に囲んでタコ殴りにして運よくワンキルしたり、全然関係ない罠にはまって死んだりなどはありましたので、絶対に勝てないわけではないのでしようけれど。

多分火山の噴火とかに巻き込めば勝てます。

さてお次は無敵砲台ことシールド・アンド・マジックの二人組、紙月と未来ですね。

この二人はもう少し易しいかなというところでもありません。

タンク役の未来とアタッカーの紙月、突破不能な壁と圧倒的な火力とみられがちな二人ですが、その実態は「対応力の化け物」でした。

本編で衣装持ちとも称された紙月ですが、未来も同じように、属性ごとの装備を常に持ち歩いています。重荷にしかならないので普通は使わない道具や装備は倉庫に預けるものなのですけれど、二人は常に最低限なんにでも対応できるように装備を幅広く持ち歩いているんですね。そのためアイテム目的の狩りでは荷物を持ち切れず、荷物持ちの人などが別途必要になるとか。

装備だけでなく《技能》^{スキル}構成も実は対応重視です。未来のステータスこそ耐久特化みたいところがありませんけれど、《技能》^{スキル}は幅広く、どんな状況にも対応できるようにしていますね。

その代わり攻撃に使用できる《技能》^{スキル}はほとんどなく、たとえ無類の防御力を誇っていても、ソロで戦闘しようとしたら、無駄に時間かけた上に削り殺されるしかありません。

一方の紙月はアタッカーとして活躍もしますが、その実態は攻撃もできるサポーターです。回復も使える。バフもデバフもできる。

《技能》^{スキル}回しが早い。などなど。

《技能》^{スキル}それぞれのレベルは低い代わりに幅広く《技能》^{スキル}を取得しており、なんでもできる器用貧乏なんです。

普通なら器用貧乏というものはうまく活躍できないものなのですけれど、紙月の場合は極端に魔法の行使にのみ特化したステータスを振り、高価で希少な装備によって威力不足などを強引に解消しています。

この二人はそれぞれの長所を生かして組み合わせ、状況に応じて最適な装備と《技能》^{スキル}回しを行うことで「無敵砲台」とまで言われるようになったんですね。なので事前に取り決めておいたフォーメーションが崩されたり、予習していない完全に予想外の攻撃を食らうと意外ともろかったりします。

まあ色々言いましたけれど、この二人が現地の人と戦った場合、大抵の場合は単純に磨り潰せます。

こっちは設定書いてるだけで楽しいので文字数は勘弁して下さいね。いいい。

どうということかといいますと、城攻めと同じ理屈が発生するからです。

通常城攻めには相手の三倍の兵力がいるとかなんとかweb小説界隈ではよく言うらしいんですけど、未来がどつしり構えるだけで、小さな城ができてしまうようなものなんですね。簡単には突破できない城壁です。それも物理にも魔法にも対応する。

そこに紙月が内側からバフをかけデバフをかけ砲撃もして補給もしてとなるわけです。

ここでは強い現地の人として、マテンステロ、アラバストロ、ウルカヌスをあげてみましょう。

マテンステロは多彩な魔法をワンアクションで使用でき、本人も凄腕の双剣遣いです。冒険屋としては殆ど最上級とっていいでしょう。この人が一番相性悪いです。豪快に見えて手数と技術で勝負する人ですので、単純に堅い未来を突破できません。属性防御が不要なくらい、それぞれの属性攻撃が弱いんですね。

アラバストロの場合、ゴリ押しでいいところまで行くかもしれません。単発の出力が高く、魔力の回復も早いですから、言ってみれば城壁にひたすら大砲ぶち込む砲兵ですね。シンプルに単発火力が高いので、シンプルに削れます。ただ、紙月からの攻撃があるので、じり貧ですね。

悲しいことに、魔力自動生産機能付きという規格外の性能なのに、ハイエルフとかいう雑な一言で紙月の方が豊富な《S^{スキルポイント}P》量と回復速度誇ってるのでいいところありません。

ウルカヌスは火属性特化の非常に優秀な魔術アタッカーです。現在登場した人物中、火属性魔法が一番強い人ですね。未来の属性防衛でようやくといったところで、酸素を焼き尽くす「欠如」を押し付けることができるので長期戦は危険です。ただ、属性がはっきりしてるだけに紙月に対処されやすいですね。

