

最終考察 うみねこのなく頃に 考察

別冊 資料集



- EP 1 真相解明読本(インタビュー抜粋)……002
- EP 2 真相解明読本(インタビュー抜粋)……002
- EP 3 真相解明読本(インタビュー抜粋)……002～
- EP 4 真相解明読本(インタビュー抜粋)……003
- EP 5 真相解明読本(インタビュー抜粋)……004～
- EP 6 真相解明読本(インタビュー抜粋)……005～
- EP 7 真相解明読本(インタビュー抜粋)……006～
- EP 8 真相解明読本(インタビュー抜粋)……007～
  
- 【うみぬこ対談】 考察本制作発表記念(抜粋)……009
- 【うみぬこEP4対談】 電撃オンライン(抜粋)……009～
- 最終考察 うみぬこのなく頃こ(対談抜粋)……010～
- 最終考察 うみぬこのなく頃こ散(対談抜粋)……012～
- 『うみぬこのなく頃こ』のすべて 竜騎士07インタビュー 『ファウスト 2011 SUMMER Vol. 8』(抜粋)……014～
- うみぬこのなく頃こ 竜騎士07インタビュー(抜粋)……016～
  
- ベルンカステル脚の手紙……017
- ラムダデルタ脚による回想記……018～
  
- 我らの告白(抜粋)……020～24

■EP1 真崎伊勢本(インタビュー抜粋)

『うみねこ』って一見驚愕的で強烈な作品ですけど、システムを冷静に考えてみると随分親切な作品なんです。凄いやつに「ここを遊ぶ作品」「ここを疑う作品です」って教えてくれているんです。

2作目を作るときは、誰もが皆ジレンマに陥ると思うんですよ。前作を模倣してよく似た作品を作るか、前作とまったく比べようのない道へ進むかは、『ひぐらし』と同じようなプレイスタイルで、『ひぐらし』と違う世界観でした。『ひぐらし』でできないことやろうと考えると時点で、『ひぐらし』と違う舞台にすることははっきりと決めたんですよ。その時点で世界観の固定を考えたときに、安場ですけど『ひぐらし』は和風だから、今回は洋風にしよう(舞台は)今までに違ったんがから、今回は劇にしようっていう方向性が決まってきました。「謎のひぐらし」をしたかったというわけではなくて、『ひぐらし』とは別の物語を描きたかったので、必然的に『ひぐらし』とは違うものになっていった……という感じですよ。

(聞き手)『うみねこ』には、『修稿清稿』のセリフが入っていますよね(笑)。  
それは私の愚痴で、作品を執筆しているその直前のマイブームをこっそりオマージュとして文章に混ぜてしまうんですよ。

(BT)霧江と明日夢が『ラグナロクオンライン』のスキルから名づけたっていうのは気づきました？

(聞き手)……あ、そういうことだったのか！(納得)

そうそう。だから霧江がいると、明日夢が構えちゃうっていう(笑)。

※『キリエレイズ』と『アスムアディオ』というスキルがあり、重たいわけをすると効果が上書きされてしまうそうです。

今度の世界観が江戸川乱歩に近いんですね。あとは、横溝重史の『犬神家の謎』とか、『うみねこ』は、ミステリーが好きなんほど「あ、あれはOOのオマージュだな」ってニヤニヤしてもええ要素が散りまわってあるんですよ。

(聞き手)トリックに関してはもうですか？

そうですね。アガサ・クリスティの『そして誰もいなくなった』などを芸術的な参考にしてます。

実は最初、夏妃はベアトリーチェのつもりで描いてたんですよ。でも描いてみたら、どうもベアトリーチェの顔じゃない。血の通った人間の顔をしているので、じゃあ朱志香の母親かな、と。それからもう一度ベアトリーチェを描き直したら悪態そうな顔ができたので、「ベアトリーチェはこっちはだ」と修正しました(笑)。

私は「木を隠す口は葉の中」というのが大好きなので、一番隠したい情報があるときには、他に隠すしきめをもっと用意しますが。

■EP2 真崎伊勢本(インタビュー抜粋)

『うみねこ』はユーザーの心の拠り所を冷静にサーチして、そこを切り崩すような作品なんです。『うみねこ』は画面に彩られた世界なので、ファンタジーの一面もあればアンチファンタジーの一面もある。ミステリーもあれば、アンチミステリーの一面もある。赤文字システムはアンチミステリーなんです。

『EP2』の段階で結論を求められたり、評定を決定されるのは少し困りますね。『ひぐらし』で言えば、『修稿清稿』の時点で全てを語られるようなものじゃないですか。『修稿清稿』の真相も、『修稿清稿』を推して決まるんですよ。だったら1話ずつじゃなくてもまとめて出せばいいかとなると、4年に1本のリリースペースになってしまうわけ。どれだけの大作なんだと(笑)。

(聞き手)反応と言えよ、つるべつ人が出てきますね(笑)。竜崎士07さんからSilver Forestさんにおファーをしたんですか？

そうです。それで、当初は編でニコニコ動画がブームになっていたので、弾幕も作ろうと(笑)。

※同人ゲーム『東方』シリーズのアレンジ曲です。ちなみに当選際で朱志香がしていたコスプレは『東方』シリーズの登場キャラクター「霧雨魔理沙」です。

(聞き手)『ひぐらし』でおなじみの魔女たちが登場しますが、『ひぐらし』と『うみねこ』は密着に繋がっているんでしょうか？

『ひぐらし』を知っている人からは、楽しんでもらえるポストアクター程度のニュアンスですね。特に繋がりを意識しなくてもいい問題です。

ベアトリーチェ側からすると人間で魔法を使う、というのは重要なんですよ。

『EP1』ではミステリー、『EP2』では完全にファンタジー寄りだったけど、実は三角形のつるべ。第1話も点だった。第2話でその2つのお話をつなぐ線になった。第3話でさらに点が増えて、線が完成になった。第3話もファンタジーとミステリーの中央に来る作品になるとしかなかな、と考えています。(中略)ベアトリーチェにも難易度が異なります。戦も知識をつけて状況が分かってくるから、同じトリックを繰り返したらいよいよ加減がききますね。でも、ベアトリーチェもまだ切り札を残しているんです。

この世界もゲーム盤の世界で、そこにいくつかの駒の動きのルールと、ゲーム盤全体を総括するルールみたいなものがある。

■EP3 真崎伊勢本(インタビュー抜粋)

ベアトリーチェも戦人も、『EP2』でユーザーから出た意見をゲーム中で多く語っている。現在『EP3』に対する推理や、色々なツッコミが出てきているので、それらをいくつかピックアップして、次回『EP4』の戦人が性根していくものと思われま。ゲームのつるべのように作ってある反面、運搬ものなので、バテばくしないという本音もあります(笑)。このさじ加減が難しいんですよ。だって約8話作るとしたら、4年間は運載するわけじゃないですか。それが、最初の1年でもうほとんど破壊されてしまったら、運搬にならない。だから、バネみたいな話をデザインする点で相当苦労していますね。「シュレディンガーの猫」の語は、本当にまだ出したくなかったんですよ。世界が静寂ある可能性に気づいて欲しかったんですよ。報酬がない世界では、異なる解が同時期に存在し得るという……。それでも『EP3』では最後に凶悪な謎を残しましたが。

(聞き手)今回、新キャラクターが物入り出てきますが、その意図するところは？

トータル的な意図からいうと、クローズドサークルへの挑戦です。クローズドサークルって、登場人物が固定された絶対増えないじゃないですか。それが『うみねこ』では、毎回新キャラが出てくる。アンチ・ミステリーの一環ですね。

(聞き手)ワルギリアから始まったベアトリーチェという名前を愛が継いでいく制約はあったんですか？

「ベアトリーチェは継承される」という考えですね。不思議ですね。どういう意味なんでしょう。それはあと1年か2年したらということですよ(笑)。

魔法バトルの流れは、チェスと同じになっているんですよ。チェスに出てくるチェックメイトの再現ばかりなので、「こいつらチェスで戦ってるんだ」と解釈してもらうのも1つの楽しみ方でしょう。例えば、最初こベアトリー・テュが暗黒洞窟に出現したのは、“キングの両サイドにルークがいない”という状況の再現です。非常に強力な攻撃が仕出れるけど、キングは正面から空きじゃないですか。だから正面にルークかクイーンを置いたら、それがこでチェックメイトが成立するわけです。つまり“両側に者を置いたら逃げ場がない”ということ。他にも、巨人兵と「戦と死の神」のシーンは、ボーンが一列に並んでるときに、後ろの列をルークとナイトで抑えられたらチェックメイトになることを表しています。

【聞き手】ワルギリアは最後裏切りますが、今までずっと味方してくれてた感じが、信じたくない気持ちになりました。

【中略】最後のゴガは文想とか、劇中の描写が正しいとは限らないので、そこはみなさんに考えてもらいたいです。

【うみねこ】の物語を知ることは、ベアトリー・テュが何者なのかを知る術になるでしょう。

【聞き手】絵羽と極道について、彼女らは碑文の謎を解いてしまわなければならないけど、なぜ2人に設定したのでしょうか？

これは皆しね。ちょっと説明しづらいですね。

※物語的な絵羽とこベアトリーの犯行を引き結ぶ必要がある必要がありました。その動機のために極道にも碑文を解かせたと考えられます。

【Ep 1】は舞台紹介など【うみねこ】のオープニングがメインなので、【Ep 2】では見立て殺人とファンタジーがテーマだった。だから【Ep 3】では碑文の謎、つまり、リアルに存在する黄金の謎。そういう意味では【Ep 3】は、現実の世界に即したことが多くなってます。

【聞き手】魔女は19人目に入らないのでしょうか？

魔女は人間ではないので……。【魔女は人間に入るんですか?】という質問自体が「あなたは魔女を人間に入れたいですか?」という質問こそそのまま入れ替わる。魔女がいると思う人は人間を入れる、魔女がいないと思う人は入れない方がいいでしょう。

メタ世界の戦人がファンタジーを目標するようになったというのは、【うみねこ】世界のアンチファンタジーVSアンチミステリーという構想を説明する上で、戦人がファンタジーを否定し、議論するため必要だったからです。【Ep 2】ではファンタジー寄りだった秤を、【Ep 3】では人間の側に戻しました。今はちょうど中間の状態ですね。続く【Ep 4】ではこの秤をもっと傾けて静止させ、最終的には「はい、釣り合いました」という風にしたいと思っています。

【聞き手】戦人の殺人犯を絵羽と明言した理由は？

なぜでしょう【笑】。戦人が死ぬ前に見たものなので、現実と信じてもらえそうな類はしますけどね。銃を手に撃つという、ファンタジーとは無関係な描写で殺されているので、情報の信頼性が高いと思うんです。

【聞き手】南條殺しの犯人を最後の謎にしたのはなぜでしょうか？

あれはお土産です。これが解けないなら、魔女を認めざるを得ないんじゃないかな。でも、今回も誘導線がかなり丁寧に引かれてるので置しないでください。(中略) それでも赤字に線があるみたいで、色々な方々がそれぞれの方法で倒れてきます。次回もそれもバカやサリ取りますよ【笑】。

【聞き手】南條殺しの謎を完全に解明してやる人はいますか？

私の想定してた方法で推理してきた人は、何人かいます。(中略) 正解はたどり着くためのルートは、ベアトリーが配置した赤文字の導線物を回避できるならなんでもいはずなんです。つまり解法は複数あるべきで、そういう意味だと正解者はいますよ。

【聞き手】(【Ep 4】について)シリーズ内では、どういう位置づけになりそうでしょうか？

出題から解答編に行く、中絶解答ですね。物語りも折り返しになって変わってくると思うので、残り残りのヒントや情報がないように、荷物を積んでいっちゃならないので、少し多めにTipsがあります。

#### ■Ep 4 真相明瞭本(インタビュー抜粋)

【聞き手】今回登場人物が死亡した直後に、Tipsで死体の状況が確認できないのはなぜでしょうか？

これは、「殺人がラストに閉じ込められている間、殺人は全て終わっています」という演出と関係しています。普通なら、最初の殺人が起きたら、皆徐々に死んでいくじゃないですか。でも今回は逆に、戦人が状況を認識したときから倒れ始めるんです。(中略) これは、出題編のラストを飾るにふさわしいギミックですので、噛み締めて頂きたいです。

【聞き手】大月教授や南條啓行、龍馬晴吉、川島剛毅については？

これらの男軍団は、それぞれのキャラクターに意味があるというよりも、縁寿が色々な人々の話を聞いたということに意味があるんです。

真里亜曰、「うみねこ」における大きな構想要素の一つです。【Ep 1】～【Ep 3】においてはそれほど出番がありませんでしたが、【Ep 4】の舞台世界において、ベアトリー・テュと双璧をなす、何かしら大きな要素を持っているんです。それが、今回の物語の伏線になっています。

【聞き手】(縁寿の七瀬編について)彼女たちの召喚は、杭がなくても可能なんですか？

杭があれば人間の姿で具現化やすくなりますが、無くても召喚は可能です。今回の【Ep 4】では、【うみねこ】世界における魔法の定義などについて、かなり詳細に書いているんですよ。これは【うみねこ】の世界構築に魔法というものが大きく関わっているからなんです。

【聞き手】【Ep 3】のラストと【Ep 4】は、繋がっていると考えて良いのでしょうか？

そうですね。雰囲気的には飛び降りたけれど、死んでなくて……という状況です。一応、繋がっているという空気感でお考え下さい。別世界と考えていたとしても結構ですよ【笑】。ひょっとしたら、着地しないでそのまま死んでしまった世界もあるかもしれない。

【聞き手】縁寿が道具店で見つけたものは？

それは、「謎を楽しんで下さい」としか言えません【笑】。何を見つけたのかぜひとも読んで欲しいです。少なくとも「それを見たことによって、縁寿が魔法を理解した」というのが確かです。縁寿にとって、心算で大きなインパクトを受ける「何か」があったんでしょうね。

【聞き手】キーアイテムのようなものなのでしょうか？

「物を見た」とは限らないですね。「何かを知った」のです。あー、これにはお答えしない【笑】。

※縁寿は「さくらろうのぬいぐるみ」を見つけたのです。知ったのは「さくらろうが鞆型の手作りぬいぐるみではなく、市販されていたものであったこと」です。

(聞き手) 真里亜と金剛による、(礼拝堂での)テストシーンが描かれていない理由はあるのでしょうか？  
これは物語の流れを考えると不要だと考えたからですね。また、何が起こったのか考えて欲しいという意図も込められています。

(聞き手) 六軒高で霞が死亡したのは、事実と考えて良いのでしょうか？  
構いません(キツリと)。“1998年の六軒高で殺人が起きた”というのは、紛れもない事実です。

(聞き手) (『Ep5』について)『ひぐらし』の時のように、明確な解答編になると考えて良いのでしょうか？  
『ひぐらし』のときほど明白なものではないと思います。『ひぐらし』のときは明らかに解答でしたから、タイトルも「解」とつけました。『うみねこ』は『Ep5』から答え合わせが始まるわけではなく、どちらかといえば後編ぐらいのニュアンスなんです。物語の深淵に入っていく意味合いが強いですね。

#### ■EP5 真崎明穂本(インタビュー抜粋)

『うみねこ』はミステリーとストーリーの2つの側面があって、今回はミステリーの方から「詰め」に行きました。流れから言えば、『Ep6』はストーリーに重点を置いてみようかと考えています。

ノックスというのはひとつの考え方、方法論を提示しているだけですから、ノックスに沿っていかば謎を解けるというわけでもありません。劇中の言葉借りると「考えるための道具」なんです。『Ep5』自体も、『うみねこ』をストーリーで動いている人がピンと来ないかもしれないんですが、随解きの側面から動いている人たちが見れば「ここまでの情報量で情報が足りているという宣言」になる得んです。

『うみねこ』をミステリーとして考えている方にとっては、今回担当面白かったのではないのでしょうか。幻想法廷でのやりとりがやはり気になりますが、あの謎題(犯人の正体)が解かれたこれまでの謎もかなり解けると思っています。連これまでの謎が解けている人なら、幻想法廷の謎題となった「ノックの謎」や、「夏妃以外の人物がもしやにして」とこの謎の犯人を犯したか」という謎に至ってもおもしろくないんです。

上位世界と下位世界があるとすれば、下位世界の人たちは殺人事件が起きて、ホラーだのサスペンスだのミステリーだのと忙しいことになっています。しかし本来、彼らにとって犯人探しは目的の一つであって、至上目的ではないんです。(中略)犯人を特定して捕まえておけば、これ以上犠牲者が出ないんじゃないか?という思惑があるから、犯人探しに着手しているだけなんですよね。ただ上位世界における至上目的は、犯人が誰か特定することで、魔女を否定すること。だから下位世界においてあまり重要な目的ではない。犯人探しをゲームとして見立てるとは、上位世界の目標が必要なんです。

ベルカステルたちがゲーム盤を支配したことには、『うみねこ』の世界を完全にゲームとして捉えたいというテーマ性が示されているんです。『Ep5』は見てもらえば分かりますが、死者が出た街に生存者が居るシーンは、それほど長く描かれていません。『Ep5』では上位世界の目標でゲームが進んでいるので、チェスの駒を取られるたび泣くのは面倒くさいんです。今回の『Ep5』をゲームとして楽しむためのには、どうしても下位世界の目標ではダメなんです。親類たちが次々と殺されているのに、悲しみに暮れないで犯人を捜すのはズレた話なんですよね。それが不自然にならないように、上層の目が必要だった。だからプレイヤーが交代したわけです。

#### (聞き手) エリカが存在意義は？

ベルカステルは上位世界の戦人と話していますが、下位世界の人間と会話するためには新しい存在が必要だった。そこでベルカステルの代理人として、エリカという存在が選ばれたわけです。ただベルカステルという人物がそのまま喋っても、それはそれで面白かったんですけどね。

#### (聞き手) なぜ戦人は今回、ベアトリーチェに加担するようなそぶりを見せていたのでしょうか？

このゲームの目的は「魔女の謎を解いて答えを知って、ゲームを終わらせる」ことなんです。そしてベアトは自分が勝つことを、『Ep4』のラストで放棄してしまっただラムダゲルタたちの介入で、このゲームは引き分けは終わらず、どちらか勝たなくてはならない。だからベアトは「自分は勝たを放棄したから、戦人に早く勝って欲しい」と願っているわけです。戦人は戦い毎々と繰り返されるのがベアトの負担になっていることを理解しているので、早く勝って殺しておげなければならぬと考えている。つまり変な話ですが、戦人はベアトリーチェに苦しみを与えることが目的ではなく、苦しみを終わらせるために事件の謎を早く解かなければならぬんです。(中略)つまり戦人にとってベアトリーチェは憎むべき対象ではなく、早く解放しておげるべき対象なんです。

#### (聞き手) 今回ベアトが死んでしまいましたが、それでもゲームは終わらないんですか。

あの世界にはベアトリーチェという立ち絵のある人物は、クイーンという駒に過ぎない。クイーンが取られてもゲームは終わらせませんよね。クイーンは消えても、ベアトが心臓と称するキングが弱体化しているわけです。そのキングを探り出して詰めないことには、ベアトリーチェの謎を解いたことにはならない。裏を返せば「ベアトリーチェが死んだ」ということは、「ベアトリーチェが伝えることは全て伝え終わった。これ以上発言することはなくなっ」という見方ができるかもしれません。(中略)『Ep4』のラストでベアトが全てを伝えきったのが問題じゃないんです。

