

第1問

<概要>

- クリア条件：(いのりのゆびわ) を入手せよ
- 時間設定：調査時間 5 分 + 制限時間 60 分
- 制限事項：「逃げる」の使用禁止
- 進行状況：王様との面会后、アリアハンでセーフ（ロトの称号なし）
- ルーラ登録：アリアハンのみ
- 所持金：50 ゴールド
- 預金額：0 ゴールド
- 所持品：(どうのつるぎ)、(たびびとのふく) *2、(こんぼう) *2、(ひのきのぼう)
- 回収状況：すべて未回収
- 備考：「逃げる」が成功した場合、+10 分のペナルティとする
ペナルティ込みで 60 分を超えた場合、リタイア扱いとする

<仲間>

勇者を除く下記表のキャラクターが、性格を「タフガイ」としてルイーダの酒場に作成済み。
ここにいない仲間を使いたい場合、新しく仲間を作成してもよい。

| 職業 | 性別 | 名前 | LV | 力 | 早 | 体 | 賢 | 運 | HP | MP | 主な特徴 |
|------|----|------|----|----|----|----|---|----|----|----|-------------------------|
| 勇者 | 男 | シンジ | 1 | 15 | 7 | 20 | 3 | 4 | 39 | 5 | 高い HP、ニフラム グループ攻撃が可能 |
| 戦士 | 男 | トウジ | 1 | 10 | 4 | 20 | 3 | 7 | 20 | 0 | 高い HP、豊富な装備 |
| | 女 | アスカ | 1 | 9 | 5 | 18 | 5 | 4 | 17 | 0 | |
| 武闘家 | 男 | リョウジ | 1 | 20 | 10 | 17 | 6 | 2 | 20 | 0 | 高い力と素早さ |
| | 女 | マリ | 1 | 18 | 11 | 17 | 4 | 5 | 19 | 0 | |
| 魔法使い | 男 | コウソウ | 1 | 3 | 7 | 15 | 7 | 8 | 8 | 14 | メラ、スカラ、ヒャド、ギラ |
| | 女 | リツコ | 1 | 4 | 9 | 15 | 8 | 4 | 12 | 16 | |
| 僧侶 | 男 | ゲンドウ | 1 | 5 | 5 | 15 | 8 | 3 | 10 | 16 | ホイミ、ニフラム、マヌーサ |
| | 女 | ミサト | 1 | 4 | 6 | 15 | 6 | 7 | 15 | 11 | |
| 商人 | 男 | ケンスケ | 1 | 12 | 2 | 16 | 8 | 5 | 14 | 15 | 高い HP、小銭拾い |
| | 女 | マヤ | 1 | 12 | 2 | 15 | 7 | 5 | 14 | 14 | グループ攻撃が可能 |
| 盗賊 | 男 | カヲル | 1 | 12 | 12 | 16 | 6 | 9 | 14 | 12 | 高い素早さ |
| | 女 | ヒカリ | 1 | 13 | 12 | 16 | 7 | 11 | 13 | 14 | グループ攻撃が可能 |

<この問題のポイント>

ピラミッドで（まほうのかぎ）を入手し、イシスで（いのりのゆびわ）を回収する、という一見すると非常に単純な問題です。ただし、アッサラーム周辺以降の強敵たちを逃げることなく撃破する必要があるので、序盤の戦力確保、出現する雑魚敵への対応能力などが求められます。

雑魚敵の対処方法としては「物理攻撃」「魔法攻撃」「ニフラム」の3つが挙げられます。これらが有効な敵・そうでない敵を見極めつつ、組み合わせて対処する必要があります。それを踏まえた上で、ルイーダの酒場から仲間を選出します。物理攻撃に頼りすぎると守備力が高い敵に、魔法攻撃に頼りすぎるとマホトーンを使う敵に苦戦することになるので、バランスが重要です。

仲間の選択は、守備力の高い敵に対処するために少なくとも魔法使いが1人必要となりますが、その他の2人については選択の余地があります。物理攻撃役としては、HPが高く装備も豊富な戦士を選択したくなりますが、キャラメイク時の高い力に（てつのはつめ）の攻撃力を加味すると、武闘家の攻撃力には目を見張るものがあります。また、複数攻撃可能な武器を考えると、HPに優れる商人や素早さに優れる盗賊に（チェーンクロス）を与えることも考えられます。さらにもう1人魔法使いを加えて魔法攻撃を攻撃の軸にすることも考えられます。僧侶は攻撃力に劣りますが、ホイミやニフラムにより、道中の負担を軽減することが可能です。

