**新シリーズ【Verne】設定関連まとめ　Ver.2.0　　　　　　　　　　　2022/7/1**

**お読みいただく前に…**

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝本資料では、  
**①コダイガメやラクアに関する設定**  
**②主要キャラクターに関する設定**　がまとめられています。  
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

**①コダイガメやラクアに関する設定**

・主要キャラクターの設定をお読みいただく前に、  
　Verneの世界観を把握するための参考資料としてまとめたものになります。

・資料中、前回ご指摘いただいた下記ポイントについてまとめております。  
　特にご確認いただきたい項目を**緑字**にしておりますので、あらかじめお目通しください。

**コダイガメの描き方が、アルセウスとプレートの関係性と類似している点**  
　→今回のアップデートとしては、「タイプの力」によっていたカメの表現を、より「テラス　　タルエネルギー」「宝化の力」としての解釈を強めることと、より「崩落で絶滅仕掛けて　　しまうくらいの強さの生物」として神的な力を持ちすぎないような方向で、コダイガメの　　設定・ラクアの設定ともにアップデートをかけております。

　　＜具体案＞  
　　危機的状況に瀕したラクアを守るため、コダイガメが、18匹のポケモンたちから  
　　各タイプのエネルギーを受け取ることで、自身のテラスタルエネルギーを底上げし、  
　　特別な力を発揮する

**ラクアの設定**　  
　→元は温泉地のような島だったラクアに、伝説のポケモンを含むたくさんのポケモンたち　　が集まるようになり、長年かけて彼らのエネルギーがお湯に溶け出したことで、  
　　生命エネルギーに満ちた「天然のポケモンセンター」のような場所になった、といった  
　　展開で再考しております。

