



KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ



# 幻想水滸伝<sup>®</sup>

GENSO SUIKODEN II

108星キャラクターガイド



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

■ホームページアドレス

コナミ株式会社 <http://www.konami.co.jp>

株式会社新紀元社 <http://www.shinkigensha.co.jp>





KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ



# 幻想水滸伝<sup>®</sup>

GENSO SUIKODEN II

108星キャラクターガイド



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# 幻想水滸伝<sup>II</sup>

GENSOSUIKODEN II

## 108星 キャラクターガイド



# 幻想水滸伝II 108星 キャラクターガイド

## CONTENTS



黒き刃の紋章



火の紋章

第1章 世界の章 .....	003
第2章 絵画の章 .....	015
第3章 人物の章 .....	081
新同盟軍 .....	084
ハイランド王国 .....	220
ジョウストン都市同盟 .....	230
その他のキャラクター .....	233
第4章 対談の章 .....	237
第5章 秘奥の章 .....	247



輝く盾の紋章



水の紋章

## INTRODUCTION

### ● 前書き ●



土の紋章



破魔の紋章

本書は『幻想水滸伝II』に登場するキャラクターたちの魅力をふんだんに詰め込んだキャラクターガイドだ。個性的なキャラクタたちの魅力を掘り下げるために、まず、デザイン草案や初期段階のラフイラストなどをできる限り掲載した。そして、リッチモンドの調査報告、目安箱の手紙、戦争イベントのときの撤退や死亡時のセリフ、主人公を朝起こしにきたときのセリフなどを網羅。さらに、ファンの方々が知りたいと思っていることを、開発者の方々に7時間にも渡るお時間を頂いて、ひとりずつ根掘り葉掘り聞いてきた。残念ながら今後のためにお答えを頂けなかった謎も残ったが、さまざま謎や設定が解き明かされ、新たな視点を持って、今まで以上にキャラクターたちを愛せるのではと考えている。そして、本書が108星のキャラクターたちとファンの方々を再会させる「約束の地」となることを切に願う。



風の紋章

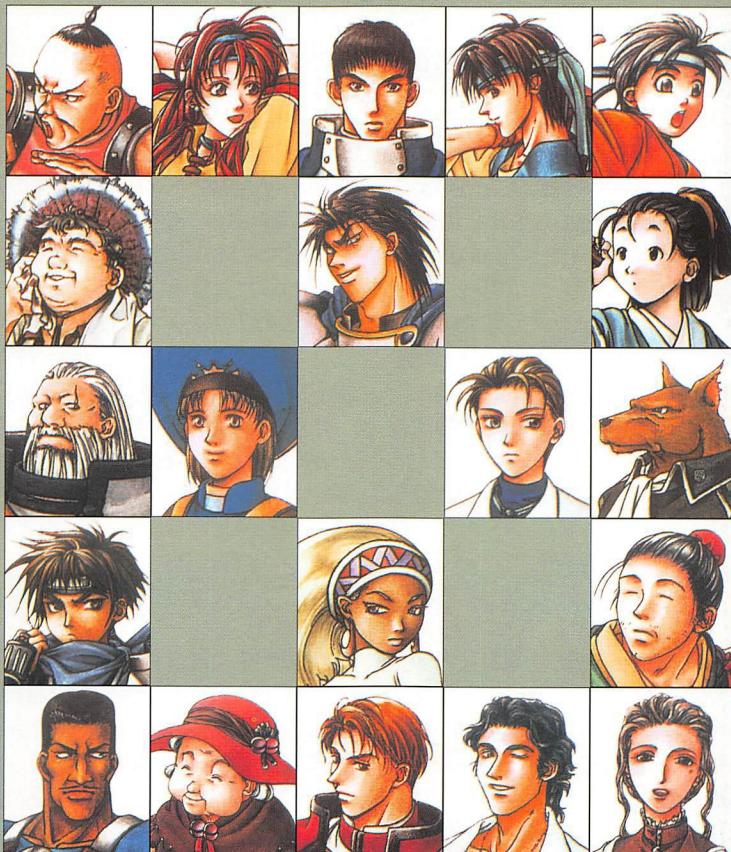


雷の紋章

## 第 1 章

# 世界の章

まずは『幻想水滸伝II』の世界観についての情報を紹介していこう。歴史と地理、27の真の紋章、キャラクターの生年と出身地および人間関係を理解することで、あなたの幻想ワールドへの思いは、さらに高まるに違いない。壮大なストーリーに裏づけされたさまざまな設定を、ぜひとも堪能してほしい。



# 幻想水滸伝の歴史



権力と野望、策謀と軍略が渦巻く幻想水滸伝の歴史について紐解いていこう。

3つの代表的な戦争と歴史年表、  
キャラクターの生年一覧を紹介する。

## 「継承戦争」

トラン湖西方周辺を230年もの長い間、支配した大国「赤月帝国」。ここで太陽暦446年、帝位継承権を賭けた「継承戦争」が勃発する。これは、本来の帝位継承者であるパリバロッサ・ルーグナーの不在時に叔父のゲイル・ルーグナーが廃嫡裁判を起こし、帝位

継承権を奪い取ったことが発端。内乱当初はゲイル側が有利だったが、帝国六将軍と軍師レオン・シリバーバーグの活躍、ゲイルの暴政により、民心が離れたことで、戦況は逆転。パリバロッサが勝利し、帝位を取り戻すのだった。

## 「門の紋章戦争」——幻想水滸伝より

継承戦争の戦いぶりから、「黄金の皇帝」と崇められたパリバロッサは、宮廷魔術師ウインディに魅了され、政治を省みなくなった。その影響で宮廷内には出世主義の官僚が増え、各所には山賊、湖賊などの類がのさばり始める。民衆の不満は高まり、抵抗の兆しを見せ始め、ついにそれは、オデッサ・シリバーバーグ率いる解放軍というひとつの形となった。解放運動の制圧に本腰を入れた帝国は、レナンカンプにあった解放軍のアジトを襲撃。オデッサはここで絶命する。

その後、解放軍を引き継いだのは、帝国六将軍のひとり、テオ・マクドールの息子だった。天才軍師マッシュ・シリバーバーグを仲間に加え、トラン湖の廃墟

の城を本拠地として、勢力を盛り返す。このときから、抵抗組織という色合いから軍隊組織に変貌した解放軍は、大富豪レバント(現トラン共和国大統領)を仲間に加え、さらに勢力を拡大していく。またエルフ、ドワーフ、コボルトなどの異種族の協力、帝国五将軍の解放軍側への寝返り、竜洞騎士団の援助を受け、快進撃を続ける解放軍は、2年後に、ついに帝都グレッグミンスターへ侵攻。皇帝パリバロッサを倒したテオの息子の手により、赤月帝国はその歴史に終止符を打つ。

その後、トラン共和国が設立され、解放軍のメンバーの多くがその重職に就いた。だが、テオの息子は後事をレバントに託し、いずこかへと旅立った……。

## 「デュナン統一戦争」——幻想水滸伝Ⅱより

トラン共和国での「門の紋章戦争」が終結してから3年後……。北方では、ハイランド王国の魔王アガレス・ブライトと、ジョウストン都市同盟との間に休戦協定が結ばれた。だが、魔王アガレスとミューズ市長アナベルがほぼ独断で決定したこの休戦協定は、ハイランド軍部内では反発を受け、ハイランド軍の指揮権がアガレスの息子ルカ・ブライトに移行。都市同盟においてはすべての市の承認を得られずに、いつ破ら

れてもおかしくない、危ういものだった……。

国境にほど近い天山の峠で事件は起こった。翌日に故郷キャロの街への帰還を控え、駐留していたハイランド軍のユニコーン少年兵部隊が、夜襲を受け、全滅したのだ。襲った部隊は、公式発表では都市同盟軍だが……。この事件を発端として、ルカ・ブライト率いるハイランド軍は都市同盟に侵攻を開始。デュナン統一戦争の幕開けである……。

# 幻想水滸伝・世界年表

暦数	出来事
太陽暦 -375年	シエラが「月の紋章」の力により“始祖”となる。
太陽暦 -2年	英雄ヒクサクが、アロニア王国を打ち倒し、ハルモニア神聖国を建国する。
太陽暦 元年	ヒクサクが神官長として、神官政治を開始。この年を太陽暦元年と定める。
太陽暦 20年ごろ	聖戦士クリフトが戦士の村を開村。このとき、クリフトが残した教えを戦士の村は継承している。
太陽暦 70年ごろ	ハルモニア神聖国により門の紋章の一族が蹂躪、虐殺される。ウィンディとレックナートは門の紋章をわけ合って逃亡する。
太陽暦 78年	ネクロードが「月の紋章」を盗み取り、蒼き月の村より逃亡。
太陽暦 80年ごろ	大森林において、“大盟約”が結ばれ、人間、エルフ、ドワーフ、コボルトの領域が定められる。
太陽暦 110年	サウスウインドウを中心にしてデュナン君主国が成立する。初代デュナン王はペルナンド。
太陽暦 150年ごろ	「隠された紋章の村」がウィンディによって襲撃される。呪いの紋章・ソウルイーターは行方不明になる。
太陽暦 185年	ミューズ市が市長制をもとに成立。初代市長はレビア。しかし、デュナンとの境界が確立されておらず、たびたび紛争が発生する。
太陽暦 212年	トゥーリバーにおいて二院会議が成立し、地方一帯の統治が始まる。
太陽暦 230年 赤月帝国暦 元年	赤月帝国がハルモニア神聖国の内乱に乗じて独立。初代皇帝はクラナッハ・ルーグナー。このとき、霸王の紋章もルーグナー一家のものになる。
太陽暦 237年 ハイランド暦 元年	内乱を鎮圧したマウロ・ブライトがその領土を得てハイランド王国を建国。ハイランドより、ブライト王家に教義の守護者としての魔王の位が授けられる。
太陽暦 252年 ハイランド暦 16年	デュナン君主国内部で内乱が発生する。内乱は反乱側が勝利を収め、サウスウインドウ市が市長制のもとに成立する。この内乱時にハイランドによるサウスウインドウ東部(現在はミューズ市領になっている)への侵攻が行われる。
太陽暦 280年 ハイランド暦 44年	ハイランド王国の軍事力に対抗するため、ミューズ市の資金援助のもとに近隣の領主騎士が集まって、マチルダ騎士団が結成される。
太陽暦 294年 ハイランド暦 58年	マチルダ騎士団がミューズ市より自治権を得て、独立。ミューズ領内の騎士の土地と、マチルダ騎士団領内の土地の等価交換協定が結ばれる。
太陽暦 314年 都市同盟暦 元年 ハイランド暦 78年 赤月帝国暦 85年	ジョウストン都市同盟の成立。このときに加盟したのは、ミューズ市、サウスウインドウ市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団の3都市、1騎士団であった。その名前の由来は盟約が交わされた“ジョウ斯顿の丘”に由来する。
太陽暦 340年 赤月帝国暦 111年	クロウリーとメイザースの魔術合戦が発生する。
太陽暦 347年 赤月帝国暦 118年	ソニエール監獄完成。
太陽暦 362年 都市同盟暦 49年 ハイランド暦 126年	ミューズ市領であったグリンヒル市にグランリーフ学院(のちのニューリーフ学院)が設立される。創設者はアレン・ワイズメル。
太陽暦 365年 都市同盟暦 52年 ハイランド暦 129年	ルルノイエの宮殿が改築される。
太陽暦 366年 都市同盟暦 53年 ハイランド暦 130年	自治組織であったティント鉱山ギルドを母体としてティント市が成立。同年、ジョウストン都市同盟に加入。
太陽暦 370年 赤月帝国暦 141年	スカーレティシア城完成。
太陽暦 373年 都市同盟暦 60年 ハイランド暦 137年	ミューズ市領であったグリンヒル市が、グランリーフ学院を中心に“学問の独立”的に自治権を主張。ミューズ市の歴代市長でも、名市長として名高いユーリアによって、グリンヒル市の独立が認められる。
太陽暦 378年 都市同盟暦 65年 ハイランド暦 142年	ミューズ市より、すべての自治機構がグリンヒル市に移されたことを契機に、グリンヒル市がジョウ斯顿都市同盟に加入を認められる。
太陽暦 392年 都市同盟暦 79年 ハイランド暦 156年	グランリーフ学院で学院の改革が行われ、学長の座はワイズメル家の世襲から、学生による選挙(ただし候補者は運営委員会による推薦)で決められるようになる。これにともない名称が変更され、ニューリーフ学院となる。
太陽暦 407年 赤月帝国暦 178年	モラビア城完成。
太陽暦 428年 都市同盟暦 115年 ハイランド暦 192年	ハイランド王国の魔王ローベル・ブライト、第1軍団長ハーン・カニンガムに率いられた王国軍が都市同盟領内に侵攻。ミューズ市長ダレルはサウスウインドウ市に亡命。残ったミューズ市軍を率いてゲンカクが抵抗活動を開始する。

<b>太陽暦 432年</b> 都市同盟暦 119年 ハイランド暦 196年	同盟軍を束ねることになったゲンカクによる、「大攻勢」が始まる。グリンヒル市、マチルダ騎士団領を奪い返すのに成功。また、この年ティント領内で居住地を奪われたウィングホードのために、ゲンカクがトゥーリバーの中州の土地を買い取る。丘上会議（同盟軍の最高会議）において了承を得ていたが、このときの資金が同盟軍の戦費より支払われたため、ゲンカクはミューズ市長ダレルの不興をかう。
<b>太陽暦 434年</b> 都市同盟暦 121年 ハイランド暦 198年	同盟軍総指揮官ゲンカクと第1軍団長ハーンを中心に休戦協定を結ぶ。だが、ハイランド東方の小さな地域の領有権をめぐって争いが起こり、これを鎮めるため、ゲンカクとハーンの間に一騎打ちが行われる。だが、ゲンカクはハーンに一太刀も浴びせることなく負け、都市同盟を追われることとなる。
<b>太陽暦 443年</b> 都市同盟暦 130年 ハイランド暦 207年	ハイランド王国国境近くを行幸中の王家一家の隊列が無法者の集団に襲われるという事件が発生する。表向きは、反逆者の仕業とされたが、その装備の充実と、襲撃者の訓練の高さから、ミューズ市が画策した襲撃事件だといわれている。
<b>太陽暦 446年</b> 赤月帝国暦 217年	バルバロッサ・ルーグナーとゲイル・ルーグナーの間に「継承戦争」が起こる。レオン・シルバーバーグら、シルバーバーグ家と、のちの帝国六将軍の力によって、バルバロッサがこれに勝利する。
<b>太陽暦 447年</b> 都市同盟暦 134年 ハイランド暦 211年	ティント市を中心とした南部同盟勢力が赤月帝国の内乱に乗じて侵攻を開始する。だが、皇帝の座に戻ったバルバロッサ、帝国六将軍、軍師レオン・シルバーバーグの前に敗退する。
<b>太陽暦 448年</b> 赤月帝国暦 219年	カレッカの虐殺事件発生。歴史上はジョウストン都市同盟の仕業とされている。この事件後、軍師マッシュ・シルバーバーグは帝国軍を離れる。
<b>太陽暦 449年</b> 赤月帝国暦 220年	ノースウインドウが壊滅。原因は不明。
<b>太陽暦 453年</b> 赤月帝国暦 224年	オデッサ・シルバーバーグを中心に「解放軍」が組織され、「門の紋章戦争（解放戦争）」が始まる。
<b>太陽暦 456年</b> 都市同盟暦 143年 ハイランド暦 220年	赤月帝国内の反乱勢力、解放軍の軍師マッシュ・シルバーバーグの策略により、ティント市とサウスウインドウ市の連合軍が、赤月帝国の北方地域を支配下に置く。
<b>太陽暦 457年</b> 赤月帝国暦 228年 トラン共和国 元年	マクドール家の嫡男の手によって「解放戦争」は「解放軍」の勝利によって幕を閉じる。赤月帝国の滅亡とトラン共和国の成立である。
<b>太陽暦 458年</b> 都市同盟暦 145年 ハイランド暦 222年	赤月帝国を倒し建国されたトラン共和国、初代大統領レパント、共和国軍総司令官クワンダ・ロスマント、カシム・ハジル、ソニア・シューレンによる北方地域の奪回が始まる。紛争の序盤で早々にサウスウインドウ市軍が撤退、ティント市軍もよく戦うが結局は敗退する。これがもとで、ティント市とサウスウインドウ市との間に軋轢が生じる。これを機にハイランド王国が国境での活動を活発にさせる。ゲンカク没。
<b>太陽暦 460年</b> 都市同盟暦 147年 ハイランド暦 224年	ルカ・ブライトによる都市同盟への侵攻が始まる。これがもとで、デュナン統一戦争が勃発する。

## キャラクター生年一覧

生まれた年	現在の年齢	キャラクター	生まれた年	現在の年齢	キャラクター
太陽暦291年	170才	ジークフリード	太陽暦433年	28才	スタリオン、フリック、ヤム・クー、ロウエン、ローライ
太陽暦374年	87才	メイザース	太陽暦434年	27才	オウラン、カミュー、クラップ、シン、テレーズ、ハイ・ヨー
太陽暦385年	76才	アビズボア	太陽暦435年	26才	アマダ、シュウ、マイクロトフ
太陽暦389年	72才	タキ	太陽暦436年	25才	フリード・Y、ボブ、リキマル
太陽暦393年	68才	ルロラティア	太陽暦437年	24才	ジェス、シロウ、ピコ
太陽暦394年	67才	テンコウ	太陽暦438年	23才	フェザー、ヨシノ
太陽暦396年	65才	マクシミリアン	太陽暦439年	22才	ジュド
太陽暦414年	47才	キバ	太陽暦440年	21才	シド、ポリス
太陽暦416年	45才	ガンテツ	太陽暦441年	20才	ヒックス
太陽暦418年	43才	ハウザー	太陽暦442年	19才	カスミ、クラウス、シーナ、トニー、マルロ
太陽暦419年	42才	アダリー、テツ	太陽暦443年	18才	アップル、キニン、テンガール、リーナ
太陽暦420年	41才	ゲオルグ	太陽暦444年	17才	アイ、アンネリー、エイダ、カレン、ゲンゲン、ルック、ジョウイ
太陽暦421年	40才	レブラント	太陽暦445年	16才	コユウバ、ナナミ、ニナ、ホイ、ボルガン、メグ
太陽暦422年	39才	ギジム、リドリー	太陽暦446年	15才	ワカバ
太陽暦423年	38才	ゴードン、バド	太陽暦447年	14才	チャコ、テンブルトン、トモ、フッチ、ミリー
太陽暦424年	37才	ゲンシュウ、タイ・ホー、ツァイ、テッサイ	太陽暦448年	13才	ガボチャ、サスケ
太陽暦425年	36才	アレックス、ギルバート、バー・バラ	太陽暦449年	12才	コーネル
太陽暦426年	35才	ハンフリー、モンド、リッチモンド	太陽暦450年	11才	トウタ
太陽暦427年	34才	ヴァンサン、ホウアン	太陽暦451年	10才	ユズ
太陽暦428年	33才	ハンス、ヒルダ、ロン・チャン・チャン	太陽暦452年	9才	シロ
太陽暦429年	32才	カーン、シモーヌ、ピクトール、フィッチャー、レオナ	太陽暦455年	6才	マクマク、ミクミク、ムクムク、メクメク、モクモク
太陽暦430年	31才	アルバート	太陽暦458年	3年	からくり丸
太陽暦431年	30才	キリィ	太陽暦460年	1才	チュカチャラ
太陽暦432年	29才	アニタ、エミリア、ザムザ、バレリア、ハンナ	生年不明		主人公、シエラ、ジーン、ピッキー、ラウラ、ベシュメルガ

# 27の真の紋章



この世界の創生期から存在し、すべての力の象徴であり、  
根元である27の真の紋章。それを得た者は永遠  
の命を手にすると同時に、巨大な力を持つことになる。

## 生と死を司る紋章

所有者  
前作主人公

通常、ソウルイーター。相手の生死を左右する恐るべき力を秘めているが、紋章を所有している者と最も近い者の魂を好み、その命を奪い去る悲劇の因果がある。そのため、呪いの紋章と呼ばれることがある。現在の所有者はトラン解放軍のリーダーを務めた、前作主人公。

## 門の紋章

所有者  
表 不明 裏 レックナート

異世界との門を開く能力を持つ。門の紋章は、表（出口側）と裏（入口側）のふたつが存在し、その所有者もふたりにわかれる。かつての赤月帝国の宮廷魔術師であったワインディが表を所有していたが、現在は行方不明。裏を所有するのは魔術師の島に住む占星師レックナートである。

## 霸王の紋章

所有者  
不明

相手の持つ紋章の能力を封じ込める力がある。かつての赤月帝国の皇帝であったバルバロッサ・ルーグナーが、自らの竜王剣に封じて所有していた。赤月帝国の崩壊とともにバルバロッサが行方不明となっているため、その所在は不明。

## 竜の紋章

所有者  
竜洞騎士団長ヨシュア

竜たちを率いる力を持つ紋章。竜の紋章は代々、竜洞騎士団長が受け継いでいる。紋章の継承は所有者の死によってのみ行われるが、竜騎士が死ねばその愛竜も死んでしまうため、これまでほとんど行われていない。

## 月の紋章

所有者  
ネクロード

夜に属する種族に、慈しみを与える能力を持つ。かつては吸血鬼の始祖であるシェラが所有していたもの。蒼き月の村に安置され吸血鬼たちにエネルギーを与えていたが、ネクロードがそれを奪い、逃亡。自らの力としている。

## 夜の紋章

所有者  
ピクトール（星辰剣）

夜の領域に住む者たちを司る紋章で、吸血鬼を倒せる力がある。星辰剣はこの紋章が体現化したものである。トラン共和国のクロン寺にある過去の洞窟。その奥で眠っていた星辰剣をピクトールが手に入れ、現在の所有者となっている。

## 風の紋章

所有者  
ルック

レックナートの弟子であるルックが所有している。風を自在に操る力がある。デュナン統一戦争の際にその力を少しだけ発揮させた。

## 土の紋章

所有者  
ハルモニア  
神聖国神官長ササライ

土を司る力を持つ紋章。ハルモニア神聖国の所持する真の紋章のひとつで、デュナン統一戦争でハイランド軍の援軍として送られてきたサライに貸与されている。

## 田の紋章

所有者  
ハルモニア  
神聖国神官長ヒクサク

"法"を体現し、秩序と停滞をもたらす力を持つ紋章。ハルモニア神聖国に古来より伝わっているが、具体的な能力は不明。

## 獣の紋章

所有者  
ルカ・ブライ特

もともと、ハルモニア神聖国に伝わるものであったが、ハイランド王国建国時に、ブライ特王家に贈られた。ハイランド王国は、これをもってハルモニア神聖国を守護する荒々しき力の象徴となった。荒ぶる魂、激情を司る紋章で、生き物に宿る荒々しい感情、生のパワーを示す力を持つ。ルカはこの力を利用し、世界の破滅を企てている。

## 始まりの紋章

所有者  
盾 主人公 刃 ジョウイ

輝く盾の紋章と、黒き刃の紋章のふたつの相があり、これを両方所有する者には不老の力と、法と混沌の戦いを裁く力が与えられる。だが、別々の人間の手にあるときは不老の力は与えられず、"戦いを裁く"力を使うたびに、その所有者（両方）の命を削り取っていくことになる。

# キャラクター世界分布図

『幻想水滸伝II』の世界全図とともに、108星を含む仲間になるキャラクターたちの出身地をすべて紹介しよう。

ハルモニア神聖国

ほえ猛る声の組合 出身 クライブ

クリスタルバーー 出身 カーン

ハルモニア神聖国のどこか 出身 アンヌリー、オウラン

グリンヒル市国

①グリンヒル市 出身 ニナ、エミリア、テレーズ

②森の村 出身 コーネル、ジュド、ユズ

③深き森 出身 エイダ

④グリンヒルの森周辺 出身 マクマク、ミクミク、ムクムク、メクメク、モクモク

トゥーリバー市国

⑤トゥーリバー市 出身 シド、チャコ、ボリス、リドリー

⑥レイクウェストの街 出身 シロウ、タキ、テツ

⑦コボルト村 出身 ガボチャ、ゲンゲン

⑧トゥーリバー市の森 出身 ジークフリード

⑨竜口の村

トゥーリバー市国のことか 出身 ロウエン

ティント市国

⑩ティント市

⑪クロムの村 出身 テンコウ、マルロ

⑫鉱山の洞窟 出身 アビズボア、ルロラディア

⑬虎口の村

ティント市国のことか 出身 ギジム、コウユウ

サウスウインドウ市国

⑭サウスウインドウ市 出身 アダリー、ヨシノ

⑮クスクスの街 出身 カレン、テッサイ

⑯ラダトの街 出身 フリード・Y

サウスウインドウ市国のことか 出身 リッチモンド

⑰ノースウインドウ 出身 ビクトール、バーバラ

⑱新同盟軍本拠地 出身 チュカチャラ

⑲風の洞窟

⑳バナーの村



トラン共和国

## マチルダ騎士団領

- ⑩ロックアックス  
出身 アルバート、マイクロトフ  
⑪街道の村  
⑫洛帝山  
マチルダ騎士団領のどこか  
出身 トニー



## ハイランド王国

- ⑬サジヤの村  
⑭皇都ルルノイエ  
出身 ルカ、ジル、アガレス  
ハイランド王国のどこか  
出身 キバ、クラウス、ソロン・ジー、クルガン、シード

- ⑮キャロの街  
出身 主人公、ジョウイ、ナナミ

## ミコーズ市国

- ⑯ミコーズ市  
出身 アレックス、ジェス、トウタ、ピコ、ヒルダ、ホウアン  
⑰トトの村  
⑱コロネの街  
⑲リューべの村  
⑳リューべ近くの森  
㉑白鹿亭  
㉒傭兵隊の砦  
ミコーズ市国のどこか 出身 ハウザー

## トラン共和国

- |                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| カク                             | クロン                 |
| 出身 タイ・ホー                       | 出身 ガンテツ             |
| コワーン                           | レナンカンブ              |
| 出身 シーナ                         | 出身 メグ               |
| ロックランド                         | 竜洞騎士団領 ゴーヤ          |
| 出身 ゴードン                        | 出身 フッチ              |
| セイカ                            | 大森林のエルフの村           |
| 出身 アップル、ヤム・クー、リキマル             | 出身 スタリオン            |
| ロックカクの里                        | 戦士の村                |
| 出身 カスミ、サスケ、モンド                 | 出身 テンガアール、ヒックス、フリック |
| グレッグミンスター                      |                     |
| 出身 ヴァンサン、からくり丸(ジュッポのアトリエ)、シモーヌ |                     |
| 大森林                            |                     |
| 出身 バレリア                        |                     |
| トラン共和国のどこか                     |                     |
| 出身 ハンフリー、マクシミリアン               |                     |

## その他の

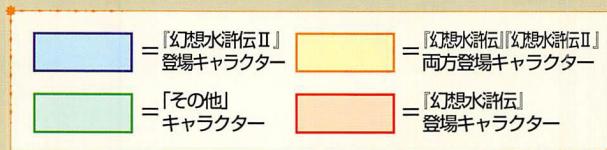
- カナカン  
出身 ホイ、テンブルトン  
ゼクセン  
出身 ポルガン、ギルバート、ハンス、レブ蘭ト  
グラスラント  
出身 アイリ、カミュー、バド、ボブ、リイナ  
群島諸国 出身 アマダ

- 黒竜島  
出身 ハイ・ヨー  
ファレナの廿王国  
出身 キリィ、ローレライ  
蒼き月の村  
出身 シエラ  
風吹く谷  
出身 フェザー  
南方  
出身 シン、ロンチャンチャン、ワカバ  
無名諸国  
出身 アニタ、ハンナ

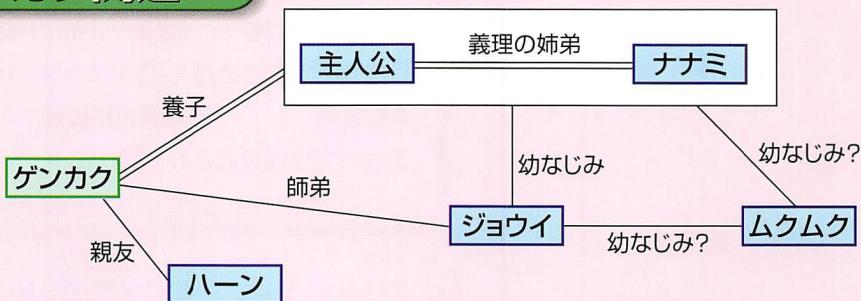
- 不明  
出身 ゲオルグ、ゲンシュウ、ザムザ、ジーン、シュウ、ビッキー、ペシュメルガ、ミリー、メイザース、ラウラ、ルック

# キャラクター相関図

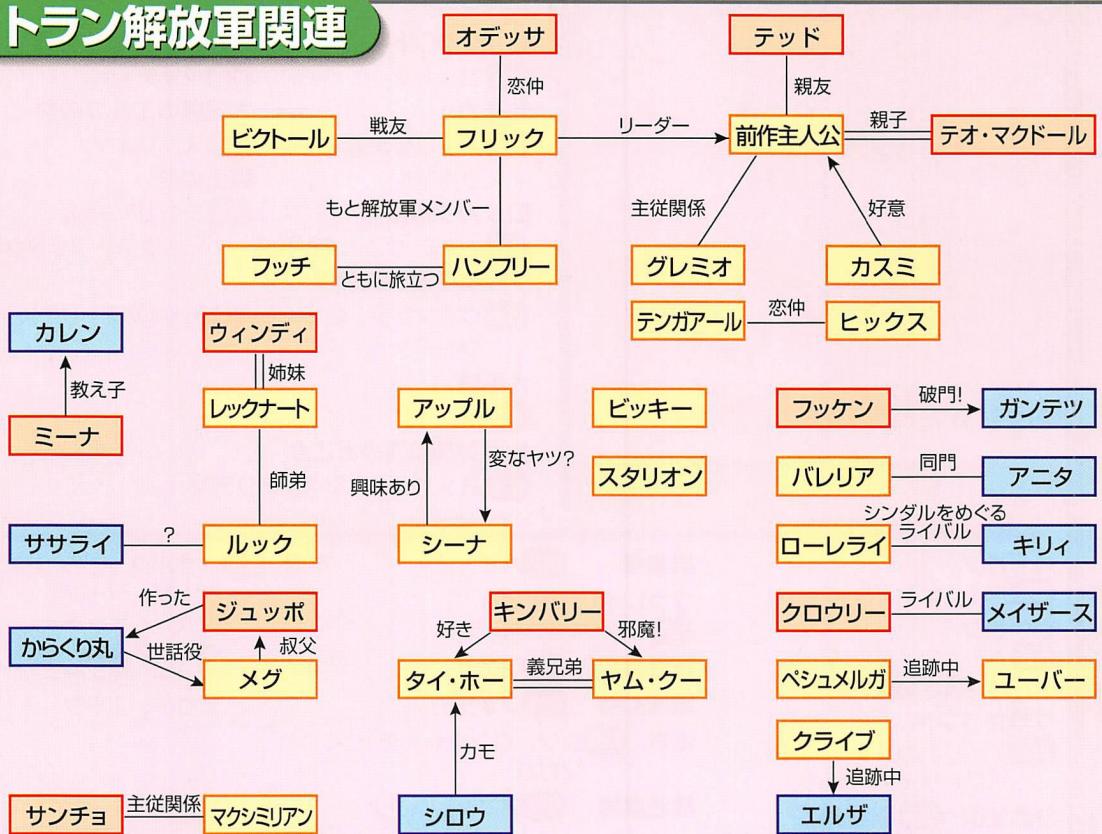
幻想水滸伝の世界に登場するキャラクターの人間関係を紹介しよう。魅力あるキャラクターたちが織りなすさまざまなものラマを理解するための参考にしてほしい。



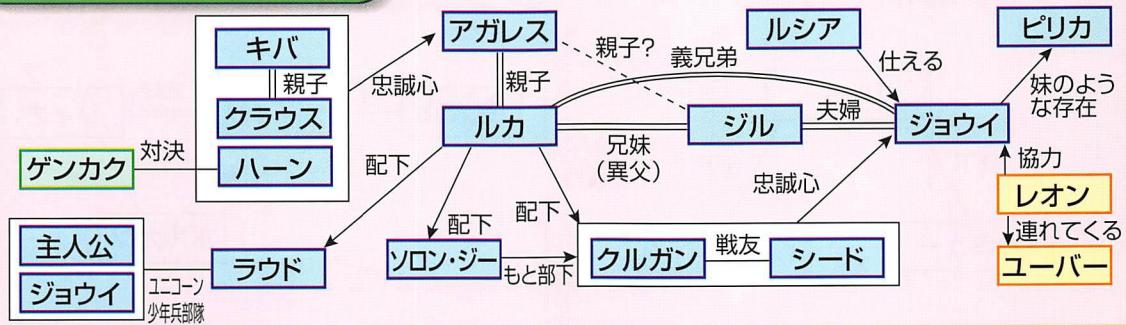
## ゲンカク関連



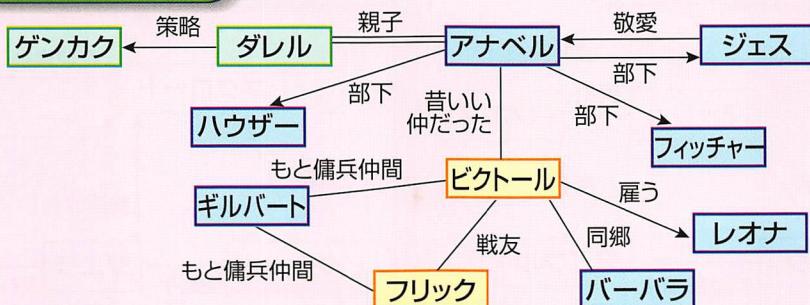
## トラン解放軍閥連



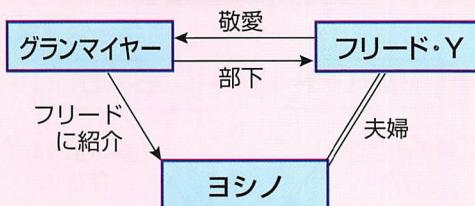
## ハイランド王国関連



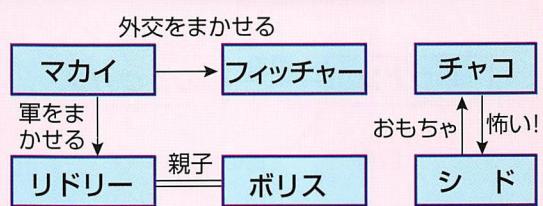
## ミューズ市関連



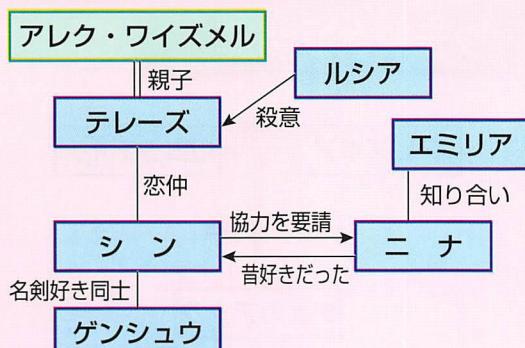
## サウスウインドウ関連



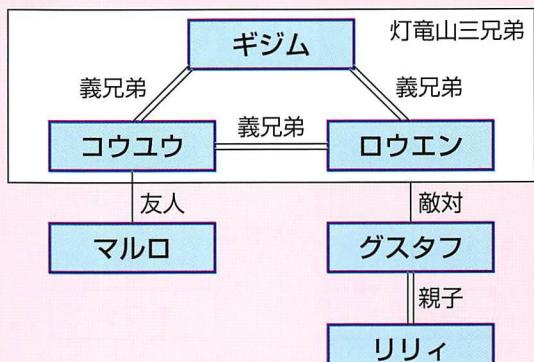
## トゥーリバー関連



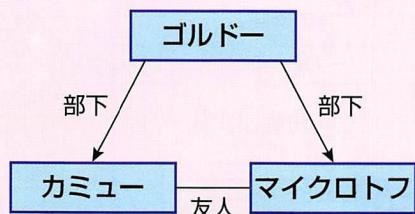
## グリンヒル関連



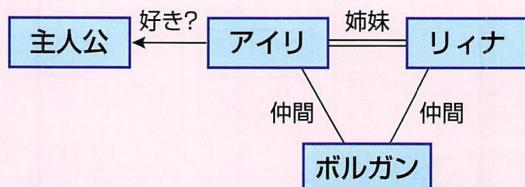
## ティント市関連



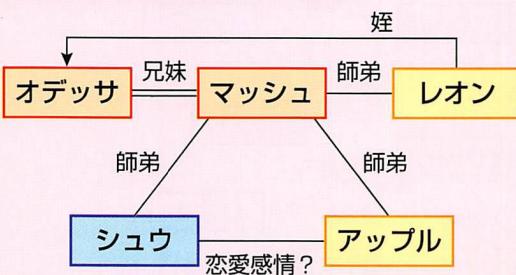
## マチルダ関連



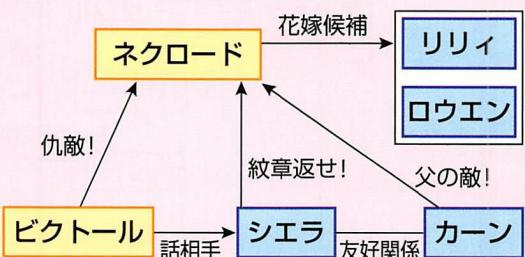
## 旅の一一座関連



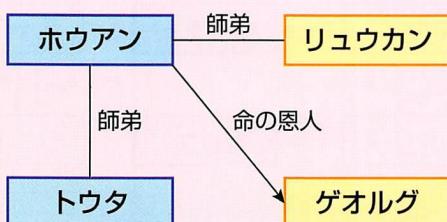
## 軍師関連



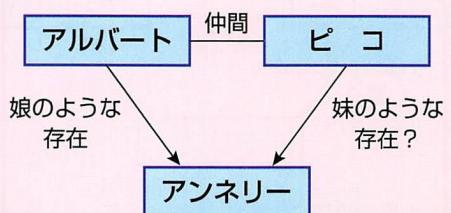
## ネクロード関連



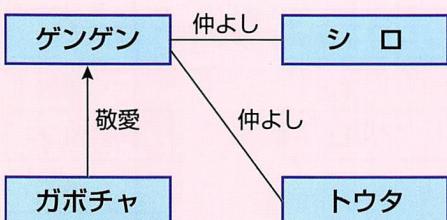
## 医者関連



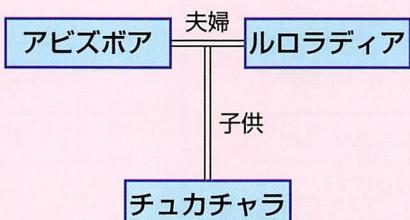
## 楽団関連



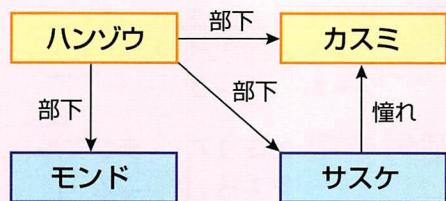
## コボルト関連



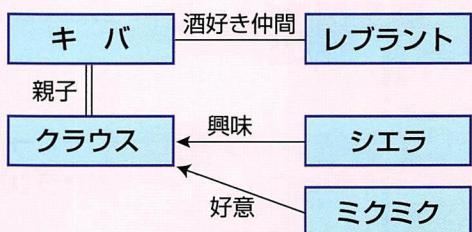
## クラーケン関連



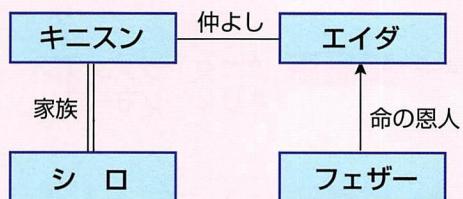
## ロッカクの里関連



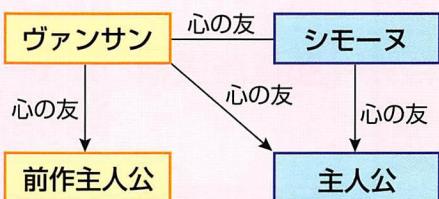
## キバ親子関連



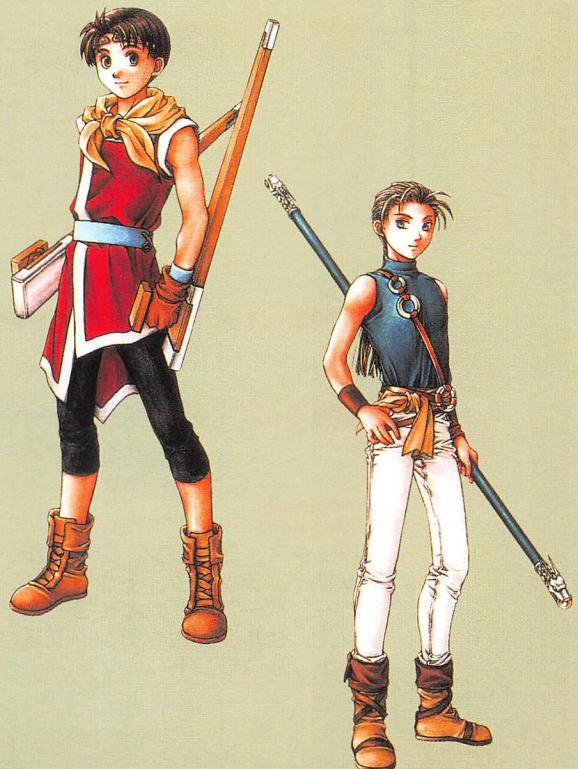
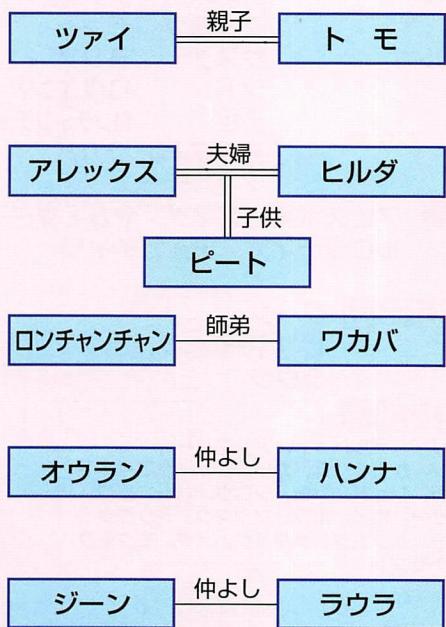
## 森関連



## 心の友



## その他



# 新同盟軍 組織図

## 新同盟軍リーダー

主人公

## 親衛隊

(主人公を守る)

アイリ

ナナミ

オウラン

ボルガン

シーナ

リィナ

## 正軍師

シュウ

## 副軍師

アップル  
クラウス

## 軍師付参謀

エミリア  
ジェス  
スタリオン  
タキ  
テンブルトン  
ニナ  
フィッチャー  
マルロ

## 大将军

キバ  
テレーズ  
リドリー  
ハウザー  
ボリス

## 義勇軍大将

カスミ  
バレリア

## 騎馬隊頭領

カミュー  
マイクロトフ  
マクシミリアン  
ハンフリー

## 騎馬隊

アニタ  
キリイ  
ヴァンサン  
シモーヌ

## 弓兵隊頭領

エイダ  
キニスン  
フリック

## 弓兵隊

クライブ  
ローレライ

## 歩兵隊頭領

ギジム  
ギルバート  
ゲオルグ  
ゲンゲン  
シン  
チャコ  
ツァイ  
ハンナ  
ハンフリー  
ピクトール  
フリード・Y  
ペシュメルガ  
リキマル

## 歩兵隊

ガボチャ  
ガンテツ  
ゲンシュウ  
コウユウ  
サスケ  
シド  
テツ  
トモ  
ヒックス  
フッチ  
mond  
ヨシノ  
ロウエン  
ロンチャンチャン  
ワカバ

## 水軍頭領

タイ・ホー

## 水軍

アビズボア  
アマダ  
ヤム・ク  
ルロラディア  
チュカチャラ

## 魔法兵团長

ザムザ  
メイザース  
ルック

## 魔法兵团

ジーン  
ビッキー<sup>+</sup>  
ラウラ

## 後軍部隊

アレックス、ゴードン、コーネル  
テッサイ、テンコウ、トウタ  
トニー、バーバラ、ハイ・ヨー  
ハンス、ヒルダ、ホウアン、ユズ  
レオナ、レブラント

## 特技部隊

アダリー、アルバート、アンネリー  
カーン、からくり丸、カレン、ジークフリード  
シェラ、ジュド、シロ、シロウ、バド、ピコ  
フェザー、ホイ、ボブ、マクマク、ミクミク  
ミリー、ムクムク、メクメク、メグ、モクモク  
リッチモンド

※上記の組織図は、リッチモンドの調査報告書をもとに編集部が独自に作成したものです。

## 第 2 章

# 絵画の章

オープニングの原画、メインイラスト、キャラクター原画など、このゲームに関連するオフィシャルのイラストをすべて公開していこう。特に注目したいのは、本書のために制作された描き下ろしイラストの4作品。そしてゲーム制作段階でお蔵入りになったボツキャライラスト、ボツモンスターイラストたちだ。



● 集う仲間たち ●



パッケージメインビジュアル



イラストレーション：石川史 本誌描き下ろし

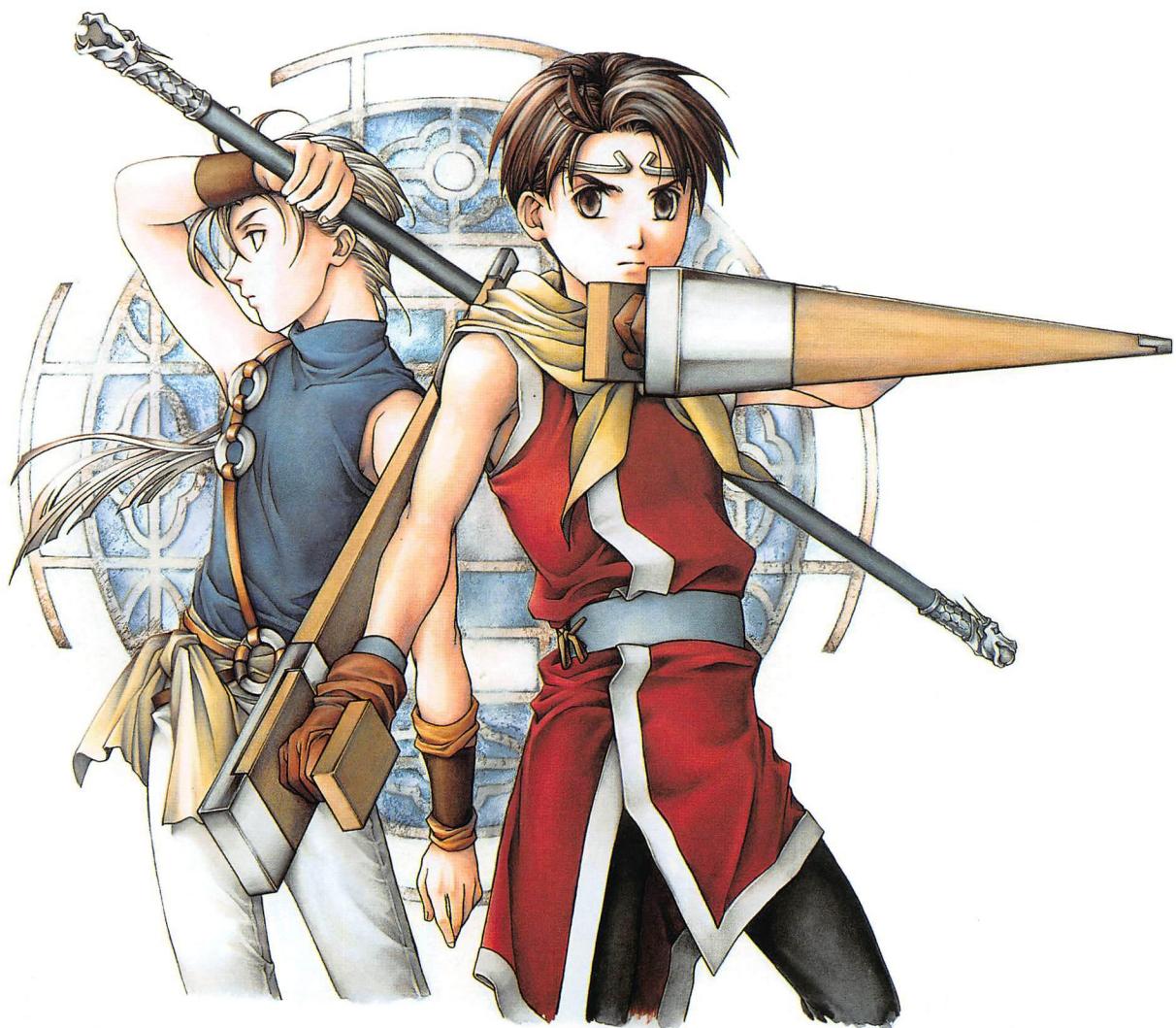
●出発の時●



電撃プレイステーション(メディアワークス)表紙: 1998年11月27日発売号より

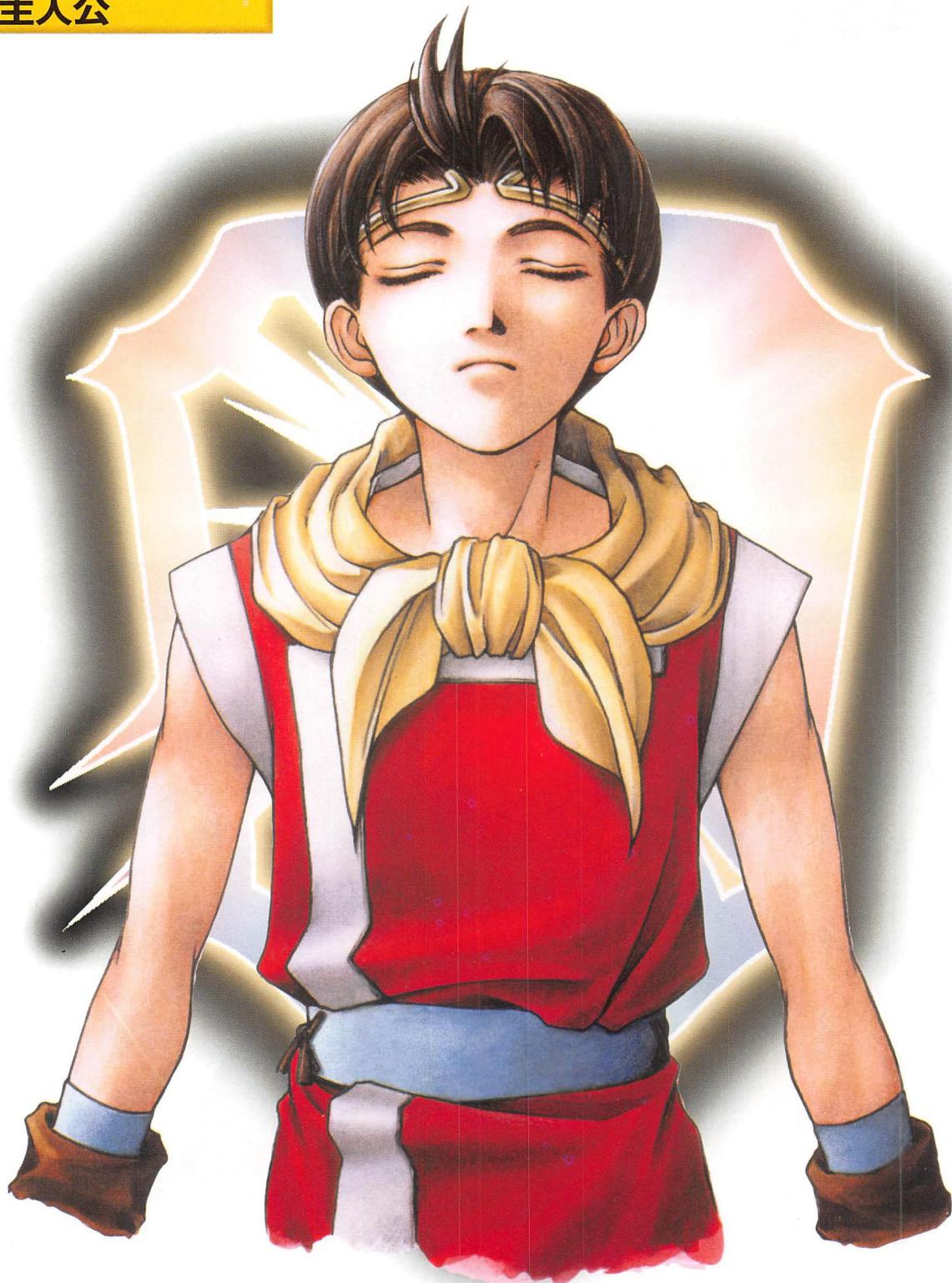
●信頼の絆●

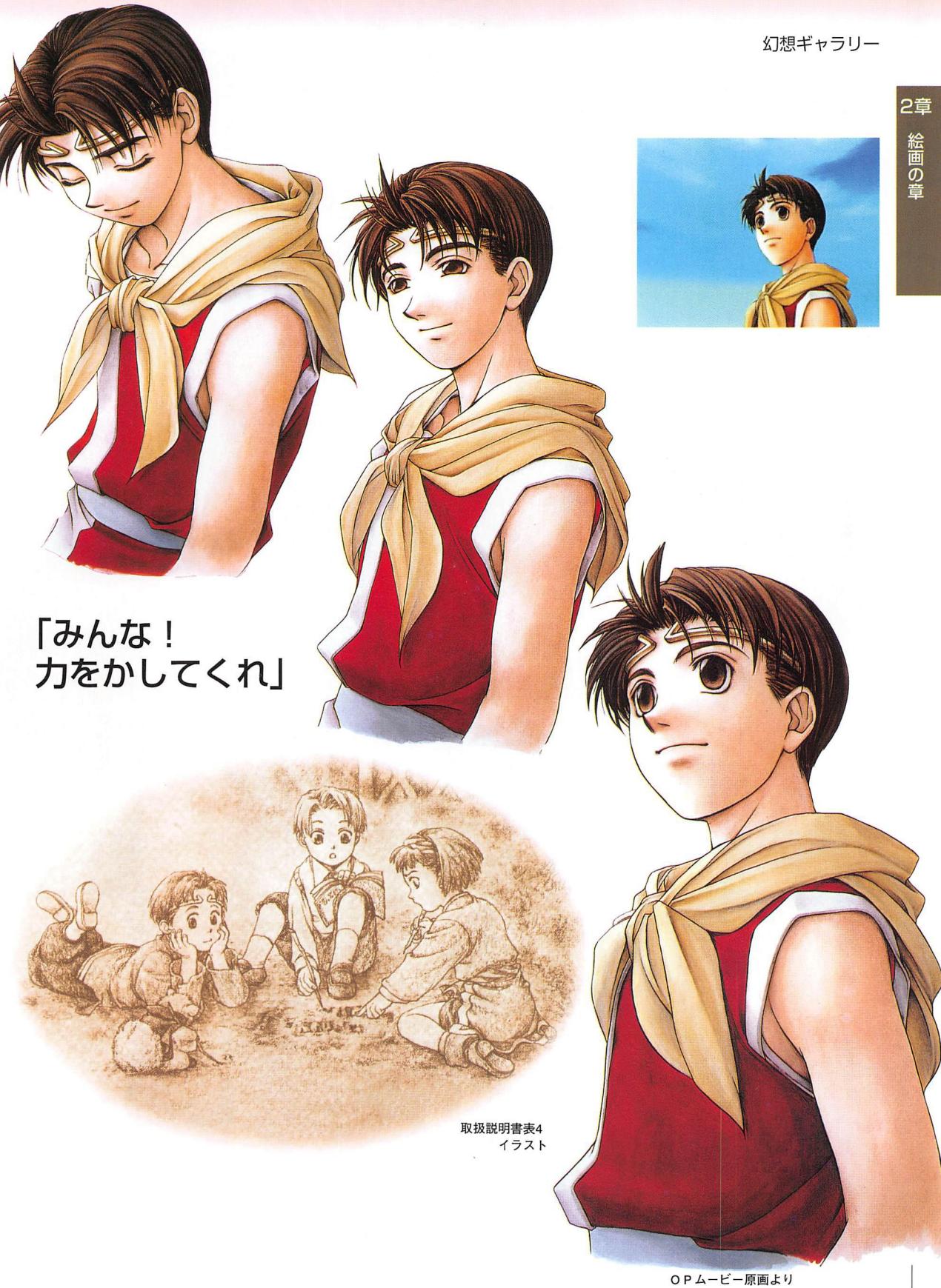
2章  
絵画の章



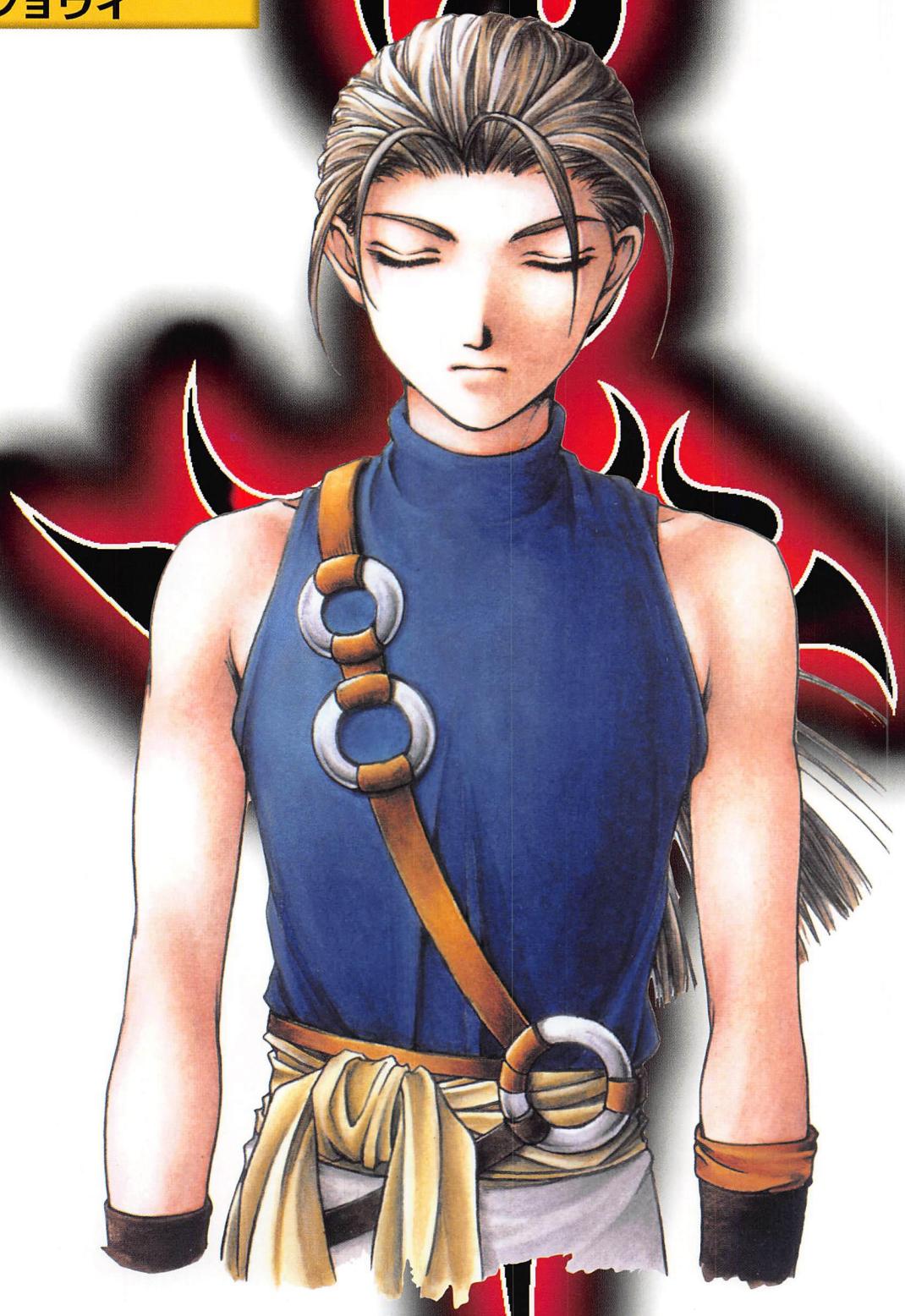
ファミ通(アスキー)折り込みポスター：1998年12月11日発売号より

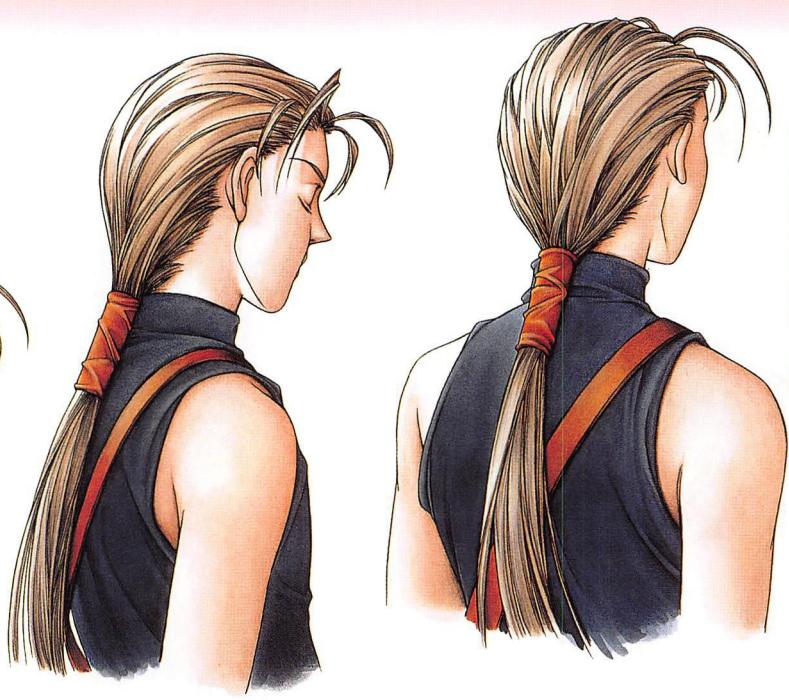
主人公



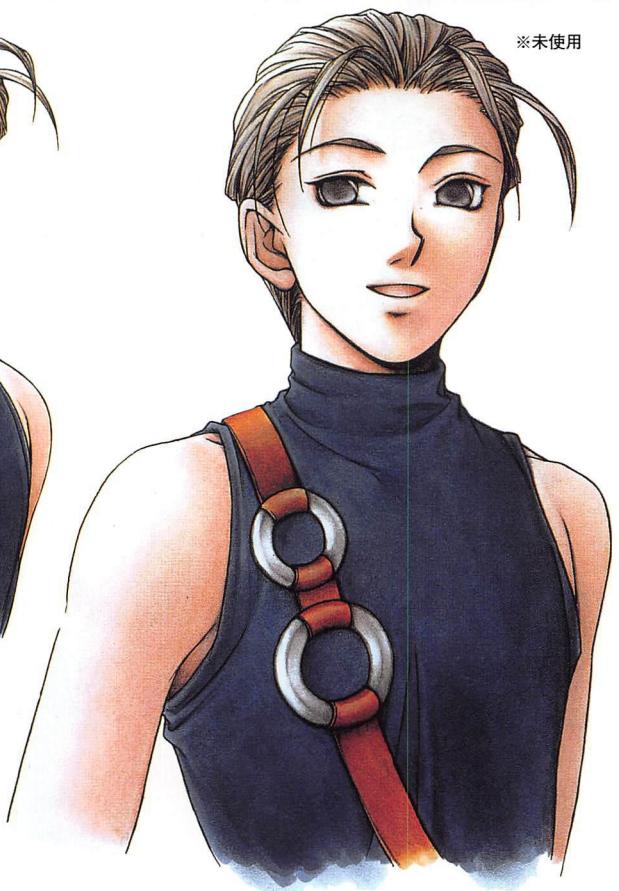
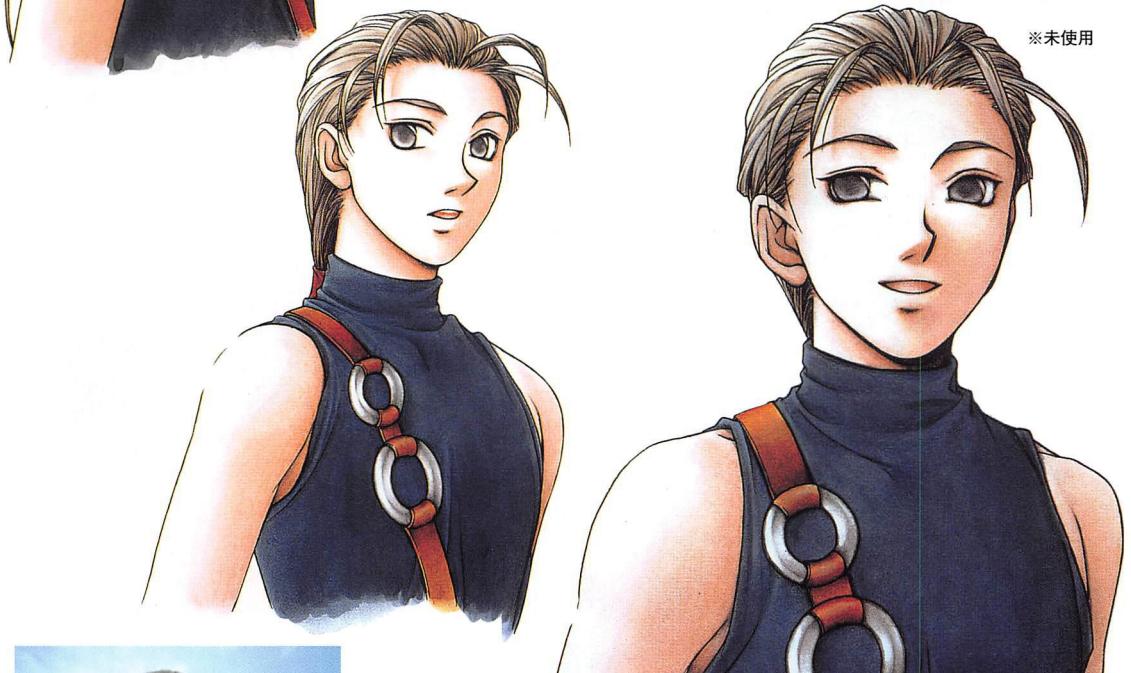


ジョウイ





「今のはくには守るべきものがある。  
そのために“力”が必要なんだ」



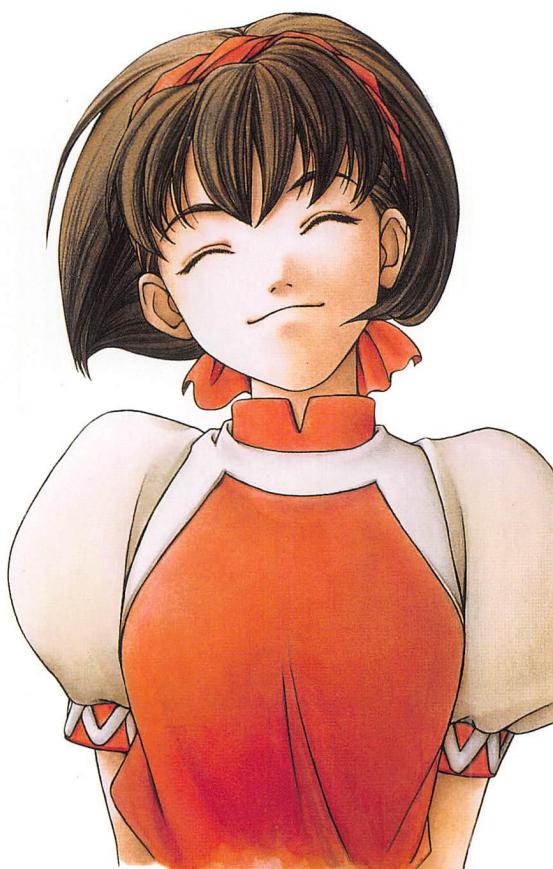
OPムービー原画より

ナナミ

※未使用



「だいじょうぶだよ。ぜったい、  
お姉ちゃんが守ってあげるからね!!!」



O P ムービー原画より

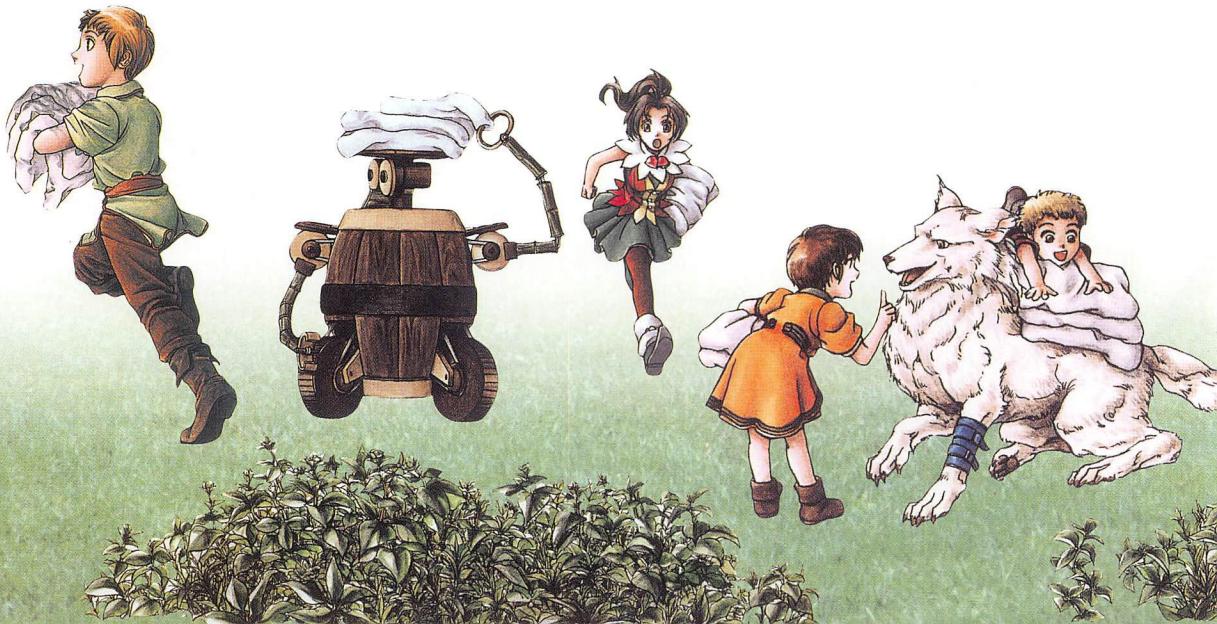
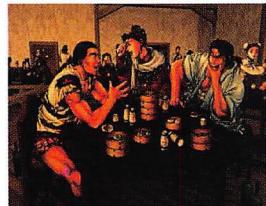
戦う3人

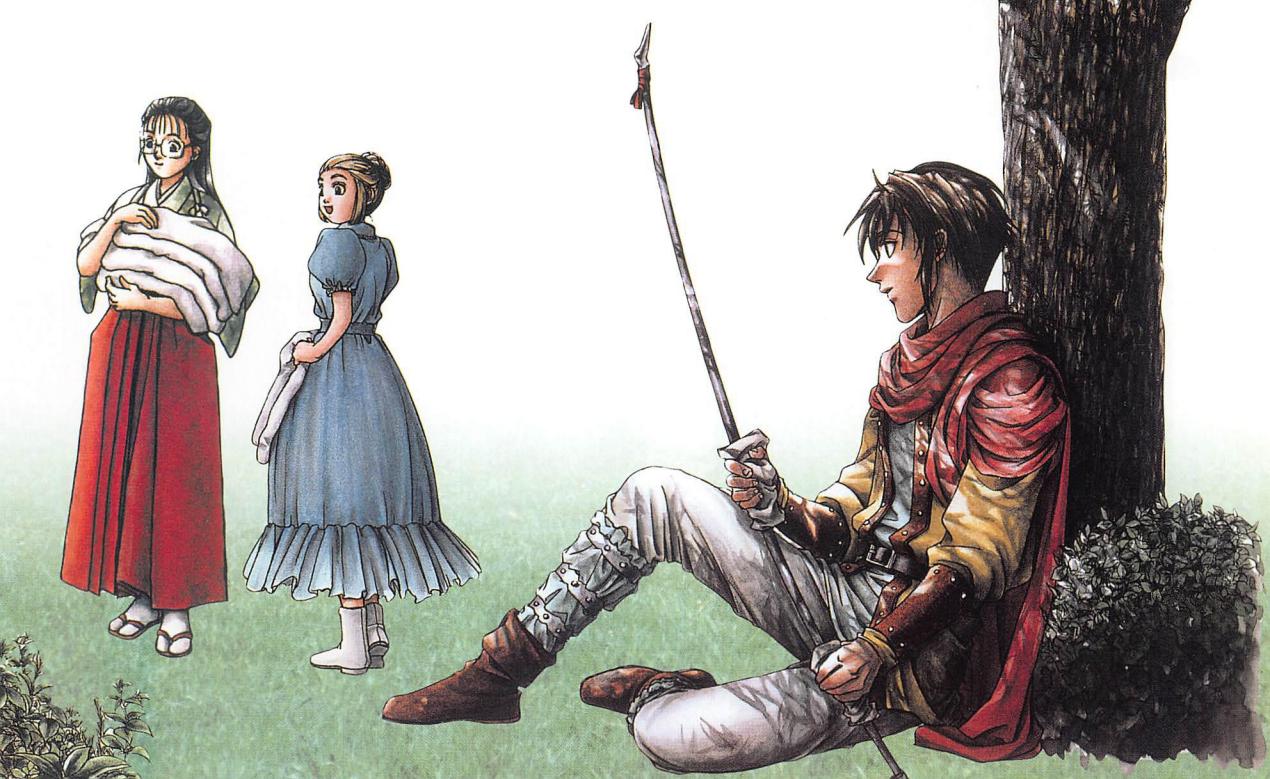
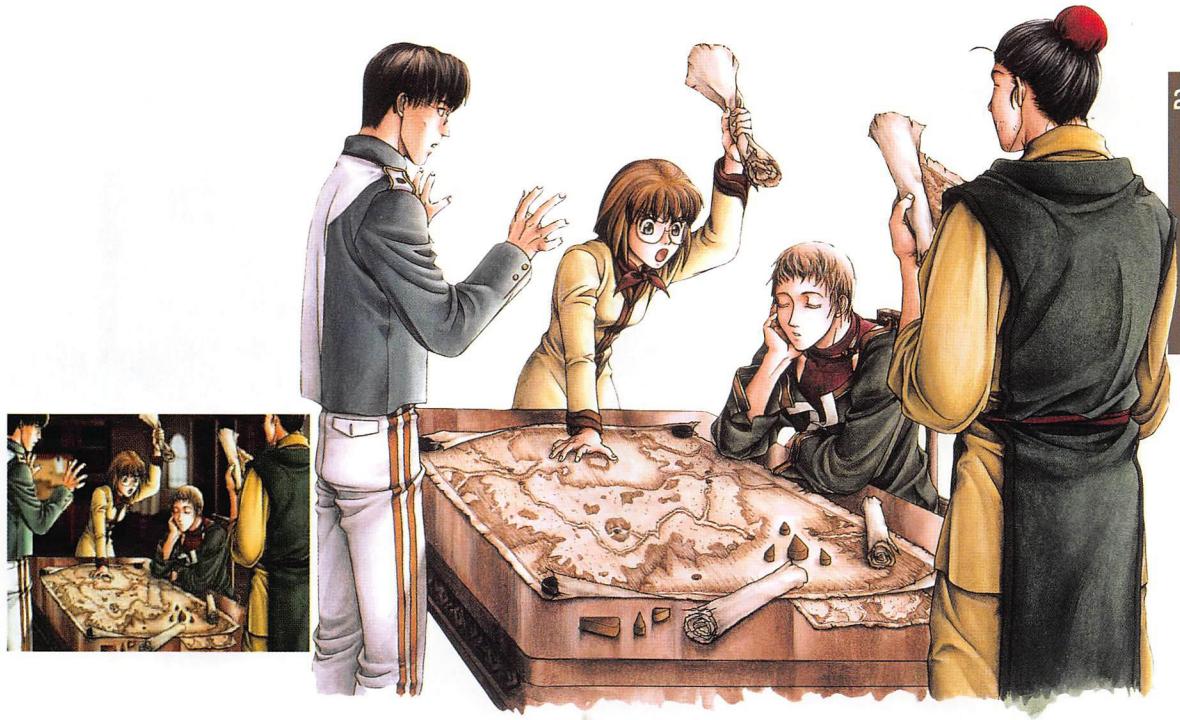


OPムービー原画より

## 新同盟軍の仲間たち

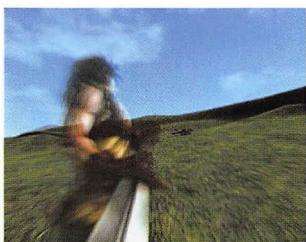
O Pムービー原画より





## 戦いを前にして

OPムービー原画より



※未使用



## 戦いのなかの狂気

OPムービー原画より

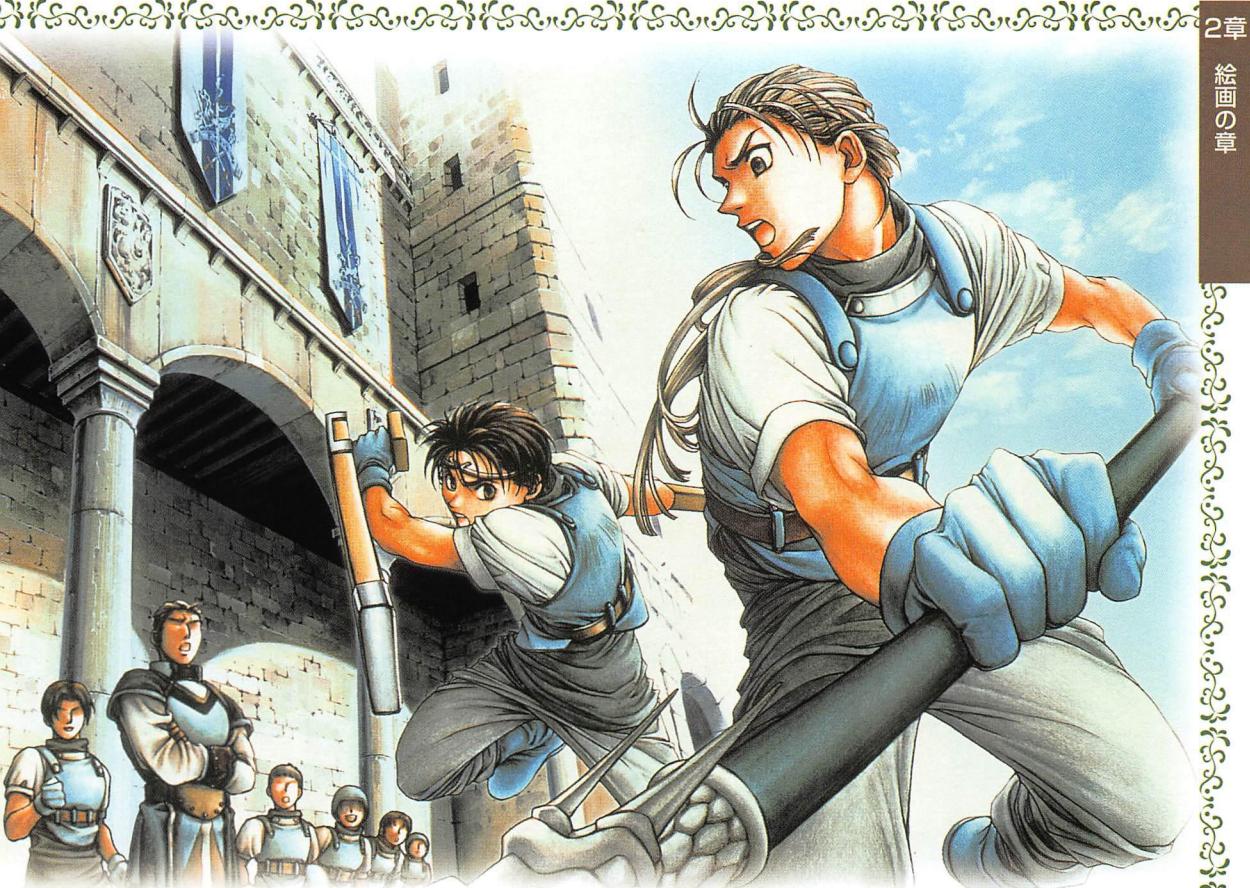




## ふたつの勢力

ハイランド王国およびジョウストン都市同盟は、北にハルモニア神聖国、南にトラン共和国という大国に囲まれたデュナン湖周辺地域にあった。長き歴史に渡り戦いを続けてきたふたつの勢力は、ついに休戦条約を結ぶ。だが、狂皇子ルカ・ブライトの謀略によって条約は破綻。王国軍の狂気の侵攻を皮切りに、戦乱の世が始まろうとしていた……。

幻想水滸伝IIアートワークスより



## 少年兵部隊の日々

キャロの街の兵舎に歓声と金属音が響き合う。そこではユニコーン少年兵部隊の武術トーナメントが開催されていた。決勝は屈指の好カードとなり、ジョウイVS主人公。幼いころからともにゲンカクのもとで武術を磨いたふたりが対決することになった。長い戦いの末、決着はつかずに引き分け。親友同士は優勝の喜びをふたりでわけ合う形となったのだった。

幻想水滸伝IIアートワークスより



### 3人の旅芸人

いくつもの都市が自治権を持ち、それぞれを統治するジョウストン都市同盟。その中心となるミューズ市近辺には、さまざまな土地から旅人が往来していた。アイリ、リィナ、ボルガンもそんな旅の一一座のひとつ。彼女たちは主人公、ジョウイとリューベの村で出会い、一時の仲間となる。その出会いは彼女たちの運命を大きく変えるものとなつた……。

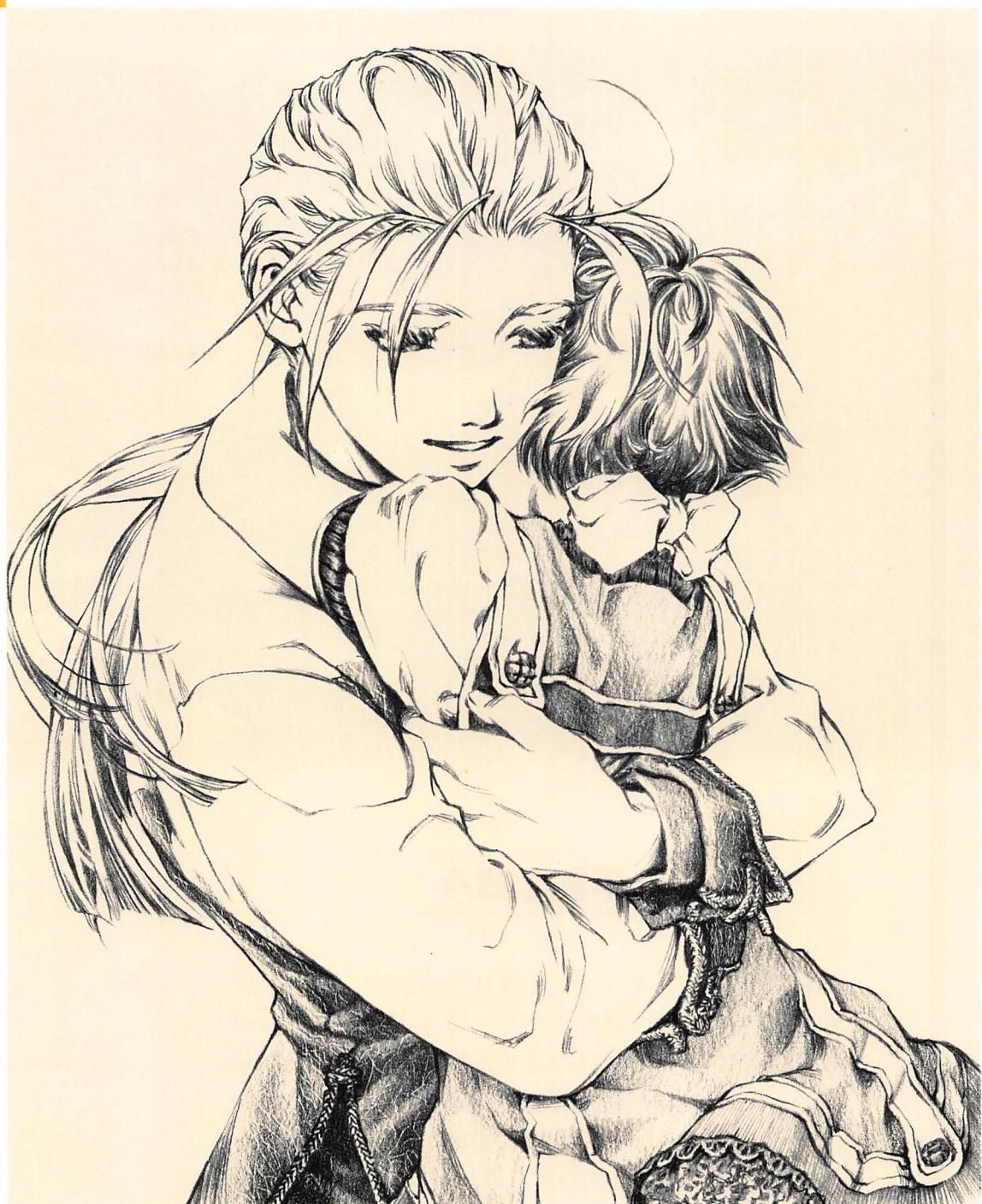
幻想水滸伝IIアートワークスより



## 平和な日々

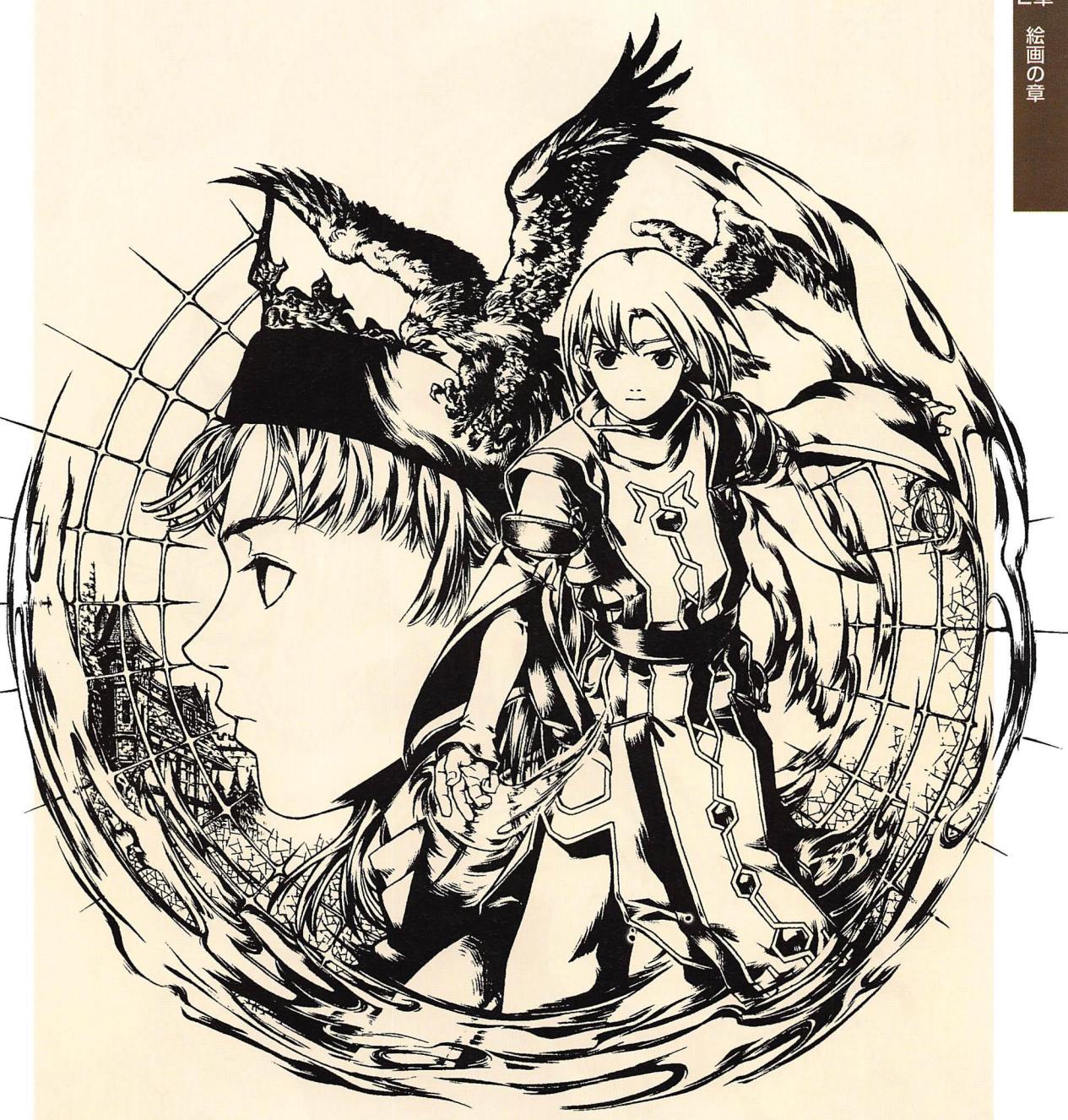
新同盟軍のリーダーとして戦う主人公と、そのそばにいつもつき添う姉のナナミ。苛烈さを増す戦いのなか、暖かなこもれ日のさす広場で一時の休息を味わう。戦いが終わり、ジョウイが帰ってきてこんな平和な日々が一日でも早くやってきますように……。ナナミは心からそう願わずにはいられなかった。

幻想水滸伝IIアートワークスより



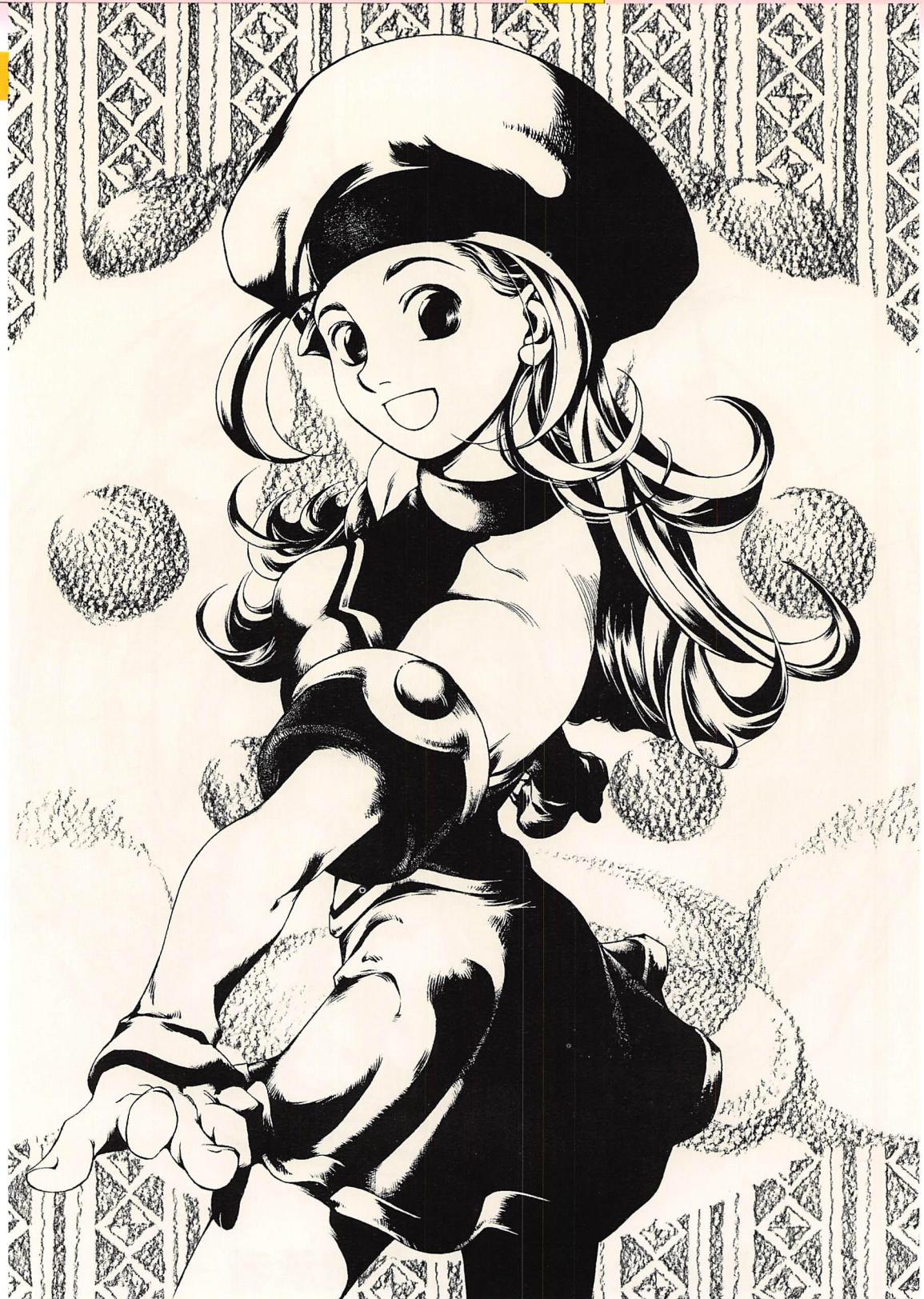
## 最後のお願い

イラストレーション：石川史 本誌描き下ろし



## 風と土—ふたりの継承者—

イラストレーション：石川史 本誌描き下ろし



## ミリーとボナパルト

イラストレーション：石川史 本誌描き下ろし



## メグとからくり丸

幻想水滸伝II アートワークスより

# ラフスケッチ集

ここからはパッケージイラストやキャラクターラフ、衣装デザインなど、貴重なラフスケッチの数々を公開していく。

## ●メインイラスト決定ラフ



## ●主人公 ラフスケッチ



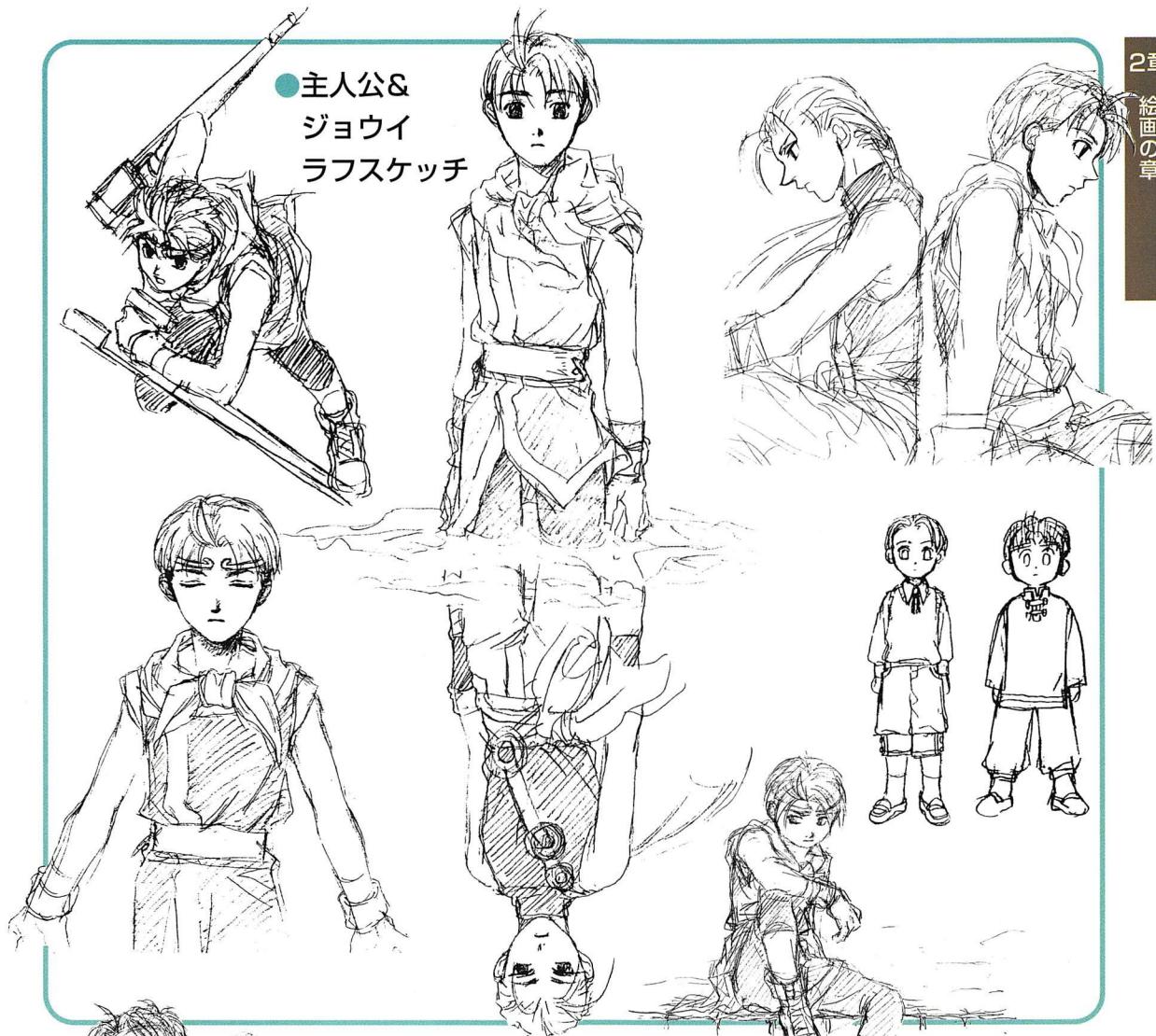
## ●メインイラスト準備稿



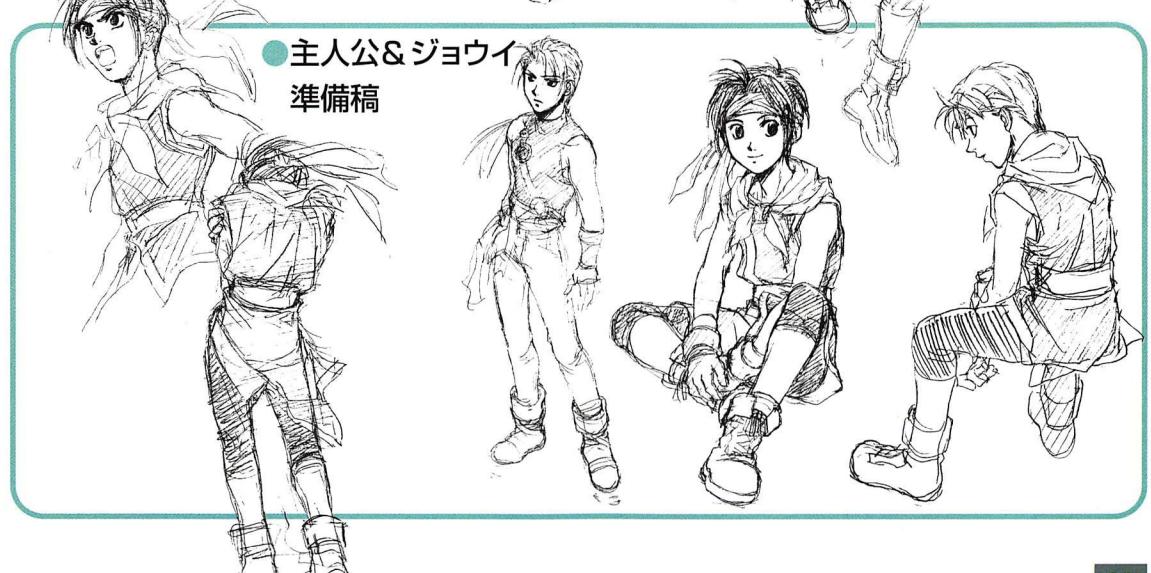
## ●ジョウイ ラフスケッチ



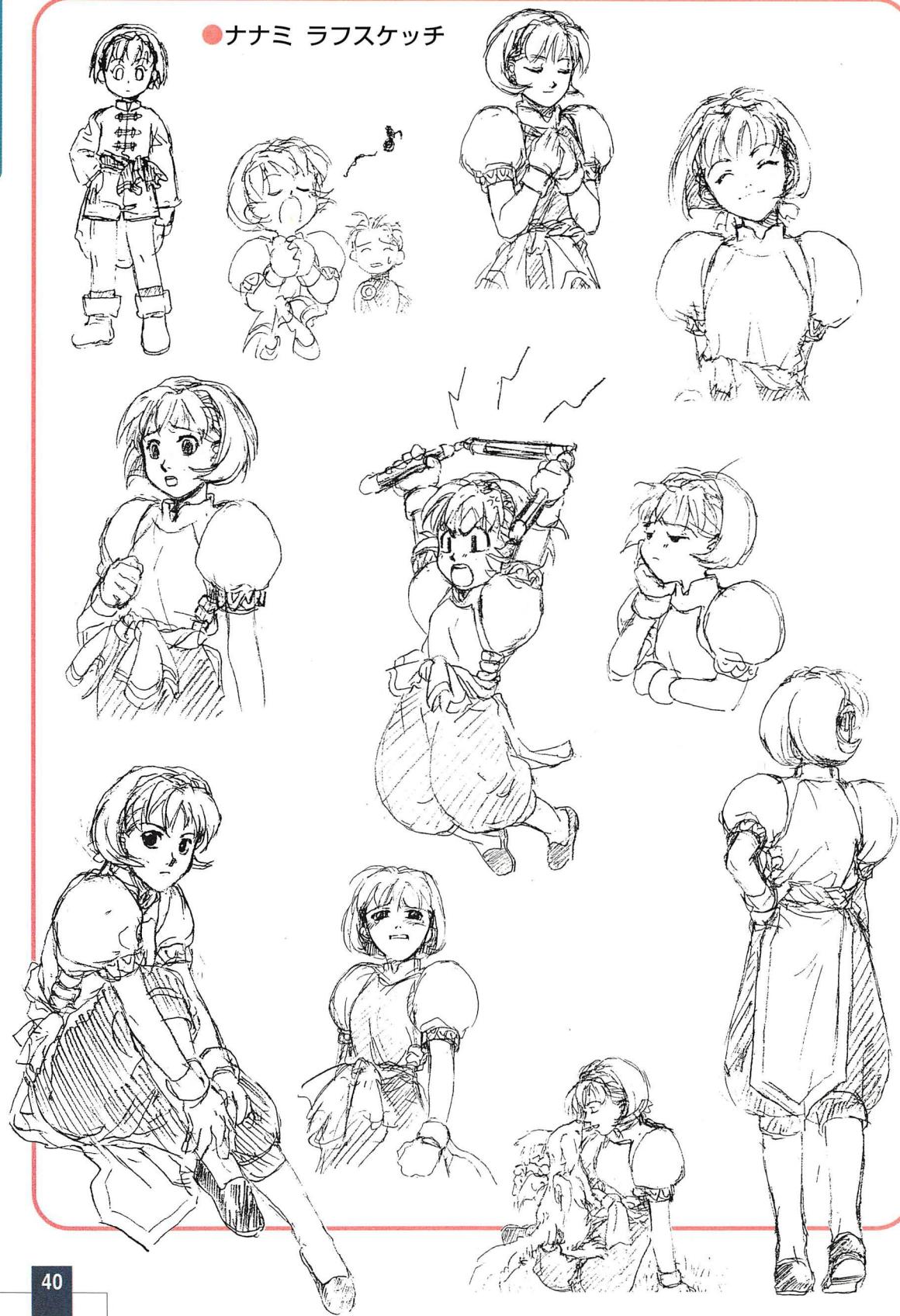
●主人公&  
ジョウイ  
ラフスケッチ



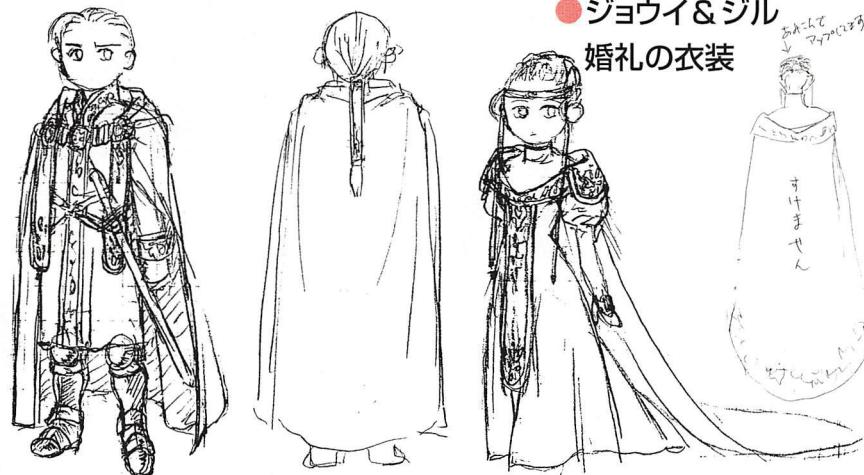
●主人公&ジョウイ  
準備稿



●ナナミ ラフスケッチ



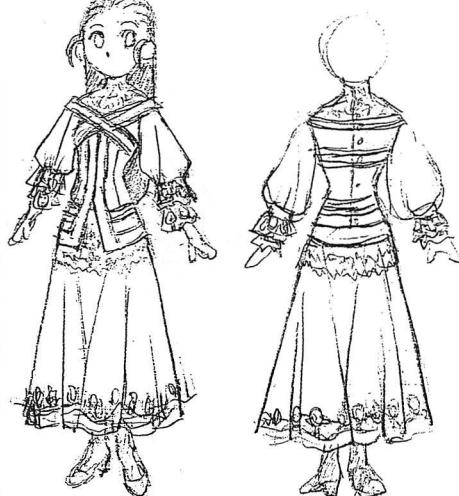
## ●主人公頭部デザイン案

●ジョワイ&ジル  
婚礼の衣装●ピリカ ハイ  
ランドの服

## ●ジル 幼少期の服



## ●ジル エンディングの服



# キャラクターイメージ集

魅力的なキャラが多数登場する『幻想水滸伝II』。デザインが決まるまでには、いくつもの案が消えていった。ここからは、そんな消えていったデザインの数々を紹介していこう。

## ●主人公



主人公はここで紹介できなかったものを含め、複数のデザイナーの手により、かなりの数のデザイン案が起こされた。生い立ちやストーリーが深まるたびに、頭部のわっかや形見の布などが追加されていったという。前作主人公と同じ、赤色のベースカラーは比較的早く決まり、武器は前作と変化をつけたいということで、打撃系のトンファーになった

## ●ジョウイ



ジョウイは当初、主人公より年上ということ、またシナリオ上でも不良っぽい設定だったためかなりワイルドなイメージで描かれていた。性格設定が固まるにつれ細身かつ調和的な人間のイメージに、服装も青を基調にしたものに変化していった。武器も主人公と同じようにトンファーや剣など、数案が出されている

●ナナミ



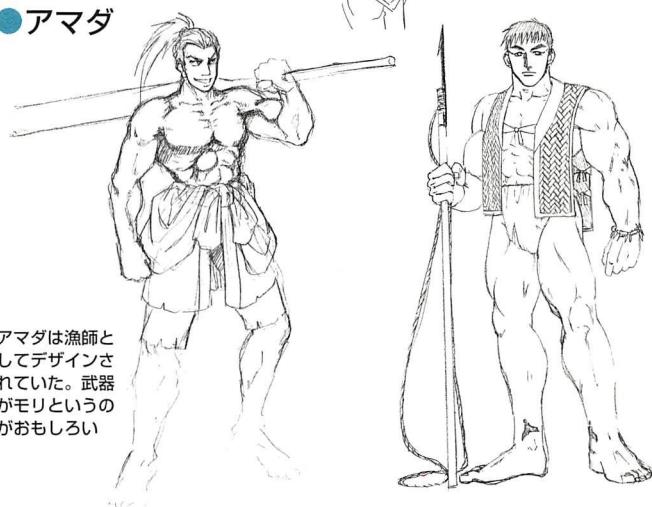
ナナミのコンセプトは元気なお姉さん。誰もが親しみを持てるキャラとしてデザインされている

●アイリ



右のアイリは口元  
が開いているところが決定デザイン  
と異なる

●アマダ



アマダは漁師として  
デザインされていた。武器  
がモリというのがおもしろい

## ●ヴァンサン・ド・ブル



## ●エイダ



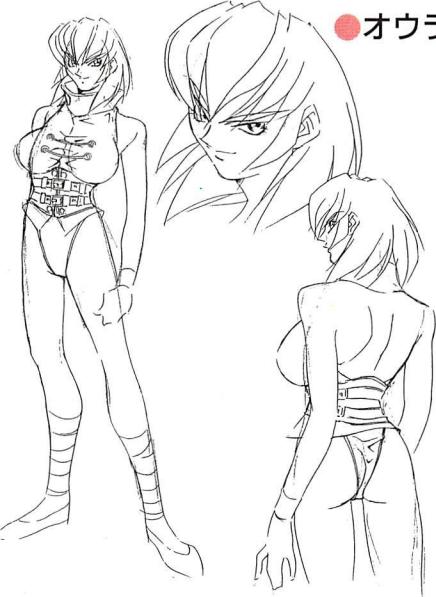
エイダの服装はアイヌなど、北方小数民族の衣装がもとになっていいる。守人の設定は最初からあった

