

CLOVER STUDIO



天道太子一寸輯録

大神設定画集

大神繪草子

絆



ISBN4-86233-088-6

C0076 ¥3200E



9784862330888

株式会社カブコン
定価 本体3,200+税



1920076032004





大神繪草子 絆

本書は、神話の時代から語り継がれる「大神」という物語に関して書かれた、絵巻、古文書を集めて合本したものである。文章に関しては現代語に訳してあるが、装丁等に関しては保存されていた状態のものをそのまま収録した。

大神設定図繪……………

アマテラス……………

イツスレ……………

人物編……………

妖怪編……………

背景編……………

繪コレテ……………

『大神』生みの親である二人から
大神を愛してくれた

貴方へのメッセージ…

大神茶屋 一休……………

第七代 天道太子一寸画
大神天道繪卷……………

大神傳聞錄……………

四葉堂所蔵
「大神」関連残存資料集

②の印は『大神 オリジナル・サウンドトラック』
に対応しています。サウンドトラックをお持ちの方
は、BGMとしてお聞きください。
①内の漢数字は、ディスク番号を表しています。
その後の漢数字は、曲番号を表しています。

目次

アマテラス	四
イツスレ	十二
ナカツクニの地図	十四
道中人物繪卷	十六
天の川	十七
神木村	十八
花咲谷	十九
神州平原	二十
アガタの森	二十一
ツタ巻遺跡	二十二
高宮平	二十三
クサナギ村・風神宮	二十四
笹部郷	二十五
十六夜の祠	二十六
関所・両島原	二十七
西安京(庶民街)	二十八
西安京(貴族街)	二十九
宝帝の屋敷	三十
両島原北	三十一

妖怪伝承図繪

龍宮	三十二
鬼ヶ島	三十三
カムイ	三十四
ウエベケレ	三十五
ボレコタン	三十六
神木村(百年前)	三十七
エソフジ	三十八
箱舟ヤマト	三十九
天邪鬼系	四十
鶴系	四十一
烏天狗系	四十二
輪入道系	四十三
大天狗系	四十四
一郎丸系	四十五
牛頭鬼系	四十六
狗系	四十七
蜘蛛系・人型系	四十八
お札系・壁系・錠前系	四十九
首領系	五十

アマテラス大神

その昔、天界タカマガハラを荒らす魔物を追い、地上へやって来た神様。太陽を司り、「慈母」「大神」と崇められている。信仰心の薄い人には白いオオカミに見えてしまうが、隅取りの入ったこの絵が真の姿である。自然界の力を自在に操る十三の法力を持ち、伝承には「筆しらべ」として語られている。









武装アマテラス 鏡

八咫鏡

やたのかがみ

神々しき日輪を鑑いし
聖鏡。煌々と燃え盛る
炎の力を宿す。

真経津鏡

まふつのかがみ
サクヤ姫から授かった鏡。
宿る通力で、敵の攻撃を防
ぐこともできる。

神獣鏡

しんじゅうきよう

神獣の印が、刻まれた鏡。
表神器に据えらるゝ画点の
筆葉が宿る。

辺津鏡

へつかがみ

知識・力・信仰の三位一体
を表す鏡。攻守を極め、悪
しき者を蹂躞する。

沖津鏡

おきつかがみ
輪廻転生の理が、刻み込ま
れた鏡。悪しき者に、等し
く裁きを与える。

都牟刈太刀

つむがりのたち
オロチの尾より現れた聖
剣。ボタンを長く押して
力を溜め、敵を断つ。

草薙剣

くさなぎのつるぎ
キエウヒの尻から蘇りし
剣。新緑の刃をもって、
悪鬼を断ち切る。

八握剣

やつかのつるぎ
八手の戦神が、振るったどさ
れる神剣。表神器に据える
時、画点の筆葉が宿る。

七支刀

ななつさやのたち
刀身が七つに分かれた
た剣。表神器に据える
時、画点の筆葉が宿る。

天叢雲剣

あまのむらくものつるぎ
空に閃く雷光を、纏いし聖剣。
進む雷の力を、その刀身に宿す。

武装アマテラス 剣

武装アマテラス 勾玉

ちがえしのたま
道返玉

清廉なる光を、その身に宿した勾玉。浄化の力をもって、敵を誅する。

やさかにのまがたま

八尺瓊勾玉

荒れ狂う吹雪の力が、宿りし勾玉。凍てつく氷の力をもって、敵を截く。

たるたま
足玉

神通力が漲る勾玉。衆神器に据える時、ボタンを連打すること、激しく攻撃する。

いくたま
生玉

生命の輝きが奉せられた勾玉。漲る命の力で、悪しき者を断つ。

まかるがえしのたま
死返玉

道を迷えた悪しき魂を、黄泉へと導く死を、司る神器。



イツスンとアマテラス



さすらいの旅絵師

イツスン

神々の姿を描き記し、人々に信仰を広める「天道太子」を祖父に持つコロボツク。修行の厳しさから自信を失っていたが、アマテラスとの旅を通じて絵師としての情熱を取り戻し、立派な天道太子へと成長していく。憎まれ口ばかり叩いているが、義侠心あふれる男で情に流されやすく、美人の頼みに弱い。

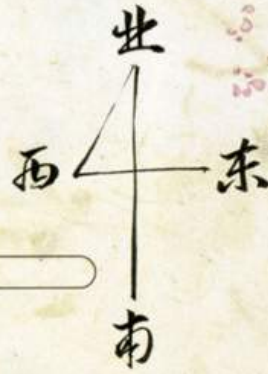
18
19
十八、二十九



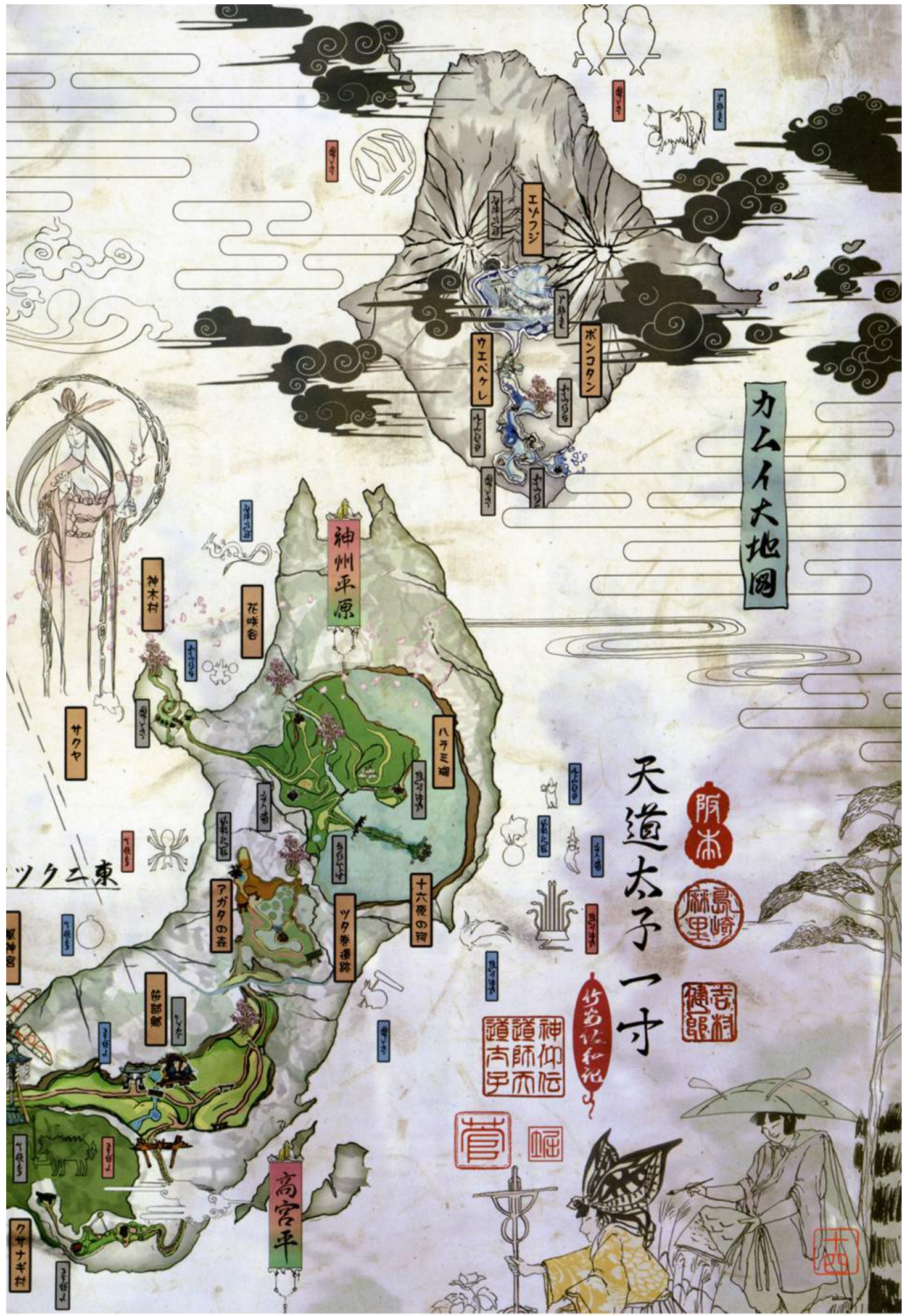
ナカツクニ大地図

開発当初より描きたいと思っていた地図です。が、ゲームの構成が決まらないことには描けなかったため、最後にギリギリで描いた絵です。これは辻棲が合わないという意味が無いので、背景デザインの方さん、驚坂さんとインタフェースデザインの方本さんには、いろいろとデータを作る際に協力してもらいました。ぜひ、これを見ながらプレイしてみてください。辻棲はすべて合わせました。

佐和記



ナカツクニ西



カムイ大地図

天造太子一寸

阿木

島崎

吉相

徳郎

神仰伝
道師不
道古早

菅

福

高宮平

神州平原

花咲谷

神木村

サクヤ

ハラム三浦

十六夜の河

ツタ巻道跡

アガタの森

笹部郷

クサナギ村

天の川

蘇神



龍画

おお……
 我らが慈母 アマテラス大神
 御許がこの世を去られて 幾星霜
 時世経て 久しくなりにけるも
 この蘇神 ひと時も欠くことなく
 今日の日を 待ち申しけり
 御許の 御隠れの際に 転び出でし
 十三の筆神は
 この 広い人界に 惑い
 散り散りになりけり
 我は 天の星座となりて
 生き長らえたるを
 いま一度 御許に仕わせ
 失せ物の 蘇るを見継がせ給え！
 この力あらは 涸れた天の川など
 忽ち 星くずで 溢れさせ給いぬ

道中人物繪卷

アマテラスとイッスシの旅は長い、長いものじゃった。
幾多の困難も、二人で力を合わせて乗り切った。

遥かなる旅路の中で、数え切れないほどの、

多くの人たちと心を結ぶことで、イッスシは大きく成長したんじや。

この物語は、イッスシの成長記ともいえる。

今一度、出遭った人々や筆神さま、人ではないものも含めて、
振り返ってみるとするか。



断神

一閃

おお：
我らが慈母アマテラス大神
物の怪蔓延る塵界で
我が身を隠せるのは
古の英雄を祀る
この細やかなる祠のみなりけり
万象の神たる御許を助くる事こそ
我が務めなれば
退魔の剣舞を以って悪を祓う大役
この断神に預けられよ！

神木村

蓮ノ花神

おお、
我らが慈母アマテラス大神
我神木に身を寄せ
禍々しき浮世から逃れたるを
戦とあらばこの蓮ノ花神
御許の懷に帰り奉りて
随神万里の波濤にいざ向かわん！

水蓮





本精
サクヤ

神木村の二神木「コノハナさま」に宿る精霊。サクヤは地上の自然を支えていたが、人々の信仰心が薄れゆく中、その力を失いつつあった。蘇ったヤマトノオロチに対抗するため、わずかに残る力を使ってアマテラスの御魂を地上に再臨させる。

大剣士
スサノオ

百年前にオロチを倒した伝説の剣士イサナギの子孫。大剣士を豪語しているが臆病で、周囲の期待に耐えかねて自暴自棄となり、十六夜の祠でヤマタノオロチを封じる宝剣を抜いてしまう。その後、魔物から逃げ惑うが、アマテラスの助力とクシナダへの愛がスサノオを奮起させ、一族の仇敵であるヤマタノオロチを見事に打ち倒した。



⑥ 二十八、二十九、
三十一、三十三、
三十九、四十一
③ 十一、十三、
十六、十八

酒蔵人
クシナダ

神木村で酒造りを営む女性。性格はおっとりしているが芯は強く、勇敢な心を持っている。百年前のオロチ討伐に使われた「八塩折之酒」を造ったイサナミの子孫だけあり、クシナダの造る酒は逸品と評判で遠方から客がやって来るという。

⑥ 三 三十五



神木村

ミカン婆

ミカン翁の妻。ミカン爺と同じく信仰心を忘れない老人。ふだんは穏やかな性格なのだが、ミカン爺いわく「怒ると妖怪よりも怖い」そうなの……。桜餅を作るのが得意だが、そのときは豪強の鬼と化す。



長老
ミカン爺

気難しい面もあるが、信仰心はあつい神木村の長老。枯れゆく神木に命の息吹を与える秘伝の舞い「真神楽」の数少ない継承者で、舞い姿のりりしさと頭上のミカンの大きさは、アマテラスさえもくぎ付けとなった。

七
二十

ムシカイの母ちゃん

ムシカイの母親。小さな畑で大根を育てており、作物に注ぐ愛情は深い。しかし、自慢の大根は息子や銅い犬、果てはアマテラスからも狙われるため、気苦労が絶えない。むやみに畑を掘り返す不届き者は、母ちゃんのゲンコツに悶絶することになるだろう。

二十六

ムシカイ

神木村に暮らす少年で、捕まえた虫を糸でくくり、愛犬ハヤブサと元気に駆け回っている。母親の畑の大根を掘り返こさせるいたずらに、アマテラスを巻き込む。

ハヤブサ(ハダ士 忠狗)

ムシカイの愛犬で、彼とは無二の親友。実はこのハヤブサは二代目。初代はムシカイの父とともに、森で妖怪に襲われ落命した。その現場を偶然通りかかったハダ士である忠狗は、初代の遺言を聞き、来たるべきムシカイの危機を救うため、常にかたわらに寄り添っている。

三十七

忠狗



サザンカ

ツバキ

かつて先祖が全国に植えたといわれる木をたどり、一族の故郷を捜す旅を続ける姉妹。姉のサザンカはしっかり者で、幼い妹を支えている。妹のツバキは純真な心を持つ少女で、アマテラスの赤い隈取りや、イザナギ窟への入口を見ることができる。



虚無僧

修行のために全国行脚をしている僧で、神木村を訪れた際にオロチ復活の騒動に巻き込まれた。さすが僧侶だけあり妖怪の姿を捉えることができ、アマテラスが妖怪を退治するまでの所要時間を正確に数えてくれる。

行商人

全国を回って名産を売り歩く、旅の商人。ナカツクニの各地に大勢の仲間がおり、訪れる客が犬でもオオカミでもおかまいなしで、熱心に商売に励んでいる。商品の中には、まれに神器がまぎれており、行商人たちの仕入れルートは侮れないものがある。



神木村

花咲谷

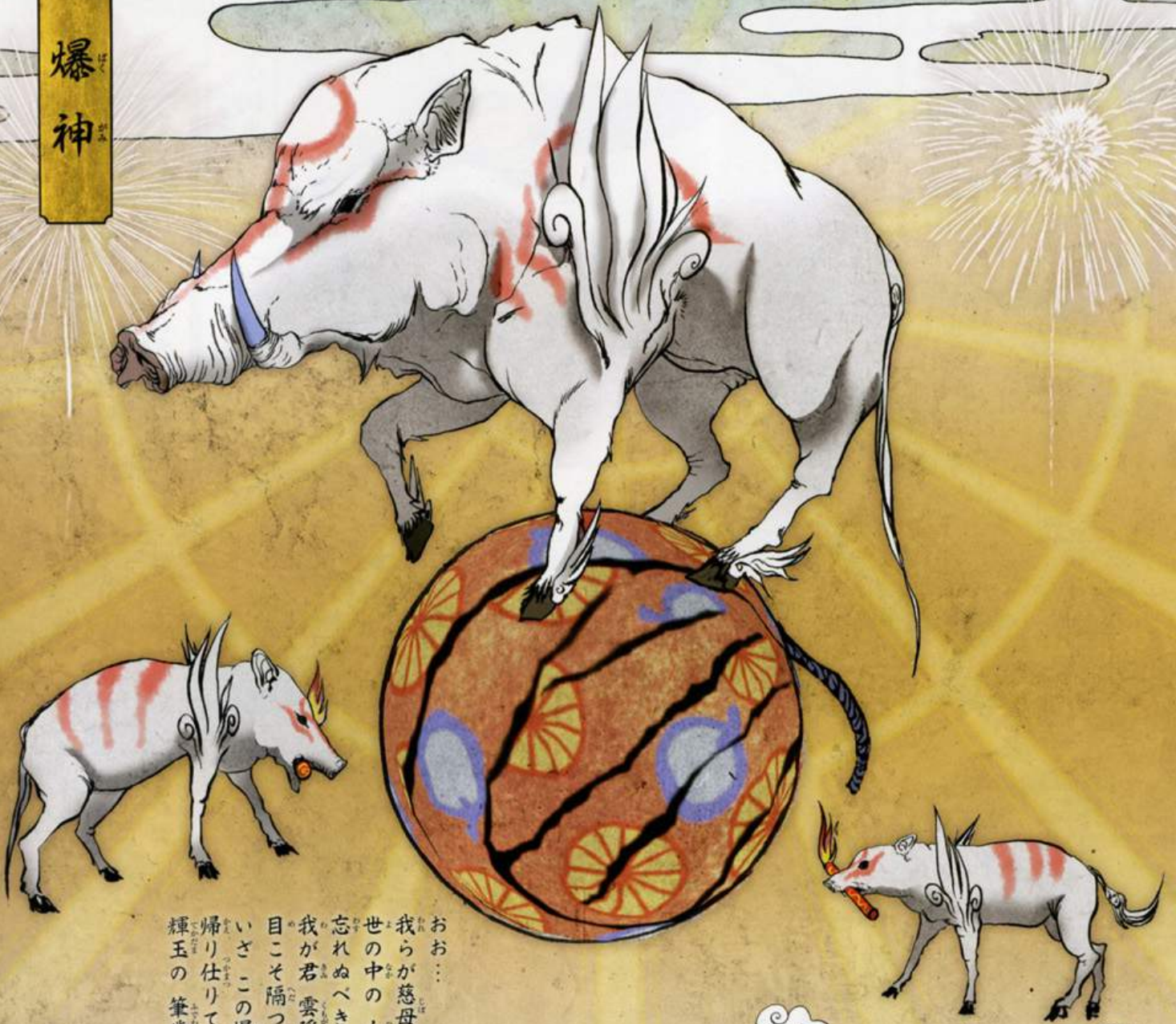
咲ノ花神

花咲

おお……
我らが慈母 アマテラス大神
物の怪に憑かれ
封ぜられたる我が身を
御許の通力にて救い給わり
誠に畏れ多く候
いざこの花神 全霊を尽くして
御許の旅路に花香を捧げ奉らん！

神州平原

爆神



おおお
我らが慈母アマテラス大神
世の中の人の心は目離るれば
忘れぬべきものにこそあめれど
我が君雲隠れ給いて
目こそ隔つとも何でう心隔つや
いざこの爆神唯今御許のもとへ
帰り仕りて
輝玉の筆業謹みて捧げ奉らん！

輝玉



小柄流頭首
小柄鬼斬齋

神州平原で小さな道場を構える老人。ふだんはおっとりした性格だが、門徒に対しては、性格と顔が百八十度豹変。鬼神のごとき厳しい指導を行う。両島原とカムイに道場があり、なぜか師範は同一人物。その生活範囲からして、もはや只者ではない。

四十九、五十

特急野郎
イダテン

神州平原を中心に駆け回る飛脚。横行する妖怪たちをものともせず、驚異的な脚力で手紙を配達している。その速さはまさに拿駄天のごとしで、話しかけるのも一苦労だ。

五十七

十六夜神社神主
ミカヅキ

十六夜の祠を管理する神官。いたって真面目な性格ながら、いかんせん臆病なため、オロチ復活後の妖怪騒ぎにも慌てふためくだけである。アマテラスに、神州平原で悪さを働く妖怪の手配書を託す。

五十三

炎の花火師
タマヤ

十六夜の祠の近くに住む花火職人。毎年、神木村で行われる十五夜の祭りには趣向を凝らした花火玉を打ち上げようと、研究に情熱を注ぐ。しかし性格はおおざっぱで、祭りが終わると抜け殻のようになってしまう。

五十一

アガタの森

ネムリ

各地で目撃されている大きな熊。特に何をするでもなく、葉っぱを頭に載せて年中居眠りを続けている。玉の上に立ったまま眠るのが大好きなようで、新しい玉を見付けると飛び移り、即座にいびきをかき始める。

三十八

天下の牙商人
キバメ

妖怪牙を持っている者に貴重な品々との交換を持ちかける。今風にいうとマニアなトレーダー。キバメがいうには、妖怪牙は貴族の間で密かなブームとなっており、高値で売れるらしい。大量の妖怪牙を差し出せば、国宝級の品と交換してもらえらるだろう。



ト骨使い
ぼくせんババ

アガタの森の洞窟で、ひっそり暮らしている謎の老婆。遠むべき道を見失った者には、得意のト骨術で未来を指し示してくれる。ぼくせんババの洞窟はアガタの森だけでなく、全国各地へつながっており、いつどこで迷っても頼りにできる存在である。

十八



陰陽師
ウシワカ

十六夜の祠の封印を監視する謎の青年。陰陽師を自称し、清らかな笛の音とともに現れてはアマテラスを挑発する。その正体は、妖怪を封じていた箱舟やマトを、天界タカマガハラと地上へもたらした月の民。自責の念に駆られ、アマテラスとともに戦った過去を持つ。

⑥ 十三、十七

④ 十九、二十三、二十四

⑥ 三六



ウシワカ

森の子
コカリ

アガタの森に暮らす少年。心優しい性格だが、父のような度胸がないことに悩んでいた。しかしアマテラスの助力と、愛犬・梅太郎の命をかけた激励のおかげで、立派な釣り人になろうと決意、釣り修行の旅に出る。その半には、糸も針も無いままではあるが……。

コカリの父
カリウド

アガタの森の猟師。狩りだけでなく魚釣りも得意で、息子のコカリもたくましい男になってほしいと願っている。コカリに自信を付けさせようと、両島原へ続く橋の修繕を命じる。

仁狗

梅太郎（八犬士 仁狗）

コカリの無二の親友。もともとは風神宮を守る里見八犬士「仁狗」なのだが、コカリに命を救われた恩に報いるため、片時も離れない。コカリのためならば、女郎蜘蛛の体内に取り込まれようが、沼の主の豊頭に呑み込まれようが、ひるまない勇敢な犬。

アガタの森

弓神

月光

おお...
我らが慈母アマテラス大神
御許が隠れ給い我世を嘆き
水面の月に身を寄せ
怪魚の口腔の内にて
遙けき時を待ち侍りぬ
御許再びその威光
取り戻し給いたる今こそ
この弓神
世をあまねく覆う月夜をもって
御許の旅路を煌々と照らさん！

ツタ巻遺跡

葛ノ花神

おお…
我らが慈母 アマテラス大神
我は花三神 最後の一神
葛ノ花神にて候
遙けき昔に 御許の懐を 出でて
百余年
我今こそ 白雪に 咲き添いて
枯れたる 苦界を 潤わさん！

葛巻

土竜悪連隊
オオツチとコツチ

大モグラのオオツチをリーダーとして集まった悪連隊。高宮平を通りかかる者に因縁をつけ金子を巻き上げていたが、アマテラスに懲らしめられる。土中で暮らす寂しさに堪えきれず、だれかに構ってほしかっただけなのだが、モグラとしてはいかなものか？



戦慄！
舌切りジジ

恐怖！
舌切りババ

高宮平のはずれにひっそり暮らし、訪れる者があれば包丁で追い回す不気味な老夫婦。その正体は、捕らえた獲物なら動物であれ人であれ、鍋で煮て食らう恐ろしい烏天狗。残忍な性格ながら、自らを窮地に追い込むネタバレ発言をアマテラスに語って聞かせるあたり、ツメの甘さは否めない。



茶屋の主人

アガタの森から高宮平へ続く街道に茶屋を開く男。大事な商売道具であり、神州平原の陶芸家の逸品でもある湯のみを、オオツチ率いる土竜悪連隊に取られてしまい嘆いていた。



茶屋の客

クサナギ村へ向かう途中、タタリ場に道を閉ざされ、途中の茶屋で立ち往生していた男。アマテラスからクサナギ村名物の風車を手に入れ、妻への土産にする。



備後

高宮平を徘徊する男で、地中に眠るお宝を掘り出そうとしている。糸につるした勾玉で正確にお宝のありかを探し当てるが、アマテラスの協力無くして掘り出せない。



高宮平



クサナギ村・風神宮

風の村の
フセ姫

亡き夫の跡を継ぎ、風神宮の神官となつた里見家の女性。オロチの復活で勢いを増した赤カブトの侵攻に困窮し、アマテラスに助力を乞う。ふだんは優しいが怒ると怖い。赤カブト討伐後、だらけ気味の八大士をビシビシ鍛えている。



地縛霊
ヤツフサ

風神宮の神官でフセ姫の夫。赤カブトに襲われて命を落とすが、最愛の妻を心配するあまり成仏できずに地縛霊となる。アマテラスの優しい心に女性の姿を感じる。強い法力の持ち主。

八犬士

里見家に仕え、伝来の宝玉を携える忠臣。八匹の犬であることから「八犬士」と呼ばれ、佛狗をリーダーとし、それぞれが忠義に厚く、勇ましい。しかし所詮は犬、散歩に出ると帰って来ない、腹が減るということを聞かないなど、フセ姫を困らせる毎日。

三十七



信狗

智狗

佛狗

礼狗

孝狗

風神宮

クナナギ村

風神

疾風

おお……
我らが慈母 アマテラス大神
御許影となり給いて
この風神闇路に惑いたるも
雲晴れて闇の現に光射したる今
我天駆ける風となりて
世を掻き暗す
あやかしどもを吹き被わん！





薄幸の佳人
ハルカ

親を殺した妖怪を追って旅を続ける美しい女性。仇と思い斬りかかった相手がただの枯れ木で、そのまま足を滑らし崖から転落、池にはまって溺れるなど、彼女を襲う不幸は際限がない。クサナギ村の宿屋で厠を覗かれたのが縁となり、仇討ちをイッスンに依頼する。

竹細工職人
竹取翁

クサナギ村で暮らす温厚な老人。彼の作る竹細工は出来が良く、客が全国からやって来るといふ。良質な竹を求めて笹部郷の竹林に出かけた際に、記憶を無くした効いカグヤを拾い、子供のいない翁は深い愛情を注いで育てあげた。



風神宮

クサナギ村

笹部郷

大親分
ジャンバ太夫

笹部郷一帯を取り仕切る、スズメ組の大親分。寡黙ながらも男気は厚く、子分たちに慕われている。心の清らかな者だけが訪れる笹部郷で宿屋を営んでいるが、もとより訪れる人が少ないため赤字続き。ジュン！

竹林に咲く一輪の花
チエンジャク

ジャンバ太夫の愛娘。ひとりで笹部郷を出たところを舌切りジに捕まり、鍋料理にされそうになるが、アマテラスに救われる。はじめはイッスンに憎まれ口を叩くが、その後の活躍を聞くにつれ、憧れるようになる。

スズメ組子分

ジャンバ太夫に惚れ込みスズメ組に入った、中堅どころのヤクザ者。ジャンバ太夫の放つ一言から、その真意を汲み取る鋭い洞察力を持つ。妖怪を退治して回るアマテラスを「白毛布のダンナ」と慕ってやまない。

ジャンバ太夫

チエンジャク

子分

子分

温泉番

宿の名物である温泉の管理を任せられた、スズメ組の若い衆。温泉にかける情熱はだれにも負けず、その血潮は源泉の湯のごとく煮えたぎっている。温泉が枯れた際、手にした松明で自ら焼き鳥になろうとするなど、明確なホケが魅力の好青年である。

6 二 四十二



タイジャン

ジャンバ太夫の息子。姉のチユンジャクから甘やかされて育ったため、かなりワガママ。スズメ組の子分たちは、タイジャンの聞かん坊ぶりに頭を悩ませている。

竹ノ介(八犬士 義狗)

タイジャンが可愛がっている犬で、実は里見家の八犬士。妖怪に襲われそうになっていた笹部郷を守るため、風神宮に戻らずに孤軍奮闘していた。スズメ組の子分いわく、タイジャンと同じく、かなりの聞かん坊。

6 二 三十七



義狗

笹部郷



濡神

水郷

おお…
我らが慈母 アマテラス大神
御許がお隠れ給いし際は
水面に主を偲び袖を潤したるも
日の気色 蘇りたるとあらは
この 濡神
いざ地に萌ゆる 緑に
命の潤いを与えん！



十六夜の祠

燃神



紅蓮

おお…
我らが慈母 アマテラス大神
禍々しき祠にて
物の怪に力を封ぜられしより
遙けき時が過ぎ行くも
我御許を偲ばさる事はなし
御許の通力にて
我が呪縛 破れたる今
この燃神
激しく燃え立つ 烈火となりて
世を覆う 暗雲を 焼き破らん！

運び台の天邪鬼

料理長
味美

ヤマタノオロチの食事を一手に任された妖怪。大鍋に落ちて煮込まれていたところをアマテラスに助けられる。料理へのこだわりは半端ではなく、オロチに供する究極の前菜料理を完成させるためには、妖怪たちの体さえも食材にしてしまう。

動脈部ともいえる運び台。操縦は天邪鬼たちが交代で担当するが、多くの天邪鬼が順番が来るのを心待ちにするほどの人気ポジション。取っ手から手を離すと落下するスリルが、彼らを魅了してやまない。

天邪鬼の行商人

妖怪が根城にする場所で店を開く妖怪商人。他の天邪鬼と同様、どこか抜けている性格だが、商売に関してはキツチリしており、扱う商品の価格レートは人間界のものと同じ分たがわれない。



關所・兩島原

当たり前
ヨイチ

都随一の弓の名手。都と高宮平を結ぶ
關所前の大跳ね橋が突如跳ね上げられ、
やることもなく相棒の強弓「金丸」で
弓の練習に明け暮れる。橋は元通りに
なったが、ヨイチは都に戻らず、弓の
修行に旅立った。この後に兩島原北、
カムイで出会うことになる。

番地(まっしぐら)の
ハヤテ

兩島原と都の間を足でつ
なく爆走野郎。文の字が
染められた前掛けが、日
焼けと潮焼けした小麦色
の肌に良く合っている。
コイツと走りの勝負をし
たときは要注意。真後ろ
から追いかけると、痛い
目に遭う。

漁師

兩島原北の島にいる漁師。水
龍のおかげで不漁続きだが、
いっばつドデカイ魚を釣り上
げると、ウミネコ亭で素晴ら
しいことが起きる。

動物好きの男

兩島原の浜辺で、何やら物憂げに考え
込んでいる。大事に飼っていた「イナ
バ」がいなくなったという。彼の悩み
を解決するには、イナバの意味にシロ
クロをつけなければならぬ。

花守人
花咲爺

桜を守る人、それが花咲爺。謎の霧のせいで西安京の桜は枯れ果ててしまったが、霧が晴れた今なら、花名人直伝の絶技「椿神楽」で桜に花を咲かせることができる。アマテラスも、この「椿神楽」に一目惚れすることになる。

三十二

呉服屋
流行衛門

西安京で呉服屋を営むが、染め師が染めた反物を売るだけでなく、常に斬新な着物の図案を考えている。現代のファッションデザイナーのバイオニアともいえる。だが、図案に熱中し過ぎも困りもの、女将の扇婆は店の売上げが落ちたと愚痴る。



親方に憧れる男

親方ナグリののもとへ水路工事に行く途中で病に倒れるも、親方の弟子になりたいという熱い想いを心に秘めている。いざ、親方に会って弟子入りを直訴すると、厳しい修行に耐えられたら弟子にしてやうあ、というお言葉を頂く。お後は彼の頑張りしだい。

宮大工
ナグリ

頑固一徹、仕事の鬼。西安京の枯れた水路を元通りにするには、地下深く穴を掘り、閉じてしまった美輪湖のヘソをほじくり返すことだとナグリは話す。さすがに西安京のすべての建物を建てただけあり、都のことは隅から隅まで把握している。



素浪人
真澄

武者修行で全国行脚の旅をしている
剣士。ワケありでどうしても退治し
なければならぬ妖怪がいて、その
目録「斬ル目録」を持っている。妖
怪をすべて退治したときに、剣士と
しての極みに立てると信じている。
大酒呑みが唯一の欠点。

炎の料理人
ヤマネコ

西安京唯一の食事処「ヤマネコ亭」主人。「食は万事の
基本。健やかな生活は食事から！」がモットー。ある伝
説の食材を使った夢の料理を研究中だが、肝心の食材が
手に入らない……。その絶頂の料理「釜飯大噴火！」創
作のために、大かまどと大釜をあつらえたばかり。

桜子とおっ父

病に伏せる父親のことを心配してい
る純情可憐な娘、桜子。一時は、京
を覆う霧のせいだと思っていたが、
霧が晴れても父親の病状は改善しな
い。舶来の薬「香草調合薬 神粉」
があれば……と嘆くが、いかにせん
庶民に手が届く値段ではない。

西安京 庶民街

四十五

都の男

都の霧が晴れ、心も体も快調だと語るが、夜にヤマネコ亭に行ってみると、「俺の人生は霧の中だ」とくだをまいている。どうやら想い人の菊ちゃんへの贈り物「菊のカンザシ」をスラれたらしい。



女の子三人組

ナグリの家の前で遊んでいる三人組。お陰描き女の子の絵は、呉服屋で図案を考えると変わっていく。流行に敏感な少女だ。

十六、十七



カモノ隊員

陰陽師特捜隊

アベノ隊員

新米陰陽師

人知れず西安京庶民街の上空に悠然と浮かぶ、女王ヒミコ直属の特殊情報隊本部。隊長は、イッスンからインチキ子野郎呼ばわりされているウシワカ。二人は陰陽師特捜隊、略して陰特隊の隊員。アベノ隊員には人はいえない悩みがあるようだ。



バリバリ幽霊
三太

柳の下の幽霊。呉服屋の斜め前にある柳の木の下には、夜な夜なサンダーな幽霊が現れる。どうやら雷に打たれて死んだらしい。フワフワしているだけの刺激の無い毎日に飽きてきて、あり余った力をバリバリと使いたいという。



桃太郎

「一日一個」のノボリを立てて庶民街を練り歩く名物少年。鬼ヶ島から来る鬼を退治する、勇者ごっこをしているが、家来はだれひとりいない。それもそのはず、おばあちゃんに作ってもらった「きび団子」をだれかとぶつかったときに落としてしまったのだ。



舶来かぶれの侍

どこことなく西洋を想わせる服を身にまとった侍。この侍は悪名高いスリの情報を与えてくれる。よくよく話を聞くと、この侍もスリの餌食になり、大切な「ビイドロの時計」をスラれたらしい。

スリしらべの
早蔵

あまりの早業に、だれひとりとして捕まえることができない「幻のスリ」と恐れられている。産婆のサイフをスツてから、一日一スリを欠かさない筋金入り。分身の術を身に付けている。ゲツシツシツシ!



