



Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.

月姫読本



TYPE-MOON
純度100%
徹底完全編集!!

1ページごとに
感動が蘇る
究極の一冊!!
特大ボリューム
272Pで
堂々登場!!

「月姫」「歌月十夜」「空の境界」「MELTY BLOOD」
同人時代のTYPE-MOON作品がここに集結!!

Blue Blue Gloss Moon,
Under The Crimson Air.

蓝色批风

Plus Period

宙志出版



Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.

月姫読本



PlusPeriod



Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.

月姫読本

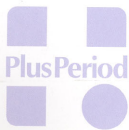




Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.



月 娘 読 本



PlusPeriod

PlusPeriod is a registered trademark of PlusPeriod Inc. All rights reserved.







C O N T E N T S


002	TSUKIHIME ALL CHARACTER'S ICON
007	ARTWORKS Part 1 [TSUKIHIME]
018	Melty Blood Gallery
039	Character Introduction



040	Arcueid Brunestud	[アルクェイド・ブリュンスタッド]
048	C i e l	[シエル]
056	Akiha Tohno	[遠野 秋葉]
061	Souka Tsukihime	[月夜 澪香]
061	Hanei Misawa	[三津 羽根]
064	H i s u i	[真琴]
072	Mechanism Hisui	[メカメカ]
074	K o h a k u	[琥珀]
082	L e n	[レン]
088	Satsuki Yumiduka	[弓塚 さつき]
092	Sion Eltram Atlasia	[シオン・エルトナム・アトラスシア]
096	Shiki Tohno	[遠野 志貴]
099	Shiki Nanaya	[七夜 志貴]
100	S e v e n	[ななこ]
101	A k i r a S e o	[瀬尾 晶]
102	Arihiko Inui	[乾 有彦]
103	Ichiko Inui	[乾 一子]
103	Sougen Jinan	[時雨 宗玄]
103	Tokie Jinan	[時雨 朱鷺恵]
104	Miyako Arima	[有明 都古]
106	Aoko Aozaki	[蒼崎 青子]
108	NRVNQSR Chaos	[ネロ]
110	Michael Roa Valdamjong	[ロア(ミ/ヒール)・ロア(バルダム)ジョン]
110	Shiki Tohno	[遠野 四季]
111	Kouma Kishima	[吼馬 紅摩]
112	Walachia	[ワラキアの夜]
114	Tsukasa Shiho	[四糸 つかさ]
114	Tonami Kugamine	[久我峰 斗波]
114	Maiko Yamase	[山瀬 舞子]
114	F a k e	[偽志貴]

115	ARTWORKS Part 2 [TSUKIHIME&Melty Blood]
137	I N S I D E D A T A T S U K I H I M E
144	ILLUST COLUMN [DENGEKITSUKIHIME]
149	CHARACTER RANKING [TSUKIHIME&Melty Blood]
159	C O P Y B O O K [F r a g m e n t s]
164	C O M I C S [C i e l i n I n d i a]
167	EXTRA [TSUKIHIME TSUSHIN 1/2/3]
172	DOUJIN [TSUKIHIME BIYORI]
174	TSUKIHIME Dictionary
192	S H O R T S T O R Y [T a l k]
201	ROUGH DESIGN WORK [TSUKIHIME]
212	LONG INTERVIEW [KANWATSUKIHIME]
240	P O S T S C R I P T [A T O G A K I]
241	ARTWORKS Part 3 [KARANO KYOUKAI&TSUKIHIME]
257	[tale] SHINGETSUTANTSUKIHIME Prologue
272	s t a f f f r o l l





B l u e B l u e G l a s s M o o n , U n d e r T h e C r i m s o n A i r .

ART WORKS Part 1
TSUKIHIME











2002 アニメーション「真月譚 月姫」(ジェネオン・エンタテインメント)イメージイラスト 原田

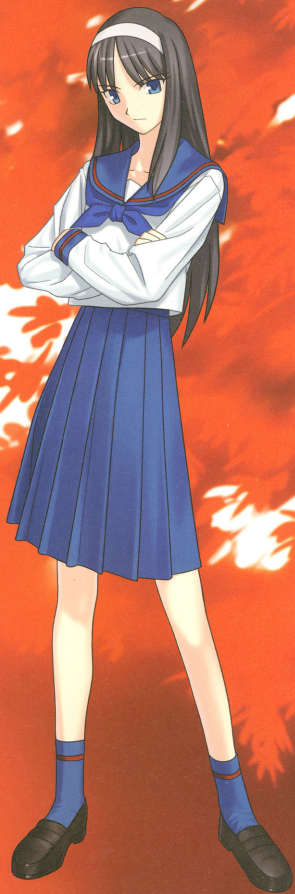
2004 FEVER AFTER ~MUSIC FROM TSUKIHIME REPRODUCTION~ (ジェネオン・エンタテインメント)ジャケットイラスト 原田

2007 「月姫」ガレージキョット アルケイド(コミックとらのあな)パッケージイラスト 原田

2009 「月姫」ガレージキョット シエル(コミックとらのあな)パッケージイラスト 原田









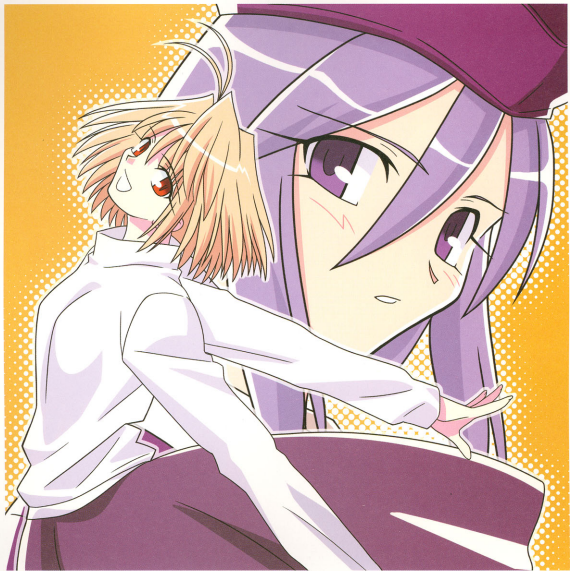
2002 「月姫」ガレージキット 秋葉（コミックとらのあな）パッケージイラスト-0104

2002 「カラフルムーン月姫」（宙出版）カバーイラスト-0103

2002 「COCO」（エンターブレイン）SUMMER号イラスト-0107







ART GALLERY
Melty Blood







ART GALLERY
Willy Blood



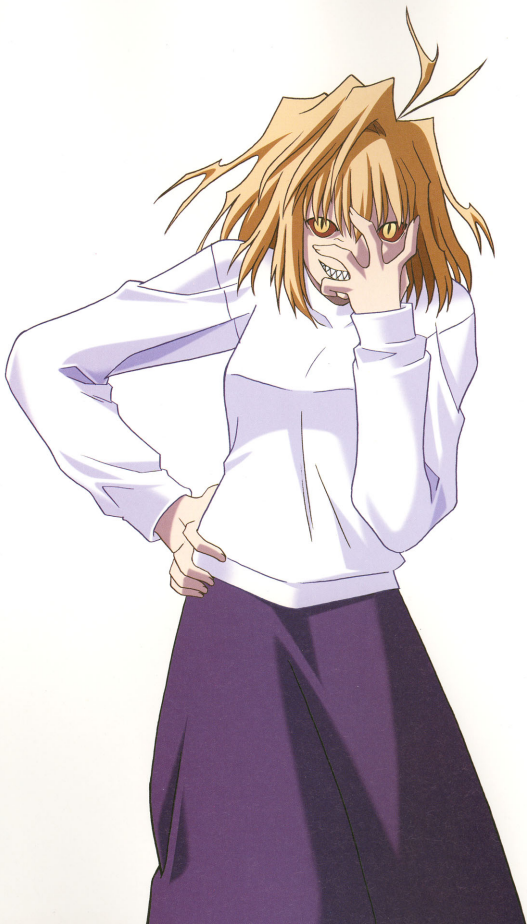




R A Y L I A R D O O D L E B T H E N T I O N I R E F E R E N C E S M A R T I N I T E M I Z E T O I O

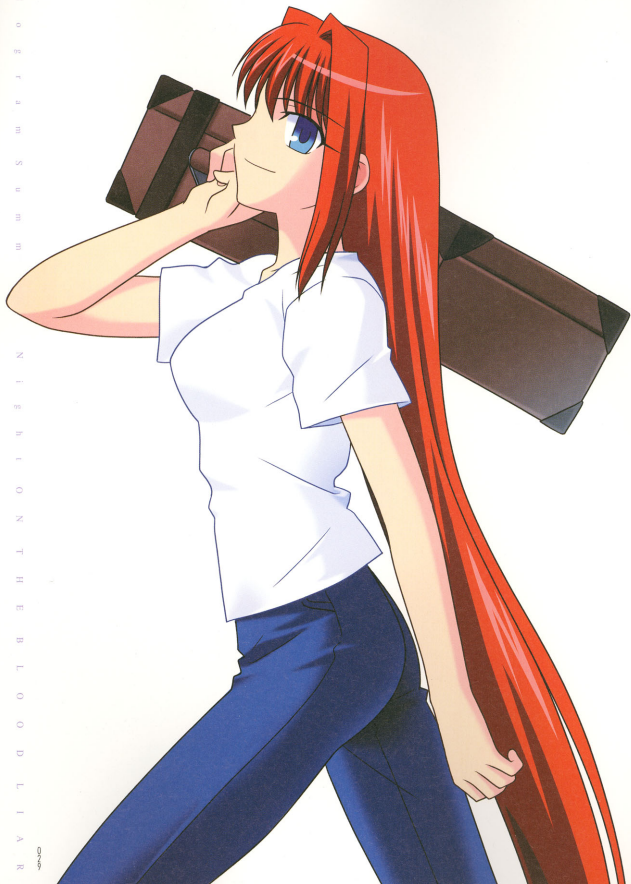








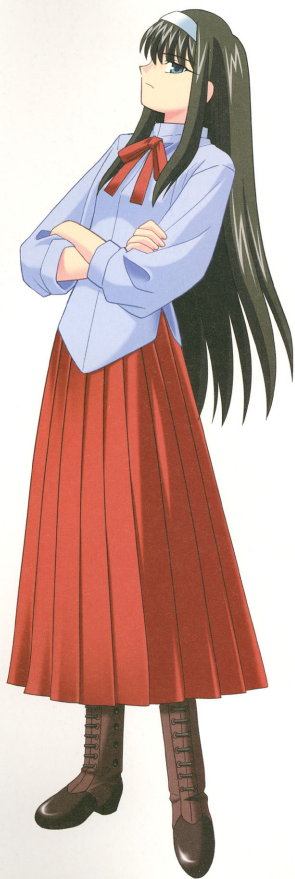
HOLOSTAM SURMERE, NIGHILION THE BLOODLIAR

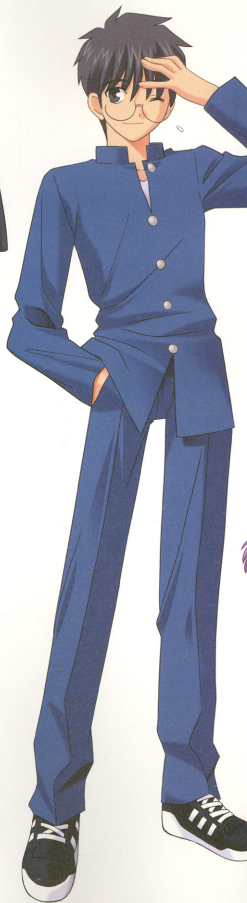
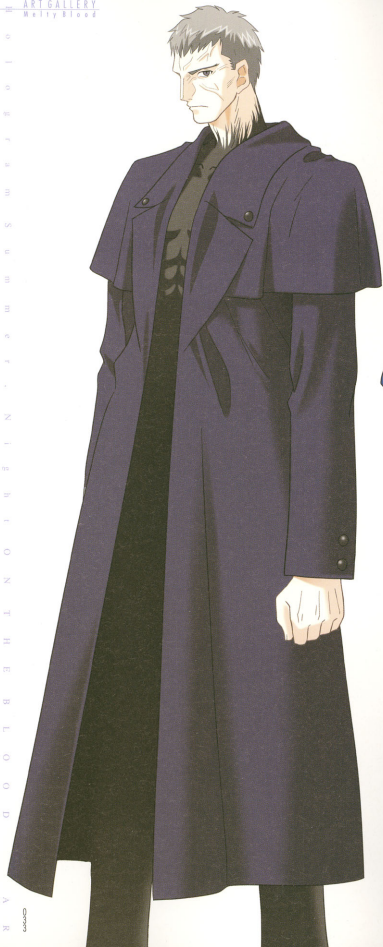


H
O
I
O
S
Y
A
M
S
U
M
M
E
R
N
I
E
H
I
O
N
T
H
E
R
B
L
O
O
D
L
I
A
R













2004 [Melty Blood Re-act] ジャケット裏面イラスト(前3)

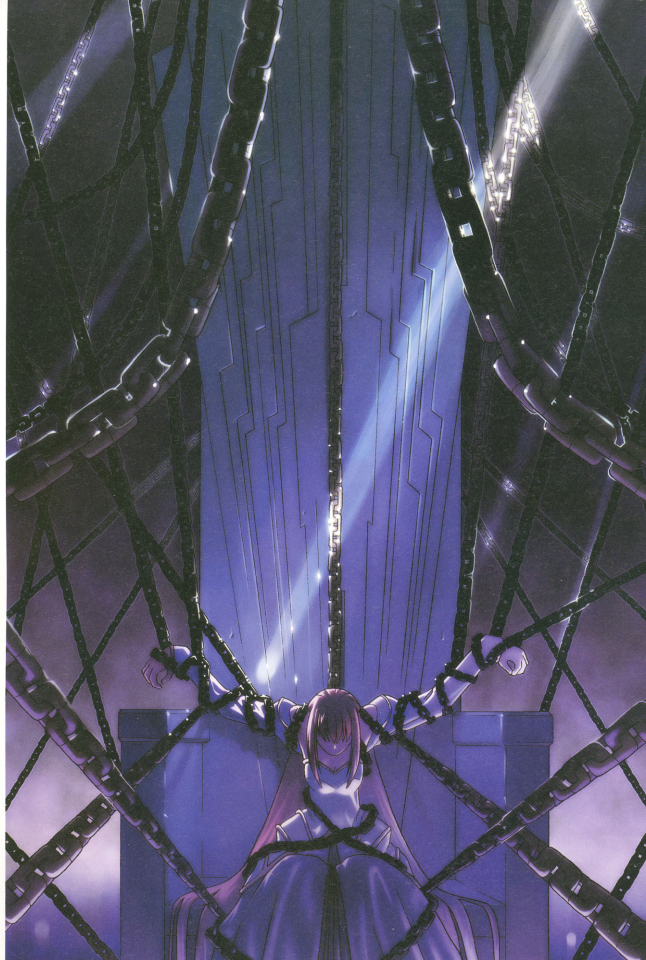
2004 [Melty Blood] ジャケット裏面イラスト(前4)

2004 [Melty Blood Re-act] 巻頭イラスト(前5)

2004 [Melty Blood] 巻頭イラスト(前6)





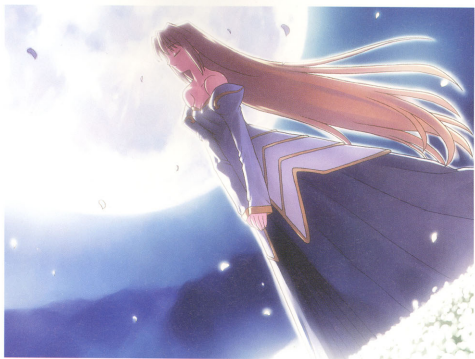


CHARACTER
Introduction



アルケイド・ブリュンスタッド

A r c u e i d B r u n e s t a d



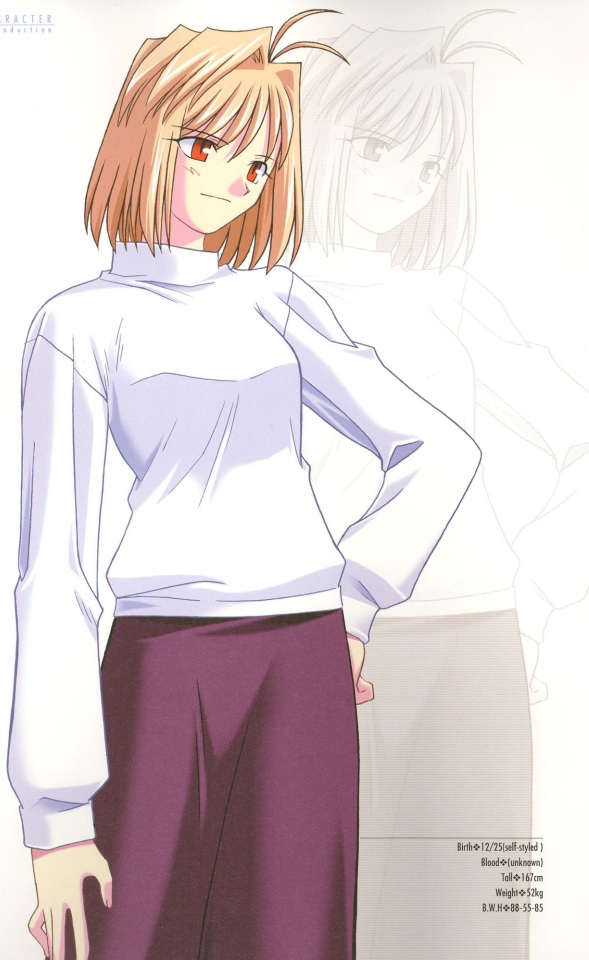
月姫における正ヒロイン。真祖と分類される吸血鬼。
ある目的で主人公・遠野志貴の住む街にやってくるが、予想外のトラブルによっていきなり殺されてしまう。
白い服が似合って、真昼でもノコノコ出歩いて、血が嫌いというよく分からない吸血鬼。
使命達成のみを目的としているが、根は無邪気で好奇心旺盛。誕生こそ古いものの、
実際活動している年数は一年に満たない。
自由奔放な猫のような、明るくしなやかな女性。

設定 月姫のメインコンセプトキャラクターです。殺人鬼とコンビを組む、世間知らずの吸血鬼として考えられました。人格的な年齢設定が志貴よりちよい上なのは、当初は主人公を連れ回すお姉さんのキャラとして考えられていたからです。

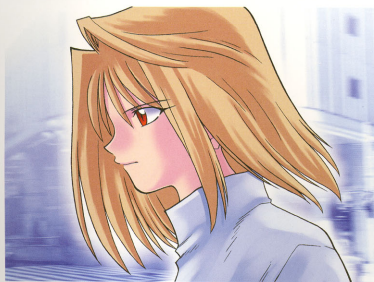
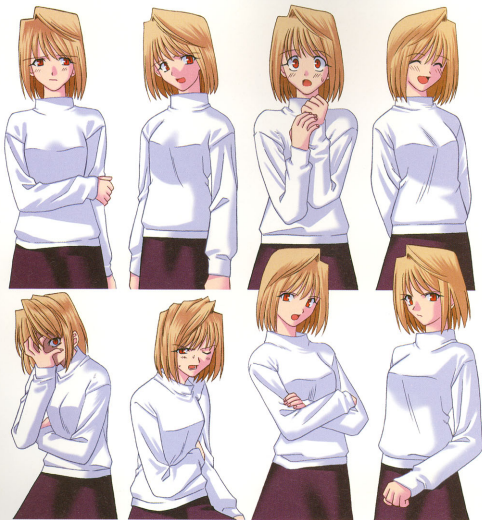
設定 アルクのデザインは月姫の元となる話を奈須から聞いたときから思い描いていました。特徴はこの四角い髪型で、さんざん描きにくいと言われましたね。最近は自分でも書きにくくなってます（苦笑）

設定 初期のイメージはステレオタイプの長髪だったんですがねー。武内くんからのデザインの提示があった時、「短いのもいいかも」と方向性を変えました。アルケイドの天真爛漫さはデザインに引かれたところがあります。間違いない、自分一人では生まれなかったキャラクター像です。

設定 当時は表情が豊かというぐらいで、天真爛漫という程の意識を持って描いていた訳ではありませんでした。こういう風に互いにキャラクターを広げてゆく事が出来るのが共同製作の醍醐味ですね。



Birth◆12/25(self-styled)
Blood◆(unknown)
Tall◆167cm
Weight◆52kg
B.W.H◆88-55-85



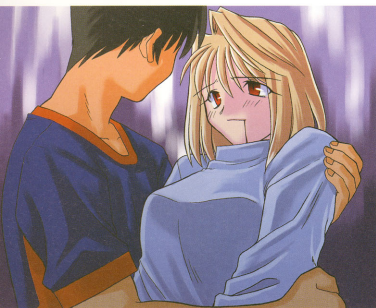
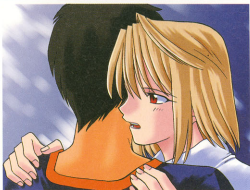
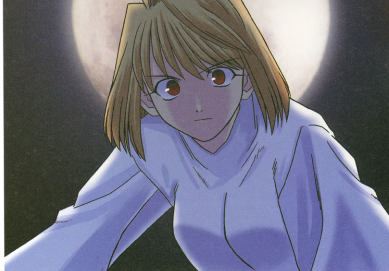
【声】 我らがメインヒロインアルクエイドですが、立ち絵の数はそう多くは無いです。基本的に着たきり雀ですから。アルクにはモデルとなった人物が存在するのですが、実はこの服もの方が着ていたものです。

【原】 こうして見るとおすましさんな表情が多いですね。無邪気なアルクエイドですが、実は笑顔はそう多くない、みたいな。

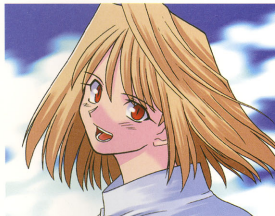
アルクエイドはデザイン先行型で、まず「白い吸血鬼」というイメージを第一に描いてもらったキャラです。原画側からのデザインがあがるまでは「清楚で艶薄な」お姫さまを思い描いていたのですが、あがってきたアルクエイドの笑顔のインパクトに負けて大層に造形を変えた記憶があります。

【原】 アルクといえば笑顔、みたいな印象はありますな。子供のように表情の豊かなお姉さん、というキャラを目指していました。

- アルケイドイベント各種! なんかも物騒なカットばかりです。おー、月夜って伝奇ものだったんだ! と再認識する私。そして君。月をバックにこちらをのぞき込むアルケイドはシエルルートクライマックスに使われるカットで、生か死かを強制される逆告白です。断れば死、うなずいても死、みたいな。いいね。
- いいね。こんなのばかりだよな、君。
- 当然です! 殺し愛なくて何が伝奇物でしょう! 人生はラブオアダイです! ……まあ、自分はそんな人生ノーズンキューですが。
- 殺し愛ってゆーのか…



- 当時志貴のデザインは決めていなかったため、幻視同盟以降の志貴と絵的な相違があります。そういう意味でも月夜の頃の絵はホント勘弁して頂きたい。
- 泣き言禁止! 六年前の自分に立ち向かってー! けど志貴がメガネかけてないのだけは見過ごせません。何故なのですか。
- だってグサイかなと。あとは主人公の顔を想像させる記号を入れたく無かったからです。話は変わりますが左下がアルクトゥルーエンド、右下がアルクグッドエンドの絵です。この本の表紙は、このアルクグッドエンドを今の絵で書き直したもの、という意図が!
- そうだったのですが、ほかほかっきり、アルケイドに浮気がばれて「いっくよーと」と笑顔でキルされる瞬間かと思ってました。つまりトゥルーバッドエンド。





024 歌月の頃からアルクに触覚がニョキニョキと! ちなみにオデコから生えているのが「触覚」でツムジから生えているのが「アホ毛」という風に自分は差別しているのですが、世間的には同じものとされているようです。

025 歌月の追加立ち絵はそれぞれ華があってタイヘン素晴らしいと思います。本編で見られなかった日常シーンを、というコンセプトで作られたものですが、ワイシャツ一枚のアルクエイドにはまず自分がやられました。

あと、浴衣がバカ〇ンっぽいのが実にアルクエイドらしいかと。微妙に間違った日本観炸裂って感じで!

026 間違っても着こなしてしまうのがお姫さまなんです。でもまー、やはりあの野暮ったい私服姿こそがアルクなんですよなえ。

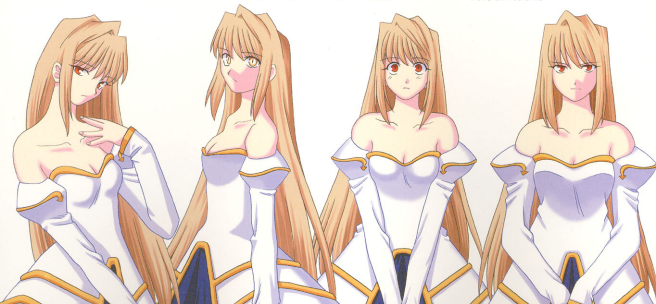
027 野暮ではない、無駄がないと言いなさい。素材の良さを浮き彫りにするシンプルな装飾なのです。素晴らしいね、裸ワイシャツ。

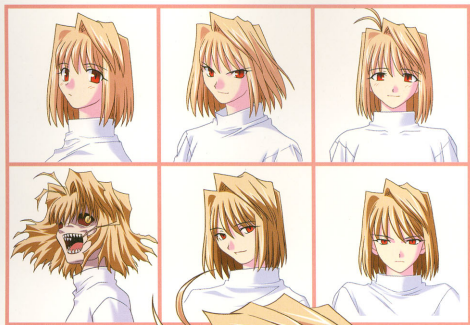
028 そっちかよ!

- 歌月で使われたシエルVSアルクエイドin茶室。ざりげにコークスクリーナーかましているシエルに未だ恐ろしいものを感じます。別名、何かが壊れだした一枚。貴重なイベント曲をこんなものに使うなんて、何を考えているんでしょうか武内くん。
- 当時はイベント絵の有無をノリで決めてました。そして今でもノリで決めてます。ここは必要デジヨ!
- 素敵ー! へんな追加絵で睡眠時間とか色々削るその情熱がまぶしすぎる! /V/V、当時、このCGの染りを発注された彩色のこやま氏の当惑ぶりが思いやられますな!

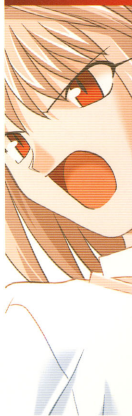


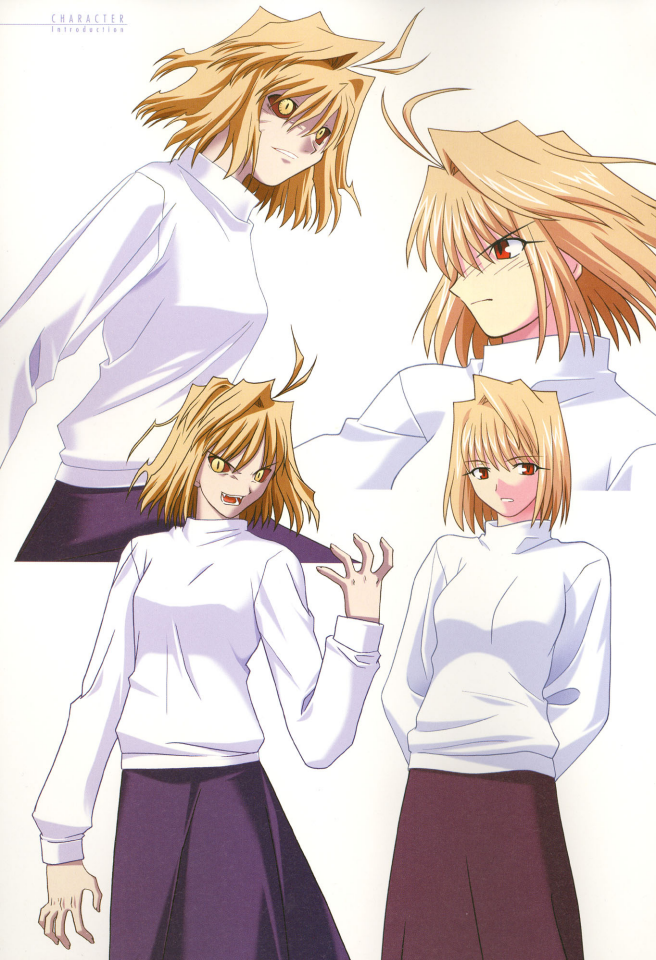
- 姫アルク。俗的な名前には制作中の愛称が定着してしまうことが多いです。ワルクとか姫アルクとかがその典型?
- 正画、他の名前とか考えるのめんどくさいからネ!
まあ、ネコアルクだけはどう転んでもネコアルクのままだったと思いますが。あと、姫アルクの立ち絵はどれもマーベラスです。月姫初期のアルクエイドはこんなイメージだったのかも。
- こういうキャラクターの別の面や裏の顔をデザインするのは大好きです。一番左の姫が一番のお気に入りで、後日同じようなポーズの絵を描いています。この本にも収録されていますヨ。





- メルティのアルクは全体的に気に入ってたりします。ワルクは怖くしすぎたカーナーとも思いますが。
- 大丈夫、怖くない。ワルクはこれくらいでいいのです。武内くん曰く「触覚」もいっしょにトグツグしてますよ？
余談ですが、目が金色なのがワルクだとしたら、真面目な方が姫アルクです。
- ワルク、なんだか昆虫っぽいよね。
- わたしシャインベルダーっぽい印象受けてましたよ。あ、インセクトとインベルダーってなんか似てますネ。







志貴の通う学校の三年生。わりと正体不明。一言で言うと、いい人。誰とでも丁寧な言葉遣いで話す上級生で、志貴にとっては先輩であり、頼りになる相談相手でもある。丁寧で柔らかな人となりの為か、生徒のみならず学校側からも頼りにされており、いつも忙しそうに学校中を走り回っている。メガネと笑顔、テキパキとした仕草がトレードマーク。志貴にとっては何でもない日常の象徴みたいな上級生。

原案 天下のNo.2、地味目の癒し系ヒロイン、出番だけは月姫中最大、等々、色々言われているシエル先輩です。アルケイドに対抗するカウンターキャラクターですが、なぜか他のルートでも顔を出す世話好きヒロイン。アルケイドとは違った味付けで「戦う格好いお姉さん」を目指していたような。

設定 ような、って。先輩という立ち位置からも分かりますが、コンセプト的にはお姉さんキャラです。ただ一つデザインとして失敗したなーと思うのは、頼りがいがありすぎた所でしょうか。もう少し繊細な部分も盛り込むべきでした。

原案 初期案の優等生なシエルも好きでした。複数のデザインがあって、最終決定に一番もめたキャラです。当時、武内くんが「シエル先輩に車〇もみあげを付けるんだよ!」と言いついた時はナンダッテーって気持ちでした。

設定 まあ確かにそう言ったけどね(笑)。ただ、法衣や戦闘服の時はかっちりまってるので、一長一短だったのかもしれない。

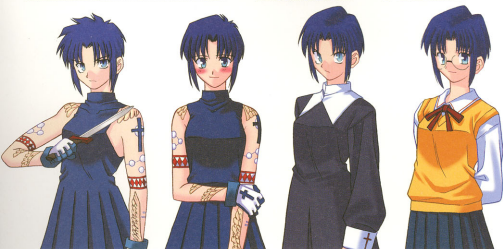


Birth◆5/3
Blood◆O
Tall◆165cm
Weight◆52kg
B.W.H◆85-56-88



姫

Blue Blue Glass Moon,
Under The Crimson Air.



【声】 服の数は最大ですが、立ち絵の枚数は少ないというシエルさん。頬を押さえて「きゃわー」という表情をしている立ち絵がお気に入りでした。なんか今振り返るとこの頃はこんなにも初々しかったのにな、と…

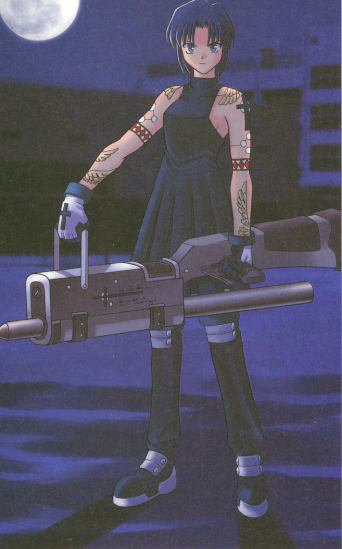
【原】 自分は手を腰にあてて呆れている立ち絵が好きです。愛のある叱咤って感じて。もっとダメなボクらを叱ってください。法衣だけでも気が重いの、完全武装姿を要求したのは自分です。やぼったい法衣から露出の多い戦闘服、というギャップが欲しかったのです。

【原】 戦闘服時の第七聖典制御刻印はななこが描いているという設定で俺の脳内では補完済みです。どうよ？

【原】 なんだってー！？ それはタイヘン素晴らしい妄想なのですが、あの馬にそんな甲斐性があるのか、いや、そもそも筆とか持てるのんですか馬ハンド。

【原】 いやきつと蹄の裏に描いてあって、ごう、べたりとな？





●シエルはイベント絵では特徴的なものが多いですねー。特に街頭の上に乗って黒髪三本持っている姿はカレーと並んで記号化されています。

●いえいえ、大事なのは黒髪ではなく編み上げブーツです。ここ重要。

第七聖典を構えた完全武装シエルは是が非でも絵にしたかったシーンでした。武内くんはバイル/バンカーの資料をくれ、と言われてメロウリウクを見る、と返答したのもいい思い出です。

●結局見ずに描いた訳ですが…。第七聖典の詳細を聞かれる度にあの時の自分よ何故もう少し構造を考えてデザインしないのかと問いつめたくくなります。さのこがメロウリウクなんて言い出さなければ別の未来があったかもしれないのに！

●ベルゼ〇ガとか言い出さなかったでけ良心あったと思ってください。



●トゥール・エンドグラフィック。暗い死の淵から戻ってきた志貴が見たものは、涙でぐちゃぐちゃになりながら微笑む彼女と透き通るような空。彼を包み込む美しい世界。

●本編中でも屈指のグッドエンドですねー。シエルルートではシエル先輩泣きまくりです。長い夜だったからその、抜けるような青空なワケで、シエル=空と意識されていたのですか。

●特に意識はしてなかったですが、結果的にはシエルとそのシナリオを良く表した絵になってくれたのかもしいですね。シエルといえど当時の奈須の勘違いも今では良い思い出です☆

●えへへ。TYPE-MOONの半分は勘違いで出来ています☆





【註】 「まおシエルだし」の格言を生んだ歌月十夜。専用イベントが削られたりとシエルさんにとっては受難の日々の始まりだった訳ですが立ち絵は多いんですね。裸マント姿は当時指摘された通りアニメ版「ときめき○ッナイト」のEDから。子供時代に体験した最大規模の萌え記号を付加したのは、ひとえにシエルへの愛からなんですよ？

【録】 追加立ち絵がごとごとくネタ扱いという逆境。でもこういう立ち絵が許されてしまうのがシエル嬢の懐の深さだと思うのだがどうか。ちなみに没になったのは姫アルクに対抗するべく造られた、SBカレーの王女さまバージョンのシエル先輩でした。

……あと、「ときめき○モリアル」を引き合いにだされた時にはどうしたのかとボクも困りました。

【録】 そりゃあ、ときめき違いですな。

- 体育祭のイベント絵は結構お気に入りです。あと、実はこのとき生まれて初めてブルマを描いたわけですが、会社の先輩(萌えとかとは正反対の方向性の人でした)には「マジで?俺だって描いたことあるぞ」と驚かれました。
- プルマ! なんかに途端に恋愛ゲームみたいになりましたよこの時だけ! 秋葉とは対照的なバツパツな体操服なんか素晴らしいと思うのですがっ!
- うん、ほんとにバツパツ…。なんか口に出してはいけないことを色々考えさせられた一枚でした。奥ひげえ。
- そして最大の問題画、メシアンのカレー覚醒。このイベント画を武内くんが描いている時、たまたま夢さ発見をしていて爆笑しました。武内くんが殺されるとしたら、間違いなくシエル嬢の怨念によってです(笑)。原画を発注した時は、もうちょっとこう普通に、「シエルがカレーパン食べて覚醒しているの」としか言わなかったんですけどっ!
- 覚醒という指定自体に罪は無いと言うのか貴様は。







●ついにシエル先輩の逆襲の時が来た!MBでは見事原点回帰を果たしゲーム内部指の格好良いキャラに仕上がったのに、やはり顔グラフィックは少なく、ヒロイン内では最小枚数。

●うう、企画段階のMBはシエル先輩がメインだったのに、フタをあげればシオンがメインという逆境。なんかエンディング給まで替われません。が、武内くんの言う通り、法衣姿のシエル先輩は淨く涼やかに美しく。法衣フェチの人にはたまらないキャラクターとなっております。格闘ゲーム/パートの、法衣の下から見える生足にもドギマギしてください(笑)。あれはチラリズムの芸術です。



志貴の一歳年下の妹。遠野家の跡取りでもある。

全寮制の女学院に通っていたが、父が他界した為、寮から屋敷に帰ってきた。

遠野家の跡取りとして教育された為、妹としての可愛げはまったくない。

八年ぶりに再会したという事もあり、志貴の記憶にある幼少期の秋葉とは全くの別人になっている。

八年間も遠野家から離れて暮らしていた志貴に対して負い目も不満もあるらしく、

何かと複雑な感情表現をして兄を悩ませる。心身共に気品あふれるお嬢様。

【2】 月の裏側、アルク・シエルが動のヒロインであるのに対し、静のヒロインであるのが秋葉です。

美少女ゲームにおけるお約束の一つ、「妹」という役付けを担ったヒロイン。どうせ妹キャラを出すのなら、と当時自分がやってみたかった「お嬢様タイプの妹」をやってみました。秋葉に関しては100%自分の趣味と我が儘が入っております。

【3】 秋葉は奈須の長編小説「空の境界」の登場人物「黒桐鮮花」をモチーフにしたキャラクターだったため、デザインはすんなりと落とし込むことが出来ました。記号的な要素はシンプルですが、美味しい部分が多いです。美人で優等生、でも胸が薄くて裸は中性的というのは萌えるよなあ。

【4】 いや、歪んでるねマイブラザ。だがそこがいい。立場的に酬われれないのがシエル先輩、身体的に酬われないのが秋葉なのでした。秋葉の胸が薄いというのは初めから決まっていたのですが、まさかあそこまで極端だとは。どうせやるなら一か零という、いい見本を見せてもらいました。

あと、なにげにこの後も続く「血統少女系」のキャラの一人です。青子と鮮花と秋葉と凜はみんな根源が一緒なのですよ〜。

【5】 ヒロインの血筋ですな〜



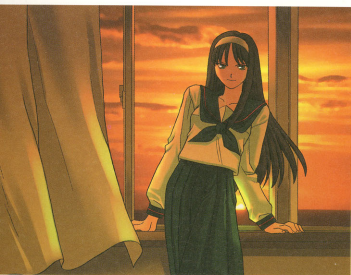
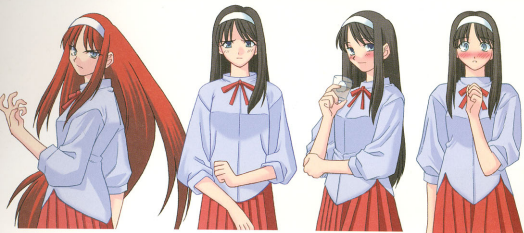
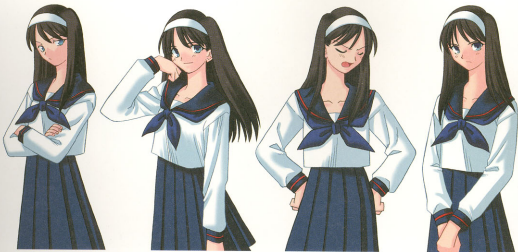
Birth◆9/22

Blood◆A

Tall◆160cm

Weight◆45kg

B.W.H◆73-57-79



【監】 秋葉の立ち絵は私服、制服を含めて60枚強という文句なしの最大枚数を誇ります。ただ習作的なものもどンドン採用してしまったため、絵柄が一定しておりません。昔のアニメで毎回壊滅的に絵が濃う奴みたい。上の絵は比較的正常なものを選別させて頂きました。

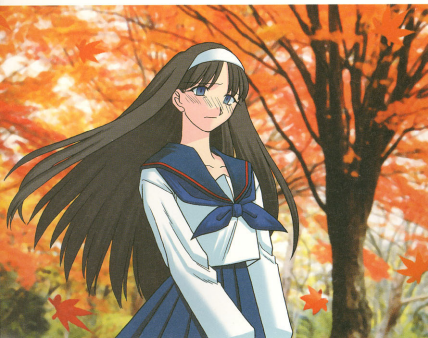
【原】 枚数が多いという事は、立ち絵の指定もまた多いという事で。シナリオ制作中、大量の立ち絵を見ながら台詞を合わせていたのもいい思い出です。当時、スケジュールが厳しくなりだした頃、武内くんは「秋葉の私服……なくていいよね？」と毒入り紅茶を差し出す犯人みたいな顔で言ったものです。無論、却下しましたが。

【監】 半月版には秋葉の私服立ち絵が間に合わなくて、当時ユーザーの方にも「私服がありません、バグです」と突っ込まれたっけ☆それをバグ濃う

【原】 ああ、あの時は半分くらい出来ただけでお楽しみは完成版にとっておこう、という事で全部制服にしたんだっけ。今見ると半月版って本当に狂ってます(笑)。
そういえば半月版の頃はまだアルク・シエルルートしか入っていなかったのも、秋葉の人气が薄いと薄いと……。



- 普段は志貴に厳しい秋葉ですが、本当は兄思いの少女にすぎない、というのが如実に表れているのがイベント各種。触れられない、添い添げられない、というのが秋葉の影のコンセプトです。反面、秋葉ルート以外のイベント画は、なんか違った方向にスタンビードしていますー。
- もの凄く一途っぷりだよねえ。きつと毎日志貴からの手紙が来てないか、ポストを見に行っていたに違いない。
- もちろんさ、琥珀さんは信用できないから!
- そうそう琥珀さんが…って論点ずれてマスよ。



- 紅葉は秋葉を表す記号として多用されています。なんというか、品があってどこかもの悲しい。
- 鬼と桜。和服に紅葉は遣伝子に刻まれた美観でしょう。秋葉はこういう、自己の感情で壊れそうになるシーンが似合う似合う。
- 上の絵は秋葉トゥルーエンドのもの。思わせぶりの秋葉の台詞に「もしや妊娠エンドなのか?」との噂も囁かれておりました。
- 100%趣味に走っていたのならそうなっていたかもしれませんが。



- 蒼香と羽居はともにとでも気に入っているキャラクターです。特に蒼香はなにげに月形屈指のお気に入りキャラ。元々はこれまた奈須の古い物語（文章でやりとりを行うメールゲーム）の登場人物で、その頃の設定では紅摩さんと関係があったりなかったり。
- そんな昔の話は知らぬ。フーか忘れる。自分的には羽居（通称羽ピン）がものごっこお気に入りです。アルファ一波放出装置。今風に言うならマイナスイオン砲。強そうだね。
- 羽ピンはいつの間にか巨乳キャラってことになってますな。まあ俺は一向に構わんが。
- わたしも一向に構わんわっわっわっわ!!!!

【試問】 歌月の頃からにはさすがに秋葉も安定しています。しかし今見直すとなんというか…萌えキャラのようです？関係ないけど、この頃はまだ「萌え」という言葉を使うことにわずかな抵抗と気恥すかしさがあつたなあ、と。

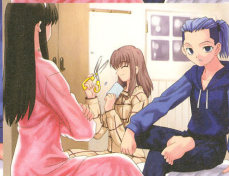
【回答】 本編ではうって変わって愛らしい秋葉嬢。バスタオル姿は武内による英断です。ホントはそんな余裕なかったのですが、シナリオを見て「ここで立ち給がないのはおかしいでしょう」と描いてくれました。浴衣姿はどれも武内によるチョイスですが、秋葉はまさにグッドチョイス。この後におよんでツインテールとは俺を殺す気が貴様。

また、ネコ又秋葉のうっすらとある胸の谷間がポイントです（笑）。

【試問】 谷間がある！偽物だ！とかも言われましたが（笑）

あとはツインテールなのにカチューシャは変だと俺も思います。でも、これが無いと秋葉に見えなかったんですよー

【回答】 あれカチューシャちゃ、CDDライブや、つまりメカ秋葉。ういーん、がちや。



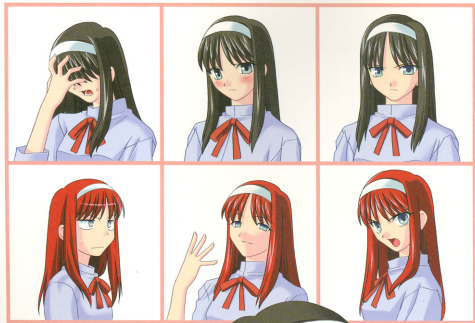
三澤羽居
Hanei Misawa

月姫蒼香
Souka Tsukihime

Birth◆6/7 Blood◆D
Tall◆162cm Weight◆46kg B.W.H◆90-59-87

Birth◆2/28 Blood◆B
Tall◆150cm Weight◆40kg B.W.H◆70-55-76





●MBの秋葉嬢です。長い髪を囃突となびかせる様はまさに無敵お嬢様。歌月の時の萌えっぷりは何処にいったのか、原点回帰とはかりに凄々さと危うさを両立して大活躍。……まあ、役所的に悲惨な目にもありますが。

●巨大化したりねえ。

●格闘ゲームなら巨大ボスは必要な! しかもどことなくバカっかい巨大ボスが! なんかついでプロットきってたら秋葉しが適任がいなかったんですよ! 琥珀は黒幕だし翡翠はメカだして。……ともあれ、秋葉をいじめすぎたとちょっと反省。……って、待てよ? メカ翡翠なら巨大でもよかったのか?

●ビルの街にがおり。いいも悪いもコハク次第〜。







遠野の屋敷で働く使用人の一人。琥珀の妹。
無口かつ無表情と、人形のように無機質なメイドさん。姉である琥珀とは対照的。
志貴付きの使用人として身の回りの世話をしてくれる。
屋敷の敷地から決して外には出ず、何年間も屋敷の中で暮らしてきた。
突発的なトラブルに弱いのか、時折年相応の少女らしい表情を見せてくれる事も……。

設定 すばりメイドさん。正反対の双子、無機質な使用人、というイメージで固めました。屋敷の生活に耐えない志貴の不安をカチにするようなヒロインです。表向き、人形のような……という表現が似合うキャラクター像にしました。

設定 月姫の企画段階において、当時の自分の好みを120%つぎ込ませてもらったヒロインです。「双子」「メイド」「無表情で献身的」「潔癖症だが主人公が触れても大丈夫」むあーまだまだ出てくる。ぐるぐる黒目（略して、ぐる目）がチャームポイントで、当時から催眠術を使いそうとかビームが出そうとか言われてました。

しかし幼なじみ属性まで持っているというのに、なぜ人気投票ではくるくるぱーの姉に勝てぬのかっ…!

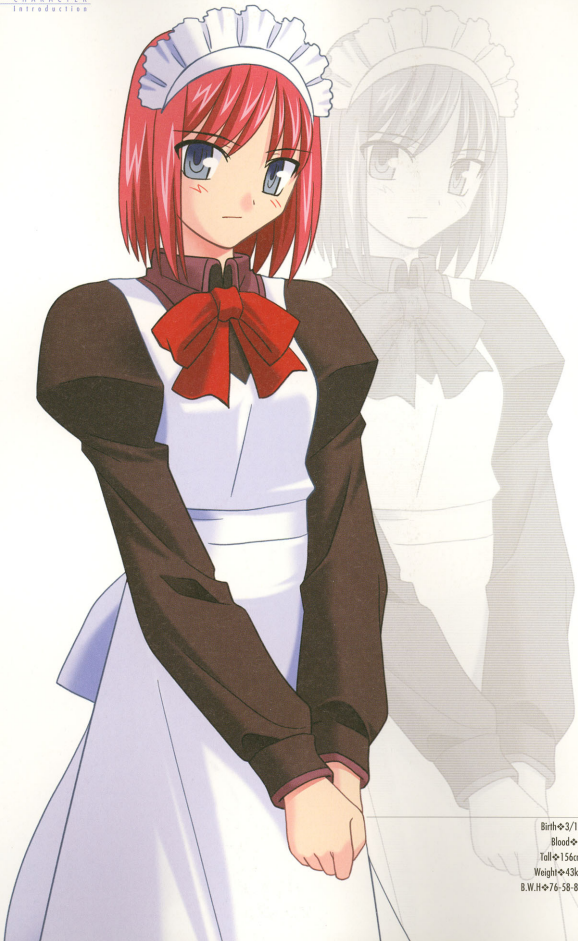
設定 そりゃ姉より優れた妹など存在しねえ！ 理論では。

翡翠は野菊でいいのです。ひっそりと咲いて主役を引き立たせる一要素。そこにメイドさんヒロインの心意義があるのではないのですか師匠。

設定 む。確かに。翡翠は単体ではそんなに強い個性ではないけど、そういう所が逆に魅力になっているというか。

設定 あ、けど翡翠は月姫で一番難しいキャラでした。どうやってこの魅力を伝えればいいのか分からない、みたいな。

設定 メイド道奥深し。メイド第一人者のヒトに弟子入りすっか!



Birth ♣ 3/12
Blood ♣ B
Tall ♣ 156cm
Weight ♣ 43kg
B.W.H ♣ 76-58-82



【設定】 翡翠の立ち絵には月姫制作当時の思い入れがあふれています。横を向いて顔だけ振り向いている絵が一番のお気に入りでした。

【感想】 そうなのか。ほかぁ、その振り廻る立ち絵が相手をたたきめして「次戦えば命はないと思え」なんて告げている武闘家のように見えていたのさあ。

でも無機質な子が頬を赤らめるっていうのはガード不能の萌え。

【設定】 赤面の立ち絵、多いからねえ。とにかく可愛く描こうとして色々描いたため、似たような立ち絵も多いです。こういう無駄も同人の特権です。

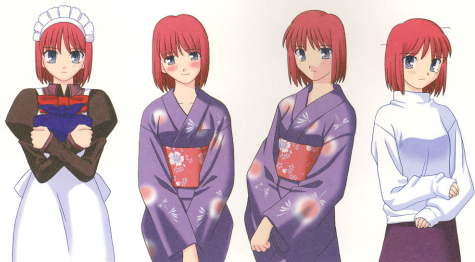




- 振り向き翡翠。ショートボブとハイネック気味の襟は好きな記号です。ああ、右下の絵は俺がどうしても入れて欲しいと思って、許可無く仕上げた翡翠の指くわイベント…
- ええ、武内くんは「是非やってくれ。つーかやらなきゃ厭れる」と言わしめたシーンですよ。ああ、これが後の(H)シーンへの伏線になっていようとは……!
- 翡翠シナリオでは、俺はそんなんばっかしだったね。そしてHシーンではさらなる指ちゅばが!
- 本誌でお見せできないのが残念です(笑)。



- 当時最大の思い入れをもって描いた一枚です。いや、全然普通の絵なんですが、なんか翡翠のイベント絵は表情に力が入りすぎていて、見直すたびに「はあはあ」。
- そして当然、その思い入れを知っているシナリオライターにはいいしめぬプレッシャーがかかるのであった。いいけどね。個人的に言うとな、ベッドメイク中のイベント画が一番好きです。
- メイドといえばベッドメイクと洗濯ですな。お仕事中の絵がもっとあれば良かったかもしれませんが。
- それだ! 掃除機片手に廊下を走る翡翠なんて見たら、なんかこう引き留めたくなるっつーか、じゃましたくなるっつーか。



【声内】 歌月ではメイド姉妹のイベントはやや多めですが、立ち絵は少ないです。イベントの大半は、この本に収録されていない部類のものでしたー。

【声外】 はい、オトナの事情でカットされました。ちゅっー、タナトスなくて何が双子かって感じですがね。

アルクエイドの服を着た翡翠は歌月の中でモトブランクのレアものです。だぼだぼの服が、アルクとの体格差を表していて萌え。あと、浴衣姿には武内の並々ならぬ愛情を感じます。——怖いくらいに。

【声内】 むふー。

【声外】 擬音で返答ですか理性さえ有りませんか。一人の子だけ偏愛してはいけません。それじゃどっかの校長先生です。よし、ハリーに一万点じゃ……!

