

夏神楽

Visual Fan Book
なつかぐり・ビジュアルファンブック

いますぐアクセス!!

ゲーム関連ニュースはここ!

**SOFTBANK
GAMES**

<http://www.zdnet.co.jp/games/>

本が買いたい人は!

SBPストア

<http://store.sbpnet.jp/>

決済はクレジットカード、代金引換のどちらでもOK!



「RASPBERRY」Game & Anime Heroine Graphic
RASPBERRY

美少女キャラクター満載
ビジュアルコンテンツマガジン

偶数月10日発売 980円

ISBN4-7973-2471-6

C0076 ¥2600E



9784797324716

定価 本体2,600円 +税

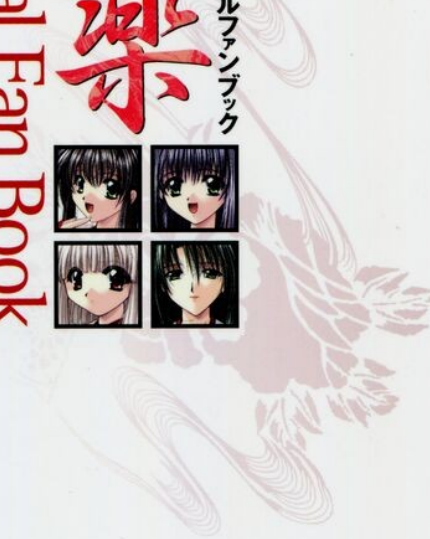


1920076026003

なつみぐら ● ビジュアルファンブック

夏神楽

Visual Fan Book



ソフトバンクの
設定資料集&ファンブック 好評発売中

モルダヴァイト ビジュアルファンブック	2,400円	
ヤミと帽子と本の旅人 ビジュアルファンブック	3,400円	
天使のいない12月 ファーストファンブック	980円	CD付き
ぼぼたん ビジュアルファンブック	2,800円	
夏神楽 ファーストファンブック	980円	CD付き
木漏れ日の並木道 ビジュアルファンブック	2,600円	
メンアットワーク! 3 ~ハンター達の青春~ ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
モエかん 公式ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
Milkyway 2 公式ビジュアルファンブック	2,800円	CD付き
PrincessHoliday ~転がるりんご亭千夜一夜~ ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
Wind -a breath of heart- ビジュアルファンブック2	2,800円	CD付き
結い橋 ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
ぼぼたん ファーストファンブック	980円	CD付き
BITTERSWEET FOOLS ビジュアルファンブック	2,800円	CD付き
D.C. ~ダ・カーポ~ 公式ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
空色の風琴 ファーストファンブック	980円	CD付き
水夏& WATER SUMMER 夏の思い出ガイド	1,800円	CD付き
Wind -a breath of heart- ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
妹でいこう! ファーストファンブック	980円	CD付き
忘レナ草 Forget-me-Not ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
メタモルファンタジー 公式ビジュアルファンブック	2,600円	CD付き
みずいろ 公式しょんぼりガイド	1,800円	CD付き
とらいあんぐるハート3 ビジュアルファンブック	2,300円	
大悪司 オフィシャルガイド	2,600円	
Only you -リ・クルス- オフィシャルガイド	3,200円	CD付き
行殺♥新選組 公式ビジュアルファンブック	2,800円	CD付き
水夏 公式ビジュアルファンブック	2,400円	CD付き
みずいろ 公式ビジュアルファンブック	2,500円	CD付き
Choir ~クアア~ ビジュアルファンブック	1,800円	
とらいあんぐるハート ビジュアルファンブック	1,800円	

(価格はすべて税抜きです)



夏神楽 Visual Fan Book

なつかぐら ● ビジュアルファンブック

ドラマCD 11





夏神楽

Visual Fan Book
なつかぐら・ビジュアルファンブック

なつかぐら ● ビジュアルファンブック

夏神楽

Visual Fan Book



夏神楽

Visual Fan Book
なつかべり・ユニバノンファンブック



— 夏神楽 Visual Fan Book ● Introduction/Information —



妖怪退治を生業としている神職見習いの青年・滝峰幹也。

夏休みに入り、彼はとある山奥の神社・

水杜神社に派遣された。

そこでともに暮らすのは、

音羽家の巫女姉妹と居候の妖狐、

そして無口な土地神様・ナツ。

ナツが持つ「殺生石」に封じ込まれた

妖力を求め、夜な夜な出没する妖怪たち。

幹也は音羽姉妹たちと協力して妖怪の退治と、

彼らに汚された「霊脈」の浄化に

奔走することとなる。

盆の時期が近づき、活発に活動する妖怪たち。

その戦いに敗れた巫女は陵辱され、

彼らの卵を産み付けられる。

その穢れを清める術は、

彼女たちを「抱く」事のみ――。

勝てば純愛、負ければ陵辱。

小さな神社を舞台に、

ひと夏の戦いが幕を開ける。

絵巻観賞 MODE

絵巻観賞 1

1-01	1-02	1-03	1-04
1-05	1-06	1-07	1-08
1-09	1-10	1-11	1-12
1-13	1-14	1-15	1-16

絵巻観賞 2

2-01	2-02	2-03	2-04
2-05	2-06	2-07	2-08

絵巻観賞 3

3-01	3-02	3-03	3-04
3-05	3-06	3-07	3-08
3-09	3-10	3-11	3-12
3-13	3-14	3-15	3-16

絵巻観賞 4

4-01	4-02	4-03	4-04
4-05	4-06	4-07	4-08
4-09	4-10	4-11	4-12
4-13	4-14	4-15	4-16

絵巻観賞 5

5-01	5-02	5-03	5-04
5-05	5-06	5-07	5-08
5-09	5-10	5-11	5-12
5-13	5-14	5-15	5-16

絵巻観賞 5

6-01	6-02	6-03	6-04
6-05	6-06	6-07	6-08
6-09	6-10		



View Information
Event Graphics ● Introduction/Information
本書内の「イベントグラフィックス」ページに掲載しているイベントCGにはナンバーが振られているが、これはゲーム本編のCGモード(メニュー画面の「絵巻を鑑賞する」↓「絵巻鑑賞」)で表示される配列に対応している。それぞれのナンバーが絵巻鑑賞のどのCGに対応するのは、左の「絵巻鑑賞MODE」表を参考のこと。

003 ● 夏神楽 Visual Fan Book

夏神楽

Visual Fan Book
2014年7月24日発売

C
O
N
T
E
N
T
S

●Chapter #01

キャラクターファイル Character File 005

Character Graphics 006

音羽桂香 006

音羽初花 008

音羽葉子 010

ナ ツ 012

滝峰幹也 014

Character Correlation Diagram 015

Spirits & Monsters 016

●Chapter #02

イベントファイル Event File 017

Story Digest 20days+ 018

Event Graphics 030

音羽桂香 030

音羽初花 042

音羽葉子 054

ナ ツ 060

その他のイベント 066

●Chapter #03

イラストレーション ギャラリー Illustration Gallery 067

パッケージギャラリー 068

グッズギャラリー 069

版權イラストギャラリー 074

●Chapter #04

システム／攻略 System & Tactics 081

ゲームシステム解説 082

イベント攻略 083

バトル攻略 084

Map別攻略 086

●Chapter #05

エクストラ Extra 097

Special Interview 098

山本和枝 098

「あ」の人 100

寺岡健治 102

Anthology Comic まったくモー助 105



夏神楽

Visual Fan Book
夏神楽

©Chapter #01

character file

Character Graphics
Character correlation diagram
Spirits & Monsters

音羽桂香



Otowa Keika

夏神楽 Visual Fan Book

● Character Graphics #01.....

.....Otowa Keika [おとわけいか]

Character Graphics

Chapter 01 Character File

#01

Otowa Keika [おとわけいか]

音羽桂香

水杜神社を守る音羽家の長女。運動神経が優れており、妖怪との戦闘時には霊刀を振るっての接近戦で活躍する。しっかり者で礼儀正しい大和撫子だが、「男性に対する免疫がほとんどない」「電子機器類の取り扱いが苦手」といった不器用なところも……。音羽家で一番の常識人のため、癖の強い面々の中にあつて「ツッコミ役」となっている苦労人。

● Tip Character Graphics [チップキャラ]



#01
Character Graphics
Otowa Keika
メインビジュアル

日本の女性らしいまっすぐな髪と、控えめながら絶妙のアクセントになっている白リボンが特徴的なメインビジュアル。手は袴の前で揃えられており、立ち方はやや内股気味。いかにも「大和撫子」といった、清楚なイメージを連想させる立ち姿にまとめられている。



● Main Visual #02 [線画]

Character Graphics #01 ● Otowa Keika

● Main Visual #01 [色指定]



main visual
opening visual

● Opening Visual #01 [色指定]



● Opening Visual #02 [色指定]



● Opening Visual #03 [線画]



#01
Character Graphics
Otowa Keika
オープニングビジュアル

オープニングムービーに登場する桂香。うつむき加減の表情から、正面に視線を移す途中のワンシーン。表情の変化や視線の動きはもちろんだが、顔の動きに合わせて流れる長髪の描写もみどころのひとつ。線画を見ると、原画家・山本氏が特にこだわりを見せている「髪の描き込み」の細かさが確認できる。

● Bust Up #01 [笑い色指定]



#01
Character Graphics
Otowa Keika
バストアップ

● Bust Up #02 [色指定]



● Bust Up #03 [色指定]



● Bust Up #04 [色指定]



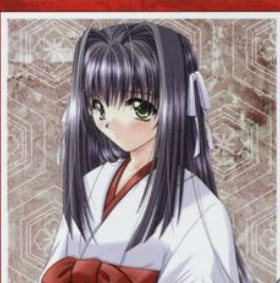
● Bust Up #05 [色指定]



● Bust Up #06 [色指定]



● Bust Up #07 [色指定]



初花というパワフルな妹がいるためか、普段は年長者としての落ち着いた態度が目立つ桂香。しかしその本質はお転婆だったり、嫉妬深かったり……? ゲーム中では「年頃の女の子」らしい多彩な表情を見せてくれる。



音羽初花



Character Graphics

Chapter 01 Character File

#02

Otowa Hatsuka [おとわはつか]

音羽初花

水杜神社を守る音羽家の次女。運動神経では桂香に及ばないものの、頭脳明晰で手先が器用。戦闘時には靈弓を使い、遠距離から敵を攻撃する。人なつこく、明るく天真爛漫で、喜怒哀楽をストレートに表現する元氣娘。その奔放さゆえによく桂香に叱られている。年頃の女の子らしく、「姉より胸が小さい」といった些細なことを気にする一面も。

● Tip Character Graphics [チップキャラ]



おとわはつか



#02 Character Graphics
メインビジュアル
 Character Graphics ● Otowa Hatsuka

活発な初花らしい、躍動感のあるメインビジュアル。ポニーテールの大きなリボンや、サイドに束ねられた髪を飾っている鈴が特徴的。ちなみに彼女には、山本氏が言うところの「アホ毛」(前頭部から弧を描いて生えている髪の毛のこと)が標準装備されている。



● Main Visual #02 [線画]



● Main Visual #01 [色指定]

— Character Graphics#02 ● Otowa Hatsuka —

● Opening Visual #01 [色]



● Opening Visual #02 [指定]



● Opening Visual #03 [線画]



#02 Character Graphics ● Otowa Hatsuka
オープニングビジュアル

オープニングムービーに登場する初花。正面に視線を移す途中のワンシーンだが、顔の動きに合わせて、サイドにまとめられた髪が独特の動き方をしている。これにより、髪飾りの鈴の重みが表現されているのだ。このように、オープニングビジュアルでは「動き」を重視したシーンが多く楽しめる。

main visual
 opening visual

● Bust Up #01 [笑い(色指定)]

#02 Character Graphics ● Otowa Hatsuka
バストアップ

● Bust Up #02 [癒え]



● Bust Up #03 [誇り]



● Bust Up #04 [反発]



● Bust Up #05 [懐疑]



● Bust Up #06 [無言]



● Bust Up #07 [怒り]



ヒロインの中でもっとも喜怒哀楽の表現が激しい初花。表情の変化はもちろん、ポーズが変化する場合も多い。ゲーム中での彼女との会話シーンでは、表情が変化するたびにいろいろな「動き」を見ることが出来る。



音羽葉子



夏神楽 Visual Fan Book ● Character Graphics #03.....

.....Otowa Yohko [おとわようこ]

Character Graphics

#03

Otowa Yohko [おとわようこ]

音羽葉子

音羽家一番の年長者。その正体は、かつて音羽家の先祖に諭されてその霊力を封じてもらった狐の化身、大妖怪・妖狐。霊力が使えないために戦闘には参加できないが、妖怪や退魔について膨大な知識をもっている。大抵のことには動じず笑顔のままに対応できるため、一見おっとりして見えるが、本性が妖狐なので意外にイタズラ好きな部分もある。



#03
Character Graphics
Otowa Yohko
メインビジュアル

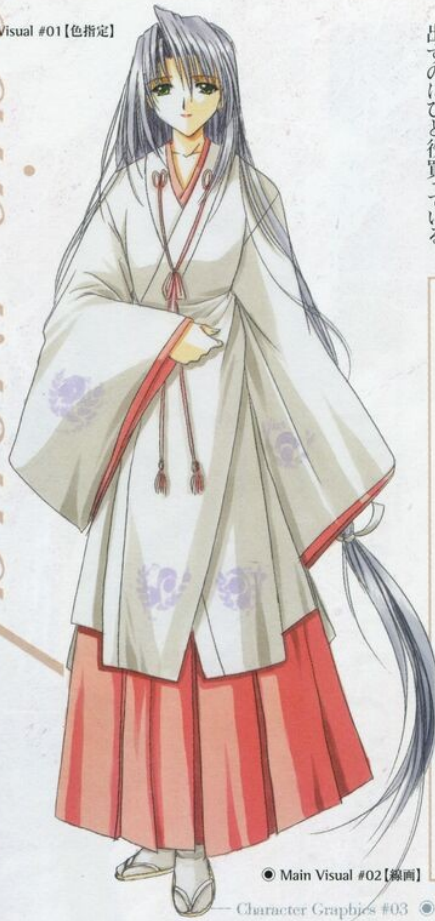
ごく先端で束ねられて
いる長髪が、メインビジュ
アルでは尻尾のようにも見
える葉子。地面まで届く
ほどの「緑の黒髪」とつね
に浮かべている妖しい微笑
みが特徴的。桂香や初花
とは異なるデザインの上衣
も、独特の妖しさをかもし
出すのにひと役買っている。



● Main Visual #02 [線画]

Character Graphics #03 ● Otowa Yohko

● Main Visual #01 [色指定]



main visual

● Opening Visual #01 [色]



● Opening Visual #02 [色指定]



● Opening Visual #03 [線画]



#03
Character Graphics
Otowa Yohko
オープニングビジュアル

オープニングムービー中のビジュアルにて、はかなげな思索の
表情を浮かべている葉子。その表情ときめ細やかな髪の写真
が印象的なワンシーンだ。そこから葉子のひととなりが見え
よう。それぞれのビジュアルを見て分かる通り、ここでも山本
氏がこだわりを見せている「髪を描き込み」の細かさか
確認できる。

● Bust Up #01 [平常時(色指定)]



#03
Character Graphics
Otowa Yohko
バストアップ

● Bust Up #02 [色指定]



● Bust Up #03 [色指定]



● Bust Up #04 [色指定]



● Bust Up #05 [色指定]



● Bust Up #06 [色指定]



● Bust Up #07 [色指定]



基本的に微笑を浮かべてい
ることが多い葉子だが、もち
ろんそれ以外の表情を見せ
ることもある。ただし彼女
は意外にイタズラ好きなた
め、会話中に見せている表情
が、実際の彼女の感情を表
しているとは限らない。



ナツ



Natsu [なつ]

Character Graphics

Chapter 01 Character File

#04

ナツ Natsu [なつ]

水柱神社に祀られている神様。神社付近の霊や妖怪の力を、「殺生石」という大きな靈石に封じている。実年齢は数百歳と高齢。表情を表に出さないうえに、人見知りか激しくなかなか会話もできないが、実は好奇心が旺盛。一度懐くと犬のようにどこにでもついてくるといって、ややこしい性格の持ち主。

ナツ



#04
Character
Graphics

メインビジュアル

犬のような耳とワサワサの尻尾が特徴的なメインビジュアル。丈の合わない大人用の着物を着用させることで、見た目の幼さがより強調されている。胸元にかけてしまった帯の結び目や派手に引きずられている裾なども、可愛らしさを際立たせるポイントとなっている。



● Main Visual #01 [色指定]

— Character Graphics #04 ● Natsu —



● Main Visual #02 [線画]

● Opening Visual #01 [色]



● Opening Visual #02 [色指定]



● Opening Visual #03 [線画]



#04
Character
Graphics

オープニングビジュアル

オープニングムービーに登場するナツ。うつむき加減に目を閉じた表情から、正面に視線を移すワンシーンだ。ナツは登場キャラクター中、唯一短めの髪型で描かれているため、髪を描き込みが若干少なめ。その分、犬耳の表現や顔全体とのバランスなど、他のキャラクターにはない苦労があったようだ。



● Bust Up #01 [平常時 (色指定)]

#04
Character
Graphics

バストアップ

● Bust Up #02 [色指定]



● Bust Up #03 [色指定]



● Bust Up #04 [色指定]



● Bust Up #05 [色指定]



● Bust Up #06 [色指定]



● Bust Up #07 [色指定]



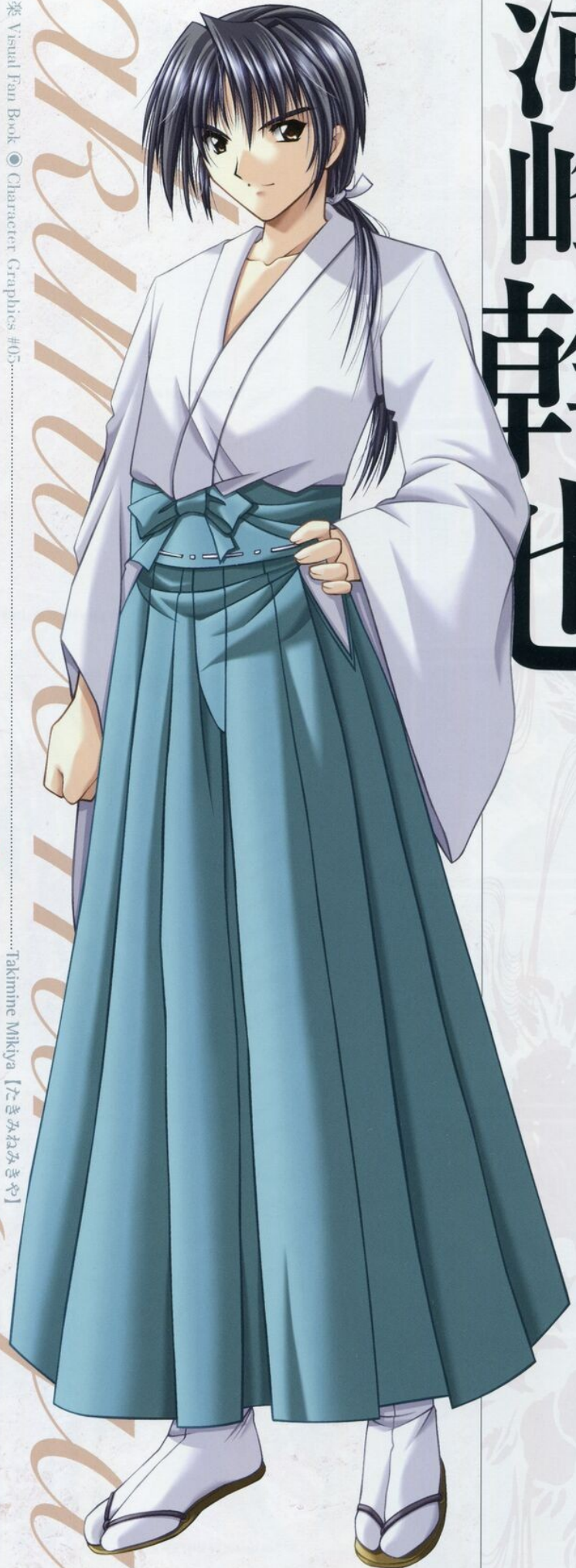
会話がなかなか続かないため、ナツの表情パターンはやや少なめ。また、人見知りか、そのポーズも体をやや斜め前に向けたもののみ。バストアップでの動きは、顔の角度変更のみで表現されている。

main visual

opening visual

bust up

滝峰 幹也



夏神楽 Visual Fan Book ● Character Graphics #05.....

Takimne Mikya [たきみねみきや]

Character Graphics

Chapter 01 Character File

#05

Takimne Mikya [たきみねみきや]

滝峰 幹也

水杜神社の窮状を救うべく派遣された神職見習いで、音羽姉妹とは親戚関係にある神社の倅。拳や蹴りで妖怪を退治する格闘術の使い手だったが、大蜘蛛と戦った際に霊力の一部を封じられてしまい、現在は葉子とナツが作ったお札を武器としている。神主としてはやや不真面目な部分もあるが、良い意味で柔軟な思考を持つ温厚な平和主義者。

● Tip Character Graphics [チップキャラ]



#01 Character Graphics

Character Graphics ● Otowa Keika
メインビジュアル

男性であることから、浅葱(色指定の段階では水色)の袴をはいている幹也のメインビジュアル。頼りになりそうな力強い目と束ねた長髪が印象的。妖怪退治を生業としている若き神職見習い、という凛々しさを感じさせる立ち姿だ。



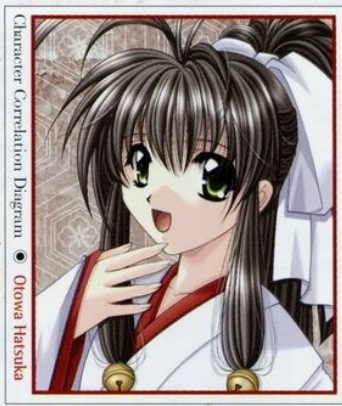
● Main Visual #02 [線画]



● Main Visual #01 [色指定]

Character correlation diagram

音羽初花 【おとわはつか】



音羽姉

音羽桂香 【おとわけいか】

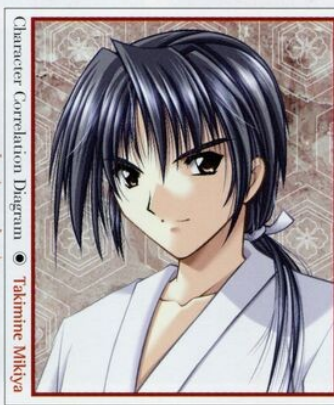


「ちよこころるさい姉」
「手のかかる妹」

「神社の人たち」
「守るべき神様」

「元氣な妹分」
「頼れるお兄ちゃん」
「仲良くなりたいたい」
「気になる」

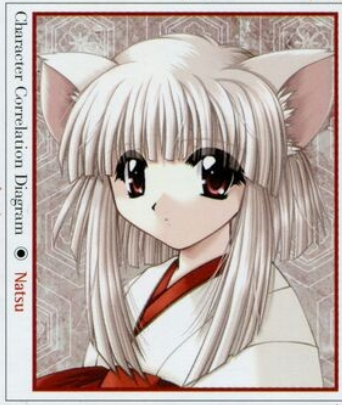
滝峰幹也 【たきみねみきや】



「しっかりした子」
「頼れる従兄」
「からかい甲斐のある人」
「物知りな年長者」

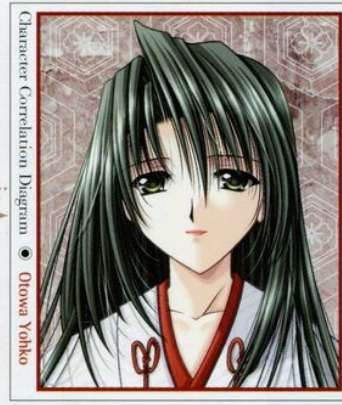
「実の姉妹のような関係」

ナツ 【なつ】



「懐く」
「お世話係」

音羽葉子 【おとわようこ】



「娘」
「母親」

安倍泰成 【あべのやすなり】

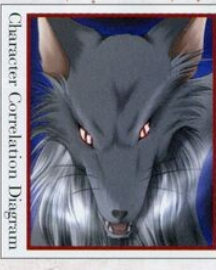


「殺生石を狙う」

「恨み」

「退治」

九尾 【くわうび】



Column
九尾と安倍泰成
初花姫と桂姫の物語

鳥羽院の御代に玉藻前という女性に化身して現れたといわれる九尾。インド（天竺）、中国、日本の三国を荒らし回った九尾の暗躍と、安倍泰成を始めとするそれと戦う人々の苦勞を描いた物語が「玉藻前旭袂」。そして玉藻前の人生に隠されたエピソードと、妖狐退治に必要な剣「獅子王」の因縁が語られるのが同「道春館の段」。この「道春館の段」は、音羽姉妹のモデルとなった「初花姫」と「桂姫」を中心とした物語だ。

ここでは幹也を取り巻く人々の関係と、最大の敵である九尾、幹也・桂香・初花が共通して見た夢にも登場した陰陽師・安倍泰成の関係を紹介します。

人物相関図



召喚霊と妖怪たち

#01
Spirits & Monsters
召喚霊



幹也は霊力を封じられているため、直接戦闘をすることはできない。ただしその代わりに、お札で召喚霊を呼び出して戦わせることが可能。ただし、召喚霊にはそれぞれ格があり、幹也の格が該当するレベルに達していない場合は召喚できないので注意しよう(詳細はP.84参照)。



格ノ式の召喚霊・蝦蟇を召喚した幹也。呼び出される召喚霊は幹也の格と召喚地点の属性で決定される。

夏神楽 Visual Fan Book ● Spirits & Monsters

#02
Spirits & Monsters
妖怪

各所に出没して霊脈を汚染しようとする妖怪たち。選り可能なバトルマップの格が上がっていくにつれ、出現する妖怪も強くなっていく。また、各マップでの初期配置数は決まっているものの、マップ上の霊脈が汚染されてしまうと、そこからさらに格に該当する妖怪が出現するので注意しよう。ちなみに四つの格ごとに3属性・計12種類の妖怪がいるほか、通常の大蜘蛛よりも能力が高い「大蜘蛛」、最終決戦の相手となる「九尾」が存在する。

妖怪一覧

名前	格	属性	体力	霊力	攻撃力	防御力	移動力
水妖	1	水	6	0	4	1	4
木霊	1	木	10	0	5	1	4
化け蛇	1	土	11	0	4	2	3
蛞蝓	2	水	10	0	5	2	5
大蜘蛛	2	木	14	0	6	2	5
餓鬼	2	土	17	0	7	3	4
海月	3	水	16	0	5	3	5
藪蓼	3	木	19	0	7	3	5
鬼	3	土	21	10	9	4	3
河童	4	水	27	0	9	5	5
天狗	4	木	28	0	10	6	6
鶴	4	土	35	0	14	7	6
大蜘蛛	1	木	20	0	7	3	5
九尾	4	—	158	158	14	8	4

「データの見た方」名前・妖怪の名前。格：妖怪が現れるマップの格。属性：妖怪の属性。体力・妖怪の体力ポイント。霊力・妖怪の霊力ポイント。妖怪が特殊技を使用する際に使用。攻撃力・妖怪の攻撃力。攻撃ダメージ量に反映される。防御力・妖怪の防御力。攻撃を受けた際のダメージ量に影響をおよぼす。移動力・妖怪の移動力。





夏神樂

Visual Fan Book
©2015 株式会社バンダイナムコゲームス

©Chapter #02

event file

Story Digest 20days+
Event Graphics

ストーリーダイジェスト

水社神社を中心に繰り広げられる、ひと夏の戦いと恋愛の物語。ここでは「夏神楽」の主干となるストーリーをダイジェストで紹介する。なおこのダイジェストは、おもに戦闘を除いたシーンで構成。日付は、戦闘で一度も負けなかった場合のものとなっている。

● Story Digest #01



● Story Digest #01



● Story Digest #01



1日目 Story Digest ● #01 騒々しい仕事場へ初陣

大学が夏休みに入って早々、神職見習いとして妖怪退治をしている俺は、とある山奥の神社へ派遣されることになった。長時間電車に揺られた後、緑に囲まれた奥深い山を分け入るよう歩き続け、ようやく目的の神社にたどり着く。しかし、そこで俺を待っていたのは、何者かが争っているような喧騒と、あたり立ち込める血の匂いだった……。

戦いの気配を感じ取り現場に向かうと、そこではまだ若い二人の巫女が、妖怪・大蜘蛛と戦っていた。俺たちは自己紹介もそこそこに、ともに戦い、何とか大蜘蛛を退ける。

しかしその際、俺は思わぬ置き土産をもらうことになってしまった。大蜘蛛の呪術によって、霊力の大半を封印されてしまったのだ……。

何とか二人の巫女を助け出したものの、これまで大蜘蛛と戦っていた彼女たちの両親は、安静にしていなければならないほどの傷を負ってしまった。そのため、しばらくの間は神社で祀っている土地神様・ナツ

様、神社を守る音羽家のしつかりものの長女・桂香さんと、元気で人なつこい次女の初花ちゃん、そしてかつてはこの界隈の妖怪たちを統べていたという元妖狐の居候・葉子さんの四人とともに暮らし、この神社を守らなければならなくなってしまう。

益が近づく、妖怪たちも活気づく。この水社神社には「殺生石」という強力な妖気をもつ霊石が祀られているため、なおさら危険な状態といえる。

それに対して霊力の大半を封印されてしまった俺は、このままでは役に立ちそうもないという状態。こちらの戦力は、実質、桂香さんと初花ちゃんのみだ。

桂香さんに連れられ、稽古場や初花ちゃんの自室などひと通りの場所を訪れた後、俺は葉子さんのいる社務所へ向かった。

「葉子さん、ひとつ相談したいことがあるんだけど」人の心が読める妖怪・サトリのようなところがある彼女は、俺の霊力が封印されていることを察していた。

「相談の内容は、力の取り戻し方ですか？」という問いに対して、今使える力が欲しいと答えると、葉子さんは一旦社務所を出て、ナツ様を連れて戻ってきた。「ナツ様、お願いします」

