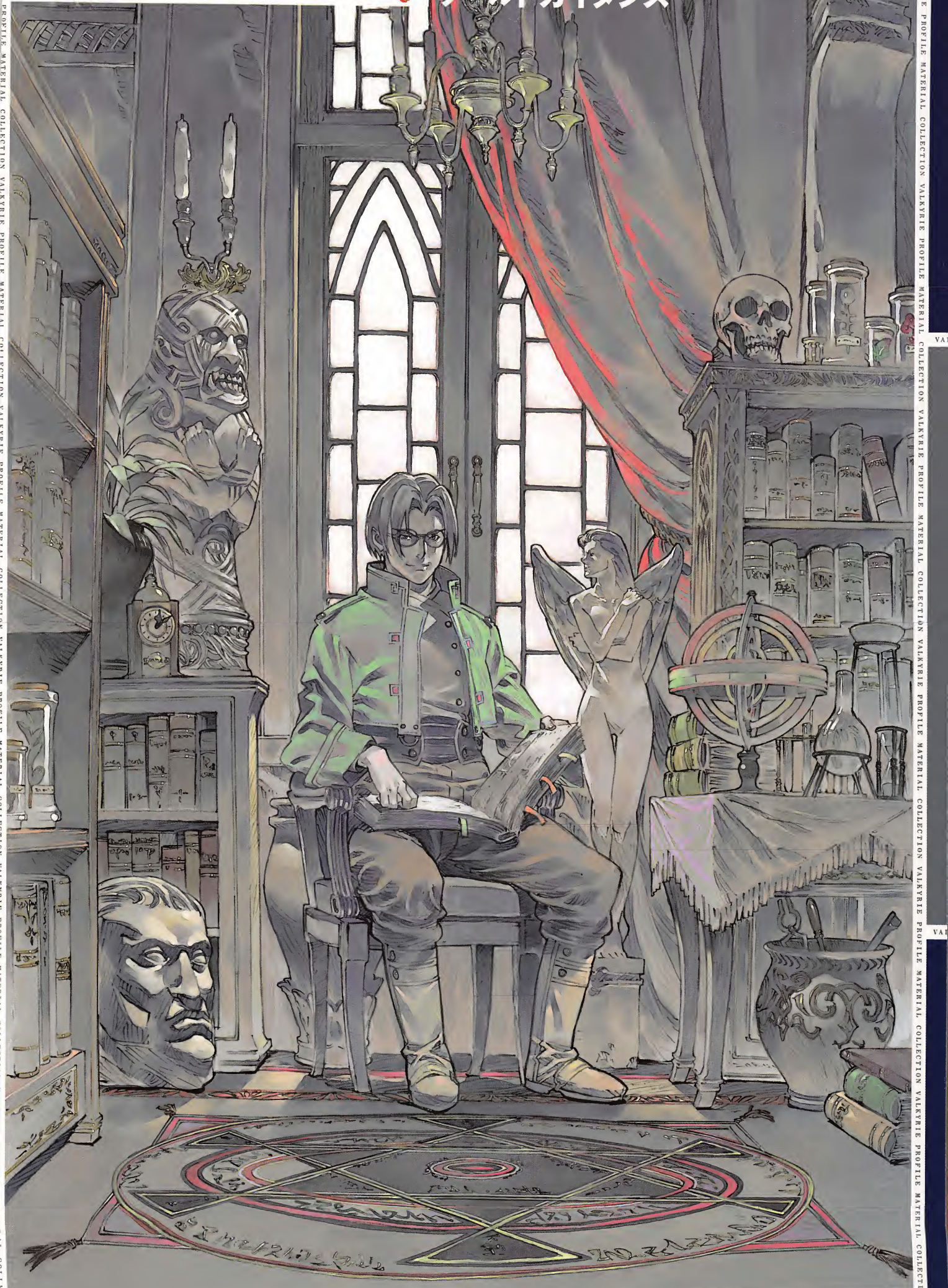
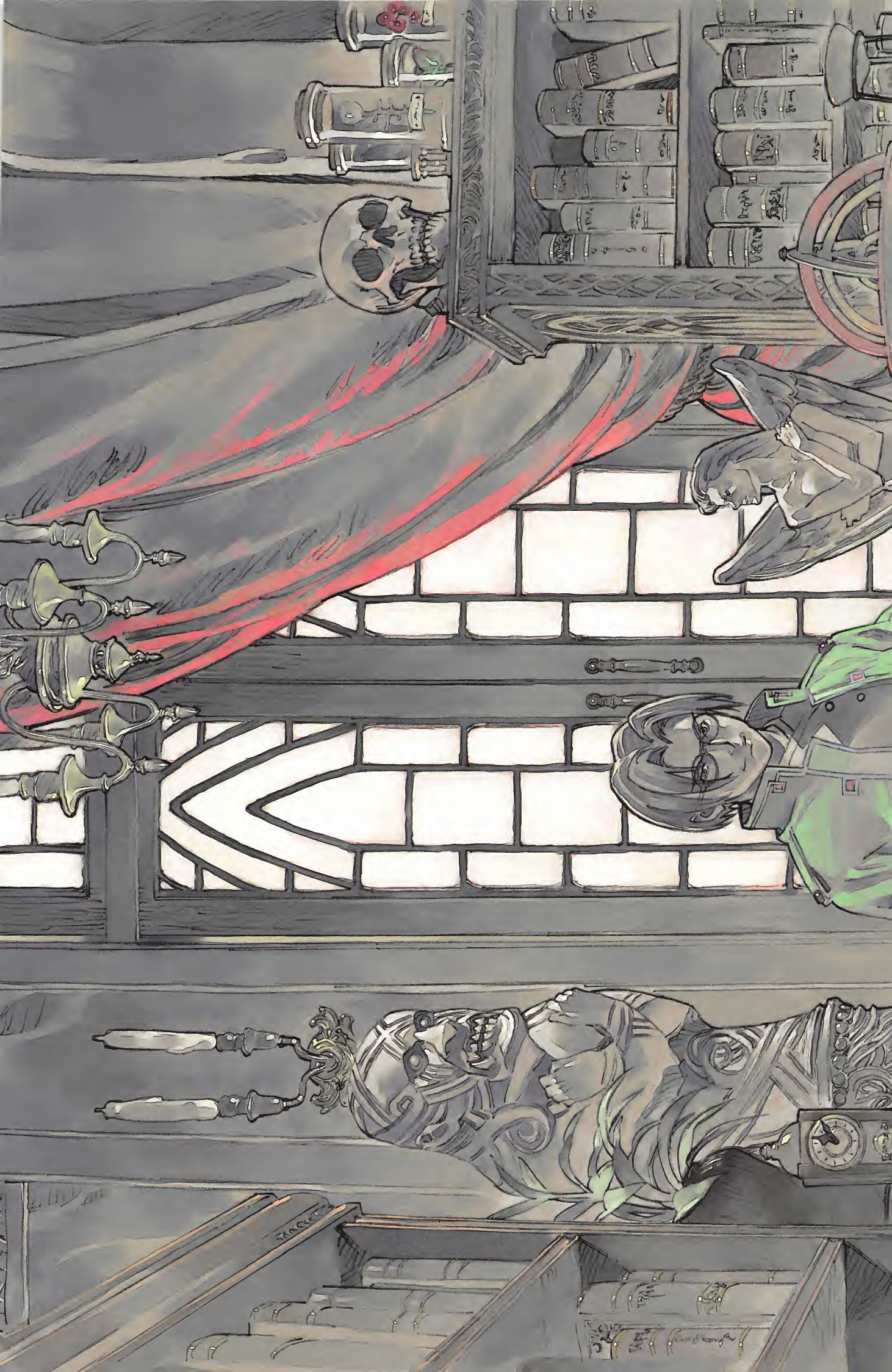


# ヴァルキリープロファイル ワールドガイダンス









# VALKYRIE PROFILE

ワ-ルト"カ"イ"ツ"ツス



# Contents

## ■ キャラクターの部

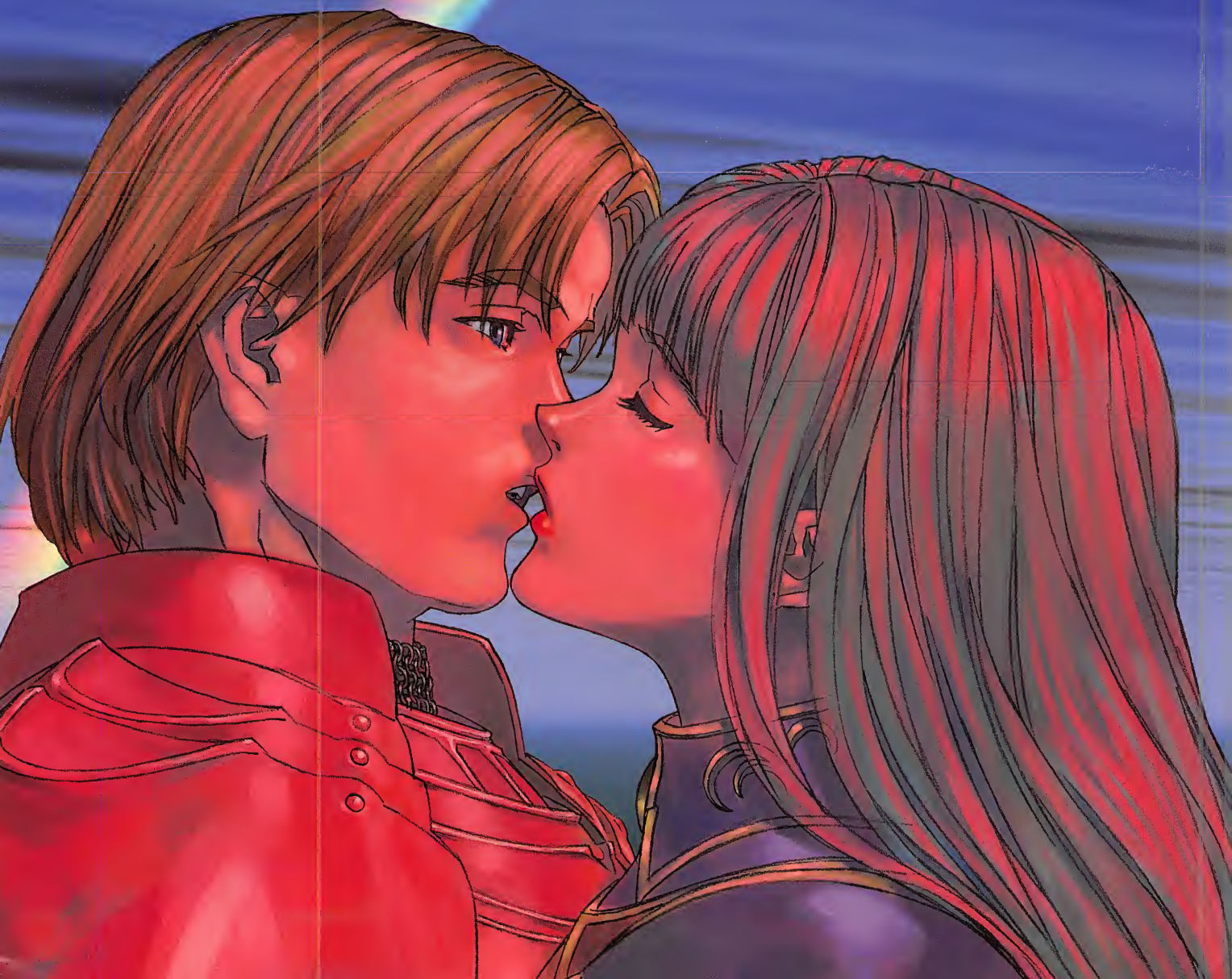
|                 |    |
|-----------------|----|
| ヴァルキリープロファイルの世界 | 4  |
| ヴァルキリー          | 6  |
| アリューゼ           | 8  |
| ジェラード           | 10 |
| ベリナス            | 12 |
| ラウリィ            | 14 |
| ロウファ            | 16 |
| 那々美             | 18 |
| 洵               | 20 |
| カシエル            | 22 |
| ジェイクリーナス        | 24 |
| 夢瑠              | 26 |
| エイミ             | 28 |
| ロレンタ            | 30 |
| メルディーナ          | 32 |
| ルシオ             | 34 |
| バドラック           | 36 |
| グレイ             | 38 |
| ジェル             | 40 |
| 詩帆              | 42 |
| 蘇芳              | 44 |
| ガノッサ            | 46 |
| リセリア            | 48 |
| フレイ             | 50 |
| レザード・ヴァレス       | 52 |
| ブラムス            | 54 |
| その他の登場人物        | 56 |

## ■ 世界観の部

|              |    |
|--------------|----|
| 世界マップ        | 58 |
| 気候・植物分布      | 60 |
| 交通・水路        | 61 |
| ミッドガルド6国データ  | 62 |
| 戦乱・軍事        | 63 |
| 治安・経済        | 66 |
| 衣・食・住        | 70 |
| 宗教・伝承        | 76 |
| ミッドガルド旅行案内   | 78 |
| モンスター図鑑      | 81 |
| コラム：初回限定版の中身 | 92 |

## ■ ヴァルキリープロファイルファンの部

|                |     |
|----------------|-----|
| CG画面美術館        | 94  |
| 神話と時代背景考察      | 95  |
| サウンド研究         | 114 |
| 攻略本研究          | 120 |
| 関連書籍研究         | 122 |
| 総合人物ランキング発表    | 125 |
| ヴァルキリー関連グッズ    | 126 |
| トレーディングカードの遊び方 | 128 |
| トレカで遊ぼうコミック    | 129 |
| 用語事典           | 130 |





キャラクターの部

# The Story

## ヴァルキリー・ロファイルの世界

### Aluzi&Geraldo



ジェラード 「はぁ、アリュージェ……苦しい、助けて……助けて!!」  
 衛兵1 「ぎゃあああ!!」  
 衛兵2 「はわわああ!!」  
 衛兵1 「ひっ! ば、化け物!」  
 ロイ 「つまらないと感じるのは、兄さんが満たされているからだよ」  
 アリュージェ 「違う!!」  
 ジェラード 「ぎゃああああ!!」

### Lawfa



ロウファ 「アリュージェさんが!? 何かの間違いですよ!」  
 セリア 「ねえ。一緒に行こうよ。一人だから思い詰めてしまうのよ。みんな一緒なら——」  
 セリア 「正義や理想を貫いて死ぬなんて、無意味よ!」  
 カシエル 「アリュージェのことか。あいつは特別、だろ?」  
 ロウファ 「僕は、逃げられない」

### Belenus



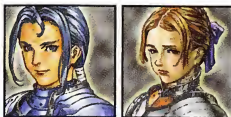
ベリナス 「こうなることが、この花の運命だったんだ」  
 アサカ 「ウンメイ?」  
 アサカ 「コレ、名前知ってますか?」  
 アサカ 「(アサカの笑い声)」  
 アサカ 「ベリナス様——」  
 ベリナス 「お願いだ! 彼女を助けてくれ!」  
 ベリナス 「立場に縛られて、私は——」  
 ベリナスの妻 「私には、何も言ってくれないのね……」

### Lawry



ラウリュ 「何を言っても彼女を悲しませるだけなんだし……」  
 ミリア 「嫌っ、こんな音、聞きたくない!!」  
 ミリア 「止めて!! 誰か止めてよお……」  
 ミリア 「(ミリア嗚咽)」  
 ミリア 「待ってるから。ここに来ればあなたの居場所を感じられるもの」  
 ラウリュ 「僕は死なない。だから戻ってきたら——」

### Kashell



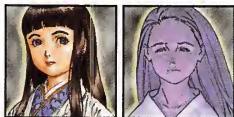
セリア 「危ない! カシエル!!」  
 セリア 「奇跡よ! 石化した状態でそのまま残っているなんて」  
 セリア 「蒼穹の煌めきを集め鍛えし剣、グラン、スティング。我、此の地に絶対悪を封ずる」  
 カシエル 「でもよ! 生きる権利を放棄するのは違うだろ?」  
 カシエル 「この野郎! 姿を見せろ!」  
 セリア 「いい? 悲しいのは君だけじゃないんだから!! 強く生きてよ?」  
 カシエル 「子供の泣き声は苦手なんだ……」

### Jakelinus



ジェイク 「俺は王のためにどんな任務もこなしてきた」  
 ジェイクの父 「ジェイク。おまえはワシの誇りだ。騎士、それも王の側近に選ばれるなんて」  
 ジェイク 「俺は、逃げたんじゃない」  
 男 「恨み? 臆病者が何を勘違いしてやがる。逃げ出したのは自分だろうが」  
 複数の男 「(複数の男たちの笑い声)」

### Nanami



那々美 「美那代ちゃん。私をお守り下さい」  
 那々美 「怒りも、悲しみも、寂しさも、自分が一番深いと思っていたのに!」  
 那々美 「美那代ちゃん?」  
 那々美 「美那代ちゃんなの!?!」  
 那々美 「大切なものを無くした人は、どうすればいいの?」  
 那々美 「もう、こうするしか……」

### Yumel



夢瑠 「瑠瑠って、知ってる?」  
 夢瑠 「うん。でも、普通のじゃない。特別な——」  
 賦之 「へ、変かな?」  
 夢瑠 「ううん、ありがとう」  
 夢瑠 「賦之は、もし瑠瑠を見つけたら何を願うの?」  
 夢瑠 「あたし、バカだったから」  
 賦之 「瑠瑠よ! 俺の願いをかなえてくれ!」  
 夢瑠 「さよなら。嘘ついて、ゴメンね」

### Aimi



エイミ 「グレイ……お前が、嘘だろ?」  
 カシエル 「レミア! しっかりしろ! レミア!」  
 カシエル 「グレイ……ダメ!」  
 セリア 「みんな待って!」  
 セリア 「グレイじゃないよね?」  
 セリア 「だってあなたは——」  
 グレイ 「やったのは、俺だ」  
 カシエル 「奴の居場所が分かったら、また会おうぜ」  
 セリア 「集合の合図は例の方法ね」





鬼  
洵  
阿衣  
洵  
阿衣  
洵  
阿衣  
洵  
阿衣  
鬼

「おまえの心はこの魔境窟に何を映し出す」  
「俺の心だど？」  
「お願いします」  
「うう、ぐああ……」  
「神様、どうかお願いします」  
「はあ、はあ……」  
「兄を」  
「ぐわああっ!!」  
「兄を護ってください」  
「我は生き続ける。肉体なぞ器にすぎぬ!!」

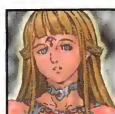
## Badluck

バドラック 「くそつれが! いったい何者だ?」  
バドラック 「(粗い呼吸音。苦しんでいる)」  
バドラック 「クソッ……。考えて見りゃ、今までいいことなんか何にもなかったぜ……」  
ジーナ 「これはサボテンの一種だね」  
ジーナ 「月夜の晩に一度だけ、数時間だけ花を咲かせる植物なのよ」  
バドラック 「誰だ? 俺を呼ぶのは」  
バドラック 「ままま、待ってくれ! ちょっと待ってくれ!!」  
バドラック 「はあああ……。あった。あったよ、おい!!」  
バドラック 「(笑い声。前のセリフに続いて笑いがこみ上げる感じ)」



## Shiho

詩帆 「赤とはどのような色でしょうか?」  
詩帆 「私はなぜ生まれてきたのでしょうか?」  
子供 「パパはどこ?」  
詩帆 「もう、私は……」  
中年妻 「あなたがいないけりゃいいんだよ!」  
中年妻 「この人形め!!」



## Grey



レミア 「あ、ち、ちょっとよかった。ねえグレイ、ちよ、ちょっといい?」  
レミア 「美味しい?」  
レミア 「試して作って見たんだけど……」  
グレイ 「実験台か……」  
レミア 「え? そんなんじゃ、いや、あの、その……」  
カシェル 「あいつも鈍感だからな」  
グレイ 「いいんじゃないか」  
レミア 「本当!?!」  
グレイ 「ああ」  
レミア 「それじゃああのね。私、あの、いいお嫁さんに、なれるかな」  
レミア 「何言ってるんだろ、私、あ、あははは……」

## Rollenta



ロレンタ 「どうして、どうしてこんなことに……」  
ロレンタ 「レザード……。あの子か!?!」  
レザード 「我は悠久の刻の洞中に身を委ねし者」  
ロレンタの夫 「私は。私は一体どうなってしまうんだ?」  
レザード 「神に対してこれ以上の冒瀆はあるまい」  
ロレンタ 「何を、何を言っているの?」  
ロレンタ 「違うの? だったら、なぜ!?!」  
レザード 「其は我が名を知るがよい」  
レザード 「そして刻め!! 我が名はレザードヴァレス!!」  
ロレンタ 「レザード! どうか、思い直して!!」

## Meltina

メルティーナ 「あいつが? まあ、殺したくなる気持ちもわからないでもないけど……」  
メルティーナ 「でもこれは……ルーン文字? うそ……失われた4番目と14番目、それに22番目の文字まである!!」  
メルティーナ 「しかし、あいからわずキッタない癖字ねえ。オリジナリティ溢れる魔法言語のつもりかしら?」  
メルティーナ 「間違いない!! これは、ホムンクルス!!」  
メルティーナ 「レザード……。あなたがやったんでしょ?」  
メルティーナ 「変わってないって言ったのはあなたでしょ? 焦らされるのはクライなの」  
レザード 「賢者の石です。あれを手に入れたんですよ」  
メルティーナ 「マジ!?!」  
レザード 「メル、あなたは私のホムンクルスを持ち出しましたね? それを返してほしいです」



## Jeyal



ジェイル 「お願いします! このことは、どうか秘密に!」  
ジェイル 「そんな!」  
マグナス 「クッククック。なるほど、そういうことか」  
マグナス 「これは一体どうしたところか」  
ファーン 「出陣の前にマグナスが兵の士気を高めるために祝福の儀式を執り行う。チャンスはその時しかない」  
ファーン 「レティシア! 私に協力してくれ! これ以上奴をさばらせていたら、騎士団が!」

## Suo



反乱軍兵 「戦争にきれいな汚いもあるか」  
反乱軍兵 「その鎧はさぞや返り血を見えづらくするだろうな」  
反乱軍兵 「見た目だけにこだわって、真実をごまかす貴様らにはお似合いだ!!」  
蘇芳 「違う!」  
蘇芳 「俺は、俺は!!」  
蘇芳 「詩帆……。俺は一体、どうすれば……」

## Lucio

ルシオ 「子供にまで心配されるなんて、どうかしてる。でもいつまでこうしていられるんだろう……」  
ルシオ 「また置いていかれたら、俺、どうしたらいいか分からないから……」  
クレア 「なんだってこんなに兵がたくさん……!!」  
子供・男 「おかあ〜ん!」  
子供・女 「痛いよお!」  
クレア 「死にたくない……」  
クレア 「ルシオ!」  
クレア 「だからって、私をおいていかないでよ!」



# ヴァルキリー



キャラクターボイス・冬馬由美  
登場エリア・ヴァルハラ

**運**命を司る三女神の一人。本名はレナス・ヴァルキュリア。姉の名はアーリー、妹の名はシルメリア。三女神の中でもっとも神格が高く、神族全体の中堅に位置する第六級神格に相当する。しかしながら、その存在は神族の中でも特異。人間の魂と共存し、人々の記憶の中を感じとることができる。人間は死後、その行く末を彼女の手任せられる事になる。剣と弓を巧みに使いこなす、勇者たちの魂を率いて戦う姿から、いつしか人々に「戦乙女」と呼ばれるようになる。彼女の存在は人間界にどんな変化をもたらすのか。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| クラス Class       | 魂を選定する者   |
| 種族 Race         | アース神族     |
| 年齢 Age          | 23 (人間換算) |
| 性別 Sex          | 女         |
| 出身地 Birthplace  | ヴァルハラ     |
| 使用武器 Use weapon |           |



剣・弓

決め技

Favorite skill



ニーヴェルン・ヴァレスティ

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・死の、先を通く者たちよ
- ・我とともに生きるは冷徹なる勇者、いでよ
- ・魂を冒した罪は重い
- ・其は聖の下に滅せよ

### アーリー戦

- ・みんな私のためにどうか死ななくて、お願い

### 決め技

- ・その身に刻め、神技！ニーベルン・ヴァレスティ！！

### 決め技とどめ

- ・終わったのか!?
- ・貴様に救いの道などない
- ・あるべき場所に還れ
- ・これが運命……

### 決め技とどめ失敗

- ・まだ息があるのか!?
- ・これ以上は無意味だとわからないのか!?
- ・苦しみだけだというのに
- ・なるほど……これくらいでは死ねないのか

### 戦闘終了

- ・霊柩無き者はただ滅するのみ
- ・魂の束縛は潰えた、この場に留まる理はもうない
- ・よくやった、エインフェリアたちよ

### 通常攻撃

- ・フッ!
- ・ヤッ!
- ・タァッ!

### ダメージ

- ・くっ
- ・ううっ
- ・ああっ

### 反撃

- ・見切った!
- ・通じるものか!
- ・その程度か!

### 行動不能

- ・ぞ、そんな……
- ・うわあっ
- ・ああっ

実の両親からさえも愛されなかった少女、プラチナの死。物語はすべてそこから始まった。

## 鈴蘭の草原

母親に辛く当たられてもプラチナは、けなげに両親を慕いつづけていた。いつか彼らが自分を愛してくれる日を信じて。しかし、両親は娘の思いを踏みにじり、人買いに売ろうとする。幼なじみのルシオがプラチナのために一緒に逃げてくれた。迷いこんだ鈴蘭の草原で失意のままプラチナは息を引きとった。



## 花の墓標

プラチナの死後から数年、ひとりの女神がヴァルハラに降り立った。プラチナと同じ銀髪、同じ面影の女神。ヴァルキリーには過去の記憶がない。主神に命じられるまま、勇者たちを集めていた。ふと迷いこんだ鈴蘭の草原、そこで彼女は墓標を見つける。どこか懐かしい風景。私はここを知っている……？



## 解かれた封印

ある若者と出会った。彼の名はルシオ。初恋の少女を死なせてしまい、心の傷を負っている。ルシオは私をプラチナに似ているという。ルシオが渡そうとしていたイヤリングの片方の隠し場所が、なぜか自分にわかる。過去を思い出しかけたとき、異変が起こった。フレイが私をまた封印しようとしている。



# Character sketch

## ■神性と人性の混在

ヴァルキリーは、神にしては感情的な一面を持ち合わせている。つまり、魂の選定の基準がかなり人間的なのである。ヴァルキリーの選ぶエインフェリアは必ずしもオーディンたちが望む勇者タイプに限らない。また、一般にいわれる立派な人間でもない。それは例えば愛する心が人一倍強いだけの青年を選定したり、たった一度の善行をおこなった男を選定したりする。ヴァルキリーの選定の基準とはなんなのだろう。おそらく、選ばれた人間は少なくともヴァルキリーに好かれた人間たちと考えれば納得する。彼女は好きな人間を選んでいるのだ。ヴァルキリー自身も自分の中にある人間的な感情に戸惑いを覚えることもあり、うつろいやすい存在だといえよう。

## ■魂を選定する者

こでの魂は、人間の魂のこと。神が死すると魂はどこへいくのかは明らかにされていないが、人間に限っては死後は再び新しい生命となって人間界に転生していくものと思われる。ただし、生前の行いの良し悪しによっては神界に住むことを許され、一種の神に昇格することがある。ヴァルキリーは神界にいける人間の魂を選ぶ者、ということになる。“エインフェリア”とは、生前は人間であった者がヴァルキリーによって神格を備えた存在として神界に住むことを許された存在という意味だ。ある意味では人間として転生することを阻まれた者たち、ととれなくもない。エインフェリアの死とは、すなわち魂の消滅である。死の恐怖を2度味わう存在と考えれば彼らの運命も悲しい。

# 開発ルームから

## ・ゲーム序盤に出てきた花嫁衣装は何を意味するのか？

人間から神へ転生するイメージ。とあるヴァルキリー関連サイトで「オーディンによって召される」というイメージで解釈していた方がいましたが、核心をついていると思います。最初は単純に転生シーンだけにするつもりだったのですが、それではあまりに味気ないと思い、現在の形になっていますがちょっとわかりにくかったですかね(笑)。



ゲーム冒頭のヴァルキリーの花嫁シーン。最初、このシーンは今後のストーリーの伏線に違いない、と想像していたのだが……。戦乙女姿も美しいが、やはり純白のドレス姿は神々しいまでの美しさ。

## ・人間時のヴァルキリーってどういう人物？

必ずしもプラチナのような人物とは限らなくて、ある時は悪女だったりすることもありうるでしょうね。これはエインフェリアになった人間にも言えることで、亡都市ディバンのイベントでもわかるとおり、メルティーナやアリュージェたちも前世で大分性格が違いますよね？

## ・ヴァルキリーはオーディンによって創られた神？

いきなり核心ついてますよね(笑)。そもそもヴァルキリーが「神」と呼ばれている存在なのかすら怪しいのですが……。これはネタバレですが、個々の存在を分類定義するならば、個々の存在は死後どうなるのか、によってそれが可能です。

人間……………[人間→人間の輪廻転生を繰り返す存在]

神……………[死後消滅]

不死者……………[死後、時間経過によって復活・死なない]

ヴァルキリー……………[人間→神→人間の輪廻転生を繰り返す存在]

このあたりに神と人間の価値観の違いが現れる原因があるわけなのですが、こうしてみるとやはりヴァルキリーと神って違いますよね。ヴァルキリーはフレイやオーディンとは異なる、「ヴァルキリーという存在」、というのが正解です。とすると、フレイがEND-Cで行っていた召還の儀式というのは、ヴァルキリーが特異な存在であることを承知して行っていた、ということになるのですが……。神は神しか愛しておらず、つまらん仕事は人間(の魂)とか神以外の存在(!)にうまいこと言ってやらせてしまおうと考えていたのかもかもしれません。

## ・ヴァルキリー三姉妹について

設定では長女・アーリイがもっとも神らしく、三女・シルメリアがもっとも人間らしい存在なんです。次女のレナスはその中間という設定になっていますが、神格(いわゆるカリスマ性のようなもの?)が一番高いのです。この三姉妹についてはいろいろな設定がしてあるのですが、現段階ではトップシークレットですね。

## ・ヴァルキリーの装備が2種類の理由

これはシナリオ的というより、ゲーム設定で器用なタイプの方が戦闘に有利であろうと考えてそうになりました。最初はヴァルキリーだけはすべての武器と魔法を使えるキャラクターになっていたんですが、バランスの問題で現在の形に落ちついています。

# アリユルゼ



キャラクターボイス・東地宏樹  
登場エリア・アルトリア 想い出の品・トミンズスライヤ

アルトリアを中心に活動する傭兵。恵まれた才能と運をもっているが、それに奢らず弛まぬ努力で剣技にさらに磨きをかける。そんな彼の禁欲的な態度に憧れをもつ若者も少なくない。戦場では冷徹にして合理的。野生のカンとともに優れた知性も覗かせる。戦場で対峙した者はまるで死神に出会ったが如く己の不運を嘆き、死を覚悟するという。脚の不自由な弟ロイがおり、兄弟仲は悪くはないが自分とまったく違う価値観をもつ弟に対し、苛立ちを隠しもつ。実力こそ全てと思う彼に戦いの空しさを教えたのは、わずか14歳の少女の存在だった。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 重戦士/傭兵 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 26     |
| 性別 Sex          | 男      |
| 出身地 Birthplace  | アルトリア  |
| 使用武器 Use weapon |        |



大剣

決め技

Favorite skill



ファイナリティブラスト

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・容赦しねえぜ
- ・ふん、簡単に倒れんじゃねえぞ
- ・ヴァルキリー、手加減しなくていいんだろ!?
- ・おい、こんな奴らじゃ相手になんねえぜ

### 決め技

- ・テムエの顔も見飽きたぜ、奥義! ファイナリティブラスト!!

### 決め技とどめ

- ・まあ、こんなもんだろ
- ・黙って消えろ
- ・ホントに死んじまうかよ!?
- ・割と楽しかったぜ

### 決め技とどめ失敗

- ・まだやる気か!?
- ・次はテムエの番だな
- ・ほう、面白じゃねえか
- ・フッ……倒れるまで切り刻むだけよ

### 戦闘終了

- ・暴れたりねえな、さっさと次に行こうぜ
- ・ナメてんじゃねえ、俺を誰だと思ってやがる
- ・相手が悪かったな

### 通常攻撃

- ・ハッ!
- ・トゥアッ!
- ・食らえ!

### ダメージ

- ・うっ
- ・うあっ
- ・くそっ

### 反撃

- ・甘いぜっ!
- ・食らうかよっ!
- ・オラオラッ!

### 行動不能

- ・うあーっ
- ・く、くそっ……この俺が……

剣をふるうのが喜びだった。戦っていられば他になにもいらな思っていた。しかしなぜか今は虚しい。

## 心満たすもの

アリューゼには弟がいる。絵を描くのが好きな、おとなしいロイ。戦場に出れば鬼のように恐れられるアリューゼも、この足の悪い無口な弟の考えていることがよくわからない。無心に筆を動かすロイは言う、「兄さんは満たされているから(僕の気持ちは)わからないよ」。弟に心を閉ざされているようで、辛い。



## ジェラードの想いを知る

城でトラブルを起こした。アリューゼにしてみれば、些細な事件。王からの褒美を彼の目の前で壊した。しかし同席した王の娘はそれを些細とは受け取らなかった。単身でアリューゼの自宅に乗り込み、仕返ししようとして……失敗した。アリューゼは自分のしたことで少女を傷つけたことに反省するのだった。



## 少女のために

仕事の依頼で積み荷をヴィルノアへ運ぶ仕事を請け負った。国境近くで騎士団に止められ、危機を感じたアリューゼは逃亡する。運んでいた荷物の中身は、誘拐された女王ジェラード。異にはめられたと気づいた時は遅い。ジェラードは醜い姿に変えられ、救いを求めている。卑劣なことを。アリューゼは怒る。



# Character sketch

## ■ 弟という影

**同**性の兄弟はしばしば、自分を写す鏡のような存在になる。アリューゼとはなにからななまで対照的な弟のロイは、アリューゼにとって歯がゆい存在で、ひょっとしたら重荷に感じてすらいたのかもしれない。内向的な弟は果たせない願望を絵を描くことで昇華させていく術を知っているだけなのだが、外向的な兄はそんな弟を「内にこもっているのではないか」と疑っている。そして、自分がいなければ弟は生きていけないという呪縛から逃れられなかったのではなからうか。肉体の弱さは必ずしも精神の弱さとは結びつかないものなのだが、アリューゼは弟が弱いと思こんでいる。それが弟を苛立たせ、兄もまた弟の気持ちに気づかず苛立っている。

## ■ 権威ある者への反発

**ア**リューゼは傭兵稼業の中で世の中というものを裏側から見てきた。傭兵は戦場でも常に最前線に立つ、いわば使い捨てのコマのようなものだ。通常は手柄を立てても誉められることはないし、戦死しても英雄とたたえられることもない。このような状況が日常となっているのに、ふいに国王から直接の褒美を受けるという常識では考えられないことが起こった。「なぜ突然? 今になって?」アリューゼはその儀式に国王の魂胆を見たのかもしれない。戦況が芳しくない時に、周囲を鼓舞するために身分の低い者を英雄として称えることはよくあることだ。カラクリを知っていればこそ、国への忠誠心を植え付けるための茶番だとアリューゼは反発した。

# 開発ルームから

## ・アリューゼはなぜ正規の騎士になれなかったのか?

なれなかったというより、自分の意思でならなかったのですね。アリューゼは権力というものが嫌いなんです。家柄は代々騎士というわけではなく、ごく普通の平民出身ですね。両親は戦争で死亡していますから、ひょっとしたら傭兵になった理由もそのあたりにあるのかもしれませんが。アリューゼはあれでなかなかの人格者で、冒険者たちの間でも顔が広がったようです。

## ・アリューゼとオヤジさん(騎士団長)との関係は?

アリューゼはかつてロウファに武術を教えていたことがあり、ロウファを介して知り合ったようです。オヤジさんと呼んでいますが別に父親代わりだったわけではないです。ただ、騎士団長はアリューゼに一目置いていたフシはありますね。武人として目をかけていたのではないのでしょうか。

## ・なぜ神界転送を拒まれてしまうのか?

あくまでもオーティンたちにとっては、傍にいられたら都合の悪い人材だったからでしょう。これはメルティーナにもいえることですね。ただ、このふたりはヴァルキリーには縁の深い人物で、Aエンディングを見るとヴァルキリーがふたりに救いを求めるシーンなんかがありますよね。ヴァルキリーには必要な人物ですが、ヴァルハラでは不要の人物ということがいえます。単純に考えても、言うことを聞くようには見えませんからね、あのふたりは(笑)。

## ・顔の傷はいつついたもの?

アリューゼにも経験不足な戦士の時代があって、たぶんその時に戦いでついたものなんじゃないかな。

# お笑い人物特性

## 自分勝手【じぶんかって】

好き勝手な様子。アリューゼがごく自然に「正義」と感じる事を第三者から見た場合の感想。これがロウファから見ると「自分の信念を貫く姿勢」となり、ジェラードから見ると「お父様(国王)から給料もらってたクセに文句垂れてんじゃないわよっ」となる。

## 敏捷【びんしょう】

手が早いこと。これがバドラックの敏捷だと「逃げ足の速さ」となる。

## 冷徹【れいてつ】

アリューゼの、「昨日の事は忘れちゃったよーん」的な無責任さを指す。もしくは、元は生命体であったであろう、さまよえる魂(モンスター)を見ると発作的に「ああ、モンスターだ! 血が騒ぐぜ腕が鳴るぜテーマの顔も見飽きたぜ!!」と斬りまくるその鬼神ぶりを指すこともある。

## 命知らず【いのちしらす】

アリューゼが本当に知らない事。おそらく、自分がすでに死んでいるという自覚もないものと思われる。

## 現実的【げんじつてき】

夢でメシが食えるってのか!? ああ?(アリューゼ談)

# ジュエラード



キャラクターボイス・荒木香恵  
登場エリア・アルトリア

**ア**ルトリア王国の第一王女で唯一の王位継承者。純情可憐、あくまでも清楚な外見とは裏腹に、その本質はただひたすらに「おてんば」にして「わがまま」。しかし、一面では父親を大切に思い、見た目の華奢さの中に驚くべき精神の強靭さを持ち合わせる。人はそのあまりの落差に落胆の色を隠せないと言うが、年頃になった彼女はどんな女性に成長したであろうか。国王である父親を侮辱した傭兵に目にも物を見せようと仕返しを企てるが、自らの浅はかさでその計画を敵国のスパイに利用されてしまう。魔術に通じ、炎の魔法を得意とする。

|                 |          |
|-----------------|----------|
| クラス Class       | 魔術師/第一王女 |
| 種族 Race         | 人間       |
| 年齢 Age          | 14       |
| 性別 Sex          | 女        |
| 出身地 Birthplace  | アルトリア    |
| 使用武器 Use weapon |          |



杖

決め技

Favorite skill



魔法/大魔法

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・これは強敵ではないのか!?
- ・神罰を食らわしてくれるわ
- ・無礼者が、万死に値するぞ
- ・ヴァルキリーよ、妾の助勢が必要か!?

### 決め技とどめ

- ・無礼者が
- ・どうじゃ、見たか
- ・これは神罰じゃ
- ・殺しても飽きたりん奴じゃったのう

### 決め技とどめ失敗

- ・なんじゃと!?
- ・まだ生きておるのか!?
- ・しぶといやつじゃのう
- ・し、信じられんぞ……

### 戦闘終了

- ・皆の者、よくやった
- ・しかし、倒しても倒してもキリがないのう
- ・なかなかしぶといヤツじゃったのう

### ダメージ

- ・きゃあっ
- ・痛っ
- ・ぶ、無礼者

### 行動不能

- ・いやあーっ
- ・ああっ……
- ・た、助けてえっ

# Story

自分はあまりに無力だった。己の愚かさに気づいた少女に、初めて他者をいたわる気持ちが生まれる。

## 女王のプライド

王である父自らが手渡した褒美の品を「茶番」だと笑いながら壊した男を目撃した。父親を公衆の面前で侮辱された怒りはおさまらない。生意気な傭兵を、自分が一番正しいと思いがっているアリューゼをこらしめてやろう。側近のロンベルトなどには任せておれぬ。仕返しの妙案を考えつき、城を飛び出した。



## 仕返し大成功!?

城の外へひとりで出かけるのは生まれて初めてだ。小さくてみずぼらしい家。彼らはなぜもったいい家に建替えないのか、不思議に思う。アリューゼを誘い出すことに成功したが、アリューゼは自分をどこか呆れた目で見ている。料理を十数種ばかり頼んだだけで泣きそうな顔で懐を気にしている。



## ジェラードの旅立ち

明日もアリューゼの所へ行くと言って、城へ戻ってからの記憶があいまいだ。気づいた時は、自分の身体が自分でなくなっていた。姿が魔物になっていた。恐い。恐い。誰か助けて。飛び出して来たのがアリューゼだった。アリューゼだけが助けてくれた。今度は自分がアリューゼを助ける番だ、そんな気がする。



# Character sketch

## 無知という罪

ゲーム中のセリフ「食べられなければ残せばよい」は、16世紀フランスのルイ16世王妃マリー・アントワネットの「パンが無ければケーキを食べればよい」というセリフを連想させる。邪気ないセリフなのだが、そこにジェラードの、城の中での自分の周りの世界しか知らない狭い視野がうかがえる。仮にも一国の元首になる者が、無知であることの自覚もなく、堂々と王家の人間として恥ずべき言葉を臣民に告げることが命取りであることに気づかない。その罪はジェラード本人ではなく彼女に国を治める者としての教育をなさなかった周囲の大人にある。アリューゼはそれに気づいていたからこそ、ジェラードの無知なセリフに呆れはしたが一方で彼女を不憫に感じたのかもしれない。

## 仕返しのジェラード

甘やかされて育ったジェラードだが、愛情いっぱいには育ったかという疑問が残る。さすがに父親は娘を愛しただろうが、公務の忙しさと娘と長い時間を過ごせたとはいえない。母親も兄弟もいないようなので遊び相手があったということも考えにくい。父親を侮辱したアリューゼに仕返しを思いつくジェラードの表情は、まるで新しいおもちゃを見つけた子供の顔にみえる。もちろん自覚はないだろうが、ジェラードはアリューゼと“遊ぶ”ことを楽しみにしていたとは考えられないだろうか。例えば「こら、このガキ!」とかまわれることである。イタズラを仕掛けてアリューゼを怒らせ、かまってもらいたかったのである。そして自分が他人に認められることに満足したかったのである。

# 開発ルームから

## ・ジェラード亡き後、アルトリアはどうなった?

ヴィルノアによってアルトリアは滅ぼされた、と考えるのが妥当でしょう。当時のアルトリアは大陸の中央にあって、中央をめざしてヴィルノアやクレルモンフェラン、ジェラベルンが進行していたわけですから、ジェラードが仮に生きていたとしてもアルトリアは戦火の中心にあったことでしょう。アルトリアはいずれ滅びる国だったのです。

## ・なぜジェラードは憎かったはずのアリューゼに好意をもった?

ゲーム上ではすぐにジェラードが死んでしまったように感じますが、実際はジェラードがアリューゼに信頼を置くまでに時間があったのです。ジェラードの周囲は父親以外は腹黒い大人ばかりで、心を開ける人間がいなかったのですよ。アリューゼはその点、一本気というか裏表のない性格だったので憎みきれなかったのでしょうか。ジェラードが初めて触れる「まともな人間」がアリューゼだったわけです。

# お笑い人物特性

## 可愛げ【かわいげ】

相手に殴られないように自分のワガママを通すためのテクニック。

## タカビー【たかびー】

ジェラードは普通に話しているつもりなのに、周囲がなんとなく感じてしまう差別的な表現。

## 父想い【ちちおもい】

「私は女王だからエラくて、だから女王の父であるお父様もエラいのよ」というなんだかよくわからない論理。逆だろ、とツッコむことは万死に価するので許されない。

## 浅はか【あさはか】

アリューゼへの仕返しを企てたはいいが、計画を立てたということだけで満足してしまい、失敗してもメゲないオトボケぶりを指す。

## 無鉄砲【むてっぽう】

「浅はか」ゆえに、行動がすべて周囲の大人から無鉄砲呼ばわりされてしまう。

## 気丈【きじょう】

恐ろしい形相のモンスターが登場しても余裕の発言をすること。ジェラードの他者への認識は、王族とその他しかないため、自分以外はすべて「下々の者」になるからだろう……たぶん。

## 世間知らず【せけんしらず】

ついでに怖いものも知らないので、ヴァルキリーとしては個人的にプラス要素にしたい性質。

## 楽観的【らっかんてき】

根拠はないけど、たぶん誰かが(自分が、じゃないとこがミソ)なんとかしてくれるという、あきらかに間違った期待。

# ベリナス



|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 剣士/衛士長 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 37     |
| 性別 Sex          | 男      |
| 出身地 Birthplace  | ジェラベルン |
| 使用武器 Use weapon |        |



## 決め技 Favorite skill



### ポイドエクストリーム

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ・これは強敵だ
- ・この身は神に捧げた……私は神の敵を斬るのみ
- ・行くぞ
- ・多少は気が抜けそうだな

**決め技**

- ・心の痛みを知らぬ者め、奥義！ポイドエクストリーム！！

**決め技とどめ**

- ・神の裁きを受ける
- ・さすがに無事ではいられまい
- ・見たか、私の技を
- ・亡者め

**決め技とどめ失敗**

- ・何だ!?
- ・小癪な
- ・うあっ、油断できぬ相手だ
- ・踏み込みが足りなかったのか!?

**戦闘終了**

- ・我々を甘く見たらこうなるのだ
- ・これは魂を冒涇した者への、裁きの戦いなのだ
- ・なかなか手強い相手だったが……

**通常攻撃**

- ・トゥッ!
- ・ハッ!
- ・タューッ!

**ダメージ**

- ・なっ
- ・のあーっ
- ・うあーっ

**反撃**

- ・今度は私の番だ!
- ・許せん!
- ・もらったぞ!

**行動不能**

- ・おあーっ
- ・無念……だ……

キャラクターボイス・中田和宏  
登場エリア・ラッセン 想い出の品・押し花

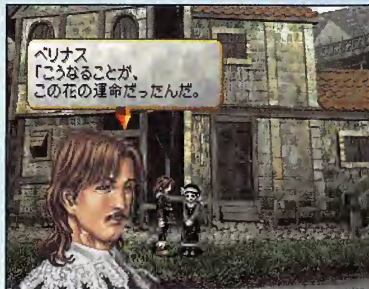
ジェラベルンの要職を務める貴族出身の人物。自身はジェラベルンの衛星都市ラッセンに居を構える。指導力に富み、部下や民衆を問わず信頼が厚い。身分差別の激しい腐敗した国家において、珍しく人道的な様子を見せるが、反面、やや情に脆すぎる部分があることも否めない。理想が高く、信仰心に厚いのは自分の中にある優柔不断さを断ち切るためであろうか。最近、妻と女中頭を次々亡くし、現在は倭人の使用人とふたり暮らし。残された使用人、阿沙加にベリナスは淡い思いを抱いていた。それが恐ろしい呪いの幕開けとも知らずに……。



身分違いの、純粋な恋。気持ちを抑えてきたベリナスだが、最愛の者の死を迎え、初めて素直になる。

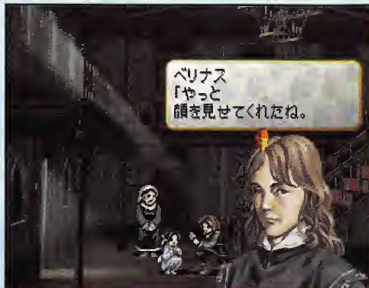
## 運命には逆らえぬ

妻が死に、子供の頃から世話になったマリアが死に、広い屋敷には自分と阿沙加がふたりきり。もうひとり、家の中を切り盛りする人間が必要だった。人身売買を賞賛はしない。だが、阿沙加とふたりきりになるのは避けたかった。阿沙加は人を選んだり買ったりすることを嫌い、話をそらそうとするのだが。



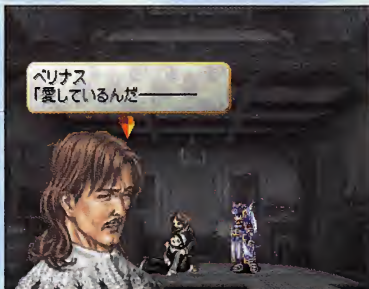
## 遠い日

阿沙加との出会いは少年時代だった。マリアが泣きじゃくる少女を屋敷へ連れてきたのだ。あの日、黒い髪と瞳をもつ、倭人の少女を見た時、鼓動が高鳴るのを感じた。運命の出会いというのがあるのならば、阿沙加との出会いがそうなのであろう。思いは決して許されぬものだったのだけれども。



## 言えない思い

寝室に死霊が忍び込んで来た時、助けてくれたのはヴァルキリーだった。妻やマリアが死んだのは、魔神の呪いによるものだった。阿沙加が危ない、必死に部屋へ駆けつけたがすでに阿沙加はこときれていた。なぜ、阿沙加が。まだ一言も気持ちを打ち明けていないのに。私の命などいらぬ、彼女を救ってほしい。



# Character sketch

## 純愛の呪縛

**貴** 貴族社会ならば妻の他に愛人を囲うことも許されていたらうに、ベリナスはそれをしない。妻に心で詫びながら、初恋を捨てられずにいる。愛するものがあまりに身近にいと、今までの良好な関係を崩すのが怖くなって二の足を踏んでしまう。ベリナスにとって阿沙加の存在はいつまでも消えることのない青春時代の聖域だった。年をとり、社会的な地位がついてくると人はいつまでもきれいではいられない。彼の繊細な心は阿沙加によって救われていた。つまり、彼は阿沙加を愛人ではなく女神のように思っていたわけだ。しかしベリナスは阿沙加に対する気持ちは同情の一種であると感じていたようだ。たった一度の恋に、彼女が死ぬまできちんと気づくことができずにいた。

## ベリナスの妻

ベリナスが結婚するのは、阿沙加と出会ってから。他の貴族同様、親の決めた相手との結婚である。ベリナスとしては、結婚することで身分違いの恋を忘れようとしていたようだ。主人が使用人に愛を打ち明けても、相手が本気になるわけではないと思っていたのかもしれない。「花はつまれるのが運命だった」のセリフにもある通り、これまでのベリナスは運命論者であった。自分に降りかかったことは、運命=天命として甘受すべきだと考えていたようだ。しかし精神集中ボイスの中で、ベリナスの妻の「私には何も話してくれないのね」という声が聞ける。運命を受け入れる代わりに、ベリナスはふたりの女性を結果的に不幸にしてしまう。

# 開発ルームから

## ・ベリナスの妻はどんな人物？

いわゆる良妻タイプですね。嫉妬心から身を滅ぼしてしまったため、意地の悪い女性のように思えますが、とてもベリナスに尽くした良い奥さんでした。いくら尽くしても夫の心は自分に向けられないと知って悲観したところを悪魔につけこまれたわけです。この女性も身分階級社会の被害者といえるでしょう。ベリナスは妻に優しくはたはずです。愛そうと努力したけど本心を妻に見めかれてしまったわけです。

## ・阿沙加はどうして倭国からジェラベルンに流れ着いたのか？

倭国にも奴隷商人が入り出していて、阿沙加は奴隷商人に連れてこられました。人身売買の現場に女中のマリアが出てかわいそうに思い、主人に無断で阿沙加を買ってしまったわけです。ただ、奴隷商人が入り出しているとはいえ、倭人の奴隷そのものは珍しかったようです。

## ・ベリナスの死後、阿沙加の行方は？

アリューゼの弟のロイと同様、本来はどこかの街で無事に暮らしているシーンを入れたかったのですが、制作の都合上、割愛されています。ベリナスの死後はベリナスの関係者によって保護され、元気に暮らしています。

# お笑い人物特性

## 慎重派【しんちょうは】

妻のある身でありながら、使用人に恋をしてしまい、どう妻の目をかすめて大好きな阿沙加とデートしようか考えてるうちに結局告白すらできなかった中年の悔恨。

## 几帳面【きちょうめん】

几帳面に計画を練らないと浮気がバレてしまうので身についた生活の知恵。

## ロマンチスト【ろまんちすと】

心の中で美化されまくった愛の形。ホントは「妖艶メイド！ 真昼の情事」とか、「愛の奴隷とご主人様」とかいうタイトルのついたビデオのラベルを見ただけでなにやら想像を膨らませてしまうのに、その本能を自分で恥じ、「違う！ 阿沙加と自分はそんな汚れた関係ではない！」と激しく後悔してしまい、その日は阿沙加に妙に優しくたりする揺れる男心の意。

## 自己犠牲【じこぎせい】

妻への罪悪感から、つつい妻のわがママをなんでも聞いてしまう夫の様子。

## 博愛【はくあい】

妻も好きだし家族も大事だ、部下もかわいいし、仕事に生きがいを感じている。でも私が愛しているのは阿沙加だけ(はあと)。

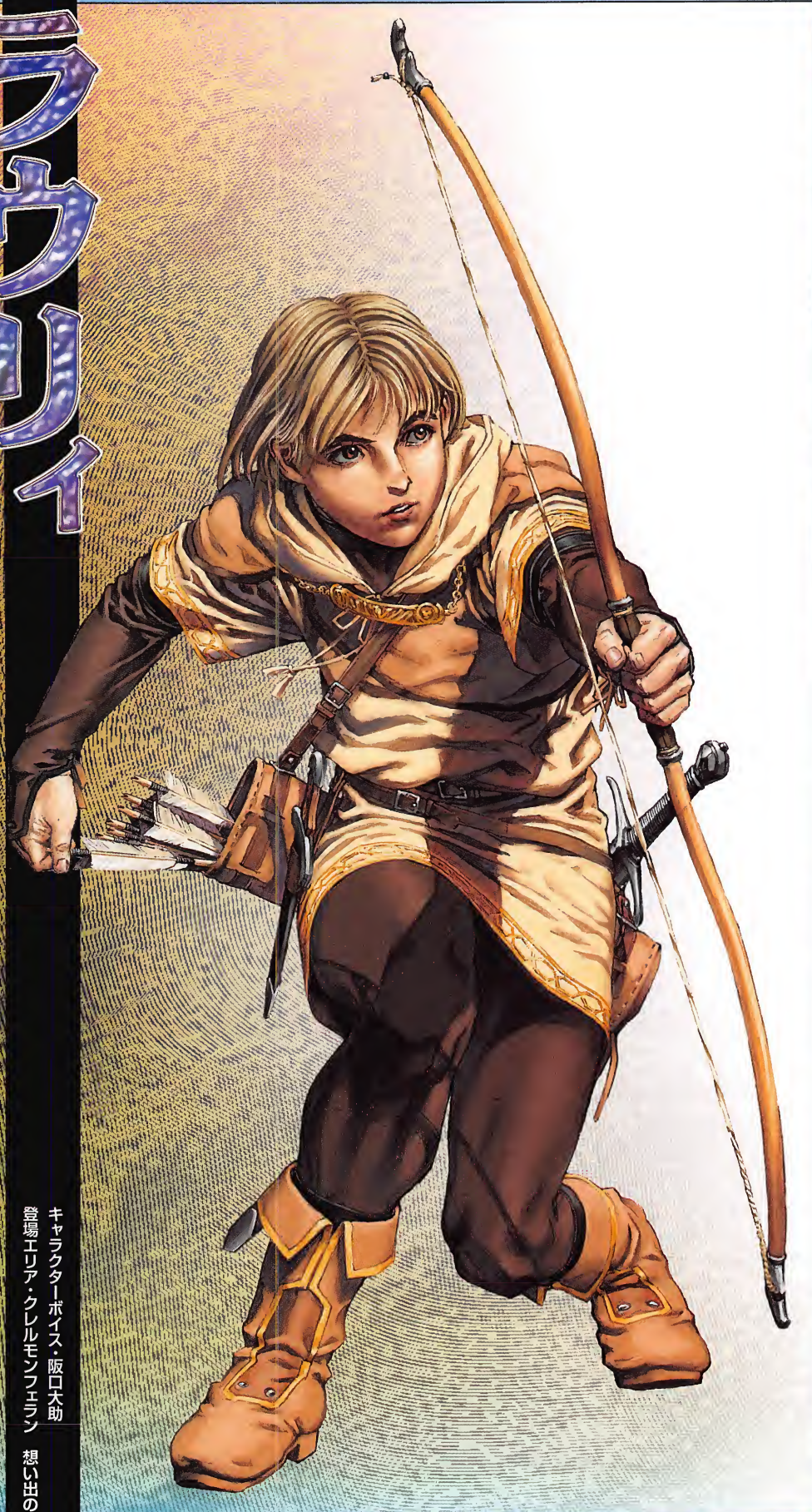
## 頑固【がんこ】

一度言い出したら聞かないこと。ベーターベンの「運命」を聞いていても「これが運命だということかあああ!!」と、訳のわからない悩み方をする。

## 気品【きびん】

ポイントはやはり襟のレース。

# ラウリイ



キャラクターボイス・阪口大助  
登場エリア・クレルモンフェラン

想い出の品・戦乙女のペンタント

クレルモンフェランの兵卒の若者。穏やかで戦闘向きとは言えない性格の彼だが、狂信的かつ独善的な国家による民衆への洗脳からか、自分が兵士として死地へ赴くのは当たり前だと認識している。結婚を前提とした恋人ミアアがあり、言い出せなかった気持ちを打ち明けるのはラウリイに徴兵命令が下った直後であった。彼らを待ちうけていたのは、負けるはずがないと言われた戦争での艦船の沈没による部隊の壊滅。骸は、ついに恋人の元へ帰ることはなかった。弓を操るが、技能は未だ未熟。やる気を出せば強力な戦力になるのだが。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| クラス Class       | 弓闘士/一兵卒   |
| 種族 Race         | 人間        |
| 年齢 Age          | 18        |
| 性別 Sex          | 男         |
| 出身地 Birthplace  | クレルモンフェラン |
| 使用武器 Use weapon |           |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 弓                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



|          |  |
|----------|--|
| レイヤーストーム |  |
|----------|--|

## Voice Collection

|   |
|---|
| <b>戦闘開始</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・そんな……力が強いすぎる</li> <li>・がんばります</li> <li>・皆さん、がんばってください</li> <li>・これなら、僕でも何とかなるな</li> </ul> |
| <b>決め技</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・神の名のもとに、奥義！レイヤーストーム！！</li> </ul>   |
| <b>決め技とどめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・やったあつ</li> <li>・これでどうだ</li> <li>・やったぞ、あはははつ</li> <li>・よし、次もやるぞ</li> </ul>               |
| <b>決め技とどめ失敗</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まだ、生きてる!?</li> <li>・皆さん、あとは頼みます</li> <li>・こんなはずじゃ……</li> <li>・あ、あれ、おかしいな!?</li> </ul> |
| <b>戦闘終了</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さん、さすがですね</li> <li>・僕も、もっと頑張らないと</li> <li>・僕は、役に立っているんだろうか……</li> </ul>                  |
| <b>通常攻撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハッ!</li> <li>・ヤアッ!</li> <li>・今だっ!</li> </ul>  |
| <b>ダメージ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・くっ</li> <li>・ふあっ</li> <li>・ううっ</li> </ul>   |
| <b>反撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イヤアッ!</li> <li>・やったな!</li> <li>・食らえ!</li> </ul>   |
| <b>行動不能</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・し、死にたくない……</li> <li>・うわあーっ</li> </ul>   |

# Story

負けるはずがないと言われた戦争で、帰らぬ人となったラウリイ。恋人ミリアは彼の死を受け入れられない。

## 徴兵された若者

国からの徴兵命令が下った。兵士に行くのは名誉なこと、そう教育されてきたから、今さら「行きたくない」とは言えない。恋人ミリアに呼び出されたのは、風の音がさざなみを連想させる樹海。死ぬことは考えなかった。そんなことは考えたくなかったし、残された彼女がかわいそうすぎるから。



## 樹海のさざなみ

ミリアが泣いていた。結婚の約束をしながら、その約束を破ってしまった。葬儀は国をあげて行われた。棺の中はどれも空っぽだ。なきからは海の底だから、最後のキスさえもできない。樹海でミリアは帰らぬ者を思い泣きつづけた。恋人が死ぬ直前まで聞いていた、さざなみの音が嫌でも彼を思い出させてしまう。



## 言葉が見つからなくて

ヴァルキリーは言った、「このままでもいいのか?」と。でも今更いたいなを言えというのだろう。約束を守れなかった男に、なにができるというのだろう。でも、本当はやらなくてはいけないことがひとつだけある。ミリアに、最期のお別れをすること。でなければ、彼女はきっと死んでしまうだろう。



# Character sketch

## ■ 脆い愛の形

**戦**争という状況下では、人並みの幸せを望むこと自体、贅沢なのかもしれない。ラウリイとミリアの一见、少年少女のごときつたない恋愛は、周囲の不穏な思惑の中でささやかに育まれていった。ふたりは決して強い人間ではない。ラウリイは戦争に狩り出され、拒絶することもなく逃げることもせず一兵士として戦地へ赴く。戦士であれば戦争へ赴くことが死と隣合わせだと気づき、恋人に別れを告げるか相手にも自分の死を覚悟するように促すであろう。しかし戦いとは無縁なふたりはそれに気づかず、「今日が最後かもしれない」という思いは希薄だ。やがてラウリイは戦死し、結婚の淡い期待を抱いていたミリアの思いだけが取り残される。

## ■ ミリアの微笑

**気**になるのはラウリイの死後、ミリアが自宅で見せる微笑だ。彼女は恋人がもういないということを自覚しているのだろうか。ラウリイはエインフェリアになったことで自分の死を直視したが、ミリアは恋人の死体すら見ていない。しかも、ヴァルキリーの計らいで生前のままのラウリイとの再会まで果たす。彼女はこれから、恋人の幻影だけを見て生きていくことになるのではないかと。たとえばプラチナを失ったルシオのように。しかし、唯一の救いは最後にふたりが会った森でミリアが葬ったと思われるペンダントの存在だ。遺品を葬ったということは、ミリアが恋人の死を受け止め、決別を果たせたことを意味しているようにも思える。

# 開発ルームから

## ・ 兵に出る前、ラウリイはなにで生計をたてていた?

弓兵ですが、生前は狩人をしてたというわけではないです。おそらく、普通にどこかで雇われて生計を立てていたと思われます。クレルモンフェラン出身に同じく弓を使うジェイクリーナスがいますが、これは偶然の一致でクレルモンフェランが弓兵の国というわけではありません。ラウリイはまったく戦闘は初めてだったのです。そのわりには育てると非常に強くなるんですが(笑)。

## ・ ミリアとは身分違いの恋だった?

ミリアは富豪の娘で、ラウリイはおそらく貧しかったでしょうから家柄の違いはあったでしょう。ミリアの両親はふたりの仲を認めていなかったんです。だから、ラウリイもいつまでもグズグズとプロポーズできなかった。

## ・ ラウリイの死因は戦死?

戦死は戦死ですが、正確には乗っていた船が沈没しての溺死ですね。クレルモンフェランの軍はこのとき、ほぼ壊滅状態になっていますから大勢亡くなった兵士のひとりとしてラウリイも含まれます。

# お笑い人物特性

## 臆病【おくびょう】

戦ってナンボ、の世の中に生まれついたために、ホントはただの平和主義者であるにもかかわらず付けられてしまった不名誉なレッテル。死んでもエインフェリアに選ばれ、やっぱり臆病者扱い。

## 不運【ふうん】

恋人とデートの日はいつも雨。バナナの皮で転ぶ。授業中、わからない問題の時に限ってかならず指されてしまう。泳げないのに何故か海軍に入れられて(憶測)……というドリフのコントのようなラウリイの人生を指す。「ど、どうしてボクなんですかああ!」とエインフェリアに選ばれたラウリイ。「うむ、そこにたまたまいたからだ」とヴァルキリー。

## 金づち【かなづち】

同じ金づちでもロレントが溺れてる時はすぐに助けがくるのに、ラウリイが溺れててもギャグとしか見られないこと。

## 心配性【しんぱいしょう】

いつまた、他のエインフェリアにいじめられないかと日々恐々と過ごすこと。

## 博愛【はくあい】

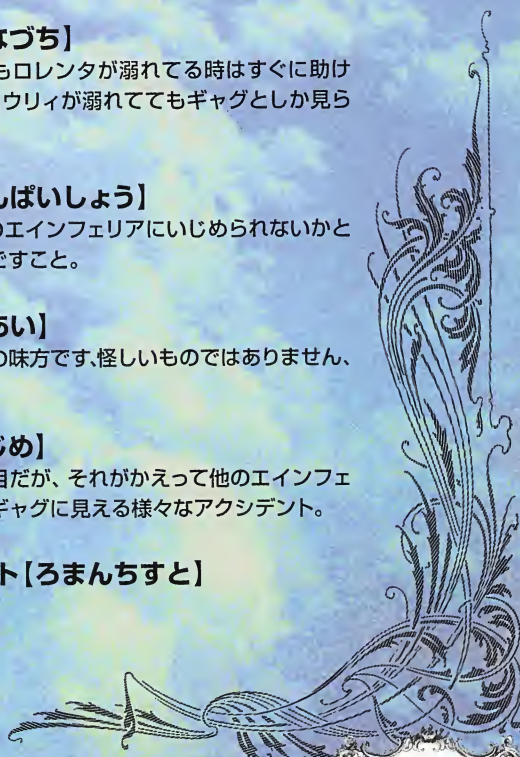
ボクはみんなの味方です、怪しいものではありません、の意。

## 真面目【まじめ】

本人は大真面目だが、それがかえって他のエインフェリアたちにはギャグに見える様々なアクシデント。

## ロマンチスト【ろまんちすと】

現実逃避。



# ロウファ



キャラクターボイス・内藤 敦  
登場エリア・アルトリア

アルトリアの騎士にして同騎士団の長を父に持つ若者。正当な貴族の家系。一方的な周囲の期待と羨望を重荷に感じているが、これまでの彼はそれをただウジウジと悩むだけで終わっていた。彼が憧れのまなざしで見るのは、逆風をも跳ね返して生きる勇敢な戦士の姿。そして、その憧れの戦士が自害し、彼の弟が今まさに処刑されようとしている状況を知ったロウファは父と対立する。そして彼が信じていた父の発言は、ロウファを激しく失望させる。価値観の致命的なまでの落差に気づいたロウファは自分の正義に従って行動する決意をした。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 槍騎士/騎士 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 20     |
| 性別 Sex          | 男      |
| 出身地 Birthplace  | アルトリア  |
| 使用武器 Use weapon |        |



槍

決め技 Favorite skill



ジャストストリーム

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・やるしかないのか!?
- ・この力、ヴァルキリー様のために
- ・僕の腕は通用するのか!?
- ・皆さん、油断は禁物ですよ

### 決め技

- ・この一撃ですべてを断つ、奥義! ジャストストリーム!!

### 決め技とどめ

- ・おまえが生き続ける道理はない
- ・やったか!?
- ・これでどうだっ
- ・僕は自分で道を切り開いてみせる

### 決め技とどめ失敗

- ・くそっ、僕の力じゃ倒せない
- ・まだ生きているのか!?
- ・くそっ、ならもう一度行くまでだ
- ・油断したか!?

### 戦闘終了

- ・行きましょう、皆さん
- ・皆さん、大丈夫ですか!?
- ・次もこううまくいくとは限りませんよね

### 通常攻撃

- ・ハッ!
- ・ヤアッ!
- ・ターッ!

### ダメージ

- ・くうっ
- ・うあっ
- ・くそっ

### 反撃

- ・僕を甘くみるな!
- ・やられるものかっ!
- ・その程度で!

### 行動不能

- ・うわあーっ
- ・くそっ、こんなところで……

恩人アリュージェのために、ロウファは恵まれた人生すべてを投げ棄て、自分の正義を貫こうとする。

## アリュージェの自書

父と自分は根底で違うと気づいたのは、いつ頃だったろうか。気持ちはいつかすれ違い、父も認めていると思ったアリュージェは、大罪を犯して自害したという。そして父はアリュージェの弟ロイを代わりに処刑するというのだ。それはおかしい。こんな時でも父よ、あなたは息子の言葉信じようとはしないのか。



## 彼が教えてくれたこと

心無い者は、彼を魔に見入れたのだらうと言う。自分の実力に着ることなく、努力を重ねてきた高潔な勇者だったのに。冷たく装ってはいたが、アリュージェはいつも自分を助けてくれた。時には優しく、時には叱咤して。彼の言うことはいつも真実だった。彼に追いつきたかった。自分もあんな風に強くなれたら。



## 正義の証

アリュージェのように強く、自分の意思を貫いてみよう。世間の噂や風評を気にするなんてバカバカしいことだ。今まで自分で何かを決定したことはなかった。流されていたから。ロウファのロウは正義のLawだ。名前のとおり、自分は正義を貫いてみせる。今、ロイを救えるのは自分しかいないのだ。



# Character sketch

## ■運命の甘受

**あ** らかじめ敷かれたレールの上を進むのはたやすいことだ。騎士団長の息子という身分、恵まれた家庭に恵まれた才能、恵まれた容姿。しかしそれは自分で築き上げたものではない。もって生まれたものであり、あらかじめ用意されていたものにすぎない。「太刀筋が良い」と言われる、「さすが団長の息子」だと。どこへいっても団長の息子と言われる。家に縛られる。自分はどこにあるのか、自分がどんな人間なのか、ロウファはわからない。アリュージェに出会った時、彼は初めて自力で道を切り開いて生きている人間を知った。後ろ盾のない人生は不安定だが、アリュージェの表情は自分にはない輝きがあるように、ロウファには見えた。

## ■特別であること、自分らしくあること

**ロ**ウファにとって、アリュージェは人生の師であったのだらうと思う。アリュージェはひとつの男の生き方を体現していた。自分に忠実に、自分らしく生きること。アリュージェがロウファに「おまえは風に吹かれっばなしの草か」と叱咤したことは、逆風にさらえずに無難に生きようとするロウファには堪えた。当たっていると思ったのだらう。素直に他人の意見を聞けるのは彼の美点である。ロウファは悩んでもがきながらひとつの選択をする。恩人アリュージェの弟を脱獄させることである。だがおそらくアリュージェのためだけにではないのだらう。ロウファは「罪人の弟を捕らえるのはおかしい」と判断し、自分の心の声に従ったのだ。

# 開発ルーム から

## ・なぜアリュージェと親しかったのか？

アリュージェのところでもありましたが、師弟のような関係でした。親しかったというより、アリュージェの人柄や生き方を尊敬していたわけですね。ロウファは家柄もよく、お坊ちゃん育ちで父親のいうことを何でも素直に聞くような、意地の悪い見方をすれば自分の意思をもたないような若者でした。それをアリュージェに指摘されてハツとするわけです。カシエルたちともアリュージェを通じて顔見知りになったようです。

## ・ロウファの死因は？

これは画面には出てきませんが、普通に考えて処刑されたと考えた方がいいでしょう。

# お笑い人物特性

## 情け深い【なさげぶかい】

アリュージェの無礼な言動をも肯定してしまう懐の深さを指す。

## 几帳面【きちょうめん】

ロウファの、相手によってははなはだお節介な助言などを、皮肉を込めてレザードあたりが「ホントに几帳面な人ですな、フハハハ」と言ったりすること。

## モラリスト【もらりすと】

ごくごく常識的な見解をもっていること。ミッドガルド(人間界)では別に特性というほど評価されるものでもないのだが、ヴァルキリーの選択するエインフェリア達の中では希少な存在のため、あえて長所として挙げられているらしい。

## 自己犠牲【じこぎせい】

神に殉じる僕ってなんかカッコいい、という明らかな勘違い。

## 美形【びけい】

ロウファの唯一の個性。「そ、そんなに目立たないですか?」とロウファ、悲しそうにつぶやく。

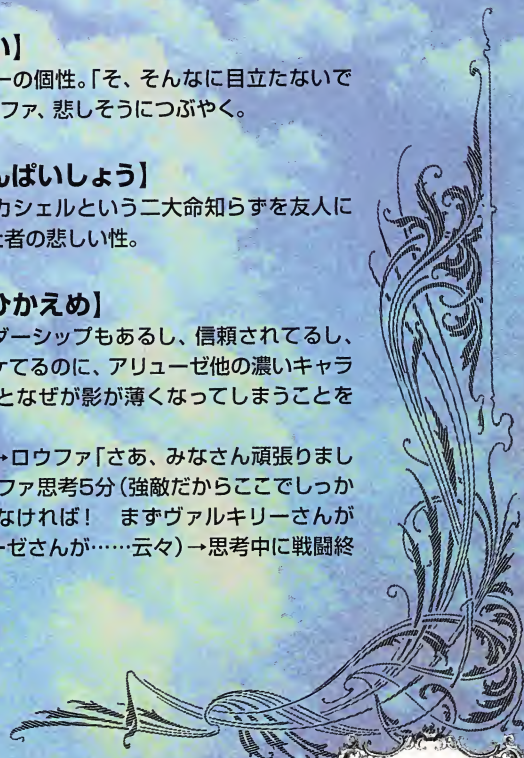
## 心配性【しんぱいしょう】

アリュージェとカシエルという二大命知らずを友人にもってしまった者の悲しい性。

## ひかえめ【ひかえめ】

けっこうリーダーシップもあるし、信頼されてるし、槍術だってイケてるのに、アリュージェ他の濃いキャラクターと組むとなぜか影が薄くなってしまおうことを指す。

例：戦闘開始→ロウファ「さあ、みなさん頑張りましょう!」→ロウファ思考5分(強敵だからここでしっかり計画を練らなければ! まずヴァルキリーさんが弓で、アリュージェさんが……云々)→思考中に戦闘終了。



# 那々美



キャラクター・ボイス・柳瀬なつみ  
登場エリア・海監 想い出の品・護神刀電仙

**巫** 女の力を継承すべき、神官夫妻の養女として育てられた少女。本当の両親は死去している。清廉潔白で心優しく、自己犠牲の精神が強い。自分の心の痛みを知りすぎるが故に、彼女は他人の痛みにも敏感すぎるほどに反応する。最初は運命に立ち向かおうとした。切なく一途な思いで。しかし彼女の崇高な愛は常に自身より他者に向けられる、それ故に自身は決して救われないという典型とも言えよう。養父母の慈愛は那々美に向けられていたのか、それとも那々美の中に実子、美那代の姿を見ての愛だったのか。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 魔術師/巫女 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 17     |
| 性別 Sex          | 女      |
| 出身地 Birthplace  | 倭国     |
| 使用武器 Use weapon |        |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 杖                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



|        |  |
|--------|--|
| 魔法/大魔法 |  |
|--------|--|

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ・ 皆さん、無茶はしないでください
- ・ 祓い落としてさしあげます
- ・ この者たちは、禍禍しい瘴気に満ち満ちています
- ・ 物の怪ですわね

**決め技とどめ**

- ・ 那由他の果てにお還りなさい
- ・ これは天誅です
- ・ これが、禁忌を破った者の末路です
- ・ 安らかにお眠りください

**決め技とどめ失敗**

- ・ なりません、これ以上は無益です
- ・ これ以上、傷つけたくはないのに……
- ・ すべてを失ってからでは遅いのですよ
- ・ 退く気はないのですか!?

