



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社
NTT出版株式会社



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



幻想水滸伝[®]

GENSOSUIKODEN II



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社
NTT出版株式会社

幻想水滸伝[®]

GENSOSUIKODEN II

公式ガイド





Prologue

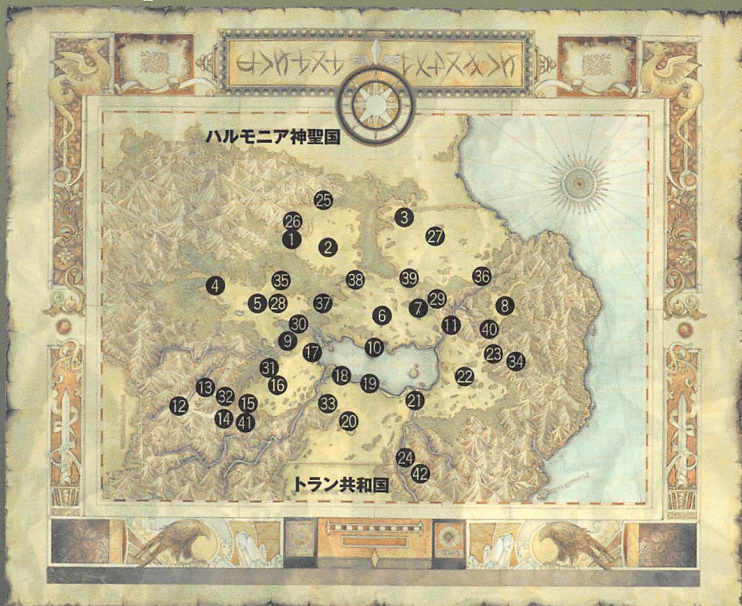
幼いころからともに遊び、学んだ2人の少年は、
王国軍の少年兵として肩を並べ、
休戦協定が結ばれた直後の
野営地に立っていた。
戦いが終わり、故郷へ帰れる——。
うれしくも落ちつかない、
そんな気分だった。

だが、うれしさはやがて驚きへとかわる。
突然の夜襲を受け、

しかも、それが味方の裏切りであることを
知ってしまったのだ。
真実を知った少年たちは、
追われる身となり、
ついには、互いの無事を祈りつつ、
手を取り合い、
滝の流れ落ちる崖から身を踊らせる。

かけがえのない友と信じた2人の少年がたどる
数奇な運命は、ここから始まる——。

World Map



Town & Village

- ① ロックアックス城
- ② 街道の村
- ③ サジャの村
- ④ 森の村
- ⑤ グリンヒル市
- ⑥ ミュース市
- ⑦ 白鹿亭
- ⑧ キャロの街
- ⑨ トゥーリバー市
- ⑩ コロネの街
- ⑪ トトの村
- ⑫ クロムの村
- ⑬ テイント市
- ⑭ 虎口の村
- ⑮ 竜口の村

- ⑯ コボルト村
- ⑰ レイクウエストの街
- ⑱ ノースウィンドウ
- ⑲ クスクスの街
- ⑳ サウスウィンドウ市
- ㉑ ラダトの街
- ㉒ 傭兵隊の砦
- ㉓ リューベの村
- ㉔ パナーの村

Dungeon

- ㉕ 洛帝山
- ㉖ ロックアックス城内
- ㉗ 皇都ルルノイエ
- ㉘ グリンヒルの森
- ㉙ シンダルの遺跡
- ㉚ トゥーリバー市の地下水路

- ㉛ コボルト村の森
- ㉜ テイントの坑道
- ㉝ 風の洞窟
- ㉞ リューベの山道

Barrier

- ㉟ マチルダ騎士団への抜け道
- ㊱ 天山の峠
- ㊲ ミュース/グリンヒルの関所
- ㊳ ミュース/マチルダの関所
- ㊴ ミュース/ハイランドの関所
- ㊵ 燕北の峠
- ㊶ テイントへの山道
- ㊷ トランへの道

大陸の勢力事情

この一帯は、常に国境紛争が絶えず、今はハイランド王国とジョウストン都市同盟の5都市1騎士団がひしめき合っている。そして皇都ルルノイエを拠点とするハイランド王国とジョウストン都市同盟に名を連ねるミュース市、サウスウィンドウ市、テイント市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団が対立。大陸の覇権を争っている。

また、物語が進行するにつれ、ノースウィンドウが主人公たちの本拠地となり、行動の拠点となる。

プロローグ&ワールドマップ	2
---------------	---

システム解析の章

戦闘システム	6
特殊戦闘	10
紋章	13
本拠地	16
交易	24

ストーリー攻略の章

第3章フローチャート	26
駐屯地	27
傭兵隊の砦	29
リュウベの村	30
燕北の峠	32
キャロの街	34
リュウベの山道	37
トの村	39
ミューズ市	41
トの村(崩壊後)	43
リュウベの村(崩壊後)	45
第3章フローチャート	48
白鹿亭	50
シンダルの遺跡	51
ミューズハイランドの関所〜キャンプ	57
コロネの街	63
クスクスの街	65
サウスウィンドウ市	66
風の洞窟	68
ノースウィンドウ	71
本拠地	74
ラダトの街	78
第3章フローチャート	82
レイクウェストの街	87
トゥーリバー市	89
トゥーリバー市の地下水路	92
コボルト村	96
コボルト村の森	98
森の村	100
第4章フローチャート	102
グリーンヒル市	103
グリーンヒルの森	107
マチルダ騎士団への抜け道	112
ロックアックス城	114

街道の村	116
洛帝山	117
第5章フローチャート	122
バナナの村	127
トランへの道	128
グレッグミンスター城	130
ロッカクの里	133
グレッグミンスター	134
第6章フローチャート	138
竜口の村	142
ティントへの山道	143
虎口の村	144
クロムの村	145
ティント市	146
ティントの坑道	148
第7章フローチャート	157
第8章フローチャート	166
ロックアックス城内	168
皇都ルルノイエ	173
サジャの村	180

CONTENTS

[目次]

幻想水滸伝 公式ガイド

キャラクターの章

キャラクター紹介	183
NON PLAYER CHARACTER	221
Character Column	225

データの章

アイテムデータ	230
防具データ	235
紋章データ	238
戦争データ	241
本拠地データ	243
協力攻撃データ	256
モンスターデータ	258



SYSTEM

[システム解析の章]

幻想水滸伝
GENSOSUIKODEN II

戦闘システム

BATTLE SYSTEM

プレイヤーの生死を左右する敵とのバトル。
戦闘中のコマンドやシステムをここで理解しておこう。

さまざまな戦略を練って勝利をつかもう

『幻想水滸伝Ⅱ』の戦闘は、前作とほぼ同様。だが、「協力攻撃」や「武器の強化」、「経験値の入り方」など、ほかのゲームとはひと味違ったシステムは、おさらいという意味を含めて、1度目を通しておこう。



戦闘で活用する4つのコマンド

戦闘に入ると行動を決めるために、4つのコマンドが表示される。ここでは、さらに細かく分かれる「たたかう」も含めて、各コマンドを解説。状況に応じて、適切なコマンド選択ができるようにしておこう。

たたかう 戦闘時の行動を決める

戦闘時の主な行動は以下の5つ。基本は「こうげき」だが、敵が複数いる時は「もんしょう」、体力が少なくなったら「ぼうぎょ」というように、その場の状況にあった行動を選びたい。ただし「もんしょう」は使用回数に制限があるものもあり、「アイテム」は装備していないと使えないので注意しよう。

【こうげき】

装備している武器で敵にダメージを与える。使用回数は無限で、攻撃力が高くなればなるほど与えるダメージも増えていく。また、特定の条件（詳細はP8参照）を満たすと、クリティカルヒットや連続攻撃といった強力な攻撃を繰り出せる。

【ぼうぎょ】

敵から受けるダメージを減らす。ただし、半減できるのは直接攻撃のみで魔法に対しては効果がない。

【もんしょう】

宿している紋章を使って攻撃（回復）をする。装備した紋章によって、攻撃方法が魔法や特殊攻撃などに異なる。また、魔法にはレベルや回数制限が決まっている（魔法名、技名が灰色だと使えない）。

【アイテム】

装備しているアイテムを使う。ステータス回復がメインだが、魔法と同じ効果を得られるものが多い。

【いれかえ】

前衛と後衛の位置を入れ替える。ただし、入れ替えられるのは前後に並んでいるキャラクターのみで、配置までは変えることができない。また、前衛が倒れた場合は、強制的に後衛と位置が入れ替わる。

にげる/にがす 戦闘からの離脱を試みる

敵と戦わずに逃げ出す。ただし、必ずしも逃げられるとは限らず、失敗の場合は敵の攻撃を無防備に受けてしまうことになる。なお、レベルが高くなると、コマンドが「にげる」から「にがす」に変わり、この場合は100%成功する。また、パーティにスタリオンがいた場合も確実に逃げることができる。



おかね お金を払って戦いを回避する

敵の所持金の3倍を払って、戦闘から逃げ出す。ただし、所持金が0の場合やボス戦では選択することができない。また、払う金額が少ないと敵から逃げさせない。



おまかせ 通常攻撃を自動で行う

パーティ全員が「こうげき」を自動的に行う。普通に戦う時と同じように、クリティカルヒットや連続攻撃も出る。ただし、敵を選べないため、攻撃が分散してしまう。



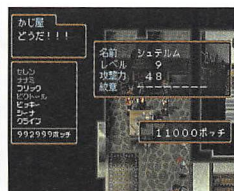
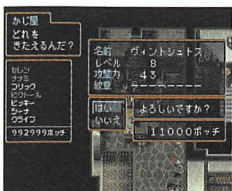
■ 戦闘のメインとなる武器による攻撃

戦闘でメインとなる武器での攻撃。力+武器の強さが攻撃力となり、基本的に（攻撃力-敵の防御力）が与えるダメージとなる。また、攻撃の命中率は、80+（技-敵の技）で決められる。防御力や技が高い相手には、魔法やアイテムで攻撃ということも時には必要だ。



鍛冶屋に頼んで武器を強化しよう

各キャラクターの武器は最初から固定で、交換することはできない（ピクトールのみ例外）。武器をパワーアップさせるには鍛冶屋に行って「きたえる」以外に方法はなく、武器レベルが上がると攻撃力も上がる。また、武器名も3段階変化する。高レベルになるほど腕のいい鍛冶屋、アイテムが必要となるため、街によって鍛えられるレベルは変わる（最大16）。なお、武器には紋章を宿すことも可能だ（P.13）。



Ex: 主人公	武器レベル1~5	武器レベル6~10	武器レベル11~16
	牙双	天牙双	天命牙双

武器の攻撃範囲と隊列の関係を知ろう

攻撃範囲や隊列は、戦闘で非常に重要な役割を果たす。たとえ攻撃力の高いキャラクターがいても、攻撃そのものができるなければ意味がない。ここでは攻撃範囲や隊列について紹介していく。

攻撃範囲

3つに分類される武器の攻撃範囲

各キャラクターの武器には、S（近距離）、M（中距離）、L（遠距離）といった攻撃範囲が決められている。近距離武器は攻撃力が高いという特徴があるが、前衛でしか力を発揮できない。一方、遠距離武器は後衛からでも攻撃可能で、敵の前後衛両方を狙える反面、攻撃力がやや低めだ。



S (Short)	前衛でしか使えない。剣や杖などがこれに該当する。
M (Middle)	前衛、後衛どちらでも使える。槍や棒などがこれに該当する。
L (Long)	前衛、後衛で使える。弓矢や手裏剣などがこれに該当する。

隊列

前衛・後衛に分かれる隊列

戦闘時、敵と味方は前衛と後衛に分かれる。前衛の中央にいるキャラクターほどダメージを受けやすいので、前衛には近距離武器を持つ守備力の高いキャラクターを、後衛に中距離武器や魔法を操る守備力の低いキャラクターを配置してこう。

前衛

すべての行動が可能だが、敵からダメージを受けやすいという欠点がある。守備力の高いキャラを配置しておこう。



後衛

中、遠距離武器攻撃（近距離武器は不可）や魔法がメイン。敵からの直接攻撃を受けない（特殊攻撃、魔法はくろう）。



ランダムで繰り出される2つの必殺技

戦闘中に攻撃力をはるかに上まわるダメージを与えたり、1ターンに何度も攻撃をすることがある。これはランダムに発動される特殊な必殺技で、狙って出すことはほぼ不可能。ここではそれらの発動する確率について解析しよう。

クリティカルヒット

強大なダメージを与える必殺の一撃

通常の3倍のダメージを与えられる。技と運の能力が高いほど発動する確率が増えるが、「必殺の紋章」を装備すればさらに確率を上げることができる。

クリティカルヒットの出る確率 (%)

(技の能力値+運の能力値) ÷ 2

16

連続攻撃

数回敵に斬りかかる素早い攻撃

2回、3回と連続して敵を攻撃する(攻撃力はそのまま)。1ターンに3回以上発生するのはまれで、連続攻撃が発生するたびに確率は半分になる。

連続攻撃の出る確率 (%)

(速の能力値 - 敵の速の能力値)

4

■ 仲間のピンチに発動する特殊行動

特定のキャラクター同士をパーティ内に入れておくと、仲間が瀕死になったり、倒れたりした時に特殊な行動をとる。ストーリー以外で仲間の友情関係を見ることができる、唯一の機会なので1度は見ておこう。

キレる

倒れた仲間の仇を討つべく パワーアップ

戦闘中に特定のキャラクターが戦闘不能状態(テレポートなどは除く)に陥ると発動する。発動後は怒り状態と一緒に、攻撃力が1.5倍にアップ。ただし、アイテムの“身代わりじぞう”を使って自動的に復活した場合には発動しない。



キレるキャラクター 戦闘不能キャラクター

ナナミ	主人公
ナナミ	ジョウイ
テンガアール	ヒックス
キニスン	シロ
マイクロトフ	カミュ
フリード・Y	ヨシノ
メグ	からくり丸
アビスボア	チュカチャ
ルロラディア	チュカチャ
ギジム	コウユウ
ギジム	ロウエン
ワカバ	ロンチャンチャン
ニナ	フリック
ムクムク	マクマク
ムクムク	ミクミク
ムクムク	メクメク
ムクムク	モクモク

かばう

絶対絶命の仲間の前に飛び出し 身代わりになって攻撃を受ける

特定のキャラクターが瀕死状態(最大HPの1/3以下)の時に攻撃されると、他の仲間がそのキャラクターの前に飛び出してダメージを肩代わりする。ただし、魔法の場合は発動しない。



かばうキャラクター	かばわれるキャラクター	かばうキャラクター	かばわれるキャラクター
ジョウイ	主人公	シーナ	ビッキー
ジョウイ	ナナミ	シーナ	テンガアール
ナナミ	主人公	シーナ	パレリア
ナナミ	ジョウイ	シーナ	トモ
ニナ	フリック	シーナ	ナナミ
ヒックス	テンガアール	シーナ	アイリ
ハンフリー	フツチ	シーナ	リナ
ツアイ	トモ	シーナ	ハンナ
トモ	ツアイ	シーナ	ミリー
ボルガン	アイリ	シーナ	カレン
ボルガン	リナ	シーナ	アニタ
シロ	キニスン	シーナ	メグ
ゲンゲン	ガボチャ	シーナ	エイダ
ガボチャ	ゲンゲン	シーナ	シエラ
からくり丸	メグ	シーナ	オウラン
オウラン	主人公	シーナ	ニナ
フリード・Y	ヨシノ	シーナ	ヨシノ
ヨシノ	フリード・Y	シーナ	ロウエン
ロウエン	コウユウ	シーナ	ワカバ
ヴァンサン	シモーヌ	シーナ	カスミ
シモーヌ	ヴァンサン	シーナ	マクマク
ロンチャンチャン	ワカバ	モクモク	ミクミク
アビスボア	チュカチャ	モクモク	メクメク
ルロラディア	チュカチャ	モクモク	ムクムク
アビスボア	ルロラディア	モクモク	メクメク
ルロラディア	アビスボア		

力を合わせて敵を蹴散らす協力攻撃

戦闘中に「いっしょに」のコマンドを選択すると、キャラクター同士が協力して敵を攻撃する。この協力攻撃は回数制限がない上、強力。キャラクターの組み合わせによって攻撃方法はさまざまだが（P.256参照）、どれも攻撃力が高いものばかりだ。ただし、攻撃後にバランスをくずすキャラクターもいる。



2種類に大別されるステータスの変化

戦闘を繰り返すなかで、ときにはステータスの変化が起こることがある。このステータスの変化は大きくわけて2つ。「グッドステータス」と「バッドステータス」だ。それぞれの効果や対処法をここでレクチャーしよう。

グッドステータス

戦闘を有効にする能力アップ

味方に恩恵をもたらすステータス変化。パニックなど、運的要素が強いものもあるが、基本的には戦闘を有利に進められる状態を指す。

ステータス	発生条件	効果
怒り	アイテム、敵の攻撃	一定ターンの間、攻撃力1.5倍
ほかほか	アイテム、風呂	一定時間、体力回復
ブースト	アイテム、魔法、特殊紋章	3ターン攻撃力2倍、効果が切れると与えたダメージの半分を受ける
無敵	アイテム、魔法	攻撃を一切受けない。ただし行動不能
パニック	アイテム、敵の特殊攻撃	行動がランダムになる。ただし魔法使用回数は減らない
覚醒	アイテム、魔法	一定ターンの間、魔法の攻撃力1.5倍

バッドステータス

戦力ダウン必至のステータス異常

バッドステータスは、主に敵の攻撃によって受けるステータス異常だ。右表にあるような状態になったらピンチ。治療法を参考に早めの回復に務めよう。状態の治療をおろそかにすると、勝てる戦いも勝てなくなってしまう、なんてことになるからだ。

ステータス	状態	治療法
毒	移動するたびにHPが減る	毒消し、回復魔法、一定時間移動
沈黙	魔法が使えなくなる	のどあめ、回復魔法
バケツ	攻撃成功率が半分になる	回復魔法、戦闘終了時に回復
風船	風船がたまるまで戦闘離脱	はり、回復魔法
バランスをくずす	1ターン攻撃/反撃が不可	次のターンに回復
ノックダウン	1ターン攻撃/反撃が不可	次のターンに回復
戦闘不能	行動不能	戦闘中は特定の魔法とアイテムで回復
ターゲット	集中攻撃を受ける	なし
サビ	武器レベルダウン	アイテム、回復魔法、戦闘終了時に回復
陰険	協力攻撃が出せなくなる	アイテム、魔法で回復
金縛り	行動不能	金縛りをかけている敵を退治で回復
テレポート	戦闘離脱	戦闘終了後、パーティに復帰
眠り	行動不能	ダメージを受ける、戦闘終了時に回復
チビ	攻撃力半減	回復魔法、戦闘終了時に回復

経験値獲得の仕組みとレベルアップ

敵を倒すと入る経験値。各キャラクターはこの経験値を1000得るごとにレベルが1上がる。なお、レベルアップ時のステータスアップはランダム。



同一モンスターを倒した時の経験値の入り方



経験値の入り方は、味方のレベルと敵のレベルとの差によって変わる。要はレベルの高い敵を倒すほど多く入るということだ。

特殊戦闘

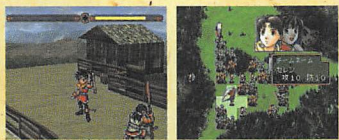
EXTRA BATTLE

ストーリーの途中で起こる特殊な戦闘。

通常の戦闘とはまったく異なるシステムをここで覚えてしまおう。

通常の戦闘とは異なる2つのバトル

特殊戦闘とは「一騎打ち」と「戦争イベント」のことをさし、これはストーリーが進むたびに随所で発生する。これは本編の重要なイベントになっており、通常の戦闘と違って回避することができない。



一騎打ちイベント

敵の大将を倒す時や、特定のキャラクターを仲間にする時などに発生する一騎打ち。このイベントは回避することはできず、主人公と相手の2人だけで戦うことになる。3つのコマンドから1つを選択して相手を叩きのめすのだ。

■ 主人公と相手との1対1の勝負

一騎打ちは相手の体力をすべて奪えば勝ちとなり、逆に主人公の体力がなくなってしまうと負けとなる。相手は必ず攻撃する前にセリフを言うので、このセリフから相手の行動を読みとろう。ちなみに、特定の場合を除き、一騎打ちに負けてしまうとゲームオーバーになるので、必ずセーブしてから挑むこと。



一騎打ちで使える3つのコマンド

一騎打ちは通常の戦闘とは違ったコマンドで戦う。この時に選べるコマンドは「こうげき」、「ぼうぎょ」、「すてみ」の3つのみで、相手もこの3つのコマンドしか選べない。それぞれのコマンドには一長一短があるので、コマンドは慎重に選ぼう。ちなみに表示される体力は、現在のHPになるということも頭の中に入れておこう。

こうげき

手を持つ武器で攻撃をする。敵へのダメージは通常の戦闘同様、現在の攻撃力となる。つまりレベルが高いほど攻撃力も高いわけだ。

ぼうぎょ

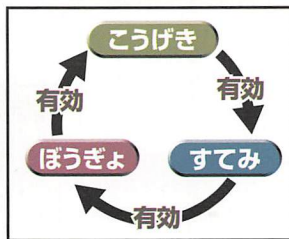
相手の「こうげき」のダメージを半減する。また、相手が「すてみ」できた場合は、攻撃を避けて一方的にダメージを与えられる。

すてみ

渾身の力を込めて大ダメージを与える。ただし、相手が「ぼうぎょ」を選択していた場合、逆に大きな痛手を受けてしまう。

相手のセリフから行動を判断

一騎打ちで勝利するためには、相手のセリフを確認することが重要になってくる。実はセリフを読めば、相手が選んだ行動がわかるのだ。何を出してくるかを読めたら、右図の法則に従って、行動を選べばOK。「こうげき」に対しては「すてみ」を、「すてみ」に対しては「ぼうぎょ」、「ぼうぎょ」に対しては「こうげき」をそれぞれ選べば必ず勝てるはずだ。



戦争イベント

戦争イベントはストーリーが進むと発生する。いわゆるシミュレーションバトル形式で、戦略性の深い戦闘を楽しむことができる。なお、この戦争イベントに参加できるキャラクターは限られている (P.242)。

領地を賭けた争い

戦争イベントは基本的に主将1人、副将2人の計3キャラクターを1つの部隊とし、これらの部隊を出撃させて戦う。流れとしては自軍ターン、敵軍ターンというように、お互いのターンが終わったら交代という形で展開していく。



勝利条件と敗北条件

部隊を率いて戦う戦争イベントの勝利条件は、毎回違ってくるが、基本は敵をすべて倒す「全滅」、一定ターン数経過で戦争終了となる「ターン数」のどちらか。それぞれの条件を満たすと勝利となる。ただ場合によっては「撤退」ということもあり、強制的に負けてしまうこともあるので、勝利条件を把握 (各攻略ページのイベント終了条件参照) し、むだな戦闘を避けるのも手だ。シナリオ上、負けとなる戦いでは、ゲームオーバーにはならないが、それ以外で、主人公の部隊が全滅するか、城を占拠されると敗北。ゲームオーバーとなる。

部隊を率いて戦う戦争イベントの勝利条件は、毎回違ってくるが、基本は敵をすべて倒す「全滅」、一定ターン数経過で戦争終了となる「ターン数」のどちらか。それぞれの条件を満たすと勝利となる。ただ場合によっては「撤退」ということもあり、強制的に負けてしまうこともあるので、勝利条件を把握 (各攻略ページのイベント終了条件参照) し、むだな戦闘を避けるのも手だ。シナリオ上、負けとなる戦いでは、ゲームオーバーにはならないが、それ以外で、主人公の部隊が全滅するか、城を占拠されると敗北。ゲームオーバーとなる。



全滅

敵をすべて倒す

マップ上にいる敵をすべて全滅させると勝利というパターン。この条件の時は、たいてい自軍のほうが部隊が多く、よっぽどことがない限り負けはない。



ターン数

一定ターン数を越える

一定以上のターンを越えると敵が「撤退」して勝利となるパターン。「全滅」とは違い、敵軍の部隊のほうが圧倒的に強い場合が多いのがその特徴だ。



撤退

敵の攻撃に耐える

「ターン数」と似ているが、こちらは強制的に負けてしまうパターン。主人公の部隊が全滅さえしなければストーリーは進むので、無理に攻める必要はない。



攻撃のタイプは大きく分けて3つ

戦争イベントに出撃する部隊の攻撃は、大きく分けて右記の3つのタイプに分かれる。各タイプの特徴を把握しなければ、自軍を勝利へと導くことは難しい。必ず覚えよう。

歩兵

移動範囲は狭いが、「弓兵」に対して攻撃力が1.25倍、「魔法兵」に対しては攻撃力が1.5倍になる。

弓兵

2マス先にいる敵まで攻撃が可能。ただし目の前の敵を攻撃をする時は攻撃力が0.75倍になる。

魔法兵

3マス先にいる敵まで攻撃可能だが、隣接している敵へ攻撃を仕掛けても、ダメージは与えられない。

攻撃の成功率と死亡率

ここでは攻撃の成功率をはじめ、部隊が倒れてしまった時に起こる「負傷」や「戦死」について紹介していく。特に戦死に関しては、仲間の1人がいなくなってしまうという大変な事態になるので、よく研究しておこう。

ダメージ判定

攻撃成功率は乱数で決まる

部隊を移動させたあとに攻撃を選ぶと戦闘に入る。地形効果や特殊能力などで、戦闘能力に差異は出るものの、基本的には自分の攻撃力が敵の防御力を上まわっていれば、攻撃が成功する確率が高くなっている。部隊の半分以上にダメージを与えようと、部隊に剣が突き刺さり、この部隊にもう1度ダメージを与えれば倒せる仕組みとなっているのだ。



$$\text{攻撃力} + 4 - \text{防御力} > \text{乱数} (0 \sim 19)$$

※乱数は戦闘時にランダムで決定

負傷・戦死

部隊の全滅時にランダムで発生

部隊が全滅させられると「負傷」といったハプニングが起きる。この負傷は各キャラクターの運が関係しており、まれに「戦死」してしまうこともある。戦死するとそのキャラクターは2度と生き返らないので、ダメージを受けた部隊は特殊能力（おうきゅう、ちりょう）を使って必ず回復しよう。



$$\text{負傷確率} = 60 - \left(\frac{\text{運の能力値}}{10} \right) \%$$

$$\text{戦死確率} = 50 - \left(\frac{\text{運の能力値}}{20} \right) \%$$

特殊能力で戦闘を有利に進める

戦争イベントに出撃している副将は、付加攻撃力や付加防御力、特殊能力などを持っている。この特殊能力（詳細はP.241参照）はキャラクターによって異なるが「一撃で敵の部隊を倒す」、「複数の部隊を攻撃する」、「ダメージを回復する」など、戦闘を有利に運ぶことのできるものが多い。戦争イベントに挑む時は、できるだけこれらの特殊能力を持った副将を部隊に入りたい（部隊編成については下記参照）。



アップルを活用することが勝利への近道

仲間の1人アップルは、部隊をオートで行動させることができたり、部隊の編成を行ってくれる。戦争イベントで確実に勝利するためにも、アップルを有効に活用していこう。

アップルにおまかせ

部隊の行動をCPUにまかせる

簡易的なシミュレーションになっている戦争イベント。このジャンルを苦手とする人は迷わず「アップルにおまかせ」を選ぼう。アップルが自動で部隊を動かしてくれるのだ。もちろんこれだけで勝つこともできる。



部隊編成

部隊のキャラクターを変更する

本拠地にいるアップルに話しかけると、各キャラクターの特殊能力を確認したり、部隊の変更が可能。主将キャラクターに2人の副将を配して、部隊を編成する。なお、「おまかせ」を選択すると、自動的に部隊が編成される。



紋章

C R E S T

戦闘中の行動のバリエーションを増やす紋章。
種類や効果、使い方をマスターして戦闘を楽しもう。

紋章に秘められた特殊な力

紋章は体に宿すことで、特殊な効果を発揮する貴重なアイテム。ここではそれらの紋章システムについてレクチャーしていこう。基本をしっかりと覚えて、戦闘をより有利に、そして効率よく進めよう。



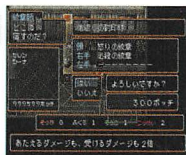
紋章は宿さなければ効果を発揮しない

紋章師から購入したり、ダンジョンや街の中などで入手できる封印球。これらは宿さなければ効果を発揮しないので、手に入れたら紋章師や鍛冶屋に頼んで、体や武器に宿してもらおう。

体に宿す

宿せる部位は3カ所

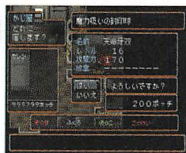
紋章師に頼むと、体の部位に封印球を宿することができる。宿せる部位は、頭、左手、右手の3カ所で、特定のものを除きほとんどの封印球を宿すことが可能。なお、宿せる部位はレベルアップすると増えていくが、キャラクターごとに宿せる部位や数、属性は異なる。



武器に宿す

特殊な効果がつく

封印球の中には武器に宿せるものがある。武器に宿す場合は紋章師ではなく、鍛冶屋にお願いしよう。これら紋章の効果はさまざまだが、体力回復や守備力アップ、追加攻撃など、サポート的なものが多いのが特徴と言える。



紋章の種類と効果

入手した封印球はいくつかの種類に分かれており、効果もそれぞれ違ってくる。ここでは封印球の種類や宿した時の紋章の効果について紹介していこう。より詳しい効果を知りたい人はP.238のデータを見よう。

魔法紋章

8種類の属性魔法が使える

魔法紋章は体に宿すことで、さまざまな魔法が使えるようになる。魔法の効果は攻撃魔法をはじめ、防御力アップ、体力回復など、戦闘中に役立つものが多い。



紋章の得手・不得手で効果が変化する

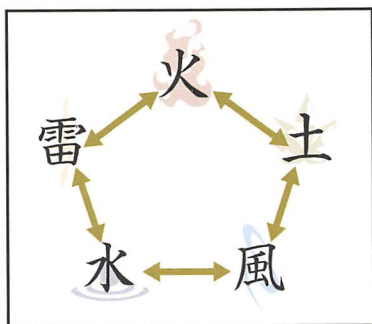
各キャラクターは紋章に対して相性（キャラクター紹介のページを参照）があり、下表のように効果が若干違ってくる。キャラクターと相性のいい紋章を宿そう。

タイプ	効果
A (名手)	通常の効果+40%アップ
B (得意)	通常の効果+20%アップ
C (普通)	通常の効果
D (不得意)	通常の効果+20%ダウン
E (宿せない)	その属性の紋章を宿すことはできない
F (暴発)	10%の確率で攻撃（回復）対象がランダム

組み合わせ魔法

2つの魔法を同時に唱える

組み合わせ魔法は「魔法紋章」の組み合わせによって、さらにパワーアップした魔法。ただし、この魔法は封印球として存在するものではない。1人のキャラクターが特定の魔法紋章を2つ宿すか、戦闘中2人同時にレベル4の魔法を唱えることによって使うことができるようになるのだ。また、魔法の組み合わせには右図のような法則があり、これ以外の魔法を組み合わせても組み合わせ魔法は発動しない。なお、上位紋章（烈火、流水、旋風、大地、雷鳴）も同じように組み合わせ魔法を唱えることができる。



固有紋章

特定のキャラクターのみ使える

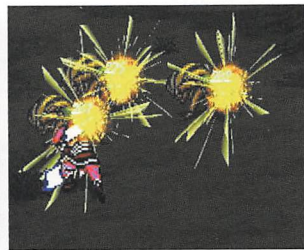
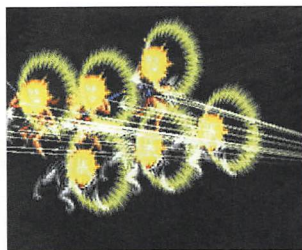
固有紋章は特定のキャラクターが最初から装備している紋章で、はずすことは不可能。キャラクター特有の特殊攻撃が出せる上、使用回数に制限はない（例外あり）。特殊攻撃の効果はダメージアップが多いようだ。ただ、「バランスをくずす」などのリスクもあるので使いどころには気をつけよう。



特殊攻撃紋章

特殊な必殺技が出せる

宿すと特殊な攻撃が可能となる紋章。おもに全体攻撃になる紋章が多いが、与えるダメージは半分というようなデメリットがついてくる。また、「固有紋章」と同じように、使用回数に制限がないものが多いのも特徴の1つ。ほかにも「運の値で攻撃が変わる」紋章などが存在する。



特殊効果紋章

キャラクターやパーティをパワーアップさせる

特殊効果紋章はキャラクターの能力を上昇させるものが揃っている。特に「2回攻撃」や「クリティカルヒット率アップ」、「常に怒り状態」といった効果は、ボス戦で大活躍してくれる。また、宿すだけでパーティ全体に効果が得られる紋章もいくつか用意されている。



紋章の組み合わせは自由自在

紋章にはさまざまな種類と効果があることは先ほども述べたが、いったいどの紋章が1番使えるのだろうか？ ここでは単体で使える紋章から、その特殊効果を最大限まで発揮できるようにするための紋章同士の組み合わせなどを紹介しよう。また、ここで紹介した紋章以外にもまだまだたくさんの組み合わせがあるので探ってみてほしい。

【単体】

ストーリーをよりラクに進められる

単体で使えるというよりは、ストーリーを効率よく進められる紋章をピックアップしてみた。特に“しでの紋章”や“手技の紋章”はストーリー序盤で手に入るの、ぜひ試してほしい。

しでの紋章

この紋章を装備したキャラクターの攻撃に続き、残りのキャラクターが攻撃できる。パーティで1番素早さの高いキャラクターに装備させれば、全員がそのキャラクターと同じ素早さで攻撃してくれることになる。シロやスタリオンに最適だ。

手技の紋章

攻撃が当たると40%の確率でお金を盗む。武器に宿す紋章のため、体につける紋章を気にしなくていいのがうれしい。また盗む金額は敵の所持金の2割~4割となかなかお得。序盤ではお金に余裕がないので、かなりお世話になるはず。

ハンターの紋章

与えるダメージが1、命中率が5%になるが、なんと攻撃が当たると必ず敵がアイテムを落とす。敵の中にはレアアイテムを持つものも多く、普通に戦って入手することは難しい。だが、この紋章があればいとも簡単にアイテムが手に入る。

【キャラクター限定】

特定のキャラクターのみ許された組み合わせ

ここで紹介している紋章は単体でも十分使っているが、特定のキャラクターの固有紋章と組み合わせることで、さらに効果がアップする。ただし、どの封印球も入手するのが困難なものばかりなのが欠点だ。

主人公

魔力吸いの紋章

“魔力吸いの紋章”は、攻撃が当たると20%の確率でレベル1の魔力が回復する。また、主人公のレベル1の魔法は全体回復なので使用頻度が高い。この2つを組み合わせれば、回復できる回数がグッと増えるはずだ。

オウラン

怒りの紋章

オウランの特殊攻撃“乱れ打ち”はダメージ2倍。怒り状態で使用回数が無限になるので、たえず怒り状態になれる“怒りの紋章”をつけておくのが有効だ。これで戦闘中はずと2倍のダメージを与え続けられる。

ボルガン

バランスの紋章

特殊紋章を使った攻撃は、使用後にバランスをくずすものがある。その弱点を補うのが“バランスの紋章”。これを宿しておけばバランスをくずさなくなる。ボルガンだけでなく、ワカバやモンド、カレンにも有効だ。

【特殊】

戦闘を有利に展開できる

戦闘ではいかに早く敵を倒すかが重要になってくる。ここでは与えるダメージのアップをはじめとした、紋章の組み合わせをまとめてみた。とにかく強力なので1度は試してみるべし！

返し刃の紋章

どりよくの紋章

2回攻撃+毎ターン攻撃力アップという組み合わせ。遠距離武器を持っているキャラクターに宿せば反撃を受けることはない。クリティカルヒットや連続攻撃が発動されると、通常の3倍~5倍のダメージを与えられる。

火とかげの紋章

火封じの紋章

“火とかげの紋章”はダメージ1.5倍だが、自分にも火の属性ダメージを受けてしまう。だが“火封じの紋章”を宿せば、それを防ぐことが可能。序盤から試すことができる上、火の属性に弱い敵も多いので使いやすい。

シルフの紋章

げき怒の紋章

“シルフの紋章”はHPを1/3にして味方の体力を回復。これを利用して、一定ダメージが発動する“げき怒の紋章”を宿せば任意に怒りを発動可。与えるダメージは1回だけ3倍になるが、ちょっと危険な組み合わせだ。

見切りの紋章

ほたるの紋章

“見切りの紋章”で突き返し（反撃）の確率を上げ、“ほたるの紋章”で敵の攻撃を引きつける。パーティの1人がこれをやっておけば、ほかのキャラクターは安心して攻撃できる。直接攻撃がメインの敵に対して有効。

魔力強化の紋章

かくせいの紋章

“魔力強化の紋章”で魔力を上げておき、4ターン目に“かくせいの紋章”が発動。魔法の攻撃力が1.5倍+αになるので、魔力の高いルックやメイザースにぜひ宿しておきたい。リスクがないのもポイントのひとつ。

怒りの紋章

必殺の紋章

倍返し紋章

直接攻撃で最大ダメージを狙える、まさに究極の組み合わせ。クリティカルヒットが発動すれば、なんと通常の5倍以上のダメージを与えられる。紋章を3つ宿せるキャラが少ないのが欠点か。

本拠地

BASE OF OPERATION

ストーリー全編を通して、お世話になる本拠地。
どんな仕組みになっているのかをここで理解しておこう。

重要な役割を果たすことになる本拠地

攻めや守りの拠点となるのは言うまでもなく、時には憩いの場に、またある時は装備の強化にと、さまざまな機能を持つ本拠地。ここからは本拠地のすべての要素を解説していくので、大いに役立ててほしい。



本拠地システム&レベル上昇条件について

主人公は、冒険を進めていく途中で本拠地を手に入れることになる。本拠地を持つと、パーティメンバーを酒場(レオナ)で変更したり、持ちきれなくなったアイテムを倉庫(バーバラ)に預けておくことが可能となる。さらに下表で紹介するように、特定の仲間を増やすことで、道具屋(アレックス)や風呂(テツ)、そして鍛冶屋(テッサイ)など、本拠地内に次々と施設が追加されていく。旅の疲れを癒してくれるものから、戦いの重要なポイントとなる施設まで用意されているので、本拠地発展のためにも1人でも多くの仲間を集めたい。また、本拠地は右記のように、仲間人数を増加させたり、ストーリーを進展させることによって、最大4段階まで発展する仕組みになっている。強大な力を誇る王国軍に対抗するためにも、1日でも早く立派な本拠地を完成させよう。

レベル上昇条件

城レベル 1	仲間の人数が1~30人まで。 ストーリー的にはトゥーリバー防衛戦まで(参章P.94)。
城レベル 2	仲間の人数が31~61人まで。 ストーリー的には王国軍がラダトに侵入する前まで(伍章P.123)。
城レベル 3	仲間の人数が62~100人まで。 ストーリー的にはグリーンヒル解放まで(七章P.160)。
城レベル 4	仲間の人数が101人以上。 ストーリー的にはエンディングまで(八章P.180)。

各レベルにおける仲間と施設の関係

城レベルがいくら上昇したところで、肝心の各施設に関係する人物がいなければ、ただの大きな建物で終わってしまう。そこで、右に各城レベルに応じてそろえることが可能な施設を公開しておく。自分の城レベルに注意しながら、何の施設が扱っているのかをチェックしておこう。



城レベル1

レオナ	酒場	——	目宝箱	ルック	約束の石板	ヤム・クー	魚つり
ヒルダ	宿屋	ハンス	防具屋	タキ	知恵袋	リッチャド	探偵
バーバラ	倉庫	アップル	部隊変更	アタリー	エレベータ	——	きこりの絵び目
アレックス	道具屋	テツ	風呂	シロウ	チンチロリン	テブルト	地図

城レベル2

ジーン	紋章師	トニー	モグラたたき・船	ビッキー	テレポルト	ハイ・ヨー	レストラン
レプラント	鑑定士	エミリア	図書館	——	またたきの手鏡	ユズ	牧場

城レベル3

テンコウ	窓職人	楽隊	オークストラ	ラウラ	お札屋	カレン	カレンと踊ろう
コーネル	音職人	ゴードン	交易所	——	展望台	——	——

城レベル4

——	銅像	ジュド	守護神	テッサイ	鍛冶屋	——	——
----	----	-----	-----	------	-----	----	----

全29の本拠地施設を有効に利用しよう

本拠地内には数多くの施設が存在する。ここからは、それらの施設を6つの項目ごとに分けて、順に解説していく。各施設の所在地およびそれに関する人物、またどんなことができるのかを確認しておこう。

お店


品ぞろえには絶対の自信あり！

本拠地の各店の品ぞろえはかなり豊富。なにしろ主人公がその時点で行くことができる街や村ならば、そこで売られているアイテムは、すべて各店に登場する(例外あり)仕組みになっているからだ。



防具屋


ハンス (P.90)



品ぞろえは文句なし
防御力をアップさせたいならこの店。兜、盾、鎧、その他の装備品、すべて最高クラスの品々が売られている。また、ここだけに限らないが、仲間全員の装備変更ができるので便利だ。

道具屋


アレックス (P.83)



幅広くそろったよろず屋
回復アイテムからお札、その他の装備品と、売り物バリエーションは豊富。ボス戦で非常に重宝する“炎のエンブレム”もこの店で手に入る。残念ながら、掘り出し物は扱っていない。

鑑定屋


レブランド (P.140)



鑑定料はかなり高め
店主はその腕前を買って、ラダトから引き抜いたレブランド。?がついているアイテムを入手したら、ここで鑑定することができる。ただし、1回の鑑定料は400ポッチと高い。

宿屋


ヒルダ (P.83)



体力回復ができる宿泊施設
ほかの宿屋同様、泊まることでパーティメンバー全員の体力と魔力を全回復させる。ちなみに、宿泊費は無料。また、本拠地入口から近いため、セーブポイントとしても利用できる。

交易所


ゴードン (P.133)



交易品の値段は良心的
骨董品や調味料、日用品を取引できる交易所。店主は、交易業界で有名なゴードンである。どの品物も、全体的に安く売られているので、ここで買って他の交易所で売るのが賢明だ。

紋章師

ジーン (P.110)



紋章に関することならココ
魔法系紋章から、武器に宿して使える紋章まで、一通り用意されている。特に、ストーリー後半で役立つ“破魔の封印球”はオススメ。また、紋章の付け替えも100ポッチでしてくれる。

鍛冶屋

テッサイ (P.162)



武器を鍛えて攻撃力アップ
シルバーハンマーやゴールデンハンマーなど、アイテムを渡すことで、武器レベルを最大16まで鍛えてくれる。



倉庫

バーバラ (P.30)




アイテム整理が行える




最大60個までのアイテムが預けられる。その他、同じ種類のアイテムをひとまとめにしたり、不要なアイテムを直接売ることできる。

お札屋

ラウラ (P.147)



封印球をお札に変える



火、風、地、水、雷の属性の封印球を店主に渡すと、一定額を支払うことで、魔力のこもった数種類のお札を作ってくれる。

レストラン

ハイ・ヨー (P.95)

メニューを作って売り上げ金をもらおう

ハイ・ヨーが仲間に加わるとレストランができる。料理の種類は、城レベルにより変化する。ただし、調理にはレシピとそれに応じた材料が必要だ。主人公がレシピと材料を調達してくると、彼がおいしい料理を作ってくれるわけ。また、料理を頼んでから一定時間経って彼の元を訪ねると、メニュー作りの協力金として売上金の一部がもらえる。



「今回の売り上げは、180ポイチだったよーヤ」

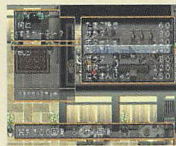
料理作りにはレシピと材料が不可欠

料理はレシピとそれに応じた材料や調味料があって、はじめて作ることができる。ハイ・ヨーが作ってくれる料理のパリエーションは、レシピ(村の住人からもらったり、掘り出し物などで購入)や材料(畑や牧場、釣り場から調達)、調味料(交易所で入手)を集めることで増えていく。パラエティに富んだメニューを目指し、レストランの売り上げアップを図ろう。



調理したものはアイテムとして活用

ハイ・ヨーに作ってもらえる料理は、「ちゅうもんする」を選択すると、アイテムとして購入することができる。その料理の効果は、体力回復をはじめ、全ステータス異常の回復、戦闘不能の回復などさまざま。また、この「料理アイテム」は、道具屋で売っていない貴重なアイテムも多い。この世界にたった一つのオリジナルを作り出すことも可能なのだ。



突然起こる料理対決イベントについて

黒竜会が幻のレシピを求めてハイ・ヨーに迫る！

レストランに行くと、料理対決のイベント(決着がつくまで、レストランの運営は中止)が発生することがある。謎の組織「黒竜会」が料理での対決をハイ・ヨーに迫ってくるのだ。勝てば、相手からレシピがもらえるのだが、負けるとレシピを奪われ、レストランの人気も落ちてしまう。なお、このイベントは全部で12回行われる。



●3品の合計得点で競い合う

審査員は仲間キャラクター
勝負方法は3品(前菜、メイン、デザート)の料理の合計得点で競い合う。審査員は仲間の中からランダムで選ばれた4人が担当する。審査員のお好みがある料理を作ることが重要となる(P.255)。



●高得点のポイント

料理を完全に仕上げること
料理対決には制限時間がある。時間内に料理を完成できないと、評価が下がってしまうのだ。だが、調理中にボタンを連打すれば、通常より早く料理が完成する。必ず連打して時間内に作り終えよう。



移動

何かと便利な移動施設

本拠地内に移動施設は3つ存在する。役割はそれぞれ異なるが、どれも非常に役に立ってくれる。これら施設（特にビッキーのテレポット）を上手く利用して、本作の広大な世界を思う存分堪能してほしい。



テレポット

ビッキー (P.113)

目的の場所にひょっと飛び

ビッキーに話しかけると、世界のいたる所に瞬間移動できる。ただ、時々失敗（右参照）もあるので要注意だ。また“またたきの手鏡”を使えば、ビッキーのすぐ側にある鏡の前に一瞬で戻ってくることも可能。



テレポット失敗で飛ばされる場所

- 本拠地の入口
- ラダトの入口
- トゥーリバーの入口
- 森の村の入口
- コボルト村の家の中
- 風の洞窟の途中（中間付近）
- ラダトのあがれない道具屋の2階

船着き場

海上唯一の移動手段

ビッキーを仲間にしようとしてしまうと、利用することがなくなってしまうが、本拠地からレイクウェストやクスクスの街、コロネの街に移動することができる。序盤でお世話になる。



エレベータ

アダリー (P.83)



画期的な発明機械

本拠地での移動を、楽にするために発明された“エレベータ”。1階から5階まで、ボタンを押せば希望の階に移動できる。わずかな距離なのだが、階段を使うよりは格段に早い。



編成

勝敗を分けるパーティ編成

本作は従来のRPGと違い、108人という驚異的な人数の仲間が登場する。ただしパーティのメンバーには制限があるため、全員を連れて行動することはできない。状況に応じたメンバー構成を行おう。



酒場

レオナ (P.30)



メンバー編成

パーティメンバーを変更したいときには、酒場のレオナに話しかければOK。その時点で戦闘パーティに加わることのできる仲間たちを、いつでも呼び出してくれるのだ。



軍師

アップル (P.42)



部隊編成

戦争イベントでの部隊を変更させたいときは、アップルに話しかけよう。なるべく、能力の高い者同士が集まるように組み替えたい。ただ、状況によっては変更させてくれない時もある。



閲覧

1度は目を通しておく価値あり

日々の戦いの骨休みに、また先人たちの築き上げてきた情報を知ることができる閲覧施設。利用が攻略の条件になることはないが、有益な情報がその一助となることはある。



図書館

エミリア (P.106)

貴重な情報を読み取る

世界各地で入手することができる“ふるい本”。エミリアに話しかけると、この本を読むことができるのだ。“掘り出し物”や“人物”“やさい”など、幅広い情報が得られる。なお、このふるい本は全部で12冊ある。



われ、シンドガルのなぞを追い、ここまでたどりつくが、いま、道路の中で力つきようせん。

よって、ここにわれの知りえた物をここに記す。

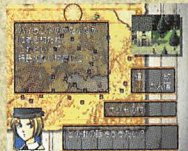
シンドガルは、まぼろしの民族、歴史の中に、その姿を見せながら

地図

テンブルトン (P.62)

世界各地の情勢を知る

図書館の1番奥の部屋にいるテンブルトン。彼に話しかけると、世界地図が見られる。現時点での勢力範囲や、それぞれ街や村にどんな施設（道具屋や宿屋）があるかも一目でチェックできるのだ。



約束の石板

ルック (P.80)

仲間にした108星がわかる

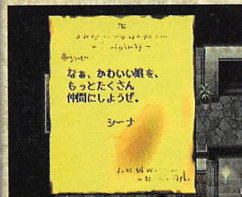
1階の広間にいるルックに話しかけると、約束の石板を見られる。この石板では、仲間の宿星名やステータスデータを確認できる。なお、仲間にしてないキャラのデータは刻まれていない。



目安箱

仲間の本音が垣間みられる

本拠地2階、エレベータの右横にある箱。この中には時々手紙が入っており、仲間からの激励や自分の近況を報告したものが書かれている。



展望台

本拠地の全景が一望

本拠地入口から、道沿い（左下）に進むと、展望台がある。この展望台の最上階には望遠鏡があり、これを見き込むこと、本拠地の外観が見られる。



銅像

戦闘成果を称える人物像

本拠地4階の中庭に出ると、一体の人物像が立っている。この像は、もっともモンスターを倒した回数が多い人物がモデルになっている。



職人

こだわりの世界を堪能しよう

自らの職業や資質に関して、絶対的な自身と誇りを持っており、その技は芸術的レベルにまで達している職人たち。本拠地内にもそんな職人と呼べるレベルまで、極め尽くした人物が多数存在する。



恋職人



テンコウ (P.145)

ウィンドウ枠の変更ができる

「まどセット」を持って、本拠地3階の中庭にいるテンコウに話しかけると、画面中に表示されるウィンドウ枠を変更してくれる。この時、ウィンドウ内の色も同時に変えてくれる。



音職人



コーネル (P.135)

新たな効果音に変更可能

「音セット」を持って、本拠地3階の中庭にいるコーネルに話しかけてみよう。ゲーム中の決定音およびキャンセル音を、動物の声やクラクションといった効果音に変えてくれる。



知恵袋



タキ (P.88)

暮らしに役立つ知識を聞いておこう

1階にいるタキおばあちゃんに話しかけると、励ましてくれたり、ヒントをくれたり、ママ知識的な事柄を教えてくれることがある。

牧場



ユズ (P.110)

家畜を集めて、食材を生み出そう

ひよこ、こぶた、こひつじ、こうし。これらの家畜を入手したらユズに預けよう。牧場で育ててくれ、食材となる卵や豚肉などを作ってくれる。

オーケストラ隊



アンネリー、ピコ、アルバート
(P.131) (P.161) (P.162)

ゲーム中のサウンドが聞ける

いわゆるサウンドテスト。アンネリーに話しかけると、さまざまな地方の曲を聞かせてくれる。また、アンネリー1人（他を仲間にしていない状況）だと、アカペラで歌う。楽曲は全27種類。



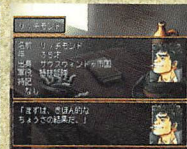
探偵



リッチモンド (P.84)

調べごととはコイツに聞け！

名探偵リッチモンドに話しかけると、依頼料を払うことで「仲間の秘密」や「仲間にする方法」を聞くことができる。調査には約10分ほどかかる。



守護神



ジウド (P.162)

守護神を依頼してアイテムをもらおう

話しかけると、守護神を作ってくれる。材料に設計図が必要となるが、守護神を完成させると、1度だけアイテムがもらえる (P.243)。



風呂

テツ (P.88)



風呂に入ってリラックスしよう

テツは城レベルに応じて風呂を作ってくれる。風呂の効果はHPと魔法使用回数が全回復、さらにほかほか状態になること。また、風呂専用アイテムを装備して風呂に入ると、湯船にアイテムが浮かぶ。その他、右のようなイベントも発生する。



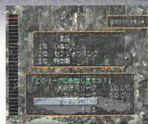
風呂場で起こるイベント一覧

会話イベント (ご飯編)	ひのき風呂に、主人公、フリック、ピクトールの3人が入る。
会話イベント (彼女編)	大理石風呂に、主人公、フリック、ピクトール、ミナの4人が入る。
会話イベント (デブ編)	ジャングル風呂に、主人公、フリック、ピクトールの3人が入る。
格闘家のイベント	中国えざらを6枚飾り、ワカバがロンチャンチャンの一方が風呂に入っていない。
ヒカリ攻撃のイベント	ドラムカン風呂に、主人公、ボルガン、ガンテツ、ロンチャンチャンの4人が入る。
のろい人形のイベント	のろい人形を6個飾る。
落書きイベント	のろい人形を6個飾り、さらにらくがきを2つ飾る。
たこが踊るイベント	たこつぼを6個飾り、主人公、アビスボア、ルロラティアで風呂に入る。
騎士のそうと女神そうのイベント	騎士のそうを男湯に3個、女神のそうを女湯に3個置く。
花が咲くイベント	花びんを6個、花のえを2個飾る。
しょうべん小僧のイベント	男湯の右上の展示場にしょうべん小僧を飾る。
竜のイベント	青竜のつぼを6個、山水画を2個飾る。
ランプの精のイベント	ベルシャランプを6個飾る。
露天風呂が完成するイベント	城レベル4になってから、20回お風呂に入る。

遊技場

戦いを忘れるほど遊びつくそう

ミニゲーム (全5種類) をクリアすると、さまざまな褒美がもらえる。中には、ここでしか手に入らないものもあるので、戦闘の息抜きがたにでも立ち寄って、貴重なアイテムを手に入れてほしい。



きこりの結び目

「きこりの結び目」の参加料および商品リスト

順位に応じたアイテムがもらえる

洗濯場の兵士に話しかけるとミニゲームができる。参加者は主人公を含め3人 (残りはCPUが操作)。サイコロを振って、出た目の数だけマークをつけながら崖を上り、1人が頂上に到達するとゲーム終了。ただし、1の目が出ると、スタート地点がマークの位置まで落下する。



参加料	1位	2位	3位
1000ポッチ	バラの花束 薔いのさかすき 太陽のバッチ 口ひるつぼ けんぼうぎ	怒りの一撃の札2枚 ガントレット てりやき7個 民族いしょう	やくそう5個 のろい人形 木くつ
5000ポッチ	くつろぎセット 秘伝書 むてきスマイル しのびふく 青竜のつぼ 銀の盾	じゅんかつ油 力の石 魔の石 シャンプーハット 鹿のツノ	やくそう8個 しっぱいのつぼ ブーツ
10000ポッチ	かめ設計図4 犬笛 きび団子 太極のふく ゴールドレット 金かい せいじのつぼ	セクシーウィング シルバーレット カイトシールド しのびふく	サングラス 特効薬3個 らくがき マント

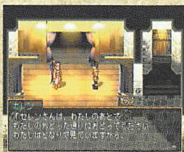
カレンと踊ろう



カレン (P.139)

リズムと記憶がクリアのカギ

ステージ控え室にいるカレンに「おどりを教えて」と話しかけると、ミニゲームになり、カレンの踊りを正確に真似できれば、難易度に応じた賞品がもらえる。踊り方はいたって簡単、カレンの手拍子に合わせてボタンを押すだけ。まず、カレンがお手本の踊りを見せてくれるので、自分の順番になった時に同じコマンドを入力すればOKだ。



賞品リスト

1回目	カレンの絵A
2回目	カレンの絵B
3回目	カレンの像A
4回目	カレンの像B
5回目	カレンの像C
6回目以降	なし

チンチロリン



シロウ (P.95)

賞品はミニゲーム中唯一のお金

3つのサイコロを同時に振り、ゾロ目以外のサイコロの目の大きさを競い合う。ただし、3回振る間にゾロ目を出すとできないと、目なしとなり負けてしまう。その他にも特別なルール(下参照)が存在する。相手に勝つと、掛け金(100~3000ポッチまで)と倍率に応じた金額が獲得できる。



特別なルール

役目	条件
2倍もらい	4・5・6の目が出ると、掛け金の2倍の額がもらえる
3倍もらい	3つのサイコロの目が1以外のゾロ目で、掛け金の3倍の額がもらえる
2倍払い	1・2・3の目が出ると掛け金の2倍の額を支払う
3倍払い	3つのサイコロの目が1のゾロ目だと、掛け金の3倍の額を支払う
しょんべん	サイコロが1つでもどんぶりの外に出してしまうと負けになる

魚つり



ヤム・クー (P.84)

狙うは料理の食材となる魚

船付き場のヤム・クーに話しかければ魚つりが楽しめる。ただし、1回ごとに100ポッチの餌代が必要となる。魚つりのポイントは、画面右に表示される緑色のゲージ(糸を引く力)が白い枠(魚の力)の中から出ないよう、○ボタンを適度に連打すること。釣り上げた獲物は料理の食材にしたり、引き取ってもらって換金することができる。



賞品リスト

えもの	値段	えもの	値段
長ぐつ	10	かい	600
イカ	50	フグ	900
白身のさかな	200	えび	1200
オコゼ	300	サーモン	4500

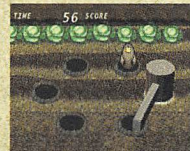
もぐらたたき



トニー (P.101)

条件はシビアだが、もらう価値あり

畑にいるトニーに話しかけると、もぐらたたきができる。ルールは単純、6つの穴から出てくるもぐらを、ハンマーで叩いていだけ。もぐらを叩き潰ねたり、山ねずみを叩いてしまうとミスとなってしまふ。制限時間内に一定以上の点数を取れば、各モードごとの賞品がもらえるのだ。ただし、とことんモードは、自己最高点を出した時に、どのモードをクリアしているかで賞品が変化する。また、苗や種を持っていくと、食材の野菜を作ってくれる。



モード	条件	アイテム名
初級	50点以上	もぐらヘルム
中級	50点以上	もぐらスーツ
上級	50点以上	もぐらシールド
とことん	自己最高点	もぐらヘルム もぐらスーツ もぐらシールド

交易

T R E D E S Y S T E M

戦闘や賭け事以外でお金を手に入れることができる交易。
時代の流れを見抜く力がもっとも重要となる。

世界中を旅して良き交易ルートを探そう

需要と供給。交易でお金を稼ぐポイントは、この言葉を深く理解する必要がある。ここでは、交易の流れを順に解説していく。流れとシステムを理解して、独自の交易ルートを開拓しよう。



■ 安く買って高く売るを念頭におく

交易の基本は、安く物を仕入れてできる限り高く売る。しかし、これを実行するためには、まず、世界各地を巡り、どの街でどんな物が取引されているのか、そして特産品は何かを知り尽くしておかなければならないのだ。

交易品を手に入れる

まずは、交易品を入手することから始めよう。店で買ったり、敵から奪い取ったりとさまざまである。また、交易品は骨董品（高額な物が多い）、香辛料（価格の上下が激しいが低価格）、日用品（価格はほぼ一定、ただし村により価格差が激しい）に分けられる。危険もあるが大金を狙う人は骨董品（つぼ全般）を、安定した金額を稼ぎたいなら日用品（光るたま）を購入すると良いだろう。



フィーバーを利用する

交易所の近くにいる人に話しかけると、「〇〇村で塩が不足している」「ワインブーム」といった情報（嘘もある）が聞ける。通常では考えられない値段が設定されている時が多いので、情報を聞いたらすぐに訪ねてみよう。



交易所を見比べる

交易品は、各店ごとに基本価格が設定されている。そのため、ある村では安値でも、別の村だと高額ということが起こる。交易で儲けるためには、値段の差が激しい品物と取引されている店を一つでも多く調べ出すことが重要なのだ。



交易品をできる限り高く売る

交易で儲けたいならフィーバーイベントで値段が暴騰している時に売るか、または仕入れ値より高く買ってくれる店で売るに限る。だが、数多くの交易品が存在する中、どれに的をしぼったらいいいのかわかりにくいのは確か。まずは、頻繁に訪れる店を3つぐらいピックアップして、その中で取り引きされている品物から調べていくのが妥当だろう。アレもコレもでは逆に損をするのがオチ。





STORY ANALYSIS

[ストーリー攻略の章]

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN II

第壹章

駐屯地
▼
傭兵隊の砦

祖國を追われた少年たちの旅立ち
ハイランド王国軍、ユニコン少年部隊。
ここに、幼なじみの少年2人が、ともに戦う。
そんな彼らを、過酷な運命が呑み込もうとしていた……。

Event Flow Chart



第二章へ

EVENT

陰謀渦巻く駐屯地

王国軍と同盟軍の間に休戦協定が結ばれ、故郷へ帰還できることになった2人。ところが、思いもよらぬ敵の夜襲を受けて事態は最悪な展開を迎える…。

MAP DATA

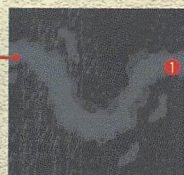
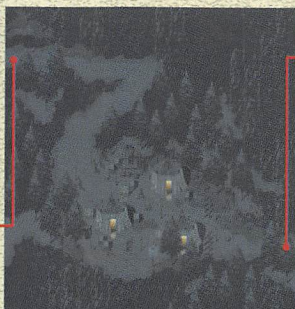
CAMP



駐屯地

ユニコーン隊が体を休める場所

山道の途中に作られた駐屯地。小部隊のものだけあって、その大きさはかなり狭め。北には絶壁の崖が構えている。



ROUTE GUIDANCE

仲間たちの話を聞いてまわろう

ジョウイとともに、すべての場所を歩き回ることができるが、入手できる宝はない。テントの中にいる少年兵たちやクラウド隊長と会話することは可能。また、滝に飛び込む時のジョウイとのやりとりでは、選択肢によって岩に印を付ける人物が変化する。

STEP 1

突然の敵襲



物語はジョウイが主人公に声をかけてくる場所から始まる。この時「もう寝るよ」を選択すると敵の夜襲イベントが発生。なお、「すこし外に…」を選択すると、周囲の仲間たちと会話することができる。「敵襲だ!!」の声に起こされた2人は、唯一の脱出道である東の山道へと向かうことに。しかし、山道の入口にさしかかった時、この状況を不審に思ったジョウイが「引き返そう」と提案。2人は今来た道に戻ってみることにする。



パーティメンバーの見方



固定のパーティメンバー



ステップ中でパーティに加わるメンバー



ステップ中でパーティから抜けるメンバー



FREE プレイヤーが自由に選択できるパーティメンバーの枠

STEP 2

明かされる奇襲の真相

パーティメンバー



同行者



ラウド隊長の元へ戻ってみると、隊長たちは凶悪そうな1人の男と何やら怪しげな密談を行っていた。そう、一見都市同盟軍の仕業かと思わせたこの奇襲、実は裏でラウドたちが仕組んだ罠だったのだ。この事実を知った主人公たちに「逃げる」か「事態を確認する」の選択が迫られる。隊長に真相を確かめたい場合は、すべてを知った主人公たちを殺そうと、その場で王国兵と戦闘になってしまう。黙って逃げる場合は、何とか生き延びようとして北にある崖を目指すことになるのだ。



STEP 3

駐屯地脱出

パーティメンバー



同行者



駐屯地脱出を試みて北の崖へと逃げ延びた2人だったが、安心したのも束の間、すぐにラウドに見つかり戦闘になってしまう。ちなみに、このときの戦闘は“おさななじみ攻撃”を使えば容易に勝てるので覚えておこう。ただ、1度王国兵を追い払ったとしても、このままでは敵に捕まるのは時間の問題だ。残された選択肢はもはや奇跡を信じて急流に飛び込むのみ。ジョウイと必ずこの場所で再会しようとする約束し、2人は滝へと飛び込むのだった。



EVENT

傭兵隊との出会い

滝壺へと一縷の希望を託して身をおどらせた主人公。どうにか助かったものの、たどり着いた先は何と敵である都市同盟軍の砦だった――。

STEP 1

捕虜としての生活

パーティメンバー



同行者



急流に飛び込んだものの、何とか命だけは助かった主人公。しかし目を覚ましてみると、ジョウイの姿はなく、敵対するジョウストーン都市同盟の男たちに取り囲まれているという状況。その中でビクトールと名乗った男が、主人公に簡単な尋問をする。その内容は名前や素性に関して。だが、この時どちらの選択肢を選んでも、結局は捕虜として捕まってしまう。また、尋問中にビクトールの同僚フリックがやってきて、同じように流されたジョウイのことを話すのだが、生死の確認は取れなかった。



MAP DATA

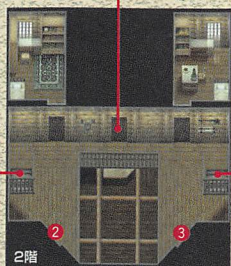
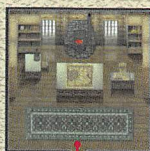
FORT



傭兵隊の砦

森林の中に存在する難攻不落の砦

地の利を生かし、敵に攻め落とされないよう堅牢な作りになっている。宿屋から道具屋、鍛冶屋といった設備まで用意されている。



CHARACTER

- 1 バーバラ
ENCOUNTER P.30
DATA→P.205
- 2 レオナ
ENCOUNTER P.30
DATA→P.218

防具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬげの札	500
ほおて	1000

鍛冶屋

レベル3まで

宿屋

無料
※宿屋をのぞくお店は
EVENT4 (P.35) クリア
後から利用可能となる

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	2
	ガントレット	1700	1

※掘り出し物は、一定時間が経過することで、店頭に並ぶ商品が変化。(2度と出現しない場合もあり)。

STEP 2

倉庫の整頓

パーティメンバー



同行者

捕虜となつての1日目の生活。どんな仕打ちが待っているかと思いきや、意外にも簡単な雑務を命じられるだけ。何でも、この砦のしきたりとしてどんな身分の者だろうと、「働かざる者食うべからず」らしく、捕虜である主人公も当然この決まりに従えというわけだ。そうとわかれば、テキパキと荷物を壁際へと整理して仕事を終わらせよう。荷物を移動させるには、押したい方向に向かって方向キーを入れ続ければOKだ。



STEP 3

リュウベへお使い

パーティメンバー



同行者



2日目の朝を迎えた主人公は、1日目と同様ポールから手伝いを頼まれることになる。今度は火打ち石3つ、ブーツ2足、こむぎこ1袋を傭兵隊の砦にいる人たちから預かって、ポールに持って行くというのがその内容だ。だが、傭兵隊の砦の道具屋ではこむぎこを切らしてしまっているため、主人公はコボルトの戦士であるゲンゲン、医師の弟子であるトウタと一緒に北東にあるリュウベの村へ、こむぎこを取りに行くことになる。



集う宿星たち



レオナ

DATA▶P.218



パーバラ

DATA▶P.205



ゲンゲン

DATA▶P.193



コボルト村1番の剣の使い手。技や運の上昇率が高く、序盤では頼りになる1人。

MAP DATA



TOWN&VILLAGE

リュウベの村

旅の一座が芸を披露するハイランド国境にほど近い村。傭兵隊の砦の北西にある小さな村。リュウベの山道への入口でもあるこの村では、5人の仲間と出会うことになる。

リュウベの山道へ P37



Information

まずはお使いが最優先
1回目に訪れた時には旅の一座が芸の用意をしている。これはイベントを進ませないと始まることはない。さっさとポールに頼まれたお使いを済ませよう。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬげの札	500

防具屋

商品名	値段
バンダナ	50
皮のぼうし	100
ロープ	100
チュニック	200
ずねあて	200

鍛冶屋

レベル3まで

宿屋屋

1人につき70ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	1
防具屋	火炎の矢の札	700	2
	けがわのふく	700	1
	プレスアーマー	1000	1