**②主要キャラクターに関する設定**

・キャラクターデザインの発注をお願いしたい、リコ、レイ、フリードの設定をまとめたもの　になります。※名前はいずれも仮

・後日、お打ち合わせの際に傳監督含む制作陣と詳細イメージのすりあわせをさせていただけ　ればと考えております。

◎プロットと併せてご確認いただく、オリジナルの用語やキャラクターに関する設定関連の

まとめ資料となっております。

**基本設定**

**■ラクアについて**

・今から100年前、ラクアは人間が簡単には辿り着けない場所にある、

生命エネルギーに満ちた「天然のポケモンセンター」のような場所だった。

傷の癒える温泉や、不老長寿のきのみが生る桃源郷。

あらゆる地方のポケモンが集まり、伝説のポケモンすらも滞在すると言われていた。

・多種多様なポケモンたちのために存在する、豊かで特別な、かけがえのない島。

・当時は陸地から遠く離れた所にある浮島だったが、いまは海底深くに存在している。

（リコたちが竜宮城を訪れるようなイメージ）

物語の終盤で、全ての力を取り戻したコダイガメが再び島を浮上させる。

　　　↓

＜100年前の出来事＞

・100年前にこの地を訪れたルシアス、ルシアスの妻、エルドラ。

・エルドラは、ラクアの生命エネルギーを自分のために使おうと目論んだ。

（自らが源泉を浴びることで不老不死になるため、あるいは自分の手持ちポケモンを

強化するためにエネルギーを独占しようと考えた、など）

・エルドラが島の生命エネルギーの源泉ともいえる場所に立ち入ったせいで、

そのエネルギーが一気に溢れ出す。

エネルギーが枯渇すれば、ラクアの持つ神秘の力が失われてしまう事態にまで発展。

島は危機に瀕した。

（あるいは島に亀裂が入って崩壊しかける、浮島になって流されはじめる、など）

・エネルギーの流出を防いで、ラクアとそこに暮らす多くのポケモンの生命を守るため、

ルシアスとコダイガメ、レックウザ＋ラクアに暮らす強力な野生ポケモン＝18匹が

力を合わせ、島全体を覆うエネルギーバリアを作った。

（巨大な輝く甲羅の様な形状をイメージ）

その後、ラクアが海底に沈んだことで、100年のあいだ人間が訪れていない。

（沈んだことまでは伝承として語られておらず、リコたちが辿り着く際の最後の謎解き

ポイントに）

・エネルギーバリアで島全体がテラフォーミングされた効果なのか、100年経った今でも、ラクアのなかではポケモンたちが平和に暮らせている。

**■コダイガメについて**

・100年前にアトランティスで蘇った。

その時、「初代レジェンド団」を率いて冒険中のルシアスと出会い、

ともに旅をするなかで、ルシアスとの絆を深めていった。

・旅の中でレックウザと遭遇、コダイガメが勝利し、ルシアスはレックウザをゲットした。

・コダイガメはルシアスたちと一緒にラクアへと辿り着く。

だが、エルドラの起こした事件のせいで島は危機に陥り、

その身を犠牲にしたルシアスとともに、コダイガメと18匹のポケモンがラクアを守る。

力を使い切ったコダイガメは宝石化して、ルシアスの妻のもとに。

そして100年後の現在、宝石はルシアスの子孫であるリコに受け継がれ、

物語開始後に、コダイガメのフォルムに戻ることになる。

・宝石状態からコダイガメのフォルムに戻る理由は、

①飛び降りたリコの危機に反応して守った

②コダイガメがリコにルシアスの匂いを感じた

③レックウザが近くに現れて共鳴した、などのシチュエーションを想定

・リコのパートナーになったコダイガメは、最初はかなり弱い状態。

本来の力を取り戻すためには、ラクアを救った18匹の特別なポケモンたちと

バトルして、力を継承する必要がある。

・コダイガメは今もルシアスが生きていると信じて、強くラクアに行きたがる。

リコはその願いをかなえてあげたい。

・18タイプのテラスタルエネルギーが他のポケモンに意図せず引き継がれたことで、

　カメは「アンチタイプ」の特性が使えなくなり、

　テラスタルフォルム時の甲羅マークが浮かび上がらなくなっている。

・18タイプのテラスタルエネルギーを返してもらうことで、そのタイプへの

　「アンチタイプ」が復活し、”テラスタルフォルムに戻れる時間が増える”など能力や

　基礎体力が向上するような効能がある。

**■特別な18匹のポケモンについて**

・ラクアを守るために、ルシアスとコダイガメに協力した18匹のポケモン。

・ラクアで暮らしていた野生ポケモン、島を訪れていた伝説のポケモン、

ルシアスのレックウザなどで構成される。

・18匹は、カメの甲羅の18タイプの宝化の力をそれぞれ一つづつ継承している。

・ラクアに満ちていた生命エネルギーの影響で長寿となり、100年後の現在も生きている。

・各ポケモンたちの考え方は様々。

コダイガメに恩を感じているので力をすぐに返してくれる子、

弱体化したコダイガメを見たことですぐには返さない子、

パワーが暴走し狂暴化してしまう子、力を試すことで昔の友情を思い出す子など、

100年の時間経過の重みによって生じた、各々のキャラクター性とドラマを持っている。

・ほとんどは、様々な地方で野生ポケモンとして生活しているが、

すでに他のトレーナーにゲットされていたり、

エルドラやエクスプローラーズの幹部たちの元にいる場合も考えられる。