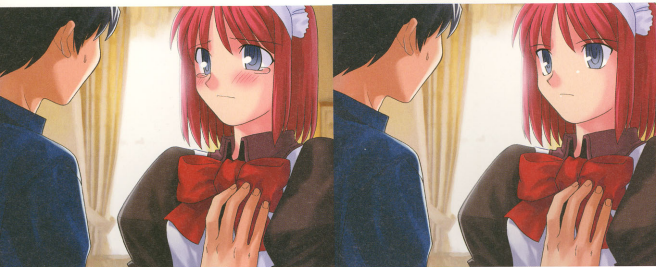
【声内】 身内しか分からんネタを……

●梅サンド初出の巻。不味い料理としての梅サンドという発想は素晴らしいものだと思います。あとメイドさんといえばピクニックでしょう。このスカートがフワッフワしているのが描いてみたかったんです。

●キャー、別のゲームみたい!! 月姫はもっと殺伐としたゲームなんですけどネ! あ、梅サンドはちょっとだけ実体験からきたアイデアでした。下の三面相イベントは、恭順をよく表したイベントです。自分もごうこうコトしてごうこう反応されてみたい。
あと、真ん中にあるへんな立ち絵はなんですか。

●簡単は回転系のキャラですから(笑)ぐる目とか洗脳探偵のぐるぐるとかね。この立ち絵の部分作成は凄く楽しかったです。

●実際動かすと実にスムーズに手を回すのですよこの娘。パラパラ漫画で再現したかったです。





● 晴うメイドさん。前のページに掲載されている、琥珀と二人でフィのポーズをしている絵とかは気に入っています。

● ミヒロインとはかわって、歌月よりな翡翠です。そりゃまあ、月姫本編のイメージでは戦える筈もないのですが、アークドライブのカットインがお気に入りです。がっちゃん！って感じ。

● 翡翠のバックダッシュ時のくるり一回転するモーションは自分のためだけの願いで描いて頂きました。回転、回転！

● いや、バックダッシュの見所はそこではないと思います。ふわりと舞うスカートに注目してくださいねー！







メカ 翡翠 翠

Mechanics Hisui



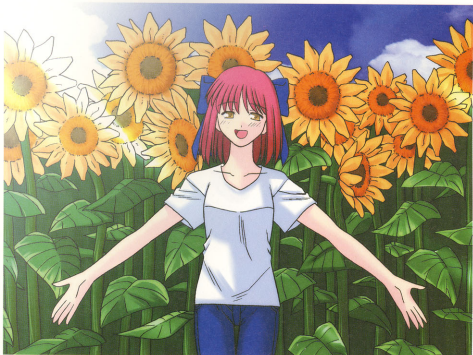
【経歴】 タタリが巻き起こした“噂”の一つ。可能性だけの存在だが、一夜限りのお祭りとして登場。「翡翠ってメカっぽいから、メカのバチモンがいたら面白いよねー」なんて無責任な発言から生まれた。美少女ゲームたるもの、メカメイドの一人はいなくちゃワソですよ。

【設定】 なにげにキワドイ発言を…

【声優】 キリギリですね。オマーजूという事で許してください。

- 腕の設定とかは行き当たりばったりで描いていますが、フランスパンぜん餅で上手く消化して頂きました。
- メンテ中のメカ膝罩がお気に入り。MBからリアクトに進化した際、もっとも恩恵を受けたキャラクターではないかと。遠野家の地下はもうどうなっているのやら。
- 絶頂麗真のメカニズム。





遠野の屋敷で働く使用人の一人。翡翠の姉。

明るく世話好きで、笑顔を絶やさない元気な少女。妹である翡翠とは対照的。秋葉付きの使用人だが、屋敷の生活に慣れない志貴をよく気遣ってくれるいい人。持病を持つ志貴の健康を管理してくれる薬剤師でもある。

遠野の屋敷で一番早く気を許せるようになる相手。
シエル先輩と同じく、志貴の日常を象徴するヒロイン。

【56】当初は翡翠と二人でひとつのサブヒロインだったのですが、ユーザーの人気に押される形で単独ヒロインまで駆け上がり、今ではアルクに次ぐ人気キャラに。男に従順かつ寛容で、その実すべて手のひらの上という、たぶん男じゃ一生敵わない女性です。さんづけてしまうのは、しっぽを降る犬のような気持ちですよ、俺の場合(笑)

【57】ある意味、月姫界最強キャラみたいです。自分はその気はしないのですが、歌月、MBと繋がってあれよあれよと不思議な立ち位置に。最新の琥珀さんの立ち位置も好きなのですが、原点も忘れてはいけません。薄幸の壊れ系ヒロイン、それが琥珀なのです！ けど、トゥルーエンディングなら一番幸せになりそうなあたり最強なのか。

【58】最後がヒマワリのシーンで終わったため、そういう印象が強いよね。だから日向のにおいがするというのが。



Birth◆3/12
Blood◆B
Tall◆156cm
Weight◆43kg
B.W.H◆78-58-80



【図1】 琥珀さんの割烹着と和服は思いつきり漫画的なデザインになっています。非常に今更なので、構造についてつまらないで頂きたい。苦しいのは俺も同じだ！

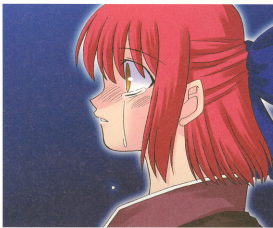
【図2】 翡翠が武内くんの趣味で生まれたキャラなら、琥珀は自分の趣味でねじこんだキャラです。ピバ割烹着！

【図3】 左上の「めっ」でしている立ち絵は可愛く描けてますね。琥珀の立ち絵は平均的にみな気に入っています。

【図4】 また、作中のあるギミックを生かす為に統一された「表情」にも注目してほしいですね。翡翠と琥珀、正反対の二人、人形のような少女——こうして振り返ってみると、もう思いつき趣味に走ったキャラクターでした。



- 上のイベント絵は本来は秋葉シナリオのものですが、琥珀さんを表す記号としてここに掲載しております。おっぱいから血を吸う必要があるのだろうか…
- そこが重要なんですよ! きつとそこが一番美味えっつーの! 手首から吸うなら注射器でもなんでも使えはいいんです!
- そうか…美味えのか…



- 知らず、感情を崩す琥珀。琥珀ルートで一番美しいシーンだと思います。しかし、和室が多いですねこの人。
- 琥珀さんって男にとって都合の良い記号で作られていると思うんです。でも只それだけじゃないギャップの部分の人気秘訣なんじゃないかな。
- 理想の裏には必ず犠牲があるのです。羨望と絶望は同意なのだ、みたいな。
- 現実知ったらちょっとガッカリ、みたいな。



監 歌月は非常に琥珀さんのイメージが強いにもかかわらず、絵素材自体はそんなに多くはありませんでした。チャイナ服はもう少し可愛く出来たっすね。ミスター陳という雰囲気はありますが…

監 いやいや、チャイナ琥珀は後にMBで出るほどのインパクトだったようで。確かにこりゃあ反則です。……フード姿の魔法少女姿はノーコメントというコトで。個人的にはあわてている琥珀がサイコー！もっとあわてさせてえ。

監 自分は浴衣琥珀さん一押しということで。ういういしー。

監 そして、当然のようにスルーされる飛び琥珀(笑)。



●歌月における琥珀さんのイベント画。少ないながらもインパクトのある美味しいカットの連続ですよ。翡翠同様、大部分はこの本には収録されていませんが!

●注射器の中の液体の色が素敵だなー。右は歌月のパッケージ裏のイラストです。

●仲良し姉妹ですね。本編ではなかった部分なので、こういうカットは嬉しいです。コントローラーを持つ琥珀さんは、なんか一気に年頃の女の子になったようで初々しく可愛らしい。密かに凝り性で研究家な彼女ですから、日頃から練習と称して特別してるんです、きっと。

そして地下河で注射器を構えるイベント画は、後のMBにて彼女の立ち位置を決定づけた一枚です。やめるコハッキー、ぶっとばすぞー!

歌月十夜ではこういった、本編の設定を踏まえた上でジャンプしたエピソードが多くて楽しかったです。





●———出た

MBでもっともはっちゃけてしまったキャラ。お祭り騒ぎの歌月より更にパワーアップした謎の使用人、琥珀です。いろんなしげらみから解放された愉快アクションをご堪能あれ。

- このあたりから、真面目な琥珀さんを描いた記憶がないかも…
- 右に同じ。いったい、どうして僕らはこんなコトになってしまったのだろう……？
- 奈須が率先している気がしますけど？







アルケイドの使い魔。夢魔。普段は黒猫としてアルケイドの傍にいますが、
【歌月十夜】ではある理由からひとりきりで行動する事に。
とても無口で、アルケイドでさえ滅多にレンの声を聞かない。
喋らない為性格が掴みづらいが、基本的に一人で静かに過ごすのが好き。
猫特性の気位の高さと移り気、唐突に甘えてくる突拍子の無さもっている。
志貴に覚えはないのだが、【歌月十夜】では一方的な信頼を志貴に寄せる。

※黒すくめの少女。本編の後日談的なファンディスク・歌月十夜のゲストヒロインとして登場したキャラクターです。性格設定をする前から武内サイドからデザインが提出されており、言葉を喋らない女の子系として考えられました。

※「黒くて純粋なキャラ」というコンセプトで発想されたキャラです。見た目だけは決まっていたものの、最後の一押しがなかなか決まらず難航しました。「ネコにしよう!」という奈須の発想には、やはりこいつは神か悪魔かと思いましたね。

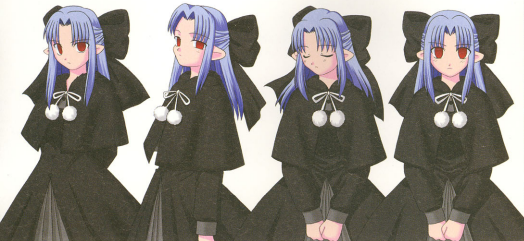
上のイベント絵が、キャラクター性を良く表していると思います。ネコまみレン。そんなこんなの万感の思いを乗せて生まれてきたオリ娘です。

※レンはアルケイドの使い魔として考えられてましたから。

歌月十夜では前情報を極力カットし、ミステリアスなヒロインとして演出しました。繰り返す一日、ハリボテの世界、夏に降る雪、影絵の街。不安定な世界を一途に駆ける、正体不明の女の子。



Birth ♡ 9/9
Blood ♡ (unknown)
Tall ♡ 132cm
Weight ♡ 33kg
B.W.H ♡ 63-48-61



武内 口をきかないキャラということで、顔したり首を振ったりという演技を立ち絵の中に取り入れました。ネコ耳が出ているのはレア立ち絵。本編で一度くらいしか使われてないのではないですか。

藤原 台詞がないので楽だったのですが、最後までふわふわ浮いているような感じがして戸惑いました。用意された立ち絵がみな優れた感情表現をしているので助けられました。目は口ほどに物を言う、みたいな。立ち絵だけで芝居をさせたい、というのは武内くんの強い要望でした。

武内 「領く」という動きが思ったより上手くいかずに苦労しました。結局中途半端なものに逃げてしまったのが心残りかも。

下のイベント絵は歌月中最大の難物でした。手前のサラリーマン(?)の異様な存在感に彩色を担当して貰ったこやまさんも苦労されたようです。



- 奈須の「ケーキを食べているレンが萌え」という発想から生まれたイベント絵。うむむ、スバラシイ着眼点です。
- ええ、当時は「奈須はどんな絵がほしい?」「ケーキ食べてるの。ちゃちゃい子が一生懸命ケーキ食べてるのってよくない?」「ほほう。それが君の萌えですか(小笑)」と生温かい目で見られましたよ!
- 天才は時として言われ無き中傷を受けるものですよ?(小笑)
- うわーん、また笑われたー!(涙)



- 別れのキス。夜の散歩のおしまいです。多くのプレイヤーを陥落させたと言われるイベント画です。ロマンチックかつキレイなシーンなのに、どうしてこころ胸がドキドキするのかしらー?
- 個人的にはもっと軽い口づけにするのもよかったですかと思っています。こう、ネコが気まぐれでするように、ちゃん、という感じの。
- ありゃ、初耳。けどシナリオ担当としてはこれが正解だと思いますが。普段感情を読み取りづらいレンだからこそ、自分から行動する時はひたむきなのです。
- 一生懸命なキス、という訳ですな。

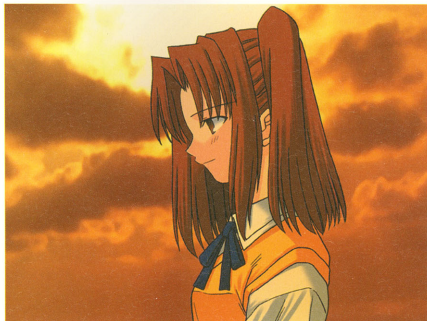




●白レンはもう少し白い部分を強調する配色でも良かったかもしれませんが、絵的にはほぼ満足。しかし彼女最大の魅力はそのスイートボイス。その声にノックアウトされた方も多いいはず。

●白レンはレンを喋らせる為に生まれたキャラクターですが、フタをあけてみれば実に魅力的なキャラクターになったと思います。ペリーペリースイートデビル。レンの声に水橋かおりさんを熱望したのはワタクシです。こんな我が儘とか夢とか希望とか、運がいい物は通るものなのですね。





Birth◆8/15
Blood◆A
Tall◆161cm
Weight◆45kg
B.W.H◆79-59-82

志貴のクラスメイト。

人を安心させる可愛らしさと人付き合いの良さからクラスのアイドルになっている。

志貴とは中学時代から同じ学校で、密かに志貴を想っている片思い中の女の子。

アイドル扱いされているが、本人はいたってノーマルな女学生。

むしろ地味で控えめな性格と言ってよく、自分の気持ちを志貴に言い出せないまま高校生になってしまった。

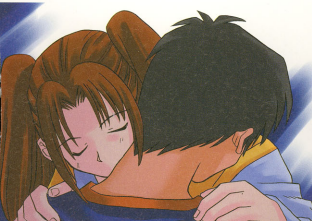
志貴と同じクラスになれた事を神様に感謝しながら、今年こそはと告白の決意を固める毎日。

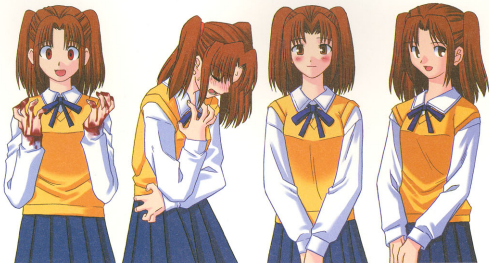
【設定】 裏ルートにおけるネロ前半の核になるキャラクター。日常から非日常への分岐点であり、その後の志貴の在り方を決定づける役所です。素朴で女の子らしい、一緒にいて落ち着ける女の子として考えられました。スタッフ内における通称はさっちゃん。

【設定】 初めは切れた感じの男友達にしよう、みたいな意見もあったのですが、それなら女生徒が良いとのこと、ここに落ち着きました。

不幸と言うより報われないというキャラ付けになったために、人気があるのに日の目を見れないと言う矛盾を抱える結果に(笑)

【設定】 吸血鬼ものなのに吸血をテーマにした話がなかった為、典型的な被害者として作り始めたものの、出来上がってみれば不思議な魅力を持つサブヒロインになっていました。なんでだ。月姫には普通のヒロインがいなかったもので、「普通さ分」は十分に補給してくれたと思います。……もっとも、その普通さもすぐに失われてしまうのですが、やはりダイオアラブ。おまえは殺し愛しか書けないのか。

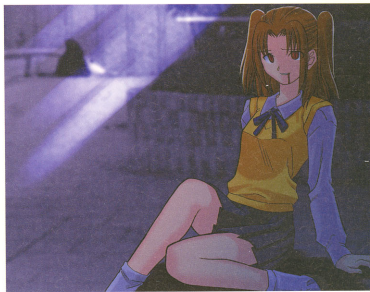




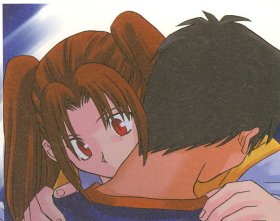
武内 地味に地味。さっぱりとさっぱりと。ということを中心にさつきの立ち絵は描きました。苦しんでいる奴がちょっと色っほいで。

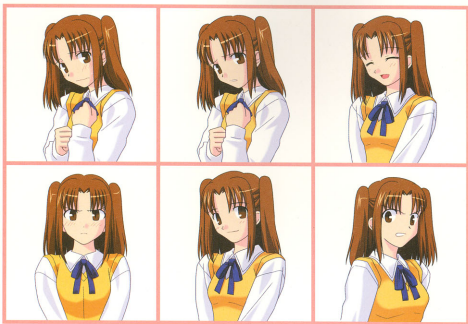
武内 ほかぁ血まみれのさっちゃん大好きです。否、この立ち絵がここまでネジが外れているからこそ、本編でのさっちゃんもあそこまで壊られたのでしょう。あと、みんな早合点してるんですが、この子ツインテールじゃないんですよ。ほれ、よく見てみそ。

武内 あ、ほんとだ。



- 吸血鬼さっちゃんです。赤い目がもうどうしようもない状況を示しており、悲しみを誘います。志貴の首に牙をたてて一連のカットは、本編中で唯一と言える「泣き」シーンと自覚して書きました。
- 吸血さつきは、マイナス方向の色気があって良い感じですが。愛ではなく愛欲というか。一人前の吸血鬼だよ、さっちゃん。
- うんうん。なんか血を吸うってエロいよね。キレイだ、おまえが宇宙……!





●えらく久しぶりにさつきを描いたような気がします。地味なんですけど、わりと色気があるキャラという点を意識して描いています。

●わりとどころじゃないですよ先生！ふとももが感情的すぎます！MBでは月姫本編のように“吸血鬼に成ったさつき”ではなく、“吸血鬼に成ってしまったさつき”として描かれています。なんか一生懸命なところがさつきらしいですが、時おり、吸血鬼然とした“怖さ”が覗いていたり。余談ですが、2ndカラーのピンクさっちゃんは何事かと思いました(笑)。

●ういういしー、ってなんかこればっかりですね、自分。

●MBではシオンと友達だったりレンと仲良かったり、人外の女の子たちといのお友達になっております。——未だ封印中の月姫・さつきルートとは真逆な位置付けです。MBの方がさっちゃんは幸せなのでしょか。





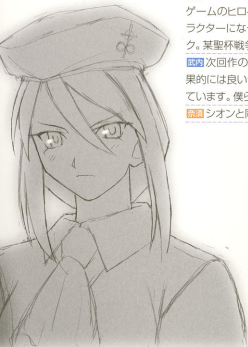
シオン・エルトナム・アトラスシア

S i o n E l t r a m A t l a s s i a



Birth◆6/1
Blood◆0
Tall◆161cm
Weight◆48kg
B.W.H◆86-55-83

狂想的なまでの猛暑の夏にやってきた少女。
ある吸血鬼を追ってこの街を訪れ、
志貴に協力を要請する。
エーテライトと呼ばれる
ナノフィラメントを得意とする錬金術師で、
目的完遂の為に
志貴を利用しようとするのだが——
『マルチブラッド』のゲストヒロイン。
理知的で遊びのない性格をしている為、
女の子らしさはあまり感じられないのだが……？

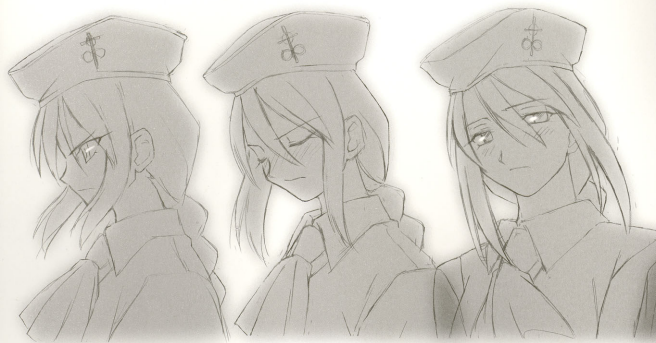


設定 MBのゲストヒロイン。月姫にはいないタイプのキャラクターとして考えられました。格闘ゲームのヒロインとしてデザインされた事もあり、他のヒロインとはいい意味で系統の違うキャラクターになっているかと。イメージは戦う学者さん。軍服っぽいコスチュームがトレードマーク。某聖杯戦争のヒロインと同タイプですが、実はシオンの方が後発だったりします。

制作 次回作のヒロインの余りパーツで構成されることを余儀なくされたシオンさんですが、結果的には良いデザインだったと思います。TYPE-MOONの半分は「結果オーライだぬ☆」で出ています。僕らは毎日を頑張って生きています。

声優 シオンと同じだネ！ 路上生活万歳！











Birth◆10/15
Blood◆AB
Tall◆169cm
Weight◆57kg

物語の主人公。物の死が視えてしまう「直死の魔眼」を持つ。幼少期に受けた教えのおかげで正しい人間として育ってこれたが、正しくあればあるほど、死を視るといふ奇怪な眼は彼の心の重りになってしまっている。月姫は志貴が八年ぶりに実家である遠野の屋敷に戻る所から始まる物語。誰にでも平等に接する、中立の基本みたいな少年。慢性的な貧血持ちで、運動神経はいいのに体育は苦手という矛盾した特徴を持つ。

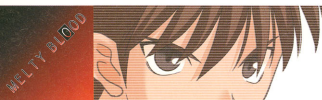
【設定1】 プレイヤーの分身であり、物語の主人公となるように考えられたキャラクター。死の線が視える、という点以外は比較的平凡な少年として描かれるようにしました。プレイヤーとはあくまでフェアに、プレイヤーが知らない事は志貴も知らない事、という位置付けに専心した主人公です。

【設定2】 プレイヤーキャラとして「空の境界」の「両儀式」程特殊な精神状態にならないよう、苦肉の策で考えられた「眼鏡による魔眼の制御」ですが、これが結果的に志貴のキャラクター付けに大きな役割を果たしました。ちなみに目が青い浄眼になるのは、本気になった時だそうです。

【設定3】 本気というか、直死の魔眼フル活動の時です。自覚のない優男で、癒し系とか雨に濡れた子犬系とか言われています。ホントはオオカミなのですが(笑)。

【設定4】 夜とか特にそうだよー





- MBでやたらと志貴の顔を描いたおかげで、漸く自分の中でもキャラがつかめて来ました。それでも量産過ぎたかなーという思いは残るのですか。
- 歌月まではそうでもありませんが、MBからは典型的なガクラン主人公として大活躍。たしかに量産っぽいですが、そこはそれ、女性殺しのファニーフェイスというコトで!
- 青子先生も満足かと。





- 遠野の方の志貴です。どこか頼りなさげですが、コヤツはもともと死の穢が視えるだけの貧血体質。これくらいでちょうどいいかと。
- うーむ、やはりMBの志貴は幼くしすぎたかもしれません…
- その反面、アークドライブである『十七分割』のカットインの潔々しさは二倍増しです。主人公の面目躍如。某サイボーグ戦士を彷彿とさせます。

遠野志貴
Shiki Tohno

- 遠野志貴とは一筋、体格は同じなのに頼りになる兄貴といった感じの七夜志貴。志貴にはメガネを取ることで雰囲気が変わる変身ヒーロー物の主人公、という初期コンセプトがあったのですが、そのあたりの名残がここに息づいています。
- 七夜っちは女性人気が高いようです。無駄に色気があると言われました。
- 声をあてて下さった野島健児さんのヒールボイスも要チェック！ニヒルな悪役声が素晴らしいです。



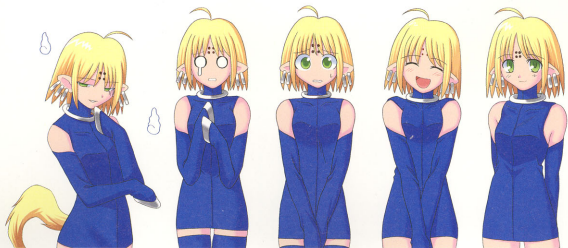
七 夜 志 貴
Shiki Nanaya



Birth◆3/20
6/20
(第七聖典に祀られた日)
Blood◆(unknown)
Tall◆145cm
Weight◆38kg
B.W.H◆67-53-74

第七聖典の精霊。

シエルはセブンと呼ぶが、わずか数日間だけの仮マスター・有彦になこと名付けられた。健気なんだか辛辣なんだか分からない不思議な性格をした少女で、シエルの乱暴な扱いに文句を言いつつ、今日も今日とてシエルにべったりな不良精霊。



武内 武内的分類ではアホモキャラ。つむじから生えている方がなんかアホっぽいでしょ？

空 あー、なるほど。そういう分類なのですか。

しかし、こうして見るとななこって十分頂点を狙えるルックスしてますな……。何がどう間違えて、月姫一のひねくれポケキャラクターになってしまったんでしょうか……。

武内 やはりシエルとのコンビが相性良すぎたのでは？

瀬

A k i r a

尾

S e i o

晶

浅上女学院中等部の生徒。秋葉の後輩。
ある事件で志貴と知り合い、
以後、遠野先輩のお兄さん、と慕うようになる。
秋葉とはわりと長いつきあいで、
中学の生徒会時代から後輩である。
秋葉を慕いつつも、
秋葉の怖いところを知っているので恐れている、
という面白おかしい立場。
おどおどした小動物系の、可愛い女の子。



Birth◆1/17 Blood◆A8 Toll◆153cm Weight◆41kg B.W.H◆73-59-82



設定 あまり描いたことのないキャラだったのですが、それ故に非常に良いキャラに出来ました。シエルと似てるいうの禁止。あと中学と高校で同じ制服なんですけどどかいうつつこみも禁止禁止。

設定 つり目キャラ万歳！ ちょうどこういうキャラクターが書きたかった時、「プラスチック用に短編書いて」と言われたのでハリキりました。

秋葉とはいい関係だと思えます。機会があれば、何らかのカタチで再登場させたいです。

設定 まじで一。

設定 まじで一。女子寮ものはいつかやりたいです。こう、外界から隔離されたが故の奇人変人どもの魔の宴。男っ気もないが女っ気も一切なし！ みたいな？

設定 興味深いけど、誰も喜びそうに無いな…



志貴のクラスメイト。
あまり親しい友人を持たない
志貴にとって、唯一と言える
“本音を言い合える”悪友。
口は悪く生活も不規則だが、
不良になる為に悪びれているのではなく、
好きな生き方が不良っぽかっただけ、
という少年。

遊び人のように見えるが、
成熟した人生観を持っている。
アウトローというより悪ガキじみた
隠者と言える。

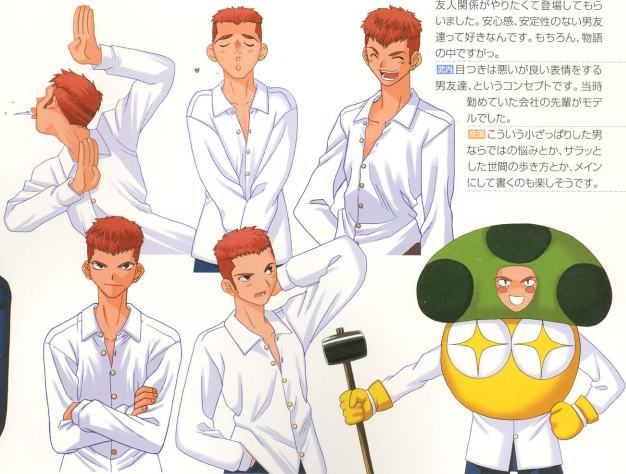
Birth◆10/24 Blood◆B
Tall◆174cm Weight◆62kg



【評】 気の置けない友人。ベタベタしてないけどツーといえばカーという友人関係がやりたくて登場してもらいました。安心感、安定性のない男友達って好きなんです。もちろん、物語の中ですが。

【評】 目つきは悪いが良い表情をする男友達、というコンセプトです。当時勤めていた会社の先輩がモデルでした。

【評】 こういう小ざっぱりした男ならではの悩みとか、サラッとした世間の歩き方とか、メインにして書くのも楽しそうです。



乾 一 子 I c h i k o I n u i

有彦の姉。職業、毎年不明。
怖そうな外見だが、人情に厚いお姉さん。

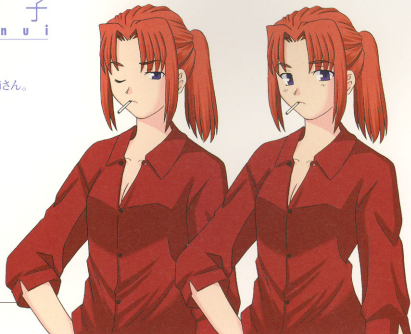
設定 実は結構、はずつばな女性キャラって好きなんです。

設定 僕も結構、はずつばな女性キャラって好きなんです。

設定 マネすんな！ って、オマエ様は結構じゃなくて堂々と好きでしょ、こういうタイプ。

設定 っつ！？ 八、バカな、何故俺の秘密を知っている……？

Birth◆10/10 Blood◆A
Tall◆169cm Weight◆50kg B.W.H◆86-57-85



時 南 朱 鷲 恵 T o k i e J i n a n

宗玄の娘。琥珀の薬劑の姉弟子であり、
志貴の体を診てくれていた女性。

設定 コンセプトは「だらしな女の子」直感的に仕上げてしまったのですが、見直すとエロくないわい。

設定 あの親にしてこの子ありみたいなの。宗玄が何人も愛人を囲っていた為、しっかりしてるケレにそっち方面ではフリーすぎるのです。ちなみに、将来は鍼師として野郎どもに大人気。

設定 いいじゃー。それで診察の後はAVのような展開に。

設定 それがそうもいかないのだ。朱鷲恵さんはわりとえり好み激しいのです。あと、墮落させていい人とダメな人も本能で見抜いているっほい。

設定 見透かされてますか？！

Birth◆4/2
Blood◆B
Tall◆164cm
Weight◆49kg
B.W.H◆82-56-88



時 南 宗 玄 S o u g e n J i n a n

志貴の中学の頃からの主治医。
志貴曰く、妖怪ハッスルじいじい。

設定 このひと暗殺拳とか使いそう。
設定 使いません。使うのはむしろ朱鷲恵の方。こう、闇で殿方相手に……

設定 ひい暗殺一家!?

Birth◆9/28
Blood◆AB
Tall◆165cm
Weight◆55kg





突撃チャイナガール。なんちゃって八極拳の
使い手で、志貴をお兄ちゃんと(心の中で)慕
う女の子。現在小学六年生。

物心がついた頃に有間の家に現れた遠野
志貴を兄として慕う。が、ほとんど一目惚れ状
態だったらしく、以後どう接していいか分からな
い状態でごろごろしていた。

好きな相手の前では混乱してしまう性格で、
志貴に面と向かって話せた事はあまりない。
「マルチブラッド」では志貴を有間家に取り戻
す為、遠野の屋敷へ忍び込むが……?

【声】 小さい子が世界最強の拳法(※武内見解)八極
拳を使う、というのやってみたい! という気持ちか
ら生まれたキャラです。格闘ゲームで初登場を果た
したので、まるでその為には作られたようですが、発
想自体は歌月の前からありました。

【設定】 都古に関しては、もう100%武内の入れ知恵で
す(笑)。月姫が完成してから「なあ、有間に妹って

いないか?」と訊かれても
困るのです実際! その頃
飛び出したキーワードはチ
ャイナ服、なんちゃって八極
拳、無言でタックル、クラタ
○ナ、でした。

——ワタシニ何ヲシロト。

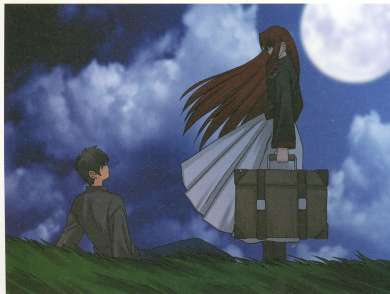
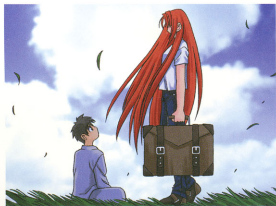
- 都古百面相。MBで初登場な彼女ですが、
その存在はトップシークレット、MBが配布
されるまでユーザーには秘密なキャラで
した。巷で名前と顔だけが知られていた
都古ですが、どんなキャラなのかはMBで
明らかにされたのです。まあ、その正体は
皆さんの予想の斜め上を行くちびっ娘だ
ったワケですが。
- ねえねえ今考えたんだけど、成長し
た都古がヒロインとして登場する
月姫2もいいかもな
- またそういう思いつきな発言を一
……



Birth◆5/4
Blood◆0
Tall◆131cm
Weight◆35kg
B.W.H◆60-46-62



志貴の幼少期に多大な影響を与えた女性。
 気さくで楽しくて厳しい性格をした
 彼女に、幼い志貴は色々な事を教わった。
 月姫は志貴が彼女と出会うところから始まり、
 再会する事で終わりを告げる。
 世界に五人しかいない魔法使いの
 一人らしいのだが、
 志貴には関係のない事である。
 あまり月姫には出番のない人物だったが、
 『マルチブレードリアクト』では
 まさかの登場を果たす事に。



【注】 物語の外にながら志貴に強い影響を残す賢者のような位置付けのキャラクター。実は月姫とは違う物語の主人公で、言ってしまうと志貴の先輩にあたる人。出す予定はなかったが、武内くんの強い希望で登場させる事になりました。

月姫本編の賢者としての青子と、MBでの暴れん坊としての青子。どっちも本当の顔で、普段の青子はこの中間の人となりをしているとか。

【注】 奈須の別のお話での主人公の一人。高校生の頃の青子は葛藤や苦悩を抱えつつも、毅然と前を睨む気高いキャラクターでした。今は青臭い色々なものを脱ぎ捨てて、飄々と生きている感じがすねえ。

【注】 一定先に完成した主人公ですから。後に、青子をベースにした派生キャラが沢山登場します。黒桐鮮花、遠野秋葉、遠坂凪といった面子は青子の同型機と言えるでしょう。性能とか用途は違いますが。

Birth◊7/7
Blood◊A
Tall◊160cm
Weight◊50kg
B.W.H◊88-56-84



月姫の前半を象徴する吸血鬼。
 圧倒的な能力と殺戮を以って、
 志貴をあちら側の世界へと引きずり込む。
 体内に666匹の使い魔を持つ獣博士。
 アルケイド同様、
 吸血鬼の規格とは外れた怪物。

Birth◆2/13
 Blood◆(unknown)
 Tall◆188cm
 Weight◆84kg



比較 月姫の頃の立ち絵がやけに貧弱に見えます…

経歴 貧弱な僕も一ヶ月後には筋肉質に！ まったく簡単ですよ奥さん。

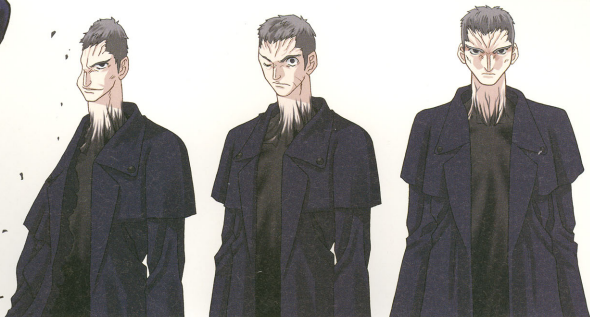
貧弱というよりは若々しい気がします。MBでのボイスは必聴です。渋カッコイイ！

記内 キャー!!ジョージ!!…はあはあ。中田譲治さんは、俺らを萌え死させるつもりには違いない。



月
 姫

Blue Blue Glass Moon,
 Under The Crimson Air.



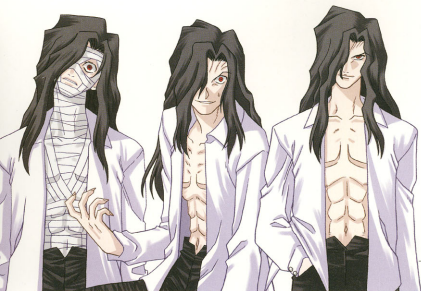
MELTY BLOOD



ロア (ミハエル・ロア・バルダムヨォン)

Michael Roa Valdamjong

三咲町に根付いた外来の吸血鬼。典型的な吸血鬼で、人間を襲い、配下を増やしながら勢力を拡大していく。アルケイドと何らかの因縁があるようだが――



設定 以前イベント会場でやけにだらしない格好をしている人がいて、なんだいありゃと思ったらロアのコスプレでした。ということを知り出しました。

設定 スタッフ内ではヴィジュアルジャンキーとか言われてました(笑)。包帯姿はひとえに自分の趣味です。でも自分、このデザイン凄く好きなんですけど……。

設定 月姫の中で一番どうでも良いと思われているよね、きっと。

設定 そうなのか……ピアニストみたいで格好いいのに……。あと包帯。

設定 だからそれがダメなんです(笑)。

Birth◆9/29 Blood◆A
Tall◆178cm Weight◆65kg

遠野四季

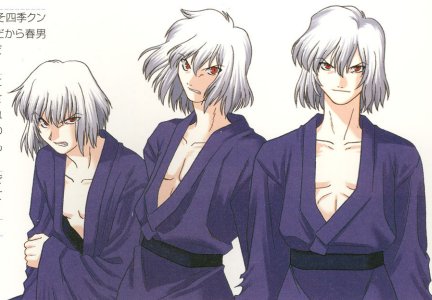
八年前に死去した遠野家の長男。それまでは志貴と秋葉、ともに仲のいい兄弟だった。

設定 裏ルートの敵役、お兄ちゃんこそ四季くんです。スタッフ内では秋葉の兄貴だから春男(ハルオ)とか呼ばれてました。ひどいなあ。

設定 表ルートと異なったラスボスにしようと言うことで春男は生み出されました。ただそのあまりにも哀れな妹溺愛っぷりが多くのユーザーの共感呼ぶことに。デザイン的にも気に入っています。

設定 能力もロアとは違って特徴的ですね。……って、やっぱりロアってどうでもいいキャラなのか……!?

設定 どーでもいーっす。(ヒデエ)



軋 馬 紅 摩
K o u m a K i s h i m a

『歌月十夜』に登場する。
志貴にとって、
逃れられない死のイメージ。
お伽噺で語られる鬼そのものの
腕力と威圧感を持つ。

Birth◆(unknown)
Blood◆A
Tall◆175cm
Weight◆80kg



【声】紅摩はTYPE-MOONのHPIにおいて行われた第三回人気投票で、格闘ゲーム風の紹介をされています。人鬼のイメージですが、日本の昔話に出てくる鬼というよりは地獄の獄卒です。八熱大地獄に棲む鬼神、というイメージでしょうか。

【肉】古くから何度も描いているキャラなので、非常に思い入れがあります。初登場は高校1年の時だったかね？

【経】やめてー！ そんな昔のコト思いたさないで！ ……ともあれ、本当に思い入れのあるキャラクターです。いつかひょっこり、月姫とは全然関係のない話で出てきそうなくらい。つーか書かせる！

【肉】うへえ。書いて書いて。

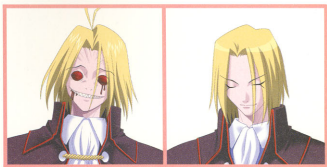


ワ ラ キ ア の 夜

W a l a c h i a

二十七祖の一角、偽証と証明の支配者。

本来このようなカタチは持たない。
アルクエイドの空想具現化によって
タタリとしてのカラを破られ、
タタリになる前の姿を晒す事となる。



原案 典型的な吸血鬼としてデザインしてもらった、MBのボスことワラキーです。言うまでもない事ですがMBのコンセプトは舞台劇だったので、とことん役者バカなキャラ付けをしました。カットカットカット!

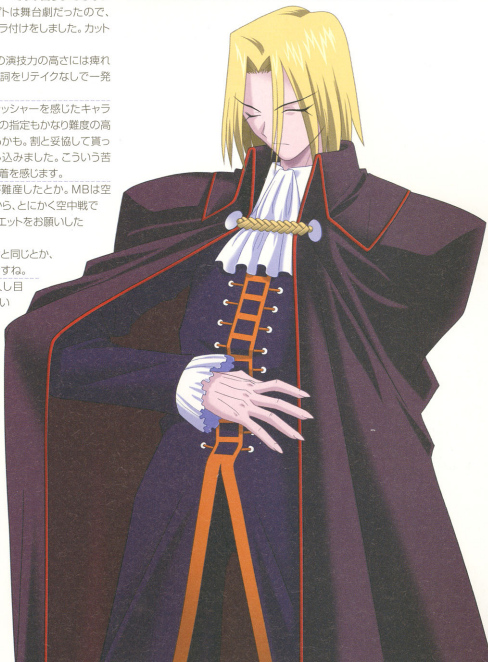
声優の増谷康紀さんの演技力の高さには痺れました。あの難しい長台詞をリメイクなしで一発で……!

設定 実はデザインにプレッシャーを感じたキャラです。一番はじめの奈須の指定もかなり難度の高いものだった所為もあるかも。割と妥協して貰ってこのデザインに落とし込みました。こういう苦労したキャラには大概愛着を感じます。

演出 泣き笑いフェイスが難産したとか。MBは空中コンボがあるのですから、とにかく空中戦で美しく見えるようなシルエットをお願いした気がします。

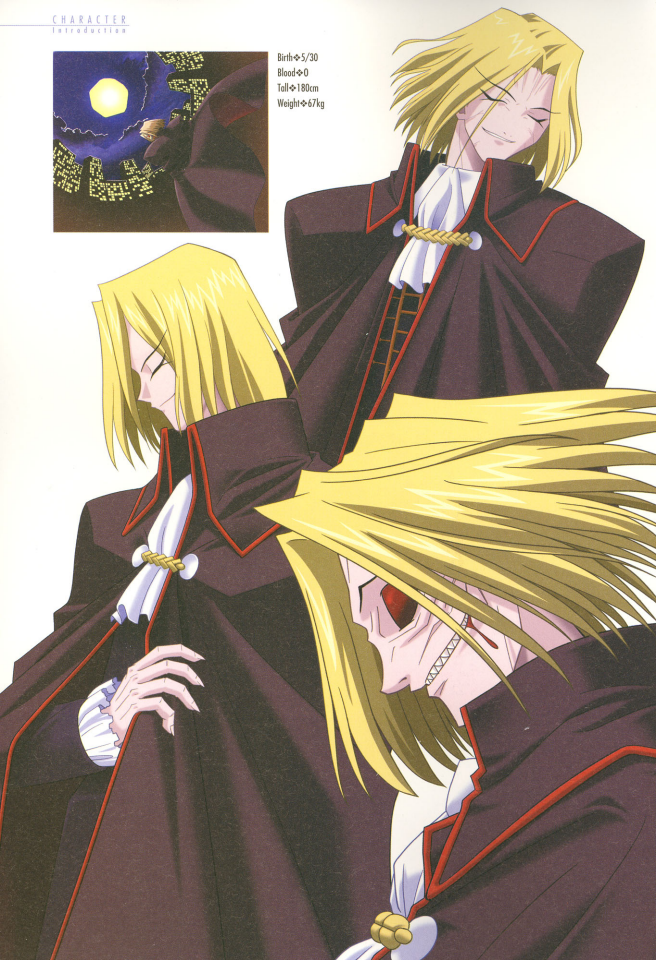
眉毛のカタチがシオンと同じとか、そのあたり芸が細かいですね。

声内 27祖としては大人し目のデザインになってしまいましたが、総合的には27祖にふさわしい個性的なキャラになってくれたと思います。



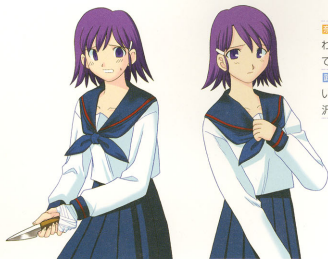


Birth◆5/30
Blood◆O
Tall◆180cm
Weight◆67kg



四 条 つ か さ

T s u k a s a S h i j o



声 イカです。なんでか知りませんが、書き終わった後に愛着が沸いた珍しいタイプのキャラでした。

脚 デザイン的には良い意味で当たり障りのないキャラになりました。浅上の女生徒はもっと沢山出したかったですな。

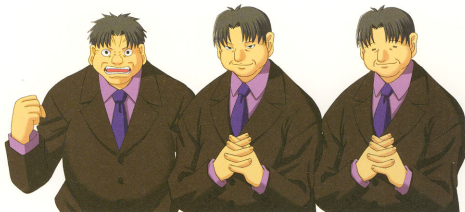
久 我 峰 斗 波

T o n a m i K u g a m i n e

脚 この人、本気で引きそうなエゲツナイこと沢山していそうす。

声 もともとは歌月十夜のミニシナリオで翡翠に色んなコトするキャラでしたからね！ 脂ぎるエクセレントなこのボディ。

脚 むあっ



偽 志 貴 山 瀬 舞 子

F a k e M a i k o Y a m a s e

● 幻視同盟の一キャラです。久しぶりを見ると……うわあ、確かにこりゃ別キャラだわ。服装からして本物とは経済力が違うぜって感じ。心の中の愛称はカマキリ。

● コメント出来ないほど思い入れが無いキャラも珍しい…。そーいや○ランプばりの超攻め顔とかいわれました。



● ボニーテールの女の子。緑のリボンに注目。一年生のリボンは緑なんですね。

● 月姫内で数少ないボニーテール少女！ 地味すぎず派手すぎずのさわどいらインですよ？ お姉さんはショートだったに違いない。

ART WORKS Part 2
TSUKIHIME & Melty Blood





■ 月姫の告知版や半月版のジャケットですね。もはや痛みを伴う懐かしさです(笑)

タイトル通り月を背景にした絵が多いです。それにしても体験版のパッケージが双子メイドのさらに私服姿という、「画像は本編とはあんまり関係ないです」みたいな絵なのは何故なのでしょうねえ(笑)

半月版のパッケージイラストは、好きだったアニメのサントラジャケットをイメージして描きました。TYPE-MOONの月姫のパナーは、この絵が流用されています。

2000 「月姫」告知イラスト 00

2000 「月姫～半月版～」パッケージイラスト 00

1999 「月姫体験版」パッケージイラスト 00



【009】月姫（完全版）のジャケットですね。全員集合イラストで、可能な限りキャッチーなものにしようと気合いを入れて描きました。シンプルでひねりはありませんが、未だにお気に入りの一枚です。シエル先輩が特に可愛く描けていると思うのですが、どうでしょうか。



修正ファイルやショートストーリーを収録したPLUS-DISCのジャケット絵です。PLUS-DISCはバケCDでの頒布でしたので、正確には盤面イラストですね。ヒロイン全員での円陣しているイラストは定番ではありますが、描いてみたかったわけです。この絵では比較的秋葉が気に入っています。



図解 歌月十夜では「金色の草原」がコンセプトイメージだったため、このような方向に纏めてみました。制作スケジュールがせっぱ詰まっていた、無理やり仕上げた記憶が残っています。今見直すとやっぱり色々中途半端ですかね。ジャケットイラストでは自分が彩色した最後の絵になります。



【注】 身内配布用に作成したマルチブラッド体験版のジャケットイラストです。アルクとシエルの試用版だったため、二人を描きました。確か100枚ぐらいしか作りませんでしたから知らない人も多いかと思います。

「ドル○ーガの塔」のストーリー説明がこんな感じの軽いアメモミ調だったんですが、それを思い出しながら作りました。



【2019】メルティブラッド、ジャケットイラスト。月姫は青、歌月は黄、MBは赤と見事に信号カラーになっています(笑)

にやりと笑うアルクは、版権イラストでは割と珍しい部類の表情です。シエル先輩は、ユージンさんから発売されたプリスターフィギュアのポーズを参考にしています。

あと、なにげにジャケットでは初めて志貴が登場しています。



【図1】月姫+歌月麻呂版の月箱パッケージイラストです。集合絵のネタが尽きてしまい、非常に無個性な絵になってしまいました(汗)

唯一珍しいのは翡翠と琥珀が甦れて描かれていること。たぶん、この絵だけだと思います。月箱はその名の通り「箱」に拘ってパッケージングしました。作り自体は非常に気に入っています。あとシエルとアルクはここまで皆勤賞。



表内月箱に収録された月姫サイドのインレイ・イラスト。月の水面に遊ぶ姫君。アルクのイメージって天真爛漫的なもの以外だと、どういふものがあるのかなーと考えた際に浮かんだものがこれでした。こういうお伽話的なイメージのゲームも作ってみたいです。



【図4】月箱に収録された歌月サイドのインレイ・イラスト。夕焼けの草原にたたずむレン。レンというキャラクター同様、夢いイメージの絵になりました。お気に入りの一枚です。



【国内】MBリアクトではレンとさつきが参戦ということでジャケットまで出張しています。結構ツライ制作進行だったため、色々見逃して欲しい部分はありますが、アルクのポーズなど、それなりに元気な絵が描けたかなーと思っています。





【図内】 同じく宙出版の月姫アンソロジー1巻の口絵イラスト。ポップスタンドにもなるので、裏面も同じ絵になっていました。初めは裏面用にこの絵の別バージョン、ネコアルクがぐったりして、レンがあくびをしている絵を用意しようかと思っていました。

【図内】 宙出版の月姫アンソロジー1巻の表紙絵です。月姫のジャケット絵と同じ、全キャラ基本の表情、背景は月、という物語にストレートなコンセプトで仕上げました。アルクのポーズが仮面ライダーの変身ポーズのようだとか言われましたねー。



【声】たしか歌月が出来てそのあとすぐに描いたイラストです。

多数のキャラが出てくるイラストを描くのは結構好きで、その意味では凄く楽しみに描けた一枚です。やっぱり楽しく描けたものは良い仕上がりになってくれることが多くて、この絵も未だにお気に入りの一枚。レンが黒猫の姿なのは、このときはまだ「レンは夢の中以外では人間形態になれない」という設定があったため。このあたりから秋葉がイラストの要になることが多くなってきました。



2001 「メッセサンオー同人展」オープン周年記念用下敷きイラスト P138

2001 「メッセサンオー同人展」オープン周年記念用下敷きイラストラフ画



色々と苦労した一枚。下敷きに採用されたのはアルクの瞳が赤いバージョンでしたが、ここではオリジナルカラーである金目を掲載させて頂きました。第七聖典はなにげにリファインされています。

2001 「まんだらけ」プレゼント用下巻イラスト 1/30

2001 夏コミプレゼント用 団扇イラスト



設定 夏コミで配布した団扇のイラスト。海と吸血鬼というチグハグな一枚のはずなのに、やけに馴染んでます(笑)

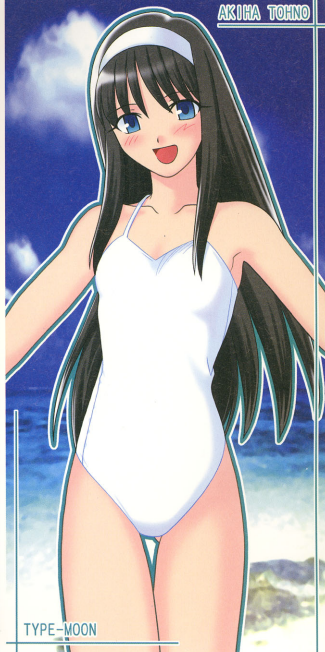
アルクが食べてるのは、たぶんガリガ〇君。

Hisui



TYPE-MOON

AKIHA TOHNO

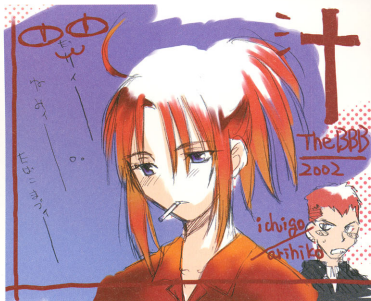


TYPE-MOON

【注】ほむっ。TYPE-MOONの定番アイテムとなりつつあります、等身大バスタオルのイラストです。いつの間にか「萌え萌えバスタオル」という頭の悪い商品名になっていますが(笑)このバスタオルシリーズでは、出来る限り日常的なシーンを描くようにしています。なんかこう、そのまま家に来て欲しい、みたいなコンセプトといますかっ

