



2STROKE MVX

2STROKE MVX



## まえがき

みなさま今日は、YT\$鷹那です。

今回は、今までとは少し違う路線の本を描いてみました。

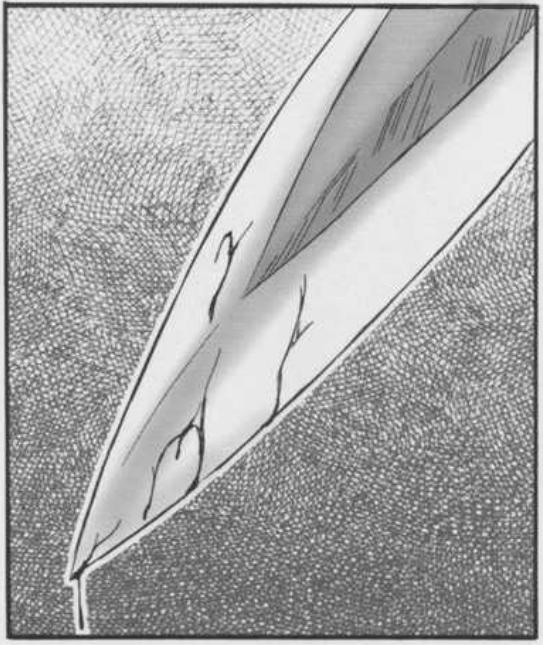
以前から好きだったので、一度は描いてみたかったキャラクターの  
ワルキューです。

ワルキューには色々なバージョンがありますが  
特に"これ"というものはなく、デザインにしても  
話にしても、結構いろいろアレンジしています。

そのアレンジがどう転ぶかはわかりませんが、  
楽しんで頂ければと思います。

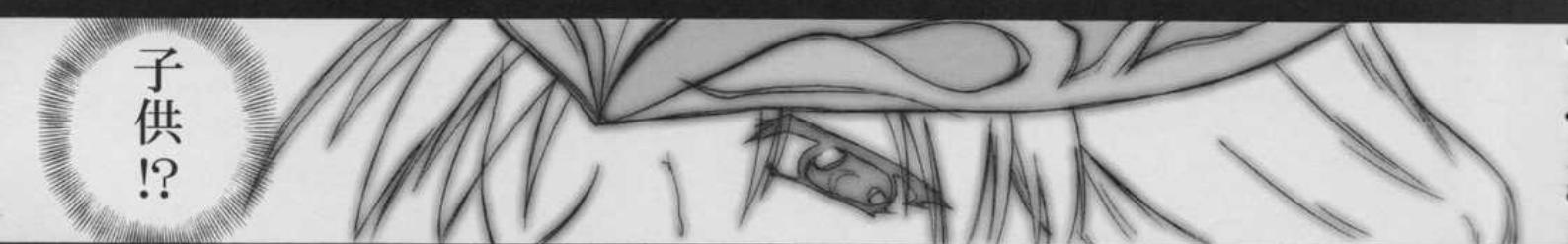
























ふつ……うあ  
：あつ……はあつ

ピタッ

ピタッ

ふあああああああ……  
はあつ……あ・ワルキユーレ  
の膣内……温かくて……ん……  
凄く……気持ち良いよお

グッパ  
グッパ  
グッパ

グッパ

ズブブブブブ……

ペルル

はあああああああ……  
ああつ……つあ  
いやああああ……  
ああ……はあ……













はあああつ…ああつ  
ワルキユーレえ：  
出すよ…このまま  
中に…出すよお

ギュウ

ギュウ

はあつ…んん…  
来て…コアクマ…ン  
中に…出してえ…

ピク

ピク

やあつ…はああああつ  
だめえつ…ふあつ  
ああああつ…んああああ

ギュウギュウ…

ギュウ

ギュウ

ふあつ…うあああああ  
コアクマンのが…中で  
たくさん…出てる…





23









毎度おなじみの言い訳コーナーです。

まずはお詫びから。

表紙に触手を描きましたが、本編では触手は出ません。  
マンガ部分の内容が、沢山の男達に体を押さえつけられる  
といった物でしたので、そのまま表紙を描くと、画面の  
收まりが悪くなりそうだったので、動けないという  
イメージで触手を描いた次第であります。

さて、マンガ部分ですが、序盤は普通のマンガっぽく？  
描きましたが、いかがだったでしょうか？

かっこいいワルキューが描けたのでちょっと満足です。  
ただ、まだまだ精進しないといけませんね（^\_^;）

ちなみに、モンスターや村人達はコアクマンの術によって  
操られている…って事にしておいて下さい。

あと、このお話、ゲームでは出てこない（？）お父様が  
語られています。

また、最後にコアクマンから鈴をもらっています。

いわゆる伏線ってヤツです。

いやー、いつになるかわかりませんが、続きを描きたい  
と思っていたりします。

本当に描くかどうかはわかりませんが、描きたい気持ちは  
十分ありますので、もし期待してくれている方がいらっしゃつ  
しゃったら、気長にお待ちいただければと思います。

って、なんだか薄く思わせぶりな文章になってしまい  
ましたね（^\_^;）





本当はこういう展開も考えていたんですけど  
今回のワルキューレのお相手は  
コアクマンと言う事に落ち着きました。

このイラストは本当は表紙にしようと  
思っていた物です。  
なんでボツになつたのかは忘れましたが  
イラスト的には気に入つてるので  
ここで復活です。



## あとがき

ここまでお付き合い下さって、ありがとうございます。  
マンガの仕上げなども最近の物とは雰囲気を変えてお届けしましたが  
いかがだったでしょうか？

今回の本を描くにあたり、ちょこっと北欧神話を調べてみましたが  
(いや、ホントにちょこっとですけど)なかなか興味深い物がありまして  
色々と想像をふくらませていたりします。  
マンガの中で"父"の存在を出したのも、その流れですね。  
ゲームと神話が混ざってしまっていますが、機会があったら続きを描いてみたいですね。



次回の新刊は夏のイベントで  
おねがい☆ツインズということです  
ほぼ決まっています。  
久しぶりのカテーページ付きに  
しようかと思っていますので  
興味のある方はよろしくお願いします。

さて、そろそろ時間ですので  
入稿を済ませて寝ます。

それでは次の本でお会いしましょう。

2003年6月



おくづけ

## 2STROKE MVX

発行 2ストローク  
著者 YT S 鷹那  
発行日 2003.6.15

url  
<http://w3.dreams.ne.jp/~pc0819/uraaq/>  
e-mail : uraaq@mail.goo.ne.jp

印刷所 ねこのしっぽ 様

無断転載・無断複製  
未成年者の購入閲覧を  
固く禁じます。



Adult Only  
2STROKE MVX  
2stroke Presents