最悪なまでに鈍足なので積極的攻めには向きませんが、仮に地竜の

タマを移動手段にした場合移動要塞になります。バカの考えた最強かな？

このような具合で、《魔法の盾》^{マギア・シールド}の二人を相手にした場合、突破は困難です。

対処法としては、二人を分断させるのが一番ですので、独りでいる時を狙うこと。

正面から戦う場合は、一度に対応できない複数の属性の強力な攻撃の波状攻勢とかですかね。

あとは、まあ、足元で火山が噴火したら倒せるんじゃないですかね。とまあこんな感じですよ。

本編ではもうすこし縛りがきつかったり、本人たちが常に最適解で行動できるわけではないことなどが理由で結構弱体化しますので、ドキドキハラハラして頂ければ幸いです。

John Smithさんの質問の後半部分、「あと、ゴスリリによく出てくる固有名詞のルビは何語だったりとか。」に関してですが、ほとんどの場合、ゴスリリ本編第四章第五話で出てくる「エスペラント語」ですね。

ただ、動植物の固有名詞などは、エスペラント語の既存の言語を組み合わせた「かばん語」だったりします。

例えば角猪^{コルナプロ}ですけれど、これは角を意味するコルノ（kornno）と、イノシシを意味するアプロ（apro）を組み合わせたものです。

もう少し変形が激しいものだと、ポケットや小型を表すポーショ（po~~o~~o）と保管倉庫を意味するスタープロ（staplo）を合わせて《自在蔵》^{ポスタープロ}ですね。もっと激しいのもあるので、あまり真剣に読解しないでくださいね。

エスペラント語以外では、隣人種の名前などがありますね。

土蜘蛛^{ロソガクルロ}はエスペラント語ですが、その氏族である足高はアシダカ^{コソケン}グモの鹿兒島方言です。天狗^{ウルカ}はざっくり言えばサンスクリット語で天狗のこと。

ただ、作者の人も語源を書き忘れて何だったか覚えていないこともありますので、謎なのもあります。

さて、二つ目の質問に参りましょう。

「もしウルウがカモノハシモドキの肉を美味しそудだと思わなかったら、無補給のまま居られたのでしょうか。」

ポテフレさんからですね、ありがとうございます。

これはどういうことかというところ、閨は転生後しばらくは眠気も空腹も覚えず、汗もかかず、意識するまでは生理機能が働いていなかったことに関する言及ですね。しかしリリオがソウアジャラート鼠を食べるのを見て「美味しそудだ」と思ってしまったから、それらの生理機能が徐々に機能し始めていきましたね。

答えとしましては、あの時点で回避できたとしても、どこかの段階で感覚を思い出してしまったらうというところでしょうか。しかしもし仮にずっと思い出さなままだったら、無補給で行動可能だったでしょう。ゲームにはスタミナシステムも空腹システムもなかったからです。

そもそも閨が無補給で問題なかったのは転生者としても例外的な事例で、シルマジの二人は転生直後からとくに意識せずとも普通に生理機能が働いています。

これは転生直後の時点での閨の感性がド畜生ブラツク社畜生活によつて麻痺してしまっていたから起こってしまった一種のバグで、現在は修正されて……いるんでしょうか。謎です。

カフェインやエナジーなドリンクの過剰摂取と早朝出勤深夜帰宅、徹夜も社内泊も刻み休憩も頻発していたために睡眠のリズムも感覚もぶつ壊れて眠いという感覚が常態化して麻痺、食事も時間になれば補充してただけで味覚的にも空腹感的にも麻痺、という悲しい現代社会の闇ですね。