2002 秋葉萌え萌えバスタオル(2002年夏コミ)

2001 萌え萌え萌えバスタオル(2001年冬コミ)



■内細かいイラスト諸々。
HPで載せたものが殆どですね。
右の「ざっちゃん無惨」のイラスト
には、「真剣にへごみました」と非
難するメールも頂きました。愛さ
れてるね、ざっちゃん。



【国内】上のイラスト漫画は幻視同盟評価版の宣伝用のものです。志貴の歌まっぶりが笑えます(笑) それにしてもすっかり同人属性が浸透したあきらですが、実際の所彼女のジャンルはなんなんでしょうね。

【国内】メルティブラッド Re・ACTで惜しくも没になったドットパターン。メカ翡翠に命令を出す武○崇、メカ翡翠に乗って飛び道具を出す琥珀さん、スーパー系メカ翡翠によるアークドライブ・トリプルバーニングリボン。

ここまでくるともう何でもあります。メルティブラッド番外編・メカ翡翠帝国の逆襲とか誰か作って下さい。



【左】右の絵はピュアガールのビジュアルシンジケートに描かせて頂いたものです。この両手を広げてバカ笑っているアルクは、このあと何度も描かれるぐらゐにアルクのイメージポーズになりました。

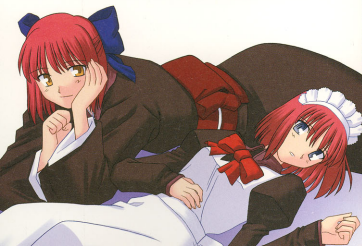
右下の志貴は、同人誌に寄稿させて頂いたもの。こういう絵を描くのも結構好きだったというか昔はこんなのばかり描いてました。ま、そういう系の少年漫画の洗礼を受けてきましたからね(笑)



■ 常盤 葉風 的 親 友 集

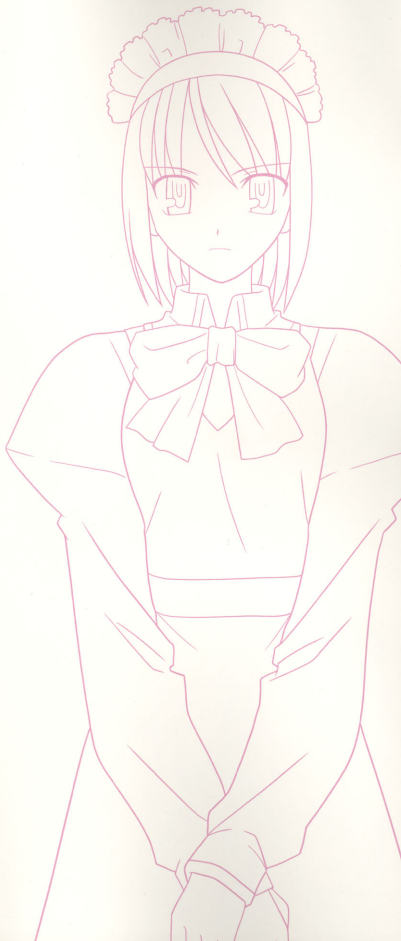


TYPE-MOON

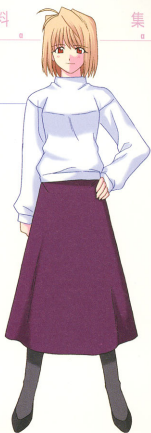
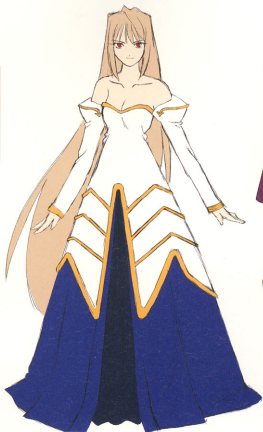




INSIDEDATA
TSUKIHIME



アルケイド ブリュンスタッド
Archeid Brunstadd



小物系



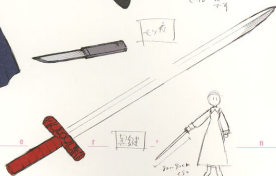
ブーツ
靴



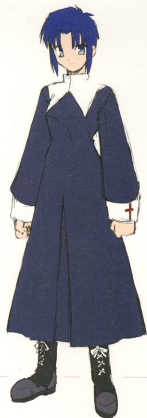
ブーツ
靴



刀



刀





シエール

シト 完全西表
ハイト

左腕



右腕



胸のメダル

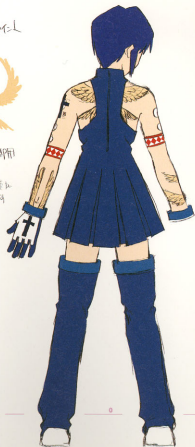
このメダルはシトのメダル
(名前が見える)

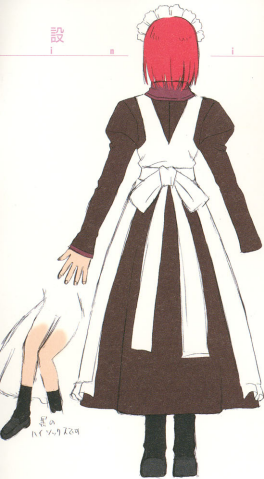
メダルは十字架(の)は
連帯 根拠の 因縁の 印
シトの上の 数字の 非数との 不可

背中のメダル

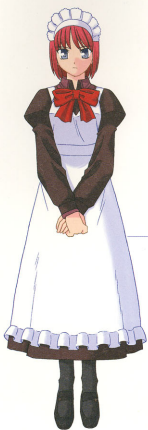


背中のメダルは
銀の
十字架の 印
シトの上の 数字

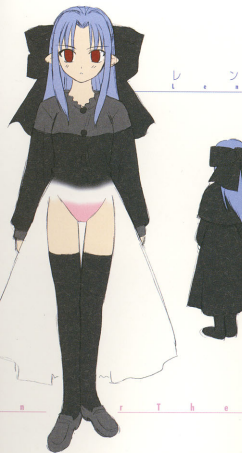




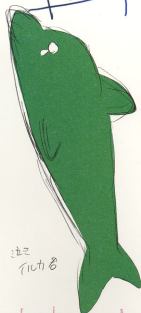
遠野秋葉
Akiba Takeo



萌 翠
Mizuki



水着
リン



注記
リンカ

水着付きリン
リンカ
Sailor + 水着 + 水着
無くていい感じに



弓塚 さつき
Satsuki Yumidoke

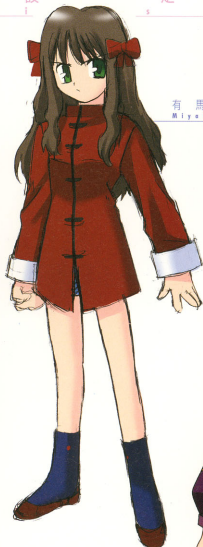


鏡 詔
Kakko

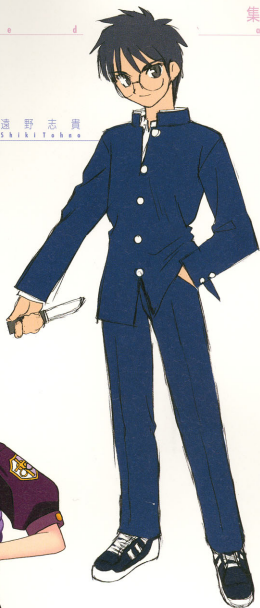


ななこ
Nanako





有馬都古
Miyuko Arima



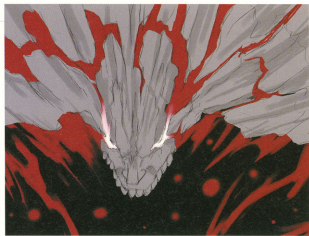
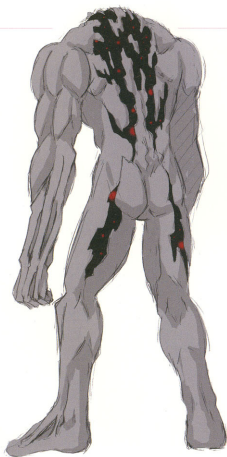
遠野志貴
Shiki Tsubo



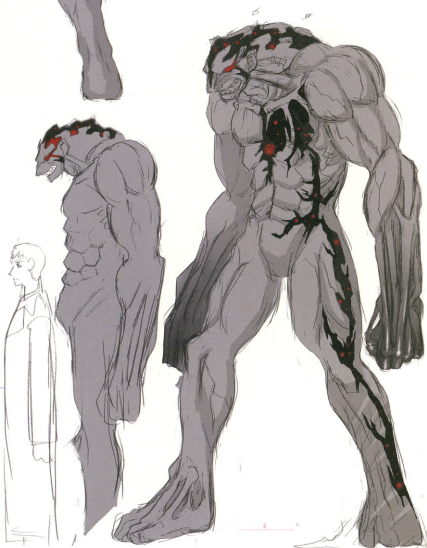
シオン・エルトラム・アトラスシア
Shion Eltram Atlasia



有馬啓子
Kaiko Arima



初 最終形態



ネ □
NRVMSR Chaos



ILLUST COLUMN DENGKITSUKIHIME

注 145ページからはまる『電撃月姫』はページの都合上、
文章が横書きになっています。互から読んでください。

電撃月姫

月姫は同人ソフトです。同人ソフト取り扱い店でお求めになれます。
取り扱い店舗については、サークルTYPE-MOONのHPをご覧ください。
<http://www.typemoon.com/>

第一回 物語紹介

幼い頃の産後の後遺症により、
「モノの魂を奪った」ことが
見だされた主人公遠野秋葉は
8年間前住んでいた家を離れ、
実家へ戻る事になった。
すでに他人の上には、
私と二人の使用人との
古い前縁での新しい生活が始まる。

時を同じくして多発する
猟奇殺人事件。
被害者は一様に全身の血液を
抜かれていた。
ある出来事をもっかずに、志貴は
吸血鬼達の仕立な戦いに
巻き込まれて行くことになる。

純白の吸血鬼は微笑む
「私を殺した責任、
とってもらうからね」

遠野秋葉
主人公の妹

シエル先輩
学校の先輩

アルクェイド
純白の吸血鬼

翡翠・琥珀
双子の使用人

はじめまして。
サークルTYPE-MOONの武内崇と申します。
これから何回かに分けて
当サークルの同人ソフト長編伝奇ビジュアルノベル「月姫」を、
裏話なんかを交えてつづつ紹介させていただきます。
よろしくお願ひします。



「月姫」は同人ソフトです。同人ソフト取り扱い店でお求めになれます。
取り扱い店舗については、サークルTYPE-MOONのHPをご覧ください。
<http://www.typemoon.com/>

電撃月姫 第2回 発端

月姫の企画が
立ち上がったのは、
1999年の
夏の事でした

奈須と武内は
中学時代からの
付き合いでしたが、
ここまで完全な
共同作業は初めて

慣れない部分が
多く、
互いに手探りの
作業が続きました



スクリーンショット
敵敵との対

TAG

ジャンクイの使
用初期

大田区某所

千原某所

考案力が買われ、
ぶっかえをせよ

総務

月姫ヒロイン紹介① アルクェイド・ プリンスタッド

月姫における正ヒロイン。
真祖と区分される吸血種。
ある目的で主人公の住む街にやってくるが、
予想外のラブラルによって、いきなり十七個に
解体され轟かれるという宿命の(準)ヒロイン。
白い色が吸合って、真昼でもモノクロ出張して
血が黒いという凄惨な部分「吸血鬼」
相は無常であり命の味。



それでも

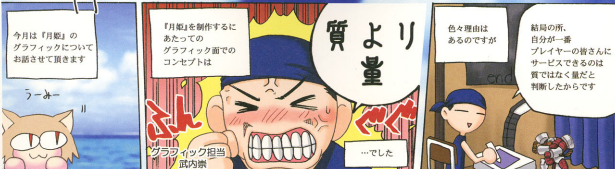
やるからには
マジで!!

どう信念の元、
全精力で
制作に取り組んで
おりました

…せいか、完成できなかった
1年7ヶ月の苦闘は、
僕にも思っけりませんでした……
実際の製作期間は1年間
当初は毎月かまらして作るつもりでした

スタミナ切れ





今月は『月姫』のグラフィックについてお話をさせて頂きます

『月姫』を制作するにあたってのグラフィック面でのコンセプトは

質よりの量

色々理由はありますが

結局のところ、自分が一番プレイヤーの皆さんにサービスできるのは質ではなく量だと判断したからです

うーみー

グラフィック担当
武内崇

…でした



自分は創作漫画を描いていた時から、「キャラの表情」にはこだわりたいと思っていました

立ち絵枚数は約240枚あるにやー

ただ…シナリオの奈須の

絶対必要だから描くでちゅよ

シナリオ担当
奈須きのこ

コレとか

ですから、特に立ち絵は豊富にしたいという気持ちが強かったです

という指示で描いた立ち絵が長い全編を通して1回しか使われなかった時は涙石に少し悲しかったですが



先日おこなわれたコミックマーケット60で頒布致しました。月姫FUNDISC

『歌月十夜』では新規の立ち絵が随分多く使われて嬉しかったです

手描きした絵をデジタルに加工して

1回限りの使用なのに3クリックで消える…

この絵は何クリックで消えるの？

くくく…

そいつはクリックすら待たずに消えてゆく運命でちゅ

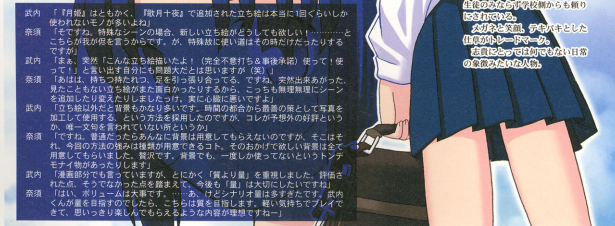
勿論、もう二度と使わないでちゅ

えー

月姫ヒロイン紹介のシエル先輩

主人公の如き学校の3年生。わりと正体不明。ひとりでいうと、いい人。誰にでも丁寧な言葉遣いをする上級生で、主人公にとっては先輩でもあり、頼りになる相談相手でもある。

丁寧で柔らかな人となりの為か、生徒のみならず学校側からも頼りにされている。大柄な笑顔、手もバキとした仕事柄のトレードマーク。志願は…というわけでもない日常の象徴らしい人だ。



武内 「『月姫』はともかく、『歌月十夜』で追加された立ち絵は本当に1回くらいしか使われないモノが多いよね」

奈須 「そですね。特殊なシーンの場合、新しい立ち絵がどうしても欲しい！………とこちらが私が促す言うからですが、特殊故に使い道はそれだけだったりますでが」

武内 「まあ、突然『こんな立ち絵描いたよ！』（完全不着打つと事後承諾）使って！使って！』と言い出す自分に問題大だとは思いますが（笑）」

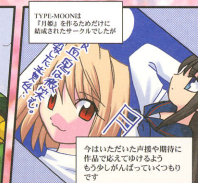
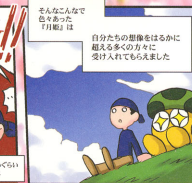
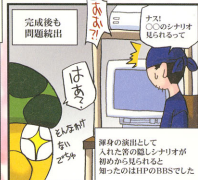
奈須 「あはは、持ちつ持たれつ。足を引っ張り合ってる、ですね。突然出来あがった見たこともない立ち絵がまた面白かったりするから、こっちも無理無理にシーンを追加したり変えたりしましたっけ、実に心臓に悪いです」

武内 「立ち絵以外だと背景もかなり多いです。時間の都合から最高の策として写真を加工して使用する、という方法を採用したのですが、コレが予想外的好評というか、唯一文句を言われていない所というか」

奈須 「ですね。普通だったらあんなに背景は用意してもらえないのですが、そこはそれ、今回の方法の強みは種類が用意できること。そのおかげで欲しい背景は全て用意してもらいました。寛沢です。背景でも、一度しか使っていないというトシモナイ物があったりします」

武内 「裏面部分も言っていますが、とにかく『質よりの量』を重視しました。評価されたら、そのでなかったら踏んで、今後もう『量』は大切にしたいですね」

奈須 「はい、ボリュームは大事です。……あ、けどシナリオ量は多すぎたです。武内くんが量を目標するのなら、こちらは質を目標します。軽い気持ちでプレイできて、思いっきり楽しんでもらえるような内容が理想ですねー」



CHARACTER RANKING
T S U K I H I M E



人気投票全結果

DIGEST

3年間、全4回に渡って行われた人気投票は、最強のヒロインと多くのキャラクターへのユーザーの愛情を感じさせる結果を毎回残した。その過程を多少解説しつつ、この本にも全てのキャラクター達の愛された歴史を刻むことにしよう。

第1回 キャラクター人気投票

2位



遠野秋葉
2位 / 170 point

「一位でなければおそらく五位」それが彼女の代名詞でした。トップをとれなければおそらくはビリだろう、と……。……が、そんな予想を裏切って一位にせまる第二位です。きっと秋葉さん本人もびっくりしている事でしょう。ええ、いい意味でも悪い意味でも。おおそヒロインには似つかわしくない武装をしている秋葉嬢。素直じゃないのはもう一生ものなので、あとは思う存分甘く刺々しい毎日を送ってもらいたいものです。……しかし残念。レース中盤まではトップだったんだけどなあ……。

皆様のコメント
●ナイチチ。●トゥルー、ノーマル共に気に入ってますがなんと書いても破損もなしナリオでの暴走(?)でしょう。●ヤモモチモトスキーなのか>私●奇団の前に正産しての三つ指。……これは反則ですは、くは(吐血)●秋葉、ダントツ1番です。胸が小さいのしかなく。もって彼女が幸せになるエンドがあっても良かったのでは?なんだか全ナリオ通してかいかいそうです。●ときどき見える和人大表情にヤラレマシタ。シエル先輩や破壁、果ては有音にまで発露される顔絵深さままたよし。●秋葉・最高・無理に背伸びして表で気立て、内側で悪いやつてーそして最後一泣いたーなんだか……ツドエントは秋葉が、ノーマルエンドは有音が悲しすぎず。こんな妹、苦勞してでもいいから欲しいな……ホントに、そして幸せになって欲しい。●素直じゃないけど、ある意味素直な女の子が泣き顔は天下無敵でした。

1位



アルカ
1位 / 214 point

下馬評通りと言うべき、やはり来たら大本命。レース開始当初は秋葉と真差で争うも第三コーナーをすぎたあたりから独走独走大独走!終わってみれば四十ポイントという大差をつけてゴールイン。……まあ、四十差が大きいかわ小さいのかは議論をかもす所ではありますが、とにかくにも、正ヒロインの面目躍如!出番は少ない、なんてどうってコトないのです。皆さん、応援ありがとー!さて、これ大実ともに彼女が月姫の正ヒロイン。よかった、月姫って吸血鬼モノだったんですねー。

皆様のコメント
●そりゃあもう、殺しやった責任はとらないでダメでしょう(笑) つうわけでわがままお嬢様に2point! ●素直に可愛かった。なんか守ってあげなきゃ見たいな所がよかったのかな。肉体的にはこが守ってもらえないくらいいなんだけど…… ●アルカウウウ……!!!!!!愛してるぞおおおお……!!!!!! ●いや、バカな子ほどこ可愛いと言うか(笑) ●右胸にアルカ命と彫った俺に今更なんの遅いが!! (ちなみに左に義理母) ●やっぱ!アルカが一番可愛いと思ふから、怖いくらいに無垢で、純粋で、アルカのイメージカラーとしての「白」というのはすごくまかつたと思う。いろいろな意味でアルカは「白」いキャラクターだと思ふ。だからこそ幸せになってほしいと思うんだけど、彼女は志貴と出会ってしまったことで「白」くなくなってしまったのではないかと、とも思う。強さとしては手に負えないほどに強いんだろうけど、一番好きを感じるのもアルカ。今後の彼女がどうなるかすごく楽しみです。やっぱ!正ヒロインというのは伊達じゃないんではないですか。●自分を殺した相手にここにこい笑いが待ってる楽しいそうな笑顔。無邪気になっこと笑う笑顔。そしてビクビクして照れた姿、どれもともに天気で感じて最高です!

大方の予想を裏切り、なんと四位。五位はシエル先輩と決定していたようなものなので、事実上のビリです(笑)レース中盤から後半にかけて翡翠と競争しつつも、背後からは第七聖典を構えて(音もなく)やってくるシエル先輩との戦いも熱かったです。シエル先輩のブッシュャーもなんのその、結局は終始かわらぬメイベースでゴールイン。最後まで脇に徹した名役者っぷりでした。……うん、スタッフ内では一位か二位、と目されていた人なんですけどね。

最終のコメント

●琥珀だってもメイドです。<割愛差
●エンディングも幸せです。言うところはおもしろい。堪れかけたものの偉さ、というのがどうも好きみたいです。●真で何を考えているのか分らないキャラは大好きです。なにより、不幸女子には幸せになってもらいたいんです。●戦車シナリオでの一瞬の狂気の笑み。秋葉に広まれて愕然としている美リボンを返した時の笑、むむむに囲まれている笑顔、ともう心に浮かぶシーンが多すぎます。どうもどれかのキャラのルートに入ると、そのキャラが一番好きになってしまっていたので最後にやった琥珀が好きなのだけかもしれませんがお心ざらけ出した時の琥珀は可愛くてしょがありません(笑)●理由。それは勿論琥珀さんだからです!!(意味不明)



祝五位。むしろ健闘したと誉めてあげるべきなのか。一部、他のプレイヤーの方より強力な声援を受けていたシエル先輩ですがおしくもこの位置でストップでした。ですがレース後半の琥珀さんとのデットヒートは手に汗握るものがありました。一時期は同点四位という所までつめよったものの琥珀・翡翠姉妹の三位争いの勢いには勝てず結局この体たらく。ええ、どうしてそんな悲観するべきことじゃありません。良かったね先輩、ちゃんと五位に滑り込めて(笑)

最終のコメント

●始めにシエル先輩をクリアして安全にやりました。私にとって彼女は完璧。その雰囲気も、その口調も、その性格も、その役割も、全てが魅力的です。私は「いいひと」タイプに弱いです。●あー、後も知得留先生の補習を受けて〜(馬鹿)●一頭にお茶飲みたいキャラ)だから、なんつーか全てにおいて最高です(笑)●難敵を付け外したりできるところも良い目指せ一位!!(笑)●やばり観戦〜線!!(笑)●シエルルートの話が流石、万が一一番印象に残っています。凄惨な過去があっても、なおお明るくさわいぬ彼女が好きです。それにバドミンのたび大変お世話になりました(笑)●目指せ四位以上(笑)

やはりというか、さすがというか。姉やメインヒロインであるあの人を押さえて、扎扎实りすっかり三位の座に躍きました。多くのプレイヤーさんが彼女の照れっぷりに敗北し洋館の主人も悪くないわい、と観念した模様です。初めこそ四位独走でしたがのちに影のように琥珀さんに寄り添いついにはデットヒート!お互い抜きつ抜かれつこの名勝負の末(?!ど姉

さん、おれが先だ!といわんばかりの未定でゴールイン。……というか、最後に琥珀さんが斬ってしまっただような感じで三位とあいなりましてとぞ。



第1回投票結果

1	アルケイド・プリュンスタッド 214point [1st:170 / 2nd:44]
2	遠野 秋葉 170point [1st:122 / 2nd:48]
3	翡翠 105point [1st:74 / 2nd:31]
4	琥珀 82point [1st:48 / 2nd:34]
5	シエル 79point [1st:52 / 2nd:27]
6	弓塚 さつき 43point [1st:16 / 2nd:27]
7	斎崎 青子 [27point (1st:12point / 2nd:15point)]
8	志真 [22point (1st:14point / 2nd:8point)]
9	ネロ・カオス [14point (1st:4point / 2nd:10point)]
10	乾 彦彦 [12point (1st:4point / 2nd:8point)]

最終のコメント

●一目惚れです。いつも無表情な彼女ですが、時折見せる笑顔がたまらんです。●……メイドさんだから、ていうのはダメですか?(汗)●……ここに来て、「貴方、私に……」にやられたか?(泣)●メイドさん好きなので「無敵なメイドさん」と言っただけでもポイントが高いのですが翡翠ルートで時折見せる人思ってしまう女の子らしさに惹かれました。実は月姫の中では1番優しい人ではないかと思う。●一見すると無愛想なように思えて、その内面でいろいろあるのがいいと思います。その無愛想さもしっかりとした理由付けがされているし、実際には行動でその健気さも出ているので、非常に気に入りました。●月姫のヒロインは、ゲームスタート時からなんらかの決意と目的をもって行進しているようでしたが、翡翠は(他のヒロインに比べてですが)それが多少薄かった気がします。しかし、だからこそ目的の「理屈」ではなくシキへの「感情」をよりどころに行動する(時には迷いを見せながらも)翡翠のその一歩、見え隠れする「一途さ」、そのあたりが一番、惹かれたかな。……どうゆうか、そんな小悪魔より、やっぱり「翡翠、いっすきじゃあaaaaaa」といった感じでひとつ(笑)●「アタイに惚れんよ、べいびー」……惚れました(笑)

残念!



月姫の名実ともにの座を確かなものにしました。

初めは想像できないほど規模の小さくもなかったが、その結果にはスタッフも少なからず驚かされた模様。特に3位に入賞した翡翠は、メインヒロインを食い、姉とのデットヒートを制してのもの。投票前には1位か5位だろうと謎の予想がなされていた秋葉さまが2位に入って遠野家の威厳を保ち、琥珀さんは優勝は正ヒロインにして最強の吸血姫・アルケイドが獲得。名実ともに

第一回
2001年2月26日
発表
総投票数
266票

第2回 キャラクター人気投票

13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	馬番
8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	1	枠
(外)				(外)		(魔)		(外)				(外)	11R
ミハイル・ロア・バルダムヨオン	瀬尾晶	遠野四季	乾有彦	ネロ・カオス	遠野志貴	蒼崎青子	弓塚さつき	シエル	琥珀	翡翠	遠野秋葉	アルクエイド・ブリュンスタッド	タイプムーン杯 (G1) 人型高校生以上 オープン 芝2400m
牡	牝	牡	牡	牡	牡	牝	牝	牝	牝	牝	牝	牝	性別
芦毛	青鹿毛	白	赤	芦毛	黒鹿毛	赤毛	鹿毛	青毛	赤鹿毛	赤鹿毛	黒鹿毛	金毛	毛色
着外	12位	11位	10位	9位	8位	7位	6位	5位	4位	3位	2位	優勝	前成績
追	差	追	追	差	逃	万	先	差	逃	追	先	先	脚質
×							△	○		△	○	○	予想
213	45.3	60.5	50.8	22.7	8.6	20.3	57.6	28.8	17.1	13.3	2.8	1.3	オッズ

遠野家に仕える侍女の一人。無反応、無感動、無表情の三無人間……？



■月姫における数少ない無反応。AGというなら9に相当するメイド服を装備しているものの、やはり人外なアルクと秋葉には及ばず3位にとどまっていた。あんまり人をからかおうとしない志貴が驚かせてみたいと思うくらいなんだから、そのメイド力は高いと思われる。余談ですが、普段が普段な分、顔をかためた真顔にノックアウトされた方が多数いたとか、ゲームスタート時は一番冷たいキャラのくせに、進めていくと一番可愛い系のキャラになっているから厚顔不遜。

志貴の通う学校の上級生。なんでも相談できる頼れる先輩。



■最多出演費があれば間違いなく一位のこの人。先輩らしき人が「出番と人気は比例しないのですねー」と夕方の川原で石を投げたのを、学校帰りの1番が目撃したとか。先輩と茶道室でお茶を飲みたい、という意見多い。かかいうシナリオ担当も先輩とまったりしたい毎日です。持ち前のいい人さを発揮して本編の志貴もゲームオーバーになっちゃった志貴も助けてくれたんだけどなあ……。

遠野家の跡取り。主人公・志貴の妹で、志貴は8年ぶりに再会する。



■昔では妹さんブームなのか、はたまたお兄ちゃんというは永遠のロマンなのか。愛想なし、色気なし、洗濯板という数々のハンデをものともせず、第二位の座に輝いたお嬢さま。反転した赤秋葉にも票が集まったのは意外なところ。もともとそのおかげで琥珀さんを敵視するプレイヤーさんが出てきてしま、秋葉は琥珀さんにとって最大の敵となった。まったく、本編以外でも水血下で腹の探り合いをしている二人である。

タイプムーン杯(G1) 人型高校生以上 オープン

主な出走馬



真祖と呼ばれる吸血種王族。ある目的で舞台となる街にやってきた。



■前回の人気投票でめでたく月姫正ヒロインの座を奪回(ん?)した、白い吸血姫。直接に明るく笑顔とある意味無邪と呼べる性格は、ひねくれ者の多い月姫では貴重な存在。大部分のプレイヤーにとっての初ヒロインであり、月姫では数少ないばいばいばいばいプロポーズが囂団になったとか。ゲーム本編のショートも好きだけお姫さまだった時の長髪(バージョンを望む声高し。……もしかすると、みんなの元気が集まればそういう彼女に出会えるかも。また、姫さま短髪と言われるわりに全然お姫さまらしくないのはどうか、という意見も多かったのだが、アルクはアルクで城に閉じこもると生粋の王様口調になっちゃうとか、アルクエイドと呼ぶがよい!

遠野家に仕える侍女の一人。明るく、ほかから屋敷におけるムードメーカー。



■大方の予想を裏切ってまさかの四位。けど硬突ってこんなモンかも。……って、相変わらずまネタ/バカ禁止につきここでは多くを語れない人です。シナリオ的には最後になるので(なるのか?)貴(ヒロイン)扱いもされていたり。そんこと、どうなのぞ。



第4回
2003年3月4日
発表
総投票人数
28,521名

月姫メインとしては最終章にして最大のお祭り騒ぎとなった今回のキャラクタ一人気投票は、波乱に告ぐ波乱の嵐。その顛末を「空の境界」の一般販売が良くも悪くも影

売後の投票とあって、またも新キャラが大量ランクイン。全部で400近いキャラクタがユーザーのお気に入りとして登場した。今回の投票画面には格闘ゲームはりの謎コマンドと、なんとなく強さを表していそうなコメントが掲載された模様。あまりにもキャラクタが多すぎるため、HPでの投票結果は104キャラクタ、94位までを紹介することに。また、今回は一段と激しい応援合戦が同時に催された。

MELTY BLOOD 発

第4回投票結果

1	アルケイド・プリュンスタッド 10288point [1st:4036/2nd:2216]	月姫
2	琥珀 8901point [1st:3435/2nd:2031]	月姫
3	遠野秋葉 8352point [1st:3291/2nd:1771]	月姫
4	シエル 7709point [1st:3293/2nd:1123]	月姫
5	弓塚さつき 7580point [1st:2856/2nd:1868]	月姫
6	翡翠 5469point [1st:1966/2nd:1537]	歌月十夜
7	レン 4406point [1st:1425/2nd:1556]	歌月十夜
8	シオン・エルトナム・アトラシア 4132point [1st:1294/2nd:1544]	MELTY BLOOD
9	両儀式 3757point [1st:1304/2nd:1149]	空の境界
10	瀬尾晶 2384point [1st:608/2nd:1168]	幻視霊夢/歌月十夜

響したのか、両儀式さん が9位入賞。瀬尾ちゃん は並みいる強豪に揉まれ押されて10位にランクダウン。MELTY BLOODより登場のクール&ビューティヒロインシオンさんが8位と大健闘。

さらに波乱は続き、過去3連続3位と上位は固いイメーシの翡翠が6位(一)にランクダウン、逆に熱烈な声援を背に今回一番驚きのジャンプアップを果たしたのが5位の弓塚さつき。&前回悔しいベスト5落ちを経験し、「もうダメかも!」との声も聞かれたシエルさんは堂々4位にアップ。このふたつの結果

に男達が涙した物語は是非プロシエクトXに!
また、永遠のセカンドポジションと思われ秋葉さまが意外な刺客に背中との真ん中を突き刺された今回3位で、作品中では刺客役が一切悪人ではないのですが、その犯人は琥珀さん。これまた驚きの2位獲得!

ついに遠野家の制空権を確保してしまいましたが、そして、4たび栄光のチャンピオンの座についたのはアルケイド。こまごまくると彼女の人気は永遠に不滅なのでは?
乾杯!!





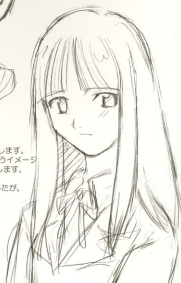
■浅上藤乃■

空の境界は色気な意味で月姫の原型となっています。
ふしのもその一つ。
奈須としては違うと思うのですが、
自分としては琥珀さんの原型となっています。
実は一番好きなキャラ。
これでメイドだったらしたら完璧（笑）



■篠条巴■

巴は元のデザインより幼くなった気がします。
●ソダムのアムロ・AKF●のテツオというイメージ
（あくまで外見ですが）があったりします。
上巻の帯に描いた巴は、
イメージ通りには仕上がりましたが、
未熟。

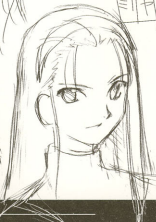
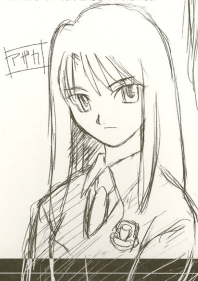


■黒桐鲜花■

メインの3人以外は全部デザイン直しになったわけですが
鲜花もかなり変わりました。
WEB公開バージョンのままでは
まるっきり職業ですらな（汗）
淡泊な感じですが、
割と可愛く描けたのではないかと思っています。

■黄路美沙夜■

いかにも意図的になデザイン過ぎるかとも思ったのですが
まー既に十分凄まじいしと聞きながら描きました。
少女漫画のいかにも意地悪先輩をイメージしています。
よくて、よくてよ、鲜花さん！みたいな。



コメント

コミケ直前に挨拶用の同人誌を作ろう！と突然思い立って作り上げた本です。これがTYPE-MOONとしては最後のコピー誌になりました。ドキドキしながらコンビニでコピーしてたのも今では良い思い出なり。奈須と手分けして深夜コピーに奔走したり、全部コピーするのに2時間以上かかったり。クリスマスに一人でコピー誌折ったりもしてたなあ。【武内】

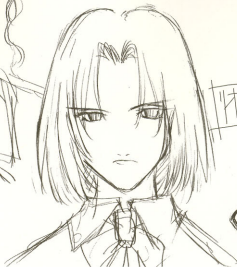


■コルネリウス・アルパ■

…の仮デザイン。
最終にも登場しないので、このまま放棄されています（苦笑）
本当はストレートヘアです。

■白純里緒■

はじめから明確なイメージがあったので
すんなりと描けたキャラです。



■荒耶宗蓮■

アラヤッチは空の境界の作業中、最大の難物でした。
文章のイメージ通り描けば、ネロにしかならないんですけどねー
なんとか違った方向で考えれば、イメージ違つと奈須の駄目出し。
どうすりゃいいかと悩めば、「うーん、もっと終わった感じ」
…言わんとする所が分かるのだが…
表現できない自分がナサクナイ。
まあなんとか愛徳ワインの新生・荒耶宗蓮。
気に入っているかといえは、そうでも無いのが痛い所ですが
思い入れはアリアリです（笑）



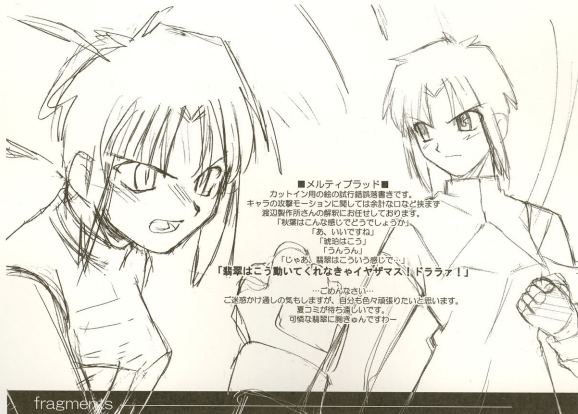
fragments

引き続き「空の境界」キャラ。当時、本人でさえ忘れていた「空の境界」を同人誌として出そうと思えたのは「月姫」を応援してくれたユーザーさんからの要望あってこそでした。この場を借りて感謝の意を示します。ありがとうございました。【奈須】



■朱い月■

まだ〇け下敷き用イラストの立案。
 ところが、思考録中のラクガキの一つ
 気に入っていたのですが、最終に合わないで当然没です。



■メルティブラッド■

カットイン用の絵の試行錯誤書きです。
 キャラの攻撃モーションに関しては余計な口など挟まず
 遊辺製作所さんの解釈にお任せしております。

「秋葉はこんな感じでどうでしょうか」

「あ、いいですね」

「純治はこう」

「ろんろん」

「じゃあ、服装はこういう感じで」

「服装はこう動いてくれなきゃヤザマス! ドラァァ!」

「……ごめんなさい……
 ご感想かけ過ぎの気もしますが、自分も色々頑張りたいと思います。

夏コミが待ち遠しいです、
 可能な服装に参りますので〜

空の境界がメインだったため、このあたりはかなり寄せ集めですね。そういえばここ数年絵を描くこと自体が目的の、いわゆる「落書き」をすることがめっきり減りました。昔は好きな漫画のキャラとか、それこそ日が暮れるまで書き続けていられたんですが、今は「よし描こう!」と思わないと描けないんですよねえ。トシかしら【武内】



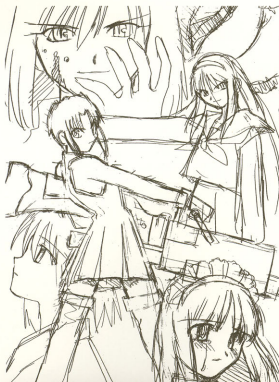
■都古■

ノストップボの打更らす。
八歳小学生。都古ちゃんです。
戦闘でコンクリートをぶち抜きます。
嘘です。

予定されていた出番も全て没ってお蔵入り一画線と思いきや
さてはていやはやはほえほえはにゅーん。
細かい部分が「イ●ヤの空」の妹と被っていたり。
ほニちゃんとは結構じゃないもん！ Yes！！



■黄理ばば■
奈須に没出しされ、
お蔵入りの黄理はばの
デザインラフです。
これも何かの機会とはかりに
載せちゃいます。
自分的には気に入っているので
いつか使いたいと思ってます。



水着
レイン



注記
都古



なにげに都古のデザインを公開してます。このときは既にメルティブラッドに都古の参戦が決まっていたので、その伏線だったわけです。ていうか、喋りたくてウズウズしてました(笑)
あと、黄理ババの没デザインは、Fateの弓兵に引き継がれています。無国籍な和風というコンセプト。【武内】

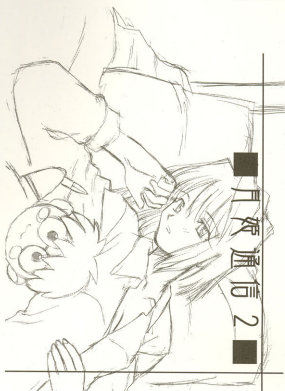


06
08



05
07

その台詞だけで漫画を書いた武内くんですが、原稿が終わってから「奈須、カリイの能力ってこんなにいいのかな？」と訪ねられ、コメント「カリイ、マルシェ？ そんな死使いねえよ」と即答。本気で友情が崩れかりました。美談です。余談ですが、タイトルの由来は当時二巻の発売を楽しみにしていた某アニメの宣伝コピーから。〇〇さん、インドです【奈須】



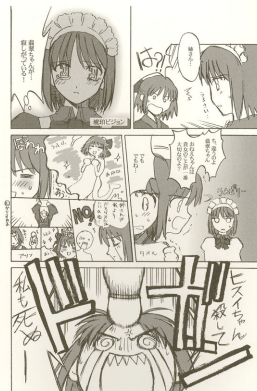
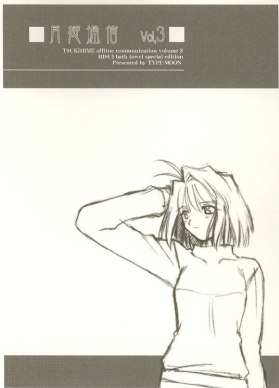
今号の特典：第一回月姫通信をご覧になっていない方のみにかかりにくい内容になっています。
TYPE MOONSHPで印刷されていますので、まずはそちらをご覧ください。



コメント
ナリにノッてる月姫通信。原画担当の鬱積したパワーはとどまるところを知らず、接客要員としての琥珀&翡翠が大暴走。琥珀さんは歌月十夜の前からコレですから! 歌月で本編のイメージが壊れたのはボクだけのせじゃないんですヨ!ちなみに、この時買ったバカでかくてゲロ重くてクソうるさいプリンターはまだボクの部屋にあります。お願いですから誰か引き取ってください(涙)。【奈須】

■ 月夜通信 vol.3 ■

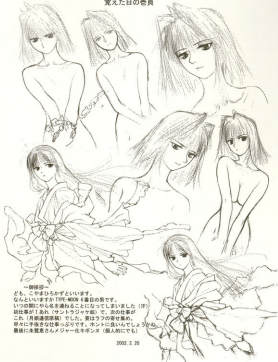
TSUKIHIME official communication volume 3
HISUI's first special edition
Presented by TYPE-MOON



コメント

俺たちは止めたんだ。その戦いに勝ち目はねえってな。ヤツは口元をゆがめてこう答えた。「勝ち負けの話じゃあない。これは誰かがやらなきゃならないコトなんだ。——求める者が、一人でもいる限り」ジークス。そりゃ、求めているのはオマエだけだよ。なんて制作秘話があったんだがなかったんだか。武内ガンの暴走で作られた翡翠バスタオル、その顛末でございます。また、この漫画からマルチブレードに「お嬢カト落し」が生まれるのであった。【奈須】

バスタオルの特典に1/1ウィッグを付けるのはどうか？
という某スタッフのヒロイックな美言に目眩と共に確かな感動を
覚えた日の物語



一瞬即逝

ども、こやまのすがすといえます。
なんといまやか下で印刷の準備が完了です。
いつの間にかやまを消滅することになってしまいました(汗)
雑誌が「あゝ、(コントラクト)」で、あの仕事で
二年、(月姫通信)から、あんなにやまの準備が
早々に手渡さな仕事のおかげです。ホントに嬉しいです。
最後に全巻のまじりてきやま(個人用)にでも

2002.2.26

巻短編小説

茸堂の憂鬱

「真祖ビームってどうよ？」

二月初旬、寒さも増し厳しい程寒いヒーターの下、唐突に言われた言葉

がそれである。

ちなみにこのヒーター、実に傾い、一度可動すればごんごんと動き出し、その広れようはここは雑居の壁の中、と確信する程であった。雑居の主である首は黙った／＼であるが、考へたとならうはいいかぬ。気心の知れた友人が動画機を買に来るたびに誘いをし、ヒーターから発せられる暖かい言葉に首を揺る。『いやいや、恐山を思い出すねえ』と気の利いた台詞を吐くも、友人たちははまって「おまえが寝む雑居に寝なものはいい、と言い放つた。私と向きで不良物件を引き当てる訳でもなし、そもそも雑居に寝なものがあつてはまるる。寝は雑居であるから雑居なのだ。知り合いに消えぬという程がいるが、ヤツの住む雑居のど真ん中に住むより、なにかと鉄のたわしシャワールームだと首を揺る。一度使えば雑居の中視しようというから、真祖などは貴重であるか。

さて、そんなにも寒い二月初旬であつたか。

「真祖ビームってどうよ？」

などと、どうも真も無い言葉を聞いたのは。

昔さんご存じの通り、月姫も新聞ゲームになるという、時期的に各キャラの寝などを考えねばならぬのだ。各々がそれぞれ各キャラクターに相応しい技を提案している時に、よりもよつて真祖ビームである。

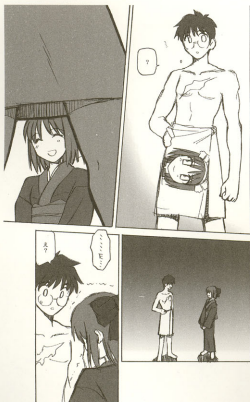
真祖ビーム。

なるほど、確かに通りはよい、あやつならばビームの本や二本、いやさオプティックプラストやヒートブレイザーのつや二つはこなしそうではある。

だが一寸だけ待つべきではないのか、真祖ビームとはなだ。真祖が放つビームだから真祖ビームなのか、それとも真祖がビーム状になるから真祖ビームなのか。私としては後者のイメージが絶望絶望といった感じがする程が現状である。私念ながら真祖ビームは見送らざるを得ないであろう。

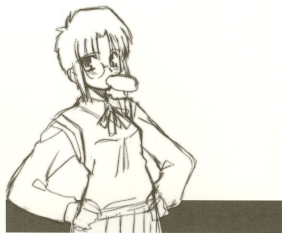
他にもカレールーム、対空砲ロケットアーク、使用したらによるスライプハリケーン、などと奇天烈なアイデアが飛び出したが、脚本を書いた手前責任もある。その一切を全て良しとすが、対空砲ロケットアークは寝しても良かったのでは、と彼の間をどわんと驚いた始末だ。

2002年、二月初旬の事である。



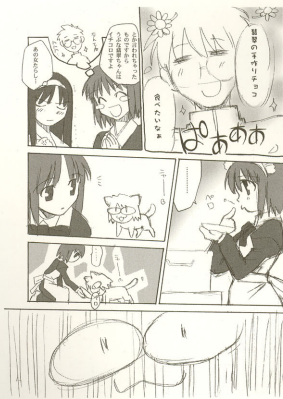
コメント

ある日、洗濯物を取り込んでいた琥珀さんがうっかり転んだからさあ大変！洗濯物の下敷きになった翡翠がバスタオルと合体。ここに翡翠「バスタオル…人呼んで「ど娘性翡翠」が誕生したのだった——というネタで「月姫通信vol.3」に漫画を一本〜とか考えておりましたが、時間などの都合で止む無く断念しました。今にして思えば、描かなくて正解だったな〜とかなんとか。【OKSG】



コメント

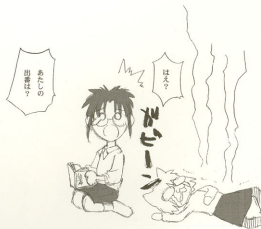
この月姫通信3はオフセット本で、翡翠萌え萌えバスタオルの通販付属特典でした。特典のクセしてほとんど量が増えてしまい、さすがに業務に支障をきたすとのことでここで終了とあいました。 もーなんだか訳の分からない落ちですが、つか、あれ?もしかして、これが最後に書いた漫画になるのか…?【武内】(※2004年現在)



月姫日和という同人誌に収録された漫画です。鉛筆漫画は楽で良いなあ。
 コメント 時期的には月姫の直後、プラスディスクの前に頒布しました。初版はコピー誌、再版はオフセット。コピー誌版は持っている方は殆どいないだろうーな、と思っていたら上には上が!(つづく)【武内】



■ おししまい ■



コメント

なんと自分と奈須が高校のころ作り、一度だけ参加したコミケで頒布したコピー誌が、某同人ショップで発掘されたとか。正直信じられませんでした。10年以上前の、しょぼしょぼのコピー誌。当時の痛い自分たちとの対面。人生でホント、思いもよらない事がおきます。【此内】

月經用語辭典

改訂新版

青崎青子(一人名)

現在存する五人の魔法使いの一人。アオと続く自分の名前が嫌いらしく、プルネームで呼ばれると怒るらしい。

なんで魔法使いかっていうと、通りついちやったからである。ワケがわからない人は「空の境界」を参照のこと。もともと青子は通っているだけで、それが何処なのか何なのかわかんないからさうだ。

志貴にとっての先生で、志貴が「先生」という言葉は彼女にしか使わないくらい幼い。志貴に影響を与えた人物。

「月姫」は青子と志貴の出会いから始まる物語。志貴と話している時は気さくなお姉さんだが、基本的に他人とは深く関わらないスタンスをとっている。

青崎の後継者となつてからはトラタンク一つで西へ東への根無し草人生。志貴と出会ったのはただの偶然で、旅行先で地元の子供と友達になつたようなものである。魔術協会ではジックガンナー・ミスブルールと呼ばれている。魔術師としての腕前は平均以下なのだが、とにかく壊すという事においてのみ稀代の魔女と呼ばれているとか。

遠野志貴にとって重要な人物だが、「月姫」という物語においてはただの脇役。彼女が主役になる事件は、また別の物語。

メルティブラッド・リアクトでは隠しボスとして登場。マジックガンナーの二つ名に恥ではない舞台ぶりを見せ付けてくれる。本気ではないのか、やる気のないボイスがたまらない。制作サイドも「やーらーれーたー」はどうかと思つたが、アレはアレで慣れてくるとクセになる断末魔だと思いま

す、はい。

青崎橙子(一人名)

青子の姉。青崎の遺産を妹に横取りされたショックで師である祖父をぶつ殺し、魔術協会に敵愾えした人。青子とは異なり、魔術師としての能力はトランク。加えて最高位の人形使いとして協会から封印指定を受けている。

月姫本編では登場しない。月姫とクロスオーバーしている空の境界におけるキーパーソン。志貴の魔眼を封じているメガネは「元々この人のメガネである」。

お気にいらない魔眼殺しを強奪された魔眼に、青子名義で買い物にいそんでいる。魔術協会もネット通販の時代なのか。……そんな保守したら居所がバレるというのに、自己保護上青子の嫌がらせの方が優先順位高いらしい。もつとオトナになるんだ橙子。

余談ではあるが、Fate/Stay Night hでもちろんと名前が出てくる。密かに皆勤賞ではあるまいか？

アークドライブ(用語)

月姫格闘ゲーム・メルティブラッドにおける最大の技。格闘ゲーム風に言うなら超必殺技・スーパーボつて風にもある。各キャラクター、こそとばかりに派手な自己主張を見せ付けてくれます。アークドライブはメルティの華なので、一度は決めて悦に浸っていたきたい個人的おすすめはアルクの空想具現化、ワルクの月落とし、シエル先輩の第七聖典ガンダム撃ちであるとか。

浅上女学院(地名)

秋葉の通う、全寮制のお嬢様学校。

遠野の屋敷からは車で一時間もかかる。秋葉は特例として実家からの登校を

許可されている。志貴が帰ってくるまでは寄宿舎で生活していたが、志貴が帰ってきたので無理を通して屋敷から通っているのだ。健気な妹と、その努力に気が付かない唐変木なお兄ちゃん。

アトラス院(地名)

魔術協会三大部門の一つ。エゾブトはアトラス山に門を構える、錬金術師の学院。中世から主流となつた現代錬金術とは異なる、魔術の祖、世界の理を解明する錬金術師たちの集まり。

ブラハの協会とは致命的に仲が悪く、魔術師たちの集まり。

初代院長が証明してしまった。終末。回避する為の兵器を未来水劫に作り上げ、廃棄し続けると言われている。

曰く、アトラスの封を解くは、世界を七度滅ぼすぞ——とはブラハの錬金術師の言。

世界を救う為に作り上げた兵器は、更に惨たらしい星を焼く道具にすぎなかつた訳である。

三大部門と聞かへいはいが、実際は独立した頭脳集団。希に、他協会や聖堂教会からの要請で錬金術師を貸し出す事もある。

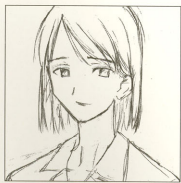
アトラスの錬金術師を借り受けるには、過去アトラス院が発行した、契約書が必要となる。七枚しか発行していないこの契約書を回収する事がアトラス院の当面の目的だとか。

有間(一名)

ありま。遠野家の分家で、遠野としての血が最も濃い。

志貴が九歳から預けられた家。華道の教室をやつており、なぜか剣道の道場らし

きものまであるとかないとか。左は啓子さん。



有間都古(一人名)

ありま都古(一人名)。突撃チヤイナガール。なんちゃって八極拳の使い手で、志貴をお兄ちゃんとして(心の中で)慕う女の子。現在小学六年生。

物心がついた頃に有間の家に現れた遠野志貴を兄として慕う。ほとんど一目惚れ状態だったらしい、以後どう接しているか分からない状態である。好きな相手前では混乱してしまう性格で、志貴の前では何を言っているかわからなくない状態である。周りはそう見えるにうなだれ嫌々、志貴に突進。みぞおちに頭突きを食らわせた。志貴が遠野の家に帰つてからは少しは話せるようになった模様。

メルティブラッドで隠しキャラとして登場。お兄ちゃん華道の使命に燃え、遠野家の面々と対決する。メルブラのコメディルとは、最強の妹を競う対決の場として演出されたものであつた……!!