西安京 貴族街

西安京女王
ヒミコ

妖怪どもの牙城、神出鬼没の鬼ヶ島
の行方を突き止めるために、祈
禱を続ける女王。悠久の太古より
西安京を治めてきたヤマタイ一族
の秘宝「千里水晶」は、いかなる
未来も教えてくれる。西安京の未
来は、ヒミコの未来は、どのよう
に映っているのか……

三十八、四十

ヒミコの侍女

古くからヒミコに付き従う、聡明な女性。主の命に忠実
で、館を訪れたアマテラスを丁寧に招き入れ、ヒミコに
危険が迫れば、身を呈して守ろうとする。ヒミコ亡き後
は、主の魂を鎮めるため、その墓を見守り続ける。

ヒミコ親衛隊

ヒミコの神殿の門前を警護する二人。ヒミコの親衛隊だ
けあって精悍な顔付きをしていて、どんな妖怪にも惑わ
されないと言語する。

尼僧
ツツラオ

銘刻寺の住職であるツツラオは、ヒミコの命で西安京の摂政を務める。妖魔の軍勢に立ち向かうために強力な神器「キツネ管」を宝物船から探し出してほしいと、アマテラスに懇願する。ポインの裏に隠された、ツツラオの真意はいかに……。

26 二十四



化け九十九尾

敵は近くにあり。ツツラオはすでに妖魔王の手によって殺されていた。ツツラオに化けた妖魔王は、遂にはヒミコの命をも奪ったのである。

放浪の破戒僧
ベンケイ

名だたる剣豪と腕比べをしながら諸國行脚をし、九九九本の刀を手中に収める。西安京の美輪湖に生きた刀が眠っているという噂を聞いて駆け付けた。しかし、竿が無く、立ち尽くすベンケイ。禪の「竿」の一字がりりしい。



西安京 貴族街

四十六

阿国

貴族街の女の子。おばあちゃんに教わった「水龍の唄」を唄う。貴族の屋敷にいたこともあり、貴族の男女の子供であるようだ。



カラクリ発明家
ゲンナイ

貴族街にそびえ立つ五重塔の最上階に住む、西安京、いやナカツクニ一番の発明家。カラクリ大橋もゲンナイ作である。現在、住民の暮らしが飛躍的に向上する新たな発明に取りかかっているが、最後の部品が足りないらしい。



貴族の男

貴族の女

ツツラオがいる建物に近い屋敷に住んでいる夫婦。男は大好きなようだが、女のほうはあからさまに毛嫌いしている。



宝帝の屋敷

宝帝

ヒミコの前に西安京を治めていた前帝。エキビヨウに体内に入られ、都に毒霧を撒き散らしていたが、それも妖怪のなせる業。真の宝帝は、温厚で心優しい性格。妖怪牙を収束する趣味を持っている。

月光美人
カゲヤ

宝帝の屋敷内にある牢屋に捕らわれている絶世の美女。しかし、自分は何者で、どこから来たのか記憶が無い。竹林に倒れていたところを竹取翁に助けられ、本当の孫のように愛を注がれて育てられた。悩めるカゲヤに、運命の転機が訪れようとしている。



衛兵

宝帝邸を警護する衛兵たち。上の二人は邸内を警護。下の二人は門衛だ。彼らは帝の体を案じているが、都の霧と帝の関係を怪しんでいるふしがある。



幽神

霧隠

おお...
我らが慈母 アマテラス大神
我御許より 離れし後
魔より逃れんと 國中を彷徨いたるが
この邪なる瓢箪に 捕らえられ
ここに 眠り侍りぬ
御許の御力にて
我が封印 解かれし今
この 幽神 甘美なる 雲霧を以って
御許の御前を 妖しく彩らん！

北原島西

壁神

壁足



おお……
我らが慈母アマテラス大神
邪気渦巻く塵界を憂い
我 天空を望む この塔に身を寄せ
遙か下の世界を見下ろし侍りぬ
再び我が力必要とあらば
この壁神
御前に天駆ける希望の橋を
架け奉らん！

壁

龍宮の使者
シャチ丸

水龍よりも泳ぎの速さは勝ると豪語する、海原の超特急シャチ丸。龍宮に迎える資格がある者が来ると、明け方に姿を現す。しかし、龍宮の入口である海鳴門を探し出すことが、龍宮に行ける条件だ。

6 三 四十一



漁師
ウラシマ

両島原北で漁師を営む。気弱な面があり、いじめっ子三人組に、いつも浜辺でいじめられている。一度眠ると半端なことでは起きないが、それが短所でもあり長所でもある。

ウラシマ爺

ウラシマ婆

子供のころに海で溺れていたところを、シャチ丸に助けられて龍宮に行ったウラシマ。それ以来歳を取らなくなったが、ある物を龍宮から持ち帰ると止まっていた時間のもとに戻る。実は、この二人は夫婦だったのだ。



天望岬の男

昔々、神々がここから天に帰ったとされる天望岬。岬に立ち望遠鏡を片手に空を眺めている男は、流れ星に願いをかけたことがあるらしい。流れ星がデザインされた服が印象的。



旋風(つむじかぜ)の料理人 ウミネコ

ウミネコ亭は新鮮な魚料理が自慢の店。しかし、水龍が暴れ回っているために新鮮な魚が手に入らないようで、天才料理人を自称する亭主は欲求不満が募る。新鮮な大魚を手に入れることができるのか。



いじめっ子三人組

浜辺でウラシマをいじめている三人組。ウラシマがシャチ丸に乗って龍宮へ行っただという話を聞いて、そのシャチ丸を見せてみるとウラシマを責め立てる。しかし、シャチ丸を目にしてからは、ウラシマに対して尊敬の眼差しを向けるようになる。



龍宮



龍神族の長
オトヒメ

龍王ワタツミの妻。オトヒメは、暴龍と化した水龍とはいえ、神である水龍を操ることは不可能だという。しかし、水龍の力を借りる術はまだ残っているらしい。それは、唯一無二の秘宝「龍玉」を手に入れること。それには多大な危険が伴うが……

踊り子

龍宮内の枯れた泉を蘇らせるために選ばれた、四人の踊り子たち。だが、泉を復活させるには荒療治が必要だった。ふくよかな女性がリーダーのようなのだ。





水龍

一カ月前、突然現れた鬼ヶ島、押し寄せて来た妖魔に龍宮軍は成す術もなかった。そこに水龍が姿を現し妖魔軍を蹴散らしたが、妖魔軍の首領である妖魔王の前では赤子同然に扱われる。深手を負った水龍は、自我を失って狂える暴龍と化した。

16 三 二十五、四十八、四十九



亀婆

龍宮の宝物庫を守る番人。ナカツクニの行商人と同じように、買い物をする事ができる。



龍王
ワダツミ

実は、水龍とは第二十七代龍神族族長 龍王ワダツミの化身だった。理由はどうであれ、多くの民をあやめたことを悔いつつ、ワダツミは両島原の海深くに沈んでいった。

龍宮

鬼ヶ島

撃神

迅雷

おお：
我らが慈母 アマテラス大神
妖怪どもが 跋扈したる
この城に封じられし 我が身なれど
御許の通力で 我が目 ようやく
光を宿す事 かないぬ
御許と共に 修羅の道歩むとあらば
この撃神
迸る 雷の力を以って
主の御前に 一条の光を 捧げ奉らん！

天

オキクルミ

オイナ族の戦士
オキクルミ

カムイを見守る神の双山エソフジが、双子の魔神に乗っ取られた。正義感の強いオキクルミは、愛すべきカムイと仲間を守るために、カムイの國の守り神「宝剣クトネシリカ」を無断で持ち出す。救世の予言によれば、宝剣が青鈍（あおにび）色の光を宿せば、天への道は拓かれるという。数多くのケムラム（妖怪）を倒したが、一向に宝剣に光は宿らない。宝剣が欲していたものとは――

④ 三八、十二、十三

悩める青年
ワリウネクル

ワリウネクルは一年前まで住んでいたウエベケレで、村長の目を盗んで「宝剣クトネシリカ」にほんのちよつぱり触ったらしい。それから彼の身に悲劇が……。殺し屋妖怪たちを狙われているとおびえ、アマテラスに「妖怪図録」を預ける。

ウエペケレ

オイナ族の娘
カイボク

魔神の魔力によって、氷漬けにされそうなカムイを心底案じている。村を飛び出したオキクルミの良き理解者。イッスンとは顔見知り。妹のピリカを捜すために、あやかしの森ヨシベタイの道案内を買って出る。

ピリカ

カイボクの妹。双魔神が暴れたした翌日に行方不明になった。ケムシリ爺を凌ぐほどの霊力を身に付けているピリカは、魔神によって消し去らねばならない存在だった。

ウエペケレ長老
ケムシリ爺

ウエペケレの前村長であり長老。双魔神との戦いで傷付き、村長をサマイクルに譲る。これまで祈禱の儀式「山興し」で、エゾフジを噴火させ魔神たちを鎮めていたが、寄る年波でその力も衰えてきた。

オйна族戦士
サマイクル

オйна族随一の戦士であり、ウエベケレの現村長。村長として村に残り、一族を守らなければならない。しかし、戦士の血はケムラムと戦いたいと叫ぶ。宝剣を盗み、村から出て行ったオキクルミは許せないが、オキクルミの心情を一番理解している。

オйна族祈禱師
トウスクル

イリワク神殿入口にあたるアウンバの大門横の祈禱所で、危機を迎えたカムイのために祈り続けている祈禱師。あやかしの森に入るアマテラスたちに、オйнаのお守りセワボロ口を授ける。



カワウソ面の男の子

カムイの危機だというのに、「雪玉ころがし遊び場」で遊んでいる。「ほらほら、雪玉をどんどん大きくしておくれ！」とせがまれるが……。どうする、アマテラス!!



ウエベケレ

ポンコタン

自称伝説の剣士
イツシヤク

第六代 天道太子。コロボツクル一族の長。百年前に比べ、神に対する人々の信仰心が薄れたことを嘆く。闇の到来を察知した一族は、イツシヤクのもとで神の威光を天下に伝えるために、絵師としての修行を続けている。「人々に信仰心が蘇れば、お主は必ず全盛の力を取り戻し、闇の者の力を打ち砕けるわい！」とアマテラスを勇気付ける。

イツシヤクの側近

イツシヤクの家を警護する二人。動物の言葉がわかる側近たちにも、アマテラスの顔の中は読めないらしい。



白野威

百年前にイツシヤクとヤマタノオロチを退治した白野威。その威光は、イツシヤクの家にかけられている掛け軸に残る。現存する白野威を描いた絵はこれ一枚である。もちろんイツシヤク画。



落款職人
イツカン婆

落款作りの名人。イツシヤクからはアマテラスはとうの昔に死んでしまったと聞かされていたらしいが、このイツカン婆は、ひと目でいい当てる。百年ぶりの大仕事のアマテラスの落款作りになる。



コロボツクルの
ミヤビ

キアゲハチヨウの帽子をかぶっているコロボツクルの女の子。イツスンの効馴染で、イツスンが第七代天道太子になり、ボンコタンに帰って来ることを夢見ている。ヒリカの重要な情報を知っている。



道具屋
ゲンゴロウ

ボンコタンで道具屋を開いている。森で落し物を集めるのが趣味。買い物ごっこというわりには、きっちりお金を取られる。



ボンコタン

神木村 百年前

イザナミ

イザナギの祖先で、同じように酒造りをしてい
る。百年前の満月の夜に、ヤマタノオロチの生
贅として召し取られた。オロチ退治のために鍛
錬したイザナギを心から信頼している。

古今無双の大剣士
イザナギ

スサノオの祖先も、やはりグウタ
ラ者。しかし、背中には伝説の剣
「月呼」を担ぎ、オロチ退治のた
めに鍛錬していただけであり、スサ
ノオよりも頼もしさがある。

イザナギ

長老
ハツサク爺

ハツサク婆

ミカン爺とミカン婆の先祖。百年前の神木村の平和を願い、希望の苗木であるコノハナさまを丹精込めて育てている。



苗木の精霊
シャクヤ

コノハナさまの苗木の精霊、シャクヤ。サクヤ姫の幼きころの姿。百年後に、小さな苗木は立派な神木になる。



四九

神木村百年前



シヤクヤク

ボタン

百年前の満月の夜、コノハナの苗木の前に立つ二人はサザンカとツバキの祖先。ここから彼女たちの長い旅が始まる。



ナゾカイの母ちゃん

ナゾカイ

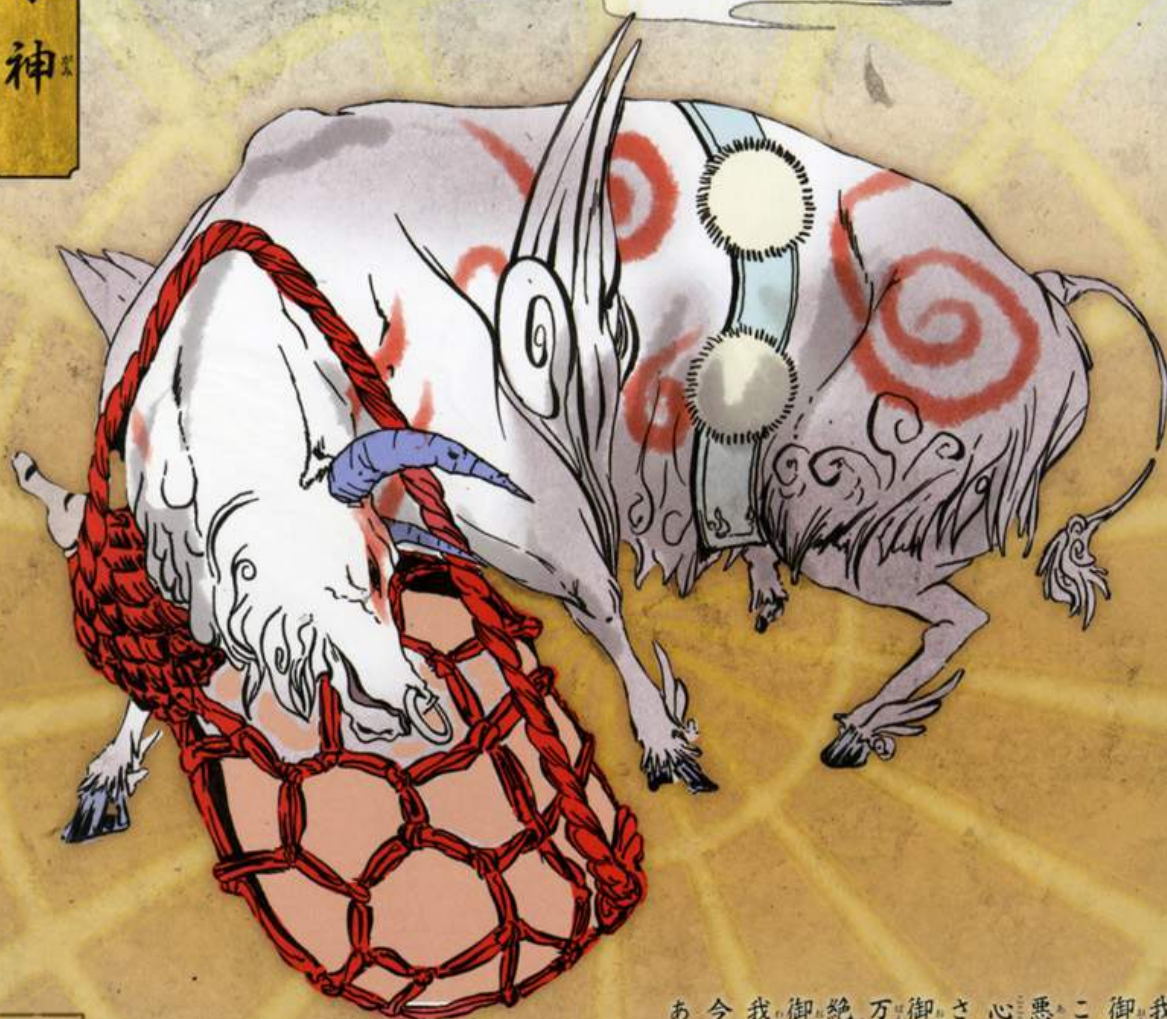
ナゾカイの犬

ムシカイ一家の祖先。UFOを従えたナゾカイも、ナゾカイの母ちゃんもかなり凶暴。近づいてホイッとしていると、白野威に間違われて殴り飛ばされてしまう。



イゾナジ

凍神



吹雪

おお……
我らが慈母 アマテラス大神
御許が果敢なくなり給いし 時より
この霊峰に身を寄せつるを
悪しき者に捕らえられ
心ならずも 下界を汚したりけり
ささめ雪降り積もる程の 時を経て
御許と再び邂逅したる この凍神
万物を永久に凍らせる
絶対零度の世界を 御前に捧げ奉らん
御許より 転び出でし
我等 十三の分神
今一度 御許のもとに 集い
あらゆる悪を 祓う力を 授けん！

箱舟ヤマト



アズミ

ハクバ

スサド

マルコ

天神族

だれも知らない神話の時代に、天にあるタカマガハラには天神族が住んでいた。闇が迫るタカマガハラから、月の民が造った鉄の箱舟に乗り、天神族は下界へ降りて来た。しかし、箱舟にはすでに無数の妖怪が潜み、天神族たちは全員食い殺されてしまったのだ。ヤマトが復活したときに、靈魂として残っていたのがこの四人である。

妖怪伝承図繪

うばたまの黒すみがかよとき
闇夜より

身の毛よだつ物の怪現れぬ
我が名は天道太子一寸

白銀の狼ともん

旅立ちたるに

襲ひ来たる物の怪どもを

ここに絵かき

したたむるものなり

夜な夜なみだりに

見るべからず

襲わるること必定なり

ゆめゆめ人に

語るべからず

呪はるること疑いも無し

今宵も物の怪襲ひ来たりて

我らが行き方阻まむとす

あなおそろしやおそろしや

天道太子一寸





緑天邪鬼

みどりあまのじやく
 気のよどむ場所に潜んで
 いるといわれる低俗な悪鬼。
 笛を吹き踊る姿は陽気で、
 遣った者を金縛りする程
 度の悪戯しかないが、病
 をもたらすこともあると
 伝えられている。



赤天邪鬼

あかあまのじやく
 月の見事な夜に、琵琶を奏
 でて踊り狂う悪鬼。無類の
 酒好きで、その肌はいつも
 朱色に火照っている。緑天
 邪鬼よりも高貴な妖怪だが、
 琵琶の弦を切ると姿を消
 してしまう。

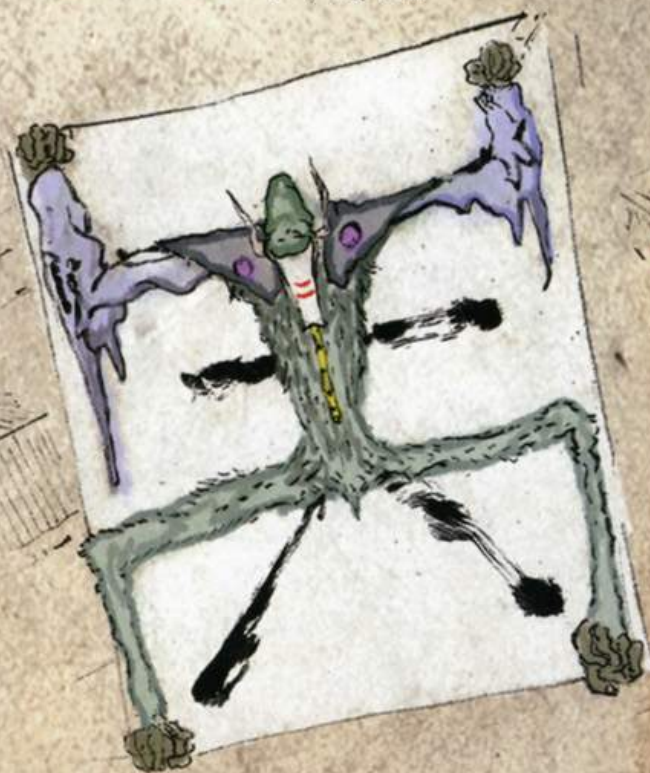




黄天邪鬼

きあまのじやく

深夜、床についた人を地の底から太鼓を鳴らして驚かせる天邪鬼。その姿は明るい土色をしており、原因のわからない病は、この黄天邪鬼のせいだとされている。



青天邪鬼

あおあまのじやく

人気の無い場所ですら、音や音を聞くのは空耳。だが、頭上から罵り声が聞こえたら、それは青天邪鬼の悪戯である。大きな尻を背負い、空中から罵詈雑言や汚物を降らせるのだ。



黒天邪鬼

くろあまのじやく

最も位の高い「天邪鬼」といわれる漆黒の悪鬼で、これまであやめた人の胴體を身にまとう。その姿を見ることはおろか、触にしたらだけでも害をなすと恐れられている。



光背地藏

こうはいじぞう

光を背に宙に現れる地藏の妖怪。信心深い者はまばゆいばかりの光明にひれ伏すが、よく見ると地藏の首が無い。信仰があついと、この光背地藏の餌食となるだろう。

首無し地藏

くびなし

じぞう

ならず者のいたずらで首を落とされた地藏に妖気が宿り、物の怪となった。無くした首を求めて人家の戸を叩いては「首返せ、返さぬのなら、そつ首引っこ抜くぞ」とわめくという。



首刈り地蔵 くびか じぞう

地蔵の首を身にまとい、それを投げ付けて人を襲う妖怪。地蔵の姿をした物の怪の中では、最も恐ろしいとされている。首を法力で跳ね返した空貝和尚の逸話は有名である。



捨鐘地蔵 すてがねじぞう

鐘の音が気に食わぬと因縁をつけられ、首を斬られた僧の無念が宿った地蔵。地の底から寺の鐘が聞こえたら、それは捨鐘地蔵が道行く人の首を狙っているのだ。



なまはげ

雪国に現れる鬼の形相をした妖怪。荒々しい声を出し、働き者を探し回る。なまはげに遭遇したら、ぐうたら者のふりをすればいい。なまはげは自分の仲間と勘違いするだろう。



出刃なまはげ

なまはげの仲間で、大きな出刃包丁を手に、働き者を探して暴れ回る妖怪。恐ろしい顔立ちに似合わない、出刃を取り上げてしまえば改心するとも伝えられている。



唐傘なまはげ

雪が吹きすさぶ夜に、唐傘を手
に宙を舞い、働き者を襲う。襲わ
れた者が「こんな風の強い夜に
飛ぶとは、なんという働き者か」
と称えられ、困り果てて姿を消
すと伝えられる。



桶なまはげ

降り積もった雪の中に潜み、
通りがかった働き者を桶の
中に閉じ込める妖怪。かし
わ手を打ち、潜むなまはげ
をひとまたきすれば、なま
はげは働き者を見失い、帰っ
てしまう。



号砲なまはげ

なまはげの中でも一風変わった妖
怪。小事にこだわりの、いつまでもく
よくよするような者の前に現れて
は、「小心者には喝を入れてやるぞ」
と怒号を浴びせて驚かせる。





埴輪戦士

はにわせんし
亡くなった主君のために
無理やり殉死させられた
戦士の怨念が、埋葬された
埴輪に宿った。跳ね回る埴
輪を打ち砕けば、その霊は
解き放たれ、安らかに眠れ
るであろう。



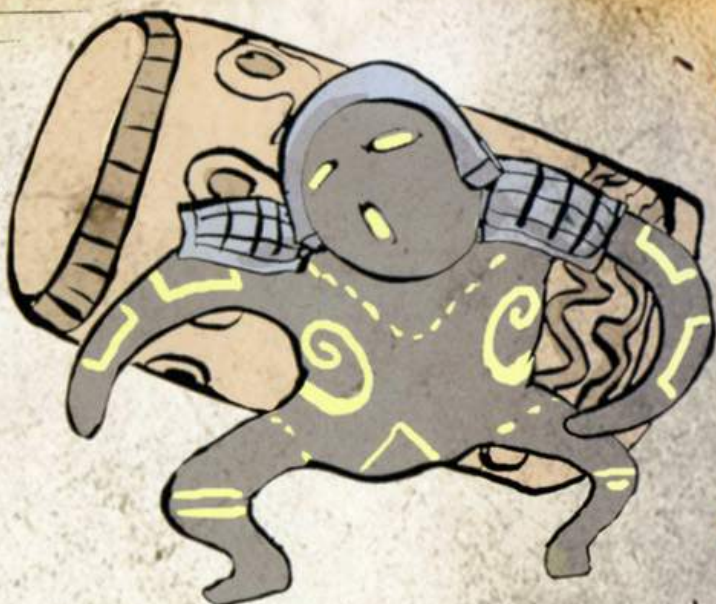
埴輪武者

はにわむしや
戦いに身を焦がした武者
の霊が埴輪に乗り移った姿。
死してなお戦う姿は哀れ
の一言に尽きる。戦いの定
めに終止符を打ち成仏さ
せるには、手にした武器を
壊してやることだ。

埴輪鼓舞

はにわこぶ

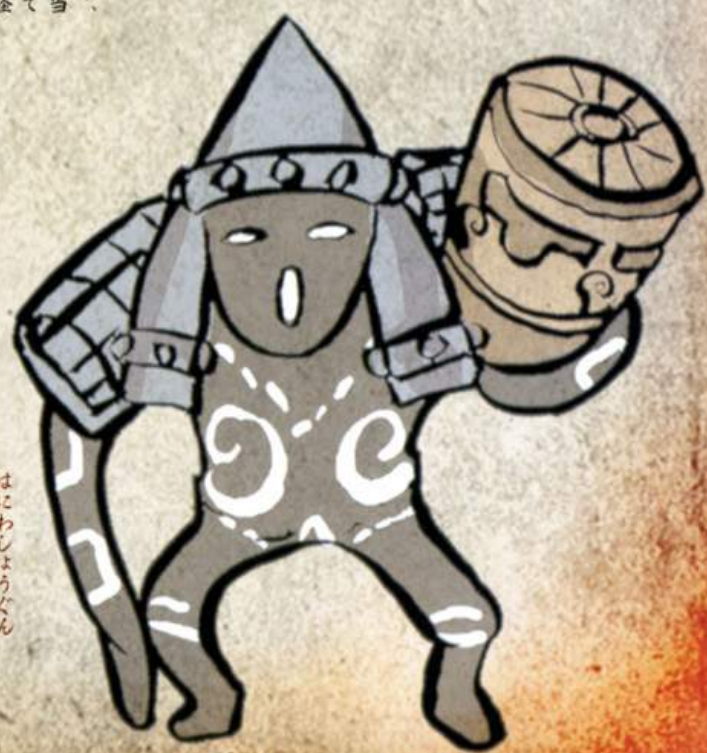
塚に埋葬されていた埴輪がオロチの放つ闇の波動を受けて、人を襲う物の怪となる。地中を動き回って見る者を惑わせるが、もともと埴輪なので、打ち壊せば破うことができる。



埴輪大風

はにわおおかぜ

オロチの妖気が風に乗る、広まっていく。その風に当たり続けた埴輪が、やがて大風で宙を舞う埴輪妖怪になった。妖気の宿った光の球を放つては、下を歩く人に襲いかかる。



埴輪将軍

はにわしょうぐん

勇将の魂がオロチの妖力により埴輪に宿った。威厳に満ちていた生前の面影は消え去ってしまったが、埴輪の頭に部下が宿っている様は大勢の兵を従えていた往時を彷彿させる。



鬼灯
ほおずき

妖氣にさらされた鬼灯が物の怪と化したもの。氣付かずに通りがかった旅人の前に突然現れ、実を飛ばして襲いかかるという。



鵺
ぬえ

茶釜の中に潜み、人をあざむく妖怪。人の邪の心が茶釜に憑いたともいわれる。悪事を働いた後は茶釜の中に身を隠してしまふため、その姿を見ることは難しい。



雪童子
ゆきどうじ

吹雪の中に置き忘れられたわらわに妖氣が宿り、物の怪と化した。体にしつらえたかまぐらには暖が無く、雪山で道に迷った旅人を招き入れては、凍死させてしまうという。





骸金魚

むくろきんぎょ

あの世に逝くための衣をまとい、海に身投げした女性の霊が妖怪となり、夜な夜な浜辺をさまよう。その姿は巨大な金魚のようだが、背中の大きなヒレを使って自在に空を舞う。



姑獲鳥

うぶめ

侍に斬り殺された女性の無念が、鳥に憑いたといわれる妖怪。腕に覚えのある侍が挑んでも、その太刀は唐傘でひらりとかわされ、姑獲鳥の妖刀で返り討ちに遭ってしまう。

烏天狗

からすてんぐ

剣術を極める前に死んだ者の怨念が、鳥に宿り妖怪と化した。宙に放った扇子を一刀で斬り払う居合の技は相当なもので、それ以上の力量を披露しなければ逃れることは出来ない。

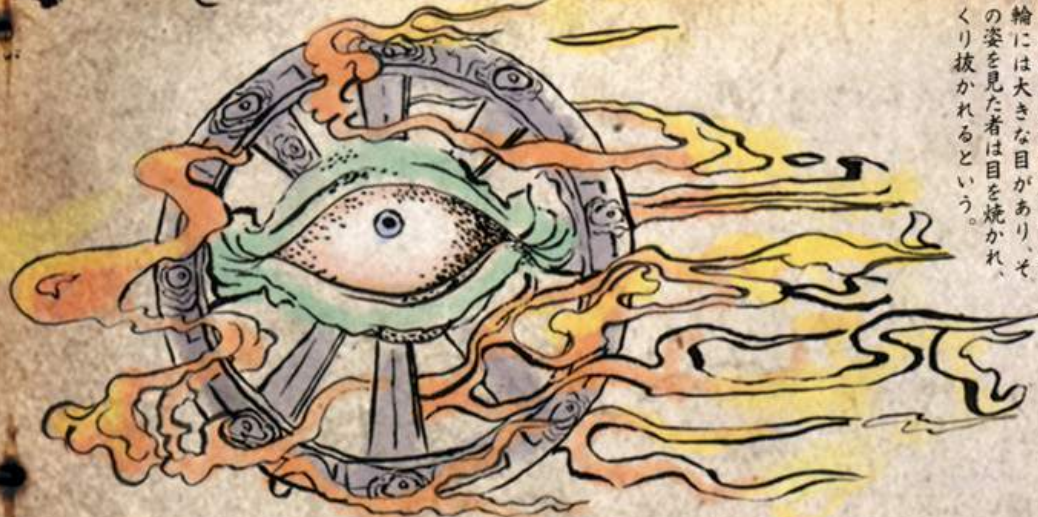


輸入道系

朱目輸入道

あけめわにゆうどう

深夜、こころと不気味な音が聞こえたら、朱目輸入道が近づいているのかもしれない。炎をまとった車輪には大きな目があり、その姿を見た者は目を焼かれ、くり抜かれるという。



氷唇輸入道

ひょうしんわにゆうどう

冷たい言葉ばかりを口にすると、女性が牛車に轆かれ、怨念となった妖怪。異形に驚いても、決して声を上げてはいけない。口を開こうものなら、一瞬で凍死してしまうからだ。



雷耳輸入道

らいじわにゆうどう

他人の忠告にまったく耳を貸さない自我の強い者が、妖怪となり果てた。死してなお忠告を受け入れず、かけられた言葉はすべて雷鳴に変えてしまう。





天狗輪入道

てんぐわにゆうどう

通力で風を操る天狗が妖怪に変化した姿。突風を巻き起こしては、人だけではなく家までも吹き飛ばしてしまふ。誠うためには天狗をしのご通力を披露しなければならない。



烈火雲外鏡

れつかうんがいきよう

烈火のごとく怒り狂う者が、死してなお憤怒を忘れられず、愛用の鏡に魂を吸われて妖怪となった。鏡を覗いたときに怒りの形相が浮かんでいたら、この妖怪の仕業である。



冷艶雲外鏡

れいえんうんがいきよう

冷やかな美貌で一世を風靡した女役者が、いつまでも美しくありたいと念じるあまり、その念を鏡に吸われ妖怪と化す。鏡に映る美女を見た者は、その眼差しに命をも奪われる。

轟雷雲外鏡

舞台役者が長年愛用した鏡が付喪神となったが、妖しい雷に打たれて物の怪に変化した。下手な芝居をうつと現れて雷を落とすといわれるが、飄々と演じ続けられは去っていく。



陰風雲外鏡

鏡の顔を映した鏡の妖怪で、時間を浪費する者の前に現れては、突風で部屋中を滅茶苦茶にする。妖怪ではなく付喪神とする説もあり、怠け者を戒めるともいわれている。



鎌鼬

大きな鎌を携えた鼬の妖怪。三匹が連なり輪のようになつて駆け回る。あまりのすばやさには人の目には捉えられず、つむじ風や吹雪、炎の渦のように見えることもある。



大天狗系



あおにゆうどう
 山のような体軀をした坊主
 頭の化け物。その肌は真っ
 青で、キセルをくわえて空
 を飛ぶという。いたずら心
 でキセルの火を消すと怒り
 出し、雷を落とすながら追
 いかけて来る。

青入道



大天狗系



大天狗
だいてんぐ

山にこもった修験者が、気の
惑いから妖怪に身を墜
とした。その通力は相当な
もので、生半可な法術士で
はかなわない。水をかける
と、山での修行を思い出し
て隙を見せる。



一郎丸系

いちろうまる
一郎丸

巨大なサメの姿をした海の妖怪で、二郎丸と三郎丸がひとつになった姿。漁に出た舟を見付けるや海上へ跳ね上がり、その巨体で舟を押しつぶして沈めてしまうとの風聞がある。



じろうまる
二郎丸

親に結婚を反対され、海へ身を投げて心中した男女の片割れが怨霊となって現れた姿。一途な心は硬い甲羅となり、想い人である三郎丸を守ろうと、ウニを投げ付けてくる。

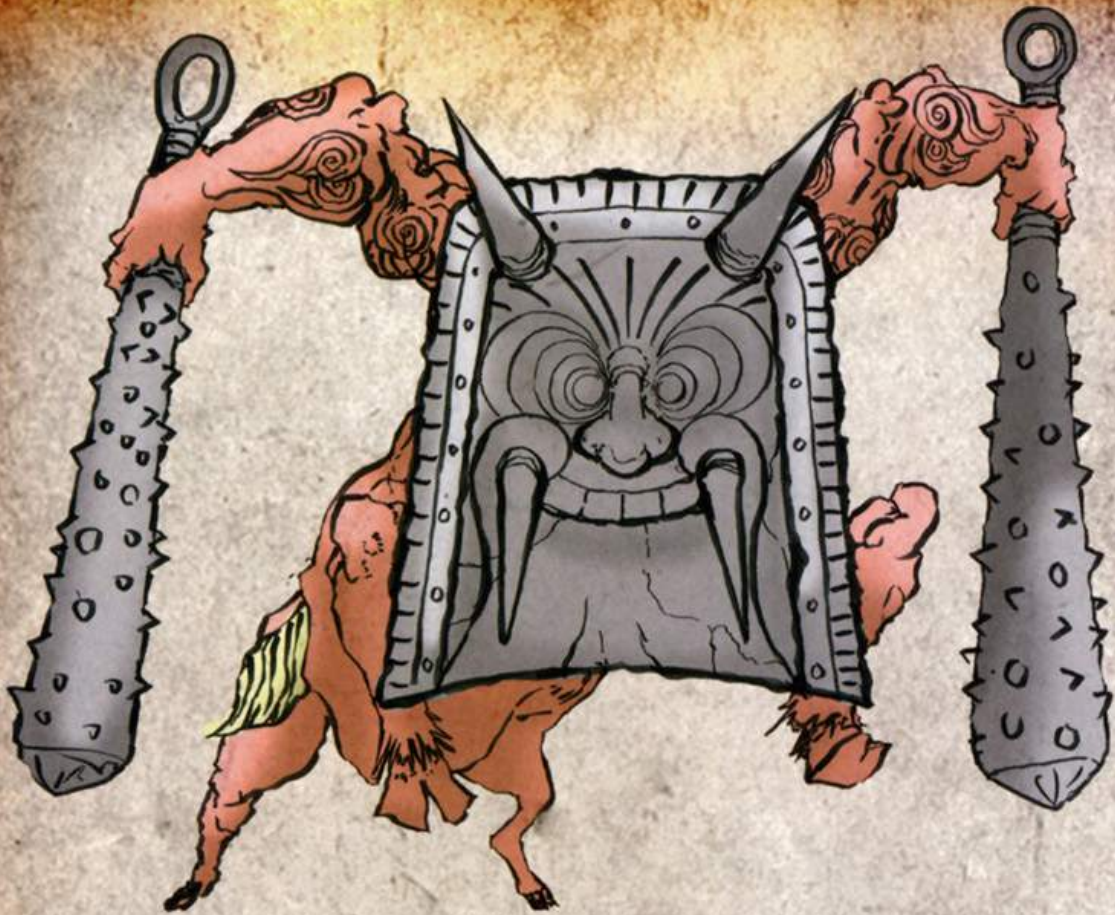


さぶろうまる
三郎丸

二郎丸とともに海に現れては、漁師を襲う妖怪。砂浜で穴を掘る姿も目撃されており、これは穴を掘って水が湧き出せば、二郎丸とひとつになれると信じているからだといわれる。



牛頭鬼系



赤鬼

あかおに

鉄の仮面をかぶり、
金棒を振るう鬼。燃
え盛る火のような赤
い色の体は、見る者
を怖がらせるが、仮
面を外されると恥ず
かしさのあまり顔を
さらに真っ赤にして
逃げ去っていく。



青鬼

あおおに

赤鬼とともに恐れられている妖怪
で、巨大な鎌を両手に携えて斬り
かかる。落雷に打たれた青鬼が、自
らの牙を差し出して降参したとい
う退治談が残されている。



牛頭鬼系



牛頭鬼

ごずき

地獄には堕ちてきた亡者を責めさいなむ「獄卒」なる鬼がいるが、その獄卒たちを統率するのが牛頭鬼。巨大な蜘蛛のようであるが、頭は牛の形をしている。



管ギツネ

くだ

飯綱とも呼ばれる狐の妖怪で、通力を持ち、使い魔として法術士が使役する。うまく使えば福を招くが、誤ると農作物を不作にし、疫病を撒き散らす災厄をもたらす。

狗系



蜘蛛系

袋貉

貉とは狸に似た穴熊の一種で、袋貉は人をたぶらかして財宝をかすめ取る妖怪だ。袋貉が潜む巣穴を見付ければ、至高の宝を手にとれるともいわれている。



人型系

守護土偶

しゅごどくろ

月より現れたといわれる妖魔。かつて「童独」と呼ばれる守護土偶が村々を襲ったとき、村人から迫害を受けていた一族が、愛と勇気と力を持ってこれを退治したとの伝説がある。



疾飛丸

はやとびまる

鬼ヶ島で番をする符呪の物の怪。島を訪れた者を惑わす使い魔だが、妖魔を倒すために訪れた者と意気投合してしまったため、使命を果たせず自ら消え去ったと伝えられている。

お札系



壁系

答選坊

どうせんぼう

その姿は白塗りの巨大な壁で、人に危害を加えないが道を塞いで行く手を阻む。刀で斬ろうが大筒を撃とうがまったく受け付けない。ただし、隠されたツボを押されると弱い。



錠前お化け

じょうまえ

ば

妖怪の根城に現れる隻眼の物の怪で、錠前に似た容姿の通り、訪れた者が先へ進めないよう行く手を阻む。魔を祓う矢で目を貫けば姿をくらまし、道が開かれるという。

錠前系

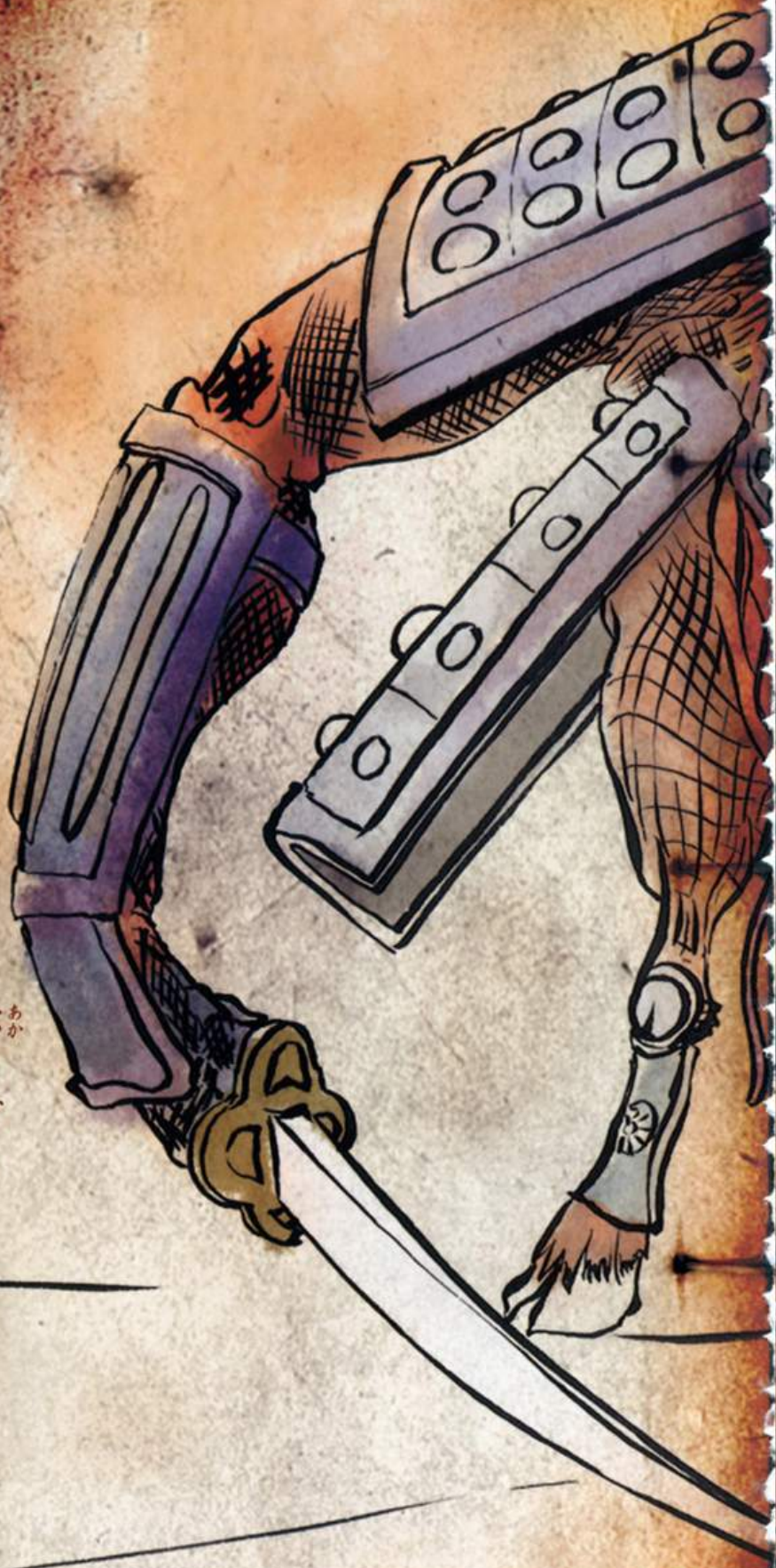
女郎蜘蛛

じょうろうぐも

古くからツタ巻遺跡に棲む
と伝えられる大蜘蛛の妖怪
で、八つの長い手足で人を
襲い、体の中へ取り込んで
しまう。蜘蛛の妖怪は人に
化けるといわれるが、女郎
蜘蛛も美しい女性の顔を持
つ。しかし、その面には目が
無く、代わりに八つの目玉
が体の内に連なっている。
この目玉を突いて、難を逃
れた逸話も残されている。