**・**コダイガメから継承された宝化の力は、本来持っているタイプとは別のタイプを継承して

いることもある。

（各地では、ポケモン自体の目撃情報もあれば、タイプわざが目撃される情報が届く場合

　もある。リコたちが事前に対策を練って挑んでも、想定外のタイプを継承していて、

結果不利になる場合もある。何が出てくるかわからないワクワク感の創出）

・第6話で、コダイガメとレックウザが再会したことで、世界中に散らばる18匹の、

宝化パワーがシンクロニシティ的に覚醒する。

その後あらわれ始めた宝化した18匹のポケモンたちの目撃情報をもとに、

リコたちは彼らを追っていく。（そのポケモンたちを救うことにもつながる）

・フリードの妻やエルドラといった、ルシアスの仲間の手持ちポケモンも、18匹に入れる

**■18匹の特別なポケモンのゲットについて**※検討中のため参考情報まで

・リコはコダイガメを育て、レイはレックウザをゲット（継承）する。

・レイだけでなく、仲間たちで分散してゲットすれば、初代レジェンド団（ルシアスたち）と、フリード率いるレジェンド団との世代交代シンクロ感を出す

・すでにエルドラがゲットしているポケモンもいる

・現代に所有者がいる場合は、ゲットするのではなく、そのトレーナーがレジェンド団に

加入して仲間になったり、カメとポケモンの友情で一時的についてきてくれたり

（預かる）など、さまざま

**■初代レジェンド団（仮称）について**※検討中のため参考情報まで

・ルシアス、ルシアスの妻、エルドラを中心とした、100年前の冒険家集団。

・ルシアスはラクアを救うためにその身を犠牲にしたが、

コダイガメは今もルシアスが生きていると強く信じている。（その存在を感じている？）

リコたち一行が辿り着いたときにコダイガメと再会し、その魂が解放されて消えていく。（という方向性で検討）

**■エルドラについて**※検討中のため参考情報まで

・初代レジェンド団時代、エルドラはルシアスに憧れを抱いていた。

・ルシアスの妻に対して恋愛感情はない。

（「旅についてきたのが疎ましい」くらいに思っている）

・ラクアに辿り着いたとき、エルドラはルシアスを裏切ったが、結果的にはルシアスに

命を救われたことになる。それによってさらにコンプレックスをこじらせてしまった。

・100年のあいだに、エルドラは18匹の特別なポケモンをゲットしている

（たとえば6匹所有しており、ライバル1匹、エクスプローラーズの四天王が4匹、

エルドラが1匹を使って、リコたちバトルをしかけてくるなどの展開も）

・エルドラの100年にも渡るラクアへの執着や真の目的は、個人的な私怨という線を想定。

・エルドラが生命エネルギーを浴びて不老不死になりたかった理由として、

実はずっとパートナーポケモンと一緒にいたかったから、などを付けて、

泣ける方向に持って行くパターンも考えられる。

**前日譚(100年前の物語)【案】**

今から100年前。ルシアスと、その妻、そしてエルドラの3人は「レジェンド団」（初代）と称して、幻の土地・ラクアを目指して冒険していた。

ルシアスはアトランティスで、蘇ったばかりのコダイガメと出会う。ともに旅をするなかでルシアスとコダイガメは絆を深めていく。ラクアに辿り着く直前、ルシアスたちの船が大嵐に見舞われる。嵐の原因は≪黒いレックウザ≫。大暴れするレックウザに、ルシアスはコダイガメとともに立ち向かい、100年前のモンスターボールでゲットする。嵐がやむと空が開けて、孤島が姿を現した。その島こそがラクアであった。

そこは生命エネルギーに満ち溢れた秘境。さまざまなポケモンがおり、なかには伝説のポケモンまで生息している。ここはポケモンたちのためにある、豊かで特別な島であり、人間は踏み入らないほうがいいと考えたルシアスは、ラクアを出ることを決意する。ルシアスの妻は納得したが、エルドラは「何のために苦労してここまで来たと思っている」と猛反対。彼は、この島の生命エネルギーを自分のために使おうと狙っていた。出立の日、ルシアスを裏切ったエルドラは、生命エネルギーの源泉（大地の亀裂、間欠泉、滝など）に立ち入る。そのせいでエネルギーが一気に溢れ出してしまった。

このままでは島のエネルギーが流れ出し、枯渇して、ラクアの持つ神秘の力が失われてしまう（あるいは島そのものが崩壊しかける）。覚悟をきめたルシアスは、レックウザに指示を出し、妻とエルドラを船まで避難させる。ポケモンたちにとって特別な場所であるラクアを守るため、ルシアスは身を挺して源泉を抑え込んだ。自分だけが犠牲になればいいと考えたルシアスだが、コダイガメは自分も運命を共にしたいと思ったのか、彼の想いに呼応する。甲羅の18タイプのエネルギーを解放し、島全体をシールドで覆うためにパワーを発揮。すると周囲にいた18匹のポケモンたちがカメのエネルギーに共鳴し、みんなが力を合わせることでエネルギーの流出を抑え込む。ラクアは球体状のエネルギーバリアに包まれ、ルシアスたちは島を守り抜いたのだった。

それが妻とエルドラの見た、最後のラクアの景色だった。18匹のポケモンはコダイガメの力を継承したまま世界中に散っていく（コダイガメと18匹のポケモンは、バリアを形成する際に島を外側から取り囲むかたちで陣形をとっており、ルシアスだけが島内に閉じ込められた）。パワーを使い切ったコダイガメは宝石化し、妻のもとに。レックウザは妻がルシアスのボールに戻したものの、混乱の中で海に落ち、流されて行方不明になってしまった。

