

・はじめに
このチャートを書くにあたって、エトワールさんのチャートの書き方を参考にさせていただきました。ありがとうございます。

・表記方法について
《アイテム名》 アイテム名はゲーム内の表記にあわせてあります。
〈呪文・特技名〉 呪文・特技名はゲーム内の表記にあわせてあります。
《アイテム名》or〈呪文・特技名〉→対象 該当のアイテムや呪文・特技を対象に使用します。
【戦闘】 ボス戦や強制戦闘をあらわします。
> 行動の優先順位を表します。>の左側の方が優先度が高い行動です。
◆ ゲームの進行を表します。
◇ アイテム回収などを表します。
★ 道具管理、アイテム購入・売却などを表します。

赤字 重要事項

・使用した各種仕様について
ヘンリーの壁越しトーク(発見者:??)
地下遺跡の洞窟ショートカット(発見者:ちゃん様)
ドラゴンの杖2本取得(発見者:??)
スカラツなぎ(発見者:赤ちゅん様)
カジノ技(発見者:miya様)
カジノ出目表(作成者:赤ちゅん様、御茶麒麟様、そうこ様)

●電源ON～オープニング

- ◆進行 PS2の電源ON
コントローラの「△ボタン」を手動連射設定にする
主人公の名前を入力する
BGM、SEは操作しない
表示速度を「1」に変更する
メモリーカードに記録しますか? に対して「いいえ」を選択する
オープニングの間は「△ボタン」連射

●船～サンタローズ

- ◇回収 たんす右より《やくそう》を回収
- ◇回収 たんす左より《まもりのたね》を回収
- ◆進行 階段を上って甲板へ出る
- ◇回収 甲板右側にある、たる真ん中から《やくそう》を回収
- ◆進行 船長室に入って、船長に話しかける
- ◇回収 甲板右上部にある、たる上から《すごろくけん》を回収
- ◆進行 階段を2回下りて、左側の船員に話しかける
- ◇回収 たる左上から《すごろくけん》を回収
- ◇回収 たる左下から《やくそう》を回収
- ◆進行 甲板に戻り、元の部屋へ戻ろうとする
パパスのところに戻り、パパスへ話しかける
甲板へ戻り、左側のパパスへ話しかける
- ◇回収 イベントで《ふしぎなちず》入手
- ◇回収 たる真ん中より《10G》を回収
- 【スライム×3戦】 攻撃連打で倒す
この【スライム×3戦】とこの後の雑魚戦2回で入手したGを記録しておくこと
- 【雑魚戦】×2 戦闘中は主人公は防御しておく
- ◆進行 サンタローズに到着する

ここまでの「戦闘」で獲得したGによって、アルカバでの買い物内容が変化する。

合計49G～56G	《やくそう》6個
合計57G～64G	《やくそう》7個
合計65G～72G	《やくそう》8個
合計73G～	《やくそう》9個

49G未満の場合は、この後のサンタローズ洞窟の雑魚と戦って稼ぐこと。
また、55Gの場合など、後少しで購入できる《やくそう》が増える場合は雑魚と戦って稼いでもよい。
81G以上稼げた場合は《やくそう》の個数を増やしてもよい。

雑魚戦の内容によっては主人公のレベルが3にならないことがある。
その場合も積極的にサンタローズ洞窟で稼ぐこと。

●サンタローズ～アルカバ

- ◇回収 たんすより《かわのぼうし》を回収
- ◆進行 サンタローズ洞窟へ向かう
- ◇回収 B1Fの左宝箱から《かわのたて》を回収
- ★装備 《かわのぼうし》《かわのたて》を装備する
《かわのたて》回収前に戦闘になった場合には、戦闘中に装備する
(《かわのぼうし》《かわのたて》、それぞれを戦闘中に装備すること)

- ◇回収 B2Fの宝箱より《たびびとのふく》を回収
- ★装備 《たびびとのふく》入手後、初めての戦闘で《たびびとのふく》を装備する
- ◆進行 岩に触れて薬師を救出する
- ◇回収 B1F右側の宝箱より《50G》を回収
- ◇回収 1Fの宝箱から《やくそう》を回収(洞窟内で《やくそう》を2個以上使った場合)
- ◆進行 サンタローズ洞窟から出る
- ◇回収 薬師の家のたんすから《ておりのケーブ》を回収
- ◇回収 主人公の家地下のつぼ左上より《ちからのたね》を回収
- ◇回収 主人公の家1F左上のつぼより《おなべのふた》を回収
- ◇回収 主人公の家1Fたんすより《やくそう》を回収
- ◆進行 サンチヨに話しかけて「はい」を選択する

サンタローズ洞窟内での狩り基準は以下の通り

とげぼうず	3Lvになっていればほぼ一発で倒せる上、2Gを持っているため狩りたい敵
スライム	一発で倒せるが1Gしかないため、できれば逃げたい敵
せみもぐら	防御されて戦闘に時間がかかるためできれば逃げたい敵
いっかくうさぎ	攻撃力が高い、一発で倒せないため逃げたい敵
ドラキー	攻撃力が高い、一発で倒せない、攻撃を回避されるため逃げたい敵
おおきづち	ミス→ミス→痛恨(10ダメージ固定)のグルーブローテーション。 逃げる際も痛恨が来る場合は、防御した方が安全。

●アルカパ～レヌール城まで

- ◆進行 宿屋から外に出ようするとピアンカがパーティに入る
- ★装備 主人公の《たびびとのふく》以外の装備を全て外す
ピアンカの装備を全て外す
どうぐせいりを行う
- ◆進行 キラーバンサーをいじめている男の子(上)に話しかける
- ★購入 道具屋で《やくそう》を購入する
購入個数はここまでの戦闘で獲得したGによって分岐する
(《やくそう》購入後に61G以上あれば《ブーメラン》が購入できる)

獲得Gと購入個数の関係

合計49G～56G	《やくそう》6個
合計57G～64G	《やくそう》7個
合計65G～72G	《やくそう》8個
合計73G～	《やくそう》9個

- ◆進行 宿屋に戻り、パパスに話しかける
夜になり、ピアンカがパーティに入る
- ◇回収 たんす左より《キメラのつばさ》を回収
- ◇回収 たんす右より《まもりのたね》を回収
- ★売却 武器屋にて、主人公の所持している《キメラのつばさ》と《まもりのたね》を売却
袋にある《やくそう》と《ふしぎなちず》以外を売却
- ★購入 《ブーメラン》を主人公に購入し、装備させる
- ◆進行 アルカパから出て北西のレヌール城へ向かう

ここからはピアンカに入った経験値を計算しておく。

2Lv	18EXP
3Lv	46EXP
4Lv	105EXP
5Lv	196EXP

- ◆雑魚戦 最初の戦闘で並び順を「ピアンカ・主人公」に変更する
戦闘はピアンカは防御、主人公が攻撃
(レヌール城につくまでにピアンカを2Lvにしたい)

●レヌール城

- ◇回収 外観つぼ左から《キメラのつばさ》を回収
- ◇回収 外観つぼ右から《やくそう》を回収
- ◆進行 裏に回り、城内に入る
先へ進み、ピアンカをさらわせる
階段を降りる
- 【うごくせきぞう戦】 主人公が毒になっている、あるいは道中でLv4にあがった場合などのみ戦う
(石像を調べ、わざと負けることでHP・MPが全快する)
(必要がない場合は戦わなくてよい)
- ◆進行 お墓を調べてピアンカを助け出す
先へ進み、王妃の幽霊に話しかける

	階段を下りる
	並び順を「ビアンカ・主人公」に変更する
◇回収	たんす右より《ておりのケーブ》を回収
◇回収	たんす左より《やくそう》を回収
◆進行	先へ進み、王の幽霊を追いかける
	外観に出る前にわざと1エンカさせ経験値を稼ぐ
	外観に出て王の幽霊に話しかける。選択肢は「はい」
	中に入り、王様の話を聞いたら外観に出る
	池の近くにある入り口から入り、扉をあけて先に進む
◇回収	宝箱左より《ちからのたね》を回収→即座に主人公に使用する
◇回収	宝箱真ん中より《30G》を回収
◆進行	外観に戻り、正面玄関から中に入る
	広間を左へ進み、階段を下りて地下へ行く
◇回収	地下のつぼ左より《やくそう》を回収
◇回収	地下のつぼ右より《たいまつ》を回収
◆経験値稼ぎ	1F宿屋の近くで、ビアンカと主人公がともに4Lvになるまで稼ぐ

宿屋周りは強めの敵が出るため、残り経験値がわずかになったら広間に出て戦ってもよい。
 ビアンカの持っている《ておりのケーブ》は戦闘になったら装備すること。
 (ナイトウィズプのルカニ対策に、装備を毎回外してもよい)

◆進行	外観から裏に回り、暗闇のフロアへ行く 《たいまつ》を使用し、先へ進む おやぶんゴーストとの会話で選択肢「はい」を選ぶ
【おばけキャンドル×3戦】	ビアンカは防御。主人公は攻撃 ビアンカのLvが4あれば高い確率で先制するので、2T目などに主人公のHPが20以下になっている場合は、《やくそう》を使用すること 戦闘後主人公の〈ホイミ〉で回復する
◆経験値稼ぎ	宿屋の近くで主人公、ビアンカともに5Lvになるまで稼ぐ
◆進行	宿屋で休む 外観から裏に回り、暗闇のフロアへ行く 《たいまつ》を使用し、先へ進む
★道具管理	ビアンカに《やくそう》を2個、残りの《やくそう》を主人公に渡す 主人公のHPが37以上あれば《たびびとのふく》を装備から外しておく
◆進行	おやぶんゴーストを追いかけて外観へ おやぶんゴーストに話しかけて戦闘に入る
【おやぶんゴースト戦】	以下に記す

おやぶんゴースト(HP200)
 1ターン1回行動。
 攻撃→攻撃or〈メラ〉or〈ギラ〉or〈ルカニ〉→… の2ターン周期のローテーション。

各キャラクターの行動優先順位

ビアンカ	防御>〈メラ〉
主人公	〈ホイミ〉or《やくそう》>攻撃

ビアンカはMPが切れるまで〈メラ〉で攻撃する。
 主人公は後攻回復を使って戦闘をしていく。HPが減っている場合は回復をすること。
 〈ギラ〉の最大乱数が18のため、2nターンにビアンカのHPが18以下になっている場合は防御しておく。また、〈ルカニ〉後など攻撃でも落ちる場合も防御しておく。
 〈ルカニ〉が入ったらそのキャラクターを後ろにかえること。また主人公に〈ルカニ〉が入り、かつ《たびびとのふく》を外している場合は、《たびびとのふく》を装備すること。

◇回収	《ゴールドオーブ》を自動で入手する
◆進行	《キメラのつばさ》を使用し、アルカパに戻る アルカパに入る

●アルカパ～妖精界まで

◆進行	アルカパに入ると自動で朝になる 橋のところでキラーパンサーに名前をつける(以下ボロンゴ)
★購入	防具屋で《きのぼうし》を袋に購入する 道具屋で《キメラのつばさ》3個を袋に購入する 道具屋で《やくそう》を購入できるだけ主人公>袋に購入する (全滅などでGが足りない場合、《きのぼうし》をカットする)
◆進行	宿屋の前にいるババースに話しかける 街を出る前の選択肢は「はい」
【強制戦闘】	攻撃のみ 2T目に、ボロンゴの作戦を「じゅもんつかうな」に変更する
◆進行	サンタローズに戻り、動けるようになったら宿屋の地下に移動する カウンターの上にいるベラと会話する 主人公の家に戻り、地下にいるベラに話しかける 光の道を進み、妖精の村へ

