



ドラゴンクエスト6 短時間攻略ガイド

作成者:くねお(<http://kuneo.web.fc2.com/>)

2014年01月08日 公開

目次

1. はじめに.....	5
1. 1 前書き.....	5
1. 2 書式について.....	5
1. 3 基礎知識.....	6
1. 4 本戦略の特徴.....	7
1. 5 最速記録・戦略の変遷.....	9
1. 6 謝辞・参考文献（敬称略）.....	11
2. レイドックの船出港まで.....	14
2. 1 オープニング.....	14
2. 2 ハッサン加入まで.....	14
2. 2. 1 ライフコッド.....	14
2. 2. 2 山肌の道.....	14
2. 2. 3 シエーナ.....	15
2. 2. 4 トルッカ道中.....	15
2. 2. 5 トルッカ.....	15
2. 2. 6 精霊の祭り.....	16
2. 2. 7 レイドック.....	16
2. 2. 8 試練の塔.....	17
2. 2. 9 ハッサン加入.....	18
2. 3 ミレーユ加入まで.....	18
2. 3. 1 レイドック王との謁見.....	18
2. 3. 2 木こりの家.....	18
2. 3. 3 川の抜け道.....	19
2. 3. 4 サンマリーノ.....	19
2. 3. 4 マーズの館.....	19
2. 3. 5 夢見の洞窟.....	20
2. 3. 6 ミレーユ加入.....	21
3. ムドー討伐まで.....	22
3. 1 鏡のカギ入手まで.....	22
3. 1. 1 レイドック.....	22
3. 1. 2 アモール.....	23
3. 1. 3 アモール北の洞窟.....	23
3. 1. 4 鏡の塔.....	25
3. 2 偽ムドー撃破まで.....	27
3. 2. 1 レイドック.....	27
3. 2. 2 地底魔城.....	27

3. 2. 3	レイドックへ帰還	29
3. 3	真ムドー撃破まで	30
3. 3. 1	ゲントの村	30
3. 3. 2	ムドーの島	30
3. 3. 3	ムドーの城	31
3. 3. 4	決戦準備	32
3. 3. 5	ムドーとの決戦	33
4.	水門のカギ入手まで	37
4. 1	熟練度稼ぎ終了まで	37
4. 1. 1	レイドック	37
4. 1. 2	アモス加入	37
4. 1. 3	熟練度稼ぎ	38
4. 2	ジャミラス撃破まで	40
4. 2. 1	アークボルト	40
4. 2. 2	旅の洞窟	43
4. 2. 3	カルカド道中	44
4. 2. 4	カルカド	44
4. 2. 5	幸せの国	45
4. 3	水門のカギ入手まで	46
4. 3. 1	ホルストック	46
4. 3. 2	洗礼の祠	47
4. 3. 3	クリアベール道中	50
4. 3. 4	クリアベール	51
4. 3. 5	運命の壁	51
4. 3. 6	フォーン道中	52
4. 3. 7	フォーン城	53
4. 3. 8	メダル王の城	53
4. 3. 9	魔術師の塔	54
5.	ゼニスの城復活まで	56
5. 1	スフィーダの盾入手まで	56
5. 1. 1	ペスカニ	56
5. 1. 2	マウントスノー	57
5. 1. 3	氷の洞窟	57
5. 1. 4	不思議な洞窟	58
5. 2	グラコス撃破まで	58
5. 2. 1	ロンガデセオ道中	58
5. 2. 2	ロンガデセオ	59
5. 2. 3	ガンディーノ道中	59

5. 2. 4	世界めぐり（下の世界）	60
5. 2. 5	世界めぐり（上の世界）	61
5. 2. 6	ベストドレッサーコンテスト	61
5. 2. 7	海底神殿	62
5. 3	デュラン撃破まで	63
5. 3. 1	カルペローナ	63
5. 3. 2	ライフコッド	64
5. 3. 3	伝説の武具回収	67
5. 3. 4	決戦準備	68
5. 3. 5	ヘルクラウド城	69
6.	エンディング終了まで	73
6. 1	絶望の街復活まで	73
6. 1. 1	熟練度稼ぎ	73
6. 1. 2	天馬の塔	74
6. 1. 3	ロンガデセオ	75
6. 1. 4	ベストドレッサーコンテスト	76
6. 1. 5	絶望の街	77
6. 2	アクバー撃破まで	78
6. 2. 1	欲望の街	78
6. 2. 2	牢獄の街	79
6. 3	デスタムーア撃破まで	82
6. 3. 1	牢獄の街その後	82
6. 3. 2	嘆きの牢獄	82
6. 3. 3	最終準備	84
6. 3. 4	デスタムーア城	85
6. 4	エンディング	93
付録A.	忍び足の使用位置	94
付録B.	各種データ	101
付録C.	アモール北の洞窟におけるメタル狩り	102
付録D.	ダメージ計算機	103

1. はじめに

1. 1 前書き

本書は、SFC 版ドラゴンクエスト6における短時間攻略ガイドです。近年、本タイトルの RTA における戦略が今まで以上に洗練されていますが、戦略の変化を辿れる文献が存在しないことを勿体なく感じていました。今回、私を知りうる範囲で簡潔に近年の動向を盛り込んだ上で、本ガイドを作成しました。DQ6RTA の発展に僅かでも力添えできたらと思います。

なお、本戦略は、2012 年 6 月にニコニコ生放送で開催された『底辺駅伝』という大会に出場した際に私
が使用したチャートに加筆修正したものとなります。タイム重視という観点や、2014 年 1 月現在の戦略
という観点では、本書に記載してある通りとは限らないことをご理解下さい。

1. 2 書式について

・表記について

アイテム名・地名などは、漢字変換が可能なものは基本的に漢字変換を行い表記する

・ゲーム内で行う行動の記述には、行の先頭に以下のマークをつけている

- ◆ … ゲームを進めるための必須行動で、記述されたタイミングで必ず実行する
- ▼ … ゲームを進めるために必須ではないが、記述されたタイミングで必ず実行する
- ▽ … 記述したタイミングで行う可能性があるもの

・分類について

【進行】… ゲーム進行に関する記載

【回収】… アイテムの回収に関する記載。/~~として回収する場所を記載

【購入】… アイテムの購入に関する記載。/~~として何屋であるかを記載

【売却】… アイテムの売却に関する記載。/~~として何屋であるかを記載

【鍛冶】… お洒落な鍛冶屋で武具を鍛える際の記載

【転職】… ダーマ神殿での転職に関する記載。キャラ名【現在の職業→新しい職業】と記載

【道具】… アイテムの装備、使用、受け渡しに関する記載。所有者（アイテム名）、処理と記載

【装備】… 作戦メニューから装備を行う際の記載

【隊列】… 作戦メニューから並び替えを行う際の記載

【作戦】… 道具整理、満タンに関する記載

・注釈について

会話の選択肢など、補足事項がある場合は右記のような注釈で示す ; ~~注釈~~

1. 3 基礎知識

○会話や宝箱を調べる時などは、半歩のずれを意識する。

特に、長テーブルの場合は、正面から話す場合と比べてかなり離れた場所からの会話が可能となる。

○NPC、操作キャラのイベント移動

操作キャラの移動する速度に比べ、イベントによるキャラの移動速度はあまり早くないため、NPCに話しかける・近づくことにより生じるキャラの移動を抑えることで、細かい短縮を図る。

○装備技

戦闘中に装備コマンドを選択することで、守備力の変動を解除することができる。(装備欄を開くだけ)これにより、敵から受けたルカニを解除することが可能になる。但し、ルカニと同様スカラも解除されてしまうため、戦闘中の装備変更の際は注意が必要となる。

○気合ため&魔人の金槌、バイキルト

特筆すべき仕様は下記の通り。これらを踏まえ、魔人の金槌を装備した状態での気合ため打撃を活用することにより、敵の守備力に依存せずダメージを与えることができる。

- ・気合ため後の物理攻撃は、威力が2~2.5倍
- ・気合ため後の物理攻撃は、必中となる(※特技依存のため、その限りではない)
- ・気合ため状態のキャラクターは、馬車内に温存することが可能
- ・バイキルト状態では会心の一撃は発生しない

○アイテム管理の挙動

近年の作品に比べると操作性が良くないため、下記を踏まえた上でアイテム管理を考える必要がある。

- ・最後に装備したアイテムが道具欄の一番上に配置される。(装備していたアイテムが一番下に移動)
- ・馬車外のキャラのアイテム欄が全て埋まっている場合、回収したアイテムは袋に入る。
- ・DQ6はアイテムを渡すたびにウィンドウが閉じる
- ・袋からアイテムを使用することができない
- ・種、木の実、薬草、魔法の聖水は所持キャラクターにのみ使用可能

○買物(特に売却について)

DQ6では、アイテム売却時にキャラクターを変更するたびに「売りに来た」を選択する必要がある。この手間を考慮すると、売却アイテムは基本的に同一キャラもしくは袋に揃えた方が早い。

1. 4 本戦略の特徴

■ 序盤

○買物計画

- ・ホラービースト戦～ビッグ&スモッグ戦までの間、ハッサンに大金槌を持たせる。
- ・炎の爪回収後、精霊の鎧を主人公に、鉄の鎧をハッサンに買い与える。

○経験値計画

アモール北の洞窟でのメタルスライム撃破時の旨味を最大限に活かすため、ブラディーポにはLv4, 4で挑む。アモール北の洞窟では、メタルスライムに期待しつつ、ホラービースト戦までに主人公のルカニ習得まで稼ぐ。1発勝負においてはメタルスライムの決め打ちは行わない。

#メタルスライム狩りについては、『付録C. アモール北の洞窟におけるメタル狩り』を参照。

■ 中盤

○熟練度稼ぎ

従来戦略に比べ、戦闘回数を削減。さらに、転職回数削減のため、主人公、ハッサン、バーバラはベホイミやキアリクを習得しない。また、同様の理由により、メラミ習得キャラはミレーユのみとなる。

従来では、スクルト(79回)、踊り封じ(81回)、正拳突き(89回)などの稼ぎが見られたが、本戦略では忍び足(65回)を目安としている。(熟練度稼ぎとして稼ぐ回数は61回)

実際に忍び足を覚えるタイミングは、旅の洞窟のホラーウォーカー&格闘パンサー戦後となる。

#調べた限り、スクルトカットという案自体は2011年時点でぐいさんが試されているようです。

#これを戦略として形にしたのは、本戦略が初出であると考えます。

○戦闘パーティ

中盤でボス戦が続く区間(ガルシア～ミラルゴ)において、従来ではルカニを使用可能なバーバラを用いるプレイヤーが多いように感じますが、本戦略では装備調達の手間を嫌い、ミレーユを使用する。

#ミレーユを使用する、という点は初出ではありません。

#近年では、装備を購入せずにバーバラを使用する、という戦略が見られるようです。

○試練その3

従来では、スクルトを使用して打撃をシャットアウトする戦略と、マホトーンを使用する戦略が見られましたが、本戦略では、どちらも使用しません。逐一装備技でルカナンを解除しつつ戦う。

#試練その3でスクルトを用いず、装備技を多用する戦略は、本戦略が初出であると考えます。

○ライフコッド雑魚連戦

星降る腕輪を装備したアモスの足払いを活用し、敵の行動を止める。

考案は同時期ではありますが、初出はにつふい〜さんの Twitter であると認識しています

○ヘルクラウド〜デュラン戦

アモスに星降る腕輪を装備させ、魔人の鎧と精霊の鎧を換装することで先攻後攻調整を行います。これにより、各ボスで安定を図るほか、デュラン戦での加速を狙いやすくなります。

■ 終盤

○熟練度稼ぎ

ドラングに気合ため（戦士 9 回）、テリーにみかわし脚（踊り子 4 回）を習得させます。テリーのみかわし脚は、デスタムーア最終形態の A ローテ時に、いてつく波動を誘発させるために使用します。

いてつく波動誘発にみかわし脚を用いるのは、SFC 版では初出であると考えます

聞いた話ではありますが、DS 版では既に使用されているようです（テリーが初期で習得済）

○職業

最終的に、ハッサンがドラゴンに、主人公が武闘家に、アモスが戦士に転職する。ハッサンとアモスは耐久力と火力の確保、主人公は素早さの確保が目的となる。特に、主人公はデスタムーア第 2 形態への先行率を上げるため、上グレイス城以外で回収できる全ての素早さの種を回収し、投与している。

・最終戦前調整

世界樹の葉は 3 枚購入し、合計 6 枚（ドラングに 4 枚、ハッサンに 2 枚ずつ）所持する。

また、スクルトを習得しない関係上、グラコスの槍をドラングに持たせます。

1. 5 最速記録・戦略の変遷

【最速記録の変遷】

2006年未までの最速記録の変遷は、[ドラゴンクエストVI 短時間攻略ガイド](#)【著：けい坊さん】に記載されているため、本書ではこれ以降の最速記録の変遷を記します。（敬称略）

8時間 08分 33秒	2006年 11月 13日	けい坊
8時間 08分 26秒	2010年 06月 08日	RAI
7時間 59分 05秒	2010年 06月 17日	ぺけぼこ
7時間 52分 44秒	2010年 08月 19日	RAI
7時間 47分 05秒	2010年 10月 03日	ぺけぼこ
7時間 43分 14秒	2010年 12月 24日	につふい～
7時間 39分 46秒	2011年 01月 20日	そうこ
7時間 26分 51秒	2011年 02月 25日	につふい～
7時間 16分 39秒	2012年 01月 15日	につふい～
7時間 14分 20秒	2012年 02月 22日	につふい～
7時間 09分 29秒	2012年 05月 13日	丸の内
7時間 04分 52秒	2012年 07月 14日	につふい～
7時間 04分 35秒	2012年 09月 02日	丸の内
7時間 04分 28秒	2013年 03月 26日	につふい～
6時間 59分 38秒	2013年 04月 21日	丸の内
6時間 59分 33秒	2013年 04月 28日	につふい～
6時間 58分 03秒	2013年 05月 05日	ke
6時間 55分 23秒	2013年 07月 31日	につふい～

2014年1月現在では、8時間切を達成しているプレイヤーは、実に30人以上にも上り、7時間を切るプレイヤーも現れています。1発勝負の場で7時間台が頻発していることも考慮すると、戦略的改善により、最速記録だけではなく平均的なタイムの水準も大幅に早くなっていることが見て取れます。

【戦略の変化】

『ニコニコ生放送』での RTA の普及に伴い、RTA プレイヤーが爆発的に増加しました。

元々DQ6 の RTA プレイヤーはあまり多くなかったと記憶していますが、2010 年以降、プレイヤーが非常に増えた作品の 1 つであると私は認識しています。（他の作品に比べると少ない方だったようですが）当然、プレイヤーが増加したことにより、戦略にも多くの改善が見られました。2010 年以降、私が DQ6 に取り組む以前にどのような変化・発見があったのか、私を知る限りの中でわかりやすい点を箇条書きで示します。

- 地底魔城へ向かう関所での宿屋の利用【ほむらん】
- 試練その 1 におけるミレーユ単騎戦略【につい〜】
- 試練その 3 における AI 活用【べけぼこ】
- ミラルゴにおける AI 活用【べけぼこ】
- ベストドレッサーコンテスト、ランク 7 をデュラン戦終了後にクリア（ピエールカット）【RAI】
- デュラン戦におけるハッサン仁王立ち戦略（上述の影響により、賢者の石が入手できない）【RAI】
- 終盤における主人公のベホマ、ドラゴンの諸刃斬りのカット（≒熟練度稼ぎの大幅減）【べけぼこ】
- 世界を巡る手順の最適化【多数】

また、プレイの傾向として、ある程度試行回数に頼った、いわゆる記録狙い型のプレイが広がったことにより、真ムドー戦での精霊の鎧カットをはじめとし、デュラン戦におけるメタルキングヘルムカット、ムーアの城のドラゴンの悟りカットなど、博打的な戦略が見られる箇所が増えました。

1. 6 謝辞・参考文献（敬称略）

本書を作成するにあたり、以下のプレイヤー・サイトを参考にさせていただきました。（敬称略）

【プレイヤー】

・けい坊（[けい坊のホームページ](#)）

DQ6RTA の開拓者の 1 人。全体を通して戦略の土台とさせていただきました。

この方なくして DQ6RTA の現在はないといっても過言ではないでしょう。

- 基本的なルートの考案
- アモスを主戦力として活用
- 気合ため/諸刃斬りの活用
- メッセージ表示速度「8」の使用

・シグ

DQ6RTA の開拓者の 1 人。けい坊さんと同時期に戦略の土台を築きあげた方です。

直接的に参考にさせて頂いた文献などはありませんが、現在の戦略の土台になっていると考えます。

- 基本的なルートの考案
- 従来必須と考えられていたハッスルダンスのカット
- デスタムーア戦におけるアストロンのカット

・RAI, にっふい~, べけぼこ

ニコニコ生放送という環境下で、近年 DQ6RTA の戦略を洗練させた方々です。

上記 3 名以外にも、多くのプレイヤーによって改善が図られたことは間違いありませんが、

「誰が」「何を」「どのように」改善したのかを確認できる資料が存在しないため、代表して上記 3 名を挙げさせていただきます。改善内容については、1.4 の項で記載したため、ここでは割愛します。

誤解を生まぬように書いておきますが、1.4 での記載内容全て上記 3 名というわけではありません。

当然ながら、他のプレイヤーや放送視聴者のコメントによる改善もあったように思います。

・swallow

swallow さんのニコニコ生放送中のコメントのやり取りは、本戦略の洗練の一助となりました。

また、アモール北の洞窟におけるメタルスライム狩りについて、アイデア、プレイング、体験談等々を参考にさせていただきました。

・にっふい~

熟練度稼ぎ案の改善にあたり、転職回数の削減という観点で、直近の戦略を参考にさせていただきました。

また、7 時間 16 分を達成された際のタイムシフト録画を通じ、ラップタイム、ボス戦闘時間を参考にさせていただきました。

- ・ぐい

ニコニコ生放送にてプレイングを拝見させていただき、中盤のルート取りを参考にさせていただきました。

- ・丸の内

ニコニコ生放送にてプレイングを拝見させていただき、中盤のルート取りを参考にさせていただきました。また、7時間28分を達成された際のタイムシフト録画を通じ、ラップタイム、ボス戦闘時間、エンカウント回数など、細部にわたり比較させていただきました。

- ・RAI

序盤（ゲーム開始～アモール）の手順に関して、部分的に参考にさせていただきました。また、デスタムーア戦における戦い方を一部参考にさせていただきました。

- ・べけぼこ

結果としては戦略には反映しておりませんが、ニコニコ生放送中のコメントのやり取りを通じて、デスタムーア戦におけるテリーの防具の選択という観点で考えの糸口を頂きました。

- ・蛍火（[蛍火](#)）

公開されているリアルタイムアタック解説テキストに記載されている内容は、DQ6RTA プレイヤーにとって多く参考になる内容が記載されていると考えます。売却効率の詳細、エンカウント関連データ等々参考にさせていただきました。

【個人】

- ・dry（[ドラクエFF 攻略データ](#)）

DQ6 のやり込みプレイに精通したプレイヤーであり、数点相談に乗って頂いた他、本書の校正に協力して頂きました。私のDQ6に関する基本的な知識は彼から学んだ部分が非常に大きいです。また、彼の低レベル攻略的観点は私の考え方に影響を与えていることと考えます。

- ・そうこ（[そうこの雑記帳](#)）

DQ6RTA の戦略を練るにあたり、近年の戦略の動向を教えてくださいました。また、戦略構築における細部で数点アドバイスを頂いた他、本書の校正に協力して頂きました。

- ・killion

本書の校正に協力して頂きました。

【攻略サイト】

- ・ [Sword and Magic](#)

各ステータス、アイテムデータ、職業データ他、多くのデータを参考にさせていただきました。

- ・ [ドラゴンクエスト6を究める](#)