— Story Digest #01 —

「ん」 ナツ様は短く答えると、懐からお札を取り出した。ひとつは、妖気を吸い取るお札。そしてもうひとつは自分の命令に従い、代わりに戦ってくれる召喚霊を呼び出すお札。ナツ様に感謝の意を伝えた後、俺は葉子さんから召喚札の使い方を教わった。これで、今晚の戦いは何とかなりそうだ。

その夜。俺たちは支度を整えると、妖怪との戦いにおもむくべく境内に集まった。とりあえず俺は、桂香さんと初花ちゃんに、ひと通りの注意を伝える。

「ええと、葉子さん、他に何か注意することとかありますか？」と知識が豊富な葉子さんにも確認を取ると、彼女は俺の横に立つて口を開いた。

「もし、負けた場合だけ……」 ……しまった。これの説明は、しとかなくちゃいけないかった。

俺には、葉子さんが何を話すか察しがついていた。予想通り、葉子さんは負けた場合、妖怪が桂香さんたちを襲うかもしれないこと。妖怪たちは弱った女体に自分たちの種つけを行うであろうこと。そして、種つけをされた場合はどこに卵を産みつけられたか確認

して、そこを人間の精液で浄化する必要があることなどを説明した。

当然、桂香さんと初花ちゃんはしばらく動揺していたが、さすがは巫女というべきか、潔く覚悟を決めたようだった……。

初陣ではそれぞれが力を出し切り、俺たちは何とか目的地の妖怪たちを打ち負かす。ナツ様からもらった召喚札も戦闘時には頼りになることがわかり、今後の戦いへの希望が見えてきた。

戦闘が終わると、ナツ様を連れて葉子さんが現れる。「それじゃ、ナツ様お願いします」

「ん」

ナツ様のもつ霊石が光り輝くとともに、妖気でよどんでいた空気が、明らかに澄んだものへと変化していった。これまで聞こえてこなかった虫の声が戻ってくる。それは、この場に点在していた霊脈が浄化され、平穏に戻ってきた証だった。

……かくして初陣で勝利を収め、無事戻ってくることであった。しかし、浄化した霊脈はまだほんの一部に過ぎない。

戦いは、始まったばかりなのだ。

Story Digest #02
抜けない宝剣

巫女としての心構えが立派な桂香さん。夏とはいえ、まだ水の冷たい早朝に裸を済ませているかと思えば、今度は真剣な表情で、丹念に霊剣の手入れをしていた。

「あれ……桂香さん、その剣は？」

桂香さんが手にしていたのは、彼女がいつも使っているものとは違う霊剣だった。桂香さんの霊剣もかなりの業物だが、これは次元が違う。

「我が家に代々伝わる家宝です」

その切れ味はいかばかりかと思っただが、桂香さんが言うには、鞘から抜けないため切れ味も分からないらしい。

「昔は抜けたんじゃないかなと思うんですけど……試してみますか？」

俺は桂香さんから剣を受け取ると、とりあえず鞘を握り締めて思いっきり引つ張ってみた。

「……はあ。駄目だあ……やっぱり抜けないや」

力任せに引つ張っても、剣はまったく抜ける気配がない。本当に抜けるものなのかは、桂香さんも自信が

Story Digest #02



桂香
「……きゃあっ!？」

Story Digest #02



桂香
「鞘から抜けないんです。だから、切れ味も何も分からないんですよ」

Story Digest #03



初花
「うう……寒い……冷たいー」

Story Digest #03



初花
「聴きた……」

Story Digest #03



「ナツ様は黙々とにくまんを食べながら、俺の様子を伺っていた。」

なさそう。抜けない剣、ということでは、「エクスカリバー」の伝説がふと俺の頭をよぎった。

桂香さんから許可をもらい、初花ちゃんにも試してもらったが、やはり剣は抜けない。

葉子さんにいたっては元妖怪ということで、触れることすらできなかった。

そして最後に、ナツ様に声をかけようとしたところ、かけ終わるより前に柱の陰に隠れてしまった……。

唯一ナツ様が気を許している葉子さんに交渉してもらい、ようやくナツ様に剣を手にとってもらったことには成功したものの、彼女も首を振った。結局、今現在の音羽家の任人には、霊剣は抜けないようだ。

「あーあ、結局誰も抜けないってことかあ」

「単に錆びてるだけだったりしてね」

「あはは。そうだったら爆笑モノだねー」

お気楽に笑う葉子さんと初花ちゃん。そして、目を据わらせて二人をみていた桂香さんは、真剣な表情でこうつぶやいた。

「幹也さん。この二人、殴っていいですか？」

— Story Digest #02/03 —

Story Digest #03
ナツ様との接し方

生真面目な桂香さんと、いい具合に力が抜けている初花ちゃん。その対照的な性格の違いは、なんともほほえましいというか……。例えば同じ裸をするにしても、真剣な桂香さんに対して初花ちゃんは、「うう……寒い……冷たいー。やめようかな、もういいよね、よしやめよう」

といった感じだ。そんな二人が居間で宿題をしているところに「一緒にさせてもらったのだが、真面目に宿題を済ませる桂香さんに対し、初花ちゃんはもの五分でシャーペンシルを放り投げてしまっていた。そんな彼女をたしなめる桂香さんを見ると、苦労が多いと思う反面、まるで漫才のようでもあるもの。歳が近いということ、時にはケンカもするものの、やはり仲の良い姉妹のようだ。

その後、桂香さんからかなり遅れて宿題を終えた初花ちゃんと無駄話をしながら居間に向かうと、テレビの音が聞こえた。居間を覗くと、ナツ様が一人でテレビを見ていた。俺が声をかけると、ナツ様は

慌ててテーブルの下に引つ込んでしまった。不意に現れた葉子さんがナツ様をなだめてくれたが、やはり俺としてはナツ様の人見知りが気になった。

「幹也さんはまだいい方ですよ？ あんなに早く人に懐いたナツ様は、初めてですから」と、葉子さんはいう。……あれでか？

「お兄ちゃん、何でナツ様にそんな気をつけるの？」

葉子さんとナツ様が部屋に戻ると、初花ちゃんがそう尋ねてきた。

「え？ だつて一人だと寂しくない？」

「ああ、なるほどね……そっか、そういう考え方もあるんだ」

「ナツ様を神様として接するべきか、ナツ様個人として接するべきか。普通に考えたら、前者なんだけど」

そうして俺とその考えに同意してくれた初花ちゃんは、さまざまアプローチでナツ様に接してみた。その結果、その日の夜、ナツ様が戦いにおもむく俺たちのために、夜食のおむすびを握ってくれた。桂香さんに大激怒されるような失敗もしたものの、結果的にその努力は実を結びつつあるようだ。

● Story Digest #04



初花
「それじゃ、プレゼント期待してるからねー!」

● Story Digest #04



葉子
「驚き過ぎですよ、幹也さん」

● Story Digest #05



板の間で、桂香さんと初花ちゃんが扇子を手に舞っている。

● Story Digest #05



幹也
「よくまあ、無事だったな……」

4日目
Story Digest

Story Digest ● #04
葉子さんの発作

「もうじきあたしの誕生日だから!」

と、初花ちゃんにプレゼントの催促をされてしまった俺。しかし……誕生日プレゼントか。女の子が喜ぶようなものなんて、どう選べばいいんだろう……。

案ずるより産むが易し。みんなの意見を参考にしようと考えた俺は、音羽家の面々に、何をプレゼントするのか聞いてみることにした。

しかし、その結果は、桂香さんは「携帯電話」。葉子さんは「教えませぬ」。ナツ様は「……ないしょ」と、あまり参考にならない答えばかりだった。

年頃の女の子だからなあ。女の子らしいもの……。「アクセサリー……か」

それなら、できないことはない。とりあえず俺は河原に向かった。そして二時間ほどかけて、候補になるものを見つけ、その結果に満足しながら帰途についた。

その帰り道、森の中で葉子さんを見かけた。ただの散歩なら気にしなかったが、俺には葉子さんが何か隠し事をしているような気がしてならなかった。

俺は気配を消して、葉子さんの後を追った。そして、森の中を歩くこと十分ほど経った時、恐ろしく邪悪で強烈な妖気が俺の肌にとわりついてきた。

何だよ、これは……。

「何の変哲もない、ただの妖気ですわ」

そこにいたのは、尻尾と耳が現れた葉子さんだった。

封印されてたんじゃ、という問いに「一種の発作ですわね」と答える葉子さん。詳しい原因は彼女自身にも分からないという。俺は、このことはみんなに話すべきだと考え、葉子さんを説得した。

全員が集った居間で、葉子さんは話し始めた。自分が時々発作に襲われること、その際に発する妖気で家の住人を驚かせてしまうこと。そして、それを黙っていたこと。どんな反応をされるか心配していた葉子さんだったが……。

「天災のようなもの」という桂香さんと、「病気みたいなものでしょ? 人間だって風邪を引くよ」という初花ちゃん。二人は、あっさりとする答えた。

「あ……」

葉子さんが、戸惑ったように俺を見る。俺は黙って、肩をすくめるだけだった。

— Story Digest #04/05 —

5日目
Story Digest

Story Digest ● #05
打ち解けないナツ様

昼。葉子さんの提案で、俺たちは五人揃って河原にやつてきた。聞くところによると、この川にはナツ様の好物の魚がいるという。

腰を降ろして二時間ほど。悪戦苦闘していた俺は、河原に視線を巡らせ、ナツ様の姿を捜した。

すると、滑りやすい場所をうろうろと歩いていたナツ様が引っくり返り——岩場からその姿が消え、小さく水音が弾ける音が聞こえた。

俺も川の中に身を投げ、ナツ様に追いつくと、しっかりと腕の中で捕まえる。川の流ればどんどん早くなり、その流れる先は——滝壺だった。

俺はナツ様の頭を守るように抱き締めた……。

ようやく意識を取り戻すと、心配そうな顔をしたナツ様が俺の顔を覗き込んでいた。この機会にと思いい、俺はナツ様に何故逃げるのか聞いてみた。

するとナツ様は、近づいて好きになるのが怖い。好きになったら死んだ時悲しい、と答えた。優しい分だけ、人を失った時のダメージも大きいナツ

様は、何十回、何百回と、愛しい人たちの死を看取ってきたのだ。その度に、悲しみを受け、泣いてきた。

「誰とも触れ合わずにひとり死ねぬのと、人と触れ合いながら嬉しい事を感じ、別れを悲しむのはどちらがいいか……。俺は、後者を取ります。多分、そういうのを人生が豊かかっていうんだと思いますから」

それでも俺は、ナツ様にそう言ってみた。

「今はそうする。みきやにつかまったら」
もう逃げる気もない、と言い、ナツ様は俺の胸元に顔をうずめた。

「でも、結局、魚は手に入りませんでしたねえ……」
残念そうに言った俺の体の臭いをクンクン嗅いだ後、ナツ様は俺の袖に手を突っ込んだ。

「魚、あった!」それは、本当に小さな魚だった。ナツ様が両手の上で跳ねる魚を桂香さんと初花ちゃんに見せると、少し離れた位置に立つ俺に、葉子さんが近づいてきた。「よかつたじゃないですか。なかなか釣れなくて、非常に珍味なんですよ? 本日一番の収穫ですわ」

「いえ、二番目ですよ」一番の収穫は……、俺は、それを指差した。指の先、ナツ様は最高の笑顔を見せながら、魚を桂香さんたちにみせびらかしていた。

6日目
Story Digest ● #06
幹也の力

すこく気まずい朝食だ。今朝方、ナツ様が俺の布団に潜り込んでいた。そのことを葉子さんから聞いているのか、桂香さんと初花ちゃんが怖い。

もしかしてと思い、葉子さんに確認すると……。「あら、私は単に、幹也さんがナツ様を抱いて眠っていたとお伝えただけですわ。あと、貞操はかろうじて無事だったとも」という答えが返ってきた……。

桂香さんの代わりに修行を手伝っていた俺に、何気なく、初花ちゃんがこういった。

「お兄ちゃん、惜しいよね……それだけ力はあるのに、妖怪には無力だもん」

妖怪には無力。悪気がなかったことはわかっているが、その言葉に、ズキンと胸が痛んだ……。

俺は社務所で、そんな今朝の初花ちゃんとのやり取りを、葉子さんとナツ様に話した。俺の愚痴を聞いた葉子さんは、何故か次々と仕事を運んでくる。

「とにかく仕事ですわ。山のようにありますからね」という葉子さん。こき使われているだけのような気

● Story Digest #06



ナツ
「おはよ」

● Story Digest #06



初花
「頑張ります！ お兄ちゃん、よろしくお願ひしまーす！」

● Story Digest #06



桂香
「戦闘力だけが、幹也さんの力じゃないって事ですよ。なくても、出来る事はあるんです」

● Story Digest #07



初花
「いいよー？」

● Story Digest #07



幹也
「ここの、大蜘蛛！ 俺の霊力を、返してもらおうぞ！」

7日目
Story Digest ● #07
大蜘蛛との戦い

今日は初花ちゃんの誕生日。

「とにかく、表面きは初花のための誕生日のお祝いなんですわ、水面下ではこれが結構な修羅場なんですよ。という訳で、ご協力お願いします」

俺は桂香さんの依頼を受け、初花ちゃんの誕生日のお祝いのために奔走することとなった。

葉子さんには、お酒の持ち込みをやめるよう説得を。

ナツ様には、お祝いごとに望む姿勢のレクチャーを。

ただ、一番厄介だったのは、電子レンジを爆発させるほど機械に弱い（？）依頼主、桂香さんだった……。

ナツ様のお祝（まじな）いによって何とか準備も整い、無事、初花ちゃんの誕生日パーティーは始まった。

暗闇の中、初花ちゃんが返事をする。そして、

息を吹きかけ、ケーキの蠟燭の火を消す。「で、プレゼントは？」と、さっそくプレゼントの催促をする初花ちゃん。

桂香さんがため息をつく。もつとも、初花ちゃんの照れ隠しは明らかで、桂香さんも本気で不機嫌な訳じゃなさそうだ。

桂香さんは、意外にも最新式の携帯電話。

葉子さんは、目覚まし時計。

ナツ様は、お手製の鏡。

俺はとりあえず手持ちの石と、河原で見つけた石を加工して作った勾玉。それぞれ、初花ちゃんのためだけに選んだものをプレゼントした。

そしてその夜、俺たちは、俺の霊力を奪ったあの

大蜘蛛と対峙した。俺たちの姿を認めた大蜘蛛が、威嚇の唸り声を上げる。

大蜘蛛は、大きな丸い球を抱えていた。俺の霊力の塊だ。自分自身のモノだから、間違えようがなかった。

「俺の霊力を、返してもらおうぞ！」

奪われた霊力を取り返すべく、俺たちは大蜘蛛に挑んだ。

そして、何とか奴を倒すことには成功した俺たち。しかし、足を幾つも失ってバランスを崩した大蜘蛛は、俺の霊力の塊を抱えたまま、深い崖へと転落してしまっ……。

— Story Digest #06/07 —

● Story Digest #08



葉子
「じゃ、言っちゃいましょう。ようするに、私と性交する事です」

● Story Digest #08



桂香
「きゆ、九尾の狐……？」

● Story Digest #09



幹也
「ここに、あると思う？ 結果を解く方法」

● Story Digest #09



初花
「そうだよね。今は、お兄ちゃんやお姉ちゃんもいるもんね。まだ少し怖いけど……多分、我慢出来るよ。うん、空気で元気の内だし」

8日目
Story Digest
真の敵の出現

大蜘蛛を倒しても、俺の霊力は戻ってこなかった。失意のまま朝食を終えた後、俺たちは葉子さんに呼び止められた。
「ひとつ強くなる手段があるにはあるので、それの提案をしておこうかと思ひまして」
妙に歯切れが悪い葉子さん。その手段とは、葉子さんと性交することだという……。

その日は、俺たちのまわりでなぜか不吉な予兆が続いた。初花ちゃんの草履の鼻緒が切れたり、ナツ様が黒猫が横切るのを見たり、桂香さんが食器を落として割ってしまったり。

お勤めの準備をして境内へと集まったところで、俺はその予兆について葉子さんと話し合ってみた。その最中、ふとナツ様を見てみると、彼女はジッと地面を睨んでいる。

「くるー！」
これまででない強い口調でナツ様が叫んだ刹那、背筋が凍るような気配を感じ、直後に大きな地震が

した。

大蜘蛛の時よりも短い……が、遥かに強烈な振動だった。石畳がびり割れ、木の葉がハラハラと枯れ散る。

「久しいな……」

薄い陽炎のように、何かの獣らしき巨大な姿が境内上空に出現する。幻影が、次第に鮮やかになっていく。その姿は、九つの尾を持った巨大な狐。この職業に就いた者なら誰も一度は聞いたことのある大妖怪・九尾の狐。奴の狙いは、ナツ様が持つ殺生石だった。

「もつとも、この身ではまだ何もできぬがな。今日のところは顔見せよ。それと、お主に礼をしに、な……」

九尾は俺に向かってそう言った。

「……お主の霊力、誠に甘美であつたぞ……クックック」

よりにもよつて俺の霊力で、こんな性質の悪い妖怪が復活するなんて……最悪だ。

九尾はまた笑い、その姿を徐々に薄れさせ……そして消えた。俺は九尾の幻影が浮かんでいた虚空を睨んだ。不吉な出来事の数々は、どうやらこのことを予兆していたらしい……。

— Story Digest #08/09 —

9日目
Story Digest
初花の不安

結界によつて、外界と隔てられた水杜神社。

何か結界を破る手段はないものかと思ひ、蔵に向かうと、そこではすでに桂香さんが本を調べていた。

「ここに、あると思う？ 結界を解く方法」

そう声をかけてみると、桂香さんは首を横に振った。

「分かりませんが、一応あがいています」

そう言つて一旦本を閉じ、俺にお願いがあるという桂香さん。

「ここで調べるのはわたしが続けますから、初花のところへ行ってあげてくださいませんか？」

なんだかよく分からないまま初花ちゃんを捜し、俺はようやく、石段を登つてくる初花ちゃんを見つけた。

「やっぱり駄目みたいだね……出られないや」

「ああ、ここからは、どうあつても出られないみたいだ」その何気ない俺の一言に、初花ちゃんは身を震わせた。

「お兄ちゃん、それ言わないで」
と、不安そうな表情を浮かべる初花ちゃん。彼女

は子供の時、蔵に閉じ込められたことがあるらしく、外界と遮断されるといふ状況が恐いらしい。
「ね、お兄ちゃん、ちよつとだけ抱きついていい？」
いいよと返事をする、初花ちゃんは俺にしがみついた。

結局、九尾の強力な結界に阻まれて援軍は期待できず、水杜神社にいる面々で九尾と対峙するしかないようだ。とにかく、手段も道具も限られてる現状、取れる最善の手段は霊脈を塞いでいくことしかないようだ。そして、出陣前。境内の前に集合していた俺たち

のもとに、すごい勢いで駆け寄つてきた初花ちゃん。彼女が差し出したのは、携帯電話だった。そのディスプレイには、文字の羅列が並んでいる。

「携帯の……メール？」

差出人は……初花ちゃんの父親だった。その内容は、誕生日のお祝いを除けば世間話のようなもので、戦いに関係するような事柄は書かれていなかった。それでも、これはある意味の救いだつた。

「見えないだけで、ちゃんと繋がってるから。怖くない」不安そうだった初花ちゃんを元気づけてくれただけでも、価値のあるメールだつた。

その日、俺は奇妙な夢を見た。時代がかった衣装ではあるけれど、桂香さんと初花ちゃんそっくりのお姫さまと出会う夢。ただ、やっつてゐることは、今とぜんぜん変わってなかったが。

「うーん……」

なんだか自分主演で大河ドラマをやったような気分だった。夢つてのは普通起きたらすぐ忘れるものだけど、今日の夢はやけに鮮明に残っている。何らかの予兆なのかもしれない。

「今朝、変な夢見たんだけど」

と言う初花ちゃんの言葉に、俺は思わず噁つていとお茶を一気に飲み込んでしまった。

「泰成様と、桂姫？」

俺と初花ちゃんは同時に、そう言った桂香さんの方を見た。

「三人揃って、同じ夢を見たってことか……？」

葉子さんにこの奇妙な出来事の原因をたずねてみたものの、彼女は腕を組みながら天井を見上げた。



初花姫
「では、一つ占って頂けませんか。私達姉妹の行く末を」



ナツ
「また同時に寝たら、もう一回見るの？」



ナツ
「しごと。ようことおふだ作ってるの。一緒に行く」



桂香
「そんな、まさか……」



葉子
「っていうかこれ、私の事なんですけれど？」

数時間後。昼下がりの居間に、みんな自然に集まっていた。

蔵で手掛かりになるような蔵書を探していた俺と桂香さんも、埃だらけの身体を順番に清めてからみんなのいる場所に戻った。

「ちょっと思った」

ナツ様が突然、言った。

「三人、同じ夢を見た。また同時に寝たら、もう一回見るの？」

俺たち三人は、顔を見合わせた。

「確かに一理あるな」

ナツ様の提案により、俺たちは今で昼寝をしようとした。昼間、書斎の作業で疲れていた俺の体は、あっさり眠りの中に落ちていった……。

目覚ましを用意していたにも関わらず、葉子さんにたたき起こされたのは夜の八時前だった。とある人物の習慣で、目覚ましは変わり果てた無残な姿となっていた……。

結局、夢は見なかった。

俺たちは、境内でナツ様お手製のサンドウィッチをいただいたあと、戦いの徒について。

蔵の中、桂香さんは真剣な顔で、文献に没頭していた。

「何を、調べてたの？ 伝承……？」

「ええ、九尾の狐について、少々」桂香さんの指差した先には、古そうな本が幾つか積まれていた。どの本にも「九尾」だの「玉藻前」だのといった、どこかで聞いたような単語が表紙に描かれていた。

「ふうん……」と、俺はとりあえず手近にあった本をめくってみる。

九尾の狐は、元は大陸から渡って来た妖怪である、とあった。彼女はこちらでは玉藻前と名乗り、鳥羽天皇をその美しきで虜にした。知識も豊富で四書五経に通じ、故事来歴に関する廷臣たちの質問にもスラスラと答えてのけたという。……つまり、力が強いだけではなく頭もよかったということか。

ところが、玉藻前を宮中へ上げてから、鳥羽天皇の体調はどんどん悪くなっていた。その原因は、玉藻前の妖気を浴び続けているため。そして、それを見破ったのが当時の陰陽師、安倍泰成だった。彼

は、泰山府君の祭を行い、玉藻前の正体を暴いてみせた。九尾はそこから逃れたが、やがて待に追われて那須野で射殺された。その身体と怨念は殺生石となり、近づくものをすべて殺して回った。石の破片はあちこちに散ったとある。

つまり、その破片のひとつが、ナツ様の持っている殺生石ということなのだろう。

「安倍泰成……ここで出てきたか」

なるほど、葉子さんの言っていた通りだった。けれど、桂姫と初花姫は、出てきてないし、まだ幾つか腑に落ちない部分がある。

「やっぱ、葉子さんに聞くのが一番手っ取り早いかな」

そう思っていると、当の葉子さんがやってきた。

「葉子さん、これは九尾と関係あるんですか？」

桂香さんが出したのは、この地方の古い記録だった。かつて、狐の妖怪がこの地方を荒らした。村に災いをもたらした妖怪は何十人もの人を殺し、退治しにきた侍や神職者たちを返り討ちにした、とある。ついでにこれ、私のことなんですけれど？」

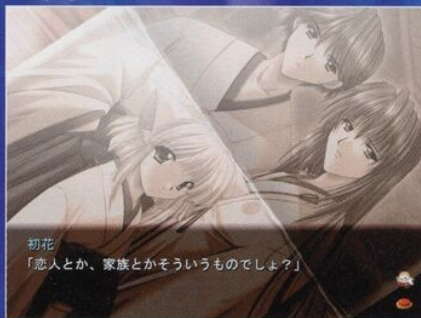
真剣な表情だった桂香さんが、ガクッと傾く。葉子さんはずいぶん懐かしいわねえ、とその文献をアルバムのように眺めていた……。

● Story Digest #12



葉子
「ええ、ええ、もうそりゃすごい笑顔で目え、輝かせるんですもの。何事かと思いましたわ」

● Story Digest #12



初花
「恋人とか、家族とかそういうものでしょ？」

● Story Digest #13



初花
「……お兄ちゃん、それは失礼。あたしだって、たまには早く起きるよ」

● Story Digest #13



葉子
「みき……や……さんっ！ 逃げて……下さい！」

12日目
Story Digest #12
祖父の写真

祖父のカメラを勝手に持ち出した初花ちゃん。それを追いかけて回す桂香さん。

「喧嘩するほど仲がいいって奴ですか」

でもそれを言ったら。俺は葉子さんとナツ様を見た。

「二人の方が、ずっと仲がいいですよね」

「長い付き合いですから」

葉子さんの微笑みに、ナツ様が同意の頷きを返す。

「二人って、いつ頃から付き合いになるんですか？」

と聞いてみると、葉子さんはナツ様との出会いを語り始めた。

二人の付き合いは、葉子さんが桂香さんのお爺さんに封じられた頃からのものだという。

「最初に歩み寄ってきたのはナツ様の方だったんです」

最初はうざかった、という葉子さん。

「あんまりしつこいんで、とうとう私は尋ねました。」

「なんでそんなに私につきまとうのかと」

「で、ナツ様は何て答えたんです？」

「ようこ、死なない？」

葉子さんが妖怪だと聞いていたナツ様にとって、

彼女は長生きをする存在、つまり、死別を気にせず
に甘えられる唯一の存在だったのだ。

俺は、初花ちゃんから取り返されたカメラを預かり、

具合を確かめていた。桂香さんが、漆塗りの箱を開き

ながら、「大丈夫ですか？」と心配そうに尋ねてくる。

「うん……その箱は？」

「お爺ちゃんの私物入れです」桂香さんは、箱の中身

を確認するように、小物をテーブルに並べていく。財布、

カメラ、眼鏡、懐中時計……、その他もろもろ。

「ああ、そうそう、その財布だけどさ、ちよつと面白

いものが入ってたよ」

初花ちゃんは、桂香さんの阻止する手を巧みにかわ

わして財布を奪い取ると、それを抜き取った。

四つ折になった写真を何葉か、初花ちゃんがつまむ。

はい、と初花ちゃんは葉子さんに写真を渡した。

「私？」と、驚く葉子さん。

「と、ナツ様」

葉子さんは、折られた写真を開いた。それをナツ様

が覗き込む。アルバムではなく、財布に入れてもち歩

いていた写真。そこには、まだ若い頃の桂香さんのお

爺さんと一緒に、葉子さんとナツ様の姿が写っていた。

— Story Digest #12/13 —

13日目
Story Digest #13
葉子さんの戦い

珍しいことは重なるものだ。まずひとつは、初花

ちゃんが早起きしたこと。もうひとつは、葉子さん

が寝坊をしたことだ。しかし、前者は気まぐれのよ

うなものだったが、後者はただ事ではなかった。

発作を起こし正気を失った葉子さんに襲われた俺

が、軽い傷を負ってしまったのだ。が、傷のことは別

に、ここで問題になっているのは、彼女が敵味方の判

断もつかないほど我を忘れた、というその事実だった。

「せいぎよできないのは、ようこときゅうびが同調し

あつてるせい。だから、ようこが強ければ、はねのけ

られる」というナツ様。

そうか……九尾も葉子さんも同じ狐の妖怪。互い

に、通じ合うものがあるのだろう。

「ようするに、これも九尾の災厄のひとつって訳か」

書き置きを残して、家を出た葉子さん。彼女を見つ

けて説得し、何とか連れ戻すことには成功したもの

の、やはり発作時の不安はつきまとう。

葉子さんの様子を見るために彼女の部屋を訪れた

際、発作の予兆が葉子さんを襲った。
「逃げて、下さい」とだけ言った葉子さん。
人を呼ぶ暇はない。

俺はとっさに葉子さんを抱き締めた。必死で九尾

の力と競り合っている、葉子さんの理性。彼女が衝

動に負けないよう、俺は必死で呼びかけ続けた。

葉子さんは押し殺すような声を上げながら、軽く

俺を退けた。

ホースのように妖気を垂れ流しながら、葉子さん

は大きく息を吸い、吐いた。直後の一喝とともに、

妖気は吹き飛んでいった。

「大丈夫ですわ……もう」

出陣前の時間になって、俺は再び葉子さんの部屋を

訪れ、その四方にお札を貼り付ける。ナツ様の作った

封印札だ。九尾の力が徐々に増してきているので、そ

れがどこまで持つのか保証はできないらしいが。

「こっちはこっちで戦いすわね」

「危なくなったらすぐ呼んで下さいね」と言う俺に、

当分は大丈夫ですわ、と葉子さん。

「相手は一匹ですもの。そして、うちは五人がかり

ですから」

Story Digest #14
陰陽師の夢・桂香姫

夢の中、俺は桂香さんと抱き合っていた。そして、
秦成は姫を引き寄せながら寝所へ向かい……。俺は
俺は思いっきり跳ね起きた。

その後、洗面所で顔を洗ってサッパリしたところで、
桂香さんに出くわした。が、俺が軽く手を上げよう
とした時には、もう桂香さんの姿はなかった……。

どこまで見たかは分からないが、桂香さんも同じ
夢を見たのはほぼ間違いないだろう。

ナツ様に桂香さんの匂いをたどってもらおうと、滝
にたどり着いた。そこでは、桂香さんが一心不乱に
禊を行っていた。

「桂香さん、俺と同じ夢、見た？」

この状況では逃げられないと悟ったのか、桂香さん
は頷いた。どうやら桂香さんは、あの続きも見てしま
つたらしい。どういう光景が繰り広げられたかは知ら
ないが、まあそういうシーンに違いない。