●氷の館まで

◆進行	ポ ワンとの会話。選択肢は「はい」「はい」
★道具管理	袋にある《きのぼうし》と《ておりのケーブ》をポロンゴに 装備させる 《キメラのつばさ》を使用して村の外に出る
◆進行	最 初の雑魚戦で並び順を「ペラ・主人公・ポロンゴ」に変更する (ペラを含めた並び替えは戦闘中しか行えないので注意) 以後道中の回復は袋にある《やくそう》を使って行う
◆経験値稼ぎ	以後ザイル戦までに、ポロンゴに64EXP以上稼がせること これによってザイル戦の経験値でポロンゴが3Lvになる (ポロンゴが仲間になった強制戦闘の経験値は64に含めないことに注意)
◆進行	西 にあるドワーフ洞窟を目指す
◇回収	ドワーフ洞窟1F宝箱右より《100G》を回収
◇回収	ドワーフ洞窟1F宝箱左より《25G》を回収
◇回収	ドワーフ洞窟B2F宝箱より《すばやさのたね》を回収
◇回収	ドワーフ洞窟B3F宝箱より「カギの技法」を入手
◇回収	ドワーフ洞窟B3F宝箱より《120G》を回収
◇回収	ドワーフ洞窟B3F宝箱より《いのちのきのみ》を回収→ペラに使用する
◆進行	歩いて外に出る 《キメラのつばさ》を使用し、妖精の村に戻る
★購入	よろず屋で《いしのキバ》を袋に購入する よろず屋で《やくそう》を主人公に購入する
★道具管理	袋にある《いしのキバ》をポロンゴに渡して装備させる (店から直接ポロンゴに渡して装備させようとするバグで袋に 入ってしまう)
◆進行	北西の氷の館を目指す

道 中の狩りづらい敵について

ガップリン	ラリホーが厄介。混じっていたら逃げることを推奨する敵
マッドブラント	マヌーサが厄介。混じっていたら逃げることを推奨する敵
コロシリーズ	コロファイターの攻撃力が高い。経験値も微妙なので逃げる ことを推奨
スピニー	自爆が厄介。また自爆すると経験値もGも入らないため非常 にまずい
ラーバキング	硬く、火の息が強い厄介
つちわらし	ホイムスライムを呼び、戦闘時間がかかる 7匹出てきた場合には最初のターン仲間呼びがほぼないので狩ってもよい
サボテンボール	飛びかかる攻撃が強力 しかし、逃げ失敗で落ちる危険性もあるので戦った方がよいかもしれない

●妖精界終了まで

◆進行	ザ イルまで進む
★道具管理	主人公の《ゴールドオーブ》を袋に入れる (この後のザイル戦で《まほうのせいすい》が入手できるので1枠以上あけておく)
【ザイル戦】	並 び順は「ペラ・主人公・ポロンゴ」 攻撃連打でOK
◇回収	《まほうのせいすい》ドロップ
【雪の女王戦】	以下に記す

雪 の女王

攻撃or〈つめたいいき〉→攻撃or〈ヒヤド〉→〈ホイミ〉or〈きあいため〉のローテーション。
〈きあいため〉後の攻撃が非常に強力でポロンゴ、ペラともにHPが減っていると即死する可能性が高い。
3nターン目は主人公は回復にまわり、ポロンゴやペラのHPを回復させておく。
主人公の行動とローテーションの対応は以下の通り。

ローテーション	主人公の行動優先順位
攻撃or〈つめたいいき〉	防御＞攻撃＞回復
攻撃or〈ヒヤド〉	防御＞攻撃＞回復
〈ホイミ〉or〈きあいため〉	回復→(ポロンゴorペラ)＞攻撃

ポロンゴは攻撃しからないので考える必要はない。
ペラはHP半分未満のキャラクターに〈ホイミ〉を使うが、100%では ない。また先制も信頼できない。
ドワーフ洞窟で回収した《いのちのきのみ》をペラに使用しているため、〈きあいため〉後の攻撃に耐えやすくなっている。
(それでも乱数次第では一撃で落ちることもある)。
ペラのMPがつきそうな場合は《まほうのせいすい》を使用する。
主人公とペラの回復対象がかぶりそうな場合は《やくそう》を使うこと。
《やくそう》ならばペラの〈ホイミ〉で対象キャラクターが全快した場合、無駄な消費が発生しない。

◇回収	《キ メラのつばさ》ドロップ
◇回収	宝箱左より《ブーメラン》を回収
◇回収	宝箱右より《はるかぜのフルート》を回収
◆進行	歩いて氷の館から外に出る 外に出たら《キメラのつばさ》を使用して妖精の村に戻る
◇回収	村の真ん中にある《いのちのきのみ》を回収
◆進行	ポワンに話しかけ、サンタローズに戻る

※ リカバリーについて

雪の女王戦で負けた場合は、先に妖精の村の《いのちのきのみ》を回収し、主人公に使用する。
《やくそう》が減っている場合はきちんと補充してから向かう。
また、追加で203EXPを稼ぐことで、ポロンゴがLv4になり勝率が 上がる。積極的に狩りをして狙っていくこと。

●幼年期終了まで

- ◆進行 階段をのぼり、1Fへ移動する
扉から外に出ようとするサンチヨに話しかけられる 選択肢は「いいえ」
教会のパパスと会話する
村の入り口でパパスに話しかける
(しばらく自動連射で進む)
ラインハットにつき、動けるようになったらフラグを立てていく
1: 右階段を下りてヘンリーのところに行く
2: ヘンリーに壁越して話しかける
3: 左に進み、王妃に話しかける
4: 1Fにおり、下のほうにある階段をのぼる
5: 奥にいる緑色の兵士に話しかける
6: 王様のもとへ戻り、王様に話しかける
7: ヘンリーの部屋の前にいるパパスに話しかけられる
8: ヘンリーに話しかけ、選択肢「はい」を選ぶ
9: ヘンリーの部屋の下にある宝箱を調べる
10: いすを調べ隠し階段を見つける
11: ヘンリーが誘拐されたら調理室を通り、パパスのところに向かう
12: 隠し階段を下りるまで自動で移動する
隠し階段を下りると行動可能になるので、街に移動する
- ★売却 旅の商人に《ブーメラン》や《いしのキバ》を売却し、700G以上にする
- ★購入 旅の商人から《せいどうのよろい》を購入し、主人公に装備させる
- ◆進行 ラインハットから外に出て、東にある古代の遺跡を目指す
道中のエンカは全て逃げる
ゲマで自滅する用の〈バギ〉のMPを残しつつ、〈ホイミ〉や《やくそう》で回復する
- ◇回収 古代の遺跡の宝箱から《ちからのたね》を回収する
- ◆進行 パパスと合流する
最奥まで行き、イベントを進める
入り口まで戻り、ゲマと戦う
- 【ゲマ(イベント)戦】 負け戦闘。攻撃で生き残ったら、〈バギ〉で自滅を狙う
- ◆進行 自動連射でイベントをすすめる
セーブをせずに青年期を始める

●オラクルベリーINまで

- ◆進行 大 神殿で動けるようになったら、右上の階段から外へ出る
外の右下にいるヘンリーと会話する
左にある階段をおり、すぐに外に出ると一日が終わる
ヘンリーも含めて全員と話しかけてから出口へ向かおうとすると扉が開く
階段から外へ出て、上にある階段から最初にいた場所に戻る
マリアが鞭男にせめられているところを発見する
ヘンリーに話しかける
右側の鞭男に話しかけると戦闘になる
- 【むちおとこ×2戦】 主人公は〈バギ〉。ヘンリーはAI行動
ただし、早々にどちらかが落ちた場合は逃げを選択して全滅する
- ◆進行 牢屋に入れられたら、ヘンリーに2回話しかける
ヨシュアの選択肢は「はい」を選ぶ
たるに近づくと大神殿脱出

※ むちおとこ×2戦は必ずしも勝たなくてもよい。ただし、ここで勝利するとヘンリーのLvがあがり、また120G入るので多少楽になる。

- ◆進行 修 道院につき、動けるようになったら部屋の外に出る
マリアの洗礼の儀式を見たら、右下の階段を上り、マリアの もとへ
マリアに話しかける
- ◇回収 《1000G》回収
- ◆進行 修道院入り口にいるヘンリーに2回話しかける
ヘンリーが仲間になったら外に出て北にあるオラクルベリー を目指す

●オラクルベリーOUTまで

- ★売却 オ ラクルベリー入り口の武器屋で1200G以上になるように売却する
(売却候補は《ブーメラン》や《ておりのケーブ》など)
- ◆進行 カジノに入り、60枚コインを交換する
教会へ行き、セーブ
セーブが終わったらリセットし、最短で10コインスロットへ向かう

カジノ稼ぎについて

10コイン→100コインで30万枚を狙う。
10コインスロットは一番右の台を使用すること

1: 10コインスロットで777をあてて2000枚か3000枚のコインを入手する

2: 100コインスロットへ移動し、30万を狙う

100コインスロットのおおよその待ち時間

19→58 6.5秒
 58→123 11秒
 123→363 40秒
 363→495 22秒
 495→644 24.8秒
 644→698 9秒
 698→1023 56秒
 1023→1150 21.3秒
 1150→1208 9.8秒
 1208→1265 9.8秒
 1265→1297 5.5秒
 1297→1541 40.8秒
 1541→1982 73.5秒

- ★景品交換 30 万枚当たったら景品交換を始める
 《メタルキングのけん》1個を主人公に渡して装備。もう1個は袋に
 《キラーピアス》10個を袋に。
 《メガンテのうでわ》9個を袋に。
 《せかいじゅのは》3個をヘンリーに。46個を袋に
 《エルフのみぐすり》20個を袋に。
- ◆進行 カジノから出て
- ★売却 オラクルベリー入り口付近の武器屋にて《キラーピアス》10個を売却
- ★購入 武器屋で《やいばのブーメラン》を主人公に購入し、装備させる
 武器屋で《チェーンクロス》をヘンリーに購入し、装備させる
 教会左の防具屋で《スライムのふく》を袋に入れる
 教会左の防具屋で《てつかぶと》2個を購入し、主人公に装備させる
 (1個は主人公が持ったままでよい)
- ◆進行 北からオラクルベリーを出る
 海岸足踏みで夜にする
 夜になったらオラクルベリーに入り、モンスター爺さんに話しかける
 オラクル屋に行き、300Gで馬車を購入する
 《キメラのつばさ》を使い、オラクルベリーを脱出して、アルカパを目指す

●アルカパ付近

- ◆進行 アルカパに向かう。道中のエンカは逃げる。
 アルカパに入る
- ★購入 防具屋で《てつのたて》2個を購入し、主人公に装備させる
- ★道具管理 主人公の《てつのたて》と《てつかぶと》をヘンリーに渡して装備させる
- ★購入 道具屋で《キメラのつばさ》9個を購入し、袋に入れる
 道具屋で《せいすい》3個を購入し、ヘンリーに渡す
 道具屋で《やくそう》を買えるだけ袋に入れる
- ◆進行 アルカパから歩いて出て、北西にある山岳地帯でアプールを仲間にする
 エビルアプール以外のエンカは逃げてしまっても問題ない
 アプールを仲間にしたら、アルカパに戻り、宿屋で休む
- ★道具管理 《スライムのふく》をアプールに渡して装備させる
 《キメラのつばさ》を袋に入れ替える
 《せかいじゅのは》を袋に入れ替える
 《エルフのみぐすり》を袋に入れ替える
 《メガンテのうでわ》を袋に入れ替える
- ◆進行 《キメラのつばさ》を使い、アルカパから出てサンタローズを目指す