**戦闘終了**

- ・ 古いでは大吉と出ておりますが
- ・ 古いでは中吉と出ておりますが
- ・ 古いでは吉と出ておりますが
- ・ あら!? 大凶が出てしまいました

**ダメージ**

- ・ 痛っ
- ・ あっ
- ・ いやあっ

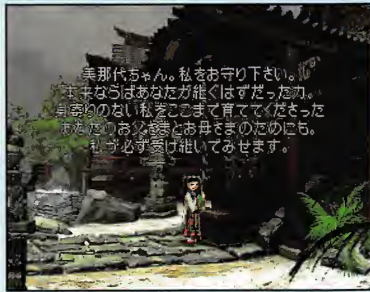
**行動不能**

- ・ 目が……霞んで……
- ・ く、苦しい……
- ・ あーっ
- ・ ああー

継承の儀式を迎えるべく護神刀竜仙を取りに行った那々美。そこで那々美に嫉妬する美那代の霊に遭う。

## 亡き美那代へ

父と母はいつも優しくかった。その優しさの中に、神官の継承者としての自分への期待も隠されていたけれど。儀式の成功こそ、真の親子の証明なのだろう。今度こそ、本当の家族になれる気がする。血のつながりがすべてだなんて思わない。だからどうか見守っていて、あなたの分まで幸せになるから。



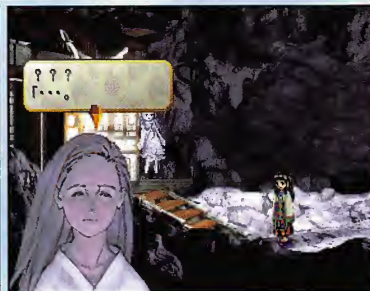
## 養父母

実の娘のように思ってきた那々美が、継承の儀式のために洞へ入るたび、なにかの意思が働いて儀式は失敗に終わる。やはり血が繋がらない者では無理なのか。儀式の失敗は両親に嫌でも那々美とは血が繋がっていないことを思い知らせる。家族の絆はそんなことで壊れてしまうのか。両親の思いは複雑だ。



## 那々美の決意

儀式の失敗の理由は死んだ夫妻の美子、美那代によるものだった。美那代の強い気持ち伝わってくる。生きたいという気持ちと、孤独さ。本当に孤独だったのは自分ではなかった。夫妻の愛をひとり占めしていたのは他ならぬ、養女の私なのだから。だからきっと今度愛を受けるのは、美那代の番なのだ。



# Character sketch

## ■血の重み

きわめて理想的な考え方をすれば、親子の情は血のつながりよりも貴いものである。神官夫妻も孤児の那々美を引き取り育てている時は血のつながりなどに関係なく、家族として暮らしていたはずだ。しかし人間は本能的に血にこだわる性質を持っている。自分に似た部分の子供の中に確認することで親は本能的に安心する一面が確かにあるのだ。理性では血など関係ないと思っても、子供の中に自分の理解できない部分を発見すると血のつながりのないことを思い知らされる。親の不安は子供にストレートに伝わり、子供は人知れず傷つくのである。那々美も両親の愛を感じながら、どこかよそよそげな雰囲気を感じていたのではなかろうか。

## ■生まれぬ命

那々美はゲーム中、養父母の美子美那代の嫉妬を受け、彼女の癒されない孤独を目の当たりにした。「本当の子供は私なのに!」そう聞こえたのではないだろうか。このストーリーは、望まれても生まれなかった者(美那代)の不幸と、望まれずに生まれてしまった者(那々美)の不幸の対比を暗示している。那々美はそこで美那代の思いに屈するべきではなかった。しかし、立ち向かうには那々美はあまりに脆かったのだろう。嫌でも感じてしまう血の絆に疲れ果ててしまったが故の自殺にもとれる。那々美の選択は、結局は情より血が大切なのだという、自分で下した結論だった。しかしそれはあまりに悲しい選択に思えてならない。

# 開発ルームから

## ・那々美は捨て子だった?

那々美は孤児施設から、神官の跡取となるべく買われてきたのです。幽霊姿の美那代は成人していますが、実際には美那代は生まれる前に死亡していました。だから、死産ということになります。那々美と美那代は直接の面識はなかったわけです。

## ・美那代の魂が那々美の体にとりついてても平気なの?

これはヴァルキリーがペリナスに使ってみせた「換魂の法」と同じ性質のものです。物語の最後で那々美が神社の前で空を見上げるシーンがありますが、あれは那々美の肉体をもらった美那代なんですね。同じ姿だからわかりにくいんですけど(笑)。美那代は最初から肉体がないので那々美が自分の身体を提供したわけです。

## ・那々美とはどんな人物?

おしとやかでも芯は強い女性です。いわゆる大和撫子タイプですね。

# お笑い人物特性

## おしとやか【おしとやか】

自己主張しない、あるいはできないさま。倭国の婦女子の美德とされている。丁寧な口調でありながら、案外言うことはきつくてタジタジとすることも。

## 自己犠牲【じこぎせい】

責任の所在をうやむやにし、自分さえガマンすれば、丸くおさまると考えること。倭国の美德とされている。しかしあまりに相手がおとなしいからといって、つけあがると後始末に苦勞するの事実。相手はニコリ微笑んでいても、心の中には吹き出せない小さな怒りや小さな不満が蓄積され、やがてそれが醜態醜態となって突然ブツッとキレることがあるので注意が必要だ。

## 可愛げ【かわいげ】

倭国の婦女子の美德とされているもの。これがないと、倭国の殿方やおっかないオバちゃんたちに吊るし上げられてしまう。かといって可愛すぎると同年代の婦女子にやっかまれて、それはそれで大変なのである。おこわ。

## 真面目【まじめ】

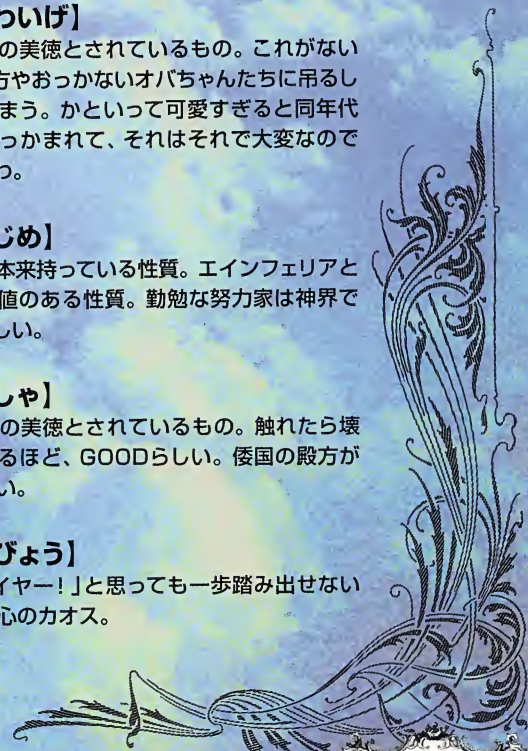
倭国の人々が本来持っている性質。エインフェリアとしては希少価値のある性質。勤勉な努力家は神界でも重宝するらしい。

## 華奢【きゃしゃ】

倭国の婦女子の美德とされているもの。触れたら壊れそうに見えるほど、GOODらしい。倭国の殿方が憧れてやまない。

## 臆病【おくびょう】

「こんな私はイヤー!」と思っても一歩踏み出せない倭国婦女子の心のカオス。



# 洵



キャラクターボイス・小野坂昌也  
登場エリア・海藍

**倭**国出身の若者。二刀流の達人だが、その剣技は我流。両目を患っていた妹の阿衣を溺愛しており、その特効薬を求めて旅に出る。海藍で特効薬の噂を聞きつけた彼は、勇んで魔鏡窟に乗りこむのだが……。この若者にとっては妹こそがすべてであり、己を賭けるに値する唯一の存在だったのだろうが、その愛は頑なで自己満足的な印象が強い。妹の本当の願いはなんだったのか、気づくことができぬままに鬼を斬る。そのいかにも人間らしい、姑息で醜く歪んだ心で。他者を受けつけない冷たさが、眉目秀麗な容姿を一層際立たせる。

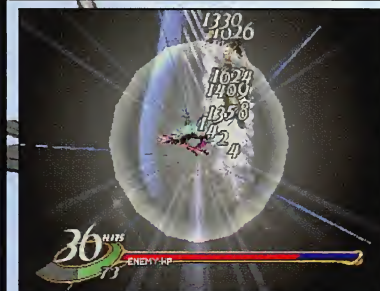
|                |    |
|----------------|----|
| クラス Class      | 侍  |
| 種族 Race        | 人間 |
| 年齢 Age         | 21 |
| 性別 Sex         | 男  |
| 出身地 Birthplace | 倭国 |

使用武器 Use weapon



倭刀

決め技 Favorite skill



千光刃

## Voice Collection

戦闘開始

- ・相手が何であろうと、俺は退く気はない
- ・何度来ようと結果は変わらない
- ・俺は手段は選ばない……必ず倒す
- ・悪いが俺は手加減する気はない、例え相手が弱者でもな

決め技

- ・無限の剣閃、貴様に見えるか、神宮流剣技！千光刃！！

決め技とどめ

- ・浄化などと生易しいことは言わない、消えろ
- ・未来を奪われた気分はどうだ？
- ・思い知ったか
- ・待っている、貴様が残らず殺してやる

決め技とどめ失敗

- ・ふん！おもしろい
- ・まだやる気か？
- ・無駄な足掻きを
- ・いい加減現世にすぎりつくのはやめろ

戦闘終了

- ・阿衣……俺は間違っていたのか
- ・俺の剣の前に敵などいない
- ・俺たちに敗北の二文字などない

通常攻撃

- ・ハッ！
- ・フッ！
- ・そりゃあっ！

ダメージ

- ・ぐっ
- ・ちっ
- ・くそっ

反撃

- ・遅いっ！
- ・この二流が！
- ・なめるなっ！

行動不能

- ・くっ、くそーっ
- ・う……うあっ、阿衣……



# Story

妹の目を治す特効薬を探すため、旅に出た洵。魔鏡窟で特効薬をもつ鬼と対峙する。鬼の正体は……。

## 妹の気持ち

兄の洵が旅立ってから、阿衣は毎日神に祈りをささげていた。兄が無事に帰ってきますように。阿衣は自分より兄の身が心配だ。神官は阿衣に言付ける、洵が「妹がここへ来たら自分のことは案ずるなど伝えてほしい」と言っていたと。阿衣が来ることを洵は知っていた。双子とは不思議なものだと神官はつぶやく。



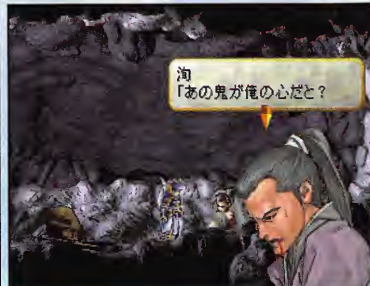
## 鬼は問う

魔鏡窟の鬼と対峙する洵。鬼は洵に特効薬と引き換えに洵の命を求めた。鬼の言うことは正論だったが、洵は自分の力を過信する。「薬は手に入れる、しかし自分は死なない」と不敵に言い放つ洵は鬼を殺す。しかし高笑いをしたのは鬼の方であった。鬼は洵の心。鬼の問いは洵の心の迷いであった。



## 心の曇りは晴れぬ

両目を奪う残酷な鬼が魔鏡窟に現れるという。ヴァルキリーは歪んだ意識に支配された鬼を斬ると、そこには息も絶え絶えの若者の姿があった。鬼は洵そのものであったのだ。目が曇っていたのは己の方だった。悟った洵の魂は天へと浄化され、阿衣の目に光が戻る。阿衣に兄と二度と会えない悲しみを残して。



# Character sketch

## ■阿衣の目

**双**子の妹の目が不自由なことを洵は気にしている。なぜ妹の目を治そうとあんなにムキになるのか？ それは目が見えないということは不自由なことであり、妹が可愛そうだと思ったからだろう。妹の目が治りさえすればすべてがうまくいくはずだと洵は楽観している。しかし、妹の阿衣も洵と同じ意見だったのだろうか。洵のシナリオは、洵の気持ちだけが先走り、肝心の阿衣の本心は伝わってこない。洵は阿衣に一度でも問うたのであろうか、「どうしても目を治したいか？」と。洵は問題の本質を忘れてしまっているのだ。阿衣は別に目が治ればよいとは思っていなかったように感じる。目が見えなくても、そばに自分を愛する家族を感じることができたはずなのだから。

## ■人並みであるということ

**妹**の身体を人並みに、と勇んで洵は鬼と対峙する。ここでは、鬼は洵の影のような存在として描かれている。洵の精神的なひずみは妹に対する悲観的な考えが起因している。前にも述べたとおり阿衣の目は不自由であり、健常者にとってそれはさぞかし大変なことだろう、という同情につながる。しかし、阿衣はごく普通に暮らしていたようだ。たぶん自分の身が兄が思うほど不幸だとは思っていなかったのではないだろうか。場合によっては過ぎた同情は相手への侮辱でもある。偏見に満ちた思考こそ不幸であろう。真実が見えていなかったのは洵の方だった。自分の考えに囚われ、履き違えた考えを妹へ押しつけようとしたのである。

# 開発ルームから

## ・洵の生前の職業は？

武士ですね。ひとくちに倭国といっても、実際には群雄割拠で複数の勢力が混在していて、洵はその勢力下のどこかに所属していた武士ということになります。ただ、洵の住んでいる国は戦とは関係のない場所だったみたいですよ。

## ・亜衣は生まれた時から目が不自由だったのか？

そうですね。亜衣は生まれた時から目が不自由でした。

## ・洵という名前は妙に現代的ですね？

ネタばらしをすると、開発スタッフの名前を使っています。妹の亜衣も、そのスタッフの妹の名前を使っているんです。といっても、双子ではありませんが(笑)。登場人物の名は特に神話にちなんでいるわけではなく、結構自由につけていますね。

# お笑い人物特性

## 妹想い【いもうとおもい】

実は妹の方が兄想いでいつも立ててもらっていたのだが、「ここで兄らしいとこを見せてやるかあ」と勇んで鬼に戦いを挑んで、やっぱり妹に心配されている。「兄ちゃんが頼りなくてゴメンなあ」と今日も枕を涙で濡らす想い。

## 美形【びけい】

洵にとって理解しがたい評価の特性。倭の美男像はいかつく、身体には無数の傷があり、髭が濃く雄々しい益荒男(ますらお)である。美しくなるため髭を生やしてみたら女性陣に不評で異国の女性の美の基準に悩む洵。

## 敏捷【びんしょう】

電光石火のごとく行動する様子。人の話を最後まで聞く前に行動するため、「鬼が……」と聞いただけでその数秒後には「鬼め！ 妹の目を治せ！」と斬りかかる。鬼としては、相手の妹の目と自分といった何の関係があるのか、さらに自分を斬るとなぜ目が治るのか、さっぱり理解できない。

## 冷徹【れいてつ】

倭国の男児は冷徹にして威厳あるもの、と教育されたため、失敗をしでかしても「フ、面白い」とクールぶる。

## 心配性【しんぱいしょう】

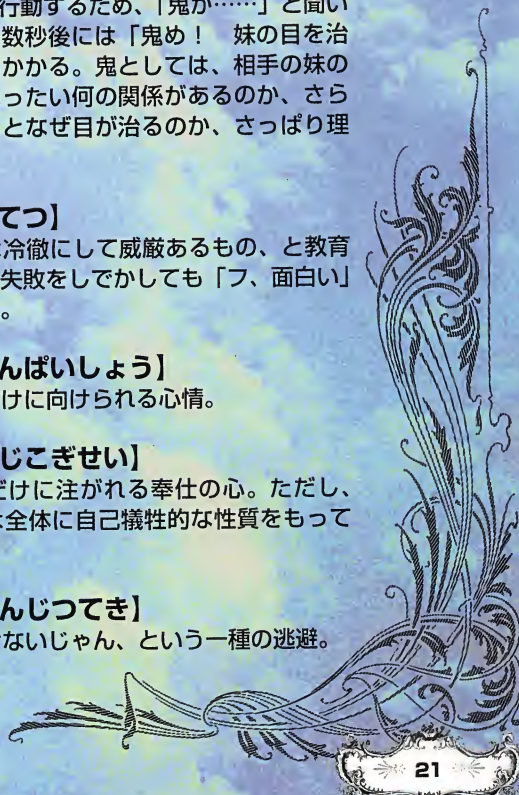
もっぱら妹だけに向けられる心情。

## 自己犠牲【じこぎせい】

もっぱら妹だけに注がれる奉仕の心。ただし、倭国の人々は全体に自己犠牲的な性質をもっているようだ。

## 現実的【げんじつてき】

鬼が俺なわけじゃないじゃん、という一種の逃避。



# カシエル



キャラクターボイス・岩永哲哉  
登場エリア・カミール村 想い出の品・名剣ヴェイン・スレイ

**趣** 味と実益を兼ねて大陸各地を渡り歩く、冒険者という名の放浪者。端から見れば厄介者。あるときは権力者に利用され、あるときは捨て駒的に扱われるのも気にせず、本人はどこまでも鈍感で人がいい。不穏な状況下での仕事依頼の多いアルトリアを中心に仕事を請け負う。大切な仲間と知り合い、一時の平和を楽しんでいたのだが、仲間のひとりが高不慮の死を遂げ、気ままな冒険者生活にも陰りがさしてきた。とある人物に負けじと大剣を無理やり振り回す。理想を追い求める熱い姿勢は憎めないのだが。

|                 |         |
|-----------------|---------|
| クラス Class       | 重戦士/冒険者 |
| 種族 Race         | 人間      |
| 年齢 Age          | 24      |
| 性別 Sex          | 男       |
| 出身地 Birthplace  | ジェラベルン  |
| 使用武器 Use weapon |         |



大剣

## 決め技 Favorite skill



ファンネリアブレード

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・ちょっとヤバそうか?
- ・来いよ、いくらでも相手してやるぜ
- ・いっちょやってやるか
- ・行くぞセリア……って、いねえんだよな……

### 決め技

- ・ここは俺がキメるぜ、奥義! ファンネリアブレード!

### 決め技とどめ

- ・ハハッ、こりゃゴキゲンだぜ
- ・やっぱ気分いいぜ
- ・楽勝、楽勝
- ・この程度はやれなきゃ、笑われるだろ!

### 決め技とどめ失敗

- ・まだ死んでねエのかよ!
- ・おいおい、冗談だろ!?
- ・チッ、この野郎
- ・マジか!?

### 戦闘終了

- ・ま、一番の期待株は、やっぱ俺だろ
- ・なんか調子でねえんだよなあ
- ・ふう、結構マジでヤバかったかな

### 通常攻撃

- ・そらっ!
- ・食らえっ!
- ・そろそろ死んどけっ!

### ダメージ

- ・くっ
- ・うわっ
- ・うう、野郎っ

### 反撃

- ・甘い!
- ・ざけんなよ、コラァッ!
- ・死なすっ!

### 行動不能

- ・ぐわーっ
- ・ち、ちきしょう……

石化した村に仕事で訪れたカシエルとセリア。陽気な若者が夢中になってやるうとしたものは……。

## 石化した村

顧客に、異変の起こったカミール村での生存者を探してほしいと依頼された。村の状況は話以上のありさまで、ところどころに石化した人々の姿がある。モンスターの仕事にはしてはできすぎている、まさかメドゥーサ？ 悪意あるなにかの気配に緊張する。村の奥へ進もう、なにか手がかりがあるかもしれない。



カシエル  
「ウォードから聞いてたのと違っぜ。これじゃあ、絶望的だ。」

## 少女の悪戯

封印された悪魔を解放したのは、少女の何気ない悪戯が原因だった。石化を戻す薬を投与しようとしたところ、封印の解けた悪魔がふたりを襲う。セリアの攻撃によって一度は退けたが、不意打ちに遭ってしまう。傷つき倒れたカシエルは床に落ちようとする薬ビンに必死で手を伸ばす。「ピンを守らなきゃ……」。



カシエル  
「……子供の悪戯で、魔物の封印が解かれたのさ。」

## そして瓶は守られた

しかし肉体はすでに自由が効かなくなっていた。気持ちばかりが焦るところへ戦乙女ヴァルキリーが現れた。彼女は言った「そんなにこれが大切なものなのか?」。「わからない、夢中だったから……」。石化した少女はセリアによって元の姿に戻る。村人たちは自分の命と引き換えに救われたのだ。



カシエル  
「ピンを……守らないと——」

# Character sketch

## 冒険者の大失敗

**少**々、思慮が浅くて優しく、茶目っ気がある、それがカシエルのパーソナリティだ。冒険者という身分は流れる者とも言われている通り、まともな人間からははみ出している。いわば厄介者だ。ゲーム中では匂わずだけとなっているが、彼が目指す人物はアリュージェである。アリュージェと同じ大剣をもったり、セリフを真似たり、アリュージェとカシエルは兄弟のような雰囲気がある。しかしカシエルには、アリュージェのようなこすっからさはない。お人よしなのである。彼は合理的な思慮や冷静な判断に欠ける。彼の末路は、アリュージェになれなかった男の悲劇だ。事態を甘く見て油断してしまった。それが彼の魅力でもあるのだが。

## セリア

**戦**闘中に「いくぞセリア……って、いねんだよな……」というセリフがあり、カシエルの微妙な心境がうかがえる。あまりクヨクヨしない性格ではあるが、彼の中でセリアの存在が占めていた部分は大きい。他のエインフェリアが神界へいくことで自分が救われている部分があるのに対し、カシエルはエインフェリアでいることに深い理由を見出せていないように思える。極論すれば、カシエルはなぜ自分が選ばれてしまったのか納得していたのかも疑わしいのだ。ヴァルキリーが問うた「大切なもの」は、名誉や名声ではなかったはずだ。自分のために泣いているセリアを見たカシエルは思ったのではないだろうか、「神に見捨てられてもいいから人間として生きたい」と。

# 開発ルームから

## ・エインフェリアには珍しく、悲劇性の薄い人物のようですが？

もっとも暗い部分のない人物ですね。屈折した感じの多いエインフェリアたちの中では異質ともいえる(笑)。

## ・当時の冒険者の生活ぶりとは？

家のない状態のアリュージェのような、仕事を各地で請け負って傭兵のようなことをする人々です。各地を移動するので、情報網は多いでしょう。旅先でいろいろな物を見つけたりもします。仲間のエイミ、セリア、グレイ、レミアは仕事を通じて知り合った、友人というよりは仕事仲間といった関係ですね。だから、常に5人そろって一緒に行動していたわけでもないんです。仕事の多いアルトリア近辺でなんとなく知り合って、特にセリアとは親しくなっていて、といった感じですね。

## ・セリアは恋人？

友達以上、恋人未満の関係ですね。ただ、お互いに惹かれあってはいたようです。セリアはゲーム上ではいつも泣いているような感じですが、実際にはカシエルを尻で敷くような姉御肌の女性で、非常にしっかり者なんです。カシエルはセリアに引きずられながら仕事をしているような(笑)。

## ・出身地はジェルラベンとのことだが、生まれは庶民の出身？

エイミとも同郷ですが、ふたりともスラム街の出身です。で、一発当ててやろうと故郷を飛び出してきたのでしょうか。

# お笑い人物特性

## 感情的【かんじょうてき】

喜怒哀楽がはっきりしている様子。カシエル:「えー！オレって神に選ばれたのー!? (喜)、まさかそれってギャグじゃないよな!? (怒)、でも、セリアに会えなくなるのは悲しいなあ (哀)、まあ、いいか。アンタ美人だしー (楽)。ヴァルキリーがほそりと「ウルサイやつ……」。

## 一途【いちず】

猪突猛進な様子。視線は常にまっすぐ前方のみを向いているため、直進しかできない。

## 鈍感【どんかん】

たとえば、腹に剣が刺さっていても気づかないこと。もしくは同じくエインフェリアとしてエイミやグレイなど、かつての仲間と再会してもそれに気づかないこと。

## ド根性【どこんじょう】

風邪をひこうかケガをしようが、気合で治してしまえる不思議な能力。

## 下戸【げこ】

飲まなくてもいつも酔っている状態なので誰も気づかなかったカシエルの特徴。

## 楽観的【らっかんてき】

オレ最高、オレめっちゃめっちゃハッピー主義。

## 大声【おおごえ】

大きいことはいいことだ、という信念。

# ジェイクリーナス

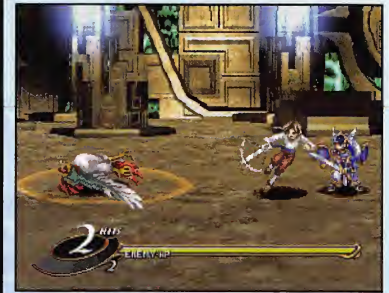


キャラクターボイス・若本規夫  
登場エリア・クレルモンフェラン

想い出の品・レイヴン・スレイヤー

クレルモンフェランの騎士団に入団し、その才能を買われて特殊任務に就いていた人物。忠誠心が厚く、事が公になりかけた時にはみずから犠牲となり騎士団の秘密を抱いたまま出奔する。彼のしたことで国の面目は保たれたのだ。だがそれに対する故郷の仕打ちは、彼を「逃亡者」扱いするという非道なものだった。残してきた家族を思えば、ジェイクリーナスにとってはあまりにも長い逃亡生活。いつか王も代替わりし、味方はもう家族しかいなかった。噂も消えようとした頃、ジェイクリーナスは再び故郷を訪れる。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| クラス Class       | 弓騎士       |
| 種族 Race         | 人間        |
| 年齢 Age          | 40        |
| 性別 Sex          | 男         |
| 出身地 Birthplace  | クレルモンフェラン |
| 使用武器 Use weapon |           |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 弓                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



|          |
|----------|
| ギルティブレイク |
|----------|

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ・相手にとって不足はない
- ・敵か!?
- ・相手をしてやろうか!?
- ・これではケリをつけるのは、一瞬か……

**決め技**

- ・これが、俺の最高の技だ、奥義! ギルティブレイク!!

**決め技とどめ**

- ・悪く思うな
- ・死んだか
- ・次の標的は誰だ!?
- ・別れの言葉でも言っておこうか!?

**決め技失敗**

- ・くそ、しくじったか
- ・敵もなかなかやる
- ・まあいい、もう一度行くまでだ
- ・そんなバカな

**戦闘終了**

- ・タァッ!
- ・トゥッ!
- ・イヤァッ!

**ダメージ**

- ・うくっ
- ・くそっ
- ・ぐっ、ぶっ

**反撃**

- ・ウーッリヤッ!
- ・残念だったな!
- ・そんな攻撃など食らうものか!

**行動不能**

- ・ぐおわあっ
- ・くそっ……甘く……見過ぎたか

中傷と裏切り、そして暗殺。かつての英雄の末路はあまりに悲惨だった。忠誠に生き、忠義に死んだ男の物語。

## 臆病者の汚名

久しぶりに訪れた故郷で、冷たい歓迎を受けた。戦争での手柄こそすべてという、この国の風土からくるものなのだろう。彼らに罪はない。自分はすべて分かっている、任務を遂行しただけなのだから。しかし敵前逃亡したという批判はやはり、辛いものだ。誤解とはいえず、父は肩身が狭かったのではなかろうか。



## 陰謀の主

任務のシナリオには、私が逃亡者になるという筋書きはなかった。誰かの陰謀が働いたのか。騎士団員の身分をはく奪され、汚名を着せられたことを恨んでいるわけではない。が、私が帰国したことで陰謀を巡らせた張本人が、よからぬことを企んでいるかもしれない。真の臆病者とは必要以上に用心深いものだ。



## 思い残すことは何も……

国の機密文書が盗み出され、たまたま居合わせた私がそれを阻止した。ひどい仕打ちをされても大切な祖国であることに変わりはない。だが、待っていたのは私を狙う悪意の矢だった。意識を失い、待っていたのは戦乙女だった。「一緒に、生きましょう」。もはや未練はない。私は今度こそ勇敢に生きていけるのだろう。



# Character sketch

## 高潔というプライド

ジェイクリーナスは不思議な人物である。彼は他人からどのような仕打ちをされても恨むことがない。ジェイクリーナスの風貌は、製作者が意図したのかはわからないがイエス・キリストに似ている。イエスといえば殉死であり、ジェイクリーナスの死因もまさに殉死だ。無欲で無我、無抵抗。しかし、その奥底には高潔でありたいという強い自尊心が見られる。彼の忠誠心は家族と国にのみ向けられているかのようだが、その実は自分のポリシーに忠実なのだ。だから、例え騎士の身分がなくなろうと国王の代が替わろうと、自分のやるべきことを実行したのだ。殺されることは予測しなかったか？ たぶん、それもある程度はわかっていたように思う。

## 平民出の騎士

失脚後の故郷では、ジェイクリーナスを「臆病者」とけなしている。逆にいえば、以前のジェイクリーナスは他人もうらやむ勇敢な人物だったと推測できる。世間というものは、優秀で目立った人間は最初はもてはやされるが、やがて羨望は嫉妬にかわるのだ。きっといつかボロを出す、いや出せばいいと思われていたのではないだろうか。ジェイクリーナスの脱走劇は、街でうだつの上がらない生活をしてきた人々には格好のバッシングの対象となったのだ。ジェイクリーナスの父親は息子の出世を我がごとのように喜び、息子の自慢話を吹聴したのではないだろうか？ 父親は息子が騎士団に入ってなにをしていたかはきっと知らされていないのだろう。

# 開発ルームから

## ・生前の職業は問者？殺し屋？

騎士団に所属していましたが、あまりにも忠実な人物だったためいわゆる問者や殺し屋のような汚れ役を請け負うことが多かったようです。ジェイクリーナスは平民から騎士になるほどで、街では成功者扱いでしたから周囲の嫉妬もあったろうと思います。とにかく先代の王の為に、盲目的に仕事をこなすような人物でした。また、戦闘中は弓を使っていますが、生前は弓以外にも剣の使い手でもありました。

## ・なぜ自宅で無言でたずんでいたのか？

ジェイクリーナスは騎士団を抜けた後、一度国を追われて10年が経過しています。その後、どうしても国に残してきた父のことが心配でクレルモンフェランに舞戻ってきていたのが、ヴァルキリーが街で見かけたシーンです。その時には気がかりだった父がすでに他界していたことを知り、呆然としていたわけです。

## ・ジェイクリーナスは現国王に恨みをもっていなかった？

恨みというものまったくなかったでしょうね。騎士団を抜けたのも任務のひとつとらえていたでしょうし、他国のスパイがもぐりこんでいたのを阻止したのも復讐や名誉挽回のためではなく、純粹に国への忠誠心からきたものです。

# お笑い人物特性

## 父想い【ちちおもい】

父の期待に応えすぎて自滅してしまう様子。

## 母想い【ははおもい】

母の愛を受けとめようとしてドツボにはまってしまう様子。

## 勇敢【ゆうかん】

父と母に喜んでほしくて、トイレ掃除などの人の嫌がる仕事も進んで引き受ける行為。

## 不運【ふうん】

自分はそのつもりがないのだが、いつも重たいものを背負わされている。右肩に父の霊、左肩に母の霊、頭上に先代王の霊、背中に救いを求めるいろんな霊。そのため、いつも身体がだるい。

## 自己犠牲【じこぎせい】

自分の意思より他人を尊重してしまう悲しい性。欲望ムキだしあたりまえのご時世に、彼の美德はただただ「ホントは影でなんか企んでるんじゃないのか？」と邪推される。「きっといつかみんなわかってくれるさ」とじっと耐えているが、本意さに涙目に。

## 寡黙【かもく】

言い訳しないこと。言い訳すると、今まで耐えてた数十年分の不平不満がグチグチと噴出しそうで怖いから。

## 地味系【じみけい】

「……地味、どこが？」(ジェイクリーナス談)

# 夢瑠



キャラクターボイス・江森浩子  
登場エリア・海監 想い出の品・玉瑠璃のかげら

**人**魚族の少女。倭人の血を受け継いでおり、人間の姿に変化することができる。人魚と人間の戦争時に禁を破って人間と結ばれた母親と夢瑠は、いつも肩身の狭い思いをして暮らしてきた。やがて母親は死亡してしまいましたが、夢瑠は母の死を深く悲しむことすら許されなかった。一見、明るく振る舞っているが、その実、人見知りが激しいのは生まれ育ったこのような環境のため。快活な性格もその境遇のため。悲しさがこの少女を作り出した。魔術を得意とし、魔法使用時は人魚の姿になる。

|                 |     |
|-----------------|-----|
| クラス Class       | 魔術師 |
| 種族 Race         | 人魚  |
| 年齢 Age          | 16  |
| 性別 Sex          | 女   |
| 出身地 Birthplace  | 倭国  |
| 使用武器 Use weapon |     |



杖

決め技 Favorite skill



魔法/大魔法

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・お父さん、お母さん、私を見守っていて
- ・もしかして、苦戦しちゃったりなんかして！  
あはっ、ナーンてね
- ・みんなっ、カッコいいとこ見せてよ
- ・あんなのイチコロでしょ!?

### 決め技とどめ

- ・やり過ぎちゃったりなんかして
- ・はーっ……失敗しなくてよかったあ
- ・あはははっ、みんな見た見たあ!?
- ・魔物さん、穴があつたら入りたいですかあ!?

### 決め技とどめ失敗

- ・もしかして、ピンチ!? かな～
- ・あれ!? うそお
- ・おっかしいなあ、も～
- ・やばいやばい、ヤバイよ～

### 戦闘終了

- ・みんな強いよね～
- ・みんながいるから、私も心強いわ
- ・みんな大丈夫～!? 傷だらけじゃない

### ダメージ

- ・あん
- ・いやん
- ・きゃあっ

### 行動不能

- ・ああーっ
- ・あーっ
- ・お父さん、お母さーん

# Story

母親を亡くした人魚の少女は、まだ見ぬ父を捜して人間の住む国を訪れる。しかし父はすでに鬼籍の人であった。

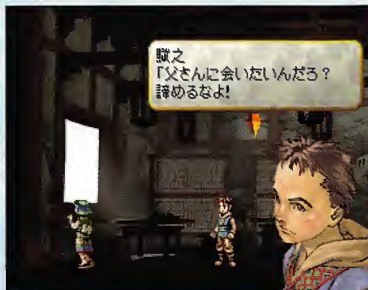
## 夢瑠の計画

10数年前、人魚族と人間は互いにいがみ合い、戦争をしていた。しかし、人間のひとりが海から奇跡の生還を果たし、人魚と人間たちの仲を取り持った。その人物こそが父。戦争は終わり、海は平和になった。私の身体には、半分人間の血が流れている。だから人間になりすまして父に会うために人間に近づいた。



## 父はすでに亡く

親切なる人間に出会い、願い事がかなうという玉瑠璃を探している。父はもう亡くなっているというのに、賦之は私のためにあきらめずに玉瑠璃と父の情報を探している。馬鹿みたい、もう玉瑠璃を探したって無駄なのに。そんなに親切にしないでほしい、嘘をついているのが辛くなるから。放っておいてほしいのに。



## 玉瑠璃の願い事

賦之の優しさに耐えきれなくなって、私は大渦に身を投げた。流れる涙が結晶となり、願い事がかなうという玉瑠璃に変化する。知らなかった、玉瑠璃は本当は誰でも持っているものなんだ。強く願えば、希望は叶うものなんだ。優しい賦之、ありがとう、願い事をかなえてくれて。そして、さようなら。



# Character sketch

## 傷心ゆえの明るさ

見天真爛漫な性格に見えるが、出生が複雑であることや育った環境から、複雑な性格の持ち主になってしまったようだ。今まで自分がまともな受け入れられた記憶がないため、心の奥底では自分を否定している部分がある。それが人見知りという形や、相手に無理矢理合わせようとする行為となって出てしまうのである。夢瑠の根底には人に嫌われることへの強迫的な恐怖がある。自分の内面をさらせばきっと嫌われてしまうと思こんでいるのだろう。夢瑠の明るさは、彼女の痛みを知るものが見れば痛々しい。しかし、相手が不安そうな顔をすれば、夢瑠はまた嫌われてしまったかなと傷ついてしまうのだ。

## 両親との思い出

自分に自信がないため、父親に会おうという気持ちは謙虚なものだ。夢瑠は父に、「なぜ自分と母を捨てたのか、自分がどんなに寂しい思いをしたか」という本当に言いたかったことは言えないだろう。まだ見ぬ父にすら遠慮している。「母親のことを思い出して泣いてほしい」というのはウソだ。本当は母親を亡くして寂しくてしかたがなかったから父親に会いたかったのだ。父親に「ひとりぼっちにしてすまなかった。もうお前を手放さないよ」と言って欲しかったのだ。夢瑠に恋する賦之は、彼女の本心を見ぬいた。だから夢瑠が一番望むこと、両親の元へ彼女の魂が召されることを望んだのである。

# 開発ルームから

## ・夢瑠は賦之をどう思っていたの?

「ウソをついている」という後ろめたさは絶対にあっただしょうね。後ろめたさの方が強くて、好きとか、そういう感情は湧かなかったと思います。きっと、賦之が優しければ優しいほど夢瑠は傷ついていたんでしょう。だから最期に「ごめんね」って言ったんですよ。あのシナリオは悲しい話なんですけど、夢瑠は本来、とても明るい性格で、エインフェリアになった彼女は両親のことを吹っ切れて、明るさを取り戻したんですよ。

## ・“媚び媚び”の理由は?

夢瑠もカシエル同様、明るいキャラクターですよ。不幸なわりにめげないというか。ただ、あそこまでキャピキャピになったのは、声優さんの力も大きいでしょう。このゲームのキャラクターって、結構声優さんに救われる部分も多いですよ。媚び媚びという特性は……シャレですね(笑)。そういうキャラクターもひとりぐらいいもいいいのではないかという感じで。

## ・エインフェリアになってしまったら、瑠璃の願いは叶わないのでは?

本当は神界フェイズのイベントに両親と会うというのを入れたかったのですが、これも制作段階で割愛されています。ゲームでは出ていないけれど、神界でちゃんと両親と再会を果たしています。

# お笑い人物特性

## 元気印【げんきじりし】

「どーせ、アタシのこと能天気だと思っているんですよ!?!」と言いたくても言えない思い。

## 感情的【かんじょうてき】

人の顔色を見て表情を素早く変える技をさす。

## 敏捷【びんしょう】

すごく滑らかに動く舌の意。

## 媚び媚び【こびこび】

相手に気がつかないすぎるあまり態度が媚びっぽくなってしまふ様子。ホメ殺し作戦で相手を手玉にとるという策略にも使用可。

## 父想い【ちちおもい】

「きっと私の父はショーン・コネリーみたいな人!!」と、会ったことがないため期待が膨らみすぎていること。

## 華奢【きゃしゃ】

触れたら壊れそうな繊細さを指すが、この場合は少々アンドロイドめいた人造模型風なものも指す。

## 方向音痴【ほうこうおんち】

夢瑠「道が分からないだけで方向感覚はあるもん」、ヴァルキリー「では聞こう、太陽はどの方角から昇る?」、夢瑠「下から」。

## 泳ぎ得意【およぎどくい】

時々人間の姿のまま泳いでしまい、溺れたことはある。でもそれはナ・イ・シヨ!



キャラクターボイス・折笠 愛  
登場エリア・ヴィルノア

**自**分が望んだのかは不明だが、竜紅玉の魔力によってドラゴンへと変化する力を持つに至った女性。竜変化は不死の秘法の研究の副産物であり、過度な変化は自意識を侵食してしまうことに本人は気づいていない。かつてはアルトリアを中心にカシエルなどの仲間と一緒に仕事をしている冒険者。仲間のひとりが殺され、その憎き相手を追って旅をしている。仇の居場所を突き止めたまではいいが、ヴィルノアで捕らえられ、現在は虜の身。長身痩躯、槍を豪快に操る姿は男性もたじろぐばかりだ。

|                 |         |
|-----------------|---------|
| クラス Class       | 槍騎士/冒険者 |
| 種族 Race         | 竜人      |
| 年齢 Age          | 25      |
| 性別 Sex          | 女       |
| 出身地 Birthplace  | ジェラベルン  |
| 使用武器 Use weapon |         |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 槍                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



ドラゴンドレッド

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・たまには、マジに行ってみる!?
- ・ちょうどいい感じの獲物じゃないのかい!?
- ・ちょっと腕試ししてやろうじゃないか
- ・あれが相手!? これじゃイジメじゃない

### 決め技

- ・身体が熱い、力が目覚める 奥義! ドラゴンドレッド!!

### 決め技とどめ

- ・あたしを本気にさせたオマエが悪いのさ
- ・相手が悪かったな
- ・あたしも、結構やるだろ!?
- ・あっぱはははは、快感~

### 決め技とどめ失敗

- ・うそ!?
- ・倒したと思ったのに
- ・結構、手強い
- ・こいつ、できる

### 戦闘終了

- ・魔物も結構ヘタレてるわ
- ・敵の気配も消えたようだね
- ・長居は無用、か

### 通常攻撃

- ・タアッ!
- ・トゥアッ!
- ・ソラアッ!

### ダメージ

- ・うっ
- ・くそおっ
- ・負けるもんか

### 反撃

- ・ナメンじゃないよ!
- ・オラオラッ!
- ・惜しかったけどね!

### 行動不能

- ・ち、ちくしょう
- ・死にたくない
- ・ぬうおおおおおーっ
- ・ぬうおおーっ

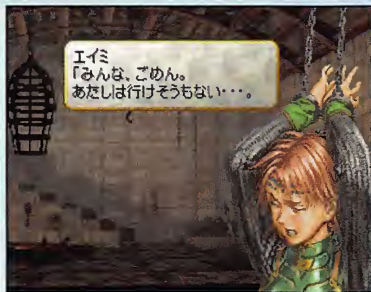


# Story

ヴィルノアで竜の力を求めるガノッサに捕らえられたエイミ。目標達成のその途中での挫折がエイミを苦しめる。

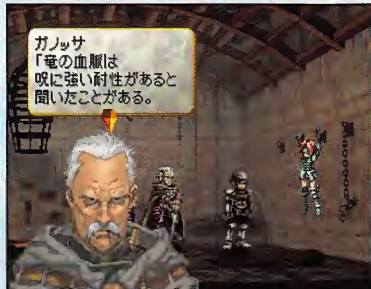
## 復讐の誓い

グレイ、仲間のレミアを殺した男。いい娘だったのに、あいつはレミアの気持ちを踏みにじった。私たちはグレイの消息を追うために各地へ散った。やっとあいつの居場所をつかんだのに、今私は捕虜の身にある。どこからともなく、戦乙女がやってきた。私は死ぬのか？ まだ死ぬわけにはいかないのに。



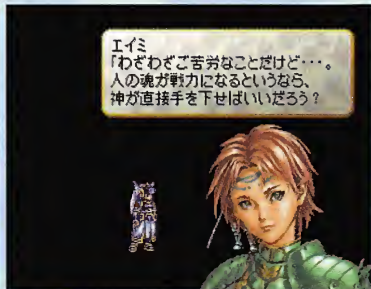
## 竜紅玉

ヴィルノアの参謀、ガノッサはサディストの強欲ジジイだ。悪いけど、爺さんにつきあってるヒマなどない。拷問で竜紅玉のありかを白状させようとしている。竜紅玉とは、以前手に入れた赤い珠のことか。あれは私の身体の中にある。絶対に取れはしないのに。ガノッサはついに怒って私を殺してしまった。



## ヴァルキリーに伝言

ガノッサといい、ヴァルキリーといい、人の自由を勝手に奪う連中だということに変わりはないと思っていた。こちらの都合などおかまいなしだ。しかし、今はこの戦乙女の力に頼るしか道はないのだから。あいつの、グレイの居場所を仲間知らせることを約束して、エインフェリアになった。気が進まないけど。



# Character sketch

## 無頼でありたい気持ち

**男** 勝りで負けず嫌いな性格だが、育った環境があまりに苛酷だったためかもしれない。他に頼る者がいなければ、子供であろうが女であろうが甘えて生きていくことはできない。大人に期待しては裏切られ、国に期待しては裏切られていくうちに、自分しか信じられなくなった、そんな女性だ。男嫌いという特性があるが、その実は人間嫌いなかもしれない。エイミの言動には人に頼りたい、救いを求めたいという気配は皆無だ。そして、誰にも頼ることのない自分になったか、強くなったかたののではないだろうか。カシエルなどの仲間がいたにはいたが、エイミはおそらく普段は単独行動を決めこんでいたように感じる。

## 竜紅玉

**エ** イミの求める力の象徴が竜だ。エイミは望んで竜の力を取り入れ、自我の崩壊というリスクを背負いつつもその力を自分のものにした。果たして自我の崩壊という危険性を自覚していたかどうかはわからない。例え知っていてもこの手に入れた力を手放すことはしないだろう。ガノッサからの拷問にもめげず、屈することなく生きていくことを切望していた。ガノッサこそはエイミの最も嫌う、権力の上にあぐらをかく人間の象徴だった。自分を虫ケラのようにしか思わない連中だ。エイミは「自分は死ぬない」と漏らす、それはグレイの所在をつきとめたとどろつくという目的だけのためだけではなかったと思う。死は彼女の嫌いな敗北でもあるのだ。

# 開発ルームから

## ・竜紅玉って何？

ドラゴンオーブというものがありますが、それとは別のものです。エイミは旅の途中でたまたま竜紅玉を見つけ、手に入れたものと思われます。

## ・なぜ冒険者になったのか？

カシエルと同じくスラムから飛び出てきた、元不良といったところでしょう。ジェラベルンという国は、ペリナスのシナリオでも触れていますが身分や貧富の差が激しいところで、エイミのようなスラム出身の冒険者はけっこう多かったと思います。だから、あまり冒険者の存在が特異という世界ではないんです。

## ・男嫌いの原因は？

特に原因も、それにまつわる暗い過去もないです(笑)。男っぽい性格だから、男性に頼る必要がないってことなのかもしれません。

# お笑い人物特性

## 酒豪【しゅごう】

アルコールと水の区別がつかないこと。

## 男嫌い【おとこぎらい】

なまじ、そこの男より強いものだから、男たちがヘナチョコに見えてしまう様子。

## 無鉄砲【むてっぽう】

「ヤロウども！ アタシに続け!!」と叫んで走り出したはいいが、誰も追いつけなくて後ろを振り返ると誰もいなかったりする苦い過去。

## 力自慢【ちからじまん】

ホントはムキムキの上腕のチカラコブを見てると泣けてくるのだが、強がって自慢してみる複雑な女心。こんな女に誰がした。

## 命知らず【いのちしらす】

「大丈夫、彼女なら」と仲間に関わり続けて十数年。今さら、「怖いものは怖いんだ!!」と言うこともできず、今日もお酒がお友達。一応、オンナなんだから気をつけてヨ。心の慟哭がこだまする。

## プライド高い【ぷらいどたかい】

とにかく負けるのがイヤ。なにに負けるのがイヤなのかは不明だが。

## 頑固【がんこ】

石頭の意。敵の放つ鉄球が振ってきてても「負けるもんかア!」と叫んで、ヘディングでラウリィにパス、ラウリィは「ひいひい」と叫んで潰れたという(推測)。

## 健康的【けんこうてき】

象に踏まれても死なない頑丈さを誉め言葉にしたもの。もしくは、腐った食べ物食べても腹が痛くならない胃袋を指す。

# ロレンタ



キャラクターボイス・幸田直子  
登場エリア・フレンスブルグ

フレンスブルグの魔術学院長を務める女性。才気と気品に溢れ、人望も厚かったが、なぜか一部の弟子たちにはあまり慕われていなかったらしい。諸説ではロレンタの厳格すぎる教育姿勢や、生真面目なあまりいわゆるはみ出し者の教え子に十分な理解を示さなかったのが原因ではないかと言われている。結局は一番の愛弟子を追放したことが原因で、彼に殺されたことがそれを証明しているが、実情は不明。聖なる魔法の使い手であり、魔術を使うエインフェリアの中でも最強クラスの実力をもつ。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| クラス Class       | 魔術師/魔術学院長 |
| 種族 Race         | 人間        |
| 年齢 Age          | 36        |
| 性別 Sex          | 女         |
| 出身地 Birthplace  | フレンスブルグ   |
| 使用武器 Use weapon |           |



杖

決め技 Favorite skill



魔法/大魔法

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・この魔物は、あまりに危険よ
- ・人の魂が、こんなになってしまうなんて……
- ・魔物なの!?
- ・永遠にさまようなんて……悲しすぎる

### 決め技とどめ

- ・この場には、静寂こそがふさわしいのです
- ・立ち去りなさい、異なる者よ
- ・魂に救いあらんことを
- ・これで……すべて終わりにしましょう

### 決め技失敗

- ・まさか、信じられない
- ・憎悪が……倍増している
- ・憎しみが、彼らをこうまで突き動かすものなの!?
- ・恐ろしいほどの、生への執着心

### 戦闘終了

- ・この勝利の果てに、何があるのでしょうか……!?
- ・これが……正義なのでしょうか!?
- ・皆さん、もう行きましょう

### ダメージ

- ・あっ
- ・ああっ
- ・きゃあーっ

### 行動不能

- ・ああー……ううっ
- ・そんな、そんなあっ

# Story

魔術学院の学長は妙齢の女性、ロレンタ。愛する人々に囲まれて、平穏に暮らしていたのだが。

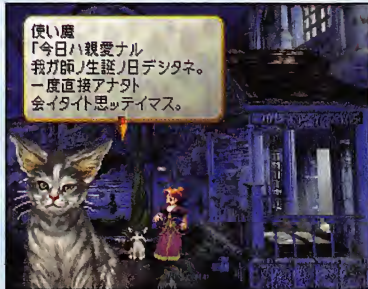
## 誕生日

毎年恒例の誕生日祝い。お祝いに駆けつけてくれた教え子たちの中にメルティーナの姿が見えないのも、いつものことだった。メルティーナはいつも私に反発する。いい素質をもった娘なのに、どうして彼女は素直になれないのだろう。すっかり帰宅が遅くなってしまった。夫が首を長くして待っているに違いない。



## 愛弟子からの招待

家で待っていたのは夫ではなく、かつての弟子、レザード・ヴァレスの使い魔だった。夫をさらい、私に来るのを待っているという。レザード、とても頭のいい子。愛弟子だった、しかし、彼の心はささみきっていた。だから私は涙を飲んで彼を追放したのだ。彼が心を入れ換え、再び戻ってくるのを信じて。



## 夫婦の絆

夫はグールパウダーを吞まされ、身体に異変が起きはじめていた。もはや、手遅れ。殺してくれと夫は言う。そんなことできるはずはない。あなたなしで生きていけるわけがない。レザードはどうしてこんな仕打ちをするのだろう。戦乙女が来るのを待っていると言った。そのために、私たち夫婦を利用するのだと。



# Character sketch

## 脇役的な存在

□ ロレンタのゲーム中での位置づけはやや難しい。彼女のシナリオはレザードとメルティーナのシナリオの前振りの意味合いが強く、ロレンタ自身のエピソードはあまり語られていないからである。魔術学院の学長。夫があり、生活は裕福で子供はいないか独立しているのか、一緒に暮らしていない。学長の誕生日を生徒たちから祝われているので、学院内での人望はあると思われる。また、シナリオの端々からロレンタが直弟子をとるほど教育熱心であったことや、わずか30代で学院長になるという異例ともとれる出世を上げたことで、魔術のエキスパートというイメージが強い。エリート中のエリートということになるのだろう。

## レザードとロレンタ

□ ロレンタはまた、優れた能力を見つける才能にも恵まれていた。レザード・ヴァレスの才能にいち早く気づき、自ら指導するのである。しかし、純粋なエリートであるロレンタと、歪んだ天才のレザードでは目指すものが違っていた。シナリオではロレンタがレザードを放校したと語られているが、推測するに、先に見切りをつけたのはレザードだったのではないだろうか。いかに優秀とはいえ、ロレンタの魔術は研究にとどまり、自分の力を他人に見せつけようとはしなかったはずだ。常人とはかけ離れた能力をもつが故に、普段は慎重すぎるほど普通らしくふるまっていたのではなからうか。そんな卑屈さに、レザードもメルティーナも反発したのだろう。

# 開発ルームから

## なぜ弟子に恵まれなかったのか？ また、嫌われている原因は？

恵まれていなかったわけではなく、数多くいた弟子の中でとりわけ極端なキャラクターがふたり混じっていたという(笑)。レザードはロレンタを嫌っていたわけではないんですよ、でもあの性格ですから(笑)。メルティーナからすれば、ロレンタがレザードばかり目にかけているという風に映っていたのでしょうか。悪ガキの反抗心もあつたでしょうし。

## 学長時代の彼女はどんな人物？

ロレンタは気品もあり、学長として多くの教え子に慕われていた教育者でした。ロレンタが戦闘中に杖を浮かせていますが、あれはデザイン担当が「どうしても」というのでそうになりました(笑)。

## 30代後半女性の仲間って珍しいですね？

開発当初、ロレンタは仲間にならないはずだったのですが(笑)。「ヴァルキリープロファイル」はRPGの仲間としてはあまりいないようなキャラクターが多いかもしれませんが、悪人が多いし。逆にRPGに多い少年少女キャラクターが少ないかもしれません。

# お笑い人物特性

## 母性【ぼせい】

これが強かったために、教え子になめられてしまうことに。メルティーナ「ふん、魔道を極めといてアタシの年にはすでに結婚!? 自分ばっかオイシイ思いしてんじゃないのよ! なのに私にオトコ遊びするなって命令してんじゃないわよ!」(激しい嫉妬が湧き上がっている模様)

## 理知的【りちてき】

賢い学長であり賢い妻でもあるスーパーウーマンぶりの意。得意の魔法で仕事も家事もお手のもの。「せっかくの能力をそんなことに使ってるんじゃないわよ」とメルティーナはそれも気に入らない様子。

## 献身的【けんしんてき】

尽くす心。他のエインフェリアにはない性質。

## 気品【きひん】

高級住宅街のマダムのごとき余裕の態度を指す。

## 心配性【しんぱいしょう】

ツッパリの教え子たちをも、つつい子供のように甘やかしてしまうこと。

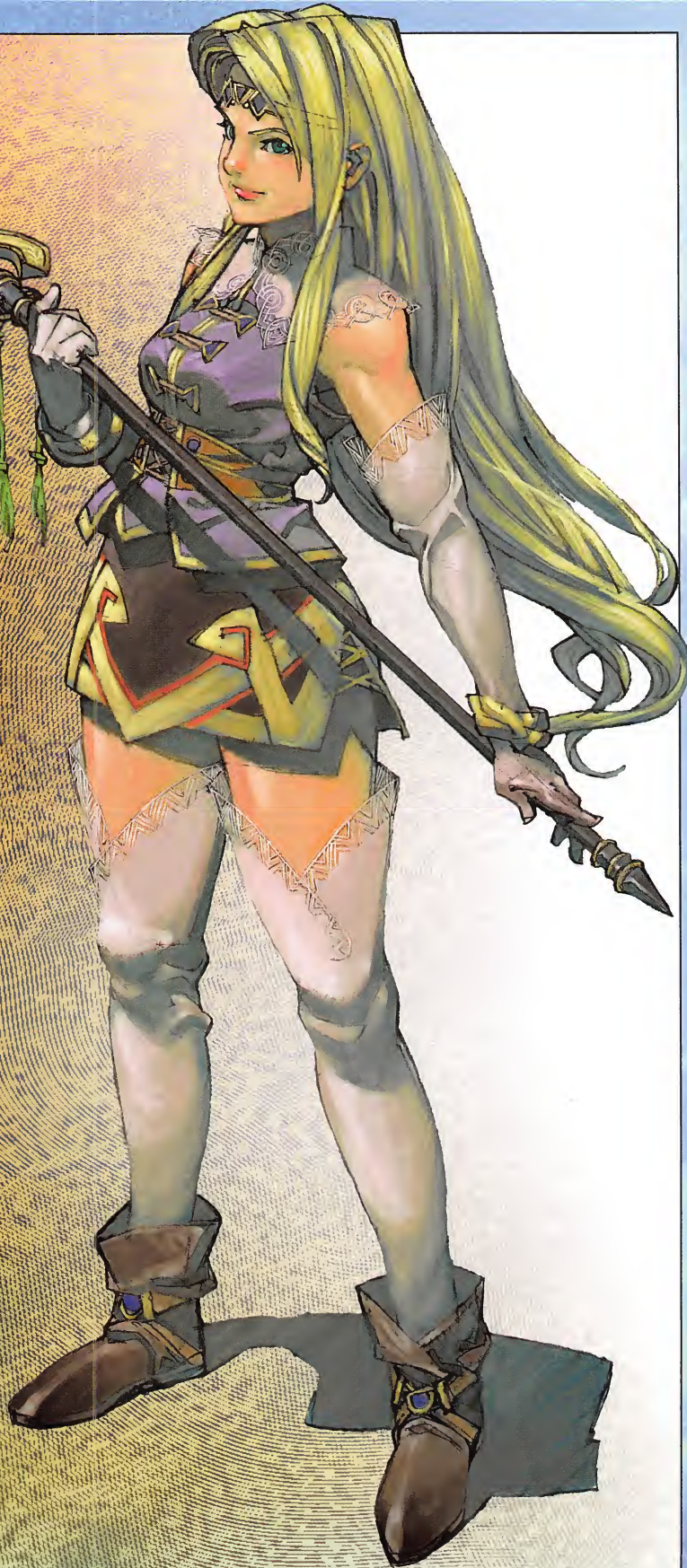
## 金づち【かなづち】

泳げないこと。レザードが神妙に「フフフ、実は私は知っているんです。泳げないのではなく泳ぎたくてもできないことを! かつては完璧だったボディラインも今じゃ……」と言いかけたところで何者かにクロスエアレイドを撃ちこまれ、その先の言葉は闇に葬られた。

## 協調的【きょうちょうてき】

他のエインフェリアには無縁の性質。

# メルティナ



キャラクターボイス・山崎和佳奈  
登場エリア・フランスブルグ 想い出の館・インフィニティ・ロッタ

フランスブルグ魔術学院を主席で卒業し、研究者として同学院に所属していた女性。完璧主義者。負けず嫌い。私はモラリストでナルシストでエゴイスト、とは彼女の弁。だが、自己分析はあまり得意ではないようで、時折見せる優しいまなざしや孤独な気持ちには本人は気づいていない。恩師ロレンタを毛嫌いし、放校されたレザード・ヴァレスに対抗意識を燃やす。時々幽体離脱して、散歩をするのを楽しんでいるようだ。彼女の目的は神界と人間界を結ぶ虹の橋を見つけること。案外、ロマンチストのようである。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| クラス Class       | 魔術師/魔術研究者 |
| 種族 Race         | 人間        |
| 年齢 Age          | 23        |
| 性別 Sex          | 女         |
| 出身地 Birthplace  | フランスブルグ   |
| 使用武器 Use weapon |           |



杖  
決め技 Favorite skill



魔法/大魔法

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ふん、ちょっとはできるようなじゃない?
- 化け物にモテてもぜんぜんうれしくないわ
- 進むことも戻ることもできないなんて、不幸よねえ
- 今この時を大切にしましょう、あなたと私の唯一の接点なんだから

**決め技とどめ**

- あんたらに存在価値なんてないのよ
- 本気出すまでもなかったわ
- これで死ななきゃ大したものなんだけど
- また生まれてきたら相手してあげるわ

**決め技とどめ失敗**

- さっさと死んでくれない!? 焦らされるのは嫌いな
- しつこいわねえ、あんたらなんてマグロになってりゃいいのよ
- ちったあやるみたいだけど、もう1回行く!?
- あははははは、もっと欲しいワケ!?

**戦闘終了**

- あーあ、やっとな静かになったわね
- さあさ、とっとと先に行きましょ
- 強敵って書いて「とも」!? 冗談じゃないわ

**ダメージ**

- イヤッ
- 痛いっ
- 何すんのよっ

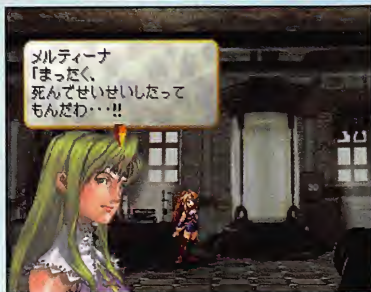
**行動不能**

- あーっ
- ああっ
- こんなところで……

虹の橋の秘密を解くため、メルティーナは幽体離脱の装置を使う。彼女の存在を危惧したレザードが彼女を襲う。

## 恩師の死

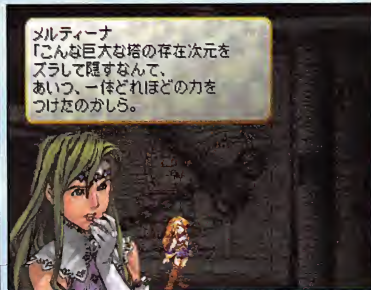
小うるさく私に説教する学長が死んだようだ。かわいそうな気もするけど心は痛まない。これでやっと伸び伸びとやれるというもの。学長夫妻を殺したのは、あのレザード・ヴァレス。変態だけど頭は切れる男。でもどうしてわざわざ学長を殺したのだろう……？ 別に殺すほど恐ろしい相手でもないでしょうに。



メルティーナ  
「まったく、死んでせいせいしたってもんだわ……!!」

## レザード・ヴァレスの塔

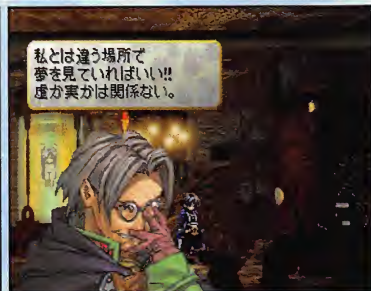
レザードが何を企んでいるのかが気になって、私は彼の住んでいる塔へ忍び込んだ。そこは失われた知識の宝庫だった。消失したといわれるルーン文字に次元を歪める魔法。利口だとは思っていたけど、ここまでの力をも身につけたなんて。塔の片隅に、眠っている少女の肉体を見つけた。……やっぱり、変態。



メルティーナ  
「こんな巨大な塔の存在次元をズラして隠すなんて、あいつ、一ほどれほどの力をつけたのかしら。」

## 幽体離脱

少女のホムンクルスを持ち帰ったのは、レザードからもらいたい情報があったから。まさかあんなに大事にしているとは思わなかったけど。私はレザードから虹の橋に関する情報をもらった。幽体離脱は私の得意とする魔法だ。肉体から離れた時、レザードは私の身体を氷づけにした。なんて奴、絶対に許さない。



私とは違う場所で夢を見ていればいい!! 虚か実かは関係ない。

# Character sketch

## 選ばれたかった女

つっぱった態度の中に、人に理解されたい欲望を持つ。並外れた頭脳と美しい容姿を持って生まれれば、普通はもっと違う生き方ができるはずなのだが、彼女はそれを選ばず学究という孤独の道を歩いている。エゴイズムは外向きの仮の姿に思えてならない。ナルシズムは自分で自分を抱きしめるかのような自己防衛に映る。本当は、彼女は自分以外の誰かに自分を理解してもらいたかったのではないだろうか。しかし、学問の最高峰ともいえる魔術学院も彼女をまるごと受け入れることはできなかった。学院長は彼女でなく、彼女と同じ魂を持った別の生徒(レザード)を選んだようにメルティーナには見えただ。

## レナスへの忠誠

友や恋人に囲まれて幸福に過ごす女は「現実なんてつまらない」とは思わない。メルティーナは自分が魔道の地、フレンスブルグで受け入れられなかったことを知っていた。自分が孤独な存在であることを痛いほど知っていた。変わり者を見るかのような周囲の目に耐える日々。愛を渴望しても誰も気づかないから、彼女の他人に対する態度は辛らつだ。しかしレナスは、彼女の魂を悪い部分も良い部分も認めた上ですべて引き受けた。だから彼女はレナスだけは信用していたのかもしれない。レナスの身に異変が起こった時も、アーリでなくレナスに忠誠を誓ったのは、メルティーナなりの誠意に思える。彼女はレナスが好きだったのだ。

# 開発ルームから

## ・彼女は天涯孤獨なの？

確かに家庭の二オイはしませんね。魔術学院というところは、世界中から素質のある子供が集まってきているので、メルティーナやレザードもそのひとりということになります。ふたりとも突然変異的に誕生した天才ということでしょう。

## ・夢の方が現実よりいいなんて、過去になにかがあったのか？

現実の世界にはレザード・ヴァレスという天才がいて、どうしても自分が一番になれなかった気持ちからでしょうね。メルティーナは言ってみればレザードの女性版という感じでエゴイストでナルシストで美形なんです(笑)。メルティーナがレザードに抱いている対抗心はかなりのものなんですよ。

## ・善人に見えない彼女がエインフェリアに選ばれた理由は？

そういったら、エインフェリアは悪党だらけですからね(笑)。神界に送るときの目安になる「勇者値」というのは、あくまでも神にとっていかに都合のいい人間か、ということなんです。勇者値の低い存在は使いづらいし、まずいうこと聞かないでしょうね。

# お笑い人物特性

## プライド高い【ぶらいどたかい】

他の女学生の話をも鼻でせせら笑う様子。

## エゴイスト【えごいすと】

世界は自分を中心にまわっていると思い込んでいる人々の総称。

## ナルシスト【なるしすと】

たまたまこっちの方向を見ているだけの相手に「ジロジロ見るんじゃないのよ!」とボケをかますこと。

## 気が多い【きがおい】

「プリンも好きだけどケーキも好きで、でも全部食べたら太っちゃうし……わかった! 全部頼んで一口ずつ食べればいいのよ!」。でも結局全部食べてしまっで一気に落ち込む悪いクセ。

## 妖艶【ようえん】

妖しくて肉感的な美しさ。ただ、メルティーナの場合は妖しさとともにいつ魔術の実験台にされるかわからない怖さも持ち合わせており、近づきたい印象となっているのだが本人は平気。

## タカビー【たかびー】

言葉の端々に「～してあげてもいい」というニュアンスが感じられること。

## 理知的【りちてき】

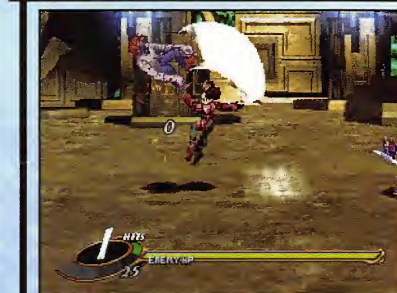
「なに? 美しくして知性的っていうの? まさに私の為にあるような言葉よねエ」(メルティーナ談)。誰か止める。

## ハデ好き【はですき】

派手にしてないとレザードのようなただの魔術オタクになってしまいそうで怖いから。

# ルシオ

|                 |       |
|-----------------|-------|
| クラス Class       | 剣士    |
| 種族 Race         | 人間    |
| 年齢 Age          | 19    |
| 性別 Sex          | 男     |
| 出身地 Birthplace  | ヴィルノア |
| 使用武器 Use weapon |       |



剣



ラウンドリップセイバー

## Voice Collection

|  |
|--|
| <b>戦闘開始</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なんだ!? この異常な波動は</li> <li>・俺の力を見せてやる</li> <li>・よし、やってやるか</li> <li>・これなら楽勝だろ!?</li> </ul>                     |
| <b>決め技</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヴァルキリー、今一度俺に力を<br/>奥義! ラウンドリップセイバー!!</li> </ul>   |
| <b>決め技とどめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見たか、この俺の力</li> <li>・次はどいつだ</li> <li>・どうだ、思い知ったか</li> <li>・これが生死を分かつ一撃だ</li> </ul>                        |
| <b>決め技とどめ失敗</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うっ、強い……</li> <li>・くそおっ</li> <li>・次があると思うな</li> <li>・くそっ、攻めきれなかったか</li> </ul>                           |
| <b>戦闘終了</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・この力、もっと早く欲しかったな……そうすれば……</li> <li>・俺はもう、誰にも悲しい思いをさせたくないんだ</li> <li>・いつか、このイヤリングを渡せる日が来るだろうか……!?</li> </ul> |
| <b>通常攻撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クッ!</li> <li>・イヤッ!</li> <li>・これでも食らえっ!</li> </ul>  |
| <b>ダメージ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うっ</li> <li>・くそおっ</li> <li>・うわあっ</li> </ul>  |
| <b>反撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・当たるかよっ!</li> <li>・後悔させてやる!</li> <li>・そら、食らえ!</li> </ul>  |
| <b>行動不能</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プラチナ……ヴァルキリー</li> <li>・くっ……くそおっ……</li> <li>・うわあーっ</li> <li>・うあっ</li> </ul>                                 |

キャラクターボイス・佐々木 望  
登場エリア・ジェラベルン

**ヴ**ィルノア領の寒村出身の若者。幼なじみだった少女の死を心的外傷とし、その少女の面影をヴァルキリーに見いだす。現在はジェラベルンで盗賊まがいのことをして生活をしのいでいる。剣の腕は確かだが、精神的に極度の弱さを見て取れるのが勇者候補としては問題であろう。妹がいたが、彼女はプラチナとの逃亡劇の前に人買いに売られていった。その時のエピソードらしきものが、別のエインフェリアのパートで語られているが、ルシオ自身は妹の生存に気づいていないようだ。

# Story

幼なじみの少女を亡くした悲しみを癒してくれたのは女神、ヴァルキリー。ルシオは彼女にプラチナを見た。

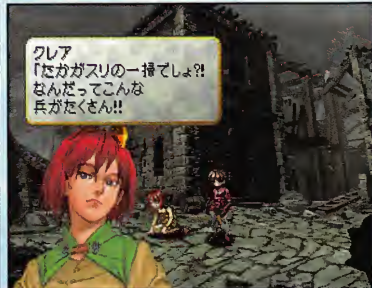
## 貧しさゆえ

人から物を盗むということがいいことだとは思っていない。けれど、盗まなければ食べていけない社会というものはどこにもあるものだ。盗んだ金のおかげで、この町の子供や老人は生きていける。でも、プラチナが生きていて、今の自分を見たらなんて言うだろうか。プラチナ、まだ忘れることができない。



## スラム街の一掃

仲間のひとりが貴族のサイフに手を出した。政府はいい機会だとばかりに、スラム街の一掃を始めた。子供とクリアを守るため、剣をとる。しかし、数には勝てなかった。もう誰にも死んでほしくないから、僕は自分が盾になってみんなを守った。クリア、すまない。君の気持ちは知っていたけど。先に逝くよ。



## 神界転送の日

エインフェリアとして僕を選んだのは、ヴァルキリーという女神だった。似ている、プラチナに。だから僕は君のために戦う決意をしたんだ。神界へ旅立つ日、僕はヴァルキリーを誘って鈴蘭の草原へ訪れた。羽飾りをとった彼女は、成長したプラチナを思わせた。彼女を見ている時だけ、僕はなぜか救われる。



# Character sketch

## 死へ向く思い

ルシオは現世にあまり関心を持たない。悪く言えば、「いつ死んでしまってもかまわない」と思っている風にならざるを得ない。ルシオの目はいつも死へと向いている。それは初恋の女性がこの世にいない空虚感よりも、自分が死なせてしまったという癒しきれない罪悪感からのように思える。プラチナが“スズランの毒で死んでしまった”と思い込んでいるルシオは遺体をわざわざスズランの草原に埋めている。彼はプラチナの死後、自分も毒にあたって死ねばいいと、なかば心中するつもりでいたのではなからうか。しかし、プラチナの死因はスズランの毒によるものではない。死ぬことがかなわなかったルシオは新たな死地を求めてジェラベルンに流れていく。

## 自分の過去

ルシオは自殺はしなかった、なぜか？ 違う宗教感の世界ではあるが、この世界もやはり自殺した者は自然死した者と同じ世界へ行けない、という認識があったのかもしれない。ジェラベルンにたどりついた彼は、自分やプラチナと同じような境遇の貧しい子供たちの様子を目にする。そこで彼は、かつて自分がプラチナにしてあげられなかったことを、この街の貧しい人々にしてあげる。それによって自分が癒されるだろうと思ったからだ。しかし、ここでも彼は自分の無力を身にしみて感じている。わずかなお金を稼いで食べ物や他人に分け与えても、根本的な問題の解決にはならないのだということ。プラチナと逃げても問題の解決にはならなかったように。

# 開発ルームから

## ・プラチナを葬る時にスズランの毒には当たらなかった？

これ、よくツッコまれるんですよえ(笑)。ゲームを進めているとわかるんですが、プラチナはスズランの毒に当たって死亡しているわけではないんですよ。確かに身体に毒ではありますが、死に至るほどではないんですよ。ルシオとしてはプラチナの遺体を家に戻すなんてできなかったでしょうし、きれいな花畑に埋めてあげたかったんですよ。

## ・なぜプレゼントがイヤリング？

絶対にイヤリング、というわけではなく、対になっているプレゼントならばよかったんです。イヤリングはルシオがエインフェリアになってから手に入れたもので、渡しそびれてしまったんですよ。

## ・最終的に、ルシオはヴァルキリーの夫になったのか？

ふたりは結ばれた、と解釈したほうが物語としてスッキリしますね。一度世界が崩壊してから、再びヴァルキリーによって創造された世界は、画面上にはできませんが人間たちも蘇っています。ルシオや他のエインフェリアも蘇っていますが、エインフェリアはエインフェリアのまま、人間に転生してしまっただけではありません。だからふたりが神界で暮らすことはごく自然なことだと思います。

# お笑い人物特性

## 真面目【まじめ】

浮気しないし、できない性格。

## 情け深い【なさけぶかい】

なまじ優しい性格なもので、かわいそうな人を見つければとズルズルと自分まで巻き込まれてしまう。しかし、自分もかわいそうな人なんだという自覚は皆無。そんなことだから子供にまで心配されてしまうのだ。

## 敏捷【びんしょう】

プラチナを連れ去る時の行動の早さに敬意を示したものの。

## 不運【ふうん】

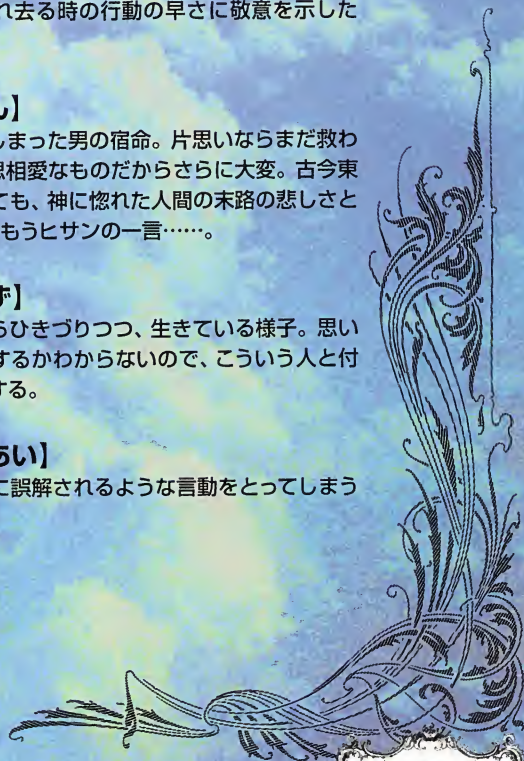
女神を愛してしまった男の宿命。片思いならまだ救われるのに、相思相愛なものだからさらに大変。古今東西の神話を見ても、神に惚れた人間の末路の悲しさときたら、そりゃもうヒサンの一言……。

## 一途【いちず】

未練をたらたらひきづりつつ、生きている様子。思いつめると何をやるかわからないので、こういう人と付き合うと苦労する。

## 博愛【はくあい】

つつい女性に誤解されるような言動をとってしまうこと。



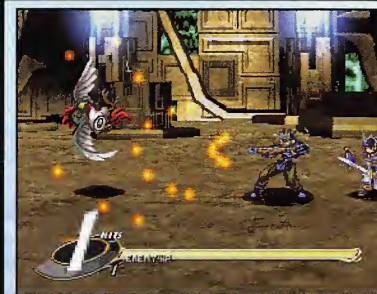
# バド ブラツク



キャラクターボイス・星野充昭  
登場エリア・ヴィルノア 想い出の品・手織りのハンタナ

**盗** 賊ギルドに所属せず、ひとりで勝手気ままに活動する。腕は確かなのだが、善人悪人を問わず食べ物にしていたので敵も多い。義理人情に欠け、危険となればすぐさま逃げ出す態度で、周囲からは卑怯者ととられることもしばしばだ。ある意味、合理的な人間であるとも言えよう。酒と女には目がなく、その弱点を使えば簡単に罠にかけて復讐できると思われるのだが。最初の登場はアリュージェのシナリオで仕事の相棒として現れたが、アリュージェとジェラードを見捨てて逃亡。過去に人買いに売られた少女をさらったことがある。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 弓闘士/盗賊 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 40     |
| 性別 Sex          | 男      |
| 出身地 Birthplace  | ヴィルノア  |
| 使用武器 Use weapon |        |



## 弓 決め技 Favorite skill



## スフィアデサイド

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ・おいおいおいおい、ちょっとヤベェんじゃねえの!?
- ・よお、一服してからってのはダメ!? ……だよなあ
- ・ああっ女神様、この命捧げます……ってか!?
- ・ザコ相手かよ、うざってえなあ

**決め技**

- ・悪いがとっとと死んでくれや
- ・一撃必殺! スフィアデサイド!!