俺は何でこんな夢を見るのかも話し合いたかった
ので、桂香ちゃんを落着かせてから家に戻った。

「お兄ちゃんも、夢、見た？」と、全員が集まったと
ころで、ずいぶん不機嫌そうに言う初花ちゃん。

「ああなつてたつてことは、どつちかが告白してるん
でしょ？」ところがこつちはどう？ お姉ちゃんが
何か、積極的なアプローチをお兄ちゃんにした？」と、
一気にまくし立てた初花ちゃんは、さらにとんだ爆
弾発言をした。

「宣言しとくよ？ あたしもお姉ちゃんと同じで、
お兄ちゃんのが好きなんだからね？」
意外な形で引き合いに出された桂香さんは、火が
ついたように顔を真っ赤にした。

「ナツも、みきや好き！」と、ナツ様。
「私も立候補しとこうかな、と」
「残る問題は……」初花ちゃんの言葉に、全員の視線
が一点に集中する。

「わ、わ、わたしだつて好きなんだからっ！」
ドサクサ紛れという感じで、桂香さんまで……。

「モチモチですわね、幹也さん」と、楽しそうに言う
葉子さんは、とどめを刺すように付け加えた。
「では、この戦いが終わるまでに決着をというこつで」

Story Digest #15
姉妹喧嘩

「わたしはできてるでしょ？ 初花だつて、やればで
きるわよ」

「またお姉ちゃん、そういうズルいことを言う！」
道場を覗き込むと、修羅場だった。自分から覗い
たとはいえ、えらい場面にいくわしたなあ……。そ
うえ、出るタイミングを完全に失った。

しかし、初花ちゃんが喋りながら昂ぶっていく様
子を聞いているうちに、そうも言っつていられなくな
り、俺は思わず飛び出した。

「どう聞いても話し合いという感じじゃないしどち
らも少し頭を冷やしてくれ」と言うのと、桂香さんと
初花ちゃんは、どちらもしよんぼりとうなだれた。

俺はまず、廊下を早足で歩く桂香さんに声をか
けた。
「あれは言い過ぎじゃないかと思うんだけど」
桂香さんはため息をついた後、こう答えた。
「万」ということもありすから」

さらに、「最悪、すべてを初花ひとりで乗り切つて
もらう羽目になるかも知れせんし」とも。
桂香さんは、誤魔化すように笑顔を作ったが、な
ぜかひどく気になる言葉だった。
一方、初花ちゃんも、桂香さんの異変には気づい
ているようだった。
「最近、やけに強く当たってるつか……。厳しいんだ
よねえ」

お互いの考えは、二人ともよく分かっているよう
なので、後は面と向かって本音で話し合ってくれれ
ばもつといいんだけど。面と向かってが無理なら、か
らめ手とか。そう考えた俺は、ちよつとした小細工
を試してみた……。

その日の出陣前。
「ごめんごめん。ちよつと寝坊しちゃった」と言い訳
する初花ちゃんの顔を、無言ではたく桂香さん。俺
はそれを、生暖かい目で見守っていた。
「喧嘩、よくない。みきやも昼は止めた」
「いや、あれは、いいんです。ああいうのはね、喧嘩
するほど仲がいいって言うんですよ」

● Story Digest #14



桂姫
「ああ、秦成様……」

● Story Digest #14



桂香
「あ、あの程度!? 幹也さん、あれをあの程度っていうのはどうかと思うんですけど!!」

● Story Digest #14



初花
「宣言しとくよ? あたしもお姉ちゃんと同じで、お兄ちゃんのが好きなんだからね?」

● Story Digest #15



初花
「あのねえ、自分のレベルに誰でも合わせられると思つたら大間違いないんだよ。出来ないモノは出来ないの!」

● Story Digest #15



幹也
「ああいうのはね、喧嘩するほど仲がいいって言うんですよ」

16日目
Story Digest

Story Digest ● #16
ナツ様の生い立ち

「……ナツ様なんですけど、なんだか変じゃありませんか？」という桂香さん。

俺にも、心当たりがあった。確かに今日のナツ様の様子は、何かおかしい。

それは、桂香さんが境内の掃除を始めようとした時だった。境内に出てみると、そこは綺麗に掃除されていたらしい。石段の方で箒を掃く音がしたのでそちらへ行ってみると……、ナツ様がお掃除をしていたそうだ。「ナツも、この神社の一員だから、はたらく」桂香さんは大いに戸惑ったらしい……。

「しかも……完璧な仕事なんですよね……わたしがやった方が荒いというか……」桂香さんは、その点でもえらいショックを受けているようだった。「でも、これには続きがあったんです」という桂香さん。実は、今日のご飯は、ナツ様が作ってくれたのだという。

「絶対、変ですよ」と俺たちが頷き合っていると、そ

● Story Digest #16



ナツ
「『神』は形が無いから、弱がある。それでナツが弱になった。それが今のナツ」

● Story Digest #16



ナツ
「ありがとう」

● Story Digest #17



葉子
「そんなこんなで私は彼と村で暮らす事になりました。一応、夫婦という事で償ましく。めでたしめでたし」

● Story Digest #17



葉子
「今の私は、古の大妖怪ではなく音羽家の居候、葉子なのでから」

こに慌てた様子の初花ちゃんがやってきた。「お姉ちゃん、一体何してるの!? ナツ様に洗濯物取り込ませてどーすんのよ!」

一応葉子さんにも聞いてみたところ、原因は彼女でもならしい。さすがに、これはおかしいと思った俺は、本人に直接聞いてみることにした。「どうかしたんですか? 何だかナツ様、様子が変わすよ?」

ナツ様は、俺の問いにこう答えた。「九尾が倒されたら、ナツはどうすればいいの?」

「ああ……それですか」つまり、ナツ様は焦っていたのだ。殺生石を守るためにここへきた彼女は、九尾が倒れると殺生石もなくなり、用なしになるのではないかと。

さらにナツ様は、もともと彼女は人間で巫女のひとりだったが、体が弱かったから役に立たなかつたこと。そのため、体を依代にして神を降ろしたのだという過去を話してくれた。「することがなくなるの怖い」というナツ様。でも、たとえナツ様が役に立たなくても……。

「俺たちにはナツ様が必要ですよ」

17日目
Story Digest

Story Digest ● #17
葉子さんの昔話

「葉子さんが狐の大妖怪なら、お爺様はどうやって倒したんですか?」

桂香さんのその言葉を聞いて、俺は廊下を歩きながら考えていた。確かに、その方法が分かれば、もつと楽に九尾を倒せるかも知れない。

俺は過去にあったことを知るために、葉子さんの元を訪れた。簡単に話します、という前置きをして、葉子さんは九尾について語り始めた。

大陸からやって来た九尾は、陰陽師と侍たちに倒され、この地で降り立ち、殺生石を自身の手で封じたのだという。だが、葉子さんいわく、以前にも一度、九尾は復活したらしい。

「それで私なんですけど、生まれたのは確かにこの時ですわ。九尾は子を孕んだのですよ。そして、その子が私となります」

葉子さんがサラリと重要なことを言ったので、危

うく聞き流すところだった。

「ですから、九尾の娘なんです、私は。でも、記憶や妖力はほぼそのまま継承していますから、ある意味分身といった方がいいかも知れませんか」

それから葉子さんは、かつての自分のことを語り始めた。まずは、この地方の妖怪として育ったこと。その頃から力だけは強かったこと。挑戦してきた霊能力者や侍を、ことごとく返り討ちにしてきたこと。そして、そんな不毛な戦いを繰り返している最中、ひとりの男性に出会い、彼の提案を受け入れて人として暮らしたこと。身勝手な人間に愛想を尽かして再び妖狐として暴れたことなどを話してくれた。

そうして、なぜ大妖怪である彼女が、なぜ二回も負けたのが判明した。「私がこれまで負けたのは二回。どちらも話し合いません」

結果的に、九尾を倒す参考にはならない話だった。だが、あらためて地道な努力が必要と確認できたことや、葉子さんの過去を知ることができたのは収穫といえる。ただ葉子さんは、長い話を疲れたらしく、

「はあ……疲れましたわ。一応、病人なんです、私は?」と、苦笑を漏らした……。

Story Digest #18
初花の風邪

「遅い」桂香さんは咬いた。

予定の時刻は三十分を過ぎていた。

初花ちゃんの部屋に入る桂香さん。これから盛大な説教が始まるのかと思っただが、その予想は裏切られた。桂香さんが、血相を変えて飛び出して来た。「幹也さん、ナツ様を呼んでください！」

「夏風邪」ナツ様は、そういう診断を下した。

桂香さんは、その場に崩れ落ちる。

「びつくりさせないでよね」と、ひとまずは安心したようだ。しかし、彼女の取り乱しよりは尋常じゃなかった。俺は不思議に思い、桂香さんに聞いてみた。

最初は口をつぐんでいた桂香さんは、観念したように一冊の本を取り出した。蔵で見つけたというその本は、玉藻前、すなわち九尾に関するものだったようだ。その本を読んだ彼女は、「夢に出てきた桂姫と初花姫の役割は何なのか」を考えていたらしい。

巡り巡って日本にたどり着いた獅子王という剣。その剣を保管した藤原道春の娘、桂姫と初花姫の姉

● Story Digest #18



初花
「ごめんね、お姉ちゃん」

● Story Digest #18



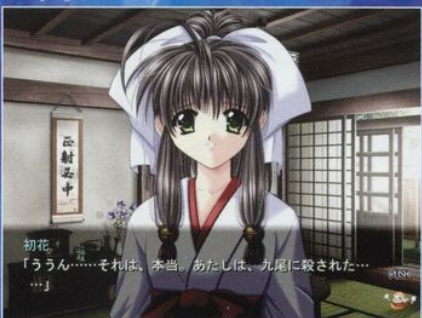
葉子
「初花ちゃんが風邪とはね」

● Story Digest #19



初花姫
「おお、怖い怖い。のう薬成。我と手を組まぬか？」

● Story Digest #19



初花
「ううん……それは、本当。あたしは、九尾に殺された……」

● Story Digest #19



葉子さんの看病はナツ様を中心となり、俺がそれに付き添った。

妹。獅子王は、賊の仕業に見せかけて盗まれ、その時に、桂姫も殺された……。

「つまりですね、一番命が危ないのはわたししなんですよ」と、息を吐く桂香さん。

昔話通りにいくとは思っていないと言いつつも、

「万一のことがあった場合、この家は初花に継いでもらわなければならない」と言う桂香さん。

俺は彼女の不安を取り除くため「前世と俺たちが繋がりがあつたとしてだよ？ その通りにことが進んでもおかしい点があるじゃないか。あつちじゃ恋人同士だったみたいだけど、俺と桂香さんは違うだろ？」と、過去と今は違うんだという根拠を挙げる。

「すごく当たり前な話、夢と現実が微妙に違うんだ。過去とは別に、俺たちは俺たちでなんとかしなくちゃ」桂香さんはしばらく悩むように小さく唸っていたが、やがて、小さく頷いた。

夕方近くになり、俺と桂香さんは、初花ちゃんの部屋を目指した。

「へへ、音羽初花、完全復活しました！」

その初花ちゃんの頭を、桂香さんがベシッと叩いた。

Story Digest #19
陰陽師の夢・初花姫

夢の中。初花姫と向かい合う薬成。

凶暴な目を俺に向けて初花姫。そして薬成はというと、その初花姫に向けて今にも攻撃を仕かけそうな、一触即発の雰囲気。まさに、これから殺し合う。二人の間には、そんな緊張感がみなぎっていた……。

「とにかくみんなと相談しよう」と、俺が言うと、初花ちゃんは意外な反応をした。

「あたし、九尾の顔を見たよ。あたしが食べられる前、九尾は葉子さんの顔をした」

そして、今、葉子さんと顔を合わせるぐらいなら、まだ部屋にこもつた方がマシだというのだ。

初花ちゃんの様子を伝えられた葉子さんは、考え込むような表情をした。

「どうして三人は、昔の夢なんて見たのか。理由は単純至極。……九尾が見せていたんですよ」

夢の解釈についてそう語った後、葉子さんは部屋を出て初花ちゃんの元へと向かった。

初花ちゃんは、葉子さんから逃れようと、うしろを気にしながら境内を駆け抜けていた。

何度も振り返るので、前には当然注意が回らない。ましてや、上空など。

「逃さないわよ」と石畳に亀裂を入れながら、葉子さんが着地する。今の葉子さんの姿は、妖怪そのものだった。つかまえた、と葉子さんが右腕を突き出す。初花ちゃんは、目を瞑った。そのまま葉子さんの腕を掴み極めると、腰を落とし、一気に投げ飛ばした。

芸術的なほど綺麗な弧を描いて、葉子さんが石畳に叩きつけられる。初花ちゃんは、大きく安堵の息をつきながらその場にへたり込んだ。

「大丈夫だった、初花ちゃん？」

「あ、うん。ありがとう、葉子さん」

「まあ、ようするに初花ちゃんは幻影に怯えていたのよ。私は音羽家の葉子さんだから、初花ちゃんに危害なんて加えない」葉子さんは、こやかにそう言った。

「まあ、とにかくこれで全員無事で何より」

「そうですね……いや、違うか。ちよつと、私がやばいわ……」無理矢理発作を跳ね除けていた葉子さんは、しばし寝込むこととなってしまった。

● Story Digest #20-01



初花
「お姉ちゃんが、蔵に閉じ込められちゃったみたいなの！」

● Story Digest #20-01



九尾
「くっくっく……さて、それはどうかな……これでは、どうだ？」

● Story Digest #20-01



桂香さんはごく自然に『それ』——『獅子王』を鞘から抜いていた。

● Story Digest #20-01



ナツ
「『とめる』」

20日目
Story Digest
決戦前日 ● #20-01

決戦前日

決戦前日。敵は意外な揺さぶりをかけてきた。

桂香さんを、蔵に閉じ込めてしまったのだ。さらにナツ様は行方不明、初花ちゃんはそれを捜しにどこかへ行き、葉子さんは相変わらず動けない。

とりあえず俺は、葉子さんのところへ向かった。そこで、誰が桂香さんを閉じ込めたのか、葉子さんと検討してみる。まず、桂香さん本人ということはない。初花ちゃんなら、正直に名乗り出るだろう。ナツ様がそんな人の困ることをするはずがない……。俺はいつでも逃げられるように、軽く踵を上げた。

「外もすっかり暗くなりましたわ。このままだと、ナツ様たちを捜すのも大変でしょう」

「そうですね。妖怪たちも力をつけるし」

「そこですわ。なかなか、あの娘はしぶとかった。やはり昼はよろしくない」葉子さんは、俺を遮るよう

に手を突き出す。すると、俺の足がふわりと浮いた。ありえない。ただ、葉子さんが手を突き出しただけで、俺は勢いよく十メートルほど吹き飛ばされていった。……冗談みたいな力だ。これは、九尾の狐が

葉子さんと完全に同調したということかもしれない。

ただし、肉体は葉子さんのものだ。迂闊に攻撃するわけにはいかない。完全に無防備状態の俺に、九尾が拳を振りかぶりながら接近してくる。

「取った!!」そして、——九尾が吹っ飛んだ。

俺と九尾の間に、初花ちゃんが割って入っていた。

「ごめん。ちよとナツ様捜すのに手間取って」

「モノを反射する」力を持つ「鏡」を手にし、初花ちゃん

は九尾の攻撃を跳ね返していた。「正直、あんまり鏡もたないから、短期決戦なんだよ」という初花ちゃん。九尾の妖力を全部受け止めるのはかなりの負担で、いずれは割れる可能性が高いらしい。……俺は少し迷って身を翻し、蔵へ向かった。

「何ですって」初花ちゃんが九尾と交戦中と知るや否や、扉が開いた途端、桂香さんは飛び出していった。俺は彼女の姿を見て、もう一つ寄るべき場所があることに気づいた。

しかし。向かった先にあるべき獅子王は、金庫に納められている。鍵の番号は桂香さんだけが知っている。今から聞き出しても、間に合わない。「ナツ、開ける」ナツ様は、金庫に手をかざした。

— Story Digest #20 —

「ひらげごま」という言葉とともに、金庫が開く。

一方、九尾の攻撃に耐え切れず、ついに「鏡」は割れてしまった。

九尾の爪が、初花に向かって振り下ろされる。

しかし、その九尾と初花ちゃんの間桂香さんが割って入り、俺は桂香さんがけて「それ」を投げた。

クルクルと回転しながら、「それ」が桂香さんの手に収まる。そして——桂香さんはごく自然に「それ」

——『獅子王』を鞘から抜いていた。

桂香さんと九尾の戦いが始まると、剣とせめぎ合い、火花が散った。

「ほんの一瞬でも、隙ができれば……」

「なら、ナツが作る」と、目覚し時計を取り出すナツ様。ナツ様が、目覚まし時計の電源に指を当てる。

「じかんを」

「とめる」

次の瞬間。どうやら時間が止まっていたらしく、桂香さんが一瞬の内に九尾を切り伏せていた。その体から瘴気が霧散する。今日のところは、何とか九尾を退けることができたようだった。

20日目
Story Digest
決戦 大団円 ● #20-02

決戦 大団円

葉子さんの言い付けで、俺たちはいつもの服に着替えて境内に出た。

時間もうも通り。

これまでならこれから山に向かうところだが、今回は違う。山に向かう必要がないのだ。葉子さんは、どうするつもりだろうか……。

「それで……えっと、九尾が出現するのを待つんですか？」

「ううん。そんなことをする必要はないわ」

葉子さんのうしろには、いつものようにナツ様が控えている。

「九尾がどこに潜んでいるようと、こちらから引きずり出せば関係ないもの」

葉子さんは懐から、一枚のお札を取り出した。

「葉子さん、そのお札ってひよっとして……」

「ご名答。幹也さんが持っているものと同じです。ここに、殺生石を媒介にして九尾を呼び出します」驚く俺たちだが、ナツ様いわく、ここが一番有利な場所らしい。ここが最も清浄な空間であること、



葉子
「ここに、九尾を呼び出します」



九尾
「おのれ……よくも……よくも妾の復活を……またしても邪魔をするかっ……!!」



ナツ様はポカンと口を開けて、優しい光を放つ螢を眺めていた。



桂香
「じゃあ、しばらくはこっちでゆっくりも出来るんですよ……ね？」



幹也
「もうしばらく、こういうのが続くのも悪くないかなと思うのは、俺の我慢ですかね」

また、神社の四方に貼られたお札によって、中の妖怪が外に出られないようにしていることを考えると、確かに納得がいく場所ではある。
俺たちは最後の戦いを前に、とりあえず心の準備をした。

「……二人とも、そろそろ、いい？」

「はい」

「ん、いいよ」

「それじゃ葉子さん、お願いします」

俺の合図を聞き、葉子さんがお札をかざす。

瞬間、世界が変わった。

「おおおおおっ！ おのれ……よくも……よくも妾の復活を……またしても邪魔をするかっ……!!」

強制的に召喚された九尾は明らかに怒り狂っていた。

「あなたが復活したら、えらく面倒なことになりそうだ。悪いが、倒させてもらおうよ」

「お勤めを果たさせていただきます！」

俺の横で、桂香さんが剣を構える。

「お兄ちゃんの言う通りだね。どうも、すつごい嫌な感じがするんだよね、あんた」初花ちゃんも、靈弓を構えた。

九尾「……五月蠅い
幹也「うん？」

九尾「五月蠅い五月蠅い五月蠅い！ そんなに妾が邪魔か……ならば、貴様らまとめて滅ぼしてくれるわ！」
九尾との、最後の戦いが始まった――。

激しい戦いの末、俺たちはついに九尾を打ち倒した。

九尾の巨体が、ドオッ、と石畳に倒れ込み、その体が熾火に包まれる。勢いよく燃えさかしたそれは、短時間で骨も残らず消滅した。青白い火の粉だけが、まるで雪のように舞い散る。

俺たちは、舞い散る熾火をいつまでも眺めていた。が、熾火にしては、やけに動きが不規則な……。これって……。「それ」が、俺の目の前を横切った。

「蜜だ！」初花ちゃんが、勢いよく手を伸ばして捕まえようとする。

「……やめなさいってば」桂香さんが、その首根っこをひっ捕まえた。

「やっど、平和が戻ったって感じですかね」と、葉子さんが、

「きれい」ナツ様は、ポカンと口を開けて優しい光を放つ螢を眺めていた。
ふと、その視線が手に持っていた殺生石に移る。

殺生石は白く風化し、ボロボロと崩れていった。俺と目が合ったナツ様は、小さく微笑み、俺も微笑み返した。
「……初花ちゃん、動揺のあまり言葉づかいが変だ。」
「……初花ちゃん、動揺のあまり言葉づかいが変だ。」

「……初花ちゃん、動揺のあまり言葉づかいが変だ。」
「……初花ちゃん、動揺のあまり言葉づかいが変だ。」

— Story Digest Sequel —

後日談
Story Digest Sequel
夏はまだ続く

「すげえ根性……俺は思わず唖った。こんな山の中で祭を開くとは、と感心することしきりだった。

「確かにそうかもしれないね」

「桂香さんたちは慣れつつもかもしれないけど、よくもまあ、こんな山の中で屋台を運んでくるよな」

「お祭好きですからね……村の人たちみんな」そういつて、桂香さんは嬉しそうな表情を浮かべる。

しかし、……お祭好きといえは。

「お兄ちゃん……げっ！」
背後から、そんな声が聞こえた。振り返ると、綿飴・ヤキノバ・リンゴ飴を持った初花ちゃんが、逃げようとして身を翻したところだった。

「初花。浮かれるのも結構だけどね、もうすぐわたしたち、舞を始めなきゃならないってこと、忘れてる？」

「やだなあ、忘れてなんかいませんことよ、お姉さま……初花ちゃん、動揺のあまり言葉づかいが変だ。」

境内を抜け、俺たちは縁側に腰かけた。風鈴の涼

しい音色が響いてくる。お説教はまだ続いていた。

「忘れてたら、今度は幹也さんにしこられるわよ？」

俺たちの視線を受け、初花ちゃんは怯んだ。

「すぐに園を磨いて腹ごなしするもん！」

「……そうしてくれると嬉しいんだけどね」と、いきなり背後から葉子さんが現れる。

「みきやつ」さらには、ナツ様が廊下を駆け、俺に飛びついてきた。

「ああ、そういえば幹也さん。いい加減、帰るまでに答えを決めてくださいいね？」と、葉子さんが唐突に例の件を持ち出すと……。

「誰を選んでも恨みっこなしですけど、あんまり待たせるのもどうかと思いますよ？」と、桂香さん。

「約一名、ひじょーに短気な人間がいるから、気を付けたほうがいいよ？」夜怖いのは妖怪だけじゃないんだから」と、初花ちゃん。
「まあ、なるべく早い目にお願いますわね」と、葉子さんに改めて念を押されたものの……。
「そうですわね……。けど、もうしばらく、こういうのが続くのも悪くないかなと思うのは、俺のわがままですかね」

音羽桂香



ここでは桂香がメインとなるイベントを通常、陵辱H、治療H、純愛Hイベントごとに紹介。各イベントCGに対応する色指定画を併せて見ること、桂香のイベントグラフィックを堪能してほしい。

1-01
Event Graphics
家宝の剣
Event Graphics ● Otowa Keika #01

音羽家に代々伝わる家宝の剣・獅子王の手入れをしている桂香。朱塗りの鞘を持つ存在感のある剣もさることながら、畳の上に広がっている彼女の長髪が印象的。ちなみに剣からは静かでありながら圧倒的な靈気が放たれており、かなり業物の靈剣を使っている桂香でも鞘から抜くことができないらしい。



1-08
Event Graphics
桂香・禊
Event Graphics ● Otowa Keika #02

早朝、神社の近くにある滝で、体を清め、罪や穢れを洗い流す行為「禊」を行う桂香。禊は巫女にとって欠かせない行為・儀式だが、彼女は必ず、まだ水も冷たい早朝に禊をしているらしい。神聖な儀式と分かっているながらも、やはり水に濡れて透ける素肌が気になるという。





1-03
Event Graphics

舞の稽古

Event Graphics ● Otowa Keika #03

普段のシンプルな巫女装束とは異なる荘厳な正装を纏い、初花とともに板の間で舞の稽古をする桂香。いつにもまして真剣な表情の桂香が印象的なシーンだ。しかし、途中までは息の合った見事な舞は徐々にズレていき……？



2-04
Event Graphics

二回目の夢

Event Graphics ● Otowa Keika #04

桂香たちが見る同じ夢の中。幹也によく似た陰陽師・安倍泰成が、桂香にそっくりな姫を抱きしめ……。色指定では鮮やかな彩色が施されているが、CGでは落ち着いた色に変換されている。ちなみに桂香だけが、この夢の結末を最後まで見届けたらしい。

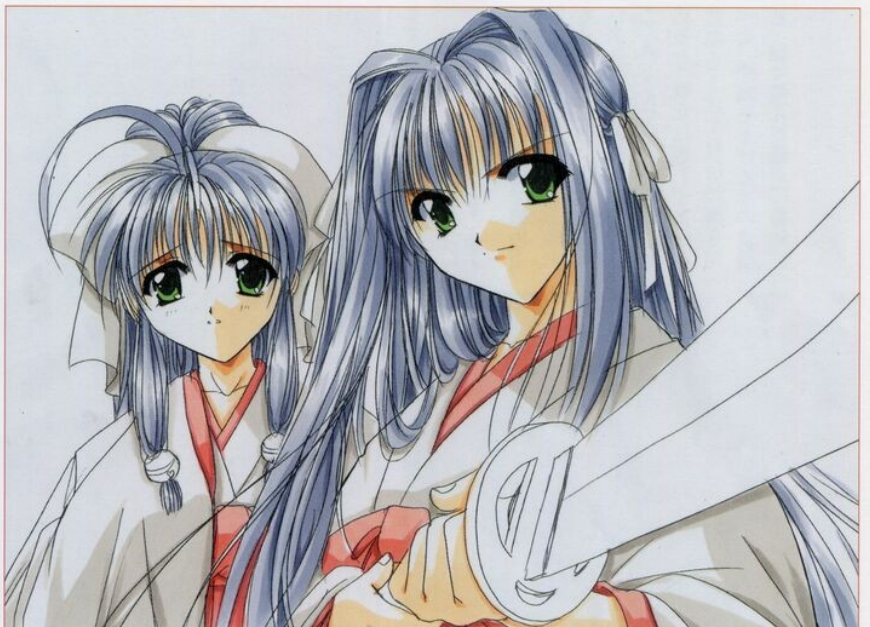


1-02
Event Graphics

抜刀

Event Graphics ● Otowa Keika #05

初花を危機から救うべく、音羽家の家宝・獅子王を手にして大妖怪・九尾の前に立つ桂香。いくら抜こうとしても抜けなかった剣がついに刀身を露わにし、九尾をもたじろがせる。大妖怪を前にしながらも、凛々しい表情を浮かべる桂香が印象的だ。





水妖の粘液に絡め取られ、手足の自由を奪われる桂香。粘液はじわじわと桂香の服を溶かし、彼女の体のいたるところを覆っていく。その粘液によって露わにされた胸元と、どこどころが破られてしまっている袴が陵辱的な雰囲気をかもし出している。

3-05
Event Graphics

陵辱・水妖

Event Graphics ● Otowa Keika #06



中に入り込んでくる根の束を手で押さえようとする桂香だが、木霊の蔓が巧みに手首を拘束しており、それも叶わない。木霊の根が入り込んで来る感覚に、思わず絶叫する桂香……。つねに落ち着いた雰囲気を持つ彼女の、あまり見られない表情だ。

3-06
Event Graphics

陵辱・木霊

Event Graphics ● Otowa Keika #07



夏神楽 Visual Fan Book ● Event Graphics #01.....Otowa Keika [おとわけいか]



Chapter
02
Event File

3-07
Event Graphics

陵辱・化け蛇

Event Graphics ● Otowa Keika #08

化け蛇の長い胴体で締め上げられ、まったく身動きが取れなくなつた桂香。化け蛇の太い胴体が未開の局部に潜り込こんだうえに胎内でうねり始めると、彼女は思わず苦痛の悲鳴を上げて目尻に涙を浮かべる。悲鳴を上げるその表情と、涙で潤んだ瞳が印象的。

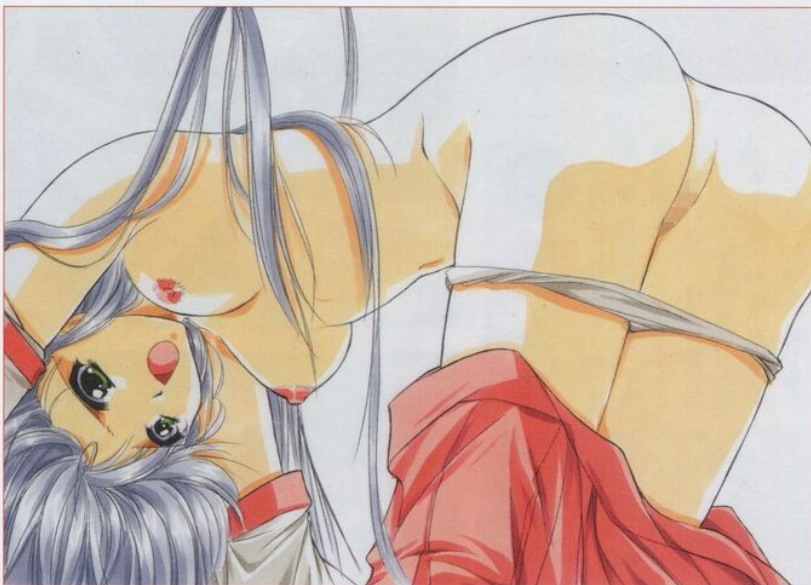




3-08
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #09
陵辱・蛞蝓

蛞蝓自身の体液と触手により、痛みは感じていない様子の桂香。複数の細い触手に同時に乳房を揉みまれ、下半身を撫でまわされた後、口内に侵入した触手に液体を吐き出されてしまう。陵辱シーンではあるが、無造作に広がったきめの細かい長髪が目を引くシーンだ。