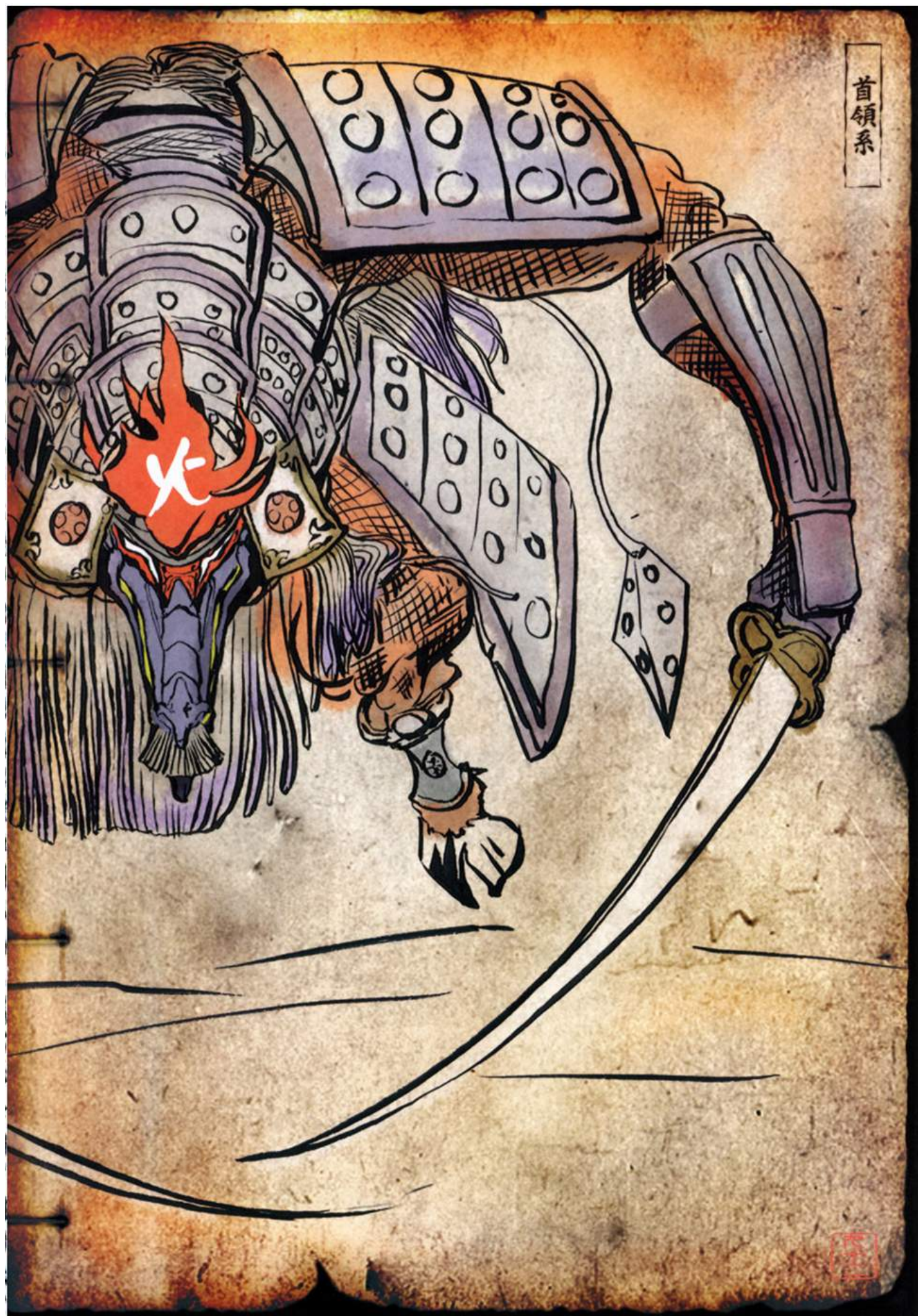






あか
赤カブト

百年にもわたって風神宮の
宮司と戦いを繰り返した。
高宮平の大妖怪。真紅の色
をした甲冑をまとい、体の
内は猛々しい炎が燃え盛っ
ている。両手に構えた野太
刀を振るうと紅蓮の炎が吹
き上がり、あらゆるものを
焼き尽くすと恐れられてい
る。赤カブトに襲われた風
神宮の宮司は、神風の力を
借りて紅蓮の炎を退けてい
たと伝えられている。





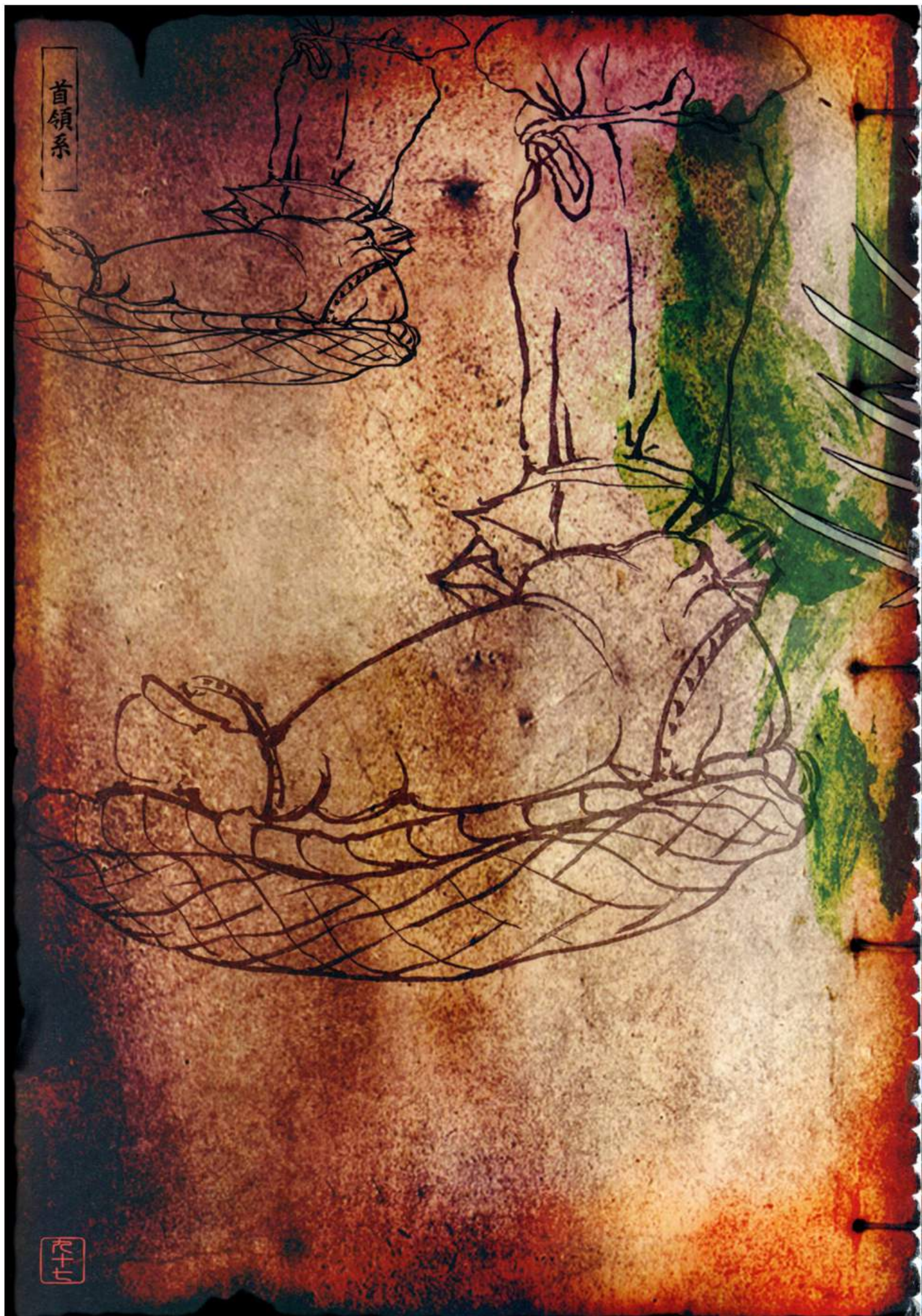
首領系



首領系

ヤマタノオロチ

百年前に白野威とイザナギに封印された大蛇。異なる力を宿した八つの頭は有名で、背負った鐘を百八つ鳴らすと、捧げられた生贄は心を惑わされてしまうという。イザナギたち退治されたオロチは十六夜の祠に封じられていたが、宝剣「月呼」を抜かれたことから妖気を取り戻し、再び地上へ姿を現した。



首領系



エキビヨウ

長年にわたり、数多くの合戦場であ
まりにも多くの血を吸い続けた刀
に妖気が宿り、物の怪となった。人
の内へと入り込むと周囲へ瘴気を
撒き散らし、さまざまな災厄をもた
らす。無数の刀と矢が突き刺さった
落ち武者の姿をしているが、決して
だまされてはいけない。武者が手に
する妖刀「金釘」こそが、エキビヨウ
の本体なのだ。



キエウビ

鬼ヶ島に棲む妖魔の主。
妖器と神器を操り、刃向
かう者は絶望の淵へ追い
やる。高齡の狐は法力を
得るといふが、このキエ
ウビはそうした妖狐の類
をしのぐ存在である。

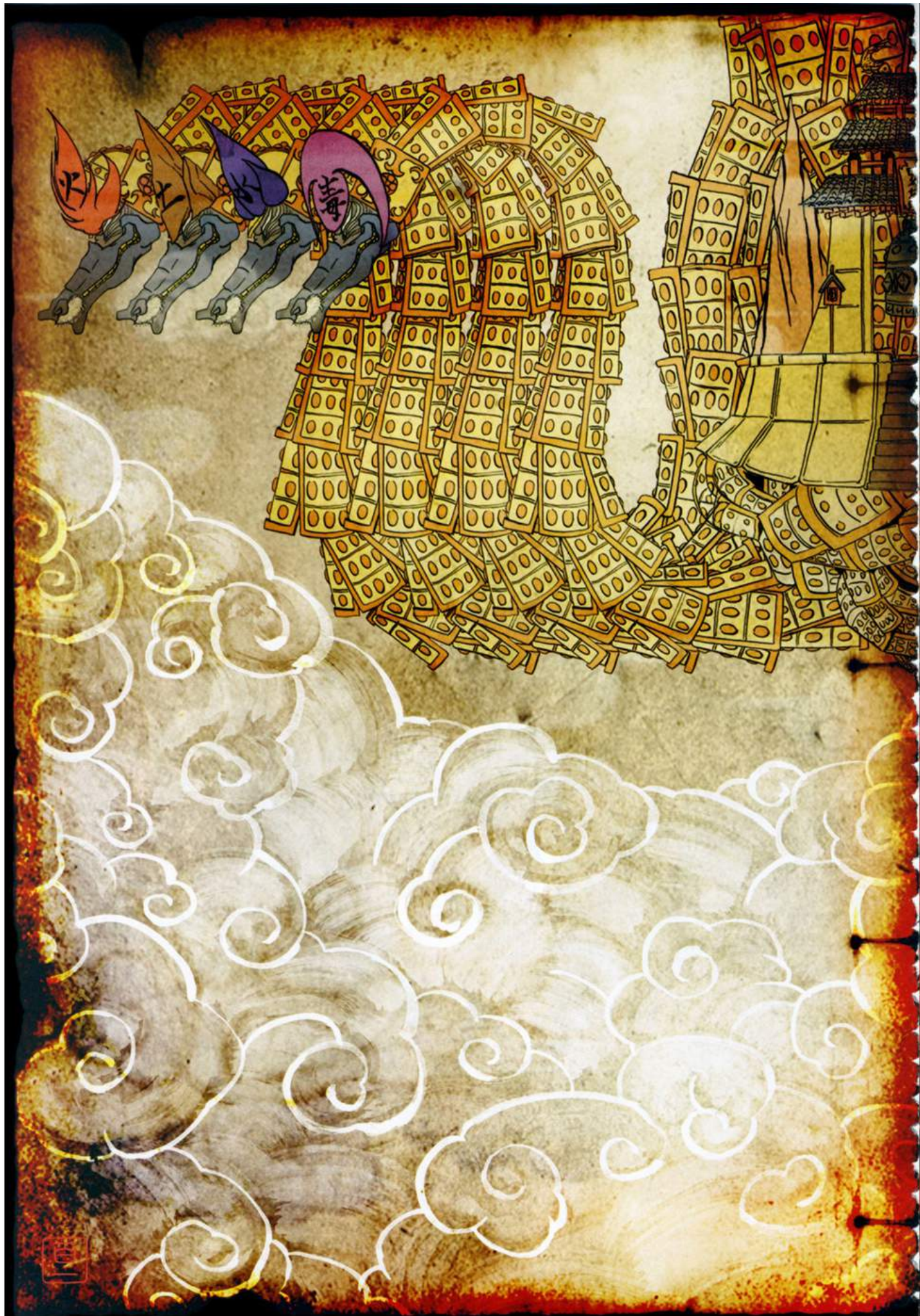


首領系



は 化け九十九尾 つつらお
妖魔の王キエウビが、尼僧に化け
た姿。善行を積んだ尼僧ソツラオ
をだまし討ちてあやめた後、キエ
ウビはこの姿で妖器「キツネ管」
を求め、都に暗躍したと伝えられ
ている。





首領系

真しんやマタノオロチ

百年前、神木村に災厄をもたらしたヤマタノオロチの真の姿。靈力を持つ妹を指す「オロチ」の名の通り、その体軀は山のように巨大で、金色に輝く禍々しい光を放ち、あらゆる攻撃を跳ね除けたといわれる。生贄を装って近付いた勇者イサナギは八塩折之酒を使って泥酔させると、通力を失った八つの首を次々と斬り落として退治した。



白銀魔神 コタネチケ

最北の地カムイのエゾフジに現れた妖怪で、銀色の姿から白銀魔神と呼ばれた。オイナ族から忌み嫌われ、その名を口にする
ことさえも禁じられている。

黄金魔神 モシレチク

金色に輝く姿から黄金魔神と呼ばれる妖怪で、コタネチクと封になる存在。両者の名をつなけると意味をなすといわれ「時を刻むもの」や「月の歯車」など、数多くの解釈がある。





天道太子一寸の繪巻物には、五本の爪を大きく開いた姿が描かれている。目の神に追いつめられた常闇ノ皇の姿だと伝えられるが、両者の戦いの決着は、残念ながら記されていない。



カラクリ研究の第一人者であるゲンナイは「常闇ノ皇こそが世にあるすべてのカラクリの祖である」と記している。それこそが常闇ノ皇がほかの妖怪と一線を画している理由かもしれない。



暗黒の君主 常闇ノ皇

とこやみのすめらぎ

常闇ノ皇について触れた文献は少なく、全貌は判然としない。わずかに「すべてを滅ぼすもの」と記されたものがあり、この化け物と日の神が永きにわたり死闘を繰り広げたという。



常闇ノ皇はほかの妖怪のように人や物、動物を模して描かれることが無く、その姿は謎に包まれている。「異様な文様が刻まれた球体」が描かれた絵巻物でうかがい知るのみである。



神であれ悪鬼であれ、伝承に残る存在は善悪の人格が付与されるものだが、常闇ノ皇にまつわる伝承にはそうした描写が一切無い。無機質な外見からは、意思を知ることができない。

電腦飛脚便挿絵 其の一

クラブクローバー会員向けメールマガジンに掲載されたイラストを、三頁(百六、百四十一、百五十三)に分けて紹介します。

記念すべき第一号トップ絵
(二〇〇五年十月七日)



アマテラス劇場第一回
(二〇〇五年十月七日)



第三号トップ絵
(二〇〇五年十一月四日)



アマテラス劇場第三回
(二〇〇五年十一月四日)



アマテラス劇場第四回
(二〇〇五年十一月十八日)



アマテラス劇場第二回
(二〇〇五年十月二十一日)



アマテラス劇場第五回
(二〇〇五年十二月二日)



アマテラス劇場第六回
(二〇〇五年十二月十六日)



大神設定図繪



『大神』の物語が出来上がるまでには、物語作者と作画家の試行錯誤が繰り返された。本書は二百八十点以上にも及ぶ設定画と「人物編」「妖怪編」「背景編」に分類し、物語作者と作画家の回想録も含めて掲載したものである。



アマテラス

アマテラス

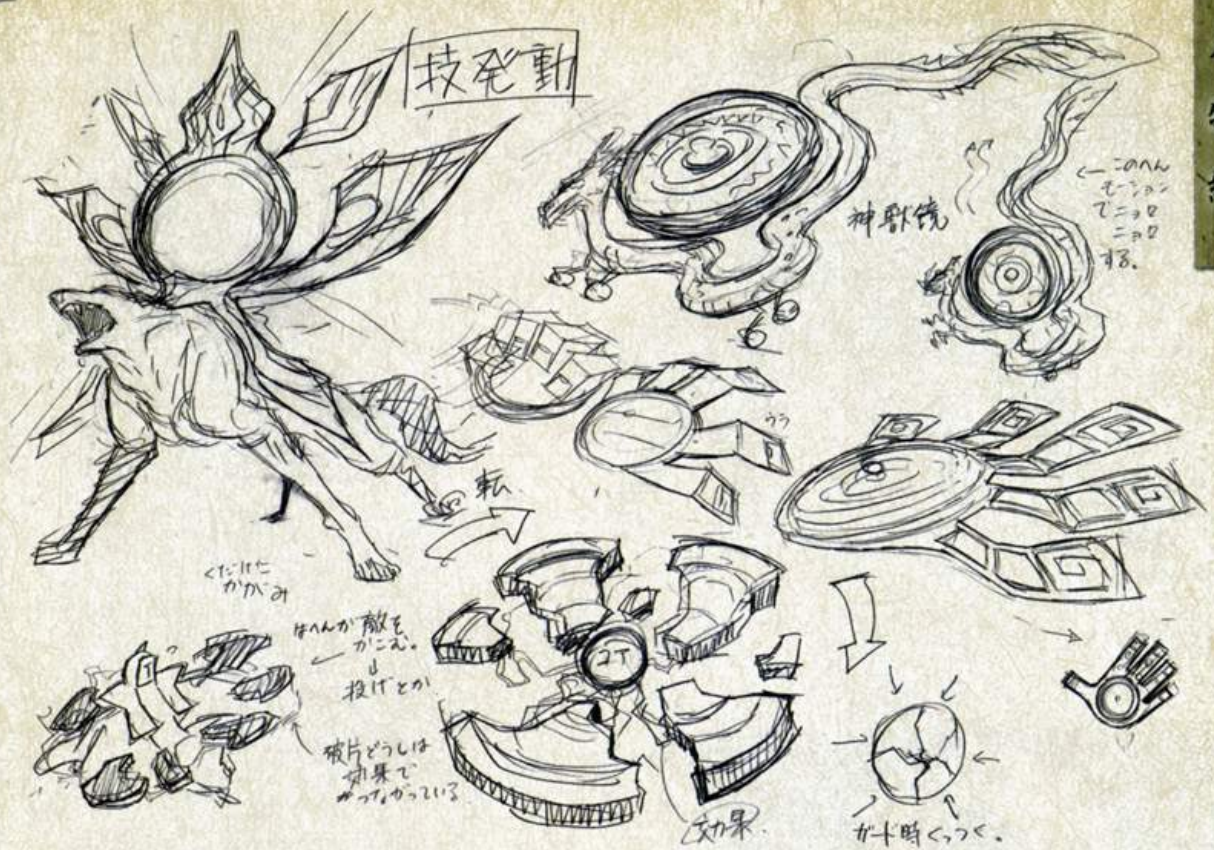
「天照」といえば「三種の神器の鏡」ということで、「鏡」をモチーフにすることはかなり早い段階で決まっていました。このとき描いた墨絵風のデザイン画が、「大神」のグラフィックの方向を決めるきっかけになりました。

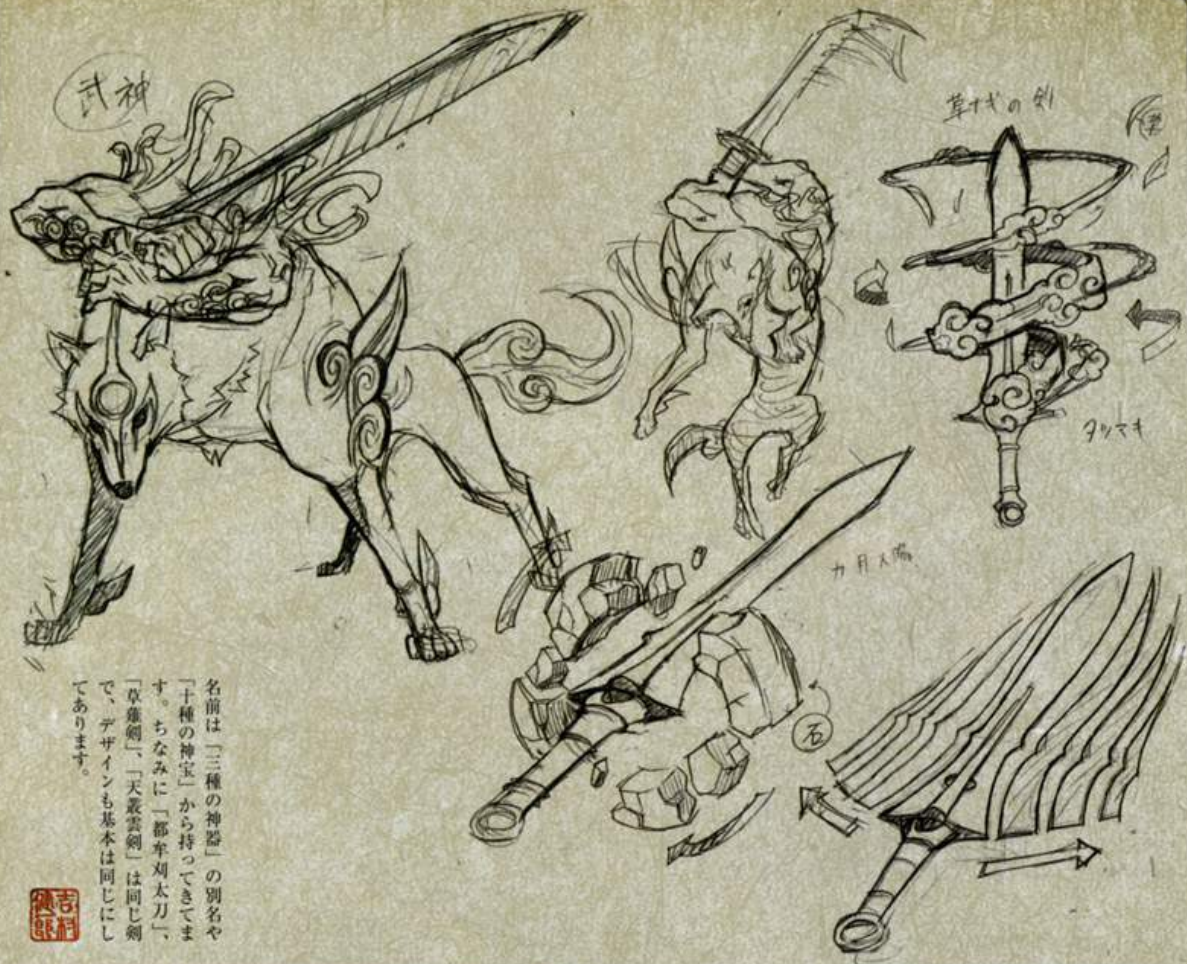


デザイン初期はいろいろ日本っぽいものを付けていますが、四足の動物に装飾を付加してデザインするのはなかなか難しく、とにかく「着せられている感」が出ないよう
に注意しています。あ、今でも銅鐸ブー
スターは気に入っていますね。



カグイ
銅鐸ブー
最速

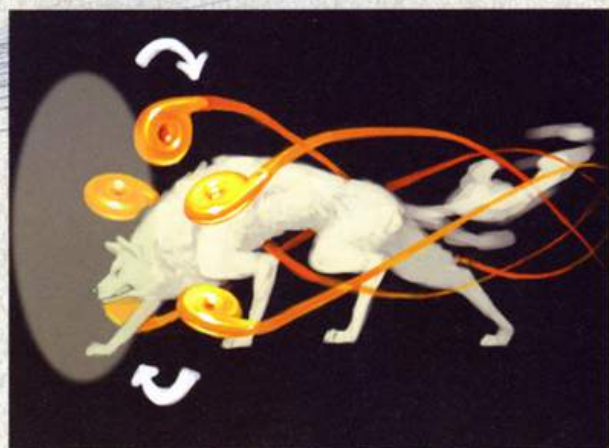






企画初期段階では、アマテラスが水に入ればイルカに姿を変え、崖から飛び出せば隼になり、海や空を自由に移動できる、というものがありませんでした。デザインもこれでオーケーが出ていました。





イリス
050105



イリス
050105



イリス

イリス
050113
イリス



名前の通り「一寸法師」モチーフということ
と北国出身ということを決まっていたので、
「北風小僧の寒太郎」っぽくしました。和風
妖精のような感じにしたかったので、植物と
昆虫をベースにしています。はじめは三枚目と
オモシロ顔にしていたのですが、神谷さんか
ら「イケメンにして！」とのこと要望があつた
ので、切れ長目の二枚目になりました。少々
こうるさいと思いますが、イリス
は大好きなキャラクターです。ノミ版は描
くの楽し。

サクヤ姫

当初の企画で桃をモチーフに入れる、という話だったので、一見、桃のように見えるおっぱいと、それだけでは物足りなかったんで、思い切っておしりを出してしまいました。神谷さんが大喜びで「発オーケーしたのを覚えています。その後、レベル2、レベル3と、物語を進めていくうちに脱ぐ予定でしたが、さすがにレベル3は稲葉さんからダメ出しをもらってしまいました……残念。頭のとっぺんはご神木と同じデザインにして動かせるようにしていましたが、結局使わずじまい……怒ったときとかに思い切り膨らましたり、とか想像していました。シャクヤは突発的に出した案でしたが、描くのも作るのも楽しかったです。



サクヤ姫

Lv.2

ビキニ



結衣は
神皇様へ
お土産?

だいたい
はっけした感

御神木
オケ



天女イロー



Lv.2



おしり

後



サクヤ
050112

Lv.3

ビキニ
ハダカ



4e"サクヤ



クニヌシ、ミコ、クニ、酒、花



クニナダ

神話での「稲名田姫が櫛に変身する」という逸話から櫛をモチーフにした髪型、また「稲田の神様」でもあるので頭に米俵が載っています。美人ではなく愛嬌のある顔にしようと思いましたが「美人にして」という神谷さんの要望で美人になりました。大神は美人が多いです。クニナダはマルシなくても撫でてくれるところやどこか抜けてるけど芯の強いところがいいですね。あ、ヤマタノオロチのくんだり着る白装束はうっすら透けてます、僕の趣味で。



クニヌシ

クニナダとスサノオの子

スサノオに

命の尊人

スサノオに若ハゲ

基本的にスサノオ似



左の二ツ



剣



鈴



前かけ、主の字



縄

クニヌシ
初期稿ではエンディングで出る予定だったので、没らないだろうと思って描きました。なので、クニヌシは実際に3Dモデラーの服部さんに作ってもらってます。最終的にエンディングは変更、3Dモデルは使用されませんが、もったいなかったのでエンディングイラストの一つとして再登場させることにしました。





プロデジー

・バカ。
・筋内
・毛深い
・ネルス

チルナル
神、はー

草ナギの剣
配管エ

寅一

ニッパポ、カ

ウデ毛



タビ

スサノオ
髪形はプロ・イジーや電・ネット
ワイク、腕はボ・イがモチーフです。
顔にインパクトが欲しくて、僕の高
校時代の体育の先生に似せました。
そっくりです。髪形や腕毛の渦に
ちよつと神性を入れたつもりです。
ムサイ外見からかあんまり人気が無
いようですが、憎めない性格、ヤ
マトノオロチ戦での男気やデザイン
的にもとても気に入っているキャラ
です。ボス戦で入る一閃ミニゲーム
で失敗するとおもしろいですよ。



ミカン爺

おじいちゃん。

長老



開発初期に「神木村で毎日御神木にお参りしている長老」という設定でデザインしました。最初は比較的普通のデザインだったのですが、面白みに欠けると思ったので、ツルツル頭にミカン載せて自分自身をお供え物に見立てている、としてみたところ、非常にインパクトが出て一発オウケーでした。このノリが大神の人間キャラの基本となりました。



ふしこ

ミカン婆

似たもの夫婦ですが、いつの時点でお婆ちゃんミカンを頭に載せ始めたんでしょう？結婚したときかな？洗濯しているときの鼻歌が大好きです。



似て老婦



割烹着



42-トリアル
親子
050108

ムシカイ親子
当初はチュートリアルのために用意してくれ、と言われた親子で、最初はハナタレという名前でした。ムシカイは「子供らしい遊びを」ということで、トンボを腕につけています。かあちゃんの頭の髪は「四で切れるように」と各方面にお願いして組んでもらいました。細かいところですが、そういう部分ほど考えていて楽しかったりもします。



母



子



徴
土器
あては、

11+22

眉

虫



front



壺装束
+花

さる者の
御令嬢?

vest



リボン(かけ帯) + (かけ守子)

肩掛けの
着物はたふしりとしてます。

単=袴 かさねはろ。

ウエストが"まずそうなの"

リボンと壺の裾の長さは
短めめにして下す。

1/2 袖幅

2005.03.24

袖

1-2 マル女

少し傷つけ

サザンカとツバキ
当初、サザンカは角●信朗さん似の
オヤジだったんですが「女の子がい
いな」という神谷さんに促されて今
のデザインになりました。壺装束を
どこかに入れたくて、ここぞとばかり
に描いた覚えがあります。ツバキ
は都から旅してきたかわいい女の子
として田舎大將ムシカイと絡めたり
したかったんですが...かないませ
んでした。



1/2 袖幅

2005.03.25

壺(か)



か

格

女の子らしい
都から来た少女
おしとやか
おしとやか



格



side



back



front



カサ
実際は
見えてるより大き...

道中着、ほい?
の下に一枚単着はろ。カサせあてます
大きなリボン結び

ウシワカ

こんなに重要なキャラになるとは思ってませんでした。男前だけど足が短いとこがポイントで、シークレット高下駄(？)を履いてるってトコでキャラを立てせようと思ってたのですが、そんなキャラ付けは必要ないぐらい濃いキャラになりましたね。



ウシワカ スキン無いVer.



髪のスベキエ UV 流して。

体は
ダマージVer.

頭巾はガツ●ヤマンと天神族がモチーフです。金髪なのはカクヤと同じ月の人間だからです。で、笛の音がヤツ●デタマンだから妙にタ●ノコライクなキャラクタ―ですね。笛を吹くのに都合の良いように小指を立てた手を作ってみたところ、いろいろなシーンが面白くなりました。

ウシワカ



狩人の息子



コカリ

大神で一番最初に作った子供で、すべての子供
キャラの基本になっています。最初は今よりも頭
身が高かったです。カリウド同様自分で仕留めた
毛皮をかぶっていますが、コカリはウサギがせい
ぜいだったんですね。カムイ登場時は少し成長し
た姿になる予定でしたが、実際のゲーム中ではオ
イナ族の服とウサギのお面をかぶっています。カ
ムイの人たちに認められたんですね。



コカリ
オナカVer.



狩人。 72の毛皮

狩人



カリウド

かぶっている熊の毛
皮は、自分で仕留め
た獲物です。最初は
オジサンっぽかった
りむさかったりした
のですが、神谷さん
の要望により男前
になりました。良かっ
たねカリウド。



鹿ババ

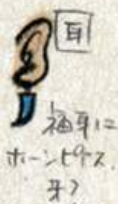
050516

あやしい

あやしいな印象

アミタスの世界での
土着の信仰をイメージ

首かざり



鹿の肩骨

鹿上
ヒビ入り

鹿の骨

頭の部分をかぶらば
おねい周りをかざり



長い髪を
折らば
折らば

沖種様

ほくせんババ

呪術的なイメージで描きましたが、神谷さんより「聖なる感じ」と言われ変更、その後出来上がったババの部屋が怪しすぎたので、最終的にはまた呪術的なデザインへ戻りました。ゲーム中では、ほとんど台座で見えませんが……

050520



老人・女

050415

あやしいイメージ、神秘的?