陸地に辿り着いた妻とエルドラは、ルシアスを助け出そうと再び島を目指して捜索するが、ラクアは忽然と姿を消してしまった（実はラクアは、エネルギーバリアの影響で海底に沈み込んでいった。結果としてラクアを人間が見つけられないところに隠されることになった）。その後、二人は袂を分かち、エルドラは消息不明に。カメの宝石はルシアスの娘（=リコにとってのおばあちゃん）に受け継がれる。「レジェンド団」の名は後世に広まり、ルシアスの冒険譚として語り継がれた。（フリードはこの伝承からチーム名を引用した？）

海に落ちたレックウザのボールは、長い年月をかけて漂流を続け、様々な人の手にわたったものの開くことはなかった。やがてカントー沖合の島に流れ着き、村長（あるいはレイ自身）によって拾われる。ルシアスの伝説と同じ模様のボールを見たレイは、これはレックウザのボールだと信じて持ち続けた。

そして現在。今や真実を知るのはおばあちゃんのみ（理由があって最初はリコに語らない）。リコのもとで、カメは眠りから目覚める。ルシアスのいたラクアに戻りたがっているカメを、リコはラクアに送り届けようと決意する。18匹の特別なポケモンたちを訪ね、カメの失った18タイプのパワーを取り戻し、フリードたち「レジェンド団」とともにラクアを目指す。

一方、エルドラは生きていて、現在では巨大企業となっているエクシードを発足。社会的な成功をおさめ、素顔を隠して会長として君臨しているが、再びラクアを目指すためにコダイカメの奪取を目論む。直属の組織・エクスプローラーズを差し向けたり、各地方の悪の団の残党などを雇ったりして、リコたちのもとに迫る。

**メインキャラクター詳細設定**

**リコ(13)**

性別：女性

身長：154cm (※13歳女性の平均身長)

体型：スレンダー(※セクシーさは無い方が良い)

髪型：ミディアム。髪を結っている(旅立ち前)　⇒　ほどいている(旅立ち後)