敵/味方の耐性について参考にさせていただきました。

【その他】

- ・ 右式 ([右式のホームページ](#))、けい坊 ([けい坊のホームページ](#))

本書を作成するにあたり、お二方が公開されている攻略ガイドを参考にさせていただきました。

- 右式：[PS2版ドラクエ5 短時間攻略用のチャート・ガイド](#)
- けい坊：[ドラゴンクエストVI 短時間攻略ガイド](#)

本書を作成するにあたり、大きく関連した人物・文献は以上となりますが、こちらに挙げた方以外にもこれまでに私と関わった方の影響なくして本書は作成できなかったでしょう。

また、匿名である関係上具体的な名前を挙げることは叶いませんが、Ustream、ニコニコ生放送等の放送を通じ、NPCの挙動やコマンド単位での移動の最適化について、多くのご意見や助言を頂きました。関係者各位へ、この場を借りて感謝申し上げます。

2014年01月08日 くねお ([Tales of Kuneo](#))

2. レイドックの船出港まで

2. 1 オープニング

- ▼操作：SFC 本体の電源を入れる ； 同時にタイマーをスタートする
- ▼ ； 表示速度は「8」、事前に他のデータを消しておく
- ◆進行：オープニングを進行する ； ミレーユとの会話、選択肢は「はい」
- ◆ ； 岬でミレーユと会話
- ◆ ； ムドーの城の玉座へ進む
- ◆ ； ムドーに夢の世界へ飛ばされる

2. 2 ハッサン加入まで

2. 2. 1 ライフコッド

- ◆進行：ライフコッドで目覚める ； ターニアとの会話、選択肢は「はい」
- ▼回収：(皮の帽子) /主人公の家 ； ベッドで休むか確認、選択肢は「いいえ」
- ▼ ； (素早さの種) /主人公の家
- ▼ ； (10G) /主人公の家
- ▼道具：主 (皮の帽子), 装備
- ▼ ； 主 (素早さの種), 使用
- ◆進行：村長と会話 ； 選択肢は「はい→はい」、村の民芸品を受け取る
- ▼回収：(守りの種) /南西の民家
- ▼道具：主 (守りの種), 使用
- ◆進行：山肌の道へ

2. 2. 2 山肌の道

- ・以降、レイドック城でブーメランを購入するまで、基本的に全ての戦闘から逃げる
- ・但し、棍棒入手後かつ敵編成が2匹以内であれば、戦闘中に棍棒を装備して倒す
- ・主人公の HP が 10 以下になった場合、戦闘後に薬草を使用する

- ▼回収：(薬草) /洞窟内宝箱
- ▼ ； (棍棒) /洞窟内宝箱
- ◆進行：シエーナへ

2. 2. 3 シエーナ

- ▼売却：(村の民芸品) /ドガの店 ; ボガ, ドガの店を往復し, 480G で売却
- ▼購入：主 (盗賊のカギ) /南東の道具屋
- ▽回収：(薬草) /宿屋前ツボ ; 薬草を消費済の場合
- ▼ : (鱗の盾) /宿屋内タンス
- ▼ : (素早さの種) /ドガの店裏タル
- ▼ : (250G) /銀行宝箱
- ▼ : (キメラの翼) /銀行ツボ
- ▼売却：主 (棍棒) /道具屋
- ▼ : 主 (盗賊のカギ) /道具屋
- ▼ : 主 (布の服) /道具屋
- ▼ : 主 (檜の棒) /道具屋
- ▼ : 主 (皮の帽子) /道具屋
- ▼購入：主 (キメラの翼) 2つ /道具屋
- ▼ : 主 (鱗の鎧) /防具屋
- ▼装備：主 (鱗の鎧) (鱗の盾), 装備
- ▼道具：主 (素早さの種), 使用
- ◆進行：メダル王の城跡地へ

2. 2. 4 トルッカ道中

・主人公の HP が 12 以下になった場合、薬草を使用する

- ◆進行：メダル王の城跡地へ ; 右下から穴に入る
- ◆ : ビルデと会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ◆ : トルッカへ



2. 2. 5 トルッカ

- ▼回収：(命の木の实) /宿屋ツボ
- ▼ : (木の帽子) /西の民家引き出し
- ▼道具：主 (木の帽子), 装備
- ▼ : 主 (命の木の实), 使用
- ▼回収：(20G) /道具屋ツボ
- ◆進行：町長の家に入る
- ◆ : 夢見る井戸へ
- ◆ : 井戸を調べる ; 選択肢は「はい」

2. 2. 6 精霊の祭り

- ▼道具：主（キメラの翼），使用【シエーナ，↓】
- ▽回収：（薬草） /宿屋前ツボ ; まだ未回収かつ，トルッカ道中で使用した場合
- ▼購入：主（薬草セット） /緑色の商人 ; 薬草6つ+聖水1つのセット
- ◆進行：ビルデと会話 ; 精霊の冠を入手
- ▼道具：主（キメラの翼），使用【ライフコッド，初期】
- ◆進行：ライフコッドへ ; 上に2歩進むと村長と会話，選択肢は「はい」
- ▼回収：（薬草） /外観ツボ左上
- ◆進行：主人公の家で老婆と会話し，宿泊する ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 家から出る
- ◆ : 村長の家で村長と会話 ; 選択肢は「はい」，通行証を受け取る
- ◆ : 村長の家脇の青年に近づく ; 青年に近づいてからX座標を一致させる
- ◆ : 主人公の家でターニアと会話し，宿泊する ; 選択肢は「はい」
- ▼道具：主（キメラの翼），使用【シエーナ，↓】
- ◆進行：レイドックへ

2. 2. 7 レイドック

- ◆進行：街入口の兵士と会話
- ◆ : 城門前の兵士と会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼購入：主（ブーメラン） /武器屋
- ◆進行：教会に入り，上に進む ; ハッサンと会話イベント
- ◆ : 城門前の兵士と会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 城の2Fでソルディの前のスペースに立つ
- ◆ : 町の外へ

2. 2. 8 試練の塔

- ・塔の兵隊を倒すため、道中の雑魚敵を倒して主人公のレベルが3になるまで経験値を稼ぐ (50Exp)
- ・試練の塔までで1戦、残りの経験値は試練の塔内で稼ぐ
- ・必要に応じて、適宜薬草を使用すること

◆進行：試練の塔へ

◆ : 1F 右の出口から外に出る

; ネルソン戦回避のフラグ

◆ : 再度試練の塔へ

▼道具：主 (薬草), 使用

; キメラの翼回収前, 経験値を稼ぎ終えた後

▼回収：(キメラの翼) /2F 宝箱

◆進行：塔の兵隊と会話

; 選択肢は「はい」

◆戦闘：塔の兵隊

【基礎データ】

塔の兵隊					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
150	0	34	32	22	打撃, 力ため

【戦略】

行動	被ダメージ
打撃	7~9
力ため打撃	10~13

打撃で攻撃し、薬草で回復する。

塔の兵隊が力をためていなければ HP18, ためていれば 22 を基準値とし、基準値以下の HP の場合は薬草を使用する。

【撃破後】

▼回収：(130G)

▼道具：主 (薬草), 使用

▽ : 主人公の所持する薬草が1つになるまで袋に入れる

◆進行：3つの扉の部屋で、右側の扉を開ける

▼回収：(小さなメダル) /5F タンス

▽ : (薬草) /5F 宝箱

; 薬草の残数が0の場合

◆進行：最上階の小部屋に入り、上に進む

◆ : 小部屋から出る

▼道具：主 (キメラの翼), 使用【レイドック, ↑】

◆進行：レイドックへ

2. 2. 9 ハッサン加入

- ▼購入：主（キメラの翼）6つ /道具屋
- ◆進行：城内 2F でソルディとハッサンのイベントを見る
- ▼回収：（小さなメダル） /城内炊事場ツボ
- ◆進行：町の外に出る
- ◆ : 下に3歩, 左に2歩進む ; 選択肢は「はい」, ハッサンが加入

2. 3 ミレーユ加入まで

2. 3. 1 レイドック王との謁見

- ・ここからサンマリーノまでの戦闘は、2ターン以内の撃破が望める場合のみ倒し、それ以外は逃げる
- ・ハッサンのLvが4に到達したら、以降のエンカウントは全て逃げる
- ・最初の戦闘時に、作戦を「みんな頑張れ」に変更する

- ◆進行：暴れ馬の森へ
- ◆ : 反時計回りに馬を追いかける
- ◆ : 馬が袋小路に逃げ込んだらハッサンと会話 ; 選択肢は「はい」, ファルシオンが加入
- ▼道具：主人公（キメラの翼）、使用【レイドック, ↑】
- ◆進行：城門前の兵士と会話 ; 選択肢は「いいえ」
- ◆ : 中庭で老人と会話 ; NPCの移動が短くなるよう、右に回り込んだ後に下から話しかける
- ◆ : ソルディ・王様との会話イベントが進行
- ▼回収：（銀の髪飾り） /王室引き出し
- ▼道具：主（キメラの翼）、使用【レイドック, ↑】
- ◆進行：関所を超え、木こりの家へ

2. 3. 2 木こりの家

- ▼回収：（毒消し草） /小屋内ツボ
- ▼ : （木の帽子） /小屋内タンス右
- ◆進行：木こりと会話 ; 選択肢は「いいえ」「はい」「はい」「はい」
- ◆ : 小屋から出る
- ◆ : 小屋へ入り、木こりと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 川の抜け道へ ; 東の砂場の中央を調べ、「はい」を選択

2. 3. 3 川の抜け道

・危険であれば、主人公の所持している薬草、毒消し草で回復する

▼回収：(青銅の盾)

▼装備：ハッサン(竹の槍)(皮の腰巻)(青銅の盾)(木の帽子)

◆進行：ダーマ神殿跡地へ

；左上から穴に入る

◆：下の世界へ

◆：ダーマ神殿へ

◆：ダーマ周辺の山を歩き、自殺ルーラする

；神殿内の毒の沼地でHPを減らす



2. 3. 4 サンマリーノ

▼回収：(薬草) /宿屋ツボ右

▼：(小さなメダル) /アマンダ宅ツボ右

▼：(鉄の爪) /外観タル

◆進行：外観南西でジョセフとサンディに近づく

◆：町長の家でサンディと2回会話

◆：家の外に出ようとする時、アマンダが現れる

◆：家の外に出る

；ペロ撃破

◆：港にいるミレーユと会話

；選択肢は「はい」

▽：教会でセーブする

；1発勝負の場合、夢見の洞窟での事故防止

◆：町の外へ

；自動的にマーズの館で宿泊

2. 3. 4 マーズの館

▼道具：主人公の道具を2つハッサンに渡す

；優先度は薬草 > 毒消し草 > 小さなメダル

▼回収：(星のかけら) /タンス

▼：(不思議な木の実) /ツボ

◆進行：グランマーズと会話

；水晶の真正面から会話、選択肢は両方「はい」

▼回収：(薬草) 10つ

；袋に入る

◆進行：夢見の洞窟へ

2. 3. 5 夢見の洞窟

- ・メタルスライム以外のエンカウントは、全て逃げる
- ・メタルスライムを含んでいても、お供が2匹以上いるならば逃げる
- ・毛皮のマント回収後、危険な敵と遭遇した場合、ハッサンが毛皮のマントを装備した上で逃げる

- ▼回収：(毛皮のマント) /B3 宝箱
- ◆進行：ブラディーポと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆戦闘：ブラディーポ ; 戦闘中に不思議な木の实を使用, 鉄の爪と毛皮のマントを装備

【基礎データ】

ブラディーポ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
370	18	53	50	52	打撃, 強打, まぶしい光, ルカニ, スカラ

【戦略】

- ・ハッサンが鉄の爪, 毛皮のマントを未装備であれば, 最初のターンに装備する
- ・ブラディーポが混乱後, 主人公は不思議な木の实を使用する

主人公が星のかけらを使用し, 混乱状態を維持しつつ戦う。早い段階でブラディーポが逃走するのが理想, 混乱状態の敵を攻撃すると, 1/4の確率で覚醒してしまうため, ハッサンは防御する。

作戦を「俺に任せろ」にすると自動で防御するが, AIの防御は先行された場合に通常通りダメージを受ける。なお, 敵が麻痺してしまった場合は, ハッサンの会心の一撃を期待しつつ2人で攻撃する。

ハッサンがLv5以上であり, AIが飛び膝蹴りを使用する場合, 「命令させろ」にして手動で攻撃する。

また, 主人公が十分にルカニを使用できるならば, ブラディーポが混乱後, ルカニを使用して攻撃する。

戦況	ハッサン	主人公
ブラディーポが覚醒状態	薬草>防御	星のかけら
ブラディーポが混乱状態	俺に任せろ	星のかけら
ブラディーポが麻痺状態	打撃	打撃

単純な速度だけで考えれば, ブラディーポが混乱した後は『逃げる』を繰り返して逃げ待ちした方が早い。しかし, 主人公が毎ターン星のかけらを使用することにより, 自傷による覚醒後の混乱を期待できるため, 作戦を『俺に任せろ』とした上で, 星のかけらを使い続ける方が安全である。状況によって使い分ける。

【敗北した場合】

夢見の洞窟で全滅した場合

- ◆進行：ハッサンを蘇生する
- ◆ : 徒歩で夢見の洞窟へ

ブラディーボがスカラを2回使用した上で麻痺した場合

- ◆操作：リセットし、セーブしたデータを読み込む
- ◆進行：【2. 3. 4 マーズの館】から再度進行する

【撃破後】

- ▽道具：主（不思議な木の実）、使用 ; 戦闘中に未使用の場合
- ◆回収：（夢見の雫） /ツボを調べる
- ▼装備：主（ブーメラン） ; 防具を全てはずす
- ▼ : ハ（鉄の爪） ; 防具を全てはずす
- ◆進行：自殺ルーラで脱出する

2. 3. 6 ミレーユ加入

- ▼道具：主（キメラの翼）、使用【マーズの館、↑】 ; 所持金を確認しておくこと
- ◆進行：マーズの館へ
- ◆ : グランマーズと会話
- ◆ : 実体化イベントを見る ; ミレーユが仲間になる
- ▼道具：主（キメラの翼）、使用【サンマリーノ、↓】
- ◆進行：町長の家 2F でジョセフと会話

- ・乗船券を購入するゴールドが不足している場合、この時点で以下の不用品を売却する（防具屋）
 - ・所持金が 27G 以上ある場合は竹の槍を、79G 以上ある場合は加えて皮の盾を温存する（買物の手間削減）
- 主人公：ブーメラン、鱗の鎧、銀の髪飾り
ハッサン：竹の槍、皮の腰巻、皮の盾

- ▼隊列：ミ>主>ハ
- ▼回収：（毛皮のフード） /カジノ上階タル
- ◆進行：港の受付の船乗りと会話し、乗船券を購入 ; 要 150G
- ◆ : 船前の船員と会話し、乗船する
- ◆ : レイドックへ

3. ムドー討伐まで

3. 1 鏡のカギ入手まで

3. 1. 1 レイドック

・サンマリーノで不用品の売却を行っていない場合、レイドックで売却する（防具屋）

主人公：ブーメラン，鱗の鎧，銀の髪飾り

ハッサン：皮の腰巻

◆購入：主（貴族の服） /防具屋

◆進行：城門前の兵士と会話

；選択肢は「はい」，真正面から話しかける

◆：地下牢の囚人と会話

◆：2F 王室前の兵士と会話

▼回収：（絹のローブ） /王室引き出し

◆進行：メイドと会話

◆：右へ進む

；選択肢はどれでもよいため，連打で良い

◆：外に出る

◆：再度レイドックへ

▼売却：ミ（毛皮のフード） /宿屋の商人

▼：ミ（絹のローブ） /宿屋の商人

▼：ミ（絹のローブ） /宿屋の商人

▼：ミ（ブロンズナイフ） /宿屋の商人

▼購入：袋（盗賊のカギ） /宿屋の商人

▼：ミ（金のプレスレット） /宿屋の商人 ；装備しない

▼：ハ（金のプレスレット） /宿屋の商人 ；装備しない

▼：主（金のプレスレット） /宿屋の商人 ；装備しない

▼装備：主（貴族の服）（うろこの盾）（木の帽子）（金のプレスレット） ；注意！連打は星のかけらとなる

▼：ハ（毛皮のマント）（青銅の盾）（木の帽子）（金のプレスレット）

▼回収：（毒蛾のナイフ） /防具屋のタンス

▼：（小さなメダル） /北西の民家ツボ

▼道具：主（キメラの翼），使用【レイドック，↑】

◆進行：アモールへ

・道中の戦闘は全て逃げる

・アモール北の洞窟までエンカウントしなかった場合，エンカウントリセットを行う

3. 1. 2 アモール

- ◆進行：宿屋の主人と会話
- ◆：北東の民家の学者と会話
- ◆：教会西の民家の男と会話
- ▼回収：(小さなメダル) /タンス
- ◆進行：武器防具屋の戦士と会話
- ◆：教会の神父と会話
- ▼回収：(アモールの水) /小部屋ツボ右端
- ◆進行：ジーナと会話し、宿泊 ; 自動的に上の世界へ
- ▼回収：(小さなメダル) /小部屋ツボ右から2番目
- ▼：(うさ耳バンド) /北西の家タンス
- ▼装備：ミ(毒蛾のナイフ)(うさ耳バンド)(金のブレスレット)
- ▼隊列：主>ハ>ミ
- ◆進行：アモール北の洞窟へ

3. 1. 3 アモール北の洞窟

- ▼回収：(命の木の実) /1F 宝箱
- ▼道具：主(命の木の実), 使用
- ▼回収：(刃のブーメラン) /B3 宝箱
- ▼：(410G) /B2 中央宝箱

- ・ B2 でメタルスライムを期待しつつ、雑魚敵を狩る。ホラービースト前に主人公 Lv7 (ルカニ) が目安
- ・ メタルスライムと同時にベビーゴイルが複数出現した場合、星のかけらを使用してギラを防ぐ
- ・ 主人公が Lv6+150Exp 程度まで稼いだら、最深部へ進みつつ残りの経験値を稼ぐ

- ▼回収：(小さなメダル) /B2 左宝箱 ; エンカウント回避のため、丸太で移動する
- ◆進行：ホラービーストに近づく
- ◆戦闘：ホラービースト

【基礎データ】

ホラービースト					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション
380	0	69	72	65	メダパニダンス or 強打 ⇒ 眩しい光 or メダパニダンス ⇒ 強打 or 打撃

【戦略】

主人公がルカニを使用し、守備力を下げた後に攻撃して倒す。

高い頻度でメダパニダンスを放ってくるが、ミレーユは絶対に混乱しない。

隊列は、パーティの混乱状況に応じ、混乱キャラを前列に移動し、撃破する際にハッサンを先頭とする。

スカラで守備力を高め過ぎると、ホラービーストの攻撃がミスになり混乱が解けない。

ミレーユのMPが余裕があり、ホイミを使用可能であれば、スカラは1回までとし、覚醒を期待する。

項目	ハッサン	主人公	ミレーユ
スカラ使用回数	1回	1回	2回
行動	打撃	ルカニ>打撃	ホイミ>スカラ>打撃

【撃破後】

▼回収：(鉄の爪) /B3 右宝箱

▼ : (魔法の聖水) /B3 左宝箱

▼隊列：主>ハ>ミ

▼回収：(不思議な木の実) /B2 右下宝箱

▼道具：主 (不思議な木の実), 使用

▼隊列：ミ>ハ>主

◆回収：(疾風のリング) /イリアから受け取る

▼呪文：ミ『リレミト』

◆進行：アモールへ ; 注意！十字キーを下に入れていないと洞窟に入る！

▼売却：ハ (鉄の爪) 2つ /武器屋

▼購入：ハ (大金槌) /武器屋

◆進行：教会小部屋の男と会話 ; 選択肢は「はい」

◆ : ジーナと会話

◆回収：(鏡のカギ) /ジーナから受け取る

◆ : (聖水) /小部屋ツボ左端

▽道具：主 (キメラの翼)【レイドック, ↑↑】 ; ルーラ未習得 (メタルスライム未撃破) の場合

▽ : 主『ルーラ』【レイドック, ↑↑】 ; ルーラ習得済 (メタルスライム撃破) の場合

◆進行：鏡の塔へ

3. 1. 4 鏡の塔

- ・これ以降、ラストまで道中のエンカウントは基本的に全て逃げる
- ・主人公の MP を 3 以上残すこと（ルーラ 3 回分）

▼回収：（鉄の胸当て） /B1 宝箱

◆進行：左端の鏡を 2 回調べる

◆戦闘：ポイズンゾンビ

【基礎データ】

ポイズンゾンビ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：グループローテーション
360	20	62	43	25	打撃 ⇒ 猛毒の霧 ⇒ 強打撃 ⇒ 毒攻撃 ⇒ 攻撃 ⇒ ホイミ

