

第3問

<概要>

- クリア条件：(イエローオーブ) 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：特になし
- 進行状況：(かわきのつぼ) 入手後、エンジンベアでセーフ (ロトの称号なし)
- ルーラ登録：エンジンベア、ランシール、及び船入手前に訪問可能なすべての地域
- 所持金：0 ゴールド
- 預金額：0 ゴールド
- 所持品：各貴重品、(せかいじゅうのは) *5、(いのりのゆびわ)、(ちいさなメダル) *33、(さとりのしよ)、(ちからのたね) *10、(いのちのきのみ) *20
- 回収状況：おごろくを遊ぶことで回収可能なアイテム及び (おうごんのツメ) を除き、船入手前に回収可能なアイテム、ランシール、及びエンジンベアのアイテムはすべて回収済み
- 備考：特になし

<仲間>

下記キャラクターがパーティに加入済み。

ルイーダの酒場は、空き枠 1 を除いて戦士 LV1 で埋まっている。

職業	性別	性格	名前	LV	力	早	体	賢	運	HP	MP
勇者	男	おっちょこちょい	ヨシヒコ	18	39	51	45	15	28	90	33
	[装備] はがねのつるぎ、かわのこしまき、てつのたて、きのぼうし [呪文習得状況] マホトーンを除き、勇者が LV18 までに習得するすべての呪文を習得済み										
戦士	男	らんぼうもの	ダンジヨ	15	22	37	59	19	16	116	0
	[装備] かわのこしまき、せいどうのたて、きのぼうし、いかりのタトゥー [呪文習得状況] 特に呪文を習得していない										
盗賊	女	ひねくれもの	ムラサキ	17	27	98	39	44	59	76	86
	[装備] マジカルスカート、せいどうのたて、けがわのフード、ほしふるうでわ [呪文習得状況] 盗賊が LV17 までに習得するすべての呪文を習得済み										
魔法使い	男	まけすぎらい	ネルフ	19	18	41	39	46	53	74	134
	[装備] まふうじのつえ、たびびとのふく、まほうのたて、かわのぼうし [呪文習得状況] 魔法使いが LV19 までに習得するすべての呪文を習得済み										

<この問題のポイント>

(イエローオーブ)は、商人の街で商人追放イベント後に回収することができます。イベントを消化するためには、「ポストロール撃破」「やまたのおろち1・2撃破」「任意のオーブを3つ取得」の3条件をすべて満たす必要があります。

3匹のボスを倒すことが問題クリアの必須条件となりますが、「十分な攻撃力」と「回復リソース」を確保する方法が、この問題の最大のポイントです。現有戦力で戦う場合、「バイキルト」「ベホイミ」といった強力な呪文を未習得のため、この状態でボスを撃破するには4人それぞれの役割分担が非常に重要です。

回収するオーブについてですが、やまたのおろち2を撃破することで入手可能となる(パープルオーブ)は確定でしょう。また、多くのイベントをこなす必要がある(シルバーオーブ)は、選択の余地はないでしょう。残りの3つのオーブから2つを選択することになりますが、その中で比較的短時間で回収可能なものは、(レッドオーブ)(グリーンオーブ)です。(ブルーオーブ)は地球のへその最深部にあるため時間こそかかりますが、道中で(だいちのよろい)を回収可能なため、十分選択の余地はあるでしょう。

<ボスデータ>

ポストロール							
HP	1500	攻撃力	180	守備力	120	素早さ	80
【行動】 攻撃→ルカナン→痛恨の一撃(※)→攻撃→攻撃→痛恨の一撃(※)→ルカナン→攻撃							
完全2回行動、マホトーン3/4有効、ルカニ1/4有効、炎1/4有効							

※：実際に痛恨の一撃が来る確率は1/8で、残りの7/8は通常攻撃と同じダメージ

やまたのおろち1							
HP	1800	攻撃力	130	守備力	68	素早さ	40
【行動】 攻撃：火炎の息=5：3							
1~2回行動、うりほー1/4有効、マヌーサ3/4有効、ルカニ3/4有効							

やまたのおろち2							
HP	2000	攻撃力	140	守備力	68	素早さ	50
【行動】 攻撃：火炎の息：火の息=5：2：1							
完全2回行動、ルカニ3/4有効、マヌーサ3/4有効							