肌色：イメージカラーの青を際立たせたいので肌もブルーベースに

服装：冒険服（シンプルな形で、シルエットがきれい。動きやすい恰好）

　　　(※)#1では学校の制服を着ている（ネクタイ、ブレザー、ローブ等）

旅立ち後に冒険服に着替える

イメージカラー：ブルー系。スカイブルー、ラリマール

◎ゲームフリーク様にデザインをお願いしたいのは「髪をほどいている/冒険服」の姿。

　これを元に「髪を結っている/制服」をOLMでデザインする想定。

**■描きたいこと**

これまでは、シリーズが変わってもサトシが主人公として有り続けるため、

循環の輪の中に置き、成長をさせることが難しかったが、

今回の主人公・リコについては、精神的、肉体的に成長していく様が、

最も描いていきたい点になる。

作中でのコダイガメを助ける旅の中で、考え方も年齢もばらばらな仲間達の影響や、

出会いと発見を通じて、変化し「夢」を見つけるまでの物語を描く。

愛される、応援されるキャラクターを目指したい。

一見すると人当たりも良く、礼儀正しい感じのよい子で、全てが上手くいっていそう…

でもその内面にはこの年代の少女ならではの悩みや葛藤があるなど、

より等身大な主人公像を目指したい。

男性主人公(サトシ)⇒女性主人公(リコ)への変化、挑戦を通じて、

結果的に固定観念や抑圧からの解放の様なものも描けると良いと考えている。

**■環境**

Titan地方出身。

物語の開始時点で、祖母・母も通っていたカントー地方・セキエイ高原にある、

全寮制学校に入学することになる。

入学前は、絵本作家である父と暮らしていた。

母は研究者で別の地方に単身赴任中。冒険家の祖母(母の母)がいる。

実は、楽園と呼ばれし場所「ラクア」に辿り着いた英雄的なトレーナー、

ルシアスの子孫であることが冒険の中で明かされていく。

（祖母はいざという時のために…Titan地方から離れたこの学校にリコを入学させた？

or　身を守るためにバトルを学ばせたくて入学させた？）

**■内面**

コダイガメの望みであるルシアスとの再会のため、ラクアを目指すのがリコの目的となる。

失われたコダイガメの18タイプの力を取り戻し、育てていくことが彼女の成長軸。

大切な存在を「守る」ために強くなりたい、そんな思いが彼女をトレーナーとして

成長させていく。

物語の開始時点で入学する全寮制学校は、ポケモンリーグが運営する学校であり、

様々な地方からこの学校に集ってきた同級生たちは皆バトルに熱中している。

寮で同室の友人もポケモントレーナーとしての明確な目標を持っており、

それを羨ましく感じているリコ。そんな気持ちすら他人に話すことはない。

入学後は、学校での生活を楽しみ、友達との関係も良好で、大きく不満を抱えているわけではない一方で、ときめく何かが始まることを、心のどこかで待っている。

自分よりも他人の気持ちを優先しがちで、そんな自分に自信を持てずにいる。

（物語が進む中で、他人（人やポケモン）のために頑張れる自分を仲間たちに認めてもらう

ことで、徐々に自信をつけていき、コダイガメや皆を守りたいと思い、実際に守れる様に

なっていく）

この様に本音を隠しがちなリコだが、毎日つけている日記には、唯一本音を記している。

（この日記の文章は、作中のナレーション等の演出でも活用される予定）

故郷であるTitan地方の青い空が好きで、学校内では空や遠くを見渡せる時計台が

一番のお気に入りの場所。高いところも全然平気。

幼い頃からの元々の性格はアクティブで、冒険を続ける中で、活発さを取り戻していく

イメージ。

リコは、後述のレイとともに、バトル＆ゲットするトレーナーとしての姿をしっかり描く。

18体の特別なポケモンに対峙する場面では、レイと共に互いの長所と短所をカバーしつつ、協力しながらバトルし、その結果も含めてゲットも分かち合う。

エクスプローラーズに狙われ始めた当初は、フリードやレジェンド団の仲間に守られるだけの存在だったが、コダイガメとの出会いを通じて、自分でも強くなることで、みんなを守りたいという想いからバトルの腕を磨いていく。