という感じでいかがでしょうか。

今回頂いた質問は以上です。

ほかに質問がある方、記事内での答え方がいまいちに感じた方、以前も質問したけどもう一度聞きたい、もっと詳しく知りたい方など、

いつでもお待ちしております。

こちらの感想欄や、活動報告のコメント欄、またTwitterアカウントなど、アクセス可能なところでご質問ください。

それではまた次の機会にでも。

おはようございます。会えなかったときのために、こんにちはこんばんはとおやすみなさいも。

長串望です。

前回のなぜなにゴスリリはお役に立ちましたでしょうか。

今回も皆さんから寄せられた質問にお答えしていきたいと思えます。

はい、というわけで今日の質問第一弾はこちらです。

「ウルウはガ○ダムに勝てるのでしょうか。

全身鎧とかは関節部の薄い所を狙って即死が通りそうな気がするのですが、例えばゴ○レムなどの無機物内に乗り込んでいる相手に即死が通じるのかなと。」

いぬさんからです。ありがとうございます。

まず、そうですね。ガン○ムには勝てませんね。

あの、版権的に。

というのはまあ一応言っておくとして、実際のところどうなのでしょう。

一つ一つ考えていきましょう。

前提として、閏の使う《死出の一針》をはじめとした武器の即死効果は、相手の生身の体にあたらなければ発動しません。

生物相手の効果ですしね。

なので当たらない限りは効果が出ません。

ではまず全身鎧です。

よく関節部分の隙間が弱点扱いされますが、試しに全身鎧で画像検索してみますと、驚くほど隙間がありません。装甲のない部分は弱いということはそりゃあ誰でも思うことなので、しっかり防御されていますね。

可動部分も複数の装甲を綺麗につなぎ合わせて、滑らかに動くようになっています。

きちんとした鎧だと歩き回ってもガチャガチャ音がしないそうで

すね。

さあ《針》で相手を刺し殺すぞ、となつてもどうも刺さりそうにありませんね。

《針》自体の武器攻撃力は低いので、鎧をさつくり貫くことはできません。

じゃあ鎧着てたら効かないじゃん、というのは少し待ちましょう。というのも、ゲームではちゃんと鎧着てる相手にも効くからです。

皆さんも即死効果のあるゲームで、似たような場面を見たことがあるかもしれません。

他にも、どうやったら効くねんというビジュアルの相手に毒や麻痺や眠りや火傷が効いたり。

雑にゲームの効果を再現するプルプラちゃん様のことですから、鎧くらいならやれそうです。

ならどうなるかといえば、恐らく目穴などのどうしようもない開口部をピンポイントで通すことになるのでしょう。

も트가クリティカル前提のとっても確率の低い即死技ですから、そのくらいは必要でしょう。

そして閨の幸運値ならそれができるでしょう。というこゝで、全身鎧は（よほど変なのじゃなきや）いける、というこゝでよさそうです。

次に、ゴーレムなどの無機物に乗っている場合ですね。

これも全身鎧の流れを使ってよさそうです。つまり、当てられるなら殺せるということなんです。

搭乗席が完全に覆われ、物理的に《針》を届けることができないのであれば、即死効果の条件を満たすことができませんから、これは無理そうです。

実質的には即死無効の無機物相手と同じでしょう。

最後にガのつくアレですが、お察しの通り即死は効きません。

ただ、そもそもの質問が「閨は勝てるのか」ですので、その答えとしましては、勝てる、かも、ですね。

いろんなガがあるので、ここは横浜にも建造された初代ので考えて

いきましよう。

ざっくりとした情報としては、高さが18メートル、重さは本体が43.3トンとのこと。

えらく軽いですね。詳しくはないんですけど、ずっと小さな戦車とかより軽いのでは。

その軽いボディの装甲には、ルナ・チタニウム合金とやらが、特殊樹脂や強化セラミックを充填した三重ハニカム構造になっているとかなんとか。

このルナ・チタニウム合金は、名前の通りチタンの合金の仲間で、放射線の遮断に優れているとか。宇宙での運用を考えると最重要案件ですものね、放射線。そしてその上で十分な強度も出せる、と。

実際の強度はどんなものかというところ、ザ○の装甲材である超硬スチール合金の二倍くらいだとかなんとか。

多分この合金も宇宙世代にふさわしい強度なのでしょうね。

この超硬スチール合金の装甲はガのやつバルカンで穴が開く程度であり、その二倍というと、まあバルカンの連射で穴が開きそうですね。

即死攻撃は勿論効きませんが、閨はそういう即死の効かない相手を倒すために爆弾の類も常備していますね。数は限られていますけど、それなりに威力がありそうです。

ガのやつは人が乗って戦うものですから、当然乗り降りのための開口部があり、他にも可動部が多く存在しています。当然、簡単には壊れないようにできているでしょうが、やりようはいくらでもありません。