## ●エミリア

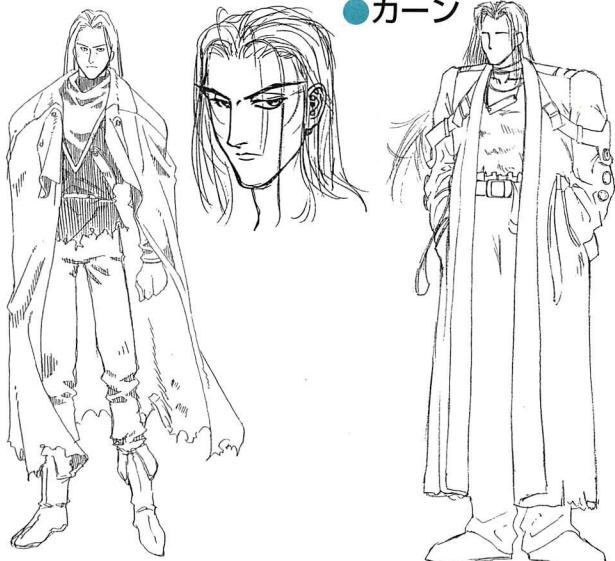


某スタッフの熱いコ一ルにより、アナベルのデザインが転じてエミリアになった。口元のホクロがなんとも誘惑的

## ●オウラン



## ●カーン



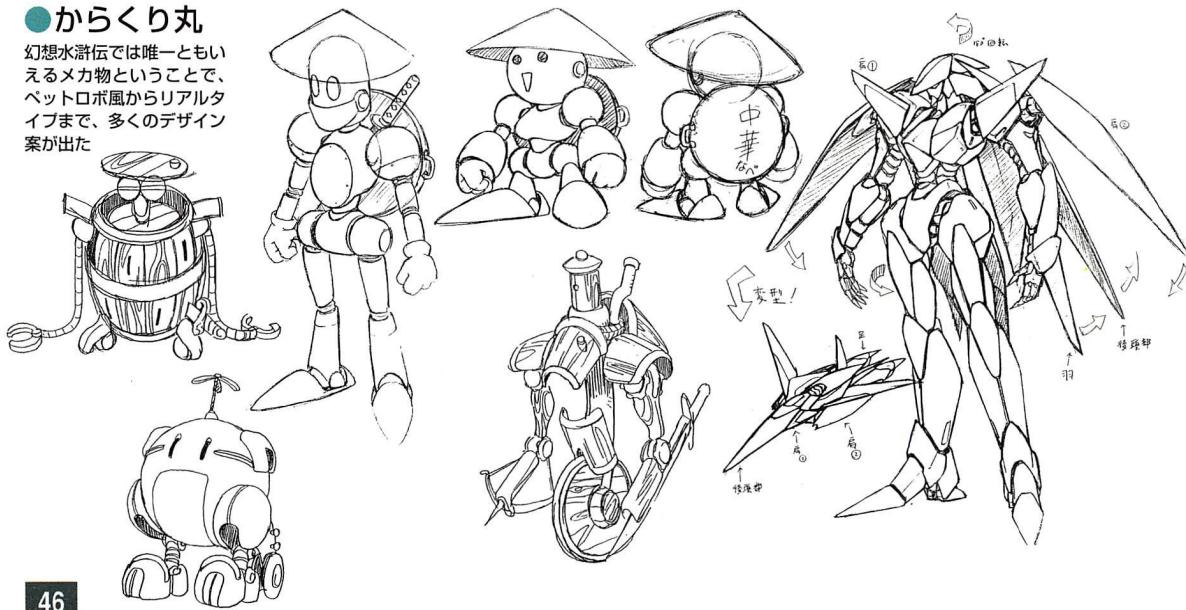
## ● カスミ



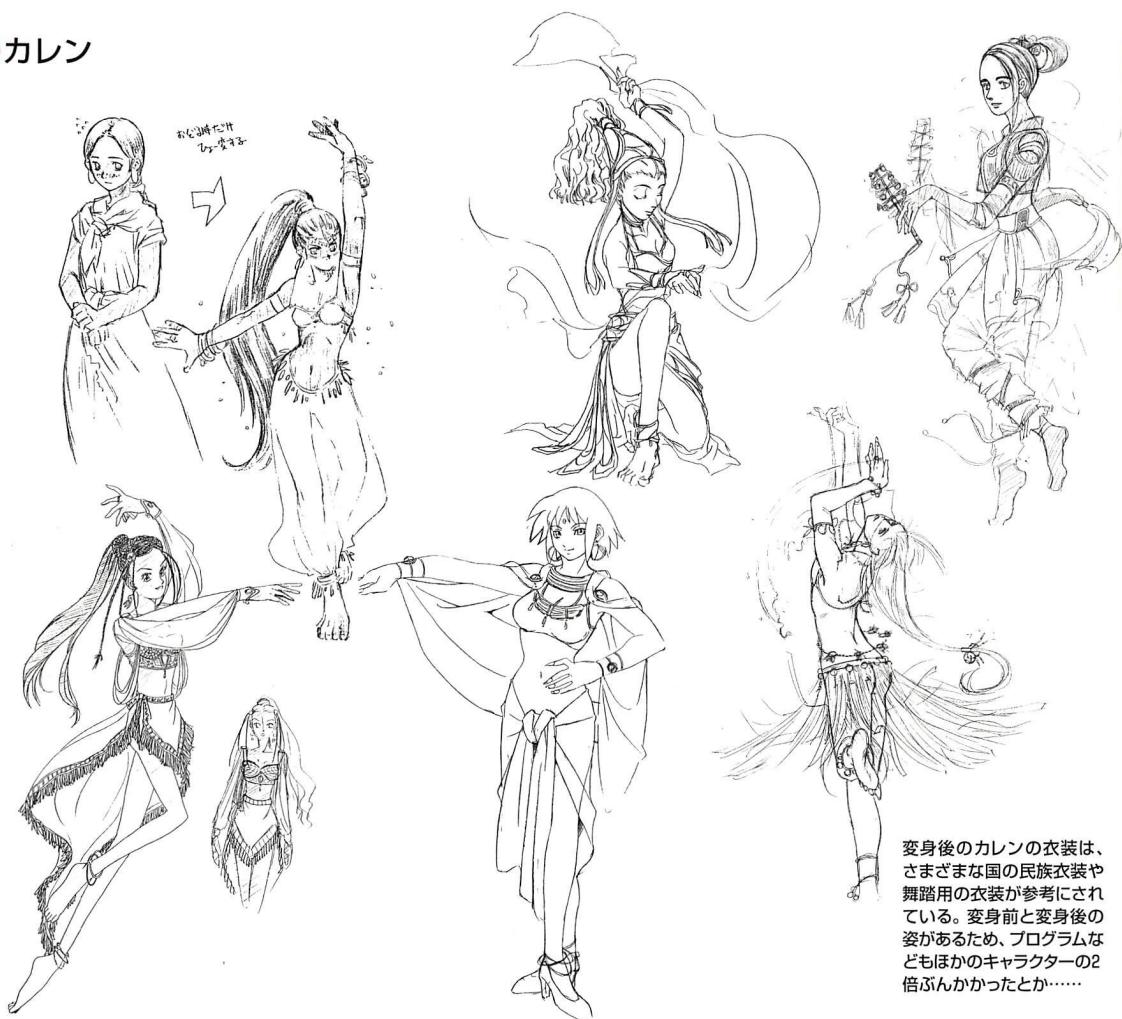
カスミの衣装は開発チーム内で特別に公募が行われ、かなりの点数のデザインが起こされた。紹介したもの以外にもレオタード風デザインや、アーマー装着タイプなども検討された

## ● からくり丸

幻想水滸伝では唯一ともいえるメカ物ということで、ベットロボ風からリアルタイプまで、多くのデザイン案が出た



## ● カレン



変身後のカレンの衣装は、さまざまな国の民族衣装や舞踏用の衣装が参考にされている。変身前と変身後の姿があるため、プログラムなどほかのキャラクターの2倍ぶんかかったとか……

## ● ガンテツ



頑固な和尚タイプから、ヒンドゥー教の僧侶風までいろいろなデザインが試されたガンテツ。ほかにも、異常なジャンプ力を持つコミカルなお坊さんなど、ユニークなアイディアもあった

● ギジム



● キニスン



● キバ



● キリィ



● ギルバート



● クラウス



クラウスは、初期デザインの指定“高い鼻、美形じゃないけどいい感じの雰囲気”が、決定デザインにも継承されている

●ゲンシュウ



●コウユウ



●ゴードン



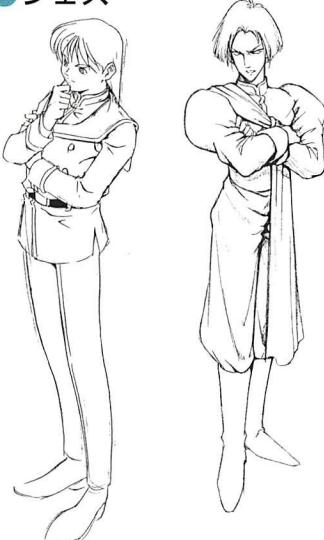
●コーネル



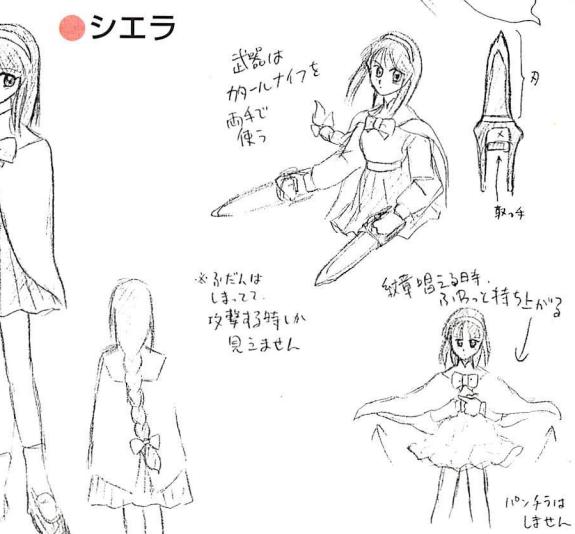
●サスケ



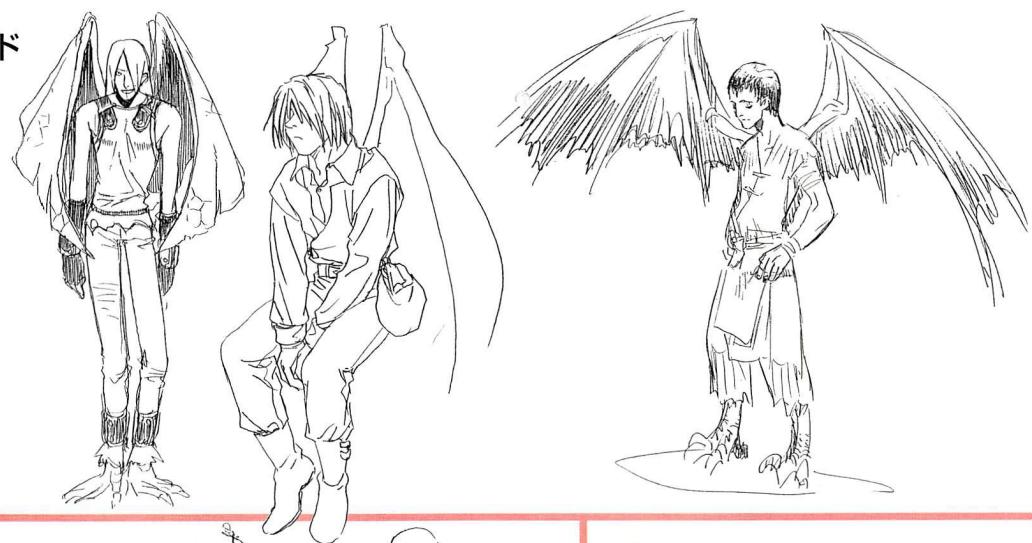
●ジェス



●シェラ



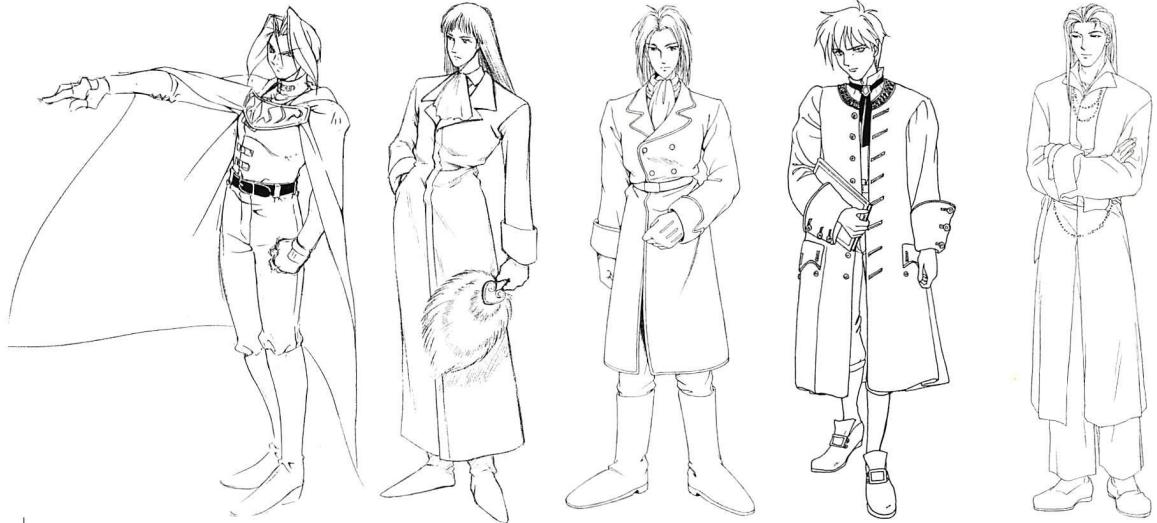
●シド



●シモーヌ



●シュウ



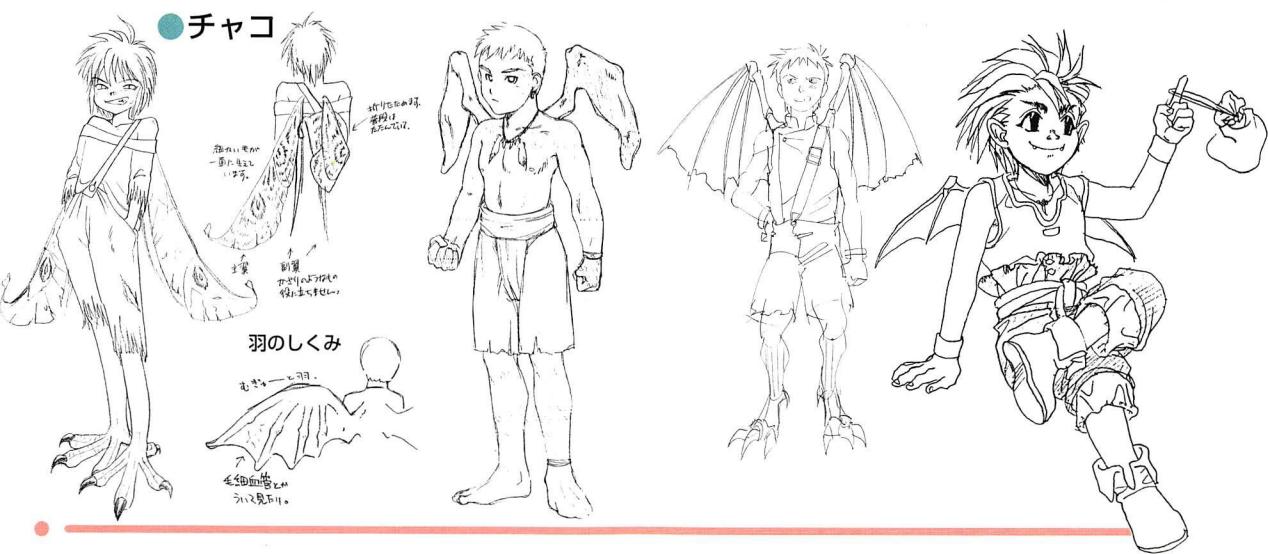
## ● ジュド



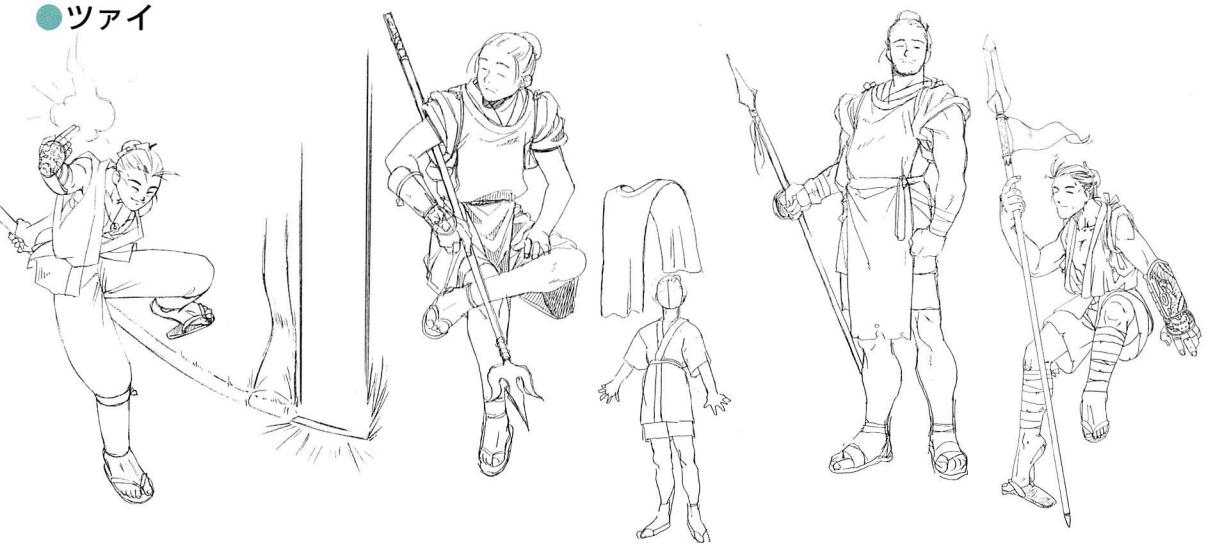
## ● タキ



## ● チャコ



## ● ツアイ



●テッサイ



●トウタ



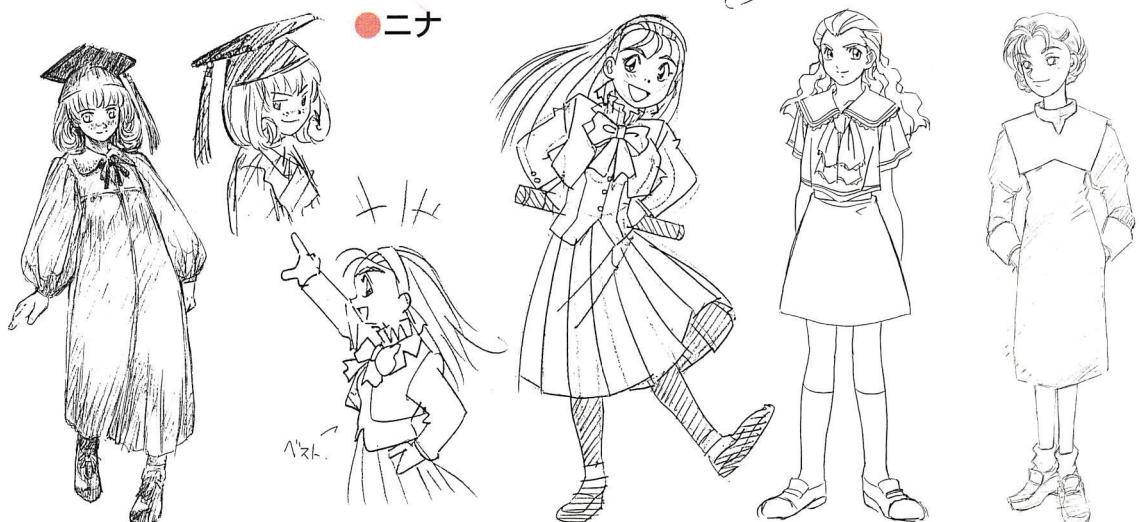
●トニー



●トモ



●ニナ



●ニナ制服バリエーション



●バーバラ

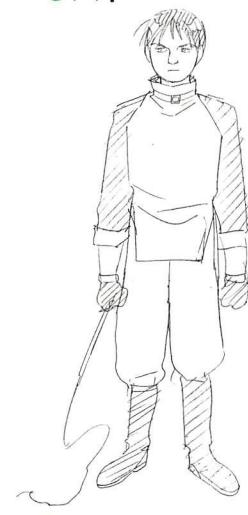
## ●ハイ・ヨー



## ●ハウザー



## ●バド



## ●ハンナ



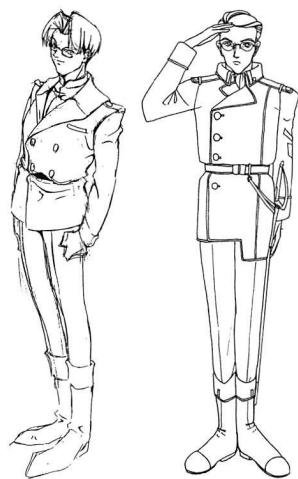
## ●ビクトール



## ●フィッチャー



### ●フリード・Y



### ●ホイ



### ●ホアン



### ●ボブ



右のようなリーと  
いう格闘家が変身  
する予定もあった。  
ボブが棒を武器に  
使うのはその名残  
のようだ

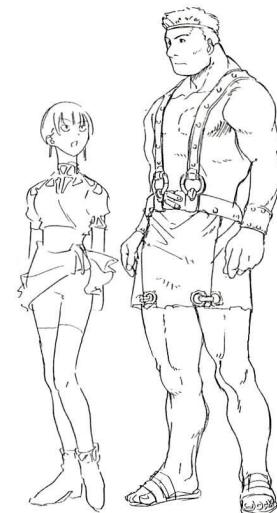
### ●ボルガン



### ●マルロ



コウユウの年齢と  
合わせ、読書好き  
な少年というイメ  
ージもあった



## ●ミリー

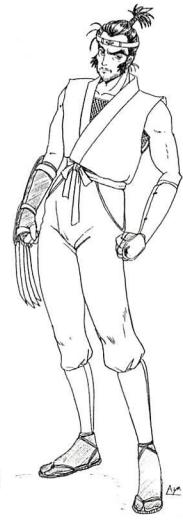


## ●メグ



## ●メグ衣装バリエーション

## ●モンド



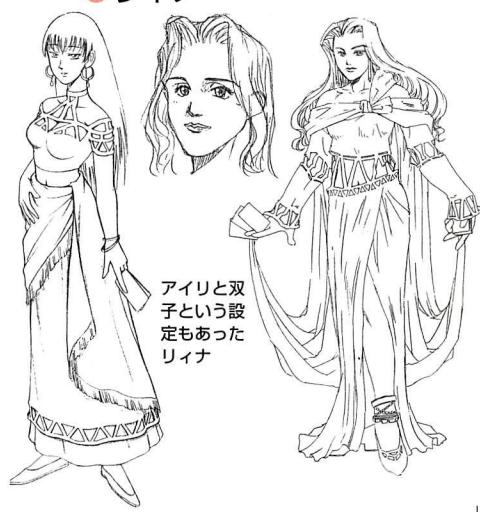
## ●ユズ



## ●ラウラ



## ●リーナ



### ●リキマル



### ●リッチモンド



### ●リドリー



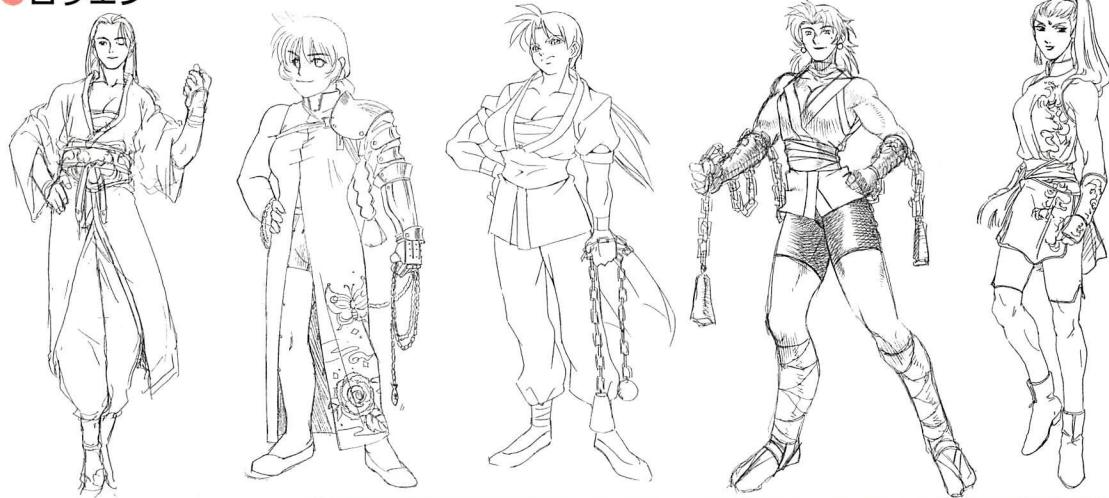
リッチモンドの決め台詞の「なんでもお見通しだぜ」は一番最初の設定からあつた。この時点ではまだ胸に猫はない



### ●レブラント



## ●ロウエン



## ●ロンチャンチャン

マスクマンになるアイディアもあったロンチャンチャン。ベルトについたご飯マークが、いかにも彼らしい



## ●ワカバ



## ハイランド・ハルモニアほか

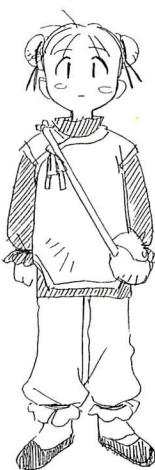
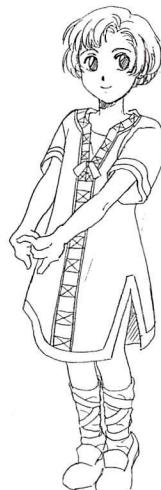
### ●ルカ・ブライト



### ●ジル・ブライト



### ●ピリカ



●アガレス・ブライト



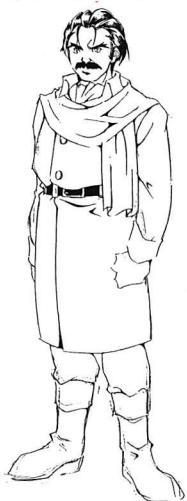
●ソロン・ジー



●ラウド



●レオン・シルバーバーグ

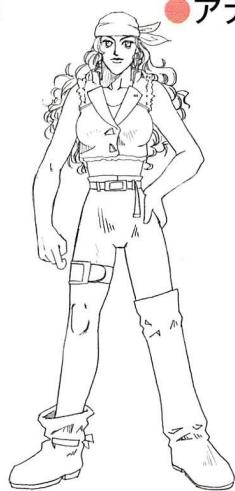


●ササライ



## ジョウストン都市同盟

● アナベル

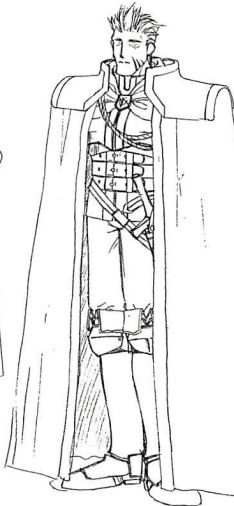


物語前半で重要な役を受け持つので、デザイン案も多いアナベル。どれも“強い女性”をイメージして描かれている

● マカイ



● グランマイヤー

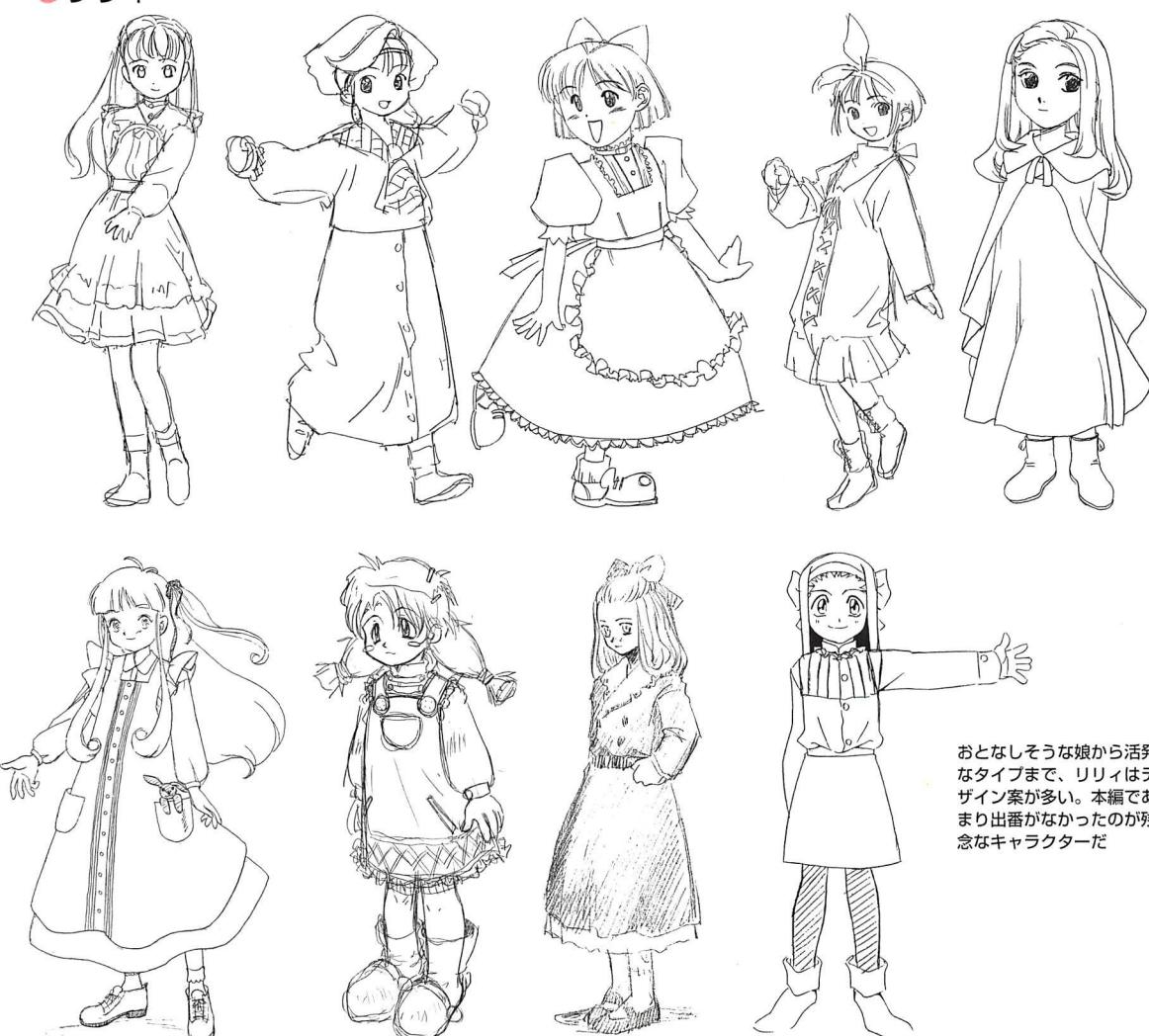


● ゴ尔ドー

## ● グスタフ



## ● リリィ



## その他のキャラクター

●エルザ



●エリ



●黒竜料理会の刺客たち



左のキャラが大ボス、中と右のキャラが中ボスとして設定された

●ゲンカク



回想シーンしか登場しないゲンカクだが、描かれたデザインは多い。どれも優しくも優しいイメージがよく出ている



# 未登場キャラクター

キャラクターイメージ集

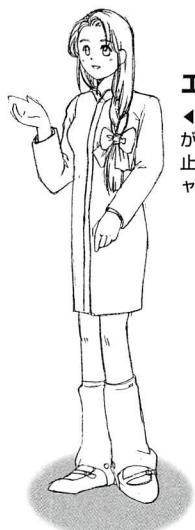
2章

絵画の章



## イプシロン

▲58才。すごい知恵を持った農夫で、ハイランドで唯一成功した百姓一揆の指導者という設定だった



## エレベータガール

▲名前は未設定。エレベーターができると登場、好きな階に止めてくれて会話もできるキャラクター



## ミューラー

▲29才。政治的手腕に長けたアナベルの秘書。ジェスの前身的なキャラクターといえる



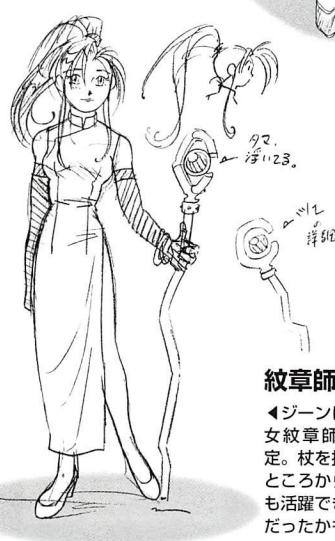
## ティエン・コン

▲札屋として登場。もの静かで怒ると怖い性格。文芸に秀でていて、俳句や漢文などをたしなむ



## ダナン

▲巨人族として設定されたキャラ。きっとしサイズの戦闘キャラとして活躍する予定だったのだろう



## 占い師

▲独特の雰囲気を漂わせる女性。首のネックレスに力が宿っていて、その力で占いをする。カードは武器にもなる



## ルイタ・リップ・レノン

▲小人の音楽団。最初バラバラの3人を集めて楽団を結成。この案はアンナリーやピコたちに継承された

## 紋章師

▲ジーンにならぶ美女紋章師として設定。杖を持っているところから、戦闘でも活躍できるキャラだったかもしれない

# キャラクターアイディア

イラスト	名前 性別 年齢 職業	アーニャ ♀ 29才 戦士
外見	性格	
ショートカット(赤毛?) 化粧やや濃い目 長身にスレンダーナロイ 黒髪の	潔癖症 汚い男が大好きライ (いいやきませんがキレイ)	
立場、人間関係	本拠地での特徴	
パシリアとは同門で、併に 姫を燃いたした仲。 結婚は、パシリアよりも先に 結婚しようと考えている。	洁癖症な所に居る	
特技、持っている経験	戦闘時の特徴	
必殺の攻撃	ハイカラディッシュ!	

バレリアと同門で、恋愛競争は勝っているという設定は最初から考えられていた。潔癖症で、いつも汚い格好のリキマルが嫌いという設定がおもしろい

イラスト		前名 性別 年齢 職業	ケンジゲーでガホチヤ オス、兄(わがめ) 13.4歳まだガキ コバーレト
外見	大、	性格	02歳とも天然のだけ。 02歳で飼育しているところがおかしい 02歳とも直毛正氣感(ひき)
立場、人間関係		本拠地での特徴	0度ともこちんこ土俵の上で もうもうをこぐれたい。
0これが村の出身。生い立派で、アツヤウミシカが豊富に ためにあらがれても健闘してお るよなうだつてに出る。か 今のこうう		サ、レストランのミラノドリ はいつもいる。	サ、レストランのミラノドリ はいつもいる。
特技、持っている経験		戦闘時の特徴	
0もう3人強くなれるか攻撃 あり。		02歳ともだてて:ねまよつ: 攻撃ある。	
02人でコガネルトの神木屋 をしようとしたりもでき		その時 ちゃんとしちゃうと ふっている。	
02人で100人位の コボルトヒュウガでござり ます。			

このふたり最初はなんと兄弟。“サギやキャラッチセールスに弱い”という性格設定がとても楽しい。デザイナーも一押しで、脇にキュートという添え書きがあった

イラスト		名前 性別 年齢 職業	ヤコウ 男 79 完成人
外見		性格	
白髪の老人 七つこ拂背		(いつも) = (ほんとう)	「このじゆうせきかくすがくじゆう ゆかうが!!」と ルンガフは考へては振る。
立場、人間関係		本拠地での特徴	完大人
腕(わい)力(ぢから)、手(て)力(ぢから) 素(そ)敵(しらぞう)もいた 本人(じんぶん)の後(ご)を(後(ご))に残(のこ)さ ないが、彼(かれ)が いつのまにか 手(て)筋(すじ)子(こ)り口(くち)なし心(こころ)を失(うしな)い 「(ひじり)かわいい! かわいい! かわいい!」			
特技、持っている絵草書		駕籠開時の特徴	
完(かた)の装飾			

名前と職業は変わらないが、年齢が10才以上若返った。次回作ではその技を受け継いだコボルトの窓職人が登場するのだろうか？

アニタ

この時点では名前はまだなし。戦闘時の特徴にある“直接攻撃で魔法をたたきこむ~”案が採用され、現在のキャラクターの原形になった

シロウ

イラスト		名前 性別 年齢 職業	シロウ 男 22 パイナマバツ屋
外見		性格	
あらがはいんちゅん。 寝ても半分は腰を		貰わばうぢいが、だらでと むかでいい。 机もかいをした日本 太行了。	
立場、人間関係		本拠地での特徴	
餘よしの小僧が行方不明 母ほとと世へては、おも いへづきを差へづら まんじゆに心地を詰めこ みやすづきは、危ないが、		賄賂のみさん	
特技、持っている紋章		戰闘時の特徴	
イカサマ			

職業に堂々とイカサマ  
バクチ屋と書かれてい  
るのが楽しい。ひとり  
で妹を養っているとい  
う設定がなくなったの  
は、ちょっと残念

テンコウ

イラスト		名前	リナ
	外見	性別	女
		年齢	33
		職業	油屋の主人
		性格	
東武系豪人 派手な服を着ている		竹刀を持った女性の人の アート	
立場、人間関係		本拠地での特徴	
店のマダムと仲がいい 京の世界。情報はくわいし 者たちと仲がいいから向井が 殺された。		色々な情報を販賣している。	
特技、持っている紋章		襲撃時の特徴	

レオナに名前は変わったが、竹を割ったような性格や姉御肌などの設定はそのまま活かされている

	名前 エバーニヨ・マンマ 性別 アドレー 年齢 83歳 職業 鑑定屋
外見	性格
つまらぬ髪。 耳が大きい。 身は少し肥大している。 かわいい。 肌は緑色だとかがりよりも 肌の色をもとにみがかせ	ケコウ 慶幸 さわい
立場、人間関係	本拠地での特徴
実家 鑑定族の血を継ぐ者 本性 自分の正体を知る しかし 鑑定した時 知ることなく 特技、持っている紋章	鑑定屋。 戦闘時の特徴
魔晄炉アドレム おもしろい 魔晄石にかける。	

## エバーニヨ・マンマ (アドレー)

発明家アドレーの最初の職業はなんと鑑定屋さん。鑑定族の血を継ぐという、隠された過去が設定されていたのが驚き。しかしV型眉は変化なし

	名前 マイデム 性別 男 年齢 27 職業 道具屋
外見	性格
鼻が大きい、顔が長い。 美形ではないがオシャレ好き	丸味のある女性を好み、頭を弄すと女性に喜ぶ。また口くちばしも悪い部分
立場、人間関係	本拠地での特徴
女性が集まるという理由からアドレムショップを営んでいた。 戦争による道具屋に向かうことになる。 女が毎日30人超んど仲間にいる。	道具玉をかいだ。
特技、持っている紋章	戦闘時の特徴
なし	なし

## マイデム (ハンス)

ハンスの前身的なキャラ。女性の仲間が30人を超えると仲間になるという条件がおもしろい。道具屋をアレックスに譲り、残っていた防具屋に転向

	名前 マグノリア 性別 ♀ 年齢 23 職業 宿泊施設運営者
外見	性格
明るくややか。 ううじゆき。 家庭的で、みんな愛着をもつて 宿の管理者。 あたたかやな性格にはびこる。	明るくややか。 ううじゆき。 家庭的で、みんな愛着をもつて 宿の管理者。 あたたかやな性格にはびこる。
立場、人間関係	本拠地での特徴
古くからの人で、身柄ちは固いが 日本が新しいことを 子供はいるが、お舍屋は別。 ち、防具やによう。やんせし。	宿屋、陸一級公 道具屋へ行ったが、そこ がここで新しいものもいよいよ なるふるな夜。
特技、持っている紋章	戦闘時の特徴
なし	なし。

## マグノリア (ヒルダ)

ヒルダのもとになったキャラ。顔は某女優風に変更になったが、隣で道具屋を開く夫、家庭的などの設定はそのまま受け継がれた

	名前 マーリン 性別 じじい 年齢 290才 職業 子守者、戸物卸
外見	性格
・じじい ・黒いローブで身体をつつむ ・片手に杖を持つ ・ねぶた	・じじい ・道具屋へ行ったが、そこ がここで新しいものもいよいよ なるふるな夜。
立場、人間関係	本拠地での特徴
かつてクロウリーと戦った。 我が子を失った。	暗い所にいた(-_-)
特技、持っている紋章	戦闘時の特徴
不明	紋章 3つつけた

## マーリン (メイザース)

かつてクロウリーと魔力を競った、という設定がメイザースのひな形になる。メイザースがティントの洞窟にいるのは、このキャラクター案から

	名前 ルシア 性別 ♂ 年齢 20才 職業 手明
外見	性格
凶悪にして残酷	凶悪にして残酷
立場、人間関係	本拠地での特徴
呼延灼の役どころ	特に無し
特技、持っている紋章	戦闘時の特徴
二条斧の使い手。	後列からビシビシ!!

## ルシア

案にあるように、原作でいう呼延灼（天威星・ベシュメルガ）的な役どころだった。しかしベシュメルガの登場が決まり、敵役として復活

	名前 ムクムク 性別 オス 年齢 2 職業 モーグル
外見	性格
かわいい。	かわいい。
立場、人間関係	本拠地での特徴
ワールドマップで、あるいはその他の 人間と一緒に歩く。 勝手にワールドマップに入ってる。	かわいいがされる（重要）。 夜になると野性の血がさわさわ 弱くなる。
特技、持っている紋章	戦闘時の特徴
「ぐぐぐ！」 ほんぐくろいあつずいた とんぐりでHD回復	飛ぶ。 飞ぶ。

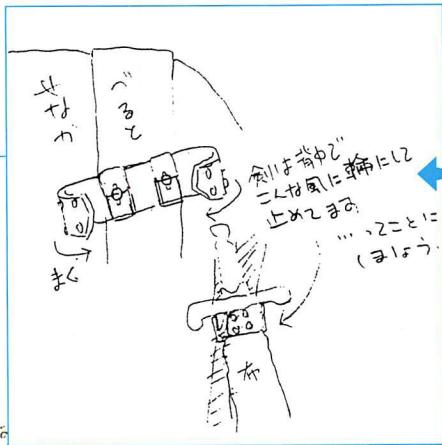
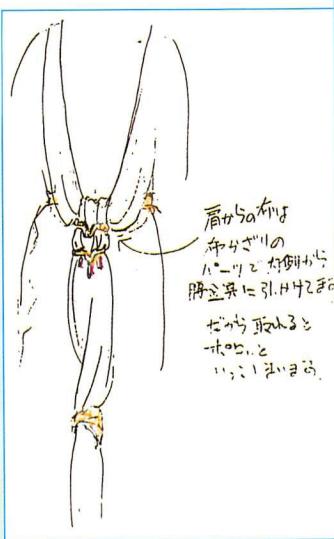
本拠地での特徴に“かわいいがられる（重要）”となっているのがグー！ この時点で、歩いているうちに勝手に仲間になることが考えられていた

幻想ファン  
必見!

# あのキャラの服はこうなっていた!?

「幻想水滸伝II」のキャラクターイラストには、実はグラフィック担当者用にいろいろな補足説明が入っていた。ここでは、そんな説明の数々を一気に紹介してしまおう。

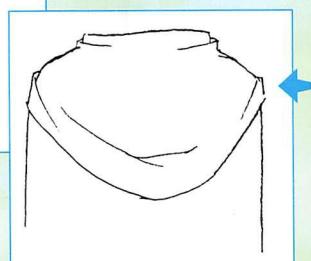
## ●ジーン



## ●シェラ



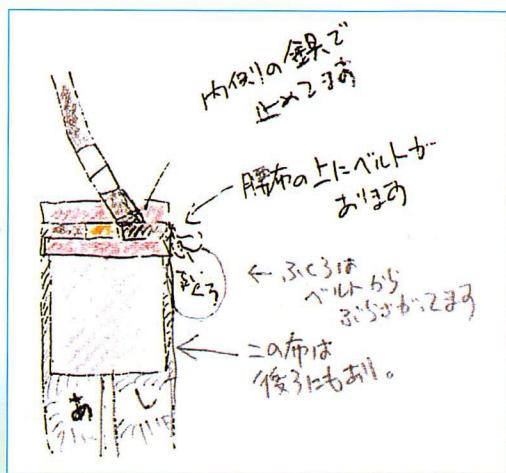
## ●マルロ



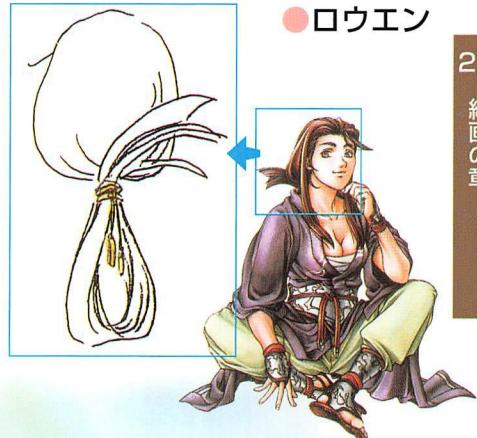
## ●スタリオン



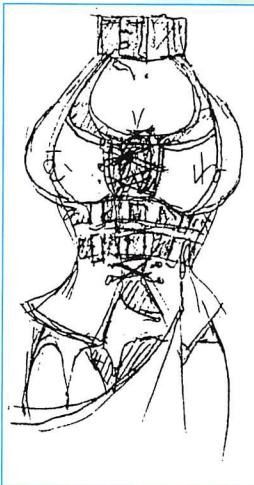
## ● フッチ



## ● ロウエン



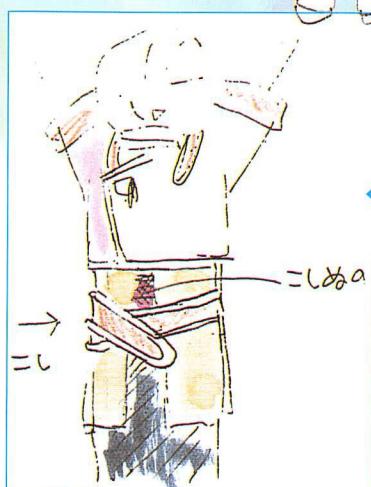
## ● オウラン



## ● シーナ



## ● ワカバ



## ● クラウス

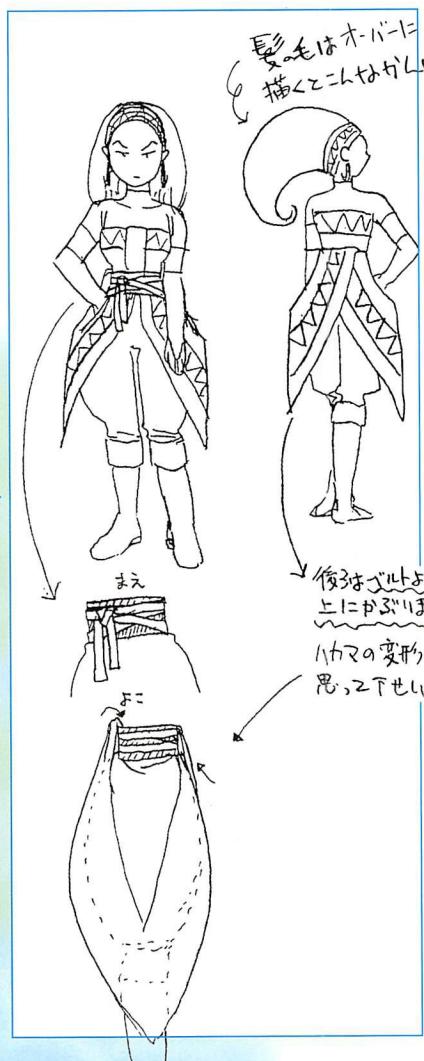
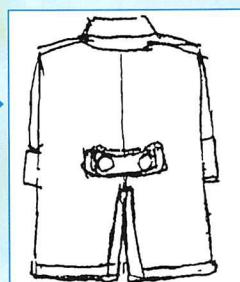




●エイダ



●ルシア



おひで  
おひで!!

●リリィ



おまけ♥

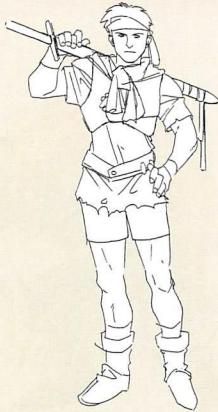
●ザムザ



# 各國兵士

# SOLDIER

新同盟軍



ジョウストン同盟軍



トラン共和国



ハイランド王国（隊長）



ハイランド王国（ユニコーン少年兵部隊）



ハイランド王国（一般兵）



ハルモニア神聖国軍



マチルダ騎士団



カラヤの戦士



# 幻想モンスター アイディア集

RPGにおいてモンスターは、世界観を深めるために必要不可欠な存在。『幻想水滸伝II』では、キャラクター同様にモンスターデザインも募集された。このコーナーはそんなモンスターを紹介していく。

● グリフォン



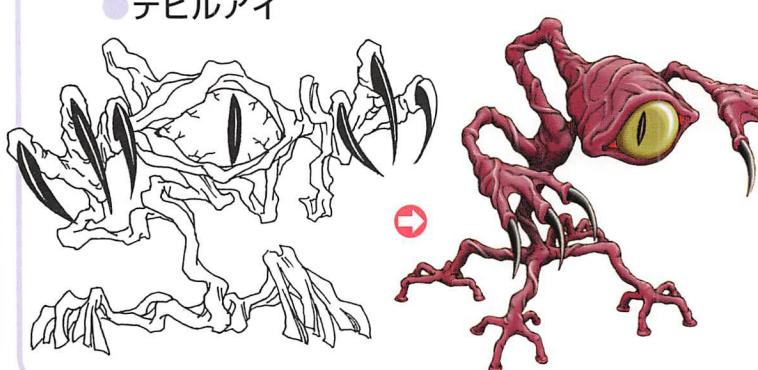
● アサシン



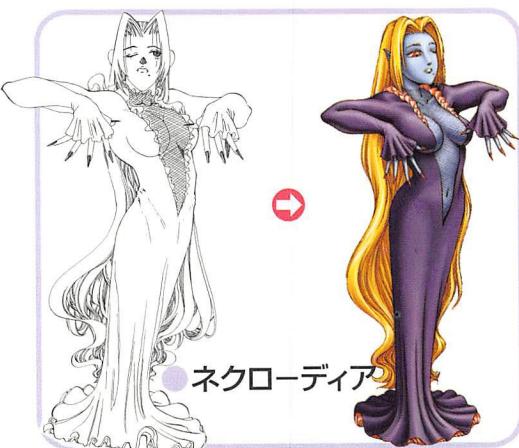
● ドレミのせい



● デビルアイ



● ネクローディア



● リンリン・ランラン・テンテン



# 初公開 モンスター・デザイン集

## 召喚魔法用モンスター

『幻想水滸伝II』では新要素として、召喚魔法や精靈モンスターの存在が考えられていた。考えられたアイディアのなかからほんの一部を紹介しよう。

● ドラゴン型召喚獣



● 土系召喚獣



● 水系召喚獣



● 召喚獣  
猫タイプ



● 人型召喚獣



● 火系召喚獣



● ゴーレム型召喚獣



## 精霊モンスター集

### ●水の精霊



### ●雷の精霊



### ●風の精霊



### ●土の精霊



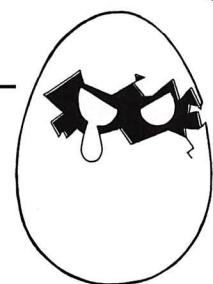
### ●火の精霊

持一本  
体中 土色  
表面がかくはドエの様になら、いい  
ぱくでわらわくあります

## その他モンスターイディア集

● 6本手の  
ネズミ

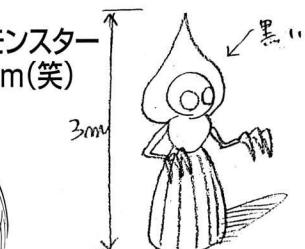
● 九尾白狐

● ファイヤー  
メン

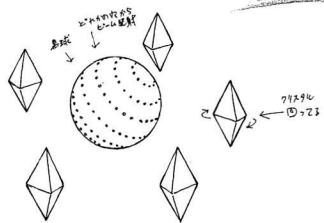
● トカゲ型モンスター

● タマゴ型  
モンスター

● マミー

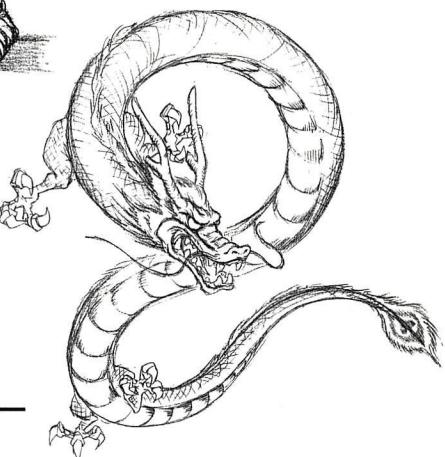
● いばら  
ひめ

● アサシン



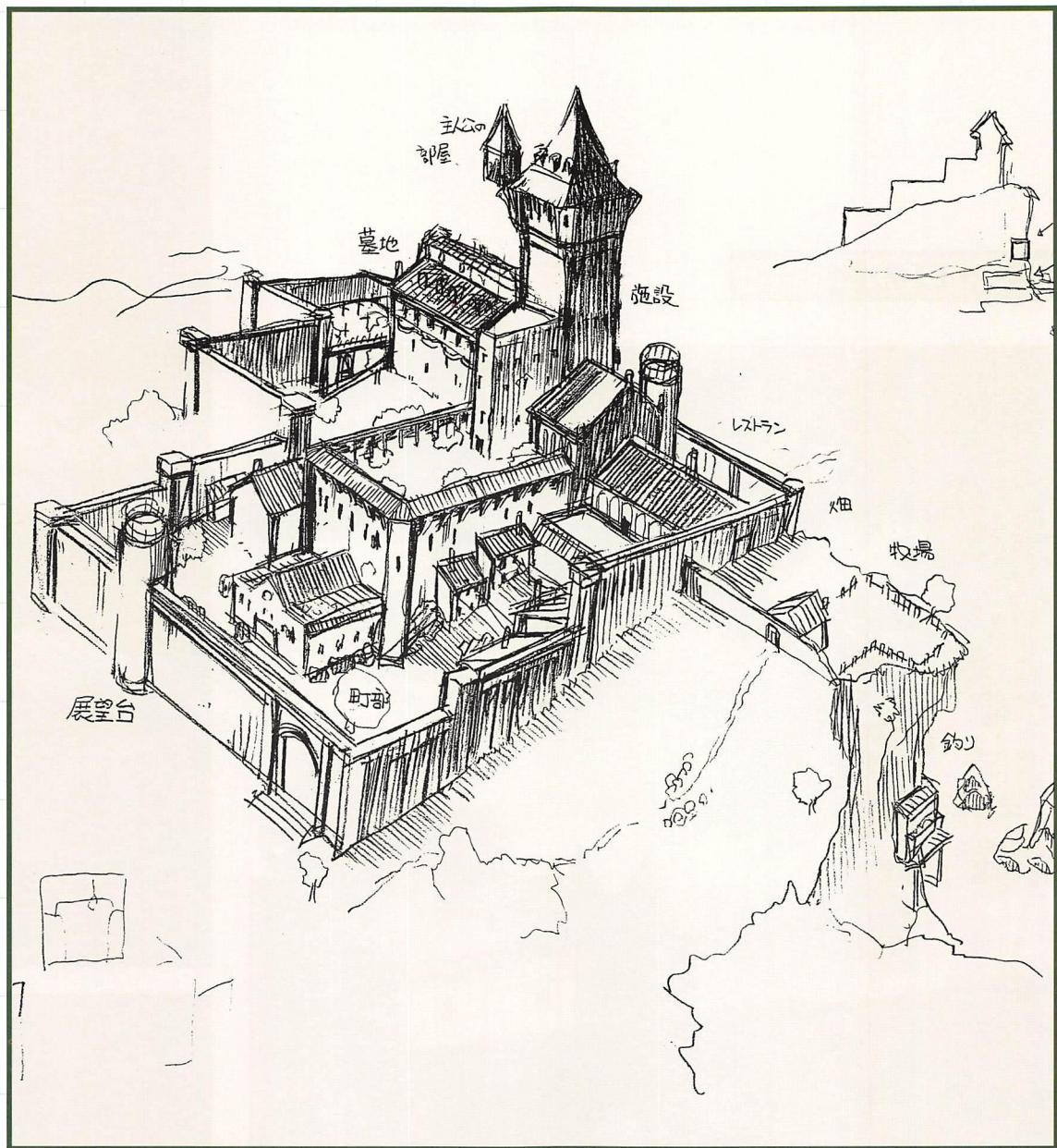
● クリスタルコア

● 龍神モンスター





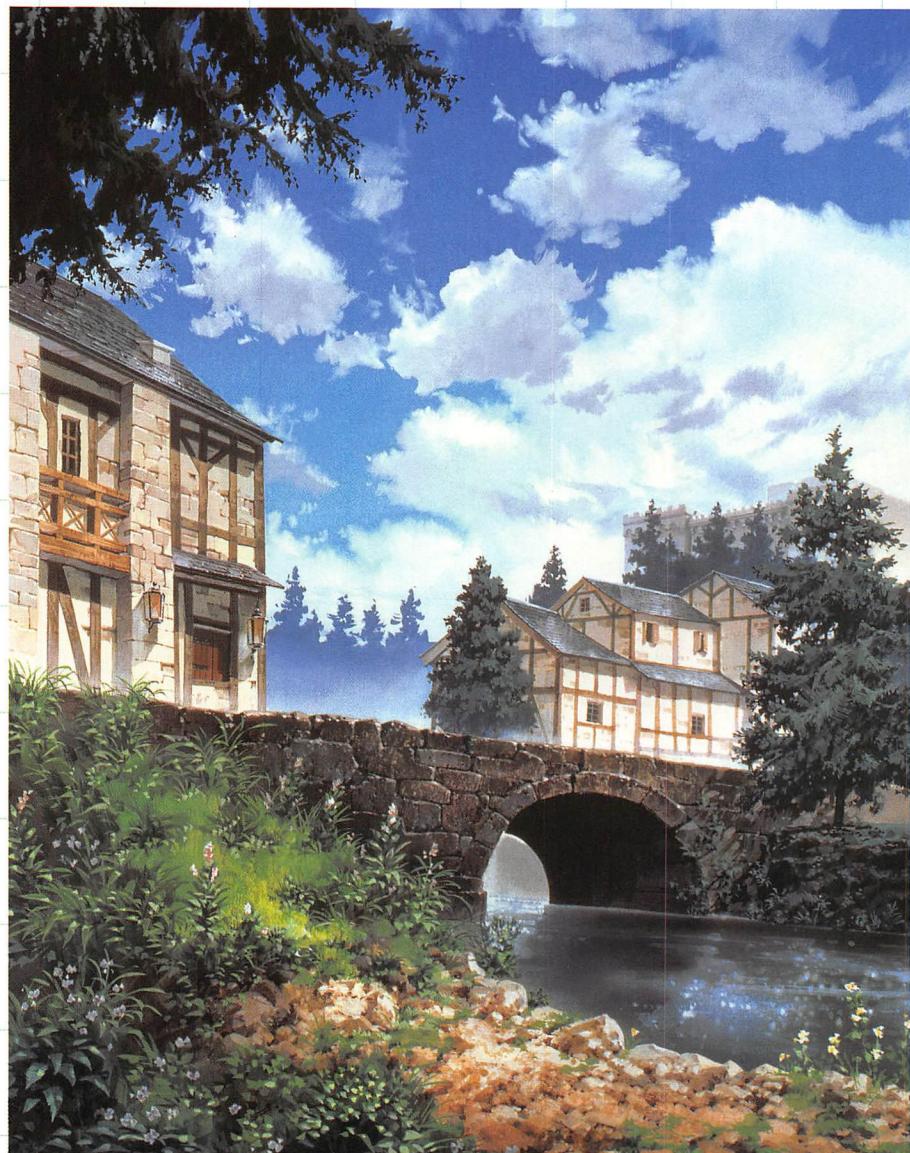
本拠地



## 本拠地ラフ設定

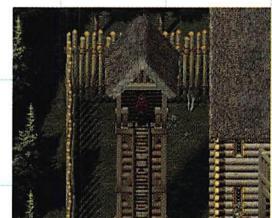


## キャロの街



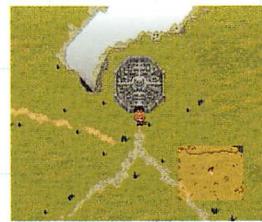


## 傭兵隊の砦

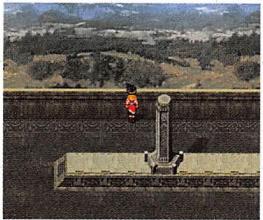




## 皇都ルルノイエ



## ミューズ市



# FLAGS

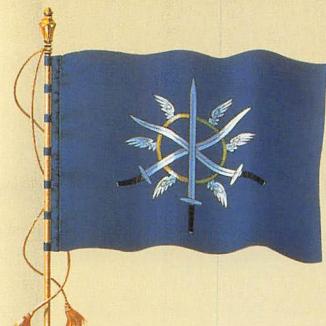
## ジョウストン都市同盟



新同盟軍の旗



傭兵隊の砦の旗



ジョウストン同盟軍の旗



ミューズ市



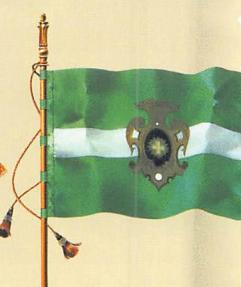
トゥーリバー市



サウスウインドゥ市



ユニコーン  
少年兵部隊の旗



マチルダ騎士団

ティント市

グリンヒル市

## ハイランド王国

## 第3章

# 人物の章

ここからは『幻想水滸伝II』の世界を彩る魅力的なキャラクターたちを紹介していこう。開発者インタビューで得た情報、リッチモンドの調査報告、目安箱の手紙、戦争撤退時のセリフ、キャラクターの魅力が描かれていると思われる名場面などを掲載しているので、存分に『幻想水滸伝II』の世界を堪能してほしい。



# 人物の章の見方



## 天魁星——主人公

年齢	一	性別	男	固定紋章	輝く盾の紋章
出身	ハイランド王国 キャロ		武器名	牙双 → 天牙双 → 天命牙双	
軍役	新同盟軍リーダー				

## 輝く盾の紋章に選ばれし勇者

本作の主人公。ハイライド王国の小さな街キャロの出身。そこで道場を開くゲンカクのもとでナミとともに育てられた。戦乱の世を変遷する大いなる運命に巻き込まれ、戦いの渦中にその身を投じる。故郷との別れ、親友ジョウとの戦い、親しき者の死……。時が経つにつれ、彼は「英雄」として成長していく。

「この戦いをおわらせる」

名場面

追いつめられたルカ・ブライトが、なぜ戦うのかと、主人公に問いかけるシーン。そこで主人公は、沈黙か、この言葉を選択する。戦いを終わらせる……。戦闘の中心に身を置いている主人公にとって、その言葉は矛盾した意味しか持たない。だがそこには、平穏な生活を取り戻すため、みんなを守るために戦い続ける主人公の切なる願いが込められていたのだった。



## 仲間にする条件

ゲームスタート時から、ジョウイとともに行動。

ここが知りたい!

**Q1** 主人公の頭のわっかは？

**A1** 初めてゲンカクに縁日に連れてってもらったとき、買ってもらったものです。

**Q2**主人公とジョウイの少年兵部隊での評価は?  
**A2**イラスト(31ページ)は、部隊内のトーナメントで決勝までいって戦って引き分けになり、ふたりで受けたという設定です。つまり武芸の腕前はふたりともトップクラスですね。

**原作では** 天皇星・呼保義・宋江（てんかうせい・ひよぎ・そうこう）  
一説によると、呼保義には本當なら皇帝であるべき人という意味があるとい。蕙美は「性格だったの」で及時雨とは呼ばれていた。背は低く、色は黒く、武芸の腕前もそれほどではないが、なぜかすぐの間柄から敵意を抱かれるとい不思議な人物である。役所勤めをしていたときに性悪な妻を殺して逃げ、のちに梁山泊入り。晁蓋の死<sup>死</sup>に第一の頭領となって梁山泊を率いた。方臘討伐戦後に朝廷から官爵を受けられたが、最後は奸臣たちによって毒殺された。

84

### 仲間にする条件

キャラクターを仲間にするためになにをすればよいかを解説している。

## ここが知りたい！

ディレクターの村山さん、キャラクターデザインの石川さんにキャラクターの気になる疑問点を聞いてみた。

プロフィール

固定紋章は最初から宿していて外せない紋章。出身、軍役は8、14ページと対応。

**キャラクター解説**  
そのキャラクターについての経歴、性格、人間関係などを解説したもの。

名場面

各キャラクターを象徴する名セリフや、場面をピックアップしたもの。そこにはさまざま思いが込められている。

調查報告

リッチモンドの調査で判明する秘密、死亡時[(ケガ)はケガ時]のセリフなど、なかなか確認しにくいデータをまとめたもの。

目安箱の手紙

本拠地の目安箱に入っている、各キャラクターの手紙の内容。1キャラクターあたり、最大3種類の手紙がある。

原作では……

中国の英雄物語である水滸伝。そこに登場する108星が、どんな人物として描かれているかを解説している。宿星と名前の間にるのは、その人物のあだ名。

**POINT SCENE① 決死のジャンプ**

主人公ジョイヨンの所属するユニコーン少尉兵部隊は故郷に帰る前日、夜襲を受ける。ふたりは逃げ出で途中、この夜襲が都市間団のものではなく、それを装った兵士による攻撃、つまり裏切りだだとを知る。部隊の隊長だったラドンに泣かれて、主人公はジョウイと逃げ出でが、ついに敵に追いつめられてしまう。助かる道はほかにならない。ふたりは決死の覚悟を決め、廊下の急流に飛び込むのだ。

**POINT SCENE② 紋章の導き**

ハーブ園の敵襲を受け、傭兵隊の弱さが露わに出た主人公たち。その途中、トトの手にたどり着いた主人公ジョイヨンと、ビルのあとを追つた村の姉妹。そこには門の戦士の守護者であるリックナートがいた。彼女はふたりを弱い筋に救うことを意する。

**POINT SCENE③ 新同盟軍結成**

ピクト族の傭兵隊で戦っていた主人公だが、ソロモン・ジの軍團を倒したときから、英雄として扱われるようになってしまった。そしてショウカラもハイラングに対抗するため新同盟軍のリーダーになってしまった。彼女はふたりを弱い筋に救うことを意するが、ハーブ園の野原をこのまま放しておかない考え、育てて殺されるグーグラの話を聞き、主人公は新同盟軍のリーダーになることを決意する。

**POINT SCENE④ 白狼との決着**

新同盟軍のリーダーとして、ルカル・ブライといるハイラング軍と戦い続ける主人公。ついに敵を討てたときがきた。しかしルカル個人の自信の強さの前に、敗北感が沸いてしまう。と、そのままにルカル少佐の兵で武器をかぎるとの命令を入手。待ち伏せを仕掛け、ついにルカルを追ひ込むことに成功する。だらりカは戦うことのやめず、追ってきた主人公に斬りかかる。そして勝後の歎声が始まった。

**POINT SCENE⑤ 親友との決別**

新同盟軍について、ミューズ脅威の足がかりとしてグリーンドームで兵を進めている。その出発直前、主人公たちはジョウイがやがて死んでしまう。主人公は自分に寄り添うようにして希望や、協力をくれた仲間の死を惜しがりながら、これまでの歩み止むないことを語る。しかし親友の死によって退くことはできないと思ふ。主人公はひそひそと、このまま親友と一緒に生きることを希望する。ともに歩み止むことはないことを、戦友に語ったかったのだ。

**POINT SCENE⑥ 約束の地で**

数々の危機、脱の絆を剖いたハイラング族の魔王の宝座にたどり着いた主人公だが、そこにジョウイの姿はない。アイリはハイラングの将軍として見てはダメだと心に誓う。しかし主人公はひそひそと、このまま親友と一緒に生きることを希望する。そしてたのむ思いが始まりの秘密の場所で、すべてを終わらせてやうとする。そしてたのむ思いが始まりの秘密の場所で打ち勝ったとき、奇跡が起きた……。



85

POINT SCENE

ストーリー上で活躍するシーンが多いキャラクターは、こちらのページでポイントを紹介。ここを読めば、そのキャラクターがどんな役割をしているか、どんなふうに生きているかを理解

できる。なお、それぞれのポイントの順番は、ストーリーの流れに沿った形になっている。一度プレイしたことのある人は、そのときの感動を呼び起こせるはずだ。

## 特別ページの概要

特殊なイベントが存在する何種類かのキャラクターに関しては、それぞれ特別ページを設けてある。ストーリーのあるものはチャート表とともに、流れに沿ってポイントシーンをピックアップ。その内容、展開が把握できるように掲載した。

### ●クライブの追跡 →119ページ

ミューズからサジャの村まで、エルザを追跡するクライブのストーリーを掲載。

### ●戦士の試練 →155ページ

テンガール、ヒックスとレイクウェストの街で出会い、各地を回りながらコボルト村で仲間にするまでのストーリーを掲載。

### ●料理勝負 →164ページ

本拠地のレストランで次々とやってくる挑戦者を退け、ハイ・ヨーの過去が明らかになっていく様を掲載。

### ●竜の子 →181ページ

街道の村の宿屋でハンフリー、フッチと出会い、洛帝山で竜の子を発見し、仲間にするまでのストーリーを掲載。

### ●むさび探索記 →219ページ

マクマク、ミクミク、ムクムク、メクメク、モクモクのグリンヒル市周辺にいるというむさび5匹を、すべて仲間にするまでの経過をリプレイ記にして掲載したもの。ここにあげたのは、あくまでも一例だが、プレイの指針として、役立ててほしい。

キャラクターガイド

3章

人物の章

アイリ

アリ

キャラクターガイド

3章

人物の章

キャラクターガイド



### 仲間にする条件

ゲームスタート時から、ジョウイとともに行動。

### ここが知りたい!

**Q1** 主人公の頭のわっかは？

**A1** 初めてゲンカクに縁日に連れて行ってもらったときに、買ってもらったものです。

**Q2** 主人公とジョウイの少年兵部隊での評価は？

**A2** イラスト（31ページ）は、部隊内のトーナメントで決勝までいって戦って引き分けになり、ふたりで賞を受けたという設定です。つまり武芸の腕前はふたりともトップクラスですね。

原作では……

天魁星・呼保義・宋江（てんかいせい・こほうぎ・そうこう）

一説によると、呼保義には本当なら皇帝であるべき人という意味があるという。恵み深い性格だったので及时雨とも呼ばれた。背は低く、色は黒く、武芸の腕前もそれほどではないが、なぜかすべての好漢たちから敬意を払われるという不思議な人物である。役所勤めをしていたときに性悪な妾を殺して逃亡、のちに梁山泊入り。晁蓋の死後に第一の頭領となって梁山泊軍を率いた。方臘討伐戦後に朝廷から官爵を受けられたが、最後は奸臣たちによって毒殺された。

# 天魁星——主人公

プロフィール	年齢	—	性別	男	固定紋章	輝く盾の紋章
	出身	ハイランド王国 キャロ			武器名	牙双 → 天牙双 → 天命牙双
	軍役	新同盟軍リーダー				

## 輝く盾の紋章に選ばれし勇者

本作の主人公。ハイライド王国の小さな街キャロの出身。そこで道場を開くゲンカクのもとでナナミとともに育てられた。戦乱の世を変遷する大なる運命に巻き込まれ、戦いの渦中にその身を投じる。故郷との別れ、親友ジョウイとの戦い、親しき者の死……。時が経つにつれ、彼は「英雄」として成長していく。

### 名 場 面

## 「この戦いをおわらせる」

追いつめられたルカ・ブライトが、なぜ戦うのかと、主人公に問いかけるシーン。そこで主人公は、沈黙か、この言葉を選択する。戦いを終わらせる……。戦乱の中に身を置いている主人公にとって、その言葉は矛盾した意味しか持たない。だがそこには、平穏な生活を取り戻すため、みんなを守るために戦い続ける主人公の切なる願いが込められていたのだった。



◀主人公は最後の対決の前に、なぜ戦うのかとルカに問われる

### 調査報告

- ①なし
- ②なし
- ③なし

死亡時セリフ：「…………」（ケガ）

撤退時セリフ：「…………」

朝セリフ：なし

その後の人生：（軍団の名前）国のリーダーとしてその務めを果たしている。※3人で旅立つエンディングの場合→ジョウイとナナミの笑顔が一番の宝物だと感じている。

その1  
なし  
目安箱の手紙

その2  
なし

その3  
なし

## POINT SCENE 1 決死のジャンプ

主人公とジョウイの所属するユニコーン少年兵部隊は故郷に帰る前日、夜襲を受ける。ふたりは逃げ出す途中、この夜襲が都市同盟のものではなく、それを装った味方による攻撃、つまり裏切りだったことを知る。部隊の隊長だったラウドに追われ、主人公はジョウイと逃げ出しが、ついに崖に追いつめられてしまう。助かる道はほかにない。ふたりは決死の覚悟を決め、崖下の急流に飛び込むのだった。



▲ラウドに追いつめられたふたりは崖を飛び降りることを決意。岩に印をつけ、離ればなれになったときはこの場所で再会しようと約束する

## POINT SCENE 4 白狼との決着

新同盟軍のリーダーとして、ルカ・ブライト率いるハイランド軍と戦い続ける主人公。ついに決着をつけるときがきた。しかしルカ個人の圧倒的な強さの前に、敗北ムードが漂ってしまう。と、そのときにルカが少数の兵で夜襲をかけるとの情報を入手。待ち伏せを仕かけ、ついにルカを追い込むことに成功する。だがルカは戦うことをやめず、追ってきた主人公に斬りかかる。そして最後の死闘が始まった。



▲兵を失い、傷を負ってもルカの闘志、憎悪は衰えず、最後まで剣を持って勝負を挑む。主人公はリーダーとしてそれに応えるのだった

## POINT SCENE 2 紋章の導き

ハイランド軍の攻撃を受け、傭兵隊の砦を逃げ出す主人公たち。その途中、トトの村にたどり着いた主人公はジョウイと、ピリカのあとを追って村の祠へ。そこには門の紋章の守護者であるレックナートがいた。彼女はふたりを祠の奥へと導く。そこでふたりが見たのは、幼いころの平和な日々の記憶、そしてピリカを守れなかった現実だった。ふたりは大切なものを守るために、それぞれの手に紋章を宿すことを決意する。



▲レックナートの導きにより、主人公は輝く盾の紋章を、ジョウイは黒き刃の紋章を宿す。このことがふたりの運命を大きく変えていく……

## POINT SCENE 5 親友との決別

新同盟軍はついにミューズ奪還の足がかりとしてグリンヒルまで兵を進めます。その出撃直前、主人公のもとにジョウイがやってくる。ジョウイは主人公に戦うことをやめるようにいふ。しかし主人公は自分に寄せられた希望や、協力してくれた仲間の想いを捨てられない。そしてジョウイも、同じように退くことはできないと語る。このとき親友同士は、ともに歩みを止められること、戦いが避けられないことを悟ったのだ。



▲お互いにもう歩み寄れないことを知ったふたり。始まりの紋章のふたつの相を手にしたときから、こうなることは避けられない運命だったのだ

## POINT SCENE 3 新同盟軍結成

ビクトールの傭兵隊で戦っていた主人公だが、ソロン・ジーの軍団を倒したときから、英雄として扱われるようになってしまった。そしてシュウからもハイランドに対抗するための新同盟軍のリーダーになってほしいと頼まれる。ナナミは反対するが、ハイランド、ルカの野望をこのまま放っておけないと考え、育ての親であるゲンカクの話を聞き、主人公は新同盟軍のリーダーになることを決意する。



▲新同盟軍のリーダーになるとレックナートが現れ、主人公のもとに宿星が集うといい、ルックと約束の石板を置いていく

## POINT SCENE 6 約束の地で

数々の強敵、獣の紋章を倒しハイランド城の魔王の王座にたどり着いた主人公だったが、そこにジョウイの姿はなかった。新同盟軍が勝利し、新しい国造りが始まろうとしているなか、主人公はひとり旅立つ。目指すのは、天山の峠の「約束の地」。ふたりは、すべてが始まったこの場所で、すべてを終わらせようとする。そしてふたりの思いが始まりの紋章の力に打ち勝ったとき、奇跡が起きた……。



▲ジョウイは決着をつけ、自分が死ぬことにこだわる。どちらかが果てるまで戦わなければ、紋章に命を削られ続けると悟ったからだ

# ジョウイ

プロフィール	年齢 17才	性別 男	固定紋章 黒き刃の紋章
出身 ハイランド王国 キャロ		武器名 星棍 → 天星棍 ↓ 天星烈棍	
軍役 -			

## 黒き刃の紋章の継承者にして心優しき少年

キャロの街に住む、地方豪族の名家アトレード家の長男。主人公、ナナミとは仲のよい幼なじみで、いつも3人は一緒にいた。ゲンカク道場の門下生でもあり、その武術の腕前は確か。主人公とともに始まりの紋章をその手に宿し、大いなる戦いの運命にその身を投じることになる。

### 「ぼくにとって、あの二人を守ることは意味があるんだ!!」

名  
場  
面

偵察のため、ハイランド軍のキャンプに潜り込んだジョウイと主人公。だがラウドに見つかり、追われることになる。追いつめられたふたりだが、ジョウイは主人公を逃がすためにひとり残って足止めをする。故郷を追われ、家族を失ったジョウイにとって、主人公とナナミの存在はかけがえのないもの。そのふたりまで失うことなど、彼はとても耐えられなかつたのだ。



▲押し寄せるハイランド兵士をジョウイは、ひとりで止めようとする

#### 調査報告

調査不能

死亡時セリフ：「しまった……………」(ケガ)

撤退時セリフ：「しまった……………」

朝セリフ：なし

その後の人生：不明。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

#### 仲間にする条件

ゲームスタート時から、主人公とともに行動。のちに別れることになる。

#### ここが知りたい!

**Q1** ジョウイの家族設定は？

**A1** 血がつながってるのは母さんだけです。母親がアトレード家に嫁いできたのも親の指示ですね。で、父親以外の人との間にできた子供がジョウイで、弟は父親と血がつながっているという設定です。

**Q2** ジョウイが魔王になったあと、家族は？

**A2** なにかの災いがあるのを恐れて、ハイランドから逃げたことになってます。

## POINT SCENE 1 家族との決別

主人公とキャロの街に戻ったジョウイ。だが、アトレード家に帰ると、自分は都市同盟のスパイだという疑いがかけられていた。そして義理の父はジョウイを信用せず、家に入れることを拒み、兵士に引き渡す。ジョウイは母に会わせてくれと頼むが、義父は聞き入れない。このあとの戦乱中に、アトレード家はどこかに引っ越してしまった。つまりこれがジョウイと家族との永遠の別れとなってしまったのだ。



▲義理の父は、ジョウイの言葉を聞かず、最後まで家族の情をかけることもなかった



▶母と会わせてほしいという、せめてもの願いも拒否され、ジョウイは兵士に連行される

## POINT SCENE 3 月夜の晩に

アレックスの通行証を使い、ミューズに入ろうとした主人公たちだったが、簡単に門番に見破られ、牢に入れられてしまう。その夜、ナナミとピリカはすぐに寝たが、主人公とジョウイは窓から見える満月を眺めながら語り合う。そこでジョウイは、家族ともいえる存在のピリカを守るために、そして戦乱によって人々が悲劇に遭わなくするために、故国ハイランドと戦うことを固く心に誓うのだった。



▲月を見ながらジョウイは、主人公や、ナナミと初めて会ったころのことを話し始める



▶自分にどれだけのことができるかわからない。それでも平和のために戦うと宣言する

## POINT SCENE 2 ふたりの運命の出会い

ハイランドの兵士に都市同盟のスパイとして処刑場まで連行されるジョウイと主人公。そこへハイランドの皇女、ジル・ブライトの乗る馬車が通りかかる。ジルはふたりになぜ裏切り行為をしたのかと問う。なにも知らないジルに、自らが無実であることを告げるジョウイ。虜囚と皇女。立場はあまりにも違いすぎるが、これがのちに妻となるジルとの初めての会話だった。



◀ジルの兄であるルカの陰謀の犠牲になったふたり。ジルの言葉に反感を持つのは当然だろう



▶痛烈にハイランド王国を批判するジョウイ。のちに運命は、ふたりを最も近い関係に導く

## POINT SCENE 4 アナベル暗殺

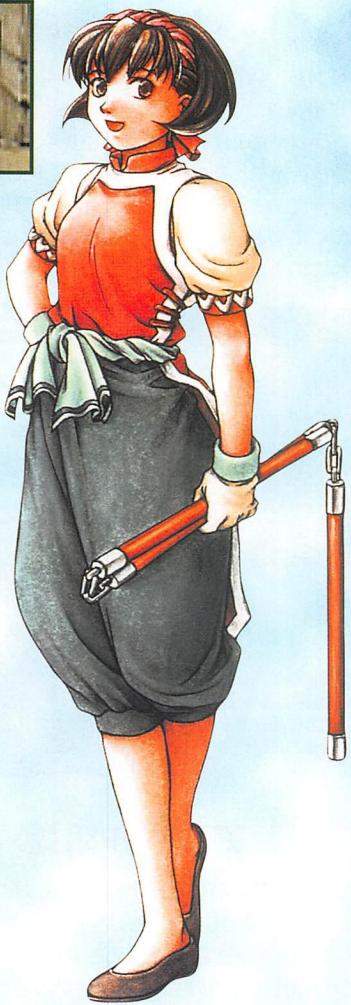
都市同盟軍集結の前夜、アナベルの部屋には、ナイフを握りしめたジョウイが立っていた。自分自身の手で平和な世界を、誰も悲しまない世界を実現させようと決意したジョウイ。ハイランド王国の、そしてルカの巨大な力を利用するため足がかりとして、アナベルの暗殺を決行したのだ。だが、アナベルも自らの信念のために生きる女性。必死の抵抗を試み、揉み合いになつたその瞬間! ジョウイの手は真っ赤に染められていた……。



◀ミューズに戻ったあと、ジョウイの不審な行動が、主人公の目につくようになってくる



▶ジョウイがミューズに戻った本当の理由は、アナベルの暗殺にあったのだ



### 仲間にする条件

キャロの街の西にあるゲンカク道場の裏手、ゲンカクの墓の前にいる。話すと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ナナミは協力攻撃中、なにをやっているのですか？

**A1** お茶を飲んで、マンガを読んで、ちゃんと皮むいてミカンを食べてます（笑）。

**Q2** ナナミには将来設計とかはあるのですか？

**A2** 本人は道場の再建を狙ってます。

原作では……

天寿星・混江竜・李俊（てんじゅせい・こんこうりゅう・りしゅん）  
揚子江の船頭で、泳ぎが得意だったので混江竜（揚子江をかき乱す竜）。李立とともに揚鎮鎮の蘿の親分をしていた。会つたこともない宋江を尊敬しており、鄆城県で逮捕されて江州へ流される途中で李立や張横に殺されそうになった宋江を助けた。宋江が江州で謀反の罪で処刑されそうになったときにも、梁山泊と手を組んでこれを助けた。梁山泊では水軍の頭領となり、方臘討伐戦後は童威、童猛とともに船を建造してシャム国へいき、王になったという。

## 天寿星——ナナミ

プロフィール	年齢	16才	性別	女	固定紋章	なし
出身	ハイランド王国 キャロ				花棍 ↓ 百花棍	
軍役	親衛隊					風月百花棍

### おてんばだけど、弟想いのお姉さん

主人公とともにゲンカクの養子として育てられた少女。性格はかなりそそっかしい。新同盟軍のリーダーである主人公のそばにいながらも、唯一の家族が激化する戦いのなかに身を投げていくことに疑問を感じ、悩んでいる。彼女が望むものはただひとつ。主人公とジョウイと3人で過ごす平穏な日々だけだ。

名  
場  
面

「それに、それに…全てが終わった後にあの子に、帰る家がなかったらかわいそうじゃない」

ロックアックス城で重傷を負ったナナミが医療室に運ばれたときのシーン。ナナミは命を取りとめたことを、すべてが終わるまで隠しておくようにシュウに頼む。ナナミは自分をかばって、危険を犯した主人公の姿を見て、今はそばにいないほうが、主人公のためになると判断したのだ。そして彼女は本拠地を去る。戦いが終わり、主人公と再び会える日を信じて……。

◀グッドエンディング時に、  
シュウから明かされるナナミの想いとその決断

- 調査報告
- ①「おい、おまえ。あんなもん、いつも食ってたのか？なんだか、料理らしきものを作ったが……」
  - ②「どうも、やっぱりキャロにもどりたいみたいだな。まあ、あそこには思い出がいっぱいの、こってるんだろうが……」
  - ③「しかし、夜中にくんれんするのは、なんとかならんのか？ うるさくって、ねむれないって兵士がツヅツ言ってたぜ。」

死亡時セリフ：「きゃ————っ！！！」（ケガ）

撤退時セリフ：「うそ！うそ！うそ————！！！」

朝セリフ：「ほら、早く早く！！！おきて————！！！！！」

その後の人生：ロックアックス城にて（主人公の名前）とジョウイを守ろうとして命をとおす。※3人で旅立つエンディングの場合→キャロの街で再会した後、小さいころのように、3人で仲良く、旅をつづけている。

### 目安箱の手紙

- その1 これが目安ばこね。  
その2 ねえ、ねえ、がんば  
その3 ここの人たちはみんな親切だね。でも、わたしたちはやっぱりつかキャロにもどりたいな……。
- とりあえず、出して  
みました。へへ  
へ、でも、てる  
ね。ナナミ  
ねえ、ねえ、がんば  
ってお城を大きくし  
ようよ。そしたら、  
わたしたちの部屋も  
大きくなるかな？  
ナナミ

## POINT SCENE 1 弟の帰宅

キャロの街のゲンカク道場には、主人公の帰りを待つナナミの姿があった。噂では、ユニコーン少年兵部隊は全滅したと聞いていた。だがナナミは、弟が必ず帰ってくることを信じて疑わなかった。そしていつものように、ゲンカクのお墓に手を合わせていると…。その後ろには見慣れた弟の姿が！大喜びするナナミだが、主人公からその複雑な事情を聞き、キャロの街をあとにすることをすぐさま決断する。



▲主人公の突然の帰宅に驚き、興奮するナナミ。主人公を激しく質問責めにするその姿は、彼女の oateneburiがよくわかるシーンだ

## POINT SCENE 4 どこか遠くへ

ネクロードを倒すため、ティントのグスタフのもとへ向かった主人公は、そこで偶然ジェスと再会する。彼からアナベル暗殺を疑われて罵られ、都市同盟の人間ではない主人公に都市同盟を救われたくない今までいわれた。主人公がどんな思いで戦ってきたかを知っているナナミは、主人公が報われないことを心から悲しむ。そしてナナミはこれ以上戦う必要はないと、主人公に逃げ出すことを勧めるのだった。



▲今まで何度も戦うことやめようと、主人公に伝えたかったナナミ。しかしとうとう耐え切れず、すべてを捨てて逃げ出そうと説得する

## POINT SCENE 2 ミューズの夕暮れ

ハイランド陣内に偵察に向かったジョウイは主人公を逃がすために囮となつた。だが、ミューズ市と王国軍の緊張状態である今は、探しにいくことはできない。だったらジョウイが帰ってきたときに真っ先に迎えてあげようと、ナナミはミューズの門の前でじっと帰りを待つことにする。日が暮れるなか、門の前で主人公と思い出話を語り合うナナミ。ジョウイもまた、ナナミにとっては家族同然の存在なのだ。



▲幼いころからさまざまな時間を共有してきたナナミと主人公とジョウイ。3人の間には、家族同然の絆が確かに存在している

## POINT SCENE 5 ナナミの願い

グリンヒルの森にて、ジョウイは主人公に手を引くように告げる。だが、主人公は応じない。主人公のそばにずっといたナナミは、主人公が戦いをやめないのを知っていた。だから逆にジョウイに戦いをやめるように頼むが、ジョウイも退くことはできないという。このままでは愛するふたりが戦うことは避けられない。ナナミはもう一度、昔のように戻ろうと懇願する。だが、その願いはむなしく森に響くだけだった。



▲戦うことが避けられないことだと悟ってしまったふたりに、ナナミは必死になってやめるよう説得する

## POINT SCENE 3 星空を見ながら

ミューズが王国軍の夜襲を受け、陥落しつつあるなか、主人公とナナミはピリカを連れて脱出する。ミューズから十分離れた大きな木の下で、3人は休息をとった。ナナミは主人公に、戦いばかりの土地よりも、このままどこか山のなかにでもいって静かに暮らそうと話すが、すぐに自分でその考えを否定する。ジョウイだけを置いて逃げることなど、ナナミにはできないことなのだ。



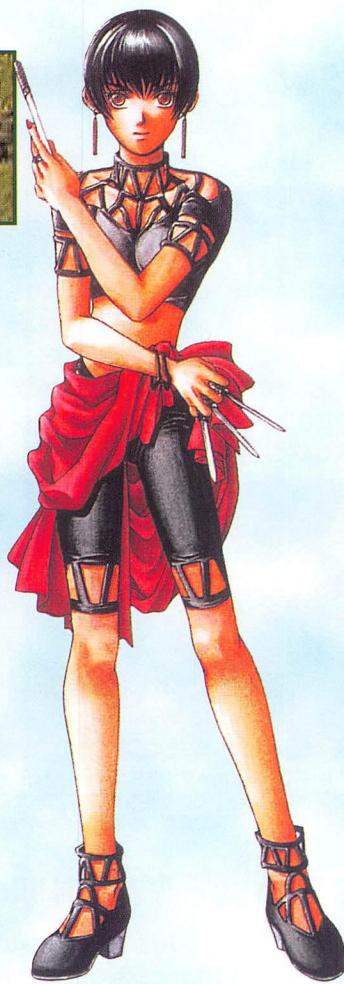
▲ナナミは戦いのないところへ、平穏な生活ができるところにいくことを望むが、今はそれができないのは自分でもわかっていた

## POINT SCENE 6 最期の頼み

ロックアックス城の最上部にて、主人公とジョウイは対峙する。ふたりが戦うのを必死で止めようとするナナミ。そのとき、ゴ尔ドーが数人の騎士を連れて現れ、3人に矢を放つ。ナナミはふたりをかばい、数本の矢を払い落とすが、その1本がナナミの体に命中する。倒れた自分を見るジョウイの表情が昔に戻ったことに安心したナナミは、最期までふたりに争いをやめるよう告げ、その瞳を静かに閉じる。



▲ゴ尔ドーの矢を受け、倒れるナナミ。最期に姉と呼んでもらい、主人公と家族としてつながりを確認する



## 天罪星—— アイリ

<b>プロフィール</b>	年齢	17才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	グラスランド			ナイフ	
	軍役	親衛隊	武 器 名		スラッシュナイフ レイザーナイフ	

### ナイフを操る美しき異邦人

リイナ、ボルガンとともに旅芸人をしながら、各地を旅するナイフ投げの達人。性格はさっぱりしていて、細かいことにはこだわらない。大人の雰囲気を持つ美しい姉のリイナに、コンプレックスを感じている節がある。主人公に好意を寄せていると思われる場面は多いが、その真相は……？

### 「あなたはわらっている顔のほうが、似合っているよ」

名  
場  
面

ハイランド侵略を目前にして倒れてしまう主人公。親友ジョウイとの過酷な戦いや最愛の姉であるナナミの死。それでもリーダーとして戦う主人公の表情に、かけがえ見え隠れするのをアイリは気づいていた。アイリは主人公がジョウイやナナミと楽しく旅していたころの表情を知っている。アイリは、かつてのあの笑顔が消えていきそうなことが、つらかったのだろう。



▲突然倒れてしまった主人公。アイリは主人公が精神的にも疲れていると感じ取る

### 仲間にする条件

リューベの村で、イベント後にリイナ、ボルガンとともに仲間に。キャロの街では、いったんパーティを抜けるが、のちにコロネの街の宿屋で再会。仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** ナイフ投げをいつ覚えたのですか？

**A1** 小さいころに両親に習ったんです。ただ、そのあとはいろいろあってふたりきりになったので、自力で腕を磨いてきました。ふたりは旅芸人として各地を回りながら、一時期はサーカスの演目に出演していましたこともあります。でもサーカス団に所属していたわけではないです。ちなみにそのあたりでボルガンと出会っています。

原作では……

天罪星・短命二郎・阮小五（てんざいせいいたんめいじろう・げんしょうご）  
阮兄弟の二男で、人の命を縮めるほど残酷なところから短命二郎。鉄棒のような両腕をしている。兄弟と一緒に梁山泊のひとりで漁師をしていたところを呉用に誘われて晁蓋の仲間に加わり、そのまま梁山泊入りした。梁山泊では当初から船乗りの腕前を活かして活躍し、宋江のもとでも水軍の頭領のひとりとなった。最後の方臘討伐戦では李俊らとともに方臘の本拠地清溪城内に侵入し、火を放って敵を大混乱に陥れたが、この戦いの最中に戦死した。

**調査報告**  
①「グラスランドから、ずっと旅をしてきたみたいだな。ナイフ投げのうではたしかみいただせ。」  
②「どうも、姉にコンプレックスをもってるみたいだな。まあ、姉さんのほうが大人だし、まあセクシーだな。」  
③「しっかり、あんたももてるねえ。すいぶんと、あんたのことを見てたぜ。戦闘でケガするんじゃないとかね……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「（主人公）、もう朝だよ。そろそろ、起きなよ。」  
その後の人生：ふたたび旅の一席にもどり（主人公の名前）を想いつつも、旅をつづける。

目安箱の手紙

その1

よお、たまにはあそびに来いよ。ボルガ

その2

姉さんにちょっと料理をならってみたんだ。こんど、食べに

その3

来いよ。他に、食べさせる相手もいないからな。アイリ

## POINT SCENE 1

### ナイフの的

旅の一座として各地を放浪していたアイリたちは、滞在していたリューベの村で、キャロの街に向かう途中の主人公たちと出会う。大道芸の観客として見ていた主人公を、アイリは自分の芸であるナイフ投げの手伝いに引っ張り出す。そしてアイリは主人公の頭の上に乗った野菜や果物にナイフを命中させた。催しが終わり、行き先が同じだと知った旅の一座は主人公たちと同行するのだった。



◀偶然、野次馬のなかにいた主人公を、アイリは芸の手伝いに指名する



▶アイリの芸の内容は主人公の頭の上に乗せた物に、ナイフを投げて当てるというものだった

## POINT SCENE 3

### 旅の仲間になれたこと

ルカとの対決前夜、アイリたちが話しているところへ主人公が通りかかる。そこでアイリが、主人公に話しかけてくる。アイリは主人公に、ジョウイをハイランドの将軍として見てはダメだと告げる。アイリにとって、ジョウイはよそ者である自分たちと旅をしてくれた大切な仲間だった。運命とはいえ、ふたりが戦うことになってしまったのは、アイリにとっても悲しいことだったのだろう。



◀主人公とジョウイが戦うことになったのを、アイリたちも残念に思っている



▶なによりも、よそ者であった自分たちを主人公とジョウイが受け入れてくれたのが嬉しかったと語る

## POINT SCENE 2

### 再会

各地に放浪の旅を続けていたアイリたちは、コロネの街で、主人公と再会する。そこでリィナが、主人公にナナミがガールフレンドなのかと聞く。ナナミから否定の答えが返ってくると、リィナはアイリをからかうが、アイリはムキになっていい返す。最初のナナミに対する態度とその言葉、自分では認めていないが、アイリが主人公に惹かれているだろうと予想できるシーンだ。



◀コロネで船に乗れず、足止めされているところで、偶然主人公たちと再会する



▶リィナには妹のアイリの気持ちが手に取るようにわかってしまう



## POINT SCENE 4

### 別れの予感

王国軍との決戦が近づくなか、アイリは戦いが終わったあとのことになり始めた。戦いが終わったら自分たちはどうするのか、アイリはリィナにたずねるが、リィナは自分たちは旅の一座である以上、ひとつの場所に留まることはないだろうと語る。アイリもそのことはわかっているのだが、主人公と離れると思うだけでもつらいのだ。できることなら一緒にいたいとアイリは考える……。



◀戦いがもうすぐ終わると感じているアイリ。主人公と離れることになるのを気にしている



▶ボルガンが主人公と一緒に連れていけばいいという。アイリは怒るが、本音では同じ思いなのだ





## 地走星——アダリー

プロフィール	年齢	42才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	サウスウィンドウ市		武 器 名	なし	
	軍役	特技部隊				

### 周りに被害をもたらす偏屈発明家

サウスウィンドウ出身の自称「天才発明家」。その怪しい行動や、発明の失敗により、自宅周辺の住民に迷惑がられている。日々研究を続けているが、今まで作ったものはガラクタ品ばかり（ピョンピョン靴など）。開発資金の出所は謎。噂では開発資金も作っているという話も……!?

### 「この大発明家アダリーのひさびさの大発明だ!! 心して使えよ!!!」

名  
場  
面

主人公から頭に物をぶつけられたショックでエレベータを思いついたアダリー。自分の頭に浮かんだ構想をすぐにでも形にしたかったのだろう。主人公に有無をいわさずついていき、許可も得ずに本拠地にエレベータを設置する。このセリフは、発明自体が目的であり、生きがいであるアダリーが、いかに自分の価値観だけで生きているかを示す、典型的なものといえる。



▲またたく間にエレベーターを完成させたアダリー。やはり才能はあるのかも

### 仲間にする条件

サウスウィンドウにいる。頼みごとを3度聞いたあと、「アイテムを投げつける」を選択すると仲間に。投げないとまた頼みごとをされる。

### ここが知りたい!

#### Q1 エレベータの動力源は?

A1 実は人力です。ゲーム中に反映されていないんですけど、エレベータバーバリアンという設定があったんです。エレベータの上に隠し部屋のスペースがあって、そこにはエレベーター人が住んでいて、なかで回しているという感じで。そばを歩いていると、ときどきなかなか「今日、暑いね」なんてメッセージが表示されるようにしたかったんですけどね。

原作では……

#### 地走星・飛天大聖・李袞(ちそうせい・ひてんたいせい・りこん)

飛天大聖は民間の神様。団牌（円形の楯）を使い、背中には24本の標槍を挟み、100歩離れた人に命中させる。芒碭山の山賊の第三の頭領だったが、樊瑞らとともに梁山泊に戦いを挑み、最初の戦いでは団牌を振り回して善戦した。が、公孫勝の作戦にはまって敗北すると樊瑞、項充と一緒にすぐにも梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の将校となり、方臘討伐戦中の睦州の戦いで、手柄を立てんものと敵将を深追いし、谷川のなかで矢を浴びて戦死した。

調査報告  
 ①「どうも、サウスウィンドウのあの家でいろいろとみような発明ばかりしているんで近所からうとまれてたらしいな。」  
 ②「本人は“天才だ！！”って言ってるが、どうもまともな発明はないみたいだな。」  
 ③なし

死亡時セリフ：「こら!!!! やめんか!!!! わしは!!!! 大発明家じゃぞ!!!!!!」

撤退時セリフ：「な、なんじゃ!!!! どうなっておるのじゃ!!!!!!」

朝セリフ：「朝であるぞ!!!!」  
 その後の人生：サウスウィンドウにもどって発明をつづけ、近くの人たちにめいわくがられている。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

目安箱の手紙

その1 みんな、えれべーたをあんないに使うのにこのワシにたいするカンシャの気持ちが足りぬとは思わぬか？ アダリー  
 その2 おかしいの。わしなしの発明品がときおりなくなるのじゃ。変じゃのお……。アダリー  
 その3



## 仲間にする条件

トトの村が壊滅された直後、主人公たちの前に登場。以後仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** アップルとシーナの関係は?