本来あんな戦闘能力はないのだが、ワラキアの夜の影響でなんちゃって八極拳が本

物の八極拳になつてしまつた模様。都古の、
すい、八極拳。

チャイナ服にシヨートジーンズという出
立ち健康的で可愛いのだが、当時はズ
ボンはいでないとか見えないズボンとか噂
された。レオな勝ちボーイでチャイナ服を
脱ぎますよ。

アルクネイド・プリンススタッド(人名:真祖)

ヒロインの一人、たぶん、月姫におい
て一番強くて手におえないひと。

十二世紀頃に誕生した真祖で、瓊ちて
魔王となつた真祖を狩りに存在した。
全ての瓊ちた真祖を狩り出した後、死
徒も狩り出すように命じられるがロアの
森計によつて血を吸つてしまい、暴走はそ
ほそと生き残つてしまひ、固有結界である千年
城プリンススタッドに自らを封じた。

以後、怨敵であるロアが転生する度に
城から出てロアを処刑していく。

真祖の姫君で、昔は長髪だった。髪は自
分から切つたのではなく、アルトゥリスと
いう死徒との戦いのおりに奪われ、取り戻
すまで伸びる事はないらしい。
本来感情を使用しない存在だったが、
志貴との出会い(殺害)によつて、その在り
方から大きく外れていく事になる。一度
壊された機械が、組み立て直した時に違
つた機能を持つてしまつたようなものであ
る。

その結果、高貴で白が似合う吸血姫の
苦が、なんの間違いもお気軽お天気吸血
姫にモラルエッジ。以後、天真爛漫に町
を闊歩するお姫さまと化した。怖い時
はよつぱり怖い。楽観的のよう根は悲観
的なので、本気で怒る事は滅多に無いのが
救い。

猫属性高。太陽の陽射しも彼女には
「なんかあつぱい」程度でしかないので、猫

よろしく町を気ままに散歩し、学校に行
つては志貴を困らせシエルをからかつてい
る。

歌月、メルティブラッドでは彼女が何の
為に生まれたのか、その一端が少しだけ
語られていた。

深層意識に「朱い月」と呼ばれる行動
理念があり、ごく希に表層に現れる。

志貴がアルクネイドの夢に迷い込んだ時
(歌月)や、二十七祖との対面(メルティ
ブラッド)で現れたなんか偉そうなアルクネ
イドがそれである。通称姫アルク。(暴走し
たアルクネイドは普通にアルクネイドが暴
走したけなで彼女とは別物)
まじうことなく月姫のメイヒロインな
のだが、出番はそう多くない。困りたんで
ある。

余談ではあるが、メルブラリアクトの立
ちC渝めの「にゃー」というボイスは必
聴。

乾有彦(人名)

いぬい。ありひこ。志貴の悪友。放浪く
せあり。

志貴とは小学校からの付き合いで、そ
の頃から反社会的な性格と服装をしてい
た。両親は災害事故で死亡して、幼い
頃から姉と二人暮らしをしている。模範的
なアウトロー(人)で、好き放題生きま
いり極力まともな方たちに迷惑をかけ
ないよう不良生活を満喫している。志貴
が周りの為に輪の外に出ているのに対し、有
彦は自分の為に輪の外に出ているのだ。女
癖が悪との噂があるが、付き合つて別れ
た女の子たちからの評判はいい。別れても
相手幸せにするタイプのアホドファン。

バツと見、志貴とは相性が悪そうな人
物。どーして有つちが志貴とマブなのかは
歌月十夜の番外編で明らかにされている。
有彦は志貴と初めて会つた時から「あ、

こいつ壊れてる」と直感して、「このクラス
で俺のライバルになるのはオマエだけだ
な」と志貴の給食から横取りしたプリン
を食へながらのたまろそうだ。

番外編で「ななこ」という、不良精霊と
縁を持つが、本人はお化け嫌い。

乾一子(人名)

いぬい。いちこ。愛称はいちごさん。有彦
の姉。

志貴は中学時代から乾家に入り浸つて
いたが、一子とも面識がある。というか、
頭の上がらな存在。
有彦以上に自堕落な生活スタイルなの
だが、立派に自立したオトナの女性だろ
う。

志貴と有彦が知るかぎり、一年ごとに
職業が変わる謎な人。

なんかいい事があったりすると志貴にお
みやげをくれるのだが、そのほとんどは意
図不明の品物。が一子にとっては深い意
味がありそうなので、志貴は大事にとつて
いるようだ。

歌月十夜の番外編で少しだけ登場。

エンハウンス(人名:死徒)

死徒二十七祖の一人。復讐騎。
子ハンスソッド(片刃)と蔑まれる。祖
に成つたばかりの吸血種。

死徒と死徒が敵対する事は珍しくは
ないが、それはグルP内でのみの権力争
い意味する。王である祖の後継者を目
指す事はないが、エンハウンス(他二十七祖)と
争う事はないが、エンハウンスはその規律
を破り、他の二十七祖そのものを狩ろう
としていた。

他の祖のように超格的な固有能力を持
つ訳でもなく、吸血鬼としてもハンパ。が、
その精神力と行動力は死徒随一。

元々不老不死である死徒達はみな安

穩としているのだが、エンハウンスは極めて
ヒトに近いので執念深いのだ。

先代の祖から譲り受けた(奪い取つた)
魔剣アヴラジチャーと、教会で作上げた
銃を主武装とする。銃は教会のモノであ
る為、使用する度に左手が腐っていく。
どうしてこんなのが用語辞典で一項を
とつているかというところ、あるルートでアルク
ネイドとシエルの会話の中でちらつと名前
が出てくるから。

月姫の続編があるとしたら、それは彼
を主題にした物語と噂されているが、
飽きっぽい原作サイドの言い分なので話半
分に聞いておく方が良さそうです。

魔髪(異能)

おりがみ。琥珀ルート十日目のタイトル
でもあるが、元は秋葉の能力名である。

秋葉は視認した生物から熱を奪う。略
奪の呪いだが、その最大出力時の状態を
魔髪と呼ぶ。秋葉の略奪は視認する事で
発動するが、魔視を可能とする者なら、
その過程は何か赤い糸のようなものが巻
き付き、赤く焦がしているように見える。
これを最大限。対象のみならず、対
象を含む地域全体を巻き糸で覆い、脱出
不可能にした状態を魔髪なのである。琥
珀ルート最終日、志貴が校舍から出られ
なかつたのは校舎そのものが秋葉の魔髪に
覆われたためだ。

霊的な防壁を持たない一般人には絶対
的な攻撃力だが、アルクネイドのように霊
格がなかなか強い相手には「世界中に蜘蛛
の巣が張つていて、ささい」程度の妨害に
かならないとか、感応者やバクテリブがあ
れば、アルクネイドを縛り付ける程度の束
縛はできるかもしれない。

メルティブラッドでは「赤主 魔髪」とい
う名で秋葉、紅赤未秋葉のアークトライ
ブとなつてゐる。余談ではあるが、遠野の当

主が扱う武術は通常のを「秘録」、主にのみ許されたものを「赤主」と分け、赤主の上をいく禁忌中の禁忌を「紅主」と呼ぶ。

オルガン【用語】

Organ

生物の器官。特定の機能を持つ独立した構造体のこと。楽器のオルガンではない。ここでは内耳の一部を形成するうずまき管の意。オルガンが壊れた、という事は耳鳴りが止まった、という反則じみた表現と思われる。とあるルートで、志貴が壊れかけた時に用いられる表現。

【か】

各話タイトル【用語】

月姫の進行はルート約十二日で構成される。これに前後二日間がプラスされるが、おまかなところ十二日と考える。また、各一日の始まりにつくタイトルはそれなりに内容を暗示している。各話タイトルは以下の通り。

- 0 / 硝子の月(プロローグ)
 (アルケミード・シエルルート)
 1 / 反転衝動Ⅰ
 2 / 反転衝動Ⅱ
 3 / 黒い獣Ⅰ
 4 / 黒い獣Ⅱ
 5 / 蒼い谷跡
 6 / 直視の眼Ⅰ
 7 / 直視の眼Ⅱ
 8 / 死
- 5 / 朱い残滓Ⅰ
 6 / 空の弓Ⅱ
 7 / 空の弓Ⅰ
 8 / (死)

- 9 / 朱の紅月Ⅰ
 10 / 朱の紅月Ⅱ
 11 / 凶つ夜
 12 / 月世界
- 9 / 空響
 10 / 朱い残滓Ⅰ
 11 / 麗気楼
 12 / 果てずの石

【秋葉・翡翠ルート】

- 3 / 反転衝動Ⅰ
 4 / 昏い傷痕Ⅰ
 5 / 静夢
 6 / 沈夢
 7 / 昏い傷痕Ⅱ
 8 / 午睡の夢
 9 / 血を吸う鬼
 10 / 深夜夜
 11 / 望遠鏡
 12 / 或る終劇
- 4 / 揺籃の庭
 5 / 殺人鬼Ⅰ
 6 / 殺人鬼Ⅱ
 7 / 殺人鬼Ⅲ
 8 / 「死」
 9 / 硝る卑Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ
 10 / 白昼夢
 11 / 金糸の繭

【琥珀ルート】

- 5 / カインⅠ
 6 / カインⅡ
 7 / 逢魔ヶ辻Ⅰ
 8 / 逢魔ヶ辻Ⅱ
 9 / 折紙
 10 / 檻装
 11 / 七つ夜

——以上。

エンディングはゲーム本編でお楽しみください。

歌月十夜【タイトル】

月姫の統編。位置付けには後日談にあたり、本編のその後が楽しめる。使い魔・レンを主題にしたある夏の物語。2001年度に配布。

月姫を遊んでくれたユーザーへのお返しという事もあり、思いつき夏の祭りをテーマにして制作されたファンディスク。制作サイドもユーザーサイドも楽しめー！

という熱気が何よりの売りだったのだなあと今なら振り返れます。ビジュアルノベル形式で箱庭世界を表現しようとしたのだが、その難易度の高さに各方面から非難轟々。反省してマス、また、このあたりから琥珀さんのキャラ造形が暴走しては、メルティブラッドで昇華されるのだがそれはそれで……！

火葬式典【武器名】

シエルが愛用する投剣に付属した魔術効果。

刀身が鋭利されており、対象に突き刺さったあと水蒸気燃える。使用する教会の代行者は少ない。シエルは根っからの信徒ではないので魔術的なものを多く使用する。

シエルが扱う魔術はロアから受け継いだ知識の一環。他に刺さった個所を石化させる土葬式典や乾燥させる風葬式典等ではバツバツサとカラスが寄ってくる鳥葬式典があったりなかつたり。シエル自身ロアの知識を扱う事に抵抗はあるものの、死徒滅滅の為なら躊躇なく魔術(禁忌)を行使する。

空の境界【用語】

からの、きょうかい。1998年にHP竹箒に掲載された連載小説。

月姫のアーキタイプであるプロローグから生まれた、月姫より前の物語。表面的な共通点は「死が視える眼を持つ主人公」のみだが、骨子に含まれたものは同一である。主人公の名は両儀式、という響きは月姫の志貴と同じ。志貴の名前はこの式からきたもの。意味は違っても、同じ主人公という事だ。この度(2004年)、講談社ヘルズとして発行された。

カレイバン【武器名】

シエル限定の武器。掲げたてのカレイバンなら即死効果さえある。

ただし、秋葉には効果はない。

感応能力【異能】

他者に感応する能力。簡単にいって、自分の体力を他者に分け与える事(他者と同一化するのは共感能力)。

琥珀・翡翠は特に優れた感応能力者で、自分の体力を分け与えればかりか対象の精神や体力さえも強化補助する。

共感しては無いので、対象が傷を負っても感応しては無い。何のフィードバックもない。まさしくあたり判定の無いオブションである。

感応する方法はその能力者によってマチマチ。対象の意志とは無関係に感応できる者もいれば、何らかの儀式を必要とする者もいる。

儀式とは、その家系に伝わっている精神面でのスイッチを指す。異端の能力は制御されてしかるべきものなので、意識下で「こうしなければならぬ」という抑制が働いており、このスイッチをオフにしないと能力の発揮はできないのだ。にしても、翡翠の家系はろちだなあ。

札間【家名】

遠野家の分家の一つ。

分家でありながら、その血は遠野家のものより濃い。遠野積久は札間家の当主に協力してもいい、七夜を救ったが、英桃は秋葉の能力と思われがちだが、秋葉の能力は凍結・灼熱はむしろ札間の血に脈する自然干渉で、札間の当主は決まって紅赤米になるのだ。

七夜志貴が赤い草原で出会ったのは札間の当主だらけだ。すねはい。

札間紅屋(人名)

きま。こゝろま。札間家の長男だが、既に札間家自身が断絶している為、当主として扱われている。

遠野積久が七夜を滅ぼす際に切り札として呼びつけ、期待以上の戦果をあげた。

幼い頃の惨劇の記憶故か、志貴にとつて超えがたいイメージとなっている。

大木を握りつぶす握力と天性の敏捷性、加えて鬼種としての異能を以て敵を殲滅する。

灼熱、炎焦を象徴する鬼種。存命中。

キチガイナスビ(花名)

チヨセセンサガオの別名。琥珀さんが裏庭で育てている。

その用途はアレスで、月姫本編でさりげなく、こゝまめに、時に大胆に發揮されている。

琥珀さんはサボテンも植えた、といっていたが、そのサボテンはおそらく鳥羽玉。これもメスカリンを含んでいる危ない植物なんです。志貴さんー

……なんて言っているうちに、メルティアラッドにて琥珀さんがサボテンを使いはじめました。歌月十夜以降の遠野家の裏庭には琥珀製マジカル魔装サイコガーデンが造られてしまい、日々怪しげな薬の材料が発芽している。とめる、琥珀をとめるー

吸血鬼(用語)

人の血を吸うモノの総称。死徒、ないし死徒による吸血種となつたモノを指す。

月姫における吸血鬼は、自らの肉を保持の爲に人の血を採取する。この過程で自身の血を獲物のある人間に送りこむと、その人間は死にきれずに残つてしまう。常人ならばやがて死に至るが、時折肉体的

なポテンシャルが高く、魂のキャパシティさえも優れた者は現世に留まれる。

その後、遺体として墓に埋葬されてから数年。脳髓が溶け、魂が肉体という檻から解き放たれ、初めて食屍鬼(グール)と呼ばれる動く死者(リビングデッド)となる。

グールは自らの欠けた肉体を補充せんと墓に眠る遺体を食らい、少しずつ肉体を復元する。その後、やはりまた何年と月日を経て幽体としての脳を形成し、知能を取り戻してようやく、吸血鬼、と呼ばれるに至る。

吸血鬼に成つた者は自分の意志で活動できるが、親である吸血鬼の血がある為、その支配から逃れられない。何十年と闇の生活に慣れた後、吸血鬼は親である吸血鬼に従いながら、自分だけの下僕を作る為、人間を襲ひ血を送る。

このほぼ無限の循環を阻止する為、教会には死徒を殲滅する異端狩り、埋葬機関が存在する。埋葬機関の目的は全吸血鬼の排除と、因となる二十七の祖の封印にあるという。

吸血種(用語)

同じ生物の血を吸うモノたちの総称。死徒、真祖もこれに分類される。本編では吸血鬼だの吸血種だの使い分けられて混乱するが、どうもほとんど同じ意味と考え、おつておつては結構です。

吸血行為をするモノは世界中におり、かつその性質がみな微妙に異なる為この総称で呼ばれている。そういう意味ではえば秋葉だって吸血種。

また、教会の敵は吸血鬼、死徒、真祖である。故に南米の吸血動物科の吸血鬼、血吸頭などは相手しない。

よかつたね、秋葉。

空想具現化(異能)

マープルフアンタズム。呼んで字の如く、空想を具現化する能力。精霊が持つ能力で、自己の意志を世界と直結させ、世界を思い描く通りその環境に変貌させる。精霊の規模によつてその具現レベルには差があり、あくまで変貌させられるのは自然のもの。自然から独立しているモノを変貌させる事はできない。

本編でロアを消し去つたアルケイイドの空想具現は、包丁で大根を切るように廊下の大気層を真空状態にした、という事。ロア本人に影響は与えられないが、微塵切りされていく大気を避けられる苦もなく、ロアは足音だけがろうじて残つた(アルケイイドの想像には、床にまで断層作る)という意志が足りなかつた訳である。

「月姫」では世界上にある別世界ではない異界、隠れ世界や常春の国はその世界の主である精霊が描いた空想世界と考える。故に人間が迷い込む事が可能となる。アルケイイドに住んでいた山間の城は彼女の空想具現化によるもの。

久我峰斗波(人名)

くがみね となみ。遠野家の分家筋で最も富んだ家系で、便宜上、秋葉の許嫁という立場。

月姫本編でも名前くらいはちよつと出てきた人物で、歌月十夜でその顔々しくも雄々しい姿を披露する。

外見は温厚そうなお小太りの中年男性。本性はドス黒く陰湿で野心家というトンデモ男子。けどヘンタイ。盗賊マアで女性(女の子ではない)大好き。本当は秋葉より翡翠がタイプらしい。

遠野の一族ではあるが、異能としての血は薄い。男は臍腸体質だが、久我峰の女

性はそれはまあ美人さんなのだとか。紅赤朱(用語)

ヒトでない血との混血である者が、自己に眠る血を最大まで引き出してしまった時の呼称。決まって骸骨様のような顔に包まれヒトに戻れなくなる。

遠野家を主座とする一族は紅赤朱と言うが、他の一族では先祖廻りと呼ぶらしい。

混血として汚染度が高い秋葉は紅赤朱に成る可能性が高い。本編で髪を真紅に染めた秋葉は成りかけて、人の血と鬼の血をなつかしくコントロールしている状態。元に戻つた訳ではなく、紅赤朱に成りかけた状態で、なんとか人よりの自分に切り替えているだけなのである。

黒桐幹也(人名)

くこうどう みきや。『空の境界』における、もう一人の主人公。

特別な能力は一つもない。いたって普通の真面目な青年。飾り気のない外見と性格をしていて、黒ぶらメガネがトレードマーク。

これ以上はないというくらいいい人で、性格面で言えば志貴の雛型といえる。強くないが、きつと一番強い人。なぜか物を探す、という事にのみ優れた才能を発揮する。

性格は似たようなものでも、この人に比べれば志貴もまだまだ子供である。

黒鍵(武器名)

こつけん。ピアノの黒い盤のコト、ではない。シエルが扱う技術のコト。

どうしてアレスを黒鍵と呼ぶかは、用語・浄化を参照し。

シエルは大量に黒鍵の柄だけである。シエルの下にあるのは黒鍵の柄だけである。シエ

ルの黒鍵の刀身は聖書のページを展開し、魔力を通して物質化したもの。シエルは最大百近い黒鍵を法衣の下に隠している。黒鍵は斬り合う為の武器ではなく射ち貫く為の武器つまりは弾丸という事。教会では基本武装の一つと数えられるが、扱いが難しい為愛用する代行者は少ない。

琥珀(人名)

こはく、月姫におけるサブヒロイン。遠野のお屋敷で働く使用人。感応能力者。いつも明るく、笑顔をたやまない元氣な女性。本編では秋葉付きの使用人で、料理や庭の手入れ、屋敷内の財務管理等を任されている。

天然のほかかかさを持っていて、一緒にいると和む和む。その反面、琥珀本人も気がついていないが極めて冷静で客観的な視点を持っている。

翡翠と一緒に遠野慎久に引き取られた孤児で、慎久の部屋に軟禁されていた。志貴が養子を出し、秋葉が中学二年生になった時に慎久との関係が秋葉に知られ、以後は普通の使用人として屋敷で働く事に。

本編における最大の下克上キアラ。

あくまでサブだった苦悩など、下手をするとなんか一番きつていきますよ。

実は開発当初、琥珀のシナリオは予定版ではなかったが、それがどうしてか、半月版を出して色々ブレイヤの皆さんの反応を見るかきり、琥珀さんのシナリオも必要という流れになり、最終シナリオとして追加された。

月姫本編では悲劇のヒロインだが、その後は今までの鬱憤を晴らすとばかりに疾走する。

歌月十夜ではとことんお茶目な家政婦さんとして人気を集め、不思議な薬剤師として才能を開花させた。地下に秘密部屋を作るわ、果ては魔法少女の名を借り、果ては麻酔によるパッドエンドと大活躍。

メルティブラッドにおける琥珀は月姫本編の琥珀ではなく歌月十夜の琥珀を基本にしている為、更にシカルズがアプアした罫りのある琥珀さんめいですが、メルティのはちやけた琥珀さんめいのですが、余談ではあるがメルティの琥珀のボイスに陥落したユーザーは多い。かく言うシナリオライターも骨抜きにされてしまったとか。

固有結界【異能】

リアリティーマーブ。悪魔と呼ばれるモノが持つ異界常識であるが、今では多くのモノが持つにたつた独自の結界を指す。

空想具現化の亜種で、その者の心象世界を形にし現実を侵食させた結果の事。最も魔法に近い魔術であり、魔術協会では禁呪のカテゴリーに入ります。

空想具現化と異なるのはその形を自由に決定できない事。術者のただ一つの形に固定になる為、術者は結界の形に意志を加えられない。が、逆に自然では無いモノにさえ影響を与えられる点で、空想具現化より優れたと言えざるもよし。

思いのままに世界設定ができるものの、自分(精霊)と自然にしか影響されない空想具現化と、形こそパターンに限られるがあらゆるものを己が規律(ルール)に従わせる固有結界。

どちらも自由自在でありながら制限を持つ、似て非なる。異界創造。法という事だ。

本来なら精霊・悪魔だけの能力だが、長い年月をかけて個人的心象世界を形作る

る魔術が完成し、一部の上位術者が固有結界形成を可能とした。もつとも、自然の延長である精霊以外のモノが異界を作れば、世界そのものが異なる界を演じしかる。故に固有結界の維持には莫大なエネルギーを必要とし、結果として一個人の固有結界はわずかに数分だけの物となる。

二十七祖の大半は固有結界を可能とするらしい。ちなみにネロは自らの肉体から固有結界にする事で世界からの修正から逃れていた。やるな、ネロ教授。

根源【用語】

月姫本編には関係しない。詳しくは空の境界を参照のこと。

【さ】

サイコガター(地名)

琥珀の、琥珀による、琥珀の為のコンデルタ。遠野家の裏庭にある植物園のコト。

まききゅーXとかなみんなの元凶。最近火を吐くバツ○ンフラワーさえ棲息しているらしい。

シオンとのタッグにより、更なる魔術化・魔業精製が期待される。未来世紀のバイオ科学だ。

殺人鬼【用語】

月姫本編で頻繁に使用される単語。いもではないので、多用するのもどうかと思う。みんなこーゆうのになつてダメだぞ。

殺人鬼【俗稱】

志貴の意識が反転衝動によって薄くなった状態。もしくは、遠野志貴のなれの果ての可能性。

月姫の統編があるとしたらメインキャラクターになるであろう人物。その場合、魔眼殺しだけでは制御できなくなるのか、両目はいづつも包帯が巻かれているとか。

メルティブラッドにおける七夜志貴はこれに近いが、やはり殺人鬼は遠野志貴。によって起こる異奇でなければ嘘である。

シエル(人名)

月姫におけるヒロインの一人。ゲーム開始時には「既に知り合っている、おかしな名前(先輩)」という認識を志貴・ブレイヤに植え付ける謎の上位生。あとメガネ。

その正体は教会における異端審問の所轄・埋葬機関の新人で、死徒ロアの処罰を任されている。志貴をロアの転生体とあたりをつけ、学校に先輩として扮れ込むが、志貴を監視していく過程で志貴に惹かれてしまう。単に惚れっぽい、というわけではなく、自分と同じように一度死を体験している苦悩ののんびりと生きている志貴を「すごいなあ」と思いはめた事がきっかけらしい。

ある矛盾を内包しているが、どうあつても死なない存在。その矛盾を解決するためにロアを滅ぼそうとする。

若輩ながら埋葬機関の七位に在るあたり卓越した運動神経を誇る。優れたのは格闘技能だけではなく、ロアから受ける嫌いだ魔術知識は魔術協会のグラッド(最上位)の魔術師に匹敵し、表立って魔術を禁じている教会においてさえ重宝されている。もつとも、シエル本人はロアの知識を引き出すの嫌っているのだが。

埋葬機関では「三」と呼ばれるほど飛

び道具を愛用する。技剣のみならず銃まで持ち出し、元は獣の角だった第七型典をあんたにしてしまったのはシエル本人。埋葬機関に属する前はパン屋の娘さんだった。ケーキ職人になるのが夢で、お菓子作りの腕ははよよとしたものである。……でも、昔を思い出すので本人は洋菓子を作ったがらないのだが。

月姫本編から始まって歌月十夜、メルティブラッドと「シエルと言えばカレ」というくらいのカレが好き。どうして彼女がカレが好きになったのかは、武内氏の漫画版にて、半分くらい本当です。

元から戦闘が似合うヒロインなので、メルティブラッドでの格闘アクションは素敵にかっこいい。

シエルサマー〔技名〕

明星の空、シエルの夏ではない。
メルティブラッド・リアアタシにおけるシエルの新技。他の技名は真面目なのにこの技だけはシエルサマー。シエルがサマーソルトするからシエルサマー。直球である。
フランスパンさんに通ずる時、シエルサマー（本気で）と技名を書いて送ったのだが、（一）内の注意まで技名と思われてしまった。冗談じゃなくて本気でシエルサマーという名前になってね、という意味だったのだが、それはそれで面白いので採用させていたのだ。そんなわけ、シールドカウターのシエルサマー（本気で）は気合いの入ったサマーなので。
ちなみに、どうしてこの技だけおかしな名前かと言うと、埋葬機関にはないシエルのオリジナル技だから。つまりシエル命名。第七型典を使用したシエル考案の技がなくてホントに良かった。

知得留先生〔俗稱〕

ちえるではない。しえる、と読む。月姫お助けコーナリの支配者。
本編よりまじってのが恐ろしい。シエルもお姉さんキキラが原型なら、先輩なんていうハババな位置より教師だったらよかつたのに、と思わせるほど。

相手の猫アタシはメルティブラッドリアクトにてソロデビューを飾ったので、知得留先生もなんとか出版をもぎ取ってほしいところである。

シオン（人名）

フルネームはシオン・エルトナム・アトラシア。魔術協会三大部門の一つ、アトラスからやがてまじった錬金術師。

メルティブラッドのゲストヒロイン。紫の制服と長い三つ編みがトレードマーク。ナノ単位のファイブメント・エテライトと。黒い銃身のレプリカを武器にする。
アトラスの没落貴族・エルトナムの出身でアトラス院では主席の成績を取って、次期院長の証であるアトシアの名を授けられているが、本人は長く自分の在り方に疑問を持ち、何が間違っているか分からない問題を抱えている。

結果、悩めるシオンは教会からの吸血鬼討伐の協力要請に志願し、二十七祖の一角カタリと対決、敗北。吸血鬼化という体を抑えながら、教会と協会からの追跡を逃れ、再びカタリへ挑もうとするのだが……。

性格はひたすら真面目で論理的。遊びがない性格だが、遊ぶときは遊ぶ、とか心の底では遊びたがっているという、実はかまごの委員長長タイプ。
ソルティブラッドは勝敗によつて様々なストーリーに分岐するが、エディングの多くは淡い恋心を抱いたまま町を後にする、というものが。始まらず、一人静かに終わるのがシオンの初恋なのであった。
仲が悪い月姫ヒロインにおいて、このヒロインともそれなりに仲良くできる珍しいタイプ。
格闘アクションを見てもらえれば明白だが、初期イメージは錬金術師&軍人さん。きびきびとした動きこそがシオンらしきなので。

あと、見えない苦がないミスキャストはやつぱり見えない。なんでも、こーゆーのを絶対領域と呼ぶらしいですよ。

志貴の部屋（地名）

言わずもがな、主人公である志貴の部屋。
志貴は秋葉の兄なんだから、その部屋はさぞかし立派な物の筈なのだが……目の結實が、琥珀さんの部屋より寂しく見えてしまう。志貴の性格（あんまり私物を持ちたがらない）を知らない人が見れば、小姑（秋葉）の嫁（志貴）いびりに映るだろう。もともと、志貴本人は気に入っているみたいなので問題なし。画面では見えませんが、ちゃんと暖炉とか机とかあるんですよ！

四条つかさ（人名）

しじょう つかさ。浅上女学院の生徒。愛称イカ。

才色兼備でなんでもできる優等生だったが、遠野秋葉という自分を何倍増にした生徒の出現で強迫観念に捕らわれてしまった少女。
歌月十夜の番外編で登場。その気弱さと追いつめられた感が萌えポイントだったのか、嫌うプレイアは少ない。
事件が解決した後も秋葉を前にするとビクビクと怯えるもの、負けるもんかと勇氣を振り絞って逃げないよう頑張っている。たり。

死徒（用語）

吸血種の中で吸血鬼、と呼ばれるモノたちの大部分が用いる吸血種。
元々は真祖が用いる緊急用の食事だった。真祖は自らの吸血衝動を抑えきれなく来た時のために、あらかじめ人間を留意しておいた。無論、逃げ出さぬよう血を吸い、自らの支配下においてである。

血を吸われた人間も真祖と同じように吸血種となってしまうので、死徒の吸血種としては生き残る為の手段である。長い寿命を持つ真祖に仕えるには、その使徒も長寿でなければならぬのだから。
他者の血を吸うようになった死徒は、いつからか吸血行為そのものに優越性を感じ始め、自己の能力を強化していき。自己の意志を強化し、真祖の支配を逃れた死徒は人の世界に逃げこみ、自らを保存する為には吸血行為を繰り返す。

これが死徒の始まり、人間から成ってしまった吸血種の馴れ初めである。
この、最も古い時期に真祖の支配から逃れた死徒は二十七祖といい、以来その二十七の派閥のあるものは世代交代をし、あるものはまた祖として君臨している。

月姫本編で戸塚さつきが吸血鬼化したのは口アに血を吸われたのだが、さつきはラッキー（？）な事に肉体のポテンシャルが優れており、わずか半日足らずで吸血種として蘇生した。さつきの吸血鬼適正は遙かな過去における二十七祖に近いモノと言えなげう。

死徒二十七祖（用語）

死徒たちの大元である二十七の祖の事。現在では半数の祖が教会によって封じられている。
最も古い死徒たちの事で、中には既に消滅している祖がいる。それでも二十七祖

として数えられるのは、消滅した祖の配下であった死徒がその座を受け継いでいる為だ。

まっとうな死徒ならば自分の下僕を作らり、勢力を拡大させていくのだが、中にはそういった事に興味のない祖も存在する。魔術師から死徒になった祖は吸血種としてより探求者として活動する。そういった意味ではロアとネロはまさに同僚と言える訳だ。

月姫本編にはまったく関係ないが、以下に二七七祖を一覧する。抜けば教会は教会によつて処刑され、贖罪中の死徒である。

1 / プライミティブ・マダー
詳細不明。堂長の殺人者。白い獣。アルトルージュの魔大(ガイアの怪物)。

2 / The Dark star

最初の死徒。闇色の六王権。現在蘇生中。蘇生した晩には死徒二十七祖を束ねる、といわれるがコレの正体を知る死徒はいない。

3 / 朱い月のプリユスタッド
アルティミット・ワン。現在、空席。

4 / 魔道元帥ゼルレッチ

現存する五人の魔法使いの一人。寶石のゼルレッチとも呼ばれる。死徒ではあるものの、真祖の協力者。アルケイードにとつてのじいや。朱い月を滅ぼす、相打ちで血を吸われ死徒となった。死徒になった後も魔法使いとしてのスタンスは崩れておらず、様々な国に現れては弟子をとり、破滅させている。

5 / ORT(オルト)

詳細不明。西暦より以前に南米に落ち

た突然変異種、らしい。攻性生物として次元違いの能力を誇る。糧食固有結界・水晶渓谷を操る。容姿は蜘蛛に近い。無謀にも前五位の祖が捕獲を試み、秒殺された。その後、吸血種としての能力があると判明しそのまま祖として扱われている。タイプ:アマキリ。

6 / リイアルバルシネトラウト

最古参の死徒。黒騎士シユトラウト。姫君(アルトルージュ)の護衛の一人。時の呪いを病んでいる為、不死。真性悪魔ニアタイプ。

7 / 解海林アインナッシュ

吸血植物が吸血種となったもの。幻想種に近く、意志を持つ一つの森である。何百年に一度、たまたま一つだけ真紅の実を成すという。この実、アインナッシュが吸い続けてきた血液が凝固したもの。食べれば不老不死になる、という俗説があったりなかったり。

8 / フォイナウラドスウェルテン

白騎士ウラド。姫君の護衛の一人。吸血伯爵。ストラトパリスの悪魔。幽霊船団のキツアテン。美少年趣味で同性からしか血を吸わない。リタとは犬猿の仲。固有結界:パレードを有する。

9 / アルトルージュ・プリユスタッド

真祖と死徒の混血。死徒における吸血姫。黒血と契約の支配者。プライミット・マダーの持ち主。見た目は14歳の少女。

10 / ネロカオス

混血の群。魔術師が研究の果てに吸血種となったもの。

11 / スタンローブ・カルハイ

捕食公爵。亡霊別名。「街食うモノ」。存在濃度がゼロになるまであと二百年ほどかかるという無敵キアラ。

13 / ヴァンシヤ

タタリ。存在する、とされる死徒。ワラキアの夜、という俗称のみが伝承として残っている。

14 / ヴァンシヤ

最古参の死徒。本名はヴァンデルシヤ。財界の魔王。人形師。七大ゴーレム「城」を想像する。俗称。魔城のヴァンシヤ。人として表社会に地位を持ち、地球環境を怒いたりするあたり、わりと俗人。以前、白騎士ウラドと戦争になったおり第五城マトリシュをバレードによつて攻め落とされてから、アルトルージュ派を嫌っている。

15 / リタロズイア

自称、芸術家のお嬢様。死徒の中でも特出した趣味の持ち主。親である死徒から城を受け継いだ二代目だが、正体を継承だったのでエンハウンスとは異なる。貴族の吸血種の典型。今日も今日とて、酒池肉林の地獄で甘美な堕落にふけている。

16 / グランスルグ・ラックモア

鷹。黒翼公。月飲み、とも呼ばれる死徒。固有結界:パレードを操る。魔術師が研究の果てに吸血種となったもの。死徒でありながら死徒に対してのみ強力な能力を有すという。

17 / トラファムオチテロツ

最古参の死徒。白翼公。魔術師から吸血種になったもの。典型的な吸血種。死徒の王。二十七祖を代表的な死徒で、形式上だけなら最大の発言力を持つ。実質上

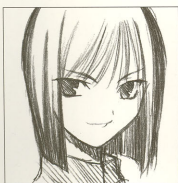
での頂点であるアルトルージュとは反目している。ちなみに真祖持りを提案した死徒でもあるネロが極東の地で果てたのは、こいつの責任とも言える訳だ。

18 / エンハウンス

復讐騎士エンハウンス。主である死徒を破り、元々十八位であった死徒の座についた成つたばかりの死徒。故にエンハス(片刃)という俗称で蔑まれている。

20 / メレムソロン

フォードーモンザケレイトピースト。死徒でありながら埋葬機関の五位。王冠の通り名を持つ、シエルにとつてイヤな先輩。古今東西の秘宝のコレクター。埋葬機関に所属しているのも、教会が封印している秘宝の近くにいたい為とか。



21 / スミレ

水風スミレ。ウキキター・ポトル。水中に棲む変種の死徒。伝承に曰く、吸血鬼は流水を越えられない境界。川や海は彼らにとつて越えられない境界だと言われている。スミレはその流水を克服したらしいのだが、代償に地上での活動が難しくなってきたらしい。いつも酔っ払っている。そのため力

的には低く見られているが、実は上位に食い込むほどの構成力を持つ。死徒の中で唯一、空想具現化を可能とする死徒。地上に上がって水気を抜くと酔いが消えて実力を発揮できるとかでないとか。外見はとつぎやすい酔っぱらいお姉さんで、城は持っているものの中はぬけのカラ。リタとは殺し合うほど仲がいいという噂。

24/エル・ナト

経歴不明。胃界教典、と呼ばれるアーティファクト。屈折とは表現される特異な吸血鬼。対一ならばは確実に相手に相手を消去する特異能力を有しているが、その度に自身の身も死滅し、蘇生に数十分、という歳月を必要とする。そういう訳で、現在封印中。埋葬機関において、対死徒用の最大の切り札とされ、希に埋葬機関の手によって運営される。

27/コーバツクアルカトラス

千年前の死徒。魔術師が研究の果てに死徒になつたもの。メル、ロアと同じく、信仰者でもあった。自らの思想の終着、聖典リテイテンを外敵から守る為に迷宮を造り上げるも、その中心部より脱出できなくなつた為、ここ数百年表舞台には出てきていない。

28/ミハイロ・ロアパルダムヨーン

アカシャの蛇。転生無限期。教会では二十七祖の中からは番外として嫌悪されていた。

時南宗玄(一人名)

じなん そうげん 遠野家の専属医にして志貴の主治医。

かつては混血を監視する組織の一員で、七夜貴理とも交友があったらしい。現在は隠居し、開医まがいの生活をしている。

志貴の貧血がどのようなかを理解しており、東洋的な医学で志貴の健康を維持していた。治療ではないのが、その後も、志貴の貧血症は治せるものではないのだ。

志貴曰く、暴力医師、マッドがつく方の医者。口汚いが義理堅い人物で、都古とも面識あり。有間家時代、何度か志貴に付いて時南医院に行つた為と思われ。外見通り中国拳法を行つたしなでいたのか、都古に型でも教えてやっていたのかもしれない。

時南朱鷺恵(一人名)

じなん とさえ。時南宗玄の一人娘。ほんとは似た雰囲気ながらも色っぽい、年下殺しのお姉さん。薬学では琥珀の姉弟子で、彼女自身、鍼治療のエキスパートでもある。父に代わつて志貴の体を診る事もあり、志貴とはただならぬ仲だったとか。

歌月十夜でちらっただけ出てきて、ちよつとした問題発言を残していく。……この人が姉弟子という時点で、琥珀さんの策士ぶりは決定されていたのかも。メルと男をタメにする露性の女とい、結婚した男はタメと出世するわ成功するわで幸せになるのだが、人間的に朱鷺恵さんなくしてはやつていけなくなるのである。なん、まあそれはそれでオツケーっばいですね。

G秋葉(一人名、現象)

メルブラ名物(?)、タクリ最大の悪夢。驚異のケミカル物質、まきまき1Xによって巨大化した秋葉お嬢様のコト。あんなに巨(おお)きいのに貧(ら)いさという矛盾……

巨大な拳によるほんまーくっしゅ目からビームドリルアームと武装も充実。これらでロビーの壁からミサイルが放射されてたからバリエクトだったの。

……とは言うものの、当時はやりすぎという声もあり、秋葉さました。方々になつてお叱りをいただきました。今になって見れば、悪ノリすぎたと反省できる。当時は歌月十夜でたいていのコメデイはやつてしまった事もあり、ライターの頭もネジが三本ぶつ飛んでいたのであろう。そうだよそうだよ。冷静になつてみれば、G化させるのは秋葉じゃなくてシエルだろうに……(※間違いです)

ともあれ、当初はただドットを二倍拡大しただけの簡易ボスキャラとして考えられていたもの。メルテイブラッドは五つの最終面があり、どの最終面も違うボスキャラにしたい、というライターの希望があったのだ。しかし五つものボスキャラのドットパターンなど描ける筈もなく、結果として、元からあるキャラに何らかの変化を加えたボスキャラ、という案に落ち着いたのである。

が、そんな寒いアイデアを渡辺製作所のスタッフは本気で返してきてくれたのだ。『どうせならアポカリオスにしましよ。ア・オカリブス大好きなライターが賛成したは誰方なきこで。』という。でもまあこのメチャクチャさがメルテイブラッド。Gをやつてしまえば、もう後は何をやつてもオツケーだからな!



Gアタックモード「ゲームモード」

メルテイブラッド・リファイトで追加されたボナスステージ。メルテイでは志貴でしか戦えなかったG秋葉と好きなキャラで戦えるモード。真実見ステージと言えば分かる人には分かりませう。何秒で退治できるかを競うタイムアタックが熱い。G秋葉対紅秋葉とか、もう何がなんだから分からない世界である。個人的に、対琥珀用のボイスをとつておかなかつた事が悔やまれる。

浄化(用語)

「月姫」における、教会のアンブッド処置方法を。

死徒……人間から吸血種になったモノを塵に還すには、人間だつたころ馴染みが深かった宗教のシンボルがキーになる。人間である事を止めた吸血鬼の肉体に、人間だつたころの自然法則をたたき込んで肉体を洗直し塵に還す、という手順をとるのだが、この、肉体の構成を聞いて元に施設する、という儀式の為に必要となる概念武装を「架理の鏡」と呼ぶ。端的に言うと、十字架が代表的なもの。が、十字架が効く、というのはキリスト教

の信徒だけ。人間だった頃に国教がカトリックではなかった吸血鬼には十字架は通じにくくなる。逆に吸血鬼がキリスト教の信徒で、襲われた人間がキリスト教の信徒でないとしても、十字架はそれなりの効力を発揮する。無論、どちらも信徒であるのならその効果は絶大だ。

触融【異能】

しよくり、遠野シキが持つ、混血体としての能力。接触融合呪詛。

自身の肉体を自在に運用するシキだが、究極的な能力として他人の肉体を摂取し、自らの肉体に還元する、というものがある。要するに臓器移植の何でもありバージョンだ。

ロアの意識によつて吸血鬼化するシキだが、シキ本人の混血体としての能力も吸血鬼じみたものだったのである。(もともと、あくまで失われた箇所を補うだけのものなのだが)駆走した兄シキを処理した秋葉が、以後吸血鬼じみた能力を持つに至つたのはその異能をも略奪してしまった為かもしれない。

白いレン【人名】

使い魔レンの影。使われていなかった。能動的な人格がワラキアの残滓によつて具現化したもの。鏡に映つたもう一人の自分と言えよう。

メルティアラッドリアクトでボスとして登場。真夏の雪原、というのはレンの心象世界なのかもしれない。通常のレンに比べて残酷で悪趣味で愛らしい。妖艶で純潔という矛盾した少女像。真夏の雪原はレンの世界なので、世界に含まれたモノは主人と言えど白いレンの力に翻弄される事になる。雪原専用のアークドライブは一件の価値あり、キョートボイスは百聴の価値あり。

余談ではあるが、リアクトの副題は鏡の国のアリスの英題である。



真相【用語】

吸血種の中において特異な存在。性質は精霊に近い。

人間に対して直接的な自衛手段を持たない星が作り出したモノで、自然の触覚と言える存在。人間を律するのならばトを雛型にしよう、と精神と肉体の構造を人間に真似て生み出された。が、その誕生には欠陥があり、真相は吸血衝動という間違いを持つてしまった。恐らく、参考にしたオリジナルが、そも欠陥を含んでいたからだ。

全ての真相は律するべき対象である人間の血を吸いたい、という欲求を持ち、その衝動を律する為に自らの精神力を消費して行く。思うだけで世界の有り様を変えられる彼らは、その「思う」という行為のほほ全てを自身の抑制の為に使用するはめになってた。

しかし、それさえ限界はある。根本から吸血衝動を解決できない以上、その欲求は蓄積されていき、やがて自らの力だけでは抑えきれなくなる。欲求を抑えきれなくなった真相は自ら水劫の罌りにつ。

それが寿命を持たない彼らの寿命、と言えらるだろう。中には欲求に負け、無差別に人の血を吸うようになった真相もいる。堕した真相と呼ばれるそれらの力は強大で、人の力で滅ぼすのは不可能と言われた程だ。

発生し人々の想念が関わっていないので、神霊の類ではない。世界に望まれるも、人々に望まれたモノではないので次第に隠れ住むようになり、その数を減らしていった。形を持つてしまったが、これも抑止力と言えらるだろう。……なんのゴトか解らないひとは空の境界を参照のこと。

ズエビア【人名】

ズエビア。エルトナム・オベロン。魔術協会・三大部門・アトラス院において、名門とされるエルトナムの当主だった男。

アトラスの名を冠するが、故あつて魔術協会から脱会、エルトナムの名を地に墮としてしまう。五百年前、トランシルヴァニアにて消息を絶つ。

聖堂教会【組織名】

普遍的な意味を持つ一大宗教の裏側。月姫本編では「教会」とだけ呼ばれる。

神の教えを説く彼らは、その教義に反したモノたちを認めていない。異端という存在を表面向きでは無いものとして扱うが、中には熱狂的に排斥しようとする者たちがいた。その「異端狩り」が特化し、巨大な部門となつたものを聖堂教会と呼ぶ。

彼らは代行者と呼ばれる悪魔退治を押し、全ての異端を消し去り、人の手にある神徳を正しく管理する為だけに機

能する。当然、魔術を隠匿する魔術協会とは折り合いが悪く、今まで幾度となく刃を交えてきた。(現在は協定が結ばれ、仮初めの平穏を謳っているもつと、彼らによつて最大の敵は「吸血血種」と呼ばれる怪物たちであり、魔術協会とは時に協力し合う間柄でもある。

教会は様々な管轄に分かれており、シエルが所属している埋葬機関は「異端狩り」のエリア部門、ようなのも。アルケイドやロア、シルと関わりは深い。月姫本編は教会の目的届かない極東のお話なので、これもバックボーンの一つにすぎない。

瀧尾あきま【人名】

せお。あきま。浅上女子学院中等部の生徒。秋葉の後輩。

月姫フラスティスクの番外編、幻視同盟で登場。以後、秋月十夜でもゲストとして顔を出す。

秋葉とはわりと長い付き合いで、秋葉が中学の生徒会時代から後輩である。秋葉を慕いつつも、秋葉の怖れを知っているのでも恐い、という面白おかしな立場。

密かに同人活動をしているが、女学院でそのことを知っている人間は少ない。秋葉にはこそ、真夜中にトイレでこそさりげなくとらえとらえられているが、男性には容姿よく声に惹かれてとかで、電話越しに聞いた志貴の声はストライクと真ん中時速百五十キロとかないか。以後、志貴にあこれに似た思慕を抱くが、秋葉が怖くて電話もかけられないという日々。

未来を予測し、映像として視てしまう(未来視)力があり、それが原因である殺人事件に巻き込まれる。志貴曰く、妹だったらしいのになあ。そ

んなモノロク秋葉に知られたら、志貴もあきらまう以上、いいところのお嬢様。

浅上に通うタイプ、いっところのお嬢様。実家は青森あたりの大きな酒屋さん。本人もお酒はかなりの量飲める。

余談ではあるが、あきは漢字で品と書く。未来を見通す水晶の意。

洗滌探偵・翡翠(俗稱)

ローカルネタ。半月版が発売された後、ちよとしたネタになったもの。

「お部屋をお連れします」など、月姫半月版での翡翠はなかなかぶつ飛んだ言葉遣いしており、どう見ても志貴を洗滌しようとしているしか見えなかった。

月姫掲示板では原画担当までもがシエルを洗滌しようとする翡翠を描いていたが、アレはアレで可愛いかも。

「あなたを、犯人です」
のちにメルティブラッドにおいて翡翠のアークトドライブとして復活する。レツコンラジヨ。



【九】

代行者【用語】

エクスキーター。

教会における異端審問員で、教義に存在しない異端を排除する役割。また、

悪魔扱いではなく悪魔退治で、あるところがエクスリストとは異なる点。エクスリスト

には人に取り付いた悪魔を追い払う者であり、エクスキーターは悪魔をその場で消滅させるのである。払うのではなく斃す、教うのではなく罰しよう、神父というよりは殺し屋じみた聖職者。

教会においては、人には魔を斃す権限はない。魔さえも神の創造物だからだ。その教えを超越し、神の代行者として異端を、消滅させる為、彼らは代行者と呼ばれている。法王を支える百二十の枢機卿たちが立案した武装した戦闘信徒で、教会の虎の子部隊と思えば間違いない。

大帝町【地名】

三咲町にある焼肉屋。正確に言うと志貴の住む町の隣町にある。

品質ではなく安さで勝負するお肉の楽園。ちよとリッパに、きいたい学生たちの憩いの場。スエリャメニューとして人間の懸界に挑戦する食べ放題があり、一月単位で上位メンバーが変動する。が、一位と二位の化け物はどう数年は変わらないだろう、と噂されているとか。

第七聖典【武器名】

シエルが所有を許されている概念武装。転生というものが教義にはない教会が作り上げた、転生批判の鉄槌である。

魂を食べると言われていた霊族あらた

かな獣を仕留め、その角を鍵として利用した。角の表面にはびっしりと「転生、かごわらい」という文句が刻まれている。作られてから千年近く経っているのに精霊だて宿っている。長い年月をかけて神聖化していったが「角なんて飾りですよ。お葬いさんにはそれが分らないんです。すー」とのたまったシエルの手によって改良されてしまう。その為かシエルに改造されてからは第七聖典の精霊は性格劣りが歪んでしまった。

シエルが改造するまでは霊体に対してのみ有効な概念武装だったが、今では物理的攻撃力だけでなく吸血鬼を殺滅できる鉄槌と化している。総重量、実に60kgオプシヨンパーツをつけるで最大で二倍になる。とか。ガトリング聖典……？

直死の魔眼【異能】

志貴が持つってしまった、物の死を視る眼。

黒い線と点で表現される。線はその物質の壊れやすいラインであり、点は死そのものである。線を断たれば、その箇所は本体が生きていようと死滅し、二度と動く事はなくなる。点を突かれれば、その個体は完全に停止する。線は意識しなくとも視えてしまうが、線を流している原因となる点を見る為には極度の精神集中が必要となる。

死を形として視る、と言っているもの、それは死ではなく物質の寿命、読み取った瞬間に定められた存在限界を越え取つてい、と言っているが正しい。本編中でも語られていたが、現在の世界において殺す(壊す)事のできないモノには線は視えない。人間である志貴の基準は、その時代の人間の限界に準じているからだろう。

志貴の眼は元々「ありえざるモノを視る」為のもの。それが二度の臨死体験によ

つて(根源)と繋がってしまい、脳が死を理解できるようになった。直死の魔眼は、志貴の脳髓とセロトニンで初めて死を直視できる、という事である。

余談ではあるが、志貴が自分から死を視ようとする目が青くなる。青眼は青い、というが、志貴の眼は元々その類のものなのだろう。

月姫書生【人名】

つきひめ。そうか。秋葉の通っている浅上女学院の生徒。秋葉とはルームメイト

で、いい相談相手。秋葉以上に厳しい口調で何事も面倒に処理しようとする。外見は小柄で可愛らしく女性的だが、秋葉曰く男前好きで、週に一度は髪を抜け出してツインヘアスに付けている。

男のようにかっこいい女の子、ではなく、かっこいい女の子。

歌月十夜で登場。秋葉と羽ピンという両極端なルームメイトのバランスをとる参謀役。寄宿舎内では頼れる生徒だと話かけ辛い、と密かに人望があったりする。寄宿舎の皆さんの期待通り、書生本人ものすくなく面倒見がよかつたり。

実家は長野の山奥にあるお寺。地域一帯の地主で、山王と呼ばれているとか。ロク好きは羽への反感と思われる。

卒業後は家へ共同生活しながら大学に通うコトに。

鉄甲作用【異能】

シエルが使用する、投剣の為の技術。

シエルの投剣は突き刺す事を前提にしたフォルムだが、アレがアレで、なぜか当たると吹き飛ばされる。アレクシエドにいたっては真横から三連弾をうけて、公園の端から端まで、つまり口と転がっていたほど。とまあ、つより口と転がっていったと呼

ばれるもの。アルクエイドは魔術的なものが投剣に付属されていて、命中した時の衝撃が数十倍になるだろう、とか思っているようだが、鉄甲作用は魔術ではなく、物理弄機關秘伝の投擲技法な訳である。こう、決り込むに射つべし射つべし。