戦人にとって本来エリカはどうでもいい相手なんです。ただ、エリカと戦うことによってベアトの真相に近づけるなら戦う意味はある。至んだ目的ではありませんが、エリカもベアトの謎を解こうとしているので、エリカと戦人とベアトリーチェ、その不思議な三角関係を、三国志で例えたわけです。

#### (聞き手) ベルカステルの目的は？

返りしのぎでベアトリーチェをやっつけることですね。1つ言うことは、ベアトリーチェの魔女の謎を暴くこと。だからその点では戦人と全く同じなんです。理由が異なる。ベルカステルは現在、悪意のある目的で魔女の謎を暴こうとしている。戦人も最初ベアトを憎んでいたけれど、『Ep4』のラストから『Ep5』のラストで何かの真相に触れて、別の答えに至ったわけです。そこでベアトに対する悪意や敵意は失われ、彼女のためにも自分のためにも早くゲームを終わらせなければならぬ。

最上層の戦人は、魔女の代役として連続殺人事件を実行してみせなければいけません。なので13人殺しを、ゲーム上の駒として情報に実行するでしょう。13人の生霊の中には正確か下位世界の自分さえも含まれているかもしれません。ただその殺人事件の作り方が、ベアトリーチェのゲーム盤のルールに沿っていることをラムダゲルタとベルカステルが観望すれば「世界を理解してましたね、おめでとう」となるわけです。だから戦人が回収の事件をうまく構築できれば、ゲーム盤は閉鎖になるんです。

#### (聞き手) 事件の謎そのものは、『Ep4』までの情報を総合すると解くことが可能なんですか。

可能であると断言します。ただしそれは物語中でも言っているように、私が可能だと思っても、受け手の皆さんも可能かどうかは別の話なんです。例えば作品の中には「誰か犯人で」「何が理由で」「どうやって」というのを探したつもりでいる。ただ、「何が理由で」という動機は人の心の問題じゃないですか。(中略)中口は理解できない人もいるだろうと思います。

『E p 4』まで解けた人が『E p 5』は答えで、ギリギリ解けない人がヒントなんです。これからも新情報が出るかもしれない。でも、それはあくまで追加のヒント程度と考えてもらえばいいです。裏を返せば、それが無くては謎は解ける。既に解けている人は、新事実が補正となるでしょう。

〈聞き手〉エリカの探偵側面が魔法的な力として描かれていますね。

これはミステリーに対する、ちょっとした遊び心ですね(笑)。ミステリー界の枠組みに対する、小さな皮肉をゲーム世界観に描いています。

〈聞き手〉新しく金文字が登場しましたね。

なぜでしょうね。ぜひ考えてもらいたいです。「金文字とは何か」「どういう条件で使えるのか」「赤文字よりも強いのか」……これらも、「答え」を理解している人が見れば分かります。

〈聞き手〉金文字は、ゲームマスターのみ使えるようですが…

秘密と言うとゲームの答えを知ったものしか使えません。答えを知っていれば、ゲームマスターでなくても使えます。

〈聞き手〉エリカが使えないのは？

真相を知らないからです。ラムダデルタはゲームマスターを置いていますが真相を知っているので、金文字を置かせることができるでしょう。ベアトが金文字を置かなくなったのは、空気を測るのしずだったから(笑)。戦人も最後の最後にドラノールに「赤で否定を禁じます」と言われたので、金文字を使ったはずです。

〈聞き手〉ベルカステルは全てを知っているのでしょうか？

どうでしょう。少なくとも『E p 5』での様子を見る限り、ゲームマスターではなく挑む側の立場なので、持っている情報量は戦人とほぼ互角だと思います。

〈聞き手〉今回、第二の晩の犠牲者が秀吉一人だけだった、生存者のその後が隠蔽描写された理由？

第二の晩については、秀吉が殺された瞬間でエリカが全員を招集して謎解きを始めたので、事件が止まってしまっているだけなんです。だから実際には英文の通り、秀吉と寄り添っていた(絵)絵が殺されたのかもしれない。ただ「答え」を知っている人にとっては、第二の晩以降の展開は推測可能はず。

〈聞き手〉今回、『Land of the golden witch』のネタが入っているということですが、

それは絶対ありません(笑) 確かに『Land of the golden witch』の一番目立つ部分が入っていますが、それは恐ろしいネタで……。そしてそれは、戦にもエリカにもベルカステルにも隠蔽描写されていないんですよ。謎であったことさえも気づかぬんじゃないかな。

〈聞き手〉ユーザーの中にネタが何であるか、気づかされた方はいらっしゃいますか？

ゼロです。

〈聞き手〉そのネタは、事件の謎解きに深く関わっているのですか？

「答え」に至っている人なら大丈夫だと思いますけどね。トリックに気づいてくれたかな……。かなり汚いネタなので。

〈聞き手〉聞き方を変えると、ネタに気づいていないのは事件の隠蔽に至らないのですか？

苦しいですね。『Land of the golden witch』のネタを打ち破らないと、いくつかの重要な答えは行き着けないのは確かですが、ただ、そのネタも本筋を使う必要がなかったから、あろうとならうと事件の真相は辿り着けるんですよ。ただ、あまりにも毒が強いのでかしくした可能性もあります。場合によっては、ある種の誤解を生じかねないですね。

※本編と同席で金文字と発音が同席していることだと考えられます。実際そこここの発音で、エリカが発音を認識してなかったのでしょう。ちなみに『Episode1 Legend of the golden witch』『Episode2 Turn of the golden witch』『Episode3 Banquet of the golden witch』『Episode4 Alliance of the golden witch』『Episode5 End of the golden witch』『Episode6 Dawn of the golden witch』『Episode7 Requiem of the golden witch』『Episode8 Twilight of the golden witch』各E Pの共通部分「of the golden witch」を除いた単語の最初の文字を抜き出すと「LTBAEDRT」となります。これを並べ替えると「DBATTLE」となります。「D」はDear(親愛なる)「BATTLE」は「戦う者」戦人。つまり「Dear BATTLE(親愛なる戦人へ)」というアナグラムになっています。ところが『Land of the golden witch』の「L」をここに入れると「Love BATTLE!(戦人を愛せ!)」か「BATTLE Love(戦人萌え)」になります。イマイチ締まりません。よって『Land of the golden witch』はガセネタであると考えられます。この考え方だと「ウェルギアズ」のラフ画もそのためのギミックです。

〈聞き手〉(『E p 6』)は戦人がゲームマスターということで、希望のある話になるのでしょうか？

戦人が物語の世界を完全に理解して愛があるならば、愛のある話になります。ただ、愛があることと希望があることは別の話。過半数人が恨むということは、選ぼうのない事実ですからね。愛があっても殺人は殺人。戦人という初めてのゲームマスターが担当するので、これまでとは違う物語になることは間違いではないでしょう。

■E P 6 真相明瞭読本(インタビュー抜粋)

〈聞き手〉「愛の物語」を話の中心に据えられたのは、どのような理由からでしょうか？

それを私の口から言うのは非常につまらないことだと思います(笑)。「どうしてこういう物語になったんだろう？」と考えて欲しいですね。

〈聞き手〉「うみねこ」の物語の中で、重要な要素を占めている感を受けましたが…。

少なくとも、「うみねこ」のエピソードが描かれてきた重要な要素がより明らかになっているのだとすれば、悪人たち3組の戦いも重要な何かを提示、あるいは暗示していると言えるでしょう。

〈聞き手〉その戦いを司る、せむしとフルフルについてですが…。

この二人は恋愛を司る悪魔です。「物語のテーマの1つは恋愛にある」ということはもうお分かり頂けたいと思います。だとすると、せむしとフルフルは本編の真相を司る悪魔と言ってもいいですね。あの2人のやりとりは、強烈なヒントや暗示をたくさん含んでいます。

〈聞き手〉エリカの恋愛態度などが描かれたのは、先ほどおっしゃった「悪役の魅力」につながるためでしょうか？

エリカというキャラクターは悪女寄り立場なんですけど、本来エンゲルなのでエンゲル的な一面を出したかったというのがあります。あと、「うみねこ」のテーマの1つである恋愛について、エリカがどう考えているかを説明する意味もあります。「愛なんかあるから、ありもしないものを、視てしまおう」という、愛についての彼女のスタンスを示したかったんです。

〈聞き手〉今回、戦人は自信たっぷりにエリカとのゲームを始めました。しかし「皆が死んだフリをしていけ」というトリックだと、すぐさまエリカに盗み取られると予想しなかったのでしょうか？

そこは「なぜ戦人はあのようなゲームを作ったと思いますか？」と私が皆さんに問いかけた所です。あと殺人トリックについての編纂は『E p 4』と『E p 5』で載せてしまってますから。今回は「犯人が誰か？」ではなく、「誰の勝ちなんですか？」という新しい疑問にしたかったため、ロジックエラーを巡る戦いにしたんです。

※「ゲーム盤」の事件の犯人録音です。人を殺せるの録音のみですので、戦人録音に殺人をさせたくなかったと考えられます。

【聞き手】今回ロジックエラーを起こした戦人を救出する方法が「ベアトの心臓の一端が晒される」とことにつながるという部分に引っかかったのですが……。その辺りが、ベアトリチェの真相と関わる大ヒントになっているのではないのでしょうか。誰かゆいでよね。オフレコならいくでも言えるんですが(笑)。(中略)戦人の救出方法が分かれば、『E p 1』から『E p 4』の謎は全て解けてもおかしくないんです。特に今回は、ヒントという名の答えをどんどん出していきますので、今までの密書の内容は全て説明可能はずなんです。

【聞き手】今回、「六軒島爆発事件」という言葉が初めて登場しましたね。

確かに言葉としては初めてですが、『E p 1』のエピローグで“真里亞の死体は顔しか見つからなかった”という表現がありました。また『E p 4』で、綿持たちの船が怪襲撃の船撃撃で停泊できなかったり、屋敷が崩壊もなくなってたりしたという描写から、地形が変わるくらい何かがあったことは想定できたと思います。

【聞き手】今回「黄金の真実」を戦人が気づかず、ベアトリチェ(姉)が使った理由？

私としては「姉が使った」ではなく、「どういう条件下で、何を意味して使ったのか」ということを探ってほしいですね。「黄金の真実」と「赤き真実」の成立条件の違いを考えて欲しいです。(中略)ルールを理解してしまえば「黄金の真実」は誰にでも使えるもので、究極的にはゲームの「駒」でも使えるものなのです。だからベアトリチェ(姉)も使えたのでしょ。

「推理して自分の答えを出した!」という方に「これが真相です」と具体的に犯人やトリックを全部見せたら「物が推理した努力は何だったんだ!」ということになるので、自分で答えに辿り着いた人と、辿り着いていない人に、ギリギリの差異を与えたいんです。

#### ■E P 7 真神神流本(インタビュー抜粋)

【聞き手】真相が描写されているも、今までは謎解き描写もあったので、ファン的には、「これは本当のことか?」と疑ってしまう部分があるのではないのでしょうか。そこで、なぜ戦人がではなくウィルが探偵役を与えたのかについてお答えください。(中略)『うみねこ』ストーリーの答えあけは、事件にまつ関与していない人物が必要だったことで、急遽、ウィルって登場人物が必要になったんです。(中略)『うみねこ』には「赤き真実」がありますから、探偵役が仮文字で喋りまくれば良いじゃないかとも思われるかもしれませんが、先程申し上げました通り、赤で、すべてを言ってしまったら、考えていないにも解答が分かっちゃいます。だから、赤き真実に対抗して、それでいて戦人より信用できる人物に話させたいということで、ウィルという登場人物が出てきました。

【聞き手】ウィルの名前由来は、小説家であるヴァン・ダインの本名、ウィラード・ハンティントン・ライトから来ているのでしょうか? はい、そうです。オマージュでお名前をお借りしました。

【聞き手】ウィルと理解の物語を説明する役ということは、彼らが言っていることは真相と思ってもいいのでしょうか。ウィルと理解のような信頼性の高い登場人物にすることが信用できないなら、もう誰の言うことも信用できないんじゃないですかねえ(笑)。

理解は性別不詳ですね。

クレルってミステリー漫画における、「全身黒タイツの男」なんですよ。犯人が気づいていない時、犯人の再現シーンでも全身黒タイツの男が出てくるじゃないですか。あの黒タイツの男がクレルなんですよ。だからクレルは「人」じゃなくて「fuknami」、ゲーム内二重と「あやしき影」なんです。

※あやしは“黒タイツ”ではなく“黒塗”なのだと思うのですが…。

【聞き手】今回、クレルが語る場面は謎解きだったわけですが、劇場という場面に意図はあったのでしょうか。これまでのエピソードは、観劇者、観劇者という言葉がたくさん出てきます。彼ら……ベアトリチェのようなゲームの駒としての魔女ではなく、フェザリーヌのような本場の意味での魔女たちから見ると、この世界はお芝居を見ているように見えるわけですよ。それならば、彼らは劇場で見てのからさわしいだろうと、劇場舞台の絵が出てきました。

【聞き手】ベルカステルがクレルのバラバラを切り裂いたシーンでは、実は金庫のほうに黄金を奪おうとしていたのですが……。ええ、なんですよ、あのシーンは(笑)。私なりのちょっとした最後の一捻りのつもりです。これまで見てきたものが真実とは限らないよ、みんね。何しろ、金庫と初代ベアトリチェの過去のシーンは、金庫の口から語った金庫ロマンス、要するに金庫目録の物語なんで、金庫の都合のいいことしか言っていない可能性があります。『E p 7』っていうのは、限りなく答えに近いことを書いておきながら、最後の一点でその答えを拒否できるようにもしてあるんです。

ベルカステルは「これはすべて真実」と言いましたが、セリフの途中で線香の悲鳴によってかき消されています。ひょっとするとベルカステルは「これはすべて真実……だったらしいなあ」とか言おうとしていたのかもしれない(笑)。

【聞き手】お茶会と裏お茶会での描写は、本編ではないから怪しいと見る向きもありますが、あまり本編と裏お茶会が分かっていう区別はしていないですね。本編とお茶会と裏お茶会と、ストーリーが三区区分になっているだけでお茶会であるから何かって言うことではないですね。

【聞き手】裏お茶会でフェザリーヌが眠りにつかますが、このシーンはどういった意図で描かれたのでしょうか。この物語で、私なりに辿り着いてもらいたい、真実とその情報の開示が繋がったということが描き描かれています。(中略)この物語のテーマは謎に語り終えたという、1つの表現ですね。

【聞き手】ヤスの動機は『E p 8』で明確されるのでしょうか。『E p 7』までで充分だと思いますし、『E p 7』で分からない部分は、クレルの言葉にもあったように「それ以上説明を量かところから分からないだろう」と思います。

【聞き手】(ヤス)「戦人に自分のボウダイユニットを推理してもらいたくて犯行を起こしている」という説もあるようですが……。いい解明だと思います。以前、少年が非行に走る理由のひとつは、自分に関心を持ってもらいたい、自分のことを理解してもらいたいというある種のサインから、非行が始まるという説を聞いて、なるほどと思ったことがあります。何かで話した話ですけど、犬が吠えたり鳴いたりするのは、犬が自分に関心を持って欲しいから吠えたり鳴いたりするんですよ。(中略)ベアトリチェが予告状を出したり、色んな事件を起こすのも、誰かに自分の事件を解いて欲しいからって言う可動性がありますね。きっと、戦人が襲ってきたら出陣したいと思って、彼女は6年間ずっと、密書トリックとかを考えていたんじゃないですかね(笑)。

（聞き手）ヤスの同様、先輩たちが、嫌いの七姉妹と同じ容姿だったことに意図はあるのでしょうか。意図を感じ取ってもらえると嬉しいですね。ロノウェとかフルギリアみたくな意図の住人が、実際に出てくる使用人たちとキャラクターにリンク性があると同じように、嫌いの七姉妹にもリンクがあったんじゃないかと考えてもらうのは、いいと思います。

フルギリアと熊羽がリンクしているのも、ヤスにとって熊羽が母のような存在だったから、あのように想像したってことですね。ヤスは素、想像力のたくましい子ですよ。

#### ■ E P 8 真諦明確読本(インタビュー抜粋)

（聞き手）最後に編者の目録で物語を作られたのはなぜですか？

「この物語の結末は、読者のあなただけのもの」という形にする場合、随の途中にいる人よりも、随を傍観しているというか、俯瞰視点から描くのがささわしいと思ったんですよ。そういった条件を満たしているのが、未来から過去を繰り返している編者なんです。

（聞き手）戦人にとって、物語はどういうものになったのでしょうか？

戦人自身は、『E p 4』～『E p 6』あたりで真相に至っているんですよ。しかし、その答えを描くことも書けぬ。

（聞き手）『E p 8』ではファンタジックな描写が押し出されましたが、今回登場したこの世界の描写についてお聞かせ願えますか？

広大な虚無の海の中に、可能性や幻想、夢想の数だけかけらが浮いていて、そのかけらが島や領地と叫ばれている。『ONE PEACE』で言うところのグランドラインみたいな感じですか(笑)。なんともいえない不思議な空気感がありますね。そこに世界政府ならぬ元老院と呼ばれる組織が存在する。結構に関しては、随ひき男密書を素人でもらえるだけでもいいなと思いました。

（聞き手）図書館の都で、編者が去った扉を開いたあと、絵羽はどうなっていたのでしょうか？

絵羽と戦人は黄金郷に入るわけがなかったんですよ。なぜなら2人は六軒島から生じますから、2人にしか鎧箱の扉は閉じられない。扉を戦人と絵羽が開けたのは、2人が生還したことの暗喩……と私が言ったら暗喩にならない(笑)。

何かから編者をかばっている味方とも思えるようにもしたくて『E p 8』の麗女エヴァを描きました。(中略) 絵羽は真相を知っていたのか、知っていたらなぜ編者にそれを伝えず黙っていたのかという所から見えてくるものがあるんじゃないでしょうか。

本当は、理樹とベアトは一緒に存在してはいたんですよ。けれど、『E p 8』は大団円の話なので、ご都合的でもいりからこれまで登場した駒を集合させたっていうのもありました。

（聞き手）読者が考えて参加するシステムなどを組み込んだ理由は何なんですか？

最後までユーザー自身で選択時でもないんじゃないかと。今回は最後の運命の選択を、ユーザーに委ねかけたんです。

（聞き手）留保夫が襲われていた戦人についての謎が明かされたことで、ひとつスッキリした感じになりました。

あの留保夫のセリフは直接本編に関わる要素ではなく、推理をミスリードさせるための1つの罠ですね。『E p 5』に出てきた19年前の男の正体は自分だという戦人の推理は、そのミスリードに基づいて倒れたところから、論議がなるようにするために配置したんです。

（聞き手）留保夫が語った戦人の出生は、そのまま真相であると受け取っていいですか？

まあ、留保夫がああ言ってるんだから、信じてあげてもいいんじゃないですか。留保夫が最後の最後まで嘘をついていると考えたら、疑ってもいいんですけど(笑)。

（聞き手）元々選別版が登場させたのは、最後の「手品」か「魔法」かの選別版を出したかったということですが、

最終ユーザーの心持しようを聞いて、ユーザーに合わせたエンディングを見せたかったんです。また最後の編者今度考えて、悩むことを楽しんで欲しかったんですよ。どちらがトゥルーエンドかは私からは明言しません。まあエンディングの長さも違いますし、スタッフロールが出るか出ないかの違いですぐ分かるんですけどね(笑)。