【戦略】

- ・初ターンに、ミレーユは鉄の胸当てを装備する
- ・2 匹目のポイズンゾンビを撃破後、隊列をハ>主>ミに変更する

（攻撃面）

3 匹を同時に相手にすることになるため、まずは数を減らすことを考える。

HP が同じであれば守備力が低い敵を攻撃対象とするため、最初のルカニが成功するまでは攻撃しない。

同一の対象に 2 回ルカニが入るまではルカニを使用し、それ以降は主人公も攻撃に加わる。

1 匹目を撃破したら、以降は適宜ルカニを使用しつつ攻撃するが、主人公の MP を使い過ぎると道中の回復の MP が不足するため、2 匹目以降は同一の対象への 2 回目のルカニは狙わない。

（守備面）

まずは、ミレーユがスカラを使用し、パーティを固める。

使用する順番は、ハッサン、主人公、ミレーユ、ハッサン、主人公とし、計 5 回使用する。

猛毒状態は逐一解除するが、各キャラへのスカラが 1 回も入っていない状態ならばスカラを優先する。

ハッサンが毒消し草を所持しているならば、序盤のうちに使用してしまう。

なお、スカラで固めた後は作戦を『みんな頑張れ』としておけば、AI 自動でキアリーを使用する。

但し、ミレーユがヒヤドを習得済かつ現在の攻撃対象にルカニが 2 回目入っていない場合、『みんな頑張れ』ではヒヤドを使用してしまうため、状況に応じて『呪文使うな』と使い分けて MP を温存する。

キャラ	スカラで固め終えるまで	スカラで固め終えた後
主人公	ホイミ>ルカニ>打撃	ルカニ>打撃
ハッサン	毒消し草>防御>打撃	みんな頑張れ
ミレーユ	ホイミ>スカラ>打撃	みんな頑張れ

【撃破後】

▼回収：(力の種) /右の塔 3F 宝箱

▼道具：ハ (力の種), 使用

◆進行：スイッチを切り替え, 左の塔の扉を開く

◆ : 右の塔で紫の珠を2つ破壊する

; 上側の水晶は下から回り込める

◆ : 左の塔へ

▼隊列：主>ハ>ミ

▼回収：(素早さの種) /左の塔 3F 宝箱

◆進行：左の塔で紫の珠を2つ破壊する

; 上側の水晶は下から回り込める

◆ : 中央の小部屋のバーバラの前へ

▼道具：主 (夢見の雫), 使用

; 選択肢は「はい」, バーバラが加入

◆回収：(ラーの鏡)

◆進行：小部屋から出る

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ神殿, 初期】

◆進行：上の世界へ

▼呪文：主『ルーラ』【レイドック, ↑】

▼隊列：バ

▼道具：袋 (薬草) 9つ, バ

▼ : 袋 (薬草) 残り, ハ

3. 2 偽ムドー撃破まで

3. 2. 1 レイドック

- ▽購入：(薬草) 3つ /道具屋 ; ハッサンが薬草を1つも所持していない場合
- ◆進行：城門前の兵士と会話
- ◆ : ソルディと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : レイドック王と会話
- ◆ : ソルディと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 自動的にシェーラと会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼呪文：主『ルーラ』【レイドック, ↑】
- ◆進行：関所へ

- ・最初の戦闘で、主人公以外を馬車に入れ、毒沼のダメージを回避する
- ・危険なエンカウントの場合、主人公とハッサン（場合によってはミレーユも）で逃げる

- ▼進行：ベッドに近づき、宿泊する ; 選択肢は「はい」
- ▼隊列：主>ハ>ミ>バ
- ◆進行：地底魔城へ

3. 2. 2 地底魔城

- ▼回収：(鉄兜) /外観宝箱
- ▼道具：主(鉄兜), 装備
- ▽ : 主(素早さの種), 使用 ; メタルスライムを撃破している場合
- ◆回収：(ラーの鏡) /シェーラから受け取る
- ◆進行：最深部へ進む ; 暗闇のフロアは最短距離を進む
- ▽道具：ハ(魔法の聖水), ミ ; MP消費が激しい場合
- ▽ : ミ(魔法の聖水), 使用 ; MP消費が激しい場合
- ◆戦闘：ムドー1



【基礎データ】

ムドー1					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション
900	∞	109	102	35	火炎の息 or 打撃 ⇒ スカラ or 打撃 ⇒ メラミ or 作戦変更

【戦略】

- ・初ターンにミレーユは疾風のリングを装備する
- ・ミレーユはリレミトを使用するため、余裕があれば魔法の聖水を温存した上でMPを8以上残す

(攻撃面)

主人公とバーバラのルカニで守備力を下げた後、攻撃する。

ムドーがスカラを使用したら、逐一バーバラのルカニで守備力を下げる。

(守備面)

主人公、ハッサンとミレーユに1回スカラを使用することで、火炎+打撃に耐えるようになる。

基本的にはミレーユの先行回復を期待するが、先行率は94%程度であるため、過信しないようにする。

メラミを受けた次のターンは、ダメージを受けたキャラがミレーユ以外であれば、無理にミレーユの先行に期待せず、きちんと防御した上で回復を行うなどの対処をする。ミレーユがメラミを受けた上で、先行されてミレーユが攻撃を受けると、以降先行回復ができなくなるため、非常に厳しい戦いとなる。

死者がいる状態で撃破してしまうと、今後の展開が経験値的に厳しくなるため、必ず4人生存させること。

被ダメージ	主人公		ハッサン		ミレーユ		バーバラ
打撃 (スカラ 0/1)	33~39	25~29	34~40	27~31	34~40	26~30	42~48
火炎の息	30 ~ 40						
メラミ	52 ~ 62						36 ~ 43

行動の優先順位	
主人公	防御>薬草>ルカニ>打撃
ハッサン	防御>薬草>打撃
ミレーユ	ホイミ>スカラ>打撃
バーバラ	防御>薬草>ルカニ>打撃

先行率	
主人公	14%
ハッサン	0%
ミレーユ	94%
バーバラ	50%

【撃破後】

- ▼道具：主（ラーの鏡），使用
- ▽ ：ハ（魔法の聖水），ミ ; リレミトのMPが不足した場合
- ▽ ：ミ（魔法の聖水），使用 ; リレミトのMPが不足した場合
- ▼呪文：ミ『リレミト』 ; ミレーユが死亡している場合は自殺ルーラ
- ▼ ：主『ルーラ』【レイドック，↓↓】 ; 主人公が死亡している場合，キメラの翼を使用
- ◆進行：レイドックへ

3. 2. 3 レイドックへ帰還

- ▽進行：死者がいる場合，蘇生する
- ◆ ：城門前の兵士と会話
- ◆ ：大臣と会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ◆ ：城の外観右下まで歩く ; 仲間との会話の選択肢は全て「はい」
- ▼呪文：主『ルーラ』【シエーナ，↓】
- ▼道具：ミ（金のプレスレット），装備
- ▼ ：ミ（聖水），使用
- ◆進行：メダル王の城跡地へ ; 右下から穴に入る
- ◆ ：下の世界へ
- ◆ ：トルッカへ
- ▼回収：（小さなメダル） /井戸引出し
- ▼進行：町長の家に入る
- ▼ ：町長と会話 ; 注意！家に入るだけではない！会話をする！
- ▼呪文：主『ルーラ』【レイドック，↑】
- ◆進行：城門前の兵士と会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ ：独房内を歩き回り，兵士が来るのを待つ
- ◆ ：牢屋から出る ; 自動的に王室へ移動
- ◆ ：レイドック王の話を聞く ; 選択肢は「はい」
- ◆ ：外観左側でレイドック王と会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ◆回収：（王の書状） /王様から受け取る
- ▽道具：主（キメラの翼）【レイドック，↑】 ; メタルスライムを撃破している場合
- ▽呪文：主『ルーラ』【レイドック，↑】 ; メタルスライムを撃破していない場合
- ◆進行：гентの村へ

3. 3 真ムドー撃破まで

3. 3. 1 ゲントの村

▼回収：(守りの種)	/南西の民家ツボ	
▽道具：主（素早さの種），使用		；未使用の場合
▽：主（守りの種）→ハ		；主人公に入った場合
▼：ハ（守りの種），使用		
▼売却：ミ（毒蛾のナイフ）	/防具屋	
▼購入：主（鉄の盾）	/防具屋	
▼：ハ（鉄の盾）	/防具屋	； 薬草を消費してない場合，道具欄の空きに注意！
▼作戦：道具整理		
▼回収：(不思議な木の実)	/長老の家ツボ上	
◆進行：長老と会話		； <u>選択肢は「はい」</u>
◆：家から出ようとする		； <u>チャモロが現れ，イベントが進行</u>
◆：神の船でチャモロと会話		； <u>選択肢は「はい」，チャモロが加入</u>

3. 3. 2 ムドーの島

- ・ゲントの村道中でダメージを受けた場合，イベントで回復しないため忘れずに回復する
- ・ミレーユがラリホーを習得している場合，ヒートギズモ単一グループはラリホー（俺に任せろ）と対応する
- ・ダークホビットは最後尾集中攻撃の特性を持つため，チャモロが死亡しないよう注意する

▼道具：袋（青銅の盾），チ	
▼：袋（木の帽子），チ	
▼：袋（疾風のリング），チ	
▼：袋（聖水），主	
▼装備：チ（ゲントの杖）（旅人の服）（青銅の盾）（木の帽子）（疾風のリング）	； <u>3つ目まで連打</u>
◆進行：ムドーの島へ	
◆：ムドーの島を突破する	
◆：イベントが進行する	； <u>仲間との会話の選択肢は全て「はい」</u>
◆：岬でミレーユと会話	； <u>ミレーユには上から話しかける</u>

3.3.3 ムドーの城

- ・雑魚敵が非常に強力であるため、道中の回復は手を抜かない
- ・炎の爪を回収した後、態勢を整えるため一旦自殺ルーラする
- ・1匹目のヘルビースト戦前にハッサンが死亡した場合、合体イベントを先にこなして蘇生する

▼隊列：ハ>主>ミ>チ

▼回収：(1,800G) /2F 宝箱右下

▼ : (鉄仮面) /2F 宝箱左下

▼道具：ハ (鉄仮面), 装備

▼戦闘：ヘルビースト

▼ : ヘルビースト

【基礎データ】

ヘルビースト					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
350	15	75	82	31	打撃, ルカナン, ラリホーム, 冷たい息

【戦略】

戦闘開始後、作戦を「呪文使うな」に変更する。

主人公は、「ルカニ」を使用して守備力を下げ、主人公以外の3人で攻撃する。

戦闘開始の段階で、主人公、ハッサンの両方が死亡している場合、ダメージを与えることができないので注意。

【炎の爪回収が不可能となった場合】

▼進行：自殺ルーラする

▼売却：ハ (毛皮のマント) /防具屋

▼購入：ハ (鉄の鎧) /防具屋

▼進行：長老と会話 ; 死者が蘇生する

▼呪文：主『ルーラ』【ムドーの城, →↑】

▼進行：再度炎の爪を回収へ

【撃破後】

▼回収：(炎の爪) /2F 宝箱

▼進行：自殺ルーラする

3. 3. 4 決戦準備

- ▼売却：ハ（毛皮のマント） /防具屋
- ▼購入：ハ（鉄の鎧） /防具屋
- ▼進行：長老と会話 ; 死者が蘇生する
- ▼呪文：主『ルーラ』【トルッカ, ↑↑】
- ▼道具：主（聖水），使用
- ▼隊列：ハ>主
- ▼進行：夢見る井戸へ
- ▼ : ビッグと会話 ; 選択肢は「はい」「いいえ」
- ▼戦闘：ビッグ&スモック

【基礎データ】

ビッグ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：2段階ローテーション
500	0	70	80	20	打撃 ⇒ 雄叫び, 強打撃, 力ため

スモック					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション
320	0	55	51	45	何もしない or 身代わり ⇒ 葉草 or 打撃 ⇒ 身代わり or 葉草

【戦略】

作戦を「ガンガンいこうぜ」とし、主人公は（炎の爪）、ハッサンは『飛び膝蹴り』で攻撃する。
HP が低いスモックを先に撃破すること。スモックに使用する炎の爪は3発で十分。

【撃破後】

- ▼回収：(ステテコパンツ) ; ビッグが必ずドロップ
- ▼進行：エリザ，町長と会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼ : 井戸を調べる ; 選択肢は「はい」
- ▼呪文：主『ルーラ』【ライフコッド，初期】
- ▼売却：ハ（大金槌） /武器屋
- ▼隊列：主>ハ
- ▼作戦：満タン
- ▼進行：精霊の鎧のシンボルを調べる
- ▼購入：主（精霊の鎧） /武器屋
- ▼呪文：主『ルーラ』【シエーナ，↓】
- ◆進行：メダル王の城跡地へ ; 右下から穴に入る
- ◆ : 下の世界へ

3. 3. 5 ムドーとの決戦

- ▼呪文：主『ルーラ』【ムドーの城，→↑】
- ▼道具：主（精霊の鎧），装備
- ▼ : 主（貴族の服），チ
- ▼ : 主（貴族の服），装備
- ▼ : 主（ゲントの杖），ハ
- ◆進行：玉座へ ; 主人公の部屋に飛ばされる
- ◆ : ターニアと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆戦闘：ムドー2

【基礎データ】

ムドー 2					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：自然回復 20】
500	90	95	105	47	打撃，ルカナン，火炎の息，（仲間を呼ぶ）

きりさきピエロ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
95	0	85	82	41	打撃，真空斬り

【戦略】

（基礎知識）

きりさきピエロを先に倒してしまうと、デビルアーマーを呼ばれてしまうため、先にムドーを倒す。
ムドーは毎ターン 20 ずつ HP が自然回復するため、主人公はなるべく攻撃の手を休めないようにする。

（戦略）

主人公は炎の爪で攻撃，ハッサンのゲントの杖で回復，ミレーユが主人公とハッサンをスカラで固める。
基本的にはチャモロは防御し，きりさきピエロの打撃集中による死亡を極力なくす。

チャモロは先行回復が必要となったときのみ，ベホイミを使用する。

但し，先行率は，ムドーに対して 89%，きりさきピエロに対して 95%ほどなので過信はしないこと。

ハッサンは，ゲントの杖で HP を後攻回復する。回復対象は基本的にミレーユとし，ミレーユが自由に動ける状況を多く作る。但し，主人公とハッサンの 2 人が同時に瀕死になる状況は作らないように立ち回る。

ミレーユは，こちらの HP 状況，敵のルカナンの頻度に応じてスカラとホイミを使い分ける。

主人公は 1 回分，ハッサンは 1.5 回分かかっていれば安全と言える。

スカラの状態に余裕があり，HP 回復の必要もない場合は，ヒャドで攻撃に加わる。

ルカナンを受けた場合は，ミレーユとチャモロは逐一装備技で守備力を戻すこと。

平均的なダメージを毎ターン与えることができているならば，炎の爪 13 発+ヒャド 1 発で撃破できる。

ターン	主人公	ハッサン	ミレーユ	チャモロ
1	ホイミ→ハ	ゲントの杖→ミ	スカラ→ハ	防御
以降	炎の爪	ゲントの杖	ホイミ>スカラ>ヒャド	ベホイミ>防御

（ムドー撃破後）

主人公の炎の爪，ミレーユのヒャドを駆使して 1 匹ずつ倒す。

次の戦闘に備え，HP 状況を整えてから撃破すること。

【撃破後】

◆戦闘：ムドー3

【基礎データ】

ムドー3					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション【能力：1~2回行動】
900	∞	115	105	45	打撃 or 氷の息 ⇒ 打撃 or 稲妻 ⇒ 眩しい光 or 強制睡眠

【戦略】

主人公が炎の爪で攻撃し、ハッサンがゲントの杖でHPを回復する。

ミレーユ、チャモロは基本的に防御し、強制睡眠に対する壁となる。

(3n+1) ターン以外は、ダメージを受けても死なないHPであれば、後列2人も行動して良い。

(3n+2) ターンでは、チャモロのHPが満タンでなければ、ミレーユはチャモロにホイミを使用する。

また、ミレーユは隙を見て主人公、ハッサンの順にスカラを1回ずつ使用したい。

チャモロは90%程度ムドーに先行するため、生存キャラが多くなるように立ち回る。

炎の爪を12発打ち込めれば勝ちとなるため、攻撃回数をしっかり数えること。

最終的には攻撃役の主人公が生存していれば勝利できる。終盤は回復の対象を主人公へとシフトすること。

ローテーション	主人公 HP	ハッサン HP	チャモロ HP	ハッサン行動	チャモロ行動
3n+1	全快	全快	全快	回復→ハ	防御
3n+1	57 以上	全快	61 以上	回復→チ	回復→主
3n+1	全快	57 以上	61 以上	回復→チ	回復→ハ
3n+2	全快	全快	全て	回復→ハ	回復→チ>防御
3n+2	36 以上	全快	全て	回復→主	回復→チ>防御
3n+2	全快	46 以上	全て	回復→ハ	回復→チ>防御
3n+3	全快	全快	31 以上	回復→ハ	防御
3n+3	57 以上	全快	31 以上	回復→主	防御
3n+3	全快	57 以上	31 以上	回復→ハ	防御
3n+3	瀕死	90 程度	瀕死	回復→ハ	回復→主

※全てのパターンを網羅しているわけではない。強制睡眠やミレーユのホイミも考慮に入れ、臨機応変に戦う。

【敗北した場合】

- ▼進行：セーブする ; ハッサンのLv上昇による先攻率上昇を防ぐため
- ▼ : 長老と会話 ; 死者が全員復活する
- ▼呪文：主『ルーラ』【ムドーの城, →↑】
- ◆進行：ムドーの部屋へ
- ◆戦闘：ムドー2
- ◆ : ムドー3

・以降, ムドーに負けた場合はリセットし, ゲントの村から再開する

【撃破後】

- ◆進行：自動的に下レイドックへ

4. 水門のカギ入手まで

4. 1 熟練度稼ぎ終了まで

4. 1. 1 レイドック

- ◆進行：王様と会話イベントが進行 ; 選択肢は「はい」
- ◆回収：(いかずちの杖) /王様から受け取る
- ◆進行：ハッサンと会話
- ▼道具：袋 (ゲントの杖), 主
- ▼ : 袋 (アモールの水), ハ
- ▽ : 袋 (魔法の聖水), 主 ; 未使用の場合
- ▽ : 袋 (魔法の聖水), ミ ; 複数個所持している場合
- ▼呪文：主『ルーラ』【サンマリーノ, ↓】
- ▼進行：モンスターへ