戦力を確保する方法としては、ちいさなメダル5枚で交換可能な（とげのむち）を勇者の武器として活用することが重要です。小さなメダルはその後もカサーフまで全て集めれば、換金アイテムとして優秀な（ガーターベルト）を入手することも可能です。その他には、カサーフやノアニールに立ち寄り、種・木の実などの高価なアイテムや、この時点では強力な防具を捨てることも有効です。強力な武器を買えるカサーフで止めるか、（かわのこしまき）などが手に入るノアニールまで立ち寄るかは判断が分かれるところでしょう。武器を（てつのはつめ）で妥協してカサーフ方面には向かわない選択肢もありえます。

<主な武器>

| 名称 | 攻 | 装備可能職業 | この問題における主な入手方法 |
|---------------|----|---------------|---------------------------------|
| とげのむち | 18 | 勇者、魔法使い、盗賊 | （ちいさなメダル）5枚と交換 |
| てつのはつめ（※1） | 26 | 勇者、戦士、僧侶、商人 | 武器屋：650ゴールド ロマリア、カサーフ、アッサラーム |
| てつのはつめ | 25 | 武闘家 | 武器屋：870ゴールド カサーフ、アッサラーム |
| チェーンクロス | 27 | 商人、盗賊 | 武器屋：1,000ゴールド カサーフ、アッサラーム |
| はがねのつるぎ（※1、2） | 33 | 勇者、戦士 | 第一すごろく場のクリア景品 |
| フーメラン（※2） | 19 | 勇者、魔法使い、商人、盗賊 | 第一すごろく場の宝箱 |

※1：（てつのはつめ）と（はがねのつるぎ）は武闘家も装備可能だが、攻撃力は半減する

※2：（はがねのつるぎ）のみの入手確率は約13%、（フーメラン）のみの入手確率は約17%、両方同時の入手確率は約6%

<主なモンスター>

- ・じんめんちょう : マヌーサを受けると厄介。ニフラムが有効。
- ・アルミラージ : ラリホーが非常に強力。
- ・キャタピラー : スクルトにより、物理攻撃での対処が困難となることがある。
- ・ぐんたいがに : 守備力が高いため、攻撃呪文が必須。また、仲間を呼ぶ。
- ・さまようよろい : 守備力が高いため、攻撃呪文が必須。また、ホイミスライムを呼ぶ。
- ・あばれざる : 攻撃力が高く、仲間を呼ぶこともある。ヒヤドに対して強耐性。
- ・キャットフライ : 素早いうえに最初の行動がほぼ確実にマホトーンのため厄介。
- ・じごくのはさみ : 守備力が高いため、攻撃呪文が必須。スクルトも使用する。
- ・だいおうがま : ラリホーが非常に強力。
- ・わらいぶくろ : スクルト、マヌーサ、マホトーンが厄介。ニフラムが有効。

<運が絡むポイント>

エンカウントの回数や内容が大事になるのは当然ですが、特に「じごくのはさみ+キャットフライ」の組み合わせを引かないことが重要で、この組み合わせを引いてしまいマホトーンでヒヤドを封じられると、勝利することは非常に困難です。この時点で取れる対処法は、カサーフで手に入る（どくばり）を利用した即死か、会心の一撃に期待するしかありません。他作品では守備力の高い敵に対して（せいすい）でダメージを与えることができますが、本作の（せいすい）はニフラム耐性に依存してダメージが決まるため、ここで利用することはできません。同じような状況は「わらいぶくろ+だいおうがま」でも起こることがあります。

呪文の修得をスムーズに行えるかどうかも重要です。特に重要なのは魔法使いのヒヤドで、この呪文をレベル5で覚えるからで覚えるかによって大きく変わってきます。勇者と僧侶のニフラム、魔法使いのギラも早く覚えることができれば有利に進めることができるでしょう。ヒヤドとニフラムには修得確定レベルが存在するので、これらを覚えるためにセーフ&リセットを強要されることはありません。

<パーティ例>

- ・勇者、武闘家、僧侶、魔法使い

武闘家の攻撃力と僧侶のニフラムを軸に戦うパーティ。中盤の攻撃力に少々難があるため、ゾンビ系では無いがニフラムが有効な敵を見極められるかどうかがかギになります。

- ・勇者、盗賊（商人）、魔法使い、魔法使い

2人のグループ攻撃と2人の魔法使いで攻める攻撃的なパーティ。盗賊を使うと先攻撃破が狙え、商人を使うとHPが上がって安定感が得られます。