基本的にガのやつは同じようなサイズの敵と、レーダーの効かない有視界戦闘する機体です。当然、人間サイズの敵と戦うようにはできていません。

初代本編でも爆弾を直接取り付けられるなどの回があったり、シリーズにも工作兵による破壊工作がしばしばみられます。

人間サイズの相手をとらえられるほどセンサーは敏感なのかは謎ですし、そもそも《クローキング隠蓑》などであっさり突破できる可能性は非常に

高いでしょう。そのうえ機動武闘伝の住人かよつてくらい身軽に移動できますので、18メートルの体を好きなように上るのも造作のないことでしょう。

あとは直接爆弾を設置して爆破してやれば、十分勝ち目はあるかもしれないですね。

断言できないのは、まあよそ様の作品なのもあるんですが、ほら、ガのやつに乗ってるのニュータイプなので。

キュピーンされたら普通に気づかれそうで怖いですね。

まあコラボ作品との戦闘は双方にあとくされの無いようについて言うあれもね！

そんな形で誤魔化したところで、次の質問に参りましょう。

はい、nabeさんから質問ですね。ありがとうございます。

「ロマンサー達のゲーム時代での互いのPVP戦績ってどんなもんなんでしょう」

ということ、《エンズビル・オンライン》内の戦績ですね。

これがちよつと難しい。

基本的に《EO》内ではプレイヤー同士は攻撃できないようになっています。

PVPは示し合わせたプレイヤーたちが、特殊なマップに送られる形で行われます。

人気なのはGVG、つまりギルドバーサスギルドとも呼ばれるものや、制限時間内に生き残ったものが勝ちの乱闘形式など大規模なものです。個人間やパーティ単位でもできます。

個人間で勝負した場合、これといって何か手に入るわけでもありませんので、純粹に対戦ゲームしたい人、《技能》^{スキル}の使い方を教えるために利用する人などが多いでしょうか。

《選りすぐりの浪漫狂》^{ニューロマサ}たちは同じギルドのメンバーなので、GVGで戦ったことはあんまりありません。以前は別のギルドに所属してた人はあるかもです。

乱闘形式の場合、お互いにお互いのことクツソ面倒くさいと思ってるので、よほど競い合ってるか相性いいかでないと挑みさえしませ

ん。

なのでほぼ戦績がない、という答えなんですけど、これでは面白みがありませんね。

現在までに登場した転生者の内、戦闘に向けたメンバーの相性をちよつと考えてみましょう。

閨ことエイシス、無敵砲台の紙月ことパイパームーンと未来ことMETO、そして春原雛菊が操作するHAL-1からHAL-4のHALシリーズ。この三組ですね。

単純に数で考えた場合、一対二対四。数の面で言えばHALシリーズが強そうですが。

ここはそれぞれの組が正面から、十分に相手への対策を組んだ上で勝負すると考えましょう。

エイシスが無敵砲台の二人と勝負する場合、構えられる前に不意打ちしなければ勝てません。

エイシスは驚異的な回避能力と貫通即死の一撃を持ちますが、逆に言うとそれ以外ありません。対無機物相手の爆弾や罠などは、完全に防御に徹した無敵砲台には届きません。

そして貫通即死も当たらなければ意味がなく、その貫通即死も場合によっては防がれます。

回避も万能ではなく、範囲攻撃を相手には《S P》スキルポイントを消費して耐えるしかありません。そして消耗戦になった場合スタミナのないエイシスはすり潰されるだけです。

無敵砲台の二人は構えさえすればエイシスを防げますが、常時構え続けることはできませんので、いかに素早く接近を察知して構えるかが大事です。

パイパームーンは察知系の《技能》スキルを持っていますが、それは常時展開できるわけではありません。相手が範囲内にいなければ意味がないですし、《S P》スキルポイントの消費も馬鹿にできません。

運よく察知に成功できれば、今度は接近を許さない猛攻が必要です。しかも単発の魔法は避けられ、消費の激しい範囲魔法を強いられます。

M E T Oは短時間であれば貫通即死さえ防ぐ絶対防御が可能です
が、あくまで短時間、それも《詠唱時間》キャストタイムが長いので即座には発動で
きず、《待機時間》リキャストタイムが非常に長いので二度は使えません。

エイシスをいかに見つけるかが最初の難問ですが、その後も、無敵
砲台は足が遅いため、エイシスは隙を見つけて逃げ出し、隠形を整え
て再度挑めばいいため、エイシスが有利かもしれません。