**A1** アップルはシーナのような無遠慮に好意を寄せる人はあまり見たことがなかったので、戸惑っています。女心は難しいですから。

**Q2** シュウへのアップルの感情は?

**A2** 本人が気づいているかは別として、恋愛感情に近い感じです。兄さんていっているんで、もしかしたら落語家みたいな制度かも(笑)。

原作では……

**地伏星・金眼彪・施恩**(ちふくせい・きんがんひょう・しおん)

金眼彪は目が金色の意。猛州牢城の典獄(牢役人)の息子で、快活林という交易場の元締めをしていた。若いころから武芸をたしなんでいたというが、それほど強いわけではなく、張団練という軍の司令官に元締めの権利を奪われてしまった。これを武松が取り返したが、武松は張団練の一昧をまとめて殺すと、二龍山に逃れたため、施恩もこれを追い、そのまま梁山泊に入りました。梁山泊では歩兵軍将校のひとりとなり、方臘討伐戦中に蘇州で溺死した。

## 地伏星—アップル

プロフィール	年齢 18才	性別 女	固定紋章 なし
出身	トラン共和国 セイカ	武器名	なし
軍役	副軍師		

## 亡き師の志を継ぐ悲しみの女軍師

門の紋章戦争で活躍した軍師マッシュの弟子。亡き師の伝記を書き残すため、彼の足跡を追い、旅を続けていた。その途中でルカの凶行を目撃したりにし、新同盟軍に参加する。戦災孤児だった彼女は、過去に愛する者を戦乱の世に相次いで奪われている。その心に安息が訪れるのはいつの日だろうか……。

## 名場面

## 「必要ならわたしのちっぽけなプライドなんかすてられます」

サウスウインドウが占領され、主人公たちの本拠地に王国軍が迫る。この危機を開拓するには兄弟子であるシュウの力を借りるしか方法はない。かたくなに協力を拒むシュウに、土下座までするアップル。それを見たシュウは軍師としての誇りを忘れたか、とアップルに問いかける。しかしアップルは毅然とした態度でこういい返す。シュウはその姿にかつての師の影を見た。



▲人々を救うためならプライドも捨てる。それが彼女がライドから受け継いだ信念だ

## 調査報告

- ①「アップルとシュウの先生ってのがトラン解放戦争のマッシュ軍師だ。アップルは、赤月帝国と都市同盟の戦争で両親を失い、その後マッシュの開いていた子供相手の教室にひきとられたらしいな。」
- ②「トラン解放戦争がはじまった時にはハルモニア聖神国のクリスマルバレーにりゅうがくしていたが、戦争がはじまって、帰国したらしい。そこで、戦いに手をかいたマッシュは帰らぬ人になった。」
- ③「アップルがシュウに会ったのは11歳の時だ。親がいなかつたらまだがずいぶんとなつていたみたいだぜ。まあ、シュウのどんなはあの顔だし、頭も切れるからな。理由はわかるけどな。」

死亡時セリフ：「マッシュ先生……」(ケガ)

撤退時セリフ：「まだ……まだよ……」

朝セリフ：「(主人公)さん。もう、朝ですよ。」

その後の人生：シュウとわかれ、マッシュの伝記をまとめる旅を再開した。

## 目安箱の手紙

## その1

(主人公の名前)さん。あの時、あの川でいっしょにコインをさがしてくれたことをうれしく思っています。ありがとうございます。アップル

## その2

なし

## その3

なし

## POINT SCENE 1

### マッシュの教え子

マッシュの伝記を書くための取材中、トトの村でルカの凶行を目撃したアップルは、偶然通りかかった主人公たちと出会う。そしてピクトールのいるところまで案内してくれと頼む。ジョウイは泣いているピリカが心配で、少し待つてほしいという。だが、アップルもマッシュの教え子。事態は急を要すると知っているだけに、彼女にしては、厳しい口調で反論するのだった。



◀突然姿を現したアップルは、主人公たちにピクトールの傭兵隊の砦まで、案内を頼む



▶事態が緊迫していることを知るアップルは、引っ張ってでもピリカを連れていくと命令する

アップル  
「一刻を争うよ。  
引っ張ってでも、つれで来なさい。  
さ、早く急いで。」

## POINT SCENE 3

### 敬愛する兄弟子

圧倒的に不利な同盟軍に勝利をもたらすため、兄弟子のシュウの力を借りにきたアップル。しかしシュウは協力を拒む。それでもアップルはあきらめない。ひたむきに頼み込み、土下座までして、シュウの説得を試みる。そして主人公、リッチモンドの協力もあり、アップルの志に心打たれたシュウは、仲間になることを了承する。シュウはアップルの必死な姿にかつての師マッシュの影を見たのだ。



◀家を訪れたアップルに、シュウは力を貸すことはできないと、きっぱりと断る



▶シュウはアップルの強い信念が見える言葉のひとつひとつに、志の高さを感じたのだ

シュウ  
「まあ、そうだ。  
しかし、どの国がズタズタになろうが  
おれには関係ないことだ。」

シュウ  
「強い娘だ。  
おれはマッシュ先生の才を繼いだが、  
志はおまえが继いだようだな……」

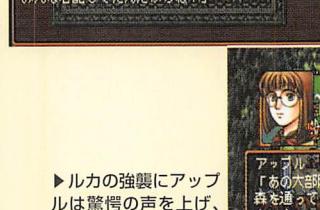
## POINT SCENE 2

### ピクトールの砦で

ピクトールの砦に着いたアップルは、ルカの目的を推測し、次に狙われるのはこの砦だと語る。そしてアップルはそのままこの砦に残り、軍師として戦うことを決意する。ハイランド軍との対決では、火炎槍の威力とアップルの指示でなんとか退けることができた。だが、直後に襲いかかる第2陣。ルカの常識を超えた軍の運用ぶりは、アップルの理論を根底から覆すものだった。



◀ピクトールとの再会。まずは今まで連絡をしなかったピクトールに文句をいう



▶ルカの強襲にアップルは驚愕の声を上げ、自分自身の未熟さを知ったのだった



アップル  
「あの大陸軍が  
森を通ってくるなんて……  
ウソよ……」

## POINT SCENE 4

### はがゆい思い

王国軍との決戦を控え、アップルは気になっていたことをシュウにたずねる。それは、前にアップルがミューズ市に攻め込むことを提案したとき、負けるのがわかっていたながらシュウはその提案を認めたのか？ という確認だった。その通りだと答えるシュウ。その返事にアップルは自分の力が、シュウとあまりに差があることを知る。そして自らの未熟さに、言葉を詰まらせるのだった……。



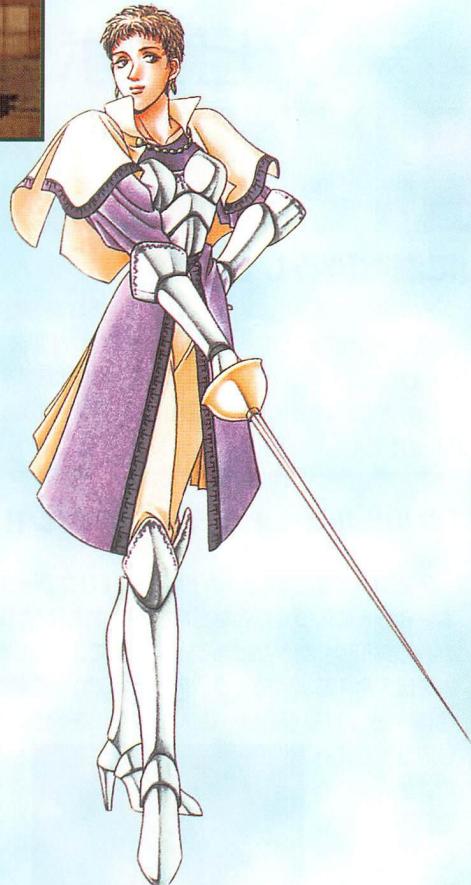
◀自分の存在がシュウの助けになっていないもののではと感じ、嘆くアップル



▶シュウはアップルにカードを引かせる。アップルはそれがなにを意味するか、まだわからなかつた



「火……  
それだけです。」



## 仲間にする条件

ミューズの酒場で何度もわがままを聞くと仲間に。ミューズ陥落後はバナーの村の宿屋にいる。同じくわがままを聞くか、バレリアを連れて話すことが条件。

## ここが知りたい！

**Q1** アニタがバレリアと学んだ剣術とは？

**A1** 南方のカナカン地方に隠居している剣士ラウンティア・ハイアに師事したもの。ふたりは同日に門を叩き、それ以来のライバル関係です。

**Q2** アニタとバレリアの対戦成績は？

**A2** 剣の対戦成績では、バレリア対アニタで10勝1敗ということになりました。でも恋の対戦成績ではアニタのほうが圧勝と思われます。

**原作では……**

天究星・没遮攔・穆弘(てんきゅうせい・ぼつしやらん・ぼくこう)  
向かうところ敵なしで遮る者がなかったので没遮攔。穆春の兄で、兄弟で揭陽鎮の親分をしていた。この町で膏薬を売っていた薛永に宋江が金を与えたことに腹を立て、一度は殺そうとしたが、李俊からそれが宋江だと知られて親交を深めた。江州の処刑場から宋江を救出するのにも参加し、梁山泊入り。朴刀の使い手で、祝家荘との戦いでは三傑のひとり祝虎と一緒に打ちして引き分け、最後は八虎将兼先鋒使のひとりとなり、方臘討伐戦中に杭州城で病死した。

## 天究星— アニタ

プロフィール	年齢 29才	性別 女	固定紋章 はやぶさの紋章
出身	無名諸国	武器名	星剣 七星剣 竜虎七星剣
軍役	騎馬隊		

## 剣も恋も、そして酒も達人の女剣士

バレリアとは同門で、トラン共和国にいたころは一緒に修行した間柄。現在は剣を振るう場を探して旅を続けている最中。トラン共和国の解放戦争で活躍しているバレリアの姿を見て、ちょっと焦っているらしい。無類の酒好きで、酒場にいることが多く、その美貌から声をかける男はあとを断たない。

名  
場  
面

「いいさ、なきたいときはなくんだな。  
それから……少し元気を出すんだ」

ナミを失った主人公に普段とは違った優しい口調で語るアニタ。多くの仲間を率いているリーダーとはいえ、アニタから見れば、主人公はまだかわいらしい少年だ。大人である彼女は、親しい人間の死を乗り越えるつらさが、並大抵のことではないことを知っている。悲しみに押しつぶされないため、どうすればいいのか。その方法を一言だけでも伝えたかつたのだろう。



▲ナミが倒れた夜、ひとりした本拠地の酒場でアニタは飲んでいる

## 調査報告

- ①「アニタの剣の師匠ってのは南方の有名な剣士さ。そこで、修行をつんでめんきょかいでの証として」はやぶさの紋章をもらったのだ。」
- ②「あの、姉さんの酒好きにもこまつもんだぜ。その上、よっぽらうとだれかれ、かまわくどくもんだから、恋人を持ってる女連中はけいかいしてるぜ。」
- ③(バレリアが仲間になっている)「バレリアとアニタってのは、修行仲間だったらしいが、あれほど気があわないのは、どうしてかねえ……にたもの同士だからか？」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「はら……おきなさい……（主人公）  
……」

その後の人生：ライバルに勝負を申し込むためにトラン共和国へと旅立った。※バレリアが仲間になっている場合→バレリアと決着をつけるために勝負をいどむが、ふたたび引き分けとなり修行の旅を再開する。

目  
安  
箱  
の  
手  
紙

その1  
さびしくなったら、  
お姉さんの所においで。  
あんなに、良い男ってのがどんなもんかおしゃてあげるよ。 アニタ

その2  
なし

その3  
なし



### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあとに坑道の奥の湖付近に出現。城レベル3以上で、ききみみの封印球をかかげると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1**なぜ地下水脈に住んでいるのですか？

**A1**タコは狭いところが好き（笑）

**Q2**人語は理解できるんですか？

**A2**プロローとかズローっていいますよね。あれ実は主人公との間の脚本があって、なにをいっているかは決まっています。それをタコ語に翻訳してあの状態になります。アビズボア以外のクラーケンが出てくるところにも原文はありますよ。

原作では……

天満星・美鷁公・朱全（てんまんせい・びせんこう・しゅぜん）  
1尺5寸のヒゲがあり、三国志演義の閻羽にそっくりなので美鷁公。身の丈8尺4、5寸で、武芸の腕も確か。雷横とともに捕盜係りの都頭をしており、生辰綱事件で逮捕されそうになった尼蓋の逃走にも手を貸した。女芸人を殺した雷横を逃走させたために滄州知府のもとに送られたが、梁山泊の陰謀で知府の子を殺されてしまい、やむなく梁山泊入りした。騎兵軍の八虎将兼先鋒使のひとりとして活躍、方臘討伐戦後にも朝廷に仕え、太平軍節度使にまで出世した。

# 天満星／天退星 アビズボア

プロフィール	年齢 76才	性別 黒	固定紋章 青いしづくの紋章
出身	ティント市国 鉱山の洞窟	武器名	なし
軍役	水軍		

### 鉱山に潜む恐ろしき海魔

ティントの鉱山の奥深くに定住している巨大な海の魔物クラーケン。どこからきて、どこへいくのか、詳しい生態についてはまったくわかつていなないが、知性は高く、人語は理解しているようだ。新同盟軍に今回参加した理由は、「主人公の志に心を打たれたため」らしい。

名  
場  
面

### 「グルルルオオオオオオンンンン!!!!」

ティントにある洞窟の地下水脈に住むクラーケン。本来なら人に近づくことなどないが、主人公が「ききみみの封印球」をかかげることによって、お互いの意志を伝え合えるようになる。アビズボアがこの雄叫び（言葉）を上げる場面は、主人公の平和を願う志を感じ取ったところだ。主人公の心に素直に感動したアビズボアは、自ら同盟軍に協力することを申し出る。



▲ティントの坑道内でふたりは出会い、その意志を通じ合

### 調査報告

- ①「ゆ……ゆるしてくれ……近づいたら……まきつかれ……」
- ②（ルロライアが仲間にならない時の）「どうも、あいつおくさんがいるらしいぜ……いったい、どういう……」
- ③（ビッキーが仲間になっている）「この間、みなとをあるいてたビッキーにちょっとかけて、湖のまんなかまで、テレポートさせられてたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

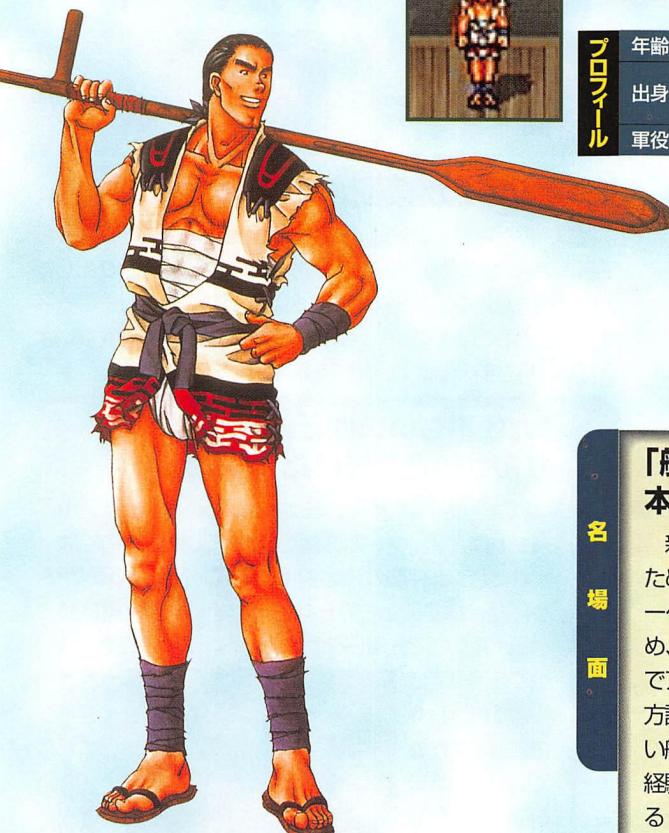
朝セリフ：「プロロオオオ…………」

その後の人生：（城の名前）城のまわりでは、ときおり、大きなタコがゆっくりとおぐ姿が見かけられる。※チユカチャラが仲間になっている場合→家族仲良く、（城の名前）城でくらしている。

目安箱の手紙

その1 息子をよろしく  
アビズボア だいひつ、りょうしのゴン  
PS 本当にたのみますじゃないと、おいらグルグルまでの…

その2 なし  
その3 なし



## 地満星— アマダ

年齢	26才	性別	男	固定紋章	なし
出身	群島諸国			武器名	タネ タン札 四光
軍役	水軍				

### 樺がよく似合う兄貴肌の船頭

トラン共和国から、はるか南方にある群島諸国出身の船乗り。群島諸国との交易が盛んなラダトの街で船頭を務めている。気分がよく、男気があり、非常に面倒見のいい性格。ほかの船乗りたちからも慕われている。今までの苦労がにじみ出ているのか、年齢は外見に似合わず、なんと26才。

#### 名場面

### 「船の上で生まれ、船の上で死ぬのが本望の南方諸島生まれだあ」

新同盟軍のリーダーとなった主人公が、同盟を結ぶためにトゥーリバーへ向かう場面がある。トゥーリバーヘは道中の橋がすべて王国軍に落とされていたため、腕のいい船頭を雇い、船で向かうしかない。そこでアマダに船頭を頼んだときのセリフがこれ。遠い南方諸島からの長い航海を何度も経験してきた搖るぎない自信と、彼の心意気が十分に伝わってくる一言だ。



▲レイクウェストまでの船頭を頼まれたアマダの自信たっぷりの返事

#### 調査報告

- ①「朝はなっとうがないと目がさないって話だ。まあ、わかる気がするぜ。」
- ②「群島諸国ってのは、南の方にある、小さな島がたくさん集まつた国だ。うでききの船乗りが集まるので有名なところだな。」
- ③(リキマルが仲間になっている)「リキマルといっしょにならべるとすいぶんと、『男気』のあるコンビになるぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほらほら、おきねえと、おれっちの……」

その後の人生：舟をあやつって、群島諸国へともどっていった。

#### 仲間にする条件

ラダトの街、橋の上で水門の番をしている。本拠地を手に入れたあと、話しかけると再び一騎打ち勝負を挑んでくる。そこで勝つと仲間になる。

#### ここが知りたい！

- Q1 同じ街に住むシュウとは面識があるのですか？**  
**A1** シュウは交易商をやっていましたし、アマダは交易船の船頭をやっているので、そういう意味では面識があります。でもあまり親しくはありません。商売の間柄という関係です。あのふたりでは、たぶん、そりが合いそうにないですからね。

#### 原作では……

地満星・玉幡竿・孟康（ちまんせい・きょくはんかん・もうこう）

背が高く、色が白く、見事な体つきをしていたので玉幡竿（白玉の旗竿）。船舶建造の名人だが、かつて大船の建造中に監督官を殺して逃亡、飲馬川で鄧飛らと山賊を働くようになった。鄧飛の紹介で戴宗、楊林と知り合い、戴宗に勧められて仲間とともに梁山泊入り、大小戦船の建造監督となつた。方臘討伐戦中、阮小二らとともに戦船に乗り、長江から烏竜嶺を攻めようとしたが、敵の火砲が命中し、頭がぐちゃぐちゃになって死んだ。

**目安箱の手紙**  
**その1**  
 (主人公の名前)さん。よお、たまにはおれっちの所にあそびに来なよ。外の海の話をたっぷりしてやるからよ。アマダ

**その2**  
 なし

**その3**  
 なし



## 地健星—— アルバート

年齢	31才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ロックアックス			武 器 名	なし
軍役	特技部隊				

### 彼の器用さが楽団の心をひとつにする

ピコ、アンネリーと結成する楽団のリーダー。もとは作り組工職人の家の出だが、音楽に没頭するあまり、家を飛び出したという過去を持つ。手先の器用さを活かし、アンネリーの衣装を縫うこともあるらしい。メンバーのことで苦労が絶えないようだが、持ち前の器量で、問題を解決しているようだ。

### 「力仕事もいいけど、指のね、せんさいさを失いたくないんだ」

名  
場  
面

戦乱を避けるために、ミューズから逃げ出したアルバートは、ティントの防具屋で働いていた。途中ではぐれたバンド仲間のアンネリーとピコのことが気がかりだが、探すこともできない。しかし仲間と再び会い、また演奏できる日を信じている。だからこそ、いつでも演奏できるように、日々の練習は欠かしていない。彼の音楽へのひたむきさが感じられる一言だ。



仲間を探すための資金集めで働くアルバート

### 仲間にする条件

ティントの防具屋にいる。城レベル3以上、アンネリーとピコを仲間にした状態で話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1 楽団を組むきっかけというのは?**

**A1** 最初はアルバートとピコがふたりで組んでました。あのふたりが仲がよかったのが不思議ですけど、そのあとでアンネリーを拾ったという感じです。

**Q2 3人の楽器は最初から決まってましたか?**

**A2** この3人はサウンドの人がキャラ設定から出しているので、楽器はその時点で決まっていました。なんと写真つきで設定書がきました。こんな感じでって。

原作では……

地健星・剣道神・郁保四（ちけんせい・けんどうしん・いくほうし）

身の丈1丈、腰の大きさが数抱えもある梁山泊の一の大男だったので剣道神（葬儀の先導をする大男の神）。曾頭市強盗の頭で、段景住が北辺の地で購入した駿馬200頭を奪った。これがきっかけで、曾頭市と梁山泊の2度目の戦争が始まるが、曾頭市から講和の使者としてやってきた彼は誘われるとすぐに梁山泊に寝返り、曾家を倒すのに協力した。梁山泊では体格を活かして帥字旗を持つ者となり、方臘討伐戦中に清済県で飛刀を受けて戦死した。

### 調査報告

- ①「もともとは、つくりやいくの職人の家にいたみたいだが、そこをとびだしてきたらしいぜ。」
- ②「アンネリーのことは妹っていうよりも、娘に近いんじゃないかな。あの目は、どっちかっていうとパパの目だぜ。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おはよう。目はさめたかい？」

その後の人生：旅の楽団をつづけながら、クロムでおぼえた防具作りのうでまえもひろうしている。

目安箱の手紙

その1

たまには、わたしたちの楽団を聞きにきてくださいね。それが一番のはげみになります。アルバー

その2

なし

その3

なし



# 地数星— アレックス

プロフィール	年齢	36才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ミューズ市国 ミューズ		武器名	なし	
	軍役	後軍部隊				

## 少年の心を持ち続ける冒険野郎

自称「トレジャーハンター」。お宝を見つけるという夢を追い、ミューズ近郊のシンダル遺跡で探索に励んでいる。妻のヒルダ、息子のピートと宿屋「白鹿亭」で3人暮らし。家族想いのいい旦那だが、探索に夢中で、ヒルダに無理をさせていた。シンダルの宝を得た彼は、今後どんな宝を見つけ出すのか?

名  
場  
面

### 「こいつが、おれの手に入れたお宝だ!! もんくあるか!!!!」

キリイに、シンダル遺跡でなにを手に入れたかをしつこく詰問されるアレックス。そのとき、アレックスは自分の妻ヒルダを指さし、こういい放った。日々の疲労のために倒れたヒルダを救ったのは、遺跡で手に入れた薬草だった。シンダル遺跡での探検で、アレックスは自分の本当に大切なものの、すなわちお宝が、金でも財宝でもなく、家族であることを悟ったのだ。



◀凄まじい剣幕で迫るキリイに負けない迫力でいい返すアレックス

### 仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、サウスウィンドウの宿屋へいくと再会。話すと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** トレジャーハントに成功したことは?

**A1** トレジャーハントに関してはないと。

**Q2** ヒルダとうまくいっている秘訣は?

**A2** ヒルダはだいぶ現実的で、アレックスのほうは夢ばかりいっているので、だまされているといえばだまされているかもしれないんですけど……。でもヒルダのほうがそんな人を放つとけないといった性格なので、うまくいっているんでしょう。

原作では……

**地数星・小尉遼・孫新(ちすうせい・しょうううち・そんしん)**  
唐の武将尉遼にあやかってあだ名がついた。顧大嫂の夫で、孫立の実弟。軍人の家の出で、背が高く力もあり、兄に学んで鞭と槍にも優れていた。楊林、鄧飛、石勇とは古い知り合いだったので、解珍・解宝のために牢破りをしたあとは、みんなで梁山泊を頼ろうと計画を立て、その通りに行動した。入山前に祝家荘に潜入り、捕虜救出に協力し、入山後は顧大嫂と一緒に東山酒店を取り仕切った。方臘討伐戦後は、孫立、顧大嫂とともに登州に帰った。

### 調査報告

- ①「どうも、シンダルの遺跡のおくにはおうごんがねむっていると思っていたみたいだな。」
- ②「ヒルダさんに楽をさせようとして、かえってくろうをかけてちゃしかたないだろうに。でも、あいつなりの愛情のしめしかたなんだろ。しょうがねえなあ・・・・」
- ③「いまだにシンダル遺跡のおたからを別の場所にさがしに行こうとしらべを進めているらしいな。」

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「ほら、ほら、おきよよ。(主人公)。」

その後の人生:白鹿亭にもどったが、今でも“宝さがし”的ムシが鳴き出すことも・・・

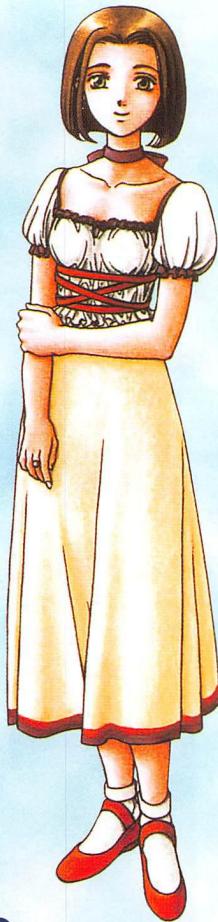
**その1**  
(主人公の名前)、新しい、宝さがしの話があるんだ。こんどはバッカリ本物さ。この戦いが終ったらいっしょにどうだい? アレックス

**その2**  
なし

**その3**  
なし

アルバート／アレックス

ア行  
力行  
サ行  
タ行  
ナ行  
ハ行  
マ行  
ヤ行  
ラ行  
ワ行



### 仲間にする条件

城レベル3以上、トラン共和国との同盟後、サウスウィンドウの宿屋でイベント発生。そのあと市庁舎の横にいるので話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** 歌は誰に習ったんですか？

**A1** ピコとアルバートが演奏しているのを見て、いつのまにか歌うようになったという感じです。

**Q2** ミューズ陥落のときの彼女の逃走経路は？

**A2** ミューズ陥落前には、ひとりで逃げちゃっているという設定です。なかなかたくましく生きてるんですよ。仲間にするとときは、お金をねだったりもしていますからね（笑）。

### 原作では……

地楽星・鉄叫子・楽和（ちがくせい・てつきょうし・がくわ）  
歌がうまいので鉄叫子。頭も回転が速く、槍法も身につけて  
いる。孫立の妻の弟で登州の牢番をしていたが、逮捕された解  
珍と解宝を救うため、孫新や孫立に協力した。梁山泊へ向かう  
途中、梁山泊と戦争していた祝家荘に潜入して手柄を立て、金  
錢豹子の湯隆を仲間に入れるときにもよい働きをした。梁山泊  
では軍中に機密を伝達する歩兵軍の頭領のひとりとなり、王慶  
討伐後に王都尉に歌のうまいのを見込まれて雇われ、生涯樂し  
く暮らした。

## 地楽星——アンネリー

プロフィール	年齢	17才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	ハルモニア神聖国		武 器 名	なし	
	軍役	特技部隊				

### その美しき歌声で人々の心を癒す

世界各地を回るアルバートの率いる楽団の歌い手。天性の美しい歌声は、人々の心に安らぎを与え、アルバート、ピコの演奏を引き立てる。非常に内気な性格なので、アルバート、ピコに心配をかけることが多い。楽団に入ったきっかけは、ふたりに拾われたためらしい。

### 「戦いでつかれた心をなぐさめられるなら……がんばる……歌ってみる……」

名  
場  
面

アンネリーは主人公に、もっと歌を聴きたいから、仲間にならないかと誘われる。自分にできることは歌うことだけ。でもそれを心から必要してくれる人がここにいる。戦いの怖さを身をもって体験している彼女は、主人公の真剣な眼差しを見て、平和を手に入れるために戦う人たちのことを少しでも応援したいと思った。そして彼女は、同盟軍に参加することを決意した。



主人公の誘いに最初は戸惑うが少しだけ役に立つこともある

### 調査報告

- ①「アンネリーが戦争の時に使える“はげます”ってのは、まわりの行動が終わった部隊をもう一度、行動できるようにしてくれた能力だぜ。」
- ②「アンネリーはハルモニアの生まれだが、両親はなにかのうがいをかけられて殺されたらしい……一時期は、心をとざしてみたみたいだが……」
- ③(ピコ、アルバートが仲間になっている)「知り合いのうちをたずねたりついたミューズで、ピコ、アルバートにあったのが、人生の分かれ道だったんだろうな。今は幸せそうだぜ。」

死亡時セリフ：「いやああ…………」(ケガ)

撤退時セリフ：「や・やだ…………」

朝セリフ：「おはようございます……(主人公)さん……」

その後の人生：旅の楽団として旅をつづけ今でも、その歌声は美しく野にひびいている。

### 目安箱の手紙

**その1**  
(主人公の名前)さんあ  
りがとう。サウスワイン  
ドゥで歌をきいてくれた  
こととてもうれしかった  
です。あの日のことは決  
して忘れないと思います。  
アンネリー

**その2**  
なし

**その3**  
なし



## 仲間にする条件

城レベル4でシモーヌを仲間にしていると、ラダトの街の川沿いに出現。シモーヌをパーティに入れて話すと仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** ヴァンサンの実家はどうなりました？

**A1** 赤月帝国崩壊後、貴族階級はなくなりました。でも財産没収はなかったのでお金はあります。とりあえずあとを継いだという形ですね。

**Q2** ヴァンサンとシモーヌの友人関係は？

**A2** あそこで登場する1ヶ月ほど前に出会った設定です。あのふたりは誰と会ってもすぐに親友になる雰囲気がありますからね。

原作では……

**地鎮星・小遮攔・穆春** (ちちんせい・しょうしゃらん・ぼくしゅん)  
没遮攔・穆弘の弟なので小遮攔。兄弟で揚陽鎮の親分をしていた。穆弘と一緒に江州へ流される途中の宋江を殺そうとしたが、それが宋江とわかると家に招いて親交を深めた。その後、梁山泊が処刑場に引き出された宋江と戴宗を救出したときに、穆弘らとともに櫓船に乗って駆けつけ、好漢たちの逃走に協力し、そのまま入山した。梁山泊では歩兵軍の将校となり、方臘討伐戦後も生き残ったが、最後は揚陽鎮に帰って庶民として暮らした。

## 地鎮星—— ヴァンサン・ド・ブル

プロフィール	年齢	34才	性別	?	固定紋章	なし
	出身	グレッグミンスター			アンシャンテ	
	軍役	騎馬隊	武器名		↓ サ・ヴァ ↓ フェリシタシオン	

## 「心の友」が口癖の、もと赤月帝国貴族

自称、もと赤月帝国の貴族。どこからが本当で、どこまでが嘘なのか、その行動、会話からは予測不可能。その類まれなるファッショセンス、手にしている赤いバラは一度見たら忘れられない。現在は遊学中で、世界各地を旅している。ラダトの街にいるシモーヌをはじめ「心の友」は数多いらしい。

名  
場  
面

## 「われわれの友情は、そんなものではなかろう？ ちがうのかい？」

贈り物を落としてしまい、ヴァンサンに顔向けてできないというシモーヌに、ヴァンサンは優しく諭すようにいう。ヴァンサンの友情についての考え方、親友への接し方はどんなときでも変わらない。それは、眞の友情は簡単には揺るがないものだと心から確信しているから。だからこそ一度友と呼んだ相手に冷たく接するなどとは、彼には一切考えられないことなのだ。



▲激しく落ち込み、自責の念にかられるシモーヌを安心させるヴァンサン

## 調査報告

- ①「もともとは帝国貴族らしいが、その名には、あまりこだわっていないみたいだな。ああ見て義理がたいところもあるみたいだぜ。」
- ②「シモーヌとは、親友の間がらしいが……やつめ、すいぶんと“心の友”がおおいみたいだな。」
- ③「ていえんてよく、お茶を楽しんでるみたいだが……シモーヌと二人で、他人のわりこめない世界をかもしだしてるぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「さあ、今日もすばらしい一日がはじまろうとしていますよ。」

その後の人生：遊学の旅をつづけるためにハルモニア神聖国へと旅立った。

## 目安箱の手紙

## その1

おお、わが心の友よ。わたしの心はいつも、あなたのものである。安心しておくれ。ヴァンサン・ド・ブル

## その2

おいしい、ローズティーが手にはいりますよ。あなたの分のカップを用意していますよ。いつも、ヴァンサン・ド・ブル

## その3

なし



# 地壯星——エイダ

プロフィール	年齢	17才	性別	女	固定紋章	なし
出身	グリンヒル市国 深き森				ウッド・ボウ ↓ フォレスト・ボウ ↓ アース・ボウ	
軍役	弓兵隊頭領					

## 信念を持って森の理を守る優しき戦士

森の村の奥にある「深き森」に住む心優しき少女。動物と心を通じ合える。現在は「防人」としての役目を父から受け継ぎ、密猟者などから森を守っている。ただ彼女の信じる森の理が、ときとして村人たちに受け入れられないことも。無口で人づき合いの苦手な彼女の孤独な戦いは続く。



### 「傷つき弱っている命を うばうことはゆるさない……」

名  
場  
面

傷を負ったグリフォンが森の村に降りてきて、騒然となる村人たち。化け物であるグリフォンを殺してしまえと迫る村人に、エイダはひとり立ちはだかる。守人であるエイダにとって、人間だろうと化け物だろうとその命は等価値。その命を理由もなく、奪うことは決して許されないこと。だからこそエイダは体を張ってでも、村人たちの暴挙を止めようとしたのだ。



▲傷ついたグリフォンを村人たちから必死になつて守るエイダ

### 仲間にする条件

城レベル3以上で、ききみみの封印球を持って森の村へいくとフェザーを助けるイベントが発生。イベント後に話すと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** 頬の傷はどうしたのですか?

**A1** 密猟者との戦いでついたものです。

**Q2** キニスンとの関係はどうなのですか?

**A2** キニスンも似たようなことしていたこと、動物と心が通じ合えること、また口下手同士で、どうも気が合つたらしいです。

原作では……

地壯星・母夜叉・孫二娘(ちうせい・ぼやしゃ・そんじょう)

冷酷非道な女なので母夜叉。追い剥ぎの娘で、夫の張青とともに孟州道の十字坡で居酒屋を始め、客に人肉饅頭を食わせていた。うまそうな旅人がいると殺してしまうというひどい居酒屋で、彼女自身がしびれ薬を飲ませて切り刻んだ。魯智深も武松もあやしく切られそうになったが、張青に救われた。これが縁となり、彼女も張青のうちに二竜山の山賊となり、梁山泊入りした。梁山泊では夫とともに情報収集を担当し、方臘討伐戦中に清溪県で戦死した。

### 調査報告

- ①「弓矢を撃てるやつを集めて……」
- ②「エイダが戦争の時につかえる“森歩き”って能力は、森を平地と同じように歩ける能力だ。しかし、騎馬能力があると能力を使えないので、気をつけろよ。」
- ③「代々、森を守ってきた防人の家に生まれたみたいだね。森でうまれ、森をまもり、やがて森で死ぬ……森といっしょに生きているんだな‥」

死亡時セリフ：「くっ…………わたしも森にもどるのか……」

撤退時セリフ：「すまない……」

朝セリフ：「朝……だぞ……」

その後の人生：深き森にもどり、防人としての仕事を務める。

※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地遂星— エミリア

年齢	29才	性別	女	固定紋章	なし
出身	グリンヒル市			武 器 名	なし
軍役	軍師付				

### 才色兼備の優しいお姉さん

グリンヒルのニューリーフ学院で事務を担当している。真面目で几帳面な性格の女性。その仕事ぶりは優秀で、どんなことでもそつなくこなしてしまう。お堅そうな雰囲気の反面、愛読書は、こってりとした恋愛物という、ロマンチックな一面もある。ちなみに嘘をつかれるのは嫌いらしい。

名  
場  
面

### 「お姉さんも、できるだけ きみの力になるわ。約束よ。」

グリンヒルに潜り込んだ主人公たちがテレーズの情報を集めようとしているのに気づき、その正体を知ったエミリア。エミリアもテレーズの身を案じていたし、王国軍に反発したいという気持ちもあった。そしてなによりも主人公の眼差しを見て、十分信頼できる人だと判断した。だからこそ主人公に協力すること、そして仲間になることを躊躇することなく約束したのだ。



▲ニューリーフ学院の受付でいるエミリア。彼女の仕事は学院の事務だ

### 仲間にする条件

グリンヒルの学院の受付にいる。潜入時に話しかけ自分の正体を正直に話すと仲間に。またはグリンヒル解放後に話すと仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** 事務以外に先生はやっていたのですか？

**A1** 事務と図書館司書が仕事です。事務のほうはいちおう、人がいないので片手間にやってました。

**Q2** 学院内での評判とかはどうなんですか？

**A2** これはね、開発部内の眼鏡派閥が、優しいお姉さんだと主張してました（笑）。

原作では……

地遂星・通臂猿・侯健（ちすいせい・つうひえん・こうけん）

身のこなしが敏捷だったので通臂猿（手長猿）。仕立屋として名人級の腕前を持ち、かつて薛永から槍棒の教えを受けたこともある。宋江に謀反の罪を着せて殺そうと企んだ黃文炳の家に雇われていたので、薛永に頼まれて黃文炳討伐に協力し、そのまま梁山泊入りした。そのあとは、衣料品や鎧甲、旗さしものなどの調整を担当。方臘討伐戦中、阮小七らとともに川伝いに杭州を攻めようとして船が大破し、泳げなかったので溺れ死んだ。

### 調査報告

- ①「エミリアを部隊に入れておくと、戦争で攻撃する時に、その成功率が事前にわかるようになるぜ。」
- ②「知的な女性だが、愛読書は、こってりした恋愛物小説みたいだな。」
- ③「最近のお気に入りは花将軍ミルハイ作『帝国の愛～その光と影～』らしいぜ。」

死亡時セリフ：「まだ……わたしには……」

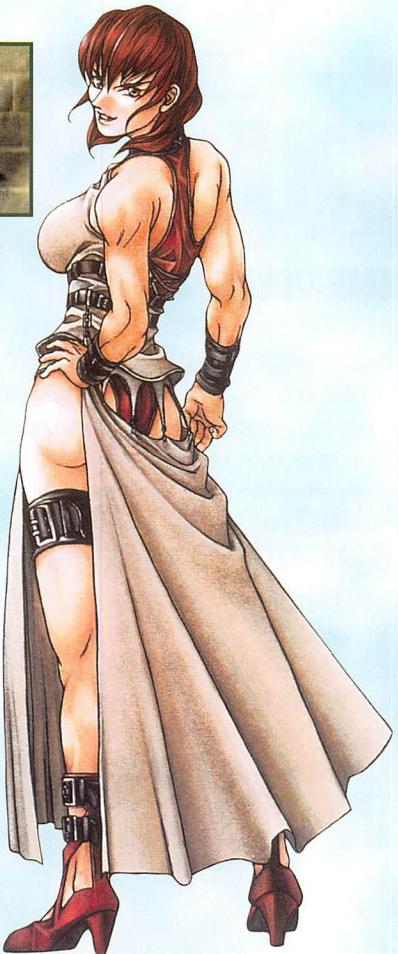
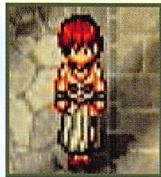
撤退時セリフ：「そ……そんな……」

朝セリフ：「（主人公）さん。もう、朝ですよ。おきてください。」

その後の人生：ニューリーフ学院にもどり、その後、学院長となりょうべんをふるう。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

### 目安箱の手紙

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>その1</b><br>みんな最初は本なん<br>て知らないけどおどろ<br>いてたけど今では利<br>用してくれる人がふ<br>えてます。 エミリ<br>ア | <b>その2</b><br>最近はボルガンさん<br>が良くんさように<br>来てますよ。会った<br>ら、ほめてあげてく<br>ださいね。 エミリ<br>ア | <b>その3</b><br>この戦いが終って<br>も、こここの図書館は<br>みんなのために残し<br>ていきたいですね…<br>…。 エミリア |
|---|---|---|



# 地悪星—— オウラン

プロフィール	年齢	27才	性別	女	固定紋章	乱れ竜の紋章
	出身	ハルモニア神聖国			武器名	フリスト ↓ アイアンフィスト ↓ ゴッドハンド
	軍役	親衛隊				

## 守ることの価値を知る一流の女戦士

一流の腕と抜群のスタイルを合わせ持つ女戦士。雇われのボディガードを生業としている。仕事を引き受けるときは、お金ではなく、依頼主に守るべき価値があるか、そして守りがいがあるかを判断して決める。守ることに常にこだわりを持つ、プロフェッショナルな女性なのだ。

### 「おまえは守りがいかりそだだからな」

名  
場  
面

攻める戦いよりも守る戦いが性に合っていたので、ボディガードを生業としていた。守る人かなにか有意義なことをしているなら、仕事にやりがいを感じられる。主人公の素性を知り、仲間になることを了承するオウラン。主人公がなにかを成し遂げそうな人間だと判断し、充実した仕事の喜びを感じられるからこそ、彼女はボディガードを引き受けたのだ。



▲ 依頼人を探していたオウラン。主人公の人となりを見付け、仲間になることを決意

### 仲間にする条件

クスクスの街の道具屋のそばにいる人に盗賊団の話を聞く。その後、主人公以外を女の子にしてパーティを組み、橋を渡るとイベントが発生。仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ボディガードをやっている理由は?

**A1** 習ったのがもともと、護身術だからです。本人から戦いを求めているわけではないので、傭兵よりボディガードのほうが性に合っているんでしょう。

**Q2** スリーサイズを調べたのはファンクラブ?

**A2** シーナの実力です。ちなみにあれは目測で、メモしていた紙が落ちていたという設定です。

**原作では……**

地悪星・没面目・焦挺(ちあくせい・ぼつめんもく・じょうてい)  
無愛想で人とウマが合わないので没面目。中山府に住み、祖父から3代伝わる家伝の相撲を稼業にしていた。相撲でならば李達にも負けない力持ちで、偶然出会った李達を押し倒した。枯樹山の強盗、鮑旭の仲間になろうとしていたところを李達に誘われ、凌州で捕虜となつた宣賛、郝思文を奪還する活躍をしたのちに梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の将校となり、方臘討伐戦中に潤州で戦死し、108人中最初に死んだ3人のうちのひとりとなった。

### 調査報告

- ①「戦争の時に部隊がやられても、オウランがいれば、死亡者を出さずにすむぜ。それが“ボディガード”って能力だ。」
- ②「どうも、オウランのファンクラブができたらいいぜ。しかも、会員は女の子ばかりらしい……」
- ③「メモをみつけたんだが、“96 60 89”って、こりゃなんだ? 何かのあんごうか?」

死亡時セリフ:「あんたらの好きにはさせないよ!!!!!!」  
(ケガ)

撤退時セリフ:「あんたらの好きにはさせないよ!!!!!!」

朝セリフ:「おらあ、朝だぜ。トレーニングでもするか?」

その後の人生:(軍団の名前) 国にのこり、親衛隊長の職を務める。

### 目安箱の手紙

#### その1

どうも最近、女の子から手紙をもらってねえ。どうしたもんだか、(主人公の名前)、あんたのほうでめんどうみてやってくれないか? オウラン

#### その2

なし

#### その3

なし



## 地平星— カーン

プロフィール	年齢	32才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	クリスタルバレー			暗器	
	軍役	特技部隊	武器名		暗器・百式	

→ 最終暗器・ゼロ

### 悲しき一族の宿命を背負う復讐者

バンパイアハンターの家系であるマリィ家の血を受け継ぐ者。祖父と父を殺したネクロードを追って、旅を続けていた。今回の戦いで、ネクロードを倒し、300年に渡る一族の因縁に終止符を打った。復讐にその身を捧げる人生から解き放たれた彼は、今後どんな自由を手に入れるのだろうか……？

#### 名 場 面

### 「我が祖父が作り、我が父が伝えし技術だ。 やぶれるものですか」

マリィ家の宿敵ネクロードとの対決にカーンは秘術を用いる。その術こそがネクロードに殺された祖父と父がカーンに残したものだ。この言葉には過去の尊い犠牲がようやく報われ、自分の復讐の旅もこれで終わるという力強さがある。秘術によってネクロードを縛ったときに、カーンはいわすにはいられなかった。自分だけではなく、祖父と父の力が、貴様を縛っていると。



▲カーンの秘術により、  
ネクロードは結界のなかに閉じ込  
められた

#### 調査報告

- ①「マリィ家ってのは、300年ほど前からあるバンパイアハンターの家だ。ネクロードとは、いんねんの相手だったみたいだぜ。」
- ②「バンパイアをとらえる秘術のために300年もの間、代々けんきゅうをつづけてきたらしいが、ネクロードをたおした今、その技術のつかいみちはほとんどないな。」
- ③「バンパイアハンターをはいぎょうしたら、鉱山学者にでもなろうか、なんて話していたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)、そろそろ、おきろよ……」

その後の人生：バンパイアハンターを廃業して、新しい人生をさがしはじめた。

#### 仲間にする条件

星辰剣を手に入れるために向かった風の洞窟内で仲間に。ノースウインドゥの城でネクロードと対決後、一度別れるが、のちにクロムの村で再会。仲間に。

#### ここが知りたい！

**Q1** マリィ家について教えてください。

**A1** カーンから3代か4代前に、ネクロードに奥さんを連れ去られた事件があり、そこからの因縁です。それから先祖とネクロードは一度対決し、以後マリィ家はバンパイアハンターになりました。バンパイア相手の術を研究したのは、カーンのおじいさんです。カーン自身も父とともに一度ネクロードと会っていて、父は殺され、修行の途中だったカーンだけは生き延びられたという設定です。

原作では……

#### 地平星・鉄臂膊・蔡福 (ちへいせい・てっぴはく・さいふく)

腕力が強いので鉄臂膊。蔡慶の実兄で、北京の牢役人で首斬役人も兼ねていた。盧俊義が無実の罪を着せられて逮捕されたことを知っており、彼のために牢内の世話をした。北京長官に処刑を命じられると蔡慶とともにやむなく盧俊義の首を斬ろうとしたり、好漢として物足りないところはあるが、盧俊義が救出されると一緒に梁山泊入りした。梁山泊でも処刑を担当する首斬人となり、方臘討伐戦中、清渓県で重傷を負って死んだ。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地急星——カスミ

プロフィール	年齢 19才	性別 女	固定紋章 ○○○	もずの紋章 桜
	出身 ロッカクの里		武 器 名 残桜	
	軍役 義勇軍大将			葉桜

### ロッカクの里の女副頭領

忍者の村、「ロッカクの里」のくのいち。解放戦争で活躍し、現在はロッカクの里で副頭領という重要な役目を務めている。前作主人公への恋心は今でも持ち続いているが、ソウルイーターを宿す前作主人公は年をとらず、カスミだけが3年間という若さを失ってしまった……。複雑なカスミの心境は?

### 「わたしも……少しだけ 背がのびたし……」

名  
場  
面

バナーの村でコウという少年が山賊にさらわれた件をきっかけに、前作主人公と再会することができたカスミ。コウを助けたあと、みんなでマクドール邸に宿泊する。カスミはその夜、前作主人公と、当時の仲間やロッカクの里の近況、そして自分のことを話す。だがみんな変わっていっているのに、彼だけが当時のままであることに気づき、前作主人公を遠い存在のように感じる。



思わず、前作主人公が気にしていることを、口にしてしまったカスミ

### 調査報告

- ①「カスミが部隊にいると、戦争で攻撃する時に成功率が事前にわかるようになるぜ。まあ、"ていさづ"って能力のおかげなんだろうな。」
- ②「彼女も、他の忍者と同じようにロッカクの里で生まれて、そこでそだつたらしいな。そのせいか、あんまり外の世界は知らなかつたみたいだな。」
- ③(前作データを継承した場合)「なんだか、時おりバナーの村へ行ってたみたいだぜ。よくは知らんが、会いたい男でもいるんじゃないのか。」

死亡時セリフ:「そんな…………(前作主人公の名前)さん…………(ケガ)

撤退時セリフ:「すみません……これ以上は…………」

朝セリフ:「朝……ですよ……そろそろ、あきたほうが…………」

その後の人生:「レバント大統領の命をはたし、ロッカクの里へとどつた。※前作主人公のイベントをクリアしている場合→ロッカクの里にもどつたが、週に一度はグレッグミンスターをたずねている。」

目安箱の手紙	その1	その2	その3
	もうしわけありません (主人公の名前)さま。ときおりよいのですがヒマをいただけますか?理由は言えないのです がバナーの村まで行きたいので…… カスミ	なし	なし

### 仲間にする条件

トラン共和国でレバントと会見した際、バレリアとの2択でカスミを選ぶと仲間に。バレリアを選んだ場合は仲間にできない。

### ここが知りたい!

**Q1** カスミの攻撃レンジが変更された理由は?

**A1** カスミの攻撃レンジが前作でだったのは、連絡の行き違いでのミスでした。最初の設定では、手裏剣でロングレンジだったのですが、途中で爪に変わりました。本来なら爪はショートレンジなのですが、設定がロングのままだったのでとても使える人になりました。

**地急星・一丈青・扈三娘** (ちきゅうせい·いちじょうせい·こさんじょう)  
体に長さ 1 文の青竜の入れ墨があったので一丈青。祝家荘と同盟関係にあった扈家荘の娘で、日・月の二刀を使う美女。その腕前は王英、歐陽にまさり、呼延灼をもたじたじとさせる。梁山泊と祝家荘の戦争が起こると祝家に味方して参戦し、大活躍するが、林冲にはかなわずに捕虜となった。その腕を見込まれて戦後梁山泊入りし、王英と結婚、三軍の内務を司る騎兵軍の頭領となった。方臘討伐戦中、睦州で槍に突かれた王英を助けようとして戦死した。

原作では……





## 地奇星——カミュー

年齢	27才	性別	男	固定紋章	烈火の紋章
出身	グラスランド			武器名	ユーライア/1 ↓ ユーライア/2 ↓ ユーライア/3
軍役	騎馬隊頭領				

### 赤く燃える正義の信念を貫くナイト

マチルダ騎士団の赤騎士団長を務める美形の剣士。常に冷静な態度をとっているが、その心には騎士としての熱い信念が燃えている。マイクロトフとは親友で、同じ日に騎士団に入隊した間柄。女性の扱いをきちんと心得たその態度は、まさにナイトと呼ぶにふさわしい。

### 「騎士の名はなくとも、 われらには剣の技と心があります」

騎士の誓いを破り、ゴ尔ドーから離反して、ハイランドと戦うことを決意したカミュー。マイクロトフのように決死の覚悟といった雰囲気はなく、ごく当たり前のことに、ゴ尔ドーの指揮下から離れ、新同盟軍にやってきた。地位や肩書きではなく、剣の技と心、それを持つ者が眞の騎士と彼は考える。民のために自分を活かせる場所。それが新同盟軍だと信じたのだ。



▲ゴ尔ドーの前で堂々と宣言するカミュー

名  
場  
面

### 仲間にする条件

マイクロトフがミューズから帰ったあと、ゴ尔ドーのやり方に納得できず、マイクロトフとともに騎士団を辞めるイベントが発生。以後仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** マイクロトフとの対戦成績をおしえてください。  
**A1** マイクロトフ対カミューで3勝1敗です。でもとことんまで戦った経験はなく、途中でカミューが俺の負けといってしまうことが多かったらしいです。

**Q2** 赤騎士団の役割とは?

**A2** 騎士団領なので、その近辺を支配しているということで、平時は訓練しているか、パトロールするだけですね。

原作では……

地奇星・聖水将・单廷珪(ちきせい・せいすいしょう・たんていけい)  
水攻めの兵法が得意なので聖水将。魏定国とともに凌州の兵馬団練使だった。北京を襲って盧後義を奪還した梁山泊を征伐するために、急遽官軍の大將に任命された。かなり実力者で、関勝が率いる軍を打ち破り、宣賛、郝思文を捕虜にした。が、関勝に捕らえられて梁山泊入りすると、進んで魏定国の説得に乗り出した。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候のひとりとなり、方臘討伐戦中に魏定国とともに歙州城内に攻め込み、落とし穴に落ちて殺された。

**調査報告**  
 ①「マイクロトフといっしょに“騎士攻撃”ってのが、使えるらしいぜ。」  
 ②「グラスランドの出身だが、小さいころにマチルダにうつってきて騎士のテストをうけたらしいぜ。マイクロトフとは同じ日に騎士になった仲らしい。」  
 ③「やさ男だが、さすがは騎士だね。レディのあつかい方をきちんとこころえてるってかんじだな。」

死亡時セリフ：「しまった……こんなところで、命をおとすとは……」(ケガ)

撤退時セリフ：「戦うばかりが騎士道ではない。ここは、退く。」

朝セリフ：「あまり寝すぎるのは感心できませんよ。」

その後の人生：マイクロトフとともに、騎士団を再建後、西方グラスラントへと旅立つ。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

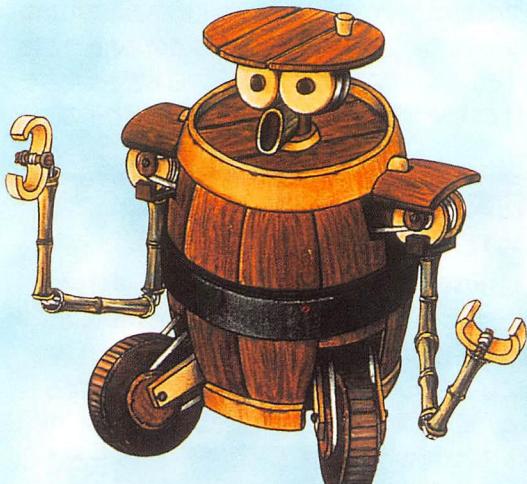


# 地俊星——からくり丸

プロフィール	年齢	3年	性別	ロボ	固定紋章	なし
	出身	ジュッポのアトリエ		武器名	なし	
	軍役	特技部隊				

## 最重要任務はメグのお守り役！

トラン共和国の名からくり師ジュッポが、メグのために作ったからくり人形。メグのお目付役、お話相手、ボディガードとして活躍する。自分でものを考え、行動し、メグをたしなめる姿は機械とは思えないほど。しかし機械らしく、水をかけられることに弱いという一面もあるらしい。



### 「ワタシハけんかノ道具デハアリマセン」

名  
場  
面

関所を通してくれないハイランドの兵士に、メグはからくり丸をけしかけようとする。だが、からくり丸は動かず、このセリフをメグに語る。人の手によって作られたからくり人形であっても、立派な自我があれば、プライドもある。いくらメグの命令とはいえ、ケンカなどに使われるのはいやだった。そんなつまらない目的のために自分は作られていないと知っていたから。



▲メグには生意気に思えるのか  
もしないが、からくり丸は当然のことなのだ  
か

### 仲間にする条件

城レベル2以上で、グリンヒルの東にあるミューズとの関所にメグとともに出現。関所を通してもらはず困っているふたりに話しかけると、仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1**からくり丸の動力源は？

**A1**ゼンマイです。パカっと開いて大きなネジを出して巻きます。たまに自分でも巻きます（笑）。

**Q2**からくり丸がメグと旅をしている理由は？

**A2**そういう感じにゼンマイがセットされているからです。からくり師の技術は実はすごいものなのです。

原作では……

地俊星・鉄扇子・宋清（ちしゅんせい・てつせんし・そうせい）

なぜ鉄扇子なのか説明がないが、それを持っていたのかもしれない。宋江の実弟だが、特ににかができるわけではない。閻婆惜を殺して逃亡する宋江に当初は従ったが、老父の面倒を見るために家に戻った。その後、梁山泊が江州を襲い、処刑される寸前の宋江を救出するという事件のために、宋清も父も捕らえられそうになるが、梁山泊に救出され、これを機に入山した。梁山泊では宴会係となり、方臘討伐戦後は故郷に帰って百姓になった。

### 調査報告

- ①「メグといっしょに、『からくり攻撃』ってのが使えるらしいぜ。」
- ②「あのお嬢ちゃんの相手をするのも大変なんだろうね。この前はタルに化けてかくれてたぜ。」
- ③「やっぱり水はきらいみたいだな。メグは防水仕様にするって言ってたが、本人はずいぶん、いやがってたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝！朝！朝！朝！朝！」

その後の人生：メグのわがままに手をやきながらも、旅をつづけている。

目安箱の手紙

その1

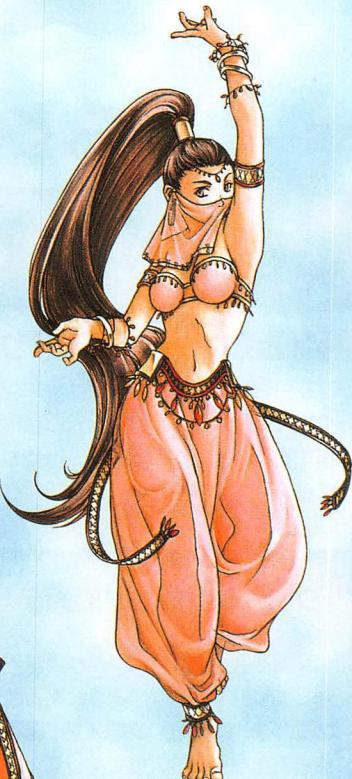
ドウモ、コノゴロチ  
ようしがワルイ……  
オカシイ……ナ…  
…。からくりマル

その2

なし

その3

なし



### 仲間にする条件

ルカを倒したあと、クスクスの街の宿屋に出現。城レベル3以上で踊りを踊るミニゲームが発生。うまくカレンのまねをして踊ると、仲間になると。

### ここが知りたい！

**Q1** カレンは多重人格なんですか？

**A1** 記憶は共有しているので、別人格ではないです。替えると急激にハイになる人なのです。

**Q2** カレンの変身の方法は？

**A2** あれは不思議ですね。瞬時にくるんって回ると早変わりします。

原作では……

地隠星・白花蛇・楊春（ちいんせい・はくかだ・ようしゅん）  
大桿刀の使い手で、刀法鋭く、これに噛まれたら絶対に死ぬ  
マムシ（白花蛇）のような男だったのでこう呼ばれた。しかし、  
もともと少華山で朱武、陳達に次ぐ3番目の山賊の頭領をして  
いたので、実力はその程度。梁山泊が混世魔王樊瑞と戦ったときには、楊春は史進とともに陣頭に立ったが、馬を斬られて命からがら逃げ出している。梁山泊では小彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦での昱嶺関偵察中に、史進、陳達とともに矢を浴びて死亡した。

## 地隠星—— カレン

プロフィール	年齢	17才	性別	女	固定紋章	双輪の紋章
	出身	サウスウインドウ市国 クスクス			武器名	ネイル レッドネイル ブラックネイル
	軍役	特技部隊				

### 戦乱の時代に降り立った華麗な舞姫

クスクスの宿屋で評判の踊り子。普段は引っ込み思案の非常に内気な女の子だが、ステージの上に立ち、衣装をまとうと性格が豹変する。その大胆で華麗な踊りは、連日お客様たちを魅了し続けている。師匠はトラン共和国で有名な踊り子のミーナらしい。

名  
場  
面

### 「約束…だったわね、いいわよ仲間になってあげる」

自分の踊りについてきたら仲間になると、条件をつけたカレン。主人公がなんとか踊りについていくと、踊りの高揚感の余韻があるのか、いかにも楽しげに仲間になるとといってくれる。戦って勝つのが王国軍だろうと、新同盟軍だろうと彼女にはあまり関係ない。仲間になったのは、ただ大好きな踊りに主人公が最後までつき合い、カレンを楽しませてくれたからなのだ。



▶踊る前とは打って変わつて、あつさり仲間になるとカレンはい

**調査報告**

①「いつもの時と、おどっている時では別人みたいだが、なんだろねえ、もしかして二人の人間に入れかわっているとか？」  
②「あのおどりってのはトラン共和国でならってきたらしいぜ。師匠はなんでも、ミーナとかいうおどりこなんだとさ。」  
③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝……ですよ……」

その後の人生：クスクスの街は今でもカレンのおどりを見にくる人がたえないという。

目安箱の手紙

**その1**  
あの、わたしなんかが本当に、（軍の名前）軍にいて良いんですか？ カレン

**その2**  
なあ（主人公の名前）。ときには、ステージにあそびにおいでよ。新しいダンスをおしごとけてあげるからさ。 カレン

**その3**  
最近、コボルトさんたちがステージでけいこをしているみたいです。ときおりは、見にきてあげてくださいね。 カレン



## 地軸星—— ガンテツ

プロフィール	年齢	45才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トラン共和国 クロン			武器名	棒 ↓ 鉄棒 ↓ 鉄岩棒
	軍役	歩兵隊				



名場面

### 「わしさえいれば100人力じゃ!!!! はははははは!!!!」

かつて破門された身であり、現在は正式な僧侶ではない。にもかかわらず坊主であること、そして戦うことを決してやめようとしない。見た目は誤解されやすい荒くれ者で、いいかげんなところもあるが、実は信念を持って生きている男なのだ。このセリフからは、ついにその力を存分に振るえる場を与えられたことに満足している気持ちが、ひしひしと伝わってくる。



▲僧侶というよりは、豪傑という言葉がよく似合っているガンテツ

### 仲間にする条件

サウスウインドウにいる。ネクロードを倒したあとに話すと、力くらべのイベントが発生。パーティメンバーの力の合計値が高いと勝利。仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ガンテツが破門された理由は?

**A1** 酒を飲んで暴れたからですね。あまりいい僧侶じゃありません。

**Q2** おでこのおできはなんですか?

**A2** あれは頭突きで鍛えたタコです。

原作では……

### 地軸星・轟天雷・凌振(ちくせい・ごうてんらい・りょうしん)

天に轟く雷は大砲のこと。大砲の専門家で、砲弾は14~15里も飛び、天がくずれるような威力があった。武芸にも通じていた。川や沼に取り囲まれた梁山泊を攻略するため呼延灼軍の応援に駆けつけて活躍したが、早々に捕虜になり、梁山泊入りした。敵将と派手な戦いをすることはないが、梁山泊のすべての大小号砲の製造を担当し、自ら砲撃隊を率いてしばしば活躍した。方臘討伐戦後は、砲手としての非凡な腕を見込まれ、火薬局御営の任用を受けた。

### 調査報告

- ①「トラン共和国のクロンっていうところで修行してたみたいだが、らんぼうをはたらいで破門になったみたいだな。」
- ②「どうも、あらくれぼうすっていうよりも、あらくれ者がしかなくぼうすをやってるってかんじだぜ。あれは。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝だ!!!!!!!!!!!!!!」

その後の人生：トラン共和国のクロンにもどり、破門をといため、修行を再開する。

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

目安箱の手紙



### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあとにコウユウ、ロウエンとともに仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1 グスタフと面識はあるのですか？**

**A1** 領内で山賊をしているので、グスタフとは敵同士です。ティント軍が時折、成敗にきたりしています。そういう意味で顔見知りです。

**Q2 ギジムは義賊なんですか？**

**A2** 義賊ではないです。大金を手に入れたから、周りのやつらにもおそらくわけという感じですね。別によいことをしようとは思ってないです。

原作では……

**地強星・錦毛虎・燕順（ちきょうせい・きんもうこ・えんじゅん）**  
錦毛虎は毛並のいい虎の意。清風山の山賊の第一の頭領。もと牛や羊の博労をしていましたが落ちぶれて、すでに10年間山賊をしていた。宋江と会ったことはなかったが心から尊敬しており、なにも知らない手下が宋江を捕らえて殺そうとしたのを救った。宋江と花榮が清風寨（軍の駐屯地）に捕らえられたときも救出し、宋江の勧めで手下を連れて梁山泊入りした。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に烏竜嶺で戦死した。

## 地強星—— ギジム

プロフィール	年齢 39才	性別 男	固定紋章 なし
出身	ティント市国	武器名	二ちょう斧 ↓ 二ちょう戦斧 ↓ 二ちょう大斧
軍役	歩兵隊頭領		

### 二丁斧を振るう男気のある山賊

ティントの灯竜山を根城とする盗賊三兄弟の長兄。義理、人情に厚い性格で、弟分のロウエン、コウユウにも慕われている。根っからの山賊だが、強欲な商人ばかりを標的にして、奪った金銭を周りのやつらにおすそわけしたりもしている。そのため仲間たちの評判はけっこいいようだ。

### 「ティントのグスタフの所で いっしょに戦おうかとおもっている」

名  
場  
面

ネクロードの操るゾンビ軍団の襲撃を受けたギジムたちが竜山の山賊。その情報を聞いて、主人公たちも駆けつけるが、すでにギジムたちのアジトは陥落したあとだった。そこで彼は、天敵ともいえる役人の力を借りることを決断する。竜山のため、そしてティントの危機に面して、意地も捨てようと/or>するその覚悟は、さすがに長年に渡り、他人を束ねる立場にいる人間だ。



コウユウとともに駆けつけた主人公たちが、すでに遅けた

### 調査報告

- ①「こいつが持ってる“乱戦”ってのは戦争で、相手が弓兵、魔法兵の時に攻撃力があるって能力さ。」
- ②「こいつは、ねっから山賊家業らしいな。まあ、ごうつくばりの商人どもを主にねらってたみたいだがな。」
- ③なし

死亡時セリフ：「このギジムの死に様をよおしつく見やがれえ!!!!」  
撤退時セリフ：「おれは灯竜山のギジムだ！！！こんなところで死ぬもんかよ！！！」

朝セリフ：「ふああ、朝だぜ。」  
その後の人生：ティント市の市軍長としてグラスランドでの戦いでそのうどうをふるう。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 仲間にする条件

ツアイの家へ向かう山道の途中で木から落ちている小鳥を巣に戻しておく。しばらくしてその場所へ戻ると出現。話すと、シロとともに仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** シロ以外の動物とも意志の疎通ができますか？

**A1** シロ以外の動物は、なんとなく気持ちがわかる程度です。シロとは会話してますけどね。

**Q2** シロとの出会いは？

**A2** 母犬か母オオカミかわからないんですけど、シロの母が死んでいるそばで、シロを拾いました。それから彼らは「家族」になったんです。

原作では……

**地進星・出洞蛟・童威** (ちしんせい・しゅつどうこう・どうい)  
出洞蛟は洞から出てきた竜の意。童猛の兄。潯陽江で塩の闇商をしており、泳ぎが達者で船も漕げた。李俊の弟分で、宋江を殺そうとしていた李立を李俊が止めたときに李俊に同行しており、宋江と知り合った。宋江と戴宗が江州で処刑されそうになったときも、李俊と行動をともにし、ふたりを救出するために働いた。梁山泊では水軍の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦後は李俊に従ってシャム国へ渡り、李俊王のもとで役人となって栄耀を楽しんだという。

## 地進星— キニスン

年齢	18才	性別	男	固定紋章	なし
出身	リューベ近くの森			ライトボウ	
軍役	弓兵隊頭領	武器名		レンジャーボウ	ハンターボウ

## 自然を愛する心優しき狩人

リューベの村の北東に広がる森に住む心優しき青年。愛犬シロとふたりで、狩りを生業にして暮らしている。非常に物静かな性格で人混みは苦手。シロとは気持ちが通じ合っているため、会話もできる。戦乱によって森が荒らされていることに心を痛めており、戦いを終わらせるために新同盟軍に参加する。

名  
場  
面

## 「そうだね、ぼくらでも力になれるなら………」

リューベ近くの森で、偶然主人公と出会った狩人のキニスンと、そのパートナーのシロ。彼らは王国軍が森を荒らすことに心を痛めていた。そこに現れたのは、落ちた鳥の巣を木の上に戻すという、優しい心を持った主人公。主人公は自分が王国軍と戦う立場にいることを話し、キニスンを誘う。森を守るために自分の力が役立つなら……キニスンは協力することを決意する。



◀主人公の仲間になるかを  
ちゃんとシロの意見も聞いて  
決めたようだつた

## 調査報告

- ①「シロといっしょに、森でかりをしてくらしていたんで、人ごみがにがてらしく城のくらしにはあまりなじめてないみたいだな。」
- ②「森を守るために、王国兵相手に、シロといっしょに戦ったりしていたようだが、まあ、そうたいしたことはできなかつたみたいだな。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)さん……朝ですよ………」

その後の人生：シロとともに、リューベ近くの森にもどって、野山をかけ、かりをしてくらしている。※挿入イベント『キニスンとエイダ』が発生している場合→シロとともに、リューベ近くの森にもどったが、時おり深き森をたずねているらしい。

## 目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



### 仲間にする条件

魔王アガレスが暗殺されたあと、戦争に敗れ同盟軍に捕らえられる。以後クラウスとともに仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** 息子のクラウスと年が近いのですが……？

**A1** キバ37才とゲーム中で表示されているんですけど、それは47才の間違いです。このままだとクラウスは18才のときの子供になってしまうので、リドリーにも年寄り扱いされるシーンがありますからね。

**Q2** キバの功績について教えてください。

**A2** ハイランド内の反乱、ハルモニアでの争乱で手柄を立てています。ハイランド王国とハルモニア神聖国はかなり親しい関係ですからね。

原作では……

天猛星・霹靂火・秦明（てんもうせい・へきれきか・しんめい）

雷鳴のような声だから霹靂火。青州軍の長官で、狼牙棒（釘を植えつけた棍棒）を振るい、剣に関しては花栄と互角の名手。気が短く、すぐにかっとしてしまうのが欠点。山賊によって清風寨から救出された宋江と花栄を奪い返そうとしたが、短気のために花栄の策略にひっかかり、部下をすべて失った。やむなく山賊側に寝返り、黄信を説得して梁山泊入り。五虎将のひとりとなり、方臘討伐戦中に敵将と一緒に打ちをしたが、敵に加勢があったために討ち殺された。

## 天猛星——キバ

プロフィール	年齢	47才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ハイランド王国		武器名	なし	
	軍役	大將軍				

### 心を碎き、信念のために戦う老将軍

ハイランド王国の第3軍団長。魔王アガレス・ブライトに忠誠を誓うが、その死後は皇太子ルカ・ブライトの民衆に対する凶行を見過ごせず、新同盟軍に寝返る。その後の新同盟軍での奮起は、忠誠を誓った騎士としてあるまじき行為をした自らを戒めんとするものに見える。そして彼は最後の戦いを前に……。

「一度は敗れし我が身ですからな。  
この世に未練はない」

名  
場  
面

シュウから生還の望みが薄い、凹として出陣してほしいと頼まれたキバは、ためらうことなくその役を引き受ける。理由はどうあれ、ハイランドを裏切ったキバ。最初は複雑な心境だっただろうが、だいぶ主人公の行く先に賭けたくなるなにかをつかんでいたようだ。裏切り者の汚名を着せられてまで、生きながらえたことに意義が持てたと感じたからこそ、潔く決断したのだ。



裏切りという行為をしたたりをしてても、武人としての誇りを失ってはいない

調査報告

①「キバはハイランドじゃあ、軍団長として高い地位にあつたらしいがくらはしきそだったみたいだな。軍でてがらをたてても、特別なほうしようは、ほとんどうけとらなかつたようだ。」  
②「キバ将軍が最初に戦ったのはレット砦の防衛戦だ。そこで、100人の兵士を指揮して3000人からの同盟軍をけざいたのがもとで、とりたてられたって話だ。」  
③「アガレス・ブライトには忠誠を誓っていたが、ルカ・ブライトにより、アガレスをころされ、おれたちについた。内心はふくざつなんじゃないかな。」

死亡時セリフ：「こ、魔王どの…………」（ケガ）

撤退時セリフ：「おのれえ…………退くぞ！！！！！」

朝セリフ：「（主人公）どの。朝ですぞ。」

その後の人生：マチルダ攻略戦において別隊をひきいて、傭兵隊の砦にて戦いその人生を終える。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

**POINT SCENE 1****トゥーリバー攻防戦**

トゥーリバー市攻略を狙うキバとクラウス。ふたりは市内の異種族間に不信の種をまき、軍を機能させないようにする「離間の計」の策をとる。さらに休戦を結ぶと偽り、攻撃を開始。戦いを優勢に進めるも、予想外のウィングボードの援軍、そして主人公の仲介によるコボルト軍の参戦に苦戦してしまう。そこでキバは機は逃したと素早く判断。整然と乱れのない形で退却していくのだった。

**POINT SCENE 3 武将の誇りを捨てて……**

キバ、クラウスを捕らえた新同盟軍。ここで主人公はふたりに力を貸してほしいと説得する。だが、武人の誇りを重んじるふたりは首を縊に振らない。そのとき、アガレスが死に、ルカが魔王に即位したという情報がもたらされる。ルカの凶行にかねてから心を痛めていたキバとクラウスは、ハイランド王国には最悪のアガレス暗殺、魔王ルカ誕生という事態を前にして、武人としての誇りを捨てて、新同盟軍に参加することを決意する。



主人公の説得に、最初はまったく首を縊に振らなかったキバとクラウス

「お断りする。われらは、ハイランド至王アガレス・ブライトさまに忠誠の誓いを立てた身。敵軍に寝返るなど、武人の名が立くわ！」

忠誠の拠り所であるアガレスはもういない。ふたりは新同盟軍側で戦うことを決意

「コナミさま。主を変えるは、武人の恥なれどあえて名をきさましょう。」

**POINT SCENE 2****裏切られた将軍**

ラダトの街を速やかに占領したキバとクラウスは、新同盟軍の本拠地を攻める。新同盟軍との前哨戦でリドリーの部隊が離反したのを見たキバは、すぐに軍を進めたのだ。キバは主人公のいる本隊だけを狙い肉薄する。しかしそのとき背後から離反したと思われたリドリーが現れ、キバの軍を包囲。危機に陥ったキバはラウドの第4軍をあてにするが、ラウドは軍を引き揚げる。そしてキバは敗北を悟った。

**POINT SCENE 4 最後の戦場**

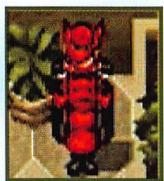
ハイランドと同盟を結んだマチルダを攻略するために、シュウはひとつの策をキバに託す。それは、陽動隊として一軍を持って傭兵隊の砦を攻めるというものだった。キバもこの役目が危険で、死を意味していることは知っていた。だが主を違えた自分にはちょうどいいとキバは考え、その役目を快諾する。なにより主人公の行く末に希望を見たことで、その身を犠牲にするのも悪くないと思えたのだ。



頭を下げ、危険な役目を頼むシュウに、キバはらしくないといつて引き受ける

「シュウどの、頭をさげるなど、あなたらしくもない。」

「父上も……ご武運を……」



## 天微星——キリイ

<b>プロフィール</b>	年齢 30才	性別 男	固定紋章 なし
出身	ファレナの女王国	武器名	シャドウ ↓ シェイド ↓ ナイト
軍役	騎馬隊		

### シンダル族の秘宝を追う冷酷な男

シンダル族の遺跡を追い求め、各地に現れる謎の男。その情報を得るために手段を選ばない。ローラライとはライバル関係らしいが、ふたりの求めるものがなんであるかは、一切謎に包まれている。ふたりの出身であるファレナの女王国が、なにか関係しているのだろうか……？

**名  
場  
面**

「本当に価値あるものを手にいれた者は…  
そう、多くはないからな……」

シンダル族の遺跡について詳しいキリイは、シンダルに関わることがどんなに危険なことか知っている。だからこそアレックスが無事で、そして幸せを手にしていることが運のいいことだと語るのだ。キリイ自身がなぜシンダルの遺跡を追っているのかは誰も知らない。しかしそれが並々ならぬ決意のもとに行われているということは、彼の言葉や態度から感じられる。



◀シンダル遺跡の謎を追い求める一言  
いるキリイだからこそい

#### 仲間にする条件

サウスウィンドウにいる。城レベル3以上でトランと同盟後、アレックスが仲間の状態で話す。その後、本拠地の宿屋→サウスウィンドウの順で話すと仲間に。

#### ここが知りたい！

**Q1** キリイがシンダル遺跡を探している理由は？  
**A1** まだ、秘密です。

**Q2** キリイとローラライの関係は？  
**A2** ライバルです。なにかは秘密だけど、同じものを探しているだけといっておきましょう。

#### 原作では……

天微星・九紋竜・史進（てんびせい・くもんりゅう・ししん）  
大庄屋のひとり息子らしい偉丈夫な美青年。全身に9匹の竜の入れ墨があるので九紋竜。根っからの武芸好きで、ゆえあって逃亡中だった八十萬禁軍の武術教頭王進の教えで腕を上げた。  
が、義侠心に弱く、少華山の山賊だった朱武らと親交を結んだり、えん罪の罪人を救おうとして役人に捕らえられる。これを救出したのが梁山泊の好漢たち。梁山泊では騎兵軍を統べる八虎将兼先鋒使のひとりとして活躍。方臘討伐戦の昱嶺闘攻めで敵の矢を浴びて戦死した。

#### 調査報告

- ①「シンダルのなぞを追っているらしいが、ここ何年かは、ファレナの女王国につかまっていたって話だ。」
- ②「あの格好ってのは、キリイの生まれた地方のふうしゅうだ。なんでも、伝説の存在である“赤き鳥”がモチーフなんだよ。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おきろよ…………」

その後の人生：シンダルのなぞを追って、トラン共和国の南方、カナカン地方へと旅立つ。

#### 目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地煞星—— ギルバート

プロフィール	年齢	36才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ゼクセン			武器名	なし
	軍役	歩兵隊頭領				

### 戦いに己の身を捧げる不器用な傭兵隊長

グラスランドの西にあるゼクセン出身の誇り高き傭兵。戦いの盛んなハイランド周辺に出稼ぎにきている。ハイランド王国の傭兵として登場するが、顔なじみであるピクトール、フリックの説得により、新同盟軍に寝返る。故郷に残してきた家族のために傭兵という危険な職業で金を稼ぐ、不器用な生き方の男だ。

名  
場  
面

### 「すまぬな。 けいやく金はあとで送り返しておく」

ピクトールとフリックの説得により、王国軍から寝返ったギルバートが、律儀にもソロン・ジーにいったセリフ。仕事として傭兵をやっている彼が、報酬を約束されたわけでもないのに寝返ったのは、やはり家族を持つ身として、ルカ・ブライトの横暴ぶりに大きな反感を抱いていたからだろう。戦士として、そして父としてのプライドが、ギルバートに決断させたのだ。



▲金のために戦っていることは  
いえ、その誇りまでは決して  
失っていない

### 調査報告

- ①「もともとはグラスランドの西、ゼクセンのあたりの傭兵だったらしいが、戦いをもとめて、ここまで流れてきたようだな。」
- ②「ゼクセンには、家族・・・奥さんと子供がいるみたいだな。手紙を書いてたぜ。」
- ③なし

死亡時セリフ：「まあ・・・似合いの最後だな。」

撤退時セリフ：「限界だ。ひきあげる。」

朝セリフ：「おはようございます。」

その後の人生：戦いにいやがけし傭兵をやめ、つまと子どもが待つゼクセンへともどった。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

### 仲間にする条件

ミュース攻防戦の最中にピクトール、フリックの説得を受け、仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1**なぜ傭兵をやっているのですか？

**A1**それがお金を儲けるあの人の手段だから。それ以外に理由はありません。ちなみに家族ですが、妻の名はメリ、子供の名はトマスです。

**Q2**フリック、ピクトールとの出会いの場所は？

**A2**本作の1、2年ぐらい前に、ミュースに雇われていたときに一緒にいました。3人は傭兵同士なので話が合ったという感じです。

原作では……

地煞星・鎮三山・黃信（ちざせい・ちんさんざん・こうしん）

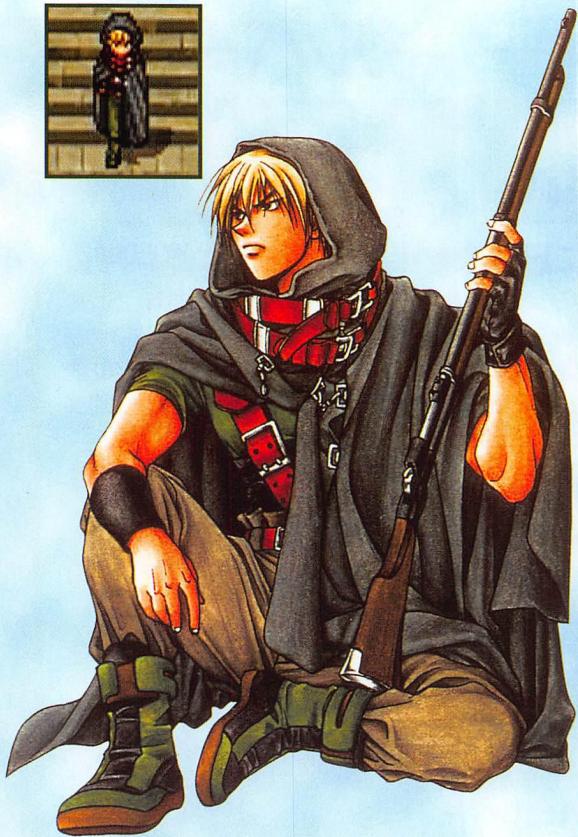
青州軍の総指揮官で、清風山、二竜山、桃花山の山賊たちを一網打尽になると豪語していたので鎮三山。武芸は上司だった薛慶火・秦明から学び、喪門剣を振るった。宋江が清風寨の花榮を訪ねたとき、寨の長官・劉高と共に謀してふたりを逮捕したが、清風山の山賊たちにふたりを奪回される。のちに山賊側に寝返った秦明に説得され、そのまま梁山泊入りした。梁山泊では小彪将兼斧侯の頭領のひとりとして活躍し、方臘討伐戦後は官爵を受け、青州に赴任した。

目安箱の手紙  
その1

メリ、トマス、元（主人公の名前）どの、もうしわけない。わたしは今（軍の名前）軍のもとにいる。年明けには一度もどるよ。ギルバート

その2  
（主人公の名前）どなし

その3  
の、もうしわけない。家族への手紙をまちがえて出してしまったようだ。失礼した。ギルバート



# 天捷星—— クライブ

<b>プロフィール</b>	年齢	27才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ほえ猛る声の組合			武器名	ヴィント ↓ ヴィントシュトス ↓ シュトルム
	軍役	弓兵隊				

## 未来のギルドの長にして執拗な追跡者

ハルモニア神聖国ギルド、銃の秘技を持つ独立した勢力である「ほえ猛る声の組合」のトップクラスのガンナー。組織の掟を破り、兄のように慕っていたケリイを殺したエルザを追い続けている。彼の持つ銃シュトルムは精霊の宿る特殊な銃で、ギルドの長たる証しでもある。

「今は、この地をさるのが………  
……名残おしい………」

名  
場  
面

ハイランドの片田舎サジャの村で、クライブは自分が兄と慕っていたケリイを殺し、ギルドのガンを奪って逃げた女エルザを決闘の末倒した。だがこれはエルザがこの地でクライブに撃たれることを望んだ結果だった。エルザから事件の真相を聞いたクライブは執行人としての達成感はなかった。いずれギルドに帰るが、今はエルザの心が帰ったこの場所にいたかったのだ。



▲執行人としての使命を果たしたクライブだが、その心には虚しさが残った

### 調査報告

- ①「クライブは、ハルモニア神聖国にある“ほえたける声の組合”のメンバーらしいな。そこで、あの“ガン”ってやつをかんりしているらしい。」
- ②「“ガン”ってのは、鉄でできた道具だが、それだけじゃないらしい。特別な存在の宿った“ガン”もあるらしい……」
- ③「あいつの持っている“シュトルム”という名の“ガン”には精霊が宿っているって話だ……どういうことだろうな……眞の紋章でも宿っているのか？」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ふっ………」

その後の人生：エルザの姿を追って、ふたたび旅立った。※フリーイベント『クライブの追跡』を終了している場合→エルザのなきがらをほうむった後、ほえたける声の組合にもどり、ギルド長の座につく。

### 仲間にする条件

ミューズでのイベント後にサウスウインドウにいる。本拠地を手に入れ、アマダカタイ・ホーを船頭にしてレイクウェストにいける状態で話すと仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** 「ほえ猛る声の組合」の組織事情は？

**A1** 要人の護衛と暗殺というふたつの顔を持っている組合になってます。ちなみにハルモニア神聖国に完全な忠誠は誓いません。独立した勢力で、トラン共和国と竜洞騎士団のような関係ですね。

**Q2** 前作『幻想水滸伝』のロックランドにある墓のメッセージは？

**A2** あれはエルザの罠です。そこで追跡を一度切ろうとしたんですね。

原作では……

天捷星・没羽箭・張清（てんじょうせい・ぼつうせん・ちょうせい）

石つぶての名手なので羽のない矢を意味する没羽箭。東昌府軍の正将で、宋江が一目見て感心するほどの風貌だった。武将としての力量にも優れ、盧俊義率いる梁山泊軍を2度続けて打ち負かし、宋江らが応援にきてからも、得意の石つぶてで次から次と天捷星の英雄たちを落馬させた。が、水軍を使った呉用の作戦で捕らえられ、龔旺、丁得孫と梁山泊入り。騎兵軍の八虎将兼先鋒使のひとりとなり、方臘討伐戦中、独松閣で敵の槍を受けて戦死した。

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

目安箱の手紙

## クライブイベント

## クライブの追跡

## 迅速な行動が命

クライブイベントには制限時間がある。その時間内に、特定の場所にクライブとともにいくことで、イベントは発生していく。イベントをひとつでも逃すと、そこでクライブイベントは失敗になってしまうので注意。



## 逃亡者エルザと執行人クライブ

ミューズの酒場の脇を通って、市庁舎へいく人気のない道の途中で、主人公は見知らぬ女からふたつの包みを渡される。女は包みを渡すと、すぐにその場から去ってしまう。そのあとを追うように、今度は男が登場。主人公にさっきの女の特徴を告げ、知らないかと聞いてくる。だが、その答えを聞かずに男も消え去る。その後、ミューズを出ようとすると、女が再び登場。包みを預かってくれたことに礼をいう。そこへ男が登場。ふたりは主人公を挟んで銃撃戦をしつつ、街の外へ出ていった。



▲頬に傷のある女が主人公に近づい  
▲男の名はクライブ、女はエルザ  
てきて、預かってほしいと、ふたつ  
で、逃亡者と追跡者の関係にあるよ  
うだ



## クライブを仲間にする

新同盟軍結成後にサウスウインドウに行くと、クライブがいる。仲間に誘っても、最初はエルザを追っている途中だから、駄目だといわれる。だが、そのクライブも、エルザを追うために湖を渡らなくてはならないのだが、船がなくて困っていた。そこで主人公が船を確保していることを話せば、クライブは仲間になってくれる。



◀エルザを追うことが目的のクライブは、最初は仲間になることを拒否する



▶クライブは、アマダかタ  
イ・ホーのどちらかを仲間  
にしたあとに話しかけると  
仲間にできる



## エルザの置き手紙

エルザのあとを追い、レイクウェストの街にクライブとともにに向かう。宿屋で聞き込みをすると、宿の主人が、エルザからの手紙を預かっていると話す。その手紙には、森の村にいると書いてあったらしい。追跡者である自分に居場所をわざわざ教えるエルザの行動に対して、クライブは感動する。



◀宿に入り、エルザの情報  
を集めていると、宿の主人  
が手紙を預かっているとい  
い出した



▶手紙を残し、居場所を教  
え、遊んでいるかのような  
エルザの行動に振り回され  
るクライブ

## 4 EVENT 偽物登場

手紙の情報を頼りに森の村に向かうと、村の外れに、エルザらしき後ろ姿が見える。クライブはすぐに近づき、刑を執行しようとする。だが、女の様子がどうもおかしい。振り向かせると、その女はエルザとはまったくの別人だった。話を聞くと、エルザにこの格好でここに立つていろいろといわれたらしいのだ。



◀エルザと同じ格好だったが、まったくの別人。エルザに雇われて、こうしていだららしい



▶エルザにだまされたクライブ。このバカげた芝居に怒り、次の目的地であるマチルダ領内へと急ぐ

## 6 EVENT 対決

ラダトの街にやってきたクライブは、エルザのことを酒場の主人に問いつめる。だが、そこにはエルザ本人がいた。エルザは見逃してくれと頼むが、クライブはまったく取り合わない。エルザはしかたなく、戦う覚悟を決める。ふたりは同時に構え、銃を撃つ。だが……クライブのシュトルムからは弾が出ない！ そしてクライブはエルザの銃弾を受け、倒れた……。本拠地に運ばれたクライブだが、弾は急所を外れており、なんとか命は取りとめた。



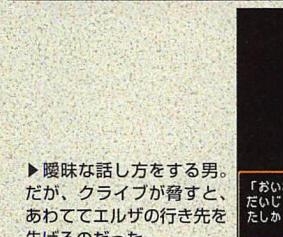
▲追わされているエルザが、なにくわぬ顔をして話しかけてくる

## 5 EVENT 嘘嘆のあと

マチルダ領内に向かったというエルザを追い、ロックアックス城にたどり着いたクライブたち。宿屋で情報を集めると、最近までここにいたことがわかる。ここでの客がエルザにちよっかいを出し、手痛いお返しをされたことを覚えていたのだ。クライブがエルザの行き先を聞くと、ラダトの街に向かったと村人は語った。



◀エルザにひげを吹っ飛ばされた男は、忘れようにも忘れないとい、クライブの質問に答える



▶曖昧な話し方をする男。だが、クライブが脅すと、あわててエルザの行き先を告げるのだった



「おいおい、待ってくれよ。  
だいじょうぶだ、たしか……ラダトの街だっけ……」



◀ギルドに認められた  
ガンナーであり、兄のように慕っていたケリイを殺されたことが、  
クライブが追跡に執念を燃やす理由。許すつもりはまったくない



◀ガンナー同士の対決。剣での一騎打ちとは違い、勝負は一瞬でつく。しかしクライブの銃からは……！？



▶銃弾を受けて本拠地に運ばれたクライブだが、自分が生きていることに驚く。致命傷を受けてはいなかったのだ

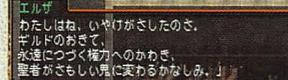


## 沈黙のシュトルム

ミューズの丘の上にいくと、エルザがいた。なぜ狙いを外したのか問いつめるクライブ。だが、エルザは答えない。クライブは兄といえる存在であるケリィの復讐を果たすため、再び刑を執行しようとする。だが、再びシュトルムから弾は出なかった。なぜ……当惑するクライブを尻目に、エルザは「ハイランドの首都レルノイ工の西にある小さな村で待つ」といい残し、その場を去っていく。



ほえ猛る声の組合の掟など、その在り方自体に腐敗を感じ、嫌気がさしたとエルザは語る



▶兄とギルドこそが生きる支えであったクライブ。それを否定されたことに怒りを感じている



クライブ  
いのれ、今こそ執行のときだ。」



クライブ  
「シュトルム、どうして、たまが……」

◀クライブの意志に反して、シュトルムが力を発揮しないことに、愕然とする



▶あくまでギルドの掟にこだわり、ギルドに忠誠を誓っているクライブに哀れみを感じているようだ

エルザ  
「かわいそすぎ、違うや……ギルドは絶対ではない……」



## シュトルムの継承者

サジャの村にいくと、エルザはクライブを待っていた。ガンナー同士の決闘で決着をつけようというエルザの言葉にクライブも従う。作法通りの決闘が始まり、ふたりの銃が轟音を響かせる。そしてクライブの撃った弾がエルザの体を貫いた！ エルザは死の間際、ケリィとシュトルムの継承権をめぐって、ギルドに決闘をさせられたことを語る。そして故郷であるこの場所で死ねたことに、満足の表情を浮かべ、瞳を閉じる……。



クライブ  
「この地、この時、ガンの子ら、たがいの血を流さんと欲し、」

▲ギルドの作法にのっとった決闘で決着をつけるふたり



◀精靈の宿る銃、シュトルム自身が継承者に選んだのはエルザだった。それをギルドはケリィに継がせたがった。そのためにはエルザとケリィは決闘したのだ



エルザ  
「ケリィを殺ったあの日……あの時……わたしは死んでしまった……ガンナーの……ほごりをもったまま……死ぬべきだった……」

エルザ  
「シュトルムだけだった。ケリィは、それを知っていた。そして……ケリィはモントを選んだ……」

### ほえ猛る声の組合の決闘作法

2丁の銃（この場合はシュトルムとモント）を選び、次のメッセージを互いに呼び合って、最後に引き金を引く。

ほえ猛る声、地上に降り立つ影！  
ほえ猛る声、神を擊つ輝き！  
われら、生と死をわかつ、  
呪いの声！  
この地、この時、ガンの子ら、  
たがいの血を流さんと欲し、

たがいの魂をもとめ合う、  
聞け呪いの子ら……  
われらこそ！！！  
戦いを告げる、  
最後のひびき！！！！



# 地魁星—— クラウス

プロフィール	年齢 19才	性別 男	固定紋章 なし
出身	ハイランド王国	武器名	なし
軍役	副軍師		

## 軍師としての才を誇る名将軍の息子

キバ将軍の息子。軍人としてのタイプは父と異なり、常に冷静な判断で戦況を見つめ、的確な指示を出す軍師タイプ。物静かで必要なこと以外はあまりしゃべらないが、その若さで一軍の軍師を務める才能は確かなもの。また魔物に好かれるという特殊な才能も持っているらしい。

「父上も……わたしの誇りでした……」

名  
場  
面

王国にいたころからつき従ってきた部下たちだけを連れ、出陣するキバにクラウスが告げた言葉。軍師の才あるクラウスは、今度の作戦がどんなものか聞かずともわかっていた。父が死地に赴かんとしていること、そしてこれが最後の別れになるだろうと悟っていた。だがここでキバを引き止めることはできない。それはクラウスが父の軍人としての誇りを理解しているからだ。



▲父への最後の言葉。キバにとっては、ほかのなにも代え難い言葉だ

### 調査報告

- ①「クラウスが戦争の時につかえる“みやぶる”って能力は、攻撃を受けた時に、一定のかくりつでそれを無効化する能力だぜ。」
- ②「クラウスはどうやら、母親にいるらしいな。まあ、としをくったらあの親父みたくなるかも知れないが……」
- ③「父親おもいの男だぜ。大酒のみのキバの体をいつも心配しているみたいだ。」

### 仲間にする条件

魔王アガレスが暗殺されたあと、戦争に敗れ、キバとともに同盟軍に捕らえられる。以後仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** クラウスはなぜ軍師を志したのでしょうか？

**A1** 体が弱かったからです。勉強は独学ではなく、ハイランドでいちおう教えを受けてました。ただ名のある師匠とかはないですね。

**Q2** クラウスの目って細いですか？

**A2** あー、なんとなく描いてしまったので……。これはつぶつんでいる顔です。糸目というわけではないですよ。

原作では……

地魁星・神機軍師・朱武（ちかいせい・しんぎくんし・しゅぶ）

兵法のなかでも陣法に詳しく、謀略に長けていたので神機軍師。両刀の使い手だが武の腕前はたいしたことなかった。当初は陳達、楊春とともに少華山の山賊の頭領をしていました。ほかのふたりとくらべると、このころから朱武の謀略は光っており、そのおかげで3人は対立していた九紋竜史進と親交を結ぶようになる。梁山泊では軍師を補佐する軍事参謀として活躍、方臘討伐戦後は樊瑞のもとで法術を学び、最後は公孫勝のもとへいき出家しました。

死亡時セリフ：「父上、わたしは……」（ケガ）

撤退時セリフ：「父上、わたしは……」

朝セリフ：「おはようございます。（主人公）さま。」

その後の人生：（軍団の名前）国にこりしゆのものとて、軍師としての教えをうけている。

目安箱の手紙

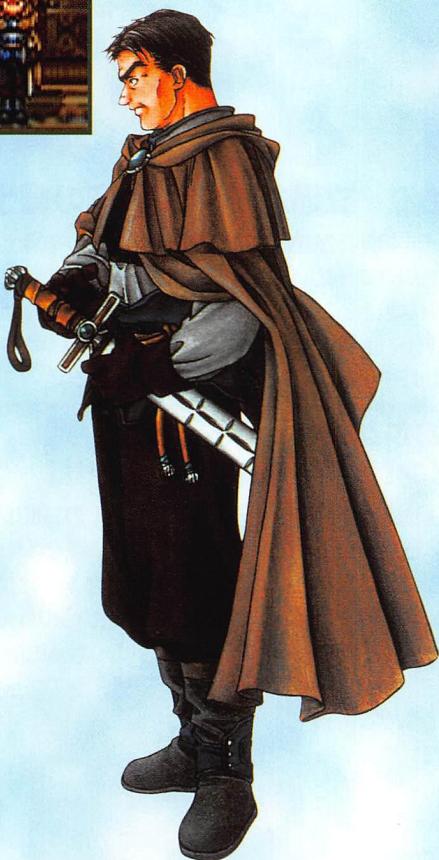
**その1**  
どうも、最近ピンクのマントのむさびにあとをつけられているような気がするのですが……つかれていいんでしようか？ クラウス

**その2**

なし

**その3**

なし



## 仲間にする条件

城レベル3以上。ネクロードを倒してティントを解放したあと、ティント方面へ向かう山道へいき、話しかけると仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** ゲオルグはいったい何者なんでしょう？

**A1** 遊び人ですね。そのときの気分で行動しています。この人は基本的に“なんでも許容する人”で相手のどんな考えでも受け入れます。剣の修行も、修行でなにか見えるものがあるに違いないと思ってのことです。

**Q2** ファレナの女王殺しについては？

**A2** 経緯は秘密ですが殺しています。でも単に殺したわけではない。この件にはキリイも関係しています。

原作では……

天異星・赤髪鬼・劉唐（てんいせい・せきはつつき・りゅうとう）  
餐（耳ぎわの髪の毛）のところに赤いアザがあるので赤髪鬼。  
北京大名府の梁中書が男の蔡太師に生辰綱（誕生日の贈り物）として金銀財宝を贈ろうとしたとき、これを奪取する計画を立て晃蓋に持ちかけた。この結果、晃蓋も劉唐も追われる身となり、ともに梁山泊に身を寄せることになった。朴刀の名手で、梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとして活躍。方臘討伐戦の杭州城攻めのとき、騎馬に乗って一番手で城内へ切り込むとし、敵が落とした城門の下敷きになって死亡した。

## 天異星— ゲオルグ・プライム

年齢	41才	性別	男	固定紋章	なし
出身	不明			武器名	風→月→雲
軍役	歩兵隊頭領				

## 気ままにさすらう伝説の剣士

もと赤月帝国六将軍のひとりとして活躍し、継承戦争後、姿を消した伝説の剣士。凄まじい剣の使い手で、世界の各地でその名を轟かせている。それだけの力を持ちながらも、彼はなにかをその手につかもうとはしない。自由奔放で風の向くまま、気分にまかせて旅を続けることが、彼の望む生き方だからだ。

## 名場面

## 「その代償として、おまえはこの戦いをあきらめないこと」

ゲオルグはティントの山道で、主人公のために剣を振るうことを約束するが、ある条件を突きつけた。それは戦いをあきらめないこと。人を率いる指導者が戦いをあきらめるのは、仲間たちへの裏切りだとゲオルグは考える。つらくても人々の希望を背負っている以上は決してあきらめてはいけない。ある意味、激励にも似た言葉で彼は主人公と契約を交わすのだった。



▲その資質を見抜いたからこそ、ゲオルグは主人公と契約を結んだ

## 調査報告

①「ずいぶんととほけたオッサンだな。赤月帝国では六将軍の一人、グラスランドでは、黒い月の戦士の一人、ファレナの女王国では女王騎士にまでなったらしいが、そいつを全部すべて見てみたいただな。」

②「あのオッサン、かおににあわす、あまいもの好きだぜ。チーズケーキをうますぎに3こもたいらげてやがった……」

③「女王殺しの罪でおわれているためファレナには近づけないみたいだぜ。何かあったんだか……」

死亡時セリフ：「わが旅も終るか……」

撤退時セリフ：「意味のない死ほど、ばかばかしいものはない。退くなぞ。」

朝セリフ：「ほら、いつまで寝てるんだ？」

その後の人生：「いややくは終ったとして雲のように、行き先も告げずに旅立った。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

## 目安箱の手紙

その1  
おもしろいものをおなしてるな。どうだ?

何か役に立つ手紙はあったか? ゲオルグ

その2  
なし

その3  
なし



### 仲間にする条件

傭兵隊の砦でこむぎこを買いにいくイベントのあと、仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** なぜ、傭兵をしていたのですか？

**A1** 偉い戦士になるために、出身地のそばにあった傭兵部隊に参加しています。

**Q2** なぜ井戸が好きなのでしょうか？

**A2** 井戸をのぞいて、下の水がキラキラと動いてるのを見るのが好きなんですね。私も好きなんですよ、洗濯機が回ってるのを見つめてるの（笑）。

原作では……

地短星・出林竜・鄒潤（ちたんせい・しゅつりんりゅう・すうえん）

気性が激しく、人に譲らないで出林竜。鄒潤は年の違わない甥にあたる。ばくち好きのごろつきだが、人柄は純真で、武芸の腕もなかなか。孫新と親しい仲で、登州で牢に入れられた解珍、解宝を救出するため呼び寄せられた。牢破りに際しては解珍らを陥れるために協力した役所の王孔目の首を取り、そのまま仲間とともに梁山泊に向かった。梁山泊では歩兵軍の将校のひとりとなり、方臘討伐戦際に敵の騎兵軍に踏み殺されて戦死した。

## 地短星—— ゲンゲン

プロフィール	年齢	17才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トゥーリバー市国 コボルト村			武器名	剣 ↓ スゴイ剣 ↓ とってもスゴイ剣
	軍役	歩兵隊頭領				

### 目指せ！ 立派なコボルト族の戦士！

ピクトールの傭兵部隊に入隊しているコボルトの戦士。どんなときでも陽気で元気いっぱいの性格は、周りの雰囲気を和ませる。立派な戦士としての務めを果たそうと毎日がんばっており、ガボチャ、トウタなどの幼い層に人気が高い。井戸をじっと見るのが好きらしく、いつものぞいているようだ。

名  
場  
面

### 「あぶなくなったら、 ゲンゲンがみんなを守るぞ!!!」

最終決戦を前に、自分の指揮する部下のコボルトたちへ激励をするゲンゲン。どこかお調子者で兵を率いて戦うことができないよう見えるが、部下想いの隊長なのだ。みんなでいっぱい活躍しようというのも、みんなを守ってやるというのもゲンゲンの心から出た本当の気持ち。そんなゲンゲン隊長を慕っていて、ついていくこうとするコボルトはガボチャだけではない。



表現は単純でも、ゲンゲンの言葉は十分に仲間のコボルトに届いている

### 調査報告

- ①「やつのしっぽが立っている時はうれしい時だ。」
- ②「やつのしっぽがおりてる時はしょんぼりしている時だ。」
- ③「やつのみみが立っているのはおいしいものを見つけた時だ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「（主人公）！！朝だ!!!!はやおきだぞ!!!!」

その後の人生：（軍団の名前）国のコボルト部隊の隊長となり、ゲンゲン隊長としてかつやくする。

その1	その2	その3
ゲンゲン隊長より (主人公の名前)、がんばってるか。ゲンゲンは、それはもうがんばっているな。しゃくとり虫よりもがんばっているぞ。	ゲンゲン隊長より (主人公の名前)、ずいぶん強くなった。ムリしてケガしたら隊長がこまるからな。心配ごとがあつたら隊長のところに来い。	ゲンゲン隊長より (主人公の名前)、まだ隊長のほう長がこまるからな。がちよつり強いけどな。隊長もちよつぱりはなが高いぞ。



## 地英星— ゲンシュウ

### プロフィール

年齢	37才	性別	男	固定紋章	つばめの紋章
出身	不明			武器名	デンタ →オオデンタ カムイ
軍役	歩兵隊				

### 血塗られた過去を持つ異国の剣士

我流の居合いを使いこなす凄腕の剣士。その剣技は、過去に人斬りをやっていたときに極められたもの。しかしある事件をきっかけに人斬りをやめ、その剣はよほどのがない限り、振るわれることはない。いつもは物静かだが、名剣の目利きに関しては非常にうるさく、シンと気が合うらしい。

### 「それがしは剣に生きる者…… それ以外の道を知らぬ」

#### 名 場 面

強くなるため、己の剣を高めるためだけに、ゲンシュウは人を斬ってきた。今は斬ることだけを目的として剣を振るうことをやめているが、それでも自分が人斬りであるという事実が消えたわけではない。修羅の剣を携えながらも、その力を再び使うことを迷っていたゲンシュウだったが、主人公の武器を見て、自分が仕えるべき相手であることを確信するのだった。



主人公の武器を見て、そこから主人公がどんな人物かを知ることができる

### 調査報告

- ①「シンとは話が合うのかねえ、すいぶんと、名剣の話でもりあがっていたみたいだ。」
- ②「むかしは、金でたのまれて人をきってたらしいが、いやけがさしたんだろうな……」
- ③「しかし、名剣を見たときのあの目はじんじょうじゃないねえ。この間も、星辰剣のところへ会いに行ってたぜ。」

### 仲間にする条件

コロネの街の船着き場にいる。城レベル4で、パーティに武器レベル14以上の人を入れて話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ゲンシュウが人斬りをやめた理由は?

**A1** かつてゲンシュウは、己の剣を高めるために名のある剣士に戦いを挑み続けていました。断られても、待ち伏せして無理矢理勝負を挑むこともあったほどです。それに心を痛めた弟が、顔と名を隠してゲンシュウに挑みます。結果、ゲンシュウは弟を殺めることになり、以後は故郷を捨て、旅に出たという設定なんです。

原作では……

地英星・天目将・彭玘 (ちえいせい・てんもくしょう・ぼうき)

衆に抜きん出ていることから天目将。武将の家の出で、三尖両刃の使い手。呼延灼の推薦で梁山泊討伐軍の副先锋に任命された。実力はそれほどではないよう最初の戦いで花荣と剣を交えたあと、あっさり捕虜になり、宋江が義に厚い人物と知つて梁山泊に寝返り、同じように捕虜になった凌振に梁山泊入りを勧めた。梁山泊では小彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中、殺された韓滔の仇をとろうとした矢先に敵の槍で突き殺された。

### 目安箱の手紙

#### その1

心乱れでは、剣もまた乱れますぞ。ゲンシュウ

#### その2

なし

#### その3

なし



### 仲間にする条件

ミューズでのジョウイとの会談後、本拠地の入口に出現。主人公の力を借りたいと助けを求めてくる。以後行動とともにし、ネクロードを倒したあと仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** ギジムと義兄弟になったいきさつは？

**A1** ギジムはかなりの兄貴肌なので、身寄りのない者を引き取ったり、流れ者を仲間にしていたので、そのなかで気に入ったという感じですね。

**Q2** コウユウとマルロはどこで知り合ったのですか？

**A2** マルロは本好きのいじめられっ子だったんです。で、コウユウは街に時折遊びにきていて、隅っこでボツンとしているマルロを見て、なにシケたツラしてんだと……。そういう感じです。

原作では……

地速星・中箭虎・丁得孫（ちそくせい・ちゅうせんこ・ていとくそん）

顔から首まであばただらけなので中箭虎（矢にあたった虎）。東昌府軍で張清の副将をしていた。投げ槍が得意で、龔旺とともに張清から信頼されていた。梁山泊との戦いでは、張清を応援するために龔旺とふたりで索超を押し止めたが、燕青の射た矢が馬の蹄にあたって生け捕りにされ、のちに張清とともに梁山泊に加わった。梁山泊では歩兵軍の頭領となり、方臘討伐戦中、歙州の山路で毒蛇に噛まれ、毒が腹に回って死んだ。

## 地速星——コウユウ

プロフィール	年齢	16才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ティント市国			武器名	片手斧 ↓ 片手戦斧 ↓ 片手大斧
	軍役	歩兵隊				

### 人情深さは兄譲り！ 灯竜三兄弟の末弟！

ティントの灯竜山に住む山賊。ギジム、ロウエンとは義兄弟の関係で、ほかに身寄りはない。その人情あふれる性格で、周辺の村人たちからも慕われている。ティントに住むマルロとは、性格がまったく異なるのに、不思議と気が合う。それというのも、お互いが相手が自分にないものを持っていることを知っているからだ。

### 「早くお逃げくださいせえ!!! ここは、おいらが食い止めます」

名場面

新同盟軍のリーダーをやめる選択をして、ティントから逃げ出した主人公とナミ。その途中のクロムの村で、ふたりはコウユウと会う。主人公が逃げ出したことを知らないコウユウは、今までと同じようにふたりと接する。翌日、クロムがゾンビに襲われたとき、コウユウは主人公を守ろうと決死の覚悟で奮い立つ。その姿に主人公は、自らの置かれている立場を再確認するのだった。



▲山賊にして義理、人情に厚いコウユウ。自らを盾にして主人公を逃がそうとする

- ①「ギジム、ロウエンといっしょに“山賊攻撃”ってのが使えるらしいぜ。」
- ②「マルロとは仲が良いみたいだな。不思議なもんだな、おたがい、持てないものを相手がもってるのを知ってるんだろうな。」
- ③「義兄弟のギジム、ロウエン以外にはみよりはねえみたいだな。こんな時代だから、めずらしくはないが……」

死亡時セリフ：「ア、アニキ…………あねさん…………」

撤退時セリフ：「ちっ、こんなカスリ傷だぜ！！！」

朝セリフ：「朝ですぜ、（主人公）さん。」

その後の人生：ときおり、マルロのところをたずねては、“学問”をめずらしそうに、ながめている。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

目安箱の手紙

#### その1

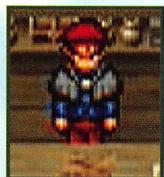
マルロのやついつつ  
も本ばかり読んでる  
からな。こんど、道  
場へでもひっぱりだ  
してきたえてやって  
くれ。コウユウ

#### その2

なし

#### その3

なし



# 地狗星— ゴードン

<b>プロフィール</b>	年齢	38才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トラン共和国 ロックランド			武器名	なし	
軍役	後軍部隊					

## 新天地を目指すベテラン交易商

グレッグミンスターで交易商を営んでいる「ゴードン商会」の長。その並々ならぬ眼光の鋭さは、さまざまな商売の修羅場をくぐり抜けてきたことを物語る。新同盟軍に参加したのは、商売の手を広げるのに最適の場所であると判断した結果。金の動く匂いを彼なりに感じ取ったのだろうか？

名  
場  
面

### 「ゴードン商会の名に どろをぬるんじゃないぞ!!」

主人公のもとで店を開くことにしたゴードン。グレッグミンスターでの商売を息子に一任するが、そのときの言葉がこれ。商人のセリフとは思えないものだが、それだけにゴードンの商売に対する意気込み、ゴードン商会を広げていこうという目的意識の高さがわかるというものだ。彼にとって、商売をすることが、自分の命を賭けた戦場での戦いのようなものなのなのだろう。



▲店をまかせる以上、息子だろうと甘やかすことは決してない

#### 調査報告

- ①「やつの秘密交易メモをみつけたぞ。えっと……森の村へふえ 森の村から しかのつの」
- ②「秘密メモ2 サウスウインドへ けがわ ロッククから しかのつの ロッククから しょうゆ グレッグミンスターからワイン」
- ③「秘密メモ3 クロムへ ひいらぎの実 ロックアックスへ パール ロックアックスへ しょうべん小僧 ロックアックスへふえ」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほら、朝だぜ！！！！！」

その後の人生：（軍団の名前）国にゴードン商会を広めるためにいまでもがんばっている。

#### 仲間にする条件

グレッグミンスターの交易所にいる。城レベル3以上、交易で50000ポッチ稼いだ状態で話すと仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** 商売はひとりで始めたのですか？

**A1** ひとりで始めて、「ゴードン商会」を打ち立てました。親子代々というわけではないです。

**Q2** ゴードンの目標はなんでしょう？

**A2** 最終目的は、チェーン店化してゴードングループを創ることです。

#### 原作では…

地狗星・金毛犬・段景住 (ちくせいさんもうけんせんけいじゅ)

髪が赤くヒゲが黄色いので金毛犬。きんごく 金国との国境付近で馬泥棒ばねうわんをしていたが、芒碭山ぼうじくさんとの戦いから帰路に着いた梁山泊軍の前に突如現れ、梁山泊入り。このとき、宋江に贈ろうと彼が盗んだ照夜玉獅子ひょうさいぎょしという名馬が凌州曾頭市りょうしゅうそうとうしの曾家に奪われたと話をしたことから、梁山泊対曾頭市の戦争が始まり、晁蓋あつがいが死んで、宋江が梁山泊の総大将となった。梁山泊では軍中に機密を伝達する歩兵軍の頭領となり、方臘討伐戦中に杭州で水に落ちて死んだ。

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

目安箱の手紙



# 地佐星—— コーネル

プロフィール	年齢	12才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	グリンヒル市国 森の村			武器名	なし
	軍役	後軍部隊				

## 妹想いのエリート音職人の卵

森の村に住んでいる見習い音職人の少年。幼いころから、音職人である両親のあとを継ぐことを義務づけられ、英才教育を受けている。ハルモニア神聖国にしばらく留学していたが、戦争が始まってしまったため、村に残した妹のことが心配で戻ってきたらしい。

### 「多くの音を……人々の心の音を きけそうな気がします……」

名  
場  
面

音職人の資質なのか、コーネルには人の心の音が聞こえる。そして主人公の心からは澄んだ音が聞こえ、主人公のもとに集まる同じような澄んだ音が聞けるかもしれませんと感じたから、コーネルは仲間になった。それは主人公のもとに集まつくる、平和を求める人たちの心の音だ。その音が大合唱となってコーネルの心に流れ込んだとき、主人公の願いは達成される。



▲人の心の音を聞けるコーネルは、すぐに主人公を信用できる

### 仲間にする条件

森の村の家にいる。城レベル3以上で、音セットを持っていて、話すと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ハルモニアに音職人の学校があるのですか？

**A1** 音職人の教室があります。教育が一番栄えてるのが、あの大陸ではハルモニアという設定になっていますから。その次がグリンヒルですね。

**Q2** コーネルの妹はどんな娘ですか？

**A2** 性格はいいけど器量は人並です。お兄さんのほうが少しかわいいかな？ 双子って説もあります。

原作では……

地佐星・小温侯・呂方（ちさせい・しょうおんごう・りょほう）

三国志の呂布（温侯）の人柄に傾倒し、方天の画戟を学んだので小温侯。生薬商人だったのが落ちぶれて対影山の山賊になり、寨を奪おうとしていた郭盛と戦うが、力が互角で十数度対戦しても勝負がつかなかった。この対戦の最中に梁山泊へ向かおうとしていた清風山の山賊たちに会い、宋江に誘われて郭盛ともども梁山泊入りした。梁山泊では中軍を守る歩兵の将となり、方臘討伐戦中に烏竜嶺で敵将と組み合い、そのまま崖下へ転落した。

①「コーネルの親も音職人だったみたいだな。コーネルもあとをつぐためにハルモニア神聖国までべんきょうに行ってみたいだけだ。」

②「森の村にのこしてきた妹のことが気になっているみたいだな。いちおう、村の人にめんどうを見てくれるようになんてあるみたいだが……」

③「音セットのなかには、モンスターがもっているものもあるみたいだな。たしか、『ドレミのせい』とかに……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「もう、朝だよ（主人公）さん。」

その後の人生：一度、森の村にもどった後ふたたびべんきょうのためクリスタルバレーへ向かった。

目安箱の手紙

その1  
ぼくはまだ父さんみたいな音職人じゃないけど、いつかは父さんみたいになりました。コーネル

その2  
ラダトの街の道具屋のほりだしものに、音セットが出ていました。コーネル

その3  
どうも、音セットを一つ家においてしまったみたいです。コーネル



## 仲間にする条件

城レベル3以上、カスミをパーティに入れロックアクの里へ。屋敷の外にいるサスケに話しかけ仲間に。または城レベル4でロックアクの里へいく。

## ここが知りたい!

**Q1** サスケの忍者能力は高いのでしょうか?

**A1** 実力は十分認められます。ただ実戦経験はありませんですね。

**Q2** サスケのカスミに対する感情は?

**A2** 憧れの気持ちもあるし、忍者としてライバル視もしています。本人はかなり背伸びしている感じなんですね。

**原作では……**

地狂星・独火星・孔亮(ちきょうせい・どくかせい・こうりょう)  
独火星は災いをもたらす火星のこと。孔太公の息子で、毛頭星・孔明の弟。ある金持ちを殺したことから親子で白虎山にこもり、600~700人の山賊を率いていた。7尺を超える巨漢だが、武松とケンカしたときには20~30発殴られてのびてしまつた。宋江とは古い知り合いで、のちに呼延灼が山賊退治を始めたことから、二竜山、桃花山、梁山泊とも手を結んだ。梁山泊では中軍を守護する歩兵の将となったが、泳げなかったので、方臘討伐戦中に蘇州で溺死した。

## 地狂星—— サスケ

年齢	13才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ロックアクの里			流星	
軍役	歩兵隊			蒼流星	
				蒼流凶星	

## かなりの実力を秘めた少年忍者

ロックアクの里の忍者。頭領ハンゾウの命により、新同盟軍に力を貸す。その実力は若いながらも確かなものがある。幼いころからずっと里のなかで育ったため、外の世界に出られたことを喜んでいる。副頭領のカスミとは幼なじみ。だが、最近では女性として意識するあまり、つい避けてしまうらしい。

## 名場面 「バカなこと言うなよ!!!」

カスミとともに主人公はロックアクの里に協力を求めにきた。ハンゾウはサスケとモンドに、主人公に協力をるように命じる。そこでモンドがカスミと一緒に仕事できるのか嬉しいだろう、とサスケをからかう。カスミに對しては微妙な感情を持っているサスケ。図星をさされてもキになってこのようにいい返す。今は自分の感情を素直に認め、表に出すことができない年ごろなのだ。



▲カスミに抱いている感情は、恋心というよりも、憧れ情といつたところだろうか?