4. 1. 2 アモス加入

- ▼回収：(小さなメダル) /教会前砂地
- ▼ : (小さなメダル) /西の家引き出し
- ▼進行：アモスと会話
- ▼呪文：主『ルーラ』【モンスター, →↑】
- ▼進行：北の山へ
- ▼ : 頂上へ
- ▼ : 賢そうな草と会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ▼回収：(理性の種) /頂上地面
- ▼呪文：主『ルーラ』【モンスター, →↑】
- ▼隊列：主 ; 死者がいる場合, 死者も含める
- ▼装備：主 (刃のブーメラン) ; 防具を全てはずす
- ▼進行：モンスターへ
- ▼ : 宿屋に宿泊する ; 選択肢は「いいえ」「はい」
- ▼ : 宿屋の屋上から飛び降りる
- ▼戦闘：モンスター

【基礎データ】

モンスター					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション
800	0	115	90	40	打撃 ⇒ 強打 ⇒ 防御 (1/5) ⇒ 地響き ⇒ 打撃 ⇒ 強打

【戦略】

負けてもイベントが進行するため、逃げを連打して全滅する。

【撃破後】

▼進行：アモスの家でアモスと会話

▼ : モンスターに近づく

; 選択肢は「はい」、アモス加入

▼呪文：主人公『ルーラ』【ダーマ，初期】

▼隊列：主>ア

▼進行：上の世界へ

▼ : ダーマ神殿へ

4. 1. 3 熟練度稼ぎ

▼転職：主【無職→僧侶，↓↓↓】

▼ : ハ【無職→僧侶，↓↓↓】

▼ : バ【無職→遊び人，↑】

▼ : ミ【無職→武道家，↓↓】

▼ : チ【無職→盗賊，↑↑↑↑】

▼ : ア【無職→戦士，初期】

▼道具：主（不思議な木の実），使用

▼回収：（不思議な木の実） /B3 宝箱右

▼道具：主（不思議な木の実），使用

▼ : 主（刃のブーメラン），ア

▼装備：主（精霊の鎧）（鉄の盾）（鉄兜）（金のブレスレット）

▼進行：下の世界へ

▼呪文：主『ルーラ』【マーズの館，↓↓】

▼進行：夢見の洞窟 B2 へ

- ・ 夢見の洞窟道中のエンカウトで、隊列をハ>アと変更した上で、アモスは刃のブーメランを装備する
- ・ 夢見の洞窟では、作戦を『みんな頑張れ』とし、雑魚を殲滅する

▼回収（守りの種） /B2 南東宝箱

▼進行：口笛を活用し、熟練度を 36 回稼ぐ（道中の撃破数を含む）

- ・ 主人公、ハッサンのスカラ、アモスの諸刃斬り習得を目指す
- ・ 夢見の洞窟 B2 到着までに 3 戦闘以上こなしている場合、戦闘回数が 36 戦より増加する

▼呪文：ミ『リレミト』

▼ : 主『ルーラ』【ダーマ神殿，初期】

▼進行：上の世界へ

▼ : ダーマ神殿へ

▼転職：主【僧侶→戦士，初期】

▼ : ハ【僧侶→戦士，初期】

▼ : ミ【武闘家→魔法使い，↓↓】

▼ : バ【遊び人→僧侶，↓↓↓】

▼進行：フィールドへ ; ミレーユが LV14 に達している場合，地底魔城へルーラする

▼ : 口笛を活用し、熟練度を 1 回稼ぐ ; ミレーユにメラミを習得させる

▼ : ダーマ神殿へ

▼転職：ミ【魔法使い→無職，→】

▼回収：（命の木の実） /B3 宝箱左

▼進行：下の世界へ

▼呪文：バ『ルーラ』【ダーマ神殿，初期】

▼進行：1 歩ずつ船に近づきつつ口笛を使用し、熟練度を 24 回稼ぐ

▼隊列：バ

; チャモロを最後尾にするため

▼ : ア>ハ>主>ミ

◆進行：アークボルトへ

4. 2 ジャミラス撃破まで

4. 2. 1 アークボルト

▼作戦：満タン

▼売却：主（いかずちの杖） /武器屋

▼購入：ハ（バトルアックス） /武器屋 : 装備しない

▼道具：ハ（バトルアックス），装備

▼ : ハ，（命の木の実），使用

◆進行：ガルシアと会話 : 選択肢は「はい」「はい」

◆戦闘：ガルシア

【基礎データ】

ガルシア					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
1300	0	105	95	65	打撃，痛恨（2.5倍），火炎斬り，飛び膝蹴り，みかわし脚

【戦略】

注意！初ターンにアモスは破邪の剣を装備する。

ハッサンとアモスで攻撃をし，主人公とミレーユで補助を行う。

基本的には以下の表に従うが，撃破前に気合ためが必要な場合はそのまま攻撃する。

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	気合ため	気合ため	ルカニ	スカラ→ハ
2	諸刃斬り	正拳突き	ルカニ	スカラ→ア
3	気合ため	気合ため	ルカニ>炎の爪	スカラ→主
偶数	諸刃斬り	正拳突き	回復>ルカニ>炎の爪	メラミ
奇数	気合ため	気合ため	гент>炎の爪	メラミ

【撃破後】

▼進行：宿屋に宿泊する

▼回収：（小さなメダル） /2F タル

◆進行：スコットと会話 : 選択肢は「はい」

◆戦闘：スコット&ホリデイ

【基礎データ】

スコット					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション【能力：後方集中攻撃】
1200	∞	85	72	20	ルカナン ⇒ バイキルト ⇒ 捨て身 ⇒ ベホマラー ⇒ ルカナン ⇒ 打撃

ホリデイ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション
1300	0	115	83	8	打撃 ⇒ 打撃 ⇒ 身代わり ⇒ 防御 (1/5) ⇒ 疾風突き ⇒ 身代わり

【戦略】

ホリデイ，スコットの順に撃破し，捨て身のターンに大ダメージを与えることを狙う。

1，2回目のルカナンは，5ターンに装備技を使用してまとめて解除する。

1回目のバイキルトがスコットに入った場合，次のバイキルトはホリデイが倒されているため飛ばされる。

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	気合ため	気合ため	炎の爪	メラミ
2	諸刃斬り	正拳突き	炎の爪	メラミ
3	気合ため	気合ため	гент>炎の爪	メラミ
4	諸刃斬り	正拳突き	гент>炎の爪	メラミ
5 (倍ス)	諸刃斬り	正拳突き	гент>炎の爪	メラミ
6 (倍ス)	気合ため	気合ため	гент>炎の爪	メラミ
7 (倍ス)	諸刃斬り	正拳突き	炎の爪	メラミ
8 (倍ス)	諸刃斬り	正拳突き	炎の爪	メラミ
5 (倍ホ)	気合ため	気合ため	гент>炎の爪	メラミ
6 (倍ホ)	諸刃斬り	正拳突き	гент>炎の爪	メラミ
7 (倍ホ)	気合ため	気合ため	гент>炎の爪	メラミ
8 (倍ホ)	諸刃斬り	正拳突き	炎の爪	メラミ

【撃破後】

◆進行：王室で王様と会話

；選択技は「はい」

◆：王室でブラストと会話

- ・ミレーユのMPを温存するため，チャモロのベホイミを駆使してHPを回復する
- ・ドロップ等により，魔法の聖水を複数所持している場合，満タンを使用した上でミレーユのMPを回復する

▼道具：主（炎の爪）→ア

▼回収：（小さなメダル） /訓練場ツボ

◆進行：訓練場でブラストと会話 ; 選択肢は「はい」

◆戦闘：ブラスト

【基礎データ】

ブラスト					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション【能力：低 HP 集中攻撃】
1800	80	140	105	75	五月雨剣 or 真空波 ⇒ ルカナン or 正拳突き ⇒ 隼斬り or 正拳突き

【戦略】

- ・1ターン目にアモスは炎の爪を装備する。 **スカラが入る前に必ず装備すること！**
- ・戦闘終了後に自動蘇生するため、ミレーユは見捨ててよい

ミレーユ以外をスカラで固め、3人で戦う。開幕からそれぞれに3回ずつ使用する。

攻撃手段は、ハッサンの捨て身とアモスの気合ため諸刃斬りとなる。

メラ耐性と岩石耐性があるため、メラミや正拳突きは使用しない。

捨て身時のハッサンの真空波のダメージ、アモスの諸刃斬りの反射ダメージに注意すること。

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	ホイミ→ミ	スカラ→ハ	スカラ→ア	スカラ→主
2	ホイミ→ハ	スカラ→ハ	スカラ→ア	スカラ→主
3	ホイミ	スカラ→ハ	ルカニ	スカラ→ア
4	ホイミ>気合ため	気合ため	гент>ルカニ	スカラ→主
5	ホイミ>諸刃斬り	正拳突き	гент>ルカニ	スカラ→ハ
以降偶数	気合ため	捨て身	гент>ルカニ	打撃
以降奇数	諸刃斬り	捨て身	гент>ルカニ	打撃

被ダメージ									
キャラ	真空波	正拳突き（スカラ）					諸刃斬り反射（ルカニ）		
		2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	0	1	2
アモス	25~30	0~1	0~1	0~1	0~1	0~1	26~43	35~51	44~64
ハッサン（捨て身）	72~88	44~52	16~24	0~1	0~1	0~1	-	-	-
主人公	26~34	18~22	2~6	0~1	0~1	0~1	-	-	-

【撃破後】

◆進行：王室で王様と会話

◆ : 大臣と会話

; **注意！忘れずにして棺桶を受け取ること！**

▼呪文：主『ルーラ』【アークボルト, →↑】

◆進行：旅の洞窟へ

4. 2. 2 旅の洞窟

◆進行：中央の兵士と会話

◆戦闘：ホラーウォーカー&格闘パンサー

【基礎データ】

ホラーウォーカー

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
167	0	123	97	88	打撃, 稲妻, みかわし脚

格闘パンサー

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
210	0	147	78	92	打撃, 強打, 真空波

【戦略】

ミレーユの MP 次第で、『みんな頑張れ』と『呪文使うな』を使い分ける。

前者ではメラミとベホイミ, 後者ではかまいたちを使用する。リレミトの MP を必ず残すこと。

【撃破後】

・これ以降、道中は常に忍び足を使用して進行する

◆進行：洞窟の奥へ

◆ : ドランゴと会話

: 以降洞窟内のエンカウントがなくなる

▼回収：(バトルアックス) /B3 宝箱

◆進行：中央の兵士と会話

▼呪文：ミ『リレミト』

▼ : 主『ルーラ』【アークボルト, →↑】

◆進行：アークボルトへ

▼ : 宿屋で宿泊する

◆ : 王様と会話

▼呪文：主『ルーラ』【アークボルト, →↑】

4. 2. 3 カルカド道中

◆進行：旅の洞窟を通過

▼ : 集落の最北の家へ

▼回収：(小さなメダル) /引き出し

◆進行：上の世界へ

◆ : カルカド東の洞窟へ

▼回収：(小さなメダル)

▼呪文：ミ『リレミト』

◆進行：カルカド東の洞窟を抜ける

▽作戦：満タン

: 全快でなければ

◆進行：カルカドへ

4. 2. 4 カルカド

◆進行：井戸の中で青年と会話

◆ : 武器屋でマハメドと会話

: 選択肢は「いいえ」

▼回収：(小さなメダル) /北西の民家タル

◆進行：西の家の老人と会話

◆ : 教会のシスターと会話

◆ : 南東の家の女と会話

◆ : ひょうたん島へ

4. 2. 5 幸せの国

◆進行：棧橋で男と会話

◆：船前の船員と会話

；選択肢は「はい」

◆：カウンターでバーテンと会話

；選択肢は「はい」「はい」「はい」

◆戦闘：ジャミラス

【基礎データ】

ジャミラス					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：1～2回行動】
1500	∞	178	125	65	打撃，強打，火炎の息，炎の爪

【戦略】

主人公とハッサンをスカラで固め，基本的には2人で戦うことを考える。

ハッサンが気合ため正拳突きで攻撃を，主人公がルカニ，ゲントの杖で補助を行う。

アモスとミレーユは，余裕があれば生存させ，アモスの気合ため諸刃斬りで攻撃する。

主人公とハッサンを固めた後，余裕があれば，ミレーユはアモスにスカラを使用し，加速を狙う。

ハッサンの所持しているアモールの水は，主人公が防御する必要がある場合などに惜しみなく使用する。

固め終えた後も，メラミや火炎が続くと厳しい戦いになる。

気合ため状態であっても，HP状態が芳しくなければハッサンが防御することを厭わないこと。

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	ホイミ→ハ	スカラ→ハ	スカラ→ハ	スカラ→主
2	ホイミ→ハ or 主	スカラ→ハ	スカラ→主	ベホイミ>スカラ→主
3	ホイミ→ア or ハ or 主	スカラ→ハ	ルカニ	ベホイミ>スカラ→主
以降	気合ため or 諸刃斬り	気合ため or 正拳突き	ゲント>ルカニ	ベホイミ>スカラ>防御

キャラ	打撃（スカラ）		強打（スカラ）		メラミ	火炎
	3.0	4.0	3.0	4.0		
ハッサン	18～22	10～12	22～27	12～15	52～62	26～36
主人公	13～15	8～10	16～18	10～12	42～62	26～36

【撃破後】

- ◆進行：ひょうたん島へ
- ▼回収：(小さなメダル) /カウンター内タル
- ◆進行：商人と会話し、宿泊する ; 選択肢「はい」
- ▼呪文：バ『ルーラ』【地底魔城, ↑↑】
- ▼隊列：ミ
- ◆進行：下の世界へ

4. 3 水門のカギ入手まで

4. 3. 1 ホルストック

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆進行：関所へ ▼回収：(小さなメダル) /小屋内ツボ
炎の爪をドロップしていない場合 ▼道具：ア (バトルアックス), 装備 ▼ : ア (炎の爪), ミ | <ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">炎の爪をドロップしている場合 ▼道具：ア (炎の爪), ミ |
|--|---|

- ◆進行：ホルストックへ ; ホルコッタには立ち寄らない
- ▼回収：(小さなメダル) /台所タル左
- ◆進行：王室でホルテンと会話 ; 選択肢は「はい」「はい」「いいえ」
- ◆ : ホルスの部屋で男の子と会話
- ◆ : 物置で右下のタルを調べる
- ◆ : ホルテンと会話
- ◆ : テラスでホルスと会話
- ▼呪文：主『ルーラ』【ホルストック, ←】
- ◆進行：洗礼の祠へ
- ◆ : 洞窟 B1 の途中まで進む ; ホルスが逃げる
- ▼呪文：ミ『リレミト』
- ▼ : バ『ルーラ』【ホルストック, ←】
- ◆進行：ホルコッタへ
- ▼回収：(小さなメダル) /宿屋外タル下
- ▼ : (小さなメダル) /ホルスがいた小屋ツボ
- ◆進行：ホルスと会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ▼呪文：バ『ルーラ』【ホルストック, ←】
- ◆進行：洗礼の祠へ

4. 3. 2 洗礼の祠

◆進行：試練その1と会話

◆戦闘：試練その1

【基礎データ】

試練その1					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
1000	∞	90	20	72	メダパニダンス, メラ, ギラ, イオ, バギ, (極稀に) 激しい炎

【戦略】

メダパニ耐性のあるミレーユ1人で戦う。

作戦を「みんな頑張れ」とし、かまいたちで攻撃する。

極稀に激しい炎を使ってくる。運悪く激しい炎を打たれた場合、ほぼ確実に敗北する。

【敗北した場合】

◆進行：教会でミレーユを蘇生する

; 要170G (Lv13の場合)

◆呪文：主『ルーラ』【ホルストック, ←】

◆進行：ホルストックへ

◆ : ホルスと会話

◆ : 外へ出る

◆ : 洗礼の祠へ

【撃破後】

▽呪文：子『ベホイミ』→ミ

; HPが万全でない場合

◆進行：ホルスと会話

▼呪文：ミレーユ『リレミト』

▼隊列：ア>ハ>主>ミ

◆進行：洗礼の祠へ

◆ : 奥へ進む

◆ : 試練その2と会話

◆戦闘：試練その2

【基礎データ】

試練その2					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：低 HP 集中攻撃，マホカンタ（初期）】
1500	0	190	120	63	打撃，かまいたち，力ため，強制睡眠

【戦略】

ハッサン，アモスで攻撃し，主人公がゲントの杖で回復に専念する。

ミレーユは，4回スカラで固めたら炎の爪で攻撃する。

HPが一番低いキャラが打撃を受けるため，基本的にミレーユがダメージを受けることになる。

かまいたちがランダムではあるが，それらを意識して主人公の後攻回復をうまく使用する。

ミレーユは，スカラが4回かかっていれば，打撃+かまいたちにぎりぎり耐えることができる。

(概算)

気合ため諸刃斬り，気合ため正拳突きを2，炎の爪を1としたとき，27ダメージが撃破の目安となる

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	気合ため	スカラ→ミ	スカラ→ミ	防御
2	諸刃斬り	気合ため	ゲント→ミ	スカラ→ミ
3	気合ため	正拳突き	スカラ	炎の爪
以降	気合ため or 諸刃斬り	気合ため or 正拳突き	ゲント	防御>炎の爪

被ダメージ			
キャラ	かまいたち	打撃	力ため打撃
アモス	31~43	56~64	84~96
ハッサン	46~63	61~71	91~106
主人公	36~53	59~69	88~103
ミレーユ (スカラ4回)	46~63	24~28	36~42

【撃破後】

▽道具：ミ（炎の爪），ア

；アモスが炎の爪を所持していない場合

◆進行：ホルスと会話

◆：奥へ進む

◆：試練その3と会話

◆戦闘：試練その3

【基礎データ】

試練その3					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：2段階ローテーション【能力：2回行動】
1300	∞	150	100	95	ルカナン ⇒ 打撃, 強打, 稲妻 (強), マホターン

【戦略】

毎ターンルカナンを受けるため、アモスと主人公は毎ターン、ミレーユは隔ターン装備技を使用する。

最初の装備技使用時に、アモスは炎の爪を装備することを忘れない。

マホターンは、成功率があまり高くない上にマホターンの反射が危険なため、使用しない。

攻撃手段は、アモスの気合ため諸刃斬りを主とし、ハッサンの捨て身、ミレーユのヒヤドも狙う。

開幕ターンは、捨て身によるダメージ増加を考慮し、ハッサンにのみスカラを使用する。

以降は2ターンに1回を目安にミレーユが（余裕がなければハッサンが）スカラを使用する。

試練その3がマホターンを使用した場合、全員全快であれば、主人公がニフラムを使用して誘発を狙う。

主人公の手が空いていなければ、ミレーユのヒヤドでマホターンを解除する。

ミレーユが死亡した場合、ハッサンはゲストと考え、基本的にアモスと主人公の2人で戦う。

ハッサンのアモールの水を温存できている場合は、稲妻後の立て直しに使用する。

(概算)

気合ため諸刃斬りを4, 捨て身を2, ヒヤドを1としたとき、40ダメージが撃破の目安となる

ターン	アモス	ハッサン	主人公	ミレーユ
1	気合ため	スカラ→ハ	スカラ→ハ	スカラ→ハ
2	諸刃斬り	スカラ>捨て身	гент>ニフラム	ベホイミ>スカラ
以降奇数	気合ため	打撃>捨て身	гент>ニフラム	ベホイミ>ヒヤド
以降偶数	諸刃斬り	スカラ>打撃>捨て身	гент>ニフラム	ベホイミ>スカラ

被ダメージ (ルカナン 1回)			
キャラ	打撃	強打	稲妻 (強)
アモス	45~53	56~66	40~50
ハッサン	48~56	60~70	40~50
ハッサン (捨て身)	96~112	120~140	80~100
主人公	48~56	60~70	30~40
ミレーユ	53~61	66~76	40~50

【撃破後】

- ◆進行：最深部へ
- ◆ : ホルスと会話
- ▼回収：(小さなメダル) /B4 宝箱中央
- ▼呪文：バ『リレミト』
- ▼ : 主『ルーラ』【ホルストック, ←】
- ◆進行：ホルストックへ