鏡



葉かざりと共に
頭にかかっている



水晶玉 (スベテラウ)

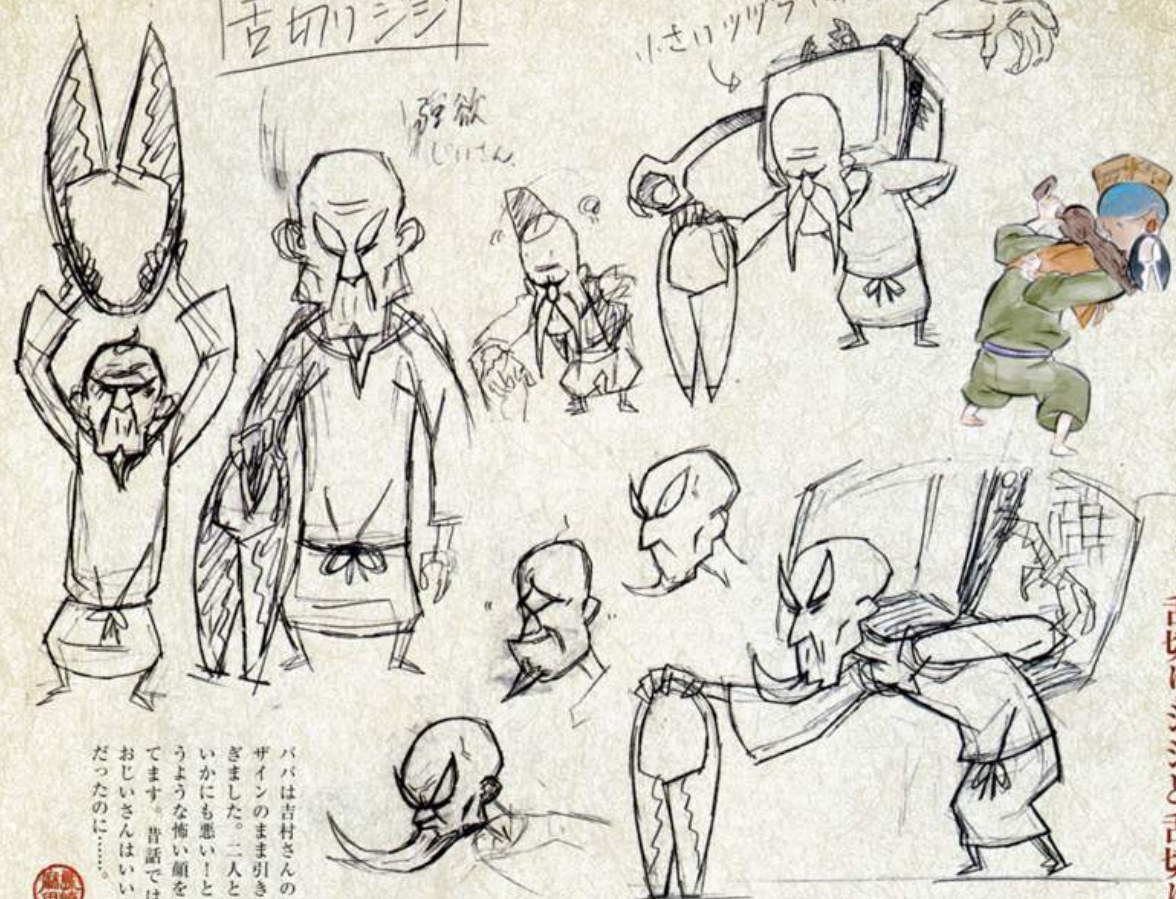
耳なわ



耳甲

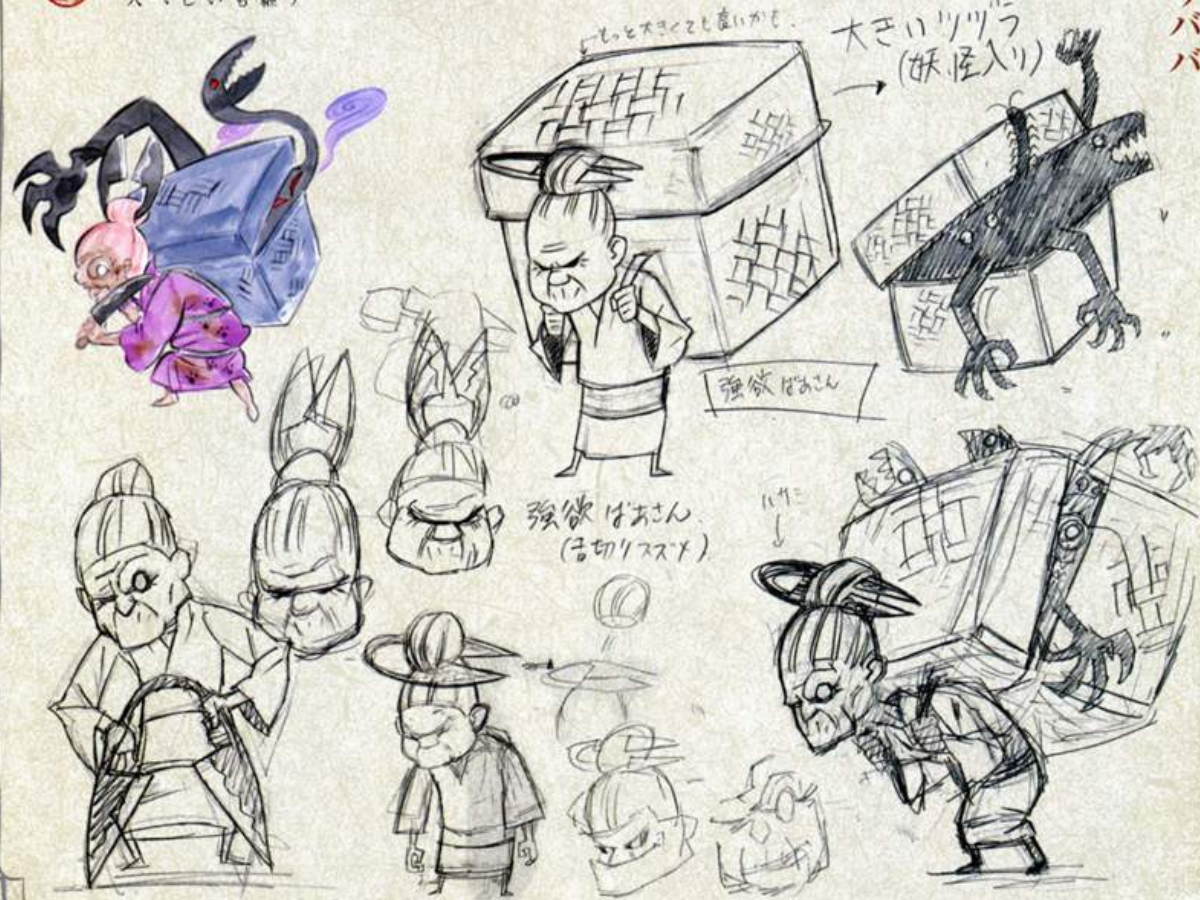
古代の巫女装束のイメージに

舌切りジジ



ババは吉村さんのデザインのまま引き継ぎました。二人ともいかにも怖い顔をしています。昔話では、おじいさんはいい人だったのに……

舌切りジジと舌切りババ





スズメ組

スズメ族は初め「リアル大神頭身で」とのことでしたが、何気なく描いた丸い子供体型の方が採用されました。「首あり五頭身」も捨てがたかったのですが……まあかわいいう方がいいだろう、と。基本的に皆あのサイズですが、タイジヤンはそのうちジャンパ太夫サイズまで成長するのではないのでしょうか。紋所も、考えていて楽しかったです。

スズメ族

園長と幼稚園児の様な、
後ろはしっぽありは、
手は羽根です、



ダンゴ オママ モノリ 長老(園長) 娘(子) ヒメオリ
子供(4) モノリ(4) 子供(4) 大人(1) 子供(4) 子供(4)



竹取翁

背中に背負ったしおどしがカコーンと頭に当たるのがウケて、一発オーケーでした。口調や声でとてもカワイイおじいちゃんになりました。



犬耳に見えるか髪型。



ぐるぐる回る



里見家の家紋
二引兩。

伏姫

玉は八つ。

仁義礼智
忠信孝悌。



フセ姫

耳に見えるのは髪形です。最初は名探偵ホー・ズのハドソン夫人みたいに犬っぽい顔でした。





風神宮の
神主

伏姫の夫

風神宮と同じ
風車について



風車付

同じ
風車付



ヤツフサ
ヤツフサは八犬土が人間デザ
インだったころには存在しな
かったため、後半フセ姫に合
わせる形でデザインしまし
た。犬ミミのような髪形と風
神宮を頭に載っけています。



八房

風神宮の神主

伏姫の夫

風神宮と同じ
風車について



風車付 大等

髪型が八犬土の髪型

同じ
風車付



同じ
風車付



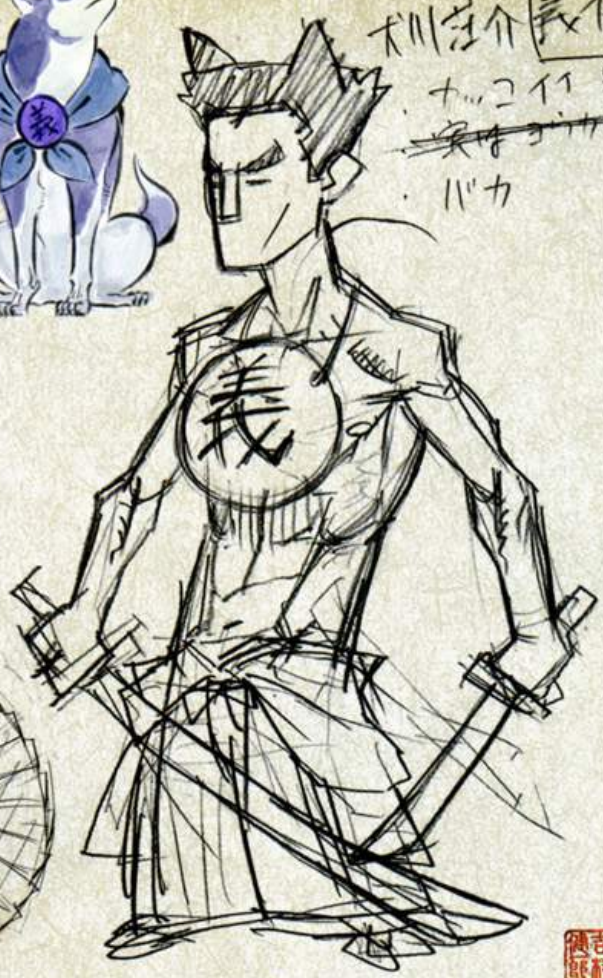
親丘衛



仁



大川義任
チッコイ男
安時ガキ
バカ



八義剣士

もとは全員人間でした。デザインに煮詰まって後回しにしてたら、シナリオでは全部犬になっていてびっくり。洋犬も混ざってます。ちなみに、仁狗・梅太郎は豆柴、義狗・竹の助はシベリアンハスキー、礼狗はポインター、智狗は日本スピッツ、忠狗・ハヤブサは甲斐犬、信狗はボクサシ、孝狗はコリ、悌狗は土佐犬です。



大村大角

・頭イ
・ヤセ?
・角方ん



礼



毛野



智



智



道節



呪者・炎とんの術

呪い



呪い

フアイア・パターン?

呪ミミズ



現八



母のかう
村雨
入居の返り血?

村雨



犬田小文吾

スエウとり



106-3116

孝

信乃



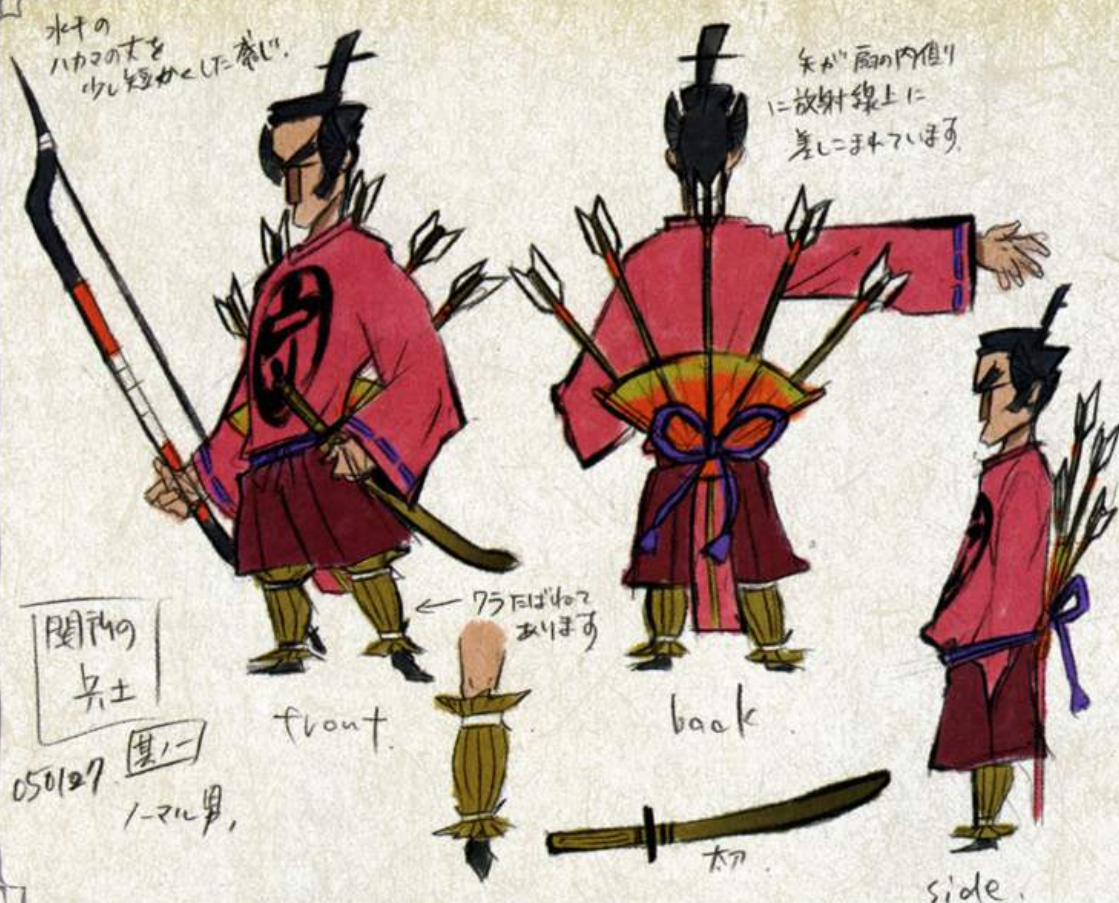
消転

村雨



ヨイチ

「兵士」として間所にいるデブと一緒に「ブルースブラザース」のようなセットにしたかったのですが、こんな形で一人立ちするとは思いませんでした……。色合いは神谷さんから「シャ●専用の色に」と指定されています。



関所の兵士

050127 集1-1
1-マル男,

front.

back

side.

都流行満中

タレ都の香典カ-
百両は線香

都復活後

慶事カ-
ギョウジ"

花さいほ
めいふいむじ
祝いの栞

桜子とおっ父

病氣のおっ父は頭に線香、腰に白黒の水引と死ぬ気満々。初期にデザインされたキヤラで、なんと旧タイトル画面にも登場していました。



病人の娘

お父

す、かり香典袋



花咲爺

アロハ&首からはレイとハワイアンな、めてたい爺さん。顔は小塚●機がモチーフです。あの顔を見ると、きつちよむさんを思い出します。



モータロウ

顔はサル、ちょんまげがキジで、そこにアマテラス(天)を加えて鬼ヶ島へゴー!のつもりだったんですが……。あと、開発のかなり最終段階まで彼はフリチンで、返り血付きの旗には「一日一殺」と書いてありました。子供のチンチンはかわいくてアリだと思っただけとなあ。



スリの早藏

スリといえは……ほっかむり。おどけた感じにしたかったので、ヒョットコの面を参考にしました。目もそのまま丸くしたかったのですが、大神の世界観には合わないので変えました。



都のスリ

基本体は
足腰と同じく、
細め
ヒョットコに似てるが、

ナグリと憧れる男

宮大工なので、大神のお約束として頭の上にもチーフとなる五重塔が載っかってます。弟子はお揃いで作りました。とにかく時間が無かった印象が残ってます……



大工の親方

かん
職人

巨大
の
木
を
さ
せ
る



ヤマネコ・ウミネコ

宮沢賢治の「注文の多い料理店」がモチーフです。料理人ということで、ウミネコは周・徳、ヤマネコは道場六・郎です。



烏帽子



和同117



海ネイ

花丸



和

和同117



山

和



体は共有、
頭と太さ
とは変え
る。



金(444)付

エポン付
入付

ヤマト
カイト

1-217



ゲンナイ

ゲンナイは、女研究者兼も捨てがたかったんですが、「オバ●のハカセ」のような感じで、袖をスルスルと引き摺ったとっちゃんばーやにしました。初期の顔は結構知的ですね。



ゲンナイ

姉妹品を
鼻につけている

電球

見た目は子供
頭脳は大人!

着物は大人のサイズ
でスルスル
です。



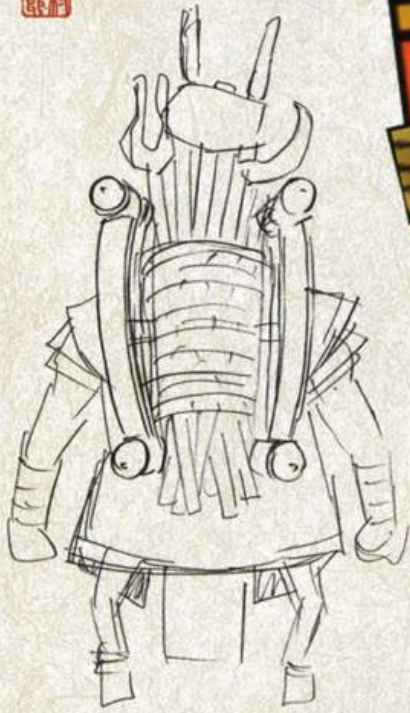
女と



女と



ペンケイ
フンドシの「竿」は、「釣りをするキャ
ラ」と決まる前から付いてました。下
品ですね。背中のは五条大橋です。





武装ツヅラオ



八尾比丘尼



夜光の杖

もくと妖に

ツヅラオと
化け九十九尾

八尾比丘尼



・人魚の
・尾さん
・お

はじめは八百比丘尼でした。某日活映画の影響か、「尼さんエッチ」というのは実に当たり前のようになり、デザインしてました。オッパイ揺れ用のボーンを仕込んでおいたら、プログラマーの大森くんがものすごいコダワリで揺れプログラムを作ってくれました。髪の毛に隠れている右目は正体の九尾同様つぶれていて、モデルでも作っているのです。本編では使われませんでした。あ、本物のツヅラオは右目も見えていて首の玉が青いです。気付いたでしょうか？





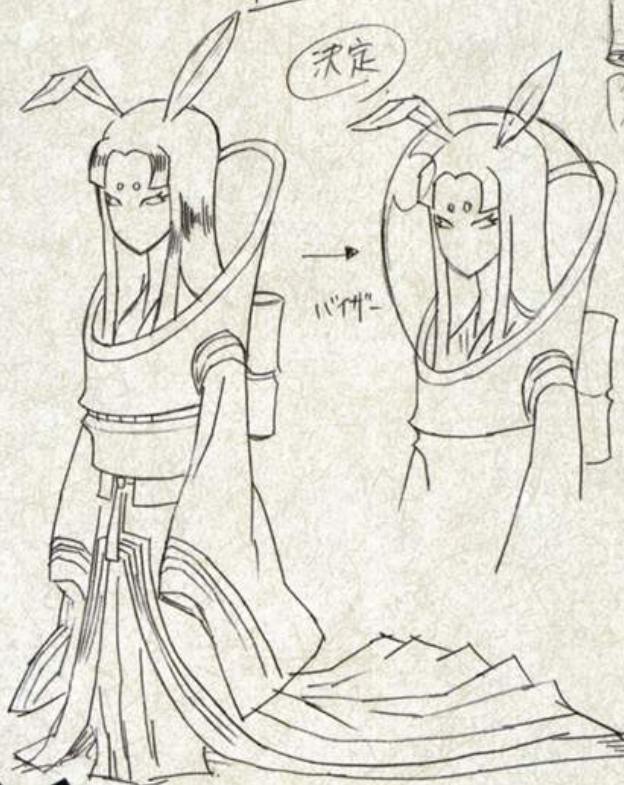
ヒミコ

最初はもつと年を取った占い師のイメージでした。金印を頭に載せていましたが、「ひとひねり入れて」という神谷さんの要望で頭で護摩を焚くことに。熱くないんでしょうか？ 個人的に大神では一番の美人だと思います。





かぐや姫



カグヤ

削られてしまった「月の物語」に登場する予定
でした。月の民なので、竹製の宇宙服を着てい
ます。面白いデザインになったと思います。

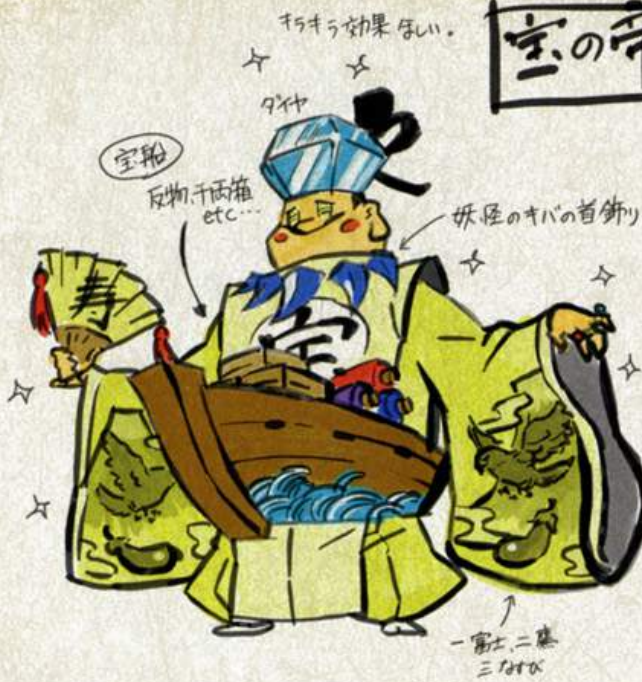


宝帝

宝船がモチーフ。服は金色で模様はモノグラム、目が小判で「金に目が無い成金」といったイメージでデザインしましたが、そんな悪い人じゃなかったですね。



帝の宝



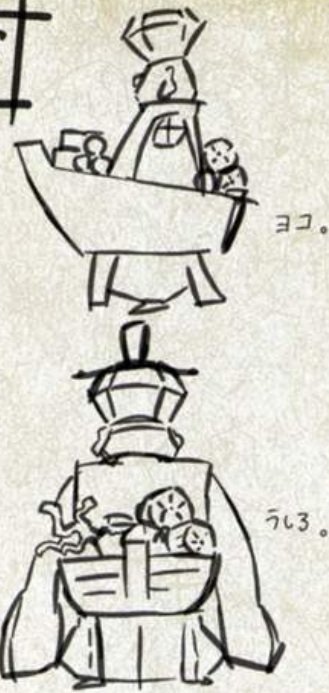
宝船

反物、干兩箱
etc...

etc...

妖怪のキバの首飾り

一富士、二聖
三伊豆



543.

オラオラエフ外 11。



9カマ)ニカド

電腦飛脚便挿絵 其の二

アマテラス劇場第七回
(二〇〇五年十二月二十八日)



アマテラス劇場第八回
(二〇〇六年一月十三日)



アマテラス劇場第九回
(二〇〇六年一月二十七日)



アマテラス劇場第十回
(二〇〇六年二月十日)



アマテラス劇場第十一回
(二〇〇六年二月二十四日)



アマテラス劇場第十二回
(二〇〇六年三月十日)



アマテラス劇場第十四回
(二〇〇六年四月七日)



アマテラス劇場第十三回
(二〇〇六年三月二十四日)





ウラシマ



ウラシマ



ウラシマの母

ウラシマと
ウラシマ婆
腰に付いてるのはタライで、このまま
海に入って漁をして、獲った魚を体と
タライの隙間に突っ込みます。で、お
腹が空いたらそのまま食べます。あ、
ウラシマは一応子供ですよ。



ウラシマ爺 Ver.

ウラシマ夫妻

玉手箱を開けて年を取ったら激ヤセ！
というのが笑えるかなーと思ってデザイ
ンしたら、ホロリとくるシーンでした。



ウラシマ爺



ウラシマと
おそろいのオケ

さんまり



いじめっ子 A

B

C

いじめっ子

最初は女の子がいまませんでし
た。亀の甲羅ヘルメットは軍
隊のイメージです。



オトヒメと
ワダツミ

この二人は中国をイメージしてデザインしました。「水龍に変身できる」という設定が付け加えられた際に、その記号を入れた形で局時にデザイン修正をしてもらいました。乙姫というところと色っぽいイメージが僕の中にあるので、肩を出してセクシーさをアピール。ワダツミはイセエビを首に巻いているのが個人的に気に入っていたのですが、前述の理由で無くなりました。でも、他のキャラに受け継がれて良かったです。



乙姫



竜王

オトヒメ

水龍とつながります。
二つのヒレを頭上に。
玉箱とバランスとりながら

竜王

顔だけ変
(マウス)

乙姫



←後は
たいてい
お任せ
ソレに
輪がわり





警備兵

龍宮は全員女キャラという設定だったので、お色気と勇ましそうなのと平々と、海なので巻貝やイソギンチャクを頭に乗せました。



踊り子

太ったのがリーダーで、胸のかわりに腹が揺れます。一番セクシーな素子がキークラ。ちなみに僕は青い娘が好きです。



礼束

アイテム

ツツラオのお札

鬼ヶ島の窓と同じ
デザイン。



疾飛丸

「鬼ヶ島のレースゲーム」は最初ただの光の点を追いかけるものですが、それでは味気ないので、「お札を出したいので作ってくれ」と頼まれました。で、ツツラオが持っているお札にしましたが、のちにハードなダンジョンの鬼ヶ島の雰囲気を変えるためこのお札に個性を与えられました。シナリオを読んでもっと凝ったデザインにすればよかったとも思いましたが、このそっけなさもいいのかもしれないですね。



オキクルミ 050530

通常時 目 → 白
戦闘時 → 赤

オキクルミ

決定稿です。オイナ族が狼に変身するのは制作中盤に出たネタなので、それを踏まえて一度手直しをしました。髪の色が赤く濃くなったのはこのときですね。オイナ族はアイヌ民族とネイティブアメリカンがモチーフです。それぞれ付けているお面のモチーフは彼らの守護神であり、眷属であるという設定になっています。顔のバリエーションを考えるのがめんどくさかったからじゃありません……たぶん。



毛は
揺れも7/8



人間版

カムイはほぼ全員
お面付です

サハリンへ
トリイ付



オキクルミ
トーマとか
神の神

オキクルミ

72面



神の神
オキクルミ



トーマの神



タカ、蛇、ウサギの神



片刀 サトウ

ほほの

初期のオキクルミです。このころは、狼に変身する設定はありませんでしたし、もっと幼く描いていました。極寒の冬国なのに半袖なのは、このころの名残です。最終的にはオキクルミの熱血なイメージにハマった気がしますが……案外。

カイボク



カイノツキ



7+9喜

狼ver.
オケルニヤ
細い、しなやか
— 4/5/10/9.



グリーン
オレンジ, に白ライフ
〜 茶のグランド

カイボクとピリカ

カイボクは初期から変わってません。元氣なイメーヅが欲しかったので髪を束ね、足尾を出しました。スタッフからは「お面」が怖い怖いと評判です。ビリカはゴロポックルと話せる設定だったのでフキの葉をお面にしました。彼女たちの素顔も描いていましたが、そこは皆様の想像におまかせします。



カイホク
050613


$$= 2415$$

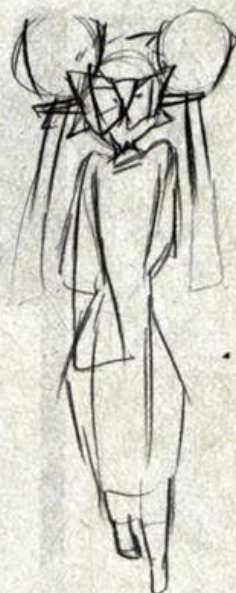
Back



トウスクル
水の口
子



牛の角



トウスクル

目かき

他の木村族と
同様 顔を
かくす



草のし

トウスクル
大神チームに入り、一番最初に描いたキャラです。当初はオモヒカネという名で、トウスクルとは別に存在していました。オモヒカネは「知恵の神」という意味があるそうなので、髪と結びつけてデザインしました。のちにシナリオの関係上、トウスクルとオモヒカネが統合され、今に至ります。ちなみに頭の髪は生きています。喋っているのはトウスクルではなく、こいつらかもしれません……



イツシヤク
最初は隠居しておじいちゃんという感じで描いて
いましたが、白野威の相棒ならもっと強そうだろ
う！ということで、フルアーマーの頑固おじいに
なりました。背中の巻物は「天道絵巻物」です。



イツシヤク

イツスのおじいちゃん
フルアーマーの相棒
巻物の主。ゲンゴウ (昆虫)



皇がイッスに与る。

ゲンゴウ



アイロンの模様

マウスの
ヘビ



イツシヤク

イツスの父

フルアーマー

フル

フルアーマー

マウスの
ヘビ

フルアーマー
敵意付き

虫。ほく。

巻物 →
昆虫事件
(おかしな事件)
色もいろいろ

巻物。
X字で背あてます

いざ出陣!



巻物は
羽織りイロと
同じデザインで
(ヒト巻物)



剣はイツスの
色どろ。
(筆書き)



コロポックル村の人々
ボンコタンは皆、イッスンと同じく虫と植物がモチーフです。
マツボツクリの子は、のちにイッカン襲になりました。若いこ
ろは、こんな感じだったのでしょう。



コロポックル村の人々 其に
イッスンの友達
男子は昆虫モチーフ (半に野にでて)
女子は植物モチーフ (蝶に似ている)

イッスンの仲間
フッキーの子
イッスンの友達

モジロ
基本は、カイトに
蝶の羽根が
顔と耳の代わり
天然の素材
フック
木製



正面は
イッスンと同じ
デザイン
正面が、見た時に
蝶に見えやすい



羽
手は、
蝶の羽根
歩く時に、
羽が、
揺れる。

イッスン (蝶の羽根の)
羽の、
デザイン

コロポックル村の人々 其に
蝶の羽根
デザインは、
イッスンと同じ

コロポックル村の人々 其に
イッスンのデザインが決まった後に描き
ました。カブトムシに対して、クワガタです。
イッスンの兄弟分という感じなのかな。



イッスン
デザインは、
イッスンと同じ

アマテラス劇場第十五回(二〇〇六年四月二十日)



アマテラス劇場第十七回
(二〇〇六年五月二十六日)



アマテラス劇場第十九回
(二〇〇六年六月二十三日)



アマテラス劇場第二十回
(二〇〇六年七月七日)



アマテラス劇場第十六回
(二〇〇六年五月十二日)

大神茶屋 一休

電腦飛脚便挿絵 其の三

アマテラス劇場第十八回
(二〇〇六年六月九日)



アマテラス劇場第二十一回
(二〇〇六年七月二十一日)





イザナミ 050204

生に之の娘
(白羽の矢)



結ひも
小さいです

無理矢理
着ているので
色々サイズが
あってはいけ

イザナギ
お着替えver

050608



イザナギと
イザナミ

イザナギのお着替え姿はこんなビドイ着方で、イザナミと勘違いするかな? と思ってしまいましたが、アマテラスたちが着せたのなら納得です。まさか最後までこの姿で登場するとは知らずにデザインしました。



イサナ
050419

スサノオベース

フル装備 タテ有

金は
5月4日です

光国でもいゝかも

肩がほり

うす

ツヤイ

カサ

後
髪はシンプル
金せあてます

ア
手は19

イザナギはスサノオのご先祖様なので顔はそっくりですが、スサノオよりも立派に、というところで古墳時代くらいの鎧を着せました。色はアマテラスとおそろいになっていて神々しい感じに。月呼の柄部分は月関係の紋所を参考にデザインしました。順手で持つと泥棒の顔のように見えるのは、スタッフでは有名な話です……



イサナ
050209

お
箱
→
お
箱

矢
は
ま
は
ら
に
さ
て
て
い
る

ハカマ

酒タレ

イザナミは巫女っぽく、生贄にされるので「水引」のようなものが付いてますね。頭は「八咫折之酒」です。矢が二本刺さってますが、なんで二本にしたのかすっかり忘れちゃった……。多分、何も考えでなかったんでしょう……。ハイ。

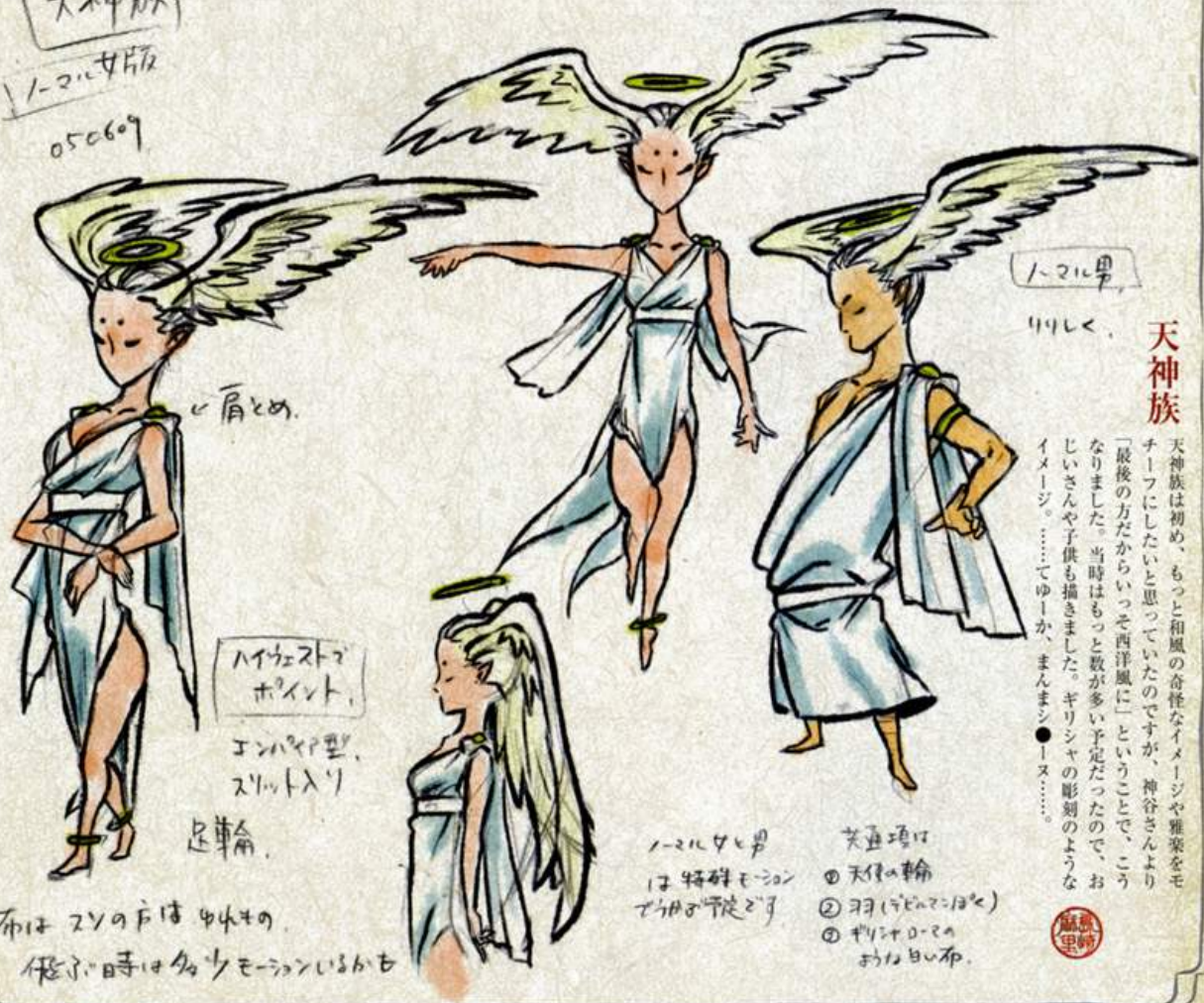


天神族



天神族

1-2-1 女版
050609



天神族

天神族は初め、もつと和風の奇様なイメージや雅楽をモチーフにしたいと思っていたのですが、神谷さんより「最後の方だからいっそ西洋風に」ということで、こうなりました。当時はもつと数が多い予定だったので、おじいさんや子供も描きました。ギリシャの彫刻のようなイメージ。……てゆーか、まんまシ・ヌ……。



- ハイレストア
は特殊モーションで40秒予定
共通項は
① 天の輪
② 羽 (ビーム・ハート)
③ ギリシャ・ローマ的な服。

布は2つの布は4枚の
儼然時は多少モーションいるかも



人物誕生男女絵
見張り番の男・都の女

ゲームではクサナギ村の展望台にいる男、西安京でのハスミニゲーム用の客の女と、なんでもないモブキャラなのですが、実は大神で一番最初に作成された人間キャラです。大神での人間はどんな顔身なのか？男と女の体格差は？日本むかしはなし風にしたいが具体的にどんな外見なのか？など、すべてのキャラクターの基本になっていて、そういった意味ではとても重要なキャラクターなのです。





コンセプトアート一

制作初期のころ、敵はダークマターという名称で、敵デザインコンセプトは黒い影でした。



コンセプトアート二

恐竜が出る初期の設定のころのものです。



タイトルが「大神」になる前のはるか昔は、もちろん和風の世界観なども無く、ただ「荒廃した世界に生命を蘇らせる」というテーマのゲームを考えていました。当然、大好きな恐竜も登場させる予定でした。



コンセプトアート三

同じく恐竜系のコンセプトアートです。



コンセプトアート四

熊をテーマにした黒い敵の
コンセプトアートです。

佐和記



コンセプトアート五

黒い影でどれだけバリエーションが出るか、試し
にいろいろと試行錯誤していたときのものです。

佐和記



コンセプトアート六

黒い影の敵デザインをやめ、ちようびアマテラスのデザイン画が決まったところに描き出した墨絵調の敵デザインです。左上のトラがのちに満になります。

佐和記



武論斗婆印琉染



コンセプトアート七

猿をテーマにしたデザインのイメージ画です。これがのちに天邪鬼になります。

佐和記

コンセプトアート八
ちようと墨絵にも描きなれてきたとこ
ろに描いたイメージ画です。



コンセプトアート九
ようやく天邪鬼らしくなってきました。



天邪鬼



一番最初にデザインした妖怪で、ベースは猿を参考にしました。当然最も試行錯誤した妖怪で、今でも思い入れ深いものがあります。巻物絵に描かれている天邪鬼ですが、京都の大徳寺真珠庵所蔵の妖怪絵巻に描かれている青鬼をモチーフにしました。やはり最初の鬼なのでいい感じでフェードインしてもらうためにあえて似せました。持っている方は比較するのも面白いと思います。

佐和記



天邪鬼一族

当初はもつと個性的なバリエーションがありましたが、制作の都合上、今の形に落ち着きました。個人的には黒天邪鬼の巻物画が結構強い感じが出ていて好きでした。モーションマンの宇都宮さんのつけた動きはかなり意外性があり面白かったのを見えています。

佐和記



地蔵一族

天邪鬼の上級バリエーションですね。首無し地蔵というフレイズがすでに妖怪っぽくて好きでした。デザイン的には名前を決めた時点でほぼ完成していたので時間がからず、楽なデザインでした。ただ、バリエーションがうまくモデルで表現できなかったため、3Dモデルの服部さんに助けてもらったデザインです。

佐和記



なまはげ一族

これも名前を聞いた時点でデザインが決まっていたいました(笑)。絵巻に描いてある黒なまはげの顔は本当に気に入っています。マジ怖いんです。本当に怖い顔ってこんな顔じゃないのかなーと感じた一枚でした。

佐和記



うちは一族

個人的には、大神の妖怪デザインの中で一番大好きです。めっちゃかわいいと自負しています。もともとは神谷さんからのアイデアで少し異世界を感じるデザインにしてほしいと言われ、それなら日本古来のうちはなどを参考に宇宙的なものにとイメージを膨らませました。絵巻を見てもうと、だんだんとドラマが展開しているのを感じてもらえると思います。おじぎしたりウエーブしたりとかわいい連中です。

佐和記

鬼灯

ほおずき
ツタ巻道跡で初登場するこの妖怪、鬼灯と言う名前はネットですぐに検索しました。一件だけ怪しい情報で「そんな妖怪がいたかも」というのをゲットしたのでそのままイメージを広げました。もともと鬼灯は酸漿、鬼燈とも書きますが、読み方は一緒、鬼燈というのは灯籠流しにいわれがあるらしいです。

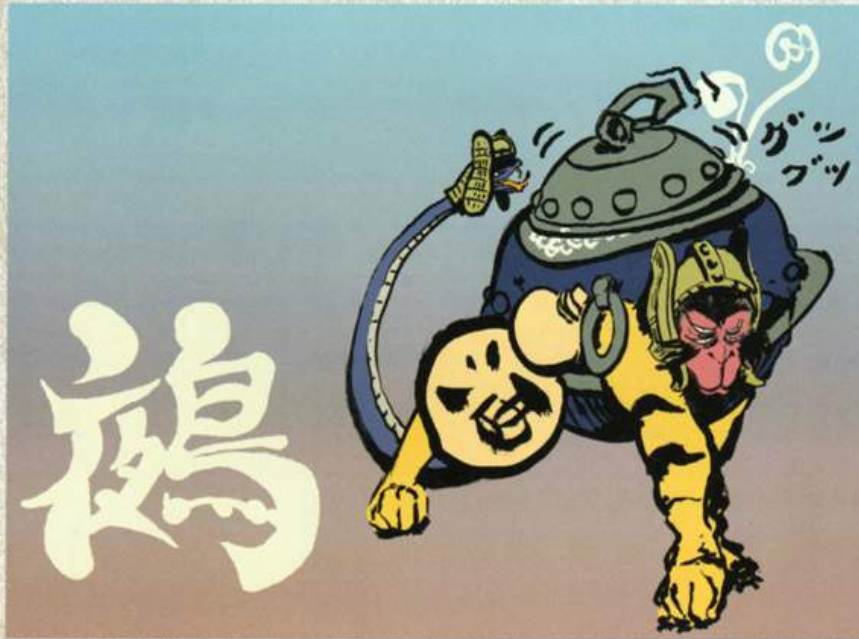
佐和記



鴿

天邪鬼の次にデザインした妖怪で、お腹に鍋と描いています。僕は昔からこういうノリのデザインが好きですが、線をコネくりまわして描くデザインには、嫌がられるデザインかもしれないですね。この頃はマジで全部のデザインに名前を描こうかと考えていました。