CHARACTER

- 1 リキマル
ENCOUNTER P.36
DATA→P.217
- 2 アイリ
ENCOUNTER P.32
DATA→P.184
- 3 レイナ
ENCOUNTER P.32
DATA→P.217
- 4 ボルガン
ENCOUNTER P.32
DATA→P.212
- 5 ミリー
ENCOUNTER P.38
DATA→P.214

STEP 4

砦の床みがき

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



リューベの村からこむぎこを受け取り、無事に砦へと戻った主人公たち。ここでレオナの酒場にいるポールにこむぎこを渡すと2日目が終わる。3日目は傭兵隊の砦の汚れている場所を布でふき取る手伝いを、いつものようにポールから頼まれる。床みがきする場所は、地下1階に2カ所、1階の階段付近に1カ所、2階の通路と中央の会議室に1カ所ずつと、全部で5カ所。この中でも会議室にある汚れは見逃しやすいため、忘れずすべての床みがきを終わってから、ポールに話しかけるようにしよう。



EVENT

故郷を目指して

傭兵隊の砦から脱出した2人は、リューベの村にいる旅の一座と共に故郷であるキャロの街へと向かうことになる。

STEP 1

はぐれたジョウイと再会



床みがきを終わって3日目過ぎようとしたその夜、何かが砦に忍び込んだとの情報が流れる。牢屋から出ることもできずじっと待っていると、主人公の名を呼ぶ誰かの声が聞こえてくる。ここで「返事をする」と「……」の2つの選択肢が出てくるが、どちらを選んでもジョウイと再会できる。お互いが無事であることを確認した2人は、そのまま砦から脱出しようとして1階に上がるが、待ち構えていたビクトール、フリックたちに見つかってしまい、2人そろって再び牢屋へと戻されてしまうのだった。

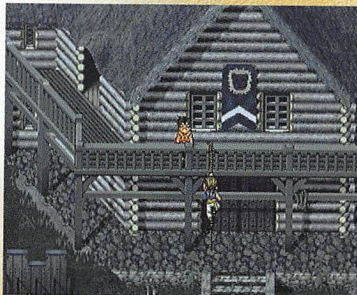
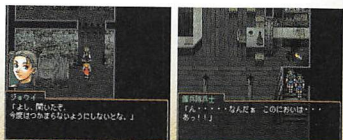


STEP 2

深夜の逃亡



捕まってしまった主人公はジョウイと一緒にポールから食事を与えられるが、ここでジョウイは上品なポーズを装って、スープを飲むためのスプーンを借りる。そして食事が終われば兵士たちも眠りについたその夜、ジョウイは先ほど食事の時に借りたスプーンを使って牢屋を開け、主人公に逃げ出そうと提案する。だが、牢からは出られたものの、1階には見張りの兵士がいてなかなか先へと進めない。そこでジョウイは主人公が持っていた火打ち石と油のついた布を使ってボヤを起こし、その場をうまく突破。兵士をやりすごすことに成功した2人は、2階へ上るとベランダからロープを使って脱出するのだった。



STEP 3

大道芸に挑戦

RETURN リューベの村 [MAP P.30]



キャロの街へ行く前に1度リューベの村へ戻ってみると、旅の一座が華麗な大道芸を披露している。これを見物する2人だったが、旅の一座の指名により主人公はナイフ投げの的にされることに。この時に選択肢が出てくるが、ここは3回ともアドバイス通りに「動かない」を選択するのが無難。こうしてナイフ投げもみごと成功し、大道芸は大好評で幕を閉じる。



SELECT CHECK

ナイフ投げの時に動くこと…

ナイフ投げの時に「ちょっと右に」または「ちょっと左に」を選択すると、主人公は怪我をしてしまう。ナイフ投げが失敗しても、ストーリーが変わることはないが、HPは減ってしまうので要注意。



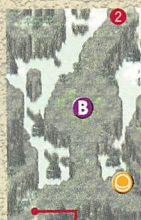
MAP DATA

DUNGEON



燕北の峠

化け物が潜んでいると噂される霧に包まれた峠。あたり一面霧に覆われた怪しい峠。見通しが悪いこの峠では、頂上付近にいるミストシェイドを倒すと霧が晴れる。

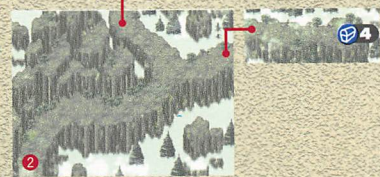


- ITEM**
- 1 炎のかべの札
 - 2 すりぬげの札
 - 3 ブレスアーマー
 - 4 風のはねかざり

おいしい水
全員の体力と魔力を全回復

B BOSS
ミストシェイド
ANALYSIS P.33
DATA-P.259

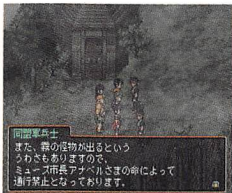
旅の封印球



STEP 4 大人の話し合い



大道芸が終わり、旅の一座と会話をしていると、彼女たちもハイランドの方へ移動するということがわかり、ここから主人公たちと一緒に行動をすることになる。一同はそのまま燕北の峠へと向かうが、入り口で同盟軍兵士に行く手を阻まれてしまう。だが、ここでリィナが隊長と2人で奥へと入っていき、大人の話し合いによって燕北の峠に入ることを許してもらうのだった。



STEP 5 燕北の峠にて



燕北の峠に入ったら、まずはレベルを上げておきたい。はじめのうちは、体力と魔力を全回復する"おいしい水"のまわりで戦い、ある程度レベルが上がったら奥に進むようにしましょう。また、ここに出現する「カットバニー」はまれに「返し刃の封印球」を落とすことがある。この時点ではまだ宿ことはできないが、ここでいくつか入手しておけば序盤を苦勞せずに進むことができるので、ぜひ手に入れておこう。ちなみに、同じ名前の敵でもキャロの街からの帰り道では、落とすアイテムが変化している。



! ONE POINT

さんそくでお金を稼いでおこう

燕北の峠に出てくる「さんそく」はポッチをたくさん持っている。いわばポッチの稼ぎ所。レベルアップついでに倒しまくろう。なお、戦闘時は"おさななじみ攻撃"を有効に使っていくと楽に倒せるはずだ。

STEP 6 霧の魔物の正体



順調に燕北の峠を進む一行。だが、頂上付近にさしかかると、妖しい霧が主人公たちを包み込む。そういえばリュウベの村で旅の一回と出会った時にリィナが「燕北の峠には凶悪な怪物が住みついて困っている」という噂を口にしていたが、まさかその怪物が…。だが、その危惧は現実のものとなる。妖しい霧は巨大なミストシェイドの姿に変わり、主人公たちに襲いかかってくるのだ。



BOSS MONSTER 攻略

旅の一座の持つ炎系の攻撃を活用しろ

男と女の姿を使い分けるミストシェイド。両手の指先で敵を突き刺す直接攻撃と、雷の魔法で全体攻撃を仕掛けてくる。しかし、どちらの攻撃もたいして威力がないので、ボルガンは「火ふきの紋章」、リィナは「火の紋章」、ほかのメンバーは「怒りの一撃の札」か「炎のかべの札」を使ってさっさと倒してしまおう。なお、出現場所の手前には旅の封印球があるので、セーブしてから戦闘に挑もう。

VS ミストシェイド

DATA
 LV : 10
 HP : 800
 弱点 : 火
 所持金 : 2000



EVENT

歓迎されぬ帰還

国境を越え、2人は主人公の義姉ナナミが待つキャロの街へと帰還。
しかし、王国軍の手が回った故郷は、すでに安息の地ではなくなっていた。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE



キャロの街

ハイランド王国に属する主人公とジョウイの故郷

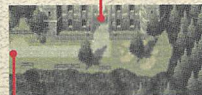
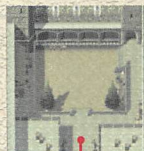
幼なじみである主人公とジョウイの出会いの場所。

施設は少ないが、主人公が訪れると店主が優しく声をかけてくれる。

Information

2人の思い出が詰まった大きな木
主人公の家の裏にある木の下には3つのアイテムが埋まっている。入手できる時期は遅いが「ハンターの封印球」は店では売っていない貴重な封印球のひとつ。

道場に誰かが住んでいる!?
ルルノイ工攻略後 (P.180)、ジョウイの家の前にいる少年に話しかけてみよう。道場で人影を見たという、うわさ話を聞くことができるのだ。



CHARACTER

- 1 ナナミ
ENCOUNTER P.35
DATA →P.204
- 2 ムクムク
ENCOUNTER P.111
DATA →P.214

ITEM

- 1 ふるい本1かん
※ゲンカクの部屋の机を調べる
- 2 小さなつぼ (ナナミのつぼ)
ふつうのつぼ (ゲンカクのつぼ)
大きいつぼ (ナナミのつぼ)
※つぼは3つのうち1つを、ナナミがパーティに加わった後、主人公の家から持っていくことが可能。
- 3 ハンターの封印球
- 4 3人の絵
- 5 30ポッチ
※八章終了後、木の下に埋まっているアイテムを発見。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬげの札	500
てぶくろ	300
ほおあて	1000

宿屋屋

1人につき100ポッチ

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	怒りの一撃の札	700	2
	ウィングブーツ	10200	1

STEP 1

ナナミとの再会



キャロの街にたどり着くと、入口で旅の一同とお別れ。主人公とジョウイも自分の家へ立ち寄るため、1度、別れることになる。さっそく自分の家に戻ってみると、裏庭で姉のナナミが主人公を温かく迎えてくれる。だが、ここでナナミから主人公とジョウイにスパイ疑惑がかかっていることを聞かされる。ナナミは主人公と一緒に脱出を試みるが、家の前で王国兵に見つかり、戦闘になってしまう。この戦闘に勝つとラウド隊長が現れ、選択肢を迫られるが、「いやだ」を選んだ場合のみ再び戦闘に突入。ただ、この戦闘には絶対に勝てず、結局は捕まってしまう結果に。一方ジョウイのほうも、罪に手を染めたとして家の中に入れてもらえず、王国兵に捕まってしまうのだ。

集う宿星たち



ナナミ

DATA ▶ P.204

明るくて元気のいい主人公の姉。基本能力はそれほど高くないが、「兄妹攻撃」は使える。



SELECT CHECK

ナナミが大切にしている壺はどれを選ぶ？

自分の家から脱出する時に、部屋の中央に置かれている壺に近づくと3つの選択肢が出てくる。ここは一番高く売れる「ふづうのつぼ」を選ぼう。



ナナミ 「ないようぶ、せしめが何もなかったのわたしだけが味方だからね！」

STEP 2

思いもよらぬ味方



牢屋でラウドから駐屯地での出来事はすべてルカ皇子の策謀だったと聞いた3人。しかし、その真実を誰にも知らせることができぬまま、処刑場へと連行される。この途中、主人公とジョウイは皇女ジルと出会うが、やはり無実ということは理解してもらえない。そして、処刑場で命もあわずかと思われたその時、傭兵隊で世話になったフリックとビクトールが現れ、主人公たちを助けてくれたのだ。



STEP 3

ナナミを救出



処刑場で助けもらった主人公とジョウイは、まだ牢に囚われたままのナナミを助けに行くことにする。だが、主人公たちが目にしたその光景は、何人もの王国兵を圧倒的な強さでなぎ倒すナナミの姿だった。これを見た主人公たちはあきれかえるものの、無事に合流できたことを喜ぶ。そしてすぐに一同は、キャロの街に別れを告げ、再びフリックやビクトールとともに傭兵隊の砦へと戻ることになる。



STEP 4

傭兵隊の砦にて

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



傭兵隊の砦に戻ると、ビクトールは「手間さえかけなければ好きにしてい」と言ってくれる。捕虜としてつかまっているはずなのに、なぜこんなに自由なのか——そんな疑問を抱きながらも、今は主人公たちにはやることはない。ここはビクトールから言われた仲間集めの旅に出かけるしかなさそうだ。なお砦の地下にいるかじ屋は、この時点では最高の武器レベル3まで上げられるので、ほかの街へ出かける前に必ず鍛えておきたい。



EVENT

新たな仲間を求めて

戻る場所がなくなってしまった主人公たちは、傭兵隊の砦を拠点に新たな仲間を探す旅に出る。

FREE EVENT

食いしん坊の武士



ここから少しの間、主人公たちはリューベの村、ラダの街、トトの村などへ移動できるが、まずは北東にあるリューベの村へと向かおう。村に入ると入口付近で誰か倒れている。どうやら行き倒れらしい。彼に話しかけると腹が減って動けないから何か食わせてくれと頼まれるので、宿屋でござうしてあげよう。食事が終わると宿屋の女将から食事代を請求される。ここでお代を払ってあげると、行き倒れの男、リキマルが仲間になってくれるのだ。ちなみに、お代の3000ポッチが手持ちにない場合は、払わなかった場合と同じ状況になるので、話しかける前に手持ちのポッチを確認しておいたほうがいい。

集う宿屋たち



リキマル

DATA▶ P.217

とにかく大飯食らいの男。力や体力に優れ、パーティの少ない序盤では役に立つ。



ONE POINT

仲間にしたキャラクターをパーティに入れるには？

仲間をパーティに入れるためには、1度傭兵隊の砦に戻り、1階のレオナに話しかければOK。序盤はパーティが少ないので、忘れずに入れておこう。



SELECT CHECK

お金を払わないとリキマルは働かされる!?

宿屋の女将からお代を請求された時に「なんで？」を選んで払わなかった場合、リキマルは3000ポッチ分を働かされることになる。なお、これ以降は宿屋の女将に話すたびにお代の肩代わりをするかどうかを聞かれ、払うとリキマルは開放、仲間になってくれる。



FREE EVENT

2

ナナミの危ない行動

RETURN 燕北の砦 [MAP.P.32]



ナナミをパーティに入れて燕北の砦に向かうと、普通では見られないおもしろいイベントが発生する。旅の一座がいた時は何とかリナのおかげで通ることができたが、この場合はなんとナナミが隊長と話し合いをつけようとするのだ。しかし、大人の話し合いで承諾を得たリナとは違って、ナナミは隊長と2人っきりになったあと、いきなり襲いかかるとうとする。もちろんナナミが考えたこの作戦が成功するはずもなく、主人公たちは怒られて追い返されてしまうことになる。



MAP DATA

DUNGEON



リューブの山道

リューブの村から続く緑豊かな山

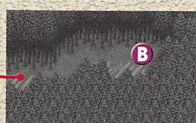
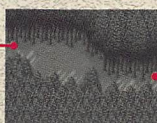
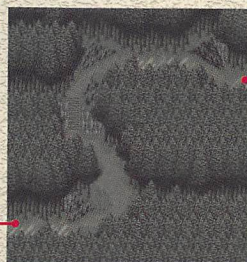
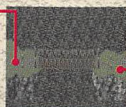
頂上まで1本道になっている山。誰もいない細い道には巢から小鳥が落ちてしまっている。自然を感じる静かな森だ。

ROUTE GUIDANCE

“必殺の封印球”が手に入る「キツツッキー」は、“必殺の封印球”を落とす。イベントを進める前に1つは取っておきたいところだ。

ITEM

- 1 皮のマント
- 2 ガントレット



CHARACTER

- 1 キニン
ENCOUNTER P.37
DATA→P.191
- 2 シロ
ENCOUNTER P.37
DATA→P.198
- 3 ツァイ
ENCOUNTER P.44
DATA→P.201
- 4 トモ
ENCOUNTER P.135
DATA→P.204

B BOSS

ボナバルト
ANALYSIS P.38
DATA→P.260

リューブの村へ P.30

FREE EVENT

3

森に住む狩人

パーティメンバー



同行者



森の奥へに入った主人公たちは、入口から左に曲がった道で木から小鳥の巣が落ちているのを発見する。ここで小鳥を戻してあげてから、一度画面をスクロールさせ、一定時間経ってからまた戻ってきてみよう。森の住人であるキニンとシロが待っているはず。このあと彼に話しかけるといろいろ質問されるが、正直に答えれば仲間になってくれる。

集う宿屋たち



キニン
DATA▶P.191

森を愛する狩人。平均した能力だが、弓矢攻撃は反撃を受けないため使いやすい。



シロ
DATA▶P.198

いつもキニンのそばにいる狼。防具などを一切装備できないぶん、基本能力は高め。



SELECT CHECK

仲間になってと言わないと一生会えなくなる？

キニンとの会話時に2回ほど選択肢が出てくるが、「キミは、どうしてここに?」の選択に対して、「言えない……」と答えると、キニンとシロは森の中へ去ってしまい、2度と仲間になれなくなるので注意しよう。



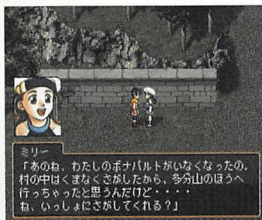
STEP 1

ボナバルトを探す少女

パーティメンバー

同行者

リューベの村の奥では帽子をかぶった女の子がウロウロしているのを見かけるはず。さっそく話しかけてみると、どうやらボナバルトという名前のペットが山のほうへ迷い込んでしまったらしい。ここで女の子と一緒に探してくれと頼まれるので、引き受けてあげるとパーティにミリーが加入。このあとは強制的に森の中を探索することになるのだ。なお、いったん森の外に出た場合は、もう1度ミリーに話しかける所からやり直すことになる。



STEP 2

ボナバルトを発見

パーティメンバー

同行者

ボナバルトを探しに、ミリーと森の中へと入った主人公たち。最初の分岐点を右に曲がればすぐにボナバルトを発見できるが、ボナバルトはミリーの姿を見た途端、さらに森の奥地へと逃げ出してしまふ。そのまま逃げた方向へ追ってみると、ボナバルトは森の行き止まりでおびえて震えている。ここでつかまえようと近づくミリーだったが、ボナバルトは恐怖のあまり主人公たちに攻撃をしかけてくるのだ。



BOSS MONSTER 攻略

VS ボナバルト

兄弟攻撃で大ダメージを与える!

見かけは小さくて弱そうだが、大きな口で何でも吸い込んでしまうボナバルト。最も有効な攻撃は、主人公とナナミの"兄弟攻撃"。レベルにもよるが1回で100前後のダメージを与えられるはず。また、リキマルは攻撃力が高いので仲間にしてあるなら、必ずパーティに入れておくこと。逆に固定パーティのミリーは攻撃力が低く戦力にならないので、戦闘中は仲間の回復に専念させよう。

DATA

LV : 13
HP : 600
弱点: 火
所持金: 0



STEP 3

ミリーが仲間に

パーティメンバー

同行者

戦闘後はすっかり正気に戻ったのか、おとなしくミリーになつくボナバルト。ここでミリーからボナバルトのことをかわいいかと聞かれるが、「そうかな……」、「そうだね……」のどちらを答えても、このあとのセリフが少し変わるだけなので好きなほうを選ぼう。そしてボナバルトを探すのを手伝ったお礼として、ミリーがここで仲間になってくれる。なお、ここからは傭兵隊の岩の北西にあるトトの村へ向かうことになるが、その前に森の中でレベル上げをしておくといいだろう。

集う宿屋たち



ミリー DATA ▶ P.214

謎のペット「ボナバルト」と一緒にいる女の子。全体的に能力が低いので、使いにくい。



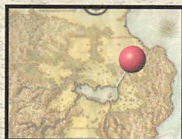
EVENT

突然の悲劇

旅を続ける主人公たちはジョウイの命の恩人と出会うが、再会を喜ぶのも束の間、
ちょっと出かけた間に予想もしなかった悲劇が起きてしまうことに……。

MAP DATA

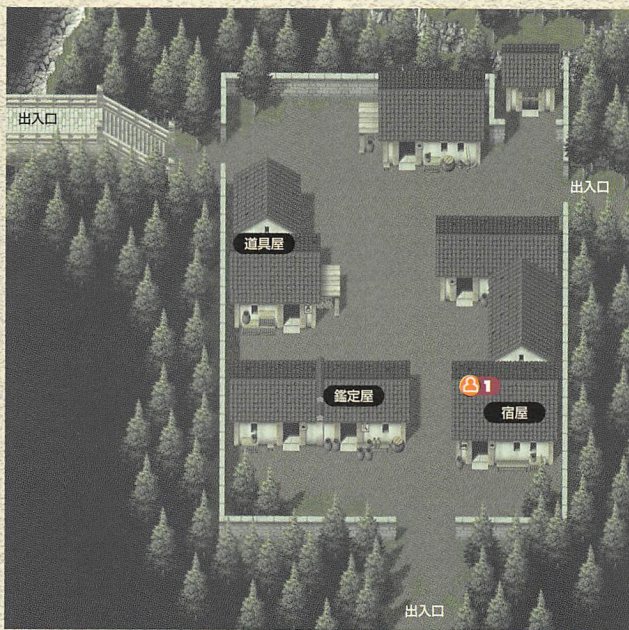
TOWN&VILLAGE



トトの村

子供たちの声がこだまするのどかな村

ミュージアムと傭兵隊の砦をつなぐ小さな村。ジョウイの命の恩人もここに住んでいる。施設は防具屋がない代わりに鑑定屋がある。



Information

アイテムを鑑定しよう
今までずっと鑑定できなかった“?”系のアイテムは、このトトの村で初めて鑑定することができる。キャロの家から持ってきたつぼが“ふつうのつぼ”なら、鑑定すれば3000ポッチで売れるだろう。他にも敵から入手した“?つぼ”や“?おきもの”があれば、ここで鑑定しておこう。



CHARACTER

1 ザムザ
ENCOUNTER P.40
DATA→P.195

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
すりぬけの札	500
マント	400
木くつ	100

宿屋	
商品名	値段
鑑定屋	1人につき50ポッチ
鑑定屋	1品につき50ポッチ

振り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	2
	風のはねかざり	500	1

STEP 1

ジョウイを呼ぶ少女

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

仲間探しを続けるため、「トトの村」へ向かうと、ジョウイの名前を呼ぶ女の子「ピリカ」と出会い、ジョウイから急流に流された時に、彼女に助けられた話を聞かされることになる。そして主人公たちは、ジョウイとの再会を喜びピリカの家へと招かれるのだった。



ONE POINT

ピリカが現れる条件は？
傭兵隊の砦で自由行動になった時にすぐにトトの村に行ってもピリカはいる。これはタイムイベントのため、ある程度時間が経ってからでないと発生しないようになっているからだ。別イベントをこなしてからもう1度訪れよう。

STEP 2

ピリカのお願い

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ピリカの家の中へと入ると、ジョウイにとっては懐かしいピリカの両親であるマークスとジョアンナに再会する。そして助け出された時のことを感謝するジョウイに対して、マークスは「自分の家と思ってもらってかまわない」と優しく声をかけてくれるのだった。マークスたちと話しが終わると、今度はピリカに隣の部屋へ呼ばれ、お使いを頼まれることになる。そして主人公たちは、ピリカから預かった大切な70ポッチを持ってミュージズ市の道具屋へ向かうのであった。



FREE EVENT 4

ナナミとザムザの口論

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

FREE	FREE
------	------

長旅の疲れを癒すため宿屋に立ち寄ると、全身をマントで覆った怪しげな男が立っている。ここでナナミが話しかけるが、なぜか口ゲンカになってしまう。だが会話後、自称“完璧”な男ザムザは、自分の良さをわかってもらうためといながら、強引にパーティに入ってくるのだ。



集う宿屋たち



ザムザ

DATA ▶ P.195

肉弾戦が得意な魔術師。力と魔力、両方のステータスが上昇するが、いまいち中途半端。

STEP 3

木彫りのお守りを買いに

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

頼まれた木彫りのお守りを買いにミュージズ市へと足を運ぶ主人公たち。さっそく道具屋へと行くと、店主は預かり物だが500ポッチなら売ってくれという。楽しみに待っているピリカのためにも購入して、早くトトの村へと持って帰ってあげよう。



SELECT CHECK

お守りを買わない？
お守り代金の支払い時、実は「いやだ」を選択した方が、お得。ジョウイが自分の指輪を売って購入するので、1500ポッチのおつりがもらえるが・・・

MAP DATA

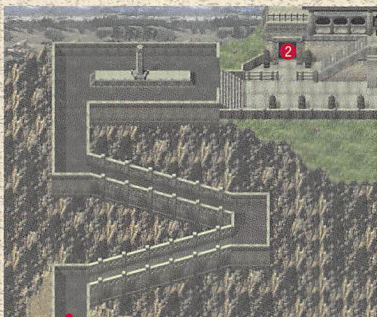
TOWN&VILLAGE



ミューズ市

各都市の市長が集まる活気に溢れた街

さまざまなイベントにも関わってくる重要な街で、人物、施設ともに充実している。街の中に宝箱もいくつか存在する。



Information

宝箱の入手タイミング

ミューズの街の中にはかなりの宝箱(アイテム)が存在する。だが、これらのほとんどは特定のイベントをクリア後でないと入手することができないのだ。ストーリーが進んだ後に、忘れないように取りにくるようにしよう。



CHARACTER

- 1 トウタ
ENCOUNTER P.56
DATA→P.203
- 2 クライブ
ENCOUNTER 56
DATA→P.192
- 3 アニタ
ENCOUNTER P.56
DATA→P.185

ITEM

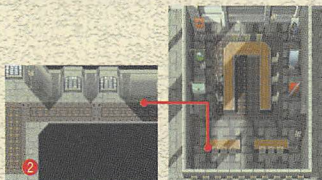
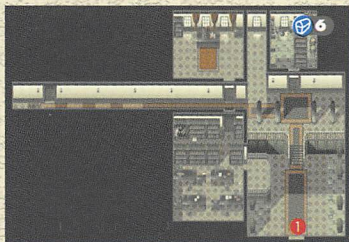
- 1 音セット1
※クライブのフリーイベントの時(P.56)にエルザからもらえる。
- 2 レシビ3
※トウタを仲間にした後、ホウアンに話しかける。
- 3 銀糸の電鋸
※ミューズ解放後(七章EVENT.2クリア後)、防具屋に話しかける。
- 4 ふるい本12かん
※ミューズ解放後(七章EVENT.2クリア後)、酒場ににいる人に話しかける。
- 5 流水の封印球
※ミューズ解放後(七章EVENT.2クリア後)、2階の人に話しかける。
- 6 ふるい本4かん
※本棚を調べる。

BOSS

ゴールドウルフ
ANALYSIS P.165
DATA→P.269

MAP DATA

ミュージズ市



※ミュージズ解放後（七章EVENT.2クリア後）それぞれの店の商品は以下のとおりに変化する。

防具屋	
商品名	値段
バンドナ	50
とんがりぼうし	1200
プレスアーマー	1000
やみのマント	6800

道具屋	
商品名	値段
特効薬	500
毒消し	200
はり	200

紋章師	
商品名	値段
土の封印球	4000
タイタンの封印球	6000

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
はり	200
のどあめ	200
すりぬげの札	500
身代わりじぞう	5000
●木ぼりのお守り	500

防具屋	
商品名	値段
バンドナ	50
風のはねかざり	500
チュニク	200
けがわのふく	700
プレスアーマー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
●皮のぼうし	100
●とんがりぼうし	1200
●ガントレット	1700

紋章師	
商品名	値段
火の封印球	6000
土の封印球	4000
タイタンの封印球	6000
●イッカクの封印球	6000

宿屋
1人につき100ポッチ

鍛冶屋
レベル3まで

鑑定屋
1品につき100ポッチ
※●は第5章EVENT.2 STEP.4の時のみ購入可能。また同STEP.5以後、●の商品が店に並ぶようになる。
また、ミュージズ陥落後（5章EVENT.5）鍛冶屋と鑑定屋は利用できなくなる。

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	とんがりぼうし	1200	2
	ガードローブ	1700	1
	サークレット	3500	1
道具屋	すねあて	200	2
	火炎の矢の札	700	2
	たいようのバッチ	3700	1
	●レンビ35	7800	1つのみ
紋章師	水の封印球	7000	1
	怒りの封印球	15000	1

ミュージズ解放後（七章EVENT.2クリア後）、防具屋のみ以下に変化

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	大地の鎧	67000	1

ONE POINT

掘り出し物をまめにチェック！

ポッチに余裕があるなら、トトの村へ戻る前にミュージズ市の紋章屋で“怒りの封印球”（掘り出し物）を購入しておくといい。1度トトの村に戻ってしまうと、しばらく市街に入れなくなってしまうからだ。



STEP 4

泣き叫ぶピリカ

RETURN トト [MAP P.39]



トトの村に戻ると、村は無残にも荒れ果てた廃虚と化していた。あたりを見渡すと、ピリカの無事は確認できたものの、両親は……。その後アップルという女性が見われて村崩壊の理由を教えられることに。これを聞いた一行は、急いで傭兵の砦へ戻る so った。

集う宿屋たち
アップル
DATA ▶ P.184
戦争イベントでの部隊変更が可能となる。ちなみに、戦闘パーティに加わることはない。



FREE EVENT

がれきの前で立ち尽くすハンナ

パーティメンバー



同行者



トトの村から出て再び村に戻ってみると、1人の女性と出会う。話を聞いたところ、どうやらこの村を救えなかった自分に絶望しているらしいのだ。彼女の力を世に埋もれさせるのが惜しいと思うなら、すぐにでも仲間を迎えよう。早く主人公に力を貸してくれるはずだ。

集う宿屋たち



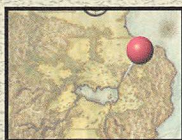
ハンナ
DATA ▶ P.207

ゲーム序盤においては、体力が高いため前衛で味方の盾役として使っていける。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



トトの村(崩壊後)

あまりにも無惨な襲撃の爪痕

ハイランド王国軍の襲撃後は、むなしい家の残骸しか残らない。ただ、物語が進むと宿屋が復活する。

Information

祠の中で紋章を授かる
崩壊後のトトでは仲間を3人加えることができる。また、傭兵隊の砦が襲撃された後に、再びこの場所を訪れた時、ピリカによって祠の中へと案内される。ここでは、ストーリー上、最も重要な輝く盾の紋章を継承することになる。



CHARACTER

- アップル**
ENCOUNTER P.42
DATA→P.184
- テンブルトン**
ENCOUNTER P.62
DATA→P.203
- ハンナ**
ENCOUNTER P.43
DATA→P.207

ITEM

- 水滸図**
※テンブルトンが仲間になった際に入手

宿屋

1人につき20ポッチ
※宿屋はロックアックス解放後(P.171)から、利用可能となる。

EVENT

王国軍の侵攻

トトの村襲撃から月日もたため内にまたしても恐れていたことが起きてしまう。
主人公たちは神槍ツアイを仲間にし、反撃を試みるのだが…。

STEP 1

砦堅守のために

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]

パーティメンバー



同行者

傭兵隊の砦に戻ってきた一行は、すぐに現在の状況について話し合いを行う。アップルの話によるとトトの村を崩壊に追い込んだルカ・ブライトが、次はこの砦を狙っているというのだ。これを知ったピクトールたちは早急に作戦会議を開き、砦を守るための手立てを相談。結局、主人公たちにリュウベの山奥に住む男を連れてきてほしいという結論になったが…。



STEP 2

神槍ツアイを訪ねて

パーティメンバー



同行者

フリックから支度金を受け取ったら、早々にリュウベの山奥にあるツアイの家を目指そう。留守にしているツアイだが、家で少し待っているとすぐに現れるので、ことの成り行きを説明。すると、すべてを知っていた彼は火炎槍の修理を請け負い、主人公に力を貸してくれることに。



集う宿屋たち



ツアイ

DATA ▶ P.201

戦争イベントで最も頼りになる男の1人。彼のみが使える火炎槍の威力は絶大である。

STEP 3

リュウベ崩壊

RETURN リュウベの村 [MAP P.30]

パーティメンバー



同行者

ツアイを連れて傭兵の砦へ戻ろうとした矢先、途中にあるリュウベの村がハイランド王国軍に攻められているのを目撃する。村の至るところは焼き討ちにあい、命乞いする人間たちもルカの手によってことごとく殺されていく……。これに怒りを覚えた主人公とジョウイはすぐさま戦おうとするが、ツアイに強引に止められてしまう。ルカの侵攻を防げられなかった主人公たちは、ガレキの山と化した村の様子を見て、打倒ルカを誓うのであった。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



リューブの村 (崩壊後)

復興へと励む人々の村

トトの村と同じく、しばらくは何の施設も存在しないが、物語が進むと宿屋と道具屋が現れるようになる。

リューブの山道へ P37



Information

1日も早い復興を祈るだけルカの手によって、すべてが焼きつくされてしまったリューブ。鍛冶屋や防具屋といった店は存在しない。しかし、しばらくするとすぐに村の復興を願って、宿屋と道具屋が現れる。品数は豊富ではないが、1度立ち寄ってあげたい。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
マント	400

宿屋

1人につき40ポッチ
 ※道具屋と宿屋はミュズ陥落後以降(第3章EVENT5)、利用可能となる

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	1
	さかなのバッチ	4300	1

EVENT

防ぎ切れぬ猛攻

神槍ツアイに火炎槍と、対ルカ戦に向けて準備万全のビクトールたち。そして、主人公たちもルカ・ブライトを討つために戦いへの参加を決意する。

STEP

避けられぬ戦い

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

無事ツアイを連れて砦に戻り、任務をこなした主人公たち。しかし、ここでビクトールからこれから起こる危険な出来事を考えて、ミュズに行くことを勧められる。だが、この忠告を無視して、戦いの意志があることを話すと、フリックとの一騎打ちが始まるのだ。



SELECT CHECK

ミュズを目指した場合 砦を出る時に、ジョウイより「非力でもいいから、戦いたい」と胸の内を伝えられる。しかし、これを無視してトトの村に行くと、再びジョウイよりルカとの戦いを熱望される。こうなると、砦に限りない限りストーリーは進まない。

一騎打ち

主人公 VS フリック

一定以上ダメージを与えると勝利

「俺に手傷でも負わせられたら、腕前を認めてやる」というフリック戦。この試合は、フリックに一定以上のダメージを与えると勝利となる。相手のセリフを右の表で確認して攻め立てよう。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	防御	捨て身
さて、どうしたものか。 これじゃあ、時間のムだだな。 いい調子だな。今度は、こっから行くぞ。 攻撃するのは、こうやるんだ。わかったか。 そうそう、その調子。 おっと、力が入りすぎたか。 おいおい、そんなにぶり回してどうするんだ？	どれ、まずはひとつ打ち込んできな。 戦いは、しんちょうさが、一番の武器だぜ。 さあ、もう1回だ。しばいするなよ 攻撃するのは、こうやるんだ、ほらやってみな。 ほら、もう一回どうだ？ あぶない、あぶない、少ししんちょうに行こうか。 ほらほら、もう一回打ってみるかい？ おっと、なめすぎるとういたい目にあいそうだな。	行くぞ！ 受けそこなうなよ!!! どれ、そろそろ勝負を決めるとしよう。 さて、次はこれだ。見事によけてみな。 次はもうすこしキツイぞ。 じゃ、こっちの番だ。目をまわすなよ。 必殺ってのはこう……………。 じゃ、こっちも見本を見せるとしようか おれの剣をよけるとはな、ちよいと本気を出すか…

STEP 2

砦防衛戦

パーティメンバー



同行者



フリックとの一騎打ちで見事勝利し、王国軍との戦いへ参加できるようになった主人公。その夜、とりあえずはやる気持ちを抑えて一行は体を休めるのだが、この時主人公たちが所属する部隊名を決めることになる。ジョウイが部隊名をいくつか挙げてくれるのだが、無視して好きな名前をつけても問題なし。そして、時も過ぎ、いよいよ対決当日。ついにルカ・ブライトの側近であるソロン・ジーたちとの戦いが始まる。アップルが言うには10日間持ちこたえることができれば、援軍がやって来るとのこと。修理が終わった火炎槍を用いて、敵を蹴散らしてやるのだ。



STEP 3

ルカの襲撃

パーティメンバー



同行者



ツァイの用意してくれた火炎槍のおかげで、なんなくハイランド王国軍を撃破したビクトールたち。しかし、勝利したのも束の間、アップルたちの予想を裏切ってまさかのルカ・ブライトの来襲。ルカたちはせっかく配置した罫さえもまったく苦にすることなく、砦に襲撃してきたのだ。こうして体を休めることなく連戦となるわけだが、主人公たちに負けは許されない。もう2度とあんな残酷な出来事起こさせてはならないのだ。



WAR EVENT.1

同盟軍 VS 王国軍

PLACE
ビクトールの砦攻防戦

いちかばちかの奇襲攻撃

アップルいわく、「10日間持ちこたえれば、援軍が来てビクトールの砦は守られる」——。火炎槍を使った奇襲攻撃で出ばなをくじき、相手の攻撃の手を緩めさせるのだ。



戦術

狙うはソロン・ジーただ1人

初参戦ということで、操作できるのは自分の部隊だけ。ただ、この戦争は各部隊ともに、強力な火炎槍が3度も使用できるため、何もせず勝ってしまう。ソロン・ジーの部隊と一度でも戦闘すれば、敵軍は退却する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソロン・ジー	13	10
シード	15	12
クルガン	12	14
王国軍(騎馬)×3	7	5

同盟軍 VS 王国軍

PLACE
ビクトールの砦攻防戦

罠をモノともしないルカ

奇襲攻撃で、見事王国軍を蹴散らした同盟軍。これで、いったん敵の攻撃も緩まるかと思っていた矢先、予想に反して再度ハイランド軍は攻め込んでくるのだ。



戦術

あきらめて砦を明け渡しべし

絶対に守り抜きたい砦だが、この戦いはどうかあがいても勝てない。アップルの忠告どおり砦を守っていても、4ターン目にルカの軍隊が現れて、驚異的な強さで砦内に侵入してくるのだ。無駄な争いは避けて、早々に砦を明けわたそう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ルカ・ブライト	18	17
キバ	7	13
ソロン・ジー	9	10
クルガン	7	9
シード	8	8
王国軍(騎馬)×3	7	5
王国軍(弓兵)×1	8	4
白狼軍(騎馬)×2	12	7
白狼軍(弓兵)×2	13	7

イベント終了条件

1 戦目は、ソロン・ジーの部隊と1度でも戦闘(ダメージを与える必要なし)すれば勝利となる。2 戦目は強制負けイベントのため勝つことは不可能。砦内に敵軍が侵入すると戦争は終了する。

旅の道しるべ

ルカ・ブライトの恐るべき強さ

ユニコーン隊の壊滅、トトの村、リューベの町と連続崩壊、そしてついには砦陥落。主人公たちの健康虚しく、ルカたちの手から砦を守り抜くことはできなかった。この後、ルカたちの追撃を考えてミューズへ逃げようとする主人公たち。しかし、肝心のピリカの行方がつかめない。ジョウイは助けに行こうと言うのだが、その時主人公の取る行動は…。



第貳章

トト

本拠地

ハイランド王国軍の脅威
 ハイランド王国の進撃から、どうにか逃げ出した主人公たち。
 一行は、ビクトールたちと合流するため、
 ピリカを連れてミュージズ市へと向かうが…。

Event Flow Chart



EVENT

はじまりの紋章

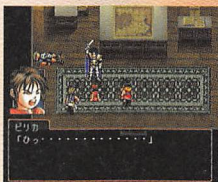
王国軍の力の前になす術がない主人公とジョウイ。
力を求める少年たちに紋章という名の運命が動き始める…。

STEP 1

砦陥落、そして逃亡



王国軍を迎え撃つも、あえなく敗北。ピクトールたちとはミューズで落ち合うことにし、砦を逃げ出すことに。ここでピリカを助けに行くという選択肢を選ぶと、2階の会議室でルカの手にかかろうとしているピリカを発見する。とっさにかばい出た2人もろともあやというその時、リックたちの仕掛けが作動。ルカの間をつき、ピリカ救出に成功するのだ。だが、これを境にピリカは声を失ってしまう。なお、この時のパーティメンバーはジョウイとナナミ以外はランダムで決定する。



SELECT CHECK

もしピリカを助けないと…？
ピリカを助けずに「逃げる」を選ぶと、ジョウイは主人公に先に脱出するようにいい残して1人砦へ戻っていく。しかし、砦を出ようとしても門のところまで兵士が無限に出てくるので結局は出られない。ここはおとなしく、ジョウイと一緒にピリカを助けにいこう。



STEP 2

運命をつむぐ者たち

RETURN トトの村(崩壊後) [MAP P.43]



集合場所であるミューズへと向かう一行。その途中、ピリカがトトの村にあるほこらへと入っていく。そこには、主人公とナナミの育ての親「ゲンカク」の名を刻んだ石碑があった。そして、ほこら内部へと進んだ主人公とジョウイの前にレックナートという女性が現れ、2人をさらに奥へと導く。2人の脳裏に甦るのは、平和だった頃の記憶や、ピリカを守りきれなかったという現実。ここで2人は、大切なものを守るため、紋章を宿すことを決意する。



ONE POINT

主人公の紋章の利用法
主人公の“輝く盾の紋章”は便利な全体回復魔法を持っている。ボス戦では全体攻撃でHPを減らされることが多いので、ほかの魔法より使用頻度は高い。さらに“魔力吸いの紋章”を宿せば使用回数が増えることを覚えておこう。



EVENT

シンダルの秘宝

ミュージズ市へとどり着いたものの市門は固く閉ざされている。そこで通行証を手に入れるため、シンダル族の遺跡に挑戦することになる。

STEP 1

ミュージズに到着

RETURN

ミュージズ市 [MAP P.41]

パーティメンバー



同行者



一行はやつとでミュージズに到着する。だが、門のところでビクトールたちに会う約束があることを伝えても、門番はまったく取り合ってくれない。そればかりか、門番は一行を怪しんだ上に、ナナミのことを「おかつぱ」、「鼻ベチャ」、「ちぢれマイマイ」などと言いたい放題。これを聞いて激怒したナナミは、力ずくで門を通ろうと……。だが、通行証がないとミュージズには入れない。しかたなく一行は、近くにある白鹿亭に身を寄せることにする。



高層階へ上りたが、通行証がないせいで入れないわけにはいかん！ハイランドのスパイがいつまでかむかむかならぬからな！

MAP DATA

INN



白鹿亭

ミュージズのはずれにひっそりとたたずむ宿

小さいながらも、ヒルダが女手ひとつで運営している宿屋。

ヒルダ、アレックスを仲間にする、ただの空き家となる。

シンダルの遺跡へ P51



道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
皮のマント	1300
すねあて	200

紋章師	
商品名	値段
火の封印球	6000
土の封印球	4000
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000

Information

力おびを手に入れよう
 “力おび”は防御力が高く、力が+5される。なかなか店頭には並ばないが、ぜひ入手しておきたいアクセサリだ。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	身代わりじぞう	5000	2
	力おび	4800	1

宿屋	
1人につき30ホッチ	
※宿屋はEVENT 2クリア以降 (P.54)、無料で利用可能になる	

STEP 2

白鹿亭から遺跡へ

パーティメンバー



同行者



白鹿亭に着いた一行を、女主人のヒルダが出迎える。夫のアレックスは店の裏にある遺跡の秘宝探しに夢中な様子。心配するヒルダをよそに、人手を集めてミュージズへと飛び出していった。砦を逃げ出してから野宿ばかりしていた一行にとって、久しぶりの安眠。そして翌朝、一行が白鹿亭を出発しようとする、アレックスが気落ちした様子で帰ってきた。どうやら、ミュージズで秘宝の話をするものの、誰にも信用してもらえなかったらしい。



ヒルダ

さささ、さっさとお部屋に案内しますね。」

MAP DATA

DUNGEON



シンダルの遺跡

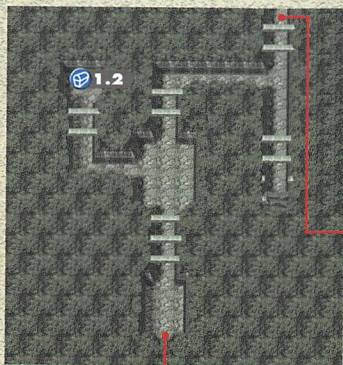
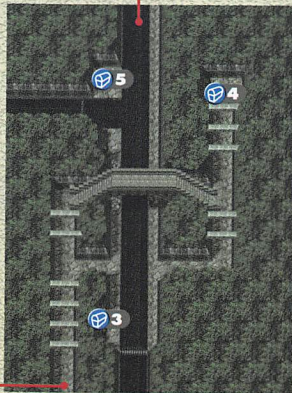
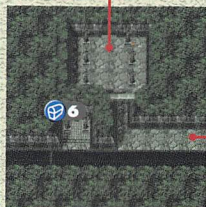
失われた民族が残した建造物

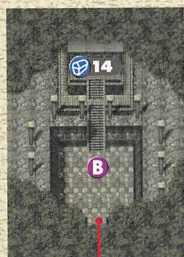
シンダル族の秘宝が眠っていると噂される遺跡。

侵入者を惑わせる罫や、遺跡を守護する恐ろしい化け物が存在する。

ITEM

- 1 特効薬
- 2 魔の石
- 3 怒りの一撃の札
- 4 ガントレット
- 5 水の封印球
- 6 しかくの石版
- 7 かたあて
- 8 さんかくの石版

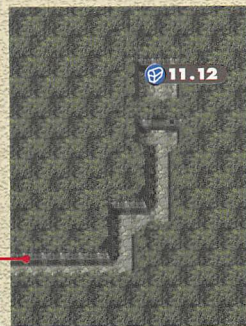
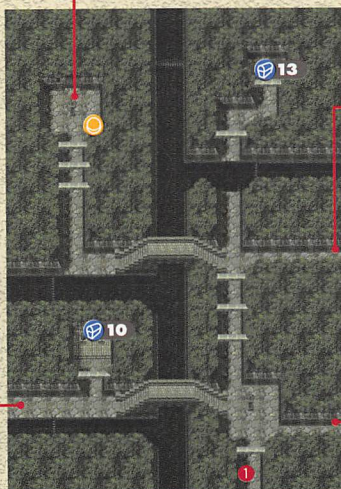
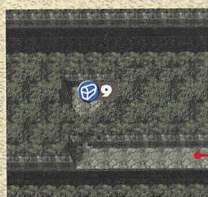
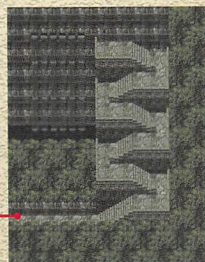




B BOSS

ダブルヘッド
ANALYSIS P.54
DATA-P.261

旅の封印球



ITEM

- 9 火とかげの封印球
※ここは石版をはめて
まなくでも通り抜け
可
- 10 まるい石版
- 11 魔力吸いの封印球
- 12 ふるい本2かん
- 13 チェインメール
- 14 やくそう
※イベント用アイテム

ROUTE GUIDANCE

秘宝の場所までたどり着くには？

シンダルの遺跡には侵入者を防ぐ罠が仕掛けられている。秘宝の元まで行くには、まず、行き止まりになっている場所で石像を動かし、まるい石版を手に入れる。そしてそれを使って通路を開け、今度はさんかくの石版で水の流れを止める。最後に水路を通してしかくの石版を手に入れたら、11、12のアイテムを先に取っておこう。



STEP 3

シンダルの遺跡へ

RETURN 白鹿亭 [MAP P.50]

パーティメンバー



同行者



アレックスがミュージスへ行ったことを聞きつけ、ナナミは通行証を貸してほしいと頼み込む。それを聞いて、渡りに船とばかりに一行に秘宝探しの話を持ちかけるアレックス。秘宝探しを手伝ってくれたら通行証を貸してもいいというのだ。ミュージスに入れなくて困っていた一行は、喜んでこの話を受ける。そしてアレックスを同行者に入れ、一行は白鹿亭の裏にある遺跡へと向かった。遺跡の入り口で、これはシンダル族の文様だと言うジョウイ。アレックスはさっそく扉を開きにかかった。はたしてお宝を見つけ出すことはできるのだろうか…。



ONE POINT

武器のレベルを上げよう！

シンダルの遺跡に出現する敵は、この時点でかなりの強敵。トトやリュウベ、傭兵隊の砦が崩壊する前に、鍛冶屋に寄って武器を鍛えておこう。このあと新しい町や村についたら、鍛冶屋を探すクセをつけておくといい。もし、シンダルの遺跡にくるまでに、武器を鍛えていなかった場合は、ミュージスの南にあるコロネの鍛冶屋がオススメだ。武器が弱くて、太刀打できないなんてことのないように。



STEP 4

秘宝の在処を探して

パーティメンバー



同行者



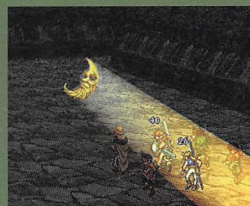
遺跡内は広く、強敵が多い。まずは、白鹿亭を利用してレベルアップを繰り返し、十分強くなってから本格的に遺跡内を探索しよう。また、遺跡内にはあちこちで開かない扉が見受けられる。これは穴の空いた壁に同じ形の石版をはめ込まなければ開かない。石版には丸、三角、四角の3種類があり、扉を開けていくごとに新たな石版を入手できるようになっている。なお、石像を赤いスイッチの上に乗せなければ開かない扉も存在するので、見逃さないようにしよう。



ONE POINT

強敵だらけのシンダル遺跡

「げっこうろうし」がとにかく強い。HPが高い上に、縦列全体攻撃を仕掛けてくるのだ。また「マジッシャ」も多彩な魔法攻撃を持っている。しかも、回復魔法も使うので、序盤ではかなり苦勞させられるモンスターだ。事前に回復アイテムを白鹿亭で買いそろえて、さらに拾った水の封印球を紋章師に宿してもらおうといだらう。



STEP 5

遺跡を守る双頭の蛇

パーティメンバー



同行者



数々の敵との戦闘をくりげ抜け、いかにも秘宝が眠っていそうな場所へとたどり着いた一行。アレックスは文様が刻まれた扉を見て、この扉の向こうに秘宝があることを確信する。刻まれた文様の内容から推測すると、シンダル族にとって秘宝はかなり“大切”なものであること。それを聞き一行は自分たちにとって本当に大切なものは何だろう、と考える。アレックスにとっての秘宝といえば金銀財宝。自分たちには…。とにかく一行は部屋の中へ入る。だが、そこには秘宝を守り続ける番人が――。



BOSS MONSTER 攻略

VS ダブルヘッド

主人公とジョウイの紋章を有効に使い！

ダブルヘッドは全体攻撃がメイン。直接攻撃と魔法攻撃の2種類があるが、どちらも痛くないので攻撃に専念しよう。特に、ジョウイの紋章の「つらぬく者」と「裁きの時」で大ダメージを与えるのが効果的。HPが少なくなったら主人公の「大いなる恵み」で回復していけば問題はない。また「火とかけの封印球」や白鹿亭で売っている“火の封印球”を宿しておく、戦闘を有利に進められるだろう。

DATA

LV : 25
HP : 2500
弱点: 火
所持金: 4000



STEP 6

シンダル族が残した秘宝

パーティメンバー



同行者



シンダル族が残した秘宝の番人を倒し、宝箱の前へと進むアレックス一行。いったい、古代の秘宝とはどんなお宝なのか？ アレックスは夢にまでみた秘宝を前に、感無量の様子。念願の宝箱をついに開けるアレックス。だが……中に入っていたのは一束の薬草だった。今度こそその期待が大きかったアレックスは、中身を知りガックリと肩を落とす。よほど落胆したのか、遺跡の入り口で薬草を捨ててしまう始末。しっかり者のナナミは、通行証の件を念押しし、皆で白鹿亭に帰ることにするのだった。



STEP 7

ヒルダ倒れる

RETURN 白鹿亭 [MAP P.50]

パーティメンバー



同行者



手ぶらのまま白鹿亭へ戻ると、アレックスの息子ビートとビリカが慌てた様子で駆け寄ってくる。何ごとかと部屋の奥を覗くと、そこにはヒルダが倒れていた。ひどく動揺するアレックス。そんな中、ナナミだけは皆に適確な指示を出す。疲労が原因で発熱したらしい。このまま熱が下がらないと危険だというナナミ。重苦しい雰囲気の中、主人公は望みをかけてアレックスが捨てた薬草を拾いにいき、そしてヒルダに飲ませる。果たしてヒルダは見事全快。秘宝は正にアレックスのお宝だったのだ。



EVENT

ミュージズ市長との出会い

育ての親“ゲンカク”の名を知るアナベルとの出会い。
だが、紋章の力が無情にも少年たちを引き裂いていく…

STEP

1

迫真の演技

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



ヒルダも回復し、秘宝探しも一件落着。アレックスは、約束通り通行証を貸してくれる。だが、問題がないわけではなかった。通行証を使うにはアレックス一家になりすまさないといけないらしいのだ。先行きに不安を感じながらも一行はミュージズ市へと向かう。門番の所へ行く前に、誰がどの役を演じるのかを決めるナナミ。だが、ジョウイは最後まで不安そうだ。結局——迫真(?)の演技も空しく主人公たちは捕まってしまう。



STEP

2

フリックたちと合流



捕まって牢屋に入れられる一行。疲れていたのか、すぐに眠りに落ちるピリカとナナミ。そしてジョウイは、月明かりの下で幼い頃の思い出や、駐屯地から主人公と逃げ出してからのことを静かに語りだす。翌朝、ピクトールとフリックにより誤解が解け、一行は釈放される。そして会わせたい人物がいるので市庁舎に来いというピクトール。その人物とは…? ちなみに、ここでの選択肢はどれを選んでもストーリーに影響はない。



STEP

3

ゲンカクの名を知る者



ピリカを酒場のレオナに預け、市庁舎までいくとピクトールが出迎えてくる。慌ただしい雰囲気にも包まれている執務室の中で、部下に激を飛ばしているアナベル。あいさつがてらにピクトールは主人公たちを紹介し、事態が落ち着くまでアナベルのところで身柄を預かってほしいと頼み込むのだった。主人公たちの名前を聞いたアナベルの口からゲンカクの名が飛び出し、驚きを隠せない一行。アナベルは、戦いが終わればゲンカクの過去を話してくれるという。



STEP

4

ジェスからの依頼



市庁舎内を歩きまわっているとジェスから、王国軍のキャンプへ潜入してほしいと頼まれる。任務内容は、敵の食料の量を調べること。これにより、相手の戦略がわかるというのだ。ジェスはかなり乗り気だが、ナナミは少し心配そう。ジョウイは主人公にこの作戦に参加しようというが、ここで参加するのを断り続けると「考えておいてほしい」といわれ、外に出られるようになるが……結局参加しないことにはストーリーは進まない。



FREE EVENT

エルザを追うクライブ

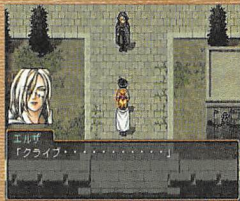
パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

酒場の脇の道を通って市庁舎へ向かう途中、突然現われるエルザ。彼女は、一行に「ふたつのつみ」を渡して去って行ってしまふ。その後一足遅れで、追いついてくるクライブ。クライブは、エルザの行方を聞いてくるが、結局エルザを追いかけて消えてしまふ。さらに、荷物を預かったままミュージスを出ようとする一行の前に、再びどこからともなくやってくるエルザ。そこにクライブも追ってくるが、エルザは主人公を盾にして逃げるのであった。



FREE EVENT

2

ハウアの弟子

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

酒場のそばを歩いていると、傭兵隊の砦にいた医者のお卵「トウタ」と出会う。師匠のハウアの元へ戻ってきていたらしい。一行から戦争の話聞いたハウアは、トウタに主人公の手伝いをするように勧める。ここでトウタは少し迷うが、すぐに参戦の決意を固めるのだった。



集う宿屋たち



トウタ
DATA ▶ P.203

戦闘ではまったく役に立たないが、戦争イベントでは回復役として期待できる。

FREE EVENT

3

アニタのわがまま

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ミュージス市内を自由に動けるようになると、酒場にアニタが出現。しかしこのアニタ、ランダムで発生する”頼み”を5回聞いて、好感度を上げないと仲間にならないのだ。後にバナーの村でも仲間に行けるが、宿屋でセーブし、”頼み”が発生するまでねばるといふ作戦がオススメ。



集う宿屋たち



アニタ
DATA ▶ P.185

目立った能力はないが、紋章の特殊攻撃「はやぶざ」は、成功率、攻撃力ともに高い。

EVENT

キャンプ潜入

王国軍の動きを探るために敵キャンプへと潜入する主人公とジョウイ。これをきっかけに2人の道は大きくわかれていく。

STEP

1

偽りの少年兵

パーティメンバー

FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ジェスの手記により、ハイランド国境付近の森からキャンプへ潜入する2人。心配したナナミはキャンプの手前までついていくことになる。ちなみに、キャンプまでの抜け道で出現する敵はかなり強い。いい機会なので、レベルアップも兼ね主力メンバーを鍛えておこう。なんとかキャンプの入口までたどり着き、少年兵の服に着替える主人公とジョウイ。不安げな表情のナナミに見送られながら2人はキャンプへと潜入していく。



MAP DATA

DUNGEON



ミューズ/ハイランドの関所~キャンプ

王国軍兵士が駐屯している森

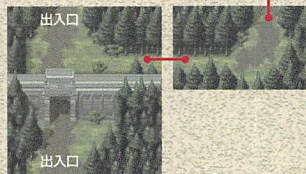
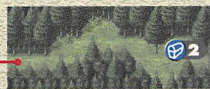
特定のイベント時にしか入ることのできない森。

王国軍が攻める機会を狙い、ここでキャンプをはっている。

ROUTE GUIDANCE

使えるアイテムが入った宝箱

ここでは3つの宝箱が置いてあるが、中にはどれも使えるものばかり入っている。イベントでしか入ることのできない場所なので、絶対に取り逃がしのないようにしておきたい。



ITEM

- 1 | カおび
- 2 | サークレット
- 3 | 火封じの封印球

STEP 2

食料の確認



なんとかキャンプ潜入に成功した2人。食料庫を探すと見張りの立つテントが目についた。そこに入ろうとすると、兵士に止められてしまう。だが、ジョウイのとっさの機転でうまくごまかし、食料庫に潜りこむことに成功。テントの中をひとまわりして、調べた結果、食料は約2週間分あることがわかる。どうやらハイランド側は短期決戦を狙っているらしい。任務を果たし脱出を試みる2人だったが、外でラウドに見つかってしまう。



STEP 3

皇女ジルのもてなし



なんとか脱出を試みるものの、出入口にはすでにラウドの手がまわっている。逃げ場を失った2人は八方塞がりの状況の中、苦しまぎれに中央のテントに飛び込んだ。そこは、なんと皇女ジル・ブライトのテントだった。敵のスパイだと知りつつも、なぜか2人をかくまってくれるジル。戸惑いながらも2人は“ハイランド式”のもてなしを受ける。兄であるルカ・ブライトの暴走を食い止められない辛さを語り始めるジル。



STEP 4

1人残るジョウイ



ほとぼりが冷めた頃を見計らって、ジルのテントを抜け出す2人。警備が手薄になった出口へと向かうが、そこにはラウドが待ち受けていた。最初からジルの疑いをかけられていたらしく、ここで張っていたらしい。倒しても次から次へと現れる王国兵。相手をしていたらとても逃げ切れないと考えたジョウイは、主人公を先に逃がす。そして自分にとって大切な“何か”を守るために紋章を使い、ラウドたちの前に1人で立ちはだかる。



STEP 5

ジョウイの帰還

RETURN ミューズ [MAP P.41]



ミューズへ戻り、アナベルにジョウイ救出を直訴する一行。だが、ハイランド軍への対応に追われている今のミューズには、その余裕がないと断られてしまう。ジェスの勝手な判断で、ジョウイたちを危険な目に合わせたとビクトールは激しく抗議するが、それでも受け入れてもらえない。しかたなく宿に戻る一行。ジョウイが心配なナナミは、正門で待つと言って宿を出て行ってしまふ。夕暮れの中、帰りを待つピリカ、ナナミ、主人公。そしてついに……



SELECT CHECK

門で一緒に待たないと…?

正門でナナミと一緒にジョウイを待とうとすると、宿で待つようにといわれる。ここでの選択肢で、「一緒に待たない」を選択すると、宿で夜通し待つことになるのだ。この場合はフリックが現れて、1人帰りを待つ主人公を慰めてくれる。フリックの優しい一面を垣間見ることができるイベントなので、どちらか好きな方を選ぼう。



EVENT

ミューズ陥落

足並みの揃わない都市同盟。その隙をつかれ、ついにミューズが陥落してしまう。
そしてジョウイも次第に不審な行動を取り始める。

STEP

1

ジョウストン丘上会議

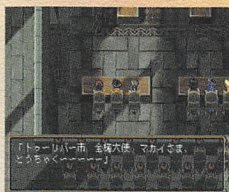
パーティメンバー



同行者



ハイランド軍との緊張が日増しに高まる中、ジョウストンの丘で会議が招集される。これは、都市同盟を形成する5都市1騎士団が集まって行うもの。興味津々のナナミに押される形で一行は、会議を傍聴することになるのだ。主な出席者は、ミューズ市・市長アナベル、市軍指揮官ハウザー、サウスウインドゥ市・市長グランマイヤー、グリーンヒル市・市長代行テレーズ、トゥーリバー市・マカイ全権大使、ティント市・市長グスタフの6人と、同盟唯一の騎士団であるマチルダ騎士団・白騎士団団長ゴールド…。いよいよ会議が始まるも、ハイランドへの対応について出席者の意見が2つに分かれてしまう。長く続いた戦争が原因で足並みが揃わない各代表。そして進展する気配のない様子にしびれを切らしたアナベルが、都市同盟の盟主として同盟軍全軍の集結を宣言するのだが…。



STEP

2

ハイランド軍の侵攻

パーティメンバー



同行者



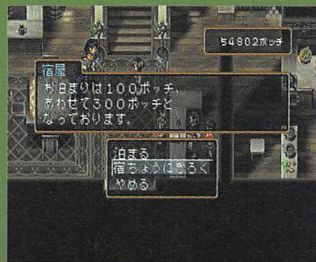
アナベルが同盟軍全軍の集結を命じた直後、ハイランド軍が国境を越えてミューズ領に侵攻したという報告が入る。これに対して総力戦の構えをみせるアナベル。話を聞いた同盟各市は、一時的に足並みをそろえるしかなかった。そして、瞬く間に市内に広がる緊張。戦争独自の慌ただしい雰囲気包まれていく。



ONE POINT

出撃前は必ず
セーブしておこう

キャンプへの潜入イベントから一気にここまで進めている場合は、迷わずここでセーブをしておこう。なぜなら、この後に出てくるギルバートを仲間にするのが、少々難しいからだ。また、万が一、戦争イベントで負けた時のことを考えても、セーブしておくのが得策。



WAR EVENT.2

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ミュース付近

一時的な足止め

敵の先行部隊はソロン・ジー率いる王国軍。だが、の中にはビクトールやフリックの知り合い「ギルバート」がいた。アップルは何とか味方に引き入れようとするが…。



戦術

ギルバートを仲間にするべし

イベント終了条件にソロン・ジーの部隊を倒すとあるが、この時点でははっきりいって不可能に近い。そこで、この戦争イベントでは、まずギルバートを仲間にすることに専念するといふ。戦争イベントが始まったら、その場から動かさずずっと「行動終わり」を選んでいけば、間違いなくギルバートを仲間にできるはず。あとは3ターン目に現れるマテルダ騎士団の援軍に攻撃をまかせておけばOKだ。数ターンの後、戦争は終了する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソロン・ジー	13	10
クルガン	12	14
シード	15	12
ギルバート	7	8
王国軍(歩兵)×3	7	5
王国軍(弓兵)×2	7	5

イベント終了条件 ソロン・ジーの部隊を倒すか、一定ターン経過すると終了

FREE EVENT 4

傭兵ギルバート

パーティメンバー



同行者

ギルバートを仲間にするには、味方の部隊でダメージを与えなければならない。ここで注意しなければならない点は、仲間にしたあと、ギルバートが敵部隊によって全滅させられないようにすること。自分で動かせる部隊をうまく使うのが、ギルバートを仲間にするコツだ。

集う宿屋たち



ギルバート

DATA ▶ P.192

戦争イベントにしか参加できない。特殊能力を持っていないのだが、なぜか強い。



STEP 3

ミュース防衛戦

パーティメンバー



同行者

会議が終わり酒場に戻ると、アナベルがビクトールたちと今度の戦いについて相談をしている。何でもハイランド軍の侵攻が速く、このままでは全軍の集結が間に合わないらしい。そのためビクトールたちに、2日間だけ足止めを頼みたいというのだ。ビクトールたちはこれを承諾し、主人公も参戦を決意する。途中、マテルダ騎士団の予定外の撤退もあったが、主人公たちは何とか足止めには成功するのだった。



STEP 4 ジョウイの密会



王国軍の足止めは成功したものの、マチルダ騎士団の撤退劇などを見ても、いまだに同盟都市の間には不安要素がいくつか残っているようだ。その日の夜、隣の部屋で何やら怪しげな人物と密会しているジョウイを見つかる。だが、伝言を聞いたその人物は、音も立てずどこかへと姿を消してしまう。キャンプから戻ってきた後から不審な行動をとりはじめたジョウイ。謎は深まるばかりだ。



STEP 5 同盟都市間の不協和音



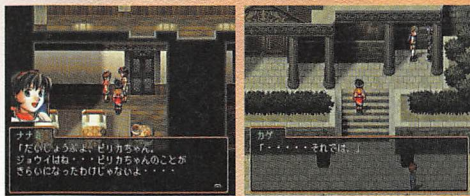
約束していたゲンカクの話聞きに、アナベルのもとへ向かう3人。しかし執務室に入ると、グランマイヤーとスタッフが言い争っている最中だった。その場はアナベルが何とか収めるが、とても話を聞ける状況ではなく、一行は夜に出直すはめになってしまふ。いったん宿に戻ると、ジョウイの様子がおどかしい。ピリカはしきりに気にするが、ジョウイは黙して何も語らうとしない。



STEP 6 ジョウイの不審な行動



ゲンカクの話聞きに行く直前になって、ジョウイはどこかへと消えてしまふ。嫌われてしまったのではないかと落ち込むピリカ。「そんなことはないよ」と励ますナナミだが、やはりジョウイのことが心配のようだ。市内を捜してみると、またもや怪しげな人物とジョウイが密会している。一体誰なのか問い詰めてみても、ジョウイは主人公に戦いから逃げるようにと諭すだけだった。



STEP 7 アナベルとビクトール



ナナミたちが話しを聞きにくる晩、ビクトールは自慢の酒を持ってアナベルの部屋を訪れる。なんでも南方の珍しい酒らしく、一杯付き合えというのだ。そして席につき、向かい合って酒を飲み交わす2人。だが酒が入ったためか、それともハイランドとの長い戦いに疲れたのか、アナベルは珍しく弱気な発言をする。そんなアナベルに対し、ビクトールは優しく励ます。お互いにほのかな想いを抱きつつも、立場の違いからすれ違ってしまう両者。お互いの想いはいすに…。



STEP 8 アナベル暗殺

パーティメンバー

同行者

--	--

以前聞けなかったゲンカクの話聞きに、市庁舎へと向かう主人公とナナミ。しかし、兵士の話によると、ジョウイが先にアナベルと会っているらしい。——その頃ジョウイは、なんとアナベルに刃を向けているところだった。冷静なジョウイに、本当に殺す覚悟があるのかと問いかけるアナベル。「自分には成すべきことがある」とだけ答えるジョウイ。その決意が固いことを知ったアナベルは、次の瞬間グラスを投げつけジョウイに飛びかかるが……。一定遅れでナナミたちが部屋に入ると、そこには血を流すアナベルが横たわっていた。そしてあまりのことに呆然とする2人を残して、ジョウイは部屋の外に消えてしまうのだった。



STEP 9 ミュースからの脱出

パーティメンバー

同行者

--	--

状況がつかめず呆然とする2人のもとに、騒ぎを聞きつけたジェスが飛び込んでくる。現場を見たジェスは、2人がやったものだとは勘違いする。と同時に、ハイランド軍が市内に侵入したとの報告も入る。兵士の話によると、どうやら内側から門を開けた者がいるらしい。ジェスは、この場から動かないようにといひ残り、市内へと急ぐ。この際に市庁舎を抜け出し、宿へと急ぐ2人。そこでピリカと合流し、レオナたちとサウスウィンドゥで落ち合う約束をし、ミュースから脱出するのであった。



FREE EVENT 5 傭兵砦の少年

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ミュース脱出後、集会所であるサウスウィンドゥへ向かうわけだが、この時点よりクスクス南東に位置するラダトに行くとき、奇妙な話を耳にする。廃虚になった傭兵砦の方に少年が1人で向かったというのだ。砦へ行ってみると、入口でハイランド兵と噂の少年らしきテンブルトンが口論している。結局、入れずに引き返すテンブルトン。話を聞いてみると、彼は地図職人をしており、砦には地図の修正のために訪れたというのだ。



FREE EVENT 6 水滸図を入手

RETURN トトの村(崩壊後) [MAP P.43]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

テンブルトンが砦を去ったあと、トトに行くとき彼に再会できる。変わり果てた村を見て王国軍に怒りを覚えるテンブルトン。ここで主人公が、王国軍との戦いに誘うと仲間になり、「水滸図」をもらえるのだ。これで、常時フィールド上で地図を見ることができるようになる。



集う宿屋たち

テンブルトン
DATA▶P.203

戦闘パーティには参加しないが、本拠地で話しかけると行ったことのある街や村の情報を聞くことができる。

EVENT

立ちはだかる湖

絶対にジョウイが殺すはずがない。そう信じて2人は
ピクトールたちの元へ向かうことにするが、湖を渡る手段がないことに気付く。

MAP DATA

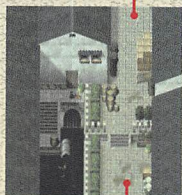
TOWN&VILLAGE



コロネの街

デュナン湖に面したのどかな港町

気の強い漁師たちが集まる街。王国軍がいなくなった後は船着き場から自由に海へ出ることができる。



Information

武器の強化をしておこう
ミュージアムでは鍛冶屋が営業していないため、必然的にこのコ
ロネで武器を鍛えることになる。
パーティメン
バーの武器レ
ベルを、均等
に上げて強く
なっておこう。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
優しさのしずく札	700
かたあて	2000
ブーツ	800

鍛冶屋

レベル5まで

宿屋

1人につき90ポッチ

掘り出し物リスト

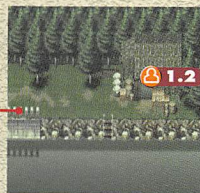
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	チュニック	200	2
	けんぼうぎ	3000	1

CHARACTER

- 1 **タイ・ホー**
ENCOUNTER P.64
DATA→P.200
- 2 **ヤム・クー**
ENCOUNTER P.64
DATA→P.215
- 3 **ボルガン**
ENCOUNTER P.64
DATA→P.212
- 4 **アイリ**
ENCOUNTER P.64
DATA→P.184
- 5 **リィナ**
ENCOUNTER P.64
DATA→P.217
- 6 **ゲンシュウ**
ENCOUNTER P.163
DATA→P.193

ITEM

- 1 **レンピ5**
※1階の真ん中の部屋
にいる人に話しかける。



STEP 1

旅の一座との再会

パーティメンバー



同行者



仲間たちと合流するため、一路サウスウィンドゥを目指す主人公たち。それにはまず、コロナから船で巨大なデュナン湖を渡り、クスクスの街へ行かなくてはならない。しかしコロナはすでに王国管理下の街。南西にある船乗り場に行っても王国軍の兵士に追い返されてしまう。やむなく宿屋に行くと、以前一緒に旅をした、リナ、アイリ、ボルガンの3人を発見。再会を喜ぶリナたち。しかも、彼女たちもまた主人公たちと同じく、サウスウィンドゥを目指しているが船を出してもらえず足止めをくっているところだった。



王国軍兵士
「それはならん。凡庸なワイルドな命によって、船乗り場は封鎖されている。さあ、帰れ帰れ！」



アイリ
「セン！ どうしたんだい。こんなところでふるさともとったんじゃなかのい？」



アイリ
「それが・・・王国軍が船を出した。しよびつるってふれて回ってこのやつか。みんなは船を出してあげてくれなひのさ。」

STEP 2

船乗りタイ・ホー登場

パーティメンバー



同行者



船を求めて街の南東に行くとシーナという青年が飛び出してくる。小屋にいるタイ・ホー、ヤム・クーという2人の男はどうやら船を持っているらしいのだが、王国兵の厳重警備の中では出したいくないようだ。だが、タイ・ホーは主人公の中に何かを見出し、チンチロリンを挑んでくる。2000ポッチを賭け金として勝負し、1回でも勝てば船を出してもらえる。ルールに関してはP.23を参照してほしい。



タイ・ホー
よあし、じゃあこうしよう。ここで、サイコロ勝負だ。おれに勝ったら、船は出してやるが、負けたら、金をおいてとっとど帰れな。」



タイ・ホー
チンチロリンのルールは知ってるよな？

STEP 3

デュナン湖を渡って

パーティメンバー



同行者



見事チンチロリン勝負に勝った主人公は、約束通り船を出してもらうことになる。どうせなら旅芸人の3人にも一緒に来てもらおうと、提案するナナミ。酒場に行くとリナたちを誘うと、多少の不安を抱きつつも、主人公たちとともにサウスウィンドゥへ行くことを決める。そしてここで正式にリナ、アイリ、ボルガンの3人が仲間となる。いざ目的地へ出発!!