4. 3. 3 クリアベール道中

- ◆進行：王室へ
- ◆ : イベント後, 再度王室へ : 選択肢は「はい」
- ◆回収：(魔法のカギ)
- ▼呪文：主『ルーラ』【ホルストック, ←】
- ◆進行：西の井戸へ
- ◆ : 井戸を調べる
- ◆戦闘：いどまねき

【基礎データ】

いどまねき					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション
500	0	150	120	90	雄叫び or 打撃 ⇒ 力ため or 石つぶて ⇒ 打撃

【戦略】

作戦を「みんな頑張れ」に変更し, 総攻撃する。主人公はルカニを使用する。

【撃破後】

- ◆進行：井戸を調べ, 上の世界へ
- ◆ : クリアベールへ

4. 3. 4 クリアベール

- ▼回収：(小さなメダル)
- ▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール, →↑】
- ◆進行：下の世界へ
- ◆ : クリアベールへ
- ▼回収：(小さなメダル)
- ▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール, →↑】
- ▼作戦：満タン
- ◆進行：運命の壁へ

4. 3. 5 運命の壁

- ▼作戦：道具整理
- ◆道具：袋 (ラーの鏡), 主

炎の爪をドロップしていない場合

- ▼道具：袋 (バトルアックス), ア
- ▼ : ア (バトルアックス), 装備
- ▼ : ア (炎の爪), 主

炎の爪をドロップしている場合

- ▼道具：袋 (炎の爪), 主

- ◆回収：(黄金のつるはし) /中央の洞窟宝箱
- ◆進行：頂上へ
- ◆道具：ア (黄金のつるはし), 使用
- ◆回収：(勇気のかげら) /頂上の岩を砕く
- ▼ : (小さなメダル) /左の洞窟宝箱
- ▼隊列：ハ>ア>主>ミ
- ▼回収：(命の木の实) /外観左下宝箱
- ▼道具：ハ (命の木の实), 使用
- ▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール, →↑】
- ◆進行：クリアベールへ
- ◆ : 教会でハリスとマゴットのイベントを見る
- ◆ : ジョンの家へ
- ▼回収：(力の種) /ツボ上
- ◆進行：ハリスと会話

4. 3. 6 フォーン道中

▼進行：運命の壁跡地へ

▼回収：(小さなメダル) /右の墓地面

▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール, →↑】

▼回収：(小さなメダル) /ジョンの家 2F タンス

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ神殿, 初期】

▼進行：南の小屋へ

▼回収：(小さなメダル) /タル

▼呪文：主『ルーラ』【カルカド, →】

▼進行：森の教会北西の祠へ

▼回収：(小さなメダル) /ツボ右

▼呪文：主『ルーラ』【レイドック, ↓↓】

▼進行：アモールへ

▼ : ジーナとイリアのイベントを見る

; 星降る腕輪回収のフラグ

▼ : 宿屋で宿泊する

◆ : アモール南東の井戸へ

▼回収：(小さなメダル) /民家引出し

◆進行：井戸を調べる

◆戦闘：いどまねき

【基礎データ】

いどまねき					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション
500	0	150	120	90	雄叫び or 打撃 ⇒ 力ため or 石つぶて ⇒ 打撃

【戦略】

作戦は既に「みんな頑張れ」なので、そのまま攻撃する。主人公は炎の爪を使用する。

【撃破後】

◆進行：井戸を調べる

◆ : フォーン城へ

4. 3. 7 フォーン城

- ▼売却：ア（バトルアックス） /武器屋 ; 炎の爪を装備していれば、そちらを売却
- ▼購入：ア（まどろみの剣） /武器屋
- ▼回収：（小さなメダル） /2F 西のタンス右
- ◆進行：大臣と会話
- ◆ : 1F で見張り兵士と会話
- ◆ : 鏡の間の扉に近づく
- ◆ : 王室でフォーン王と 2 回会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 1 歩上に進む
- ◆道具：主（ラーの鏡），使用
- ◆進行：王室でフォーン王と会話
- ▼回収：（小さなメダル） /3F 寝室引出し
- ▼呪文：バ『ルーラ』【クリアベール， ← ↓】
- ◆進行：上の世界へ

4. 3. 8 メダル王の城

- ▼呪文：バ『ルーラ』【シエーナ， ↓】
- ▼進行：メダル王の城へ
- ▼ : メダル王と会話 ; メダル枚数 31 枚
- ▼回収：（プラチナソード） /メダル 15 枚の景品
- ▼ : （天罰の杖） /メダル 25 枚の景品
- ▼ : （力のルビー） /メダル 30 枚の景品
- ▼道具：ハ（プラチナソード），装備
- ▼ : ハ（力のルビー），装備
- ▼ : ハ（力の種），使用
- ▼呪文：バ『ルーラ』【クリアベール， ← ↑】
- ◆進行：魔術師の塔へ

4. 3. 9 魔術師の塔

- ◆呪文：主『インパス』 ; 入口の扉を開く
- ◆進行：最上階へ
- ▼隊列：ミ>ア>ハ>主
- ▼回収：(魔法の聖水) /ミラルゴの部屋, ツボ
- ▼道具：ミ (魔法の聖水) ; 道中の回復に使用したMPを回復
- ◆進行：ミラルゴと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆戦闘：ミラルゴ

【基礎データ】

ミラルゴ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：2段階ローテーション【能力：低HP集中】
2400	∞	160	120	85	マホターン ⇒ 打撃, メラミ, ベギラゴン, 仲間呼び

ランプのまじん					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：2段階ローテーション
380	14	150	94	68	打撃, かまいたち, 追い風, バギマ

【戦略】

・戦闘開始時に、隊列をハッサン>アモス>主人公>ミレーユの順に変更する

奇数ターンに必ずマホターンを使用するため、逐一主人公がニフラムを使用して解除し、誘発する。ニフラムを使用するターンは偶数ターンとし、奇数ターンはミラルゴの行動によって回復か攻撃をする。アモス、ハッサンは奇数ターンに気合をため、偶数ターンは作戦を『みんな頑張れ』に変更して攻撃する。AIを利用することで、ランプのまじんを呼ばれた場合でも直後に撃破することができる。

乱数やミレーユ・アモスの先行により、奇数ターンにランプの魔人が残ってしまった場合は、魔人の攻撃+偶数ターンのミラルゴの攻撃で落ちうるミレーユにゲントの杖振りつつ、ミレーユのメラミで倒す。

ミラルゴのHPが750を切ったら、偶数ターンも『命令させろ』でミラルゴを集中攻撃し、倒しに行く。

ターン	ハッサン	アモス	主人公	ミレーユ
奇数	気合ため	気合ため	ゲント>炎の爪	ベホイミ>かまいたち
偶数	みんな頑張れ	みんな頑張れ	ニフラム	みんな頑張れ

【撃破後】

◆進行：部屋の外へ

▼道具：ミ（星降る腕輪），ア

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ，↑】

▼進行：ダーマ神殿へ

▼転職：ア【戦士→武道家，↓】

▼ ：チ【盗賊→無職，→】

▼ ：バ【僧侶→無職，→】

▼回収：（小さなメダル） /B2 燭台の間床

▼呪文：バ『ルーラ』【カルカド，←】

◆進行：下の世界へ

▼呪文：バ『ルーラ』【フォーン城，→↑】

◆進行：王室でフォーン王と会話

； イベントが進行

◆ ：再度王室でフォーン王と会話

◆回収：（水門のカギ） /フォーン王から受け取る

▼呪文：バ『ルーラ』【レイドック，↑】

◆進行：水門を開く

▼呪文：バ『ルーラ』【アモール，→】

◆進行：ベスカニへ

； 陸から村へ入る。選択肢は「いいえ」

5. ゼニスの城復活まで

5. 1 スフィーダの盾入手まで

5. 1. 1 ペスカニ

- ▼回収：(小さなメダル) /魚屋ツボ
- ◆進行：魚屋で主人と会話
- ◆ : ロブの家で魚屋の主人と会話
- ▼回収：(守りの種) /民家タル
- ◆進行：洞窟へ

・ロブ抜きを行う際、Y軸をずらしてしまうとロブとぶつかりフリーズするため、細心の注意を払うこと

- ◆進行：最深部へ進む ; スイッチのフロアでロブを追い抜く
- ◆ : ロブと会話 ; 選択肢は「いいえ」「はい」
- ◆ : 再度ロブと会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼呪文：バ『ルーラ』【ペスカニ, ←↑】
- ◆進行：船でペスカニ北の洞窟へ
- ◆ : ロブに近づく ; 選択肢は「はい」
- ▼呪文：バ『ルーラ』【サンマリーノ, ↓】
- ◆進行：人魚の岩場へ
- ◆ : ディーナと会話 ; 右側から話し, NPC の移動距離を減らす
- ◆回収：(マーメイドハープ) /ディーナから受け取る ; アモスの道具欄2つ目
- ▼呪文：バ『ルーラ』【ペスカニ, ←↑】

5. 1. 2 マウントスノー

▼道具：ア（マーメイドハーブ）、使用

◆進行：マウントスノー南の宿屋へ

▼回収：（小さなメダル） /タル中央

◆進行：マウントスノーへ

▼回収：（小さなメダル） /ゴランの家タンス

◆進行：ゴランと会話

◆ : 上に進み、ゴランから忠告を受ける

▼呪文：バ『ルーラ』【マウントスノー， ←↑】

◆進行：氷の祠へ

◆ : ユリナと会話

; 氷の床は【↑→↑←】

▼呪文：バ『ルーラ』【マウントスノー， ←↑】

◆進行：マウントスノーへ

◆ : ゴランと会話

▼呪文：バ『ルーラ』【マウントスノー， ←↑】

◆進行：氷の祠へ

◆ : ユリナと会話

; 選択肢は「はい」

▼呪文：バ『ルーラ』【マウントスノー， ←↑】

◆進行：マウントスノーへ

◆ : 教会でザム神官と会話

; 選択肢は「はい」

▼呪文：バ『ルーラ』【マウントスノー， ←↑】

◆進行：氷の洞窟へ

5. 1. 3 氷の洞窟

◆進行：扉に触れる

; 選択肢は【1→3→2】

◆ : 2つ目のフロアは、歩行可能な右上端から【↑， ←， ↑】と滑る

◆ : 氷の床を2回踏んで落ちる

▼回収：（小さなメダル） /B2 宝箱

◆進行：スイッチは、【↑， ←， →， ↓】の順に押す

◆回収：（錆びた剣） /最深部

▼呪文：バ『リレミト』

▼ : バ『ルーラ』【アモール， →】



5. 1. 4 不思議な洞窟

- ▼進行：アモールへ
- ▼回収：(星降る腕輪) /教会前地面
- ▼進行：フィールドへ
- ◆ : 船でフォーン北の井戸へ
- ▼回収：(小さなメダル) /井戸内タンス
- ◆進行：不思議な洞窟へ
- ▼回収：(小さなメダル) /1F 宝箱 ; 最初の分かれ道を右, 下と進む
- ◆進行：B2 へ ; 2つ上の分かれ道を右, 下と進む
- ▼回収：(小さなメダル) /B2 宝箱
- ◆進行：最深部へ
- ◆回収：(スフィータの盾) /最深部宝箱
- ▼呪文：ミ『リレミト』
- ▼ : バ『ルーラ』【マウントスノー, ←↑】
- ◆進行：マウントスノーへ
- ◆ : 教会でザム神官と会話
- ◆回収：(デセオのパス) /ザム神官から受け取る
- ▼呪文：バ『ルーラ』【ベスカニ, ←↑↑】

5. 2 グラコス撃破まで

5. 2. 1 ロンガデセオ道中

- ◆道具：ア (マーメイドハーブ), 使用
- ◆進行：沈没船へ
- ▼回収：(素早さの種) /外観タル左 2
- ▼ : (小さなメダル) /外観タル右
- ◆ : (最後のカギ) /B2 宝箱右
- ▼呪文：ミ『リレミト』
- ◆進行：海底老人の祠へ
- ▼回収：(小さなメダル) /木の前地面
- ▼進行：ロンガデセオ西の武具屋へ
- ▼回収：(小さなメダル) /道具屋右の地面
- ◆進行：ロンガデセオへ

5. 2. 2 ロンガデセオ

- ▼売却：ハ（天罰の杖） /防具屋
- ▼ ：ハ（バトルアックス） /防具屋
- ▼購入：ミ（バニースーツ） /防具屋 ; 装備しない
- ▼回収：ハ（命の木の実） /隠れ酒場宝箱右
- ◆進行：隠れ酒場屋上でホックと会話
- ◆ ：隠れ酒場でホックと会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼隊列：主>ハ>ア>ミ
- ▼呪文：主『ルーラ』【サンマリーノ， ↓】
- ▼進行：サンマリーノへ
- ▼回収：（小さなメダル） /納屋宝箱
- ▼ ：（1,500G） /納屋宝箱
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ， ←】
- ◆進行：教会でホック（神父）と会話
- ◆ ：劇場に入る ; 要100G
- ▼回収：（網タイツ） /酒場タンス中央
- ◆進行：劇場楽屋でホック（バニー）と会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼道具：ハ（プラチナソード），ミレーユ
- ▼ ：ハ（守りの種），使用
- ◆進行：道をふさいでいる荒くれに触れる ; 所持金不足であれば袋から不用品を売却
- ▼回収：（小さなメダル） /外観タンス
- ▼鍛冶：ハ（てっかめん） ; 要1,200G
- ▼回収：（小さなメダル） /酒場タル上
- ◆進行：酒場カウンター裏からホック（バーテン）と会話 ; 選択肢は「いいえ」「いいえ」「はい」
- ◆ ：ホックの家でホックと会話 ; 要2,000G，選択肢は「はい」
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ， ←】

5. 2. 3 ガンディーノ道中

- ◆道具：ア（マーメイドハーブ），使用
- ▼進行：ポセイドン城へ
- ▼回収：（シルバートレイ） /宝物庫宝箱
- ▼ ：（小さなメダル） /宝物庫宝箱
- ▼ ：（海鳴りの杖） /宝物庫宝箱
- ▼ ：（メガザルの腕輪） /宝物庫宝箱
- ▼ ：（小さなメダル） /タンス
- ▼進行：ガンディーノへ ; 海底から岩礁を超えて最短距離で向かう

- ▼回収：(小さなメダル) /外観地面
- ▼進行：ガンディーノ城内へ
- ▼回収：(小さなメダル) /左独房ツボ
- ▼進行：隠し階段を調べ、井戸へ
- ▼道具：主 (スフィータの盾), 装備
- ▼ : 主 (素早さの種), 使用
- ▼回収：(素早さの種) /井戸内ツボ下
- ▼道具：主 (素早さの種), 使用
- ▼回収：(小さなメダル) /井戸内ツボ上
- ▼ : (祈りの指輪) /井戸内宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /ギンドロアジト B2 タル
- ▼呪文：主『ルーラ』【ガンディーノ, ←↑】
- ▼進行：再度ガンディーノ城内へ
- ▼道具：ハ (命の木の实), 使用
- ▼回収：(命の木の实) /城内 2F タンス左
- ▼ : (小さなメダル) /中庭地面
- ▼ : (小さなメダル) /離れのタル
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ, ←】

5. 2. 4 世界めぐり (下の世界)

- ◆進行：北の墓場へ
- ▼回収：(小さなメダル) /墓前地面
- ◆進行：サリィと会話 ; 選択肢は「はい」「はい」
- ▼呪文：主『ルーラ』【アークボルト, →↑】
- ▼回収：(毒針) /宝物庫宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /宝物庫ツボ
- ▼ : (小さなメダル) /牢屋左ツボ
- ▼呪文：主『ルーラ』【ホルストック, →→】
- ▼回収：(プラチナメール) /宝物庫宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /宝物庫宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /外観地面
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ, ←】
- ▼進行：上の世界へ

5. 2. 5 世界めぐり（上の世界）

▼呪文：主『ルーラ』【レイドック，↓↓】

▼進行：格闘場南の祠へ

▼回収：（小さなメダル） /タル上

▼ :（マグマの杖） /宝箱

▼呪文：主『ルーラ』【地底魔城，↑↑】

▼進行：ひょうたん島へ

▼回収：（魔法の聖水） /宝物庫宝箱

▼ :（小さなメダル） /宝物庫宝箱

▼ :（魔神の鎧） /宝物庫宝箱

▼呪文：主『ルーラ』【メダル王の城，→↓】

▼隊列：ハ>ミ

▼進行：メダル王の城へ

▼ :メダル王と会話

;メダル枚数 60 枚

▼回収：（奇跡の剣） /メダル 40 枚の景品

▼ :（時の砂） /メダル 50 枚の景品

▼ :（神秘の鎧） /メダル 60 枚の景品

▼道具：ハ（奇跡の剣），装備

▼ :ハ（神秘の鎧），装備

▼ :ハ（命の木の実），使用

▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール，→↓】

◆進行：下の世界へ

;空飛ぶベッドを階段付近に置いておく

5. 2. 6 ベストドレッサーコンテスト

▼呪文：主『ルーラ』【トルッカ，↑↑】

▼道具：ア（マーメイドハープ），使用

◆進行：ジャンポルテの館へ

▼回収：（小さなメダル） /右楽屋タンス

◆進行：左側の楽屋へ入る

◆ :コンテスト【ランク1，ハッサン】

◆回収：（シルバートレイ） /ランク1景品

◆進行：コンテスト【ランク2，ハッサン】

◆回収：（お洒落なバンダナ） /ランク2景品

◆進行：コンテスト【ランク3，ミレーユ】

◆回収：（きれいな絨毯） /ランク3景品

▼進行：コンテスト【ランク4，ミレーユ】

- ▼回収：(ガラスの靴) /ランク4景品
- ▼呪文：主『ルーラ』【フォーン城, →→↓↓】
- ▼隊列：ハ>ア
- ◆道具：ア (マーメイドハーブ), 使用
- ◆進行：海底神殿へ

5. 2. 7 海底神殿

- ・ハッサンのスカラ1回分のMP(2)は必ず残すこと(満タンに注意!)
- ・邪心像の焼け付く息を警戒するため、ハッサンとアモスの2人パーティで進行する

- ▼回収：(小さなメダル) /1F 宝箱
- ▼ : (マジカルスカート) /B1 小部屋宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /1F 地面
- ◆ : (砂の器) /B1 宝箱
- ◆進行：最深部へ
- ◆ : グラコスと会話 ; 選択肢は「いいえ」
- ◆戦闘：グラコス

【基礎データ】

グラコス					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
3000	50	210	210	80	打撃, 強打, 薙ぎ払い, 氷の息, マヒャド

【戦略】

ハッサンが自身にスカラを1回使用した後、気合ため正拳突きで攻撃する。
初ターンにアモスは星降る腕輪を装備し、特攻する。そのままアモスは見捨ててよい。
与ダメージを計算し、気合ためを無駄打ちしないよう注意すること。

【撃破後】

- ▼道具：ハ (砂の器), バ
- ▼ : ハ (マジカルスカート), バ
- ▼呪文：ミ『リレミト』

5. 3 デュラン撃破まで

5. 3. 1 カルベローナ

- ▼進行：海底宿屋へ
- ▼呪文：チ『ザオラル』【アモス他，死者を蘇生する】
- ▼回収：(小さなメダル) /宿屋右地面
- ▼進行：宿屋で宿泊する ; 半歩ずらして右側から会話
- ▼ : クリアベール西の階段から上の世界へ
- ▼隊列：バ>ハ>ア>主
- ◆進行：カルベローナへ ; 空飛ぶベッドで移動
- ▼回収：(小さなメダル) /中央家屋 B1
- ▼ : (不思議な木の実) /中央家屋 B1
- ◆進行：ブボールの屋敷へ
- ◆道具：バ (砂の器)，使用
- ◆進行：ブボールと会話 ; マダンテ習得
- ▼呪文：主『ルーラ』【カルベローナ，→↑】
- ◆進行：カルベの家へ
- ◆ : カルベと会話
- ◆回収：(魔法のじゅうたん) /カルベから受け取る
- ▼呪文：主『ルーラ』【カルベローナ，→↑】
- ▼進行：ひょうたん島でグレイス大陸南東の祠へ
- ▼回収：(小さなメダル) /タンス右
- ▼隊列：ハ>ア>主>バ
- ▼回収：(守りの種) /タンス左
- ▼呪文：主『ルーラ』【カルベローナ，→↑】
- ◆進行：下の世界へ
- ▼呪文：主『ルーラ』【トルッカ，↑↑】
- ▼道具：バ (マジカルスカート)，装備
- ▼ : バ (不思議な木の実)，使用
- ▼ : バ (魔法のじゅうたん)，使用
- ▼隊列：ハ>ア>主>バ
- ▼進行：山肌の道南の小屋へ
- ▼回収：(小さなメダル) /引き出し
- ◆進行：山肌の道へ
- ◆ : ライフコッドへ

5. 3. 2 ライフコード

- ▼回収：(小さなメダル) /村長の家外観ツボ
- ◆進行：村長の家で村長と会話
- ◆ : 主人公の家でターニアと会話
- ◆ : 村長の家で主人公と会話
- ▼呪文：主『ルーラ』【ライフコード, ←】
- ◆進行：山肌の道へ
- ◆ : 洞窟内で主人公と会話
- ▼回収：(小さなメダル) /宝箱右
- ▼呪文：ミ『リレミト』
- ◆進行：ライフコードへ
- ▼回収：(守りの種) /酒場 2F ; 上記の戦闘中に使用する

・1戦する毎に、教会の神父と会話してHP・MPを回復する（最終戦のみ不要）

【基礎データ】

厨子丸

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
400	0	245	115	118	打撃, 強打, 五月雨剣

鉄鋼魔人

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
280	0	180	138	99	打撃, 火炎斬り, 稲妻斬り, 力の盾

バーサクオーク

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
250	0	164	90	102	打撃, 強打, ムーンサルト, 捨て身

ポストロール

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：2段階ローテーション 自然回復：20
320	0	185	83	74	打撃 ⇒ 打撃, ミス, 突き飛ばし, 痛恨 (2.5倍)

【戦略】

バーバラのマダンテを駆使して1ターン撃破を狙う。敵の組み合わせにより、以下のように行動する。
アモスの足払いを駆使して敵の動きを止め、なるべくバーバラに安全にマダンテを打たせる..