エイシスとH A Lシリーズはどうでしょうか。

一対四と数はさらに不利になり、さらにそもそも貫通即死が効かな
い無機物種族ですね。

ただ、一方的にH A L有利とはなりません。

エイシスはやはり姿を隠しての接近、からの無属性攻撃アイテムの
使用による攻撃という戦法になります。

うまく接近できればあとはパーティのど真ん中で、あるいは後衛職
の背後からひたすら爆殺を試みる形ですね。

できれば支援職か魔法攻撃職を先に落とせばうまいこといくか
もしれません。

これに対してH A Lシリーズは、四体操作こそおかしいですが、そ
れぞれの性能は普通の最大レベルキャラです。まあ自動人形オートマタという
種族は金さえかければいろんなことができる種族なのですが、それで
も極振り連中よりよほどまっとうなパーティです。

なのでいかにエイシスを察知するか、また攻撃された時に素早く反
撃し、体勢を整えるかということになります。

幸い、攻撃手段は察しがついていますので、その方向に防御を固め
て、回復手段を用意しておけば、対処は難しくありません。狙われや
すいところもわかっているのです。

さらに範囲攻撃も使えるし、その大きな消費も四人パーティだから
十分補えるという余裕があります。

最終的には、積載量の少ないエイシスの弾切れですり潰される可能
性が高いので、H A Lシリーズ有利でしょうか。

最後に無敵砲台とH A Lシリーズですが、遭遇戦ならともかく、お
互いに完全に対策を積んだ場合、千日手になる可能性が高いです。

無敵砲台は相手に合わせて装備や《技能》^{スキル}を組み合わせて万全の防御と苛烈な攻撃を実現しています。これを四体で分担し、さらにフレキシブルに運用できるのがHALシリーズです。極振りほどの尖ったステータスは見せませんが、対応力はかなり高いのです。

相手の弱点をうまくつく形になった方が勝利する、という程度で、お互いが完全に読みあつてしまうと、単にぶつかり合つて、消耗してお互い倒し切れないまま日が暮れる感じですね。

とまあ、恐らくこんな感じだろうと思われます。

異世界に転生し、いろんなことに変化のあつた現在では、どうなるかは神のみぞ知るということで。

今回も皆様の質問にお答えしていききました。

また質問がいくつか届きましたら、次回のなぜなにを更新しようと思えます。

それではまた。

おはようございます。会えなかったときのためにこんにちは、こんにちは、おやすみなさいも。

長串望でございます。

前回のなぜなにゴスリリはお役に立ちましたでしょうか。

今回も皆さんから寄せられた質問にお答えしていきたいと思いますが、はい。

今回は、前回の件で突っ込みを頂きましたので、訂正をさせていただきます。

というのも、前回「ウルウはガ○ダムや全身鎧に勝てるのでしょうか」というご質問を頂いた際に、鎧の隙間をうまいこと探さないと《死出の一針》を刺せませんねー、みたいなことを申し上げちゃったんですね。

ところが、みなさんちゃんと覚えてくださっていたようで、実は異界転生譚ゴースト・アンド・リレイ第二章第二話「亡霊と鍛冶屋」において、鍛冶屋カサドコがうっかり鉄床かなどこのうえに《針》を落としたところ、抵抗なくすとんと刺さってしまったという描写があったんですね。

本編で滅多に使わなかった武器なので作者の人も忘れていたのですけれど、そうです、《死出の一針》は自重だけで鉄の塊を貫通するほど鋭いようなのです。

ということ、前回申し上げた「全身鎧だと刺さらないから効かない」は一部訂正させていただいて、鎧の上からであっても急所まで届くようであれば《針》で殺せる、ということですね。

つまりひきつづきガの字には無力な《針》のようです。

はい、では本日のご質問です。

「ゲーム時代のロマンサー達の互いの認識とかってどんなもんだっただんでしょか

シルマジの方ではウルウにたいして紙月は悪くないが未来は苦手な感じだったみたいですが

宜しければ未だ詳細不明なギルマスも込みで教えていただけたら嬉しいです」

ということでnabeさんからのご質問でした。

浪漫狂たちはそれなりの人数がいたのですけれど、実際のところそんなに仲がいいわけでもなかったようです。

別に仲が悪いということではないんですけれどね。

毎週集まってみんなで活動しようぜ、というような活発なギルドではなく、一応誘われたんでギルドに入ってます、なんかあったら声かけるかもです、くらいのもので、ゆるいフレンドみたいな感じだったようです。