## 調査報告

- ①「ロックアクの里の副頭領のカスミに、おさないこころはなついていたが、今はさけてるみたいだな。まあ、男の子ってやつだ。」
- ②「ロックアクの里の頭領、ハンゾウに言われて“しかたなく”ここに来てるって言ってるが外の世界に出れるのをよろこんでるみたいだぜ。」
- ③なし

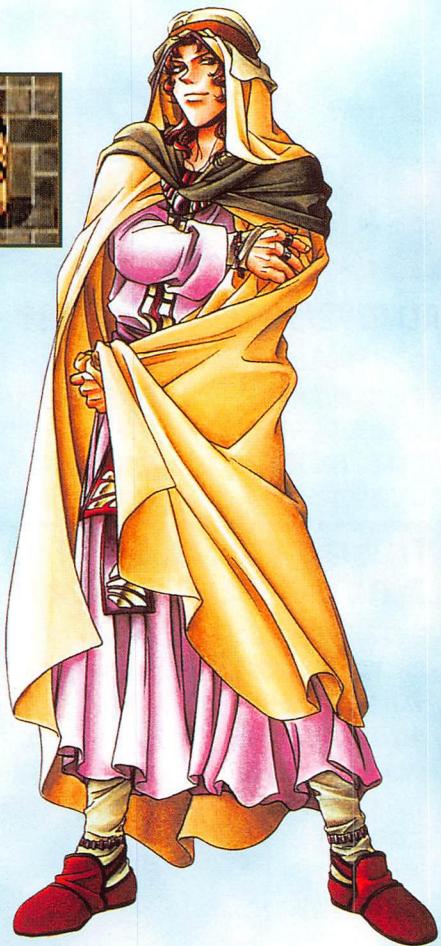
死亡時セリフ: なし

撤退時セリフ: なし

朝セリフ: 「何やってるんだよ……おきなよ。」

その後の人生: モンドとともにロックアクの里へともどった。※カスミが仲間になっている場合→カスミ、モンドといっしょにロックアクの里へともどった。

目安箱の手紙  
その1 なし  
その2 なし  
その3 なし



### 仲間にする条件

トトの村の宿屋にいる。ナナミをパーティに入れて話すと仲間に。トトの村壊滅後はサウスウインドウの宿屋にいるので、同じくナナミを入れて話す。

### ここが知りたい!

**Q1** ザムザの過去について教えてください。

**A1** 破門されてます。勝手な術を考えるので……。手を燃やして殴るとかは魔道ではなく邪道ですから。それで旅に出て、現在修行中です。

**Q2** その後の人生「魔術の指南役」の人選は誰が？

**A2** この人選はシュウです。才能優先ということで。人格の問題はですね、危険な人だらけの魔術使いのなかでは、ザムザは悪くないほうだったので、消去法で決まりました（笑）。

原作では……

**地周星・跳澗（潤）虎・陳達（ちしゅうせい・ちょうじゅくか・ちんたつ）**  
跳澗虎は谷川を跳ぶ虎の意、当初は朱武、楊春とともに少華山の山賊の頭領をしていた。向こう意気ばかりが強い男で、九紋竜史進など恐るに足りないと豪語し、彼の住む村を襲ったこともあった。しかし、実力がなかったのであっさり捕らえられ、朱武がいなければ殺されるところだった。その後は史進の手下になり、史進とともに梁山泊に入り、小彪将兼斥候の頭領のひとりとなった。方臘討伐戦での昱嶺関偵察中に、史進らとともに矢を浴びて死亡した。

## 地周星—— ザムザ

プロフィール	年齢	29才	性別	男	固定紋章	炎の竜の紋章
	出身	不明			武器名	鉄拳 ↓ もえる鉄拳 ↓ あらぶる鉄拳
	軍役	魔法兵団長		0		

### 旅する肉体派魔術師

いつでも自信過剰な魔術使い。ナナミにプライドを傷つけられ、新同盟軍に参加する。魔術使いには珍しく、肉弾戦が得意。そのため、魔術と格闘をミックスした独自の攻撃法で敵と戦う。十分な才能を持っているので使い方さえ間違わなければ、一流への道も近いのだが……。現在は邪道へ向かって爆進中。

### 「きさまもいすれ、わたしにかんしゃすることになる」

名  
場  
面

ザムザにはトトの村かサウスウインドウの宿屋で出会う。しかしその偉そうな態度を見ただけで、仲間にする必要はないと思ふ。それを聞いたザムザは、自分の力を見せるといい、強引にパーティに入り、このセリフを語る。態度も言葉も傲慢でいやなヤツに見えるが、実際に実力も兼ね備えているので、成長させれば、感謝することになるかも…。



▲ナナミは、ザムザの態度に怒りを通り越して、苦手意識にまで持つ始末

調査報告

- ①「いやあ、まいっせ。話をききにいったら、さんざん、じまん話をきかされたぜ……5時間ぐらいな……」
- ②「あいつの“炎の竜の紋章”も、なんとか、火のダメージをくらわないようにすれば、良いんじゃないのか？」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝だ。おきたまえ、（主人公）。」

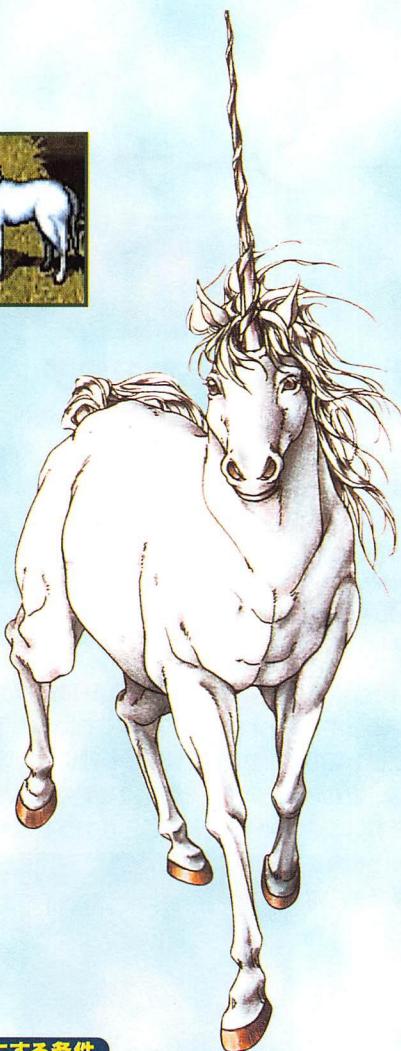
その後の人生：（軍団の名前）国の魔術指南として軍に残る。性格は変わっていないようだ。

目安箱の手紙

**その1** 強くて、魔術も使えてだれよりも、役に立つこのわたしをパーティからはずすのはあまり感心しないふるまいだといふことをわざねないように。ザムザ

**その2** この城はあついな。このわたしにあせをかかせるのは、失礼ではないか？ もう少しをへらしてはどうだね？ ザムザ

**その3** このわたしが力をかけているのだ、まけるのはゆるされないぞ、もちろん、わかっているだろうが。ザムザ



# 天満星/天退星 ジーグフリード

年齢	170才	性別	獣	固定紋章	白き聖女の紋章
出身	トウーリバーの森			武器名	なし
軍役	特技部隊				

## 汚れなき乙女を愛する伝説の聖獣

コボルト村近くの森に住む聖なる存在。伝承や伝記でのみ伝えられる一本角の白い聖獣ユニコーンである。森の奥深く別の空間には、ユニコーンの村が存在するらしい。汚れなき乙女の前には現れるが、男が近づいても完全に無視。乙女以外には興味ががない。

名  
場  
面

### 「気高き戦士と、清らかな乙女よ そなたたちに、幸多からんことを願う……」

コボルト村の村長は、森にユニコーンはいないとヒックスたちに語る。そのそばからジーグフリードが出現。テンガアールをさらっていこうとする。するとヒックスは勇気を振り絞り、ジーグフリードの前に立ちふさがる。それを見たジーグフリードはその姿を消し、ふたりにこの祝福の言葉を贈った。姿を見せたのは、ふたりのひたむきさに、なにかを感じたからなのだろう。



▲ 言い伝え通りに、  
練を課した  
ンは存在し、  
未熟な戦士に試  
マニコー

### 調査報告

- 「しかし、なんだって馬なんかの……森のおく、木と木のすきまにある空間から、はいれる場所にユニコーンの村はあるらしいぜ。」
- 「どうも、あいつはいけすかねえなあ。男がちかづいてもしらんかおだ。」
- (シエラが仲間になっている)「この間、シエラのことを“乙女”かとおもって、近づいて、おこってたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ブルルルルル……」

その後の人生：静かに森へと帰っていった。

### 仲間にする条件

城レベル3以上、ききみみの封印球を持ち、若い女の子をパーティに入れ、コボルト村の森の奥、大きな木の前にいくと出現。ききみみの封印球を使い仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1**なぜ戦士に試練を課すようになったのですか？

**A1**ジーグフリートのほうは一度もそんなことをしている気持ちはないです。あの伝説はコボルトの言い伝えなので。

**Q2**仲間はいるのですか？

**A2**基本的にひとつの森に1頭です。生息数はかなり少ないです。ちなみにジーグフリード自身もほかのユニコーンを見たことはないです。

原作では……

天退星・插翅虎・雷横（てんたいせい・そうしき・らいおう）

2~3丈もある広い川を一飛びで跳び越えるので插翅虎（羽の生えた虎）。身の丈7尺5寸で腕力が強く、朴刀の名手。濟州郡城県で朱全とともに捕盜係りの都頭をしていたが、生辰綱事件のために晁蓋を逮捕しなければならなくなると彼の逃走に手を貸した。のちに旅の女芸人に侮辱されて殺害、牢屋送りになるとこを朱全の援助で逃走し、梁山泊に加わった。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に德清県南門外で敵将に斬られて戦死した。

※天満星の原作はP.96。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



### 仲間にする条件

キバとクラウスを仲間にした翌日、本拠地の入口付近に出現。以降、行動をともにし、トラン共和国でレバントに連れていってほしいと頼まれ、仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1** 特定の彼女、想いを寄せている人はいますか？

**A1** 彼女はいない、というかできません。もてないこともないでしょうけど、すぐに目移りしちゃうんですね。

**Q2** シーナの将来設計は？

**A2** 大統領職は世襲ではないので、レバントのあとをそのまま継ぐことはないです。今はいろいろなものを見たいと、ゲオルグと似たようなことを考えています。やっていることはだいぶん違いますけどね（笑）。

### 原作では…

**地明星・鉄笛仙・馬麟**（ちめいせい・てつてきせん・ぱりん）  
鉄笛を吹くのがうまいので鉄笛仙。歐鶯らとともに黄門山の山賊の第三の頭領をしていたが、江州で宋江を救出した梁山泊軍が近くを通りかかると、山賊たちとともに仲間に加わった。遊び人上がりだが刀の名手で、100人相手でも引けを取らず、梁山泊に敵対した祝家荘との戦いでは、敵方だった一丈青扈三娘と互角に戦える力をを見せた。梁山泊では騎兵軍の小船将兼斥候の頭領のひとりとして活躍するが、方臘討伐戦中に烏竜嶺で敵に真っぷたつに斬られてしまった。

## 地明星——シーナ

プロフィール	年齢	19才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トラン共和国 コウアン			武器名	キリンジ ↓ キリンジ2 ↓ キリンジ3
	軍役	親衛隊				

### 自由とナンパを愛する放蕩息子

トラン共和国の大統領レバントのひとり息子。修行のための旅ということを名目に、各地を遊び回っている。軟派な性格で、暇さえあれば女の子を口説いている。その姿、行動は若いころの父にそっくりという噂も……。しかし両親から剣、魔法の才能を受け継いでいるため、腕は立つ。

### 「まあね、ここまで来たから、最後までつきあうよ」

名  
場  
面

ハイランドとの決戦を控え、新同盟軍に緊張が高まっている最中、シーナが近所に散歩でもいくようにサラリといつてのけたセリフ。普段から軽い雰囲気を持つ彼は、どんなときでも、その態度を変えることはない。それは彼の、自分はどんなことがあっても大丈夫だという自信に起因するものなのだろう。そんな大物の貴禄を見せつける彼。やはり血によるものなのか…。



▲シーナのおかげで戦いの重圧から解放された兵士も多い

### 調査報告

- ①「シーナのほうとうぶりには、レバント大統領も、こまっているらしいが、あれは死んでも直らねえな。」
- ②「レバント大統領も、わかいころは、すいぶんあそんでまわつたらしいからな、それで、あんまり強くでれないみたいだぜ。」
- ③「あのシーナも、母親のアイリーンには弱いみたいだな。まあ、めったにおこられることもなかったんだろうけどな。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほらほら、早くおきた！！！」

その後の人生：旅の資金を得ようとトランにもどったところをつかまり、修行の日々をおくっている。

### 目安箱の手紙

#### その1

なあ、かわいい娘を、もっとたくさん仲間にしようぜ。

シーナ

#### その2

アップルのやつ、何かおれのことを話してなかつたか？ 何

シーナ

#### その3

レオナさんって、どうかおれのことを話しくしん…だよな？ なにか知つてたらおしゃれよ。 シーナ



## 地傑星— ジーン

プロフィール	年齢	不明	性別	女	固定紋章	なし
	出身	不明			武器名	なし
	軍役	魔法兵团				

### 傑出した美貌を誇る謎の紋章師

妖艶な雰囲気を持つ美しき紋章師。現在はグリンヒルのニューリーフ学院で、紋章についての講義を担当している。年齢、出身、過去の経験のすべては謎に包まれており、名探偵リッチモンドでも彼女のガードを切りくずすことはできない。やはり綺麗な女には謎がよく似合うのか……？

#### 名場面

「わたしに……仲間になってほしいの…?  
ふふふ……いいわよ……」

雰囲気ではなく、存在 자체が神秘としかいよいのない紋章師のジーン。主人公の仲間になってほしいとの申し出に、迷うでもなく魅惑的な微笑を浮かべて引き受けてしまう。自分の美しさがどれだけ人を虜にするかを理解しているのか、いないのか、運命を楽しむようなどろざえある。なぜ、主人公にその力を貸すのか、どんな人(?)なのか、多くの謎を持つ存在なのだ。



▲ジーンがなにを考え、協力してくれるかは、永遠になにせ  
謎のままなのだろうか

#### 仲間にする条件

グリンヒルが占領されたあとに、トウーリバーで紋章屋をやっているので話しかけると仲間になる。

#### ここが知りたい!

**Q1** ジーンって何者ですか？

**A1** それだけはいえないんですよ。しゃべり方も前作と変わっていると思う人がいるということですが、変わっていません。ガタガタガタガタガタガタガタガタ……。

**Q2** ラウラとの関係は？

**A2** あのジーンは知り合いで。これ以上はいえません。ガタガタガタガタガタガタ……。(笑)。

原作では……

**地傑星・醜郡馬・宣贊** (ちけついしゅうぐんば・せんさん)  
貴族の女婿となり郡馬という官名を授かったが、妻は夫が醜いのを苦にして死んでしまったというほどの男だったので醜郡馬。北京の役人で人を見る目があったが、醜いために重い地位にはなかった。盧俊義をめぐる梁山泊との戦いで、端下役人だった閻勝を武将の最高官に抜擢してともに戦い、敵の策略で閻勝とともに捕らえられ、梁山泊入りした。梁山泊では小彪将(けんせうこう)の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に荊州で敵将と相討ちして戦死した。

#### 調査報告

①「す、すまねえ……どうにも、ガードがかたくてな……」  
②「くっ……このリッチモンドさんが……す、すまねえなあ……(主人公)さん。」  
③「だ、だ、だめだ……ゆ、ゆるしてくれ……こ、これだけは……話せねえ……だめだ、だめだ……」(ガタガタガタ)

死亡時セリフ：「そんな……」(ケガ)

撤退時セリフ：「あら……わたしも……まだまだね……」

朝セリフ：「おきたのかい……(主人公)……」

その後人生：アンティの町にもどって、紋章師の仕事をつづける。

#### 目安箱の手紙

##### その1

最近、わたしのまわりをしらべている人がいるみたいね。だれか知っていたらおしえてあげてね。どんな目にあっても知りませんよって。 ジーン

##### その2

なし

##### その3

なし



### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあと、仲間になってほしいと頼むと仲間に。ともに戦うつもりはないと、二度と仲間にできない。

### ここが知りたい！

**Q1** ジエスの設定に関して詳しく教えてください。

**A1** 最初はもっと活躍する予定でした。ただプロット作ってストーリーを書いていって、前作の1.5倍くらいかなあと思っていたら全然そんなことなくて長すぎて。あわてて短くしたときにジエスの出番がどんどんなくなっていて、最後はただのイヤな人になってしまいました（笑）。全体のあたりをくった不幸なキャラクターなのです。

原作では……

天空星・急先鋒・索超（てんくうせい・きゅうせんぽう・さくちょう）

ひどく短気で、ぱっと燃え上がっては真っ先に飛び出していく性格なので急先鋒。北京大名府留守司部隊の正牌軍（隊長）で、留守司・梁中書がならず者の楊志を採用しようとしたとき、試験のために対戦し引き分けたほどの腕前。その後、北京城に捕らわれていた盧俊義をめぐる戦いで梁山泊軍に生け捕りにされ、宋江の義に感じて入山した。梁山泊では八虎将兼先鋒使のひとりとなり、大斧を振り回した。方臘討伐戦の杭州城の攻防で、敵を深追いして戦死した。

## 天空星——ジエス

プロフィール	年齢	24才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ミューズ市国 ミューズ		武器名	なし		
軍役	軍師付					

### 面白い官僚タイプの若き才幹

ミューズの副市長を務め、市長だったアナベルを心から敬愛し、補佐していた。その仕事ぶりは見事だが、若さゆえだろうか、あまりにも自らの才を信じすぎる感がある。そのため、時折無謀ともいえる行動を起こすこともある。虫が大嫌いという意外な一面もあり。

### 「おれはおれの良心にしたがって生きるべきなのだろう」

名  
場  
面

アナベルを殺したのが主人公だと思い込み、憎しみの目で主人公を見ていたジエス。しかし主人公の行動を見て、自分の判断力誤りであったことに気づく。自責の念を感じ、戦いの場から身を引こうとするジエスをハウザーや主人公は説得する。そしてジエスは、アナベルを失った悲しみから解放され、自分のなすべきことを悟り、この言葉を語るのだった。



悲しみの呪縛から解き放たれたジエス。今日が彼の新たなる旅立ちだ。

### 調査報告

- ①「アナベルのことをすいぶん敬愛していたようだな。まつりごとを行なう者として、そのすがたをめざしていたみたいだ。」
- ②「朝はパン、それもクロワッサン以外は食わないらしい。すいぶんと、きどったもんだな。」
- ③「虫がにがてみたいだな。この前、木の下をあるいて虫がおちてきたときのあわてようったら、なかつたぜ。」

死亡時セリフ：「くっ……こんなところで……死ぬわけには……」（ケガ）

撤退時セリフ：「くっ……こんなところで……」

朝セリフ：「朝だぞ……」

その後の人生：ミューズ市長代行を終えた後、一市民として、暮らすことを選ぶ。

その1  
なし  
目安箱の手紙

その2  
なし

その3  
なし



## 天英星— シエラ

プロフィール	年齢	不明	性別	女	固定紋章	なし
	出身	蒼き月の村			ムーン	↓
	軍役	特技部隊		武器名	ハーフムーン	↓
					フルムーン	

### 永遠のときを生きる月の紋章の継承者

月の紋章の力によって、バンパイアの始祖となった蒼き月の村の長老。始祖になった16才のときの姿を保ち続けているが、実際には800年以上も生きている。400年ほど前に月の紋章を奪い、村人たちの生気を吸って逃げたネクロードを追い、旅を続けている。

名  
場  
面  
。

### 「ビクトール、わらわの用はすんだ。 おんしらの好きにしてよいぞ」

主人公たちと協力して、ネクロードを追いつめたシエラ。そしてついに400年前に盗まれた月の紋章を取り戻した。そこでシエラはネクロードの運命をビクトールに委ねる。自分の手で滅するだけの理由もあつたが、復讐の権利はビクトールにもあると考えたのだろう。またあまりにも長く生きすぎた彼女にとって、復讐はなんの意味もないことだったのかかもしれない。



▲紋章さえ取り返せば、  
様子のシエラ  
はまるで興味がないといつた

### 調査報告

- ①「月の紋章」の力で最初にバンパイアになったシエラが始祖とよばれているみたいだぜ。」
- ②「バンパイアはふつうの人間よりもはるかに長い命をもっているが、それでも死はやってくる。始祖たるシエラ以外はな……」
- ③「どうも、すぐに村にもどる気はないみたいだな。村にもどつたところで、だれ一人のこってはいない村だからな……」

### 仲間にする条件

クロムの村の宿屋にいる。カーンと再会したあとに、虎口の村に行くイベント。話すと戦闘になり、勝つと仲間に。ナナミと逃げていた場合は戦わず仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** 月の紋章を奪われた経緯は？

**A1** 紋章は村の祠に封印していたのですが、ある儀式のときにネクロードが潜入に成功して、盗されました。

**Q2** ビクトールとシエラの関係は？

**A2** ビクトールは基本的に人に頼ったり、自分のことを話したりしない人です。自分のことを話せる存在だったアナベルが死に、その後に話せそうだった人がシエラだったという感じですね。いちおう何百年も生きてるオババなので（笑）。

原作では……

天英星・小李広・花栄（てんえいせい・しょうりこう・かれい）  
李広は弓の名手だった漢代の將軍。花栄の腕前はそれ以上で、空を飛ぶ雁の頭を射抜いて梁山泊の連中を感心させた。まだ若かったが清風寨（軍の駐屯地）で武官の長を務めていた。宋江とは旧知の仲で、閻婆惜を殺して逃走中だった宋江を寨に招いたが、寨の長官によってふたりとも捕らえられた。これを清風山の山賊が救出し、宋江の勧めで山賊らとともに梁山泊入り。梁山泊では八虎将兼先鋒使のひとりとなり、方臘討伐戦後に宋江のあとを追って首を吊った。

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おぬしも、まだねむいと申すか。1000年早いわ！！！おさるがよい！！！」

その後の人生：蒼き月の村にもどらず、人間のくらしをながめては楽しんでいる。

目安箱の手紙

#### その1

おぬし、あのでかいのはどうにかならぬか？  
ビクトールじゃよ。ヒマをみては、わしの所にさおって。やつの持ってくるワインは悪くないがな。 シエラ

#### その2

なし

#### その3

なし



## 地奴星——シド

プロフィール	年齢	21才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トゥーリバー市			武器名	スカル・スピア ↓ 呪いのスピア ↓ 悪魔のスピア
	軍役	歩兵隊				

### 不可解な行動をとる闇の有翼人

トゥーリバーのウイングホーク出身の青年。怖い話をして、子供を怖がらせるのが大好きという不気味な趣味を持つ。普段から逆立ちして歩き回ったり、魚の墓を100個以上作ったりと、不可解な行動をしていることが多い。チャコは幼いころから、彼のおもちゃとして、ひどい目に遭わされ続けていたらしい。

「ふふ……ふふふ……」  
チャ——コ——……

**名場面**

トゥーリバーを旅立ったことになっていたシドだが、実は地下に潜んでいた。シドとの再会は、チャコにとって悪夢以外のなものでもないが、シドにとっては、お気に入りのおもちゃが手元に帰ってきたようなもの。チャコのいやがることはどんな小さなことでも、知りつくしている。「チャ——コ——」と名前を呼ばれるだけでも、チャコは怖がって逃げ回るのだ。

◀ シドの声を聞いたチャコの頭の中には、恐ろしい思い出が蘇ってくるのだろう

#### 仲間にする条件

トゥーリバーの地下水路の隠し部屋にいる。城レベル2以上で、トゥーリバー防衛戦後、チャコをパーティに入れた状態で部屋へいくと出現。仲間に。

#### ここが知りたい!

**Q1** 怖い話のレパートリーはどのくらいですか？

**A1** 公式設定は某芸能人くらいです。シドの怖い話はほとんど作り話なので、いくらでもできちゃうんですけどね(笑)。

**Q2** シドが知ったという主人公の秘密とは？

**A2** これは「あなたの秘密」ですからね。つまりみんなの秘密です。後ろを振り返ると、ほらシドが……(笑)。

**原作では……**

地奴星・催命判官・李立(ちどせい・さいめいはんがん・りりつ)  
人殺し稼業だったので催命判官(冥府の書記)。父の死を知らせる手紙を受け取った宋江は故郷へ帰ったが、閻婆惜殺しの罪で逮捕され、江州に流されることになった。この途中の揚陽鎮の峠で酒屋をしていた李立は、それを宋江と知らずにしびれ薬を飲ませて殺そうとした。が、宋江が江州で謀反の罪で処刑されそうになったときには梁山泊と手を組んでこれを助けた。梁山泊では北山酒店で情報収集にあたり、方臘討伐戦中に清溪県で傷を受けて死んだ。

「ふふ……ふふふ……」

チャ——コ——……

トゥーリバーを旅立ったことになっていたシドだが、実は地下に潜んでいた。シドとの再会は、チャコにとって悪夢以外のものでもないが、シドにとっては、お気に入りのおもちゃが手元に帰ってきたようなもの。チャコのいやがることはどんな小さなことでも、知りつくしている。「チャ——コ——」と名前を呼ばれるだけでも、チャコは怖がって逃げ回るのだ。

**調査報告**

①「なんなんだ、あいつ。ちょいとのぞきに行ったら、逆立ちしたまま、歩き回ってたぜ……何かの修行か？」  
②「この前、にわで子供たちを集めて話をしてたぜ。あそんでやっているのかと思ったら、死ぬほどこわい話をしてビビらせてみたいだ。トイレに一人でいけない子がふえたぜ。」  
③「不思議なやつだな、自分で食ったさかなのはかを作ってたぜ。もう100匹以上、あるんじゃないのか？」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

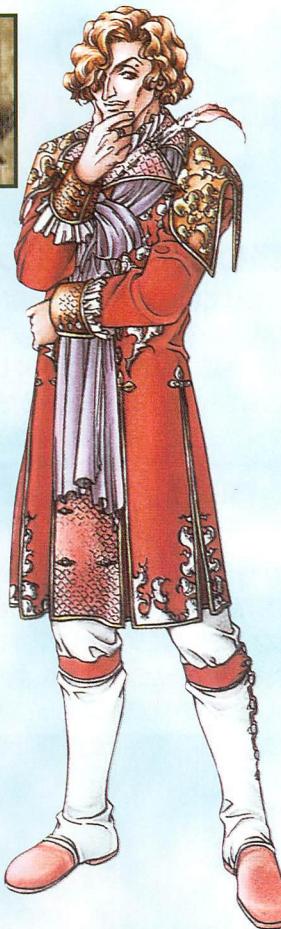
朝セリフ：「ふふふふふふふふ……」

その後の人生：チャコをからかって、おもしろ、おかしく生きている。

**その1** これは不幸の手紙だ。こいつを見たら、30分以内に、同じじないよう話をまわりのやつに話さないと不幸になるぞ。シド

**その2** おまえの秘密を知っている。シド

**その3** なし



## 地会星——シモーヌ・ベルドリッヂ

プロフィール	年齢	32才	性別	?	固定紋章	なし
	出身	グレッグミンスター			ブレリュード	+
	軍役	騎馬隊	武 器 名		アンテルメツ	↓
					ラブソディー	

### 優雅な生活がよく似合う、もと帝国貴族

もと赤月帝国の貴族。ヴァンサンとは親友で「心の友」と呼び合う仲。その卓越したファッショセンスは彼に引けを取らない。まだつき合いは1ヶ月ぐらいだが、性格も合うらしく、お互いのことを信頼し、理解し合っているようだ。現在はトラン共和国に遊学中で、優雅な毎日を過ごしている。

#### 名場面

### 「我が人生最大の友人であるよ。 未来えいごう、変わることなくね」

ヴァンサンからの贈り物を落としてしまい、友としては失格とまで思いつめていたシモーヌ。しかしヴァンサンはそれを快く許し、さらに友情は変わらないと語る。そんな親友の心づかいに、シモーヌは涙を流さんばかりに感動する。そして最大級の賛美とともに、自分もヴァンサンとの友情は絶対のものだと告げる。シモーヌにとって、それは人生最良の出来事となった。



▲シモーヌとヴァンサンのやり取りに、主人公たちは唖然としてしまう

#### 仲間にする条件

城レベル3以上でラダトの街の川沿いに出現。バナーの村のほりだしもので売っているバラの胸かぎりを持って話しかけると仲間になる。

#### ここが知りたい!

**Q1** 服のセンスはヴァンサンの影響ですか？

**A1** ヴァンサンとは出会ってから1ヶ月なので、もともとです。ヴァンサンの服装を見て、「やるな！」と。心の友になれると思ったようです。

**Q2** 心の友は何人いるんですか？

**A2** 知り合いになった人はたいがい心の友です。108星は全員そうですね。

#### 地会星・神算子・蔣敬（ちかいせい・しんさんし・しょうけい）

読書算数に明るく、計算が得意で間違えることがなかったので神算子。頭がよく、兵法に通じ、槍棒の腕前もかなりのものだった。科挙の試験に落ちてから武の道で生きるようになり、黄門山の山賊の第二の頭領となつた。歐鵬らとともに、宋江救出後の梁山泊軍の前に突如出現し、仲間入りした。梁山泊では当初は倉庫の収支記帳を担当し、のちに金錢糧食の出納係となつた。方臘討伐戦後は故郷が懐かしくなり、願い出て譚州へ帰り、庶民となつた。

原作では……

#### 調査報告

①「もとは赤月帝国の貴族だったが、今は遊学の旅のとちゅうらしい。ゆうがなもんだねえ……」

②「しっかり、あのふくつていったいどこで買ってるんだか……このリッチモンドさんでもしらべがつかねえぜ。」

③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「美しき朝が、またやってきたことにかんしゃしゃなくてはいけません。そうじゃありませんか？」

その後の人生：遊学の旅をつづけるためにハルモニア神聖国へと旅立つ。※ヴァンサンが仲間になっている場合→ヴァンサンとともに、ハルモニアへの旅へと出発する。

#### 目安箱の手紙

##### その1

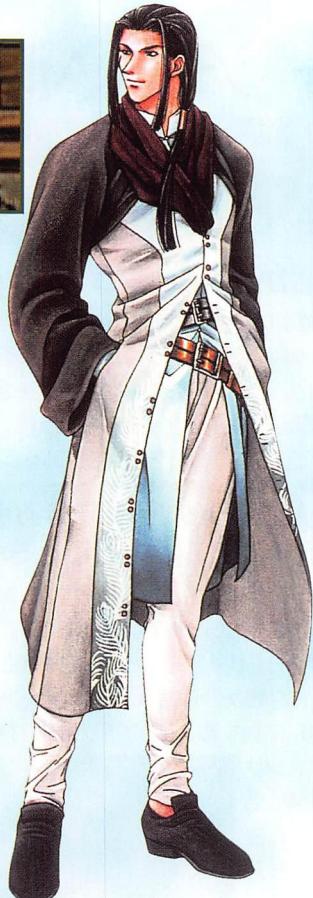
わが親友よ戦いはつらいかい？ だが、わすれないでおくれ。きみにはぼくがついていることを。きみの親友 シモーヌ

##### その2

なやみごとがあつたらいいでもぼくの所に来てくれないか。悲しみをかけすごとはできなければ、分かち合うことならできると思う。きみの親友 シモーヌ

##### その3

ぼくはいまでもきみがバラの胸かぎりをもってきたてくれたあの日のことをわすれてはいないよ。ぼくらの友情はあの日からはじまつたんだから。きみの親友 シモーヌ



### 仲間にする条件

アップルとともにラダトの街で会う。その後、酒場→リッヂモンドへ依頼→橋でアマダと一緒に打ち→橋で銀貨を探す順でイベントをこなすと仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** マッシュから破門されたのはなぜですか？

**A1** シュウは若いころ、レオンに近い効率主義的な考えでした。なにをしても勝たせるのが軍師だとね。マッシュはそれを超えて必要なことがあるという考え方。そのへんでの衝突が原因ですね。

**Q2** シュウとレオンの関係は？

**A2** レオンはマッシュの師匠なんで、大師匠ですね。ただ直接の指導を受けたということはないです。顔と話を知っている程度ですね。

原作では……

天機星・智多星・吳用（てんきせい・ちたせい・ごよう）

頭がよく知識が多いので智多星。あらゆる書物に通じている物知りで、知略に富む、まるで三国志演義の諸葛孔明のような人物。見た目は学者風で、長いヒゲがある。晁蓋一味が梁山中書の金銀財宝奪取に成功したときも、その作戦を立てたのは彼だった。晁蓋とともに梁山泊に入山し、宋江が頭領となってからも梁山泊第三位の地位に就き、機密を司る軍師として大活躍する。方臘討伐戦後、宋江が高俅らに毒殺されるとそのあとを追って首を吊った。

## 天機星—— シュウ

プロフィール	年齢	26才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	不明		武器名	なし	
	軍役	正軍師				

### 戦乱の世を終わらせた希代の天才軍師

マッシュに教えを受けていたが、思想の相違から破門。以降は交易商として成功を収めていた。しかしアップルの懸命な説得により、新同盟軍に参加。知略の限りをつくし、ハイランド王国を崩壊に追い込んだ。後世の歴史家ははどうだろう。「シュウの心には確かに師マッシュの志が受け継がれていた」と……。

「おれは、神になどなる気はない!!!!!!  
ましてや、それを気取るなど!!!!!!!!!!」

名  
場  
面  
。

まるで神の代行者ともいいうように、よき歴史を紡ぐために、人の運命に関与することは当然だと語るレオン。そんなレオンの言葉にシュウは激高する。かつてはレオンと似た考え方だったシュウだが、主人公とともに戦ううちに、だいにその信念は変わっていった。運命、歴史はひとりの人間の意志で操作されるべきではない。その信念は、師マッシュの教えそのものだった。



◀レオンのあまりにも思い上  
がつた言葉に、シュウは珍し  
く激怒する

### 調査報告

- ①「シュウが戦争の時につかえる“クリティカル”ってのは攻撃が成功した時に、2ダメージあたえられる時があるって能力だ。」
- ②「シュウはマッシュという男のもとで軍略を学んだが、それを出世のために使おうとして、破門になった。それ以来、マッシュとは会っていないかったようだぜ。」
- ③「アップルのことを、妹のように思っているらしいが、あのどんなことだから、自分の気持ちを見せるようなマネはしないんだろうな。」

死亡時セリフ：「ばかな…………」（ケガ）

撤退時セリフ：「…………」

朝セリフ：「（主人公）どの。そろそろ、おきてください。」

その後の人生：（軍団の名前）国を中心として、うでをふるいながらも、静かなくらしにもどりたいと思っている。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

## POINT SCENE 1 軍師の登場

アップルと主人公の説得を受け入れ、協力することを約束したシュウ。一度決めたシュウの行動には、まったく無駄がなかった。ラダトの家を引き払い、早馬を飛ばして本拠地に登場。そしてソロン・ジーの軍に対抗する策をみんなに説明して聞かせる。その話を聞くうちに、誰もが勝てると思い始める。彼の登場により、それまで暗雲漂っていた新同盟軍内のムードが、一気に払拭されたのだった。



▲自分に従えば勝てると絶対的な自信を持つシュウ。その策は、彼の優秀な軍師としての才能を、みんなに理解させるものだった

## POINT SCENE 4 隸属か王道か

ハイランドと手を組んだマチルダを攻めるため、シュウはキバを犠牲とする苦渋の策を選ぶ。この戦いは新同盟軍の未来を握る戦いだ。シュウは、主人公の心に迷いがあるってはいけないと、主人公にその策を用いることの許可と、その覚悟を確認する。戦うことから逃げて、やめてしまうのは簡単だが、それは隸属へいたる道。だが、つらくとも戦いを選ぶことは王道へつながる。そして主人公は、王道を選ぶ覚悟を決める。



▲キバ将軍に命を落とす危険性の高い役目を命じたシュウ。新同盟軍のためとはいえ、つらい選択だったに違いない

## POINT SCENE 2 汚名を受けようとも

休戦協定を名目に、ジョウイに呼び出される主人公たち。しかしシュウは、その申し出が羨だと見抜く。そして主人公を救うためにピリカを使い、ジョウイの動搖を誘うという策をとる。結果はシュウの策通り、主人公は無事に生還。だが子供を道具のように使うのは許せないとナナミに責められる。だがシュウは平然としていた。彼は軍師として主人公を守るために、どんなことでもする覚悟だったのだ。



▲ピリカを使って主人公を助けたシュウ。主人公のためなら、どんな汚名を受けようがまわない。それが彼の軍師としての誇りなのだ

## POINT SCENE 5 爭いの元凶

ついにミューズ市を取り戻した新同盟軍。これで状況はハイランド王国の侵攻前と同じ状態になった。だがシュウは、主人公に皇都ルルノイ工を攻めることを進言する。この地にハイランド王国と都市同盟というふたつの勢力が存在していることが、この争いの元凶であるとシュウは語る。争いのもとを絶つために、そして平和な世を手に入れるためには、ハイランドを滅ぼさなければ主人公を説得するのだった。



▲北にハルモニア神聖国、南にトラン共和国という大国に挟まれたこの地に、ふたつの国が共存することは難しいとシュウは語る

## POINT SCENE 3 痛みを忘れるな

リーダーとしての義務を捨てて、逃げようとした主人公と、竜口の村で再会するシュウ。シュウは主人公の顔を見るなり、いきなり頬を打つ。そして主人公の安易な行動のせいでリドリーが戦死したこと、主人公を信じて戦っている人間が大勢いることをその頬の痛みとともに忘れないでほしいと語る。そのあとシュウは、クロムの村でビクトールたちが待つことだけを告げ、去っていくのだった。



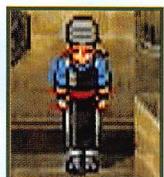
▲主君に手を上げるという無礼を犯すシュウ。主人公にリーダーというものがいかなるものかを伝えたかったのだ

## POINT SCENE 6 最後の策

ハイランドへの侵攻を開始した新同盟軍。その前にはレオン・シリバーバーグ率いる軍が立ちふさがる。だが、シュウにはレオンを打ち破るための策があった。シュウは自らの部隊を団にして森に配置。レオンがシュウの部隊を攻撃してきたときに、森に火を放ち、自軍もろとも相手を炎のなかに叩き込んだのだ。シュウが自分の命を賭けた策に出るなど、想像しなかつたレオンは見事に罠にかかる。そしてシュウは炎のなか、レオンと対峙する……。



▲主人公やアップルなど、ほとんどの味方にも内密にして策を立て、犠牲は自分ひとりですむように実行したシュウ



### 仲間にする条件

グリンヒル解放後、鍛冶屋の教室にいる。城レベル2以上、森の村のトニーのいた村長の家の裏手でねん土をもらい、話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** これまでのジュドの作品は?

**A1** ないです。守護神像の出来を見る限り、あまり腕がいいようには……。彫刻家だけで食べていけないので、グリンヒルで鍛冶屋のバイトをしてるぐらいですからね(笑)。

**Q2** 守護神のネタはどこからきたんですか?

**A2** 最初は新同盟軍の旗を作りたかったんです。でもいろいろと制約があるので、その代わりのシンボルとして決まりました。

原作では……

**地文星・聖手書生・蕭謙** (ちぶんせい・せいしゅしょせい・しょうじょう)  
武芸の腕もあったが、書家の書体をまねるのがうまたったので聖手書生。濟州の人で、宋江が謀反の罪を着せられて江州牢城につながれたとき、呉用の作戦で家族とともに梁山泊に拉致され、宋江を助けるための公文書の書体の偽造に協力した。その後は梁山泊の3つの閨門の通牒や頃領の順位の登録などを担当し、將軍派遣の文書の作成係となつた。方臘討伐戦直前に宰相の蔡京に祐筆として雇われて梁山泊を離れ、最後は蔡京の家の教師となつた。

## 地文星—— ジュド

プロフィール	年齢	22才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	グリンヒル市国 森の村		武器名	なし	
	軍役	特技部隊				

### 守護神作成に燃える若き芸術家

森の村出身の彫刻家。鍛冶屋に関する知識も豊富らしく、グリンヒルのニューリーフ学院では鍛冶屋部門の教師を担当している。仲間になったあとは、新同盟軍のシンボルである「守護神」の制作を始める。また、最も新同盟軍で活躍した仲間の画像を作ることも構想しているらしい。

**名場面**

「〇〇くんが、あつめてくれた設計図をもとにつくられた、これが、守護神だ!!!!」

新同盟軍に入ったジュドは、本拠地のシンボルとなる守護神像を作ることを思いつく。そして主人公の設計図をもとに守護神作りに精を出し、長い時間をかけて、ついに完成させる。そのときジュドは必死に大声で人を呼び集め、大々的に守護神のお披露目をした。

彫刻家として自信を持って発表できる、会心の出来であると共に、ジュドの初の公式作品だったのだ。



▲完成した守護神像には本当に守護神が宿り、主人公に贈り物を与えてくれる

### 調査報告

- 「設計図ってやつは、町中で手にはいる他にもモンスターが持つてたり、ほりだしもので売ってたりするらしいぜ。こいつは、たいへんだな。」
- 「守護神をかんせいさせると、何かがおこるらしいぜ。何かって……いったい何だ?」
- 「ジュドのやつが、戦闘でいちばん多くとどめをさしたのはだれか、調べてたぜ。なんだろうねえ? モチーフでもさがしてるのか?」

死亡時セリフ: なし

撤退時セリフ: なし

朝セリフ: 「おはよう、(主人公)くん。」

その後の人生: (城の名前) 城にのこり守護神の完成を目指している。※守護神が完成した場合→ (城の名前) 城守護神につづく新しいモチーフをさがしている。

目安箱の手紙

**その1**  
(主人公の名前)くん  
なし  
ん。ぜつに最高  
の守護神をつくりあ  
げてみせるよ。期待  
してくれよ。 ジ  
ュド

**その2**  
なし



## 地退星— シロ

プロフィール	年齢	9才	性別	犬	固定紋章	なし
	出身	リューベ近くの森		武 器 名	なし	
	軍役	特技部隊				

### キニスンの大切な家族にして忠実な狼犬

幼いころからずっとキニスンと行動をともにしてきた狼犬。非常に頭がよく、人の善悪を見分けられる。キニスンとは、お互いの気持ちがよく通じ合っており、主従関係というよりも、まさに家族といった感じ。そのスピードあふれる動きと、パワフルな攻撃は、戦いの序盤で主人公たちの大きな助けとなった。

#### 名 場 面

### 「アオオオオオオオオオオンン!!!!」

リューベの村の森で、シロはキニスンに主人公の仲間になるかどうかを相談される。キニスンかなにを聞いているのかを賢いシロはしっかりと理解している。そして、主人公が信頼できる人間だということがわかったのだろう。仲間になるという意志を込めて、シロは高らかに吠えた。キニスンもその意味をしっかりと汲み取り、シロと一緒に仲間となることを決めたのだった。



森に響き渡るシロの遠吠え  
には、知性と気高さが表れて  
いる

#### 仲間にする条件

ツアイの家へ向かう山道の途中で木から落ちている小鳥を巣に戻す。しばらくしてその場所へ戻るとキニスンとともに出現。話すと仲間になる。

#### ここが知りたい!

**Q1** シロの前足にある青い布はなんですか？

**A1** キニスンにもらった友達の印です。なかには、キニスン手作りのお守りが縫いつけてあります。

**Q2** シロの好きな食べ物はなんでしょう？

**A2** 肉です。食べるための狩りは、いちおうキニスンに許されていますから。

原作では……

地退星・翻江蜃・童猛（ちたいせい・ほんこうしん・どうもう）

翻江蜃は江をかき乱す蜃（蜃氣樓を起こすといわれたみずち）の意。童威の弟で、兄と同様に塩の闇商売をしており、泳ぎもできれば船も漕げた。李俊、童威らと一緒に宋江と知り合いになり、江州で謀反の罪に陥れられて処刑されそうになった宋江を救うために、梁山泊の奸漢たちとともに働いた。梁山泊では兄と同じく水軍の頭領のひとりとなった。方臘討伐戦後も李俊、童威と行動をともにし、シャム国へ渡って役人となり、余生を楽しんだ。

#### 調査報告

- ①「まあ、ずいぶんとむかしからキニスンとはいっしょみたいだな。しかし……いぬのちょうさねえ・・」
- ②「シロはいぬの血とおおかみの血が入った、おおかみけんだな。あたまの方はすいぶん良いみたいだ。」
- ③「この間、ゲンゲンを背中にのせてはしってているのをみかけたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「アオオオオオンン!!!!」

その後の人生：いつも、キニスンのそばにはシロの姿があった。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地醜星——シロウ

年齢	24才	性別	男	固定紋章	なし
出身	レイクウェスト			武器名	ジロウマル
軍役	特技部隊				↓ ジロウマル銀 ↓ ジロウマル金

### 人生を賭け事に捧げる勝負師

レイクウェストの街の賭博師。イチカバチかの勝負が大好きで、心から賭け事を楽しんでいる。そのあまりもの強さにイカサマをしているのでは、という話もあるが、本人はそれを否定している。新同盟軍に入ったのも、自分自身の人生を主人公に賭けてみたかったからなのだろう。

### 「〇〇軍のリーダーともなりやあ運もふといぜ!!!!」

名  
場  
面

ちんちろりんの勝負に負けたシロウは、自分が負けてしまった悔しさはさておき、主人公の運の強さを絶賛する。ここで勝負師のシロウが感じ取ったのは、新同盟軍のリーダーの「運の太さ」だった。自分に勝つほどの強運の持ち主ともなれば、命を賭けてみても損はない、この人に賭けてみようとシロウは考えたわけだ。自分の勘に賭けるシロウの生き様がわかる場面だ。



主人公の運の強さに感心するシロウ。負けたことなど気にしていない

### 調査報告

- ①「ちきょうしょ、やつめイカサマしてるんじゃねえのか? あり金全部、スッちまつたぜ。」
- ②「だめだ、どうしてもわからぬえ·····イカサマしてるのか、どうか·····」
- ③「も、もうだめだ·····金がつかねえ·····こんなちうさで、大赤字とは·····」

死亡時セリフ: なし

撤退時セリフ: なし

朝セリフ: 「ほらよ、おきなよ·····」

その後の人生: (城の名前) 城のとばく場は今でも、大せいきようらしい。

### 仲間にする条件

レイクウェストの宿屋にいる。トゥーリバー防衛戦後、城レベル2以上で話しかけると、ちんちろりん勝負。5000ポッチ以上勝つと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** シロウはイカサマをやっていますか?

**A1** .....ちょっとします。今回は強いでしょう。前作のマルコのように、もう金づるとはいわれないぞ、ということ(笑)。

**Q2** シロウはほかの賭け事をやりますか?

**A2** 花札をやりますね。

原作では.....

地醜星・石将军・石勇 (ちしゅうせい・せきしょうぐん・せきゆう)

石将军は民間信仰で恐れられた悪神。身の丈8尺の大男で、清風山から梁山泊へ向かおうとしていた宋江に父の死を知らせ手紙を渡した男。ばくち打ちだったが人を殺して逃亡、柴進の屋敷に身を寄せていたとき宋江の噂を聞き、面会しようとしたが城県の実家を訪ねて宋江への手紙を託された。この手紙のため宋江は一度は故郷に帰ることになるが、石勇はそのまま梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の将校のひとりとなり、方臘討伐戦中に歙州で戦死した。

目安箱の手紙

その1

よお、リッチモンド  
にあんまり、のめり  
こむなって言ってお  
いたほうが良いんじ  
やないか? シロウ

その2

なし

その3

なし



## 地察星——シン

プロフィール	年齢	27才	性別	男	固定紋章	クモ斬りの紋章
	出身	南方			武器名	タランチュラ ↓ デスタンチュラ ↓ レイタランチュラ
	軍役	歩兵隊頭領				

### 愛する女性を守るハ刹剣の使い手

ミューズの市長代行であるテレーズのボディガードを務める南方の戦士。得意技は愛剣タランチュラから繰り出される、「クモ斬り」。テレーズに心からの忠誠を誓うと同時に恋心を抱いており、彼女に害を与えようとする者に対しては容赦ない。ひとりの女性を守ることに人生を捧げる情熱的な男だ。

### 「我が剣タランチュラとこの身に刻んだ技で、ここは通さぬ!!!!」

名  
場  
面

王国軍に支配されていたグリンヒル市民がテレーズを守ろうと立ち上がる姿を見て、テレーズは新同盟軍に参加することを決意する。それを阻止しようとして迫る王国軍、逃げる主人公たち。そのときにシンが「何人もここは通さぬ」と王国軍の追っ手の前に立ちふさがる。テレーズを守るためにならその身を犠牲にしてもかまわないと思っているシンならではの言葉だ。



命令ではなく、自分の意志で忠誠を誓い、盾となることを選んだ

#### 調査報告

- ①「まいったねえ、ほとんどスキをみせやがらねえ。ねていると思って安心したら、いきなり剣をつきつけられてすいぶん、さもひやしたぜ。」
- ②「出身は南方の国らしいが、くわしくはわからないぜ。なんたって、いつもあのちょうしだらなあ……」
- ③なし

#### 仲間にする条件

グリンヒルからテレーズ救出後、テレーズとともに仲間になる。

#### ここが知りたい!

**Q1** ワイズメル家に忠誠を誓うようになった経緯は?

**A1** テレーズの護衛として、ワイズメル家に雇われたんですけど、そのうちに、ふたりはいい仲に……。そのときシンはテレーズを守るという約束を交わしたのです。

**Q2** クモの紋様はなにか意味があるんですか?

**A2** シンの剣技「ハ刹剣」は8方向から変幻自在の攻撃を仕かけるものです。そのためこの一派はクモ(タランチュラ)をエンブレムとしています。

原作では……

地察星・青眼虎・李雲(ちざついせい・せいがんこ・りうん)

目が青く、異国人のようなので青眼虎。朱富の武芸の師で、50人が束になってかかっても寄りつけないほど腕が立ち、少しの間なら李達とも互角に戦える。沂水県の都頭(警察隊長)だったが、朱貴、朱富の陰謀で護送中の李達を奪われてしまい、朱富に説得されてやむなく梁山泊入りした。梁山泊では当初から家屋や庁舎の建築を担当。方臘討伐戦中の歎州の戦いで、騎馬の敵将に徒步で斬りかかったが、槍に突かれ馬に踏みつぶされて戦死した。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



# 天速星——スタリオン

プロフィール	年齢	28才	性別	男	固定紋章	真神行法の紋章
	出身	トラン共和国			武器名	ライトボウ ↓ シャインボウ ↓ エルフインボウ
	軍役	軍師付				

## 風よりも速い逃げ足を誇る韋駄天エルフ

かつては門の紋章戦争にも参加していたエルフ族の戦士。自称「韋駄天スタリオン」。世界一速い男になるために、各地を旅して修行している。ほかのエルフと価値観が違い、速さだけにこだわっているため、プライドはあまり高くない。広い場所が大好きで、墓場などを走り回っている姿がよく見られる。

「おれの名前はスタリオン。  
エルフで一番速い男さ。逃げ足がね」

名  
場  
面

ラダトの街を走り回っていたスタリオンに主人公が話しかけると、このセリフを語る。常にどうすれば世界一のスピードを持った男になれるかを考え、修行中の身である。主人公に逃げ足勝負で負けると仲間になるが、スタリオンにとっては俗世間のことや戦乱などはどうでもよいことだ。自分の修行のプラスになっても、マイナスにならないことが大切なことなのだ。



◀スタリオンにとっては、足の速さだけがすべてなのだ。

### 仲間にする条件

城レベル2以上でラダトの街に出現。戦闘で50回以上逃げることに成功した状態で話しかけると、逃げ足勝負のイベントが発生し、その後仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** スタリオンの100メートルのタイムは?  
**A1** 重りを全部外すと、7秒台ですね。

**Q2** なぜ速さにこだわるのですか?  
**A2** それは生まれつきだからしかたがないですね。そういう宿命です。

原作では……

天速星・神行太保・戴宗（てんそくせい・しんこうたいほう・たいそう）  
太保は呪術使いの意で、神行法という術を使い、両足にお札を1枚ずつ貼ると1日500里、2枚ずつ貼ると1日800里も走れた。江州の牢役人で、呉用と旧知の仲だったので、流罪人宋江を親切にもてなした。謀反の罪で捕らえられた宋江を救うために働き、一度は宋江とともに処刑されそうになるが、梁山泊に救出されて入山。神行法を使って情報探知の頭領として活躍し、方臍討伐戦後は官爵を返上して泰山廟に仕え、数ヶ月後に笑いながら大往生を遂げた。

### 調査報告

- ①「トラン共和国のエルフの村出身だが世界一速い男になるために旅に出たらしいぜ。」
- ②「なんでも、真神行法の紋章ってのを持っているが、なんだろうなあ。街の外をはしり回るのはすいぶん速いらしいが……」
- ③「しかし……エルフっていってもらしくないなあ……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)!!!!朝だぞ!!!!!!ほら、ほら！」  
その後の人生：まだまだ速い男になるための旅をつづけている。

目安箱の手紙

その1 よお、元気にしてる  
か。おれの足もかい  
ちようそのもの。今  
なら風より速くはし  
れそうだぜ。スタ  
リオン

その2 なし

その3 なし



## 仲間にする条件

本拠地を手に入れたあとにクスクスの街に出現。船を出してもらったときと同じく、ちんちろりんと勝負して5000ポッチ以上勝てば仲間に。

## ここが知りたい!

**Q1** 逃げ出すほど、キンバリーに困っていた？

**A1** けっこうキンバリーの締めつけがきつかったので。押しかけ女房のような感じなんですが、先のことはあまり考えてないです。

**Q2** シロウとどちらが賭け事に強いのですか？

**A2** シロウのほうが強いですね。いちおうプロですから。けっこう巻き上げられたりしてるので、それでまたキンバリーに怒られたりして（笑）。

原作では……

天平星・船火児・張横（てんぺいせい・せんかじ・ちょうおう）

船火児は船頭の意。身の丈7尺、赤い髪の大男で、張順の兄。兄弟で揭陽鎮近くを流れる潯陽江の親分をしていた。渡し船を装って強盗を働くのが商売で、揭陽鎮の穆弘らに追われて川を渡ろうとした宋江をそれと知らずに殺そうとしたものの、偶然やってきた李俊に宋江だと知られると一転して親交を深めた。江州で処刑されそうだった宋江の救出にも参加し、梁山泊に入りました。梁山泊では水軍の頭領となり、方臘討伐戦中に杭州城で病死した。

## 天平星— タイ・ホー

年齢	37才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トラン共和国 カク			シナ ↓ カナエ	
軍役	水軍頭領				ミズキ

## 浮き雲のように生きる放浪の漁師

トラン共和国に住む漁師。行動をさいころの目や賭け事の勝ち負けで決定するなど、伊達と酔狂で生きている。厄介ごとにすぐ首を突っ込むタチで、トラン共和国の「門の紋章戦争」、本作の新同盟軍にも参加している。ヤム・クーとはかなり若いころからのつき合いで、義兄弟の関係。

## 名場面

## 「おれはツイテねえヤツとは組まねえことにしてるんだ」

仲間になってほしいと頼む主人公に、タイ・ホーは、はっきりといい放つ。たとえ主人公の心意気や性格がよいものだとしても、これだけは譲れない。どんな英雄だろうと運が悪ければ死ぬ。そのことを知っているタイ・ホーは、必ず相手の運気を試してからつき合うようになっているのだ。さいの目は嘘をつかない、これが浮き雲のように見える彼の持つ唯一の信念なのだ。



▲相手がどんな人間かわかつても、やはり彼にどうぞ大事なのは運の強さ

## 調査報告

- ①「もともとは、トラン湖にすむ、りょうしだが、イキと人情の男みたいだからな。それで、いろいろと首をつっこんだりするみたいだな。」
- ②「都市同盟には、ケン・トーという男にたのまれて買い付けにきたみたいだが、おしかけによぼうのキンバリーから逃げてきたってのが本当みたいだな。」
- ③「ヤム・クーとは、義兄弟だな。ずいぶんわかいころからツルんでるみたいだが。」

死亡時セリフ：「まあ、ここいらが死に時にね…………」

撤退時セリフ：「ちっ、しくじっちゃった…………」

朝セリフ：「ほらよ、おきろよ、（主人公）。朝だぜ。」

その後の人生：カクの街にもどっておもしろおかしく、その日の暮らしを楽しんでいる。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

## 目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



# 地全星——タキ

プロフィール	年齢	72才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	レイクウェスト			武器名	なし
	軍役	軍師付				

## 独自の情報網を持つ優しいおばあさん

レイクウェストに住んでいる、物知りなおばあさん。いろいろなことを知っているが、その情報網がどこにあるかは、謎に包まれている。彼女の話を聞くために、遠方から相談に訪れる人々も多いらしい。トゥーリバーに息子夫婦がいるが、本人はレイクウェストの街をこのうえなく気に入っている。

名  
場  
面

### 「よっぽど、このおばあちゃんのことが 気にいったみたいだね」

レイクウェストの街が好きで、トゥーリバーの息子夫婦と別れて暮らすタキ。非常に物知りで、近所でも知恵袋的存在となっている。主人公もそれを頼りに何度も話を聞きにいくと、足を運ばせるのを悪く感じたのか、それともよく顔を出す主人公の気持ちが嬉しかったのか、仲間となり本拠地にきてくれる。話し方を見る限りでは、主人公を孫のように見てやっているようだ。



▲レイクウェストでひとり暮らしをしているタキ。客がく暮らるのが楽しみなのだ

### 仲間にする条件

レイクウェストの家にいる。何度も話しかけると仲間になってくれる。

### ここが知りたい!

**Q1** タキの情報源はどこにあるのでしょうか?

**A1** 不思議ですけどねえ。おばあさんの情報網の裏ギルドと、水晶玉ですべて見てるっていうふたつの説がありますね。

**Q2** 情報料、相談料で生活していたのですか?

**A2** 財産の金利で食ってます。かなり左うちわで暮らしていました。

原作では……

地全星・鬼臉児・杜興 (ちせんせい・きれんじ・とこう)

ぶ男で鬼のようないがつい顔だったので鬼臉児。祝家荘と同盟していた李家荘の主人李応のもとで主管をしていた男。かつて薊州で人を殺したとき、楊雄に助けられたことがあり、梁山泊と祝家荘の戦争が起ると梁山泊のためにおおいに働いた。戦後、李応とともに入山し、情報収集と好漢たちの接待のためにもうけられた居酒屋・南山酒店を担当する。方臘討伐戦後は、もとの主人李応とともに独竜岡へいき、ふたりとも富豪になつて暮らしました。

### 調査報告

①「ずいぶんといろいろ話をきかされたが、えっと、なんだっかな……ネコにみかんのかわのにおいをかがせると……」

②「タキにはトゥーリバーにむすこふうふがいるがレイクウェストをはなれなかつたようだぜ。あの村が好きなんだとさ。いずれ、あの村にもどるつもりなんだろうな。」

③なし

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「おはよう。」

その後の人生:トゥーリバーの娘ふうふのもとへと行き、仲良くくらしている。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 天巧星——チャコ

<b>プロフィール</b>	年齢	14才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トゥーリバー市			武器名	ウイング・スピア ↓エア・スピア ↓スカイ・スピア
	軍役	歩兵隊頭領				

### 彼の誇りは故郷を愛する気持ち

トゥーリバーのウイングホードの集落に住んでいる少年。人やコボルトの財布をかすめ取るのが趣味という小悪党の印象が強いが、彼の故郷を思う気持ちが、トゥーリバーの住民たちの心をひとつにまとめ上げ、結果的にハイランド王国軍との戦いに勝利を呼び込んだ。



#### 仲間にすること

トゥーリバーで財布を盗まれるイベント後に登場。トゥーリバー防衛戦後、主人公に話しかけ、自ら新同盟軍に参加することを志願して仲間になる。

#### ここが知りたい!

**Q1** チャコはなんでスリをするのですか?

**A1** 人間とコボルトをだましてバカにする趣味があるのと、ちょっと実益も兼ねています。

**Q2** チャコはシドが嫌いなのですか?

**A2** すごく苦手ですね。小さいころ、井戸に3日くらい閉じ込められたりとか。ちょっとした命に関わるイタズラをたくさんされましたから(笑)。

#### 天巧星・浪子・燕青(てんこうせい・ろうし・えんせい)

浪子は遊び人、伊達者の意。色の白い梁山泊の色男で、頭もよく、武芸に優れ、なかでも弓と相撲が得意だった。盧俊義の腹心の部下として北京にいたが、番頭の李固の裏切りで苦しめられる盧俊義に誠心誠意つくし、主人が逮捕されるとそれを救うために梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の頭領となって活躍したが、方臘討伐戦後、生き残った好漢たちが朝廷に歓迎されることを予想し、突然盧俊義に別れを告げると、どこへともなく立ち去ってしまった。

#### 名 場 面

### 「この街が好きで!! この街を愛している!!!」

食にはまり、トゥーリバーが王国軍に制圧されようとしたそのとき、チャコたちウイングホードが空から王国軍を攻撃する。鼻つまみ者として人間とコボルトに扱われていたチャコたちだったが、自分たちの街を守るために、必死に戦いを挑む。そしてチャコのこの一言は、ほかの市民を決起させるきっかけとなり、結束したトゥーリバーワークは王国軍を撤退させることに成功する。



▲王国軍から街を守るために、必死に戦うチャコたちの姿

#### 調査報告

- 「こいつが戦争の時につかえる“飛行”ってのは、部隊の動けるはんいを広げてくれるぜ。“騎馬能力”といっしょに使えるから、あわせて使うと、すいぶん遠くまで動けるようになるぜ。」
- 「ウイングホードの翼ってのは高いところからとびおりるぐらいには役に立つみたいだぜ。さすがに“飛ぶ”ってかんじじゃないみたいだが。」
- 「最近、女の子にフラれたみたいだぜ。まあ、あの性格だからすぐにもと通りなんだろうけどな。」

死亡時セリフ：「ちくしょう!!!!こんなところで死!!!!!!」(ケガ)  
撤退時セリフ：「いてて……やりやがったなあ!!!!!!」  
朝セリフ：「おい、いつまで寝てるんだ?起きろよ!!!!」  
その後の人生：トゥーリバーにもどって、あそび仲間と日々、楽しくすごしている。

#### 目安箱の手紙

##### その1

この城はいいな!!!  
人間もコボルトもお  
れたちも、みんな、  
いっしょに戦ってい  
る!!すごいぜ。チ  
ヤコ

##### その2

な、なんとかしてく  
れ……。シドのや  
つがまいばん、まい  
ばんねているおれの  
みみもとでこわい話  
をするんだ..。チ  
ヤコ

##### その3

なし



## 天祐星——ツアイ

年齢	37才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ミューズ市国 リューベ			武器名	神槍 雷神槍 雷神長槍
軍役	歩兵隊頭領				

### その槍さばき、まさに神のごとし

リューベの村の山奥に住んでいる「神槍ツアイ」と呼ばれる槍職人。槍さばきだけでなく、槍を鍛える腕前も達人の域。その知識は、ドワーフ族の秘宝である火炎槍の修理もできるほどだ。しかしその心を槍に傾けるあまり、現在は奥さんとは別居中。ちなみにトモは彼のひとり娘である。

**名  
場  
面**

「一度手がけた仕事を放り出すのは、職人のハジですからね」

槍を作り出し自ら使いこなすが、別に戦いを好んでいるわけではない。ツアイは日々、戦士ではなく、職人である生き方を望んでいた。新同盟軍に参加した彼は、平和を築くという大仕事に従事し続ける。そして……。最後の戦いを前にして軍師シュウは、みんなに次の戦いが命を賭したものであると告げる。そのときツアイは彼の職人気質が反映した、この一言をつぶやいた。



命を賭けた最後の仕事に挑むとするツアイの決意が伝わってくる一言

### 調査報告

- ①「娘が一人と、今はわかれてしまったつまがいたみたいだな。娘のほうは、今でも時おりリューベの家まであそびに来てたみたいだが……」
- ②「槍をあつかうのはうまくても、女相手はからっきしだったみたいだな。娘のほうは、二人の仲をもどしたいみたいだが、やつも女より仕事ってタイプだからな。」
- ③「槍で鉄のかぶとをつらぬいたことがあるらしくて、それ以来、『神槍ツアイ』ってよばれていたみたいだ。」

死亡時セリフ：「おっと・・・ここまでですか・・・」(ケガ)

撤退時セリフ：「まいりましたねえ。」

朝セリフ：「(主人公)どの。朝ですよ。」

その後の人生：槍の代金を受け取った後、リューベのいおりにもどって、気ままなくらしをつづけている。※トモが仲間になっている場合→トモにひきずられるようになればつまのもどって、ヨリをもどし、家族でくらしている。

### 仲間にする条件

リューベの村の山奥に住んでいる。傭兵隊の砦に王国軍が攻め入ろうとしたときに、火炎槍の修理をお願いするため会いにいく。話すと、仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** 奥さんとなぜ別居しているのでしょうか？

**A1** 仕事に熱中して家族を省みないからです。それで愛想をつかされました。

**Q2** ツアイは槍以外は作らないのですか？

**A2** 作るほうは、たまにほかのものやってます。でも基本的に槍好きですね。使うのはやはり槍だけですから。

### 原作では…

天祐星・金鎗手・徐寧（てんゆうせい・きんそうしゅ・じょねい）  
禁軍の金鎗班教師なので金鎗手。湯隆の従兄。身の丈6尺5寸で堂々たる風貌をしていた。呼延灼軍の連環馬（長い鎧を着た騎馬軍）を倒すのに必要な鈎鎗鎗（先が鎗のように曲がった槍）の使い方を知る唯一の人物として、湯隆の発案で梁山泊入り。天下独自の鈎鎗鎗法を伝授し、連環馬軍を打ち破るのに貢献した。梁山泊では八虎将兼先鋒使のひとりとして活躍し、方臘討伐戦中に杭州で敵に捕らえられた赫思文を救おうとして、毒矢を受けて戦死した。

**目安箱の手紙**  
**その1**  
(主人公の名前)さんごました。リユーベの家にいくつか道具をわざれてきてたようでおまつています。ツアイ

**その2**

なし

**その3**

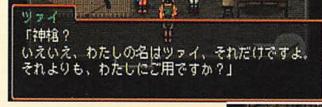
なし

## POINT SCENE 1 神槍ツァイ

「火炎槍」という強力な武器を修理してもらうため、主人公たちはリューベの山の奥にいる神槍ツァイと呼ばれる人物を訪れた。小屋には人はおらず、帰ろうとしたそのとき、ツァイが帰ってきた。ツァイに力を借りたいと頼む主人公。するとツァイは、ルカが傭兵隊の砦に迫っていることを承知していたようで、申し出を快く引き受ける。彼もまたルカの凶行に心を痛める者のひとりなのだ。



◀神槍のツァイかとすねるジョウイに、自分はただのツァイという者ですと、飾らず答える



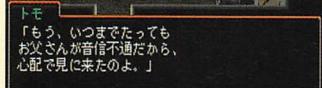
▶前金を渡そうとする  
と、ツァイは仕事が終わったあと、ルカの軍を倒したあとにもらう  
と断る

## POINT SCENE 3 予期せぬ親子の再会

家に道具を忘れてきたので、一緒に取りにいってほしいとツァイは主人公に頼む。承諾した主人公とツァイが家に帰ると、そこにはツァイの娘であるトモがいた。驚くツァイにトモは、お母さんのところに帰ろうと勧める。だがツァイは、今は新同盟軍に協力して戦っているので帰れないと言ふ。するとトモは、それなら自分も新同盟軍に入ると、ツァイになにもいわせずに決めてしまう。さすがはツァイの娘。その意志も槍のごとしだ。



◀なんでここにいるのかと聞かれ、いつまでたっても連絡がないから見にきたと怒るトモ



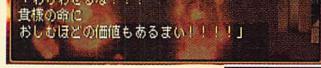
▶お父さんを見習って、  
新同盟軍に参加する  
と、ツァイに文句をい  
わせず決めてしまった

## POINT SCENE 2 凶行を前にして

ツァイをともなって山を降り、もう少しでリューベの村に着こうとしたとき、主人公たちは村の異変に気づく。村はルカの軍に襲われていたのだ。ルカの軍勢は村人を次々と殺し、すべての家を焼き払っていた。その光景に怒り、飛び出そうとする主人公とジョウイ。しかしツァイはふたりを止める。槍の使い手でもあるツァイは、ルカの強さが尋常ではないことを悟り、この場は引くようにふたりを説得するのだった。



◀ルカは残虐な行為を、主人公たちの目の前で繰り広げる。その姿は悪魔そのものだった



▶ツァイの制止を聞かず、飛び出そうすると、ツァイは主人公たちを殴り、気絶させる



## POINT SCENE 4 ツァイの本音

グリンヒルを解放するために軍を動かすことになった新同盟軍。進軍前夜にトモは次の戦いが危険なものであることを知り、ツァイに家に帰ってきてほしいと説得する。だが、ツァイは今までに悲しい思いをさせてきたこと、母を愛しているがゆえに帰らないことを話す。そして今度の戦いで自分が死んだら、母には自分は見つからなかつたと伝えてほしいと、トモに頼むのだった。



◀次の戦いで自分も命を落とすかもしれない  
と、ツァイは覚悟する



▶父の頼みを聞いたトモは、その意志が固いことを知り、走り去ってしまう





## 地勇星—— テツ

プロフィール	年齢	42才	性別	男	固定紋章	なし
出身	レイクウェスト		武器名	なし		
軍役	歩兵隊					

### 戦士たちの疲れを風呂で癒すことが喜び

レイクウェストの街に住んでいる風呂職人。なによりも風呂が大好きで、さまざまなデザインの風呂を構想中。虫の居所が悪いときでも、風呂上がりのほかほかの状態で話しかければ、すぐに機嫌が直るらしい。本拠地での一番風呂はたとえ主人公といえども、絶対に譲らないという。

**「おまえが帰ったら、最高のフロがおでむかえってすんぽうだ」**

**名場面**

主人公の仲間になり、新同盟軍の本拠地に、風呂を作ることをまかされたテツがいった一言。根っからの職人気質であり、風呂が大好きなテツは、風呂を作ること、そしてその風呂に人が気持ちよさそうにつかっているのを見るのがなによりの喜びである。自分の腕を振るう、大仕事の機会を与えられ、喜びを感じているテツ。手ぬるい仕事をする気はまったくない。



▲風呂が好きだといった主人を作る約束をする

### 仲間にする条件

レイクウェストの家にいる。タコスフライなどを使用してほかほか状態で話すと仲間に。タコスフライはトゥーリバーのコボルトエリアなどで入手可能。

### ここが知りたい!

**Q1** テツの風呂の温度ってどのくらいですか？

**A1** 44度。熱いですよ。(笑)。

**Q2** テツの製作予定の風呂はどんなものがあります？

**A2** 現在構想にあるのは、洞窟風呂とか、波のある風呂です。風呂好きの一派が開発チームにもいますよ(笑)。私は桧風呂が一番好きですね。

原作では……

**地勇星・尉遲・孫立** (ちゆうせい・ひょううつち・そんりつ)  
顔色が黄色かったので病、尉遲恭は唐代の名将。身の丈8尺の巨漢で、強弓を引き、駒馬に乗り、長槍を使い、鉄鞭を振るった。登州の提轄（軍の指揮官）だったが、実弟孫新が解珍、解宝のために牢破りをするというので、しかたなく手伝い梁山泊へ。途中、役人のふりをして祝家荘に潜入、梁山泊勝利のために大活躍した。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦後はもと通り登州に登用され、孫新、顧大嫂らと故郷に帰った。

### 調査報告

- ①「おれは、あんなに風呂好きを知らねえぜ。自分でわからといって、一番風呂はかならず自分で入っているからな。」
- ②「どうも、風呂のデザインにこっててすいぶんたくさんの中を作っているみたいだぜ。」
- ③「ありや、なんだうな。この前、ふろの四すみに“たこつぼ”をかざって何かしてたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「うう！！どうしたい？朝風呂でも入るかい？」

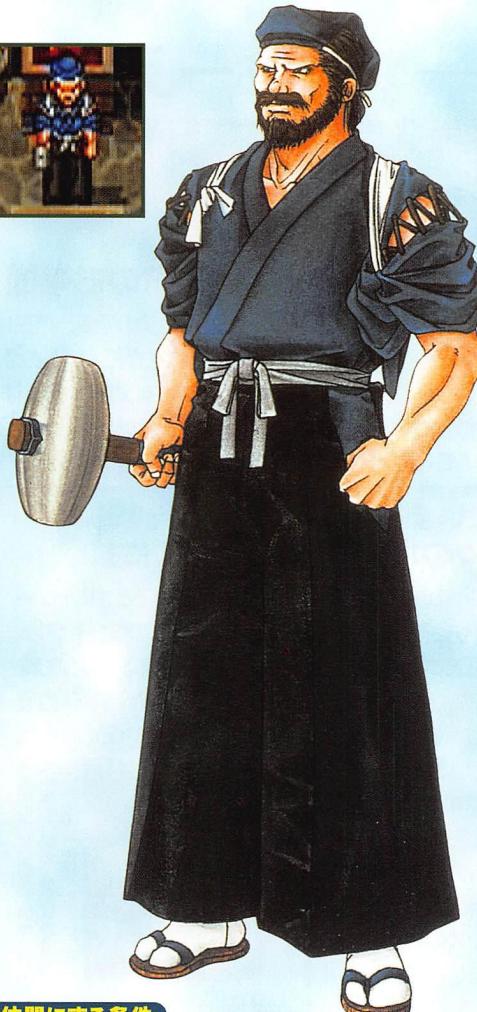
その後の人生：レイクウェストにもどって、(軍団の名前)国で一番大きい風呂屋を作ろうとしている。

目安箱の手紙

**その1**  
最近のわかいもんは  
なっちゃんないな。あ  
のいで、熱い熱  
いと大わざしやが  
って。まったく…  
テツ

**その2**  
なし

**その3**  
なし



## 仲間にする条件

グリンヒル解放後、城レベル2以上でクスクスの街の鍛冶屋に出現。ビクトールをパーティに入れて話しかけると仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** 過去にテッサイ自身が鍛えた名剣はありますか?  
**A1** ないです。テッサイは名剣を鍛えることに憧れている人なのです。

**Q2** テッサイの弟子はどれくらいいるのですか?  
**A2** ゲーム中に登場しているひとりです。あとは追い出しました(笑)。

原作では……

地孤星・金錢豹子・湯隆 (ちこせい・きんせんひょうし・とうりゅう)  
体中にあばたがあるので金錢豹子 (あばたの豹)。徐寧の従弟。身の丈7尺あまりで30斤の鉄爪鎧を振り回し大石を粉々に打ち碎く力持ち。武岡鎮で鍛冶屋をしていたが、公孫勝を探して旅していた李達に認められ、梁山泊入り。鍛冶の手腕を活かし、呼延灼の連環馬 (鎧をまとった騎馬) を打ち破る鈞鎌鎗という武器を作ったうえ、従兄の徐寧を仲間に引き込んだ。その後、武器甲冑の製造監督となり、方臘討伐戦際に清溪県で重傷を負って戦死する。

## 地孤星— テッサイ

年齢	37才	性別	男	固定紋章	なし
出身	サウスウインドウ市国 クスクス			武 器 名	なし
軍役	後軍部隊				

## よい武器を鍛えることが彼の人生の目的

クスクスの街で鍛冶屋を営んでいる。よい武器を鍛えること至上の喜びを感じ、そのために名劍と呼ばれるような武器を探しに旅に出ることも多い。そもそも彼は武器マニアで、それが乗じて鍛冶屋になった。そんな彼の欲求は、弟子はもちろん、誰にも止めることはできない。

名  
場  
面  
。「『星辰剣』どの、ぜひあなたを  
我が手できたえさせてください」

名劍と呼ばれるものを鍛えること。鍛冶職人なら誰でも夢見るだろうが、テッサイの場合は毎日のようにそのことを切望していた。だがそんな機会がそう訪れるわけもなく、やがて仕事への情熱までも薄れてしまっていた。そんなとき、彼は名劍と伝えられる星辰剣を目にする。人生の目的をかなえるチャンスを得た彼は、新同盟軍に参加。水を得た魚のように働くのだった。



▲どこか元気のなかつたテッサイだが、星辰剣を見たとたんに豹変する

## 調査報告

- ①「なんでも、森の村にアイアンハンマーってのがあるらしいが……」
- ②「カッパーハンマーってのを手に入れるにはトラン共和国のグレッグミンスターへ行かなくちゃいけないらしいぜ。」
- ③「シルバーハンマーってのはおれのしらべじゃあ、グリンヒルのどこかにあるな。あと、ゴールデンハンマーってのもどこかに……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「これは、(主人公)どの。おきましたか？」

その後の人生：(城の名前)城のかじ屋をいとなみながら、名剣をうつことを夢みている。

目安箱の手紙

## その1

かじ屋はハンマーが命。良いハンマーさえあればもっともっと、武器をきたえることができる！！  
テッサイ

## その2

なし

## その3

なし



# 天貴星—— テレーズ

プロフィール	年齢 27才	性別 女	固定紋章 なし
出身	グリンヒル市	武 器 名	なし
軍役	大将軍		

## 強き意志を持つワイズメル家のお嬢様

グリンヒル市長アレク・ワイズメルの娘。父の死後、市長になるように市民の強い支持を受けたが、それを拒否。いちおう、市長代行という形で務めている。聰明で繊細な心を持つ彼女は、本来争いや政治が好きではない。だが自らが市民の生活の支えになっていることは理解しており、日々精一杯努力している。

名  
場  
面

### 「戦いましょう。 人々のために、自分のために」

最後の決戦を前に大広間に集まっているときにテレーズがいった一言。一度はグリンヒル陥落の責任を感じ、王国軍に投降しようとしたテレーズが新同盟軍のなかで確実に変わっていたことがうかがえる場面だ。特に、自分のために戦うと決意したことは注目に値する。市長代行という地位から脱却して、市民の先頭に立つリーダーになろうとしているテレーズの新しい門出なのだ。



▲市民の信頼に応えて故郷グリンヒルを取り戻し、今度は自分のために戦う決意を述べるテレーズ

### 仲間にする条件

王国軍に占領されたグリンヒルから救出したあとに、シンとともに仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** テレーズはシンのことをどう思っていますか?  
**A1** 当然好きですけれども、「立場」があると考えています。また本人もどう気持ちを表現していいのかわからっていないこともありますね。

**Q2** テレーズはお嬢様育ちなのですか?

**A2** 市長の娘なので。実はテレーズは僕のお気に入りです。絵のイメージを先行させてかなり性格を作っちゃったところもあります。

原作では……

天貴星・小旋風・柴進(てんきせい・しょうせんぶう・さいしん)  
瀋州郊外に住んでいた大地主。後周王朝の皇帝の子孫で、みんなが恐れたてまつっていたので小旋風。物惜しみしない好人物で、常に天下往来の奸漢40~50人を家において面倒を見た。林冲、宋江らも柴進の援助を受けたことがある。のちに高唐州で罠にはまつて捕らえられるが梁山泊軍に救われて入山。決して強いわけではないが、梁山泊第十位の地位に就き、金錢糧食を司る頭領となる。方臘討伐戦後、一度は官爵を得るが、最後にはすべてを捨てて庶民として暮らした。

**調査報告**  
①「父アレクが死んだとき、市民達より、そのまま市長となることを望まれたが、テレーズがそれをこばんだために、今の市長代行というかたがきになったらしい。」  
②「学生時代は、自分が市長の娘だってことにコンプレックスをもっていたらしい。そりや、そうだろうな。何をするにもちゅうもくされたらなあ……」  
③「シンのことをにくからず思っているのはまわりの人間にはよくわかっているんだが、二人とも、あの調子だからな。」

死亡時セリフ:「グリンヒルにもどるまでは…」(ケガ)  
撤退時セリフ:「これ以上は無理です! 退いて下さい!!」  
朝セリフ:「(主人公)さん……おきてください……」  
その後の人生:後にグリンヒル市長となり、カラヤ族と和解。名市長として、歴史にその名を残す。

目安箱の手紙

**その1**  
この城にもなれました  
が日を追うにつれわた  
しのいる場所はグリン  
ヒルだと感じます。い  
ずれ、あの地にもどれ  
るよう、務めたいです。  
テレーズ・ワイズメル

**その2**  
このようなことを聞  
くのははずかしいの  
ですが、男の人は、  
どんな女性を好きに  
なるのでしょうか?  
テレーズ

**その3**  
なし

## POINT SCENE 1 市長代行としての自信

グリンヒルを王国軍に奪われ、市長代行としての自信を失っていたテレーズは、主人公たちの仲間になることを拒む。そして街で騒ぎが起きたとき、自分が捕まればいいと王国軍に投降しようとする。だが、その前にはニナやグリンヒル市民がその身を挺してテレーズを守ろうとする姿があった。それを見たテレーズは戦う意志を持ち、再びこの街に平和を取り返すことを誓うのだった。



◆指導者としての自信をなくしたテレーズは、捕まることでしか自分は役に立たないと語る



◆テレーズは、自分を支持してくれる人々に、グリンヒルに再び戻ってくることを宣言する

## POINT SCENE 3 帰還

グリンヒル市内に突入した主人公たち。最後にユーバーが立ちはだかり、巨大な魔物を召喚する。主人公たちがこれを倒すと、ユーバーと王国軍は完全に撤退する。そのとき、街のあちこちからテレーズの帰還を喜ぶ声が上がった。テレーズはグリンヒルを脱出したときに、必ず帰ってくると市民に約束した。そして長い戦いの末、ようやくその約束を果たしたのだ。



◆普段は感情を見せないジンも、このときばかりは感慨のこもった声でテレーズを祝う



◆テレーズの帰還に、長い間、王国軍の支配に耐えていた市民は大喜びする

## POINT SCENE 2 ルシアとの因縁

グリンヒルの城門を内側から破るために、抜け道から潜入を図る主人公とテレーズ。その途中で、カラヤ族の女戦士が行く手を阻む。カラヤ族の長であるルシアは、前族長の父が、テレーズの父のアレクとゴ尔ドーの手により毒殺されたと語り、怒りをあらわにする。テレーズはその告発を聞き驚くが、その事実を調査することをルシアに約束する。その態度は市長代行たる誇りに満ちたものだった。



◆ルシアの怒りはアレク、ゴ尔ドーだけでなく、テレーズや都市同盟そのものに向けられている



◆テレーズは敵であるルシアの言葉を頭から否定せず、事実を究明すると約束する



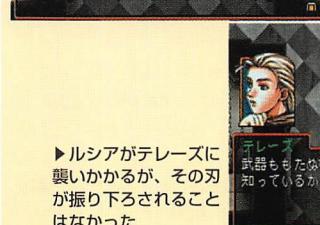
◆テレーズは真実であるなら、我が父の罪を公表し、その報いを受けましょう。

## POINT SCENE 4 義務を果たすまで

皇都ルルノイ工に突入してすぐ、ルシアと戦い、これを倒した主人公たち。そこでルシアは我らに正義はないのかどうなだれる。そのときテレーズが城内に入ってくる。テレーズはルシアに、自分の父がルシアの父を殺したことの真相を調べていると告げる。テレーズの真実を見極める生き方に心を打たれたルシアは、主人公たちの戦いを見守ることを決意するのだった。



◆一度交わした約束は、市長代行としてなにがあろうとも果たすと宣言する



◆ルシアがテレーズに襲いかかるが、その刃が振り下ろされることなかった



◆テレオ 武器ももたぬ相手を傷つけたりしないと知っているから。』



### 仲間にする条件

レイクウェストの宿屋にヒックスとともに出現。トゥーリバー防衛戦後、コボルト村へいくと再会。イベント終了後ヒックスとともに仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1** ヒックスのどこが好きなんでしょう？

**A1** 幼なじみということはありますか、実は小さいころにふたりで結婚の約束をしてます。でもヒックスのほうは忘れてますけどね（笑）。

**Q2** テンガアールの能力が高いのはなぜ？

**A2** 魔法使い系キャラにして、かつ投げナイフを使えるようにしたら、偶然強くなりました。制作中に魔法の威力を強くしたのも影響していますね。

原作では……

天彗星・拝命三郎・石秀（てんけいせい・へんめいさんろう・せきしゅう）

拝命三郎はがむしゃら男の意。羊や馬の売買をしていたが落ちぶれて薊州で薪売りをしていた28才の好漢。子供のころから槍棒をたしなみ、武芸の腕は孫立にも引けを取らない。ひどい目に遭っている人を見ると助けにはいられない性格で、ごろつきに囲まれていた楊雄に助太刀し、義兄弟の盟を結ぶ。その後、楊雄の妻を寝取った男を殺してしまい、楊雄、時遷とともに梁山泊へ。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦の昱嶺関偵察中に史進らとともに戦死した。

## 天彗星——テンガアール

プロフィール	年齢	18才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	トラン共和国 戦士の村			ライト・ナイフ	
	軍役	歩兵隊			レイ・ナイフ ↓ シャイン・ナイフ	

### 愛する戦士との結婚を夢見る強引な少女

トラン共和国にある、戦士の村の村長の娘。成人の儀式で村を出たヒックスにつき添って、旅を続けている。気弱なヒックスを一人前にするために日々努力しているが、その強引な性格が周りに迷惑をかけることも……。そんな彼女の望みはただひとつ。一人前になったヒックスと結婚したいだけなのだ。

名場面

### 「よく、ここまでこれたねえらいよ、きみは」

ヒックスをだましてあちこち走り回らせたテンガアールは、恥ぢれもせずこの一言を告げる。しかしこの言葉には嘘はない。心からヒックスのことを讃め、自分のためにがんばってくれたことを喜んでいるのだ。いざというときは、自分のために必死になって戦ってくれることは十分にわかっている。わかっているが、それでももっと格好よくなってほしいと思っているのである。



▲意気込んで駆けつけたテンガアールは少しだけ誇らしげに迎える

- ①「戦士の村の村長の娘で、ヒックスのおさななじみで、いちおう恋人ってことになっている。いぜんにネクロードにさらわれたことがあるみたいだぜ。」
- ②「まあ、かわいいもんだが、ヒックスの前ではすなおになれないが、あれこれと心配して、ヒックスのためになるようになにたずけているみたいだな。」
- ③「どうも“成人のぎしき”的旅がおわって戦士の村にもどったら、すぐにもけっこんする気らしいぞ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほら——！！！おきろ——！！！！！」

その後の人生：村のみんなにしゅくふくされながらウェディングドレスを着てヒックスと結ばれる夢を見ている。

目安箱の手紙

その1  
おねがい、（主人公の名前）さん。ヒックスをもっと一人前の戦士にきたえてあげて。テンガアール

その2  
もう、ヒックスったらすぐにトレーニングをさぼるのよ。あれじゃあ、強くならないのに。テンガアール

その3  
ぼくの予定ではね、村にもどったらけっこんするんだ。そのときは（主人公の名前）さんもよぶからね。テンガアール

# 戦士の試練

## ヒックス&テンガアールイベント

3つのアイテムを探して移動

ヒックスの戦士の試練の手伝いをするイベント。3つのアイテムを探すために、サウスウインドウ、風の洞窟、トゥーリバーの地下水路に向かう。ひとつアイテムを取ったらコボルト村に戻り、次を取りにいくことになる。



**1 EVENT**

### ふたりとの出会い

レイクウェストの宿屋にいくと、テンガアールとヒックスのふたりが口論していた。話によると、ヒックスが立派な戦士になるため、試練を受けに向かうということらしい。しばらくふたりはもめたあと、宿を出ていくてしまう。

▲危険なことをしたくないというヒックスを叱り飛ばすテンガアール

**2 EVENT**

### コボルト村

コボルト村へいくと、ヒックスとテンガアールのふたりが村長の家に入るところだった。ついていくと、今度は村長とテンガアールがもめている。戦士の試練は、もうこの村ではやっていないと、村長にいわれてしまったらしい。

▲この言葉に刺激されてユニコーンの試練を受けにきたのだった

**3 EVENT**

### ユニコーンの呪い

村長の家に泊まつた翌朝、ヒックスが騒いでいる。事情を聞くと、テンガアールが目を覚まさないとのこと。コボルト村の村長が話すには、これはユニコーンの呪いらしい。呪いを解く方法は、青い石、赤い花、緑の鈴を集め、この村の森の奥の木に供えること。こうしてヒックスは主人公とともに、その3つのアイテムを取りにいくことになる。だが、アイテムを探しにいくたびに、そばをいそいそと走り去っていくコボルトの姿を見かけるのだった。

▲ユニコーンの呪いについて語る村長だが、どうも様子がおかしい

▲各地にアイテムを探しにいくたびに見かけるコボルトの姿

**4 EVENT**

### ユニコーンの試練

3つめのアイテムを持って帰ると、テンガアールの姿がない。村長と話すと、テンガアールはユニコーンの森にいると教えられる。ヒックスは覚悟を決めて森に入るが、その奥には、村長とテンガアールが待っていた。テンガアールはやってきたヒックスによくがんばったねと讃め、今までのことがお芝居だったことを話す。と、そのとき！ 本物のユニコーンが森から出現。テンガアールを連れ去ろうとする。だがヒックスは勇気を振り絞り、立ち向かう。

▲消えたテンガアールはユニコーンの森にいるらしい。急ぐヒックス

▲ヒックスの勇気が讃えられ、ユニコーンの試練はついに終了した



### 仲間にする条件

クロムの村の家にいる。城レベル3以上でまどセットを持って話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

#### Q1 テンコウに家族はいないのですか？

**A1** 一緒に住んでる家族はいません。噂によると、窓職人同士は遠い親戚関係らしいです。前作に出ていたウインドウともいちおう親戚ですね。どういう一族かは謎に包まれていますが。

#### Q2 窓職人の学校はあるのですか？

**A2** たぶんハルモニア神聖国にあります。一族による経営なのかも……。(笑)。

原作では……

**地理星・九尾亀・陶宗旺** (ちりせい・きゅうびき・とうそうおう)  
九尾亀は九尾の亀で、これを食うと水神様に殺されるという。水呑百姓上がりだが、鉄錐を自在に操り、力があり、槍も刀も使える。欧鶴らとともに黄門山の山賊の第四の頭領をしていて、江州で宋江を救出した梁山泊軍が近くを通りかかると、みんなと一緒に仲間に加わった。梁山泊では土木工事を監督し、船着き場を浚渫したり、運河を開いたり、城壁を築いたりした。方臘討伐戦中に宋万、焦挺とともに108人のなかの最初の犠牲者となって潤州で死んだ。

# 地理星——テンコウ

年齢	67才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ティント市国 クロム		武器名	なし	
軍役	後軍部隊				

### 往年の技を見せる凄腕の窓職人

ティント市にあるクロムの村に住んでいる老人。その正体は、世界でもまれな存在である窓職人だった。いちおう引退し、静かな余生を送っていたが、昔の血がうずき出し、新同盟軍に参加することを決意。その技は熟達した刃えを見せ、見事な職人ぶりを披露している。

### 「それでは…ひさびさにうでをふるうとしましょうか」

名  
場  
面

クロムの村の家にやってきた主人公の持ち物に、まどセットを見たテンコウ。その脳裏には、かつて窓職人として名を馳せたあのころの記憶が蘇っていた。そして主人公に対し、まどセットを譲り受ける代わりに、新同盟軍に参加することを了承したテンコウは、再び窓職人としての腕を振るえることに喜びを感じて、この自信たっぷりの一言をつぶやいたのだった。



一度は引退した窓職人だ  
が、まだまだその腕は衰えて  
いない

### 調査報告

- ①「うわさじやあ、トラン共和国への山道のとちゅうで“まどセット”をひろったって奴がいるみたいだぜ。」
- ②「グリンビルで、“まどセット”をみかけたら、買っといって言ってたぜ、あのじいさん。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝ですぞ……」

その後の人生：クロムの村で、しづかせいかつにもどる。

目安箱の手紙

**その1**  
グリンビルで、まど  
セットをみかけたん  
じゃが、あれは、ど  
うしたもんか…  
テンコウ

**その2**

**その3**  
なし





## 地獣星——トウタ

プロフィール	年齢	11才	性別	男	固定紋章	おくすりの紋章
	出身	ミューズ市国 ミューズ			武器名	小石 ↓ 石 ↓ つぶて
	軍役	後軍部隊				

### ホウアンの助手を務める未来の名医

ミューズの名医、ホウアン先生のお弟子さん。将来の夢はホウアン先生のような医者になること。ビクトールの傭兵隊の砦に薬を届けるのは日課のひとつ。そのため、レオナやゲンゲンたちにかわいがられていた。チャームポイントは「薬」と書かれているオシャレな前掛け。

「えーーー、いいなあ！  
ね、ぼくも連れていくってよ」

名  
場  
面

傭兵隊の砦で捕虜となった主人公は、ゲンゲンとともにリューベの村までこむぎこを買いこいくことになる。そこへホウアン先生のお使いでやってきたトウタが登場。一緒にいきたいといい出す。ホウアンのような医者を目指して勉強中とはいえ、トウタはまだ遊びたい盛りの11才。まだ見たことのない村にいきたがる、好奇心旺盛な部分があるのだ。



トウタはホウアンの手伝いで、たまたま砦にきていたよい

#### 仲間にする条件

ミューズで話すとホウアンのいいついで仲間に。ミューズ占領後は、ホウアンとともに本拠地にやってきて仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** 「薬」の字が入ったエプロンは自作ですか？

**A1** ホウアン先生の幼いときのおさがりです。ホウアン先生はとても物持ちがいいんです。

**Q2** トウタが医者を志す理由は？

**A2** ホウアン先生にお母さんの病気を治してもらいました。いい話でしょ（笑）。

原作では……

地獣星・紫鬚伯・皇甫端（ちじゅうせい・しそんぱく・こうほたん）  
目が青く、ヒゲが赤く、容貌が異国人のようなので紫鬚伯。  
ヒゲは腹より下まで伸びていた。東昌府に住む獣医で、馬を見る  
目が高く、家畜の病気に詳しく、薬や鍼で治せないものはない  
ほどだった。優れた獣医だったので、東昌府軍正将だった張清  
の紹介で、108星のなかで最後に梁山泊入りした。梁山泊でも  
馬匹の医療を担当し、王慶討伐後に皇帝に仕えるために梁山泊  
を離れ、御馬監大使（皇帝の馬の面倒を見る官の長）となった。

#### 調査報告

- ①「トウタはホウアン先生の知り合いの子らしい。あの年じゃ、まだ母親にあまえたいただろに、けなげなことだねえ。」
- ②「トウタの持っている“おくすりの紋章”は戦闘でやられそうになると勝手におくすりを使ってくれるぜ。けっこう、べんりなんだ。」
- ③なし

死亡時セリフ：「うわああああんんん！！！！！」

撤退時セリフ：「いたいよ———！！！」

朝セリフ：「（主人公）さん、朝ですよ———！」

その後の人生：ホウアン先生の助手をつとめながら医術の修行をつんでいる。※死亡時→戦闘にて、その人生を終える。

目安箱の手紙

その1  
ぼくは、もっともつ  
と修行して、ホウア  
ン先生みたいな、り  
っぱなお医者になろ  
うと思っています。  
トウタ

その2  
なし

その3  
なし



## 地闘星——トニー——

プロフィール	年齢	19才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	マチルダ騎士団領		武器名	なし	
	軍役	後軍部隊				

### 大地に命を育む心優しき青年

ミューズ郊外で農業を営んでいた農民の青年。ハイランド軍の侵攻によって、森の村に逃れていたところを主人公たちの本拠地に誘われる。おっとりとした性格で、土いじりが大好き。暇さえあれば畑を耕している。せっかく作った作物を食べてしまふモグラを倒そうと日々努力している。

#### 名 場 面

### 「ぼくも、ぼくも、がんばります!! この戦いを早くおわらせるために!!!」

ミューズ郊外で畑を耕し生活していたトニーは、王国軍の侵攻により、森の村まで逃げてきていた。もう一度、畑仕事をしたいと話すトニーに、仲間になってと主人公は説得する。だがトニーは、助けてくれた村長に恩返ししていないと、説得を断る。すると話を聞いた村長が新同盟軍に参加するよう説得。トニーも戦いを終わらせるのに役立てるのならと、協力を快諾する。



▲最初は、村長に恩返ししないから仲間になれないというが、村長の説得によって決意した

#### 調査報告

- ①「あいつは、ヒマさえあれば土いじりをしているねえ。よっぽど、好きなんだな。」
- ②「どうもモグラのことをにくんでいるらしいな。そりゃあ、せっかくそだったやつを勝手に食っちまうんだからしかたないか……」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おはようございます、(主人公)さん。」

その後の人生：ティントの土地に畑をつくるために、ひたにあせしてはたらきつづけている。

#### 仲間にする条件

トゥーリバー防衛戦後、森の村の村長の家にいる。話しかけると仲間に。

#### ここが知りたい!

**Q1** トニーは自分の土地を持っていたのですか？

**A1** 持っていません。畑を持つのが夢でした。たぶん、ノースウインドウの本拠地は、放っておくと畑だらけになっちゃいますよ（笑）。こういうほんわか系の、戦争に特に関係ないキャラたちがけっこう出てくる部分も楽しんでほしいですね。

原作では

地闘星・火眼狻猊・鄧飛（ちとうせい・かがんしゅんぬい・とうひ）

瞳が真っ赤なので火眼狻猊。鉄鍊（くさり鎌の一種）の名手で、飲馬川で表宣らとともに山賊の頭領をしていました。かつては楊林の仲間だったこともあり、公孫勝を探す戴宗と楊林に出会うと寨に招いてもなし、戴宗に勧められてすんなりと梁山泊入りした。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候の頭領のひとりとなつて活躍。方臘討伐戦中の杭州の戦いで、馬から叩き落とされた索道を救出しようとし、敵将の一刀を浴びて真っぷたつに斬られてしまった。

目安箱の手紙

その1 最近、モグラが畑をねらっていてね。心配で、夜もちょっとしか眠れないよ。だいたい10時間ぐらいいかな。トニー

その2 なし

その3 なし



## 天傷星／地急星 トモ

年齢	14才	性別	女	固定紋章	なし
出身	ミューズ市国 リューベ			武 器 名	神槍 ↓ 風神槍 ↓ 風神長槍
軍役	歩兵隊				

### 芯の通った一本槍な性格の少女

素朴な雰囲気が魅力のツアイのひとり娘。大好きな両親が別居していることに心を痛め、なんとかよりを戻そうと、いろいろな手をつくすしっかり者。槍術はツアイに習ったもので、かなりの使い手。顔立ちのほうは、どちらかというと、母親に似ているらしい。

名  
場  
面

### 「わたしもお父さんといっしょに戦うことにしたの。よろしくね」

トモは別居中の両親により戻してもらいたくて、父親であるツアイの家にきていた。ツアイはトモに、今は新同盟軍に参加して、戦っていることを話す。それを聞いたトモは、ツアイにも主人公にも有無をいわさず、新同盟軍に入ることを決めてしまった。ツアイのことが心配だったこともあるだろうが、本当の目的はじっくりとツアイに家へ帰るよう説得したかったからだ。



トモに父親に一言の反論も許さず話を勝手に決めてしまった

### 調査報告

- ①「トモのやつ、ツアイと母親のよりもどそうと思ってくろうしているみたいだが、あの父親じゃあなあ・・・」
- ②「槍の腕前は父親ゆずりだが、かおのほうは、母親ゆずりみたいだな。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝だよ・・・・・・」

その後の人生：両親を仲直りさせ、満足そうに、二人をみながらくらしている。

### 仲間にする条件

城レベル3以上、トラン共和国と同盟後ツアイが忘れ物を家まで取りにいきたいと主人公に話してくる。その後ツアイとともに家へいくと出現、仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** トモは母親似なんですか？

**A1** どちらかといえば母親似。家族全員が素朴な顔です。田舎の家族という雰囲気ですね。

**Q2** トモはお父さん子だったんですか？

**A2** トモはお父さんもお母さんも大好きです。槍の使い方はツアイに習いました。

原作では

天傷星・行者・武松（てんしょうせい・ぎょうじや・ぶしょう）  
身の丈8尺の堂々たる風貌をした乱暴者。体術の達人で景陽岡で虎に襲われても素手で退治してしまったほど。清河県で人を殺しかけて逃げ出すと柴進のところに身を寄せ、ここで宋江と知り合った。その後、兄を殺した仇を討ったり、孟州で悪役を大殺戮したりして、やむなくあだ名となった行者に化けて魯智深らがいる二竜山に身を寄せた。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなるが、方臘討伐戦中に睦州で左腕を失い、六和寺で寺男となって生涯を終えた。

- その1** お父さんたら、お母さんの所にもどる気がないみたいなんです。お父さんにお願いしてもらえませんか？ トモ
- その2** なし
- その3** なし

※地急星の原作はP.106。



## 天富星—ニナ

<b>プロフィール</b>	年齢 16才	性別 女	固定紋章 なし
出身	グリンヒル市	武器名	フックベルト ↓ 新品フックベルト
軍役	軍師付		愛のフックベルト

### 押しの一手で有名な明るい女生徒

グリンヒルのニューリーフ学院の女生徒。明朗活発な性格で、男子生徒からも人気が高い。自分から惚れ込んだ相手には押しの一手で迫り、現在はフリックがその標的になっている。新同盟軍に参加している主な理由もフリックがいるから。今は周りのことなど見えない、駆け足の青春時代を送っている。

名  
場  
面

### 「待っていても…いいですか？ 待つだけなら…………」

月夜のなか、城の屋上にたたずむフリックになんとかその想いを伝えようと、言葉を重ねるニナ。しかしオデッサのこともあるのだろう。フリックはニナのことを避けようとする。だがそれでもニナはフリックのことをあきらめ切れない。いつかはオデッサとのことを思い出しとし、自分のことを振り返ってくれる日がくることを信じ、ニナはこの一言をフリックに告げるのだった。



葉だ  
◀積極的な普段のニナからは想像できない、しおらしい言

### 調査報告

- ①「どうも、フリックのことをいろいろと調べあげているみたいだな。そのことに関っちゃ、おれも、かなわないぜ。」
- ②「しかししいぶんと氣の強い娘だ。何人か手をだそうとして、みんな足をふんずけられてたぜ。」
- ③「フリックのやつめ、夜になると、屋上へ行くことがあるんで二人っきりになるチャンスをねらっているみたいだな。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほら、早くおきなさい。ねぼすけは、女の子に  
もてないよ。」

その後の人生：フリックのあとをおいかけたがとちゅうで見失い、  
学院へともどって彼がもどってくるのを夢見て  
いる。

### 仲間にする条件

グリンヒルでフリックに助けられるイベント後、登場。  
グリンヒル脱出後、本拠地へやってきて仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** ニナとテレースのつながりは？

**A1** ニナはフリックを追いかける前にシンを追いかけていました。シンを追っかけて、テレースの隠れ家までいっちゃって……。それで、シンに捕まって協力させられていたんです（笑）。

**Q2** ニナの押しが成功したことは？

**A2** ありません。彼女の押しを受け止められるほど  
の男は、今のところいませんね。

原作では……

天富星・撲天鶴・李応（てんふうせい・はくてんちょう・りょう）

撲天鶴は空を撃つ王の意。梁山泊の南にあった李家荘の莊主で、背中に5本の飛刀を隠し、100歩離れた人を倒すとい  
う点銅鑄の名手。祝家荘と同盟関係にあったが、配下の杜興が楊雄と知り合いだったので、梁山泊のためにつくし、ついに祝家荘と敵対した。祝家の戦争終了後に梁山泊入りし、金錢糧食を司る頭領となる。方臘討伐戦後、一度は中山府の都統制に任命されるが、まもなく退官、杜興を連れて故郷独童岡へ帰り、ふたりとも富豪になった。

目安箱の手紙

その1

ねえ、ねえ、フリックさんには手紙を出そうと  
思うんだけどこんな  
のどうかな、『あ、フ  
リックさまあなたは、  
まるで夜空の星の  
……』ニナより

その2

えっと今度は別のや  
つね、『チャオ、フ  
リックさん元気？  
わたしは今ハジマ  
姿でベットにねころ  
びながら……』ニ  
ナより

その3

こんなのはどうか  
？『はい、  
フリックさま。わた  
くし、あなたのこと  
をかけながら、おし  
たい申し上げ……』  
ニナより



## 地損星—— バーバラ

年齢	36才	性別	女	固定紋章	なし
出身	ノースウインドウ			武器名	なし
軍役	後軍部隊				

### 豊富なアイテムを管理する仕事熱心な女性

ビクトールの傭兵隊の砦で、倉庫番を担当している女性。その腕っ節の強さと気のいい性格で、荒くれどもの傭兵たちを取り仕切っている。彼女の出身は、滅びた村ノースウインドウ。彼女もビクトール同様、ネクロードによって人生を狂わされた犠牲者のひとりなのだ。

### 「負けるんじゃないよ！」

名  
場  
面

新同盟軍の倉庫を管理しているバーバラ。最後の決戦前も、いつも通りの一言で主人公たちを威勢よく応援してくれる。傭兵隊の砦のころから戦争には関わってきたし、バーバラ自身の人生もあまり平凡なものではなかった。苦労を知る彼女の肝の座った部分と面倒見のよさが、お母さん的存在として、新同盟軍の兵士たちに安心感を与えているのは見逃せないところ。



▲シンプルな言葉だが、主人公にはなによりの応援になつていている

### 調査報告

- ①「バーバラもノースウインドウの出身だが、ネクロードのあの事件があった時にはリューベの村に、ひっこっていてぶじだったって話だ。」
- ②「なんでも、むかし一度けっこんしてたらしいが、ソリが合わなかつたらしくて逃げ出したって話だ。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほら！おきた！おきた！！！」

その後の人生：今度は、(軍団の名前) 国の金庫番として、国庫をとりしきっている。

### 仲間にする条件

傭兵隊の砦にいる。最初から仲間にいる。

### ここが知りたい！

**Q1** 傭兵隊の砦にきた経緯は？

**A1** バーバラの出身地はノースウインドウの村です。バーバラ自身はネクロードの一件の前に、ノースウインドウから、傭兵隊の砦のほうへ移っていたので助かりました。しかし家族とか子供とかはネクロードの手によって……という設定です。つまり傭兵隊の砦にいる理由は、ノースウインドウのころから知っていたビクトールの紹介です。

原作では……

地損星・一枝花・蔡慶（ちそんせい・いっしや・さいけい）

簪（ひん） 耳ぎわの髪の毛（ひ）に花をさすのが好きだったので一枝花。蔡福の実弟で、兄弟そろって北京の牢役人で首斬人を兼ねていた。盧俊義が番頭の李固の裏切りで逮捕されたとき、兄とともにその世話を見た。どっちつかずな兄よりも決断力があり、柴進から盧俊義の救命依頼を受けると、積極的に賄賂を使うことに協力し、のちに兄と一緒に梁山泊入りした。梁山泊でも兄弟そろって処刑を担当する首斬人となり、方臘討伐戦後は閑勝とともに北京に帰り、庶民として暮らした。

目安箱の手紙

その1  
ここんところ、めつ  
きりネズミかふえて  
ねえ・・・。どう

その2  
なし  
にか、ならないもん  
かねえ・・・。バー  
バラ

その3  
なし



# 地蔵星—ハイ・ヨー

<b>プロフィール</b>	年齢	27才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	黒竜島			武器名	龍のフライパン ↓ 青竜のフライパン ↓ 青竜鬼神パン
	軍役	後軍部隊				

## 悲劇の過去を背負う、いつも陽気な料理人

陽気で明るい性格の腕利きの料理人。しかしそれは表向きの顔。あらゆる人々を満足させる究極のレシピである「蒼月鳥のレシピ」を隠し持つ、そのため、裏の料理界を束ねる謎の組織「黒竜料理会」に追われている。新同盟軍にいるのは、その身を隠すためらしい。



### 名場面

#### 「さあ、今日もがんばるよ———」

ハイ・ヨーは黒竜料理会のボス、ジンカイに料理勝負で勝ち、「料理は人を不幸にするものではない、だから争いを巻き起こすレシピなどいらない」と、ジンカイが求めていた幻のレシピを破り捨てた。こうして争いのもとを断ち、長かった戦いの日々から解放された。そして気分も一新して、人々を喜ばせる料理を作るためにはがんばることを、心に誓うのだった。



これまでのことはすべて忘  
れる、気分を変えてがんばろう  
とするハイ・ヨー

### 仲間にする条件

城レベル2以上で、本拠地のレストランができる予定の場所に出現。話すと仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** ハイ・ヨーの最も得意とする料理は？

**A1** ビックリするほどおいしい目玉焼きです。食べた瞬間に口から光がパーンって出て、宇宙にいるみたいですね。

**Q2** 黒竜料理会に入ったのはなぜですか？

**A2** シュンミンのお父さんが殺されるまではよい料理会だったので、修行のために入りました。でもその後、料理会の方向が違ってきてしまったという設定です。

原作では……

**地蔵星・笑面虎・朱富（ちそうせい・しょうめんこ・しゆふう）**  
顔は笑っていても心は虎のようなので笑面虎。朱貴の実弟で、李達の故郷でもある沂州沂水県で居酒屋をしていた。梁山泊に入った直後に李達は母親を迎えて故郷に帰ったが、江州で人を斬った罪で捕らえられた。このとき、朱貴とともに李達を救出し、そのまま梁山泊入り。当初は金錢糧秣の収入を担当し、のちに酒や酢の醸造と供應の監督になった。方臘討伐戦中に病氣になった仲間を看病するために杭州に留まったが、その後自分も病気して病死した。

### 調査報告

- ①「どうも、くわしいことはわからないが、何かの“会”におわかれているらしいぜ。」
- ②「やつのかくもっている“蒼月鳥のレシピ”ってやつは、あらゆる人をまんぞくさせられるきゅうきょくのレシピらしい。しかし、つかいかたによっしゃあ人を……」
- ③「将来を誓い合った女性がいたらしいが、かわいそうに、命をおとしちまつたらしい……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝———朝だよ——————」

その後の人生：“会”的ついせきから逃れるために、旅立って行った。※料理勝負をクリアしている場合→シュンミンの墓に、花をたむけるために、黒竜島にもどつた。

目安箱の手紙

**その1**  
はいヨー———レストランにも来るよー。  
料理もできるし、なにより、そいつを食べられるよ———

**その2**  
なし

**その3**  
なし

## ハイ・ヨーイベント

# 料理勝負

### 料理人たちの熱き戦い

ハイ・ヨーを仲間にして、レストランにいくと発生するイベント。ハイ・ヨーに数々の料理人たちが料理勝負を挑んでくる。ひとつのイベントが終了してから、一定時間後にレストランにいくと、次のイベントが発生する。

EVENT CHART



### 料理勝負 1 ウコムの挑戦

レストランにいくと、修行のために各地を放浪している料理人ウコムが、ハイ・ヨーに料理勝負を挑んでくる。ウコムは自分の家に伝わるレシピを賭けるとまでいい、ハイ・ヨーとの対決を望むのだった。



▲どうしてハイ・ヨーと料理の勝負がしたいようだ

### 料理勝負 2 ゴエツと勝負

味の道を極めんとしている料理人、ゴエツ。ハイ・ヨーの噂を聞きつけ、勝負を申し込みにきたのだ。ハイ・ヨー自身、気づいていないかもしれないが、料理の世界ではハイ・ヨーの名が広まっているらしい。



▲料理勝負に勝つと、かいばーのレシピをくれるゴエツ

### 料理勝負 3 組織の影

不気味な笑いを絶やさないシキという男が料理勝負を挑んでくる。ハイ・ヨーが勝負に勝つと、シキは組織がどうのといい残し、毒を飲んで死んでしまう。ハイ・ヨーには組織という言葉に心当たりがあるようだった。



▲勝負に勝つとシキはケーキのレシピを渡し、自害してしまう

### 料理勝負 4 黒竜料理会の刺客

リュウキという男が、バーバラに毒を飲ませ、例のものを渡せとハイ・ヨーを脅迫する。だが、それは渡せないとハイ・ヨーは断る。ならばリュウキは例のものと解毒剤を賭けて、料理勝負をしようと迫るのだった。



▲バスターのレシピをくれる。黒竜料理会という組織につながりがあるようだ

### 料理勝負 5 苦い再会

ハイ・ヨーのもとに友人であるバショウが訪れるが、彼はハイ・ヨーの持っている蒼月鳥の涙のレシピを賭けて勝負しろといい出す。彼の娘が重病でその治療費を稼ぐために、黒竜料理会の手先となつたのだ。



▲勝負に勝つと、チャーハンのレシピを渡し、刺客となった理由を語る

### 料理勝負 6 リュウコウの復讐

リュウキの弟、リュウコウがハイ・ヨーを兄の仇といって料理勝負を挑んでくる。ハイ・ヨーが勝つと、リュウコウもまた自害。このことにハイ・ヨーはショックを受け、もう料理勝負をしたくないと苦しむ。



▲負けて死を選ぶリュウコウ。イベント後、グラタンのレシピを入手

**料理勝負 7 ハイ・ヨーの復活**

苦しむハイ・ヨーは料理人をやめるとまでいい出す。そこへ友人アントニオが登場。蒼月鳥の涙のレシピをお前に託したシュンミンの気持ちはどうなると告げ、料理勝負を行い、ハイ・ヨーに料理の楽しさを思い出させる。



▲ハイ・ヨーを励ますアントニオ。勝負に勝つと、ラーメンのレシピ入手

**料理勝負 9 ハイ・ヨー敗れる**

ハイ・ヨーに蒼月鳥の涙のレシピを託し、死んだシュンミン。その父でありハイ・ヨーの尊敬する料理人レツオウが現れ、料理勝負をする。勝負はレツオウがハイ・ヨーに圧倒的大差をつけて勝利という結果だった。



▲ハイ・ヨーの説得に納得はしないが、レツオウは再戦の機会を与える

**料理勝負 11 レツオウの秘密**

約束通りやってきたレツオウにハイ・ヨーは料理中の動きで、料理の味を錯覚させる裏の技をレツオウが使ったことを指摘する。レツオウもそれを認め、そして今度は実力での料理勝負をハイ・ヨーに挑んできた。



▲レツオウは蒼月鳥の涙のレシピを返す。さらにさしもりあわせのレシピを入手

**料理勝負 12 黒竜料理会のボスとの最後の対決**

レツオウとの勝負に勝つと、黒竜料理会のボス、ジンカイが現れる。ジンカイとレツオウはかつて蒼月鳥の涙のレシピを使い、料理人たちの権力の増強を図る竜命計画を立てた。それを知ったシュンミンが行動を中止させるため、蒼月鳥の涙のレシピを盗み、ハイ・ヨーに渡したのだ。そして最後の勝負に勝ったハイ・ヨーは、争いの原因である蒼月鳥の涙のレシピを破り捨てる。そして人を幸せにする料理こそ、本当の料理だとジンカイを説得するのだった。



▲本当の料理に気づき去るジンカイ。このときにはまんがんせきのレシピ入手

**料理勝負 8 朱雀のギョクラン**

リュウキ、リュウコウの死の原因を作ったのはギョクランだった。そのギョクランと勝負するが、ギョクランは前もってハイ・ヨーのレシピを盗んでいた。だがハイ・ヨーはレシピはなくとも料理人としての心で勝負する。



▲料理人としての誂りを悟るギョクラン。勝つとトンカツのレシピ入手

**料理勝負 10 アントニオの助け**

レツオウとの勝負で自信をなくしていたハイ・ヨー。そこへアントニオから、ハイ・ヨーの修行の手伝いを頼まれたレスターが登場。料理勝負で勝つと、レスターはレツオウの強さの秘密についてのヒントをくれる。



▲レツオウの強さの秘密に気づくハイ・ヨー。勝つと、すしのレシピ入手

**グレミオの「とくせいシチュー」**

ゲーム中、最もレアなレシピがこのとくせいシチューのレシピ。入手するにはグレミオが生きている前作データを使いゲームを始め、前作主人公のイベントを終了させる。そしてレスターとの料理勝負のあとに、グレミオと話すのだ。



▶条件を整えてグレッグミンスターにいくと、グレミオは台所にいて、シチューを作っている



▲かつて将来の仲を誓い合ったシュンミンにすべてが終わったことを伝える



### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあと仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ハウザーの指揮官としての能力は?