1. 南西の民家（鉄鋼魔人&ポストロール）
2. 酒場2F（厨子王丸&鉄鋼魔人）
3. 井戸周辺（厨子王丸&鉄鋼魔人）
4. 南の民家（バーサクオーク&厨子王丸）
5. ランド（ポストロール&厨子王丸）
6. 武器屋内（バーサクオーク&ポストロール）
7. 武器屋前（バーサクオーク&鉄鋼魔人）
8. 村長の家奥（ポストロール&鉄鋼魔人）
9. 村長の家手前（厨子王丸&バーサクオーク）

厨子王丸	鉄鋼魔人	バーサク	ポストロ	ハッサン	アモス	主人公	バーバラ
○	○	×	×	正拳→厨	足払い→厨	炎の爪→鉄	マダンテ
○	×	○	×	正拳→厨	足払い→バ	防御	マダンテ
○	×	×	○	正拳→厨	足払い→厨	炎の爪→ボ	マダンテ
×	○	○	×	防御	足払い→バ	炎の爪→鉄	マダンテ
×	○	×	○	打撃→ボ	足払い→ボ	炎の爪→鉄	マダンテ
×	×	○	○	打撃→ボ	足払い→バ	防御	マダンテ

【撃破後】

◆進行：主人公の家で主人公と会話

; ライデインを思い出す

◆戦闘：魔王の使い

【基礎データ】

魔王の使い					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：1~2回行動】
400	50	160	270	57	打撃，強打，火炎の息，マヒャド，ルカナン

【戦略】

戦闘開始後，隊列をア>バ>主>ハの順に変更し，ハッサンの捨て身，主人公のライデインで攻撃する。

ハッサンが捨て身状態のため，マヒャドや打撃で大ダメージを受ける。

HPが低いのですぐ倒せるが，2発目の捨て身の前にハッサンが死亡すると勝てないため注意する。

バーバラ，アモスのホイミを駆使してハッサンを回復しながら戦うこと。

【撃破後】

▼呪文：主『ルーラ』【レイドック，↑】

5. 3. 3 伝説の武具回収

- ◆進行：レイドックへ ; フランコと会話, 選択肢は「いいえ」「はい」
- ◆ : 外観東の通路で回想イベントを見る
- ▼回収：(プラチナシールド) /宝物庫宝箱
- ▼ : (小さなメダル) /宝物庫宝箱
- ◆進行：図書室で回想イベントを見る
- ◆ : 中庭で回想イベントを見る
- ◆ : 台所で回想イベントを見る
- ◆ : 外観西の通路で回想イベントを見る
- ◆ : 詰所で回想イベントを見る
- ◆ : 王室で回想イベントを見る ; 自動的に朝になる, 選択肢は「はい」
- ◆回収：(セバスの兜) /王様から受け取る
- ▼呪文：主『ルーラ』【ベスカニ, →→↑↑】
- ◆道具：バ (魔法のじゅうたん), 使用
- ◆進行：グレイス城へ
- ◆道具：ア (黄金のつるはし), 使用
- ◆進行：オルゴアの鎧を調べる
- ◆回収：(オルゴアの鎧) /隠し宝物庫
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ, ←↓】
- ◆進行：ロンガデセオへ
- ◆ : サリィの家でサリィと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : サリィと会話
- ◆回収：(ラミアスの剣) /サリィから受け取る
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ, ←↓】
- ◆進行：上の世界へ

5. 3. 4 決戦準備

▼呪文：主『ルーラ』【メダル王の城，→↓】

▼隊列：ハ>ア>主>バ

◆進行：メダル王の城へ

▼ ：メダル王と会話

；メダル枚数70枚

▼回収：(メタルキングヘルム) /メダル70枚景品

▼道具：袋(ゲントの杖)，ア

▼ ：袋(炎の爪)，バ

▼ ：袋(魔人の鎧)，ア

▼ ：袋(金のプレスレット)，ハ

▼ ：袋(星のかげら)，ア

▼ ：袋(メガザルの腕輪)，ミ

▼ ：袋(プラチナシールド)，ハ

▼ ：袋(魔法の聖水)，バ

▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール，→↓】

▼道具：ハ(メタルキングヘルム)，装備

▼ ：ハ(プラチナシールド)，装備

▼ ：ハ(守りの種)，使用

▼ ：主(セバスの兜)，装備

▼ ：主(オルゴアの鎧)，装備

▼ ：主(ラミアスの剣)，装備

▼ ：主(精霊の鎧)，ア

▼ ：ア(魔人の鎧)，装備

▼ ：ア(マーメイドハーブ)，袋

▼装備：ミ，(シルバートレイ)(うさ耳バンド)(メガザルの腕輪) ；デュラン後，所持品は袋に入る

◆進行：ゼニスの城跡地へ

；左下から入る

◆ ：下の世界へ

◆ ：神の祠へ

◆ ：下，右，上，左の順番に紋章を揃える

；順にハート，十字架，太陽，稲妻

5. 3. 5 ヘルクラウド城

◆戦闘：ヘルクラウド

【基礎データ】

ヘルクラウド					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
3000	∞	240	200	65	打撃，押しつぶす，バギクロス，真空波，マジックバリア

【戦略】

ハッサンが攻撃し，アモスが回復し，主人公とバーバラが補助を行う。主人公は補助の後，攻撃に転じる。アモスは魔人の鎧と精霊の鎧を換装することで，先行後攻を調整する。それぞれ確実に先攻，後攻する。なお，バーバラ1人であれば殺してしまっても問題ない。ルカニを入れることを優先させる。

ターン	ハッサン	アモス	主人公	バーバラ
バリア前	気合ため or 正拳突き	ゲントの杖	ラミアス>ルカニ>打撃	ルカニ
バリア後	気合ため or 飛び膝蹴り	ゲントの杖	ラミアス>打撃	ルカニ>防御

【撃破後】

▽呪文：チ『ザオラル』【死者がいれば蘇生する】

▼回収：(命の木の実) /引き出し左

▼道具：ハ (金のプレスレット)，装備

▼ : ハ (命の木の実)，使用

▼作戦：満タン

▼道具：ハ (力のルビー)，主

▽ : ア (魔人の鎧)，装備

; 精霊の鎧を装備している場合

▼ : 主 (力のルビー)，装備

▼ : バ (魔法の聖水)，使用

▼隊列：ア>主>ハ>バ

▼回収：(世界樹の葉) /引き出し右

◆進行：玉座へ

◆戦闘：キラーマジンガ&ランドアーマー

【基礎データ】

キラーマジンガ					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：2回行動】
600	0	310	235	147	打撃，強打，メタル斬り，ドラゴン斬り

ランドアーマー					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
410	30	225	300	60	打撃，身代わり，大防御，マホカンタ

【戦略】

スカラで固めたハッサンが仁王立ちをし、キラーマジンガの打撃をシャットアウトする。

1ターン目にハッサンに打撃が集中しなければ、負けることはない。

ランドアーマーの身代わりや大防御がマダンテの妨げとなるため、隙を見て星のかけらで混乱させる。

キラーマジンガを撃破したら、テリー戦に備えて各々のHPを回復しておくこと。

キラーマジンガは、マダンテと気合ため諸刃斬りを当てればほぼ倒すことができる。

なお、気合ため諸刃斬りでキラーマジンガを攻撃した場合、最大87ダメージの反動を受ける。

攻撃する際は、反動で主人公が死なないう残りHPに注意すること。

スカラ MAX 状態で、ハッサンが強打で受ける最大ダメージは61である。

精霊の鎧を装備しても、アモスの先行回復は、6割ほどしか期待できない。

万全を期すならば、ハッサンのHPが192以下であるならばアモスは回復に回った方が安全である。

ターン	アモス	主人公	ハッサン	バーバラ
1	防御	防御	スカラ→ハ	スカラ→ハ
並び替え	ハッサン	アモス	主人公	バーバラ
2	仁王立ち	гент→ハ>星→ラ	ラミアス→主	炎の爪→ラ
未混乱	仁王立ち	гент→ハ>星→ラ	気合ため or 諸刃斬り	炎の爪→ラ
既混乱	仁王立ち	гент→ハ	気合ため or 諸刃斬り	マダンテ
キ撃破	仁王立ち	гент	気合ため or 諸刃斬り	炎の爪→ラ

【撃破後】

◆戦闘：テリー

【基礎データ】

テリー					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
2500	50	220	180	90	雷鳴の剣，隼斬り，火炎斬り，真空斬り，五月雨剣，ルカナン

【戦略】

ハッサン，主人公が気合ため+諸刃斬りで攻撃し，アモスが回復に回る。

ルカナンを唱えてくるため，逐一装備技で解除することを忘れない。

精霊の鎧を装備したアモスは95%で先行するため，状況に応じて装備を換装しつつ戦う。

雷鳴の剣を連打され，壊滅的になったとしても，ハッサン1人をスカラで固めれば負けることはまずない。

神秘の鎧の回復量>防御した時のハッサンの被ダメージである。

なお，バーバラは生存している限り，炎の爪を打ち続ける。

ハッサン	アモス	主人公	バーバラ
気合ため or 諸刃斬り	ゲントの杖	ラミアス>気合ため or 諸刃斬り	炎の爪

【撃破後】

◆戦闘：デュラン

【基礎データ】

デュラン					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：1, 2回行動】
3000	∞	260	200	120	強打, かまいたち, ムーンサルト, 早業, マホターン, 凍てつく波動

【戦略】

スカラで固めたハッサンが仁王立ちをし、凍てつく波動も含めてデュランの攻撃をシャットアウトする。

攻撃面は、主人公のバイキルト+気合ため+諸刃斬りのみとなる。

防御面は、アモスがゲントの杖を、バーバラがスカラを舞ターン後行でハッサンに使用する。

アモスが精霊の鎧を装備すると、デュランに79%、主人公には100%で先攻する。

主人公、ハッサンのHP状況に応じて先行回復に期待をすることで、死者が出ないように立ち回る。

与えたダメージは必ず計算し、無駄がないようバーバラはマダンテを使用してとどめを刺す。

具体的には、2400ダメージを超えたら、次の気合ため+諸刃斬りターンにマダンテを使用する。

それなりに安定した戦い方ではあるが、少なからず負けパターンは存在する。

凍てつく波動+ムーンサルト→かまいたち+ムーンサルト、などと行動されると負ける。

敗北後に伝説の武具を取り上げられるため、1発勝負では事前にセーブをするなどの対策が必要となる。

仁王立ち中のハッサンの被ダメージ				
スカラ回数	強打	ムーンサルト	早業	かまいたち
0回	81~93	152~176	96~111	85~115
1回	47~55	88~104	57~66	
2回	22~27	40~52	27~33	

【撃破後】

◆進行：十字キーを入力する

；テリーが加入

◆：外に出る

◆：再度スイッチを揃え、ゼニスの城へ（下をハート、左を稲妻、右を十字架、上を太陽）

6. エンディング終了まで

6. 1 絶望の街復活まで

6. 1. 1 熟練度稼ぎ

▼隊列：テ

▼進行：アークボルトへ

▼ : 牢屋のドラngoと会話

; 選択肢は「はい」、ドラngo加入

▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ， ←↓】

▼進行：上の世界へ

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ神殿， ↑】

▼進行：ダーマ神殿へ

▼転職：テ【バトルマスター→踊り子， ↓↓↓↓】

▼ : ド【ドラゴン→戦士， 初期】

▼ : ア【武道家→戦士， 初期】

▼呪文：主『ルーラ』【地底魔城， ↑↑】

▼隊列：テ>主

▼進行：熟練度を4回稼ぐ

- ・ テリーの雷鳴の剣， 主人公のライデインを駆使する
- ・ 主人公はルーラのMPを残す必要があるため， ライデインは3発までとする
- ・ 敵の少ない戦闘で， 通常打撃+ラミアスの剣の追加効果を利用する

▼呪文：主『ルーラ』【ライフコッド， 初期】

▼隊列：ミ>ド

▼進行：熟練度を5回稼ぐ

; 作戦を『みんな頑張れ』とする

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ神殿， ↑】

▼進行：ダーマ神殿へ

▼転職：ド【戦士→ドラゴン， →】

▼ : テ【踊り子→バトルマスター， →】

▼呪文：主『ルーラ』【クリアベール， →↓↓↓】

▼隊列：ハ>テ

◆進行：ゼニスの城へ

- ◆進行：ゼニス王と会話
- ▼回収：(世界樹の雫) /子供から受け取る
- ▼ : (世界樹の葉) /引き出し右
- ◆進行：井戸前の神官と会話
- ◆ : 井戸を調べる
- ◆ : すぐに井戸から出る
- ◆ : 天馬の塔へ

6. 1. 2 天馬の塔

- ▼回収：(命の木の実) /4F 宝箱中央
- ▼ : (ドラゴンキラー) /4F 宝箱左
- ▼ : (世界樹の葉) /外観宝箱
- ▼道具：ハ (命の木の実), 使用
- ▼回収：(炎の爪) /6F 宝箱
- ◆進行：最上階でファルシオンの像の前へ
- ◆戦闘：ホログースト&ランプの魔王&デビルパピヨン ; ドラゴンが気合ためを習得 (9 戦目)

【基礎データ】

ホログースト

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
280	0	191	90	128	打撃，死の踊り，馬車を閉める，怪しい霧

ランプの魔王

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
870	48	350	113	114	打撃，強打，バギクロス，ベホマラー，追い風

デビルパピヨン

HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
310	0	189	94	118	打撃，猛毒の霧

【戦略】

以下のように行動し、2ターンで撃破する。ベホマラーで粘られた場合、テリーの疾風突きえ止めを刺す。同様に、マダンテでデビルパピヨンが倒せない場合は、アモスが疾風突きでとどめを刺すこと。ハッサン、テリーが死亡することがあるが、戦闘後に蘇生すればよい。

ターン	テリー	バーバラ	主人公	ハッサン
1	気合ため	マダンテ	ラミアス→テ	仁王立ち
並び替え	主人公	テリー	アモス	ドラング
2	防御	諸刃斬り	疾風突き>諸刃斬り	打撃

【撃破後】

- ◆回収：(天馬の手綱) /自動的に入手
 ▽呪文：チ『ザオラル』 ; ハッサン, ミレーユ, テリーのいずれかが死亡している場合
 ▼ : 主『ルーラ』【ロンガデセオ, →↑】

6. 1. 3 ロンガデセオ

- ▼進行：ロンガデセオへ
 ▼鍛冶：テ (ドラゴンシールド) ; 要2,000G
 ▼ : テ (ドラゴンメイル) ; 要2,000G
 ▼ : テ (ドラゴンキラー) ; 要2,000G
 ▼呪文：主『ルーラ』【トルッカ, ↑↑】
 ▼道具：主 (天馬の手綱), 使用
 ▼隊列：テ>ド>ハ>ア ; 着陸後
 ▼道具：ハ (プラチナシールド), テ
- | | |
|-----------------------|------------------------|
| <u>世界樹の葉を消費している場合</u> | <u>世界樹の葉を未消費の場合</u> |
| ▼装備：ア (精霊の鎧) | ▼装備：ア (鋼の鎧) (鉄の縦) (鉄兜) |
| | ▼道具：ア (精霊の鎧), チャモロ |
| | ▼ : チ (精霊の鎧), 装備 |

- ▼道具：チ (疾風のリング), 主
 ▼ : 主 (疾風のリング), 装備
 ▼ : 主 (力のルビー), ハ
 ▼ : 袋 (プラチナソード), テ
 ▼ : 袋 (プラチナメイル), テ
 ▼ : 袋 (デセオのパス), テ
 ▼装備：テ (プラチナソード) (プラチナメイル) (プラチナシールド) (プラチナヘッド) (デセオのパス)
 ▼ : ハ (奇跡の剣) (神秘の鎧) (メタルキングヘルム) (力のルビー)
 ▼作戦：道具整理
 ▼進行：シャンボルテの館へ

6. 1. 4 ベストドレッサーコンテスト

- ▼進行：受付の男と会話 ; 選択肢は「はい」
- ▼ : コンテスト【ランク5, テリー】
- ▼回収：(プラチナヘッド) /ランク5 景品
- ▼進行：コンテスト【ランク6, テリー】
- ▼回収：(光のドレス) /ランク6 景品
- ▼道具：袋 (ドラゴンキラー), ド
- ▼ : 袋 (ドラゴンメール), ド
- ▼ : 袋 (ドラゴンシールド), ド
- ▼ : 袋 (プラチナヘッド), ド
- ▼ : 袋 (金のブレスレット), ド
- ▼装備：テ (プラチナメール) (プラチナヘッド)
- ▼ : ド (ドラゴンキラー) (ドラゴンメール) (ドラゴンシールド) (プラチナヘッド) (金のブレスレット)
- ▼進行：コンテスト【ランク7, ドランゴ】
- ▼回収：(賢者の石) /ランク7 景品
- ▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ, ←↓】
- ▼道具：袋 (プラチナソード), テ
- ▼ : 袋 (グラコスの槍), ド
- ▼ : 袋 (ゲントの杖), 主
- ▼ : 袋 (炎の爪), 主
- ▼ : 袋 (魔人の鎧), テ
- ▼ : 袋 (星降る腕輪), テ
- ▼ : 袋 (賢者の石), テ
- ▼ : 袋 (時の砂), テ
- ▼ : 袋 (世界樹の雫), テ
- ▼ : 袋 (世界樹の葉) 3つ, ド
- ▼ : 袋 (金のブレスレット), テ
- ▼ : 袋 (金のブレスレット), 主
- ▼隊列：主>ハ
- ▼進行：上の世界へ
- ▼呪文：主『ルーラ』【ゼニスの城, ←】
- ◆進行：ゼニスの城へ
- ◆ : ゼニス王と会話
- ▼呪文：主『ルーラ』【ライフコッド, 初期】
- ◆道具：主 (天馬の手綱), 使用
- ◆進行：狭間の世界へ
- ◆ : 絶望の街へ