ナミ
「ヤム・クー、船の用意もした。サイコロの目はウリをつかぬ。こいつお前のむこうまで、投げてやれっっておでんどうさんが着てくるのさ。」



リナ
「・・・さうね。では、おしんさん。またこいっしょなされてもらいますよ。」

集う宿屋たち

リナ
DATA ▶ P.217

魔力が高く、しかも炎の魔法を得意とするため使いやすい。体力が低いのが弱点。

アイリ
DATA ▶ P.184

守りは弱いが、力や素早さが高く、終盤近くまで安心して使っていけるキャラクター。

ボルガン
DATA ▶ P.212

見た目からもわかるように、力やHPは優れている。だが、素早さが低いので使いにくい。

MAP DATA

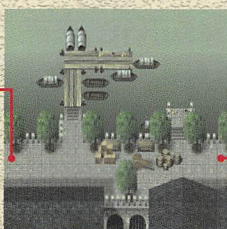
TOWN&VILLAGE



クスクスの街

いくつもの噂が流れる港町

交易が盛んな街で、街のはずれに船着き場がある。
施設以外にも魚屋があるが、品物の売買はできない。



ITEM

- 1 レシビ9
※家の本職を調べる。

CHARACTER

- 1 **オウラン**
ENCOUNTER P.76
DATA -P.188
- 2 **テッサイ**
ENCOUNTER P.162
DATA -P.201
- 3 **カレン**
ENCOUNTER P.139
DATA -P.190
- 4 **タイ・ホー**
ENCOUNTER P.84
DATA -P.200
- 5 **ヤム・クー**
ENCOUNTER P.84
DATA -P.215

Information

交易商シュウの噂
街の中央にある交易船の頭領の家。その家の前では頭領でさえも頭の上からない人物「シュウ」についての話が聞ける。



街の人気者の踊り子
宿屋にはステージが敷設されており、踊り子「カレン」を待っている人が大勢いる。一体どんな踊りをするのだろうか？



女の子ばかりを狙うならず者の噂
街の入り口付近にいる年寄りに話しかけると、「最近、女の子ばかり狙うならず者が現れる」という噂を聞くことができる。噂が本当かどうか、実際にパーティを女の子ばかりにして試してみよう。

名工テッサイの弟子
クスクスの鍛冶屋は、他の街に比べて立ち寄りやすい機会が多い。テッサイの弟子がやっているため、かなりのレベルまで武器を鍛えられるからだ。ストーリーが進むたびにこまめに立ち寄りたいたい。

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
すりぬげの札	500
火炎の矢の札	700
ガントレット	1700

宿屋屋	
1人につき90ポッチ	
鍛冶屋	
レベル6まで	
レベル11まで	
(四章EVENT.2クリア後)	

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	2
	身代わりじそう	5000	1
	レシビ11	2700	1つのみ

STEP 4

見知らぬ大地

タイ・ホーとヤム・クーの協力により湖を渡ることに成功し、クスクスの街に着いた主人公たち。タイ・ホーたちとは、ここで別れることになる。フィールドマップ上の敵も一新しているので、鍛冶屋での武器強化を忘れずに。サウスウインドゥまではあと一息だ。



ONE POINT

特殊な紋章を集めよう
フィールドマップ上に出現する「ターゲットレディ」。こいつは、非売品の封印球をたくさん落とすのだ。資金集めも兼ねてぜひGETしたい。



EVENT

伝説の吸血鬼

湖を渡り、無事ピクトールたちと合流した主人公たちは
奇妙な噂の真相を確かめるためにノースウィンドウへと向かうが…。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE



サウスウィンドウ市

都市同盟を結ぶ5大都市の1つ

市長グランマイヤーが住む大きな街。
すべての施設が揃っているうえ、仲間との出会いも多い。



CHARACTER

- | | |
|--|---|
| 1 クライブ
ENCOUNTER P.86
DATA→P.192 | 7 キリィ
ENCOUNTER P.131
DATA→P.191 |
| 2 ピクトール
ENCOUNTER P.67
DATA→P.207 | 8 フリード・Y
ENCOUNTER P.67
DATA→P.210 |
| 3 フリック
ENCOUNTER P.67
DATA→P.210 | 9 アダリー
ENCOUNTER P.83
DATA→P.184 |
| 4 アレックス
ENCOUNTER P.83
DATA→P.186 | 10 ガンテツ
ENCOUNTER P.156
DATA→P.190 |
| 5 ヒルダ
ENCOUNTER P.83
DATA→P.209 | 11 マクシミリアン
ENCOUNTER P.139
DATA→P.213 |
| 6 アンネリー
ENCOUNTER P.131
DATA→P.186 | ITEM
1 友情の封印球
※右から2番目の盆栽を調べる |

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
のどめ	200
毒消し	200
ねむりの風の札	700
土の守護神の札	700
ほおあて	1000
すねあて	200
●特効薬	500
●守りの霧の札	1000

防具屋	
商品名	値段
とんがりぼうし	1200
サークレット	3500
ブレスアーマー	1000
けんぼうぎ	3000
レザーアーマー	5900
ガードローブ	1700
木の盾	300
ブーツ	800
皮のマント	1300
カボッチ	4800
●マジックローブ	20000
●竜鎧	23000
●鉄の盾	2500
●けがわのマント	3500

紋章師	
商品名	値段
雷の封印球	6000
風の封印球	5000
●火の封印球	6000
●土の封印球	4000
●闇の封印球	12000

宿屋	
商品名	値段
1人につき80ポッチ	

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	チュニック	200	2
	ハーフプレート	12000	2
	カイトシールド	4300	1
	●しんくのマント	9000	1
道具屋	ふるい本3かん	3000	1つのみ
紋章師	水の封印球	7000	1

取り扱い交易品リスト				
商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しお	270	15	4	4
マヨネーズ	2200	4	2	5
光るたま	400	-1	3	25
ロウソク	500	7	4	3
木ぼりのお守り	700	2	4	3
けがわ	800	3	0	3
民族いしろう	1900	2	1	5
中国えざら	12000	1	2	25
花のえ	14000	1	0	18
ベルシランボ	15000	0	2	45
青電のつぼ	16000	1	0	22
しょんべん小僧	32000	1	0	12
サンゴ	40000	-1	3	60

※●の商品が店に並ぶようになるのは参観EVENT.9クリア後から
※交易品の価格や在庫数は売買をするだけでなく、イベントや経過時間によっても変化する。復活時間は分単位である。基本在庫数が0やマイナスのものは店で不足気味の商品。

STEP 1

ビクトールとフリックとの合流



サウスウィンドゥに到着した一行は、すぐにビクトールと再会。宿屋にいるフリックと合流して話を聞くと、これから2人は、この街の市長に会いに行くとのこと。結局、主人公とナナミも同行することになる。また、街の人から「近所のじいさんが盆栽に何かを隠しているのを見た」という情報が聞ける。この後、東にある盆栽を調べると「友情の封印球」が手に入るのだ。



集う宿屋たち



ビクトール
DATA ▶ P.207

体力、力の能力はほかのキャラクターを圧倒しているが、基本能力は意外と高い。



フリック
DATA ▶ P.210

ビクトールとは異なり、すべての能力が平均しているが、基本能力は意外と高い。

STEP 2

ノースウィンドゥの不吉な噂



市庁舎にて市長グランマイヤーと会見し、ともに打倒王国軍を誓う一行。するとグランマイヤーが、最近ノースウィンドゥ周辺で起こっている女性の行方不明事件の調査依頼を持ちかけてくる。これを快諾するビクトール。ここでは、グランマイヤーの副官フリード・Yが仲間になり、フリックがパーティからはずれる。そして、ノースウィンドゥの話に興味を持ったアイリがパーティに入ることになる。



集う宿屋たち



フリード・Y
DATA ▶ P.210

平均した能力なので、メインキャラクターとしてではなく、サブキャラクターとして育てていきたい。

STEP 3

生ける死人ネクロード



ノースウィンドゥに到着したが、そこは人の気配がまったくない荒れ果てた村だった。ビクトールの話によると、かつてネクロードという吸血鬼がこの村を襲い、村人を皆殺しにしたらしい。だが、その後ビクトールが討ち取ったはずなのだが……なんと目の前にそのネクロードが現れる。ここでは、逃げるか戦うか選択することができるが、戦っても絶対に勝てない。ただ、どちらを選択してもネクロードは城へ去っていくので好きなほうを選ぼう。



MAP DATA

DUNGEON



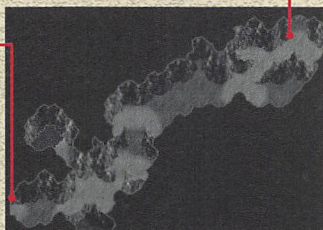
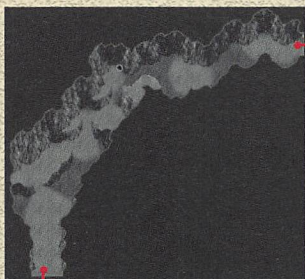
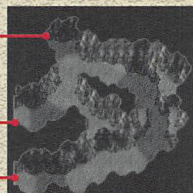
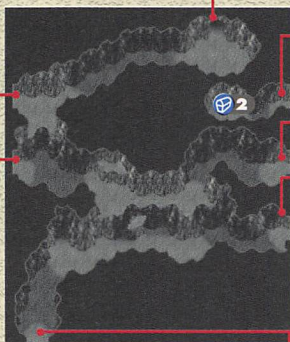
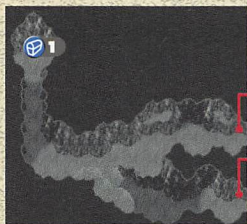
風の洞窟

すきま風が響く暗闇の洞窟

“夜の紋章”の化身「星辰剣」が眠る深い洞窟。道が入り組んでおり、脱出できず、そのまま命を落としてしまう者も少なくない。

ROUTE GUIDANCE

出入口の旅の封印球でセーブ
風の洞窟出入口には「旅の封印球」がある。街からここまでくのに、けっこう長い道のりなので忘れずにセーブしておこう。また、洞窟内の敵からアイテム(封印球)を手した時なども、1度出入口まで戻ってセーブしたほうがいいだろう。

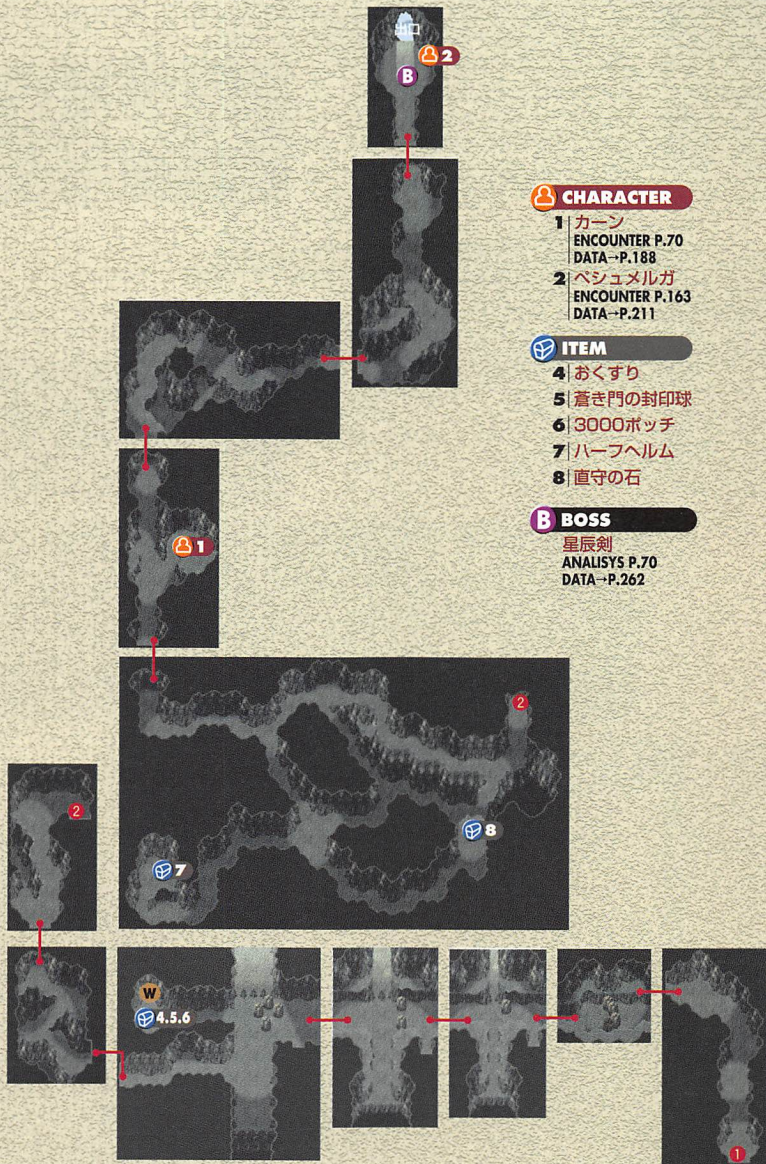


ITEM

- 1 さかなのパッチ
- 2 たいようのパッチ
- 3 炎のかべの札



○ 旅の封印球



CHARACTER

- 1 ガーン
ENCOUNTER P.70
DATA→P.188
- 2 ベシュメルガ
ENCOUNTER P.163
DATA→P.211

ITEM

- 4 おくすり
- 5 蒼き門の封印球
- 6 3000ポッチ
- 7 ハーフヘルム
- 8 直守の石

BOSS

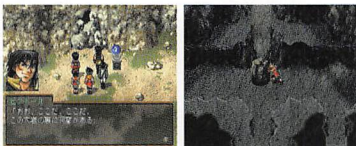
- 星辰剣
ANALYSIS P.70
DATA→P.262

W 不思議な老人
頼むと出入口までワー
プで戻してくれる

STEP 4 ネクロードを倒すには



ビクトール話によると、ネクロードを倒すには「星辰剣」という剣が必要らしい。そしてこの剣があるのは、ノースウィンドウの南「風の洞窟」。一行はさっそく洞窟に向かう…。洞窟内部には強い風の吹いている所があり、普通に通ろうとすると風で押し流され、少し手前に戻されてしまう。これは通路のすぐ側にある岩を押しして通風路を塞いでやればOK。これで問題なく進めるはずだ。また石は上から順に並べていくようにしよう。



STEP 5 バンパイアを追う一族



洞窟の奥に進んでいくと、何やら怪しい人影が…。岩影にいた人物をビクトールが問いつめると、その男はなぜかビクトールのことを知っていた。ネクロードの手下かと思いきや、彼もまた父親をネクロードに殺され、恨みを持つ1人らしい。男の名は「カーン」。代々ネクロードを追っているバンパイアハンターの一族だ。ネクロードを倒すためには、星辰剣の力が必要だということも知っており、ここでパーティに加わることになる。



! ONE POINT

レベルアップに最適な洞窟の敵

洞窟に出てくる敵はレベルが高いため、少し戦うだけでも、かなりのレベルアップが期待できる。しかも封印球をよく落とすので、一石二鳥だ。ただ、全体攻撃をしてくる上に2回行動してくる「にちりんまおう」には要注意。勝てないようなら逃げるのも1つの手だ。



STEP 6 怒りに燃える星辰剣



カーンという新たな仲間とともに、ついに星辰剣と対面。剣に話しかけるビクトールを見て、不思議顔のアイリ。だが…なんと星辰剣もしゃべり返してくるではないか。「このわたしをこんな所に置き去りにしてぬけぬけと…。どうやら自分を置き去りにしたビクトールのことを恨んでいるようだ。何とかビクトールが譲めるも逆効果。星辰剣はますます怒りだし、「思い知らせてやるわ!」と、ついにパーティに襲いかかってきてしまう。



BOSS MONSTER 攻略

中央にいるキャラクターに気を配れ!

星辰剣の主な攻撃方法は、パーティの中央をその鋭い切っ先で縦に貫いてくるという攻撃。よって、あらかじめ中央の2人は、守備力の高いキャラに変えておくべきだ。また、1ターンに2回行動してくるので、たまたま使用する全体攻撃魔法も、連続でやられると意外にやっかい。対策としては、主人公の紋章による回復を、いつでも使えるようにしておくようにしたい。「守りの霧」を使うのも悪くない。

DATA

LV: 32
HP: 2500
弱点: なし
所持金: 0

VS 星辰剣



STEP 7

ネクロードの居城へ突入

パーティメンバー



同行者



激しい戦いに勝利し、ビクトールが星辰剣と和解したら、ネクロードを討つべくノースウィンドゥに突入となる。だが、その前にサウスウィンドゥに寄って、防具や紋章を強化しておくといい。この後、ノースウィンドゥでのイベントをクリアしてしまうと、しばらくサウスウィンドゥへ入れなくなってしまうからだ。資金に余裕があれば、ビクトールやフリード・Yに「力おび」をいくつか装備させて、攻撃力の大幅アップを施しておくのもいいだろう。



STEP 8

城内のしかけ

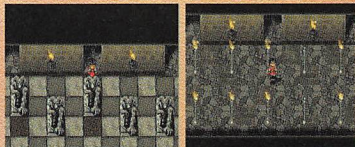
パーティメンバー



同行者

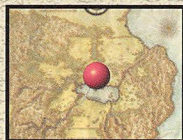


ネクロードの居城を進むと、石像が5体ある部屋に着く。1体だけ床板からはずれている像があるので、これを色が違う床板へ押しはめよう。すると先へ進む道が開くのだ。また、ほかの石像のどれかを動かす事で「闇の封印球」のある道も開く。その先のたいまつが上下に4本ずつある部屋では、上の4本の中の、消えている1本のたいまつに火をつければOK。また、火のつけたかによっては「ブルーリボン」が手に入る(P.72)。



MAP DATA

DUNGEON

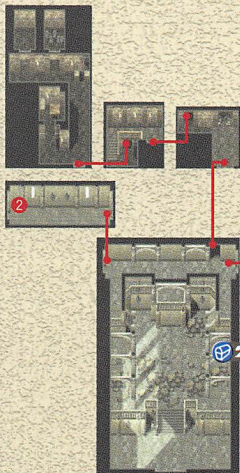


ノースウィンドゥ

吸血鬼ネクロードの潜む城

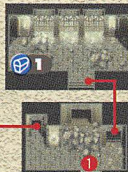
入り口に墓が並ぶ廃墟と化した村。

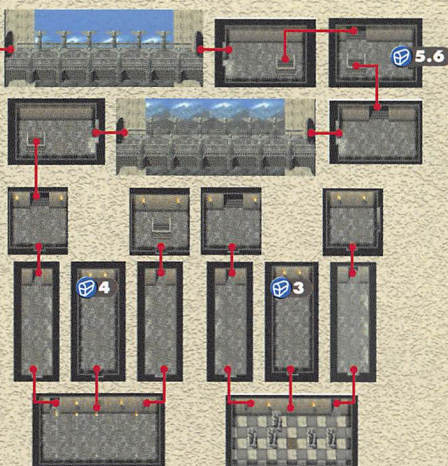
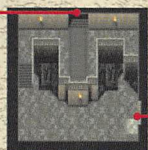
ビクトールの故郷で、のちに新同盟軍の本拠地となる。



ITEM

- 1 | 火の封印球
- 2 | 魔守の石





B BOSS

ヘカトンケイル
ANALYSIS P.72
DATA -P.263

ITEM

- 3 闇の封印球
- 4 プルーリボン
- 5 チェインメイル
- 6 首輪

ROUTE GUIDANCE

隠された通路を発見!!

石像があるフロアと、たいまつが点くフロアの中央には、隠し通路が存在する。この通路は写真のとおりにしかけを解けばOK。闇の封印球とプルーリボンという貴重なアイテムが手に入るのだ。



STEP

9

ネクロードが持ちかける取引

パーティメンバー



同行者



とうとうネクロードを追い付けた一行。だが、ネクロードはなんと人質をとり、自分を倒すことのできる唯一の武器、星辰剣の受け渡しを要求してきた。その人質というのが、なんと以前死んだビクトールの知り合いティージーなのだ。「1度死んだ人間を助けられるものか!」とビクトールは、偽の人質の首を切り、迷いを断つ。するとネクロードは、ヘカトンケイルというアンデットモンスターを残し逃げ去ってしまうのだった。



BOSS MONSTER 攻略

VS ヘカトンケイル

こまめな体力回復を忘れずに

1ターンに2回行動してくるヘカトンケイル。単体攻撃、全体攻撃ともに強力なやっかいな敵だ。単体攻撃は前衛のみとなるので、守備力の高いキャラクターを前に出しておこう。全体攻撃をくらったら、主人公の全体回復魔法で回復。単体攻撃をくらった仲間には、「おくすり」などでために回復させたい。あとはアンデットに効果的な破魔の紋章や火の紋章で攻撃すれば、最小限のダメージで倒せるはずだ。

DATA

LV: 34
HP: 4500
弱点: 火、聖
所持金: 10000



STEP 10 カーンとの別れ



ネクロロードの刺客であるヘカトンケイルを倒した一行。ノースウィンドウを脱出するため入口へと戻ると、フリード・Yが「行方不明事件も解決したことだし、いったんサウスウィンドゥへと戻りましょう」と促す。ネクロロードに逃げられて悔やがっていたビクトールも、いつまでも落ち込んではいられないと、渋々ながらこれを承諾。だが、ここでネクロロードを追跡するため、カーンは別行動を取ることになる。そして「ネクロロードの居場所がわかり次第、連絡する」と言い残し、去って行ってしまふ。



STEP 11 サウスウィンドウ陥落



カーンと別れた主人公たちは、そのままノースウィンドウを立ち去ろうとする。すると、ここでフリックたちが現れ、「サウスウィンドゥがハイランドの手に落ちた」という衝撃の事実を聞かされる。あまりに急な話に驚きつつ、フリード・Yはすかさず尊敬するグランマイヤー市長の安否をフリックに問うが…。フリックが言うには、一行がサウスウィンドウへ向かった後、王国軍が進軍。潜伏したグランマイヤーが、ソロン・ジーの手によって処刑されたという、あまりにも悲しすぎる話であった。



STEP 12 本拠地を入手



現状の力で王国軍と戦っても勝ち目がないと、あきらめかける主人公たち。ここでフリックは主人公にどうするかを聞いてくる（選択肢が出る）が、「逃げよう」を選んでストーリーが進まないで、「なにが方法がある」を選択しよう。すると突然アップルが「大軍を倒す奇策さえあれば、小勢でも勝てる。そしてその策を考えてくれる人はラダトにいる」と力強く宣言するのだ。こうして主人公たちはシュウという名の軍師を仲間にするため、ラダトへと向かうことになる。なお、このイベント以降はノースウィンドゥが本拠地となり、ここを拠点にストーリーが進展する。



! ONE POINT

本拠地にできる施設をうまく利用しよう

本拠地にはパーティメンバーを変更できる酒場や、アイテムを預けるための倉庫などが設置されている。仲間のレベルを均等に上げたい時や、道具を整理したい時に活用しよう。ちなみに本拠地は、特定の仲間が増えたと施設が増えしていくことも覚えておこう。



MAP DATA

BASE OF OPERATION



本拠地

(本拠地のMAPはレベル4のものを掲載)

仲間が集う新同盟軍の拠点

ノースウィンドウを解放すると、ここが新同盟軍の本拠地となる。城内部は他の街とは比べものにならないほど広い。

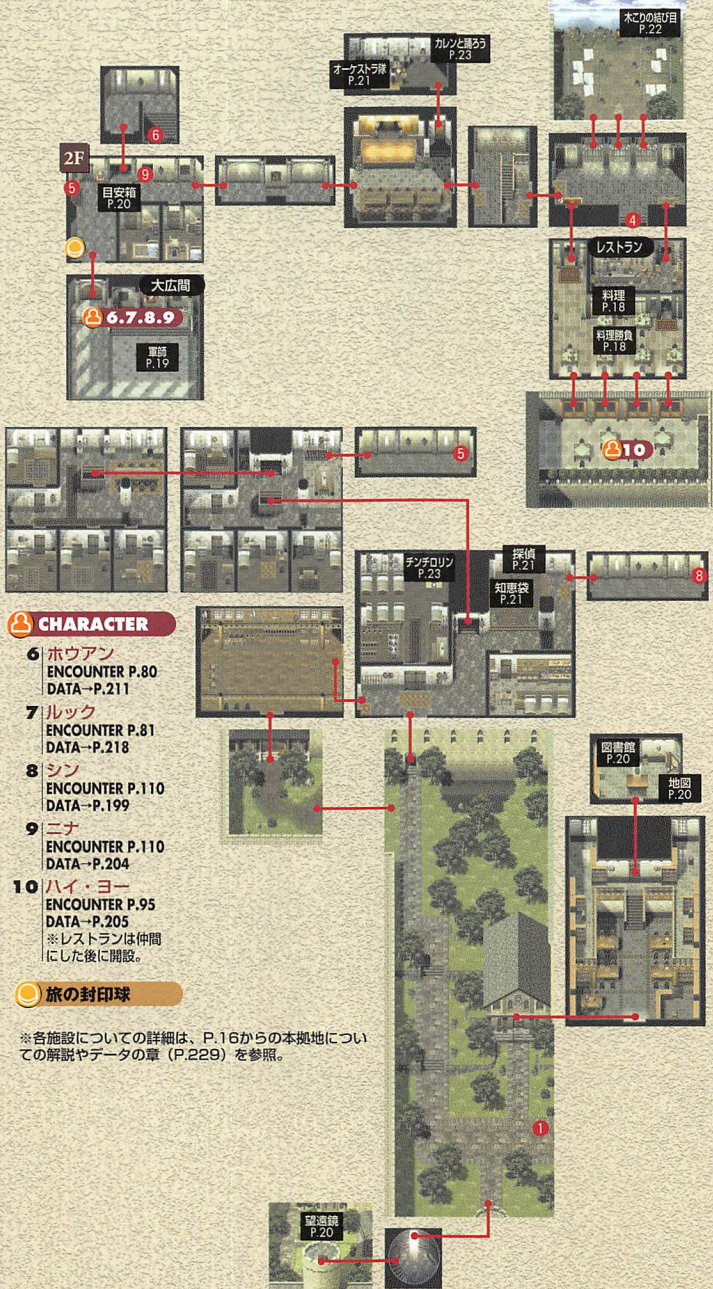


Information

城レベルが上がるとマップが変化
本拠地は城レベルが上がっていくことによってマップが大幅に変わり、その規模も拡大していく。また、仲間を増やすこともさまざまな施設が追加される。なお、城レベルを確認する方法は2つある。約束の石板を見て仲間の人数を数えてみる(ルックを仲間にした後)か、エレベータで行ける階数を見てみればよい(アタリーを仲間にした後)。現在の城レベルを知りたいのなら、試してみてください。

CHARACTER

- 1 コウユウ
ENCOUNTER P.141
DATA--P.194
- 2 フィッチャー
ENCOUNTER P.83
DATA--P.209
- 3 キバ
ENCOUNTER P.125
DATA--P.191
- 4 クラウス
ENCOUNTER P.125
DATA--P.192
- 5 シーナ
ENCOUNTER P.126
DATA--P.196

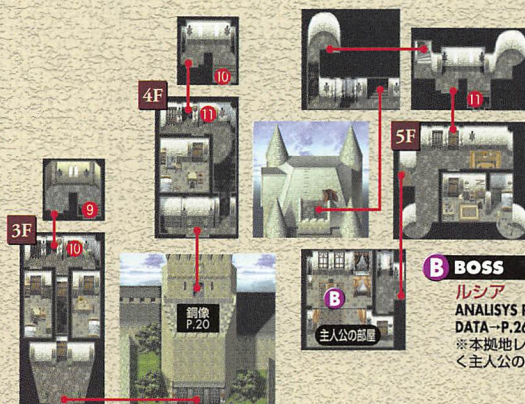


CHARACTER

- 6** ホウアン
ENCOUNTER P.80
DATA → P.211
- 7** リック
ENCOUNTER P.81
DATA → P.218
- 8** シン
ENCOUNTER P.110
DATA → P.199
- 9** ニナ
ENCOUNTER P.110
DATA → P.204
- 10** ハイ・ヨー
ENCOUNTER P.95
DATA → P.205
※レストランは仲間にした後に開設。

旅の封印球

※各施設についての詳細は、P.16からの本拠地についての解説やデータの章 (P.229) を参照。



B BOSS

ルミア

ANALYSIS P.158

DATA→P.268

※本拠地レベルに関係なく主人公の部屋で発生。



宿屋

無料

鍛冶屋

レベル16まで

※鍛冶屋はアイテムを渡すことにより、鍛えられる武器レベルの上限が変化する。

鑑定屋

1品につき400ポッチ

※防具屋、道具屋、紋章師の品物は現状行くことのできる店に並んでいるものを購入できる(例外あり)。なお、本拠地の各店には振り出し物はない。

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しょうゆ (料理人にしょうゆを渡すと出現)	680	5	1	4
ふえ	200	5	2	2
けかわ (キニソンを仲間にする時出現)	350	3	2	6
ひいらぎの実 (ムクムクを仲間にする時出現)	700	4	4	5
ワイン	1200	4	2	2
鹿のツノ (ホウアンを仲間にする時出現)	5500	3	2	15
パール (ヤム・クーを仲間にする時出現)	18000	0	3	20
たこつぼ (チュカチャラを仲間にする時出現)	3500	2	3	15
しょうべん小僧 (ジウドを仲間にする時出現)	22000	1	0	40

EVENT

軍師をたずねて

サウスウィンドゥをハイランド軍に奪われ、窮地に陥る一行。
優秀な軍師を味方にしない限り本拠地は守り切れない……。

STEP 1

優秀な軍師のもとへ



サウスウィンドゥを奪われた一行は、ノースウィンドゥを本拠地にハイランド軍に対抗することになる。だが、優秀な軍師がいない。そこで、アップルの推薦により、その兄弟子にあたる「シュウ」を、軍師として迎えようということになる。さっそく、彼のいるラトを訪問し、シュウと面会する主人公たち。しかし、シュウは、ルカ・ブライトの悪事を知っているながらも手を貸してくれない。交易商を営む自分にとって、支配者が誰になろうと関係ないからだというのだった。



FREE EVENT

クスクスの女ボディガード

RETURN

クスクスの街 [MAP P.65]



本拠地に手を入れたあとクスクスに行くと、入口付近の老婆から「最近女の子ばかりを狙ったならず者がいる」という情報を聞ける。この情報を聞いたら、1度街を出て、主人公を除くパーティーのメンバーをすべて女の子にしよう（同行者に男がいても不可）。そして、再度クスクスを訪れると、街中の橋の付近でならず者からまれるのだ。ここまでくれば万事OK。ならず者を追い払ったあとの選択肢で「仲間になってください」を選ぶと、すぐにオウランが仲間になってくれるはずだ。



紋章を使った特殊攻撃「乱れ竜」は非常に強力。「怒りの紋章」があればさらに強くなる。

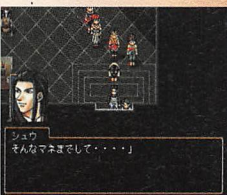


STEP 2

士下座して頼むアップル

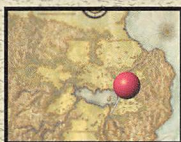


軍師の件をあっさりとシュウに断られ、追り返された主人公たち。あきらめきれないアップルは、シュウがよく訪れるという酒場に足を向ける。だがシュウは来ていない。あきらめて酒場から出ようとしたその時、待ち人來り。アップルは周囲の人の目も気にせず士下座をし、仲間になってくれと懇願する。しかし……答えは「否」。そして帰り際シュウは、「マッシュ先生に教えを受けた」というブライドはないのか」と、逆にアップルに問う。アップルの苦悩はますます深くなるばかりだった。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



ラダトの街

仲間のパートナーが集まる街

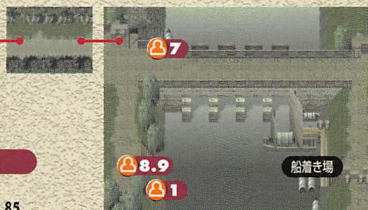
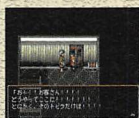
仲間とさまざまな関連を持つ人物が大勢待っている街。南のバナーの村に行く船が出ている唯一の場所でもある。



Information

道具屋の2階にはどうやって行く？

道具屋の2階は階段で上がるうとしても、店の人に止められてしまう。ここに行くには、ビッキーがテレポルトに失敗するしかない。確率は低く、根気が必要だ。



CHARACTER

- | | | |
|--|--|--|
| 1 シュウ
ENCOUNTER P.79
DATA→P.198 | 4 ホイ
ENCOUNTER P.140
DATA→P.211 | 7 アマダ
ENCOUNTER P.85
DATA→P.185 |
| 2 リッチモンド
ENCOUNTER P.84
DATA→P.217 | 5 レプラント
ENCOUNTER P.140
DATA→P.219 | 8 ヴァンサン・ド・ブル
ENCOUNTER P.163
DATA→P.187 |
| 3 ヨシノ
ENCOUNTER P.84
DATA→P.216 | 6 スタリオン
ENCOUNTER P.95
DATA→P.199 | 9 シモース・ベルトリッチ
ENCOUNTER P.140
DATA→P.197 |

こぶた売り

※ユズを仲間にした後、出現。5000ポッチでこぶたを購入できる。

ITEM

- | | |
|--------------------------|----------------------------------|
| 1 レシビ14
※厨房にいる人に話しかける | 4 もぐらスーツ |
| 2 電錠 | 5 着き門の封印球 |
| 3 金のエンブレム | 6 特効薬×9
※2,3,4,5,6は道具屋の2階にある。 |

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
はり	200
のどあめ	200
怒りの一撃の札	700
オオタカの封印球	7500

宿屋	
1人につき	50ポッチ
鑑定屋	
1品につき	50ポッチ

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	スピードリング	16000	1
	音セット5	2500	1つのみ
	マジックローブ	20000	1
	レシビ18	3300	1つのみ

STEP 3

名探偵リッチモンドに調査を依頼

パーティメンバー



同行者



新同盟軍に力を貸してくれないシュウ。そこで主人公たちは、街1番の探偵リッチモンドに、シュウの行動の調査を依頼することにした。鑑定屋の目の前にいるリッチモンドに話しかけると、1500ポッチで快く依頼を引き受けてくれる。あとは宿屋で報告を待つばかり。リッチモンドの報告で、「シュウは主人公たちを避けているらしい」ということ、「明日の夕刻、取り引きのため、東の船着き場にシュウが訪れる」という情報が手に入る。



STEP 4

投げ捨てられたコイン



リッチモンドの情報により、船着き場でシュウを待つ一行。ようやくシュウとの会見に成功し、アップルはシュウに仲間になって欲しいと再度懇願する。すると、おもむろに銀貨を取り出して川に投げ捨てるシュウ。これを見つけたら仲間になろうというのが、これを聞き喜ぶアップル。だが条件は厳しい。なにしろ銀貨を探すためには川の水門をせき止めなければならぬのだ。一行はまず、船乗りのアマダにかけあうことにする。アマダはよほどのことがない限り水門は閉じられないと一度は断るが、主人公の真剣な眼差し——そこに何かを感じ取ったらしい。自分との腕比べ（一騎打ち）に勝ったら、一晩だけ水門を閉じると約束する。



一騎打ち

主人公 VS アマダ

「攻撃」を主体にアマダを押さえ込め

この一騎打ちは、アマダが手加減してくれるので、楽に戦えるはず。基本は「こうげき」でOK。「すてみ」を狙ってくる場合（セリフで判断）は、「ぼうぎょ」を選択して、ダメージを溜めればよい。



主な一騎打ち時のセリフ

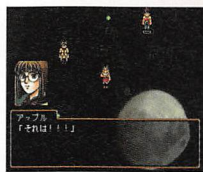
主な一騎打ち時のセリフ	
攻撃	さあてまずは小手調べ… あいたあ！そう来るかい？ おいおい、お見合いじゃあなあ。どれ、行くか。 あいて、やるねえ。 おいおい、それじゃあ勝てないぞ。 おつと、当たっちゃったかすまねえなあ。 うおつとお……やるねえ……でも、まだまだあ!!!
防御	へっつ、まずはそちらからどうぞってなもんだ。 おつ、次はしっばいしねえぜ。 たしかに、れいせいにならなくちゃな。そいつでいつも失敗するんだ。 へっつ、2度目はきかないぜ。 次は、そっちの番だぜ。 へっつ、少しは手かげんしねえとなあ。 やべえ、やべえ負けちゃうよあ。 やべえ、やべえ、やべえ、少し考えるか。
捨て身	よっしやあ、行くぜえぼうす。 おつしやあ、今度はこっちの番だぞ！ ラチがあかねえやあ!! これでもくらいな!!!! どうれ、そろそろ本気を… ふうん、じゃあもうつつと、キツイ一発。 いいねえ、もういっちょう行くぞ。 ちっ！次こそ!!!! やるなあぼうす。おれっつも負けねえぞ。

STEP 5

あるはずのない銀貨を発見



水門を閉じた一行は、川に入って銀貨を探し始める。そのさなか、実はシュウが銀貨を小石に変えて川に投げたのを見たとい出すナナミ。しかしアップルはあきらめない。その時、ないはずの銀貨を主人公が発見。その姿を見たシュウはついに軍師になることを決意する。そして橋の上には、銀貨を弄ぶりリッチモンドの姿があった。



集う宿屋たち

シュウ
DATA ▶ P.198

戦闘には参加できないが、戦争イベントの基本能力、特殊能力は全キャラで最強。

EVENT

同盟軍の新リーダー

シュウを軍師に迎えた一行に新たな敵が出現。
本拠地にソロン・ジー率いるハイランド王国軍が迫る。

STEP 1

シュウの計算された作戦

パーティメンバー



同行者



本拠地に到着したシュウは、すぐさま作戦を提示する。そして、この作戦がうまくいけば勝てるかと断言。要は自軍と敵軍の兵力差を埋めればいい。それなら敵軍の一部を寝返らせてしまおうというのだ。しかも彼らは元サウスウィンドゥの兵士たち。心強い兵力だという。シュウは、フリード・Yに敵軍を寝返らせる役割を与え、主人公には船で敵大將ソロン・ジーの背後につき、根本から敵を崩すという重大な役割を命じたのであった。



WAR EVENT.3

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ミネービス市防衛戦

ソロン・ジーの背後を奇襲

シュウの作戦は、敵大將ソロン・ジーの背後につき、さらに敵軍の一部を寝返らせようというもの。この重大な役割を引き受けた主人公は、さっそく船を使ってソロン・ジーの背後に回ることに成功する。そのまま敵の虚をついて王国軍を寝返らせることはできるのか？



戦術

ダメージを与えて逃げよう

主人公の部隊は、2ターン目にちょうど森のある付近に出現する。ここで行動させることのできる部隊は主人公を含めてたったの2部隊（他の部隊はすべて動かすことはできない）。要するに、この2部隊でしかソロン・ジーの部隊にダメージを与えられないわけだ。確実にダメージを与える方法はない（攻撃の成功率は乱数に関係するため）が、主人公or同盟軍のどちらかの部隊が、ソロン・ジーの部隊を攻撃すればOK。イベントが発生して敵が寝返るので、あとは主人公の部隊が全滅しないように逃げ回れば、王国軍は撤退する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソロン・ジー	13	10
クルガン	12	14
シード	15	12
王国軍（騎馬兵）×2	7	5

イベント終了条件

ソロン・ジーの部隊にダメージを与えたあと、一定ターン数を越える

STEP 2

勝利のあとの思いもよらぬ言葉



ソロン・ジーを撃ち負かした主人公は、「勝利の使者」として味方から喝采を浴びる。みな主人公を褒めたたえるなか、冷静に状況分析を始めるシュウ。どう考えても、このままでは、王国軍に太刀打ちできないらしい。続けてシュウは、王国軍に勝つためには、ノースウィンドゥを本拠地として、人々を導くリーダーが必要だとも…。そして、シュウは、主人公にリーダーとして皆を導いてほしいと、持ちかけるのだった。



STEP 3

明かされるゲンカクの過去



リーダーになるかどうかを悩む主人公。その夜、主人公とナナミはビクトールに養父ゲンカクのことを聞きに行く。ビクトールの話により、30年前にもあった都市同盟とハイランド王国の戦いで、都市同盟の圧倒的不利を救った英雄がゲンカクであることを知る主人公。そして、当時の都市同盟の主、ダレルの陰謀に気づき、敵将であり親友でもあるハーンにゲンカクが自ら勝負を放棄し、負けたことを聞かされるのだった。



STEP 4

主人公の決意



次の日、主人公はみなの前でリーダーになる決意を語る。その場にいる人々すべてに祝福される主人公。しかもこの時、ミュージスの名医ホウアンが現われ、力を貸してくれるという(トウタをミュージズで仲間にしていない場合は、ここで仲間になる)。そして祝福の嵐のさなか、突如として現われるレクナート。彼女は主人公に「運命の石板」を託し、この石板に名前が刻まれる者を探すように告げる。そして、弟子のルックを主人公の仲間として預けてくれるのだった。ここでは、本拠地(城)の名前をつけられるので、気に入った名前をつけよう。

集う宿屋たち

ホウアン
DATA▶ P.211

戦争イベントのみ参加できる。トウタと同じように回復役として参加させるのがいい。

ルック
DATA▶ P.218

魔力が高く、ほとんどの魔法が得意。HPと魔法回数に気を付ければ、まさに最強クラス。



旅の道しるべ

戦力の整わない一行の取るべき道は…

ついにノースウィンドゥを拠点とする軍のリーダーとなった主人公。しかし、依然ハイランド王国軍に立ち向かうだけの戦力はない。打倒ハイランド王国、打倒ルカ・ブライトのための道は果てしなく遠い。都市同盟の再度の結末、そして種族を超えた理解。すべては、主人公の双肩と仲間たちとの結束にかかっているのだ…。主人公の進む道が徐々に明確になる!!



第参章

本拠地
▼
本拠地

新同盟軍の指導者に就く者
天才軍師シユウの力により、王国軍の部隊を破った一行。
これにより、新同盟軍がここに設立される。
そして、その指導者に抜擢されたのは…。

Event Flow Chart



第四章へ

EVENT

船乗りの協力を求めて

湖を渡るには、船乗りの協力を得なければならない。
果たしてトゥーリバーとの同盟は締結できるのだろうか…。

STEP 1

トゥーリバーからの使者

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

リーダーが正式に決まり、活気溢れる同盟軍の本拠地にトゥーリバーからの使者フィッチャーが現れた。訪ねてきた理由は、トゥーリバー市と同盟軍との間に協力関係を作り、反王国軍の中心勢力となる——つまりは同盟を結びに来てほしいというのだ。しかしこの提案は、フィッチャーの独断らしい。主人公たちは行くことを決意するのが、トゥーリバーと本拠地を結び橋が、王国軍によって焼き落とされてしまっていた。そこで、船を出すため、とりあえず船頭を探すことにする。



FREE EVENT

白鹿亭の夫婦との再会

RETURN サウスウィンドゥ市 [MAP P.66]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

サウスウィンドゥにある宿屋の2階にいくと、アレックス&ヒルダ夫妻に再会する。2人は、同盟軍のリーダーが主人公と同一人物なのか？ という賭けをしていた。アレックスは別人に決まっている、と主張し、逆にヒルダは同一人物だと譲らない。苦笑しながらも、同盟軍のリーダーは自分だと告げる主人公。予想が当たったヒルダは、同盟軍の手伝いをしたいと主人公にお願いする。ここで2人が仲間に加わると、本拠地で宿屋と道具屋が使えるようになる。



集う宿屋たち

アレックス
DATA▶ P.186

仲間後は、本拠地で道具屋を開く(ほりだしものはない)。戦闘には一切参加できない。

ヒルダ
DATA▶ P.209

本拠地で宿屋を開く(料金は無料)。アレックス同様、戦闘に参加することはない。

FREE EVENT 2

天才発明家のわがまま

RETURN サウスウィンドゥ市 [MAP P.66]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

サウスウィンドゥにいるアダリー。彼を仲間にするには、3つの頼みごとを聞かなくてはならない。最初は「身代わりじぞう」、そして次は「木の盾」を持ってきてくれと言う。最後に「風の封印球」を要求されるが、ここで「風の封印球をなげつける」を選択すると、何かを思いついて、うれしそうに仲間になってくれる。ちなみに渡す時に投げつけなかった場合は、最初の頼みごとに逆戻りしてしまうので注意しよう。



集う宿屋たち

アダリー
DATA▶ P.184

戦争イベントのみ参加。また、本拠地にエレベータを作ってくれる。

FREE EVENT

3

フリード・Yの愛妻

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー



同行者



フリード・Yをパーティに入れて、ラダトにある彼の自宅にいくと、彼の妻ヨシノが洗濯をしていた。フリード・Yの姿を見たヨシノは、「無事なら、どうして知らせをいただけなかったのですか?」と問う。どうやら彼のことが心配でしょうがなく、なかつたらしい。「もう家で待つのは嫌です」と、悲壮な決意を語ったヨシノは、主人公と一緒に連れていってくれと言ひ、ここで仲間になる。



集う宿星たち



ヨシノ

DATA ▶ P.216

能力だけを見ると大したことないが、実は魔法の効果が高い。回復役として使える。

FREE EVENT

4

裏表のないコイン

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー



同行者



ラダトの鑑定屋の前に立っているリッチモンド。コインの裏表を当てる勝負に勝つことができれば彼は仲間になるという。しかし、この場面では決して勝てないので、1度勝負をあきらめて酒場に行こう。すると、酒場にいる男が、リッチモンドがイカサマをしているのを教えてくれ、勝負に使うためのコインをくれるのだ。そのコインで再度勝負を挑むと、イカサマに気づいた主人公を見直し、リッチモンドはようやく仲間になってくれる。



集う宿星たち



リッチモンド

DATA ▶ P.217

本拠地で探偵をしており、「仲間の秘密」や「仲間にする方法」を依頼することができる。

STEP

2

タイ・ホーとチンチロリン勝負

RETURN クスクスの街 [MAP P.65]

パーティメンバー



同行者



クスクスの街の船着き場にいるタイ・ホーとヤム・クー。腕のいい船頭を探している主人公は、この2人に仲間になってくれと頼む。するとタイ・ホーは、「ツイてないヤツとは組まねえことにしてるんだ。どうだい? おまえさんの運、試してみるかい?」と勝負を挑んでくる。運を試す手段はチンチロリン。この勝負で主人公が5000ポッチ以上勝つと、2人が仲間になってくれるのだ。

集う宿星たち



タイ・ホー

DATA ▶ P.200

戦争イベントの能力が秀でているので、攻撃力、防御力の低い部隊に組み込むといい。



ヤム・クー

DATA ▶ P.215

本拠地の船着き場で、釣りのミニゲームをしている。戦闘パーティには参加できない。



チンチロリンルール

3つのサイコロをふって、2つのサイコロをソロ目にし、残りの1つの目を自分の目とする。この自分の目が相手よりも大きければ勝ちとなり、3回ふって目がない場合は「目なし」といって負けとなる。

特別ルール

- 4・5・6が出る と賭け金の2倍もらえる
- 3つのサイコロが1以外のソロ目で賭け金の3倍もらえる
- 1・2・3が出る と賭け金の2倍払う
- 3つのサイコロが1のソロ目だと賭け金の3倍払う
- サイコロがどんぶりの外に出ると負け

STEP 3 ラダトのアマダと再戦

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ラダトの東にある橋のたもとに、アマダはたたずんでいる。船頭を探している主人公にとって、アマダはうってつけの人物。「仲間になって下さい」と頼むと、前回負けたのがよほど悔しかったのか、再度一騎打ちを挑んでくる。これに勝てば仲間になるというのだが…。このアマダがタイ・ホーのどちらかを仲間にするれば、イベントを進められるが、両者を仲間にするのが得策。



集う宿星たち



アマダ
DATA▶P.185

HPと攻撃力が高く、運の能力も上がりやすい。魔法にマイチなのが惜しい。

一騎打ち

主人公
VS
アマダ

攻撃と防御の使い分けがポイント

「すてみ」の攻撃はくらうと危険なので、アマダのセリフから判断して防御する。あとは、普通の攻撃でOKだ。ちなみに、負けた場合は何度でも再戦できるので、安心して戦っていこう。



一騎打ち時のセリフ

攻撃	さあてまずは小手調べ… あいたあ！そう来るかい？ おいおい、お見合いじゃあなあ。どれ、行くか。 あいて、やるねえ。 おいおい、それじゃあ勝てないぞ。 おっと、当たっちゃったがすまねえなあ。 うおっとお……やるねえ……でも、まだまだあ!!!
防御	へっ、まずはそちらからどうぞってなもんだ。 おう、次はしっばいしねえぜ。 たしかに、れいせいにならなくっかな。そいつでいつも失敗するんだ。 へっ、2度目はきかないぜ。 次は、そっちの番だぜ。 へっ、少しは手かげんしねえとなあ。 やべえ、やべえ負けちまうよあ。 やべえ、やべえ、少し考えるか。 よっしゃあ、行くぜえほうず。
捨て身	おっしゃあ、今度はこっちの番だぞ！ ラチがあかねえやあ!! これでもくらいいな!!!! どうれ、そろそろ本気を… ふうん、じゃあもうこっち、キツイの一発。 いいねえ、もういっちょ行くぞ。 ちっ！ 次こそ!!!! やるなあほうず。おれっちも負けねえぞ。

STEP 4 トゥーリバーとの同盟提案

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

	船乗り
--	-----

優秀な船頭を仲間にした主人公は、いよいよトゥーリバー市に向けて出発することにする。タイ・ホーまたはアマダをパーティに入れて、本拠地のシュウに話しかけると、船着き場に船を用意してくれるのだ（2人いる場合はタイ・ホー優先）。なお、船着き場へは、2階へ上の階段のすぐ右隣から行くことができる。



FREE EVENT

5

エルザを追う男

パーティメンバー



同行者



本拠地の船着き場からレイクウェストへ向かおうとする一行。ここであえて、「まだ出発しない」を選び、サウスウィンドゥーに行こう。そして、街の入口付近にいるクライブに、レイクウェストに行くことを告げると仲間になってくれるのだ。この状況以外でクライブを仲間にするのは不可能。このクライブを仲間にするると、以下の時間式イベントが発生することになる。



集う宿屋たち



クライブ

DATA▶P.192

技の能力が高く、敵の攻撃を避けやすい。また、遠距離攻撃なので後衛にも攻撃できる。

FREE EVENT

6

エルザ追跡の果てに

パーティメンバー



同行者



クライブを仲間にし、以下の決められた時間内に目的地にたどり着いた時のみ発生する特殊なイベント。条件を満たせなかった場合は、それ以降のイベントは発生しない。

1 店主が預かった手紙

レイクウェストの宿屋……11時間

- クライブに言われるまま急いでレイクウェストへとたどり着くと、宿屋の店主から「エルザがからの手紙」を渡される。クライブは殺意をむき出しながら手紙を読むが、すでにエルザは森の村へと移動してしまっていた。



2 エルザの姿をした偽物

森の村の木の下……13時間

- 森の村に入ると「この村にあの女がいる…」と言って、村の中をクライブと探すことになる。村奥の木の下に行くと、白いマントを着たエルザの後ろ姿が。クライブは「今こそ決着をつける」と言い、銃を突きつけようとするが、なんだかエルザの様子がおかしい。よく顔を見てみるとその人物はエルザに頼まれた偽物だったのだ。彼女の話によるとエルザはすでにマチルダに向かったとのことだ。



3 エルザとトラブルを起こした2人組

ロックアックスの宿屋……14時間

- 宿屋に入ったクライブはさっそく近くにいた2人組にエルザの行方を聞く。すると2人組はエルザにちょっかいを出したらしく、自慢のヒゲをふっとばされたと言う。結局ここでも会うことはできず、次はラダトの街へ行くことに…。



4 撃たれるクライブ

ラダトの酒場……15時間

- 息を切らして酒場へと駆け込む主人公たち。主人にエルザの行方を問いつめるクライブだったが、なんとエルザは酒場のテーブルで1人飲んでいるではないか。その姿を見て冷静さを失ったクライブは銃を構え、決着をつけようとする。一瞬の内に撃ちあう2人…。だが、銃口から火を吹いたのはエルザの銃だけだった。そして意識を失ったクライブが目覚めたのは本拠地のベッドの上…。



※ここで記載した時間とはゲーム開始からの時間を意味する。

5 急所をはずした理由

ミュースのジョウストンの丘……制限時間なし

- 撃たれた瞬間、死を覚悟したクライブだったが、何とか命だけは助かった。ここからジョウストンの丘に行くとき再びエルザと出会うことに。クライブは「騎士級クラスのガンナーが弾をはずすなどありえない」と、エルザに急所をはずしたワケを問い、失敗に終わった執行を再度試みるが、またしても弾が出ない。そしてエルザは「ルルノイエの近くにある村にいる」と言い残してしまふのだった。



6 因縁の対決の結末

サジャの村……20時間

サジャの村に入るとエルザは言葉どおりクライブを待っていた。そして「そろそろ決着をつけてあげるよ…」と言って2つの銃のどちらかを選ばせる。向かい合いゆっくりと銃を構えるクライブとエルザ。「クライブ!!!」「迷いはない!!!」のかけ声とともに、ついに2人の銃が轟音を…。クライブの銃が火を吹き、倒れ込むエルザ。だが、クライブは死ぬ間際のエルザから衝撃的な過去を知らされるのだった。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



レイクウェストの街

元気のいい漁師が住む小さな街

これといって何もない自然豊かな平和な街。

同盟軍と王国軍の戦いにも、村人全員がまったく関心がない。



CHARACTER

- 1 シロウ
ENCOUNTER P.95
DATA→P.199
- 2 ヒックス
ENCOUNTER P.95
DATA→P.208
- 3 テンガアール
ENCOUNTER P.95
DATA→P.202
- 4 タキ
ENCOUNTER P.88
DATA→P.200
- 5 テツ
ENCOUNTER P.88
DATA→P.201

ITEM

- 1 レジビ16
※タキの家の中の棚を調べる
- 2 キャベツのたね
※テツの家の右のタルを調べる
- 3 ヒヨコ
※ユズを仲間にした後、出現
- 4 好意の封印球
※野菜カゴを調べる

Information

日頃の行いがわかる封印球

船着き場で入手できる「好意の封印球」は、ストーリーの選択肢の答え方や、普段の行動によって攻撃力が変化するアイテムだ。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
のどめ	200
すりぬげの札	500
身代わりじぞう	5000
ざかなのPATCH	4300

宿屋

1人につき150ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	2
	ひたいあて	12000	1
	土の封印球	4000	1

STEP 5

フィッチャーの紹介状

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

	船乗り
--	-----

やっとなことレイクウェストに到着した主人公たち。西に進んだところにある川沿いの街がトゥーリバーらしい。フィッチャーは、先に話をつけてくるといって、一足先にトゥーリバーへ向かうが、警備が厳しくなった時のことを考えて、紹介状を主人公に持たせてくれるのだ。これをトゥーリバーの警備兵に見せれば、議場に入れるとのこと。なお、タイ・ホーまたはアマダは陸が苦手だといって同行者から外れる。



FREE EVENT

"ほかほか"が大好きな男

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

レイクウェストの民家にいる男、テツ。トゥーリバーのコボルト居住区で売っている「タコスフライ」を使い、「ほかほか」になって話しかけると仲間になれるのだ。これ为本拠地に風呂ができる。



集う宿星たち



テツ
DATA▶P.201

仲間後は、本拠地にさまざまな風呂を作ってくれる。戦闘には一切参加しない。

FREE EVENT

8

物知りなおぼあちゃん

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

レイクウェストの民家に住むタキは、話しかけると、色々なことを教えてくれる。4回話しかけると、仲間にもすることもできるのだ。もちろん、本拠地でも色々教えてくれるので大助かり!?