（聞き手）手品エンドは、『E p 6』のあとの話ということになるのでしょうか？

正確には『E p 6』を途中までぞつた分この世界ですね。あそこで編者が真相に行ってしまうと霧が特って『E p 6』の話になるんです。

（聞き手）一方の魔法エンドですが、物語の中で編者を、元のままの戦人と再会させたいとは思われませんでしたか？

いや、可変性のために「絶対戦人が帰ってこない」と、随前から赤字で宣告して決定していますから。金かけてあげなかった気持ちにはありますが、あの赤字のせいでもうこもりませんでした(苦笑)。「E p 8」での2人の再会も、あの赤羽(ギリギリ)揺れしない範囲で書いたのでという所ですね。戦人の胸は帰ってきたかもしれないけど、戦人という個人は否定されている状態なんですね。なので、術は戦人としては開いてないし、自分でも戦人であることを否定していますから。

（聞き手）戦人と養子について「秘密はしてない」というセリフもありましたが、2人はどのような関係だとイメージされていますか？

かなり初期のプロットでは、あの2人は入籍したことになっていました。「忙しくてなかなか式はできないんですが、籍は昨年入れて」というように書いていたプロットをスタッフに見せたところ、一部の女性スタッフたちから「ショック!」「戦人は素、ままでいてくれなさい!」「戦人を守らないと駄目だ!」と叫び出しました(笑)。その反応を見て2人の関係について触れるのをやめました。

※『緋緋戦士ガンダム 逆襲のシャア』でも、当初の設定では主人公のアムロは結婚してはそうですが、女性スタッフから「結婚しているアムロなんて見たくない」という声が高まり、設定変更されたそうです。いつの時代も女性の言うことは同じです。

15等分されたケーキから2つのアーモンドが出てきたということは、もしかしら「全部アーモンドが入っていた」とも考えられる。そう仮定した場合、今度は「アーモンドを当てたのに申告しない理由は何？」などと考えたり。

（聞き手）入籍編については？

編者が特っていた1個はともかくとして、もう1個はつづの間に紛れ込んでいたのは随ですね。答えを言っちゃって簡単なんだけど。(中略) 大して面白くない答えなので伏せておきます。単純なので考えてみてください(笑)。



(聞き手) 『Ep8』の物語全体がフェザリーヌによって書かれた物であるという解釈は可能ですか？

そういう考え方もできますね。フェザリーヌはあの世界における神、世界の執筆者に限りなく近いんです。だからフェザリーヌが登場人物の中で最も近いのは間違いないですね。それと同時に結構おかしなヤツなんですよね。自分の作品に自分を登場させて「俺、超ええ〜！」と書いているわけですから(笑)。

(聞き手) そういう目線で見ると、フェザリーヌとラムダデルタの戦いは面白いですね(笑)。

自分がラムダデルタをやっつける展開にする。でもどうやってラムダをやっつけるか分からないから、とりあえず「倒した」だけ書く。このシーンは不思議と『ジョジョ』っぽくなってしまいました(笑)。真壁は「誰か他の世界をライティングしているのか？」という主観の問題になるんですよね。そこまで考えながら読んでいる人は、少ないと思いますけど。

(聞き手) そもそもフェザリーヌとは、どういう存在なのでしょう？

『Ep6』のTipsで、フェザリーヌが「生き死なを繰り返している」とあったのは、フェザリーヌが駒だった気、自分たち誰かにライティングされている登場人物であるという事実を知り、自由意志として信じて疑わなかったことが、誰かにライティングされている物だと気づいたため死んじやったんですよ。でも彼女は、自らライターとなって帰ってきた。そして恥も外聞もなく、自分の作品の中に自分を描くことで真の自由意志を得た。彼女は今、リレーマンがするような世界にいるのかもしれないですね。自分のキャラは自分で書くけど、それ以外の誰かのライターが書いているような世界が存在しているのかもしれないですね。

自分(作者)の望まないような展開やキャラクターは生まれてこない、造物主というのは何でも生み出せるが欲一つまらぬ生き物ですよ。人間よ、自分が誰かの作品の登場人物であることすら自覚しておらず、自由意志によって行動していると信じているので、一番気楽な存在です。魔女というのは、「自分たちは、誰かの創作物じゃないの」ということ気づき始めていて、なおかつ異なる創作物を展開できる立場にいる者で、上に行かば行くほど執筆者の立場に近づいていき、本当に執筆者の域まで到達すると終わってしまう。真壁が「原初の魔女」と呼ぶのは理由は、能きることなく、ゼロからドンドンとアイデアや世界を膨らませていけるからなんです。

ベアトリッチが「宇宙は2人じゃないと生み出せない」と言った理由は、相手を書いたものにインスピレーションを受けて、自分も世界を膨らませる。それを見た相手がまた感動を受けて膨らませ、相互に共鳴させるということ。もちろんこの関係は、もっと大勢の人がいなければ、より豊かになるかもしれませんが、これは魔女の世界独特の世界観で、この世界のファンタジー面を支える設定になります。

(聞き手) 『Ep6』で戦人が自分好みのベアトリッチを書いていたんですが、自分と都合のいい発言ばかりになって収録するというのも、それに当てはまるのでしょうか。その通りです。ゲームマスターになれば悪い通りベアトリッチを作れるけれども意図性が低い。ゲームマスターだからこそそのジレンマですね。戦人はベアトリッチのことを人間として見ていて、駒とは見ていなかったんです。

あの世界では「受け取る人の数だけ真実がある」とさぞ言っているんで、正解、本当の真実という意味の「一なる真実」という造語が必要になってしまったんです。本来は「真実」という時点で本当のはずなんですけど(笑)。そして「一なる真実」という単語を理解しやすくするために「真実を知っている絵師が書いた日記」というビジュアルで象徴したんです。

フェザリーヌが赤字で「一なる真実」が書かれている」と保証しているので、この赤き真実を信じないと、僕も何も出せないんですけど(笑)。

(聞き手) どうして明確な説明をさせなかったのかをお聞きせ願いますでしょうか。

それは、この作品が冒険して楽しむゲームだからです。ゲームである以上、挑戦した人だけが、謎解きをして色々な情報を集めた人がゴールに辿り着けるようにしたかったんですよ。これこそが『うみねこ』のゲームである理由です。(中略) 今でも「真実どころかこの書がなんですか？」といった内容の質問を受けるとありますが、一切触れないことが真実にプレイしてくれた人に対する一番の感謝だと思います。

(聞き手) 「一なる真実」はそもそも存在しないという見方もあるようですが？

僕としては一応用意はしてあります。ここは赤字してもらっても大丈夫です(笑)。

(聞き手) 『うみねこ』の物語を作ることになり、意識したミステリー作品はありますか？

「孤島に閉じ込められる」というクロースドサークルが題材なので、やはり『そして誰もいなくなった』などアガサ・クリスティの作品や、ダントの『神曲』などをイメージしています。

(聞き手) 「謎解きをしないミステリー」として意識した作品は？

その点では、上戸に挑戦はできなかったんですが『プレア・ウィッチ・プロジェクト』がイメージにありました。あと意識したもとしては『開拓地編』がありますね。

(聞き手) 『血への供物』はどうですか？

名前を知ってましたけど、参考はしませんでした。あの作品と『うみねこ』では、アンチミステリーという重層的な捉え方が大きく異なりますので。

(聞き手) 竜騎士07さんにとつてのアンチミステリーとは、どういうものなのでしょう？

抽象的ですが、まず「考えると解くことが可能であるもの」がミステリーなんです。これの対義語で「挑んでも解けない、だから挑まない」というのが私の定義するアンチミステリーですね。(中略) 書き手が「ここまで答えが出ているから、答えがわかります」といっても、読み手が「情報が足りないから、解けるわけがない」と感じてしまったら、それはアンチミステリーなんです。

■【うみねこ対談】 考察本制作発表記念(抜粋)

六軒劇に真実はいつしかありません。ところが、物語のいろいろな部分が空白になり、見えなくなっています。例えるなら、星のワイドショーやクイズ番組などでよく見かける「正しい文章の元となるところが？」のテープで隠されたボード)みたいな感じですよ。正しい真実はいつしかありませんが、いろいろな箇所にてテープが貼られて読めなくなっています。読めない箇所には「？」と書いてあるならばまだよいのですが、卑劣にもテープの上にも他のことが書いてある。しかも隠し箇所になると、テープが貼ってあること自体もわからぬという。

『うみねこ』は相反する2つの世界を相互に理解しないと、物語の半分しか読めないということになるのです。「ミステリーとファンタジーは同時に存在しうる要素」ということを理解しないと、受け取れる情報量は半減してしまいます。

EP2) 序盤には、“ペアド”が“真里亞”のマッシュロを、“機堂”の目の前で直すシーンがあります。目をつぶっていた“真里亞”の視点からは、魔法で直したのか、もう1本をポケットから出したのか分かりません。一部始終を見ていた“機堂”が空気を察んで「魔法で直した」と言っただけなのかもしれない。どちらにしろ“真里亞”にしてみれば「直ったマッシュロを手に入れた」という「結果」には変わりがないのです。つまり重要なのは「誰かがどちらでも結果を出している」という点。他のシーンでも同じです。前編内で“朱志音”と“高倉”が戦ったときに描かれて殺され、“高倉”の死体が消されたという「ファンタジー描写」と、後編内で“朱志音”の死体が消されている「結果」は一致しています。ミステリーでもファンタジーでも同じ結果となるというのは大きなポイントですね。これがEP2)でした。ところがEP3)はもっと複雑なことで、ファンタジー描写と「結果」が一致してない出来事が発生し始めました。第1)の戦いで死亡した6人は、ファンタジーパートで殺された場所とは別の場所で見られています。“機堂”なんて雨の中、戦ったのですから、死体は濡れているに違いないはず。でも現実パートではそのような報告は一切ありませんでした。これはEP2)よりも、現実に魔法で塗りつぶされてわからなくなっているということなのです。

当初から「解くべき問題は犯人やトリックだけがとは限らない、あらゆることが考察の対象になりうる」ということは宣言させてもらっているので、いろいろと考えて真相を探ってほしいと思います。ちなみに私にも重く思えることが大好きです。人間は1つの真相ごとどりとつくと、それで満足して考えなくなる癖がありますよね。まさかその真相のさらに先に、本当の真相があるなんて思わないでほしい。

本当に赤字というのは不思議です。あれだけ“ペアド”が「信じろ」と言っている要素ですが、それさえ疑うことすらもユーザーの目線としてはおもしろいと思います。しかも赤字さえ信じないスタンスというのは、かなりツライでしょうね。やはり赤字が強力なヒントですから。赤字さえ信じない人は、物語の構成が非常に複雑なることは間違いありません。

結末のところこの世界のゲームマスターが“ペアトリチエ”であることはほぼ間違いなく思われるので、彼女の思考や目的を探ることは『うみねこ』世界の行く末を探る上でおもしろいアプローチだと思います。そう考えると、物語中の不可解な要素のいくつかが説明できるかもしれません。それこそが“ラムダデルタ”がよく口にする「隙」なのかも。“ラムダデルタ”はその「隙」に立腹です。

“ベルカステル”と“古手梨花”の容姿は似ているので同じキャラと考えることもできるかもしれませんが、“ラムダデルタ”と“鷹野三四”なんて容姿が全然違います。同じなのは髪の色と前髪の形、瞳の色くらいです。

2人の魔法がどのような位置づけで参加しているのかについて、考えてみてよいと思います。ただ1つだけ言うことは、彼女らはゲームのプレイヤーではない、プレイヤーは“ペアトリチエ”と“戦人”であって、2人はどちらかというて見ているだけの観客者。観客者がサッカーのサポーターのような立場で、好きなチームを応援しているだけです。

著者不明ですがEP3)の死者のTIPSは、いろいろ殺人のルールが復讐だとボケていますよね。「そもそも、何で陣刃こそわなきゃならないの?」と著者自身も思っているようです。確々の謎が解けたら殺人をやめるようなことも、魔法の手帳には書いてありました。殺したから殺しているはずなのに、なぜ中断する可能性を残しているのか……。

犯人というのは『うみねこ』の場合、「個人」ではなく「現象」ととらえてもよいでしょう。“ペアトリチエ”が1人だけとは、ひと言も書かれていませんからね。EP1)の事件が深夜で語られたとおり、“ペアトリチエ”は殺人化されたルールの可能性が高いわけなので、くれぐれも「“ペアトリチエ”=誰か」とは限らないので注意してください。彼女は「現象」かもしれない、「複数人の意思」かもしれない、あるいは「偶然」かも。“ペアトリチエ”を構成するルールがわかれば、もうこの世界はかなり紐(ひも)解けます。

EP4)のラストバトルはシンプ니까致命的。本当に強力な攻撃は一撃で効きます。“戦人”も“霧寿”もまとめて「はあ?」と言わずですよ。

■【うみねこ対談】 電撃オンライン(抜粋)

確率はひとつとすると、金庫がよく言っているところの天文学的確率。「こんなふざけた暗号が解けるわけがない。それでも解けるヤツが現れたら、それは奇跡だ」という意味があるんじゃないでしょうか。もしも金庫が暗くても黄金を渡したくないのだったら、隠し場所なんか存続しておけばいいわけなんですよ。それをわざわざ陣刃にして誰にも見られるようにしているということは、「自分の黄金と財産は誰にも引き継がれないつもりだが、もしも誰かが謎を解くような奇跡が起ったら、譲ってやろう」というメッセージに見えなくもないですね。

(KEY)A)霧寿がEP3)では戦人を「兄さん」と呼んでいますが、EP4)では「お兄ちゃん」になっています。これを不思議がる人は多いと思うのですが、どのような意味があるのでしょうか?

EP3)における霧寿は、戦人がいない世界で12年間生きてきた霧寿です。だから頭の中が成長して18歳になっているわけですから「お兄ちゃん」ではなく、他人行儀で「兄さん」と呼ぶように切り替わっています。ただ、いざ目の前に12年前の姿の戦人がいる以上、霧寿は12年前の霧寿であるべきなんです。そうすると、兄ご対する2人稱は12年前のものに戻ってしかるべきなんです。もしも戦人が12年後の姿、つまり30歳の戦人だったら霧寿の2人稱は「兄さん」のままであったでしょうね。

(KEYIA) 真里亜の舞台と邪悪な面があったという部分ですね。これは非劇中意外な要素で、これからの話を考えていく上でものすごく大事なことだと思っています。これは最初から『EP4』で明かす予定だったのでしょか？

『EP4』までの出版順の中で、描いておきたかったテーマの1つですね。物語の世界観を示すうえで大きなヒントじゃないかと思います。……うーん、ちょっと言いにくいですが。

物語の世界観を裏面へ受け取るならば、ベアトリーチェ足りえる要素として、真里亜との出会いなくして今日のベアトリーチェはありえないということは間違いなわけなので。ベアトリーチェにとって真里亜は無視できない存在であり、そして今日のベアトリーチェを構築するうえで欠かせない要素であったことも間違いなわけですね。だから物語のテーマを見る限り、真里亜とベアトリーチェの出会いには、少なくとも06年世界において何らかの化学変化を起こしたことは間違いなさそうな気がするような今日のごとです(笑)。

『うみねこ』というのは「アンデ」ミステリーという側面があって、ミステリーでは本来やっては行かない作法をいくつもやりながらも、でも同時に「アンデ」アンチミステリーという側面もあります。ミステリーとしての作法を無視した世界をミステリー足らしめるという、不思議な世界観。それらの融合が化学反応を起こしたらおもしろいなと。

(KEYIA) 『EP3』といえば、ゲストハウスから自然二人が消えていきますよね。あのストーリーはおもしろかったです。『EP4』の「舞台は階段を下りていぬ」いう赤字で、これまでご準備してきた推理を振り捨てられてしまってショックでした。もう一度考え直しです。

「舞台上の階段を下りていぬ」ということは、窓から出たとしか考えられない、では舞台が何に出たあと誰が窓の鍵をかけたのか？ 2階の窓をかけられる人間は、戦人が南條か。考えたくはないけれど朱志香や真里亜も考えられる。とりえず窓から飛び下りたことが確定だとすると、絵巻も本当に舞台と会っていない可能性がある、みたくな。いや、あのあたりのロジックはおもしろいですね(笑)。

(KEYIA) (『Land of the golden witch』について)今発表したとしても、これまでのシナリオのなかで最高の難易度なるのでしょうか？

うーん、今の段階だと、ヘタすると思考停止どころか、真相だと思われかねません。『ひぐらし』で例えれば、『目明し編』のない『隠流し編』みたいな。「舞台が犯人なんだ」で終わってしまうくらい致命的です。

私のやっている密室がかなりシンプラな高難度です。おはね1種類のキーワードで、統一性があるように作ったつもりなので。

どうしてペドは甘いのか、何をしたいのかを探るには、チェス盤をひっくり返して考える必要があるでしょう。『EP1』の時点では「犯人は連続殺人か見立て殺人かしたいらしい」としか思えないから、チェス盤をひっくり返してもピンとこないけれど、『EP4』までの世界観をすべて足したうえでチェス盤をひっくり返してみると、そろそろ何かが響くはずだからと見えてくるのではないかな。

物語の世界観を薄くすると見えていくと、なんとなく何かの線が見えてくるように作っています。例えば「宛は舞台と紗音の婚約は右大臣家の財産を乗っ取るための偽装で、2人とも全然恋愛感情がなくて事務人だった」とみたいな設定が隠れていまして。今見てわかるような世界観で、作っているような作っていないようなウツヒツヒ(笑)。みんなを騙(だま)せたら幸せです。

私が『うみねこ』で目指しているところは、とんでもない荒唐無稽(こうとうむぎ)な異常殺人を、できれば舞台は人間(にんげん)の心と気持ちとちゃんとしたトリックで、すべて筋が通るように説明したいと思っています。

■最終考察 うみねこのなく頃に(小説家)

EP5はエグい仕掛けがあって、ある種の核心まで至っている人ならば引かないと思うのですが、核心に至っていない人が現ると「アレ？」と思われてしまうでしょうね。

EP5から、これまでとは角度の違うヒントが出てきます。これまでのベアトリーチェというのは「ヒントレベル1、レベル2、レベル3」のように、徐々にヒントが増えていってもすべて同じ角度からのヒントでした。

コミックやアニメの『うみねこ』を監修していると、私たちがさえ「EP1でいきなりこんな重大なことを書いてたのか!」と、伏線のあまりのやくざにビビることがあります(笑)。だからEP3や4をプレイした後EP1や2を読み返すと、見えてくるものの印象がかなり変わると思えますよ。

読み手の受け取り次第で、ミステリーにもファンタジーにも読める物語を目指しています。「ミステリー&ファンタジー」でもいいでしょうか。ただ、根本にあるのは『ひぐらし』と同じで、「エンターテインメント性」ですね。

EP4で種蒔きの答えにまで至った方ならば、EP5は相当エグいですがなぶんあっさり分解できます。でも迷っている人は、とある劇中二コマと引っかけたまま可能性が高い。(中略)それらも、あまり伏線としてハッキリは書いていないですけどね。そこを留意してきた方は引っかけ、逆ニルズしていき方は引っかけからずこ素通りするでしょう。『うみねこ』世界には大きなルールがいくつかあって、そのルールの中の複数個が隠れていぬとEP5にこけり込めない。

EP5は「ミステリーVSアンチミステリー」という要素も強く出てきます。(中略)実は「アンチミステリー」要素はまだ登場させていませんでした。(中略)今更(いまさら)に「ミステリー」という刃(や)が有り、そしてそれに対する明白な「アンチミステリー」という刃(や)が登場します。