6. 1. 5 絶望の街

- ▼回収：(命の木の実) /タル左
- ▼道具：主 (命の木の実), 使用
- ▼隊列：ハ>主
- ▼道具：(キメラの翼) /ツボ右
- ◆ : (古びたパイプ) /エンデから受け取る
- ▼道具：ハ (命の木の実), 使用
- ▼ : ハ (キメラの翼), 使用【絶望の街, 初期】
- ◆進行：ヘルハーブ温泉へ
- ◆ : バニーと会話
- ▼回収：(キメラの翼)
- ◆進行：列の最後尾に並ぶ
- ◆ : 下の世界へ
- ▼道具：ハ (キメラの翼), 使用【ゲントの村, →↓】
- ◆ : 主 (天馬の手綱), 使用
- ◆進行：ザクソンの村へ
- ◆ : エンデの家の犬の前へ
- ◆道具：ハ (古びたパイプ), 使用
- ◆進行：エンデの妻と会話
- ◆ : フィールドへ
- ◆道具：主 (天馬の手綱), 使用
- ◆進行：狭間の世界へ
- ◆ : 絶望の街へ

; 選択肢は「はい」

・ **必ず (エンデの盾) をもらうこと！連打注意！**

- ◆進行：エンデと会話
- ◆回収：(エンデの盾) /エンデから受け取る
- ◆進行：外観へ
- ▼呪文：主『ルーラ』【絶望の街, 初期】
- ◆進行：欲望の街へ

; 選択肢は「はい」「はい」「盾」; HP/MP 全快, 死者も蘇生する

6. 2 アクバー撃破まで

6. 2. 1 欲望の街

- ▼売却：袋（破邪の剣） /防具屋
- ▼ : 袋（まどろみの剣） /防具屋
- ▼ : 袋（刃のブーメラン） /防具屋
- ▼ : 袋（マグマの杖） /防具屋
- ▼ : 袋（海鳴りの杖） /防具屋
- ▼ : 袋（バトルアックス） /防具屋
- ▼ : 袋（毒針） /防具屋
- ▼ : 袋（光のドレス） /防具屋
- ▼ : 袋（バニースーツ） /防具屋
- ▼ : 袋（プラチナシールド） /防具屋
- ▼ : 袋（鉄仮面） /防具屋
- ▼購入：テ（水鏡の盾） /防具屋 ; 装備しない
- ▼回収：ハ（命の木の実） /墓場地面
- ▼道具：ハ（エンデの盾），装備
- ▼ : ハ（命の木の実），主
- ▼ : テ（星降る腕輪），装備
- ▼ : テ（水鏡の縦），装備
- ▼ : テ（雷鳴の剣），装備
- ▼ : テ（魔人の鎧），装備
- ▼ : 主（命の木の実），使用
- ▼呪文：主『ルーラ』【欲望の街， ↓】
- ▼隊列：ド>ハ>テ>主
- ◆進行：賢者の湖へ
- ◆ : 一番左の青年と会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 湖底の宝箱を2回調べる ; 右側から回り込む
- ◆ : 湖の底を抜ける
- ◆ : 牢獄の街へ ; 道中の井戸でエンカウントリセット
- ▼ : フィールドへ
- ▼呪文：主『ルーラ』【欲望の街， ↓】
- ▼進行：欲望の街へ
- ▼購入：ド（魔人の金槌） /武器屋 ; 装備しない
- ▼進行：町長と会話
- ▼ : ドラゴンローブを調べる
- ▼回収：（ドラゴンローブ）

- ▼道具：ド（魔人の金槌），装備
- ▼
；ド（ドラゴンローブ），装備
- ▼回収：（メガンテの腕輪）
- ▼呪文：主『ルーラ』【牢獄の街，↑】
- ◆進行：牢獄の街へ

6. 2. 2 牢獄の街

- ◆戦闘：嘆きの巨人

【基礎データ】

嘆きの巨人					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
2800	0	220	150	115	痛恨（無視），早業，稲妻，怪しい霧，雄叫び（弱）

【戦略】

バイキルトを使用し，ハッサンの気合ため正拳突き，ドラングの気合ため打撃で攻撃する。
 怪しい霧を食らうとバイキルトが解除されてしまうため，再度バイキルトを使用すること。
 痛恨の一撃は，185～209 固定ダメージを受けるため，必要とあらば防御すること。
 テリーは，ダメージ状況に応じてプラチナメールと魔人の鎧を換装し，先行後攻を調整する。

ターン	ドラング	ハッサン	テリー	主人公
1	気合ため	気合ため	賢者の石	ラミアス→ド
2	打撃	正拳突き	賢者の石	ラミアス→ハ
隊列	主人公	ドラング	ハッサン	テリー
以降	防御	気合ため or 打撃	気合ため or 正拳突き	賢者の石

【撃破後】

- ◆回収：（小さなメダル） /嘆きの巨人が必ずドロップ
- ▼進行：フィールドへ
- ▼隊列：ハ
- ▼装備：ハ（奇跡の剣） ; 後の自殺をスムーズに行うため
- ◆進行：巨人（兄）と会話
- ◆
：巨人（弟）と会話
- ◆回収：（牢獄のカギ） /巨人（弟）から受け取る

- ◆進行：建物内へ
- ◆ : ソルディと会話
- ◆回収：(兵士の服) /ソルディから受け取る
- ◆道具：ハ（兵士の服），使用
- ◆進行：1F 階段左の兵士と会話
- ◆ : ゾゾゲルと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : 居住地区へ
- ◆道具：ハ（兵士の服），使用
- ◆進行：ルイと会話 ; 選択肢は「はい」, 上から話しかける
- ◆ : 道具屋の主人と会話
- ◆ : ゴンと会話 ; 選択肢は「はい」
- ◆ : カウンター裏から道具屋主人と会話
- ◆ : 下へ進む
- ◆戦闘：牢獄兵

【基礎データ】

牢獄兵					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
1500	0	210	150	100	打撃，強打

【戦略】

捨て身を使用し，迅速に自殺する。

【撃破後】

- ◆進行：鉄格子越しに兵士と会話
- ◆ : 居住地区でトンヌラと会話
- ◆回収：(牢獄のカギ) /トンヌラから受け取る
- ◆ : (力の種) 4つ /トンヌラから受け取る
- ▼装備：ハ（奇跡の剣）（神秘の鎧）（エンデの盾）（メタルキングヘルム）（力のルビー）
- ▼ : ハ（力の種）4つ，使用
- ▼進行：フィールドへ
- ▼隊列：ド>ハ>テ>主
- ◆進行：牢獄の街へ
- ◆ : アクバーの部屋へ
- ◆戦闘：アクバー

【基礎データ】

アクバー					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：3段階ローテーション【能力：2回行動】
3300	∞	270	230	130	激しい炎 or 地響き ⇒ 火炎斬り or ドラゴン斬り ⇒ ザオリク or ルカナン

ガーディアン					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション
420	0	255	160	130	打撃 ⇒ ドラゴン斬り ⇒ 打撃 ⇒ 仲間呼び ⇒ ドラゴン斬り ⇒ 痛恨 (2.5倍)

ペホマスライム					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
170	28	107	72	120	マホトラ, ペホマ, 打撃

【戦略】

開幕から2ターンで、まずはガーディアンを2匹とも倒す。

その後、マホトーンで呪文（ザオリク）を封じた上で、アクバーを攻撃する。

但し、マホトーンの成功率は50%であるため、成功しないことも多い。

マホトーンが効かず、ルカナンを食らった場合は、逐一装備技で解除する。

また、ザオリクでガーディアンが復活した場合に備え、ザオリクの可能性があるターンはドラングは必ず気合ためを選択しておき、即座に処理できる状態を作っておく。

ドラングの気合ため打撃では、確定で倒すことができない。倒せなければ、次のターンにテリーの先行雷鳴の剣で止めを刺す。先行賢者の石が必須な状態であれば、主人公のライデインで倒す。

マホトーン成功後は、アクバーにルカニを使用して一気に畳み掛ければよい。

ターン	ドラング	ハッサン	テリー	主人公
1	気合ため	気合ため	賢者の石	ラミアス→ド
2	打撃→ガ	諸刃斬り→ガ	賢者の石	ラミアス→ハ
未呪封	気合ため or 打撃	マホトーン	賢者の石>雷鳴の剣	マホトーン
既呪封	気合ため or 打撃	気合ため or 諸刃斬り	賢者の石	гент>ルカニ

【撃破後】

◆回収：(絹のタキシード)

/アクバーが必ずドロップ

6. 3 デスタムーア撃破まで

6. 3. 1 牢獄の街その後

- ◆進行：十字キーを押す
- ▼回収：(破滅の盾) /宝物庫宝箱右
- ▼ : (4,800G) /宝物庫中央
- ◆進行：クリムトの牢獄へ
- ◆ : クリムトの前へ
- ◆道具：ハ (牢獄のカギ), 使用 ; 選択肢は「はい」
- ◆回収：(真実のオーブ) /クリムトから受け取る
- ◆進行：ソルディと会話
- ◆ : 居住地区へ
- ◆ : フィールドへ
- ◆ : 牢獄の街北西の岬へ
- ▼道具：ド (ドラゴンキラー), 装備
- ▼ : ド (魔人の金槌), テ
- ◆道具：ハ (真実のオーブ), 使用
- ◆進行：嘆きの牢獄へ

6. 3. 2 嘆きの牢獄

- ◆進行：マサールと会話
- ▼隊列：主>ド>ハ>テ
- ▼呪文：主『ルーラ』【牢獄の街, ↑】
- ◆進行：牢獄の街へ
- ▼回収：(素早さの種) /居住地区, ツボ中央
- ▼ : (命の木の実) /居住地区, 墓地面
- ▼道具：主 (素早さの種), 使用
- ▼ : 主 (命の木の実), 使用
- ◆進行：クリムトと会話 ; 選択肢は「はい」, クリムト加入
- ◆ : フィールドへ
- ◆ : 牢獄の街北西の岬へ
- ▼作戦：満タン
- ◆道具：ハ (真実のオーブ), 使用
- ◆進行：嘆きの牢獄へ
- ◆ : マサールに近づく
- ◆戦闘：ショウカク&ズイカク

【基礎データ】

ショウカク					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション
3500	0	300	190	20	打撃 ⇒ 力ため（弱）⇒ 強打 ⇒ 何もしない ⇒ 地響き ⇒ 身代わり

ズイカク					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ローテーション
2500	∞	250	290	50	打撃 ⇒ 岩石落とし ⇒ 仁王立ち ⇒ ベホイミ ⇒ 強打 ⇒ 瞑想

【戦略】

隊列をド>ハ>テ>主と変更した上で以下のように行動し、ズイカク、ショウカクの順に撃破する。

初ターンにテリーは魔人の鎧、魔人の金槌を装備し、後攻で賢者の石を使用する。

3ターン目、岩石落としの後でプラチナメールに換装し、先行で回復する。

ハッサンの正拳突きが3連続で命中すれば、2回目の瞑想の前に倒すことができる。

ターン	ドラゴ	ハッサン	テリー	主人公
1	気合ため	気合ため	賢者の石	ラミアス→ハ
2	打撃→ズ	正拳突き→ズ	賢者の石	ルカニ→ズ
3	気合ため	気合ため	賢者の石	防御
4	打撃→ズ	正拳突き→ズ	賢者の石	ルカニ→ズ
5	気合ため	正拳突き→ズ	賢者の石	ラミアス→ド
6	打撃→ズ	気合ため	気合ため	гент>防御
以降	気合ため or 打撃	気合ため or 正拳突き	気合ため or 打撃	гент>諸刃斬り

【撃破後】

- ◆回収：(小さなメダル) /ズイカクが必ずドロップ
- ◆進行：マサールと会話 ; 右側の賢者
- ▼呪文：主『ルーラ』【嘆きの牢獄, ↑】
- ▼隊列：ド>ハ
- ◆進行：デスタムーア城へ
- ▼回収：(デーモンスピア) /2F 宝箱
- ▼ : (ドラゴンの悟り) /4F 宝箱
- ▼呪文：ミ『リレミト』
- ▼進行：嘆きの牢獄へ
- ▼ : 下の世界へ

6. 3. 3 最終準備

▼呪文：主『ルーラ』【ロンガデセオ， ←↓】

▼進行：上の世界へ

▼呪文：主『ルーラ』【ダーマ神殿， ↑】

▼進行：ダーマ神殿へ

▼転職：ハ【戦士→ドラゴン， →】

▼：主【戦士→武闘家， ↓】

▼呪文：主『ルーラ』【ライフコッド， 初期】

▼道具：主（天馬の手綱）， 使用

◆進行：狭間の世界へ

▼呪文：主『ルーラ』【欲望の街， ↓】

▼進行：欲望の街へ

▼道具：バ（マジカルスカート）， 袋

▼売却：ド（ドラゴンメイル） /武器屋

▼：ド（ドラゴンキラー） /武器屋

▼：ド（絹のタキシード） /武器屋

▼：ド（破滅の盾） /武器屋

▼：ハ（デーモンピア） /武器屋

▼：ハ（メガンテの腕輪） /武器屋

▼：袋（炎の爪） /武器屋

▼：袋（マジカルスカート） /武器屋

▼：袋（網タイツ） /武器屋

▼：袋（祈りの指輪） /武器屋

- ・世界樹の葉を消費している場合は4枚、未消費の場合は3枚+魔人の金槌を購入する
- ・世界樹の葉はドラngoとハッサンに3枚ずつ持たせる
- ・お金が足りない場合は、袋の中のアイテムを高額なものから順に売却する

世界樹の葉を消費している場合

- ▼売却：(鋼の鎧)
- ▼ : (鉄仮面)
- ▼道具：テ (雷鳴の剣), 装備
- ▼ : テ (魔人の鎧), 装備
- ▼ : テ (魔人の金槌), ド
- ▼ : ド (魔人の金槌), 装備
- ▼ : 主 (炎の爪), ハ
- ▼進行：宿屋地下のカジノへ
- ▼ : コインを4,000枚購入 (80,000G)
- ▼ : 世界樹の葉を4枚交換する (ド, ハ)

世界樹の葉を未消費の場合

- ▼購入：ド (魔人の金槌)
- ▼道具：テ (雷鳴の剣), 装備
- ▼ : テ (魔人の鎧), 装備
- ▼ : テ (魔人の金槌), ハ
- ▼進行：宿屋地下のカジノへ
- ▼ : コインを3,000枚購入 (60,000G)
- ▼ : 世界樹の葉を3枚交換する (ハ)

- ▼呪文：主『ルーラ』【嘆きの牢獄, ↑】
- ◆進行：デスタムーア城へ

6. 3. 4 デスタムーア城

- ◆進行：回復の泉でHP/MPを全快する
- ▼回収：(メタルキングの剣) /狭間のフロア ; ハッサンに持たせる
- ◆進行：最終フロアへ
- ◆ : デスタムーアへ近づく
- ◆戦闘：デスタムーア

【基礎データ】

デスタムーア（第一形態）					
HP	MP	攻撃	守備	素早	A：行動：ローテーション【能力：1～2回行動】 B：行動：ローテーション【能力：1～2回行動】
2000	∞	290	250	150	A：燃え盛る火炎 or 凍てつく冷氣 → 打撃 or 強打 → Bへ or マホカンタ B：猛毒の霧 or 凍てつく波動 → イオナズン or 念じボール → Aへ or 瞑想

【戦略】

長期戦になるとジリ貧になるため、素早く戦闘を終わらせることを第一に考える。

ドラングの気合ため打撃、ハッサンの気合ため諸刃斬りで攻撃し、テリーで回復、主人公で補助を行う。

燃え盛る火炎 or 凍てつく冷氣が確定しているターン（開幕、マホカンタ後）は、ドラング単騎で行動する。

ハッサンは、基本的には奇跡の剣を装備して諸刃斬りをするが、猛毒の霧 or 凍てつく波動が確定しているターンは、メタルキングの剣を装備して攻撃する。

主人公は、ハッサンが攻撃する際にバイキルトが途切れないようにラミアスの剣を使用することを考えつつ、余裕があればドラングへのバイキルト、マホターンを使用する。但し、イオナズン or 念じボールのターンは、バイキルトやゲントの杖が不要であれば馬車に控え、連続攻撃による死亡を防止する。

テリーは、状況に応じて先攻/後攻回復を使い分ける。イオナズン+燃え盛る火炎に耐えるHPを確保したい。なお、戦闘中は敵のHPを必ず計算し、止めを刺せるならば疾風突きや先攻雷鳴の剣を使用する。

キャラ	行動
ドラング	世界樹の葉>防御>気合ため>打撃
ハッサン	世界樹の葉>防御>気合ため>諸刃斬り
テリー	賢者の石（先攻）>賢者の石（後攻）
主人公	ゲントの杖>ラミアスの剣>キアリー>防御>スフィードの盾

与ダメージ						
キャラ	行動	武器	倍	気合	最低	最大
ドラング	打撃	魔人	○	○	272	390
			×	○	256	283
ハッサン	諸刃斬り	奇跡	○	○	376	545
			○	×	188	218
		メタ	○	○	460	665
			○	×	230	266
	疾風突き	奇跡	○	○	200	290
			○	×	100	116
			×	○	100	145
			×	×	50	58
		メタ	○	○	224	350
			○	×	122	140
			×	○	122	175
			×	×	61	70
テリー	雷鳴の剣	-	-	-	70	90

先行率 (VS ムーア 1)		
ドラング		0%
ハッサン		0%
テリー	プラ	94%
	魔人	0%
主人公	疾風	23%
	金ブレ	5%
/		

【基礎データ】

デスタムーア（第二形態）					
HP	MP	攻撃	守備	素早	A：行動：ランダム【能力：1～2回行動】 B：行動：3段階ローテーション【1～2回行動】
3000	∞	410	300	90	A：打撃，突進，スカラ，大防御，Bへ B：ルカナン or バイキルト → 回し蹴り or 疾風突き → Aへ or 灼熱

【戦略】

（概要）

攻撃力 410 から繰り出されるバイキルト+打撃や回し蹴り，ルカナンを含む 4 回行動など，どう足掻いても耐えられない攻撃が存在する．世界樹の葉を惜しまず使用しながら戦う．スカラで固めつつ戦うことになるが，4 人は手が回らないため，主人公にはスカラを使用しない．なお，第 3 形態への移行時に万全を期すため，必ず HP を電卓で計算し，調整する．ドラゴンとハッサンで攻撃し，テリーが基本後攻賢者の石（先攻回復しないと壊滅の恐れがあるターンは先攻），主人公が状況に応じてゲントの杖，スカラ，防御を使い分ける．

（開幕）

注意！初ターンに必ずハッサンは魔人の金槌（所持していなければメタルキングの剣）を装備する！

ドラゴン，ハッサンはグラコスの槍，スカラで自らを固める．

テリー，主人公は，HP 状況に応じ，賢者の石，ゲントの杖，ラミアスの剣を使い分ける．

（A ローテ@スカラを使われるまで）

まず，ハッサン>テリーの優先順位でスカラを 2 回使用する．特に主人公は，自分の回復よりも優先してハッサンやテリーにスカラを使用してよい．その際，ドラゴンは先読みで世界樹の葉を積極的に使用する．

先読み世界樹の葉を使用する場合，対象は HP が少ないキャラではなく，必ずテリーとすること．

ドラゴンは気合ため+魔人の金槌による会心の一撃を狙う．

また，ハッサンも手が空き次第攻撃に回る．特に，装備がメタルキングの剣の場合は積極的にバイキルト+正拳突きでダメージを蓄積したい．

（A ローテ@スカラが使われた後）

まずは態勢を整えることが第一となる．B ローテに備え，主人公以外の 3 人をスカラで固める．

ドラゴン，ハッサンは気合ため+魔人の金槌により会心の一撃を狙う．ハッサンが魔人の金槌を所持していない場合は，炎の爪で攻撃する．但し，主人公の先制に期待しないと死亡する可能性がある場合は防御する．