刀崎一家名

とうさき。遠野家の分家筋の一つ。骨師と呼ばれる一族で、自らの骨を刀として鍛え上げる。

普段は鉄で刀を鍛えるが、これは、という使い手に出会った時に自らの腕を差し出しその骨で刀を作る。

鍛冶師として最期にして最高の逸品となる骨刀は、大陸に伝わる破山剣と似て異なる性質を持つという。

遠野一家名

とおの。月姫本編の舞台となった地域に根を張る「混血」たちの宗主。古い血族であるが遠野もその分家も決まらず資産家で、財閥めいた一大グループを作っている。

財力でいえば遠野家は分家である久我峰に劣るが、彼らにとつて重要なのは血であり、導い血を受け継いだ遠野家が一族の宗主となっている。雑かな昔、鬼種（人が鬼とならずに鬼人ではなくもたら鬼であるもの）と交わり、長く土地を治めた豪族の末裔たかなんとか。

遠野秋葉一人名

とおの あきは。月姫におけるヒロインの一人。志貴の妹で、遠野家の跡取りでもある。

長い黒髪に凛とした姿勢、気丈な物言、可愛げのない性格、加えて規律を重んじる、種ありまくりのお嬢さま。八年間好き勝手暮らしていた志貴をよ

く思っていないのか、事あるごとにつつかかってくる。根は、遠で鈍気が、素直じゃない自分の本性を嫌みに出さないと思われ、自分の本性を嫌みに出さないと思われ、八年前の事故に関わった一人、その時から眠っていた遠野の血を自覚させてしまっている。秋葉一人だけなら抑えられる遠野の血だが、秋葉が背負っていたのは一人分ではなく二人分の負荷だった。結果、毎晩のように発作に襲われ、琥珀の提案で彼女の血を飲む事で自分の体を維持していた……琥珀の血を飲む、という事自体が秋葉を遠野寄りになってしまう設計であつたのだが、秋葉もそれはなんとなく悟っていたらしい。

あるルートで反転してしまい、その力を十二分に発揮する。真紅の髪をとも芳かないだらう。昔、遠野の国には紅葉という鬼女がいた。それが遠野の祖ではないが、秋葉の起源はそのあたりにあるかもしれない。

月姫で最も立ち絵が多く、原簿担当を泣かせるキャラ。なにしろ制服と私服に加えて反転秋葉までいる始末だ。

なんの因果か、女学院での寮生活のルームメイト月姫といひ苗字の友達ヒロイン。月姫本編では唯一大団円の近いヒロインで、当時はフワの方々から。なんとかしなさい。とお此の言をいただきました(笑)。その後、歌月十夜ではアキラとして秋葉ランドの後日談が語られています。

浅上女学院では生徒会副会長を務めており、人望は厚い。……もともと、尊敬と畏怖の割合がキレイにまぶつた女だだが、歌月十夜で琥珀との力関係が変化しはじめ、メルティアフレッドでは琥珀の愉快な野望の犠牲となってしまう。メルティでは何かと活発的な秋葉嬢ですが、本来はもう少しおしとやかな少女なのです。

お金持ち特有の慢心・無神経さはないのだが、やはり金銭感覚は一般庶民とは大きくズレている。シオンに「しばらく休んでいきなさい」と言うのが、秋葉の中にとつてのしらばくとはシオンが秋葉に抱きかかっている。シオンが死ぬまで、いいう意。気に入らない人間には冷たくあたるが、気に入らない相手には厚意をおしなさい。イブらしい。ああ、だから琥珀さんはいいように遊ばれてしまうのです秋葉さま！

遠野家地下王国(地名)

遠野家には秘密がある。家系のみならず、屋敷自体に隠された物も一つや二つではない。

遠野の血に目覚めたモノを処理する地下室や、一生生涯監禁できる地下牢、一介の使用人が入り浸る研究室等々、実に怪しげ。そして、その最たるものが地下に広がる大空洞、遠野家地下王国である！

誰が何の為に作り上げたかは分からないが、どうやら絶対王制を模した小世界であるらしい。テパパのお金持が設計した核シスター！そのものだが、見た目、設備とも世界征服をたくらむ秘密結社のアジトそのもの。

メルティアフレッドでその存在が確認されたが、後日、志貴が屋敷中探し回つても地下王国への道は見つからなかったという。ざわ……ざわ……

遠野志貴一人名

とおの しき。月姫の主人公。慢性的な貧血持ち。メガネ君。知らないとこで敵を作り、知らないところで味方を作っている。刃物を収集するタイプであるが、あちらの式と同じにはイベント画ではメカネをかけていないのはご愛嬌というコトで。

月姫本編では色々な目に遭い、歌月十

夜ではおかしな事態に巻き込まれメルティアフレッドでは散々な目にあった薄幸少年。青上との約束で「正しい大人」になろうと生きてきたのでどうしようもない程の善人だが、根はわりとクルーというか、人生は何でもあり、何が起ころもなんとかなるさ。セブセラな生き方をしている。その、ある意味捨て鉢的な人生観は世捨て人に近かつたりする。

遠野シキ一人名

シキは四季と書く。遠野家の本当の長男。

昔つからお喋りで罔々しかったが、ロアが夫層に出てきてからは更にお喋りになったようだ。アルクエイドと秋葉ランドで立ち絵が進むのはよもやとしたサービ

ムだと敵役の顔の変化ぐらいいないとやっつけられないだろう、というコトで進もう立ち絵になった。

和服をサラッと着流した美形の青年。なんとなく俳人っぽい。

混血としての能力は、拒死性肉體。簡単に死なない体質で、大きな傷を負ったとしても傷を治すのではなく、肉体を作り替える能力だ。自身の肉体を自在に動かす、という能力故か、自身の血液を武器にする。流出させた血液を時間差で凝結させ、刃として扱う。

……転生無限者ロアに浸食された犠牲者の一人。

遠野積久一人名

とおの まきひさ。秋葉と四季の父親。遠野の血を抑える道具として琥珀と翡翠を引き取り、道楽で志貴を養子にとつた。まめに手記を遺しているお茶目さん。自

分に甘く被害者意識が強い人物で、彼の弱さが遠野家の悲劇を招いてしまったと言えらるたろう。

家族(自分の血族)に対して人並み以上の保護欲を持ち、遠野家を盤石なものとする為、当時冷戦状態にあった退魔組と織とハイブラインを作り、彼らと協力関係になる事で三咲市一帯の支配権を握るに至った。

青年期、とある老人に仕えていた頃に見た殺人鬼——七夜黄理への恐怖を抑えきれず、盤石の体制を得た彼がどの里を奇襲、これを壊滅させた。彼がどのような最期を迎えたかは本編を参照のコト。因果応報、決して悪人ではなかった加害者は、それに相応しい結末を迎えたのだ。

【名】

なご【武器名・名称】

第七聖典の精霊。シエルはセブンと呼ぶが、わずか数日間だけの仮マスター・有彦になごこと名付けられた。

健気なんだか辛辣なんだか分らない不思議な性格をした少女で、シエルの横暴な扱いを嘆きながら、ナチュラルに反撃してはやっぱり怒られる最下層キアラ。元々は第七聖典を造る際に作られた少女で、死後、第七聖典の元になった聖獣と一体化し今の姿となった。SDFチックなアールのボディスーツと誇り高い手足が特徴的。

第七聖典の守護精霊であつて、第七聖典の持ち主の守護精霊でないのがミソ。それでもシエルに従つてるのは、シエルがなごをカタチにできた初めてのマスターだ

から。並大抵の魔力では守護精霊を顕現させられないのだ。第七聖典に対するシエルの乱暴な扱いも、今日も今日とてシエルに文句を言いつつ、今日も今日とてシエルにべつたり不良精霊。

メルティブラッドでは、シエルの登場時とアークドライブ中に一瞬だけ出現する。ちなみに、第三回人気投票時のなごのアークドライブは、聖十字埋葬曲、と書いてアンチ・リーインカーネーションと読ませるとか。

七夜黄理(一人名)

なごや、きり、遠野志貴の本当の父親。七夜家最後の当主。

混血の暗殺を生業とする七夜家の人間として、幼い頃から、殺戮技巧、を鍛練・研究していたキラマシーン。

空間を立体的に使うさまは、さながら果を張った蜘蛛とさえ言われた。太鼓をたたかバチのような鉄棍を愛用し、殴打器を使いながら人体を刃物で切り裂いたように解体する。

一生漁殺し屋として生きていく、と確信していた黄理だが、跡継ぎ問題の悪き物けにもうけた息子・志貴の誕生で悪き物が落ち、殺し屋稼業から引退する。が、時既に遅く、六年後に今までのツケを払う事になった。死の直前、人間としての感情がなかつた札間紅摩に、生の実感を、刻み込む。



七夜志貴(一人名)

遺伝として超能力を継承している退魔の一族七夜の長男。

七夜家は退魔の生業から離れ山奥で静かに暮らしていたが、七夜を危険視した遠野恒久によって襲われ、途絶える。志貴も殺されかけるが、なんとか一命をとりとめ、以後は遠野家の養子として引き取られた。

志貴自身、七夜の里にいた頃の事は忘れていたが、恒久に襲われる前に基本的な訓練は受けていた。月姫本編で志貴が極限状態になると早超した殺人貴になるとか、なんとか。

メルティブラッドでは志貴の不安が具現化した姿として登場。志貴が習得する筈だった七夜の体術を用いるが、志貴とは違って直死の魔眼を持っていない。都古くん、これはこれでワイルドなお兄ちゃん。ワラキアの影響か、どことなく芝居がかつた台詞回しをする。

七夜の短刀(武器名)

短刀が処分せずに値打ちは高く、七夜家の宝刀。宝刀といつても値打ちはなく、単に頑丈なだけである。わりと昔の物のクセに飛び出しナイフという謎仕様。柄には七つ夜と刻まれていて、一目で七夜の物と判る魔れ物だ。

本編では恒久から志貴への形見、と琥珀が持つてくるが、実は琥珀が勝手に恒久の部屋から持ち出した。……琥珀さんも箱の中身は見てなくて、七夜の遺産だから何らかの形で志貴が昔を思い出せば、と計算しての事だったのだろうか……

ナルバレット(一人名)

埋葬機間のトップに立つ女性。ロアと会

話していた頃のナルバレットではなく、埋葬機間を束ねる者は決まらずこの家から輩出されるだけの話だ。当代のナルバレットは殺人狂で、半ば幽閉されるカタチで埋葬機間の執務室に閉じこもっている。シエルが帰ってくる度にじじめるが、それは他のメンバーに対しても同じこと。埋葬機間のメンバーは誰もがいつかナルバレットを殺そう、と思つているのだとか。

異常者揃いの埋葬機間を束ねる実力者で、魔術協会にもその悪評は響き渡っている。まだ十分に若いとされる年齢だが、既に三体の二十七祖を捕らえた怪物。



編アルク(不明)

知得留先生の生徒。元々ネコ科だったが、まさかここまでネコだとは。授業では出番が少ないという扱いせか縦横無尽に暴れまくる。詳細は不明だが、あたまがいいと思われたいらしい。

メルティブラッドリアクトでは遂にボスキアラとして登場。そのメチャクチャぶりと思う存分披露した。

目からビームた真祖ビーム、なんかどうかで見えた事のあるアラスト、おおはっ！ワイフ技の黄泉返りキヤット、相手をアップパーでへんへん突き上げるネコソングサ・レイ

ンボー等々、もう何もかもプチ壊してある。
 猫王国では一番の小者らしいが、そもそもこの猫王国、登場する度に規模が小さくしている。

余談だが、猫アルクの声はアルクエイド役、秋葉役、レン役、シエル役の方々に演じてもらい、みなそれぞれいい感じのヘンなキヤラを作っていたのだ。容量の問題で猫アルク袖木機バジョシカ実装できなかったが、何か機会があれば他の猫アルクたちも登場させたい所存である。

ネロカオス(人名・死徒)

アルクエイドを追ってきた吸血鬼。死徒二十七祖の一人。
 体内に六百六十六の獣の因子を満ちさせているが、六百六十六匹の使い魔で武装しているという方が解りやすい表現か。六百六十六の命を持っているようなものも殺しきれない。魔術を極め死徒になったタイプで、領地や派閥作りに興味を持たない。彼にやるのは、ただ自らの命題の解決のみである。

よく理解できない状況になると迷子にする。結果、冷静さを欠いて志貴に突進してしまつた訳である。能力が能力の為か、あらゆる事に無感動であり無関心になりつつある。あるまじき命題していたら数百年後には本当にただの混沌と化していたらう。

人間だった頃の名前をフオアプロ・ロワイン。移動石標、北の彷徨海出身の魔術師だった。

【は】

半月版(タイトル)

2000年の夏コミで販売した月姫の事。アルクエイドとシエルとのみが取録されたので、半月版と名づけられた。

今となつてはレアアイテムで、色々なおまけが付いていた。原画・武内崇のデジタルコミック、おまけカット、シエルと終了時に流れる「完全版予告編」、完全版の五百円割引券、別冊の初期設定資料集等々。そして、その最たるものとして数えきれないほどの誤字脱字も付属されている。

翡翠(人名)

ひすい。月姫におけるサブヒロイン。遠野のお屋敷で働く使用人。感応能力者。無感動な表情とかたくなな態度をとるメイドさん。姉である琥珀とは対照的だがよく見れば表情はころころ変わる。表情が喜ばない琥珀に比べれば、喜怒哀楽のある翡翠は、ほぼ人間らしいのかも。

子供の頃、遠野家に引き取られてから使用人として働いている。志貴が屋敷を出た後は屋敷の中の仕事をやるようになり、自分から誰かに話しかける事はなくなった。幼年期の琥珀とのトラウマから、屋敷から外に出る事を禁じている。

自分を恥じていて、志貴の前では使用人として振舞おうと頑張っているのだが時折地が出てしまうようだ。極度の潔癖性と男性恐怖症。

琥珀に室内の掃除ができないように、翡翠は味覚が地獄的になされている。翡翠が志貴に対して食事を作らないのは、偏に志貴がっかりさせたくないからだなんだ。

歌月十夜では月姫本編で精神的に強

くなったのか、自分から屋敷を出て志貴にお弁当を届けに行く事も。
 歌月十夜の番外編「妹切草では悪霊に取り憑かれ、非凡な魔法を披露する。この魔法こそメルティブラッドで使用される、暗黒翡翠拳の原形だ。

メルティブラッドでのメイドさんアケシヨンは必見。バクワッドシメのスカートの翻りようがなんとも……。

Vシオン(人名)

ヴァンパイアシオン。吸血鬼化したシオンの事。

ワキアアの後継としてタタリを行うようになる、統計と乱数の支配者。言うなればブラクシオンである。
 メルティブラッドの隠しキャラではあつたがリアクトでは明れてデフォルトキャラクタリーとなる。

エテライトの使用が少なくなり、爪による攻撃を主体とする。アークドライブのクルールブラッドはメルブラ唯一の。吸血行為。メルティブラッドを象徴するゲスヒロインと7相応しいアークドライブと言えらるう。

ワキアも可愛らしい。カットカット言うのが凄くよく聞ける。あと、何げに勝ちブーズが色っぽいですよ？

復讐騎(俗稱)

復讐に生きる騎士。月姫2があるのなら主人公の一人になるのでは……と目される人物。

死徒二十七祖の一人、エパハウスの事。まだ人間としての部分がある為、魔剣を扱う度に右手の神経は破壊され、死徒である為、聖葬砲典を扱う左手は腐っていく。

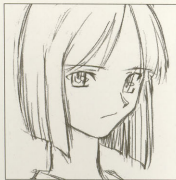
砲典のメンテナンスをするのは、教会一の火器好きと噂されるあの人。
 イギリスの片田舎、最後の真祖

を狩り出す為に集まった六人の死徒。彼らこそ互いに不可侵を守っていた二十七祖であり、その中には野望に燃える復讐騎の姿があつた。迎え撃つに態々の守り手といわれる死神、殺人貴。復讐騎は己が目的の為、秘密裏に殺人貴と手を組むのであつた。ばばーん！
 ……というのが歌月十夜の学園祭で明らかされる月姫2の予告編トセラ。実際、どんなものになるかはスタッフさえ予想できないそうだ。

巫浄(家名)

ふじよう。名の通り、巫女の家系。七夜と同じく子供に特異能力を伝えていく家系だが、その伝承方法が血の繋がりでではなく、技術・知識の教授である。
 巫浄の姓を受けた女性は首の事になる。現世が見えなくなるかわりにあちらの世界を視えるようにするのだとか。この家の分家筋として、翡翠と琥珀の家が存在した。翡翠たちの家は巫浄とは異なり、自身の血の繋がりで能力を継承する。翡翠たちの母親が禁を破った為には没落し、翡翠・琥珀は遠野植久に引き取られる。

月姫本編には関係はないが、二人の母親はこんな感じ。



プリユンスタッド【用語】

アルクエイドの姓だが、厳密にいうと称号のようなもの。真祖の王族にはみことの名がつけられる。

アルクエイドが自らを封じていた千年城プリユンスタッドは過去において最も力があった真祖が空想具現化によって作り上げたものでアルクエイドのオリジナルでは無い。プリユンスタッドの初代城主は既に消滅しているが、以後はプリユンスタッドを形成できる真祖は王族として祭り上げられる。これが上下関係などない真祖にとつて、アルクエイドを姫君と呼ぶ所以である。

ローアに騙され、真祖たちを殺してしまつたアルクエイドは自ら具現化した城の王座に座になつて、城の外壁から王座にむけて伸びる千の鎖に繋がれて、水劫に自らを封じていた訳である。

メルテイブラッドではタタリアルクエイドが千年城を具現化させた。のち、リアクトではアーキドライブに千年城を出現させる。

現在プリユンスタッドの名を持つ吸血種はアルクエイドとアルトルージュの二名だけである。

蛇【俗稱】

ローアの俗稱。転生し生き続ける彼を、死徒たちはそう名づけた。元から錬金術をかじつていたローアには相応しい俗稱といえるだろう。

錬金術と言えばシオンだが、シオンはアトラスの錬金術師なので西洋魔術に類例した錬金術師たちとは別物。万物の物質の流転は共通のテーマだが、アトラスの錬金術師はローアを重視しているようだ。シオンもああ見えては進民思想が強いので、ローアを見下している節がある。……あれ？シオンとシエルとて実は仲悪い……？

(ま)

埋葬機関【組織名】

聖堂教会における、より専門的な異端審問の代行集団。

悪魔払いであるエウソシストではなく、悪魔殺しのラスキエーター。

完全な実力主義制で、能力があり教会にとつて都合の悪いモノを始末するのにな、誰であつても一員になれる。……まあ、ちゃんと洗礼はしてくれるし待遇もいろいろ、ナルバレタを含めた七人と予備の

為のもう一人、計八人と構成された。他の一退魔組織と協力する事は絶対になく、常に単体で行動する。彼らの権限は強く、時には教会の意向にさえ逆らつて異端を排除する。例えそれが大司教であろうとも、悪魔悪きならば即座に申刺しにするのだ。この機関こそ教会における異端と喧かされるのも当然だろう。

アルクエイドは教会側の要請を受けて、時おり教会と手を組んで死徒を滅ぼした。それを埋葬機関は快く思っていない。リスト外であるアルクエイドを除外すれば封印しようとして金んでいるらしい。

また、二十七祖であるメレム・ソロモン、エルナハトの兩名が埋葬機関に協力している。にも無理強いされていたように見えるが、その真意は定かではない。

魔眼【異能】

おもに魔術師が持つ、一工程の魔術行使。

本来、外界からの情報を得る受動機能である眼珠を、自身から外界に働きかける能動機能に変えたもの。視界内の人間に問答無用で魔術をかける代物で、標的

にされた対象が魔眼を見てしまえば、効力は飛躍的に増大する。要するに見ているに嵌らないモノ、恐ろしい魔術特性、その隠匿性と能力から、魔術師の間で魔眼は一流の証とされる。もっとも、人工的な魔眼では魅惑や暗示程度の力しか持ち得ない。

強力な魔眼保持者は、決まつて生まれつき持つていたものに限られる。モノの死を視る志気の魔眼、視ただけで相手を石化させる魔眼、などは魔術でも再現できない。超能力である。

魔眼のランクは色分けができ、通常の魔眼は赤や緑色に光るもの。強力なものは黄金に輝き、神々の魔眼は宝石の如く虹の如く多彩に輝光するとか。

ちなみに秋葉の「略奪」は魔眼の性質と酷似しているがアレは魔眼ではなく呪詛の類。志気の眼も、直死の魔眼と称しているが、厳密には超能力、上人が持つとされる浄眼である。

魔術【用語】

人為的に神秘・奇蹟を再現する行為の総称。

門派ごとに違いはあるものの、基本的に術者の体内もしくは外界に満ちた魔力を用い、定められた現象を再現する機構。各門派が取り仕切る基盤(システム)に従つて術者が命令(コマンド)を送り、あらかじめ作られていた機能(プログラム)が実行される、というもの。

その命令を送り、機能を実行させる為に必要な電力(エネルギー)が魔力である。魔術には万能のイメージがあるが、基本的に等は価値交換の神術を起す。大自然に干渉するほど魔術は、やはり大自然に満ちる程の魔力(マナ)でなければ発動できない。個人の魔力だけでは発動できる

魔術に境界がある。

また、他者の精神に干渉し、思考の方向性を変える魔術等は物質的な代償を必要としないが、術者の精神をも変えてしまつた方向性に引込まれてしまう。人を呪わば穴二つ、呪術は西洋の魔術協会では学問ではないと蔑視されており、中東圏に大きく後れをとっている。

魔術回路【用語】

魔術を構成する為の基盤。二種類あるが、こちらは人間体内にあるもの。魔術師が持つ「魔術回路」に資質を指す。

生命力を魔力へ変換する路であり、基になる大魔術式に繋がる路でもある。

魔術とは魔力を以つて「既定」に定められたルールを起動、安全に世界で自然干渉を起す術式。車と叫ぶ「ルール」にガソリンにあたる「魔力」を注ぎ込む事で走らせるようなものだ。

魔術の起動に必要なものは、その起動に必要な魔力量と、マジンを回す為のキーン(ハス。呪文、コード)。そして魔力をエンジンに注ぎ込む魔力回路の三つとある。

魔力を電気とするなら、魔術回路は電気を造り出す知心であり、システムを動かす為のバッテリーでもある。

この知心の運営には生命活動が不可欠であるが、魔術師の体も魔術回路と誤解されがちであるが、希に人体と術者が生命活動を停止しても、自律して回転する魔術回路も存在する。

個人の魔力(オド)を使い切つてもゼロから回復するのは魔術回路が動いているからであり、逆に魔術回路がゼロなら魔力(オド)はもう生成不能となる。

魔術回路は疑似神経線となつて全身に行き渡つていて、核となるポイントと、そのポイント同士を結ぶパイパスとに分けられる。核を結ぶパイパスは脳内のシナプスの

ようなもので、切れたり結ばれたり忙しいが、核は決して変動しない。
敵首に言うところの核こそが魔術回路と呼べるもの。

魔術回路は魔術師にとつての資質とも言えるものであり、決して増える事も減る事も無い。内臓とされる。増やす事、減らす事は、無論、できる。が、人体の臓器に例えている以上、そんな事をすればどうなるかは言うまでもないし、滅つた魔術回路は決して元には戻らない。
魔術師が魔術回路をどのように使うかはまた別の物語で。

魔術協会(組織名)

国語ジャンルを問わず、魔術を学ぶ者たちによって作られた自衛団体。(無論、名目上ではある)
魔術を管理し、隠匿し、その発展を使命とする。

自らを脅かすモノたち(教会、自分たち以外の魔術団体、禁忌に触れる人間を罰する怪異から身を守る為に武力を持ち、魔術の更なる発展(衰退ともいふ)の為、研究機関を持ち、
魔術による犯罪を抑止する為の法律を敷く。

本部はイギリスのロンドンにあり、時計塔の異名を持つ。

始まりは三大の部門に分かれていたらしく、エジプトの巨人の穴倉、北欧に根を張る複合協会、彷徨海と呼ばれる原協会有り、時計塔が本部になつてからは交流が廃れる一方たか。
また、中東圏の魔術基盤、大陸の思想魔術とは相容れず、互いに不可侵を装つて

シオンが所属するのはエジプトの巨人の穴倉アトラス院。

魔法(用語)

魔術とは違う神秘。魔術師たちの最終到達点。

その時代で実現不可能な出来事を可能とするのが「魔法」であり、時間と資金をかければ実現できる。結果、魔法とは呼ばれない。文明が幼かった過去、魔術師たちの大半は魔法使いだった。現在はもう五人を残すのみとなった。

第一魔法と呼ばれる魔法使いは四人。

二人は姿を隠している。残る四人中、一人は姿を隠しているが二人は頻りに現れてはトランプを起こして立ち去るといふ、実にはた迷惑な者ども。

よく五人の魔法使いとか言われるが、それは各人の捉え方の差のようだ。既に存在しない人間をカウントするが、死んでいるのが消えているのがその痕跡が生きているのなら存命中とカウントするの、その違いである。

魔法少女マジカルアンバー(不明)

琥珀色の魔法使い(偽)。ブードをかぶつた謎の女性。ケミカルマジカルメデカルが合意言葉。

歌月十夜で金庫の番人として登場し、メルティブラッドでは琥珀使用時に突然姿を現す。嗚呼、琥珀と彼女の関係とは――

………本当はホウキ少女マジカルアンバーなのだが、まあ、そんなコトはもうどうでもいとおもわれる。

今日も今日とて怪しげなドラッグを作るコトに余念がない。遠野家地下王国の参謀……シオン以上にタタリに似合う、というのはいわゆる花である。

魔力(用語)

魔術を發動させる為の要素。原初の生

命力とも、命そのものとも言われる。

世界、自然に満ちた星の息吹たる大魔力(マナ)と、生命(人間)が持つ小魔力(オッド)とに分類される。

両者の質にそう差はない。単純に、マナの量がオッドのそれより絶対的に多いという事だだけだ。

マナは大気に満ちる「その空間」が持つ魔力なので、魔術師であるのなら自由に行使する事ができる……もともと、その行使は魔術師のキヤパシティ、魔術回路の数に見合ったものだが。

三澤羽居(人名)

みさわ はねい。浅上女学院の一年生で秋葉のルームメイト。通称羽居。

おっとりした性格で、わりと大柄。小柄な香香とはデココンビだが、お似合いすぎて死ぬとは周りの生徒のお言葉。香香は否定しているが、羽居と香香はベストカナルと認知されているらしい。

整理整頓がまともにできない困つたさんで、秋葉や香香の手先は器用で丁寧な性格なんぞ、小物作りは中々の物。よく生徒や教師から頼まれ事をされ、一つ返事で引き受けてしまう。その為、いつもにかチヨチヨと忙しそう。

歌月十夜の宵待閑話で登場。TYP E M O N きての癒し系と、隠れファンも多い。密かに月姫中いばら胸のサイズが豊かだそうで……。

メカ調装(人名)?

マジカルアバが造りだした愉快型都市制別兵器。調装を模したメカデウス。汝ら罪な。

様々な武装を持ち、主動力はマジカルハート。第二動力はゴム巻き機構(紙飛行機を飛ばすアスレ)。まさにオーバードラゴン

1の結晶と言える。

タタリ化した琥珀さんが完成させてしまふ不思議兵器だ。リアクトでは大量生産に入つたようだ。……エディンクで出てくるメカ調装はモビルアーマーのようなもの。エフエクトからして鉄人20号のパロディなのじゃ愛嬌。

リアクト開発段階ではもう一パターンあつて、メカ調装(リアル系)、メカ調装(スーパース)と分かれていたが、予定されていたスーパースのメカ調装にはロケットパッチと超電流電巻とかがドラフティングとかがあつたのかと思うとマジ悔やまれる。次があつたら是非!

メルティブラッド(タイトル)

波辺製作所(フランドル)とEYP E M O N が共同制作した。月姫のその後を題材にした格闘ゲーム。密かに月姫初のお話である。

歌月十夜とは違う夏、ある吸血鬼と嘘と夜のお話。ステジ構成はダライ○S形式。あの形式で悲劇格闘ゲームはナリオライターの長年の悲願だったらしい。上に行くほど真面目な話、下に行くほどおかしな話に変化していく。

副題はホログラム・マー、ナイト・オンザブラッドライアー。開発準備段階ではシエルのライバルっぽい代行者が現れ、アグレイドと戦う……、というものがだつたが、サンブルであつてきたゲームの出来が素晴らしいかつた為、急遽メルティブラッドに相応しい。

新ヒロイン、まさしく二十七組、更にまさかの有間都古など、フランドルにも抜群でいた。ありがとう波辺製作所! 格闘ゲームとして自由度が高く、画面狭しとキャラクターたちが動き回る。ドットで描かれた月姫キャラに感動してくださいます。

メルティブラッド・リアクト「タイトル」

メルティブラッドの追加ディスク。様々な部分でパワーアップしているが、最大の目玉は新キャラとしてレンとさつきが追加された事だろう。追加ディスクなんて言っているが、ほとんど完全新作のようなものである。

追加されたアーケードモードは既存の格闘ゲームライクなキャラごとのシフトストリー。月姫の登場人物たちによるお祭りであり、歌月十夜ともメルティブラッドとも違う、格闘ゲーム専用の番外編である。

ボスとして登場するキャラクターはクセ者揃いで、隠しボスにはあの人がある……

【や】

山瀬洋子(一人名)

ある事件で消息不明になった女の子。歌月十夜番外編「黎明」で登場。明美という妹さんがいる。

たのかは、是非「黎明」をプレイして確かめてみてほしい。

本編では語られなかった、或る結末が語られている。

司(俗稱)

埋葬機関におけるシエルの異名。埋葬機関で唯一銃器を使用する事からそう呼ばれる。

シエルはかなりの火薬好きで、第七聖典をあんなカタチにしたのは趣味以外の何者でもない。……銃器ぶっ放すのが快感ら

しいが、戦場でヘンなストレス溜まってるだろうか……

メルティブラッドではこの名に恥じないシューターぶりを発揮。もう黒剣を投げて投げて投げてまくります。

弓塚さつき(一人名)

ゆみづか さつき。志貴のクラスメイト。通称さつきちゃん。

中学時代から志貴とは何度かクラスメイトだったのに、肝心の志貴は憶えてさえいなかった、という哀愁な子。

街中で志貴に似た誰かを見かけ、それがきっかけで吸血鬼に噛まれてしまう。以後、半吸血鬼として夜の街をさまよい、崩れていく体と心のまま志貴と出逢い、終わりを迎える。

悲劇のヒロインの代名詞。最後まで報われない少女だったが、短い時間でもいつかしの救いはあったと信じて。

実は吸血鬼として優れた体質で、一日足らずで死徒として活動できるようになった、というのが破格の出来事。死んでから才能が発覚するとはなんと皮肉な。それでこそさつき、日陰のヒロイン。

が、やはり根はあつうの女の子。適正だけなら二十七祖に匹敵するかもしれないが、性格がまだ人間らしいので吸血鬼としては永遠に半人前と思われるます。

メルティブラッド・リアクトでは使用キャラクターとして登場。本編ではあり得なかつたシチエーエーションが楽しめる。シオンとはメル友であり路地裏仲間、というの

は仮にさつきが生きていてそこにシオンが来日していたら、という仮定に基づいた正しい関係です。

月姫本編であった死体投げが必殺技でないのは、リアクトのさつきがまだ人を殺した事がないから。「吸血鬼化した弓塚さつき」なんてキャラがいたら、あの死体投げ

も再現されるのではないだろうか？

夢(用語)

都合のいいもの。美しいもの。残酷なもの。

歌月十夜のキーワード。志貴は元から夢を見ない人です。遠野の屋敷に帰ってきたから頻りに夢を見るようになるのは志貴本人の意志ではなく外界の影響によつて、また、アルケイド・シエルの五日月の夢は志貴の願望というよりアルケイドの使い魔の茶目づき。オーケーオーケー、あんな茶目づきなら大歓迎アルヨ。

【さ】

リーズバイフェ(一人名)

盾の騎士。聖堂教会が擁する異端審問騎士団の団長。女性。

ワキア対決に参加し、シオンと共にワキアに挑むが敗北。シオンを逃がす為

に単身ワキアに挑み、生死不明となる。弦楽器を模した銃盾、概念武装「正式外典」を持つ。

シオンは彼女を頼りにしていたようだが、お互い友情を確かめ合う前に死別してしまつた。

Vシオンのアーケイドライブブラッドバイブルはシオンがタタリとしてリーズバイフェの情報を再現したもので、リーズバイフェはタタリに飲み込まれたので、タタリ化したVシオンの中には彼女が捕らわれている、という事だろう。

また、同名の女性がある学園のマザーに就任しているが、同一人物であるかは不明。

両儀式(一人名)

りようぎ しき。空の境界の主人公。志貴と同じく死の縁が視えてしまう体質。

着物に革ジャン、編み上げブーツという出で立ち。ナイフを常備しているが、本当の得物は日本刀。

両儀という苗字にも、式という名前にもしかるべき意味があり、その為には志貴より数段上の直死の魔眼の使い手といえる。志貴とは何もかもが正対。月姫における志貴の性格は黒桐幹也に近い。

詳しくは空の境界本編を参照のコト。

レン(一人名)

アルケイドの使い魔。夢魔。普段は黒猫としてアルケイドの傍にいる。

他者の夢に入りこむ夢魔で、志貴がアルケイドやシエル、果ては秋葉や翡翠との艶夢を見てしまったのは彼女が原因。

本編では出てこないが、外見は十歳ほどの少女。物静かな面持ちに黒いコートを着て、おどきなリボンをしている。お世辞抜きにして他のヒロインが霞んでしまうぐらい愛らしい。

歌月十夜でゲストヒロインとして登場。



ゲストと言いつながら、歌月十夜はレンを主体とした物語である。

口がきけないと思われているが、発声器官はあるし人語も理解しているので、「言葉を使用しない」という決まりで活動しているだけのようだ。リアクトではわずか一言だけ、レンとしての台詞があったりする。

リアクトでのドットパターンは素晴らしいの一言。あの可愛らしい声があつたら天下を狙えたやもしれぬ。

喋らないので性格が掴みづらいが、基本的に一人で静かに過ごすタイプ。その中に猫特性の気位の高さと移り気、唐突に甘えてくる突拍子の無さをもっている。

ロア【人名・死徒】

フルネームをミハイル・ロア・バルダムヨオン。死徒。死徒たちは一介の死徒と見ているが、教会側は死徒二十七祖に数えている。吸血鬼、転生無限者と呼ばれ、他の死徒たちとは異なる不老不死を実現しようとした。元は教会の神官だったが限界に迫りつき、更なる上を目指す為になんとか吸血種となる。

当時最強の真祖であるアルクネイドを騙して、自らの血を吸わせたロアはつぎさま力のある死徒となり、教会によって封印されていた空座の二十七祖の派閥を擁護あげ、一大勢力を築き上げた。この新参者の死徒を諷める為にはアルトルージュが出席向くが、逆に返り討ちにされるほど当時のロアの力は強大だった。それもその筈、優れた魔術師としてのロアと当時最高のアルクネイドの力を同時に使用できたのだから。

結果、二十七祖はロアを放置し、数年後に教会と共同戦線を張ったアルクネイドによって打ち滅ぼされる。以後、自らが選抜した赤子に転生を繰り返して、実に十七回

もの間アルクネイドと終わりのない殺し合いをするに至る。

ネロと同じく、水達に固執するあまりロアという自我が薄れてしまっている。

月姫本編で登場するロアは遠野シキをベースにしている為凶暴性の高い人格となっているが、オリジナルのロアは理的で穏やかな人物だった。まあ、根は冷酷で徹底的に利己主義だった訳だが。

永遠という命題に取り憑かれ、それ以外は要らぬという信念を持つていたが、道具として扱う筈のアルクネイドを目撃した瞬間に心を奪われ、以後、ロア本人が気づかないまま、彼の計画は狂っていく事になる。



【わ】

ワ二【二回に行きたいわたし】【技名】

猫アルクの必殺技。空中で214aで飛び、横に。ロケットで突き抜けた……!

第三回人気投票において、猫アルクのコメント表にあった「さらば知得留! ワ二

間に放つた友情!」という技と何らかの関係があると思われる。関係ないが猫アルクの技はどれも高性能。真祖じみんなんて肉眼じゃ見切れない。その例に漏れず、この技もたいへん性能がよくて困ったもんである。

ところで、グレートキャプチャーアンにはワ二がないのであろうか……?



ワルクネイド【人名・俗称】

逆上して見境のなくなったアルクネイドのこと。悪クネイドと書く。

シエルルートでのみその片鱗を見せるが、忠告を認識できたあたりまだまだ余裕があるようだ。

メルティブラッドでタタリが模したアルクネイドは、朱い月というよりはこちらのワルクネイドに該当する。性格じみた技といつちやつた性格で、残忍スキーにはたまらないキョウターに仕上がっている。個人的な名台詞は「スタスタスタスタスタ!」自分で八つ裂きしておいて怒るなんて理不尽ここに極まっています。根がワガママ姫のアルクネイド故の王様発言。裂きイカ・なにサマシエルルサマ!

「皆殺し」
その惨状を前にして、彼女はそう呟いた。

暗い森だった。

悪夢のようにだった夜が明けてからももう二時間、とうとう太陽は昇りきつているというのに、森は依然として闇に没していた。森は昼なお暗く、赤黒い明暗を繰り返しながら生き物のハラワタのように、どくどくと血液を流している。

そう、血が流れている。

この森の木々は樹液ではなく血液を分泌する。それは木々の内より生じ、また、外より吸血したモノだった。

率直に言えは。

この森は、一つの異界であると言えは。

直径五十キロに及ぶ黒い森。それが一つの意思のもとに動き、あらゆる動物の血を吸い尽くす。巨大な捕食生物とも言えるこの森に足を踏み入れ、生還した人間など一人もない。

うごごごと生い茂る木々の枝葉。

地中に張り巡らされた無数の根。

それら全ての端末に血液は流され、森は赤黒く、血に飢えた獣のように唸る。その中で人間の力などあまりに無力だ。木々は自在に変化する凶器となつて動物を襲い、大気さえ毒となつて逃げ場を奪う。森に吞みこまれた人間の運命は決まつてい

る。いや、森は人ばかりか村そのものを襲い、一夜にして新しい森を作る事さえ珍しくは無かつた。

思考し、大地と世界を彷徨する吸血の土地。

森に生きる人々はそれをシユルツバルトの魔物と呼び、彼らは、それを腑海林アインナッシュと呼んだ。

「……これも、皆殺し」

その闇の中で、ただ彼女だけが生きていた。彼女に正式な洗礼名はない。シエル、という呼び名が彼女の名称である。

惨状の広場へと踏み入る。

周囲の木々はあらゆるかた排除されていた。仲間たちの最後の抵抗だろう。広場を囲んでいる木々は全て斬られ砕かれ、燃やされてた。

その広場には十体ほどの亡骸が散乱している。見知った顔ばかりの死体。教会の命を受け、彼女と共に森に踏み入った信徒たちの末路。……四十人もこの戦闘部隊は、結局一夜を越える事はできなかったという事だ。

「十人がかりで、排除できたのがこの一角だけなんて」
シエルは一体ずつ死体を確認していく。そのどれもが僧兵として一流の猛者であり、かつては共に修練をした仲間だった。

「エクサシストはこの森では何の役にも立たないか。確かに悪魔払いはお門違いですが、魔術師にとってもこの森は死地でしょう」

教会が派遣した戦闘部隊に悪魔払いは同行していない。今回この森に派遣された者たちは格闘戦を得意とする者たちだ。その中には魔術を扱う者もいたが、その回路が働く事はなかっただろう。

なぜなら、この森には。

「……魔術の供給源が全てアインナッシュに独占されているから、だね。魔術協会がアインナッシュを放置しているのも、ナルバレクが君を選んだ理由もそのあたりなんじゃない？」

シエルの動きが止まる。

彼女は十八人の死体から目を放さず、背後に現れた——い

や、最初からそこにいたであろう人物へと声をかける。

「メレム。貴方が今回の監視役ではないか？」

「あはは。監視役とはまた、嘘やかしやないね」

惨状に不釣合いな笑い声。

「メレム、と呼びつけた人物は姿を見せない。

「ボクは仲間意識が強いぞ知つてる？。一応さ、シエルの手助

けに来たつもりだから仲良くしよう。ホントはアインスのヤツ

1 / Dark Wood Kingdom

／吸血種【用語】

同じ生物の血を吸うモノたちの総称。中には互種として、アインナッシュのような特例が誕生する。

多くの吸血種は日の光に弱い、中には日中しか活動できないという稀な吸血種も存在するとか。

月産では死体と呼ばれる、人間から吸血種となつたモノたちを代表的な吸血種として扱っている。

／腑海林【俗称・称号】

アインナッシュの通り名。愚考林と七呼ばれる。

五十年周期で活動する魔物。その中に踏み入った人間は七毛る人。森で暮らしていた動物たちさえも吸血対象にする魔の森。

森というものは凶器に満ちている。なにげない木々の枝ですら十分に生物を殺傷するに足るというのに、それら全てが意思を持って襲いかかってくるのだから、その人外魔境ぶりは推して知るべき。

活動時には枝という枝、根という根に血液が流れ始め、森全体が赤黒く点滅する。その光景は地獄絵図そのものと言えるだろう。

一つの固有結界と考えられている。

が来る予定だったんだけど、強引に代わつてもらったんだよ。アイツじゃ君を守れない、下手をすれば共倒れだ。だっていうのにナルバレッタが君に任せる、なんて言い出したから慌てて駆けつけたワケ

「貴方が仲間意識を持っているなんて初耳ですね。……確認として訊きますが、わたしと組んでいたというアインスはどうしましたか」

「あはは、食べちゃった」

無邪気な声でメレムは言った。

「いじやん、アインナッシュにやられたでゴトで、いい加減アイツも藏だつたし、引退には頃合だよ。この仕事、五十を過ぎたら身体的にも精神的にもきついでしょ」

「……呆れた、四術の年月を生きた貴方がそれを言うのですかメレム」

「いやほら、ボクはヒーターバンだから。そういう俗世間の秤にかけちゃいけないよ」

シエルは全ての死体を確認し、広場から森の中へと歩き始める。「あれ、なに、一人でやめていく気？ この森じゃお君が隠している魔術も使えないで分かつてるんじゃないの？ ここで頼りになるのはあくまで個人の能力だけだよ。大気中のマナを源とする神祕はここでは使えない。なにしろ、この森にあるモノは全て」

「アインナッシュが独占している、でしよう？ それぐらいいは分かつてます。これは死徒アインナッシュが作り上げた固有結果、敵の世界に入つてくるのですから、世界からの恩恵は受け取れません」

「ア、そうゆうゴト。聞くに、体術に優れているついでに、君は自身を対城レバルまで駆逐してない。君を埋葬機関の一員たらしめる要素である二つの事柄が、ここではまったく意味をなさなんだ。魔術も使えず、秩序回復による不死も失われた君じゃあここで生き残れない。それを承知で君を選んだから、ナルバレッタもホンと性根が腐つて」

「単なる足切りですよ。不死ではなくなつたわたしは戦力として魅力がありませんから。局長は、違まわしにわたしに死ねと書いています」

「ほら、そうやって意地を張る。だからナルバレッタのお気に入りになつちゃうんだよ、君は」

「……余計なお世話です。お喋りがしたいのならそこいらの木々でもしていきなさい。人を襲う植物ですから、人と話すゴトぐらいいは出来るでしよう」

シエルは広場を後にする。その背中。

「シエル。君、埋葬機関を抜けるんだつて？」

そう、殺意がカタチになつたような問いがかけられた。



「……そんな噂が流行っている、とは聞いています」

感情のない返答と、クスクスという笑い声。

「だよ。君の目的はロアを殺して人間に戻るゴトだつた。それが叶ってしまったんだからうちには理由もない。正直な話、大英博物館から誘われてるんだろ？ 次の就職先も決まってるし、この噂でけつこう真実味が悪いと思わない？」

「……わたしは魔術師じゃありません。間違つても協会には行きません」

「ああ、それは良かった。あつちはホントにつまらないからね、君みたいに血の味を知つたのがうかつと退屈で死んじやうか、なつて心配してたん。ほら、退屈で死ぬなんて、そんな死徒みたいな死に方はしたくないだろ。まあもつとも——君は、そこいらの死徒よりも死徒らしい人だけど」

「それにね、ボクはその噂がただの噂だつて分かつてる。だつてほら、抜けるなら、一年前に抜けてないとおかしいじゃないか。ロアが消滅して一年経つ、その間も君は死徒を処理し続けてきた。君の目的が人間に戻る事であつたのなら、一年前に抜けていなければおかしいじゃない」

「何が言いたいのですか、メレムソロン」

「うん？ いや、だからさ、君は人間に戻る事なんてどうでもよくて、本当は単に吸血鬼を殺したいだけなんだつてゴト。他の連中と同じ、単なるキラマシーンなんだ。あ、けどボクは違うからね。僕はたんに玩具好きの子供なんです」

「……どうですか、ならわたしの事は放つておいてください。貴方の言うとおりに、わたしは死徒を処罰するだけの機械です。ですから仲間とは言え、貴方に襲いかからない保証はないでしよう？」

そう残して、シエルは暗い森の奥へと消えた。

「ありや。怒らせちゃつたつてゴトは、やっぱり抜けたがつてゴト、間に没したままでメレムという死徒は笑う。」

1 / Dark Wood Kingdom I

／魔力【用語】

魔術を起動させる為の動力源。ガソリンのような物。様々な呼び名があるが、大気中にあるものはマナと呼ぶ事が一般的。マナの意味はポリネシアに伝わるマナとほぼ同意。また、エーテルは別物なので魔力とは呼ばない。

本編中で語られている魔力はこのマナと、それとは別の物である、魔術師が体内で製造する魔力の事を言っている。自然界に湧き出ている魔力と、一個人が製造できうる魔力の差は比較するのも馬鹿らしいほど開いている。胎海林ではその大気さえもアインナッシュの支配下にある為、自然界の魔力を利用する事が出来ない。故に通常の魔術は機軸せず、あくまで一個人の魔力のみで起動が可能となる。極めて小規模な魔術しか行役できない。余剰ではあるが、この一個人の魔力という物の使い方が馬鹿みたいにか巧いのがブルー。喰えるなら1リットルのガソリンで軽く1000キロは車を走らせる。といったところ。それとは別に許容量が究極に大きいのがシエル。普通の魔術師のガソリンタンクが400だとすると、シエルのそれは4000を越える。流石はミス食いしん坊。

「ならば、君ならなつてまた死徒狩りなんか続けてワケ？」

2 / o p .

アインナッシュという死徒がいる。

祖の一人として数えられる、八百年ほど前からその有り方を大きく変容させた吸血鬼である。

アインナッシュという吸血鬼は森を従える。

人の心象世界をカタチとして形成し、世界を一時的に塗り替える固有結界という魔術がある。

アインナッシュが操る「生きた森」もその一種。

だが通常ならば数分、神懸りの能力を有する祖であろうと数時間しか維持できないその異界を、アインナッシュは数日単位で維持しうる。

その森、附海林と呼ばれる異界は神出鬼没であり、数百人単位の人間の血を吸うと何処かへ消え去り、数十年ほど冬眠に入る。アインナッシュがその姿を現すのは五十年に一度ほど。無差別に殺人を繰り返す死徒でありながら、教会がいった封印に至らぬ理由がそれである。

いや。真実は、単にアインナッシュを打倒する手段が無い為の放置であらう。

二十七祖のうち、上位十位に入るモノたちは通常の概念では打倒しえない。幻想に生きる彼らには彼らを超える幻想でなければ太刀打ちできないが故である。

そうして今回。

アインナッシュの活動時期になり、すでに二つの村が消滅し、教会は休養を取り續うために一編級の戦闘部隊を派遣した。

結果は言うまでもない。今回は教会はアインナッシュを封印するには至らなかった。

また、アインナッシュに関心を持つのは教会だけではない。最古参の一人である死徒アインナッシュを捕獲、だし交渉しようとする組織は無数に存在する。彼らも各々の精鋭を森へと派遣するが、その結果はやはり同じである。

アインナッシュは敵味方を区別しない。彼の異界に足を踏み入れるモノ、その全てが吸血対象にすぎないからだ。

だというのに、暗い森に挑む人間は後を絶たない。

その理由の一つに、不老不死が関わっている。

暗い森の中心には大樹があり、そのアインナッシュの王座には一つの真紅の実が成っている。

何百、何千、何万という、森に棲むあらゆる動物の血を凝固した一滴の果実。その実を食したモノは、仮初めの不老不死を得るに至ると言う。

それは誘蛾灯に似ていた。

不老不死の実に惹かれ、暗い森に挑む人間は後を絶たない。

今年、アインナッシュが出現しからずで、に四日。暗い森に踏み入ったハンターたちの数は実に百を越えていた。

無論、そのうち九十六人はとうに干からびた死体と化している。

残った四人。

教会が誇る対吸血鬼の異能集団、埋葬機関の五番と七番。

ハンターとして森に訪れた魔術協会屈指の風使い。

そして、あのもう一人は、

3 / Black
Sheep

森を歩く。

附海林に踏み入ってからすでに三日。シエルはこの森の正体も、その中心が何処にあるのかも突き止めてはいなかった。

たった五十キロ程度の森というが、そもそも附海林は移動するのだ。森の中を森が歩く、同じ個所に留まらない附海林の中心を突き止める事は三日や四日で為し得られる事ではない。

「はらまた迷った。いい加減さ、こゝらで休憩にしたほうがいいんじゃない？ とりあえず根こそぎ木を倒して広場を作れば安全だよ」

シエルの背後からはメレムという人物の声がある。おそらく、シエルが振り返ってもすでに人影などあるまい。

2 / o p .