※アプールについて

アプールはLv8で賢さが20になる。それまではAI行動で問題ない。
 また、賢さの伸びがよいと、この後のサンタローズの《かしこさのたね》を使い、7Lvで賢さ20を越える可能性がある。

※せいすいについて

《せいすい》はサンタローズ洞窟や神の塔のメタルスライム退治に使う。

●サンタローズ洞窟

- ◆進行 最初のエンカでアプールの作戦を「じゅもんつかうな」にする
 最初のエンカで並び順を「アプール・主人公・ヘンリー」にする
 サンタローズに入る
- ◇回収 つばから《かしこさのたね》を回収する
- ◆進行 いかだでサンタローズ洞窟を進む
 道中の回復は主人公の〈ホイミ〉を優先的に使っていく(この後デスルするため)
- ◇回収 サンタローズ洞窟B3Fの宝箱より《やみのランプ》を回収
- ◇回収 サンタローズ洞窟B3Fの宝箱より《すばやさのたね》を回収
- ◇回収 サンタローズ洞窟B3Fの宝箱より《てつのむねあて》を回収→ヘンリーに装備
- ◇回収 サンタローズ洞窟B5Fのつばより《ちからのたね》を回収
- ◇回収 主人公を先頭にし、《てんくうのつるぎ》を回収
- ★道具管理 全員の防具を外す

- ◆進行 わざと全滅して洞窟から脱出する
- ★道具管理 全員の防具を装備させる
- ◆進行 《せかいじゅのは》でヘンリーとアプールを蘇生する
- 《キメラのつばさ》でサンタローズを脱出し、関所を目指す
- 関所のトムに話しかけ、関所を越える

●ラインハット周辺～ にせたいこう撃破まで

- ◆進行 ラインハットに入る
- 真っ直ぐ地下道へ向かう
- 地下道最初のエンカで並び順を「アプール・主人公・ヘンリー」に変更する
- ◆雑魚戦 スライムナイトを含むエンカは、ピエールを仲間にするため積極的に戦う
- ◇回収 地下道B2Fの宝箱より《はがねのキバ》を回収→アプールがすぐに装備する
- ◆進行 地下道を出たら、玉座のデールに話しかける
- ◇回収 《ラインハットのかぎ》を回収
- ◆進行 ヘンリーの部屋の隠し階段より1Fにおり、左上にある扉に入る
- 階段をおりて旅の扉にはいる
- 旅の扉を出たら《やみのランプ》を使用し、夜にして外に出る
- 北の修道院に向かう
- 修道院のオルガンの前にいるシスターに話しかけ、選択肢「はい」を選ぶ
- マリアが仲間になったら《キメラのつばさ》で修道院を脱出する
- 南にある神の塔を目指す
- 途中、旅の扉に入り、一度ラインハットへ移動しておく
- ラインハットにいったらすぐに旅の扉に戻る
- (これにより、《キメラのつばさ》でラインハットに戻ることができるようになる)
- 以後、最初のエンカで並び順を「アプール・主人公・ヘンリー・(ピエール)」にする
- 神の塔に入る
- ピエールが仲間になっていない場合、スライムナイトと積極的に戦闘する
- ◇回収 神の塔2Fの宝箱より《650G》を回収
- ◇回収 神の塔5Fで《ラーのかがみ》を回収
- ◆進行 《キメラのつばさ》を使い、ラインハットに戻る
- この段階でピエールが仲間になっていない場合はラインハット周辺の山で
- スライムナイトと戦闘し、ピエールを仲間にする
- ピエールが仲間にいるorピエールが仲間になったら王妃の部屋に向かう
- (いかだのある付近の扉から城内に入れる)
- ★道具管理 ピエールが仲間になったら袋の《メタルキングのけん》をピエールに装備
- ヘンリーの《てつかぶと》《てつたて》をピエールに渡して装備
- 《せかいじゅのは》を主人公、アプール、ピエールに1個ずつ渡す
- 《エルフのみぐすり》を主人公、アプール、ピエールに1個ずつ渡す
- 《やくそう》をヘンリーに渡す
- アプールとヘンリーのMPがない場合は《エルフのみぐすり》を使用する
- (《まほうのせいすい》がある場合はそちらを使ってもよい)
- ◆進行 にせたいこうの前で《ラーのかがみ》を使用する
- 【にせたいこう戦】 後述

に せたいこう

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	主人公	ヘンリー	アプール	ピエール
1ターン目	攻撃	〈マヌーサ〉	〈ルカニ〉	攻撃
2ターン目以後	攻撃	〈ルカナン〉>《やくそう》> 攻撃	攻撃	攻撃

主人公は1T目に《メタルキングのけん》に装備を変更する。
アプールがいうこと聞く場合は〈ルカニ〉を使用。いうことを聞かない場合はAIに任せる。
仲間を呼ばれたら優先的に撃破すること。

●ルーラ習得まで

- ◆進行 【に せたいこう戦】後、会話が終わったら《やみのランプ》を使用する
- ラインハットから出てビスタ港を目指す
- 船長に近づくと、船が出航する
- ポートセルミについて、行動できるようになったら《キメラのつばさ》で脱出する
- ルラフェンへ向かう
- 道中のエンカは入手できる経験値が多い、
- または戦闘時間が長引かないときに限り戦闘を行う

戦 いたいエンカについて

名前	備考
メタルライダー	逃げる可能性はあるものの、経験値がおいしい
キラーパンサー	主人公やピエールの攻撃一発で落ち、経験値もおいしい
リビングデッド	アプールがいうことを聞かない場合は狩ってもよい
バベットマン	狩りやすい敵なので狩ってもよい

デスパロットやスモールグールは危険なため逃げる。これらが上記の敵と混ざって出てきた場合、2匹以上いたら戦わずに逃げる。

道中の回復は主人公のMPを使って行う。
この後の〈ルーラ〉習得イベントでMPが全快するため、惜しみなく使ってよい。

- ◆進行 ル ラフェンに入ったら、ベネットの家に向かう
ベネットに話しかける。選択肢は「いいえ」「はい」「いいえ」の順番
ベネットの話が終わったら《キメラのつばさ》でルラフェンから出る
西へ向かう
橋をわたる直前で《やみのランプ》を使用し、夜にする
(ここで夜にすることで、この後ラインハットのイベントでちょうど昼になる)
《ルラムーンそう》を入手する
主人公のMPを使って回復したら《キメラのつばさ》でルラフェンへ戻る
- ◇回収 ルラフェンのつば地帯のつば右から《すばやさのたね》回収
- ◆進行 ベネットの家にいき、2Fにいるベネットに話しかける
1Fにいるベネットに話しかける
〈ルーラ〉を習得したら、〈ルーラ〉→オラクルベリー

●サラボナ到着まで

- ◆進行 オ ラクルベリーから南下し、修道院へ入る
修道院に入ってルーラ登録したら、〈ルーラ〉→ラインハット
- ◇回収 ラインハット2Fの宝物庫の宝箱左より《てつのよろい》を 回収→ピエールに装備
- ◇回収 ラインハット2Fの宝物庫の宝箱真ん中より《1200G》を回収
- ◇回収 ラインハット2Fの宝物庫の宝箱右より《いのちのきのみ》を回収→主人公に使用
- ◆進行 玉座の裏の階段をのぼり、兵士に話しかけて部屋にはいる
ヘンリーの話が終わったら〈ルーラ〉→ルラフェン
ルラフェンから南下し、サラボナへの洞窟へ向かう
道中もおいしい敵、戦闘時間が短い敵は戦っていく
回復は主人公のMPを使って行う。《エルフのみぐすり》は1個まで使ってよい
洞窟を抜けたらサラボナに入る

戦 いたいエンカについて

名前	備考
メタルライダー	略
デススパーク	〈ベギラマ〉が怖い、アプールの一撃で倒せる可能性もある 数が少なければ狩ってもよい

へびこもりは〈やけつくいき〉が危険なため逃げる。
経験値があまり稼げていない場合、グレゴールなどと戦ってもよい。

●ようがんげんじん撃破まで

- ◆進行 サ ラボナに入り、フローラのイベントを見る
- ★売却 防具屋に入り《チェーンクロス》などを売却して4500G 以上にする
アプールの装備している《スライムのふく》を売却する
- ★購入 防具屋で《カメのこうら》をアプールに購入し、装備させる
防具屋で《シルクハット》をアプールに購入し、装備させる
- ◆進行 ルドマンの屋敷に入り、右にいるメイドに話しかける。選択 肢は「はい」
一番右の男に話しかける
一番左の男に話しかける
ルドマンの話が終わったら、《キメラのつばさ》を使い、サラボナから出る
南下し、死の火山へ向かう
- ◆経験値稼ぎ 道中でピエール7Lvを目指す
マドルーパーやメタルハンター、まものつかいは積極的に戦 う
アプールの〈まひこうげき〉を習得していたら、積極的に 使っていくこと
ほのおのせんしは数が少ない場合にのみ戦う。数が多い場合 は逃げる
- ◆進行 道中の回復は主人公の〈ベホイミ〉やピエールの〈ベホイミ〉を用いる
※ただし主人公のMPは4残すこと
MPがつきたら袋の《やくそう》を用いて回復する
最深部についたらピエールに《エルフのみぐすり》を使用する
《やくそう》で全員を全快させる
主人公のアイテム欄に1個以上空きを用意しておく(基本は空いているはず)
《ほのおのリング》を調べると【ようがんげんじん×3戦】が始まる

【ようがんげんじん×3戦】 後述

ようがんげんじん×3戦(1匹あたりHP420)
ピエールが7Lvになっていればほぼ先制する。
ピエールに〈スカラ〉を2回入れば、ピエールへの攻撃のダメージが0か1になるため、主人公はピエールに〈スカラ〉を入れる。
ピエールに〈スカラ〉が2回入ったら、ピエール以外を馬車にしまい、ピエールのみで戦闘を行う。
ようがんげんじんの使う〈かえんのいき〉は最大でも1ターン中に2回しかこず、その最大乱数は「16」。
また、スカラが2回かかったピエールへの攻撃ダメージは最大でも「1」。
そのためHP回復ラインを「33」とし、HPが「33」以下になったら、ピエール自身で回復させること。

ター ン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	アプール	ピエール	主人公
1ターン目	防御	攻撃	〈スカラ〉→ピエール

2ターン目	防御	〈ベホイミ〉→主人公＞攻撃	〈スカラ〉→ピエール
3ターン目以後	馬車	回復＞攻撃	馬車

1050の経験値がもらえるため、全員生存状態の勝利を目指す。
蘇生する場合は最後の一匹になってから行うこと。

また最後の一匹になったら、HP計算をしておき、とどめをさす前に「主人公」を先頭にして並び替えを行う。
こうすることで戦闘後自動的に主人公に《ほのおのリング》が入るはずである。

- ◇回収 《ほのおのリング》
- ◆進行 1F上にあがり、わざと全滅する

●誓いの口付けまで

- ◆進行 全滅したため、ルラフェンに戻っている。〈ルーラ〉→サラボナ
ルドマンの屋敷へ移動し、ルドマンに話しかける。選択肢は「はい」。
〈ルーラ〉でサラボナへ移動する(サラボナから出る)
船に乗って山奥の村へ移動する
山奥の村の一番奥の小屋に入り、右にいるダンカンに近づく
朝になったら右にいるダンカンに話しかける
ダンカンの話が終わったら中央の部屋に戻る
ピアンカに話しかけられるので、選択肢は「はい」を選ぶ
机越しに話しかけ、選択肢「はい」を選ぶ
ピアンカが仲間になったら〈ルーラ〉でサラボナに移動する
船で滝の洞窟を目指す
滝の洞窟に入る前に、ピアンカをパーティから外す