EP5はお蔵入りさせた『Land of the golden witch』のギミックをいくつか取り入れ、270度のカーブがあるような凶悪な難易度になっています。

(KEYIA) 物語の見せ方で、当初の予定と大きく変わったものはありますか？ 以前「金蔵の生死はEP5以降で明かす予定でした」と仰っていましたよね。はい、その予定でした。EP3で戦列(せんりょう)にナビゲーションした結果、EP4発表前の段階で、金蔵の生死について確定(ていぎ)的(てき)な解(かい)明(めい)まで行き過ぎてしまいました。(中略)それで「もうEP5までは引けなぬ。EP4で公開しよう」と判断しました。

「赤字がぬいからEP1は一切引用できない」と思う人もいますからね。EP1はファンタジー描写が最も少ないので、(EP1~4の中で)一番引用できそうなシナリオなのですが……。

私はミステリーの楽しみ方というのは、「読者と筆者のガチンコ対決」であり、同時に「思考ゲーム」という側面もあり、さらに「エンターテインメント」でもあると思っています。

(EP1について) 孤島の館で人が次々と見立て殺人で殺されていき、落ちがバートルメールで書くのですから、『そして誰もいなくなった』のオマージュに決まっていますよね。

(KEYYA) 最凶に悪犯が館で死ぬところも重なっているように感じました。  
『そして誰もいなくなった』を知っている人は1発で分かりますね。

(EP1の隠し倉庫の6人殺しについて) 引田天功などの大掛かりな水中爆破演出マジックなどで、やたら敷居に顔で縛って何回にも顔をかけている最中口は、本人はすでに安全な場所にいることが多いと聞きますよ(笑)。だからあのシーンでは2個ではなく100個の顔が付けられたとしてもあまり違和感はないのかもしれない。

「主観が信用できるかどうかさえない」という世界観だからこそ赤字が必要なです。裏を返せば赤字があるからこそ「主観異常」が許されるわけですね。

基本的以外から施設する仕掛けが用意されていない限り、観た側ではお供からは施設できないです。また隠し口は外から施設できる意味基本的な存在しません。

作者の立場になって赤字システムを理解すれば、赤字はどのように使うべきなのかわかりやすいよ。当たり障りのないように使え、隠し口が真実であるにもかかわらず、いかに曲解させるか? というのがポイントです。まるで情報戦のような感じですね(笑)。

「隠し口赤字でいえる真実が1つ、巧みに遊んでいる」みたいな部分がたくさんあります。真相が分かってから改めて赤字を読み返すと、私が赤字をまるで契約書のように気遣って書いていくことが分かると思いますよ。

赤字口が明らかに推理の前提を組んだ「赤字では書けるけれど、争点でも何でもなし」みたいなことも含まれていますし、「上手い言い方」というものもあります。さらに物語自体が、論点をそらすために曲解されているケースもありますから、まだまだ存分に推理を楽しんでください。

(EP3の総括について) 最凶に殺人を撃ったことはほぼ確定的事実なのですが、それ以外についてはまだ分からないですよ。確かに劇中の職人の推理で、いくつかの事件については結論を犯人にすることで説明できると言い切られていますが、それですべての事件の筋が通ったわけでもないので。またファンタジーサイドのストーリーでは、途中でエヴァがベアトリーチェが犯人を引き継ぎ、ザカのような描写があるわけ。そこからミステリーサイドのストーリーを想起すると、まるで途中から犯人が交代したかのような印象も受けやすからな。

EP3や4を見る限り、明らかにベアトリーチェは職人に解ってほしいと願っている。(中略) ベアトリーチェは少なくともこの謎に挑んでほしいと願って出題しているのは間違いないので、どういう気持ちがあるのかを考えてもらいたいです。何しろ究極の完全犯罪は、誰にもわからないように幕の中だけでひっそり行うことですから。ベアトリーチェはこの事件に何を求めて、何がためにやっているのか……。

現時点(EP4まで発表済み)でも、EP1に比べると意味が分かることが多いですから。でもまだEP1には、開けられない宝箱がいくつか用意してありますよ。EP5、6、7辺りをプレイしてからEP1に戻ると「これおもしろい!」「謎ー重じやないの!」みたいなことを思ってもらえるのではないかなと。

(観客手) アニメ版や、コミック版の『うみねこ』でも「推理する楽しさ」というのは味わえるのでしょうか? もちろんです。その辺りはとても厳しく監修しています。『ぐらら』では複雑な問題もあり、「どうぞご自由」という部分もありました。しかし今回は「謎解きの表現」に関しては相当厳しくチェックしているので、推測もかなり楽しめると思います。

(KEYYA) そうすると、例えばアニメしか見ていない人でも推理は可能ということでしょうか? アニメと原作ではやはり情報に圧倒的な差があるので、「ヒントの量」だけから言ったら原作を遊ぶのが一番でしょうね。ただ言っても言ったように映像と文字のミステリーでは視線の注目度が違うので、原作では気づけなかったのにアニメでは非常に違和感を感じる箇所なんなのもあるかもしれません。それで原作に戻って同じシーンを読み返すと急に不慣れが湧いてくるケースなんなのも……。逆も然りで、映像では何も感じなくても文字で読んだら「なぜここは表現が薄いのか?」と感じる人もいられるかもしれない。だから複合的に見ればどうも、何かの役どころも立つかも知れませんね。

『うみねこ』のエンゲいところは、各EPが同じ謎で解けるとは限らないところ。だから例えばEP1で至った推測がEP2では成り立たないということがザラにあります。それでも全部の答えが分かれば、単は通ります。

どれか1つのEPをプレイしただけでは真相が解けない物語であることも大事なんですよ。全ての物語情報を集めなければ、本当の答えには行き着けないわけなので、だから「EP4だけプレイして真相が分かる?」と問われれば答えは「NO」。EP1~4までの全情報を待つべきです。

EP2で推測が違ってました。「死体が出ない限り誰も信用できない。信用できるのは自分と死村だけ」と。これは事実です。生死不明である限り、その人物は推定犯人の可能性ががあります。(中略) 行方不明者というのは無実を証明できない。アリバイはない、いぬのがから犯人の可能性ががある。

赤字で死に宣言は行われるので、死体もなく次々と消えていく人々。上層界の私たちは彼らが犠牲者であることを把握できますが、果たしてゲーム側から残された者たちはどう思うでしょうね? 「失踪」と「死体の無残」についてEP5でも触れていますので、お楽しみください。隠すほどのトリックではないのですが。

(KEYYA) 以前から「読者の反応を見て執筆内容を随時対応に変化させる」と仰っていますよね。はい。最近人気調査結果を受けて、作品に結構反映させてますよ。「みんなこいつを疑っているなら、疑えなくしてやろう」とか。ネット上で面白い率が高い人が出てきたら、それをぶった切るような展開を見せたり。ただそれは決して、設定や真相を変えているという意味ではないです。

(KEYYA) もともとの枠内で調整しているということですよ。そういうことです。演出方法を変えているだけですね。

ベルンとラムは「相手と一緒に楽しもう」ということは一切関係なく、「自分が楽しめ」という観点しかないのです。2人はベアのゲームが面白うだからちよっかいを出しに来ただけだからね、どう見ても。

真相に至った皆さんから見れば、答えは明々白白だと思います。早いEPで真相に気づかされた方にしては「同じことを何度も何度も、新たなEPのたびに語っている」と思われたんじゃないでしょうか。正直、クドイくらい同じようなことを何度も書きました。

現実世界で起こった結果すべて提示されるわけけど、それらの解釈や過程が全部ファンタジーになっているという考え方でね。(中略) まず本当の物語を作り、その上からイベントだけ集めている全然別の物語を作らなければならぬ。だからいつもの二倍書きましたね。

元々ワルギリアにおたる存在は登場することになってはいたんですけど、当初はもっと好意的な、エリカに準拠するキャラが出てくるはずだったんですよ。(KEYYA)あの段階でエリカ的なキャラですか？

主人公と推理を離れて、戦いと逆の立場から拒絶するような、あんなキャラがEP3の段階で本当は登場するはずだったんですよ。その前の名前はウェルギリアスで、男でした。

レクチャーが必要になったので、ウェルギリアスがワルギリアという名前になった女性になって登場したわけなんです。そしてワルギリアになってから、龍沢とのリンクができました。

(「Land of the golden witch」は)とにかく大変な難易度になる予定でした。ワルギリアやロノウェのフォロワーがゼロで、EP4~6の謎が一気にワンセットで解ってくるようなレベルだったと考えていたわけじゃない。

「Land of the golden witch」のトリックのいくつかは、分解してEP4~6辺りに混ぜてしまっただけです。

私の中でEP1というのはオープニングみたいなもの。キャラと館の構造を覚えてもらうだけみたいなつもりでした。EP2が戦いの始まり。そしてEP3から本格的に難解な事件のスタート。いやいや『うみねこ』で、とことん難しい謎を出しまくってやる、と思っていたのですが……。

『うみねこ』世界でミステリーにあってはならない、究極的にファンタジー的な部分が1つあるとしたら、両者に対して濡れるという考え方がないこと。それがあの世界ではキレイに切り落とされている部分です。(中略) 価値観に異なることができたなら、濡れていることなんていくらでも対処できます。『うみねこ』の世界は本格探偵/ミステリというよりは論理/ミステリの世界観を採用しているので、両方論理ならぬ。覆りは両方が出なくてもセーフかなと。論理/ミステリの世界では、ヒント以外の情報は切り捨てていいことになってますから(笑)。

(KEYYA)EP7の手紙のシーンも「うね、戦人とドイ！」って思いました。

あのシーンはいくつか考え方があって、悪意なくうっかり忘れていたのかもしれないし、あるいは誤話が響りつづけていたのかもしれないし。私から真相は言えませんが、皆さんに色々考えてもらいたいですね。

EP8で描きかかったことは二つあって、一つはゴールに辿り着いたへ届くメッセージ。もう一つは真相に至れなかった方々へ「よく分らなかったけどドタバタして楽しかった」というお祭り感。恐らくKEYYAさんなら、EP8がやごごのお祭り騒ぎではなかったと、色々な部分で感じてもらえたと思います。

(KEYYA)なぜ二つの軍が戦いがはじけなかったのか、エピソードの機子と十八、綿実との再会。それを見た綿実全部がひっくり返る印象を受けました。ああ、こういうことだったのかと。

あの辺りの考察は色々な解釈があって面白いですね。真相に至った方と至っていない方で考察が完全二分してしまうんです。だからその考察を見るだけで「あ、この人は至った人だな」とハッキリ分かっちゃうんです。

(KEYYA)「メタ世界とゲーム世界の世界観は別と考えるべきなのか」といった部分はすいません悩みました。

かなり難しいところですね。メタ世界と現実世界は、あるところではリンクしてますし、あるところでは区別がついてますし。そこを見極めるのはとても難しい。私から具体的に説明することはしたくないですし、各考察/リンク集が色々なものをネット上で見つけて、色々な方の意見を呼んで、読み取り方を解釈して欲しいですね。

(EP3の盗聴室について)キーワードは「六つの盗聴のうち、悪教の一番あった部屋は1つしかない」ということですね。常識的に考えて、あの時点で礼拝堂の盗聴室は想定がない。礼拝堂は誰も近づかないですし、閉まっていると思われているで。(中略) となると、一見バラバラに散っているように見えて、どこの盗聴室からでも聞けるような雰囲気があった六つの盗聴室は、最初に入る部屋が指定されていた、と考えられるかと思えます。

(KEYYA)ウィルがEP3後半の謎に重及しなかったのは何か意味があったんですか？

これは出題者の理窟で戦力的なのですが、「ここまでヒントを出してきた流れから、復讐可能だろう」と判断しました。

※言及するとベアトの意識を暴くことになってしまうという問題もあります。

『うみねこ』は二つの可能性が並び立つ場合もあられる。後のEPで一方の可能性が否定されることもありましたが、『うみねこ』に出てくる盗聴室トリックなんて、もう古典も古典、斬新なトリックなんか一つもないですよ。『うみねこ』では「偽盗聴室」をほとんど使っていません。「完全盗聴室」の方が多いです。

(EP1のチェン室について)あの辺りは観測者の話になりますね。そもそも「チェン室室内で二人が死んでいる」ということを観測したのがお母さん。話が始まると、疑うべき人物が見えてきます。(中略) これは完全盗聴室ではなく観測室ですね。観測者が何かを観望したことで生まれる盗聴室ですから。

「共犯者がEPごと違う」という仕掛けは、『うみねこ』を作るうえで考えたアイデアの一つです。「前のEPで共犯者だと思った人が、次のEPでは殺される」というところも引っかけの一つだったので。

「寝がなけは寝えない」というのは詰まるころ、「解けるようにできていると信じなければ解けない」という意味。それを皮肉っているのがEP8のウィルの台詞ですね。

(KEYYA)山岸と戦っている最中に出た言葉ですね。

そうですね。あの辺りに登場した山岸たちはガッツがあまりですよ。突撃でウィルとドラノールが喧嘩してますけど、たとえ赤井と絡めていたとしても、推理してくる山岸達こそ敬意を払っているんです。敵として認めている。でも、思考をやめている山岸こそ凄く怒っているんです。

『うみねこ』では、考えた人にしか分からない犯人。コピペで分からない犯人にしかかったんです。そういう意味で「ヤス」は、固辞的な説明だったと思います。(KEIYA) 『ポートピア連続殺人事件』ですね。

※ヤスが魔女になった1985年11月29日はファミコン版『ポートピア連続殺人事件』の発売日だそうです。

(シエスタ姉妹の名前の由来について) あれはウィンチェスターのチェスターから来てるんです。(中略) チェスターのスペルCHESTERにI(アイ)が入るとCHIESTERIになる。銃こそ愛が入るとウサギになるといのは、面白いですよ。

絵画が挿紙を混ぜることができそうな描写が何度か出ています。(中略) 何度もコーヒーを飲ませる話が出てきていたので、怪しかったですよね。

(KEIYA) EP3に対する「語られし愚明こ、何の偽りもなし」というのは、やはり見たまま、全員死亡ということですか。そうですね。劇中で語られたことを、ほぼそのまま受け取って構いません、というニュアンスの台詞ですね。

EP4の「とても多い犯罪者」は、『Land of the golden witch』のギミックの一つだったんですよ。「とても多い」という言葉で誇張しておきます(笑)。

(KEIYA) ノックスといえば、ドラノールの正体は何か設定があるんですか？

正体というか、ご存知通りロナルドのスペルを逆から読んだだけですね。

(KEIYA) 七瀬村に対する悪魔の杭のような、モザリになった存在はあるのでしょうか？

ないです。ノックス戒という思考を縛るものが魔人化されただけですね。ガブと同じです。彼女も「物がよくなる」という概念のみが魔文化・魔人化された存在ですから。

『探偵小説法二十則』に本当に合ってしまうと動機がどうでもいい作品になって、物語の主旨から外れてしまうんですよ。それで二十則を樹げるのが目的になって、『うみねこ』ではなくなってしまう。

(ファンダイン二十則「使用人が犯人であることを禁ず!!!」について) あの赤字はプレイヤーが、本当の意味で犯人を理解できているかどうかを試すための出しました。

悪人が実行を犯さないまでも、協力するだけで何とかなるんですよ。「見て見ぬふりをする」、あるいは「犯人はしなくても死体は運んでいる」とか。

※つまり「犯人」の定義は「殺人者」です。

(EP2の悪魔の私室について) あれも井戸のトリックと同じなんです。紗音は化粧台の前でうつ伏せになって死んでいるんですよ。簡単なトリックです。銃と重い物を紐で結んでおき、重い物を化粧台の後ろに放り込んでおきます。そして自殺すれば、銃も重い物も引きずられて化粧台の裏ご消えるという、古典のトリックです。(中略) だからEP4で井戸に銃を落とすというのは、同じネタをもう一度使ったのが嫌なんです。

(KEIYA) 紗音という胸が舞台を殺せるものなんですか？

胸は紗音であっても、というか元々肉胸は誰々という考え方はないんですよ。結局ソフトウェアだけの問題ですから。紗音の服を着ていても、中身が違う人間であれれば殺せますね。服は人格じゃありませんから。服や髪型は紗音だったかもしれないですね。でも、舞台に対して何かを問わなかった際、別の人物だった可能性もあります。(中略) 紗音はあの現場で舞台へあることを問われなければ済みます。それに対して舞台は、彼女が期待する答えを出せなかったんだと思います。その結果、心中に及んだと考えるのが、私から出る一番シンプルな答えの一つじゃないかと。(中略) 推理すれば、舞台が強く結核後の未来像が彼女を苦しめていて、という考えには十分至れるかと思えます。(中略) 『将来は多くの痛に囲まれて過ごしたい』と、舞台はやっぱり子どももかいる未来にこだわってるんですよ。子供山の娘の憧れなんですかね。それが彼女にとって非常にポジティブな事になったことは、推測可能だと思います。

(KEIYA) ヤスはEP7で「恋をするのも出来ぬ体」と言っていましたね。

その発言を踏まえれば、恐らくは性的に何か不完全な要素があるのだろう。ということが推測できると思います。(中略) 彼女自身も自問自答したと思いますよ。「自分は本当に舞台が好きなのか、戦人の代用品にしているだけなのか」と葛藤したと思います。その気持ちも分かっていたのではないかな。それでも、舞台は嫌いというちはよかったですよ。でも戦人が帰ってきちゃったんで「やっぱり私は戦人が好き」という気持ちと、いや、舞台さんは戦人の代用品じゃない」という気持ちの葛藤が起こりえた。そうするとEP6辺りの三人の戦い、恋の葛藤辺りの葛藤が理解できてくるのではないかな。

EP1や2の時点で複数あるのがバレて、それを全部足していくと、一本しか筋が通らないという風に乗ったつもりです。

本当はペレンカステルもラムゲデルタもあそこまで物語に関わる予定はなかったんですよ。そもそもペレンカステルはEP1のような感じで、ちょっと出てきてヒントを出してくれる隠しキャラ的な感じだったんです。しかし物語を説明して舞台を誘導する上で、ワルギアよりももう一階層上の存在じゃないと説明できないことがある、ということでも出てきました。

手品エンド自体は当初から書いておいたのですが、四年間続いた大作の真のエンディングが手品エンドだったら、本当に誰もついていけないと思ったんです。なので、まず最初にトカールエンドを見てもらい、それを知った上で「これはおまげなんだよ」という位置付けで手品エンドを見てもらったら、あの終わり方もきつと皆さん「ああ、こういう解釈もあるんだな」と納得してくれるだろうと。

『むぐら』の頃から感じているのですが、多くのプレイヤーは真実を求めているふりをしてはいるけれど、実は彼らの中で「割かれてほしい真実」として期待している方向が大抵決まっている。その期待した方向の真実が語られてほしいだけなんです。

『うみねこ』は恋人を作ったことがない人が結構多い作品なんです。恋愛経験のない人が理解するのはつらい作品です。「恋愛が人の生き死にを司るほどの動機になり得る」ということを、恋愛経験のない人に説明することはできません。きっと「よくある動機」程度にしか思えないので、でも恋愛を経験して恋愛が苦しいことがある人なら、恋愛によって世界が引っくり返るくらい変化する事が分かるはずですよ。「また会いに来るぞ」と言われたのが6年も来てくれなかったら頭がめがしくなりますし、少しでも恋が苦しいことがある人なら「六年はきついわ」と言ってくれると思います。