長所は、他人(やその考え)を想って行動できる優しさと強さ。

短所は、自分自身やその感情を二の次にしてしまうところ。

一人称は「私」。きちんと敬語を使える。

旅の中で、新しい出会いや発見をする度に、「（好きなものを）見つけた」といった言葉で自分の感情を表現する。旅を通じて、自分が好きなものや、やりたいことを見つけ、

それを人に伝えることが出来る様になっていく。

**■外見**

・髪の長さはミディアム。ストレートヘア。

　自分の気持ちを上げるためのオシャレとして「インナーカラー(青)」を入れている。

　が、普段、人前では結って隠している。

　旅立つ際に髪をほどく。旅立ちの解放感とリンクさせた、綺麗に風に揺れる髪。

(※)作中で行いたい演出

・吸い込まれるような綺麗な瞳の持ち主（イメージカラーの青い目）。

・肌色は、瞳の青を際立たせるため透き通るような白。リコと比較して日に焼けているで

あろうレイ・フリードとの見た目のバランスもとりたい。肌とのコントラストで髪色は

暗めのイメージ。

・シンプルな形でシルエットが綺麗な服装を好む。冒険に出た時に自分で服を選ぶ。

・一族に伝わる「宝石のペンダント」を身につけている。

・冒険の用具を入れたリュックを背負う（ボディバッグやヒップバッグでもOK）。

・平均的な身長。もう一人の主人公レイとの対比は…

　放送１、２年目；リコ＞レイ　放送３年目：リコ＜レイ…となるイメージ。

　作中３年目での大きな転機（時間経過）を経て、身体的にも大きく成長するリコとレイを

描きたい。髪型も変化し、インナーカラーがより目立つようになる。

その際いつも弟ポジションだったレイが、いつの間にかリコの身長を抜いている。

　それによりレイのことを頼もしく感じる様になる、など。

**■ポケモン**

【ニャオハとの関係】

入学時に、生徒たちは学校からパートナーポケモンをプレゼントされる。

各地方の初期三(計27体)の中から、それぞれの生徒に見合ったポケモンが手渡される。

リコが貰ったパートナーポケモンはくさタイプのニャオハ。

地元Titan地方の初期三で、珍しい存在ではないニャオハに少しがっかりのリコ。

そんなリコの内心を知ってか知らずか、はたまた猫ゆえの気まぐれなのか、

あまりリコに懐いていない様に見えるニャオハ。

#1からの一連の事件をきっかけに、一人と一匹の関係が構築され、絆が芽生えていく。

懐かなかった本当の理由は、（リコ自身は気づいていないが）リコが本当の自分を隠し、

我慢しているのがわかるから。

リコに自分の思うままに生きて欲しいと思っているから。

（#1などでは、自分でも気が付かずにいるリコの本音を、ニャオハが行動で表現してくれているという形で描き、表現したい）

「謎の宝石」の正体発覚後には、その存在を「守る」ために奔走するリコとともに、

それまで以上にバトルに力を入れていく。

（コダイガメを守らねばならない存在と自ら思うようなニャオハ、に設定していく）

【コダイガメとの関係】

祖母から渡された時は宝石状態で休眠中のコダイガメ。

リコはペンダントにして肌身離さずに持っている。

（普段は服の下に隠していて見えない）

ポケモンとして蘇ってからは、リコのみんなを守りたいという気持ちに呼応し、

防御の力を発揮してくれることもある。

かつて自身の宝化の力を18体のポケモンに分け与えており、本来の力を失っている。

この力を取り戻すことで、楽園と呼ばれし場所「ラクア」に行くことが出来る。

コダイガメは、今もラクアでルシアスが生きていると信じており、

そのコダイガメを信じたリコは、彼(彼女)の力を取り戻し、育て、

共にラクアに向かうことを決意する。

コダイガメは「どこかルシアスに似ている」リコに対して、

初めから居心地の良さを感じている。

旅の中でコダイガメが新たなフォルムへ変わっていく様子を重ねる形で、

考え方が固く少し頑固と言える様なリコが、それを短所ではなく長所として捉え、

信念を固く貫く強い意志の象徴、内面の強さとして表せる様な存在としたい。

**■人間関係**

【レイとの関係】

姉と弟の様な存在。レイは自由奔放な弟だが、自分のやりたいことが分からず他人に合わせてしまいがちだったリコが、どこまでも「自由」なレイ(やフリード、レジェンド団メンバー)の影響で本来持ち合わせている活発さや思いきりの良さがより表現される形に変化していく。作中で心身の成長を見せるレイは身長の変化と共に、弟⇒同格⇒頼もしい存在、になっていく。リコとレイ、二人そろえばルシアスを越えられる、という描き方にしたい。

【フリードとの関係】

頼れる兄。わけもわからぬままエクスプローラーズに狙われることになった中、助けてくれたフリードには信頼を寄せている。リコはフリードたちに振り回されることが多いが、いつの間にかそんな環境を楽しむようになっていく。

**レイ(12)**

性別：男性

身長：145cm (12歳男性の平均身長－8cm)

体型：華奢な体系 (※放送3年目にやや青年の様になっていくイメージ)

髪型：ショート

肌色：やや褐色 (※島育ちで日に焼けている)

服装：冒険服（上着着用）

(※)初登場時は普段着（Tシャツ・たんぱん等）

イメージカラー：赤系

◎ゲームフリーク様にデザインをお願いしたいのは「冒険服」の姿。

　これを元に「普段着」をOLMでデザインする。

**■描きたいこと**

従来の主人公サトシとは異なる「心身の成長」を描きたいのはリコと共通。

少年が、冒険を経て、男になっていく姿を描きたい。

そのために憧れの兄貴(フリード)を越え、やがてはリコとともに伝説のトレーナー

(ルシアス)も超えていく存在となる。

(物語の終盤で、フリードが「男子、三日会わざれば刮目（かつもく）して見よ」を

実感する様な展開)

スタート当初はのんびり、おおらかな部分を持つキャラクターとして描いていきたい。

物語開始時点でのリコとは反対に、好きな物を好きと言える、人の夢を笑わない少年。

島育ち＝田舎の子ではなく、Wi-Fiも完備、オンライン授業で都会とも繋がっている様な

現代的なイメージは持ち合わせたい。(外見も同様に野暮ったいものではない)

**■環境**

カントー地方出身。ナナシマ的な温暖な離島に住んでいる。

島の長老である祖父と暮らしている。

離島で学校が無いため、オンラインで授業を受けており、世界中にオンライン授業の同級生がいる。(作中で邂逅する予定)