◆経験値稼ぎ

- ◇回収 マドルーパーなどを狩り、主人公Lv14にする
《みずのリング》までに主人公のLvを14にすること
〈リレミ〉習得後は、全てのエンカから逃げてすすめる
- ◇回収 B5Fで《やすらぎのローブ》を回収する
- ◇回収 B7Fで《1200G》を回収する
- ◆進行 《みずのリング》を入手する前に、並び替えて主人公を先頭にする
- ◇回収 《みずのリング》を回収する
- ◆進行 〈リレミ〉で滝の洞窟から脱出する
〈ルーラ〉でサラボナへ移動する
ルドマンの屋敷に移動し、メイドに話しかける
左下の部屋に近づき、会話を見る。選択肢は「はい」
夜になったらルドマンの屋敷の2Fに行く
左下にいるルドマンに話しかける
ルドマンの屋敷から出て、南にある離れに移動する
離れの2Fにいるピアンカに話しかける
宿屋に戻り、主人に話しかける。選択肢は「はい」
ルドマンの屋敷へ自動で移動する。選択肢は「はい」を選ぶ
ピアンカに話しかけ、選択肢「はい」「はい」を選ぶ
ルドマンの話が終わったら、〈ルーラ〉→サラボナ
船に乗り、山奥の村を目指す
山奥の村に入ったら左にある洞穴に入る
よろず屋に話しかけ、《シルクのヴェール》を回収
- ◇回収 よろず屋で《まんげつそう》3個を袋に購入する
- ★購入 よろず屋で《やくそう》を袋に40個程度になるように購入する
- ◇回収 つぼ下より《ちからのたね》を回収
- ◆進行 〈ルーラ〉→サラボナ
サラボナに入り、ルドマンの別荘へ
別荘の入り口にいるメイドに話しかける
別荘2Fにいるピアンカに話しかける
別荘から出て連射でイベントを進める

※《まんげつそう》について
《まんげつそう》は青年後半の【ゲマ2戦】で使用する。
この段階で忘れずに購入しておくこと。

●チゾット到着まで

- ◆進行 サラボナの離れに自動で移動する
ピアンカが仲間に加わる
- ◇回収 別荘から出ようとすると自動で《こうはくまんじゅう》が袋に入る
- ◆進行 ルドマンの屋敷へ移動する
ルドマンに話しかける
- ◇回収 ルドマン後ろの宝箱右より《てんくうのたて》を回収
- ◇回収 ルドマン後ろの宝箱左より《2000G》を回収
- ◆進行 ルドマンの話が終わったら〈ルーラ〉→ポートセルミ

◆進行	ポートセルミの船着場へ移動する 船の前にいる船員に話しかける。選択肢は「はい」 板をのぼり、船長に話しかける。選択肢は「はい」 外に出たら〈ルーラ〉→修道院 船に乗って南のチゾットの山道を目指す 戦闘に入ったら隊列変更で「アプール・ピエール・主人公」に変更 真っ直ぐ山道に入り、進む チゾットへ移動する
●グランバニア到着まで	
◆進行	朝 になり、移動可能になったらグランバニアの山道へ移動する 最初のエンカで隊列変更で「アプール・ピエール・主人公」に変更 道中の外観の宝箱より《さまようよろい》を回収 山の仙人の選択肢に「いいえ」「いいえ」「はい」と答え、《みずのはごろも》回収 ※選択肢を間違えないように注意 6F宝箱より《1600G》を回収 1F宝箱右より《すばやさのたね》を回収 グランバニアに入る 城の中には入らず、右にあるサンチョの家へ移動する 選択肢は「はい」
●カンダタ撃破まで	
◆進行	オ ジロンとの会話中にピアンカが倒れる シスターの選択肢は「はい」
◇回収	たんす右より《レースのビスチェ》を回収
◆進行	階段を下りて玉座の前に近づく 朝になり、行動可能になったら《キメラのつばさ》を使用して外に出る ※《キメラのつばさ》がない場合は〈ルーラ〉→グランバニアで外に出る グランバニアに入る
★道具管理	主人公の《メタルキングのけん》《てつかぶと》《ほのおのリング》以外を外す ピエールの《メタルキングのけん》《てつかぶと》以外を外す 「どうぐせいり(全員)」を行い、袋に入れる
★売却	防具屋で《みずのはごろも》などを売却し「23500G」以上にする 売却してよいもの一覧 《みずのはごろも》 《レースのビスチェ》 《さまようよろい》 《やすらぎのローブ》 《てつのたて》2個 《てつのよろい》 《せいどうのよろい》 《やいばのブーメラン》
★購入	防具屋で《ふうじんのたて》2個を主人公に購入し、装備させる 防具屋で《ドラゴンメイル》1個を主人公に購入し、装備させる
★道具管理	主人公の持つ《ふうじんのたて》をピエールに渡して装備させる
★購入	道具屋で《ばくだんいし》8個を袋に購入する 道具屋で《ファイトいっぽつ》5個をピエールに購入する
◆進行	〈ルーラ〉→グランバニア 東にある試練の洞窟を目指す 最初のエンカで隊列を「アプール・ピエール・主人公」に変更する 【カンダタ戦】までは袋の《やくそう》で回復すること 試練の洞窟に入る 一番右の扉に入り、石像を3回動かす 左から二番目の扉に入り、石像を3回動かす 下に行き、階段を下りる 岩を動かしてスイッチの下に置く スイッチを押す
◇回収	B1Fの宝箱より《やいばのよろい》を回収
★道具管理	アプールの《やいばのよろい》をピエールの《ファイトいっぽつ》と交換。装備する 《てんくうのたて》をピエールの《ファイトいっぽつ》と交換 袋の《エルフのみぐすり》をアプールに渡す 袋の《エルフのみすぐり》をピエールの《ファイトいっぽつ》と交換 袋の《やくそう》をアプールに2個渡す 《せかいじゅのは》を持っていないキャラクターに《せかいじゅのは》を持たせる
◆進行	階段を下りる 右奥のスイッチを2回押す 階段上右側のスイッチを1回押す
◇回収	最奥のシンボルを調べ、《おうけのあかし》を回収
◆進行	《おうけのあかし》回収後は敵が出なくなるので袋の《やくそう》で全快させる

【カンダタ戦】 階段に近づく
後述

カンダタ (HP1400) & シールドヒッポ
カンダタの攻撃方法は「攻撃」「痛恨の一撃」「(HP減少時のみ)〈ベホイミ〉」。
「痛恨の一撃」は230以上ダメージを食らうため即死。
また攻撃も強く、シールドヒッポと同じキャラクターを狙われるとそれだけで死亡する可能性も高い。
戦いが長引けば長引くほど、痛恨の一撃などで死者が出る可能性が高くなるので、短期決戦を目指す。
カンダタには〈ルカニ〉が有効のため、必ず入れること。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	アプール	ピエール	主人公
1ターン目	〈ルカニ〉→カンダタ	《ファイトいっばつ》→主人公	攻撃→シールドヒッポ
2ターン目	攻撃	〈ベホイミ〉	攻撃→(シールドヒッポ>カンダタ)
3ターン目以後	攻撃	〈ベホイミ〉> 攻撃	攻撃

痛恨の一撃などで死者が出た場合はアプールが《せかいじゅのは》を使用して蘇生する。
主人公が死亡するなどで《ファイトいっばつ》の効果も切れた場合は、2個目まで使用してもかまわない。

◆進行 1つ上のフロアに戻って〈リレミト〉
〈ルーラ〉→グランバニア

●ジャミ撃破まで

◆進行 オジロンに話しかける
ビアンカのベッドへ自動で移動する
ビアンカとの会話が終わったら玉座に戻る
オジロンに話しかける
サンチョに話しかける
入り口にいる2人の兵士に話しかける
玉座に近づく
子供が生まれるのでビアンカのところへ自動で移動する
ビアンカとの話。選択肢は「はい」
子供の名前をつける。デフォルトのままでもよい
即位式の日になったら、階段を下りる
夜になり、行動可能になったらビアンカのいたベッドに近づく
ベッドを調べる
家政婦の話が終わったら移動しようするとサンチョが来る
サンチョの話。選択肢は「はい」
会議が終わり、動けるようになったら入り口へ向かう
サンチョに呼び止められ、《てんくうのつるぎ》を預ける
◇回収 大臣の部屋のたんすより《そらとぶくつ》を回収
◆進行 《そらとぶくつ》を使用する

北の教会には入らず、デモンズタワーを目指す
デモンズタワーまでにエンカしたら並び替えを行う
(エンカしなかった場合は、デモンズタワーの前で並び替えを行う)
並び順は「アプール・ピエール・主人公」
デモンズタワーに入ったら右の扉から進行する

【アームライオン戦】 全員攻撃で終了する

◇回収 2F宝箱右より《ちからのたね》を回収

◇回収 2F宝箱左より《まどうしのロープ》を回収

◆進行 炎のフロアに入ったら全員のHPを80以上になるように袋の《やくそう》で回復
炎のフロアを抜けたら主人公の〈ベホイミ〉で全員を回復
レバーを2つ動かして橋を降ろし、頂上を目指す

オークLv20前についたら袋の《やくそう》で全員を全快させる

【オークLv20戦】 アプール:ルカニ、ピエール:《ファイトいっばつ》を主人公に 主人公:攻撃

後は攻撃でOK。危ないときのみピエールの〈ベホイミ〉を使う

◆進行 オークLv20を倒したら袋の《やくそう》で全員を全快させる

【キメラLv35戦】 後述

キメラLv35 (HP800)

1ターン1～2回行動。

攻撃方法は攻撃、〈かえんのいき〉、〈ベギラマ〉、〈ヒヤダルコ〉、(HP減少時のみ)〈ベホイミ〉

攻撃も回避する敵なので、回復をしっかりと行いながら戦う。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	アプール	ピエール	主人公
1ターン目	〈ルカニ〉	《ファイトいっばつ》→主人公	攻撃
2ターン目以後	防御>《やくそう》	〈ベホイミ〉> 攻撃	〈ベホイミ〉> 防御> 攻撃

先 行しないことを前提に戦うとよい。
あと少しで倒せそうなときでも、攻撃を回避される危険性があるので、回復を手抜かないように。

◆進行 主人公のMPが4未満の場合は《エルフのみぐすり》を使用する
ピエールのMPを使用して、全快させる
ピエールに《エルフのみぐすり》を使用する

【ジャミ戦】 階段を下りて、ピエールに話しかける
後述

ジャミ戦前のアイテム(最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持ってもよい)

主人公	ピエール	アプール
Eメタルキングのけん	Eメタルキングのけん	Eはがねのきば
Eドラゴンメール	Eやいばのよろい	Eカメのこうら
Eふうじんのたて	Eふうじんのたて	Eシルクハット
Eてつかぶと	Eてつかぶと	せかいじゅのは
Eほのおのリング	てんくうのたて	せかいじゅのは
せかいじゅのは	ファイトいっぽつ	エルフののみぐすり
エルフののみぐすり	せかいじゅのは	ファイトいっぽつ
	せかいじゅのは	やくそう
	エルフののみぐすり	やくそう