(KEIYA) 恋愛は十分、戦人の動機になるんですよ。

それが分からない人は、恐らく『うみねこ』を理解できないと思います。『うみねこ』は「一人の少女が恋と狂気であれだけの事件を体験するに至るまでの物語」なので、これをいくら描いても共感できない人が共感できないんですよ。恋ができない身体なのに「子供が欲しい」と言われることが、どげんか怖いことなのか、だから紗音は打ち明けれなかった。打ち明けたら嫌われると思った。本当は、舞台もそんなことを言われたら言われた、未来像を裏で修正する気だったと思いますよ。でも紗音としてはそれを聞くことが、怖くてできなかった。裏を返せば舞台はそれぐらい、戦人の代用品ではなかったんです。(中略) 紗音としては、自然発生的に恋することは野暮

の上だったんですよ。いくつかいろいろ」と。ただ、自分からは書くて告白できない、なので舞台からのファンアクションでくいたら仕方ない、という受身の体勢でした。服さなで仆つて、積極的對話もない。(中略) 戦人が体當り二秒音のおっし、を擦んでいたら、胸が胸物だということに気づいたかもしれない、紗音は刺さるならしろ」という驚愕だったんでしょね。

いくつか作中から確認分かる部分としては「総理は何か知っている。でも総理こそが二週後まで落ちなかった」ということ。それといつかのメタ世界で語られている、彼らが真実と称するいくつかの描写が、解明は真実とある種の共通項が見られるということ。その辺りから考察すれば、解明が違ってもあの島で起こったことが「恐らくある特定の人間がはからぬ事件をおこしたのではなか」と推測できる。(中略) 総理は本人ではなく、犯人を知っているお濡れ衣をかぶって備前役を買ってでも、彼女は総理のために何かを隠しているんじゃないかという推測が成り立つはずです。

八城十八艦で考えるのも、色々面白いですよな。「その時の日記状況は?」「どんな意図があったのか?」とか。

「一なる真実の量」はEP8で、上層世界とは見え、総理が自分で扉を開けて読んでいますからね。あれは「総理が自ら読んでしまったのではなか」という暗示に見える。読んでお、彼女は黄金の真実を信じてきたのかもしれないな。または、読んでお、手品エンターティメントだったのかもしれない。

(KEYIA)一つの真実を言い当ててほしいというよりは、ある程度の範囲内でいくつかの謎が解ってもいいという感じですか、それはもちろんですよ。ある程度のことには隠しているつもりなので、「ペリンの出現」のように、明確な一つの答えにするつもりは毛置いですよ。でも、突き詰めれば謎解きじゃない答えが出てくるようになるべきです。

(EP11における更紗の部屋「サソリのお守り」)についてぶっちゃけてしまうと、あれは一度入ったんですよ。犯人は更紗を殺すつもりだったのですが、部屋内でドアノブにかけられたサソリのお守りを見てしまった。それで「サソリのお守りがあつたら魔女は入れない」というルールを作ってあつたことを思い出さし、これでは殺せないで部屋を出ました。その際、入ろうとしたけど入れなかった痕跡として、ペンキで引っ掻いたような跡をつけてお、よんでですよ。(中略) それでもう一人予定外の人物を殺さなければならなかった。

真犯人は殺人にも多くのルールを作っています。自分で作った自分を縛るルールがいっぱいあります。

(KEYIA) 嘉織と紗代という名前こそ何か意味があつたのでしょうか。数字にも見えますけど、数字の跡方も近づけていますけど、それは明かさなくておこうな。  
※紗代(SHYAYO)に「I(アイ)」を加えると、嘉織(YOSHIYA)になります。つまり「愛(I)がはたはは現れない」。

金剛ことってのベアトリッチェというのは、自分の敵かもしれない人間のことを指すわけですよ。そして「我が最愛のベアトリッチェ」というのは、やはり、愛人を意味するわけで、どちらも魔女ではありません。だから金剛ことって魔剣がはたがの魔剣であつて、深い意味はあつたはずですよ。(中略) 紗音から見ると「我が最愛のベアトリッチェ」なのに書庫に入れない」となるわけですよ。

黄金の線なんているわけがない、それが見ている時点で、見た人はおかしいということですよ。ただし機軸の真中ことまつたというのは、機軸は見えませんわけですよ、意味深なシーンですね。

アニメやPS3版で戦人を演じてたさいだ野次郎さんはおるか、紗音役の釘宮さんにさ「うみねこ」の真相を話していませんですよ。(中略) 紗音も、彼女の人格自体は犯人ではないので、釘宮さんが何も知らないのは道理なんです。

(KEYIA) 濡衣は「お前達は真実を隠さずのことであまりお好きではない」と言うていました。あれはお前達と見てもよいのでしょうか、EP8まで見ると、とてもそうは思えないわけですよ。金剛は孫を溺愛してたように見えましたよな。ただ、名前を付ける時かなり揉めたのが間違いじゃないわけですよ。金剛としては、可愛い可愛い孫のためことしておきの名前を意してお、よんででしょうけど、よほどのドキュメンタリーだったんでしょね(笑)。

金剛がゲーム機の形を削って死んでいる人間なので、その立ち居振舞の殆どは描写した人間によってコントロールされていると思って間違いじゃないでしょう。

(KEYIA) 「家具」という言葉が作中に出てきましたね。ヤスが自分をそう呼ぶ始めたシーンが作中で描かれているのですが、紗音や露音だけがなく、源次まで自分のことを家具と言っているんですよ。これは真実を知っているという意味なのか、あるいは金剛に尽くことを至上主義として家具を自称しているのか……いやわがでしょうか?

何かの本で「使用人は家具たるべし」みたいな格言を教わったんですよ、それで「使用人と書かず、家具と呼ぶのが非人間的で面白いな」と。あくまでも心構えを示す「家具」という言葉を、紗音は人間以下を敬する言葉と受け取った。さらに恋をすることができない自分の身体のことを人間以下とどならえて、自分のことを敬んで「家具」と呼んだのではないかと、ということですよ。きつと「家具」という単語ご正確なイメージを作ってしまったのかもしれない。

この世界の一番の主人は総理官は紗音なんですよ。少なくとも世界観においては、だから紗音が僕と僕、そうだと思ったことが世界観のデフォルトになってしまう。ベアトリッチェが金剛の書庫に入れないというのは、一方的に二秒音が作った設定ですし。

■『うみねこのなく頃に』のすべて、竜騎士07インタビュー 『ファウスト 2011 SUMMER Vol. 8』(取材)

私ことってミステリーっていろいろは本当の正解一つを当てることじゃないんですよ。状況から推定されるすべてを想定することなんです。

本来、ミステリーはファンタジー的な要素を一切削除すべきなんです。でも「他人の証言を翻弄すること」とは「ファンタジーを受け入れる」ことなんですよ。その証言が真に正しいわけなんてどうやって裏を取るの? っていう話。

探偵たちが何回もする依頼者の証言や被害者の手記、そういうものを「正しい」証言だと疑いもせずに信頼すること自体がすでにファンタジーなんです。

つまりミステリーファンが敬しがっている大前提自体がそもそもファンタジーでしかありませんよ。ミステリー派が敬しいもの、現物の完全な状況、完全な証拠、疑問の余地のない密着設定という設定自体が、ファンタジーの保証の元と成り立っています。

探偵が「犯人が分かったぞ」というポイントは多くの場合、「この時点までの情報量で大丈夫」という証明となりますよ。それなら私は「ここまででクリアできますよ、と探偵と神が証明したんですよ?」と言いたいです。

後出しだから推理できない、が正しいんじゃない。そうじゃなくて、後出しされるたびにその新条件と合わせた新しい推理を考えたらいっしょ。

私は、ちょうどいいかなと思ったんです。(P2において) あんなあからさまな魔法を見たらちょっとはファンタジーを信じてくれるのかなと。今度はファンタジー批判になりますが、「あんな謎の大好きな表現が出てきましたよ。もうファンタジーでもいいでしょう？」っていうね。あれはアンチ・ファンタジーの裏側です。

ミステリーとファンタジーという相反するものをカオスに受け入れるということ。光は波でありまた粒子でもあり、その双方を理解しないと光は読めないように、真実もまたミステリーのような深奥味と、人の心の動きといったファンタジー的側面を理解しなくてはなりません。

【聞き手】青字システムのアイデアはどのあたりで出てきたんですか？

EP 4を作る段階ですね。(中略) EP 4の最後で戦人とベアトが相互の論点を整理し合ってゲンコ対決をして終わるというプロットを作ったんです。その対決のときにベアトが名刺を使って、それに対して戦人はたが乗っているだけだと戦いにならないんですよ。(中略) だから赤く匹敵する何かをなくちゃいけないというときに青のアイデアが出たんです。

【聞き手】次回も青字は出てくるんでしょうか？

もちろん出てきますね。

(もうこれ以上は出てこないですか？ 黄色とか？)

いや……ふふふ？ 一応は、仕掛は考えているんですけどね。そのシーンに至ったときに必要かどうかもう一度じっくり考えたんですけどね。

真里亞は1998年口は、ません。死んでますからね。

彼(戦人)はその罪を全然覚えてないんですよ。

【聞き手】なぜ戦人は覚えていないんですか？

なんででしょうね。戦人が戦人じゃないからですか？

【聞き手】やっぱりそうなんですか。

EP 2でもその伏線は出てきているんですよ。「あなかが名刺を戦人と証明できますか？」って。

【聞き手】僕が毎回すぐおもしろいと思ったのは、江之浦やプラタ川の推理のくだりで……あれはどういった考えで導入されたのでしょうか？

「おみなぎさんの意見をしっかりと見てます」、という私からの明らかなメッセージです。「うみねこ」は、ユーザーのおみなぎさんの推理を取り入れて、面白いながらも江之浦やプラタ川が謎の中心でキャラクターに置かれて否定させてみたり……そういうキャラクターを楽しんでますね。

霧江だったり戦人だったり作中で主張している、真里亞口は理という文字が入っているから真里亞が解文の秘密じゃないかっていう説もネットの勢から引張ってきていますからね。EP5でも、言葉でははっきり出してはみませんが、そういったネット上の面白い説を取り入れてますね。

あとは私は、本家のウェブサイトややっている人気投票の結果も取り入れて、文章をいじったりもしてますね。

EP 7は、過去の話、ひょっとすると、金銭の若い頃の話になるかもしれませんが。完全なネタばらしですね。完全な解答編。ねじれたもの口はしたいのですが……。だって、悔しいじゃないですか。「解答」が何行かでコピペされてネットのあちこちに張られたりしたら。

突如「うみねこ」は最後の最後の落ちの付け方はまだ決めていません。(中略) 落ちの付け方、というか、見せ方ですね。ギリギリまでそこは考えていきたい。落ちのあるラストにしたいですね。わかる人がわかる。わからない人がわからない。そのラインをどのあたりに持っていか……。

メタのレイヤーが、どれが上でどれが下か、事件が一層下で、魔法たちがその上で、八城がさらにその上、と今は定義されているけれど、本当にそうか？ そのあたりについても、もっと補って議論を楽しんでいけたらいいと思います。

【聞き手】竜騎士さんは、過去の遺物は、修正できるとお考えですか？

「ひぐらし」でもそのテーマは取り組んだのですが、起こってしまったこと自体は変えられない。でも、それをどう未来に生かしていくか？ それが「つぐない」ということなのでないでしょうか。ある出来事に関して以降、生き方が変わることでですね。変わらなければ、それがつぐないではない。そういう意味では、取り返しがつくかないう問題になるのは、物語的なことだけですよ。もっと言えば、取り返しがつかないのは、過去ではないんですよ。取り返しがつかなくなって、はじめて過去が成立するわけですよ。

【聞き手】戦人はもう死んでいるんでしょうか？ だとするならば、御まいったもついで過去の遺物を修正しようとしているのか……？

過ちをとりもどせるかどうかとも、微妙ですね。

「ひぐらし」は、過去への訣別と、新しい未来への旅立ちというテーマでしたから。戦人は、いったいどのような罪があるのか？ そして、この世界はどうやって脱出できるのか？

【聞き手】鶴は、線路にしかないじゃないですか。未来の時間こそ生きているのは彼女だけなんですか。

しかし、彼女としてみれば大層な事件が決定した過去の話なので、今更どうしようもない、ともいえる。最後語り継ぐ人間が、最後の傍聴者といえるのなら、彼女にしか救う手立てはないのですが。

たとえば、今年おめで美味しいトマトが突ったから、旬のトマトのサラダをつくらうと思う。しかし、それを一年前から決めていたかというそうではない。私が決めていたのは、毎月毎月旬の野菜サラダを出すということを決めていただけ。

ワルギリアやロノウェを登場させたのも、当時、あまりにも推理の方向性がばらばらになりすぎていたためですね。EP 2で、多くの方がゲーム的なナビゲーション不足で、推理が難しくなって迷走してましたから。でも、彼らが登場する余地は最初から考えていたわけですよ。

愛のある見方だけでは、やっぱり本筋の姿が読めないかもしれない。愛のない見方もできないと、物事は立体的に見えてこないのではないのでしょうか。要するに、ものは多角的に見たほうがいいということです。自分が好きなものだけを見る、嫌いなものは見ない、それがダメで、世界の見方はとても美しいものになってしまいます。あえて、別の見方をしてみることでね。



私はアナログ的な思考をユーザーさんに持ってもらいたいですね。0か1かじゃなくて、0.1や0.8もあっていいという。『ひぐらし』もそうなんですけど、『うみねこ』はそのアナログ的な面白さを異相コンマアップさせたもの。夢野久作先生の『閉鎖地獄』ですね。あの作品の箱の中の手帳が、いつかどの順番で書かれたものか、それは誰にもわからない。夢野久作先生が「正解」を書かなかったから、未だにあの作品は最高の知的ゲームとして存在しているオケです。その方が、楽しいんじゃないですか？ ユーザーさんどうしも、さまざまな考えをぶつけあうような、非日常を醸成する瞬間、生き生きして楽しいじゃないですか。

ガジェットと本質は違うんです。わたしは、虚と、実を見破ることこそがミステリーの本質だと思います。『うみねこ』はガジェットをこれでもかといれ込んでますけれど、本質の部分こそが真のテーマです。

私はTRPGもカードゲームも大好きなので、「電頭」、「非電頭」を問わずぜひ何か新しい遊びが考えられれば良いですね。

#### ■うみねこのなく頃に 竜騎士07 インタビュー(抜粋)

あの島でなにがあったのか、ということは最初から全て決まっていることなんです。ただ、それをどこまで見せていくべきか？ 私は「真ゆえに殺しました」と口言うほど白々しいことはいらないと思うんですよ。遺棄ならないところで察する。そんなギリギリのところを書き加えたんですよ。

「動機をテーマに犯人の心を探って欲しかった、犯人の心を考えて欲しかった」というテーマを描くにあたって、その心の中の一つの形態として愛があって、「心を理解しないと動機を察することができない」という作風に『うみねこ』をしたかったんです。だから読者の方が今までと違って真実と動機のことを考えてきたか、というところがそのまま犯人の心境・心情を理解できるか否か否か直結してしまうと思います。だから有り体に言ってしまうと、この作品は狂言劇ご女性の方が真相と迫り着いた方が面白いかなと思います。ほとんどが女性じゃないかな。男性で遊んでるのはKEIYAさんを含めて非難ご稽ですな。

超有名な作品に出てくる、もう古典も古典、何十年も前のレベルのトリックを掛け合わせてやっているだけなので、斬新なトリックは全く出てきません。

うーん、答えになってしまうのであまり言いたくないんだけど、「ベアトリーチェと戦人が冤罪遊ばれてしまう」というのは「紗音と露糸、朱志香と嘉音が冤罪遊ばれない」ということを確定させることでもあるんですよ。二組の冤がそれぞれ成就されるためには、実は誰も成就してはならないんですよ。

ベアトリーチェは戦人が「島を出ようぜ」と連れ出してくれた時点で彼女の戦人に対する想いは、一つ成就を迎えたんですよ。魂の絆を迎えたオケですよ。

でも女性側が立場から言うと「一緒にようね」という約束をもらえただけが彼女の魂はゴールを迎えたオケですよ。

突如島から出て行って「冤罪遊ばれました」という事実が確定するとベアトリーチェの中では残り二組の冤罪を否定することにつながってしまう。残り二組も幸せであるためにはベアトという猫箱が状態のまま、閉められたままでなければならぬんですよ。でもそのまま戦人に島から連れ出されたら猫箱が開いてしまう……うーん、ここはお茶を濁したくな。

戦人が「島から出ようぜ」と船に連れ出してくれた時点で、ベアトの中ではもうゴールしているんですよ。

そこで「ベアトリーチェがどうして海に飛び込んだのか」というのがわかるか分からないけど、あのシーンに感じる印象は全く変わってきます。そういう意味ではあのシーンの意味が分からない方は、きっと『うみねこ』という物語が分からないと思います。

男は子孫を残す為に生きるんで、女性の身体・肉体が弱いと困る。だから女性にとっては肉体が魂の付属物じゃないんで、魂が奪われれば、究極的には肉体が犠牲になっても、お互い犠牲者のだから良いではないか、と思っています。それおかげで私が女性を神格化しすぎているのかもしれないけど、あの世界の画面設定でそうなっている。戦人にそれが理解できたかできなかったか分からない。その結果、戦人は海に飛び込んだ。数年後、海から引き上げられたら顔が記憶を失って10年になった。彼の身体は戦人だったけど心は抜けてた。というあたりから、やっぱりベアトリーチェが魂の結びつきを大事にしたか、ということが物語られているのかもしれない。彼が自身のことを戦人と認めないことが、ベアトリーチェに向けた手向けなのかもしれないです……。

ベアトリーチェという斬新な考え方をする人の考えがどれだけの4年間の謎の過程で察できたか、最後のシーンで抜けた抜けないの差になってくるのではないかなと思います。

※例えあの場面で立ちまで3周くらいかかりました。

『ひぐらし』の頃からメックスの十戒の語が回っていったら調べてみたらヴァン・ダインの二十則みたいなものもあって、とてもおもしろいな、と。

(聞き手) ところでエピローグのシーンではなぜあなたも年月が経つことが必要だったのですか？ さきほどの自由意思のお話で、重みのある選択をした後の答えが出るまで、やはりこれくらいの時間が分かるという人生観の裏ですか？

なんとも言えないですね。ただ、私の中ではとにかく、あの事件の終わってすぐ後は、事件ご影響を受けすぎていると思うんです。心が、だから、長い分だけ空想時間が必要だと思う。私の中における、事件が完全にこの中ご置かれて、おかげで大勢の人が死んだ悲しみご癒える空想時間が、あの物語の中では十数年、二十数年、必要だと私の中ではカウントされているのだと思います。私も相手のBTさんご失ってもうすぐ二年経ちますが、一年二年経ってはいら落着いたな、と思う反面、一年二年経っても、やはり今でも……というのは正直、ある。だから十年、二十年ご欲しいなという私の気持ちご認められているのかもしれない。全部物語のことをリセットして完全にエピローグの状態にするには、それぐらいの長い時間が必要だと私は思ったんですよ。