**■内面**

空想力の強い少年。ルシアスの伝説を信じて疑わず、全ての伝説のポケモンと友達になり

ゲットするのが夢。

出会ったポケモンと絆を深めたり、認められることでゲットをしていく。

島内に自分の秘密基地を作っていて、他人が見るとガラクタの様な物でも、

伝説のポケモンに繋がるものかもしれない！と空想しては、

拾い集め宝物として保管している。

そんなレイの一番の宝物は、祖父から貰った「古びたモンスターボール」。

普通のモンスターボールの様に開きもしないし、今は何も入ってもいないが、

「いつかこのボールで伝説のポケモンを捕まえて見せる！」と大切にしている。

(物語が進むと、このボールは「ルシアスのボール」であり、実際に18体のポケモンの1体であるレックウザが入っていることが判明する。ルシアスのボールは、ヒスイ地方の

ボールを参考にした専用デザインをイメージ)

幼い頃から、古びたボールを使い投げる練習をしていて、コントロールはバツグン。

大らかでマイペース。見たもの聞いたものを純粋にすごい！と驚けるピュアさを持つ。

情報は文章や書物より人との会話で得るタイプ

見知らぬ土地でも物怖じせずグイグイ進んでいくので見失われがち。

一人称は「オレ」。

動詞を多用する口調。「行く行く！」「食べたーい！」など。

長所は、荒唐無稽な事でも笑わずに聞ける「信じる力」や裏表のない「素直さ」。

相手の目をまっすぐ見つめて、屈託なく笑う。

海がすぐそばの生活をしていたので泳ぐのが得意。

短所は、幼い頃、ポケモンを助けようとして穴に落ちて以来、暗くて狭い所が苦手なこと。

考えるよりも行動するタイプ。すぐお腹が空き燃費が悪い。

**■外見**

・髪は短めの癖っ毛。

・Tシャツに短パンなど、起きて着替えてすぐ家を飛び出る様な、カジュアルな普段着。

　レジェンド団加入後は、「それじゃ締まらねえな」と見かねたフリードに見立ててもらい、冒険着にする。フリードが昔被っていた帽子や上着などをくれるイメージ。

ゲームの「主人公」との共通点として、頭には帽子等の装飾物が欲しい。

・クラシカルではなく現代的なスポーツミックスのイメージ

・冒険の用具を入れたリュックを背負う（ボディバッグやヒップバッグでもOK）。

・細かな傷が絶えないが本人は気にしていない。

・平均より低い身長。もう一人の主人公リコとの対比は…

　放送１、２年目；リコ＞レイ　放送３年目：リコ＜レイ…となるイメージ。

　男児が憧れるかっこいいキャラクターに成長する。

**■ポケモン**

【ホゲータとの関係】

どんなポケモンとも触れ合うのが好きで、半分自分の空想で会話をしている。

(他人からはポケモンと会話している様に見える)

レジェンド団の船から島に迷い込んできたホゲータと意気投合し、相棒となる。

(周りから馬鹿にされるホゲータの歌を褒めてあげるなど)

レイの肉体的成長(身長やルックスを変える)のタイミングに合わせ、

相棒であるホゲータの進化を描くのも良い。

レイのゲットは、友情ゲットとして描くが、手持ちの６体に拘ることなく、

状況に応じて入れ替えたりするフレキシブルさは持っている様にしたい。

捕まえたポケモン達は船の中いて、一緒に遊んだりしている。

冒険する場所に応じて手持ちを入れ替えて、船から出発する。

フリードの相棒である、歴戦の勇士であるピカチュウが対戦相手になって、

バトルのイロハを指導される。(レイはピカチュウを「師匠！」と呼ぶ)

**■人間関係**

【リコとの関係】

弟と姉のような関係。日常生活は常識人のリコに頼りにしている。一方、冒険面では常識人のリコを驚かす様な発想を持つ。成長し、リコにとって頼れる存在になるが、リコの強い意志に支えられることもある。レイとリコ、お互いに影響を与えつつ高めあい二人そろえばルシアスを越えられる、という描き方にしたい。