集う宿星たち



タキ
DATA▶P.200

話しかけるとちょっとしたアドバイスが聞ける。たまにストーリーに関係のない話も…。

EVENT

種族の壁を超えて

人間、コボルト、ウイングホードという三つの種族。彼らに渦巻く疑惑の念が消える日はくるのだろうか…。

STEP 1

紹介状が盗まれる

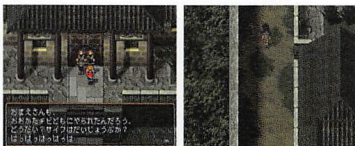
パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

レイクウェストを西に進み、ついにトゥーリバーに到着した主人公たち。街に入ると、翼の生えた少年がぶつかってくる。そのまま猛スピードで去っていく少年。大して気にせず、主人公は街の中央の議場へと向かう。紹介状を見せて中に入ろうと思いきや…。実は、ぶつかった時、紹介状とお金を盗まれていたのだ。このままでは議場に入れない。そこで主人公は、少年を追いかけて紹介状を取り戻すことにする。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



トゥーリバー市

3種族が共存する都市

街の上部に全権大使マカイの議場を擁する5大都市の1つ。宿屋、紋章屋、道具屋などの施設も揃う。



人間の居住区

Information

特殊なアイテムを入手
トゥーリバーから奥に行ったコボルト居住区の道具屋では、他の街の道具屋では売っていないオリジナル品の品揃えが豊富。物によっては「ほかほか」「ブースト」といった特殊な効果が得られる。回復アイテムとして買ってみるのもいいかも。

CHARACTER

- 1 **ジーン**
ENCOUNTER P.110
DATA→P.196
- 2 **ハンス**
ENCOUNTER P.90
DATA→P.206
- 3 **リドリー**
ENCOUNTER P.94
DATA→P.218
- 4 **フィッチャー**
ENCOUNTER P.94
DATA→P.209
- 5 **チャコ**
ENCOUNTER P.94
DATA→P.200

道具屋1	
商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
のどあめ	200
身代わりじそう	5000
すりぬけの札	500

宿屋
1人につき100ポッチ

紋章屋	
商品名	値段
水の封印球	7000
パイパーの封印球	5000
レオの封印球	10000

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	銀のぼうし	24000	1
	けがわのふく	700	2
道具屋1	ガードリング	8500	2
	レシビ23	4200	1つのみ
道具屋2	翼かざり	8000	1
紋章師	魔力強化の封印球	22000	1
	力強化の封印球	32000	1

STEP

2

スリの少年チャコを追跡

パーティメンバー



同行者



大切な紹介状に加え、お金までも盗まれた主人公。どうやら少年チャコは、ウィングホードと呼ばれる種族らしい。とりあえず主人公は、トゥーリバー市内にあるウィングホードの居住区へ向かうことにした。そこでチャコを発見した主人公は、チャコを追いかけ、行き止まりへと追い詰める。だが、チャコは紹介状を丸めて捨ててしまったと言い放ち、飛んで逃げ去ってしまう。仕方なく、主人公たちは人間の居住区へ戻ることにする。



MAP DATA

トゥーリバー市



防具屋	
商品名	値段
サークレット	3500
ハーフヘルム	7800
けんぼうぎ	3000
レザーアーマー	5900
チェーンメイル	6500

道具屋3	
商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
スイートサラダ	80
黒いポタージュ	120
タコスフライ	170
赤アイス	200
コボルトパイ	160

トゥーリバー市の地下水路へ P.92

CHARACTER

- 6 **ボブ**
ENCOUNTER P.136
DATA→P.212
- 7 **ガボチャ**
ENCOUNTER P.99
DATA→P.189

ITEM

- 1 **ほうれん草のなえ**
※スースーに
EVENT.2 STEP.10
の後、話しかける。

道具屋2

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200



ウィングホードの居住区

FREE EVENT

店を開く場所を探す男

パーティメンバー



同行者



トゥーリバーの宿屋にいるハンス。彼は店を出す場所がこの街になくて困っているという。ここで2回話しかけると、本拠地にハンスを誘うことができ、仲間となる(どの選択肢を選んでもOK)。



集う宿星たち



ハンス

DATA▶P.206

本拠地に防具屋を開く。売っているアイテムは、その時点で行くことができる街や村の店頭と並んでいるものと同じになる(例外あり)。



SELECT CHECK

お金を持ってくる時期は金額次第

ハンスを仲間にする時に、店を出すための金額を提示すると、その金額に応じた時間経過後にハンスがお金をつくって払いにくる。要は、要求する金額が高くなればなるほど、ハンスがお金をつくってくる時間が長くなるということ。よく考えて金額を決めよう。



STEP 3 トゥーリバー市長マカイと会見



人間の居住区に戻ってくると、議場前でコボルト軍隊長であるリドリーが、フィッチャーを責めているところだった。そんなリドリーに「輝く盾の紋章」を見せる主人公。するとリドリーは、主人公を同盟軍のリーダーと認め、市長のマカイとの会見を実現させてくれる。そしてこの会見でマカイは、ともにハイランド王国軍をたたき出そうと、主人公に快く協力を約束してくれるのだ。



STEP 4 ワカバ亭でスリの少年と再会



トゥーリバーとの同盟という大任を果たし、目的を達成した主人公。マカイの用意してくれた宿屋、ワカバ亭に到着した主人公は、2階の部屋に行く。するとそこには、先程出会ったスリの少年チャコがいた。同盟軍のリーダーは主人公なのかと尋ねてくるチャコ。だが、主人公が「そうだ」と答えても認めてくれない。それどころか、勝手に食事をたらいげ、そのまま飛び去ってしまうのだった。



STEP 5 種族間の深い溝



翌朝、フィッチャーに呼ばれ議場に行くと、マカイとリドリーが口論している。事情を聞こうとしたが、リドリーは怒って帰ってしまった。マカイの話だと、いきなり議場に来て裏切り者呼ばわりした上に、コボルトだけで王国軍と戦うと言い出したらしい。仲間割れをしては戦いに勝てないとマカイは判断。そこで主人公に、リドリーが怒っている理由をなんとか聞いてきてほしいと頼む。



STEP 6 フィッチャーの財布を取り戻せ

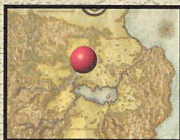


リドリーに話を聞くため、市内の北にあるコボルト居住区へ向かう一行。しかし、リドリーは会う気がないらしく、居住地の入口で追い返されてしまう。その帰り道、チャコが主人公たちの脇をすざいスピードで駆け抜けていく。そしてその直後、財布をすられたことに気づくフィッチャー。財布を取り返すため、フィッチャーは主人公と一緒にチャコを追いかけてくれと頼みこむ。



MAP DATA

DUNGEON



トゥーリバー市の地下水路

コボルト居住区につながる隠し通路

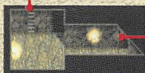
ウィングホードの居住区側からしか入ることのできない地下水路。湿った空気の漂う内部には無数の敵が出現する。

ROUTE GUIDANCE

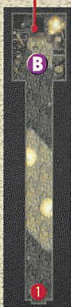
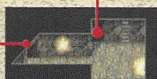
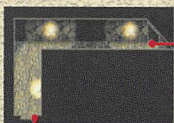
不気味な笑みを浮かべるシド
わかりにくい所にある通路の奥にはウ
ィングホードのシドが生活している。
ここに来た時点では追
い返されるだけなので、
条件を満たしてからも
う一度訪れよう。



トゥーリバー市へ P.89



トゥーリバー市へ P.89



CHARACTER

- 1 シド
ENCOUNTER P.99
DATA→P.197

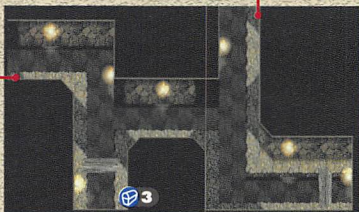
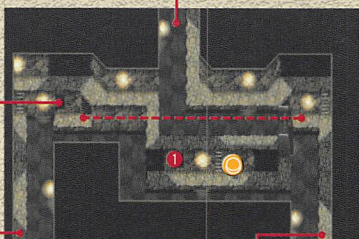
ITEM

- 1 ひたいあて
- 2 破魔の封印球
- 3 いやしの風の札
- 4 炎のエムブレム
- 5 直守の石

BOSS

- ベストラット
ANALYSIS P.93
DATA→P.263

旅の封印球



STEP 7

地下水路の巨大ネズミ

パーティメンバー



同行者



チャコを追いかけて、ウィングホードの居住区を走りまわる一行。とうとう追い詰めたと思いきや、チャコは抜け道を使って奥の地下水路へと逃げ込んでしまう。そして主人公たちもチャコのあとを追って地下水路へと入っていく。だが、地下水路の最下層にたどり着いたその時、暗闇の中で3つの赤い目が光った。おそろおそろ光った方向を見てみると、なんとそこには巨大なネズミが待ち受けていたのだ。



BOSS MONSTER 攻略

VS ペストラット

紋章ラッシュで一気にかたをつける！

ペストラット戦で要注意なのが、落盤と毒ガスによる2種類の全体攻撃。特に落盤は攻撃力が高いので、土の紋章やお札で防御力を上げたり、輝く盾の紋章や水の紋章でまめに回復しよう。ちなみに単体攻撃は、パーティの前衛にしか届かないので、前衛には防御力の高いキャラを配置すること。火や雷といった攻撃系の紋章を、魔力の高いキャラに装備させて一気にかたをつけてしまおう。

DATA

LV : 40
HP : 5200
弱点: なし
所持金: 20000



STEP 8

王国軍との休戦協定

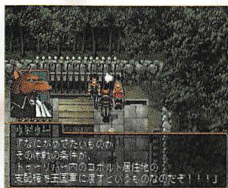
パーティメンバー



同行者



地下水路を抜けると、なんとそこはコボルト居住区。そこでリドリーに会い、話を聞くことに成功する。なんでも、怪しい人影を追っていたパトロール隊が、マカイと敵将キバとの密約を記した密書を手に入れたというのだ。それには、王国軍との休戦協定について書かれていた。内容は、休戦の条件として「コボルト居住区の支配権を王国側に譲る」というもの。フィッチャーは王国軍の策略だと主張するが、あっさりリドリーに追い返されてしまう。



STEP 9

さらに深まる対立

パーティメンバー



同行者



市内に戻ると、なんとマカイが敵将キバと会っているではないか。聞けば2人は休戦協定について話し合っているらしい。キバが引き上げたあと、チャコは「協定はウソっぱちだ」とわめき、フィッチャーも休戦はキバの策略だと主張する。だが相手にされず、チャコは怒ってどこかに行ってしまふ。しかも王国軍との密約の件は、身に覚えがないというマカイ。最悪の事態になりかねない。一行。すると、ここでまたもチャコが現れ、彼の祖母が主人公に会いがたっていることを聞かされる。



STEP 10 ウイングホードの長老



一行はチャコに連れられて、長老のスースーに会う。その昔、ゲンカクに一族を救ってもらったことを話すスースー。そして、ゲンカクと同じ紋章を宿す主人公に、トゥーリバーを救ってほしいと頼むのだった。



STEP 11 偽りの休戦協定



翌朝、キバが手勢を率いて攻めてくる。マカイはそれを見て、協定が異なったことを知る。その後なんとか応戦するも、形勢は圧倒的に不利。頼みの援軍も来る気配がなく、絶望的な状況になってしまう。



STEP 12 守るべき街



マカイは必死の抵抗を試みるが、このままではトゥーリバーが陥落しまう。そんな中、主人公たちはリドリーの説得に向かっていった。マカイがあきらめかけたその時、なんとチャコが手勢を率いてかけつけてくれる。それを見たリドリーも、「愛すべき街」を守るために、戦うことを決意する。さらに軍師シュウとコボルト義勇軍も援軍にかけつけ、一気に形勢は逆転。ついにキバを撃退するのだった。



STEP 13 トゥーリバー参戦



戦いが終わり講場へ行くと、シュウとピクトールが到着していた。聞けば、コボルト村の義勇軍はシュウの働きによるものらしい。この戦いで協力の必要性を感じたマカイとリドリーは、再度同盟の提案を申し出る。ここではマカイの計らいにより、フィッチャーが、そしてトゥーリバーの門でチャコが仲間になってくれる。ちなみに盗まれたお金も返してくれるのだ。



集う宿星たち

リドリー
DATA▶ P.218

戦争イベントのみ参加。基本能力は普通だが、特殊能力の“クリティカル”は強力だ。

フィッチャー
DATA▶ P.209

戦闘には不参加。それどころか、本拠地でもこれといった役割はなし。

チャコ
DATA▶ P.200

3つの紋章を体に宿せる、数少ないキャラ。魔法は苦手なので、特殊効果紋章をつけよう。

STEP 14 ソロン・ジーの死

パーティメンバー



同行者



その頃、ハイランドではソロン・ジーが作戦失敗の責任をルカに厳しく追及されていた。ルカは言い訳を一切聞かず、部下に斬首を言い渡す。連行されるソロン・ジーに、戦友であるシードとクルガンは納得がいかない様子を浮かべるが…。このあとルカが、グリーンヒル攻略の将を募ると、なんとジョウイが名乗り出る。そしてジョウイはルカに5000の兵とミュージズの捕虜がいれば、グリーンヒルを攻略できると宣言する。



FREE EVENT

料理の鉄人ハイ・ヨー

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



本拠地のテラスにいくと、謎の料理人ハイ・ヨーが口論している。そして、主人公に自分を料理人として雇ってくれと頼み込んでくるのだ。ここで、彼の話に対して「本当か!?!」を選ぶと、料理人ハイ・ヨーが仲間になってくれる。これで本拠地にレストランが開店するわけだ。



集う宿屋たち

ハイ・ヨー

DATA ▶ P.205

仲間にした場所にレストランを開店する。ここでは料理のイベントが起こる。

FREE EVENT

逃げ足を自慢している男

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー



同行者



ラダトの街で走り回っているスタリオンに話しかけると、逃げ足勝負をすることになる。50回以上敵から逃がっている(逃がすでも可)と勝負に勝つことができ、仲間になってくれる。ちなみに50回に達していない場合は負けてしまい、スタリオンから残り回数を聞かされる。



集う宿屋たち

スタリオン

DATA ▶ P.199

素早さの能力は全キャラでトップ。パーティに入ると、フィールド上を走れる。

FREE EVENT

レイクウェストの賭博師

RETURN レイクウェストの街 [MAP P.87]

パーティメンバー



同行者



レイクウェストの街の宿屋にいるシロウ。話かけて「仲間になって」と頼むと、タイ・ホーの時と同じく、チンチロリンで勝負を挑まれることになる。この勝負で5000ポッチ以上稼ぐと、シロウは仲間になってくれる。必ず宿屋でセーブしてからチンチロリンに臨もう。



集う宿屋たち

シロウ

DATA ▶ P.199

仲間にし、話しかけるとミニゲームのチンチロリンで遊ぶことができる。

FREE EVENT

戦士の村出身の凸凹カップル

RETURN レイクウェストの街 [MAP P.87]

パーティメンバー



同行者



1 痴話ゲンカを始める2人

- 宿屋で言い争っているカップル、テンガアールとヒックス。どうやら、「ヒックスに早く一人前の戦士になってほしい」と願うテンガアールと、「テンガアールを危険にさらしたくない」ヒックスという、お互いを大切に思うがゆえの意見衝突(ヒックスは押しなれ気味だが…)のようだ。そして2人は、ヒックスが立派な戦士として認められるために、南のコボルト村へと旅立つのだった。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



コボルト村

コボルト族が居住する村

コボルト族が楽しく暮らす和やかな村。
ゲンゲンの故郷でもあり、施設もそれなりにある。



Information

光るものが珍しい?
村の交易所では、「光るたま」が人気で、非常に高く売れる。
逆に彼らは文字が読めないため「こもんじょ」は安い。光るたま1つで、なんとこもんじょが10冊も買ってしまうのだ。

CHARACTER

- 1 ヌズ**
ENCOUNTER P.110
DATA →P.216
- 2 テンガール**
ENCOUNTER P.99
DATA →P.202
- 3 ヒックス**
ENCOUNTER P.99
DATA →P.208

ITEM

- 1 レシビ31**
※長老の家の料理台の近くのコボルトに話しかける。
- 2 どりよくの封印球**
※長老の家のつぼの前を調べる

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
木くつ	100
てぶくろ	300
マント	400
首輪	1600

宿屋

1人につき50ポッチ

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	金のエンブレム	8500	1
	よい首輪	5700	1
	レシビ31	4500	1つのみ

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	350	10	2	4
マヨネーズ	1500	3	0	5
木ぼりのお守り	350	5	2	2
ふえ	400	4	3	3
ロウソク	600	3	2	4
こもんじょ	700	-1	3	40
光るたま	7000	0	1	15
しっぱいのつぼ	330	4	3	330
らくがき	850	3	4	850

2 ユニコーンの呪いを解く方法

レイクウェストの南にあるコボルト村に到着すると、先ほどの凸凹カップルが「ユニコーンの試練」を受けにきていた。だがユニコーンの森は危険で立ち入り禁止。当然、試練を受けることもできない。試練がダメになり安心するヒックスだったが、逆にテンガールは怒ってしまう。そして次の日、なんとテンガールがユニコーンの呪い(!?)で寝込んでしまうことに。呪いを解くには、「青い石」「赤い花」「みどりのすず」を手に入れ、森の奥のユニコーンが来るという木に供えなければならぬとのことだが…。



3 サウスウィンドウにある青い石

RETURN サウスウィンドゥ市 [MAP P.66]

ユニコーンの呪いを解くという試練(?)につき合うことになった主人公。まずは「青い石」を探しにサウスウィンドゥの道具屋に行くことにする。ところが道具屋に着くと、なぜか店の中からコボルトらしき姿が飛び出してくる。そして、そんなことは気にもせず青い石があるかどうか尋ねるヒックス。店の主人は慌てながら、たった30ポッチで青い石を譲ってくれると言ふ。あっさり石を手に入れた一行は、コボルト村へ戻るのだった。



4 赤い花の咲く風の洞窟

RETURN 風の洞窟 [MAP P.68]

「青い石」を持ってコボルト村に戻るヒックスと主人公たち。ここで村長は呪いを解くための必需品の1つ「赤い花」が「風の洞窟」に咲いていると教えてくれる。すぐさま風の洞窟へと向かう一行。洞窟に到着すると、ノースウィンドゥの道具屋の時と同じように、怪しいコボルトが逃げるように去るのを見かけることになる。何はともあれ洞窟に入ると、目の前に一輪の赤い花を見つける。残るは「みどりのすず」だけとヒックスは喜ぶのであった。



ヒックス
「あった！
これですね、セレンさん。」

5 トゥーリバーにある緑のすず

RETURN トゥーリバー市の地下水路 [MAP P.92]

寝込んでいるテンガアールのために一生懸命頑張るヒックス。村長は最後の「みどりのすず」は、トゥーリバーの地下にあると教えてくれる。一行はすぐに、トゥーリバーのウィングホードの住処にある地下水路を目指すことにした。緑のすずを探しながら水路の奥まで進むと、またもやコボルトが…。と同時にすずの音が水路内に鳴り響く。ヒックスが音の聞こえた方向を探しにいくと、意図的の緑のすずがあっけなく見つかるのだ。



「あ、みどりのすずは、トゥーリバー市の地下に、あつた、おどろきに。」

6 ユニコーンの森に消えたテンガアール

RETURN コボルト村 [MAP P.96]

3つめのアイテム「みどりのすず」を持って、意気揚々とコボルト村へ帰って来た主人公たち。愛しのテンガアールの待つ村長の家へ行くと、なんと彼女がいない。村長の話によると、ユニコーンの森にテンガアールは消えたらしい。そして、3つめのアイテムを持って森の奥に行き、ユニコーンと対決すれば、テンガアールは帰ってくると言う。しかし、森には恐ろしい魔物がおり、また、ヒックス自身が「気高き戦士」でなければユニコーンに命を奪われてしまいうらしい。だが、ヒックスはテンガアールを助けるため、森に入ることを決意する。ちなみに森の中には攻撃力の高い敵が出現するので、回復アイテムは忘れずに持っていきましょう。



ヒックス
「テンガアール！！
ほら、みどりのすずだよ！！
これでもう・・・
あれ？テンガアールは？？」



「さう、ユニコーンの森じゃ・・・
三つのアイテムをもって、
音のよくへ行き、ユニコーンと対決すれば
あの娘を返してもらえるはずだ。」



「高」
そして、そなた自身は「気高き戦士」でなければ、
ユニコーンは、そなたの命をうばうであろう。



ヒックス
「・・・だいたい・・・
テンガアールだけは・・・テンガアールだけは
助けないと・・・」

MAP DATA

DUNGEON



コボルト村の森

伝説のユニコーンが住む森

長い一本道が続く森。森の奥には天をも穿つ巨木がそそり立ち、そこにはユニコーンが住んでいると噂されている。



コボルト村へP.96

ITEM

- 1 首輪
- 2 首輪
- 3 首輪
- 4 首輪
- 5 マンゴーシュ
- 6 ガードリング
※木の陰
- 7 こひつじ
※ユズを仲間にした後、出現

CHARACTER

- 1 ジークフリード
ENCOUNTER P.135
DATA→P.195



ROUTE GUIDANCE

大木の後ろに隠れているアイテム

森の奥に立っている大きな木の後ろには、宝箱がある。木の陰になってしまっているため見落としやすいが、中には貴重なアイテムのマンゴーシュとガードリングが入っているのだ。

7 気高い戦士と清らかな乙女

森の奥でついにヒックスはテンガールと再会する。今まで倒れていたのは、ヒックスを立派な戦士にするための演技だったと告白するテンガール。だがその直後、森の奥から伝説と思われていたユニコーンが目の前に現れる。そして、「清らかな乙女」にあたるテンガールを連れ去ろうとするが、ヒックスは、彼女だけは守り抜くと「気高き戦士」の心をユニコーンに見せるのであった。



8 お礼に仲間になってくれる2人

RETURN コボルト村 [MAP P.96]

森の奥でテンガールを助け、村に戻ってきた一行はほっと安堵する。ヒックスがユニコーンに認められて本当によかったと大喜びするテンガール。ヒックスもこれでようやく村に帰れると喜びの顔を見せるのだが、すぐさまテンガールが「主人公にあれだけお世話になったことを忘れたの」とヒックスに問う。そして戸惑うヒックスのことなど気にも止めず、テンガールは自分たちも仲間にしてくれと主人公たちに頼み込む。結局2人はその場で仲間になるのだった。

集う宿星たち

テンガール
DATA ▶ P.202

女性キャラのため(?)、他のキャラと比べて能力が低め。いまいち使いにくい。

ヒックス
DATA ▶ P.208

初期装備の「どりよくの紋章」は使えるものの、1個しか紋章を装備できないのが辛い。



FREE EVENT

14

チャコがおびえる暗い男

RETURN トゥーリバー市の地下水路 [MAP P.92]

トゥーリバーの地下水路に住んでいるシド。滝(高低差を結びはしごのそば)のようにになっている水路の下に入っていくと、シドのすみか(隠し部屋)に行くことができるのだ。さっそく部屋に入ると暗闇の中からシドが現れる。シドに対して、脅えを隠せないチャコ。あまつさえ、何でもいうことを聞くとまていい切替始末。いったい2人の間には何があったのだろうか?

集う宿星たち

シド
DATA ▶ P.197

戦闘に入ると眠っており、起こされると怒り状態になる。基本能力ははたして平均的。



FREE EVENT

15

ゲンゲンの大ファン

RETURN トゥーリバー市 [MAP P.90]

トゥーリバーのコボルト居住区にいるガボチャは、ゲンゲンの大ファン。パーティにゲンゲンを入れて彼の元へ訪れると、ガボチャは大喜び。ゲンゲンもガボチャに会えて嬉しいらしい。そしてガボチャは、ゲンゲンの活躍を見たいと言って、主人公たちのあとを勝手についてくるのだった。このあと本拠地へ戻ってみると、ガボチャが108星に加わっている。

集う宿星たち

ガボチャ
DATA ▶ P.189

ゲンゲンにあこがれているだけあって、能力はゲンゲンとほとんど大差ない。



パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

FREE EVENT

16

関所で言い争う少女

RETURN ミュース/グリーンヒルの関所

パーティメンバー



同行者



トゥーリバーの北東にある関所。ここに城レベル2以上の状態で行くと、メグとからくりまるが関所を通せと兵士にかけあっている姿を目にする。メグはからくりまるをけしかけてでも通ろうとするが、からくりまるは沈黙を保ったまま微動だにしない。このイベントで、メグとからくりまるが仲間となる。



集う宿屋たち



メグ
DATA▶P.215

運が優れるため、クリティカルヒットが出る確率が高い。ただし、基本能力は低い。



からくりまる
DATA▶P.189

防具や紋章などは一切装備できないが、力や防御力は高い。仲間にした時点では強い。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE



森の村

グリーンヒルの北東に位置する自然の村

人々が自由気ままに暮らしている静かな村。

森を抜けた所にはねん土があり、この村でしか採取できない。



CHARACTER

- 1 フェザー
ENCOUNTER P.135
DATA→P.209
- 2 エイダ
ENCOUNTER P.135
DATA→P.187
- 3 ワカバ
ENCOUNTER P.101
DATA→P.220
- 4 コーネル
ENCOUNTER P.135
DATA→P.194
- 5 トニー
ENCOUNTER P.101
DATA→P.203

ITEM

- 1 ふるい本6かん
※交易所にいる人に話しかける
- 2 音セット7
※コーネルを仲間にし、七章EVENT.1クリア後、家の中の人に話しかける
- 3 ほうれん草のなえ
※トニーを仲間にした後、村長に話しかける
- 4 ねんど
※シュドを仲間にする時(P.162)にここにいる人に話しかける
- 5 アイアンハンマー
※防具屋の奥にいる人に話しかけると2000ポッチで購入できる。

防具屋

商品名	値段
チェーンメール	6500
ハーフプレート	12000
鉄の盾	2500

宿屋

1人につき40ポッチ
※防具屋は四章EVENT.1 STEP.1クリア後、利用可能となる。

Information

意外にも交易が盛ん
小さな村のわりには交易所が大きく訪れる人も多い。また、扱い商品のバリエーションもなかなか豊富。他の街と売買を繰り返せばかなりの収益をあげられそうだ。時間に余裕があったら試してみよう。

こひつじをつれた男

※ユズを仲間にした後、出現。4000ポッチでこひつじを購入できる。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	スケイルメール	22000	2

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	150	25	5	4
しお	550	8	2	6
けがわ	400	4	2	7
光るたま	500	-1	3	35
ふえ	550	3	1	4
ひいらぎの実	550	4	6	5
ワイン	1000	2	1	4
鹿のツノ	1100	-1	3	15
民族いしょう	1200	3	0	6
本	3500	2	0	40
こもんじょ	35000	0	1	20
花びん	6700	3	2	20
口ひろつぼ	9500	3	3	23

第四章

本拠地

マテルダ騎士団
への抜け道

暗躍をはじめたジョウイ

人間、コボルト、有翼人の一致団結により、
王国軍の侵攻を防いだ主人公たち。しかし、その直後、
グリーンヒルがハイランド王国に全面降伏したことを知る。



EVENT

学園都市グリーンヒル

無事、トゥーリバーの協力を得ることができた主人公たち。
しかし、時を同じくして、グリーンヒルが王国軍に攻め落とされていたのだった。

STEP

生徒になりすまして学園に潜入



大きな成果を上げ、本拠地の広間に戻ってきた一行だったが、軍師のシュウはなぜか浮かぬ顔……。その理由は、翌朝再び広間へと足を運ぶと明らかになる。なんとグリーンヒルが王国軍の手に落ちたというのだ。取り返すだけの力がない今、街の奪還はあきらめざるを得ないが、テレズだけでも助けようということになる。ここでは特定のメンバーでしかパーティを組めない上、グリーンヒルに入ると変更ができなくなるので、メンバーの選択は慎重に行おう。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



グリーンヒル市

勉学に務める学問の都市

巨大な敷地面積を誇り、施設も充実している大都市。
全国から、学問にいそしむ人々が集まる場所でもある。



CHARACTER

- 1 **ピコ**
ENCOUNTER P.161
DATA→P.208
- 2 **ニナ**
ENCOUNTER P.104
DATA→P.204

ITEM

- 1 **レンビ20**
※厨房にいる人に話しかける
- 2 **こぶた**
※ユズを仲間にした後、出現。

BOSS

ポンドラゴン
ANALYSIS P.161
DATA→P.269

- A 兵士
セーブができる。
- B 女子学生
回復してくれる。
※どちらも七章
EVENT.1時のみ出現。

Information

広大な市内を把握しよう
ストーリー上、何度となく訪れることになるグリーンヒル。各店の位置や誰がどこにいるかなど、完全に暗記してしまうぐらい歩き回ろう。





ITEM

- 3 ふるい本10かん
※7章EVENT2クリア後、立っている人に話しかける。
- 4 ふるい本5かん
※本棚を調べる。
- 5 ドラゴン設計図1
白馬設計図1
うさぎ設計図1
※シュドを仲間にした時にもらえる。
- 6 シルバーハンマー
※テッサイを仲間にした後、話しかける。
- 7 烈火の封印球
※7章EVENT2クリア後、話しかける。

CHARACTER

- 3 ジュド
ENCOUNTER P.162
DATA→P.198
- 4 ジーン
ENCOUNTER P.110
DATA→P.196
- 5 エミリア
ENCOUNTER P.106
DATA→P.187

ROUTE GUIDANCE

学院2階に有益な物はなしか
かなりの広さを誇る学院内だが、2階は生徒の話が聞けるだけで立ち寄る必要はない。また、1階で入手できるアイテムは、終盤にならないともらえない物がほとんどだ。



道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
はり	200
トウシューズ	2800
●特効薬	500
●いやしの風の札	1000

紋章師	
商品名	値段
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000
●破魔の封印球	9000

宿屋屋	
商品名	値段
1人につき50ポッチ	

鍛冶屋	
商品名	値段
レベル8まで	

鑑定屋	
商品名	値段
1品につき150ポッチ	

※●は四章EVENT2クリア後、●はグリーンヒル解放後(七章EVENT2)、店に並ぶ。

掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	いやしの風の札	1000	2
紋章師	ドレインの封印球	20000	1

グリーンヒル解放後
(7章EVENT2クリア後、道具屋のみ以下に変化)

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	まどセット6	3300	1つのみ
	うさぎ設計図4	4800	1つのみ
	レシビ25	3600	1つのみ

STEP 2

王国兵にからまれている女の子



無事グリーンヒルに到着した一行は、まず入学願書を出しに学院へと向かう。と、その途中、ニナという少女がハイランド王国の兵士に因縁をつけられている場面に遭遇する。ここで、「たすけよう」と「知らんぷり」の選択が迫られるが、やりとりの内容が変わるだけで結果は同じ。結局、フリックが兵士と話をつけて、この場を丸く治めることになる。この後、一行は事態をうまく呑み込めないニナをしり目に学院へと向かう。



STEP 3 ニューリーフ学院で入学手続き



学院の入口にある案内所。そこにいるエミリアに話しかけると、入学の手続きが完了。院内の案内をしてくれるというので、2階へと続く階段の手前まで移動して彼女に話しかけよう。院内の簡単な説明を受けることができるはず。この時、偶然にもテレーズの付き添いをしていたシンという人物が現れるが、すぐにいなくなってしまう。すべての案内が終わると、今日はもう遅いからと学生寮で休むように促されることになるのだ。



STEP 4 フリックを追いかけまわすニナ



ひとまずテレーズの手がかりを得るため、院内をひとまわりして外に出ると、先ほど助けたニナと偶然、会うことになるはず。しかも彼女が友達と談笑をしている会話を聞いてみると、どうやら先ほど助けてくれたフリックのことを、「わたしのために戦ってくれた運命の人」と思いこんでいる様子。話の途中、主人公たちの存在に気づいたニナは、「学院の案内をしてあげる」と言って、強引にフリックを連れ去って行ってしまふ。



STEP 5 学園生活がついにスタート



手続きを終えたら、長旅の疲れをいやすため学生寮に向かおう。寮の案内にいる人物に話しかけ、自分たちが使う部屋の場所を聞いて、自分たちの部屋の扉の前まで移動。休むかどうかの選択肢が表示されるので、ストーリーを進展させるのであれば、「休む」を選択。これで食事をすませた主人公たちの前にニナが現れ、ナナミをいろいろと調べた後、自己紹介を行ったかと思うと、いい友達になれそうねと言って立ち去っていくのだ。



STEP 6 テレーズの側近シンを追跡



翌朝、寮の外に出ると、フリックが待ちかまえている。昨日出会ったシンが何かを隠していることと確信しているらしく、彼の情報を集めるため街へと繰り出すことになるのだ。その道中、エミリアから街に王国兵がうろついていることを知らされた主人公たちは、宿屋で王国兵がテレーズの捜索を行っている現場に出くわす。ここで選択肢が現れるが、どちらを選んでもシンが登場。一行はシンのあとを追って、学院の方へと向かう。



STEP 7 夜な夜な歩きまわるオバケの話



シンを追跡するも、見失ってしまった一行は、とりあえず今日のところは休むことにする。そして自分たちの部屋に戻り、夕食をとってつるぐ一行の前に、またしてもニナが登場。ナナミにフリックの好きな料理を聞いて立ち去っていく。去り際に、夜中に現れる“さんぼすオバケ”の話を聞くことができるが、何のことかわからないピリカをよそに、かなりの動揺を見せるナナミ。この手の話にはめっぽう弱いようだ。



FREE EVENT

応援してくれる受付のお姉さま

ここまで進めると、院内の案内をしてくれたエミリアを仲間にするためのイベントを起こすことが可能。城レベルが2以上の状態で案内所にいるエミリアにシンのこと（これ以外は駄目）を聞いてみよう。するとエミリアから質問を受けるので、「実は、ほくたち…」と回答しておくといい。正直な人間が好きというエミリアは、グリーンヒル脱出後、本拠地での図書館で司書として活躍してくれるのだ。これで「ふるい本」を読むことが可能になる。



集う
宿星たち

エミリア
DATA▶ P.187
彼女にふるい本を渡せば、読むことができる。戦争では「ちょうさ」の能力がある。

パーティメンバー
FREE
FREE
FREE
同行者
FREE

STEP 8 フリックの好きな人はナナミ?

オバケの話が聞かされた翌朝、鑑定の授業が行われている院内の左下地点に行くと、ニナとの会話イベントが発生。3つの選択肢が現れるが、どれを選んでも話は一緒。どうやらニナは、フリックがナナミのことを好きだと勘違いしているようで、ナナミのことを恋敵として敵視するようになる。学院を出るとちょうどフリックが待っていたので、この件を聞いてみると、子供には興味がないとはぐらかされてしまうのだが……。



パーティメンバー
FREE
FREE
FREE
同行者

STEP 9 怪しまれてしまうフィッチャー

パーティに加わったフリックによると、今日はフィッチャーと会う約束をしているという。さっそく街へと向かう主人公たちだったが、その目に街の人々に囲まれているフィッチャーの姿が飛び込んでくる。どうやら王国軍のスパイとして疑われているようだ。この場はフリックの名演技により事なきを得るが、シンの情報は何も得られないまま。学院へと戻ると、フリックは再びニナに追いつけられ、一行は寮で休むことになる。



パーティメンバー
FREE
FREE
FREE
同行者

STEP 10 散歩するオバケの正体を突き止める

寮で夕食を終え、床についた一行の耳に、不気味な音が飛び込んでくる。音の正体を調べようと外に出ると…目の前を黒い影が横切っていく!? さっそく影を追っていき、地下で急に姿を消すので、本当にオバケではと思い込む一行。しかし、1つだけ点灯していないランプを調べると、秘密の入口が出現。どうやらオバケではなさそうだ。奥へと進んで怪しい人影を捕まえよう。なんと驚くことに、その正体はフリックであることが判明するのだ。



パーティメンバー
FREE
FREE
FREE
同行者

MAP DATA

DUNGEON



グリーンヒルの森(学院～テレーズの隠れ家)

銅像の裏に隠された通り道

学院からテレーズのいる小屋へと続く道。

途中にはモンスターも出現するが、ルートはほぼ一本道となっている。



グリーンヒル市(学院)へ P104

ROUTE GUIDANCE

裏道に潜むモンスターたちには要注意
テレーズの隠れ家までは、道なりに進んでいけばほぼ迷うことなくつけるだろう。ただし、この森で登場するモンスターたちは、体力、攻撃力が高く、予想以上に苦戦させられることになる。ある程度、装備を整えた状態でないと、死の危険もつきまとう。油断は禁物。

ITEM

1 | 守りの霧の札



グリーンヒルの森へ
(テレーズの隠れ家～
グリーンヒル外)
P.109



STEP 1

テレーズの隠れ家を発見



どうやらフリックは、シンをつけている最中だったらしい。そこで主人公たちはフリックに同行、シンを追跡するが行き止まりとなってしまふ。どこかに仕掛けがあるはずと目の前の銅像を調べると、案の定秘密の入口が出現。その入口を抜けて広がる森を奥へと進むと、テレーズを発見することができる。王国軍との戦いで起きた事実を知ることができる。ちなみに、この森では敵が出現するので、戦闘の準備を怠らないようにしておこう。



EVENT

別れたジョウイと再会

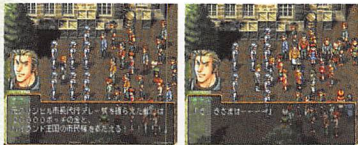
テレーズを探し出せばはしたものの、協力を得ることができなかった一行。しかしグリーンヒルの事態が急変し、そこにあのジョウイが姿を現すのだった。

STEP 1

テレーズにかけられた懸賞金



テレーズの説得に失敗した一行が街を出ようとしたちょうどそのとき、テレーズへの懸賞金の発布が行われていた。何でもテレーズを捕まえたものに20000ポッチの金とハイランド王国の市民権が与えられるという。無論、信用しない市民たち…。と、そこになんとジョウイが登場。だが、それを見たピリカとナナミがジョウイのものへと駆け寄ったため、一行の素性が王国軍にばれてしまい、兵士たちに追われるはめになってしまふ。



STEP 2

再びテレーズのもとへ



追ってくる王国軍から逃げるため、秘密の抜け道を進む一行は、力ずくでもテレーズを連れていくことを決意。度重なる王国軍兵士との戦闘を切り抜け、テレーズのもとへ向かう。テレーズを発見すると、そこにはニナの姿も。テレーズは彼女に逃げるよう勧め、そして自らは王国軍の手に落ちるために街へと行ってしまふ。どうにもならない無力感…。だが、一行はわずかな望みを胸に、テレーズを追って街へと引き返すことになるのだ。



STEP 3

テレーズを連れてグリーンヒル脱出



街に戻ると、ちょうど王国軍がテレーズを捕らえるところだった。テレーズを助けるため、一行は王国軍に戦いを挑むが、戦力差は歴然。ピンチに陥ってしまふ。だが、その時…街の人々がテレーズの前に現れ、市長の盾となったのだ。自分たちの市長は自分たちで守る—そんな市民の思いに打たれ、ようやくテレーズは逃走を決心。一行は再び秘密の通路へ向かう。



集う
狙撃
たち

テレーズ
DATA ▶ P.202
戦争イベントのみ参加できる。遠距離攻撃可能な狙撃能力はなかなか使える。

MAP DATA

DUNGEON

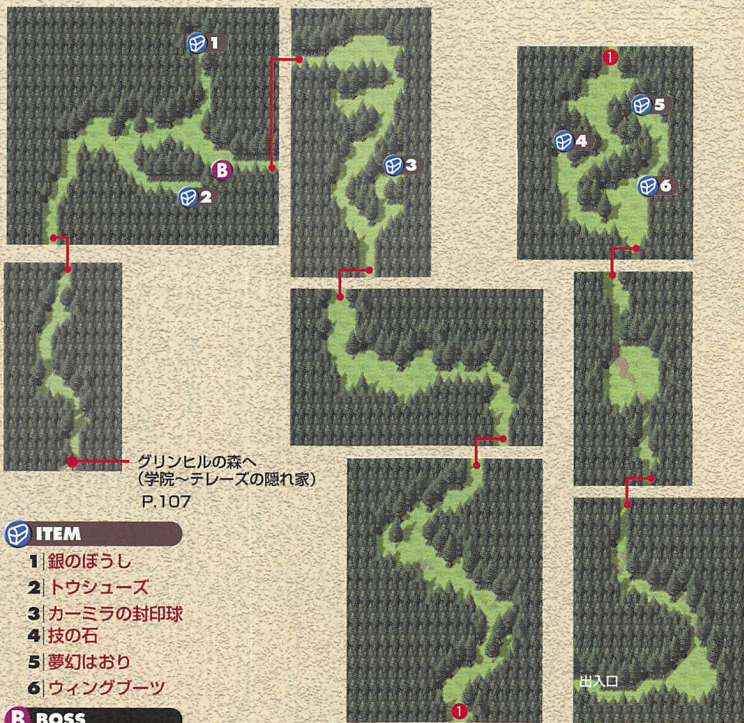


グリンヒルの森(トレースの隠れ家〜グリンヒル外)

市内と市外を結ぶ抜け道

グリンヒル市街と外とを結ぶ抜け道。

森の中に作られた細い道で、かなり入り組んでいる。また距離も長い。



グリンヒルの森へ
(学院〜トレースの隠れ家)
P.107

ITEM

- 1 銀のぼうし
- 2 トウシューズ
- 3 カーミラの封印球
- 4 技の石
- 5 夢幻はおり
- 6 ウィングブーツ

BOSS

ルシア
ANALYSIS P.160
DATA→P.269

STEP 4

ジョウイの言葉の意味

パーティメンバー



同行者



逃げ道の森を奥へと進むと、そこにジョウイが現れる。そして、「勝敗の行方は決まっている、君たちはいたずらに戦いを長引かせているだけだ」と語る。主人公に軍のリーダーをやめて、すぐに逃げるよう忠告し、さらに君は戦うことはないともつぶやく。と、その時追っ手がやってきたため、ジョウイの言葉に疑問を抱きつつも、一行はその場を退散。ジョウイが追っ手から主人公たちを守ったことは知る由もなかった。



STEP 5

フィッチャーたちの到着

パーティメンバー

	FREE	FREE	FREE
	FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

グリーンヒルの脱出に成功したあとは、トゥーリバーを通過して本拠地を目指そう。無事広場へと戻ってくる事ができれば、今回の作戦は成功だ。さらに主人公たちが広場に到着するや否や、シンとニナも本拠地へとやってくる。フィッチャーの助けで、グリーンヒルを脱出できたらいいのだ。これによりシンとニナの2人が正式に仲間入り。その後、その場は解散となり、主人公は自室で休むことになる。



集う宿星たち

シン
DATA ▶ P.199

クモ斬りの紋章は3倍攻撃が可能だが、戦闘中1回しか使えないため、利用価値は低い。

ニナ
DATA ▶ P.204

フリックとの「追っかけ攻撃」は、協力攻撃の中でも最高に使える部類に入る。

STEP 6

ジルとの結婚を望むジョウイ

パーティメンバー

同行者

--	--

主人公がグリーンヒルを脱出し、本拠地へと戻ってきた夜、王国軍ではルカがジョウイの功績をたたえ、褒美を取らせようとしていた。そこでジョウイが望んだものは、なんとルカの妹ジル。その不遜な要望にすぐさま首をはねようとするルカだったが、ジョウイがジルを欲するのは考えあつてのことだという。その考えはここでは明かされないが、どうやらジョウイはジルとの結婚で何かを企んでいるようだ。



FREE EVENT 2

グリーンヒルの紋章術の先生

RETURN トゥーリバー市 [MAP P.89]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

グリーンヒルで紋章術の授業を教えていたジーン先生。実はグリーンヒルを脱出したあと、彼女を仲間にする事ができるのだ。グリーンヒルを脱出した彼女は、トゥーリバー市へ移動しており、紋章屋へと足を運べばそこで店番をしているので、普通に話しかければOK。このとき選択肢が現れるので、「仲間に…」を選べば、すんなりと仲間に加わってくれるだろう。



集う宿星たち

ジーン
DATA ▶ P.196

本拠地で紋章屋を開く。戦争イベントでの「雷の魔法」は圧倒的な威力を誇る。

FREE EVENT 3

羊を探すお手伝い

RETURN コボルト村 [MAP P.96]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

グリーンヒル脱出後、ジーンのほかにもう1人ユズを仲間にする事ができる。ただしユズを仲間にするには、あらかじめヒックスとテンガアールを仲間にしておく必要がある。この2人が仲間になっている状態でコボルト村を訪れば、交易所の横にユズが出現。まずは話しかけ、ヒツジを3匹見つけてあげよう。最後に会話中の選択肢で仲間に誘う選択をすればOKだ。



集う宿星たち

ユズ
DATA ▶ P.216

本拠地の牧場で、子牛や羊などの動物の面倒を見る。戦闘には一切参加しない。

FREE EVENT

4

パーティに突如ムササビが

パーティメンバー



同行者

パーティメンバー（同行者含む）を5人以下にし、ミュージアム/グリーンヒルの関所からグリーンヒルの間を歩いてみよう。戦闘画面に切り替わった時、突然パーティに赤いマントを身に付けた1匹のムササビが加わっていないだろうか。この愛くるしい顔した動物の名はムクムク、実はこう見えても108星の1匹なのだ。また、ちょっと仲間にならないという人は、リッチモンドに仲間（???）にする方法を聞いてから、もう1度フィールドマップ上を歩くと出やすいかも…。

集う宿屋たち



ムクムク

DATA▶P.214

見た目はかわいいが、他のモンスターキャラと比較した場合、能力の低さが目立つ。



ONE POINT

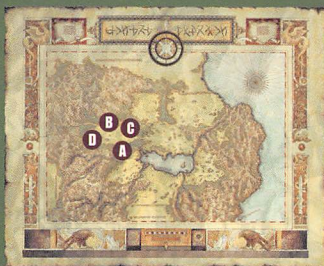
ムクムクを仲間にするもう1つの方法

実はムクムクを仲間にする方法が、上記以外にもう1つ存在する。最初にキャロの街へ戻った時、ナナミと再会する前に道場の裏の大木の所へ行ってみよう。3回ほどその大木を調べると仲間になってしまうのだ。また、この時点でムクムクを仲間にしてしまうと、ナナミ救出のイベントでも、ムクムクの勇姿を見ることができる。



ムクムク以外にも仲間になるむささびがいる

108星には関係しないが、ムクムクには4匹の仲間が存在する。仲間にする方法はムクムク同様、パーティメンバーを5人以下にして特定地域を歩いていれば良い。ただし、スタリオンがパーティにいと歩いてるとみなされないで要注意。また、5匹すべてを仲間にすると、戦闘中に絶大な威力を誇る「むささびら攻撃」が出せる。



マクマク

Aポイント周辺に出現

トゥーリバーからグリーンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。

ミクミク

Bポイント周辺に出現

森の村からグリーンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。

メクメク

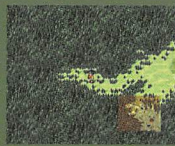
Cポイント周辺に出現

マチルダ騎士団の抜け道からグリーンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。

モクモク

Dポイント周辺に出現

森の村の下にある、くぼみのような付近（写真右上参照）を歩いていると出現する。



EVENT

マチルダ騎士団領へ

トゥーリバーに続き、テレーズの協力も得ることができた主人公たち。
続いてはマチルダ騎士団との同盟を結ぶための旅に出る。

STEP 1

マチルダへ協力を要請



本拠地に戻ってきた翌朝、広間を訪れると、シュウから新たな作戦を聞かされる。状況を優位にするためマチルダ騎士団と同盟を結ぼうというのだ。しかし、グリーンヒルはまだ王国軍により占領されており、見つからないよう少人数で行かなければならないと言う。パーティは自由に選べるが、ナナミを外した場合は、広間を出たあとに3回選択を迫られ、それでもパーティに入ることを拒むと同行者としてついてくる。



MAP DATA

DUNGEON



マチルダ騎士団への抜け道

険しいながら距離は短め

グリーンヒルとロックアックス城をつなぐ道。

かなり険しい山道ではあるが、全体の距離はそれほど長くない。



ITEM

1 | ガードリング

CHARACTER

1 | バド
ENCOUNTER P.135
DATA→P.206

STEP 2

突然目の前に現れた女の子



マチルダ騎士団の抜け道を進むと、ビッキーという少女が突然目の前に現れる。何でも道に迷ったらしく主人公の家に泊めてくれと言ってくる。このとき出てくる選択肢で、仲間に誘う選択をすればビッキーが仲間になる。ただし、続いて出てくる選択で「じゃあ、いっしょに…」を選ぶと、一緒に本拠地まで戻されてしまうので、「先に行つて」を選ぶようにしたほうがいい。



集う宿星たち



ビッキー

DATA▶P.208

本拠地から、ほとんどの場所にテレポートできるようになる。戦闘での力は今ひとつ。



SELECT CHECK

申し出を断った場合

ビッキーを仲間にするときに見える選択肢。このときの選択で、「ぜったいダメ」以外を選べばビッキーを仲間にすることができるが、「ぜったいダメ」を選んでしまうと、どこかに飛んでいってしまい、ここでは仲間になてきなくなる。何の得にもならないので、素直に仲間に誘おう。

STEP 3

マチルダ騎士団長と会見



抜け道を出ると、青騎士団長のマイクロトフの出迎えを受け、ロックアックス城へと案内してくれる。城の広間では、白騎士団長のゴールドーが主人公のことを待っているらしいのだ。すぐに広場へと向かった主人公たちだったが、ゴールドーは外見だけで主人公を判断。挙げ句の果てに王国軍とミューズの批判まではじめる始末……。結局、最後まで主人公に話す暇も与えなかったゴールドーは、用はもう済んだと会見を終わらせてしまう。取りつく島もないその対応に、主人公たちは、ひとまず休むことにする。



MAP DATA

マチルダ騎士団への抜け道



ITEM

- 2 特効薬
- 3 電鐘



CHARACTER

- 2 ビッキー
ENCOUNTER P.113
DATA→P.208
- 3 マイクロトフ
ENCOUNTER P.113
DATA→P.213

ROUTE GUIDANCE

宝は忘れずに手に入れて先を目指そう。マップも狭く、これといって迷う場所もないマチルダ騎士団の抜け道。宝箱が木々に隠れていて見落としやすいので、マップで確認しながらすべてのアイテムを集めていこう。電鐘は非常に役に立つ。



MAP DATA

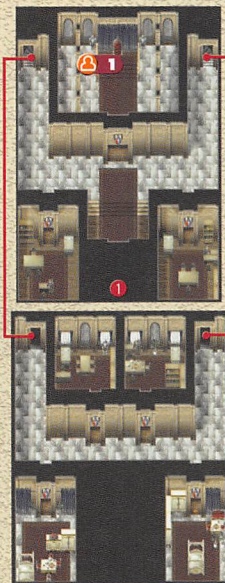
TOWN&VILLAGE



ロックアックス城

一大権力を誇示する城塞都市

巨大な外壁の中にお城と城下町がそびえ立つ大都市。
道具屋から交易所までのあらゆる施設が備えられている。



ITEM

- げき怒の封印球**
※鑑定屋の奥の棚を調べる。
- ふるい本11かん**
※ロックアックス解放後 (P.171)、防具屋1階の奥の棚を調べる

CHARACTER

- カミュー**
ENCOUNTER P.113
DATA→P.189

防具屋

商品名	値段
ハーフヘルム	7800
ひたいあて	12000
ハーフプレート	12000
スタイルメイル	22000
カイトシールド	4300
ガントレット	1700
ガードリング	8500
●フルヘルム	18200
●ナイトアーマー	180000
●シルバレット	7000

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
身代わりじぞう	5000
怒りの一撃の札	500
●特効薬	700
●はしる雷撃の札	1000

※●はロックアックス解放後 (P.171)、店に並ぶ。

鑑定屋

1品につき200ポッチ

宿屋

1人につき200ポッチ

紋章師

商品名	値段
タウンの封印球	25000
眠りの封印球	18000
ゴスの封印球	7000

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	シルバレット	7000	1
	はしる雷撃の札	1000	2
防具屋	プレスアーマー	1000	1
	雷神のふく	23000	1
	●霧のローブ	54000	1
	●ゴールドレット	19000	1

グリーンヒル解放後 (七章EVENT 2クリア後)、道具屋は以下に変化。防具屋には●が追加される)

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	ゴールドレット	7000	1

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
レッドベツパー	3200	3	3	5
ふえ	700	3	1	5
ひいらぎの実	1100	4	5	5
ワイン	1900	3	2	3
本	7300	1	2	20
パール	35000	0	1	45
中国えざら	12000	3	2	12
ベルシャンパン	22000	1	2	30
しょうべん小僧	43000	2	0	16
サンゴ	55000	0	2	40

※交易所はグリーンヒル解放後 (七章EVENT.2クリア後) に開店

STEP 4

深夜にレクナートが再訪



会見の終夜。主人公が寝ていると紋章の力を宿してくれたレクナートが現れる。…戦いはまだしばらく続く。そして多くの涙と血が流れる。しかしそれに背を向けてはいけない。あなたには多くの人の想いが集まっているのだ——レクナートはさらに言葉を紡ぎだす。…右手の紋章がやがて最後の戦いにいざなうことになる。その結末を、運命を切り開くのはあなた自身だ……。そして彼女はまた忽然と闇に消えるのだった。



STEP 5

流民を追って王国軍が進軍



翌朝、目が覚めて広間の方へと歩いていくと、マイクロトフが血相を変えゴールドーのもとに走っていく。ただことではない様子に、主人公たちも広間へ急ぐ。どうやら、元ミュージズ市との国境に王国軍が現れたらしい。その後、マイクロトフの発言によって、戦争が行われることになるが、このとき表示される選択で、主人公たちの戦争への参加、あるいは不参加が決まる。「ほくも行くよ」で参加、「ほくは見ているよ」で不参加となる。



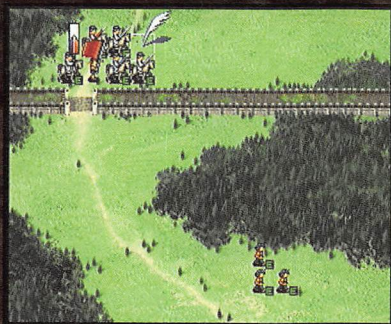
WAR EVENT.4

マチルダ騎士団&同盟軍 VS 王国軍

PLACE マチルダ騎士団とミュージズの国境

目前での大虐殺

数十人の流民たちが、王国軍の手から逃げ延びてマチルダ騎士団とミュージズの国境沿いまで逃げ延びてきた。しかし、そうはさせまいと、すぐにルカ率いる王国軍が流民たちを取り囲む。これを見たマイクロトフは、ゴールドーに出撃の許しを願うが、ゴールドーの答えは「その場で待機」の一点張り。主君の命令を無視できないマイクロトフの取る行動は何か？



戦術

1人の力では何もできない

戦闘開始後、すぐにルカたちが現れて、流民たちを集中攻撃する。運が悪いと、1ターン目で流民は全滅してしまう。ゴールドー率いるマチルダ騎士団は、結局その場から動こうとせず、ただ見ているだけ。一応、主人公の部隊は動かせるのだが、せいぜい2〜5マス移動させるのがやっとで、流民に近付くことすらできないだろう。だが、残念がることはない。この戦闘は、絶対に助け出すことが不可能なイベントになっており、主人公たちがどんなにがんばっても流民は捕らえられてしまう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防衛力
ルカ・ブライト	18	17
ジョウイ	13	11
キバ	10	16
白狼軍(騎馬)×2	10	7
王国軍(騎馬)×3	8	5

イベント終了条件

流民の全滅。ここでの戦争も強制的に負けてしまうイベントとなっている。

STEP 6

単身ミュズへ向かうマイクロフ

パーティメンバー



同行者



先の戦いでミュズの流民をみすみす見殺しにした騎士団。マイクロフはそれを苦にして、王国軍がミュズで何をしているのか自分の目で確かめたいと言い始める。「1人ではどうすることもできない」となだめるマイクロフの友、カミュー。だが、結局止めることができず、彼は1人でミュズへと旅立ってしまうのだ。カミューはここを出るわけにはいかないと、主人公たちにマイクロフへの助力を仰ぐ。もちろん一行はこれを快諾、マイクロフの後を追ひ、ミュズへと向かうのだった。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



街道の村

交易が盛んな小さな村

グラスランドからミュズへ向かう交易商が立ち寄る街道沿いの村。小規模ながらも、一通りの施設は存在する。



CHARACTER

- 1 | フッチ
ENCOUNTER P.119
DATA - P.210
- 2 | ハンフリー
ENCOUNTER P.119
DATA - P.207

ITEM

- 1 | レンビ32
※フッチとハンフリーのプライベート終了後、家の中の女の人に話しかける。

こうし売り

※ユズを仲間にした後、7000ポッチで購入できる。なおロックアックス解放後、2頭目を5000ポッチで購入できる。

Information

ロックアックス解放後に利用したい。これといって特徴のない街道の村。フッチとハンフリーさえ仲間に加えてしまえば、この村に来ることはあまりない。もちろん、こうし2頭とうさぎ設計図2は確実に手に入れておこう。交易品の「金かい」の値段が平均的に高いので、頻繁に利用したいのだが、ロックアックスを解放しない限り、当然この村に戻ってこれないのが難点。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	うさぎ設計図2	3000	1つのみ
	雷のアミュレット	7500	1
	守りの霧の札	1000	2
	レンビ26	4200	1つのみ

鑑定屋

1回につき200ポッチ

宿屋

1人につき100ポッチ

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	550	8	2	6
マヨネーズ	2200	4	3	5
ロウソク	350	4	3	2
民族いしょう	2500	3	1	7
鹿のツノ	4000	2	0	20
本	4000	2	3	15
ジャコウ	4500	3	4	10
金かい	40000	1	0	15

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬげの札	500
かたあて	2000
炎のエンブレム	3300

FREE EVENT

騎竜を探す少年竜騎士

パーティメンバー



同行者



1 竜を求めて旅する2人

- ミュースへ向かう途中に街道の村があるので、まずはその村の宿屋を訪れよう。そこで
- フッチという少年と出くわしたあと、奥にいるハンフリーという人物に話しかけるのだ。
- するとフッチとケント少年のやり取りで、フッチが
- 竜を失った竜騎士だと判明。その後、ハンフリー
- の好意で、主人公たちは宿で1泊することになる。
- なお、このイベントはグリーンヒル解放後（七章
- EVENT.2クリア後）にも、行うことができる。



MAP DATA

DUNGEON

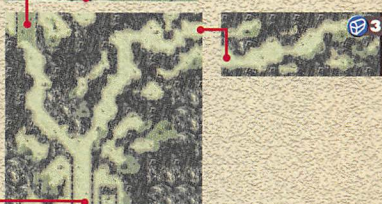


洛帝山

限られた者しか入れない山

霧に覆われた、神秘的で危険な山。

フッチとハンフリーを仲間にしなければ入れない。



ITEM

- 1| けがわのマント
- 2| はしる電撃の札
- 3| 雷のアミュレット
- 4| 力の石



出入口

ROUTE GUIDANCE

全滅必至。モンスターに要注意

複雑に入り組んだ山道に、手強いモンスターが続々と登場するため、かなりの苦戦を強いられることになる洛帝山。特にホークマンの、1人を戦闘離脱してしまう「連れ去り攻撃」は脅威。油断していると、全滅もあり得るほどの凶悪な攻撃だ。残り人数が少ない時は、早めに逃げるように。

ITEM

- 5 白馬設計図2
- 6 2000ポッチ
- 7 ドラゴン設計図2
- 8 おくすりの封印球
- 9 スキルリング

BOSS

- ハービー
ANALYSIS P.119
DATA→P.265
- ハービー
ANALYSIS P.119
DATA→P.270
※第七章EVENT2クリア後

旅の封印球



2 洛帝山にいる竜の噂

- 次の朝、主人公たちが宿を出ようとする、ケントが宿にいたおじさんから興味深い話を聞く。洛帝山で竜の鳴き声を聞いたという話と、空を飛ぶ竜の姿を見たという話だ。
- 竜さえいればフッチは竜騎士に戻れると、ケントは一目散に洛帝山へと走っていく。その後、宿屋に戻ってハンフリーに話しかけるとフッチが登場。ケントの姿が見えないことを心配するも眠りと床に就いてしまう。一行もその宿でもう1泊することになるのだ。



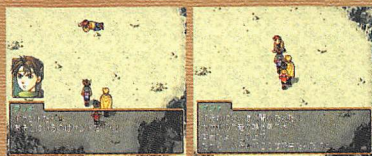
3 ケントを追って洛帝山へ

- 目を覚まし1階へと降りると、ケントが昨日から帰ってきていないと大騒ぎになっている。ケントに噂話を聞かせたおじさんから、事の真相を聞いたフッチとハンフリーは洛帝山には恐ろしい化け物が出現するという話もあり、助けに向かう。ここで「…ほくも」を選ぶと、2人をパーティに加えることができる。「……」でも、洛帝山で再び仲間にする事ができるが、この2人がいないと、山の奥には進むことはできない。



4 巨大な翼を持った怪物

- 洛帝山の頂上を到着すると、ケントが倒れている。だが、すぐさま助けに行こうとする
- いきなりハービーが襲いかかってくるのだ。なんとかこのハービーを倒して、ケントの無事を確認。一同はほっとして、山を下りようということになるのだが、当のケントは竜の鳴き声がこの奥から聞こえてきたと言って、まったく下山する気配を見せない。信じようとしないうちに、一行は奥へと進んでいく。



BOSS MONSTER 攻略

注意すべきは竜巻を利用した全体攻撃のみ

突風を起こしパーティ全体を狙ってくる竜巻攻撃は、1回で120~160前後のダメージを受けるので、くらくらした時はすぐに体力回復を行おう。基本的な攻め方は、残り体力に注意しながら地道に相手の体力を削っていくだけでOK。ただし眠りや毒、致死の属性に対しては耐性を持つので、これら以外の属性魔法を使うのだ。

DATA
 LV : 45
 HP : 7400
 弱点 : なし
 所持金 : 40000

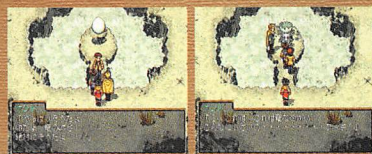
※ DATA
 LV : 60
 HP : 12000
 弱点 : なし
 所持金 : 150000



※七章EVENT.2 (P.161) クリア後

5 白き竜の子供

- ケントの案内でやってきた場所で竜の卵らしきものを発見。竜は竜洞でしか生まれませんが、この世界には時折「はぐれ竜」が現れるらしい。そう、ついに卵ではあるが、竜を発見したのだ。はしゃぐケント。だが、フッチはブラック以外の竜には乗らないと意地を張る。それならばとハンフリーが卵を砕こうとすると、その瞬間、フッチの本心が……。そして同時に、卵から白き竜が誕生し、フッチが育てることになる。



6 親友ケントとの約束

- 洛帝山でブラックの代わりとなる白い竜を見つけた直後、フッチとハンフリーを仲間にするかどうかの選択肢が出る。ここで「…仲間になってください」を選べば、フッチとハンフリーの2人を仲間にすることができる。逆に「……」を選ぶと、彼らは街道の村に戻って主人公たちを待っていて、その場を去っていくことになるのだ。ちなみに、村の宿屋に行って、1人たずねているハンフリーに、「はい。力をかしてもらえますか?」と頼めば、2人もすぐに仲間になってくれる。この後、フッチとケントとの別れ際、フッチは立派な竜騎士になることを誓い、その約束の証として1度は返してもらったブラックのウロコを再びケントに渡すことになる。この時、2人を仲間にしていないと村に戻ってもイベントは発生しないので注意しよう。また道具屋の掘り出し物「うさぎ設計図2」は後々、役に立つので、できれば早めに購入しておいたほうがいい。



集う宿屋たち



ハンフリー
 DATA ▶ P.207

接近戦キャラとしての能力はなかなか。ただ、順調に仲間を増やしてきていれば、無理に使う必要はない。



フッチ
 DATA ▶ P.210

これといった紋章や特技を持っていないため、主力メンバーとして考えるのはちょっと辛い。

EVENT

無人と変わり果てたミューズ市

マイクロトフとともにミューズを訪れることになった一行は、つい先日まで多くの人々で活気づいていた街の変わり果てた姿を目撃する。

STEP 1

マイクロトフと合流

パーティメンバー

FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

マイクロトフを追ってマチルダの関所に向かうと、そこで当の本人と出会うことができる。なにしろ関所を抜けるのに1人では目立ちすぎる…。彼は主人公たちと同行させてくれとお願いをしてくるのだ。ここでは2つの選択肢が現れるが、結局は断れず、「いいよ」を選ぶことになるはず。それでも、一時的に仲間として加わるだけなので、パーティメンバーとして戦わせることも、同行者としてただ単に付き添わせることも可能なのだ。



STEP 2

ミューズに現れた獣の影

パーティメンバー

FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

カミューの計らいにより、無事関所を通ることができた主人公たち。長い道のりを歩いて、ミューズの近くまで来ると、突如巨大な獣らしき影が立ち上る。この不気味な影は、ルカの仕業によるもの。銀色のけけ物に子供を含むすべての市民の魂を捧げ、憎悪の獣を解き放とうとしているのだ。憎悪の獣—詳しいことがよくわからない主人公たちは、尋常ならぬその出来事を前に、不安を覚え、急いでミューズへと向かう。



STEP 3

ルカとジョウイが語る父

パーティメンバー

同行者

--	--

主人公たちが獣らしき影を見ていたとき、事を起こしている張本人のルカは、ジョウイと一緒にミューズにいた。そこでは、お互いの父の話がなされていた。ジョウイもルカと同じく父親の正当な血を受けずに生まれたという。その事実をルカが知っていることに驚くジョウイだったが、ルカはジョウイのことをいらいと調べたらしい。やがてジョウイは…僕を養ってくれたことを感謝していると語り、その場を去っていく。



STEP 4

静まり返った無人の市街

RETURN ミューズ市[MAP P.41]

パーティメンバー

FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ミューズに到着した主人公たちが目にしたのは、まったく人の気配がしない街並みだった。不気味に思いながらも街の様子を窺う一行が街の北西に向かったその瞬間、奥から1人の男とそれを追う王国兵が現れる。王国兵を蹴散らす一行に、男は家族はみんな化け物によって喰われたと語り、息絶えてしまう。その異常事態にマイクロトフは応援を呼ぶためロックアックス城に戻ろうと提案。一行に異を唱えるものはいなかった…。



STEP 5

騎士の名を捨てて

パーティメンバー



同行者



ロックアックスに戻った一行は、ミュージズを救ってもらおうべくゴールドのもとへ報告に向かう。だが打倒ルカに燃えるマイクロトフの説得もむなしく、ゴールドは王国軍と争う気はないと突っぱねる。そして、なおも反抗を続けるマイクロトフは、ついに騎士としての最大の屈辱、忠誠の誓いを破る行動に出たのだ。さらに、そこに現れたカミュまでもが誓いを破り、2人は正式に主人公の仲間に加わる。だが、ゴールドは大激怒。追われる身となった一行は、グリーンヒルを通って逃げることになる。

集う宿屋たち



マイクロトフ
DATA ▶ P.213

この時点ではビクトールに次ぐ能力の高さを誇る。戦闘イベント時の騎馬能力も魅力。



カミュ
DATA ▶ P.189

マイクロトフより能力は下がるものの、2人の“騎士攻撃”の威力はなかなかのもの。



! ONE POINT

返し刃の紋章が再び!