なので、タイミングが合わなかったりするとギルドチャットでのあいさつが流れちゃって、新人さんに気づかなかったってこともあるみたいです。

現在本編で触れている面子でざっくり説明していきます。

閨は基本的に他の面子とあまり絡むことがありませんでした。不定时に仕事終わって夜にインしてソロで活動して、という感じなので、パーティ狩りとかにもむいてませんしね。あと性格的にも。

ただ、ゲームの目的がフリーバーテキストの収集やイベントの閲覧だったので、そう言う情報は積極的に求めていたようで、アイテム交換や売買などの交渉はしばしばあったようです。紙月はこの関係でしばしば交流があり、未来は深く知らないままでした。

本編に名前だけ登場しているオデットはウルウをギルドに誘ったメンバーであり、しばしば交流がありました。というかウルウが声フェチなので、滅茶苦茶いい声してるオデットにチャット持ち掛けられると、時間さえ許せばお喋りとか愚痴とかに適当な相槌を打つサンドバッグになってました。

このあたりは短編「オデットとエイシス」で語られた感じですね。

紙月と未来はコンビを組んでいただけあって仲がよかったわけですが、他のギルメンと主に交流していたのは紙月でした。未来はタイプ速度が遅いのとあまり夜遅くまでプレイできなかったためにそこまで交流に熱心ではなく、紙月はそんな未来のサポートなどもあつて

結構ギルメンとおしやべりしていたようです。

紙月は「なんでもできるけどなんにもできない」キャラクリエイトなので、他のギルメンに臨時パーティーとして助っ人に入ることも多かったので、割と広く浅く交流があったみたいですね。

レンゾーはギルドの倉庫番として、ギルド拠点と大規模な倉庫を管理していたため、ほぼほぼすべてのギルメンがお世話になっていました。手持ちし切れないアイテムを預けていたんですね。

また本人も高レベルの《黒曜鍛冶》オフンディアンスミスとして武器防具を手掛けることができたため、装備を必要とするギルメンに頼られていました。

本人は傘下企業のゲームを遊びながらチェックするのが主目的だったため、メインストーリーそっちのけで盛大に金かけて遊びまくってくれたので、お世話になった人も多いようです。

名前だけのオデットは広報役みたいなどころがあって、ギルメンの結構な数を彼女がスカウトしたようです。ただ、彼女の方はゲームとしての《エンズビル・オンライン》にはそこまで真面目ではなく、ゲームのエフェクトなどを活用してゲーム内でライブを開き、その動画を公開することで収益を得ていたようです。

彼女のファンだとか、一方的に彼女を知っているメンバーは多かったものの、オデットの方で個人的に付き合いがあるメンバーはそんなに多くなかったようです。

さて、最後にギルマスですが、こちらは設定がそんなに詳細には決まっています。

一応《死霊術師》ネクロマンサー系統であり、本人もアンデッド系の種族のようです。

本編中で《軍団ひとり》などのあだ名が見られるように、アンデッドを大量に使役するプレイスタイルであったと見られます。

彼はギルド一選りすぐりの浪漫狂《ニューロマンサー》の創設者であり、かなりの大金をかけてこのギルドを維持運営していたようですが、その割に本人はあまり介入しなかったようです。

メンバーのスカウトなども広報役のオデットに頼りきりで、こちらは金銭報酬による依頼だったという話もあります。

普段は一日中(?!?)ひたすらソロでレベリングやアイテム集めを行っており、ギルメンからの相談などにも事務的ながら対応していました。しかし時々思い立ったようにギルド戦などで人員を募集し、特に会話もなく一通り大暴れした後さっさと落ちるなどの奇行が見られたようです。

そんなに詳細には決めていないのでそんなにはつきりとは申し上げられません、この人も転生してる可能性があります。

こんな感じでしょうか。

※2022.01.05追記

HALについてうっかり忘れていたので、追記します。

彼女は他のプレイヤーと仲良くプレイするタイプではありませんでした。

というのは、ひとりで複数アカウント同時に操作していたので、チャットまでするのは困難だったからです。

また一人でプレイに没頭したいタイプでもあったようですね。

ただゲームには真剣であり、アイテムや攻略情報の売買や交換などはあったようです。

彼女が愛用していた自動人形オートマタという種族は、他の種族と使用アイテムや装備などに互換性がないことが多くありました。他のプレイヤーにとつては換金アイテムでしかないものでも有用であり、一方で汎用的な回復アイテムなどは使うこともできないため、常に需要と供給が発生していました。