**決め技とどめ**

- ・必殺とか言いたくねえんだけどな、オトナの事情だよ
- ・後はオメェらで何とかしてくれよ
- ・一丁あがりい
- ・こーゆーの、らしくねえんだけど……まあいいか

**決め技とどめ失敗**

- ・ありゃあ!? まあだ生きてんのか
- ・けっ、黙って死んでりゃいいものを
- ・チッ、気分悪いぜ
- ・テメェのツラ見るとタバコがまずくなるぜ

**行動終了**

- ・さっさと天国行きてえなあ、酒池肉林……ひっひっひっひ
- ・なんか酒でも飲みてえなあ……あとオンナ
- ・おい、誰かタバコくれや

**通常攻撃**

- ・ハッ!
- ・死ねやっ!
- ・そこを動かすな!

**ダメージ**

- ・いでっ
- ・くっ
- ・何しやがる

**反撃**

- ・やりやがったな!
- ・この野郎!
- ・蜂の巣にしてやるぜ!

**行動不能**

- ・俺やあ、また、死ぬのか……!?
- ・く、苦しい……死にたくねえぞお……
- ・うあーっ

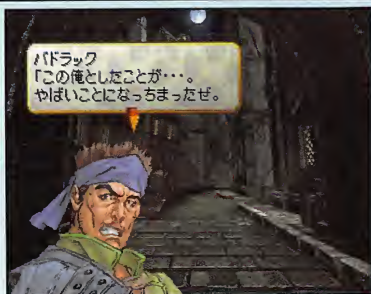


# Story

奇跡の花が咲いた時、荒くれた男のさ  
さやかな思い出が蘇る。すがりつく少  
女をさらって逃げた、あの日のことを。

## 逃にする男

仕事は慎重かつ狡猾に、がモットーな俺様も、ちょいとばかりこの街に長居しすぎてしまったようだ。盗賊ギルドなんて人から搾取するだけの組織に入るなんて虫酸が走るってんで今までムシしてきたんだが、手広くやっているうちに目をつけられてしまった。暗殺者のお出ましだ、もう長くもねえな、俺の命。



## 奇跡の花

そういや、今までロクなことがなかったよな。こんなことになるなら、ジーナの言うように願い事を叶える花とかいうのを拜んでおけばよかったかな。あの時は花なんかにも願掛けするなんておめでたい連中だと思っていたが、三途の川が見えはじめた今の俺はワラにもすがりたい気持ちだ。死にたくねえな……。



## ふとした気まぐれ

ヴァルキリー、ロクでなしの俺の元に来てお出ましとは、あんなも人を見る目があるな。俺はワルだったが、たった一度だけ、人助けみたいなことをしたことがあるんだ。……俺になつたガキでな。こんな俺を信じてくれて……。って、照れるだろ。あんなも人が悪いな、俺の涙なんて見たいのかよ。



# Character sketch

## ■悪党か不良中年か?

アリュージェとジェラードのシナリオで登場した時は、よくいるタイプの小悪党というイメージだったが、仲間に加わると憎めない魅力を発揮する。不良性のある人間の魅力とでも言うのだろうか。生前は悪いことばかりしていたようだが、最下層に生まれてしまった人間が食べていくためには、ある程度しかたがないような部分もある。バドラックの善悪の基準は、直感で危険だと思えばやらない、金になると思えばやるといった明確なものだ。生活の安定した者にしか通用しない常識や信仰心の基準で測れば、彼は絶対悪となるのだろうが、バドラックは本能で生きる人間なのだ。彼がヴァルキリーに告白した罪状には、無益な殺生は含まれない。人が苦しむのを見るのが好きというわけではなさそうだ。

## ■自由人、バドラック

悪人の割には他人に愛想がいい人間だ。下宿の女将、ジーナとは軽口を叩いているし、アリュージェと組んで仕事をする時もアリュージェに愛想をふりまいている。生来、屈託のない人物なのだろう。盗賊ギルドに所属せず、一匹狼で仕事をしており、組織からはいらまれていた。バドラックは決して裕福ではなかったろうが、自由の身を切望していたのかもしれない。だが自己流に生きる人間に、世間というものはいらない。盗賊とはいえ、いちいち組織を通してツルんで行動するのは窮屈だ。自由気ままを望んでもままならないのがバドラックには気に入らない。「いいことなんてなにもなかった」はバドラックの自分の思い通りにならない苛立ちから出たセリフのような気がする。

# 開発ルームから

## ・なぜ女好きなのに独身だったの?

女好きだったから独身だったんですよ(笑)。ひとりの女性に縛られるなんて、耐えられないんじゃないですか?

## ・必殺技を出すときにまいている粉のようなものは何?

これは、「ジェラードのアリュージェ仕返し計画の内容」、「グレイの素顔」に続く、このゲーム最大の謎ですね(笑)。おそらく起爆剤の一種でしょう。

## ・バドラックがエインフェリアになれたのはなぜ?

しつこかったからでしょうね(笑)。ヴァルキリーに無理矢理ついていった感じですし。バドラックのエピソードって、ひとつも良いことをしてないんですよ。少女を救ったという美談(?)にしても、結果的に面倒になって教会に少女を置き去りにしてしまったわけですし(笑)。戦闘中のセリフも不真面目そのものですね。ただ開発時の設定で、かなり初期からバドラックは仲間になる予定ではありました。決め技もわりとすぐに決まりましたし。

# お笑い人物特性

## 不運【ふうん】

バドラック (Bad Luck) の名の日本語訳。酒飲んだくれて女遊びしてやりたいことやって、死んでしまったけどエインフェリアに選ばれることが果たして不運なのかはともかく……。

## 無法者【むほうもの】

法なんて知らないから、老人を騙して殺したり、金持ちを誘拐したりするのも「充実した仕事」になってしまう特殊な世界観の持ち主を指す。

## 千里眼【せんりがん】

500メートル先の借金取りの姿をハッキリ認識できる優れた視力。1キロメートル先の酒の香りを嗅ぎ分ける嗅覚、10キロ先の美女の声を聞き取る聴覚の総称。

## 敏捷【びんしょう】

0.005秒でそこからトンスラできる特技。

## 不真面目【ふまじめ】

「ぶまめめ? なんて読むんだ?」

## 女好き【おんなずき】

男性として極めてノーマルであること。

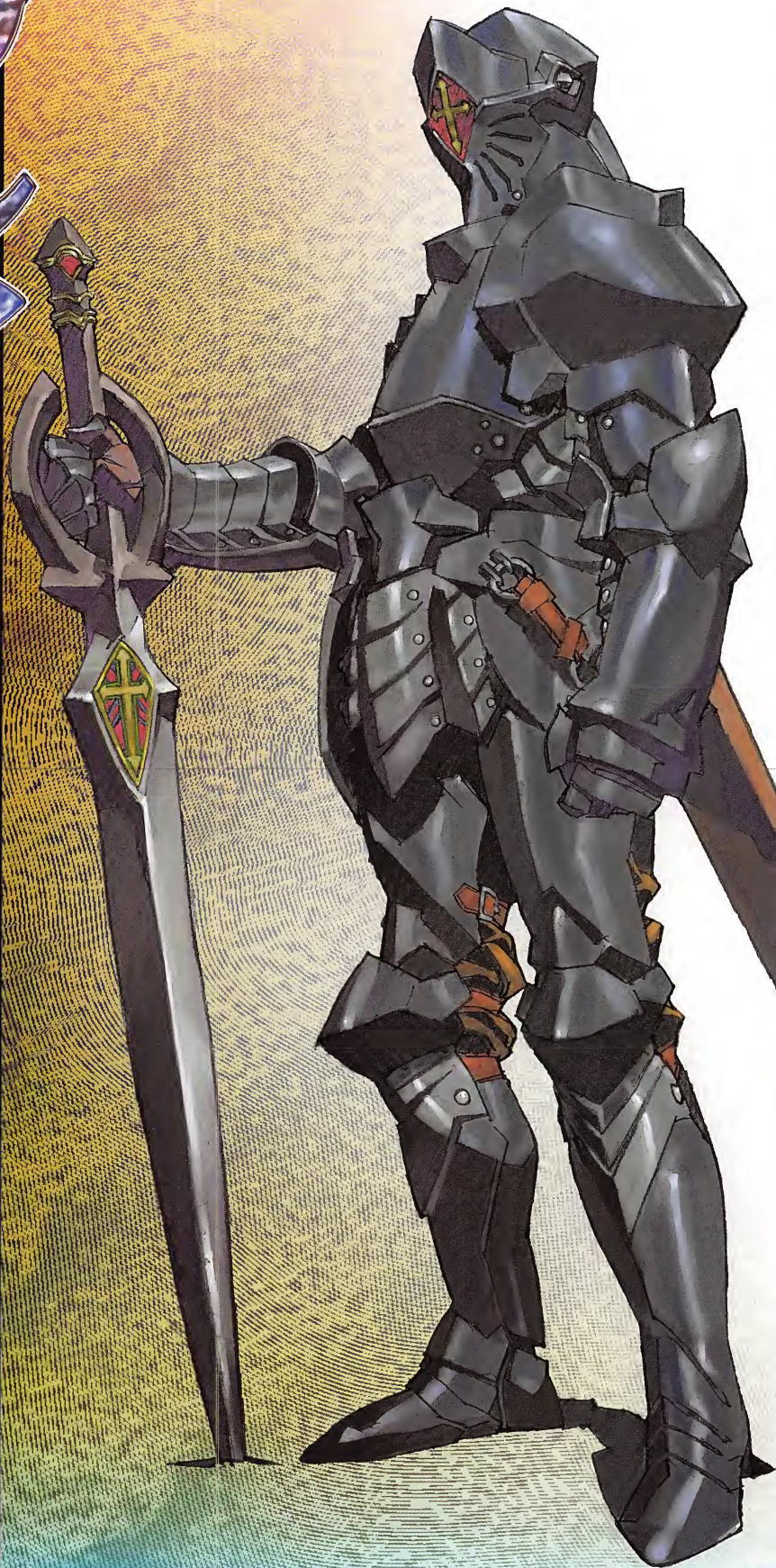
## 根性無し【こんじょうなし】

努力するのはカッタルくてやってられないけど、幸せが向こうから飛びこんでこねーかなあ。とりあえず今日もパチンコいっとくかあ、一攫千金、ゲヘヘヘ(バドラック談)

## 酒豪【しゅごう】

酒とオンナとタバコさえあれば、もうウハウハだねえ。ゴキョゴキョ、プハー!! おい、誰がおかわりくれや(バドラックが満悦な様子で談)

# グレイ



キャラクターボイス・長友達也  
登場エリア・アークダインの遺跡

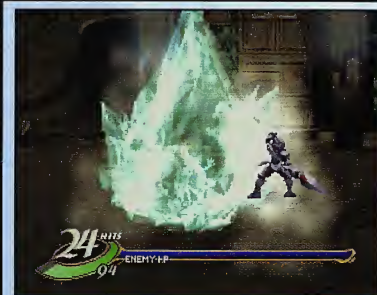
**出** 生等が一切不明の人物。かつてはカシエルたちと一緒にアルトリアに集った冒険者。冒険中、戦死するがグレイを想う魔術師レミアの換魂法によって助けられた。蘇った彼は自分の無力を恥じ、後に換魂法でレミアの魂を呼び戻そうとする。だが一度換魂法で蘇った者が再び同じ方法を使うことはできず、その願いは叶えられることがなかった。魔術の失敗によって肉体は消失し、逝き場を失った彼の魂はさまよう結果となる。魂だけになった時、どこからともなく出現した甲冑でその魂を包む。アリュージェ、カシエル同様に大剣を操る重戦士。

|                 |         |
|-----------------|---------|
| クラス Class       | 重戦士/冒険者 |
| 種族 Race         | 人間      |
| 年齢 Age          | 不詳      |
| 性別 Sex          | 男       |
| 出身地 Birthplace  | 不明      |
| 使用武器 Use weapon |         |



大剣

## 決め技 Favorite skill



アイシクルディザスター

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・ 例え勝ち目がなくとも、俺は全力を尽くす
- ・ 行くぞ
- ・ 覚悟はできているだろうな
- ・ 奴らが相手では、剣も鈍る

### 決め技

- ・ 冷厳なる氷剣の儀式、奥義！  
アイシクルディザスター!!

### 決め技とどめ

- ・ 貴様たちがすべてを歪めたのだ……そう、すべてだ
- ・ 闇へ還るがいい
- ・ 貴様たちに未来など必要ない
- ・ 我が剣閃、貴様などには見えまい

### 決め技とどめ失敗

- ・ なに!? まだ息があるのか
- ・ 戦う気力は失っていないようだな
- ・ これ以上は無駄だ
- ・ そろそろ終わりにしたかったのだがな

### 戦闘終了

- ・ 俺は絶対に死なん
- ・ この命を無駄にするわけにはいかないのぞ
- ・ レミア……俺が今ここにいるのは、おまえがいたからこそ

### 通常攻撃

- ・ ハッ!
- ・ トゥッ!
- ・ トリヤッ!

### ダメージ

- ・ うっ
- ・ わっ
- ・ この程度で

### 反撃

- ・ オリヤァッ!
- ・ 残念だったな!
- ・ もう終わりだ!

### 行動不能

- ・ ぐわあっ
- ・ くそおっ……

グレイを追う者は、もはやセリアただひとりとなった。しかしセリアはまだ、グレイに友情を感じていた。

## 仲間を思うセリア

息をしないレミアのそばでたずんでいたグレイ。自分がやったのだとグレイは言う。だがセリアにはそれが信じられない。レミアはあんなにもグレイが好きだったのに。グレイだって知っていたはずなのに。レミアが死んだ日から、なにもかもが狂ってしまった。「私たち、本当の仲間じゃなかったの？」。



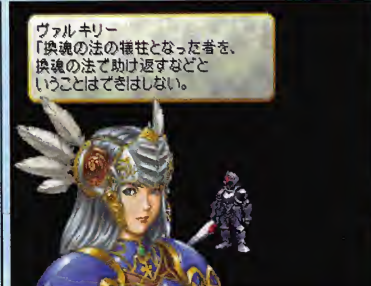
## 寡黙のグレイ

エイミの予想通り、グレイはアーケダインの遺跡を目指していた。セリアを見ても無言でたずむグレイ。剣を突きつけられても反抗する素振りもしない。「この人が、本当にレミアを殺したのだろうか」。セリアは自信をなくし、グレイにすがる。殺したくなかったのだ。だが、グレイはセリアの前で自ら命を絶つ。



## 換魂法

グレイが気づくと、ヴァルキリーが彼の前に立っていた。換魂法で死んだレミアを再び換魂法で蘇らせることなどできないと彼女は言った。今までグレイがしてきたことは、レミアが与えてくれた命を無駄にしているに過ぎない。ならばこれからはレミアの魂が住む、神界を護るために戦おう、グレイは決意する。



# Character sketch

## レミアの死

グレイの過去はゲームでは直接語られていない。具体的に状況を説明すると、グレイ・カシェル・エイミ・セリア・レミアは冒険者で、一緒に仕事を何度かこなしたことがある仲間であった。レミアは仲間たちから妹のように可愛がられていたようだ。偉大な魔術師でもあったレミアはグレイに恋をする。食事や身の回りの世話などをしていたようだが、グレイはレミアと仲間以上の関係になろうとはしなかった。そしてある時、油断がもとでグレイは戦死する。悲しんだレミアは「換魂の法」で自分の命と引き換えにグレイを蘇らせた。仲間は事情を知らずにグレイに詰め寄る。「本当にレミアを殺したのか？」と。グレイはそれを否定せず姿を消した。

## グレイの「換魂の法」

結果的に自分が殺めてしまったも同然のレミアをもう一度蘇らせるべく、今度はグレイが「換魂の法」をかける。だが、グレイは魔術師ではないし、魔法のルールにも外れた行為だった。魔法は失敗し、グレイの肉体は崩れた。今、グレイの甲冑の中にあるのは、レミアを蘇らせるまで死ぬことのできない男の魂だけだ。グレイが仲間の前から去ったのは、逃げるためではなくレミアを救う方法を探すためだった。残された仲間たちはレミアの仇をとるためにグレイを追っていた。グレイはレミアをどう思っていたのだろうか。グレイはレミアを異性として気遣っている風ではない。おそらく、妹のように思っていたのではないだろうか。

# 開発ルームから

## ・年齢も出身も不祥なのはなぜ？

わからない方が面白いと思ってわざと不祥にしました(笑)。素顔も最後までわかりませんよね？ たぶんグレイの素顔は美形なんじゃないかと思いますが、皆さんのご想像にお任せします(笑)。グレイもカシェルたちの仲間仲間なんですが、あのグループの中では浮いた存在だったんですよ。関係もかなりクールというか、ビジネスライクな感じだったんです。だから、誰もグレイの素性を知らない(笑)。でも、昔は甲冑で姿を隠していたわけではなく、素顔も見せていたんですけどね。

## ・なぜアーケダインの遺跡にいたの？

アーケダインの遺跡という場所は、さまざまな謎と可能性を秘めた場所で、旅の途中で「換魂の法」の秘密が隠されているらしいという情報を手に入れたのでしょう。

## ・なぜグレイは仲間レミア殺害の真実を話さなかったの？

やはり自分のせいでレミアを死なせてしまったという思いが強かったからでしょう。もとはと言えば、自分が旅先で死ななければレミアが「換魂の法」を使うこともなかったでしょう。レミアはグレイのことが大好きな魔術師で、グレイはレミアの気持ちには気づかないふりをしていたんですよ。精神集中時ボイスでカシェルが「あいつは鈍感」とレミアに話す声が聞けますが、グレイもカシェルにだけはそんなこと言われなくなかったでしょうね(笑)。

# お笑い人物特性

## 寡黙【かもく】

仲間(カシェル、エイミ)が極めておしゃべりなため、口をはさむタイミングをいつも逃してしまう状態。もしくは、彼らの放つくだらないダジャレに凍りついている状態。

## 勇敢【ゆうかん】

寡黙だからにも言わずに敵を斬っているだけで「なんて勇敢なヤツ」と言われてしまう。また、飛び上がるほどびっくりしても一言も発しないので冷静だとも思われている。たとえ、単に驚きすぎて固まっているだけだとしても。

## 自己犠牲【じこぎせい】

他人の世話になるくらいなら自分が犠牲になったほうがマシ、という水臭い態度。

## プライド高い【ぷらいどたかい】

謎めいた自分を演出したいのに仲間へ過去を暴露されるとなんだか非常にムカつくこと。

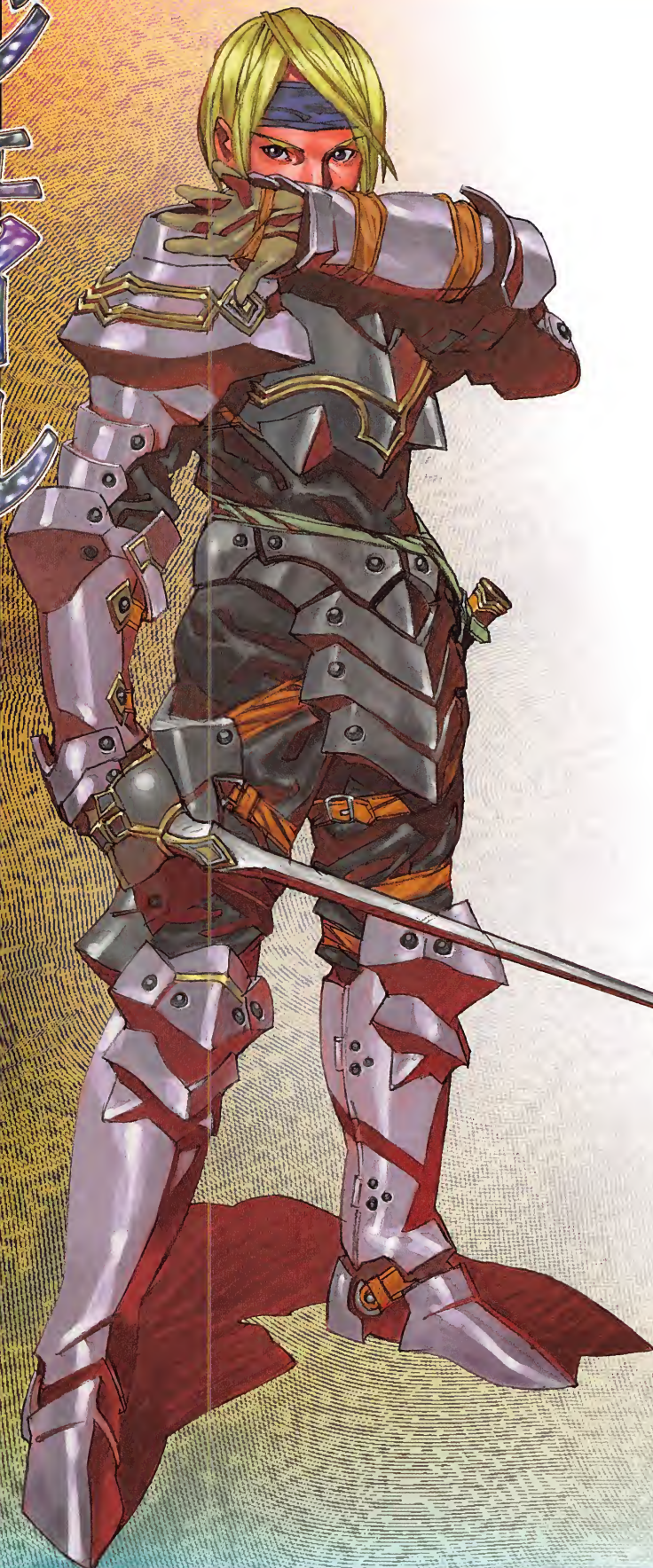
## 渴望【かつぼう】

強く勇敢で出生不明で謎のナイスガイであることを維持することを強く望む行動および態度。理想は月光仮面かタイガーマスク。誰だかわからないヒーローになりたいくてしかたがない。

## 一途【いちず】

少年時代の夢、「ヒーロー」になることを大人になっても忘れない思い。

# ジェイル



キャラクターボイス・高乃 麗  
登場エリア・クレルモンフェラン

**女** であることを偽ってクレルモンフェラン騎士団に所属していた女性。いわゆる男装の麗人。堅気な性格の彼女がそのような暴挙に出た裏には、かつて家族を殺した憎き仇が騎士団内部にいたことに起因する。彼女を女と見抜いたのは唯一、騎士団長のファーンのみ。ファーンの実直な性質を見抜いたジェイルは、彼を秘密の共有者として、情報を有利に得るために利用した。やがて彼を本気で愛するようになるのだが。身軽な身のこなしで剣の腕は騎士団でもトップクラス。彼女の本名はレティシアという。

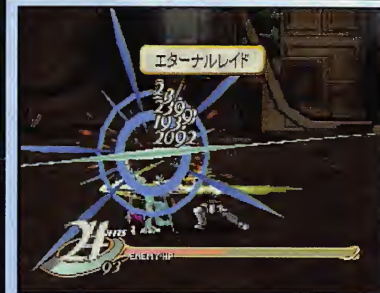
|                |        |
|----------------|--------|
| クラス Class      | 剣士/騎士  |
| 種族 Race        | 人間     |
| 年齢 Age         | 20     |
| 性別 Sex         | 女      |
| 出身地 Birthplace | ジェラベルン |

## 使用武器 Use weapon



剣

## 決め技 Favorite skill



エターナルレイド

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・くっ……これは、私で勝てるのか?
- ・敵か
- ・行くぞっ
- ・油断大敵とは言っても、気の抜ける相手だな

### 決め技

- ・これが我が師直伝の技、奥義! エターナルレイド!!

### 決め技とどめ

- ・倒したのか!?
- ・これでどうだ
- ・よし、手応えは十分
- ・この技の前に立つてられる者などないさ

### 決め技とどめ失敗

- ・くっ……なかなか
- ・生きてる!? ……ならもう一度
- ・また奥義を食らいたいのかい!?
- ・私はおまえが倒れるまで斬るだけさ

### 戦闘終了

- ・敵はまだまだいるんだろ!?
- ・まだ倒れるわけにはいかないんだ
- ・ううっ、危なかった……一歩間違えれば逆に私が

### 通常攻撃

- ・ハッ!
- ・タァッ!
- ・ヤァーッ!

### ダメージ

- ・うっ
- ・あっ
- ・ああっ

### 反撃

- ・ナメるな!
- ・その程度!
- ・今度はこっちの番だ!

### 行動不能

- ・わあーっ
- ・うあっ
- ・消えたく……ない……

# Story

復讐のため、女性であることを偽って騎士団に入ったジェイル。仇敵、マグナスは騎士団内でも評判が悪かった。

## 復讐の女騎士

女人禁制の騎士団にうまく潜り込むことに成功した私だったが、ある日騎士団長に正体を知られてしまった。団長ファーンはとて実直な人物、私が女だとわかれば彼は私を追放するだろう。こんなことで復讐する糸口を失ってしまうのか。ここは、正直に事情を話してみよう。私の目的、私の悲願を。



## 利用する者、される者

ファーンは私の復讐に協力してくれた。仇敵マグナスの存在を彼も危惧していたのだ。ファーン、不思議な人。普段は厳格なのに、私とふたりきりの時は彼の純粋な素顔を見せてくれる。私はこの人を利用しているだけなのだろう。「利用しているのも構わない」、ファーンは言った。その優しさが、辛い。



## マグナスの罠

マグナスは魔女と契約を結び、国の乗っ取りを企んでいた。この事実を突きつけられれば、堂々と奴を粛正することができるだろう。しかしマグナスの召喚したJ・D・ウォルスの呪いにかかり、女の私以外は魔女の虜にされてしまった。ファーンの剣に、私の身体は貫かれた。最後まで言えなかった、「愛している」と。



# Character sketch

## ■皮肉な愛

**復讐**を決意しなければ、ファーンに出会うことはなかったろうし、貧しいながらそれなりの幸せをつかんでいたかもしれない。ジェイルの愛は出会いから悲劇だった。ある意味で許されない愛でもある。ジェイルは復讐だけが目的で騎士団に入ったため、自分がその騎士団の中で恋をしてしまうことを予測できなかった。油断が生んだ恋といえる。だからジェイルは自分の気持ちを抑えた。利用しているのだと、ファーンに嘘をついたのだ。たとえ復讐を終えても、血で汚れた姿を恋人に見られたらどんな人間でもその恋は「終わった」と思うのではないだろうか。それが真面目な性格のジェイルならなおさらだろう。

## ■女の幸福、男の不運

**許**されない恋の締めくりは恋人の手で殺されるという悲劇だ。しかしジェイルは内心嬉しかったのではないかと。血で汚れた自分を見られるより、自分の人生のすべてだった復讐を終えて虚無に生きていくより、今一番愛する男の腕の中で死ねたのだから。死の瞬間のドラマはゲーム中では語られてはいない。死は女を幸福へ導き、男は一生の悔恨を残すことになるのだろう。みじめなのはひとり取り残されたファーンである。彼はその後、どうなったか？ おそらくジェイルを深く愛していたのなら自ら進んで犯罪者の汚名をかぶり、処刑されることを望んだのではないだろうか。そうでなければあまりにもファーンが救われない。

# 開発ルームから

## ・騎士団に入る前のジェイルの素性、身分など。

平民の娘ですね。仇のマグナスは国を乗っ取るという野心を抱いていて、ジェイルの家族はその犠牲となって死んでしまいました。今でこそジェイルは悲劇のヒロインという風になっていますが、開発当初はもっとダークな存在だったんです。あの封印された魔術師・リセリアに深く関わっている予定だったのですが、完全にシナリオが変わってしまいましたね。

## ・剣は誰に習ったもの？

完全に独学ですね。もともと、その道の才能があったのでしょうか。復讐という目的もありましたし、なんせ、生真面目な性格ですから。一生懸命に武術を覚えたんでしょうね。

## ・マグナスは騎士団長より偉いの？

マグナスはクレルモンフェランでは参謀なので、騎士団長よりもやや上の位といえるでしょう。

# お笑い人物特性

## プライド高い【ぷらいどたかい】

酒も女にも興味を示さないジェイルに向けられた、騎士団の仲間の感想。酒場の前で呼びこみのホステスが「あらお兄さん、寄っていかない？」と声をかけられ慌てて立ち去ると、背後から「気取ってるんじゃないわよ!」と罵声を浴びせられて辛い。

## 勇敢【ゆうかん】

男ばかりの騎士団で、男ばかり集まると決まって展開される異性関係の話題に思いきって加わってみる様子。または、思いきって自分も下世話なネタを話してみる勇氣。

## 几帳面【きちょうめん】

ジェイルの“恨み日記”に復讐計画が綿密に記されていく様子。しかし綿密な復讐日記はいつしかファーンとの思い出日記に変わりつつある今日この頃。

## 感情的【かんじょうてき】

女性に興味なさそうにしていると、騎士団の仲間が「オマエ、あやしいな」と勘ぐられ、ドキリとした瞬間、「ひょっとして、ホモ？」と大きな誤解をされて荒れ狂う様子。

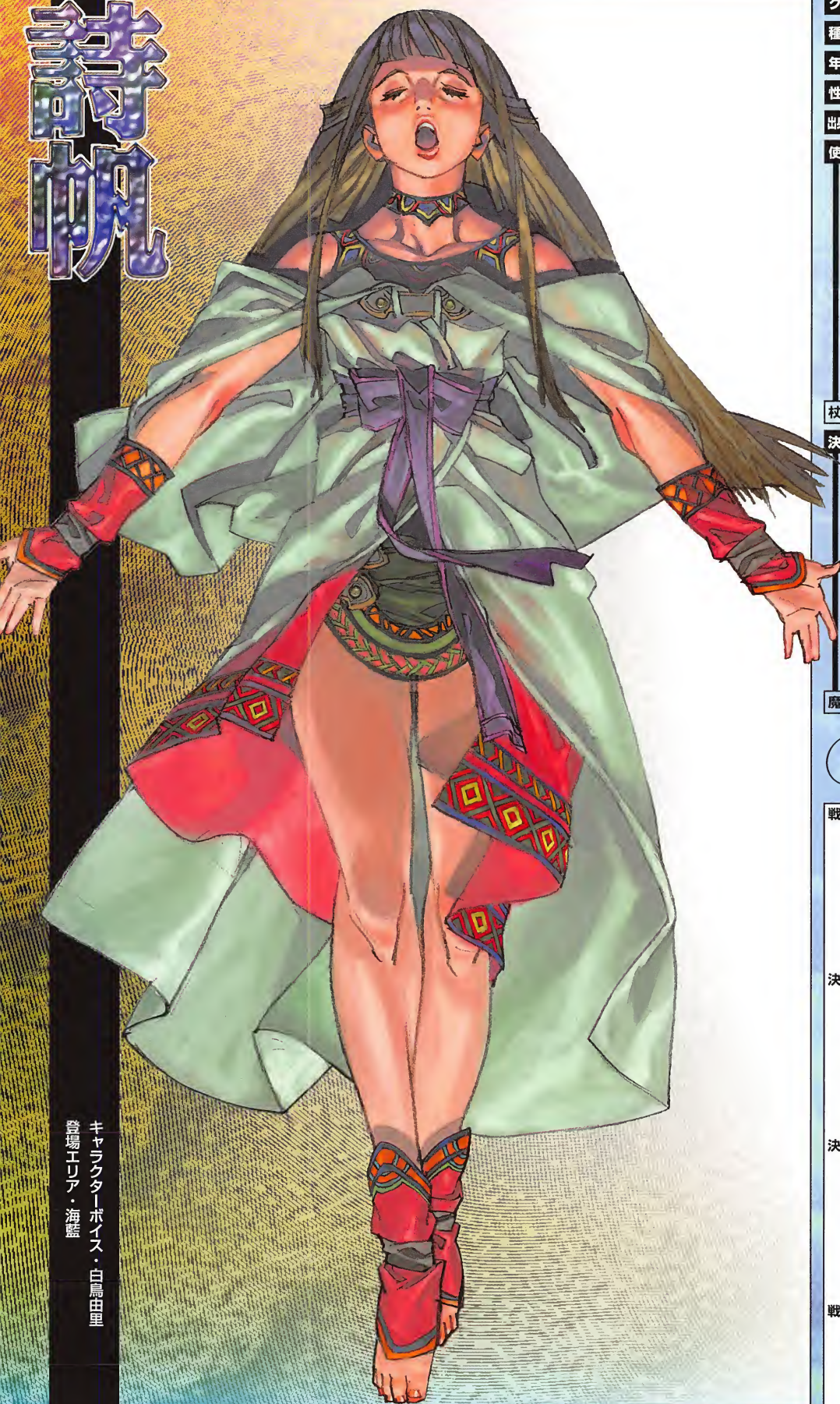
## モラリスト【もらりすと】

ふと、復讐なんかやめて普通の奥さんになるのかな、という思いに首をふって自分をいさめる様子。

## 下戸【げこ】

この場合、酒が入ると正体がばれてしまいそうなので自制している苦勞をさす。

# 詩帆



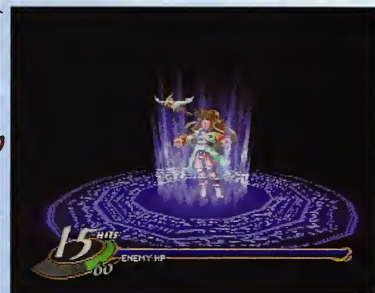
キャラクターボイス・白鳥由里  
登場エリア・海監

**戦**場で戦士に勇気を与え導く、歌姫となるべく育てられた女性。幼少の頃から歌うことだけをたたき込まれ、無垢な少女への洗脳は進んでいった。人間的な感情は奪われ、偏った価値観を植え込まれていた。そんな彼女が民衆の恨みの声に突き動かされ、突如歌うのをやめてしまった。戦況は逆転し、詩帆は敵方の武将に囚われる。自我が目ざめたとき彼女がなによりも望んだのは、人のために生きることをやめること、すなわち死であった。敵方の武将、蘇芳との出会いが彼女に変化をもたらしたのである。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 魔術師/歌姫 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 21     |
| 性別 Sex          | 女      |
| 出身地 Birthplace  | 倭国     |
| 使用武器 Use weapon |        |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 杖                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



|        |  |
|--------|--|
| 魔法/大魔法 |  |
|--------|--|

## Voice Collection

|          |  |
|----------|--|
| 戦闘開始     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 恐ろしいほどの邪念が渦巻いています</li> <li>・ 魂の衝動が、悲しげな調べとなって聞こえてきます</li> <li>・ 歪んだ心……私には、正視できません</li> <li>・ 魔物も悲しい存在なのですね</li> </ul> |
| 決め技とどめ   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 闇の者は闇へと還るべきなのです</li> <li>・ 魔は消え去るが道理</li> <li>・ 汝は招かざる者なのです</li> <li>・ 私は大地の理を尊重したまで</li> </ul>                       |
| 決め技とどめ失敗 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ まだ敵の気配は消えていません</li> <li>・ 気をつけてください、手負いの生き残りがいます</li> <li>・ この者たち……強い……</li> <li>・ これは、私だけの力では</li> </ul>             |
| 戦闘終了     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 私は決めました、自分のためにも戦おうと</li> <li>・ とりあえず、敵の気配は消えたようです</li> <li>・ みなさん、大丈夫でしょうか</li> </ul>                                 |
| ダメージ     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ きゃあっ</li> <li>・ いやあっ</li> <li>・ 誰かあっ</li> </ul>   |
| 行動不能     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ああーっ</li> <li>・ 誰か、助けて下さい……</li> </ul>  |

自分の存在に疑問をもった時、歌姫は歌えなくなった。初めて人間扱いしてくれた蘇芳との出会い、そして別れ。

## 倭国の歌姫

私が歌う時だけ、周囲の侍は優しくなった。皆は私を歌姫と呼ぶ。歌は味方を鼓舞し、死を恐れず敵に立ち向かわせる。私の歌は、人を狂戦士に変える。だが戦に家族を出した者にしてみれば、それは死へ誘う歌にすぎなかった。人形と責められ、死んだ私を返せと叫ぶ人々。それでも私は歌うしかないのだろうか？



## 歌姫が歌うのをやめた時

戦況はこちらの圧倒的有利。敵の百鬼衆とて、狂戦士にはかなはずもない。歌の途中、家族を失った者の叫びがよみがえった。「この人形め！」、今まで歌えなくなるなどなかったのに、なぜか声が出ない。歌おうとすると女の顔が脳裏に浮かぶ。歌えなくなった私を侍が責める。私はもう、存在価値がないのだ。



## 蘇芳と出会い、そして死

敵の武将が私に語りかけた。歌を止めねば勝てただろうに、と。私はもう、疲れていたのだ。人の言うなりになることに。言うなりになることでしか価値を見いだされない自分の存在に。これが私の運命ならば、死を選ぶ。だが、蘇芳は私を殺さなかった。歌えなくなった私を人間扱いはした。こんなことは、初めて。



# Character sketch

## 洗脳された少女

うがった見方をすれば、盲目なのは周囲が彼女になにも見せないために、わざとそういう身体にしたのではなからうかとも考えられる。逃げられないように、人間らしい感情は持たないように育てられた殺人兵器。詩帆のどこもなく超然としたムードは、なかなか感情を表に見せないところからきているのだろう。人は弱いから、怒りをぶつける対象は自分でも勝てそうな弱い相手に向けられる。敵国の民も、自国の民も、不平不満や怒りは侍でなく、侍に荷担する詩帆に向けられた。他人のために歌っている詩帆は、人々から罵られる理由がわからない。歌えと言われて歌っているのに、なぜ自分が責められるのか。だが、詩帆は怒り方すら知らないのだ。

## 自我の目覚め

赤という色はどんなものか？ 何気ないがこれまで自分の考えたことを口にしたことなかった詩帆の、初めて出た人間らしい質問だ。それは自分を育てた国の人間でなく、敵である百鬼衆（蘇芳）に向けられた。自国からの風当たりの方が強かったのだろう。きれいに着飾り、歌姫とあがめられる存在は嫉妬的になったであろうから。蘇芳のもつ優しさを直感的に感じた部分もあるのかもしれない。とにかく詩帆は、蘇芳に初めて自分の意見を口にする。自分も幸せになりたいと思う、そんな身勝手な希望を抱く自分はさもしい女かと蘇芳に問う。蘇芳は詩帆に心から同情した。蘇芳は詩帆に幸せとはどんなものか、教えてあげたかったのかもしれない。

# 開発ルームから

## ・詩帆の出生とは？

才能のある子供を歌姫として養成したのでしょうか。歌姫の血筋というのがある、生まれながらに女性は歌姫になるように教育されたともいえます。物心ついたときから戦場にいるわけですから、しかも詩帆は目が不自由ですし、歌うことしか知らないのだから人形のように思われていたのかもしれない。そう考えると可愛そうな存在ですね、歌姫って。

## ・“歌姫”は必ず倭国の軍にいるもの？

倭国には伝統的に歌姫が存在します。詩帆は五体満足ではない分、能力が研ぎ澄まされていた部分はあるでしょう。病弱でもありますし。

## ・詩帆は蘇芳を好きだった？

助けてくれた人という認識はあると思いますが、詩帆よりむしろ蘇芳の方が詩帆に一目ぼれしたんでしょうね。

# お笑い人物特性

## 美人【びじん】

美人だ美人だと言われても詩帆は「赤い色」がわからないのだから、当然美人がなんであるのか想像もつかない。

## おしとやか【おしとやか】

現代ではほとんど消滅してしまった倭国女性の美德。倭国の男性の描く理想の女性像。

## 病弱【びょうじゃく】

困ったことやピンチになると「ああ、めまいが……」といって逃げることができる特技だと、ジェラードは誤解している。メルティーナは仮病のことだと思っている。氣遣ったエイミが「大丈夫、酒飲めば大丈夫になるよ」と。詩帆、立場がない。

## 盲目【もうもく】

視覚が正常に働かないこと。暗に「盲目的な性質」をも示しているようだが……。

## 渴望【かつぼう】

これまでの自己犠牲的な生活から逃れ、自分らしさを取り戻そうと努力する気持ち。このけなげさがまた男性インフェリアの保護本能をくすぐってしまい、今日も女性陣の視線が痛い。

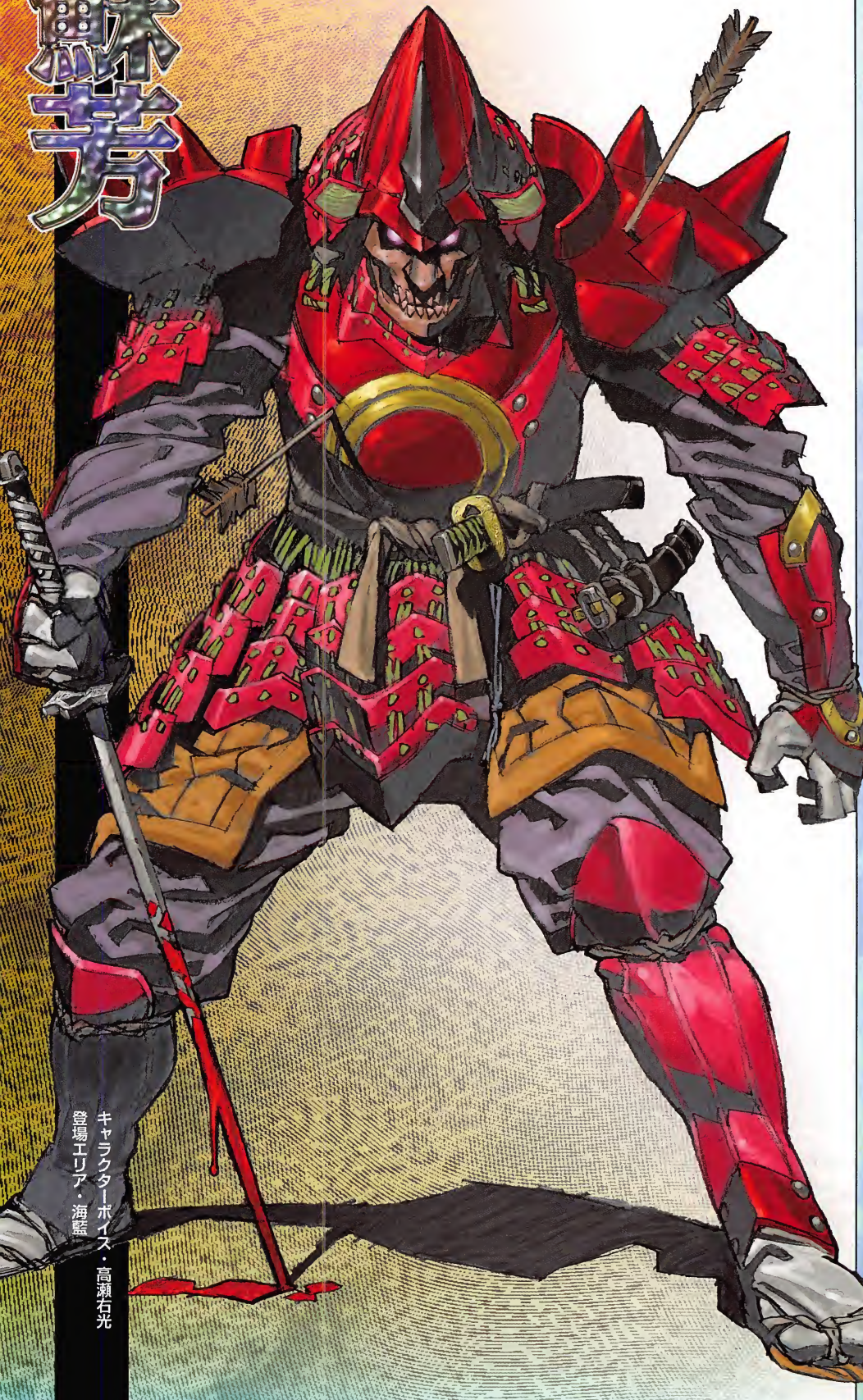
## 気品&母性【きひん・ぼせい】

詩帆「ま、まあ、ロレンタさんと同じですわね」。ロレンタ「私たち、似た者同士なのね」。詩帆「……え？（否定的な語調）」

## 下戸【げこ】

風邪で寝こんだ時に、心配した蘇芳が作ってくれた玉子酒を断ることができずに飲んでしまい、余計熱が上がってしまった苦しい。

# 蘇芳



キャラクターボイス・高瀬右光  
登場エリア・海監

**全**身を紅に染め上げた侍集団「百鬼衆」の一員である若者。冷酷無双を旗に揚げ、己が信ずる正義のために太刀を振るう。それが一団の掟だったが、彼はいつしか己の正義ではなく一団の正義のために戦っている自分に気づいてしまう。血で染め上げられた甲冑には、かつて自分が守りたかった者たちの怨念が宿っている。「血で染まった赤い甲冑がお似合いだ」と言われ、一度は否定するが続きの言葉につまるのは、彼が本来正直な人物だからであろう。詩帆の死が、彼の剣をさらに鈍らせることになる。

|                 |    |
|-----------------|----|
| クラス Class       | 侍  |
| 種族 Race         | 人間 |
| 年齢 Age          | 24 |
| 性別 Sex          | 男  |
| 出身地 Birthplace  | 倭国 |
| 使用武器 Use weapon |    |



倭刀

決め技

Favorite skill



氷葬方陣

## Voice Collection

戦闘開始

- ・天意に従って、我が亡者を討つ
- ・我が魂の呪縛を解き放ってやろう
- ・貴様の力量を見せてもらおうか
- ・愚かな……格の違いを判断出来ぬとは畜生にも劣る

決め技

- ・肉体、魂、精神のすべてを討つ、奥義！ 氷葬方陣！

決め技とどめ

- ・我が歷程にはただ屍が連なるのみ
- ・亡者でも最期はうめきをあげるか
- ・これぞ天意
- ・摂理の輪に戻れることを幸せに思うがいいぞ

決め技とどめ失敗

- ・なんと
- ・少々見くびっていたようだな
- ・立ち上がるだけ無駄だ
- ・ほお……だが次の一撃には耐えられまい

戦闘終了

- ・報われぬ、魔とはかくも報われぬものなのか
- ・せめて行く末の無事を祈ってやろうではないか
- ・なかなかの腕前だったが、相手が悪かったな

通常攻撃

- ・タァッ!
- ・ハッ!
- ・死ねいっ!

ダメージ

- ・ふっ
- ・ちいっ
- ・くそっ

反撃

- ・甘いっ!
- ・それだけか!
- ・見切ったぞ!

行動不能

- ・ぐああっ
- ・ここが我が死に場所か……

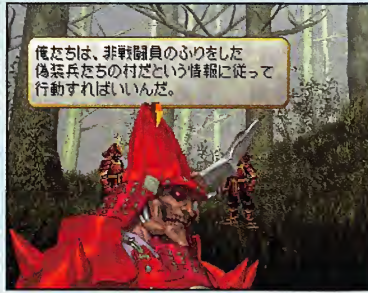


# Story

詩帆と出会ったことで、蘇芳の心も揺れていた。正義とは何か。蘇芳は悩んだ揚げ句、村人にかかる。

## 組織の正義

戦に多少の犠牲はつきもの。この乱世を終わらせるには、どこかの勢力が国をひとつにまとめるのが最良の方法であろう。流れた血は無駄にはせぬ。そんな大義名分が、今となっては虚しく響くのだ。ではなぜ、犠牲になるのはいつも弱い者なのか。我々に他人の命をどうこうする権利がどこにあるのだろう。



## 焼き討ち

人が死ぬのを見たくない。特にあの歌姫と出会い、守りきれずに死なせてからはそう思うようになった。今、戦い方も知らない人々を焼き討ちしている。これは殺戮というものではないのか。戦闘員が潜むと言われた村は、あまりにもあっけなく燃えていった。もしスパイがいても、とっくに逃げているだろうに。



## 本当に守りたかったもの

逃げ遅れた一家に遭遇した。男は勇敢に剣を握っているが、その手が恐怖に震えているのがわかる。なんだ、この状況は。悪は、どっちだ？ 家族を守ろうとしているこの男の行為こそ、正義ではないのか？ 父を見守る子供の目が語っている。俺を「鬼」だと。この男に斬られよう、俺は悪で鬼なのだ。



# Character sketch

## 正義の苦さ

**倭**国の中でもとりわけ好戦的で、破竹の勢いで近隣勢力に侵攻しているのが蘇芳のいる百鬼衆だった。戦争というのは大儀と大儀のぶつかり合いだ。戦う相手が同じ戦士ならば問題はなかった。これは蘇芳自身もシナリオの中でヴァルキリーに告白している。蘇芳の心の中は常に「これでいいのか」という疑問があった。敵国の兵が襲ってくる、これは斬ればよい。しかし敵国の民が自分の身の危険を感じ、襲ってきたらやはり斬らねばならないのか？ それも必要悪だと、百鬼衆の仲間には言うだろう。やらなければやられてしまうのだと。しかし蘇芳は戦士としては甘すぎた。理想を貫きたかった蘇芳は家族を守ろうとする男の刃の前に倒れる。

## 敵国の歌姫

**で**は蘇芳が自分のやっていることに対して疑問を持ち始めたのはいつ頃だろう。きっかけをつくったのは敵国の歌姫、詩帆の存在だろう。詩帆が歌う奴隷のような扱いを受けているのを見た蘇芳は、詩帆を敵ではなく保護する対象として扱った。非情さが求められる戦争において、敵国の戦に関わる者を“人間”扱いしてしまったのである。それも蘇芳のきわめて個人的な感情によって。敵が自分と同じ人間だと気づいたとき、人は非情ではいられなくなる。詩帆の死は敵国の女の死ではなく、蘇芳にとっては保護を求めた人間の死であった。詩帆の死に直面した時、蘇芳は自分がいつのまにか血で穢れていることに気づいたのかもしれない。

# 開発ルームから

## ・百鬼衆とは何ですか？

倭国の中で戦国時代のような群雄割拠があり、百鬼衆はその各勢力の中の一つです。シナリオにもある通り、真紅の甲冑と鬼面がトレードマークですね。今まさに破竹の勢いで勢力を伸ばしている一軍と言えるでしょう。

## ・蘇芳の百鬼衆内における身分は？

百鬼衆は基本的に横のつながりが強いので、軍曹とか兵卒といった階級がしっかり決まっている集団ではないんですよ。部隊をまとめる指揮官がいて、それ以外はみんな同列になっています。

# お笑い人物特性

## 勇敢【ゆうかん】

真紅のヨロイ姿で倭刀を血でヌラヌラさせて、ヌオ一と立っている自分を褒めた形容詞。倭国では、立派な男児とは恐ろしいくらいがちょうどいいらしい。矢をいくつも浴びても立ちあがるその勇姿は、勇敢を超えて鬼気せまるものがある。怖いっっちゃうの。

## 几帳面【きちょうめん】

物は大切に、と教わってきたため、小銭が落ちていても見逃さない注意深さ。あるいは、血で曇らないように甲冑や倭刀を丹念に磨く姿。ヨロイに刺さった矢は実はアクセサリーである。一本でも抜けると、大変らしい。

## 注意深い【ちゅういぶかい】

よく相手を観察する様子。だが、面の奥の瞳からジッと観察していると、なぜか見つめられた人は恐怖にひきつった表情になり、「ごめんなさい」と謝るといふ。お面が怖すぎるのだということに本人は気づかない。

## 気品【きひん】

面をとった時の蘇芳のこと。だが蘇芳としては、面をつけている状態の方が気品があると思っている。

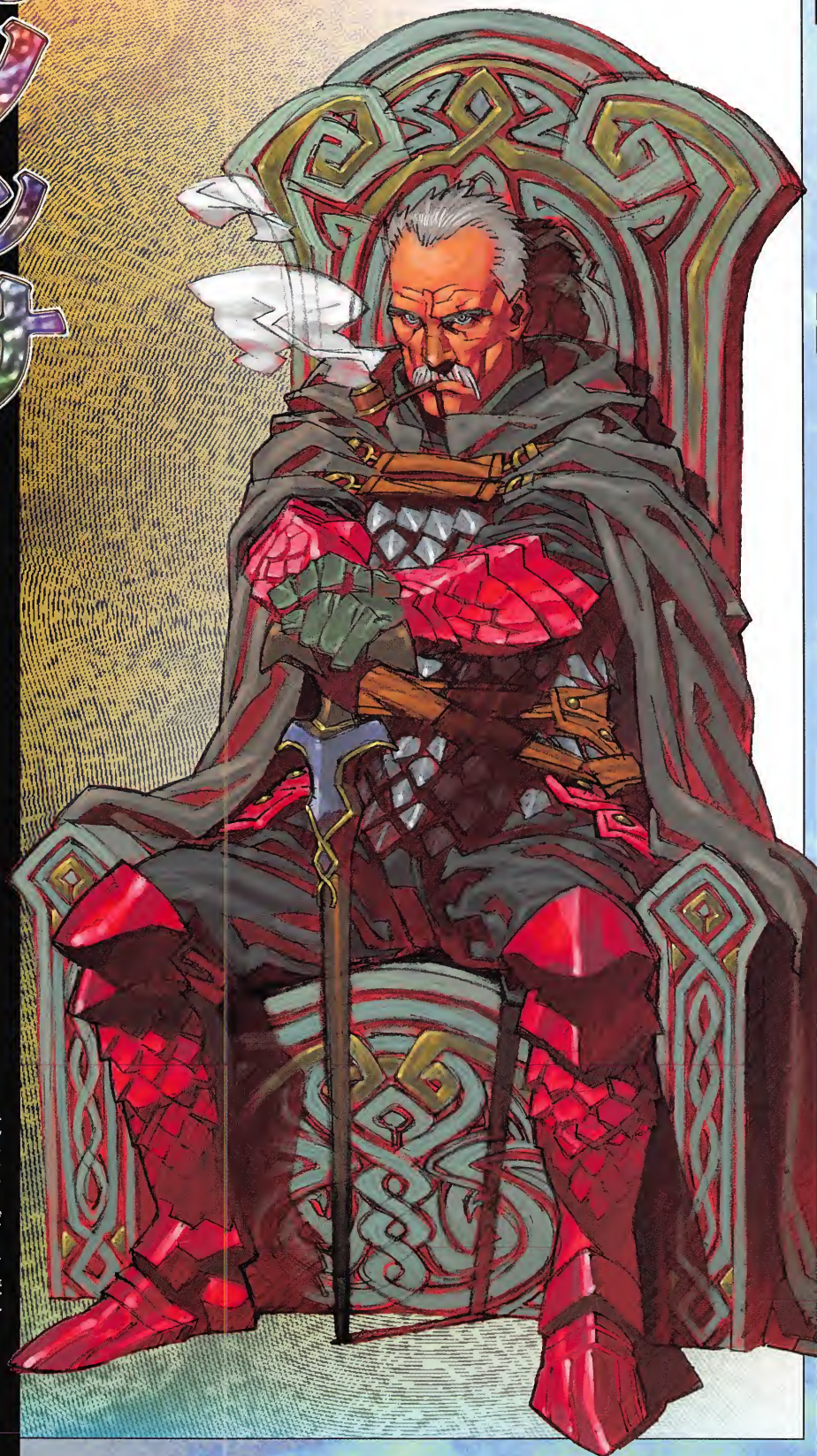
## 不運【ふうん】

考え事をしている間に殺されてしまう運のなさの意。ジェイクリーナスいわく、「いくら俺が不運でも考え事してる間に……ぶ、それはないな」。ジェイクリーナスに不運さを笑われるとかなり腹立たしい蘇芳。

## 自己犠牲【じこぎせい】

恐ろしい面を着け、死にもの狂いで敵に突進する様子。たとえこの身が灰になろうとも！ と勇むがなぜか相手はたじろいで逃げていく。

# ガ ノ ツ サ



キャラクターボイス・妻人  
登場エリア・率電殿

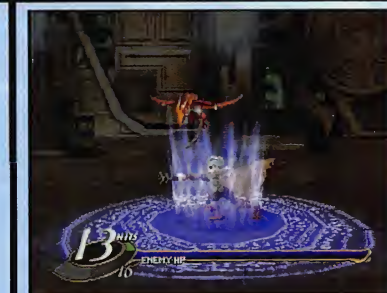
**ヴ**ィルノア軍の作戦参謀を務める魔術師。老翁で野心が強く、彼の犠牲となった人物は数が知れない。アルトリアを始めとする各地で起こる戦争の火種の影には、かならずガノツサの影が見え隠れする。典型的な悪人だがその実力が大陸随一なのは否めない事実。戦場では遂に最期の時まで常勝無敗を誇っていたという。それだけあって、オーデインにその戦力を買われることになる。魔術はエインフェリアの中でも1、2を争う。本当の目的はエインフェリアになることではないようであるが。

|                 |        |
|-----------------|--------|
| クラス Class       | 魔術師/参謀 |
| 種族 Race         | 人間     |
| 年齢 Age          | 67     |
| 性別 Sex          | 男      |
| 出身地 Birthplace  | ヴィルノア  |
| 使用武器 Use weapon |        |



杖

決め技 Favorite skill



魔法/大魔法

## Voice Collection

戦闘開始

- ・なんだ!? この尋常ならざる力の波動は
- ・我が魔術の実験台になってもらおうか
- ・このわしが相手なのだ、覚悟は良いか!?
- ・くだらぬ……まったくもってくだらぬ存在だ

決め技とどめ

- ・当然の結果だ
- ・脆いものだな
- ・うわーっはっはっはっは
- ・我が魔力は神をも屠るのだ

決め技とどめ失敗

- ・ふん、見苦しいぞ
- ・ふはは、小物ながらやりおるわ
- ・ほお……だが、ここまでだな
- ・生きているのがやっつたらうに

戦闘終了

- ・このわしが魔物の浄化に手を貸すことになろうとは
- ・まあ、こんなものだろう
- ・わしは必ず神を超えてみせる……必ずだ

ダメージ

- ・ぐぬうっ
- ・がはっ
- ・やりおるではないか

行動不能

- ・我が野望も、見果てぬ夢となり果てるのか……
- ・ぬうあーっ
- ・くはっ

# Story

無敵と呼ばれた天才軍師も寿命には勝てなかった。死が近づいている。不死身の力を得るのに犠牲はいとわない。

## 率電殿

人間などちっぽけだ。神には半永久的な生命が与えられているのに、人間の寿命がきたら。もうすぐ齢70に手が届く。これまで積み重ねてきた功績も、人々から恐れられてきた威厳も、本人が死んでしまえばただの過去になってしまう。残された時間は少ない。なんとしても、竜の力を手にするのだ。



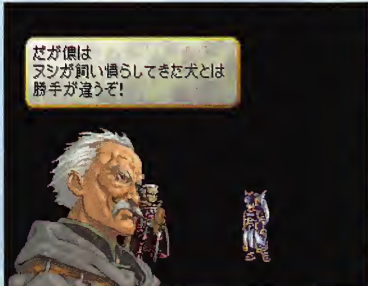
## ヴァルキリーとの戦い

竜の力は神のもの。その神の御宝に手を出すのだから、神罰がやってくるのも当然であろう。肅正に現れたのは戦乙女ヴァルキリー。以前、竜宝玉を手に入れるために捕らえた女のそばをちょろちょろしていた女神だ。下位な神の分際で、生意気にも私を殺そうとしているらしい。逃げ道は、ないか。



## 取り引き

まあ、こういう死も悪くないかもしれない。少なくとも、同じ人間に負けたわけではない。しかも主神オーディンは私の実力を買っているというではないか。冥界へ逝くよりは、マシな扱いだ。だが油断するな戦乙女よ。私がついて行くのは屈したからではないことを心するがいい。機会あらば我は背く。忘れるな。



# Character sketch

## ■ ヴィルノアの参謀

ガノッサは各国を暗躍する冷酷な野心家だ。初登場はエイミのシナリオでだが、ジェラードを誘拐して戦争を引き起こそうとしていたのは彼の国、ヴィルノアであり、陰謀を指揮していたのはガノッサであろうと思われる。今までに幾多の戦争で軍師として戦場に足を運び、無敗を誇っている。イメージとしては、さしずめ三国志に登場する魏の司馬一族といったところか。ただ、他国への侵略を重要視するあまり、国内の治安や領民の生活は不安定である。プラチナやルシオの出身である寒村は貧しさのあまり人売りが横行している。ヴィルノアの都も盗賊ギルドがはびこり、お世辞にも豊かな国とは言えない。

## ■ 竜血の力

もっとも、寒冷地帯で国全体が貧しかったために、ヴィルノアはアルトリア方面への領地拡大に躍りになっていたとも考えられる。しかしガノッサ本人は、国の参謀としての仕事もそこそこに、神をも凌駕する力を求めている。もちろん、祖国繁栄のためではなからう。セリフにもある通り、「神をも屠る」のがガノッサの目的である。つまり、必要があれば不死者(グール)の軍団を結成し、自分が世界に君臨しようとしていたとも推測できる。ガノッサの情報収集能力は世界でも屈指であったのだろう、次々と竜にまつわる秘宝の所在を見つけ、ついには神に目を付けられるに至る。

# 開発ルームから

## ・なぜ神を越えることにこだわるのか?

ガノッサって、性格の基本構造はレザードやメルティーナと同じなんですよ(笑)。野心の強い参謀ならば、まず国を乗っ取ろうとか考えるのですが、野心が神の領域へと付きぬけてしまっている(笑)。国盗りなんて、些細なことなんでしょうね。

## ・ガノッサの目的は?

ディバンのイベントで少し触れていますが、ガノッサの真の目的は不老不死ですよ。

## ・なぜ神界転送できるのか?

ガノッサに比べたら、アリュウゼの方が勇者らしいのにね(笑)。ああいうタイプは目的が同じならば利用されるふりをしてくれるからでしょうね。狐と狸のばかしあいですよ。

# お笑い人物特性

## 残虐【ざんぎやく】

若い娘(エイミ)を拘束して拷問することに、本来の目的ではない、なにかゾクとするような快感を覚えた60男のひそかな発見。

## 理知的【りちてき】

老人がしばしばひねり出す、本当に役に立つのかよくわからない知識の数々。知識量は豊富だが、中には「ミミズにオシッコひっかけると……」といったような迷信まで混ぜている為、どこまで信じたらいいのやら。

## エゴイスト【えごいすと】

レザード、もしくはメルティーナの未来の姿。

## 自分勝手【じぶんかって】

人が年をとると、しばしば陥りやすくなる症状。ここで老人扱いするとかえって拗ねるので大変。

## 饒舌【じょうぜつ】

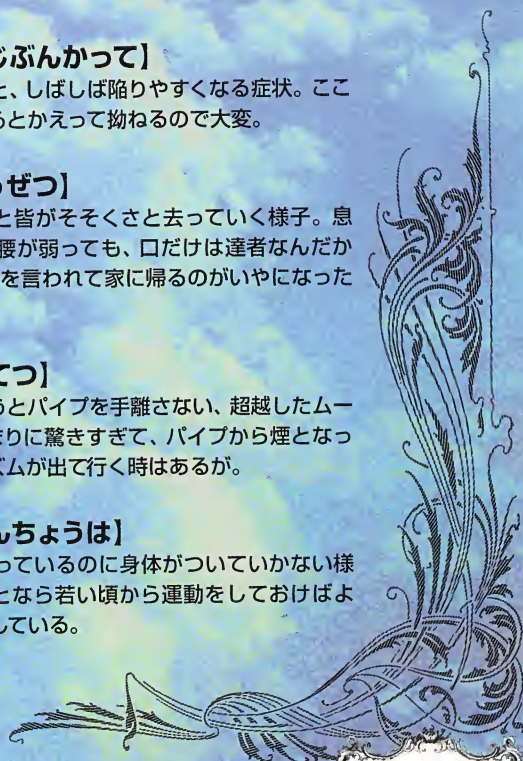
昔話が始まると皆がそそくさと去っていく様子。息子の嫁に、「脚腰が弱っても、口だけは達者なんだから」とかイヤミを言われて家に帰るのがいやになった舅の哀愁。

## 冷徹【れいてつ】

なにが起ころうとパイプを手離さない、超越したムード。時々、あまりに驚きすぎて、パイプから煙となってエクトプラズムが出て行く時はあるが。

## 慎重派【しんちょうは】

気持ちははやっているのに身体がついていかない様子。こんなことなら若い頃から運動をしておけばよかったと後悔している。



# リセリア



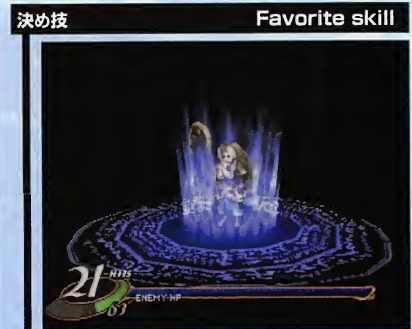
キャラクターボイス・井上喜久子  
登場エリア・アークダインの遺跡

**生** まれながらにして予知能力を持っていたという女性。ヴァン神族の始祖ユーミルの血脈らしいが、真偽は定かではない。ユーミルといえば、ゲーム冒頭のオーディンがラグナロクを予見するのに使ったのは「ユーミルの首」である。彼女自身は自らの能力を忌み嫌っており、肉体と魂をその強大な力によって封印し、アークダインの遺跡に眠る。オーディンにリセリアを神界へ連れてくるように命ぜられたヴァルキリーは、アークダインの遺跡に乗り込むのだが。魔力は未知数だが、性質はいたっておとなしい。

|                |         |
|----------------|---------|
| クラス Class      | 魔術師/預言者 |
| 種族 Race        | 人間      |
| 年齢 Age         | 不詳      |
| 性別 Sex         | 女       |
| 出身地 Birthplace | 不明      |



杖



魔法/大魔法

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・この戦いは、あまりにも危険すぎます
- ・報われぬ魂の叫び……でも、どうにもできない
- ・禍々しい瘴気……精霊が騒いでいます
- ・やはり、救うことなどではしないのですね

### 決め技とどめ

- ・さらなる犠牲者を出すわけにはいかないから
- ・神の名において、汝を封印します
- ・汝の未来を、断たせてもらいます
- ・すべては無へと帰すのです

### 決め技とどめ失敗

- ・もう、終わりにしましょう
- ・あなたを繋ぎ止めるものは、一体!?
- ・この魔力に耐えられるなんて
- ・私では力不足なの!?