**A1** 能力はとても高いです。指示されたことを守るのが軍人の役目であり、軍人が権力を持ってはいけないというのが信条です。

**Q2** 濃い男を意識して作画されました?

**A2** キャラ原画は何度も書き直しました。村山さんが「まだ薄い。もっと濃く!」って(笑)。でも黒い肌のキャラってあまりいないんで、楽しかったです。特に配色はすごくお気に入りですね。

原作では……

**天雄星・豹子頭・林冲 (てんゆうせい・ひょうしとう・りんちゅう)**  
頭が豹に似ているので豹子頭。三国志演義に登場する張飛にそっくりらしい。年齢34~35才で、身の丈は8尺を超える。もと八十万禁軍の槍棒の教頭なので腕前は抜群。悪役の殿帥府大尉・高俅の陰謀で流罪となり、脱獄して梁山泊を目指した。このころ梁山泊の頭領だった小心者の王倫のせいで楊志と戦う羽目になったが、この勝負は引き分け。これを根に持って、のちに王倫を殺した。梁山泊では騎兵軍の五虎将のひとりとして活躍し、方臘討伐戦後に病死した。

## 天雄星——ハウザー

プロフィール	年齢 43才	性別 男	固定紋章 なし
出身	ミューズ市国	武器名 ソード ロングソード アイアンソード	武器名 ソード ロングソード アイアンソード
軍役	大将軍		

### ハイランド軍を跳ね返す黒き壁

ミューズ軍の指揮官を務める有能な軍人。本作の前まで都市同盟軍がハイランド軍の侵攻を食い止めていたのは、彼が総司令官として各市の軍隊をまとめていた功績によるところが大きい。真面目な性格で、軍人の範疇を踏み越えないことを常に意識しているため、本人の意思による独断専行は一切しない。

### 「おれは法以外の理由で、軍人として行動することはない」

名  
場  
面

失敗がわかっているような、命を落とすような命令にも従うのかとリドリーに問われるハウザー。しかしハウザーにしてみればそれこそ愚問なのだ。多くの命がわかっているからこそ、軍人は勝手な行動をとってはならない。個人的な感情で行動しては混乱を招く危険がある。厳格な規律、命令に従ってこそ眞の軍人なのだというハウザーの信念がうかがえる場面だ。



▲ハウザーの軍人としての論理観が、命令に背くことなど許さない

### 調査報告

- ①「ハウザー将軍が、都市同盟軍の実質的な指揮官だったからな。その腕はたしかなものだぜ。」
- ②「ミューズ市は、都市同盟をまとめるアナベルと、軍をまとめれるハウザーが、それぞれの仕事をそんちょうしてたんで、うまく動いてたんだな。りっぱなもんだぜ。」
- ③「やつはどうにも、かたい男だな。軍務についている間は、ニコリともしゃがらねえ。」

死亡時セリフ：「同盟の地をとりもどすまでは……」(ケガ)

撤退時セリフ：「全隊退却せよ。」

朝セリフ：「(主人公)どの。おきてください。」

その後の人生：(軍団の名前) 国軍の指揮官として、その腕をふるう。

目安箱の手紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地暴星——バド

プロフィール	年齢	38才	性別	男	固定紋章	ほえたける紋章
	出身	グラスランド			武器名	獣のムチ
	軍役	特技部隊				怒りのムチ 愛のムチ

### 感性豊かなモンスター使い

モンスターと心を通じえる才能を持つ、モンスター使いの一族。モンスターと会話できる「ききみみの紋章」の力を使いこなす。ただし人間とコミュニケーションを取るのは苦手なようで、話しかけても返答がないことが多い。フサフサした体毛を持っている感じのモンスターが特に好みらしい。

#### 名 場 面

### 「あなたの中には……多くの輝きと… 多くの人々の声がねむっている」

人だけではなく、それ以外の生き物の内なる声を聞くことができるバド。主人公と行動をともにしていた獣の声を聞き、主人公にかけられた希望や想いなどをバドは感じ取る。そして主人公がいい出す前に仲間にすることを申し出た。彼にとっては獣の心のほうが人の言葉より、偽りがなく、信用がおけるものなのだ。ここでは、主人公のなかに眠る多くの声を感じ取っている。



▲バドは主人公のそばにいる  
獣と語り合って主人公の人柄  
を判断した

#### 調査報告

- ①「ききみみの紋章」の力を使える一族が、モンスター使いの一族だ。モンスターたちと心をつなげようのだが、どうも、人間相手はダメみたいだな。」
- ②「ときおり、おくじょうのハトにエサをやってるみたいだな。」
- ③なし

#### 仲間にする条件

マチルダ騎士団への抜け道に出現。城レベル3以上でモンスター（シロなど）をパーティに入れて話すと仲間に。ききみみの封印球をふたつもらえる。

#### ここが知りたい！

**Q1** バドの好みのモンスターは？

**A1** 虫系はちょっと苦手ですね。なんか言葉が通じにくいみたいです。どちらかというと、フサフサ系が好みらしいです。

**Q2** モンスターの基本的な調教方法は？

**A2** 愛情ですね。ムチを打つのも愛情があるからこそです！ でも復讐されて、全身傷だらけだったりします（笑）。

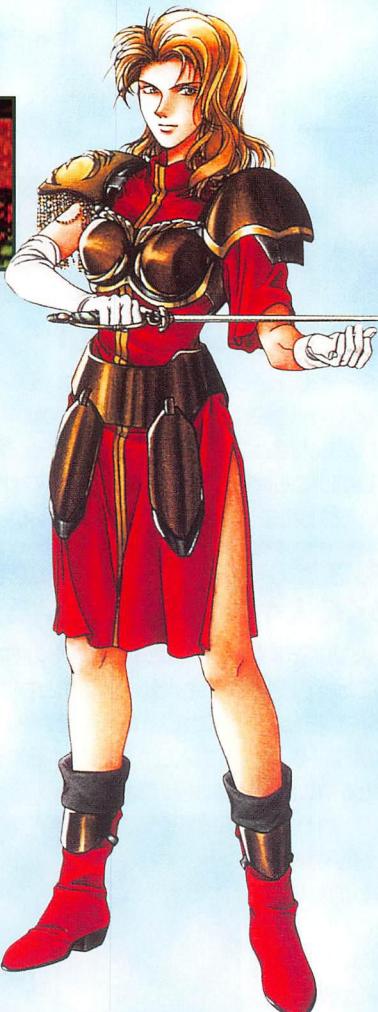
原作では……

**地暴星・喪門神・鮑旭（ちぼうせい・そうもんしん・ほうきょく）**  
喪門神は出現したところに必ず死者が出るという凶神で、むやみと人を殺したのでこう呼ばれた。枯樹山で盗賊をしていたが、焦挺を通じて彼を知った李達に誘われ、凌州で捕虜となっていた宣贊、郝思文を奪還したのちに梁山泊入りした。剣の腕はかなりのもので、この際に護送担当の武将を一剣のもとに斬り殺した。梁山泊では歩兵軍の将校となり、方臘討伐戦中に敵将を追って杭州城内に入り込み、物陰から襲われて真っぷたつに斬られてしまった。

その1  
なし  
目安箱の手紙

その2  
なし

その3  
なし



### 仲間にする条件

トラン共和国でレバントと会見した際、カスミとの2択になりバレリアを選ぶと仲間に。カスミを選んだ場合は仲間にできない。

### ここが知りたい!

**Q1** 攻撃時に違うアニメーションが出るのは？

**A1** クリティカルヒットだと違うアニメーションができます。あの攻撃だけ変化するのは、はっきりいってひいきです（笑）。確率的には通常のクリティカルヒットと同じですね。あとバレリアのはやぶさの紋章ですが、最初は命中率を下げていたのですが、弱すぎて……。納得いかんと、だんだん強くしてたら、かなり強くなってしましました。

**天傷星・行者・武松 (てんしょうせい・ぎょうじや・ぶしょう)**  
身の丈8尺の堂々たる風貌をした乱暴者。体術の達人で景陽岡で虎に襲われても素手で退治してしまったほど。清河県で人を殺しかけて逃げ出すと柴進のところに身を寄せ、ここで宋江と知り合った。その後、兄を殺した仇を討ったり、孟州で悪役の人を大殺戮したりして、やむなくあだ名となった行者に化けて魯智深らがいる二竜山に身を寄せた。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなるが、方臘討伐戦中に睦州で左腕を失い、六和寺で寺男となって生涯を終えた。

原作では……

## 天傷星—— バレリア

プロフィール	年齢 29才	性別 女	固定紋章 はやぶさの紋章
出身	トラン共和国	武器名	星剣 七星剣 霸王七星剣
軍役	義勇軍大将		

### 七星剣を振るい戦乱を切り裂く女剣士

現在トラン共和国の六将軍のひとりを務める女剣士。はやぶさの紋章の力を利用した剣技は強烈無比で、鋭い連続攻撃を繰り出し、敵を一瞬で葬り去る。戦場で常に先頭を切る勇猛ぶりから、「烈火のバレリア」とあだ名され、兵士たちの信頼も非常に厚い。ちなみにアニアとは同門の出らしい。

### 「泣かれるな、○○どの。○○軍のリーダーがとるべきたいどではない」

名  
場  
面

ナミを失い、悲しみを抑え切れない主人公にバレリアはいった。ナミを失った主人公の気持ちも理解している。しかし、厳しいようでもリーダーが涙を見せては、自身も戦場に立てなくなるし、従う者たちも戦えなくなる。それはバレリアがこれまでの戦いのなかから得た知識だ。だからこそバレリアは慰めの言葉ではなく、あえて泣くなど諭すようにいたのだ。



トラン共和国の六将軍のひとりであるバレリアは、戦いの厳しさを知っている

### 調査報告

- ①「あの剣は外の国でならつたらしい。南の出身の有名な剣士のところで3年ほど修行を行つんでから、赤月帝国にもどつたらしいが、それにしても、剣の道ひとすじってのもねえ……」
- ②「はやぶさの紋章」ってのは、その剣士から、もらつたらしいぜ。まあ、めんきょかいでんの証ってわけなんだろうな。」
- ③「彼女が生まれたのはまことに村で、赤月帝国に仕官したのは、立身出世のためだったらしい。しかし、その村は今はもうこの世に存在しない……」

死亡時セリフ：「悔いはない！」（ケガ）

撤退時セリフ：「くっ……ここまでか……」

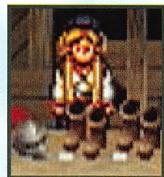
朝セリフ：「いつまで寝ているのですかな？（主人公）どの。」

その後の人生：率いてきたトラン義勇兵とともにグレッグミンスターへともどった。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地祐星—— ハンス

<b>プロフィール</b>	年齢	33才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	ゼクセン		武 器 名	なし	
	軍役	後軍部隊				

### 自分の店を持つことを夢見る商売人

ティントのはるか西にあるゼクセン出身の防具屋。都市同盟で一旗揚げようとしていた矢先に戦乱に巻き込まれ、途方に暮れていたところで主人公たちと出会い、新同盟軍に参加する。さすがにもとは商売人の息子らしく、しっかりとお金を貯め込んでいるらしい。

**名場面**

**「これこそ神のみちびき!! 大ラッキーです」**

遠くゼクセンから商売で一旗揚げるためにやってきたハンスだが、店を出せず困惑していた。そのハンスにとって主人公の誘いはまさしく神のお導きのようなもの。新同盟軍の本拠地に店を構えてよいというのだ。しかも同盟軍の何千人がお得意様としてついてくるという、小躍りしたくなるほどうまい話だ。念願がかなったハンスの興奮ぶりも無理のないことだろう。



▲店を出せず絶望的だった状況を、ようやく脱出することができる、神に祈るハンス

### 仲間にする条件

トゥーリバーの宿屋にいる。話しかけると仲間に。支度金を要求した場合は、金額が高いほど本拠地にくる時間が遅れる。

### ここが知りたい!

**Q1**ハンスはどうやってお金を工面したのですか？

**A1**いちおう行商に回って貯めたお金と、ある程度は知り合いから借金をして工面しました。

**Q2**ハンスは実家を継がないのですか？

**A2**実家もいちおう商売人ですけれども、次男なのでのれんわけしてもらえませんでした。なので商人としての修行に出されたという状態です。

原作では……

地祐星・賽仁貴・郭盛（ちゅうせい・さいじんき・かくせい）  
唐の名将・薛仁貴のように戟を使い、白衣を着ていたことからあだ名がついた。軍隊の提轄から方天戟を学んだが、水銀商いに失敗して放浪。戟の使い手として名の高かった呂方に勝ちたくて十数度対戦したが、腕前はまったくの互角だった。この対戦中に梁山泊に向かおうとしていた清風山の山賊に会い、宋江に仲裁されるとそのまま梁山泊入りした。梁山泊では中軍を守る歩兵の将となり、方臘討伐戦中に烏竜嶺を駆け登ろうとして敵の落石攻撃を受けて死んだ。

### 調査報告

①「ゼクセンのうまれだが、あまりゆうふくじやなかったらしいな。まあ、ひとはたあげようと都市同盟まで来るぐらいだからな。」

②「あいつめ、金をすいぶんとためこんでるみたいだが、どこにかくしてるんだか、さっぱりわからないぜ。」

③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝ですよ、（主人公）さん。」

その後の人生：（城の名前）城の防具屋を今でもいとなんている。

目安箱の手紙  
**その1**  
なし

**その2**  
なし

**その3**  
なし



## 天殺星——ハンナ

プロフィール	年齢 出身 軍役	29才 無名諸国 歩兵隊頭領	性別 武器名	女 ブレード ハイ・ブレード メタル・ブレード	固定紋章 なし
--------	----------------	----------------------	-----------	----------------------------------	------------

### 無口で大柄な流浪の女戦士

無名諸国から戦いを求めて流浪の旅をしている大柄な女戦士。無口であり自分のことを誰かに語ろうとはしない。ただしオウランとは仲がよく、本拠地で一緒に戦いの訓練をしているらしい。好きな食べ物は肉、嫌いな食べ物はなしと、戦士らしいワイルドさがうかがえる。

### 名場面

「我が剣をふるう場がまだ、残っているというのか？ ならば、たのむ」

戦いを求め、戦場をさすらい流れてきたハンナ。たどり着いたトトの村に不思議と心が和み、腰を落ちつけるのも悪くないと思っていた。しかしその矢先にトトの村は王国軍により焼き払われてしまう。どうすることもできなかった自分を悔やみ、怒りを感じた。心と体が再び戦うことを求めていた。だから剣を振るい、無念を晴らす場があるなら、とハンナは身を投じた。



壊滅したトトでひどいハンナ。自ら戻して戦う決意を固める

### 仲間にする条件

トトの村にいる。村が壊滅したあとに話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** ハンナの経歴は？

**A1** 具体的な設定はないですが、戦いを求めてトトの村周辺に流れてきた放浪の戦士です。

**Q2** なぜオウランと気が合うのですか？

**A2** 体がでかいのとパワーのある女同士、話が合うみたいです。「服のサイズなくて困るのよね～」とかね（笑）。

**原作では……**  
天殺星・黒旋風・李達（てんさつせい・くろせんぷう・りき）  
色黒で、両手で2本の板斧を振り回して暴れ回るので黒旋風。  
江州の牢城の小役人で、戴宗の下で働いていた。まるで牛のような体をした力持ちで、人殺しが大好きという手のつけられないごろつきだった。もともと李達は「殺戮」を宿星として生まれてきたのだという。梁山泊に協力して宋江と戴宗を救出し、そのまま入山。どんな戦いでも2本の板斧を振り回しながら真っ先に突進して大活躍。歩兵軍の頭領となり、方臘討伐戦後に宋江に殉じて死んだ。

### 調査報告

- ①「無名諸国からほうろうの旅をしてきたみたいだが、どうにも無口で、生きだせやしないぜ。」
- ②「好きな食べ物は、にく。きらいなのは、なしだといぶんワイルドだな。しかし、なさけないぜこんなことしか調べられないは……」
- ③（オウランが仲間になっている）「無口な女だが、オウランとは気があるみたいだな。しかし、いっしょにタックルのれんしゅうとは女っけのない連中だぜ。」

死亡時セリフ：「くっ……これで……終わりか……」

撤退時セリフ：「ふん！！こんなところでくたばるほど、やわじゃないよ!!!!」

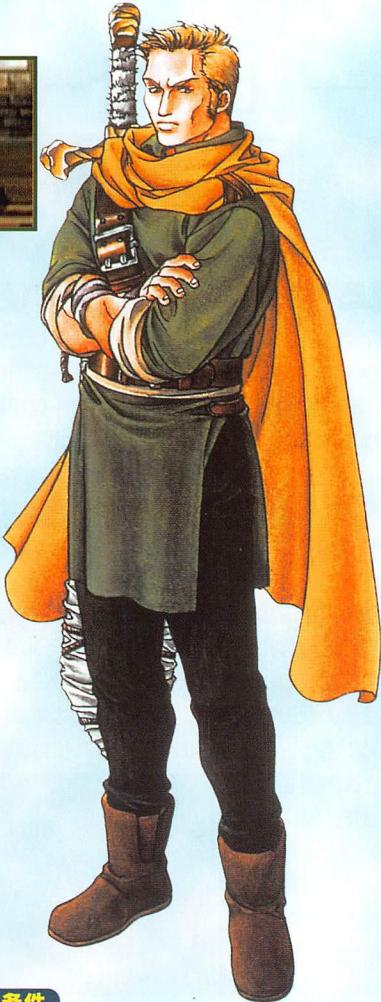
朝セリフ：「朝だぞ……（主人公）…………」

その後の人生：何も言わずグラスランドへと旅立った。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

その1  
目安箱の手紙  
なし

その2  
なし

その3  
なし



# 天勇星—— ハンフリー

年齢	35才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トラン共和国			マサムネ	
軍役	歩兵隊頭領			ムラサメ	ムラマサ

## 我流の剣術ですべてを打ち碎く剛腕剣士

かつて赤月帝国で、解放運動の初期メンバーとしてフリックとともに活躍。解放軍にも参加し、トラン共和国建国に力をつくした一流的剣士。あだ名は「大刀のハンフリー」。旧友の竜洞騎士団長ヨシュアの頼みもあり、フッチとともに竜探しの旅を続けていたところを主人公たちと出会い、新同盟軍に参加する。

### 名 場 面

#### 「しかし、そのために未来をとざすべきではない」

死んだ騎竜のブラックのことが忘れられず、新たな竜を手にすることを拒否するフッチに、ハンフリーはいつになく饒舌に語る。死んだブラックの死を悲しむのは悪いことではない。しかしそのために自分の新たな可能性を拒否してしまうのは、フッチのようにまだ若い人間がするべきことではない。自らの経験からもハンフリーはそう考え、フッチを諭したのだった。



◀ 新たな竜をほしくないといふフッチに、ハンフリーは自分の考えを聞かせる

### 調査報告

- ①「ハンフリーが戦争の時にかかる“重装備”ってのは、つうじようよりも1ダメージ分、多く攻撃に耐えられる能力だ。ダメージをうけやすい部隊にはいぞくするのが良いぞ。」
- ②「赤月帝国で百人隊長ってのをしてたが、ある村のやっくさつに手をかしたのがきっかけで、帝国軍をぬけたらしい……それで、あんなに無口なのかな……」
- ③「トラン解放軍にいたときはフリックのやつといっしょに戦つてたらしいぜ。」

死亡時セリフ：「…………」(ケガ)

撤退時セリフ：「…………」

朝セリフ：「朝だ…………」

その後の人生：ふたたびクリスタルバレーの一つの神殿をめざして旅立った。

### 仲間にする条件

街道の村の宿屋で会釣る。会話したあと宿に泊まり、翌日いったん表へ出て、再び話し、もう1泊するとイベント発生。イベントクリア後仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** フッチが新しい竜を見つけたあとの予定は？

**A1** フッチを竜洞騎士団まで連れていき、竜騎士として復帰させたあとは、トラン共和国に戻って少し落ち着くつもりみたいですね。

**Q2** 昔から無口な人でしたか？

**A2** そうですね。カレッカの前も無口でしたけど、そのあとはもっと黙るようになりました。

**天勇星・大刀・関勝（てんゆうせい・だいとう・かんしょう）**  
青竜偃月刀の使い手なので大刀。武芸に精通し、身の丈8尺5寸、三国志の關羽の子孫で姿もそっくりだった。端下役人だったが、宣賛の案で北京軍上将に抜擢され、蘆後義を取り戻そうとする梁山泊軍と戦った。張横、阮小七を捕虜にするなど善戦したが、最後は敵の策略で捕虜となり、宣賛、郝思文とともに梁山泊入り。梁山泊では騎兵軍の五虎将のひとりとなり、方臘討伐戦後は北京大名府の軍総指揮官として活躍するが、落馬がもとで死んだ。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 天狐星—— ビクトール

年齢	32才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ノースウィンドウ				たいあの剣(太阿の剣)
武器名				↓	し交の剣(獅子の剣)
軍役	歩兵隊頭領			↓	こう天の剣(哮天の剣)
			※1		

### 人を見る目に長けた星辰剣の使い手

トラン解放戦争で解放軍の主力メンバーとして活躍していたが、最後の戦いで行方不明に。以後はミューズ近辺で傭兵部隊を組織し、率いていた。大ざっぱな性格で一見がさつな雰囲気だが、彼の心の裏には常に悲哀が見え隠れする。それを決して表に出さない生き様が多くの人々を惹きつけている。

### 「ゲス野郎め……」

名  
場  
面

長年追い求め、一度は倒したと思ったネクロードを本当に滅ぼしたときに、ビクトールがいい放ったこの一言。ネクロードがこれまでしてきたことを考え、また積年の恨みを思えば、ほかの言葉は見つかなかつたのだろう。このときのビクトールには、いつもの快活さは微塵もなかった。常に自分のことよりも先に他人を思いやる彼の素顔が少しだけ表に出た瞬間なのだ。



▲ビクトールはようやくネクロードを滅し、家族や村の仇をとつたのだった

#### 仲間にする条件

天山の峠から滝下に落ちていた主人公を川岸で発見し助ける。以後行動をともにする。

#### ここが知りたい!

Q1 解放戦争後はどうしていたのでしょうか？

A1 ふたりが外に出たら、解放軍は引き揚げたあとでした（笑）。その後は、サウスウィンドウを目指しました。ここでふたりはカレッカ方面の山道を知らず、砂漠の道を選んでしまったのです。フリックは死にかけましたね（笑）。さらにビクトールが大事な用事を忘れたといつて砂漠を1往復。その後に、アナベルに会って傭兵家業を始め、1年半後が本作です。

原作では……

天狐星・花和尚・魯智深（てんこせい・かおしょう・ろじしん）

背中一面に花の入れ墨があるので花和尚だが、花には不良という意味もある。もと絆府の軍の指揮官で本名は魯達。猪突猛進型の乱暴者で、正義感に駆られてあくどい肉屋を殴り殺すと逃亡して出家する。坊主になってしまっても大酒を飲み、山門の金剛像をぶち壊すという暴れ方。二竜山の山賊の頭領をしていたときに、呼延灼に捕らえられた白虎山の孔明を救うために梁山泊と連絡する。梁山泊では、歩兵軍の頭領のひとりとして重さ62斤（約37Kg）の禅杖を振り回す。

#### 調査報告

- ①「ネクロードって奴にふるさとの村をつぶされたのが、やつの旅の理由だな。ネクロードが村に来た時、あいつだけがサウスウィンドウまで買い出しに出ていてたずかっただらいい。」
- ②「ビクトールのやつが、村にもどった時には村人はみんなゾンビになって殺しあってたらしい……ひでえ話だ。」
- ③「ディジーってのは、その時ございになった。やつの姉だか恋人だかって話だ。なにしろ、村人はみな死んでいるしやつも話ながらねえからら……」

死亡時セリフ：「じょうだんだろ、オイ！」（ケガ）

撤退時セリフ：「ちっ、やられたか……」

朝セリフ：「（主人公）、そろそろおきろよ。」

その後の人生：ネクロードをたおし、今度は、目的のない旅を楽しむために出発した。

目安箱の手紙  
その1  
よお、元気か。べつに用ってわけじゃないんだが、ま、こういうのも楽しいかと思ってな。

その2  
なし

その3  
なし

※1：星辰剣の場合は、星辰剣→星辰剣→星辰剣。

## POINT SCENE 1 晩酌

ハイランドの軍勢が迫り、戦いの気配が濃くなるミューズ市。ビクトールはカナカンの名酒を持ってアナベルのところへ向かう。古き友人である間柄のふたりは、その心を隠さず、本音で語り合い、酒を酌み交わす。アナベルは今回の戦いに重圧を感じていたようで、戦わずに占領させたほうがいいのかも、と弱音を見せる。それをうまく元気づけるビクトール。ふたりにとってはこれが最後の晩酌となった。



▲酒のせいか本音を語るアナベル。今度の戦いに少なからず不安を抱いている。しかしビクトールはいつも同じ調子で話し相手になった

## POINT SCENE 4 過去を断つ勇気

ノースウンドウに乗り込み、ネクロードと対峙するビクトール。しかしネクロードは過去、ビクトールの大切だった女性で、すでに死んだはずのディジーを蘇らせ、星辰剣を要求する。だがビクトールは一度死んだ人間を助けられるものか、くだらない感傷にだまされるほど青くさくないとディジーの首を切り落とす。ネクロードは作戦に失敗したが、余裕で怪物を呼び出して逃げていく。



▲ネクロードの誘いにのるかのようにビクトールはディジーに近づくが、次の瞬間その首を一刀のもとに切り落とす

## POINT SCENE 2 ネクロード再び

ミューズ市陥落後、サウスウンドウで主人公たちと合流したビクトール。今後の戦いにグランマイヤーの協力を求めるため、市庁舎へ向かう。グランマイヤーはビクトールの要請に快い返事を返すが、そのかわり、最近ノースウンドウ近辺で起きていた、行方不明事件を調べてほしいと頼む。頼みを聞き入れノースウンドウに向かったビクトールを待っていたのは、倒したはずの吸血鬼ネクロードだった。



▲ビクトールの故郷はこのノースウンドウの村。ネクロードに襲われ、村人のほとんどが死に、廃墟となっていた

## POINT SCENE 5 長老シェラ

ネクロードにティント市を落とされ、クロムの村に逃げ込んだ主人公たち。そこでカーンと再会する。カーンはネクロードを完全に倒すために、虎口の村にいるシェラの力が必要だとう。さっそく虎口の村にいくと、騒ぎが起きていた。顔色の悪い少女が村人に化け物ではないかと詰め寄られていたのだ。騒ぎを止めに入るビクトール。実はその少女こそ、月の紋章の正当な持ち主である吸血鬼だったのだ。



▲シェラは最初、人間など足手まといと協力を断る。しかし腕試しをして、実力を認めると仲間にってくれる

## POINT SCENE 3 相棒を迎えるに

ビクトールと主人公たちは、吸血鬼であるネクロードを倒すために必要な剣である星辰剣を得るために、風の洞窟へと向かう。星辰剣は27の紋章のひとつ、夜の紋章の化身であり、意志を持つ剣。あまりにもよくしゃべり、文句ばかりなので、ビクトールがこの場所に置き去りにしていたのだ。そして、置き去りにしたこと、ビクトールの態度に怒って、星辰剣は一行に向かって刃をむいて攻撃してくる。



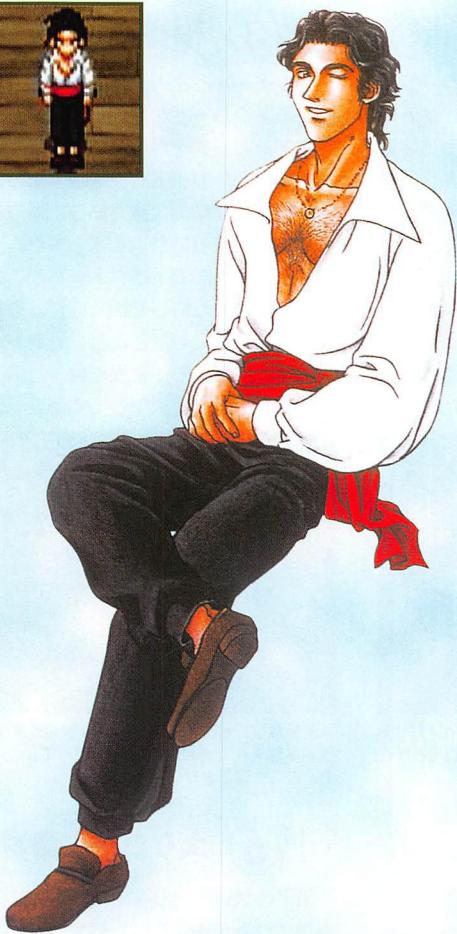
▲星辰剣は、ビクトールがトラン解放戦争後、砂漠を越えたときに文句をいい続けていたため、ここに置き去りにされていた

## POINT SCENE 6 ネクロード消滅

地下の坑道を通り、ティント市に入ったビクトールたちは、教会のなかでネクロードと対峙する。カーンが結界を張り動きを封じ、シェラが月の紋章の力を抑える。そしてビクトールと星辰剣が攻撃し、ついにネクロードを追いつめた。ネクロードはシェラに命乞いをするが、シェラはビクトールに好きにしろという。ビクトールはとまどうことなくとどめを刺し、積年の恨みを晴らすのだった。



▲これだけの悪行を重ねてきたネクロードに説明の余地はない。今さら命乞いしても遅すぎる」と、ビクトールは星辰剣を振るう



### 仲間にする条件

グリンヒル解放後、グリンヒルの宿屋にいる。城レベル3以上、アンネリーを仲間にしたあとに話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** グリンヒルの宿屋の娘を口説いたのは遊び？

**A1** その瞬間は本気だと、ピコ本人がいっております（笑）。

**Q2** ピコとアンネリーの過去の経緯は？

**A2** すでにピコとアルバートのふたりが組んでいたときに、アンネリーを拾いました。

原作では……

地労星・活閃婆・王定六（ちれついいかつせんば・おうていろく）  
活閃婆は稻妻の神。走ることが速いのでこう呼ばれ、水泳と棒術も愛好していた。が、俊足では神憑り的な神行太保戴宗がいたのであまり活躍していない。揚子江岸の酒店の息子だが、安道全を探しにきて強盗に襲われた張順を助け、強盗退治にも協力したことから梁山泊に誘われた。梁山泊では李立とともに北山酒店を取り仕切り、情報収集と好漢たちの接待にあたった。方臘討伐戦中に、宣州の城壁から雨のように降ってきた毒矢に当たって戦死した。

## 地労星——ピコ

年齢	24才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ミューズ市国 ミューズ			武器名	なし
軍役	特技部隊				

### 胸毛がセクシーな楽団のプレイボーイ

アルバート率いる楽団のメンバー。女性関係にだらしなく、彼に泣かされた女性は数知れず。本人はまったく悪気がなく、「その瞬間は本気だ」と開き直っているため、よけいに始末に負えない。解放軍に参加するときも、グリンヒルの宿屋でもめていた……。ただアンネリーのことは妹のようにかわいがっている。

**名場面**

「君への言葉はうそじゃない。  
でも、アンネリーにはぼくが必要なんだ」

グリンヒルの宿屋の看板娘を口説いていたピコ。しかし主人公がアンネリーのことを話すと、宿屋の娘にさらりと別れを告げ、アンネリーのところに向かってしまう。すいぶんとかわいそうなことをしているように見えるが、ピコは嘘はついていない。アンネリーを妹のように想い、心配しているのは間違いないのだ。ただそれが少しだけ度を越しているだけ……。



▲このいい方では、アンネリーをさせられないだろう

**調査報告**

- ①「アンネリーのことを大切にしているみたいだな。他の女の子を“大切”にしてるのとは意味がちよいところがあるみたいだが。」
- ②「旅の楽団で、まわった先ですいぶんと悪さをしているみたいだな。泣かされた女の子も多いみたいだが、本人はあまり悪気がないみたいだからしまつにおえないな。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「やあ、おはよう。気持ちのいい朝だね。」

その後の人生：アンネリーとともに旅をつづけながらやはりいろんな街でトラブルをひきおこしている。

目安箱の手紙

**その1**  
アンネリーのこと、  
守ってくれてありがとう。  
なんてお礼を  
言えばいいか、思  
つかないよ。 ピコ

**その2**

なし

**その3**  
なし



## 仲間にする条件

城レベル1以上でマチルダ騎士団への抜け道の途中に出  
現。話しかけると仲間になる。

## ここが知りたい!

**Q1** ピッキーの出身地は?

**A1** 判明してません。どうも「ワフ……」が関係して  
いるらしいんですけど……。

**Q2** ピッキーは時間も飛んでしまうのですか?

**A2** そうです。トラン共和国のパーティーから、時間  
軸の上でも一瞬で3年ぶん移動してます。つまり彼女は  
年をとっていないません。ずっと16才のままで。前作か  
らどこかにいこうとしているのですが、まだたどり着け  
ていないのです。

**原作では……**

**地獄星・花頂虎・龜旺** (ちしょうせい・かこうこ・きょうおう)  
全身に虎の班紋の入れ墨、首には虎の頭の入れ墨があったの  
で花頂虎。東昌府軍で張清の副将をしていた。張清が強すぎる  
のであまり目立たないが、馬上で投げ槍を使うのが得意で、張  
清が危機に陥りそうになると丁顕孫とともに一斉に駆けつけた。  
梁山泊との戦いでは林沖と花榮に歯が立たず生け捕りにされ、  
張清が捕虜になると一緒に梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍  
の将校となり、方臘討伐戦中に徳清県で谷川に落ちたところを  
槍で突かれて死んだ。

## 地獄星— ピッキー

プロフィール	年齢	16才	性別	女	固定紋章	瞬きの紋章
	出身	この地上のどこか			ワンド	
	軍役	魔法兵团	武器名		わわわワンド	うわわわワンド

## 危険なうっかりテレポート娘

瞬きの紋章の力でテレポートの魔法を使う魔法使いの少女。  
かなりのあわて者で、ときどきテレポートの魔法を失敗する。  
かつてはトラン解放軍に参加していたが、戦争後の建国記念パ  
ーティーの席で魔法に失敗。その姿を消し、時間を超えて3年後  
の現在にやってきたらしい。

名  
場  
面

「じゃあ、さきに帰ってるから  
もどってきたら、会いにきてね!!!」

どこからともなく現れたピッキー。前作に引き続  
き、またしてもテレポートで迷子になっていたよう  
だ。偶然居合わせた主人公は、本拠地に泊めることに  
する。親切にしてくれた主人公に対して好感を持った  
のだろう。会ったばかりなのに、親しげな口調で、ま  
るで恋人にでも  
いうようなセリ  
フを残し、テレ  
ポートしてしま  
う。この屈託の  
なさこそが彼女  
の魅力なのだ。



▲出会ったばかりの主人公  
に、家に泊めてといえるのは  
心底無邪気だからだ

## 調査報告

- ①「どうも、あのお嬢さんはこのたりくの出身じゃないみたいだな。しかし、うっかりテレポートってのはこまつもんだぜ。」
- ②「テレポートのショックかな? みようなこと言ってたぜ。ここに来る前は、トラン共和国建国のおいわいに出てたって……3年前の話だぜ。」
- ③「ありや、なんだろうな、ひとりごとかな、『ワフ……』なんとかって言ってたぜ。よく、わからんが……」

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「あれ?まだねてる?早くおきてね。」

その後の人生:(軍団の名前) 国建国のパーティーのさなか、シャンパンによっていすこへかテレポートしてしまつた。

目安箱の手紙

## その1

こんにちは、(前作  
主人公)さん。また、お手紙します  
ね。あなたのビッ  
キー

## その2

あ、ごめんなさい。  
この前、名前まちが  
いましたね。今度はちゃんとおぼ  
えたから、だいじよ  
うぶです。あなたの  
ビッキー

## その3

この前ね、ちょっとだ  
けテレポート失敗して、  
みんなをおふろの上  
にとばしゃいました。  
ホントはレストランを  
ねらったんだけどね。  
あなたのビッキー



# 天牢星—— ヒックス

<b>プロフィール</b>	<b>年齢</b>	20才	<b>性別</b>	男	<b>固定紋章</b>	なし
<b>出身</b>	トラン共和国 戦士の村				テンガアール ↓ テンガアール++ ↓ テンガアール+++	
<b>軍役</b>	歩兵隊					

## 苦労が絶えない優しき戦士

戦士の村の出身で、成人の儀式の旅をしている最中。無理矢理ついてきたテンガアールとふたりで旅を続けている。気弱な優しい性格で、本来戦うことはあまり好きではない。しかし大好きなテンガアールのために、一人前の戦士になろうと地道にがんばっている。

**名 場 面**

突然現れ、テンガアールを連れていくとするユニコーンのジークフリード。ヒックスはその前に立ちはだかり剣を抜く。戦うことを嫌っていてもテンガアールのためならば、剣を使うことを躊躇しない。なぜなら彼女を守ることを、ヒックスは自らの剣に誓っているからだ。剣の名はテンガアール。戦士の村の習わしに従い、最も大切なものを剣の銘に刻んでいるのだ。



▲普段のヒックスとは違って  
臆することなく、ユニコーン  
と対峙する

## 「テンガアールだけは守る!!! そう誓ったんだ!!この剣にかけて!!!!!!」

ヒックスは自らの剣に誓っているからだ。剣の名はテンガアール。戦士の村の習わしに従い、最も大切なものを剣の銘に刻んでいるのだ。

### 調査報告

- ①「戦士の村のおきてで“成人のぎしき”的ちゅうらしいが、本人は一人前の戦士になることにあんまりきょうみはないみたいだな。」
- ②「テンガアールにふりまわされているが、まあ、あの二人はあれでバランスがとれてるんだろうな。」
- ③「ヒックスの剣がテンガアールって名前なのは、戦士の村のならわしだな。なんでも、自分の一番たいせつなものの名を剣につけるんだとさ。ははっ、こっちがテレちまうぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)さん、おきてください。」

その後の人生：テンガアールとともに“成人のぎしき”的旅をつづけている。

### 仲間にする条件

レイクウェストの宿屋でテンガアールとともに出現。トゥーリバー防衛戦後、コボルト村で再会。イベントをクリアすると仲間に。

### ここが知りたい!

Q1 成人の儀式は今回で終了ですか？

A1 旅自体は、本人が終了したと思えば帰つていいことになっています。ただあまりたいしたことをしてないで帰ると、そのあと馬鹿にされるので、そう簡単には戻れません。ヒックスだとまだまだ……。テンガアールは最終的には、ヒックスに村長になってもらいたいので、まだ帰れないでしょう。

原作では

天牢星・病閑索・楊雄（てんろうせい・ひょうかんそく・ようゆう）

顔色が黄色いことと三国志の関羽の息子閑索からあだ名がついた。29才で、たくましく、全身に藍色の入れ墨がある。薊州の牢役で石秀とともに町のごろつきを退治し、通りかかった戴宗から梁山泊に誘われた。その後、石秀と謀って浮気妻と間男を殺してしまい、石秀、時遷と梁山泊へ向かったが、この途中で梁山泊と祝家荘の争いのきっかけを作ってしまう。梁山泊では歩兵軍頭領のひとりとなり、方臘討伐戦後に背中にできものができ死んでしまった。

### その1

(主人公の名前)さん。ぼくはやっぱり戦士にはむいてないような気がします。(主人公の名前)さんはどう思います?

その2 今日はテンガアールなし

### その3

におこられました。やっぱり、テンガはぼくにりっぱな戦士になってほしいみたいです。ヒックス



## 地陰星— ヒルダ

プロフィール	年齢	33才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	ミューズ市国 ミューズ			武器名	なし
	軍役	後軍部隊				

### 夢見る旦那を陰で支える良妻賢母

ミューズのそばの森にある宿屋「白鹿亭」の女主人。少年のような気持ちでお宝を追い続ける夫のアレックスのそばで、愚痴ひとつこぼさず家庭を支えている。結婚前は戦場で看護婦をしていたらしく、度胸もある。アレックスとは出会ってから半年で結婚していて、いい奥さんの見本になるような女性だ。

#### 名 場 面

### 「あなたが両手いっぱいに宝物をもって帰ってくるのを夢みてたのよ」

過労から倒れてしまったヒルダだが、アレックスがシンダルの遺跡から持ち帰った薬草のおかげでなんとか快復する。しかしここまでヒルダに無理をさせていたと自らを叱咤したアレックスは、宝探しをもうやめるという。そんな夫に茶目っ気のある口調でヒルダは告げる。本気で宝探しをする、子供っぽいところのあるあなたのことを、わたしは好きになつたのだと……。



▲病み上がりなのに、アレックスによけいな気を使わせないようしているのだ

#### 調査報告

- ①「アレックスと会った前はかんごをしていて、戦場にも出ていたらしい。わからないもんだよな。」
- ②「アレックスと知り合ったのは、ミューズ市のあきまつりのことで、それから、半年ほどで会ったらしい。幸せなことだな。」
- ③「息子のビートになかなか友達を作らせてあげられないのが、なやみらしいな。まあ、白鹿亭はあんな場所だし、戦争で逃げなくちゃならなくなつたし……。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)さんは、おねぼうですね。ほら、おきてください。」

その後の人生：白鹿亭にもどり、アレックス、ビートとともに幸せなくらしをおくる。

#### 仲間にする条件

サウスウインドウの宿屋で再会。話しかけるとアレックスとともに仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** ヒルダの趣味はなんですか？

**A1** ハーブ作りですね。

**Q2** ヒルダのモデルは某女優さんですか？

**A2** そうですねえ。これはわかるとは思わなかつたんですけど、実は某女優によく似た高校の同級生がモデルになつてます(笑)。

#### 地陰星・母大虫・顧大嫂（ちいんせい・ほたいちゅう・こだいそう）

母大虫は牝虎の意。解珍、解宝が一番親しくしていた親戚で、賭場のある居酒屋のおかみさんだが、夫の孫新よりも腕が立ち、30人が束になつてもかなわない腕前だった。逮捕された解珍、解宝を救うために孫新、孫立らを巻き込んで牢を襲い、自ら牢番4~5人を斬り殺し、梁山泊へと逃れた。梁山泊でも東山酒店という居酒屋を取り仕切り、情報収集や好漢の接待にあつた。方臘討伐戦後は孫新、孫立らとともに登州に帰り、もと通りの暮らしに戻つた。

**目安箱の手紙**  
**その1**  
たまには、宿屋にも来て下さいね。アレックス、ビートといつしょにかんぱいしますよ。いつしょに夕食でも食べましょ。 ヒルダ

**その2**  
なし

**その3**  
なし



# 天立星—— フィッチャー



## 仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、本拠地の入口付近で出会う。  
トゥーリバー防衛戦後にマカイに命じられて仲間になる。

## ここが知りたい!

### Q1 フィッチャーの信念とは?

A1 名より実を取る人なので、基本的には長いものに巻かれろです。また無理はしないというのも信念ですね。変にプライドもないでの、降参も手段のひとつとしか思っていません。

原作では……

### 天立星・双鎧将・董平 (てんりつせい・そうそうしょう・とうへい)

2本の槍の使い手なので双鎧将。梁山泊東方にある東平府の兵馬都監で、頭がよく、風流人でもあった。梁山泊では宋江と盧俊義のいずれかが総頭領となることにし、盧俊義は東昌府を、宋江が東平府を攻めた。董平は優れた指揮官だったが、東平府太守の態度が気に入らず、敵の策略で捕らえられるとすぐにも梁山泊入りし、東平府攻めに協力した。梁山泊では騎兵軍の五虎将のひとりとなり、方臘討伐戦中に独松関で敵に斬られて戦死した。

プロフィール	年齢 32才	性別 男	固定紋章 なし
出身 ミューズ市国 コロネ		武器名 なし	
軍役 軍師付			

## かんぶつ 飄々とした態度の裏に策を隠す奸物

ミューズの筆頭外交官を務めていた男。だらしない風貌に似合わず、口が達者で駆け引きがうまい。その才能を発揮し、都市同盟をうまくまとめるために力をつくしていた。戦いか終わったあとはミューズの法により、市長の役職に就くことが決まっているらしい。

## 「はっきり言いましょう。 わたしの勝手な判断です」

名  
場  
面

新同盟軍の動きを知り本拠地にきたフィッチャー。主人公たちと会い、トゥーリバーとの同盟を持ちかける。そこでトゥーリバーからの正式な要請かとの問い合わせに、独断だとはっきり告げる。ミューズのもと筆頭外交官としての経験が、トゥーリバーと新同盟軍の協力が必要だと判断した。そしてどんな方法でも成果を残すのがフィッチャー流外交術。型破りを承知のうえの行動なのだ。



◀お調子者に見えるが、実際は外交手腕に長け、頭の切れ男

## 調査報告

- ①「今のところ、ミューズの法では、フィッチャーがミューズの市長らしいぜ。しかし、あのぶしうひげがねえ・・・」
- ②「あのオッサンのとぼけぶりは半分、相手を油断させるための作戦なんだろう。」
- ③「あのオッサンの特技は目をあけながらねることだけ。相手がつまんない話をしてるときはその特技の出番だな。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「お！まだ、寝てたのかい？はやおきは三文の得ですよ。」

その後の人生：ミューズ市にもどり、後にミューズ市長に選ばれる。

## 目安箱の手紙

その1  
(主人公の名前) なし  
の。どうですかね  
え？ ここで、ち  
よいとばかり休みを  
とってみんなで、花  
見にでも行くっての  
は？ フィッチャー

## その2

なし

## その3

なし



## 天満星／天退星 フェザー

プロフィール	年齢	23才	性別	獣	固定紋章	光る風の紋章
	出身	不明			武 器 名	なし
	軍役	特技部隊				

### 知性豊かな誇り高きグリフォン

若きグリフォン族の個体。風吹く谷からほかのグリフォンに追われ、森の村までやってきた。そこでエイダに助けられ、ともに新同盟軍に参加することになる。知性は非常に高く、人の言葉をある程度理解できるらしい。丸い首輪のようなものには、その背景を知る大きな手がかりが隠されているのだが……。



「わが名はフェザー…………  
きみたちに、わが力をかそう…………」

名  
場  
面

ききみみの封印球によって、主人公たちにフェザーの声が届けられる。エイダが感じていたように普通のグリフォンとは違い、その言葉からは気高さがうかがえる。フェザーは自分を助けてくれたことに礼をいい、恩を返すために、主人公とエイダに力を貸すうとまで告げる。グリフォンどろか、並の人間とくらべても、よほど立派な心を持っている存在だったのだ。



▲人間に力を貸すという  
エザー。明らかに普通とは違  
うグリフォンのようだ

### 仲間にする条件

城レベル3以上で、ききみみの封印球を持って森の村へいくとイベント発生。助けてあげたあと、ききみみの封印球をかかげると仲間になる。

### ここが知りたい!

Q1 フェザーの故郷は?

A1 「風吹く谷」です。

Q2 ほかのグリフォンと相性が悪い理由は?

A2 フェザーは「風吹く谷」で起きたクーデターで追われた王子様なのです! (笑) ちなみに首輪は王家の証なのです!

原作では……

天満星・美鷹公・朱全 (てんまんせい・びせんこう・しゅどう)

1尺5寸のヒゲがあり、三国志演義の關羽そっくりなので美鷹公。身の丈8尺4、5寸で、武芸の腕も確か。雷横とともに捕縛係りの都頭をしており、生辰綱事件で逮捕されそうになった晁蓋の逃走にも手を貸した。女芸人を殺した雷横を逃走させたために滄州知府のもとに送られたが、梁山泊の陰謀で知府の子を殺されてしまい、やむなく梁山泊入りした。騎兵軍の八虎将兼先鋒使のひとりとして活躍、方臘討伐戦後にも朝廷に仕え、太平軍節度使にまで出世した。

### 調査報告

- ①「あ…………な、なんでも…………なんとかたにってところから来てるらしい……」
- ②「知るか!!!! 人間の言葉しゃべらねえ奴の何を調べるんだよ!!!!」
- ③なし

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「キュオオオオ——ーンン!!!!」

その後の人生:もどる所のないフェザーはいまでも(城の名前)  
城を守っている。

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

目安箱の手紙



## 地微星—— フッチ

<b>プロフィール</b>	年齢 14才	性別 男	固定紋章	なし
出身	竜洞騎士団領 ゴーヤ		武器名	ベルセルク ↓ シグムント ↓ シグルト
軍役	歩兵隊			

### 少年は悲しみを乗り越え、再び舞い上がる

竜洞騎士団の見習い竜騎士だったが、トラン解放戦争で騎竜ブラックを失い、同時に竜騎士の資格を剥奪される。その悲しみを乗り越え、ハンフリーとともに新たな竜を探す旅を続けていた。本作では、マチルダ領の洛帝山にて、はぐれ竜のブライ特を発見。彼らは今後どんな関係を築いていくのだろうか……？

### 「次にあうときにはぼくはきっと竜騎士にもどってると思うよ」

名  
場  
面

友達ケントとの別れの際にフッチはいう。洛帝山のブライ特が竜なのかもわからないし、竜騎士に戻る見込みがついたわけでもない。しかしフッチはようやくブラックを失った悲しみを乗り越え、未来を見つめることができるようになったのだ。その表情には今までのようなかげりはなく、かつてブラックが生きていたあのころの彼と同じように、生き生きと輝いていた。



▲友達のケントと再会を約束するフッチ。そのときは竜に乗つてやつてくるだろう

### 仲間にする条件

街道の村の宿屋でハンフリーとともに出会う。北の洛帝山へいったまま帰ってこない友人のケントを助け出すことに協力すると、救出後仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** フッチが新同盟軍参加中、ブライ特はどこに？

**A1** 槻に入れて大事に隠してました。

**Q2** フッチの今後の予定はどうなっていますか？

**A2** ブライ特は本当に竜なのかわかりません。それを調べる意味もあって、ハルモニアにいく予定ですね。もし竜で、それが彼の乗る竜と決めたら、竜洞騎士団に戻ることが望みです。

### 原作では

地微星・矮脚虎・王英（ちひせい・わいきゃくこ・おうえい）

身の丈が5尺以下で不格好だったので矮脚虎。清風山の山賊の第二の頭領。もと荷車引きだったが、強盗罪で逮捕され、脱獄して山賊になった。女のこととなると燕順や宋江の意見さえ無視しかねないほど女好きだった。清風寨に捕らえられた宋江と花榮を仲間に救出したのちに梁山泊入りし、やがて宋江の計らいで扈三娘と結婚した。梁山泊では内務担当の騎兵軍の頭領となり、方臘討伐戦中に睦州で敵の妖術に驚いたところを、槍で突かれて殺された。

### 調査報告

- ①「トランにある竜洞騎士団の竜騎士だったが、騎竜のブラックを失い、竜騎士の資格をうばわれたらしい……」
- ②「騎竜のブラックはフッチを守るために、死んでいったようですついでずいぶん、悲しい思いをしていたみたいだな。」
- ③「クリスタルバレーの“一つの殿”に、新しい竜を得る方法をしらべに行く途中だったみたいだな。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「（主人公）さん。朝ですよ。」

その後の人生：ハンフリーとともに“竜”をさがすためにクリスタルバレーを目指す。

目安箱の手紙	その1	その2	その3
	ブライ特をすくって くれて、ありがと う。この子を、大切 にそだてていこうと 思ってます。 フッ チ	なし	なし

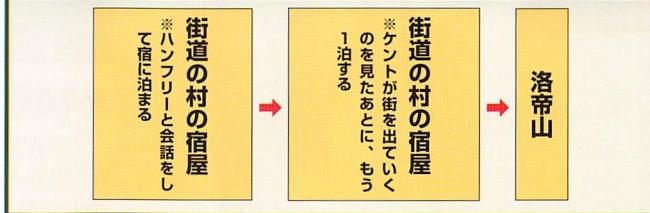
## フッチ&amp;ハンフリーイベント

## 竜の子

## ポイントは宿に泊まること

フッチとハンフリーのこのイベントは、ハンフリーにしつこく話しかけて宿に泊まることでイベント開始。次にケントの会話イベントを見てから、もう一度宿に泊まる。あとは洛帝山にいけば、イベントは進行する。

## EVENT CHART



## 戦士と少年

街道の村の宿屋にいくと、ハンフリーという無口な男がいる。その男に話しかけ続けると、竜を探して旅をしているといふことがわかる。そのころフッチは友達のケントに、自分がもと竜騎士だということを話していた。



▲無口なハンフリー。ようやく竜のことを調べるために旅をしていると話す



## ケント救出

洛帝山を登るフッチたちは、頂上付近でケントが倒れているのを発見。襲ってきたハーピーを退治し、ケントと再会する。村に帰ろうとする一行だが、ケントは竜の声を聞いたといふ、必死にみんなを引きとめるのだった。



▲ケントは絶対ここに竜がいるといって、村に帰ろうとしない



## 新たなる生命

割れた卵から、白く小さい竜らしき生き物が出てきた。竜洞騎士団で多くの竜を見たハンフリーだが、こんな竜は見たことがないと驚く。だがフッチは、まだ新しい竜を受け入れられないでいた。ハンフリーはフッチに、ブラックのことを悲しむのは尊い心だが、それにとらわれて未来を閉ざすべきではないと語る。新たな竜を得るのはブラックへの裏切りではない。そのことに気づいたフッチは、生まれたての竜をブライトと名づけ、育てることを決める。



▲ハンフリーの剣をフッチが止めたとき、卵から白い竜が生まれる



## 竜の卵

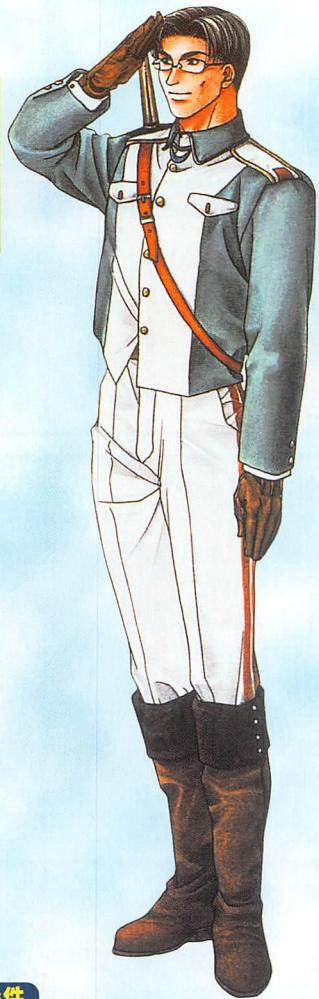
しかたなくケントが先へいくのにつき合う一行。すると、竜の卵が本当にあった。だがフッチは喜ばず、ブラック以外の竜はいらないと話す。ならばとハンフリーが卵を碎こうとする。すると、卵にひびが入り……。



▲基本的に竜洞以外で竜が生まれることはない。この卵はいったい……!?



▲ようやくわだかまりをなくし、新たな竜を得ることを受け入れたフッチ



### 仲間にする条件

グランマイヤーの命令で、ノースウインドウ周辺で起こっている女性の行方不明事件を調査するため、主人公たちと一緒に行動をともにする。以降、仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** フリード・Yは地味だし、それほど強くもないのに、ストーリーによくからむし、奥さんはしっかりいるし……。おいしい役割を与えられた理由は？

**A1** フリード・Yが嫌いなんですかー！（爆笑）チームの中ではけっこう人気ありましたけど……。まあ偶然ですね。

**Q2** ヨシノとの出会いは？

**A2** お見合いという設定です。

### 原作では……

**天暴星・両頭蛇・解珍（てんぼうせい・りょうとうだ・かいちん）**  
両頭蛇は双頭のヘビで、これに会うと死ぬという故事がある。解宝の実兄。7尺を超える大男で、点銃叉の名手。兄弟ともに登州第一の獵師だった。毛太の策略で兄弟とともに逮捕され、処刑されそうになるが、顧大嫂、孫新、孫立ら一族の者に救出され、そろって梁山泊を目指す。その途中、祝家荘と戦う梁山泊に協力し、梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に険しい烏竜嶺をよじ登ろうとして墜落死した。

# 天暴星——フリード・Y

プロフィール	年齢	25才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	サウスウインドウ市国 ラダト			武器名	雷丸 雷光丸 真雷光丸
	軍役	歩兵隊頭領				

### 人々を守る使命感に燃えるサウスウインドウの役人

サウスウインドウのグランマイヤー市長の側近を務めていた、眞面目で一本気な性格の役人。最愛の妻であるヨシノがラダトで彼の帰りを待っている。新同盟軍の戦いが終ったあとは、市長代行の仕事を要請されるが、ヨシノとの幸せな家庭を作る予定があるため、それを断った。

### 「それでも、わたくしは グランマイヤーさまを誇りに思います」

#### 名 場 面

トラン共和国に向かう前にフリード・Yは、サウスウインドウの市庁舎に寄ることを主人公に頼む。そこでフリード・Yはグランマイヤー市長の優しさは、戦乱の世にあっては罪であったのかもしれない語る。だがそれでも市長の、人としての優しさを持った治世が、フリード・Yは好きだったのだ。どんなときでも市長のことを誇りに思っている彼らしい一言である。



▲グランマイヤーが命を賭けるたこの街のために力をつくすフリード・Yは語る

### 調査報告

- ①「ラダトの街には、やつの家があるぜ。まあ、愛をはぐくむ場所ってやつだな。」
- ②「グランマイヤーを敬愛していたみたいだな。まあ、あの市長も戦乱がなければ名市長になったろうにな……」
- ③（ヨシノが仲間になっている）「なんだろうね、ヨシノと二人っきりのときはデレデレして、見てられないぜ。」

死亡時セリフ：「ヨ、ヨシノどの……」（ケガ）

撤退時セリフ：「まだ・まだ・戦えます！！！！！」

朝セリフ：「（主人公）どの！ 気持ちのいい朝ですよ！」

その後の人生：（軍団の名前）国での地位を断り、ラダトの街にもどる。

### 目安箱の手紙

#### その1

はいけい、わたくしひ  
リードは、（主人公の  
名前）どのに申し上げ  
たいことがございま  
してふでをとった次  
第であります。そも  
そも、われらの…

#### その2

……よって、  
われわれは多大など  
りよくをはらいなが  
らも未来へむかいか  
進し、こどもたちの  
見本として、また、  
戦士の…

#### その3

…以上、てみじ  
かとなりましたが、こ  
こまで読んでいただ  
いたことにかんしゃの  
念を感じつつ、ふでを  
おかげでいただきま  
す。フリード・Y

## POINT SCENE 1 全力をもって

ノースウインドウの調査がいちおう終了したとき、サウスウインドウ市は王国軍に落とされ、グランマイヤーは処刑された。行き場のなくなったフリード・Yは、主人公に協力する。そして主人公たちは王国軍に対抗するため、シュウを軍師として迎え、戦う準備を整えた。サウスウインドウ市のため、そして亡きグランマイヤーのため、フリード・Yは戦場で噂を流し、兵士を寝返らせることに成功する。



◀ シュウにサウスウインドウの兵士を寝返らせるための工作を命じられる



▶ 戦闘中に敵の兵士を寝返らせる役目をきっちり果たしたフリード・Y

## POINT SCENE 3 グランマイヤーへの想い

トラン共和国との同盟を結びにいく前に、サウスウインドウに寄ってほしいとフリード・Yは主人公に頼む。サウスウインドウの市庁舎へいくと、フリード・Yはグランマイヤーについて語り始める。戦乱の世にあっては、優しそうなグランマイヤーは指導者として失格かもしれない。しかしそれでもその志を心から尊敬していたと、フリード・Yは語るのだった。



◀ トラン共和国への道案内をするフリード・Yは、サウスウインドウに寄ってくれと頼む



▶ 穏健な性格だったグランマイヤー。平和な時代であったなら、名君となつことだろう

## POINT SCENE 2 良妻

新同盟軍が結成されたあと、ラダトの街にいくと、そこには奥さんであるヨシノがいた。フリード・Yは、サウスウインドウ市のために働かねばならないので、しばらくは会えないことをヨシノに告げる。しかしヨシノは夫を心配して待つだけの生活はいやだと、自分も新同盟軍に加えてくれといい出す。危険だと止めるフリード・Y。しかしヨシノの意志は固く、結局は夫婦で新同盟軍に参加することになる。



◀ フリード・Yはこれからも会いにくることはなかなかできないと妻に告げる



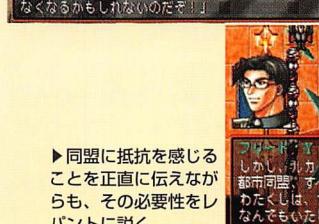
▶ ヨシノは洗濯などあなたを使うことしかできないが、新同盟軍に加えてくれと頼む

## POINT SCENE 4 過去の因縁を捨てて

ハイランドに対抗するために、トラン共和国と同盟を結ぶことを考えたシュウたち。だが、フリード・Yは、赤月帝国時代だったとはいえ、何度も戦ったことのある相手との同盟に抵抗を感じていた。だが、トラン共和国にやってきたフリード・Yは、レバント大統領の前で同盟の必要性を熱く語る。その情熱が大統領の心を動かし、無事同盟は成立するのだった。



◀ トラン共和国との同盟に反対するが、シュウに過去にこだわるなと一喝される



▶ 同盟に抵抗を感じることを正直に伝えながらも、その必要性をレバントに説く





### 仲間にする条件

天山の峠から滝下に落ちていた主人公を川岸で発見し助ける。以後行動をともにする。

### ここが知りたい!

**Q1 「青雷のフリック」と呼ばれる理由は?**

**A1** 旧解放軍時代からいわれていたという設定なんですけど……。いちおう、誰というともなくついたものなんです。フリック自身が「オレ今日から青雷のフリックね」とはいってないでしょう(笑)。

**Q2 フリックの剣術は居合いなのですか?**

**A2** いいえ。ジョウイが傭兵隊に乗り込んで捕まりそうになったときのシーンですよね。あれは数あるフリックの技のひとつです。

**天暗星・青面獣・楊志(てんあんせい・せいめんじゅう・ようし)**  
身長7尺4、5寸で、顔に大きな青あざがあったので青面獣。  
もと殿司制使だったが、重大任務に失敗して流浪の身となった。  
武術の腕前も抜群で、林沖と戦って引き分けたほどだ。やがて  
北京大名府の提轄に抜擢されたが、運搬中の生辰綱(誕生日祝い)  
の財宝(財宝)を晁蓋一味に奪われ、再び流浪の身に。このとき偶然  
にも魯智深と出会い、ふたりして二竜山を襲い、山賊の頭領になった。  
梁山泊では騎兵軍の八虎将兼先鋒使のひとりとして活躍、方臘討伐戦中に病死した。

原作では……

## 天暗星—— フリック

プロフィール	年齢	28才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トラン共和国 戦士の村			武器名	オデッサ
	軍役	弓兵隊頭領				オデッサ+ ↓ オデッサ++

### 平和を願う彼女の意思を愛剣に込め戦う剣士

赤月帝国で、解放運動の初期メンバーとして活躍。あだ名は「青雷のフリック」。解放軍にも参加し、トラン共和国建国に力をつくしたが、最後の戦いで行方不明になっていた。戦士の村の出身で、成人の儀式の途中だが、村に帰る気はない。恋人才オデッサの死は今でも時折、彼の心に暗い影を落とす……。

**「退くわけにはいかないさ。  
あいつに、わらわれちまう」**

**名  
場  
面**

最終決戦を前にフリックはつぶやく。大事な戦いを前にして逃げることを、オデッサなら許さない。そう思うからこそフリックは、前向きな姿勢で戦い続けているのだ。オデッサに見合う男になるまでフリックは戦うことをやめないだろう。楽な生き方を、安易な道をいくことをオデッサを失ったときの記憶が許さない。常に彼の心には、オデッサが存在しているのだ。

◀オデッサを愛し続ける男フリック。彼の戦いはすべて彼女に捧げられる



### 調査報告

- ①「フリックの出身はトラン共和国の戦士の村だ。この村では、「成人のぎしき」のために旅に出るならわしがある。フリックは、その旅のとちゅうらしいが本人は村にもどる気がないみたいだ。」
- ②「旅の修行中に、オデッサという名の女性と出会ったのが、やつの人生を変えたみたいだな。オデッサってのは、トラン解放軍の初代リーダーで、フリックも副リーダーとして解放軍に参加してたらしい。」
- ③「フリックはそのオデッサと恋仲だったみたいだが、解放軍の戦いの中で彼女を失ったらしいな。やつがときおり、みせる表情はそいつが理由なのかもな……」

死亡時セリフ:「くっ……オデッサ……」(ケガ)  
撤退時セリフ:「こんなところで、おれは死ぬわけにいかない!!!!」

朝セリフ:「よお、おきたか? (主人公)。」  
その後の人生:今はまだ、戦士の村にもどる気はなくビクトールとともにあてのない旅へと出発する。

### 目安箱の手紙

**その1**  
なし

**その2**  
なし

**その3**  
なし

## POINT SCENE 1 捕虜の救出

傭兵隊の砦に捕虜として捕らわれていた主人公とジョウイだが、首尾よく抜け出し、故郷のキャロに帰り着く。だが、そこで王国軍に捕らえられ、都市同盟のスパイとして処刑されようとしていた。処刑が執行される直前、警備の兵たちを次々と倒し、主人公とジョウイを処刑台から解放したのは、フリックだった。ふたりを救うためだけに、わざわざビクトールとともにここまでやってきたのだ。



▲処刑されるふたりに、自分の出世について語りかけていたラウド。その言葉を突然フリックの剣がさえぎる

## POINT SCENE 4 フリックの役者っぷり

自分たちと別行動でグリンヒルに潜入していたフィッチャーと情報交換するため、街に向かうフリックたち。だがフィッチャーは市民に密告屋と疑われて、取り囮まれていた。フリックはここで一芝居打つ。市民に合わせて、密告するようなヤツは許せん、いっそのこと殺てしまえと、自分の剣を貸そうとする。だが誰も受け取ろうとしない。ならば俺がと剣を振りかぶると、市民は怖じ気づいて逃げ出していく。



▲フリックの計算通り、街の住人はいなくなつた。だがあまりに真に迫った芝居だったのか、フィッチャーまでが信じ込んで命乞いをする

## POINT SCENE 2 主人公との腕試し

ルカ・ブライトとの戦闘が近づき、主人公たちに傭兵隊の砦から逃げるように勧めるビクトールとフリック。しかし主人公が自分たちも戦いたいというと、フリックは自らの剣を抜く。そして主人公が足手まといにならないかを試すという。むろん主人公は勝てないものの、ある程度はできるとフリックに判断される。フリックはビクトールに実力は保証すると告げ、戦いに参加することを許可するのだった。



▲真剣勝負の一騎打ちというよりは、稽古のような雰囲気で主人公と戦うフリック。当然、手加減して戦っている

## POINT SCENE 5 眠れない夜 1

ルカ・ブライトの軍との決戦前夜。本拠地の屋上でフリックはたたずんでいた。そこへまた探し回っていたのか、ニナがやってくる。ニナはフリックになにを考えているのか聞くが、フリックは答えない。それでもしゃべり続けるニナは、昔の恋人のことでも考えているんですかと聞く。図星をさされたフリックは、ニナをあしらって去っていく。しかしそんな態度もニナには格好よく見えてしまうのだった。



▲月明かりの夜、フリックがひとり物思いにふけっているところにニナが現れる。話をする気分ではないフリックはその場を立ち去る

## POINT SCENE 3 運命の人？

グリンヒルが王国軍によって占領されたと知り、市長代行のテレーズだけでも救出するため、グリンヒルに潜入するフリックと主人公たち。グリンヒルに着いて早々、ハイランドの兵士ともめている少女を助けようと騒ぎに巻わることになる。そこでフリックは、その兵士に脅しをかけ退散させる。だが、その行動が助けた少女ニナの心をつかみ、のちにフリックは彼女に追いかけ回されることになる。



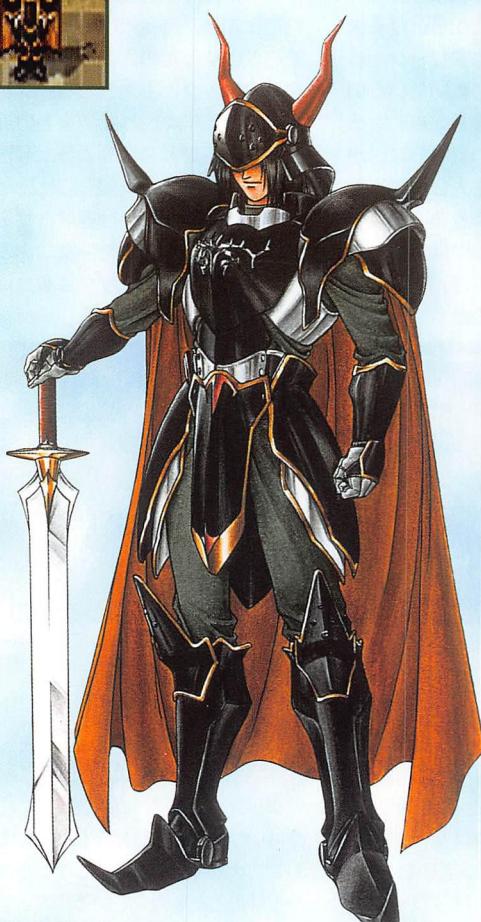
▲場数を踏んでいるだけあって、たいして苦もなく王国軍の兵士を追っ払う。この一件がニナのハートに火をつけることに……

## POINT SCENE 6 眠れない夜 2

グリンヒル奪還への出撃前夜。フリックはいつものように屋上にきていた。しかし今回はオデッサのことを考えているのかとズバリと聞く。フリックはしかたなしにオデッサについて話す。嫉妬からニナはフリックに、死んだ人のことを想ってもしかたないでしょという。これにはフリックも声を荒げてしまう。フリックにとってオデッサへの想いは、簡単に断ち切れるものではなかったのだ。



▲フリックはオデッサを守れず失ったこと、そしてそれを悔いたことを、決して忘れるつもりはないのだ



### 仲間にする条件

城レベル4で、風の洞窟の一番奥、星辰劍があった場所に出現。話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ペシュメルガは何者ですか？

**A1** い、いえません、とても……。

**Q2** 寝ないし、ご飯を食べないのはなぜ？

**A2** と、とてもいえません（笑）。そ、それって全部一部の噂ですよね。ほ、本当かどうかはわかりませんよ。

原作では

天威星・双鞭・呼延灼（てんいせい・そうべん・こえんしゃく）

2本の銅鞭の使い手なので双鞭。汝寧州の都統制（総指揮官）だったところを、梁山泊討伐軍指揮官に選ばれた。武芸の腕は抜群だが、呉用の奸計の前に大敗北を喫し、逃走中に名馬踢雪鳥難を桃花山の山賊に盗まれる。これを取り戻すために今度は青州軍を擁して山賊討伐に出向くが、山賊と梁山泊が一致団結したために捕らえられ、梁山泊入りした。梁山泊では五虎将のひとりとなり、方臘討伐戦後も御營指揮使に任せられて活躍、最後は淮西で戦死した。

# 天威星——ペシュメルガ

年齢	不明	性別	男	固定紋章	なし
出身	不明			クリムゾン ↓ デスクリムゾン	
軍役	歩兵隊頭領			キングクリムゾン	

## 狂気の黒騎士ユーバーの追跡者

「死に立ち向かう者」の意味を示す名を持つ一流の戦士。黒騎士ユーバーを追って世界各地を旅していること以外は、まったくの謎に包まれている。かつてトラン解放軍に参加していたが、その理由も帝国軍にユーバーの姿が確認されたためらしい。噂では人間ではないという話も聞かれるが……？

### 「悪鬼、わが宿命の相手、影……そういったものか……」

名  
場  
面

ユーバーを追って、都市同盟までやってきたペシュメルガ。主人公にユーバーのことを聞かれたペシュメルガは言葉を選び、話す。自身でもユーバーのことをはっきりととらえ、言葉で説明することができないのだろう。ふたりの関係はただの敵同士という言葉では、計り切れないものがあるに違いない。余人が踏み込むことが許されない、そういった領域の話なのだろうか？



ユーバーを追うことが目的  
のペシュメルガ。道が重なる  
うちは協力を約束する

### 調査報告

- ①「ほんと正体がわからんのだが、城の人間みんなに聞いたが、奴がメシを食ってるところも寝ているところも、見たことあるやつが一人もいなかつたぜ。」
- ②「あんな重いヨロイつけていて、よくもまあ、あんなにしづかに歩けるもんだな。」
- ③「なんだかわからんが、影がどうのという事をつぶやいてたのを聞いたことがあるぜ。」

死亡時セリフ：「これまでか……………」（ケガ）

撤退時セリフ：「くっ……………」

朝セリフ：「ふん……………」

その後の人生：再びユーバーを追い（軍団の名前）国を後にする。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 地賊星——ホイ

年齢	16才	性別	男	固定紋章	なし
出身	カナカン			牙双	
軍役	特技部隊			点牙双	
				点名牙双	

### いざというときには影武者に……!?

カナカン出身の小悪党。最近は新同盟軍のリーダーとなった主人公の名をかたり、酒やメシを村人におごらせる手口で各地の酒場を回っていた。しかしラダトの街の酒場で、偶然本物の主人公と出会ってしまい観念。新同盟軍に参加することになる。本拠地でも常になにかを盗もうと、怪しい行動が目立つ。

#### 名場面

### 「これもなにかのえんだぜ！ いっしょにつるむことにしようぜ」

主人公の名をかたり、各地の村や街で無銭飲食をしていたホイ。ラダトでも同じ手口で飲み食いをしていたが、正体がばれてしまう。運が悪かったのは主人公で、ホイと似た格好のために仲間と思われ、一緒に袋叩きにされてしまった。それでもめげないホイは、主人公のことを気に入ったといい、つるむことにした。だがやがて主人公の正体を知り、仰天することになる。



▲巻き添えで殴られた主人公  
はいい迷惑だが、ホイはある  
り気にしていないようだ

#### 調査報告

- ①「どうも、ときおりあんたの部屋にしひびこんでるみたいだぜ。気をつけなよ。」
- ②「おもしろい奴だねえ。あんたの攻撃をマネしてれんしゅうしてたぜ。」
- ③(テツが仲間になっている)「風呂の前でウロチョロしてたが、何をしてるんだか……」

#### 仲間にする条件

トラン共和国との同盟後、城レベル3以上で、ラダトの街の酒場に出現。以後行動をともにし、本拠地へ帰ると正式に仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** ホイはどんな悪いことをしてきましたか？

**A1** 主に釣り銭サギとか、セコイ犯罪をしてました。最近は新しく考えた、新同盟軍リーダーサギをしてるところを見つかりました。

**Q2** 風呂場の前でなにをやっているのでしょうか？

**A2** サイフを狙っていますね。風呂場どころか、主人公の部屋へもこっそり入ったりしてますからねえ（笑）。

原作では……

**地賊星・鼓上蚤・時遷（ちぞくせい・じょうそう・じせん）**  
蚕のように敏捷身軽で、たとえ太鼓の上で跳ねても音を立てないから鼓上蚤。楊雄とは知り合いで、楊雄と石秀が梁山泊の話をしていたのを盗み聞きし、突如仲間に加わった。3人で梁山泊へいく途中、祝家荘でいざこざを起こし、宿屋に放火する。この結果、彼ひとりだけ祝家の者に捕らえられてしまい、梁山泊と祝家荘の争いが勃発した。梁山泊では特技を活かして軍中に機密を伝達する歩兵軍の頭領となり、方臘討伐戦直後に病死した。

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほら、兄弟。朝だぜ。」

その後の人生：こそどろから足をあらい、まじめにはたらこうと思ったが、すぐに考えなおした。

#### 目安箱の手紙

- |  |  |            |
|--|--|------------|
| <b>その1</b>                                     | <b>その2</b>   | <b>その3</b> |
| よお兄弟がんばって<br>るか？ こっちも毎<br>日仕事にせいを出し<br>てるぜ。 ホイ | 部屋のそうじはマメ<br>にしたほうがいいぜ。<br>タンスのおくがほこ<br>りだけだったぞ。<br>ホイ | なし         |



### 仲間にする条件

本拠地を入手後、本拠地へやってきて、そのまま仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ミューズが陥落したときに、ハウアンを助けた人は?

**A1** ホウアンを助けて、サウスウインドウまで連れていってくれたのは、なんと伝説の剣士、ゲオルグ・ライムでした。

原作では……

**地靈星・神医・安道全(ちれいせい・しんい・あんどうぜん)**  
内科も外科も伝授された名医として遠くまで名を知られていたので神医。盧俊義を取り戻すために北京に出征中、宋江が重い病になると、夢に晁蓋が現れ、その病は地靈星でなければ取り除けないと告げた。これが健康府の医師をしていた安道全で、張順が遠路迎えにいき、梁山泊に迎えた。宋江回復後も梁山泊で医師として活躍したが、方臘討伐戦の荊州攻略後に皇帝の病を診るために東京に呼び戻され、太醫院で身分の高い医官となつた。

## 地靈星—— ホウアン

年齢	34才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ミューズ市国 ミューズ			武 器 名	なし
軍役	後軍部隊				

### ミューズで名を馳せる神医の弟子

ミューズでその名を知らぬ者はいないといわれるほど名医。物静かな性格と優しい口調は、患者に安心感を与える。かつてはトラン共和国で修行を積んでいたらしく、そのときは、「神医リュウカン」に教えを請っていた。ちなみにトウタは彼のかわいいお弟子さんだ。

### 「わたしがヒマになるような、世界をつくりましょう」

名  
場  
面

ホウアンが新同盟軍の勝利に、どんな未来を期待しているのかは明白だ。自分の医者としての技術を磨くことは怠らないし、それを役立てもする。だが医者が繁盛するような世界は望んでいない。優れた医術が重宝される世の中は間違いであることをホウアンは知っている。

老人が夭寿を全うするのを看取ったり、子供の転んだケガを手当するだけの世界を望んでいるのだ。



▲自分の医術が必要とされた  
よりも、いつもヒマであった  
ほうが幸せなのだ

### 調査報告

①「ホウアンが戦争の時に使える“ちりょう”ってのは、はなれた所の部隊のダメージもなおせるきちよな能力だぜ。だいじに使えよ。」

②「ホウアン先生も、むかしはトラン共和国のほうで修行をつんでたらしいね。“神医リュウカン”ってのがいたって話だぜ。」

③なし

死亡時セリフ：「トウタ……………」(ケガ)

撤退時セリフ：「わたしのことはいいです、それよりも、他のケガ人を……」

朝セリフ：「朝ですよ……………」

その後の人生：ミューズにもどり、戦乱できずついた人々のちりようをつづけている。

目安箱の手紙

**その1**  
(主人公の名前) さなし  
ん。最近、おつかれ  
のようです。からだ  
にはじゅうぶんちゅ  
ういして下さい。  
ホウアン

**その2**

なし

**その3**

なし



# 地刑星——ボブ

<b>プロフィール</b>	年齢	25才	性別	男	固定紋章	狂牙の紋章
	出身	グラスランド			武器名	棍
	軍役	特技部隊				獣の棍 → 神獣棍

## 根は優しい、寂しがり屋の狼男

かつての赤月帝国の宮廷魔術師ウィンディによって滅ぼされた、半獣人の村の生き残り。ワー・ウルフ族で、紋章の力を使って人の姿を保っている。口が悪いのは、彼の生い立ちを想像すれば、自然と理解できる。非常に寂しがり屋さんなので、仲間の多い新同盟軍に参加できたのは嬉しかったに違いない。

名  
場  
面

### 「それだけの仲間をあつめられたんだ。 その言葉、信用に値する」

狼男であるボブは今までにだまされたり、恐れられたりと、人間に對していい印象がない。それゆえに人間を信用できず、簡単に仲間になることを拒んでいるのだ。唯一ボブが周りを気にせず暮らせる場所は、コボルトの集落だけだった。しかし主人公が種族を問わず、多くの仲間から信頼されているのを見て、勇気が出た。自分の正体を知っても仲間でいてくれると考えたのだ。



◀偉そうないい方だが、それでてきたのだろう  
だけ人間にいやな目に遭われたのだから

#### 調査報告

- ①「ボブのうまれた村は半獣人の村だったが、ウィンディという名の女魔術師があらわれて、村をやきはらちまったく話だ。」
- ②「変身は紋章の力をかりてるみたいだな。紋章の力で変身するよりも紋章の力で人間のじょうたいにしているらしいが。」
- ③「どうも、紋章の力がよわると変身しちまうようだな。この前、クシャミをしただけで変わっちまったが……」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おらおら！！！おきろよ！（主人公）！！！」  
その後の人生：もんくを言ながらもコボルトの村で楽しくくらしている。

#### 仲間にする条件

トゥーリバーのコボルトエリアにいる。城レベル3以上で仲間が80人を超えた状態で話しかけると仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** 髮型は生まれつきですか？

**A1** あのドレッドヘアは趣味ですね。

**Q2** 人間をなかなか信用しないのはなぜですか？

**A2** 昔、だまされたことがあるからです。

原作では……

地刑星・菜園子・張青（ちけいせい・さいえんし・ちょうせい）

野菜畑の番人だったので菜園子。殺人、放火の罪で逃走後、しばらく強盗稼業。腕の立つ追い剥ぎに見込まれて、その娘、孫二娘の夫となる。孟州道の峠・十字坡で居酒屋を始めると、うまそうな旅人を切り刻んで牛肉と偽ったり、肉饅頭にして売り始めた。魯智深とは知り合いだったので、武松が孟州で大量殺人を犯して逃げてきたとき二竜山にいくように勧め、やがて自身もあとを追った。梁山泊では西山酒店で情報収集を担当、方臘討伐戦中に歙州で戦死した。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



## 天罡星——ボリス

プロフィール	年齢	21才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トゥーリバー市		武 器 名	なし	
	軍役	大将軍				

### 父から子へ……信念は受け継がれる

トゥーリバーのコボルト軍の指揮官を務めるリドリーの息子。リドリー戦死の報を留学先で聞きつけ、父の意志を継ぐために新同盟軍に参加する。その実力は、リドリーには及ばないものの、優秀な軍人になるための十分な才能を秘めている。顔は母親似。

### 「わたしも父の志を継ごうと思っています」

名  
場  
面

ティントで主人公とナナミが逃げ出したときに、ネクロードの配下であるゾンビ軍がティントを攻撃。そのとき、リドリーは行方がわからない主人公を探しながら戦い、戦死してしまった。ティント解放後に主人公が本拠地に帰ると、リドリーの息子、ボリスがきていた。都市同盟を、トゥーリバーを救うという父の志を継ぎ、戦うことを決意したボリス。父の誇りは息子へと受け継がれた。



▲父の志を継ぐボリス。父リドリーのように、軍装の似合

#### 調査報告

- ①「さすがは、リドリーの息子だね。軍を指揮する腕前は親父に負けていないぜ。」
- ②「良くはわからんが、おしゃれ好きみたいだな。毎朝、ブラッシングに1時間以上かけているらしいぜ。」
- ③「リドリーの死をくやんではいるが、今はその悲しみを外に出すべきではないと考えているんだな……りっぱなもんだぜ。」

死亡時セリフ：「くっ……まだ父をこえてはいないというのに……」（ケガ）

撤退時セリフ：「退却です！！！急いでください！！！」

朝セリフ：「おはようございます！！（主人公）さま！！」

その後の人生：父リドリーのかわりをりっぱに務め、トゥーリバーのコボルト軍の指揮官をつづける。

#### 仲間にする条件

ティントからナナミと逃げるを選択し、リドリーが死亡した場合のみ登場。ティント解放後、本拠地に現れ、仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** ボリスは登場するまでは、なにをしていたのですか？

**A1** 戰争が始まったとき、ボリスは無名諸国に留学していました。

原作では……

天罡星・玉麒麟・盧俊義（てんこうせい・ぎょくきりん・ろじゅんぎ）

麒麟は想像上の優れた靈獸で、盧俊義の性格風貌が立派だったことを表す。北京きっての大富豪で、身の丈9尺、棍棒の腕は天下無双といふ河北の傑物なので、一時は宋江が梁山泊第一位の座を譲ろうとしたほど。呉用の策略で晁蓋死後の梁山泊に招かれたが、正義感が強く、当初は仲間入りを拒否した。が、番頭の李謐の裏切りで北京で逮捕されたのを救出されて入山。宋江とともに総頭領となって活躍し、方臘討伐戦後、高俅の陰謀で毒殺された。

目安箱の手紙

**その1**  
わたしはいまだ父に  
おいつくことができ  
ぬじゅくはいなれ  
どわが全力にて（主  
人公の名前）どのを  
おたすけする所存で  
す。ボリス

**その2**

なし

**その3**

なし



## 天敗星——ボルガン

年齢	16才	性別	男	固定紋章	火ふきの紋章
出身	ゼクセン			武器名	くろふ ぐろーぶ グローブ
軍役	親衛隊				

### 火ふきの紋章を操る、心優しき力持ち

紋章の力を利用した、火吹きの芸が得意な青年。純朴で優しい性格。昔はゼクセンのサーカス団に所属していたが、下働きをさせられるなど、大変いじめられていたため、アイリ、リィナに連れられて逃げ出した。最近は勉強と学校に興味があるようで、よく本を読む姿が見られるらしい。

#### 名場面

「〇〇もいっしょに旅の一一座になる。  
また、ナイフなげする。これで、みんな幸せ!」

ハイランドとの戦争が最終局面を迎える、ボルガンたちも戦いか終わったあとのこと、考えるようになつた。旅の一一座が1ヶ所に留まることはできないというリィナの言葉に、アイリの顔に寂しげな表情が浮かぶ。それからなにを意味しているのかはボルGANにもちゃんとわかっていた。だから気のいいボルGANは、自分の思いついた最高の解決策をアイリに聞かせてあげたのだ。



▲万事解決だといわんばかりに、ボルGANは自分の思つたりことを口にした

#### 調査報告

- ①「ボルGANはアイリたちとちがって、ゼクセンの出身だ。もともとはサーカスにいたらしいが、逃げ出したところをアイリたち会ったみたいだな。」
- ②「あの火ふきの技はサーカスでならったみたいだ。しかし、紋章の力をつかったサーカスってのはどんなものなんだろうな。」
- ③(エミリアが仲間になっている)「最近は図書館で、べんきょうしているみたいだな。グリンヒルの学校に行きたいみたいだぜ。」

#### 仲間にする条件

リューベの村でアイリ、リィナとともに仲間に。燕北の峠を越え、キャロの街に着くといったんパーティを抜けるが、のちにコロネの街で再会。以後仲間に。

#### ここが知りたい!

**Q1** 火ふきの紋章は生まれつきですか?

**A1** サーカスの団長が朝起きて、外にあったカゴを見たら、ボルGANとパンふた切れと、火ふきの紋章が入っていました(笑)。紋章はこれががあれば寒くないだろうって。

原作では……

天敗星・活閻羅・阮小七(てんぱいせい・かつえんら・げんじゅうしち)

生きた閻魔様のようだから活閻羅。阮兄弟の三男で、筋骨たくましく、顔にできものがある。兄弟とともに鬼蓋の仲間に加わり、梁山泊入り。水軍の頭領のひとりとして最後の最後まで活躍した。方臘討伐戦後は兄弟のなかでただひとり生き残り、徽宗皇帝から蓋天軍都統制に任命される。その後、彼に恨みを持っていた部下の讒言によって官位を剥奪され庶民に戻されるが、本人はむしろそれを喜びとし、老母を連れて故郷へ帰り、もと通り漁夫となり60才まで生きた。

#### 目安箱の手紙

##### その1

きょうはみんなでピクニック。とてもたのしかったよ。 ほるがん

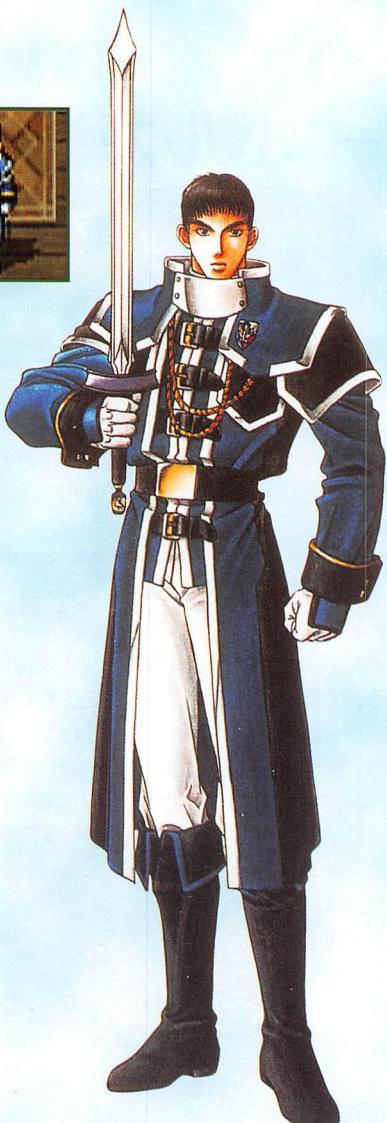
##### その2

ほるがんは、(主人公の名前)がだいすきだ。アイリも(主人公の名前)がだいすきだぞ。ボルガ

##### その3

ボルGANは、最近は図書館でべんきょうしている。本はとっても面白い。いろんな国のいろんなことがわかるよ。ボルガ

ア行  
力行  
サ行  
タ行  
ナ行  
ハ行  
マ行  
ヤ行  
ラ行  
ワ行



### 仲間にする条件

ミューズから帰ったあと、ゴ尔ドーのやり方に納得できず騎士団を退団するイベントが発生。以後仲間になる。

### ここが知りたい!

#### Q1 マイクロトフの信念は?

A1 「弱きを助け強きをくじく」です。真面目一筋な人なので、騎士はかくあるべしみたいなを忠実に守っています。カミューはそこそこ守っているという感じの人ですね。

原作では……

#### 地猛星・神火将・魏定国(ちもうせい・しんかしょう・ぎていごく)

火攻めに詳しく、もっぱら火器を用いて戦ったので神火将。単廷珪と同じく凌州の兵馬団練使だった。単廷珪とともに梁山泊軍打倒のために官軍の大將に抜擢され、凌州に攻めてきた閻勝の軍を打ち破り、宣賛と郝思文を捕虜にしたが、捕虜となつて梁山泊入りした単廷珪に説得されると喜んで投降し、梁山泊入りした。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候の頭領となり、方臍討伐戦中に単廷珪とともに欽州城内に攻め込み、落とし穴で死んだ。

# 地猛星——マイクロトフ

<b>プロフィール</b>	年齢 26才	性別 男	固定紋章 ダンスニー／1	騎士の紋章 ダンスニー／2
出身 ロックアックス			武 器 名 ↓ ダンスニー／2	ダンスニー／3
軍役 騎馬隊頭領				

### 騎士の誇りを貫く正義の剣士

マチルダ騎士団の青騎士団長を務める騎士。直情的で熱くなりやすい性格。騎士の誇りを第一とする姿勢に、部下たちの信頼も厚い。正義を守ろうとせず、自らの利益のみを優先させる領主ゴ尔ドーのもとを離れ、カミューとともに新同盟軍に参加。平和な世を作るために、主人公に従事する。

### 「命がムダについやされるのを見過ごすことなどできない!!!!!!」

名  
場  
面

ミューズ市民への虐殺行為を見過ごしてはならない。

すぐにでもハイランド王国と開戦するように、マイクロトフはゴ尔ドーに進言する。しかしゴ尔ドーはまったく聞き入れようとしない。そしてマイクロトフは、騎士の誓いを破ってでも、なすべきことがあると決断する。ゴ尔ドーの目の前で騎士の誇りであるエンブレムを外し、新同盟軍への協力を申し出るのだった。



マイクロトフはいい放つ  
騎士の前に人であります  
だが、やつらをゆるすなどできぬ!!!!  
命がムダについやされるのを見過ごすことなどできない!!!!

### 調査報告

- ①「こいつは、“騎馬能力”を持っているからな、戦争の時に部隊にいると、その部隊は騎馬部隊になるぜ。」
- ②「こいつは、思い込んだつぱし直情タイプだな。まあ、そんなんだから色恋ごとに關しては、にがてみたいだ。もったいないことだぜ。」
- ③「こいつは、早起きらしくて青騎士団員はそのせいで、すいぶんと朝早くトレーニングさせられて、きたえられたそうだぜ。かわいそうなことだぜ。」

死亡時セリフ：「うおおっ!!!!こんな所で……」  
（ケガ）

撤退時セリフ：「騎士の名にかけて、このかたきは、必ず!!!!」

朝セリフ：「朝ですぞ……」

その後の人生：マチルダ騎士団を再建する。その後、騎士団長となることをすすめられたがこれを断る。

目安箱の手紙

その1 私見ですが、女性を戦いにつれだすのは感心いたしません。少なくとも、後衛には、はいちするべきかと思います。マイクロトフ

その2 なし

その3 なし

## POINT SCENE 1 騎士の務め

ミューズでの丘上会議を見にきた主人公たち。会議室に向かう途中、ナナミがマチルダ騎士団のゴ尔ドーとぶつかり、転んでしまう。そこでナナミに声をかけた優しいひとりの騎士が、赤騎士団長カミューだった。それを見た青騎士団長マイクロトフは、カミューのいつもの癖が始まったとでも思ったのだろうか、時間を守るのが騎士の務めだと話し、カミューを急がせる。



◀レディの扱いを心地よいカミュー。これも騎士の務めだとサラリといい切る

▶時間を守るのが騎士の務めだというマイクロトフ。彼の真面目な性格がわかるシーンだ



## POINT SCENE 3 親友の手助け

王国軍の流民狩りを目にしたマイクロトフは、ミューズで王国軍がなにをしているのかが気になり、単独で偵察に出ようとする。親友のカミューはいちおうそれを止めてはみるが、マイクロトフは勢いよく飛び出していく。こんなマイクロトフを見て、カミューは主人公たちに助けてくれるようにと頼む。自分はゴルドーを抑えるために一緒にいけないと判断したのだ。



◀マイクロトフはどうしてもミューズにいくといって、カミューのいうことを聞かない

▶マイクロトフの行動を、陰からバックアップするカミュー。そこには確かな友情がある



## POINT SCENE 2 流民狩り

マチルダ騎士団との同盟を結びにきた主人公たちのもとに、王国軍が流民を捕らえようとしているとの情報に入る。マチルダ騎士団は出陣し、国境付近に待機する。マイクロトフは、目の前で流民たちが殺されていくのを見て、助けにくべきだとゴルドーに進言。だがゴルドーは国境の外だから手出しさはするなど命令する。納得がいかないが主君の命。マイクロトフは苦悩しながらも、それに従うしかなかった。



◀ゴルドーは、今にも飛び出しそうなマイクロトフに、待機して防備を固めることを命令する



▶命令とはいえ流民たちを見殺しにしてしまうことに。マイクロトフの騎士の誇りは……

## POINT SCENE 4 死の漂う街

ミューズへの国境で、一行は警備の騎士に呼びかけられる。国境を通れないのかと思ったが、それはカミューからの励ましの言葉を伝えるためだった。そしてミューズにたどり着いた一行は、街に人がいないことに気づく。様子を見ながら歩いていたマイクロトフ。その前に市民らしい男が倒れ込む。その男から力がなにかの儀式を行い、住民を虐殺していることを聞き出すのだった。



◀カミューの手回しのおかげで、マイクロトフたちは国境を抜けられた



▶息も絶え絶えの様子で語った男は、マイクロトフの目前で死んでしまう



# 地威星——マクシミリアン

年齢	65才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トラン共和国		武 器 名		なし
軍役	騎馬隊頭領				

## 老いてなお盛んな騎士団長

かつての赤月帝国で活躍していたマクシミリアン騎士団の団長。騎士団はその昔、王国軍と都市同盟の戦いに無断で手を貸したために解体された。しかしひとりでも、騎士の名のもとに正道を行なうため、活動を続けている。まだまだ若い者には負けんと息巻く65才。従者のサンチョは里帰り中らしい。

### 「いつ、いかなる時も万全の備えこそが騎士の務め!!!」

名  
場  
面

戦乱の噂を聞きつけ、新同盟軍に正義ありと判断したマクシミリアンは、勢い勇んで主人公のもとに馳せ参じる。主人公が仲間になることを認めるに、すぐさま仕事に取りかかるため、本拠地へと向かっていった。かつては栄華を誇ったマクシミリアン騎士団はすでにない。だが、騎士の務めを果たすためには、名や形にはこだわらない。それが彼の考える真の騎士道なのだ。



▲高齢ながらもまだ剣も使  
えれば、馬にも乗れる立派な  
現役騎士だ

### 調査報告

- ①「マクシミリアン騎士団ってのは赤月帝国にあった騎士団だが、都市同盟と王国の戦いに勝手に手をかいたのが理由でとりづしになつたらしい。」
- ②「従者のサンチョってのがいるらしいが、里帰りしてるらしいな。その間に、戦争がおこってあのじいさん飛んできたってわけだ。」
- ③なし

死亡時セリフ：「サンチョ！ サンチョはどこだ！！！」

撤退時セリフ：「くっ、このマクシミリアンの不覚！！！」

朝セリフ：「ほら、ほら、おきんか！！！！！」

その後の人生：戦いが終わつた時には騎士の務めははたしたとしてその場を去つた。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

### 仲間にする条件

城レベル3以上。ルカ・ブライトを倒したあとに、サウスウィンドウに行くと出現。仲間になる。

### ここが知りたい！

Q1 マクシミリアンの目的は？

A1 平和を守る騎士団の役目を果たすことです。騎士団はもうないですが、彼にとっては本人さえいれば、騎士団という感じなんです（笑）。

原作では……

地威星・百勝将・韓滔（ちせいひやくしょうかんとう）

百勝将は戦えば必ず勝つの意。陳州の団練使で棗木槊（棗の木の長い矛）の使い手。呼延灼の推薦で梁山泊討伐軍の先鋒に任命された。戦場では秦明に簡単にあしらわれ、呼延灼軍の連環馬軍（長い鎧を着た騎馬軍）が鉤鎗鎗（鎗のよくな長槍）で打ち破られたとき、捕らえられ、宋江の義に感じて梁山泊入りした。梁山泊では小彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に常州で敵の矢を頬に受け、落馬したところを槍で突かれて戦死した。

目安箱の手紙

その1  
(主人公の名前) ど  
の。わしは騎士の名  
にかけてあなたをた  
すけ、この戦争を戦  
い抜くとちかいます  
ぞ。マクシミリア  
ン

その2

その3  
なし



## 地妖星——マルロ

年齢	19才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ティント市国 クロム			武 器 名	なし
軍役	軍師付				

### 主人公に憧れる、読書大好き少年

ティント市長の娘リリィの家庭教師。英雄や勇者に憧れており、主人公の伝記を書くために新同盟軍に参加する。気弱な性格でいつも本ばかり読んでいるので、幼いころからいじめられていた。山賊コウユウとは気の合う友達。お互いの持っていない部分に惹かれ合っているようだ。

#### 名 場 面

### 「○○さまをお助けするなんて…… 本の中のお話みたいですからね」

ゾンビに襲われたティントを逃げ出したマルロは、クロムで、ティントから逃げ出した主人公と出会う。しかしクロムもすぐにゾンビに襲われてしまう。そこでマルロは、コウユウと一緒に主人公を逃がすために戦うことを決意する。力に自信があるわけでもないし、怖くてしかたがないが、英雄をその身を捨てて助けるという、物語のような自分の役割にやる気を起こすのだった。



▲戦うことには自信はない。  
かしこも新同盟軍の一員なのだから、彼も自らのメンバーシ

#### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあとに仲間になる。

#### ここが知りたい！

**Q1** マルロの伝記の進み具合は？

**A1** がんばってます。実は伝記が読めるシステムも予定されていたんですけど、カットされちゃいました。マルロが戦闘にも関係なく、システムにも関係がないのはそういう理由です。

**Q2** マルロはどこで勉強していたのですか？

**A2** 独学です。ティントでは本は高く売れますから、貴重品です。大事に持っているんですね。

原作では……

**地妖星・摸着天・杜遷（ちようせい・もちやくてん・とせん）**

とんでもない長身であるで天にも届きそうだったところから模着天。王倫が頭領をしていたころからの梁山泊の一員で、当時は王倫に次ぐ第二位の頭領として、700～800人の山賊を率いていた。腕のほどは十人並だが、本人もそのことを十分に理解しており、優れた好漢が加わるたびに喜んで席次を譲った。晁蓋が頭領となってからは蕭謹や金大堅を入山させるために活躍し、新梁山泊では歩兵軍の将校となった。方臘討伐戦初期に清溪県で騎兵に踏み殺された。

#### 調査報告

- ①「ティント市の市長の娘のかいこうしのためによばれていらっしゃが、あんたにあこがれて、いつのまにかくつついで来ちましたみたいだな。」
- ②「どうも、あんたの伝記をかんせいさせようと思っているらしいぞ。下手すると、ずっとついてくるかもな。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「（主人公）さん、おきてください。（主人公）さん。」  
その後の人生：ティント市に図書館を設立、多くの子供たちに学ぶことの楽しさをおしえている。

目安箱の手紙

- |  |                                       |            |
|--|---------------------------------------|------------|
| <b>その1</b>   | <b>その2</b>                            | <b>その3</b> |
| あの（主人公の名前）さま、ぼくはあなたの伝記を作ろうと思います。がんばりますので待ってくださいね。マ | 伝記のタイトルは『（軍の名前）軍戦記』（主人公の名前）栄光の道なんですね？ | なし         |
| ルロ   | マル                                    |            |



### 仲間にする条件

リューベの村にいる。山道へ逃げ込んだボナパルトと一緒に探してほしいと頼まれる。森のなかでボナパルトと戦闘し、勝利すると捕獲。仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ボナパルトはどこで捕まえたのでしょうか?