3-09
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #10
陵辱・大蜘蛛

強靱で粘着質な蜘蛛に絡め取られ、身動きできないまま大蜘蛛の生殖器官に潜り込まれる桂香。目元に大粒の涙を浮かべながら、胎内に大蜘蛛が吐き出した灼熱の液体を浴びせられる感覚に耐えている姿が痛々しい。

Event Graphics
Chapter 02 Event File
#01
音羽桂香

Otowa Keika [おとわけいか]





戦いに敗れた後、数匹の餓鬼に穢される桂香。息をつく暇はほんのわずかしかやえられず何度も穢されるうちに、抵抗する気力を失った彼女は悦楽すら感じ始めていた。普段の桂香からは想像もつかないうつろな表情が、陵辱の凄まじさを物語っている。

3-10
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #11

音羽桂香

Otowa Keika おとわけいか

#01



Event Graphics
Chapter 02 Event File

夏神楽 Visual Fan Book ● Event Graphics #01.....Otowa Keika [おとわけいか]

Chapter
02
Event File



3-11
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #12

陵辱・海月

海月の足に捕らえられ、芝生に押し倒される桂香。半透明の触手が彼女のいたるところを這い回り、好き放題に觸つていく。桂香のおびえた瞳は徐々に閉じられ、表情はうつろになつていく。破り取られたように、ほとんど原形を留めていない袴が陵辱的だ。



3-12
Event
Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #13
陵辱・鞭蔓

服は鞭蔓の消化液でとろとろ溶かされ、体は麻痺したように動かなくなってしまう桂香。口内を始めとする穴という穴を触手に蹂躪されてしまう。陵辱されていく桂香の姿はもちろんだが、鞭蔓が持つ濃緑色の特徴的な触手も、触手のパリエーションのひとつとして目を引くシーンだ。



3-13
Event
Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #14
陵辱・鬼

鬼の性欲は果てがなく、何度も穢されて抵抗する気力もほとんど残っていない桂香。次第に鬼の絶頂は、彼女に快感をもたらす要素となっていく……。色指定を見るところと分かる通り、桂香の両手を拘束している鬼の腕は、CGの段階で鬼らしく見えるような色の変更や特殊効果が加えられている。





3-14
Event
Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #15
陵辱・河童

河童独特の水ひれが付いた濃緑色の手が、桂香の胸を強く握りしめる。「尻子玉を抜く」といわれている河童だけに、桂香をうしろから激しく責め立てる。桂香の表情の変化もさることながら、そんな変化をじっと眺めているような河童の眼差しが印象的だ。



3-15
Event
Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #16
陵辱・天狗

天狗にうしろから抱え込まれ、その尋常ではない巨根に侵略される桂香。しかし、その激痛は次第に肉欲へと変わっていき、桂香はいつしか自分でも腰を動かし始めていた……。その快楽に堕ちていく際の、徐々に変化していく彼女の表情が見どころといえるシーンだ。





3-16
Event Graphics

陵辱・鶴

Event Graphics ● OIowa Keika #17

妖気を纏った巨大な前足に頭を押さえ付けられ、身動きが取れないままうしろから穢される桂香。あまりの痛みに思わず呻き声を上げるが、鶴はお構いなしといった感じで歓喜の咆哮を上げて彼女を責め立てる。尻尾も使った激しい責めを、涙を浮かべつつも耐えようとする桂香の表情が印象的。



6-02
Event Graphics

桂香・バッドエンド

Event Graphics ● OIowa Keika #18

妖怪たちに繰り返して陵辱されたために、その体に深い傷痕を刻まれた桂香。ただ彼女は、それよりももっと深く、癒し難い傷を精神に負ってしまった……。汚れた身体を清めるため、何度も幹也の精を求めた桂香。その暗く沈んだ瞳が痛々しい終幕だ。

音羽桂香

OIowa Keika 「おとわけいか」

#01



Event Graphics
Chapter 02 Event File



Chapter
02
Event File





3-01
Event Graphics

桂香・検査

Event Graphics ● Otowa Keika #19

妖怪に穢されてしまった後、その卵を産みつけられていないか検査される桂香。検査のためとはいえずすがに抵抗があるらしく、最初は不安そうな表情を浮かべるが……。服をすべて脱がない、いわゆる「半脱ぎ」状態での検査には、陵辱シーンとは違う趣がある。



3-02
Event Graphics

桂香・治療1

Event Graphics ● Otowa Keika #20

音羽桂香

Otowa Keika [おとわけいか]

#01



Event Graphics
Chapter 02 Event File



3-03
Event Graphics

桂香・治療2

Event Graphics ● Otowa Keika #21

妖怪にうしろの穴を穢された桂香。治療とはいえ、同じ場所に幹也のものを受け入れるという行為に、思わず不安そうな表情を浮かべる。その訴えかけるような表情や、微妙にはだけた上着、太腿の辺りに留まっている袴など、服装による「H」の表現が絶妙。



3-04
Event Graphics

桂香・治療3

Event Graphics ● Otowa Keika #22

幹也のものに手を添え、やや戸惑い気味に舌をのばす桂香。穢れを清めるための行為ながら、幹也の指示通りに動くうちにコツをつかめてきたのか、彼女の動きは徐々に積極性を帯びてくる。幹也の反応をうかがうような上目遣いの表情が印象的なシーンだ。





5-01
Event Graphics
桂香との契り1

幹也に告白された後に、自室で彼に求められるがまま唇を重ねる桂香。まったく経験がないために舌を絡められて驚いていた彼女も、幹也に促され、自分から舌を動かしていく。桂香のみならず、流れるような幹也の髪のみめ細かさも印象的なシーンだ。

5-01
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Keika #23

音羽桂香

Otowa Keika [おとわけいか]



Event Graphics
Chapter 02 Event File

夏神楽 Visual Fan Book ● Event Graphics #01 Otowa Keika [おとわけいか]



Chapter 02
Event File



5-02
Event Graphics
桂香との契り2

Event Graphics ● Otowa Keika #24

自分の秘所が愛撫されている水音を聞き、恥ずかしそうな表情を浮かべる桂香。幹也に胸を強く吸われ、さらに乳首をくわえ込まれると、思わず大きな声を上げてしまう。やや緊張気味の表情が、初めての行為という雰囲気を出している。





5-03
Event Graphics

桂香との 契り3

Event Graphics ● Otowa Keika #25

ついに幹也のモノを奥まで埋め込まれ、それに伴う痛みを我慢する桂香。しかし、ゆっくりと動いてもらいうちに、ようやく彼女の痛みは薄れ、徐々に快感へと変わっていく。ふわりと広がった長い黒髪が、行為の際の激しい動きを連想させる。



6-01
Event Graphics

ただいま 桂香エンディング

Event Graphics ● Otowa Keika #26

九尾を倒した後、神職に携わる者として各地を転々としていた幹也。そんな彼が久しぶりに水柱神社を訪れる。初花らとの再会もそこそこに向かった先には、もちろん桂香が……。そして、ともに暮らすことになった二人。幸せそうな桂香の笑顔が印象的なエンディング。





音羽初花

ここでは初花がメインとなるイベントを通常、陵辱H、治療H、純愛Hイベントの順に紹介。姉の桂香とは対照的な魅力をもつキャラクター・初花のイベントグラフィックを堪能してほしい。

1-05
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #01
誕生パーティー

自分のためのお誕生日ケーキの前に、このうえない喜びの笑顔を浮かべる初花。これまでは、祝い事といえど必ずナツが主役だったらしく、喜びもひとしおといった感じ。蝋燭の灯の照り返しが、普段とは違う髪表情を引き出している貴重なシーンだ。



1-09
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #02
初花・禊

早朝、神社の近くにある滝で禊を行う初花。桂香と違い、濡れて透ける素肌ことはそれほど気にしていない。が、必要な儀式と分かっていながらも、やはり水が冷たい早朝に禊するのは苦手らしい。その表情の変化から、冷たい水で体を清めることの厳しさが窺える。





Event Graphics ● Otowa Hatsuka #03
1-04
Event Graphics

心頭滅却
しても……

珍しくそれぞれの自室ではなく、居間で宿題をしている初花と桂香。真剣に取り組む桂香とは対照的に、初花はものの五分で集中力をなくしてしまいう有様で……。初花の見るからに「飽きた」という表情と、桂香の厳しい目つきも対照的なシーンだ。

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #04
1-10
Event Graphics

夏風邪

熱を出し、床に伏せてしまう初花。いつも元気な彼女の突然の不調に、桂香も珍しく大慌てだったが……。ナツによる診察結果はただの夏風邪で、元気こそないものの軽口を叩く程度の余裕を見せてくれる。微妙に赤らんだ顔が、普段の彼女とは違う雰囲気醸し出している。



Event Graphics ● Otowa Hatsuka #05
2-05
Event Graphics

陰陽師の夢

初花たちが見る同じ夢の中。陰陽師・安倍泰成が対峙しているのは、初花にそっくりな姫の姿をした玉藻前（九尾）だった……。鮮やかな色指定とは異なり、CGでは落ち着いた色に変換されたうえに、身体から漏れ出る妖気効果が追加されている。





4-05
Event Graphics

● Oiowa Hatsuka #06
陵辱・水妖

水妖の特殊な粘液状の体に取りつかれ、抗うすべもなく蹂躪される初花。彼女の意思とは関係なく上着をはだけさせられ、袴もどこどころが裂けていく。体の上を這い回る水妖に耐える表情と、微妙に露わになっている小さな胸が目を引きシーンだ。



4-06
Event Graphics

● Oiowa Hatsuka #07
陵辱・木霊

木霊の蔓に捕らえられ、ほぼ宙吊りの状態になる初花。もちろん、そんな体勢では身動きが取れるはずもなく、木霊の根に入り込まれていのように穢されてしまう。袴が縦に大きく切り裂かれ、下腹部が露わになっている陵辱的なシーン。



4-07
Event Graphics

● Oiowa Hatsuka #09
陵辱・化け蛇

化け蛇に絡みつかれた初花は、その長く力強い胴体に無理矢理足を広げられてしまう。袴を破られて露わになった彼女の局部にその太い胴体が進入し、胎内で激しく暴れ始める……。広げられた足の間から覗く初花の表情。極端なアングルで陵辱シーンを描いた、貴重なイベントグラフィックだ。





蜘蛛の糸に絡め取られながらも、なんとか身をよじって抵抗を試みる初花。しかし粘着質の強靱な糸から逃れることはできず、彼女は大蜘蛛の生殖器官を胎内に埋められてしまう。驚きは、やがて忍耐へ。そして快樂へと変わっていく。その表情の変化が見どころだ。

4-09
Event Graphics

陵辱・蛞蝓

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #09



肌を這い回る蛞蝓の触手に抵抗する初花。それも長くは続かず、責めはさらにエスカレート。四方八方からの責めに、どこに意識を集中すればいいか分からなくなり……。初花のみならず、無数の触手も見どころのひとつ。

4-08
Event Graphics

陵辱・大蜘蛛

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #10

音羽初花

Otowa Hatsuka [おとわはつか]

#02



Event Graphics
Chapter 02 Event File





4-10
Event Graphics

陵辱・餓鬼

Event Graphics ● Ojowa Hatsuka #11

数匹の餓鬼に押さえ付けられながらも、弱々しく抵抗する初花。しかしそれは、逆に彼らを喜ばせる材料でしかなく、初花の胎内に肉棒を突き入れた餓鬼は腰の動きをさらに激しくする……。無理やり絶頂を迎えさせられた後の、脱力した初花の表情が非常に痛々しい。



4-11
Event Graphics

陵辱・海月

Event Graphics ● Ojowa Hatsuka #12

半透明の触手に絡め取られ、身動きが取れない初花。体内を巡るクラゲの毒には媚薬成分も含まれており、彼女はまさぐられるたびに快感を得てしまう。触手の責めに夢中になってしまった初花の、潤んだ瞳が印象的。

Event Graphics

Chapter 02 Event File

#02

Ojowa Hatsuka



音羽初花



4-12
Event Graphics

Event Graphics ● Oiowa Hatsuka #13

陵辱・鞭蔓

鞭蔓の濃緑色の触手に捕らえられたうえに、きれいに着衣を脱がされた初花。触手はさらに、初花の二穴に同時に進入し、それぞれの深い部分を穢していく。初花はたまらず、押し寄せる快感に溺れていく……。[森き]を感じさせる触手が特に目を引くシーンだ。



4-13
Event Graphics

Event Graphics ● Oiowa Hatsuka #14

陵辱・鬼

初花の体を引き寄せて、その胎内の奥まで穢す鬼。唇やうしろの穴にも汚れた液を吐き出した後も、鬼の攻めは続く。初花の体も、ついには自分の意思を裏切つて昂ぶっていく。強引に捲り上げた挙句に破れたような傍が、陵辱的なものを感じさせる。





4-14
Event Graphics

Event Graphics ● OIowa Hatsuka #15
陵辱・河童

体重を預けるようにのしかかってくる河童に、一気に肉棒を突き入れられる初花。厳しい体勢でうしろの穴を穢された彼女は、大きく息を吐いて痛みに耐える。しかし河童の執拗な動きで徐々に快感を引き上げられ……。必死に快感を拒む初花の表情が印象的。



4-15
Event Graphics

Event Graphics ● OIowa Hatsuka #16
陵辱・天狗

天狗にうしろから抱え込まれ、その巨根で胎内を突き上げられる初花。天狗の精力は底が知れず、何度射精しても終わる気配がない。そのたびに何度も絶頂を迎え、初花の表情も徐々にうつろになっていく。精液まみれの初花の姿が非常に痛々しい。





4-16
Event Graphics

陵辱・鶴

Event Graphics ● Otona Hatsuka #17

大きな体躯の鶴にのしかかられ、濡れてもいない局部にその剛直を突き入れられる初花。さらに、うしろの穴には尻尾が突きつけられ、深く潜り込んでいく。初花は瞳から涙を流しながら、鶴の精を受け入れる。ちなみに色指定では、鶴の前足らしきものが描かれていたようだ。



6-04
Event Graphics

初花・バッドエンド

Event Graphics ● Otona Hatsuka #18


妖怪たちに繰り返し陵辱されたために、その心と体に深い傷を負った初花。汚れた体を清めるため、幹也のものを口で奉仕してその精を求める。幹也に向けられた、感情を失ったかのような暗い瞳が非常に痛々しい終幕。

Event Graphics
Chapter 02 Event File

Otona Hatsuka [おとわはつか]

#02

音羽初花






4-01
Event Graphics

初花・検査

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #19

妖怪に穢されてしまった後、その卵を産みつけられていないか検査される初花。最初は不安そうな表情を浮かべていた彼女だが、敏感な部分を触られ、徐々に顔が赤らんでいく。検査とはいえ、局部が直に見えるように開かれた足が「目」な雰囲気を出している。



4-02
Event Graphics

初花・治療1

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #20

膣内に妖怪の卵を産みつけられた初花は穢れを清めるため、またがるような体勢で幹也にしがみつき、彼のものを受け入れる。自分から腰を動かし「迷惑？」と涙ぐみながら訊ねてくるといういらしい一面も見られる。



Event Graphics

Chapter 02 Event File

#02

Otowa Hatsuka [おとわつか]

音羽初花





4-03
Event Graphics

初花・治療2
Event Graphics ● Otowa Hatsuka #21

妖怪にうしろから穢された初花は、同じ場所に幹也のものを受け入れる。最初は不安そうな表情を浮かべていた初花だが……。幹也の様子を窺うような表情や、きれいな形のお尻、細い腰周りなど、目を引く箇所が満載の治療シーンだ。



4-04
Event Graphics

初花・治療3
Event Graphics ● Otowa Hatsuka #22

幹也のものを眺めつつ、片手を添えながら舌を伸していく初花。穢れを清めるための行為と認識しながらも、幹也の敏感そうな部分を自分で探し、積極的に攻めていく。幹也のほとばしりを顔に受けた後の、彼の表情を窺うような仕草が可愛らしい。





5-04
Event Graphics

Event Graphics ● Oiowa Hatsuka #23
初花との契り1

お互いの気持ちを告白した後、幹也を自室に招き入れる初花。彼女は幹也に抱きつくと、自分から彼の唇を塞ぎ、さらには、初めての行為ながら舌を絡める。その大胆さに思わず幹也も驚きの表情を浮かべる。

Event Graphics
Chapter 02 Event File

#02



音羽初花

Oiowa Hatsuka [おとわはつか]



5-05
Event Graphics

Event Graphics ● Oiowa Hatsuka #24
初花との契り2

初花の強い希望で、お互いの秘所を舐め合う二人。だが、初花にとつては初めての行為だけに、幹也にやや分がある様子。押し寄せる快感に思わず声を上げるが、なんとか先に絶頂に達しないようにと耐え続ける初花。そんな彼女の、一生懸命に奉仕する姿がなんともいじらしい。





5-06
Event Graphics
**初花との
契り3**

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #25

積極的な初花は、自分から幹也の上にまたがり、彼のものを受け入れる。苦悶の表情を浮かべる彼女を氣遣い、最初は小さく腰を揺らす幹也。初花も次第に慣れ始め、二人の動きは徐々に激しくなっていく。絶頂に達するまでの初花の表情が見どころだ。



6-03
Event Graphics
**助手志望
初花エンディング**

Event Graphics ● Otowa Hatsuka #26

九尾との戦いから三ヶ月後。幹也は、再び水杜神社を訪れた。そこで彼を出迎えたのは、しっかりと修行を積み、頼れる存在となった初花だった。「これから、お兄ちゃんの助手にさせてもらうから」と、会心の笑みを浮かべる初花が印象的なエンディングだ。



音羽葉子



ここでは葉子がメインとなるイベントを通常、ランクアップH、純愛Hイベントごとに紹介。年上の女性特有の妖しい魅力をもつキャラクター・葉子のイベントグラフィックを堪能してほしい。

1-11
Event Graphics

葉子さんの戦い

元は大妖怪・妖狐だったため、時折妖気を噴出し、かつての血をたぎらせるという発作をおこす葉子。復活が近い九尾と同調してしまうため、発作も以前より激しいものとなっていた。幹也は葉子の意志を強くするため、強力な妖気を浴びる覚悟で彼女を抱きしめる。滑らかに広がる葉子の長髪が見どころ。



Chapter
02
Event File

1-06
Event Graphics

オーバーワーク

わりやり発作をはねのけた反動で倒れてしまい、おとなしく床に伏す葉子。発作を自分の意志ではねのけることは、やはり大きな負担となるらしい。いつも微笑みを絶やさず、穏やかな表情を浮かべつつイタズラをする彼女の、辛そうな表情が見られる貴重なシーンだ。





Event Graphics ● Otowa Yohko #03
2-06
 Event Graphics
**葉子さんの
 昔話1**

幹也たちに請われ、かつての妖狐だった頃の自分について語る葉子。当時は、戦いを挑んできた者は容赦なく殺す凶暴な妖怪だったらしい。ちなみにここで紹介している色指定画は、正確には九尾のもの。血縁関係にあるということ、ここに紹介してみた。



Event Graphics ● Otowa Yohko #04
2-07
 Event Graphics
**葉子さんの
 昔話2**

「いっそ死んだことにして、人里に下りてはどうか」とある男に勧められた葉子は、夫婦のふりをして彼と暮らすことになったのだが……。その夫婦生活に満足していたらしい葉子。彼を見つめる表情からも、その頃の葉子が幸せだったことが窺える。



Event Graphics ● Otowa Yohko #05
1-13
 Event Graphics
絶体絶命

古の大妖怪であり、母親でもある九尾の狐と同調してしまつた葉子。普段の彼女には見られない不敵な表情から、彼女の体の支配権は九尾のものとなったことが窺える。おそらく強大な妖力のためと思われるが、不気味に揺らく長い黒髪が印象的だ。





5-09 Event Graphics

ランクアップ・幹也1

Event Graphics ● Otowa Yohko #06

力を授ける儀式として、幹也と交わる葉子。すぐに果てるわけにはいかない、というささやかな男のプライドを感じ取ってか、イタズラ好きの葉子は楽しむかのように幹也を攻め立てる。下からのアングルにより、その大きさがより強調された胸がみどころ。

Event Graphics

Chapter 02 Event File

#01

Otowa Yohko [おとようこ]



音羽葉子

5-07 Event Graphics

ランクアップ・桂香

Event Graphics ● Otowa Yohko #07

力を授かる儀式のためとはいえ躊躇気味の桂香に、妖しい雰囲気を感じせつ迫る葉子。首筋や背中を舐めながら、彼女は巧みに桂香の割れ目を愛撫する。葉子の手練の前に瞳を潤ませる桂香の表情や、しなやかに波を打っている二人の長髪が印象的なシーンだ。





互いの秘所を舐め合うような体勢に、思わず本当に必要な儀式なのかと訝しむ初花。葉子は言葉巧みに彼女を納得させると指や口を使ってその秘所を攻め始める。さらには、うしろの穴をも攻め始め……。身をよじりつつ、徐々にその瞳を潤ませていく初花。その表情の変化が見どころ。

5-08
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Yohko #08
ランクアップ・初花



5-10
Event Graphics

Event Graphics ● Otowa Yohko #09
ランクアップ・幹也2

幹也との二度目の儀式に臨む葉子。幹也が攻める体位であるにもかかわらず、やはり主導権は葉子のもの。自分のものを激しく突き入れる幹也よりも、それを受けている葉子の方に余裕があるようだ。葉子の大きな胸と、細くしなやかな腰まわりのラインが目を引くシーンだ。



Event Graphics
Chapter 02 Event File

#01

Otowa Yoriko [おとわようこ]



音羽葉子

5-11
Event Graphics

葉子さんとの契り1

幹也に告白された後、葉子は彼を自宅に招き入れる。唇を重ねながら胸を揉みだされたらりと、珍しく受け身になっている葉子。かと思いきや、口内を舐めるように舌で掻き混ぜるなど、しっかりと反撃も……。儀式の時とは違う表情を見せてくれる契りのシーンだ。

Chapter
02
Event File

夏神楽 Visual Fan Book ● Event Graphics #03.....Otowa Yoriko [おとわようこ]



5-12
Event Graphics

葉子さんとの契り2

大きな胸で幹也のものを挟み込み、胸の間から突き出した先端を舌で舐め上げる葉子。手加減して動きを緩めたものの、幹也のモノはすぐに限界に近づいていく……。幹也のものを挟み込めるほどの大きな胸と、ほのかに上気した頬潤んだ瞳が印象的だ。

Event Graphics ● Otowa Keika #11





5-13
Event Graphics

葉子さん との契り3

Event Graphics ● Otowa Keika #12

大きく足を広げ、幹也のものを胎内に受け入れる葉子。まずは幹也が主導で動き出すと、久しぶりに受けに回った彼女は珍しく快感に喘いで大きな声を上げる。儀式とは違った、本気の葉子の表情が見られる貴重なシーンだ。



6-05
Event Graphics

大家族 桂香エンディング

Event Graphics ● Otowa Keika #13

九尾との戦いに勝利したのち、幹也と葉子はともに暮らすこととなり、二人は子宝に恵まれていた。さらに葉子は、また子供を身ごもつたらしく、どうやら今回は二つ子っぽいという…。幹也に微笑みかける葉子と、彼女を囲む子供たちのようすが微笑ましい。



ナツ

Natsu [なつ]

#04



ここではナツがメインとなるイベントを紹介。なお、イベント6-08、6-10はラズベリーファンブック「夏神楽ファーストファンブック」付属CDの機能拡張パックをインストールしないと発生しないので注意。

1-07
Event Graphics
獣耳の少女

獣の耳を生やし、不思議な霊石を抱えた奇妙な少女・ナツ。初対面時、幹也が声をかけると素早く柱の陰に隠れてしまったその少女は、実は水柱神社が守っていた神様だった。幹也を探るようなやや脅えた瞳と、ぼんやりとした明かりに照らされた滑らかな髪が印象的なシーン。



Chapter 02
Event File

2-02
Event Graphics
生い立ち

ひよんなことから、自分の過去を語り出したナツ。かつての彼女は走ることできない病弱な人間の少女だったが、その体をよりしろにして、「神様」を降ろしたのだという。耳と尻尾がない普通の少女、神様になる前のナツが見られる貴重なシーンだ。





1-14
Event Graphics

神様と人間の 間にあるもの

Event Graphics ● Natsu #03

自分を助けるために川へ飛び込み、気を失った幹也。ナツはその顔を、心配そうな表情で覗き込む。彼女はこの出来事をきっかけに、少しずつ心を開いていくことに。珍しく感情を露わにしたその表情が、普段の彼女とは違う雰囲気を感じ出している。



1-15
Event Graphics

ナツ様と 朝を

Event Graphics ● Natsu #04

幹也が川に落ちたナツを助けた翌日の朝。気づけば幹也の寢床には、いつの間にかナツの姿が……。ひとりで寝るのが寂しかったらしく、こっそりと幹也の寢床に忍び込んだナツ。可愛いナツの表情はもちろん、突然の出来事に、ややあせり気味な幹也の表情も見どころ。



2-08
Event Graphics

出会い

Event Graphics ● Natsu #05

ナツと葉子、初めての出会いのシーン。何とか葉子の気を引こうと、彼女の後をついて回るナツ。人間のように早く死別しないので済む葉子は、甘えられる唯一の存在だったらしい。「最初はうざかった」という言葉通り、やや険しい表情の葉子が印象的。





幹也に告白された後、彼と唇を重ねるナツ。唇を舐め上げ、「これでいい？」とたずねる彼女。初めての行為だけにたどたどしいが、幹也の反応を窺いつつ、一生懸命になつている姿が嬉しい。目を閉じているグラフィックからは、特にその一途さが伝わってくる。

5-14
Event Graphics

Event Graphics ● Natsu #06
ナツ様との契り1

Event Graphics
Chapter 02 Event the

#04
ナツ
Natsu [なつ]



夏神楽 Visual Fan Book ● Event Graphics #04……………Natsu [なつ]



Chapter
02
Event the



5-15
Event Graphics

Event Graphics ● Natsu #07
ナツ様との契り2

尻尾が邪魔になるため、獣のように四つんばいの体勢で幹也を迎え入れるナツ。神様とはいえ小さい姿のままなので、その行為には激しい痛みが伴う。幹也の様子を窺うような表情や、きれいに波を打つ尻尾など、目を引く箇所が満載のシーンだ。



5-16
Event Graphics

Event Graphics ● Natsu #08
ナツ様との契り3

幹也の股間に顔を埋めるナツ。「よこれてるから」と精液と愛液と破瓜の血で汚れた幹也のものを舐め取っていく。小さな舌を使ってきれいにしようとするが、萎かっていた幹也のものはすぐに大きくなり……。幹也のものをきれいにしよう、と懸命なその表情と小さな舌が可愛い。



2-01
Event Graphics

Event Graphics ● Natsu #09
勝利

強敵である九尾を打ち倒し、感慨にふける幹也たち。激しかった最後の戦いのあと、その周囲にはいつの間にか蛍が舞い、夏らしい風景が戻ってきていた。なんともいえない表情で、優しい光を放つ蛍を眺めるナツ。幹也の視線に気づき、小さく微笑んだ彼女の表情が印象的なシーンだ。





6-06
Event Graphics
共に生きる
ナツエンディング

Event Graphics ● Natsu #10

体が中学生ぐらいに縮んでしまった幹也と、微妙なお年頃風味なナツ。契りを交わしたために、幹也とナツは寿命を分かち合うこととなったのだ。幹也はナツが存在する限り半不死身状態になったらしい。奇しくもナツの望み通り、ずっと一緒にいられることになった二人。「今後もよろしくお願いします」という幹也の頬をひと舐めし、嬉しそうに微笑むナツの笑顔が印象的。



6-08
Event Graphics
みきやの
におい1

Event Graphics ● Natsu #11

寿命を分かち合ったうえに体の大きさも近いものになり、一応、音羽家公認のカップルとなった二人。これまでひとりきりだった寂しさを紛らわせるかのように、幹也との行為におよぶナツ。緩やかな曲線を描いて垂れている、ふわりとした尻尾が目を引くシーンだ。





6-09
Event Graphics
みきやの
におい2

Event Graphics ● Natsu #12

尻尾が邪魔になるためか、幹也にまたがるように上になり、彼のものを受け入れるナツ。行為にはまだ痛みが伴うものの、身体的なサイズは近くなった二人。ナツも徐々に痛み慣れていき……。微妙に成長したあともいえる、膨らみかけの胸が目を引くシーン。



6-10
Event Graphics
ふりくもごころよ

Event Graphics ● Natsu #13

一旦、実家に帰ることになった幹也。今回の首尾を報告するための帰宅なので、ひとりで帰るつもりだったのだが……。もちろんナツが黙っているはずもなく、結局は二人でいっしょに滝峰家に向かうことに。神としての重責から解放されたナツの、飛びきりの笑顔が印象的なエンディング。



Event Graphic
Chapter 02 Event file

#04

ナツ



その他のイベント



ここでは共通エンディングをはじめとする、各ヒロインのイベントグラフィックスページでは紹介しきれなかった通常イベントを紹介していこう。

1-16
Event Graphics ● Other Event #01
九尾の狐



伝説の大妖怪・九尾の狐。復活間近の九尾はナツが持つ「殺生石」の力を得るため、まずは幹也たちに宣戦布告するために現れる。最終的に幹也たちは、元の力の大半を取り戻した九尾と戦うことになる。意思を持つかのような九本の尻尾が印象的。



1-12
Event Graphics ● Other Event #02
祖父の写真



桂香と初花の祖父の財布に、大切に収められていた一枚の写真。そこには若き日の祖父、葉子、ナツが写っていた。色指定での鮮やかな色はCGでは落ち着いた色に変換され、よき思い出の品といった風情を醸し出している。

2-03
Event Graphics ● Other Event #03
桂姫と初花姫



幹也、桂香、初花が見る同じ夢の中。幹也によく似た陰陽師・安倍泰成は、やや世間に疎い似たもの姉妹、桂姫と初花姫に出会う。二人の姫は、CGでは落ち着いた色に変換されているが、色指定画ではそれぞれのイメージに合った鮮やかな着物を着ている。



6-07
Event Graphics ● Other Event #04
夏はまだ続く 共通エンディング



九尾を打ち倒し、ようやく妖怪退治を終えた幹也たち。誰にも告白せずに最終決戦に勝利した場合、この共通エンディングを見ることが出来る。「もうしばらく、こういうのが続くのも悪くないかな」と思う」という幹也の言葉が印象的なエンディングだ。





夏神楽

Visual Fan Book
©2015 夏神楽実行委員会

©Chapter #03

illustration gallery

Package/Goods Gallery
Copyright Illustration Gallery



パッケージ/グッズギャラリー



● Package/Goods Gallery #01……………【パッケージイラスト】

犬
神

©Studio e.go!