ミュージズの街近辺に“ホワイトタイガー”が敵モンスターとして登場する。実はこの敵を倒すと、まれに非売品の“返し刃の封印球”を落としてくれる。パーティ強化となる非常に有効なアイテムなので、持っていない人はぜひとも手に入れておこう。



STEP 6

マチルダ騎士の助力

パーティメンバー



同行者



ロックアックス城を逃げる際、カミュはできるだけ多くの味方を集めようと騎士たちの説得に向かい、主人公たちは一先先に逃げることになる。と、そこへ多数の追っ手が近づいてくではないか。絶体絶命と思われたその時—シュウが現れ、迫ってくる集団は、実は主人公に加勢してくれる仲間であることを知る。何と騎士団の約半数が寝返ったのだ。作戦の成功とともに大きな収穫を得た主人公たちは、本拠地に引き返す。



旅の道しるべ

躍進を続ける新同盟軍。敵対関係になったジョウイ

グリーンヒルでのテレース救出、マチルダ騎士団での兵士勧誘と、着実に勢力を広げていく主人公たち。決して万全とはいえないものの、確実に躍進を遂げる。しかし、そうした明るい功績の裏で、親友のジョウイが王国軍でルカの大きな力になっていることも知る。ジョウイの真意は定かではないが、今の現実が2人の敵対関係を主人公に突きつけることになるのだ。



第伍章

本拠地
▼
本拠地

ハイランド王国との全面対決
マチルダ騎士団の一部戦力まで得てしまった新同盟軍。
巨大な潮流が、彼らを徐々に表舞台へと押し上げていく。
やがて、ルカ・ブライト率いる王国軍の不気味な影が動き出す。

Event Flow Chart



第六章へ

EVENT

リドリーの裏切り

さまざまな人々の協力により、軍事力を飛躍的に高めた解放軍。
しかし、治まっていた王国軍との戦いが、再び風雲急を告げるのだった。

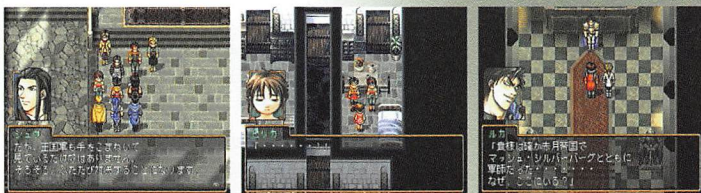
STEP 1

ジョウイの秘策

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



ロックアックス城から逃げてきた一行が広間へと訪れると、シュウから王国軍との戦いが明日から再び行われることを聞かされる。一時の休息をとる主人公はその夜、自室でピリカに帰りを告げ、安らぎの時を過ごす。一方、王国軍ではルカとジョウイにおける都市同盟攻略の打ち合わせが行われていた。ここでもジョウイはその賢才ぶりを発揮。ある考えがあるとルカに話ると、そこに元赤月帝国の軍師レオン・シルバーバーグを呼び寄せた。



STEP 2

ラダトの街に王国軍現る

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]



翌朝、広間の前を通りかかると、ナナミが慌てて主人公を中へと導く。広間には皆が集まっており何だか物々しい。シュウによれば、何でもラダトの街に王国軍が現れたらしい。おそらくは王国軍第3軍キバとその息子の部隊—ビクトールは、街の様子がわからないため、主人公に偵察に行こうと提案。シュウは主人公をそんな危ない所へは行かせまいとするが…結局、責任感の強い主人公たちはラダトに向かう。



STEP 3

キバ親子との再戦

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



一行がラダトに到着すると、「帰ろう」と「なかに…」の2つの選択肢が出る。「帰ろう」を選ぶと街を出るが、もう1度街に入れば再度選択が可能となる。ここで再び「帰ろう」を選ぶと、2度と街には入れず、本拠地に戻ることになる。ただし、1度だけ「帰ろう」を選んで本拠地に帰っても話は先に進まないで、必ず「帰ろう」を2回、もしくは「なかに…」を選ぶようにしよう。「なかに…」を選ぶと、少し街を歩きまわることができる。この時、街の中央ではキバとクラウスがちょうど話をしているところで、話を聞こうと近づくくとクラウスに見つかってしまう。ここで現れる選択肢で「逃げる」を選ぶと何も起こらないが、「なんだい?」を選べばクラウスと話ができ、ジョウイの婚約話を聞くことができる。この後本拠地の広間へと戻ると、戦争が始まる。ちなみに、広間での会話はラダトでの選択により若干変わる。



WAR EVENT.5

同盟軍 VS 王国軍

PLACE サウスワインドウ

同盟軍内に響く不協和音

止まることを知らない王国軍。これ以上の好き勝手は許すまいと、同盟軍も討って出る。しかも今回は、シュウのいつもの奇策に頼らず正面から迎え討つらしい。しかし、キバ將軍との激しい戦闘が行われる中、1人の将軍が思いも寄らない行動を取るのであった…。



戦術

ひたすら回避に専念

今回もどんなにがんばっても負けとなる、戦争イベント。戦争が始まって2ターン目に、リドリーが布陣に関してシュウに不満をもちます。この時、リドリーやコボルトの部隊をどれだけ敵から遠ざけていても、不満をいうので気にする必要はない。その後4ターン目には、なんとリドリーが退却してしまう。そしてさらに2ターン後、ついには全軍の退却となる。ここでは、全軍を後退させて、敵との戦闘を避けることだけに専念しよう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
キバ	10	16
ラウド	4	3
王国軍(騎馬)×3	8	5
王国軍(騎馬弓)×2	7	4
王国軍(歩兵)×1	7	5
王国軍(騎馬)×2	8	5
王国軍(歩兵)×2	7	5

イベント終了条件

リドリー退却後、一定ターンが経過すると強制退去となり戦争終了となる。

STEP 4

アガレス・ブライト暗殺

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

リドリーの退却により戦いから撤退した同盟軍。ひとまず休息をとることになり、主人公は自室へと戻る。そのころ王国軍ではジョウイとジルの結婚式がとり行われていた。何やら不気味な笑みを浮かべるルカ……。実は、この笑みはある陰謀を意味していた。皇王アガレスの暗殺——。ジョウイの結婚はアガレスを殺すための手段だったのだ。そして、ルカはその手で父を殺し、王座を簞簞したのである。



STEP 5

作戦会議

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

主人公が次の朝広間へと行くと、再び襲ってくるハイランド軍を迎え撃つための作戦会議が行われる。はじめにアップルによる状況説明が行われ、その後シュウから今回の作戦が発表される。作戦には若干の不安要素があるものの、シュウが言うには、この策はキバ親子には絶対に見抜けないとのこと。その言葉信じ、主人公たちは戦いへと赴く。主人公が出陣の合図「よし、出陣だ」を選べば戦争イベントが開始される。



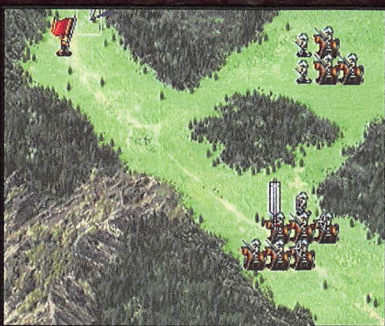
WAR EVENT.6

同盟軍 VS 王国軍

PLACE 本拠地

冴えるシュウの策

先の戦闘に勝利してますます勢いにのる王国軍は、ついに本拠地まで攻め入ってきた。リドリー抜きで戦わなければならない同盟軍は、今回もシュウの奇策に頼るしか道はなかった。そこでシュウは、主人公をおとりにしてキバ將軍を引きつけ、周囲に隠れさせておいた伏兵を使って全員で一気に攻めるといった作戦を立てる。しかし、いざ戦闘が始まると、敵方のクラウスにあってりと作戦を見抜かれてしまい、戦況はがぜん不利に。負けれないこの戦いの行方やいかに？



戦術

勝利の秘訣は耐えること

戦闘開始から5ターンほど、その場を動かさずに待機していれば、キバ將軍が主人公めがけて近付いてくる。ここで、シュウの伏兵作戦が実行されて、ビクトールたちが現れる。しかし、全軍でキバ將軍を攻撃しても絶対に倒せないで、王国兵だけに的をしぼろう。このあと、一定ターン経過後に、援軍としてリドリーたちが現れる。これで勝利は目前、先ほど同様に王国兵を倒していけば、数ターン経過後に、自動的に敵が退散して勝利となる。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
キバ	10	16
ラウド	4	3
王国軍(騎馬) × 3	8	5
王国軍(魔法) × 1	9	4
王国軍(騎馬弓) × 2	7	4
王国軍(騎馬) × 2	8	5
王国軍(歩兵) × 2	7	5

イベント終了条件

ひとす耐え抜いて、リドリーが現れるのを待つ。ここからさらに2〜5ターン進めると、王国軍側に軍師レオンが現れて、ラウドの部隊に撤退命令を出す。これにより、キバ將軍たちは戦意を失い、見事同盟軍の勝利となる。ちなみに、主人公が負けた場合はゲームオーバー。

STEP 6

キバとクラウスの引き込み

パーティメンバー



同行者

勝利を得た主人公たちは、キバとクラウスを捕らえることに成功。しばらくの会話の後、2人を仲間にするかどうかの選択が行われる。結局「キバ將軍…」を選ばないと先に進まないのだが、「すぐにも…」を選べば、みんなの違った対応を楽しむこともできる。



集う宿屋たち

キバ

DATA ▶ P.191

戦争イベントのみの参加となる。防御力に長けているので、攻撃力の高い副将を組み合わせたい。

クラウス

DATA ▶ P.192

父同様、戦争イベントのみ参加。騎馬能力とみやぶるの2つの特長能力を持っており、使い勝手は良い。

MAP DATA

TOWN & VILLAGE



バナーの村

トラン共和国との国境に位置する漁村

ラダトからの船でしか訪れることのできない、さびれた村。
トラン共和国へ行くために訪れる場所でもある。



ITEM

- 1 **かくせいの封印球** ※並んでるタルを調べる
2 **たねいも** ※家の人に話しかける

Information

バラの胸かざりを入手すべし
貴重な掘り出し物が多数売られているこの村。絶対に購入したいものが“バラの胸かざり”。シモーヌとヴァンサンを仲間にするために必要なアイテムであり、ここバナーの村でしか手に入らない。その他、“うさぎ設計図3”も守護神作りには欠かせない、貴重なアイテムだ。



道具屋

商品名	値段
特効薬	500
すりぬけの札	500
身代わりじそう	5000
よい首輪	5700

宿屋

1人につき40ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	バラの胸かざり	14000	1
	うさぎ設計図3	3500	1つのみ
	フルプレート	26000	1
	トマトのなえ	2600	1つのみ

STEP 4

襲い来る巨大なイモムシ

パーティメンバー



同行者



トラン共和国へと続く山道を登っていくと、やがてセーブができる旅の封印球が見えてくる。この場所から右へと進むと、イモムシのような巨大な化け物“ワーム”が襲ってくるので、セーブは忘れないように。



BOSS MONSTER 攻略

VSワーム

恐れる攻撃は一切なし

これまでに登場したボスモンスターと比較すると、格段に弱い“ワーム”。攻撃方法は体全体を使っのボディプレスが中心で、中央にいる前後2人のキャラを狙ってくる。といっても、その攻撃力は微々たるものなので、気にする必要はなし。まれに尻尾から電撃を発して全体を攻撃してくるが、それほどの破壊力（平均80前後）はない。基本的な攻めとしては、全員でひたすら攻撃を繰り返すだけでOKだ。

DATA

LV: 44
HP: 4200
弱点: なし
所持金: 35000



MAP DATA

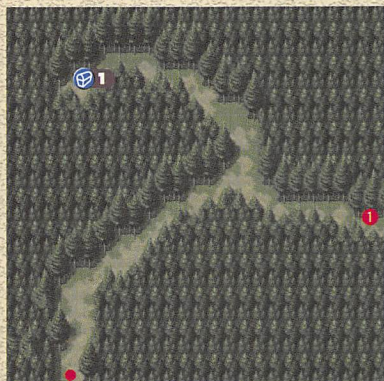
DUNGEON



トランへの道

トラン共和国への唯一の道

パナーの村とトラン共和国を結ぶ道は森や崖からなり、かなり長い。また、ロッカクの里へと続く抜け道もある。



パナーの村へ P.127

ITEM

- 1 | 特効薬
- 2 | フルヘルム
- 3 | 運の石
- 4 | マジックリング
- 5 | 毒の封印球
- 6 | 翼かざり

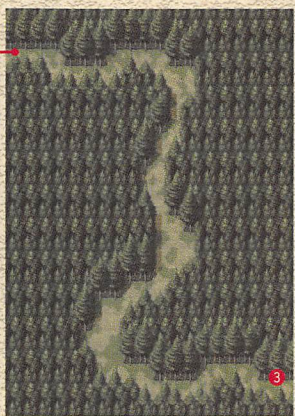
ROUTE GUIDANCE

抜け道を見逃さないこと
ロッカクの里への抜け道は、はしごを登りきった先の森の中にある。一見すると通れそうにないが、木々に向かって構わず進むと、隙間をすり抜けて通れるのだ。





ロッカクの里へ P133



ITEM

- 7 銀の盾
- 8 シルバーレット

B BOSS

- 1 ワーム
ANALYSIS P.127
DATA →P.266

旅の封印球



STEP 5

トラン共和国との同盟



山道を抜けるとバルカスとの会話が始まるが、ここは素直にお願いするように。そのあと城に連れて行かれ、大統領の待つ広間に入る。するとまた選択肢が出るので「同盟を…」を選ぼう。3択はどれを選んでも結果は一緒。同盟を結ぶとカスミがバレリアのどちらかとシーナが仲間になる。



集う宿星たち



カスミ

DATA ▶ P.188

能力だけを見るならば、いたって普通。モンドとの協力攻撃は、それぞれ使える。



バレリア

DATA ▶ P.206

主力キャラとまではいかないが、能力は若干高め。アニタとの協力攻撃はかなり有効。



シーナ

DATA ▶ P.196

特筆すべき技や能力はないが、すべての女性キャラをかばってくれる点は、見逃せない。



SELECT CHECK

カスミを仲間にするとうさらに仲間が

カスミを仲間にするとう、少し得なことがある。通常城レベルが4にならないと仲間にするできないサスケとモンド。だが、カスミがパーティに入っていれば、城レベル3で仲間にするができるのだ。

MAP DATA

CASTLE

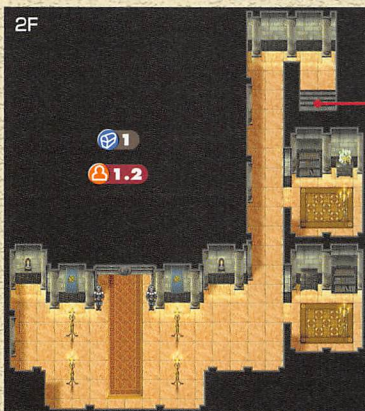


グレッグミンスター城

レバント大統領との接見の場

トラン共和国大統領のレバントが治める城。

レバント大統領との接見が終われば、ここを訪れる意味はなくなる。



CHARACTER

- 1 **カスミ**
ENCOUNTER P.130
DATA → P.188
バレリア
ENCOUNTER P.130
DATA → P.206
※2人のうちどちらかを仲間にできる。
- 2 **シーナ**
ENCOUNTER P.130
DATA → P.196

ITEM

- 1 **またたきの手鏡**
※同盟成立後、もらうことができる。
- 2 **ふるい本アかん**
※本櫃を調べる
- 3 **カッパーハンマー**
※武器庫にいる人に話しかける

グレッグミンスターへ P134

STEP

6

本拠地に帰還

RETURN バナーの村 [MAP P.127]

パーティメンバー



同行者



トラン共和国から山道を下りて、バナーの村の入口まで来ると、リドリーとアップルが主人公たちのことを迎えて来てくれる。どうやら、王国軍が迫ってきているらしい。ルカが戻ってきたことにより、王国軍の動きが活発化しているというのだ。青ざめた顔で急に本拠地へと戻ってほしいと言うリドリー……。その後、主人公たちは自動的に移動、重大な危機が間近に迫る本拠地へと戻っていくことになる。



EVENT

リドリー捕まる

トラン共和国と同盟を結んだのも束の間、すぐそこには王国軍との戦いが待っていた。

STEP

1

王国軍の進軍

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



主人公が広間に到着すると同時に、作戦会議が始まる。自軍はトラン共和国からの協力を得られたものの、王国軍の本隊はすでにミュージズを出てこちらに向かっているという。兵の数はなんと5万。さらにその本隊にはルカとジョウイも含まれるらしい。ひとまず話の続きは明日以降となり、各自休むことに。主人公は自室のナナミと会話をし、そして床に就く。そのころ王国軍では作戦会議が行われており、ジョウイが先鋒として出陣することが決まる。



FREE EVENT

アンネリーとキリイを仲間に

RETURN サウスウィンドウ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



次のリドリーを助けに行く戦いの前に、「ちょっと待って…」を選び、1度外に出てから5階に行く。すると、ツイが現れて忘れ物の話をする。その後、サウスウィンドウ市に行く仲間を増やすことができるのだ。まずアンネリーは、宿屋→市庁舎の脇で話す→「なにを…」→「うん…」→「もっと…」を選べばOK。キリイはアレックスが仲間にいることが前提。交易所の前で話す→「シンダルの…」→本拠地の道具屋へ→「たすけよう」→サウスウィンドウの貿易所の前で話す→「どうして…」→「仲間に…」を3回繰り返せば仲間となる。

集う宿屋たち



アンネリー

DATA ▶ P.186

戦闘には参加しないが、戦争イベント時の特殊能力「はげます」がかなり役立つ。



キリイ

DATA ▶ P.191

この時点だと、ルックに次いで魔法攻撃の威力が高く、主力メンバーとして重宝する。

STEP 2

敵に包囲されるリドリー

RETURN 本拠地[MAP P.74]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

休息を取った主人公が広間に入ると、王国軍が予想どおりラダトに現れたこと、リドリーが敵の兵力を確かめるため、コボルト隊を率いて出陣していたことを告げられる。そこへ伝令が到着。それによると、リドリーが敵の待ち伏せに会い、このままでは全滅するという。「出陣…」を選ぶと、リドリーの救出へと向かう。

! ONE POINT

ビクトールの装備を強化できる最後のチャンス
この後、ストーリーを進めていくとルカとの戦闘になるわけだが、ビクトールだけは、ここで装備を整えておかないと、ルカ戦が終わるまで装備が変更できない。絶対に忘れないようにすること。



WAR EVENT.7

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ラダトの街

リドリー将軍危うし

再びラダトの街へ侵攻してきた王国軍。この動きを予測していたシュウは、すでにリドリーを侵入させて王国軍の兵力を探らせていた。しかし、主人公たちに「リドリーが敵に包囲されて危険な状況」という情報が飛び込んでくる。すぐに兵を向かわせる同盟軍だが…



戦術

リドリーの救出に向かおう

この戦争の目的はリドリー救出。2ターン目で到着する同盟軍のいずれかの部隊をリドリーに隣接させれば、救出成功、イベント終了となるが、これがかなり難しい。しかも3ターン目には王国軍側にルカが援軍としてやってくるため、近付くこともままならない。ここは無理をせず、心を鬼にしてリドリー隊が全滅してしまうのを待っているのも手だろう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
ササライ	14	6
シード	15	12
王国軍 (騎馬) ×3	8	5
王国軍 (歩兵) ×2	7	5
●援軍		
ルカ・ブライト	18	17
白狼軍 (騎馬) ×3	8	5

イベント終了条件

リドリー隊が全滅。または、リドリー隊の隣に部隊を配置した時点で、戦争終了。

FREE EVENT 2

ロッカクの里からの協力者

パーティメンバー



同行者



トラン共和国でカスミを仲間にしていて、ここで2人の仲間を増やすことができる。パナーの村とトラン共和国の途中にあるロッカクの里は、通常城レベルが4以上でないと入れないが、カスミがいると城レベル3で入れるのだ。彼女を連れて里に行けば、会話後モンドが仲間に。そのあと交易所前にいるサスケと話せば、彼も仲間に加わる。

集う宿星たち

サスケ
DATA▶P.195

紋章が一つしか宿せないのが痛い。一応、ルックとフッチの3人で協力攻撃が出せるが…。

モンド
DATA▶P.215

ノックダウンが期待できる、カスミとの“忍者攻撃”は、敵1体には効かない点が高い。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE



ロッカクの里

人里離れて暮らす忍びの者の隠れ里

山奥に住まいを構え、俗世界との関係を絶っている忍者一族の村。村人の人数も少なく、施設もほとんどない。



Information

何度も訪れる価値はない
交通の便が悪いため2人の仲間と各アイテムが入手できれば、2度は訪れる必要なし。
“金かい”や“ジャコウ”の値段が安い価格で取り引きされているのでお金稼ぎはできる。

CHARACTER

- サスケ**
ENCOUNTER P.133
DATA→P.195
- モンド**
ENCOUNTER P.133
DATA→P.215

ITEM

- 音セット6**
※地下にいる人に話しかけるともらえる。
- ごぶた**
※ユズを仲間にしていて地下に出現。3000ポッチで購入できる。
- 瞬きの封印球**
※立っている人に話しかける。

取り扱い商品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しょうゆ	300	12	2	5
しお	700	6	2	6
ロウソク	200	5	2	5
ふえ	300	4	2	2
光るたま	400	-1	3	15
ジャコウ	7000	3	4	20
金かい	17000	-1	3	20
鹿のツノ	3500	2	2	15
和えざら	8500	3	3	27

FREE EVENT 3

シンダルを追う女性と敏腕交易商

パーティメンバー



同行者



グレッグミンスターへは、トランへの道の奥にいるバルカスと会話をすれば何度でも訪れることができる。この街では、2人が仲間に。街の左を歩いているローレライは、会話して「はい…」を選べば仲間になる。交易所にいるゴードンは、1プレイ（電源を入れて切るまで）の交易で50000ポッチ稼ぐと仲間になる。

集う宿星たち

ローレライ
DATA▶P.219

リィナ、カレン、カスミとの“真・美女攻撃”で敵の眠りを誘ってみるのも悪くない。

ゴードン
DATA▶P.194

仲間後、本拠地で交易所を開いてくれる。苦勞して仲間にする割には、品ぞろえが悪い。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE

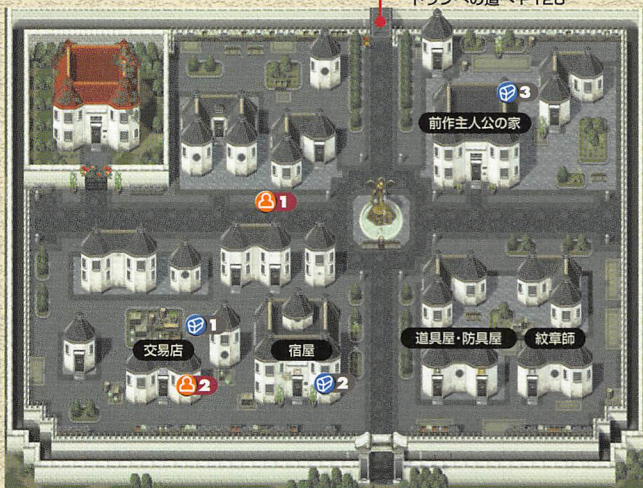


グレッグミンスター

復興の兆しを見せるトラン共和国の首都

都市同盟との関係を絶っているため行くのが面倒な街ではあるが、ありとあらゆるものが、ここにはそろっている。

トランへの道へ P128



Information

仲間からアイテムまで豊富にそろった掘り出し物は、どれも使えるアイテムばかり。入手して損はない。またオススメの交易品は「こもんじょ」と「せいじのつぼ」。特に後者は、レプラントを仲間にする時に必要なもので、1つはあると便利だ。なお、前作データを継承している人には、何かいいことがあるかも。



宿屋

1人につき50ポッチ

紋章師

商品名	値段
火の封印球	6000
雷の封印球	6000
タイタンの封印球	6000
イッカクの封印球	6000
ゴズの封印球	7000

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
特効薬	500
のどあめ	200
はり	200
すりぬけの札	500
火炎の矢の札	700
炎のかべの札	1000

防具屋

商品名	値段
ひたいあて	12000
ハーブヘルム	7800
マジックローブ	20000
スケイルメール	22000
竜鱗	23000
ガードリング	8500
雷のアミュレット	7500

取り扱い交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しょうゆ	850	5	1	3
木ぼりのお守り	600	3	3	4
ワイン	650	3	1	4
民族いしょう	800	4	2	3
レッドベッパー	2350	4	3	5
こもんじょ	22000	1	2	25
パール	24000	0	1	40
ベルシャランブ	16000	0	2	50
花のえ	16000	3	2	28
せいじのつぼ	23000	2	3	25

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	ウィングブーツ	10200	1
	レシビ28	5700	1つのみ
防具屋	マンゴーシュ	6500	1
紋章師	大地の封印球	16000	1
	流水の封印球	22000	1

CHARACTER

- ローレライ
ENCOUNTER P.133
DATA→P.219
- ゴードン
ENCOUNTER P.133
DATA→P.194

ITEM

- トマトのなえ
※人に話しかけると700ポッチで購入できる。
- 旋風の封印球
※宿屋2階のセイラに話しかける。

FREE EVENT 4

MONSTER使いの心を開け

RETURN マチルダ騎士団への抜け道 [MAP P.112]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

マチルダ騎士団への抜け道の入口近くにいる、MONSTER使いのバド。以前にも彼は同じ場所にいたが、残念ながら仲間にできなかった。だが、城レベルが3になった状態で、MONSTERメンバー(シロカムクム)を連れて話しかけ、「ありがとう…」を選ぶと仲間になる。またこの時、一時的にMONSTERと会話できる「ききみみの封印球」を2つ入手できる。



集う宿星たち



バド

DATA▶P.206

戦闘のみ参加。MONSTERを突撃させ、怒り状態にする"MONSTER使い攻撃"は強力。

FREE EVENT 5

新たな仲間を求めて

RETURN 森の村 [MAP P.100]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

城レベルが3になると、森の村でも仲間が増やせる。武器屋の隣家にいるコーネルは、「音セット(どれか1つ)」を持って2回話し、「ぼくらの…」でOK。フェザーとエイダは、ききみみの封印球を持って交易所の前へと行くと起こるイベントで、「たすける!」か「…」を選び、続いている戦闘に勝ち、「…かかげる」を選べば仲間に加わる。



集う宿星たち



コーネル

DATA▶P.194

本拠地で話しかければ、ウインドウの開閉音やコマンドの決定音などを変更してくれる。



エイダ

DATA▶P.187

戦争イベントにて、森を平地同様に歩くことができる"森歩き"の能力は、なかなか使える。



フェザー

DATA▶P.209

全キャラ中、トップクラスの能力を誇る。ただし、パーティで2人分のスペースをとる。



ONE POINT

「ききみみの封印球」には個数制限があるエイダとフェザーから仲間にした場合は、その後ジークフリードかアビスポアを仲間にする事が可能。逆にジークフリードをすでに仲間になっている場合は、アビスポアを仲間にする事ができなくなる。

FREE EVENT 6

ツァイの忘れ物

RETURN リューベの山道 [MAP P.37]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

トラン共和国との同盟成立後、城レベルが3になっている状態でツァイをパーティに入れ、リューベ奥の彼の自宅へ行くと、イベントが発生。ツァイの娘トモが仲間になってくれる。ちなみに、トモが仲間になる条件が満たされると、主人公が自室に戻ろうとした時、ツァイが家に仕事道具を取りに戻りたいと希望を述べてくるのだ。これが発生していたら、トモを仲間にできるという証拠。すぐにもリューベの村を訪れよう。

集う宿星たち



トモ

DATA▶P.204

戦闘のみ参加。「ツァイとの」親子攻撃は、互いにバランスを崩さないので使い勝手は良い。

FREE EVENT

伝説の動物ユニコーン

RETURN コボルト村の森 [MAP P.98]

パーティメンバー

	女性	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

テンガールを仲間にするユニコーンイベントが終わってから、もう一度森の木に行くと、ユニコーンであるジークフリードを仲間にするイベントが発生する。ただし、それに2つの条件がある。ひとつは、「ききみみの封印球」を持っていること。もうひとつはパーティに女性キャラがいることだ。この条件を満たして木の下へと訪れると、ききみみの封印球をかかげるかの選択が現れる。ここで「かかげる」を選び、「お願い」を選べばOKだ。

集う宿星たち



ジークフリード

DATA▶P.195

紋章が3つ装備できる利点を持つ。また、専用の「白き聖女の紋章」も使う機会が多い。

WAR EVENT.8

同盟軍 VS 王国軍

PLACE | サウスウインドウ

狙うはルカの首ただひとつ

いよいよルカとの直接対決が行われる。しかし、同盟軍は圧倒的に不利な状況。万策尽きたかと思えたのだが、またしてもシュウの奇策が勝利を生み出そうとしていた。



戦術

遠距離攻撃でルカを狙い撃て

ルカ戦のポイントは遠距離攻撃である。ルカは他のキャラと違って桁外れの守備力を誇るため、真っ向から攻めてもダメージを与えることは難しい。だが、テレーズの“狙撃能力”、ジーンの“雷魔法”、ツァイの“火炎槍”といった遠距離攻撃を使うと、比較的ダメージを与えられる。また、ルカが退却する際は、味方全員に1ダメージを与えていく。すでに1ダメージをくらっていた場合、この攻撃で戦死してしまう危険性があるので要注意だ。

ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ルカ・ブライト	18	17
白狼軍(騎馬) ×3	8	5
ユーパー	16	12
ササライ	14	6
王国兵(歩兵) ×3	7	4
王国兵(騎馬) ×4	8	4

イベント終了条件 ルカに1度でもダメージを与えれば勝利となる。

FREE EVENT 8

訳ありの過去を持つ狼男

RETURN トゥーリバー市 [MAP P.90]

うまくここまで仲間を増やしていれば、トゥーリバーのコボルトの居住区にいるボブを仲間にすることができる。ただし、仲間が80人に達していなければ、ボブはまだ仲間にならない。城レベルが3になり、仲間が80人を越せば、あとは街の出口をうろついている彼に話しかけるだけ。ようやくこれで、彼を仲間にすることができる。



集う宿星たち



ボブ DATA ▶ P.212

シエラとボルガンと協力して繰り出す“おとも攻撃”、敵1体に4倍ダメージは驚異的。

STEP 3

決戦前夜

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

シュウの作戦をもってしても、ルカを倒せなかった主人公たち。重い空気が漂う広間から、主人公が1階の入口へと向かったその時、何と捕まっていたリドリーが帰ってくる。しかも、そのリドリーから、今夜ルカによる夜襲があると告げられる。これが最後のチャンスと、全軍を出して返り討ちにすることに。「わかった…」で出撃となる。



ONE POINT

出撃の前に戦闘の準備を

左記で「わかった」を選び前に戦闘の準備をすること。パーティは6人ずつの3隊、つまり最大18人での戦いとなるので、各キャラクターのレベルアップと、装備の充実を図ろう。炎のエンブレムは1人1個はほしいところだ。

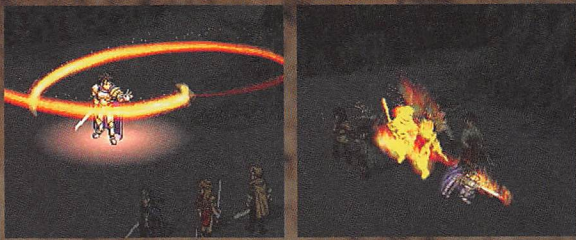
BOSS MONSTER 攻略

VS ルカ

かつてない戦い。部隊編成が勝利の決め手！

ルカ戦は、主人公、ビクトール、フリックの3人が率いる部隊でそれぞれ1回ずつ行われる。フリックの部隊→ビクトールの部隊→主人公の部隊という流れで進み、1戦目と2戦目は、部隊が全滅するかルカに一定ダメージを与えると次の戦いへと移る。最終的にその3戦でHPぶんのダメージを与えればルカを倒せる。そのため、戦力を分散させつつも主人公の部隊だけは主力メンバーをそろえたい。回復支援キャラを各部隊に1〜2名、全体攻撃ができる仲間をフリックとビクトールの部隊に入れ、1体攻撃の強い仲間を主人公の部隊に入れよう。ルカは1ターンに3回も攻撃を仕掛けてくる。特に1度に前衛全体を狙う剣攻撃と、中央の2人を斬りつけてくる攻撃に注意。どちらの攻撃も炎を最大限に利用してくるのだ。なお、経験値は主人公の部隊のみに入る。

DATA
 LV: 54
 HP: 6500
 弱点: なし
 所持金: 15000



一騎打ち

主人公 VS ルカ

手負いのルカだが油断は禁物

これがルカとの最終対決。といっても、ルカはすでに瀕死状態。1度か2度攻撃を成功させれば、難なく勝利することができる。多くの人の命を奪ったこの男に、主人公自ら止めを指すのだ。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	きさまごときに!!! ござう!!!! 足がすくむか!!!!!! くっ.....力が..... ふははははは!!!!!! 死ね! 死ね!!!!
防御	つまらぬ!!! きさまごときが、このおれを止めることができるか!!!! ばかな!!!!!! このおれさまが!!!!!! つまらぬ!!!!!! それ、きさまの力かあ!!!!
捨て身	ブタめ!!! 死ね!!!!!! いつまで、受けるける!!! きさまのような、虫けらがあ!! くっ.....いまなら、まだ..... ふははははははは!!!!!!



旅の道しるべ

ルカ・ブライトの死。新たなる戦いの序曲

仲間を増やしていくことに次々と成功するも、劣勢な状態に今も変わりはない。王国軍との戦いも本格化し、自軍はますます窮地に追い込まれていく。しかし、リドリーの功績により、王国軍の夜襲を知り、逆襲することに成功。その最終決戦の場で、ついにルカ・ブライトの首を取る。これによって王国軍との戦いは、新たな局面を迎えるのであった。



第六章

本拠地
▼
テイント市

新皇王の座に就いたジョウエイ
ルカ・ブライトをついに破った新同盟軍。
もう戦いも終わる……深い充足感に浸る主人公のもとに、
ジョウエイからの会見の申し込みが舞い込むが……。

Event Flow Chart



EVENT

王国軍との休戦協定

ルカ・ブライトの死により、戦いが終わると思われたが…。
新たな運命が、主人公を待っていた。

STEP 1

ナナミとの散歩

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



本拠地へ凱旋した主人公は、その直後気を失って倒れてしまう。過労によるものとのことだが、しばらく寝込むことに。その頃王国軍ではジョウイとジルルの結儀が執り行われ、次期皇王にジョウイが就くことになっていた。1週間ほど眠り続けた主人公が目覚めると、ナナミが散歩に行こうと言ってくる。そして2人はクスクスの街へと行き、船着き場にてハイランド王国と都市同盟の和議を結びにきた、ジョウイの配下クルガンと出会う。



ナナミ
「セレン!!!」
「ど、どうしたの!!!」



ナナミ
ミュージアムから逃げ出し今まで、
ゆっくりできなかったから、
サウスウィンドゥの街も、クスクスの村も
ゆっくり見たことってないし、

FREE EVENT

美しき踊り子

RETURN クスクスの街 [MAP P.65]

パーティメンバー



同行者



クスクスの街の宿屋にいる踊り子カレン。クスクスの街にやってきた時、彼女を仲間にすることができる。まず彼女に話しかけ、「仲間に…」→「そんなこと…」→「なに…」or「なにか…」→「いいとも…」を選び、うまく踊ることができたら仲間に加わってくれる。ただこの踊り、実はいつも同じパターンとなっており、△→□→○→×→△→×→○→□の順となっているのだ。それほど難しくないので、パターンをきちんと覚えて、うまく踊ろう。



集う宿屋たち



カレン
DATA▶P.190

本拠地で話しかけると、さらに上級のダンスを教えてくれる。戦闘能力は全体的に低い。

FREE EVENT 2

老兵の願い

RETURN サウスウィンドゥ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



城レベルが3になり、ルカ・ブライトとの対決が行われた後にサウスウィンドゥ市を訪れると、マクシミリアンという老人を仲間にするができる。彼は、かつてマクシミリアン騎士団団長であったらしく、主人公の力になりたいと言ってくる。このあとに選択肢が出るので、「あなたの…」を選ぶ。そうするとすんなりと仲間に加わってくれる。逆に「ムリを…」を選んでもしまうと、仲間になんかできなくなってしまうので、間違えて選ぶことのないように。



集う宿屋たち



マクシミリアン
DATA▶P.213

基本能力は高くないのだが、戦争イベントでは騎馬能力があるため、意外と役に立つ。

FREE EVENT

3

ラダトのひとくせある人々

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー



同行者



ラダトの街では、さらに3人の仲間を増やせる。まず酒場にいるホイは、酒場の奥へ行くだけでイベントが発生。途中いくつかの選択肢が現れるが、どれを選んで仲間へと加わる。船着き場の右下にいるシモーヌは、クルガンと出会った後に出現する。バナーの村で掘り出し物として売っている“バラの胸かざり”を持って話し、「これの…」→「仲間に…」で仲間に。「お金」だと60000ポッチもらえるが、仲間にならない。

もう1人のレプラントは、鑑定屋の主人。鑑定屋に行き、話しかけると“せいじのつぼ”を持ってこれたら仲間になると言ってくる。その後、せいじのつぼ（グレッグミンスターでも購入可能）を持って行くと、本拠地に鑑定屋を開いてくれる。



シモーヌ

「そ、それは!!!
し、少年、これをどこで?
いや、それよりもこの品を
わたくしにゆずってはくれまいか?



レプラント

「レプラント
おめいさん、お尋ねの力はいくら
ですか。お尋ねの品は、
ぜひお買い上げ下さい。お尋ねの品は、
ぜひお買い上げ下さい。お尋ねの品は、
ぜひお買い上げ下さい。」

集
つ
宿
屋
た
ら



ホイ
DATA ▶ P.211

主人公との“にせもの攻撃”は、まったく使えない。しかし、運の能力だけはかなり高い。



シモーヌ
DATA ▶ P.197

強烈なナルシストぶりを発揮しているが、紋章が一つしか装備できないため、難あり。



レプラント
DATA ▶ P.219

戦闘には一切参加しない。本拠地で鑑定屋を開くが、鑑定料は他の街より高い。

EVENT

ジョウイとの会談

ハイランド王国の皇帝になったジョウイ。

そのジョウイから主人公たちへの和議の申請がやってくる。

STEP

1

ジョウイの申し出

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



クルガンを連れ、本拠地の広間へと戻ってくると、ハイランド王国の皇王であるジョウイの考えをクルガンの口から聞かされる。何でも、ジョウイは戦いを続ける気はないとのこと、ハイランド王国と都市同盟との間に休戦条約を結ぶことを希望しているという。本来なら、都市同盟の盟主ミューズ市長と結ぶべきだが、それがかなわないため、主人公とグリーンヒル市長代行のテレーズに、ミューズまで来てほしいと言ってくるのであった。



クルガン

「戦場ではいくたびか顔を合わせましたが、
こうやってお会いするのは初めてですね。
セレンどの。」



クルガン

それゆえ、セレン軍のリーダー
セレンどのと
グリーンヒルの市長代行テレーズさまに、
ミューズまで、お越し願ひなく上りました。」

STEP

2

まずはコロネの街へ

RETURN コロネの街 [MAP P.63]



ジョウイからの書状を受け取った主人公たち。クルガンが帰ったあとに、2つの選択肢が現れる。「…」を選ぶと、ストーリーが一時中断。「ミュージズへ…」を選ぶと、テレーズとともにミュージズへと向かうことになる。その際、テレーズは同行者となり、チャコがパーティメンバーに加わってくる。その後、残りのメンバーを決めれば、一行はミュージズへと向かうため、北岸のコロネの街へと船で向かうことになる。



STEP

3

仕掛けられた罠

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



ミュージズへとやってきた一行は、ジョウイの待つジョウストンの丘の講場へと向かう。久しぶりに再会するジョウイと主人公だったが、主人公へハイランドの軍門に下ってくれと言うジョウイ。実は和議というのは嘘で、主人公たちを罠にかけたのである。ここで選択肢が出現するが、どれを選んでも結果は同じ。結局、主人公たちはピリカを置いてビクトールと逃げることになり、ミュージズの入り口まで逃走することになる。



EVENT

コウユウの頼み

ジョウイの罠から逃れてきた一行が城へと戻ると、ネクロードの襲撃を受けている村からの救出要請が。

STEP

1

コウユウ現る

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



シウの手回しにより、無事本拠地へと戻ってこれた主人公たち。城の中へと入ると、シウとの会話ができる。その後、城の入口へと行くと、コウユウという少年がアニキたちを助けてほしいと言ってくる。何でも、ゾンビが村を襲ってきたとのことで、主人公たちに救出のお願いにやってきたのだ。この話を聞いたビクトールは、背後にネクロードの存在を感じてシウやアップルたちに出陣を願う。そして主人公たちと様子を見に行くことになる。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



竜口の村

ティント市へと向かう道のある山村

ティントに続く山道がある村。山道は門番が行く手を阻むが、コウユウが同行していればうまく交渉してくれる。



ITEM

- 1 **キャベツのたね**
※倉庫内の箱の上の袋を調べる。

宿屋

1人につき80ポッチ

こうし売り

※ユズを仲間にした後に、6000ポッチで購入できる。

Information

2つの貴重な食材を入手する
宿屋以外の店もなくティントに向かう時しかあまり訪れる機会はない。初めてこの村に立ち寄った時はユズに預けることで料理の材料となる「キャベツのたね」と「こうし」を確実に手に入れておこう。



STEP

2

門番との交渉

RETURN 竜口の村[MAP P.142]

パーティメンバー



同行者

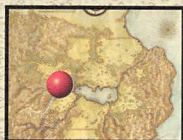


コウユウが住む村へと向かうため、まずはレイクウェストの南西にある竜口の村へと向かうことになる。しかし、その村へと続く道はティントの領土となるため、通常は何者も通してもらえない。だが、コウユウがいれば大丈夫。門番と話をつけてくれ、その奥の道へと進むことができる。途中、別れ道が出てくるが、今は寄り道をしている暇がないということで、一行はコウユウが導く方向へと進んでいく。



MAP DATA

DUNGEON



ティントへの山道

竜口と虎口の村をつなぐ山道

分かれ道がいくつもあり、迷路のようになった山道。

ただ、連絡しているのは竜口と虎口の村だけで、広大ではない。

ROUTE GUIDANCE

山頂を目指して登っていく

虎口の村へと急ぐなら、ただひたすらに真っ直ぐ進むだけでOK。ただし、はじめてこの場所に来たときは、山の頂上に向かい

ギジムと会う必要がある。また、ゲオルグはティントを解放した後でないと、仲間になってくれない。



CHARACTER

- 1 **ギジム**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.190
- 2 **ゲオルグ**
ENCOUNTER P.156
DATA→P.193

ITEM

- 1 **マスターロープ**



竜口の村へ P.142



虎口の村へ P.144



STEP

3

ギジムと合流

RETURN ティントへの山道(MAP P.143)

パーティメンバー



同行者



コウコウの導く道へと進むと、途中でギジムという男と遭遇する。このギジムは、コウコウがアニキと呼ぶ人物で、山賊の頭目だと言う。何でも、自分たちの手下も混じっているゾンビが、突然大軍で襲ってきたとのことで、彼は火を放って、追っ手がつかないように道々の橋を落としながら逃げてきたと言う。そのことを聞いた一行は、協力を要請するため目的地を変更。ギジムたちも向かうという、ティント市へと行くことになる。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



虎口の村

ひっそりとした寂しい村

山道を抜けた人々が休息をとるための憩いの村。
村の規模は小さく、これといった特徴もない辺境の地だ。



出入口

宿屋
1人につき90ポッチ

鑑定屋
1品につき300ポッチ

ITEM

- ひよこ**
※ユズを仲間にした後、出現。
- ふるい本8かん**
※本棚を調べる
- トマトのなえ**
※井戸の近くにいる人に話しかける。

CHARACTER

- シエラ**
ENCOUNTER P.153
DATA→P.197

BOSS

- シエラ**
ANALYSIS P.153
DATA→P.267

Information

必要なアイテムさえ入手すれば用なし
竜口の村同様、道具屋や防具屋は存在しない。一応、鑑定屋があるのだが、1回の鑑定料が300ポッチと高く無理に利用する価値はない。また、宿屋でシエラが眠っているが、ストーリーを進めない限り目を覚まさないので、アイテムを手に入れたら先を指そう。



STEP 4

虎口の村到着

パーティメンバー

	FREE	FREE

同行者

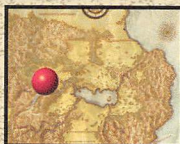
--	--

ティント市へ向かう途中、虎口の村という場所に到着する。ここではイベントは発生しないが、中央下にある民家の本棚を調べると、「ふるい本8かん」を手に入れることができる。また、井戸の近くにいる人物と話すと、「トマトのなえ」が、ユズを仲間にしていないと、井戸の近くで「ひよこ」をそれぞれ入手することができる。どれもただで手に入るものなので、虎口の村へと訪れたら、これらのアイテムを入手するようにしよう。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



クロムの村

鉱石と交易でなりたつ村

ティントの鉱山との交易をなりわいとする山々に囲まれた村。ただこの小さな村が、のちに対ネクロード戦の拠点にもなる。



Information

交易所を活用すべし

この村で利用できる場所は交易所のみ。中でも、「光るたま」「金かい」、「口ひろつぼ」などがオススメだ。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	マジックリング	13000	1

CHARACTER

- 1 **テンコウ**
ENCOUNTER P.145
DATA → P.202
- 2 **ロンチャンチャン**
ENCOUNTER P.145
DATA → P.220

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
特効薬	500
毒消し	200
ふくしゅうの札	1000
やみのマント	6800
買かざり	8000

ITEM

- 1 **こもれ日の封印球**
※6章EVENT3クリア後、村長に話しかける。

宿屋

1人につき120ポッチ

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
レッドベッパー	1200	4	0	6
光るたま	300	0	1	35
ロウソク	750	2	1	4
木ぼりのお守り	850	3	1	5
ひいらぎの実	900	3	4	6
ワイン	1500	4	2	4
本	6000	1	2	25
ジャコウ	8500	2	3	30
金かい	30000	1	1	25
口ひろつぼ	13000	3	2	22
青電のつぼ	22000	2	2	32

FREE EVENT 4

日々修業に明け暮れる男

パーティにワカバを入れた状態でクロムの村の宿屋に入ろうとすると、ロンチャンチャンが現れる。しかし、片言のあいさつを交わしたかと思うと、すぐにその場から走り去ってしまう。その後慌てて出てきた店主の話の聞くと、どうやら食い逃げをしらしいのだ。この後、道具屋の裏に行くと、店主から逃げ延びたロンチャンチャンと会うことができる。近付いて話をしてみると、先程の逃亡は(食い逃げ)は足腰を鍛えるための訓練とのこと。さらに会話を続けると、仲間に加わる。

集う宿屋たち



ロンチャンチャン
DATA → P.220

弟子のワカバとの「ダブル格闘家攻撃」は発動条件が多少難しいが、かなり使える技。

パーティメンバー



同行者



FREE EVENT 5

目先の金より優秀な人材を

クロムで仲間にできるもう一人は、貿易所の右下の民家に住むテンコウ。「まどセット」を持って話しかけると、まどセットを譲ってくれと言ってくる。このときに「…仲間」を選べば、仲間になってくれる。ただし、「…100000」を選んだあとに、再度「…10000」を選択すると、お金がもらえるかわりに仲間に加えられなくなる。お金に目がくらまないように。

集う宿屋たち



テンコウ
DATA → P.220

本拠地でまどセットを持って話しかければ、ウインドウ枠を変更してくれる。

パーティメンバー



同行者



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



ティント市

勇氣あふれる鉱山の街

山岳地帯周辺では最大の規模を誇る街ティント。
決して裕福ではないが、ほかの街にはない鉱山を擁する。



CHARACTER

- 1 ラウラ**
ENCOUNTER P.147
DATA→P.216
- 2 アルバート**
ENCOUNTER P.162
DATA→P.186
- 3 ジェス**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.196
- 4 ハウザー**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.205
- 5 マルロ**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.213
- 6 ロウエン**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.219
- 7 コウユウ**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.194
- 8 ギジム**
ENCOUNTER P.155
DATA→P.190

BOSS

ネクロード
ANALYSIS P.154
DATA→P.208

Information

鍛冶屋の技術が高い

ティントに立ち寄った際は、すぐに鍛冶屋で武器レベルを最大まで上げておくこと。また、貴重なアイテムが多数存在するので、取り逃さないように。



ROUTE GUIDANCE

目指すはネクロードの待つ教会へ。ネクロードに占拠されると、街中はゾンビだらけになってしまう。ティントを解放するには、街の最上部に位置する教会に行きネクロードを倒すしかない。



ITEM

- 1 大地の封印球**
※6章EVENT3クリア後、グスタフに話しかける。
- 2 パワーリング**
※鍛冶屋の前の石炭庫を調べる。
- 3 白馬設計図3**
※住民に話しかける。
- 4 ドラゴン設計図3**
※住民に話しかける。

防具屋

商品名	値段
とんがりぼうし	1200
ハーブヘルム	7800
銀のぼうし	24000
チェインメイル	6500
ハーブプレート	12000
スケイルメイル	22000
竜鱗	23000
フルプレート	26000
鉄の盾	2500
カイトシールド	4300
ごんごんの盾	17000
ガードリング	8500
ガントレット	1700
シルバーレット	7000

鍛冶屋

武器レベル13まで

宿屋屋

1人につき100ポッチ

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
特効薬	500
毒消し	200
すりぬけの札	500
火炎の矢の札	700
怒りの一撃の札	700

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	風のぼうし	35000	1
	チュニック	200	2
	太極のふく	28000	1
道具屋	スキルリング	11500	1
	炎のかげの札	1000	2

STEP 5

ティントとの同盟

パーティメンバー



同行者



無事にティントへやってきた一行は、まず街の上にあるギルドホールへと向かう。その後市長のスタッフと会見することができるので、さっそく自分たちへの助力を要請しよう。すると、スタッフから逆にティントへ力を貸してほしいと言われてしまう。「いっしょに…」で手を組むことになり、ひとまずは客部屋で休むことに。次の朝目覚めると、ティントにリドリーとクラウスがやってきているという。すぐに昨日会見をした場所へと行くと、リドリーとクラウス、そしてギジムが待機しており、会談が行われる。



STEP 6

ネクロードの宣戦布告

パーティメンバー



同行者



リドリーとの会談時、グスタフの娘リリイからゾンビたちがやってきたことを知らされる。すぐに街の入り口へ行くと、そこにはネクロードが…。そしてティントに対し、宣戦布告してくる。そのあと、再びホールへと戻るとジェスと再会。会話をしてから、グスタフと話し、「そうだね…」を選択するとネクロード戦の作戦を練ることに。この先は選択肢の選び方によって、ストーリーが分岐する。「そうだね…」を選ぶ前に、必ずセーブすること。



! ONE POINT

武器レベルを上げておこう

このあとストーリーが進むと、ティントに入ることができなくなるとともに、しばらく武器レベルを上げる所もなくなってしまふ。このポイントできちんとパーティメンバーの武器を鍛えておくこと。



FREE EVENT 6

ジーンの親友

パーティメンバー



同行者



ギルドホールの右横でうろついているラウラという女性。ジーンを仲間にした状態で話しかければ、彼女も仲間に加わることができる。話しかけた時の選択肢で、「ジーンさん…」を選べば、すぐに仲間に加わってくれる。ただし、「トゥーリバーは…」を選んでしまうと、彼女はどこかに行ってしまう、2度と仲間にする事ができなくなってしまふ。要注意。



集う宿屋たち



ラウラ

DATA ▶ P.216

本拠地で「お札屋」を始められる。封印球を札に変更してくれる便利な店である。

MAP DATA

DUNGEON



テイントの坑道

巨大かつ入り組んだダンジョン

テイントとつながっている、薄暗い広大な坑道。
かなり入り組んでいる上に仕掛けもいくつか用意されている。

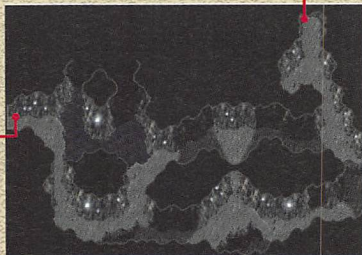
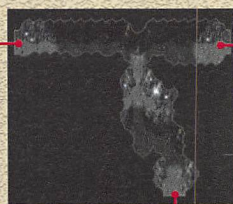
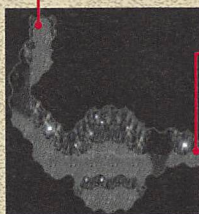
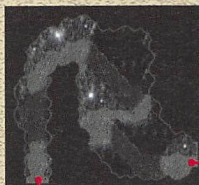


CHARACTER

- 1 アビスボア
ENCOUNTER P.155
DATA→P.185
- 2 ルロラディア
ENCOUNTER P.155
DATA→P.220

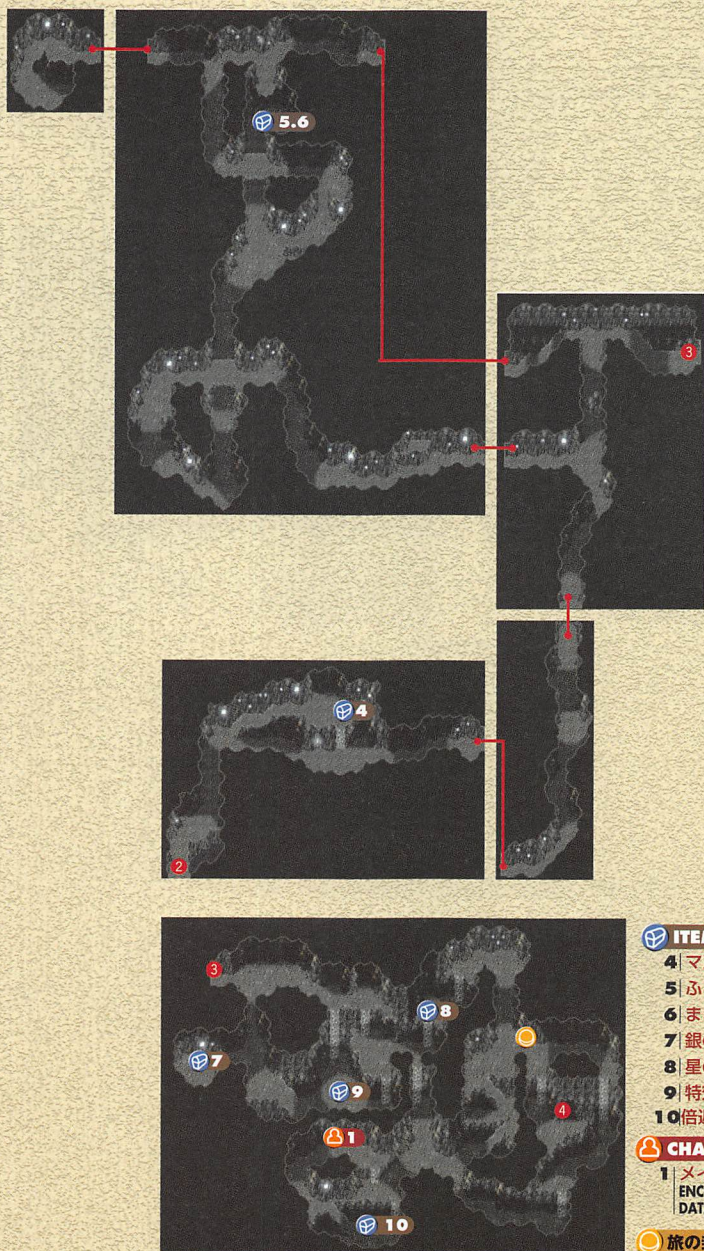
ITEM

- 1 おどる火炎の札
- 2 魔守の石
- 3 フルヘルム



MAP DATA

ティントの坑道



ITEM

- 4 | マスターガーブ
- 5 | ふるい本9かん
- 6 | まどセット5
- 7 | 銀の首輪
- 8 | 星のピアス
- 9 | 特効薬
- 10 | 倍返しの封印球

CHARACTER

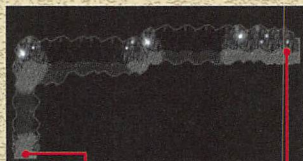
- 1 | メイゼース
ENCOUNTER P.163
DATA→P.214

旅の封印球



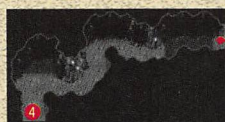
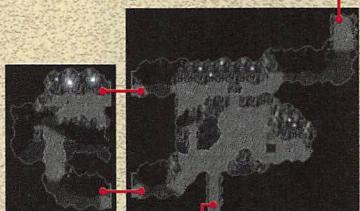
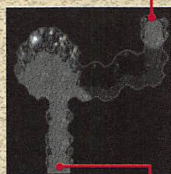
ROUTE GUIDANCE

坑道内は急がばまわれの精神で進む
ネクロードを倒すには、クロムの右にある坑道から進入して、ティント市内にたどり着く必要がある。しかしこの坑道、マップを見てもわかるとおり、かなり複雑に入り組んでいる。しかも、最短ルートで進もうとした場合は、たいていが行き止まりになってしまう。ここは、遠回りしてでも確実に宝を拾い集めながら先を目指そう。また、坑道奥でのストーンゴーレム戦は、雷の紋章がないとかなりの苦戦を強いられる。この後のネクロード戦の方が比較的楽なだけに、惜しむことなく雷魔法を連発して速攻で倒したい。ちなみに、坑道内で戦うネクロードには、絶対に勝つことができないので、3ターンの間防衛してやり過ごすのがベスト。また、これだけ広い坑道でありながら、1カ所しか旅の封印球がないので、セーブは忘れずしておくこと。



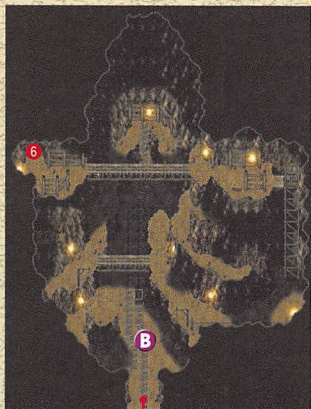
B BOSS

ストーンゴーレム
ANALYSIS P.154
DATA-P.268



MAP DATA

テイントの坑道

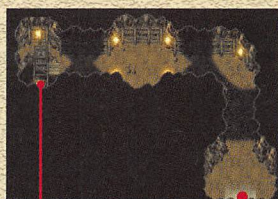


ITEM

11 | やみのマント

B BOSS

ネクロード
ANALYSIS P.267
DATA → P.267



テイント市へ P.146



STEP

眠れない夜

パーティメンバー



同行者



作戦会議終了後、主人公がベッドに入るとレックナートが現れ、これからさらにつらいことが起こることを告げる。その言葉を受け、眠れない主人公がナナミのところへ行くと、ナナミと一緒に逃げようと言ってくる。このとき、「ぼくは…」 or 「…」 → 「でも…」 で、姉の提案を拒否しSTEP 8へ。姉の提案をのむ「…」 → 「そうだね…」 を選択すると、逃亡するフリーイベントに突入。



SELECT CHECK

ストーリーが分岐するポイント
左記の場所は、ストーリーが大きく変化するイベント。選択によっては、リドリーが死ぬ場合もある。必ず、先を見越した選択を行っていくように。

FREE EVENT

ナナミとの逃亡

RETURN クロムの村 [MAP P.145]

1 クロムの村の悲劇

- ナナミと一緒にひとまずクロムへと逃げてきた主人公だったが、村に入ると同時に村人たちに囲まれてしまう。その場は、ちょうどやってきたコウコウに助けられるが、次の朝
- 主人公が目覚めると眼前に悲惨な光景が飛び込んでくる。
- 何とゾンビたちにより、村が襲われていたのだ。このあと、襲われる村人たちを助けるか助けられないかの選択があるが、
- 結局、最後は村から逃げることになる。



「クロムの村で、早くお助けください！」
「さっさと、お助けください！」

2 襲いくるゾンビ

RETURN 虎口の村 [MAP P.144]

クロムからさらに虎口の村へとやってきた主人公たち。急いで竜口の村へと向かうため、山道へと続く入口に走ると、門番に呼び止められてしまう。ナナミが力ずくでも逃げようとしたそのとき、この村にもゾンビがやってきてしまう。必死で対抗する村人たちを背に、逃げるかどうかの選択肢が出現。最終的には「逃げよう」を選ぶことにはなるのだが、それ以外を選ぶとゾンビたちとの戦闘が始まってしまいます。そしてこのあと現れる選択肢で、「逃げよう」を選ばない限り延々とゾンビたちと戦うハメになる。



3 絶体絶命!

RETURN ティントへの山道 [MAP P.143]

虎口の村で「逃げる」を選択した直後、主人公たちはゾンビに囲まれてしまう。あまりの数に半ばあきらめようとした瞬間、主人公の手に宿った紋章が急に輝き、ゾンビたちを倒してしまふ。が、同時に主人公も気を失うことに。ナナミが負ぶって山道を抜けることになるのだが、この山道では敵との戦闘が2回行われるようになっていいる。いずれの戦闘も主人公のHPが1で、しかもノックダウン状態からの戦闘開始になってしまふ。十分に気をつけて戦うように。山道で2回戦闘をこなすと、ゲオルグという男性に助けられることになる。この男性は、のちに仲間へと加わるが、この場で発生する選択肢では、どれを選んでも結果は変わらない。



4 最終選択

RETURN 竜口の村 [MAP P.142]

ひたすら逃げ続けてやっと竜口の村へとやってきた一行だったが、到着と同時に再び主人公が倒れてしまふ。村の小屋でナナミが看病をしていると、その場にシュウたちがやってくる。そしてこの場で、戻るかこのまま逃げ続けるかの、最終選択肢が出現。「わかった…」を選ぶとフリックが仲間に加わり、ネクロードを倒すためクロムの街を目指すことに(STEP11)。これで逃亡イベントは終了。ただ、この選択肢を選ぶとリドリーが戦死してしまふ。が、ネクロードを倒して本拠地に戻ると、かわりにリドリーの息子ポリスが仲間になる。

集う宿星たち



ポリス

DATA ▶ P.212

リドリーが死亡した場合のみ仲間になる。戦争イベントにしか参加できず、能力は父リドリーよりやや劣る。



SELECT CHECK

最後まで逃げるとバッドエンドにシュウとの会話で最後まで「いやだ…」を選び、竜口の村を出ようとする、選択肢が現れる。ここで「わかって…」を選ぶと、ひとつのエンディングを迎えてしまふ。



STEP

8

ジェス出陣

RETURN ティント市 [MAP P.146]

パーティメンバー



同行者

翌朝、ホールへ行くとジェスが兵を出陣させようとしていることを知る。街の入り口へと向かうが、ジェスを止めることができず、自軍からも援軍を出すことに。このあと、軍の出動により市内が手薄になったため、主人公とナナミは市内を見回る。すると、街の坑道で騒ぎが発生。何事かと奥へと進むと、そこにネクロードが…。軍の出動を促し、その隙に街を乗っ取るうとしていたのだ。ここで2人はネクロードと戦うことになるが、この戦闘には絶対に勝てないので防御を続けよう。その後、街から逃げるようにクロムの村を訪れると、再びカーンが仲間に加わる。

集う宿星たち



カーン

DATA ▶ P.188

ネクロード退治に加わってくるだけであり、アンデッドに有効な「破魔の紋章」を使わせたら、右に出る者はいない。

STEP 9

ネクロードを倒す切り札

RETURN 虎口の村 [MAP P.144]



カーンから、ネクロードの魂を封じることのできる人物がいると聞いてやってきた虎口の村。村の中央へと進むと、村人たちに囲まれているひとりの女性を発見する。どうやらゾンビの仲間と思われているようなのだが、その人物の魔法攻撃により村人たちは退散する。何と、この女性こそが、カーンの求める魔女シエラだったのだ。助力を求めると、自分を倒せたら力になると言う。「わかった」を選ぶと戦闘になり、見事勝利すると仲間としてシエラが加わる。



集う宿星たち

シエラ

DATA▶P.197

雷と闇の紋章を使うことに長けている。メインキャラとして、育てていくのも悪くない。

BOSS MONSTER 攻略

VS シエラ

破魔の紋章を持つものをパーティに

シエラは火、雷、刃の紋章に耐性があるため、魔法で戦うなら弱点である聖と盾の紋章を使っていきたい。おすすめなのが、「破魔の紋章」。レベル3の「破魔」を使うと、一度に1000近いダメージを与えることができる。そのため、パーティに2人以上「破魔」が使えるキャラがいれば、かなり楽勝。破魔を連発するだけで勝ててしまう。それがなくても、それほど強くないのであまり苦労はしないはず。

DATA

LV:47

HP:2800

弱点:聖、盾

所持金:0



STEP 10

リリィさらわれる

RETURN クロムの村 [MAP P.145]



カーンとシエラを仲間にした一行は、クロムの村へと戻ることにする。まずは街の上にある屋敷に行き、ベッドへと入る。この時ベッドに入る前にシエラやカーンに話しかけると、それぞれの思いを聞くことができる。翌朝1階へと下りると、リリィとロウエンがネクロードに捕まったと聞かされることに。そこへシエラとカーンがやってきて、ティントに忍び込む計画を立てる。しかし、ティントの街はゾンビだらけで入れないため、ティントへとつながる東の坑道へと向かうことにする。この後の戦いでは連続してボスと戦うので、メンバーの選択は慎重に。また、ナナミ、シエラ、カーンを1度パーティに入れると、ティント解放まで外せなくなるので要注意。



STEP 11

ティントの坑道



ティント市街へと入るため、一行はクロムの村の東にある坑道へと向かう。この場所で注意したいのが、途中でセーブを行える場所がひとつしかないということ。そして、回復を行える場所がないということだ。さらにボス戦が2回あるため、HPには常に気をつけておきたい。回復要員と回復アイテムは多めに持っていこう。また、魔法は極力最後のネクロード戦にとっておきたいところ。ザコ戦では「たたかう」だけを使い、体力はアイテムで回復するように心がけよう。



STEP

12

ネクロードの放った刺客

パーティメンバー



同行者



旅の封印球の右下にある洞窟を進んでいくと、やがて大きなフロアに突き当たる。ここでは、右に置いてある箱を使わなければ、先に進むことができない。開いている穴まで押しいき、うまくふさげれば足場として利用することができる。これで先に進むことができ、ストーンゴレムの待つ部屋へと訪れることができる。その場所は、ちょっとひらけた場所なのですぐわかるはず。上の方へと進むと戦闘が始まってしまいうので、その前にきちんと戦いの準備しておくこと。



BOSS MONSTER 攻略

VS ストーンゴレム

雷の紋章でひたすら弱点を突け!

ストーンゴレムは雷に弱く、土に強い特性を持っている。そのため、雷の紋章の“あらしの予感”が使えるとかなり有利になる。できればこの攻撃を行える仲間を、1人はパーティに入れておきたい。注意点は強力な全体攻撃。全体に100~200のダメージを与える攻撃力を持つので、回復は余裕を持って行おう。これ以外にも前衛の3人への物理攻撃が強力で、200~260近くのダメージを与える。

DATA

LV:55
HP:7500
弱点:雷
所持金:50000



STEP

13

吸血鬼退治の準備

RETURN ティント市[MAP P.146]

パーティメンバー



同行者



ストーンゴレムを倒してさらに奥に進むと、ティントに出ることができる。街をさまようゾンビに見つからないようネクロードを探そう。ネクロードは、街の左上にある教会にいますので、まずはそこへと向かう。ネクロードのいる部屋へ入る前は、会話があるので、そのとききちんと戦闘の準備をしておくこと。もし、状況が悪いようなら、一度引き返すという決断も必要。セーブする場所が街にないため、全滅してしまったら一巻の終わりとなってしまふ。



BOSS MONSTER 攻略

VS ネクロード

シエラ戦同様、おすすめは破魔の紋章

聖に弱く、火と土と闇に強いネクロード。シエラと同じ弱点を持つため、ここでも“破魔の紋章”が有効となる。破魔を使えば、一度に1000近いダメージを与えることができる。これを4~5発打てればもう楽勝。早ければ2ターンほど倒すこともできる。強力な全体攻撃に注意をはらえば良いだけなので、回復を行えるものは回復に徹し、破魔の攻撃を行えるものだけ攻撃していけば問題ないだろう。

DATA

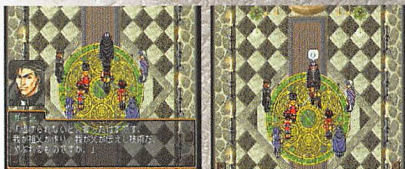
LV:50
HP:4500
弱点:聖
所持金:70000



STEP 14 ネクロード死す



主人公たちとの戦闘に負けたネクロードだったが、往生際が悪く最後まで逃げ続けようとする。しかし、カーンの作った結界によって、逃げることは不可能。何とか命だけは助けてもらおうと、月の紋章をシエラへと返す…。が、家族や友人を失ったピクトールと星辰剣の力により、ネクロードは今度こそ本当に命を落とすことになる。これにより、ティントに再び人々の姿と、活気に戻るのであった。



STEP 15 ティント解放



ネクロードを倒した後に主人公たちが街の出入口へと向かうと、ティントへ戻ってきたジェスと話をすることになる。このとき現れる選択肢で「いっしょに…」を選ぶと、主人公とのしりとりも取れ、続けて現れる選択肢のどちらを選んでもジェスとハウザーが仲間になる。さらに、ティントを解放したこの後に、マルロ、コウコウ、ロウエン、ギジムの4人も自動的に仲間になってくれる。

集う宿星たち

ジェス
DATA▶P.196
戦争イベントのみ参加。「みやぶる」があるものの、即戦力とまではいかない。

マルロ
DATA▶P.213
戦闘には一切参加せず。そのくせ本拠地においても、何の役割も果たさない。

コウコウ
DATA▶P.194
ロウエン、ギジムとの三位一体「山賊攻撃」が行えるものの、見返りは少ない。

ハウザー
DATA▶P.205
戦争イベントでは、騎馬能力があるので重宝する。戦闘能力に関しては力の値が高い。

ロウエン
DATA▶P.219
紋章が一つしか装備できないため、戦闘では今一つ。戦争イベントでの乱戦は使える。

ギジム
DATA▶P.190
3兄妹そろって使いにくい。紋章の装備数の少なさは、やはり致命的。



FREE EVENT 8 2匹の巨大タコと遭遇



アビスポアとルロラディアを仲間にするには、ネクロードを倒してティント市を解放する必要がある。なおかつ、「ききみみの封印球」を持っていること。この条件がそろっていれば、ティントの坑道にもぐり目的の場所まで進む。目標地点に近付くと、封印球が弾き出すので、そのまま使えば、アビスポアが仲間になる。あとは、再び坑道を出て、同じ動作を繰り返せば次いでルロラディアも仲間になる。

集う宿星・仲間たち

アビスポア
DATA▶P.185
バドとの「Monster使い攻撃」は、かなり使える。が、パーティでは2人分スペースが必要。

ルロラディア
DATA▶P.220
アビスポアとの「ダブルクラークン攻撃」は、前列にしかな効果が無いため使価値はない。



FREE EVENT

クラークンの赤ちゃん!?