佐和記



雪童子

ゆきどうじ
雪にまつわる妖怪で、一本足の小僧の妖怪がいます。名前を雪坊と言います。こいつがかまくらこと妖力で襲ってくるのが、かまくら（雪童子）です。

佐和記



骸金魚
むくろぎんぎょ

幕府の命令で風刺画の規制があった時代、人間じゃなくて動物や物などを使って風刺画を描いていたそうです。金魚づくしもそんな名残でしょうか。時代背景を考えて見れば、作者の心情が今と違った解釈で感じられる絵です。骨法金魚（骸金魚）はそんな金魚づくしへのオマージュです。最弱の空中妖怪として金魚という選択も良かったように思います。

佐和記



姑獲鳥
うぶめ

姑獲鳥は死んだ妊婦が鳥に化けたという悲しい妖怪です。このためか、日本では「産女」と混同され、「姑獲鳥」と書いて「ウブメ」と読む場合があります。日本の産女がしばしば鳥の姿で描かれるのもこのためです。顔が無いこいつですが、子供が産めなかったバックグラウンドを考えると、憎めない妖怪にも感じます。服装はあえて遊女風にしました。

佐和記



系天狗鳥

系天狗鳥



系天狗鳥
からすてんぐ

かなり初期に描いたデザインで、系天狗に仕える妖怪です。背中の扇子のデザインは神谷さんが出したアイデアで、こういうアイデアを出されるとデザインとして絵がうまいだけじゃないデザインがでないんだな〜と。ありがたいことに、しみじみとした気持ちになります。

佐和記



系道入輪

輪入道一族
もう勢いで描いた、人間の体を
テーマにした妖怪です。

佐和記



雲外鏡一族
もう勢いで描いた、浮世絵を
テーマにした妖怪です。

佐和記



鎌鼬

鎌鼬
小さい

正直3Dモデラーの服部さんごめんなさい、の
デザインです。身を切るような風（つむじ風）
を昔の人が「あれはきつと妖怪じゃ」と言っ
たのが、妖怪カマイタチ。三匹一組で行動し、
一説では一匹が風を吹かせて、二匹目が傷をつ
けて、三匹目が薬を塗ると言われています。当
時のおばあちゃんがこんなことを考えたのかな
と思うと、何かほっこりとする妖怪です。ちな
みに大神では忍者にしました。

佐和記



あおにゅうらう
青入道裏
このように可変します。
顔がいいですねー、でも、
こんな顔やですねー！

佐和記



あおにゅうらう
青入道

大神ならではの可変妖怪です。

佐和記



だいてんぐ
大天狗

大天狗、もともとはこちらを先にデザインしました。資料では烏天狗の上位妖怪で、この二つを絡めていろいろ出来たら楽しいのになーと当時は考えていました。巻物画の完成度はかなり高く、気に入っている一枚です。

佐和記

だいてんぐらう
裏大天狗裏
裏大天狗、名前もシンプルでとても気に入っています。鼻を抜いて芭蕉刷ビームサーベルはとてがかっこいいなーと身震いをしたのを覚えています。

佐和記



大天狗系



系丸郎一



いちろうまる
一郎丸

一郎丸。大神ならではの合体妖怪です。これも巻物画の顔付きが危なくて大分お気に入りです。

佐和記

じゅうまる
二郎丸

ヤドカリをテーマにした。顔は、もう冗談みたいな顔ですね。

佐和記



さんじゅうまる
三郎丸

さそりをテーマにしました。こちらもすごい顔です。

佐和記



系入道大



おおにゅうどう
大入道

難破船に大仕掛けな翼が欲しい、ということになりました。ゲームの都合上、顔も自在に動いていますが、巨大な大入道が顔と手だけを船の底から突き出している……、というイメージでした。最初の手の出現には、驚いた方も多かったのではないのでしょうか。

藤原望



くだ
管ギツネ

体に無数の傷を負った悲しい妖怪です。

佐和記

「八大土」同様、アマテラスのモーションを使い回したエコノミーな敵ですが、製作担当プログラマー植田くんがこだわってくれて、中ボスらしい存在感が出ました。一匹ずつ顔の色が違っており、これが後からキュウビの尻尾へフィードバックされました。唐突ですが、アマテラスの無礼・無礼講、ちまたではあまり評判が良くないようです……。僕は大好きなんですけどね。シッコもウンチも生きている証。目を背けちゃダメです！

藤原望

系狐

青鬼赤鬼



あおきに
赤きに
デザイン画のこの構図は
シニールで好きな感じ。
赤鬼感、青鬼感が出て良
かったな！

佐和記

これらの弱体化した状態。当初
は今とは少し違っていました
が、最終的に吉村さんの作っ
た3Dモデルの顔が良かった
のを覚えています。

佐和記



牛頭鬼

「大神」では企画しなけ
ればならないことが山
ほどあったので、妖怪は
取りあえず名前だけを
大量にリストアップし、
それに解説を加えてデ
ザイナーに丸投げ。その
いい加減なリストをも
とに、竹安はいろいろ情
報を調べ肉付けして、命
を吹き込んでいました。
この牛頭鬼も、その
ころにデザインされた
妖怪です。

佐和記

牛頭鬼
牛と蜘蛛と鬼のキメラ
の妖怪です。

佐和記

牛頭鬼系



牛頭鬼





袋狸
お金と言えは、というテーマで出来た妖怪。

佐和記

蜘蛛系

ちよつとした脇道に手こたえのある妖怪をセツトしたい、という企画意図で作られた妖怪です。女郎蜘蛛の体形、モーションを流用することが条件だったのですが、デザインをうまく当てはめてくれました。

神

背中に宝船が載っています。灯笼流しをイメージしてデザインしました。

佐和記



袋狸

水龍
リユウグウノツカイをベースにデザインしました。

佐和記

当初は「体だけだったのが、シナリオの改変とともに「オトヒメバージョン」と「ワダツミバージョン」の二つに分けられ、さらに陸地と鬼ヶ島を「橋渡し」する役割も考慮したデザインにしてもらいました。

神



水龍

龍系

百子



五頭龍 (没キャラ)
 (ごとうりゅう)
 没になってしまった妖怪。大神らしいドラゴンのデザインだと思います。実際にもいた妖怪らしいです。

龍系
 鳥天狗や姑獲鳥のバリエーションとして考案されたのですが……残念ながら没になってしまった妖怪です。名前の通り頭が五つあり、手足のように見えるのは、すべて頭です。



錠前系



錠前お化け
 (じょうぜんお化け)
 錠前お化けは、目に窟穴を付けるところがコダワリでした。

「大神」では「カギで扉を開ける」という仕掛けにもこだわり、そこに妖怪をしつらえました。カギ（破魔矢）を持ってコイツに近付いたときのリアクションもお気に入りなので、ぜひゆっくり見てみてください。



樹木系



妖樹
 (ようじゅ)
 企画上必要な妖怪でしたが、デザイン的にはもっと時間が欲しかったです。ただ本当の妖怪もゆるいデザインが多いので、実際はこれぐらいが本物っぽくていいかもしれませんね。

「一閃」のチュートリアルになるような設置型の敵を」というアイデアが現場から出て、のちに「桜花」が出来ることもふまえて、木を妖怪に仕立て上げました。急遽生まれた妖怪ですが、後半の森でも使われるなど、意外に重宝しました。



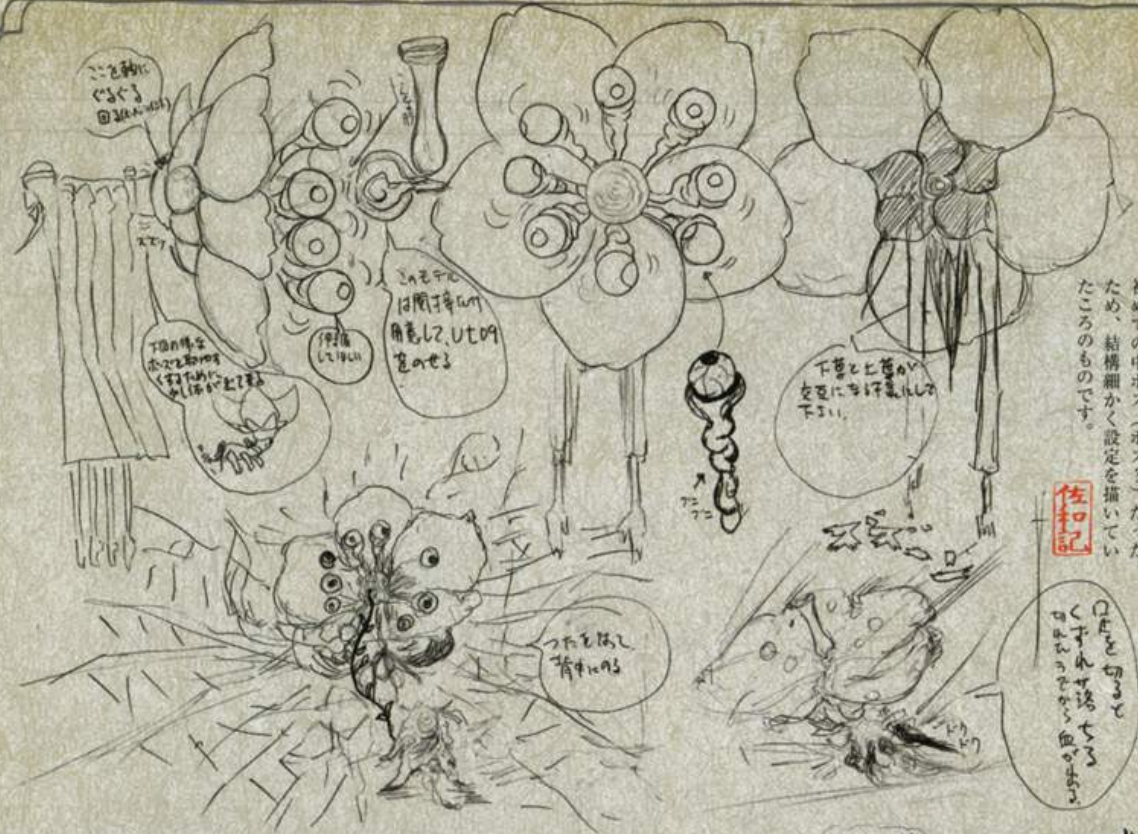
壁系



通せん坊
 (とうせんぼう)
 大神流ぬりかべです。口のようなヒビにこだわりました。はにかんだ感じでかわいいやつです。

竹安が「ただ置いておくだけでもいい」と、登場させることに妙にこだわった妖怪です。せっかくなので「行く手を阻む設置型妖怪」として、除去する方法に筆しらべを絡めて、あの「経絡鬼孔」のアイデアをひねり出しました。ちなみに僕は「漢壁」を例えません（笑）。

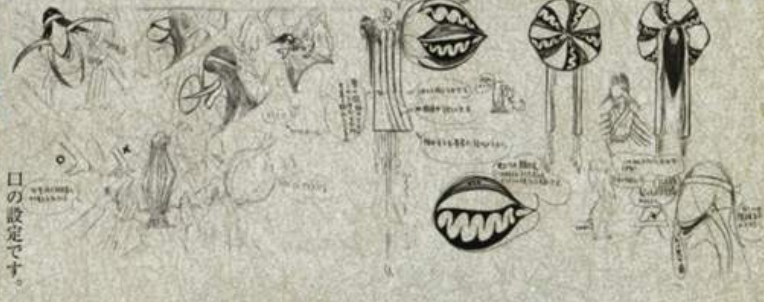




三面図です。

佐和記

女郎蜘蛛



当時、良子をテーマにデザインしていました。潮死の画です。

佐和記



女郎蜘蛛

デザイン画です。

佐和記



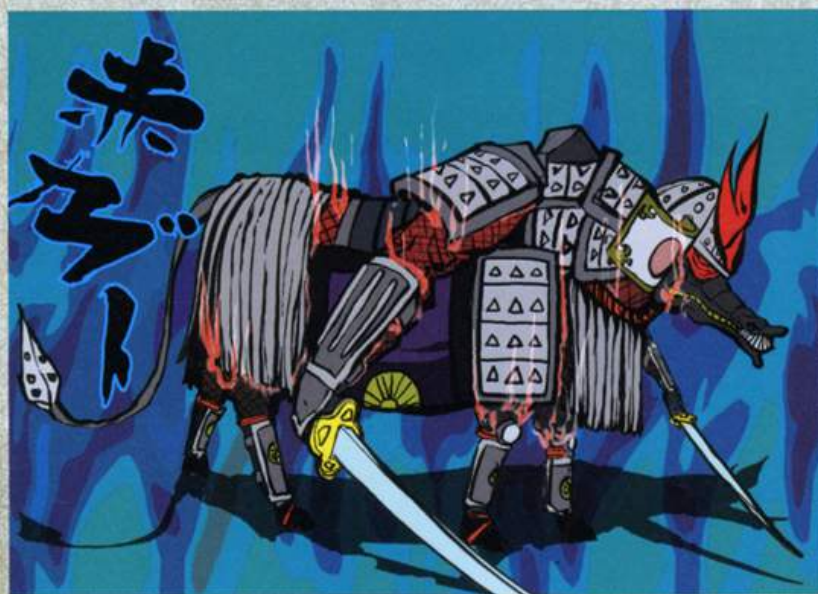
あか
赤カブト
右下の博物館みたいなのがお気に入りです。

佐和記



これはイマイチかも……
巻物のほうを見て欲しい
ですね。

佐和記



ダンジョン「風神宮」では「疾風」の筆しらが手に入ります。これを使わせる企画優先で生み出されたのが、この赤カブトです。オロチの分身という設定が固まっており、頭部はそのままオロチのものを使っています。登場時の鼻息が僕は大好きです。

禮

ヤマタノオロチ



デザイナー的に
はめつつちやお
気に入り、の一
枚。特に要望が
あったわけでは
なく、暇なとき
に描いた一枚。
全く使われるこ
とはなかったで
す……

佐和記

八股ノ大蛇



オロチは、「大神」を代表する大妖怪。日
本神話でも有名で、「大神」チームの中
でも一時こいつをラスボスにしようという声
が挙がったほどです。こいつを倒したとこ
ろでエンディング……と思つた方も多いの
ではないでしょうか。山のようには大きかつ
たという伝承をもとに、その背中に竹安が
「庭園」と「お城」をデザインしましたが、
これがオロチの弱点である釣鐘が生まれる
きっかけになりました。
ちなみにオロチはその恐ろしそうな姿とは
裏腹に、コミカルな面も持ち合わせていま
す。オープニングのオロチ復活の場面では、
ひとつの首（重）が屋根に頭をぶつけてい
るのですが、気付いたでしょうか？

禮

土がいい顔して
いるなり風も怖
そう好き。

佐和記

こいつの顔は
だいぶいいオ
ロチの顔だと
思います。

佐和記



コロチ

制作土壇場で言われるがまま描いたデザインです。

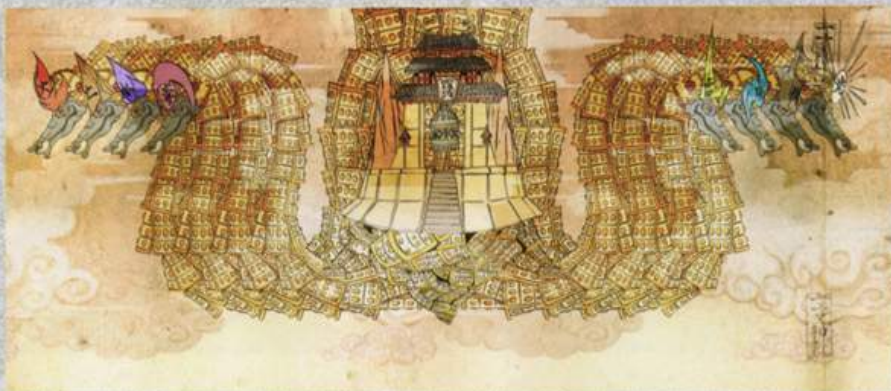
佐和記



真ヤマトノオロチ

最強のオロチをテーマにもっと最強だったキャラクターを強化した。デザイナー泣かせな企画。金閣寺をテーマに描きました。ぜひ巻物のオロチと見くらべて下さい。

佐和記



エキビヨウ



最強をテーマにした鎧武者。当初、神谷さんと最強を模索した結果、めっちゃやられてるやつって、実は結構最強かもな！と盛り上がりました。だから、めっちゃやられています。でも、背中からの傷は一切無く、すべて前で受け止めてるデザインにしました。

佐和記

キユウビ

こいつのデザイン画はけっこう気に入っています。



これも名前は有名な妖怪なので、「大神」で採用することは早くから決まっていたのですが、デザインの面で長く頭を悩ませました。しかし唐突に「神を装う思い上がりも甚だしい奴」という設定を思い付いてからは、白と赤の体や、神空間での戦闘、そして筆しらべまで使う意外な攻撃など、キユウビの個性が次々と固まっていきました。

佐和記



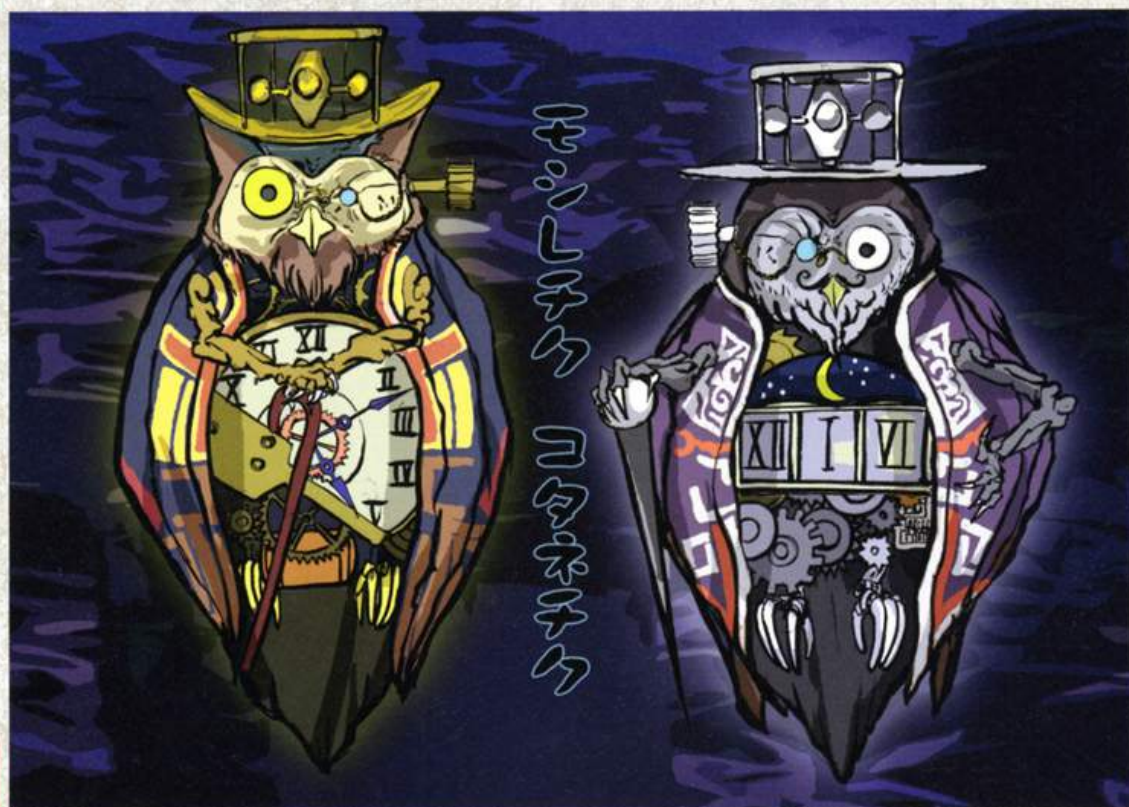
モシコタの設定画です。

佐和記

モシレチク コタネチク

アイヌ文化をモチーフとしたエリア「カムイ」のボス妖怪という
ことで、アイヌ神話からモチーフになる妖怪を探したのです
が、独特な神の概念を持つアイヌ神話には、いわゆる悪者大妖
怪というものがなかなか出てきません。やつのことで見付け
た妖怪「モシレチクコタネチク」も、その姿が曖昧で、ハッキ
リした解説が無く……。そこで名前を二つに分け、「双子魔神」
という独自の設定を付けて、ボス妖怪に仕立て上げました。

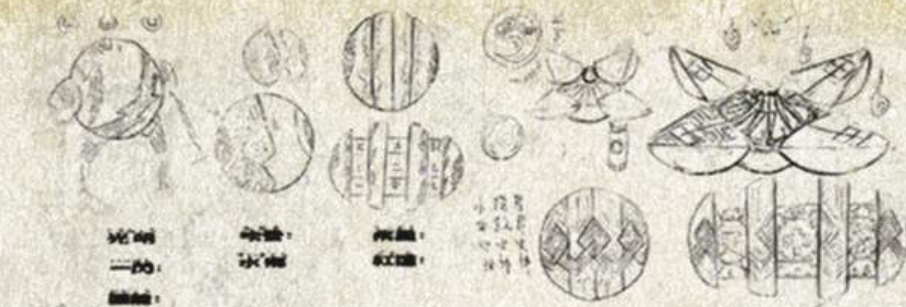
佐和記



モシレチク
コタネチク

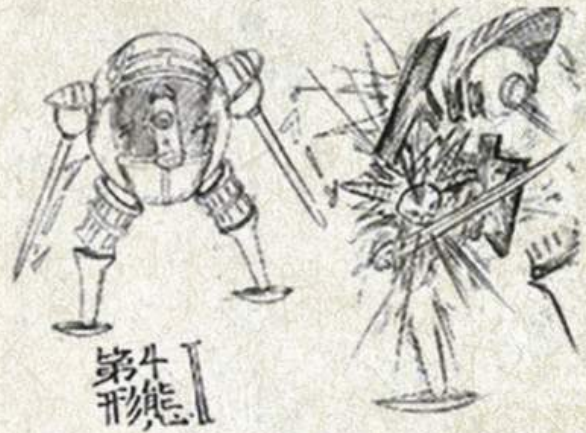
こいつは明治時代を意識したデザインです。紳士風に仕上げてみました。

佐和記

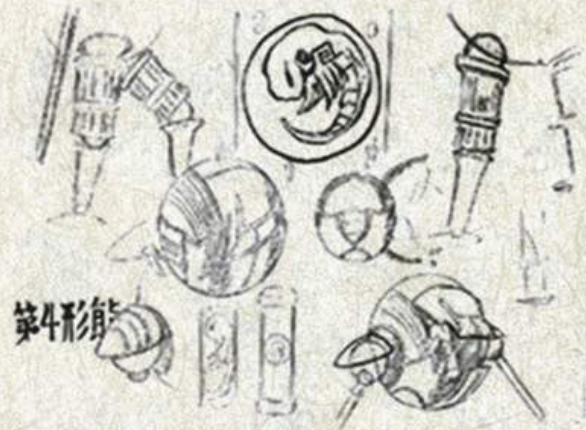


最終形態

最終形態Ⅱ



第4形態Ⅰ



第4形態Ⅱ



常闇ノ皇

とこやみのすめらぎ
常闇ノ皇という名前ですが、デザインしたときは空亡という名前でした。実際にいた妖怪です。真珠庵の妖怪絵巻では最後に登場して、すべての妖怪を踏み潰すという、まさに最強の妖怪。さらに空亡は千支で一番という番号があり、デザインも〇をテーマにした、大神最強にふさわしい敵だと思ったのです。でも名前が変わり、切なくなったデザインでもありました。思い入れはたっぷりあります。いつかどこかで、こいつはさらに設定を煮詰めて再登場させたいですね。

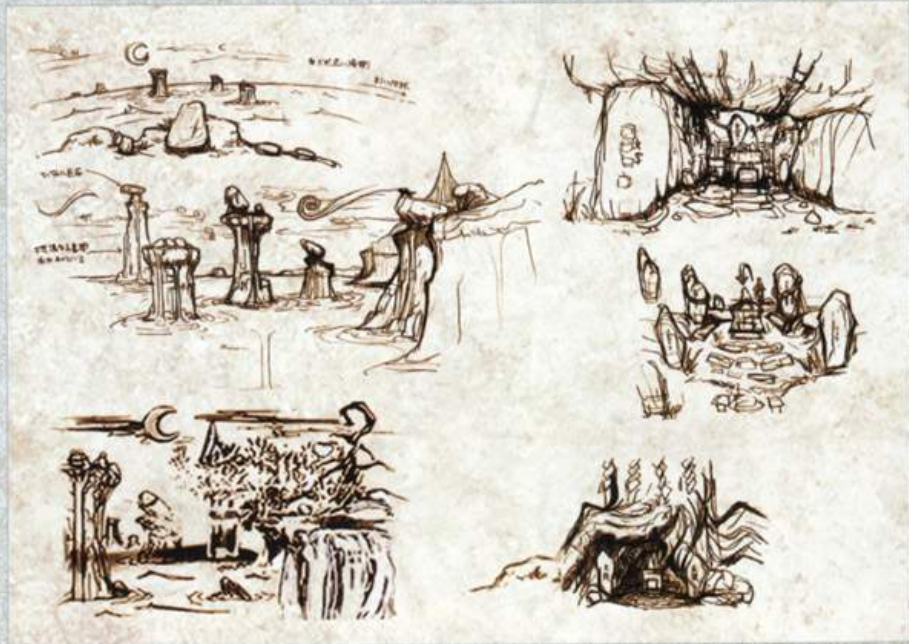
佐和記



イザナギの祠

「天の川の筆しらべ」

アマテラスの筆しらべで枯れていた「天の川」が復活する、という神秘的な場面です。大和絵の屏風などにある金箔を貼ったような空間に、黄金の雲を漂わせることで神々しさを表現しようと思いました。



イザナギの祠

「神空間・スケッチ」

アマテラス復活の舞台のアイデアスケッチ。日本神話ということで、「天の岩戸」や巨石信仰などをイメージしました。



ご神木「黒い波・スケッチ」

邪悪なモノが侵襲してくる形態として「波」をイメージし、いろいろな黒い波をスケッチしてみました。一部はゲーム中の戦闘フィールドでも、邪悪さの表現として活用されています。



ご神木「押し寄せる黒い波」

ご神木周辺に押し寄せてくる大嵐の海のような黒い波のシーン。浮世絵に見られる北斎の「波」は、インパクトが強烈で、かなり参考になりました。



ご神木の根元「神空間へのトンネル」

神に選ばれし者のみが見ることを許される、
光のトンネル。異世界への入口を感じさせる
雰囲気心がけました。



ご神木の根元「平常時」

神木村のご神木の根元。イザナギ像が
木の根に包まれていてサクヤに庇護さ
れている、といったイメージです。



イザナギの祠「中門」

水のように水ではない天の川に、尽きることなく岸辺の砂が、さらさらと落ちつづけていく……というイメージで、神秘的な感じを狙ってみました。



花咲谷「壁画」

謎解きの仕掛けのための壁画の絵。ゲーム中に調べるとイッスンが「絵師のオイラから見ても、なかなか見事なシロモノだぜエー!」と言ってくれて、テストプレイ中に気分が良くなりました。



花咲谷「壁画前」

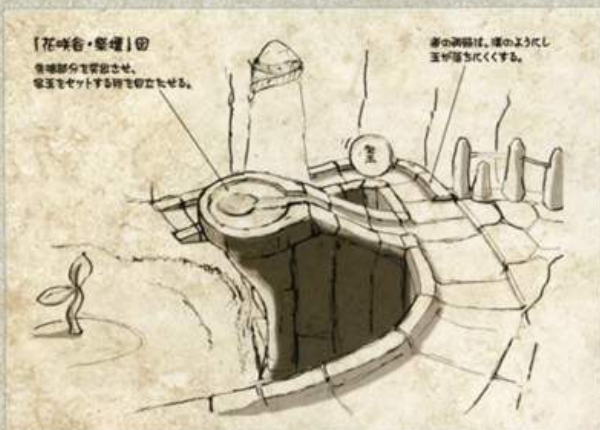
妖怪に支配され、神の力が届かなくなった花咲谷。荒廃していて、ちっとも花が咲いていません。ちなみにその焚き火は天邪鬼たちの宴会後のものです。





花咲谷「祭壇・緑化前」

荒廃した、かつての神殿。ネムリが持つていくまでは水晶玉が祭られていました。大神降ろしで花が咲き乱れるときのギャップを狙って、「何にも無い」というコンセプトの絵です。



【花咲谷・祭壇】図
祭壇部分の構造を、
水晶玉をセットする時を切立たせる。

夢の洞窟は、魂のようだし
玉が落ちてくくる。

花咲谷「祭壇・スケッチ」

当初、水晶の玉転がしがツルツル滑りすぎて、なかなかゴールに運べず、つらかった記憶が……。「溝をつけてえー」と追加発注した、ユーザー・フレンドリー・デザイン画（自分が下手なだけ）。



花咲谷「祭壇・緑化後」

花咲き乱れる花咲谷です。本当は床一面、花で敷き詰めたかったのですが、実現しませんでした。プレイするときはぜひ、アマテラスの筆しらべで床に花を咲かせてやって下さい。





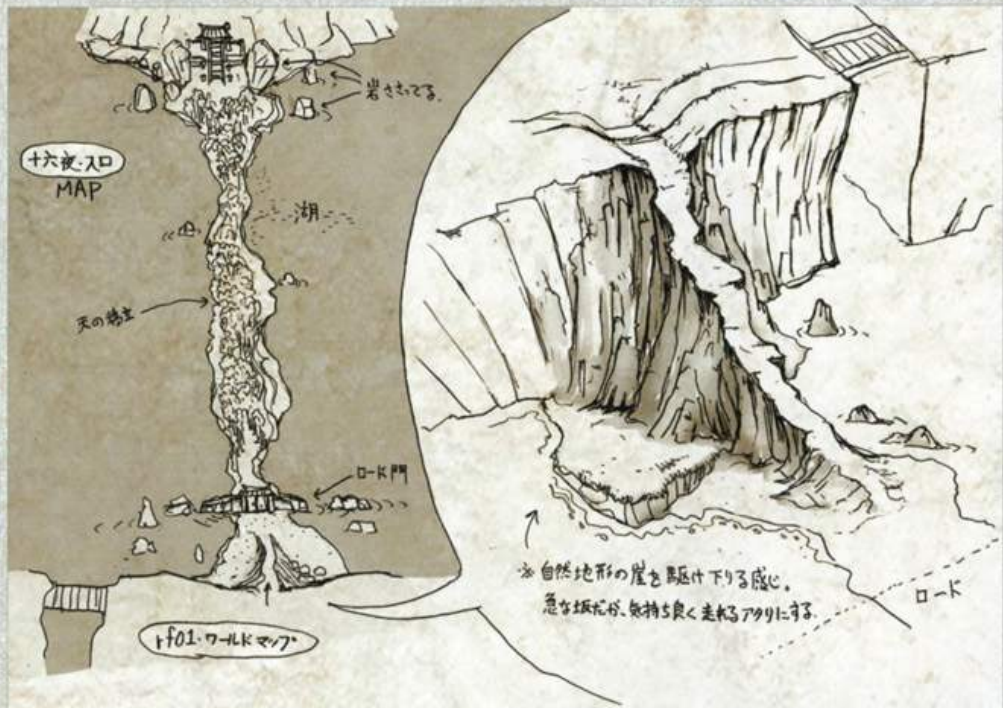
神州平原「タタリ場の様子」

不浄の地となったタタリ場です。ドス黒い何かがワイールドを汚染しているイメージです。ゲーム中でサウンドが入ったとき、本当に怖い雰囲気になって嬉しくなりました。



十六夜神社「周辺」

ここでも鳥居をくぐると別世界が現れます。ただし、こっちは神々しい空間ではなく邪悪なものが封印されている空間です。普通の人は、朽ちた石碑があるだけの寂しい風景に見えています。



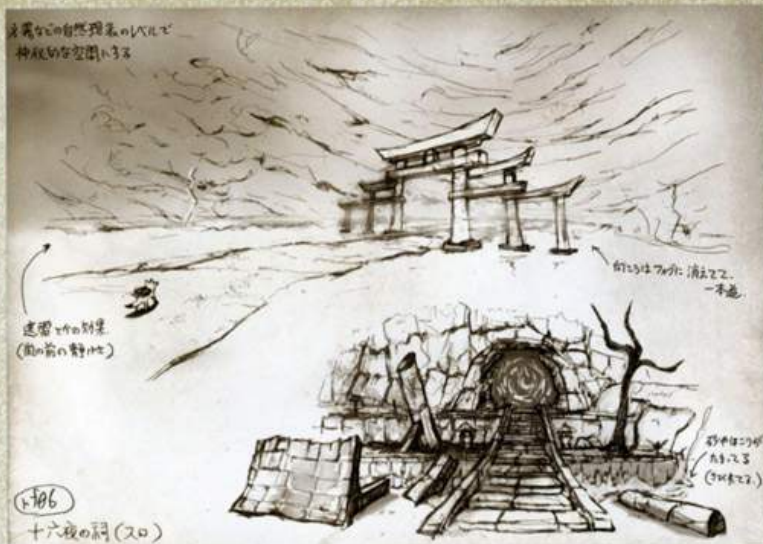
十六夜神社「スケッチ」

広大なワルボリゴンのワイールドは本当に迷いやすいもので、さまざまな目印が必要になります。十六夜の祠に行く急勾配な坂道も、地形をおぼえてもらうための一環としてデザインしました。



十六夜の祠「スケッチ」

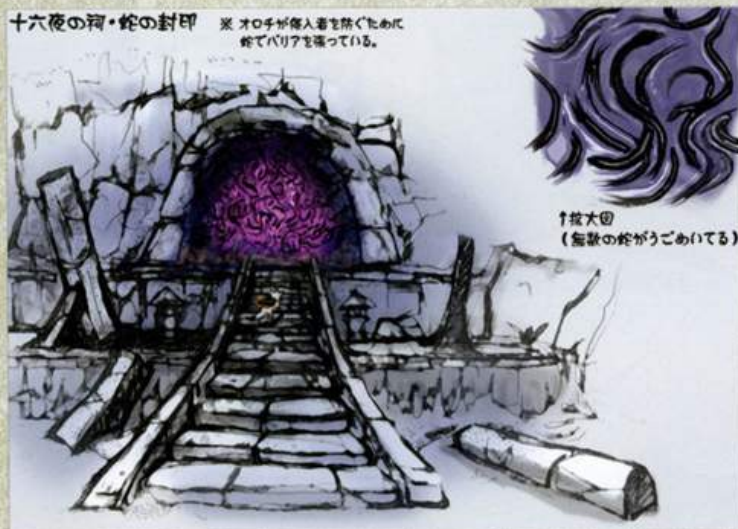
一歩足を踏み入れただけで、引き返したくなるような空間を目指しました。前半は各地を冒険して回るので最初に見えるだけ強烈なイメージを残しておこうという意図です。



106
十六夜の祠 (スロ)

十六夜の祠・蛇の封印

※ オロチが侵入者を防ぐために蛇でバリアを張っている。



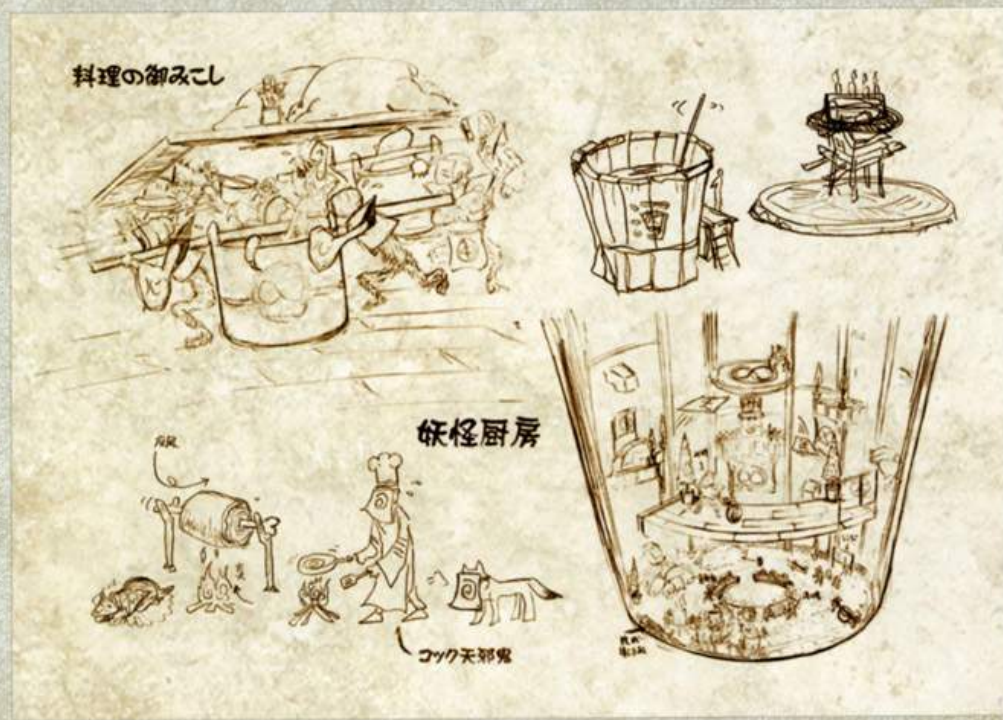
十六夜の祠「蛇の封印」
オロチの結界だから蛇かな、と単純にデザインしました。あとに「水晶の蛇イチャゴ」を使うと蛇が吸い寄せられ、結界が破れるというネタが入り、しつくりきた記憶があります。