ジャミ(HP1200)
イベント発生までは無敵。また、最初から「マホカンタ」状態である、
1ターン1回行動。
攻撃方法は攻撃、〈こごえるふぶき〉、〈バギクロス〉、〈メラミ〉
まずは主人公のHPを半減させて、イベントを発生させる。
そのため1ターン目に主人公を先頭にする。

ター ン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	主人公	ピエール	アプール
1ターン目	〈スカラ〉→ピエール	《ファイトいっぽつ》→ピエール	防御
2ターン目	〈スカラ〉→ピエール	防御>〈ベホイミ〉	防御
イベント発生まで	〈スカラ〉→主人公	防御>《てんくうのたて》>〈ベホイミ〉	防御>《やくそう》

イベントが発生したら「ピエール・主人公・アプール」の順に並び替える。

ターン数	ピエール	主人公	アプール
イベント発生後	〈ベホイミ〉>攻撃>《てんくうのたて》	〈ベホイミ〉>攻撃	《ファイトいっぽつ》→主人公
〈マホカンタ〉解除前	〈ベホイミ〉>攻撃>《てんくうのたて》	〈ベホイミ〉>攻撃	防御>《やくそう》
〈マホカンタ〉解除後	〈ベホイミ〉>攻撃>《てんくうのたて》	〈ベホイミ〉>攻撃	〈ルカニ〉
以後	〈ベホイミ〉>攻撃>《てんくうのたて》	〈ベホイミ〉>攻撃	防御>《やくそう》

経験値3000が手に入るため、全員生存での勝利を目指す。
特に主人公は青年後半でほとんど経験値を稼げない、かつ、ブォンなどで強制的にパーティに入るので少しでも経験値をあげてレベルを上げておきたい。
回復をしっかりとしながら戦えば負けることはない。
ジャミの〈マホカンタ〉がとけたら、アプールは〈ルカニ〉を使うこと。
万が一、ピエールが落ちた場合はスカラつなぎをしてから蘇生すること。

※スカラつなぎ

死亡したキャラクターを蘇生する前に、「いれかえ」コマンドを実行することにより、蘇生後のキャラクターの守備力変動状態を維持する技。
〈スカラ〉だけでなく〈ルカニ〉の効果も維持されるため、ブォンなどで使う際は注意が必要。
発見:赤ちゅん様

●青年後半開始～エルヘブンまで

- ◆進行 会話を進める
- ◇回収 イベントで《おもいで》のロケットを回収
- ◆進行 階段のほうへ進んで、息子と娘を仲間にする
階段をおりてオジロンに近づく
地図が出たら×ボタンで閉じる
《やみのランプ》を使用し、グランパニアの入りに移動する
城右側にあるサンチョの家に移動する
- ◇回収 サンチョの家の右上のつぼより《いのちのきのみ》を回収
- ◆進行 《そらとぶくつ》を使用し、北の教会前に移動する
- ★道具管理 ピエールの持つ《てんくうのたて》を息子の《てんくうのつぎ》と交換。装備
ピエールの持つ《てんくうのつぎ》を息子に渡す。装備
「どうぐせいり」を行い、全員の道具を袋に入れる
並び替えて「息子・娘・アプール・ピエール」に変更する
袋にある《ちからのたね》と《いのちのきのみ》を全て息子に使用する
袋にある《せかいじゅのは》を5個息子に渡す
並び替えて「娘・アプール・ピエール・主人公」に変更する
袋にある《すばやさのたね》を全て娘に使用する
袋にある《せかいじゅのは》を道具欄いっぱいになるまで(8個)娘に渡す
並び替えて「アプール・ピエール・主人公・息子」に変更する
袋にある《メガンテのうでわ》2個をアプールに渡す
袋にある《ばくだんいし》5個をアプールに渡す
袋にある《ばくだんいし》3個をピエールに渡す
- ◆進行 船に乗ってエルヘブンを目指す
最初の戦闘で並び替えをし、「アプール・ピエール・主人公・息子」に変更する
道中は基本的に全て逃げで進行する
エルヘブンに入る

道中のエンカは原則全て逃げる。

ただし、「しびれくらげが大量にいる場合」や「ネクロマンサー4」、「ブリザードマン3以上」などエンカに対しては《ばくだんいし》で対処を行う。
「ブリザードマン」が大量にいる場合は全滅する可能性もある。1戦闘ごとに、《ばくだんいし》を使う可能性のあるピエールやアプールはHPをきちんと回復しておくこと。

●エ ルヘブン～地下遺跡の洞窟まで

- ◇回収 宝箱より《まほうのカギ》を回収
- ◇回収 宝箱より《まほうのじゅうたん》を回収
- ◆進行 娘の〈ルーラ〉→ラインハット
ラインハットに入り、カンダタこぶんと戦う
- 【カンダタこぶん戦】 1ターン目に息子は〈マホトーン〉と娘は《まふうじのつえ》を使用する
アプールは〈ルカニ〉を使う。後は攻撃で倒せる
- ◇回収 宝箱より《まじんのよろい》を回収する
- ◆進行 娘の〈ルーラ〉→サラボナ
サラボナに入り、イベントを見た後にルドマンの屋敷2Fへ移動する
ルドマンに話しかける。選択肢は「はい」
娘の〈ルーラ〉→サラボナ
《まほうのじゅうたん》を使用し、北西のほこらへ移動する
ほこらに入り、壺を調べる
主人公の〈リレミト〉でほこらから出る
主人公の〈ルーラ〉→グランバニア
- ★売却 《まどうしのロープ》《マジックシールド》《モーニングスター》を売却
(9000Gold以上にすることが目的)
- ★購入 《ファイトいっぽつ》9個を主人公に購入する
《ファイトいっぽつ》6個を息子に購入する
- ◆進行 2Fへ移動する
- ◇回収 宝箱右より《3000G》を回収
- ◇回収 宝箱左より《ほしふるうでわ》を回収
- ◆進行 酒場でサンチョを仲間に入れる
主人公の〈ルーラ〉→修道院
- ★道具管理 主人公の《まじんのよろい》をサンチョに渡す。装備
主人公の《ほしふるうでわ》をアプールに渡す。装備
- ◆進行 《まほうのじゅうたん》を使用して、南西の天空への塔を目指す
並び替えて「ピエール・アプール・主人公・息子」に変更する
天空への塔に入り、最上階を目指す
- ◇回収 最上階の《マグマのつえ》を回収
- ◆進行 主人公の〈ルーラ〉→修道院
《まほうのじゅうたん》を使用し、東の地下遺跡の洞窟を目指す
- ★道具管理 《マグマのつえ》をピエールの道具欄5番目に入れ替える
- ◆進行 《マグマのつえ》を地下遺跡の洞窟前の岩山で使用する
並び順を「アプール・ピエール・息子・娘」に変更する
地下遺跡の洞窟に入る

●地 下遺跡の洞窟終了まで

- ◆進行 ト ロックを操作して進んでいく
B1F:階段を下りる
B2F-A:最初の画面はトロッコに乗らずに進む
B2F-B:トロッコに乗る→レバーを上げてトロッコ→下のレバーを上げてトロッコ
B3F-A:上にあるレバー→階段そばのトロッコ→上のレバー→下向きのトロッコ
→右上のトロッコ→はしごを上げて大 き 目のトロッコ
B3F-B:二つのレバー→回復ポイントで回復→トロッコ
B4F-A:プサンに近づきすぎないように下のレバー→上のレバー→左下のプサン
に近づく→トロッコ
左に向かい、階段をのぼる
- ◇回収 B3Fの宝箱より《しゆくふくのつえ》を回収
- ◆進行 階段をおりて先へ進む
B4F-B:レバーを3つかえる→トロッコ→すぐ側のトロッコ→ショートカットを用いる
→大きいトロッコ→先へ進む
- ◆進行 B4F-C:レバー→トロッコ
- ◆経験値稼ぎ 《メガンテのうでわ》を装備させたアプールによる「爆弾アプー ル」で稼ぐ
経験値が1200を超えるものを優先的に倒していく。
(《メガンテのうでわ》は、こことボブルの塔で合計9個まで使 用できる)

爆弾アプールのやり方

アプール:《メガンテのうでわ》を装備して〈たいあたり〉

ピエール:《マグマのつえ》を使用

息子:防御

娘:《せかいじゅのは》をアプールに使用

先制したアプールが敵に体当たりし、死亡する。それによって《メガンテのうでわ》が発動し、敵全体に〈メガンテ〉の効果(瀕死か倒す)を与える。

娘が《せかいじゅのは》をつかった後にピエールが《マグマのつえ》で止めを刺すと、アプールにもこの戦闘の経験値が入るようになる。

敵は瀕死のため、ピエールの《マグマのつえ》で掃討可能。

《メガンテのうでわ》を使ったら袋から補充する。

爆弾アプールの可能な敵リスト

名前	経験値
グレイTMムー	310EXP
ソルジャーブル	335EXP
ゾンビナイト	282EXP
サウルスロード	376EXP

りゅうせんしはメガンテに耐性があるものの、《ばくだんいし》や《バギマ》があるなら狩りにいってもよい。
イズライール、サターンヘルムが混じるエンカからは必ず逃げること。

地下遺跡の洞窟終了までに息子と娘のLvを9にすることを目標にする。

●天空城浮上まで

- ◆進行
 - 天 空城についたら先に進む
 - 玉座の裏を調べて、隠し階段を発見する
 - 隠し階段を下り、はしごを下りる
 - はしごをおりきったら右側の小部屋に近づく
 - プサンに話しかける
 - 自動連射でイベントを進める(約4分)
 - 娘の〈ルーラ〉→サラボナ
 - 《まほうのじゅうたん》を使用して、迷いの森を目指す
 - 迷いの森に入る
- ◇回収
 - 宝箱より《ようせいのけん》を回収
- ◇回収
 - 宝箱より《1500G》を回収
- ◆進行
 - 焚き火の左側にいる見えない妖精に話しかける
 - 妖精の村に入る
 - ボワンに話しかける。選択肢は「はい」
- ◇回収
 - イベントで《ようせいのホルン》を回収
- ◆進行
 - 娘の〈ルーラ〉→修道院
 - 《まほうのじゅうたん》を使用して、南西の妖精の城を目指す
 - 妖精の城に入る
 - 蓮の葉のところで《ようせいのホルン》を使用する
 - 城に入る
 - 妖精の女王に話しかける
- ◇回収
 - イベントで《ひかるオーブ》を回収
- ◆進行
 - ※主人公が《ひかるオーブ》を所持している必要があるので注意
 - 城の左側にいる兵士に話しかける
 - 階段を上る
 - 2F左の部屋に入り、絵画を調べる
 - 過去のサンタローズについたら、洞窟の前にいる赤い兵士に話しかける
 - 教会の前にいる過去の主人公に話しかける。選択肢は「はい」「はい」
- ◇回収
 - イベントで《ゴールドオーブ》を回収
- ◆進行
 - 村の入り口から外に出て、妖精の城に戻る
 - 階段を下りて、右側の下り階段をおりる
- ◇回収
 - 妖精の城B1Fの宝箱下より《いかずちのつえ》を回収
- ◇回収
 - 妖精の城B1Fの宝箱上より《プリンセスローブ》を回収
- ◆進行
 - 〈ルーラ〉→妖精の村
 - 妖精の村に入る
- ★売却
 - 防具屋で主人公が持っている《いかずちのつえ》を売却
 - 防具屋で息子の装備している《はがねのよろい》を売却
- ★購入
 - 防具屋で《ほのおのよろい》を息子に購入し、装備
- ◆進行
 - 〈ルーラ〉→天空城
 - プサンのところに行く
 - プサンに話しかける