【フリードとの関係】

憧れの兄貴。彼のポケモン博士、トレーナーとしての実力や、振る舞いに「自分が思い描いていた冒険者だ」と憧れている。フリードの背中を追いかけている。物語の後半、フリードがレジェンド団を離れた際は大きなショックを受けるが、リコの助力などで立ち上がり、彼の代わりに皆を引っ張っていく頼もしさを持つことになる。フリードの喪失がレイの成長を加速させる。

**フリード(20)**

性別：男性

身長：180cmくらい

体型：マッシブ (※細マッチョ)

髪型：男性としては長め (※後ろで縛っているくらい)

肌色：やや褐色（レイより薄い）

服装：冒険服 (※白衣は着ない)。

イメージカラー：ゴールド、イエロー

**■描きたいこと**

キャラクターとしての華を担い、視聴者の憧れる存在として見せたい。

頼れる兄貴的存在として描く一方、レイや団員たちと一緒にバカをしたり大雑把なところがあったりと完璧な存在ではなく親近感の持てるキャラクター造詣。

物語スタート時には、頼れる大人で兄貴として存在感、ヒーロー感を示したい。

(視聴者の男児たちがレイではなく、フリードに憧れるのも良い)

やがて彼を越えていくリコとレイ、を描きたい。

**■環境**

カントー地方出身（都会のイメージ）。

ポケモン博士で、リコやレイも所属することになるレジェンド団のリーダー。

まだ見ぬポケモンとの出会いを求めて、仲間たちと旅をしている。

(研究の傍ら、困っていることや頼み事も引き受ける半分なんでも屋の集団として描く)

レジェンド団のベースは「移動式ポケモン研究室」でもある飛空艇、

フリードはその操舵を行う船長でもある。

「戦うポケモン博士」の異名を持ち、バトルの実力はかなりのもの。

ポケモン博士としても、多くの実績を持つが、学会等の出席をサボりがちで、

問題児扱いされている。

(かつてはエクスプローラーズ側の研究者であったが、そのやり方に異を唱え、

離反した過去を持つ…という設定を検討中)

**■内面**

探究心が強く、自分で目にしないと気が済まないタイプ。

若くして博士になったが、机にかじりついている仕事が苦手でフィールドワークと称し、

レジェンド団を率いて船に乗って旅している。

船に乗ってから験担ぎとして起きてからのルーティン（髭剃りから髪のセットなど）を

毎日こなす。

はみ出し者の集まりをまとめるカリスマ性の持ち主。

誰とでも仲良くなれる陽キャで人当たりは良い。

一人称は「俺」。声がでかい。

操舵も行うことから風向きに敏感で「追い風が吹いてきた」「風向きが変わった」など

口にすることが多い。

長所は、何でも人並み以上にできること。腕相撲が強い（船員たちでよく遊んでいる）。

短所は、寒いところが苦手でリザードンの側から離れられないこと。

**■外見**

・爽やかな顔立ちの好青年。非常にカッコいい。タレ目。

　目立つタイプで「華」がある。(悪目立ちではない)

・フィールドワーク主体の動きやすい服装で、白衣やメガネ等の博士っぽい記号のものは身につけていないイメージ。月日の経過や歴史を感じるアンティークやヴィンテージ物が好きで身につけている。（昔のフライトジャケットを羽織っているなど）

**■ポケモン**

相棒はピカチュウとリザードン。

(日常的にともにすごすのはピカチュウ、バトルや移動の時はリザードン)

バトルの能力はレジェンド団一の実力を持つ。

相棒歴はピカチュウの方がリザードンよりも先輩。

**■人間関係**

リコやレイだけでなく、レジェンド団のメンバー全員から慕われており、皆が旅を続ける理由もメンバー各々の目的のためだけでなく「フリードとともに」「フリードのために」という側面も強い。はみだし者集団のレジェンド団だが、メンバーは自分の居場所を作ってくれたフリードに恩を感じている。

リコとレイに対しては、カメを育てたいと願うリコや、18匹のポケモンをゲットしたいと

いうレイに理解を示し、ピカチュウに特訓をさせ、敵トレーナーと戦わせることで経験を積

ませるが、本気のピンチのときはフリード自身もバトルする

なんでもできるが故に、指示が雑で直感的（「ガーッとやって」等の擬音を使う）なため、メンバーに窘められることもある。