料理の御みこし

十六夜の祠「妖怪厨房」

さんざん悩んで突入した敵の本拠地は、意外とのどかです。ステージ担当と話し合いながら、「クシナダが生け簀なら料理してる所があるんじゃない？」「だったら厨房とかありそう！」「ゴック姿の天邪鬼ってどう？」というノリで決まっていきました。



rf03 あがたの森 龍巻き洞への入口



アガタの森「ツタ巻遺跡・入口」
ツタ巻遺跡・入口。超古代文明の遺跡が朽ち果てた姿で、
人跡未踏な感じでイメージしました。



アガタの森「ツタ巻遺跡・入口」
入口のアップカット。巨大な石材で、複雑な仕組みを作り上
げることができる謎の文明。



ツタ巻遺跡
「スケッチ」

ツタ巻遺跡の象徴的なデザインが必要になって、苦労しました。血迷って巨大銅師（実はロケット発射場）を提案したりした結果、土偶の頭が「岩に彫られた歴代アメリカ大統領」風に並ぶモニュメントに落ち着きました。



1/27 人面遺跡



銅師型花鼓



※ ツタ巻洞は、実は銅師型巨大土偶の口を表現した。

～月形庭園の植物プラント



※ 月形庭園の植物プラント。土の文様はスフィンクサーが設置されていて、水を流す。

※ 月形庭園（土偶・内部の位置）……3ヶ所に「芝地緑化エリア」があって、それぞれ緑化していくとツタのコアに光のエネルギーが伝わって、ツタのコアが花開く。



ツタ巻遺跡
「土偶内部」

ツタ巻遺跡、最深处。ここは雰囲気はミステリアスで結構気に入ってます。ここは「実は超古代文明の庭園で、花壇の草花に自動で給水するシステムが構築されていた」という設定でデザインしました。



クサナギ村「全体図」

クサナギ村は谷間に形成された集落で、細長く曲がった地形です。プレイヤーが進んでいくと、徐々に大きな風車が視界に入ってくるという意図でした。



クサナギ村 箱罫マップ



風神宮・外観

風神宮「外観」

西洋っぽい風車に、どう和风を絡めるかというところ、結局、風のように和紙を貼りました。のちにヤツフサの頭にコレが載ってるのを見て「大神らしいなあ」と笑いました。



風神宮「内部の祠」

風神宮は、かなり初期のころに試験的に作られたダンジョンの一つです。その当時は、神木村の中に池や洞窟が作られ、その洞窟を潜った先に、この風神宮がありました。そのとき作った素材を使い回したため、風神宮の入口は、鍾乳洞のようになりました。



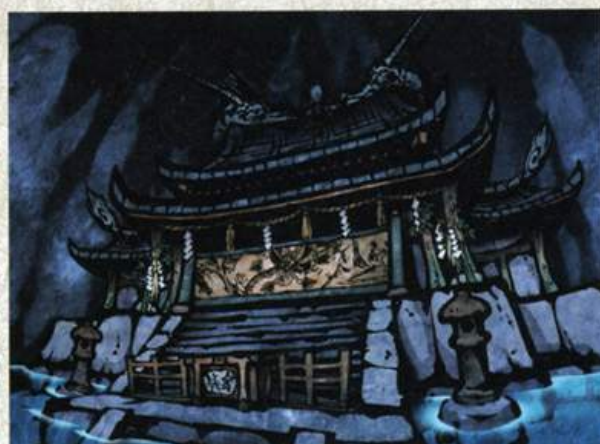
風神宮「旧イメージ」

初期のころに作られた風神宮は、「大神」の中において初めて制作するダンジョンだったので、そのデザインの方角性に悩まされました。「なぜこんな迷宮がこの世界に存在するのか？」という設定も考えつつ、異文化の雰囲気を取り入れたり、壁に漢字をあしらって和の雰囲気を作ったりと、さまざまな手法を試しました。



没ネタ「画龍の祠」

現在のナカツクニのような広大な舞台の設定が出来る前は、「ダンジョンとしての洞窟」や「釣りをするための池」など、あらゆるものが神木村にでんこ盛りされていた（笑）。「画龍」を習得するための社も、神木村の洞窟の中に作られていました。当時は、「星座の欠けている星を描けば筆神さまが蘇る」という設定はなく、ただ何らかの仕掛けを解くだけで筆神さまが習得出来るという、割とドライな流れでした。



フセ姫の家「旧イメージ」

「大神」に登場する背景や人物などのデザインには、たいてい何かしらのお遊び要素が含まれています。フセ姫の家にしても、犬にちなんで「犬小屋」をモチーフにしてデザインされました。開発初期のころのシナリオでは、それほど大きな役割を担っていなかったフセ姫ですが、やがて一つの村を治める重要キャラに昇格し、それに伴って、彼女の家も大きめの屋敷に変更されました。





舌切りジジの家 「旧イメージ」

確か開発初期のころは、クサナギ村の中に「舌切りジジ、ババの家」と「花咲爺の家」が存在しており、それぞれ対を成すものとしてデザインされました。舌切りジジ・ババはそのころから悪者だったので、徹底的におどろおどろしくデザインしてもらっています。舞台設定を煮詰めていく過程で両者の家は別々の場所に作られることになり、このデザインも没となってしまいました。



花咲爺の家「旧イメージ」

舌切りジジ・ババの家とは対照的に、花咲爺の家は明るいイメージでデザインしてもらっています。ところで花咲爺のミニゲームでは、枯れた桜を探すのに苦労した人も多いのではないのでしょうか。最後まで見つからないアレは、開発終了ギリギリに急遽付け足したものです。やっと思いついた人は、きつとこう叫んだことでしょう。「おまえかよ！」



笹部郷「旧イメージ」

開発初期のころ、笹部郷は「笹部の森」という名前で、クサナギ村の中にありました。一つの村に何もかもがてんこ盛りでしたね（笑）。取りあえず昔話の「舌切り雀」にちなんで用意しただけのものだったので、その当時はゆったりとした温泉や、スズメ族のような個性的なキャラクターが登場するとは、僕自身思ってもいませんでした。



笹部の森 「カゲヤのロケットや紋章」

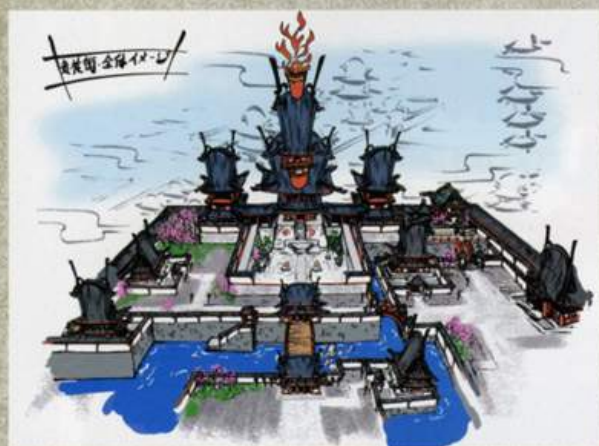
見たまんまタケノコがモチーフです。キャノピーの閉まるギミックは凝りました。色はパターマシンです。発進時に水がバラバラ落ちるエフェクトを無理言って作ってもらいました。カゲヤの紋章は月、竹、笹の要素を家紋風にまとめました。





西安京「全体図」

この絵のスケール感はどうしても表現したくて、ステージ担当に無理を言って頑張ってもらった記憶があります。街自体の形は、なんとなく前方後円墳の形になっています。



西安京「貴族街」

人々がのんびりと暮らす村々とは対照的に、とにかく活気あふれる場所として描こうとした都でしたが、グラフィック能力の限界のため、一度に表示出来る人間の数はかなり厳しく制限されました。そんな中で、重要な家を分散させたり、人間を効果的に配置したりと、賑やかな雰囲気を作り上げるために、さまざまな（地味な）工夫を駆使しました。



西安京「庶民街」

当初、各屋敷にさまざまなデザインが詰め込まれていた都でしたが、3Dモデルを起こしていく過程で、その表示限界をクリアするための試行錯誤の結果、いくつかの屋敷が削られてしまいました。デザインを担当した堀自身がモデリングもしていたので、さぞかし頭を悩ませたことでしょう……。





西安京「ヒミコの屋敷」

「ヒミコの屋敷」という題が付いていますが、当初にデザインされたものです。都のデザインを固めていく過程で、「エライ人の屋敷ほど屋根が高い」という設定に行き着き、このデザイン画は没になりました。一方、新しく入ってきたスタッフの研修としてすでに3Dモデルは制作されており、もったいないのでフセ姫の家として流用しました（笑）。



西安京「ヒミコの屋敷」

当初ヒミコは、このデザイン画のような外に面した広間で謁見する予定でした。結局それでは味気ないということになり、屋敷の高層構造も活かそうと新たにエレベーターを設置し、奥の奥に隠されたヒミコの間が生まれました。こうやって後からどんどん追加、変更するので、スタッフに苦労させてしまうんですね……



西安京「職人の家」

もともとは、大工「ナグリ」の家としてデザインされたものです。しかしミニゲームの一つとして「弟子入り志願の若者」を設定し、彼をナグリのものとへ向かわせる遊びを入れることになったので、ナグリには新たに別の家を用意し、こちらが弟子の家となりました。





西安京「ヤマネコ亭」
西安京は、いったん3Dモデルを作った後も、ミニゲームを加えていく過程で何度も手直しをしました。このヤマネコ亭も、花咲翁の家と入れ替えたりして、もともとあった場所から引越しを繰り返しました。



西安京「ヤマネコ亭」
見てのとおり、猫の顔がモチーフになっています。ウミネコ本人もネコ顔をしているのですが、料理に取り掛かるときには、なぜかプー・リース、リーのアクションを……。とくに意味は無いんですが、モーシヨマンの山口くんと話しているうちに、そう決まりました(笑)。



西安京「呉服屋の家」
デザインした脇にとつて、呉服屋は金持ちだったのでしょ(笑)。都のミニゲームは、ほとんどが「後付け」……つまり、まず舞台を作ってから、それを活用するゲーム内容を考えました。呉服屋のミニゲームも、会話内容を考えているうちに思い付いたものです。





西安京「千両蔵」

建物をデザインするときには、外観を最優先で描いてもらいます。建物の内部は、実際に3Dモデルに落とし込む段階になって、各担当者に自由に作っていいてもらいました。そのため建物内部のデザイン画というものはほとんど存在しません。



没ネタ「都・出島」

和風の世界観の「大神」ですが、当初はその冒険の舞台をヨーロッパまで広げる構想がありました。結果的に和の世界観に絞りましたが、その後もしばらくはこの「出島」という形で、西洋人の登場する場所を残していました。西洋人のセリフはフォントもちよつと変えよう、なんて話もありました。

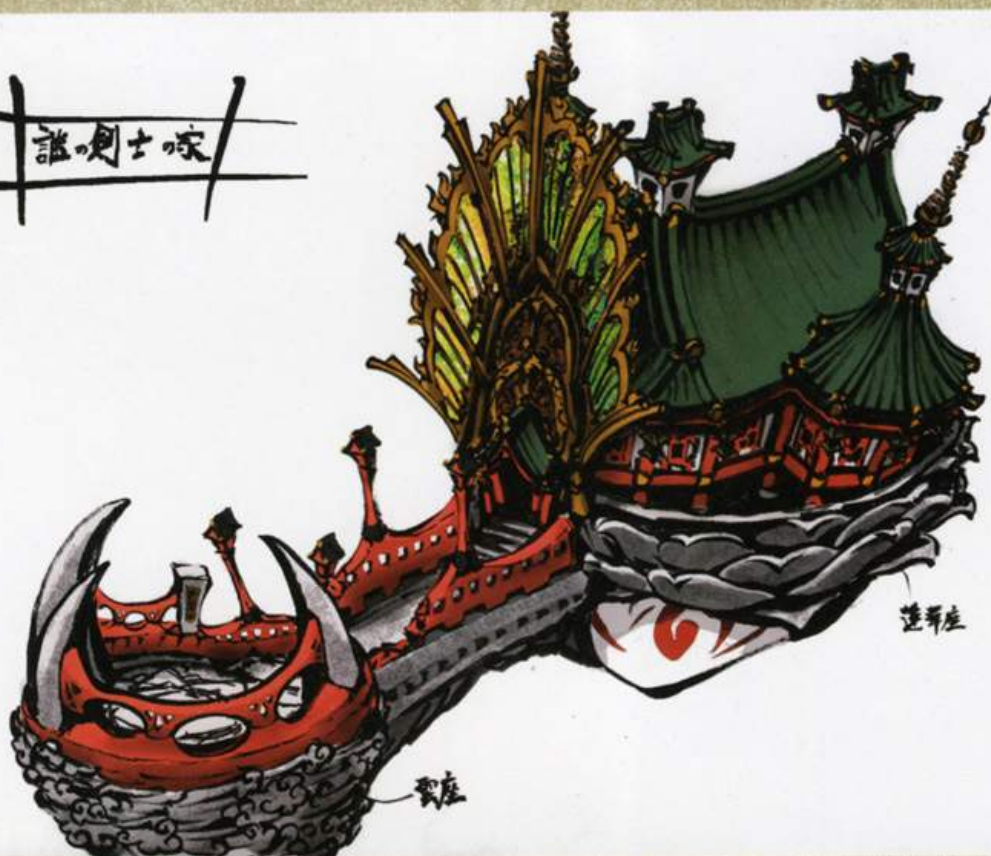


竹取翁の家「旧イメージ」

竹取翁の家も、当初は都に置く予定でしたが、シナリオを作り込んでいく過程でクサナギ村へ引越しに。カグヤに関しては、その生い立ちも含めてもっと深く描く予定でしたが、スケジュールの都合でやむなくカット。しかし彼女の存在は「大神」の物語において非常に重要であるため、またいつの日か続きを描けるよう、一部を残しました。



謎の士隊



西安京「ウシワカ邸・外観」

どこかで見えたことのある外観ですが……当初、ウシワカは別の名前の、西洋人のキャラクター設定でした（だからああいう喋り方、というわけではないです）。邸宅に西洋風なデザインが取り入れられているのは、その名残です。



西安京「ウシワカ邸・内部」

「大神」の世界観では突飛な西洋風建築で、面白がつてデザインした記憶があります。奇妙な未来スクリーンには、なにげにオロチやキュウビの情報が流れています。ウシワカはこの時点で、すでに敵を研究していたんですね。



没ネタ「陰特隊・本部」

ウシワカ率いる（笑）陰特隊ですが、当初はウシワカ邸とは別に、このような本部が置かれる予定でした。このデザイン画を見られたら、「陰陽師特捜隊」の名前の元ネタがバレちゃいますね。牛車の発射台まで用意していましたが、ゲーム上、何に使うかはまったく考えていませんでした（笑）。





幽霊船・外観

難破船「外観」

難破船や幽霊船にはロマンを感じます。西洋の海賊船みたいですが、形は昔の日本の貿易船です。デザイン画では突然海水が無くなつて、困った魚がはねています。ゲーム中ではアイテムの入った貝が掘れます。

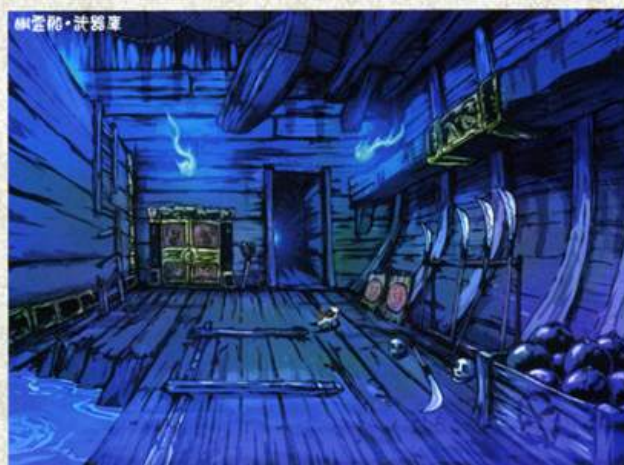


幽霊船・貨物室

「天秤の仕掛け」が吊ってある。他にも種々の移動するための滑車やロープ、鎖などがある。

難破船「貨物室」

貿易船にある貨物室の巨大天秤。仕掛け設置のための補足スケッチです。



幽霊船・武器庫

難破船「武器庫」

「大神」では珍しくホラータッチ。ここが一番怖いという方も、けっこう多かったのではないのでしょうか。お化け屋敷な雰囲気が出てれば嬉しいです。



貴族体内・胃 (BOSS戦)



宝帝の体内「ボス戦・胃」

胃です。多くの昔話や童話には、何かの体内に入って冒険するシーンがあります。「大神」でも「宝帝」と「水龍」の体内で冒険をします。病んでる部分の表現はストリートに「病」という漢字が濃っています。



両島原「ウラシマの家」
当初はウラシマの家のある「ウミナリ村」という集落も予定されていました。ウラシマの喋り方は、僕の故郷の松本市の方言をそのまま再現したものです。年配の方が使う、だいぶ濃い方言ですが、僕も実家に帰ればあんな喋り方になります。



壁足の塔

猫鳴の塔「スケッチ」

塔の上に猫が鎮座するという変わったデザイン。いろんな猫像が没になりました……もう一つは壁足の神様の筆しらす案。一時期は猫なので、魚プレートに線を引くと足跡が伸びるというカワイイものでした。



壁足マーク

壁足の仕掛け



魚のプレート……猫と魚を「等しい」で結ぶと足跡が伸びていく。



龍宮「城内」①

龍宮の構造は、実は龍宮殿を使い回したものです。膨れ上がるポリウムをスケジュール内に何とか収めるため、このような工夫を随所で行いました。「水龍の体内」も、「花咲谷」の構造を鏡反転して使っています。



龍宮「外観」

巨大シャロ貝で防衛された、安全対策パツチリの龍宮城。「大神」世界のデザインでは、インパクトの強い物をストリートにドカン！と大胆に付ける場合がたまにあります。



龍宮「城内」②

シナリオのポリウムが大き過ぎて、途中で見直しを回ったのですが、それまでは龍宮を取り巻くエピソードも、もっと分厚いものでした。オトビメも、当初は子供の姿で登場する予定でした。



没ネタ「亀の潜水艇」

当初、龍宮を訪れるには、このような潜水艇を使う予定でした。子供たちにいじめられている「亀婆」を助けると、この潜水艇に乗せられるというエピソードです。これも、シナリオ改定の際に無くなりました。



没ネタ

「旧・龍宮イメージ」

龍宮が登場するのは、「大神」の中の第二章にあたるシナリオ「鬼ヶ島編」ですが、実はイッスンもこの章から登場の予定でした。鬼ヶ島に乗り込むために結成された、モモタロウ、ウラシマ、オトヒメ、イッスン、そしてアマテラスの「ウミナリ伍（フアイブ）」……このエピソードも結構気に入っていたのですが……



没ネタ「龍宮の繁華街」

無駄に壮大な計画を掲げていた当初は（笑）、このデザイン画のように龍宮内部に街が存在する予定でした。「大神」のようなアドベンチャーゲームを作るのは初めてで、何もかもが手探り状態。遊びがスカスカになることを恐れて、とにかくポリュウムだけは膨らましていました。



没ネタ

「旧・龍宮イメージ」

龍宮の全貌。サザエの貝殻を模したこの複雑な構造の中に、城や街が詰め込まれていました。このデザイン画をもとに、一部モデリング制作も進めていたのですが、実際に歩いてみるとかなりのポリュウム！あのまま進めていたら……「大神」は完成していなかったかも知れません。





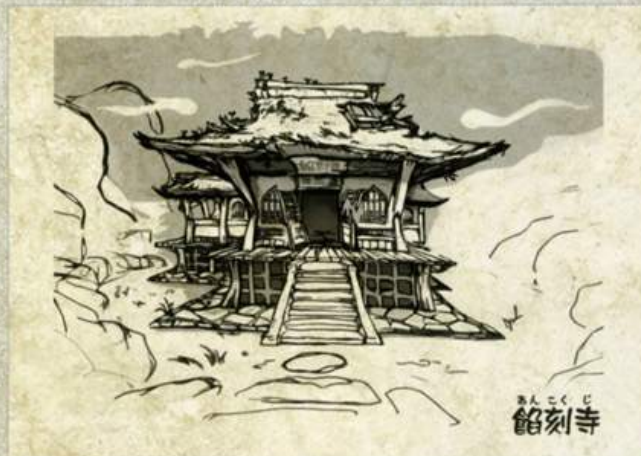
水龍の体内「入口」

水龍の体内ですが、ここで心がけたのは宝帝の体内と違って生々しくしないという点です。真珠や水晶の質感を取り入れ西洋ファンタジーのドワーフの鉱山のようなイメージで描きました。



水龍の体内「龍玉」

龍の果と、龍玉の補足スケッチ。



館刻寺「スケッチ」

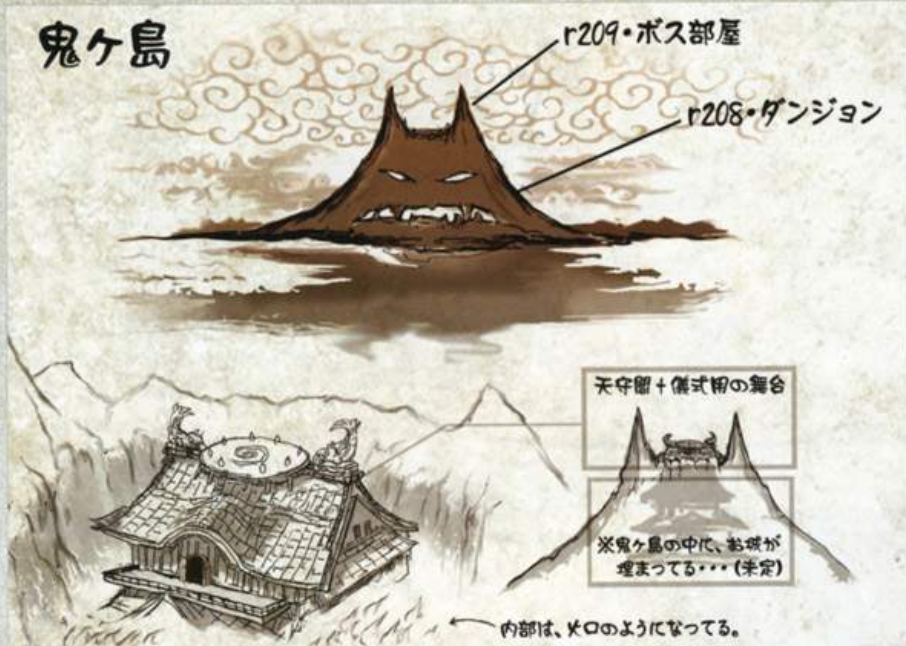
キユウビがツツラオに成りすましてからは、寺は荒れ放題「普段は幻影でしかない寺に見せている」という案があった時のスケッチです。ちなみに館刻寺の下にはキユウビを落ってか、キツネが寄り集まっています。



鬼ヶ島

r209・ボス部屋

r208・ダンジョン



鬼ヶ島「全体図」
昔からのみんなのイメージと
おりの鬼ヶ島にしたくて、絵本に
あるような鬼の顔のある島をデ
ザインしました。ベタでかなり
気に入ってます。



鬼ヶ島

「鬼ヶ城」

島の内部をくりぬいて、溶
岩の中に城を建築するとい
う荒々しいイメージです。
個人的には「鬼ヶ城」とい
う名前が気に入っています。



鬼ヶ島「仕掛けネタ」

ここでは祭神の筆しらべを入手する関係上、どうしても電気に絡んだ装置が必要になり、謎のデンデン太鼓というものをデザインしました。要はカミナリ様のアレです。



電太鼓

大神世界の電気発生装置
(カミナリ様のと同じモノ)



【使い方】…タツルしたり、一閃で衝撃をあてると「ドン!! プロゴロー」という音がして、雷が発生する



鬼ヶ島・仕掛け廊下 (例)

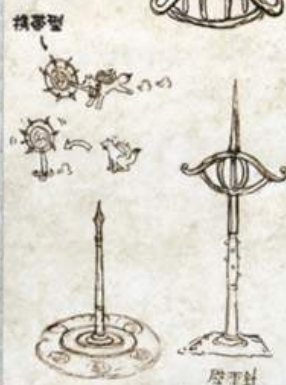
鬼ヶ島

「天守閣・キュウビ戦」

あやしく輝く赤い星座と、天守閣の上にある儀式の舞台。ここは悪の頭面にふさわしく、横々しさがテーマです。ちやうど鬼ヶ島のとっぺんに位置し、両脇には鬼ヶ島のツノが見えます。



鬼の紋様



鬼ヶ島・巨像



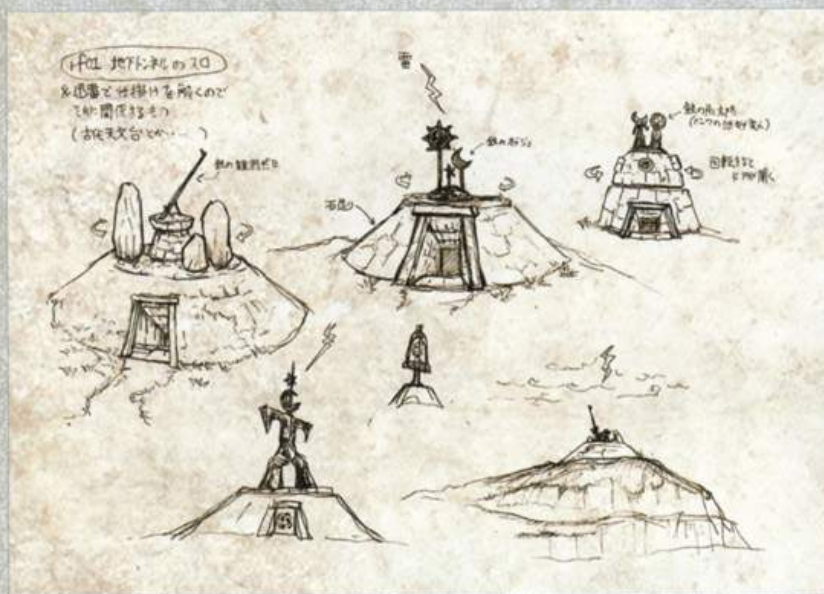
鬼ヶ島「仕掛けネタ」

鬼ヶ島ということで、雷太鼓をもった鬼の巨像です。雷神様とは微妙に違います。



鬼ヶ島「赤い月・赤い星座」

キヌウビの星座と、赤い月です。この赤い月はキヌウビの力が及んだもので、九つの尻尾が刻み込まれています。



古代文明の遺跡「スケッチ」
古代文明の遺跡である天体観測装置のスケッチ。ここを電気で起動して、雪の國ウエベケレへの道がひらけます。昔話の和風タフチの中にどう溶け込めますか、さんざん悩んだ記憶があります。



r402 地下トンネルの入口

※「罫書」で書を落とすと仕掛けが作動してドアが開く。

古代文明の天文台。
機軸仕掛けて、計測器に書を落とすと、上部が回転しドアが開く。



古代文明の遺跡「天文台」
「大神」の世界観の中、これで良いのか不安でしたが、ディレクターはとっても気に入っていました。ステージ担当に渡したらキョトンとしていました。が……これ以降、後半のデザインのノリが掴めた一枚でもありました。





ウエペケレ

「民家①」

極北の国カムイのデザインには、アイヌの文化を取り入れています。カムイは、ゲームの始まりの地であるナカツクニの一方ではありませぬ。オイナ族がひとり暮らし、ひとつの独立した国です。アイヌ語で「神さま」を意味するカムイという名前は、オオカミの姿に変化するオイナ族に神を威光を見たナカツクニの人々と呼んだもの、という設定です。



ウエペケレ「民家②」

デザインをしてもあった初期のころは、太陽を信仰しているというゲーム全般を通しての共通した設定があり、それがこのカムイにも反映されています。ちなみに、カムイの国に登場する一風変わった名前は、すべてアイヌ語から拝借しました。どれもちゃんと意味を考えて名付けたものです。

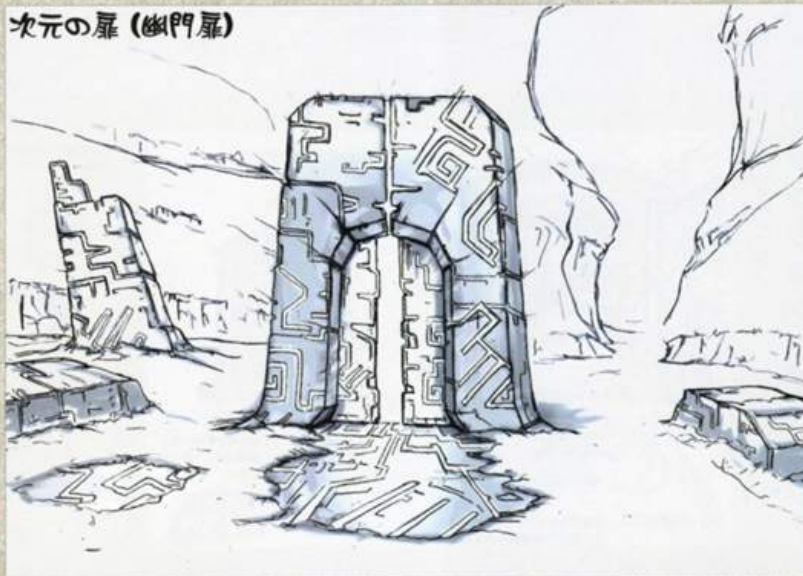




ボンコタン「コロポックルの村」
ムカデの階段や、蜂蜜の蓄えられた壺、カタツムリの殻のオブ
ジェなど、描いていて楽しかったデザイン画です。それにしても
コイツらのジャンプ力は、ハンパじゃありません。

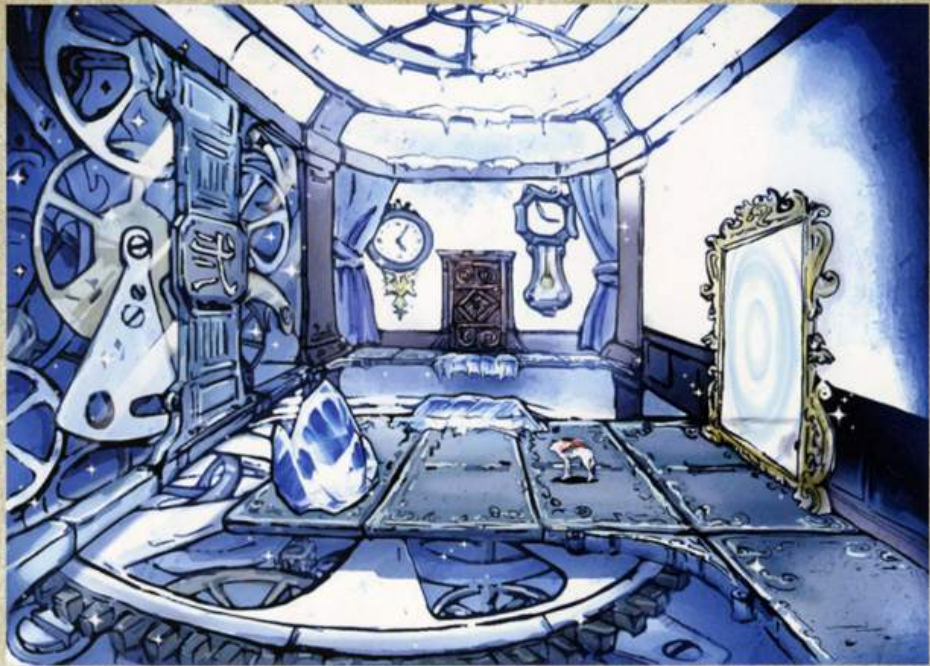


次元の扉 (幽門扉)



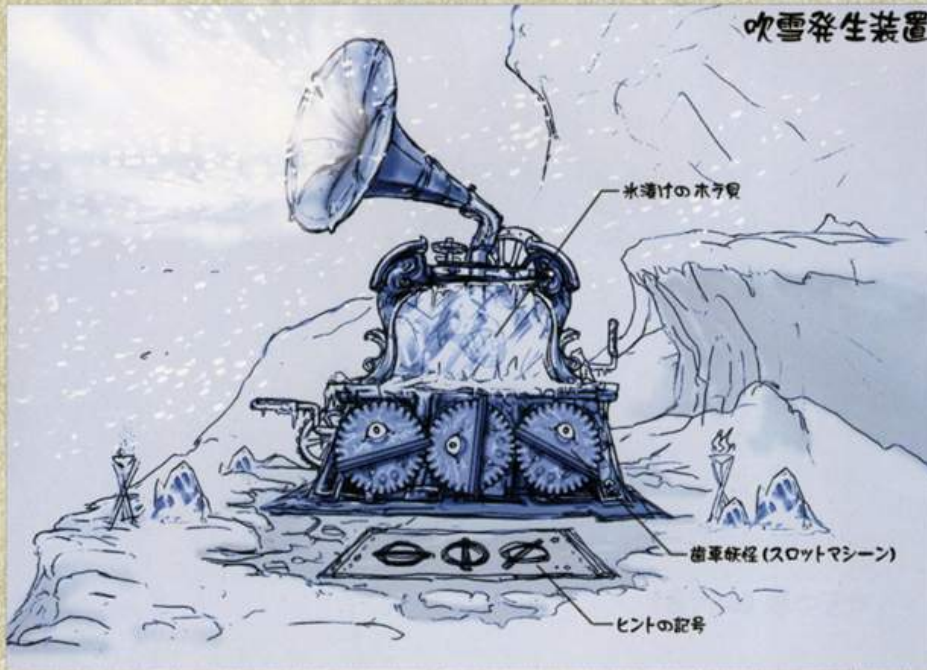
ヨシペタイ「幽門扉」
終盤、ステージ担当が忙殺されていると
きに追加した一枚。補足スケッチはイ
メージの手助けとなるので、場合によつ
ては喜ばれますが、忙しいときには作る
べきものが増えるので、嫌な目で見られ
たりもします……このときは後者でした。





エゾフジ「機械と氷のダンジョン」

モシレチク、コタネチクにあわせてダンジョンも機械仕掛けに。あまりハイテクではなく、明治か大正ぐらいのノリです。当初は、構造が左右対称の双子の塔を「鏡」でワープしながら行き来するといふネタでした。



吹雪発生装置

エゾフジ

「吹雪発生装置」

なぜか蓄音機型の吹雪発生装置。ウエベケレの住人を苦しめる元凶となるモノです。デザイン段階ではヒントは足元にありました。



エゾフジ「仕掛けネタ」

巨大な天秤のデザイン画。難破船でも使われていますが、本来こつちで発生した仕掛けでした。結局いろいろと手を入れて双方、別物の仕掛けになってしまいました。使い回しは難しいですね。



和時計の仕掛け物



↑↑使える時があったら仕掛けとして使ってください



エゾフジ

「ダンジョン内部スケッチ」

左右対称な鏡の世界の目印ネタや、和時計ネタなどの補足スケッチ。





エゾフジ「頂上・ボス戦」
時間と時計をテーマにした戦いの舞台。ガラス張りの時計の上で戦ったらカッコイイかなと思ったのですが、どうでしょう。ボス戦に集中して、床を見るヒマなんか無さそうですね。



氷山の双塔・ボス部屋 (図解)

※時間の表現(停止・スロー)
…振り子や、床の時計の針、
外の吹雪などが、止まったり
スローになったりする。



エゾフジ
「ボス戦・
スケッチ」
ボス部屋の構造や、アイデ
アなどのスケッチ。極端に
見上げる視点のときは、カ
メラの逃げるスペースなど
も設計したりします。



箱舟ヤマト「外観」

未知の文明の宇宙船のイメージです。質感を謎の物質にしたぶん、形状は遣唐使船などの古い日本の船を参考にしています。帆は太陽エネルギーなどを受ける装置のイメージで、これで宇宙を航行する感じです。



箱舟・ムサシ

月文明の記号

白部曲線

空亡風のマーク



←オロチ



←カブト



←空亡



←力



←カブト



←空亡

箱舟ヤマト「月文明の記号」

それぞれのボス、ナスカの地上絵風に記号化しました。円に巨大な手のマークは「常闇ノ皇」のもので、当初は「空亡」と呼んでいました。不吉な相で、神殺を意味するとも聞きます。



r307 箱舟ムサシ・内部



箱舟ヤマト「内部」

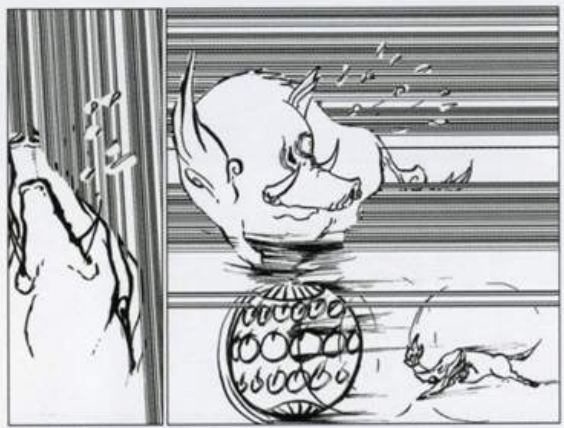
ここはバイオテクノロジーで生み出された怪物の実験場のようなイメージでデザインしました。壁にあるマークは飼育している生物をあらわしています。実際、どれから戦うかの参考にもなります。



ゆるい雰囲気を持ったこの大神漫画は、竹安が仕事の合間に勝手に描いたものです。皆さんもご存知の通り『大神』の開発は困難を極め、とくに企画の面で試行錯誤が続いたため、他のスタッフに時間的な余裕が生まれることになりました。妖怪も、それがボツになるか非常に不安定な時期だったので、竹安は一時妖怪デザインを中断し、イベレストスタッフの参考になるよう(?)、シナリオを漫画風に描き起こしていたようです。この漫画は「大神」の業務連絡に使っていたチーム内ホームページに定期的にアップされ、スタッフの癒しになっていた……かどうかは分かりません(笑)。