●ボブルの塔クリアまで

- ◆進行
 - 天 空城を動かして、南南東のボブルの塔を目指す
 - 砂地に天空城を下ろす
- ◇回収
 - 池を調べて、《せかいじゅのしずく》を回収
- ◇回収
 - 暖炉の奥の部屋のたんすより《フックつきローブ》を回収
- ◆進行
 - 天空城から外に出る
- ★道具管理
 - 《プリンセスローブ》を娘に渡し、装備
 - 《せかいじゅのしずく》と《フックつきローブ》を袋に渡す
 - 袋の《ファイトいっぽつ》を主人公の《まほうのカギ》と交換する
 - 袋の《ファイトいっぽつ》を主人公の《まほうのじゅうたん》と交換する
 - 袋の《ファイトいっぽつ》を主人公の《ようせいのホルン》と交換する
 - 袋の《ファイトいっぽつ》をビエールに3個渡す
 - 袋の《ファイトいっぽつ》を娘に2個渡す

- ◆進行並び順を「アプール・ピエール・息子・娘」に変更する
ボブルの塔に入る
螺旋階段を上り、頂上でシンボルを調べ塔内部に進入する
- ◆経験値稼ぎ《メガンテのうでわ》を装備させたアプールによる「爆弾アプール」で稼ぐ
狩ってはいけない敵が混ざっていないければ、戦ってしまっても問題ない

爆弾アプールが可能な敵リスト

名前	経験値	出現場所
ブラックドラゴン	630EXP	地上・地下
シルバーデビル	403EXP	地上
オーガヘッド	390EXP	地上
グレンデル	393EXP	地上
メタルドラゴン	610EXP	地下
シュプリングー	515EXP	地下

この中で絶対に狩りたいのが「ブラックドラゴン」。経験値も多く、死亡する危険も少ない。
「メタルドラゴン」は攻撃力が高く、ピエールなどが落ちる可能性があるので注意。また、ゴーレムを呼ぶこともある。
もしゴーレムが呼ばれたら〈まひこうげき〉や〈ルカニ〉を使って対処すること。
目標としてはゲマ1までに息子を16Lvにすること。最低でも15Lvにはあげておきたい。

狩ってはいけない敵リスト

名前	備考
ゴールデンゴーレム	経験値が少ない・〈メガンテ〉が効かない
メガザルロック	〈メガンテ〉が効きづらい・〈メガザル〉で蘇生される

この2体が含まれているエンカは逃げることを。

「アンクルホーン」は〈メガンテ〉が効きづらいが、狩ることはできる。
「アンクルホーン・ブラックドラゴン・メタルドラゴン」などのエンカの場合は、アンクルホーンに〈たいあたり〉をし、狩ってもよい。

- ◆進行3Fのフックのところから1Fへ飛び降りる
レバーを調べて扉を開ける
階段をおりて地下へ進む
ゴンズの前に来たら、ピエールの〈ベホイミ〉で全快させる
袋の《エルフののみぐすり》をピエールに使用し、MPを回復する
- ★道具管理《ようせいのけん》をアプールに渡す
《しゅくふくのつえ》をアプールに渡す(持っていない場合のみ)
袋の《ファイトいっぽづ》を息子に2個渡す
袋の《せかいじゅのは》をピエールに2個渡す
- 【ゴンズ戦】後述

ゴンズ (HP2400)
攻撃方法は通常攻撃と強打撃のみ。
ただし、攻撃力が高いので〈スクルト〉で守備を固める必要がある。
1ターン目に並び順を変更。「娘・ピエール・息子・アプール」にする。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	娘	ピエール	息子	アプール
1ターン目	防御	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	《ようせいのけん》使用
2ターン目	防御	「いのちだいじに」>《ファイトいっぽづ》→ピエール	〈スクルト〉	「いのちだいじに」でAI行動
3ターン目	防御	《ファイトいっぽづ》→ピエール> 攻撃	〈スクルト〉	「いのちだいじに」でAI行動
4ターン目	防御	攻撃	〈スクルト〉	「いのちだいじに」でAI行動
5ターン目	防御	攻撃	〈スクルト〉	「いのちだいじに」でAI行動
6ターン目	防御	攻撃	《ファイトいっぽづ》→息子	「いのちだいじに」でAI行動
7ターン目以後	防御	攻撃	攻撃	「いのちだいじに」でAI行動

娘 は常に先頭で防御をさせる。
1ターン目にピエールがゴンズに先行した場合は、2ターン目もAI行動 をさせる。ゴンズに後攻して回復を行った場合は、《ファイトいっぽづ》を自身に使用する。
1ターン目や2ターン目に息子に強攻撃が刺さった場合、息子が落ちる危険性がある。
「スカラツナギ」を行って、ピエールで蘇生させること。
アプールはAI行動で《しゅくふくのつえ》を使い続ける。
基本的に負けることはない戦闘。

- ◇回収
- ◆進行ゴンズの後ろの宝箱より《りゅうのひだりめ》を回収
娘の〈リレミト〉でボブルの塔から出る
主人公の〈ベホイミ〉を使い、全快させる
扉から中に入り、階段を下りる
最初の戦闘で並び順を「アプール・ピエール・息子・娘」に変更する
- ◇回収B2Fの宝箱より《エルフののみぐすり》を回収
- ◆進行ゲマの前まで来たらピエールと息子の〈ベホイミ〉で全快させる
袋の《エルフののみぐすり》をピエールに使用し、MPを回復する
袋の《エルフののみぐすり》を息子に使用し、MPを回復する
袋の《せかいじゅのは》を息子に1個渡す
袋の《せかいじゅのは》を息子に1個空きが出るまで渡す
袋の《せかいじゅのは》を息子に1個渡す
袋の《せかいじゅのは》を娘に1個空きが出るまで渡す
(《りゅうのひだりめ》と交換してしまってもよい)
- ★道具管理

袋の《エルフののみぐすり》を娘に1個渡す
袋の《せかいじゅのは》をアプールに1個空きが出来るまで渡す
（《ようせいのけん》と交換してしまてよい）
袋の《エルフののみぐすり》をアプールに1個渡す
袋の《せかいじゅのは》をピエールに1個空きが出来るまで渡す
（《マグマのつえ》や《ばくだんいし》と交換してしまてよい）
袋の《エルフののみぐすり》をピエールに1個渡す
アプールの《ほしふるうでわ》を息子の《せかいじゅのは》と交換。装備
アプールの《しゅくふくのつえ》を5番目になるように持ちかえる

【ゲマ1戦】

後述 選択肢は「はい」

ゲマ1戦のアイテム（最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持っていなくてもよい）

娘	ピエール	息子	アプール
Eまふうじのつえ	Eメタルキングのけん	Eてんくうのつるぎ	Eはがねのきば
Eプリンセスローブ	Eやいばのよろい	Eほのおのよろい	Eカメのこうら
Eうろこのたて	Eふうじんのたて	Eてんくうのたて	Eシルクハット
Eけがわのフード	Eてつかぶと	Eてつかぶと	せかいじゅのは
せかいじゅのは	せかいじゅのは	Eほしふるうでわ	しゅくふくのつえ
せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのしずく	せかいじゅのは
せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは
せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは
せかいじゅのは	エルフののみぐすり	せかいじゅのは	せかいじゅのは
せかいじゅのは	エルフののみぐすり	エルフののみぐすり	エルフののみぐすり
エルフののみぐすり	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ
ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ

ゲマ1（HP3800）

1ターン1～2回行動。攻撃方法は攻撃、〈メラゾーマ〉、〈はげしいほのお〉、〈マホカンタ〉の中からランダム。
（既に〈マホカンタ〉状態のときは〈マホカンタ〉を使用しない。また、〈はげしいほのお〉は1ターン中に2回は使用しない）
防御力が非常に高いが、〈ルカニ〉が有効。必ず入れること。
《ほしふるうでわ》を装備した息子、およびアプール両方とも確定先行で はない。
〈スクルト〉で防御を固めてから攻撃に移る。
非常に死者が出やすい戦闘なので、蘇生する際は「スカラツなぎ」を忘れないようにすること。
1ターン目に並び順を変更し、「娘・ピエール・息子・アプール」にする。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	娘	ピエール	息子	アプール
1ターン目	防御	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	〈ルカニ〉
2ターン目	防御＞蘇生	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	《しゅくふくのつえ》＞防御
3ターン目	防御＞蘇生	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	《しゅくふくのつえ》＞防御
4ターン目	防御＞蘇生	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	《しゅくふくのつえ》＞防御
5ターン目	防御＞蘇生	「いのちだいじに」でAI行動	〈スクルト〉	《しゅくふくのつえ》＞防御
6ターン目	防御＞蘇生	《ファイトいっぽつ》→ピエール	《ファイトいっぽつ》→息子	《しゅくふくのつえ》＞防御
7ターン目以後	防御＞蘇生	攻撃	回復＞攻撃	《しゅくふくのつえ》＞防御

娘 は常に先頭で防御をさせる。

全体が危ないときは迷わず《せかいじゅのしずく》を使う。

1ターン目に〈ルカニ〉が効かなかった、あるいはゲマ1に先制されて〈マホカンタ〉を使われてしまった場合は、2ターン目以後に改めて〈ルカニ〉を使うこと。
息子のMPが切れ掛かったら、アプールや娘で《エルフののみぐすり》を使う。回復が間に合わない前にMPを回復させること。

◇回収 ゲマ1の後ろの宝箱より《りゅうのみぎめ》を回収

◆進行 娘の〈リレミト〉でボブルの塔から出る
主人公の〈ベホイミ〉を使い、全快させる
扉から中に入り、階段を上って3Fを目指す
《フックつきロープ》を使用し、竜の像に下りる
《りゅうのみぎめ》を像にはめる
《りゅうのひだりめ》を像にはめる
像から飛び降りる
2Fにのぼり、竜の像の口の中に入る
（口の中以後はエンカしなくなる）
《フックつきロープ》を使用し、中間階層に下りる
◇回収 シンボルを調べて《ドラゴンオーブ》を回収
◆進行 中間階層から下に飛び降りる
◇回収 シンボルのやや下にある床を調べて《ドラゴンのつえ》を回収
◇回収 シンボルを調べて《ドラゴンのつえ》を回収
娘の〈リレミト〉でボブルの塔から出る

●ブオーン撃破まで

【ゲマ1戦】で《せかいじゅのしずく》を使っていた場合は先に①、後で②
使っていなかった場合は、先に②、後で①

①

- ◆進行 〈ルー ラ〉→天空城
玉座の間に移動する
プサンに話しかける。選択肢は「はい」
- ◇回収 イベントで《てんくうのベル》を回収
- ◇回収 《せかいじゅのしずく》を回収
- ◆進行 天空城から外に出る

②

- ◆進行 〈ルー ラ〉→サラボナ
サラボナに入る
宿屋で休む
〈ルーラ〉→サラボナ
並び替えをし、「息子・ピエール・アプール・主人公」に変更する
- ★道具管理 主人公に《せかいじゅのは》を2個渡す
(《てんくうのベル》と交換してよい)
息子、ピエール、アプールに【ゲマ1戦】で使用した《せかいじゅのは》を補充する
息子に《せかいじゅのしずく》を持たせる
息子に《ようせいのけん》を持たせる
アプールの《しゅくふくのつえ》が5番目になるように持たせかえる。
- ◆進行 サラボナの左の塔に入る
頂上に行くとイベントが進む
- 【ブオーン戦】 後述

ブオーン戦のアイテム(最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持ってもよい)