**A1** ボナパルトは巣穴にいたんですけど、ミリーが手を突っ込んでつかんで、かわいいーって連れていきました。当時は子供だったんで、吸い込めませんでした。

**Q2** 口のなかの寝心地はどんな感じなのでしょう?

**A2** 人肌程度にぬるい感じで、ちょっとサラサラしています。

**原作では……**  
地空星・小霸王・周通(ちくうせい・しょうはおう・しゅうとう)  
霸王とは古代の英雄・項羽のことだが、本人は強くなかった。  
桃花山で山賊の頭領をしていたときは、李忠と戦って破れ、第一の頭領の座を譲ったし、同じころに近くの村の金持ちの娘を無理矢理嫁に取ろうとし、魯智深にさんざんに打ちのめされて裸で逃げ出したこともある。のちに呼延灼と戦ったときも数回剣を合わせただけで逃げ出した。梁山泊では小彪将兼斥候の頭領のひとりとなるが、方臘討伐戦の独松関の攻防で偵察中に敵に斬られて死亡した。

# 地空星—ミリー—

プロフィール	年齢	14才	性別	女	固定紋章	山ねずみの紋章
	出身	不明			武器名	ブーメラン ↓ ヒットブーメラン ↓ ハイブーメラン
	軍役	特技部隊				

## 謎の生き物を連れた行動派の少女

ボナパルトという名の謎のモンスターを連れている少女。見かけによらず、意外と行動派。ちなみにボナパルトは、自分の手で捕まえたらしい。ほとんどの時間をボナパルトと過ごしているが、口のなかで眠ったり、目を突っついて順番に引っ込めさせたりと、常識では考えられない行動が多いようだ。

### 「ほら、ボナパルトも、もどってきたよ。かわいいでしょ？」

名  
場  
面

ミリーのもとから逃げ出した、山ねずみのボナパルトをリューベの森のなかで発見するが、ボナパルトは突然襲いかかってくる。なんとか倒し、ようやくおとなしくさせたボナパルトをさし、自慢するようにミリーはかわいいでしょ? と同意を求める。今までボナパルトと死闘を繰り広げていた主人公たちには、どうしてもかわいいとは思えない。その返答は当然沈黙……。



▲さんざん手こすりさせてくれたボナパルト。苦労したわりにはあまりかわいくない?!

### 調査報告

- ①「いつも、お供につれている“ボナパルト”、本人はかわいい生き物と言いまはっているが、ありや、どう見ても……」
- ②「あの目をじゅんぱんにつっついて、ひっこめさせているのが“かわいがってる”って言うのかねえ……」
- ③「お……おい……見ちまったよ……あの“ボナパルト”の中に入って寝寝……してたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ほらほらあ、おきないと、“おはようボナパルトキス”だよお……」

その後の人生：ボナパルトにおよめさんを見つけるために、グラスランドへ旅立った。

目安箱の手紙

#### その1

あのね、ボナパルトはねとってもかわいいのよ。なんだって、この目のところをつつつくとかわいい声でなくんだよ。ミリー

#### その2

なんて、みんなボナパルトのこと良い子、良い子しないのかな? とっても、いい手ざわりなのに

#### その3

今度ね、ボナパルトの新しい特技を見せてくれるね。”ふかね、このひのとこかな? とっても、ふかべつ”っていい



# 地魔星—— ムクムク

年齢	6才	性別	獣	固定紋章	なし
出身	グリンヒルの森			武 器 名	なし
軍役	特技部隊				

## 正義感あふれるレッドむささび

グリンヒルの森周辺に生息するむささび。トレードマークの赤いマントは、空を飛ぶことにはあまり関係ない。おいしい匂いをしたいがために、人間のあとをついてくる「むささび隊」メンバーのリーダー格。ときどき、キャロの街まで遠出することもあるらしい。

### 「ムム——!!!」

名  
場  
面

いつもはグリンヒル近辺の森で、4匹の仲よしむささびと、人のあとをついて遊んでいるムクムクだが、この日は風に乗ってキャロまで遠出をしていた。この街にあるお気に入りの木のそばにいると、人間の遊び友達である主人公がやってきた。いつもと同じように遊ぶつもりだったのかもしれない。しかし、主人公も王国軍に追われる立場で、一緒に巻き込まれてしまうことに。



▲ゲンカクの道場の裏にある大きな木が、ムクムクのお気に入りの場所だ

### 調査報告

- ①「あのマントは空とぶのに関係ないらしいぜ。し……しかし……む……むささびの……ちょうさは……」
- ②「グリンヒルの森にすんでたみたいたが、ときおり、ハイランドのキャロの街まで遠出をすることもあるらしいぜ。」
- ③「隊のリーダー的存在、熱血で、正義感あふれる。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ムム——!!!」

その後の人生：森へと、もどっていった。

### 仲間にする条件

キャロの街、ゲンカク道場の裏手にある木を3回調べると仲間に。またはグリンヒル市周辺を5人以下のパーティで歩くと、いつのまにか仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1**なぜキャロの街にいくのですか？

**A1**主人公と幼なじみなんです（笑）。

**Q2**ムクムクたちが人間のあとをついてくる理由は？

**A2**ムクムクは幼なじみだから。ほかはムクムクがおいしい匂いをつけて帰ってきたからです（笑）。とりあえず友達のムクムクのあとに続いた感じですね。

原作では……

地魔星・雲裏金剛・宋万（ちませい・うんりこんごう・そうまん）  
雲裏金剛は雲つく仁王様の意。王倫が頭領をしていたころからの梁山泊の一員で、当時は王倫、杜遷に次ぐ第三位の頭領だった。杜遷と同様に腕前は十人並だが、自分でもそれを理解しており、晁蓋が頭領となった梁山泊でも随所に活躍した。江州で謀反の罪で死刑されそうになった宋江は死刑前に仕置き場から救出されたが、宋万はこの救出劇で活躍したメンバーひとりだった。新梁山泊では歩兵軍の将校となり、方臘討伐戦中に潤州で戦死した。

目安箱の手紙

その1

ム、ムム——!!! ムムム!!!! ムムツ ムムム? ムム、ムムムムムツ!!!! ツム——!!!! ムム、ムツ——!!!! ムムムム——ムツムム ムムム!! ムムム……ム——!!!

その2

ムムムムムツ!!!! ツム——!!!! ムムム、ムツ——!!!! ムムムムム——ムツムム ムムム!! ムムム……ム——!!!

その3

ムムムムムツ!!!! ツム——!!!! ムムムムムムツ!!!! ムムムムム——ムツムム ムムム!! ムムム……ム——!!!



### 仲間にする条件

ティントの洞窟内にいる。城レベル4以上で話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** メイザースの最終目標はなんですか？

**A1** ライバルのクロウリーを倒すことです。クロウリーのほうは違うことを考えてますけど、メイザースは張り合っています。

**Q2** ふたりは過去になにかあったのですか？

**A2** 同門でした。いちおうクロウリーのほうが師匠でした。なので対決では、実力を試すということも含まれているというわけです。

原作では……

**地然星・混世魔王・樊瑞（ちせんせい・こんせいまおう・はんずい）**  
混世魔王は人騒がせな人物のあだ名。徐州沛県芒碭山の山賊（さんぞく）の第一の頭領で、法術を用い、風を起こし雨を降らせた。流星鎧（りゅうじゆがい）の名手でもあった。梁山泊を併呑しようと思いついていたが、法術は使い慣れていたものの、陣法についてはほとんど知らず、公孫勝の作戦と法術の前にあっさり破れ、梁山泊入りした。その後は公孫勝を師と仰ぎ、歩兵軍の将校となつた。方臘討伐戦後は朱武に道法を教え、ふたりして道士となると公孫勝のもとで出家した。

## 地然星—メイザース

プロフィール	年齢	87才	性別	男	固定紋章	蒼き門の紋章・雷鳴の紋章
	出身	不明			スター・ロッド	↓ コスモ・ロッド
	軍役	魔法兵团長			ノヴァ・ロッド	

### ライバルと切磋琢磨を続ける大魔術師

ティントの坑道にひとりこもって瞑想中の魔法使い。自称「大魔術師」だが、その実力は名前と違わないものを秘めている。トラン解放戦争で活躍した、体に100の紋章を宿す魔術師クロウリーとは、長年のライバル。次の対決の日に備えて、日々強力な魔法の研究に余念がない。

名  
場  
面

「この大魔法使いメイザース、きみの味方をしてやろう!!!!!!」

ティントの洞窟の奥深くでメイザースは瞑想していた。主人公に対して、自分は稀代の大魔去使いだといい放つ。どのくらいの期間、ここで修行したのだろうか。ライバルのクロウリーが外の世界に出たことを聞きつけ、ようやく表に出て修行の成果を試すことにしたらしい。彼にとって、同盟軍に参加することは、クロウリーとの勝負に備えてのウォーミングアップ程度のことなのだ。

ティントの洞窟の奥深部で瞑想していたが、ついに修行の成果を試すときがきた。

▲ティントの洞窟の最深部で瞑想をしていたが、ついに修行の成果を試すときがきた

- 調査報告
- ①「トラン共和国に、その身に100の紋章を宿すクロウリーっていうライバルがいるらしいな。」
  - ②「そのむかし、メイザースとクロウリーが魔術勝負をした時には、ひどいもんだったらしいぜ。なんでも山が3つもふっとんで、一週間、あめがやまなかつたそうだ。」
  - ③「なんだか最近、城の女の子がメイザースに恋のまじないをかけてもららうのがはやってるらしいぜ。メイザースのいちはんにがてな魔法がそいつだってのにな・・・」

- 死亡時セリフ：「この大魔法使いメイザースがあ！！！！！」  
撤退時セリフ：「こういうのは、にがてであるな。」  
朝セリフ：「ふむ・・・おきろ。」  
その後の人生：クロウリーとの決着をつけるため、トラン共和国をめざす。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

目安箱の手紙

その1  
大がかりな魔法のじ  
つけんをしたいのだ  
が場所をつかって良  
いだろうか？ 島を  
一つけしとはすぐら  
いだから、安全だ。  
メイザース

その2  
なし

その3  
なし



## 地稽星——メグ

<b>プロフィール</b>	年齢	16才	性別	女	固定紋章	からくりの紋章
	出身	トラン共和国 レナンカンブ			武器名	ダガー ↓ アサシンダガー ↓ シルバーダガー
	軍役	特技部隊				

### 行動派の未来のからくり師

からくり師である叔父のジュッポに憧れる少女。頭より体が先に動くタイプで、あまり物事を考えずにすぐ行動する節がある。ジュッポを追って旅をする途中で主人公に出会い、修行のために新同盟軍に参加。実力はまだまだ半人前で、お目付役としてつき従うからくり丸も、整備だけはさせたくないようだ。

名  
場  
面  
。

### 「これも一つのぼうけんよね」

立派なからくり師になるための修行の一環として、からくり丸をお供に旅をしているメグ。その修行の旅でメグが求めているのは、「ぼうけん」なのだ。たくさん勉強して、多くの「ぼうけん」を経験することが、立派なからくり師になるために必要な道だと信じている。主人公の仲間になろうと即断したのも、新同盟軍とともにいれば、いろいろな「ぼうけん」ができると思ったからなのだ。



いろいろなことを見たりする「ぼうけん」などが、彼女の間だ。

### 仲間にする条件

城レベル2以上で、グリンヒルの東にあるミューズとの関所にからくり丸とともに出現。関所を通してもらえば困っているふたりに話しかけて仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** メグの作ったからくりはありますか？

**A1** 今のところ、ちゃんと動いているのは貯金箱ぐらいです。置くと食べて、チャリンって感じのやつですね(笑)。

**Q2** メグはからくり丸を整備できるのですか？

**A2** 危険です。整備するたびにネジが余っていますから(笑)。からくり丸はかなり危機に感じて、整備すると宣言されたら、タルに化けたりしながら逃げていますね。

**原作では……**

地稽星・操刀鬼・曹正（ちけいせい・そうとうき・そうせい） 代々の肉屋で家畜を殺す腕が抜群なので操刀鬼だが、頭もよかったです。借金して商売に出たが失敗したため帰ることもできず、百姓家の婿になって居酒屋を開いていた。晁蓋らに生辰綱を奪われて困り果てていた楊志がここで酒を飲んだことから魯智深とも知り合いになり、彼らが二竜山の山賊の寨を乗っ取るのを手伝い、優れた作戦を立てて成功に導いた。のちに梁山泊に加わると肉屋らしく家畜の屠殺係に。方臘討伐戦中、宣州で毒矢を受けて死んだ。

### 調査報告

- 「からくり師の師匠でもあるおじさんのジュッポについて旅に出るつもりだったが、どちゅうでまかれたみたいだな。まあ、あのちょうどいでついてこられちゃったまったくもんじゃないんだろうな。」
- 「からくり丸はお目付け役ってことになっているけど、この間、へやをのぞいたらバラバラに分解してたぜ。よく、組み立てられるもんだな。」
- 「どうも、はしゃげから考えるタイプだな。ジュッポのことをおいかけてのぼうけんに出たのも特に理由はないみたいだしつづく。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「もう——おきて！おきて！！！」

その後の人生：からくり丸とつれだって、ジュッポをおいかげるぼうけんの旅へ出発。※スーパーからくり丸が完成している場合→からくり丸に乗って、ジュッポをおいかげるぼうけんの旅へ出発。

目  
安  
箱  
の  
手  
紙

#### その1

もう、からくり丸はアレはダメ、コレはダメっていうさいのよ。ちょっと、こちらしめてあげようから。 メグ もう、からくり丸はせいびしてあげてたの。バラバラにして組み立てたんだけどネジが何本かあまっちゃって…… メグ

#### その2

この前ね、からくり丸をせいびしてあげてたの。バラバラにして組み立てたんだけどネジが何本かあまっちゃって…… メグ

#### その3

メグはね、いっぱいぼうけんして、いっぱいんしようしてジュッポおじさんに追いついてりっぱなからくり師になるのよ。ふふ。 メグ



### 仲間にする条件

城レベル3以上、カスミをパーティに入れロックアクの里へいくとハンゾウの屋敷で仲間に。または城レベル4でロックアクの里へいくとサスケとともに仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1** モンドの修行方法にはどんなものが?  
**A1** 忍者としての基本トレーニングはちゃんと積んでます。草を植えて跳ぶやつとか(笑)。

**Q2** モンドの格はどのくらいなんですか?  
**A2** 中忍です。血筋的に上忍までは偉くなれません。今はサスケよりは偉いです。

原作では……

地好星・毛頭星・孔明(ちごうせい・もうとうせい・こうめい)  
毛頭星はすばるのこと。不吉の意。孔太公の息子で、独火<sup>ひとりびき</sup>星・孔壳の兄。弟とともに金持ち一家を皆殺しにしたため親子で白虎山にこもり山賊をしていた。武芸の腕はそれほどでもなく、呼延灼と戦ったときには受けたり払ったりするだけで精一杯で、すぐに捕虜にされてしまった。が、呼延灼が寝返って梁山泊に加わったことから、孔明も救われて梁山泊入りした。梁山泊では中軍を守護する歩兵軍の将となり、方臘討伐戦中に杭<sup>こう</sup>州城で病死した。

# 地好星——モンド

年齢	35才	性別	男	固定紋章	かげろうの紋章
出身	ロックアクの里			武器名	爪 凶爪 凶牙爪
軍役	歩兵隊				

## ほかの忍者の手本となる中忍

ロックアクの里から新同盟軍に派遣されてきたベテラン忍者。立場的には中忍だが、いちおうカスミとサスケの先輩にあたる。頭領ハンゾウが信頼を寄せて送り込むだけあって、その実力は高い。本拠地内では、日々懸命に修行する彼の姿が見られる。求道者っぽい雰囲気を持つ真面目な忍者である。

名  
場  
面

### 「よかつたなサスケ。また、カスミどののおともができるぞ。うれしいだろ?」

主人公と一緒にロックアクの里に助力を求めてきたカスミ。ハンゾウは、サスケとモンドを新同盟軍に派遣することを決める。そこでモンドがサスケにいった一言がこれ。モンドはサスケがカスミに対してどんな感情を持っているかを知っているうえで、からかっているようだ。眞面目で無口そうな感じに見えるモンドだが、こんな冗談をいう一面も持っているようだ。



▲普段は真面目なモンド、ついが、サスケがかわいくて、つだいからかってしまうのだ

### 調査報告

- ①「むかしはよくカスミといっしょに、攻撃のれんしゅうをしていたみたいだぜ。」
- ②「毎朝、長いのをこしつけてはしまわってるが、あれは、何かの修行なのか?」
- ③「中庭にみような種をまいてそれを飛んでたが、あれも修行なんだろな。」

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「朝ですぞ。(主人公)どの。」

その後の人生:ハンゾウの命をはたしてロックアクの里へともどった。

目安箱の手紙

**その1**  
どうもあの“ペット”  
というのはなませ  
んなあ。ふとんを仕  
入れていただけると  
ありがとうございます。  
モンド

**その2**  
なし

**その3**  
なし



## 天損星—— ヤム・クー

プロフィール	年齢	28才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	トラン共和国 セイカ		武 器 名	なし	
	軍役	水軍				

### タイ・ホーの大事なパートナー

かつてはトラン解放軍にも参加した、トラン湖周辺に住む漁師。いつも気の向くままに行動する義兄弟のタイ・ホーをよく助けている弟分。最近では釣りに夢中で、本拠地の船着き場のそばには、いつも釣り竿を持った彼の姿が見られる。タイ・ホーの押しかけ女房のキンバリーにライバル視されている。

#### 名 場 面

### 「アニキはそんなことばかり言って…」

同盟軍全員の命を賭けた最後の戦いを前にして、兄貴分のタイ・ホーは、当然参加するという。それを聞いたヤム・クーがボソリとつぶやいた一言がこれ。とにかくいろんなトラブルに首を突っ込みたがるタイ・ホー。いくら止めても全然いうことを聞かないで、ヤム・クーはその姿をあきれて見ていているしかない。まさにヤム・クーの日々の気苦労がうかがえる一言といえる。



▲タイ・ホーがやりすぎるので、たしなめるのも、弟分である彼の大切な役目だ

#### 調査報告

- ①「タイ・ホーと義兄弟になったのはずいぶんふるいみたいだな。最初はかけごとがもとのケンカで知り合ったらしいぜ。」
- ②「タイ・ホーの家にはおしかけにようぼうのキンバリーってのがいるんだが、そいつが、ヤム・クーのことを行かせたらしい。」
- ③なし

死亡時セリフ：「ふう…………あとはたのみますぜ…………」

撤退時セリフ：「ちつ…………」

朝セリフ：「おきてくださいな、（主人公）さん。」

その後の人生：トラン湖のほとりで、さかなつりを楽しんでいる。

※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

#### 仲間にする条件

クスクスの街でタイ・ホーとともに仲間になる。

#### ここが知りたい！

##### Q1 戦闘に参加できなくなった理由は？

A1 魚釣りに熱中しているんです（笑）。また、あまりついていくと、タイ・ホーが無茶をするので、どちらかというと、ついていかないほうがよいのかな、と考えています。

原作では……

天損星・浪裏白跳・張順（てんそんせいろうりはくちょう・ちょうじゅん）  
武芸もでき、潜水泳法の天才だったので浪裏白跳（浪くぐりのハヤ）。身の丈6尺5、6寸、32、33才で、真っ白な体をしている。張横の弟で、江州で魚問屋をしていたが、宋江が戴宗や李達と遊んでいたとき、偶然にも李達と大喧嘩し、宋江と知り合った。その後、謀反の罪を着せられた宋江救出作戦に参加し、宋江を陥れた黃文炳を捕らえた。梁山泊では水軍の頭領となり、方臘討伐戦中に湧金門で戦死したが、その魂は神となって死後にも大活躍した。

#### 目安箱の手紙

その1  
(主人公の名前) さ なし  
ん。たまには、いつ  
しょにつりでもしま  
せんか？ 湖をわた  
る風は気持ち良いで  
すせ。 ヤム・クー

その2  
なし

その3  
なし

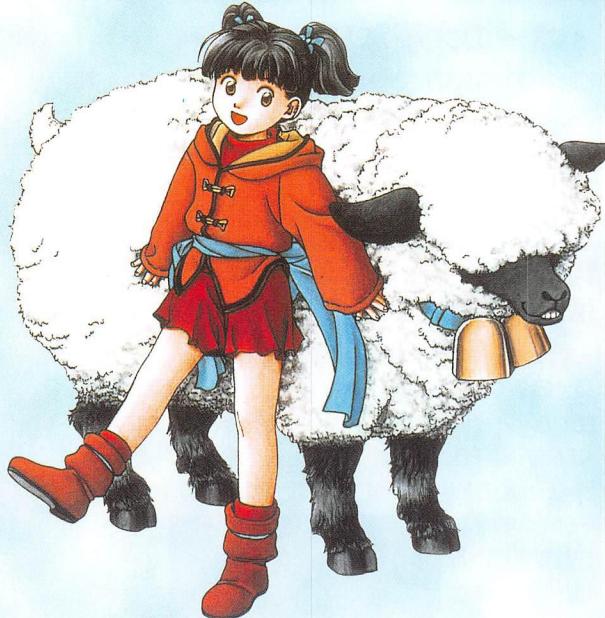


# 地囚星— ユズ

プロフィール	年齢	10才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	グリンヒル市国 森の村			武 器 名	なし
	軍役	後軍部隊				

## おませでクールな新同盟軍の牧場主

戦乱によっておじいさんとはぐれ、コボルト村で途方に暮れていた羊飼いの子供。新同盟軍にその身を寄せ、食料となる動物の管理を一手に引き受けている。年齢、見かけによらず、かなりのしっかり者。一番かわいがっている動物は、羊のタロウ。その羊だけは食べないようにしているらしい。



### 名 場 面

#### 「行こう。ヒツジさんたち!!! いっぱい、ごはん食べさせてあげるからね!」

戦乱に巻き込まれ、頼りのおじいちゃんは行方不明。そのため、飼っている羊たちに、満足にご飯もあげられない。途方に暮れている最中に、羊たちが全部逃げてしまった。そんなユズとコボルト村で出会った主人公は、逃げた羊を全部捕まえ、新同盟軍の本拠地で羊を飼わないかと誘う。大喜びしたユズは、新同盟軍に参加。牧場の管理を一手にまかされる役職に就く。





## 天哭星— ヨシノ

年齢	23才	性別	女	固定紋章	なし
出身	サウスウインドウ市			なぎなた・桜丸	なぎなた・桜丸
軍役	歩兵隊			長なぎなた・桜丸	大なぎなた・桜丸

### 待つだけの女を脱却した貞淑な妻

ラダトの街に住んでいるフリード・Yの妻。家事全般はそつなくこなし、特に洗濯が大好き。非常におしとやかな女性だが、愛する夫といつも一緒にいたいがために、新同盟軍への参加を決意する。魔法を使いこなす優れた才能を秘めているが、本人はそのことにあまり気づいていない様子。

### 「わたくしフリード様のおそばで いっしょに戦いとうござります」

サウスウインドウが陥落したあと、ずいぶんと経つてからようやく顔を見せてくれた夫に、ヨシノは喜ぶ。しかしフリード・Yは新同盟軍のもとで戦うため、またしばらくは戻れないと言ふ。ヨシノは夫の無事を待つだけのつらい生活は耐えられないと思い、夫とともに戦いたいと主人公に頼む。生きるときも死ぬときも、夫のそばにいることが一番の幸せだと感じているのだ。



▲夫のそばにいるためなら危険な戦いに身を委ねることもできるというヨシノ

### 調査報告

- ①「フリードとは、グラムマイヤーのショウカイで出会ったようだ。なんだろうね、ウマが合ったっていうのかね。でも、結婚したのは5年後だったぜ。」
- ②「得意技は、フリードとの協力攻撃と“にくじやが”だってさ。そうだな，“にくじやが”は食ってみたいな。協力攻撃をくらうのは、かんべんしてほしいが。」
- ③「戦いがおわったら、フリードといっしょにラダトにもどり、しづかにくらそうってやくそくしているみたいだぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝ですよ。おきてくださいな。」

その後の人生：やくそく通り、ラダトにもどったフリードとともに仲良く暮らす。

### 仲間にする条件

ラダトの街の家にいる。本拠地を手に入れたあと、フリード・Yをパーティに入れて会いにいくとイベントが発生。仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** 毎日どのくらいの量の洗濯をしているのですか？

**A1** 時間があるだけ洗濯します。きれいになっていくのが好きみたいです。さすがに掃除まではあの広さでは手が回らないので、洗濯だけはほとんど一手に引き受けているという雰囲気ですね。

### 原作では……

#### 天哭星・双尾蝎・解宝（てんくせい・そうびかつ・かいほう）

双尾蝎は尻尾が2本のサソリで、噛まれたら死ぬ。解珍の実弟。7尺を超える大男で、両腿に飛天夜叉の入れ墨があり、気性が激しく、怒ると馬鹿力を發揮する。兄とともに毛太公の策略で逮捕されるが、一族の者らに救出されて梁山泊を目指す。その途中、孫立らとともに祝家荘に潜入し、祝家討伐に一役買ったのちに梁山泊入り。梁山泊では歩兵軍の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中に烏鵲嶺をよじ登ろうとして、敵の矢を受け戦死した。

#### 目安箱の手紙

##### その1 その2 その3

この城の人たちは  
みんな、お元気です  
からせんたくのしが  
いがありますわ。  
ヨシノ

なし  
なし  
なし



### 仲間にする条件

ティントの市庁舎の隣にいる。城レベル3以上でジーンを仲間にした状態で話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** ラウラとジーンの関係は?

**A1** はい。あのジーンは幼なじみです。

**Q2** ラウラの店の2階からはなにが見えますか?

**A2** パッと見ではわからないんですけど、あの2階から下をのぞいているという設定です。だからラウラのことと上からのぞいてるということですね。すてきな景色、きれいな景色とは、つまりそういうことなんです。

原作では……

**地巧星・玉臂匠・金大堅** (ちこうせい・ぎょくひょう・きんたいけん)  
碑を刻んだり、玉石や印鑑を彫る名手だったので玉臂匠。武芸にも優れていた。濟州で字を刻む工匠をしていたが、蕭讓とともに、江州で捕らえられた宋江を救うために家族とともに梁山泊に拉致され、やむを得ず仲間となって公文書に捺す印鑑を偽造した。その後も手形、印章、鑑札などの彫刻を担当したが、方臘討伐戦の直前に皇帝じきじきの希望で皇甫端とともに御前に仕えることになった。最後は天子の印鑑を司る役所で官職に就いた。

# 地巧星—— ラウラ

プロフィール	年齢	不明	性別	女	固定紋章	なし
	出身	不明			武器名	なし
	軍役	魔法兵团				

### 紋章の力を制御する実力派の札職人

この世界では珍しい札職人の女性。友人のジーンを頼って、新同盟軍にやってくる。謎だらけの存在であるジーンの情報を知る唯一の女性だが、彼女の年齢、出身もまた不明である。極度な方向音痴だが、封印球から魔力のこもった札を作り出すというデリケートな作業をいとも簡単にこなす人でもある。

名  
場  
面

### 「ちゃんと地図にしるしもつけたし だいじょうぶよ」

謎の美人紋章師ジーンの友人だと語る、こちらも謎の美人札職人。さすがにジーンの友人というだけあって、ただ者ではない。封印球から札を作る能力もそうだが、極度の方向音痴は想像を絶する。話によると、トゥーリバーを目指して歩いているうちに、ティントにきてしまったらしい。そんなラウラに大丈夫だといわれても、主人公たちには不安を隠せなかっただろう。



▲ 大丈夫だといっているのではなく、ラウラは別の方向に歩き出している。

### 調査報告

- ①「ジーンとラウラは友人みたいだが、いったいどこで知り合ったんだか……かいもくけんとうがつかねえぜ。」
- ②「札作りってのは不思議なもんだな、世界を形作っているっていう紋章の力を、札へと変えるんだからな。ある意味、世界をコントロールしてるってことだからな。」
- ③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「おはよう……（主人公）。」

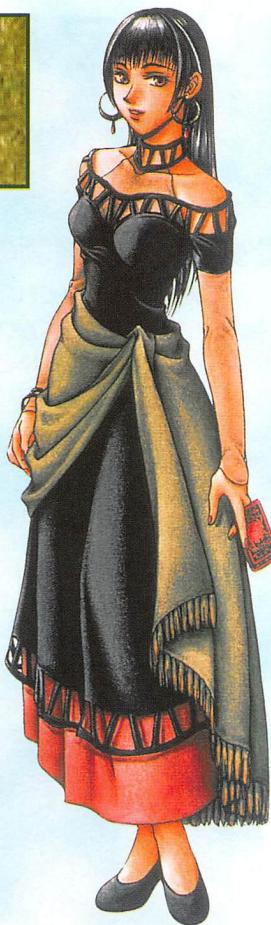
その後の人生：トラン共和国をめざして北へと旅立った。

目安箱の手紙

**その1**  
封印球があまつてい  
たらわたしの所に來  
てね。わたしの作る  
札はふつうには売っ  
ていないものだか  
ら、ためしてみてね。  
札作り ラウラ

**その2**  
なし

**その3**  
なし



## 天剣星— リイナ

プロフィール	年齢 18才	性別 女	固定紋章 なし
出身	グラスランド	武器名	チャリオット ↓ エンブレス ↓ ワールド
軍役	親衛隊		

### 世の理を経験と占いで知る魅惑の女性

カード占いを得意とする、旅の一一座の女性。妹のアイリとはまったく違うタイプで、落ち着いた大人の雰囲気を漂わせている。幼いころに両親を失い、アイリの面倒を見ながら生き抜いてきた彼女。多くの苦労を経験し、世の中の裏と表を知りつくしているのも当然のことだろう。

名  
場  
面

「ふふふふ…大人の話をしてきただけよ。  
さあ、行きましょう」

キャロの街に向かおうとした主人公たちだが、燕北の峠は危険だということで、都市同盟の兵士たちが通行を許可してくれない。そこでリイナが自信ありげに説得に乗り出す。兵士の隊長を連れ出し、主人公たちを待たすこと数刻。戻ってきた隊長は、快く通行を許可した。いったいなにをしたのか？ 主人公たちの問い合わせにリイナは妖しく微笑むだけだった……。



▲リイナと戻ってきた兵士は通行を許可。大人の話つてど

### 調査報告

- ①「リイナとアイリは姉妹だが、性格はすいぶんちがうみたいだな。リイナのほうが、おちついていて、大人のふんいきをただよわせているぜ。ひとつしか、年がちがわねえのに。」
- ②「都市同盟の西のグラスランド出身であることになっているが、じつさいのところはよくわからないみたいだ。生まれたころから、旅また旅のくらしだったんだろうな。」
- ③「酒のほうは、すいぶん強いみたいだぜ。勝負をいどんだ、ビクトールがつぶされてたからな。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「(主人公)…………朝よ…………」

その後の人生：アイリ、ボルガンとともに旅の一一座を率いて、各地を回っている。

### 仲間にする条件

リューベの村でアイリ、ボルガンとともに仲間に。キャロの街に着くといったんパーティを抜けるが、のちにコロネの街の宿屋で再会。以後仲間に。

### ここが知りたい！

**Q1** 燕北の峠でリイナはなにをしたのですか？  
**A1** さ、聞くなー（笑）。と、とてもいえない。子供はもう寝なさい。大人は、みんなわかっているでしょ（爆笑）。

**Q2** リイナの占いはよく当たるのでしょうか？  
**A2** かなり人間観察が得意なので、当たりそうなことをいつてるという感じです。

原作では……

天剣星・立地太歳・阮小二（てんけんせいりいっちたいさいいげんしょじ）  
立地は即座にの意、太歳は災いを起こす凶星の名で、この男にちょっとかいを出すと大変なことになるという意味。見るからに恐ろしげで、目はくぼみ、眉が縦にはえている。阮兄弟の長男で、清州梁山泊のほとりの村で漁師をしていたところ、呉用に誘われ、晁蓋らと梁山の金銀財宝を強奪した。熟練した船乗りで、梁山泊では水軍の頭領のひとりとして活躍。方臘討伐戦中、烏竜鎮で敵の火筏に襲われ、捕虜になるよりはと自ら首をはねて死んだ。

目  
安  
箱  
の  
手  
紙

その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし

ラウラ  
／リイナ

ア行  
カ行

サ行  
タ行

ナ行  
ハ行

マ行  
ヤ行

ラ行  
ワ行



### 仲間にする条件

リューベの村で話しかけ、メシ代3000ポッチを払ってあげると仲間に。壊滅後はコロネの街の宿屋にいる。ここではお金を肩代わりすれば仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** リキマルの仇討ちとは?

**A1** 今はいえません。でもご飯食べているときは、忘れていることもあったらしいです(笑)。

**Q2** お腹が空いて倒れている前の経緯は?

**A2** いちおう、本人はお金を物乞いにあげたために、お腹が空いていたといっています。まあ嘘ではないのですが、ほとんど食事代で消えかけていたんでしょう。

**原作では**  
地暗星・錦豹子・楊林(ちあんせい・きんひょうし・ようりん)  
見た目が立派だったので錦豹子。杭州での宋江救出後に蘄州へ向けて梁山泊を旅立ったまま行方知れずになっていた公孫勝と偶然出会い、梁山泊の仲間に加わるように勧められた盗賊。その後、公孫勝を探しにやってきた戴宗に声をかけ、梁山泊入りした。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候のひとりとなる。方臘討伐戦中に杭州で疫病にかかるが、どうにか無事に帰還。官職を授かるが辞退し、裴宣とともに飲馬川に帰り、庶民としてのどかに暮らした。

# 地暗星——リキマル

年齢	25才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トラン共和国 セイカ			武器名	ヤツツナ オニマル ドウジキリ
軍役	歩兵隊頭領				

## 恩義を大事にする巨大な胃袋の持ち主

空腹で倒れていたところを主人公に助けられ、以後新同盟軍に参加。包丁のような大剣を持ち前の剛腕で振りかざし、敵をなぎ倒す。かなりの大飯食らいで、持ち金のほとんどは食費に消えてしまうことが多い。旅の目的は仇討ちらしいが、そんな暗い影を微塵も感じさせずに生きている。

### 「ところで、傭兵隊って…… メシは食えますよね……」

名  
場  
面

計画性なしに、行き当たりばったりの旅を続けてい

るリキマル。当然、お金がなくなり、行き倒れるはめになる。主人公に食事をおごってもらい、のたれ死なずにすんだ彼は、一飯の恩とばかりに仲間となり、ともに戦うことを承諾する。決死の覚悟で力になるつもりだったが、どうしてもこれだけは気になったのだろう。少しだけ不安げな面持ちでこの一言をつぶやいた。



この様子では、何度もしきれない経験があるのかもしれない

### 調査報告

- ①「どうも、こいつの大ぐらいはむかしからみたいだな。グレッグミンスターで一度、食いすぎて、金がはらえずに食い逃げをしたことがあるみたいだ。」
- ②「はらいっぱい食って、その後、たっぷり寝るのがշुミ……ってお気楽なやろうだ。」
- ③「旅の目的は“かたきうち”だって言ってるが、本当だかどうか……」

死亡時セリフ: なし

撤退時セリフ: なし

朝セリフ: 「ほらほら!!! おきろよ!!! (主人公) !!!」

その後の人生: カたきうち討ちの相手をさがして、ふたたび、北へと旅立った。

目安箱の手紙

その1 ここはメシがうまい なし  
な! 最高だ!!!!  
リキマル

その2 なし  
その3 なし



## 仲間にする条件

本拠地を入手後、ラダトの街で話しかけコイン当てをする。そのあと酒場へいき、村人からコインをもらって再び話すと、彼のインチキを見破り仲間に。

## ここが知りたい!

**Q1** シャツのなかにいる犬は何者ですか？

**A1** ネコでした（爆笑）。今明かされる脅威の新事実。あまりに見てくれる悪いネコなので余っちゃっていたんです。それをリッチモンドが引き取ったんですね。名前はビアンカ、メスです。

**Q2** ジーンの調査でなにを見たのでしょうか？

**A2** そ、それは、ガタガタガタガタ……（笑）。とても恐ろしいということは確かです。

原作では……

**地幽星・病大虫・薛永**（ちゆうせい・びょうたいいちゅう・せつい）  
病大虫は虎まがいの暴れ者の意。武家出身の槍棒使いの武芸者だったが、落ちぶれて武芸を見せ物に客寄せをする膏薬売りになっていた。鄆城県で逮捕された宋江が江州へ流される途中の掲揚鎮で知り合い、李俊や穆弘の仲間になった。江州で処刑されそうになった宋江を救出するときも土地の仲間や梁山泊の奸漢たちとともに働いた。梁山泊では歩兵軍の将校のひとりとなり、方臘討伐戦中に史進らと豈嶺閣の偵察に出て、敵の矢を受けて戦死した。

## 地幽星——リッチモンド

プロフィール	年齢	35才	性別	男	固定紋章	なし
	出身	サウスウインドウ市国		武器名	なし	
	軍役	特技部隊				

## なんでも調べてくれるクールな名探偵

自称「ハードボイルドダンディの名探偵」。実力は確かに、かなりの情報に通じている。口癖は「なんでも、お見通しさ」。仕事はパーフェクトにこなすことを信条としており、その情報は信頼がおける。調査しにくい動物やモンスターに関しては、飼い猫のビアンカ、通訳できるバドに協力してもらっているそうだ。

名  
場  
面

「ふ……  
仕事はパーフェクトに……だ」

自分から売り込んで仕事を引き受けたリッチモンド。シュウに関する情報を調査して報告したが、それだけでは仕事を完了したと考えなかった。川の中からありもしないコインを見つけろという無理難題を突きつけられ、困っていた主人公たち。そこでリッチモンドは陰ながら手を貸す。依頼主の望みを知り、パーフェクトに問題を解決するのが、彼流の仕事のやり方なのだ。



主人公の見つけた、あるモノはリッチモンドは

## 調査報告

①「おいおい、この強くて、優しくてたよりになる色男のおれさまのことをこれ以上、知りたいってのかい？ そいつは、やめときな。ヤケドするぜ。」

- ②なし  
③なし

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「もう朝だぜ、（主人公）。」

その後の人生：ラダトの街で、いまでもたんてい業をつづけている。

目安箱の手紙

## その1

仕事はパーフェクトに、がこのおれさまのボリシーさ。仕事なら、いつでもうけおうぜ。リッチモンド

## その2

なし

## その3

なし



## 天罡星——リドリー

年齢	39才	性別	男	固定紋章	なし
出身	トゥーリバー市		武 器 名	なし	
軍役	大將軍				

### 威厳さえ漂う、コボルト族の有能な指揮官

トゥーリバーでコボルト軍の総指揮官を務めている軍人。その指揮能力の高さは軍師シュウのお墨つき。軍人気質で融通がきかない一面もときたま見せるが、軍務に対する努力を怠らぬ姿勢から、兵士たちの人気も高い。まさに新同盟軍の中核といえる頼れる存在である。

### 「このトゥーリバーを愛する者としての ほこりをかけて、ここを守り抜きましょう!!!」

名  
場  
面

キバとクラウスの奸計にかかり、トゥーリバーは王国軍に制圧されようとしていた。だがリドリーは人間にに対する不信感から、軍隊を動かせない。そのとき、これまでコボルトと人間にうとまれてきたウイングホードたちが登場。街を守ろうと、必死の戦いを始める。その姿を見てリドリーは気づく。自分たちの故郷を愛し、守ろうとする気持ちに種族の違いなどはない……。



参戦。トゥーリバーは守られただのだと  
リドリーたちコボルト軍が

### 調査報告

- ①「前から疑問だったんで、ちょいと調べてみたんだが、やっぱりエラくなあってシッポはあるみたいだな。」
- ②「リドリーには一人息子のボリスってのがいるらしい。今は、無名諸国に修行の旅へ行ってるらしいがな。」
- ③なし

死亡時セリフ：「われらが、トゥーリバーの栄光のために！」（ケガ）  
撤退時セリフ：「このような所で、たおれるわけには、いかぬ!!!!」  
朝セリフ：「おはようございます、（主人公）どの。」  
その後の人生：トゥーリバーにもどりコボルト軍の指揮官をつづけ後進のしどうにあたる。

### 仲間にする条件

トゥーリバー一防衛戦のあとに仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** リドリーの胸についているのは勲章ですか？

**A1** 軍功を立てたときの勲章です。最も有名なものとしては、グラスランドの進入を防いだものがあります。

**Q2** リドリーの奥さんはどうしていますか？

**A2** 家庭を守っています。

原作では……

天罡星・玉麒麟・盧俊義（てんこうせい・ぎょくきりん・ろしゅんぎ）

麒麟は想像上の優れた靈獸で、盧俊義の性格風貌が立派だったことを表す。北京きっての大富豪で、身の丈9尺、棍棒の腕天下無双という河北の傑物なので、一時は宋江が梁山泊第一位の座を譲ろうとしたほど。呉用の策略で晁蓋死後の梁山泊に招かれたが、正義感が強く、当初は仲間入りを拒否した。が、番頭の李固の裏切りで北京で逮捕されたのを救出されて入山。宋江とともに総頭領となって活躍し、方臘討伐戦後、高俅の陰謀で毒殺された。

<b>その1</b> 城内でのいぬをかうの はかないませんか、 しつけはきちんとさせ てください。食事 は時間どおり、さん ばもかかさないよう にリドリー	<b>その2</b> なし	<b>その3</b> なし
--	------------------	------------------

## POINT SCENE 1 100叩きの刑

トゥーリバー軍の指揮官リドリーは、偵察の途中で逃亡し、叱責を受けても責任逃れをしたとして、フィッチャーを100叩きの刑に処すと宣言した。フィッチャーは新同盟軍のリーダーがもうすぐやってくると弁明する。リドリーは、フィッチャーが優秀な外交官であることを知っている。しかし、法を曲げるわけにはいかないという彼の信念は固く、容赦なく刑を執行しようとする。



◀ フィッチャーを100叩きにしようとするリドリー。だがある程度は手加減する気らしい



▶ 輝く盾の紋章を見ることでやっと納得するリドリーは、軍人気質を持った人物だ

## POINT SCENE 3 挟み撃ち

ラダトの街でのキバ軍との戦いのなか、布陣に対して不満を告げたリドリーは、人間は信用できないといい、自らの部隊を撤退させてしまう。戦局が不利と判断した新同盟軍は、いったん本拠地に撤退。その後、キバ軍は本拠地に攻め込んでくる。そのときリドリーの部隊が、キバ軍の後方に出現。キバ軍を挟み撃ちにする。前の戦いでリドリーの撤退はこの策のための布石だったのだ。



◀ 優秀な軍人である彼が、トゥーリバーでの過ちを繰り返すはずがない



▶ キバ軍相手に一芝居打ったリドリー。彼の活躍で、キバ、クラウス親子を捕らえられる

## POINT SCENE 2 人間不信

新同盟軍とトゥーリバーの同盟がまとまりかけた翌日、リドリーは人間を裏切り者扱いし、コボルト族だけで王国軍と戦うといい出す。主人公たちがその真意を聞くと、コボルト居住区の支配権を条件に、マカイと王国軍が和解するという内容の密書を発見したためらしい。コボルト族の責任者という立場にあるリドリーには、そんなことは認められることではなかったのだ。



◀ なにがあったのか、リドリーは人間に対して怒り、昨日とは違う態度をとる



▶ 一族を守らなければならぬ立場にある、リドリーの意志は固い



## POINT SCENE 4 虐囚のリドリー

トラン共和国との同盟を結んだ直後に、ルカ・ブライトの軍がラダトの街を占拠して、本拠地に迫ってきた。リドリーは軍を出し偵察に向かうが、レオン・シルバーバーグの策の前に孤立し、包囲されてしまう。援軍がくるまでなんとか持ちこたえようとするが、包囲を突破できなかったリドリーは王国軍に捕らえられる。リドリーはルカの前に引き出されるが、新同盟軍はお前には屈せぬといい放つ。



◀ リドリーの部隊がやられると、主人公たちはあきらめて軍を引き揚げる





# 天間星—— ルック

<b>プロフィール</b>	年齢	17才	性別	男	固定紋章	なし
出身	不明				武器名	ウィンド・ロッド
軍役	魔法兵团長				↓	ゲイル・ロッド ガスト・ロッド

## 魔法の腕も口の悪さも超一流

運命の管理者レックナートの弟子。27の真の紋章のひとつ、真なる風の紋章を操る。かつてはトラン解放戦争にも参加していた。ハルモニア神聖国とのササライとはなにか因縁めいた関係があるらしいが、詳しいことは不明。小生意気な口調と、人を馬鹿にする態度は相変わらずで、3年前と変わっていない。

### 「我が"真なる風の紋章"よ 大気と精霊の力をあつめ……」

名  
場  
面

レックナートの命令で新同盟軍にやってきたルック。普段は主人公たちの戦いにそれほど積極的ではなく、傍観者のように振る舞っていた。しかしハイランドにハルモニアのササライがいると知った彼は、珍しく自分から力を発揮するといい出す。なんの因果があるのかは不明だが、ルックの使った凄まじい力を見れば、それが並大抵のものではないことがうかがえる。



▲ルックの真の力の一端を見せる場面。その威力は凄まじいものだった

### 調査報告

- ①「あのレックナートってのは27の真の紋章の一つ"門の紋章"ってやつの継承者らしいな。」
- ②「ルック自身も、出生にひみつがありそうだな。どうも、ハルモニア神聖国でなにかがあったらしいが。」
- ③「ハルモニア神聖国で、10年ほど前に、神殿でさわぎがあったってウワサだが、くわしいことはわからん。どうも、みなに止めがされたらしい。」

死亡時セリフ：「…………」(ケガ)

撤退時セリフ：「先にもどらせてもらうよ…」

朝セリフ：「ほら……おきなよ……」

その後の人生：戦いは終り、役目ははたしたとして、レックナートのもとへともどった。

### 仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、レックナートが連れてくるので、そのあと仲間になる。

### ここが知りたい！

**Q1** ルックはレックナートにどんなふうに使われていますか？

**A1** 掃除とか。アゴで使われています（笑）。そのほかはだいたい、あちこちに派遣されてるみたいですね。

**Q2** レックナートのもとにいるのは自らの意志？

**A2** そうです。ただちょっとした目的とかもあるみたいで。それはいえません。

原作では……

天間星・入雲竜・公孫勝（てんかんせい・にゅううんりゆう・こうそんしょう）  
道術に通じており、風を起こし雨を呼び霧にまたがり雲に上ることができるので入雲竜。身の丈8尺の大男で、亀の甲羅の扇子を持っている。晁蓋たちが梁中書の財宝奪取を画策していたとき、突如出現して仲間に加わった。梁山泊では機密を司る軍師となり、強烈な魔法で敵の縁り出す妖術を次々と打ち破った。淮西の王慶討伐後、自分の仕事は終わったと考え梁山泊を離れたが、彼がいなくなったために方臘討伐戦で梁山泊軍は大苦戦することになった。

目安箱の手紙  
その1  
なし

その2  
なし

その3  
なし



地飛星—— レオナ

プロフィール	年齢	32才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	ミューズ市国 トト		武 器 名	なし	
	軍役	後軍部隊				

# 立派に酒場を切り盛りする美人ママ

傭兵隊の砦で酒場を経営する女性。姉御肌の性格で、非常に面倒見がよく、兵士たちのよい相談相手でもある。居心地のいい彼女の酒場は、いつも賑わっていて、仲間たちの大事なコミュニケーションの場として利用されている。子供の世話をすることも大好きで、特にピリカの面倒を見ているシーンが多い。

名場面

「もう少しだけ、がんばってごらん。  
それでも、だめならお姉さんに言ってごらん」

ルカ・ブライトとの決戦を控えた前日の夜。今日も新同盟軍の酒場の灯りは落ちてはいない。こんなときだからこそ、お酒と話し相手を心から必要としている者がいると、レオナは知っているのだ。そして酒場にやってきた主人公に温かい飲み物を飲ませ、話を聞いてあげるレオナ。その口調はいつになく優しく、主人公の心を安心させてくれるものだつた。



▲リーダーといえども、人間がそれほど強くないことをオオナは知っている



◆リーダーといえども、人間がそれほど強くないことをレオナは知っている

## 仲間にする条件

傭兵隊の砦に最初から仲間として登場。

ここが知りたい!

**Q1** なぜ傭兵隊の砦で店をやっているのですか？

**A1** ピクトールと知り合いたったというのもあります  
が、大食いが多ううなので、儲かるかなということで始めました。

## Q2 料理は得意なのでしょうか？

**A2**あの店はどちらかというと、お酒を出すことが多いので、おつまみなどが得意です。あとは若い兵士たちの話を聞いてあげたりするのも得意です。

**原作では……**  
地飛星・八臂那咤・項充（ちひせい・はっぴなた・こうじゅう）  
八臂那咤は伝説に登場する8本腕の那咤太子。芒錫山の山賊の第二の頭領で、団牌（円形の盾）を使い、手には鉄の標鎗（投げ槍）を持つ。背中にある24本の飛刀の技は名人級で、100歩離れた人に命中させる。樊瑞らとともに梁山泊に戦いを挑んだが、2度目の戦いであっさり捕らえられて梁山泊に入りした。梁山泊では歩兵軍将校のひとりとなり、方臘討伐戦中に睦州で李寃とともに敵を深追いし、敵兵に取り囲まれて斬り刻まれてしまった。

原作では……

洞窟報告

①「トトの村出身で村がやかれた時は、だいぶこたえてたみたいだが、そんなようすを見せなかつたみたいだぜ。客商売のプロってやつだな。」

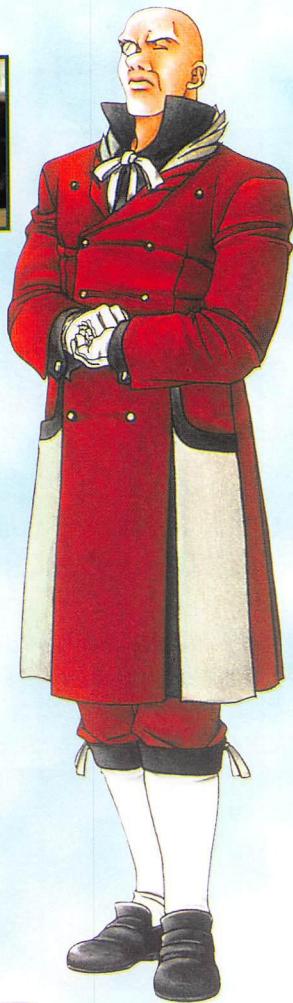
②「あれで、けっこう子ども好きで『めんどうだねえ』なんていながら、いろいろと世話をやいてるみたいだよ。」

③なし

その  
なし

## その2 なし

### その3 なし



# 地正星— レブラント

年齢	40才	性別	男	固定紋章	なし
出身	ゼクセン			武 器 名	なし
軍役	後軍部隊				

## 酒をこよなく愛する鑑定士

ラダトの街で鑑定屋を営む男。鑑定の腕に自信を持っている。「せいじのつぼ」コレクション中。いつもは非常に物静かな性格だが、大好きな酒を飲むと豹変。好きな歌を何度も歌い続け、周りに迷惑をかける悪い癖がある。ちなみに好きな酒はスコッチやウイスキーのように氷をグラスに浮かべて飲む、高級品。

## 「ことうをめでるよゆうさえ、うばいさってします」

名  
場  
面

骨董品を愛するレブラントにとって、戦争とは忌むべきものでしかない。多くの貴重な品が失われ、人々が美しい品々を見て楽しむ心を失ってしまうからだ。レブラントの鋭い鑑定眼が、主人公を信頼のおける人物だと判断したのだろう。その争いを早く終わらせることができるなら、微力であっても協力したいといい、新同盟軍に参加することを決意するのだった。



▲骨董品に埋もれ、外の世界から目をそらして生きるような人物ではない

### 仲間にする条件

ラダトの街で鑑定屋をしている。城レベル3以上、グレッグミンスターなどで売っているせいじのつぼを持って話しかけると仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1 「せいじのつぼ」を100個集めていた理由は?**

**A1** 「せいじのつぼ」がちょうど100個並ぶ棚を買ってしまったんです(笑)。几帳面な人なので、3つぐらい並べたあたりで納得がいかなくなってしまって、集め始めたみたいです。エンディングで、次は1000個に挑戦とかあったのは、また新しい棚を通販で買っちゃいました(爆笑)。

**原作では……**

地正星・鉄面孔目・裴宣(ちせいせいいてつめんこうもうくはいせん)  
もと裁判官の孔目を務めており、正直で頭がよく、いいかけんなことはしないことから鉄面孔目。武芸にも優れ、抜群の両刀使いだった。新しくやってきた意地悪な上司のために流罪となつたが、護送中に飲馬川の山賊だった鄧飛に救出され、第一の頭領として迎えられた。その後、鄧飛とともに戴宗に勧められて梁山泊入り、論功賞罰にあたる軍政となり、方臘討伐戦後は楊林と相談して官職を辞去し、飲馬川に帰つてのどかに暮らした。

### 調査報告

- ①「いつも、ばかりいねいなおっさんだが酒が入ると、好きな歌を何度も歌いつづけるんで、みんなこまっているぜ。」
- ②「あの頭、ありやあ、そってるなんだな。ことう品にかみが落ちるのかいやなんだよ。」
- ③「しかし、なんだってあんなに『せいじのつぼ』ばかりコレクションしてるんだ……」

死亡時セリフ:なし

撤退時セリフ:なし

朝セリフ:「おはようございます。(主人公)さま。そろそろ、したくをしてください。」

その後の人生:「せいじのつぼ」コレクションを1000にふやすために、かんてい屋をつづけている。

目安箱の手紙

**その1**  
あなたにいただいた  
“せいじのつぼ”でわ  
たしの“せいじのつ  
ぼ”コレクション100  
がついにかんせいし  
ました。かんしゃいた  
します。 レブラント

**その2**

なし

**その3**

なし

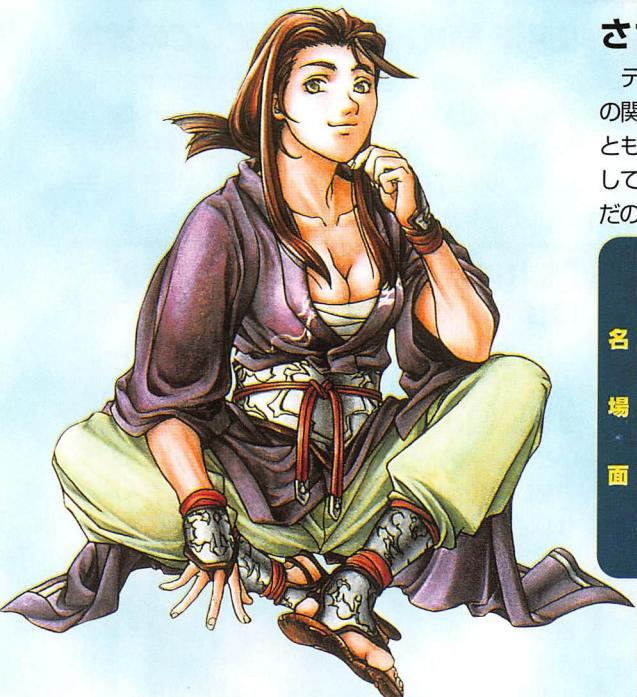


## 地異星— ロウエン

プロフィール	年齢	28才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	トゥーリバー市国			武 器 名	星 →流星 →落流星
	軍役	歩兵隊				

### ささやかな夢を持つ姉御肌の美人山賊

ティントの灯竜山に住む山賊。ギジム、コウユウとは義兄弟の関係で、彼女はギジムの義妹、コウユウの義姉にあたる。もともとは山賊ではなかったが、トゥーリバーの高官をたぶらかして金を巻き上げていた罪を問われ、ギジムのもとへ逃げ込んだのがきっかけ。彼女の将来の夢は小料理屋を開くこと。

名  
場  
面

### 「野郎が二人そろってなにして やがったんだ、灯竜山の名おれだぜ!!!」

グスタフの娘のリリィと一緒にネクロードにさらわれたロウエンだったが、主人公たちがネクロードを倒したため、無事解放される。そしてゾンビの軍勢を突破し、ティントにたどり着いたギジム、コウユウと再会を果たす。だがネクロードを倒し、自分を救ったのが、義兄弟ではなかったことが不満だったのだ。ふたりに再会するなり、文句をいい出すのだった。



▲ギジム、コウユウと再会しての第一声がこれ。感動の再会とはいかなかつた。

### 調査報告

- ①「もともとはトゥーリバーにいたが、三院会議の高官をたぶらかせて、金をまきあげてたのがバレて、ティントに逃げ込んだらしいぜ。」
- ②「ああいう、タイプってのは本命の相手には、けっこう身持ちがかったたりするんだよな。」
- ③「しかし、夢が小料理屋を開くってのはずいぶんとあわねえ話だぜ。」

死亡時セリフ：「おれは、灯竜山のロウエンだ！！！よおっく！  
おぼえておきな！！！！！」

撤退時セリフ：「このロウエンの命をどううなんて100年早いよ！！！」

朝セリフ：「かああ……酒がまだ残ってるかねえ……ほら、  
おきなよ。」

その後の人生：トゥーリバー市内で料理屋をはじめ、あそでくらしている。※死亡時→戦場にて、その人生を終える。

### 仲間にする条件

ネクロードを倒してティントを解放したあとギジム、コウユウとともに仲間になる。

### ここが知りたい！

- Q1** ロウエンは今でもおたずね者なのでしょうか？  
**A1** 戦いのあとは、新同盟軍として戦ったという功績が評価されて、恩赦を得ました。そのあとに夢だった小料理屋を開いています。

原作では……

地異星・白面郎君・鄭天寿（ちせいはくめんろうくんていんじゅ）  
すらりと背が高く、色白の美男子だったので白面郎君。清風山の山賊の第三の頭領。もと銀細工師で、弱年のころから武芸好きだった。落ちぶれて放浪中に清風山の王英と出くわして勝負をして引き分け、それが縁で山賊になった。清風寨で捕らえられた宋江と花榮を救出したのちに、燕順、王英らとともに梁山泊入りした。梁山泊では、歩兵軍の将校のひとりとなり、方臘討伐戦中の宣州の戦いで敵が城壁の上から投げた一枚の磨扇に当たってしまい戦死した。

目安箱の手紙

**その1**  
コウユウのやつは、  
あんたにまかせた  
よ。デキは悪いがお  
れにとっちゃかわい  
い弟分だからね 灯  
竜山のロウエン

**その2**  
なし

**その3**  
なし



### 仲間にする条件

グレッグミンスターで堀に囲まれた屋敷の周辺にいる。城レベル3以上で話しかけると仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1** シンダルの遺跡を狙う理由は?

**A1** うーん、答えられない。キリィとローラライは狙うものが同じで、相手の足止めをお互いにし合っています。ほかにも同じものを狙うライバルはいるのですが、ローラライはかなりキリィを意識して、1年間ぐらいた止止めさせたこともあります。

**Q2** 武器変更の理由はなんですか?

**A2** そっちのほうが強そうだったから(笑)。

**地闇星・摩雲金翅・歐鵬** (ちかつせい・まうんきんし・おうほう)  
金翅は竜を食うとされる怪鳥、摩雲は空高く飛ぶの意。  
江を守備する軍卒だったが、上官に憎まれたので逃亡、黃門山の山賊の第一の頭領となつた。かねてから宋江の名を聞いており、江州での宋江救出作戦を終えた梁山泊軍の帰り道を狙つて突然出現し、仲間に入りした。鐵槍の使い手でかなり腕前だが、一丈青扈三娘にはわずかにおよばない。梁山泊では虎彪将兼斥候の頭領のひとりとなり、方臘討伐戦中の歙州城攻めで一番手柄を立てようとして戦死した。

原作では……

## 地闇星——ローレライ

プロフィール	年齢	28才	性別	女	固定紋章	なし
	出身	ファレナの女王国			タワー	
	軍役	弓兵隊	武器名		↓ テス ↓ ジャッジメント	

### 前作に引き続き、武器を変更しての登場

シンダル族の謎を求めて各地を旅している女性剣士。同じ謎を求めるライバルはたくさんいるが、彼女の手によって蹴落とされていった者は数知れず。ちなみにキリィもライバルのひとりらしい。強い男が好みで、新同盟軍に参加した理由も、主人公のなかに強さを見たから。

**名 場 面**

「それにあんたには、勝利の女神がほほえんでいそうだしね」

シンダルの遺跡を狙い、各地を旅する女戦士ローラライ。グレッグミンスターで主人公と会い、仲間になつてほしいと誘われる。負ける戦いには首を突っ込みないという考えを持っているローラライは、主人公の様子をじっくりと観察。戦士としての勘なのか、主人公のなかに勝利の女神を見い出して、仲間になる。勝者につくというローラライの生き様がうかがえる場面だ。

弱い相手に手を貸すことなどしない、戦いには厳しい考え方



### 調査報告

- ①「シンダルのなぞを追っているが3年前には、トラン解放戦争にも参加していたらしい。なんでも、強い男にきょうみがあるそうだ。」
- ②「シンダルってのは、歴史から消えたなぞの民族だ。北からあらわれて、各地に遺跡をのこし、やがて南へと消えていった。ということなんだろな。」
- ③「シンダルのなぞを追っているライバルは多いらしいな。まあ、彼女のせいでつぶされた者も、けっこういるみたいだけだな……」

死亡時セリフ：「こんな所で……旅を終えるとは……」

(ケガ)

撤退時セリフ：「じょうだんじゃないよ……」

朝セリフ：「ほら、起きなよ(主人公)。」

その後の人生：シンダルのなぞを追って、トラン共和国の南方、カナカン地方へと旅立つ。※キリィが仲間になつている場合→キリィを追って、カナカンへ先回りすることをたくらんでいる。

### 目安箱の手紙

**その1**  
シンダルの手がかり  
がわかったらおしえてくれないか。あいつには、だまってさ。ローラライより

### その2

なし

### その3

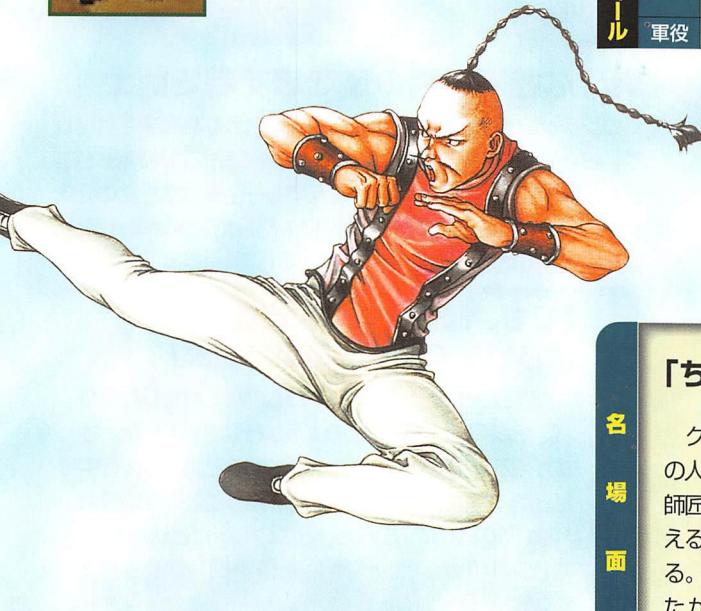
なし



# 地僻星— ロンチャンチャン

年齢	33才	性別	男	固定紋章	白虎の紋章
出身	南方			ナックル	
軍役	歩兵隊		武器名	キラーナックル	

↓  
パワーナックル



名  
場  
面

## 我流の拳法を格闘術に昇華させた強者

竜式格闘術の開祖。強い拳法には健康な体が必要であると考え、毎日の激しい鍛錬と、腹いっぱいの食事は欠かさない。我流の拳法とはいっても、格闘センスは十分で、その強さはかなりのもの。弟子は現在ワカバひとりだが、ゆくゆくは大道場にしたいと大きな夢を持っている。

## 「ちと、かりただけだ…………」

クロムの村で食い逃げをしたロンチャンチャン。店の人間から逃げている途中でワカバと出会ってしまう。師匠として、食い逃げをしているとはいはず、脚力を鍛えるため、気配を消すための修行と苦しい言い訳をする。そのつどワカバが感心して見せるので、ごまかせたかと思いついや、最後にワカバのツッコミが入り、無錢飲食を認める。その姿には師の威儀はなかつた。



▲ワカバの一言で、先ほどまつたよがどこかへいってしまった

### 仲間にする条件

クロムの村の宿屋にいる。城レベル3以上でワカバをパーティに入れていくとイベント発生。その後、道具屋の裏にいるので話すと仲間に。

### ここが知りたい!

**Q1** 竜式格闘術とはどんなものなのでしょう？

**A1** 竜式格闘術の筋はロンチャンチャンのロンなんです（笑）。すべての技は自分で考え、自分で道場を作つて、自分で生徒を集めてたところにワカバがきたというわけです。本を読んだりして勉強もしていますが、あまり伝統はないですね。

原作では……

地僻星・打虎将・李忠（ちへきせい・だこしょう・りちゅう）  
虎を倒すほど強そうに見えたので打虎将。代々槍棒を指導する家柄の出だったが、実力はそれほどではなかった。魯智深からは面と向かって「さえない人だ」と酷評されたこともある。  
周通とともに桃花山の山賊の頭領をしていたとき、名馬・踢雪烏駒を取り返しにきた呼延灼と戦うがまったく歯が立たず、魯智深に救いを求め、これを機に梁山泊入りした。梁山泊では歩兵軍の将校を務め、方臘討伐戦での昱嶺関偵察中に史進らとともに戦死した。

- ①「やっぱり、師匠と弟子だね。攻撃の息はぴったり合ってるぜ。」
- ②「竜式格闘術の祖ってことになってるが、本人が、勝手に考えた拳法みたいだぜ。まあ、あれで強いんだからしたいもんだが……。」
- ③「今のところ弟子はワカバー一人だがゆくゆくは、1000人は入れる道場を持ちたいなんて言ってるぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「ウワチャーッ！　ウワチャーッ！」

その後の人生：毎日のランニング、うでたてスクワット、ふっくらは決してかかすことはない。

目安箱の手紙

**その1**  
男は気合!!!!  
ロンチャンチャン

**その2**  
人生一発勝負!!!!  
ロンチャンチャン

**その3**  
拳で語る!!!  
ロンチャンチャン



### 仲間にする条件

城レベル2以上で森の村の防具屋の前に出現。主人公のレベルが30以上なら仲間になる。

### ここが知りたい!

**Q1** 修行に疑問を持たないですか？

**A1** ロンチャンチャンのことをとても尊敬していますので、疑うことはないです。師匠は尊敬するものだという素直な考えなんですよ。

**Q2** 戦闘に関しての才能は？

**A2** 才能はあります。でもそれ以上にめちゃめちゃ努力してますから。ちなみにロンチャンチャンのいったことはすべて実践しています。

原作では……

**地雄星・井木犴・郝思文** (ちゆうせい・せいぼくかん・かくしぶん)  
母が井木犴（星座の名）が胎内に入った夢を見て身ごもったのであだ名がついた。関勝と義兄弟の契りを結んだ仲で、武芸十八般すべてに精通していた。関勝とともに北京軍に加わって梁山泊と戦ったが、林冲、花荣、扈三娘に囮まれて捕らえられ、関勝、宣赞とともに梁山泊入りした。梁山泊では騎兵軍の小彪将兼斥候のひとりとなり、方臘討伐戦中に杭州の偵察中に敵に捕らえられ、見せしめのために首を斬られ、それを城壁からぶら下げられた。



## 地雄星——ワカバ

年齢	15才	性別	女	固定紋章	白虎の紋章
出身	南方			武器名	レガース ↓ キラーレガース
軍役	歩兵隊				パワーレガース

### 純粋な瞳で格闘の道を志す若き闘士

ロンチャンチャンの一番弟子。師匠のような格闘家を目指して、日々鍛錬を重ねている。敬愛する師の命令には絶対服従で、どんな練習もこなして見せる。なんでも一生懸命な性格の元気いっぱいな女の子だ。竜式格闘術に入門した理由は単純明快。家から近かったから、ということらしい。

### 「でも、師匠。ごはん代ははらわなくちゃ、ダメですよ」

名  
場  
面

師匠ロンチャンチャンとクロムの村で再会したワカバ。だが師匠は食い逃げのような行動をしていた。さすがに不思議に思ったのか、話を聞くと師匠は修行中だと語る。いつも師匠を尊敬し、疑うことのないワカバは、その説明で、これもひとつの修行だと納得する。

でもワカバは純粋な気持ちでいる。修行のひとつならいいけど、お金はちゃんと払わないとは駄目だと……。



◀ 師匠を諭すワカバ。彼女も同じ修行をしたことがあるのだろうか？

### 調査報告

- ①「家の近所にたまたまあった道場に入門したのが、格闘家になるきっかけだったみたいだな。まあ、あの娘らしいっていうか……」
- ②「きのうは、はしり込みに、スクワットに腕立てに、すぶりに、一人組み手に、じゅうなんたいそうに……ふう……よくやるもんだぜ。」
- ③「なんでも、いつしうけんめいなんだな。もらったジグソーパズルを必死でつくっていたが、どうも、合わないらしくてとちゅうで、こわしてたぜ。」

死亡時セリフ：なし

撤退時セリフ：なし

朝セリフ：「朝だよ——！！！おきて！おきて！！！」  
その後の人生：師匠に追いつくために、北へと旅立って行った。

※ロンチャンチャンが仲間になっている場合→師匠とともにトレーニングをつみ、やがては、クマをたおすことを夢見ている。

目安箱の手紙

**その1**  
今日は、師匠にケリのざくいをおしえてもらいました。まずは、まだまだ修行は、もうひょうをしつかり見てこしをじゅうぶんに使って…

**その2**  
師匠のパンチはやっぱりがうな。わたしは、まだまだ修行がたりないって、感じました。ワカバ

**その3**  
今日は師匠と風の洞窟までランニングをしてきました。洞窟の怪物でけっこう強いですね。でも、やっぱり師匠の敵じゃないです。ワカバ



# ルロラディア

## アビズボアの奥さんクラーケン

ティントの鉱山の洞窟の奥に住んでいるクラーケンの雌。アビズボアとは人間でいうところの夫婦関係にある。また、よくそばで目撃されている小さなクラーケンのチュカチャラは、ふたりの子供。クラーケンのみが使用できる、青いしづくの紋章、流水の紋章のふたつを、固定紋章として装備している。

### 仲間にする条件

城レベル3以上。アビズボアを仲間にしたあとにティントの鉱山へいき、ききみの封印球をかかげると仲間になる。

### 調査報告

- ①「し、知るかよ……タコは…もうたくさんだ…」
- ②「なんだか……小さいタコをみかけたんだが…」
- ③なし



### 開発者インタビュー

**Q1** タコ踊りはどこで覚えたのですか?

**A1** 本能、習性です。

**Q2** 新同盟軍に参加した理由は?

**A2** ききみの封印球を通して、主人公の心意気に惚れました。

## プロフィール

年齢	68才	性別	獣
出身	ティント市国	鉱山の洞窟	
軍役	水軍		



# チュカチャラ

## 壺をかぶった子供クラーケン

アビズボア、ルロラディアの間に生まれた子供のクラーケン。ふたりの愛情をたっぷり受けて、大事に育てられている。鳴き声も「コロオ…コロオ…」とまだ幼い感じでかわいらしい。初めてその姿を確認できるのは、新同盟軍の本拠地内。どうやらチュカチャラは、アビズボアとルロラディアの両親に連れられて、本拠地にやってきたようだ。

### 仲間にする条件

アビズボア、ルロアディアを仲間にしたあと、一定時間が経つと本拠地の船着き場にいくと出現。仲間になる。

### 調査報告

- ①「まだまだ生れたばかりだが、愛情たっぷりでそだてられてるぜ……多分。」
- ②なし
- ③なし

### 開発者インタビュー

**Q1** これから弟か妹ができる予定は?

**A1** 弟か妹ができる可能性はありますが、一度に生まれるのは1匹です。

**Q2** どのくらいで大人になるのですか?

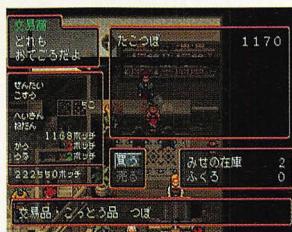
**A2** 2、3年から5年で成タコになります。産卵サイクルがとても長いので、それくらいです。

## プロフィール

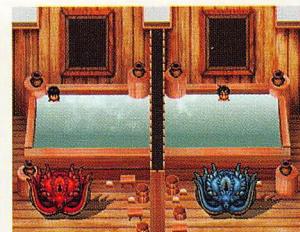
年齢	1才	性別	獣
出身	不明		
軍役	水軍		

# レアイベント、タコ踊りを見てみよう

ききみの封印球を使い、アビズボアとルロラディアを仲間にした場合、「タコ踊り」というレアなイベントが見られる。アイテムのたこつぼを6個集めて風呂場に飾り、アビズボアとルロラディアを連れて風呂に入ると踊り出すのだ。見応えのあるイベントだが、この2匹を仲間にした場合は108星がそろわず、グッドエンディングは見られなくなる。キミはどちらを選択する?



▲タコ踊りに必要なのはたこつぼ



▲風呂場をウニウニと動き回る

# マクマク

隊に喝を入れるニヒルなブルーむささび

グリンヒルの森周辺に生息するむささび。トレードマークは青いマント。いつも冷静沈着でクールを決め込んでいるが、本当はとても仲間想いのいいヤツだ。ムクムクに次ぐ「むささび隊」のナンバー2。



## プロフィール

年齢	6才	性別	獣
出身	グリンヒルの森		
軍役	特技部隊		

**仲間にする条件**  
グリンヒル周辺をパーティ5人以下で移動していると、いつのまにか仲間になっている。

## 調査報告

- ①「隊のナンバー2。いつもはクールだが、むねのうちには、あつい心がもえている。」  
 ②なし  
 ③なし

# ミクミク

隊の紅一点、ピンクむささび

グリンヒルの森周辺に生息するむささび。トレードマークであるピンクのマントをひるがえし、華麗に飛行する。「むささび隊」唯一の女の子(?)で、アイドル的存在。けっこうおてんばな性格らしい。



## プロフィール

年齢	6才	性別	獣
出身	グリンヒルの森		
軍役	特技部隊		

## 調査報告

- ①「隊のアイドル的存在。やさしくて、好奇心旺盛い。」  
 ②なし  
 ③なし

# メクメク

頭脳戦が得意なグリーンむささび

グリンヒルの森周辺に生息するむささび。トレードマークは緑のマント。「むささび隊」の知恵袋的存在で、なにか問題が起きたときは、彼の助言が隊を救う。でもちょっと気が弱いところが玉にキズ。



## プロフィール

年齢	6才	性別	獣
出身	グリンヒルの森		
軍役	特技部隊		

**仲間にする条件**  
グリンヒル周辺をパーティ5人以下で移動していると、いつのまにか仲間になっている。

## 調査報告

- ①「いつもは、おどけているがじつはがんばりやさん。」  
 ②なし  
 ③なし

# モクモク

気は優しくて力持ちのイエローむささび

グリンヒルの森周辺に生息するむささび。トレードマークの黄色のマントをひるがえし、今日も颯爽と飛行する。「むささび隊」一番の力持ちの頼れる存在。性格も優しい。好物はやっぱりカレーらしい。



## プロフィール

年齢	6才	性別	獣
出身	グリンヒルの森		
軍役	特技部隊		

## 調査報告

- ①「気がやさしくて、力もち。もちろん、好物はカレーだ。」  
 ②なし  
 ③なし

# むささび探索記

グリンヒル近辺の森に住むという、5匹のむささび隊。集めるには果たしてどのくらい時間がかかるのか？ ここでは実際にプレイした経過を、リプレイ記として掲載しよう。

## むささびを求めて、歩いて回った5時間半

まずはムクムク探しから、グリンヒル周辺を3人パーティで（ひとりのほうが仲間になりやすいのかもしれないが、敵から逃げにくくなるので、ここでは3人でプレイした）2時間ほどウロウロしてみるが、手応えなし。こんなときは……。そう！『幻想水滸伝II』のすべての情報はリッチモンドとタキに通じる。とりあえずタキに話を聞く。「高い山の上でははやくお湯がわくんだよ」こりゃダメだ。で、リッチモンドと話をすると、仲間にする方法の一番上が「????？」に。これがきっとムクムクだろうと調査を依頼。「ミューズとグリンヒルの間をひとりで歩いていると…」ふむふむというわけで、ミューズとグリンヒルの間をパーティを3人にしてウロウロしているとようやく仲間になってくれた。次はマクマク探しに精を出す。もう一度リッ

チモンドに情報を聞いて、グリンヒルからトゥーリバーまでの街道沿いをウロウロしていると、あっさりマクマクをゲット！このとき、あることに気づいたのだが、むささびがパーティに入った瞬間、CDがキュルキュルと音を出しているようなんだ。再び本拠地に戻ってリッチモンドに話を聞くと、今度はミクミクの情報が出ていた。どうやら順番に仲間にする秘密が表示されていくようだ。情報によると、出現場所は、グリンヒルからマチルダ騎士団の関所の間。さっそく周りの音を消しつつ調べると、CDがアクセス。ミクミク、メクメクと苦もなく街道沿いでゲット。いい調子と思ったのも束の間、最後の1匹、モクモクが見つからない。ウロウロすること1時間、ようやくモクモクをゲット。トータル時間は5時間と43分の探索記だった。



▲気分はもう○○戦隊

とにかく歩き回つて  
みよう！



▲全員集合！ むささび攻撃を試そう



ムクムクゲット！



マクマクゲット！



ミクミクゲット！

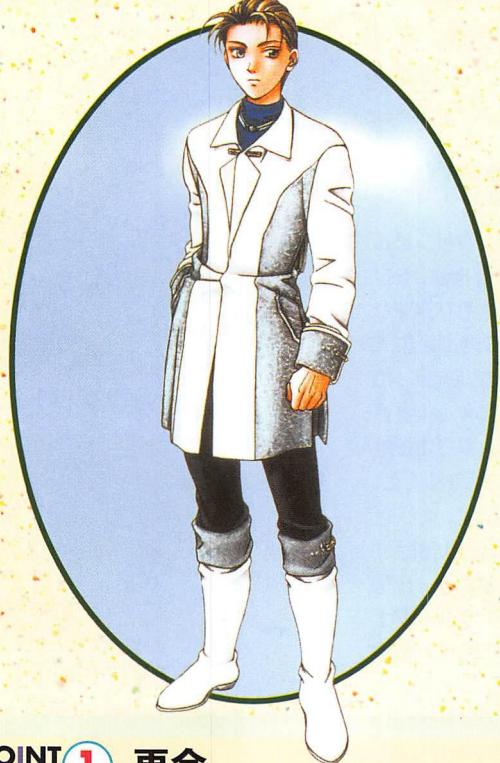


メクメクゲット！



モクモクゲット！

# ジョウイ・ブライト



## POINT SCENE 1 再会

グリンヒルでハイランド王国の士官として、主人公と再会を果たすジョウイ。ルカとハイランド王国の野望は、自分が片づけると告げ、主人公に新同盟軍のリーダーをやめるように話す。親友の身を案じての心からの願いだったが、主人公はそれを断る。すでにふたりはそれぞれの信じる道を歩み始めていたのだ。



▲ハイランドに寝返った自分の真意をジョウイは話す

## 始まりの紋章の運命

始まりの紋章のふたつの相を持つ者は互いに争う運命にある。このふたりが争い、どちらかが果てたとき、始まりの紋章の真の力、戦いを裁く力が発揮されるからだ。過去にもゲンカクとハーンが紋章を宿し、親友同士で戦った。設定ではゲンカクとハーンは戦いか終わつたあと、ふたりでトトの村の祠に紋章を封印している。



プロフィール  
年齢：17才 性別：男

## 主人公の幼なじみにして悲劇の為政者

ルカ・ブライト、ハイランド王国の巨大な力に魅せられたジョウイは、その力を利用することで平和な世界を自らの手で取り戻すことを決意する。アナベル暗殺、狂皇子ルカとの共謀、ジルとの愛なき結婚……。大切な人々を置き去りにして、自らの信念のために生きる彼の姿、表情には常に悲哀がつきまとう。彼の心の呪縛が解き放たれるときはくるのだろうか?

### 名場面

#### 「ぼくはぼくの想いをつかみとり、 きみはきみの想いを広げた……」

この地に平和を……。同じものを目指したふたりが戦うのは、始まりの紋章を持つ者たちの運命だった。だが、ジョウイはそれを知っていても、信じた道を自らの意志で選び取り、歩き始めたと、思いたかったのだ。

▶新同盟軍がミューズへ出撃する直前、ジョウイは主人公に会うためやってくる



## POINT SCENE 2 協力者たち

主人公たちがグリンヒルから脱出するのに目をつむったジョウイ。それをふたりの仲を昔から知るラウドが怪しみが、クルガンとシードが登場しジョウイをかばう。かねてからこの地に平和を取り戻そうとしているジョウイの心中を察していたクルガンとシード。ふたりは愛するハイランド王国のために、ジョウイに忠誠を誓う。孤独な戦いをしてきたジョウイに、心強い仲間が増えた瞬間だった。



◀隙あらば、誰かを蹴落とそうとするラウド。ジョウイにしつこく食い下がるが、クルガンにたしなめられる

▶ジョウイは、ハイランドを守りたいというふたりの心意気に感謝し、その心づかいを無駄にしないと誓う



### POINT SCENE 3 運命を受け入れる勇気

ルカ・ブライトは新同盟軍に夜襲をかけるが、逆に待ち伏せされ、打ち取られる。このルカの夜襲を新同盟軍に知らせ、その段取りを整えたのはレオンだが、それはすべてジョウイの意志だった。ルカの最期を見ながらレオンは、ジョウイにこれでよかったのかと問う。そしてこのあとジョウイは、苦難の道を歩む。ハイランドを守るために、親友と雌雄を決する運命を受け入れていく。



◀ レオンの情報により、夜襲を待ち伏せされたルカは、それでも戦おうとする



▶ ルカの最期を陰から見ていたレオンとジョウイ。ジョウイは後悔はしていないと語る

### POINT SCENE 5 生け贋のジル

新同盟軍はミューズを奪還し、ついにハイランド王国まで攻め入ろうとしている。ジョウイは劣勢に立たされた兵士たちの士気を高めるため、ハイランドを守護する獣の紋章に、ジルの命を捧げるという儀式を行う。ナイフを高く振り上げ、ジルの体に突き刺すジョウイ。それと同時に兵士たちからは歓声が巻き起こる。だが実際には、よくできた人形をレオンが用意し、それを儀式に使ったのだった。



◀ ハイランドを守護する獣の紋章に捧げるために、生け贋のジルの胸に剣を刺すジョウイ



▶ ジョウイが刺したのはジルの人形。人形のできのよさに、ジョウイは気分を害する

### POINT SCENE 4 ジョウイ・ブライトの誕生

ルカ・ブライトの死後、ジル・ブライトとジョウイの婚儀が厳かに行われた。この席でジョウイは、ジルの夫となり、ジルからハイランドの魔王の座を譲り受けた。だが、ジョウイは神父のいう、「道行きに栄光を」という祝福の言葉に苦々しいものを感じる。アナベル、アガレス、ルカと多くの人間の命を奪ってきた。そしてこれからも、目指すもののために多くの血を流すことがわかっていたからだ。



◀ 唯一の王家の血筋であるジルから、正式に魔王の座を授けられるジョウイ



▶ 自分の道行きに栄光などないことを、ジョウイはこの時点できつていたのだ

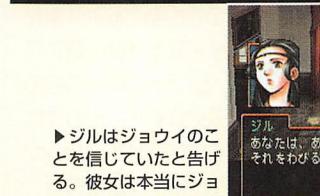


### POINT SCENE 6 別れ

ついに新同盟軍はルルノイ工までやってきた。このときジョウイは、王である自分の死によって、戦いを終わらせる決意していた。一室でピリカを父のように抱き上げるジョウイ。そのときジルが部屋に入ってくる。ジョウイはジルに、ハルモニア神聖国で名前を変えて暮らすように伝え、ピリカの面倒を頼む。そして今まで利用してきたことを一言詫びるのだった。



◀ ジョウイはピリカに別れを悲しまないようにと、優しく最後の言葉をかける

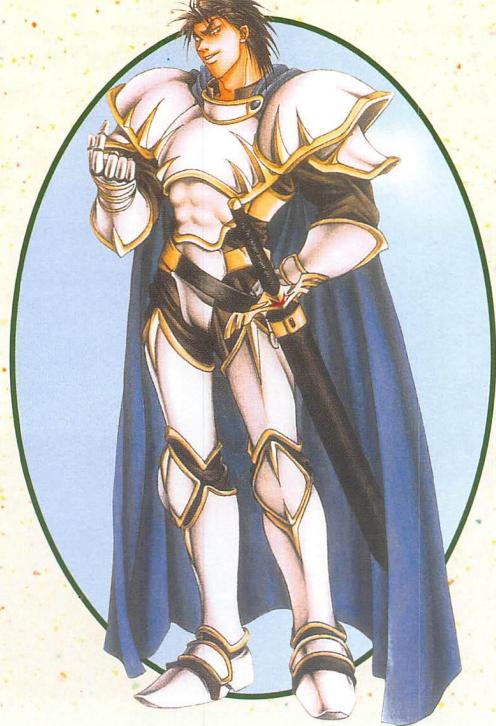


▶ ジルはジョウイのことを信じていたと告げる。彼女は本当にジョウイを愛していたのだ



▶ ジル  
あなたは、あなたの想うことを行ひ、それをわびる必要はありません。

# ルカ・ライト



## POINT SCENE 1 開戦への道

ハイランド王国と都市同盟の国境付近でキャンプ中に奇襲を受けるユニコーン少年兵部隊。間一髪助かつた主人公とジョウイーが聞いたのは、ルカとラウドがこの奇襲作戦を実行したと思わせる会話だった。休戦協定中の都市同盟への侵攻の口実を作るために、ルカは自国の少年兵たちの命を犠牲にしたのだ。



▲少年兵の死をすべて都市同盟せいにしてしまい、国民感情をあおって開戦に踏み切るつもりらしい

## ルカの憎悪とジルの出生

ルカが少年のころ、ミューズでの式典に王家一家が出席。その帰りに一家は同盟軍を名乗る暴徒に襲われる。アガレスは逃げ出すものの、妻サラはルカの目の前で慰め者にされる。その後救出されるが、その件はルカのトラウマとなり、世界への憎悪の源になった。そして、そのときにサラがはらんだ子がジルなのだ。



## プロフィール

年齢：27才 性別：男

## 人々の命を絶え間なく貪る狂気の白狼

ハイランド王国の皇子。彼の率いる白狼軍は、苛烈な攻撃を繰り出す軍として名高く、王国軍の中核となっている。性格は冷徹で残忍、かつ傲慢。他人の命を虫ケラのようにしか思っておらず、戦場で無意味に殺人を繰り返すその姿から「狂皇子」と呼ばれている。人間にして、魔物のような彼の狂気を新同盟軍は止められるのだろうか？

## 「おれは!!! おれが想うま、おれが望むま、邪悪であつたぞ!!!!!!」

主人公との一騎打ちにも敗れ、自分の敗北と死を悟り、最期にいい放つ。自分の心にある憎悪のままに戦い続け、殺し続けた。すべてを憎み、狂気の世界を望んだルカ。人がそれを邪悪と呼ぶなら、喜んで邪悪であろうとした。死の間際でも、それを後悔することなどありえないのだ……。



▲壮絶な最期を遂げるルカ。彼にとって世界は憎悪の対象でしかなかった

## POINT SCENE 2 リューベの虐殺

軍の実権を握ったルカは都市同盟に侵攻を開始。トトの村を焼き払ったのに続き、リューベの村でもその残虐性をあらわにする。命乞いをする人間に、惜しむほどの命かと刃を叩きつける。さらに命乞いする女性にブタのまねをさせて、助けるかと思えば、ブタは死ぬと剣を振るう。キバの諫める言葉も聞かず、村に火をかけさせる。その姿はまさに狂気そのものだった。



▲殺すこと、壊すことが目的で戦っているルカには、どんな命乞いも無意味なこと



▲これだけ殺しても、まだルカは俺の剣はまだ血に飢えているという。ルカの憎悪、殺意は戦うごとに膨らみ続ける



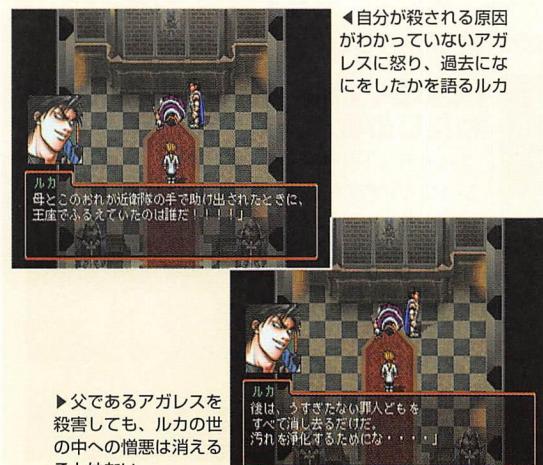
### POINT SCENE 3 燃える砦のなかで

傭兵隊の砦を強襲したルカ。傭兵隊を蹴散らしたあと、ルカ自身も砦内に突入。そこでポールを切り捨てたルカは、そばにいたピリカまでも殺そうとしていた。そのとき、主人公とジョウイが現れ、ルカの剣を止める。だが力の差は歴然としており、再びルカはピリカの頭上に剣を振り下ろす。そのとき！ 砦のところどころで爆発が始まり、主人公たちはその隙をついて、逃げ出すのだった。



### POINT SCENE 5 死という名の罰

騎士叙勲式の最中、ジョウイの血の入ったワインを飲み、倒れるアガレス。ジョウイは前もって解毒剤を飲み、自らの血に毒を流し込んでいた。倒れたアガレスは、ルカに恨みの言葉を吐くが、父という言葉にルカは激高する。かつて王家一家が無法者の集団に襲われたとき、アガレスはルカと母を置いて逃げ出した。そのときからルカはアガレスを憎み続けてきたのだ。



### POINT SCENE 4 汚れた魂の浄化

ミューズを占領したルカは、ミューズの人々をただ殺すのではなく、獣の紋章を解放するための餌としていた。儀式によって殺された人々の魂は獣の紋章に喰われ、紋章に取り込まれていく。その光景を眺めながらルカは満足そうに笑い続けた。ルカにとっては、汚れた魂が浄化されゆくように見えたのだろう。ルカの真の目的は、都市同盟の支配などではなく、世界の破滅にあったのだ。



### POINT SCENE 6 憎悪の魂の最期

ジョウイとレオンの策謀によって、新同盟軍に待ち伏せされ、傷を負ったルカ。だが完全に囮された状況でも、ルカは決して戦うことをやめなかった。そして主人公との一騎打ちの末、とうとう力つきまる。己の死を前にしたルカは、ようやく憎悪の痛みから解放され、高らかに笑い声を上げる。そして多くの命を奪ったこと、自らが邪悪であったことに満足し、凄絶な死を迎える。



## ピリカ



プロフィール  
年齢：6才 性別：女

### ジョウイを慕う純粋な少女

トの村に住んでいた幼い少女。「約束の地」から滝に落ちたジョウイを助け、以来ジョウイを兄のように慕う。彼女の存在によって、ジョウイは自らがずっと求めていたもの、「家庭の暖かさ」に気づく。しかし王国軍との戦いのなかで、ルカの狂気に触れてしまった彼女は、その心を閉ざし、言葉を失ってしまう……。

### 「ピリカをだっこして。 お父さんみたいに、だっこして」

皇都レーノイエで、ジョウイに最後の別れを告げられたピリカ。二度と離れたくなかったのだろうが、ジョウイの言葉に素直に従う。そのかわりにひとつお願いをした。お父さんがしたように、だっこをしてほしいと。

▶本当の家族のようであつたふたりの、最後の思い出となった



## ジル・ブライト



プロフィール  
年齢：16才 性別：女

### 悲しき宿命を背負う気丈な性格の皇女

ハイランド王国の皇女。ルカの妹にあたる存在だが、どうやら本当の兄妹ではないらしい。表向きはおとしやかで従順そうだが、ルカの凶行を諫めようとするなど、気丈な一面も持ち合わせている。しかし戦乱の世の運命にはあらがえず、義父アガレス暗殺の道具として利用されるなど、悲劇の道をたどることになる。

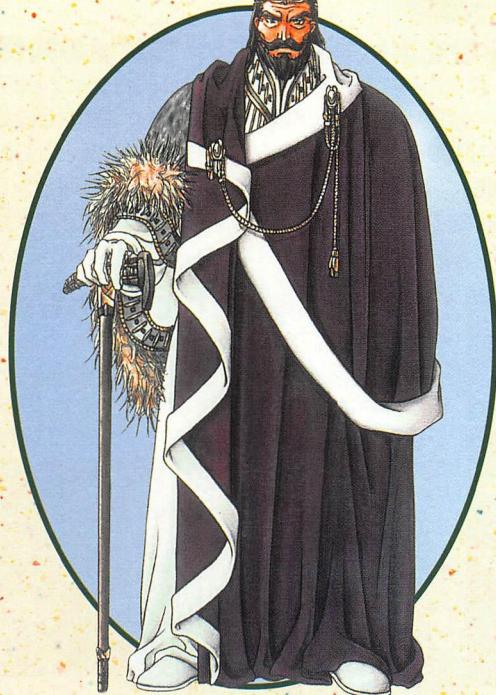
### 「それが、わたしの夫…… わたしの愛した人なのだから」

ハイランド王国の最後が近づいたとき、ジルはジョウイに詫びられる。しかしジルはそのことを憤慨する。ジルはジョウイが自分を利用していたことを知っていた。それでもジルはジョウイを愛していたのだ。

▶最後のときになり、ジルはようやくその想いをジョウイに語る



# アガレス・ブライト



## プロフィール

年齢：53才 性別：男

**平和を望んでやまない稳健派の魔王**

ハイランド王国の魔王。有能ではないが、平和な世の中を望む志は高く、半ば独断きみに都市同盟との休戦協定を成立させた。しかしその決定が軍部内の激しい反発を生み、しかたなくその指揮権を息子ルカに委ねることになる。のちに権力を欲するルカとジョウイの策略により、暗殺されてしまう。

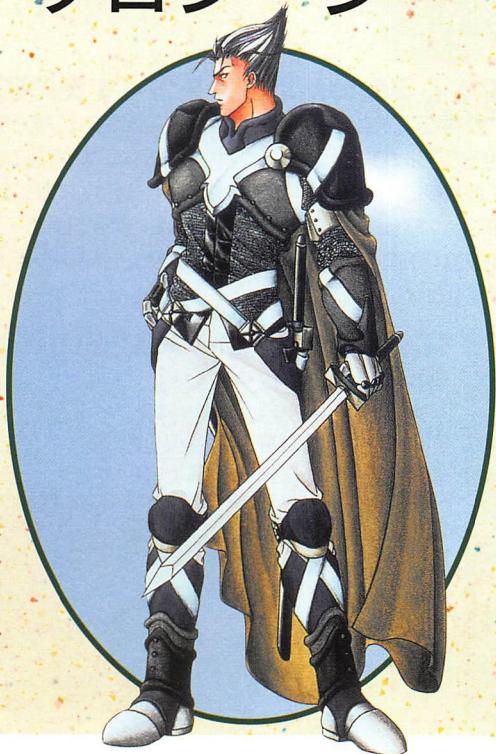
**名場面**

**「き…きさまは……父を…その手に…かけるか」**

ジョウイの騎士叙勲の際、儀式通りにジョウイの血の入ったワインを飲んだアガレス。しかしアガレスは急に苦しみ倒れる。アガレスは毒を盛られたことを知り、それがリカの差し金だと悟り、最期の声を吐き出す。

▶自分の息子であるルカに毒殺されるアガレス・ブライト

# ソロン・ジー



## プロフィール

年齢：31才 性別：男

**プライドが高い貴族出の軍団長**

ハイランド王国軍の第4軍を率いる軍団長。王国内の貴族一門でも有力な一族の出で、気位が非常に高い。若いうちに軍団長になったため、戦場での経験はそれほど多くない。そのため軍の指揮ぶりには、功を焦る感が見られる。新同盟軍が結成される前の本拠地防衛戦の戦いで、ショウの策の前に敗れ去り、ルカに処刑される。

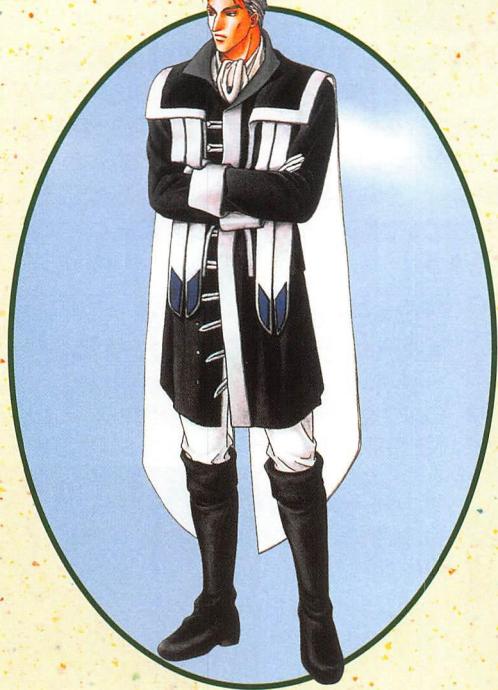
**名場面**

**「戦場でなら命もすてよう…だが、これは…将たるもの…恥辱」**

結成したばかりの新同盟軍と戦って敗北したソロン・ジー。たび重なる失敗にルカはソロン・ジーの処刑を命じる。敗れたとはいえ、一軍を指揮する将である自分が、誇りのかけらもない処刑を命じられ、愕然とする。

▶プライドの高いソロン・ジーに最後の恥辱を与えるルカ・ブライト

# クルガン



## プロフィール

年齢：29才 性別：男

### 手段を選ばず実を取る、慎重派の知将

常に冷静な視点で戦況を分析する知将タイプの武人。少々片寄った独自の価値観を持っており、卑劣な手段も顔色ひとつ変えずに実行する。ソロン・ジーの死とともに軍団長に昇進。ルカの狂気による支配ぶりに、ハイランド王国崩壊の危機を感じ取り、ジョウイに力を貸すことを決意する。知的な部分が目立つが、剣技も一流の腕を持っている。

### 「この国と命運をともにするのも… …………よかろう……」

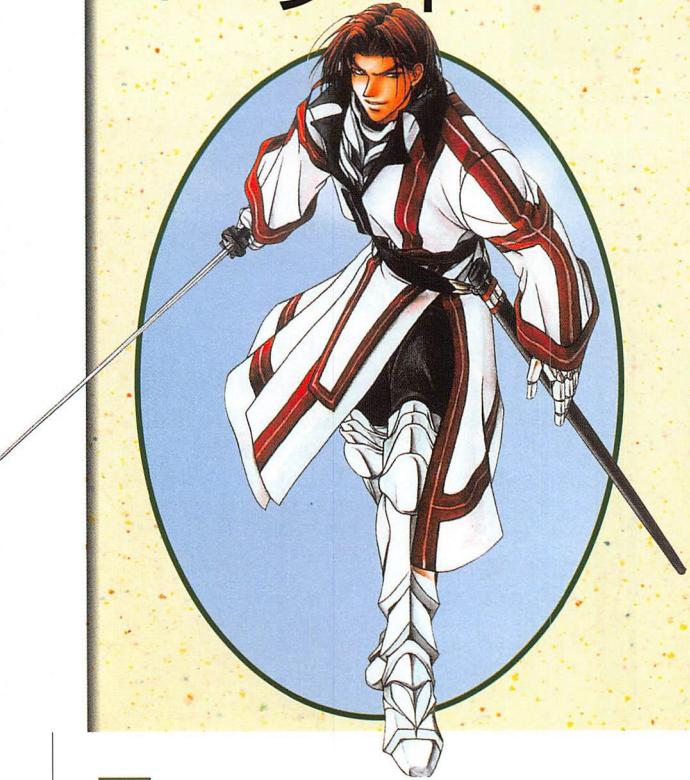
名  
場  
面

王座を目指す主人公たちと、ひとりの騎士として戦い、敗れたクルガン。愛する国のために自らの剣を振るい、すべての力は使いつくした。そこに満足感があるからこそ、ここで人生の幕を閉じるのもいいと思えたのだ。

▶ハイランドの未来のために戦い続けてきた、知将クルガンの最期



# シード



## プロフィール

年齢：26才 性別：男

### 愛する母国のために力をつくす炎の猛将

戦場では誰よりも早く先陣を切る、猛将タイプの武人。同僚のクルガンとはまったく異なる性格で、感情的になることが多い。自らの剣技に絶対の自信を持っており、烈火のごとく怒った彼の突撃を止めるのは、容易ではない。ハイランド王国をルカの狂気から守るため、クルガンとともにジョウイに力を貸す。

### 「この国のことわざ想い…未来を想い… そんぶんに戦った……」

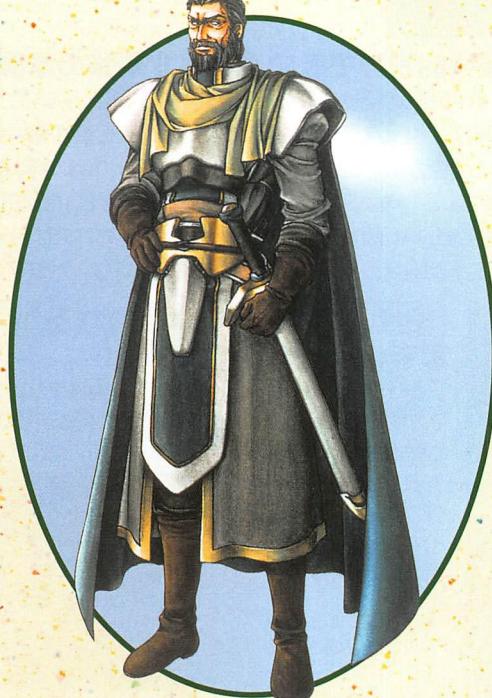
名  
場  
面

主人公たちと戦い、最期を迎えるようとしているシードが語った言葉。敗れたとはいえ、ハイランドの未来のために剣を振るい、戦ってきた。そんな自分の生き方に満足しているから、思い残すことなどなかった。

▶常にハイランドの未来を想い、シードは戦ってきたのだ



# ハーン・カニンガム



## プロフィール

年齢：65才 性別：男

### 皇都を守る王国軍の最後の砦

かつてはハイランド王国の英雄として、前線で戦っていたが、年老いた近年は皇都レルノイ工を守備する、王国軍第2軍団長としての任務に就いている。主人公の義父ゲンカクとは、親友にしてよきライバルの間柄。黒き刃の紋章の、もと継承者であった。過去のハーンとゲンカク、現在の主人公とジョウイ。歴史は繰り返される……。

### 「ゲンカク……やっと、わしも休めそうだぞ……」

名  
場  
面

主人公との一騎打ちに敗れたハーン。その一騎打ちの最中、始まりの紋章の力にも負けない何かを主人公に感じたのだろう。古い友人にも会ったような穏やかな表情を浮かべ、最期のときを迎えるのだった。

▶ゲンカクの息子に討たれるのも、悪くない最期だったのだろう



# ラウド



## プロフィール

年齢：29才 性別：男

### 卑劣な手段で出世をもくろむ軍士官

ハイランド王国の士官。かつて主人公とジョウイが所属していた、キャロの街のユニコーン少年兵部隊の隊長だった男。自らの出世のためにルカと手を組み、少年兵部隊を壊滅させた。その後はしばらくルカに従事していたが、王国軍内でジョウイがその地位を確立すると、身の危険を感じ、どこかへ逃げ出すこととなる。

### 「この日をさかいに出世街道まっしぐらかと思うと感じるものはあるがな」

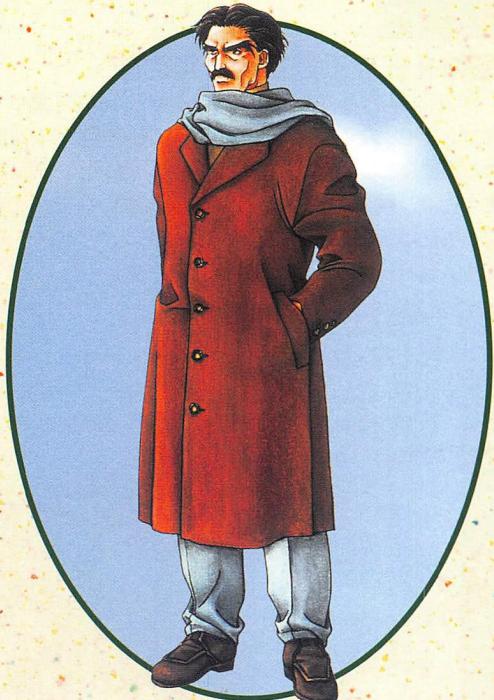
名  
場  
面

主人公とジョウイの処刑を前に、いつもと同じような夕日を見て感慨にふけるラウド。少年兵部隊の隊長という役職に不満であり、常に出世と皇都での生活を夢見ていた。それが実現しそうな今、感無量だったのだろう。

▶この時点では自分の出世は間違いないと思っていたラウド



# レオン・シルバーバーグ



プロフィール  
年齢：48才 性別：男

## 長期的視野で歴史を動かす最強の軍師

赤月帝国の継承戦争で名を馳せた天才軍師。効率至上主義者で、戦乱を早く治めるためには、多くの犠牲者が出てもしかたがないという考え方を持つ。カレッカの悲劇は彼の策によるもの。3年前、トラン解放軍に参加した理由も、解放軍が早く勝ちそうだという計算から。本作では自分と同じ思想を持つジョウイに傾倒、説得に応じ、力を貸す。

### 名場面

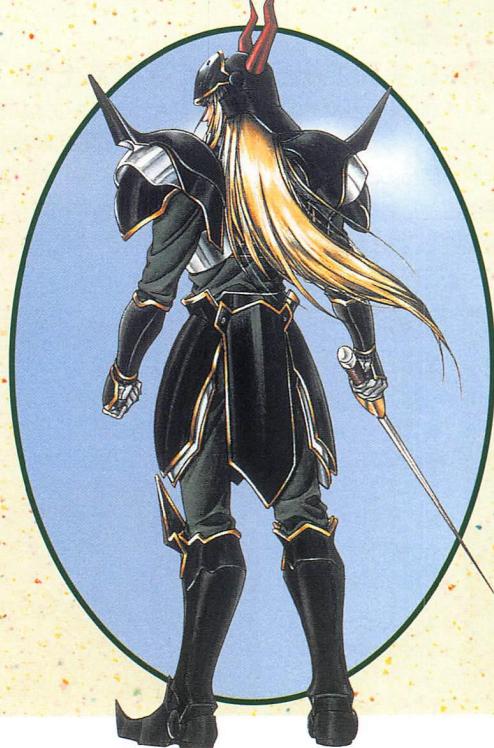
## 「聞け、小僧。歴史は自然なるがまま、流れるのではない」

シュウの策にかかったレオン。その戦場でシュウとついに相まみえる。レオンの行動に疑問を投げかけるシュウに、己の哲学を語る。歴史には人が手を貸し、動かす必要ながあり、自分はそれをしているだけなのだと。

▶シュウの策により、炎に包まれた森でふたりは会えう



# ユーバー



プロフィール  
年齢：不明 性別：男

## 多くの血を求めてさまよう謎の黒騎士

レオンに招かれ、ジョウイのもとで力を振るう謎の黒騎士。恐るべき魔力と剣技を合わせ持つ。性格は残虐そのもので、一説では人間ではないと囁かれている。トラン解放戦争では魔術師ウインディのもとで非道の限りをつくしていた。新同盟軍のペシュメルガなどにか関係があるらしく、その身を追われている。

### 名場面

## 「わが憎悪の元凶…… わが悪夢の元凶……」

グリンビルを解放するため、抜け道を使い潜入してきた主人公。その前に異形の騎士ユーバーが現れる。主人公に、あるいは真の紋章に向けられた言葉には、計り知れないほどの恨みの念が込められていた。

▶謎の男ユーバーの邪悪な心の一端を見られる言葉だ



# ルシア



## プロフィール

年齢：不明 性別：女

### 一族の再興を夢見るカラヤ族の長

都市同盟の西方にあるグラスランド。そこで生活する少部族のひとつであるカラヤ族の族長。前族長であり、彼女の父であったキアヌは、テレーズの父である前グリンヒル市長アレクの策略によって毒殺された。その復讐を果たすため、そして一族を再興させるために王国軍に参加している。

### 「カラヤの戦士は男も女も関係はない!!」

#### 名 場 面

ルシアはテレーズに、自分の父がテレーズの父に毒殺されたことを語る。それは族長を交代させ、カラヤ族をおとなしくさせるために図られた策略だった。ルシアはその侮辱に対して腹を立て、この一言をいったのだ。