● Package/Goods Gallery #02……………【通贩特典ポストカード】



● Package/Goods Gallery #03……………【配布用小冊子】



Chapter
03



● Package/Goods Gallery #05……………【テレカ02(キャラフェス)】



● Package/Goods Gallery #04……………【テレカ01(キャラフェス)】



● Package/Goods Gallery #07……………【テレカ04】



● Package/Goods Gallery #06……………【テレカ03】

パッケージ/グッズギャラリー
 Chapter 03 Illustration Gallery
Package/Goods Gallery



● Package/Goods Gallery #08……………【テレカ05】



● Package/Goods Gallery #09……………【テレカ06】



● Package/Goods Gallery #10……………【テレカ07】



● Package/Goods Gallery #11……………【テレカ08】



● Package/Goods Gallery #12……………【テレカ09】

夏神楽 Visual Fan Book ● Package/Goods Gallery #08 - #12……………【パッケージ/グッズギャラリー08~12】



Chapter
03

パッケージ/グッズギャラリー
Chapter 03 Illustration Gallery



● Package/Goods Gallery #14……………【テレカ11】



● Package/Goods Gallery #13……………【テレカ10】



● Package/Goods Gallery #17……………【テレカ14】



● Package/Goods Gallery #16……………【テレカ13】



● Package/Goods Gallery #15……………【テレカ12】



● Package/Goods Gallery #19……………【テレカ16】



● Package/Goods Gallery #18……………【テレカ15】



● Package/Goods Gallery #21……………【テレカ18 (発売記念イベント)】



● Package/Goods Gallery #20……………【テレカ17】

版權イラストギャラリー



Chapter 03

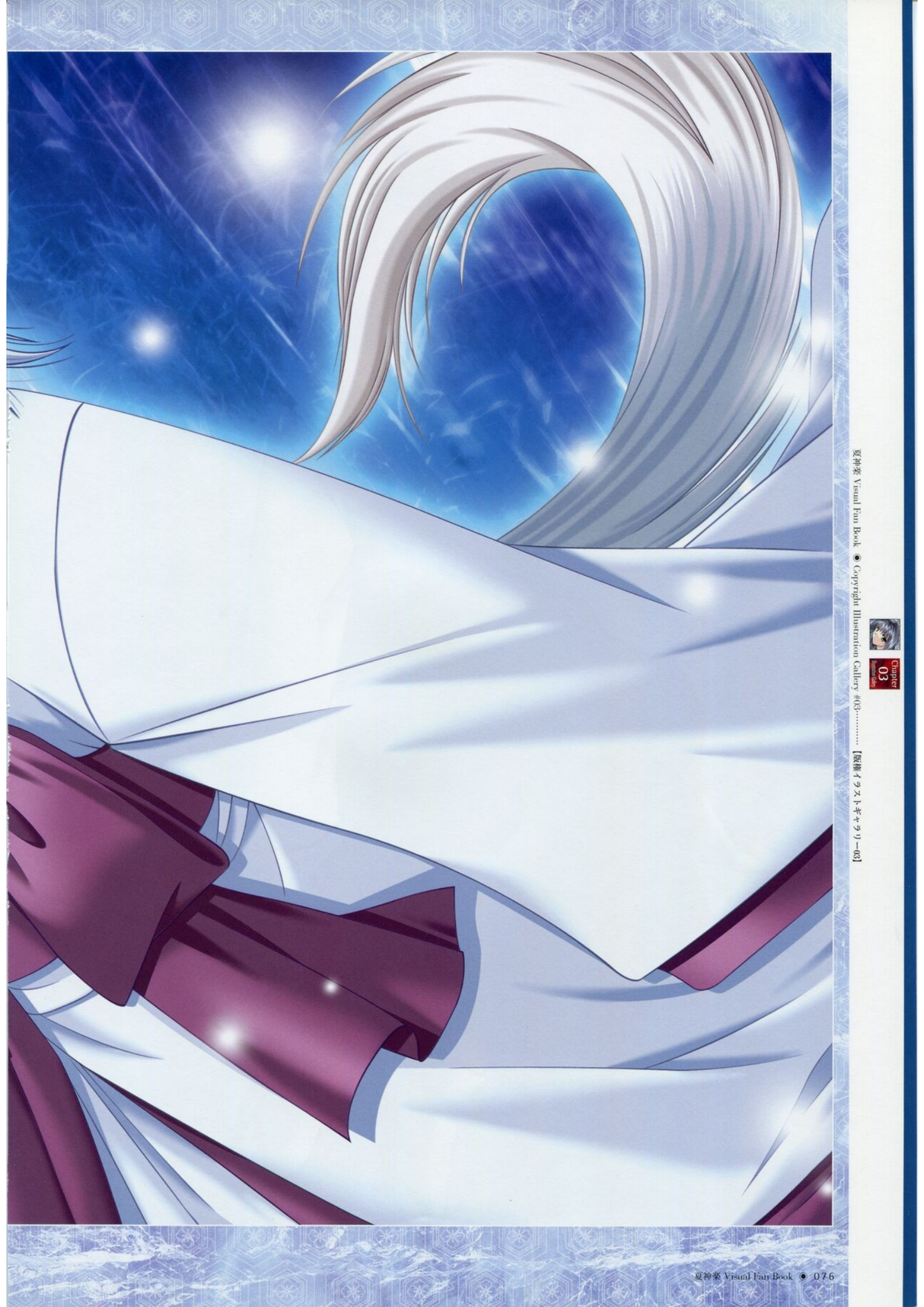
Illustration Gallery



● Copyright Illustration Gallery #01..... 【電撃姫描き下ろしイラスト】



● Copyright Illustration Gallery #02……………【攻略王描き下ろしイラスト】





夏神楽 Visual Fan Book ● Copyright Illustration Gallery #03..... 【照准イラストキヤラー-03】



Chapter
03

● Copyright Illustration Gallery #03..... 【PUSH! 描き下ろしイラスト】



Copyright Illustration Gallery

Chapter 03 Illustration Gallery

版權イラストギャラリー



● Copyright Illustration Gallery #05.....【攻略王描き下ろしイラスト】



● Copyright Illustration Gallery #06.....【攻略王描き下ろしイラスト】

● Copyright Illustration Gallery #04.....【カラフルビューガール描き下ろしイラスト】



● Copyright Illustration Gallery #07……………【コンパティーク描き下ろしイラスト】



● Copyright Illustration Gallery #08..... 【ラスベリー描き下ろしイラスト】



● Copyright Illustration Gallery #09..... 【ラスベリー描き下ろしイラスト】

版權イラストギャラリー
Copyright Illustration Gallery
Chapter 03 Illustration Gallery



夏神樂

Visual Fan Book
システム & タクティクス

●Chapter #04

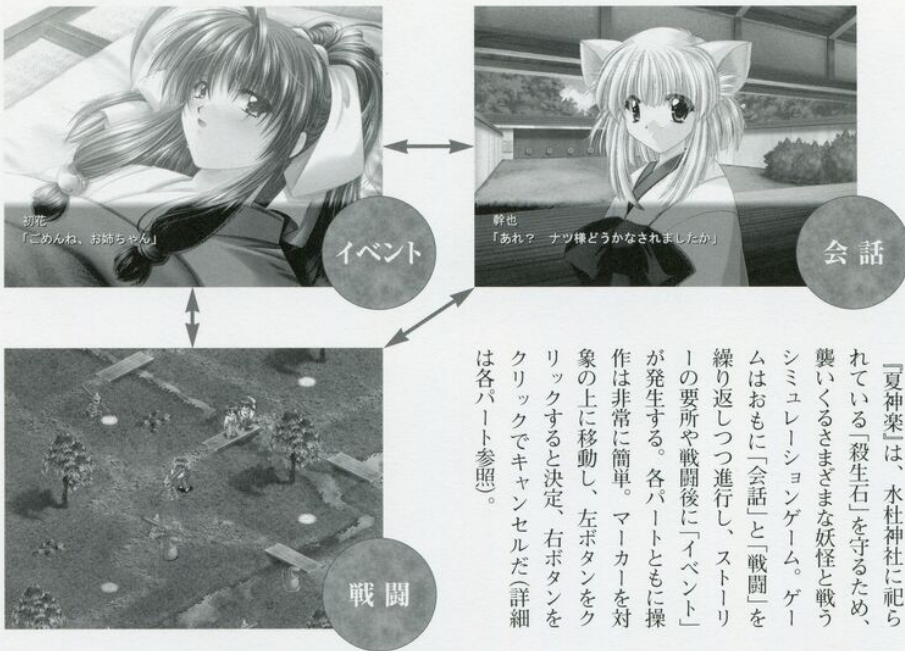
system & tactics

ゲームシステム解説

水杜神社を中心に行き起こるさまざまな出来事を描いた物語と、戦略性に富んだ妖怪たちのタクティカルバトルが楽しめるシミュレーションゲーム「夏神楽」。ここではその基本的なゲームシステムについて解説しよう。

Game System

全体的なゲームの流れ



大蜘蛛を倒してほっとしたのも束の間、主人公たちの前に九尾の狐の幻影が現れる。ちなみに通常イベントは、決められた日に自動的に発生する。

会話シーンで物語を進行させていくと、要所でイベントが発生し、対応するイベントCGを見ることができ、イベントには会話から発生する通常イベントと、戦闘時に桂香か初花が倒された場合に一連して発生する陵辱・検査・治療イベントがある。このほかにも各ヒロインエンディングに直結する純愛日イベントがあるが、それらを見るためにはそれぞれの発生条件を満たしておく必要がある(詳しい発生条件はP.83参照)。



最終決戦を前にして、誰に告白するか悩む主人公。ゲーム中で選択肢が出現するのはこのシーンとこのあとの純愛イベントのみだ。

通常の会話パートは、マウスの左ボタンをクリックし、メッセージウインドウ内のテキストを読み進めていくことで進行する。妖怪が出現しない昼間は、このパートとイベントを繰り返すことで物語が進行していき、夜になると自動的に妖怪たちとの戦闘におもむくことになる。ちなみにこのパートでは、上で紹介している写真の箇所以外に選択肢が出現することはない。純粋にヒロインたちとの会話を楽しもう。

System 01 会話

System 02 イベント

System 03 戦闘



戦闘は、プレイヤーのターン(行動順)と妖怪のターンの順に、どちらかが勝利するまで行動を繰り返すターン制。よく戦略を練って行動を決定しよう。

戦闘では、まず全体マップで戦場を選び、マウスを左クリック。戦場を決定すると戦闘マップ上に移動し、妖怪たちとの戦闘が始まる(詳細はP.84参照)。戦闘で「敵を全滅させる」か「すべての霊脈を浄化する」と勝利となる。誰かひとりでも倒された場合は敗北となり、それが主人公ならばゲームオーバーとなる。また、大蜘蛛、九尾との戦いでは、誰かひとりでも倒されてしまうとゲームオーバーとなるので注意しよう。

戦闘時のコマンド

● 移動

マップ上のキャラクターを移動させるコマンド。移動力はキャラクターによって異なるうえに、通る地形(水・木・土)によって消費する移動力も変化する。地形・水は属性が水の召喚霊・妖怪しか通れない。

● 回復

指定した味方の体力を回復させるコマンド。回復が使えるのは幹也と数種類の召喚霊のみだ。ちなみに霊脈(マップ上の丸く光っている地点)にキャラクターを待機させた場合にも、体力を回復することができる。

● 攻撃

敵に攻撃を加えるコマンド。攻撃には直接攻撃と間接攻撃(射撃・特殊技)があり、指定可能な範囲と効果がおおよそ範囲は大幅に異なる。ちなみに主人公の幹也には、残念ながらこのコマンドがない。

● 召喚

幹也のみが持つ、召喚霊を呼び出すことができるコマンド。「召喚ノ言」「召喚ノ四」を指示すると、選んだ格(数字)が大きいほど高いと呼び出した地形に対応した召喚霊一体を呼び出すことができる。

イベント攻略

さまざまな種類のイベントがある「夏神楽」。ここではそれらの各イベントを「通常」「陵辱」「検査」「治療」「純愛H」の五つに分類し、その特徴を紹介。また、各ヒロインエンディングの見方や、妖怪による陵辱と検査・治療イベントの関係性といった攻略データを紹介します。

Event Tactics

主なイベントの種類



ナツ
「『神』は形が無いから、器がいる。それでナツが器になった。それが今のナツ」

通常イベント

ゲーム中で発生する五種類のイベントは、それぞれ発生条件が異なっている。ただし陵辱・検査・治療だけは一連のイベントとして、必ずセットで発生する。また、純愛Hは九尾との最終決戦直前のみで発生可能なイベントなので、実質的なイベント発生のパターンは通常イベントと陵辱イベントの二種類と考えても構わない。それでも、すべてのイベントCGを見るには、やはり相当の努力が必要となる。



海月のまどう粘液で濡らされた菊鹿に、ゆっくりと触手が滑り込み始める。

陵辱イベント

検査



初花
「んっ……はあ……あ……これで、いい？」

治療イベント

Event 01

通常イベント



葉子
「ゆっくりにいいですからね。出そうになったら止めてくれて結構ですから」

葉子とのレベルアップの儀式は最大二回。すべてを見るには、戦闘に勝ち続けなければならない。

通常イベントは、決められた日の会話シーン中に自動的に発生する。つまり、普通にプレイしていればほとんどのイベントは確認することができるのだ。

ただし、葉子とのレベルアップの儀式を見るには、特定数の戦闘マップをクリアする必要がある。また、九尾との最終決戦前には選択肢が現れ、誰にも告白しないかを決める必要があるので注意しよう。

各ヒロインエンディングの見方

桂香&初花

最終決戦前に出現する選択肢で、それぞれ「桂香さんに告白する」「初花ちゃんに告白する」を選ぶという以外に特に条件はない。ただし一度でも陵辱されていると、決戦前の純愛Hシーンを見ることができないので注意しよう。また、格が四以上になっていると、それぞれ葉子さんとのHシーンが回想に追加。さらに全マップを攻略していれば、二回目の葉子さんとのHシーンまで登録される。ちなみにそれぞれのイベントCGは、スタート画面上の「物語を思い出す」で確認しないと、絵巻に追加されないので注意しよう。

葉子

まず、最終決戦前に出現する選択肢で「葉子さんに告白する」を選択していること。次に格が四まで上がっている（葉子さんと二回Hしている）必要がある。

ナツ

すべてのバトルマップを制覇しているか現れる選択肢「ナツ様に告白する」を選ぶ必要がある。先に刊行の「夏神楽ファンブック」に収録されている拡張パックをインストールしていると、エンディングに二回目のHシーンが追加される。

Event 02

陵辱・検査・治療イベント



他の箇所を検査を終え、残る確認は……初花ちゃんの後ろの穴だけとなった。

検査の内容は、陵辱した妖怪によって大きく異なる。新たな治療イベントのCGが見られるチャンス！

戦闘で桂香または初花が倒されると、戦闘が中断され陵辱イベントが始まる。この時、桂香または初花を陵辱するのは、彼女たちにとどめを刺した妖怪となる。陵辱イベントが終了すると主人公たちは音羽家へと撤退し、自動的に幹による検査イベント、治療イベントが始まる。ちなみに桂香・初花ともに、四回陵辱された時点でそれぞれのバッドエンディングに進むので注意しよう。

検査&治療箇所

妖怪の名称	検査箇所	治療箇所
水妖	膣	膣
木霊(コダマ)	膣他	膣
化け蛇	肛門他	肛門
蛞蝓(ナメクジ)	口腔	口腔
大蜘蛛	肛門	肛門
餓鬼	膣他	膣
海月(クラゲ)	肛門他	肛門
鞭蔓(ウツボカズラ)	肛門他	肛門
鶴(ヌエ)	膣他	膣
河童	肛門	肛門
天狗	膣	膣
鬼	膣他	膣

バトル攻略

バトルマップ上に点在する霊脈を浄化しつつ、さまざまな妖怪たちとバトルする戦闘パート。ここでは戦闘時に使えるコマンドについて解説するほか、幹也・桂香・初花それぞれの戦闘能力に迫ってみた。

Battle Tactics

01 移動

戦闘時のコマンドについて

「移動」を指示すると、まず移動可能な範囲が表示される。移動先を決定した後は、さらにキャラクターの向きを決定することが可能だ。各キャラクターごとの移動能力の違いは下表を参照のこと。

名前	移動消費量		
	水	木	土
幹也	—	2	1
桂香	—	2	1
初花	—	2	1
水属性の 召喚霊・妖怪	1	2	2
木属性の 召喚霊・妖怪	—	1	2
土属性の 召喚霊・妖怪	—	2	1

● 移動先決定

キャラクターの移動可能範囲は、緑色のマスで表示される。周辺の地形属性にもよるが、この移動可能範囲は基本的にキャラクターを中心に菱形となる。移動の決定は、移動後に再度左クリック。決定しない場合は右クリックすればキャンセルできる。



妖怪の近くに移動する場合は、次の行動を取るのに有利な場所をよく考えよう。

● 向きの決定

移動の決定後は、キャラクターの向きが変更可能。敵の位置を確認し、攻撃を受けてもダメージ量が少なくなる「正面」が敵に向くように方向を決定しよう。向きを決定すると、移動先と向きが確定し、キャンセルできなくなるので注意しよう。



移動させたキャラクターは、「正面」が敵の方を向くようにするのが基本だ。

02 回復

「回復」を指示すると、まず指定可能な範囲が青色のマスで表示される。範囲内に対象がいる場合は、カーソルを合わせて左クリックすれば、対象の体力を回復できる。ちなみに回復のコマンドを使うのは、幹也のほかに召喚霊の座敷童と護法童子のみ。戦略上、彼らは貴重な存在となるはずだ。



03 攻撃

「攻撃」を指示すると、まず指定可能な範囲が赤色のマスで表示される。範囲内に敵がいる場合は、カーソルを合わせて左クリックすれば、敵に攻撃を加えることができる。攻撃には直接攻撃と間接攻撃（射撃、特殊技）があり、指定可能範囲は大幅に異なる。また、攻撃によるダメージは、正面よりも後方や側面から攻撃を加えた方が大きくなる。

● 直接攻撃

直接攻撃の攻撃範囲は、自分の前後左右のみ。接近戦となるため、プレイヤーのターンで攻撃を加えた敵を倒せなかった場合、次の敵ターンで必ず反撃を受けることになるので注意。

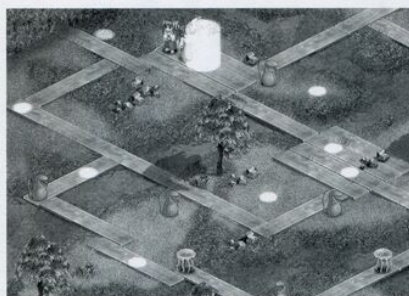


● 間接攻撃

間接攻撃の攻撃範囲は射撃、特殊技に異なるが、直接攻撃と比べるとかなり広い。また、特殊技は効果範囲も広く、範囲内の複数の敵にダメージを与えることができる便利な技だ。

04 召喚

「召喚」を指示した後は、どの格の召喚霊を召喚するかを選択。すると召喚可能な範囲がピンク色のマスで表示されるので、範囲内のいずれかのマスにカーソルを合わせて左クリックすれば、召喚霊を一体呼び出すことができる。ちなみに幹也の格自体が上がらないと、格上の召喚霊を呼び出すことはできない。各召喚霊のデータについては、左表を参照のこと。



格ノ参の召喚霊・土竜を呼び出した幹也。召喚霊がそれぞれ持っている個性を覚え、マップに適した召喚霊を呼び出そう。

召喚霊一覧

名前	格	属性	体力	霊力	攻撃力	防御力	移動力
水蛇	1	水	9	0	5	1	5
猫又	1	木	10	0	6	2	6
座敷童	1	土	6	8	2	3	4
蝦蟇	2	水	12	0	6	2	5
鎌鼬	2	木	11	6	5	3	5
狛犬	2	土	14	10	7	5	4
海坊主	3	水	20	0	8	4	5
でぼ雀	3	木	15	12	5	5	5
土竜	3	土	21	0	10	6	5
水龍	4	水	30	10	11	8	6
犬神	4	木	24	0	8	6	6
護法童子	4	土	23	10	14	6	6

各キャラクターの戦闘能力

幹也たちの戦闘力を上げるには……？



葉子
「ようするに、ある程度の戦闘経験を積んだところで、私のところに向ってくださればさらに強くして差し上げる事が可能ですわ」

幹也たちの戦闘能力を表す「格」を上げるには、全体マップ（P.86参照）上に表示されているすべてのバトルマップを「浄化済み」にする必要がある。例外は中ボスの大蜘蛛攻略時のみで、その際には格が壺から式に自動的に上がる葉子との儀式はなし。

それ以外の方法で幹也たちの戦闘能力を上げることができない。ちなみに「格」の最大値は四となっている。

滝峰幹也 ● 戦闘スタイル：召喚



物置作戦で押し切れば、ほとんどのマップはクリアできる。とにかく多くの召喚霊を召喚させよう。

霊力の大半を封じられてしまった幹也は、「攻撃」のコマンドを持たない代わりに「召喚」によって強力な召喚霊を呼び出し、戦わせることができる。また、体力や防御力が他の二人よりも高いため、一時的に囲や壁として活躍させることもできる。また、体力を回復してくれる霊脈の上に配置しておけば、四方を敵に囲まれるなどの特殊な状況に陥らない限り、まず倒されることはないはずだ。

音羽桂香 ● 戦闘スタイル：攻撃



霊剣による桂香の強力な一撃。終盤のマップでも、一対一の戦いならまず負けることはないはずだ。

霊剣を使って攻撃する桂香は、攻撃力と移動力に優れたキャラクター。重要なポイントにある霊脈をいち早く浄化したい時などは、彼女を単独行動させるといいだろう。幹也ほどではないが体力もあるので、そのまま霊脈の上に配置しておけばしばらくはもち堪えられるはず。ちなみに格が式になると「轟雷」という、遠距離攻撃ができる特殊技も使えるようになる。

桂香の特殊技

● 轟雷

激しい雷を落とす特殊技。射程は二〜四、効果範囲は二。使用霊力は四。最大五体の敵に、通常の攻撃と同程度のダメージを与えることができる。

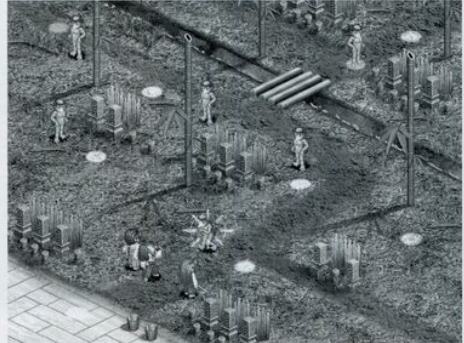


● 朝の一撃

天高くから落下するフライパンで大ダメージを与える最大奥義。射程は一〜二。使用霊力は十八。通常攻撃の二倍以上のダメージを与えることができる。



音羽初花 ● 戦闘スタイル：射撃



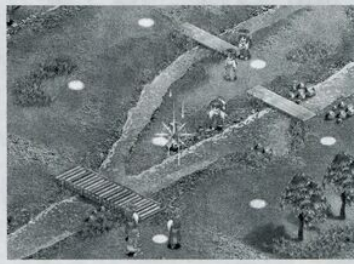
霊弓による初花の一撃。基本的には近寄らせず、射程の長さを利用して戦わせるといいだろう。

霊弓を使って攻撃する初花。霊力のみは桂香より若干高めたが、その他のパラメータは軒並み低めだ。特に体力と防御力が低いため、敵に囲まれることだけは避けたい。幹也や桂香、あるいは体力と防御力が高い召喚霊を壁役にし、安全を確保した上で攻撃に専念させたいところだ。ちなみに格が式になると「五月雨」、四になると「破魔矢」という、強力な特殊技も使えるようになる。

初花の特殊技

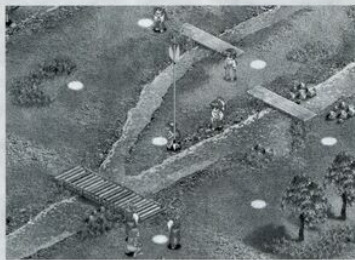
● 五月雨

五月雨のように降り注ぐ矢で、三回連続でダメージを与える特殊技。射程は二〜四、効果範囲は二。消費霊力は四。一撃ずつは通常の射撃よりも弱め。



● 破魔矢

天から降り注ぐ巨大な破魔矢で敵を貫く最大奥義。射程は三〜五、効果範囲は二。使用霊力は十八。複数の敵に大ダメージを与えることが可能な特殊技だ。



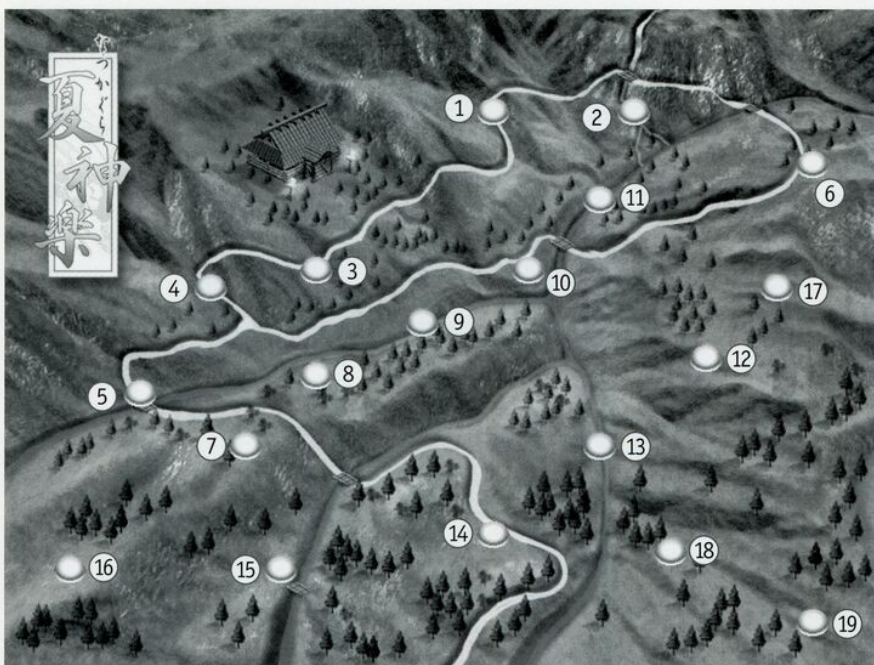
Map別攻略

本格的なタクティカル・バトルが楽しめる戦闘パート。ここではその戦闘パートに登場する各バトルマップの情報を、攻略ポイントとともに紹介。なお、全体マップには表示されない対「大蜘蛛」、対「九尾」のバトルマップは、本コーナーの一番最後「P.96」に掲載されている。

Tactics Battle Map

全体Map

全体マップに表示される選択可能なバトルマップは十九箇所。バトルマップ①～⑥(格一)は初戦翌日から選択可能に。以降、⑦～⑪(格二)は対「大蜘蛛」クリア後、⑫～⑯(マップ格三)は格二のマップをすべて浄化後、⑰～⑲(マップ格四)は格三のマップをすべて浄化後に選択可能となる。



●移動可能なMap

- | | | | |
|---------|---------|----------|-----------|
| ① ザリガニ沼 | ② 響きの滝 | ③ 神社石段前 | ④ 双子橋 |
| ⑤ 水杜川下流 | ⑥ 一つ岩の森 | ⑦ 竹林参道・北 | ⑧ 参道沿いの平原 |
| ⑨ 三本橋 | ⑩ 水杜湿原 | ⑪ 川辺の沼 | ⑫ 食虫植物園 |
| ⑬ 水杜川支流 | ⑭ 野原 | ⑮ 音羽家水田 | ⑯ 竹林参道・南 |
| ⑰ 水杜墓地 | ⑱ けもの道 | ⑲ 奥の川 | |