／二十七祖【用語】

最も古い二十七人の死徒を指す。

中には次代の死徒に後継した位もあり、今では死徒たちの派閥を指して呼ぶことも多い。

祖は領地と死徒、死者の王国を築いているが、中には領地も配下も持たない特異な祖がいる。

真祖の下僕として吸血鬼になった祖は領地を好み、魔術の毒で吸血種となった祖はそういった権力に無頓着であるようだ。

彼らは互いに不可侵だが、今では大きく二つの派閥に別れている。

見ようによっては教会、魔術協会に対抗しうる組織力をそつた勢力と言えるだろう。

／アインナッシュ【人名】

死徒二十七祖の一人。七位。

多くの死徒は自身と社会とのバランスを考慮して活動するが、中には中世の頃と変わらぬ価値観で無差別に吸血行為を繰り返す死徒もいる。

アインナッシュもそういう死徒の一人。

が、その特異性から貴族は困難とされ、結果として現在も思うが限に吸血行為を繰り返している。

一つの固有結界と考えられている。

シエルは黙々と歩を進める。法衣は所々が破れ、彼女自身の呼
吸も乱れている。
森に入ってから三日。四六時中、あらゆる方向から襲いかかっ
てくる木々との戦いの結果である。

「ね、聞いて？ 間雲に騎海林を歩いても無駄だっては。ここ
は一つゆっくり休んで体力を回復したほうがいいつ」

シエルは黙々と歩を進める。意地になっているのかもしれない。

「もう、君、なんでボクの言うコト聞かないのさ」

「わたし、貴方のこと嫌いですから」

「うっわあまっ」

背後からの声は笑しげに弾んでいる。絶えず神経を研ぎ澄ま
せておかなければ即座に全身を貫かれるこの森において、彼だけ
が歌うように軽やかだつた。

そして、その気配もまた、軽やかに消失した。

「……メレム？」

シエルの足が止まる。

「百メートルほど先でぞぶ、という音がした。

音がした森へと走り出す。

結局どう否定しようと仲間の安否が気になる甘さが彼女に
はある。そしてそれが、彼女を彼女たらしめているモノだつた。

そこは、荒れ果てた荒野だつた。

卵石でも落ちたのか、森のただ中にぽっかりと荒野が存在して
いた。

えぐられた地面は深く、ここでは地中に張り巡らされた木の
根さえも木っ端微塵だつた。

「呆れた。これじゃまるで」

巨大なスプーンで地面を抉り取つたようだとシエルは呟く。

「ほら、これなら安心して休めるだろ」

えぐられた荒野の中心には天使のような少年が立っている。

メレム、コモン。

その少年こそアンナッシュ、同様、死徒二十七祖の一人として
数えられる埋葬機関の五位であった。

二人は焚き火を囲む。

見上げれば空はずつかり夜になつていた。……尤も森に居るか
ざり昼であろうと聞かないのだからそう大差はないのだが、星が見
えるという事にはそれなりに意味があるのかもしれない。

「大丈夫 アンナッシュのヤツはもう動かないよ。そろそろ余り
カスで実を作る頃だからさ」

カチカチと指輪を鳴らしてメレムは語る。少年は指という指に
指輪を嵌めていた。

「……珍しいですね。貴方が人前で剣い犬を使うなんて」

「うん？ ああ、最近よくな食べ物あげてなかったからね、アイ
ンナッシュの土壤なら一馳走だろう。それとまあ、君とこうして話
をしたかったから。話をしてもらうんだから、宴の席くらいは、こ
ちで用意しないとダメじゃんか」

「話……先ほどの続きですか」

「あ、いや、そういうんじゃないけど……ほら、あのさ。
君、一年前にその、会つたてで言つてたじゃない」

何が恥ずかしいのか、少年は視線を逸らしながら呟く。

「……えと、出来れば話が聞きたいなつ。教会じゃ話できないで
しょう」

「……彼女の事ですか」

ぼつと音がするほど赤面する少年を見て、シエルは呆れるとい
うより笑つてしまった。

「……とんでもない話です。ただでさえ死徒の裏切り者のような
貴方が、さらに彼女に肩入れしているなんて。普段の、冷静かつ厭
悪な貴方は何処に行つたんです」

「アレはボクの左腕だよ。ボクが本体を明かしているのは君とナ
ルバレットだけだつては、ほら、うちの連中つてわりと年功序列じ
やない。だからアイツを代理にしたいと色々厄介事が増えるん
だ。」 そんな事よりさ、姫君、城に帰らなくなつたつていう
の、ホント？」

少年は、心底不安そうにそんな言葉を口にした。

教会は吸血鬼を病的なまでに排除しようとする。

人間から吸血種となつたモノ——死徒を地上から廃絶する
ためには手段を選ばないとさ言われる。

彼らの神と表裏一体である「魔」を容認する事はできても、彼
らの神が預かり知らぬモノの存在は認められぬが故である。
だが、もとより教義にはない「異端」を狩り出す、という事は
異端を認める事となる。そうした理由から、組織という物は組

3 / Black Sheep

埋葬機関【組織名】

教団における、それぞれが特別権限を持つ異端審問員。が、彼らが異端を審問する事などない為代行者、または殺し屋とも言われる。

彼らの行いが事後承諾でない時などない。

信仰は二の次、ただ異端を抹殺するだけの力を必要とする部署である。

(表立って)は 禁忌とされる魔術を好む者、捉えさせた異端者を囚徒として扱う者、はては近代兵器マニアから殺人快活性と中々に能言

させない人材が集まっている。

構成は七人プラス、予備の一人。

この予備の一人は教団で獲れた者をスカウトするのだが、審問のたびに死亡するため目まぐるしく変わっていく。

織を守るために、組織内に闇を抱くようになる。矛盾を解決するのはなく、矛盾そのものを無かった事にその処理部隊。それが彼女の所属する闇。その闇に必要なものは教養でも信仰でもなく、ただ組織を守るための力だけだ。

その力の中でも、この二人はさらに特別と言えるだろう。シエルと呼ばれる彼女は魔に汚染されたモノであり、

メレムと名乗る少年は例すべき対象そのものであるのだから。



そして、その二人には共通する事項がある。

「……ふうん、それじゃあそろそろ吸血衝動に吞まれている頃だろうね、彼女」

残念そうに少年は呟く。

「どうなんですか？ わたしが見たかぎりではそういういった傾向はなさそうでしたけど」

「うん、真摯についているのは他の吸血種とは違うんだよ。彼らは肉体的な理由からじゃなく、精神的な理由から吸血するんだ。つまり吸血行為の後押しをするのは感情でワケ。でさ、彼らが人間が憎いと思うココロと人間を愛しいと思うココロは似てるんじゃないかなって」

「……あ、真摯は感情が無ければいほど長生きする、という事ですか」

「うん、自然に感情なんてないからね。自然にあるのは美しくあろうとする意思だけなんだ。だから世界はこんなにも——」

と。突然、少年は言葉をやめた。

「メレム……」

少年は答えない。

空ろになった瞳が、遙か遠くの闇を眺めているようだった。

4 / Red Ram

そして、一つの戦いが終わった。

暗い森。

魔術師フォルテは無名の何者かの前に敗れ去った。

「名前を、教えてほしい」

木々の影に身を潜め、すくさまこの場から離脱できるように構えつつ、フォルテは言った。

魔術師は無傷だった。勝敗は決し、完膚無きまで敗北を思い知らされたフォルテの体には、傷一つ出血一つありえない。

だが、それでも勝敗は決していた。

今の自分では目の前の東洋人に太刀打ちできない事をフォルテは悟っていた。正直、自分が殺されずに生きている事が信じられない程だった。こうして物陰に隠れ、相手に名前を聞いているのは死後の安全ではないかと疑う程に。

「……」

東洋人はなにやら口にしたようだが、フォルテには聞き取れなかった。そもそも日本語などに関心はなかつたのだから、発音さえうまくな聞き取れなかった。

それでも、その至つて聞き取った発音を、フォルテは脳裏に刻み付けた。

魔術師にして剣士。こと実戦においては埋葬機関の狗どもを向こうに回しても引けを取らない自分を負かした、正体不明の殺人鬼の名称を。



そうして魔術師は去っていった。

現れた時と同じよう、風のように消え去った。

「……」

ようやく一息ついて、彼は袖帯を巻き直す。

その手にあるものは古ぼけたナイフだけ。他にはまあ、多少は耐性効果が付属された衣類だけという軽装ぶり。この人外魔境において、メレム・ソロモンという少年と同レベルの緩みようである。

「なるほど。貴方が護衛であつたのなら、ネロでさえ消滅させられますか」

とうに気づいていたのか、彼は僅かた風もなく声を出した。まったく意味をなさぬ英語で、何を言ったのかまでは解らない。

4 / Red Ram

／メレム・ソロモン (仮名)

フォーダーモン・ザ・グレイトビースト。

埋葬機関の五。王冠の異名を持つ。

四大の魔獣、と呼ばれる架空の魔獣を作り上げる悪魔使い。

死徒二十七祖の一人でもある。

表向きは左腕の魔獣で司祭を演じているが、その正体は十二歳程の少年。

子供故に気まぐれで、極端に人がいい時もあるれば極端に残忍な時もある。

元々は小さな部落で生き神として奉られていた神子だった。

動物と心を通わせられる、という異能力だけでなく、人間の身勝手な願いをカタチにする、という能力を持って生まれた彼は、幼くして

両手両足を切断され、人ならざるモノとして祭壇に奉られていた。

その状態が長らく続けられ、それこそ生きながらにして神に成つたかも知れないが、それは通りすがりの真祖によって阻まれる。

以後、真祖の死徒となった少年はソロモンの二つ名を貰い、古い死徒の一人となった。

「初めまして殺人貴。いずれ会うつもりでしたが、それが今日とは思わなかった。それで、このような山奥に何の用です。聞いた話では、貴方は死徒狩りに賛同していないという話ですが」

「成り行きですか。そういった所はシエルに似ていますね。まあ貴方の場合、その行動は全て姫君に起因する。となると――なるほど、貴方もアインナッシュの実が目当てですね。それはいい。確かにあの実ならば、姫君の吸血衝動も大幅に抑えられる」

シエル、という響きに彼は動揺した。
「お止めなさい。貴方と戦うつもりはありません。何故なら絶望的なまでに、貴方には私に勝つ手段がない。そのような無駄はよくないでしょう。そもそも、貴方の力はアインナッシュにこそ向けるべきだ」

「包帯にかけられた指が止まる。」

「素晴らしい。シエルと違って貴方は素直だ。聞いた話では感情のない殺人鬼を想像してしまいが、中々に見所がある。両極端の用途、完全な別物としての二つの思考回路。それでもしなければ存在できぬ矛盾というのは美しいな。私、不器用な人間が好きなものだし」

くつくつという笑い声。

彼は目の前に闇に潜む相手がここにはいないという事をようやく看破した。

「さて、それではアインナッシュの棲家には私が案内してさしあげましょう。……と、その前に一つお聞かせ願いますか。八百年前、確かに姫君はアインナッシュを滅ぼした。その彼が、なぜ今だに生きているのかという事を」

「メレム……？」

「……はあ。それはまた、とんでもない偶然だね」

少年の目に光が戻る。

今まで抜け殻だったメレムはほう、と大きく息を吐いた。

「メレム。偶然って、何が偶然なんですか」

「さあ、いや、ちよとね、いま真相を聞いてきたと。アインナッシュがどうして何日間も固く境界を維持できるかと、そういうこと全部」

「？ 話して誰にですか」

「んー、それは内緒。だけど内容は教えてあげるよ。これがさあ、呆れるほどじつじつしうもない話なんだ。シエル、君はアインナッシュで何がどうな死徒だったか聞いてる？」

「……いえ。アインナッシュという死徒が台頭したのは八百年前からと聞きますが、その素性までは知られていません」

「だからね。アインナッシュはさ、ゼラレチと同じく魔術師上がりの死徒なんだ。強力な催眠の使い手でね、その手腕は記憶の改竄に近かった。とにかく注意深いヤツで、少しでもアインナの事を知った人間はみんな記憶を書き換えられてたぐら。姫君も一度「アインナッシュなどという死徒はいない」と騙されたんだよ。」

けど二度目は無かった。アインナッシュは事柄を「意識」させて改竄させる。その反対に、事柄を無意識にする事で思い出すべくする魔術師がいてね。姫君はその魔術師の協力でアインナッシュを滅ぼした。それがまあ、八百年前の話」

「……八百年前というけど、まだ彼女が真祖たちの命令通りに死徒狩りをしてた頃です。その頃の彼女が滅ぼしたというのなら、後継者はおろかその派閥そのものを滅ぼした筈です。となるとアインナッシュという祖、その一族は全て滅んでいる筈じゃないですか？」

「うん、そうなるよね。だけどさ、なんでも姫君はそこで大ボカをやったらしいんだ。息の根を止めたアインナッシュの遺体を放置して城に戻ったらしいんだけど、アインナッシュが捨てられた所っていうのが、ある木の下だったんだよ」

「……？ ある木の下って、なんですかそれ」

「だからさ、食虫植物ってあるじゃない。君、日本にいたんなら聞いた事ないかい？ ガジユルとかジユボコとかいう、人の血を吸う木のこと。ああ、サクラも血を吸うって言うてたな、彼」

まあともかく、そういう木の下にアインナッシュの遺体があった。偶然、その木はアインナッシュの血を吸っちゃったんだ。あとは解るでしょ。アインナッシュという強力な化け物の血を吸ってしまつたその木はさ、自ら動いて人を襲う、なんていう幻想種になつ

／姫君【名称・俗稱】

メレムが口にする姫君、とはもちろんあの人のこと。死徒たちにとっては鬼門である彼女だが、メレムはひどくお気に入りのようだ。

姫君が空を通貨に換えたり、飛行機のチケットを手配したりするのはメレムの入れ知恵。

姫君は無条件でなつてくるメレムを苦手にしているが、彼なくして世界中を駆け回る事は難しい。

作中の時期はアジトで平和に眠っている。

／シエルの不死【事柄】

ロア消滅後、シエルの特性であった不死は全くなくなって。秩序維持の為に世界そのものをシエルを生かそうとする事がなくなり、シエルは殺されれば死ぬ、という体に戻った訳である。ただし、タフなのは相変わらず。なにしろシエルの肉体はアルクエイドに殺され、ロアの魂が抜け出てモ単体で「生きよう」とした肉体である。その回復能力は群を抜いている。

まあ、それで自殺してしまえば生き返る事はない。シエルのように自己回復を併えたる者を仕留める場合、魔術回路を統括する脳をまっさきに潰すにかぎる。

て少しずつ成長していった。

吸血鬼は同じ種族を配下にする。アインナツシユの血を吸って吸血鬼になった吸血植物はさ、自分と同じ木々を呑みこんでみんな吸血植物にしてしまった。この森は固有結界でもなんでもなく、新種の遊牧民みたいなモノなわけ。

「……絶句。信じられません、あのばか、昔っから一本抜けていたってワケですか」

「あはは。うんうん、彼もおんなじような感想を漏らしてた」
少年は無邪気に笑う。

「え……ちっと待っていてください、メレム。そんな彼女しか知らないような真相を知っていてそれを気軽に話してしまう彼って、あのまさかとは思うんですけど……」

「うん、さつきシエルが話してたヤツだよ。君のことを話したらあつちも慌ててたけど。うわ、先輩もいるのか、とかなんとか」

「……」

先ほどの少年と同じくらい、彼女は赤面して息を飲んだ。
「あ、あのメレム、それで……」

「何処に居るかっていうんなら簡単だよ。ボクらよりアインナツシユの気配に近ところにいるからさ、ちよつと道案内してあげちゃった。彼、なんでもアインナツシユを倒しに来たんだつ」

「……」

休めていた体を起すシエル。
その瞬間。

「え……うそ？」

森全体が震動し、唐突に、少年の片足が破裂した。

神の獣というものが居るのなら、それはあいつたモノを言うのだろう。

初め、シエルには暗い森が起き上がったように見えた。
黒い塊クシラのようなシルエツトが森の中から立ち上がったからだ。

この死の森にそんなにも多くの鳥がいたのか、夜の星を覆い隠すほどの野鳥の群れが飛び去っていく。

黒いクシラは何か、悲鳴のような声を上げていた。
巨大な体の足元から、吐き気がするほどの速さで何かかごびりついでいてる。それは、クシラの黒い外皮の上を、文字通り駆けていく木々の群れだった。

山ほどの巨体を誇る獣は一分と経たずに全身を木々で覆わ

れ、そのまま新しい森の一部にされ、活動を停止した。

世界を踏み潰すほどの巨大な獣は、しかし、踏み潰すべき世界の侵食の前に敗れ去つたのだ。

否。もとより、それは勝負にさえならなかった。

「くっ」 ヤロウ、やっつけてくれる……！」

少年は破裂した右足を押しさへ込む。
森の鳴動は止まらない。

あれほどの巨大な生き物を取りこんだ培ぶりからか、森中の木々たちは自ら動き出し、そうなるほどの変動を迎えていた。

「メレム、今の……？」

「いや、まいった……さすがは本能だけで生きているヤツだよ。どうやら自分を教えるのが近づいてきたって気づいたらしい。附海林め、自分の上にいる生き物なら無差別に殺すつもりだ」

「……！」

それだけで彼女は事の全てを把握した。残り数本となつた黒鍵を手にして森のただ中へ視線を送る。その先には、彼女の目的が居る筈だ。

その、倒すべき対象ではなく、守るべき大切な誰かが。
「メレム、アインナツシユの中心は何処ですか」

「あつち。距離にしてあと三キロくらい」

そう答える少年の片腕は逃げていた。やられっぱなしは性に合わないのだろう、もう一匹をすでに向かわせているらしい。

「行きます。一人で身を守れますか、メレム」

「一人じゃないからだいようぶ」

「そうすね、愚問でした」

簡潔に答えてシエルは走り出した。
途端、両のように襲いかかってくる樹木の枝を切り払つて、彼女は暗い森へ駆け抜けた。

その後の話は語るまでも無いだろう。
何故なら、おそらくは誰もが想像する通りの結末なのだか

5 / Dark Wood Kingdom II

森を抜ける。
数日ぶりの太陽は、目が眩むほどの白さだった。

「シエル君、彼を見逃しただろ。教会じゃ重要参考人として捕まえて令が出てるのに」

「そーいう貴方こそ彼女を見逃しましたね。局長は見かけたら即座に仕留めろと指示をだしている筈ですが」

森の出口で二人は立ち止まった。
お互いがお互いを半眼で見つめる事数秒。

「ま、今回は見逃してあげます」

「そうだね、今回は見逃そう」

そうして歩き出す。

少年はいまだ片足が動かぬのか、その歩みはともぎさちない。彼女が手を貸さなければ満足に歩けないほどである。

二人は黙々と歩いていく。
不意に。

「シエル。機会があるとしたら今だよ」

少年はそんな言葉を口にした。

彼女の歩みが止まる。

少年の真意は定かたではないが、その言葉は真実だろうか。

彼女に付けられている監視役はなく、その代わりである唯一の相手は満足に動けない。

何処かに、あいと、首輪を外された猫のように消えるのなら、それは今こそが好機と言えた。

彼女は大きく空気を吸いこんだ後。

「止めときます。機会が、貴方の言う通り一年前に過ぎ去っちゃいましたから」

そう言つて、少年を抱えて歩き出した。

「む、やせ我慢だね、それ」

「そうですね。けれど始めたからには、我慢できなくなるまで続けないと失礼でしょう。飽きたから止める、では子供と変わりはありませんから」

「ふうん、罪滅ぼしつてヤツ？　そういうところ半端に人間っぽくて笑っちゃうね」

「ええ。うらやましいですか、メレム」

「……んー、まあそれなりに。君がボクをうらやむ程度には、けしき、それじゃあいつまで続けるのさ。死ぬまで続けるのが間、だなんて考えは考えてないだろうね」

「そう考えられたら案外だろ……けしき違うと思います。第一です、わたしたちはまだ自分の罪さえ解っていません。だから、せめて」

それが確かになるまで、自らの罪を直視すると彼女は言った。

「なんだ、そんなんじゃ一生腐れ縁じゃないか。何事もね、全部終わらないと清算できないって、そんな当たり前前のコト君知らないの？」

呆れたようにそう言った。

「なるほど、貴方が言うとう重みがありますね、メレム」

彼女は少年のようにクスクスと笑うだけで、やはり歩みを止める事はしなかった。

そうして、彼女は古巣に戻っていく。

少年は知らない。彼女はいつだつて抜けたがついていたし、仕事の度に同じ事を飽きもせず述べているという事。

そうして結局。

シエルと呼ばれる彼女は、その古巣自体が無くなつてしまうまで自身の罪を見つめ続ける事になる。

さて、その末に誰が来たかどうかは、また別の話というところで。

／フォルテ【名称・俗稱】

魔術協会に所属する魔術師。
針印指定を受け九魔術師の保護、魔術書の奪還など、血なまぐさい実戦に生きる珍しい魔術師。
空気打ち、と呼ばれる魔術を得意とし、その魔杖は剣そのものである。

剣の刀身には三つの穴が空いており、およそ斬り合いに通じた物ではない。穴は音を出すための物であり、剣を振るることによって共振を起こし、排除対象に不可視の衝撃を与える。

その様は剣を振るう剣士そのものだが、この剣士は斬り合う相手とは何百メートルも離れた場所で剣を振るう訳である。

何代も続いた魔術師の家系の長女。同じ風属性である蒼崎とは何度か顔を合わせた程度らしい。

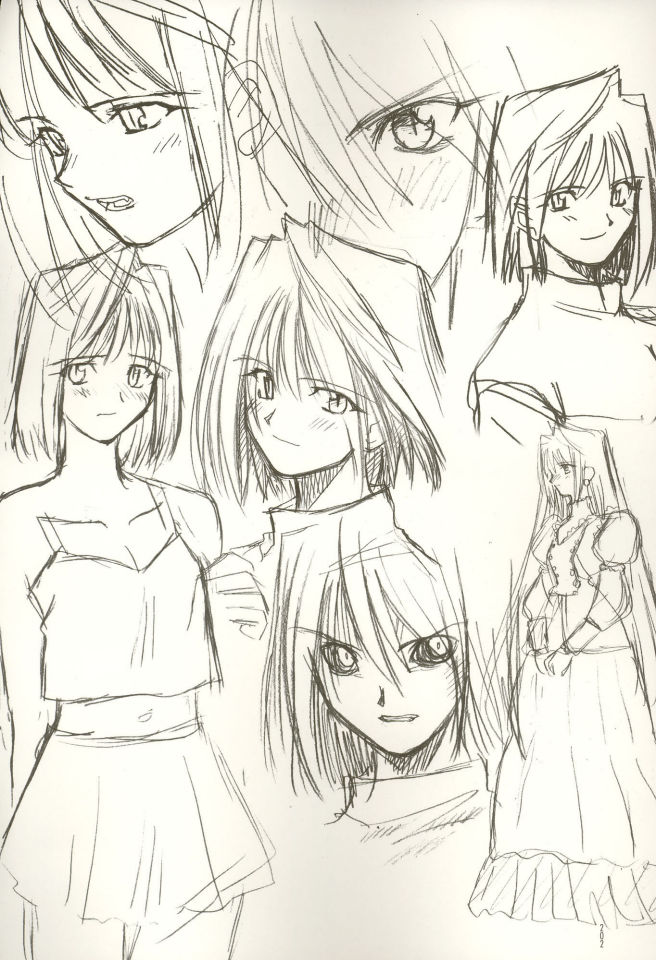
／殺人貴【俗稱】

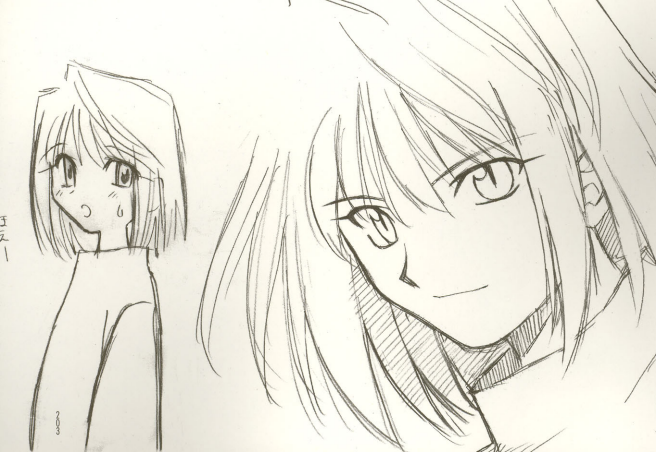
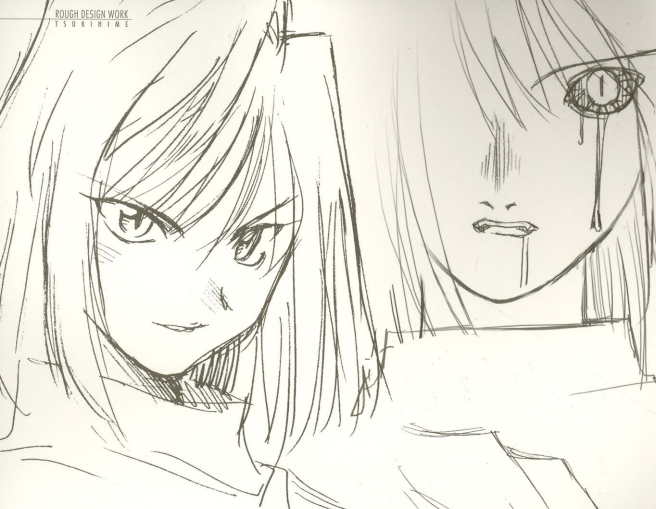
メレムがロにする殺人鬼、とはセシルさんあの人のこと。
月姫から一年後である本編では、そろそろ噂になりだし、という程度の知名度である。

そのほんやりふりと刃物好きも相変わらず。
ちなみに、本人はぶーぶー文句を言いつつ座者の我が儘に付き合っている。今回ドイツくん限りまで来たのは座者の我が儘でなく第三者による入れ知恵だそうだ。

ROUGH DESIGN WORK
T S U K I H I M E

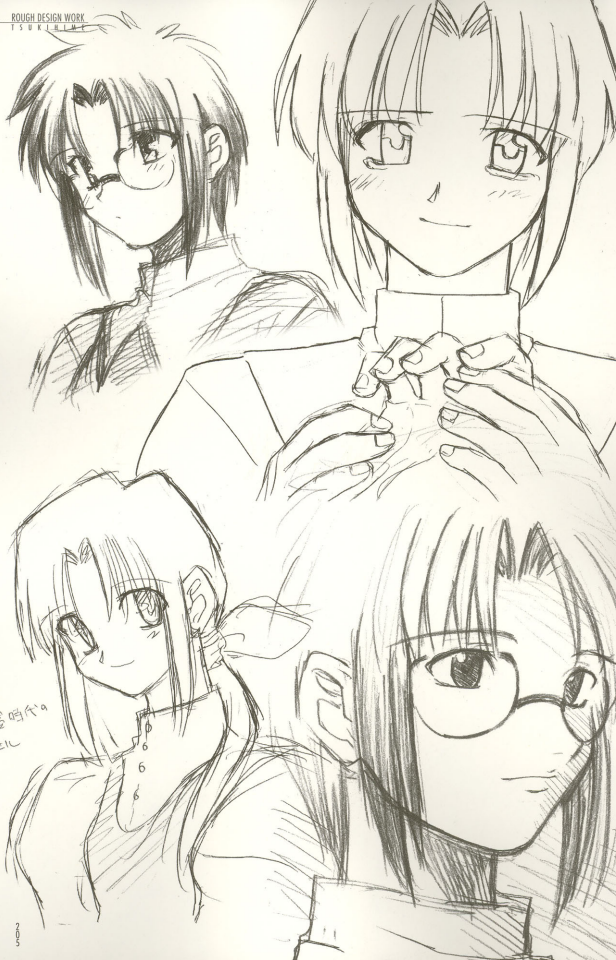




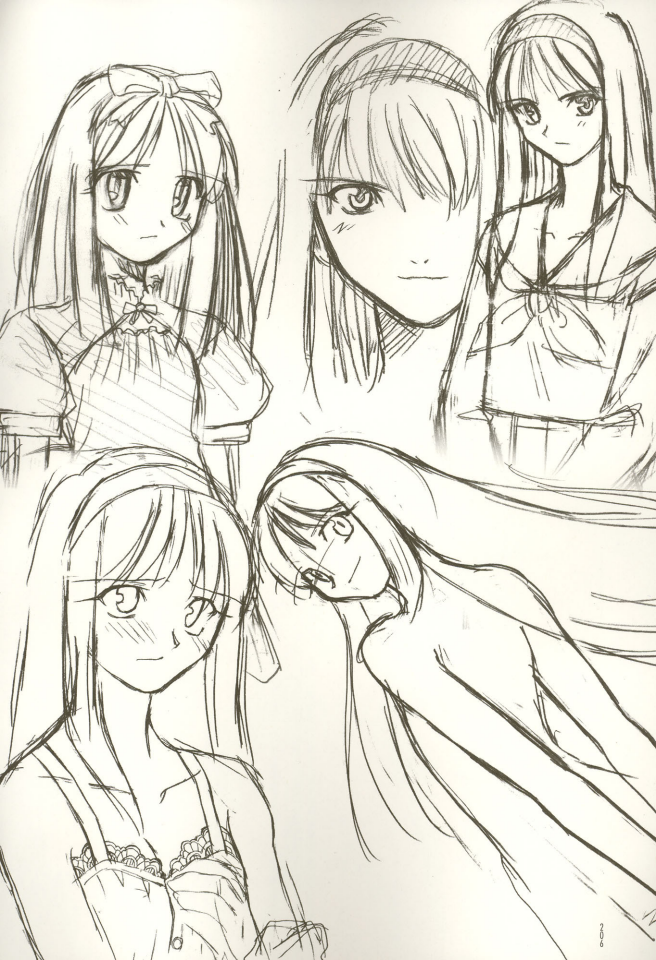


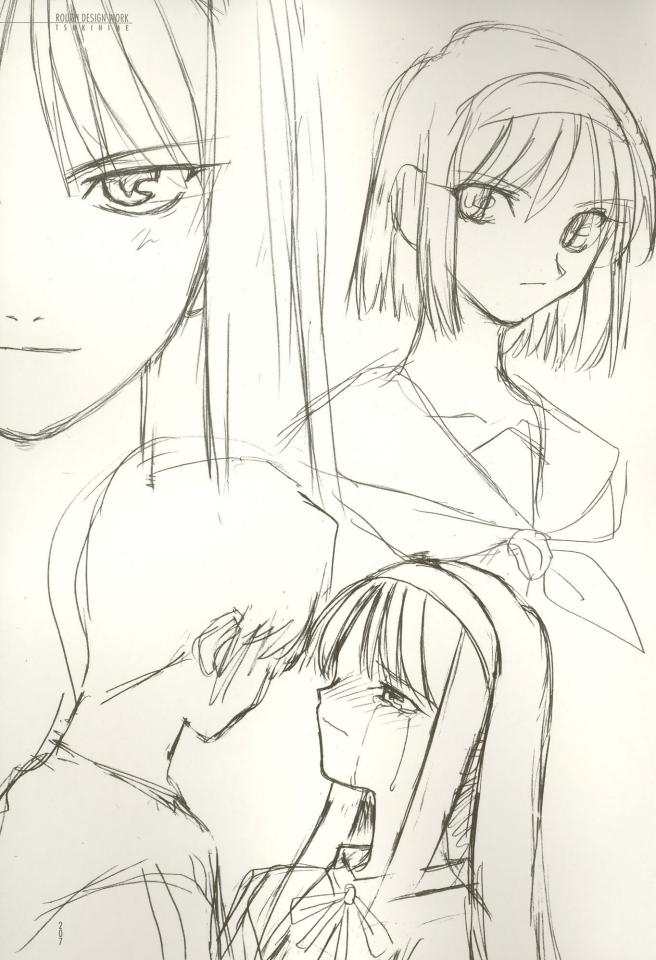
王
反
一

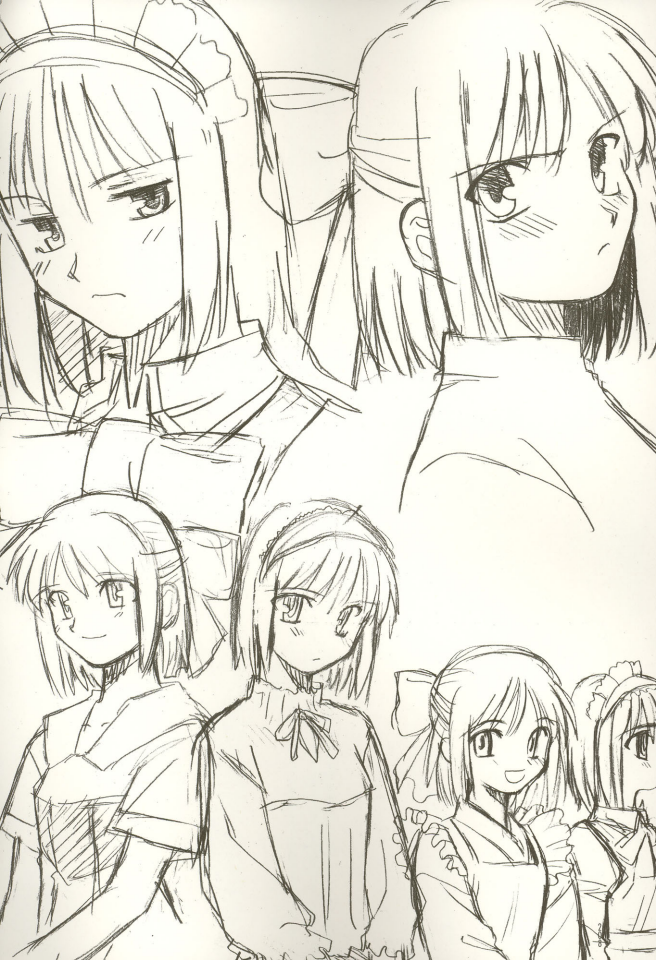


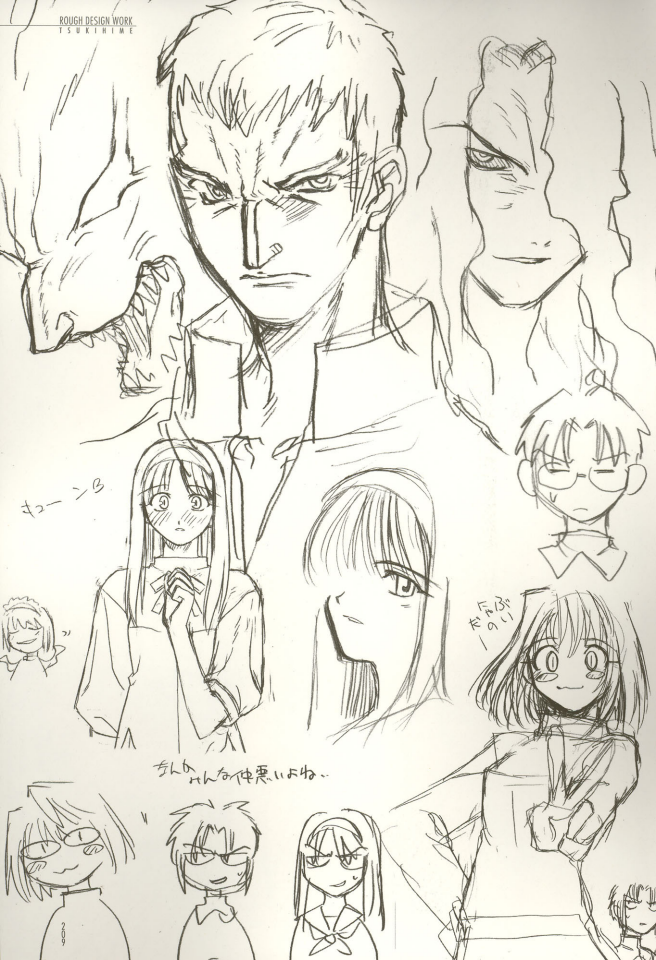


110>屋崎代の
ニコル





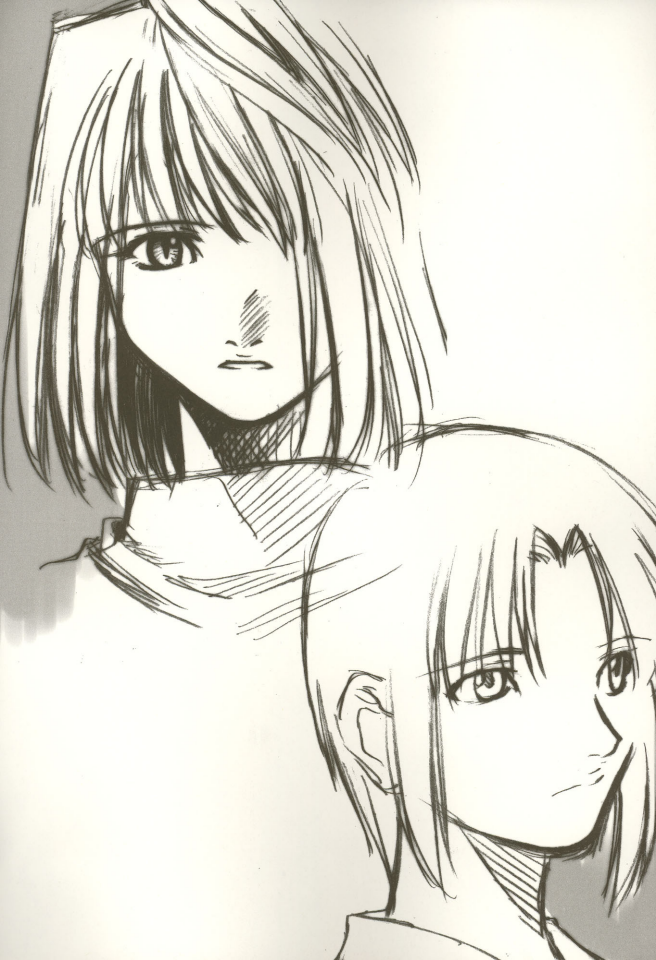


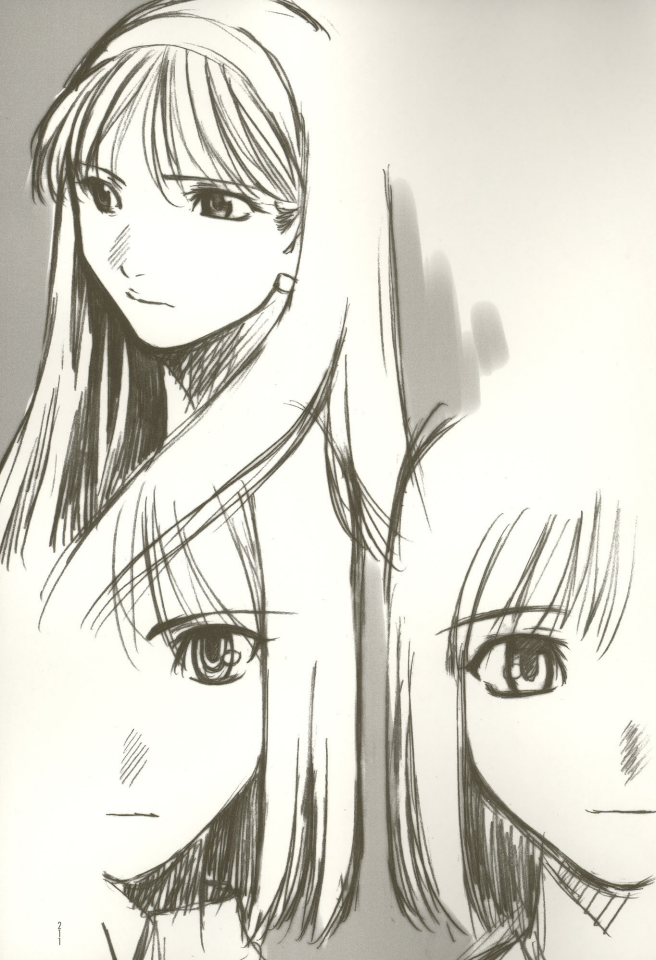


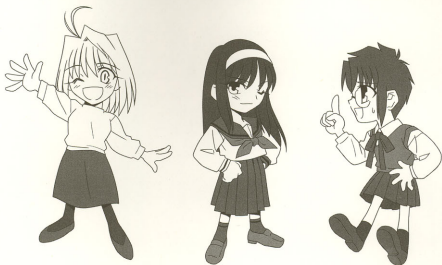
おーんB

おーんB
1

おーんB
おーんB







TYPE-MOON ロングインタビュー再録

漢話月姫

このインタビューは2001年5月24日にまんだらけのホームページで12回(番外編 その2「サークル紹介」は割愛しました。すみません。)に渡って掲載されたロングインタビューの再録です。

現在はweb上では見ることが出来なく、しかもかなりの初期に行われた貴重な記録であることから、一部に加筆修正を加えて再録することになりました。

なるべく、当時掲載されたままの状態再録してあるため、分かりにくい点があることをご了承下さい。

インタビュー出席者紹介



OKSG

「TYPE-MOON」ホームページ管理人。
奈須・武内コンビの最初期からのファン。月姫の制作機材提供やシナリオ担当の食事係を経て現在は過版等の事務処理全般を担当。



奈須きのこ

「TYPE-MOON」シナリオ■演出・構成担当。
精緻かつ玲瓏な文章と要点を押さえた破滅的な語彙は読む者を魅了して離さない。別サークル「竹箒」ではオリジナルの小説を発表している。



武内崇

「TYPE-MOON」代表。原画・企画・メイド担当。
メイドをこよなく愛するナイスガイ。
別サークル「竹箒」ではオリジナルの漫画を発表している。

「消しゴム貸して」と言った相手が、彼でした(笑)

編集○まず、お二人の馴れ初めからお聞きしたいのですが

奈須◆あんまり面白い話ではないのですが、中学校が一緒だったんですよ。自分は忘れ物多くて、一年の新しい教室で消しゴム忘れちゃって、隣の席見て「悪い、消しゴム貸して」と言ったら相手が彼でした(笑)。そこから腐れ縁が始まったというか:

編集○その頃はただの同級生だったのでは？

武内■自分は子供の頃から結構小説とか読んでたんですよ。で、奈須にすすめたんですけど、自分はそれまで小説は読んでいなかったんですよ。武内とつきあっていくうちに漫画の趣味とかも合って「ああ、なんか面白いなあ」と、それである時、菊池秀行(註1)さんの「エイアン 秘宝街」という小説を貸してもらったから、ものすくはまっちゃって、「小説貸してくれ」と、で、好きなことになる自分と書きたくなってくるもので

編集○小説を書くようになったきっかけは菊池秀行である、と

奈須◆ええ、影響を受けた作家さんの中で、菊池秀行という人物は大きいです

はじめは創作活動。少年向け創作とかやってました

編集○「TYPE-MOON」結成前のお二人のサークル活動はどのようなものだったのでしょうか?

奈須◆TYPE-MOONの前は「竹箒」というサークル(註2)で活動していたんですが、そこからになるのかな?

武内■特にサークル活動というわけじゃないんですが、中学の時の仲間たちで集まって「PUB」(註3)で活動をやっていたという方が一番古いですね。自分が一度広島の方で就職しまして、その後帰ってきて別の会社に就職したんですが、そこで知り合った方々が同人をやっていて、それに誘われた感じで同人活動を開始しました。で、自分がそれに奈須を誘って、はじめはコミティア(註4)を中心に少年向け創作などを行っていましたが、1年間くらい活動していた後に「TYPE-MOON」を立ち上げた、という感じですね

編集○TYPE-MOON以前の活動はコミティアなどの創作系イベントが主であったと

武内■そうですね。コミティアとあとコミケ(註5)です。はじめは別の方のサークルと一緒にやってはいたんですけど途中からは分かれて、という感じですね

奈須◆TYPE-MOONを立ち上げる前までは、その方と一緒にやっていたんですよ。ただ、あちらも忙しくてゲーム作りには関われない。こちららも月姫を作り始めたら他のこ

とはできない。じゃあ、ちよどいいしこで分かれよう、と。で、今に至ります

短かくて読みやすいものと言ったのに(武内)これは今までの自分の転機になると思ってたんです(奈須)

編集○コミティアでは武内さんはオリジナルの漫画を、奈須さんは小説を発表されていたと

奈須◆当時自分は一年間に一本、投稿用の小説を書いていたんですよ。書くんですけど、いつも規定の枚数をオーバーしてしまい、結局投稿できずに終わってました。枚数をカットするのも面倒だし、今年はこのことを書けただけいいや、と。そういう日々を過ごしていた時に武内さんが広島から帰ってきて、HPを立ち上げるので、なんかやれと言われて、「それじゃ連載物ぐらいな」と軽い気持ちで言って「空の境界」の掲載を始めたんです。ちょうどそれが武内さんがコミティアに初めて参加するちょうど前のごとでした。じゃあコミティアで作品を出すから掲載していた小説をちよどまとめて出したり出さなかつたり

武内■HPで配信は奈須の小説を「読んでもらえるかな」と思ってたんですよ。もちろん、読んでくれる方はしつかり読んでくれるんですけど、HPで掲載する小説というのがなかなか読みにくいかな、というのがありました。コミティアで売った時もそ

の作品と出会う事も多々あり。

註5:コミケ「コミックマーケット」の略。夏・冬の年2回に渡って開催される日本最大の同人即売イベント。現在TYPE-MOONは企業ブースで出展中。よろしくお申し込み☆

学生時代の奈須はゲーム上に独自の世界を構築し、友人達と共にプレイ3昧の日々を過ごしていたという。

註4:コミティア「コミックマーケット」とは違い、原作を持たないオリジナルの同人作品のみを取り扱う同人即売イベント。思わぬ上質

TYPE-MOONの商業化以降、気が付けば活動は半休止状態となっている。

註3:テーブルトークRPG複数のプレイヤーの他に、ゲームマスターと呼ばれる人間を加えた卓上のRPG。よくわからない人は「ごっこ遊び」の上級者編と想像していただければ。

註1:菊池秀行ソノラマ世代なTYPE-MOONスタッフにとって、この方抜きに伝言物は語れない大作家。代表作は勿論、「吸血鬼ハンター“D”」[魔界都市シリーズ]。

註2:竹箒武内ら奈須による同人創作サークル。

月姫は奈須の作品世界の入り口にしたかったんです

編集○月姫を作ったのは、奈須さんの文章をより多くの人に見てもらいたためだわわけですね

武内■そうですね奈須の文章は癖があるのかな、と思ってたんですよ。月姫に関しては奈須の作品世界の入り口になるような作品にしたい、と思っっていました。わかりにくい

(サークル名は)5秒くらいで決まりました(笑)

編集○「TYPE-MOON」というサークル名、

これは奈須さんがつけたと聞いたのですが、サークル名に込めた想いや意味がありません

奈須◆想いは：ホントに無いんですけど(笑)。サークル名を決めようということになった時、ケンケウゴウゴウくららないことを言い合ってたんですが、やっぱり決まらないので、ちょうどその頃描いた物語(註6)があったんですが、その中に「タイプ・ムーン」という隠しキャラがいるんだよ、という話をして、じゃあこういういいじゃん、TYPE-MOONにしよう、と、5秒くらいで決まりました(笑)。当時はホントに(このサークルは)月姫を作っておしまい、という感じでしたから、その方が潔いというか。みんな馬鹿な

ところ、たとえば「死の線」にしてみても「生物が内包する寿命が云々」と言われてもよくわからなかったんで(笑)

一同(笑)

武内■「壊れやすさ」だけでいい、そのままだけでいい、つた壊れる、つただけでいい。という風にして「わかりやすさ」を強調してもらいました。勿論それでもここまで多くの方に受け入れてもらえるとは思ってなかったですね

ことばか言ってたんで決まんなかったんですよ。「ファンキー太陽」(註7)とかそういうサークル名ばかり言ってる(笑)それだけならまあ、TYPE-MOONの方が地味だけじゃ憶えやすいし、綺麗だな、ということ

武内■「とりあえず月にちなんだものにはしよう」とは考えていたので「タイプ・ムーン」はしつくり来ました。今思うと、ホントふざけたサークル名にしないで良かったですよ(笑)

注6:その頃描いた物語
同人誌「angel voice」掲載の短編「Notes」の事。荒廃した地球で繰り広げられる戦いの物語。タイプ・ムーンは人類最大の敵として登場する「アリストテレス」の一体。

間違いないTYPE-MOONの歴史は変わっていったと思われる。背筋の凍る話である。

注7:ファンキー太陽
このサークル名が正式採用されていたならば、

編集○月姫以前にゲームを作った事はあったの

でしょよか?

武内■PCゲームははじめてですね。プログラマー

とサウンドの友人(註8)がいたんで(自分たちがシナリオとグラフィックという感じで、ちょうどゲームを作る人材が揃っていた)というもあるんですよ。その当時はサウンドもプログラマーも職が無くて時間もあるということだったんで、じゃあちょっと一緒にやろうか?。かなり...