## ■ペルカストル卿の手紙

親愛なる友へ、お元気ですか、というお楽天的な挨拶は、今の貴方はきつと皮肉。だからこう聞く方がきつと親切。まだ生きてる？ 親愛なる友よ。先日はお返事をありがたう。まさか貴方が、未だ筆を取るがための氣力が残っていたとは驚きです。まあ、返事を書くように促したのは私なのだから、それでも貴方が、私の剣に筆を取るがための氣力を奮い起こしてくれたこと自体がとても驚き。あるいは時勢。そして貴重な助言を本当にありがたう。私も貴方の意見に同意。多分、黒潮はラムダデルタ。あの子は私に復讐するためだから、私ももっとも相手の悪い面を見つめ出し、私が弱き出されてくるのを待っていたのでしょ。まんまとあいつの罠にはまったわけです。…なるほど。それが可笑しくて貴方は筆を取ったのだから。貴方の意地悪な笑いや、手を取るようにはかからず。ただ、貴方の病氣を考えると、私にとって彼女は貴重な存在かもしれない。彼女が私よりもはるかに高位の魔女であるならば、つまりそれは、それだけが彼女の病弱に近しいということ。つまりそれこそが、貴方を、いえ、私たちを他は病氣から逃れる唯一の方法であり、彼女はそれを実践しているということ。…そして皮肉にも、彼女はそれを私に教えてくれているということ。まあ、どうでもいいことかも。でも、あの子の茶番に付き合うことで、貴方の病氣が少しでも快方に向かうのなら。どうかぜひ、私に力を貸してほしい。

※この手紙はフェザリーヌに宛てたものと考えられます。

ラムダデルタは、このゲーム中私に“絶対”に勝てないと言語している。その時点で、逆説的ルールXは申明しているの。本当に馬鹿な子ね。つまり、物語が常に6月20日から始まるようなもの。恐らくこれが、ベアトリーチェなる魔女の心臓部でしょう。

※ルールXは10月5日の24時頃時間跳躍が爆発するため、碑文の謎を解いて、そのことを教えてもらおうがけは絶対成功しないことを意味すると考えられます。

なるほど。だとするとこのベアトリーチェという魔女は誰かに面白い。私もあの子も、そして貴方も知らなかった世界を、彼女は切り拓いている。それを魔法の根源とする。ルールY。ラムダデルタも少しは掛けたようだから、彼女の病弱は到底及んでいない。もしこれこそを魔法と呼ぶならば、ベアトリーチェを除き、私たちは誰一人魔女などとなれないのではない。その意味において、自らの魔法体系を組み上げた彼女は、魔女としては初心の段階に入りながらも、その端は魔女をすでに凌駕して、…貴方の病弱まで踏み込み掛けていると言えるかもしれない。もし彼女がそれを強く意識し、理解したならば。私は愚か、ラムダデルタさえも足元は及ばない。…そして多分きつと、貴方と同じ病に冒されることでしょう。しかしそれにしても、裏に面白い。このルールYこそが、魔女ベアトリーチェの存在そのものではないかと見ているの。

※ルールYはルールXによって全ての謎を抹消できるため、自任の病を癒やすことだと考えられます。

そう。ここまで私は私も解析できた。そしてもうひとつ、ルールZがあるのは間違いないの。だってルールXとYだけが説明できない現象があまりに多数。観測されているから。ルールZの正体は不明。ラムダデルタの言動から探るに、どうもこの要素が何回も出て致命的に相性が悪いものの様子。“それ”がイベントなのだとしたら、…一体何なのかしら。私は取り合えずこのルールZを、真相から離れ置く、逆説的な存在だと仮定してみよう。つまり、ルールXとYに私を近づけさせる選路。私の力は、百年を掛けて選路の全ての分岐を確かめて地図を書き上げるのに似ている。つまり、どんなに複雑な選路であろうとも、いつかは必ず攻略できるということ。(ちなみに、ラムダデルタの場合だと、出口に辿り着くまで、千年を掛けたようでも右摺り台って歩き続けるようなものなから。いえ、出口まで一直線に一切回り道をせず、全ての壁に穴を開けて通り抜けていくような感じね) そんな私と“相手の悪い選路”とは一体何…？ 考え付くのはひとつしかない。つまり、…地図を書きまくることが意味のない選路。例えば、ぐちゃぐちゃと常に形を変える不定形の選路とも書けるかもしれない。なるほど、この概念なら、ラムダデルタの言うジャンケンでも説明できるかもしれない。…私の方でも攻略できない選路でも、壁を全て貫いてゴールに向かえる彼女こそまったく障害ではないわけだし。…概念では理解できる。でもルールとして捉えようとする、全く理解ができない。だってルールとは本来、不変なものでしょう？ 不定形なものもがルールであるなんて、私の知る常識を超えている。固体でなければならぬのに、液体のような面を持つなんて。…まるで水銀ね。水銀はラテン語で“生きた銀”。そして不老不死に通じると信じられ、錬金術師たちの研究対象として珍重された。皮肉。つまりはまさに、彼女の自称する魔女や錬金術につながるということ。このルールZが解けない限り、…いえ、解けないからこそ、ベアトリーチェはまさに魔女であるということ。

※ルールZは2つあると考えられます。1つは職人以外の全員を共犯者にすること出来、毎回その共犯者が変わる。もう1つは、ベアトが自分の運命をルーレットに任せ、それに絶望に従うこと。

…ああ、ここまで書いていて腹立たしくなってきたわ。貴方はここまでを読んで、絶対に笑っているわ。ええ、賭けてもいい、そろそろ私の困り顔を見て、さらに嘲笑ってやりたくなってきた頃でしょう。近いうちに貴方のところへ勇躍しに行くわ。勇躍の品は私。好きなだけ唄い笑うといい、好きでしょう？ そういうのは、だから久しぶりの友人を迎える姿に、どうか生き返ってちょうだい。

—先日の手紙のお礼に、何か適当なカケラでも。退屈が私たちにこそあつたら、私は真まぐらにニンゲンたちの望みを叶えることがあるわ。

「ひとつだけ願、叶えてあげろ」

ああ、本当に叶えたい。響きよ。この言葉だけで、私なら七年の間、紅粉とお砂糖を入れなくても甘く甘くしたがるに違いない。私からその言葉を与えられたニンゲンも、それだけの甘味づけさを楽しんでくれるといふだけだけれども、もちろん、私も楽しむ。彼らがどんな願い、何を求めているのか、私の想定しない、思いもしない、そして私たちが気づかぬままに新しき問題と出会うチャンスカもしれないのだから。もっとも、残念なことに私の期待は常に裏切られる。期待は茶葉と同じようなものだとの子は言つた。なほこれは確信に約束ならない。ただのお祈り。だからどんな世界でも、適量な期待や希望、夢が必要だってこと。……あの子らしい例えだ。そして、茶葉が多すぎればとてもめがたのでもなくなる。それは多分、茶葉の一つまみも入れない。ただのお湯よりも飲めたのもではない。だから私は、あの子に教えられた程に遠慮して、……まあ、そこそこ少なめな分。私、あまり若い紅粉はおめがたの。……少しだけ、茶葉を混ぜてみる。本当にどんな願い、でもいいのかと、何か裏があるのかと。かたが、退屈な疑りたては聞き取れない。だからこそさりげなく繰り返してあげる。半分掛けては願、奪ひつづけたらニンゲンからは、どうせ大した紅茶なんか出来やしない。だから、砂糖が返ってきた瞬間切れてさよなら。そして悩みに悩んで出てきた願、事でも一番多いのがコレ。

「叶える願、事を増やして欲しい」

1つだけという有限を、無限ご増やするという創造性。…測りぬけないニンゲンたちは、そこに創造的な深達を感じ、優越感でも感じるといふのだろうか…？ でも、私の印象はまったく逆。「何でも叶う願、」は、それ1つでつまりは宇宙をも易々と創造できるほどの奇跡。はっきり言い直そう。「何でも叶う願、」とは、1つ2つと数えられるものである必要もない。だから、それを超えて数えたい時点で、そのニンゲンが思い描く奇跡は、その程度に規模のものではない。そんな下らぬにニンゲンが、個々100に増やしたい願、事でもどんなツマライこととを願つていいの、願するにも値しないだろう。これは本末と論。同じ数量で100杯も紅茶を作ったら、どんどん濃く不味くなっていくのは当たり前。だからそんな退屈な願、を口にしたら私は「ええ、叶えてあげる。じゃね。」と言い放つて姿を消してしまふだけだ。彼らは残りの人生を、自分で数え切れないくらいたくさん願、事を考え続け、そのひとつも叶えることもなく死んでいくらしい。……ああ、マヌケ！ それから更に典型的なのが

「たくさんのお金を欲しい」

言うにあらず、これもとても退屈な答え。お金でそんなに楽なものは？ 飢えと乾きに苛まれた沙漠の旅人か、札束の山に上りたがるとでも？ おれなんて食べも飲めもしないのに、貨幣制度というルールを運用してしか得られない。自由、そんなモノを欲する視野が狭いにも、ああがつかり、日本の自動車1台に25万円が入る？ アフリカの商店で百円が使えるの？ 愛する人を殺され嘆き悲しむ貴方は、いくらのお金をもらえればそれをケロリと忘れてくれるの？

「聖が欲しい」 聖が欲しい」

これも私を失望させる願、ね。だって、私が一言、安心して、貴方、幸せよ、愛されてね、」って言うておれれば、それで叶っちゃうんだもんね。ああ、下らぬ、愛も幸せも、どちらも空想と同じようなもの。それは世界を海にしているけれど、理解しなれないがぬいとも同じ。だから、そんな叶った前にも数え切れる程の理想人間をやつたりがかり。そしてね、さらに重ねてもらえば、愛も幸せも、そのカタチは人の数だけ千差万別。それら不平等多数なものを総称が「聖」や「聖せ」なの。そんな抽象的な単語を使ふと、自分の愛や幸せを説明できないような、つまらぬにニンゲンなんて、どうせ何十年生きてたつて、本当の愛も幸せも見つけられるわけがない。ああ、マヌケマヌケ！

「誰にも負けないのが欲しい」

ちょっと面白い願、かなとは思つたけれど、前置詞の「誰にも」がちよっと余計。誰かに勝ちたい気持ち、つまるところ、相手する誰かの存在がないと自分を確立できないということ。そんな程度にニンゲンじゃ、その誰かを負かした時点で、生きていく気力を失ってしまう。宇宙をも創造し、あるいは宇宙をも無に帰せるほどの願、を与えられながら、なぜニンゲン社会という狭い世界の中から発怒が抑えられないのか。ああ、だからこそニンゲンなのか。魔法ではないけれど。

そんな退屈なニンゲンたちの中で、少しは骨があると思う少女があったことがある。彼女はじっと悩んだ挙句、私にこう言った。

「私の努力が、絶対にコウという保証を下さい。」  
「……はあ？ 何それ？ この私が願、事を叶えてあげるといふのに、自分でそれを叶えるというの？ その為の保証？ 何わけかんない。」  
たまた、哲学的と称して、自分でその意味がわからぬに違いない。さかしくなことを言出すニンゲンはいる。この少女もきっと、そういう類の子だろうと思つた。「私の努力」は保証を限定しない、聞き方によっては、叶える願、の数を無限ご増やして下さいといふとよく似ている。でも、彼女の願いが、それを口にしたとき、ニンゲンたちのそれと少しだけ違つたように見えたら。私は砂糖が返ってきたけれど、もう少し話を聞いてみることにした。

「私に願えば、努力だけでなく、何も今すぐ叶えてあげると言ってるの。まあ、1つだけだけか？」  
「……私の願、事は、1つとか2つとか、そういうものじゃないからです。」  
「叶えたい、事の数が、いくつもいくつもあるということ？ 複数なり子ねえ。」  
「違います。私の至るべき到達点があった1つです。でも、そこへ至る道は複雑で、いくつもの峠を経るでしょう。きっと、数え切れないくらいたくさん。でも、私がかつた1つの到達点を誤ることなく目指し、必ず必ず辿り着てみせるでしょう。」  
必ず、辿り着く。それは何を指していない。ニンゲンの言葉で言うなら「決意」。魔法の言葉で言うなら、……「運命」。絶対に叶う願、を口にすることは決意と呼ぶれない。それはもはや、「約束された運命」と呼ぶ。運命を生み出すのはニンゲンの範疇ではない。私はその時、少女の瞳の奥に、紛れもない私の同胞の輝きを見た。……少女が望んだ願、は1つ。彼女が必ず叶える願、約束された運命。……「それを信じて欲しい」面白かつた。叶えてやってもいいかなと思つた。でも、その前もうひとつだけ確認することにした。彼女が、自ら絶対に叶えると言つた「約束された運命」の確信点を知りたかつたのだ。結局はニンゲンの魂を壊すだけ。つまらぬものかももしれない。……しかし、私は「茶葉」を頼んだ。彼女が頻りに返すのと、「これが【絶対】に保証」した。  
「敬えないよ。貴女の本当の願、は何？ 貴女が絶対に叶えるという、約束された運命とは何…？」  
「私は、神になりたい。」

※この少女は鷹野三四であると考えられます。

その一言で、私の心は決まつた。私は彼女の願、を叶えた。彼女の努力が絶対にコウという保証を与えた。彼女の誓つた決意は、私にとっては何もや「運命」。そして私が与えた保証は、彼女にとつても「運命」。だから彼女が描くこれからの物語はすべて「運命」。まあ、彼女の運命にも弱点はある。自身の努力が報酬がある以上、それが報酬に代る運命も描らなく、それに、努力が必ずコウとは保証はしたけど、どこまで努力すればコウのかは保証していない。だから少女も永遠が生み出されたわけではない。彼女が望むが叶えぬ限り永遠、というのが正しいのだから。まあ、でも、「私を神にしてください」と、素直に願、出来たらなら、私的には百点満点だったのだからね。……まあ、ニンゲンと神に神にしても、精神が弱くしゃらうだけだ。努力というステップを確実に踏み進めながら、徐々に全知なる世界の奥底に根を張らしていくのも必要かもしれない。私たちの世界は、底無き深淵・無数の楕円を降りるのと同じくらいかもしれない。鷹野ビクビクと降りてもいいし、どこまで深淵に落ちるのか、ワクワクと息で降りてもいい。しかし降りれば、……底無き深淵への永遠の墜落。彼女はその深淵において、きっと慎重だったに違いない。ただ、まあ、……慎重過ぎず少しがかりついたのは否定しない。——早く、私に降参まで、降りてきて欲しかったから。その少女は、よく頑張ったと思うわ。ただ、私も少し裏がらついてたところがあったかもしれない。残念ながら、私の期待した世界へは過りかぶあつた。でも、それでもいいの。だって彼女が祈つた魔法を生み出し、私のもとに送り届けてくれたのだから。

そして長い日々、無数の世界を渡つた。時折、面白そうにニンゲンを見つけては同じ問題を投げかけた。でも、あの子を超える願、を口に出来るニンゲンとは、二度と出会えなかつた。そう、あの子に出会うまでは。

「自分を魔法に、して下さい。」

※この少女はマヤスであると考えられます。

それはあまりに直球な。……そう。…私が特に焦らなくて済んだ言葉。でも、私は焦らずに先を促すことにしたの。  
「……魔法に、へえ。…頼むつづけて空を飛ぶのが？ それともポケットに入れたビスケットを2つこ増やしてみたいのかしら？」

「魔女はそんなことが出来て当たり前です。……自分は魔女♀になって、全てを思うがままに生み出します。人も、心も、何もかも。そして今や、自分に出来ぬことはないありません。……自分はもう、魔女♀だからです。」

その子の顔には、あの懐かしい少女が昇りかべたのと同じ輝きがあったのを、私は覚えてる。スイーツの味が、そして千年ごと何度でも出せない、珍しい茶葉の香りを感じた。そう、あの少女とまったく同じ。自らが全てを叶える。生み出す。成し遂げる。約束された運命を持つ強、確だった。そしてあの少女がええ、到達点だと信じ込みがモノを、この子はすでに至っていると言っているのだから。私はこの子に異なる関心を持った。

「ほさいやオオ。あなたがもしは魔女♀ですって？ この絶対の魔女であり、脚の称号を持つ私に、並ぶに等しい存在だとあなたは言い切れるの？ 身の程を知らないや、矮小のニンゲン魔術が……！」

「はい、自分はもう、魔女♀です。自分が求めるものがあったひとつ。自分と異なる魔女♂による、自分を魔女♀だと認めるとの推薦だけです。」

それはまさに、あの少女と同じ願い。

「……笑ってください魔女♀だ。なるほどね、あなたがそうだと自称する限り、誰にもあなたが魔女♀でないと否定することは出来ぬでしょうね。……でも聞かせて欲しいの。神も造物主も、誰に認められずとも神であり造物主よ？ そしてそれは魔女♀も同じはず。…誰が認めずともあなたが魔女♀であるならば、私が認めずともあなたは魔女♀であるはず。そうではない？」

「はい、自分がニンゲンの領域を超えていることは理解できています。自分から観測して、全てのニンゲンたちの最上位にいると断言できるからです。しかし、自分の今の位置が、ニンゲンの域を超えていることを観測するには、私よりも上位にいる存在の観測が必要ですよ。」

「……ニンゲンの域を超えたことはニンゲンに認定できるけれど、魔女♀の域まで至ったかどうかは、魔女♀しか認定できないということ？」

「はい、私はニンゲンの世界を超え、魔女♀の世界に至ったと自覚しています。それを魔女♀の立場からも至っていると認めて欲しいのです。」

「……魔女♀は、魔女♀になるのにも魔女♀の推薦がいるの？ 面白いけど、じゃあ、世界で最初の魔女♀は誰が認めて成ったというのかしら？」

「ニンゲンたちが、自分たちの域を超えた存在を、魔女♀と呼んで称えたのでしょう。」

「なら、私が認めなくても、あなたがすでに魔女♀だということになるやね。」

「はい、だから私はもう、魔女♀です。……だからこそ、私が認るものはそれ。私が魔女♀であると、私より上位の存在から認められたいのです。」

「……小難しい理屈で観測化される気がするわ。嫌だと言ったら？」

「無理認めてくれなくてもいいです。ならば、あなたが認めさせるだけですから。……あなたがごっつて、私が魔女♀であることを否定など、出来ぬのだから。」

「……くっくっく、うっふっふっはっはっはっはっはっ！ ニンゲン魔術がどのような魔法大系を生み出したというの？ ……それを私に試させて？ ……くっくっくくっく！」

あの少女を遥かに超える、春の日の小鳥の囀りにも似た芳しき紅茶の香り。私は、長い長い旅を経て、久しぶりに気骨のある魔女♀に出会ったことを知った。そして、その魔法大系の相対的に飛び込み、……彼女までの独自の解釈により、それまでの私が知り得なかった、広大な魔法世界が生み出されていたことを知る。確かにまだこの子は、魔法世界はまだ生成されている途上にある。しかし、その生成に至る組成は、完璧かつ無敵の可能性を備えている。その無敵を使いこなすには、まだまだ長い時間を掛けるだろうが、すでにその扉を開き、その向こうに至っていることに疑いの余地はなかった。そして何よりこの「魔女♀」の個性的な点は、その魔法大系を人間界にて組成することに成功していたことだ。魔女♀は自由と力を求めれば求めるほど、あらゆる制約から比較的に解放されていく。制約とは即ち、物質的な世界のこと。つまり、私や同格の魔女♀たちがそうであるように、人間界・物質界からどんどん遠くへ漂流していきようになる。しかしこの魔女♀は、それを人間界で成し遂げたのだ。即ち、ニンゲンの身でありながら、私たちと同じ世界に足を踏み入れている…！ いや、……それどころか、彼女の組成はあまりに深し、私が築造の井戸の梯子を、一段一段、千年掛けて降りてきた深みを、まるでバソソルを開いて落下傘のようにして舞、降りてくるように、…あっさりど…！ ……もちろん、そのバソソルが壊れて、そのまま奈落に墜落していくかもしれない。危うさも持っている。その命知らずさ、…私は若さゆえの無謀と、ニンゲンのくせにという羨み、……そして、この魔女♀がどこまで至るのかという関心と、私が味知らない世界を照らし出し、まったく味わったことのない紅茶を香らせてくれたことへの敬意を感じたのだ。これは私の特許だが、全ての存在は、運命に翻弄される側と運命を生み出す側の二種の間のどこかに位置していると説明できる。運命に翻弄されるのがニンゲン。愚かであって、何も生み出せない。……しかし、足の下には踏みしめる大地がある。そしてその大地が決して裏切らず、生還、奈落への墜落の恐怖と格闘することなく暮らすことが出来る。運命を生み出すのが、神々。そして造物主。全知全能で、全てを生み出す。……しかし、全てを生み出し、全ての制約から解放されているということは、足元と大地という制約すらないことを意味する。全ての制約を完全に失った存在は、……全てを手にする代わりに、それらの「意味」という制約すら失う。……生死の概念すらなくなり、存在の意味さえもなくなり、……ゼロの域に至る。あるいは、転落する。墜落する。墜落する。その中間に位置するのが、私たちが魔女♀なのではないかと思う。私たちは運命を生み出し、弄ぶ。その時間を回送する。しかし、ある一定の制限と限界に甘んじ、自分が転落しない程度の足場を残す。この権利も知らずの魔女♀は、私よりも遙かに遙かに、…その制限がぬいのだ。彼女が私の、千年の旅程の運命をひと時紛らせてくれるだけの一杯の紅茶なのか。それとも、塵芥な私如きでは永遠に連れられないかもしれない。永遠を照らし出し、私に未知の世界を見せ付けてくれる。私より遙かに上位の魔女♀たりえるのか…！ どちらでもいい、私が奈落を目指す旅人でなく、大規模に扱われ出され謝れまいともがく運命者なのだとしたら。私にとってこの子は、しがみ付くに値する立派な木片だ。私を未知なる世界へ導く船となるのか。それとも、私の午後をわずかの瞬間だけ覆写する一杯の紅茶に止まりなのか。