ピエール	息子	アプール	主人公
Eメタルキングのけん	Eてんくうのつるぎ	Eはがねのきば	Eメタルキングのけん
Eやいばのよろい	Eほのおのよろい	Eカメのこうら	Eドラゴンメール
Eふうじんのたて	Eてんくうのたて	Eシルクハット	Eふうじんのたて
Eてつかぶと	Eてつかぶと	せかいじゅのは	Eてつかぶと
せかいじゅのは	Eほしふるうでわ	しゅくふくのつえ	せかいじゅのは
せかいじゅのは	ようせいのけん	せかいじゅのは	せかいじゅのは
せかいじゅのは	せかいじゅのしずく	せかいじゅのは	せかいじゅのは
せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは
エルフのみぐすり	せかいじゅのは	せかいじゅのは	せかいじゅのは
エルフのみぐすり	エルフのみぐすり	エルフのみぐすり	エルフのみぐすり
ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ
ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ	ファイトいっぽつ

ブオーン(HP4700)

1ターン1～2回行動。攻撃方法は攻撃、(いなずま)、(はげしいほのお)、(スカラ)、(ルカナン)の中からランダム。いずれの行動も1ターン中に2回 来る可能性がある。

〈ルカニ〉が有効。

《ほしふるうでわ》を装備した息子がほぼ先行、アプールが7割程度で先行。

息子の防御力を高め、かつ《てんくうのたて》を使用し、〈ルカナン〉を無効化して戦う。

非常に死者が出やすい戦闘ではあるが、〈ルカナン〉がたびたび来るので、「スカラつなぎ」をするかどうかは状況を判断して行うこと。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	息子	ピエール	アプール	主人公
1ターン目	《ようせいのけん》	《ファイトいっぽつ》→ピエール	〈ルカニ〉	〈スカラ〉→息子
2ターン目	《てんくうのたて》	攻撃＞回復	《しゅくふくのつえ》>〈ルカニ〉>防御	《ファイトいっぽつ》→主人公
3ターン目以後	回復>〈スカルタ〉>攻撃	攻撃＞回復	《しゅくふくのつえ》>〈ルカニ〉>防御	攻撃

息子は〈マホカンタ〉を切らさないように戦うこと。

アプールの回復優先順位は「息子>主人公>ピエール>アプール」。アプールは死んでから蘇生でもかまわないので、〈ルカニ〉を優先してもよい。

息子が死んでしまった場合は、必ず「スカラつなぎ」をしてから蘇生すること。

既に【ゲマ1戦】で《せかいじゅのしずく》を使用している場合は、この後補充するタイミングがないため、ここではできれば《せかいじゅのしずく》を温存して戦いたい。ただし、全滅する可能性がある場合は躊躇なく使用すること。

逆に【ゲマ1戦】で《せかいじゅのしずく》を使用していない場合は、この後補充タイミングがあるため、全体が危ないときに《せかいじゅのしずく》を使用してよい。ここでも息子のMPが切れる前に、アプールや息子で《エルフのみぐすり》を使用したい。

② の続き

- ◇回収 ブオーン撃破後、《さいごのカギ》を回収
- ◆進行 ブオーン撃破後、自動でルドマンの屋敷へ移動する

●イプール撃破まで

- ◆進行 〈ルー ラ〉→ラインハット
袋にある《まほうのじゅうたん》を使用し、西にある封印の洞窟を目指す
洞窟に入る前に並び替えを行う
並び順は「息子・娘・ピエール・アプール」
封印の洞窟に入る

- ◇回収 B3Fで宝箱より《エルフのおまもり》を回収
 ◇回収 B4Fで宝箱より《まじんのかなづち》を回収
 ◆進行 〈リレミト〉で封印の洞窟から出る
 〈ルーラ〉→修道院
 袋にある《てんくうのベル》を使用し、南西の大神殿を目指す
 大神殿に入ったら、入り口右側の部屋に入る
 兵士に話しかける。選択肢は「いいえ」
 【へびておとこ戦】 攻撃連打でOK 娘は《まふうじのつえ》を使用してもよい
 ◇回収 シンボルを調べて、《てんくうのよろい》を回収
 ★道具管理 主人公の《てんくうのよろい》を息子の《ほのおのよろい》と交換。装備
 主人公の《ほのおのよろい》をピエールの《やいばのよろい》と交換。装備
 息子の《エルフのおまもり》をピエールに渡す。装備
 息子の《まじんのかなづち》をサンチョに渡す。装備
 アプールの《しゆくふくのつえ》を娘の5番目に渡す
 ピエールの《ふうじんのたて》をサンチョに渡す。装備
 袋の《ドラゴンのつえ》を娘の6番目に渡す
 袋の《ドラゴンのつえ》をサンチョの5番目に渡す
 主人公が《ファイトいっぽつ》を持っていない場合は、1個補充する
 ◆進行 神殿内部へ移動する
 階段左側にいる信者に話しかける
 (左右の階段の兵士が上を向いたらOK)
 左の階段の前にいる兵士に話しかける
 【りゅうせんし×2戦】 主人公:攻撃 息子:攻撃 娘:《ドラゴンのつえ》 サンチョ:攻撃
 ◆進行 主人公のMPを使って全快させる
 マーサ(偽)に話しかける。選択肢は「いいえ」「いいえ」「はい」「はい」
 (選択肢を間違えると全員が呪われてしまうので、絶対に間違えないようにする)
 【ラマダ戦】 後述

ラマダ (HP3500)

1ターン1回行動。攻撃方法は攻撃、〈はげしいほのお〉、〈マヒヤド〉、〈ベギラゴン〉の中からランダム。
 〈スクルト〉を5回かけて、後は殴るのみ。全体攻撃が多いと回復に手間取られるが、負けることはない戦闘。
 1ターン目に「サンチョ・息子・娘・主人公」に並び替える。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	サンチョ	息子	娘	主人公
1ターン目	〈スクルト〉	〈スクルト〉	〈バイキルト〉→息子	《ファイトいっぽつ》→ヨ
2ターン目	〈スクルト〉	〈スクルト〉	《しゆくふくのつえ》	攻撃
3ターン目	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈スクルト〉	《しゆくふくのつえ》	攻撃
4ターン目	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	回復＞攻撃	《しゆくふくのつえ》	攻撃

全 体攻撃が多い場合は主人公も〈ベホイミ〉で回復に回る。
 息子のMPが切れた場合は《エルフのみぐすり》を使用してよい。

- ◆進行 主 人公のMPを使って全快させる
 ラマダがいたところを調べて隠し階段を見つける
 大神殿を進む
 イブール前で主人公のMPを使い、全快させる
 主人公のMPが足りない場合は息子のMPを使って回復する
 袋の《エルフのみぐすり》を息子に使用する
 ★道具管理 娘の《しゆくふくのつえ》をピエールに渡す
 (娘の5番目に《ドラゴンのつえ》が来るようにする)
 主人公の《ふうじんのたて》をピエールに渡す。装備

【イブール戦】 後述

イブール戦のアイテム(最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持ってもよい)

サンチョ	息子	娘	ピエール
Eまじんのかなづち	Eてんくうのつるぎ	Eまふうじのつえ	Eメタルキングのけん
Eまじんのよろい	Eてんくうのよろい	Eプリンセスローブ	Eドラゴンメール
Eふうじんのたて	Eてんくうのたて	Eうろこのたて	Eふうじんのたて
Eシルクハット	Eてつかぶと	Eけがわのフード	Eてつかぶと
ドラゴンのつえ	Eほしふるうでわ	ドラゴンのつえ	Eエルフのおまもり
	せかいじゆのは		しゆくふくのつえ
	エルフのみぐすり		

イブール (HP4200)

1ターン1回行動。

〈かがやくいき〉or〈マホカンタ〉→痛恨の一撃(105ダメージ固定)or防御→〈イオナズン〉or〈いてつくはどう〉→…
1ターン目は必ず〈かがやくいき〉。
ダメージソースはサンチョの《まじんのかなづち》による攻撃と〈イオナズン〉の反射、娘の《ドラゴンのつえ》による炎。
〈かがやくいき〉のターンはサンチョ単騎にして、行動する。サンチョの HPが〈かがやくいき〉に耐えられない場合は、息子を単騎で出して防御させる。

各キャラクターのダメージ最大乱数

行動	サンチョ	息子	娘	ピエール
〈かがやくいき〉	110	95	100	115
〈イオナズン〉	88	88	88	29

ローテーションと各キャラクターの行動優先順位

ローテーション	サンチョ	息子	娘	ピエール
〈か がやくいき〉or〈マホカンタ〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	馬車	馬車	馬車
痛恨の一撃or防御	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのつるぎ》>回復> 《てんくうのたて》>攻撃	《ドラゴンのつえ》	「いのちだいじに」でAI行動
〈イ オナズン〉or〈いてつくはど う〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのたて》>回復>攻撃	(竜化状態)	「いのちだいじに」でAI行動

ピエールのMPが尽きた場合は《エルフののみぐすり》でMPを回復させる。
イブールが〈マホカンタ〉状態になったら、必ず《てんくうのつるぎ》で 解除を行う。

- ◇回収 イブール撃破後、《いのちのリング》を回収
- ◆進行 大神殿から出る
フロウが石像から復活する

●ゲマ2撃破ま で

- ◆進行 動 けるようになったら階段を下りて玉座に近づく
オジロンとの会話。選択肢は「いいえ」
酒場に行き、息子と娘をパーティに再び入れる
〈ルーラ〉→エルヘブン
船に乗って海の神殿へ向かう
最初のエンカで「娘・息子・ピエール・アブール」に並び替える
海の神殿の扉の先に進む
像の前で《いのちのリング》を使用
像の前で《ほのおのリング》を使用
像の前で《みずのリング》を使用
魔界へ移動する
祠から北へ出ようとする
イベントで《けんじゃのいし》を回収
主人公の《メタルキングのけん》を息子の《てんくうのつるぎ》と交換。装備
主人公の《てんくうのつるぎ》を娘に渡す
袋の《ドラゴンのつえ》を娘に渡す
袋の《しゅくふくのつえ》をピエールの6番目に渡す
娘に《せかいじゅのは》を3個渡す
息子に《せかいじゅのは》を3個渡す
娘に《エルフののみぐすり》を1個渡す
息子に《エルフののみぐすり》を3個渡す
娘に《まんげつそう》を1個渡す
サンチョに《まんげつそう》を1個渡す
アブールに《まんげつそう》を1個渡す
息子に《せかいじゅのしずく》を1個渡す
アブールに《メガンテのうでわ》を1個渡す
袋に余っている《せかいじゅのは》と《エルフののみぐすり》を適当に渡す
(優先順位はピエール＝アブール＞サンチョ＞主人公)
◆進行 祠から出て、エビルマウンテンを目指す
最初のエンカで「息子・娘・ピエール・アブール」に並び替える
エビルマウンテンに入る
【ダークシャーマン×2戦】 娘が〈ヒヤダルコ〉、他は攻撃
【ゲマ2戦】 後述

ゲマ2戦のアイテム(最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持ってもよい)

サンチョ	息子	娘	ピエール	アブール
Eまじんのかなづち	Eてんくうのつるぎ	Eまふうじのつえ	Eメタルキングのけん	Eはがねのきば
Eまじんのよろい	Eてんくうのよろい	Eプリンセスローブ	Eドラゴンメール	Eカメのこうら
Eふうじんのたて	Eてんくうのたて	Eうろこのたて	Eふうじんのたて	Eシルクハット
Eシルクハット	Eてつかぶと	Eけがわのフード	Eてつかぶと	Eメガンテのうでわ
Eドラゴンのつえ	Eほしふるうでわ	Eけんじゃのいし	Eエルフのおまもり	Eせかいじゅのは
Eまんげつそう	Eせかいじゅのしずく	Eてんくうのつるぎ	Eしゅくふくのつえ	Eせかいじゅのは
Eせかいじゅのは	Eせかいじゅのは	Eドラゴンのつえ	Eせかいじゅのは	Eエルフののみぐすり
Eエルフののみぐすり	Eせかいじゅのは	Eせかいじゅのは	Eエルフののみぐすり	Eまんげつそう
	Eせかいじゅのは	Eせかいじゅのは		