註8:プログラマーとサウンドの友人
勿論、清兵衛とKATEの事。

註9:ファンキー太陽
このサークル名が正式採用されていたならば、

奈須◆甘い見切り発車だった

武内◆だったんでね。すぐで作れるだろう、というくらいに気持ちで始めたんです。そんなにすごい意気込みとかあったわけじゃないです。

今思うとエロに関しては、

自信はまったく無かったですね(奈須)

自分の中で不安とかは無かったです(武内)

編集○周りを見たらまたまゲームが作れる環境だった。ここでさらに疑問が出てくるのですがX指定のゲーム、いわゆる「エロゲー」を表現手段として選んだのはなぜでしょうか。お二人ともそういった方面のものはお作りになったことは無かったです(注2)

奈須◆エロに関しては、自信はまったく無かったです。自分はそれまで作中で性的表現をする必要性を感じなかったというか、まったく考えてなかったんで、今回ジャンルがそういった方面になりました。Hシーンが必要になってくる。もう何が恐かったかという人様、その気にさせるエロが書けるかどうか、と。

武内◆そうですね。まあ、自分がそういうアゲルト方面、成年向け方面に興味があった時期でしたし、それに奈須を巻き込んだという感じはありますね。基本的にあんまりそういうことやつてた奴じゃないんで、もう一人で出す以上はやっぱ青年向け、男性向け制作の方が売れる、目を通してもらえるだろうという計算はあったんで、それぞれでやりやりこういう感じにしよう。

奈須もやってくれ、と

奈須◆先ほど武内が言っていたんですが、本当にこの業界(同人界)、文章だけっていうのは弱いんです。で、いかに文章を読んでもらうか考えたうえで、できるだけ切り札は多い方がいい。それだったらビジュアルノベル、ゲーム、かつエロだったら誰か、まあ10人に1人は見てくれるんじゃないかなあという考えはありました。

武内◆月姫告知版に収録するため、奈須に「こういうシチュエーションのHシーンを書いてくれ」と依頼しました。で、返ってきたモノを見て「これなら十分いける」って思ったんで自分の中で不安とかは無かったですけど

「恋愛ゲーにはするけど、主人公は絶対カッコよくするぞ!」

編集○恋愛物エロゲーを作ろうという話を持ちかけたのは武内さんであつた

武内◆そうですね。でもまあ、恋愛ゲームを作ろうというつもりは別になつたんです。単純に、自分達が作つたらあんな、というくらいで

奈須◆そもそもこのジャンルにしようと思ったのは理由がありまして、自分は当時パソコンを持っていないのでPSの方で「トウハート」(註3)と「ONE」(註4)をやつて、武内の家のパソコンで「Kanon」をやらせてもらったんです。それで恋愛ゲームを学習させてもらいました

奈須◆恋愛ゲーとビジュアルノベルは狙う所が違うんですけど、とりあえず便宜的にギャルゲーと言つた方がわかりやすいですかね。実

はわりと嫌だったんで、その、本当にすごく面白かつたんですけど、男の子として燃える部分があつた。どうせやるならやっぱ血湧き肉躍る伝奇物とか。まあ、(自分は)一番初めの根っ子が伝奇物なんで、自分で汗ばるような物を作りたい。それは恋愛ゲーとはちよつと違うだろうと。

先ほどのKanonの話になるんですが、これは主人公は主人公として存在していますがあくまでヒロインが物語を持っていて、ヒロインが持つ物語に主人公が付き合う形式です。それはそれで面白いんですが、伝奇もの好きとしてはやっぱり多少の違和感があつた。主人公はやっぱりヒロインの分身、自分がそのゲームの世界で主人公として活躍したいならば、あくまで物語の中心は自分であるべきだ、と。

だから各ヒロインのストーリーに付き合いながらも、それを左右する者、その世界の中心になるのは自分でありたい、ということ、一番初めの企画書で「恋愛ゲーにはするけど、主人公は絶対カッコよくするぞ」というのを強く念を押して書きました。で、とりあえず既存のビジュアルノベル……と言ってもプレイしたのは「トウハート」「ONE」「Kanon」でしたから、そのフォーマットに合わせて自分達流にやつたらこうなるのでは、というのを作つてみた「月姫」にのつたんで

註2:そういった方面のものその昔「たきまふただし」なる人物が成人向同人誌を一種だけ出した事があったらしい。武内崇との関係は現在も不明。

註3:トウハート「TO HEART」現在の恋愛系ノベルゲームの始祖。コンシューマー機に移

れ大ブレイク。マルチ。

註4:ONE「ONE〜輝く季節へ〜」このゲームに惚れ込んだ武内は、某社のアンソロジーコミックに執筆した事がある。

で汚す事になりかねないし。

だから、そんなものを書きたくない。というのがあったんです。とりあえずプロットを恐る恐る立てて、半信半疑で武内に見せて。武内からOKが出れば自信を持って書くこと。自分達の水準を計るメーターは武内なんで、武内がOKというならまあ、自信を持って書いていいんだと。で、出してみたら電話があつて「全然OKです。是非やってみてくれ」という話になりました。「じゃあ、死ぬぞ」と確認して(笑)で、その段階で、琥珀のために使える期間がシナリオに關しては10日間くらい。1日でゲーム内時間の1日分を書く。

1日も休めないわけで、1日、2日とやっていって、はじめはいんですけど、クライマックスが近づいてくると頭が麻痺してくるといふか、精神状態もR.E.D.になつてきて、難しいシーン(の前)まで書いてのシーン難しいわ、とりあえず休もう。夢の中でもやってるんです(笑)

一回(笑)
奈須◆「うましくないうましくない」で、ハツと気づいて、ああ夢か、と

編集◆それはまた(笑)

奈須◆「あー3時間寝ちゃったよ。やんなくちやう。疲れてきた。寝よ」とか言いながら(夢の中で)やってるんですよ。しかももう終わつたシーンをずっと！本当に悪夢のような七日間で、きつかったですね

武内◆そういえば、琥珀のシナリオは秋葉を敵にするって決まった「あ、いけるわ」という風になつたんだっけ？

奈須◆そうですね。前から秋葉には敵役になつて

欲しいな、というのがあつたんですよ。秋葉ルートで、それはまあボツになっちゃいます。琥珀ルートをやるならこれをやろう、と。これが突破口になつたというか、出口になつた。これだからやる価値がある

編集◆秋葉を敵に回すことで琥珀シナリオが実現したわけですね

奈須◆没になつてたアイデアの一つを引き揚げる形で、琥珀シナリオを書く事に関しては武内に説得されたという感じですね。今思うと自分すつて嫌がりましたから(笑)

アルクがネコ

ブービー文句言つてんだよ！

編集◆結構直前で「こういうことを入れたい」というのがあつたようですが

武内◆ありましたねえ

編集◆知得留先生とか

奈須◆あれは非道かつたです(笑)聞いてください。完全版のマスターアプの2日前、OKSSG君の家で最終テストをする時にカタカタカタターとFAXが届きました。見たら知得留先生の立ち絵があつて「こんなん描いちゃいました」「はあ(あけ)つて(笑)」

編集◆それはもう描いちゃつたから、やれ」という命令ですか？

武内◆ちいさー！ますー！(笑)ヒントコーナーを絶対作るうと言つたんですよ。長かつたんで、でも、誰がヒントを教えてくれるのかが決まらなくて、はじめは先生(蒼崎青子)が出てきて色々教えるのでもいいかな、と思つてたんですけど、奈須もその作業は最後にやると言っていたから、じゃあどう

しようかとすつと考えていて、ふと「シエルを先生ぼくしよう」と。それで知得留を送つて。

あとはアルクが猫でこんな感じでブービー文句言つてんだよ、とか言つて渡したら結構奈須も気に入つてくれて「ああ、じゃあちよとがんばつて作るわ」みたいな感じでしたな

奈須◆ヒントコーナーはほんとにもう、一行くらいで「ここをこうやつた方がいいよ」と言わせようと思つてたんですけど、あそこまで愉快なモノを送られると、「ああ、楽しくなくちやダメだ」と(笑)

編集◆2日で作つたとは思いませんでしたな

奈須◆ヒーヒー言つてました(笑)

武内◆おかげさまで、かなり好評ですね

編集◆こういうた体育会系ノリの独行人がかなりあつたように見受けられるんですけど、言い出すのはだいたい武内さんなんですか？

奈須◆武内さん……です(笑)

奈須◆自分は臆病というか無理だなと思うところでは引くタイプなので、そういう時にいや、できる、やろう」と言ってくれるのが武内ですな

武内◆んー。でも、奈須もやる気になつちやうと結構大変なん

奈須◆めったに発火しないのですが(笑)自分は火がついちゃうともう死んでもいいつて気になるといふか、突つ走っちゃうタイプらしいんですよ。それ逆に迷惑をかけるのときもあります。「1でいい」と言われてるのを10くらい作つてきて「さあ、モノにしてくれや」とか(笑)

あつた！
知得留先生

絶対後悔させないような時間を提供したかったんです

編集 ○ゲームを作る際「これだけは絶対にゆるがせにできない」という方針等ありません

奈須 ◆そうですね。やっぱりその小説を書いているわけではない。ゲームとしてやってくる以上、モニターの前で何時間やることは大変なことだと思うんですよ。

武内 ■これだけ燃えがふれている今の状況において、5〜6時間もモニターの前で拘束する。そうさせるからには絶対に後悔させない時間を提供したい。あくまで燃えとして考えて、やった後で簡単に忘れられないような時間を提供したかった。と、丁前のことを言ってみたり(笑)

武内 ■一丁前でですね

編集 ○笑
武内 ■武内さんの方はどうでしょう？よくお使いになる言葉に「すこく面白くて、少し泣けて、十分に好きなゲームにする」というのがあります

武内 ■ええ

編集 ○これを見て、実際にゲームをやった感銘を受けました

奈須 & 武内 ■笑

編集 ○「すこく面白くて」が最初に来るのがすこくいいなあと、この辺、ある意味非常に同入らしいとも思ったのですが

武内 ■奈須が文章が面白くことは十分過ぎるくらい分かっていましたから

奈須 ◆アハハハハ(照れている)

武内 ■悪い方向に暴走させなければちゃんと面白いものになるだろうとは思っていました。そこには付加していくものとして、Hな部分、泣ける部分、うろの考えたとき、今ある既存のゲームにしてみても結構食い足りないな、と思っていたんですよ。それで自分たちがそういう風に食い足りないと思う部分は全部拾っていきな、と

ゲームしたものにしたいな、！と
武内 ■最初は半年間で作ろうと思ってたんですけど、
奈須 ◆こゝめんなきい(笑)
武内 ■それがもう、奈須がはじめはすこく「30日間使わないと恋愛は表現しきれない」とか言ってます
一同 ○(爆笑)
奈須 ■いや、違います！日常、日常です！日常
武内 ■恋愛って聞いた、俺は。1ヶ月間無いとダメだつて、月姫は1ヒロインに対して欲しい10日くらいの話なんです、最初作ろうとした時は3倍の量があったんですよ。今でも1ヒロインのシナリオが8時間かかるわけですから、そのまま作っていたら1ヒロインに24時間かかることになってた訳です

武内 ■そうですね
奈須 ■理想というよりは基本ライン。偉ぶっているわけではないんですが、とりあえずこのくらいまではやっておかないと、ていう。理想という言葉を出してしまおうと(月姫はゲーム的にその、アレな部分が多いんで(笑))
理想からは遠いという気はします

30日使わないと
恋愛は表現できない？

奈須 ■月姫は結局、各ヒロインの流れになつたらその大きい流れの中で多少分岐するだけなんです、ホントは川の流れそのものを変えたかった。時間的に無理だったんで(当時時は「そういうのが欲しいんだ」と言っていました。1ヒロインに1日分くらい大きく分岐する大分岐を用意しよう、と。ところがまあ、この人(武内)はあんまりゲームやらない人なんで。うちがチャート作つてる時に(やる気のない口調で)「別にいいと思うけど」今のままで十分だよ」とか言うんですよ(笑)でも、もっとゲーム

奈須 ◆ちょうど1日で終わる。(註1)
武内 ■そんな話を4ヒロインとか5ヒロインで考えていたわけです。「空の境界」の時も思ったんですけど、もともと奈須で書く量がすこく多いんですよ。それで「奈須が」とにかく減らして。(武内が)「こう、押さえないとどんどん増えていくから」って言っていて「その辺にしとこうや」とか「減らそうや」ということは言ったんですけど

なんでもない日常の大切さ、それを表現するために30日が必要だったんです

編集 ○あのポリュームのまま30日やるつもりだったの？

註1:ちょうど1日で終わるどころから突っ込んで、いひひひ。

註2:プレビュー版「月姫 半月版」の事。アルケイドとシエル、2人のヒロインのシナリオと大量の断片が収録されていた。

奈須◆いや、スパンが30日の頃は1日あたり1時間開く終わればいかなと思ってたんですけど……

武内■終わってなかったよ

奈須◆そうですね。どうかしてたんでしょう。あのですね、ヒロイン達の中でシエルというキャラクターのコンセプトは「主人公における日常」だったんですけど、30日というのはあくまでシエルのためだけに用意した、と言っても過言ではない。要するにはじめの3〜4日でシエルが出てきて、1週間くらい先輩と学園生活をしてああ、楽しいな、シアレイナに思ってたんですけど、その後であっという間に展開が待っているその「日常」のためだけに30日が欲しかったんです。逆に言えばその30日という長いスパンがアルクエイドの足枷だったんです。結局10日にまとめなおして、今の形に収まりましたが、一番初期コンセプトから外れてしまったのがシエル。日常の大切さを表現しきれなかったというのがまあ、残念と言えは残念。ただまあ、たしかに30日というのは……自分もその「30日をやめよう」と言われた時すこい反感を覚えたんですよ。そんなのやだし、それが1999年。12月25日あったりの話。ケンケンゴブウになりました。

「……………30日つきあわされるのも、あ」

たまんないなあ」

というところに気がきまして(笑)おそろおそろ武内に電話して「めんなさい。作り直します。自分が悪うございました」

一同○笑)

武内■奈須は「恋愛物」という部分を強く意識していたんですね。恋愛物をやる以上は既存の物とは違うモノにしたい、と。

自分の中では別に恋愛物を作ろうっていうつもりはなかったのですが、その辺でちよつと相違があったみたいで、自分は奈須がいつも作っているものをやってみればいいのかと考えていたんですが奈須は恋愛物のフオーマットで面白いものにしよう、と考えていた訳です。

奈須◆「恋愛物にはするけど、主人公は絶対カッコよくする」というのは、逆に言うところ「恋愛物」っていう言葉にとらわれていた。

編集○それであ、半年で作る予定だったものが延びに延びて

奈須■素材自体は4ヶ月くらいできてたんですけど、慣れないゲーム作りで自分達が作ったものを組み合わせてゲームにするっていう、スキルがまったく無かった。それであれよあれよと言う間に……

武内■実際、馬鹿みたいに長いシナリオだったんで。テストプレイもあまり考えてなかったし、サークルの中の足並みもなかなか揃いませんでした。

基本的に自分と奈須だけの作業ですつと進んでいく予定で、ある一定期間になったらプログラムとサウンドに入ってもらおうかと。ところが、全部用意するのに半年間

もかっちゃんいましたから、プログラムもサウンドもすでに職を持つちゃってまして。自由に時間を使えない、っていうことになつてきて。

結局夏には間に合いませんでしたまあ、でも今はそれが良かったかなと思うんですけどね。夏でフレレコ版(註2)を出してその反応をいたたいて。そこですこく気に入ってくれた方がいて、その方に協力してもらって。テストプレイしてもらったり、あと誤字を見てもらったりとかその他にもスキップが欲しいとか、そういう意見を組み込むことができたというのも大きかったな、と。

編集○実際、その期間が無かつたら琥珀のシナリ

オは生まれていなかったわけですかね

武内■あと、「月蝕」も無かつたですね

はじめはかつがれてるんじゃないかと
思いました

編集○様々な苦勞の末月姫は完成したわけですが、はじめは売れ行き等いかがでしたか

武内■はじめ作った枚数(註1)ですら売り切れるかどうか不安だったんで(笑)1年くらいかけてこれだけはいいか、と

奈須◆ゆっくり売っていいと思ってましたね

武内■それが、すぐなくなりました

奈須◆はじめは、嬉しい悲鳴というよりかがれてるんじゃないか(笑)

武内■ホントに。今、月姫のオンラインイベント(註2)を開催したいというお話を頂いているのですが「すげえ!!!」っていう反面

奈須◆それこそ、かつがれてるんじゃないか(笑)う

一同○(笑)

武内■ただ、あの頃はまだ動めてましたんで、シヨブさんへの対応などで時間が取られてしまっ辛かったですね

奈須◆1月から3月にかけては、結局事務処理しかできません。(註3)「歌月十夜」を作るとか言っときながら、話し合いてもできない状況で

武内■結局、そういう状況ですべてOKSG君に引き継いでもらう形になって、随分と楽になっただけです。まだ自分が動めていた頃はOKSG君も時間の融通のきく仕事だったんです。(註4)それもあつたんで

OKSG■自分が引き受けてその分2人に他の仕事に専念してもらえるなら、それはも

う自分が引き受けましょう、と

システムあつてこそ
シナリオの評価

編集○「月姫」はどういったところがユーザーの皆様には評価されたのだと思いますか?

武内■やっぱりシナリオでしょ。シナリオが面白いのは自分たちもそう思ってたんですけど、それを面白いと言ってもらえるのは嬉しいです。

ただ、ナリオを読んでもらったのは、システムがしっかりしていたからだと思います。

月姫は奇跡的なバランスで良いものになつて、上がっているんじゃないかと思うんです。

曲にしてみても、当時サウンド担当は忙しい、はじめから作り下ろしてもらった曲っていうのは少なかつたりします。彼が昔作った曲を月姫用にアレンジしてもったものが、雰囲気非常に合ってくれた。

あと、「Zweiherz」(註5)というフリーのツールを使わせて頂いたのですが、これが良いツールだったというのがありますね。そういう部分で、シナリオを読んでもらうことに集中できるように、うまく仕上がつていたので、そのシナリオの評価のなかにも思っています

ファンディスクだと思って購入した人が「うそ?!」と驚くようなものを作りた

編集○「歌月十夜」についておうかがしたいのですが

武内■うーん、苦勞してます(笑)思ったより時間になつたですね

編集○収録する作品をHPで募集しておられたが

武内■はい。月姫を楽しんでくれた方のものを募集していますので、そういう意味ではごく面白いモノができてます。月姫を見て創作系の人が結構刺激を受けたり、みたんで、そういう方の投稿もあつたり。

あとはゲストの原稿などでもすばらしい絵をいただきました。それに負けないようにがんばっている、という感じですよ

編集○「TYPE-MOON」は月姫を作るために立ち上げたサークルだったわけですが、歌月十夜の後はどうなるのでしょうか

武内■今のところ未定ですね。まあ、ぶつちやけた話次回作の構想(註6)自体はあるんですけども、これからどうなるかはちょっとわからないですね

奈須◆すべてはお祭り(歌月十夜)を成功させた後ですね。成功といっても「完成するかどうか」(註7)って、ミミヤまなごころの話なのですが(笑)

武内■まあ、自分達が納めるものをちゃんと作れるかどうかで所ですね

奈須◆TYPE-MOONはユーザーが甘く見ているのをびびりさせたい、というのが根底にあります。今回も「お祭り」と言っておきなから、しっかりした物を形にしたいなど、ファンディスクだと思って購入した方が「うそ?!」と驚くような、そういうものを作りた

武内■色々な要素を詰め込みたいとはじめは思

いい味方となっている。

註5:次回作の構想「Fate/stay night」のこと。早くFateつくりてーが歌月十夜時の口癖でした

註6:Nonpiter 高橋直樹氏による高機能のゲーム制作ツール。同人作品への使用はフリーという事もあり、同人ソフト系サークルの頼も

註7:「うそ?!」と驚くようなものを作りた

註1:はじめ作った枚数 初回プレス数は1000枚。無名のサークルとしてはかなり冒險な数字だった模様。

註2:月姫のオンラインイベント 2001年10月8日開催の月姫オンライン同人即売会「月姫紀〜格初〜」の事。こっそりスタッフ総出で潜入したりしました。

註3:3時間の融通がきく仕事だった ずっと内緒にしてましたが、実は相当にいっぱいだった...

註4:月姫の融通のきく仕事だった

註5:Zweiherz

註6:Nonpiter 高橋直樹氏による高機能のゲーム制作ツール。同人作品への使用はフリーという事もあり、同人ソフト系サークルの頼も

ついていたんですよ。

「こういうものが欲しい」という要望が多く来しましたので。たとえばさっきのシナリオであったりとか。なるべく応えていこうと思ったんですけど、「歌月十夜」でメインになる話を中心に考えようやっぱり不要な部分というのがあるとすよ。それと、時間的な限界もやっぱりあって。

結局、できないということでも切り落としてしまったんですけども。その分またまりが良くなったのかな、とは思いますがね。

奈須◆形としては美しい
編集○なるほど。かなり期待しているわけですね？

奈須&武内■いやいやいやいや！お祭りはお祭り
武内■単純に、過剰な期待はしないで欲しいんですけど。「歌月十夜」のコンセプトは月姫を楽しんでくれた皆様への最後のサービスですから。

奈須◆「歌月十夜」は基本的に馬鹿話の集合体なんで

武内■月姫の正史には難しい位置付けになってしまいました。はじめはこゝまでは月姫の正当な続編、ここからはほちゃけたななんでもありの部分、という風に分けようと思ったんですけどそれがやこしくなるとまどめてあります。結局なんでもありだけであ、基本的に面白おかしく

編集○「お祭り」として楽しんでくださいという
スタンスで
武内■そうですね

「月姫2」は
ザッピングシステムADV?

編集○くだんの「月姫2」についてお聞きしたい
のですが

武内■まあ、ヨダ話ですね。完全に

奈須◆ただ、こう始まってこう終わるっていうのは、もうできてるじゃない

武内■うん、まあ……

奈須◆今回は主人公を2人にしてザッピングシステム(註6)にしようとか

一同○(笑)

武内■やりたいという気持ちがないと言えは嘘になる、というか。もともと、(資料集の)用語辞典を作っていた時に「死徒がZ人いるから、それちよと考えてよ」と言ったのがはじまりなんです。そうしたら奈須が

「考えてるんだけど、面白くなってきたよ。月姫2見えてきたよ！」って言い出して

(笑)

編集○刃祖は最初から決まっていたわけではなく、資料集作成の最中に決めていった

奈須◆10人くらいは頭にあったんですよ。で、全部作ることになって、以前没になったキャラクターとか、ちよと遊び心をきかせて

某タイプマアキユリー(註7)さんを入れてみようとか、まあやつてたわけです。

で、これがこういう風にあるならどういう話をしたらすく面白いです。これを「月姫2」にしよう、というヨダ話というか

馬鹿話が結構なところまでできあがってしまったんですが「これはもう月姫じゃないだろう」と(笑)

一同○(笑)

OK S G もしやっても恋愛物には絶対ならな
いだろうと聞いていたんですけど。女の子
出ないんですか？

武内■え、そうなの？

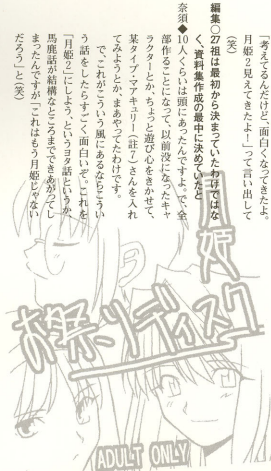
奈須◆え、3、4人ほど

武内■アルトルージュ(註8)がヒロインなんよね。

それだけは聞いてるんだけど

奈須◆馬鹿話だから……いいかな？

武内■まあ、やめときましょう。本気にとられると困るんで(笑)



註6:ザッピングシステム
一つの出来事に対して複数のキャラクターの視点で描き、かつそれぞれの行動が互いに干渉し合う事でストーリーに影響を与えるゲームシステム。

註7:タイプ・マアキユリー
奈須の短編「Notes」に人類の脅威と

して登場する外宇宙生命体「アリストレス」の一体。普通はこんなもの入れない。

註8:アルトルージュ
本編未登場キャラクターの一人。設定だけが一人歩きを始めている感があったりなかったり。

※注意!

第六回は漢語月姫全編を通して最もデジジャーです。月姫とその周辺を十二分に堪能した人だけ見てください。中でも「TYPE-MOON」HPの「スタッフ座談会」(註1)は必見です。内容に目を通して後悔しても当方では一切の責任を負いかねます。

編集○「月姫」に関する疑問点やツツコなどを、

お答えいただける範囲でお願いします。

※まず有彦と志貴が仲良くならなうたきつかけを

奈須◆できれば本編でやりたかったんですけど、秋葉ルートで丸一日没になった日がありまして、有彦が噴まわしてしまって彼と殺し合う、という話があったんです。そこでやる予定だったんですが、(2人がサブになるエピソードは)本当にさっかり決まっちゃって、個人的には「歌月十夜」の方で是非やりたいですね。あの二人の関係というのはまあなかなか面白いと思うので(註2)

さっちゃんのモデル

編集○さっちゃん(司塚さつき)のモデルについて…

奈須◆それは絵的な? (笑)

編集○はい、それもありませんが?

武内■某団漫画(註3)のヒロインです。すごく好きで、さつきは30日のシナリオを10日にして再構成をかけた時に、中盤に盛り上がり用いられる中ボスとして生み出されたキョクサーです。

中ボスは、ネロの方はすぐ決まったんですけど、秋葉ルートではどうしよう、ってなつて。ネロと同じくらいのカキヲが欲しい。はじめに考えていたのは嘆息系のホモっぽい生粋の殺人鬼(笑)で、志貴の殺人鬼属性などところを見抜くわけです。

秋葉ルートは志貴が殺人鬼かどうかかわからなくなるというルートだったんですけど、それに対する伏線になるかと思っただけです。そんな感じで考えていたんですが「どうせだったら俺女の子の方がいい」って奈須が言い出して(笑)

奈須◆月姫開発初期にはクラスメイトの女の子がいたんですけど、地味な子が。この子は「日常」の大事なキーパーソンとして、立ち絵もあつたんですが、10日に締め直してサヨナラしてしまいました。それが秋葉の話になった時にやっぱり使おう、という話になって、トントン拍子でサクッと組みあがりました

真祖アルクエイド

編集○アルクエイドは人工的に抽出された者ということですけれど

奈須◆真祖というのは、一番初めの真祖以外は大なり小なり人為的なものが含まれるんですよ。アルクエイドはその中でも本当に必要でもないのに創られた者。大抵は、そろそろ新しい真祖という個体ができると、という時に他の真祖が「今回はこういうことなん、こういう役割に合った者にしよう」と言っただけで形を造るといっつか、輪郭を決めるのですが、アルクエイドは零か

ら、本当に零から「最後の真祖を作ろう」という無理なコンセプトが偶然まかりとおつてしまつて、え、色々と秘密のある方が…(笑)

17分割の謎

編集○次にですね、このような物がありまして

…フリントアウトされた紙を見せる

奈須◆うわー来たあー(笑)

編集○もう「存知のことと思いますが、例の註4「17分割」についてなんですけど。

奈須◆その…ええ…これはホントにもう、整合性より言葉のインパクト。「17分割」という言葉にしながらもまるで絵で見るようなシヨクじゃありませんか。それを第一に押し出したんで、それは17に切つたら…(笑)これに関してはあえてつごんで欲しくないな、と

編集○17という言葉の響きに重点を置いたら、勢い余つて17個に解体していたと

奈須◆そういうわけではないんですが(笑)

武内■なんか言つたよな

奈須◆前にそれに関してはずっと、公式見解らしきものを述べたんだけど(註5)

武内■切っただけ? 17:

奈須◆切つたら17分割したというのが最終結論だけど…まあ、この、アルクエイドを殺すところが一番初めのシヨクを与えるところだったわけですが、あのシーンは書いてて楽しかったですが、もう、何も考えずに「終わった、いい出来だ! ……寝よ」それが、開

註1:スタッフ座談会
現在もTYPE-MOONホームページで読めます。こちらからどうぞ
<http://www.typemoon.org/>

註2:あの二人の関係
「歌月十夜」収録の「ななこちゃんSOS」内で描かれている。…タイトルがあんまり

と言えばあんまりですが、有彦唯一の高位エピソード。彼のファン必見。

註3:某団漫画のヒロイン
勿論、超有名週刊少年誌のあの作品。連載が進むにつれ、件のヒロインの出演はみるみる減っていった。

註4
ヒロインが解体されるというジョッキングなシーンにおいて「17の縁を切断」と言ってるそばから「17個に分割」という記述があり、一大センセーションを巻き起こした(?)。真相は永遠の謎である。

註5
TYPE-MOON公式ホームページに設置されたBBSに書き込まれていた。現在はログが消失。

埋葬機関と吸血鬼

けてみればこんな攻撃をされるとは(笑)

編集○「月姫」世界のキリスト教会について質問です。あの世界のキリスト教徒が吸血鬼に対して見せる敵意というのはかなり常軌を逸していますが

奈須○そうですね。自分もそれを言われましてたしかに異様っちゃあ異様ですなあ、とこれに関しては本当に申し訳ないんですが、そも大きな理由はないんですよ。月姫世界における教会っていうのは、ともかく人間以外のモノをすくく毛嫌いしている。元から人間外であるモノについては取捨の幅がきまっていますから敵視に値しない。種が違うからあまり敵視はしないんですけど、「人間からなつてしまったモノ」、要するに自分達に感染するおそれがある現象に関しては病的なまでに排除したがる。という理由付けがある程度ですか

編集○それは原始キリスト教のころから?

奈須○埋葬機関ができたあたりから重み始めたんです。埋葬機関というのはそれ専門に作られた機関ですから、それ以外に存在意義が無いわけですね。信仰も薄いですから必要以上に自分達の役割をアピールしてはならなかった。結果、だんだんエスカレートしていったということですね

インドの死徒

編集○「カード・マルシェ」(註6)

一回(爆笑)

編集○彼は色々楽しいエピソードを持っていてそうですが

奈須○カード・マルシェはその、なんと表現しているのやら(笑)「猫娘亭」というHPの「日替わり月姫」という漫画がありまして、カレック(註7)が出てくるんです。もう自分の中ではあのイメージでして……まずいなあ(笑)

まあとても愉快な人物です。死徒でありながら「カリー」に関してこんなにマジメに語ってもしようがないと思うんですが(笑)教会側からも見逃されてるといふか「あんなのは放つてもオッケイだろう」というレベルで見逃されて、かつそれなりにシエルと仲がいい

OKSG○今の話はどこまでが本当なんですか?(註8)

奈須○今はけっこう、すべてOKよ(笑)

編集○埋葬機関という組織からすると「インドに行くぞー」というのはちょっと考えにくいシチュエーションではあるのですが、シエルの初仕事らしいです

奈須○ですよ。何故インド? (笑)

殺人鬼と瑠璃

編集○琥珀ルートで出てくる殺人鬼の語らい(註9)ですが

奈須○前半アフレで後半シキが出てきて、ついでなのは皆さんこれまでもうさんざんやってるわけです。

そこで、琥珀ルートでは知っているということも前提にして早々にシキに退場していただくという、知っていることを逆手に

取った展開にしたわけです。まあ、実はそれ以上にやられたことが一つだけありまして、殺人鬼同士の会話ついでのをやりたいたい、と。

で、スタッフに黙って作ってしまったんですが、あの時の志貴はクスリを盛られて理性が飛んでるんですよ。そのおかげがお互い地で話して合るといふか……志貴のアブない部分で前面に押し出されて、かつシキの方もハイになっている。昔の志貴と話しているような感覚でお互いその、ダラダラとしているんだかどんだかすくすくくりくるような会話をしている。そういうのをやりたかった

編集○非常に印象深いシーンですが、いかにせん

琥珀さんが……

奈須○ええ、影から(笑)

編集○ですね。裏で悪さをしているので少々わかりにくくて、あれはすべて彼女の仕業なのですね

奈須○はい。彼女のセティンクとか……：がんばってますね琥珀さんも(笑)

紅赤朱は殺せるか?

編集○志貴は秋葉の紅赤朱(靈気様のような雷)だけ殺すことができるのではないかと、という意見がありますが、琥珀シナリオ作成時にそのような話は無かったのでしょうか?

奈須○紅赤朱を殺せる、殺せないという問題は実は決まっていたんです。ただ、掲示板などで皆さん各自で盛り上がりつつあるのを見ますと、あえて答えを言う必要は無

註6:カード・マルシェその後、この異様なキャラクターは武内の手によって命を吹き込まれる事となる。詳しくは漫画「シエルさんインドです」を読む。

註7:「ケン肉マン」に登場する残念超人。60

万パワー。何故か顔にカレーが載っている。

註8:どこまでが本当なんですかOKSGの奈須へ対する不信任感がこの一言に表されている。

註9:殺人鬼の語らい琥珀ルートでのエピソード。夜の前にさまよい出た志貴は謎の人物にコーヒーマシを奪られる。そんな物憂も無い一時のお話。

いんじゃないかと。そういうわけでここで
そういった話については決定は下しちゃうだ
めかなあと

編集○「ネタバレ掲示板」(註10)などで最近あ
まり発言がないのは

奈須◆中にはやっぱりすごい面白いことを言っ
てくれる方がいますので、自分のつまらない
意見を言うよりもみんなに楽しんでもら
いたいですね

鬼種について

編集○遠野の血や鬼種についてお聞きしたいの
ですが

奈須◆遠野は本当に混ざり物が代を重ねてきた
ものなんです。月姫世界においては鬼種
というのは2種類あります。元から鬼と呼
ばれる系統樹からして人間とは違う者
と、力ある者達が土蜘蛛だのなんだの呼
ばれて朝廷から追われて隠れ住むようにな
って、生物的にちよつとおかしくなっ
てしまった者がいます。遠野の血に混じっ
ているのは前者ですね

魔法と魔術

編集○魔法と魔術について

奈須◆魔術協会という「月姫」本編にはまったく
関係ない組織がありまして。魔法と魔術
はきっかりと分けられています。用語辞典
で書いてますが、現時点で魔法と認識で
きるものは5種類だけということですね

編集○魔法の内容、気になるところではありま
すが

奈須◆えーと、まほよ(註11)で1つ、アレで1
つ、あれで1つ……

武内■うーん、作品ごとのコアになってますんで

編集○今後に期待ですか

奈須◆そうですね。きっかり世界を決めておいて、
月姫以外の作品の時にそれを憶えている
と「あれっ?」と思うくらい楽しんでみ方を
させたいなあと。「ここで出てくるんだー」
つていう(註12)

下つき姫

編集○最後に、某所で出てきた「下つき姫」(註13)
についてお聞きしたいのですが

奈須◆あれはですね、えー、どうかしてたと
申しませうか(笑)

90年の終わりに、まだプロットを人数
分作つてるというころに女性同士の絡み
というのが必要なんじゃないかなと思っ
たんですよ。で、ちょうどそのころアルクとシ
エルの敵対するシーンを書いてまして。ん
ー、やるとしたらここか、というわけでアル
クエイドさんにはんばつてもらおうかと。た
だ、やんなくて良かったなあと(笑)

武内■初耳だったよ、下つき姫

奈須◆ホント!?

武内■あの時はじめて聞いたよ

奈須◆プロット見てみると書いてあるんよ。カッ
コがあつて、「ここでこうするのはどうし
よか?これがホントの下つき姫!なんちゃ

つて」て(笑)
編集○それはいつもの悪戯書きですか?

奈須◆いや、ワープロでこういうのはどうかしてし
っかりと。ちよつとこう、OK出るかな
ー?、と

武内■キレイに忘れてるわ、それ(笑)

つたというネタ話でございます。

註10:ネタバレ掲示板
本編の謎について詳しい語り合いが行わ
れていた。残念ながら現在は削除されて
いる。

註11:まほよ
奈須きのこの未発表小説「魔法使いの
夜」の略称。

註12:ここで出てくるんだー
事実5人の魔法使いの一人、セルレッ
子の「魔法」は数年の時を経て明らか
となった。「Fate/stay night」絶賛発売
中。

註13:下つき姫
つまるところ、あそこになニガアレしちゃう

小説である以上、
漫画の倍は面白くない
意味がない

編集 ○ここからは、主に奈須さんに質問させて
いただきたいと思うのですが

奈須 ◆はい

編集 ○奈須さんの目標は「伝奇と新本格(註1)
の融合」であると聞いています。伝奇方面
では先ほど名前の挙げた菊地秀行さん
がいるわけですが、その他に影響を受
けた作家さんなどありましたら

奈須 ◆自分はずっと伝奇一本槍だったんです。
菊地さんはその神様というか初期衝動と
いうか、こんな面白い小説やジャンルがあ
るんだと、武内とずっとコンビを組んでい
るのと絵というものの破壊力は知ってるわ
けですよ。

どうがんばっても小説は漫画には勝て
ない。小説は字を読むという時間をとる
厄介な過程があるのに対して漫画はもう、
一見して物語に引き込まれる。そういうアド
バンテージが漫画にはありますから、小説
である以上、シナリオ面においては2倍面
白くないと意味がない、ということをやっ
と考えていたんです。

そういう風に思っていた時に、綾辻行人
(註2)さんの「十角館の殺人」を偶然読
んだんです。す、すごいショックを受けまし
て。

「ああ、小説には小説でしかできない見せ
方があるんだ」と、後頭部をガンと殴ら

れたようなショックでした。

そこから新本格の世界に傾倒していき
まして、新本格の面白さと伝奇の面白さ
をなんとか一つにしたものを作りたい、と
思い出したのが5、6年前です。でその
で、影響を受けた作家さんとなると、菊地
秀行さんと、頭のスイッチを切り替えてく
れたということ、綾辻行人さん。あとはま
あ、大御所と呼ばれる島田莊司(註3)先
生。この3人ははずせませんね。あと、京極
夏彦(註4)さんなんかすごい好きで、あの
人は影響があるというよりはもう、神様
なんで(笑)好きでしょうがないという
編集 ○新本格に手を出す前から小説はお書き
に?

奈須 ◆はい

編集 ○武内さんにお聞きしたいのですが、新本格
に手を出す以前と以後では、奈須さんの
作風などは変わりましたでしょうか

武内 ■それ以前ですか「魔法使いの夜」(註5)
を執筆した時は、もうはまってたよね?
奈須 ◆ハッした後

武内 ■そうですね、むしろ自分の中だと新本
格は趣味の部分であって、あまり作品に影
響が出てた感じはしなかったんです。ず
っとテレポートクをやっていたのが、フアン
タジーと伝奇を融合させている印象でし
た。まあ、飛躍的に文章のレベルが上がった
時期はあったんですけど、そのころはたし
か竹本健治(註6)の:

奈須 ◆あーすみません、一番大事な人を忘れて
ました。竹本健治さん、新本格の方にはま

りまして、いろいろ探したんですよ。あのこ
ろは多分人生で一番幸せな時期だと思
うんですけど、で、探している時に竹本健
治さんの作品に出会いまして、最初に受け
た衝撃というのがなかなか越えられないも
のなんです。で、「十角館の殺人」を読んだ
時のショックを、軽く越えてくれました。

「ああ、ここに自分が見たかったもの、欲し
かったモノがあったんだ」と、あとはその、
竹本健治先生の作品は大好きなんですけ
ど、立ってという場所というか、向かってい
る駅が違う、という感じがしていました。
で、自分は竹本健治さんが走らせている列
車に羨望のまなざしを向けつつ、たまに乗
客として楽しませてもらうたりしつつ、自分
なりの列車で違う駅を目指したいという
のが

武内 ■まあ、あれですね。やっぱり「空の境界」で
はじめてミステリ風味というのを自分は読
んだ気がしましたけど、それ以前はまた
全然毛色の違った作品を書いてましたん
で、あれはあれで一応ミステリだったの
かな?

奈須 ◆何が?

武内 ■「氷の花」(註7)

奈須 ◆いや、その「魔法使いの夜」は当時の自分
がやりたかったことのあるすべてなんです。
館岡居物(註8)で、自分なりの魔法使い
論をベースにして、青子というヒロインが
いて、あとは最後は自分でん返しとあってミ
ステリっぽいことをやってみよう、と
で、やることを全部やっちゃったんです

註1:新本格

奈須曰く「過去に作られたオリジナルともいえる推理小説のカチを継承しつつ、あくまで作者自身の世界を密閉した、限りなく現実より離れた幻想的な小説」との事。

註2:綾辻行人

新本格ミステリの火付け役とされている。『ピエロ』作は「十角館の殺人」。

註3:島田莊司

本格ミステリ界におけるカリスマ的作家。様々な新人作家の作品に「鷹」を載せ、過剰なまでの後押しをして新本

格の活動を促した

註4:京極夏彦
妖怪小説の第一人者。「ケゲケの鬼太郎」第4期10話において、鬼太郎ファミリーを理不尽なまでに苦しめた。→「この世に不思議な事など何もないのですよ」

註5:魔法使いの夜

「月姫」「空の境界」に共通する世界設定が初め構築された。奈須さんのこの初期作品。未発表。この作品におけるヒロイン、蒼崎青子はその後「月姫」「MELTY BLOOD Re-ACT」に登場する事となる。

よ。そうしたら「あー、なんか目的が無くなつてしまったなあ」となってしまう。それで今までやったことがないものというところで、純文学っぽいものを書いてみよう。そんな経緯で「氷の花」っていう騎士物語を書き上げました。その後で「本気でやりたいた物がなくなっちゃったから、今までずっとやろう」と思っていた伝奇と新本格の融合をやろう」と思つて。それで武内の誘いを受けた。ついで、そういう形になるんでしょうか？

編集○わかりました。次に行きたいと思ひます。ここまでで「魔法使いの夜」「氷の花」といったタイトルが出てきているわけですが、今まで奈須さんがお書きになった作品はどのくらいあるのでしょうか？

奈須◆「魔法使いの夜」以前の作品はファン小説の域を出ていないので、自分には作品とは数えられません。少ないんですが、「魔法使いの夜」「氷の花」「空の世界」の3つですね。これ以外は人様にお見せできるレベルではないので(笑)

世界にルールが欲しいんです

編集○これまでも資料集や用語辞典などの形で月姫の背景設定、人物紹介など積極的に行われていますが、今後もう少し踏み込んだ形で背景世界、世界設定といったものを公開される予定がありますか

武内◆「月姫」というのは奈須の中にある「ひとつの完成された世界観」の切り売りで

もあります。月姫の中で切れる部分はもう全部公開してやるような感じですよ。ここからはまた別の作品でメインに語られるべき部分なので、こゝ以上語ることはできないと思います。他の作品も出した後にその作品に最もウエイトがある部分をまた公開していくことはあると思うんですけど

奈須◆世界にルールが欲しいんです。世界には縛りがないと面白くないと思う。何事もやっぱり規則。限定された出来事があるから、限定された時の出来事とあえて限定を破った時の凄さっていうのが生きてくる。

自分は設定好きとよく言われるんですが、出来る事と出来ない事をきっかり決めておかない物語はつまらないと思うんですよ。現実が面白いのは人間が飛べないからであつて、そういうそのどっしりも覆せない部分をきっかり決めておいて、物語を書いた方が絶対に面白い。

そう思うので何年か前から少しずつルールを作つて、それが広がっていく箱庭になつているのが自分の中の「現代伝奇物」としての世界設定。その一部が「月姫」なんです。次回作があるとしたら、やっぱりこれになると思います。書いていて今一番面白いのは現代伝奇物なので、月姫をやつてくれた方が「あれ、これって？」とニヤリとするような世界観の広げ方はないかな、というところでですね(註9)

武内■用語辞典自体も再販をかける際にもつと

増やしてくれと云つたんですけど「もう増やせん」って言われたんで、「出し切った」と

奈須◆資料集を作る際に「なにかネタがほしい?」や「用語辞典でもつくろおうか?あれだつたら2,3日でもできるから」ってだーって書いて「こんなもーん」まあ、そんなもんでしたから

武内■半月版の時に特典に設定集をつけました。じゃあ完全版には資料集をつけよう、って決めてたんです。それには絶対にその…なんと言いますか、自分の中では奈須っていう用語辞典なんです。テーブルトークRPGで用語辞典を作つたやつなんて、こいつくらいだと思つてますけど

編集○あれは一目見て、非常に手馴れていると思ひました

武内■今日も奈須の用語辞典、用意してあります

奈須◆ひい、奈須の話より楽しむためには用語辞典は必携なんですよ

武内■奈須の話をより楽しむためには用語辞典は必携なんですよ

奈須◆ひい、言われようだな(笑)

武内■だから絶対作つて欲しいんですけど、それなると「わかつたあー」とか、すごいやる気なさそうに

一回○(笑)

奈須◆あのころはなんというかその、ガソリンが。だてて白本(註10)はアレなんです。マスタリアップが終つてアレンスが終るじゃないですか。やつと長いマラソンが終つたっていうところで、締め切り一週間前に「本作る

ら「白本」と呼ばれた。なお、月姫設定集は「黒本」、月姫続編は「青本」。どちらも表紙の色からそう呼ばれている。

いう種し新ずかい内容。

註9:ニヤリとするような…しつこいですが、「Fate/night」絶賛発売中☆

註10:白本 月姫資料集のこと。表紙が白いことか

ンスターの類は一切登場せず、全編通して濃厚なファンタジー作品として描かれている。そのラストは氷の花のように美しく、そして悔しい。

註8:箱同席物 ぶっちゃけると、ささいな主人公とヒロイン達が一つ屋根の下で生活すると

註6:竹本健治 「匣の中の失楽」でデビュー。後続の作家達に大きな影響を与える。「アンチ・ミステリ」という言葉で説明したくなるが、長くなるので省略

註7:「氷の花」 奈須さんの未発表小説。魔法やモ

第八回 茄子

「コロセコロセ」

一同〇(笑)
奈須◆用語辞典の最後の項で「月姫が完成して」ようやく楽になったっていうのに、どうして自分たちはこんな本を作ってるんだろ。それこそ、よくわからない」って書いたよ」(つ)

編集〇それでは次に、奈須さんといえばインパクトのある名詞種で知られるわけですが

奈須◆あれはですね、毎回誰かが寝てる間に書き替えてるんじゃないかっていうぐらい(笑)

自分ではちゃんとやってるつもりなんです。ただ、ポイントタッチができないんで(気持ち)人っちゃんやと画面の方は見えないですよ。そういう時に小人さんが働いているのかなと(笑)

それはそうと、私は一度憶えた単語はなかなか変更できないんです。人の名前を間違えて覚えてしまうと何度言われてもその名前ではか思い出せない(註1)

自分が書いた文章はそれなりに憶えてるんですが、そのため見直しをしても頭の中にある正しい文章が見えちゃいまして、誤字に気づかないんです。そんなこんなでまあ、愉快な誤字が、次々と(笑)

編集〇なるほど。ところで普段見かける誤字は

んですけど、ホントにもうそういう気持ちで(笑)

テストプレイの目を潜り抜けてきた猛者達なわけですが、最初にあがってくる文章というのはどのような感じなのでしょう

武内◆どうなんですかねえ(笑)たしかに時々変な誤字がありますかね。「コロセコロセコロセコロセ」とか

一同〇(笑)

武内◆絶対あるだろうなと思って探してみたら、やっぱりあるんですよ(笑)そういうところを外さないいい奴なんですけども

奈須◆外さないって(笑)狙ってやってるわけじゃないんだだけだね

武内◆そんなにめちゃくちゃ間違ってるかというところ、そんなことは全然ないんですけど

奈須◆ただその、ピンポイントでなんか愉快な間違いをしてるよう

武内◆いいシーンでよく間違っ

奈須◆そうそう。こぞぞーというキラポイントで本当にキラしているという(笑)

O K S G ●こ、目で盛り上がってる時に「秋園」(註2)とか

奈須◆あれはものすごいシヨクでした(笑)

編集〇そういうモノに限って潜り抜けたらうんですねえ

奈須◆そうですね。というかこの2人、わざと見逃してるんじゃないかっていうくらい(笑)

O K S G ●誤字脱字のチラクを一度やったことがあるんですけど、気がついたら読みふけてっつて誤字脱字に気がつかないというのが

武内◆ああ、あるある。客観的な目で見るのが難しいですよ。読んでると目が勝手に補正しちゃ。あと、ディスプレイの大きい画面で見ると気つきやすいのかなというのがありますね。

小さい文字でプリントアウトしたものでチラクしてますので、どうしても見過ごしてしまっものが出てきます

編集〇発見されてしまて世に出ることの無から楽しい誤種をどまりました

武内◆「コロセ」かなあ(笑)半月版から楽しんでくれた方が誤字のチラクをしてくれたん

註1:その名前ではか思い出せない色々逸話が残っているが、ここでは割愛。最近ほめつき減った様子。人間とは成長する物なのか。

註2:秋葉「歌月十夜」収録の「妹切草」ではキャラクターとして登場。すげえ。

「結局殺す殺さないの関係なのかい?」

編集○そうしましたら、続きまして武内さんに

武内■はい

編集○サークル「竹箒」での活動から。これまで

何作か「ワルキューレ」を題材にした作品
(註1)を発表されていますが、そのあた

ですが、それがもう、すごい量ありまし
たね

奈須◆その方には頭が上がりません。すごい量め
細かいチェックをしていただきまして、ぐつ
と完成度が上がりました。まあ、あの、ソフ
トの方に問題があるとは言いたくないん
ですが、思ったとおりの変換をしてくれな
くてそのまま見逃してしまふことがやっぱ
多いですね。そんなわけで誤字に関して
はあまりいぢめなくてください(笑)

O K S G ■他には、日常生活の会話から誤字脱
字というかが、誤った日本語があるかもし
れません(笑)

武内■あ、間違ってる間違ってる

編集○「プリーストクエストミール」(註3)などで
すか?

一同○(爆笑)

奈須◆勘弁してください(笑) 普段からあんな感
じなんで、そうですね。HPの方でPにして
いる座談会はかなり普段の自分だなあと

武内■そういう間違つたところをツッコむと怒る
んですけどね

奈須◆あれは照れ隠しなんだって

ちよびつ

編集○よく悪戯書きをすると聞いていますが

奈須◆場が静かになつたりまったりしてくと盛
り上げたくなるんですけど、誰か見つけてく
れるかな、と思いがちです。ヨコヨコと

編集○アリアの断片(註4)でもではなく

奈須◆ではなく、無意識に書いたりいづれ誰かが
見つけて大暴れするだろうなと思って書
いたり

武内■なんで「ちよびつ」なの?(註4)

一同○(笑)

奈須◆「Bug Bug」の方のインタビュで武内が

言っているんですが、「奈須きのは硬派な
部分と軟派な部分が極端だ」と、自分で
もそうだと思うんですがすてきミールな

りの経緯などを

武内■以前一緒に活動していたサークルさんから
本を作つて出さないかと言われまして、ワ
ルキューレを題材にした漫画のアイデアが

いくつあったんで、作つてみたという感じ
です。ワルキューレを選んだのは、手に取
つてもらいやすい題材かなと、自分が初め
に考えるのは「キャラクターの強さ」です。

んですよ。ものを作るときはすこくとん
がるというか、そういう気になるんですが、
普段はその反動でとてもお馬鹿な人間に
なります。月姫を気に入つてくださったブ
レイヤーの皆様が引いてしまうような

(笑)

武内■奈須は「作者は幻想であるべき」って信念
を持つてまして。その作品に関しては、作品
中以外で語るべきではない。そこで、そのか
わりこういう席では語るの大好きみたい
な。そういうところがあつたりするのが極
端ですな

奈須◆困つたちゃんですね(笑) それもまあ、反動
かなと

奈須◆困つたちゃんですね(笑) それもまあ、反動
かなと

「月姫」の時もそうですが、はじめに主人
公がヒロインを殺すというインパクトのあ
るキャラは他に無いので、「ここを一番強
く押し出して」と

編集○神話で語られるワルキューレとは微妙に
異なる独自の解釈(註2)に基づいて話が
作られています。作品全体に共通する
テーマといったものはありますか

註3:プリーストクエストミール
意訳すると「私に質問を下さい」。TYPE-MOON
公式ホームページの第2回スタッフ対談を参照の
事。

註4
「歌月十夜」製作時の資料の端に書かれた謎の
言葉。何かを後世に伝えたかったのかも知れない。

武内■テーマ：ラブコメですかねえ
奈須&編集○ラブコメですか(笑)

武内■奈須も自分もそうなんですけど、主人公とヒロインが殺す殺されるっていう関係が好きなんです(註3)

一同○(笑)

武内■そういうところから始まるのが好きで、「魔法使いの夜」もそんな感じですよ。

「ワルキューレ」もそうですね。殺しに来るっていうあたりから、どういう風に発展させていくのか、どういう風に2人が結びついていくのかっていうのが、そういうシチュエーションを楽しんでもらいたいっていうのがありますね。

自分は物語に対してテーマといったものを明確に持たない方なんです。奈須はすごく持つんですけど、先程おっしゃられてましたけど、自分はサレス精神が強い方だと思っんです。まず自分達が楽しむこと。そして相手にも楽しんでもらうこと。エンターテインメントである」ということが、テーマといえるテーマですかね

奈須■言うねえ

武内■結構構ってやめて？もしかして、やっぱりなあ(笑)

奈須■ちよと話が脱線するんですが、今の話を聞いて思い出したんです。「月姫」の一番はじめの企画書を書いた時に、最後に

「結局殺す殺さないの関係なのか」という走り書きが(笑)

一同○(笑)

奈須■ふと冷静になりました、自分でつっこんでました。

武内■ほとんどそうだよ、考えてみると、殺

す、殺さないっていう。本当に好きなんです。そういう関係が

編集○そういう関係が好きになったというのはなにかきっかけが?

武内■(奈須さんを見て)どっから始まったんだっけ、これって?

奈須■私は「まほよ」からですね

武内■「まほよ」以前で何かそういうのなかったっけ?影響を受けたものって……無いか

あ。自分も多分「魔法使いの夜」に影響を受けた部分はあるかと思っますね。青子と主人公の草十郎っていうのがいるんですけど、2人との関係がすごく良かったんで

武内■薬メイトを語る

編集○続きまして、武内さんといえは……まあ、メイトなわけですが

一同○(爆笑)

編集○メイト好きになった背景、初期衝動とい

いますか、そういうものがあったら

武内■最初はそんなに好きじゃなかったんですけど(笑)とあるゲームをやりました、なんか

すごく好きになっちゃいました

奈須■理由とかは?

武内■理由は……無いですね。昔は全然興味なかったんですけど、メイトとか。そのゲームが何かっていうのはあえて伏せておきますけども、このゲームの金髪の方のメイトがすごく好きで、なんか知らないんですけど

編集○メイトのどういったところに魅力を感じるのでしょうか

武内■いろいろな要素があると思うんですけど、健気に仕える存在みたいなところがあるじゃないですか。また、これが日ゲームだと非常に都合の良い部分でもありますよね。そういう意味でも魅力的

奈須■私はその……でメイト論をしてもしょうがないとは思っんですが(笑)絶対服従という、屋敷の中で一番弱い存在でありながらも、すごい誇りがあるというか、潔としたものがあるじゃないですか。その二律背反というか、そのあたりに自分はメイト

武内■うーん(うう)というメイトじゃなきゃダメ(うう)っていう思いはありますね。ミスカはダメ

とか

一同○(笑)

奈須■だんだん話がおかしな方向に(笑)

編集○いやいや、この部分はもう「武内薬メイト

を語る」という方向で

奈須■わーい

武内■やっぱりロングスカートで、そういう慎重な部分

が欲しいとか、ああ、なんかまく頭の中であっていませんが

編集○(笑)それではちよと考えていただきます

して、その間に、「月姫」を作る際武内さんの方から来た、ひすこは(註4)に関する「こういう風にして」という命令についてお聞きしたいのですが

奈須■いや、あれは凄かったです。いや、ホントに。最初に「月姫」のプロットを立てた時、アルク、シエル、秋葉に関してはサクッとできたんですけど、企画書を出しましたところ……

「この3人で……」

もきとそう。

註4:ひすこは 翡翠と琥珀の略称。呼びやすさの所為か、いつの間にか定着してしまっ

雄と呼ばれる存在になった人間をパートナーとして選ぶ。彼らを天界へ連れ帰る為、戦女達は自らの手で英雄を殺しにやってくるのである。

註5:殺し殺され 振り返ってればTYPE-MOON関連作品全てに当てはまったりする。次回作

註1:ワルキューレ 武内廉の同人作品「ワルキューレ」シリーズの事。現在までに「ワルキューレ」「ワルキューレ2」「ニープサガ」の3作が発表されている。

註2 武内廉ワルキューレは、現世において英

「メイドが欲しい」

「わかりました、作ります」

「どんな？」

「双子のメイドがいい」

……とまあ、およそ0.5秒くらいのカウンターで言っただけで(笑)。ただ、自分は割烹着が好きなので「じゃあ、双子でいいけど、片方は割烹着にして、お姉さんは俺がもらうから、妹の方は武ちゃんに任せろ」ということになりまして、で、まあ、そこからはすべて任せられたんですが……。シナリオをあげてくると

「この言葉遣いはダメです」

一同○(笑)

奈須◆たしかに、自分は時折この言葉遣いはおかしいだろうというボカをやらかすんですが、それが本当に綺麗に直されて、

あとは、これは色々などころで言っただけですがシナリオを渡した次の日に何故か知らない立ち絵があつている。

「えとの立ち絵は何？」

「このシーンで使うの」

「専用で描き下ろしたんですか？」

「はい」

愛か！愛なのか!?!と

武内■そうね(笑)

奈須◆翡翠というキャラクターのファンになつてくれた方、それは十中八九武内の力なので、彼のメイド力

編集○メイド力(笑)とこで、琥珀はどちらかというと、メイドというよりは「女中」なわけですが

奈須&武内■そうですね

編集○女中ではダメなんですか？

武内■ダメです

一同○(爆笑)

奈須◆ダメかあ!?(笑)

「初恋の相手が双子だったんです」(武内)

「そりゃ夢だよ」(奈須)

編集○先程話が出てきました「双子にしてくれ」という。これについて、双子に過剰な幻想を抱いているという発言を目にしたことがあるのですが

武内■まあ単純に、初恋の相手が双子だったというのがあるんですけれども

編集○なるほど。奈須さんは何かご存知ですか？

奈須◆彼とは中学のころ一掃だっただけで、高校、大学は実は違うんですよ。ですから初恋のことはちよつと

武内■初恋は中学だけな、普通。それか小学校

校

奈須◆……マシ?(笑)うちの中学校に双子なんか

いた?