▶父を殺し、一族を侮辱した都市同盟を彼女は憎んでいる



# ササラ



## プロフィール

年齢：17才 性別：男

### 真の土の紋章を操る若き神官長

ハレモニア神聖国の神官長を務める若き青年。どうやら真の土の紋章の使い手らしい。本作では、友好関係にあるハイランド軍に援軍として参戦している。ルックとはなにか深い関係があるようだが、詳しいことはわかっていない。その姿、顔つきがルックに酷似している点に、なにかが隠されているような気がするのだが……？

### 「ぼくとどんな関係があるんだ!!!!」

#### 名 場 面

援軍としてハレモニアからきたササラ。しかしその戦場にルックが現れ、ササラと対峙する。前にも顔を合わせたことがあるのだろう。しかしルックと違い、ササラには、ルックと自分との因果がなにかはわからないのだ。

▶突然現れたルックに對して、驚き困惑するササラ



# アナベル



プロフィール

年齢：34才 性別：女

## 市長としての道をひた歩む強き女性

都市同盟の実質的な指導者でもある、ミューズ市長。ピクトールとは古くからのなじみで気が合ったが、ネクロードの件が起こったあと、彼女は市長の娘としての道を、ピクトールは復讐への道を選んだので、恋仲になるまでにはいたらなかった。人々が穏やかに暮らせる日々を守ることが望みだったが、ジョウイの凶刃によって、命を落とす。

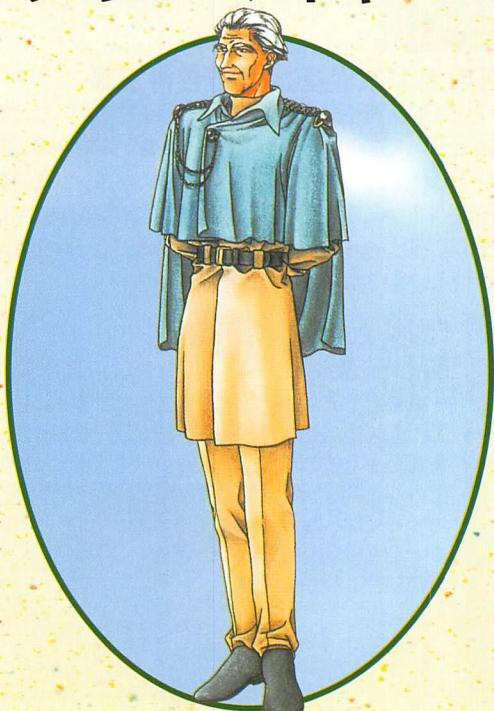
## 「戦いからは何も得られはしない。 ただ、失わぬために戦うのさ」

ハイランド軍がミューズに迫る最中、都市同盟をまとめ、戦おうとするアナベル。そのアナベルになぜ戦うのかジョウイがたずねる。アナベルは淡々と自らの愛する街、そして人々の笑顔を失わないために戦うと語った。

▶ジョウイの突然の質問に即答するアナベル。  
その信念は確固たるものだ



# グランマイヤー



プロフィール

年齢：52才 性別：男

## 戦乱の世に似合わない心優しき市長

サウスウインドウの市長。平和を常に望む温厚な性格で、都市同盟中でも穏健派の指導者として名高い。都市同盟と王国軍との休戦協定は、彼の地道な努力が実った結果だった。部下、市民の多大なる信頼を集めていたが、突然侵攻してきた、ソロン・ジー率いる王国軍の前に降伏。首を斬られ、人生の幕を閉じることとなった。

## 「ばかなことを…。 戦いをバクチといっしょに…。」

グスタフを説得し、ミューズの戦いにティントを協力させようとしたグランマイヤー。だが、グスタフは過去のサウスウインドウ軍の戦いを侮蔑する言葉を吐く。温厚な性格で名高い彼が、珍しく怒りの表情を見せたシーンだ。

▶戦争を軽々しく考えるグスタフの言葉に怒るグランマイヤー



# マカイ



## プロフィール

年齢：31才 性別：男

### 都市同盟中、最も指導者らしからぬ男

三院制を敷くトゥーリバーの全権大使。いちおう市の代表者だが、トゥーリバーではコボルト、ウイングホードのそれぞれが自治支配権を持つため、独自の行動、決断をしにくい立場にいる。さらに彼自身が優柔不断で、人に頼る性格。問題が発生したとき、対処できない事態になりやすく、いつもあたふたしている姿が見られる。

### 「この身をかけても、トゥーリバーの地を汚させはしません!!!」

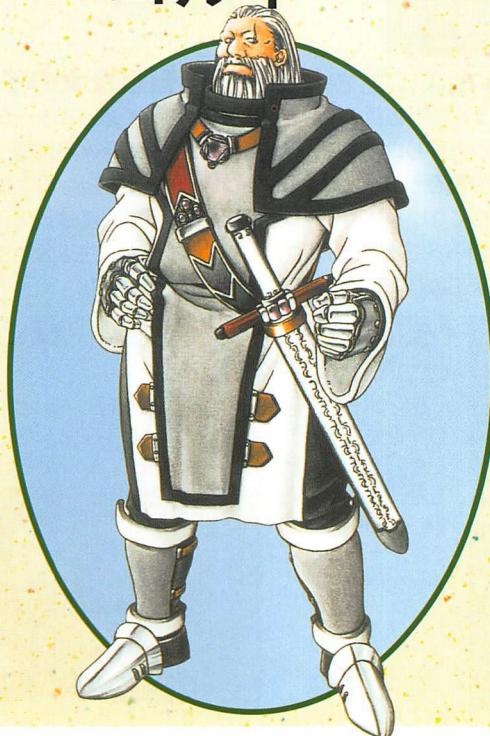
トゥーリバーの全権大使であるマカイは、キバの軍勢と休戦協定を結ぶ。だがそれはコボルト族との仲たがいをさせるための策略だったことに気づく。キバ軍が迫る最中、マカイは命を賭す覚悟を決めた。

▶敵の策にのせられてしまったマカイは、玉碎の覚悟を見せる



名  
場  
面

# ゴ尔ドー



## プロフィール

年齢：37才 性別：男

### 自らの務めを忘れた非道の白騎士

マチルダ騎士団の白騎士団長。都市同盟中ナンバー1の軍事力を背景にしながら、ほかの指導者たちに対して尊大な態度、発言をすることが多い。自らの利益をなによりも優先する保身的な性格で、戦いの途中でハイランド王国側に寝返る。しかし新同盟軍の活躍により、ロックアックス城は陥落。主人公とジョウイの手によって、倒される。

### 「領民を危機にさらすわけにはいかん」

ハイランドとの戦いを進言するマイクロトフに、マチルダ騎士団長ゴ尔ドーは領民のためにできないと答える。しかしその言葉の裏には、自分の領土さえ無事なら、ほかはどうなってもかまわないという考えがあつた。

▶領民のためといつて、自分を正当化するゴ尔ドー



名  
場  
面

# グスタフ



## プロフィール

年齢：47才 性別：男

### 無骨な生き方が魅力の剛腕市長

ティントの市長。同時に鉱山ギルドの長も務めている。思ったことははっきりと口にする性格で、筋肉質でがっしりとした体格の山男。その豪放な生き方が市民の共感を集めており、指導者としての人気は高い。愛するひとり娘のリリイをネクロードにさらわれるが、主人公たちと協力して、これを打ち倒す。

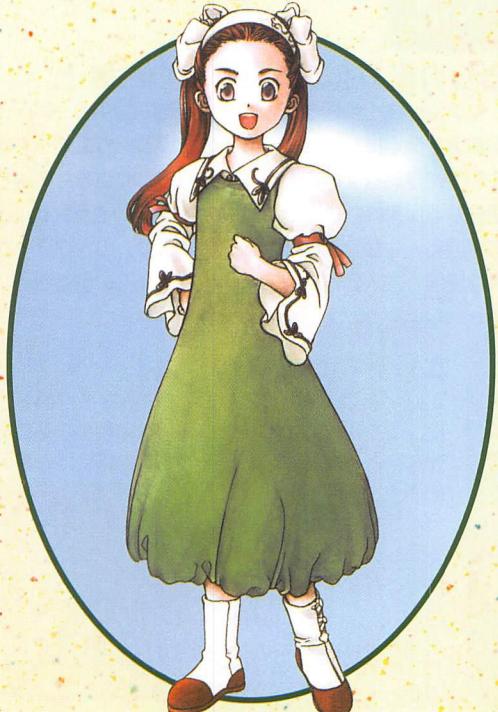
### 「あんたみたいな目をした少年をおれは他に知らん」

ネクロードの襲撃に遭ったティントに協力を頼みにきた主人公。グスタフは新同盟軍のリーダーである少年を見て、外見は頼りなげに見えるとはつきりいう。しかし、いい目をしているといい、主人公が見つめているものを感じ取る。

▶頑固な石頭に見えそうなグスタフだが、人を見る目はある



# リリイ



## プロフィール

年齢：7才 性別：女

### みんなに愛される明るく元気な女の子

ティント市長を務めるグスタフのひとり娘。チャームポイントはおさげ髪。父だけでなく、周りのみんなに精一杯の愛情をそそがれ、元気いっぱいに生きている。グスタフと似てないところを見ると、どうやら母親似のようだ。ネクロードに花嫁としてさらわれてしまうが、主人公たちの活躍により、無事助け出される。

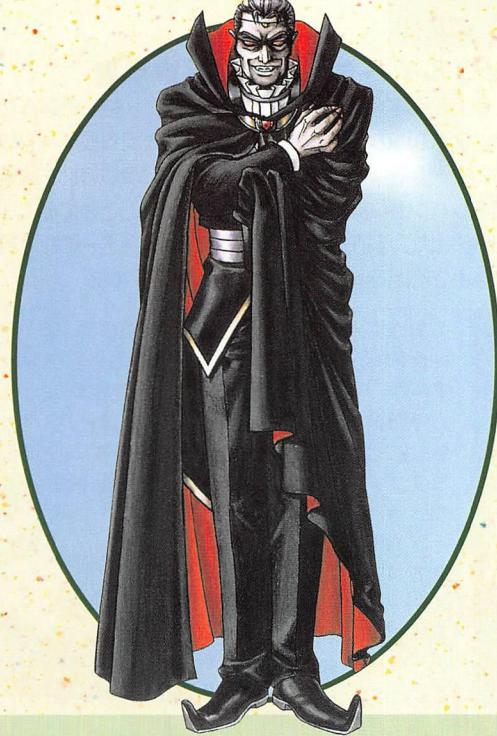
### 「うん！大好き！お父さんはね、とっても強いのよ」

ティントのグスタフの家で父親を探しているリリイと主人公たちは会う。ナミがお父さんのこと好きか聞くと、リリイは屈託のない笑顔で好きと答え、父親を探しにいく。その姿にナミはピリカを思い出した。

▶父親が好きか、という質問に即答するお父さん子のリリイ



# ネクロード



## プロフィール

年齢：不明 性別：男

### 独自の美学を持つ卑劣な吸血鬼

27の真の紋章のひとつ、蒼き月の紋章の力で永遠の命を得た吸血鬼。パイオルガンを弾くのが得意。長き歴史に渡って、世界各地に出現し、多くの人々の命を奪い取っている。トラン解放戦争時には、戦士の村周辺に出現。ビクトールの星辰剣によって倒されたかに思われるが、それは現し身の術を使った二セ物だったらしい。

**名場面**

**「死体にならねば、  
真の価値はできませんね」**

ティント市の坑道で主人公は、ネクロードと偶然出くわす。そこでネクロードは、ティント軍のひとりを寝返らせ、二セの情報を流した策が成功したことを得意気に語る。そして人間全体を侮蔑する言葉を吐く。

▶自分のことは棚に上げて、人間の汚さを意気揚々と語る







### POINT SCENE 1 ネクロードの望みとは？

白昼堂々と現れたネクロードに、ビクトールはその真意を問う。ハイランド王国と手を組んでいるかと思いまして、ネクロードは単純に自分の王国をティントに作りたかっただけだった。ティントの明け渡しを要求するネクロード。グスタフは当然拒否する。すると正面から奪い取ると、大胆不敵にいい放つのだった。

### 蒼き月の村での出来事

月の紋章は、村に安置されており、村の吸血鬼たちはその紋章からのエネルギーを受けて生きながらえていた。だが、村の才ある吸血鬼が己の力を高めるために紋章を盗み、自身の体に宿して、その力を手に入れた。エネルギー源を失った住人は、始祖シエラを残して、死滅してしまったのだった。

### POINT SCENE 2 吸血鬼の花嫁は上品に

ネクロードはどこにいっても、まるで本能のように必ず花嫁探しをする。今回はリリィとロウエンがさらわれた。ネクロードは、ロウエンにリリィを70番目の花嫁になると話す。幼いリリィが、立派なレディになるまできっちり教育して、成長するまで待つらしい。そこで、自分をさらった理由をたずねるロウエン。だがネクロードは、ロウエンは下品なので花嫁にする気はないと侮辱するのだった。

▶リリィはネクロードの厳しいお眼鏡にかなった。好みのレディに育てるつもりらしい



▶ガラの悪いロウエンは花嫁候補から外された。下品な言葉づかいは、好みでないらしい



# 前作主人公



## POINT SCENE 1 呪いの力を押さえ込んで……

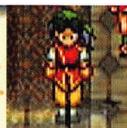
バナーの村の少年コウが山賊にさらわれたと知り、グレミオは前作主人公と助けにいこうとする。だが前作主人公は、周りにいる人がソウルイーターの呪いに捕まることを恐れ、紋章の力を使うこと、戦うことができなかった。それでもグレミオの励ましに、前作主人公はうなずき、コウを助けにいこうとする。



▲突如としてソウルイーターが輝き出し、前作主人公は膝をつく。紋章の力を押さえ込んだかのようだった

## ソウルイーターの力

前作主人公の持つソウルイーターとは、27の真の紋章のひとつで、相手の生死を左右するという恐るべき力を持つ。その力は強力だが、紋章の所有者の最も近しい人の魂を喰らう因果がある。そのため、かつて前作主人公もトラン解放戦争中に、親友テッドの魂をソウルイーターに喰われている。



プロフィール  
年齢：－ 性別：男

## ソウルイーターの悲しき継承者

赤月帝国を倒したトラン解放軍のリーダーであった少年。27の真の紋章のひとつ、生と死を司る紋章「ソウルイーター」を所有している。トラン解放戦争後は、大統領職をレバントに譲り、付き人のグレミオとともにあてのない旅に出た。現在は心の傷を癒すため、バナーの村で気ままなときを過ごしている。

仲間にする条件

前作主人公を登場させるには、前作のクリアデータを読み込み、ゲームを進行させる必要がある。条件は、バナーの村でのイベントをこなすこと。ルカの死後、バナーの村にいきグレミオと話してから、主人公と同じ格好の少年コウと話す。それから再びグレミオと話すと、イベントが進行。イベント終了後にグレッグミンスターの屋敷にいるので、そこで話すとパーティに入ることになる。



## POINT SCENE 2 その瞳の見つめる先には……

コウの治療のためにグレッグミンスターにくることになった前作主人公。城でレバントに会うと、レバントは前作主人公に大統領の座を譲ろうとする。だが前作主人公はあとすりして拒否の反応を示す。なぜならソウルイーターを持つ自分がいると、トラン共和国に不幸を招くかもしれないからだ。そしてなによりも、前作主人公の瞳は、広い世界に向かっていたのだ。



▲レバントは常にそのときを考えていたように前作主人公に大統領の座を譲ろうとする

►しつこく迫るレバントに、アイリーンが前作主人公の気持ちを代弁する



## グレミオ

前作主人公の世話役としてマクドール家に仕えていた青年。性格は温厚だが戦うこともでき、トラン解放戦争では、前作主人公のそばで常に戦い活躍、前作主人公のために命まで捨てるほどの忠義を見せる。トラン解放戦争後も前作主人公とともに旅をしている。最近ではバナーの村に逗留しており、前作主人公の心の平穡のため、人を近づけないようにしている。料理が得意で、特にシチューは絶品。



▶重い宿命を負った前作主人公のそばにいて彼を励ます



## クレオ

テオ・マクドール直属の部下だったが、トラン解放戦争ではテオの息子の前作主人公と行動をともにする。前作主人公にとっては姉のような存在。現在はマクドール邸で生活中。



## アレン

テオ・マクドールの部下で別名、火炎将アレン。テオの死後トラン解放軍入りし、戦う。現在はトラン共和国、首都警備隊右将軍の任に就いている。熱しやすい性格の持ち主。



## リュウカン

トラン共和国随一の薬師であり、医者のリュウカン。普段は山にいてあまり人里には出てこない老人。バナーの村のコウが毒を吸い込んだときに治療してくれる。



## バルカス

山賊の頭目だったが、トラン解放軍に加わり、解放戦争を戦う。トラン共和国建国後は山賊稼業からは足を洗い、任官。山賊とは正反対の国境警備隊長を務める。



## セイラ

性格、口の利き方と両方ともに男っぽい女性だが、大の洗濯好き。グレッグミンスターのマリーの宿屋で働いている。会いにいって話すと、旋風の封印球をくれる。



## エリ

バナーの村にある小さな宿屋の娘。実入りの少ない宿を一生懸命手伝っている。グレミオがいない前作データをロードした場合、グレミオの代わりをするキャラである。



## レパント

赤月帝国を倒して建国されたトラン共和国の初代大統領。人望も高く、大統領にふさわしい働きを示している。ただ、息子のシーナの放蕩ぶりには手を焼いている。



## アイリーン

現トラン共和国大統領レパントの妻でありシーナの母。物静かな女性だが、魔法の才もあり、トラン解放戦争では夫の隣にいて、ともに戦っていた。



## レックナート

27の真の紋章のひとつ、門の紋章の継承者であり歴史のバランスの執行者。トラン解放戦争を引き起こした赤月帝国の宮廷魔術師、ウィンディとは姉妹だった。



## パン

かつてはテオ・マクドール直属の部下だったが、無骨な大食らいで、トラン解放戦争ではテオの息子の前作主人公と行動をともにした。英雄イベント発生後に、マクドール邸に登場。



## グレンシール

テオ・マクドールの部下だった男。テオの死後、トラン解放軍に入る。当時の異名は雷撃将グレンシール。現在は首都警備隊左将軍となっている。冷静で慎重な性格。



## テスラ

トラン解放戦争の前は代書屋をやって生活していたが、マッシュの要請で解放軍に参加する。ただの代書屋ではなく、頭も切れ、事務能力也非常に高い。トラン共和国では書記官を務めている。



## ロッテ

トラン解放戦争にも参加していた自称、魔法使い。当時はリコンの街で生活していたが、トラン共和国建国後はグレッグミンスターで愛猫のミナと暮らしている。



## マリー

マクドール家ごひいきの宿を経営していた女将。トラン解放戦争中に宿を追い出されるが、現在は復職。また、グレッグミンスターで宿を経営している。



## ポール

ピクトールの傭兵隊にいる少年。主人公が捕まったときには、主人公のことを気に入ったようで、よく面倒を見てくれる。ピクトールの砦陥落の際、ルカに殺されてしまう。

# 原作・水滸伝について

## 好漢と呼ばれた108人の英雄伝説

「水滸伝」っていったいなんのこと?

『幻想水滸伝』ならびに『幻想水滸伝II』のタイトルに入っている「水滸伝」という文字。「水滸伝」とは「三国志」などとならぶ、有名な中国の歴史小説である。悪人たちを打ち倒す痛快な物語や個性的なキャラクターなどが愛され、今でも広く読まれているのだ。好漢たちが集った梁山泊の故事から、現在でも野心家や豪傑が集った場所を「○○梁山泊」などと呼ぶほど。ここでは「幻想水滸伝」シリーズのルーツになった原作「水滸伝」について紹介しよう。

### 「水滸伝」は庶民の文学

そもそも「水滸伝」とは中国・北宋時代(960~1129)の間に起きた、宋江の乱の事実をもとにしたフィクション。この乱の首謀者たちの活躍ぶりが、劇や講談という形で庶民の間に残り、広まっていった。そして時代は流れ、明の時代(1368~1644)、施耐庵という人物によって各地の伝承が集められ、さらにお

もしろいエピソードが加えられて現在と同じ小説の形になった。日本には江戸時代中期に伝わり、今日有名なのは吉川英治の小説「新・水滸伝」。これは正式な訳ではないのだが、物語は人気を博し、その後も「水滸伝」をテーマとしたコミックや小説はたくさん出版されている。

### 「水滸伝」と「幻想水滸伝」

『幻想水滸伝』ならびに『幻想水滸伝II』でもキャラクター設定をはじめ、世界観やエピソードなどに原作のテイストは活かされている。本拠地=梁山泊を拠点として抵抗活動を行ったという基本ストーリーはもちろん、原作の天間星・公孫勝の妖術の描写はルックの風の紋章などに活かされた。渡し舟を操っていた天平星の張横(役職は水軍の頭領)は、タイ・ホーのキャラクター設定のベース(しかも天損星の張順=ヤム・クーとは兄弟!)になっている。

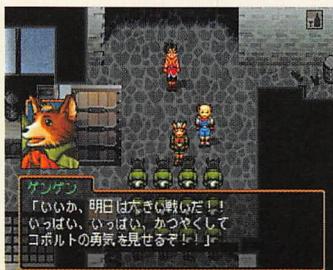
このほかにも、原作から用いられた部分は各所に見られる。本書では原作の宿星について簡単な解説をし

ているが、興味を持たれた方はぜひ原作読んでみるといいだろう。

### 物語のあらすじ

宋国、仁宗皇帝の時代。疫病の流行りから大祈祷を行うため、ある寺にきた洪太尉。そのとき、「伏魔之殿」という開かずの間を見つけた洪太尉は、周囲の制止も聞かず扉を開けてしまう。途端、なかに封印されていた36の天罡星と72の地煞星、合計108の宿星は天高く飛び立ち、各地へと散っていくのだった。

時は流れて哲宗皇帝の時代。この時代になると世は乱れまくり、なかでも高俅という人物は巧みに皇帝に取り入って、権力をほしいままにしていた。政治の腐敗とたび重なる圧政のなか、魯智深、武松、宋江といった、のちに好漢と呼ばれる人物が各地に出現。この好漢こそ、飛び散った108の宿星が転生した姿だった。好漢たちはさまざまな理由で梁山泊という砦に結集。それぞれ得意の能力を用いながら、高俅たち官軍に対し抵抗活動を行ってゆく。



▲「幻想水滸伝II」の本拠地は、いわばゲーム内での「梁山泊」。小説と同じく、個性的な仲間が集う場所になっている



▲真神行法の紋章を持つスラリオン。これは天罡星・戴宗が持っていた能力と同じ。1日800里もの距離を走れたとい



▲男女ともに人気のキャラクター・ビクトル。同じ宿星の魯智深も、豪傑として民衆から愛されたキャラクターだった

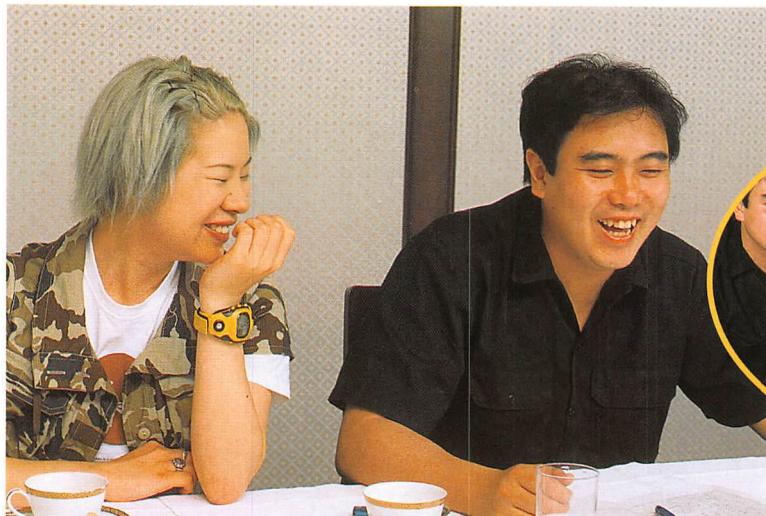
## 第4章

# 対談の章

壮大なストーリーに派生する多くの伏線もこのゲームの大きな魅力のひとつ。その謎を一部でも解明するため、今回は「幻想水滸伝」シリーズの生みの親であるディレクターの村山さん、「幻想水滸伝II」のメインキャラデザイナーである石川さんにインタビューを敢行。ファン期待の貴重な情報が次々と飛び出した。



# 幻想水滸伝II スペシャルインタビュー



これがボツキャラを含めたキャラ設定ファイルだ!

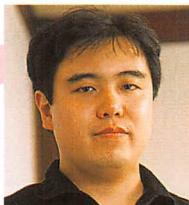
残暑が厳しい8月末のある晴れた日。我々取材班は、ユーザーの期待に背中を押されながら、『幻想水滸伝II』のさまざまな謎に肉薄しようと意気込んで出発。「幻想水滸伝」シリーズの生みの親の村山さんと『幻想水滸伝II』のキャラクターデザインを担当して多くのファンを魅了した石川さんにお話をうかがってきた。

株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京  
制作4部 ディレクター

**村山吉隆**

#### PROFILE

92年、コナミ入社。  
『幻想水滸伝』『幻想水滸伝II』の企画シナリオを担当。  
今は『Ultima Online』に夢中。



株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京  
制作4部

**石川 史**

#### PROFILE

94年、コナミ入社。  
『幻想水滸伝II』キャラクターデザイン担当。



## 項羽と劉邦がモチーフになっています

——では、まず『幻想水滸伝』の大ものプロット、発想はどのようなところから出て、どのようにしてまとまつていったのですか？

村山：『幻想水滸伝』の大もののアイディアを考えたときは、水滸伝をモチーフというアイディアより先に、たくさんのキャラクターを出しましようというがありました。多くのキャラクターを出して、そのなかでプレイヤーが好きになってくれるキャラクターがいればいいかな、と思ったのが出発点です。私が高校時代のころ、いろいろなタイプの主人公格のキャラクターが出てきて話が進んでいくマンガが流行っていて、それらのマンガのような感じで話が作れたらいいかなというのがあったんです。RPGだと主人公と何人かの中心になる人物だけで話が進んでいくものが多いですね。でも、そうではなくて、いろいろなタイプの人たちを出して、いろいろな魅力を見せていくといきたいというがありました。それで、水滸伝になったのは、企画について部長と話し合っているときに、「どんな話になるんだ」と聞かれて、「キャラがたくさん出るんですよ」とかいって、そこでマンガ



のたとえを出してもわからないだろうなと思ったので、「水滸伝みたいな」っていったんです。そうしたら、「じゃあそれで」って、いきなりいわれて、「じゃあ作ります」ということで決まりました(笑)。結果としては苦労することになりましたが……。

**石川：**村山さんのせいだったんだ(笑)。

**村山：**あのとき西遊記とかいってたら、もうちょっと楽できたのにね。残念でした(笑)。

——では『幻想水滸伝II』のストーリーは、どのようにしてまとまったのですか？

**村山：**『幻想水滸伝II』に関しては、項羽と劉邦のストーリーをモチーフにしようということがスタートです。主人公側が劉邦で、周りの人たちの力を得て最終的に勝利する。それに対してジョウイ側が項羽で、ほとんど個人の力で戦い、最初は勝ちを重ねるが、最後には打ち破られる。王道と霸道の対決みたいな感じで、目指したものは同じだがやり方が違っていて、やがてふたつの勢力が争い、どちらかが敗れる。そういう話にしようというのがスタートです。

——なるほど、ではルカ・ライトとの役割は？

**村山：**お話をとして作るならば、それぞれの場面を描けるのですが、ゲームになった場合は、主人公の周り以外の話を描くのは難しいんです。なぜなら、主人公のいないところを描いてしまうと、主人公というかプレ

イヤーが操作できない時間が非常に長くなってしまうんです。なので最初は主人公と同じ道を歩んでいて、途中から別れようということになつて、そうなったとき項羽の人格をふたつにわけたんです。項羽という人は凶悪な部分と情け深いところを持っているので、凶悪な部分をルカに持たせて、情け深いところをジョウイに渡しました。つまり、項羽の強かった部分がルカに残って、力を使いひとつにまとめて、戦乱を早く治めようとしている部分がジョウイに残った。というのが『幻想水滸伝II』の話の仕組みになってます。

——村山さんはこれらの戦国物はお好きなんですか？

**村山：**ええ、そうですね。中国の三国志とか水滸伝は前から、けっこう読んでいましたね。いろいろな人が出てきて、さまざまな交わり方をする話はけっこう好きです。

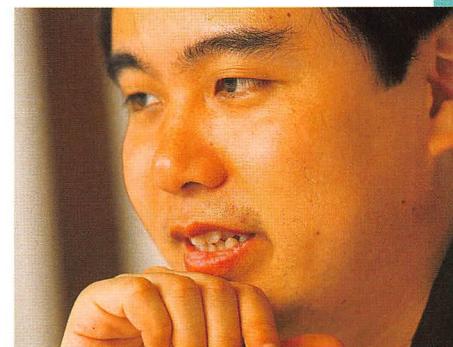
——石川さんは、水滸伝や三国志などの戦国物とかはお読みにならるんですか？

**石川：**このチームに入ってから読まないといけないかなと思いまして、三国志にチャレンジしたんですけど、途中で名前がわからなくなってしまって……。とりあえず孔明が出るところまでは絶対、読むと決めていたんですけど、結局そこで終わってしまいました。テレビアニメの三国志は見たんですけど(笑)。

## 血のつながりのない家族

——では、最初のコンセプトとして、主人公がナナミの弟というのはあったのですか？

**村山：**いや、最初は主人公とジョウイのふたりが決まっていて、そのからみの話をしようということでスタートして、その時点ではまだナナミの存在はありませんでした。初めはふたりが襲われておたずね者になって、一度は故郷に帰ってくるが、自分たちの帰るところを失っていたというストーリーを描こうとしたんです。でもそのときに、ジョウイには家があったんですけど、主人公には待っていてくれる人がいなかったんです。そこで、主人公の帰る場所として、ナナミという存在を出しましょうということになりました。ナナミは基本的には待っていてくれる人なんです。母親でもよかったです、そのあと一緒に逃げたりすることが難しくなるので、お姉さんということにしました。ただです



## COLUMN

### 項羽と劉邦

紀元前の中国、秦の始皇帝の死後、劉邦と項羽は秦を攻めて、これを滅ぼした。項羽は楚の国の將軍を出す家に生まれ、秦を滅ぼした後に西楚霸王と称し、一方の劉邦は中流農民の出身で漢王を称した。ともに戦い秦を滅ぼした劉邦と項羽だったが、やがて別の道を歩み始め、最後には劉邦が垓下の戦いで項羽を破り全国統一を果たし、前漢の初代皇帝となる。

ふたりの戦いのなかで劣勢だったために決戦を避けたいと考えた劉邦が、苦肉の策として項羽のもとに乗り込んだ「鴻門の会」や、垓下に追いつめられた項羽が虞美人と決別するシーンなどは、『幻想水滸伝II』のなかの名画面のもとになっているのである。

ね、お姉さんといつても、普通のお姉さんを出すと気持ち悪くなるというか、どうも私のイメージと違ってしまうので、ナナミみたいな元気なお姉さんになりました。設定ではどちらも拾われたので、どっちが年上かはわからないのですが、本人が主張しているのでナナミがお姉さんです(笑)。つまり、主人公の帰るところとか、待っていてくれる人という意味合いから、ナナミがお姉さんとして登場したわけなんです。

——なるほど。設定ではゲンカクに拾われたということでしたね。ふたりとも戦災孤児なのですか？

**村山：**ストーリー上は特にどこぞこの王子とか戦災孤児とかはないです。ふたりとも普通の子供です。ゲンカクには奥さんとかもいません。ゲンカクと主人公とナナミの3人は、まったく血のつながりはないけれど、家族として成り立っているという設定なんです。3人は血のつながりではなく、別の部分で絆がある、きちんと家族として成り立っている。一方のジョウイは、いちおう母親と血のつながりはあるけれど、家族としては成り立っていないという対比。これが描きたかった部分のひとつなのです。

## 主人公のわっかと あくまで姉ナナミ

——では、デザイン的には、主人公はどんなイメージで描かれたのですか？

**石川：**赤い服です。

——赤い服ですか？

**石川：**中国風の赤い服、それは前回の流れを汲んでいます。それで特徴をつけるために、頭にもなにかつけましようということになって、最初はバンダナとはちまきの中間みたいなものを巻いてたんです。けど、ちょっと特徴が出ないなってことで急遽、いろいろなものを巻いてみようということ

になって、いろいろ試してみたけどやっぱりマイチで……。「ああ、どうしようネタがない」ってときに「誰かなんかない？」、「服が孫悟空みたいだからあのわっかなんてどう？」なんて、ふざけていっていたんです。それで冗談で描いてみたら、それが「あ、かわいい」とて。



**村山：**それをやってるのを知らなくて、次の日に会社にいったら「これ見てください」って。いきなりわっかがついていたんだけど、見たらけっこうかわいいし、「いいかっ」というふうに決まりました(笑)。

**石川：**ホントに煮詰まっていて、それを出したときにみんなで「バンザイ」っていって、記念撮影までしましたね(笑)。

——このわっかはなんだろうというの、僕らのなかでも話題になっていました。

**村山：**これはデザインからきていたんですね。でも、悪いことをしたら縮まるとか……(笑)。

**石川：**だから主人公はあんなにいい子に育ったんですね(笑)。ちなみに、あのわっかは初めて爺ちゃんに縁日に連れて行ってもらったときに買ってもらったものでした。あと、主人公の肩布はゲンカクが現役だったころに、使っていたのを使用しています。

——ではナナミは？

**石川：**ナナミは最初に注文があつて、それは「あまりかわいくするな」だったんです。ピリカに関してもかわいくするなというお達しがありました。

**村山：**あんまりかわいくするとやばいので……。「幻想水滸伝」では基本的に、主人公に決まった彼女を作らないというのがあります。主人公はプレイヤーの分身ですから、こいつとくっつくというのが決定してると、こっちがいいとかできなくなっちゃいますよね。せっかくキャラクターがたくさん登場するのですから、心のなかで自分の好みを決めてくださいという感じなんです。

——プレイヤーの選択肢を増やしているということですか？

**村山：**プレイヤーにそういう押しつけをしたくないです。血のつながりもないし、ナナミがかわいいとくっついちゃいそうでいやだったんです。そこはもう苦労して、どう考えてもこのふたりがくっつくはずはないという状態になっているはずです。

**石川：**断定しないほうがいいですよ。好きな人もいるんですから(笑)。

——ではピリカは？ やっぱりポイントは熊のぬいぐるみですか？

**石川：**あれは注文がありました。ポケットにはチューリップのアップリケとか……。

**村山：**みんなにデザインを出してもらうんですけど、みんなちょっと小綺麗な格好で描いてくるんですよ。でも「ちょっと違うのもあります」っていうので、隠してあるのを見たらめちゃくちゃ貧乏そうなんです。「これこれ」って(笑)。頭もボサボサだし、ずいぶんかわいそうな感じで、イメージぴったりでした。

**石川：**妙にこだわっている人がいましたしね。ダメ、まだ金持ちは(笑)。

——主人公のトンファーという武器はおもしろいですね。今までのゲー

ムではないですよね。

**石川**：最初のデザイン段階では、やっぽり前作と同じ棍を持ってたんですけど、IIでも棍だと、これから先、ずっと棍になってしまうかもしれないということで、違うものにしようと…。いろいろと描きました。

——どんなものがあったのですか？

**村山**：中国武術の本とかみんな買って見ていたから、見たこともないような武器を描いている人もいましたね。

**石川**：主人公とジョウイはすごい枚数描きました。デザイン面でも武器の面でも。ジョウイは最初短髪でしたからね。途中から長髪になったんです。

——そうなんですか？

**石川**：グレミオとかぶるかもしれないという心配があったので…。色を変えたりしてたくさん描きましたね。

ね。

——しかし、ふたりとも小さいころはいじめられっ子だったんですね。

**村山**：主人公はよそ者というのがあったのと、ゲンカクがもとは都市同盟側の人だったというのは、街のほとんどの大人たちが知っていて、ゲンカク自身あまり受け入れられてなかった。それで、街の子供たちも主人公たちを蔑視していました。ジョウイのほうの親は街の名士なんですが、家のなかで受け入れられていなかったことと、主人公と仲がよかつたのでいじめられていたんです。

——では、ナナミは？

**村山**：ナナミはいじめられてもぶつ飛ばすぐらいの勢いがありますから(笑)。主人公とジョウイを守るという気持ちが、このころからあったんですね。

いかないけれど、小競り合いを繰り返すようになったんです。

——なるほど、そんな深い裏設定があったんですね。では、ルカの最終目的は破壊なのですか？

**村山**：そうですね。基本的には破壊です。あまり理性的にこうしましょうというよりも、感情で動いていた部分が大きかったのです、ルカの場合は。たぶん自分自身のなかでも、なにかに急き立てられてたような感じになっていたと思いますね。あれだけの人間を「グアー」と殺した人なので、明確に目的を持って行動しているということではないですね。

——本能だったのですね。

**村山**：かなり本能に近いですね。実際のところ都市同盟のことも憎んでいるんですけど、例の事件ではアガレスも逃げたし、ハイランドの兵士たちもアガレスを守って逃げたというのがあった。これによってルカはハイランド自体も憎むようになり、最終的にハイランドのためになにかをするというのも本人にはなかったことです。だからこそ、部下たちの心が離れていたということもありますね。

——すべてを憎み、本能のままに殺戮を繰り返したということですね。そのルカは幻想出てくるキャラクターのなかで、人でいえば最強だと思いますが、なにか秘密があるのですか？

**村山**：そうですね。単体でいったら最強です。頑固の強さの部分を体現している男なので、本人が強いんです。紋章を持っているわけでもなく、獣の紋章とかのからみでもなくて、本人の才能です。

——紋章は宿していないのですか？

**村山**：魔法を使うので、そういう意味では宿しているのですが、特別な紋章というわけではないです。あの炎の魔法とかはどちらかというと、道具的なものですね。剣とかと同じように。

——白銀の鎧をつけてますよね？



——では、主人公とジョウイの少年兵部隊での評価は？ オープニングとかでも戦っているシーンとかありましたけど、なにか設定があるのでですか？

**村山**：オープニングに戦っているシーンがありますよね。あれはいちおう部隊内のトーナメントがあって、ふたりとも決勝まで勝ち残って、決勝戦を戦って引き分けて、ふたりとも賞を受けるという設定です。だから武芸の腕前はふたりともトップクラスです

なぜ、白なのですか？

**石川**：あれはハイランドのイメージカラーが白だからです。

**村山**：ハイランド側の設定を、普通のRPGでいえば主役になりそうな設定にしようというのがありました。王国だし、王様がいたし、イメージカラーは白だし。

**石川**：あと、お姫様もいましたし。お姫様が捕らわれたら完璧でしたね（笑）。

——なるほど。ハイランドはイメージ的には赤とか黒という感じに思えます。

**村山**：敵、味方はあるんですけど、善悪にはしたくなかったんです。王道、霸道がコンセプトとしてありますので。わざとイメージカラーを白とかにしたのも、悪い国だというイメージを固定させたくなかったので、そう設定しました。

## フリックはないがしろ？

——では次に、アナベルとビクトールが知り合ったきっかけを教えてください。

**村山**：ビクトールがミューズに出稼ぎにきたときに知り合いました。かなり

気が合う仲でしたが、あまりロマンチックな出会いではないです。知り合ったのはビクトールの村が全滅する前だったんですが、全滅したあとはビクトールもネクロードを追わなくてはならなかっただし、アナベルは市長の娘としてすることがありましたので、その時点できの道を歩み始めました。それまではけっこう仲よくやっていたのではないかと思われます。

——アナベルがジョウイに暗殺されたとき、ビクトールが意外とあっさりしていたのは、強がっているのですか？

**村山**：ええ、わざとですね。ビクトールはそういう人なのです。どんなに悲しいことがあっても表に出さない人ですね。だからあのあと、どこかに隠れて泣いていたのかもしれません。でもビクトールは、自分がここで悲しんでしまうと主人公たちの重荷になるかもしれないと考える人なので、「気にすんな」みたいなスタイルをとるんですね。

——ビクトールとフリックの年齢が前作より上がっているじゃないですか、そのへんは意識されましたか？

**石川**：ビクトールは見た目が変わらないイメージがあったんですけど、



フリックがちょっと難しくて。もともと前作から童顔という感じがあったのですが、実際の年齢に合わせて描くと、ものすごく老けた感じになってしまいます。そこで中間をとって、この年齢にしては若い見かけで描いたんです。

——最初は片目だったとか？

**石川**：ありましたねえ。

**村山**：ありました。あれはですね、最初に指定したときには、前作から今作の間に激しい戦いがあったんだろうなというのを出そうかなと思ったんです。だからいきなり片目、片腕で出

## COLUMN

### 温泉旅行のパンフレット

去年の暮れに『幻想水滸伝II』を無事に発売。幻想の開発チームでは、今年の初めに疲れを癒し、親睦を深めるために「うきうき湯けむり天国」という名の温泉旅行が開催されたそうだ。そのときのパンフがこれ。表1の作者は石川さんで、けっこう気に入っているとのこと。表4のイラストは『幻想水滸伝II』の背景デザインを担当された津嘉田道彦さんの作品。



▲旅行のしおりの表1



▲旅行のしおりの表4

できたらびっくりするだろうなと思って指定したのですが、却下されました(笑)。

**石川**：だっておかしいじゃないですか、フリックが片目、片腕なのに、ビクトールがピンピンしていたら(笑)。

**村山**：フリックはついていないから(笑)。

——石川さんはフリック派ですか？

**石川**：断然そうです。チームでひとりなんんですけど。

**村山**：一番うるさいからね。フリックの扱い。

**石川**：違うんですよ。チームのみんなが、ないがしろにしそうです。みんな「しようがないよ、フリックだし」とかいいって。妙に風船で飛ばされやすいし……。

**村山**：違うって。わざとやっているって怒るんですよ。フリックはほかの能力値が高いから、運を低くしないとバランスがとれないんだって説明するんですけど。

**石川**：それにしたって、ないがしろにしそうですよ。

**村山**：そうかなあ。ニナが出てきたときも怒ってましたからね、納得いかんって。そういうれば、ありましたね。フリックとニナの協力攻撃を隠していたというのが(笑)。

**石川**：特別仕様書ですね。

——なんですか？ それは？

**村山**：フリックとニナの協力攻撃があるじゃないですか、あれをですね、仕様書に書いてなくて、協力攻撃を作っているメンバーにだけ別の仕様書を渡したんです(笑)。

**石川**：いつのまにかできていたんです。机の上に仕様書があって、協力攻撃のリストだって見てたら、「あれっ」って……。協力攻撃の動きとかはチーム全員で見て、こうしたほうがおもしろいんじゃないって、細かくやっていたんです。でも、そのフリックとニナの協力攻撃だけは、私は一回も見たことないんです。

## はじまりの紋章の謎

——では、次にハーンとゲンカクが始まりの紋章を手に入れたいきさつについてお願いします。

**村山**：それは主人公とジョウイと同じようにあの祠で見つけて、あの祠に戻しています。ふたりが手に入れたのは、都市同盟とハイランドの争いが本格化する前ですね。そのあとハーンとゲンカクが戦うようになったのは、主人公とジョウイがそうであったように、紋章の力があったのかもしれないということです。もともとはひとつだったんですが、それはとても大昔のことです。そしてふたつにわかれて、ふたりが持っていると、ふたりが戦って果てるまではひとつにはならないものなのです。



——そこから派生する質問ですけど、グッドエンディングのとき紋章が光るじゃないですか、あれはどうなったんですか？

**村山**：紋章自体はひとつになってしまん。ひとつになるのはどちらかが果てたときだけなので、グッドエンディング以外のエンディングのときのように、ジョウイが死なない限りひとつにはならないのです。あのエンディン

グの場合は神々しく光を放ちましたが、それぞれの手に残ったままです。

——戦いが終わっても、紋章は祠に戻せないのでしょうか？

**村山**：最終的には戻すということになります。あの状態では眞の紋章ではないので、主人公もジョウイも年をとらないということにはなりません。ですからふたりが死んだときには自然と祠に戻りますし、戻そうと思えば戻せますけど、そうなった場合にはまた同じようなことが起こる危険性があるので、ふたりが持っているのがいいということです。

——ピリカが祠にいったのは紋章に導かれたのですか？

**村山**：まあ、そういうことになります。ピリカの両親は祠の管理をしている人で、祠に関係があったので、ピリカがあそこにいたということになります。ピリカが完全に操られたわけではなく、自分の意志でいったわけです。

——ジョウイとレオンの関係を教えてください。

**村山**：ジョウイ側の行動は、主人公と別れてからはあまり描かれていませんけど、ジョウイはサウスウインドウ陥落後に一度、レオン・シルバーバーグを訪ねてます。なぜレオンのところにというのは、シルバーバーグ家というのは、あの一帯ではかなり有名な軍師の一家なので、ジョウイも情報をつかんで会いにいったのです。

——どのように説得したんですか？

**村山**：レオンのほうはマッシュとのいさかいもあったんですけど、どんな方法でも素早く戦争を終わらせて、それで被害が少ないほうがいいという考えなので、ジョウイの考え方と同じ方向に向いています。ジョウイのほうもルカをこのまま走らせては駄目だと思っていますが、あるところまではそちらのほうが戦いが早く終わるだろうという考えがあったので、レオンと同じ方向です。ふたりの戦いに対

する方針がとてもよく似ていたんですね。

——マッシュの死後、レオンは変わったのですか？

**村山：**あの人は基本的に変わっていません。あの人が解放軍に手を貸したもの、このままいくと解放軍のほうが、早く勝ちそうだという理由以外にはありません。あのあと隠遁したふりをしていたのも、必要がなくなったらすぐに身を隠すのがあの人の主義なので、普通の意味での善悪では語れない感じになってます。なにかの思いがあつてジョウイに協力したというよりは、むしろ計算で動いている人なのです。

——途中から連れてきたユーバーはどうしたのでしょうか？

**村山：**最初にレオンとユーバーが出会ったのは解放戦争のときで、そのときから使える駒だと思っていたに違いないんですが、どこで情報を手に入れたかは謎ですね。

## 美形キャラの軍師シュウ

——では、キャラクターデザインで苦労されたところは、どんなところでしょうか？

**石川：**アイディア出しの段階では、チームのデザイナー総がかりだったので、わたしはそれをまとめたり、ライトをする役割だったんです。ですから確かに量はありましたけど、デザイン的にはそれほど苦労はしませんでした。みんなそれぞれ好きなものを描いてくるから、それをひとつにもつていくのは大変でしたが、アレンジするのは楽しかったです。

——キャラクターの衣装が格好いいというファンの方は多いですよね。

**石川：**ありがとうございます。でもドット絵を担当している方からお達しがあって、あまり難しいのは入っていないんです。なるべくシンプルにしてほしいというのがあります……。

**村山：**あれですね、小さいドットキ



ラ、あれを描くときにあまり細かいと作れない……。ものによっては、きついものがあった。

**石川：**そうですか？　おおざっぱですよ。個人的にはもっとゴチャゴチャと書き込みたかったんですけど。装飾品とかは、いろいろとついていますが、寂しいからつけようというノリです。

**村山：**まだ足りないと(笑)。

——ヴァンサン・ド・ブルとかはどうだったのですか？

**村山：**ヴァンサンはキャラの指定書を描いたときに、「前回よりがんばってね」って書きました。

**石川：**でもヴァンサンより、シモースが……。ヴァンサンに負けないくらいのインパクトにしてくれって要望があって。最初はもうちょっとシンプルな服だったんですけど、全然負けてるって。

**村山：**ありましたね。キャラデザインは基本的には指定書を書いて、うち

のチームのデザイナーに渡して、出してくださいっていって、そのなかからこれかなというのを選ぶという感じで進んでいきます。そうそう、あれは笑えましたね。メグのニーストッキンの色は、白でないとダメだという人が何人かいて(笑)。

**石川：**男性キャラ、特に青年キャラはまったく注文がないんですけど、女の子キャラはやたらとありましたね。たとえばエミリアもそうですね。

**村山：**エミリアはそうだ。エミリアは、アナベルのキャラデザインで、いろいろなタイプを出してもらって、やり手ということで。で、ちょっとイメージ違うけどほかで使いましょうかという話になったんです。

**石川：**眼鏡のキャラを押す一派がいて(笑)。

**村山：**ああ、いましたね。「このキャラは惜しい、惜しい」って。で、復活してきました。暗躍しているグループがいろいろありますからね(笑)。あ

## COLUMN

### シードも初めはシンだった

アナベルの案がエミリアになったように、違うキャラとして提出されたデザインが、別のキャラとして採用される事は多々あるそうだ。本文では触れられなかったが、シードは初めシンとして提出されたもので、ほかでもアナベルのデザインとして提出されたものがテレーズに変わったというのもある。ちなみにテレーズは村山さんの一番のお気に入りキャラだそうだ。

と、男性キャラで指定があったのはシュウぐらいですね。

——シュウとホウアンがかぶっているとかですか？

**石川**：描いた時期が離れていたんです。それで、かぶっていることに全然気がつかなくて、村山さんからふたりが会話をする場面があるっていわれて、見直してみたら見事にかぶっています。「すみません、じゃあ眼鏡をかけましょう」ということになったんです。あと、珍しくシュウは美形キャラとして指定を受けました。

**村山**：うん、ありました。で、美形と指示を出して、アイディアを集めたらホストクラブのお兄さんみたいになつていて、「これは違うー」って(笑)。

**石川**：もめましたね。シュウは何度も書き直しました。

**村山**：そうそう、シュウは駄目だと何度もいいました。軍師に関してはかなり格好よくないと納得いかないものがあったんです。

——結果としてマッシュとは全然違うタイプになりましたよね。

**村山**：そうですね。タイプ的にはどちらかというと、見た目から切れ者そうな感じで、マッシュとはまったく違うタイプでいきましょうというのがありましたから。だから見た目も格好よくしようとしたら、ホストクラブのホストみたいな感じになってしまって……。「そうじゃないんだー」って(笑)。

——やっぱり時代はロン毛ということです。

**石川**：指定書には長髪でも可ってあったんですけど。

**村山**：そう、そうしたら、みんな長髪になって、いやらしい感じになって困りました。

## 不良だったジョウイ？！

——ボツになったシナリオとかで、なにかおもしろいのはありましたか？

**石川**：最初、ジョウイは口の利き方が悪かったです。

**村山**：そう。俺って呼んでいましたね、自分のこと。どっちかというと不良系のキャラだったんです。でもシナリオを書いているうちにいやになりました。ついていけなくなつたんです。

**石川**：その時点で、仮のイラストがもうできていたんです。だから目つきが悪かったんですけど、口調が変わったときに、これは描き直さないと、ということになって、ちょっと柔らかい顔になりました。今でもつり目なのは、その名残です。

**村山**：まだジョウイとルカが分離していない時期だったんで、そういう雰囲気がありましたね。最初のうちはルカのあとを継ぐというシナリオもあったので、ちょっとその性格も入っていたんですけど、私のなかで「駄目だこいつは、これでは友達にならない」となつたんです。

——主人公とは友達にならないと。

**村山**：だからミューズにいくところぐらいまで書いていたんですけど、全部書き直しました。それが一番変わったところですね。あとはティントで逃げ出すエンディングは最初はありました。最初はナミがいなかつたので、あのプロットはあとから出てきたものです。ナミは主人公とジョウイのことしか考えていないキャラですし、そのへんの部分がだいぶ広がってきて、ティントでのあのストーリ

ーが出てきたんです。

——過去のシーンで女の子が出てきますよね、あれはジルですか？

**村山**：あれはジルです。あそこに別荘があって、避暑にくるという設定です。ですから子供のころに一度会っているというか、見てますね。そういえば、……あそこにも犬がいたね。

**石川**：犬はいますよ。

**村山**：名場面には犬がいるのが法則らしいんです。

——犬が好きらしいですね。

**石川**：ええ、もう(笑顔)。

**村山**：コボルトとか勝手に犬種変えてるし。

**石川**：だって、好きに描いていいっていったじゃないですか。

**村山**：いったけど、あんな複雑な犬出てくる？ どう見てもボリスはリドリーとかゲンゲンとは違う犬じゃない(笑)。

——確かにボリスを見たときにはびっくりしました。

**石川**：ちゃんと描く前に確かめたんですよ。あの、ボリスはなんでもいいんですから、そしたら好きにしていいよって。ああ好きにしていいんだって。

——大人になったら変わるんでしょうか、スマートに(笑)。

**村山**：ギューッとスマートに。あれは母親似？(笑)

## COLUMN

### 仲間にならないエリが顔を持ったわけ

バナーの村の宿屋の前に立っているエリ。画面に顔が表示されるので、一生懸命仲間にしようとした人も多いはず。その真相をうかがったところ「前作のセーブデータをロードして始める」と前作主人公が出てきますが、あのときにグレミオがないデータで始めるといつてはならないので、グレミオの代わりをエリにさせるために「顔があるんです」ということだった。つまり、グレミオの代わりにエリが前作主人公を呼びにいく役目を演じるのである。



▲グレミオの代わりに前作主人公をナビゲートするエリ

**石川**：だって、どう見たってそうじゃないですか（笑）。

## ムッシュ・ブラックホールって？

——では、ボツキャラについて教えてください。

**石川**：ハハハ。

**村山**：ボツキャラねえ、いろんな段階のボツキャラがあるから……。

**石川**：すごい見せたい～（笑）。

——それ見たいんですけど。

**石川**：山ほどあります。ファイルに10cmくらいありますよね。

**村山**：そうですね。ひとつは設定の段階で、ストーリーに出てくる人は私が全部やるんですけど、それ以外にみんなから、設定を出させるときがあるんですよ。その段階でかなりすごいのが出てきて、「使えるかこんなもの」というのがありましたね。笑いをとることしか考えていないものもあるんですよ。なかでも一番笑ったのはムッシュ・ブラックホールです。

**石川**：ああ、ブラックホール。シルクハットにヒゲが生えてマントを着ているんですけど、なかは下着一枚でバッと広げると、そのマントのなかはなんと宇宙になっているんです。

**村山**：なんかフランス人とかの設定で……。むちゃくちゃですよね、いきなり世界観が違うんだから（笑）。ブラックホールになってて、それでテレポートするなんだったけ？

**石川**：そうでしたっけ？

**村山**：使えるかー（爆笑）。

**石川**：ほかでは乳母車に乗って攻撃するおばあさん。

**村山**：ヴァンサンのおばあさんとかね。

——いやあ、すごい設定ですね。

## ハルモニア神聖国とシンダル遺跡

——では、最後に各地域に関する質問をさせていただきます。まずは、グ

ラスランドについてお願ひします。

**村山**：このへんはこれから使おうと思っているので、あまり詳しくはお答えできないのですが……。地理的にはいうとグラスランドは都市同盟の北西にあります。ティントの北、及び西あたりがグラスランドになります。ハイランドの北がハルモニア神聖国になっていて、その西がグラスランド、さらに西にいくと商業連合とかがあります。カラヤ族のルシアもグラスランドに住む部族のひとりです。あのあたりはいろいろな部族が割拠しているという感じになります。そして、グラスランドはハルモニアとかティントとかの侵略を何度も受けているという設定になります。雰囲気的には中国周辺の匈奴と呼ばれる部族と似ていますね。ですからときには攻めてくることもあります。文化的にはそれほど進んではいない設定です。

——ファレナの女王国は？

**村山**：これは全然別の大陸にあります。今いる大陸とは地続きではないところです。赤月帝国のもっと南にあるのが群島諸国で、ファレナの女王国もそちらのほうです。アマダとかは群島諸国出身ですから、かなり長く航海をしてきているわけです。

——では、気になっているユーザーが多いと思われる、ササラの故郷ハルモニア神聖国については？

**村山**：なにやら真の紋章を集めているらしいというのはわかっているんですけど……。いちおう神官長のヒクサクというのがいまして、円の紋章を持っていているのがこの人です。この人がハルモニアを作った人でもあるんですよ。大昔の英雄で、真の紋章の力で今も生きていて力を持っているという設定になります。永遠に死なない神官長で、皇帝みたいなものですね。

——円の紋章というのはどういうものなんですか？

**村山**：それはまだ秘密です。

——では、27の真の紋章の残りにつ

いては？

**村山**：これはとてもダメです（笑）。予想されるものはあるでしょうが、まだ秘密です。

——シンダル族については？

**村山**：ほとんど秘密です。まあ消えていった民族ということです。放浪して、1ヶ所には留まることができない、呪いを受けた部族だったということになってます。それで、あちこちを動きながらいろいろな遺跡を残して、最後にどこかに消えていったということになってます。今いる大陸上などいろいろな場所に遺跡を残しているんですけど、今は足跡がない、どこにいるのかわからないという設定になります。

——その文明自体がすごく高度で謎に包まれているということですか？

**村山**：ということになります。

——幻想の世界ではシンダル遺跡イコールお宝という考えはあるんですか？

**村山**：あります。なのでそれを追っている人たちもけっこります。アレックスは単にお宝目当てだったんですけど、これはお宝があるんだという世俗的な噂で探していたわけです。ほかではキリィとかはもうちょっと別の目的があるらしいぞ、ということです。特定の目的があって追っている人もいるのです。

——では、これも危険な質問なんですけど、ササラとルック、ペシュメルガとユーバーの関係とかの謎は？

**村山**：うーん。幻想シリーズが続いているだけ明らかにはしたいと思っています。ただ、ペシュメルガとユーバーは幻想水滸伝ファイナルぐらいでないと解かれないかと思います。

——そんなにすごい設定なんですか？ ルックとササラとかとはまた、全然違うレベルなんですか？

**村山**：そうですね。

——では、いろいろと考えながら次回作を楽しみにしています。ありがとうございました。

## 第 5 章

# 秘奥の章

『幻想水滸伝Ⅱ』に登場、関連するさまざまな用語や地名、人名や出来事などを50音順にひとつずつ詳しく解説する。ここを紐解き、その答えを知ることで、さらに深くこのゲームの世界を知ることができるはずだ。章の最後には絵コンテ集も掲載したので、最後までじっくりと楽しんでほしい。



※ここで紹介している紋章、アイテムなどの入手場所、効果などは、『幻想水滸伝Ⅱ』でのものを基本としています。

# 幻想水滸伝大辞典

## ア 行

■アイアンハンマー(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
かじ屋用アイテム。本拠地のテッサイが武器レベル9まで鍛えられるようになる。

■アイスクリーム(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.10。ハイ・ヨーが最初から持っているレシピで、食材に玉子があれば料理できる。

■青いしづくの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
レベルによって変化する木属性の紋章。LV1で単体攻撃(ダメージ1.5倍、バランスをくずす)/LV2で横1列攻撃(ダメージ通常、バランスをくずす)/LV3で全体攻撃(ダメージ通常、バランスをくずす)。アビズボアとルロラディアのみが所有している紋章。

■蒼き月の村(地名) 【幻想Ⅱ】  
吸血鬼の始祖であるシエラが長老として治めていた村。月の紋章を村に安置し、同様に吸血鬼である村人たちは、そこから生気の糧を得て生活していた。だが、当時、才ある若者だったネクロードは、力を得たいがために月の紋章を奪い、逃亡。そのため、村に住むほかの吸血鬼たちは生気を得られなくなり、村は壊滅してしまった。

■蒼き門の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
召喚魔法が使え、額にのみ宿すことができる。武器には宿せない魔法紋章。風の洞窟の宝箱などから入手できる。

■赤月帝国(国家) 【幻想Ⅰ】  
古くはハルモニア神聖国の領地であったが、内乱時に初代皇帝クラナッハ・ルーグナーが独立を宣言、建国される。以来230年間、西方のトラン湖周辺を支配した大国である。バルバロッサの治世になり、最初は黄金の皇帝と呼ばれたバルバロッサも、やがて政治を省みなくなる。その帝国への抵抗が、前作主人公をリーダーに据えた解放軍となり、本格的に赤月帝国との戦いになる。そして赤月帝国は戦いに敗れ、消滅する。

■アガレス・ブライ特(人物) 【幻想Ⅱ】  
ハイランド王国の魔王。歴代の魔王のなかではかなりの穩健派。長年の国敵であった都市同盟との休戦協定を一時期でも成立させた。ジョウイ・アトレード、皇子ルカ・ブライの共謀により、毒殺された。

■アナベル(人物) 【幻想Ⅱ】  
ミューズ市長。名よりも実を取る性格の政治手腕に優れた女性で、都市同盟の事

実上の指導者である。ピクトールとは旧知の間柄で、傭兵隊が組織されたのは彼女の発案によるもの。都市同盟の平和を守るために力をつくしたが、のちに魔王となるジョウイ・アトレードの凶刃によって暗殺される。

■油のついた布(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
そうじを頼まれたときにボールに渡された布。すべての油をふき取ると、布が汚れで「油のついた布」と名前が変わる。

■アレク・ワイスメル(人物) 【幻想Ⅱ】  
グリンヒル市長。故人で、娘のテレーズが現在市長代行の任に就いている。グラスランドの部族であるカラヤ族の族長ルキアをゴルドーとともに罠にはめ、毒殺した疑いがある。その件に関しては現在テレーズが調査中。

■アレックスの道具屋(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】  
アレックスを仲間にすると、本拠地に店ができる。売っている商品は固定ではなくて、主人公が、今までほかの街の道具屋で見た物と同じ物が売られている。

■怒りの一撃の札(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
モンスター1体に100ダメージ。序盤のボス戦などで、物理攻撃の弱い後列のキャラなどに装備させて使うといい。

■怒りの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
宿しているキャラはずっと怒り状態になっている。怒り状態のときの攻撃力は1.5倍。ミューズの紋章師のほりだしものなどで入手できる。

■イッカクの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
槍系統武器のキャラ専用。縦方向1列の敵にダメージを与える。次ターンの防御力はゼロになる。ミューズの紋章師から入手など。

■いっちゃん(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】  
ピッキーと、アビズボアカルロラディアがいるところ可能になる協力攻撃。ピッキーが、敵の頭上にアビズボアカルロラディアをテレポートさせ、落として攻撃する。敵1体に2倍のダメージを与え、攻撃後にアビズボアカルロラディアがアンバランスになる。

■いぬぶえ(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
協力攻撃のコボルト攻撃を行った際、コボルト100人攻撃の出る確率が25%にアップする。ゲンゲンまたはガボチャのみ装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料10000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

■いやしの風の札(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
パーティキャラひとりのHPを完全回復。後

半のボス戦の前などには、回復アイテムとして装備させておきたい。

■ウイングホー(種族名) 【幻想Ⅱ】  
外見は人とほとんど違わないが、その背中に翼を持つ種族。唯一の集落がトゥーリバーにある。これはもともと住んでいたティント領内の場所を30年前に王国軍に追われ、流民となっていたところをゲンカクが引き込んだ形。彼らは翼の手入れに翼水というもののを使うが、これは人間にとってはあまりよい臭いではなく、性格的にもお気楽で義務や奉仕をそれほど重視していない。そのため、トゥーリバーでも人間たちにそれほどよい評判はもたれていない。だが、トゥーリバー防衛戦を経てからは評価が変わる。

■ウイングホー攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】  
敵1体に1.5倍のダメージを与え、30%の確率で毒を与えるチャコヒンドの攻撃。チャコヒンドが上昇しV字の残像を残しながら攻撃する。

■うさぎ設計図(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
守護神用アイテム。うさぎの設計図で1~4まであり、足、しっぽ、体、頭にわかれている。

■運の石(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
使ったキャラの運の能力値が1~3アップする。運の値が高いほど、敵に大ダメージを与えたり、敵から逃げることのできる確率が上がる。

■エルザ(人物) 【幻想Ⅱ】  
ほえ猛る声の組合の女ガンナー。ケリー、クライプとは親しい間柄だったが、シートルムに継承者として選ばれたことから、ケリーと決闘をすることになる。結果はエルザの勝ちだったが、エルザはギルドの細工、そしてケリーがわざと負けたことを知り、決闘に使われた拳銃、シュテルンとモーントを持ってギルドから逃亡した。その後、執行人として追ってきたクライプと故郷サジャの村で決闘を行い、死亡した。

■エルフ(種族名) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
人間の姿と非常に似ている種族。外見上の人間との相違は、そのとがった耳ぐら。草木を非常に愛で、森や山で暮らし、弓の扱いに長けた天性の狩人である。トラン共和国の大森林にはエルフの集落が存在する。都市同盟、ハイランド王国の地域には、エルフの集落はなく、その付近では珍しい存在。年齢計算は、人間の1.5倍。

■エルフの村(地名) 【幻想Ⅰ】  
エルフたちの集落で、木の上に家を造り生活している。スタリオンもこの出身だ

が、解放戦争の際にこの村はクワンダ・ロスマンが焦魔鏡を使い、焼き払った。スタリオンはその逃げ足の速さのおかげで死なずにすんだ。現在はトラン解放軍に参加していたキルキスの手によって再建されている。

■エレベータ(本拠地施設) 【幻想I・II】 アドラーを仲間にすると、本拠地に作ってくれる。動力は人力らしい。

■円の紋章(真の紋章) 【幻想I】 法を体現し、秩序と停滞をもたらす紋章。ハルモニア神聖国に古来より伝わる紋章で、現在は神官長ヒクサグが所有している。

■燕北の峠(地名) 【幻想II】 ハイランド王国との国境付近に位置する山道。霧深くあまり人々は近づかない。また「霧の怪物」と呼ばれる謎のモンスターが出没するという噂もあったが、主人公たちがキャロの街に帰還する際に遭遇した、ミストシェイドがどうやらそのモンスターだったらしい。

■王国兵の服(アイテム) 【幻想II】 ハイランドのキャンプ場へ食糧の調査のため潜入するときに使用する。キャンプへ潜入する前にジェスからもらう。

■王者の紋章(紋章) 【幻想I・II】 弱い敵が出現しなくなる。皇都ルルノイエの宝箱で入手できる。

■おきいつぽ(交易品) 【幻想II】 道具屋で骨董品として売れるアイテム。キャロの街から逃げるときに、主人公とナナミが家のなかで選択するつぽのひとつ。選択肢で、おおきいつぽを決定したときに入手できる。

■オオタカの紋章(紋章) 【幻想II】 弓矢系統武器のキャラ専用。弓矢攻撃を全体攻撃に変える(ダメージは1/2)。ラダトの街の道具屋から入手など。

■おくすり(アイテム) 【幻想I・II】 HPを100回復させる。回復魔法のない、ゲーム序盤から中盤にかけて重宝する。前作からシステムが変更され、おくすり6など、いくつかまとめて持てるようになり、便利になった。

■おくすりの紋章(紋章) 【幻想II】 自分の行動時に、HPが35%以下のパーティメンバーがいたら自動的にくすりを使う。サウスウンドウ周辺に出現する「むさび」から入手など。

■おさなじみ攻撃(協力攻撃)【幻想II】 敵全体に1倍のダメージを与える、主人公とジョウイの協力攻撃。ふたりが敵の周りを回り、向き合い、敵のなかを突っ切って攻撃をする。

■おっかけ攻撃(協力攻撃) 【幻想II】 ニナとフリックの協力攻撃。ニナがぐるぐる回りながらその速力を利用し、敵を攻撃、そのまま勢いが止まなくなったらところをフリックが支えて助ける。その後、フリックはあきれるが、ニナは照れる。敵1体に2.5倍のダメージを与える。通常は攻撃後にニナがアンバランスになるが、20%の確率でニナがほかほか状態になる。

■オデッサ・シルバーバーグ(人物) 【幻想I】 赤月帝国の腐敗政治による支配から人々を解放しよう志す者が集まって組織された、解放軍の初期のリーダー。強き意志を持ち、地道な抵抗活動を展開していくが、スパイの密告により、アジトを帝国軍に強襲され、そのときに命を落とす。当時解放軍のメンバーだったフリックとは恋仲だった。多くの名軍師を世の中に輩出しているシルバーバーグ家の間で、レオンの姪、マッシュの妹にあたる。

■男気攻撃(協力攻撃) 【幻想II】 縦1列に2倍のダメージを与える、リキマルとアマダの攻撃。リキマルとアマダが同時に突っ込み、攻撃をくらった敵にスポットライトが当たる。そのあと、桜吹雪が舞う。

■音職人(職業) 【幻想I・II】 音に関する特殊な技術を扱う職業。ハルモニア神聖国には音職人の技を教えてくれる場所がある。コネルを仲間にしたあと、本拠地で話しかけると、ゲーム中のカーソルを移動させたときや、決定ボタンを押したときの効果音を変更できる。コネルに渡したおとセットの数だけ、変更できる効果音の種類が増える。

■おとセット(アイテム) 【幻想I・II】 決定、キャンセル音変更アイテム。1~7まであり、コネルに渡すことによりゲーム中の決定、キャンセルの音の種類を変更できる。

■おとも攻撃(協力攻撃) 【幻想II】 シエラ、ボルガン、ボブの協力攻撃。シエラがボブとボルガンのHPを抜き取って吸収しながら命令、ふたりが青くなつて攻撃する。敵1体に4倍のダメージを与える。ボブとボルガンは、最大HPの半分のダメージを受けるが、シエラがそのぶんを回復する。

■おどる火炎の札(アイテム) 【幻想II】 モンスター全体に300ダメージ。特に中盤の強敵である「ヘカトンケイル」は火が弱点なので、戦う前にはぜひ装備させておきたい。

■おひたし(レシピ) 【幻想II】 レシピNO.3。ミューズ市でトウタを仲間にしたあとにホウアンからもらう。食材にほうれんそうがあれば料理ができる。

■おふね(アイテム) 【幻想II】 装備して風呂に入るとおふねが湯船に浮かぶ。グリンヒルの森に出現する「ひいら

ぎこちう」から入手など。

■おべんとう(レシピ) 【幻想II】 レシピNO.32。街道の村のフッチのイベントクリア後にケントの母親からもらう。食材にトマト、えびがあれば料理できる。

■おぼろの紋章(紋章) 【幻想I・II】 物理攻撃を受けたときに30%の確率でプリンキング(一瞬消える)が発生して攻撃をかわす。キャロの街に出現する「おうこくへい(槍)」から入手など。

■オムライス(レシピ) 【幻想II】 レシピNO.23。トゥーリバー市の道具屋のぼりだしもので入手。食材に玉子、豚肉があれば料理できる。

■親子攻撃(協力攻撃) 【幻想II】 敵前列に1倍のダメージを与えるツイイトモの攻撃。ふたりで前に出て、ブーメラン型の気を飛ばして攻撃する。

## 力 行

■カーミラの紋章(紋章) 【幻想II】 自分のステータスをほかのキャラに移す。グリンヒルの森の宝箱から入手など。

■街道の村(地名) 【幻想II】 マチルダ領内のロックアックスミューズを結ぶ街道がある。その街道沿いにある村。交易商の出入りが多く、この村でも交易品の取り扱いをしている。この村には、竜について調べるために、ハルモニアのクリスタルバレーを目指して旅をしているフチとハンフリーが、都市同盟とハイランドの戦争に足止めをされ、逗留している。

■かいばー(レシピ) 【幻想II】 レシピNO.8。料理勝負でゴエツ(2戦目)に勝つと手に入り、食材に貝があれば料理できる。

■返し刃の紋章(紋章) 【幻想I・II】 2回攻撃になる。ただし、反撃をくらうとダメージは2倍。燕北の峠に出現する「カットバニー」などから入手できる。

■火炎槍(アイテム) 【幻想I・II】 ハイランド軍が傭兵隊の砦を初めて強襲したときに、ピクトールたちが使用した武器。槍の先から炎を吹き出し、敵を焼きつくす。ドワーフの秘宝のひとつで、かつてトラン解放軍で使用していたものをピクトールがくすねてきた。トラン解放戦争中に、赤月帝国の最強の軍と名高い鉄甲騎士団を粉碎した武器としても有名。

■火炎の矢の札(アイテム) 【幻想II】 モンスター全体に60ダメージ。序盤に团体で出てくる「おうこくへい」などに使うといい。

■輝く盾の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅱ】  
新同盟軍のリーダーになった主人公が所有する始まりの紋章の相のひとつ。もうひとつ相である、黒き刃の紋章にくらべると守備的で、仲間を補佐する多彩な力を持つ。かつては主人公の義父ゲンカグが所有していた。

■カク(地名) 【幻想Ⅰ】  
トラン湖のほとりにある小さな漁師町。ダイ・ホーの生まれ故郷。

■かくせいの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
4ターン目に、宿しているキャラクターが覚醒状態になる。バナーの村の船着き場近くに並んでいるタルを調べて入手など。

■かけろうの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
横1列に分身して敵の横1列に攻撃する。攻撃後バランスをくずす。モンドのみが所有している紋章。

■鍛冶屋(職業) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
武器を鍛える職業。ゲーム中では、それぞれの鍛冶屋の力量が反映される形になっており、力量の高い者ほど、レベルの高い武器を鍛えられる。武器の命名については、基本的に鍛冶屋と所持者が相談して決めることが多い。

■風の洞窟(地名) 【幻想Ⅱ】  
サウスウインドゥの西にある洞窟。常に強い風が洞窟内を吹き抜けているために、風の洞窟と呼ばれるようになった。昔は子供の遊び場になっていたのだが、最近ではモンスターが住み着いて危険になっているので、入口は封鎖されている。ピクトールも子供のころここでよく遊んでいたので、なかの様子に詳しい。最近も星辰剣を置きにここを訪れていた。

■風の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
攻撃も回復ができる、風の魔法が使える。武器にも宿せる魔法紋章。空飛ぶモンスターに効果大。サウスウインドゥの紋章師から入手など。

■風の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
レックナートの弟子であるルックが所有している。風を自在に操る力がある。デュナン解放戦争では、ルックがサライとの対決時に、その力のいったんを見せた。

■風吹く谷(地名) 【幻想Ⅱ】  
グリンヒル西部にある深き森をさらに深くわけ入ったところにある谷がそう呼ばれる。森の村に現れたフェザーの生まれ故郷である。

■花鳥風月(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。

■カッパーハンマー(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
かじ屋用アイテム。本拠地のテッサイが武器レベル12まで鍛えられるようになる。

■カナカン(地名) 【幻想Ⅱ】  
トラン共和国のさらに南にある地方。酒の名産地として有名。ここでの酒はピクトールもお気に入りで、傭兵隊の皆に備蓄していた。ピクトールがアナベルと一緒に飲むために隠し持っていたのも、カナカン産のもの。

■かばう(システム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
特定のキャラクターが膝をついて瀕死の状態になったとき、それに対応するキャラクターがかばい、代わりにダメージを受けるシステム。キャラクターの人間関係が大きく影響しているシステムだ。ちなみにシーナはほとんどどの女性キャラをかばう。また、イエローむさびのモクモクも、すべての仲間をかばう。

■花びん(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

■雷の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
雷の魔法が使える。1体に対する攻撃力が強い。武器にも宿せる魔法紋章。サウスウインドゥの紋章師から入手など。

■かめ設計図(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
守護神用アイテム。かめの設計図で1~4まであり、足、しっぽ、体、頭にわかっている。

■からあげ(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.15。ハイ・ヨーが最初から持っているレシピで、食材に白身の魚×2があれば料理できる。

■からくり攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】  
メグ、からくり丸の協力攻撃。メグがからくり丸を操作し、からくり丸が変形して敵を攻撃する。敵全体にからくり丸の通常ダメージを与える。

■からくりの紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
からくり人形をけしかけ、通常の3倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能。メグのみが所有している紋章。

■カラヤ族(団体名) 【幻想Ⅱ】  
グラスランドに住む部族のひとつ。戦闘能力に優れた部族で、グラスランドに侵攻してきたティント軍を何度も撃退している。前族長はグリンヒル市長のアレクと、マチルダ騎士団長により毒殺されたとされている。現在はその娘、ルシアが族長となっている。

■カレー(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.28。グレッグミンスターの道具屋のほりだしもの入手。食材にじゃがいも、豚肉×2があれば料理できる。

■カレッカの虐殺(出来事) 【幻想Ⅰ】  
赤月帝国の悪行として一部の人のみに知られている事件。太陽暦448年、継承戦

争に乘じる形で都市同盟軍は赤月帝国へ侵攻してきた。継承戦争により、疲れ果てていた帝国軍はしだいに後退し、北の守りの要モラビア城を奪われてしまう。そこで帝国軍の正軍師レオン・シルバーバーグはある策を用いた。歴史上では、都市同盟軍による奇襲と焼き討ちによって、カレッカの村人が虐殺されたことになっているが、実際にはカレッカを占拠した同盟軍を奇襲する、という名目のため、帝国軍のある部隊がこれを行った。結果的には、この事件を聞いた帝国軍は奮起し、都市同盟軍を追いつめることに成功する。だが、副軍師だったマッシュ、奇襲した部隊にいたハンフリーは、この事件の真実を知り、帝国軍を離れることになる。

■カレンと踊ろう(ミニゲーム) 【幻想Ⅱ】  
カレンを仲間にし、本拠地のステージ裏にいるカレンに話しかけると遊べる。カレンを仲間にしたときと同じもので、お手本通りに踊るゲーム。先に示された順番通りにボタンを押していく。タイミングが外れると失敗。うまく踊ればアイテムをもらえる。

■カレンのえA(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。カレンと踊るミニゲームで、第4ステージをクリアするともらえる。

■カレンのえB(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。カレンと踊るミニゲームで、第5ステージをクリアするともらえる。

■カレンのぞうA(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。カレンと踊るミニゲームで、第1ステージをクリアするともらえる。

■カレンのぞうB(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。カレンと踊るミニゲームで、第2ステージをクリアするともらえる。

■カレンのぞうC(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。カレンと踊るミニゲームで、第3ステージをクリアするともらえる。

■鑑定屋(職業) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
主人公が手に入れた道具のなかで、価値がわからない骨董品の鑑定をしてくれる場所。

■ききみみの封印球(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
アビズボア、フェザー、ジーフリード、ルロラディアなどのモンスターキャラクターを仲間にするときに必要な封印球。モンスターと心を通わせ、会話することができる。バドを仲間にしたときにふたつもらえる。

■きこりの結び目(ミニゲーム) 【幻想Ⅱ】  
洗濯場にいる兵士に話しかけると遊べる。さいころを振ってロープを上っていく。ただ

しさいころの目が1だとロープを滑り落ちる。さいころを振る代わりにロープに結び目をつけることができ、滑り落ちたときにそこで止まり、一番下まで落ちることはなくなる。3人で競争し、順位によって賞品が出る。

### ■騎士攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

敵1体に2倍のダメージを与える、マイクロトフとカミューの攻撃。ふたりとも攻撃後に30%の確率でアンバランスになる。マイクロトフとカミューがポーズを取ったあと、同時に敵に切りつける攻撃。

### ■騎士のぞう(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

### ■騎士の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

瀕死状態のほかのキャラクターがダメージを受けそうなとき、「かばう」をする。ロックアックス城に出現する「マチルダきし」から入手など。

### ■きび団子(アイテム) 【幻想Ⅱ】

協力攻撃のモンスター使い攻撃を行ったとき、バド以外の全モンスターが怒り状態になる。バドのみ装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料10000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

### ■木ぼりのお守り(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

### ■木ぼりのお守り(アイテム) 【幻想Ⅱ】

ピリカがお父さんにプレゼントしたいというお守り。ピリカにお使いを頼まれたときにミューズ市の道具屋で500ポッチで購入する。新同盟軍に追いつめられたルカは、大木のそばにあったこのお守りを手に取った。すると、そこから無数のホタルが飛んでいく。そこを狙った新同盟軍の矢がルカの体を貫き、ルカは地にその膝を着くことになる。

### ■キャベツのたね(アイテム) 【幻想Ⅱ】

畑用アイテム。トニーに渡すことにより食材「キャベツ」となる。

### ■キャロの街(地名) 【幻想Ⅱ】

ハイランドの南東に位置し、都市同盟との国境近くにある街。かつては都市同盟の街だったが、30年前の休戦協定の際、この街の所有権を賭けてハーンとゲンカクの決闘が行われた。結果は同盟側のゲンカクが敗れ、キャロの街はハイランドに委譲される。また街には魔王の所有する別荘があり、アガレスの娘ジルがたまに訪れる。主人公、ナナミとジョウイの故郷でもある。

### ■吸血鬼(種族名) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

不老の体と変身や死者を操る強い魔力を持つ。さらに人の血を吸い、同族を増やすことができる。その始祖は月の紋章を使って吸血鬼となったシェラ。吸血鬼の

一族は、シェラの治める蒼き月の村で生活をしていたが、ネクロードが月の紋章を村から盗み去ったことにより、シェラを残し死滅。シェラとネクロードのふたりになるが、のちにネクロードもビクトールに滅ぼされる。そして、現在残っている吸血鬼はシェラだけとなつた。

### ■丘上会議(団体名) 【幻想Ⅱ】

ジョウストン都市同盟加盟の5都市1騎士団の代表者が、ジョウストンの丘にある会議場で都市同盟にとっての重要な用件について協議する会議のことをさす。議長は都市同盟の盟主であるミューズ市の代表者が務める。

### ■狂牙の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

戦闘中、1回のみ使用可能。1ターンを使用して狼モードに変身する(その間攻撃不可)。狼モードは、力2倍、直守2倍、魔守1.5倍、速1.5倍となり毎ターンHP50回復。アイテム、魔法、防衛は使用できなくなる。狼で攻撃できる回数は3ターンまで。狼から戻るときに(戦闘終了時)、HPはその時点の半分になる。ボブのみが所有している紋章。

### ■兄弟攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

主人公とナナミの協力攻撃。主人公とナナミがストップモーションで同じ動きで攻撃をする。敵1体に2倍のダメージを与える効果がある。攻撃後ナナミがアンバランスになる。1/8の確率でナナミがお茶を飲んだり、ミカンを食べたりといったグラフィックに変化する。この場合は通常の効果に加え、HPの10%が回復する。

### ■協力攻撃(システム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

特定のキャラクターの組み合わせがパーティ内にいると、「いっしょに」というコマンドが表示される。これを決定して繰り出す攻撃が協力攻撃。キャラクターの組み合わせによって攻撃方法はさまざまだが、回数制限がなく、ダメージも高いので使いやすい。キャラクターの組み合わせに人間関係が見え隠れする点にも注目。

### ■切り裂きの札(アイテム) 【幻想Ⅱ】

モンスター全体に450ダメージ。回復やサポート役のキャラに装備させて、ボス戦で使いたい。特に「ボーンドラゴン」に使うと有効。

### ■騎竜ブラック(人物・竜) 【幻想Ⅰ】

フッチがトラン解放戦争時に騎乗していた黒き竜。トラン解放戦争時に、宫廷魔術師ウインディの魔法によって墜落。フッチを守るようにして息絶える。

### ■キレる(システム) 【幻想Ⅱ】

特定のキャラクターが戦闘不能状態になったとき、それに対応するキャラクターがキレ、怒り状態になる。キャラクターの人間関係が大きく影響しているシステム。ちなみにむささび隊のリーダー、ムクムク

は隊の誰が戦闘不能になってしまってもキレてしまう。

### ■金運の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

敵から得られるお金が2倍になる。守護神を完成させると入手できる。

### ■金かい(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

### ■ギョーザ(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.5。コロネの街の宿屋の厨房にいる人からもらう。食材に豚肉があれば料理できる。

### ■クスクスの街(地名) 【幻想Ⅱ】

サウスウインドゥ領内、デュナン湖に接した街。港町であり、デュナン湖を渡る連絡船などが多い。サウスウインドゥ市の水上交通の要所でもある。この街では武器好きのテッサイが鍛冶屋を営んでおり、高い評判を受けている。ほかには宿屋でカレンが踊り子をしているが、こちらも街の男たちから、絶大な人気を誇っている。クスクスの評判を落としているのが、最近噂になり始めた、女の子を専門に狙った誘拐団の存在。だが、この集団はオランによって退治された。

### ■口ひろつぼ(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

### ■くつろぎセット(アイテム) 【幻想Ⅱ】

協力攻撃の兄弟攻撃が、兄弟攻撃2(1/8の確率で発生。ナナミがくつろぐグラフィックが追加。通常の効果に加え、HPの10%が回復)になる確率が50%にアップする。ナナミのみ装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料5000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

### ■クモ斬りの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

特殊攻撃のクモ斬りを使い、通常の3倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能。シンのみが所有している紋章。

### ■クラーケン(種族名) 【幻想Ⅱ】

アビズボア、ルロラディアなどの種族をさす。3~5年で成体になると、産卵サイクルが長いことは生態として判断している。外見上は非常に大きなタコだが、知能は高く人語も理解するらしい。暗く狭いところを好み、巣としているようだ。

### ■クリスタルバレー(地名) 【幻想Ⅱ】

ハイランド王国の北に位置するハルモニア神聖国、その首都の名をクリスタルバレーという。歴史の古い国家であり、文化的にも栄えているハルモニア神聖国。その文化を象徴するのがクリスタルバレーにあるひとつの神殿である。大陸でも有数の図書館で、太古からの書物を多く抱えている。その貴重な資料から、竜洞

以外で生まれるはぐれ竜のことを調べるために、フッチとハンフリーは、旅をしていた。また学問の都としても有数の都市で、数々の学問を教える場も多数ある。

### ■クルガン(ボス敵) 【幻想Ⅱ】

冷静かつ冷酷な知将で、剣技も一流。ソロン・ジーがルカに処刑されたころから、ルカのやり方に不満を覚え、ジョウイに忠誠を誓う。皇都ルルノイエシードとともに登場し、対決することになる。剣による物理攻撃と、雷の魔法をシードにまとわせて攻撃していく。さらに氷の回復魔法を使いこなす。雷と盾、眠りに強く、致死は無効。攻撃回数は2回。弱点は特にない。

### ■くろいつぼ(アイテム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

### ■黒き刃の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅱ】

のちにハイランドの魔王となる、ジョウイ・ブライトの所有する始まりの紋章の相のひとつ。もうひとつの相である、輝く盾の紋章にくらべると攻撃的で、相手にダメージを与える多彩な力を持つ。かつてはハイランドの将、ハーン・カニンガムが所有していた。

### ■クロス攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

ビクトールとフリックが構えて、クロスする軌道を進んで攻撃する協力攻撃。敵1体に1.5倍のダメージを与え、30%の確率で相手をノックダウンさせる。

### ■クロムの村(地名) 【幻想Ⅱ】

ティントの南西にある村。ティントの領内で特に栄えているわけでもない田舎の村。だが、この村には交易所があり、ティントで採掘された多くの金塊が卸される。そのため、ここでの交易所では安値で金塊を手に入れられる。

### ■クロン寺(地名) 【幻想Ⅰ】

フッケンが住職を務める寺。そばにはかつて星辰剣が眠っていた過去の洞窟がある。ガントツもここで坊主として修行するが、破門され都市同盟まで流れてきた。

### ■グラスランド(地名) 【幻想Ⅱ】

ティントの西部から北部に広がる草原をグラスランドという。国家があるわけではなく、草原に住む遊牧民たちが、それぞれの領地を持ち、治めている。都市同盟のティントが何度となくこの地に侵略するが、そのたびに草原に住む部族が協力して侵略を防いでいる。なかでも特に戦闘に長けているのが、ルシアの部族であるカラヤ族、それにチシャ族、カマロ国の大自由騎士の存在。近年では炎の運び手と名乗る盗賊が、グラスランドとティントの国境を荒らしているらしい。

### ■グラタン(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.22。料理勝負でリュウコウ(6戦目)に勝つと手に入る。食材にはうれ

んそう×2があれば料理できる。

### ■グリフォン(種族名) 【幻想Ⅱ】

鷲の頭部や翼、鍵爪と獅子の体を持つ非常に獰猛な獣。だが、風吹く谷の皇子であるフェザーだけはほかのグリフォンとは違い、高い知能や気高い精神を持つ。

### ■グリンヒル市(地名) 【幻想Ⅱ】

ニューリーフ学院という都市同盟最大の教育施設がある、学問の栄えた街がグリンヒル。市長のアレク・ワイスメルは亡くなってしまっており、現在はその娘のテレーズがグリンヒルの市長代行として執政を務める。グリンヒルは学問以外にさしたる産業がなく、財政状況はあまりよくな。そのため都市同盟への出資金が滞っており、同盟内での発言力に多少のかげりがある。

### ■グレッグミンスター(地名) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

赤月帝国の首都であった街。帝国崩壊後に建国されたトラン共和国でも変わらずこの場所は首都となった。文化、商業的に栄えており、どの店も充実した品揃えで軒を連ねる。特に解放軍のリーダーであった前作主人公と関わりが深かったマリーの経営する宿屋やゴードン商会などは、規模も大きく繁盛している。街の中央には解放軍のリーダーの生家であるマクドール邸。その近くには共和国の六将軍のひとりソニア・シューレンの屋敷。そして、その外観だけでも一見の価値があるのは、街の北西にある花に囲まれた建物だ。これはかつての赤月帝国の六将軍、ミルヒ・オッペンハイマーの屋敷である。前作の主要な街だけに、この街には前作の登場人物が多数存在する。さらに、前作のデータを使ってゲームを始めいれば、前作主人公のイベントを終了後、マクドール邸に前作主人公とグレミオ、クレオ、バーンが登場する。前作主人公はここで話しかけるとパーティに参加させられる。

### ■群島諸国(国家) 【幻想Ⅱ】

トラン共和国、そしてカナカンのさらに南にあるのが群島諸国。アマダの故郷でもある。シウの貿易商時代のおもな取引先。

### ■ケーキ(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.17。料理勝負でシキ(3戦目)に勝つと手に入り、食材に玉子×2があれば料理できる。

### ■けいとくちん(交易品) 【幻想Ⅱ】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

### ■けがわ(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

### ■獣の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅱ】

荒ぶる魂、激情を司る紋章。生き物に宿

る荒々しい感情、生のパワーを示す力を持つ。現在の所有者はルカ・ブライト。もともと、ハルモニア神聖国に伝わるものであったが、ハイランド王国建国時に、ブライト王家に贈られたもの。ハイランドは、これをもってハルモニアを守護する荒々しき力の象徴となった。

### ■ケリイ(人物) 【幻想Ⅱ】

ほえ猛る声の組合のガンナーで、クライブが兄と慕っていた男。ギルドから次の長と決められるが、唯一精盡の宿るガンであり、ギルドの長の証であるシュトルムに認められなかった。ギルドは彼をどうしても長にするため、シュトルムが選んだエルザと決闘をさせる。シュトルムの継承者を覆す唯一の方法が決闘だったからだ。さらにギルドは決闘に使用されるガンの片方には弾を込めず、そのことをケリイに教えた。だがケリイは自ら負けることを選び、エルザに撃たれて死亡した。

### ■剣豪攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

シンとゲンシュウの協力攻撃。ふたりが剣を構え、そして一瞬後には、切りつけた格好のまま敵の後ろにいる。敵全体に0.5倍のダメージを与え、20%の確率で即死させる。

### ■げき怒の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

累積でHPの半分のダメージを受けると怒り状態になり、次の攻撃のみ攻撃力が3倍になる。ロックアクスの鑑定屋の奥の棚を調べるなどして入手できる。

### ■ゲンカク(人物) 【幻想Ⅱ】

主人公とナミの義父。かつて輝く盾の紋章の所有者だった。30年前の王国軍の都市同盟侵攻時に、ミューズ市の残兵を招集したゲンカクは、抵抗活動を開始。見事な軍略で勝利を重ね、最終的に同盟軍を東ねることになる。戦いの最中、ゲンカクは、ティント領内で移住地を奪われたウイングホーのために、トゥーリバーの中州の土地を買い取る。この件は丘上会議(同盟軍の最高会議)で了承を得てはいたが、その資金が同盟軍の軍費から支払われていたために、ミューズ市長ダレルの不興をかうことになった。抵抗活動から2年……ゲンカクは、ハイランド王国第1軍の将であった親友ハーン・カニンガムと協力し、休戦協定を結ぶことに成功。だが、キャロの街の所有権をめぐり、ハーンと一騎打ちをすることになる。このとき、ゲンカクの剣にはダレルの策によって毒が塗られていた。それに気づいたゲンカクは、ハーンに一太刀も剣を浴びせることなく負ける。この件を理由にゲンカクは都市同盟を追放され、キャロの街へ亡命。その後は主人公とナミを養子に迎え、愛情をそそぎ、ささやかな幸せのときを過ごす。そして太陽暦458年に病死している。

### ■コウアン(地名) 【幻想Ⅰ】

トラン解放軍に参加する前のレバントが住

んでいた街であり、シーナの故郷。

### ■好意の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

パーティの好感度が高いほど攻撃力が上がる。攻撃力=基本攻撃力+好感度。武器にしか宿せない紋章。レイクウェストの街の棧橋の上のかごを調べて入手など。

### ■幸運の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

敵から得られる経験値が2倍になる。守護神を完成させると入手できる。

### ■交易所(職業) 【幻想Ⅱ】

交易品の取引を行う場所。扱っている交易品は街によって変わる。交易品の在庫と価格は時間の経過により変化する。

### ■こうし(アイテム) 【幻想Ⅱ】

牧場用アイテム。ユズに渡すことにより食材「牛肉」となる。

### ■坑道(地名) 【幻想Ⅱ】

クロムの村の東にある洞窟。ティントの鉱山にもつながっており、主人公たちがネクロードを倒しにくいくらいここを抜け、ティントに直接進入した。洞窟には地下水脈が流れおり、そこにクラーケンが生息しているといわれる。

### ■黒竜島(地名) 【幻想Ⅱ】

ハイ・ヨーもかつて在籍していた料理人たちの組織、黒竜料理会の本拠地のある島。

### ■黒竜料理会(団体名) 【幻想Ⅱ】

黒竜島に本拠を置く料理人たちの組織。ハイ・ヨーがかつて属していた組織でもある。もとは料理人としての腕を磨くための組織であったが、ジンカイとレツオウが「蒼月鳥の涙のレシピ」を使い料理人の地位の向上を狙う竜命計画を立案したときから変質する。しかし竜命計画はレツオウの娘でハイ・ヨーの恋人でもあったシュンミンが、「蒼月鳥の涙のレシピ」を盗み出し、ハイ・ヨーに託したことの中止されてしまう。シュンミンはそのときに命を落とし、ハイ・ヨーはそのレシピを持ち黒竜島から逃げ出した。黒竜料理会はレシピを奪い返すために刺客を放つ。ハイ・ヨーは数々の刺客を退け、レツオウ、ジンカイをも破り、「蒼月鳥の涙のレシピ」を破り捨てる。そしてハイ・ヨーの説得により、料理人の誇りを思い出したレツオウ、ジンカイは竜命計画を断念する。

### ■虎口の村(地名) 【幻想Ⅱ】

ティントとトゥーリバーの領土の境にある灯籠山の、ティント側のふもとにある小さな村。ネクロードのティント侵略と前後して、この村の宿屋に一日中寝て過ごす少女が現れるが、この少女がシエラである。

### ■こひつじ(アイテム) 【幻想Ⅱ】

牧場用アイテム。ユズに渡すことにより食材「羊肉」となる。

### ■こぶた(アイテム)

【幻想Ⅱ】  
牧場用アイテム。ユズに渡すことにより食材「豚肉」となる。

### ■コボルト(種族名)

【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
人間に次いで、その数も多く繁栄しているのがコボルト族。犬の頭に人型の体を持つ。食べ物、生活習慣など、個人差はあるが、より人間に近い種族である。各地にコボルトの集落は存在し、都市同盟にもトゥーリバー市内にコボルト居住区と、トゥーリバーの南にコボルトの村がある。彼らの存在は人にも認知され、要職に就くことも珍しくない。年齢計算は人間の1.7倍。

### ■コボルト攻撃(協力攻撃)

【幻想Ⅱ】  
敵1体に1倍ダメージを与える、ゲンゲンとガボチャの攻撃。ゲンゲンが切りつけたあと、ガボチャがパンチを撃つ。攻撃後のガボチャがアンバランスになる。20%の確率で敵全体に3倍ダメージ、攻撃後にふたりともアンバランスになるコボルト100人攻撃が出る。この攻撃はゲンゲンとガボチャの突撃のあとにコボルト100人が走り抜けるというダイナミックなもの。

### ■こむぎこ(アイテム)

【幻想Ⅱ】  
こむぎこをポールに渡すと、イベントが進行する。買い物を頼まれたときリューベの村の道具屋で購入。

### ■こもれ日の紋章(紋章)

【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
HPがフィールド上では3マス進むごとに1回復。戦闘中はターンごとに15回復する。ネクロードを倒したあと、クロムの村の村長から入手など。

### ■こもんじょ(交易品)

【幻想Ⅱ】  
交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。コボルトの村ではかなり安い値段で売っているため、見かけたら必ず買っておくのがいい。

### ■コロッケ(レシピ)

【幻想Ⅱ】  
レシピNO.18。ラダトの街の道具屋のぼりだしもので入手。食材にじゃがいも×2があれば料理できる。

### ■コロネの街(地名)

【幻想Ⅱ】  
ミューズの配下にある港街。湖で生活する人間が多く集まっている。ここからサウスウンドゥ方面に渡る船が出ている。

### ■ゴードンの交易所(本拠地施設)

【幻想Ⅱ】  
ゴードンを仲間にすると、本拠地に交易所が開かれる。取扱う交易品はグレッグミンスターのゴードン商会とは違う品で、チュカチャラを仲間にすると「たこつぼ」が扱われるなど、仲間にしているキャラによってもそろう品が違う。

### ■ゴールデンハンマ(アイテム)

【幻想Ⅱ】  
かじ屋用アイテム。本拠地のテッサイが武器レベル16まで鍛えられるようになる。

### ■ゴールドウルフ(ボス敵)

【幻想Ⅱ】  
ハイランド王国のブライト王家に伝わる、獣の紋章のしもべ。金色の狼の姿をしている。ミューズ市攻防戦後、ミューズ市に入ると出現。攻撃方法は、突進してきて前列にかみつく攻撃力の高い物理攻撃、全身を光らせて1体に雷を落とす魔法、全体に雷を放つ魔法の3種類。攻撃回数は2回。すべての魔法に強く、眠りと致死は無効。魔法に強いのだが、HPがそれほど高くないため物理攻撃だけでも十分倒せる。

### ■ゴズの紋章(紋章)

【幻想Ⅱ】  
斧系統武器のキャラ専用。横向方向1列の敵にダメージを与える。攻撃後、バランスをくずしてしまう。ロックアックスの紋章師から入手など。

### ■ゴルドー(ボス敵)

【幻想Ⅱ】  
マルダ騎士団の白騎士団長。自らの保身ばかりを優先させる性格で、そのためには騎士としての誇りすらも捨てて。ロックアックス城で対決することになり、剣による物理攻撃と、土の紋章の魔法「ふるえる大地」を使ってくる。攻撃回数は1回。ジョウイと主人公が久しぶりに一緒に戦闘になる。通常攻撃とジョウイの黒き刃の紋章の魔法で楽に倒せる。ちなみにこのとき、協力攻撃のグラフィックが多少変化しているので、余裕があれば試してみるのもいいだろう。

## サ 行

### ■サウスウンドゥ市(地名)

【幻想Ⅱ】  
歴史ある街で、かつて都市同盟が存在する前にこの地で栄えたデュナン君主国がこの街の前身。その名残か、サウスウンドゥには城門や大きな建物が多い。またネクロードに滅ぼされたノースウンドゥは、サウスウンドゥと対となるつがいの街であった。地理的にトラン共和国との国境近くにあり、トラン共和国による前の赤月帝国とは何度も戦った経緯がある。デュナン統一戦争中、最も激戦が繰り広げられたのが、ミューズとこのサウスウンドゥ周辺だった。

### ■魚つり(ミニゲーム)

【幻想Ⅱ】  
ヤム・ケーを仲間にすると、船着き場で魚つりを楽しめる。上下に揺れるメーターをボタンで調整してゲージのなかで安定させると魚がつれる。つった魚のなかには食材になるものもある。

### ■さしみもりあわせ(レシピ)

【幻想Ⅱ】  
レシピNO.38。料理勝負でレツオウ(11戦目)に勝つと手に入り、食材に自身の魚、貝、えび、サーモンがあれば料理できる。

### ■サジャの村(地名)

【幻想Ⅱ】  
皇都ルルノイエの北にある小さな村。田舎

の村だが、なぜかこの村の道具屋には質の高い道具が売り出されていることが多い。エルザの生まれ故郷であり、クライブの長い追跡の旅の終焉の場所となる。

■さとう(交易品) 【幻想Ⅱ】  
交易システムと料理の調味料用アイテム。  
香辛料。

■サラダ(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.4。ハイ・ヨーが最初から持っているレシピで、食材にキャベツがあれば料理できる。

■サラ・ブライト(人物) 【幻想Ⅱ】  
皇帝アガレス・ブライトの妻。すでに病死している。今でもルカ・ブライトが敬愛している唯一の人物。

■さんかくの石板(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
シンダル遺跡の水の流れを止めて、水路に入れるようにする。

■サングラス(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
ヒカリ攻撃(協力攻撃のひとつ)のダメージを防ぐ。ミニゲームきのりの結び目の参加料10000ポッチのとき、3位になるともらえる賞品のひとつ。

■サンゴ(交易品) 【幻想Ⅱ】  
交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

■山水図(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。

■山賊攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】  
ギム、ロウエン、コウユウの協力攻撃。ギムとコウユウが同時攻撃を仕かけ、そのあとロウエンが分銅を投げつける。敵1体に1.5倍のダメージを与え、30%の確率でノックダウンさせる。

■サンドイッチ(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.12。コボルト村の森にいる「イーグルマン」から入手。食材にキャベツ、豚肉があれば料理できる。

■3人のえ(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。「シリバーウルフ」を倒したあとにキャロの街の大木を調べて入手する。

■シード(ボス敵) 【幻想Ⅱ】  
自らの剣技にプライドを持つハイランドの猛将。熱くなりやすい性格だが、その烈火のような感情がときとして大きな力となる。すべてを滅ぼそうとするルカのやり方に不満を覚え、ジョウイに忠誠を誓う。皇都ルルノイエでクルガンとともに登場し、対決。攻撃方法は、剣による物理攻撃と、クルガンの唱えた雷をまとめて攻撃してくる攻撃、魔法を3ターン無効にする「静かなる湖」と火の魔法がある。火に強く、致死は無効。攻撃回数は2回で、弱点

は特になし。

### ■シエラ(ボス敵) 【幻想Ⅱ】

月の紋章の力によって、最初に吸血鬼になった「始祖」。少女のような容姿をしているが、実際の年齢は不明。カーンとともに虎口の村にいき、ネクロードを倒すために力を貸してほしいと頼むと戦闘になる。攻撃方法は、滑るように移動して攻撃するものと、カウモリの大群を呼び出す物理攻撃、分身して中央前後のキャラを攻撃する魔法がある。火と雷と闇、眠りに強く、致死は無効。攻撃回数は2回で、聖と盾の属性の攻撃が弱点。

### ■しお(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システムと料理の調味料用アイテム。  
香辛料。

### ■しかくの石板(アイテム) 【幻想Ⅱ】

シンダル遺跡の最後の扉を開けるときに使う。

### ■鹿のツノ(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

### ■しっぽいのつば(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れるがほとんど価値がない。

### ■しっぶうの紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

速の能力値が1.5倍になる。ミューズ周辺に出現する「かまいたち」から入手など。

### ■しでんの紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

紋章を宿したキャラに統いて、このキャラより攻撃順があとの全キャラクターが敵より先に攻撃できる。シンダル遺跡の「ダブルヘッド」などから入手できる。

### ■守護神(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

彫刻家のジュドを仲間にすると、1階のホールに守護神像を作ってくれる。ただし、頭、体、足、しっぽの4パートをそろえないと守護神像を作れない。最初に作って完成させたときだけ、イベントが発生。このとき使ったパートの設計図の組み合わせによって、いろいろなアイテムをもらえる。

### ■主人公(人物) 【幻想Ⅱ】

ナミとともにキャロの街で都市同盟のかつての英雄ゲンカクに育てられる。ゲンカクの死後、親友のジョウイとともにユニコーン少年兵部隊に入隊。陰謀の犠牲となり、ハイランドを追われる身となる。そしてトの村で養父のゲンカクと同じ、輝く盾の紋章を宿したときより、英雄としての道を歩み始める。ノースウインドの古城で正式に新同盟軍を結成。そのリーダーとなり、ハイランド王国との本格的な戦いの先頭に立った。ルカ・ブライトを倒し、さらにそのあとを継いだジョウイの指揮する軍をも倒して、ハイランド王国と都市同盟との争いに終止符を打つ。しかしこの地に

新たな統一国家を築こうというときに姿を消し、天山の峠でジョウイと再会。そこで始まりの紋章の運命を断ち切る。

### ■シュテルン(アイテム) 【幻想Ⅱ】

エルザがほえ猛る声の組合から盗み出したガンのひとつ。ギルドの信頼を示す「星」の称号を持つ。クライブはこのガンでエルザに刑を執行した。

### ■シュトルム(アイテム) 【幻想Ⅱ】

クライブが所持している、この地上で唯一、精靈の宿るガン。自らの意志を持つこのガンに認められた者が、継承者として、ほえ猛る声の組合の長になる。

### ■しようかい状(アイテム) 【幻想Ⅱ】

トゥーリバーの代表者マカイに会見するために必要な手紙。本拠地に訪ねてきたフィッチャからもらうが、トゥーリバーに入った途端、お金とともにチャコに盗まれてしまう。

### ■しょうべん小僧(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

### ■しょうゆ(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システムと料理の調味料用アイテム。香辛料。

### ■シリバーウルフ(ボス敵) 【幻想Ⅱ】

ルカ・ブライトによって生み出された破壊の化身。その姿は銀色の巨大な双頭の狼である。歎の紋章に封じられていたが、レオンの手により封印が解かれてしまう。シリバーウルフは5つのパーティそれぞれにHPが設定されており、左右の頭を倒すとクリアとなる。ただし、バリアを張っている「もんじょう」を倒さなければ、頭にダメージを与えることはできない。

### ■シリバーハンマー(アイテム) 【幻想Ⅱ】

かじ屋用アイテム。本拠地のテッサイが武器レベル15まで鍛えられるようになる。

### ■シルフの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

自分のHPを1/3まで減少させ、そのぶんの1/3をパーティ全体(本人は含まない)に与える。ロックアックス周辺に出現する「ピンクバード」から入手など。

### ■白き聖女の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

ユニコーンのみが使える紋章。ジークフリード専用の固有紋章で、ほかのキャラは宿せない。

### ■真神行法の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

フィールド上の移動速度が速くなる。また、ボス戦など、逃げられない戦闘以外は100%逃げられる。スタリオンが専用の固有紋章として最初から宿している。

### ■神槍ツァイ(人物・通称) 【幻想Ⅱ】

当たり前のように槍を作ること、扱うこと

に匠の腕を見せるツァイ。かつて槍で鉄の兜を貰ったことがあるらしく、そのときから人々は彼を神槍ツァイと呼び始める。

■シンドル族(団体名) 【幻想II】  
世界の各地に高度な文明をうかがわせる遺跡を残し、姿を消した幻の民族。変化の紋章の呪いを受け、定住を許されなくなつたのがシンドル族だという。伝承では放浪を続け、永遠の都にたどり着いたとされている。

■シンドルの遺跡(地名) 【幻想II】  
定住することができない呪いを受け、北から南に放浪していった謎の民族シンドル。彼らは各地に遺跡を残していくが、非常に高い文明を持っていたと伝えられる。その遺跡には数多くの財宝や価値あるものが、同じくらい多くの危険とともに存在する。その遺跡の数は決して多くはない、本来見つけるのは困難。ゲーム中ではミューズ郊外の白鹿亭のそばにシンドルの遺跡がある。

■新同盟軍(団体名) 【幻想II】  
王国軍の侵攻により、都市同盟の指導者であるミューズ市長アナベルが死亡。この時点で事実上、同盟軍は瓦解していくが、その後、主人公は仲間たちとともにノースウインドの城で王国軍相手に戦いを続けていた。そして天才軍師シュウの助言により、王国軍との戦いの意志を示すため、リーダーである主人公が新同盟軍の設立を宣言する。そのあとはルカ、ジョウイとの苛烈な戦いを経て、ハイランド王国を制圧する。

■真・美女攻撃(協力攻撃) 【幻想II】  
美女攻撃の強力版でローラライ、リィナ、カレン、カスミの4人がいることができる協力攻撃。4人が前に出ると、あたりにはピンク色の霧が立ち込め、4人から無数のハートが出て、ゆらゆらと揺れて敵を攻撃する。敵全体に0.25倍のダメージを与え、70%の確率で眠らせる。

■ジーンの紋章屋(本拠地施設) 【幻想II】  
ジーンを仲間にすると本拠地に店が開かれる。売っている封印印は、今までに主人公がほかの街の紋章屋で見た物と同じ物が、すべて用意されている。

■ジャコウ(交易品) 【幻想II】  
交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

■じゅんかつ油(アイテム) 【幻想II】  
からくりの紋章の魔法である、からくり攻撃の攻撃力が1.5倍にアップする。メガのみ装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料5000ポッチのとき、2位になるともらえる賞品のひとつ。