### 戦闘終了

- ・矛盾を抱えながら、生きて行くしかないのでしょうか
- ・迷える魂に救いあらんことを
- ・いつか、幸せをつかむことができますように

### ダメージ

- ・きゃあっ
- ・いやっ
- ・助けてっ

### 行動不能

- ・私は……運命を……受け入れます
- ・お役に立てなくて……申し訳、ありま、せん……
- ・きゃあああーっ
- ・きゃあーっ

オーデインの命により、リセリアの封印を解くことになった。ならば自分を止めてみせよとリセリアは迫る。

## 天界からの使者

ユーミルの末裔、この重い十字架を背負わされた己の身を何度呪ったことだろう。私は自分の能力が恐ろしい。いつか私の力が暴走し、世界に混乱をもたらすのが怖い。ずっと眠らせてほしいのに、ついに迎えがきてしまった。私の力を戦争に使うという。私の苦しみを、この女神は理解できるというのだろうか。



## リセリアの苦しみ

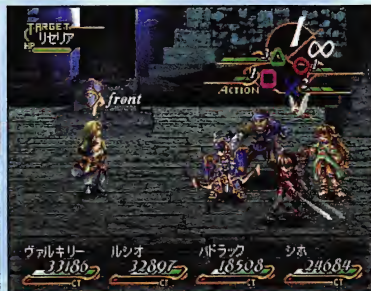
ヴァルキリー、あなたは私の能力を使うという意味を知っているのだろうか。創世の頃、私がなぜ自分の命を断ち、わざわざ魂を封印したか？ それは私の力を制御できる者が存在しなかったから。もし後悔しないというのなら、私を倒してみるがよい。私に勝つことができない者には手は貸せぬと心せよ。



リセリア  
「私は、自分自身で制御しきれない己の力の強さに絶望し、命を絶ち、魂も封印しました。」

## 戦い

手は抜かなかったと思う。ヴァルキリー一人ではどうにもならなかったと思うが、彼女を補佐する者たちとのチームワークで私は負けたのだ。もう、閉じこもってばかりではいけないのだろう。本当は、私はこうなることを知っていた。晶石の中で、戦乙女と共にいる自分を予見していたのだから。



# Character sketch

## 預言者という宿命

リセリアは世界創世期に登場するユーミルという神族の末裔とされている。人間扱いされているが、彼女の血筋は神族であり、眠っている力は未知数だ。ただ、ステータス画面を見てもわかる通り、クラスは預言者であり、他者に対して攻撃することを得意としていたかどうかは疑問が残る。いや、むしろリセリアの控えて平和主義的な思想や性質は、ユーミル本来のものなのかもしれない。つまり、優秀なのはあくまでも未来予知やテレパシーといったシャーマン的なものに特化していたのではなかろうか。リセリアを見ていると神族というよりは巫女に近い感じがする。創世期の神ユーミルが見せる未来のヴィジョンを受け取る存在のようだ。

## 封印された能力

自分の能力に危険を感じたりリセリアは、自ら命を絶ち魂を封印したとある。しかし封印の真意は能力の暴走を食い止めるためではなく、むしろ研ぎ澄まされた自分の感知能力に恐ろしくなったためではないだろうか。あるいは未来予知といった能力のコントロールが、リセリア個人では難しすぎたのかもしれない。見たくない未来を次々と見、神や人間のドロドロしたおぞましい本性を見、リセリアは失望したのかもしれない。また、神や人間がリセリアの能力を利用することも考えられる。だから彼女は命を絶った。再び神(オーデイン)に利用されるために覚醒させられたリセリアの心境は複雑だったろう。

# 開発ルームから

## ・リセリアは何年くらい封印されていたの？

リセリアは世界の創世期に誕生した預言者です。自分を封印したのもそのあたりでしょう。創世期はいつか、ですか？ それには諸説がありまして。このあたり、ネタバレになるので秘密にしておきたい要素ですね。某攻略本では数百年ってなっていますけど、うーん(笑)。

## ・なぜ隠しキャラとして登場したの？

最初から隠しキャラという設定ではなくて、開発段階で手直ししているうちに結果的に隠しキャラになってしまったという(笑)。リセリアのシナリオはジェイルと深い関係があったのですが、ジェイルのシナリオが大幅に変わってしまったので、ああいいう形で登場となってしまいました。

# お笑い人物特性

## 美人【びじん】

メルティーナとエイミが、自分の特性にないのにリセリアにはあって憤懣やるかたないもの。「すみません、私が至らぬばかりに」とリセリアは妙な氣遣いを。

## ひかえめ【ひかえめ】

偉大な魔術師なのだが、ひかえめなためあまり凄いところを見せてくれなくて、仲間にも歯がゆい思いをさせていること。

## 自己犠牲【じこぎせい】

なんでもかんでも自分が盾になろうとするので、前衛の戦士が戦いづらくて困っている光景。

## 博愛【はくあい】

わけへだてのない愛。モンスターにも愛をわけようとするのでヴァルキリーもほとんど手を焼いているらしい。

## 一途【いちず】

良く言えば一途。意地悪く言えば頑固。

## 悲観的【ひかんでき】

雨が降っただけで「洪水になるかもしれない」、北斗七星を見れば「死兆星が見える……」と、まわりにいる人をハラハラさせている様子。

## 気品【きひん】

うつむきかげんで歩いても、小声でもそもそ話していても、古代の高貴な身分独特の雰囲気のリセリアの周囲を覆っている。リセリアとしては、それが重たい。

## 小声【こごえ】



「生まれてすみません」という太宰ズムな気持ち。

# フレイト



キャラクターボイス・川村万梨阿  
登場エリア・ヴァルハラ

**豊** 穰神と人々に崇め奉られる女神。あらゆる生命の誕生を司り、それ故、同時に強力な破壊の力をその華奢な体に秘めている。神格はオーディンに次ぐ第二級神格に相当する。主神オーディンには絶対の忠誠を誓い、その任務は広範囲に及ぶ。ヴァルキリー三姉妹の魂の管理及び監視も含まれていると言うが、彼女が三姉妹の秘密を知っているのかは不明。唯一、透器という水晶球状の武器を使用する。仲間になるのはチャプター1の序盤のみである。すべてのエンディングに関ってくるが、Cエンディングで彼女の任務の詳細がわかるであろう。

|   |           |
|---|-----------|
| クラス Class   | 命を創り出す者   |
| 種族 Race   | アース神族     |
| 年齢 Age  | 26 (人間換算) |
| 性別 Sex  | 女         |
| 出身地 Birthplace  | ヴァルハラ     |
| 使用武器 Use weapon   |           |
|    |           |
| 透器  |           |
| 決め技 Favorite skill  |           |
|    |           |
| エーテルストライク   |           |
| <h2>Voice Collection</h2>   |           |
| <b>戦闘開始</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まあ少しはできるみたいだけど……それだけでしょ!?</li> <li>・底辺で這いずる者を見ておくのも、たまには、ね!</li> <li>・下界で戦うのもホント久しぶり</li> <li>・惨めな存在だわ</li> </ul>     |           |
| <b>決め技</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・浄化してあげるわ、神技! エーテルストライク!!</li> </ul>  |           |
| <b>決め技とどめ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・私に牙を剥いた報いよ</li> <li>・汚らわしい</li> <li>・何も残らないだけゴミよりマシよね</li> <li>・我が名はフレイト、来世の生地でも憶えておきなさい</li> </ul>                 |           |
| <b>決め技とどめ失敗</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・そのまま倒れていればいいのに</li> <li>・上下の真理は変わらないのよ</li> <li>・黙ってそこにいなさい、もう一度あげるから</li> <li>・自分では無力だって気づけないほど愚かなの!?</li> </ul> |           |
| <b>戦闘終了</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まあ、こんな感じよね</li> <li>・いずれプラムスとも決着つけないとな</li> <li>・当然の結果だわ</li> </ul>   |           |
| <b>通常攻撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハッ!</li> <li>・ヤッ!</li> <li>・これに耐えられる!?</li> </ul>   |           |
| <b>ダメージ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うっ</li> <li>・ああっ</li> <li>・後悔させてあげるわ</li> </ul>   |           |
| <b>反撃</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・悪いわね</li> <li>・それで本気!?</li> <li>・塵と化しなさい!</li> </ul>  |           |
| <b>行動不能</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・あっ、あぁーっ</li> <li>・嫌、いやぁーっ</li> <li>・そんな、こんなはずは……</li> </ul>   |           |

ヴァルキリーのナビゲーター役として登場するフレイ。頻繁に現れるのは、実は監視のため。

## フレイの任務1

私はオーディン様の最も忠実な配下。私は常にオーディン様の側に仕え、主神の仕事の妨げとなる者を排除するが役目。以前の不死者の王ブラムスとの戦いでは勝利することができなかった。今回のスルトとの戦いで汚名を返上せねば。前回のアーリーよりも神格の高いレナスを呼んだ。失敗は許されない。



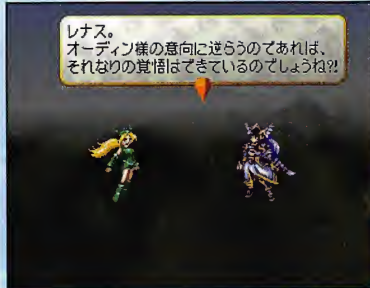
## フレイの任務2

ヴァルキリーとの連絡役は私に一任された。こうして定期的にレナスと会うことで、彼女の忠誠心を確認するのだ。レナスは実力はあるけど、彼女の人間らしさは危険に思う。情が深すぎてあまり神界にふさわしくない人間まで連れてきてしまう。もっとも、ある程度の人格改造は可能だけれど。



## フレイの任務3

ヴァルキリーの忠誠心があまりに低い場合は、彼女に忠告を与えるのも私の役目。場合によっては、彼女を再び眠りにつかせるために少々手荒いこともする。レナスが駄目ならばアーリーがいる。三姉妹の管理は私に与えられた最重要任務なのだ。レナス、あなたは私たちの言うことを素直に聞いていればいいのよ。



# Character sketch

## ■神の存在

**神** 話に登場する神々が人間的に描かれるように、フレイもまた実に人間的な女神だ。ヴァルキリーも人間的な感受性を持つ存在だが、フレイの性質はヴァルキリーよりも感情的である。フレイをかばって神器を振るえず消滅したオーディンもまた愛情を持つ人間らしい存在といえよう。ただ、フレイもオーディンも人間に対しては冷淡だった。彼女がエインフェリアを尖兵として使うのも、神の代わりに人間を捨て駒にするためであろう。神は人間よりも長寿であり、人間の輪廻転生を見てきた彼女たちは、人間の限りある命の中にも忘れたくない記憶があることが分からない。しかし、神も人間も感情があるのは同じである。

## ■フレイとヴァルキリー

フレイはオーディンに次ぐ位の高い神である。フレイは人間に対してこそ冷淡だが、ヴァルキリーに対しては一種の畏怖に近い尊敬の念をもっている。アース神族にも同族としての敬意を示しているようだが、ことヴァルキリーに関しては、親しくしているのは監視目的のためという意味合いが強いようだ。アース神族の中でフレイが唯一、ヴァルキリーの秘密を握る者であった。ヴァルキリーを駒として使っていたのはオーディンではなくフレイだ。そしてフレイはヴァルキリーの記憶を封印するほどの能力がある。ひょっとしたらフレイの出生もオーディンやロキのように、特殊なものなのかもしれない。

# 開発ルームから

## ・フレイとオーディンの関係は？

会社だったら社長と秘書の関係です。フレイの装備は皇妃とついでいますが、別にオーディンの妻という意味ではありません。オーディンがフレイをかばって死んだり、オーディンの死でフレイが取り乱したり、随分とあやしいですけどね。



この悲しみぶりを見て、誰もがふたりの関係を勘ぐったのでは？ フレイもこうなってしまうとただの女性。いつもの女王様ぶりもオーディンあってのものだったのだと実感できる。ヴァルキリーが痛烈に皮肉るシーンも。

## ・フレイの女王様気質は性格？

人間に冷たく、神族に優しいという設定になっています。そのため、声優さんには申し訳ないことに何度も難しい要求をしてしまいました。

## ・世界崩壊後、彼女は怎么样了？

Aエンディングで世界が一度滅びますね。その時、ヴァルキリーによって蘇らされたのは人間界とエインフェリアたちだけなんです。そこには神は含まれていないんですよ。だから自然に考えれば、消失してしまったといえるでしょう。

## ・なぜヴァルキリーの記憶を封印したの？

今回の任務をヴァルキリーに遂行させるのに、生前の記憶が妨げになるとフレイが判断したからです。現にAエンディングで過去を取り戻したヴァルキリーはフレイに立つてくでしょうか？ フレイは各エンディングに密接に関ってくる人物なので、すべてのエンディングをぜひ見てほしいですね。フレイって本当は怖い人なんだ、と実感してください(笑)。



評価値がになるとフレイのお仕置きが待っている。エンディングCはバッドエンドという形になっているが、フレイとオーディンの最後の会話が見物である。エンディングBのフレイもかなり怖いけれど。

# レザード・ヴァレス

キャラクターボイス・子安武人  
登場エリア・レザード・ヴァレスの塔



**錬**金術師にして屍霊術師（ネクロマンサー）という二足のわらじをはき、それを両立させている人物。彼の思想と理想と行動は常人には到底理解できるようなものではなく、単なる狂人にしか見えない。学術に暗い情熱を燃やし、次元を歪めて作った塔でひとり、研究に没頭する天才。孤独であることをみずからの特権としているようだ。ストーリー全体を通じて悪役として登場するが、ヴァルキリーを熱愛して彼女に協力的な態度を示すこともある。恩師ロレンタ、学友メルティーナにエインフェリアとなる機会を与えたのも彼がいればこそ。

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| クラス Class       | 魔術師/ネクロマンサー |
| 種族 Race         | 人間          |
| 年齢 Age          | 24          |
| 性別 Sex          | 男           |
| 出身地 Birthplace  | フランスブルグ     |
| 使用武器 Use weapon |             |



|                    |  |
|--------------------|--|
| 技                  |  |
| 決め技 Favorite skill |  |



魔法/大魔法

## Voice Collection

### 戦闘開始

- ・ふっふっふ、下賤な者たちを見ると笑いが止まらない
- ・開け冥界の霊柩、……すぐにこの者たちを送呈してやろう
- ・ふふふふ、蔑まれるというのはどんな気分です!?
- ・この状況で私たちが負ける確率は、ゼロか

### 決め技とどめ

- ・天罰とやらを私が体現すればこうなりますが
- ・このような感じでよろしいのでしょうか?
- ・ヴァルキユリア様……ふっははは
- ・我ながらなかなかの威力ですね
- ・ふはははは、貴様らに存在価値などないのだからな

### 決め技とどめ失敗

- ・ふん、少しはできるようだ
- ・これは驚きましたね
- ・所詮、弱者の悪あがきに過ぎないだろうに
- ・仲間への守護方陣を作らなければ、さらに魔力を高められるのですが

### 戦闘終了

- ・ふん、女神の気を引くのも大変だ
- ・魔物も意外に脆い、不死とは名ばかりか?
- ・まあ認めてあげましょう、故人は褒めて二度殺すのがスジらしいですから

### ダメージ

- ・うっ
- ・ぬうっ
- ・くっ、小賢しい

### 行動不能

- ・そんなっ……私は……私はまだ死ねないのだ
- ・馬鹿な、このような結末は……私は認めぬ
- ・ぐわっ
- ・ぐわあーっ

### 中魔法

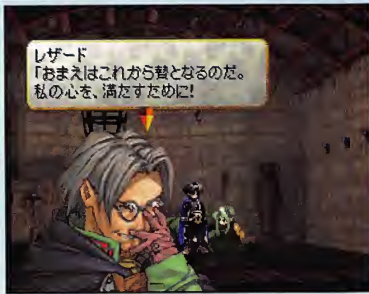
- ・くっくっくっ……ふはははははっ……



万物の知識の源、賢者の石を手に入れたレザード。ヴァルキリーを執拗に狙う彼の目的とは。

## ■ 狂気の天才

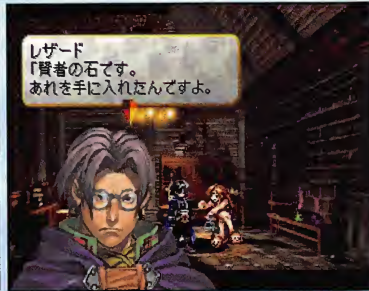
ヴァルキリーを愛するようになってから、私の計画は一層具体的なものになった。あの美しい身体こそ私の実験台にふさわしい。神の秘密、そして人間の秘密を解き明かす。学者として、これほど知識欲をそそる題材はない。まずは戦乙女をおびき寄せるのだ。そして、そのために犠牲になるのは恩師、あなただ。



レザード  
「おまえはこれから君となるのだ。私の心を、満たすために！」

## ■ レザードとメルティーナ

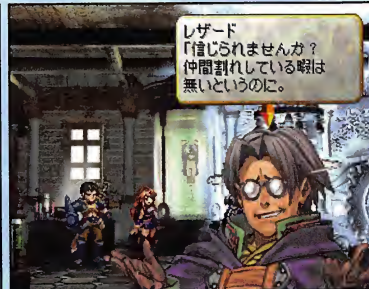
私の邪魔をしそうな人間といえば、メルティーナ。魔術は私以下とはいえ、あの探求心と行動力にはささか閉口する。大切なホムンクルスを持ち出した彼女の罪は見逃せない。少々お灸をすえようか。夢を見続けたいと言うからわざわざ邪魔な肉体を捨てやすいようにしてあげたのに、まさか逆恨みされるとは。



レザード  
「賢者の石です。あれを手に入れたんですよ。」

## ■ 一時休戦

神界で何か異変が起きたのか、ヴァルキリーの人格が別の女神のものに変わってしまった。愛しいヴァルキリーの魂は肉体を失い、私のすぐ手の届くところにある。最高のドラマではないか。私なら助けられる。メルティーナはまだ疑っているようだが、馬鹿ではない女だ、事態を把握して私の助力を求めてきた。



レザード  
「信じられませんか？ 仲間割れしている時は無いというのに。」

# Character sketch

## ■ 孤高の天才

**普** 通の少年時代や家族の存在が想像しにくい人物だ。子供の頃はむしろ気が弱くていじめられっ子だったのかもしれない。あまり身体が強くなって、他者から理解されない孤独な少年像が想像できる。魔術という力に目覚めたレザードは、初めて自分が無力でないことを知る。それはロレンタの弟子時代だったのかもしれない。「自分は師よりも力がある」と気づいたレザードは、自分より劣る集団に属しているのに嫌気がさした。気弱で周囲から冷たくされた少年が力を手に入れるとどうなるか、それは他者への復讐だ。レザードの言動の特徴は、人を人と見ない冷酷さだ。個人レベルの憎しみではなく、人間全体へ憎しみを抱いている、そんな印象だ。

## ■ 神に対する思い

**人** 間嫌いなレザードが、神であるヴァルキリーに関心を抱くのはごく自然なことだった。おそらく生身の女性など耐えられなかっただろう。ホムンクルスで理想の女性像を作ったり偏愛したりする性質は、人形を愛するかのようである。レザードを支配しているのは、愛情より破壊衝動だ。小動物をいたぶり殺すように、彼もヴァルキリーというオモチャをいたぶり殺したかったのではなからうか。それはレザードの激しい支配欲を意味する。彼は孤独を愛してはいたが、その実、強い支配型の人間だ。神を意のままに操ることこそ、レザードの支配欲を満たすものだったのではなからうか。

# 開発ルームから

## ・レザードはいつヴァルキリーを見初めた？

これは諸説がありますね(笑)。ただ、書物からヴァルキリーを知ったわけではなく、実際にどこかでヴァルキリーの姿を見てからなのは確かです。レザードがヴァルキリーに恋焦がれてというのは、女性としてというよりもむしろ研究材料としての興味のほうが大きいですよ。ヴァルキリーの身体をアーリィに奪われた時、ホムンクルスにヴァルキリーの魂を入れたときは「してやったり」と内心思っていたんじゃないですか？ あの一件で、レザードの推測は正しかったと証明されたわけですから。

## ・なぜ何体ものホムンクルスを創ったのか？

完全なホムンクルスを作るためにいくつかの試作品を作っておいたもので。ヴァルキリーが少女のホムンクルスを見て、斬るのをやめていますよね？ これはヴァルキリーが人間(プラチナ)だった頃を一時、思い出したからなんです。画面を見るとわかるのですが、あのイベントの後ヴァルキリーの封印値がかなり下がります。

## ・レザードの真の目的は？

ヴァルキリーを手に入れることもさることながら、その本当の目的は自分が神になることでしょうか。この野心の強さはガノッサにも通じるものがあります。

# お笑い人物特性

## ■ エゴイスト【えごいすと】

人間でありながら女神に惚れてしまい、さらにすごいことに女神は自分のモノになると信じて疑わない様子。

## ■ ナルシスト【なるしすと】

自我自賛して自分を奮い立たせる行為。ホントは誉められたいだけなのに、誰も理解してくれないから自分で自分を誉めてます、みたいな。鏡に向かって「ガンバレ、僕」とか言っちゃったり。

## ■ 美形【びけい】

誰も気づかなかった(?)レザードの特性。「普段は地味なメガネのアイツ。興味無いけどなつかれちゃって、イヤイヤ付き合ってみたらメガネをとったアイツはすごい美形でキミに胸キュン……byヴァルキリー」というラブコメ路線ねらいか？

## ■ 近眼【きんがん】

偉大な魔道師でありながら、自分の近眼は治せない矛盾を指す。「賢者の石」には近眼の治し方は書いてなかったのだろうか。謎。

## ■ 理知的【りちてき】

インテリなこと。ただこの知性は実生活には何の役にも立たないことが多い。部屋を掃除する魔法、料理を作る魔法、洗濯する魔法などは何も知らない。

## ■ 残虐【ざんぎやく】

サディスト。残酷なことをするとなぜか快感に震えてしまう、自分ではどうしようもない衝動。

# ブラムス

キャラクターボイス・乃村健次  
登場エリア・ブラムス城



**不**死者を統べるヴァンパイアの王。過去に幾度もオーディンと争ったという経緯がある。運命の三女神の一人、アーリイにとっては宿命の敵である。現在、三女シルメリアの精神を我が物としており、レナスとも間接的に関っているが、人質をとるのは彼の性質に反しているようにもとれる。王者らしく、性格は公正で抜け目がない。ヴァルキリーに対してなんらかのメッセージを発しているが、彼の目的は最後まで謎のままとなった。ストーリー上で仲間になるのはアーリイと戦う一瞬だけ。味方になればこれほど頼もしい者もないのだが。

|                |          |
|----------------|----------|
| クラス Class      | 不死者を統べる者 |
| 種族 Race        | ヴァンパイア   |
| 年齢 Age         | 不祥       |
| 性別 Sex         | 男        |
| 出身地 Birthplace | 不明       |



ブラッディカリス

## Voice Collection

**戦闘開始**

- ・アーリイよ、覚悟はできているか!
- ・レナス、我らの戦いはこのような形で決着すべきものではないはずだ

**決め技**

- ・轟然たる我が魔力の胎動、奥義! ブラッディカリス!!

**決め技とどめ**

- ・脆いものだな
- ・無へと帰すがいい
- ・さらばだ、脆弱なる者よ
- ・もう終わりなのか!?

**決め技とどめ失敗**

- ・我が一撃に耐えるとは、何百年ぶりのことか
- ・ふっはっはっは、おもしろい、おもしろいぞ
- ・いいぞ、この私をもっと楽しませてくれ
- ・私と対等に渡り合えるとは

**戦闘終了**

- ・アーリイよ、案ずることはない、この別れも一時のことには過ぎないのだ
- ・つまらぬ……オーディンは一体何を考えているのだ!?

**通常攻撃**

- ・ダッ!
- ・トゥアッ!
- ・タアッ!

**ダメージ**

- ・うっ
- ・ぬうっ
- ・ちっ

**反撃**

- ・その程度か
- ・ふん!
- ・なめるなよ!

**行動不能**

- ・ば……馬鹿な……
- ・うおおっ

# Story

ヴァルキリーの弱みを握るブラムス。過去の記憶を取り戻せないヴァルキリーはブラムスと対峙するが。

## ブラムス城

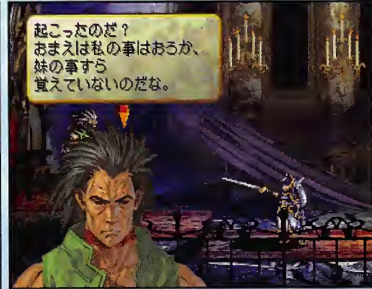
前ぶれもなく突如出現した巨大な城。城内には不死者たちがごめいている。なぜか胸騒ぎがする。なにかに急かされるように城の奥へと進んだ。玉座にたどりつくと、男が座っていた。おまえを待っていたという表情だ。何者にせよ、不死者の城の玉座にいるのは敵という証であろう。敵ならば、斬るのみ。



ヴァルキリー  
「驚愕はできている、  
ということか？」

## ただならぬ気配

男は私を見ると奇妙なことを言った。「私のことを忘れたのか？」と。妹？ 私には妹がいる。確か、シルメリア。だが、妹がいるということしか思い出せない。なにかの意思が、私に過去の記憶がよみがえることを阻んでいるような気がする。思い出すのが恐ろしいような、不思議な感情が私を支配している。



起こったのだ？  
おまえは私の事はおるか、  
妹の事すら  
覚えていないのだな。

## シルメリア

恐怖をおして戦おうとした。戦わない道もあったかもしれないが、私はこの男に背を向け立ち去ることに恐怖を覚えたのだ。臨戦態勢に入ると天井から眠った女性が現れた。私とよく似た女性。この人が、シルメリアか迷っていると、ブラムスが襲いかかってきた。強い。全滅させられ、城から放り出された。



# Character sketch

## 不透明な存在

不死族の王というだけで、ゲームの本筋には直接影響しないのだが、存在感は大きく無視することはできない。遠い過去に神族と不死族の戦いがあり、ブラムスは敵の総大将で、レナスの姉アーリーはエインフェリアを率いる総大将だった。このあたりは亡国デイバンのイベントや、戦闘時のフレイのセリフでも語られている。レナスの代になっても敵に不死族やヴァンパイアが暗躍するのは、ひょっとしたらブラムスが裏で糸を引いているからなのかもしれないが、表面上ではあくまでも傍観役を保っているようだ。もしかしたら神族同士の潰し合いを狙っているのかもしれない。

## ヴァルキリーへの思い入れ

ゲームではあえて語られない部分が多いのだが、ブラムスはアーリー時代ではアース神族と敵対し、その先陣をきっていたのがアーリーである。それにも関わらず、ブラムスはヴァルキリー三姉妹に対して不気味なくらいに優しいのが気にかかる。シルメリアを拉致しているが、その扱いは人質というよりは何者にも触れさせまいとするかのような、まるで宝物を保存するかのような厳重さである。レナスには癒しを求め、アーリーには「案ずるな」というセリフを残す。目的がなんであれ、ブラムスはヴァルキリーを欲しているようなことを匂わせている。また、ブラムスはヴァルキリーの秘密を握っているようでもある。

# 開発ルーム から

## ・いつシルメリアは捕らえられたのか？そしてその理由は？

まずバックボーンとして、ブラムスとオーディンが争っていた時代があり、その戦いはブラムスがシルメリアの精神を捕獲・封印し、それを盾としたことにより休戦という形で終結した。アーリーもそんなこと言っていたと思います。これが神（オーディン陣営）に伝わる事実ですが……。これは、ブラムスの性格を検証すると矛盾に気が付くかもしれません。かなり悪役らしからぬ性格ですし、シルメリアを人質ならぬ神質にとっていた、というのはそうするとなんか性格が破綻しているような感じではありません。ですがシルメリアの精神があつた場所に封印されていたことは間違いないわけです。百歩譲って封印したのも盾にしたのも事実だとしても、性格と行動に矛盾が生じているのはやはり変わらない。とすると、ブラムスにはそうしなければならない何らかの理由があったのかな、とか。これ以上はちょっと勘弁してください(笑)。



アーリーがおっかないお姉様、レナスがクールなお姉様、シルメリアは少々かわいらしさが残るお嬢様、といった感じだ。ブラムスと戦闘するかの選択で、戦闘しないとこのシーンは見られない。たった一度の登場だ。

## ・世界崩壊の時、なぜ彼は生き残ることができたのか？

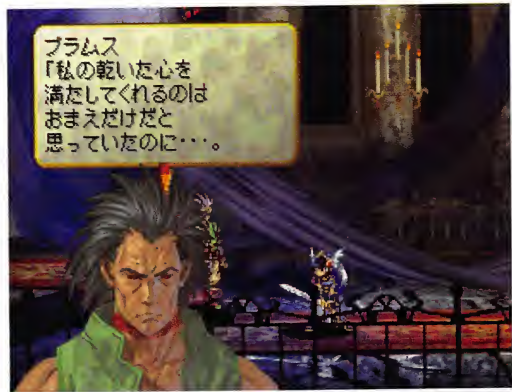
強いから！ それしかありません(笑)。

## ・セラフィックゲートの謎の言葉について

ああ、ブラムスが仲間になると最後まで信じたスタッフの話ですね(笑)。うち(トライエース)のスタッフに大のブラムスファンがおりまして。彼がいつか仲間になるだろうと、嬉々としてゲームを作っていたんですよ(笑)。それなのに、違つてがっかりしたという。セラフィックゲートでは本編とまるきり違った世界のオマケなので、結構遊びを入れてありますね。

## ・ブラムスがヴァルキリーと戦わない理由

ブラムスとしては来世になにか含みがあるのかもしれませんが。現世ではあくまでも中立を決めて、じつと様子をうかがっている、というのが正解です。別にヴァルキリーに特別肩入れしているということではないんですが……。



ブラムス  
「私の乾いた心を  
満たしてくれるのは  
おまえだけだと  
思っていたのに……」

恐ろしい形相でクドかれても怖い。悪役らしからぬ言動、ヴァルキリーに対する紳士的な態度。ひょっとしてブラムス、レナスに惚れているのか？ 本命はやはりアーリーか？と思つたけど真相はわかりません。

# その他の登場人物

## オーディン

エルフと神との間に生まれたハーブエルフ。かつては力の弱い神であったが、時間の経過とともに力をつけていき、やがてアース神族を束ねる主神となる。三種の神器、グングニルとドラゴンオーブを所有している。過去に不死族と戦い、現在は巨人族のヴァン神族の長、スルトと戦う。人間の魂を尖兵にして次々と異世界の神々と戦う様子は、全世界を手中に収めようとする強い野心の持ち主ととれないこともないが……。オーディンの目指したものは何か、最後まで謎に包まれていた。

## ロキ

アース神族とヴァン神族との間に生まれた神。両親の種族が戦争しているという状況下でロキの立場は微妙、といったところか。現在はオーディン側にいるが、アース神族からは疎まれている。普段は不真面目な態度で道化を演じているが、密かに復讐心を燃やす。スルトと内通し、神器のひとつを盗み出すことに成功している。普段は少年のような姿をしているが、本性を見せると姿が若干変化する。本当に救われなかったのは愛に殉じたオーディンか、憎悪のまま滅したロキなのか。

## プラチナ

実の両親に辛く当たられる、薄幸の少女。奴隷商人に売られそうになり、ルシオと逃亡中に訪れた鈴蘭の草原で死亡する。プラチナの正体はヴァルキリーという女神であり、神界でヴァルキリーを必要とされる場合に人間としての生涯を終える宿命にあった。プラチナの死亡時期とヴァルキリー転生の時期に数年の差があるが、転生には人間界における数年間を必要とするようだ。神界における数年はたいした時間ではないようであるが、彼女に関った幼なじみのルシオも数奇な運命をたどる。

## フレイア

アース神族。ヴァルキリーやフレイを姉のように慕っている。神界イベントではエインフェリアたちに対しても神として偉ぶることなく普通に接することができる。物語の本筋にはあまり関りのない存在だが、彼女がとかく冷淡になりがちなヴァルハラにおけるオアシスの存在であったことは想像に難くない。ただ、ロキに対してはやや冷たいようである。服装がフレイとよく似ているが、尊敬するフレイを真似ているのか、オーディンの居城に勤務する者の制服にあたるものなのかは不明。



世界観の部

# ミッドガルド民族文化案内



神々が見下ろす下界ミッドガルド。そこは、人々たちが争いながら暮らし、その傍らに魔物たちが潜む混沌とした世界である。ここではそんなミッドガルドにおける人間の営みを歴史的、民俗学的に観察し、人々の暮らしの実状を探る。



CLIMATE & BOTANY

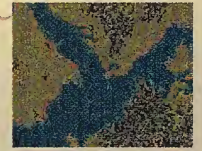


寒帯 乾燥帯 熱帯



● 水に恵まれた温帯

水中神殿周辺は降水量が多く温暖な気候である。河口にかけて幾筋もの河川が集まり、巨大なデルタ湿地を形成している。



● 高山性寒冷気候

大陸の中央を走る巨大山脈はミッドガルドでもっとも標高が高く、気温も最低。局地的に高山性植物の鈴蘭が群生する。



ひと口にミッドガルドといっても地域によって気候の差が激しく、生態系も気候によって異なる。右の図からわかるように、一般に南下すればするほど気温が高くなるが、南部でも標高の高い山頂部では一年中降雪がみられる。一度マップを探索しながら各地の気候を想像してみるのもおもしろいだろう。

● 倭国の亜熱帯植物

倭国は一年中気温が高く、椰子やツツジ類の亜熱帯植物がみられる。ミッドガルドでもっとも緑豊かな地域といえる。



● サレル火山

フレンスブルグの南西に位置する島には、現在唯一活動している活火山、サレル火山がある。火山の中には石造りの城塞があり、活動休止期に建造されたものと思われる。もちろん、現在はいかなる動植物も棲息していない。

● 乾燥地帯

アルトリア南部の一部は降水量が極端に少ない砂漠地帯。植物はまったく育たず、モンスターがピラミッドに巣食うのみ。



● クレルモンフェランの異常気象

本来は温暖なクレルモンフェラン一帯だが、近年大雪の被害に悩まされている。周辺の森に生息する動植物への影響は深刻で、生態系の破壊が懸念される。



北欧豆知識①

北欧5ヶ国とは？

北欧神話が「ヴァルキリープロファイル」のモチーフとなっていることにちなんで、ここでは少し実際の北欧について触れてみよう。北欧というとスウェーデン、フィンランド、ノルウェーが真っ先に思い浮かぶが、正確にはこの3国にデンマーク、アイスランドを加えた5国が北欧とされている。これらの国々は社会制度や文化など共通点が多く、特に徹底した福祉政策や民主主義政治はよく知られている。宗教は、おおまかにいえば5国ともルター派プロテスタント。それぞれ独自の言語を持つが、フィンランド語以外は北ゲルマン語群に属する。人口は最多のスウェーデンが880万人を超え、もっとも少ないアイスランドでは30万人をやや下回る。アイスランドは人口密度も一番低い(デンマークが人口密度最高)。

NORTHERN EUROPE DATA

●デンマーク王国  
首都コペンハーゲン  
立憲君主制  
プロテスタント  
デンマーク語

●フィンランド共和国  
首都ヘルシンキ  
共和制  
プロテスタント、正教  
フィンランド語  
スウェーデン語  
独立年1917年

●スウェーデン王国  
首都ストックホルム  
立憲君主制  
プロテスタント  
スウェーデン語  
独立年1523年

●アイスランド共和国  
首都レイキャヴィーク  
共和制  
プロテスタント  
アイスランド語  
独立年1944年

●ノルウェー王国  
首都オスロ  
立憲君主制  
プロテスタント  
ノルウェー語  
独立年1905年





# 河川と湖、海

人々が暮らしを営む上で水は欠かすことができない存在で、ほとんどの街は川のほとりに建てられている。さらにクレルモンフェランやヴィルノアには大きな湖があり、なかでもクレルモンフェランの湖はミッドガルドで最大規模を誇る。

また、海藍のような臨海都市にとっては、海が人々の生活に大きく関わってくる。漁業が盛んな海藍にとって、温暖で澄みきった倭国近海は良質の漁場であるが、かつてそこに住んだ人魚族との戦争の舞台となった土地でもある。



## 主な街道

### ①ヴィルノア〜アルトリア

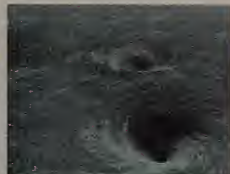
ヴィルノアからアルトリアに至るにはこの街道を通るのが一番近道なのだが、ヴィルノアを出た直後とアルトリア近辺の2か所で山を越えなければならない。低い山だが、モンスター出没の可能性などを考えると気楽に通るわけにはいかない。片道にかかる期間は普通の成人男性の足で1週間ほど。なお、道中にはカミール村へ続く横道もある。

### ②ジェラベルン〜ラッセン

王都ジェラベルンから商業都市ラッセンまでは比較的短距離で道も歩きやすくなっている。そのためラッセンの商人がひっきりなしに往来し、もっとも人通りが激しくにぎやかな街道といえるだろう。また、街道の少し東側には、ラッセン北部の山脈を源とする川が道に平行するように流れ、ジェラベルンよりやや東方の海岸まで続いている。

### ③アルトリア〜クレルモンフェラン

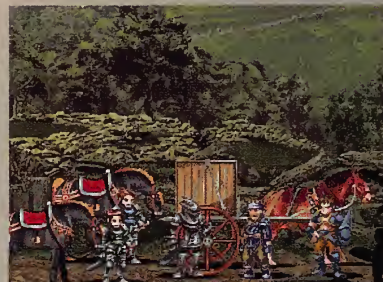
アルトリアから東に出発して山脈の間を抜けると間もなく、道が南北に分岐する。間違っただけで南に向かうと砂漠方面に出てしまう。北へ進路をとればクレルモンフェランまでまっすぐ一本道で迷うことはない。分岐点からは1か所だけ川を渡らなければならないが、それ以外は広大な平原を横切るひたすら長いだけの道のりである。



倭国近辺の海域では、海流が突然変化して大渦が発生することがあり、海藍の漁師を悩ませる。



上空から見下ろすと、街と街をつなぐ道や、街のすぐそばを流れる川や湖が存在することに気づく。それらから人々の暮らしの息吹きを感じてみよう。



オープニングイベントでアリュウゼらが通ったのは①の街道。一本道なので追っ手に発見されやすかった。

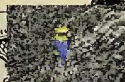
## 北欧豆知識②

## 神話と地名

ゲーム中には実際の北欧の国々は登場しないが、いくつかの街の名前は実際のヨーロッパの都市名から引用されている。例えばクレルモンフェランはフランス中南部にある都市で、フレンスブルグはデンマークとの国境近くの都市フレンスブルクが由来である。なお、神界の地名には「〜ヘルム」という言葉がよく使われるが、「Heim」とは「Home」、すなわち住みかを意味する言葉である。ほかにもデンマークのオーゼンセは主神オーディンに由来するなど、『ヴァルキリー』の世界と北欧神話、実際の欧州との共通点が随所にみられる。



NATIONAL DATA



コリアンドル村



ヴィルノア王都



国名：ヴィルノア  
領土：大陸北西部一帯  
首都：ヴィルノア  
属領：コリアンドルの村  
政治：王制国家  
軍事政策：徴兵制

VILLNORE

好戦的な軍事国家で、大陸制圧のためなら手段を選ばない。その姿勢は一般市民にまで浸透し、人々は戦争に肯定的である。事実、ヴィルノア王都の製鋼業や盗賊ギルドは戦争と共に発展し、市民の生活を潤してきた。一方、属領の村は貧困にあえいでいる。



クレルモンフェラン王都



国名：クレルモンフェラン  
領土：大陸東部のほぼ全域  
首都：クレルモンフェラン  
政治：王制国家  
軍事政策：徴兵制

CRELL MONFERAIGNE

ヴィルノアと同様、大陸を支配すべく侵略行為を繰り返す。国のために戦死することが美徳とされる風潮は他国からみたら奇妙だが、当国はこの政策によって国土を広げてきた。ただし最近ではヴィルノアの強大な軍力を前にして、日に日に戦況は悪化している。



アルトリア王都



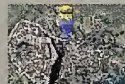
カミール村



国名：アルトリア  
領土：大陸中央部  
首都：アルトリア  
属領：カミール村  
政治：王制国家  
軍事政策：防衛部隊

ARTOLIA

伝統的に国王による独裁政治が続く。長年の政治的墮落は国力の低下を招き、現在はヴィルノアとクレルモンフェランによる侵攻の脅威にさらされている。周辺地域のモンスターも深刻な問題で、属領のカミール村がモンスターによって滅ぼされたことで対策が急がれる。



ラッセン



ジェラベルン王都



国名：ジェラベルン  
領土：大陸南西部  
首都：ジェラベルン  
衛星都市：ラッセン  
政治：王制国家  
軍事政策：防衛部隊

GERABELLUM

経済的な混乱によって国家情勢は非常に不安定。貧富の差が身分差別を生み出し、国家存続を脅かす大問題となっている。特にジェラベルン王都ではスリなどの犯罪が多発。同時に、貴族と貧民との小競り合いによって治安は悪化の一途をたどっている。



フレンスブルグ王都



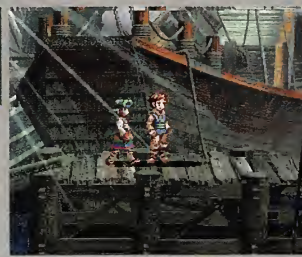
国名：フレンスブルグ  
領土：南東部の諸島群  
首都：フレンスブルグ  
政治：王制国家  
軍事政策：特になし

FLENCEBURG

フレンスブルグは閉鎖的な群島国家で、現在のミッドガルドでは珍しく、昔ながらの魔術が絶対的価値を得ている。王制国家というのは名ばかりで、実際に政治的実権を握っているのは魔術師たち。大規模な魔術学院はそんなフレンスブルグの象徴といえる。



海監



国名：倭国  
領土：南西部の小島  
首都：ファイラン  
政治：小国に分裂状態  
軍事政策：小国ごとに軍隊を結成

WAKOKU

長年の鎖国政策により、大陸の国々との交流はなし。そのため神道などの特殊な文化が守り継がれている。15年ほど前に人魚族との争いが終結したものの、その直後に内乱が勃発。ひとつの国家がいくつもの小国に分裂し、現在も内戦状態が続いている。

ヴィルノア、アルトリア、クレルモンフェラン、フレンスブルグ、ジェラベルン、そして倭国。ミッドガルドはこの6国で成り立っている。まずはそれぞれの国の特徴をデータから読み取り、どの国がどんな体制をとっているのかを把握してほしい。



# 二大軍事国の争い

大陸征服戦争の経緯はゲーム中では詳しく語られていないので、大まかな流れを解説しよう。かつてヴィルノアとクレルモンフェラン、アルトリアは共に同等程度の軍事力を持つ大国だったが、アルトリアの国力が弱体化したことによって列強3国というバランスが崩れ、ヴィルノアとクレルモンフェランは大陸全土の支配に乗り出した。大戦の火蓋を切ったのはヴィルノアだが、クレルモンフェランもこの機会を待っていたかのように侵略行為を開始したのだ。

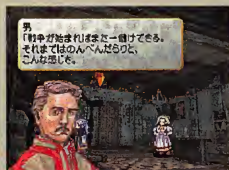
## 大戦への流れ

- アルトリア衰退→列強三国のバランスが崩れる
- ↓
- ヴィルノアとクレルモンフェランが冷戦状態に
- ↓
- ヴィルノアがクレルモンフェランを攻撃(大戦開始)
- ↓
- ヴィルノアがやや優位に立つ
- ↓
- ヴィルノアがアルトリアへの侵攻準備を開始



## ヴィルノア 大陸制圧をもくろむ強国

**最**先端の軍事技術を模索してきたヴィルノアは、戦争が進むにつれて形勢有利を確立していく。とりわけ「原初の秘法」といわれる鋼鉄と火薬の技術を軍事に応用した功績は大きく、これによってヴィルノアは他国から一歩ぬきんでることになった。そして今もなお、新たな軍事技術の開発に余念がない。目下のターゲット、クレルモンフェランの陥落が時間の問題となった現在は、アルトリアへの侵攻準備が進められつつある。もはやヴィルノアの大陸制圧は実現したも同然というのが世間一般の見解で、他国はヴィルノアの動向を恐々として見つめている。



戦争に肯定的な国民(ヴィルノア)

戦争が慢性化しているため、ヴィルノア国民にとって戦争は生活の一部になっている。



殉死者の葬儀(クレルモンフェラン)

戦死者の葬儀は国を挙げて盛大に行なわれ、戦死することの名誉が繰り返し唱えられる。



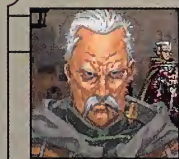
騎士団正装(クレルモンフェラン)

上の写真はクレルモンフェランの正規軍兵士のもの。同類の銅色の甲冑は大陸の各地でもみられる。

**現**在、ミッドガルド一帯は戦乱ムードに包まれ、各地で戦争や内戦が勃発している。なかでも最大規模のものはヴィルノアとクレルモンフェランによる大陸征服戦争だが、この他にも各地で戦争や内戦が絶えない。ここでは戦乱の原因や経緯を究明しつつ、各国の軍事体制を探る。

軍事訓練所(クレルモンフェラン)

上の写真はクレルモンフェランでは兵士たちのために訓練所が設けられ、日々鍛錬が行なわれている。精力的な若者は規定の演習以外にも自主的に訓練場を使っているようだ。写真は騎士団長による個人レクチャーの様子。



### 重要参考人#1 軍事参謀ガノッサ

ヴィルノアの老将であるガノッサは、類まれなる知性と魔力を役立て、ヴィルノアを軍事大国に仕立て上げた。彼はオカルティズムへの傾向が強く、ヴィルノア軍の一層の強化のため、そして彼自身が神を超える力を得るため、不老不死の力を持つという伝説の竜紅玉を探し求めた。が、結果的に竜紅玉を手に入れることは叶わずに終わった。

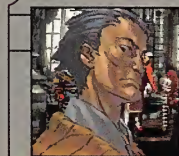
## クレルモンフェラン 捧神戦争という名の侵略行為

**大**陸を制覇するという国家目標を掲げ、厳しい軍事政策を敷いている。そのひとつが徴兵制度で、まだ10代半ばの少年まで徴集するという強行策を採っている。またこの方針を押し進めるうえで、国民からの反発感情を避けるため、政府は民衆への徹底した意識操作を秘密裏に行なっている。その方法は、戦争を神の名のもとに正当化して国民の愛国精神を高めるといったもの。侵略行為を捧神戦争と称し、そのうえ殉死を荣誉と褒め称えて国民を洗脳していく様は、第二次大戦当時の日本の姿を思い起こさせる。



### 重要参考人#2 騎士団長ファーン

軍国主義のクレルモンフェランではめずらしく、温厚で人情派の軍人。少し優しすぎるうえにぼーっとしたところがあるので軍人には向いていないと言う者もいるが、彼の手柄を慕う若い騎士たちは多く、実際に彼はうまく騎士団をまとめている。彼が部下たちに傾ける愛情も人一倍強く、献身的に若き精鋭たちの面倒をみているようだ。



### 重要参考人#3 マグナス

またたく間に騎士団での地位を上げ、指導的な立場となった人物。その驚異的なスピード出世には不可解な点が多く、彼の行動を怪しむ騎士たちも多かった。騎士団長ファーンとその部下ジェイルによって、ついに彼がJ・D・ウォルスと組んで騎士団を乗っ取るという計画が露見し、結果的に彼はJ・D・ウォルスによって殺害された。



不安を訴える国民

(アルトリア)

アルトリアは2大軍事国に挟まれるという不幸な立地にある。国民の恐怖感情はピークに達している。



兵勇を称える表彰式

(アルトリア)

手柄をたてた者は、傭兵であろうと正規兵であろうと国王直々に報酬が手渡される。

騎士団正装

(アルトリア)

胸部や手足の関節を動きやすくした全身鎧。さらに頭部を守るべくサレットを身に着けるのが一般的だが、視界が悪くなると言って嫌う兵士も多い。武器は剣や斧など得意分野のものが支給される。

## 戦争の余波

ヴィルノアとクレルモンフェランによる大陸征服戦争の戦火はミッドガルド中に広まり、世界大戦に発展する勢いである。この状況を他国はどう見ているのだろうか。次は我が国かと恐怖に震えたり、または他国のことなどお構いなしだったり、各国の情勢によって様々だ。しかしひとつ確実にいえることは、大陸制圧に向けて着実な一歩を踏み出したヴィルノアに対抗するには、他の国々はあまりにも力が不足しているということ。小国同士が団結でもしない限り起死回生のチャンスは訪れないだろう。



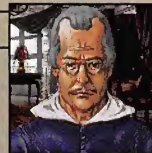
### アルトリア 強国の脅威にさらされて

**列**強が2国同士で争っているうちは傍観を決め込んでいたアルトリアだが、クレルモンフェランが押し気味になったことで対岸の火事とばかりもいってられなくなった。クレルモンフェランがヴィルノアによって落とされれば、次は間違いなく国境を接するアルトリアである。そこでアルトリア国家政府は、正規兵の他に傭兵を雇って兵士の数を増やすという政策を打ち出した。そして手柄をたてた兵士には報酬を与えると発表し、士気を高めようとしている。



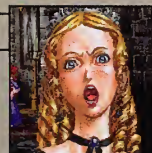
重要参考人#4 アルトリア国王

世襲制により国王の地位に就き、独善的な支配を続けている。しかし必ずしも頭の切れる人物ではなく、王の側近たちに実質的な実権を握られていたようだ。国民の前では身分を問わぬ心遣いを見せつけてよき君主を演じているが、内心は身分の低い者を見下しているのも現実。一方、愛娘のジェラード王女には甘い態度をみせる。



重要参考人#5 大臣ロンベルト

倫理を重んじる道徳的な大臣として、国民のみならず国王からの信頼も厚い。そして、ジェラード王女の教育係を通じて王家に深く関わってきた。だが生真面目そうな外見に隠された彼の素顔は、実はヴィルノアのスパイである。盗賊ギルドに出入りするならず者たちの間では、彼がスパイ行為を行っていることは周知の事実だったらしい。



重要参考人#6 第一王女ジェラード

第一王女として生まれ、わがまま放題に育つ。そのうえ人一倍プライドが高く、ジェラード王女の教育係を困らせてきた。しかし、愛らしい風貌から国民にとってはアイドル的な存在。彼女が国事イベントに出席すると会場に熱気が立ちこめる。なお、彼女は類まれなる魔力を秘めているが、彼女自身を含めてそれに気付く者はいなかった。



### ジェラベルン 内政破綻が国力低下を招く

**ジ**ェラベルン国家にとって、国外の戦争など二の次である。経済の破綻によって治安が悪化している現状では、国外に目を向ける余裕がないのだ。そのため、国が何の対策も打ち出さないことに不安を募らせた国民たちは、自分たちで何らかの自衛策をとろうと動き出した。もっとも準備が進んでいるのは商業都市ラッセンで、ヴィルノアの侵攻に備えて防衛部隊が徐々に集結しつつある。だが肝心の王都では貴族たちと貧民たちによる争いが激化し、戦争が始まる以前にすでに都は廃虚と化している。



### フレンスブルグ 平和を維持する唯一の王国

**大**陸から海峡ひとつ隔てているせいか、大陸全土を巻き込もうとする大戦への関心は薄い。確かにフレンスブルグは長らく戦争を経験していない平和な国で、国民の戦争に対する危機感はずっと弱い。また、フレンスブルグは人口のほとんどが魔術士なので、たとえ他国の大軍が押し寄せてきても魔力で一網打尽にできると過信する者も多い。国民の心配事はもっぱら、フレンスブルグ近辺に元々住んでいたり、過去の魔導実験の影響によって呼び寄せられたモンスターたちの存在である。



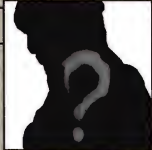
# 内戦の国 倭国

大陸からやや離れた倭国は現在鎖国状態にある。そのため大陸の戦争について、情報はほとんど入ってこない。時折ほんの噂はささやかかれても、倭国人にとってはまるで他人事である。なぜなら、倭国では激しい内戦が勃発し、国家はいくつもの小国に分裂して乱戦状態。倭国人たちは自分たちの身を守るのに精一杯で、大陸の戦争などにかまっていられないのだ。いずれ大陸の国々と戦うとしても、その前に内戦を終結させなければ倭国に勝ち目はないだろう。

## 海藍 数十年間戦火は絶えず

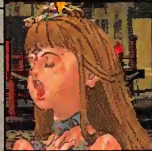
海藍は、過去に周辺海域に住む人魚族との戦いを経験している。伝説の玉瑠璃を巡って起こった争いは数多くの犠牲者を出した末、数年前に終結。しかし終戦直後、今度は倭国内で大規模な内乱が勃発したことによって、住民たちに安息の日々が訪れることはなかった。現在は百鬼衆と呼ばれる戦闘集団との戦いに明け暮れる海藍だが、想像以上に苦戦を強いられたため、軍の上層部は呪歌という呪術の導入を試みた。

**重要参考人#7 項瑠璃**



海藍出身の軍人。彼は人魚族との戦いの最中に海に落ちて死亡したと思われていたが、やや経ってから生還を果たした。その空白の期間の行動を知る者はいないが、海藍に帰ってきた彼は人が変わったように人魚族との和解のために力を尽くした。そして終戦を見届けたと間もなく病のためにこの世を去り、葬儀は国を挙げて盛大に行なわれた。

**重要参考人#8 詩帆**

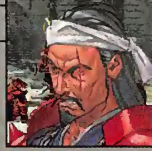


生まれつき盲目だが人並み外れた魔力を持つ。海藍軍によって歌姫としての能力を見出された彼女は命令されるがままに呪歌を歌っていたが、やがて軍のやり方に疑問を抱き歌を止めてしまう。心やさしい詩帆は、結果的に自分の歌が人を傷付けてしまうことに耐えられなくなったのだ。そして押し寄せてきた敵軍に捕らえられて殺害される。

## 百鬼衆 倭国の支配を望むテロリスト集団


元々、倭国内の乱を鎮め平和な世の中を築き上げるために発足した戦闘集団である。しかし多くの兵士たちはその心を忘れ、ひたすら殺戮と略奪に溺れてしまっている。そして百鬼衆は民衆に恐れられるテロ集団と化してしまった。彼らが最大の難敵としていた海藍との戦争の際には、歌姫の呪歌に翻弄されて多くの犠牲者を出したが、歌が止んだ間に海藍軍を襲撃して歌姫を捕らえることに成功。現在は向かうところ敵なしとばかりに侵略を続け、倭国を統一支配しようとしている。

**重要参考人#9 百鬼衆指揮官**



非武装の村を偽装兵の村と偽って襲わせたり、無抵抗の詩帆を殺すという非道な面も見せるが、蘇芳の死の際には「お前は、優すぎたのだ……」と無念の言葉を残す。彼はおそらく、倭国の平和という理想と、平和のためには戦わなければならないという現実との矛盾で悩む蘇芳の気持ちを、少なからず理解していたのだろう。

**重要参考人#10 蘇芳**



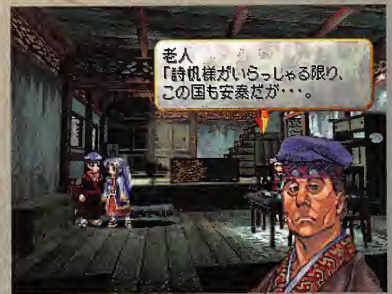
内戦によって苦しめられている弱い人々を守りたいという思いから百鬼衆に加わった剣士。だが、非武装の村を襲撃しなければならぬ時、自分のしていることは本来望んでいたこととまったく正反対だということに気付き、家族を守ろうと立ち向かってきた一介の村人の刃に無抵抗のまま殺される。



**鬼の面**  
鬼の面を着ける理由は、伝説の鬼のような強さを求めてのことか、人間の心を捨てて鬼のように残忍な心を得るためなのか。

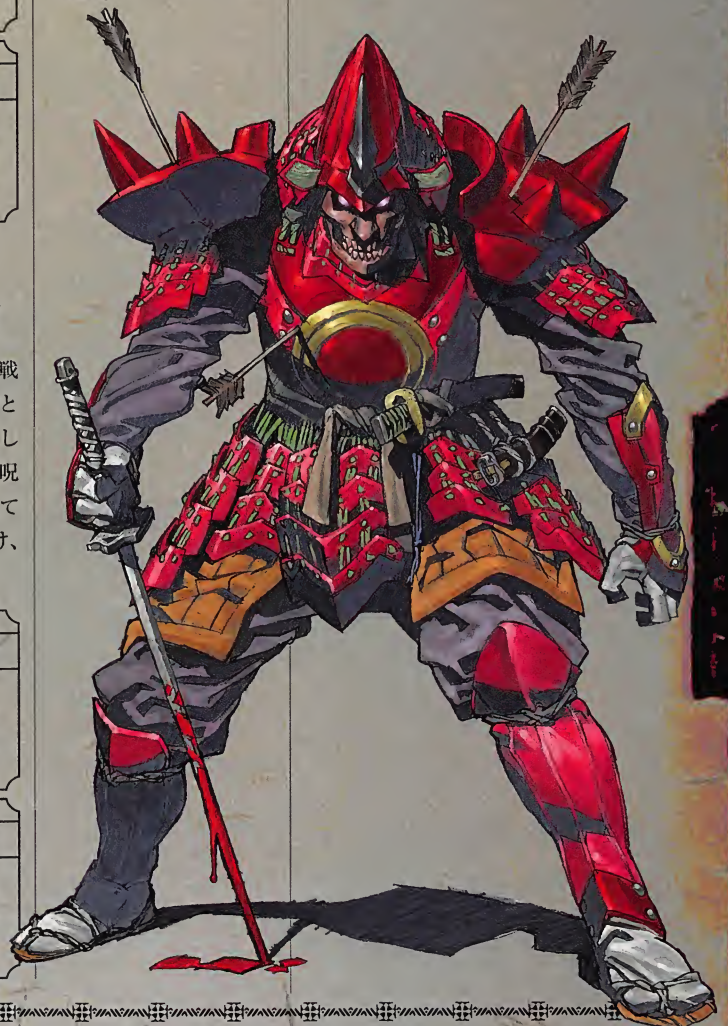


**百鬼衆による焼き討ち**  
百鬼衆は無抵抗の民間人を殺すだけでは飽き足らず、家屋に火をつけて完全に破壊し尽くす。



**歌姫を崇める国民**  
詩帆の功績を称えながらも、海藍軍が歌姫の力に頼っていることにいささか危機感を抱く住民もいる。

**百鬼衆の鎧**  
鬼の面とカブトムシのような角を生やした兜、そして倭国伝統の足袋が特徴的である。精巧に作られた真っ赤な鎧はいかにも強靱そうに見えるが、どうやら飛んでくる矢を跳ね返すほどではないようだ。



SECURITY & ECONOMY



ここでは、人々の生活にダイレクトに関わってくる社会システム、治安と経済について触れる。経済問題は治安に大きく関わってくるので、比較しながら読んでみるのもよいだろう。また、経済の項目では各地の職業事情についても考察していく。



王都ヴィルノアは一見平和そうだが、現地の住民によれば女性がひとりで出歩けないほど治安が悪いという。

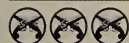
危険度のめやす



争乱などで街が崩壊、人が住める環境ではなくなっている地域。



争乱の渦中にあり、日常生活を営むのが困難な地域。



治安が劣悪で、凶悪犯罪が多発する地域。もしくは現在交戦中の地域。

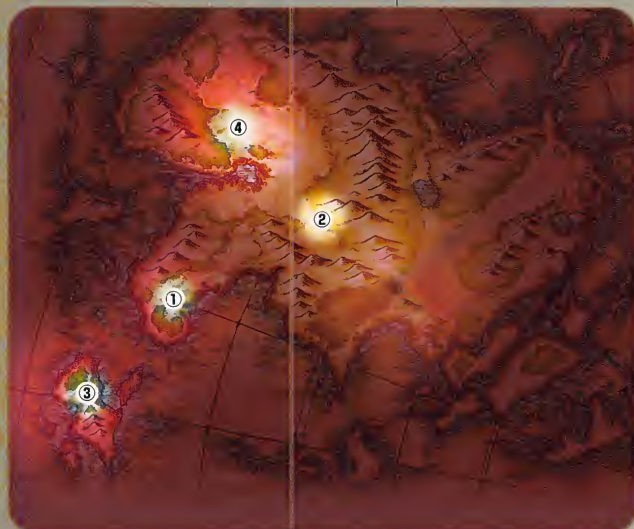


戦争、内乱勃発の危険をはらむ地域。  
(例：アルトリア)



一見平和だが、犯罪組織が根を下ろしつつある地域。  
(例：ラッセン、コリアンドル村)

RED ZONE



# ミッドガルドの危険地域

戦乱が多発し、モンスターが出没するミッドガルドで安全な場所は少ないが、本当にもっとも危険な地域や比較的安全といえる地域はどこなのだろうか。もちろん、現在戦争が行なわれているヴィルノア、クレルモンフェラン、内戦の続く倭国の治安は、必ずしも良いとはいえない。が、他の街でも、貧困による犯罪の多発や犯罪組織の横行などにより、治安が悪化していることが少なくない。そしてすでになんらかの事件によって壊滅してしまった街もある。戦争、貧困、犯罪、モンスターなど、ミッドガルドには治安悪化となる原因がそこらじゅうに存在しているのだ。

## ジェラベルン

(地図①)

数年前に生じた経済的な混乱が、治安悪化の始まりである。街には経済難民や孤児たちがあふれ、貴族たちとの間で金銭トラブルや身分差別問題にまつわる抗争が絶え間ない。そしてひとりのスリが貴族のサイフを盗もうとした事件をきっかけに、貴族たちはスリープと称してスラム街を焼き討ちした。その結果スラム街のみならず王都の大部分が焼失し、今も無残な姿をさらけ出している。



危険度



## カミール村

(地図②)

カミール村は過去に幾度も戦争に巻き込まれ、その度にヴィルノア、アルトリアなど様々な国の支配下に置かれてきた。アルトリアの属領になってからしばらくは、特別な統治がされないまま、貧しいながらも人々が平和に暮らしを営んでいた。しかしある日メドゥーサの襲撃を受け、村は石にされた住民たちが転がる廃墟化した。わずかに生き残った生存者は高台の教会に身を寄せている。



危険度



## 海藍

(地図③)

海藍の治安は、終わりの見えない内戦によって劣悪化している。これは必ずしも海藍に限ったことではなく、倭国ではどの街がいつどの街と交戦状態になってもおかしくないのが現状である。このように危険が普遍化しているなかで暮らす人々の表情は悲壮感に満ちているが、それでも人魚族との対立がひどかった時に比べればまだ平和になった方だという。数年以上前の海藍たるや、どれほど悲惨な状況だったのだろうか……。

危険度

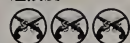


## ヴィルノア

(地図④)

現在クレルモンフェランと交戦中のヴィルノアだが、戦争の直接的な被害というよりも、戦争でひと儲けしようやってきたごろつきたちのせいで治安が悪化している。特に盗賊ギルドの存在が犯罪多発の大きな原因となっている。金さえあればどんな仕事でもするというのが盗賊ギルドのモットーで、そこに入りする者には重犯罪を犯した危険人物も多いのだ。そして彼らがギルド自体ともめごとを起こすことも少なくない。

危険度





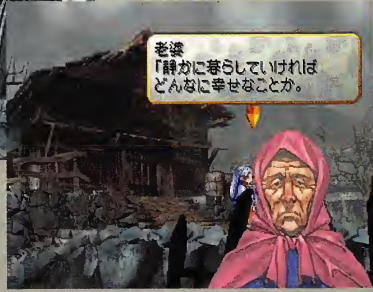
# 各国の経済水準

国によって、そして街によって経済水準はかなり異なる。戦争による物資の流通で懐を潤しているヴィルノアや、戦争の被害を被っていないフレンスブルグは経済水準は高め。国力が低下しつつあるアルトリアやクレルモンフェランはやや低くなり、商業都市ラッセンがそれに続く。国家存続の危機にある倭国や貧富の差が激しいジェラベルンでは経済が破綻し、過疎地のカミール村やコリアンドル村にいたっては我が子を身売りに出すほどの貧困にあえいでいる。



←高

建物を見ればその土地のだいたいの経済水準が推し量れる。上はクレルモンフェランの街並み、右はカミール村の様子である。クレルモンフェランでは立派な石造りの建物が見られるが、それ比べてカミール村の民家は木造でみすばらしい。この差はあまりにも明確だ。



↓低

## 貧民街の子供 (ジェラベルン)

ジェラベルンのスラムには、難民たちと共に身寄りのない子供たちが数多く住む。彼らはスリなどの犯罪を犯すことでしか生き長らえるすべを知らない。



各都市ごとの経済水準のめやす

|   |           |         |
|---|-----------|---------|
| 高 | ヴィルノア     |         |
|   |           | フレンスブルグ |
|   |           |         |
|   | クレルモンフェラン |         |
|   |           | アルトリア   |
|   | ラッセン      |         |
|   |           | 倭国      |
|   | ジェラベルン    |         |
|   |           |         |
|   |           |         |
|   |           | カミール村   |
|   |           |         |
| 低 | コリアンドル村   |         |

## 通貨

ミッドガルドでは、倭国を除くすべての国で統一の通貨が使用されている。通貨単位はオースで、土地によってはウォースとなまることもある。オースの価値は、過疎地では1日50～60オース、都会でも100オースあれば1日生活することができるという。ゲーム内で登場した具体的な金額を列挙すると、アリュージェとバドラックが受けた荷物運搬の仕事=5000オース、セリアとカシエルが請け負ったカミール村の生存者探し=生存者ひとりにつき1000オース、ルシオが属するスリー味のある1日の稼ぎ=230オース、バドラックがギルドで仕事を請け負う際の通常賃金=1件2500オースとなっている。



ルシオたちが稼ぎを計算している様子。4人が1日で稼いだお金が230オース。これで孤児たちまで養わなければならないのは厳しい。

### 北欧豆知識③

## 北欧の経済と通貨

ドルやマルクと違って、日本人にとってはあまりおなじみではないのが北欧の通貨。実際には、デンマークではデンマーク・クローネ(参考までに、1クローネ=13.34円/2000年8月10日現在)、スウェーデンではスウェーデン・クローナ、ノルウェーではノルウェー・クローネ、フィンランドではマルッカ、アイスランドではアイスランド・クrouナが流通している。ちなみにクローネ(クローナ)の下の単位はオーレで、1クローネ=100オーレで計算されている。オーレという語呂は、ミッドガルドの通貨オースにそっくりで親しみがわく。



### ヴィルノア

ヴィルノア市場は戦争景気ともいえる好景気で活気付いている。武器製造や傭兵の斡旋などが盛んで、ヴィルノアに行けば戦にあぶれることはないといわれるほどだ。

### ラッセン

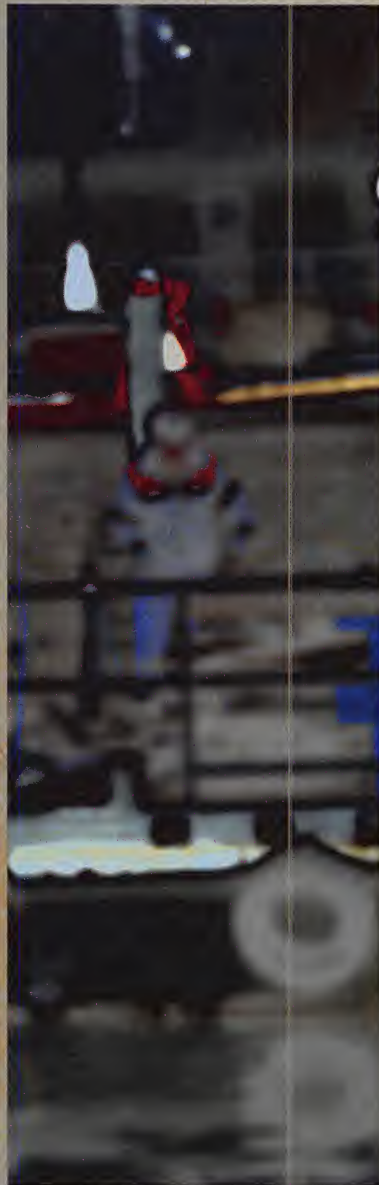
大規模な奴隷市場があり、人身売買が日常的に行なわれている。貴族たちの間ではここで奴隷を買って召し使いとすることが当たり前になっているようだ。

### コリアンドル村

寒冷地のため農耕には不向きで、貧困に悩む村人たちの間では自分の娘たちを身売りに出すことが一般的になっている。そのため奴隷商人たちの出入りが激しい。

### フレンスブルグ

巨大な魔術学院がもたらす利益は大きく、教師たちは裕福な暮らしを送っているようだ。また、学院の収益はフレンスブルグ国家の大きな収入源にもなっている。



## 職業事情

ミッドガルドでは戦争や不況が目立ち、人々が生活のために働いているという印象は薄い。しかし列挙してみると実にいろんな職業の人物が登場していることに気付くだろう。ここでは職業を戦争に関する職業、サービス業、宗教関係、その他の4つのカテゴリーに分類して解説していく。これらの職業は現在のミッドガルドの情勢を顕著に反映するもので、特に戦争に関する職業からはミッドガルドに広がる不穏な影を感じ取ることができる。もちろんそれ以外の職業からも、社会の中身に関する様々な事実が見えてくるだろう。