武内■これだよ:いたんです

奈須◆まあ、彼の頭の中だけです

一同○(笑)

武内■まあでも、今思うとその双子というのが、

片方が明るくて片方が暗いタイプだったんで

奈須◆そりを夢だよおまいさん。

武内■夢じゃねえー!

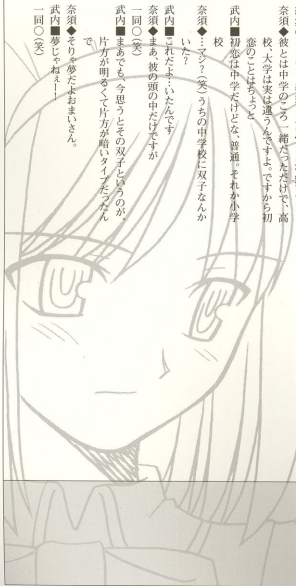
一同○(笑)

武内■そういう意味ではひすこはみたいな感じの双子だったんですけどね。過剰な幻想

……ひすこはというキャラクターには18禁の部分、目の部分を強めたキャラにしようというのがありまして、その際、どういうものに性的な興奮があるかと考え、双子であるという神秘的なものをなるべく入れたいなと

奈須◆さすがキヤッチ力で勝負する男。

なるほど!



キャラクターを壊さないように
その後も話が続くように
一番気を遣ったところですよ

編集 ○(奈須さんに対して)「月姫」がエロ初挑

戦だったわけですよ

奈須 ◆自信無かったですよ、武内に「とりあえず、エロ関係は君に任せる。シチュエーションも流れも君が考えてくれ」と言っていて、まず武内が絵をカットとあげていくんですよ。で、「これはこう始まって、こうなってるよ。で、これはフイニシユ。お願い」「Yes, Sir」で、なんとか形にしたんですが、エロは難しいですね

編集 ○なるほど。エロ関係は本当に武内さんが
すべて

奈須 ◆あとまあ、テーマもすべて彼が考えてくれました

編集 ○そうしますと、Hシーンに入ると志貴君
が、その、絶倫超人化するのは……

一同 ○(笑)

奈須 ◆あれはですね、生き死にの問題の時に目を
するというのはいいんですが、それで濃厚
な日になるかどうか、それどころではない
んじゃないかと、志貴もブレイヤーも思っ
てしまいます可能性はあるわけですよ。

かといって淡白なものにしてしまったの
ではHシーンの意味が無い。「To Heart」
の主人公がHシーンになるとオヤジ化する
とよく言われるんですが、あの気持ちは
よくわかるんですよ。エロくしないといけ

ないんだけど、エロくしちゃうとそれまで
の話をぶち壊してしまうんですよ。あれはそ
の解決策。というわけで、こちらも解決策
としてその、キレでもらおうかなと(笑)志
貴というキャラクターを壊さないままエロい
展開に持っていくって、かつその後も話が續く
ようにっていうのは「月姫」で一番気を遣
ったところですね。……と、カットよく締めてみ
ます

編集 ○なるほど。ところで、志貴君は初めてでは
ないですよ?

奈須 ◆はい(笑)このあたりのお話は「歌月十夜」
でチラッと、助がいい人だけわかってくださ
いというレベルで

「ああ、こいつは天才だ」

編集 ○エロシーンは武内さん担当ということで
すが

武内 ◆キャラクターを可愛く描く、表現するとい
うの一つの突き詰めた形だと思っ
てます

Hシーンというのは、そこが単なる性的
な描写だけというゲーム、やっぱり多いじ
やないですか。それって面白くないと思っ
てます。そのキャラクターHシーンというの
があるべきであって、そこでそのキャラらし
さが出てかわいいなと思うようなものがい
い。そういう思いがあったんで、各キャラに
コンセプトを持たせて「こんな感じで」って
いうのを奈須に伝えました

編集 ○なるほど。個人的に強く印象に残って

るものの中に翡翠の指しゃぶりがありま
すが

奈須 ◆自分もあれを提示されて「ああ、こいつは
天才だ」と

一同 ○(爆笑)

武内 ◆まあ、そうですね。翡翠に関しては1人で
閃々と色々描いてたんで

奈須 ◆閃々ってあんた(笑)

武内 ◆本当に、一切決まらなかつたんです。(翡
翠の)Hシーンに関しては思いつくものを描
いていったという感じでした。かなりの量描
いたんですけど、どれも結構気に入ってし
まったんで、「これも使って、これもこれも」
と奈須に渡して、「いたら量も多くなつてし
まった、何の脈絡も無い、指をしゃぶって
るようなシーンも出てきてしまつて、「無理
矢理でもいいから使ってくれ。なんとか使
ってくれ」と

奈須 ◆翡翠のHシーンが多くなるというのは読め
てました(笑)読めてたんで、覚悟はしてた
んですよ。それに、ただ単に量が多いんじ
やなくてテーマというかシチュエーションの
妙がある。純粋に書いてみたいという気にな
ったんでそういう意味では面白かったです。
まあ、実際書き始めると辛いんですけどね
(笑)

終わりに

編集 ○では最後は、お2人に自分のパートナーに
ついてコメントいただきたいと思っ
ます。奈須きのこにとって「武内崇」とは?

奈須◆そうですね、野球で言うならまあ、キヤッチャーでしょうか。自分がビッチャーで、武内は自分にとつていつでも「第一の読者」なんです。

とりあえず彼を失望させてはいけない。話を武内に見せて、面白くないと言われるのは怖い。彼の期待を裏切りたくないなあ。まあ、いつもその競い合っている仲間でいたいとか、本人を前にしているのとは恥ずかしいんですが、唯一無二のパートナーですね。

編集○ありがとうございます。では、武内無にとつて「奈須きのこと」は？

武内■高校の時から「こいつにはかなわない」という思いがありました。初めての作品から凄かった。読んで泣いちゃったんですよ。その、ノートに書いたような作品で泣けてしまうというのはかなり凄いなと思うんですけど。その当時からずっと目標だったのかなという感じですね。

まあ、今回「月姫」でお互い一緒にできて面白かったし、今まではホントに：なんだろ、越すべきライバル」みたいな部分があったんで、「奈須があれば作ったなら俺はこれで！」っていうような感じだったんですけど。まあ、今ではそういうライバルみたいな部分よりは、互いに作つていこうというパートナーシップみたいなものが強いதாகね。でもやっぱり今でも、心の中では奈須が出してきたシチュエーションに対して「ちょっと待てよ。もう少しこう俺なりに考えて、何か提案できないかなあ？」という

気持ち全然失われてないし、それはそれでいいのかなあと

奈須◆むしろそれに助けられているというか。自分は暴走しがちというか、狭く深く行っちゃうタイプなんです。横から武内が「ちょっと待て」という横槍が入ると、気がついて「うん、そうしなくちゃ」という気になります。

「月姫」が癖がありながらもここまで受け入れられたのはもう、武内の力も大きかったのだと思います。自分ひとりだったらこんなことにはならなかった。…ということだった。

編集○理想的なコメント、ありがとうございます

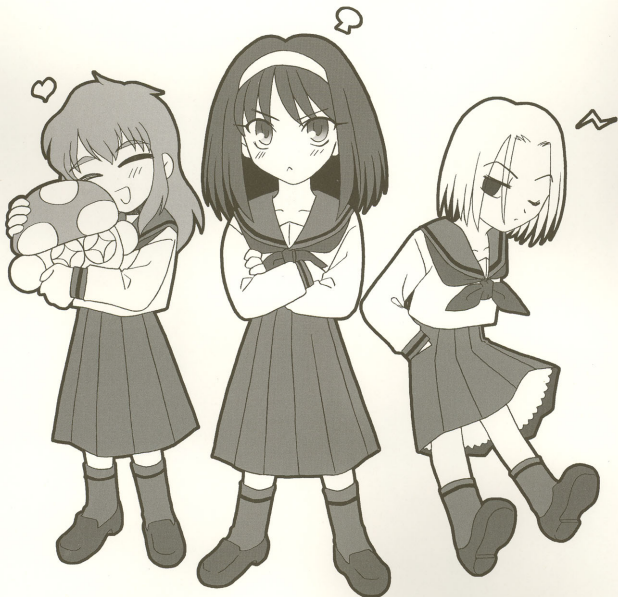
(笑)

それでは、今日は長い時間お付き合いいただきまして

ありがとうございます

一同○おつかれさまでした！

Mada mada tsuzuku Long Interview.
Otsugi ha type-moon no anbu wo shiru Mr.OKSG!
Hen na koto ittara korosu!



ロングインタビューでは本来、OKSGさんにも色々とお話いただくつもりでした。

ところが…

編集○さてそれでは、ここからはOKSGさんにもお話を

奈須◆変なと言ったら殺す

武内■せつかくキレイにまとめているんだからなあ

奈須◆まあでも、こういう形式である以上、読んでくれた方が楽しんでもらえるものになくちやならないんで、まあ、好き勝手…

イッテイイヨ

という心温まる一幕があり、あまり話をすることができませんでした。この穴を埋めるべく行われたのが以下のチャットであります。

(このチャットは2001年6月18日に行われたものです)

編集さん、いらっしやい☆

編集○さてさて

OKSGさん、いらっしやい☆

OKSG●こんばんは

編集○こんばんは

OKSG●今日は編集さんだけなんですか？

編集○はい、私だけです

OKSG●それじゃあ、今日はよろしくお話し

します

編集○それはいい、よろしくお話しします。お祭りの進行状況はいかがですか？

OKSG●あちこちから悲鳴があがっています！

編集○それはいつものことでは(笑)

OKSG●ええと、いつも増しています(笑)

編集○さて、それでは雑談も交えつつ、気楽に行きましょう

OKSG●はい、よろしくお話しします

編集○それでは1つ目。お2人とのファースト

コンタクトですが、最初に彼らの存在を知ったのは「竹箒」ですか？

OKSG●武内さんのHP「竹箒」にお邪魔したのが最初ですね。自分がネットを始めた頃から、98年の10月頃だったと思います。その時、丁度「空の境界」の初回が掲載されていたんですが、トップ絵も「空の境界」がパターント。あれは多分、一目惚れだったと思うんですが(笑)

編集○一目惚れですか。開設当時の「竹箒」はどんなHPだったのでしょうか？

OKSG●わりと普通だったと思いますよ。武内さんがCGを、奈須さんが小説をちょっとよってアップして掲示板には武内さんのお友達や常連さんが来て、よくある風景ですね。とか何とか

編集○素朴な疑問なのですが「竹箒」は何がきっかけで存在を知ったのでしょうか？

OKSG●存在を知ったきっかけは「TINA

MI」(註1)ですね。偶然見に行ったら、「竹箒」が偶然登録されたばかりだったという

編集○それはまたすごい偶然ですねえ

OKSG●なんで目を止めたんだろか…。なにか絵が好みだなあ、くらいだったと思うんですが、実際にみてみたらそういう事になつてしまいました

編集○その後「空の境界」の感想の熱いやりと(註2)をして仲良くなった前回お聞きしましたが、実際に会うことになったのは何がきっかけ？

OKSG●実際に会う事になったのはその年の冬コミで、大分かわざわざ出て行きました

編集○その頃はまだ大分だったんですね

OKSG●ええ、ずつと地元で。去年(2000年)上京したばかりなんです。クールで熱い武内さん、というのが第一印象でした。奈須さんは「空の境界」の黒桐み

いでした

編集○ああ、そう言われてみるとたしかに

OKSG●最近の2人は秋葉と志貴に見えますが(笑)

編集○爆笑

OKSG●ちなみにパワーバランス的には自分がアキラちゃん(註3)あたり…こういう事言うとファンに怒られるかもしれない

編集○冬コミでは何を？

OKSG●なんというかですね、手分けしてあちこちに並んだだけ(笑)いつの間にかそ

ういう流れになってしまつて…

編集○ファーストコンタクトが共同購入(笑)

註1: 車を公開する」というパワーバランスが確立したとか何とか。

註3: アキラちゃん「幻想同盟」「歌月十夜」に登場する秋葉の後輩、瀧尾晶の事。

註2: 熱いやりと) その様「貴様の恥ずかしいメールを公開するぞ!」ならば俺はその恥ずかしい返

註2: 熱いやりと) その様「貴様の恥ずかしいメールを公開するぞ!」ならば俺はその恥ずかしい返

OKSG●一日目に顔合わせしてごはん食べて、

その日の夜はすでに何処へ何処へ買いに行くといい作戦会議を(笑)

編集●その年はお2人のサークル参加はなかったんでね

OKSG●サークル参加してなかったです。それより前の、コミティアか何かで初めて武内さんが「フルキユレ」を……という感じだったかと

編集●3人に共通する好きなサークルというのはありますか？

OKSG●ふふふ、一番好きな所は内緒(註4)です。あとは「かもはうす」(註5)さんとか……

編集●つくりものじさんですか。いいですねー

OKSG●あちらのHPでアルクエイドを描いてもらえた時はみんなで大騒ぎしてました

編集●どちらかというと、作品の売り上げよりそういったものの方がダイレクトにくるのでしょうか？

OKSG●キますね。正直ここまで反響が出るとは……

編集●さて、月姫以前にも色々楽しかったですねー

OKSG●月姫以前どうだったかなあ……。実は自分一人と二度目に出たのつて上京してからなんですよ。だから月姫以前の事といったら、同人誌か「空の世界」くらいしかわからないですね。ごめんなき

編集●そうしますと、主にネット上で

OKSG●ええもう、レックリですねーインターネット万歳！

編集●OKSGさんは「まほよ」や「氷の花」な

どお読みになってるんですね？

OKSG●はい、両方とも。ええと「魔法使いの夜」については「空の世界」を読んだ頃に「読みたいす」とか言っていたら一年後、実物が送られてきたという(笑)

編集●あの分厚いコピー誌ですか。ファンにしてれば羨ましいかぎりです。どういった話なのでしょう？さわり程度でかまいませんのでー

OKSG●そう……ですねえ。田舎者の主人公が色々あって二人の女の子と同居するはめに……って何だかプロコ漫画みたいな。うーん、やっぱりの辺りの話っていうのは奈須きのことっての秘密兵器なものですから、いずれ形にする時の為になるだけ伏せておきたいというのがあるみたいですよ

編集●なるほど、わかりました。では方向性を変えまして。青子の「人間口ケットランチャー」について説明がなされたことはありましたか？いい意味が取れなかったのでしょうか

OKSG●一人間口ケットランチャーに関して読んで字の如く、壊すことしか能が……あわわわわ。もともと、青子自身楽しんでやつてるフシがあるので余計始末におえないというか

編集●「月姫」しか知らない人間にとってはどうにも想像しにくいですが

OKSG●そうですね、わかりませんよ。でも180度違うわけでもないと思います。「先生」が「女子高生」になっただけなんなんだろう、とか想像してもらえ

ると近いんじゃないですかね

編集●ちなみに「空の世界」の夏コミ売りほどの程度だったのでしょうか？

OKSG●えーと、上・中・下巻とあるわけなんですけど、上巻が10かそこらだったかと(笑)それで下巻は読んでくれる人の為だけに完全限定で5、6冊くらいだそうです

編集●激レアですね。査定したくなります(笑)

OKSG●今日のお宝はどちら？！

編集●「空の世界」を読む限りにおいては、奈須さんの小説と「月姫」はだいぶ趣が異なるように思うのですが

OKSG●そうですね、本人も小説とシナリオは別物だという事を意識して書いていたみたいです

編集●そこが彼らの偉いところですね。2人ともはつきりと切り替えがききますし

OKSG●そう、なのかもしれないですね。あれでもないこれでもないとして試行錯誤して作ってきた人達ですから。もちろん、その葛藤みたいなものは今でも続いているわけですが

編集●「月姫」に接したのは半月版が最初でしょうか？

OKSG●最初にはプロッピとかなそんな感じですが。あとはゲームになる前にシナリオを読ませてもらいました

編集●はじめて読んだ時はどうでしたか？

OKSG●書きとか違和感みたいなものは無かったです。普段通りのきのこ節は残っているし。むしろ新しい作品を読むときのワクワク感の方が強かったと思います。でも欲を言えばゲームでプレイしたかったな

註4: 現在も地道に活動を続けております。これからも頑張ってください☆

註5: よもや数年後、お仕事を一緒にする事になるうとは……

あ…(笑)

編集○あ、シナリオを全て渡されたんですね。

「ご愁傷様です(汗)

OKSG●脳内で勝手にイベント絵をつけるわけです。俺の秋葉があんなことやこんなことを(笑)

編集○プロットに介入もしていたようで。秋葉

夢Hのプロットなど(註6)

OKSG●介入というか、耳元で好き勝手願

いでただけで、夢Hについては無念です。

実は秋葉の夢Hについては他にも逸話がありまして…

編集○ほほう

OKSG●自分が冗談で言ったプロットを奈須さんが気に入ってくれたので、その方向で進むかと思いきやタイプムーンが一番偉い人から「うちの方がエロいね!むしろこれで決定!」と…あの人のエロパワーには敵いませんでした。完敗です

編集○なに!OKSGさんの方がロマンがあるじゃないですかあ!

OKSG●ありがどうございませう(ほろり)ロマンですよねえ…。でも出来上がった夢Hを見てると、ああいうので忠實奴隷化パッドエンドみたいなものを作っほしかなあ、とかなんか、兎にも角にも、えつち関係についてはほとんどその方の妄想の賜物みたいなです。尊敬と畏怖の念をこめて奈須さんには「エロ大臣」と呼んでいます(笑)もちろん本人は怒ります

編集○メイド魔人とかエロ大臣とか色々な称号をお持ちですね。ところでその武内さんですが

OKSG●…あ、名前伏せてたのに(笑)

編集○(笑)武内さんですが…我々マスコミ(笑)の前ではなかなか隙を見せない方ですよね。本当はおもしろいキャラクターなのではないかと私は邪推しているのですね

OKSG●私生活でも隙がない人ですよ。まあその、趣味嗜好に関しては別ですが(笑)だつてそれくらいしつこく面白そうな話題がないんです!別に恨んでいるとかそんなわけじゃないですよ!

編集○私生活でも完璧超人?

OKSG●好きな物に関しては熱く、そうでないものはすっぱりと。ハッキリしていますね

編集○それはまた極端な

OKSG●メイド、感情を見せない、黒髪おかつぱ、魔女っ子。…そんな感じかなあ…あんまり憶測で物を言うのもどうかと思うんですが(笑)

編集○「余計なこと言ったら殺ス」が耳から離れません(笑)あれは奈須さんの発言でしたか

OKSG●あ、「お前はTYPE-MOONの暗黒面を一番知る男だ。発言には気をつけろ」と言われました

編集○前回のインタビュー後の雑談で、2人とも「萌え」というのはどうもよくわからぬ(笑)と仰ってましたか。この辺はOKSGさんから見じろつですか

OKSG●萌え…うーん…どちらかというと奈須さんの方が萌えに寛容というか、まああれもアリなのかも知れないんですが

編集○「月姫」であれだけやりたい放題やっておいてわからないのもくそも無いやろ、と私などは思うのですが(笑)

OKSG●「メイドとか(笑)やっぱりそうかもしれないですね。頭ではわからなくても、魂で…でもやっぱり、一番強いのはそういう好きな物(萌え)を持っている人ですよ。パワーが全然違う

編集○たしかにも凄いな暗黒メイド力でした

OKSG●(笑)

編集○質問の方向性を少し変えてみましょう。武内さんの好き嫌いなど

OKSG●最近「蒼」のお熱ですあとは…うーん…新聞の勧誘に弱いそうなんです(笑)

編集○断れない?

OKSG●勧誘でもらったビール券とかためこんでます(笑)僕もこないだヨーグルト券もらいました。そうそう、あとは立休物好きみたいですね。フィギュアとかのいつだつたか、「動けないから秋葉原に行つて○○○○○○のトレーディングフィギュアを買っさきくれ」とか指令を受けたことが(笑)

編集○それは(笑)公表したら殺されますねえ

OKSG●…この辺の会話、残しとくんですかマジで?

註7

武内&奈須コンビに対してOKSGが質問をするという、インタビュー形式の座談会。公式ホームページにて閲覧可能。

OKSG ●二人はしょっちゅう話し合っているみたいですね。ストーリーから絵と文章の兼ね合いみたいなもので、電話でのやりとりが主みたいですが、それから他のスタッフに指示が行くみたいな状況ですかね。

もちろん自分も含めて

編集 ●集まって話すことはあまりないんですね

OKSG ●奈須さんが隙をみて武内さんの所へ行くくらいでしょうか。全員集まる事はほとんど

編集 ●奈須さんはネット環境がありませんから。電話が主体になるというのも頷けます。そういうえば、座談会(註7)の時は奈須さんほどしているのでしょうか?

OKSG ●実家の近くに友人の家があるそうです。そこでパソコンを使わせてもらってます。どこなんでもすぐ近くに高田さん(仮名)の家もあるそうで、よく彼についての武勇伝を聞かされてくれますよ(笑)

編集 ●それだ！
OKSG ●どれだ！ まあその、聞かされるんですが、どれにもわかには信じ難い話ばかりです(笑)「それ作ってるでしょう?」「ホントだって」というやりとりで、そう「お祭りデイスク」ではついに高田君にセリフが!一言だけです

編集 ●ええ！
OKSG ●まあその、高田さん(仮名)についてはこの辺で。お祭りデイスクはメインが学校という事で、志貴のクラスメートがわんさかできます。楽しいですよ。ファンに怒られるんじゃないかという位はっちゃけぶりが凄まじいです

編集 ●学園物ですか(連う)楽しみですね。

OKSG ●学園あり、屋敷あり、ホントに盛り沢山ですよ！
編集 ●お祭りといえば、没になったネタが気になるところで

OKSG ●うーん…スケジュールの都合で、エロ関係がかなり削られそうですね(註8)

編集 ●ネツクはやはり画像ですか
OKSG ●うーん…画像だけではなく、あつちもちょっと大変つばいですが(笑)でもきつとかなとかなるんじゃないですかね!

あははははははは
編集 ●大変といえば、今回はサウンドのKATEさんは大丈夫でしょうか?

OKSG ●新曲も何曲か追加していただけるようですよ、大丈夫であつて欲しいです(笑)奈須さんからは「スケジュールはカツカツだけど、なんとかなる」との心強い言葉が1信用してしますよ、ええしますとも!

編集 ●ではまあ、大丈夫だと信じて次行きましょう。普段あまり顔を合わせないようなのですが、そういうところと通販用の在庫はOKSGさんの家に?

OKSG ●部屋の中がカオスと化しました(笑)何週かに分けて、友人に手伝ってもらつてようやく。まあでも、なんとかなる事が分かったのでもう一回くらいやつても良いかも、とか思っていますけど

編集 ●夏コミ初日に合わせ、ショップに先駆けて通販開始!
OKSG ●無理です(笑)

編集 ●ええ！ さて、時間もアレですし、さく

さく行きましょう。今日は奈須さんについてほとんど聞いておりませんが、ホントにウツキ屋人なので何か?

OKSG ●まあその、昔そうだったらしい(本人談)ですが、ウツキ屋脳内諷刺・脱字という可能性も捨てきれません。本人にしてみれば大真面目なんでしょう

編集 ●脳内諷刺(笑)これまでのインタビューでメンバーにも知らされていない話が結構あるみたいだなあ、という印象を受けました

OKSG ●えーと、そうですね。製作とは関係のないコトで時折ぼろっと聞かされてる事もあります。武内さんならもっと深い部分まで聞いているかもしれません。でもほとんどは本人の頭の中のみであるんでしょうね。今奈須きのが死んだら、それらの設定も一緒に葬場行きです(笑)

編集 ●で、そういう話にデマが混入されてたりするわけですね
OKSG ●ええもう、どう料理するも本人次第でしょうから。恐ろしい事に!

編集 ●奈須さんの執筆スピードはどのくらいのものなのですか?

OKSG ●他の方の速さというのはわからないですが、かなり速い方だと思います。時間をかけるのはむしろ構想の段階での事らしいですね

編集 ●筆が動き出したら止まらないタイプですかね
OKSG ●書くのは頭の中にある物を出すだけだから、とか聞いた事があるような無いような

註7 武内&奈須コンビに対してOKSGが質問をするという、インタビュー形式の座談会。公式ホームページにて閲覧可能。

註8 「ガラスの仮面」でそんな話があった、程度の認識しかなかった。教養の無さが伺える…。

註9 などと書ってる個から、予想を遙かに上回るエロシナリオ「タナトスの花」が製作さ

編集○「夢十夜」の運慶みたいですね。それはすごい

OKSG●あれですか。仏像を彫るのではなく木の中の仏像を彫り出すのじゃ、とかいう(註9)

編集○はい。それで

OKSG●中から巨大キノコが出てきたら嫌だなあ

編集○普段からお2人は掛け合いをやっているんですか? 前回のインタビュの時のように(註10)

OKSG●武内Xさんの?

編集○いえいえ。きのこXOKSGこだけ見るとちがう会話みたいですね

OKSG●さや☆ えりそやですね。あんな感じですか(笑) 奈須さん曰く「俺もお前もボケだからツッコまれますに延々とボケ続けるしかないのだ」とか言ってますが。

そういえば最初奈須さんの事を女性だと思ってた時期が……

編集○を、いいでですね。奈須きこの女性説!(註11)

OKSG●実はプロフィールの「誰」を「誰」と読み違えていただけなんですけど! 今でもよく間違われているみたいですね。先日

「二人は結婚してるんですか?」という質問が来たとか……

編集○それは(笑)で、ホントの話、奈須さんは男性ですか、女性ですか?

OKSG●もちろん女性です。本名奈須きこの子

編集○インタビュの際は御簾にお隠れになってお顔を拝見できなかったのが残念です

OKSG●あの日は風邪で声が荒れてましたからねえ(笑)

編集○このくらいにしときましょう(笑) さて、きの子さんのご趣味についてお聞きしたいのですが

OKSG●あのですね、奈須さん茄子嫌いなんですよ

編集○はい? (笑)

OKSG●「共食いだから」とか言ってました。ちなみにキノコは大丈夫みたいです。

編集○なるほど。元食事担当(註12)としては気を使うところですね

OKSG●趣味はゲームなのかなあ……。作業の合間にちよこちよこでできるアクションゲームに飢えているようですが、やっぱり文章書きという趣味なんじゃないですかね

とか言ってますが、あとは麻雀とか。高田さんに勝ったり負けたりして小銭を巻き上げ(られ)ているらしいですよ?

編集○「竹箒」に好きなもの……密室・少年・包帯・ナイフという恐い言葉が並んでます

OKSG●ですね。それらが全部詰まっていた某エザアのOPには狂喜乱舞したとか

編集○月姫にも出てきますね

OKSG●美少年は好きだ。お姉さんも好きだ。だが俺には絶対人に言えない嗜好を持っている……? とか聞いたんですけど、何なのかしら??

編集○き気になる(汗) さて、話は変わりますが、秋葉夢Hの時のように奈須さんに洗脳工作を施すことはありますか?

それと、OKSGさんの意見が採用された所などお教えいただけましたら

OKSG●あーう、秋葉トゥルー(註13)を散々駄目な思いで変更させたのは僕の所為では無いと思えます。はい

編集○秋葉トゥルー……ういえばテストプレイ版とは若干異なるそうですが?

OKSG●最後に秋葉とある人物の会話のみで終わってしまっただが……今にして思えば、あれで終わってたら何事も無く平穩に終わったのかなあ

編集○うーうー気になる……!!

OKSG●でも今のトゥルーも良いですよ! 後日談あるし! あとはシエル先輩が「忠實くん」と呼ぶのを「遠野くん」に変えてもらった記憶が、その他はもう、無理だとかわかって無茶しか言わなかったんで。シャワーの後、秋葉ともう1ラウンド……とか(笑)

編集○陳情するならシャワーの最中にもう1ラウンドでしよう!

OKSG●もちろんシャワー中ですとも!!! 秋葉は無茶な注文を言っても最後には聞いてくれると思うんですよ! 「さ、今日はこのメイド服を着てくれ」とか!!

編集○オススメの月姫ファンページがあります

OKSG●全部です(笑) 駄目?……うーん、そうですね……うーん……やっぱ全部、という事で、どのページも愛に溢れていて嬉しい限りです。はい

編集○(笑) さて、ぼちぼち締めにかかるので、

OKSG●全部です(笑) 駄目?……うーん、そうですね……うーん……やっぱ全部、という事で、どのページも愛に溢れていて嬉しい限りです。はい

編集○(笑) さて、ぼちぼち締めにかかるので、

OKSG●全部です(笑) 駄目?……うーん、そうですね……うーん……やっぱ全部、という事で、どのページも愛に溢れていて嬉しい限りです。はい

編集○(笑) さて、ぼちぼち締めにかかるので、

OKSG●全部です(笑) 駄目?……うーん、そうですね……うーん……やっぱ全部、という事で、どのページも愛に溢れていて嬉しい限りです。はい

註10 この2人の場合、通常ならツコミを入れる場面でも「負けるか」とボケ返してしまう高に収拾がつかなくなる事しばしば。ツコミ編集。

註11 一時期収まっていたものの、つい最近に

なって新刊に「女流作家」として紹介を受ける奈須きこの子。17歳の巻であった。

註12 一時期、奈須がOKSGのアパートに駐留していた頃の話。主なメニューはパスタ、麻婆豆腐、親子丼、もやしなど。

註13 「こんな大事な事を会話だけで済ませるんですか!」と激怒した覚えがある。若かった。しかしこのいちもんもんが無ければ後日談「宵待問話」は生まれなかった……かどうかは分かりませんが。

O K S G ● …これ、結局どういうチャットだった
んでしょか！

編集○「TYPE-MOON」を影で支えるスタ
ッフの視点から彼らのすばらしさを語っ
てもらおうという、美しい企画ですが？

O K S G ● …そ、そうだったのか？あ、たまた今
奈須きこのさんに電話がつかつておりま
す(本当)。なにか質問はありませんか？

編集○え？ え?? えいと、知得留先生はね
こアルクに「シエルインド」と言われ
てなぜ怒ったのでしょうか？ 掲示板にあ
った質問ですが、怒るというリアクショ
ンはちよつと違うような気が

O K S G ● …埋葬機関でも散々インドインド
と馬鹿にされているため、インドという單
語に敏感になっているのです。どうか作
業に戻ります。それじゃ」とのことです。
悩みは解決したでしょうか！

編集○解決しました。

ありがとうございます!!

O K S G ● いいオチがつかましたねえ

編集○つかましたねえ。では、いい頃合ですし、
こちらでお聞きしますか

O K S G ● はい、それは6時間耐久チャットお
疲れ様でした！

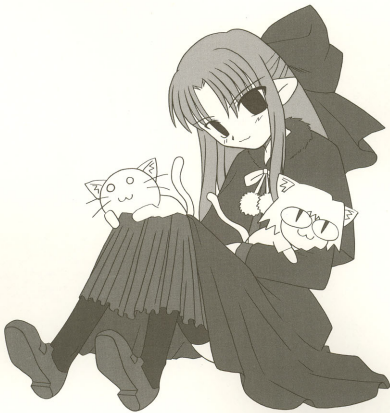
編集○はい。お疲れ様でした！

O K S G ● では、これにて失礼します

編集○今晚はどうもありがとうございました！

O K S G さん、また来てね！☆

編集さん、また来てね！☆



そんなこんなで後書きです。

—2000年の冬から2004年現在に至る時間旅行、いかがだったでしょうか？

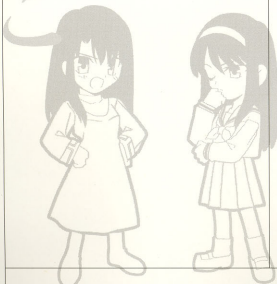
多くのユーザーに愛され応援されてきた「月姫」ですが、このタイトルに対する愛情は僕等も負けていません。ここにはTYPE-MOONの全てが詰まっています。正直なまでの初期衝動も、息苦しいばかりの熱意も、時に憎悪すら覚える未熟さも、全てTYPE-MOONを象徴する事柄なのだと思います。

「月姫」からはや四年。こうして振り返る立場になっても、「月姫」はスタート地点にして最後にもう一度到達したい「作品」だと再認識しました。それは続編がどうのこうのという話ではなく、同じ初期衝動を以て作り上げる何かという話です。

「月姫」を作って解散する筈だったTYPE-MOONはまだまだ続いています。この先自分たちがどうなるかは神のみぞ知るという所ですが、いつでもこの場所に帰ってこれるよう、無茶な雲風のままとっていただけら幸いです。

……なーんて、これ以外の生き方なんか知らねえってなもんですが。

七転八倒するこの世界、これから末永くお付き合い下さいませ。



OKSGと書いておかしげです。

再録インタビューの注釈など、ちょこっとだけお手伝いさせてもらいました。

そんな自分がこんな事を言うのも妙な話なのですが、「月姫」が歩んできたこの数年間は

自分がこれまで歩んできたなかで最も充実した数年間だった……気がします。

この本で初めて「月姫」に触れた方にも、そんな当時の熱気が伝わってくれたら良いのですが。

ともあれ、製作に携わった皆様には本当にお疲れ様。

そして、この本を手にとった皆様が再び「月姫」と出会う日を夢見て。

…ああ、でもそんな格好良さげな言葉で締めたとこで全然つまんない。

そんなわけで秋葉囃え。

なんだかんだの紆余曲折を経て、新しい月姫本が漸く出来上がりました。

企画は2003年の中頃からあったんですが、新作ゲームの制作などで手が付けられず、最終的には1年以上のびてしまいました。宙出版さん、ごめんなさい。ご迷惑をお掛けしました(汗)

月姫でオフィシャルな本を制作することにあまり乗り気では無かった自分ですが、TYPE-MOONの商業化というタイミングもあり、自分たちにとっても「同人」の象徴ともいえる月姫に対し一度区切りをつけたいと考えようになりました。

初め、タイトルは「月姫アートワークス」だったのですが、月姫という作品を振り返った際にそれはどうにも違和感を感じるもので、やはり月姫には「読本」が相応しいだろうと変更させて頂きました。

「見る本」では無く、「読む本」に。

それはそのままこの本のコンセプトでもあります。

古い絵にコメントを付けるのは思った以上に困難でしたが(笑)

実は裏のコンセプトもあって、それは自分たちにとっても意義のある本にするということ。読者の皆様にとっては読み物に、自分たちにとってはアルバムになる部分があれば良いなあ。

当時の「熱」の部分や「若さ」もまた形として残しておかねば!と思い、まんだらけさんのインタビューを収録させて頂きました。

それにしてもあれです。昔のインタビューを再録することがこんなにも恥ずかしい事などは、気恥ずかしさに悶えながらも、なるべく当時の雰囲気は残すようにしました。

レイアウトや構成、細部に至るまでじっくり作り込むことが出来たのは、度重なる延期を了解してくれた宙出版さんの度量と、修正依頼に粘り強くつき合ってくれた制作スタッフのおかげです。ありがとうございます。区切りを付けたい、から始まった企画でしたが、自分にとってはそれ以上の本になってくれたと思っています。

そして皆様にとっても、楽しい本であって頂ければ幸いです。

ARTWORKS Part 3
KARA no KYOUKAI & TSUKIHIME









2002 「空の境界」ドラマCD インレイイラスト



2002 「空の境界」ドラマCD 夏花イラスト

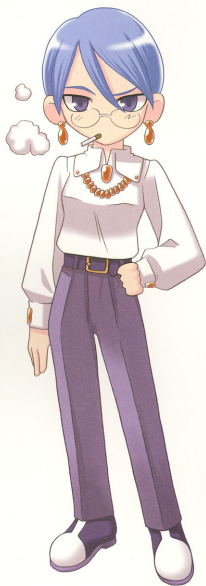
2002 「空の境界」ドラマCD (Magic Cage) イラスト(2/4)







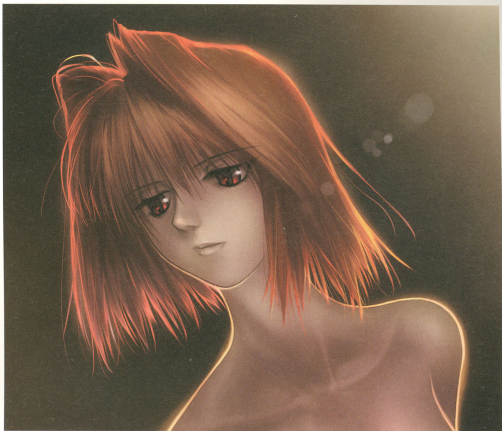






2007 「FEVER AFTER ~MUSIC FROM TSUKIHIME~」(TYPE-MOON/MANEUVER RECORDS) ジャケットイラスト表紙118

2008 「FEVER AFTER ~MUSIC FROM TSUKIHIME~」(TYPE-MOON/MANEUVER RECORDS) ジャケットイラスト裏表紙118







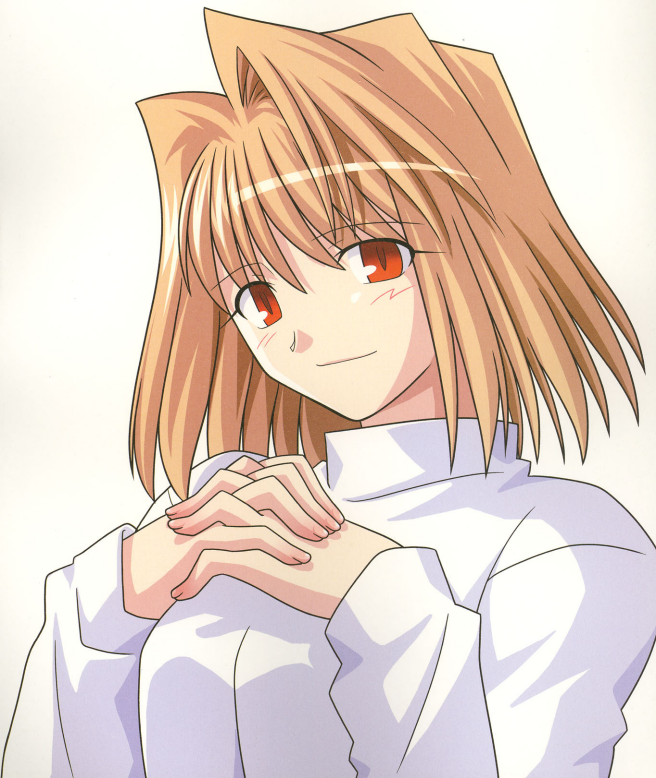




2003 アニメーション「真月譚 月姫 prologue」(ジェネオン・エンタテインメント)/パッケージイラストイラスト #25425

2003 「メガミマガジン」10月号表紙イラスト

◆関連資料 アニメーション「真月譚 月姫 prologue」(ジェネオン・エンタテインメント)/DVD絵本 #25377



The background of the cover is a light-colored marbled paper with dark, swirling veins. The top and bottom edges are framed by decorative borders. Each border consists of a central horizontal line of small, repeating diamond-shaped motifs, with ornate, symmetrical scrollwork flourishes extending from the corners.

tale

Shingetsutan Tsukihime Prologue

Story by Kinoko Nasu

Illustrated by Takashi Takeuchi



1 / RED MOON

1/2 それ以前。

それはとてもむかしむかし。
まだ地上がわりあい静かで、それなりに火がともりはじ
めた頃のお話です。

その星はいろいろあって、たくさんの子供たちと付き合っ
てきました。

とても小さなものからとても大きなもの、
フワフワした無害なものからガフガフした凶暴なもの、
海の中に潜むものから空の果てに進むもの。

一度も話したコトなどありませんが、とにかく大勢の子
供たちを育ててきたのです。

ですが、いつのまにかおかしな子供が生まれました。
ソレが今までの子供とどこが違うのか、星は説明するコ
トができません。

ただ、この生き物は違うものだと思ひ、
初めて、自分の行く末を案じたのでした。

その声を聞きつけて、月の王様がやってきました。

「動くことのできないアナタの代わりに、私がアナタを守
りましよう」

星に喚ばれた月の王様は、その赤い赤いこわくてやさし
い目で約束します。

星は喜んで月の王様を子供たちの一員と認めました。

こうして地上にはほんらい星の子供ではない月のひらが
生まれるようになったのです。

星は月の王様をおてほんにして、地上の王様を作ります。

けれど、どんなに工夫しても王様は生まれません。

そればかりか、自分の分身であるはずの月の人たちはタ
イヘンなけっかんがあったのです。

星は自分の子供たちが大好きです。

その分身である月の人が、地上の生き物を愛するのも当
然です。

けど、大好きだからって食べてしまうのはどうなのかな、
と星は疑問に思いました。

星は知らなかったのです。

月の王様が星を守ろうとするのは、星が可愛そうだった
からではなく、

なんにもなくなってしまう自分の国の代わりに、きれ
いな世界が欲しかっただけだという事を。



2 / CASTLE IN THE AIR

2 / その前 (I)

真祖。星の代弁者としてカタチを持った月の民はそう呼ばれました。受肉した精霊である彼等には、けれど一つの欠陥があって、だんだんと数を減らしていったのです。吸血、管理し、処罰する対象である人間の血液を欲しがる月の民は、初めから間違っていたのでしょうか。確でないしすてむにふりわけられる容量はないのですから、少なくなっていくのは当たり前です。それでも真祖たちは自らの仕事を頑張ってこなします。ワルモノだった月の王様がいなくなった後、頑張って頑張って、星を穢す悪魔たちと戦いました。ですが。



人間の血は猛毒で。
精霊でも、血を吸うと悪魔になる。



お城にはもう誰もいません。

枷は脆く、鎖は重く。

罪は誰も知らず、罰さえ誰も与えずに。

お姫さまは、今日もうなだれてユメを見ます。

べつにユメ見るのが好きなワケではないのでちっとも楽しくありません。

彼女は今日も、最後のまっかな一日をユメに見ます。

楽しいからユメを見ている、なんてことはなく。

そもそも楽しいという定義を、誰も教えてあげられなかったではないですか。

3 / そのずっと前。

「あしたになったら、大人になるまでずっと眠るの」

真祖たちは無駄なコトができません。

最高の素体として生まれたお姫さまは、

最高の性能を発揮できる「年齢」になるまで

眠るコトになりました。



お姫さまは何も知らないままセカイの全てを教わって、

やっぱり何も知らないまま一時のユメから覚めるのです。

お姫さまの成人の儀には魔法使いも立ち会いました。

昔から、王子さまやお姫さまの誕生には魔法使いが駆けつけるものなのです。

お姫さまを見た魔法使いは、これだから人生は面白いと笑いました。

月の王様を追い返した魔法使いは、

その娘であるお姫さまをたいそう気に入ってしまったのです。

お姫さまも魔法使いを気に入りました。笑い顔というものを初めて見たからです。

「ゼル爺はなんで笑うの？ お城の人たちはみんな笑わないよ」

笑うのは己の生が楽しいからだ、と魔法使いの爺は言います。

お姫さまには楽しいという事柄も、自分が生きているという意味もわかりません。

「楽しいってどういう事？ 私にもわかるときがくるのかな」

「それは半々じゃな。まあ、おまえさんは長生きだろうから見込みはあるぞ。

そんなものはひよっこり手に入るものだ。

道端を歩き、石につまづいた拍子に気がつくようなものでな。

判ってしまえばどうという事はない」

お姫さまは首を傾げます。

言っている意味はやっぱりちっともわかりません。

だって、そもそも。

無駄なコトを知らないのですから、彼女は石になんて転びません。

それでも魔法使いの言葉は、なんだかとても大切なコトのように聞こえました。

あしたになればすべて忘れてしまおうとてんぞ。

「又みるように、お姫さまはくるくると繰り返します。

魔法使いは言ったのです。

いつか気がつく。君の人生は、目が覚めているだけで楽しいのだ。



4 / そのちよつと前。

真祖の白い姫。

目を覚ましたお姫さまは憎しみと恐れを込めて、そう呼ばれるようになりました。

最高の性能を持つ彼女は、

その力で多くの悪魔を狩りだして、捕まえて、引き裂いたのです。

何も知らない空虚な「ココロ」のまま、

悪魔たちが元々なんてあったのかも知らないまま、

少なくて弱くなってしまった真祖たちの期待に代えて、

たくさん吸血鬼を引き裂いて回りました。



お城の中が彼女の世界。

外に出て悪魔を引き裂いた後、お城に戻った彼女はすぐに眠って今までのコトを忘れるのです。

お姫さまは何も知らないよう、無垢で白いまま運用されました。

感情とか記憶とか、そういった余分なモノはいらないのです。

種を増やしたい、なんて性的欲求にかまけて血を吸われてはたまりません。お姫さまは最高の素体なのです。

そんなことになったら、月の王様が帰ってきてしまうではないですか！

真祖たちはお姫さまを真っ白なまま使いました。

彼女はただ堕ちた真祖を処刑するだけのモノ。他に余分な機能なんて持たせません。

リセットリセット。

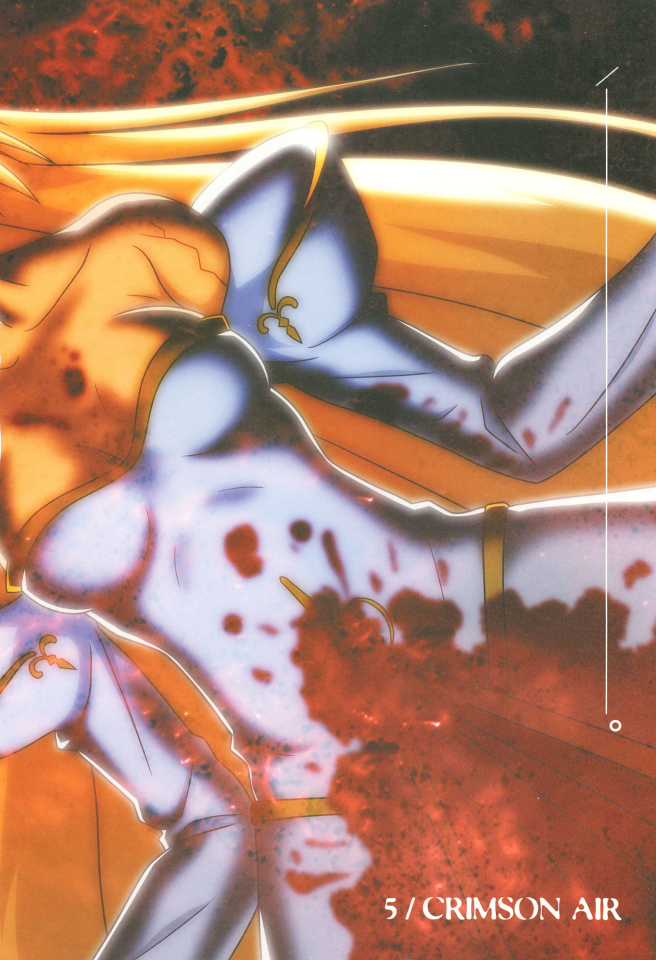
何か手に入れてもリセットリセット。

けれど、一人の人間がお姫さまに恋をしました。

人間の血は猛毒です。

その赤い血は白いドレスを、





o

5 / CRIMSON AIR





6 / CASTLE IN THE AIR, SILVERNIGHT CRADLE

6 その前(II)

いつまでも独りきり。

カラのお城は冷たいまま、長い長いユメを見る。

守るべきものもなく、
守るべき教えもなく。

お姫さまは今日も明日も変わりません。

そう、お城の人たちが死んでしまっても
やる事は一緒なのです。

目を覚まして、敵を引き裂いて、
またこうして眠り続ける。

胸にあるのは後悔だけ。

お姫さまはまっ白なココロのまま、

赤く染まった手足を縛って縛って縛って縛って。

戒めの鎖は罪の証。

鎖は脆く、故に干を重ねて蓋を閉じる。

でも大丈夫、苦しいなんてコトはないのです。

お姫さまは変わりません。

楽しいコトを知らないかわりに、

悲しいコトも知らないのです。

生きていく意味も死んでいく意味も知らないのです。

遠い昔、誰かが言いました。

長く生きていれば気がつく時が来ると。

あれから数百年が経ちました。

魔法使いは嘘つきで、

そんなコトなんてちっともありません。

お姫さまも、そんな言葉なんて

覚えてはいませんでした。

からっぽなお姫さまは、今日も今日とてユメを見ます。

残念ですが、誰にもそれは変えられないのです。

転び方をしらない彼女が、何かの間違いで、

自分から転ぶまで永遠に。

だから、待っているのは一つの奇跡。

彼女とはまったく関係のない世界、

関係のない国で、いつか。

残酷で儚しい、ひとつの出会いが生まれることを。

7 / そのあと。

君は今、新しく目を覚ました。

「君。そんなところでしゃがんでると危ないわよ」

ここは遠い国。

深い海のような青空と、果てのない草原で、

一人の魔法使いと出会った。

それは石にハマるような不注意で、

どっちが石でどっちが転ぶ役割だったかは

判らぬすじまい。

「私は薙崎青子。君はっ」

眠っていた時間が動き出す。

石膏のように真白く固まっていた心に色がついて、

閉じていた目を開けて、目に映る全てを受け入れた。

魔法使いは消えて、後には思い出だけが残った。

道はずっと続いている。

いつか、また出会える日をユメ見て、この草原にたどり着こう。



7 / BLUE BLUE GRASSMOON



それが遠い異国の話。

これっぽっちも関わりのない、

つまづくコトなんて有り得ない二つの人生。

けれどそれ故に、眩いばかりの奇跡だった一つの出会い。

さて。男の子のお話は、はじまったばかりです。

発行人 北原信夫
編集人 大久保光志

発行所 株式会社宙(おおぞら)出版
〒162-8611
東京都新宿区早稲田鶴巻町543 名古ビル
03-5228-4055(編集)
03-5228-4060(販売)
03-5228-4052(資料製作)

印刷・製本 凸版印刷株式会社
ISBN4-7767-9037-8

原作 TYPE-MOON

担当編集長 松浦孝

デザイン FAGAS

編集 今秀生
竹井直輝

文 TYPE-MOON
今秀生
竹井直輝

協力 まんたらけ
清水潤

Special Thanks TYPE-MOON

監修 TYPE-MOON

DTP FAGAS
企画・制作 株式会社宙(おおぞら)出版
第一企画編集部

- 本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社宙出版から文書による承認を得ずに、いかなる方法によっても無断で複写、複製することは禁じられています。
- 造本には十分注意しておりますが、乱丁・落丁(本のページ順序の間違いや抜け落ち)の場合はお取り替え致します。購入された書店名を明記して小社資料製作部宛にお送りください。小社送料負担でお取り替え致します。
- 定価はカバーに表示しております。
- ゲームの内容、その他についてのご質問にはお答えできませんので、予めご了承下さい。

月姫読本 PlusPeriod
2004年10月29日初版第1刷発行

宙

ツキヒメドクホン

02500



9784776790372

ISBN4-7767-9037-8

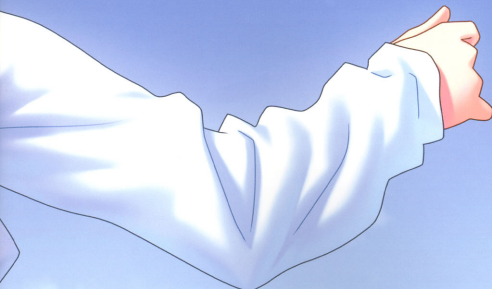
C0076 ¥2500E



1920076025006

定價：[本体2,500円] + 税

Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.





9784776790372

ISBN4-7767-9037-8

C0076 ¥2500E



1920076025006

定価： 本体2,500円 +税

Blue Blue Glass Moon, Under The Crimson Air.

月姫主要キャラクター30人登場!!

武内・奈須両氏のコメント付きでドカ〜と紹介!!!

初期～最新イラスト満載!月姫アートワークス

ここにも武内・奈須両氏のデンジャラスコメントが!?

奈須きのご怒濤の大幅加筆修正!!

最新版「月姫用語辞典」& ショートショート「Talk」掲載!

当時の熱気を再現!!

月姫キャラクターランキング!!

あの時僕は若かった!!

ゲーム発売当時のロングインタビュー再録

【Fragment】

「シエルさんインドですよ」

「月姫通信」「月姫日和」など

貴重な同人作品も再録!!