爆神登場

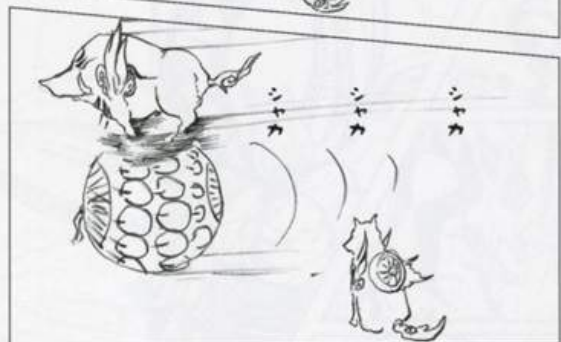




五

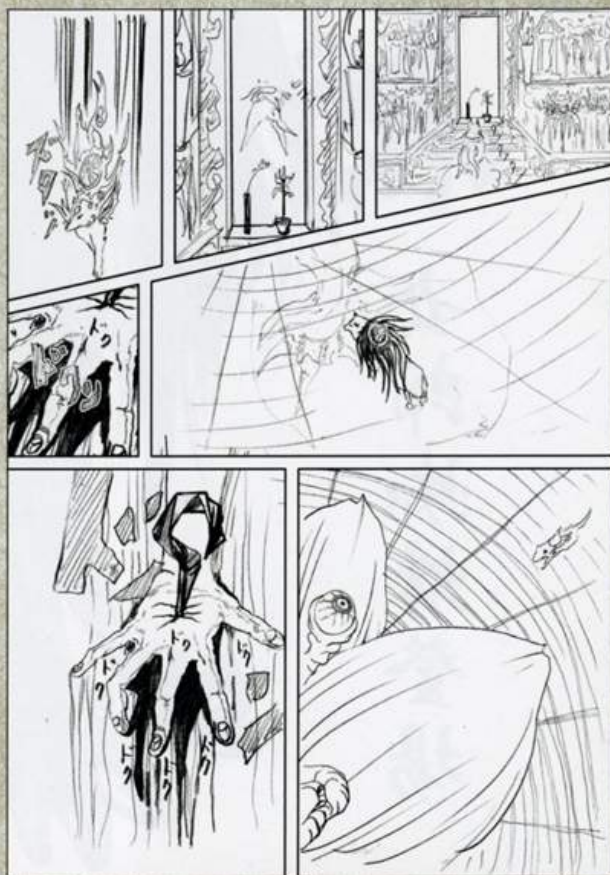
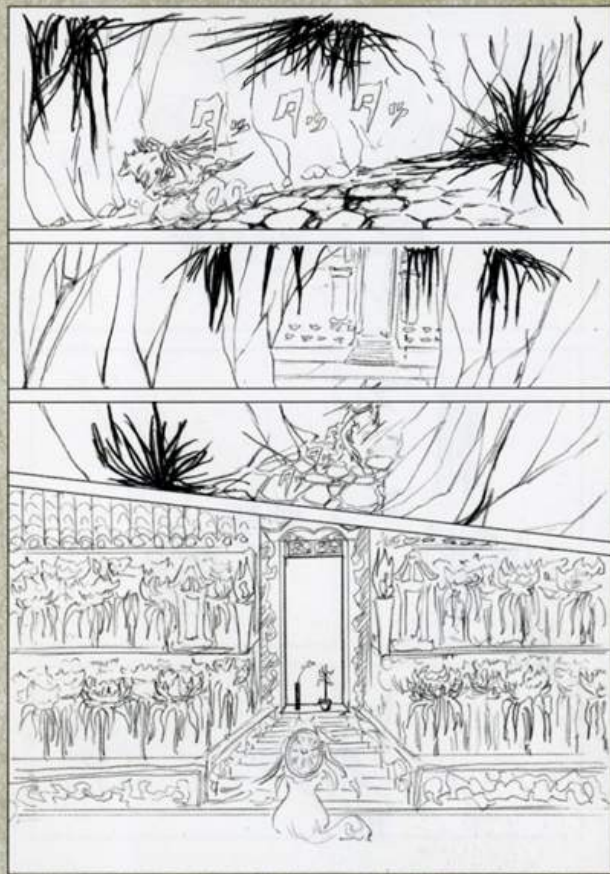
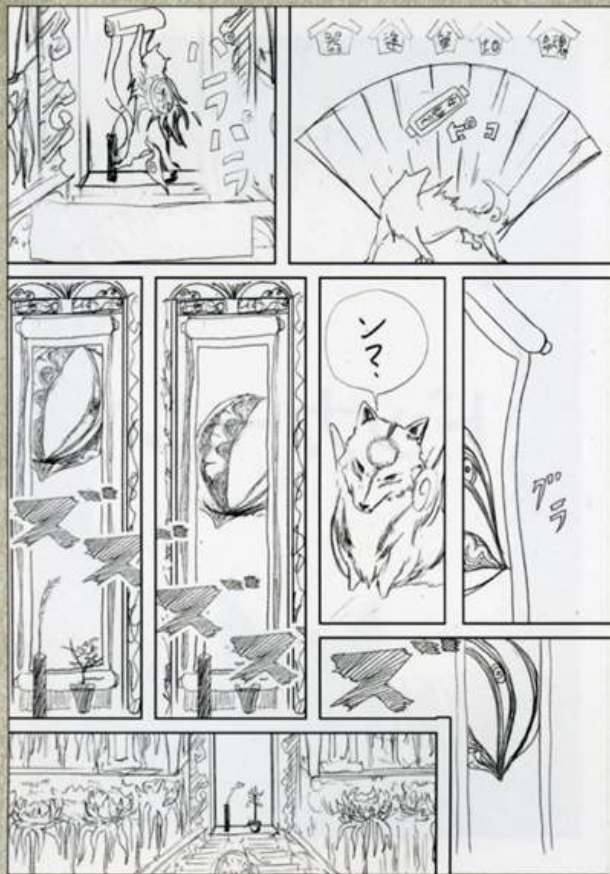


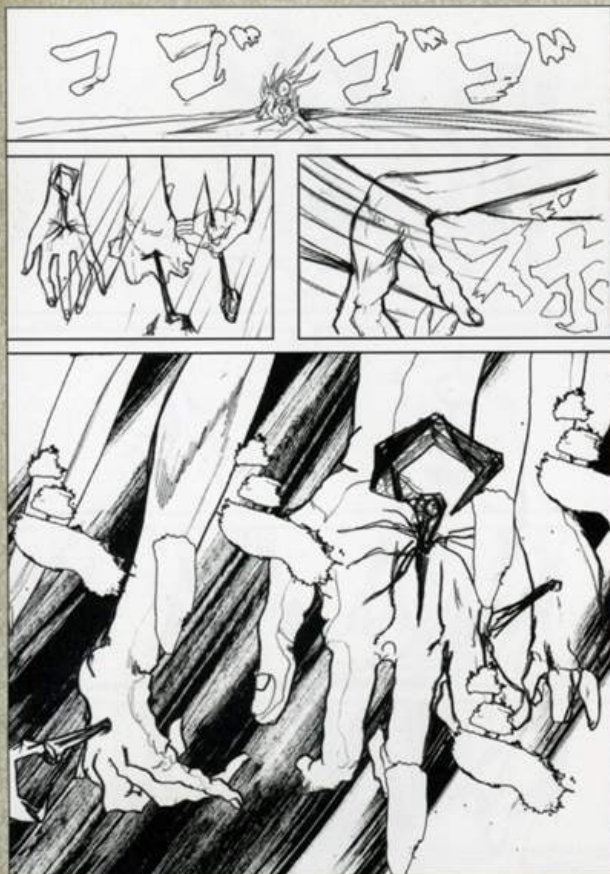
四



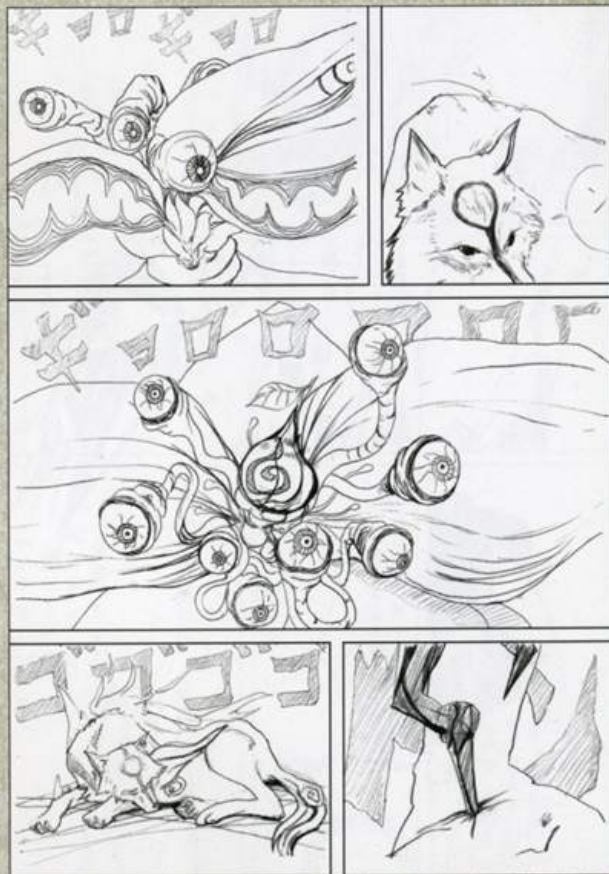
六







六



五



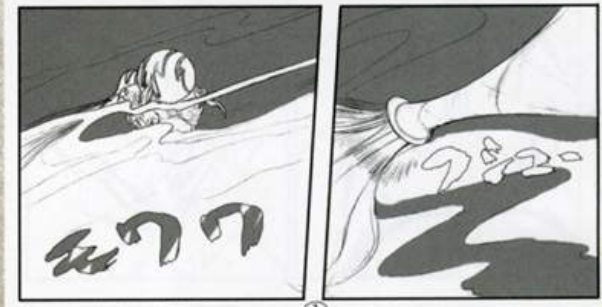
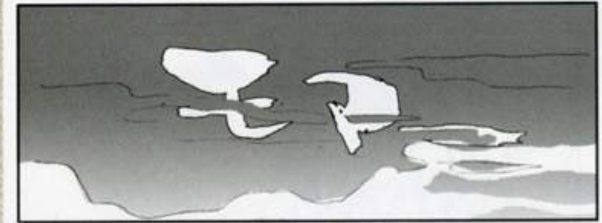
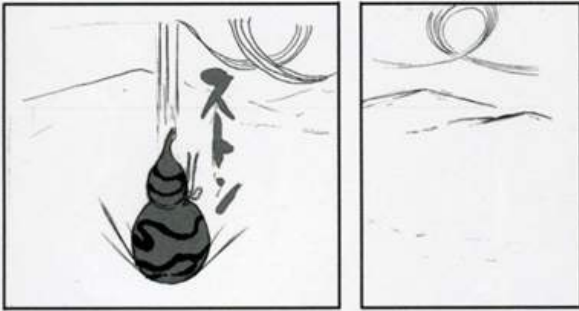
八

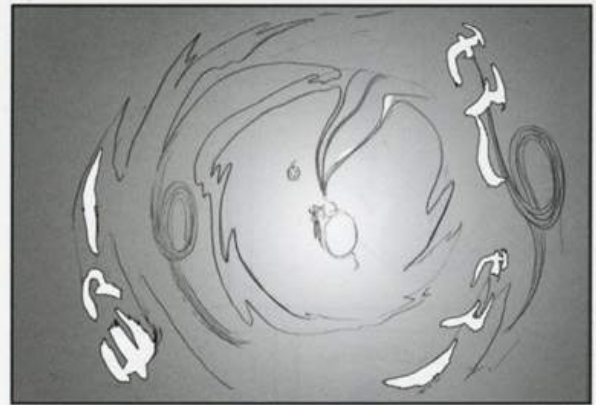


七









五





四



三



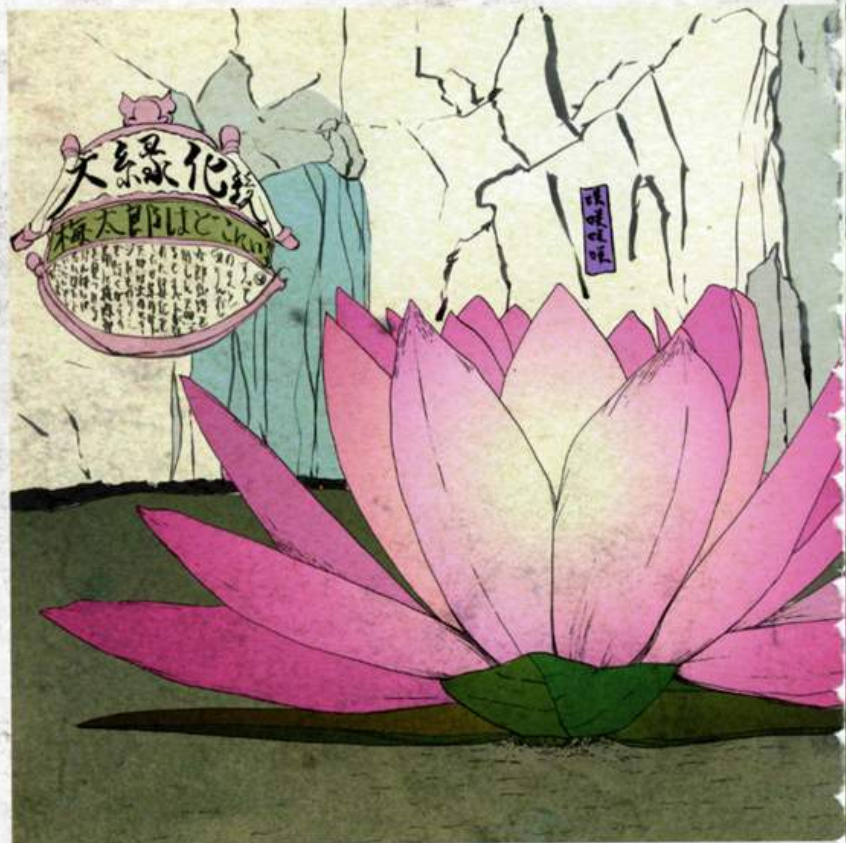
六



五



大神天道繪卷



女郎蜘蛛咲く



そして、
その美しい花の中には、
女郎蜘蛛に喰われたはずの、
小さな犬が丸まっておった。
これで全ては一件落着...
と、その時じやった。
女郎蜘蛛の妖術で封じ込め
られていた神器「神獣鏡」が、
眩い光と共に蘇り、アマテラスの
目の前に現れたのじゃ。

第七代 天道太子一寸画

大神天道繪卷

大神アマテラスとの永き旅路に於いて我等が遭遇した
さまざまな出来事を伝道繪としてここに記す

天道太子一寸

女郎蜘蛛の死



斯くして、
古の遺跡に乗り込んだアマテラス一行は、
遺跡に棲み付いた大妖怪「女郎蜘蛛」を、
見事に退治したのじゃった。
醜い姿だった女郎蜘蛛は、その身を大輪の花に変え、
ツタ巻遺跡の奥深くで、
安らかに咲き続ける事になったのじゃ。

貴殿にとつての酒造りのように、
我には剣の道しかござらん。
されど、
心弱き故にあのような魔物を
蘇らせるという過ちを犯し、
魔の囁きを、
一時心に焼き付けさせた。
もはや…もはや我に、
剣を握る資格などありません。
…なれば、
この世に生きる意味など…。
フフフ、スサノオったら…。
またそんな難しい顔して。
いつもみたいに笑ってよ！
そんな顔をしているから、
妖怪さんが寄ってくるんじゃない。
さあ、笑って！
毎年、稲刈りを手伝ってくれる
時のように笑ってよ！



天道太子一寸

苦悩の告白



いらもいつも、何かと言えばイザナギの
血筋、血筋...
その忌まわしき血筋に爆気が差し、
インチキ神話の月呼を抜いたら、
そうしたら本当に、
封じ込められていた怪物が蘇って、
ナカツクニ中に
呪いが広がってしまったらあ！
我は恐ろしくなつて、村に逃げ帰り、
村の入り口を大岩で塞いで、
家の地下にこもつたら...
その後、あちこち逃げ回つたら、が、
神さま...お天道さまが、
我をずっと見ているら！
お前を絶対に許さないって。
オロチと戦つて退治するまでは
許さないって、追つて来るらあ！

大剣士スサノオ、クシナダ救出



大神天道繪卷



その時じゃった…
死んだはずの
オロチの屍から、
奇奇怪怪な妖気が
立ち上がり、
四方の空へ
飛び散っていった。
それが一体
何物なのか…。
この時はまだ
誰にも分からなかったが、
長く続く
苦難の道のりは、
まさにこの時に
始まったのじゃ。



東の間の平和



兎にも角にも、
神木村から
妖魔の影は消え去り、
東の間の平和が訪れた。
まだまだ冒険のお話は
続くんじゃが…。
お後は次のお楽しみ。



妖気再び

百年ぶりに蘇った
大王蛇ヤマタノオロチは、
大神アマテラスと
大剣士スサノオの活躍によって
退治されたのじゃ。
息絶えたオロチの体から
妖気が消え失せると、
その体の中から
「都牟刈太刀」が現れ出でた。
それは
オロチに飲み込まれていた、
宝剣「月呼」の
生まれ変わった姿じゃ。
この新たな武器を手に、
アマテラスは
次なる冒険へ腹構えをする。

都牟刈太刀





水龍様は、
元来海の平和を司る我々の守護神。
広く海原の平安を見行わし、
乱あらば姿を現して、
それを鎮める神です。
ところか…
あれは今より一ヶ月前の事。
古より伝えられる
妖魔の城「鬼ヶ島」が突然現れて、
妖魔の物どもが海に押し寄せ、
この龍宮にも攻め込んで来たのです。
我々も兵を集めて
立ち向かいましたが、
敵はあまりに強大で、
海域のほとんどが、
瞬く間に妖魔軍の手に落ちました。



天道太子一寸

妖魔軍、龍宮急襲

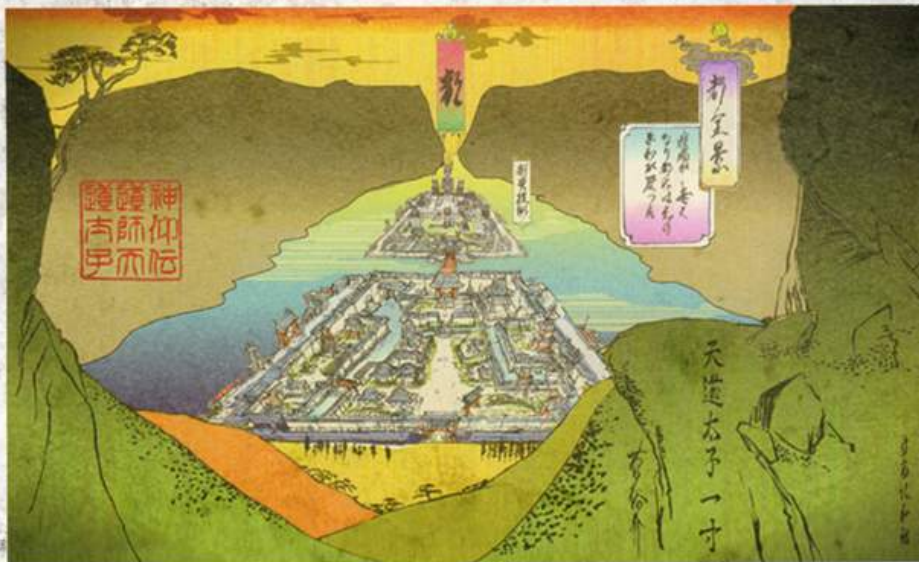
天道太子一寸

鬼ヶ島は、神出鬼没。
 毎日毎日、
 日暮れと共に忽然と姿を消し、
 全く別の場所に移動するのじゃ。
 広い海原の何処に
 現れるのかも見当が付かず、
 …それ故、兵を差し向けたくとも、
 そこに辿り着く事さえ
 適わぬありさま。

神出鬼没



都の活気蘇る



エキビヨウが減び去ると、
この妖怪に操られていた
帝は正気に返り、
都を覆っていた毒の霧も、
すっかり消え失せた。
戦いを終えて
一息付くアマテラスたち。
…じゃが、
思いも寄らぬ光景が、
その安らぎの時を
引き裂いた。

妖刀「金釘」の怨霊飛び去る



バラバラに砕け散ったはずの
妖刀「金釘」から、
もくもくと立ち昇った
見覚えのある
奇怪な妖気。
闇のように真っ黒い
妖刀「金釘」の怨霊じゃ。
そしてそれは
間違いなく、
あのヤマタノオロチを
退治した時に
空へ散った、黒い影の
一つだったのじゃ。
その淀んだ怨霊は
あつという間に空へ昇り、
遥か海の彼方へ
飛び去って行った。
まるで己の仲間へ
その身を捧げに
行くかのように…。

アマテラスたちには、
休憩時間など
ありはしなかった。
都の人々が
元の生活を
取り戻すには、
海で暮れる
水龍の脅威も、
まだ残っておったの
じゃから…。

エキビョウ退治す

神仰
誦師
誦
誦



都中に立ち込め、
人々を苦しめていた毒の霧は、
都の貴族、宝帝の体に巢食う、
妖怪エキビョウの仕業だったが、
積年の怨念を宿した
妖刀「金釘」こそ、
この妖怪の实体だったのじゃ。
そして、アマテラスとイツスは、
この難敵に立ち向かい、
見事退治して見せたのじゃった。



アマテラス大神よ、
貴殿も存じている通り、
いまナカツクニには大いなる乱
到来の兆しが見られる。
我が國龍宮も、
その戦塵は免れず…
大挙して押し寄せた
妖魔に襲われた。
彼奴らの狙いは、
我が力…つまり
鬼ヶ島の結界を破る力を封じる事。
我は海神としての誇りを懸けて、
妖魔軍の首領「妖魔王」と戦ったが…
妖魔王の持つ妖器を奪い、
この体内に禁固するのが精一杯で、
それと引き換えに
我は自我を失い、
荒ぶる暴龍と化したのだ。

苦しむ水龍

この乱に水龍様はその姿を現し、
圧倒的な力で妖魔の軍勢を
次々と
蹴散らしてくれましたが…、
妖魔軍の首領「妖魔王」の妖力は、
我々の想像を絶するものでした。
水龍様は、
首領に捻じ伏せられて深手を負い、
自我を失ってあのように
狂える暴龍と化したのです。

天道太子



水龍の秘密



龍宮

妖魔軍の首領の
妖力は、我々の想像を
絶するものでした。

…そう諦めかけたその時じゃ。
なんと妖魔王が吐き出して
血だまりに転がる千里水晶に、
死んだはずの女王ヒミコの姿が
浮かび上がったではないか！
これは夢かと目を疑うイッスンに、
ヒミコは優しく語り始める。
鬼ヶ島が現れる場所を探る事は、
並みの力では到底成し得ない。
だから己が、自ら魂となって
千里水晶に乗り移り、
妖魔王の妖力を利用するため、
その腹の中に飲み込まれたのだと…
アマテラスが妖魔王に、
キツネ管を与えたのも、
それを知っての事じゃった。
全てはヒミコの謀だったのじゃ。
そしてヒミコの思惑通り、
千里水晶は驚くほどの力を蓄え、
ついにその映し絵に、
怨敵妖魔軍の城塞を暴き出した。



ヒミコの死



天道太子一寸

神仲伝
護師而
讀古早

すでのところで、妖魔王を取り逃がしたアマテラス。本性を現した妖魔王の妖力は、アマテラスさえ怯ませるほどだった。そして…アマテラスとイッスンの中には、深い悲しみだけが残された。鬼ヶ島の現れる場所を探るため、祈禱を続けていた女王ヒミコ。そのヒミコが妖魔王の手に掛かり、尊い命を散らしたのじゃ。水龍、そしてヒミコ…。鬼ヶ島へ渡るための導きが悉く消え失せ、今やアマテラスたちには、ただ一つの希望さえ残されておらんかった。

己を賭した謀



天道太子一寸

天

神仲伝



卑弥呼

予知を
終るると
ヒミコの
魂が宿つた
水晶は
ハラハラに
砕け散つた

それを映し終えた途端、
千里水晶に映るヒミコの姿を、
深い亀裂が引き裂いた。
強大な妖力で
妖魔の城塞を暴いた代償に、
千里水晶は
その寿命を使い果たしたのだじゃ。
そしてヒミコもまた、
千里水晶と共に果てる運命にあった。
千里水晶は眩い光を発して砕け散り、
ヒミコの魂は
その光の吹雪に包まれながら、
静かに天へと昇って行った。
アマテラスたちの行く道に、
幸多からん事を祈りながら…。

託すべき者へ

日の入りと共に
忽ちその場所を変える、
神出鬼没の鬼ヶ島。
千里水晶が予言した、
その島の現れる場所とは、
両島原の北西の海岸、
天望岬の沖合いじゃった。
鬼ヶ島は、次の日の入りが訪れるまでの
たった一日だけ、その天望岬に現れる。
それがアマテラスたちに残された、
最後の望みじゃった。



最後の希

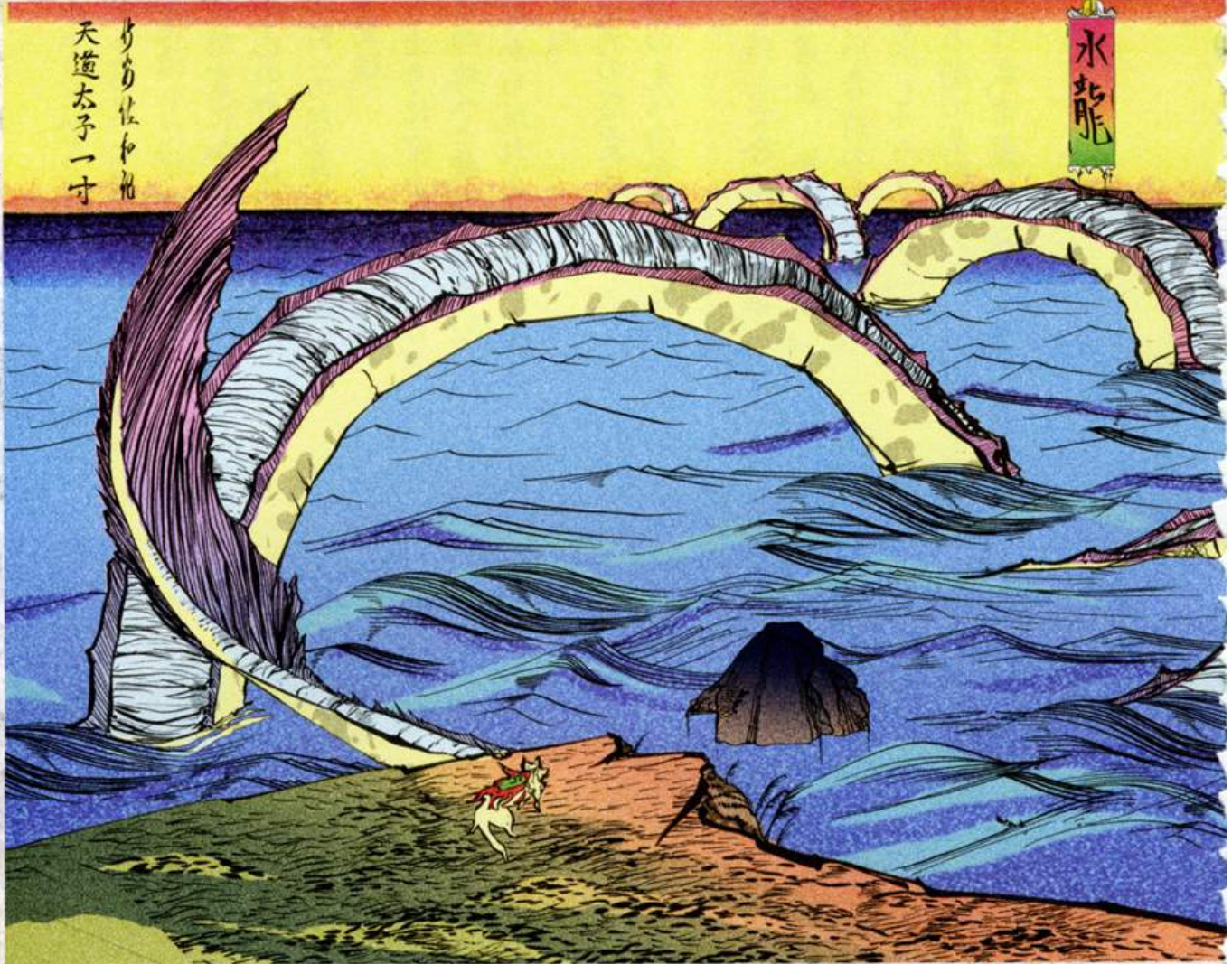


大神天道繪卷

天竺人子一丁

りあり佐和能
天道太子一寸

水龍



そして、海神水龍に変化した
龍神族の長オトヒメも、
その役目を終えて、
無事龍宮へと
帰っていったのじゃった。

ヒミコの仇



アマテラスは、
執念で大妖怪キヌウビを
討ち取った。
大きな獣に姿を変えて
横たわるキヌウビの正体。
それは、邪気を募らせて
妖怪となった古狐じゃった。

ワダツミの遺志と共に



花と散る鬼ヶ島



ともかく、主を失った鬼ヶ島は
音を立てて崩れ、
死者への手向けのように、
花となって
大海原へ散っていった。

じゃが、キユウビから外れた奇怪な面は、
宙で忽ち真つ黒な妖氣に姿を変える。
そこには退治したばかりの

キユウビの怨霊に加え、

キユウビに己の力を捧げた、

妖刀「金釘」の怨霊の姿もあった。

二つの怨霊は、

絡み合うように空中でうねり、

遙か北方の地へと飛び去っていった。

オロチの体から現れ出た怨霊は、

全部で四つ。

キユウビたちの怨霊は、

残る仲間の元へ向かったのじゃろうか？

それとも、

キユウビが残した今際の言葉、

「闇の國の君主 常闇ノ皇」

その禍々しい名前の示すものが、

北方にあるのじゃろうか？

押し寄せる闇の氣配に、

アマテラスは武者震いを禁じえなかった。

邪惡な妖氣、北方へ



イツスの憂鬱



天道太子一寸

そして、アマテラスと旅を続けてきた、
小さな妖精イツスンも、
その心に変化を来たしておった。
全ての筆業を目に焼き付けたら、
旅は終わリと言って憚らないイツスン。
残る筆業を
あと一つに残した今、
なぜか顔を曇らすのじゃった。
…兎にも角にも、
二人が目指すは、
極寒の地で待つ次なる妖魔！
まだまだ冒険のお話は続くんじゃが…
お後は次のお楽しみ。

大神天道繪巻



愛すべき國

魔神どもに襲われ、
既に多くの仲間が
命を落とした。
収りがまるで
何かを探るように
辺りを彷徨い、
ただ無差別に
オイナ族の仲間たちを
殺して回ったのだ。
大地が精気を失い、
神の恵みである
有情が減れば、
カムイは本当に
人の住めない國に
なってしまう。



双魔神

双魔神
モシレチクとコタネチク。
二人の魔神は、
遙か昔
オイナ族の英雄に
封じられてから、
ずっと変わらず
エゾフジの山頂の
イリワク神殿に
祀られたままだった。
それがある日
急に暴れ出して、
このカムイに猛吹雪を
吹かせ始めたのだ。

孤高の戦士オキクルミ



天遼太子一寸

知つての通りこのカムイは、
吹雪と氷の厳しい自然に
覆われた國。

その上手強いケムラムどもが、
ウジャウジャうろついている。

それでも我々オイナ族が

今日まで生きて來れたのは、
神の双山エゾフジが、

このカムイを

見守ってくれていたからだ。

しかし、我々の命を育む

母なるエゾフジが、

あの魔神どもによつて

乗っ取られてしまったのだ。

あいつが宝剣を持って村を出たのは、
魔神たちが暴れ始めた次の朝さ。
ケムシリ爺の代わりに、
サマイクルが長になるって決まった途端、
オキクルミの奴…
勝手に宝剣を持って出て行っただよ。
何度か村の人間が
宝剣を取り戻そうと
説得に行っただけと、
オキクルミは剣を振りかざして、
自分が魔神を倒すって追い払うんだ。
オキクルミは確かに腕っ節は強いよ。
サマイクルだって一目置いてた。
でも魔神は…
たった一人で立ち向かって
勝てる相手じゃないよ！



カイポクの不安



天満太一
一歩

魔神を鎮めようと、
長老のケムシリ爺が
イリワク神殿に向かったんだけど、
魔神の魔力には敵わず、
反対に殺されかけて、
サマイクルがやっとの事で
お爺を助け出して帰って来たんだ。
でもその後、魔神は益々大暴れして、
エゾフジを氷の山に変えて、
このカムイを氷漬けにしようと、
山から猛吹雪を吹かせ始めたんだ。
サマイクルは、倒れたお爺に代わって、
村長として村を守っているけれど、
残された私達じゃ、あの魔神には
どうしたって敵わないよ…。

村を出たオキクルミ



靈力を必要としているのは、
カムイの守り神「エゾフジ」だッペよ。
エゾフジは双子の活火山…。
毎年ワシは、
「山興しの祈禱」で
エゾフジを噴火させ、
カムイの動物や草花たちのために、
温もりを頂いたッペ。
それが今や、魔神たちの力で
氷山に変えられてしまつて…。
温もりのなくなったカムイの大地は、
日に日に弱っているッペ。
早く。ピリカに
山興しの祈禱をしてもらわにや、
このカムイは冷え切つて、
氷漬けの國になつてしまふッペ！



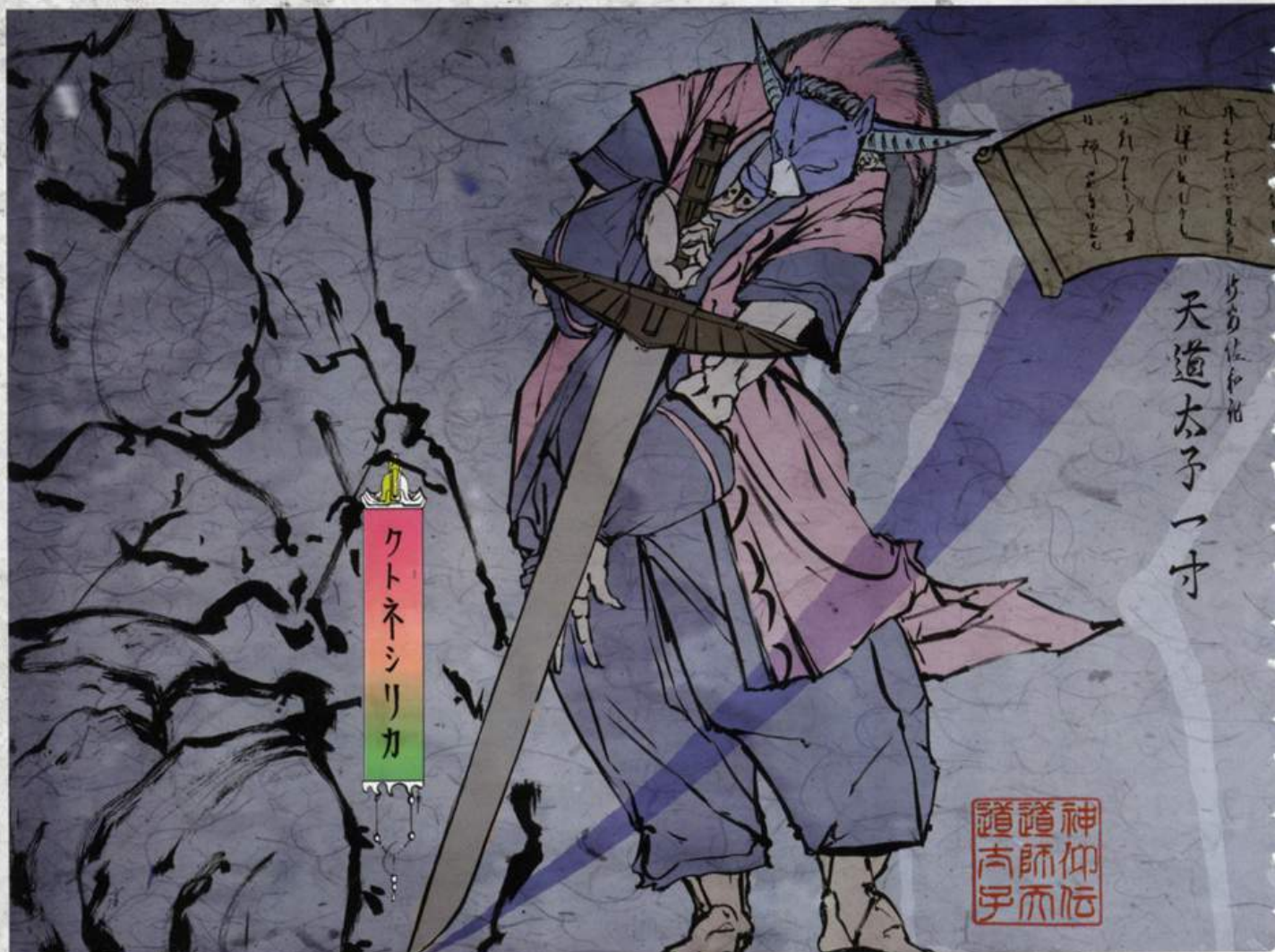
ケムシリ爺の後継



ヒリカは、
今やワシを凌ぐほどの
靈力を身に付けてるッぺ。
その靈力が、
今のカムイを救うカギなんだッぺよ。

山興しの祈禱





じゃがただ一人：オキクルミだけは
 浮かない様子じゃった。
 オキクルミの渾身の一撃は、
 オロチの結界に透られ、
 その命が危険に晒されても、
 クトネシリカは青鈍色の光を宿さない。
 イザナギの剣とは対照的な出来事に、
 オキクルミの心は大きく揺らいておった。
 そしてオキクルミは、
 勝利に沸く仲間の目を逃れるように、
 一人ひっそりとその場を立ち去ったのじゃ。

月呼覚醒



イザナギ神話、成就の瞬間。
それは絵画と見紛うばかりの
美しさだった。
月光を浴びて金色に輝いた
イザナギの剣は、
闇の怪物ヤマタノオロチを両断し、
百世の禁獄に封じたのじゃ。

オキクルミの落胆



真ヤマタノオロチの最期

イザナギの振るった剣は、
「月呼」と名付けられて
十六夜の祠に奉納され、
オロチの妖力に勾引された
オイナ族のヒリカも、
呪縛を解かれ無事正氣を
取り戻した。

悩めるオキクルミ



あいつがクトネシリカを持って
村を出て行ったのは、
あいつなりに村のためを思ってた事だよ。
エゾフジの神殿で
魔神たちが暴れ出した時だって、
ケムシリ爺が助かったのは、
オキクルミのお陰なんだ。
オキクルミが囷になってくれたから…
あいつが盾になって、
魔神と戦ってくれたからなんだよ！
でも、村一番の腕自慢だったあいつも、
二人の魔神相手には適わなくて、
生きて帰るのがやっとだったんだ。
だけどオキクルミには、
魔神を倒せなかった事がこたえたみたいで、
それ以来、宝剣を手に村の外で
妖怪退治をするようになってしまった。
確かに村の宝剣を持ち出したのは
許せることじゃないけど、
あいつはあいつなりに
責任を感じているんだ…。
どうにかして村の力に
なろうと必死なんだよ！