■ジョウイ(人物) 【幻想II】  
ハイランド王国の地方豪族の長男。父親

との血のつながりはなく、冷え切った家庭環境で育つ。そのジョウイが母親以外に心を開く相手が、主人公とナナミであった。ユニコーン少年兵部隊に入隊するが、天山の事件を経て、罪人として追われる身となる。その後、主人公と行動をともにし、トトの村で黒き刃の紋章を宿す。のちに、ジョウイはルカの力を利用するためにハイランド王国の兵士となり、その地位を確立、ジルと婚約する。ルカの死後、ジルと結婚し、魔王の座に就いたジョウイは、この地に新たな秩序を築くために戦うが、新同盟軍に敗れてしまう。ルルノイエ陷落後は、最後の決着をつけるために約束の地へ……。

■ジョウストン都市同盟(国家) 【幻想II】  
ミューズを盟主にトゥーリバー、サウスウインドウ、グリンヒル、ティント、マチルダ騎士団が結んだ同盟をジョウストン都市同盟という。またその5都市1騎士団が領有している地方をまとめてジョウストン都市同盟、あるいは単に都市同盟と呼ぶ。同盟に参加しているすべての都市が、その人口によって割り振られた投票権をもとに、政策を決定している。

■ジョウストンの丘(地名) 【幻想II】  
ミューズの市庁舎のすぐ裏にたたずむ丘。かつては手を組めなかった各都市勢力が、ハイランド王国の侵攻が現実の脅威となったとき、対ハイランド王国としての同盟を初めて結んだ場所がこの丘である。現在でもこの丘にある会議場で、各都市の代表が政策上の協議などを行っている。

■シングスカン(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.36。ロックアックス城の「おうこくへい(弓)」から入手。食材に羊肉×4があれば料理できる。

■水滸図(アイテム) 【幻想I・II】  
フィールド上で自分がどこにいるかがわかる地図。テンプルトンを仲間にしたときにもらえる。

■スカンクの紋章(紋章) 【幻想II】  
最後のひとりになるまで、敵の単体攻撃の対象にならない。ロックアックス周辺のフィールドに出現する「ピンクバード」から入手など。

■すし(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.33。料理勝負でレスター(10戦目)に勝つと手に入り、食材に白身の魚、貝、サーモンがあれば料理できる。

■ステーキ(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.37。解放後のロックアックス城のゴルドーの執務室の本棚から入手。食材にじゃがいも、牛肉×3があれば料理できる。

■ストーンゴーレム(ボス敵) 【幻想II】  
人型をした巨大な石のモンスター。ネク

ロードを倒すために向かった、ティントへの鉱山で出現。攻撃方法は、地面を叩いて盛り上げるものと、胸からビーム砲を放出する魔法、前列の地面を殴りつけ横1列を攻撃する物理攻撃。土に強く、眠りと毒と致死は無効。攻撃回数は1回で、弱点は雷系の攻撃。

■すのもの(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.16。レイクウェストの街のタキの家の棚から入手。食材にえびがあれば料理できる。

■すりぬけの札(アイテム) 【幻想I・II】  
ダンジョンから脱出できる。ただし入ったほうへ飛ばされるので、グレッグミンスターからの帰りなどで使用する際には注意。

■セイカ(地名) 【幻想I】  
トラン共和国にある小さな村。マッシュ・シリバーバーグが解放軍に参加する前にここに住み、子供相手に塾を開いていた。アップル、シュウもここでマッシュの教えを受けた。

■星辰劍(ボス敵) 【幻想I・II】  
ネクロードを倒せる唯一の剣。意志を持っており、自らその持ち主を選ぶ。ネクロードを倒すために再び力を借りることになったのだが、ピクトルによって風の洞窟の奥に置き去りにされたことを根に持つておらず、会いにくく戦闘になってしまふ。攻撃方法は、剣先から電撃を放つ魔法と黒い球体の魔法、そして中央縦列を貫く物理攻撃がかなり強力。闇、眠り、毒、致死は無効で、攻撃回数は2回。

■せいじのつぼ(交易品) 【幻想I・II】  
交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。これをコレクションしている鑑定屋のレブラントを仲間にするためのアイテムである。

■生と死を司る紋章(真の紋章)【幻想I・II】  
別名ソウルイーター。相手の生死を左右できる恐るべき力を持つが、この紋章は紋章の所有者に近しい者の魂を好み、その命を奪い去る因果がある。そのため、呪いの紋章と呼ばれることもある。現在の所有者は前作主人公。その前は、隠された紋章の村に長い間眠っていたが、魔術師ウインディがこの村を襲ったことにより、村長の息子テッドがこれを引き継ぐことになった。テッドは300年の間、ウインディから逃げ続けたがついに追いつめられ、親友だった前作主人公にこれを託した。

■青雷のフリック(人物・通称)【幻想I・II】  
青が好きなフリックは、その装いにも青が非常に多い。迅速にそれでいて的確に剣を振るい、雷の魔法を得意とする。戦場を駆け抜けその青い存在は誰の目にも明らか。味方は賞賛をもって、そして敵は恐れをもって彼を青雷のフリックと呼

ぶ。ゲーム中でも、主人公がジョウイとともに牢を脱出したときに強行突破を選択した場合、彼はその異名に違わぬ、居合いにも似た剣術のひとつを見せている。

### ■青竜のつば(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

■セクシーウインク(アイテム) 【幻想Ⅱ】

協力攻撃の美女攻撃、または真・美女攻撃を行った際、通常の効果に加え、装備数が多いほど相手を眠らせる確率が高くなる。ローライ、リーナ、カレン、カスミが装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料10000ポッチのとき、2位になるともらえる賞品のひとつ。

■戦士の村(地名) 【幻想Ⅰ】

トラン共和国の西方にある村で、昔から数多くの戦士を排出している。フリック、ヒックス、テンガアールの故郷で、村長はゾラック。テンガアールはその娘にあたる。自分の劍に最も大切なものの名をつけたり、成人の儀式といって村を出て戦士としての実績を積む修行の旅に出るなどの風習がある。現在、ヒックスとフリックは成人の儀式の旅の途中である。

■戦士の村攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

ヒックスとテンガアールの協力攻撃。ヒックスが突撃し、それと同時にテンガアールの放った火の玉が敵に命中する。敵1体に2倍のダメージを与え、ヒックスがテンガアールの攻撃ぶんのダメージを受ける。

■旋風の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

風の紋章の上位紋章。武器にも宿せる魔法紋章。武器に宿すと、15%の確率で魔法をはじく。グレッグミンスターのマリーの宿屋にいるセイラから入手など。

■ゼクセン(地名) 【幻想Ⅱ】

グラスランドのさらに西方にあるのが、自由商人たちによる連合国家ゼクセン。ボルガン、ハンス、レブラント、ギルバートの故郷でもある。

■前作主人公(人物) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

トラン解放軍のリーダー。帝国六将軍のテオ・マクドールの息子。27の真の紋章のひとつ、生と死を司る紋章「ソウルイーター」を所有している。現在は、戦いの疲れを癒すため、付き人のグレミオとともにバナーの村で療養中。登場させるには、前作のクリアデータが必要になる。

■倉庫(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

バーバラが管理する本拠地の倉庫。主人公もアイテムを預けられる。

■双輪の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

ダメージは2倍、35%の確率でバランスをくずす。カレンのみが所有している紋章。

■速の石(アイテム) 【幻想Ⅱ】

使ったキャラの速の能力値が1~3アップする。速の値が高いほど、攻撃の順番が早くなる。

ードを倒したあとにグスタフから入手など。

■ダウントラップ(紋章) 【幻想Ⅱ】

30%の確率で相手をノックダウンさせる。武器にしか宿せない紋章。ロックアックスの紋章師から入手など。

## タ 行

■タイタンの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

両手剣系統武器のキャラ専用。攻撃順番が最後になるが、攻撃力が1.3倍になる。ミューズの紋章師から入手など。

■ダブル格闘家攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

ロンチャンチャンとワカバの両方が怒り状態になっているときに使える協力攻撃。敵に乱打を浴びせ、徐々に持ち上げてフィニッシュを決める。敵1体に3倍のダメージを与える。

■大刀のハンフリー(人物・通称) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

ハンフリーが繰り出す、いかなる防御をも粉碎する豪快な剣術。その手にあるのはハンフリーでなければ扱えないほど大きく重厚な刀。大刀のハンフリーと呼ばれるのはそのためだ。

■ダブルクラーケン攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

アビズボアとルロラディアの協力攻撃。ふたりが足を伸ばして同時に敵の前に攻撃する。敵前に1倍のダメージを与える。

■タキおばあちゃんの知恵袋(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

タキを仲間にしたあと、本拠地にいるタキと話すと、現在プレイヤーがどこにいくべきなどを教えてくれる。また、たまに知恵袋的な話を聞かせてくれる。

■ダブルヘッド(ボス敵) 【幻想Ⅱ】

シンダルの秘宝を守る双頭の大蛇。シンダル遺跡の奥で出現する。攻撃方法は、氷の矢を降らせたり、地下から火を吹き出させるなどの全体魔法と、物理攻撃をしてくる。輝く盾と黒き刃、眠りに強く、致死は無効。攻撃回数は1回で、弱点は火属性の攻撃。

■たこつば(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。アビズボアを仲間にした場合のみ本拠地の交易所でも扱えるようになる。アビズボア、ルロラディアが仲間にいる状態で、たこつば6つを風呂場に飾ると、アビズボア、ルロラディアの2匹が風呂場でタコ踊りをするイベントを見られる。

■ダブルモンスター攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

フェザーとジークフリードの協力攻撃。フェザーが敵を持ち上げて落とし、落ちてきたところにジークフリードが突き抜ける。敵1体に3倍のダメージを与え、ふたりともアンバランスになる。

■タックル攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

オウランとハンナの協力攻撃。オウランとハンナが前に出て青白く光って、敵に突撃をかける。敵全休に0.75倍のダメージを与える。攻撃後にふたりともアンバランスになる。リッチモンドの調査報告のタックルの練習とはこれのこと。

■ダブルリーダー攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

主人公と、前作主人公の協力攻撃。敵全休に0.75倍のダメージを与える。主人公と前作主人公がそれぞれ別の敵に順番に攻撃を仕かけて、敵すべてに攻撃する。

■たねいも(アイテム) 【幻想Ⅱ】

畑用アイテム。トニーに渡すことにより食材「じゃがいも」となる。

■ダレル(人物) 【幻想Ⅱ】

30年前、ハイランド王国のロペール・ブライトが都市同盟を侵攻したときのミューズ市長。娘は現市長アナベル。当時、都市同盟軍を率いていたゲンカクが、トゥーリバーの中州をウイングホーのために戦費で買取った件を機にゲンカクと対立。休戦協定成立後に、ゲンカクがハーンとキャロの街を賭けて一騎打ちすることになったこと、都市同盟からゲンカクが追放されたことは、すべて彼の陰謀によるものである。

■旅の一一座攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

アイリ、リーナ、ボルガンの3人の協力攻撃。アイリとリーナがボルガンの肩に手を置き、ボルガンが大きな火を吹いて攻撃する。敵1休に2倍のダメージを与える。攻撃後にボルガンがアンバランスになる。

■たまご焼き(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.1。ハイ・ヨーが最初から持っているレシピで、食材に玉子があれば料理できる。

■誓いの杯(アイテム) 【幻想Ⅱ】

協力攻撃の男気攻撃のとき、ノックダウン率が30%に、山賊攻撃ではダメージが2倍にそれぞれパワーアップ。リキマル、アマタ(男気)、ギジム、コウユウ、ロウエン(山賊)が装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料1000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

■大地の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

土の紋章の上位紋章。武器にも宿せる魔法紋章。武器に宿すと防御力が+15され、ターン毎にHPが5回復する。ネクロ

■力強化の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

直守の能力値を半分にして、その半分(減

少ぶんの半分)を力の能力値に足す。トゥーリバーの紋章師のほりだしもので入手など。

### ■力の石(アイテム) 【幻想Ⅱ】

使ったキャラの力の能力値が1~3アップする。物理攻撃時に敵に与えるダメージが大きくなる。

### ■チャーハン(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.24。料理勝負でバショク(5戦目)に勝つと手に入り、食材に玉子、えびがあれば料理できる。

### ■忠犬攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

シロとキニスンの協力攻撃。キニスンが敵に弓を撃ち、シロに合図を出すとシロがその後ろの敵をも巻き込み駆け抜け攻撃する。敵1体に1.5倍のダメージ、その後ろにいる敵に0.5倍のダメージを与える。

### ■中国えざら(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

### ■直守の石(アイテム) 【幻想Ⅱ】

使ったキャラの直守の能力値が1~3アップする。敵から受ける物理ダメージが小さくなる。

### ■ちんちろりん(ミニゲーム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

シロウを仲間にすると遊べる。さいころを3つお椀のなかに振り、同じ目のさいころがふたつあったときに残りのひとつのさいころの目をとり、大きいほうが勝ち。また役というものがあり、ゾロ目はかけ金の3倍、さいころの目が4、5、6だった場合は2倍もらえる。逆に1のゾロ目の場合は3倍払い、目が1、2、3だった場合は2倍払う。またさいころがお腕からとび出したら、しょんべんといい、無条件に負けになる。さいころは目が出るまで、それぞれ3回ずつ振る。

### ■ちんもくの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

20%の確率で相手を沈黙させる。武器にしか宿せない紋章。偵察する駐屯地に出現する「おうこくへい(槍)」から入手など。

### ■通行証(アイテム) 【幻想Ⅱ】

ミューズ市に入るための身分証。シンダル遺跡のイベント後、アレックスに借りることになる。

### ■月の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

夜に属する種族に、慈しみ(エネルギー)を与える能力を持つ。かつては吸血鬼の始祖であるエラガが所有していたが、現在はネクロードが所有している。

### ■土の守護神の札(アイテム) 【幻想Ⅱ】

キャラクターひとりの防御力を1.5倍にアップ。「星辰剣」や「ボーンドラゴン」といった強力な物理攻撃を仕かけてくる敵と戦うときに使うと有効。

### ■土の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

サポート効果のある、土の魔法が使える。武器に宿せる魔法紋章。ミューズの紋章師から入手など。

### ■土の紋章(真の紋章) 【幻想Ⅱ】

ハルモニア神聖国の所持する真の紋章のひとつ。ハイランドへの援軍の指揮官であるササラが現在の所有者。土を司る力を操る。

### ■つばめの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

居合い抜きで、敵にダメージを与え(通常と同じ)、30%の確率で即死させる。ゲンシュウのみが所有している紋章。

### ■帝国六将軍(通称) 【幻想Ⅰ】

帝国で起きた継承戦争。そのときにバルバロッサに味方し、彼の勝利に多大なる貢献をした將軍たちを帝国六将軍という。百戦百勝テオ・マクドール、青い月のカシム・ハジル、花将軍ミルヒ・オッペンハイマー、水軍統領キラウェア・シューレン、三太刀いらすのゲオルグ・プライム、鉄壁のクワンダ・ロスマンの6人がそれである。

### ■ティント市(地名) 【幻想Ⅱ】

都市同盟の最前端に位置し、険しい山に囲まれたティント国。その中心がティント市である。鉱山の街で、山の斜面にあり、街には階段や坂が多い。鉱山からは金が採れ、農業などに適さないティントでは重要な産業となっている。ティント市には重労働の鉱山で働く男が多い。そのため、たくましい人間こそが求められ、それが人の評価につながる。

### ■テッサイの鍛冶屋(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

テッサイを仲間にすると本拠地に開かれ。ゴールデンハンマなどのアイテムを渡すと、鍛えられる武器レベルが上がる。アイアンハンマー、カッパーハンマー、シルバーハンマー、ゴールデンハンマの順でレベルが上がっていく。

### ■てりやき(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.26。街道の村の道具屋のほりだしもので入手。食材に羊肉×2があれば料理できる。

### ■手技の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】

40%の確率でお金を盗む。武器にしか宿せない紋章。キャロの街周辺に出現する「カットバー」から入手など。

### ■天山の峠(地名) 【幻想Ⅱ】

首都ルルノイエのあるハイランド中央部と東部のキャロの街を分断する峠。キャロのユニコーン少年兵部隊はここにキャンプを張り、任務に就いていた。そのユニコーン少年兵部隊はこの峠で、ハイランドの陰謀により全滅。これを機にハイランドと都市同盟との戦端が開かれる。すべての始まりがこの地であった。また主人公とジョウイにとってもここは特別な場所になる。

ユニコーン少年兵部隊にいたふたりは、ラウドに追いつめられて崖から飛び降りるときに、この地を再会の場所と約束した。そして主人公がハイランドを倒したあと、行方がわからなくなっていたジョウイと再会し、すべての決着をついたのもこの場所だった。

### ■てんぶら(レシピ) 【幻想Ⅱ】

レシピNO.20。グリンヒル市の宿屋の厨房の人からもらう。食材にえび、貝があれば料理できる。

### ■テンブルトンの地図(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

図書館のエミリアのいる部屋にテンブルトンと彼が書いた地図がある。ハイランド王国、都市同盟の街や村の情報を知ることができる。

### ■展望台(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

本拠地の外側の塔に望遠鏡が設置されている。本拠地の内側を向いているので、本拠地内の建物しか見えないが、どの建物がなにに使われているかがわかる。

### ■天雷の札(アイテム) 【幻想Ⅱ】

モンスター1体に600ダメージ。雷に弱い「ストーンゴーレム」戦で使うと有効。このあとの「ネクロード」戦用に、なるべく魔法を温存させておくためにも、ぜひ装備させておきたい。

### ■デュナン湖(地名) 【幻想Ⅱ】

都市同盟の中央に広がる広大な湖。この湖を生活の糧としている人や街も多い。豊富な漁獲量も魅力的だが、デュナン湖の水流がはるか遠方の土地や海にまでつながるを利用し、ラダトやクスクスのように遠方との貿易で稼ぐことができる。シユウも新同盟軍の軍師となるまでは、貿易によって一財産を築き上げている。

### ■デュナン統一戦争(出来事) 【幻想Ⅱ】

太陽暦460年、ルカ・ブライ特率いるハイランド王国軍の都市同盟侵攻によって開戦した、デュナン湖一帯を巻き込んだ戦争のことをさす。周辺の村を焼き払い、狂気の侵攻を続ける王国軍は、アナベルの暗殺を機に、都市同盟軍の中心勢力であったミューズを陥落させる。この時点での実上、瓦解していた都市同盟軍の代表たちは、自らの都市を守ることのみに専念し、力を合わせようとはしなかった。そしてほどなくして、過去の都市同盟の英雄ゲンカクの息子である主人公が、ノースウインドゥの廃墟を拠点とし、新同盟軍を設立。苦しい状況の続くなか、新同盟軍はトゥーリバー、マチルダ騎士団の一部の騎士たちの協力を得ることに成功して、勢力を拡大。ルカ・ブライと対決し、これを倒す。その後、ハイランド王国では新たな魔王としてジョウイ・ブライ特が即位。かつての親友同士がそれぞれの勢力のリーダーとして君臨した時点で、狂気の戦いは終焉を迎えたかに見えた。だが、

ジョウイは対立の意志を見せ、戦いは苛烈を極めていく。そしてティントを味方につけた新同盟軍は、その勢いでグリンヒルを解放。王国軍との対決の態勢が整った新同盟軍は、ここでひとつの賭けに出る。それは、囮の部隊を使って、王国軍についたマチルダ領を制圧するという策だった。その策は見事成功を収め、ついに新同盟軍はハイランド王国内へ侵攻を開始。皇都ルルノイエを陥落させ、ハイランド王国の歴史に終止符を打つ。そしてデュナン湖一帯の土地に新たな国家を建国することになった。

■トゥーリバー市(地名) 【幻想Ⅱ】  
2本の川が街中を通り、区画を分断しているのがトゥーリバー市。北からコボルト、ウイングホード、人間と3つの種族が共存している。かつてはコボルトと人間の2種族しかいなかったが、30年前のハイランド王国侵攻時に、ゲンカクが故郷を追われ、流浪していたウイングホードたちをこの街に引き入れた。

■灯竜山(地名) 【幻想Ⅱ】  
ティントとトゥーリバーを分断する険しい山。この山を縄張りにして、竜口の村から虎口の村への山道を襲う山賊がギジムたち。ギジム、ロウエン、コウユウをさして灯竜山三兄弟という。彼らのアジトも灯竜山にあるが、ネクロードが支配するゾンビの襲撃により破壊されてしまった。

■灯竜山の山賊(団体名) 【幻想Ⅱ】  
ギジム、ロウエン、コウユウの灯竜山三兄弟が率いる山賊。ティント領とトゥーリバー領にまたがる灯竜山を縄張りにして、灯竜山を通る豪商人などを襲っている。ネクロードにアジトを襲われて山賊は壊滅。生き残った灯竜山三兄弟は新同盟軍に身を置くが、新國家建設後は3人ともそれぞれの道を歩み、山賊は廃業した。

■とくせいシチュー(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.39。前作のデータをロードした人だけが手に入れられる幻のレシピ。食材にじゃがいも、玉子、豚肉、えび×2があれば料理できる。

■図書館(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】  
エミリアを仲間にすると、本拠地に図書館ができる。アイテムのふるい本を図書館にいるエミリアに渡すと、その中身を読める。

■特効薬(アイテム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
HPを500回復させる。ゲーム中盤から後半、特に戦闘中に重宝する。前作からシステムが変更され、特効薬3など、いくつかまとめて持てるようになり、便利になった。

■トトの村(地名) 【幻想Ⅱ】  
ミューズの東にある村。ピリカの生まれた村であり、ジョウイが天山の峠から流されたあとに、この近くに流れ着いた。この

村にはピリカの父が管理し、祭などの行事のときだけ立ち入れる祠があった。この奥で主人公とジョウイは、黒き刃の紋章と輝く盾の紋章を宿す。この祠はかつて黒き刃の紋章と輝く盾の紋章を宿していたハーンとゲンカクが、その紋章を再び封印したところだった。石碑はそのときにふたりが作ったものらしい。

■トマトスープ(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.27。料理勝負でギョクラン(8戦目)に勝つと手に入り、食材に豚肉×3があれば料理できる。

■トマトのなえ(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
畑用アイテム。トニーに渡すことにより食材「トマト」となる。

■トラン解放軍(団体名) 【幻想Ⅰ】  
赤月帝国の支配に対しての抵抗を目的として、オデッサ・シルバーバーグが組織したものが母体。オデッサの死後、前作主人公がリーダーを引き継ぎ、勢力を拡大して赤月帝国を倒した。

■トラン解放戦争(出来事) 【幻想Ⅰ】  
トラン湖一帯の赤月帝国と解放軍の戦いを一般的にこのように呼ぶ。黄金の皇帝とまで称えられたバルバロッサ・ルーゲナーは、前妃の面影があるという魔術師ウインディを宮廷に迎え、寵愛し始めたと、世俗のことになると心を示さなくなつた。その皇帝の政治への無関心が官僚たちの腐敗、治安の悪化を招く。そうしたなかで、帝国の支配を危機視し、国の将来を真剣に憂い、活動する者が現れた。もと帝貴族オデッサ・シルバーバーグはレジスタンスを組織し、解放運動を展開。帝國側も一時的な暴動ではなく、組織され、広がりを見せる解放運動を無視できなくなり、将を立てた軍團をその対応に当たらせた。そしてオデッサ・シルバーバーグは、帝國軍によるアジトへの奇襲を受け、その命を落とす。だがその後、帝國五將軍テオ・マクドールの息子である前作主人公がその意志を継ぎ、解放軍のリーダーになることを宣言。新しい指導者を迎えた解放軍は、天才軍師マッシュを引き込み、さらに各地で同士を集め、勢力を拡大した。帝国打倒を目指す戦いが激化するなか、エルフやゴボルト、ドワーフなどの異種族の支援を受けることに成功。解放軍は進撃を続け、前作主人公は父であるテオ・マクドールをその手で倒す。そして中立を保っていた竜洞騎士団を仲間に引き込み、帝國五將軍を救返らせた。戦力比が逆転したあとは、次々と帝國軍を撃破。ついに帝都グレッグミンスターへ侵攻し、赤月帝国は最後を迎えることとなつた。勝利した解放軍は帝政を廢止、大統領制による新国家、トラン共和国を建国した。

■トラン共和国(国家) 【幻想Ⅱ】  
前作主人公率いるトラン解放軍が、赤月

帝国を倒したあとに建国された国。國の中枢にはトラン解放軍で活躍した人物が数多くいる。大統領制を採用したトラン共和国の初代大統領は、解放軍のリーダーであった前作主人公が就任するはずだった。だが、彼が國を去り姿を消したので、レバントが大統領となっている。

■トンカツ(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.27。料理勝負でギョクラン(8戦目)に勝つと手に入り、食材に豚肉×3があれば料理できる。

■トンビの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
手裏剣系統武器のキャラ専用。ジャンプして全体攻撃(ダメージ1/2)する。アリ、テンガアールなどに持たせて、後方支援として使用すると効果が高い。グリンヒルの学院内にいる紋章師から入手など。

■道具屋(職業) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
道具を売買する場所。売っている物は場所によって変わる。またほりだしものと、いって貴重な道具をたまに売ることがある。

■銅像(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】  
城レベルが4になると4階のテラスに、これまでの戦闘で最も多く敵を倒したキャラクターの銅像が建つ。製作者はジュド。

■毒消し(アイテム) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】  
毒のステータスを回復する。「ペストラット」や「ポイズンモス」といったボスキャラは毒の魔法を使ってくるので、戦う前にはぜひとも持っていたいアイテム。

■毒の紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
40%の確率で相手に毒を与える。武器にしか宿せない紋章。トゥーリバーの地下水路の「ペストラット」から入手など。

■ドラゴン設計図(アイテム) 【幻想Ⅱ】  
守護神用アイテム。ドラゴンの設計図で1~4まであり、足、しっぽ、体、頭にわかれてる。

■ドリア(レシピ) 【幻想Ⅱ】  
レシピNO.11。クスクスの街の道具屋のほりだしもので入手。食材に玉子×2があれば料理できる。

■ドリアドの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
レベル2の魔法使用回数を1消費して、レベル1の魔法使用回数を2増やす。サウスウンドウ周辺に出現する「ターゲットレディ」から入手など。

■どりょくの紋章(紋章) 【幻想Ⅱ】  
ターン数が進むごとに攻撃力UP。攻撃力=基本攻撃力+基本攻撃力×戦闘ターン数/6(最高2倍まで)。武器にしか宿せない紋章。コボルト村の長老の家の前のつぼを調べて入手など。

■ドレインの紋章(紋章) 【幻想II】  
右手専用の紋章。クリティカル攻撃時に与えたダメージの1/3のHPが回復する。グリンヒルの学院内の紋章師のほりだしもので入手など。

■ドワーフ(種族名) 【幻想I】  
外見は人間に似ているが、頑健な体と濃いヒゲが顔を覆っている。非常に優秀な建築家、技術者で、彼らの街には壮麗な建物が立ち並ぶ。太古から伝わる秘宝を隠し持っているが、現存するものは少なく、その多くは設計図という形で「ドワーフの大金庫」に保管されている。ビクトールが傭兵隊の砦でハイランド軍と戦うときに、持ち出した火炎槍もドワーフの設計によるもの。ちなみに都市同盟、ハイランド周辺にはドワーフの姿はあまり見られないようだ。年齢計算は、人間の1.7倍。

## ナ 行

■ナミのつば(交易品) 【幻想II】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。キャロの街から逃げるときに、主人公とナミが家のなかで選択するつばのひとつ。選択肢で小さいつばを決定したとき入手できる。

■名のあるつば(交易品) 【幻想II】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。キャロの街から逃げるときに、主人公とナミが家のなかで選択するつばのひとつ。選択肢で、普通のつばを決定したとき入手できる。

■なべもの(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.34。グリンヒルの森にいる「ドレミのせい」から入手。食材にはうれんそう、牛肉、貝があれば料理できる。

■ナルシー攻撃(協力攻撃) 【幻想II】  
シモーヌとヴァンサンの協力攻撃。空からバラが舞い、そのなかをふたりが敵に攻撃を仕かけ、駆け抜ける。敵全体に0.5倍のダメージを与える。

■にくまんじゅう(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.7。ハイ・ヨーが最初から持っているレシピで、食材に羊肉があれば料理できる。

■にざかな(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.14。ラダトの街の酒場の厨房にいる人からもらう。食材に白身の魚があれば料理できる。

■27の真の紋章(紋章) 【幻想I・II】  
風を吹かせる力、波を起こす力、命を育む力、死を与える力など、世界は多くのエネルギーに満ちている。それらの力の象徴であり、源となるものが紋章である。本来、世界の創世記には、27の真の紋章

だけしか存在していなかった。そのおかげでこぼれ落ち、世界に散らばってできたのが、一般的に紋章と呼ばれるものたちである。全ての力の根元である27の真の紋章は、とてもない力を秘めている紋章である。

■にせもの攻撃(協力攻撃) 【幻想II】  
主人公とホイの協力攻撃。主人公とホイが同時に飛び出し、同じ型で攻撃をするが、ホイは最初の1発目でこけて失敗する。敵1体に1倍のダメージを与える。

■ニューリーフ学院(施設) 【幻想II】  
グリンヒルにある学院。一般の勉強を教えるほか、紋章師や鑑定士などの職人の育成も行っている。都市同盟で最も充実した教育機関でほかの市国や遠方から留学する生徒も多い。

■忍者攻撃(協力攻撃) 【幻想II】  
敵1体に1.5倍のダメージを与え、30%の確率でノックダウンさせる、カスミとモンドの攻撃。カスミが必ず落としをかけて落下中に敵を放し、落ちてきた敵にモンドが攻撃をする。

■ニンフの紋章(紋章) 【幻想II】  
運の値で効果が変化する。値が高いと敵を、低いと味方を攻撃する確率が高い。サウスウインドウ周辺に出現する「ターゲットトレディ」などから入手できる。

■布(アイテム) 【幻想II】  
油で汚れた床をピカピカに磨くための布。砦から逃げるときにこれに火をつける。そういうを頼まれたときにポールから渡される。

■ぬりかべの紋章(紋章) 【幻想II】  
防御力が2倍になるが、防御以外の行動はなにもできない状態になる。風の洞窟に出現する「にちりんまおう」から入手など。

■寝起きの紋章(紋章) 【幻想II】  
戦闘に入ると睡眠になっていて、起きたときに怒りのステータスになる。グリンヒルの森に出現する「ターゲットガール」から入手など。

■ネクロード(ボス敵) 【幻想I・II】  
月の紋章の力によって永遠の命を得た吸血鬼。前作でビクトールと星辰剣によつて倒されたと思っていたが、実は現し身だったという設定で、本作でも登場する。ノースウインドウの城、ティントへの鉱山(ナナミと逃げない場合)、ティントと3度に渡って対決することになる。全体に電撃を放つ魔法が強力、ほかにビームを出す単体攻撃魔法(即死確率70%)、闇の魔法とコウモリに変身して女性キャラを狙う物理攻撃がある。火と土と間に強く、眠りと致死は無効。攻撃回数は2回で、弱点は聖属性の攻撃。

■ねむりの風の札(アイテム) 【幻想II】  
モンスター横1列を眠らせる。全体魔法や

毒といった厄介な攻撃を仕かけてくる敵に使うといい。

■眠りの紋章(紋章) 【幻想II】  
20%の確率で相手を眠らせる。武器にしか宿せない紋章。ロックアックスの紋章師から入手など。

■ねん土(アイテム) 【幻想II】  
グリンヒル市のジュドが探している彫刻の材料。森の村の村長の家の裏手にいる人に話しかけて入手し、ジュドに渡すと仲間になる。

■ノースウインドウ(地名) 【幻想II】  
過去、赤月帝国との戦いのときに、砦として重要な役割を果たした街。岬の先にあり、攻めにくいう場所として知られていた。だが、この街は数年前にネクロードの手によって壊滅。現在では新同盟軍が本拠地として利用している。

■のどあめ(アイテム) 【幻想II】  
沈黙のステータスを回復する。特にマチルダ騎士団への抜け道に出現する「ドレミのせい」は沈黙の魔法を使ってくる厄介な相手。ロックアックスへいく際にはぜひ持っておきたい。

■のろい人形(アイテム) 【幻想I・II】  
道具屋で骨董品として売れるアイテム。

## 八 行

■ハーピー(ボス敵) 【幻想II】  
翼を持つ女性の姿をしたモンスター。フッチ、ハンフリーのイベントで洛帝山(マチルダ領)にいくと出現する。攻撃方法は、円月状のカッターを放つものと竜巻を起こす全体魔法、物理攻撃の突進と上空から落としてアンバランスにするものがある。眠りと毒に強く、致死は無効。攻撃回数は2回。

■ハーン・カニンガム(人物) 【幻想II】  
30年前、ハイランド王国と都市同盟の全面戦争で活躍した名将。ゲンカクとは親友にしてよきライバルで、かつては黒き刃の紋章の継承者でもあった。皇都ルルノイエを守護していたが、主人公いる新同盟軍の前に敗北。ハイランド城内にて、主人公と一緒に打ちを行い、敗れてこの世界を去った。

■ハイランド王国(地名) 【幻想II】  
ハルモニア神聖国より分離、独立したのがハイランド王国。この独立はハルモニアの承認を得て、平和的に果たされたもの。独立の際にハイランド初代魔王はハルモニアの神官長ヒクサクより真の27の紋章のひとつ、獣の紋章を授かる。そしてこの獣の紋章を王城に封印し、国を守護するものとした。アガレスの治世になつても両国の関係は良好。しかしハイラン

ド王国と都市同盟の争いの根は深く、過去幾度となく両者は戦争を繰り返している。ゲンカクとハーンの働きによりもたらされた休戦協定は、ルカとその母に降りかかった十数年前の事件により破綻。しかし近年アガレスが再び都市同盟との間に休戦協定を結ぶ。ただ、軍の実権を握ったルカはこれを不服とする。そしてユニコーン少年兵部隊を襲い、都市同盟による協定違反とでっち上げ、都市同盟との戦争を開始する。戦いのなかルカは主人公に討ち取られて死亡し、後を継いだジョウイも新同盟軍に敗れる。そしてこの地には都市同盟とハイランドの地を統一した新しい國家が建国され、ハイランド王国はその幕を閉じる。

■霸王の紋章(眞の紋章) 【幻想I】  
かつては赤月帝国の皇帝バルバロッサが、彼の持つ竜王剣に封じて所有していたが、赤月帝国の崩壊とともに、霸王の紋章も行方不明となった。相手の持つ紋章の能力を封じる力がある。

■白鹿亭(地名) 【幻想II】  
ミューズから少し東にいったところにある宿屋。アレックスとヒルダが営む宿屋だが、この宿屋のすぐ裏手にはシンダル族の遺跡がある。アレックスがこの遺跡の調査をしやすいように、わざわざここに宿屋を建てた。

■白馬設計図(アイテム) 【幻想II】  
守護神用アイテム。ユニコーンの設計図で1~4まであり、足、しっぽ、体、頭にわかかれている。

■白狼軍(団体名) 【幻想II】  
ハイランド王国第1軍。兵力は3万。ハイランド軍の中心となる、ルカ・ブライト直属の軍。その攻撃は苛烈極まりなく、新同盟軍も何度も苦汁を飲まされた。

■はぐれ竜(種族名) 【幻想II】  
本来は竜洞でしか生まれない竜だが、まれに竜洞以外でも生まれる竜がいる。それをはぐれ竜と呼ぶ。はぐれ竜は生まれてもその多くは成長できずに死ぬか、成長したとしても、人に害を加えるモンスターとなってしまう。はぐれ竜がどうやって生まれるか詳しくはわからないが、産卵期にのみこの世界に現れる、「最初の母」という名の竜が卵を生み落としていくと伝えられている。

■はしる雷撃の札(アイテム) 【幻想II】  
モンスター縦1列に120ダメージ。できれば、雷に弱い「ストーンゴーレム」戦でまでも使わずにとおのがいい。

■始まりの紋章(眞の紋章) 【幻想II】  
始まりの紋章は輝く盾の紋章と、黒き刃の紋章のふたつの相があり、これを両方所有する者には、不老の力と、法と混沌の戦いを裁く力を与える。だが、別々の

人間の手にあるときは、不老の力は与えられず、「戦いを裁く」力を使うたびに、その所有者(両方)の命を削り取っていくことになる。かつては主人公の義父ゲンカクと、ハイランドの将ハーンが所有していた。そして、現在はゲンカクの息子である主人公と親友のジョウイが所有者である。

■畑(本拠地施設) 【幻想II】  
トニーを仲間にすると、庭に畑を作ってくれる。ここに各地で手に入れた種や苗を植えると野菜が育つ。収穫した物はレストランの食材になる。またトニーに話しかけると、もぐらたたきのミニゲームもできる。

■花のえ(交易品) 【幻想I・II】  
交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

■破魔の紋章(紋章) 【幻想I・II】  
生命の魔法が使える。武器には宿せない魔法紋章。グリンヒルの学院内にいる紋章師などから入手できる。アンデット系に対して非常に効果的で、ネクロード、ゾンビ軍との戦いなどに特に効果を発揮する。

■はやぶさの紋章(紋章) 【幻想I・II】  
相手を一瞬で切り裂く。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率は-10%。バレリアとアニアのみが所有している紋章。

■はり(アイテム) 【幻想I・II】  
ふうせんのステータスを回復する。グリンヒルの森に出現する「ひいらぎのせい」に攻撃されると、ふうせんがつくことがあるので、グリンヒルのイベントの際は持っていたほうがいい。

■ハルモニア神聖国(地名)【幻想I・II】  
ハイランド王国の北に広がる国家。英雄ヒクサクが建国した国家で、その歴史は深い。ヒクサクは27の眞の紋章である円の紋章を宿し、不老の身となっているので、建国以来、神官長として永きに渡り君臨している。ハルモニアはその歴史の深さから、この周辺では最も高い文化を有している。学問も盛んで、各地よりこの国に留学する者はあとを絶たない。文化、歴史を象徴するものとしては、太古からの文献や資料が多数保管されているひとつの神殿がある。

■半獣人(種族名) 【幻想II】  
ボブのような狼男に変身する半獣半人の種族。その数は少なく、詳しいことはわかっていない。ボブの場合は狼男の姿が本来の姿であり、紋章の力を使うことで、人間の姿を保っている。

■半獣人の村(地名) 【幻想II】  
ボブの故郷である村。狼男のボブのように変身する能力を持った者たちの村。し

かしこの村は、赤月帝国の宮廷魔術師だったウインディに滅ぼされた。新同盟軍の仲間になるとボブはそれ以来、放浪するが、異形の存在であるため、普通の街ではなくじめず、トゥーリバーのコボルト居住区に落ち込んでいる。

■ハンスの防具屋(職業) 【幻想II】  
ハンスを仲間にすると、本拠地に開かれる防具屋。商品は今までに主人公がほかの街の防具屋で見た物と同じ物が、すべて用意されている。

■ハンターの紋章(紋章) 【幻想II】  
ダメージが1、命中率が5%になるが、攻撃が当たれば敵が必ずアイテムを落とす。武器にしか宿せない紋章。守護神を完成させたとき入手など。

■ハンバーグ(レシピ) 【幻想II】  
レシピNO.31。コボルト村の道具屋のほりだしもので入手。食材に牛肉、豚肉があれば料理できる。

■倍返しの紋章(紋章) 【幻想II】  
宿したキャラクターは与える直接ダメージも、受ける直接ダメージも2倍になる。ティントへの鉱山の宝箱で入手など。

■バイパーの紋章(紋章) 【幻想II】  
片手剣系統武器のキャラ専用。命中率が1/3になるが、当たれば即死せられる。トゥーリバーの紋章師から入手など。

■バナーの村(地名) 【幻想II】  
トラン共和国の最北の山間にある小さな村。都市同盟から船を使ってトラン共和国に向かうときに通ることになる。この村から少し離れた山野のなかにロッカクの里がある。前作のデータを使用している場合、ルカを倒したあとに、この村にいくと前作主人公が村の隅で釣りをしている。

■バラの花束(アイテム) 【幻想II】  
協力攻撃のナルシー攻撃を行ったとき、通常の効果に加え、30%の確率で沈黙のステータスになる。ヴァンサンまたはシモースにのみ装備可能。ミニゲームきこりの組び目の参加料1000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

■バランスの紋章(紋章) 【幻想II】  
バランスをくずさなくなる。トゥーリバー周辺のフィールドの「ちゅうちゅう」から入手など。

■バリアーの紋章(紋章) 【幻想II】  
キャラの魔力の能力値/10の確率で、敵の魔法をはじく(無効化する)。トラン共和国への森に出現する「リンリン」から入手など。

■バルバロッサ・ルーゲナー(人物)【幻想I】  
かつての赤月帝国の皇帝。継承戦争の活躍、その治世ぶりから、民衆たちに「黄金

の皇帝」と呼ばれていた。だが宮廷魔術師ウインディに、亡き妻クラウディアの面影を見たがために政治を省みなくなり、その権威は失墜。民衆の不満が形となつたトラン解放軍の快進撃によって、赤月帝国とともに終焉を迎える。最期のとき、バルバロッサはウインディとともに城の屋上からその身を投げる。そのため彼の所有していた27の真の紋章のひとつ、霸王の紋章は、現在行方不明になっている。

**■パンサーの紋章(紋章) 【幻想II】**  
仲間のHPを吸い取って、自分のHPを回復する。トゥーリバーの地下水路の「セイレン」から入手など。

**■ばんしゃくセット(アイテム) 【幻想II】**  
装備して風呂に入るばんしゃくセットが浮かぶ。ミニゲームきこりの結び目の参加料5000ポッチのとき、2位になるともらえる賞品のひとつ。

**■バンド(本拠地施設) 【幻想II】**  
アンネリー、ピコ、アルバートの3人がそろうと、ステージでゲーム中の曲を演奏してくれる。

**■パール(交易品) 【幻想II】**  
交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

**■パスタ(レシピ) 【幻想II】**  
レシピNO.19。料理勝負でリュウキ(4戦目)に勝つと手に入り、食材にトマト、サーモンがあれば料理できる。

**■ひいらぎの実(交易品) 【幻想II】**  
交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

**■火打ち石(アイテム) 【幻想II】**  
傭兵隊の砦から逃げるときに、兵士の気をそらすために、油の布に火をつける道具。買い物を頼まれたときに入手。

**■ヒカリ攻撃(協力攻撃) 【幻想II】**  
ボルガン、ガントツ、ロンチャンチャンの3人の協力攻撃。3人の頭が輝き、光を発して目くらましをかけ、その隙に攻撃する。敵全体に1.5倍、本人たち以外の味方に0.5倍のダメージを与える。

**■光る風の紋章(紋章) 【幻想II】**  
レベルによって変化する風属性の紋章。LV1で単体攻撃(通常ダメージ、空中の敵はダメージ1.5倍)/LV2で横1列攻撃(ダメージ2/3、空中の敵は通常ダメージ)/LV3で全体攻撃(ダメージ1/2、空中の敵は通常ダメージ)。フェザーのみが所有している紋章。

**■光るたま(交易品) 【幻想II】**  
交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。コボルトの村で高く買ってくれる。

**■ヒクサク(人物) 【幻想I】**  
ハルモニア神聖国の神官長。27の真の紋章のひとつ、円の紋章の所有者。太陽暦一2年、アロニア王国を打ち倒し、ハルモニア神聖国を建国。450年以上、神官長として君臨し続けている。27の真の紋章を集めることに並々ならぬ野望を持ち、それを集めるためだけにいくつかの紛争を起こしている。

**■必殺の紋章(紋章) 【幻想I・II】**  
クリティカルヒットの出る確率が1.5倍になる。ツアイの家への山道に出現する「キツツッキー」から入手など。

**■秘伝書(アイテム) 【幻想II】**  
協力攻撃の忍者攻撃が、敵1体に2倍のダメージへとパワーアップし、30%の確率でノックダウンさせる。カスミまたはモンドのみ装備可能。ミニゲームきこりの結び目の参加料5000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

**■火とかげの紋章(紋章) 【幻想II】**  
ダメージを1.5倍にするが、自分も半分の火属性のダメージを受ける。武器にしか宿せない紋章。シンダル遺跡の宝箱で入手など。

**■火の紋章(紋章) 【幻想I・II】**  
全體攻撃に強い、火の魔法が使える。武器に宿すことのできる魔法紋章。ミューズの紋章師から入手など。

**■火封じの紋章(紋章) 【幻想II】**  
火の属性に対し無敵になる。ただし水の属性の攻撃を受けたときにダメージは2倍。ルカ・ブライトとの対決のときに宿しておくと、ダメージを受けにくい。偵察に向かった駐屯地の食糧庫の前の宝箱で入手など。

**■火ふきの紋章(紋章) 【幻想II】**  
火を吹き、ダメージ2倍。火属性、攻撃後バランスをくずす。ボルガンのみが所有している紋章。

**■ひよこ(アイテム) 【幻想II】**  
牧場用アイテム。ユズに渡すことにより食材「玉子」となる。

**■ひよこちゃん(アイテム) 【幻想II】**  
装備して風呂に入るとひよこが湯船に浮かぶ。グリンヒル市周辺に出現する「びんぼうがみ」から入手など。

**■ヒルダの宿屋(本拠地施設) 【幻想II】**  
ヒルダを仲間にすると、本拠地に開かれれる。街の宿屋と効果は同じだが、料金は無料。

**■美少女攻撃(協力攻撃) 【幻想II】**  
テンガール、ミリー、メグの3人の協力攻撃。3人が前に出て、投げキッスをしたあとに、それぞれの飛び道具で攻撃を繰

り返す。敵全体に0.5倍のダメージを与える。

**■美少年攻撃(協力攻撃) 【幻想II】**  
フッチ、サスケ、ルックの3人の協力攻撃。フッチとサスケが敵を攻撃しているところに、ルックがふたりを巻き込む魔法攻撃をする。敵全体に1倍のダメージを与え、20%ぶんのダメージをフッチとサスケが受ける。攻撃後に3人とも陥落のステータス異常になる。

**■美女攻撃(協力攻撃) 【幻想II】**  
ローライ、リィナ、カレン、カスミの4人のうち3人がいるができる協力攻撃。3人が前に出ると、あたりにはピンク色の霧が立ち込め、3人からゆらゆらと揺れる無数のハートが出て、敵を攻撃する。敵全体に0.25倍のダメージを与え、60%の確率で眠らせる。

**■美青年攻撃(協力攻撃) 【幻想II】**  
フック、カミュー、マイクロトフの3人の協力攻撃。一瞬画面が静止、3人の顔グラフィックが表示されたあとに、一斉に攻撃する。敵1体に1.5倍のダメージを与え、25%の確率で即死させる。

**■ピッキーのテレポート(本拠地施設) 【幻想I・II】**  
ピッキーを仲間にすると、彼女のテレポートで各地の街などに送ってくれる。テレポートできる場所はストーリーが進行するに従って増えていく。ただし「またたきの手鏡」がない場合は目的にいくだけの一方通行。また、まれに失敗して目的地とは違う場所に飛ばされることもある。失敗する確率は5%。特にラダトの街の道具屋の2階は普通には入れない場所で、蒼い門の紋章などのレアなアイテムがある。

**■白虎の紋章(紋章) 【幻想II】**  
Lレンジでダメージ2倍(乱舞攻撃時は3倍)。ロンチャンチャンが20%、ワカバが50%の確率でバランスをくずす。ロンチャンチャンとワカバのみが所有している紋章。

**■ピクシーの紋章(紋章) 【幻想II】**  
杖系統武器のキャラ専用。Lレンジの攻撃ができる。ダメージは魔の値の1/5。グリンヒルの学院内にいる紋章師から入手など。

**■ピザ(レシピ) 【幻想II】**  
レシピNO.25。グリンヒル市の道具屋のほりだしもので入手。食材にトマト、貝があれば料理できる。

**■ファーレナの女王国(国家) 【幻想II】**  
ハイランド王国や都市同盟などが存在する大陸とは別の、南の海を渡った先にある大陸国家。キリィやローライの故郷でもある。ゲオルグ・プライムもこの地を訪れたことがあり、その際にファーレナの女王を殺したとの嫌疑がかかり、その地でゲオルグは犯罪者として追われる身である。

### ■封印球(紋章) 【幻想 I・II】

封印球とは、紋章の力を封じ込めた球。それを宿すことで、紋章の力を持つことになる。具体的には、魔法を使用したり、超人的な能力を持つようになったり、武器に宿すことで、その力を強化させたりできる。ただし紋章をその身に宿すには、ある程度の素質が必要となる。

### ■風来坊ビクトール(人物・通称)【幻想 I・II】

ビクトールのその強さは、一緒に戦う者は頗もしい限り。彼を手元に置いておきたいと思った者も多いだろうが、ビクトールは誰にも縛られることなく去っていく。それが彼の風来坊ビクトールたる由縁だ。

### ■フェロの紋章(紋章) 【幻想 I・II】

異性キャラクターが“かばう”をしてくれるようになる。性別のないモンスターには関係ない紋章。守護神を完成させるなどして入手できる。また、前作で所持しているデータをロードすることで引き継げる場合もある。

### ■ふえ(交易品) 【幻想 II】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

### ■深き森(地名) 【幻想 II】

グリンヒルの西部、森の村から先へ広がる広大な森、それを人は深き森と呼ぶ。深き森には多くの動物やモンスターが存在する。守人のエイダはこの森に住み、乱獲を行う密猟者や森を荒らす者から、森とそこに住む生き物を守っている。

### ■ふくしゅうの札(アイテム) 【幻想 II】

キャラクターひとりが100%反撃可能になる。物理攻撃を多く仕かけてくる「シード&クルガン」戦で使うと有効。

### ■二太刀いらづのゲオルグ・プライム(人物・通称) 【幻想 I・II】

圧倒的な強さを誇り、敵を一刀のものに切り捨てる。彼と長時間剣を打ち合わせた者はいない。そしていつしか二太刀いらづのゲオルグ・プライムと呼ばれるようになる。ゲーム中でも、主人公がナナミと逃げることを選択した場合、ゾンビを一瞬で切り倒す腕前を見せている。

### ■ふたつのつつみ(アイテム) 【幻想 II】

ミューズでエルザから預かってほしいと渡される包み。中身はシュテルンとモントという名の銃。クライブイベントの最後で、ふたりが決戦のために使う。

### ■二人の花ばたけ(交易品) 【幻想 I・II】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

### ■札職人(職業) 【幻想 II】

ラウラのように、紋章の力を封印球を体に宿さず、誰でも扱えるように、おれにする能力を持つ職人。世界の力の源である紋章の力を自在に操り札ににするには、

並々ならぬ技術が必要とされる。

### ■船着き場(本拠地施設) 【幻想 II】

タイ・ホーかアマダを仲間にすると、船着き場からデュナン湖を渡る船が出せるようになる。本拠地から出る船で移動できるのはコロネ、レイクウェスト、クスクス。また船に乗って出かけても、無理に船で帰ってくる必要はない。

### ■フライ(レシピ) 【幻想 II】

レシピNO.9。クスクスの街の一番奥の家のなかにある本棚から入手。食材にサーモン×2があれば料理できる。

### ■ふるい本1かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。骨董品の名称と値段が絵つきで紹介されている。キャロの街の自宅で左下にあるゲンカクの部屋の机を調べると入手。

### ■ふるい本2かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。幻の民族と呼ばれるシンダルが大いなる呪いにより定住できなくなってしまったという伝説、彼らの残した遺跡に眠る秘宝を得ようとした者には死の運命が待ち受けているといったことが書かれている。シンダル遺跡の宝箱で入手。

### ■ふるい本3かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。各街(村)で手に入れることのできる、ほりだしもののリストが書かれている。サウスウインドウ市の道具屋のほりだしもので購入して入手。

### ■ふるい本4かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。要注意人物のリストが書かれている。ここに書かれているのは、すべて仲間になるキャラクターばかり。ミューズの市庁舎内、右上の部屋の本棚を調べて入手。

### ■ふるい本5かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。27の真の紋章誕生までの伝説が書かれている。伝説に登場する剣と盾が7日7晩戦った末に、剣と盾に飾られていた27の宝石が真の紋章となり、世界が動き出したなどと記されている。グリンヒル市の校舎内、1階左下の教室の本棚を調べて入手。

### ■ふるい本6かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。どのように交易すれば儲かるか、簡単なコツが書かれている。森の村の交易所にいる人に話しかけて入手。

### ■ふるい本7かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。前作、門の紋章戦争のおおまかなあらすじが書かれている。グレッグミンスターの城内、前作主人公の銅像のある部屋の本棚を調べて入手。

### ■ふるい本8かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。ティントとグラスランド

について書かれている。ティントはグラスランドを自らの領土にしようと侵攻を繰り返すが、グラスランドに住む多数の民族たち、特に戦闘に長けたカラヤ族、チシャ族、カマロの国の自由騎士たちの活躍によって阻まれているなどと記されている。虎口の村の中央下の民家の本棚を開べて入手。

### ■ふるい本9かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。かじ屋のハンマーの名前とその説明、入手場所などが書かれている。ティントへの鉱山の宝箱で入手できる。

### ■ふるい本10かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。畑用の食材の入手場所が各食材ごとに書かれている。グリンヒル解放後、学生寮の地下にいる人に話しかけて入手。

### ■ふるい本11かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。牧場用の食材の入手場所が、各食材ごとに書かれている。ロックアックスの道具屋の奥の棚を開べて入手。

### ■ふるい本12かん(アイテム) 【幻想 II】

図書館用アイテム。食べ歩き情報(レシピリスト)が書かれている。これである程度の数のレシピがどこにあるかを知ることができる。解放後のミューズで酒場にいる人に話しかけて入手。

### ■フルコース(レシピ) 【幻想 II】

レシピNO.35。解放後のミューズ市の道具屋のほりだしもので入手。食材にトマト、牛肉、玉子、サーモン×2があれば料理できる。

### ■風呂(本拠地施設) 【幻想 I・II】

テツを仲間にすると本拠地に公衆浴場ができる。城レベルが上がるほど風呂の種類もどんどん増えていくことになる。また、いくつかの骨董品を風呂場に飾ることができ、条件がそろえばイベントも発生する。ちなみに入浴料は無料。

### ■部隊編成(本拠地施設) 【幻想 II】

本拠地にいるアップルに話しかけることで、戦争イベント時の部隊編成を変更できる。部隊長は変えられないが、その補佐に回る人物を変更することになる。

### ■ヘカトンケイル(ボス敵) 【幻想 II】

5つの頭と長い手足を持つ奇怪なモンスター。星辰剣を手に入れたあとに、ノースウインドウの城でネクロードにより召喚される。攻撃方法は、ジャンプして全体に覆いかぶさるものと、細長い手で前列の単体を攻撃する物理攻撃がある。また全体へ白い火の球を放つ魔法攻撃もある。間に強く、眠りと毒と致死は無効。攻撃回数は2回。火と聖の属性の攻撃が弱点。

## ■ペストラット(ボス敵) 【幻想II】

チャコを追って入ったトゥーリバーの地下  
水路の奥に出現する、巨大なネズミの  
モンスター。攻撃方法に、突進してキャラ  
を突き飛ばす物理攻撃、緑の毒霧を吐き  
出すもの、地面を爆発させて尖った槍を  
出す攻撃がある。眠りと毒に強く、致死  
は無効。攻撃回数は2回。弱点は弱にな  
し。

## ■ペルシャランプ(交易品) 【幻想I・II】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董  
品として売れる。

## ■ほうれん草のなえ(アイテム)【幻想II】

畑用アイテム。トニーに渡すことにより食  
材「ほうれんそう」となる。

## ■ほえ猛る声の組合(団体名)【幻想II】

ハルモニア神聖国で火薬と銃の製造方法  
を知る者たちによって作られたギルド。  
銃の製造や販売を目的としているのでは  
なく、銃を使っての要人暗殺や警護など  
を行っている。ハルモニア神聖国の配下  
ではなく、童洞騎士团のようにある程度  
独立した戦力を持つ組織。クライブ、エル  
ザ、ケリィはこのトップガンナーである。

## ■ほえたける紋章(紋章) 【幻想II】

モンスターを怒り状態にパワーアップする。  
バドのみが所有している紋章。

## ■ほたるの紋章(紋章) 【幻想II】

敵がこの紋章をついているキャラクターを  
優先的に攻撃てくる。ティント方面へ向  
かう山道に出現する「フライリザード」から  
入手など。

## ■炎のかべの札(アイテム) 【幻想II】

モンスター横1列に150ダメージ。序盤に登  
場するボス戦、特に火が弱点の「ダブルヘ  
ッド」などに使うと有効。

## ■炎の竜の紋章(紋章) 【幻想II】

ダメージ2倍、自分も1/2ダメージを受ける。  
ザムザのみが所有している紋章。火封じの  
紋章と合わせて使用すれば、自分はダメー  
ジを受けないので効果的。

## ■本(交易品) 【幻想II】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋  
では売れない。

## ■ボーンドラゴン(ボス敵) 【幻想II】

テレーズとともにに向かったグリンヒル市内  
で、ユーバーによって呼び出される骨だけの  
ドラゴン。キャラをかみ砕くような物  
理攻撃が脅威的なダメージを誇る。上空  
から炎の球を無数に落とす魔法と、青い  
炎を吐き出す全体魔法もある。火、闇には  
強く、雷には無敵。眠り、毒、致死は  
無効。攻撃回数は1回。風、聖、盾の属  
性が弱点。

## ■防具屋(職業) 【幻想I・II】

鎧や盾などの防具を売買する場所。売っ  
ている物は場所によって変わる。またほ  
りだしものを売ることもある。

## ■牧場(本拠地施設) 【幻想II】

ユズを仲間にすると、庭に牧場を作る。  
各地で売っている家畜を持ってくると、こ  
こで世話をしてくれる。成長した家畜は  
レストランの食材として使える。

## ■ボナバルト(ボス敵) 【幻想II】

リューベの村にいるミリーのベット。ツァ  
イの家への山道へと逃げ込んだため、ミ  
リーとともに探すことになる。森の奥で見つ  
け出されると、突然襲いかかってくる。口か  
らキャラクターを体のなかに吸い込む攻  
撃をしてくる。雷に強く、致死は無効。攻  
撃回数は1回。弱点は火の属性の攻撃だ。

## ■ほんさい(アイテム) 【幻想I・II】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

## ■ボイズンモス(ボス敵) 【幻想II】

トラン共和国への森の奥に出現する、巨  
大な蛾のモンスター。前作データをロー  
ドしている場合のみ発生する、英雄イベ  
ントで出現する。ワーム2が成長し、この  
モンスターと連続戦闘になる。触角から  
放つ電撃魔法と金色の花粉をばらまく毒  
の魔法の攻撃力は大きい。物理攻撃も、  
上空に持ち上げられ落とされるというも  
ので、ダメージは大。眠りに強く、毒と致  
死は無効。攻撃回数は2回。

## ■ポタージュ(レシピ) 【幻想II】

レシピNO.6。ハイ・ヨーが最初から持つ  
ているレシピで、食材にじゃがいもがあ  
れば料理できる。

## マ 行

## ■マクシミリアン騎士団(団体名)【幻想I】

マクシミリアンが創設し、赤月帝国時代に  
トラン共和国で活躍していた騎士団。か  
つて王国軍の攻撃に苦労する都市同盟軍  
に対し、赤月帝国に無断で手を貸したた  
め、解体されてしまった。

## ■魔守の石(アイテム) 【幻想II】

使ったキャラの魔守の能力値が1~3アッ  
プする。敵から受ける魔法ダメージが小さ  
くなる。

## ■またたきの手鏡(アイテム) 【幻想I・II】

フィールド上から一瞬で本拠地へ戻れるア  
イテム。グレッグミンスターでレバントに会  
見した際にもらえる。もとは前作主人公が、  
港町ティエンにいる帰還魔法の使い  
手、ヘリオンからもらったもの。

## ■瞬きの紋章(紋章) 【幻想II】

テレポートで攻撃する魔法が使える。武器  
には宿せない魔法紋章。ビッキーが最初

から宿している固有紋章である。ロッカ  
の里のハンゾウの屋敷の前にいる人に話  
しかけて入手できる。

## ■マチルダ騎士団(団体名) 【幻想II】

ロックアックスを本拠地とする都市同盟唯  
一の騎士団。都市同盟の北部を騎士団の  
領地として認められている。マチルダ騎  
士団は大きくて3つの軍團によって構  
成される。カミューが指揮していた赤騎  
士団、マイクロフトの青騎士団、そしてゴ  
ルドーの白騎士団である。マチルダ騎  
士団全体の指揮官はゴルドーが兼任してい  
た。

## ■マチルダ騎士団領(地名) 【幻想II】

都市同盟に存在する唯一の騎士団、マチ  
ルダ騎士団の所有する都市同盟の北方の  
領地。都市同盟でも各市国と同等の発言  
権を持つ。ハイランド王国が侵攻した時  
点でのマチルダ騎士団長はゴルドー。だ  
がゴルドーは、都市同盟への盟約より自  
分の領地のみに関心があり、ハイランド  
王国が直接騎士団領を攻めてこなかった  
ことから、ミューズ陥落後もハイランド王  
国に対抗することはなかった。そのこと  
が原因で部下のマイクロフト、カミューが  
離反し、騎士団の半数がマチルダ騎士団  
を離れる。その後ハイランド王国と同盟  
を結び、新同盟軍と戦うが敗れる。新國  
家誕生後はマイクロフトとカミューが騎士  
団を立て直すことになる。

## ■マッシュ・シルバーバーグ(人物)【幻想I】

継承戦争時、師であり、叔父であるレオ  
ンとともに帝国軍で活躍していたが、カレ  
ンカの虐殺事件後は、セイカの村で隠遁  
生活を送っていた。このとき小さな塾を  
開き、アップル、シュウに師事している。  
その後、妹オデッサの死を知り、その志  
を継ぐため、トラン解放軍に参加。彼の  
立てた軍略の数々は、帝国軍を追いつめ、  
トラン解放軍を勝利に導く。だが、最  
後の戦いを前にして、帝国軍のスパイで  
あったサンチェスに刺され、重傷を負っ  
てしまふ。そしてトラン解放軍の勝利の報  
を聞き、永遠の眠りについた。

## ■窓職人(職業) 【幻想I・II】

限られた一族がその技を受け継ぐ希少な  
職業。前作で登場した窓職人のウインドウ  
は今回登場する窓職人のテンコウとは遠  
縁にあたる。テンコウを仲間にしたあと  
に、本拠地で話しかけると、画面上のウ  
インドウのデザインを変更できる。ただし  
変更できるデザインの種類は、テンコウに  
渡したアイテムのまどセットの数だけ。

## ■まどセット(アイテム) 【幻想I・II】

ウインドウ変更アイテム。1~7まであり、テ  
ンコウに渡すことによって、ゲーム中のウ  
インドウの種類を変更できる。

## ■魔の石(アイテム) 【幻想II】

使ったキャラの魔の能力値が1~3アップ

する。魔の値が高いほど、魔法使用回数、敵に与えるダメージが大きくなる。

#### ■守りの霧の札(アイテム) 【幻想II】

各キャラ3ターン、20%の確率で魔法をはじく。魔法を使ってくるボス戦で使いたい。「守りの天がい」が使えるようになるまでは、これが魔法防御の主力となる。

#### ■守りの天がいの札(アイテム) 【幻想II】

パーティ全体が1度だけ100%魔法をはじく。全体攻撃の魔法を使ってくる敵に非常に有効。特に土の紋章を宿したキャラがパーティにいないときは、このアイテムを必ず装備させておきたい。

#### ■マヨネーズ(交易品) 【幻想II】

交易システムと料理の調味料用アイテム。香辛料。

#### ■魔力強化の紋章(紋章) 【幻想II】

魔守の能力値を半分にして、その半分(減少ぶんの半分)を魔の能力値に足す。トゥーリバーの紋章師のぼりだしもで入手など。

#### ■魔力吸いの紋章(紋章) 【幻想II】

攻撃を1回当てるごとに、20%の確率でレベル1の魔法使用回数が1回復。命中率は15%。武器にしか宿せない紋章。シンダル遺跡の宝箱で入手など。

#### ■丸い石板(アイテム) 【幻想II】

シンダル遺跡の扉を開けるために使う。

#### ■まんがんぜんせき(レシピ) 【幻想II】

レシピNO.40。料理勝負でジンカイ(12戦目)に勝つと手に入り、食材にトマト×3、牛肉×2、豚肉×2、えび×3があれば料理できる。

#### ■ミートパイ(レシピ) 【幻想II】

レシピNO.13。コボルト村の村長の家にいるコボルトからもらう。食材に牛肉があれば料理できる。

#### ■身代わりじぞう(アイテム) 【幻想I・II】

戦闘不能時、自動的にHPが最大値の50%まで復活。特にボス戦で重宝する。

#### ■見切りの紋章(紋章) 【幻想I・II】

突き返しの出る確率が1.5倍になる。守護神を完成させて入手など。

#### ■ミストレイド(男/女)(ボス敵)【幻想II】

霧の魔物が住むという燕北の峠に出現する煙のような姿のモンスター。男と女の姿に変化し、その姿によって攻撃などの特徴が変化する。男は物理攻撃を仕かけてくる。火が弱点で、物理攻撃や眠りに強く、毒、致死は効果がない。女は眠りに強く、毒や致死は無効。雷属性の全体魔法と、全体に霧を吹きかけるような物理攻撃を仕かけてくるのが特徴。

#### ■水の紋章(紋章) 【幻想I・II】

回復魔法が多い、水の魔法が使える。武器に宿せる魔法紋章。トゥーリバーの紋章師から入手など。

#### ■乱れ竜の紋章(紋章) 【幻想II】

乱れ打ちで通常の2倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能だが、怒り状態なら無制限に使用できる。オウランのみが所有している紋章。怒りの紋章、げき怒の紋章と組み合わせて、怒り状態に。さらにどりょくの紋章とともに使用して、攻撃力を大幅に上げるという手が効果的。

#### ■ミューズ市(地名) 【幻想II】

都市同盟の盟主であるミューズ市国。その中心がミューズである。ジョウストン都市同盟の結ばれたジョウストンの丘があり、そこにある会議場で各市国との協議を開く。都市同盟のなかでも最も栄えている都市で、各施設も充実している。市長は前市長ダレルの娘であるアナベル。女性であるというのは彼女の障害にならず、見事な行政手腕を発揮する。しかし地理的にハイランド王国に接していることと、政治的にも都市同盟のまとめ役として重要なために、ハイランド王国の最初の攻撃目標となる。そして都市同盟の足並がそろわぬうちにハイランドの攻撃にさらされたうえに、アナベルが暗殺され陥落する。占領後にルカはここに獄の紋章を移し、この街の住人を紋章への生け贋とした。結果、この街の多数の住人が殺されることになった。新同盟軍が勝利し、新国家建国後は、ミューズの法に従いファッチャーが市長となる。

#### ■民族いしょう(交易品) 【幻想II】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

#### ■むさび(種族名) 【幻想II】

見た目はかわいいのだが、基本的には人に害をなすモンスターとして認識されている。しかしごくまれに、ムクムクのように人の言葉を解し、人に好意的なむさびもいる。

#### ■むさび5攻撃(協力攻撃) 【幻想II】

マクマク、ミクミク、ムクムク、メクメグ、モクモクの5匹のむさびがそろってできる協力攻撃。むさび5匹で敵を持ち上げていき、どこかへ飛ばしてしまう。攻撃が失敗したときは敵が持ち上がりず、むさびたちは困って逃げ出す。90%の確率で敵1体を即死させる。即死効果無効の敵でも、3%の確率で即死させることができる。

#### ■むてきスマイル(アイテム) 【幻想II】

協力攻撃の美青年攻撃が、敵1体に2倍のダメージ、40%の確率で即死状態へとパワーアップする。フリック、マイクロトフ、カミューが装備可能。ミニゲームきこりの

結び目の参加料5000ポッチのとき、1位になるともらえる賞品のひとつ。

#### ■めおと攻撃(協力攻撃) 【幻想II】

フリード・Yとヨシノの協力攻撃。ふたりで向かい合ってフリード・Yが敬礼、ヨシノがうなずいてから一緒に攻撃する。敵1体に2倍のダメージを与え、攻撃後にヨシノがアンバランスになる。

#### ■女神ぞう(交易品) 【幻想I・II】

道具屋で骨董品として売れるアイテム。

#### ■目安箱(本拠地施設) 【幻想II】

本拠地2階のエレベーター脇にある箱。仲間からの主人公に対する意見や手紙などが入っている。手紙の差出人はランダムで決定される。

#### ■モート(アイテム) 【幻想II】

エルザがほえ猛る声の組合から盗み出したガンのひとつ。ギルドの裏切りを示す“月”的称号を持つ。エルザはこのガンでクライドとの最後の対決を行う。

#### ■もぐらたき(ミニゲーム) 【幻想II】

トニーを仲間にすると、トニーの畑で遊べるようになる。内容は、穴から出てくるモグラを叩いてポイントを得るというもの。お手つきと山ねずみを叩くとペナルティー、3回のペナルティーでゲームオーバーになってしまう。クリアすると賞品のアイテムがもらえる。

#### ■もずの紋章(紋章) 【幻想I・II】

相手に威嚇落としを仕かける。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率は-5%。カスミのみが所有している紋章。

#### ■森の村(地名) 【幻想II】

グリンヒル領内の西にある村。都市同盟領、最大規模の森である、深き森のそばにある。そのためかさまざまな動物が捕れ、毛皮などがここでの交易所では安く手に入る。また動物だけではなくグリフォンなどのモンスターもたまに見かける。実際に一匹のグリフォンが傷つきこの村に降りてきて村を騒がせた。深き森に住む守人のエイダがこのグリフォンを殺すことに対抗したために森の村の住人と衝突するが、主人公とききみみの封印球により、事なきを得た。また良質の粘土が取れることでも有名である。

#### ■守人(職業) 【幻想II】

深き森で暮らし、森と森に住む動物を乱伐や乱獲から守っている。守人の職に就いているのは深き森のエイダだけ。エイダは父から守人の職を継いだ。

#### ■紋章師(職業) 【幻想I・II】

封印球にある紋章を人の体に宿す、あるいは人に宿してある紋章を再び封印球に封印できる技術を持つ者たちをさす。封印球の販売なども行っている。

**■モンスター使い攻撃(協力攻撃)【幻想II】**  
バドとLサイズモンスターふたりの協力攻撃。バドが攻撃を命令すると、モンスターが敵に突撃する。敵1体に1.5倍のダメージを与え、味方モンスターが怒り状態になる。

### ■門の紋章(紋章) 【幻想I・II】

異世界との門を開く能力を持つ。門の紋章は、表(出口側)と裏(入口側)のふたつにわかれしており、その所有者もふたりにわかれ。表はトラン解放戦争で倒れた宮廷魔術師ウインディが所持していてその後は不明。裏を所有しているのは、魔術師の島に住む占星師レックナートである。

### ■門の紋章戦争(出来事) 【幻想II】

一般の人々がいうトラン解放戦争のこと。歴史家たちの記述では、歴史的見解が赤月帝国、トラン解放軍側のどちらかに片寄ることを避けるため、正式にこう名づけられている。

## ヤ 行

### ■焼きざかな(レシピ) 【幻想II】

レシピNO.21。トゥーリバー市の地下水路の「マッドシャーク」から入手。食材に白身の魚×2があれば料理できる。

### ■やきにく(レシピ) 【幻想II】

レシピNO.29。マチルダ騎士団への抜け道にいる「ナメゾンビ」から入手。食材にキャベツ、牛肉×2があれば料理できる。

### ■やくそく(アイテム) 【幻想II】

シンダル遺跡に眠っていたお宝。過労のため倒れたヒルダの病気を治し、シンダル族の伝える「大切なもの」の本当の意味をアレックスに気づかせることになる。

### ■約束の石板(本拠地施設) 【幻想I・II】

主人公が新同盟軍を結成したときにレックナートから送られた。本拠地ではレックが石板を管理している。ルックに話しかけると、そのとき仲間になっている108星が確認できる。

### ■約束の地(地名) 【幻想II】

ユニコーン少年兵部隊にいた主人公とジョウイが、ラウドに追いつめられて崖から飛び降りるときに、近くの岩に印をつけて再会を約束した。天山の峠のこの岩に印がある場所が約束の地である。

### ■優しさのしづく札(アイテム) 【幻想II】

パーティキャラひとりのHPを完全回復。強力な攻撃を仕かけてくるボス(「ボーンドラゴン」や「ルカ・ライト」など)と戦う前にはぜひ装備させたい。

### ■優しさの流れの札(アイテム) 【幻想II】

パーティ全員のHPを300回復。強力な全体攻撃を仕かけてくるボス戦で使いたい。

特に「ルカ・ライト」の攻撃はかなり強力なため、パーティ全体を回復することのできるアイテムがあると、かなり展開が楽になる。

### ■宿屋(職業) 【幻想I・II】

料金を払うことで宿に泊めてくれる。泊まると体力、魔力が回復する。料金は泊まる人数と街によって異なる。また宿帳に記録することで、データのセーブが可能。

### ■山ねずみ(種族名) 【幻想II】

複数の目を持ち、小さいのに人を丸飲みできるほど広がる口を持つ山ねずみ。ミリーがペットにしているが、本来は人になつくものではない。ミリーはボナパルトが小さいときに、どこかの巣穴にいるところを捕まえて強引にペットにした。たまにミリーはボナパルトの口の中で眠っている。その感触はサラサラで、温度は人肌程度らしい。

### ■山ねずみの紋章(紋章) 【幻想II】

ボナパルトをけしかけ、通常の2倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能。ミリーのみが所有している紋章。

### ■闇の紋章(紋章) 【幻想II】

生と死を司る紋章の眷族、死の魔法が使える。武器には宿せない魔法紋章。ロックアックスから帰還後のサウスウンドウの紋章師などから入手できる。

### ■友情の紋章(紋章) 【幻想II】

攻撃力が(仲間人数/2)増加する。武器にしか宿せない紋章。サウスウンドウの東側の盆栽の右から2番目を調べて入手など。

### ■ユニコーン(種族名) 【幻想II】

角を持った美しい馬であり、高い知能と誇り高い魂を有する精靈に近い存在。汚れを嫌い、その身に触れる許されるのは清らかな乙女だけである。生息数は少なく、基本的にひとつの森に1頭しかいない。その姿を確認した者はほとんどなく、伝説やおとぎ話上の生き物だと思われていた。新同盟軍に参加しているジーグフリードはこの種族である。

### ■ユニコーン少年兵部隊(団体名)【幻想II】

主人公とジョウイが入隊した部隊。キャロの街をその訓練所として、ラウド隊長のもと少年兵を鍛えていた。ルカとラウドの陰謀により、主人公とジョウイを除く隊員は天山の峠で全滅した。

### ■弓攻撃(協力攻撃) 【幻想II】

キニスン、エイダ、スタリオンのうち、ふたりがいればできる協力攻撃。ふたりが前に出て並び、弓矢の乱れ撃ちをする。敵全体に0.5倍のダメージを与える。

### ■傭兵隊の砦(地名)

ピクトールとフリックたちの砦。雇い主はミューズのアナベルで、対ハイランド軍のために組織された。休戦協定が結ばれたあとは仕事が少なく、資金面が苦しい現状が続いている。皆に堂々と掲げられている傭兵隊のシンボル、隊旗はピクトール自身がデザインし、描いたもの。本人によれば獅子の旗らしいが、どう見ても熊にしか見えない。

### ■ヨシア(人物)

竜洞騎士団の団長。27の真の紋章のひとつ、竜の紋章の継承者。解放戦争当初は中立を守っていたが、旧知の仲であるハンフリーの説得により、トラン解放軍に力を貸すことを決意する。ヴァンサンの心の友である。

### ■夜の紋章(紋章)

夜の領域に住む者たちを司る紋章。星辰剣はこの紋章が体現したものである。トラン共和国のクロン寺にある過去の洞窟、その奥で眠っていた星辰剣をピクトールが手に入れ、所有者となっている。

## ヲ 行

### ■ラーメン(レシピ)

レシピNO.30。料理勝負でアントニオ(7戦)に勝つと手に入り、食材に豚肉、えびがあれば料理できる。

### ■ライバル攻撃(協力攻撃)

バレリアとアニタの協力攻撃。アニタとバレリアが敵に同時に乱れ突きを放つ。途中でバレリアが下がり、アニタの攻撃が切れたところでバレリアが突き抜けるようにフィニッシュする。敵1体に3倍のダメージを与える。攻撃後にバレリアがアンパンスになる。

### ■雷鳴の紋章(紋章)

雷の紋章の上位紋章。武器にも宿せる魔法紋章。ロックアックス解放後、ナナミが倒れた場所の奥にいる兵士から入手など。

### ■ラウド(ボス敵)

主人公とジョウイが所属していたユニコーン少年兵部隊の隊長。出世のために、自らの部隊を犠牲にする。キャロの街でナナミと会ったあとに、兵士と戦い続けていると出現。どんなことをしても倒せない。

### ■ラウラの札屋(本拠地施設)

ラウラを仲間にすると本拠地に店が開く。封印球を持っていくと、紋章の魔法と同じ効果を持つお札を作ってくれる。

### ■らくがき(交易品)

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

### ■洛帝山(地名)

マチルダ騎士団領内の街道の村の北にある山。普段から霧に覆われていて、人が登るのは困難。一時期、この山で竜の鳴き声や竜の影を見たという噂が流れた。その噂を聞いた、もと竜騎士フッチの友達ケントが洛帝山にひとりでいき、あとを追った主人公やフッチたちはそこで竜の卵らしき物を発見する。しかもその卵がかえり、竜が生まれるが、その姿形が今までのどんな竜とも違うので、竜と断定することはできなかった。しかしこの生き物をフッチはブライトと名づけて、面倒を見ることにした。

### ■ラダトの街(地名)

### 【幻想Ⅱ】

サウスウェンドゥ領内の東にある港町。この港はデュナン湖方面ではなく、川を下ったトラン方面にいく船が多い。街には船での通行の安全のために水門があり、緊急時にその川の水量を調節できる。南方の国と貿易商を営んでいたシユウも、貿易が盛んなラダトに屋敷を構えていた。街としては貿易で人の出入りが激しいためか栄えており、大きな料亭もある。

### ■リッチモンドの探偵事務所(本拠地施設)

### 【幻想Ⅱ】

リッチモンドを仲間にすると、彼は本拠地で探偵業を営む。仲間にする方法や仲間にに関する情報の調査をしてくれる。ひとつの情報の調査が終わるまでに約10分かかる。

### ■リューベの村(地名)

### 【幻想Ⅱ】

都市同盟ミューズの領地の東にある村。ピクトールの傭兵隊が物資の一部をここから調達している。この村で主人公はアシリたち族の一団と出会う。この村の奥には森が広がっているが、その森でキニアンとシロが狩りをして暮らしている。さらに森の中にある小屋をツヴァイが仕事場兼居住用に使っている。

### ■竜(種族名)

### 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

この世界でも最強の存在のひとつである竜。もともと竜は、この世界ではなく平行世界のひとつ、「翼と鱗の世界」からきた生き物。竜の紋章の力によって、この世界に留まっているため、竜の紋章を持つ竜騎士団長が死ぬと、竜も死滅してしまう。本来、竜はこの世界では竜の聖地といわれるトラン共和国の竜洞でしか生まれない。

### ■りゅういんこうろ(アイテム)【幻想Ⅰ・Ⅱ】

戦闘中のみ使用でき、全員のHPを50ずつ回復させる。何度も使用可能。守護神イベントでのみ入手できる。

### ■竜口の村(地名)

### 【幻想Ⅱ】

ティント市国とトゥーリバー市国を隔てる灯竜山の、トゥーリバー側の出口がこの村。この村の住人は灯竜山の山賊とはそ

### 【幻想Ⅱ】

れほど凶悪ではなく、逆に彼らの世話になっている人もいる。ネクロードとの対決の前に戦いから逃げることを選択した場合、この村でショウが待っていて主人公に説教をするイベントが発生。さらに逃げた場合、ここでゲームが終了する特殊エンディングもある。

### ■流水の紋章(紋章)

### 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

水の紋章の上位紋章。武器にも宿せる魔法紋章。宿すと「母なる海」が使えるようになる。グレッグミンスターの紋章師のほりだしものなどで入手。

### ■竜洞(地名)

### 【幻想Ⅰ】

竜騎士団の本拠地にある、世界で唯一竜が生まれる洞窟。ごくまれにここ以外で生まれる竜が存在するが、その竜をはぐれ竜と呼ぶ。

### ■竜洞騎士団(団体名)

### 【幻想Ⅰ】

騎馬の代わりに竜に乗って戦う騎士団。その強力な力ゆえに、赤月帝国時代から自治権を認められていた。竜洞騎士団にはその身分に9つの階級がつけられる。最高位の1位は竜の父と呼ばれ、伝説上の存在であり、実質的には空位。実質上の指揮官は第2位の騎士団長ヨシア。現在その地位を剥奪されているフッチは、第9位の騎士見習いだった。戦闘の際には、竜の紋章の持ち主が死ぬとすべての竜が死んでしまうため、ヨシアではなく、第3位の副団長が指揮を執ることになる。フッチが竜洞を去ったのは騎士団の捷で、竜を失った者は騎士の資格を失い、竜洞を去らねばならないため。

### ■竜洞騎士団領ゴーヤ(地名)【幻想Ⅰ】

竜洞を抜けた先にある竜洞騎士団の砦。もと竜騎士見習いフッチの故郷でもあるが、竜を失ったことでこの地には帰れないくなっている。

### ■竜の紋章(紋章)

### 【幻想Ⅰ】

竜洞騎士団長ヨシアが所有している、竜たちを率いる力を持つ紋章。竜の紋章は代々、竜洞騎士団長が受け継いできたもの。「27の真の紋章」を持つ者は不老の身(寿命で死ねない)となるため、紋章の継承が行われるのは不慮の事故か、騎士団長が自ら死を望んだ場合のみ。

### ■ルカ・ブライト(人物)

### 【幻想Ⅱ】

ハイランド王国アガレス・ブライトの息子。少年時代に受けたトラウマにより、父親、そして人間に対して異常なほど憎悪を感じながら育ち、戦闘での残酷な行動、鬼神のごとき戦いぶりからハイランドの狂皇子と呼ばれている。軍を掌握をしたルカは、アガレスの結んだ休戦協定を破棄して都市同盟との戦いを開始。近辺の村を焼き払い、ミューズを占領すると、ルカは獣の紋章をミューズに移す。そして市民の血を獣の紋章に注ぎ、その力を解放しようとする儀式を行い始める。ルカの

最終目的は、領土の拡大や権力のためではなく、忌まわしい記憶のもとであるこの地の人間と大地を、すべて灰燼へと導こうとしていたのだ。だが、ルカは新同盟軍をあと一步というところまで追いつめながらも、義弟であるジョウイの策略により、主人公に打ち取られて死亡する。

### ■ルカ・ブライト(ボス敵)

### 【幻想Ⅱ】

ハイランド王国の皇子で、実質的な指導者。王国軍の中核である白狼軍を率い、各地で残酷な暴挙を繰り返す。その行動と戦闘での勇猛果敢さから「狂皇子」と呼ばれている。ルカ・ブライト包囲網が失敗したあと、夜襲をかけるルカを森のなかで待ち伏せて戦闘となる。この戦闘は少し特殊で、フック、ピクトール、主人公を中心とした3つのパーティが順に戦うことになる。すべての魔法に強く、眠りと致死は無効。炎の竜をまとった横または縦1列の攻撃と、3連続切りは脅威。なるべく万全の態勢で戦いに臨みたい。

### ■ルシア(ボス敵)

### 【幻想Ⅱ】

都市同盟の西方にあるグラスランドに住むカラヤ族の族長。かつて族長だった父をテレーズの父アレクに暗殺され、それ以来テレーズ、そして都市同盟を恨むようになる。本拠地、グリンヒルの森、皇都ルルノイエと3度戦うことになり、戦うごとにパワーアップしていく。眠りに強く、致死は無効。基本は火の魔法とムチの物理攻撃。3度目の対決のときは、さらに炎の輪を無数に飛ばす魔法と火の魔法攻撃が追加され、攻撃回数も3回になる。なお、主人公を暗殺にきたルシア(1度目の対決)は無理に倒す必要はない。

### ■ルルノイエ(地名)

### 【幻想Ⅱ】

ハイランド皇国の首都がこのルルノイエ。広大な面積を有する城と城下町からなる。ただしゲーム中では、城下町には入れない。王城は広大で、ジョウイ・ブライトが兵の士気高揚の芝居を行った城下を一望できるテラス、アガレス暗殺の舞台となつた場所など、数多くの部屋がある。そして皇族の婚儀や戴冠式など重要な儀式を行う場所の床には、大きな紋章が描かれている。これこそが建国の際にハルモニアの神官長から与えられた獣の紋章である。

### ■レオナの酒場(本拠地施設)

### 【幻想Ⅱ】

本拠地でレオナが経営する酒場。主人公のパーティの変更をここで行える。

### ■レオの紋章(紋章)

### 【幻想Ⅱ】

爪系統武器のキャラ専用。特殊攻撃でダメージ1.5倍。魔と魔防の能力値が-50。トゥーリバーの紋章師から入手など。

### ■レオン・シルバーバーグ(人物)

### 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

繼承戦争時に、バルバラッサのそばにいて、勝利に貢献した名軍師。歴史的には都市同盟の悪行として名高い「カレッカの

虐殺」は、彼の策によるもの。戦いに勝利したのち、宮廷にウインディが出入りするようになったのを見たレオンは、未来を予知するようにカレッカの村に隠遁。その後、解放戦争が終盤を迎える、戦局がトラン解放軍に傾き始めたころ、トラン解放軍に参加する。それから3年後、彼のもとを訪ねてきたジョウイの考えに傾倒し、その力を振るう。ちなみにカレッカの村を隠遁の場所に選んだのは、人がいないという理由から。決して自らの策に対して感傷的になったわけではない。

#### ■レオンの手紙(アイテム) 【幻想Ⅱ】

ルカ・ブライトの夜襲を予告したレオンからの密書。ルカ・ブライトとの決戦前にシユウのもとへ届けられる。決戦前にリドリーが王国軍に捕らえられている場合はリドリーから、そうでない場合はレオンが直接届けにくる。

#### ■レストラン(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

ハイ・ヨーを仲間にすると、本拠地にレストランがオープンする。ハイ・ヨーに渡したレシピと食材、調味料からさまざまな料理を作れる。またここでは、料理勝負のイベントも発生する。料理勝負では食材と調味料の数は関係なく、持っているレシピと調味料の組み合わせの数だけ、料理を作れる。

#### ■烈火の紋章(紋章) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

火の紋章の上位紋章。武器にも宿せる魔法紋章。宿すと「最後の炎」が使えるようになる。グリンヒル解放後、教室の生徒から入手など。

#### ■レックナート(人物) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

門の紋章を継承し、世界のバランスを保つ使命を持つ門の一族のひとり。現在はトラン共和国の魔術師の島に住んでいる。門の一族は400年前に、門の紋章を手に入れようとしたハルモニア神聖国に滅ぼされている。その生き残りがウインディとレックナートだったが、ウインディもトラン解放戦争で命を落とし、レックナートは門の一族の最後のひとりとなった。

#### ■レッドペッパー(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システムと料理の調味料用アイテム。香辛料。

#### ■レナンカンプ(地名) 【幻想Ⅰ】

グレッグミンスターに近く商店の盛んな街。いい地酒があることでも有名。オデッサ・シルバーバーグが指揮していたころの解放軍のアジトがこの地下にあった。からくり師を目指すメグの故郷でもある。

#### ■レブランの鑑定屋(本拠地施設) 【幻想Ⅱ】

レブランを仲間にすると、本拠地に開かれる鑑定屋。

#### ■ロープ(アイテム) 【幻想Ⅱ】

傭兵隊の砦から逃げるとき、ベランダから降りるために使うちょっと長めの丈夫なロープ。倉庫の整理を頼まれたときに入手する。

コボルトを乗せたまま敵に突撃する。敵1体に1.5倍のダメージを与える。

#### ■ロウソク(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

#### ■ロッカクの里(地名) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

バナーの村からグレッグミンスター方面に向かう林道の途中にある忍者の里。先の解放戦争で壊滅するも、現在は再建している。現在の頭領はハンゾウ、そして副頭領はカスミが務める。この里にはカスミが仲間にいる場合は城レベルが3、いない場合は城レベル4にならないと自由に出入りはできない。

#### ■ロックアクス(地名) 【幻想Ⅱ】

マチルダ騎士団の本拠地である城下町。天然の要害を利用した山城で高い城壁に囲まれ、攻めにくく城になっている。ゴルドーを倒したあとに、もう一度この城にやってきて、ゴルドーを倒した廊下の先にいくと、騎士がいる。彼に話しかけると、雷鳴の封印球を入手。さらに奥の執務室にいくと、ステーキレシピが手に入る。

#### ■ロックランド(地名) 【幻想Ⅰ】

グレッグミンスターの東にある田舎町。グレッグミンスターで商店を開くゴードンはこの町の出身。

## ワ 行

#### ■ワーム／ワーム2(ボス敵) 【幻想Ⅱ】

トラン共和国への森に出現するポイズンモスの幼虫。ワーム2は前作データをロードしている場合のみ発生する、英雄イベントで出現する。攻撃方法は、体ごと跳ねて中央縦の列を攻撃する直接攻撃と、おしりから電撃を放つ全体攻撃がある。眠りに強く、毒と致死は無効。攻撃回数は1回。

#### ■ワイン(交易品) 【幻想Ⅱ】

交易システム用アイテム。日用品で道具屋では売れない。

#### ■和えざら(交易品) 【幻想Ⅰ・Ⅱ】

交易システム用アイテム。道具屋でも骨董品として売れる。

#### ■技の石(アイテム) 【幻想Ⅱ】

使ったキャラの技の能力値が1~3アップする。攻撃の成功率、回避率が高くなる。

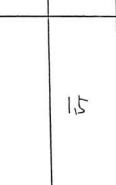
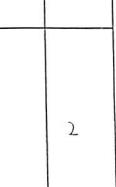
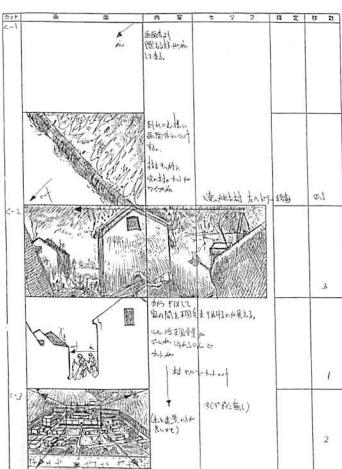
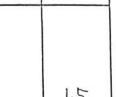
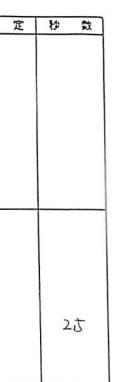
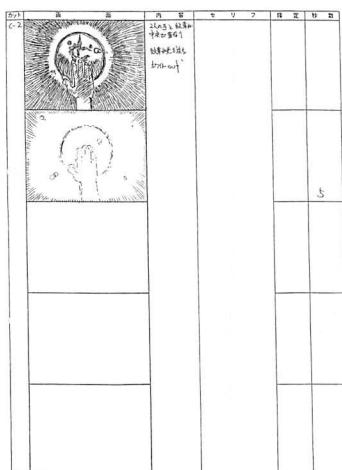
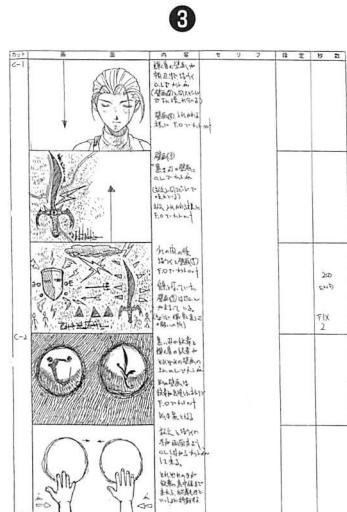
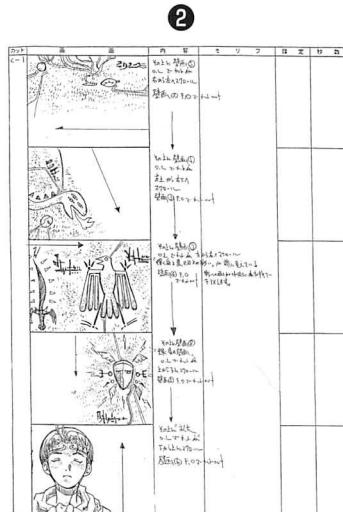
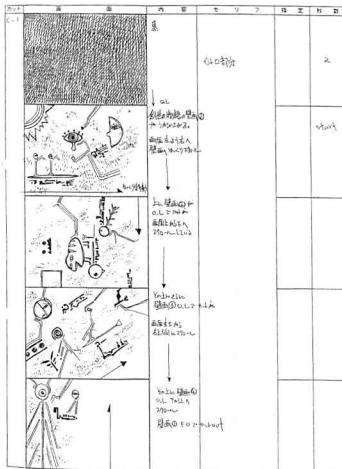
#### ■ワンワン攻撃(協力攻撃) 【幻想Ⅱ】

シロとゲンゲンかガボチャのどちらかがいるときにできる協力攻撃。ゲンゲンかガボチャがシロの上に乗り、肉をシロの前にぶら下げ、攻撃を指示、シロは上に

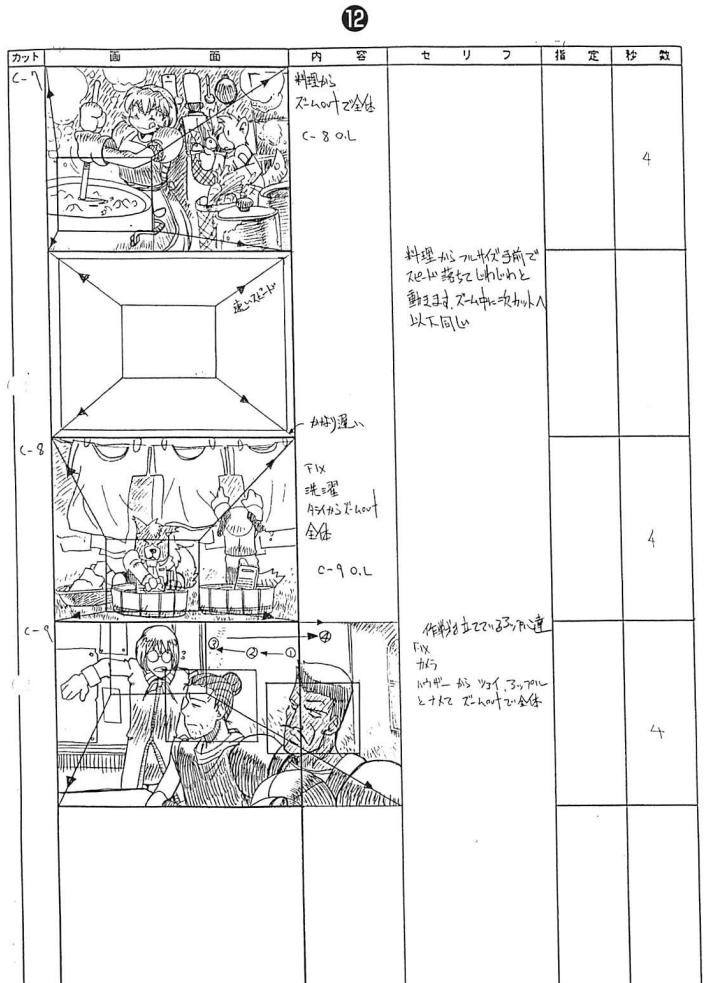
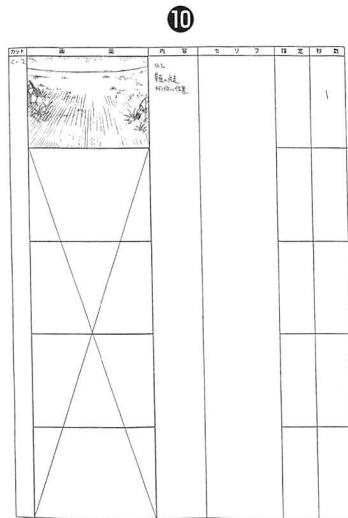
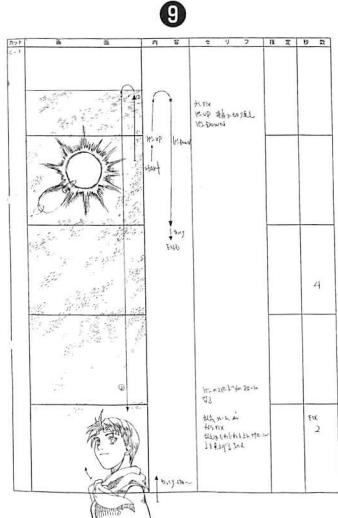
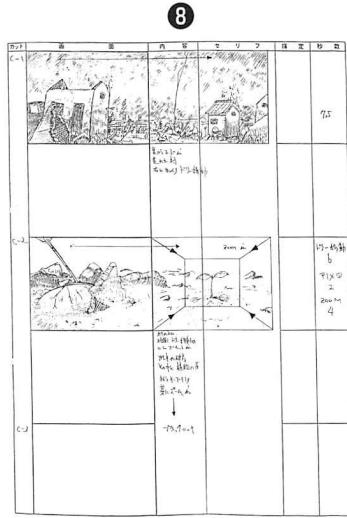
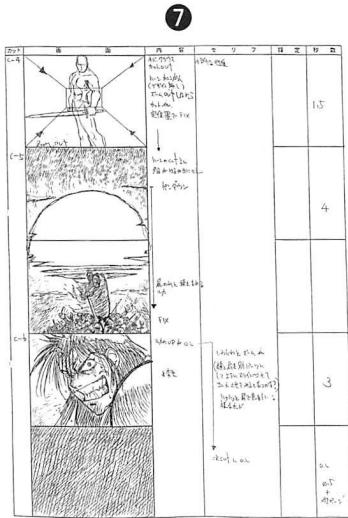
# 絵コンテ集

これから紹介する絵コンテは、オープニングやムービーシーン用に作られたもの。このコンテをもとに、実際の絵の制作や音楽との合成が行われた。実際のムービーとくらべて見れば、コンテの完成度がわかるのだ。

オープニング①

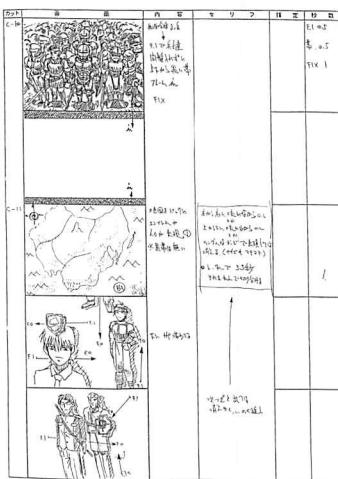


コンテではアガレスとジルが一緒に、実際のムービーではジルは兵士の背景と重なる。

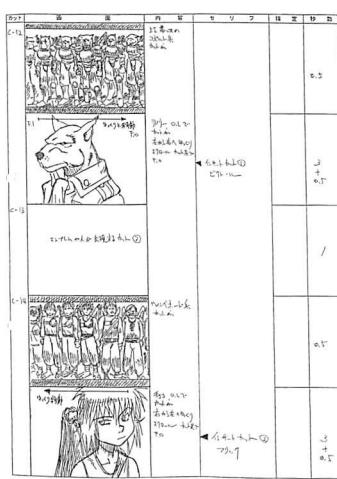


一番上の料理をするナナミの顔が楽しい。洗濯のシーンは横スクロールで動きを出すカットに変更された。

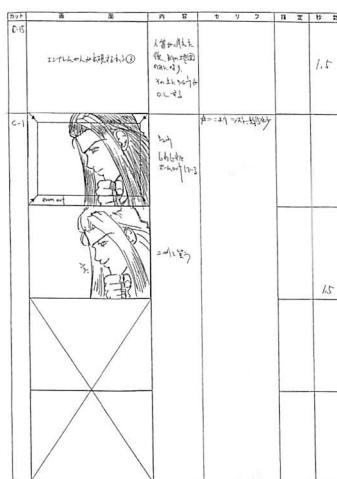
13



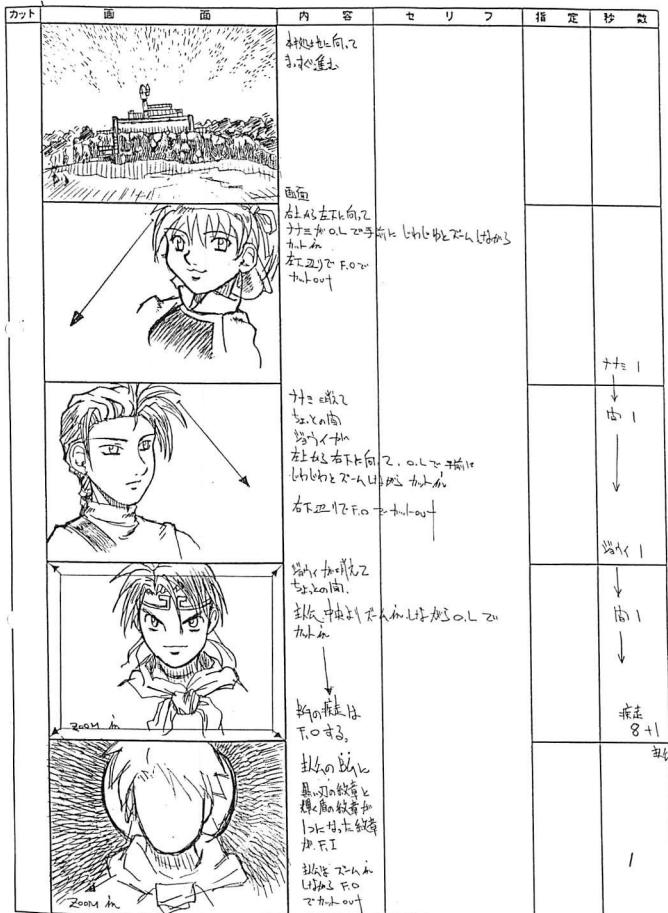
14



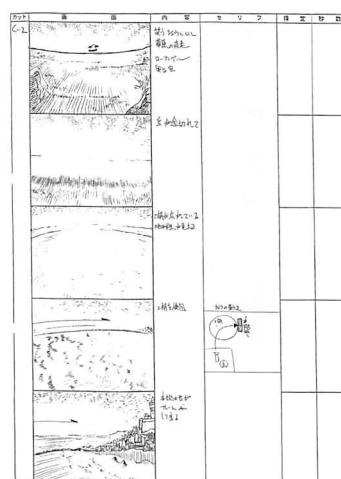
15



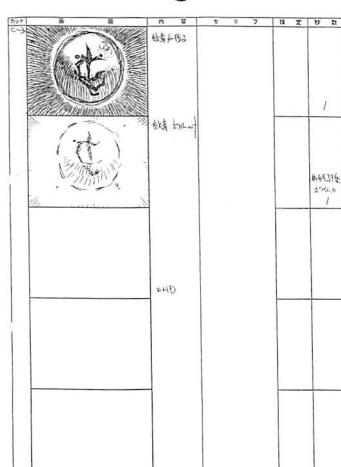
17



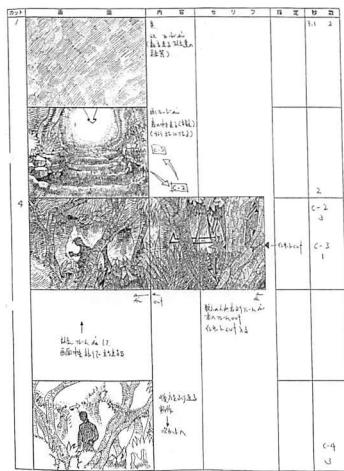
16



18



湖上の本拠地へカメラが動き、主人公・ジョウイ・ナナミと次々に登場。一番盛り上がるシーンだ。

**砦からの脱出**

# KONAMI OFFICIAL GUIDE

## パーフェクトシリーズ

# 幻想水滸伝®

GENSOSUIKODEN II

## 108星キャラクターガイド

1999年11月9日 初版発行  
2000年12月2日 5刷発行

発行 : コナミ株式会社

発売 : 株式会社新紀元社  
〒101-0054 東京都千代田区神田錦町1-7  
錦町一丁目ビル2F  
TEL:03-3291-0961  
FAX:03-3291-0963

郵便振替 00110-4-27618

制作 : コナミ株式会社 C P事業部／新紀元社編集部  
竹之内大輔／七瀬涼一／永住貴紀／草野巧／堀良江  
撮影 : 大塚成一  
デザイン・D T P : 株式会社明昌堂  
印刷 : 大日本印刷株式会社

ISBN4-88317-769-6 C0076

定価はカバーに表示しております。

Printed in JAPAN

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

“”, “KONAMI”, “幻想水滸伝”“幻想水滸伝II”はコナミ株式会社の登録商標です。  
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

参考資料：水滸伝(上)(中)(下) 駒田信二訳 平凡社／90分でわかる水滸伝の読み方  
鶴島俊一郎監修 かんき出版

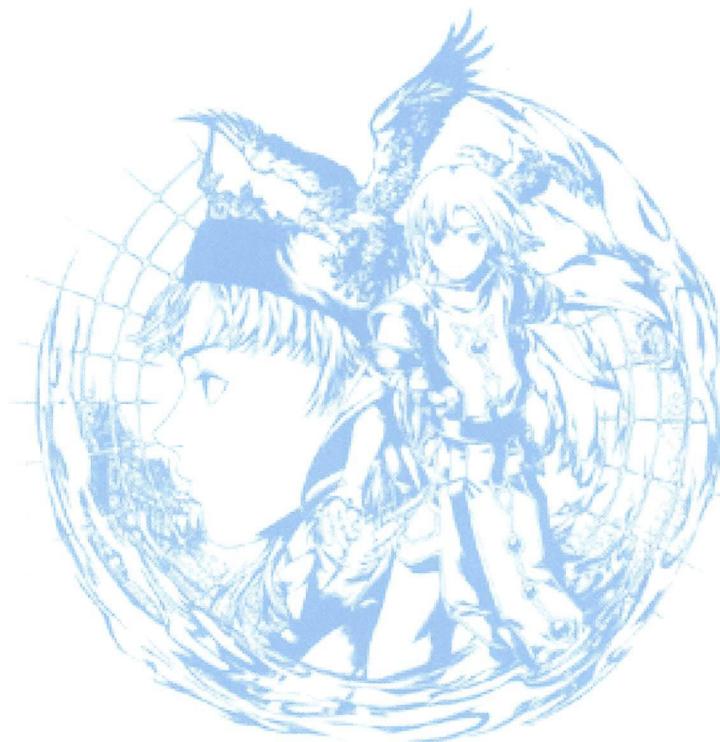
ゲーム内容についてのご質問には一切お答えできません。特に電話でのご質問はご遠慮ください。



発行 コナミ株式会社  
発売 株式会社新紀元社

# 幻想水滸伝<sup>II</sup>

GEN SOSUIKODEN II



“”, “KONAMI” 及び「幻想水滸伝」「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の登録商標です。  
“” 及びPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

## コナミ公式ガイド パーフェクトシリーズ

### 幻想水滸伝シリーズの本

#### 幻想水滸伝II 108星キャラクターガイド

定価:本体1800円(税別)

「幻想水滸伝II」に登場したすべてのキャラクターを網羅した、情報満載のガイドブック。描き下ろし4点を含む、イラスト紹介コーナーのほかスタッフインタビューなど、ファンにはうれしい1冊



#### 幻想水滸伝II パーフェクトガイド

定価:本体1600円(税別)

プレイステーション用RPG「幻想水滸伝II」の攻略本。システムから宿星たちを仲間にする方法までを徹底攻略。アイテムからモンスター、料理レシピまで各種データを分かりやすく解説



#### 幻想水滸伝 幻想真書VOL.1 2000年夏号

定価:本体1200円(税別)

「幻想水滸伝」シリーズをあつかった待望のファンブック。特集「Wリーダー(幻想水滸伝・主人公&幻想水滸伝II・主人公)」「シルバーバーグ家」ほか、「幻想水滸伝キャラクターガイド」「幻想名場面館」など内容充実の1冊



#### 幻想水滸伝 幻想真書VOL.2 2000年秋号

定価:本体1200円(税別)

「幻想水滸伝」シリーズファンブック第2号。特集は「幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士(キャラクター設定付き)」「主人公を支えた仲間たち(テッド・グレミオ・ジョウイ・ナンニ)」ほか「幻想水滸伝キャラクターガイド」など連載コーナーも充実



#### 幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士 ビジュアル&シナリオガイド

定価:本体1200円(税別)

PS用アドベンチャーゲーム「幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士」用攻略&ビジュアルガイド。ストーリー紹介のほか、グラフィック獲得100%を目指すための攻略フローチャートを完全紹介。



好評発売中

ISBN4-88317-769-6 C0076 ¥1800E



9784883177691

定価：本体1,800円(税別)

発行 コナミ株式会社  
発売 株式会社新紀元社



1920076018008

# 幻想水滸伝II

日版

家主

書店CD・096380

専用番号：004653

販売店番号：1007858

ISBN4-88317-769-6

書籍登録番号：1007858

販売店番号：1007858

書籍登録番号：1007858

販売店番号：1007858

書籍登録番号：1007858



“”、“KONAMI.”及び「幻想水滸伝」「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の登録商標です。  
“”及びPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。