	エルフののみぐすり	せかいじゅのは		
	エルフののみぐすり	エルフののみぐすり		
	エルフののみぐすり	まんげつそう		

ゲマ2(HP4000)

1ターン1～2回行動。攻撃方法は攻撃、〈はげしいほのお〉、〈かがやくいき〉、〈メラゾーマ〉、〈やけつくいき〉。
〈フバーハ〉と〈スクルト〉で防御を固めて、攻撃で倒していく。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	サンチョ	息子	娘	ピエール
1 ターン目	〈スクルト〉	〈フバーハ〉	〈バイキルト〉→ピエール	攻撃
2ターン目	〈スクルト〉	〈スクルト〉	《けんじゃのいし》>〈バイキルト〉→息子	攻撃
3 ターン目	〈スクルト〉	〈スクルト〉	《けんじゃのいし》>〈バイキルト〉→息子	攻撃
4ターン目以後	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	回復>攻撃	「いのちだいじに」でAI行動	攻撃

〈やけつくいき〉で「まひ」になったら〈キアリク〉で回復する。〈キアリク〉の使用優先順位は「ピエール>息子」。

息子、ピエールともに「まひ」になったら、娘やアプールの《まんげつそう》で回復を行う。

娘が必ず先行するわけではないので、〈かがやくいき〉に耐えなさそうなキャラクターに対しては、息子で〈ベホマ〉をかける。
もし誰かが落ちた場合は、「スカラツなぎ」をしてから蘇生すること。

ゲマ1に比べるとかなり楽に倒せる敵。

●エンディングまで

- ◆進行 ゲマ2撃破後、動けるようになったら階段を下りて洞窟に入る
最初のエンカで「息子・娘・ピエール・アプール」に並び替える
- ◇回収 シンボルを調べて《せいなるみずさし》を回収
- ◆進行 溶岩の前で《せいなるみずさし》を使用する
パズルを解いて先に進む

1	2	3
4	5	6
7	(8)	9

最初は8の部分がタイルがない状態。

9にのる→6にのる→3にのる→2にのる→5にのる→先へ進む

- ◆進行 宝箱を調べる
- 【ヘルバトラー×2戦】 後述

ヘルバトラー×2

《メガンテのうでわ》が有効。ただし100%効果があるわけではない。
1ターン目にアプールが《メガンテのうでわ》を装備し、〈たいあたり〉をする。

息子、ピエールは攻撃。娘は《けんじゃのいし》。
もし《メガンテのうでわ》が効果が出ない敵がいた場合、サンチョを馬車から出して《まじんのかなづち》で攻撃する。

- ◆進行 主人公のMPを使って、全員を全快させる
《せかいじゅのは》を使用し、アプールの蘇生させる
息子、ピエールのMPが減っていたら《エルフののみぐすり》で回復する
- ★道具管理 娘の《まんげつそう》と主人公の《せかいじゅのは》を交換する
娘の《けんじゃのいし》とピエールの《しゅくふくのつえ》を交換する
ピエールの《エルフのおまもり》を袋に入れる

【ミルドラス1戦】 後述

【ミルドラス2戦】 後述

ミルドラス戦のアイテム(最低これだけはもたせておくアイテム これ以外のアイテムを持ってもよい)

サンチョ	息子	娘	ピエール	アプール
Eまじんのかなづち	Eてんくうのつるぎ	Eまふうじのつえ	Eメタルキングのけん	Eはがねのきば
Eまじんのよろい	Eてんくうのよろい	Eプリンセスローブ	Eドラゴンメール	Eカメのこうら
Eふうじんのたて	Eてんくうのたて	Eうろこのたて	Eふうじんのたて	Eシルクハット
Eシルクハット	Eてつかぶと	Eけがわのフード	Eてつかぶと	せかいじゅのは
ドラゴンのつえ	Eほしふるうでわ	しゅくふくのつえ	けんじゃのいし	せかいじゅのは
まんげつそう	せかいじゅのしずく	てんくうのつるぎ	せかいじゅのは	エルフののみぐすり
せかいじゅのは	せかいじゅのは	ドラゴンのつえ	エルフののみぐすり	
エルフののみぐすり	せかいじゅのは	せかいじゅのは		
	せかいじゅのは	せかいじゅのは		
	エルフののみぐすり	せかいじゅのは		
	エルフののみぐすり	エルフののみぐすり		
	エルフののみぐすり	エルフののみぐすり		

ミルドラス1(HP2500)

1ターン1回行動。

〈かがやくいき〉→攻撃or〈メラゾーマ〉or〈いてつくはどう〉or〈なにかまよび(キラーマシン)〉or〈なにかまよび(あくましんかん)〉→…

2ターンごとのローテーション。

毎ターンHP50回復。

仲間呼びの対処がポイントになる。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ターン数	サンチョ	息子	娘	ピエール
奇数ターン	〈スクルト〉＞攻撃→ミルドラス	〈フバーハ〉＞攻撃＞〈ライドイン〉	〈バイキルト〉→息子＞《ドラゴンのつえ》	「じゅもんつかうな」でAI行動
偶数ターン	攻撃→ミルドラス	攻撃＞〈ライドイン〉＞回復	《しゅくふくのつえ》→ピエール＞防御	「じゅもんつかうな」でAI行動

キラーマシンやあくましんかん対策のために、〈スクルト〉は1回以上かけておくこと。

あくましんかんが呼ばれた場合は、息子は攻撃ではなく〈ライドイン〉を使う。ただし、あくましんかんが〈マホカンタ〉を使用したら〈ライドイン〉を使ってはいけな

い。キラーマシンが呼ばれた場合は、息子はキラーマシンを攻撃すること。〈バイキルト〉つきの攻撃＋娘の炎でだいたいキラーマシンが落ちるはずである。

仲間呼びが対処仕切れなくなった場合は、サンチョも《ドラゴンのつえ》を使い、対処を行う。

ミルドラス2

HPが減るごとにローテーションが変わる。

いずれのローテーションも主なダメージソースは《まじんのかなづち》による攻撃、〈ライドイン〉、〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉。

Aローテ (HP2500)

1ターン1～2回行動。

〈しゃくねつ〉or攻撃→〈イオナズン〉or〈いてつくはどう〉→〈マホカンタ〉or〈ルカナン〉→……

〈マホカンタ〉状態からスタート。

また、最初の行動は必ず「攻撃」

ターン始めの行動と各キャラクターの行動優先順位

ローテーション	サンチョ	息子	娘	ピエール
〈しゃくねつ〉or 攻撃	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのたて》＞〈フバーハ〉 回復＞〈ライドイン〉	《てんくうのつるぎ》＞ 《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動
〈イオナズン〉or 〈いてつくはどう〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのたて》＞回復＞〈ライドイン〉	《てんくうのつるぎ》＞ 《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動
〈マホカンタ〉or 〈ルカナン〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈フバーハ〉＞回復＞〈ライドイン〉	《てんくうのつるぎ》＞ 《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動

最初のターンは〈しゃくねつ〉が来ないので、息子が《てんくうのたて》を使用する。

息子のHPが少ない場合は娘で回復を行う。こうすることで攻撃＋〈イオナズン〉にも息子が耐えられるようになる。

ミルドラスが〈マホカンタ〉状態になったら《てんくうのつるぎ》で解除すること。〈マホカンタ〉によるローテ飛ばしが発生した場合に、〈いてつくはどう〉＋〈しゃくねつ〉が来て一気に危なくなる。

〈イオナズン〉は確実に反射してダメージソースにしていく。

B ローテ (HP2000)

1ターン1～2回行動。

〈しゃくねつ〉or飛ばし→〈メラゾーマ〉or〈いてつくはどう〉→攻撃or〈ルカナン〉→……

素早さが極端に低くなり、サンチョ以外が確定で先行できるようになる。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ローテーション	サンチョ	息子	娘	ピエール
〈しゃくねつ〉or 飛ばし	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈フバーハ〉＞回復＞〈ライドイン〉	《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	〈ベホマ〉＞《けんじやのいし》＞〈イオラ〉
〈メラゾーマ〉or 〈いてつくはどう〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈フバーハ〉＞回復＞〈ライドイン〉	《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	〈ベホマ〉＞《けんじやのいし》＞〈イオラ〉
攻撃or 〈ルカナン〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈フバーハ〉＞回復＞〈ライドイン〉	《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	〈ベホマ〉＞《けんじやのいし》＞〈イオラ〉

反射できる呪文がないため、《てんくうのたて》は使用しない。

ピエールをAIから「めいれいさせろ」に変更。

〈しゃくねつ〉が来たら《けんじやのいし》で回復。単体へダメージは〈ベホマ〉か《しゅくふくのつえ》で回復。

割と事故死が多いローテーションなので、素早く攻めていく。

あと少しでローテーションが移行すると判断できる場合には、息子が《てんくうのたて》を使用し、準備をしておく。

Cローテ (HP2500)

1ターン1～2回行動。

〈しゃくねつ〉or痛恨の一撃(215ダメージ固定)→〈メラゾーマ〉or〈ルカナン〉→〈イオナズン〉or〈いてつくはどう〉→……

素早さが元に戻る。

痛恨の一撃が強く、おそらく全快のサンチョ以外は耐えることができない。

痛恨の一撃が来るターンはサンチョのHPを〈ベホマ〉で回復させておくこと。

ターン数と各キャラクターの行動優先順位

ローテーション	サンチョ	息子	娘	ピエール
〈しゃくねつ〉or 痛恨の一撃	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	〈フバーハ〉＞防御＞回復＞〈ライドイン〉	防御＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動
〈メラゾーマ〉or 〈ルカナン〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのたて》＞回復＞〈ライドイン〉	《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動
〈イオナズン〉or 〈いてつくはどう〉	「ガンガンいこうぜ」でAI行動	《てんくうのたて》＞〈フバーハ〉＞回復＞〈ライドイン〉	《しゅくふくのつえ》＞ 〈イオラ〉or〈ヒヤダルコ〉	「じゅもんつかうな」でAI行動

痛恨の一撃で死者が出たらすぐに蘇生する。

息子や娘の《せかいじゅのは》が切れたら、アプールの馬車から出して、アプールの蘇生させる。

(蘇生がミルドラスよりも後攻すると、ローテ飛ばしが発生する可能性があるため)

《せかいじゅのしずく》を持っている場合は、躊躇なく使うこと。

◆進行

マスタードラゴンとの会話が終わったら外に出る

マスタードラゴンに右から話しかける。選択肢は「はい」

神官の話が終わったらエルヘブンから外に出る。選択肢は「はい」

ヘンリーの話が終わったらラインハットの城から外に出る。選択肢は「はい」

シスターの話が終わったらサンタローズから外に出る。選択肢は「はい」

ルドマンの話が終わったらサラボナから外に出る。選択肢は「はい」

ビアンカの話が終わったら山奥の村から外に出る。選択肢は「はい」
グランバニアについたら玉座に向かう
サンチョに話しかけて、玉座に入る
操作終了
THE ENDの羽ペンが消えたらタイマーストップ