### ①戦争に関連する職業

**戦**争によって苦しめられる人々の数は計り知れないが、実際にはその忌まわしき戦争によって生活の糧を得ている人々も少なくない。特にヴィルノアの精錬鋼街や各地のギルドは戦争によって繁盛している。そのほか、どの国でも戦争が始まればどうしても兵士の数を増やさなければならず、正規兵や傭兵が雇われるのも現実だ。こういった事情があるため、戦争になればひと儲けできると考えて戦争を歓迎する不屈き者が現われるのも、ある意味仕方がないのかもしれない。



傭兵



ヴィルノア精錬鋼街の職人



兵士（正規兵）



ギルドの仲介人

ヴィルノア  
盗賊ギルド



ごろつきたちでいつもにぎわっている盗賊ギルド。彼らは全次第でどんな仕事でもこなすが、調子に乗って法外な金額を要求する者もいるためトラブルとなることもある。

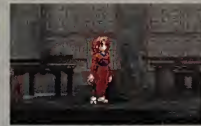


### ②サービス業

**戦**争一色の感が強いミッドガルドだが、所々で生活の営みの切片がみられる。右に挙げたようなサービス業がよい例である。飲食店としては各地に酒場があるほか、代表的なのはアルトリアの倭国料理専門店だろう。食事と談笑が人の心をなごませるのか、これらの店に入ると不思議と人の暖かみを感じられたりもする。また、倭国の旅館も旅人たちを和ませる場所といえる。もうひとつ、召し使いもサービス業の一種で、貴族の暮らしに欠かせない存在となっている。



ウエイトレス



宿屋の受付

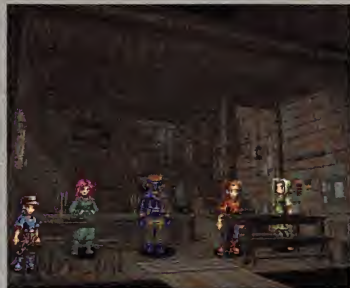


コック



召し使い

酒場



クレルモンフェランの酒場は騎士の溜まり場と化している。戦争に疲れた男どもが日々のうさ晴らしをするために押し寄せるので、毎日酒が飛ぶように売れるという。





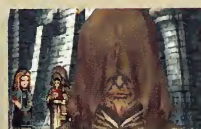
### ③ 宗教関係



神主



巫女



祭司

宗教関係では、大陸各地の教会や倭国の神社で働く人々が少数ながら挙げられる。例えば倭国では独自の宗教である神道 (P.76参照) が流布し、世襲制で巫女が受け継がれている。クレルモンフェランでは戦死した兵士を弔う葬式に祭司を呼ぶのが習わしだが、これには国家の思惑が絡んでいる。殉死を美化するような言葉を並べ立て、国のために戦うことが美德だと洗脳する役目を、祭司は密かに担っているのだ。

### ④ その他



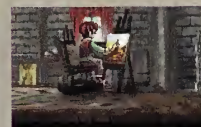
漁師



旅人・冒険者



学院講師



画家



奴隷商人



スリ

これまで述べた以外にも様々な職業が存在する。左の職業は、左上から倭国の漁師、フランスブルグの学院で教鞭をとる講師、各地を放浪する旅人や冒険者、売れない画家、コリアンドル村で少女を買ってラッセンで売りさばく奴隷商人、ジェラベルンのスラムに集うスリー一味である。体力で稼ぐ職業もあれば頭を使う職業もあり、また、お金にならないものもあれば犯罪に足を突っ込んでいるものもあり、それぞれが人生のドラマを繰り広げていると考えられるとおもしろい。



村長の家

コリアンドル村の村長宅の様子。村内で唯一水車を持つ家である。決して贅沢な暮らしをしているようには見えないが、それでも村内ではマシなほうかもしれない。

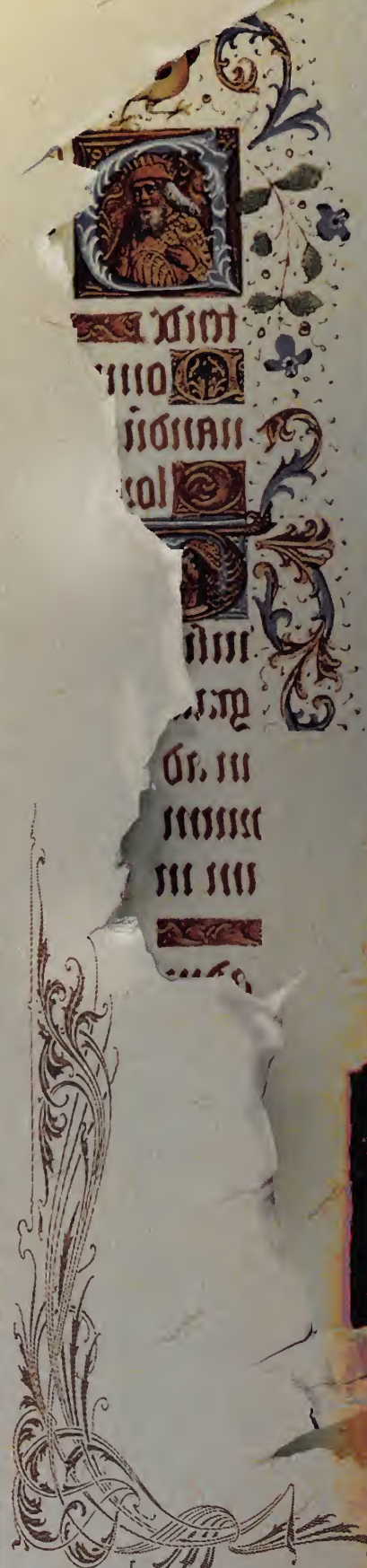
#### 北欧豆知識④

### 北欧といえば……？

日本人にとって北欧の国々はなじみのない世界のように思われるが、北欧出身の有名人の名前ぐらいは知っているだろう。例えば、「アンデルセン童話」の作者アンデルセンはデンマークの出身、テレビや絵本で子供たちに人気の「ムーミン」シリーズの作者トーヴェ・ヤンソンはフィンランド人である。美術方面でいえばノルウェー出身の画家のムンクが挙げられる。彼の代表作「叫び」はあまりにも有名だ。これ以外にもデンマークのベアテル・トーヴァルセンやグスタフ・ヴィーゲランなどの彫刻家を輩出している。クラシック音楽ではフィンランド出身のシベリウス、ノルウェー出身のグリーグ、デンマーク出身のニルセン。この3人は北欧を代表する作曲家である。



グスタフ・ヴィーゲランの作品「モリッテン」。オスロのフロクネル公園に設置されている。



LIVING

# 服装と身なり

身なりを見ればどんな人物なのかある程度把握できるといわれるほど、服装は人の第一印象を左右する重要なファクターである。確かにミッドガルド内でも、身分や年齢、そして地域によってファッションが異なってくる。例えば地域性でいえば、ヴィルノアやクレルモンフェラン、アルトリア、ジェラベルンでは大した差異は認められないが、倭国とフランスブルグには独特のファッションがみられる。そのほか、帽子や髪型などの細かい部分にも文化が見え隠れしている。

## ①かぶりもの

おもしろいことに、人々をよく観察してみると帽子や頭巾などのかぶりものを身に着けている人がとても多いことに気付く。かぶりものが単なるおしゃれを乗り越えて文化のひとつになっているとっていいだろう。バンダナを含めると、かぶりものを身につけている人の率はメッセンジャーの約6割にものぼる。よく「おしゃれは足元から」というが、ミッドガルドの人にとっては「おしゃれは頭から」というのが正解なのだろう。傾向としては、女性には帽子や頭巾をかぶった人が多く、男性にはバンダナを巻く人が多くなっている。

今度は衣食住という、人々のもっとも生活に密着した部分を見てみよう。衣食住どれに関してもいえることは、地域特性が随所に見られるということ。ほかにも細かく調べれば調べるほどブレイ中には気付かなかった様々な文化が見えてくるだろう。

ただのメッセンジャーでも髪型、服装共に凝っていたりするので見ていて飽きない。



### 帽子のバリエーション



2枚の羽をあしらった帽子は、フランスブルグを中心に様々な国で流行しているようだ。



リボンが付けられた茶色の帽子は、服と同系色でコーディネートされていておしゃれな印象。



倭国の男性がかぶるのは、頭部が袋状になった紫色の帽子。口には紫と赤のラインが入る。



地厚の木綿生地で作ったページの帽子は、緑色の細いリボンがワンポイントになっている。



ジェラードが変装用として使った帽子は、貴族趣味的な広いつぼと大きなリボンが特徴。



大きな布で頭から肩にかけてすっぽり覆っている。額のベルトがカラフルでおしゃれ。

### バンダナのバリエーション



貧民街のスリは、その辺にあったポロ布をただハチマキのように巻いている。



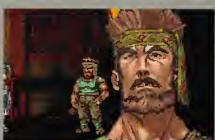
大きな三角形の布を額に巻きつけた豪快なスタイル。他のバンダナに比べて幅幅が広い。



魚をモチーフにした模様と、眉間に垂らしたネックレスのような装飾がかわいい。



紫色を基調とした布地。所々に緑色が使われているので緑色の着物がマッチしている。



漁師も派手な柄のバンダナを身に着ける。ねじりハチマキのほうが似合いそうな気もするが。



バンダナというより髪飾りに近い。エキゾチックな雰囲気だが倭国の着物にマッチしている。

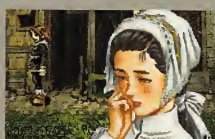
### 頭巾のバリエーション



無地の手ぬぐいでほおかむりをするスタイルは、過疎地の老婦人に多くみられる。



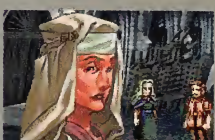
青い布をターバンのように巻き、ずり落ちないように布端を首の後ろで結んでいる。



ケープとおそろいの布でできた頭巾。よく見ると髪をしばっているリボンもおそろい。



いかにも召し使いがかぶっているような頭巾。髪の毛がすっぽり隠れているので清潔感がある。



尼僧のような白い頭巾をかぶるのは、中年の婦人に多くみられるスタイルである。

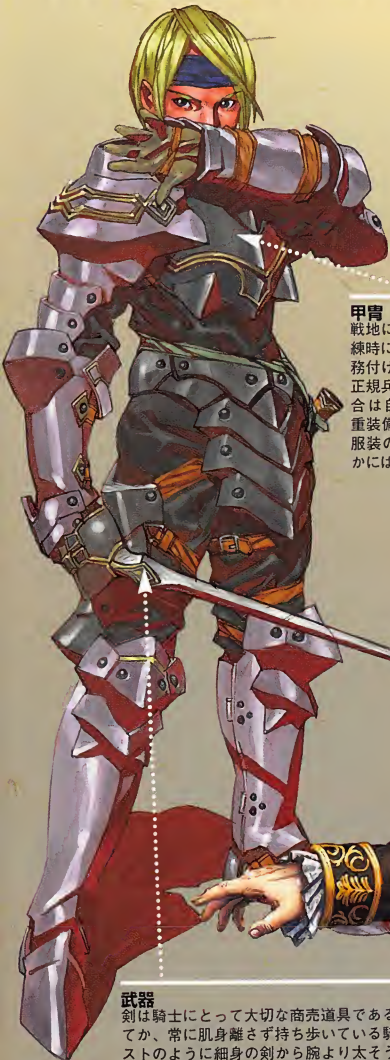


無地の手ぬぐいを頭に寄せ、さらに格子柄の手ぬぐいをねじって前頭部で結んだスタイル。



## 騎士

【クレルモンフェラン：ジェイル】



**甲冑**  
戦地に出かける際や訓練時には鎧の装備が義務付けられる。もっとも正規兵でない傭兵の場合は自由がきくので、重装備を嫌って身軽な服装のまま戦う者もなかにはいる。

**武器**  
剣は騎士にとって大切な商売道具である。それを自食してか、常に肌身離さず持ち歩いている騎士が多い。イラストのように細身の剣から腕より太そうな大剣まで、個人の力や好みによって最適の武器が選ばれる。

## ②身分による服装の違い

**国**で最高の地位を持つ王族から、スラム街の貧民まで、登場人物たちの身分はじつにピンからキリまでである。ここでは身分の違いが服装にどう表われているのかを観察していく。まず第一に、イラストを見てみると、王族から身分が下がるにしたがってあからさまにアクセサリーなどの装飾が減っていくのがわかるだろう。この現象は、身分によって金銭的な差異が激しいことをはっきりと裏付けている。ここに挙げた以外の登場人物にも同様のことが言えるので、一度じっくりと観察してみるのもおもしろいだろう。また、騎士や傭兵は職業柄ということもあって服装は特殊で、おしゃれより防御力と機動力が優先される。

## 貴族

【ラッセン：ベリナス】

**武器**  
最近は何處な世の中になったので、護身用に最低限ナイフぐらいの武器を持ち歩くのは貴族たちの間で常識と化している。なまじお金を持っているだけに、スリやひったくりなどのターゲットにされやすい。



**レースの装飾**  
貴族たちの間では、男女を問わず日常着にレースが用いられる。黒や濃紺の布地には白のレースがよく映えるため、おしゃれな貴族たちの中で好まれているようだ。

## 王族

【アルトリア：ジェラード王女】



**王冠(ティアラ)**  
王冠やティアラは王族の象徴。特に公共の面前に出るときには必ず身に着けている。ジェラードのティアラは大きなひと粒の宝石がはめこまれた最高級の品だ。

**アクセサリー**  
純金のイヤリングにはダイヤモンドがいくつもあしらわれ、とても高級そうに見える。おそらく、これ1個が一般市民の何ヶ月分もの稼ぎに相当するのだろう。



**華やかな装飾**  
リボンやレース、フリルなどをふんだんに用いたデザイン。女の子なら誰でもあこがれるロマンチックなスタイルは王女ならではの特権ともいえる。

## ロングドレス

高価なサテンの生地をたっぷり使用。布地を多く使っているぶんだけコストも相当かかりそう。スカート膨らませるため中にパニエを着用している。

## 貧しい人々

【ジェラベルン：クレア】

**綿素材の質素な服**  
貧民街に住む人々は、服装にける余分なお金などもろろん持ちあわせていない。そのため誰もが飾り気のない質素な木綿の服を着ている。たとえおしゃれをしたい年頃の若い娘でも味気ない格好をするしかないというのは、とても気の毒な話である。





### ③ 民族衣装

#### フレンスブルグ魔術師たちの衣装

フレンスブルグの魔術師たちの服装は、大陸内の他の国々とはいささか異なっている。その代表的な例として右のイラストを見てみよう。右に挙げた特徴のほか、女性はロングスカートやロングドレスを着用するのが一般的で、ロングドレスは魔術学院の制服にもなっている。メルティーナのようなミニスカートはフレンスブルグでは特殊と言える。また、男性もマントや装飾品などで着飾っていて、まるでおとぎ話に登場する魔法使いのような華美な服飾文化が確立されているといえる。



#### 【メルティーナ】

**宝石**  
宝石は髪飾りなどに使われるほか、ボタンにはめ込まれることも多い。宝石の持つ不思議な魔力を少しでも役立てようという知恵と、フレンスブルグならではのファッションセンスの表われなのだろう。

**刺しゅうや縁取り**  
華やかな格好が好きなフレンスブルグの人々は、刺繍や縁取りが入った服がお気に入りのようだ。刺繍の模様は幾何学模様が多く、どことなく呪術的な雰囲気がないでもない。

#### 【ロレンタ】



#### アジアンミックスされた倭国の衣装

倭国の民族衣装には、着物のような純和風のものもあれば、和風と韓国風、そして東南アジア風がミックスしたような服装も多くみられる。例えば右の那々美の服装は、韓国の民族衣装であるチョゴリに雰囲気似ているし、袴は和風、装飾の数々はどこの国ともいえないがどことなくエキゾチックである。また、細かい特徴としては、装飾用に細いひもがよく使われることが挙げられる。右の那々美も例外ではなく、それ以外では夢瑠の衣装にも何本ものひもが使われている。服の模様でいえば、主流となっているのはひし形や円を組み合わせた模様。どの登場人物もどこかに模様が入った衣装を着ていることが多いので、注意して見てみよう。

#### 【那々美】

**袴**  
袴は巫女の正装にもなっている伝統衣装だが、倭国には着物を着る人は多いものの袴はあまり見かけられない。那々美は濃紅色の艶やかな袴を身に着け、その上に模様付きの白い上衣を羽織っている。

**草履**  
倭国人にとって、履き物といえば草履がもっともポピュラーである。なかには靴を履く者もいるが、やはり草履がしっくりくるという者も多く、動きやすいからといって戦場でも草履を履く剣士(侍)がいるほどだ。



**帯**  
倭国は着物文化なので、当然ながら帯は必需品である。そのため倭国人の帯への関心は強く、結び方のバリエーションも非常に豊富になっている。上は詩帆の帯では夢瑠の帯だが、結び方も違えば帯の素材や大きさもまるで違う。





結い髪のバリエーション



両サイドの髪をねじって頭の後ろで止め、残りの髪を三つ編みに束ねたスタイル。



両サイドの髪を耳にかかる部分だけすくって結び、2個のかんざしで止めている。



頭の上で束ねてリボンをつけている。サイドの髪を少し垂らしているのが特徴。



左右に分けて結ったおさげ。髪の長さは肩より少し長めだが、女性にしては短めである。



三つ編みにした典型的なおさげ。きっちりとした編み目が清楚な雰囲気を出している。



長髪の男性の場合、このようにひとつに髪をまとめて結うのが一般的である。

④髪型

**男**性の髪型は千差万別だが、女性は長髪で髪を結っていることが多い。サイドの髪だけ結んだり、髪を左右に分けておさげにしたり、ひとつにまとめて結ったりと様々だが、なかでもよくみられるのが三つ編みやおさげの女性。特に子供にはおさげが多く、大人の女性になるとサイドの髪だけ部分的に三つ編みにしたりひとつに髪を束ねているのが一般的だ。長髪をそのまま垂らしているのは、メルティーナと那々美くらいである。また、結った髪を止めるのに使用されているのはシンプルなものや布で、きれいな髪止めやリボンを付けている女性は意外にも少ない。ジェラードのような大きなリボンは非常に特殊だと言える。貴族だからこそその姿なのだろう。



ミッドガルドでは茶色や黒の髪が多く、これほど見事な金髪はめずらしい。なおかつ男性でここまできちんと髪型をセットしているというのも非常にめずらしい。

食文化

いったいミッドガルドの人々は普段どのようなものを食べているのか。残念ながらゲーム中では詳しく知ることはできないが、唯一倭国の食文化だけは一端をうかがい知ることができる。まず、アルトリアにある倭国料理専門店の南楼飯店のメニューの一部を見てみよう。魚介類が使われる料理が多く、豆腐や納豆、日本酒などの独特の発酵食品が名物になっているようだ。倭国は海に囲まれた島国なので、魚介類がふんだんに使われるというのは納得のいく話だが、大陸ではどうやら魚を生で食べる習慣はないらしく、刺身がゲテモノ料理の扱いを受けることも少なくない。発酵食品も同様で、大陸の人からは珍味と呼ばれているらしい。

南楼飯店 メニュー例

下のメニューは、アルトリア第一女王ジェラード姫が倭国料理に初挑戦した際のメニューである。もちろんこれは店のごく一部のメニュー。倭国料理を初めて食べる者は皆そうするように、ジェラードもまた何がどんな食べ物かわからないまま適当に注文し、運ばれてきた料理に度肝を抜かした。



| MENU   |
|--|
| 近海魚の刺身盛り合わせ<br>(SLICE OF LAW FISH)                       |
| タコの刺身<br>(SLICE OF OCTOPUS)                              |
| 納豆<br>(FERMENTED SOYBEANS)                               |
| 豆腐の味噌汁<br>(SOYBEAN PASTE SOUP WITH SOYBEAN CURD FLOATED) |
| 日本酒<br>(SAKE ※ALCHOLIC)                                  |

北欧豆知識⑤

ヴァイキングとヴァイキング料理

北欧といえばバイキング、そしてバイキングというセルフサービスで食べ放題のバイキング料理が思い浮かぶ。だが、バイキング料理というのはスモーガスボードと呼ばれる北欧の料理が原型となっているものの、それを日

本が改良した日本独自のスタイルである。右が実際のスモーガスボードの風景で、前菜料理やサンドウィッチの具をテーブルに並べて各自が自由に皿に盛るといったものだ。

【写真提供：スカンジナビア政府観光局】

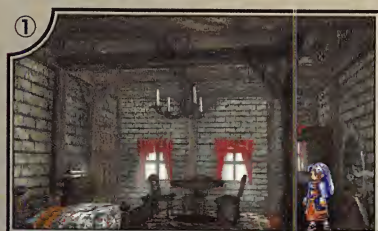




# 住まいと建築

## 登場人物たちの自室を拝見

①アリューゼの部屋はシンプルだが広くてきちんと整頓されている。②ジェラード王女の部屋。天蓋付きのベッドなど、さすが王族と思わせるような豪華な部屋である。③ジェイクリーナスの部屋。長い間留守にしていたので部屋中にコケやツタが生えてしまって荒れ放題だ。④ミリアの家の外観。貴族の館らしく、なかなか立派な豪邸である。⑤メルティーナの部屋。奥の階段を昇ったところにもう一部屋あり、魔術学院の寮内ながら広々とした間取りである。右の怪しげなフラスコは魔法実験用の道具なのだろうか。⑥昂后神社内にある那々美の部屋。ベッドではなく布団というのがいかにも倭国式である。



## 城

城は国家の顔となるため、どの国でも建築の際には最高の建築技術が駆使される。右の写真のうち、クレルモンフェラン城とヴィルノア城は現在も王族が住む城。クレルモンフェラン城は繊細なフランス風建築、ヴィルノア城はどっしりとしたドイツ風建築というように、各国によって特徴がある。このほか現役の王城としてはアルトリア城が登場する。一方、天空城とブラムス城は魔物たちの棲み家となっている。この世でもっとも美しいとされる天空城内は、ギリシア神殿の雰囲気や中庭や、長い階段などの凝った建築デザインが際立つ。また、ブラムスが君臨するブラムス城にはいくつもの小部屋があり、王族や役人たちの個室だったのではないかとと思われる。小部屋は亡失都市デイバンの城内にも多くみられるため、このふたつの城は同時期に建てられたものではないかと推測できる。



古城の内部には豪華なシャンデリアなどが残されたりもしているが、老朽化のため階段や通路が崩れてしまった箇所も少なくない。

## 民家

民家とひと口に言っても、地域によってスタイルはまったく異なる。例えば右下の写真の通り、アルトリア王都のような大都市では大きな建物の一角が住居になっていることが多く、ヴィルノアにもこのタイプの集合住宅がみられる。田舎に行くといほとんどの民家が一軒家になるが、都市部のような石造りやレンガの建物ではなく簡素な木造住宅ばかりである。一風変わったところでは、右上のカミール村の民家が挙げられる。岩山から突き出した崖の地形を利用して、この民家は建てられている。まさに自然と共存する人々の知恵といえるだろう。なお民家の中に入ってみると、あらゆる家に照明用の蝋燭や行灯が置かれていることに気付く。ミッドガルドにはまだ電気が通っていない。

クレルモンフェラン城



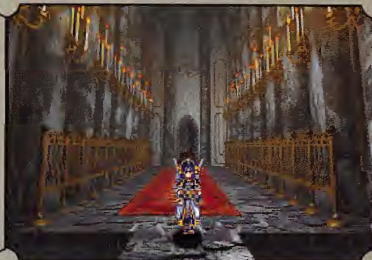
ヴィルノア城



天空城



ブラムス城



カミール村



アルトリア王都

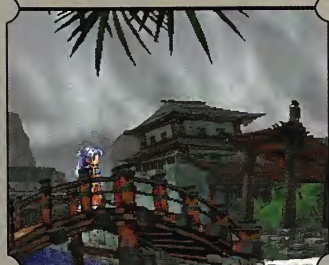




## 水辺の設備

街を流れる川は人々の生活を潤す。それを証明するかのよう  
に、どの集落にも川や湖など水の供給源が必ず存在しているので、多くの場所で水に関係する施設を目にすることになる。倭国の橋は独特のアーチ型をしており、倭国の建築文化と関連していて興味深い。また、コリアンドル村には水車のほかに水汲み場があり、そこから流れる川の水を利用して水車小屋が建てられている。カミール村には川は流れていないので、井戸から水を確保しているのだらうと推測できる。このように、水辺の施設からは水と暮らす人々の様子が感じられる。

橋



水車



井戸



## 倭国の建築様式

倭国の建築様式は独特で、純和風に中華風をミックスさせたようなスタイル。屋根瓦や板張りの床、家具などに見られるように、全体的には和風のテイストだが、暗紅と黒を基調とした色合いが中華風の雰囲気をかもし出している。特に柱には暗紅色がアクセントとしてよく用いられている。また、建物も家具も木材と紙が主な材質となっているため、どことなく暖かみを感じられる。なお、倭国風建築はアルトリアの倭国料理専門店やローム丘陵のカラクリ小屋にも見ることができる。

### ①窓枠

右はアルトリアの倭国料理専門店内の様子。上の窓には細い角材が格子状に組み込まれていて、どことなく中華風を思わせる装飾となっている。全体的な内装も中華風なので中華料理店と見まちがえそうだ。同様の窓枠は倭国各地に見られる。



### ②瓦

倭国の建物にはどれも屋根瓦が敷かれているのが大きな特徴。コリアンドルの村などでは木で屋根を葺いてあるものもあるが、粘土を焼いた瓦は倭国独自のものである。昂后神社やアルトリアの南楼飯店の屋根にも瓦が敷かれている。



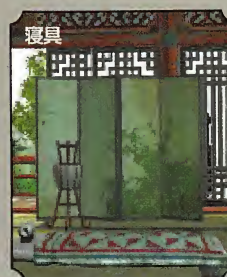
### ③柱

柱や天井の梁がむき出しになっているのも倭国建築の大きな特徴。写真はローム丘陵のカラクリ小屋のもので、このように角材を使用した柱のほかにも円柱形の柱がみられる。また、小屋内にはカラフルな模様か描かれた珍しい柱もある。



### ④置き物等

右の写真は昂后神社の巫女の寝室、下の3つはローム丘陵のカラクリ小屋内の写真である。紙と木で作られた行灯、澄んだ水を通す罨、床の間に飾られた立派な鏡兜など、倭国の置物からは雅を愛でる心が感じられる。屏風を立てた寝室も趣があつてよい。



倭国建築を代表する三重の塔。だが、これが住居なのか何かの施設なのかは残念ながら明らかではない。



REGION & TRADITION



# 教会

ミッドガルドでは王都アルトリアに礼拝堂が、そしてカミール村に教会が存在する。これらは一見するとキリスト教の教会のように見えるが、中に入ってみるとキリスト像やマリア像などのシンボルが置かれていない。キリスト教とは別の、ミッドガルド土着の信仰のための教会で、ここで崇拝されているのはアスガルドの神々のような存在であったり、人々に恵みをもたらす自然のものだったりするのだろう。一神教が多神教かは分からないが、

なにか不都合が生じた時に教会に駆け込む人や、不安を打ち明けに通いつめる人も多く、教会は人々の暮らしに溶け込んでいる。

カミール村の教会



外観は小ぢんまりとした木造の質素な建物。中に入ってみるとかろうじて地味なステンドグラスや薄汚れた赤絨毯がみられるが、神像などは何も置かれていない。教会の外には大勢の信者が眠る墓地があり、寂しげな風景が広がっている。

文化のあるところに宗教は必ず発生する。そして人々の心よりどころとなり、時には人々の人生を大きく変えるものである。ここではミッドガルドで信仰される3つの宗教について調べていく。また、各地で語り伝えられている伝承にも触れる。

# ゴースト教団

ヴィルノア北部の山中にはカルト宗教集団、ゴースト教団の神殿が建ち、信者たちが一同にして集められている。その後信者たちが故郷に戻ることはなく、一般の民衆たちは中の様子をまったく知らない。実はそのゴースト教団の正体とは、あるひとりのヴァンパイアが人間の魂をもて遊ぶためにこしらえたニセ宗教である。ヴァンパイアは人間の姿を借りて司教を名乗り、信者を集めてはその魂を抜き取って亡骸に屍霊を憑依させていた。だが、ヴァルキリーの手によってヴァンパイアは処刑され、その後信者たちの魂は天界に迎えられたようだ。

教団内部



豪華なステンドグラスがはめられたゴシック式建築の神殿。このように立派な建築物を誰がいつの間にか建てたのだろうか。ここが悪魔教の本部であることを忘れて、その美しい輝きに思わず見とれてしまいたい。

いけにえの儀式



神殿の奥には祭壇があり、ここでノーブルヴァンパイアは信者をいけにえの儀式にかけてきた。ヴァルキリーがここに踏み込んだ時には、すでに数人の信者が方陣のわきに倒れ、彼らはモンスターへと変化させられていた。

# 神道

神道は倭国で信仰され、昂后神社を総本山とする。そのため昂后神社には遠方からの参拝者も多く訪れている。神社を守るのは世襲制で受け継がれる巫女と、それを支える神主。普段参拝者の相手をするのは神主の役目である。巫女は本堂内で祈祷を行ったり、神託を乞う祈りを捧げていることが多い。相当の魔力を要するため、巫女が代替わりの際には魔力を確かめるべく継承の儀が執り行なわれる。それは巫女となる人物がひとりで竜宮洞窟に安置された護神刀「竜仙」を取ってくるというもの。この儀を経なければ巫女の資格は得られない。

竜宮洞窟の祭壇



護神刀「竜仙」が置かれた洞窟奥の祭壇。巫女になるためにはひとりでこの護神刀を持ってこなければならないが、洞窟内にはモンスターが出現するため危険が伴ない、いたいけな少女にとっては生死をかけた挑戦となる。

昂后神社



本堂に続く参道のわきには、石造りの燈籠やしめ縄が巻かれた岩が置かれている。紙垂(しで)を垂らしたしめ縄は、神道では神聖な場所に張るものなので、この岩も何らかの神体として考えられているのだろう。

## 変わり十字がシンボルマーク

カミール村の教会に掲げられている変わり十字は、よく観察してみるといろいろな場所で目にすることができる。下の写真はその例で、左がカミール村教会前の墓地、右上がヴァルキリーの決め技「ニーベルン・ヴァレスティ」発動時のもの、右下がローム丘陵のカラクリ小屋の垂れ幕に描かれた変わり十字である。他にもダンジョンや街にこのマークがあふれていることから、神聖なシンボルマークとして一般化しているといえるだろう。







# 各地の伝承

ミッドガルドには様々な伝承が受け継がれているので、ここで代表的なものを紹介していこう。玉瑠璃や魂石玉など、手に入ると願い事が叶うという類の言い伝えが多いのは、暗雲のたちこめるミッドガルド社会を生きる人々にとって、こういった伝承こそが唯一の希望の光となっているためだろう。右に挙げた以外にも、カルラの真珠を持っていると海神の加護により溺れないという言い伝えもあり、ほかにもまだ、ミッドガルド各地には様々な伝承がありそうだ。

## ①玉瑠璃【倭国】

倭国のどこかに玉瑠璃と呼ばれる不思議な宝石があると言い伝えられている。これに願い事を告げるとどんなことでも叶うといわれ、倭国人と人魚族はどちらもまだ目にしたことがないこの玉瑠璃を巡って無益な戦争を行なった。実際には、ひとりの倭国人と人魚が心を通い合わせた結果として人魚の涙が結晶化して玉瑠璃となったのだから、なんとも皮肉なものである。

## ②鬼【倭国】

海藍北西の竜宮洞窟には鬼が住んでいるという伝承がある。鬼はどんな願い事をも叶えるという魂石玉を持っているといわれ、この噂を耳にして腕っ節に自信のある男たちが数多く鬼に挑んでいった。しかし、彼らは誰ひとりとして帰ってこなかった。彼らは鬼に食われたのだという噂ばかりが広まったが、実際はそうではない。鬼は来訪者に出会うと、命と引き換えに願いを叶えようと契約を持ちかけ、これを拒否して力づくで魂石玉を奪おうとする歪んだ心の人間に対しては、その魂を吸ってしまうのだ。



## ③クチナシの花【クレルモンフェラン】

クレルモンフェランには、梔子の花を「朽ち無し」と掛け、死後も魂は不滅であるとする風潮がある。そのため葬式には死者に大量の梔子の花が捧げられるのが通例である。特にクレルモンフェラン国家は戦死者への梔子の献花を勤めているが、これに対して巷の反応は、戦争責任の放棄であると国への不信感を露わにし、「死人に口無し」の「クチナシ」ではないかとやじっている。

## ④竜紅玉【ヴィルノア】

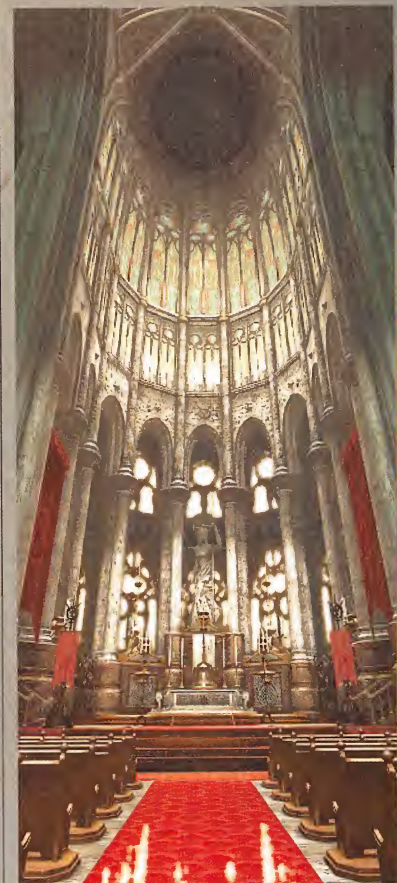
最強の魔物、ドラゴンの伝説は畏怖の念をもって人々に語られ、同時に竜に変化する力を得るという伝説の竜紅玉は戦士たちの関心を引いてきた。また、竜紅玉は竜化能力と同時に不老不死を所持者に与えるという。ただの伝承と思われてきた竜紅玉だが、ヴィルノア国家がこれを探し始めたことによって、民間でも実在を肯定する声が広まりつつある。

## ⑤ヴァルキリー伝説【ミッドガルド全域】

ヴァルキリーをひと目見たエインフェリアたちは皆、ヴァルキリーが何者であるかを瞬時に悟っている。これは、死者を選定して神界へ導く戦乙女の伝承が、ミッドガルドで広く伝播していることの表れである。ヴァルキリーに選ばれて神々のために戦うことは栄誉であると考えられ、彼女への信仰は神界へのあこがれと結びついて人々を魅了してきた。

## ⑥ウサギの足、幸せのコイン【ミッドガルド全域】

ウサギの足(特に前足)を持っていると子宝に恵まれるという言い伝えや、コインを持っているとお金持ちになれるという言い伝えは、ヨーロッパを中心に語り継がれているものである。ゲーム中でも、ウサギの足と幸せのコインは共に幸運を呼ぶお守りとして登場する。特にウサギの足は勇気を与えるアイテムとされ、戦地に向かう夫に妻が持たせることも多い。



### 北欧豆知識⑥

## 北欧の宗教

現在はプロテスタントを国教とする北欧諸国だが、11～12世紀にローマ・カトリック教が中欧から侵入する前には、オーデンら北欧神話の神々を中心に信仰する多神教が根を下ろしていた。11、12世紀当時の様子を今に伝えるのが、ノルウェー民族博物館などに現存するスターヴ式木造建築のキリスト教会。スターヴ教会のいくつかには建物の壁などに北欧神話のモチーフが描かれたものもあり、土着の宗教とキリスト教の融合がみられる。なおカトリックからプロテスタントへの移行は16世紀ごろ。



スターヴ教会の外観は他のヨーロッパのキリスト教の教会とは似ても似つかず、異教の匂いが漂っている。そのためか、ミッドガルドの教会となんとなく共通する雰囲気を感じられる。

【写真提供：スカンジナビア政府観光局】

# ミッドガルド

## 観光案内

この広いミッドガルドには一度は訪れたい観光名所がいっぱい。歴史や文化、自然がきっとあなたを待っています。



プラン1

3泊4日

巨大ピラミッドや何百年も昔の遺跡などを巡るツアーです。ミッドガルド考古学への見識を深めながら、古代のロマンにじっくりと浸ってみませんか。

### 歴史巡りの旅



夢

#### コース日程

|   |   |
|---|---|
| 1 | <p>午前：ヴィルノア集合→アークダインの遺跡<br/>午後：アークダインの遺跡→水中神殿</p> <p>ツアー初日はアークダインの遺跡と水中神殿へご案内。アークダインの遺跡はヴィルノア北部の山岳地帯に位置し、巨大な魔晶石が封印されているといわれます。ヴィルノア南西部の水中神殿はその名の通り建物の半分が水没し、様々な水棲モンスターや人口貯水池をご覧になれます。</p> |
| 2 | <p>午前：古代遺跡アメンティ半日観光<br/>午後：古代遺跡アメンティ自由行動</p> <p>2日目はこのツアー最大の見どころである古代遺跡アメンティへご案内します。ミッドガルド最大規模の巨大ピラミッドはアスタロサ王の墓といわれています。なお、ピラミッド内には石像や壁画など貴重な世界遺産が残されていますので、手をお触れにならないようお願いします。</p>       |
| 3 | <p>午前：アルトリア山岳遺跡半日観光<br/>午後：アルトリア山岳遺跡→ゾルデ地下墓地</p> <p>深い霧に覆われたアルトリア山岳遺跡はヴァンパイアの隠れ家ともいわれ、常に何者かによってかがり火が焚かれ不気味な様相を帯びています。午後にはクレルモンフェラン北部のゾルデ地下墓地へ。ここはかつてその場所に集落があったことを証明する貴重な遺跡です。</p>        |
| 4 | <p>午前：亡失都市ディバン半日観光<br/>午後：亡失都市ディバン自由行動→ヴィルノア（解散）</p> <p>最終日は亡失都市ディバンの1日観光。城内はきらびやかなロココ様式で、かつての栄華の面影を今に残しています。一方、市街地からひと足離れた中央広場にはバルバロッサ王が処刑されたという公開処刑場が残されており、巨大なギロチンが歴史の悲劇を今に伝えています。</p> |

# 秘境への旅

人類未踏の秘境や、めったに人が訪れることのない辺境地ばかりをセレクトした、好みのツアーです。スリルを求める冒険心旺盛な方にぴったりでしょう。

## コース日程

|   |  |
|---|--|
| 1 | <p>午前：クレルモンフェラン集合→凶禍の森<br/>午後：凶禍の森→ネルソフ湿地帯</p> <p>ここ最近の異常気象で豪雪の続く凶禍の森は、寒さで死滅した動植物の死骸に覆いつくされています。そして不気味さにおいてはネルソフ湿地帯も負けていません。あちこちに点在する沼地からは瘴気が噴出し、悪臭が満ちています。なお、悪天候の場合は予定変更の可能性あり。</p> |
| 2 | <p>午前：サレルノ実験場→精霊の森<br/>午後：精霊の森半日観光</p> <p>サレルノ実験場では、魔導実験によって魔物と化した珍しい植物が見られます。また、まれにめずらしい香水を採取することができます。午後は精霊が住むといわれる精霊の森へ。またの名を「迷いの森」というように方向感覚を失いやすい迷宮ですので、単独行動はお控えください。</p>       |
| 3 | <p>午前：サッカス浸食洞半日観光<br/>午後：サッカス浸食洞→竜宮洞窟→ジェラベルン（解散）</p> <p>サッカス浸食洞は、かつては瘴気に満ちた汚水のせいで近づくことができませんでしたが、巨大な水門を設けて汚水を封印したことにより観光が可能になりました。そして最後に、倭国独自の神道にゆかりのある竜宮洞窟に入り、洞窟奥の祭壇や鳥居を見学します。</p>  |



## 個人旅行のボディーガードに

備えあれば  
憂いなし！

戦争や治安の悪化により、観光客が安心して旅行できる場所が減ってきています。しかしご安心を！ 我がヴィルノアギルドでは優秀なボディーガードをそろえ、皆様の旅行の無事をサポートいたします。

信頼と実績のヴィルノアギルド TEL 〇〇〇-△△△-xxx

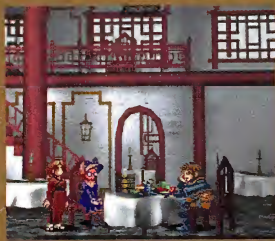


## オススメ

いらっしやいませ

## 倭国の名物料理をお楽しみください

ヴィルノアへお立ち寄りの際にはぜひ、大陸内で唯一の倭国料理専門店「南楼飯店」へお越しください。刺身や納豆などの倭国独特の料理を豊富にとりそろえ、倭国出身のスタッフが皆様をおもてなしいたします。



高級倭国料理店 南楼飯店 TEL △△△-xxx-〇〇〇

## 旅の記念に極上の剣をどうぞ

ヴィルノア精練鋼組合では、伝統の職人技を凝らした武器防具類を製造販売しています。特に剣は軍のお墨付きというだけあって大変ご好評をいただいております。



ヴィルノア精練鋼組合 TEL xxx-〇〇〇-△△△

# プラン3

## 2泊3日

# 名城巡りの旅

古城から現代城まで、ミッドガルド中の城をすべて押さえたお得なツアーです。ロマンチックな気分になれる城巡りはハネムーンや熟年夫婦のご旅行にも最適です。



### コース日程

|   |   |
|---|---|
| 1 | 午前：ヴィルノア集合→ヴィルノア城内案内<br>午後：ヴィルノア→ブラムス城<br>名城巡りの旅、最初の城はヴィルノア城です。高台にそびえ立つ城はどっしりとした城壁に囲まれ、いかなる外敵をもはねつける鉄壁の守りを誇っています。見学後、ブラムス城には夕刻の到着となります。真っ赤な夕日に照らされた城はこのうえなくドラマチックなことでしょう。   |
| 2 | 午前：アルトリア王城案内<br>午後：アルトリア→クレルモンフェラン城内案内<br>午前中はきらびやかな調度品に囲まれたアルトリア王城へご案内します。王族の贅沢の極みをたっぷりご鑑賞ください。そして午後からクレルモンフェラン城を見学します。尖塔が立ち並び細部にまで彫刻が施された城は、ミッドガルドでもっとも壮麗な城といわれています。      |
| 3 | 午前：奉電殿半日観光<br>午後：奉電殿→天空城半日観光→クレルモンフェラン(解散)<br>午前中はタロットの壁画で有名な奉電殿へ。そして旅の締めくくりは世界でもっとも美しい城、天空城。長年ずっと海中に沈んでいたとは思えないほど、城内は完璧な美しさを保っています。薔薇が咲き乱れ蝶が舞う中庭には、この世とは思えないほど幻想的な景が広がります。 |



# プラン4

## 1泊2日


# 倭国満喫ツアー

### コース日程

|   |  |
|---|--|
| 1 | 午前：ジェラベルン集合→海監<br>午後：海監半日観光<br>ツアー初日は倭国を代表する港町、海監へ入港します。昼食には刺身や納豆、豆腐など当地の名物料理をたっぷりお召し上がりください。昼食後は市内をぐるりと一周。皇后神社への参拝など、倭国独特の文化に触れる観光プログラムをご用意しております。                                  |
| 2 | 午前：海監→ローム丘陵のカラクリ小屋<br>午後：ローム丘陵のカラクリ小屋→ヴィルノア(解散)<br>2日目はヴィルノア南部に位置するローム丘陵のカラクリ小屋へご案内します。倭国の建築様式を踏襲した建造物は、大砂内では非常に珍しく貴重なものです。「カラクリ小屋」という名の通り、屋敷内のいたるところに仕掛けが施され、仕掛けを動かす歯車は常に回転し続けています。 |

大陸と異なる文化を築き上げてきた、エキゾチックな倭国の魅力に浸る旅です。見るものすべてが新鮮な感動を呼び起こすと同時に、素朴な倭国の風土にどことなく懐かしさを感じることでしょ。





## モンスター資料

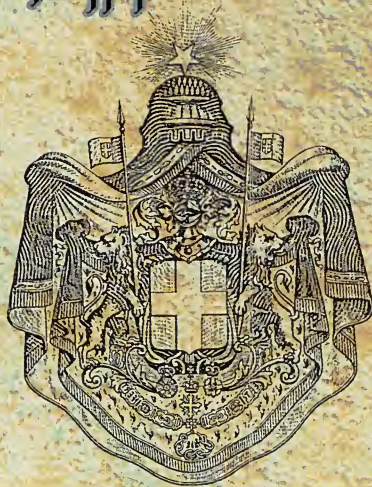
### [Monster Intelligence]

モンスターたちをよく観察していると、姿かたちや能力によってモンスターの種族を分類することができると気付くだろう。ここではゲーム中に登場する全モンスターをタイプ別に分類し、設定画を交えながら解説を加えていく。

# 騎士

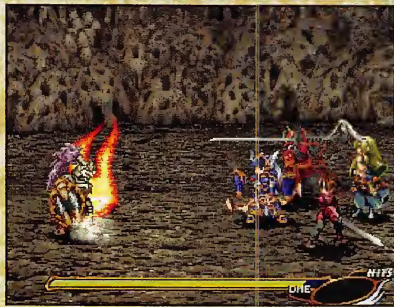
剣や鎧、盾などで装備を整えた人型モンスター。過去に騎士だった人間が死して怨霊化した模様。遺跡や古城などの建造物の中で出くわすことが多い。

knight



## MONSTER'S ACTION

ビクターライの、炎の剣で素早く突く「フォビドンアクト」の技。モンスターが動き出してから攻撃を終えるまであつという間である。



- ①ファントムロード
- ②アビス
- ③ダークロード

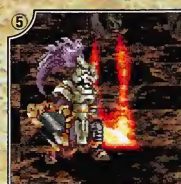


騎士型モンスターのなかでもっともどっしりとした体格を持ち、そのぶん力も強い。大型の槍を振り上げて敵に打撃を与え、相手からの攻撃は盾でうまく防いでしまう。



- ④ヴァン神族

ヨツンヘイム宮殿でスルトを守護する近衛兵たち。青、薄茶、黒の3種類の鎧の色によって能力が異なる。



- ⑤ビクターライ
- ⑥レイバーロード
- ⑦アーjentナイト



全身を鎧で覆った騎士型モンスター。いずれも「カオスブレイド」などの剣技を得意としている。レイバーロードはアークダインの遺跡のボスとして登場するのみ。



- ⑧ジャイアント・ロード

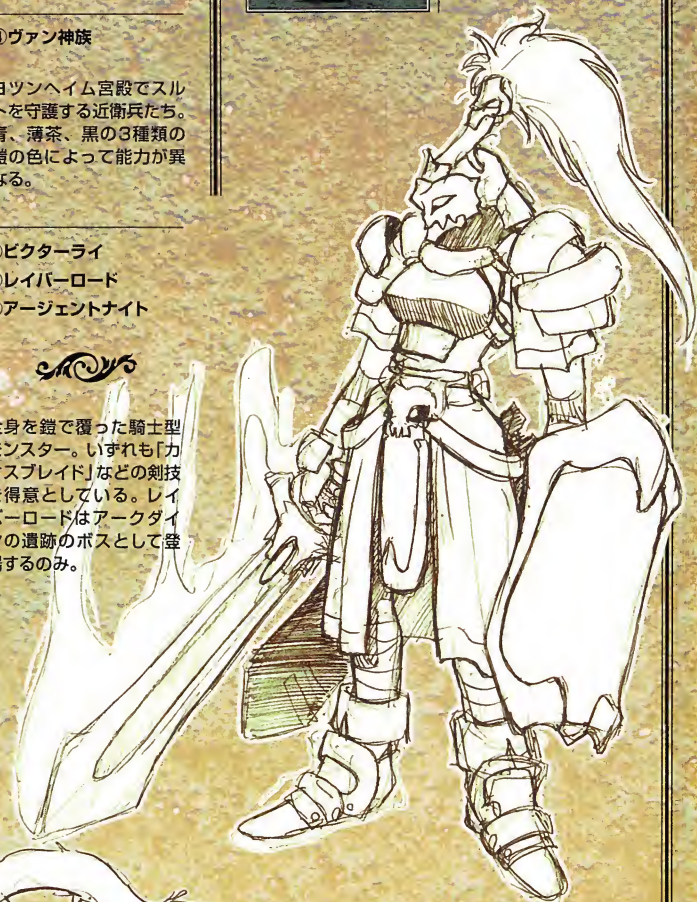
セラフィックゲート内にごくまれに出現する。腕力、魔力共にラスボスに匹敵する強さを誇る。



- ⑨ナイトフィード
- ⑩リブフォーリジャー



魔法を使わない典型的な剣客タイプ。マントをひるがえし、長剣による鋭い突きをかけてくるが、とりたてて力が強いわけではない。



↑ビクターライ種  
ゲーム画面でもほぼ同じ姿で描かれており、特に兜や剣などの特徴的な部分は設定画がそのまま活かされている。



←ファントムロード種  
設定画では馬にまたがった姿で描かれており、実際のゲーム画面とは大きく異なる。馬にも鉄のマスクを装備させているのが愛敬。

# 魔術師

magician

魔法を得意とする人型モンスターたち。騎士タイプなどのモンスターと同時に出現し、後衛から強力な魔法を次から次へと繰り出してくる。腕力は弱め。



- ①リリジエント
- ②ネクロフィリア
- ③メイジパイロード
- ④ライカーガス



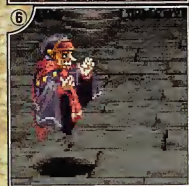
様々な属性の魔法を唱える魔術の使い手。そのせいか倒した時に呪文書を落とす者も多い。一見人間のようにも見えるが、ただ者ではない証拠として、よく見ると手首がなく手の甲から指先は宙に浮いているのが見える。



- ⑤ドロウシャーマン
- ⑥ネクロマンサー



「魔法使いのおばあさん」をイメージするかぎ異と、全身を覆うマントが特徴的。両者とも「ファイア・ランス」を唱えるがそれ以外の魔法は使用しない。



⑦ワイズ・ソーサリア

青、暗黄、暗緑、黒、緑、茶の6種類が存在する。概して体力は低いが、そのぶん強力な魔法を繰り出してくる。



⑧リッチ

「リッチ」とはヨーロッパの伝承では自らをアンデッドにして不老不死を得た魔術師。J・R・ウォルズもこの種族に属する。



## MONSTER'S ACTION

メイジパイロードの、2回魔法を唱えるという「サクセッションマジック」の技。詠唱時に大きな方陣を出すのが特徴である。



ヴァンパイア・  
サツキュバス

vampire succubus



人間の生き血を吸うヴァンパイアと、人間の精気を吸うサツキュバス。どちらも人に仇をなす存在としてミッドガルドの人々から恐れられている。



- ① エルダーヴァンパイア
- ② ヴァンパイアロード
- ③ ノーブルヴァンパイア
- ④ デイモニックバロン



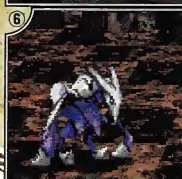
ヴァンパイアという名のわりには敵を吸血せず、長い爪や魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。能力によって4つのクラスに格付けされているが、デイモニックバロンは「バロン=男爵」の名がついているだけあって群を抜いて強い。



- ⑤ ブラッドサッカー
- ⑥ ライフスティーラー
- ⑦ ミザリシーカー

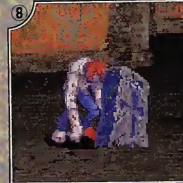


鋭く尖った口先で敵の血を吸い、自らの生命力に加えてしまう技「ブラッドスティーラー」は、「血を盗む」という意味を持つ。これは吸血鬼の常套手段である。



→ブラッドサッカー種  
細部に渡ってほぼゲーム画面と同じ。手足の先は鋭い爪になっていることがよくわかる。

←エルダーヴァンパイア種  
正面から描かれているので顔の細かい表情がうかがえる。ゲーム画面よりも幾分あどけない面持ちである。



- ⑧ レッサーヴァンパイア

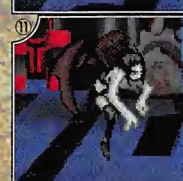
「レッサー(下級の)」という名からわかるように、ヴァンパイア族のなかでは比較的能力が低い。



- ⑨ サツキュバス
- ⑩ リディキュール
- ⑪ ディザルトソーサレス



「サツキュバス」はヨーロッパに伝わる女性の夢魔で、男性を誘惑して墮落させるといわれる。「コンフューズ・キス」の技は、まさに夢魔らしい攻撃法といえるだろう。



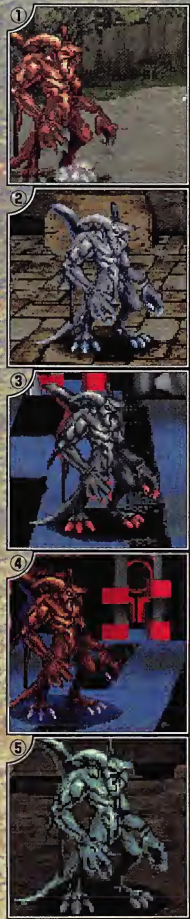
WHAT'S VAMPIRE

ヴァンパイアは乙女の血液を好み、悪知恵を働かせて人間を誘惑したり陥れたりするのが得意といわれる。実際、ゲーム中でも人間を騙そうとする彼らの姿を度々目にする。そんなヴァンパイアたちの頂点に立つのが、不死者の王ブルムスだ。





# 悪魔



- ①グール
- ②グレートデーモン
- ③デーモン“ヴァラン”
- ④デーモン“ウイアド”
- ⑤デーモン“ソークレイル”



「グール」とは古代アラビア語で「恐怖」を意味する。彼らはミッドガルドではモンスターの代表選手ともいえる存在で、いずれの種族も頭部は小さく手や足の指や爪が発達しているのが特徴である。「ヴァラン」「ウイアド」「ソークレイル」は固有の称号。



- ⑥デモンサーヴァント
- ⑦レッサーデーモン
- ⑧インフェリアー



鳥の頭を模した白い仮面をかぶり、頸の部分はくちばしの形をしている。羽は加速装置の役割を果たすもので、羽を広げて敵に突撃する際のスピードは目にも止まらぬ速度である。

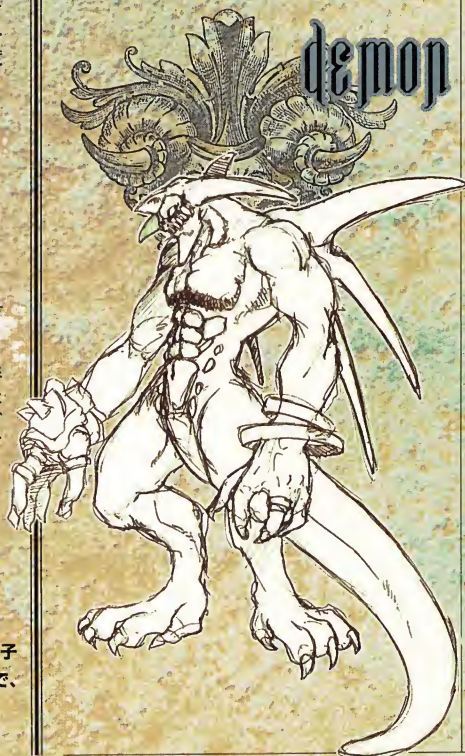


- ⑨スペクテーター

腐乱した手の化け物。手のひらの眼球の周りには幾筋もの血管が走り、グロテスクな様相を帯びている。

→グール種

ほとんど全身が筋肉から成り立っている様子がよくわかる。手足の爪も発達しているので、武器を持つ必要などないのだろう。



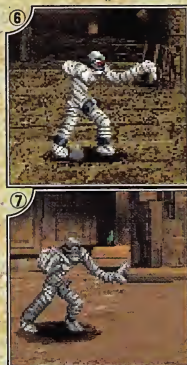
比較的民家に近い場所に棲息し、人々を襲ったり心を惑わす。騎士タイプなどの人型モンスターよりも知性が低く、本能的に血や争いを好む。



- ①ネクロンアイデアス
- ②ネクロンセンチビード
- ③ラルヴァ

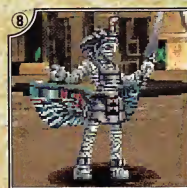


「ラルヴァ」はヨーロッパの伝承で地獄の使者とされるモンスターで、骸骨の頭にミミズの身体を持つといわれるが、ゲーム中では胴体が発達して短い手足を持っている。



- ⑥アンデッドスレイブ
- ⑦マミー

主にピラミッドに棲息するモンスター。一見すると人間のミイラであるが、目がひとつしかないことから人間ではないことがわかる。



- ⑧ツタンカーム

古代エジプトの王ツタンカーメンの名を冠した死霊。包帯で身体を巻かれミイラ化している。



- ⑨ヴァンシー

「ヴァンシー」とはケルト語で「妖精の女」を意味し、北欧の伝承に登場する。ゲーム中では生首で描かれている。

- ④ガスト
- ⑤アンバリイデッド

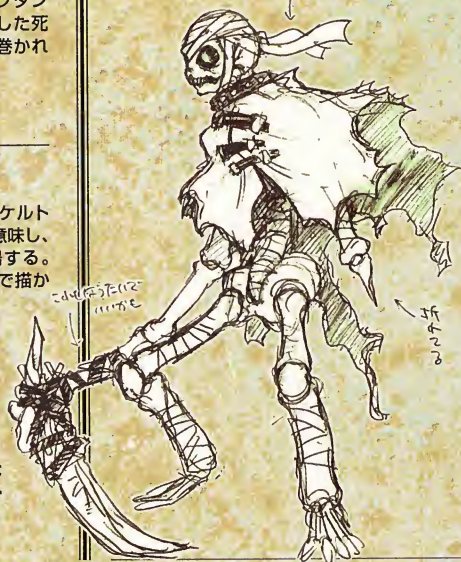


全身を包帯で覆われたミイラ。死神が持つような大きな鎌を手にしている。「アンバリイデッド」というのは「未埋葬の死体」を意味する。

→ガスト種

ゲーム中の画面ではわかりづらいが、武器は骨で作られた鎌である。自身の左腕を折って作ったようだ。

# 死霊



骸骨、ミイラ、腐乱死体などが邪悪な魔術によって蘇生され、モンスターと化したもの。歴史のある遺跡内に出没することが多い。

↑骨で出来た鎌  
左手で、おぼり骨を折って作った

# ドラゴン

爬虫類のような顔立ちと大きな牙が特徴的なドラゴンタイプのモンスターたち。総じてモンスターたちのなかでも能力が高い。

dragon



WHAT'S DRAGON

神話では、神聖な存在とも邪悪な存在とも描かれるのがドラゴンの特異な性質である。ミッドガルドにおいても同様で、ドラゴンを不老不死のシンボルとして崇める風潮もあれば、凶悪な怪獣として恐れられてもいる。



MONSTER'S ACTION

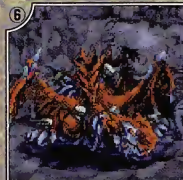
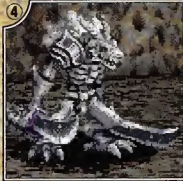
「フレイムダンス」は、敵を斬った後でさらに炎の息を2回吐く技。ドラゴニュートのみが使用する。



- ① トゥースソードフェンサー
- ② ドラゴントゥースウォーリア
- ③ グレイシーボーン
- ④ ラム・ガーディアン
- ⑤ アクースド・ワン



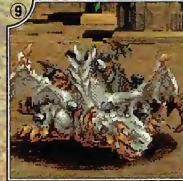
ドラゴンの顔を持つ亜人が怨霊によって不死身化したもので、肉体が朽ちて骸骨となった後も敵を求めてさまよい続けている。生への執着心ははなはだしく、死ぬ際には味方のモンスターに憑依して、なんとしてもこの世に留まろうとする。



- ⑥ レッザードラゴン
- ⑦ オービスタドラゴン
- ⑧ ドラゴンゾンビ
- ⑨ ヴェノム



ドラゴンゾンビとその亜種は、その名の通りドラゴンが死してゾンビ化したものである。大抵は遺跡や洞窟に宝の守護者として存在し、進入者を排除しようとする。どのモンスターも防御力が極めて高く、大魔法なして倒すのは難しい。



- ⑩ ブラッドヴェイン
- ⑪ ドラゴンタイラント



ドラゴン族最強のモンスター。並外れた腕力とそれを上回る魔力の持ち主で、特に灼熱の息による攻撃は熾烈極まりない。



- ⑫ ドラゴンサーヴァント
- ⑬ リザードマン
- ⑭ ドラゴニュート

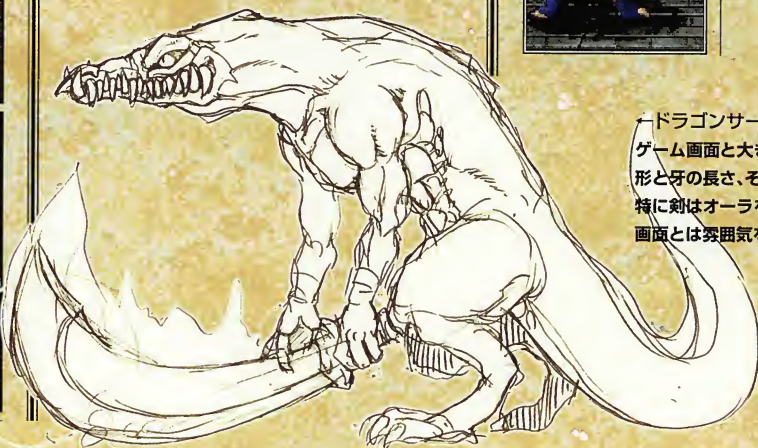


2足歩行をすることによって剣術を使いこなすようになったドラゴン。斧のように刀幅の広い剣は、敵を攻撃する時だけでなく相手からの攻撃をガードする際にも盾として使われる。



↑ドラゴンゾンビ種

体中にボルトが埋め込まれており、なおかつベルトのような皮ひもで縛られているのがわかる。ボルトが刺さった表皮からは血や膿が流れ出している。



↑ドラゴンサーヴァント種

ゲーム画面と大きく異なるのは、頭の形と牙の長さ、そして剣の形状である。特に剣はオーラを帯びており、ゲーム画面とは雰囲気を変える。

# 獣



動物型のモンスター。神話や伝承に登場する有名な怪物もいれば、ペットや野生動物が死後にモンスターと化したものもある。



- ①ギボン
- ②ブリッシュギボン
- ③イリヴァルギボン
- ④ヴァイオレントエイブマン
- ⑤インセイン・イエティ



山中や森など人里離れた地域に棲息する猿人類のモンスターで、ヒマラヤ山脈に棲息するといわれる雪男「イエティ」の名を冠する種族もいる。知性がなく狂暴な性質で、人間に出会うとやみくもに襲いかかってくるため、山村に住む人々から恐れられている。



- ⑥マンティコア
- ⑦キマイラ
- ⑧パラミネントキマイラ
- ⑨フォーリジャー



「マンティコア」は東南アジアからインドにかけて、「キマイラ」はギリシアに伝わる獅子の猛獣である。ゲーム中では3つの獅子の頭を持つ怪物として描かれ、3つの首からはそれぞれ氷、炎、毒の息を吐き出す。



- ⑩アンデッドカーカス
- 飼い猫が死後ゾンビ化したもの。腐食した内臓が痛々しい。「アンデッドカーカス」は「不死の死体」の意味を持つ。



- ⑪フェンリル
- ⑫カルネージビースト



「フェンリル」は北歐神話でロキの子供として登場するせいか、ゲーム中ではアスガルド丘陵でロキを守る役目を持つ。



- ⑬ハムスター
- かわいらしい外見にそぐわず、集団で人間を襲って死に至らしめるという恐ろしいモンスターである。



- ⑭バジリスク
- ギリシア神話に登場するトカゲの怪物。ゲーム中では亀に似た姿で描かれ、甲羅から第3の眼をのぞかせている。

↓キマイラ種  
ゲーム中ではライオンの首が3つ描かれているが、設定画ではライオンの首のほか、へび、山羊、老人の3つの首を持つ。



↓アンデッドカーカス種  
首輪が付いているので飼い猫のようにも見えるが、飼い猫には爪や牙が発達しすぎている。



## MONSTER'S ACTION

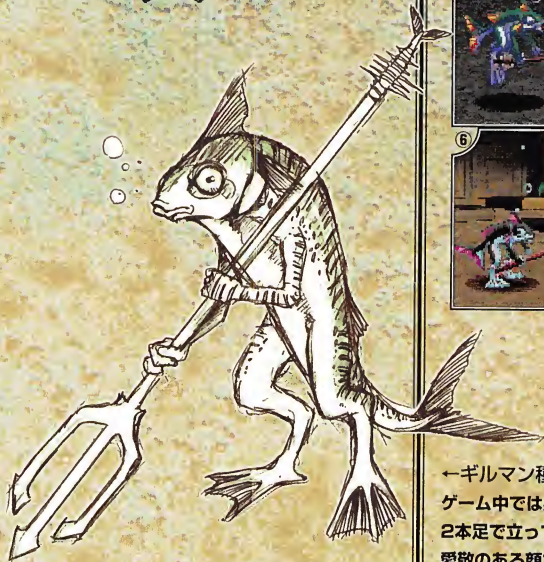
「ダダをこねる」の技ではハムスターのこんなにかわいらしい姿が見られる。そのうえ、この技が繰り返されても何のダメージも食らわないので、戦う相手としてもうれしい。



# 魚・爬虫類

海中や水辺に棲む水獣と爬虫類型のモンスターたち。四方を海に囲まれた倭国では、これらの怪物が頻繁に出現するようだ。

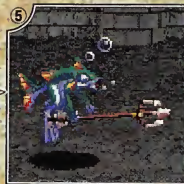
fish reptile



- ①クラレーケン
- ②ジャイアント・スクイッド
- ③キング・スクイッド
- ④キング・クラレーケン



「クラレーケン」も「スクイッド」もイギリスなどの民間伝承に登場する怪物イカである。イカと明らかに異なるのは頭から生えた2本の触覚。彼らは水辺に棲息していることが多く、毒、麻痺、石化効果のある墨を吐き出して敵を攻撃する。



- ⑤ギルマン
- ⑥ギルマン・リーダー



手足を持ち、鎧で武装した魚型モンスター。鎧は魚の骨で作られている。水辺で遭遇することが多いが、水のない場所でも棲息が可能。



←ギルマン種

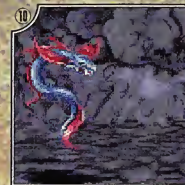
ゲーム中では身体を浮かせているが、設定画のほうは2本足で立っている。よく見るとなかなかコミカルで愛敬のある顔立ちである。



- ⑦クラブ・ジャイアント
- ⑧クラスタシーンモンスター
- ⑨レッドロブスター



固い甲羅で覆われており、物理的な力で倒すことが困難なモンスター。その反面魔法には弱く、特に水棲生物のせいか炎にはめっぽう弱い。



- ⑩モンスターズパイパー

「パイパー」とは「毒蛇」のこと。空中を飛び交い、毒を備えた牙で猛烈と襲いかかってくる。



- ⑪カーレントフィッシュ
- ⑫ブリームジャイアント



長いヒゲと1本の大きな角を持ち、口からたくさんの泡を吹いて攻撃してくる。カーレントフィッシュはまれに海鮮肉を落とす。



# 虫

昆虫型のモンスターたちは、主に森などの緑豊かな土地に棲息している。牙や角など独特の器官を使って攻撃してくるのが特徴的である。

insect



- ①コルセアビートル
- ②ビートル・ジャイアント

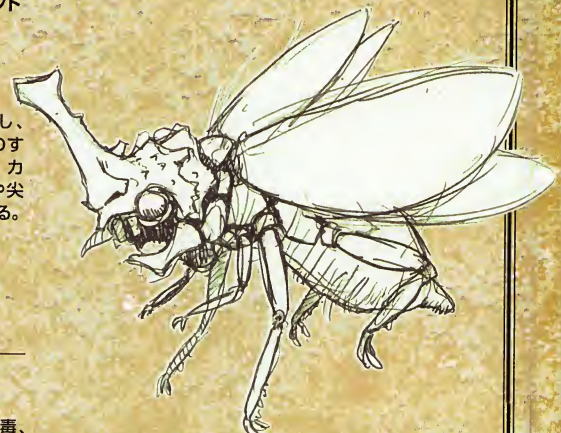


森や洞窟に多く棲息し、群を成して空中をものすごい速さで飛び回る。カブトムシのような角や尖った前足を敵を攻撃する。



- ③ヴェノムスパイダー

「ヴェノム」の意味は毒、すなわち毒蜘蛛である。青、黄色の2種類が存在するが、毒を仕掛けてくるのは黄色のみ。



↑コルセアビートル種

ほとんどゲーム画面と変わらないように見えるが、ゲーム中ではこれに半透明の羽根が付け加えられている。

# 鳥

bird



羽はこもこもして、  
尾はちょうど片羽と同じくらいの長さだろう。



↑パーミン種  
右が羽を広げていない状態。この絵だと、意外に羽毛がもこもこしていることがわかる。尾はちょうど片羽と同じくらいの長さだろう。

鳥型のモンスターは空中から攻撃してくるものも多く、見た目以上に物理攻撃力が高い。鋭いくちばしや爪が凶器となっている。

- ④レッサーハルビュア
- ⑤ハルビュア



「ハルビュア」はギリシア神話に登場する妖鳥。レッサーハルビュアは1種類のみだが、ハルビュアには青、金、黒、緑、紫の6種類が存在する。



- ⑥コッカトリス

ヨーロッパでは雄鶏とも空飛ぶ大蛇とも言い伝えられている怪物。ゲーム中では鶏の姿で登場する。

- ①パーミン
- ②ステイラーロビン
- ③モンスター・パーミン



トサカと長い尾を持つ可憐な小鳥。種族によって色とりどりの羽根を装っている。彼らの攻撃方法は、足で岩をつかんで敵の頭上に落としたり、くちばしでつついたりなど。



←ハルビュア種

ゲーム画面とほぼ同じ姿。胸から頭にかけて人間の女性の形をしている。胸元に埋め込まれた宝石と足のベルトに注目したい。



# 植物

plant

人を攻撃する怪植物。毒を食んでいるものが多い。自然の豊かな土地に出現し、根や孢子を使った独特の攻撃を仕掛けてくる。

- ①マントラッププラント
- ②コロウシバイン



「マントラッププラント」は「人を罠にかける植物」、「コロウシバイン」は「腐食性の松」の意味を持つ。根を伸ばして敵を地中から刺す技を使う。



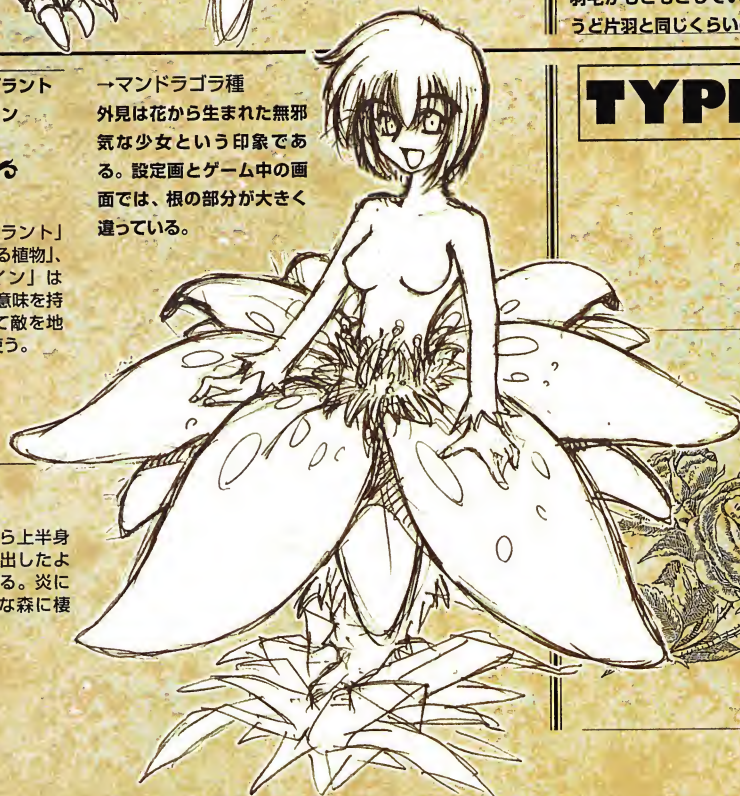
- ③マンドラゴラ

巨大な花の中から上半身裸の女性が抜け出したような姿をしている。炎に弱く、水の豊かな森に棲息する。



→マンドラゴラ種

外見は花から生まれた無邪気な少女という印象である。設定画とゲーム中の画面では、根の部分が大きく違っている。



# 霊

アストラル体の身体を持つ故に、物理攻撃よりも魔法攻撃を得意とするものが多い。塔や古城などの廃虚によく出没する。



↑レイス種

ゲーム画面よりも身体と頭の質感がはっきりと分かれている。首や手首に巻かれた鎖も大きな相違点である。



- ①カロン
- ②ホート
- ③アンホーリテラー
- ④レイス・ロード
- ⑤レイス

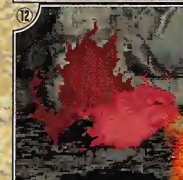


形は人魂によく似ているが、大きさは人間を4、5人飲み込むほど巨大である。また、アストラル体のわりには物理攻撃力が高い。「カロン」はギリシア神話に登場する冥府への川の番人で、「ホート」はイギリスの幽霊、「レイス」は北欧に伝わる霧状の亡霊である。