(B ローテ@ルカナン or バイキルト開始ターン)

先頭に、ハッサンかドラングの HP が高いキャラ（できれば攻撃役でないキャラ）を配置し、防御させる。ハッサンの武器がメタルキングの剣の場合かつ未スカラ状態であれば、なるべくドラングを先頭防御とし、ハッサンの正拳突きでダメージを蓄積したい。そうでない場合は、気合ための状態を意識したい。

2 番目のキャラは、状況に応じてスカラと攻撃行動を使い分ける。

テリーは基本的に後行で賢者の石を使用するが、回し蹴りで複数のキャラクターが死亡する可能性があれば、装備を変更して先攻で賢者の石を使用する。その場合は守備力が初期状態になるため注意する。

主人公は、状況に応じてゲントの杖、スカラを使い分ける。

(B ローテ@回し蹴り or 疾風突き開始ターン)

基本的には、ドラングかハッサンの HP、スカラの状況に応じて余裕がある方を出し、単騎で防御する。

ここは 3, 4 回行動まで可能性があるため、必ずテリーと主人公は馬車に収めること。

(B ローテ@ローテ移行 or 灼熱開始ターン)

灼熱に備え、HP が低いキャラは防御する。また、スカラ状況に応じてスカラ解除を行うこと。

パーティ全体の HP 総量が低い場合は、HP が高いキャラも防御しないと壊滅する可能性があるので注意する。

ドラングとハッサンは、片方は攻撃行動（気合ため、打撃、炎の爪）、もう片方は防御行動（スカラ、防御）

とするのが基本だが、ルカナン絡みの 2 回行動が続くと壊滅しうるため、パーティの HP 総量に気を配る。

テリーは基本的に後行で賢者の石を使用するが、灼熱で複数のキャラクターが死亡する可能性があれば、装備を変更して先攻で賢者の石を使用する。その場合は守備力が初期状態になるため注意する。

主人公は、先行回復が必要であれば、ゲントの杖を使用し、必要でなければスカラ、防御をする。

2 回行動かつ、ルカナンが多く、HP、守備力共に厳しい状態であれば、主人公への回復を手抜き、後行葉っぱで蘇生するなどといった対応をして立て直す必要がある。

(最終調整)

第 3 形態開幕に備え、パーティの耐性を整えつつ、火炎の息、炎の爪、ライデイン、雷鳴の剣で HP を削る。

基本的にはテリー、主人公による先行での撃破を心がけたい。但し、B ローテでギリ貧になりそうであれば、

灼熱ターンなどで倒してしまった方が良い場合も多い。状況が好転するのを待っていると、大幅ロス、最悪の場合壊滅までであるため、厳しいと感じたら撃破してしまい、第 3 形態の開幕で世界樹の雫を使うことも考慮に入れる。

【基礎データ】

右手					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム
1700	∞	330	180	70	打撃，正拳突き，叩きつけ，凍てつく波動（，ベホマラー，ザオラル）

デスタムーア（第三形態）					
HP	MP	攻撃	守備	素早	A：行動：ローテーション B：行動：ランダム【能力：1~2回行動】
2500	254	300	340	120	A：強制睡眠 → 悍ましい雄叫び → メラゾーマ → 凍てつく波動 → 凍える吹雪 → Bへ B：Aへ，メラゾーマ，イオナズン，火柱（，マダンテ，MP回復）

左手					
HP	MP	攻撃	守備	素早	行動：ランダム【能力：後列集中】
2000	∞	270	180	180	打撃，強打，叩きつけ（，ザオリク，追い風）

【戦略】

3匹同時に相手にするのはギリ貧なため，まずは左手を倒す。

最終戦ということもあり，持てる戦力（世界樹の雫，葉，メガザルの腕輪）全てを使用してよい。

(開幕～凍える吹雪まで)

メガザルの腕輪使用までに、なるべく左手を撃破したい。

Bローテに入ると本体が1～2回行動となり、手が付けられなくなるため、それまでにダメージを蓄積したい。

開幕は、4ターン目のデスタムア本体の凍てつく波動誘発のため、補助魔法を使用する。

また、強制睡眠への対応策として、チャモロがキアリクを使用する。

強制睡眠で眠ったキャラが、行動前にキアリクで覚醒すると、主人公以外であれば選択した行動をしてくれる。

2ターン目の悍ましい雄叫びは、アモスの単騎防御でやり過ごす。

3ターン目は、バイキルト+気合ため+正拳突きで攻撃する。

ドラングは、左手の追い風誘発のため、火炎の息を使用する。

4ターン目のデスタムア本体の凍てつく波動のターンは、こちらの補助魔法次第で対応を変える。

メインパーティに補助魔法の効果が残っていれば、主人公とバーバラを入れ替えてマダンテを使用。

右手の凍てつく波動で補助魔法が解けている場合は、主人公とチャモロを入れ替えて波動誘発を行う。

また、テリーが先行みかわし脚でも波動誘発が可能である。戦況に応じて臨機応変に対応する。

補助魔法が切れていて、かつチャモロが死亡している場合は、主人公の先制ラミアスの剣に期待する。

5ターン目は、バイキルト+気合ため+正拳突きを狙いつつ、臨機応変に対応する。

特に、ドラングは葉っぱの残数に余裕があれば、先読み葉っぱを使用し、死者に備える。

ターン	ドラング	ハッサン	主人公	チャモロ
1	グラコスの槍	気合ため	スカラ→チ	キアリク
ターン	アモス			
2	防御			
ターン	ドラング	ハッサン	主人公	テリー
3	火炎の息	正拳突き	ラミアスの剣→ハ	賢者の石
メインパーティの補助呪文が解けている場合				
ターン	ドラング	ハッサン	チャモロ	テリー
4	防御>グラコス	気合ため	ベホマ→ハ	賢者の石
メインパーティの補助呪文が解けていない場合				
ターン	ドラング	ハッサン	バーバラ	テリー
4	防御>グラコス	気合ため	マダンテ	賢者の石
ターン	ドラング	ハッサン	主人公	テリー
5	葉っぱ>防御	正拳突き	ラミアスの剣→ハ	賢者の石

(左手撃破まで)

Bローテに入る頃には、大抵厳しい状態となっている。

臨機応変にミレーユ以外の控えメンバーを壁にしつつ、左手にダメージを与える。

立ち行かなくなったら、ミレーユを犠牲にしてメガザルの腕輪を使用する。

メガザルの腕輪使用時点で左手を倒せていない場合、残りアイテム全てを使ってでも倒しに行く。

(右手撃破まで)

バイキルト+正拳突きで、右手にダメージを蓄積する。

Bローテでは、葉っぱが残っていれば、ドラングは先読み世界樹の葉を使用し、火柱+叩きつけなどに備える。

葉っぱが残っていなければ、ドラングは防御し、壁となる。

Aローテでは、壁役が残っていれば、悍ましい雄叫びや凍える吹雪のターンは回避する。

ドラングの先読み葉っぱが使用できない状態であれば、必ず単騎防御すること。最悪でもドラング単騎防御。

強制睡眠でハッサン、テリーが眠った場合、キアリクで確実に覚醒させる。

注意すべきは、凍てつく波動のターンに補助魔法がかかっているかどうか、

また、デスタムア本体のMPが残っているかどうか（切れている場合、メラゾーマが飛ばされる）である。

(右手撃破後)

以降はローテーションに従い、ドラングの気合ため+魔人の金槌、気合ため+諸刃斬りで攻撃する。

注意すべきは、Bローテの火柱、マダンテである。

BローテでHP状況が悪くなく、かつ世界樹の雫が残っていれば、惜しまず投入すること。

【撃破後】

◆進行：自動的にゼニスの城へ

6. 4 エンディング

- ◆進行：フィールドへ ; 上レイドックへ
- ◆ : ソルディと会話
- ◆ : 2F 出口からフィールドへ ; カルベローナへ
- ◆ : フィールドへ ; 上ライフコッドへ
- ◆ : ターニアと会話
- ◆ : フィールドへ ; マーズの館へ
- ◆ : 自動的にサンマリーノへ
- ◆ : フィールドへ ; ゲントの村へ
- ◆ : フィールドへ ; ガンディーノへ
- ◆ : フィールドへ ; 下ライフコッドへ
- ◆ : フィールドへ ; 下レイドックへ
- ◆ : 王室でバーバラと会話
- ◆ : スタッフロール
- ◆ : 階段を降りる ; 操作終了

付録 A. 忍び足の使用位置

本戦略では、忍び足習得以降は常に忍び足を使用して移動します。（エンカウント削減の効果）
 その際、「忍び足の効果が切れた」というメッセージを出す前に重ね掛けをすることで、時短を図ります。
 僅かな積み重ねではありますが、塵も積もれば 30 秒、1 分という差が付きます。（本戦略では 80 回使用）
 各所で忍び足を使うポイントを、キャプチャ画像を踏まえて掲載します。

※正確な移動ができていない場合、画像の位置より早く効果が切れます

※マップチップの影響はなく、一律 127 歩で効果が切れる（ダンジョン内は半歩で 1 歩）



10. 洗礼の祠 B1



11. 洗礼の祠 B2



12. 洗礼の祠 B2



13. 洗礼の祠 B2



14. 洗礼の祠 B2



15. 洗礼の祠 B3



16. 洗礼の祠 B3



17. 洗礼の祠 B3



18. 洗礼の祠 B4



19. クリアベール道中



20. 運命の壁



21. 運命の壁



22. 運命の壁



23. 運命の壁



24. 運命の壁



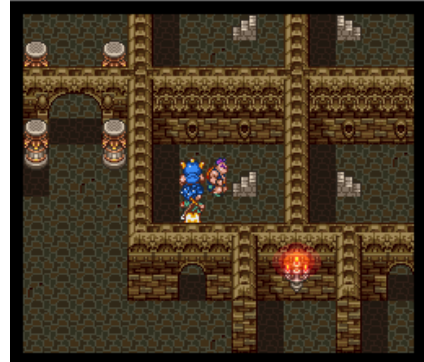
25. 運命の壁



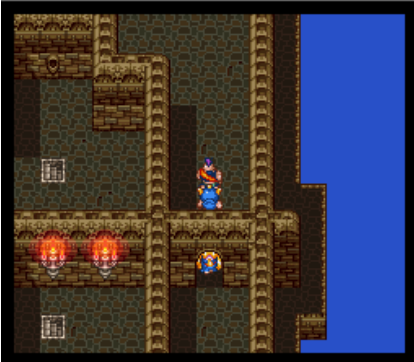
26. フォーン道中



27. 魔術師の塔 1F



28. 魔術師の塔 2F



29. 魔術師の塔 外観



30. ペスカニ道中



31. 人魚の岩場道中



32. 氷の洞窟道中



33. 氷の洞窟 B2



34. 不思議な洞窟道中



35. 不思議な洞窟 B1



36. 不思議な洞窟 B2



37. 不思議な洞窟 B2



38. 不思議な洞窟 B3



39. ロンガデセオ道中



40. ロンガデセオ道中



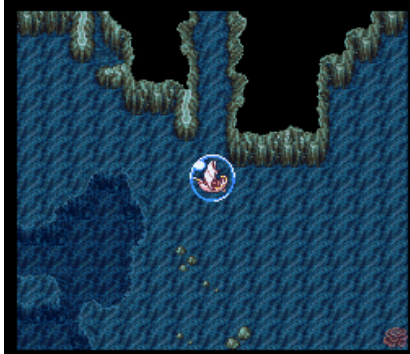
41. ロンガデセオ道中



42. デセオ北の墓道中



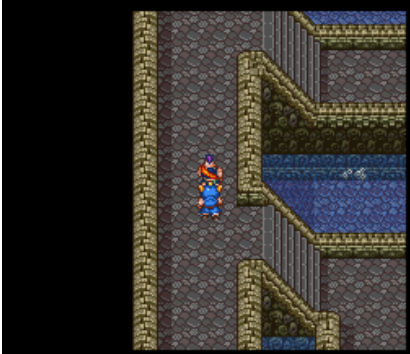
43. ジャンポルテ道中



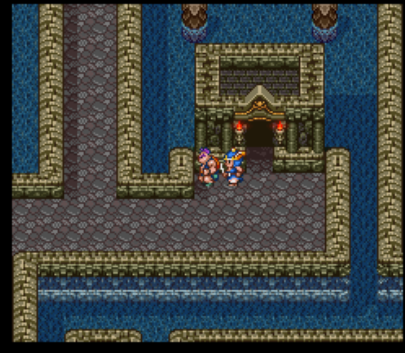
44. 海底神殿 1F



45. 海底神殿 1F



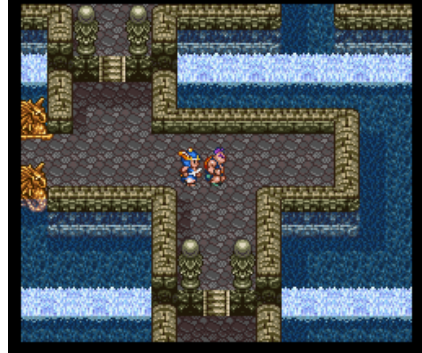
46. 海底神殿 B2



47. 海底神殿 B2



48. 海底神殿 B3



49. 海底神殿 B3



50. 海底神殿 B2



51. 海底神殿 B2



52. 海底神殿 B2



53. カルベローナ道中



54. ライフコッド道中



55. 山肌の道



56. 山肌の道



57. 山肌の道



58. ゼニスの城道中



59. 天馬の塔 2F



60. 天馬の塔 外観



61. 天馬の塔 外観



62. 天馬の塔 7F



63. 天馬の塔 外観



64. 絶望の街道中



65. 湖の底



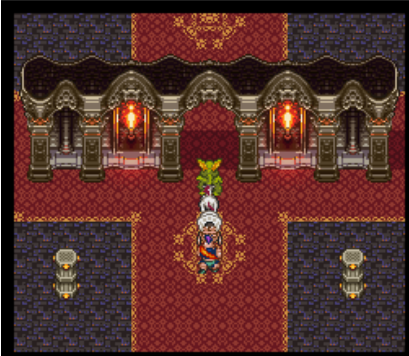
66. 牢獄の街道中



67. ムーアの城 外観

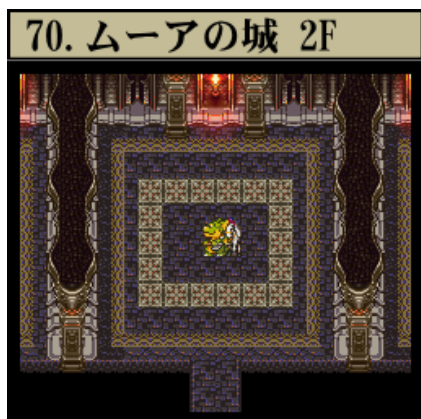


68. ムーアの城 1F



69. ムーアの城 2F





付録B. 各種データ

ダメージ計算式

$$(\text{基本値}) = \frac{\left\{ \text{攻撃力} - \left(\frac{\text{守備力}}{2} \right) \right\}}{2}$$

$$(\text{乱数}) = \left(\frac{\text{基本値}}{16} \right) + 1$$

$$(\text{ダメージ幅}) = (\text{基本値} \pm \text{乱数})$$

例：塔の兵隊（攻撃力 34） vs 主人公（守備力 35）

基本値： $\{34 - (35/2)\}/2 = (34 - 17)/2 = 8$

乱数： $8/16 + 1 = 0 + 1 = 1$

ダメ幅： 8 ± 1 (7~9)

※小数点は発生の都度切り捨て

先攻・後攻計算式

DQ6では、戦闘中の行動順は、各キャラの(素早さの値+20)の50%-100%をランダムで取り、その値の大きいほうから行動すると考えられます。

参考文献：[DQ バイナリ改造 @Wiki](#)

また、 $a > b$ のとき、素早さ a のキャラが素早さ b のキャラに先攻する確率 P は、以下で近似できる。

$$P = 1 - (2b - a)^2 / 2ab$$

引用：[おてうさん](#) ([該当の記事はこちら](#))

以上より、各キャラの素早さに 20 を加算し、上述の式に代入することで先行・後攻率が求められる。

魔人の金槌の命中率

解析データによると、 $3/8$ というデータが得られています。

情報元：[ドラゴンクエスト6を究める](#)

また、[ナナカさん](#)による実測では、 $306/800$ という結果が確認されています。

その他

蛍火さんが公開されている解説テキストに、有用な情報が多く記載されております。

興味がある方は、蛍火さんのホームページよりご参照ください。

参考文献：[蛍火](#)

付録C. アモール北の洞窟におけるメタル狩り

【メタルスライム出現率】

アモール北の洞窟 B2 で 200 戦闘行い、出現率を調査したところ、出現回数は 50 回となりました。調査回数としては十分ではありませんが、25.0%程度の出現率はあることがわかります。

【メタルスライム撃破率】

50 回出現したメタルスライムと戦い、実際に倒すことができた回数は 16 回となりました。実測値としては、32.0%の撃破率、ということになります。

【メタルスライム逃走率】

50 回出現したメタルスライムとの戦闘のうち、43 戦のメタルスライムの行動を確認したところ、総行動回数が 142 回、うち逃走を選択した回数は 43 回となりました。実測値として、逃走率は 30.3%となります。また、解析データによると、各モンスターには 6 つの行動が割り当てられていますが、メタルスライムの行動は 2/6 が逃げるとなっており、等確率にランダムで選択されるようです。

【メタルスライムに与えるダメージ】

単体攻撃武器で攻撃した場合、0 ダメージか 1 ダメージとなります。その比率は、1:1 です。また、単体攻撃武器の場合、1/64 の確率で会心の一撃が発生します。複数攻撃武器で攻撃した場合は、メタルスライムが先頭にいないとダメージを与えることはできません。メタルスライムが先頭にいる場合は、単体攻撃武器と同様ですが、会心の一撃は発生しません。

【メタルスライムの HP】

最大 HP が 6、最低 HP が 4 であることは間違いないと思いますが、比率については未調査です。敵の最大 HP の比率について、情報をお持ちの方は、教えて頂けると助かります。

【シミュレート】

上記の情報を元に、プログラムを組んで、メタルスライムの撃破率がどれほどか算出してみました。

条件	結果
全員単体武器を装備（主人公は素手） ダメージを効率：1/2の確率で1ダメージ HP：6*80%~100%の切り捨て（等確率） 逃走率：1/3	総撃破率：29.67% 会心の一撃率：6.6%

出現率を1/4と仮定すると、各戦闘回数におけるメタルスライムの撃破率は下記ようになります。

- 1回戦闘でメタルを撃破できる確率：7.4%
- 5回戦闘でメタルを撃破できる確率：32.0%
- 10回戦闘でメタルを撃破できる確率：53.7%
- 15回戦闘でメタルを撃破できる確率：68.5%
- 20回戦闘でメタルを撃破できる確率：78.6%
- 30回戦闘でメタルを撃破できる確率：90.1%
- 40回戦闘でメタルを撃破できる確率：95.4%

【おまけ】

同様の条件で、夢見の洞窟のメタルスライムの撃破率をシミュレートしてみました。結果は、主人公がブーメランを装備した単体メタルに対し、17.61%でした。こちらはお供がいるとほぼ狩れず、単体でも戦闘中の回復が必要になることもあるため、非常に厳しいことがわかります。

付録D. ダメージ計算機

本チャートを作成するに当たり、付録Bで記述した計算式を元に、別途ダメージ計算機を作成しました。興味がある方は、[私のブログの該当記事](#)よりダウンロードしてください。初期状態で入力されているデータは、本戦略における各ボス戦での戦力です。