「閉じ込められた。……いや、いいでしょう。私の名において、あなたを魔女♀だと認めてあげて。我が名、絶対の魔女♀ラムダデルタの名において！ あなたの「絶対なる魔法世界」が【絶対】であり縛る限り！ 私は永遠にあなたの後見人であり縛るわ…！！」

……この乗客な紅茶を、私ひとりだけで味わうのは本当に本当にもがたいわ。お友達もぜひ呼んであげなくちゃね？ 乗客なお茶会にて驚かせてあげなくちゃ。くすくすくすくす、あつあつあつあつあつあつあつ………！！

△△  
▷◁</p>

※脚注：ラムダデルタの脚名？

## ■我らの告白(抜粋)

今回の協力者は、蔵白と夏妃にしよう。だが、夏妃はブライドが高く、たどえ莫大金カネをもらっかせても、恐ろしい事件の片棒を容易に担ぐとは思えない。台風後、密かに蔵白と夏妃を地下貴賓室に案内し、爆弾の仕掛けを明かして脅迫する。斬れば全員死亡。協力すれば、碑文の隠匿者以外は生還できる。すでに島外との連絡手段は切断済み。蔵白たちに断る術はない。

10月4日。夕方過ぎ。雨はますます大粒に、そして風も強くなってくる。台風はもう、本格的に島を包みつつある。

「……こ、……これら一体……。」(夏妃)

夏妃は、ぼっかりと開いた闇へと続く秘密の地下階段を前へ、立ち尽くした。

「休めることはない。進めが悪い。」(ベアト)

ベアトは悠然と微笑む。

「……これが、……お、親父殿の秘密の通路、……というわけなのかな……。」(蔵白)

蔵白は子供の時から、この奥口は金藏しか知らない、秘密の通路や部屋があると信じてきた。ではあっても、こうして目前にぼっかりと開かれると、臆さず口はられない。

「まさか、蔵白まで前を休めるのではあるまいな? それとも、こうして礼拝堂の裏で、風雨ご身を晒し続けることを選ぶというのか。」(ベアト)

「……この先、何があるというのかね。」(蔵白)

「その目で確かめるか悪い……薄々は想像がついているくせに。くっくっく……。」(ベアト)

「あなた、やめましょう。きっとこれは何かの罠です……。」(夏妃)

「……私も出来ることならば、こんな薄気味悪い脅迫を下りたくなどない……しかしどうやら、私たちが選別の余地はなさそうだよ……。」(蔵白)

ベアトはこやりと笑いながら、その手に持つ、ソードオブライフをくると弄ぶ。……誰か、蔵白たちはその前へ寄されて、ここまで連れてこられた。礼拝堂へ連れ出された時、てっきりりと気のぬいところだと思つても思つては、しかし、この秘密の地下階段を見せられた今となっては、自分たちを殺すつもりはないかもしれないとも思いつめている。この秘密の地下階段の存在を知ることが、ベアトが魔女である所以なのだ。それをわざわざ見せた以上、殺す以外の目的があると考えると、恐らく間違いない。蔵白はこくりと唇を噛み込んでから、ゆっくりと地下階段を下り始める。

地下貴賓室に積まれた莫大金黄金。もちろん蔵白たちの心を大きく揺さぶるが、それだけでは恐ろしい事件の片棒を担がぬ。爆弾の仕掛けを説明することになる。幸いにも、蔵白は金藏の狂気についてよく理解している。鳥を丸ごと吹き飛ばすよう仕掛けを誠実に扱っていたとしても、笑い捨てること出来ぬ。ここで、ベアトが爆弾の取り扱いを理解している事、そして、その威力について、彼らに説明させなくてはならない。ベアトの説明だけでは説得力が足りないかもしれない。ならば、湯次も同席させよう。湯次の口からも同じ話が出るならば、信憑性はくつと上がる。

「その通りだ。爆弾から逃れる方法は二つしかない。一つは、委しか知らない方法によって、時間装置を解除すること。もう一つは、この格子の向こうの地下通路より島の反対側へ行き、爆弾を逃れることのみだ。……見ての通り、この格子の旋盤も我が手中にある。いずれの方法で生き残らせよ。委を拒むことなど出来ぬのだ。」(ベアト)

「わかっていても、私たちが自分の命が惜しい……しかし同時に、君も私たちが何らかの協力を得なければならぬらしい。時間装置と黄金という、最高の切り札を2枚も持つ君が、私たちに首を懸くならさなければならぬ都合があるらしい。」(蔵白)

「ふふふ、くっくっく……! 良いとも、蔵白よ。そなたが望むのならそうしようではないか。……これは脅迫ではない。取付け。委もそなたたちの協力を得たい。」(ベアト)

「先に見返りを聞くのではないかね。」(蔵白)

「この黄金の山の全てと、家族の命を保証しよう。ただし、それ以外の一切は諦めてもらうかね。」(ベアト)

「……それ以外の一切、という趣味を、もう少し詳しくうかがいたいね。」(蔵白)

「そのままの趣味だ。何しろ、この島の全ては吹き飛ばすのだから……!」(ベアト)

蔵白も夏妃も、とんでもない強に仰天する。しばらくは冷静を失うだろうが、いずれにせよ、断る余地はない話。夏妃をなだめ、蔵白は再び冷静を取り戻す……。蔵白は、鳥が吹き飛ばせられ、黄金を選び出す時間が無いと言いつ返す。ベアトは銀行の地下金庫のカードを差し出す。それはベアトがこれまでに換金してきたもの。銀行本庫の地下金庫には、アタッシュケースに詰められた現金10億円が眠っている。そのカードを差し出すことで、蔵白に10億円を保障する。その金庫に、本当に10億円があるか、蔵白には信じがたい。しかし、カネでは家族の命は買えない。再び、夏妃と論争を繰り返した後、がっくりと憔悴、蔵白は自分の家族と絶対の安全と引き換えに、涙々と協力を申し出る。もちろん、打算もある。鳥が吹き飛ばすのは事故として扱われるだろう。それによって、親族たちがいなくなれば、自分への追及も全てうやむやに出来る。金藏の死も当然、うやむやに出来、自分たちの抱えているトラブルのほぼ全ては、なかつたこと出来るのだ。仮に金庫に10億円がなかつたとしても、金藏にかけられた生命保険には莫大金金額が掛けられている。……夏妃は泣いているが、……蔵白にとって、これは悪い話ではないのだ。そういう後ろめたい部分を隠し、蔵白は、他に集まってくる方法は無いと論ずる。

「……それで、私たちが何をしろと言うのですか。」(夏妃)

「協力すると言ったが、……おかしな犯罪の片棒を担がなよ。」(蔵白)

蔵白たちは歯を切った様子でそう言った。

「對よ、とある人物を待て成す為、ある芝居を上演したい。」(ベアト)

「……ある芝居……?」(蔵白)

「そやつと對話相手は暇を嗜み、互いに議論を交わした仲よ。故に、その6年ぶりの帰りを祝って、極上のミステリーで歓迎してやりたいのだ。」(ベアト)

ベアトはこの台風で閉ざされた島で、何らかの注意をしたいらしい。その辻褄合わせとして、彼女の用意したシナリオに従うのが役目と言う。つまり、彼女の芝居の登場人物となれようことだ……。シナリオに従い、行動し、喋るだけ。それ以上のことは強要しないようだった。ただし、それ以外のことは禁止。彼女の補語を邪魔するようなことがあった場合は、蔵白一家の無事を保障しない。大規模から逃れるには、屋敷の敷地から遠く離れるしかない。その唯一の方法は、地下貴賓室からの地下道で島の反対側へ逃れることのみ。そして、その地下道は封印格子で封鎖され、旋盤されている。その鍵を持つのは、ベアトのみ。ベアトはその鍵を、全てを解った後、蔵白に渡すと約束する。何から何までも謝儀、物騒な話……。……いや、ひよつとすると、これらも狂言の一部なのかもしれない。彼女は、黄金の全てを譲る代わりに、黒幕の芝居、あるいは余興二方を演じて欲しいと言っているだけなのだ。

彼女が肖像画の魔女のドレスを着て蔵白と笑うのもまた、……碑文の謎を解いた審くのみ許される愉快なのかもしれない。

※つまり「彼女」は「肖像画の魔女」ではないのです。

蔵人は重ねて家族の無事を保証させ、それが破られた瞬間に一切の協力をしなと強く迫る。それに対しベアトもまた、自分の与えたシナリオ通りに動かないならば、誰一人生かしては賜ないと、狂気の美しさと共に訴へつけるのだった……。

以上をもって、蔵白夫婦の共犯化完了。使用人全員と商條もすべてに共犯化済み。ゲーム盤の準備はこれにて完了。いよいよ物語は動き出す。

「お前様、……源次でございます。親族の皆様をお連れ致しました。」(源次)  
源次はノックの後、扉の向こうにそう告げる。

……茶番だ。その扉の向こうには、主を失って久しい、悪人の書斎があるだけだ。

源次の先導で、絵羽たち親族が、甘い毒の香りで充満した書斎に並び込まれていく。

書斎へ招き入れられた絵羽、秀吉、留弗夫、霧江、樓座の5人は、まるで式典で呼ばれた子供かのように、直立不動の姿勢で立ち尽くしていた。

「……お前様、親族の皆様、5名をお連れ致しました。」(源次)

「うむ。ご苦労であったな、源次。」(ベアト)

女の口へ一同は驚く。源次が一瞬だけ彼女の姿を照らし出したが、それは彼らには、まさに大広間で掲げられている肖像画そのものに見えた。

「皆様、栄光ある右代官家の当主、ベアトリーチェさまのお成りでございます。」(源次)

絵羽たちはその悪女の姿に呆然と見、胸、口を閉じることさえも忘れてしまったようだった。最初二羽と返ったのは絵羽だった。

「……………こ、……………これは何の冗談なの？源次さん、これはどういうこと?!」(絵羽)

「こ、……………こ、……………まさか肖像画の悪女が二匹二つやで……………。そのドレス、特注した人かいな……………」(秀吉)

「全てを我が親族の悪女に返す日がやってきました、ということだ。今夜、私は右代官家の全ての財産と、右代官家当主の指輪を彼女に譲り渡したのだ。」(金藏)

金藏は高らかに機嫌よく、そう宣言した。

もちろん、金藏が姿を現せるわけもない。金藏がこの世にすでに存在しないことを知る者にとっては、これは茶番以下の幻想に過ぎない。幻想とは即ち、結果に対する過程の修飾。ある結果に至る過程を創作するに過ぎない。結果的に、この書斎で5人は死ぬ。悪役全員の劇と、これまでになかった演出と共に。

ベアトがソファの脇に腰を据える。そして再び立ち上がった時、その両手には金藏のコレクションの、ソードオブライフルが握られていた。ドレス姿とアンティークな銃の組み合わせに、絵羽たちはまるで、貴婦人が帽子が何かを手にしたくらいにしか思わなかった。少なくとも、その銃口から何発の散弾を吐き出すまでは。

※ライフルで射撃することも可能ですが、この場面では散弾を使った理由は2つ考えられます。1つ目は、狭い室内であるため、短射程で5人を無力化するには着弾距離の広い散弾が有効であると考えた。2つ目は貫通力のある通常弾では、人体を貫通し、室内に弾殻が残ってしまうため、貫通力の弱い散弾を使った。壁を爆破すれば、弾殻はなくなってしまうため、どちらかと言うと前者の方がもっともらしいでしょう。

まず右代官家全員の書斎にて、絵羽、秀吉、留弗夫、霧江、樓座を射殺する。金藏の部屋の扉は厚く、銃声は容易くは漏れない。蔵白と夏妃は悠々の誘導で、すでに書斎前を隠れている。銃声を聞かれないことはない。遺体の加工のための道具はすでに書斎に準備済み。フラウロスに巨大な豹の姿に変わり、まず金藏を一呑みにする。丸呑みにされたため、遺体がない、という設定。金藏のロープの切れ端を室内に残しても良いかもしれない。それに驚愕して、絵羽たちは部屋から逃げ出そうとするが、魔法で封印されているので、逃げられない。

親族たちは第一の駒が轉ることがない限り、二度と開かれることのない扉を前に、ある者はそれを叩き、あるものは背負ってフラウロスを凝視している。

少女の人を食ったような口調とは裏腹に、その爪はあまりに鋭かった。

留弗夫がくりと膝を付く。そして、ざりびちゃりと、その切り裂かれた腹から内臓を床にぶちまけた。

鮮血の文字が、何度も壁に染みこんだ……。

※※※前記の「るの」は、壁に血が飛びぬけまじり自然ですし、留弗夫の死ご様からも壁に血が飛びぬけまじりとは思えません。これは実際の描写で、壁際と立っているところを立て続けに射殺されたのだと考えられます。

以上のシナリオに復し、遺体を破壊する。銃剣の跡が見つからないように、その部位は丁寧に破壊しておく。フラウロスに、腹を引き裂かれ、腸を引きずり出され、食い干され、それを丁寧に再現しておく。

「……………醜い光景ですな。」(ロノウェ)

「確かにつ。このように、死体が千切れ飛び、内臓が散らばる、血塗れの第一の駒は二兎一矢だ！エウファの再来を思わせる残忍さであるぞ！」(ベアト)

※フラウロスが腹を引き裂かれたのは「死体が千切れ飛び」という状況が不自然です。散弾で射殺した際に、散弾が手足にも当たってしまったため、その銃剣を誤魔化す目的で「死体が千切れ飛び」という状態を考えたのかもしれません。

フラウロスは全身を数回に震わせながら、再び四足を伏せてうんとうと伸びをする。その体が次第と真っ赤になり、灼熱を帯びる。

「あちしは72柱の序列第4位、灼熱のフラウロス!!全てを喰らい尽くすぜ、燃やし尽くすぜ、ぶっ飛ばすぜ!!!あー、次の出番が待ちきれぬぜ!!!」(フラウロス)

彼女の放つ赤い光が、白色に至り、ついには大爆発を起こす。部屋が破片と爆風と煙と埃で真っ白になる。そして、轟々と熱い雨がざざと書斎内へ吹き込んできた。フラウロスの爆発が、書斎の壁を砕き、大きな穴を開けたのだ。

「それやれ、あまり派手してくれな。この部屋こそそのつもりはないが、以降は盗み屋の通行で行くのでな。そう自由のままに壁をぶち抜かれてはたまらぬぞ。」(ベアト)

「こやっぴひひひ!!それは悪いことをしたぜ!!あちしは殺すのと同じくらい、壊すのも大好きなもんで!焼き払うのはもっと大好きだぜ!!!」(フラウロス)

そう叫ぶと、フラウロスは豹の姿に変わり、炎の足跡を残しながら書斎の大穴へ飛び出す。壁の大穴より飛び出し、中庭へ飛び降り、壁を蹴って、跡を断ち、漆黒の大空へ消える。久し振りの外音が、どこか爽やかに、炎の足跡を残しながら書斎の大穴へ飛び出す。壁の大穴より飛び出し、中庭へ飛び降り、壁を蹴って、跡を断ち、漆黒の大空へ消える。

「なるほど、なかなかこの悪役をさせぬやが。くっくっく、それにしても、無残なもよ。」(ベアト)

壁がぽっかりと大穴を開け、……………その瓦礫と埃、そして吹き込んだ雷雨でめちゃくちゃになった書斎。そして、……………腹を引き裂かれ、腸をぶちまけたまま静かに無残な犠牲者たち。

「たまたま、このような大胆な第一の晩も乙なものよ。くっくく、はははははははははは…!!」(ベアト)

※寝巻を爆破したのは、3つの理由が考えられます。1つ目は“雷撃による弾痕”を消すため。2つ目は“監獄に飛び散った血液”を消すため(扉の前こいる親族を次々に殺したという設定ですから監獄に血液が残っていると不自然です)。3つ目は“死体に残る雷撃による銃痕”を爆破による被害に見せかけるため。

それから、この場に蔵白と夏妃もいて、この一部始終を目撃したものとす。なら、彼らの服に埃を浴びせて少し汚しておいたほうがいだろう。書斎の模様の中を、ざろりーと転がりておくれれば、それっぽく汚れるに違いない。そして、6人殺しが成立したので、蔵白たちは、運が良かったかとベアトに嘲笑われながら封印の解けた扉から逃げ出す…。という感じ。その後、大抵の蔵白と夏妃は警察などへ電話をするが、なぜか不通。使用人たちを連れ、バニークに全りながらゲストハウスへ駆け込んできた…。という筋書き。この際、紗音と嘉音と一緒に連れてはいけいなので、うまくやらなければならぬ。

これで現場に行くと、さっきはなかった茶室味な魔法陣が敷かれていた……。というの面白い。魔法陣自体は数日前から用意しておけば良い。蔵白たちに、さっきはなかったと虚偽発言をさせれば良いだけだ。

紗音と悠矢の共犯を疑うのは難しいことではないはずだ。それを夏妃に看破させ、使用人に対する疑惑を向けさせるシナリオ。これは推理小説的なギミック。登場人物がしてみせたものもらしい推理は外れている可能性が高い。という王道を遂手に取る。夏妃が“正解”を口にするので、彼らに、それ以外に真相があるに違いないと思わせ、煙に巻く手法である。

「使用人たちよ。さあ、いよいよそなたらの出番である。」(ベアト)