<戦力の強化>

ガルナの塔でメタル持ちを行うかどうかにより、準備すべきことが大きく変わります。メタル持ちを行う場合、魔法使いによるバイキルトの修得が狙え、さらに僧侶を加入させていればルカニやベホイミの習得も期待できるため、安定した短期決戦に持ち込むことが可能です。しかし、メタル持ちに必要な（どくばり）や（どくがのこな）を購入するためにはスーへ行く必要があります、加えて（だいちのよろい）などによる金策が必要になるため、下準備に時間がかかります。対して、メタル持ちを行わない場合、下準備にはさほど時間を使いませんが、必要な戦力を見極めて整えないと3匹のボスから勝利を掴むことはできません。

メタル持ちを行った場合と行わない場合を比較すると、明らかにメタル持ちを行った方が3匹のボスを簡単に攻略することが可能なため、以下ではメタル持ちを行わない場合を中心に解説します。

どのような戦術を取るとしても、物理攻撃が攻撃の軸になるのは確かです。（ちからのたね）が10個あるので、誰に（ちからのたね）と武器を与えて攻撃役にするかを決める必要があります。

この時点で比較的容易に手に入る攻撃力50以上の武器は以下の通りです。

[武器名]	: [攻撃力]	: [買値]	: [装備可能者]
（おおかなづち）	: +55	: 6,500G	: 戦士
（バトルアックス）	: +60	: 8,700G	: 戦士
（りりよくのつえ）	: +65	: 2,500G	: 魔法使い、僧侶、賢者
（くさなぎのけん）	: +65	: —	: 勇者、戦士、賢者
（ゾンビキラー）	: +67	: 9,800G	: 勇者、戦士、僧侶、商人、賢者

使うとルカナンの効果がある（くさなぎのけん）は、やまたのおろち1を倒すと入手できます。それなりの力があり、（くさなぎのけん）も装備できる勇者が攻撃役に向いているように見えますが、長期戦では（やくそう）の使用回数に上限があるため、パーティ内で唯一ホイミの使える勇者が攻撃できる回数には限りがあります。よって、残りの3人の中から攻撃役を選ぶ必要がありますが、戦士と魔法使いは力が低く、盗賊は（はがねのむち）程度しか良い武器がありません。実は、ある工夫をすることで十分な攻撃役を作ることができます。どのような工夫をして誰を攻撃役に選べばよいのでしょうか？

補助的なダメージ源としては、ヒヤダルコも考えられます。魔法使いはヒヤダルコが修得可能なレベル20まで残り1000exp程度となっているので、少し稼げばヒヤダルコを習得することが可能です。ただし、「このまま」レベル20に上げても、ヒヤダルコを習得する確率は50%しかありません。ヒヤダルコを覚えなければ（りりよくのつえ）を購入する2面待ちにすることもできますが…？

一方守備面ですが、守備力はスクルトを使えばある程度はカバーできるため、確実に欲しいのはやまたのおろち1・2戦で有効な（ドラゴンシールド）程度です。しかし、高額な換金アイテムはほとんど残されていないので、武器を買うことも考えるとあまり自由になるお金はありません。所持品の中にはそれなりの値段で売却できるものもあるので、不要なものを見極めることができれば、金策にかける時間を短縮することができます。また、普段は回収しないようなアイテムの中にも、役に立つものがあるかもしれません。

ボス戦は3戦とも長期戦となるため、回復呪文が勇者のホイミしか無い以上、（やくそう）の使い方がカギになります。アイテムは装備を含めて12個までしか持てないので、守備力の低い防具や攻撃するつもりのない仲間の武器は思い切って外し、その分（やくそう）を多く持つことが必要になるでしょう。ただし、防具はあまり外しすぎるとスクルトの効果量まで下がってしまうため、注意が必要です。

やまたのおろち1・2戦で警戒すべきなのは火炎の息です。無耐性だと全体に30から40のダメージを与える火炎の息に対抗するためには、（やくそう）かホイミを3、4回使う必要があります。ただし、あえて仲間を間引くことで火炎の息の総ダメージを減らして、必要な回復の回数を減らすことが可能です。どこで誰を間引けば楽になるのでしょうか？

ボストロール戦で警戒すべきは痛恨の一撃ですが、バイキルトを使えない場合は痛恨の一撃を封じる方法はありません。（せかいじゅうのは）を何枚か持っているので、運悪く痛恨の一撃を喰らってしまった場合は速やかに蘇生することで対処します。また、この戦闘ではマホトーンが必要になります。マホトーンは（まふうじのつえ）でも代用できますが、勇者のレベルを19に上げることで習得することもできます。勇者はレベル19まで残り4000exp程度なので、やや遠いように見えますが…？