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



アビスボアとルロラディアを仲間にしたら、本拠地の船着き場に行ってみよう。1匹の小さなタコが主人公の姿を見て、その場を走り去ってしまう。ここでしつこくこのタコの後を3度追いかけてみよう。すると、最後にそのタコに近付こうとした時、アビスボアとルロラディアが突如地面から出現して、雄叫びをあげたのだ。この叫びを聞いた小ダコは安心し、逃げるのをやめる。そして主人公に心を開き、仲間となってくれる。なお、108星には加わらない。



集う仲間たち



チュカチャ

DATA▶P.220

アビスボアやルロラディアと比較すると、体格差のためか圧倒的に弱い。

FREE EVENT

男同士の約束

RETURN ティントへの山道 [MAP P.143]

パーティメンバー



同行者



竜口の村から虎口の村へと続く山道の途中で、ゲオルグという名の男を仲間にすることができる。まずは話しかけ、「あんた誰…」→「本当…」か「お金は…」を選ぶと契約を交わし仲間になってくれる。「どうして…」→「本当…」か「お金は…」でも大丈夫。この戦いが終わるまで、主人公のために剣をふるうことを誓い、その代償にこの戦いを最後まであきらめないよう主人公に言う。頼もしい男なので、ぜひ仲間に引き込んでおきたい。



集う宿星たち



ゲオルグ・ブライム

DATA▶P.193

能力の高さは申し分なし。戦争イベントでも活躍してくれる。主要メンバーにオススメ。

FREE EVENT

坊主との力比べ

RETURN サウスウィンドゥ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



サウスウィンドゥの市舎前に、以前からずっと立っていたガンテツ。彼はティントでネクロロードを倒した後に訪れれば仲間になる。まず彼に話しかけ、現れる選択肢で「実は…」を選ぶ。すると力比べになるので、それに勝利すれば仲間になる。力比べて勝つには、パーティメンバーが重要になってくる。パーティにいるキャラの“カ”の能力、これの合計が430以上になっていれば勝利することができる。メンバーを差別してから行こう。



集う宿星たち



ガンテツ

DATA▶P.190

力比べを希望してくる割には、力の能力は低い。紋章を3つ装備できるのが強み。

旅の道しるべ

ティントの助力。戦いは最終局面へ

多くの人々を苦しめたネクロロードが死に絶え、ティント全域には安堵の空気が流れ始める。ハイランド王国とはあまり関係のなかったネクロロード退治であったが、結果としてティントと同盟を結ぶという大きな成果を上げることとなった。これにより、自軍はかなりの戦力を増強。王国軍とも同等に戦えるほどの力を手に入れたのであった。



第七章

本拠地
▼
本拠地

新同盟軍の進撃

さらにティント市と同盟を結んだことにより、新同盟軍には王国軍と匹敵しうる軍事力が集結。一気に攻めに転じる——グリーンヒル奪回作戦がはじまった。

Event Flow Chart



第八章へ

EVENT

グリーンヒル奪回

ティントの協力により、王国軍と対等に戦えるところまできた主人公たち。
防戦から一転、王国軍が集結するグリーンヒルへと攻め込む。

STEP 1

本拠地に忍び込む影

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

本拠地の1階では、シーナが主人公のことを待っている。一緒に広間へと向かうと、シュウは現在の状況を話し、グリーンヒルに攻め込むことを提案してくる。ここで選択が現れるが、どれを選んでも、ひとまず自室で休むことになる。その後、夜になってから本拠地の仲間たちと会話をして自室に戻ってくると、ルシアという女性が待ち伏せをしている。ここでも選択が現れるが、どちらを選んでも、ルシアとの戦闘が始まる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

1対1の戦い。防具の装備はしっかりと

ルシアは炎の属性攻撃を多用してくるので、最低でも“炎のエンブレム”を1つは装備させておこう。これで相手の攻撃を半減させることができるはずだ。後は強力な魔法攻撃で大ダメージを与えていくが、地道に直接攻撃で体力を削っていけば問題なし。一応、倒さずとも5ターン経過すれば自動的に戦闘は終了するようになっている。戦闘終了時に現れる選択は、どちらを選んでもルシアは逃げ去っていく。

DATA

LV:49
HP:1500
弱点:なし
所持金:20000



STEP 2

作戦の選択

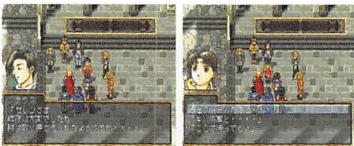
RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

ルシアの襲撃を受けた翌朝、広間へと行くと、グリーンヒル解放作戦が始動する。今回の作戦は、軍を2つに分け、まず一方が、ミュージズとグリーンヒルとの国境でミュージズからくる王国軍を退ける。その間に、もう一方がグリーンヒルを攻め落とすという作戦。それを統率する役目として、アップルが本拠地に残り、2つの軍からくる知らせを待つことになる。「よし…」を選んだあと、主人公はどの部隊に行くか選択を迫られる。



SELECT CHECK

選んだ選択肢で、戦争の内容が変化

「ビクトール…」を選ぶと、国境で王国軍を退ける戦いとなり、ジョウイと戦うことになる。「キバ…」を選ぶと、グリーンヒルを攻めることとなり、敵軍を全部蹴散らすことで勝利を得る。「ここで…」を選ぶと、戦争はなし。そのかわり、広間でみんなの報告をずっと待ち、ときどき現れる選択で、指示を与えていくことになる。



WAR EVENT.9

同盟軍 VS 王国軍

PLACE グリンヒルとマチルダ騎士団領との国境

グリンヒル奪還に向けて

「キバ將軍と……」を選択すると、「グリンヒルとマチルダ騎士団領との国境」での戦闘となる。戦闘の目的は、王国軍の支配するグリンヒルを取り戻すことだ。しかしグリンヒルには王国軍の新將軍ユーバーが布陣されており、苦戦は必至。3つの中ではもっとも難易度の高い戦争である。



戦術

グリンヒルにいるユーバーを倒す

ユーバー、ルシアを筆頭に、徹底してグリンヒルを守り抜こうとする王国軍。まずは、ユーバー以外の兵（王国兵、カラヤ族）を完全に片づける。あとは、全軍でルシアの周りを取り囲み、遠距離攻撃や直接攻撃を駆使して、何とか1ダメージを与えよう。成功すると、ルシアは体力を回復させるためいったん後方に下がる。あとは、この隙に素早く仲間を移動させて、グリンヒル内のユーバーを倒そう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ユーバー	16	12
ルシア	12	12
カラヤ族（歩兵）×2	10	3
王国軍（歩兵）×3	8	5
王国軍（魔法）×1	9	3
王国軍（弓兵）×1	7	4

同盟軍 VS 王国軍

PLACE グリンヒルとミュースの国境

ジョウイとの戦闘

「ビクトールに同行する」を選択すると、「グリンヒルとミュースの国境」で戦うことになる。この戦闘の目的は、グリンヒルを攻め落とすための時間を稼ぐこと。戦争イベントを何ターンで終了させようが、ストーリーには影響しないので気にせず戦ってこう。



戦術

ジョウイに攻撃を集中させる

早期決着をつけたいなら、全軍でジョウイの部隊だけを攻撃して2ダメージを与えよう。ジョウイの部隊にはクリティカルな特殊能力があるので、直接攻撃よりは遠距離攻撃で攻めた方がよい。安全に勝利したいなら、7ターンの間何もせずに、ひたすら待機だけを繰り返していればOK。途中でシード（3ターン目）とクルガン（5ターン）が現れるが、ジョウイ→シード→クルガンの順に退却し、戦争が終了する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
クルガン	7	9
シード	8	8
王国軍（騎馬）×3	8	5
王国軍（魔法）×3	9	3
王国軍（騎馬弓）×3	7	4

イベント終了条件

“グリンヒルとマチルダ騎士団の国境”での戦争イベントは、ユーバーの部隊を倒せば勝利となる。“グリンヒルとミュースの国境”で行われる戦争イベントは、ジョウイを倒す、または7ターンが経過するのを待てば、敵軍が撤退して戦争終了となる。

STEP 3

裏道を通って市内へ

RETURN グリンヒルの森 [MAP P.107,109]



第1次作戦が成功すると、次はグリンヒルに進入することになる。ただし、市門が堅く閉ざされている上、その門を壊そうとすると矢が飛んでくるため攻略が難しい。そこで、テレーズが知っている抜け道を通って忍び込むことに。抜け道から少人数で進み、中から市門を開けようという作戦だ。そして一行のために、その抜け道へとテレーズ自ら危険をかえりみず案内してくれるという。



STEP 4

立ちはだかるルシア



抜け道をひた進み、王国兵との2回目の戦闘があった場所を奥へと行くと、そこにルシアが主人公のことを待っている。その場で、ルシアはカラヤ族の族長キヌアの娘という素性を明らかにし、主人公たちに戦いを挑んでくる。しかも、今度の戦いでは、ルシアは本当の力を出してくる。この戦いに勝利することができると、ルシアが主人公たちを狙う理由と、テレーズを恨む理由を話してくれる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

全体魔法攻撃に注意

本拠地で1対1で主人公と戦った時と違い、かなり強力な攻撃をしてくるルシア。ザコ敵も3人登場するので、まずは全体攻撃でザコを一掃するように。気をつけておきたいのはルシアが2回攻撃できる点。火の全体魔法を連続で唱えられると瀕死の状態に陥ってしまう。完全ではないが、水の紋章の「守りの霧」を使い、魔法を防御していこう。また回復要員はできるだけ多くして戦いに望むべきだ。

DATA
 LV:54
 HP:4700
 弱点:なし
 所持金:30000



STEP 5

グリンヒル市内でのボス戦

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]



ルシア戦が終わって抜け道を進むと、やがて見覚えのあるグリンヒル市内へとやってくる。まずは学院を通して、市内の方角へと進んでいこう。この時、街の入り口のところに、体力を回復してくれる少女と、セーブを行ってくれる兵士がいる。ここで必ず回復&セーブを行い、街で王国兵との戦闘が2回行われたら、再び戻ってきて回復&セーブを行おう。街の入口へと進むと、ユーバーが現れて、ボンドラゴンをけしかけてくる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ボードラゴン

おすすめはやはり破魔の紋章

火、雷、刃に強く、雷を無効化するボードラゴンは、風、聖、盾に弱い。そこでオススメなのが、ネクロード戦でも重宝した“破魔の紋章”。破魔の魔法を1回使うだけで、1000近くものダメージを与えられる。弱点を突ける破魔と風の紋章を持つキャラを2人以上入れておきたいところだ。また、全体に400近いダメージを与える全体攻撃をしてるので、回復要員は可能な限り入れておくこと。

DATA

LV:56
HP:8900
弱点:風、聖、盾
所持金:100000



EVENT

ミューズで待ち受ける恐怖

ついにグリーンヒルの解放に成功した新同盟軍。

この勢いによって次はミューズを取り戻すべく、行動を開始するが……。

STEP 1

信頼回復

パーティメンバー



同行者



ボードラゴンを撃破し、やっとのことで王国兵からグリーンヒルを奪い返した新同盟軍。街の市民は、自由になれることへのうれしさと、テレーズが再びグリーンヒルに戻ってきてくれた喜びで、大騒ぎをしていた。しかし、喜んでいたらも束の間、フィッチャーが「至急、本拠地に戻られよ」との伝令だけ言い残して、慌てて本拠地へ戻って行くのであった。これを聞いた主人公たちも、キバとともに早急にグリーンヒルをあとにする。



FREE EVENT

痴話喧嘩する男

RETURN グリーンヒル市[MAP P.103]

パーティメンバー



同行者



アンネリーを仲間にした後、グリーンヒルの宿屋に立ち寄ると、一組の男女がなにやらもめている。この現場に近付くと会話の選択が起こるので、「あの、アンネリーってもしかして…」を選ぶ。すると、男はアンネリーの無事を喜んだあと、主人公の仲間になってくれる。ちなみに「……………」を選択すると、会話が進展しない。

集う宿屋たち



ピコ
DATA ▶ P.208

戦闘には参加しない。本拠地で話しかけると、アンネリーとともに演奏を披露する。



ピコ
「ち、ちがうよ、メイリ。よく聞いておくれ、アンネリーってのはおれの大事な……」



メイリ
「ひどい！ひどい！ひどい！！妹みたいにかわいがってるのね、その女を！！」

FREE EVENT 2

粘土を探す彫刻家

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

グリンヒルでは、ピコ以外にもう1人仲間を増やすことが可能。グリンヒルの校舎内、中央右にある部屋（鍛冶屋のマークがあるところ）で、彫刻家の先生ジウドが「いいアイデアがひらめいた」と喜んでいる。しかし、そのためには粘土が必要らしいのだ。そこで、ジウドのために、森の村までお使いに行ってあげよう。森の村の奥にいる老人に話しかければ粘土がもらえるので、それを持って再びジウドを訪ねてみると…お礼に仲間になってくれるのだ。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち



ジウド

DATA ▶ P.198

本拠地で話しかけると、守護神の像を作ってくれる。守護神を作れば1度だけアイテムが入手できる。

! ONE POINT

武器レベルを15まで上げられるハンマー

テッサイを仲間にした後（下記参照）、ジウドと同じ部屋にいる鍛冶屋のたまご（生徒）に話しかけてみよう。すると、「自分には使いこなせないみたいだから、これをあげる」と、武器レベルを15にまで鍛えることができる「シルバーハンマー」をプレゼントしてくれる。忘れずに取っておくように。



FREE EVENT 3

星辰剣に惹かれる男

RETURN クスクススの街 [MAP P.65]

グリンヒルの解放に成功したら、ピクトールを連れてクスクススの街の鍛冶屋を訪ねてみよう。すると、いつも留守だったテッサイが店に戻ってきている。話しかけると、何やら「竜王剣や星辰剣のような伝説の剣を、自らの腕で鍛えてみたい」というのだ。この話を聞いたピクトールは、「そんなたいそうな剣ではない」と言うのだが、テッサイ自ら仲間に入れてくれと頭を下げてくる。ここで「いいよ」と答えれば仲間に加わる。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち



テッサイ

DATA ▶ P.201

本拠地で鍛冶屋を開く。ハンマーを渡すことで、武器レベルを最大16まで鍛えてくれる。

FREE EVENT 4

楽隊最後のメンバー

RETURN ティント市 [MAP P.146]

ティントの防具屋で働いているアルバートという男に、アンネリーとピコを仲間にした後で話しかけてみよう。何でも、旅の資金が貯まったので、仲間のアンネリーとピコを探す旅に出る間際だという。この話を聞いた後、会話の選択が起こるので「アンネリーなら…」と答えよう。「奇遇だね」と言って、仲間になってくれる。逆に「うん、がんばってね」を選ぶと、アルバートは旅に出てしまい二度と仲間になてしまうので要注意だ。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち



アルバート

DATA ▶ P.186

戦闘には参加せず。本拠地で話しかけると、アンネリーとピコとともに曲を演奏してくれる。

FREE EVENT

5

修業を続ける大魔術師

RETURN ティントの坑道 [MAP P.148]

ティントの坑道内で、修業を続ける1人の魔導師がいる。城レベルが3以下の状態で話しかけても、「すまぬな。今は弟子をとらぬことにしているのだな」の一点張りで、仲間になってくれなかった。しかし、城レベルを4の状態にしてから「仲間になってください」と頼めば、「修業の成果を試す時が来た」と主人公たちに力を貸してくれるのだ。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち

メイザース
DATA▶ P.214

魔法使い系のキャラはルックかコイツでさまり。スピードの低さが欠点だが、魔法の威力は絶大である。

FREE EVENT

6

バラの似合う2人の紳士

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

ラダトの街の川のほとりで1人寂しそうに立っている男を見かけたことがあるだろう。実は、パーティメンバーにシモーヌ・ベルドリッチを入れて話しかけると、ヴァンサンとシモーヌの2人のキザな男たちの友情を確かめようイベントが発生する。あとは、彼らの話を最後まで聞いていれば、自動的にヴァンサンが仲間になってくれるはずだ。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち

ヴァンサン・ブール
DATA▶ P.187

シモーヌとの「ナルシー攻撃」の使い勝手はそこそこ。技の能力値はそこそこ高いが、あえて使う価値はない。

FREE EVENT

剣豪を引き込むには

RETURN コロネの街 [MAP P.63]

コロネの街の船着き場では、待らしき剣豪が海を眺めているので、「仲間になってください」と話しかける。すると、「そなたの武器を見せてくれ」と言われるので、「はい」と答える。この時パーティの誰か1人の武器レベルが14以上だと仲間に。なお、武器はジウドを仲間にし (P.162参照)、シルバーハンマーを渡して鍛えてもらえばいい。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち

ゲンシュウ
DATA▶ P.193

戦闘能力は平均よりやや高め。もう少し早く仲間に加わってほしいが、わりと戦力になったのだが…。

FREE EVENT

8

ユーパーを追う謎の黒騎士

RETURN 風の洞窟 [MAP P.68]

風の洞窟の奥深く (星辰剣と対決した場所) に行くと、1人の黒衣の騎士がユーパーを探していることがわかる。男に近付くと、主人公のことを知っていたらしく、「仲間になってください」とお願いするだけで、「目的にかなう間は、おまへの力となるう」と言って、仲間に加わってくれる。驚異的な力を誇るだけに、絶対に仲間にしておこう。

パーティメンバー



同行者



集う宿屋たち

ベシュメルガ
DATA▶ P.211

能力の高さは折り紙付き。特に戦争イベントで、補助攻撃力+3に騎馬能力は使える。文句なしに即戦力。

STEP 2

ルシアを追跡

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ゴールド率いるマチルダ騎士団が、王国軍に和解を申し出てしまったことを知る主人公たち。アップルの作戦により、一行はこの際にミュージズに攻め入ることを決める。ここで選択を迫られることになるが、ミュージズにいかなければストーリーは進まない。その後、一行は拠点となるグリンヒルへ向かい、そこでルシアの後ろ姿を見ることになる。主人公とナナミは彼女のあとを追って、抜け道へと行くと…そこにはジョウイが待っていた。



WAR EVENT.10

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ミュース攻略

カラヤ族の決死の抵抗

もう昔のように戻れないことを感じた主人公は、仕方なくジョウイの率いる王国軍と戦うことを決める。王国軍は族長ルシアを盾にし、ミュージズを包囲するように守っている。だが、同盟軍の力に押され、王国軍は撤退する。しかし、ルシアとカラヤ族が最後の抵抗を試みるのだった。



戦術

1部隊ずつ確実に倒していけ

この戦争イベントでは、同盟軍は16部隊も攻撃できるため、それほど苦労はしないはず。主力となる部隊は、魔法を使えるルックやメイザース。成功率が高く、遠距離（3マス先まで）にいる敵を攻撃できるので、確実にダメージを与えられる。また「クリティカル」を持った部隊を前衛に出し、盾としての役割をさせればさらにベター。ポイントはあらかじめ部隊変更で、これらの特殊能力を持った部隊に「騎馬能力」を入れておくことだ。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
クルガン	12	14
シード	15	12
ルシア	12	12
王国軍（騎馬兵）×2	8	5
カラヤ族×3	10	3

イベント終了条件 ルシア、カラヤ族の部隊を全滅させる

STEP 3

怪しい影の正体

RETURN ミュース市 [MAP P.41]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

カラヤの族長ルシアを倒し、ミュージズに入ることになった一行。街の中央にある市庁舎に行くと、同盟軍兵士が「何か怪しい影を見た」と報告してくる。怪しい影…!? 一行は市庁舎内を調べようと中に入ると……「ば、化け物!!」という悲鳴とともに同盟軍兵士が次々と逃げ出していく。いったい何が起こったのか——奥のほうを見てみると、なんとそこには金色の姿をした巨大な狼が、主人公たちに牙を向けて待っていたのである。



BOSS MONSTER 攻略

VS ゴールドウルフ

魔法より打撃重視で戦え!

ゴールドウルフはすべての魔法に耐性があるため、ひたすら打撃で攻めていくほうが効率よくダメージを与えられる。HPはそれほど高くないので、攻撃力の高いキャラが数人いるなら、「おまかせ」だけでも倒せるだろう。ただし、ゴールドウルフは非常に攻撃力が高いので、攻撃をくらったらすぐに回復すること。最低でも前衛のキャラは、常に200以上のHPを保っておかないと危険だ。

DATA

LV: 49
HP: 3500
弱点: なし
所持金: 10000



STEP 4 獣の紋章の着族

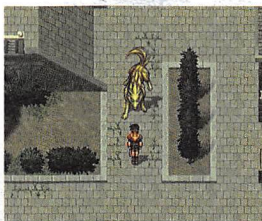
パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ゴールドウルフを倒すと市庁舎の外からまたも同盟軍兵士の悲鳴が…。慌てて市庁舎から出てみると、なんと街の中はゴールドウルフだらけ。倒しても倒しても復活するゴールドウルフに、主人公たちはミューズからの脱出を決める。ルックの話によれば、あの狼たちは「獣の紋章のしもべ」らしい。あのルカ・ブライトがミューズ市民の血を必要としていたのは、獣の紋章の封印を解くためだったのだ。そして一行は為す術もなくミューズを脱出する。



STEP 5 紋章の封印されし力

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー

同行者

--	--

本拠地へと命からがら戻ってきた主人公たち。4階ではシュウがキバ將軍と次の作戦について打ち合わせをしているところだった。シュウはキバ將軍に「元ビクトールの砦にオトリとして攻め込んでほしい」と頼み、キバ將軍もこれを快く引き受けてくれる。このやり取りの後にシュウに話しかけると「今こそマチルダに攻め込むべきです」と進言される。ここで「[たたかおう…]」を選べば、大広間に全員が終結、それぞれの意気込みを聞かされることになる。いざ、出陣——と、その時、レックナートが現れた。



! ONE POINT

108星が集まっていると

この時点までに108星をそろえていると、レックナートが主人公の輝く盾の紋章の封印を解いてくれる。これによりレベル4の魔法「ゆるす者の印」が使えるようになる。なお、108星がそろっていない場合には封印は解けない。

旅の道しるべ

108星ついに集結。戦いの行方はいかに…

王国軍との激戦の末、グリーンヒルを奪還。そして108星も集結し、同盟軍と王国軍はいよいよ最後の戦いへと突入する。そう、すべてはあのジョウイとの脱出から始まった…。あれから時は流れ、新たな仲間との出会い、ルカ・ブライトの死、ジョウイの王座就任…と、さまざまな出来事が起きた。果たして主人公は自ら運命を切り開くことができるのだろうか？



第八章

本拠地

▼
本拠地

戦いの果てに待つ、ひとつの結末
いよいよ王国軍との戦いは最終局面へと向かう。
両軍とも、まさに死力を尽くしての大決戦。
今こゝに、長く悲しき争いが終焉を迎えようとしていた。

Event Flow Chart

EVENT 1
P.167

本拠地 MAP [P.74]
戦争 vs 王国軍&マチルダ騎士団

グリンヒル市 MAP [P.103]

ロックアックス城内 MAP [P.168]
ボス ゴルドー

本拠地 MAP [P.74]
戦争 vs 王国軍

ミューズハイランドの関所
戦争 vs 王国軍

サジャの村 MAP [P.180]

皇都ルルノイエ MAP [P.173]
ボス ルシア
一騎打ち ハーン
ボス クルガン/シード
ボス シルバーウルフ

本拠地 MAP [P.74]

キャラの街 MAP [P.34]

天山の峠
FREE EVENT 1 P.180

エンディングへ

STEP

2

ロックアックス城へ

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

バーバラ、レオナなどの見せかけの部隊を使ったシュウの作戦は見事に成功。何とか王国軍を撤退させることができた。続いての目的はゴールドーの居城であるロックアックスを攻め落とすこと。シュウの作戦によると、ハウザー、リドリー、テレーズの部隊で敵軍を誘い出し、敵がいなくなったそのスキにロックアックス城に乗り込むのだ。そして城に掲げてある旗を燃やし、同盟軍の旗を掲げれば確実に攻め落とせると言う。



MAP DATA

DUNGEON



ロックアックス城内

マチルダ騎士が集結する巨城

ゴールドー率いるマチルダ騎士団が統括するロックアックスの城。城内は限りなく広大で、かつ複雑に入り組んでいる。

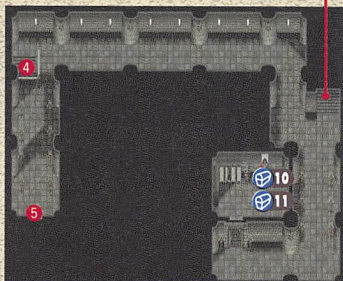
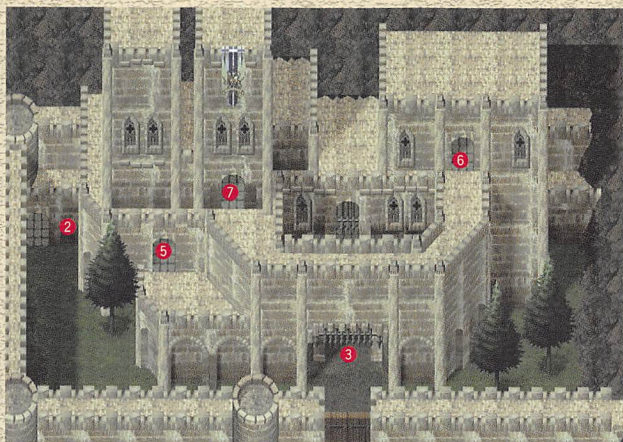
ITEM

- 1 速の石
- 2 すりぬけの札
- 3 しんくのマンツ
- 4 直守の石
- 5 パワーグローブ
- 6 大地の盾

ROUTE GUIDANCE

宝箱のアイテムはすべてGET
 ロックアックスの宝箱の中にはレアアイテムもいくつか眠っている。ロックアックス解放後にはさらに貴重なアイテムが3つ手に入るの、ルルノイエを攻める前にゲットしよう。

ロックアックス城へ P.114



ITEM

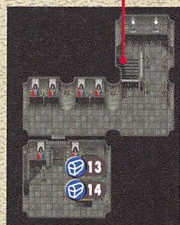
- 7 金の首輪
- 8 特効薬
- 9 炎のフルヘルム
- 10 ドラゴン設計図4
- 11 白馬設計図4
- 12 雷鳴の封印球
※騎士に話しかける
- 13 レシビ37
※本棚を調べる
- 14 大地の鎧

B BOSS

ゴールドー
ANALYSIS P.170
DATA→P.270

旅の封印球

※12、13、14はロックアックス解放後 (P.171) に入手できる。



STEP 3 2人が戦う理由



ロックアックス城へ乗り込むことに成功し、最上階近くまで来た主人公たち。ここで追っ手をくい止めるため、パーティの仲間が外れ、最上階へは主人公とナナミの2人で向かうことになる。最上階へ着くと、そこにはなんとジョウイが待っていた。剣を抜くジョウイ。そして、戦いの意味を悲しげな声で問うナナミに、「運命だった…」と小さな声で答える。戸惑いを隠せない主人公に、ついにジョウイの剣が…。



STEP 4 ナナミ撃たれる



主人公とジョウイとの勝負が始まろうとしたその時、背後からゴールドーが現れる。2人を倒せばすべては自らの手に…そう考えたゴールドーは、2人を狙って矢を放つよう部下に命令—。それに気付いたナナミが、主人公とジョウイの前に立ちふさがる。「ナナミ!!」。とっさに姉をかばった主人公だが、その時、最後の弓矢が、非情にもナナミの胸を貫いたのだった。



SELECT CHECK

必ず選択肢を選ぼう

ナナミが撃たれる直前に「あぶない!!」と「ナナミ!!」という選択肢が一瞬現れる。この時選んだ行動で、後々の展開が大きく変わってくるので、直前の旅の封印球でセーブしておくといいたいだろう。



STEP 5 幼なじみの復活



矢に射抜かれて2人の前に倒れ込むナナミ。いつも元気なナナミは2人を心配させまいと、ここでも「だ、だいじょうぶ…ぶ…」と強がるが…。そこにゴールドーがマチルダ騎士を引き連れて歩み寄り、2人を亡きものにしようとする。主人公とジョウイは怒りに身を震わせ、協力してゴールドーに立ち向かう。だが、ナナミの命は…、そして2人はこのまま戦いを終わらせることができるのだろうか？



BOSS MONSTER 攻略

協力攻撃や紋章の力をうまく活用せよ!

ゴールドー戦は主人公とジョウイの2人だけの戦いとなる。まずは「おさななじみ攻撃」を使って、マチルダ騎士を倒してしまおう。ゴールドー1人になったら、主人公は「ゆるす者の印」を、ジョウイは「どん欲なる友」を使って、できるだけ多くのダメージを与えていきたい。もちろん全体魔法をくらったら主人公の「大いなる恵み」で回復。とにかく紋章メインで戦えば、負ける相手ではないだろう。

DATA
LV: 59
HP: 4500
弱点: なし
所持金: 90000



STEP 6

最後のお願い



ゴルドーを倒し、すぐにナナミの元へ駆け寄る2人。ナナミはジョウイの姿を見て安心するが、今にもその命が尽きようとしている。だが、ジョウイはナナミの願いを聞いてはくれず、2人を置いてその場を去ってしまう。この後、ナナミはまるで自分の命があと少しということがわかっているのか、主人公に「お姉ちゃん…で呼んで…」と最後のお願いをする。そしてナナミはそのまま意識を失うのであった。



STEP 7

ナナミの生死

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



ナナミが意識を失った直後、シュウと医師のホウアンが駆けつけ、まだ息のあるナナミを連れて本拠地へと戻ってくることになる。医療室で手当てをするホウアン、そしてその部屋の前で待つ主人公たち。果たしてナナミは助かるのだろうか？ とその時、ナナミの手当てを終えて、ホウアンが部屋から出てきた。絶対に助かるはずだ…そう信じていたみんなの願いとは裏腹に、ホウアンから出た言葉は…。



! ONE POINT

シュウが呼ばれた理由は？

シュウがホウアンに呼ばれる条件は、STEP.4でナナミが撃たれる時に選択肢を選択していることと、STEP.6でナナミの願いをきいてあげることが大きく関わっている。なおかつ、108星がそろっていて、輝く盾の紋章の封印を解いてもらっていることも、条件の1つ。以上の条件を満たしていれば、エンディングでシュウが呼ばれた理由がきくとわかるはずだ。



STEP 8

決着をつけるため出陣



最悪の事態にどうしていいかわらなくなってしまった主人公。ここで大広間に行くと、シュウが「今こそハイランドに攻め込み、争いの元を断つべきです」と、主人公にハイランド侵攻の命を下すよう進言してくる。悩む主人公。が、結局シュウの進言を受け入れることにする…。一方、ハイランド王国も最後の戦いへ向けて、ジョウイが最愛なる人を捧げ、「獣の紋章」を呼び出す儀式を行っていた…。



STEP 9

アップルの訪問



その夜、アップルがシュウの部屋を訪れ、「わたしはシュウ兄さんの力になれないのですか？」と問う。だがシュウは何も答えず、代わりにテーブルの上におかれた3枚のカードから1枚だけをアップルに引かせる。そのカードに書かれていたのは「火」。シュウはそれだけ確認すると、げげんそんなアップルを帰らせる。1人になったシュウは「火」と書かれたカードをじっと見つめる。そして…最後の戦いへ挑む決意を固めたのだった。



STEP 10 シュウの捨て身の策



作戦も決まり、ついに皇都ルルノイエへ出陣することになった主人公たち。ここでシュウはビクトールと2人でレオン・シルバーバーグと戦うことになる。森の中で待機している2人に容赦なく攻めてくる王国軍。とその時、王国軍を引きつけたシュウは森に火を放ち、レオン・シルバーバーグを道すれに相打ちを狙う。だが——成功したかに見えたこの作戦も、軍師レオン・シルバーバーグには効かず、結局逃げられてしまうのだった。



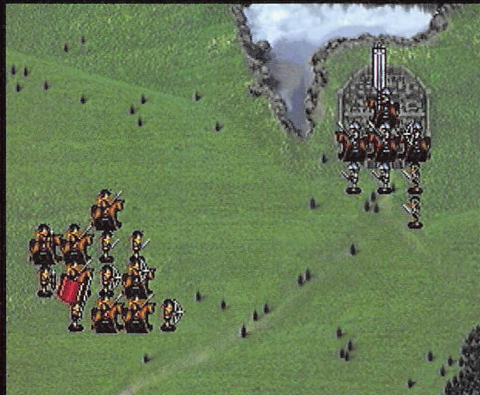
WAR EVENT.12

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ルルノイエ侵入

皇都ルルノイエへ進軍

ついに王国軍の居城であるルルノイエまで来た主人公たち。同盟軍、王国軍ともに「ここまで来たらもう負けるわけにはいかない」と、お互い最後の正念場となるこの戦いにすべての力を出し切ることになる。だが、王国軍の部隊には英雄ゲンカクとも戦ったことのあるハーンをはじめ、シードやクルガン、さらにルシアまでいる。勝利の女神はどちらに微笑むのだろうか？



戦術

距離をとって魔法で攻撃

王国軍は大将クラスの部隊が5つ。ユーバーは途中で撤退するが、それでも全滅させることは難しい。しかしルルノイエへ進入すれば、王国軍の部隊が残っていても勝利となるので、ここはじっくりと攻めていこう。まず戦闘がはじまったら部隊を全軍ルルノイエ付近まで移動。ここからはルックとメイザースの魔法、そしてツアイの“火炎槍”などをうまく使って王国軍を1部隊ずつ倒していき、騎馬部隊を一気に入突すればOKだ。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ハーン	12	16
クルガン	12	14
シード	15	12
ユーバー	16	12
ルシア	12	12
王国軍(歩兵)×2	5	7
カラヤ族	10	3



イベント終了条件

ルルノイエへ部隊を突入させる

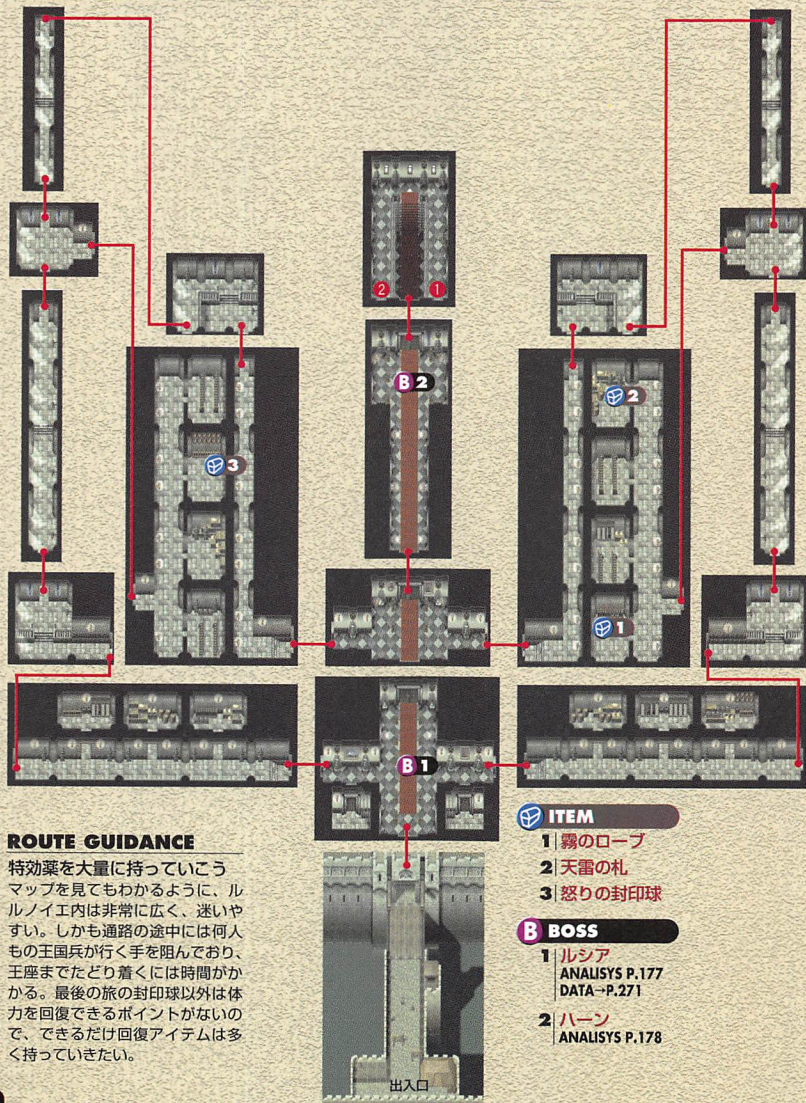
MAP DATA

DUNGEON



皇都ルルノイエ

同盟軍と敵対するハイランド王国の本城
 プライト王家が代々受け継いできたとてつもなく広い城。
 現在は皇王ジョウイ・プライトの居城である。



ROUTE GUIDANCE

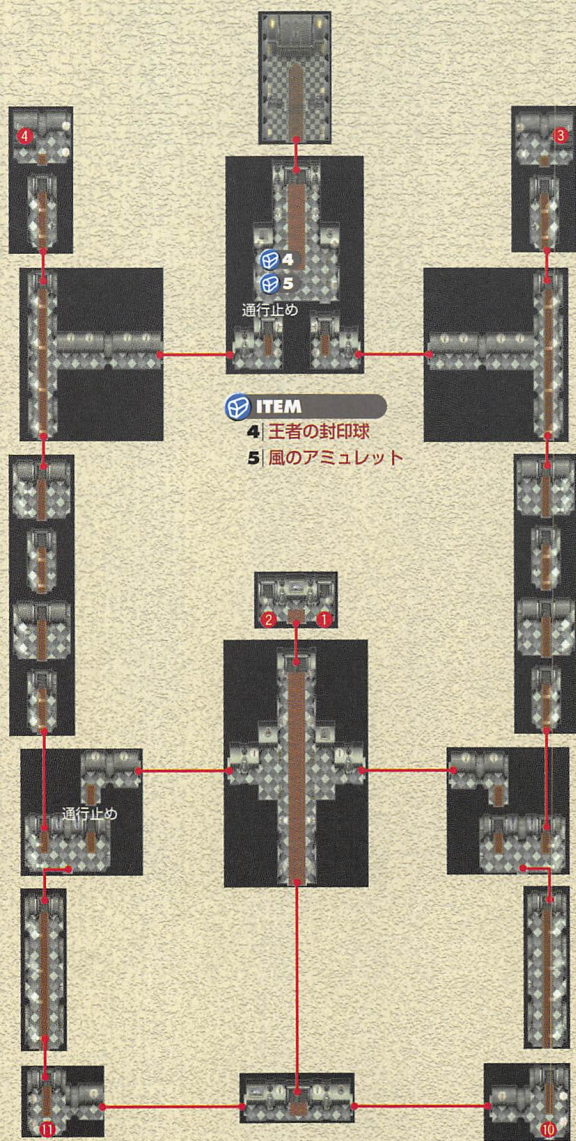
特効薬を大量に持っているこのマップを見てもわかるように、ルルノイエ内は非常に広く、迷いやすい。しかも通路の途中には何人も王国兵が行く手を阻んでおり、王座までたどり着くには時間がかかる。最後の旅の封印球以外は体力を回復できるポイントがないので、できるだけ回復アイテムは多く持っていきたい。

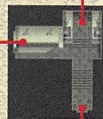
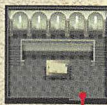
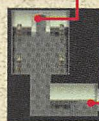
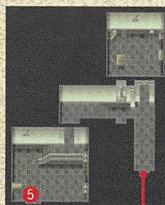
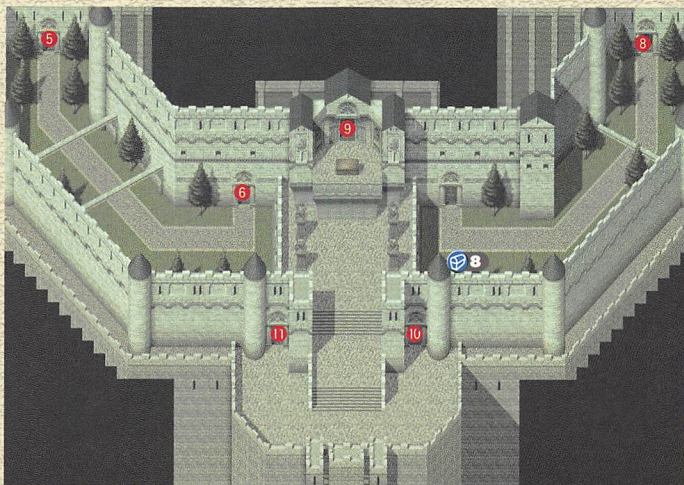
ITEM

- 1 霧のロープ
- 2 天雷の札
- 3 怒りの封印球

B BOSS

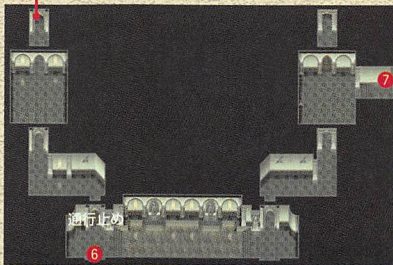
- 1 ルシア
ANALYSIS P.177
DATA → P.271
- 2 ハーン
ANALYSIS P.178

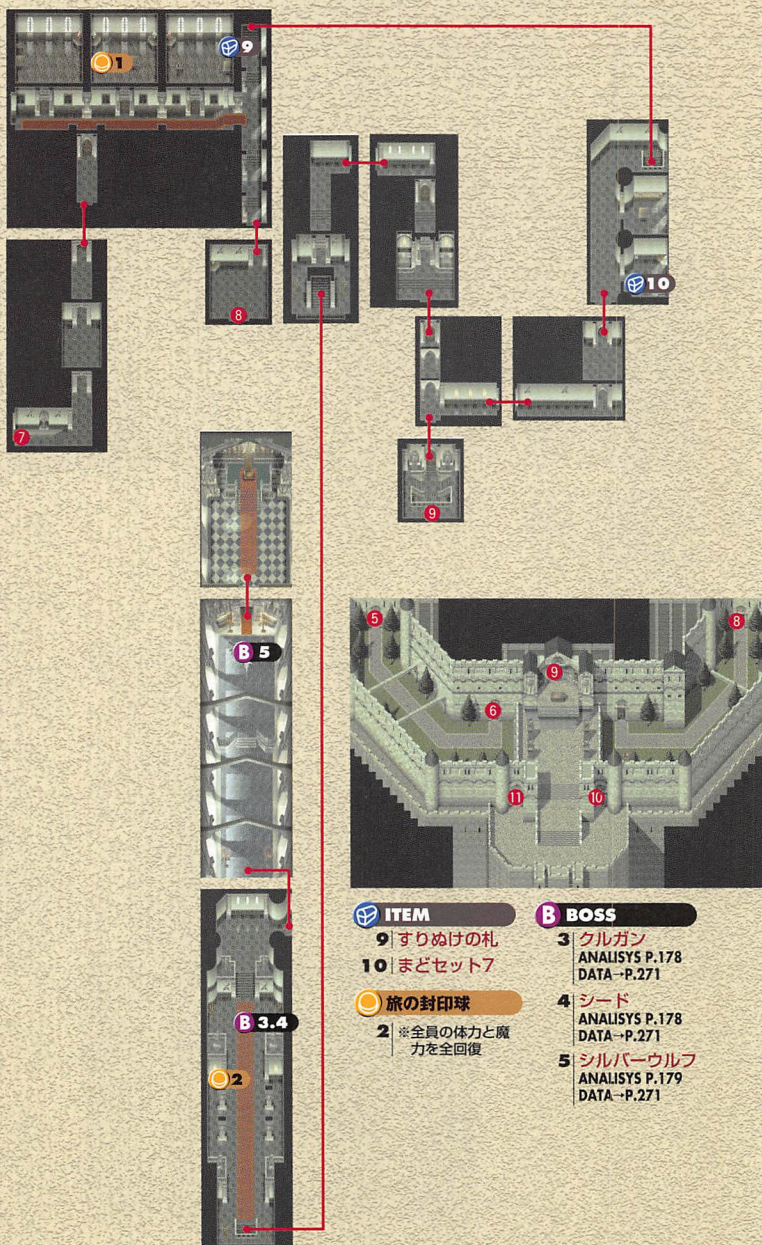




ITEM

- 6 カの石
- 7 直守の石
- 8 ゴールドレット





ITEM

9 すりぬけの札

10 まどセット7

旅の封印球

2 ※全員の体力と魔力を全回復

BOSS

3 クルガン
ANALYSIS P.178
DATA→P.271

4 シード
ANALYSIS P.178
DATA→P.271

5 シルバーウルフ
ANALYSIS P.179
DATA→P.271

STEP 11

皇都ルルノイエへ



ついにルルノイエまでたどり着いた主人公たち。ここを攻め落とせば、長き戦いに終止符を打つことができる。ここから最後の戦いへと突入するのだが、すぐに中に入るのは早計。外には出られないように見えるルルノイエの入口だが、そのまま下へ向えば外に出られる。本拠地に戻れば、パーティをもう1度、変更し直すこともできる。



STEP 12

カラヤの族長



ルルノイエの中へと入ると、何度も主人公を襲撃したあのルシアが待ち受けていた。そしてカラヤ族の誇りをかけて、主人公たちに戦いを挑んでくる。このルシアを倒すと、テレーズが現れ、ルシアを説得。1度は斬りかかろうとしたルシアだったが、テレーズの真摯な言葉に道をあけてくれるのだった。



ONE POINT

“炎のエンブレム”を装備しよう

ルシアは炎の全体魔法をかなりの確率で使ってくる。1回で200以上のダメージを受けてしまうのでかなり痛い。だが、火の耐性のある“炎のエンブレム”を装備しておけば、なんと半分以下にまでダメージを抑えられる。本拠地の道具屋（売っていない場合は街道の村）で売っているので、必ず装備してから戦おう。

BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

大ダメージを与える魔法で攻めろ！

ルシアは1ターンで2回攻撃してくる上、火の属性の魔法を多用する。この全体魔法を2回連続でくらってしまうと、HPの低いキャラクターは一気に戦闘不能になってしまうこともある。“炎のエンブレム”を装備して対処しておくべきだ。また、こちらから攻撃する時は、敵単体に大ダメージを与える“雷の紋章”が非常に有効だ。パーティの残りHPに注意しつつ、ひたすら魔法でダメージを与えていこう。

DATA

LV : 58
HP : 6500
弱点: なし
所持金: 50000



STEP 13

ゲンカクのライバルだった男



先を急ぐ一行の前に、次に立ちはだかったのは第2軍將軍ハーン・カニンガム。かつてゲンカクのライバルだった男である。彼はゲンカクと果たせなかった勝負を、その養子である主人公へと挑んでくる。その方法は一騎打ち。直前でHPを回復しておかなければ、1対1の勝負なだけにづらい戦いになるはずだ。なお、この一騎打ちに勝利すると、主人公とジョウイが宿す2つの紋章が、元は1つのものだったという話を聞くことができる。そして、その始まりの紋章こそ、争いを裁く力を持つというのだ。



SINGLE COMBAT 一騎打ち

主人公 VS ハーン

レベルを上げてから挑もう

ゲンカクの代わりに主人公と勝負のケリをつけるたいというハーン。攻撃力が非常に高く、セリフから攻撃を読むこともなかなか難しい。レベルを上げ、正攻法で戦うしかないだろう。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	ここは通さぬ・・・ いつまでも、守ってはいられぬ。 ふふふ・・・さすがにあんたのおしえた子だよ、ゲンカク。 それでは勝てぬぞ、少年！ 年老いたとはいえ、いまだ、この腕はおとろえぬぞ。 この手ごたえ・・・
防御	では、こちらの番だ。 わしをたおせるか？ 少年。 よく見切った・・・これは、こちらもしんちょうに・・・ おまえの力を見せよ、ゲンカクの子!! 〇〇〇軍のリーダーしんちょうだな・・・ さあ、次はどうする少年？ ふむ、もう一度打ち込むか？ くっ、間合いを・・・
捨て身	ゲンカク・・・良い息子をもった・・・ われらの残した、過去を断ち切る!! 我が剣の奥義・・・ ならば、我が剣を受けきれると言うのか!! では、これは受けられるか？ わが必殺の剣・・・ ほう、ならば今一度！ 良く見ておけ、少年!! ならば、もう我が一撃、受け止めてみるか！

STEP 14 シード&クルガン

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

ルシア、ハーンと、ハイランド王国の強敵をことごとく倒し、順調に進軍していく主人公たち。だが、玉座まではあと少しというところで、シードとクルガンに出会ってしまう。なお、ここで選択肢が出てくるが、「カすくでも通させてもらおう」を選ぶとすぐに戦闘に突入。「そこをどいてくれ」を選べば、シードとクルガンが主人公に戦うよう挑んでくる。ちなみに選択肢を3回すべて断っても、結局はシード、クルガンとは戦うことになる。



BOSS MONSTER 攻略

VS シード&クルガン

集中攻撃で回復する時間を与えるな!

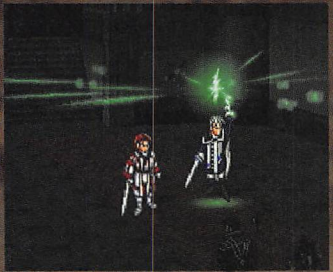
シード&クルガンは、ここまで来たパーティなら普通に戦えば負ける相手ではない。戦闘が始まったら、まずシードよりも先にクルガンを集中攻撃しよう。クルガンは回復魔法を使ってくるため、下手に生かしておくや戦闘が長引く可能性が高いからだ。有効な攻撃としては、主人公の「ゆるす者の印」。パーティのHPが満タンなら1000以上のダメージを与えられる。クルガンさえ倒してしまえば、あとは大ダメージを与えられる攻撃で攻め続ければOKだ。

DATA

シード
LV: 65
HP: 4200
弱点: なし
所持金: 60000

DATA

クルガン
LV: 65
HP: 3800
弱点: なし
所持金: 70000



STEP 15 ジルとピリカとの別れ



ハイランド王国にとってジョウイは唯一の希望だった——シードとクルガンからそう聞かされた主人公はジョウイのいる王家の居室へと急ぐ。その頃…ジョウイはピリカとの別れを惜しんでいた。ピリカはジョウイに「お父さんみたいにだっこして」と手を差し伸べる。その汚れない無垢な瞳。シルにピリカを託したジョウイに、もう迷いはなかった。



STEP 16 封印を解かれた獣の紋章



奥へと進んでいくと、そこには軍師レオン・シルバーバークが待ち受けていた。彼はルカ・ブライトの残した憎悪の化身「獣の紋章」を主人公たちに見せ、すべてを無に帰すため自らの血によって封印を解く。ミュージアム市民の血を吸い殺戮と破壊に飢えた「獣の紋章」を果たして倒せるのか…。そしてレオンの最後の試練を乗り越えられるのだろうか…。なおシルバーウルフ戦の前は必ずセーブするのを忘れずに。



BOSS MONSTER 攻略

VS シルバーウルフ

1つの部位を集中して攻撃するべし!

シルバーウルフは今までのボスとはケタ違いの強さを誇る。その強さを象徴しているのが、全員の体力の80%を奪う魔法と、ステータス変化を起こす全体魔法。しかも1ターンで3回攻撃してくるのだ。特に沈黙状態になってしまうと、体力回復すらできなくなってしまうので、魔法中心のパーティよりは打撃中心のパーティにしておいたほうが効果的にダメージを与えられる。掘り出し物などで手に入る「大地の鎧」を装備していればステータス変化を防ぐことができるので、パーティに装備できるキャラクターがいるなら忘れずに装備しておきたい。シルバーウルフにもっとも有効な紋章は「返し刃の紋章」。シルバーウルフは反撃をしてくるので、確実に2回攻撃ができる。クリティカルヒットや連続攻撃が発動されれば、1ターンで2000~4000近くのダメージを与えることも可能だ。とにかくHP回復は主人公の「輝く盾の紋章」にまかせて、残りのキャラクターはひたすら攻撃していこう。なおルーン（紋章珠）を倒せば、両頭への物理攻撃が可能となるので、集中的に狙おう。



DATA

シルバーウルフ (右)
LV : 75
HP : 4800
弱点: なし
所持金: 200000

DATA

シルバーウルフ (左)
LV : 75
HP : 4800
弱点: なし
所持金: 200000

DATA

ルーン (紋章球)
LV : 75
HP : 3300
弱点: なし
所持金: 200000

DATA

ライトレグ
LV : 75
HP : 5700
弱点: 聖、盾
所持金: 200000

DATA

レフトレグ
LV : 75
HP : 4500
弱点: 聖、闇、刃
所持金: 200000

STEP 17

国を治める

パーティメンバー



同行者



シルバーウルフを倒した主人公たちはジョウイのいる王座へと向かう。だが、そこにはジョウイの王服が玉座にかけられているだけだった。とその時。突然ルルノイ工城が崩れ始め、主人公たちはジョウイを見つけれないまま脱出せざるをえなくなる。そして本拠地へと戻った主人公は、テレーズから「国のリーダーになってください」と要請されることになる…。ここからの選択についてはぜひプレイヤー自身で決めてほしい。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



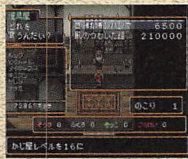
サジャの村

ハイランド王国のはずれにひっそりたたずむ村落
ルルノイエの北東にボツンと存在する小さな村。
人々は同盟軍が攻めてくるのではないかと不安に思っている。



Information

掘り出し物が売られる時間をチェック
「ゴールデンハンマ」は唯一掘り出し物で買うことができるハンマー。武器レベルを最大まで上げるアイテムなので、必ず購入しておこう。また、他の掘り出し物のアイテムも、ここでしか買えない貴重なものばかり揃っている。道具屋に話しかける前に宿屋でセーブしておき、売ってなかったらリセットを繰り返そう。



紋章師

商品名	値段
烈火の封印球	18000
風水の封印球	22000
旋風の封印球	18000
大地の封印球	16000
雷鳴の封印球	19000

※紋章師が店に立つようになるのは、8章EVENT1クリア後から。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
特効薬	500
すりぬげの札	500
しんくのマント	9000

宿屋

1人につき70ポッチ

鑑定屋

1品につき150ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	ホーンヘルム	65000	1
	風のつむいだり鑑	210000	1
	ごひつじ	4000	1つのみ
	ゴールデンハンマ	6500	1つのみ
紋章師	蒼き門の封印球	30000	1
	フェロの封印球	50000	1
	星のピアス	12000	1
	パワーリング	14000	1

FREE EVENT

約束のあの場所へ

パーティメンバー



同行者



108星が揃っており、さらに「それは、できません」を選択した場合に発生するイベント。大広間から出ると、ピクトールとフリックが待っており、主人公に優しく声をかけてくれる。だが、主人公には行くべき場所がある。そうジョウイと約束したあの場所だ。「きっとジョウイも待っているに違いない」——心の中に強い想いを抱きつつ、約束の場所がある天山の峰を目指す。はたしてジョウイはあの場所に現れるのだろうか…。





CHARACTER

[キャラクターの章]

幻想水滸伝
GENSOSUIKODEN 2

キャラクター紹介

Character Information

各キャラクターのステータスをチェックここではキャラクターの能力値や魔法能力値、紋章部位といったステータスについて解説していく。また、それぞれのプロフィールや仲間にする条件も掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。



種族	セリフ	99
レベル	208	EXP 308
力	250	守 162
技	176	魔攻 185
速	200	魔防 213
HP	80	HP回復 254
MP	176	MP回復 254
SP	44	炎属性 M
CP	2	炎属性 M



キャラクターデータの見方



① 基本能力

各キャラクターの基本能力は、下表のように全部で15種類のタイプに分けられる。表内の見方だが、「タイプ」はキャラクターの成長速度を表しており、早熟は序盤に強く、大器晩成や終盤追い込みは終盤で活躍する。「上昇率」はレベルアップ時のステータスの上がり方を表しており、※1、2はLサイズモンスターのHPにのみ適用される。また、「備考」の数字はレベル1→15→60→99の時の平均ステータスで、パターンによってそれぞれMAX値も異なる。各キャラクターの基本能力を把握し、パーティを決めよう。

●ステータスアップ一覧表

パターン	タイプ	上昇率	備考
0	ノーマル	最低	10→28→55→70
1	ノーマル	準最低	11→36→71→90
2	ノーマル	低め	11→43→88→110
3	ノーマル	中の下	12→51→108→130
4	ノーマル	標準	12→60→128→150
5	ノーマル	中の上	13→68→146→170
6	ノーマル	高め	13→75→163→190
7	ノーマル	準最高	14→86→182→215
8	ノーマル	最高	14→97→202→240
9	早熟	中の上	12→90→135→160
10	早熟	準最高	14→106→170→200
11	大器晩成	高め	10→50→125→195
12	大器晩成	最高	12→65→160→235
13	モンスター	※1	Lサイズ用HP
14	終盤追い込み	最高	10→17→30→240
15	モンスター	※2	Lサイズ用HP

② 魔法能力

各キャラは紋章に対しての相性がある。右表のように得手(A)不得手(D)の別により、その装備による効果が大幅に異なる。ちなみにFはランダム、Eは装備そのものが不可能だ。

●紋章の得手・不得手

タイプ	魔法の効果
A	通常の効果+40%アップ
B	通常の効果+20%アップ
C	通常の効果
D	通常の効果-40%ダウン
E	使えない
F	10%の確率で攻撃(回復)対象が暴発

③ 紋章部位

紋章をどの部位に宿せるかを表している。表内の数字は宿せるようになるレベルを意味する。なお、仲間にするタイミングによっては若干変化することもある。

④ 武器

各キャラクターが装備している武器には種類、タイプ(レンジ)、レベルが決められており、それぞれ性能が違う。これにより、戦闘時のキャラクターの配置や隊列がより重要になってくるのだ。勝敗にも左右してくるので、パーティメンバーを選ぶ時に活用しよう。なお、鍛冶屋の料金は一定になっているが、鍛冶屋によって鍛えられるレベルは決められている(例外として、ハンマー系のアイテムがあればレベルを上げることが可能)。

S	前衛のみで敵の前衛のみ攻撃可能(剣、爪、杖)
M	前後衛で敵の前衛のみ攻撃可能(槍、斧、その他)
L	前衛、後衛で使える(弓矢、手裏剣)

●武器の成長パターン

系統	傾向
片手剣	平均的
両手剣	序盤は攻撃力高め
槍	平均的、少し成長が早い
斧	最終的には攻撃力最大
爪	全体的に低め
弓矢	平均的
手裏剣	序盤は強め
杖	全体的に低い
その他	後半になるほど強い

●鍛冶屋の料金表

レベル	値段
2	300
3	600
4	1500
5	2700
6	3500
7	4500
8	7000
9	11000
10	18000
11	27000
12	35000
13	43000
14	52000
15	60000
16	70000

⑤ 仲間にする条件

仲間にすることができるタイミング、場所、条件(必要なキャラクターやアイテム)などを詳しく紹介。なお、選択によっては仲間できない場合もある。

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 5 0 - 0 0 0 1

東京都渋谷区神宮前6-25-14
コナミ株式会社
CP出版 N 係

氏名	フリガナ	性別	男
			女
住所	□□□□-□□□□		
	フリガナ		
電話番号	() -		
生年月日	大正・昭和・平成 年 月 日	年齢	歳
お仕事	小学生・中学生・高校生・大学生・会社員・その他 ()		
あなたの持っているものに、○をつけてください。			
・スーパーファミコン ・プレイステーション ・セガサターン ・ゲームボーイ ・NINTENDO64 ・パソコン () ・その他 ()			

CHARACTER INDEX

- 天魁星…主人公 (P.183)
 天罡星…リドリ (P.218)
 ※1 ボリス (P.212)
 天機星…シュウ (P.198)
 天間星…リック (P.218)
 天勇星…ハンフリー (P.207)
 天雄星…ハウザー (P.205)
 天猛星…キバ (P.191)
 天威星…ベシュメルガ (P.211)
 天英星…シエラ (P.197)
 天貴星…テレーズ (P.202)
 天富星…ニナ (P.204)
 天満星…※2 モンスター1
 天孤星…ピクトール (P.207)
 天傷星…バレリア (P.206)
 ※3 トモ (P.204)
 天立星…フィッチャー (P.209)
 天捷星…クライブ (P.192)
 天暗星…フリック (P.210)
 天祐星…ツァイ (P.201)
 天空星…ジェス (P.196)
 天速星…スタリオン (P.199)
 天異星…ゲオルグ・ブライム (P.193)
 天殺星…ハンナ (P.207)
 天微星…キリア (P.191)
 天究星…アニタ (P.185)
 天退星…※2 モンスター2
 天寿星…ナナ (P.204)
 天劍星…リニ (P.217)
 天平星…タイ・ホー (P.200)
 天罪星…アイリ (P.184)
 天損星…ヤム・クー (P.215)
 天敗星…ボルガン (P.212)
 天牢星…ヒックス (P.208)
 天慧星…テンガール (P.202)
 天暴星…フリード・Y (P.210)
 天哭星…ヨシノ (P.216)
 天巧星…チャコ (P.200)
 地魁星…クラウス (P.192)
 地煞星…ギルバート (P.192)
 地勇星…テツ (P.201)
 地傑星…ジーン (P.196)
 地雄星…ワカバ (P.220)
 地威星…マクシミリアン (P.213)
 地英星…ゲンシュウ (P.193)
 地奇星…カミュ (P.189)
 地猛星…マイクロトフ (P.213)
 地文星…ジウド (P.198)
 地正星…レプラント (P.219)
 地闊星…ローレイ (P.219)
 地闘星…トニー (P.203)
 地強星…ギジム (P.190)
 地暗星…リキマル (P.217)
 地軸星…ガンテツ (P.190)
 地会星…ジモヌ・ベルドリッチ (P.197)
 地佐星…コーネル (P.194)
 地祐星…ハンス (P.206)
 地靈星…ホウアン (P.211)
 地獸星…トウタ (P.203)
 地微星…フツ (P.210)
 地急星…カスミ (P.188)
 ※3 トモ (P.204)
 地暴星…バド (P.206)
 地然星…メイザース (P.214)
 地好星…モンド (P.215)
 地狂星…サスケ (P.195)
 地飛星…レオナ (P.218)
 地走星…アタリー (P.184)
 地巧星…ラウラ (P.216)
 地明星…シーナ (P.196)
 地進星…キニス (P.191)
 地退星…シロ (P.198)
 地満星…アマダ (P.185)
 地遂星…エミリア (P.187)
 地周星…サムザ (P.195)
 地隱星…カレン (P.190)
 地異星…ロウエン (P.219)
 地理星…テンコウ (P.202)
 地俊星…からくりまる (P.189)
 地楽星…アンネリー (P.186)
 地捷星…ビッキー (P.208)
 地速星…ウウユウ (P.194)
 地鎮星…コウサン・ド・ブル (P.187)
 地稽星…メグ (P.215)
 地魔星…ムクムク (P.214)
 地妖星…マルコ (P.213)
 地幽星…リッチモンド (P.217)
 地伏星…アップル (P.184)
 地僻星…ロンチャンチャン (P.220)
 地空星…ミリー (P.214)
 地孤星…テッサイ (P.201)
 地全星…タキ (P.200)
 地短星…ゲンゲン (P.193)
 地角星…ガボチャ (P.189)
 地囚星…ユズ (P.216)
 地藏星…ハイ・ヨー (P.205)
 地平星…カーン (P.188)
 地陰星…バーバラ (P.205)
 地奴星…シド (P.197)
 地察星…シン (P.199)
 地患星…オウラン (P.188)
 地醜星…シロウ (P.199)
 地数星…アレックス (P.186)
 地陰星…ヒルダ (P.209)
 地刑星…ボブ (P.212)
 地壯星…エイダ (P.187)
 地劣星…ピコ (P.208)
 地健星…アルバート (P.186)
 地耗星…テンブルト (P.203)
 地賊星…ホイ (P.211)
 地狗星…ゴードン (P.194)

※1 リドリが死んだ場合、ボリスが天罡星を継ぐ
 ※2 モンスター (ジークフリード→P.195、フェザー→P.209、アビスポー→P.185) の宿星は、最初の仲間になったモンスターが天満星、次に仲間になったものが天退星となる
 ※3 バレリアを仲間にしてると、トモの宿星は地急星、カスミを仲間にしてると天傷星となる

天魁星 主人公

性別：男
 年齢：一

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
5	6	5	4	5	7	6	7

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	雨	門
C	C	C	C	C	B	C	C

紋章部位

頭	右手	左手	武器	その他	M
40	1	25			

はじまりの紋章に 選ばれし運命の勇者

キャロの街の道場主ゲンカクの養子。ゲンカクの死後、ハイランドのユニコーン少年兵部隊に入り、都市同盟との戦いに身を投じるが、駐屯地で突然の奇襲に遭遇。親友ジョウイと逃亡する最中、奇襲が王国軍による狂言であったことを知ってしまったため、王国軍に追われる身となってしまふ。そして都市同盟に味方する傭兵隊と出会うことで、大いなる運命の渦に巻き込まれていく――。



天罪星 アイリ

性別：女
年齢：17

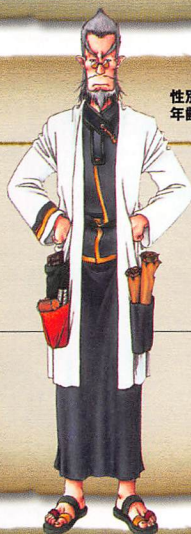
基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	4	5	5	5	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	C	C	C	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	25	手裏剣		L		

**ナイフ投げが得意な
旅芸人一座のスター**
リィナの実妹で、ナイフ投げの妙技をみせる。性格はさっぱりしていて、細かいことにはこだわらない。



●仲間にする条件

クスクスに渡るイベントでリィナ、ボルガンとともに仲間になる (P.64)。



性別：男
年齢：42

アダリー 地走星

日々研究を続ける ひねくれじいさん

サウスウィンドウ市で暮らす自称“大発明家”。ガラクタばかり発明して、まわりに迷惑をかけている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—		—		

●仲間にする条件

サウスウィンドウ市に行って話しかけ、「身代わりじょう」、「木の盾」の順で渡し、最後に「風の封印球」を渡す時に「投げつける」を選択する (P.83)。



地伏星 アップル

性別：女
年齢：18

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—		—		

亡き師の志を受け継ぐ 若き軍師

門の紋章戦争で活躍した軍師マッシュの教え子。腕は未熟だが、師の志は今も受け継いでいる。

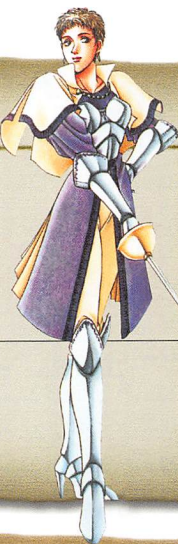


●仲間にする条件

ミュージアムからトトの村（崩壊後）に戻ってくると、イベントが発生してそのまま仲間になる (P.42)。

天究星 アニタ

性別：女
年齢：29



基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	5	5	4	4	5	6	5	4	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	C	D	D	B	D	C	C	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	—	1	50	片手剣	S				

**強さを求める
美しき流浪の女剣士**
ミュージズの剣術の使い手。
パレリアとは同門の修行仲間
で、ライバルでもある。
無類の酒好き。



●仲間にする条件

ミュージズの酒場に行き、ランダムに発生する“わがまま”を聞いてあげると好感度が上がり、仲間になってくれる(P.56)。または、パレリアをパーティに入れて話しかけると別イベントが発生。ミュージズ占領後はパナーの村に移動。

アビズボア 天満星/天退星

性別：獣
年齢：76



**鉱山の奥深くに
ひそむ水の覇者**
ティント鉱山に巣食うクラーケン。ルロラディアと何か関係がありそうだが、すべては謎に包まれている。

基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	15	7	1	6	1	2	0	5	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	E	D	E	E	E	E	E	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	1	—	—	なし	M				

●仲間にする条件

“ききみの封印球”を持っている状態でティントの坑道に行くイベントが発生。その場で封印球を使うと仲間になる(P.155)。



地満星 アマダ

性別：男
年齢：26



基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	7	5	2	5	3	3	3	4	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	D	E	D	D	D	D	D	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	—	1	—	槍	M				

**ラダトの船乗りたちの
頼れる兄貴分**
ラダトの街の船頭。南方の群島諸国連邦とラダトの街を結ぶ交易の舟を預かる。仲間からの信頼も厚い。



●仲間にする条件

船乗りを探すイベント時に、ラダトの街に行つて一騎打ちに勝つと仲間になる(P.85)。

地健星 アルバート

性別：男
年齢：31

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

オーケストラ隊を支える大黒柱

楽団のリーダー。思慮深く、みんなの心のささえ。手先が器用で、木細工やアンネリーの衣装を縫うことも。



●仲間にする条件

城レベル3以上、アンネリー、ピコが仲間になっている状態でティントの防具屋に行き、話しかける (P.162)。



性別：男
年齢：36

アレックス 地数星

愛する家族のために狙うは古代の金銀財宝

ヒルダの夫で、自称“トレジャーハンター”。白鹿亭の近くにある森「シンダル族の遺跡」の秘宝を狙う。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

●仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、サウスウィンドウの宿屋の2階に出現。話しかけるとイベントが発生し仲間になる (P.83)。



地楽星 アンネリー

性別：女
年齢：17

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

心から歌を愛するけなげな歌姫

「旅の楽団」として世界各地を廻っていたが、戦乱の際に仲間（ピコとアルバート）とはぐれてしまう。



●仲間にする条件

城レベル3以上でトランとの同盟後、サウスウィンドウの宿屋に出現。その後、市庁舎の前で話しかけるとイベントが発生し、仲間になる (P.131)。



地鎮星

ヴァンサン・ド・ブール

 性別：不明
年齢：34


基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	3	6	6	4	3

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
D	E	D	F	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	—	片手剣 S

自分の道を探し続ける元貴族

遊学中の元赤月帝国貴族。現在は旅を続けながら新たな道を追っている。彼の望む道とはいったい…。



●仲間にする条件

シモヌにバラの胸飾りを渡したあとに、城レベル4以上でラダトの街に出現。シモヌをパーティに入れて話しかけると、イベントが発生して仲間になる (P.163)。

エイダ 地壮星

 性別：女
年齢：17


防人の熱き使命を胸に秘める少女

森の村に住む優しい心を持った少女。現在は森を守る「防人」の仕事をお父さん引き継いでいる。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	4	4	5	6	6

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	C	B	C	C	C	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	42	弓矢 L