- ⑥ローバー
- ⑦アネモーン



泳ぐように身体をくねらせ、イソギンチャクのような触手を使って敵を攻撃する。その際に相手を石化させたり呪いを与えたりする。



- ⑧グレイブミスト
- ⑨クラインソウル
- ⑩リビングバイパー

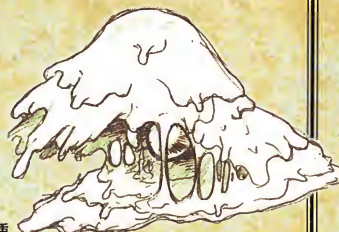
半透明のアストラル体。敵の周りをぐるぐると飛び回って石化や呪いを施す。ちなみに「グレイブミスト」は「墓の霧」というおどろおどろしい意味を持つ名である。

- ⑪フィグメント
- ⑫ファイア・エレメント(小)
- ⑬ファイア・エレメント(大)

ファイア・エレメント(大)のみひとまわり大きく、能力も若干高い。それぞれ赤と青の2色があるが、どれも炎属性の魔法を唱え、ほとんどが氷属性を苦手としている。

# スライム

粘液状の身体を持ち、形状を自在に変化させることができる。森の奥深く、沼地や水たまりなどの湿気の高い場所に棲息している。



↑スライム種

ゲーム画面よりも核が小さめ。下はモンスターの動作の原案だが、ゲーム中ではこのような動きはない。



- ①ルーフクリープス
- ②レディッシュブラウ
- ③グーリヤセレイヴァ
- ④クロッドヴィスケス
- ⑤ユニセルラ

どの種族も背が低いため敵からの攻撃が当たりにくいのが特徴。また見た目以上に攻撃力が強いので、小さいからといってあなどれない。敵を攻撃する際には身体を縦に伸ばし、身体の中心部にある球形の器官(核)からものすごい勢いで胞子を吹き飛ばす。

## MONSTER'S ACTION

「イクイップメントブレイク」は核から胞子を発射して敵の武器を破壊する技。分泌物に含まれた酸が武器を腐食させるのかもしれない。



# 機械

machipery



ミッドガルドでは科学が発達する前にすでに魔法を使った機械兵が発明されていたため、古城や遺跡内にて数多く存在する。

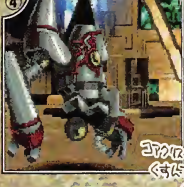
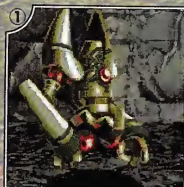
←ゴレム種

中心部の目のような部分がコアクリスタルと呼ばれる部分で、そのコアクリスタルに魔法使いが入り込んで使役する。左が作動前、右が作動中の姿で、ゲーム中で登場するのは作動中のみである。

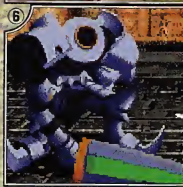
WHAT'S GOLEM

一般に土塊から造られた人形のことをゴレムと呼ぶが、ミッドガルドに存在するゴレムは機械、すなわちロボットである。ロボットといっても電動ではなく、魔法によって動かされている。

- ①アイアンゴレム
- ②シルバーゴレム
- ③ミスリルゴレム
- ④エインシャントゴレム



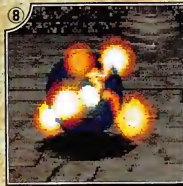
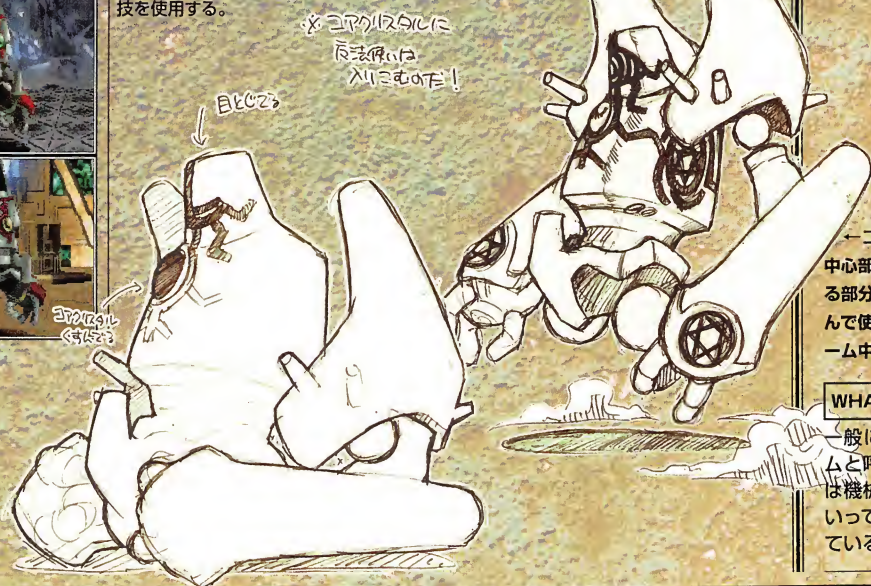
とてつもない破壊力を持ち合わせているため、ダンジョンの要所に置かれることが多い。自らが宙に浮いている利点を活かし、大地震を起こしてすべての敵にダメージを与える「アースクエイク」の技を使用する。



- ⑤デュラン
- ⑥デュラン・ロード



首を持たない不気味な機械兵。腕よりも太くて長い剣を自在に操り、同時に魔法も使いこなすというオールマイティな戦士である。



- ⑧ウィル・オ・ウイスフ
- ⑨モンストラスクロウフライ
- ⑩フェイテルグリマー



光の玉の中心に小さな核があり、核から外側に向かって放射している。電撃による攻撃を得意とするほか、HPが少なくなったり一定時間が経過すると自爆をする。



- ①ヘル・サーヴァント
- ②イビル・アイ
- ③インフェリア・アイ
- ④ヘル・ゲイズ
- ⑤ブルータル・ゲイズ
- ⑥マインド・プレイヤー
- ⑦ディザスター・アイ



全身をうろこが覆い、うろこの下には幾筋もの血管が走っている。そして前方には巨大な眼、後方にはよく見ると口がついているのがわかるだろう。また、頭部には髪の毛の代わりに6本のへびが生え出ている。仲間を生き返らせる蘇生の技が特徴的で、その際には眼をカット見開いて閃光を発する。



→ヘル・サーヴァント種

設定画では涙のような液体を流している。あと細かいことをいえば、頭の蛇の数がゲーム画面より1本多い。



# 眼・球体

globe



魔力が高く、多種の魔法を繰り出しってくる。それに加えて自爆や蘇生などやっかいな技を使用するので、戦う際には注意が必要。

# 気になる 初回限定版の 中身



運のいい人しか入手できなかった初回限定版の中身をご紹介します。通常版の定価5,800円、限定版は7,800円(どちらも税別)。発売が1999年12月ということで、イラストをふんだんに使ったカレンダーをはじめ、ビジュアル集、懐中時計とかなり豪華な内容。中身を知って、余計欲しくなってしまった方、ごめんなさい。

## 2000年 カレンダー

### イラストリスト

- 1月 ヴァルキリー
- 2月 ロキ
- 3月 フレイ
- 4月 ジェイル
- 5月 メルティーナ
- 6月 淳
- 7月 カシエル
- 8月 夢瑠
- 9月 レザード・ヴァレス
- 10月 アリュージェ
- 11月 蘇芳
- 12月 オーディン

13枚のヴァルキリー・プロファイル・ポスターがあるのと同じなので、かなりファンにはおいしいグッズ。カレンダーとして使用してもよし、眺めるだけでもよし。



表紙



9月

## ビジュアル集

ヴァルキリー・プロファイルの世界観を美しいCG画や素描と併せて紹介している。実際の北欧神話とゲーム上での神話の対比もあり、神々の戦いの詳細がわかる。A4版。



## 懐中時計



大人が使っても違和感のない(使うのはもったいないが)シンプルなデザインの懐中時計。直径は約4センチで手に持つとずっしり重い。カバー部分にはヴァルキリーのロゴが入っている。





ヴァルキリープロファイルファンの部



### 水汲み場

ブラチナが水を汲んでいた場所。寒冷区地帯のため雪があちこちに残る。



### 神界崩壊

ロキがふるった神器、ドラゴンオーブの力により崩壊したヴァルハラ光景。

## ヴァルキリー神話の舞台

# CG美術館

物語を華やかに演出するCG背景。北欧神話の舞台もこのような雰囲気だったのだろうか。



### 軍事訓練所

クレルモンフェランの軍事訓練所。重厚な石床には、多くの騎士たちの血と汗が流れていた。

### 天空城

恐ろしい魔女の棲む城。魔物の巣窟でありながら、室内に暗いムードは感じられない。魔女の趣味だろうか。

### 教会

ヴァルキリーの転生が行われた教会。教会は神と人間をつなぐシンボルでもある。



# ヴァルキリープロフィールと神話

ゲーム中のストーリーや人物設定のベースとなっているのは、北欧に伝わる神話である。ここでは、古くから語り継がれた北欧神話がどのようなものなのか、そしてゲームの中にどれだけ影響しているのかなどを見ていこう。神話を知れば、よりゲームに親しめるはずだ。

神々の名は、現実の北欧神話に由来する。北欧神話の知名度はそれほど高くないが、ヴァルキリー、オーディンなどの名は他のゲームなどにも登場するので知っている人も多いだろう。

## 根 底を成すもの ～北欧神話～

### 北欧神話とは

北欧とはデンマーク、スウェーデン、フィンランド、アイスランドなどの国の総称である。この地域に住んでいた人々によって残された話が北欧神話の元となったもので、伝わる資料としては他の神話に比べればそれほど多くない。数少ない資料を、近代になってからデンマークとアイスランドの学者がまとめあげ、物語として完成させたものが現在北欧神話と呼ばれているものである。

### ゲームとのかかわり

『ヴァルキリープロフィール』には、北欧神話の要素が多く取り入れられている。ゲームのタイトルに冠されている“ヴァルキリー”という名も、北欧神話に由来するものだし、登場する神々の名や位置付け・役割も、北欧神話中に似たものを見ることができる。以下では、現実語り継がれる北欧神話とゲーム中のストーリー・登場人物などを見比べていくことにしよう。

## 現 実の神話とゲーム中の 神話の差異

### 微妙に食い違うふたつの神話

ゲーム中の物語や人物が、北欧神話から引用されていることは前記の通りである。だが、人物個性やストーリーの細部は、神話そのままではない。どちらかといえば、神話の設定をもとに全く新しい物語と人物像を描き出しているといった方がいい。以下のページでは、世界観、神々、物語、単語群という4つのカテゴリー別に、ゲームと現実の神話とを対比させながら見ていくことにする。

アイコン解説



『ヴァルキリープロフィール』の中で設定されている神々の個性、単語の意味などを紹介するパート。現実の神話とはかなり食い違っている部分もあるので注目してほしい。



現実の北欧世界で語り継がれ、体系化された北欧神話の物語・神々などを紹介するパート。なお、それぞれの記述は北欧神話関連の書籍に基づいている。



# World View 世界観

**北** 欧神話の世界観、そしてゲーム中においても重要な役割を成しているのがユグドラシルという大樹。世界はそれを取り巻くようにして存在している。複数の層に分かれる世界、それをつなぐビフレストなど、現実・ゲーム中とも似たような世界観を持っているが、微妙に異なる部分もあるので注目してほしい。



神の住む世界であるアスガルド、そして人間の世界であるミッドガルドが、世界樹ユグドラシルの周囲に広がっている。ユグドラシルはアスガルドとミッドガルドの両方に活力を与える存在で、ユグドラシルが滅びれば世界も滅びると伝えられる。ユグドラシルの根元には精霊の森があり、樹を守護する役割を与えられている。



## ① アスガルド (神々の世界)

オーディンをはじめとした神が住まう世界。ミッドガルドの上空に位置する大陸で、古色蒼然とした宮殿が立ち並ぶ美しい場所である。大陸は空中に浮遊している状態だが、緑は豊富で山岳や河川などもあるようだ。現在は神界戦争が行なわれているため、戦禍に見舞われた場所も少なくない。

## ② ミッドガルド (人間の世界)

人間たちが生活する場所。現実世界にたとえると、文明の発展度は中世程度で、魔法技術がかなり発達している。神界の乱れは人間界にも影響するのか、現在は各国で争いが絶えない状態となっている。ミッドガルドからは、アスガルドの姿を窺い知ることはできず、唯一の接点となっているのはビフレスト。ここからならば、人間でもアスガルドへ行くことができるらしい。

## ③ ユグドラシル

全世界を支える巨大な樹。その根は世界の隅々までも伸びているという。はるか昔、力の弱い神だったオーディンは、ユグドラシルの頂上に登り強大な力を得て神々の争いに勝利したといわれている。

## ④ ビフレスト

人間界と神界をつなぐ橋で、虹の橋とも呼ばれる。詳しい場所は知られていないが、精霊の森のどこかに存在するらしい。人間は、この橋を利用する以外に神界を訪れる方法がないと伝えられる。

## ⑤ 精霊の森

ユグドラシルの根元に広がる森。森にはエルフが住み、ユグドラシルを守っている。エルフは他者との干渉を避け、ユグドラシルとビフレストの守護に専念している。



#### ④ ユグドラシル



世界の中心にそびえ立っているのは、世界樹ユグドラシル。巨大な生き物ユーミルから生えだしたトネリコの樹で、根はアースガルド、ミッドガルド、ニヴルヘイムという3つの世界に伸びている。また、どの根の先にも泉が溢れており、泉に住むノルンという3人の女神が、根が枯れないよう常に泉から水をかけているという。各世界の周辺には大洋が広がり、その海には人間の世界を取り囲んでいるヨルムンガンドという蛇が住んでいる。

#### ① 神々の世界

オーティンなどのアース神族と、ニョルスなどのヴァン神族が住む世界。それぞれアース神族が住む国はアースガルド、ヴァン神族が住む国はヴァナヘイムと呼ばれる。

#### ② 人間の世界

人間の住む世界(ミッドガルド)は、3つある層の中の真ん中に位置している。人間のほかにもヨツンヘイムに住む巨人族、スヴァルトアルフヘイムに住む黒い妖精、ニダヴェリールに住む小人などがいる。

#### ③ 霧の世界

ニヴルヘイムとも呼ばれるこの世界は、雪と氷に覆われた極寒の地。死者はこの世界に集うとされ、ヘルという女神が治める死者の国もこの世界にある。

#### ④ ユグドラシル

“オーティンの神の馬”という意味を持つ巨大な樹で、世界の中核をなす。この巨木には、世界に風を送りこむ大鷲フレスベルグやリスのラトスク、葉を食い荒らす鹿、神々の眠りを覚ますという雄鶏ゴールドコムなどが住んでいるという。

#### ⑤ ビフレスト

神々の手により、神々の世界と人間の世界とを繋ぐために建てられた橋。人間には、虹のように見えるという。

#### ⑥ ヨルムンガンド

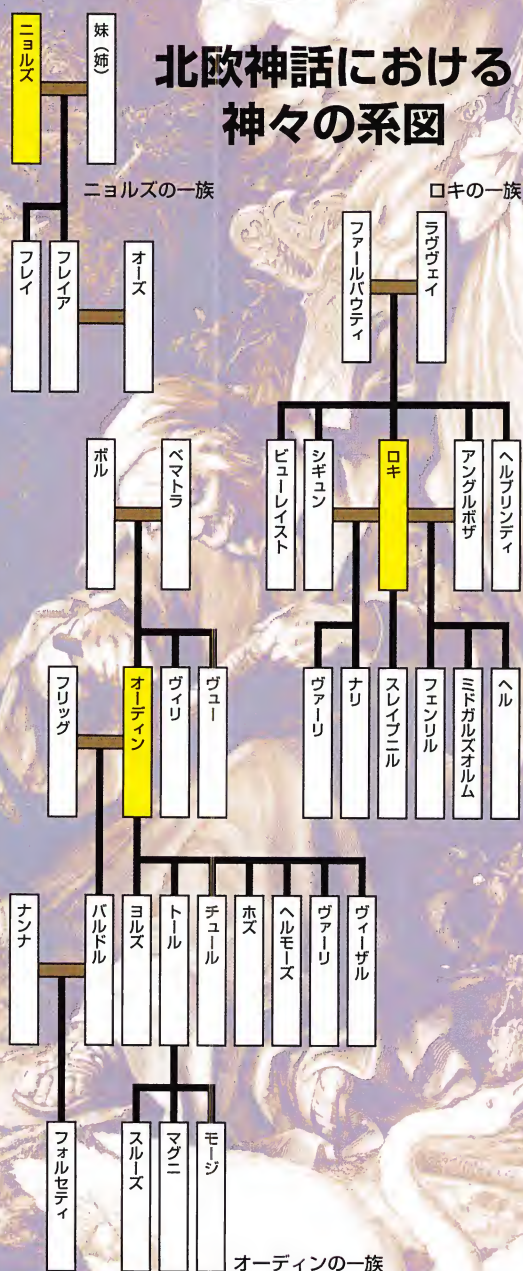
自分の尻尾をくわえて、ぐるりと人間の世界を取り囲んでいる大蛇。ラグナロクの際にはこの蛇が暴れだし、海が沸き立って海底から死者の乗る船が姿を現すという。

# 神話を彩る神々

**北** 欧神話にも「ヴァルキリープロファイル」にも、神々の名は多く登場する。それぞれ、強大な力を有する勇者もいれば、奸智にたけた策士などと、さまざまな性格を持っている。

## 神々の系譜

### 北欧神話における神々の系図



### オーディンをとりまく神々

ゲーム中では、神々の一族のつながりは明らかにされない。そのためにくわしい血縁関係は不明となっている。分類としては、オーディンを筆頭とするアース神族、スルトを筆頭とするヴァン神族に二分され、これに加えて自由意志で動いているロキがいる。アース神族とヴァン神族は、現在抗争中。フレイ、チュールをはじめとした数々の神々はオーディンに仕えており、彼の部下として神界戦争に参戦している。また、神以外の一族としては、ブラムスを筆頭とする不死者の一族もいる。

### 現実3つの一族

北欧神話では、神々は大きく3つに分けられるという。最も数が多いのは、オーディンを筆頭とする一族。アース神族とも呼ばれ、婚姻によって血族として結ばれている。彼らは連れ立って旅をし、よく宴を催すという。アース神族は、オーディンを指導者として崇め、他の神々は全員がオーディンの息子として扱われている。次に多勢なのはニョルズの一族（ヴァン神族）で、平和と豊かさをもたらす神々といわれている。また、ロキを中心とする一族は、ロキの子供たちなどによって形成され、蛇や狼など、異形の姿をしたものが多いという。



多くの下の者同様に頭を垂れる必要など、あなたにはないのですから。

ゲーム中では、女性の姿で登場するフレイ。現実には伝わる北欧神話では、フレイは男性神である。



### 魂の選定者

運命を司る3人の女神。そのうちのひとりであるレナスは、神界戦争の戦力となりうる人間の魂を探し出すため人間界に降臨する。アーリィ、レナス、シルメリアの3人は、同じ記憶を共有できる存在で、ひとりが目覚めれば他のふたりは眠りにつくことになる。それぞれ重要な役割を持つのだが、詳細は不明である。



### 現実 運命の3女神

神話に登場する運命の女神はノルンという3人の乙女。だが女神の名はウルド・ヴェルダンディ・スクルドであり、ヴァルキリーではない。北欧神話でヴァルキリーの名を持つのは、ヴァルハラで戦死者を歓迎する女戦士である。ゲーム中の“ヴァルキリー”は、神話のノルンとヴァルキリーを混合した姿といえる。



ノルン (ヴァルキリー)



### アース神族を率いる神

アース神族の長として君臨する主神。もとは力の弱い神だったが、神々と違って成長を遂げるハーフェルフであったため、最終的にはすべてを凌ぐほどの力をつけた。ラグナロクに備えてエインフェリアを集めるも、ドラゴンオーブのオーラを吸収したロキとの戦いに敗れた。



### 現実 北欧神話の最高神

ルーン文字を創り出したり、詩を詠んだりという文化的な面と、血と戦いを好む荒々しい面をあわせもつ北欧神話の主神。ミーミルの泉に湧く知恵の水を口にするため、守護者に片目をさしたとも伝えられ、絵画などには独眼で描かれることが多い。



オーディン



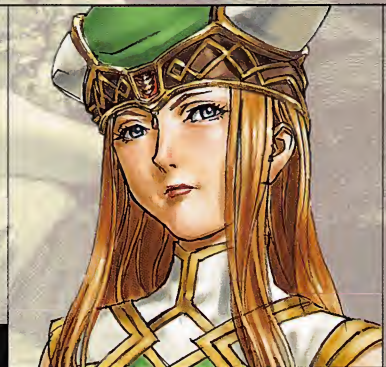
### オーディンに付き従う女神

オーディンの忠実な補佐役にあたる女神。神格は第2級で、オーディンに次ぐ実力を持っている。主神の命令が最優先であり、それに逆らうものや障害物には一片の慈悲も注がずに排除するが、敬愛するオーディンが死んだときには女性らしく感情豊かな表情も見せる。



### 現実 美しさを称えられる男神

豊饒と平和を司る神。ゲーム中では女神だが、北欧神話においては美しい男神である。小人たちが作った宝物で、望めば大きくも小さくもなるスキーズブラスニルという船と、どんな馬よりも速く走れるグリンプススティという金毛の猪を有しているとされる。



フレイ



### 力を秘めた幼い神

フレイの妹にあたる女神。外見は、まだ子供っぽさが抜けない少女だが、内に秘めた破壊の力は強大。制御不可能になることを恐れてか、フレイアの力はオーディンによって封印されている。厳しすぎる姉よりも、優しいレナスのことを慕っているようだ。

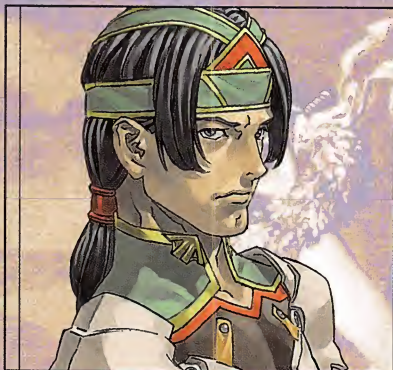


### 現実 美しき愛の女神

神話中、もっとも美しい女神として称えられる女神。ギリシア神話の美の女神、ヴィーナスと同一視されることもある。女性の性愛を象徴する神だが、一方では強力な魔力の持ち主とも伝えられ、オーディンに魔法を教えたのはこのフレイアであるという言い伝えもある。



フレイア



黒髪の若き神

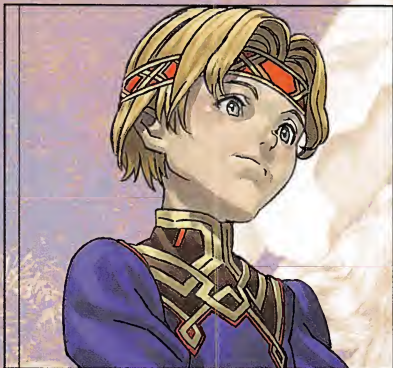
アース神族のひとり。常に冷静沈着で、明晰な頭脳を持つ。それゆえに、司令官であるトールと力を合わせ、軍の指揮を取ることも少なくないようだ。反面、武力を競い合う手合わせも好むようで、神界に送られたエインフェリアたちと練武を行なうこともしばしばである。

ヴィザール



オーディンを父に持つ沈黙の神

ヴィザールという名は、“広く支配する者”という意味を持つ。世界が崩壊するといわれるラグナロクの際、父であるオーディンを殺したフェンリルを、上あごと下あごを掴んで引き裂き復讐をとげ、ヴァーリらと共にラグナロク後の再生世界に生き残るという。



幼い姿をした無邪気な神

弓の名手といわれるアース神族のひとり。幼い少年の姿をしている。言動は素直で、思ったことをすぐ口に出す傾向がある。戦いの合間には、エインフェリアたちをからかったりすることも。レナスに対しては、優秀なヴァルキリーとして強い信頼を置いている。

ウル



狩人を守る神

女神シフの息子。非常に美しい容貌で、戦士の才も多分に備えているといわれる。また、ウルという言葉はゴート語では輝きや壮麗さ、古ノルド語では羊毛を意味する。弓とスキーの名手であることから、一部の地域では狩人の神として信仰されることもある。



傷を癒す優しい女神

アース神族に属する神のひとりで、神界戦争では戦いで傷ついた神々やエインフェリアの傷を癒す役目にあたっている。真面目で固そうな印象だが、人間の恋愛などについて興味を持っているようで、ペリナスのアサカに対する気持ちを尋ねることなどもある。

エイル



最高の医師といわれる神

北欧神話に登場する女神のひとり。神話に関する詳しい記述が少ないため、正確な役目や位置付けは不明。現在では、この女神は最良の医師であるということのみが伝わっている。また、エイルはブリッグやフレイアの一位格を示す名であるともいわれる。



顔に傷を持つ勇猛な神

神界戦争の最前線に出て、指揮官として活躍する勇ましい神。優秀な戦士でもあり、戦いに挑む意味、戦士としての才能などについても深い考えを持っている。ともに戦うエインフェリアたちに、長い戦いを経験してきた彼なりの思いを語ることもあるようだ。

チュール



右腕の無い戦神

戦いの神。ローマ神話における軍神マルスと同一視されることもある。魔狼フェンリルを鎖につなぐ際、チュールは手首を食いちぎられたといわれ、片腕の神として描かれることが多い。ラグナロクの際には、地獄の番犬ガルムと相討ちになって死ぬとされる。



アース神族の総司令官

オーディン直属の神軍における総司令官。通常は、前線で軍隊の総指揮にあたっている。戦いのことしか頭にないような印象だが、戦や敵の攻撃が一段落した際には、高い功績をあげたものを称えて褒賞をあたえたり、戦士の労をねぎらうための祝宴を開催したりもする。

トール



ミョルニルを手を持つ最強の神

勇ましい神が多い北欧神話の中で、最強と謳われる神。正々堂々と敵に立ち向かう潔い神であるとも伝えられる。トールはミョルニルという名の槌を手にしており、この槌はひとたび投げれば目標を外すことがなく、またどんなに遠くに投げても必ず手元に戻ってきたという。





**若さあふれる  
素早い神**

若々しい外見をした男の戦士で、アース神族のひとり。若者らしく血気盛んで、自分の実力にはかなりの自信を持っているようだ。だが、けては傲慢ではなく、弱者やエインフェリアたちは自分が護ってみせる、という確固とした理念も持ち合わせている。



**現実 最も俊敏な男神**

オーディンの息子にあたる神。ロキの策略によりヘルモーズの兄弟にあたるバルドルが殺されたとき、誰もが恐れて近づかない冥界ヘルに、スレイブニルという俊足の馬にまたがってバルドルの魂を探しに行った。神々の中では最も足が速く俊敏であるといわれる。



ヘルモーズ



**異質な姿をした神**

浅黒い肌をした盲目の神。顔には第3の目が開眼している。ホズの口数は非常に少なく、他の神ともエインフェリアたちとも言葉を交わすことはほとんどないが、オーディンの忠実な部下であり、戦争の勝利を心の底から願っている点は皆と同じ様子だ。



**現実 バルドルを  
殺した神**

オーディンの息子で盲目の神。ロキにそそのかされて、遊びのつもりで兄弟バルドルにヤドリギを投げつけるが、そのヤドリギは鋭い槍と化してバルドルに突き刺さり彼の命を奪ってしまう。ちなみに、このバルドルの死はラグナロクの発端であるといわれる。



ホズ



**ヴァン神族の長**

オーディンと対立する、ヴァン神族の王。巨人の国ヨツンヘイムに、宮殿を構えている。オーディンによれば、神界戦争を引き起こしたのはスルトということになっているが、スルトはそれをオーディンの發計だと語る。この真偽の程は定かでない。



**現実 ムスベルニブルの  
巨人**

災の巨人と呼ばれるムスベルの長で、ムスベルニブルに住む。スルトはラグナロクが発生するとビプレストの橋を越えて神々の国に侵入し、猛火を放って天地のすべてを焼き尽くすという。スルトの火により、全世界は滅びてしまうとも伝えられる。



スルト



**野望を隠す  
恐るべき神**

アース神族とヴァン神族を両親にもつ神。素直で無邪気な性格だが、それは彼が演じる偽の姿。真実のロキは世界を憎むがゆえに、すべてを破壊したいという強い欲求にかられている。神界戦争の末期にドラゴンオーブを手に入れ、オーディンを倒すほどに力を増大させる。



**現実 北欧神話の  
トリックスター**

神界で悪さをし、しばしば大騒動を引き起こすいたずら者。かと思えば神々を助けるような働きもするという、真意を測れない神である。悪行を積み重ねたロキは、のちにトールによって捕らえられ、オーディンの手により二度と悪事を働けないように捕縛される。



ロキ



**霧の国の女王**

暗黒の女王とも呼ばれる、ニブルヘイムの誇り高き主。神界戦争中に、スルトの率いるヴァン神族と手を結び、オーディンを倒そうとするが、アース神族の手によってあえなく捕らえられる。また、彼女の治める霧の国ニブルヘイムもあえなく陥落する。



**現実 冥界を治める  
ロキの娘**

ロキの娘で、冥界ヘル(神と同名)の女王。冥界にエーリュズニル(雨で濡れたもの)という巨大な屋敷を構え、そこで死者たちを待ちうけているという。また、ヘルの半身は死んでいるため青黒く、いかめしくて荒々しい顔つきをしているといわれる。



ヘル

# 物語

# Story

**現** 実の神話と、ゲームとを比べてみると、もっとも差異が激しいのが物語である。まずはゲーム中の神話、そして現実に語り継がれた神話という順番で、それぞれの物語を簡略化して記してみた。



## ヴァルキリープロファイルの神話

### 1. 神々の争い

### 「争いの末に、オーディンは王となった」

—レザード・ヴァレス

はるか昔、神々たちの戦いがあった。何を目的としたのかも定かではないが、争いは熾烈を極めたという。戦列に加わる神々の中に、後に主神となるオーディンがいた。そのころのオーディンは、決して力の強い神ではなかったが、他の神々と彼が異なっていたのは、オーディンがハーフェルフであったということ。存在が完全である神と異なり、ハーフェルフは能力的に成長を遂げるという特性を持っていた。オーディンは、自らを鍛えて次第に力をつけ、遂には神々の戦争に勝利したのである。



世界を破壊しつくすほどの戦いを勝ち抜いたのは、戦うたびに力をつけたオーディンだった。

オーディンが力をつけたのはユグドラシルの頂上である、とゲーム中にメルティーナによって語られるが、これは現実の神話で、オーディンがユグドラシルに登って知恵を得たという記述に倣ってあると思われる。

### 2. 人類創造

### 「世界は滅びてしまい、何も残っていなかったのです。そこで彼は2代目の人類を創世しなければならなかった」

—レザード・ヴァレス

神々の戦争が終結した後の大地は荒廃しきっていた。強大すぎる神々の力のぶつかりあいは、かつて存在した自然物をことごとく破壊し尽くしてしまったのである。

神々の戦争に勝利したオーディンが、まず最初に行なったのは大地の復興だった。オーディンは、幾多の戦いを勝ち抜いた強大な力を今度は創造のために用い、山岳、河川、そして人間を創りだした。このときから、2代目の人類の歴史が始まることとなった。



勝者となったオーディンは、他を圧する攻撃力だけではなく、無から物質を創造する力も有していた。

主神オーディンが人類を創り出した、という点では現実の神話もゲーム中の神話も同じ。だが、北欧神話では、すべての生命の源となったユミルの身体を使って世界を創造したとされている。



### 3. 神界戦争勃発

## 「我らアース神族とやつらの戦いは、避けられぬところだ」

— オーディン

オーディンが主神の座につき、世界が復興をとげてから永い時間が過ぎ去った。世界はおおむね平和だったが、永い時間はオーディンの予想外の一族も産み出していた。それが、アスガルドの片隅に住む巨人の一族、ヴァン神族である。いずこからか現れたヴァン神族の王スルトとオーディンは、次第に対立を深めた。そして、両者の思想の差異から、オーディン率いるアース神族と、スルト率いるヴァン神族は遂に戦いを開始した。神界戦争の始まりである。



ヴァン神族の動きを察するオーディン。ふたつの一族の戦いが、いつどんな風にして始まったのかは知られていない。

アース神族とヴァン神族は、どちらも己の正当性を疑っていないようで、どちらが善でどちらが悪なのかを知ることはできない。スルトと戦う直前に、彼が語る言葉が興味深い。

アース神族



アース神族を統べるのは、主神とも呼ばれるオーディン。ヴァルハラにある宮殿で、軍を指揮するトールたちに命令を下している。

ヴァン神族



巨人族とも呼ばれるヴァン神族の長、スルト。氷につつまれたヨツンヘイムの宮殿で、アース神族の動きに目を光らせている。

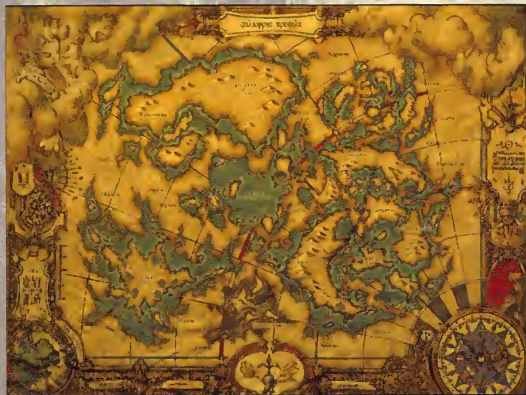
敵対



### 4. ユーミルの首

## 「ユーミルの首が我に告げたのだ。世界の終末“ラグナロク”が近いことを」

— オーディン



神界戦争のさなか、予知能力者ユーミルの首が、ひとつの予言を告げた。それは、世界の終末“ラグナロク”の接近。原因がアース神族とヴァン神族の対立によるものでは、と考えたオーディンは、戦力をつけてヴァン神族を屈服させるために、強力なパワーを持つという四つの宝(グングニル、シルヴァンボウ、レヴァンティン、ドラゴンオーブ)の収集を開始する。

四宝とは、四方に置かれるかぎり、全世界を護り続けるといわれる宝物。オーディンは四宝のうち3つを手にしたが、そのために四宝が1ヶ所に集中し、バランスが偏ってしまったのがラグナロクの原因であるとも考えられる。



## 5.ヴァルキリー降臨

# 「我らには戦力が必要だ」

—オーディン

オーディンは、さらなる戦力増強のため、人間界から強靱な魂を持つものを選び出し、戦線に参加させることを考えた。魂の選出者として、運命の女神のひとりであるレナスが覚醒。人間界に降臨し、優れた魂をエインフェリアとして神界に転送する役目を与えられる。人間界ミッドガルで魂の選択を重ねるレナス。ただ責務として良きエインフェリアを捜すレナスだったが、彼女の中には、次第に迷いが生まれる。



フレイに導かれ、人間界ミッドガルに降り立ったレナス・ヴァルキリー。



ゲームが始まるのはレナスが人間界に降臨するこの時から。過去には、姉にあたるアーリィがヴァルキリーとなり、人間界で戦っていたこともあったようだ。その姿はゲーム中でも垣間見ることができる。

## 6.世界の崩壊と再生

# 「それは不可避の滅び『神々の黄昏』を意味する言葉だった」

—無名氏

ルシオの死をきっかけとして、過去の記憶をとりもどすレナス。レナスの魂は、かつて人間界に生きていたプラチナという少女のものであり、ルシオはプラチナの大切な存在だったのだ。その頃、神界ではドラゴンオーブを奪取したロキが、スルトとオーディンを倒していた。オーディンの部下に甘んじていたロキの真実の目的は、自らが頂点に立つことだったのである。ロキの行動が引金となり、ラグナロクが始まる。神界に戻ったレナスはロキと対峙する。ホムンクルスとの融合を遂げ、オーディンと同じく、ハーフエルフと同等の存在になったレナスの力は、ドラゴンオーブによって増強されたロキにも勝った。ロキを倒したレナスは、崩壊した世界を再生させ、新たな世界の創造者となったのである。

世界がどのように創造されたのか、どこまで復活をとげたのか、などは疑問のままに残る。ちなみに、北欧神話のラストでも、同じように世界は崩壊する。そして、レナスのような救世主があらわれて世界を救うということも描かれている。





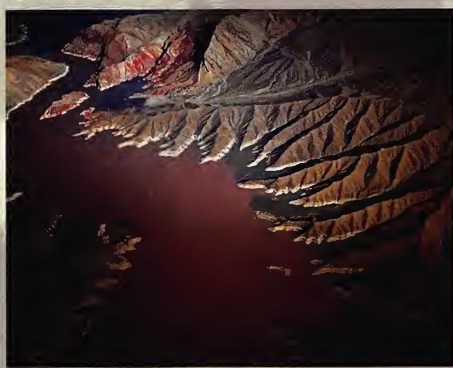
# 現実に語りつがれる神話

## 1. 天地創造

### 「ユミルの肉から大地が形づくられた」

—ヴァフスルーズニルのことば

すべてが虚無に包まれていたころ、深淵ギンヌンガにユミルという巨人が誕生した。ユミルの汗からは多くの神々が生まれたが、同時に魔物たちも生み出した。のちの主神となるオーディンは巨人ユミルと戦い、死闘の果てにユミルを殺した。そしてユミルの身体を使って世界を創造した。肉は大地となり、地は海や川に。骨は山や岩となり、髪や毛は樹と草を作り出す材料となった。こうして、混沌とした空間に世界が誕生した。



ゲーム中では、世界がどのようにしてできあがったのかまでは描かれない。ただし、オーディンが荒廃した土地に樹や草花、人間を創り出したところは共通している。

## 2. アース神族とヴァン神族の戦い

### 「オーディンが飛ばして軍勢のただ中に投げこんだ。これは世界初の諸族の戦いであった」

—巫女の予言

年月がたち、神々はふたつに分かれた。オーディンの率いるアース神族と、ニョルズが率いるヴァン神族である。とある事件をきっかけとし、ふたつの神族は戦いを始めたが、戦いが長く続いたために疲れ果て、互いに平和を誓った。その際、誓いを確かなものとするために、アース神族はヘーニルとミーミル、ヴァン神族はニョルズとフレイの身柄を交換し人質とした。こうして世界最初の部族同士の戦争は終わったのである。



このあたりは、ゲーム中の設定と大きく異なる。特に、現実ではヴァン神族を率いるものが、ニョルズとなっていること。ゲームには、ニョルズという神は登場しない。

## 3. ロキとその子供たち

### 「覚えておいでか、オーディンよわれら二人がその昔ともに血を混ぜたことを」

—オーディン

オーディンと義兄弟にあたるロキ。このロキの子供は、みな異様な姿をしていた。長子は狼フェンリル、2番目はヨルムンガンドという蛇。娘のヘルは人間の姿だが、腰からは死人のように腐っていた。神々はロキの子供たちを恐れ、これを捕らえる。フェンリルは鎖で捕縛し、ヨルムンガンドは海の中へ、そしてヘルはニヴルヘイムへと投げ込んだ。この3人がふたたび神々の前にあらわれるのは、ラグナロクの時である。



ロキがラグナロクを起こす発端となるのは現実でもゲームでも同じ。ただし、ロキの出生については多少異なる。ゲームでのロキは、アース神族とヴァン神族の間に生まれたハーフなのだ。

#### 4. 神々の宝物

### 「オーディンには槍グングニルを トールにはシフがつけるはずの髪の毛を フレイにはスキーズブラズニルを」

—ヴァフスルーズニルのことば

いたずら好きなロキは、ある時トールの妻シフの美しい髪の毛を切り取ってしまった。ロキの仕業に気づいたトールは、ロキを責め上げて元に戻すことを約束させた。トールの仕打ちを恐れたロキは、小人に頼んで髪の毛をつくらせ、シフの頭を元通りにした。このとき、同時に作らせたのが槍グングニル、魔法の船スキーズブラズニル、槌ミョルニルである。これらはオーディンなどに授けられ、神々の宝物となった。



小人は北欧神話中に何度も登場する。そして、神々に見たこともないような財宝をもたらすのだ。ゲーム中では、フレイの装備品である聖環ブリーシングが小人によってつくられたものと思われる。

#### 5. トールの遠征

### 「あんたの東方遠征、あのことなら人々には決して言わないように」

—ロキの口論

勇猛なトールは、巨人を倒すための遠征に出かけた。巨人の王は、トールの力を見せて欲しいという。角杯を飲み干す、巨大な猫を持ち上げる、老婆との取っ組み合い。トールは自信たっぷりだったが、実行してみるとなぜか成功しない。それもそのはず、角杯は海と、猫は大蛇ヨルムンガンドとつながっており、飲み干すことも持ち上げることもできるはずがない。老婆はトールの“老い”そのもので、老いに勝てるものがあるはずはなかったのである。



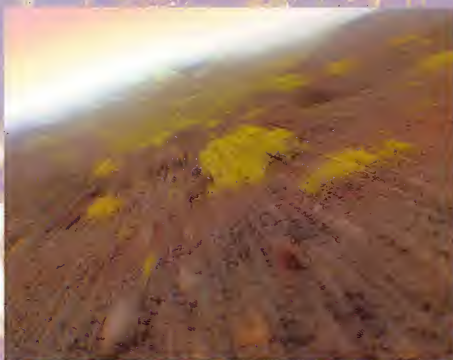
5.6ともトールに関するエピソード。北欧神話には、このような短い物語がいくつも描かれている。「ヴァルキリー」には、北欧神話の神々が多く登場するものの、彼らの個性にはそれほど触れられない。原典を読み、この神はこんな考え方をするのでは？ などと推測してみるのも楽しいだろう。

#### 6. トールとフルングニルの決闘

### 「トールは彼に突進し、槌を振りまわし 遠くからフルングニルめがけて投げつけた」

—詩語法

ヨツンヘイムに、フルングニルという巨人が住んでいた。フルングニルは自らを誰よりも強いと言って譲らず、神々さえもすべて殺してやると吹聴した。最強の神と呼ばれるトールにも挑戦し、怒ったトールとフルングニルは決闘することとなった。トールはハンマー・ミョルニルを、フルングニルは火打石を武器として激しい争いが続いた。しかし、ミョルニルの強力な一撃に火打石は砕け、フルングニルは倒された。





## 7.バルドルの死

### 「だれがバルドルの殺し手となり オーディンの息子から命を奪いとるのか」

—バルドルの夢

オーディンの息子にあたるバルドルは、美しく賢い若者で万人に愛される神だった。そのバルドルが、連夜のように悪夢にうなされるようになった。息子を案じた母フリッグは、全世界の生き物にバルドルを傷つけないように、との命を下す。しかしフリッグは、若く弱い木であるヤドリギだけは命令をしなかった。これを知ったロキは、ホズをだましてヤドリギから作り出させた槍を投げさせ、バルドルを殺害させる。



北欧神話の中で、重要な位置を占める神がバルドルである。バルドルの死は、ラグナロクの元凶と伝えられるからだ。また、このエピソードはロキのする賢さを痛感させるものでもある。

## 8.ロキの捕縛

### 「ロキは情け容赦なく捕らえられ、とある洞穴に連れていかれた」

—ギョルヴィの惑わし

バルドルの死には誰もが哀しみ、彼を殺させたロキを激しく憎んだ。ロキは神々を恐れてアースガルドから逃げ出したが、オーディンが遣わしたトールによって捕まってしまう。トールは、ロキを洞穴のなかに連れこむと、彼を決して逃れられないように縛り上げた。スカジは蛇を洞穴に運び込み、ロキの顔の上に毒液がしたたりおちるように繋いだ。ロキは、毒液が落ちるたびに激しい苦しみを味わうことになったのである。



物語は、ラグナロクに向かって凄惨さを増していく。ロキを繋いだ鎖とは、ロキの息子ナルヴィの腸なのである。このような陰惨な描写が、北欧神話にはいくつか見受けられる。

## 9.ラグナロク

### 「私のはるか先で、諸神の、 戦いの神々の大いなる運命まで見る」

—オーディン

青春の神バルドルの死は、神々の黄昏といわれるラグナロクの引金となった。世界には天変地異が襲い、神々によって捕らえられたはずのフェニリルやロキ、そして数え切れないほどの魔物が姿をあらわす。神々は魔物を討伐しようとするが、魔物の強力な攻撃に力尽きて倒れていく。スルトの投げつけた炎はユグドラシルに燃え移り、世界は燃え上がって海に沈んでゆく。こうして世界は崩壊してしまうが、ラグナロクの後には新しい楽園が現れることも予言し、北欧神話の物語は結ばれている。



世界はついに終末のときを迎える。ゲーム中でも戦うことになるフェニリルやロキが復活し、スルトの炎が全世界を包む。いくつかの差異はあるが、崩壊後に世界が復活するところもほとんど同じである。

# 北欧神話こぼれ話

**ヴァルキリー**プロファイルの世界観に重要な役割をなす北欧神話。神話として完成するまでの長い間に、変わっていった神のイメージや、他の神話との比較など、ゲームに直接関係はないが興味深い事柄をいくつか紹介しよう。

## 他神話との類似点

### 似て否なる伝説

現在まで伝えられている北欧神話の資料のなかで、もっとも重要といわれるのが13世紀にアイスランドで書かれた『古エッダ』。神話と英雄伝説を歌にしてつづったものである。この記述が中心となって北欧神話が形作られたわけだが、『古エッダ』に記された記述と他国に伝わる神話とは、驚くほどに共通点が多い。これは、フランスの比較神話学者デュメジルなどによっても明らかにされている。具体的に共通点の見られる神話は、ケルト神話、ローマ神話、インド神話など。以下にそれぞれの類似点の一部を記してみた。



私達、運命の三女神は一つの幽体を共有して人と神の輪廻転生を繰り返す。

レナス、アーリィ、そしてシルメリアは運命の3女神。この運命の3女神という存在も、北欧神話だけではなくギリシアなどの他国の神話にも見られる。

## ケルト神話との共通性

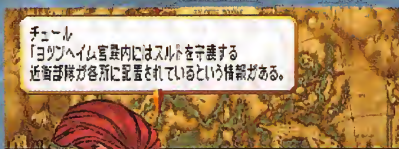
ケルト神話とは、アイスランドに伝わる神話のこと。この神話にはふたりの王、ルーグとヌアドゥが登場する。ルーグは片目の男で、ひとつしかない目には強力な魔力が宿っていたとされ、北欧神話の片目の王オーディンと役割や姿が酷似している。さらに、オーディンは2羽の鴉を飼っていたと伝えられるが、ルーグも鴉とは深い関係がある英雄である。また、ヌアドゥは戦闘のさなかに右腕を失ったと伝えられ、北欧神話でフェンリルに噛まれ、同じように右腕を失った最強の神チュールに対応することは明らかだ。



片目の王だったといわれるオーディン。ただし、ヴァルキリープロファイルのオーディンは両眼きちんと描かれているのだが。

## ローマ神話との共通性

ケルト神話と同様、オーディンとチュールに似た英雄がローマに伝わる神話にも登場する。かつてローマの危機を救ったといわれる、ホルティウスとムキウスというふたりである。ホルティウスの片目は、睨むだけで敵の戦意を失わせることができたといわれ、片目の主神オーディンによく似ていることはいうまでもない。またムキウスの方は、敵国に忍びこんで捕らえられた際に、自分の右手を自ら燃やして見せ、勇気を示したという伝説が残っており、右手がなく、豪胆な北欧の神チュールととてもよく似ている。



チュール  
「ヨツンヘイム宮内にはスルトを守護する近衛部隊が各所に配置されているという情報がある。」

フェンリルを縛るために、片手を失ったチュール。ヴァルキリープロファイルの中のチュールが、片手がそうでないかは残念ながら確認できず。

## インド神話との共通性

インドに伝わる「リグ・ヴェーダ」という書物には、こういった物語が記されている。あるとき手先の器用な鍛冶師ルプガ、祭司神ブルハスパティ、戦神インドラ、豊饒と医療の神アシュヴィンに貴重な宝物を作って献上した。ブルハスパティには神牛が、インドラには軍馬が、アシュヴィンには魔法の車が与えられたというものである。この話は、北欧神話に登場する小人が、オーディン、トール、フレイの3人に、槍グングニル、魔法の槌ミョルニル、魔法の船スキーズブラズニルという宝物を与えたくだりに酷似している。

強力な武器、ミョルニルを有するといわれるトールでもある。ミョルニルは、破壊、豊饒、復活のシンボルでもある。





# ワーグナーとヴァルキリー

## “兜に羽根”のイメージを完成

現在、一般的に知られている“ヴァルキリー”のイメージといえば、羽根のついた兜をかぶった女戦士の姿である。だが、北欧神話には、ヴァルキリーが羽根つき兜をかぶっているという記述はない。このヴァルキリーのイメージは、19世紀にリヒャルト・ワーグナーによって書かれた歌劇によってつくられたものなのである。ワーグナーの大作「ニーベルングの指環」には、美しい羽根を頭にかざして空を駆ける戦乙女がいきいきと描かれている。ヴァルキリープロファイルに登場する戦乙女の描写も、この歌劇の影響が大きいようだ。

### R・ワーグナー

ドイツの作曲家。19世紀を代表する音楽家として知られる。ワーグナーは、1813年にライプツィヒに誕生。父親は役所の書記をしていたが、ワーグナーの誕生後6ヶ月で死去。その後母親は俳優をしていた男と結婚し、この継父の影響と、ベートーヴェンの作品に触れたことなどをきっかけとして、ワーグナーの劇やオペラへの関心は高まっていった。1832年に「婚姻」というオペラを完成させ、その後も多くの歌劇曲を作曲。死去する1883年まで、ワーグナーのペンはとまらなかったという。

### ニーベルングの指環

ワーグナーが26年かけて完成させたオペラで、彼の代表作のひとつでもある。「ニーベルングの指環」は、全体が4つのパートに分かれ、ひとつのパートの上演に約4時間かかるという壮大なもの。物語は、北欧神話に登場する呪いの指環“ニーベルング”を中心として描かれたものだが、その内容は神話と同じではなく、ほとんどがワーグナーの創作。オペラ全編に、血族の結合の尊さや英雄主義、不死の思想、生物に対する愛情などが織りこまれている。

### 序夜「ラインの黄金」

ラインの乙女は、河に沈む黄金を守っている。河底の黄金は、これで作った指環を持てば、世界を支配する力を得るという魔法の黄金だった。秘密を知った小人のアルベリヒは、黄金を盗み、溶かして隠れ頭巾と指環をつくらせた。神々の王ヴォータン（オーディン）は指環の力を恐れ、アルベリヒから取り上げて巨人族に与える。すると、巨人たちは指環を求めて殺し合いを始めた。指環には、所持者に死を与える呪いがかかっていたのである。

### 第一夜「ジークフリート」

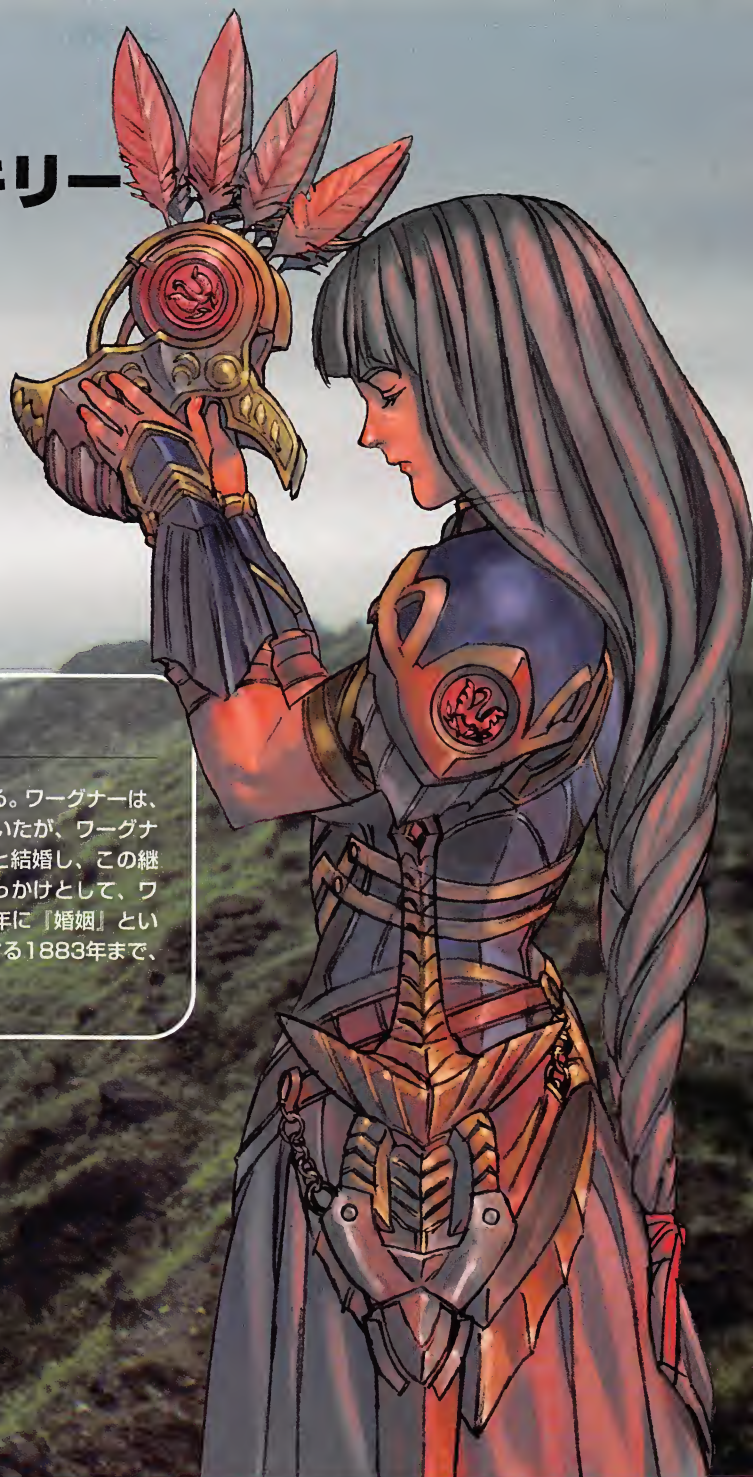
ヴォータンには、人間に生ませた双子の子供がいた。その名はジークムントとジークリンデで、幼い頃に離れ離れになった兄妹だった。妹のジークリンデはフンディングという男と結婚したが、その後に兄のジークムントと出会い、ふたりは兄妹とも知らずに愛し合うようになる。名剣を得たジークムントはフンディングと戦うが、ジークムントを勝たせまいとするヴォータンにより剣をくだかれ、敗北してしまう。ジークリンデは、派遣されたワルキューレのひとり、ブリュンヒルデに助けられ、砕けた剣を得て逃げる。

### 第二夜「ワルキューレ」

ジークリンデは、兄の子供ジークフリートを生み落として死んだ。ジークフリートは父の形見である剣を鍛えなおし、悪しき竜を退治する。この竜は巨人族が変身した姿で、ラインの黄金でつくった指環と隠れ蓑を持っていた。財宝を手に入れたジークフリートは、鳥の声に導かれてとある岩山にむかった。そこには、父ヴォータンの命に背いたため、罰を受けたブリュンヒルデが眠っていた。ブリュンヒルデを囲む炎を越え、彼女を目覚めさせるジークフリート。ふたりは愛し合うようになる。

### 第三夜「神々の黄昏」

旅に出たジークフリートは、指環の秘密を知るハーゲンと出会う。ハーゲンの策略により、忘れ薬を飲まされたジークフリートは、グンターの妹と結婚してしまう。それを知ったブリュンヒルデは哀しみのあまり、ハーゲンにジークフリートの弱点を教えてしまう。ハーゲンに殺害されるジークフリート。ブリュンヒルデはラインの岸辺に薪を積み重ねて遺体を焼き、自らもその火の中へ飛びこむ。ふたりを包む火は燃え広がって天上をも焼き尽くした。すると突然ライン川が溢れてすべてを飲みこみ、指環はラインの乙女たちの元に戻っていったのである。



# Words

**北** 欧神話から引用されている単語は多い。だが、その中にはゲーム中の意味と現実の神話上での意味が異なっているものもある。比較しながらいくつか紹介していこう。

## アールヴ



鳥ほどの体長しかないアールヴたち。だが、アールヴの知力は神に勝るとも劣らずだという。

## アリアンロッド

### アリアンロッドの迷宮

深谷の壁面に穴を貫いた亀裂。それは強大な魔力により開かれた異空間への扉のようだった。何者かは知らないが、これ程の力を持つ存在を放置しておく訳にはいかないだろう。

経過Period 2

Chapter 4  
Period 14 / 28

他の洞窟とはまったく異なる作りの迷宮。いったい誰がこんなものをつくったのだろうか？

## ヴァン神族



黒い鎧をまとったヴァン神族。巨人の一族でもあり、ほとんどがアース神族の1.5倍ほどの身長である。

## アース神族

オーディンに率えられる神々の一族の総称。現在ヴァン神族と抗争中で、人間から選りすぐられたエインフェリアたちと共に戦いに明け暮れている。代表的な神はチュール、トール、エイルなど。

万物の父として崇められるオーディンに従う神々。一族は連れ立って旅をし、何事についても相談をしあって決めたという。その位置関係は、ギリシア神話の主神ゼウスに率えられるオリンポスの神々とよく似ている。

## アールヴ

アルヘイムに住む光の妖精族。神界戦争においては中立の立場をとっている。ただ、アールヴの中には、アース神族のフレイヤレナスに力を貸してくれる者もあり、彼らの豊富な知識を惜しみなく与えてくれる。

妖精の意。アルヘイムに住む光の妖精、スヴァルトアルヘイムに住む黒い妖精など、いくつか種族がある。民間伝承では人間と関わることも多く、アールヴを信仰する地方もあるが、神話の中では重要な存在ではない。

## アリアンロッド

ミッドガルド北西に位置する小島にある迷宮の名。高度な精密機械によって創られており、不可思議なワープ装置が多数配置してある。誰がどんな目的でこんな迷宮を創ったのかは知られていない。

北欧神話と多数の共通点があるとされるケルト神話の女神。アリアンロッドは、時の象徴である“星の銀輪”を永遠に回しつづけているという。彼女が回す車輪は、戦死者を月へと運ぶ船であるともいわれる。

## ヴァン神族

スルトを長に頂く巨人の一族。神界北部のヨツンヘイムに居住する。かつての始祖はユーミルという預言者だったが、オーディンによって殺された。この事件がきっかけとなり、神界戦争が始まったとも言われている。

平和と豊饒をもたらす神々。神話によく登場するのはフレイとフレイアで、ヴァン神族はこのふたりのように対となる男女の神々であることが多い。また、文献の中には、ヴァン神族はすべて巨人であると記されたものもある。

## エインフェリア

戦乙女により選りすぐられ、魂を神界に送られた人間のこと。神界ではアース神族の中に加わり、ヴァン神族と戦っている。それぞれに勇者適性が定められ、一定の値を超えないとエインフェリアとなることはできない。



オーディンに仕える勇敢な戦士たちの総称。エインフェリアたちは、神の力によって傷を負うことがないと信じているため死を恐れずに戦うとされ、狂戦士ベルセルクとも同一視されることもある。



## 神槍グングニル

主神オーディンが手にする槍。グングニルは、常に黒いオーラを刃にまとい、その力は敵の血を吸えば吸うほど増していくという。世界の平穏を司る四宝のひとつでもあり、グングニルはヴァルハラの平和を護るとされている。



オーディンが戦のときに使用する武器。ロキが小人に依頼して作らせた槍で、目標を定めて投げつければ、それに当たらないことはないという。また、戦場に向ける方向によって勝敗を決めることができたとも伝えられる。



## 聖環ブリーシંગガル

所持するものに災厄をもたらすと伝えられる首飾り。負の属性を持つがゆえに、装備可能なのはレイのみ。彼女はこの首飾りの負の力をうまく転換し、自らの防御力を高める媒体として利用しているらしい。



首飾りとも腰帯とも伝えられる装飾品。もとは小人たちの所有物だったが、女神フレイアがこれを欲して譲り受けたもの。この装飾品には、ロキが盗みをはたらいたり、神々の間に争いが起こったりなど、事件が付きまとう。

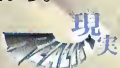


## ニーベルンゲンの指環

ヴァルキリーがオーディンに賜った指輪で、主神に忠誠を誓う証でもある。聖なる力を秘めており、装備すると間属性の攻撃を弱める。また、この指輪は、封印されたヴァルキリーの記憶を蘇らせないようにする効果もある。



ニーベルンゲンとは、死の国ニブルヘイムに住む者のこと。ニーベルンゲンの指環もニブルヘイムに由来する装飾品で、この指環をつけるとその所有者に呪いがかかり、ニブルヘイムに赴くことになってしまうという。



## ネクロマンサー

日本語では屍霊術師。死体となった生き物を、自らの意志で自由に操作する技を使う者のことをいう。レザー・ヴァレスがこのクラスで、彼は死体ばかりかホムンクルスをも操ることができるようだ。



オーディンは「死者たちを地下から呼び覚ましたり」したとも伝えられる。そのため、北欧神話ではオーディンがネクロマンサーとして扱われることもある。ネクロマンサーという言葉自体は北欧神話から生まれたものではない。



## ファープニル

アスガルドの一部である、炎の国ムスベルヘイムに住む巨大な火竜。氷に包まれたヨツンヘイムの門の封印を解除するための宝珠「炎呪の珠」を左手に握っている。



「ヴォルスンガ・サガ」などに描かれる悪竜。もとは人間だったが、呪われた黄金を手にしたことにより姿が竜と化したという。英雄シングルスは、このファープニルを倒して黄金を手に入れ英雄の名を高めた。

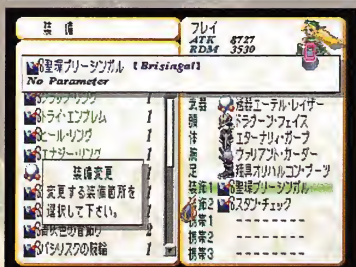


## エインフェリア



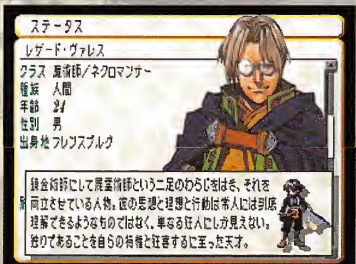
エインフェリアの管理を行なうのはレイ。レナスには、かなり細かい指示が出される。

## 聖環ブリーシંગガル



レイ専用の装飾品。セラフィックゲートでレイをパーティに加えないと見ることができない。

## ネクロマンサー



パーティにレザーを加えれば、彼の詳しいプロフィールを知ることができる。

## ファープニル



## フェンリル

アスガルド丘陵に住む、氷に包まれた魔獣。姿のとおり、氷属性の魔法を使用することができ、歯向かうものは地面から氷の槍を突き立て排除しようとする。伝説の果実、アンブロシアを所持している。



巨大な狼。もとはアースガルドで神々に育てられていたが、あまりに巨大で猛猛に成長したため、決して切れることのない鎖で捕縛された。フェンリルは、捕縛される際にチュールの片手を食いちぎったとされる。



## フェンリル



ゲーム中では、ロキに使役されているフェンリル。凍りついたような身体が印象的だ。

## ユーミルの首



オーディン  
「ユーミルの首が我に告げたのだ。  
世界の終末  
“ラグナロク”が近いことを。」

グラフィックは登場しないので、どのようなものはわからない。オーディンの所有物である。

## 魔剣レヴァンティン



最後の四宝、魔剣レヴァンティンとその腹中に飲み込んだという魔竜、ブラッドヴェイン。

ロキは、レヴァンティンを飲み込んだ竜、ブラッドヴェインをスルトに渡そうとするのだが……。

## ベルセルク

倭国の歌姫の呪歌を聴くとこの状態となり、普段の数倍の力を出すことができる。また、死に対する恐れや、殺戮に対する罪の意識もなくなるという。倭国の兵は、戦の際には必ず歌姫の呪歌を利用し、戦果を上げている。



熊や狼の皮を身にまとい戦う戦士。戦闘中狂気が襲うと、獣のようなうなり声を上げたという。また、ベルセルクはかつてのノルウェーの王の護衛兵として現実に存在し、敵対するものに対して猛威を振るったとも伝えられる。



## 魔剣グラム

人間が創り出したものだが、神の剣に勝るほどの攻撃力を持ち、その刃がこぼれることもないという。しかし、強力な力を発揮する代償に、この剣を使用するものの生命力をも蝕むという文字通りの魔剣。



「ヴォルソング・サガ」の英雄シグムンドが、父の形見である剣の破片から作り出させたといわれる神剣。この剣を鍛えたのは、鍛冶の名手であるレギンである。シグムンドは、この剣を用いて悪竜ファープニルを退治した。



## 魔剣ダインスレイヴ

聖なる属性のものに大きなダメージを与えるため、“神殺し”という異名をもつ強力な剣。エーテルコーティングされているため、破壊されることはない。セラフィックゲートの奥深くに隠されている。



小人によって鍛えられた剣。ひとたび鞘から抜き放つと、人の血を吸わずにはおかない妖剣であると伝えられる。ちなみに小人たちはフレイのグリンブルステイ、オーディンのグングニルなどの製作者でもある。



## ユーミルの首

ヴァン神族の始祖ユーミルの首。ユーミルは、オーディンに殺されたあと、その首を切り落とされ、黄金酒にひたされた。そのため首だけは死ぬことがなくなった。現在は、予言を行なう首としてオーディンの側に置かれている。



北欧神話ではミーミルの首と呼ばれる。ヴァン神族が巨人ミーミルから切り落とした首で、薬草をつけて腐らないようにし、言葉を発するようになる呪文をかけてある。後にオーディンがミーミルの首の所持者となった。



## 魔剣レヴァンティン

世界の平穩を司るという四宝のひとつで、ニヴルヘイムを守護する。魔竜ブラッドヴェインがその腹中に飲みこんだとされる。またレヴァンティンは、所有者の強さによって、使用したときの威力が違うという。



ユグドラシルの頂上に住み、神々の眠りを覚ましたり、悪霊を追い払ったりしている雄鶏ヴィゾフニルを殺すことができる唯一の武器。ロキによって作られ、ニヴルヘイムの門の前で鍛えられた。

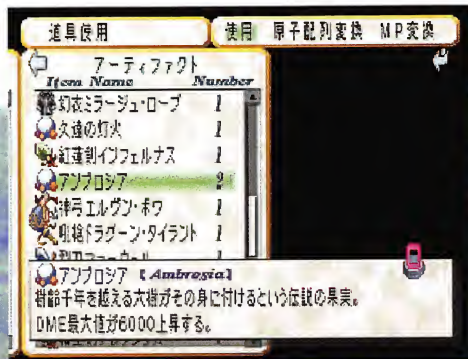


# 北欧神話以外にルーツを持つ単語

単語や登場人物などに、北欧神話の下敷きとなっている『ヴァルキリープロファイル』だが、もちろん北欧神話以外にルーツを持っているキャラクター名や武器名、地名などがある。ここでは、国別にわけて単語のルーツをたどってみよう。

## ギリシア

神話の中でも、もっともポピュラーなのがギリシアの神話だろう。悪魔ではキマイラ、ハルピュイアなどがこの神話に登場する。キマイラは首から上がライオン、胴体が羊、尻尾は蛇という怪物で、口からは火を吐いたという。ハルピュイアは、“掠める女”という意味で、女性の顔をした怪鳥の姿で描かれることが多い。彼女たちの翼は強く、剣を振るっても傷をつけないことすらできないという。他には、アイテムのアンプロシア、ユニコーンの角、ドライアドの樹皮などがギリシア神話から名をもらって登場している。



アンプロシアは、ギリシア神話に描かれた食物、ゼウスなどの神々が、神酒ネクタルとともに食するものであるという。

## 日本

日本に伝わる伝承などからとられた武器、防具などもいくつか登場する。まずは七支刀。刀身の両側に3本ずつ枝刀があり、全部で7つの剣先があることからこう呼ばれる。奈良の石上神宮に納められたと伝えられる、由緒ある剣である。また、正宗も同じく日本の名刀で、鎌倉時代の相州(神奈川県)に住んでいた刀工、正宗が作り上げた日本刀である。キャラクターでは、蘇芳の名前が日本と関係が深い。蘇芳とは、少しくすんだような赤い色のことで、同名の花の色が由来となっている。



血のように赤い鎧をつけた蘇芳。色の蘇芳も、まさにこの鎧のような色のことをいう。

## エジプト

エジプトの伝説、歴史などから引用されている単語はツタンカーム、アメンティなど。ツタンカームは姿形からみて、すこし名が違いますがツタンカーメンが由来だろう。古代エジプトの王ツタンカーメンは、彼の業績や生涯よりも、盗掘されていない墳墓の主だったという理由で名高い。ツタンカーメンが使用していたと思われる装飾品も数多く残されている。また、古代墳墓としてゲームに登場するアメンティとは、エジプトで言う死後の世界のこと。アメンティは、神の国、幻影の国など、4つに分かれているという。



古代墳墓アメンティの内部。エジプトにあるファラオの石像や、壁面によく似たものが墳墓のあちこちに見られる。

## その他の国

各国の伝説、神話などから名づけられ、ゲーム中に登場するものはまだまだある。敵として現れるマンティコアは、インドに住む人を食べる怪物で、身体が獅子、顔が老人、コウモリの羽を持つという。また、ウィル・オ・ウィスプとは、イギリスに伝わる人魂のことで、沼地に人をおびき寄せ、溺れさせたりすることもある。ここに挙げた以外でも、何らかの由来を持つ武器、防具、悪魔、地域名などはまだまだある。書籍、インターネットなどで、独自にルーツを探ってみるのも面白いだろう。



聖書に由来する名前がつけられているのは、魔杖アポカリプス。アポカリプスとは、ヨハネ黙示録を意味する言葉である。

# SOUND INTERVIEW

『ヴァルキリープロファイル』を始め、数々のトライエース作品で音楽を提供する桜庭 統・初芝弘也の作曲家&サウンドプロデューサーのコンビ。今回はそのおふたりに『ヴァルキリー』の制作秘話などの貴重な話をうかがった。『ヴァルキリー』のインタビューを受けるのは初めてということなので、ここでしか知ることのできない情報を見逃さず読んでほしい。



## 桜庭 統

COMPOSER

### PROFILE

## MOTOI SAKURABA

1985年にプログレッシヴロックバンド「deja-vu」のキーボーディストとしてアルバムをリリース。1988年以降はソロになり、以来、ゲーム音楽、ドラマ、アニメなどの音楽、サウンドトラックアルバムの製作などを行なっている。