また、彼女は一人でパーティを運用できるため、臨時パーティを組むにあたってタンクが足りない、ヒーラーがいらないといった「足りない」がないため、たまに傭兵として冒険に誘われていました。

もつとも、自動人形オートマタは癖が強く、他種族と連携をするにはある程度の知識が必要でしたので、玄人向けではありましたが。しかもそれが四人分全部です。

ゲームにのめりこむだけに、かなりの時間ログインしており、またギルド戦などはほぼ皆勤賞で、交流の少なさの割に知名度はそこそこあったようです。

四体全部火力特化の装備で組んだ「ゴリラ・スタイル」など、遊びに走ったプレイもしばしばあったようです。

さて次のご質問は窮敏さんからです。

「毎回用語解説で語ってくださるような設定をどうやって考えていますか？」

とのことです。

異世界の言語にエスペラント語を用いるアイデアや、毎回の細かい解説やら設定やらはどうやって考えているのかというような感じですね。

こちらはハーメルンの方で質問頂きまして、そちらでの回答をこちらでも流用させていただきたいと思えます。

「まず設定についてですが、色々なパターンがありますね。

ゲームアイテムやスキルの解説であれば、まずプロット段階でアイテム・スキルを登場させるシチュエーション、どんな効果のアイテム・スキルが欲しいかが決まります。

「回復する」「即死させる」「何かを防ぐ」「隠れる」などなど。その効果を持つものはどんなものかを考えます。

既存のゲームのアイテムやスキルを参考にしたり、そこからひねったり。

漫画や小説の特殊能力や、小道具なども参考になります。

たとえばスキル「薄氷渡り」の「うすらひ」と言う読み方は「東京喰種」と言う漫画で知りました。

その効果であり設定である「一時的に体重をなくす」のは小説「刀語」より「真庭 蝶々」という登場人物の用いる「忍法足軽」を参考にしました。

動植物など現地生物の設定に関しては、多くの場合ではまず登場する地域の気候や地方のモデルとなる土地の動植物を調べ、登場させたい場面に合わせたチョイスをして組み合わせます。その特性や味などももっぱらこの調査の時に調べておき、組み合わせています。

ぶっちゃけた話、物量作戦みたいなもので、一つの項目につき1時間以上はかかっています。多分。

種族の設定などに関しても同様で、土蜘蛛であれば蜘蛛の仲間をたくさん調べ、天狗であれば鳥類を調べ、という感じですよ。

ゲームアイテムなどのフレージャーテキストはマジック・ザ・ギャザリングなどのフレージャーテキストの雰囲気を参考にしていますし、とにかく元ネタを幅広く、たくさん持つっていると便利ですよ。

多用する資料は Wikipedia です。信頼性はあまり高くありませんが、幅広い分野にわたってお手軽に情報収集できるので、とっかかりとしては便利です。」

という感じですよ。

また、この時に書き忘れていたのですが、大まかな設定以外の、例えば実際に用語解説に書いている内容などですよ、そう言った細かいところに関しましては、事前に決めていることよりも、その時考えることが多いですよ。

たとえばある動物が登場するとプロットには書いてあります。プロット時点でその地方の動植物の傾向とかある程度調べてますが、この時点でほぼ名前だけです。

その話を書くにあたって、実際にモデルとなる動物を調べて組み合わせ、話に登場させ動かしてみます。食べるのであればその味や調理法も。またその動物の情報がプロットとうまくかみ合わないときはそこでまた調整します。

その話を書きあがったら今度は用語解説を用意しますが、ここでもたもう少し調べて、小ネタを引き出して付け加えておきます。用語解説をまとめていて本編に違和感があったらまた手を加えます。

例えばこの動物の体重がこれくらいなら、一頭じゃお腹膨れないし複数出そうかなとか。

《技能》^{スキル}とかの解説も同様で、フレージャーテキストはいつも書き終えた後にうんうん唸りながら付け加えています。

という感じですよ。

今回頂いた質問は以上ですよ。

ほかに質問がある方、もしもすでに質問しているんですけど回答されていない方、記事内での答え方がいまいちに感じた方、以前も質問し

たけどもつと詳しく知りたい方など、いつでもお待ちしております。

こちらの感想欄や、活動報告のコメント欄、またTwitterアカウントなど、アクセス可能なところでご質問ください。

それではまた次回がいつになるかはわかりませんが、そのときまで。