双魔神花と散る

神代卷
天逆子
天逆子

天逆子一寸
天逆子一寸



突然、
永い眠りから覚め、
カミイの國を
滅ぼそうとした
双子の魔神。
このヤマトノオロチ伝説を
思い起こさせる
魔物たちは、
アマテラスと
オキクルミの活躍で、
野に散る花と
消え果てたのじゃ。

暗雲は箱舟ヤマトへ



しかし、
その美しさを塗り潰すように、
巨大な暗雲が立ち昇った。
妖刀金釘：大妖怪キウビ、
そして魔神モシレチク、コタネチク。
これ以上ないほど
膨れ上がった暗雲が、
もつれ合うようにして
飛び去っていく。
その行き先は、エゾフジ山麓…
ラヨチ湖に沈んだ
箱舟ヤマトじゃった。
「箱舟ヤマトが、この世の全ての闇を
集めているように思えてならない」
トウスクルの漏らした言葉が、
胸騒ぎと共にアマテラスの胸に蘇る。

五人の絆



大神天道繪巻

じゃが白野威は、
オキクルミの剣クトネシリカが
光を宿したのを見て、
その顔に安らかな笑みを
浮かべておるようじゃった。
白野威は最後の力を振り絞ると、
相棒の妖精イッシャクが作り出した
幽門をくぐり、
元の世界へと帰って行く。
それを見送った
アマテラスとイツスは
知っておった。
白野威が
真なるヤマタノオロチとの
戦いの場に向かい、
生死の瀬戸際にある
イザナギを救ってくれることを。
そしてオロチが減する時、
白野威の命も果て行くと…
それが世に伝わる、
オロチ伝説なのじゃ。



継ぐ者達へ



去り際に
若き日の
イッシャクが見せた
眼差しは、
その固い覚悟を
物語っているかの
ようじゃった…。

魔神たちを倒すために
 払った大きな犠牲も、
 勝利の余韻を掻き消した。
 遠い遠い…
 百年も昔の世界から現れた、
 白野威と呼ばれた
 大神アマテラス。
 さすがの大神も、
 双魔神の手に掛かって
 息も絶え絶えじゃった。

大いなる犠牲



そんなオキクルミの心を
解きほぐしたのは、
サマイクルじゃった。
かつてケムシリ爺を
神殿から救い出した
この村長は、
ただ無言で手を差し伸べ、
オキクルミを迎えた。
その目に、
心を預けた者への
確かな想いを込めて…。
それを感じたオキクルミも
手を差し出す。
そして二人が
手を取り合った時、
ウエ。ヘケレは
どんな妖怪にも負けない、
強い村に生まれ変わったのじゃ。



天道太子一寸
けり佐和他

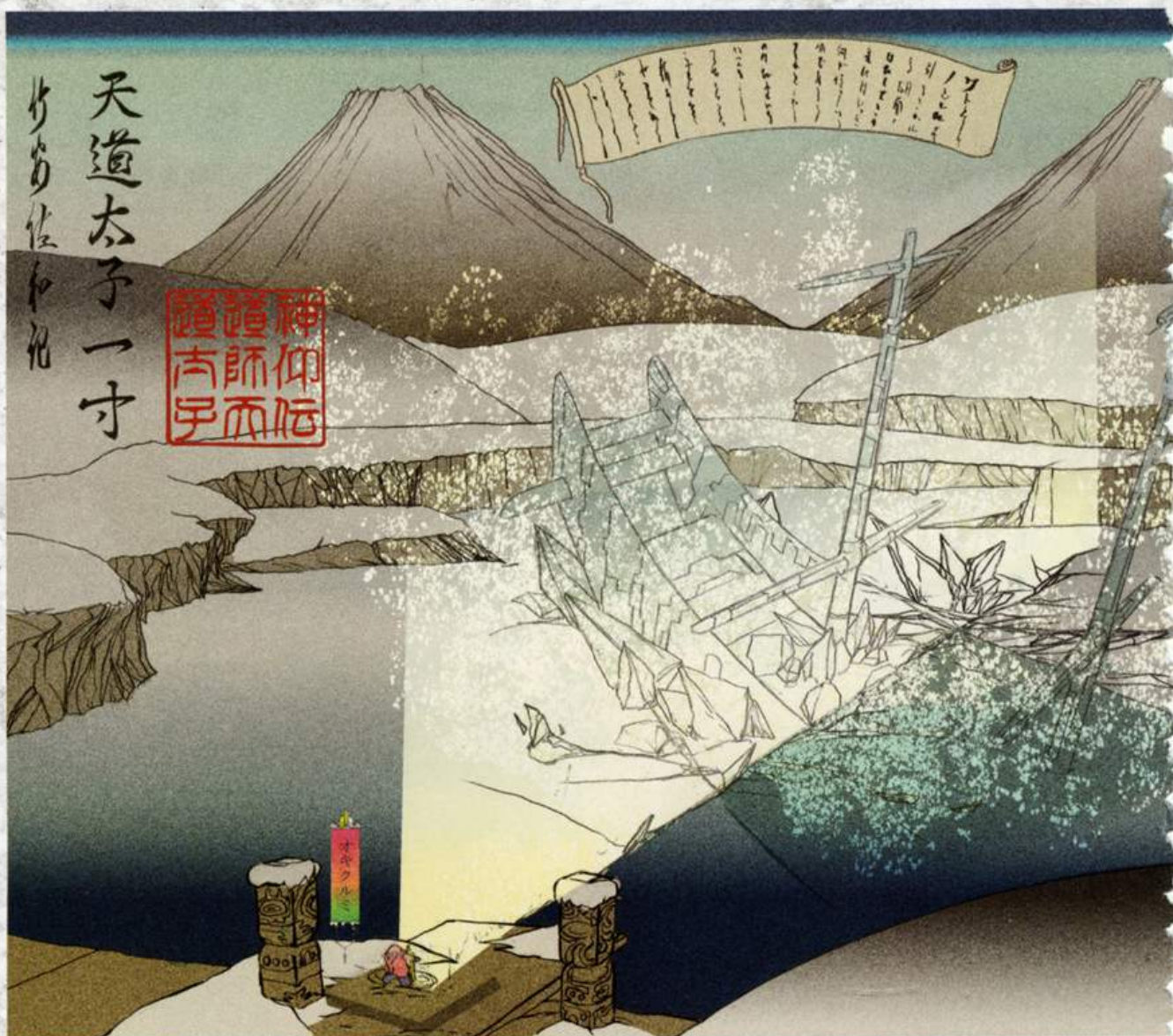
ピリカ、カムイを救う



吹雪が止んだエゾフジの麓。
アマテラス一行が神殿から戻ると、
そこには必死で祈禱を続ける
ピリカの姿があった。
そしてアマテラスたちの
勝利を祝福するかのように、
ついにエゾフジはその二つの火口から、
勢い良く火柱を
立ち昇らせたのじゃ。
炎の温もりを肌に感じ、
喜びの涙にむせぶ村の者たち…。
じゃがその様子を、
オキクルミだけは
無言で見詰めておった。
魔神たちを退治したとは言え、
宝剣を持ち出し皆を苦しめた事が、
オキクルミの胸を
切り刻むかのように
痛め付けておったのじゃ。

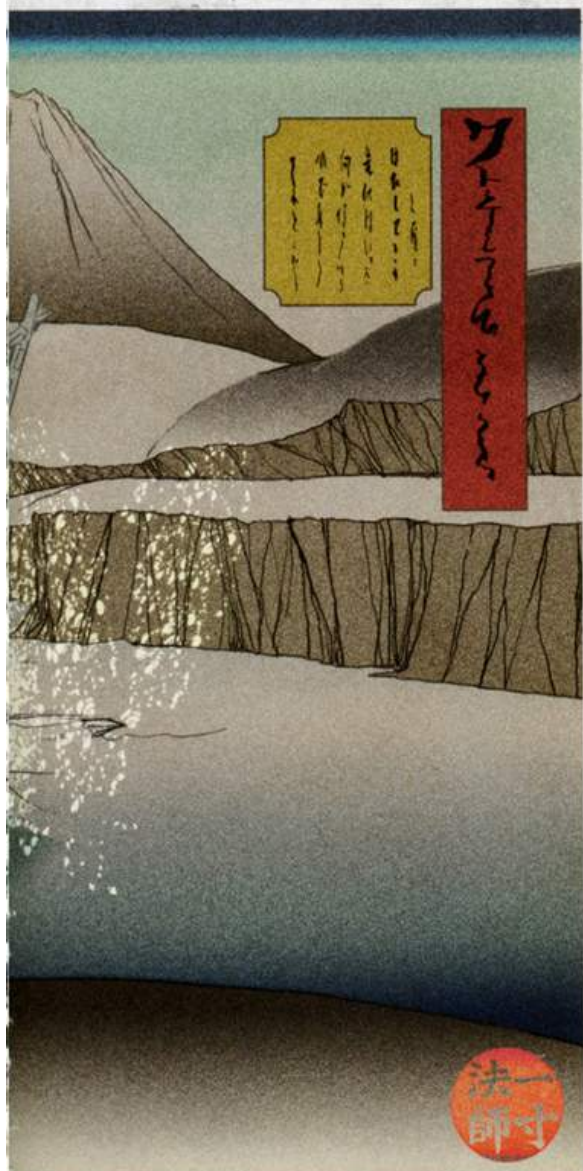
理解し合える二人





クトネシリ力から
 一条の光が煌くと、
 その刀身のような閃光が
 ラヨチ湖の氷面をひと撫でした。
 すると…
 決して解ける事のなかった
 氷にひびが走り、
 瞬く間に碎け散ったのじゃ。
 そして…
 天から落ちて来たという
 鉄の舟やマト。
 その神話が真実である事を
 物語る出来事が、
 驚くべき出来事が、
 アマテラスたちの
 目の前で起こったのじゃ!!

箱舟ヤマト再始動



恐ろしい双子の魔神を
打ち倒した
宝刀クトネシリカは、
オキクルミの手によって
元通り祭壇へと戻された。
その身に青鈍色の光を宿す限り、
如何なる魔物も寄せ付けぬ…。
クトネシリカの輝きは、
そう力強く
語っているようじゃった。
…その時じゃ、

クトネシリカの輝き



大神天道繪卷

天照大神



天照大神
神皇正統記
神皇正統記
神皇正統記

月の文明で造られた
この箱舟は、
何千何万という
妖怪を運ぶための、
貨物船なのです。
そして舵を失った箱舟は、
そのまま下界へ墜落...。
我々天神族は、
一人残らず
死に絶えました。



どうしてそんな物を
造り上げたのか、
月の民の目的は
分かりませんが、
結果的にこの箱舟が
下界へ災いを
運んでしまった事は、
不幸というより
他ありません。
大神アマテラスさま。
長い時を経て、
この箱舟が
再び動き出した
ようですが、
ここは闇の物どもの
苗床です。
闇に潜む
魔の物どもには、
重々お気をつけ
下さいませ。

月の民の目的



天道太子一寸

神仲伝
吉子

あの争いから
逃げ延びた我々天神族は、
僅かな望みを懸けて
この箱舟やマトに
乗り込みました。
しかし、
舟が出港してすぐに、
舟の底から
数え切れない数の
妖怪が沸いて出て、
逃げ場のない舟の中で、
我々は次々と
食い殺されたのです。



天道太子一寸

りあ佐和記

神御伝
天道太子

それらは全て、
全て月の民の意思
なのでしようか？

この心を突き刺すような
心配…。

もしかして、

今この箱舟に、

あの月の民の男が

いるのですか!?

どこか…この舟の深層で、

あの男が苦しんでいるのを

感じます。

アマテラスさま、

一刻も早く

あの男に救いの手を差し伸べ、

災いの元凶を

討ち払い給え！

月の民の意思



アマテラスさま…

なぜあのような悲劇が
起きたのでしょうか？

この箱舟やマトは、

月の文明で造られた

救いの舟として、

永くタカマガハラに

祀られていました。

だからこそ、タカマガハラが

魔物に襲われた時、

我々は生き残りを懸け、

この舟に乗り込んだのです。

それがまさか…天神族の

棺桶になろうとは！

いや…もしかしたら、

全ては最初から、

宿命付けられてた

事なのでしょうか？

タカマガハラを襲った

あの怪物やマトノオロチは、

突如として

星の海より飛来しました。

そしてタカマガハラと

我々天神族を滅ぼし、

更に下界までも

混乱の渦に陥れました。

大神天道繪卷



下界は
箱舟から
湧き出た
妖怪たちで
既に溢れかえっており、



その上…貴方の前に敗れ、
企みが適わぬとなるや、
今度は己の妖気を
下界中に放ったのです。



オロチの妖気は、
そんな妖怪どもを、
勢い付けさせるには
余りある物でした。
燻っていた
闇の勢力は、
爆発するかの如く、
一気に膨れ上がり、



天道太子
けりあはれ

遙か昔、貴方はやマタノオロチと
もつれ合うように下界へ零落し、
その後もオロチの息の根を止めるため、
予言の者を待ち続けられました。
貴方は永い永い年月を
じっと待ち続け、
そしてついに予言の者
イザナギが誕生し、
お二人の活躍で、
月よりの魔物の命運は
尽きたのでした。
しかしそれは、大いなる闇の流れの、
ほんの一部だったのです！
予言の者イザナギの伝説から
今年で丁度百年。
その間にあの魔物は、密かに妖力を
蓄え続けておりました。
そして、イザナギの子孫
スサノオを操って、
ついに復活を果たすと、
再び下界を征服せんと
牙を剥きました。



神体
天造太子一子

天造太子一子

下界にはかつてないほどの、
混乱の嵐が吹き荒れたのです。
その後は、アマテラスさまが
その目でご覧になって来た通りです。

貴方が魔物を退治された後、
その骸から逃げ去った妖気は、
全てこの箱舟やマトに集っております。

この膨れ上がった妖気の根源を討ち払うのは、
容易にあらざる事…。

闇の中心に在る物には、どうかご用心下さい。

ついに大いなる闇の波が、
うねり始めたようです！

この禍々しい妖気…

息苦しくて正気を保てません…！

アマテラスさま…、最後に一つだけ…金色の髪を持つあの月の民の男、
あの男にどうかお伝え下さい…。

オロチ襲来の際、アマテラスさまと共に

先陣を切って戦ったお前に、我々天神族は、感謝の念を忘れないと…！

大神傳聞録

『大神』の物語に登場する人物たちの以前と
その後に関与しての伝承を集めたものです。



『神器守りし花の姫』

アマテラス復活前のサクヤ。厳かな場面が多かったサクヤですが、普段はこんな感じです。



『風の村の戦士たち』

幸せな場面が描きたくて描きました。八犬士がマイペースなのは、きっとヤツフサが甘やかしたからでしょう。



『月より零れし者』

むかしむかし、静寂な竹林で……。初公開！ 竹取姫に注目です。



『早駆け一番』

妖怪たちにも普段の生活と人情があるんだよなあ、と思って描いた一枚です。それにしても、命懸けの遊戯ですね……。



『子供は登る』

イッスンとカイボクの出会いもいかな、と思いましたが、昔の幼少時代が描きたくて、こちらの絵に。あまり成長してない気がしますね。オキクルミの暴虐さ、とか。



『商人定例大宴会』

開発当初は、まさかこんな集合絵が描けるほど行商人を作るとは思ってもみませんでした……。



『新穴掘り王誕生』

大人になって初めてわかる親の苦勞……みたいな。スサノオは誇らしげですけど。



『大親分の温泉浴』

気持ちよく朝風呂?? でも親分が入ったあとは、お湯が無くなってさうですよね。



『輪廻転生』

都より絶えることなく参る人々の傍らで、ひっそりと眠く……。



『海より深き愛に抱かれて』

消えゆく命もありますが、また生まれ来る命もある……と、描いていてホッとした覚えがあります。



『極北の國の守り神』

意外にヒリカが一番強そうですね。



『天道太子の使者たち』

犬の顔は、すっかりイッスンの特等席になったようです。



『新大剣士誕生』

最後の一枚はやっぱり神木村で、ほほ笑ましい日常の一コマを。実は、遠くでミカン嬢が洗濯をしています。



四葉堂所蔵

「大神」関連残存資料集

『大神』に關しての資料を膨大に所蔵している四葉堂の協力を得て、本書は成り立っています。ここでは、ひとつの章としてはまとまらない細かな資料を集めました。

『大神』の物語が未永く語り継がれることを、祈ってやみません。



『大神』で初めてのイラストです。今見るといろいろとつらいところが多いですが、あーでもない、こーでもないと試行錯誤して描いたので、気に入ってはいます。キャラが決まっていなかったところに描いたものなので、よく見ると面白いですね。イッスンが居なかったり、この男と女はだれ?とか、ご神木のデザインが違うとか、そもそもここはどこだとか。



チームに入って最初に描いたイラストです。三枚組で「大神」のイメージ画」というコンセプトでした。初めはもっと線も細かく描いていたのですが、もっと水墨画っぽく抽象的に、という話が出て、荒く描き直しました。水墨画の描き方や決まり事も参考にしたのですが、少しは反映されたのかな……??

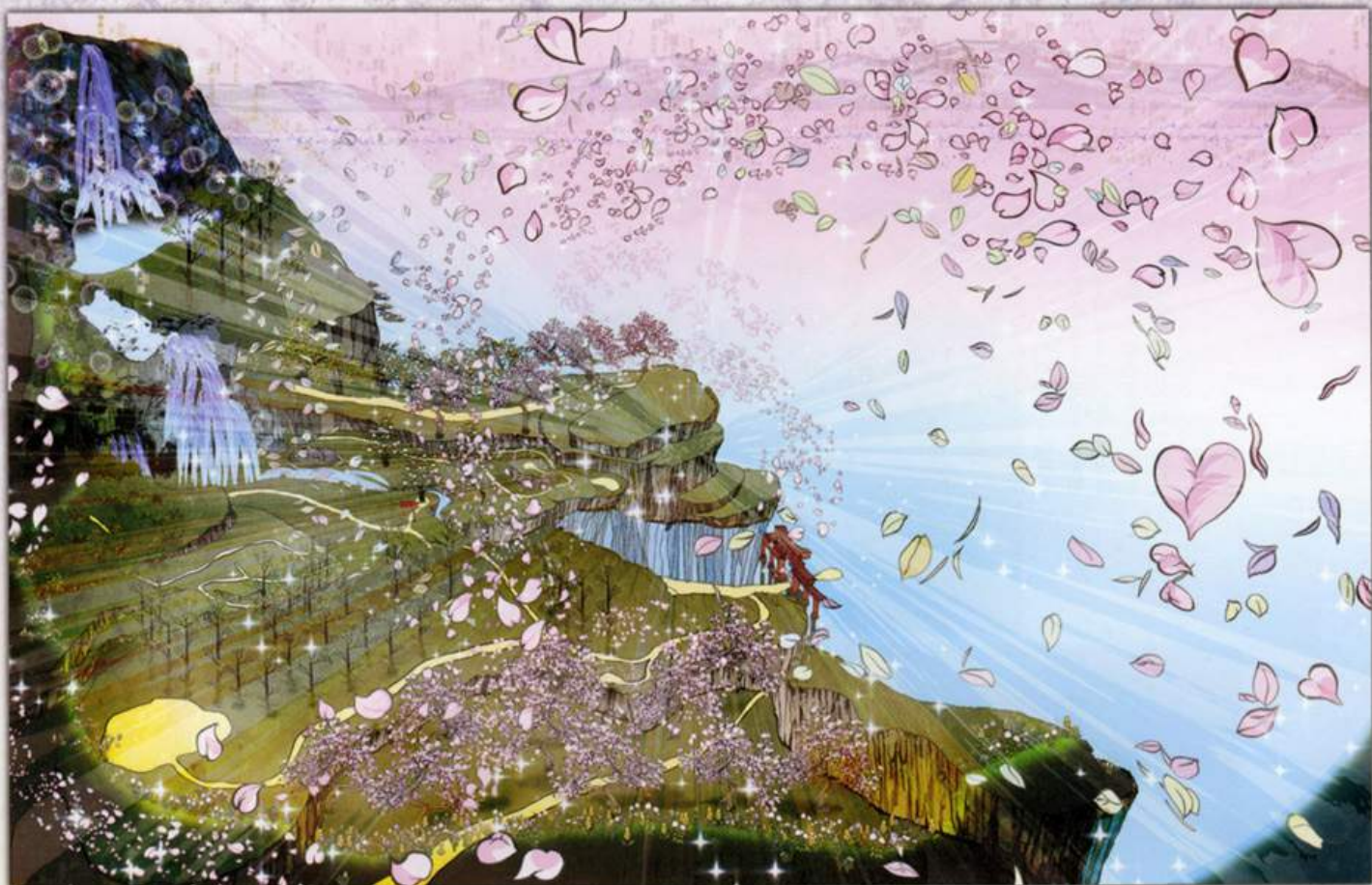


三枚組、其の二です。戦いの場面を、ということでおロチ戦を。このオロチは何度描いてもオーケーが出ず、「もっと荒く、もっと荒く！」と言われ続けました。このころメイシアザイナーの吉村さんは企画にいそんでいたのが私が描くことになったんですが……精一杯過ぎて、今見ると恥ずかしい限りです。



三枚組、其の三。「人との関わり合いを」ということで、村の風景を。夕日の色が効いてる一枚です。アマテラスはもう少し丁寧に描いても良かったかな、という気もします。背景で和紙のシミみたいになってるのは、実はご神木です。





稲葉さんに突然呼び出され、「パ——って感じで緑が広がる絵が欲しい!」と漠然と言われ、最初に画面にカタカナで「パ——」って書いてから描き出した絵です。制作期間一週間くらいでしょうか?『大神』にしては時間のかかった絵です。大抵、『大神』の絵は敵デザイン画二〜三日、イベント画で一日一〜二枚描いていたため、とてもじっくりと描けた絵でした。

各ゲーム誌 二〇〇五年九月九日掲載



6 四十六



雑誌の企画で「大神」を取り上げていただき、表紙を表裏使っても良いということだったので、ならばつなぎ絵に、と思っただけ描いた一枚です。お正月過ぎくらいの発売だったので賑やかな感じに、と神木村のキヤラと絡めています。この絵は筆ペンで描いたので、今見ると線が細いですね……。



ファミ通 WAVE 二〇〇六年三月号表紙 (二〇〇六年一月三十日発売)

稲葉さんからの要望で「海外向けになんか個性ある絵が欲しい」と言われ描いたのですが、描き上げたときに稲葉さんから、「ホンマにやりた
いはいやないや」と言われた一枚です。あとは、神谷さんに顔が最初
チワワみたいと言われ、何度も修正した後に今の顔に落ち着きました。

佐和記



PLAYmagazine 二〇〇六年三月号カット



海外雑誌の表紙なので動きがあるものがいいだろう、と
アガタの一作を再現しました。カリウド親子はどっちの
応援をしてるんでしょうね？ この仕事は年末に急遽
入ったので、鳥崎的には年末年始のお休みが無かったこ
との記憶が大きいです……。

鳥崎

七十三

PLAYmagazine 二〇〇六年三月号表紙



ヤマタノオロチのストーリーをフィーチャーした、二枚セットのイラスト一枚目です。百年前のオロチ対イザナギ・白野威を迫力ある構図で、という意図で描きました。ネタバレになってしまうので、すべてのキャラクターをシルエットで描かなければならず、苦勞した覚えがあります。効果線やグワッと勢いのある炎で迫力は出せたと思うのですが、せっかく描いた背景が隠れてしまっていて残念です。



ファミ通 二〇〇六年四月七日掲載



ヤマタノオロチのストーリーイラスト二枚目。こちらは現代の神木村で、白羽の矢が突き刺さった場面。カメラを斜めに倒した構図で不安感をあおっています。心配するミカン爺、婆、オロチに對峙する決心を胸に抱くクシナダ、といったところでしょうか。ムシカイを守ったハヤブサのエビソードを入れたくて端っこに描いています。夜のシーンなので暗い空にしたら、やっぱりこれも背景が見えなくなってしまうました。



ファミ通 二〇〇六年四月七日掲載



海外版のパッケージイラストです。もともとは海外からのレイアウトがあったので、その主旨を反映して描いています。海外版は漢字でなくローマ字のタイトルなんです。ロゴありきのデザインになっています。



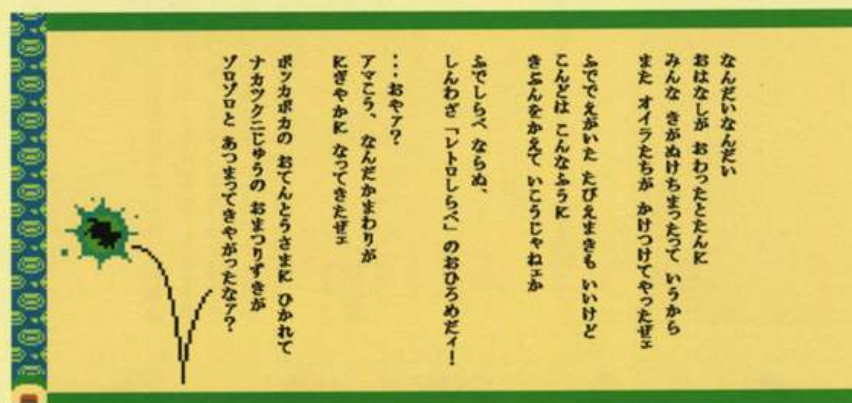
海外版パッケージ



海外の広告用に描いたものです。アマテラスを先頭に筆神が勢ぞろい、という熱い構図で、かなり気に入っています。初めて筆神を描いたのですが、とても楽しく描けました。こんな風にチマチマしたものをいっぱい描くのは好きです。壁神（猫）が断神（ネズミ）を狙っているところが密かなポイント。



海外版ポスター



『大神』ホームページの「レトロシリーズ」用に描いたフラッシュ。



アレンジを担当しました上田雅美です。普段はリアルな音を出すことに一生懸命なのですが、今回は音色や発音数の制限がある中でのアレンジ作業で、とても新鮮に感じ、楽しみながら作ることができました。なるべく原曲の雰囲気や崩さないよう配慮したつもりです。レトロアレンジのため、鍵盤で弾くにはかなり難がありますので、ご注意を。楽譜片手にレトロアレンジを聴いたり、打ち込んだりしてもらえると嬉しいです。





太陽は昇る

レトロバージョンスコア

太陽は昇る レトロバージョン

作曲: 近藤 嶺 編曲: 上田 雅美

Part 1
Part 2
Part 3
Part 4
Music

Page 1

Part 1
Part 2
Part 3
Part 4
Music

Page 2

作曲 近藤 嶺
編曲 上田 雅美

Part 1
Part 2
Part 3
Part 4
Music

Page 3

Part 1
Part 2
Part 3
Part 4
Music

Page 4

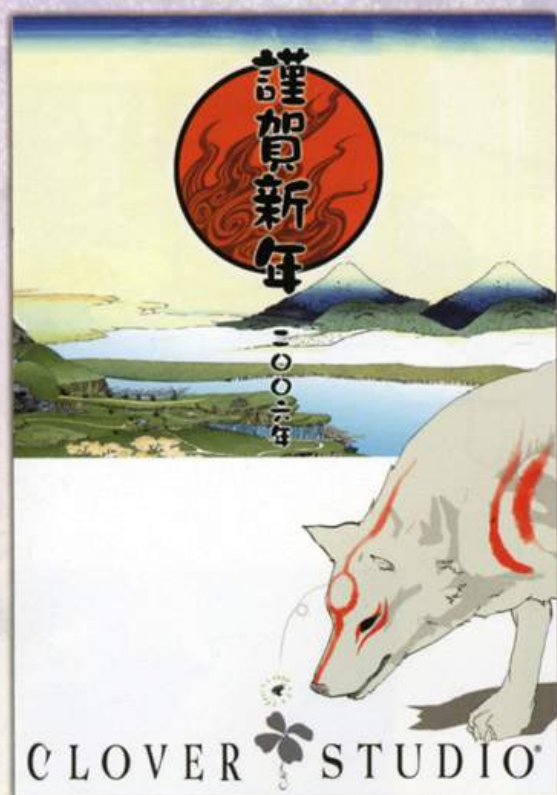


「大神」スタッフと語り合う夕べ用色紙

二〇〇六年七月一日、大阪某所で全国から選ばれた十名の大神ファンと製作スタッフ六人とで、「大神」を語り合う夕べが開催された。この会場で、ファンの方たちにプレゼントされた十枚のイラストです。



二〇〇五・二〇〇六年年賀状



E3 2006 (Electronic Entertainment Expo)

アメリカで行われる世界最大のゲームイベントE3。
大神のブースで使用されたポップ、というより看板ですね。
非常に大きなもので、会場でも目立っていました。



販促用ぬいぐるみ アマテラスくん

大神の販促用に制作された一点物のぬいぐるみです。E3や完成披露会などのイベントに同行し、お客さんやスタッフを大いに癒したそうです。



『大神』生みの親である二人から

大神を愛してくれた貴方へのメッセージ

神谷と二人で『大神』というタイトルを立ち上げたのは、もうずいぶん昔のことになりますかね。「何やりたい？」と聞いたのは僕ですが、まさか『自然』や『癒し』といったキーワードが彼の口から飛び出すとは、まったく予想外のことで……。そのギャップも面白かったのですが、彼が語る情景がスツと頭の中に思い描けたことを、昨日のこのように覚えています。ゲームとしての最終パッケージはまったく形になっていませんでしたが、どうしようもなくワクワクする刺激感に僕自身が熱くなってしまう、クリエイターとしてのリビドーを抑え切れない自分がそこにいました。冷静になろうと努力し、プロデューサーとしての自分が出した結論は『これを伝えたい！』ということ。何だかわからない生命力と、何だかわからない温かさを持って生まれようとしているこの作品を、世に出して人に伝えてみたい。今度はプロデューサーとしてのリビドーで自分の中がいっぱいになったわけです。

この最初の時にチャージできるエネルギー（＝リビドー）は、とっても大切です。これが作品を制作する期間の中で、少しずつ消費してゆくエネルギーとなるわけですから。当然、辛いことや思い通りにいかないことがあれば、その時にエネルギーはドカドカと消費されてゆきます。E3やTGSなどの出展で高評価を得たりすることとで多少の再チャージはできますが、そんな機会はわずかしかなかった。しかし、二年八カ月という長期に及ぶ制作の中、そのエネルギーが空っぽになることはありませんでした。どれだけ最初の想いが大きかったのか、ということ、今振り返っても思い知らされます。結果として、『大神』は非常に質の高い作品として世に出し伝

えることができました。「もう少し時間があれば……」「もう少し人手があれば……」そういう想いが消えることは決してありませんが、正直言って、六千八百円という値段を付けることには、最後まで抵抗を感じていました。『大神』には、もっともっと高い値付けをするだけの価値があるはずだ。これから先の人生で、あと何回このような質の高いコンテンツ制作を行うチャンスがあるのでしょうか……？

オリジナルタイトル制作を終えるたびに、毎回思うことです。もう、この作品を超えることはなかなか難しいだろうなあ。たぶん、まだ見ぬ未来の作品が出たあとでも、そう思うことでしよう。しかし、この『大神』を作り上げたスタッフたちの輝きは、この瞬間だけ味わえるものです。すべてのタイミングと運がそろわなければ、このようなモノが生まれることも無かったでしょう。制作に関わったありとあらゆるクリエイターたちのリビドーを飲み込んで、飽き足らなかったこの作品は、いわば化物物のようなものです。この化物物に生気を吸い尽くされ、すり切れたクリエイターも一人や二人ではありませんでしたが……プロデューサーとして、クリエイターとしてのリビドーに忠実に、この作品を世に出して伝えることができて、本当に良かったと思っています。

稲葉敦志



「グラフィックを和風タッチに仕上げよう」……そのアイデアが僕の頭に閃いたのは、デザイナーの吉村君が描いた、一枚の絵がきっかけでした。リアルタッチのグラフィックでは、頭にある大自然を描くことが到底不可能だということが分かり、さてどうしよう……と行き詰っていた時の出来事でした。

ゲーム作りには「閃き」が大切だと僕は思います。必死で考えを巡らせ、何らかの根拠に基づいて導き出した答えも、たった一つの閃きにはかなわない時があるからです。思い返してみれば、「大神」における重要な遊びの一つ「筆しらべ」も、まるで天啓を得たかのように、突然頭に閃いて生まれたものでした。その閃きまでに、長大な時間を費やしてしまいましたが……（笑）。

ともかく、僕自身はそんな閃きに期待してゲーム作りに臨んでいます。しかし、皆さんもお分かりのこととは思いますが、「閃き」なんて漠然としたものは、到来することが必ず約束されているというものではありません。いくら待っても訪れないかもしれないし、訪れたと思ったらまったくの見当違いなものか、あるいはとんでもない遅刻だったりするかも知れないのです。それでも、僕は「閃き」を探し続けます。待っていても来ないものは、探すしかありませんから、それはもう草の根分けてでも見付け出してやるという意気込みで、日々脳みそに鞭を打っています。ではなぜ、そんなにも「閃き」を追い求めなくてはならないのでしょうか。

ことあるごとにコメントしてきた通り、僕は昔から「ゲームが大好き」です。でも、それは「ゲームなら何でも好き」という意味ではありません。今も心に残っているような、優れたゲームに感謝と尊敬の気持ちを込めての「ゲームが好き」という言葉です。今の僕のゲーム作りの信念を支えるそうした偉大なる先人たちには、何かしら

「光るもの」が宿っていました。ゲームによって形は違いますが、何か神々しいほど輝く魅力が、作品を唯一無二の名作たらしめていたのです。

僕が求めている「閃き」とは、まさにその「光るもの」の原石です。「閃き」に心血を注いで一生懸命育てていけば、やがとそれが「光るもの」に成長するのです。ワザワザ「閃き」を待たなくても、優れたアイデアが最初から頭の中にあつたら、どんなに楽なことでしょうか。しかし、残念ながら僕はそこまで優れたクリエイターではありませんので、無いものを補うためにあれこれ手を尽くさなくてはなりません。それには時間も苦勞もかかりますが、「光るもの」が無くては「人の心に残る作品」は到底作れないと知っているからこそ、僕は一生懸命「閃き」を探し続けるのです。

……そんな僕ですから、会社や一緒にチームを組んでいる仲間たちにとっては、非常に厄介な存在であることでしょうね（自分で言うのも何ですが）。もう、言い訳のしようもありません。苦勞をかけてスイマセンとしか、言葉が出て来ないです（笑）。まあそんな内輪のハナシは置いて、ユーザーのみなさんにはこれだけは約束しましょう。僕は、これからも自分の信念を貫き通してゲームを作り続けます。それができなくなつてこの業界を去るまでは、僕が感動をもらった素晴らしいゲームたちに負けない、個性的な魅力溢れる作品を目指して頑張ります。この画集にあるような、自分の仕事に「光るもの」を宿そうと全力を尽くす、同じ志を持った仲間たちとともに。

神谷英樹



『大神』 製作者



企画

リードプランナー

柴田洋

視覚

大塚大

企画補佐

加藤弘喜

山田政明

藤井天晴

キャラクターデザイン

リードキャラクターデザイナー

志村健一郎

竹亭任和記

島崎秋生

3Dモデル制作

田崎一親

服部義史

モーシェン制作

山口孝明

岩元辰郎

山崎信昭

西村榮治郎

舞台美術

リード美術デザイナー

片貝直紀

舞台デザイン/カメラワーク

菅裕介

舞台制作

鷲阪崇人

南康一

木村祐大

坂田太朗

中村育美

徳田昌紀

鈴木啓司

石田周平

中井大輔

満光太郎

インターフェイスデザイン

阪本美帆

演出効果

リード効果デザイナー

山本拓生

エ藤寛和

ソフトウェア設計

リードプログラマー

高橋龍太

ブレイヤー制作

唐津麻勝俊

華しらべ

石川慎一郎

大谷現之

植田尚

イベントシステム/人物操演

大森 亘

舞台設計

千星修一郎

萩山勇二

高橋遼一

森田和則

インターフェイス設計

三枝悦也

乱数生成器

メルセデス・ツィスタ

音楽

リードコンポーザー

上田雅美

山口裕史

濱田弘之

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

近藤嶺

効果音

リードサウンドデザイナー

森敦史

池田原優基

酒田大亮

松本孝太郎

山寺安生

サウンドライバー

本塚秀成

山村美由紀

伊藤弘樹

イベントムービー

リードイベントデザイナー

津田国彦

宇都宮信治

久保光裕

松田功

和泉雅也

石塚裕也

内田裕也

福田喜人

武藤道子

宇佐見景太

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

石田豊

大神繪草子

絆

作り手

編集・発行

株式会社カプコン

編集

北裏裕章

(株式会社カプコン)

館野頼正

(株式会社カプコン)

プロダクト・マネジャー

大野哲也

(株式会社カプコン)

企画・制作

有限会社 カリタジアン

構成・編集

石丸敬治 (カリタジアン)

花澤えりか (カリタジアン)

大塚寛子 (カリタジアン)

平野玲子 (カリタジアン)

執筆

吉田俊朗

(カリタジアン)

装丁

渡邊規美雄 (アンバーグラフィック)

カバー題字「絆」

平野玲子 (カリタジアン)

意匠

渡邊規美雄 (アンバーグラフィック)

泉隆則 (アウトブットファンクション)

田口瞳 (アウトブットファンクション)

監修・協力・カバー繪

クローバースタジオ株式会社「大神」開発チーム

発行 2006年9月29日 初版

発行人 辻本春弘

編集人 中村寛文

発行所 株式会社カプコン

〒540-0037

大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

販売元 株式会社カプコン

〒163-0425

東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル

電話番号 03-3340-0720

ファックス 03-3340-0818 (ともに受注専用)

印刷所 共立印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承諾を得ずに無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。

落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

(株) カプコン ユーザーサポートセンター 電話番号 06-6946-3099
九時~十二時 十三時~十七時半 (土日祝日を除く)

ISBN+8623-088-6-C0076

©CloverStudio Co., Ltd. 2006 All Rights Reserved. DISTRIBUTED BY CAPCOM CO., LTD.