ベアトは悪戯の大喧嘩に使用人たちを兼ね、そう宣言した。

源次、紗音、嘉音の寝巻が落ち着いているが、熊沢と郷田の寝巻はそうでもない。

「……本当にうまくいっているのでしょうか。不安ですねえ……。」(熊沢)

「こういうことは初めは経験なもので……。楽しいやら緊張するやら、……はは、はは……。」(郷田)

郷田が強張った表情で苦笑する。

彼ら(郷田と悠矢)は知らない。絵図たち5人が本当に死んだことさえ知らないのだ。全ては、黄金を祭ったベアトの茶番。5人もまた買収に恋じ、茶番で死んだふりをしているのだ。源次のような例外を除き、ほとんどの買収者たちは殺人事件に関わっていることを知らない方が多い場合がある。ケースバイケース。

「をつほ田田田ま……。色々な悪戯をしてみましたけれど、こんな大きな悪戯は初めてですねえ。」(熊沢)

熊沢は夏妃の個室でまくそえんでいる。

「おや、ベアトリーチェさま。使用人如きに、奥様のベッドで寝くなるなど、勿体うございませす。」(熊沢)

「嘘をつけ。ベッドメイクの時、一度や二度、飛込んでみてくれ。」(ベアト)

「をつほ田田田ま。それを言ったらベアトリーチェさまだつて。」(熊沢)

※“ベアトリーチェさま”は夏妃のベッドメイクをしていくようです。

「よい姿勢は見つかったか？たが姿勢になるだけでなく、長時間同じ姿勢を維持するのは疲れるぞ。」(ベアト)

「ええ、存じておりますとも。でもこれも一億円の高ですものねえ。をつほ田田田ま。」(熊沢)

使用人たちには、各々、一億円を配ることになっている。……実際にはもう、発送済みだ。彼らの家宛てに、数日を経て到着するように、銀行のカードと鍵を付送してある。彼らははそれを受け取ることが出来ないが、遺族は受け取ることが出来る。葬式代は足しにしておく方がいい……。

※ベアトは誰か何年先の謎を解き、生存者が出るという可能性を考慮してやるのです。

「……ふーむ。……すまんがうつ伏せになってくれぬか。仰向けではどうも格好がつかぬ。」(ベアト)

「うつ伏せでございませすか？出来はしますが、それで多少苦しいかと……。」(熊沢)

「仰向けでは、如何にも疲れますという感じに寝ておくれぬか。ちょっと試しにうつ伏せになってくれぬか。試しだ、試し。」(ベアト)

「そうでございませすか？では失礼して……。」(熊沢)

「長くその姿勢を保つのは苦しいか？」(ベアト)

「しばらくなら何とか耐えられますが、……田田ま、検死は早く済ましてほしいですねえ。」(熊沢)

「そうかそうか。しばらくそのまま。ちょっと衣裳をいじらせてもらうぞ。あまりに綺麗な服を着こなされていても、リアリズムがぬいぬいな。」(ベアト)

ベアトは靴から道具を取り出す。それは、軽く素材が延長コードだった。

「ちょっとすまん。通すぞ。そのままのまま。」(ベアト)

「はいはい。」(熊沢)

熊沢の首に、その延長コードをぐるりと回し、後ろで交差させる。それを短く両手で持った瞬間、ベアトはどっかりとうつ伏せの熊沢の上に跨った。突然のことに、一瞬熊沢は驚いて寝そべった。しかし眼がこもも、声を上げることも出来なかった。その首にぐるりと巻かれた延長コードが、めりめりと首を立てて、その首を締め付けていたからだ。熊沢はまるでプールで泳ぐかのように、時折強く、はたり、はたりと、足をペダルに打ちつける。その上どっかりとベアトが寝かかち、……ただただ静かに、昆虫や爬虫類を思わせるかのように静かに寝た。その首を締め上げている。……その光景はまるで、……巨大な黄金の蜘蛛が、……我れな獲物に噛り付いて、……その毒液を、ずぶり、ずぶりと、挿し入れしているようにも見える。そう見えたなら、天蓋ベッドはもはや、不気味な蜘蛛の巣にも見えださぬ。……その巣は時折、熊沢のわずかな揺れに、……ふるり、ふるりと、震えるのだった。やがて、……ゆっくりとベアトが熊沢の背中より起き上がる。もう、熊沢は意識がこいぬい、……絶命してた。

ベアトは検死道具を出し、次ぐ腕らのライフルを取る。そして熊沢のふくらはぎの辺りに狙いを付け、引き金を引く。銃声が響く。……ドラマや映画で聞くようなドキュメントなどという音ではない。せいせい、シャンペンの栓を抜くときの音だった。しかし、血の塊が噴き、そこにはぶくぶくと血の溢れ出す痛々しい穴が開いた。今頃はピンセットを手に取り、……そこを抉る。たった今、ふくらはぎを撃った銃弾を穿り出しているのだ。そして、靴の中のビニール袋の中心にぞんざいに放り込む。そのビニールの中はすでに血に染れた銃弾が、いくつか収められていた……。

「第四と第五の晩辺り、銃がずかケリがつくのがや。……後の晩づなはなはなほど、面倒なる。なので、郷田のような大男は第四、第五の晩でいれ殺すのが一番楽してしまおうな。」(ベアト)

それから靴を手に取り、……また血を溢れさせるそのふくらはぎの穴に、その先端をぐるりと捻じ込む。体重をかけて、じっくりと奥まで捻じ込む。それをそっと離すと、……柄は綺麗な、ふくらはぎに突き立てられた。ちょっと不安定だが発射筒が壊れて乾かっているかもしれないが、生霊決りの柄の存在が十分にアピールできる。

客間以外は全て2階以上にあるため、最初に踏み込むことになるのが客間になるのはほぼ間違いない。客間では嘉音が死んでおり、そのポケットにマスターキーを持っている。そして室内には魔女からの手紙があり、次の殺害現場の鍵が同梱されている。生存者たちは、こちらで指定したルート通りに死体を発見していくことになる。

※これはIP3における六連脚密室の解答です。

警察に引き渡すため、現場を保存するという名目で、室内は極力いじらせない、立ち入らせない。夏妃が子供たちを引き止め、尚條と蔵白だけが死体に近づくという形を取るようにすること。朱志香辺りが嘉音の死体に駆け寄ることが考えられるので、特に注意。

そして一同は2階貴賓室へ向かう。次に夏妃の寢室へ、次に3階の控え室へ。その間に、嘉音は客間をこっそりと抜け出す。マスターキーはあるので、堂々と扉から出て錠錠するだけでいい。嘉音はマスターキーを2本持っているの、うちの1本は客間に残していい。研支殺人終了後、全ての殺害現場が再検証される恐れはもちろんある。その際、嘉音の死体がないことに矛盾が生じないよう、犯人が嘉音を死体を持ち去るというアクションをさせる必要がある。その嘉音の死体消失でもう一度ミステリーを仕掛けることが可能。

嘉音は礼拝堂に向かい、そこで紗音と落ち合う。そして、紗音にマスターキーを渡す。

「……お歳様様、首尾はどう？」(紗音)  
「たまたまでっけさ。ごんなの、肥料の袋を運ぶ効率より簡単さ。」(嘉音)  
「ご苦労であったぞ、嘉音。これでそなたはよお免御だ。」(ペイト)  
「……ありがとうございます、ペイトリーチェさま。……じゃあね、姉さん。また、次のゲーム盤で。」(嘉音)  
「うん。また次のゲーム盤で。」(紗音)  
ペイトリーチェがケーンを振ると、嘉音の姿が壁の扉ごと削けて消え去る。

「さて、遺棄控室のトリを飾るのはそなたであるぞ。」(ペイト)  
「はい、心得ております。」(紗音)  
「そなたはゴロは、第四の旗を与えることにする。これが、もっとも悲劇的な旗だ。」(ペイト)  
「ありがとうございます。」(紗音)  
ペイトと紗音は礼拝堂に入る。寒々しくも、荘厳な礼拝堂は、風雨の音がどこに包まれている。  
「……どこがよろしいでしょう。」(紗音)  
「祭壇の裏手辺りはどうかい。」(ペイト)  
「要まりました。」(紗音)  
スタンドグラスと、それを背負う祭壇は20cmほどの隙間があるようだった。その隙間は充分に深し、紗音は予め用意してあった鉄アレイをロープで縛る。そして、その隙間ごとくくくりと吊るした鉄アレイを下してみた。問題なく入る。鉄アレイの重さも理想的だった。  
「どうだ、問題ないかい。」(ペイト)  
「はい、充分です。問題ありません。」(紗音)  
「ではお、柎の化盤から始めよう。そなたの柎は、血で汚すことが難しいのでな。」(ペイト)  
柎の中から塗料を取り出す。映画などで使う、本格的なものだ。それで柎の先を汚し、血化盤を施す。  
「こんなものか、そちらの準備はどうだ。」(ペイト)  
「はい、こちらも準備できました。」(紗音)  
紗音は、鉄アレイを縛ったロープの反対側へ、筆を吊るしたところだった。そして鉄アレイをスタンドグラスと祭壇の隙間ごとくくくりと下して吊るす。途中のロープは祭壇の角に引っ掛ける。しかし、筆より鉄アレイの方が重いため、手を離せば、すぐに引っ張られ、筆ごと、隙間ごと落ちてしまうのだ。  
「うまく落ちるか？」(ペイト)  
「はい、問題ありません。」(紗音)  
「……うむ。」(ペイト)

紗音は、ロープに引っ張られる筆を、ペイトに手渡す。そしてペイトは、血化盤を施した柎を、紗音に手渡す。紗音はその柎を、自分の顔ごと押し当てて、ペイトも筆を構え、紗音の顔に、柎を添えるように当てた。

「はい、ないのかい。」(ペイト)  
「……ありません。全てはペイトリーチェさまの思召しのままに。」(紗音)  
「残念であるぞ。……誰かが呪文の謎を解けたなら、……そなたも死なずに済んだものを。」(ペイト)  
「解けたオオカミがいません。あれほどの、難解な謎が、……元より、望みのない箱でつけた。」(紗音)  
「それでも、裏は解けたのだ。……それでも叫ぶ奇跡こそが、魔法だと。」(ペイト)  
「……この奇跡に満ちたニンゲンの世界には、魔法も奇跡もありません。……ペイトリーチェさま、あなたこそが唯一の魔女にして、……この世に魔法を顕現できる唯一の存在なのです。」(紗音)

「そうだ、……我こそは黄金の魔女、ペイトリーチェ。安らから目醒め、次こそあなたが覚める時は、そこは黄金郷だ。そこには、そなたの愛する者もいる。」(ペイト)  
「……ありがとうございます。ペイトリーチェさま……。」(紗音)  
乾いた音が、風雨の音しか聞えない礼拝堂の中で、わずかの隙間が揺蕩した。紗音はふわりと天井を見上げ、……それから、くしゃりと、操り糸を失った操り人形のように座り込み、俯け、ペイトは手にして筆を放す。すると、鉄アレイの重みに引っ張られ、……筆は宙を舞うと、隙間ごとくくくり込まれていき、重い金属音とともに、その隙間ごとくくくり込まれて消えた。鏡は、祭壇の前で、額より血を流して柎とわる紗音の体と、その顔ごが、生霊決りの柎ごだった。

※これはIP2における夏妃の部屋での密室殺人、及びIP4における井戸での殺害状況の解答です。

「今のところはそんなものである。ここから、柎が物としての体盤を整えていくのが、一番骨が折れるのだ。……表の物語と裏の物語、これを一致させれば柎が物として充実させるのは尚苦労する。トリックを考え出すのと同じか、それ以上かな。」(ペイト)  
「……そして、その上辺りの物語だけを眺めるのですから、貴女の物語は、何とも賞賛も限りです。」(ドラ)  
「そうであるな。要は常に、ミステリーの物語とファンタジーの物語の2つを操っている。にもかかわらず、公開されるのはその一方の物語だけだ。それは判えるなら、牛より、最も上質な肉をわずかに切り取り出し美味な料理として、残りは全て捨ててしまうかのような賢明だ。」(ペイト)  
「賢明な例えだ。……しかし、……惜しくもあるのではないですか。」(ドラ)  
「惜しい、とは？」(ペイト)  
ドラノールは無言のままペイトに返す。ペイトはそれを机の上でとんとんと整えながら、問い返した。  
「……あなた自身の物語を描き、その上辺りの半分だけを料理しなす。……賞賛ご捨てられた残りの半分を食する者は、その味と大胆な切り捨てに、驚きと賞賛を送るでショウ。……しかし、世の中のニンゲン全てが、あなたの望むほど舌が肥えているとは限らないです。」(ドラ)  
「そういふ輩も、噂ごはいるであろうな。」(ペイト)



「あなたがそれを、1000人に1人と記しましたが、恐らくは逆です。1000人に1人を除いて全てのニンゲンには、あなたが体当たり読んでもらいたかったにも関わらず、切り捨てられた。残り半分の物語を察することも出来なくていいのです。」(ドラ)

「くっくく。悪いではないか。鏡河に上辺のみを取り切って物語とした読者が。ならばその読み手も、1000人に1人を除いて全てを切り捨てるといっても、何とも鏡河で良いではないか。」(ベアト)

「……それであなたは良いのですか。人は物語を、読まれるために書くのです。……誰にも読まれることのない物語を書き、自ら閉るなど、……鏡河の極みを超えて、愚かしくさえ思えるのです。」(ドラ)

「くっくく。悪いではないか。1000人の999人が理解できるように記したものが文書と呼ばれるなら、1000人の1人にしか理解できない我が物語は、奇書と呼ばれるに相応しい。……彼女の描く物語なのだ。ならば奇妙な味だ。奇書で良いではないか。」(ベアト)

「……私の役目、癖手を用いて、その奇なる物語を万人に理解できるようにすることです。」(ドラ)

「そういうことだ。だからこそ、本当はそなたの手に委ねたくはない。」(ベアト)

「ですが、あなたの考えばかりマシタ。999人が理解できるようには出来ませんが、……せめてあと1人、理解できるようにする手段を、出来るかもしれませぬ。」(ドラ)

「手段とは何か。」(ベアト)

「この、未完の原稿を、いつの日にか公開したいのです。」(ドラ)

「妾が筆理を使い、捨てた稿を、わざわざゴミ箱より引っ張り出そうというわけか。」(ベアト)

「……あなたは恐らく、誰にも理解されないでしょう。しかしながら、それはあなたの本心とも思えませぬ。あなたは999人への理解を求めてサイ。しかしそれでも、たった1人への理解を求めてイル。」(ドラ)

「その1人さえ、現れかねる可能性もあるわけだから。……自分の胸の内を誰かに理解して欲しいと願うのは、恋する少女だけではない。……千年を経て彼女とて、それを願うのだ。」(ベアト)

「そして少女はわざと難解な言葉でそれを語り、たった1人の王子の迎えを待たす……。」(ドラ)

「そういうわけだ。くっくくく。妾も、長い月日をかけて、何ともしよぬ物語を書き上げたものよ。」(ベアト)

「もし、その王子が現れない時。……私が物乞いへ導く、道標となりませう。」(ドラ)

「……ミステリーであること保証するノックスの十戒か。くっくくく。そんなものが、果たして妾への道標となるものか……。」(ベアト)

「それでも足りなければ、……この未完の原稿を公開し、あなたの世界への鍵とします。」(ドラ)

「何とも頼ましい話だ。告白する勇氣もない彼女が、友人に代弁させるかのようではないか。」(ベアト)

「それで成立する愛もあるのです。」(ドラ)

「ふ、……くっくくく。はっはっはっはっはっはっは。……良かった。この原稿を、そなたにくれてやろう。」(ベアト)

ベアトはこちらへ向き直り、紫煙を掃拂させる煙管のケーンで原稿の束を叩く。すると原稿の束は、くるくると丸まって細くなり、ポンと現れつポトルの中へ封じられた。それをドラノールに放る。

「そなたの好きにせよ。ただし、条件が一つだけある。」(ベアト)

「……何でしょう。」(ドラ)

「妾の生ある内。その封を解くことを許さぬ。」(ベアト)

「……それでは、この原稿によって真実が辿り着いた人々が、あなたが答えを告げられませぬ。」(ドラ)

「妾の待て王子は、その原稿を読まずに至った者のみだからだ。……猫の腹を解く。後では、猫を愛でることは出来まい？ そのポトルを開けるとは即ち、妾の腹を割くも同じことだからだ。」(ベアト)

「…………いやりませぬ。そのように致しませう。願わくば、この原稿によって、あなたの望に参る者が現れることを、心より祈ります。」(ドラ)

「どうだかな。……カケラの海のエラ諸國は剣と冷波であるぞ。妾の望に参る者が何回もして、唾を吐きかけるだけであろうな。」(ベアト)

「……あなたが、愛ある者に視る物語を推すのなら、……あなたもまた、彼女たちを愛するべきなのです。あなたの求める王子とて、あなたが愛がなければ、視えないのです。」(ドラ)

「……ふ、……ふっふふふ。……これは一本取られたぞ。そなたの勝ちだ。さあそのポトルを手土産に帰るが良い。妾はまだ死ぬ。書き終えないければならぬ物語は、まだまだ悪いのだ。」(ベアト)

「それでは、これで失礼します。……お元気で、大ベアトリーチェ興、あなたを待つ。大勢の愛ある彼女のことを、どうかお忘れなく。」(ドラ)

「……そうであるな。それを、そなたの置き土産と思ひ、受け取ることにする。ロノウエ、客人のお帰りが。玄關まで見送るが良い。その後、妾はもう一度紅茶を。久し振りに甘いミルクティーを飲みたくなつた。」(ベアト)

「……羨まりました、お嬢様。」(ロノウエ)

遺言に従い、大ベアトリーチェ興の死後、この未完の原稿を公開する。この原稿を読んで、私は晩年の彼女の悲しみを思い浮かべ、涙が浮かぶのを察しえなかつた。同時に、彼女が望れでもあつた。彼女は愛ある者を求めながらも、彼女の心は皮肉に批評的に、愛なき者への怒りについてあつたからだ。彼女があつて、1000人に1人が目に留らばよいと言つた。しかしそれは違つた。彼女は1000人の中に、1人でも多く届くことを願つたのだ。それを彼女が問はずに否定するだろう。しかし間違なく、それは彼女の本心だつたのだ。私は初め、この原稿の公開に消極だつた。彼女が生前、何度も口にしてた。1000人に1人の、彼女の救世主の神格を守るためにも、非公開であるべきだと思つた。しかし、何度も読み返す内に、……彼女の原稿は、究然なき恋文であると気付くようになった。彼女さえも気付かなかつた本心。私はそれを今、理解し、それを叶えてやるべきだと思つた。それが、この未完の原稿を公開するに至つた動機である。これを讀み、あなたがベアトリーチェという一人の女性に感じたものが、愛であっても怒りであっても、どちらでも構はず。しかし、もし可能ならば、この物語の一番奥に秘められた、彼女の思ひに至って欲しい。

彼女はこの物語を、2つ書き、1つしか公開しないと言つた。しかし、本当はそれも違う。3つ書き、1つしか公開しない物語なのだ。この未完の原稿によって、その3つの中の2つまでが晒された。最後の1つは、どうかあなた一人の方で辿り着いて欲しい。それが、同じ女として、これを讀む諸國に強く願ふことである。愛がなければ視えない、彼女の言葉と。だが悪いぞう。誰の心にも、愛はある。それが視えなかつたからこそ、彼女の動機なのである。