Tactics Battle Map

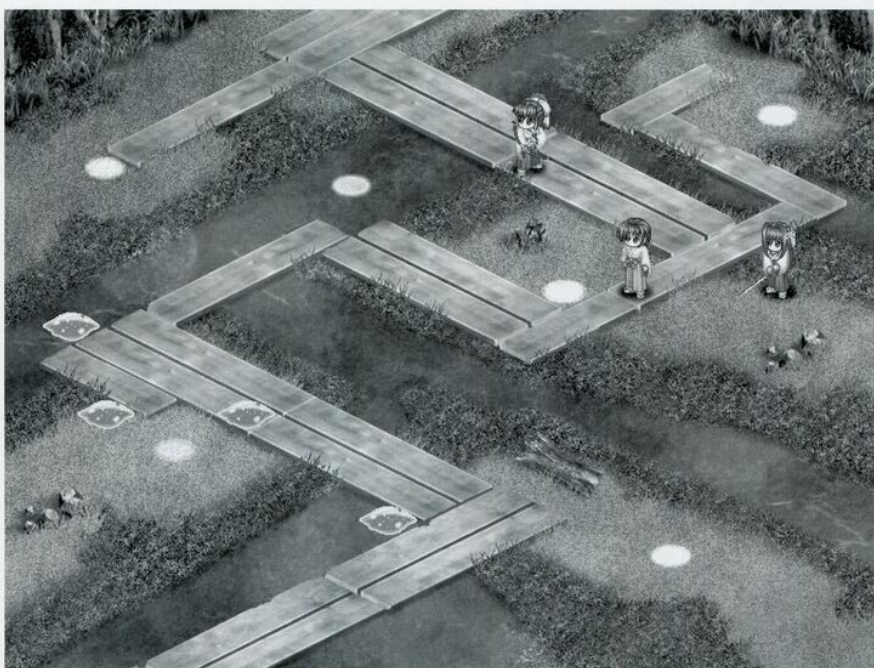
Battle Map #01

Map① ザリガニ沼

水場の霊脈を押さえよう

沼によって陸地が三分割されているザリガニ沼のマップ。敵の水妖は、マップ中央部に横たわる水場を越えて霊脈を汚染していくので注意しよう。

ここで戦いを優位に進めるためには、主戦力として体力・攻撃力・防御力が高い木属性の妖怪・猫叉をメインに召喚。また、水場の霊脈を浄化するために水属性の召喚霊・水蛇を召喚するとい。



Map① DATA

総霊脈数	6	難易度	低
Mapの格	1	出現妖怪	水妖 (初期配置：4)
Map規模	小		
初期浄化霊脈位置	Map北東部		
地形	水・木・土		

攻略のポイントとなるのはマップ中央の霊脈と、その北西方向にある水場上の霊脈。特に水場上の霊脈は、一度汚染されると奪還が難しい。早めに水蛇を召喚し、初花に援護射撃をさせつつ奪還しておこう。マップ中央の霊脈は、桂香に浄化させよう。そのまましばらくは霊脈上に待機させ、水妖を迎え撃たせるといい。マップの北側を制圧したら、次はマップの西に架かっている橋を利用して水場を越えよう。ただし出現する水妖のほとんどは、近くに敵がいな限り、水場を直接移動してマップ中央の霊脈を汚染しに移動する。できれば桂香、もしくは猫叉を最低一体はマップ中央の霊脈に待機させておきたいところだ。

響きの滝

橋を渡りきれば勝利は目前

序盤のマップながら、かなりの広さがある響きの滝。北西から南東に流れる激流により、マップは北と南に分割されている。敵はおもにマップの西に架かっている細い橋上を移動してくるが、実は東側に架かっている細い橋上も移動可能。まれに、この網上を移動してくる敵もいるので注意しよう。ここでの戦いを優位に進めるためには、体力・攻

撃力・防御力が高い木属性の妖怪・猫又をメインに召喚するとい。最終的にはかなりの数の妖怪との総力戦となるので、余裕があれば回復の特殊技を持つ土属性の召喚霊・座敷童を召喚しておくのもいいだろう。

攻略のポイントとなるのは、北側のマップ制圧と、川を渡って南側のマップに移動するタイミング。初期配置からすでに三体の木霊が北側に配置されているため、まずはその掃討を最優先に。桂香と猫又、もしくは桂香と初花のペアを向かわせよう。北側のマップの霊脈をすべて押さえると、霊脈数ではプレイヤー側が有利になる。後は霊力が許す限り猫又を召喚し、南側のマップに攻め込もう。



Map ② DATA

総霊脈数	10	難易度	低
Mapの格	1	出現妖怪	化け蛇 (初期配置: 2)
Map規模	大		木霊 (初期配置: 4)
初期浄化霊脈位置	Map北東部		
地形	木・土		

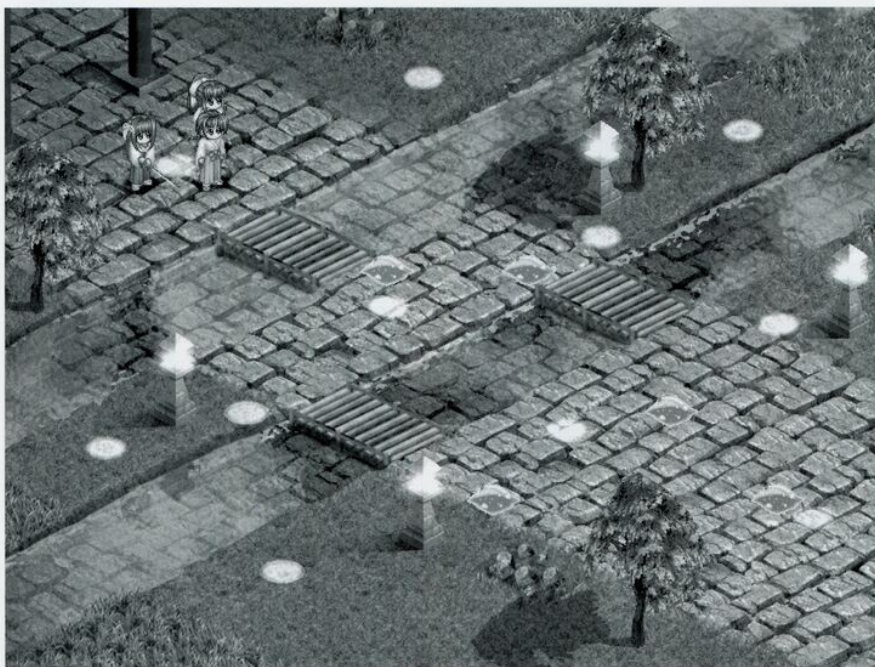
神社石段下

橋を渡るタイミングが重要

マップ中央を流れる川によって、陸地が三分割されている神社石段下。霊脈は初期浄化霊脈、初期汚染霊脈を結ぶ直線を中心に対称に配置されている。敵は水属性の水妖のため、石畳や草地在大半のこのマップでは、移動範囲が小さくなっているが、橋を渡る必要がないというメリットも持っているので注意しよう。

戦いを優位に進めるためには、体力・攻撃力・防御力が高い猫又をメインに召喚したいところ。しかし、マップのメインとなる地形は大部分が石畳(土)。そのため、猫又を召喚するには、一旦両脇の草地に移動する必要がある。

攻略のポイントとなるのは北側と中央のマップ制圧と、それぞれの陸地を結ぶ橋を渡るタイミング。まずは、初期配置からすでに中央に配置されている水妖を倒し、北と中央の陸地を制圧。後は中央と南の陸地を結ぶ二本の橋に戦力を振り分けた後、同時に橋を渡らせよう。万一の場合に備えて中央の霊脈に桂香、または猫又を待機させておく心安だ。



Map ③ DATA

総霊脈数	11	難易度	低
Mapの格	1	出現妖怪	水妖 (初期配置: 5)
Map規模	小		
初期浄化霊脈位置	Map北西部		
地形	水・木・土		

Tactics Battle Map

Battle Map #04 Map ④ 双子橋

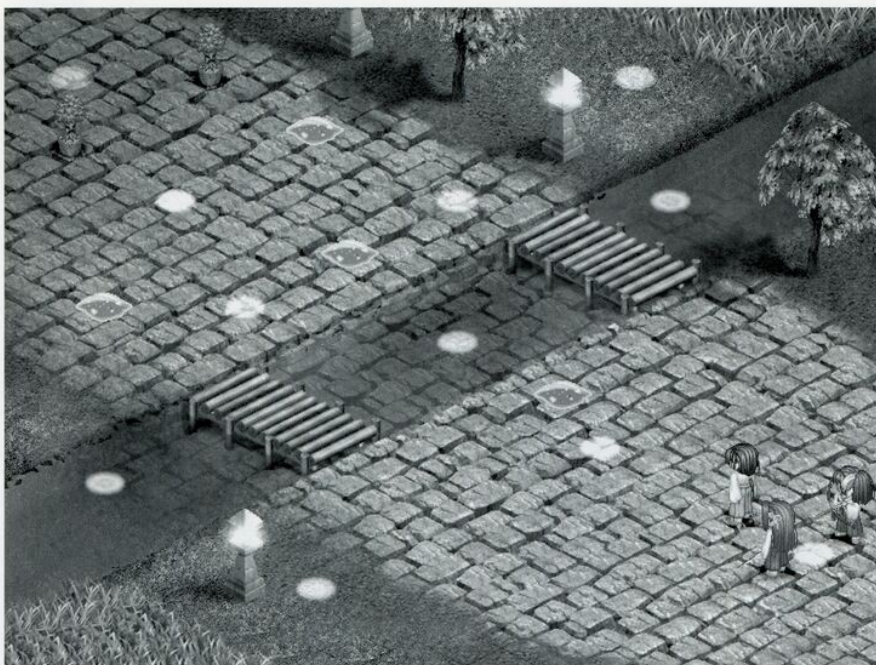
水場の霊脈浄化を優先的に

マップ中央を流れる川によって、陸地が二分割されている双子橋。敵は水属性の水妖と、木属性の木霊。石畳(土)が大半のこのマップでは、双方とも移動範囲が小さくなっている。

ここで戦いを優位に進めるためには、木属性の猫又をメインに召喚したいところ。しかし、マップのメインとなる地形は石畳(土)のため、一旦両

脇の草地に移動して召喚する必要がある。また、川にある霊脈は、水属性の召喚霊・水蛇のみが浄化できる。どちらをどのタイミングで召喚するかは、戦況をよく見て判断しよう。

攻略のポイントとなるのは南側の陸地の制圧と、二本の橋を渡るタイミング。後は、初期配置時から南側の陸地に配置されている水妖を倒し、川の中央にある霊脈を浄化。後は南と北の陸地を結ぶ二本の橋に戦力を振り分け、同時に橋を渡らせよう。また、万一に備えて、川の中央にある霊脈に水蛇を待機させておくといいだろう。



Map ④ DATA

総霊脈数	11
Mapの格	1
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map南東部
地形	水

難易度	低
出現妖怪	水妖 (初期配置：4) 木霊 (初期配置：2)

Tactics Battle Map

Battle Map #05 Map ⑤ 水杜川下流

中央の霊脈を基点に進攻

緩やかな曲線を描いて流れる川が、陸地をほぼ二分割している水杜川下流のマップ。水妖、木霊、化け蛇と、格一の妖怪がすべて出現する。それぞれの属性を押さえつつ、移動範囲などに注意を払おう。特に、浄化後の霊脈付近にいる敵の移動範囲は必ず確認し、再び汚染されないように気をつけたいところだ。

ここで戦いを優位に進めるためには、水場の霊脈を浄化できる水属性の召喚霊・水蛇を召喚。また、主戦力として体力・攻撃力・防御力が高い木属性の妖怪・猫又をメインに召喚するといふ。

攻略のポイントとなるのは、橋を渡ってすぐの場所にある霊脈。この霊脈を拠点として敵の進攻を食い止めつつ、まずは北東方向にある霊脈を浄化しよう。浄化霊脈数が増えて霊力の回復力が上がったら、全戦力を南下させて一気に敵を倒しつつ、霊脈を浄化していこう。ちなみにマップ南西の川の上にある霊脈は、汚染されると、川上を移動できる水妖が出現するので厄介だ。状況に応じて早めに浄化しておくのもいいだろう。



Map ⑤ DATA

総霊脈数	12
Map格	1
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map北西部
地形	水・木・土

難易度	低
出現妖怪	水妖 (初期配置：1) 木霊 (初期配置：2) 化け蛇 (初期配置：3)

Map ⑥ 一つ岩の森

まずはMap南側を制圧

初期配置箇所がマップの中央となっている一つ岩の森。敵の木霊は幹也たちを囲むように、四方に配置されている。

ここでの戦いを優位に進めるためには、体力・攻撃力・防御力が高い木属性の妖怪・猫又をメインに召喚する。また、戦力を分散して移動させる場合は、回復の特殊技を持つ座敷童も召喚し



Map ⑥ DATA

総霊脈数	11
Map格	1
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map中央部
地形	木・土

難易度	中
出現妖怪	木霊 (初期配置: 6)

ておくといいたろう。

攻略のポイントとなるのは、初期配置箇所から最初に移動する方向。全方向を一度に押さえるのは無理なので、まずは近くにいる妖怪を倒すことに専念しよう。南東には幹也と初花を、西に桂香と召喚霊を移動させて敵の妖怪を倒し、そのあとで霊脈を浄化していこう。この際、マップ北側の霊脈は敵に押さえられてしまうが、南東と西の霊脈を押さえれば、総霊脈数ではプレイヤー側が有利になる。あとは召喚霊を次々に召喚しつつ、浄化済みの霊脈を奪われないように北上。物量作戦で敵を掃討していこう。

Map ⑦ 竹林参道・北

移動力の高い大蜘蛛に注意

参道となっている石畳が、マップ中央を横切るようにくの字型に伸びている竹林参道・北。このマップでは、石畳を除くほぼすべての地形が木となっている。敵は木属性・大蜘蛛と土属性・餓鬼。大蜘蛛のパラメータは、峡谷に登場するものよりも若干低い。ただし、木の地形が多いこのマップでは、その移動力が脅威となるはずだ。



Map ⑦ DATA

総霊脈数	10
Mapの格	2
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map北西部
地形	木・土

難易度	中
出現妖怪	大蜘蛛 (初期配置: 2) 餓鬼 (初期配置: 4)

ここでは、すでに格ノ式の召喚霊が呼び出せるようになってはいるはず。体力・防御力が高く、特殊技も使える土属性の召喚霊・狛犬をメインに召喚したいところ。また、霊脈の浄化を重視するならば、木属性の鎌鼬を召喚するのもいいだろう。攻略のポイントとなるのは、素早く霊脈を浄化しつつ、それらを敵に奪われないように戦うこと。敵の妖怪・餓鬼は体力・攻撃力が高いため、体力・防御力ともに低い味方を単独で行動させるのは避けよう。ちなみに、餓鬼は近くに敵や霊脈がない限りは、石畳の上を移動する。石畳の上に餓鬼が並んだところで、桂香や初花の特殊技を使い、まとめて体力を削ろう。

Tactics Battle Map

Battle Map #08

Map ⑧ 参道沿いの平原

二組に分かれて進攻しよう

川に分断されることによって、三箇所の陸地が形成されている参道沿いの平原。ここでは水属性の蛭螭、木属性の大蜘蛛、土属性の餓鬼と、格二の妖怪がすべて出現する。それぞれの属性を押しえつつ、移動範囲などに注意を払おう。

ここで戦いを優位に進めるためには、倒されにくく攻撃力もある狛犬をメインに召喚したいところ。



Map ⑧ DATA

総霊脈数	12
Mapの格	2
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map北東部
地形	木・土

難易度	低
出現妖怪	蛭螭 (初期配置: 1) 大蜘蛛 (初期配置: 3) 餓鬼 (初期配置: 2)

Tactics Battle Map

Battle Map #09

Map ⑨ 三本橋

二方向から中央の霊脈に進攻

マップ上を横切る二本の川と、それらに架かる三本の橋。ここでも蛭螭、大蜘蛛、餓鬼と、格二の妖怪がすべて出現する。大半の地形が木に該当するので、大蜘蛛の移動力が脅威となるはずだ。

ここで戦いを優位に進めるには、まず初期浄化霊脈付近にある、川上の霊脈が浄化可能な水属性の召喚霊・蝦蟇を召喚。後は主戦力として土属性



Map ⑨ DATA

総霊脈数	12
Map格	2
Map規模	中
初期浄化霊脈位置	Map北西部
地形	木・土

難易度	低
出現妖怪	蛭螭 (初期配置: 1) 大蜘蛛 (初期配置: 3) 餓鬼 (初期配置: 2)

の狛犬を、浄化要員として木属性の鎌鼬を召喚するといだろう。

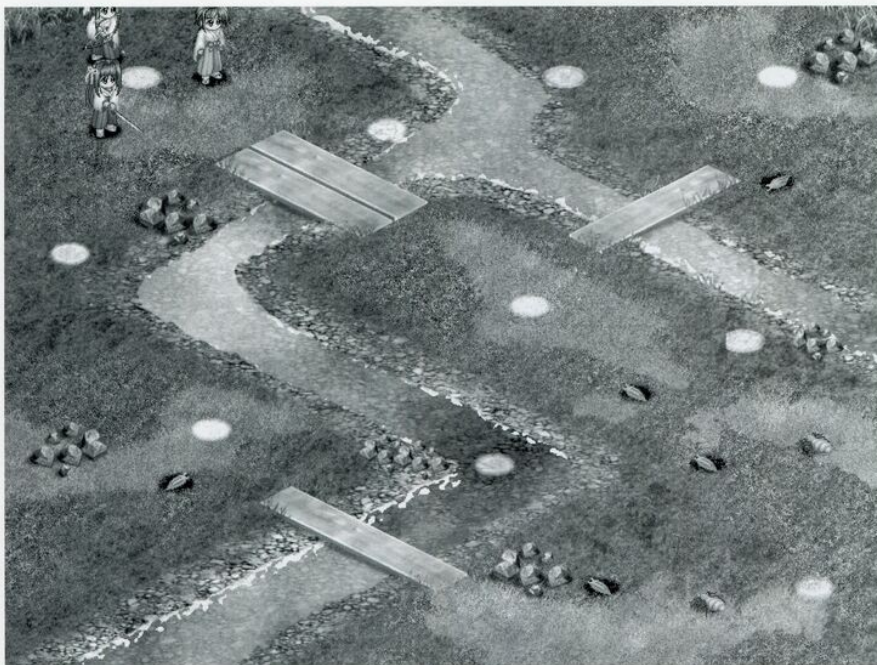
マップ名でもある「三本橋」だが、このうち攻略のポイントになるのは北と西に架かる一本の橋。まず蝦蟇を召喚して川上にある霊脈を浄化させよう。次に、桂香は北の橋方面へ、幹也と初花を西の橋方面へ移動させ、橋付近にある霊脈を浄化させる。両霊脈を押しえた後は、同時にマップ中心にある霊脈を目指して進攻。ただし幹也側を狛犬が召喚できる橋上でしばらく待機させ、状況を整えてから進攻させてもよい。マップ南東にある橋付近の霊脈は、最終段階で浄化しにいこう。

Map ⑩ 水杜湿原

中央の霊脈をすばやく押さえよう

縦横に走る水場によって、陸地が三分割されている水杜湿原。敵は水属性の蛞蝓と、木属性の大蜘蛛。蛞蝓は橋を通らなくてもマップ全域を移動できるため、放っておくと次々に霊脈が汚染されてしまうので注意しよう。

ここで戦いを優位に進めるには、主戦力として土属性の狛犬を、浄化要員として木属性の鎌鼬を



Map ⑩ DATA

総霊脈数	10
Map格	2
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map北西部
地形	水・木・土

難易度	低
出現妖怪	蛞蝓 (初期配置: 5) 大蜘蛛 (初期配置: 2)

召喚するとい。また、水属性の蝦蟇は、蛞蝓と同条件で移動できる。能力的には不安があるが、場合によっては召喚し、浄化要員として活躍させるのもいいだろう。

攻略のポイントとなるのは、中央にある霊脈。それぞれの陸地をつなぐ橋のすぐ近くでもあるので、ここを敵に押さえられると厄介だ。幹也と桂香、あるいは幹也と初花のペアを向かわせて早めに浄化し、ここを拠点にして他の霊脈へ進攻させたいところ。ちなみにベアに加わらなかつたキャラは、マップ西部の霊脈、あるいは初期浄化霊脈の近くの橋横にある霊脈の浄化に向かわせよう。

Map ⑪ 川辺の沼

桂香は単独行動も可

水場が細く入り組んでいる川辺の沼。このマップに出現する敵は、水属性の蛞蝓のみ。水場が入り組んでいるためその移動力は脅威となるが、反面、格二の妖怪としては体力・攻撃力・防御力が低い相手。逃げ場もないほどに囲まれない限りは、それほど苦勞する相手ではない。

ここでは戦いを優位に進めるには、体力・防御



Map ⑪ DATA

総霊脈数	11
Mapの格	2
Map規模	小
初期浄化霊脈位置	Map南東部
地形	水・木・土

難易度	低
出現妖怪	蛞蝓 (初期配置: 7)

力が高く、特殊技も使える土属性の召喚霊・狛犬を召喚。浄化要員として水属性の蝦蟇を召喚するとい。また、水属性の蝦蟇は、蛞蝓と同条件で移動できる。能力的には不安があるが、場合によっては召喚し、浄化要員として活躍させるのもいいだろう。

攻略のポイントとなるのは、素早く霊脈を浄化しつつ、それらを敵に奪われないように戦うこと。敵の妖怪・蛞蝓は、陸地では移動力が極端に下がる。初期浄化霊脈付近の霊脈から順に浄化していけば、霊脈を奪われることもないだろう。まず初期浄化霊脈の一番近くにある水場の霊脈は、蝦蟇を召喚して浄化。幹也と初花はすぐ手前にある橋を渡らせた後、それぞれマップ北もしくは中央に向かわせよう。桂香は東にある橋を渡らせ、東周りでマップ北に向かわせるといいだろう。

Tactics Battle Map

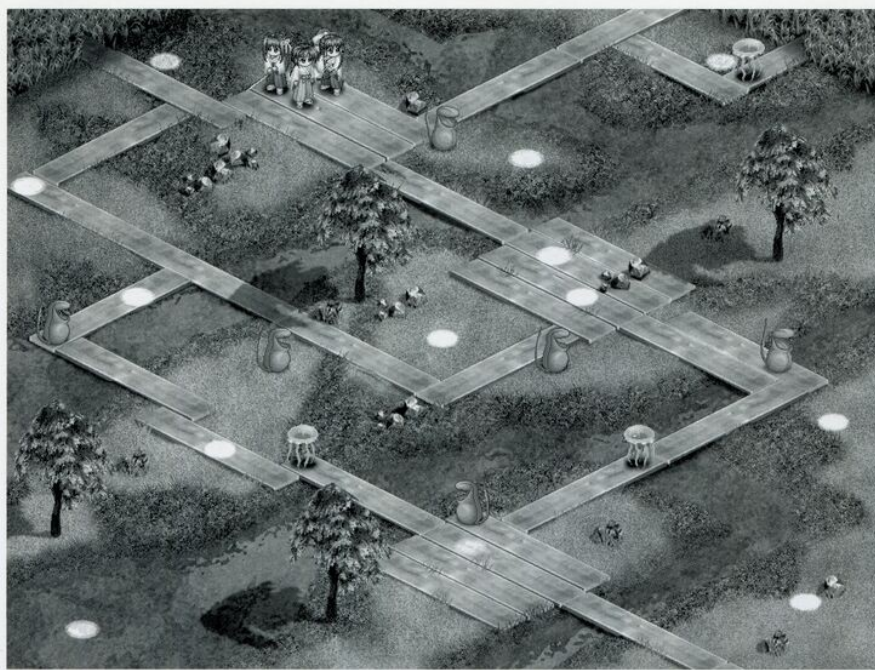
Battle Map #12

Map ⑫ 食虫植物園

まず足場上の霊脈を押さえよう

広大なマップの縦横に、足場が張り巡らされている食虫植物園。ここでは水属性の海月、木属性の靉蔓が出現する。どちらも防御力は低いが、体力は靉蔓がやや高め。増え過ぎると厄介なので注意しよう。

ここでは、すでに格ノ参の召喚霊が呼び出せるようになってはいるはず。体力・防御力が高い土属



性の召喚霊・土竜をメインに召喚したいところ。援護役としては、特殊技での遠距離攻撃が可能な木属性のどぼ雀を召喚。また、格ノ参の召喚霊である狛犬もまだまだ役に立つ。状況に応じてどちらかを召喚しよう。

攻略のポイントとなるのは、初期配置箇所から西に伸びる足場の、曲がり角にある霊脈。そして、マップ中央からやや北東寄りにある広い足場上の霊脈と、その北にある水辺の霊脈の三箇所。まずは土竜を召喚して西の霊脈へ。幹也と桂香を中央へ。初花を水辺へそれぞれ向かわせよう。中央付近を制圧したら、それ以外の各方面へ援軍を送り、それぞれ周辺の霊脈を浄化、敵を掃討させよう。

Map ⑫ DATA

総霊脈数	14	難易度	低
Mapの格	3	出現妖怪	海月 (初期配置: 3)
Map規模	大		靉蔓 (初期配置: 6)
初期浄化霊脈位置	Map北部		
地形	水・木・土		

Tactics Battle Map

Battle Map #13

Map ⑬ 水杜川支流

草地で敵を迎え撃とう

広大なマップを斜めに横切るように、二本の川が流れている水杜川支流。ここでは水属性の海月、土属性の鬼が出現する。鬼はすべての能力が高い上に、特殊技での遠距離攻撃を仕かけてくることもあるので注意が必要だ。

ここでは、土属性の召喚霊・土竜をメインに召喚したいところ。援護役としては、どぼ雀を召喚



するのでもいいが、鬼にはほとんどダメージを与えることができない。召喚した場合は霊脈の浄化と、海月への攻撃に専念させよう。

攻略のポイントとなるのは、マップ中央の草地の制圧。初期配置では海月が数体いるが、海月は格三の妖怪としては倒しやすい妖怪。一体ずつ集中攻撃し、確実に倒していこう。また、余裕があれば南の川と垂直に交わる二本の道の上に、一体ずつ味方を配置。背後の浄化済みの霊脈を汚染されないよう、防衛線を引いておきたいところだ。中央を制圧した後は、召喚で戦力を整えつつ敵を迎撃。敵の数が適当に減ったところで南側の川を越え、残存する敵を一体ずつ倒していこう。

Map ⑬ DATA

総霊脈数	13	難易度	低
Map格	3	出現妖怪	海月 (初期配置: 6)
Map規模	大		鬼 (初期配置: 2)
初期浄化霊脈位置	Map北西部		
地形	水・木・土		

Map ⑭ 野原

戦力を分散せずに戦おう

北側、西側、南東側と、三つの陸地が数本の橋で繋がれている野原。敵は木属性の靉曇と、土属性の鬼。初期状態から、格三の妖怪中では最強の鬼が、数多く配置されている厳しいマップだ。

ここで戦いを優位に進めるには、体力を始めとする各能力が高い、土属性の土竜を召喚しよう。また、浄化だけに限って言えば、木の地形が多い



Map ⑭ DATA

総霊脈数	11	難易度	高
Map格	3	出現妖怪	靉曇 (初期配置: 2)
Map規模	大		鬼 (初期配置: 6)
初期浄化霊脈位置	Map北部		
地形	木・土		

このマップでは木属性のどぼ雀が役に立つはず。状況に応じて、どちらかを召喚しよう。

攻略のポイントとなるのは、西側、あるいは南東の陸地に進攻するタイミング。初期配置時には、意外に南東側の陸地に配置されている敵が多い。彼らより先に西側の陸地の中央部を制圧してもいいし、しばらくは北側の陸地に待機して近寄ってくる敵に迎戦し、その後、敵の動きを見てから西側もしくは南東側に進攻してもよい。ただし、序盤で西側と南東側に戦力を二分してしまうと、終始霊脈の上で戦っていても、倒される危険性がある。できるだけ戦力は分散せずに、まずは召喚で戦力の増強を図ってから攻勢に転じよう。

Map ⑮ 音羽家水田

海月の動向に注意しよう

マップの大部分を水田(水)が占める音羽家水田。このマップでは、格三の妖怪がすべて出現する。ここでは全体的な能力が高い鬼よりも、水田上を移動できる海月や、あぜ道(木)での移動に長けた靉曇が脅威となるはずだ。

ここで戦いを優位に進めるには、戦力を優先するなら木属性の土竜。移動力を優先するなら木属



Map ⑮ DATA

総霊脈数	14	難易度	高
Map格	3	出現妖怪	海月 (初期配置: 3)
Map規模	大		靉曇 (初期配置: 3)
初期浄化霊脈位置	Map中央部		鬼 (初期配置: 2)
地形	水・木・土		

性のでぼ雀か、水属性の海坊主を召喚しよう。

攻略のポイントとなるのは、素早く霊脈を浄化しつつ、それらを敵に奪われないように戦うこと。初期配置箇所であるマップ中央は、序盤から二、三方向の敵から攻撃を受ける可能性がある危険な場所。複数の敵に囲まれそうな時は、迷わず撤退しよう。もっとも好ましい撤退箇所は、マップ北西の砂利道(土)。ここならば幹也、桂香、初花も移動消費量の修正を受けず、自由に移動できるはずだ。ちなみにこのマップのあぜ道と橋は、幅が狭く一体ずつしか通行できない。壁役を置いて複数の敵を並べてから、効果範囲の広い特殊技でまとめてダメージを与えろといった戦術が有効だ。