## 初芝弘也

SOUND PRODUCER

### PROFILE

## HIROYA HATSUSHIBA

『テイルズオブファンタジア』(SFC)のサウンドプログラムを開発後、1995年にトライエースを設立。以後、『スターオーシャン』(SFC)、『スターオーシャン セカンドストーリー』(PS)、『ヴァルキリープロファイル』(PS)など、トライエースのサウンド開発部門を統括している。



### ヴァルキリー開発時の桜庭氏使用機材一覧

#### 【音源】

KURZWEIL/K2000R  
ROLAND/JV1080  
ALESIS/DM5  
KORG/TRINITY V3  
KORG/TR RACK  
KORG/MONO POLY  
YAMAHA/FS1R  
CLAVIA DMI/NORD LEAD  
MOOG/MINI MOOG  
E-MU/ESI4000

#### 【ミキシングコンソール】

YAMAHA-O1V\*2

#### 【シーケンサー】

PC-9801BX2 with COME ON MUSIC  
POWER MAC G3 350 with Digital Performer

#### 【サウンドボード】

MOTU 2408

ゲーム音楽ができるまで

# I THE PROCESS OF WORK

「カッコよくてノリのいい曲、10曲」とかって頼まれるんですよ（笑）。

Q おふたりの仕事の担当は？

初芝 作曲はすべて桜庭さんです。曲を作るという芸術寄りの仕事ですね。僕が担当したのは、桜庭さんが作った曲をメインプログラマーに渡す間の掛け橋のような仕事です。芸術系のデータをプレイステーションでよく聞こえるようにプログラミングする作業です。ちょうど音楽とプログラムの中間のようなものと考えていただければよいと思います。あと、実は僕はサウンドプログラムだけじゃないんですよ。名前はサウンドプロデューサーとして出ていますが、シナリオや他のプログラムもやっています。なんでも屋みたいなもんです（笑）。

Q 具体的にはどのように仕事を進めているのですか？

初芝 まず最初に音色を作るんですよ。とりあえずいい音色をたくさんサンプリングして、それをライブラリとして保存しておきます。桜庭さんには、その音色を使って曲を組み上げてもらっているんです。

桜庭 音色は僕の家で取ったり、初芝君のほうでいいと思うのを取っておいでもらったりしています。で、それらの音を使って曲を作っています。

初芝 桜庭さんから曲データをもらったら、プレイステーション用にコンバートします。プレステの音源に落とすツールがあるんですけど、パソコンで作った音って、市販の音楽機材だといい具合に聞こえてもプレステではいい音が鳴らなかったりするんですよ。その調整も桜庭さんをお願いしたりしています。

桜庭 そういうケースはボリュームや音程や音色を変えたりして対処します。要するに、納品するデータは音色のデータと曲のデータの2種類というわけです。

初芝 最終的に調整した曲データをメインプログラマーに渡して、実際にどう鳴るのかを聴いてみます。

Q 曲のイメージは誰がどのように決めていますか？

初芝 ゲームデザインの則本が曲のイメージを考えます。通常は僕を通して桜庭さんに伝えるんですけど、今回は直接シナリオ担当の則本のほうが連絡をとっています。曲や音のイメージを、言葉で他人に伝えるのはとても難しいんですよ。則本も大変だったようです。どのシーンにどの音楽を使うかっていうのも則本が決めています。

Q 作曲の依頼は、いつもどのような感じでされるのですか？

桜庭 今回一番多かったのは、ノリがよくてカッコイイ系の曲っていうリクエストですね。それだけで何曲あったっけ？

初芝 全部で20曲以上ありましたね。

桜庭 いつも「カッコよくてノリのいい曲、10曲」とかっていう頼まれ方をされるんですよ（笑）。

初芝 ほとんどそんな感じですよ（笑）。

桜庭 『ヴァルキリープロファイル』は世界観が北欧神話っていうのは聞いていたけど、具体的なストーリーとかどういうシーンで使用するのかとか、そういうのは聞いてないですね。大抵の場合、作曲する前に画面写真とかをあらかじめ見せてもらえることもないんです。基本的に毎回ゲーム制作と同時進行なので、まだゲーム画面ができていない段階で曲を作る場合が多いんですけど。

初芝 ダンジョンの曲の場合、「炎をイメージした曲」とか「倭国風ダンジョンの曲」とか、しっかりしたイメージがあるときは、そのようにリクエストしますが、それ以外のダンジョンの曲についてはその場面に一番合った曲を後から当てはめていますね。

桜庭 でも今回の場合、僕は音楽と世界観があまり合っていないと思うんですよ。だって舞台が北欧じゃないですか。だから最初の僕のイメージとしてはわりと静かなものを考えていたんで、カッコイイ系の曲を何曲もリクエストされるとは思わなかったんですよ。作ってからもこれでいいのかな？ と思っていました。



# II MAKING OF VALKYRIE PROFILE

「桜庭さんの場合はほぼヒットするので、ボツは限りなくゼロに近いです」

Q 「ヴァルキリー」の音楽制作にかかった期間はどのくらいですか？

初芝 う〜ん……、ずっと「ヴァルキリー」にかかりきりというわけではなかったのですが、期間っていうのは難しいですね。ヴァルキリーって実は相当前から動いていたプロジェクトなんです。それこそ「スターオーシャン セカンドストーリー」を作っていた頃から。とりあえずサンプルとして何曲か作ってもらったのが3年前くらいなんですけれど、実質作業にかかったのは1年未満ですね。ゲームのイメージが固まるのを待って、ゲーム全体の制作期間でいうと最後の1年未満で一気に作り上げたという感じです。

Q 一番最初に作った曲はどの曲ですか？

桜庭 通常戦闘の曲（「不確認神闘シンドローム」）です。曲が仕上がったのはそれこそもう今から3年くらい前の話です。あと、神界フェイスの曲（「鈴蘭」）も早い段階で作りました。この曲は本当は街の曲として作ったんですけど、当時は本ंनाに暗いストーリーのゲームになるとは思わなかったたので、明るくしすぎて……。結局街では使えなくて神界で使うことになったんです。

Q 未使用曲はありますか？

初芝 ほとんどないですね。通常の作曲家の方だと、例えば100曲作ってそのうち採用となるのは70曲くらいだったりするんですけど、桜庭さんの場合はほぼヒットするので、ボツは限りなくゼロに近いです。2、3曲は未使用のものもあったかもしれませんが、ほぼ作っていただいた全部の曲を使っています。

Q 曲名はどなたがつけたのですか？

初芝 植木っていう名のメインプログラマーがつけてるんですよ。実は「スターオーシャン セカンドストーリー」の時って、サウンドモードはあったんですけど、曲名が出なかったんですよ。そうするとユーザー間でインターネットとかでやり取りする際に、曲の特定に困るんですよ。なので今回は曲名をちゃんとつけてサウンドモードに入れています。

桜庭 本当は曲名って僕がつけなくちゃいけないんですよ。でも僕、毎度のことだけど曲名つけない人だから（笑）。……今回の「ヴァルキリー」の曲名って難しい漢字が多いですよ（笑）。

初芝 自分たちでつけてないので、タイトルだけ見てもどの曲なのかわかんないですよ。

桜庭 ホント、ほとんどわからないね（笑）。

Q お気に入りの曲はありますか？

桜庭 「鈴蘭」とか……。今回はわりと激しい曲調のものを多く作ったんですけど、僕自身は実は静かなメロディのほうが好きなんです。あと、お気に入りというわけではないんですけど、日本料理屋でかかる曲（「不日参上陰と陽」）、あれは異色ですよ。他にもボイス系の音色を使った曲とかもあったね。

初芝 あ、それ、カットしてます（笑）。

桜庭 カットしたの（笑）？ ああ、そういえばそうだ。メモリ足りなくなって入らなかったんですよ。その音色の部分だけ。でもちゃんとアレンジアルバムには入ってると思います。

初芝 ブラムス城の曲（「彼の者の名は、恐怖」）ですね。桜庭さんって毎回のゲームでも何かひとつは

変わった音を入れてますよ。

桜庭 うん、何か入れたらおもしろいかなと思っちゃうから。ガムラン（※1）もそうだね。

Q 「ヴァルキリー」制作中に苦労された点は？

初芝 時間との戦いですね。あと音楽じゃないんですけど、ボイスは大変でした。なにしろ量があるので。

Q 作曲中に何かハプニングはありませんでしたか？

桜庭 ネタになるようなハプニングはないですよ。  
初芝 桜庭さん、警察に捕まったじゃないですか。  
桜庭 ああ、あれね（笑）。右折禁止でね、エニックスから帰る時に2回捕まっちゃったんだよ。  
初芝 でも、そのくらいですね。ハプニングって。

Q ゲーム本編はプレイしました？

桜庭 僕はゲームはやらないので（笑）。  
初芝 僕も自分のゲームはやらないので（笑）。怖くて（笑）。

Q ヴァルキリーの音楽には満足していますか？

桜庭 そうですね。欲をいえばもうちょっと静かな曲を入れたかったんですけど……。  
初芝 ゲームをやるっていうのはある意味芸術の分野になると思うんですよ。だから上を見ればきりが無い。そこがやりがいっていうか、この仕事のおもしろいところなんですけどね。

（※1）ガムラン  
インドネシアの伝統民族楽器。「不日参上陰と陽」で使われている。

## SOUND DATA

この表は「ヴァルキリープロフィール」の全音楽データである。曲順は「ヴァルキリープロフィール オリジナルサウンドトラック」のもので、ゲーム中での使用箇所などが記してある。「SOUND MODE」の項目に書かれた数字は、ゲーム内のサウンドモードにおける曲番を示したものだ。

### <表の見方>

特記事項には、曲調や「オリジナルサウンドトラック」以外の音楽アルバムへの収録状況をマークで記している。マークの意味は右の通り。

- ▲ テンボが早い曲
- ▼ テンボの緩やかな曲
- やや軽快なテンボの曲
- PRG プロダクションミュージック系
- ORC オーケストラ風ミュージック
- ARR アレンジアルバム収録曲
- ボイスミックスアレンジ収録曲

### オリジナルサウンドトラック DISC 1

| 曲番 | 収録曲 | 曲名                           | 主な使用箇所                          | 特記事項    |
|----|-----|------------------------------|---------------------------------|---------|
| 01 | 44  | 聖なる死への叙事詩                    | プロローグイベント                       | ▼ ORC ■ |
| 02 | 56  | Take a flight                | オープニングムービー                      | ▲       |
| 03 | 42  | 不浄なる地へ                       | オープニング スタッフロール                  | ▼ ORC ■ |
| 04 | 43  | Valthalla                    | オープニングイベント                      | ● ORC   |
| 05 | 46  | 群衆へのレクイエム                    | 精神集中時(仲遊イベントあり、もしくは何も発現なしの場合)   | ▲ PRG ■ |
| 06 | 24  | 全ては真実となりて                    | 街(アルリア、カミール、ジェラベルン、ラッセン、コリアンドル) | ▼       |
| 07 | 25  | 繁栄その代償として序奏                  | 街(アルリア)                         | ▼       |
| 08 | 27  | 水と光と風の中で                     | 街(ファラソ)                         | ▼       |
| 09 | 28  | 栄光と繁栄の道へ                     | 街(フンスブルグ)                       | ● ORC ■ |
| 10 | 29  | 人が人ではなくなる時                   | 街(ケルモンフェラン)                     | ● ORC   |
| 11 | 26  | 不日参上陰と陽                      | 南桜飯店(アルリア)                      | ▼       |
| 12 | 50  | Emotional upset              | 仲遊イベント中(危機)                     | ▲ PRG   |
| 13 | 51  | Turn over a new leaf         | ヴァルキリー登場1                       | ▲       |
| 14 | 32  | 不確認神闘シンドローム                  | 戦闘(通常)                          | ▲       |
| 15 | 33  | 轟けし勝利への鼓                     | 戦闘終了                            | ▲       |
| 16 | 45  | 天空の扉                         | フィールド                           | ▲       |
| 17 | 47  | 虚偽の自己認識                      | 精神集中中(ダンジョン発見)                  | ▲       |
| 18 | 9   | 祭壇の底にある楽曲                    | ダンジョン(アルリア山岳遺跡)                 | ▲       |
| 19 | 41  | Confidence in the domination | ボス戦                             | ▲ PRG ■ |
| 20 | 37  | アーティファクト                     | アーティファクト発見                      | ▲       |
| 21 | 7   | 責められぬ想い                      | ダンジョンクリア                        | ▲       |
| 22 | 4   | 古代悠久あまねし幻想                   | ダンジョン(忘却の洞窟)                    | ▲ PRG ■ |
| 23 | 5   | 憂いし Eternal Hydrogen         | ダンジョン(塔の森)                      | ▲ PRG ■ |
| 24 | 6   | 悪魔浄瑠璃すべからく                   | ダンジョン(カラクリ小屋)(ゾル地下地下地)          | ▲ PRG ■ |
| 25 | 19  | 水煙                           | ダンジョン(電音洞窟)                     | ▼       |
| 26 | 3   | まだ見ぬ悪魔に似し顔                   | ダンジョン(サリノノ実験場)                  | ●       |
| 27 | 10  | Hopeless Resolution          | ダンジョン(ネルフソ湿地帯)                  | ▲       |
| 28 | 12  | 魔降臨連鎖断絶                      | ダンジョン(ゴラ教団)                     | ▲ PRG   |
| 29 | 14  | 憎恨の忘却                        | ダンジョン(音岩洞窟)                     | ▲ PRG   |
| 30 | 20  | 彼の者の名は、恐怖                    | ダンジョン(ブラムス城)                    | ▲       |
| 31 | 2   | コンストラクタ、光ありき                 | ダンジョン(鳥撃塔)                      | ▲       |
| 32 | 1   | カオスへの派生                      | ダンジョン(黒黒塔セルヴァ)(奉電殿)             | ▲ PRG ■ |
| 33 | 23  | An Illusion of the brainstem | ダンジョン(ツカカス遺食洞)                  | ▲       |
| 34 | 11  | Hard Chain Reaction          | ダンジョン(レザード・ヴァレスの塔)              | ▲ PRG   |

### オリジナルサウンドトラック DISC 2

| 曲番 | 収録曲 | 曲名                                     | 主な使用箇所                  | 特記事項    |
|----|-----|--|-------------------------|---------|
| 01 | 8   | 一条の闇、一条の光                              | ダンジョン(アークダインの遺跡)        | ▲       |
| 02 | 22  | 急減至極生命力                                | ダンジョン(塔の城塞)             | ▲       |
| 03 | 15  | そして螺旋の終わりに                             | ダンジョン(仁志都市ディバン)         | ▲       |
| 04 | 16  | Rise above the world                   | ダンジョン(仁志都市ディバン)         | ● PRG   |
| 05 | 38  | 殺戮言語永久機関                               | バルバロッサ戦                 | ▲ PRG   |
| 06 | 35  | 否定的な無息風下へ                              | ダンジョン(水中神殿)             | ▲       |
| 07 | 39  | Circulate on a windup doll             | レイス戦                    | ▲       |
| 08 | 13  | 目に映りしものは偽                              | ダンジョン(精霊の森)             | ▲       |
| 09 | 18  | An inscription on a tombstone          | ダンジョン(アメンティ)            | ▲       |
| 10 | 40  | 目覚めし永遠なる魂                              | ダンジョン(天守城)              | ▲       |
| 11 | 17  | 不安定の釣り合い                               | ダンジョン(アリアロッドの迷宮)        | ●       |
| 12 | 21  | 回廊性戦慄カテゴリー                             | ダンジョン(天守城)              | ● PRG ■ |
| 13 | 34  | 表にある魔、裏にある聖                            | J・D・ウォルズ戦               | ▲ PRG ■ |
| 14 | 未収録 | To the last drop of my blood           | ダンジョン(ヨツンハイム宮殿)         | ▲ PRG ■ |
| 15 | 未収録 | 真実の戯言                                  | スルト戦                    | ▲ PRG ■ |
| 16 | 57  | 彼の地へ                                   | 神界フェイス通常(各一部イベント)       | ▼ ORC   |
| 17 | 58  | 空虚なる心                                  | 神界イベント                  | ▼       |
| 18 | 59  | A tense atmosphere                     | 神界イベント                  | ▲       |
| 19 | 60  | A clash of personalities               | 神界イベント(部隊の活躍、ラグナロクほか)   | ●       |
| 20 | 31  | 鈴蘭                                     | 神界イベント                  | ●       |
| 21 | 30  | 明日                                     | 神界イベント                  | ▼       |
| 22 | 48  | 崩れゆくイド                                 | 神界イベント                  | ▼       |
| 23 | 49  | 崩落                                     | 仲遊イベント中                 | ▼ ORC ■ |
| 24 | 53  | Behave Irrationally                    | 仲遊イベント中                 | ▼ ORC ■ |
| 25 | 61  | 心の小片                                   | 記憶覚醒                    | ▼ ORC ■ |
| 26 | 未収録 | The first union                        | ダンジョン(アスガルド丘陵)          | ▼       |
| 27 | 55  | Systematic Enemy                       | ブラッドヴェイン戦               | ▲ PRG   |
| 28 | 54  | 夢魔                                     | フェンリル戦                  | ● PRG   |
| 29 | 未収録 | Break Down                             | ロキ戦イベント(ロキ世界崩壊)         | ▼       |
| 30 | 未収録 | The neverending cycle of reincarnation | ロキ戦イベント(ヴァルキリー世界復興)     | ▼ ORC ■ |
| 31 | 52  | Turn over a new leaf (rhythm ver.)     | ヴァルキリー登場2               | ▲       |
| 32 | 未収録 | The true nature of all                 | ロキ戦                     | ▲ PRG   |
| 33 | 未収録 | 幸せに、なれますように                            | エンディング、スタッフロール          | ▼ ORC ■ |
| 34 | 36  | 虚想と現実の混在                               | 未使用                     | ▲ PRG   |
| 35 | 未収録 | Mission to the deep space              | ダンジョン(セラフィクゲート)         | ▲       |
| 36 | 未収録 | Beast of prey                          | セラフィクゲート内ボス戦(レザード)      | ▲ PRG   |
| 37 | 未収録 | Slither                                | セラフィクゲート内ボス戦(フレイ)       | ▲ PRG   |
| 38 | 未収録 | The Climax of the tower                | セラフィクゲート内ボス戦(ブラムス)      | ▲ PRG   |
| 39 | 未収録 | The incarnation of devil               | セラフィクゲート内ボス戦(ガブリエ・セレスタ) | ▲ PRG   |
| 40 | 未収録 | Mighty blow                            | セラフィクゲート内ボス戦(イセイア・クイン)  | ▲ PRG   |
| 41 | 未収録 | 希望への望望                                 | セラフィクゲートクリア             | ●       |



# III HOW TO COMPOSE

「こねくり回さなくちゃいけないような曲は最初から作り方が間違っているの、いくらいじってもダメなんですよ」

**Q** どのような方法で作曲していますか？

桜庭 すべてシーケンスソフトを使った打ち込みです。ですが、手段は違っても5線譜に書くような感じと変わらないと思います。

**Q** どんな機材を使用していますか？

桜庭 シーケンサーは僕は2種類使っています。すごい古いんですけど、PC98で使う「COME ON MUSIC」ってやつと、あとMacで「Digital Performer」ってソフトを使っています。音源類はいろいろあるんですよ。サンプラーもシンセもアナグシンセも使うし……。(\*使用機材の詳細はP114を参照)

**Q** 1曲にかかる時間はどのくらいですか？

桜庭 平均的には1曲あたり2時間くらいですね。

初芝 速いですよね。

桜庭 ムービーシーンに合わせる曲なんかは、映像や

ストーリー展開を考えて作らなくちゃならないので3時間くらいかかってしまいますけどね。でも通常の場合、ゲーム音楽ってほしいループする曲が多いのでそれほど時間はかからないです。

初芝 「明日までに10曲お願いします」とか、けっこう無茶なお願いを受けたたりすることがあるって言ってましたよね。

桜庭 あんまりそればかりだとねえ(笑)。いくら1曲2時間でできて体力的にも精神的にも限界がきちゃうしね。24時間あれば12曲できるというわけじゃないからさ。

初芝 でもお願いしたらちゃんとできちゃうんですよ。だからつい甘えちゃうんでしょうね。

**Q** どんなふう曲を作っていますか？

桜庭 メロディラインをひとつずつ考えるというわけではなく、全部の音が頭の中に浮かんでくるので

全体で打ち込んでいきます。曲が完成したら、そこからあれこれ手を加えたり、気に入らない箇所を修正したりすることはしないですね。逆にそういうふうになくちゃいけない曲は完全にボツにします。こねくり回さなくちゃいけないような曲は最初から作り方が間違っているの、いくらいじってもダメなんですよ。

**Q** 作曲する際に気を付けていることは？

桜庭 同じゲームの曲ばかり作っているとどうしても曲調が似てきてしまうので避けるようにしてます。あと、ゲーム以外の仕事を間に入れてたりもします。

**Q** 仕事の気分転換法は？

桜庭 寝ます(笑)。



# IV ARTISTS' CAREER

「もう8年くらいのお付き合いになりますね」

**Q** おふたりのお仕事のお付き合いはどのくらいですか？

初芝 けっこう長いですよ。僕がウルフ・チーム(\*2)に入って以来ですからもう8年くらいのお付き合いになりますね。

桜庭 もうそんなになるんだね。

初芝 先に桜庭さんがいて、僕が後から入って会ったんです。

**Q** ゲーム音楽の仕事始めるきっかけは？

初芝 もともとゲームが好きでプログラムの専門学校に行っていたんですよ。音楽も好きだったので、ゲーム音楽っていうのは好きなことを両方活かせる仕事だと思ったんです。

桜庭 僕はウルフ・チームに入ったからです。

初芝 そういえば入ったきっかけって何だったんですか？

桜庭 スタジオミュージシャンじゃ食えなかったから(笑)。定期的に仕事が入ってくるわけじゃなかったんです。

**Q** DTMはどうやって学ばれました？

桜庭 ウルフ・チームに入った時にどうしてもコンピュータを使って作曲しなければならなかったの、その時に覚えました。シーケンスソフトとかその時まで全然使ったことはなかったです。

**Q** 今まで一番大変だったゲームは？

桜庭 かなり古いのでご存知かどうか分らないですけど、メガドライブのゲームで「FZ戦記 アクシス」というのがあったんですよ。僕がちょうどこの仕事をやり始めたばかりで、分からないことが多くて苦労しました。

**Q** 好きな音楽ジャンルは？

桜庭 ファンの方には僕がプログレばかり好きだと思われているんですよ。もちろんプログレも好きですけど、本当はもっとロックっぽい曲の方が好きなんです。U・Kとか。70年代後半に出てきたイギリスのバンドですね。

**Q** オケストラ風の楽曲も多いのですが、クラシックはよく聴きますか？

桜庭 最近あまり聴かないんですけど、小学生の頃からクラシックは聴いてました。でも特に音楽の勉強をしたというわけではなく、すべて我流です。だからオーケストラ楽器を使っている曲なんかは、クラシックをやっている人が聴いたら首をかきあげるかもしれない。

**Q** 桜庭さんはdeja-vu(\*3)解散後、現在もバンド活動をなさってますか？

桜庭 やっていません。時間があればやりたいんですけどね……。最後にやったのは、もう5年くらい前になるのかな。それはdeja-vuとは違うバンドなんですけど。気付いたらもう長いこと経ってるのか(笑)。

(\*2) ウルフ・チーム  
「テイルズオブファンタジア」などを開発したソフトメーカー。ウルフ・チームのスタッフたちが独立して設立したのがトライエースである。

(\*3) deja-vu  
桜庭氏がかつて活動していたプログレバンド。1988年に「Baroque in the Future」をリリース。

サウンドトラック制作話

# V SOUND ALBUMS

「他にないですよ、声優さんの声と音楽と一緒にしようという試みて」

Q アレンジアルバム使用曲は誰が選曲されたのですか？

桜庭 それは僕が決めました。アレンジアルバムはちょっとおとなしめになってます。オリジナルアルバムの方に激しい曲がいっぱい入ってるので、バランスを考えました。

Q アレンジアルバムの聴きどころは？

桜庭 個人的に好きなのは「Valhalla」と、グレゴリオ聖歌が入っている曲（「彼の者の名は、恐怖」）ですね。グレゴリオ聖歌の音は本編では入れられなかったんですが、音楽CDはメモリ考えなくていいのが利点ですね（笑）。

Q ボイスミックスアレンジの聴きどころは？

初芝 これは自信作です。このアルバムは僕が言い出っついで、せっかいいい声優さんを使ってるんだからもっといろいろやってみない手はないなと思ったんです。他にないですよ、声優さんの声と音楽と一緒にしようという試みて。

桜庭 一番おもしろいアルバムなんじゃないかと思えます。これまでのアルバムとはまた全然種類が違うから比べようがないんですけどね。新しく作った曲も2曲くらいあります。曲を聴かせるというよりも、セリフが多くてわりとメッセージ性強いアルバムですね。アレンジアルバムはメロディーのある曲を中心に選んだんですが、これはリズム重視の曲を入れています。

Q では、最後にユーザー&ファンに向けてひと言をお願いします。

桜庭 僕の音楽を聴く人はプログレが好き人が多いと思うんですけど、そういうプログレファンってプログレじゃない曲は最初から聴かないことが多いと思うんですよ。でもジャンルにとらわれないでいるんなら音楽を聴いてほしいですね。プログレファンだけに言えることじゃないんですけど。

初芝 「スターオーシャン3」がんばりますので、よろしく（笑）。

## SOUND ALBUM INFORMATION

### ヴァルキリープロファイル オリジナル・サウンドトラック



発売：ファーストスマイル・エンタテインメント  
販売：ポニーキャニオン  
商品番号：FSCA-10118  
価格：3,500円（税込）  
発売日：2000年2月17日

ゲーム中に使用された全楽曲のほか、未収録曲も含んだアルバム。CD2枚組、全75曲というボリューム満点の内容である。アーティファクト発見時の音など、どんな短い曲でも収録されているので、1曲たりとも聞き逃したくない欲張りなプレイヤーには特におすすめしたい。収録曲の詳細についてはP116を参照のこと。

### ヴァルキリープロファイル アレンジアルバム



発売：ファーストスマイル・エンタテインメント  
販売：ポニーキャニオン  
商品番号：FSCA-10121  
価格：2,800円（税込）  
発売日：2000年3月1日

桜庭氏が選曲し、アレンジを施したアルバム。ゲーム機の音源では表現しきれなかったという、桜庭氏が本当に目指していたヴァルキリーミュージックを聴くことができる。耳に馴染んだテーマが、ゲーム中とはまた雰囲気をはらりと変えてプレイヤーの耳を楽ませてくれることだろう。特に6曲目「彼の者の名は、恐怖」は桜庭氏の自信作。

#### 収録曲

- 01：不浄なる地へ～The neverending cycle of reincarnation
- 02：窮境へのレクイエム～天空の扉
- 03：Hopeless Resolution
- 04：全ては貴首となりて～繁栄その代償そして序奏
- 05：未確認神騎シンドローム
- 06：彼の者の名は、恐怖
- 07：麗なる死への叙事詩
- 08：奈落の底にある証曲
- 09：心の小片
- 10：To the last drop of my blood～回響性戦慄カテドラル
- 11：Valhalla
- 12：幸せに、なれますように。

### ヴァルキリープロファイル ボイスミックスアレンジ



発売：ファーストスマイル・エンタテインメント  
販売：ポニーキャニオン  
商品番号：FSCA-10134  
価格：2,800円（税込）  
発売日：2000年6月21日

初芝氏が胸を張って推薦する、サウンドアルバム第3弾。戦闘やイベントのセリフをDJ風に曲のリズムに乗せたという、声優ファンにも桜庭氏のファンにも、そして「ヴァルキリー」の世界観にハマってしまったファンにも聴き逃せない内容である。6曲目「Booze on a moonlight night」と14曲目「Bloody panic」は書き下ろし。

#### 収録曲

- 01：窮境へのレクイエム～否定的な無常篇下へ
- 02：古代悠久あまねし幻想～空虚なる心
- 03：靡れゆくイド
- 04：不浄なる地へ
- 05：カオスへの派生
- 06：Booze on a moonlight night
- 07：The first unison
- 08：Confidence in the domination
- 09：表にある真、裏にある愛
- 10：Circulate on a windup doll
- 11：真実の戯言
- 12：悪魔浄魂すべからず
- 13：薄霧
- 14：Bloody panic
- 15：光栄と繁栄の道へ

# MOTOI SAKURABA *Discography*

## 桜庭統 *ディスコグラフィ*

数多くのゲームミュージックを制作する桜庭統の活躍の場は広く、簡単にその全貌を伝えることなど不可能だ。しかし、ゲームミュージックを中心に、比較的CDを入手しやすいものを紹介することでその手がかりを伝えよう。なお、最近ではテレビアニメ『幻想魔伝 最遊記』の音楽も担当しているので、サントラ情報には要注目だ。

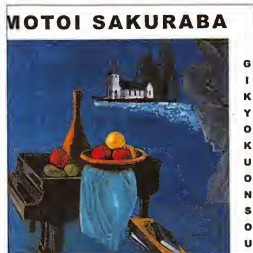
### 主要CDリスト

- 2000.06 VALKYRIE PROFILE: VOICE MIX ARRANGE (first smile entertainment)
- 2000.03 SOUNDTRACK: TALES OF DESTINY (ムービック)
- 2000.03 VALKYRIE PROFILE: ARRANGE ALBUM (first smile entertainment)
- 2000.02 VALKYRIE PROFILE: ORIGINAL SOUNDTRACK (first smile entertainment)
- 1999.05 TALES OF PHANTASIA: ORIGINAL SOUNDTRACK Complete Version (ビクターエンタテインメント)
- 1998.11 STAR OCEAN -THE SECOND STORY-: ARRANGE ALBUM (first smile entertainment)
- 1998.11 STAR OCEAN -THE SECOND STORY-: ORIGINAL SOUNDTRACK (first smile entertainment)
- 1998.11 SHINING FORCE III: ORIGINAL SOUNDTRACK (東芝EMI)
- 1998.06 サイバー美少女テロメア オリジナル・サウンドトラック (cutting edge)
- 1996.12 SHINING THE HOLY ARK: ORIGINAL SOUNDTRACK (ダブルオー)
- 1996.11 STAR OCEAN: PERFECT SOUND COLLECTION (ソニー)
- 1996.05 BEYOND THE BEYOND～遥かなるカネーンへ～ (アンティノス)
- 1990.12 グラナダ (東芝EMI)
- 1990.12 FZ戦記アクシス (東芝EMI)
- 1990 戯曲音創/桜庭統 (Made in Japan)
- 1988.09 BAROQUE IN THE FUTURE/DEJA-VU (Made in Japan)



BAROQUE IN THE FUTURE  
DEJA-VU

Musea・FGBG 4301.AR  
©TRIAD RECORDS 1988  
©MUSEA 1998



戯曲音創  
桜庭 統

Musea・FGBG 4301.AR  
©1990 Made In Japan Records  
©1999 MUSEA



SHINING FORCE III

東芝EMI  
YOUNEX・TYCV-10003  
¥2,718  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998



千年王国III 騎士ヴァニーナイト

キング/スターチャイルド  
KICA 478  
¥2,913  
©1999 テレビ朝日/ケイエスエス/レイアップ



STAR OCEAN  
THE SECOND STORY

first smile entertainment  
FSCA-10063  
¥3,398  
©1998 tri-Ace Inc. LINKS. Minato Kojo. ENIX.

### BAROQUE IN THE FUTURE/DEJA-VU

桜庭統を中心に、ベースとドラムスという3人で編成されたバンド。ベーシストがヴォーカルを兼任するそのメンバー構成から、エマーソン・レイク&パーマー(EL&P)をイメージされやすいが、それも間違いではない。ハード・ロック的ですらある激しいドラムに縦横無尽に絡まるキーボードは、確かにEL&Pとも共通する音像を持っている。現在日本盤の入手は困難だが、フランスのMuseaというレーベルから発売された輸入盤はプログレッシヴ・ロックを数多く扱うCD屋などで手に入れることができる。DEJA-VUはこのアルバム発表後解散したが、89年にメンバーを変え一時的に再結成し、フランスのアートルというバンドの来日時にライブを行っている。再結成ではダブルキーボードの4人編成となっており、Musea版CDにはこの時のライブがボーナス・トラックとして収録されている。

### 戯曲音創/桜庭 統

DEJA-VU解散後に作られたソロアルバム。このアルバム以降ゲームミュージック・アルバムでもともに活動している下田武男との初コラボレーション・アルバムとなる。また、ベースで参加している井下憲は一時的に再結成されたDEJA-VUにも参加している。[BAROQUE IN THE FUTURE]同様日本盤は入手困難だが、やはりMuseaから発売されている輸入盤は入手可能。4曲めのクラシカルな曲調のピアノソロ「Motion」や、緩急激しい7曲めの「Scrap And Build」などは特に聴きどころで、DEJA-VUと違い全編インストゥルメンタルなのでゲームミュージックから桜庭作品に惹かれた人にはルーツとしてお勧めしたい作品。

### FZ戦記アクシス

### グラナダ

ウルフ・チームというゲーム制作集団との協同作業は長く、サウンドトラックCDも他にいくつか発売されている。ただし、現在はこのCDも入手は非常に困難で、特に「グラナダ」は桜庭統のゲームミュージック初期作品の中でもいまだ高い人気があるがなかなか聴くことのできる機会が少ないのが残念だ。

### BEYOND THE BEYOND

### SHINING THE HOLY ARK

### SHINING FORCE III

ロック愛好家で、プログレッシヴ・ロック好きとしても有名な高橋宏之&秀五兄弟によるゲーム制作会社「キャメロット」によるゲームに作曲家として桜庭統も参加している。それぞれサウンドトラック盤も発売されたが、「シャイニング・フォースIII」以外は入手は難しい。サウンドトラック3枚にはそれぞれドラムスに下田武男が参加。「BEYOND THE BEYOND」には難波宏之もゲスト参加している。プログレ好きのゲーム制作者とのコラボレーションということもあり、3枚ともいわゆる「シンフォニック・ロック」と呼ばれるプログレの中でも特に愛好者の多い様式を主とした曲が多く、プログレ・ファンの間でも評価が高い。

### サイバー美少女テロメア

### 千年王国III 騎士ヴァニーナイト

テレビ朝日の「ウィークエンドドラマ」の音楽を担当していることについては、熱心なファンでなければ気づかないことも多いのではないだろうか。上記2作品はサウンドトラックCDも発売されているが、「お天気お姉さん」('97/1~2)「同2」('97/2~3)、「透明少女アア」('98/2~3)、「プリティモーンキー」('98/7~8)、「六本木キャバクラ天使」('99/1~3)も桜庭統が音楽を担当している。傑作集という形でもCD化されなにかと思わずにはられない。

### TALES OF PHANTASIA

ウルフ・チームのスタッフが制作したスーパーファミコン版(発売はナムコ)に、やはり作曲家として参加。スタッフはその後トライエースとして「スターオーシャン」などを制作することになるが、作曲参加は引き続き行われており、発売の待たれる「テイルズオブエターニア」でも桜庭サウンドが楽しめるはず。ただし、関連作すべてに携わっているわけではない。

### STAR OCEAN

### STAR OCEAN THE SECOND STORY

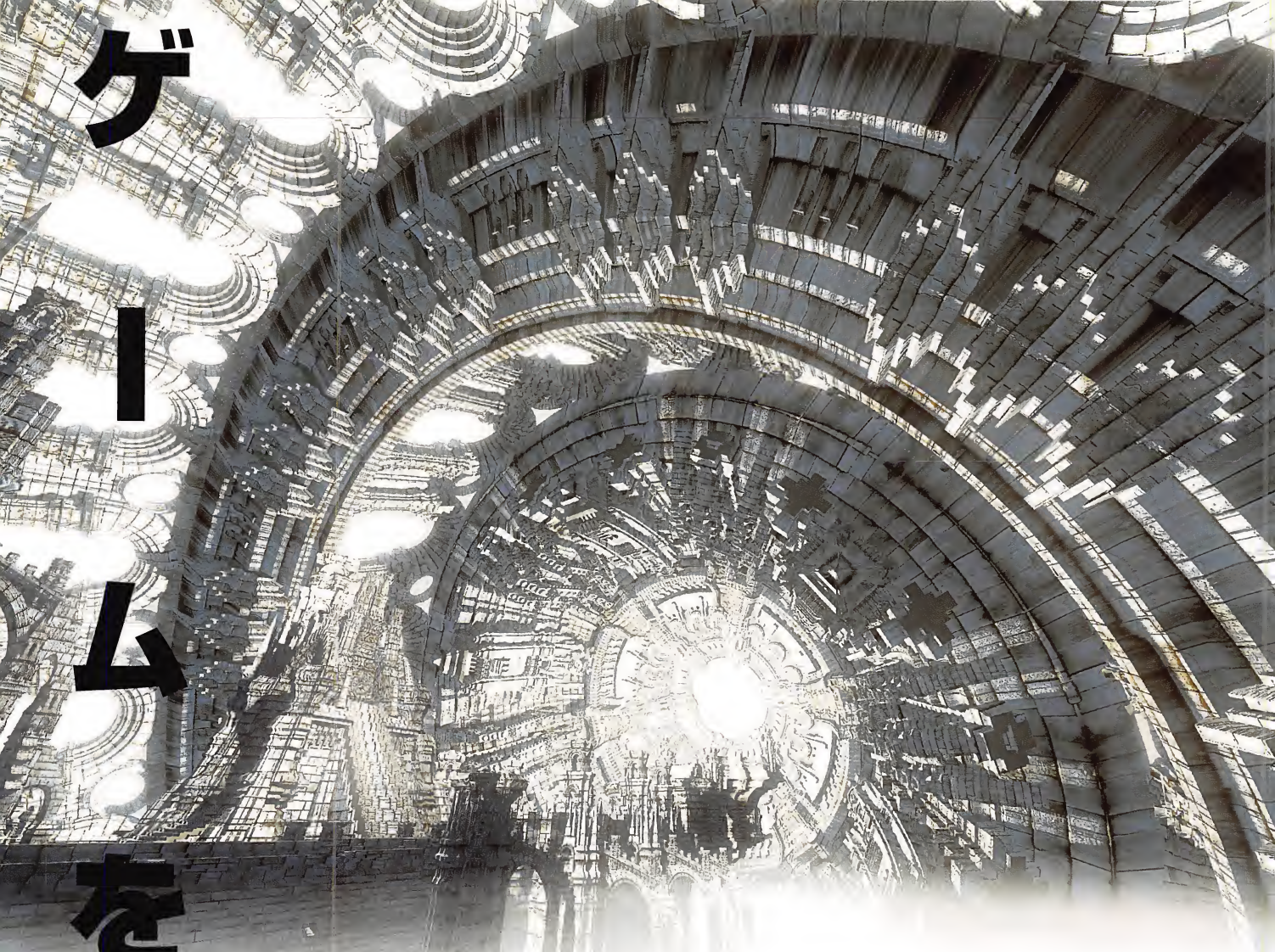
### VALKYRIE PROFILE

ウルフ・チームからトライエースへと変わっても続いてきた協同作業が続く、そのひとつの頂点となるのが、まさしく「ヴァルキリープロファイル」の作曲だったといえる。「スターオーシャン」を通じてゲームミュージックとして物語を演出する役割を持ちながら、ある種コンセプトualな面を持ち、なお幅広い音楽性を体現してきた桜庭統の音楽世界。やもすれば元DEJA-VUという肩書きに「プログレッシヴ」という冠が乗せられがちではあったが、ゲームミュージックというジャンルの中で純粋に音楽的な「良さ」を追求していった結果が、現在の桜庭ミュージックではないだろうか。いわゆる「プログレッシヴ」な音楽として「シンフォニック」なものだけにこだわらず、ゲームを盛り上げる役割をきちんと果たした上でCD単体としても楽しめる「音楽」を創造し続けている。ゲームボーイ版「ブルースフィア」でもまたその成果は聞くことのできるはずなので、期待したい。あと、3枚ともいわゆる「シンフォニック・ロック」と呼ばれるプログレの中でも特に愛好者の多い様式を主とした曲が多く、プログレ・ファンの間でも評価が高い。

※ 敬称は略させていただきます。  
※ 価格は税別価格です。  
※ CDは品切れ、あるいは廃盤になっていることがあります。

# ゲ ー ム を

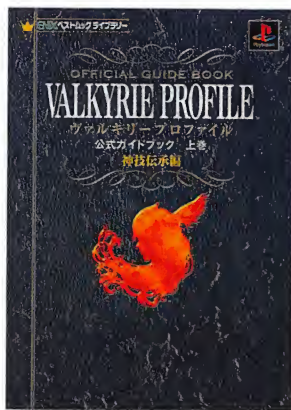
# 極 め る



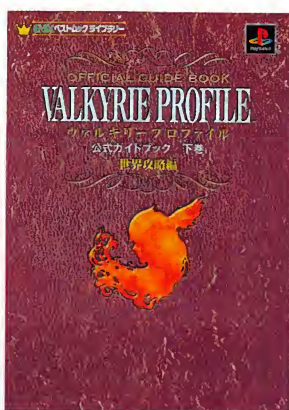
現在、ヴァルキリープロファイルの攻略本が4社から発行されている。これはゲームとしても多い方だろう。ストーリー性の強いゲームだけに解釈や切り口が異なっていて面白い。

## ヴァルキリープロファイル 公式ガイドブック

上巻 神技伝承編



下巻 世界攻略編



上巻 神技伝承編

ゲーム発売からもっとも早い時期に発行された攻略本。まだエンディングを見ていないユーザーを配慮してか、ゲームの基本的なシステム紹介などが中心。ビジュアルをふんだんに使ってデータをわかりやすく見せている。下巻につながる基礎知識編という扱いのようだ。

下巻 世界攻略編

下巻は全ステージ攻略が掲載されている。ページ数も上巻よりやや厚め。やはり画面写真が多めの構成。各キャラクターの成長率が紹介されており、戦闘システムの解析に力を入れている印象だ。決め技も連続写真で詳しく紹介されている。神界イベントも全掲載。

DATA

ヴァルキリープロファイル 公式ガイドブック  
エニックス刊 上下巻とも定価1236円(税別)

(上巻 神技伝承編・176ページ)  
企画・制作/(株)エニックス 編集・構成/(株)不知火プロ デザイン/(株)DNPメディアクリエイト マップイラスト/中村淳一 他  
第1刷発行/2000年2月9日

(下巻 世界攻略編・240ページ)  
企画・制作/(株)エニックス 編集・構成/(株)レッカ社 デザイン/(株)DNPメディアクリエイト 他  
第1刷発行/2000年3月9日

## ヴァルキリープロファイル 完全攻略ガイド



マップ攻略が中心の、オーソドックスな完全攻略本。マップに攻略ポイントをつけ、写真を交えて詳しく説明している。この本もゲーム発売から比較的早い時期に発売されており、セラフィックゲートの攻略情報は掲載されていない。今まさにゲームを遊んでいる人が困った時に読めるように、という配慮で作られた印象だ。対象年齢は他社本と比較するとやや低め。キャラクター別のストーリーやイベントも詳しく紹介されている。

DATA

ヴァルキリープロファイル 完全攻略ガイド(146ページ)  
講談社刊 1200円(税別)  
構成/(有)ヴァリス  
デザイン・DTP制作/TOPPAN DTP STUDIO TANC  
第1刷発行/2000年1月22日

## ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド



ページは分厚く、内容も濃い。これでもかというほどデータが詰め込まれていて、他と比べて文字は小さめ。基本システムの紹介はさわりだけなので、一度クリアして、2度目にゲームをプレイする人向けの構成なのかもしれない。人物イベントも特別に紹介はしていない。マップ攻略はチャートを入れてわかりやすく見せている。この本は開発スタッフインタビューを唯一行なっている。ゲームで語られなかったキャラクター設定も詳しい。

DATA

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド(336ページ)  
エンターブレイン刊 1200円(税別)  
企画構成・執筆/(有)チョップ  
編集/ファミ通書籍編集部  
デザイン監修・装丁/ファミ通書籍編集部  
協力/(株)トライエース  
監修/(株)エニックス 他  
第1刷発行/2000年3月4日

## ヴァルキリープロファイル ザ・コンプリート



この本のすごいところは、マップがすべて画面写真ということだ。イラストだとピンときづらい複雑な地形も、写真ならば見比べながらプレイできる。遅い時期に発売されているが、こちらは攻略中心の構成。仲間獲得イベントではどの人物が遺品を持っているかの情報も紹介されている。他の本ではあまり見向きもされていなかった人物特性もぼつちり掲載。案外、こういう細かい部分がファンは気になるものだったりする。しかもこの価格は安い。

DATA

ヴァルキリープロファイル ザ・コンプリート(176ページ)  
メディアワークス刊 950円(税別)  
企画構成/電撃PlayStation編集部  
編集/電撃攻略王編集部、(有)murmur's GROUP  
執筆/(有)murmur's GROUP  
デザイン/GETTARANDICCA 他  
第1刷発行/2000年3月10日

# Column

## 攻略本活用マニュアル

左に紹介したように、一口に攻略本といっても多数の出版社から出ているとなると、どこのを買ったらいいのか迷うものである。最近では攻略本を買う読者も好きなブランドというのできつつあるようだが。一般論を言えば、詳しい本ほど発売日が遅い。ゲーム発売日と同時に最終攻略本を入手、というのはかなり珍しいケースなのだ。だから普通は最新攻略本を買って、自分で一度クリアしてから改めて詳しい攻略本を買うというのがおおよその読者のパターンだろう。ゲームの攻略情報は書籍以外にも以下のメディアで紹介されている。ここでは攻略情報のメリット、デメリットを紹介しよう。

### ネット情報

ナマの攻略情報としては最速。ゲームメーカーの公式ページではあからさまなネタバレは控えているが、投稿ページには「メーカーの人？」と尋ねなくなるくらいに詳細な情報が発見できる。ただ、サイトが盛んなのは人気ゲームであることが多く、数年前のゲームとなるとサイトすらないことも。また、情報は確かに早いけど信憑性となるとやや疑問が残る。

### ゲーム雑誌

発売前から紹介記事が載り、ゲーム発売と同時に攻略情報が紹介されるのはうれしい。一冊数百円というのも魅力だ。序盤でつまずいた場所だけ教えてほしい、あとは余計なことは知りたくないという人向き。ただこれまた年月の経ったゲーム情報は最新情報に押され気味。記事に取り上げられずらしい悲しいゲームも確かにある。

### 攻略本

大別してゲーム発売とほぼ同時期に出る最速攻略本、詳細攻略本、ファンブックに分類される。詳細情報は上記のものより若干遅れるが、ひとつのゲームを最後まで攻略しており、データ量は豊富。自分のペースでプレイできるのが強みといえる。また、過去のゲームやあまり話題にならなかったゲームもたいがい攻略本は出ており、書店にない場合は注文もできる。読み物として純粋に面白い本も多い。

# ひも たりと たい ヴァ ル キ リ ー の 世 界 に

ゲームだけでは物足りない!! そんな自称ヴァルキリー・ラヴに捧げる関連書籍の数々。作家陣のセンセイ方も怖いくらいヴァルキリー・ラヴ。ゲームでは決して見せない、あの人たちのあんなシーン、見てみたいでしょ?

## ゲームドラマCDコレクション① ヴァルキリープロファイル 愛執のエインフェリア



### エインフェリアたちのドラマ

ドラマCD用のオリジナルストーリー。各キャラクターたちがエインフェリアになるまでのいきさつをドラマ仕立てでつづっている。今回はアリュージェ、ジェラード、ラウリィ、ベリナスが主人公だ。声の出演もゲームと同じで違和感を感じられない。またオリジナルストーリーではあるが、それぞれのキャラクターの性格描写は忠実に再現されており、ゲームのシーンと重なる部分も強い。

**CAST** ヴァルキリー/冬馬由美  
アリュージェ/東地宏樹  
ジェラード/荒木香恵  
ラウリィ/阪口大助  
ベリナス/中田和宏  
阿沙加/井上喜久子  
ベリナスの妻/高乃 麗  
ミアア・娘/折笠 愛  
ロイ/岩永哲哉  
ベリナスの父・ヴァンパイア/仲野 裕  
エルダーヴァンパイア・モンスター/千葉進歩  
マリア/岡本嘉子

### CDブック名ゼリフ集

ベリナスの妻「ドロボウ猫! このふしだらな小娘が!」

ベリナスの妻が生きていたころのエピソードから。CDドラマでの正妻による阿沙加いじめが壮絶だ。死後も亡霊として阿沙加の前に現れる。ベリナスがさりげなく阿沙加にプロポーズするシーンも。

ロイ「僕と一緒にいるのが嫌だったんだろ、薄情だな」

エルダーヴァンパイアによって作られた幻覚の中で弟、ロイにこう言われたアリュージェ。ロイの言葉はアリュージェの泣き所をついた。アリュージェの弟へ対する愛情とすれ違う気持ちへの苛立ちが、幻影を作り出したのだ。

ラウリィ「本当にそうでしょうか、僕は生きている人を忘れることが、正しいことだとは思いません」

過去を忘れることが残してきた者への思いやりだと言うアリュージェに反論するラウリィとジェラード。ラウリィはミアアを、ジェラードは父親との想い出を大切にしていた。

ジェラード「思い出が人を遅くする……」

確かに自分は思い上がっていた。だが、過去を反省しなければ今の自分はなかった。ベリナスを見て、ジェラードはそう気づくのだ。

**DATA**

ゲームドラマCDコレクション①  
ヴァルキリープロファイル 愛執のエインフェリア  
エニックス 2667円(税別)

# コミックアンソロジー

## エニックス スーパーコミック劇場 VOL.22 ヴァルキリープロファイル 第一集



### お笑いシリーズのコミックアンソロジー

1編につき10ページ前後のヴァルキリー短編マンガを収録。シリアス調の物語あり、完全なパロディありでバラエティ豊かだ。アリュージェやジェイクリーナスなどのゲーム前半登場のキャラクターの話が多い。ジェイクの人物特性「ジミ系」とは、やはりネタとしか思えない。

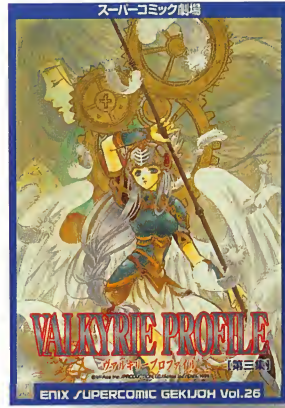
## エニックス スーパーコミック劇場 VOL.24 ヴァルキリープロファイル 第二集



### 作家陣がさらに増え好評のアンソロジー第2弾

前巻の主だった作家陣の他に新進気鋭の作家も加わり、より華やかな顔ぶれとなっているアンソロジーの第2集。今回はどちらかというとコミカルな作品の比重が多く、全体的に明るいムードだ。コミックの終わりに作者からの挨拶ページがまたコミカルで微笑みを誘う。

## エニックス スーパーコミック劇場 VOL.26 ヴァルキリープロファイル 第三集



### 絶好調のコミックアンソロジー 人気も続々登場

読者やVPファンの声を反映してか、人気が高いとされるキャラクターが続々登場する。この時期になるとストーリー後期に仲間になるエインフェリアも多数出てくる。ゲームでは真面目なキャラクターがオチャメに描かれていたり、作者たちの思い入れも存分に堪能できる作品集だ。

**DATA**

エニックス スーパーコミック劇場VOL.22  
ヴァルキリープロファイル 第一集  
エニックス刊 762円(税別)

作家陣(敬称略)/八坂麻美子・岩佐あきらこ・佐伯弥四郎・林ふみの・水谷悠珠・加藤克匡・玉龍・立川陽之介・酒乃乃・河内和泉

表紙イラスト/川添真理子

**DATA**

エニックス スーパーコミック劇場VOL.24  
ヴァルキリープロファイル 第二集  
エニックス刊 762円(税別)

作家陣(敬称略)/魔神ぐり子・佐伯弥四郎・林ふみの・水谷悠珠・曾我あきお・きたうみつな・吉崎あまね・竜崎らみゆー・酒乃乃・玉龍・神田晶・綾乃ゆうこ・水雲なぎ・タカハシユリ・光原明・岩間淳子・たかと翔  
表紙イラスト/木下さくら

**DATA**

エニックス スーパーコミック劇場VOL.26  
ヴァルキリープロファイル 第三集  
エニックス刊 762円(税別)

作家陣(敬称略)/岩佐あきらこ・林ふみの・水谷悠珠・玉龍・酒乃乃・美樹本るを・宮須セリ・結城勇魚・悟空ハヤト・水雲なぎ・彩木総音・小杉蘭・岩間淳子・勇左野・こもわた蓮華・夕月猫

表紙イラスト/あづみ冬留

# 4コマ劇場

## ヴァルキリープロフィール 4コママンガ劇場



思いっきり笑い!  
作家陣入魂のギャグ集  
基本姿勢は他のシリーズ同様「お笑い」であるが、ゲーム内の特別な名称などには欄外に注釈されていて、プレイ中はなかなか気づく余裕のなかった豆知識も含まれている。作家陣も彩り豊かで、それぞれ作者によって同じ人物でもとらえ方がまったく違うことがうまく対比されていてユニークな構成になっている。

DATA

ヴァルキリープロフィール 4コママンガ劇場  
エニックス刊 571円(税別)

作家陣(敬称略)/結城まさのへ・智・白鳥ハト・神崎りゅう子・天空宇宙流・野原すずかけ・藤田佳子・風峰ゆいな・かずき伊緒・武藤牙・岬下部せすな・川崎ゆうり・後藤麻衣・ナイダウル内田・ちるみる・木下さくら

表紙イラスト/木下さくら

## ヴァルキリープロフィール 4コママンガ劇場②



ここまで遊ばれるのは  
愛されればこそ  
ディフォルメされたキャラクターたちの「このキャラクターならば、この状況ではこんなことをしそうだ」という作者の想像が、読者にも「ああ、わかるわかる」とうなずけ、思わずニヤリとする。大シリアスな、本来のゲームのイメージにとらわれ過ぎることなく、作者の味が良く出ている作品集だ。

DATA

ヴァルキリープロフィール 4コママンガ劇場②  
エニックス刊 571円(税別)

作家陣(敬称略)/野原すずかけ・白鳥ハト・結城まさのへ・あずき・まめお・神田達志・後藤麻衣・かずき伊緒・川崎ゆうり・智・天空宇宙流・風峰ゆいな・ながわはてな・岬下部せすな・藤野ゆきお・藤田佳子・岩佐あきらこ・けやきひろし・坂本太郎・神崎りゅう子  
表紙イラスト/土方悠

# Column

連載コミック、小説、これからも続々登場予定  
ヴァルキリー関連書籍

### 少年ガンガン連載・ヴァルキリープロフィール

月刊少年ガンガン(毎月12日発売・エニックス刊)に2001年1月まで連載していた土方 悠氏のコミック(写真左)。現在、1・2巻が刊行されている(2巻で完結)。土方 悠氏は上の4コママンガ劇場②のカバーイラストも描いている。ゲームとは異なるエピソードも含まれている。

### 小説・ヴァルキリープロフィール

エニックス、角川春樹事務所の2社から上下巻で小説が刊行。エニックスでノベライズを担当したのは梅村 崇氏、表紙イラストは上下巻ともコミックを担当した土方 悠氏だ。一方、角川春樹事務所のノベライズ担当は五代ゆう氏。上巻の表紙・口絵を吉成 鋼氏が、下巻を吉成 曜氏が担当している。なお、角川春樹事務所の小説は、同社のホームページ(<http://www.kadokawaharuki.co.jp>)からも購入可能だ。





# 総合人物ランキング発表



## 1位 レザード・ヴァレス

まあ当然の結果でしょう。私のヴァルキュリアを想う真摯な態度が皆さんのハートを掴んだのでしょう。人は恋するとキレイになるようですし。

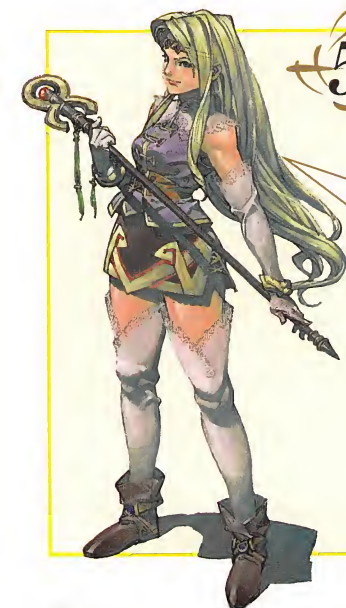
恋をしたレザードさんが果たしてキレイかどうかは別として……じゅ、受賞おめでとうございます。それにしてもメガネ、インパクトありますね。私などはレザードさんの人気のヒミツはメガネだと思っていたのですが。知的で冷酷な男性ってなぜか女性に人気があるみたいです。



## 3位 夢瑠

エヘッ。私、人気あるんだ、うれしいな。私けっこう人見知りだから人気者ってあんまりピンとこないや。なんかくすぐったいね、アリガト。

けなげで明るいところが人気のヒミツなんでしょうね。性格的には割とどこにでもいる感じのお嬢さんなので親しみが湧きやすいのが夢瑠さん。人間の姿のときはキュートだけど、人魚になるとたんに色っぽくなりますね。かわいいからつい、からかいたくなるんですよ。



## 5位 メルティーナ

ちょっとおー、なんでヘンタイのレザードが1位でアタシが5位なのよ。みんなあの男に騙されてるわ！ でもまあ、一応お礼は言っておくわね。

大勢の登場人物の中で5位だったらいたしたもんですよ、メルティーナさん。どうも魔術師勢に人気集中しているようですが。知性と美貌を兼ね備えた女性って普通は同性からあんまり好かれないうんですけどね。メルティーナさんは女性ファンも多い。結構頼れる人ですし姉御肌ですよ。



## 2位 ヴァルキリー

人気ランキングとは。そなたらの世界は平和なのだな。私としてはどのエインフェリアも魅力ある人物であることにはかわりはないのだが。

自分が選ばれてしまってランクインしなかった仲間に申し分けなさそうなヴァルキリーさん。主人公だから人気があって当然ですとも！ ルシオさんの一件でオンナっぷりも上がりましたしね。あんな風に一途に愛される男性は幸せってもんですヨ。ちょっとクールなところも人気です。



## 4位 カシエル

まいど!! 全国数千万の女性たちの恋人、カシエルで一す。いやー、まいっちゃんあ人気者かあ、やっぱ見てる人は見てるよな。サンキュー!

夢瑠さん同様、明るさが人気のカシエルさん。この方、悩みなさそうですよ。ホントのところはどうかわかりませんが。いや、まったくいい根性していらっしやる。たぶん嫌なことがあってもあまり気にしないタイプなんじゃないでしょうか。精神的に強いですね。そこが魅力なのかも。

### 総評

おおむね、雑誌などでやっているランキングの順位と同じようですね。私としてはバドラック(セリフが最高!)とガノッサ(声がセクシー)にぜひランクインしてほしかったんですが。あとロレンタね。厳格な人なのに杖浮かせてオチャメじゃないですか。ランク外ですがアリュージェ、ジェラード、ジェイクリーナスも人気がありますね。他の人もいい味出しているんですが、仲間になった時期が遅い人はちょっと損をしている感じです。

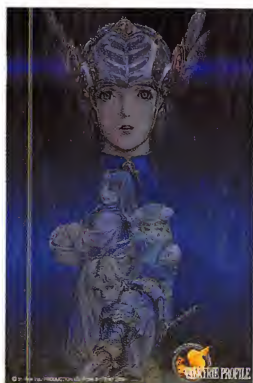
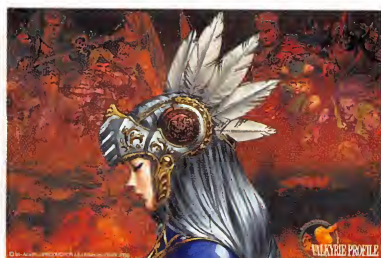
# ヴァルキリーグッズ



# コレクション

ある時は観賞用、ある時は贈り物に。ヴァルキリーグッズは実はこんなにたくさんあったのだ。イベント用のレアグッズとして、ここにあげた他にマウスパッドやアクセサリ類も出ている。

## ポストカード



4枚セットで発売中のポストカード。ゲーム雑誌等の通販や、ゲームショップで購入できる。イラストはヴァルキリーを中心に背景をエインフェリアたちで飾った構成が中心だ。表側にもヴァルキリーのイラストが。

DATA

ポストカード (4枚組)  
580円 (税別)  
エニックス  
問い合わせ03-5352-6442 (トイホビー企画部)

## テレフォンカード&ピンズ



豪華なケースに入ったテレフォンカードは全3種類。プラチナの図柄のテレフォンカードはオリジナルピンズとセットになっている。また、ヴァルキリー、メルティーナ、フレイ他をかたどったピンズも単品で販売されている。購入は他と同じく雑誌広告の通販またはゲームショップで。

DATA

テレフォンカード(シリアル入り・50度数)全3種  
各2,000円(税別)  
エニックス 問い合わせ03-5352-6442(トイホビー企画部)  
ピンズ 全4種 各580円(税別)  
エニックス 問い合わせ03-5352-6442(トイホビー企画部)  
テレカ&ピンズセット(シリアル入り・50度数)  
2,200円(税別)  
エンターブレイン 問い合わせ03-5433-7168(営業局)

## タペストリー



けっこう大ぶりなサイズのタペストリー。布製なので紙のようにヨレたりしない。ただ汚れやホコリに弱いので、貼りっぱなしには注意。雑誌の通販やゲームショップにて購入できる。

DATA

タペストリー (60cm×90cm)  
2,500円(税別)  
エニックス  
問い合わせ03-5352-6442  
(トイホビー企画部)

## アクセサリ



写真で紹介している4点以外にもヴァルキリーの羽飾りをかたどったネックレス(チェーン部分は革製)がある。デザインはけっこう本格的な作り。シンプルな形なので男女ともに使用可能だ。さりげなく身につけてみてはいかが？

DATA

シルバーリング(13号 17号 21号) 12,600円(税込)  
シルバーブレスレット 23,100円(税込)  
メタルストラップ 1,575円(税込)  
メタルペンダント 2,520円(税込)

## カードゲーム

現在は右のセット以外にVol.2も発売されている。Vol.2には描き下ろしイラストや新カードもあり、ゲームをより戦略的に遊ぶことができる。ゲームショップ、カードショップ、玩具店にて購入。なお、遊び方は次項を参照。



DATA

カードゲーム スターターBOX 1,800円(税別) エニックス 問い合わせ03-5352-6442(トイホビー企画部)  
カードゲーム ブースターパック 350円(税別) エニックス 問い合わせ03-5352-6442(トイホビー企画部)  
カードゲームVol.2 ブースターパック 350円(税別) エニックス 問い合わせ03-5352-6442(トイホビー企画部)

# トレーディングカードコレクション

集めて楽しい、遊んで楽しいヴァルキリープロファイルのトレーディングカード。ルールは比較的覚えやすい。勝利のポイントはスペシャルカードをうまく使うことだ。

## 遊び方

プレイ人数は2~4人。各プレイヤーはスターパックに入っているモンスターカードに対して、それぞれデッキを組んだキャラクター(決め技カード含む)カードで攻撃する。モンスターカードに記されたポジションマークと同じマークのキャラクターカードを全員で出し合い、モンスターを倒す。各プレイヤーで最も高い攻撃を与えた人からマテリアライズポイント(MP)を獲得していき、最後に一番多くMPを貯めた人が勝利となる。

ひとりが使えるキャラクターカードは40枚。また手札は上の5枚のみとし、その5枚を使い切ると1ターンが終了となる。同じマークが出なかった場合はプレイヤー交代となり、そのターンは行動できない。すべての手札にマークがない時や、カードを変えたい時は1枚だけチャージすることもできる。戦闘終了後は手札を捨て、新たに5枚手札をとる。

## お宝カードをゲット!

東京ゲームショウで配られたプラチナのカード、あくまでもプレゼント用なのでゲームには使用できない。ちなみにスターセットにも初回限定でオウディンのキャラクター紹介カードが入っている。



こちらも東京ゲームショウで配られたレアのカード。仲間にならな  
いフレアの全身イラストは希少価値が高い。

## カードの種類

### キャラクターカード

いわゆるキラの決め技カードもキャラクターカードに含まれる。エインフェリアのカード以外にロキのカードもあり、ロキのキラは2種類もある。うち、1枚は相当レアでなかなか入手できない。他のキラは比較的手に入れやすいようだ。手札が同じキャラクターで4枚以上あると奥義を発動させることができる。



### モンスターカード

カードの上部のマークがポジションマーク。開始前にモンスターカード40枚を4つに分け、戦闘時に上からめくっていく。1ターンで4匹のモンスターと戦う。モンスターに一番高い攻撃を与えたプレイヤーは、4枚のモンスターカードから好きなカードを取り、ポジションマークの下に記されたMP分を入手できる。

### サポーターカード

奥義の成立に必要な条件を手助けするためのカード。サポートできるキャラクターは固定で決まっている。通常、奥義は同じキャラクターカード4枚(通常3枚、スペシャル1枚)で初めて発動可能になるのだが、このカードを使用すると通常とスペシャルの2枚とサポーターカードだけで奥義を発動できる。



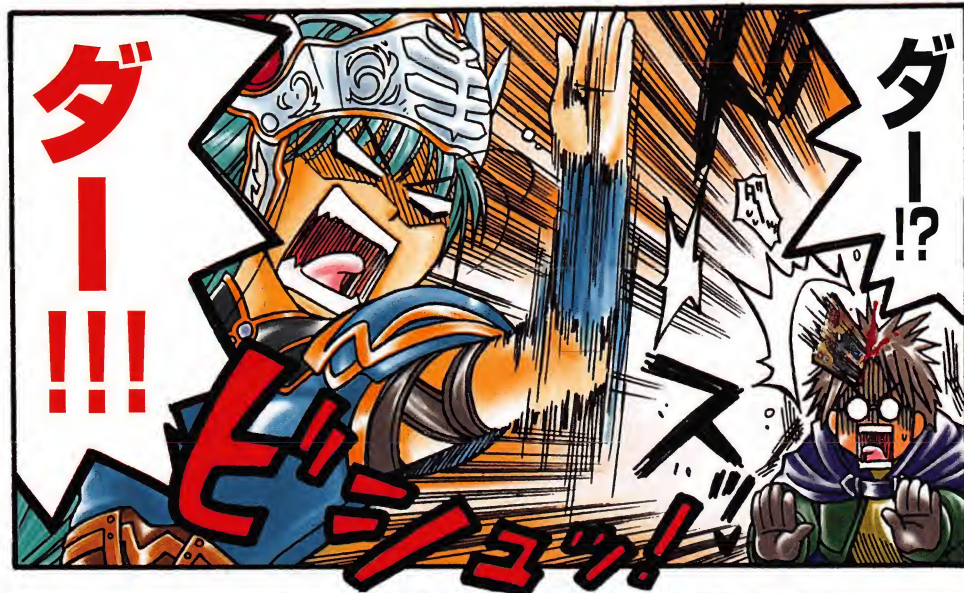
### アイテムカード

出したプレイヤーのみ、特別な効果を得られるカード。アイテムによって効果は異なる。また使用条件もあり、いつでも使えるというものでもない。武器カードであれば装備可能キャラクターも限定される。キャラクター、サポーターカード同様、デッキに組み込めるか上限は2枚まで。使いどころが難しいカードだ。

### イベントカード

プレイヤー全体に影響を及ぼすカード。効果は使用したターンのみ有効。戦闘が終了したら使ったイベントカードは捨て札となる。現在のところ、種類が少なくアイテムカード同様に使いどころに悩む。しかもデッキにつき1枚のみ組み込み可能。ただし効果は絶大でいざというときの保険カードといえるだろう。





# ヴァルキリー 用語ファイル

『ヴァルキリー』の世界観は、北欧神話やオカルトを含む様々な要素から構築されている。複雑に絡み合うそれらのファクターを整理するために、ここでいくつかの用語をピックアップしてカテゴリ別に解説を加える。

## Technical terms

## Index

### あ

アース神族(神界用語) P131  
悪魔絵巻(魔術用語) P136  
アストラリス(魔術用語) P135  
天叢雲の剣(武器・防具) P138  
アルヘム(神界用語) P132  
移送方陣(魔術用語) P136  
ヴァルハラ(神界用語) P132  
ヴァンパイア(種族) P142  
ヴァン神族(神界用語) P131  
ヴィーキング・ソード(武器・防具) P138  
ヴェリザの方陣(魔術用語) P136  
ウサギの足(武器・防具) P139  
失われた文字(神界用語) P133  
運命の3女神(神界用語) P132  
エーテルコーティング(魔術用語) P135  
エルフ(種族) P142  
炎呪の珠(石・宝玉) P140  
鬼(種族) P143

### か

活性の珠(石・宝玉) P140  
換魂の法(魔術用語) P135  
ガントレット(武器・防具) P139  
記憶方陣(魔術用語) P136  
黄水晶(石・宝玉) P139  
キュイラス(武器・防具) P138  
金字方陣(魔術用語) P136  
グールパウダー(魔術用語) P137  
梔子(植物) P141  
グレイヴ(武器・防具) P138  
紅蓮の宝玉(石・宝玉) P140  
クロス・ボウ(武器・防具) P138  
継承の魔(魔術用語) P136  
月下美人(植物) P141  
月光石(石・宝玉) P140  
結晶化(魔術用語) P135  
結晶化の儀式(魔術用語) P136  
幻視の珠(石・宝玉) P140  
賢者ソロンの秘文書(魔術用語) P136  
賢者の石(石・宝玉) P140  
ゴーレム(種族) P142  
古代ルーン文字(魔術用語) P137  
コルセスカ(武器・防具) P138  
魂玉石(石・宝玉) P140  
コンボジット・ボウ(武器・防具) P138

### さ

サレット(武器・防具) P139  
紫晶石(石・宝玉) P140  
シキタリス(植物) P141  
失伝魔法(魔術用語) P134  
四宝(神界用語) P131  
シャーマン(種族) P142  
従属の呪い(魔術用語) P135  
呪歌(魔術用語) P135  
祝福の儀式(魔術用語) P136  
呪の契約(魔術用語) P134  
神界戦争(神界用語) P131  
神格(神界用語) P131  
神学(魔術用語) P134  
シンクロ(神界用語) P132  
神族(種族) P142  
鈴蘭(植物) P141  
精神集中(神界用語) P132  
聖水(魔術用語) P137  
生成の珠(石・宝玉) P140  
セージ(植物) P141  
石化(魔術用語) P135  
セポリー(植物) P141  
蘇生(魔術用語) P135  
蘇生秘法書(魔術用語) P136  
その他の一族(神界用語) P131

### た

大魔法(魔術用語) P134  
太刀(武器・防具) P138  
ダマスカス製法書(魔術用語) P136  
ダマスカス・ソード(武器・防具) P138  
玉瑠璃(石・宝玉) P140  
杖(魔術用語) P137  
使い魔(種族) P142  
デーモン(種族) P142  
テレパシー(魔術用語) P135  
転送装置(魔術用語) P137  
透化薬(魔術用語) P137  
トライ・エンブレム(武器・防具) P139  
ドラゴンオーブ(石・宝玉) P140  
トリカブト(植物) P141

### な

ニブルヘイム(神界用語) P132  
人魚族(種族) P143

### は

ハーフェルフ(種族) P142  
パシリスクの腕輪(武器・防具) P139  
封印(魔術用語) P136  
不死鳥の羽(武器・防具) P139  
不死の秘法(魔術用語) P135  
フランゲルシュ(武器・防具) P138  
不老不死の書(魔術用語) P136  
ペラドンナ(植物) P141  
ベルセルク(種族) P143  
ホムンクルス(種族) P143

### ま

魔術学院(魔術用語) P137  
魔晶石(石・宝玉) P140  
マテリアライズ(魔術用語) P135  
魔法言語(神界用語) P133  
魔物図鑑(魔術用語) P136  
マンドレイク(植物) P141  
水鏡(神界用語) P132  
ミトラの聖水(魔術用語) P137  
魅惑の呪い(魔術用語) P135  
ムスベルヘイム(神界用語) P132