●仲間にする条件

城レベル2以上で、「ききみの封印球」を持って森の村に行くとイベントが発生。この後の戦闘に勝ち、フェザーを仲間にしてから話しかける (P.135)。



地透星

エミリア

 性別：女
年齢：29


基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—

知性と美貌を兼備した気品あふれる才女

グリンヒルのニューリーフ学院の受付を担当している。ウソをつく人間が嫌いである。



●仲間にする条件

グリンヒルに潜入する時に、受付に行って正直にうちあけると、協力を約束してくれる。グリンヒルを解放すると仲間に加わっている (P.106)。

地悪星 オウラン

性別：女
年齢：27



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	7	5	1	7	7	4	3	1
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	E	E	D	E	D	D	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪		S	
	—	33	1					

“守るべきもの”を 探す女用心棒

ボディガードを生業にしている女戦士。姉御肌で面倒見はいいが、1度怒りだすと手をつけられない。



●仲間にする条件

パーティメンバーを女の子ばかりにして、クススの街に行くとイベントが発生して仲間になる (P.77)。



性別：男
年齢：32

カーン 地平星

一族の宿命を背負う バンパイアハンター

バンパイアハンターの家系“マリイ家の血を継ぐ者”。300年もの間、ネクロードを追い続けている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	4	5	4	5	5	4	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	C	C	C	A	C	C
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他		M	
	52	1	28					

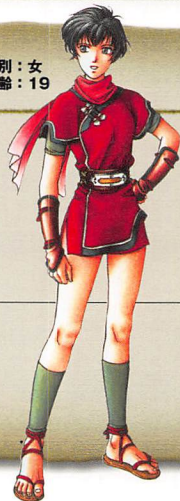
●仲間にする条件

打倒ネクロードのイベント時に、クロムの村の入り口で仲間に加わる (P.152)。



地急星 カスミ

性別：女
年齢：19



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	5	6	8	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	C	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪		S	
	1	50	—					

ロッカクの里を 陰で支える女忍者

ロッカク忍群の副頭領。サスケ、モンドとは長い付き合いだが、サスケの密かな想いに気付いていない。



●仲間にする条件

トランと同盟を結ぶイベント時に、「どちらを仲間にするか」の選択で、カスミを選ぶ (P.130)。

地角星 ガボチャ

性別：男
年齢：13

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
3	3	3	3	3	6	5	6

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	閉	門
D	D	F	D	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	—	手裏剣 L

ゲンゲンを追いかけて 続ける幼きコボルト

街一番の剣の使い手ゲンゲンにあこがれるコボルト。人なつこい性格で、誰とでもすぐに親しくなる。



●仲間にする条件

城レベル2以上で、ゲンゲンをパーティにいれてトゥーリバールに行き、ガボチャのいる家に入るとイベントが発生。勝手についてきて仲間になる (P.99)。

カミュー 地寄星

性別：男
年齢：27

真の騎士道をつらぬく ナイト

マチルダ騎士団の赤騎士団長。冷静な性格の持ち主だが、なぜか正反対の性格のマイクロトフと気が合う。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	5	4	5	4	5	5	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	閉	門
C	D	C	C	B	C	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	47	片手剣 S

●仲間にする条件

ロックアックスでマイクロトフが騎士団を脱退するイベント時に、仲間になる (P.121)。



地俊星 からくりまる

性別：ロボ
年齢：3

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	0	7	4	5	4	3

魔法能力

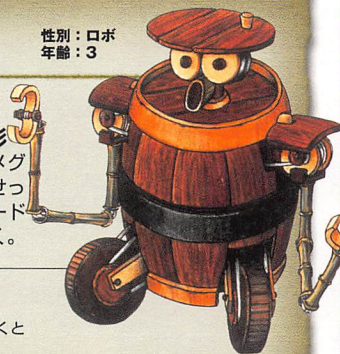
火	水	土	雷	風	破	閉	門
E	E	E	E	E	E	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	—	なし M

メグのお守りを 任されたからくり人形

からくり師ジュッポがメグのために作った機械。せっかちなメグのボディガード兼お目付け役として働く。



●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリーンヒルとミューズ間の関所に行くとイベントが発生。メグとともに仲間になる (P.100)。

地隠星 カレン

性別：女
年齢：17

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	3	4	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	雨	門
	C	D	B	C	C	B	C	B
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他			M
	58	1	1					

華麗な舞いが評判の踊り子

クスクスの街で評判の踊り子。いつもは引っ込み思案な性格だが、踊っている間は大胆になってしまう。



●仲間にする条件

ルカとの一騎打ち後、クスクスの街の酒場に出現。城レベル3以上で話しかけるとミニゲームに挑戦でき、クリアすると仲間になる (P.139)。



ガンテツ 地軸星

性別：男
年齢：45

鉄棒を振り回す怪力の破戒僧

トラン共和国のクロン寺を破門になった僧侶。強じんな格を活かした攻撃は、大地を揺るがすほど。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	5	5	3	3	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	雨	門
	C	B	C	C	C	A	E	D
紋章部位	頭	右手	左手	武器	杖			S
	57	1	37					

●仲間にする条件

ティントでネクロードを倒した後、サウスウィンドウに行くと話しかける。この時、パーティメンバーの力の合計値が430以上ならイベントが発生し、仲間になる (P.156)。



地強星 ギジム

性別：男
年齢：39

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	6	2	5	3	3	4	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	雨	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	斧			M
	—	1	—					

男気あふれる灯籠山の山賊の頭領

灯籠山の三兄弟の長兄。男気に溢れた性格で、彼にあこがれる子分は多い。兄妹の結束も固い。



●仲間にする条件

ティント解放後にコウコウとともに仲間になる (P.155)。



地進星 キニスン

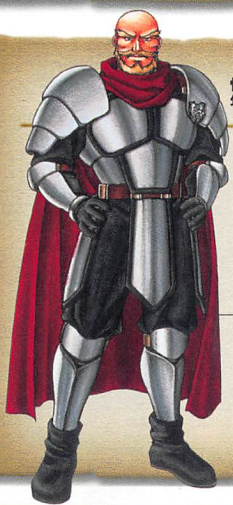
性別：男
年齢：18

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	5	6	5	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	C	D	C	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	35	弓矢	L			

自然をこよなく愛する狩人
リュウベの村近くの森に住む青年。物静かな性格で、戦いによって森をあらされることに心を痛めている。



●仲間にする条件
リュウベの山道に行き、落ちていた小鳥を巣に戻す。このあと、しばらくしてからもう1度訪れると出現。シロと一緒に仲間になる (P.37)。



性別：男
年齢：37

キバ 天猛星

主への忠義を重んじる勇猛な武人
ハイランド王国の第三軍軍団長。皇王アガレス・ブライトに忠義を尽くす老練な将軍。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

●仲間にする条件
サウスウィンドウの戦争イベントで再戦後、捕虜となり、クラウドとともに仲間になる (P.125)。



天微星 キリイ

性別：男
年齢：30

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	5	5	4	5	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	A	C	B	A	B	B	A	D
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	55	1	30	その他	M			

シンダル族の秘密を追う謎の男
シンダル族の秘密を執拗なまでに追いつけている男。目的のためならば、手段を選ばない。



●仲間にする条件
城レベル3以上、アレックスとヒルダが仲間にいることが条件。トランとの同盟後にサウスウィンドウで話しかける。1度本拠地に戻り、アレックスの道具屋の前でイベント。再びサウスウィンドウで話しかけると仲間になる (P.131)。

地煞星 ギルバート

性別：男
年齢：36

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

百戦錬磨の傭兵隊長

王国軍に金で雇われた傭兵部隊の隊長。ピクトールやフリックとは顔馴染み。故郷に妻と子供がいる。



●仲間にする条件

戦争イベント（傭兵隊の誓付近）で、ギルバートの部隊に攻撃すると仲間になる（P.60）。

クライブ 天捷星

性別：男
年齢：27

裏切り者を探し続ける
黒き追跡者

エルザの卑劣なワナによって、兄のように慕っていたケリィを失う。復讐のために彼女の足どりを追う。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	2	3	4	8	6	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	L		
	—	1	—	—	—	—	—	—

●仲間にする条件

船乗りを探すイベントで、レイクウェストに渡る直前にサウスウィンドゥに行き、話しかけると仲間になる（P.86）。



地魁星 クラウス

性別：男
年齢：19

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

キバにつき従う
ハイランドの切れ者

キバの息子にして、第三軍の軍師を務める。物静かで口数は少ないが、その状況判断は常に冷静沈着。

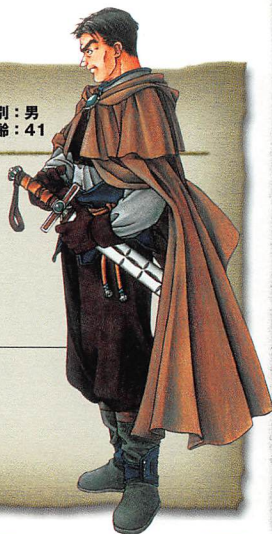


●仲間にする条件

サウスウィンドゥの戦争イベントで再戦後、捕虜となり、キバとともに仲間になる（P.125）。

天異星 ゲオルグ・ブライム

性別：男
 年齢：41



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	8	0	6	0	7	6	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	E	E	D	E	E	E	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	1	-	両手剣		S		

“二太刀いらすのゲオルグ”の異名を持つ將軍
 元赤月帝国六將軍の1人。継承戦争にて、バルバロッサ・ルーグナーの味方をしたあと、姿を消していた。



●仲間にする条件

城レベル3以上でネクロードを倒してからティントへの山道に行くと出現。話しかけると仲間になる (P.156)。

ゲンデン 地短星

性別：男
 年齢：17



戦士の道を歩み続ける若きコボルト
 傭兵隊の一員でコボルトの勇士。立派な戦士としての努めを果たすために日夜がんばっている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	2	5	4	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	F	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	1	-	片手剣		S		

●仲間にする条件

ビクトールたちに助けられたあと、傭兵隊の砦で仲間になる (P.30)。



地英星 ゲンシユウ

性別：男
 年齢：37



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	4	3	5	5	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	1	-	両手剣		S		

すべてが謎に包まれた異国の戦士
 一切の素性が不明な戦士。見なれぬ剣技を使い、実力は底知れぬものがある。また名剣の目利にうらさい。



●仲間にする条件

ミュージズ侵攻後、コロネの村に出現。城レベル4の状態です。武器レベル14以上のキャラクターをパーティに入れ、話しかけると仲間になる (P.163)。

地速星 コウユウ

性別：男
年齢：16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	3	3	3	5	4	5	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	1	-	斧		M		

血気盛んな 三兄弟の末弟

灯籠山を拠点とする山賊一味。ティント市にいるマル口とは性格がまったく違うが、なぜか気が合う。



●仲間にする条件

ティント解放後に仲間になる (P.155)。

ゴードン 地拘星

性別：男
年齢：38



確かな鑑定眼をもつ ベテラン交易商

交易商「ゴードン商会」の長。商会を息子に継がせ、そろそろ新天地へ商売を広げたいと考えている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	-	-	-	-	-	-	-	-
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	-	-	-	-	-	-	-	-
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	-	-	-		-		

●仲間にする条件

城レベル3以上、交易で50000ポッチ以上稼ぎ (1度電源を入れてから切るまでの間)、グレッグミンスターに行って話しかける (P.133)。



地佐星 コーネル

性別：男
年齢：12

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	-	-	-	-	-	-	-	-
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	-	-	-	-	-	-	-	-
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	-	-	-		-		

澄んだ音で心を 和ませる音楽少年

森の村に住む音職人の卵。ハルモニアに留学していたが、戦争が始まったため妹のいる村に戻ってきた。

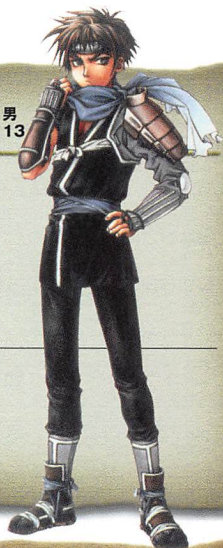


●仲間にする条件

城レベル3以上で、「音セット」を持って森の村に行き、話しかけると仲間になる (P.135)。

地狂星 サスケ

性別：男
年齢：13



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	3	6	7	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	C	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	手裏剣	L			

鍛え抜かれた忍術を使いこなす若き忍者
 ロッカクの里に住む少年。
 性格は照れ屋で、副頭領であるカスミに密かな想いを寄せている。



●仲間にする条件

城レベル4以上でロッカクの里に入ると、イベントが発生して仲間になる。カスミがパーティにいる場合は、城レベル3以上で仲間ができる (P.133)。



性別：男
年齢：29

ザムザ 地周星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	5	5	5	4	3	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	A	D	C	C	D	C	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	15	爪	S			

2つの拳に炎を宿す旅の魔術師

トトの村に逗留している魔術師。火の魔法を得意とするが、魔術師としては珍しく肉弾攻撃にも強い。

基本能力

魔法能力

紋章部位

●仲間にする条件

ナナミをパーティメンバーに入れ、トトの村の宿屋に行き、話しかけるとイベントが発生。そのまま仲間になる (P.40)。トトの村が崩壊したあとは、サウスウィンドゥに移動している。



天満星/天退星 ジークフリード

性別：獣
年齢：170

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	13	6	5	4	6	4	3	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	C	B	C	B	C	B
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	70	38	1	なし	M			

清らかな乙女を待つ伝説の聖獣

コボルト村の近くで、時折見られるという伝説の生き物「ユニコーン」。コボルト村の森の奥に住む。



●仲間にする条件

ヒックス、テンガールを仲間にした後、城レベル2以上で、「ききみみの封印球」を持って、コボルト村の森の奥に行く。パーティメンバーに女の子がいれば、イベントが発生して仲間になる (P.135)。

地明星 シーナ

性別：男
年齢：19



基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	4	5	4	4	5	5	4	4	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	B	C	D	D	D	D	D	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	45	1	40	片手剣	S				

大統領の父を持つ 女っつらしの遊び人

遊学を名目にあそび歩いている青年。トラン共和国の大統領の息子だといっは、女性を口説きまわる。



●仲間にする条件

トランとの同盟後、バレリアまたはカスミと一緒に仲間になる (P.130)。



性別：女
年齢：不明

ジーン 地傑星

紋章を宿す技を持つ 妖艶なる美人紋章師

魔力が秘められた封印球を人へと宿す技術を持つ紋章師。謎のほほえみを浮かべる年齢不詳の美女。

基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	—	—	—	—	—	—	—	—	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	—	—	—	—	—				

●仲間にする条件

グリンヒル脱出のイベント後、トゥーリバーの紋章屋に行つて話しかける (P.110)。



天空星 ジェス

性別：男
年齢：24



基本能力	HP	力	魔	直	守	魔	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	—	—	—	—	—	—	—	—	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	—	—	—	—	—				

いつでも冷静沈着な アナベルの右腕

ミューズ副市長。実務を取り仕切る官僚タイプの男で、現市長であるアナベルを敬愛している。



●仲間にする条件

ネクロードを倒し、テントを解放すると仲間になる (P.155)。

天英星

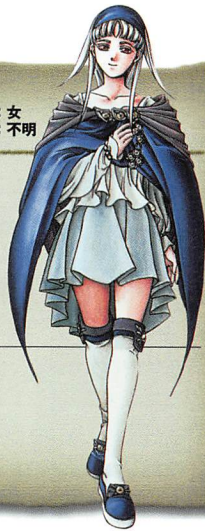
シエラ

性別：女
年齢：不明

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	6	3	5	4	5	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	A	B	E	A	C
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	55	1	—	爪		S		

ネクロードも恐れる
吸血鬼の始祖

月の紋章の力により吸血鬼の始祖となった女性。ネクロードに奪われた月の紋章を取り返すため、彼を追う。



●仲間にする条件

ネクロード退治（2回目）の時、カーンに連れられて虎口の村に行くとイベント発生。戦闘で勝つと仲間になる（P.153）。

性別：男
年齢：21

シド 地奴星

理解不能な行動をする
ウィングホード

トゥーリバー市に住むウィングホードの青年。イタズラ好きなチャコさえも、彼に対しては悪さをしない。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	5	5	4	5	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	C	D	C	B	B	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	52	40	1	槍		M		

●仲間にする条件

城レベル2以上、チャコをパーティメンバーに入れてトゥーリバーの地下水路に行くと出現。イベントが発生して仲間になる（P.99）。



地会星

シモーヌ・ベルドリッチ

性別：不明
年齢：32

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	3	6	5	4	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	F	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	片手剣		S		

独自の美学を貫く
親友思いの伊達男

ヴァンサンの子にして、良い理解者。性格は悪くないのだが、皆あまり深く関わろうとはしない。



●仲間にする条件

城レベル3以上でラダトの街に出現。「バラの胸飾り」を持って話しかけると、イベントが発生して仲間になる（P.140）。



天機星 シュウ

性別：男
年齢：26

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

**戦乱の世に再び
立ち上がる天才軍師**
アップルと同じ師マッシュ
の元で教えを受けたが、信
条の違いから師と決別し、
破門される。



●仲間にする条件

軍師を探すイベントの時、ラダトの街でリッチモンドに依頼すれば、イベントが進み仲間になる (P.79)。



性別：男
年齢：22

ジウド 地文星

"守護神"を造ることに 燃える彫刻家

グリーンヒル市の学院で、教鞭をとっていた彫刻家。納得のいく"守護神"を作ろうと、日々努力を重ねる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリーンヒル解放後、ニューリーフ学園に行き話しかける。その後、森の村に"ねんど"を取りにいき、それを持ってもう1度話しかける (P.162)。



地退星 シロ

性別：犬
年齢：9

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	5	5	7	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	D	E	D	C	C	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	なし	S			

キニスンにつき従う 白き忠犬

小さい頃より、キニスンと行動を共にしてきた狼犬。頭がよく、人の善悪を判断することができる。



●仲間にする条件

リュウベの山道に行き、落ちていた小鳥を巣に戻す。このあと、しばらくしてからもう1度話れると出現。キニスンと一緒に仲間になる (P.37)。

地醜星 シロウ

性別：男
年齢：24

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	3	8	4	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	手裏剣		L		

賭博に人生を賭ける根っからの勝負好き
レイクウェストに住む賭博師。イチカバチかの勝負が好きで、客を相手に毎日バクチを楽しんでいる。



●仲間にする条件

城レベル2以上でレイクウェストの酒場に行き、話しかけるとちんちろりん勝負になる。このミニゲームで5000ポッチ以上勝つと仲間になる (P.95)。



シン 地察星

性別：男
年齢：27

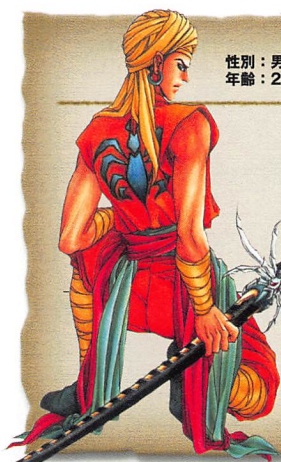
愛剣を手にテレーズを守る異国の戦士

テレーズのボディガードをつとめる戦士。愛剣タランチュラより、必殺技の“クモ斬り”を繰り出す。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	3	2	7	4	7
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	B	D	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	両手剣		S		

●仲間にする条件

グリンヒルより、テレーズを助け出した後、本拠地に戻ると仲間になる (P.110)。



天速星 スタリオン

性別：男
年齢：28

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	5	5	8	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	C	B	A	C	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	1	25	—	弓矢		L		

風よりも速く駆け抜ける男

“速さ”だけを徹底して極めようとするエルフ。王国軍から逃げのびることができた足の速さが自慢。

●仲間にする条件

城レベル2以上、戦闘で50回以上「にげる」に成功したあと、ラタトの街に行って話しかける (P.95)。



天平星 タイ・ホー

性別：男
年齢：37



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	4	5	6	4	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—		槍	M		

気の向くままに生きる
流浪の漁師

トラン共和国出身の漁師。サイコロの目の向くままに生きている男で、美人にはめっぽう弱い。



●仲間にする条件

本拠地を手に入れた後、クスクスに出現。話しかけるとンチロリン勝負になる。このミニゲームで5000ポッチ以上勝つと仲間になる (P.84)。



性別：女
年齢：72

タキ 地全星

何でも知ってる
レイクウエストの生き字引
レイクウエストに住む物知りおばあさん。いろんな話が聞けるが、どこから情報を仕入れているかは謎。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—		—	—		

●仲間にする条件

レイクウエストに行き、4回話しかけると仲間になる (P.88)。



天巧星 チャコ

性別：男
年齢：14

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	4	3	4	6	4	5	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	C	C	C	B	F	D
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	55	45	1		槍	M		

心の底から故郷を
愛するウィングホード

自分の生まれ故郷のトゥーリバー市を心から愛しているウィングホードの少年。ただし少々手癖が悪い。



●仲間にする条件

トゥーリバー防衛イベント後、トゥーリバーの入り口で仲間になる (P.94)。

天祐星 ツアイ

性別：男
年齢：37

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	5	4	7	4	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	B	B	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	1	20	槍		M		

天下無双の槍さばきを
みせる静かなる職人
別名“神槍のツアイ”と呼
ばれるほどの槍職人。その
槍さばきと、槍を鍛える腕
前は誰にも負けない。



●仲間にする条件

ピクトールにお使いを頼まれて、ツアイの家（リューベの山道）に行くと仲間になる（P.44）。



テツ 地勇星

性別：男
年齢：42



“ほかほか”に命をかける
風呂職人
レイクウェストの村に住む
風呂職人。気難しくて怒り
っぽいが、“風呂の話”を
するのが大好き。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	-	-	-	-	-	-	-	-
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	-	-	-	-	-	-	-	-
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	-	-	-		-		

●仲間にする条件

レイクウェストに行き、“ほかほか”状態で話しかける（P.88）。

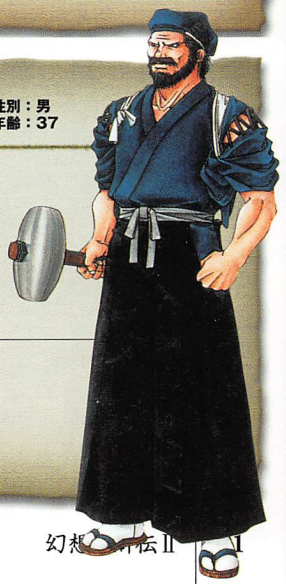


地孤星 テッサイ

性別：男
年齢：37

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	-	-	-	-	-	-	-	-
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	-	-	-	-	-	-	-	-
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	-	-	-	-		-		

名剣を鍛えることを
生き甲斐とする鍛冶屋
自らの手で武器を強くする
ことで客に喜ばれるのを楽
しむ。時には鍛える武器を
探しに旅に出ることも。



●仲間にする条件

城レベル4の状態、ピクトールをパーティメンバーに入れてクスクスの鍛冶屋へ行き、話しかけると仲間になる（P.162）。

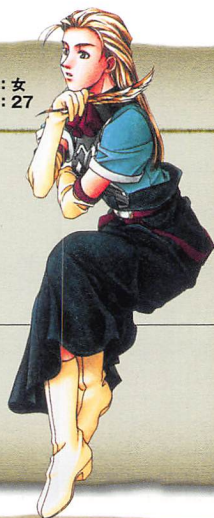


天貴星 テレーズ

性別：女
年齢：27

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—		—	—		

学園都市グリンヒルの市長代行
グリンヒル市長であるアレク・ワイズメルの実娘で、父の死後、その代行を務めている。



●仲間にする条件

グリンヒル脱出のイベント終了後、仲間になる (P.108)。



性別：女
年齢：18

テンガアール 天慧星

恋人思いのちょっと強引な女の子

ヒックスを立派な戦士にするために努力しているが、ヒックス自身はあまり興味がないため苦労している。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	3	6	3	5	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	C	B	C	B	B	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	32		手裏剣	L		

●仲間にする条件

レイクウエストの宿屋で出会った後、コボルト村で「ユニコーンの呪いを解く」のイベントをクリアすると、ヒックスとともに仲間になる (P.99)。



地理星 テンコウ

性別：男
年齢：67

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—		—	—		

凄腕の職人と呼ばれていた老人

クロムの村に住む窓職人。現在は、窓職人を引退しているが、昔のことを懐かしく思い出すことが多い。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、まどセット (なにか1つ) を持ってクロムの村の民家いくと仲間になる (P.145)。



地耗星 テンプルトン

性別：男
年齢：14



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

世界地図完成を 夢見る少年

トラン共和国の南、カナカンの地の出身。地図職人として世界をまわり、完璧な地図の作成を目指す。

●仲間にする条件

ミューズ脱出後、ピクトールの岩（占領後）へ行くとイベントが発生。その後、トトの村（崩壊後）へ行って話しかければ仲間になる（P.62）。



性別：男
年齢：11

トウタ 地獣星

ハウアの助手として 医師を目指す少年

ミューズ市に居をかまえる医師ハウアの弟子。ハウアの補佐と傭兵隊に薬を届けることが日課である。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	0	2	2	1	3	3	5	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	D	A	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	35	1	—	手裏剣				L

●仲間にする条件

ミューズ市内（傭兵隊の岩壊滅後）にいるトウタに話しかければ、ハウアのすすめにより仲間になる（P.56）。ここで仲間にならなかった場合は、本拠地を手に入れた時にハウアンと一緒に仲間になってくれる（P.81）。



地闘星 トニー

性別：男
年齢：19



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—	—	—	—

畑仕事が大好きな 心優しい青年

のんびり屋の性格。王国軍の侵攻で自分の畑を追われ、主人公たちの元へとやってくる。

●仲間にする条件

城レベル2以上で、森の村に行き、話しかけると仲間になる（P.101）。



天傷星/地急星

トモ

性別：女
年齢：14

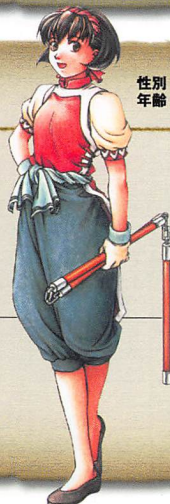
基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	4	4	6	5	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	C	A	C	B	B	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	45	槍	M			

**父親思いで
しっかり者の少女**
神槍ツアイの1人娘。別居中の父親と母親の仲を元に戻そうと、あれこれ手をつづけている。



●仲間にする条件

城レベル3以上の時、本拠地でツアイが道具を取りに戻りたというイベントが発生。その後、パーティメンバーにツアイを入れて、ツアイの家（リューブペの山道）を訪ねると、イベントが発生して仲間となる（P.135）。



性別：女
年齢：16

ナナミ 天寿星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	4	3	4	5	6	7	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	C	D	C	F	F	C	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他 M			
	—	1	16					

好奇心旺盛な おてんば娘

ゲンカクの養子で、主人公の義理の姉。弟思いの性格からか、いつまでたっても主人公を子供扱いする。

●仲間にする条件

キャロの街にある自分の家に行き、裏庭に出るとイベントが発生して仲間になる（P.35）。



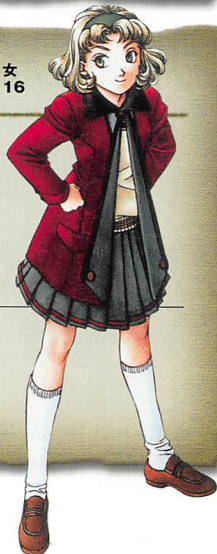
天富星 二ナ

性別：女
年齢：16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	5	4	6	3	4	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	A	C	B	C	B	C	C	C
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他 M			
	53	1	—					

思いこみの激しい 女学生

グリーンヒル市にある、名門ニューリーフ学院の学生。将来の夢は、もちろんフリックとの結婚(?)。



●仲間にする条件

グリーンヒル脱出のイベント終了後、テレーズに続いてシンとともに仲間に加わる（P.110）。

地損星 バーバラ

性別：女
年齢：36

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器				

**荷物を管理する
みんなのお母さん**
倉庫を取り仕切る、気のいいおばさん。傭兵隊の皆から、ピクトールたちと行動を共にしている。



●**仲間にする条件**
ピクトールに連れられて傭兵隊の砦に行くと、仲間になる (P.30)。



性別：男
年齢：27

ハイ・ヨー 地蔵星

**悲しき過去を
背負う料理人**
本拠地を構えた主人公の元におしかけ、勝手に料理番の職に居座る。一見、楽道家そうに見える彼だが…。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	S		

●**仲間にする条件**
城レベル2以上で、本拠地のレストランが建つ予定地に行くと、イベントが発生して仲間になる (P.95)。



天雄星 ハウザー

性別：男
年齢：43

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	両手剣	S		

**根っからの
軍人氣質**
ミュース市、市軍の総司令官。自らの軍人としての範囲を、決して踏み越えないという信念を持っている。



●**仲間にする条件**
ネクロードを倒してティント市を解放すれば、ジェスたちとともに仲間になる (P.155)。

地暴星 バド

性別：男
年齢：38



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	4	3	4	4	4	4	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	S		
	—	1	1					

動物を意のままに操る モンスター使い

モンスターたちの心の声を聞き取ることができる。また、彼らの隠された力を、愛のムチで引き出せる。



●仲間にする条件

城レベル3以上、パーティー内にモンスターメンバーを入れてからマチルダ騎士団への抜け道に行く。入り口付近にいるバドに話しかければイベントが発生し仲間になる (P.135)。



性別：女
年齢：29

バレリア 天傷星

伝説の七星剣を 使いこなす女剣士

元赤月帝国軍士官。現在は、トラン共和国6将軍の1人として、共和軍地方派遣部隊を率いている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	6	3	4	4	6	6	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	E	C	C	D	C	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S		
	—	1	45					

●仲間にする条件

トラン共和国との同盟を結ぶ際に、カスミではなく、バレリアに助っ人を頼めば、仲間になる (P.130)。



地祐星 ハンス

性別：男
年齢：33



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—		
	—	—	—					

どこにも負けない 防具屋を夢見る商人

商業の中心ミューズ市にて一旗あげようと考えていたが、なりゆきで主人公たちの本拠地に店を開く。



●仲間にする条件

トゥーリバーの宿屋に行き、話しかければ仲間になる。ただし、支度金を強制した場合は、一定時間経過後に本拠地にお金を持って現れ、その後仲間に加わる (P.90)。

天殺星 ハンナ

性別：女
年齢：29



基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
5	5	2	6	3	5	3	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
D	E	D	D	D	D	D	E

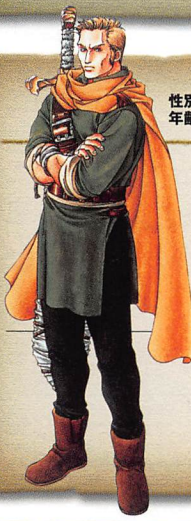
紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	—	片手剣 S

**正義感の強い
孤高の女戦士**
北の無名諸国出身の女戦士。無口で自らのことを語ろうとしない。だが、剣の腕前は確かなもの。



●**仲間にする条件**
トトの村壊滅後に話しかけると、イベントが発生し仲間になる (P.43)。



性別：男
年齢：35

ハンフリー 天勇星

**剛腕と呼ばれるに
ふさわしい男**
元赤月帝国百人隊長。竜洞騎士団長ヨシュアとは旧友で、彼に頼まれたフッチを預かっている。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
7	7	1	8	3	4	2	2

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
D	E	D	E	D	D	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	1	両手剣 S

●**仲間にする条件**
洛帝山で竜が生まれるイベント終了後、街道の村で話しかければ、フッチとともに仲間になる (P.119)。



天孤星 ビクトール

性別：男
年齢：32



基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
6	10	1	7	4	4	4	5

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	E	D	C	D	D	C	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	30	両手剣 S

**意外と冷静な
幻の星辰剣の使い手**
通り名は「風来坊ビクトール」。一見、がさつそうだが、人を見る目に長けており、部下からの信頼も厚い。



●**仲間にする条件**
サウスウィンドゥ到着後、宿屋にいるビクトールと話せば、フリックとともに仲間となる (P.67)。

地劣星 ピコ

性別：男
年齢：24

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

音楽と女性を こよなく愛する色男

アンネリーを妹のようにかわいがる。女性にはだらしがなく、楽団の立ち寄った先で問題を起こすことも。



●仲間にする条件

アンネリーを仲間にしていることが条件。グリーンヒル解放後、城レベル3以上で、グリーンヒルの宿屋に行くとピコが現れる。近付くとイベントが発生し、仲間になる (P.161)。



性別：女
年齢：16

ビッキー 地隴星

ちょっとドジな 魔法使いの少女

出身地不明、旅の目的不明のテレポート魔法を使う不思議な少女。あわて者のため、ときどき失敗する。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	2	6	2	4	5	2	8
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	F	F	F	F	F	F	F	F
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	30	1	—	杖	S			

●仲間にする条件

マチルダ騎士団への抜け道を歩いていると、テレポートに失敗したビッキーが出現。話しかけると仲間になる (P.113)。



天牢星 ヒックス

性別：男
年齢：20

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	4	5	5	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	C	F	C	C	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	片手剣	S			

気がやさしい 戦士の村出身の青年

“成人の儀式”の旅に出て3年。戦うことに疑問を抱いたまま、故郷の戦士の村に戻れずにいる。



●仲間にする条件

レイクウエストで出会った後、コボルト村で起こる“ユニコーンの呪いを解く”イベントをクリアすると、テンガールとともに仲間になる (P.99)。



地陰星 ヒルダ

性別：女
年齢：33



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

**女手ひとつで
家庭を切り盛りする妻**
ミューズ市近くの森で“白鹿亭”という名の宿屋を開いている。残念ながら、あまり流行っていない。



●仲間にする条件
ミューズ壊滅後、サウスウィンドウの宿屋の2階に行って話しかければ仲間になる (P.83)。

フィッチャー 天立星

性別：男
年齢：32



**実はとんでもない
外交手腕の持ち主**
ミューズ市の筆頭外交官。さえない風貌ながら、駆け引きが巧く、口も達者という食わせ者だ。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

●仲間にする条件
トゥーリバーを王国軍の手から守り抜いた後、リドリーとともに仲間に加わる (P.94)。



天満星/天退星 フェザー

性別：獣
年齢：23



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	13	5	3	4	3	5	5	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	C	B	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	1	40	—	なし	M			

**一族から追われた
心正しきグリフォン**
グリフォン族の若い個体。傷つき倒れているところを少女エイダに助けってもらい事なきをえる。



●仲間にする条件
城レベル2以上で、“ききみみの封印球”を持って森の村に行くとイベントが発生。選択肢によって仲間になる (P.135)。

地微星 フツチ

性別：男
年齢：14



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	3	5	6	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	D	D	C	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	30	槍	M			

再び竜に乗ることを願う少年竜騎士

騎竜のブラックを戦いの中で失い、騎士団を去ることになった少年。ハンフリーと新たな竜を探している。



●仲間にする条件

洛帝山で竜が生まれるイベント終了後、街道の村でハンフリーに話しかけると仲間になる (P.119)。



性別：男
年齢：25

フリード・Y 天暴星

曲がったことを嫌う真面目な男

サウスウィンドゥ市長、グランマイヤーの側近。ラダトの街には、愛しの妻ヨシノがいる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	4	4	4	7
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	C	B	C	B	C	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	40	片手剣	S			

●仲間にする条件

サウスウィンドゥで、市長のグランマイヤーと話すれば、仲間になる (P.67)。



天暗星 フリック

性別：男
年齢：28



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	6	6	5	4	6	5	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	D	B	D	C	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	23	片手剣	S			

“青雷のフリック”の異名を持つ傭兵隊の戦士

トラン共和国の戦士の村出身であり、傭兵隊の副隊長。ビクトールとは解放軍にいた時からのくされ縁。



●仲間にする条件

サウスウィンドゥ到着後、宿屋にいるビクトールに話しかければ仲間になる (P.67)。

天威星 ペシユメルガ

性別：男
年齢：不明



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	8	3	5	6	5	3	1
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	D	C	D	E	B	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	両手剣	S			

すべてが謎のベールに包まれた騎士
年齢、出身地ともに不明という謎の黒騎士。ユーバーという男を追って、世界中を渡り歩いている。



●仲間にする条件

城レベルが4以上になると、風の洞窟に出現。話しかけるとイベントが発生して、仲間になる (P.163)。



性別：男
年齢：16

ホイ 地賊星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	3	2	3	2	5	6	7
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	C	D	C	C	D	C
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	80	1	—	その他	M			

口だけは達者なこそどろ
新同盟軍のリーダーとなった主人公の名を語り、あちこちの街の酒場で飲み食いを行ってきた。

●仲間にする条件

トランと同盟を結んだ後、城レベルが3以上になると、ラダトの酒場に出現。近付くとイベントが発生して、仲間になる (P.140)。



地霊星 ホウアン

性別：男
年齢：34

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

やさしき心で傷ついた人々を救う
ミューズ市に住む医師。物静かでおだやかな性格だが、その腕前はかなりのもの。トウタの師匠でもある。



●仲間にする条件

ノースウィンドゥでヘカトンケイルを倒した後、本拠地を手に入れると仲間になる (P.81)。

地刑星 ボブ

性別：男
年齢：25

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	4	3	5	6	4	5	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	C	D	C	E	B	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	M		
	1	42	—					

人間と狼 二つの顔を持つ男

口は悪いが、実はさみしがり屋の狼男。今はコボルトたちの居住区で、やっかひになっている。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、仲間（宿星）の人数が80人を超えた後、トゥーリバーにいる彼に話しかけると仲間になる（P.136）。



性別：男
年齢：21

ボリス 天罡星

父の信念を 受け継いだ軍人

リドリーの息子であり、父同様に優秀な軍人。ハルモニアから急ぎよ帰国して、新同盟軍に力を貸す。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—					

●仲間にする条件

リドリーが死亡した場合に、本拠地に戻るとその後を継いで仲間になる（P.152）。



天敗星 ボルガン

性別：男
年齢：16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	7	1	5	3	2	1	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	E	E	E	E	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪	S		
	—	1	—					

仲間を思いやる 心優しい青年

以前はサーカスの一団にいたが、今はアイリ、リynaと一緒に旅をしている。火吹きの妙技をみせる。



●仲間にする条件

コロネの街で、一緒にサウスウィンドウへ行くようにお願いと、アイリ、リynaたちとともに仲間になる（P.64）。

地猛星 マイクロトフ

性別：男
年齢：26



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	6	3	6	4	4	4	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	E	C	C	C	C	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	52	片手剣	S			

**誇り高き
正義の騎士**
マチルダ騎士団、青騎士団
団長。直情的な性格だが、騎
士の誇りを第一とする。困
っている人を見逃さない。

●仲間にする条件

ミュージアムを君主のゴールドに促すが、聞き入れてもらえ
ずに騎士をやめる。このイベントの後、仲間になる (P.121)。



マクシミリアン 地威星

性別：男
年齢：65



**体は老いても
心は現役の老騎士**
元マクシミリアン騎士団の
団長。戦いがあるところ、
騎士の名の元にはせ参じ、
正道を行う。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

●仲間にする条件

ルカ・ブライトとの対決後、城レベル3以上でサウスウイン
ドゥ入口に出現。イベントが発生して仲間になる (P.139)。



地妖星 マルコ

性別：男
年齢：19



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

**思いを行動に移せない
臆病な青年**
ティント市長グスタフの元
で、ギルドの書記官を務め
ていた青年。英雄物語にあ
こがれている。

●仲間にする条件

ネクロードを倒して、ティントを解放すれば、ジェスやハウ
ザーたちとともに仲間になる (P.155)。



地空星

ミリー

性別：女
年齢：14



基本能力	HP	力	魔	直	守	守	技	速	運
	3	2	4	3	6	3	4	7	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	A	F	B	A	B	D	B	A	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	35	12	1	手裏剣	L				

**ボナバルトを
こよなく愛する少女**
パートナーである“ボナバルト”とはぐれ、リューベの村で途方にくれているところを主人公と出会う。



●仲間にする条件

リューベの山道でいなくなったボナバルトを、ミリーと一緒に探して捕まれば、そのお礼に仲間になる (P.38)。

ムクムク

地魔星

性別：獣
年齢：6



人の後をついて回る むささび

なぜか人なつっこい、愛嬌ある顔したむささび。マンツの力で大空を自由に飛びまわることができる。

基本能力	HP	力	魔	直	守	守	技	速	運
	2	3	2	2	3	3	5	3	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	F	E	E	E	E	E	E	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	—	—	1	なし	L				

●仲間にする条件

城レベル2以上、パーティメンバーを5人以下にし、ミューズ／グリーンヒルの関所からグリーンヒルまでの地域を歩いていると、いつの間にか仲間になる (P.111)。あるいは、最初にキャラへ戻った時に、ナナミと会う前に道場の裏の大木を3回調べると仲間になる。



地然星

メイザース

性別：男
年齢：87

基本能力	HP	力	魔	直	守	守	技	速	運
	4	3	7	2	8	4	4	1	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門	
	A	B	B	A	B	A	B	C	
紋章部位	頭	右手	左手	武器					
	1	1	1	杖	S				

魔をきわめ尽くした 魔法使い

魔導師クローリーと並ぶ腕前を持つ大魔導師。指先からほとぼしる魔法は、どんな敵をも焼きつくす。



●仲間にする条件

城レベル4以上で、ティントの坑道の中にいるメイザースに話しかけると仲間になる (P.163)。



地稽星

メグ

性別：女
年齢：16



基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
3	3	3	3	5	5	4	7

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
F	C	F	A	A	F	C	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器		
—	25	1	手裏剣	L	

**冒険好きの
からくり師**

叔父のからくり師ジュッポに憧れて、からくりまと旅に出た少女。考えるより先に行動に出てしまう。



●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリーンヒルとミュージズとの関所に行けば、イベントが発生して仲間になる (P.100)。

モンド

地好星

性別：男
年齢：35



**ロッカクの里一の
忍術使い**

ロッカクの里出身のベテラン忍者。打倒王国軍を目指す主人公たちに、快く力を貸してくれる。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
5	5	3	5	4	5	5	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	E	C	C	C	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器		
1	45	—	爪	S	

●仲間にする条件

カスミがパーティーにいるときは、城レベル3以上で、ロッカクの里に行く仲間になる。バレイアを仲間にした場合は、城レベルが4にならないと、仲間にならない (ロッカクの里に入ることができない) (P.133)。



天損星

ヤム・クー

性別：男
年齢：28



基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器		
—	—	—	—	—	—

**海をこよなく
愛する漁師**

タイ・ホーの弟分。いつも気分次第で行動するタイ・ホーの世話をしている部分もある。

●仲間にする条件

本拠地を手に入れた後にクスクスに出現。タイ・ホーとのチンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つと、ともに仲間になる (P.84)。



地囚星 ユズ

性別：女
年齢：10

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—				

牧場をきりもりする 動物好きな少女

ハイランド王国の侵攻で始まった戦乱により、叔父とはぐれてしまい、主人公たちのもとに身を寄せる。



●仲間にする条件

グリーンヒル脱出後、ヒックスとテンガアールを仲間にしていくと、コボルト村に迷子の羊を探して出現する。城レベル2以上で、コボルト村の森で迷子の羊を3匹探すと仲間になる(P.110)。

ユズ／ヨシノ／ラウラ

ア行
カ行
サ行
タ行
ナ行
ハ行
マ行
ヤ行
ラ行
ワ行

ヨシノ 天哭星

性別：女
年齢：23

洗濯することが 何よりも好きな女性

フリード・Yの妻。おしとやかで貞淑な女性だが、フリードを追って、新同盟軍に参加する。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	3	4	3	4	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	A	B	B	B	B	B	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	35	1	—	槍	M		

●仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、フリード・Yをパーティーに入れてラタトの街にいるヨシノに話しかけると、イベントが発生して仲間になる(P.84)。



地巧星 ラウラ

性別：女
年齢：不明

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—				

極度な方向オンチの 札作り師

封印球から魔力のこもった“札”を作ることができる。ジーンの知り合いで、旧知を頼って本拠地を訪れる。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、ジーンが仲間になっている状態で、ティントの鍛冶屋の近くにいるラウラに話しかけると仲間になる(P.147)。

天剣星 リイナ

性別：女
年齢：18

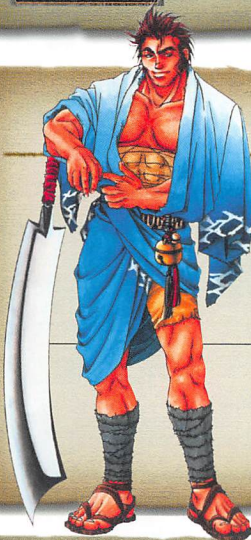


基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	3	6	3	6	4	4	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	B	C	C	C	C	C	C
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	35	1	22	手裏剣	L			

**色気と頭脳を
兼ね備えた大人の女性**
アイリの姉で、カード占いを得意とする。一本気な性格な妹と違い、世間の裏も表も知り尽くしている。

●仲間にする条件

コロネの街で、一緒にサウスウィンドウへ行くようにお願いすると、アイリ、ボルガンたちとともに仲間になる (P.64)。



性別：男
年齢：25

リキマル 地暗星

**無骨な太刀をふるう
大飯食らい**

リューベの村で行き倒れているところを、主人公に救われ、恩義に応えるために仲間となる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	8	6	2	5	2	4	3	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—	両手剣	S			

●仲間にする条件

リューベの村の入口で倒れている。ご飯を食べさせてやり、代金 (3000ポッチ) を払ってやると仲間になる。お金がない時は、リキマルは店で働かされる。リューベの村壊滅後は、コロネの街に移動する (P.36)。



地幽星 リッチモンド

性別：男
年齢：35

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—	—			

**クールに仕事を
やり遂げる名探偵**
ラダトの街で探偵業を営む。情報に通じ、口癖は「なんでも、お見通しさ」。心は常にハードボイルド。

●仲間にする条件

本拠地入手後、ラダトにいるリッチモンドに話しかけると、コインの裏表を当てる勝負になる。この勝負の後、酒場の客からコインをもらい、再びリッチモンドと勝負をすれば仲間になる (P.84)。



天罡星 リドリー

性別：男
年齢：39

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—				

コボルト軍の 総指揮官

実質的なトゥーリバー軍の指揮官も務めている。軍人氣質な性格で、融通のきかない一面がある。



●仲間にする条件

トゥーリバーを王国軍の手から守り抜いた後、仲間になる (P.94)。

リドリー／ルック／レオナ
ア行
カ行
サ行
タ行
ナ行
ハ行
マ行
ヤ行
ラ行
ワ行

ルック 天間星

性別：男
年齢：17



口の悪い 魔術のエキスパート

レックナートのもとで修業をつむ魔法使い。トラン解放戦争に参加した経歴を持つ。性格はかなり悪い。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	3	0	8	0	7	5	6	0
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	A	A	B	A	B	A	B
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	1	1	1	杖	S			

●仲間にする条件

主人公が本拠地を手に入れたら、レックナートより紹介されて仲間になる (P.B1)。



地飛星 レオナ

性別：女
年齢：32

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—	—				

傭兵隊員たちの あこがれの的

傭兵隊の酒場を切り盛りしている女性。隊員同士のもめごとをおさめたりする、面倒見の良さを持つ。



●仲間にする条件

傭兵隊の砦に行くと、仲間になる (P.30)。

地正星 レブランド

性別：男
年齢：40



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	—	—					

どんなモノでも 見抜く鑑定士

ラダトで鑑定業を営む。物静かだが、鑑定の腕には自身を持っており、一度決めた値は絶対に変えない。

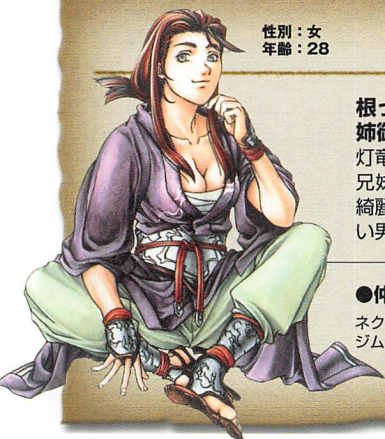
●仲間にする条件

城レベル3以上で、頼まれた骨董品（せいじのつぼ）を持ってラダトの鑑定屋にいるレブランドに話しかけると仲間にになる（P.140）。



ロウエン 地異星

性別：女
年齢：28



根っからの 姉御肌

灯籠山の三兄妹の次姉。男兄妹の中で育ったせいか、綺麗な顔に似つかわしくない男勝りの言葉を使う。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	3	4	4	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	C	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—		手裏剣		L	

●仲間にする条件

ネクロードを倒してティント市を解放すれば、コウユウやギムとともに仲間にになる（P.155）。



地關星 ローレイ

性別：女
年齢：28



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	4	6	6	5	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	D	B	B	C	C	C	D
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他			M
	30	1	—					

孤独な旅を続ける キリのライバル

トラン解放戦争にも参加した女性剣士。勝ち目のない戦いはしないことを信条としている。

●仲間にする条件

城レベル3以上で、グレッグミンスターにいるローレイに話しかければ、イベントが発生して仲間にになる（P.133）。



地僻星

ロンチャンチャン

性別：男
年齢：33



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	3	4	4	7	6	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	40		爪	S		

龍式格闘術の開祖

強い拳法には健康な体が必要と考えており、日々修業を欠かすことがない。弟子は今のところワカバ1人。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、クロムの村に出現。パーティーメンバーにワカバを入れていると、イベントが発生して仲間になる (P.145)。



性別：女
年齢：15

ワカバ 地雄星

元気が取り柄の女格闘家

近所に道場があったという理由で入門した、ロンチャンチャンの一番弟子。日々の修業を楽しんでいる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	4	4	6	6	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	B	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	45		爪	S		

●仲間にする条件

城レベル2以上、かつ主人公のレベルが30以上で、森の村にいるワカバに話しかけると仲間になる (P.101)。



ルロラディア

性別：獣
年齢：68

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	15	5	3	5	3	3	2	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	E	E	D	E	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	1	1	—		なし	M		

驚異的な力を持った巨大イカ

ティント市釜山に巣くう真っ赤なクラークン。「青いしずくの紋章」を持っている。

●仲間にする条件

アビスボアを仲間にした後、一定時間経過後に再びティントの坑道(アビスボアを仲間にした同じ場所)に行くこと出現。城レベル3以上で、「さきみみの封印球」を使うと仲間になる (P.155)。



チュカチャラ

性別：獣
年齢：1

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	14	14	2	5	2	5	3	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	閉	門
	E	D	E	E	E	D	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器				
	—	1	—		なし	S		

行く末が楽しみな未来の海の王者

頭にツボをかぶった小さなタコ。ルロラディアやアビスボアとは何か関係があるらしい。

●仲間にする条件

アビスボアとルロラディアを仲間にした後、本拠地の船着き場に行くことイベントが発生。あとを置いてけば仲間になる (P.156)。



ハイランド王国

ハルモニア神聖国より分離してできた国家であり、現在はアガレス・ブライトが皇王の実権を握っている。皇子ルカ・ブライトを筆頭に、ジョライ、クルガン、シードといった有能な力を持った人物が数多く存在する。

● ジョウイ・アトレイド

地方豪族の名家アトレイド家長男
主人公とは幼なじみ。
ルカの驚異的な力に魅せられて王国軍に戻る。
ルカ死亡後は、皇王の座に即位。



● ルカ・ブライト

ハイランド王国皇子
王国軍の美質的な指揮官である。
ジョウストーン都市同盟との
休戦協定を好ましく思わず、
戦いの機会をうかがっている。



● ジル・ブライト

ハイランド王国皇女
気丈な性格で、兄であるルカの野望に気付き、それを諷めようとするが、自らの力不足を知ることになる。



● アガレス・ブライト

ハイランド王国皇王
都市同盟との和平を望み、休戦協定を結ぶ。
だが、それを好ましく思わない。
ルカとジョウイによって暗殺されることになる。



ラウド

ユニコーン少年兵部隊隊長

主人公とジョウイが所属していたユニコーン少年兵部隊を取り仕切る。ルカに取り入って何とが上の地位を目指す。



ハイン・カニングガム

ハイランド王国第二軍団長

三十年前の戦いにおける、ハイランド王国軍の英雄。今は、皇都ルノイエの守りにあたっている。



レオン・シルバーバーグ

ハイランド王国軍師

一度は現役を退いていたが、その才知をかわれて、ハイランドに再び力を貸す名軍師。

ハイランド王国第四軍將軍

戦争では誰よりも早く、敵部隊目掛けて飛びかかっていく猛將。自分の剣技に絶対の自信を持っている。



シード

ソロン・ジー

ハイランド王国第四軍団長

王国の貴族一門でも、有力な一族の次男。年若く軍団長になったため、経験不足から功をあせる面がある。



クルガン

ハイランド王国第四軍將軍

シードと対照的に、冷静な知将タイプの武將である。一流の剣技を持っているが、その力を自らひけらかそうとはしない。



ジョウストン都市同盟

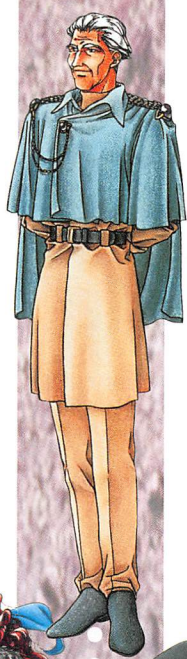
ゴールドー

マチルダ騎士団白騎士団長
都市同盟における強行派。軍事的な力を背景に、都市同盟における発言力は強い。そのため、尊大な態度をとる傾向が多々ある。



グスタフ

ティント市長
無骨な男だが、有言実行タイプで市民たちには人気がある。一人娘のリリーを溺愛している。



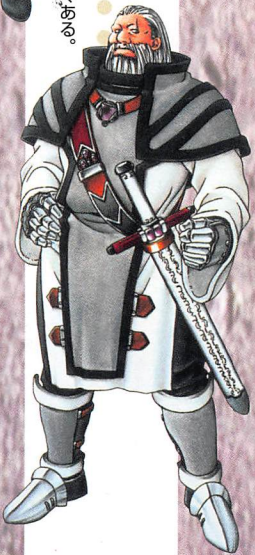
アナベル

ミューズ市長
行動的で、名よりも実をとるタイプ。ジョウストン都市同盟を率いる強い指導者である。ビクトールとは、昔からの顔馴染み。



マカイ

トゥーリバー市全権大使
三院公議より任命された大使という役職上、他の市長たちと違い、独自の行動がとりにくい。だが、元々優柔不断な性格で決断が遅い。



グランマイヤー

サウスウィンドゥ市長
温厚な性格で、都市同盟においても穏健派で通っている。今回の休戦協定も、彼の努力があったからこそ。



太陽暦三百十四年に「ジョウストンの丘」で交わされた盟約を基に成立した同盟組織の長たち。反王国軍を掲げ、団結しているように見えるも、さまざまな思惑によって、近年では足並みがそろわない事も……。

ネクロロード

月の紋章を持つ吸血鬼
推定年齢四百才。
歴史の合間に出現しては、
多くの人々の魂を盗みとった。
紋章の力で吸血鬼となる。



ピリカ

トトの村に住む少女
川岸に投げ出されていた
ジョウイを助け出す。
王国軍に両親を惨殺される。

その他

どちらの勢力に属するわけでもなく、
本能の赴くままに行動を起こす。
国家紛争にもまったく興味なし。

ルシア

カラヤ族族長
都市同盟の西、グラスランドに住む少数民族、
カラヤ族の前族長キアヌの娘。
毒殺された父の復讐のため、
王国軍に力を貸す。

サザライ

ハルモニア神聖国の神官長
ハイランド王国の友好国にあたる
ハルモニアからの協力者。
ルックとつながりがあるらしいのだが、
詳しいことはすべて謎に包まれている。

ユーバー

謎の黒騎士
容姿からはわからないのだが、人間ではない。
紋章を宿している主人公を
必要以上につけ狙っている。

ハイランド王国派

ルカやジョウイにその戦闘能力の高さをかわれて、
ハイランド王国軍に雇われている者たち。
だが、それほど国家紛争には興味を持っていない。



蘇る紋章戦争の記憶

百数十人もの人物が登場する「幻想水滸伝Ⅱ」の中には、前作「幻想水滸伝」で語られた物語の片鱗をかいま見せる会話やイベントが用意されている。そのいくつかをここで紐解いていこう。

「門の紋章戦争」から隠された物語を解き明かす

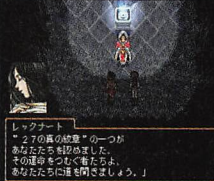
「幻想水滸伝Ⅱ」は前作「幻想水滸伝」から3年後の世界（舞台となる地域はことなる）を描いた物語だ。ピクトールやフリックなどを筆頭に、前作に続き再登場しているキャラクターも少なくない。「幻想水滸伝Ⅱ」ではそんな彼らが以前の戦いの記憶を語ったり、過去に起こった出来事に触れたりするシーンも用意されている。前作をやっていないプレイヤーが「何だろう？」と首を傾げるセリフやシーンは前作の歴史に由来していることが多いのだ。ここではそんな歴史の背景をいくつか解き明かそう。



Historical Story 1 門の紋章戦争(解放戦争)

真の紋章をめぐる赤月帝国と解放軍との戦い

「幻想水滸伝Ⅱ」の舞台となる世界の南方に位置するトロン共和国は以前、赤月帝国と呼ばれていた。この赤月帝国の皇帝バルバロッサに取り入った魔術師ウエンディが、帝国対解放軍の争いを隠れ蓑とし、27の真の紋章の1つ「ソウルイーター」を持つ前作主人公を付け狙うも、前作主人公を中心に集った108星の前に、帝国共々破れ去る——これが「解放戦争」とも「門の紋章戦争」と呼ばれる、前作の物語だ。そして、この時108星集結を予言した人物こそ、今作でも登場するレクナートなのだ。彼女自身、真の紋章の1つ「門の紋章」をその身に宿しており、「幻想水滸伝Ⅱ」では、またも108星の集結を予言。主人公とジョウイを「はじまりの紋章」へと導いている。このように「幻想水滸伝Ⅱ」では「真の紋章」が物語の1つのキーワードであり、その案内人としてレクナートが存在する。彼女の登場は、真の紋章にまつわる争いから始まる警鐘なのかもしれない。



存在が知られている真の紋章	所有者
生と死を司る紋章	赤月帝国元将軍の1人、テオ・マクトールの息子（前作主人公）
門の紋章	門の紋章の一族末裔レクナート
覇王の紋章	以前は赤月帝国皇帝バルバロッサが所有。現在は行方不明
竜の紋章	竜洞騎士団団長ヨシュア。
夜の紋章	ピクトール（星辰剣の所有者）。
円の紋章	ハルモニア神聖国神官長。
はじまりの紋章	主人公（輝く盾の紋章）とその幼なじみジョウイ（黒き刃の紋章）。
月の紋章	吸血鬼ネクロードが奪って逃げたが、今作で本来の所有者シエラの元へ戻る。

Historical Story 2 | ジョウストン都市同盟、赤月帝国／トラン共和国の関係

領土争いが絶えず起こっている国境周辺

ジョウストン都市同盟と赤月帝国は、国境付近の領土問題という確執を長年抱えてきた。しかし3年前に、赤月帝国が崩壊し、代わって前作108星の活躍により、トラン共和国が成立。共和制へと移行した新政権のこれからの動向に、ジョウストン都市同盟はもちろん、近隣諸国からも注目が集まっている。



バルカス
「事情は定いたいわかった。
むかし、都市同盟の人間を
昏向に自由に入れるわけにはいかないから。」



レバント
「トラン共和国が出来たとしても、
内乱に陥りかねない。サウスランド、
サウスランド、サウスランドの軍と
戦わなければならない。」

Historian Story 1 | グレグミンスターに住む名のある人々

門の紋章戦争で解放軍に与して戦ったかつての108星たちのその後

トラン共和国との同盟を結ぶため、国境付近のパナーの村からグレグミンスターへと向かう途中、バルカスという国境警備にあたる男と遭遇。グレグミンスターまで同行した彼が、レバント大統領との会見をセッティングしてくれる。実は彼は前作では108星の1人として、トラン共和国の建国にも立ちあった人物なのだ。またレバント大統領、その妻アイリーンも解放軍に参加、ともに戦った宿星たちである。このように、トラン共和国の首都、グレグミンスターは、元解放軍の人々が多く集まっている都市なのだ。グレグミンスターの街を歩きまわれば、主人公に共感した人々が手助けをしてくれたり、かつての解放戦争の話聞かせてくれるだろう。それは彼らもまた目的を持って戦った108星の1人だったからなのだ。



バルカス
「これは、“過去の手帳”です。
トラン共和国の宝の一つです。
解放戦争で使われた品ですが、
今はそれよりも、あなたに必要なものでしょう。」



アイリーン
「……あなた、セレンだろ？
レバント大統領の……お話を聞かなくていい。
レバントさんがマリーの女将さんの
ところに来た時に話をきいてよ。」

Historian Story 2 | アップルとシュウの師マッシュ

解放軍の軍師として活躍したマッシュ・シルバーバーク

軍師として活躍するシュウとアップルが師と慕う人物マッシュ。彼こそ、前作の主人公のもとで軍師として手腕を振るった男であり、赤月帝国を相手に、時には緻密な、時には大胆な作戦を次々と打ち出し、打倒帝国に多大な功績を残した1人なのだ。彼自身は前作の最終決戦の最中、その命を散らしているが、その教えはシュウやアップルの活躍でも分かるように、今も脈々と受け継がれているというわけだ。



シュウ
「強い敵だ。
われはマッシュ先生の才を継いだ。
志はあきらめがけ継いだよったな……」



アップル
「シュウ兄さん……わたしは……
わたしは……
シュウ兄さんの力（なれ）なのですか……」



Horoman Story 3 | メグが尊敬するお師匠さん

メグのおじのからくり師ジュッポ

おてんば娘メグがしきりに口にする「ジュッポ」は、前作108星の1人なのだ。前作ではメグがからくりを教えてもらうために、おじさんを追ってきたというエピソードが語られている。そして、今作で晴れてジュッポの元で修行中と思いきや、世の中をもっと知らなくては、という言葉に従い、彼女は冒険の真っ最中。やっかい払いされただけという可能性も……。



Horoman Story 4 | ミューズでジョウイに近づく男の正体

お金で忠誠を誓う1匹狼の忍者カゲ

宿营地からミューズへと帰還した後、ジョウイに不振な行動が目立ち始める。その最たるものが物陰で黒装束に身を包んだ男との会話シーン。話の内容は一切不明のままだが、ジョウイに何らかの情報をもたらしたこの男はカゲといい、前作108星の1人なのだ。金のために働く一匹狼の忍者である彼が、今作ではジョウイの情報源として暗躍していた可能性が高い。



Horoman Story 5 | ビクトールとネクロードの因縁

1度とはどめを刺したはずの宿敵

ノースウィンドウで遭遇する吸血鬼ネクロードに対抗するため、風の洞窟でビクトールは、星辰剣を手に入れる。なぜ、彼が吸血鬼を討ち滅ぼす力を持つ剣のありかを知っているのか……。それは、ほかならぬビクトール自身が洞窟に剣を隠した張本人だからなのだ。実は、ビクトールは前作で星辰剣を手に、ネクロードを退治している……はずだが、吸血鬼は死んではいなかった。その決着の物語が、この「II」で語られるというわけなのだ。



Horoman Story 6 | 戦士の村出身のあつあつカップルが旅をする理由

戦士の村の因習「成人の儀式」

ヒックスとテンガールの故郷、戦士の村にはいくつかの因習がある。そのうちの1つが、戦士として名を挙げ、村へと帰還することが目的の「成人の儀式」だ。実は前作でも2人は108星として登場しており、ネクロードに捕まったテンガールを、ヒックスが前作主人公とともに助け出すという一幕が語られている。このとき初めて、ヒックスは戦士として認められたわけだが、まだまだ戦士としては駆け出し。その腕を磨くために、今作では修行の旅に出ているというわけだ。また戦士の村にはもう1つめずらしい風習があり、自分の剣に1番大切なものの名前をつけるのが習わし。ヒックスの剣の名は当然、テンガールだ。



Horman Story 7 | フリックの思い出人オデッサ

解放軍のリーダーだった亡きオデッサ・シルバーバーグ

グリーンヒルでフリックに一目惚れしてしまうニナ。当然、気になるのはフリックの恋人の存在で、最初はナナミを疑うが、ビクトールからオデッサという女性のことを聞くことになる。このオデッサとは、門の紋章戦争の開戦時に、解放軍を率いていた初代リーダーの名前で、フリックは彼女の片腕として解放軍で活躍していた。だが、オデッサは志半ばでこの世を去ってしまう。ニナとの屋上での会話からもわかるように、フリックにとって今でも1番大切な女性、それがオデッサなのだ。



ニナ
フリックさんには好きでな人がいるって、いつも、いっしょにいた人だって。」



ニナ
「オデッサ」さん……のことですよね……
……むかしの恋人……」



Horman Story 8 | フッチとハンフリーの竜捜しの旅

赤月帝国との戦いで騎竜ブラックを失ったフッチ

街道の村で出会うハンフリーと一緒にいる竜騎士の少年フッチは、洛帝山で白い竜を見つけるまで再三、「ブラック」という名を口にする。実は「ブラック」というのは前作でフッチが乗っていた竜の名前なのだ。ただこの竜は、前作で命を落としている。竜を持たぬ者は、砦から去らねばならない——トラン南西にある竜洞騎士団の掟に従い、砦を去り竜捜しの旅に出たフッチ。主人公が彼と出会うのは、そんな最中のことなのだ。



フッチ
「ほくが 竜を……
ブラックを失った話をしたから……
竜にのせてあげると約束したから……
ゲント曰……」



フッチ
ほくは、ほくは、ブラック以外の竜に
乗りな……な……
ブラック以外の竜に……」



Horman Story 9 | メイザースが呷くクロウリーという名前

解放軍に手を貸した偉大なる魔導師

坑道でひっそり修行しているメイザース。彼が仲間に加わるときに、クロウリーという人物の名をあげる。実はこのクロウリー、門の紋章戦争時に108星として活躍した魔導師なのだ。身体に100の紋章を宿すクロウリーは、トラン共和国成立後、修行を再開したとの噂だが、メイザースは一躍有名になってしまったクロウリーが羨ましかったのかもしれない！



メイザース
わか永遠のライバル、クロウリーも
世に出たと聞く、
時が来ているのかも知れない。



DATA

[データの章]

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN II

アイテムデータ

『幻想水滸伝II』に登場するアイテムには、さまざまな種類があり、それぞれ使い方や効果も異なる。ここからはゲーム中に登場するアイテムをすべて公開していく。

アイテムの効果を覚えておこう

アイテムの種類は大きく分けて11項目にもなる。ストーリーを進めていくともらえるものから、敵からしか手に入らないものまで、その入手法はさまざま。特に、

過酷な旅を続けるプレイヤーにとって回復アイテムは必要不可欠。各アイテムの効果をここで把握し、ゲームをよりスムーズに進めていこう。



イベントアイテム

イベントをクリアするために必要

イベントが発生したときに手に入る「イベントアイテム」。そのほとんどは非売品であり、イベントが終了すると自然になくなってしまふ。

名前	入手場所	効果
ローブ	倉庫の整理を頼まれた時	傭兵隊の着脱時に使用
火打ち石	買い物を頼まれた時	特定の場所に火をつける
こむぎこ	リューベの村	ポールのお使いで使用
布	そうじを頼まれた時	床みがきをする時に使用
油のついた布	そうじが終わったあと	傭兵隊の着脱時に使用
木ぼりのお守り	ミュージズ	ピリカのお使いの時に使用
丸い石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
さんかくの石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
しかくの石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
やくそう	シンダルの遺跡	ヒルダの病気を治す
通行証	白鹿亭イベント後	ミュージズに入る時に使用
王国兵の服	ハイランドのキャンプ潜入時	キャンプの中に入る時に使用
しょうかい状	トゥーリバーへ行く時	マカイと会う時に使用
レオンの手紙	ルカとの決戦前	ルカの奇襲について記されている
ねん土	森の村	ジュドを仲間にする時に使用
きさみみの封印球	バドを仲間にした時	モンスターの声を聞くことができる（2個入手）
ふたつのつみ	ミュージズ	エルザからの預かり物
りゅういんこうろ	守護神完成後	使うと全員のHPが50回復（戦闘中のみ）
またたきの手鏡	トランとの同盟成立時	本拠地に戻ることができる（ワールドマップのみ）
水滸図	テンブルトンを仲間にした時	ワールドマップ上で、右下に縮小マップが表示される