Tactics Battle Map

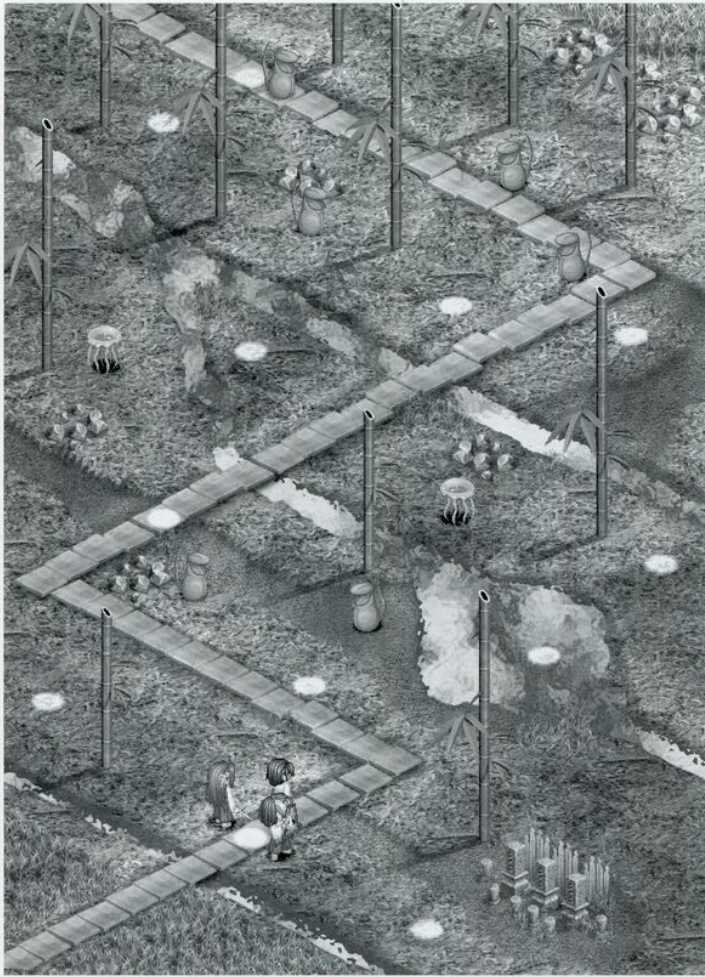
Map #16 竹林参道・南

川を渡りできれば勝利は目前

南北に長く広がる竹林の中央に、鋭角に曲がりくねった参道(土)がある竹林参道・南。ここでは水属性の海月、木属性の靉蔓が出現する。海月は、マップを斜めに横切る細い川の影響を受けずに移動してくるので、浄化済みの霊脈が奪われないよう注意を払おう。

ここでは、体力・防御力が高い土属性の召喚霊・土竜をメインに召喚したいところ。ただし、参道から外れた箇所には木属性のばね雀の方が移動しやすく、東の池状になった水場には、水属性の召喚霊以外は進入できない。土竜の召喚を優先しつつ、状況に応じて他の召喚霊を呼び出そう。

攻略のポイントとなるのは、できる限り参道の上で



Map #16 DATA

総霊脈数	12
Map格	3
Map規模	中
初期浄化霊脈位置	Map南部
地形	水・木・土
難易度	低
出現妖怪	海月 (初期配置：2) 靉蔓 (初期配置：6)

戦うこと。特に幹也、桂香、初花は、移動消費量の影響を受けない参道上进行移動させたい。そのまま参道上进行させ、一本目の橋の手前で待機。桂香と土竜を交代で壁役にし、複数の敵を密集させてから、効果範囲の広い特殊技でまとめてダメージを与えよう。橋を渡るのは、敵の数が大幅に減ってからでいいだろう。



Chapter 04

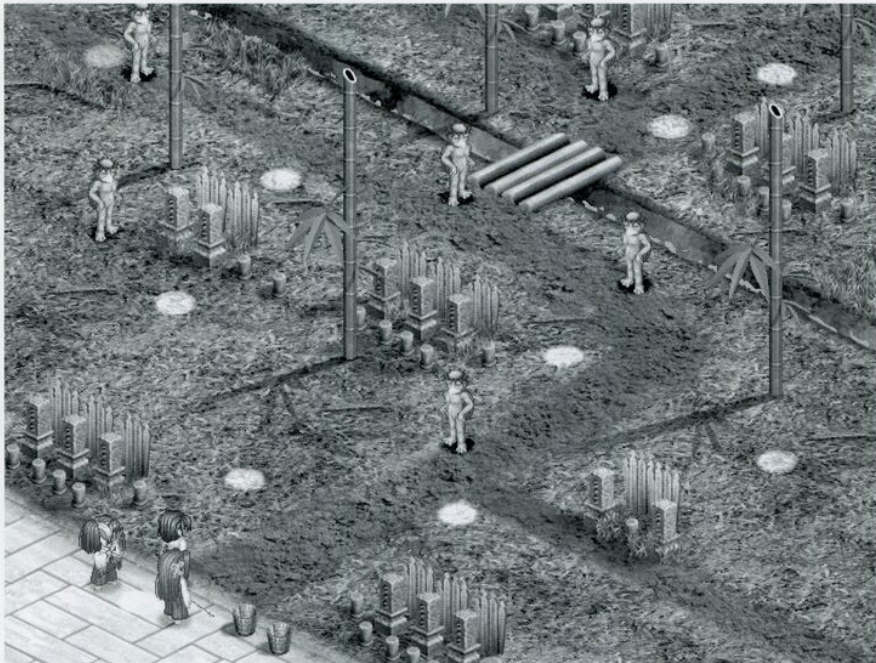
Tactics Battle Map

Map #17 水杜墓地

Map中央の霊脈を基点に

格四ながら、一画面に収まってしまいう非常にも小さいマップ・水杜墓地。小さいマップながら、ここでは格四の妖怪・水属性の河童が初期から六体も配置されている。

ここでは、すでに格ノ四の召喚霊が呼び出せるようになってはいるはず。全体的な能力が高いうえに、特殊技と回復が使える土属性の召喚霊・護法



童子を呼び出せば、かなりの戦力となってくれるはず。そのほかでは、ここでは木の召喚霊・犬神もその移動力を活かして活躍できるだろう。攻略のポイントとなるのは、霊脈を素早く浄化していくことと、妖怪を確実に倒していくこと。特に初期配置箇所付近の霊脈は早めに浄化し、霊力の回復に役立てたい。ちなみに格四から、桂香、初花ともに、強力な特殊技が使えるようになってくる。桂香は、一撃必殺の大ダメージを与えることも可能な「朝の二撃」。初花は射撃・効果範囲ともに広い「破魔矢」。どちらも強力だが、消費する霊力が非常に多い。使いどころを考えつつ活用し、戦闘を優位に進めよう。

Map #17 DATA

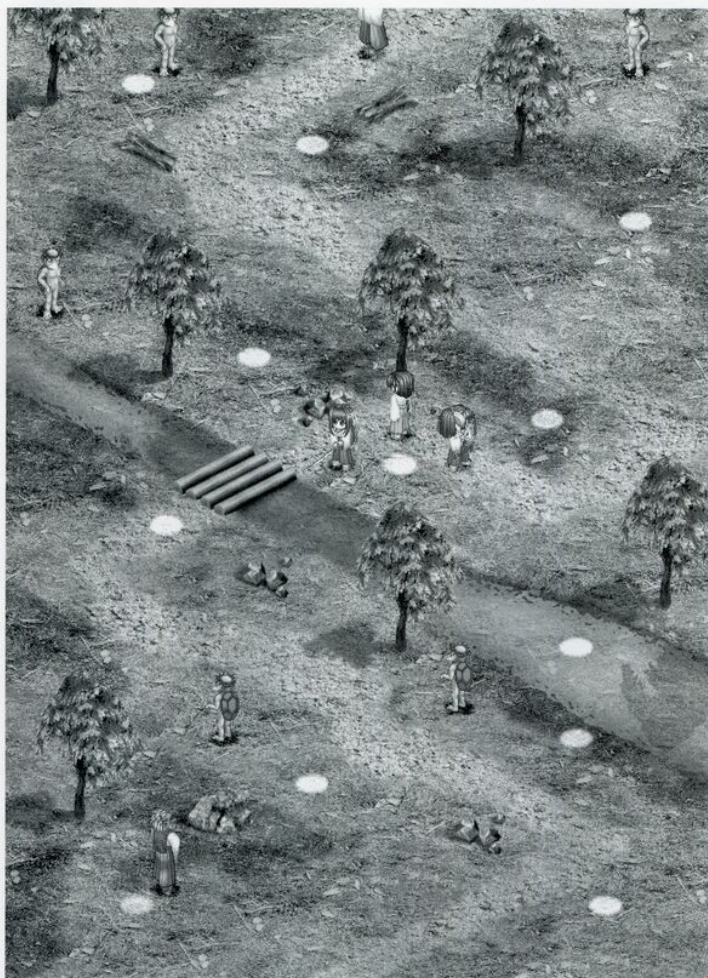
総霊脈数	10	難易度	低
Map格	4	出現妖怪	河童 (初期配置：6)
Map規模	小		餓鬼
初期浄化霊脈位置	Map南西部		鬼
地形	木・土		

Map 18 けもの道

戦力を二分割して戦おう

斜めに横切る川が、南北に長く広がる陸地を二分割しているけもの道。ここでは水属性の河童、木属性の天狗が出現する。河童は、マップを横切る川の影響を受けずに移動してくるので、浄化済みの霊脈が奪われないよう注意を払いたいところ。ここでは、全体的な能力が高く使い勝手がいい土属性の召喚霊・護法童子のほか、河童の川越えを抑えるために、水属性の召喚霊・水竜も召喚しておきたい。

攻略のポイントとなるのは、二分割されているマップをいかに制圧するか。敵は最強クラス・格四の妖怪だが、ここでは戦力を二分割しても十分対応できる。北の陸地には幹也と初花、南の陸地には桂香



Map 18 DATA

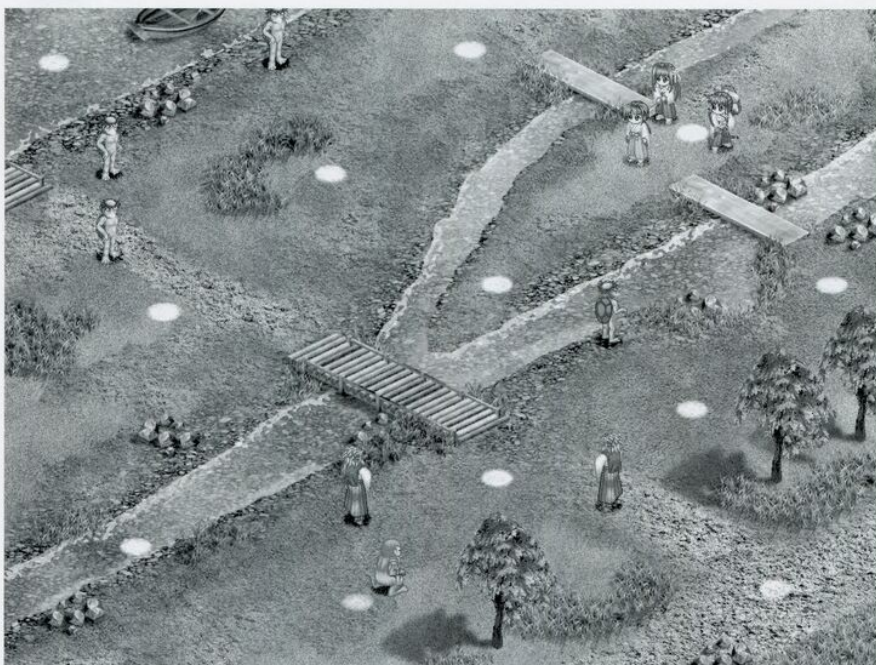
総霊脈数	12
Map格	4
Map規模	中
初期浄化霊脈位置	Map中央部
地形	水・木・土
難易度	低
出現妖怪	河童 (初期配置：5) 天狗 (初期配置：2)

と召喚霊を向かわせ、霊脈の浄化を優先しつつ、敵を掃討させよう。ちなみに、桂香に同行させる召喚霊だが、序盤で川上の霊脈を押さえるために水竜を召喚していれば、そのまま同行させて構わない。それ以外なら、回復も使える護法童子を召喚し、増援として送り込もう。

Map 19 奥の川

鶴の攻撃力に注意しよう

マップを斜めに横切る川が、南北に長く広がる陸地を二分。さらにその間に、中洲のような陸地を作り出している奥の川。ここでは水属性の河童、木属性の天狗、土属性の鶴と、格四の妖怪が総登場する。この中でも鶴は、『夏神楽』に登場する通常の妖怪中最強を誇る、このマップにしか登場しない妖怪だ。



Map 19 DATA

総霊脈数	12	難易度	中
Map格	4	出現妖怪	河童 (初期配置：4) 天狗 (初期配置：2) 鶴 (初期配置：1)
Map規模	大		
初期浄化霊脈位置	Map北東部		
地形	水・木・土		

ここでは、土属性の召喚霊・護法童子のほか、橋を通らなくても水場を移動できる水属性の召喚霊・水竜も召喚しておきたいところだ。攻略のポイントとなるのは、鶴をいかに倒すかと、どのような進攻ルートで霊脈を浄化していくか、あるいは敵を掃討していくかどうか。素早く霊脈を押さえたい場合は、桂香を単独で北側の陸地に送り込み、徐々に南下させていこう。残る幹也と初花は、鶴を倒すことに集中させよう。この時に気をつけたいのは、鶴の攻撃力。攻撃を受けると、体力が一気に減ってしまう。特に防御力が低い初花がその餌食とならないよう、鶴を初花に隣接させないように注意しよう。

Tactics Battle Map

Battle Map #20

Map EX① 峡谷

大蜘蛛を集中的に攻撃

マップ中央に大きな崖がある峡谷。ここでは木属性の大蜘蛛のほか、格一の妖怪が総登場する。ちなみにここで登場する大蜘蛛は、格二の大蜘蛛よりも若干強いので、現段階での幹也たちにとってはかなりの強敵となるはずだ。

ここでは、体力・攻撃力が高い木属性の召喚霊・猫叉をメインに召喚したいところ。



攻略のポイントとなるのは、とにかく大蜘蛛を倒すこと。マップ北側にある霊脈はもちろん、南側の霊脈も二〜三箇所を浄化しておけばいいだろう。ただし、峡谷に架かる橋の手前にある霊脈だけは、必ず押さえておこう。この霊脈の上に桂香または猫叉を配置しながら大蜘蛛のみを攻撃するように戦えば、それほど時間をかけずに勝利できるはずだ。ただし、霊脈だけでは体力の回復が追いつかない場合は、幹也による召喚を一旦ストップし、回復役に使ってもいいだろう。

Map EX① DATA

総霊脈数	8	難易度	中
Map格	—	出現妖怪	大蜘蛛 (初期配置: 1)
Map規模	小		水妖 (初期配置: 1)
初期浄化霊脈位置	Map南西部		木霊 (初期配置: 1)
地形	木・土		化け蛇 (初期配置: 2)

Tactics Battle Map

Battle Map #21

Map EX② 水杜神社

Map中央に敵を引きつけよう

最終面となる水杜神社。ここで登場する九尾は、さすがは伝説の大妖怪というべき体力、攻撃力を誇る強敵。長期戦を覚悟して戦いに望もう。

九尾の攻撃力に耐えられる召喚霊は、格ノ四の召喚霊のみ。ここでもやはり頼りになるのは、土属性の召喚霊・護法童子だ。

攻略のポイントとなるのは、九尾の攻撃をいかに



に耐えるかと、護法童子を呼び出すための霊力をいかに確保するか。まず幹也、桂香、初花をマップ中央に直進させ、三つの霊脈を浄化。そのまましばらく、霊脈上に待機させよう。次に、まず一ターン目に召喚した護法童子をマップ西の霊脈に直行させよう。その際、マップ北にいる天狗が近づいてくるが、霊脈を先に浄化しその上で戦わせれば、まず負けることはない。天狗を倒した後は北周りに移動させ、霊脈の浄化役として活用しよう。ちなみに九尾は、中央の霊脈に幹也らがいる限りほとんど移動しない。その行動パターンを利用して時間を稼ぎ、大量の護法童子を召喚。取り囲むようにして倒してしまおう。

Map EX② DATA

総霊脈数	11	難易度	中
Map格	—	出現妖怪	九尾 (初期配置: 1)
Map規模	中		天狗 (初期配置: 2)
初期浄化霊脈位置	Map南東部		餓鬼
地形	木・土		海月
			化け蛇

夏神樂

Visual Fan Book
夏神樂

©Chapter #05

extra

Special Interview
Anthology Comic

スペシャルインタビュー

#01

山本和枝

ここまでビリビリと服を破いたゲームも、久しぶりでしたね

— まず始めに、『夏神楽』を手がけた際の絵師としてのテーマをお聞かせ下さい。

山本 テーマはやっぱり「陵辱」ですね。そのシーンにつきるか。それと、「服を破る」というところでしょうか。ここまでビリビリと服を破いたゲームも、久しぶりでしたね。

— ビジュアル的にはいわゆる「巫女もの」に属する作品だと思うのですが、山本さんにとって「巫女さん」は描きやすい題材でしたか？

山本 「巫女さん」には明確なビジュアルがあるので、妙な制服を描いたりするよりは楽でした。作品を見ていただいても分かる通り、本当に普通の巫女さんですから。

— 明確なビジュアルがあると、逆にそれが足かせになることもあったのでは？

山本 確かに、そういう意味で難しい部分もありましたね。もちろん、元になる明確なビジュアルがあった方が設定自体は楽でし、単純に、「巫女さんなんだから、巫女さんの格好をさせればいいじゃないか」というだけの話なので。ただ、いろいろな個性をつけるにあたって、差別化しにくくなるという部分もありましたね。ほかの格好をさせてしまうと、その時点で「巫女もの」ではなくるので……。だから、テレホンカードなどの描き下ろしイラストでも、あえて巫女さん以外の格好はさせませんでした。描き下ろす際に「巫女

さん以外で」と言われても、あえて「ヤダ!!」とかたくなに(笑)。

— 山本氏としては、明確な「元」となるビジュアルがある題材とそうでない題材、どちらがお好きですか？

山本 明確な「元」のない「ファンタジー」とかの方が好きですね。もともと、ひとつのジャンルとして「ファンタジー」が好き、ということもありますけど。ファンタジー色が強い方が、きわどい格好、その他もろもろ、いろいろできますし(笑)。

山本的には、ナツが襲われてもよかったのでは、とも思いました

— キャラクターデザインを進めるうえで、特に苦労なされた部分がありましたか？

山本 特に大きな問題もなく……。ただ、無難な線をいき過ぎたかな、という感じはしましたね。特に、メインヒロインである音羽姉妹は無難過ぎたかなと。正統といえは正統なデザインなんですけどね。王道的なキャラクターだとは思って、シンボリックに「巫女さん」という感じはあるけれど……。個性があまりないのかな。その点については、後悔の念がありますね。

— 今回デザインした中で、一番お気に入りのキャラクターは誰ですか？

山本 話的に萌えたというの葉子さん、キャラクターのデザインをして萌えたのはナツです。皆さん、ナツを気に入ってくれているようです。「あの耳がいいんです」とか。山本的にも、このキ

ャラはいけるなとは思ってんですけど。ただその分、ヒロイン姉妹は「なんだかな」という感じで、いろいろいわれているようですが……。次は頑張ろう(笑)。

— お気に入りの両キャラクターのイベントが、音羽姉妹と比べて少なかったのは残念だったのでは？

山本 まあ、ゲーム的には「陵辱」シーンがメインですから。ナツが襲われてもよかったんじゃないかな、とは思いました。むしろ山本的にはそこまでやってみたいな、とも思ったんですけど、それは危険だろうということ(笑)。

「陵辱」シーン中、「触手」は特に力が入っています

— 妖怪による「陵辱」シーンが見どころの『夏神楽』ですが、妖怪のグラフィックについても山本氏が手がけられたのでしょうか？

山本 そうですね。ただ、妖怪をあまり大きく画面に出しちゃうとキャラクターが見えなくなるので、端の方に少し入れただけなんですけど。

— 妖怪とのHシーンというのは、人間とのHシーンとはまた違った趣がありますね？

山本 そうですね。ちなみに、最初に「陵辱」と「服を破る」ことがテーマだと言いましたが、実は「触手」というのもテーマのひとつです。これも人間とのHシーンにはないものですよ。これも絡むシーンなんかは「絞められた箇所肉をこさす、盛り上げるようにしてね」というようなチェックや、「触手が太い・細い」というようなチェ



Other Seven Question 山本氏への7つの質問

- Q1 ゲーム業界に入ったきっかけは？
A1 元は大阪芸大のインテリアデザインという、よ分らんとおにいたんですけど(笑)。その漫研でいろいろと知りあいができて、「コンピュータのゲームの会社があるよ」と教えられたのがきっかけです。二社ほど渡り歩いたあと、今のスタジオ・エゴを作りました。
- Q2 初めてプレイしたHゲームは？
A2 自分でお金を払って初めて買ったとい



クが入りました。あとは、「植物系ならちよつと緑っぽいんじゃないの?」というような色味へのチェックとか、「これは、もう少し粘液がない」とか(笑)。やっぱり見どころとなる「陵辱」シーンの中でも、力が入っていますね。ちなみに、基本的に「触手」についてはうちのグラフィッカーが担当しました。大好きだったみたいなので(笑)。

仕○人「みたいだなと……。それでいつそのこと、ラフ画のような線画を効果的に使った方がカッコいいんじゃないかということになりました。それから一日で線画を描き上げて、「こんな感じで動かしませう」というイメージを伝えて。あとは、舞台は神社なんです、とりあえず鳥居、神社、森林、あとはお面といったちよつと妖しい感じの絵素材を用意してもらって、妖怪が出てきそうな雰囲気仕上げてもらいました。

カッコイイ兄ちゃんが描けると
いうことで、楽しみです(笑)

山本 そうですね。シナリオのこういう風にHをしているから……。という感じで「あ」の人が指示を出していましたね。「治療シーンに関わってくるから、触手を口に入れる」とか。その辺は「あ」の人とシナリオの寺岡がチェックしました。

——年に4タイトルを制作されているスタジオ・エゴさんですが、気になる残りのタイトルについてお聞かせください。

山本 基本的にそうですね。もちろんシナリオが上がる前に構図は決めているんですけど、そこからの細かい処理がありました。そういう部分は、グラフィッカーがシナリオを読みながらやっているとこの感じですよ。

山本 まず7月末に、大幅にリニューアルされた『キャッスルフランタジア』の『エレンシア戦記』が発売されます。新ヒロインを追加したりフルボイス化したりと、ほぼ新作ですね。秋の新作は、『夏神楽』とは逆に「ギャグ」でいこうかなと。『夏神楽』に続いてこちらのシナリオも担当する寺岡には、作品イメージが一八〇度違うので試練になるかと思いますが、とにかくドタバタにやってみると伝えてあります。山本的にもチャレンジして、いつもの山本の女の子じゃないような女の子を描こうかなと思っています。そのあとには、冬の新作としてシリアスファンタジーが控えています。『夏神楽』では、メインの男性キャラは主人公しかいなかったんですが、またカッコイイ兄ちゃんが描ける

——今回はムービーもかなりの力作となってますが、山本氏としてはどのようなイメージでムービーを監修されたのですか?

山本 ムービーを手がけてくれるチームは北海道にいます。まず、そこへ打ち合わせに行きました。そして、とりあえず今回は、「カッコよく」というテーマを決めました。テーマ曲のイメージ的にも、唐突に「斬!!」とか出てきた方がいいような感じだったので(笑)。仮で作ったというものを見せてもらったんですが、まるで「必殺

——では最後に、ファンの方へのメッセージをお願いします。

う意味では、エルフさんの「奥作」ですかね。あの臭いそうなタオルがたまりません(笑)。

Q3 スタジオ・エゴ作品の中で、一番のお気に入りは何ですか?

A3 難しいですね……。『マイフェアエンジェル』ですかね。あとは別ブランドですが、『エンジェルズ フェザー』(笑)。自分が初めてスクリーンをやったゲームですから。

Q4 自分は漫画派? 活字派? 映像派?

A4 活字ではないですね(笑)。多分映像、というより絵ですね。

Q5 「原作もの」「版權もの」をゲーム化できるとしたら?

A5 あまり興味はないですね。一から作り上げるのがゲーム制作の面白いところかと。

Q6 スタジオ・エゴさんはどんな会社だと思われませんか?

A6 事務的に鬼畜な会社だと思えます(笑)。とりあえず、ひとつひとつの分野を極めていくという集団ですね。

Q7 今後の野望は?

A7 50までエロゲー原画家を続けたいです。まだ6年目なので、どこまでできるかと……。

PROFILE

山本和枝 ●「やまもとかずえ」

スタジオ・エゴ代表にして、驚異的なペースでクオリティの高い作業をすることで有名な原画家さん。スタジオ・エゴの常にビジュアル面を統括してきたスタジオ・エゴの「顔」。
自他ともに認める仕事人間。



某フリーコラム用に描き下ろした、山本氏・作:奥作。男の香りが匂い(臭い?)立つ。



スペシャルインタビュー

#02

「あ」の人

ゲームがあとからついてきた、
というようなところがあります

「あ」の人(以降、「あ」) 「夏神楽」のコンセプトは、
妖怪に倒されたら、陵辱される」という部分でし
た。それがメインだったので、戦闘については、
別にタクティカルではなくてもよかったです。
ただ、最終的にそれが一番しっくりくるんじゃない
かということを採用しました。今回は、まず始
めに「陵辱もの」というコンセプトがあつて、ゲー
ムがあとからついてきた、というようなところか
ありますね。

「あ」 ゲームバランスに関しては、スタッフが実
際にプレイして「勝ちやすくも負けやすくも
ある」ように調整しました。妖怪に勝ち続けていけ
ば「純愛H」、倒されると「陵辱H」が見られるゲー
ムなので、勝とうと思えば勝てるし、負けたい時
には負けられるというバランス的な部分には、最
初から注意していました。ただ、ユーザーの皆さ
んからは「難し過ぎる」というご意見もいただいた
ので、あとから内部調整パッチを作りました。

「夏神楽」はキャラクターのレベルアップのタ
イミングが特殊ですが、この仕様については当初
から決まっていたのでしょうか？

「あ」 最初は、あまり「レベルアップ」的なことは
考えていなかったんです。「夏神楽」はシナリオ的
に日数、時間が固定されているので、RPGのよ
うなレベルアップという概念を導入するのが難し
かったです。それに戦闘は、なるべくフィール
ド上での戦略・戦術的な部分だけで勝負してもら
うという風に決めたので、導入が決まった当
初も、レベルに該当する「格」は三段階しかなか
ったんです。「格」がもう一段階追加されて、最終的
に現在の四段階になったのは、さらにあとでした。
あまり戦闘に負け過ぎると四段階目のマップが見
られなくなる場合もありますが、これもゲーム性
のひとつです。

「あ」 製品版には、体験版にはなかった「全体マッ
プ」がありますが、その狙いは？

「あ」 マップ表示自体の意味は、あまりないのか
もしれないですね。単純に、用意されたマップを
順番にクリアする形でもよかったのかもしれない
ですし……。ただ、全体マップを入れることで、
多少の自由度を持たせたいという意図があつたん
です。あのマップを見ることによって、もう少し
「舞台」というか「イメージ」を広げやすくなるんじ
やないかな、と。マップには「音羽家水田」といっ
たマップ名が付いているんですが、それを見て「あ
あ、実はちゃんと農作業もやっているんだ」とい
うような。そういったさりげない要素をちょこちょ
こ付けるのが好きなので笑。

「あ」 それ以外にも、システム制作上で特に苦勞な
さつたことなどはありますか？

「あ」 先にシナリオがあつたので、そのシナリオ
の中にどうゲームを組み入れていくか、という部

分でかなり苦勞しましたね。桂香や初花の「検査」
シーンや「治療」シーンをどのタイミングで行うか
など、制作当初は、そういった部分でいろいろと
紆余曲折がありましたね。

いくら有名でも、「一反木綿」や
「砂かけ婆」に襲われても(笑)

「和風」というイメージの面で、苦勞なさつ
たことなどはありますか？

「あ」 そういう部分での苦勞は、特にはなかった
ですね。世界観を壊さなければいいか、というぐ
らいの気持ちでした。

「あ」 今回の敵は、その世界観に合わせるかたちで
「妖怪」になったわけですが、登場する12種のほか
にも、登場予定・候補に挙がった妖怪などはいた
のでしょうか？

「あ」 特にはいいですね。日本の妖怪って、意
外と、ぱつと思いつくものも少ないです。逆に、
今回は蛸輪や海月といった、妖怪っぽくないもの
も登場させていますし……。それこそファンタジ
ーRPGに登場する「ジャイアント○○」「みたい
な類のもの」。そもそも日本の妖怪には、「触手
系」ってあまりいみせんし、いくら有名でも「反
木綿」や「砂かけ婆」に襲われてもしょうがないだ
ろうと(笑)。ちなみに、それとは別に「陵辱」シ
ーンのバリエーションが限定されてしまうのを避
けるため、意図的に人型の妖怪は減らそうという
考えもありました。



Other Seven Question

「あ」の人への 7つの質問

- Q1 ゲーム業界に入ったきっかけは？
- A1 話すとき長くなります(笑)。前にいた会
社には、本当はゲーム関連ではない理由で入
ったんですが、たまたまそこでゲーム事業部
が立ち上がった。そのお手伝いに入ったのが
きっかけですね。
- Q2 ゲームは好きですか？
- A2 昔から好きでしたね。学生時代から、
よくゲームを作って雑誌に投稿していました。
- Q3 スタジオ・エゴ作品の中で、一番気に入
っている作品は？

各パートのスタッフとはもう何年も一緒にやっていますし

——今回の『夏神楽』でもディレクターを務められている訳ですが、ディレクターとして取りまわっている上での各パートの印象などをお聞かせください。

「あ」 あまり、そういうのは意識はしていませんね。各パートのスタッフとはもう何年も一緒にやっていますし、それぞれの担当スタッフも手馴れたものですし。一から十まで指示を与えなくても、それぞれに方向性だけ伝えておけば、個々がやってくれますので。後は時々チェックをしながら、別の方向へ行かないように、ほんの少しだけ方向修正していくぐらいのものです。