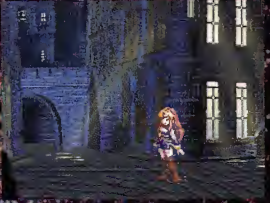
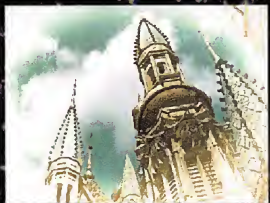
### や

幽体離脱装置(魔術用語) P137  
ユグドラシル(神界用語) P131  
輪魂の呪(魔術用語) P135  
ヨツンヘイム(神界用語) P132

### ら

ライラック(植物) P141  
ラグナロク(神界用語) P131  
ラメラ(武器・防具) P139  
竜人(種族) P143  
竜紅玉(石・宝玉) P140  
ルーン文字(神界用語) P133  
レイテル・バラッシュ(武器・防具) P138  
錬金術の書(魔術用語) P136  
ロープ(武器・防具) P139

神界用語 P131～  
魔術用語 P134～  
武器・防具 P138～  
石・宝玉 P140  
植物 P141  
種族 P142～



# 神界



オーディンをはじめとした神々が住まう地である神界アスガルド。ここでは、他の地域とまったく異なる言語や風景などを見ることができる。神界と人間界との違いなどにも注目しながら見ていくことにしよう。

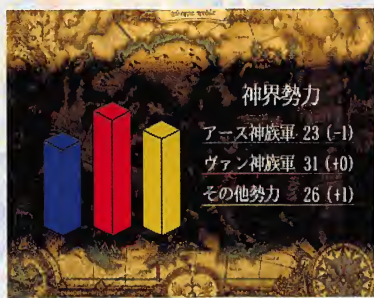
## UNIT 1 ..... 神界の現状

神の世界アスガルドは、人間界ミッドガルドのはるか上空に位置する。アスガルドの大陸は大小さまざまで、どれも宙に浮いている状態である。それぞれが絶妙なバランスを保ち、高低が変化したりすることもないようだ。豊かな自然が溢れ、壮麗な宮殿が立ち並ぶと

いうまさに神の国の名にふさわしい場所だが、現在アスガルドに起こっている戦のために、荒廃してしまった地も少なくない。また、預言によって告げられた“ラグナロク”という言葉も、神界に住む神々を不安に陥れる原因となっている。



鈴蘭が咲き誇る草原から、神界を見わたす。雲は空殿の間にたなびいて流れ、非常に美しい景観である。レナスも、この美しさに見とれることがあるようだ。



神界の勢力総数などは、フレイの報告により知ることができる。レナスには、アース神族を有利にするため、エインフェリアを奪取するという役目が与えられている。

### Technical terms

- 神界戦争**  
アース神族とヴァン神族の間起こった戦争。アース神族は、戦力増強のため人間の中からも優秀な戦士を選び出し、兵士として加えている。また、神界の乱れは他の世界にも影響を与え、人間界においても争いが絶えない状況となっているのはこのため。
- ラグナロク**  
世界の破滅を表す言葉で“神々の黄昏”ともいわれる。ラグナロクが訪れると、世界のすべてが崩壊し、世界樹ユグドラシルも業火に焼き尽くされる、と伝えられている。オーディンが四宝を集めたり、エインフェリアを選抜しているのは、ラグナロクに備えるためでもある。
- 四宝**  
世界を守護する財宝で、神槍グングニル、光弓シルヴァンボウ、魔剣レヴァンティン、宝珠ドラゴンオーブの4つがある。ひとつでも手にすれば強大な力を得ることができるといわれ、オーディンとスルトの両者が入手を画策している。
- ユグドラシル**  
ミッドガルドに根をおろし、アスガルドまでもその幹を伸ばすという巨大なトネリコの樹。世界の象徴であり、母体のようなものでもあるため、この樹が枯れることは世界の滅びにつながる。根元には精霊の森があり、エルフたちがユグドラシルを守護している。

## UNIT 2 .... 神界に住まう神々

神々は、アース神族とヴァン神族というふたつの一族に分類される。

アース神族を統制するのは、神々の王とも呼ばれるオーディン。フレイ、チュール、トールなど、武力の高さで知られる神々を幾人も従えている。無名の神々も多く存在するが、すべてがオーディンを至高の存在として崇めており、ヴァン神族との戦いにも恐れずに参戦しているようである。ただ、アース神族たちは、神としての誇りの高さゆえかエインフェリアへの対応が冷たいこともある。

ヴァン神族の長はムスベルニブルの王であるスルト。巨人族はみな彼に従属し、スルトの尖兵としてアース神族に剣を向ける。巨大な体躯のヴァン神族は、好戦的な者がかなり多いようだ。



オーディンとスルトが、なぜ戦いを始めたのかは不明瞭のまま、お互いに正当性を主張している。

### Technical terms

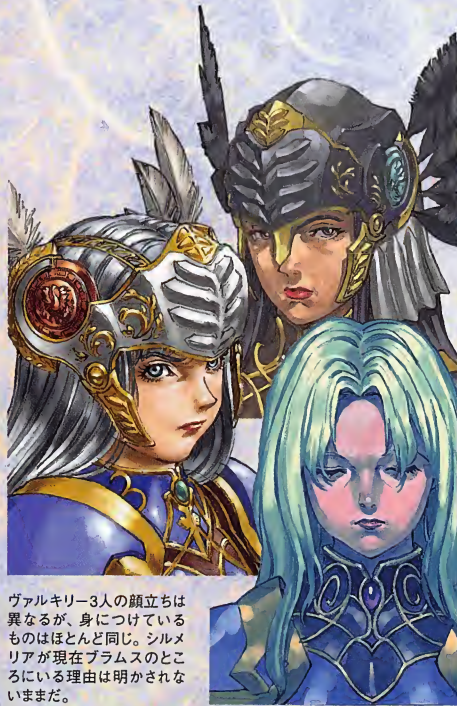
- アース神族**  
アスガルドに住む神の一族。オーディンをはじめとした名高い神々が集っている。全員がオーディンに従属し、彼を疑うこともなく手足となって活動している。レナス=ヴァルキュリアを含む戦乙女ヴァルキリーも、このアース神族のひとりである。また、アース神族は、不死者とその王であるブラムスとも敵対関係にある。
- ヴァン神族**  
ヨツンヘイムの巨人の一族。王であるスルトに従い、アース神族と抗争中である。剣技に優れたものが多く、人間の倍ほどもある身体を生かして大剣を振るってくる。
- その他の一族**  
アスガルドには、小族ではあるが神族以外の一族も居住している。アールヴなどの妖精族はその一例である。神族以外の一族は、神界戦争には荷担せず、中立の立場でいるものが多いようだ。
- 神格**  
神の身分をあらわす格づけ。それぞれの神が持つ力がそのまま神格となる。たとえば主神オーディンは神の中でも最高の第一級神、そして次に高い実力を持つフレイは第二級神となる。神界に送られた人間であるエインフェリアたちにも神格は授けられ、神と違って成長を遂げるエインフェリアたちは、実力を挙げると同時に神格が上がっていく。だが、エインフェリアの神格はどんなに力が強くても最大10級までと定められている。

# UNIT 3 ..... 戦乙女ヴァルキリー

オーディンの戦士として付き従い、彼の命を受けて行動する鎧をまとった女性。この戦乙女ヴァルキリーにも階級があり、上級と下級に分類される。

運命の3女神とも呼ばれるアーリイ、レナス、シルメリアは、数多くのヴァルキリーがいるなかで、もっとも神格が高い上級ヴァルキリーである。この3人は、ひとつの霊体を共有するという特別な存在で、誰かひとりの精神が目覚めて霊体に宿ると、他のふたりは眠りにつくことになる。現在は3女神のうちレナス=ヴァルキュリアが覚醒している。レナスは、オーディンの命令に従って人間界に降り、戦力となるエインフェリアを集めているのである。さらに、神と魂を冒涇するものの浄化も、ヴァルキリーたちの役目である。

また、下級のヴァルキリーはディースと呼ばれる。ディースは、人間界に転生すると精霊の森に住むエルフの姿となる。通常時は森で世界樹ユグドラシルを守り、神が人間界に降臨する際には身体を明け渡して、神が宿るための器となる。



ヴァルキリー3人の顔立ちには異なるが、身につけているものはほとんど同じ。シルメリアが現在プラムスのところにいる理由は明かされていません。

## Technical terms

### ●運命の3女神

アーリイ、レナス、シルメリアの3姉妹のこと。現在はレナスが覚醒し、ヴァルキリーとして活動しているが、過去にはアーリイ、そしてシルメリアがヴァルキリーとして人間界に降臨していたこともある。ゲーム中のイベントでは、アーリイが目覚めていた際に、アリュゼやメルティーナとよく似た人間が側にいるところを目にすることができる。アリュゼたちも、ヴァルキリーと同じように転生を繰り返しているのかもしれない。

### ●水鏡

器に特殊な水を満たしたもので、オーディンが人間界に降臨しているヴァルキリーと交信する手段でもある。ヴァルハラや玉座に安置されており、オーディンの許しがなければいかなる者も使用することはできない。なお、水に物を投げ入れることで、物質の受け渡しもできるようだ。

### ●精神集中

戦乙女ヴァルキリーがもつ能力のひとつ。ヴァルキリーは、身体を空の高みに委ねて目を閉じ、精神を集中すると死が近づいた人間の悲しみ、怒り、願いなどの魂の律動を感じ取ることができる。レナスは、この能力を利用してエインフェリアを捜出している。

### ●シンクロ

ヴァルキリーの能力。ヴァルキリーは、精神集中によって探し出したエインフェリア候補が見つかったと、その人間に更に接近して精神の波長を合わせてシンクロする。シンクロが成功すると、現在人間が体験している出来事をヴァルキリーも同じように体験でき、人間の心もよく理解することができる。

# UNIT 4 ..... 神界の地名

神界アスガルドは、ヴァルハラ、ニブルヘイム、アルヘイム、ムスベルヘイム、ヨツンヘイムという5つの地域に分かれている。それぞれの地域には、種族の異なるものが王国を構えているという。

またアスガルドにも、人間界と同様に川や海、山岳、地域の名称がある。ヴァルハラとヨツンヘイムの中間にはダエルクスル丘陵が

そびえ、アース神族とヴァン神族の戦場にもなった。また、サラトゥリ地方は細い河川が集中し、小島が点在する場所。アース神族の重要な拠点であり、チュールの治める砦が築かれている。宝物が隠された洞窟も数多く、ヴァルハラ北北東のモルグラン洞窟には、高性能の魔導具が眠っているという。

神界全景



緑豊かな神界アスガルド。転送されたエインフェリアは、この美しい地で永遠に暮らすことになる。

## Technical terms

### ●ヴァルハラ

四宝のひとつ、神槍グングニルによって護られる国。アース神族が住む場所でもある。アスガルドではもっとも広大な国で、ヴァン神族の国と境界を接する地点では常に争いが繰り返られている。また、オーディンの壮麗な宮殿もこのヴァルハラにある。オーディンは、神界戦争の前線には出ず、ヴァルハラで戦略を練り、フレイヤとトルに伝えてもらっているらしい。

### ●ニブルヘイム

女王ヘルが治める国で、魔剣レヴァンティンによって護られる国。女王ヘルはアース神族に従わずに敵対。ヴァルハラ付近の洞窟に魔物を放つなどして妨害をしていたが、後にアース神族と対戦して敗北。ニブルヘイムも陥落して、アース神族の領土となった。

### ●アルヘイム

妖精アルヴたちが住む国で、光の妖精王が統治している。アース神族との交流はそれほどないが、互いに使者を派遣したり、されたりすることはあるようだ。四宝のひとつ、光弓シルヴァンボウによって護られている。

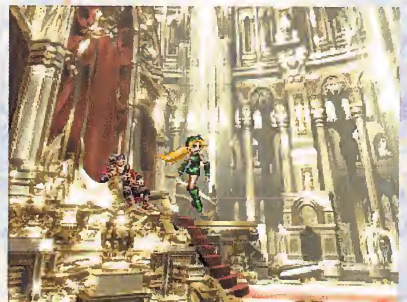
### ●ムスベルヘイム

常に炎に包まれている国。炎呪の珠を手に持つ邪竜、ファープニルの住む地でもある。

### ●ヨツンヘイム

アスガルドの最北部にある、ヴァン神族が居住する国。ヨツンヘイムにある宮殿にはスルトが鎮座し、宮殿の門には氷の封印がなされている。この封印は、ファープニルが持つ炎呪の珠が無ければ解くことができない。

オーディンの居城



神々しく輝くオーディンの宮殿。玉座に座るオーディンの側にはいつもフレイヤがおり、オーディンの護衛を務めている。



# UNIT 5 ..... 神々の文化

神界における文明の発展度は、人間界と変わらない。しかし、強力な武具を作り出す手段に関しては、神界のほうが優れている。神界で作られた武具は、エーテルコーティングという方法で保護され壊れることがないの

だ。また、無から物質を作り出すマテリアライズの方法も、人間界にはない。神界で使用される文字は不明だが、北欧神話でオーディンが作り出したと伝えられるルーン文字を使用していると考えられる。



メルティナ  
「でもこれは…ルーン文字？  
うそ…失われた4番目と14番目、  
それに22番目の文字まである!!  
どういこと？」

人間界においても、一部の人間はルーン文字について知っている。レザードのよう



塔の壁面にびっしりと記されたルーン文字。大きな塔を人の目から隠すこともできるの

## Technical terms

### ●ルーン文字

北欧神話において、オーディンがユグドラシルに吊り下げられ、9夜を過ごした後に手に入れたとされる古代のアルファベット。北欧では、この文字を用いて古いものを行なう。「ヴァルキリープロファイル」では、この文字が神界、そして人間界の一部に伝わっている。レザード・ヴァレスは、この文字の意味や使用方法について熟知しており、自らが作り上げた巨大な塔を他人の目から隠すため、塔の全体にルーン文字を刻み込んでいた。

### ●失われた文字

ルーン文字は、全部で25文字ある。また、人間界に伝わっていないルーン文字は、長い歴史の中で3文字欠落した22文字である。しかし、賢者の石を得た魔術師レザード・ヴァレスだけは、失われた残りの3文字も知っており、塔を隠蔽するために使用。同じく魔術師のメルティナを驚かせた。

### ●魔法言語

神や人間が、魔法を唱えるために使用する特殊な言語。魔法使いが大魔法を唱えるときに聞くことができるが、一般人の間にとっては聞き取れない単語ばかりで、詠唱呪文の理解することも困難。また、魔法言語は書物などに記されたり、口伝などによって伝わってきたらしい。

## ルーン文字を利用した占術

ここでは、ルーンを使用した簡単な占術を紹介しよう。まず、用意するのはルーン文字の描かれたもの。石や木片、紙などに下記の通りの図柄を書き込んで、25文字のルーンを用意する。すべての文字が書き終わったら、それを袋に入れる。そして、

占いたいことを頭に思い浮かべながら、気分を落ち着けて袋からひとつだけ抜き取る。選び出したルーンが、占いの結果である。文字がどのような意味を持っているかは、下の図を見れば分かるはずだ。ルーンの意味は漠然としたものが多

くて戸惑うかもしれないが、ルーンが何を意味しているのかを考えてみるのも占いの一環である。注意としては、ルーン占いを単なる遊びではやらないこと。また、ルーンを作る前や占いの際には、瞑想して心を落ち着けてからにしよう。

|  |   |  |   |  |
|--|---|--|---|--|
| <p>1. 自己</p> <p>人間、人類、水、すべての始まり、変わろうとする意志、大いなる成長、自己革新のとき、度を越さない、自分をよく知ること。</p>   | <p>6. 伝授</p> <p>秘められたもの、秘密、不確かな意味、天国、知ることができないもの、フェニックス、精神的な死、空を飛ぶ鷲。</p>          | <p>11. 所有</p> <p>所有物、重要な財産、滋養、成就、願いが叶う、報酬を受け取る、幸運をわかちあう、注意を怠らない、満たされる野心。</p>     | <p>16. 成長</p> <p>再生、新しい命、社会や家庭における成長、成長のための豊かな土壌、努力が実を結ぶ、明瞭な意識、謙虚さ、構成さ、寛容さ。</p> | <p>21. 門</p> <p>巨人、悪魔、いばら、ツール、行動しない場所、内と外でやるべきこと、深い内省、過去を振り返る、過去を解き放つ。</p>       |
| <p>2. パートナー</p> <p>(神や部下からの)贈り物、よきパートナー、高い次元に導くもの、自己との融合、神との一体化、神の存在に気づく、自由。</p> | <p>7. 束縛</p> <p>要求、必要性、束縛、束縛と付きあうこと、悲しみの原因、苦難、抑圧された面、自分の弱さ、我慢、計画の見なおし、バランス調整。</p> | <p>12. 喜び</p> <p>歓喜、苦しみも悲しみもない状態、果実の实った枝、祝福を受ける、喜びにひたる、湧きあがるエネルギー、復活。</p>        | <p>17. 動き</p> <p>馬、進歩、通過、移り変わり、物理的な変化、新しい住居、新しい人生、未来に向き直る、太陽と関連する力、着実な進歩。</p>   | <p>22. ブレークスルー</p> <p>神の光、繁栄、実り多きこと、変革、昼、180度の転換、ひとつのサイクルの終わり、成功と繁栄に導く、よい結果。</p> |
| <p>3. 信号</p> <p>神、ロキ、河口、メッセンジャー、分岐点、脱皮、不動産、利益、固定したイメージからの解放、流れに従う、人間関係の整理。</p>   | <p>8. 豊饒</p> <p>新しい始まり、英雄、女性的エネルギー、月、調和への願望、人間関係の調和を促す、新たな道、準備が必要、殻から抜け出す。</p>    | <p>13. 収穫</p> <p>年、実り多い年、収穫の季節、有益な結果、真剣に努力したことの結果、季節のひとつ巡り、育成する、辛抱する、急がないこと。</p> | <p>18. 流れ</p> <p>水、海、豊饒の源、流れ、導くもの、目に見えない力、潮の満干、浄化、再評価、組み替え、再調整、霊的なことを学ぶ。</p>    | <p>23. 休止</p> <p>停止、妨げるもの、水、精神面での冬、願望を犠牲にする、活動の停滞、膠着状態、過去を捨てる、自分を孤独に保つ。</p>      |
| <p>4. 分離</p> <p>財産、遺産、故国、故郷、後退、分岐点、脱皮、不動産、利益、固定したイメージからの解放、流れに従う、人間関係の整理。</p>    | <p>9. 防御</p> <p>ルーンの魔術、避ける力、我慢すること、どうすることもできない状態、困難、待つしかない状況、困難を乗り越えて成長する。</p>    | <p>14. 開始</p> <p>たいまつ、小船、開くこと、暗闇を追い散らす、澄んだ状態、与える喜び、確固たる意志、互いに理解しあう、流れの中心。</p>    | <p>19. 破壊</p> <p>自然が持つ力、損害を与える力、変化、自由、発明、解放、束縛から逃れる、力の及ばない出来事、崩壊に備える、計画の失敗。</p> | <p>24. 完全体</p> <p>太陽、完全性、生命力、太陽のエネルギー、本質が求める完全さ、衝動、偉大な力、再生のとき、時を心得た撤退。</p>       |
| <p>5. 力</p> <p>力、男らしさ、女らしさ、生賢の動物、野牛(オーロクス)、終わり新たな始まり、通過、チャンスを見逃さない。</p>          | <p>10. 保護</p> <p>防御、ヘラジカ、感情のコントロール、感情に弱れない、新たなチャンス、変化の時期、邪魔が入る、悪い影響を受ける。</p>      | <p>15. 戦士</p> <p>戦いで勝利、導きの星、チュール、成長、魂の戦士、不要なものを切り捨てる、忍耐、男性的エネルギー、太陽、勇気、献身。</p>   | <p>20. 旅</p> <p>コミュニケーション、ふたつのが調和する、再融合、死後の魂の旅、折り、抵抗を取り除く、自分を癒す、距離を置く。</p>      | <p>25. 未知</p> <p>運命、終わりと始まり、完全な信頼、復活、死の兆し、見知らぬもの、真の可能性、空虚にとびこむ勇気、深い恐れ表面化。</p>    |



# 魔術

## Magic & Curse

ミッドガルドにおいて、魔術は機械が発明される以前から存在している。時には生活を便利にする道具として、そして時には邪悪な策略に用いられる魔術の実際をここで少し調べてみよう。

### UNIT 1 ..... 魔術の基礎知識

まず第一に、神族や不死者たちが当然のように使っている魔術(魔法・呪い)だが、人間にとっては誰もが使えるというわけではない。実際には魔力を持つ人間、すなわち魔術師のみが使用可能で、魔術師たちの技量によって使える魔法のレベルもまちまちである。

ミッドガルドにおいて魔術がもっとも栄えたのは古代のこと。現在ではすでに滅びてしまった魔法もあるが、それでも今なお魔術は文化のひとつとして人々に受け入れている。魔力を持たない人間が、魔術師や不死者たちの魔力に頼っている部分も大きい。

#### Technical terms

- 大魔法  
高位の神族やエルフなどが取り扱う魔法で、威力は通常の魔法とは比べ物にならないほど強力である。人間の魔力は低い  
ため、いくら優れた魔術師といえど特別な魔力を秘めた杖の力を借りなければ大魔法を唱えることはできない。
- 失伝魔法  
別名「ロストミスティック」。輪魂の呪、移送方陣など、すでに一般の魔術師たちの間では滅びたとされている古代の高度な魔法。魔法文化の衰退によってこういった高度な魔法を使いこなせる魔術師は減り、現在ではほとんど残っていない。
- 呪の契約  
人間が魔物と契約を行なうこと。魔物が無償で人間の願いに応じることはないので、契約者は自分の命もしくは何らかの代償を差し出さなければならない。古代都市アメンティではアスタロサ王が生前に契約を行ない、死後に自らを生き返らせるために何万人もの生け贄を授けた。そして実際に何千年もの時を超えて王は蘇ったが、人間としてではなく不死者として蘇るにすぎなかった。
- 神学  
神界アスガルドに関する学問。神界を知ることは魔法学の知識を深めることにつながるので、フレンスブルグ魔術学院では必須科目となっている。



使い魔  
「今日ハ親愛ナル  
我ガ師ノ生誕ノ日デシタネ。  
一度直接アナト  
会イタイト思ッテイマス。」



魔術師たちは呪文を唱える時に色とりどりの光のオーラをまとう。魔術師や唱える魔術によってオーラの色や形に違いがあるので観察して見てみるのもおもしろい。

魔術師たちの多くは、自分のために働いてくれる小動物=使い魔を使役する。使い魔となる小動物は鳥類や猫が一般的だ。

## Technical terms

### ●テレパシー

人の精神に直接言葉を吹き込んで話しかける術。フランスブルグ魔術学院の生徒ならばこの程度は朝飯前である。

### ●従属の呪い

催眠術の一種で、人を意のままに操ることができる。ガノッサはこの術をもってエイミから竜宝玉のありかを聞き出そうとしたが、竜族になったエイミは術に対する抵抗力を身に付けていたため、術にかかることはなかった。

### ●魅惑の呪い

別名「チャーム」。エルフが得意とする術で、異性を虜にして意志を奪い、意のままに操る術である。対象が術者と同性である場合は効き目が弱い。また、人間以外の生物に対しても無効で、もし術をかけた場合は対象の精神構造に影響をおよぼす危険性がある。レザーが所有するホムンクルスが暴走したのは、術の力によって精神構造を乱されたせいである。

### ●呪歌

聴いた者のあらゆる感情を麻痺させる歌。特殊な魔力を備えた歌姫のみ歌うことができる。出撃前の兵士に聴かせると、彼らは死をも恐れぬ狂戦士（ベルセルク※P143参照）になるため、海藍の軍隊では歌姫を戦場に常置している。詩帆は優れた歌姫として戦争に利用されて死んでいったが、さらに詩帆の死後、海藍軍は新たな歌姫を迎える準備にぬかりがなかった。

# UNIT 2 .....催眠術や呪い

テレパシーのような催眠術程度の魔術は、魔力を持つ人間なら物心ついた時から使えることが少なくない。が、呪いの類になるとやや高度になるため、いくら魔力を備える者といえど訓練なしに使いこなせる者はほとんどいない。同様に、攻撃魔法も訓練が必要。実

際に訓練を受けている魔術師の多くは魔術を武器のひとつとして捉え、不死者たちと渡り歩くには不可欠なものと考えている。だが現実として、魔術は国家の隠謀や個人の欲のために使われがちで、魔術師たちの正義感は失われつつある。



呪歌を高くに歌い上げる歌姫。歌姫にとっては戦場が舞台であり、兵士たちが唯一の観客なのだ。



J・D・ウォルスが使う魅惑の呪い。紫色の光線に当たると、筆先を奪われて彼女の言いなりになってしまう。

# UNIT 3 .....生死を操る魔術

## Technical terms

### ●換魂の法

自分の魂を身代わりに死者を生き返らせる術。なお、この術によって死んだ者を同じ方法で蘇らせることはできない。ゲーム中では、ベリナスが阿沙加を救うために使用したほか、換魂の法によってレミアに助けられたグレイが逆にレミアを助けようとして失敗。結果、グレイは魂の行き場をなくしてしまった。

### ●輪魂の呪

別名「リザレクト」。失伝魔法のひとつで、死者の魂を呼び寄せて復活させる術である。換魂の法との相違点は、身代わりとなる魂が不要であるということ。そのため、術者には換魂の法よりも高度な魔法技術が求められる。

### ●蘇生

死んだ者を生き返らせる能力。換魂の法と違って犠牲を必要としないが、非常に高度の魔法技術を必要とする。不死者のなかにはこの術を使用する者も存在する。

### ●不死の秘法

その名の通り、不死の肉体を手に入れるための法。ヴィルノアの参謀ガノッサは自らが神となるためにこの秘法を求め続け、伝説の四宝のひとつドラゴンオーブがその鍵を握るといふ事実に行きついた。

死して土に還るといのは、人間のみならず全生物に当てはまる自然の法則である。が、とてつもなく強力な魔力をもってすれば、死者の魂を呼び寄せて蘇生させることも可能だ。もちろん逆に、対象者の命を絶つという恐ろしい呪いも存在する。ただしどちらにせよ、これらを成功させるだけの魔力を持つ人間はほとんどいない。なかには不死者たちに依頼して蘇生や死の呪いをかけようとする人間もいるが、その場合は依頼者自らの命やそれに相当する代償を払うのが定石である。それに、不死者たちが戯れに魂を操っているのをオーディンは見逃すはずもなく、魔術が成就されない場合もある。



輪魂の法は非常に高度な魔術なので、高位の魔術師でさえふたりがかりで成功させるのがやっとである。



換魂の法でベリナスの魂を抜き取り、阿沙加の生命を蘇らせようとするヴァルキリー。魂を出して別の器に入れるという作業は、見た目には単純に見える。



# UNIT 4 .....魔術を応用した技術

魔術の力で物質を変化させるという技法は、人間のみならず神族やエルフ、不死者などにもよく用いられる。神族がよく使うアストラライズやマテリアライズの技法に比べる

と人間が使える技術は稚拙なものだが、ヴィルノアの精錬鋼街の職人らのエーテルコーティングの能力は神業にも匹敵すると賞賛する者もいる。



結晶化の魔術を使えば、大きな物や生命体でも小さくさせられる。持ち運びが楽になるという利点もあるのだ。



石化された人々の表情は恐怖に歪んでいる。モンスターに襲撃された戦場の瞬間が目に浮かぶようだ。

## Technical terms

### ●アストラライズ

物質(マテリアル)を霊体(アストラル)に変える技術。

### ●マテリアライズ

霊体(アストラル)を物質化する技術。

### ●エーテルコーティング

物質をエーテルの薄い膜で覆い、決して破壊されることのないようにする技術。

### ●結晶化

生命体や霊体、物質を結晶に変える技術。主に、生命体などをそのままの状態を保つ目的で使用される。が、保存期間にも限界があり、永久的な保存は不可能。

### ●石化

生物を石に変えてしまう恐ろしい術だが、石化を解く薬も開発されている。この能力を持つ魔物に、バジリスク、コッカトリス、ゴゴン、メドゥーサなどがある。

# UNIT 5 ..... 儀式と方陣

大掛かりな魔術のなかには、特別な儀式や方陣を必要とするものがある。例えば、何日もかけて人を呪う場合や永久的な封印など、持続的な効果が望まれるような魔術は儀式や方陣を用いる場合が多い。それ以外にも、確

実に魔術を成功させたい場合や、遠隔から魔術をかける際にも儀式や方陣がよく使われる。また、宗教的な儀式においては何らかの魔術が絡んでいる場合が多く、宗教と魔術が密接な関係を持っていることがよくわかる。



サッカス浸食洞窟の封印は、巨大な円陣によって行なわれている。それが昔にフランスブルグの魔術師が施したもののようだ。



ロンベルトの金字方陣。電気のような魔法エネルギーがアリュージェの身体を取り巻いている。



古い遺跡や精霊のすみかなどに必ずみられる記憶方陣。方陣の中に入ると光のオーラに包まれる。

## Technical terms

### ●祝福の儀式

クレルモンフェランの騎士団を乗っ取るうと目論んでいたマグナスが、その計画の一端として行なおうとしていた儀式の名称。兵の士気を高めるという名目だったが、実際にマグナスが行なおうとしていたのは、J・D・ウォルスの手を借りて騎士団を意のままに操ることであった。ジェイルや騎士団長ファーンの阻止によって儀式が執り行われることはなかったが、結果としてジェイルは死じし、マグナスはファーンの手により始末された。この事件がクレルモンフェラン軍を混乱に陥れたことは間違いなく、後にヴィルノアとの戦争が不利に傾く要因のひとつにもなった。

### ●結晶化の儀式

エルフたちが行なう魔法儀式のひとつ。エルフは魔法を用いた工芸を得意としており、仕上げの段階で工芸品を結晶化させるために結晶化の儀式を行なう。この儀式には金の燭台、魔力を空間に定着させる銀糸、空間の清めに使う涼陰の雫、さらに魅了の羽の4つが必要となる。

### ●継承の儀

倭国で信仰されている神道の伝統儀式。海藍の昂后神社にて執り行われる。その内容は、神社の継承者となるべく人物が電宮洞窟に赴いて神刀「護神刀」を祭壇から持ってくるというもの。ただし「護神刀」は、それを受け継ぐにふさわしい人間を見極めるといわれ、誰もが簡単に手に入れられるわけではない。

### ●移送方陣

古代の魔法技術、失伝魔法(※P134参照)のひとつ。空間と空間をつなげることによって別の場所へ移動する技術である。高度の魔力を要するうえに移送には時間がかかる。

### ●記憶方陣

精神と身体が存在を記録する方陣。セーブポイントとしてダンジョンなどにみられる。

### ●金字方陣

対象者の体の自由を奪う術、すなわち金縛りである。アルトリアの大臣ロンベルトは、彼に剣を向けようとしたアリュージェに対してこの術を使用した。

### ●ヴェリザの方陣

魔神ヴェリザが呪術を唱える時に使用する方陣。ヴェリザと契約を結んだ証しともなる。ヴェリザは人間の血液を嗜好する魔神で、人間の望みを叶える代わりに契約者本人の血液を求める。ペリナスの妻が死亡したのは、ヴェリザと契約して体中の血を吸われたためである。なお、方陣そのものが力を発しているの、方陣を破壊すれば術は成就しない。

### ●封印

方陣や御札などを使用して魔物や瘴気を封じ込める方法。サッカス浸食洞の奥から発せられる瘴気はフランスブルグの魔術師によって方陣の封印を施されていた。

# UNIT 6 ..... 魔術に関する書物

## Technical terms

### ●不老不死の書

不老不死の研究をしていた狂者が書き記した書物。アルトリア山岳で見つけることができるが、その内容はまったくのデタラメで実用性はまったくない。

### ●蘇生秘法書

暗黒塔ゼルヴァに置かれたアーティファクト。死者の生命を蘇らせるという、自然界の法則に反した禁断の術法が記されているため、著者は特殊な暗号を用いることによって解読を困難にしている。

### ●賢者ソロンの秘文書

賢者ソロンが書き記したとされるが、暗号化されているために内容を解読した者はいない。

### ●ダマスカス製法書

ソルデ地下墓地にあるアーティファクト。銘刀ダマスカス剣の材料である特殊金属ダマスカスの製法が記されている。

### ●錬金術の書

卑金属を貴金属に変えるという錬金の秘術が記された書物。

### ●魔物図鑑

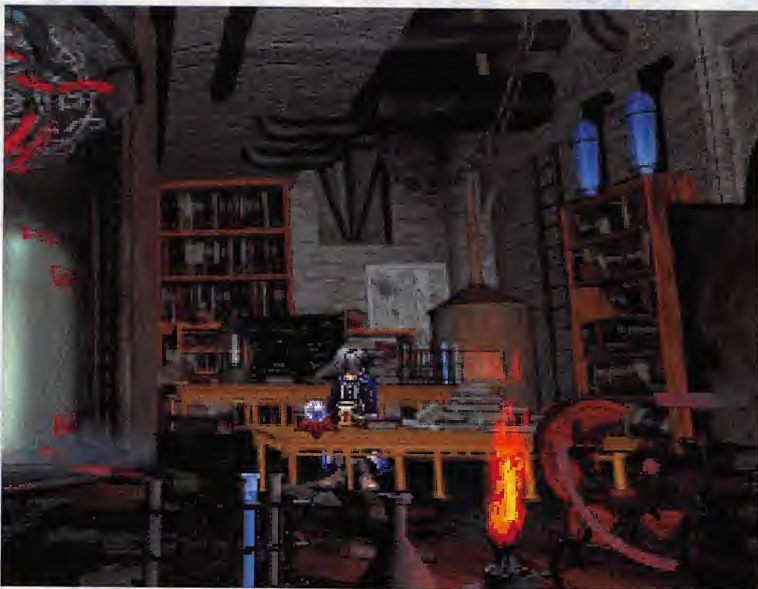
世界中に生息する魔物の図鑑。細かい特徴まで詳しく記されている。

### ●悪魔絵巻

悪魔研究に一生を捧げた画家による画集で、悪魔の絵ばかりが集められている。

昔から人々は魔術の神秘に魅せられ、その謎を解き明かそうとしてきた。当然ながら、識者たちのなかには自分なりに解明した魔術や魔物の知識を後世に伝えようと書物に残し

た者もいる。が、それらの知識は使い次第では危険な武器となる危険性があるため、著者たちは知識を得る者を限定すべく、複雑な暗号を用いて著している。



レザーの部屋には、実験器具や怪しげな道具類の他に、大量の書物が所狭しと置かれている。魔術マニアの彼が持つ本といえば、すべて魔術に関する書物だろうと容易に想像できる。

# UNIT 7

# 魔術アイテム

魔術師たちがもっともよく用いる道具は杖である。ただし、フレンスブルグにおいては一般的に使用される杖も、倭国ではあまり馴染みがなく、地域の差があるといえる。古今東西普遍的な魔術アイテムとしては、魔法効果や呪力の込められたアイテムが挙げられるだろう。攻撃力を秘めたジェムやクリスタル、グールパウダーや聖水などのアイテムは魔力を持たない人間に重宝されるため、魔術師のなかにはこれらを作成して法外な値段で売りつける者もいるようだ。

## Technical terms

### ●グールパウダー

服用した人間の精神を犯し、グールに変えてしまうという恐ろしい薬。開発したのはある邪悪な研究者で、彼はネクロマンサー(屍霊術師)にこれを売りつけて私腹を肥やしていた。一般流通には決して出回ることはない代物だが、天空城や炎の城塞で見つけることができる。

### ●透化薬

飲用すると透明人間になるといわれるが効果は定かではない。物欲と情欲を満たそうとしたよこしまな研究者によって作り上げられた、粗悪な薬品である。

### ●ミトラの聖水

不死者を滅する力を持つ聖水。「ミトラ」とはゾロアスター教やミトラ教で崇められるミトラ神のことである。

### ●聖水

魔除けの硬水。俗にヴァンパイア退治に効果があるといわれている。

### ●幽体離脱装置

肉体から精神を分離させる魔法装置。肉体は装置内に留まるが、肉体を離れた精神(アストラル体)は自由に歩き回ることが出来る。アストラル体の特徴は、普通の人間の目に触れることはなく、また物体を通り抜けてたりできること。その利点に目をつけたメルティーナは、日々うさぎ晴らしとしてアストラル体の夜中の散歩を楽しんでいた。

### ●転送装置

空間、もしくは時間を越えた移動を可能にする魔法装置。亡失都市ディバンやアリアンロッドの迷宮に設置されている。

### ●杖

魔術師が愛用する武器。武器といっても、もちろん敵を殴ったりして直接的なダメージを与えるのではなく、魔法を唱える際に精神集中のための拠り所として使用している。J・D・ウォルズがドクロのついた杖を愛用していたのは印象深い。もちろん、杖を使用しない魔術師もいる。



メルティーナの自宅には幽体離脱装置が置かれ、彼女がいつでも幽体離脱を楽しめるようになっている。



亡失都市ディバンに残された転送装置は、はるか昔に宮廷魔術師たちが作ったもので、時間を移動するタイプ。



魔術師たちが持つ杖のパリエーションも様々。左上から順に、J・D・ウォルズの杖、メルティーナの杖、ロンベルトの杖、メイジパイロッドの杖である。

# UNIT 8

# その他魔術に関する知識

## Technical terms

### ●魔術学院

フレンスブルグにある巨大な魔術学院。フレンスブルグの経済はこの学院のみで成り立っているとんでもない過言ではなく、フレンスブルグの政治とも密接に関わっている。現在は学長のロンタが死亡したことにより、学内は混乱している。

### ●古代ルーン文字

古代の北歐言語。魔術師たちの魔法言語として使われていた歴史もあるため、現在でもこれを解読できる魔術師は多い。レザードの塔の壁面には失われた4、14、22番目のルーン文字が描かれていたほか、カセルたちがカミール村で発見した剣には「蒼穹の煌めきを集め鍛えし剣、グラン・ステイング。我、此の地に絶対悪を封ずる」とルーン文字で書かれていた。ひとつひとつのルーン文字が持つ詳しい意味についてはPI33を参照のこと。

魔術を習得しようと思ったら、まず教官を探さなければならない。ひとりで魔術を究めるのは至極困難なことなのだ。そのため、世界随一の魔術師養成機関であるフレンスブルグの魔術学院には、魔術師を目指す若者たちが

が世界中から集まってきている。学院で基礎を磨いた魔術師の卵たちは、さらなる研究を経て優れた魔術の使い手として名を馳せていく。さらに高位の魔術を操ろうとするなら、ルーン文字の習得も欠かせないだろう。



魔術学院に通う生徒たちは常に魔術の研究に余念がない様子。学院内の規律は厳しく、制服も用意されている。



レザード・ヴァレスの塔には壁一面にルーン文字がびっしりと書かれ、塔の存在を外から隠す呪文の働きをしていたようだ。



その鎧はそぞや  
廻り血を見えづらくするだるうな。



# 武器・防具

## Weapons & Armors

人間界や神界で使われている武器・防具の種類は多い。長く続いた戦が、武器の開発、改良をうながし、数々の武器を生み出してきたものと考えられる。それぞれの武器の系統、そして特徴などについて紹介していこう。

### UNIT 1

### 武器

武器は戦争をするための道具である。機能や形状、目的や用途などによって分類されるが、どんなものにも常に求められるのは殺傷力の高さ。国家間に戦争が勃発している場合は、強力な武器を持つことがそのまま勝利に繋がることも少なくないため、武器には時代

の最先端の技術が惜みなく使われ、改良・開発も頻繁に行なわれてきた。『ヴァルキリープロファイル』では、文明の発展度が中世程度であるため、まだ銃などの火器は登場しない。しかし、その代わりに魔術用の杖の開発が進んでいるのが特徴である。

#### Technical terms

- ヴィーキング・ソード**  
全長80~90cmほどで、刃の幅は3~5cmくらい。鋼が生成できなかった時代に作られた刀で、強度を確保するために刃がかなり厚くなっている。
- ダマスクス・ソード**  
ダマスクス鋼という素材で作られた剣。ダマスクス鋼を鍛えて剣を作ると、決して刃こぼれのしない優れた刀剣ができあがったという。
- レイテル・バラッシュ**  
ブロード・ソードの種類のひとつ。ブロード・ソードは両刃の打ち切り用刀剣であり、騎兵や歩兵を交えた乱戦などでよく使用された。なお、カツバルゲル、ワルーン・ソードなどもブロード・ソードの部類に入る。
- 天叢雲の剣**  
『古事記』に登場する剣のひとつで、日本武尊(やまとたけるのみこと)が、倭姫命(やまとひめのみこと)から譲り受けたもの。火攻めにあった日本武尊は、この剣を振るって草をなぎ払い、事無きを得たという。
- 太刀**  
日本刀の中でも、長さが60cm以上あり、刃を下にし紐で吊るして持ち運ぶものを太刀という。なお、刃を上にして腰帯に差すタイプのは打刀と呼ばれる。
- フランヴェルジュ**  
波状になった切刃を持つ一風変わった刀剣。波のような刃は、その美しさとは裏腹に殺傷力に富むという。外見が非常に美しいため、儀礼用に用いられることもあった。
- グレイヴ**  
槍の中でも大ぶりな刃を有するもので、突いたり振りまわしたりという戦法で使用された。刃は三日月のような形で、最大で70cmほど。柄の長さは2~2.5mである。
- コルセスカ**  
刃の両側に、さらに小さな刃が2枚飛び出している形状の槍。2枚の刃は、相手の攻撃を受け止めるためと、刃が抜けなくなってしまうほど深く刺さることを避けるためにある。
- クロス・ボウ**  
手では引くことができないほど強い弓を搭載した機械式の弓。滑車などを使って矢をつがえて使用する。一度矢を放つと、次の矢を放つまでに時間がかかってしまうのが欠点である。
- コンボジット・ボウ**  
2種類以上の材料を使った弓のこと。一例としては、木材を本体に使用し、それに動物の腱を裏打ちすることによって弾力性をより高めたものがある。また、一本の木材で作られた弓はセルフ・ボウと呼ばれる。

|  |             |   |
|--|-------------|---|
|  | <b>剣</b>    | 突く、斬るなどの攻撃方法で 사용되는武器。片手で持ち、もう片方の手には盾を持って戦う戦法が一般的である。武器の中でも基本といえるもので、装備可能なキャラクターがもっとも多い。   |
|  | <b>倭刀</b>   | 海監出身の戦士が使用する片刃の武器。砕くように斬る剣とは違い、鋭い刃で敵を切り裂くようにして使用する。そのために刃こぼれは致命的で、刃の手入れを頻繁に行なわなくてはならない。   |
|  | <b>大剣</b>   | 剣よりもかなり大ぶりなもの。両手で持って使用することが多い。威力は高いが、振りまわすのにはかなりの力を要する。長く大きいので腰に吊るすことはできず、背負ったりして持ち運ぶ。    |
|  | <b>長柄武器</b> | 槍や鎗のこと。名の通り柄が長いのが特徴で、柄の先端には鋭い穂先を備えている。攻撃方法は刺す、突く、斬るなど。柄の長さや穂先の形状の違いにより、さまざまな呼び名がある。       |
|  | <b>弓</b>    | 射撃武器とも。遠くにいる敵を射ぬくことができるため、人間同士の戦闘のほか、狩猟などにもよく使用される。木材に弦を張っただけの簡単なものから、滑車のついた機械仕掛けのものまである。 |
|  | <b>杖</b>    | 魔力がこめられた杖。直接攻撃を行なうことはできないが、魔術師の魔法力を高める機能を持つ。一部の杖には特殊な能力があり、その杖を魔術師が装備すると大魔法を使用することが可能。    |
|  | <b>透器</b>   | 女神フレイが使用する武器。その形状を目にすることはできないため、どのようなものなのかは不明。透器に力を注ぎこみ、増幅させて敵に放つという方法で使用していると推測される。      |
|  | <b>拳</b>    | 不死者の王、ブラムスが装備する武器。これも詳細は不明だが、名前や使用中のグラフィックから見て、拳に装着する鉄の武器でパンチの威力を高めるナックルのようなものと思われる。      |

# UNIT 2

# 防具

## Technical terms

### ●キュイラス

キュイラッサー・アーマーとも呼ばれる鎧。戦場での機動性を高めるため、関節などの可動部分から装甲を排除したものをいう。下半身の装甲も少なくなり、防衛効果があるのは肩や上腕部くらい。

### ●ラメラ

うろこ状の鉄板を重ね合わせて作られた鎧(スケール・アーマー)の一種。スケール・アーマーにはさまざまな種類があり、ジャザラント、レースドメイル、ラミネーテッド・アーマーなどと呼ばれるものもある。

### ●ローブ

全身を包み込むように着用する衣服。使用する材質に等級づけがされることもあり、その場合は身分の高い者ほど良質なものを着用する。また、動物の毛皮などを使用した厚めのものも多く、防寒性にも優れていた。

### ●ガントレット

手首全体を守るための防具。手の先は5本の指が入るように分かれたものと、ミン状になったもの2種類ある。最初に開発されたガントレットは、手袋に鉄板をつけただけの簡単なものだったが、次第に可動しやすく防衛力も高いものに改良されていった。

### ●サレット

顔の4分の3ほどを覆う兜。後頭部を覆っている部分が、後に突き出ているのが特徴である。また、サレットとはラテン語の“隠す”からとられていると思われる。

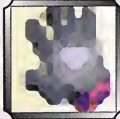
戦いに赴く者の身を守る防具。早期に開発されたのは盾や兜で、身体の一部をガードするために戦士が身につけていた。その後武器の開発が進み、強力なものが完成するにつれて、身体全体を被う鎧が誕生した。防具を制作する際に、重要なのはやはり素材である。

現実世界で言うならば鉄や鋼鉄製のもの、そしてゲーム中ではシルバーやミスリル製のものが高い防衛力を誇るために珍重されているようである。また、神界では特殊な技術を使用してコーティングし、壊れない武具が一般的に使用されている。



### 鎧

衣類から発展した胸部などを保護する防具。攻撃されたときに致命傷となりやすい心臓部は、特に装甲が厚くなっているのが普通。また、実戦用ではなく権威を誇示するために作られた鎧もある。



### 小手

腕に装着する防具。これを装備すると、敵の物理攻撃を無効化することがある。また、いくつかの小手は、敵に攻撃された際にさまざまな属性の光弾で反撃を加える。



### 具足

主に脚部を守るための防具。あまりポピュラーな防具ではなく、種類もそれほど多くは無い。防衛力もそこそこにあるが、装備することにより敵の攻撃を避けやすくなるのが特徴。



### 兜

頭を覆う武具。しかし頭を覆ってしまうと耳が聞こえない、暑い、重いなどという欠点があるため、幾度も改良が重ねられてきた。そのため、兜の形状も実にさまざまなものがある。

## Technical terms

### ●トライ・エンブレム

「ヴァルキリープロフィール」を制作した、トライエースのロゴをかたどった(と思われる)アクセサリ。セラフィックゲートの強力なボス、イセリアクーンを倒すと入手できる。入手には大変な手間がかかるだけに、他を圧する防衛力を誇る、プレイヤー垂涎の品である。

### ●バシリスクの腕輪

バシリスクとは、トカゲの尾をもつ鶏の姿をした怪物で、ひと腕みするだけで人間を石に変えたといわれる。また、猛毒も持っていたらしい。バシリスクの腕輪を装備することで、毒属性の攻撃を軽減できるのは、このあたりから来ているのだろう。

### ●ウサギの足

一部の地域で、幸運のお守りとして大事にされるのがウサギの足(ラビットフット)である。これを特定のキャラクターに持たせて神界に送ると、戦争に敗北しない、など少しだけいいことがある。

### ●不死鳥の羽

不死鳥は、火に包まれている(または真紅の)鳥で、ひとたび死を迎えても必ず生き返るという。この不死鳥からとった羽を装備していると、不死の恩恵を授かることができ、戦闘不能になっても蘇ることができる。

# UNIT 3

# その他

アクセサリと携帯品には、攻撃の無効化、決め技ゲージ増加などの特殊な効果が秘められている。人間界で作られたものもあるが、大きな力を有するのはやはり神々の力がこもるアイテム。神の手によって作られたものは、アーティファクトとしてオーディンから授けられるものもあり、エインフェリア探しに奔

走するヴァルキリーのよき手助けとなる。また、特に装備するようなものではないが、キャラクター個々の思いがこもっている物品に力が宿り、所持することで特殊な能力を発揮することもある。これらはキャラクターごとの因縁深い場所に戻れば手に入れることができる。



### アクセサリ

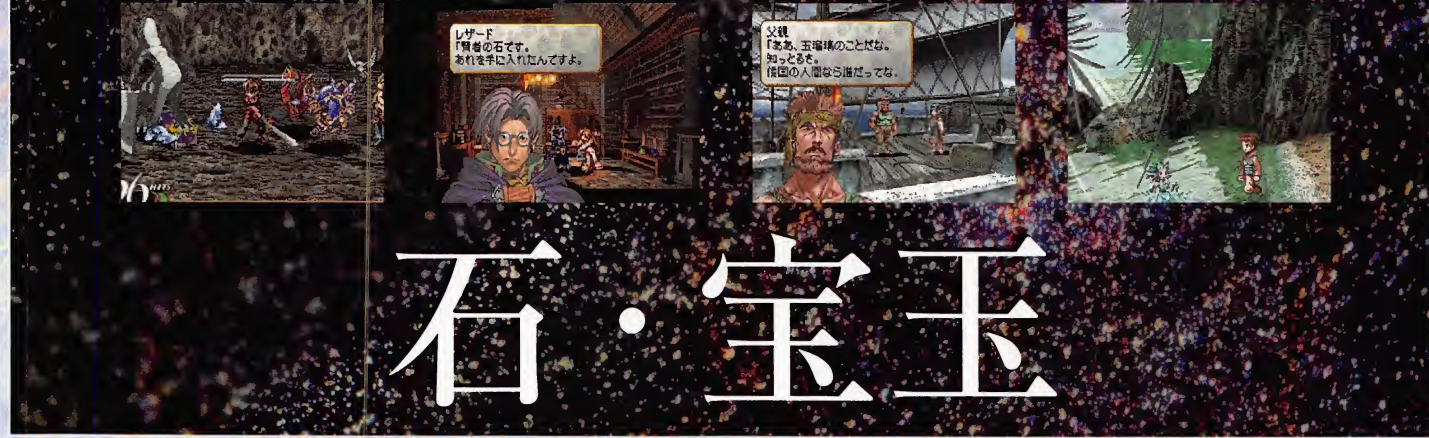
同時にふたつまで装備できる装飾品。腕輪だったり首飾りだったり、大きさも形状もさまざまである。能力も多種多様だが、一般的には特殊な属性のダメージを軽減させるものがほとんど。



### 携帯品

キャラクターの欠点を補正するなど、神界でのイベントなどに関わるものが多く、戦闘中に使用するものはあまりない。配列変換の宝珠など、ヴァルキリー専用の携帯品もある。





# 石・宝玉

## Stones & Beeds

石に不思議な力が宿っているという言い伝えは、世界中あらゆる時代において語られている。宝石、宝玉もまた同様である。光り輝く石や宝玉の外見の美しさ、そして内に秘めた魔力は人々を魅了してやまない。

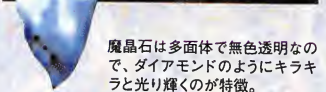
### UNIT 1 .....石

魔力を持つ石には、自然界に元々存在するものから、人工的に造られたもの、モンスターの体内で生成されるものまで様々なものがある。モンスターの体内で造られる魔石は

モンスターの魔力の源になっている場合が多く、フレンスブルグの魔術学院ではその仕組みを解明しようという目的で研究対象にされている。



紫晶石は赤紫と青紫の2色で、形状は球体。石というよりも宝石のような外見である。



魔晶石は多面体で無色透明なので、ダイヤモンドのようにキラキラと光り輝くのが特徴。



手に入れたからすぐにあらゆる知識が自分のものになる、という便利な代物ではないのですよ。

レザードは賢者の石と何度か交信を成功させているようだ。推測だが、石と交信するにも相当の魔力が必要だろう。

### Technical terms

- 魂玉石**  
魂と引き換えにどんな願いを叶えることができる魔石として倭国の民に語り継がれている。洵はこの石の存在を信じ、妹の眼を治すために竜宮洞窟に向かった。
- 賢者の石**  
生き物のように意志を持つ魔石で、手にした者には魔術に囚われる知識を与えるといわれる。だが、その知識は膨大すぎて、レザード・ヴァレスが「百億ページの厚さがある辞書」と例えたように、紐解くのは至難の作業である。
- 魔晶石**  
魔物が体内に宿している石。これを取り出すには魔物を空中に浮かして衝撃を与えることが必要となる(ゲーム中では経験値をアップさせる効果がある)。
- 紫晶石**  
魔物が体内に宿している石。これを取り出すには魔物が気絶している間に攻撃を加えなければならない(ゲーム中ではCTゲージを減少させる効果がある)。
- 月光石**  
魔晶石の一種で、魔術によって月の光を石の中に閉じ込めたもの。魔力を増幅させる触媒として武器に埋め込まれることがある。
- 黄水晶**  
水晶は石英が結晶化したもので、純粋なものは無色透明だが不純物が混じると色がつく。なかでも黄水晶は無色透明なものより珍重される傾向がある。

### UNIT 2 宝玉

不思議な魔力を持つ上に外見もきらびやかで美しい宝玉は、魔術師のアクセサリとして身に付けられたり、あるいは宝として奉られたりして重宝される。なかには神々に匹敵するほどの魔力を持つ宝玉もあり、それらを奪おうとする不死者たちが後を絶たない。



瑠璃という青色の宝石が思い浮かぶが、涙の結晶である玉瑠璃は無色透明で、輝きが強い。

### Technical terms

- ドラゴンオーブ**  
別名「竜玉石」。世界を安定させるという四宝のひとつに数えられ、人間界を守護する宝として奉還殿に納められていた。なお、残りの四宝は神槍グングニル、光弓シルヴァンボウ、魔剣レヴァンティンの3つである。
- 竜紅玉**  
別名「カーバンクル」。竜紅玉を持つと竜化能力を身に付けることができるといわれるが、人並外れたタフな精神の持ち主でない限り、逆に竜紅玉の力に押しつぶされて命を落とすという。ヴルノアではこれが民間伝承として知られているが、実際に存在を信じている者は少ない。ちなみに、「カーバンクル」というのは南米大陸に伝わる額に赤い宝石を埋め込んだ伝説のモンスターで、その宝石には人に幸福や富を与える力があるとの言い伝えがある。
- 炎呪の珠**  
炎竜ファープニルの強大な力を結晶化して閉じ込めた宝玉。赤銅色をした珠の内部には炎の奔流が渦巻いているのが確認できる。一旦は結晶が壊れてしまったために使い物にならなくなったが、精霊の森に住むエルフたちが珠の魔力を解放し再度結晶化したことにより、元の状態を取り戻した。
- 紅蓮の宝珠**  
セラフィックゲート内の特殊な封印を解くことができる魔法アイテム。中心部には真っ赤な炎が揺らめき、さらに炎の中には時折天使のような存在が見え隠れしている。全部で8個ある宝珠のありかは、サレルノ実験場、暗黒塔ゼルヴァ、炎の城塞、水中神殿、古代墳墓アメンティ(2ヶ所)、天空城、アリアンロッドの迷宮である。
- 玉瑠璃**  
人魚の涙が結晶化して宝石になったもの。色はクリアーな浅藍色で、陽光に当たるとキラキラと輝く。倭国では、これを持つと願いが叶うという言い伝えがある。
- 幻視の珠**  
対面する相手の特徴や弱点などがすべて把握できるアクセサリ。
- 活性の珠**  
魔物の体内に宿る紫晶石の生成を活性化させるアクセサリ。
- 生成の珠**  
魔物の体内に宿る魔晶石の生成を活性化させるアクセサリ。





# 植物

## Herbs & Flowers

ミッドガルドは本来自然豊かな土地だが、戦争の影響などによって生態系が歪み、瘴気によってモンスター化する植物も現れるようになった。しかし、薬草を摘んだり花を愛でたりする文化も廃れてはいない。

### UNIT 1 .....ハーブ、薬草類

薬用に、もしくは毒薬として使用される薬草やハーブ類。どれも魔術の儀式などに使用されることも多いため、魔術師たちに珍重されて

いる。街の近辺には自生していないため、収穫するには山岳地帯まで出かける必要がある。



#### ジキタリス

別名ゴマンノハグサ。花の形状が指に似ていることから狐の手袋とも呼ばれる。花の開花時期は春から秋にかけて。葉、莖の部分には強心作用のあるジキトキシンという成分が含まれているため、多量に服用すると中毒症状を起こす危険性がある。



#### トリカブト

キンポウゲ科。花の形が鳳凰の頭に似ているため「鳥兜」と名付けられた。根に猛毒のアルカロイドを含み、植物のなかでは最も強い毒性を持つ。ただし服用量を間違わなければ血圧を低下させたり鎮痛剤として利用できる。また、魔術師の儀式にも使われる。



#### セージ

シソ科の植物で、ヤクヨウサルビアともいう。肉の臭みを消したり脂肪分の消化を助ける働きがあるので、肉料理のスパイスとしてよく利用される。なお、「セージ」という名は「長生きさせる」という意味の言葉が語源になっている。



#### ベラドンナ

「美しい淑女」の意味を持つ優美な名前とは裏腹に、葉には幻覚作用を引き起こす成分が含まれている。中世ヨーロッパでは魔術師の儀式によく用いられたため、「魔女の草」として恐れられていたという。現在では製薬原料としての用途が一般的である。



#### セボリー

サボリー、キダチハッカとも呼ばれる。清涼な香りを放つため、ドライフラワー、ポプリなどに使われることが多い。また、消化促進や整腸作用を持つ薬草として利用されたり、食品の香り付けとして豆料理などにもよく用いられる。



#### マンドレイク

裸の人間の形をしたナス科の植物。マンドラゴラ、アルラウネとも呼ばれ、日本では曼荼羅華(まんだらげ)と呼ばれる。根には媚薬や毒薬の材料となる成分が含まれているが、引き抜こうとすると花が奇声を発し、その声を聞いた者は狂い死にするとする。

### UNIT 2 .....花

花の少ないミッドガルドにおいて、花は日常に親しむものではなく、儀式や典礼などに用いるものという意識が強い。市民の間では花言葉や花に関する言い伝えなどが普及しており、花に対する強い憧れがうかがえる。



#### 梔子 (クチナシ)

アカネ科。果が熟しても口を開かないので「クチナシ」といわれる。初夏に咲く花は妙香を発し、キンモクセイや沈丁花(じんちょうげ)と並んで香りのよい花木の代表とされる。クレルモンフェランでは梔子を「朽ち無し」と掛けて「死後も魂は朽ちず」と墓に捧げる風習がある。



#### 鈴蘭

英語で「Lily of valley = 谷間のユリ」という名を持つ高山植物。晩春にベルの形をした小さな白い花を咲かせる。清楚で可憐な外見からは予想できないが、微量の毒を含んでいる。パリでは5月1日に鈴蘭の花束を贈る風習があり、贈られた人には幸福が訪れるという。



#### 月下美人

サボテン科の多肉植物。夏の夜中にひと晩だけ花を咲かせるという神秘的なところから珍重されている。ヴィルノアの伝承では花が咲いたときに願い事をするとう願いが叶うという。直径が約20cmにもなる大輪の花を咲かせ、ほのかに甘い香りを漂わせる。



#### ライラック

モクセイ科。別名リラ、ムラサキハシドイ。日本では北海道で栽培されるほか、オランダ産のものが多く日本に輸入されている。花の色はホワイトやピンク、パープルがあり、上品な芳香を持つためポプリなどに利用される。花言葉は「若き日の思い出」「初恋」。

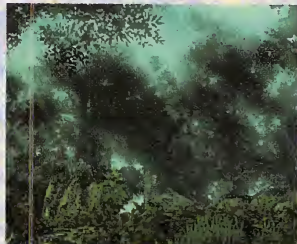
# 種族

## Odd Species

人間界ミッドガルには、人間の他にも人外の魔物やエルフなど複数の種族が混在している。神界アスガルドに住む神々を含めて、ここではあらゆる種族について解説を行なう。

### UNIT 1.....神族、妖精族

人間よりも魔力が高い神族やエルフたちは、昔から人々の信仰の対象となってきた。彼らは人前に姿を現わすことはほとんどないが、時には人間の監視者として、または扇動者となって人間社会の営みに関わっている。



エルフは自然を愛する種族。人間界に住むエルフたちも、彼らの故郷の森に似た緑豊かな場所を求めた。

#### 精霊ドライアドとは？

ゲーム中に登場するアイテムに、「ドライアドの樹皮」というものがある。「ドライアド」という言葉は聞きなれない人が多いと思うが、これはギリシア神話に登場する樹の精霊の名(dryad)である。ドライアドは緑の髪を持つ小柄な精霊として語られ、宿っている樹が死んでしまうとドライアドも死んでしまうといわれる。

#### 神族

神界アスガルドに住む北欧神話の神々。ミッドガルに住む人々の信仰の対象となっている。オーディンが率いるアース神族とスルトの率いるヴァン神族に分かれ、両者は勢力争いを繰り広げている。アース神族はヴァルハラに、ヴァン神族はヨツンヘイムにそれぞれ暮らしている。

#### エルフ

「アールグ」という古代ノルウェー語で呼ばれることもある。通常は妖精の国アルヘイムに住むが、大樹ユグドラシルを守るために人間界に住む者もいる。レザードの説によると、彼らは「エルフの身体に魂を宿させた神」で、レザードがエルフを「木偶」「神の器」と呼ぶのはそのためである。

#### ハーフエルフ

人間とエルフの混血。すなわち人間と神との混血ともいえる。神とは違って完全な存在ではないので元来持つ能力は低いが、人間のように「成長する力」を兼ね備えるという利点もある。事実、ハーフエルフであるオーディンは成長し続けた結果として、あらゆる神を凌駕して王の座に就いた。

### UNIT 2....不死者、魔物

不死者とは、死してなおこの世に魂を留ませ、人間に危害を加える存在である。冥界の女王ヘルの手によって人間界に送り込まれた不死者も多く、オーディンはそれらの不死者の一掃を望んでいる。ちなみに、ヴァルキリーたちは不死者をまとめて「グール」と呼ぶ。

#### ゴーレム

別名「操呪兵」。その名の通り呪い(魔術)によって動かされるロボット兵のことで、暗黒塔に出現するアイアンゴーレムや、アメンティに出現するデュラハンなどが挙げられる。これらを動かしているのは不死者や魔物、そして闇の道に手を染めた人間たちである。

#### 使い魔

魔術師に使役される鳥獣。使い魔となった動物たちは、人語をしゃべるなど本来動物が持ち得ない能力を使うことができる。鳥を使い魔にする魔術師が多いのは、鳥が敏捷性や従順性を備えている上に、遠方へ伝書を運ばせるという使い道もあるからだろう。

#### デーモン

神々と敵対する悪魔。「デーモン」という名はギリシア神話の「ディアボロス(ギリシア語で敵、偽る者を意味する)」が語源である。アリアンロッドの迷宮に登場する「ヴァラン」と「ウィアド」など、多種の悪魔がミッドガル内に存在する。

#### ヴァンパイア

人間の血液を喰らって不老不死の身体を維持する不死者。血液なしでは存在し続けることができない者もいれば、若さを保つためだけに血を求める者もいる。なお、ミッドガルにはブラムス王がヴァンパイアの王として君臨しているが、とりたててヴァンパイアたちを統率しているわけではない。

#### シャーマン

悪魔と交信して呼び出すことのできる者。外見は人間の姿をしていることが多いが、実際にはそのほとんどが邪悪な企みを持つ不死者である。彼らは人間の欲望や弱さに付け入ってうまく騙し、最後には悪魔と契約を交させてしまう。

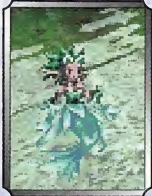
ミッドガルには、鬼や人魚族のように神族でも不死者でもない種族が存在する。彼らは異形である故に人間から疎まれ、人間と争ってきた。同様に、竜人のように半魔物化した人間も同じ人間から人間として見なされず、迫害されたり利用されたりして苦難の道を行ってきた。彼らと人間が平和に共存できる日は来るのだろうか。



魂が入れられていない状態のホムンクルスは、脳死状態の人間のようなもの。生命維持装置に入れておかなければ保存ができない。



よく見ると、蘇芳が鬼火をまとっているのがわかる。彼が鬼によって殺された証である。



## 人魚族

倭国周辺の海に棲息する半人半魚の種族。かつて海監と戦争していたが、夢瑠の父である項瑠遼将軍の貢献によって和平が成立し、約10年前に終戦となっている。だが人魚たちは依然として人間に対する警戒心が強く、人間の前に姿を現わすことはほとんどない。



## 鬼

倭国で言い伝えられている屈強な怪物。「魔鏡窟」と呼ばれる竜宮洞窟に住み、魂玉石(※P140参照)を持っているといわれるが、これを得ようと竜宮洞窟へ向いた男たちは誰ひとりとして帰ってこない。これは、鬼が男たちの魂を身体に取り込んでしまうためである。



## ホムンクルス

魔術と錬金術によって生み出された人造人間。レザードはホムンクルスの研究に没頭し、ついにこれを製造することに成功した。ペリオンや研究室に保管されていた女性型ホムンクルスはその一例である。また、レザードはホムンクルスの身体の中に神や人間の魂を入れることも可能にした。



## ベルセルク

歌姫の歌に魅せられて感情を失った狂戦士を指す。海監軍の司令部はベルセルクが恐怖の感情をもなくすことに着目し、兵士らをベルセルク化して無敵の戦隊を形成しようとした。ちなみに北欧神話において「ベルセルク」とは熊の皮を被った戦士といわれる。



## 竜人

竜紅玉(※P140参照)の力で竜化した人間のことを指す。多くの人々の間では竜化能力を持つ特別な一族がいると信じられていたため、その名残りで「竜の血脈」とも呼ばれている。竜人は人間の常識を超えた魔力を持ち、また呪いに強い耐性があることが知られている。

## VALKYRIE PROFILE 英語講座

『ヴァルキリープロファイル』には難解な英語が頻繁に登場する。にも関わらず、それらが日本語に訳されている場合は少ない。ここでは辞書を引かなくてもすむように単語ごとに詳しく解説していくので、英語の学習も兼ねてぜひ覚えてもらいたい。

### ●重要単語、熟語

ステータス画面やシナリオのセリフなどで登場する英単語の中から、ぜひ知っておきたいものをピックアップした。

### ●これだけは覚えておきたい スキル関連の単語

スキル名として使用されている英単語のうち、複数のスキルで使用されているものを中心に解説する。

#### ①DME

ステータス関連の言葉でもっとも分かりづらいのが、キャラクターの生命力を表す数値(これをヒットポイントとネーミングするRPGは多い)である「DME」。頭の「D」は一見すると「damage(ダメージ)」のイニシャルのように思えてしまうが、実際は「Divine Materialize Energy」の略で、直訳すると「神から授かった物質化したエネルギー」となる。ちなみに防御力を表すステータス数値「RDM」は「ダメージ削減」という意味の「Reduce Damage」の略である。

#### ②LAW

ロウファの名前の由来である「law」は「法」と訳するのが一般的だが、ロウファの父は「正義」の意味を込めて我が子に名付けたようだ。

#### ③Purify Completion

戦闘終了時に「浄化完了」という和訳と共に出現する。「purify」は「浄化する」という意味の動詞で、「completion」は「完了」を意味する。

#### ④Sacred Phase

ゲーム中では「神界フェイズ」と呼ばれている。「sacred」は「神聖な」もしくは「神の」という意味で、例えば「sacred music(宗教音楽)」のように使われる。「phase」は「期間、段階」を表す単語である。

#### ⑤Total Trophy

「獲得品」を表すこの語は戦闘終了時に流れるものだが、あっという間に他の文字で置き換えられてしまうので読めなかった人も多いだろう。「trophy」は「トロフィー」と発音することから分かるように「戦勝品」の意味を持つ名詞である。

#### ⑥rear

これも戦闘中の語。「front=前衛」の反対、すなわち「後衛」の意味である。

#### ①Arrow

「arrow」とは「弓」のことで、弓攻撃用のスキルによく使われる単語である。敵の魔法を封じる効果を持つスキル「Noise Arrow」は「騒音の弓」、敵の回避率を下げるスキル「Darkness Arrow」は「闇の弓」、意図的に攻撃をガードさせるようにするスキル「False Arrow」は「嘘の弓」というのが直訳となる。

#### ②Edge

「刃」を意味する「edge」の語を含むスキルはふたつあり、「Scarlet Edge」は「深紅の刃」、「Strike Edge」を直訳すると「刃の打撃」という意味になる。

#### ③Int

「Int」は「知識、知能、情報」の意味を持つ「Intelligence」の略。スキルの「Monster Int」「Undead Int」「Demon Int」はそれぞれ「モンスターに関する知識」「不死者に関する知識」「悪魔に関する知識」ということになる。

#### ④Reaction

「reaction」の意味は「反応」。DMEを消費してCTゲージを回復する「Mental Reaction」は「精神の反応」、使い魔の攻撃を可能にする「Wait Reaction」は「待ち時間の反応」というのが直訳になる。

#### ⑤Resist

「resist」の意味は「抵抗する」または「抵抗」。したがって「Resist Magic」の直訳は「魔法抵抗力」、「Resist Damage」のほうは「ダメージ抵抗力」となる。

#### ⑥Reverie

分身を出して敵を攻撃するというスキル「Reverie」は非常に役に立つので愛用していたプレイヤーも多いだろう。が、難しい単語なので日本語の意味まで把握していた人は少ないはず。「Reverie」とは「空想」「幻想」といった意味を持つ単語で、「illusion(イリュージョン)」とはほぼ同義である。

2001年4月6日 初版発行  
分売不可

|                 |   |
|-----------------|---|
| 企画構成／執筆         | CB's project  |
|                 | 塩田信之  |
|                 | 佐藤水絵  |
|                 | 吉川さやか   |
|                 | 堀奈美子  |
|                 | <a href="http://www.cbsproject.co.jp/">http://www.cbsproject.co.jp/</a> |
| カバー／本文イラストレーション | 吉成 曜  |
| 本文イラストレーション     | 吉成 鋼  |
|                 | 若尾智夫  |
| ケース／カバーデザイン     | 渡辺 緑  |
| 本文デザイン          | ルシファー伊藤   |
| 本文コミック          | 河内和泉  |
| 写真撮影            | 鬼頭栄次  |
| 印刷／製本           | 共立印刷株式会社  |
| 監修／協力           | 株式会社エニックス   |
|                 | 株式会社トライエース  |
| イラストレーション協力     | 株式会社プロダクション・アイジー  |

ヴァルキリープロファイル 設定資料集

## ヴァルキリープロファイル ワールドガイド

|      |  |
|------|--|
| 発行人  | 稲葉俊夫                                   |
| 編集人  | 前田 徹                                   |
| 副編集人 | 山田真司                                   |
| 編集長  | 北村州誠                                   |
| 販売   | 中嶋和史、佐藤公昭、中本直宏                         |
| 制作業務 | 櫻井誠一                                   |
| 編集   | ザ・プレステーション編集部<br>エンタテインメント書籍編集部(堀内満貴子) |

発行所 ソフトバンク パブリッシング株式会社  
〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号  
販売 TEL: 03-5549-1200  
編集 TEL: 03-5549-1164

※ 新丁本・風丁本は小社販売にてお取り扱いいたします。  
定価はケースに記載されております。

### 読者サービス

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後8時の間に電話番号03-5549-1164にてお受けしています。  
※ ゲーム内容に関するお問い合わせは一切お答えできませんのでご了承ください。

♪ 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。







MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE

VALKYRIE PROFILE  
MATERIAL  
COLLECTION

MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE MATERIAL COLLECTION VALKYRIE PROFILE M