——やはり、外部の方に依頼するのと、社内スタッフのみで仕事をするのでは、大きな違いがあるのでしょうか？

「あ」 それほど変わらないですね。外部の方といっても、実際に仕事を依頼する時は、毎日ひんぱんにメールをやり取りしますし。逆に社内スタッフといつても、四六時中あれこれチェックするわけでもないですし。とくにシナリオは、ある程度まとまってからでないとチェックしてもしょうがない、というところもありますので。事前に設定だけを徹底的に詰めておけば、あとは基本的に、最後までお任せみたいなものですね。ただ、絵描きさんなどは、外部の方に依頼する場合、スケジュール調整が大変だろうと思います。うちの山本

は、とにかく絵を描くのが早いというのがありますし……、多分、他の絵描きさんに依頼すると、今のペースでの作業というのは、まず無理でしょうし。

——外部のシナリオライターさんをお願いする「オリジナルもの」ではなく、外部の「原作もの」「版權もの」のゲーム化を手がけられるとしたら、どのような作品をゲームしてみたいですか？

「あ」 自分としては、すでに認知されている作品を、他のメディアで出す必要はないと思いますね。特に「ゲーム化」ということを考えると、制約があり過ぎますし。ゲームを作る時は「ゲームありき」と考えるし、ある意味、それ以外の要素は邪魔になりますから。突き詰めていくと、せつかくの世界観やシナリオなどをどどん否定する方向に走りますので……。漫画で出ているのであれば、それは漫画で出るのがベストだし、小説ならば小説で出るのがベストだと思います。むしろ、逆にゲームの小説化などは、制約もあまりないのでやりやすいとは思いますが。ゲームの中からその世界観というか、想像力を膨らませて、小説なり漫画なりで展開していくのは、ぜんぜんOKだと思いますよ。

「触手」をやる機会はどうそつないの、楽しんでください

——次の作品を含めた、今後の展開などをお聞かせください。

「あ」 今秋には、今回『夏神楽』のシナリオも書いて

た寺岡が、学園もののラブコメをやる予定です。ジャンルのには、なぜ今までやってないのかな？というようなところもありますが。この作品に関しては、いい意味で好き勝手にやってもらおうと思っています。そして、今冬は大作RPGが毎年ごとく控えています。この作品についても、もうすでにスタートしています。裏でコソコソとやっていますのでご期待ください(笑)。

——では最後に、ファンの方へのメッセージをお願いします。

「あ」 春の作品はだいたい、年に一本の色ものです(笑)。「触手」をやる機会はどうそつないの、で、「レアもの」ということで楽しんでください。

PROFILE

「あ」の人 ● 「あ」のひと

数々のスタジオ・エゴ作品を、山本氏とのタッグで生み出してきた敏腕ディレクターさん。企画・シナリオ・プログラムと、「絵」と「音楽」以外は何んでもこなせるマルチプレイヤー。

A3 「IZUMO」か「エレンシア戦記」ですかね。

Q4 会って見た人はいますか？

A4 あまりそういう興味はないんですけどね。例えば作家さんだと、その作品を通して見ることができればいいわけで、本人にはあまり興味はありません。

Q5 自分は漫画派？ 活字派？ 映像派？

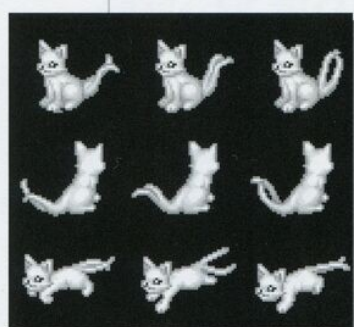
A5 どれということはないですね。ゲームを作るうえでも雑学要素は必要になってきますから、可能な限りいろんなメディアを見たいなと思っています。

Q6 スタジオ・エゴはどんな会社ですか？

A6 こんな会社です(笑)。

Q7 個人的な野望はありますか？

A7 いくつかネットゲームを作りたいですね。まだ、「作りたいな」でしかないですが。ただ、現在巷に出ているような大規模なものを、新規で作るのは難しいと思います。何か別のアプローチ、ネットワークを使つたものを……。別にゲームに限らなくてもいいんですけどね。何か楽しめるものが作りたいなと思っています。



上は『夏神楽』に登場する召喚霊・猫又。実は「あ」の人、自他ともに認める無類の猫好き。

スペシャルインタビュー

#03

寺岡健治

「巫女もの、やらない?」のひびきが、企画の始まり

— まず始めに、「夏神楽」の企画発生段階のお話を聞かせて下さい。

寺岡 ずいぶん昔、山本さんに「巫女もの、やらない?」と言われたのが、そもそもの企画の始まりでしょうか……。その頃は、双子がどうこう——、という話だったんですが、「妖怪」という要素を組み込むという話になって、今の形になりました。—— シナリオのテーマはどのように絞り込まれたのでしょうか?

寺岡 まず、「あ」の人から「妖怪に襲われる」というテーマを振ってもらいました。さらに舞台の資料をいただいたあと、こちらでもネットでいろいろ調べてみました。桂香・初花の元になっている桂姫・初花姫の話は舞台、九尾の方は「殺生石伝説」を参照して、そこからどういう感じにまとめるかを考えながら、文章を書いていきました。

— 各キャラクターのコンセプトをお聞かせ下さい。

寺岡 最初の方の構想では、「はつか」というのが長女の名前だったんです。それが舞台の資料を見ると、たまたま初花姫という人物がいて。その舞台では長女は桂姫、次女が初花姫だったので、それに合わせて桂香が長女、初花が次女になりました。あとは元妖狐の葉子さんを足し、それでもちよつとキャラが足りないので神様のナツ様ができたという感じです。ちなみに、ナツの名前を考えた時は、「女の子に使える名前」で、しかも「女神」

で、そのうえ「日本神話」じゃないと駄目という条件で探していたんです。そして、やつと見つかったのが「ナツ」だったんですね。

— キャクターは主人公も含めて5人とかかなり少なめですが、これは制作当初から意図されていたのでしょうか?

寺岡 そうですね。もともと少なめでいこう、という話はしていたんです。最終的に、ヒロインは4人ということで落ち着きました。

— キャクターの設定は、おもに寺岡さんが作られたのですか?

寺岡 性格はこちらで考えました。戻ってきた設定もありましたが……。例えば、音羽姉妹は「年子」という設定とか。しばらくは双子だと思っていました(笑)。

— これらのキャラクターを作るうえでキーワードや、こだわりはありますか?

寺岡 「陵辱もの」なので日な部分は徹底的にやるというか……。本当は昼間の方も思ってたんですが、そちらはやつぱり明るい感じになりました。

— 明るい日常と陵辱を同居させるのは難しかったのでは……?

寺岡 悩むよりもとりあえず書く、というか。「陵辱もの」を書くのは、初めてだったんですね。さらに相手は妖怪という……。ただ、もうしゃべらない相手はたくさんだ、と思いました(笑)。ひたすら叫ぶだけというのもキツいですし、しゃべり方で個性が出せないの、どうしても同じ形になりがちですからね。

— 設定をまとめる際に苦労したキャラクターはいますか?

寺岡 まず葉子さんは、もともと強い妖怪という設定だったので、どうまとめたものかなど。あとは主人公も、もともとはひとりでも戦えるような、格闘系の強いキャラクターだったんですが、「妖怪を召喚する」ということになって、じゃあ、その力を封印させようかなど。

— キャクターに、意図的に付けた特徴のようなものはありますか?

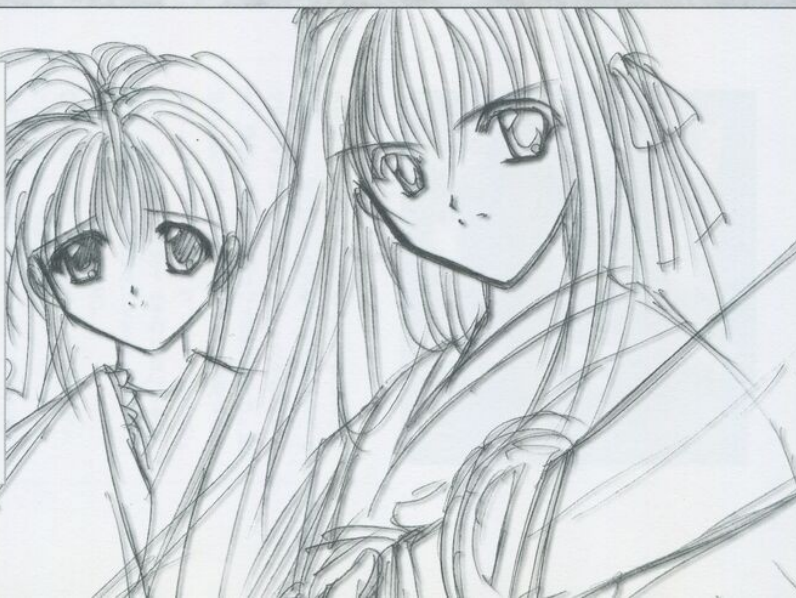
寺岡 幹也と桂香は基本的にツッコミ役。初花と葉子さんはボケというか、とりあえず騒がせる、と。ナツ様は傍観役なんですけど、幹也と桂香ではどうしようもなくなったら出てくる……。そういう立場になっています。

— 作品中ではあまり出せなかったキャラクターの特徴などはありましたか?

寺岡 初花などは、実はコンピュータを結構使えるという設定があったのですが……。ストーリー中では少ししか使えなかったのが惜しいなあと思いましたね。あとは、両親がいる時といない時で、あの姉妹は微妙に違うんじゃないか、とか。

— ほとんど登場しない両親についても、いろいろ考えていらつしたのでしょうか?

寺岡 ええ。しょつぱなで倒れてしまいましたけど。父親の方がしつげが厳しくて、奥さんの方はうしろに控えているような感じ、という風に考えていました。それで、桂香はああいう真面目な感じなので、初花は父親に叱られまくって、反発してあんな感じになった、とか。「いつか神社を出て、自分はひとりでも暮らす」とか思ってたんじゃないでしょうか(笑)。



Other Seven Question 寺岡氏への 7つの質問

Q1 ゲーム業界に入ったきっかけは?
A1 専門学校に通っていて、いろいろシナリオを書いていたんですが、就職課に「ここに送ってみたいか」と言われて。ただ、その

明るい話とHシーンを交互に 書いたりもしてみました

——シナリオは、どのような流れで作成なさったのですか？

寺岡 プロットを作って、戦闘がこの辺に入ってから……という感じで組み立てていって。それから書いていったという感じです。Hシーンはまったく別ものですから、違う日に書いていました。でも、ずーっと明るい話ばかり書いていると、あとで辛い話を連続して書くことになるのがきつから……と、明るい話とHシーンを交互に書いて残ってしまってます。でも、やっぱり陵辱シーンが12種類×2パターンずつあって、それが2人分あるんですから……。さらに検査や治療のシーンもありますし。ああいうものを書くのは初めてだったんですが、さすがにイヤになりました笑。

——今回は、ある意味「特殊」だったな、という感じでしょうか？

寺岡 まあ、そこがウリではありますね。妖怪でも、人型のものはまだ比較的楽なんです。例えば天狗だと技術がスゴイとか。河童だと「尻」のみとか。逆に、海月の触手や食虫植物の触手は、「どう区別付けるんだっ！」と笑。その辺の個性付けが大変だったと思います。

——妖怪が人間を陵辱することの理由付けも難しかったのでは？

寺岡 そうですね。普通だったら殺しますよね。

「和風もの」は楽しいですけど、 資料を探すのが大変でした

——今回のような「和風もの」、あるいは「巫女もの」という題材には、もともと興味があったのですか？

寺岡 不思議なことに、ボク自身はあまり「属性」萌えのようなものはないですね。「巫女」とか、「メ

イド」とか。「和風もの」は楽しいですけど、資料を探すのが大変でした。神様の名前とかを考慮するだけでも……。ナツ様はちょうどいい名前があったのでよかったです。

——次はどんなシナリオを手がけたいですか？

寺岡 次は「学園もの」を書くことが、すでに決定しています。とりあえず「バカな話を書いて」ということなので、主人公巻き込まれ型の、明るくて楽しい話を書きたいと思っています。

——では最後に、ファンの方へのメッセージをお願いします。

寺岡 個人的には純愛系の話、特にナツ様の話は頑張ったので、読んでもらえたらありがたいかな、と。いや、もちろんメインの陵辱系の方もがんばりましたけどね笑。

PROFILE

寺岡健治 ●「てらおかけんじ」

今回の「夏神楽」のほかに「てんあく」のシナリオを手がけたナリオライターさん。今秋発売予定の新作「がくバラ」のシナリオも担当する、スタジオ・エゴが誇る万年寝不足(本人談)のシナリオライター。



寺岡氏がシナリオを手がけた「てんあく」氏のカラーである「明るいシナリオ」が楽しめる秀作。

- 専門学校では、もともと企画の方を習っていたんですが。
- Q2** 自分は漫画派？ 活字派？ 映像派？
A2 活字派ですね。昔から、家に本ばかりありました。
- Q3** 一番好きな作家さん、または、目指している作家さんは？
A3 難しいですが……、星新一さんですかね。
- Q4** ゲームは好きですか？
A4 好きなんですけど……、やっぱり積んじやいますね笑。最近はほとんどやっていません。
- Q5** スタジオ・エゴ作品の中で、一番のお気に入りには？
A5 強いて挙げるなら、「メンアットワーク」3でしょうか。
- Q6** スタジオ・エゴさんはどんな会社だと思われませんか？
A6 自由にやらせてもらっている、という部分はありますね。逆に、イベントなどに駆り出されたりもしますけど笑。
- Q7** 今後の展望は？
A7 切羽詰らないようになりたいです笑。



RASPBERRY BOOKS

夏神楽・ビジュアルファンブック

初版発行 2003年8月29日

構成・執筆
有限会社MEGALOMANIA(加藤和弘 山田展寛)

カバー・本文(P1~80)デザイン
佐藤雄治

本文(P81~112)デザイン
伊藤幸恵

協力
株式会社スタジオ・エゴ/Tプロジェクトスタジオ/
アトリエビーチ/整音スタジオ

印刷・製本
株式会社サンエー印刷

発行人
稲葉俊夫

編集人
北村洲織

編集長
串田 誠

販売
平山明德/中嶋和史/佐藤公昭/夏井義枝

制作業務
櫻井誠一

編集
ラズベリー編集部(谷口 守)

発行
ソフトバンクパブリッシング株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
販売 TEL:03-5549-1200
編集 TEL:03-5549-1164

- 落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
- 定価はカバーに記載されております。
- 禁・無断複製
- 本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164にてお受けしています。
ただし、ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

©2003 Studio e-go! ISBN4-7973-2471-6 Printed in Japan

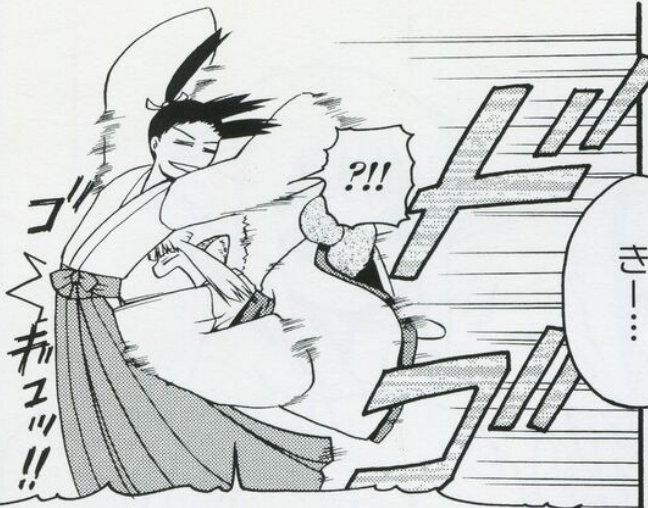
<http://isbn.sbpnet.jp/24716/>

本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

ボクらのナツ様

まったくモー助

プ



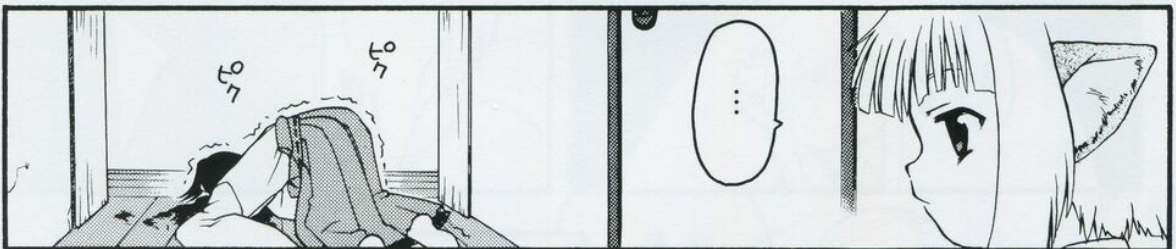
きー…



やあ———ッ!!



ナツ様のタックルは
神力によって10トン
トラックにはねられるより
強力だぞ!!



みきや
元気出す



みきや
元気ない。

…そ…そんな
事な…いで
ぐふッ…す…

なんでもなんでも
おめおめお

ナツ様の神力による
回復力向上!!
細胞の活性化なので
長時間なられると
あっといふ間に白骨に!!

サラ
サラ

みきや
元気出た。
んな訳
ねえだろッ!?

おめおめ
かっ
かみ
がみ
あま
ハ
ハ
ハ

...

ニョッ
私はナツ様の事
好きですよ
ん。
みきや
ナツの事ナニト?!

幹也...それで
本当にいいのか?

プレゼント



簡易AI搭載型
ネットワーク機能で常時
インターネットを閲覧可能!!
レシピの点検に大活躍!!
最新の多機能冷蔵庫よッ!!



超薄型プラズマハイビジョンで
デジタル放送も受信可能!!
しかもオプシオンで
DVD録画も可能ですわあ!!



あ…
葉子さん…

おニク
嫌は予感…

勿論 私のプレゼントも
喜んで頂きますよね?



ナツ様あ…

シク
シク



ふえーん
幹也さあん…



洗濯・乾燥まじを
コンピュータ制御でお手軽に!
簡単なボタン操作で
誰にでも……

ん。

って何で
ナツ様までそういう
嫌味な事をするん
ですかあ!?



あー…
その事なんだ
けど……

皆で私の事
いじめるんですよ
ひどいと思いませんか?

タイマー付
扇風機。

実は俺も…



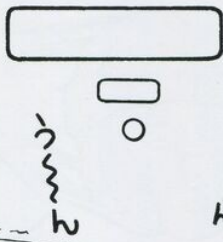
うん!!
難しくないよ…
そ、そんなに

あ…でも
ボタンをひとつ
押すだけだし

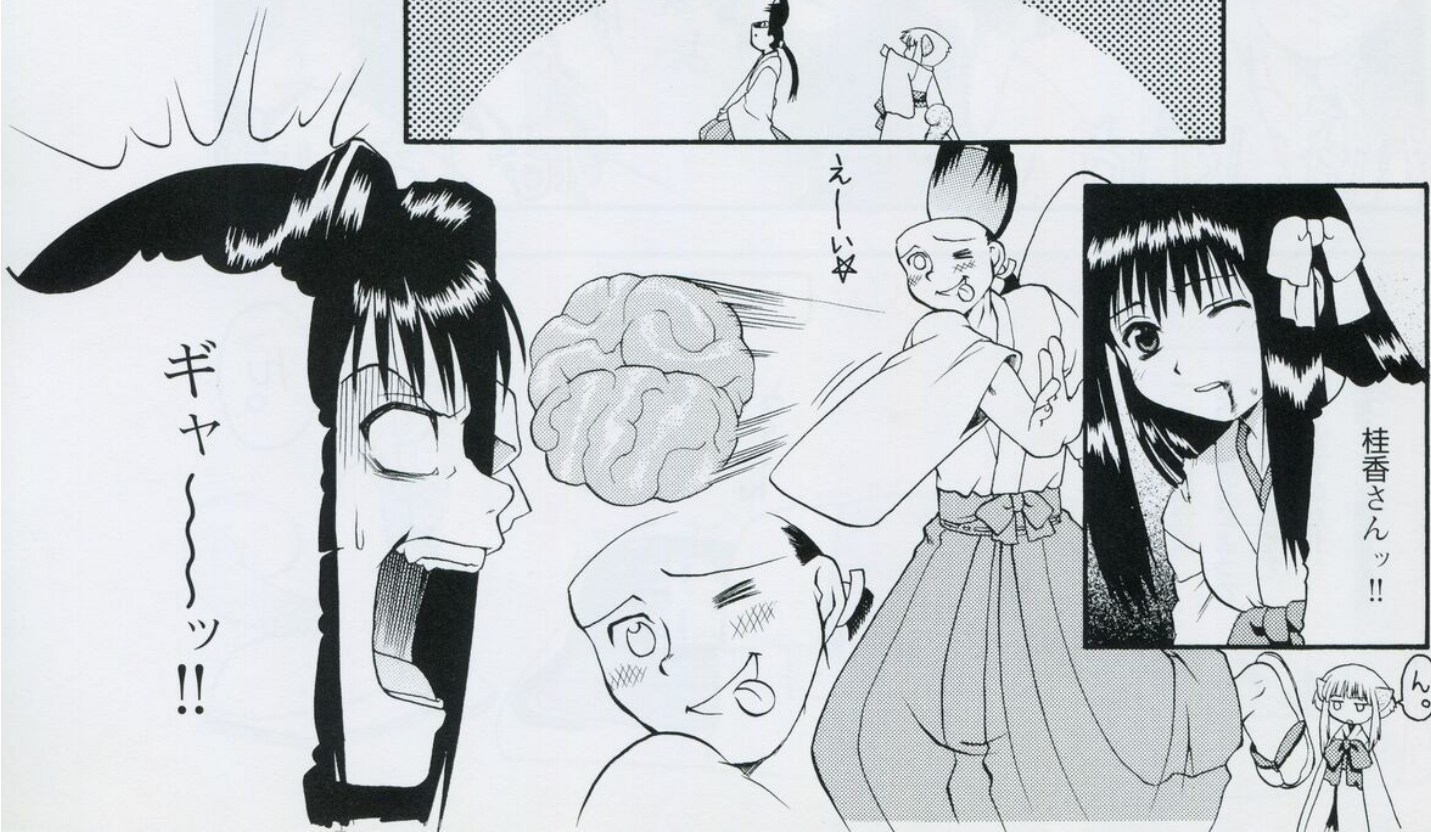
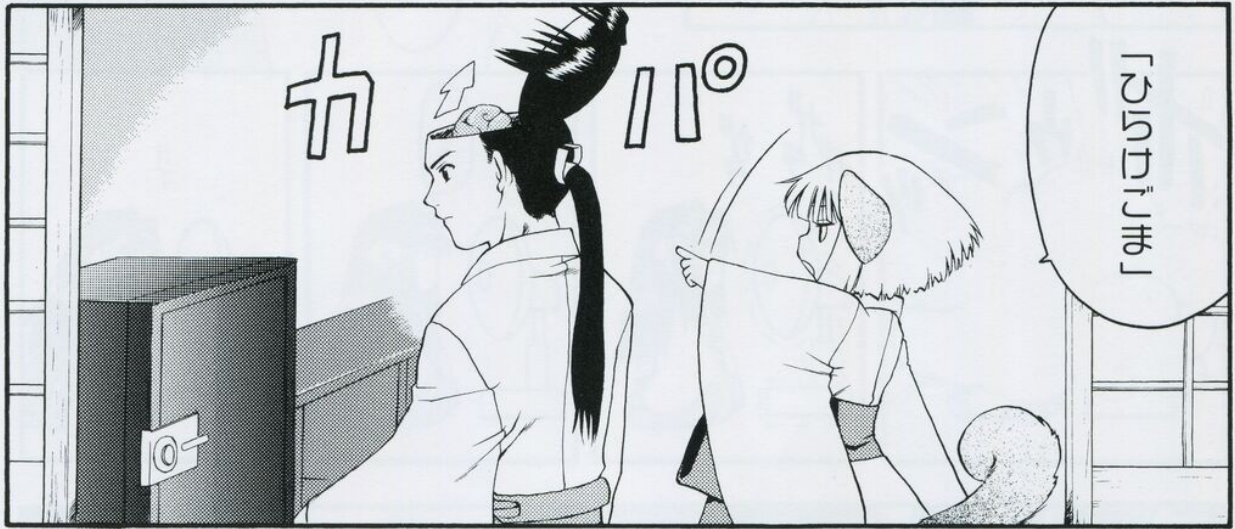
……



ナツ様が枕元に
立つと神力によって
幸せな夢を見せて
もらえるのだ!!
※ただしナツ様監修の元。



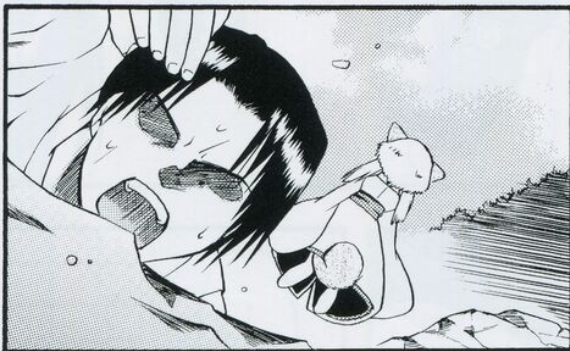
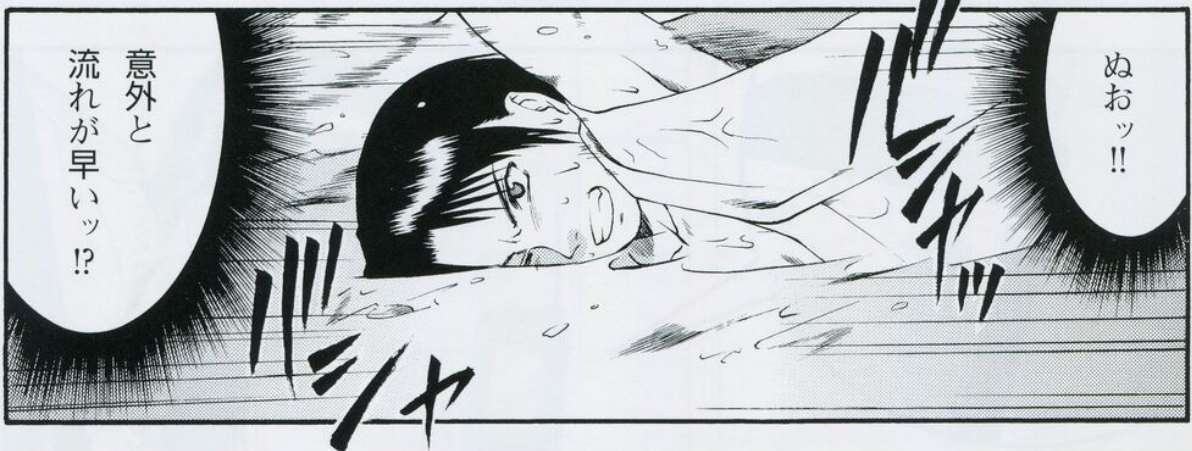
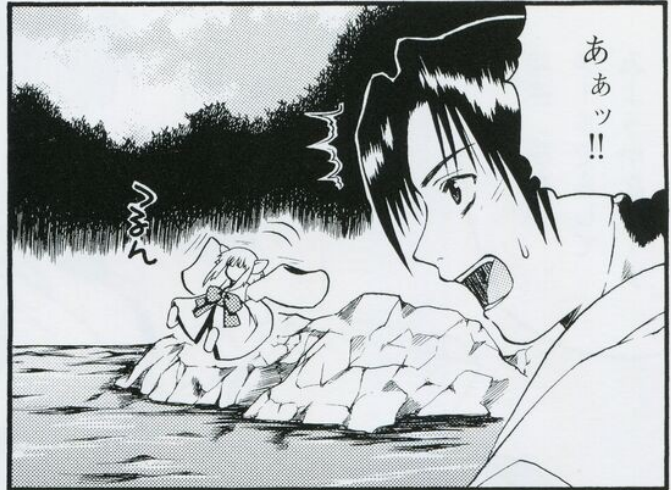
必殺の武器



無用の長物



危機一発



ぬあああああッ!!

夏神楽

デジタルファンブック「スペシャルドラマCD」

Visual Fan Book
SPECIAL DRAMA CD



「葉子さんの肝試しプロジェクト」

Studio e-go!
SOFT BANK Publishing

©2003 Studio e-go! ©Softbank Publishing Inc.

●CAST

滝峰 幹也……………鉄仮面
音羽 葉子……………青山ゆかり
ナ ツ……………ダイナマイト♥亜美

●STAFF

プロデュース……………渡久地誠 (Tプロジェクトスタジオ)
シナリオ……………寺岡健治 (Studio e-go!)
音響制作……………アトリエピーチ
ディレクション……………名越聡 (アトリエピーチ)
収録スタジオ……………整音スタジオ

●万が一、CDが破損していた場合は、お取り替えいたします。
弊社販売局までお電話、またはメールにてご連絡下さい。
TEL03-5549-1200・平日10:00~12:00、13:00~17:00
E-mail:magazine@softbank.co.jp
(メールでのご連絡の際は必ず書名/ご住所/お名前/お電話番号をご記入ください)
ソフトバンクパブリッシング株式会社 ラスベリ編集部
〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号
TEL03-5549-1164
(平日16:00~18:00までの間におかけください)
※付録CDの収録音声について、権利者の許諾を得ることなく、複製・貸与・ネットワークサーバーへの転送(LAN・インターネット)等は禁止されています。

なつかしら ● ビジュアルファンブック「スペシャルドラマCD」
夏神楽
Visual Fan Book
SPECIAL DRAMA CD



夏神楽

Visual Fan Book
SPECIAL DRAMA CD

なつみかづら © エンジェル・エンタテインメント



Studio
e-go!

**SOFT
BANK**
Publishing

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

©2003 Studio e-go! ©Softbank Publishing Inc.