回復アイテム

ステータスを正常にする

プレイヤーの命ともいえるHPを回復するものや、ステータス異常を治すアイテム。ゲーム中もっとも重要となるアイテムだ。

名前	買値	入手場所	効果
おくすり	100	道具屋・戦闘など	HPを100回復
特効薬	500	道具屋・戦闘など	HPを500回復
毒消し	200	道具屋・戦闘など	毒のステータスを回復
のどあめ	200	道具屋・戦闘など	沈黙のステータスを回復
はり	200	道具屋・戦闘など	ふうせんのステータスを回復
身代わりじぞう	5000	道具屋（振り出しもの）・戦闘など	装備していると戦闘不能になった時に、自動的にHPが最大値の50%まで復活
すりぬけの札	500	道具屋・戦闘など	ダンジョンの入口まで脱出

戦闘アイテム

魔法紋章と同等の効果を持つアイテム

その他の装備アイテムとして使用すれば、魔法紋章を宿していなくても敵を攻撃することができる。敵の弱点によって使い分ければ、効果は絶大。

名前	買値	入手場所	効果
火炎の矢の札	700	道具屋 (2枚組) ・戦闘など	敵全体に60ダメージ
炎のかべの札	1000	道具屋 ・戦闘など	敵横1列に150ダメージ
おどる火炎の札	—	お札屋 ・戦闘など	敵全体に300ダメージ
優しさのしずく札	700	道具屋 ・戦闘など	味方1体を全回復
守りの霧の札	1000	道具屋 ・戦闘など	味方全体に魔法はじき (成功確率20%、持続効果3ターン)
優しさの流れの札	3000	お札屋 ・戦闘など	味方全体にHP300回復
ねむりの風の札	700	道具屋 (2枚組) ・戦闘など	敵横1列を眠らせる
いやしの風の札	1000	道具屋 ・戦闘など	味方1体を全回復
切り裂きの札	—	お札屋 ・戦闘など	敵全体に450ダメージ
土の守護神の札	700	道具屋 (2枚組) ・戦闘など	味方1体の防御力を1.5倍に
ふくしゅうの札	1000	道具屋 ・戦闘など	味方1体が100%反撃できる (反撃不可能の攻撃には無効)
守りの天がいの札	2000	お札屋 ・戦闘など	1度だけ全体魔法をはじく (100%)
怒りの一撃の札	700	道具屋 (2枚組) ・戦闘など	敵1体に100ダメージ
はしる雷撃の札	1000	道具屋 ・戦闘など	敵縦1列に120ダメージ
天雷の札	—	お札屋 ・戦闘など	敵1体に600ダメージ



能力アップアイテム

キャラクターを強くする

能力値や武器レベルを上昇させる「能力アップアイテム」。戦いを楽にするためにも、有効に利用しよう。

名前	買値	入手場所	効果
力の石	—	宝箱	力の能力値が1~3アップする
技の石	—	宝箱	技の能力値が1~3アップする
直守の石	—	宝箱	守の能力値が1~3アップする
魔守の石	—	宝箱	魔守の能力値が1~3アップする
魔の石	—	宝箱	魔の能力値が1~3アップする
速の石	—	宝箱	速の能力値が1~3アップする
運の石	—	宝箱	運の能力値が1~3アップする
アイアンハンマー	2000	森の村	武器レベル9まで鍛えられるようになる
カッパーハンマー	—	グレッグミンスター城 (人)	武器レベル12まで鍛えられるようになる
シルバーハンマー	—	グリーンヒル市 (人)	武器レベル15まで鍛えられるようになる
ゴールドハンマ	6500	サジャの村 (掘り出し物)	武器レベル16まで鍛えられるようになる



キャラクター専用アイテム

協力攻撃の効果を上昇させる

協力攻撃を使った時、その技に関係する人物が装備していると、敵に与えるダメージやステータス変化の確率を増加させる。

名前	売値	入手場所	効果
サングラス	1500	ミニゲーム (きごりの結び目)	ヒカリ攻撃のダメージを防ぐ
いぬぶえ	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	コボルト100人攻撃の出る確率が25%に
じゅんかつ油	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	メグが装備していると、からくり攻撃の攻撃力が1.5倍に
バラの花束	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	ヴァンサンがツモニー (のどちらか) が装備していると、ナルシー攻撃が全体に0.5倍ダメージ、30%の確率でサイレントのステータスに
秘伝書	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	カスミカモンド (のどちらか) が装備していると忍者攻撃が敵1体に2倍ダメージ+30%の確率でノックダウン
きび団子	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	バドが装備していると、モンスター使い攻撃が敵1体に1.5倍ダメージ、バド以外の全パーティメンバーが怒り状態に
くつろぎセット	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	ナナミが装備していると兄弟攻撃が敵2になる確率1/2に
むてきスマイル	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	フリック、カミュ、マイクロフ (の誰か1人) が装備していると、美青年攻撃が敵1体に2倍ダメージ+40%で即死判定
セクシーウインク	5000	ミニゲーム (きごりの結び目)	ローレイ、リィナ、カレン、カスミ (の誰か1人) が装備していると、美女攻撃が通常の0.25倍ダメージ+眠りステータスになる確率が30+10x (装備しているキャラクターの数) %になる
闘いの杯	—	ミニゲーム (きごりの結び目)	リキマル、アマダ (のどちらか) が装備していると、男気攻撃が2倍ダメージ+30%でノックダウン (但しボス敵のノックダウン 無効化判定は有効) ギジム、コウユウ、ロウエン (の誰か1人) が装備していると、山城攻撃が2倍ダメージ+30%でノックダウンに

図書館用 アイテム

得する情報が満載

本拠地の図書館にいるエミリアに話しかけることで、交易の手順や過去の戦争など、貴重な情報を読むことができる。

名前	買値	入手場所	用途
ふるい本1かん	—	キャロの街（棚）	図書館で使用するアイテム。「ことう品リスト」
ふるい本2かん	—	シンダルの遺跡（宝箱）	図書館で使用するアイテム。「シンダルの追いつし者」
ふるい本3かん	3000	サウスウィンドゥ市（掘り出し物）	図書館で使用するアイテム。「ほり出し物リスト」
ふるい本4かん	—	ミュージズ市（本棚）	図書館で使用するアイテム。「人物リスト」
ふるい本5かん	—	グリーンヒル市（本棚）	図書館で使用するアイテム。「27の真の紋章」
ふるい本6かん	—	森の村（人）	図書館で使用するアイテム。「交易の手引き」
ふるい本7かん	—	グレッグミンスター城（本棚）	図書館で使用するアイテム。「門の紋章戦争」
ふるい本8かん	—	虎口の村（本棚）	図書館で使用するアイテム。「グランド」
ふるい本9かん	—	ティントの坑道（宝箱）	図書館で使用するアイテム。「ハンマーリスト」
ふるい本10かん	—	グリーンヒル市（人）	図書館で使用するアイテム。「やさしいリスト」
ふるい本11かん	—	ロックアックス城（棚）	図書館で使用するアイテム。「かちりリスト」
ふるい本12かん	—	ミュージズ市（人）	図書館で使用するアイテム。「食べあがる旅」



設計用 アイテム

守護神を作るためのパーツ

本拠地に守護神を建てるために必要なアイテム。設計図の組み合わせによっていろいろな形をした守護神を作れる。

名前	買値	入手場所	用途
ドラゴン設計図1	—	ジウドといっしょに手に入る	守護神のドラゴンの足の部分の設計図
ドラゴン設計図2	—	マチルダ騎士団への抜け道（宝箱）	守護神のドラゴンのしっぽの部分の設計図
ドラゴン設計図3	—	ティント市（人）	守護神のドラゴンの体の部分の設計図
ドラゴン設計図4	—	ロックアックス城内（宝箱）	守護神のドラゴンの頭の部分の設計図
白馬設計図1	—	ジウドといっしょに手に入る	守護神の白馬の足の部分の設計図
白馬設計図2	—	マチルダ騎士団への抜け道（宝箱）	守護神の白馬のしっぽの部分の設計図
白馬設計図3	—	ティント市（人）	守護神の白馬の体の部分の設計図
白馬設計図4	—	ロックアックス城内（宝箱）	守護神の白馬の頭の部分の設計図
うさぎ設計図1	—	ジウドといっしょに手に入る	守護神のうさぎの足の部分の設計図
うさぎ設計図2	3000	街道の村（掘り出し物）	守護神のうさぎのしっぽの部分の設計図
うさぎ設計図3	3500	サジャの村（掘り出し物）	守護神のうさぎの体の部分の設計図
うさぎ設計図4	4800	グリーンヒル市（掘り出し物）	守護神のうさぎの頭の部分の設計図
かめ設計図1	—	ロフィールド（戦闘）	守護神のかめの足の部分の設計図
かめ設計図2	—	Eフィールド（戦闘）	守護神のかめのしっぽの部分の設計図
かめ設計図3	—	洛帝山（戦闘）	守護神のかめの体の部分の設計図
かめ設計図4	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	守護神のかめの頭の部分の設計図



ウィンドウ用 アイテム

好きなウィンドウを選べる

本拠地の3階にいるテンコウに話しかけることで、メニューウィンドウのフレームやバックカラーを自由に変更できる。

名前	買値	入手場所	効果
まどセット1	—	トランへの道（戦闘）	ウィンドウ変更で使用する
まどセット2	—	ティントへの山道（戦闘）	ウィンドウ変更で使用する
まどセット3	—	テンコウといっしょに手に入る	ウィンドウ変更で使用する
まどセット4	—	テンコウといっしょに手に入る	ウィンドウ変更で使用する
まどセット5	—	ティントの坑道（宝箱）	ウィンドウ変更で使用する
まどセット6	3300	グリーンヒル市（掘り出し物）	ウィンドウ変更で使用する
まどセット7	—	皇都ルルノイエ（宝箱）	ウィンドウ変更で使用する



音用アイテム

好みの効果音を選択できる

本拠地の3階にいるコーネルに話しかけるとメニューウィンドウを開く時の効果音を選択できる。猫やあひるの鳴き声に似たユニークなものも。

名前	買値	入手場所	効果
音セット1	—	ミュース市 (クラブのフリーイベントP.56)	効果音の変更で使用する
音セット2	—	マチルダ騎士団への抜け道 (戦闘)	効果音の変更で使用する
音セット3	—	コーネルといっしょに手に入る	効果音の変更で使用する
音セット4	—	コーネルといっしょに手に入る	効果音の変更で使用する
音セット5	2500	ラダトの街 (掘り出し物)	効果音の変更で使用する
音セット6	—	ロッカクの里 (人)	効果音の変更で使用する
音セット7	—	森の村 (人)	効果音の変更で使用する

料理アイテム

料理のパリエーションを増やす

ハイ・ヨーにレシピとそれに応じた材料を渡すこと、新しい料理が作れるようになる。どの料理も、一度は食してみたいものばかり。

名前	買値	入手場所	備考
レシピ1	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	玉子焼き (料理システム用)
レシピ2	—	本拠地 (料理対決1回目)	トマトスープ (料理システム用)
レシピ3	—	ミュース (人)	おひたし (料理システム用)
レシピ4	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	サラダ (料理システム用)
レシピ5	—	コロネの村 (人)	ギョーザ (料理システム用)
レシピ6	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	ポターージュ (料理システム用)
レシピ7	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	肉まんじゅう (料理システム用)
レシピ8	—	本拠地 (料理対決2回目)	かいバター (料理システム用)
レシピ9	—	クスクスの村 (本拠)	フライ (料理システム用)
レシピ10	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	アイスクリーム (料理システム用)
レシピ11	2700	クスクスの村 (掘り出し物)	ドリア (料理システム用)
レシピ12	—	コボルト村の森 (戦闘)	サンドイッチ (料理システム用)
レシピ13	—	コボルト村 (人)	ミートパイ (料理システム用)
レシピ14	—	ラダトの街 (人)	にざかな (料理システム用)
レシピ15	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	からあげ (料理システム用)
レシピ16	—	レイクウェストの街 (拠)	酢の物 (料理システム用)
レシピ17	—	本拠地 (料理対決3回目)	ケーキ (料理システム用)
レシピ18	3300	ラダトの街 (掘り出し物)	コロッケ (料理システム用)
レシピ19	—	本拠地 (料理対決4回目)	パスタ (料理システム用)
レシピ20	—	グリーンヒル市 (人)	てんぷら (料理システム用)
レシピ21	—	トゥーリバー市の地下水路 (戦闘)	焼き魚 (料理システム用)
レシピ22	—	本拠地 (料理対決6回目)	グラタン (料理システム用)
レシピ23	4200	トゥーリバー市 (掘り出し物)	オムライス (料理システム用)
レシピ24	—	本拠地 (料理対決5回目)	チャーハン (料理システム用)
レシピ25	3600	グリーンヒル市 (掘り出し物)	ピザ (料理システム用)
レシピ26	4200	街道の村 (掘り出し物)	てりやき (料理システム用)
レシピ27	—	本拠地 (料理対決8回目)	トンカツ (料理システム用)
レシピ28	5700	グレッグミンスター (掘り出し物)	カレー (料理システム用)
レシピ29	—	マチルダ騎士団の抜け道 (戦闘)	やきにく (料理システム用)
レシピ30	—	本拠地 (料理対決7回目)	ラーメン (料理システム用)
レシピ31	4500	コボルト村 (掘り出し物)	ハンバーグ (料理システム用)
レシピ32	—	街道の村 (人)	おべんとう (料理システム用)
レシピ33	—	本拠地 (料理対決10回目)	すし (料理システム用)
レシピ34	—	グリーンヒルの森 (戦闘)	なべもの (料理システム用)
レシピ35	7800	ミュース市 (掘り出し物)	フルコース (料理システム用)
レシピ36	—	ロックアックス城内 (戦闘)	ジンギスカン (料理システム用)
レシピ37	—	ロックアックス城内 (本拠)	ステーキ (料理システム用)
レシピ38	—	本拠地 (料理対決11回目)	さしみもりあわせ (料理システム用)
レシピ39	—	グレッグミンスター (人)	とくせいシチュー (料理システム用)
レシピ40	—	本拠地 (料理対決12回目)	まんかんぜんせき (料理システム用)
羊肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で羊を飼うと入手
豚肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で豚を飼うと入手
牛肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で牛を飼うと入手
卵	—	本拠地	料理の材料。牧場でひよこを買うと入手
白身魚	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム (魚釣り) で入手
貝	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム (魚釣り) で入手
エビ	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム (魚釣り) で入手
サーモン	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム (魚釣り) で入手
キャベツ	—	本拠地	料理の材料。畑にキャベツのタネを植えると入手
じゃがいも	—	本拠地	料理の材料。畑にたねいもを植えると入手
ほうれん草	—	本拠地	料理の材料。畑にほうれん草のなえを植えると入手
トマト	—	本拠地	料理の材料。畑にトマトのなえを植えると入手



畑・牧場 アイテム

料理を作るための材料

アイテム単体では何の意味もなさないが、材料が多くなればなるほど、レストランで作ってくれる料理が増えていく。最大3つまでしか入らない。

名前	入手場所 (値段)	用途
キャベツのたね	レイクウエストの街 (たらの中)、竜口の村 (箱の上)	畑用アイテム。キャベツが料理アイテムとして利用可能。
たねいも	バナーの村 (人)、マテラダ騎士団への抜け道 (戦闘)	畑用アイテム。じゃがいもが料理アイテムとして利用可能。
ほうれん草のなえ	トゥーリ(一市 (人)、森の村 (人)、グリーンヒルの森 (戦闘)	畑用アイテム。ほうれん草が料理アイテムとして利用可能。
トマトのなえ	グレッグミンスター (700)、バナーの村 (2600…掘り出し物)、虎口の村	畑用アイテム。トマトが料理アイテムとして利用可能。
ひよこ	レイクウエストの街、虎口の村	牧場用アイテム。卵が料理アイテムとして利用可能。
こぶた	ラダトの街 (5000)、グリーンヒル市、ロッカカの里 (3000)	牧場用アイテム。豚肉が料理アイテムとして利用可能。
こひつじ	コボルト村の森、森の村 (4000)、サージャの村 (4000…掘り出し物)	牧場用アイテム。牛乳が料理アイテムとして利用可能。
こうし	街道の村 (7000、5000) 竜口の村 (6000)	牧場用アイテム。牛肉が料理アイテムとして利用可能



交易 アイテム

お金稼ぎに最適なアイテム

交易アイテムはストーリーとは関係のないもの (例外あり) ばかり揃っているが、売値が高いものが多いのでお金稼ぎができる。

名前	基本売値	入手場所	用途
しっばいのつぼ	20	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
たごつぼ	1000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花びん	5000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ひろくつぼ	8000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
青竜のつぼ	16000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
せいじのつぼ	20000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
くろいつぼ	40000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
けいとくちん	120000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
のろい人形	120	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
和えざら	6000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
中国えざら	12000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
しょうべん小僧	32000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ほんさい	50000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
騎士のぞう	60000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
女神ぞう	200000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
らくがき	200	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花のえ	14000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
二人の花ばたけ	58000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
山水図	80000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花ちょう風月	400000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ベルシャランブ	15000	交易所	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
サンゴ	40000	交易所	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ナナミのつぼ	10	キャラの街 (欄)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
おおきいつぼ	3000	キャラの街 (欄)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
名のあるつぼ	6000	キャラの街 (欄)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
さとう	300	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
しお	500	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
しょうゆ	700	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
マヨネーズ	2000	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
レッドベッパー	1500	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
ロウソク	500	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
けがわ	800	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ふえ	400	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
木ぼりのお守り	600	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
民族いしょう	1700	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目) など	交易システム用アイテム (日用品)
ひいらぎの実	900	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ワイン	1200	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
鹿のツノ	5000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目) など	交易システム用アイテム (日用品)
本	4000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ジャコウ	7000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
光るたま	3000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
パール	20000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
こもんじょ	25000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
金かい	30000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (日用品)

防具データ

敵と戦う上で絶対に欠かすことのできない防具。存在する種類はそれほど多くないが、短いサイクルで次々と交換していく必要があるため、常に頭に入れておきたい。ちなみに、それぞれのキャラクターごとに装備でない防具がある点も、知っておこう。

パーティメンバーにはできる限り最強装備を

パーティメンバーが頻繁に交代することとお金の問題で、全員に気を配ることが難しい防具。しかし、防具でいいものを装備させているかいないかで、戦闘では

かなりの差が出てしまう。パーティで前列に配置したキャラクターには必ず、できれば後列のキャラクターにも、その時の最強防具を装備させたい。

兜

種類自体は少なめ。常に最強装備を

兜はそれほど種類が多くないため、気軽にそろえることができる。防御力もなかなかのものが多く、特殊効果を併せ持つものも多数存在する。

名前	防御力	買値	特殊効果
バンダナ	+1	50	
皮のぼうし	+2	100	
風のはねかざり	+3	500	速+3、風への耐性
とんがりぼうし	+5	1200	ふうせんを防ぐ
サークレット	+7	3500	
ハーフヘルム	+10	7800	
もぐらヘルム	+12	—	ステータス"険悪"を防ぐ
ひたいあて	+14	12000	
銀のぼうし	+19	24000	戦闘中、毎ターンHP5回復、闇への耐性
フルヘルム	+20	18200	
風のぼうし	+24	35000	速+7、風への耐性
炎のフルヘルム	+30	—	力+4、火への耐性
ホーンヘルム	+35	—	

鎧

防具の中で1番重視したいもの

鎧は、かなり防御力を上げることができる反面、いいものになるにしたがって値段が高くなってしまいます。計画性を持って購入していこう。

名前	防御力	買値	特殊効果
ローブ	+1	100	
チュニック	+2	200	
けがわのふく	+4	700	
ブレスアーマー	+6	1000	
ガードローブ	+7	1700	
けんぼうぎ	+10	3000	技+5
レザーアーマー	+14	5900	

名前	防御力	買値	特殊効果
チェーンメール	+16	6500	
しのびふく	+17	—	速+15
ハーフプレート	+19	12000	
マジックローブ	+22	20000	
雷神のふく	+25	23000	命中率+10%、雷への耐性
スケイルメール	+28	22000	
もぐらスーツ	+29	—	土への耐性、敵のターゲットにならない
竜鎧	+30	23000	
マスターローブ	+33	—	毎ターンHP10自動回復
フルプレート	+36	26000	
太極のふく	+40	28000	速+10
マスターガブ	+45	—	技+15、力+15
霧のローブ	+47	54000	魔法をはじく確率+10%、水への耐性
大地のよろい	+49	67000	マイナスステータス（毒、ふうせん、バケツ、金縛り、サビ、陰悪、沈黙、眠る、チビ）を防ぐ、土への耐性
夢幻はおり	+52	—	直接攻撃を50%の確率で無効化
銀糸の竜鎧	+55	—	毎ターンHP10回復、闇への耐性
ナイトアーマー	+58	180000	
ブラッドアーマー	+62	—	毎ターンHP15ダメージを受ける
風のつむいだ鎧	+65	210000	速+15、風への耐性



盾

敵から受けるダメージを軽減

鎧と同じように防御力を高める盾。防御力が上がれば敵から受けるダメージを格段に減らせる。ただし、装備できるキャラクターは非常に少ない。

名前	防御力	買値	特殊効果
木の盾	+2	300	
鉄の盾	+7	2500	
カイトシールド	+12	4300	
マンゴーシュ	+19	6500	突き返し確率1.5倍
もぐらシールド	+22	—	魔法はじき+5%
銀の盾	+27	—	毎ターンHP5回復、闇への耐性
こんとんの盾	+34	17000	
大地の盾	+36	—	マイナスステータス（毒、ふうせん、バケツ、金縛り、サビ、陰悪、沈黙、眠る、チビ）を防ぐ、土への耐性

防御力アップはアクセサリで

各キャラクターが装備できる防具は限られているため、防御力を上げたいならアクセサリを複数（最大3つ）装備すればいい。足につけるもの以外なら、同じアクセサリでも3つ装備することができる（足の部位のアクセサリは2つまで）。特に前衛にいるキャラは防御力を高めておきたい。



アクセサリ

特殊効果を持つ防具

単に防御力だけ上げるものではなく、他の能力を上げてくれたり、いろいろな特殊効果を付加している。

名前	防御力	買値	特殊効果
木ぐつ	+1	100	
ブーツ	+3	800	
トウシューズ	+9	2800	
ウイングブーツ	+14	10200	速+10
アイアンブーツ	+15	—	
てぶくろ	+2	300	
ガントレット	+4	1700	
シルバレット	+11	7000	
パワーグローブ	+16	—	力+15
ゴールドレット	+18	19000	
マント	+1	400	
皮のマント	+5	1300	
けがわのマント	+9	3500	
やみのマント	+12	6800	
しんくのマント	+14	9000	
首輪	+7	1600	
よい首輪	+11	5700	
銀の首輪	+17	—	戦闘中、毎ターンHP1回復
金の首輪	+21	—	魔守+5
翼かざり	+19	8000	速+12
すねあて	+2	200	
かたあて	+5	2000	
ほおあて	+3	1000	
力おび	+6	4800	力+5
炎のエンブレム	+7	3300	力+15、火への耐性
金のエンブレム	+10	8500	魔守+10
ブルーリボン	+6	—	敵のターゲットにならない
星のピアス	+8	12000	戦闘中、毎ターンHP5回復
たいようのPATCH	+4	3700	戦闘中、毎ターンHP2回復
さかなのPATCH	+6	4300	魔法をはじく確率+3%
バラの胸飾り	+13	14000	
水のアミュレット	+6	—	魔法をはじく確率+5%、水への耐性
雷のアミュレット	+9	7500	命中率+15%、雷への耐性
風のアミュレット	+12	—	速+10、風への耐性
ガードリング	+7	8500	魔守+10
マジックリング	+7	13000	魔+15
スピードリング	+10	16000	速+15
パワーリング	+8	14000	力+20
スキルリング	+9	11500	技+20
ラッキーリング	+12	13000	運+20

紋章データ

戦闘には欠かすことのできない紋章。その秘められた力を使えば、どんな敵をも倒すことができるだろう。使い方さえ間違えなければこれほど心強いアイテムはない。

幾多の機器を救う数々の紋章

紋章は“封印球”を宿して、初めて使えるようになる特殊な力。宿したあとは強力な魔法をはじめ、ダメージアップや全体攻撃など、戦闘で効果的な攻撃を繰り返す

ことができるようになる。それぞれの紋章の特徴を理解し、キャラクターに合った紋章を宿しておけばストリーがぐっと楽になること間違いなしだ。

キャラクター 固有の紋章

認められた者にしか使えない紋章
固有紋章は戦闘中でしか使えないが、特殊な攻撃を繰り返すことができるようになる。うまく使いこなして戦闘を有利に運ぼう。

名前	所有者	効果
からくりの紋章	メグ	からくり人形をけしかけ。通常の3倍ダメージ。戦闘中1回のみ使用可能。
もずの紋章	カスミ	相手に威嚇落としをしをかける。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率は-15%。
はやぶさの紋章	バレイア・アニタ	相手を切り裂く。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率-25%。
かげろうの紋章	モンド	分身し、敵横1列を攻撃。攻撃後バランスをくすす。
つばめの紋章	グンシュウ	居合い抜きで、ダメージと30%の確率で即死効果。
火ふきの紋章	ボルガン	火属性の攻撃。通常の2倍のダメージを与えるが、バランスをくすす。
山ねずみの紋章	ミリー	ボナバルトをけしかけ、通常の2倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能。
炎の竜の紋章	ザムザ	通常の2倍のダメージを与えるが、自分にも1/2ダメージ。
光る風の紋章	フェザー	レベルに応じて攻撃が変化。単体攻撃→横1列攻撃→全体攻撃。飛んでいる敵にはダメージアップ。
青いしずくの紋章	アビスポ・ルロラティア	レベルに応じて攻撃が変化。単体攻撃→横1列攻撃→全体攻撃。ダメージ1.5倍、バランスをくすす。
白き聖女の紋章	ジークフリード	敵単体に120ダメージ、敵縦1列に200ダメージ、敵全体に400ダメージ。
白虎の紋章	ロンチャンチャン・ワカバ	ロンチャンチャン、通常の2倍のダメージを与えるが、次ターン、ロンチャンチャン(20%)、ワカバ(50%)の確率でバランスをくすす。
ほえたける紋章	バド	モンスターを怒り状態にパワーアップする。
クモ斬りの紋章	シン	特殊攻撃、クモ斬りを使う。通常の3倍ダメージ。戦闘中に1回のみ使用可能。
乱れ竜の紋章	オウラン	特殊攻撃、乱れ打ちを使う。通常の2倍ダメージ。怒り状態になると無制限使用可能。
双輪の紋章	カレン	通常の2倍のダメージを与えるが、35%の確率でバランスをくすす。
狂牙の紋章	ボブ	使用すると狼モードに変わる(この時は攻撃できない)。狼モードは、力、防2倍、魔防、速1.5倍となり、毎ターンHP60回復。持続時間(狼で攻撃できる回数)は3ターン。終了時にその時のHPの半分になる。
真・神行法の紋章	スタリオン	パーティにスタリオンを入れると、フィールドマップ上の移動速度が速くなる。敵から100%逃げられるようになる。

魔法紋章

強力な魔法を唱えられる
魔法紋章は宿すと、五行の属性に合った魔法を唱えることが可能になる。魔法は使用回数が決められており、レベルが高くなるほど強力な魔法を使うことができる。

名前	買値(封印球)	レベル	魔法名	タイプ	効果
火の紋章	6000	1	火炎の矢	全体攻撃	敵全体に60ダメージ
		2	炎のかべ	全体攻撃	敵横1列に150ダメージ
		3	おどなる火炎	全体攻撃	敵全体に300ダメージ
		4	大爆発	全体攻撃	敵全体に700ダメージ
烈火の紋章	18000	4	最後の炎	全体攻撃	敵全体に900ダメージ
水の紋章	7000	1	復しきのしずく	回復	味方単体を全回復
		2	守りの霧	補助	味方全員に魔法を弾く確率を20%アップ(3ターンのみ)
		3	優しさの流れ	回復	味方全員を300回復
		4	静かなる湖	補助	3ターンの間、すべての魔法(敵、味方含めて)が使用不能
流水の紋章	22000	4	母なる海	回復	味方単体を復活させる(HPも全快)
風の紋章	5000	1	ねむりの風	全体攻撃	敵横1列を眠らせる。眠っている時に受けたダメージは2倍になる
		2	いやしの風	回復	味方単体を全回復
		3	切り裂く	全体攻撃	敵全体に450ダメージを与える
		4	あらしの予感	攻撃	次に食らった魔法のダメージをそのまま打ち返す。自分にかかる単体魔法。

名前	買値(封印球)	レベル	魔法名	タイプ	効果
旋風の紋章	18000	4	かかやく風	攻撃+回復	味方全員のHPを500回復、敵全体に500ダメージを与える
土の紋章	4000	1	土の守護神	補助	味方単体の防御力を1.5倍にアップさせる
		2	ふくしゅうの大地	補助	味方単体の反撃確率を100%にする(例外あり、3ターンのみ)
		3	守りの天がい	補助	1回だけ全体魔法を弾く
		4	ふるえる大地	全体攻撃	地上の敵全体に800ダメージ
大地の紋章	16000	4	大地の守護神	補助	味方全員の防御力と魔法防御力を30%UP(5ターンで切れる)
雷の紋章	6000	1	怒りの一撃	攻撃	敵単体に100ダメージを与える
		2	しっそうする雷撃	攻撃	敵単体1列に120ダメージを与える
		3	天雷	攻撃	敵単体に600ダメージを与える
		4	雷撃球	攻撃	敵単体に1000ダメージを与える
雷鳴の紋章	19000	4	雷のあらし	攻撃	敵単体に1200ダメージを与える
破魔の紋章	9000	1	小言	攻撃	敵単体に30ダメージを与える。アンデッド系モンスターにはダメージ2倍
		2	気合	回復	味方単体の戦闘不能を回復
		3	破魔	全体攻撃	敵全体に400ダメージ。アンデッド系モンスターにはダメージ2倍
		4	かつ(閲)	回復	味方全員のHPを300回復
輝く盾の紋章	非売品	1	大いなる恵み	回復	味方全員のHPを70回復
		2	輝く光	全体攻撃	敵全体に130ダメージ
		3	靑いの靑い	回復	味方全員のHPを300回復。50%の確率で怒り状態に
		4	ゆるす者の印	回復+攻撃	味方全員に回復効果、回復分を2000から引いて残った分を単体にダメージ
黒き刃の紋章	非売品	1	裁きの時	攻撃	敵単体に120ダメージ
		2	きらめく刃	全体攻撃	敵全体に100ダメージ、30%の確率で即死させる
		3	つらめく者	攻撃	敵単体に700ダメージ
		4	どん欲なる者	全体攻撃	敵全体に1200ダメージ
瞬きの紋章	25000	1	それ!	補助	敵単体をテレポート。失敗した時は味方を1人テレポート
		2	えい!	全体攻撃	敵全体にダメージ150。失敗した時は味方の上に落ちる。
		3	そおれっ!	補助	敵全員をテレポート。失敗した時は本人以外、全員テレポート
闇の紋章	12000	1	死の指先	攻撃	敵単体を死亡させる
		2	魂の盗人	攻撃+回復	敵単体に300ダメージ。相手に与えたダメージ分、HP回復
		3	送るかねの音	攻撃	敵横1列を死亡させる。即死魔法が効かない敵には500ダメージ
		4	黒い影	全体攻撃	敵全体に500ダメージ
蒼き門の紋章	30000	1	開かれし門	攻撃	敵単体に50ダメージ
		2	王都への道	全体攻撃	敵全体に150ダメージ
		3	蒼い都	全体攻撃	敵全体に500ダメージ
		4	空虚の世界	全体攻撃	敵全体に900ダメージ。味方パーティに90ダメージ



武器に宿す 紋章

戦闘中、常にその効果が期待できる紋章

武器に宿すことで効果を生む紋章。ほとんどのものが、敵との戦闘でその効果を発動する。キャラクターの役割にあわせて、宿していこう。

名前	買値(封印球)	効果
火の紋章	6000	火による追加ダメージ。与えたダメージの1/4
烈火の紋章	18000	火による追加ダメージ。与えたダメージの1/2
水の紋章	7000	戦闘中、毎ターンHPが5回復
流水の紋章	22000	戦闘中、毎ターンHPが15回復
風の紋章	5000	魔法はじきの確率+5%
旋風の紋章	18000	魔法はじきの確率+15%
土の紋章	4000	防御力+5、毎ターンHPが3回復
大地の紋章	16000	防御力+15、毎ターンHPが5回復
雷の紋章	6000	雷による追加ダメージ。与えたダメージの1/4
雷鳴の紋章	19000	雷による追加ダメージ。与えたダメージの1/2
火とかげの紋章	—	与えるダメージを1.5倍にするが、自分にも火の属性のダメージが半分
魔力吸いの紋章	—	命中率が15%になる。攻撃を1回当てると、20%の確率でレベル1の魔法使用回数が1回復する
ハンターの紋章	—	与えるダメージが1、命中率が5%になるが、攻撃が当たると必ずそのモンスターがアイテムを落とす
手技の紋章	—	40%の確率でお金を盗む
ちんもくの紋章	—	20%の確率で相手を沈黙させる
毒の紋章	—	40%の確率で相手に毒を与える
ダウンの紋章	25000	30%の確率で相手をノックダウンさせる
眠りの紋章	18000	20%の確率で相手を眠らせる
友情の紋章	—	攻撃力が(仲間数/2)増加する
好意の紋章	—	好感度が高いほど攻撃力がアップする。攻撃力=基本攻撃力+好感度
どりよくの紋章	—	戦闘ターン数が進むごとに攻撃力がアップする。攻撃力=基本攻撃力+基本攻撃力×戦闘ターン数/6(最高2倍まで)

組み合わせ 魔法

紋章を掛け合わせることで新たな魔法が発動する

2人のキャラクターが同時にレベル4の魔法を唱えたり、1人で複数の魔法の紋章を宿すことで、強力無比の組み合わせ魔法を唱えることが可能。

組み合わせ	魔法名	効果
火の魔法LV4 + 土の魔法LV4	焦土	敵全体に1300のダメージを与える
土の魔法LV4 + 風の魔法LV4	風烈牙	敵全体に1000のダメージを与える
風の魔法LV4 + 水の魔法LV4	水竜	敵全体に800のダメージを与える+味方全回復(戦闘不能も含む)
水の魔法LV4 + 雷の魔法LV4	雷神	敵単体に2000ダメージを与える+味方全回復(戦闘不能も含む)
雷の魔法LV4 + 火の魔法LV4	火炎陣	敵単体に2000ダメージを与え、それ以外の敵にも1300ダメージを与える

特殊効果 紋章

キャラクターをパワーアップ

ステータス上昇や弱点をカバーするものが多い特殊効果紋章。中には条件が決められている紋章もあるが、どれも使える紋章ばかりだ。

名前	買値(封印球)	効果
返し刃の紋章	—	2回攻撃になる。ただし、反撃をくらうとダメージ2倍。
必殺の紋章	—	クリティカルヒットの出る確率が1.5倍になる。
見切りの紋章	—	突き返しが出る確率が1.5倍になる。
してんの紋章	—	この紋章を装備したキャラクターに続いて全キャラクターが攻撃できる。
しっぶうの紋章	—	速の能力値が1.5倍になる。
こもれ目の紋章	—	フィールド上では3マス進むごとに1回復。戦闘中各ターンごとにHPが15回復する。
フェロの紋章	50000	異性キャラクターが「かぼう」をしてくれるようになる。なお、モンターには関係しない。
闘士の紋章	—	瀕死状態の他のキャラクターがダメージを受けそうな時に、「かぼう」をする。
めりかへの紋章	—	防御力が2倍になるが、防御以外の行動は不能になる。
おぼろの紋章	—	武器攻撃を受けた時に、30パーセントの確率で攻撃をかわす。
ドレインの紋章	20000	右手専用の紋章。クリティカル攻撃時に与えたダメージの1/3のHPが回復する。
バリアーの紋章	—	キャラクターの魔力の能力値に応じて、敵の魔法をはじく(無効化する)能力をもつ。
バランスの紋章	—	バランスをくずさなくなる。
炎封じの紋章	—	火の属性に対し無敵になる。ただし、水の属性の攻撃を受けた時にダメージ2倍になる。
スカウクの紋章	—	最後の1人になるまで、敵の単体攻撃の対象にならない。
ほたるの紋章	—	この紋章をつけているキャラクターを優先的に攻撃してくる。
おすりの紋章	—	自分の行動順番の時に、HPが35%以下のパーティメンバーがいたら、自動的におくすりを使う。
倍返し紋章	—	宿したキャラクターは与える直接ダメージも受ける直接ダメージも2倍になる。
魔力強化の紋章	22000	魔守の能力値を半分にして、その半分(減少分の半分)を魔の能力値に足す。
力強化の紋章	32000	守の能力値を半分にして、その半分を力の能力値に足す。
寝起きの紋章	—	戦闘に入ると睡眠になっていて、攻撃されると「怒り」状態起きる。
かくせい紋章	—	4ターン目に、宿しているキャラクターが「覚醒」状態になる。
怒りの紋章	15000	ずっと「怒り」状態になっている。
げき怒の紋章	—	一定のダメージ(HPの半分)のダメージを受けると怒り状態になり、次の攻撃のみ攻撃力3倍。
幸運の紋章	—	もらえる経験値が2倍になる。
金運の紋章	—	もらえるお金が2倍になる。
王者の紋章	—	弱い敵が出て来なくなる。

特殊攻撃 紋章

特殊な必殺技が出せる

リターンとリスクの両方を兼ね備えた紋章。その効果は紋章によって異なるが、特殊紋章と違って、戦闘中に使い分けることができる。

名前	買値(封印球)	効果
タイタンの紋章	6000	両手剣系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。攻撃順番が最後になるが、攻撃力1.3倍。
パイパーの紋章	5000	片手剣系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。命中率が1/3になるが、当たると即死。
オオタカの紋章	7500	弓矢攻撃を全体攻撃に変える。ダメージ1/2になる。
レオの紋章	10000	爪系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。ダメージ1.5倍、魔と魔防の能力値が-50になる。
トンの紋章	8000	手裏剣系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。ジャンプして全体攻撃。ダメージ1/2になる。
イッカクの紋章	6000	槍系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。縦方向1列にダメージを与える。次ターンの防御力が0になる。
ゴスの紋章	7000	斧系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。横方向1列にダメージを与える。攻撃後、バランスをくずす。
ピクサーの紋章	4500	杖系統武器のキャラクターのみにつけられる紋章。Lレンジの攻撃ができる。ダメージは魔の値の1/5。
バンシーの紋章	—	仲間のHPを吸い取って、HP回復。
シルフの紋章	—	自分のHPが1/3になるまで減少させ、その分のHPを味方全体(本人は含まない)が回復。
カミラの紋章	—	自分のステータスを他人に移す。
ニンフの紋章	—	連の値で効果が変わる。連が高いほど良い攻撃が出る確率がある。
ドリアドの紋章	—	(敵半体を攻撃、敵全体を攻撃、味方半体をランダムに回復、味方半体を攻撃、味方全体を攻撃) レベル2の魔法使用回数を1消費してレベル1の魔法使用回数を2増やす

戦争データ

戦争での能力は、キャラクターごとにあらかじめ決められている。これは、どれだけレベルを上げてても増加しないので、各キャラクターが持つ能力を見極めておきたい。ここでは、戦争中の特殊能力と、キャラクターごとの細かい能力を見ていくことにしよう。

戦争で勝つための必修項目

下に記した“特殊技能”は、戦争中かなり重要になってくるもの。これらの技の使い方が、直接戦争の勝利に関わってくるので、十二分にその効果を把握しておくように。次ページに記した“戦争イベント能力”は、

部隊編成をする際にかなり役立つのもなので、プラス効果や特殊技能から、適切な編成を組んでいこう。ちなみに、一部隊の中に同じ能力を持つものが複数いても、その効果が増加することはない。

特殊技能 一覧

用途の違うふたつの特殊技能

特殊技能の種類は、任意で発動させるものと、自動的に発動するものの2種類がある。その違いをちゃんと理解しておこう。

名前	効果
騎馬能力	部隊が騎馬部隊になり移動力が上がる
狙撃能力	5マス以内の敵を弓矢で攻撃する
火炎槍	直線3マスにダメージ
輝く盾の紋章	一定範囲の味方部隊を回復
重装備	ダメージに1回多く耐えられるようになる（通常は2ダメージで部隊全滅）
クリティカル	一定確率で、2ダメージ与えるときがある
ていさつ	偵察能力を持つキャラクターの部隊が攻撃する時、敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
ちょうさ	調査能力を持つキャラクターの部隊が攻撃する時、敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
森歩き	森を平地と同様に移動できるようになる。騎馬能力との併用しても効果は変わらない
風の魔法	射程内の1部隊を攻撃
火の魔法	射程内の一定エリアを攻撃
雷の魔法	射程内の1部隊を攻撃
みやぶる	相手の攻撃を見切って、一定確率で無効化する
おうきゅう	その部隊のダメージを回復
ちりょう	射程内の1部隊のダメージを回復
抜け道	すべての地形を平地同様に移動できる
ボディガード	部隊全滅時に、キャラクターが死亡することがなくなる
はげます	周囲の行動済みの部隊を行動可能にする
発明	自部隊と周囲の部隊に攻撃
飛行	移動力があがる。騎馬能力との併用しても効果は変わらない
乱戦	魔法兵、弓兵に対する攻撃力が上がる

戦争イベント能力

キャラクターの基本能力

戦争イベントに参加できるキャラクターの基本能力と特殊能力。組み合わせキャラクターによって部隊は強くも弱くもなる。

名前(兵種)	攻撃	防御力	補助攻撃	補助防御	特殊能力1	特殊能力2
主人公(歩兵)	8	9	-	-	輝く盾の紋章	
ピクトール(歩兵)	8	7	-	-		
リドリ(歩兵)	10	7	-	-	クリティカル	
バレリア(歩兵)	8	8	-	-	騎馬能力	
キバ(歩兵)	7	12	-	-	重装備	騎馬能力
ハウザー(歩兵)	9	7	-	-	騎馬能力	
ゲオルグ(歩兵)	11	8	-	-	クリティカル	
マクシミリアン(歩兵)	6	7	-	-	騎馬能力	
ギルバート(歩兵)	7	8	-	-		
フリック(弓兵)	7	7	-	-	騎馬能力	
テレーズ(弓兵)	5	6	-	-	狙撃能力	
エイダ(弓兵)	6	5	-	-	おうきゅう	森歩き
カスミ(弓兵)	6	6	-	-	ていさつ	
ボリス(歩兵)	9	8	-	-	みやぶる	
ルック(魔法兵)	10	4	-	-	風の魔法	
メイザー(魔法兵)	9	6	-	-	火の魔法	
シュウ	-	-	+3	+1	クリティカル	みやぶる
アップル	-	-	+1	+2	みやぶる	
クラウド	-	-	-	+3	みやぶる	騎馬能力
ナナミ	-	-	+1	+1	おうきゅう	
ツアイ	-	-	+1		火炎槍	
マイクロトフ	-	-	+1		騎馬能力	
カミュ	-	-	-	+1	騎馬能力	
シン	-	-	+1		クリティカル	
ジェス	-	-	+2		みやぶる	
フリード・Y	-	-	-	+1		
ハウアン	-	-	-		ちりょう	
トウタ	-	-	-		おうきゅう	
ハンフリー	-	-	-	+2	重装備	
テンブルトン	-	-	-	+1	抜け道	
ジーン	-	-	-		雷の魔法	
タイ・ホー	-	-	+2	+1		
ヤム・クー	-	-	+1	+1		
オウラン	-	-	-		ボディガード	
アンネリー	-	-	-		はげます	
ベシュメルガ	-	-	+3		騎馬能力	
ローレイ	-	-	-	+2		
エミリア	-	-	-		ちょうさ	
アタリー	-	-	-		発明	
ハンナ	-	-	+2			
チャコ	-	-	-	+1	飛行	
ギジム	-	-	+2		乱戦	
コウユウ	-	-	+1		おうきゅう	
ロウエン	-	-	+2		乱戦	

本拠地データ

本拠地内の施設に関する守護神設計、お札、料理イベントの詳細データを一挙紹介。
ストーリーには関係ないものだが、得することに違いはないので、ぜひとも利用しよう。

利用する前に、まずは仲間にすること

以下でまとめていくものは、特定の人物を仲間にしないと、利用することのできないものである。まずは、それらの人物を仲間にしてからということになる

のだが、それらの人物は中盤から終盤にならないと仲間にならない。そのため、利用できるのは主にゲームが終盤に入ってからになってしまう。

守護神設計

チャンスは1度きり。守護神設計に頭を悩ませよう

ジウドを仲間にすると、本拠地1階の広間に守護神を建設してくれる。ただし、守護神を作るためには、設計図が必要となる。また、守護神は全部で4つのパートに分けられており、主人公自らでどんな形のモノにするか決められる。見事完成させると、最初の1回に限り、以下の表に記したアイテムをもらうことができるのだ。

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	りゅういんこうろ
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	火の封印球
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	かめ	のろい人形
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	やくそう×6
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	炎のフルヘルム
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	怒りの封印球
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	かめ	9000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	速の石
ドラゴン	ドラゴン	かめ	ドラゴン	ひたいあて
ドラゴン	ドラゴン	かめ	ユニコーン	バランスの封印球
ドラゴン	ドラゴン	かめ	かめ	30000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	かめ	うさぎ	力の石
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	皮のぼうし
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	倍返し封印球
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	かめ	8000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	守りの霧の札×9
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ハンダナ、ハンダナ
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	烈火の封印球
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	かめ	15000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	火炎の矢の札×9
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	銀のぼうし
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	スカンクの封印球
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	土の守護神の札×9
ドラゴン	ユニコーン	かめ	ドラゴン	サークレット
ドラゴン	ユニコーン	かめ	ユニコーン	ほたるの封印球
ドラゴン	ユニコーン	かめ	かめ	32000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	かめ	うさぎ	はしる電撃の札×9
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	銀のぼうし

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	火封じの封印球
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	かめ	17000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	まるかじりトマト×9
ドラゴン	かめ	ドラゴン	ドラゴン	フルヘルム
ドラゴン	かめ	ドラゴン	ユニコーン	りゅういんこうろ、蒼き門の封印球
ドラゴン	かめ	ドラゴン	かめ	金かい、金かい
ドラゴン	かめ	ドラゴン	うさぎ	優しさのしずく札×9
ドラゴン	かめ	ユニコーン	ドラゴン	風のぼうし
ドラゴン	かめ	ユニコーン	ユニコーン	返し刃の封印球
ドラゴン	かめ	ユニコーン	かめ	36000ポッチ
ドラゴン	かめ	ユニコーン	うさぎ	トムヤムクン×9
ドラゴン	かめ	かめ	ドラゴン	ハーフヘルム
ドラゴン	かめ	かめ	ユニコーン	必殺の封印球
ドラゴン	かめ	かめ	かめ	金かい
ドラゴン	かめ	かめ	うさぎ	ピフテキ×6
ドラゴン	かめ	うさぎ	ドラゴン	風のはねかざり
ドラゴン	かめ	うさぎ	ユニコーン	めりかへの封印球
ドラゴン	かめ	うさぎ	かめ	35000ポッチ
ドラゴン	かめ	うさぎ	うさぎ	運の石
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	サークレット
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	見切りの封印球
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	かめ	17000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	りゅういんこうろ、幸運の封印球
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	とんがりぼうし
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	しでんの封印球
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	おくすり×9
ドラゴン	うさぎ	かめ	ドラゴン	ハーフヘルム
ドラゴン	うさぎ	かめ	ユニコーン	しっぼうの封印球
ドラゴン	うさぎ	かめ	かめ	39000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	かめ	うさぎ	天雷の札×6
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	フルヘルム
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	タイタンの封印球
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	かめ	12000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	うさぎ	ふくしゅうの札×6
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	翼かざり
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	騎士の封印球
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	かめ	8000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	炎の海スペシャル×6
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ホーンヘルム
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	パイパーの封印球
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	かめ	16000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	鉄火どん×8
ユニコーン	ドラゴン	かめ	ドラゴン	しんくのマント
ユニコーン	ドラゴン	かめ	ユニコーン	オオタカの封印球
ユニコーン	ドラゴン	かめ	かめ	山水図

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ユニコーン	ドラゴン	かめ	うさぎ	ひよこちゃん
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	てぶくろ
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	レオの封印球
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	かめ	17000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	おふね
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ゴールドレット
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	水の封印球
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	かめ	19000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	技の石
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	バラの胸かざり
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	蒼き門の封印球
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	毒消し×4
ユニコーン	ユニコーン	かめ	ドラゴン	風のアミュレット
ユニコーン	ユニコーン	かめ	ユニコーン	ハンターの封印球
ユニコーン	ユニコーン	かめ	かめ	72000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	かめ	うさぎ	特効薬×9
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	パワーリング
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	トンビの封印球
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	かめ	16000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	やさしさの流れ札×6
ユニコーン	かめ	ドラゴン	ドラゴン	ガードリング
ユニコーン	かめ	ドラゴン	ユニコーン	イッカクの封印球
ユニコーン	かめ	ドラゴン	かめ	39000ポッチ
ユニコーン	かめ	ドラゴン	うさぎ	ふくしゅうの札×9
ユニコーン	かめ	ユニコーン	ドラゴン	カおび
ユニコーン	かめ	ユニコーン	ユニコーン	雷鳴の封印球
ユニコーン	かめ	ユニコーン	かめ	流水の封印球
ユニコーン	かめ	ユニコーン	うさぎ	まろやかシチュー×7
ユニコーン	かめ	かめ	ドラゴン	ブルーリボン
ユニコーン	かめ	かめ	ユニコーン	ゴズの封印球
ユニコーン	かめ	かめ	かめ	女神ぞう
ユニコーン	かめ	かめ	うさぎ	毒消し×9
ユニコーン	かめ	うさぎ	ドラゴン	やみのマント
ユニコーン	かめ	うさぎ	ユニコーン	ピクシーの封印球
ユニコーン	かめ	うさぎ	かめ	67000ポッチ
ユニコーン	かめ	うさぎ	うさぎ	はり×9
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	木ぐつ
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	パンシーの封印球
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	かめ	こもんじょ
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	のどあめ×9
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	星のピアス
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	シルフの封印球
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	かめ	9000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ゴールドレット、星のピアス
ユニコーン	うさぎ	かめ	ドラゴン	アイアンブーツ

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ユニコーン	うさぎ	かめ	ユニコーン	カーミラの封印球
ユニコーン	うさぎ	かめ	かめ	35000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	かめ	うさぎ	日の丸べんとう×9
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	金のエンブレム
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	おぼろの封印球
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	かめ	11000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	うさぎ	幸運の封印球
かめ	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	銀系の電鍍
かめ	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	火とかげの封印球
かめ	ドラゴン	ドラゴン	かめ	電鍍、電鍍
かめ	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	シャンプーハット
かめ	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	マスターガープ
かめ	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	手技の封印球
かめ	ドラゴン	ユニコーン	かめ	32000ポッチ
かめ	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	おどる火災の札×6、やさしさの流れ札×6
かめ	ドラゴン	かめ	ドラゴン	風のつむいだ鍍
かめ	ドラゴン	かめ	ユニコーン	ちんもくの封印球
かめ	ドラゴン	かめ	かめ	88000ポッチ
かめ	ドラゴン	かめ	うさぎ	切り裂きの札×6、天雷の札×6
かめ	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	スケイルメール
かめ	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	毒の封印球
かめ	ドラゴン	うさぎ	かめ	63000ポッチ
かめ	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	やくそう×6、やくそう×6
かめ	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	雷神のふく
かめ	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ダウンの封印球
かめ	ユニコーン	ドラゴン	かめ	34000ポッチ
かめ	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	のろい人形
かめ	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ナイトアーマー
かめ	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	魔力強化の封印球
かめ	ユニコーン	ユニコーン	かめ	31000ポッチ
かめ	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	シャンプーハット、おふね
かめ	ユニコーン	かめ	ドラゴン	しのびふく
かめ	ユニコーン	かめ	ユニコーン	大地の封印球
かめ	ユニコーン	かめ	かめ	65000ポッチ
かめ	ユニコーン	かめ	うさぎ	直守の石
かめ	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	夢幻はおり
かめ	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	眠りの封印球
かめ	ユニコーン	うさぎ	かめ	72000ポッチ
かめ	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	たこつぼ、たこつぼ
かめ	かめ	ドラゴン	ドラゴン	マスターローブ
かめ	かめ	ドラゴン	ユニコーン	友情の封印球
かめ	かめ	ドラゴン	かめ	金運の封印球
かめ	かめ	ドラゴン	うさぎ	のどあめ×4
かめ	かめ	ユニコーン	ドラゴン	マジックローブ
かめ	かめ	ユニコーン	ユニコーン	魔力吸いの封印球
かめ	かめ	ユニコーン	かめ	120000ポッチ

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
かめ	かめ	ユニコーン	うさぎ	ねむりの風の札×9
かめ	かめ	かめ	ドラゴン	大地のよろい
かめ	かめ	かめ	ユニコーン	土の封印球
かめ	かめ	かめ	かめ	110000ポッチ
かめ	かめ	かめ	うさぎ	守りの天がいの札×9
かめ	かめ	うさぎ	ドラゴン	ハーフプレート
かめ	かめ	うさぎ	ユニコーン	好意の封印球
かめ	かめ	うさぎ	かめ	98000ポッチ
かめ	かめ	うさぎ	うさぎ	赤カリ×6
かめ	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	霧のローブ
かめ	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ニフの封印球
かめ	うさぎ	ドラゴン	かめ	55000ポッチ
かめ	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	トンカツ×9
かめ	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	フルプレート
かめ	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	どりよくの封印球
かめ	うさぎ	ユニコーン	かめ	28000ポッチ
かめ	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ホットケーキ×9
かめ	うさぎ	かめ	ドラゴン	太極のふく
かめ	うさぎ	かめ	ユニコーン	ドリアドの封印球
かめ	うさぎ	かめ	かめ	78000ポッチ
かめ	うさぎ	かめ	うさぎ	旋風の封印球
かめ	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ブラッドアーマー
かめ	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	水の封印球
かめ	うさぎ	うさぎ	かめ	83000ポッチ
かめ	うさぎ	うさぎ	うさぎ	ワイン
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ラッキーリング
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ドレインの封印球
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	かめ	57000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ナナミのつぼ
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	炎のエンブレム
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	バリアーの封印球
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ブーツ、ブーツ
うさぎ	ドラゴン	かめ	ドラゴン	カイトシールド
うさぎ	ドラゴン	かめ	ユニコーン	バランスの封印球
うさぎ	ドラゴン	かめ	かめ	56000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	かめ	うさぎ	はり×4
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ラッキーリング
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	火封じの封印球
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	かめ	14000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	炎のかべの札×9
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	たいようのバッチ
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	闇の封印球
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	かめ	8800ポッチ
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	怒りの一撃の札×9
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	銀の盾

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	おくすりの封印球
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	かめ	14000ポッチ
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ライスカレー×6
うさぎ	ユニコーン	かめ	ドラゴン	さかなのパッチ
うさぎ	ユニコーン	かめ	ユニコーン	破魔の封印球
うさぎ	ユニコーン	かめ	かめ	34000ポッチ
うさぎ	ユニコーン	かめ	うさぎ	すきやき×8
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	マジックリング
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	フェロの封印球
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	かめ	パール、パール
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	舟もり×8
うさぎ	かめ	ドラゴン	ドラゴン	マンゴーシュ
うさぎ	かめ	ドラゴン	ユニコーン	土の封印球
うさぎ	かめ	ドラゴン	かめ	58000ポッチ
うさぎ	かめ	ドラゴン	うさぎ	特効薬×3
うさぎ	かめ	ユニコーン	ドラゴン	ウィングブーツ
うさぎ	かめ	ユニコーン	ユニコーン	火の封印球
うさぎ	かめ	ユニコーン	かめ	63000ポッチ
うさぎ	かめ	ユニコーン	うさぎ	魔守の石
うさぎ	かめ	かめ	ドラゴン	大地の盾
うさぎ	かめ	かめ	ユニコーン	水の封印球
うさぎ	かめ	かめ	かめ	けいとくん
うさぎ	かめ	かめ	うさぎ	いやしの風の札×9
うさぎ	かめ	うさぎ	ドラゴン	スピードリング
うさぎ	かめ	うさぎ	ユニコーン	風の封印球
うさぎ	かめ	うさぎ	かめ	金運の封印球、幸運の封印球
うさぎ	かめ	うさぎ	うさぎ	すりぬけの札×1
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ブーツ
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	雷の封印球
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	かめ	22000ポッチ
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ひやしちゅうか×8
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	鉄の盾
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	力強化の封印球
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	かめ	13000ポッチ
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	おどる火炎の札×6
うさぎ	うさぎ	かめ	ドラゴン	木の盾
うさぎ	うさぎ	かめ	ユニコーン	土の封印球
うさぎ	うさぎ	かめ	かめ	74000ポッチ
うさぎ	うさぎ	かめ	うさぎ	切り裂きの札×6
うさぎ	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	こんとんの盾
うさぎ	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	風の封印球
うさぎ	うさぎ	うさぎ	かめ	66000ポッチ
うさぎ	うさぎ	うさぎ	うさぎ	魔の石

札作り

紋章をアイテムに変換

本拠地にいるラウラに話かけると、紋章をアイテムに変えてくれる。ここでは渡した紋章から作ってもらえるアイテムを紹介する。なお、表中の () × α はアイテムの使用回数と個数を表している。火炎の矢の札 (6) × 2 なら、6回使える火炎の矢の札を2セットもらえるということだ。

渡す封印球	もらえるアイテム		
火の封印球	火炎の矢の札 (6) × 2	炎のかべの札 (4) × 1	おどる火炎の札 (2) × 1
水の封印球	優しさのしずく札 (5) × 2	守りの霧の札 (4) × 1	優しさの流れ札 (2) × 1
風の封印球	ねむりの風の札 (6) × 2	いやしの風の札 (3) × 2	切り裂きの札 (2) × 1
土の封印球	土の守護神の札 (8) × 2	ふくしゅうの札 (6) × 1	守りの天がいの札 (3) × 1
雷の封印球	怒りの一撃の札 (8) × 1	はしる雷撃の札 (4) × 1	天雷の札 (2) × 1
烈火の封印球	火炎の矢の札 (8) × 3	炎の壁の札 (6) × 1	おどる火炎の札 (4) × 1
流水の封印球	優しさのしずく札 (7) × 2	守りの霧の札 (6) × 1	優しさの流れ札 (3) × 1
旋風の封印球	ねむりの風の札 (8) × 2	いやしの風の札 (5) × 1	切り裂きの札 (4) × 1
大地の封印球	土の守護神の札 (8) × 3	ふくしゅうの札 (8) × 1	守りの天がいの札 (5) × 1
雷鳴の封印球	怒りの一撃の札 (8) × 2	はしる雷撃の札 (6) × 1	天雷の札 (3) × 1

料理

料理の種類を知っておこう

ここからは料理イベントで作ることのできる料理と、審査員が出す得点（気分により若干変化）を紹介する。料理対決で高得点を得るには、料理を出す順番（P.255）が大切であり、基本的には前菜→メイン→デザート順に作るのがベスト。そのため、前菜の時にメイン料理を出しても良い評価がもらえないので注意しよう。

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
たまご焼き	メイン	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	2	3
スイートたまご	デザート	2	4	1	2	2	2	2	4	2	5	1	2
大人たまご焼き	メイン	3	2	4	3	3	3	3	2	2	5	1	1
めだま焼き	前菜	2	2	3	2	2	2	4	2	2	5	1	4
マヨたま	メイン	2	1	2	3	2	1	2	2	3	5	1	5
ばくだんたまご	メイン	1	1	3	1	1	1	1	1	2	4	1	2
トマトスープ	前菜	2	2	1	1	2	3	2	3	2	5	1	1
トマトジュース	前菜	1	1	2	1	1	4	1	2	1	4	1	3
まるかじりトマト	デザート	3	3	3	2	3	5	4	3	2	5	2	5
トマトみそしる	前菜	1	1	2	1	1	3	1	1	1	5	1	2
トマトサラダ	前菜	3	3	3	2	3	4	3	3	2	5	1	1
まっかトマト	メイン	4	3	4	2	4	5	4	3	2	5	1	3
おひたし	前菜	1	1	3	1	1	3	3	1	1	5	1	4
ほうれん草ケーキ	デザート	1	3	1	1	1	2	1	1	1	5	1	2
あおじる	前菜	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	5
ほうれん草ソテー	メイン	2	2	3	1	2	3	2	3	2	5	1	5
ほうれん草サラダ	前菜	2	3	2	1	2	4	2	2	2	4	1	3
ピリピリいため	メイン	3	2	4	2	3	3	3	2	4	5	1	2

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
サラダ	前菜	2	2	2	1	2	4	2	3	2	5	1	4
スイートサラダ	前菜	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	1	3
あざげ	前菜	2	2	3	1	2	2	4	1	1	5	2	4
群島諸国風サラダ	前菜	3	3	2	2	3	4	3	3	3	5	1	2
グリーンサラダ	前菜	2	2	2	1	2	5	2	2	2	4	1	3
やさしいため	メイン	2	2	3	1	2	4	2	2	3	5	1	5
ギョーザ	メイン	2	1	4	3	2	2	1	1	4	4	1	2
フルーツギョーザ	デザート	1	4	1	1	1	2	1	1	3	5	1	4
水ギョーザ	メイン	3	2	3	3	3	3	2	2	5	5	1	1
焼きギョーザ	メイン	2	1	4	3	2	2	1	1	4	5	1	4
油ギョーザ	メイン	2	1	4	3	2	1	1	1	4	4	1	1
シセンギョーザ	メイン	4	1	5	3	3	2	2	2	5	5	1	1
ポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	3	2	3	2	5	1	5
プリンポタージュ	デザート	1	3	1	1	1	2	1	2	1	5	1	5
サラリポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	3	2	3	2	4	1	4
黒いポタージュ	メイン	1	1	2	1	1	1	1	2	1	5	1	3
エッグポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	2	2	3	2	4	1	4
赤いポタージュ	メイン	1	1	4	1	1	1	1	2	2	5	1	3
にくまんじゅう	メイン	2	2	2	4	2	2	2	2	3	5	1	4
あんまん	メイン	2	4	1	1	2	2	4	2	2	5	1	3
チンジャオまん	メイン	2	1	3	3	2	2	2	1	3	5	1	2
マーボまん	メイン	1	1	4	3	2	1	1	1	4	5	1	5
湖賊まん	メイン	3	3	2	1	4	2	1	2	3	4	1	3
ピザまん	メイン	2	2	3	2	2	2	1	3	2	4	1	1
かいバター	メイン	3	3	2	2	3	3	2	3	3	5	1	4
クラムチャウター	メイン	2	3	2	1	3	2	1	4	2	4	1	5
はたてしおやき	メイン	2	2	2	1	3	2	3	2	2	5	1	1
さかむし	メイン	4	2	5	2	4	3	5	2	3	4	1	1
マヨはまぐり	メイン	2	1	2	1	2	2	1	3	2	5	1	4
マイマイ??	メイン	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	1	5
フライ	メイン	3	3	3	2	4	3	3	3	3	5	1	2
ぎょにくドーナッツ	デザート	1	2	1	1	3	1	2	1	1	4	1	4
かいせんあげ	メイン	3	3	3	1	4	3	3	3	3	5	1	1
たつたあげ	メイン	3	3	3	2	4	3	3	3	3	5	1	3
フレンチフライ	メイン	2	2	3	1	3	2	2	3	2	5	1	2
タコスフライ	メイン	2	1	3	1	3	2	2	3	2	5	1	5
アイスクリーム	デザート	2	5	1	2	2	2	2	3	3	5	2	3
プリン	デザート	3	5	1	3	2	3	3	4	2	5	1	1
ナナミアイス	デザート	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	5
焼きアイス	デザート	3	4	2	3	3	3	3	3	3	5	1	3
あげアイス	デザート	2	4	1	2	2	2	2	2	3	5	1	4
赤アイス	デザート	2	1	3	2	2	2	2	2	2	5	1	2
ドリア	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	3
パインドリア	メイン	1	3	1	1	1	2	1	2	1	5	1	1
たまごぞうすい	メイン	3	3	3	2	3	3	4	3	3	5	1	5
もちドリア	メイン	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	1	5
こってりドリア	メイン	2	1	2	3	2	1	2	3	2	5	1	2
ラザニア	メイン	3	3	3	3	3	3	2	4	2	5	1	4

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
サンドイッチ	メイン	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	1	1
フレンチトースト	メイン	3	2	3	3	3	3	3	4	3	5	1	2
にくいためサンド	メイン	1	1	1	4	1	1	1	2	1	5	1	4
てり焼きサンド	メイン	2	2	2	4	1	2	3	2	2	5	1	1
ベジタブルサンド	メイン	2	3	1	1	2	4	2	3	2	5	1	3
ホットサンド	メイン	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	1	4
ミートパイ	メイン	2	2	2	4	2	2	2	4	2	5	1	1
クリームパイ	デザート	3	5	2	2	2	3	3	3	2	5	1	2
ぶっつけパイ	メイン	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	4
コボルトパイ	メイン	2	2	1	2	2	1	2	2	1	4	1	5
パイマヨネーズ	メイン	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	3
チリパイ	メイン	3	1	4	3	3	2	3	2	3	5	1	1
にざかな	メイン	2	2	2	1	4	2	4	1	3	5	1	3
コイのうまに	メイン	3	3	3	2	5	3	5	2	4	5	1	1
タイちり風	メイン	2	1	4	1	4	2	2	1	3	5	1	4
カレイにつけ	メイン	3	3	3	2	5	3	5	2	2	5	1	2
タルタルあえ	メイン	2	2	2	1	4	2	2	3	2	5	1	3
ヒラメの赤に	メイン	3	1	4	2	4	3	3	3	3	5	1	5
からあげ	メイン	2	2	2	5	1	2	3	2	4	5	1	2
あまからに	メイン	3	3	2	5	2	2	4	3	3	5	1	4
ザンギ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	4	5	2	3
にくだんご	メイン	2	2	2	5	1	2	3	2	3	5	1	1
オイルーからあげ	メイン	2	2	2	5	1	1	1	2	2	5	1	4
烈火のからあげ	メイン	3	2	4	5	2	2	2	2	2	4	1	2
すの物	メイン	1	1	2	1	2	2	4	1	1	5	2	3
あまエビのすの物	メイン	2	2	3	1	3	3	5	1	2	5	1	5
のんべえのすの物	メイン	2	2	4	1	4	3	5	1	1	5	1	3
通なすの物	メイン	3	3	4	1	3	4	5	1	2	5	1	4
変なすの物	メイン	1	1	3	1	2	3	4	1	1	5	1	2
怒りのエビす	メイン	2	1	5	1	2	2	3	1	2	5	1	3
ケーキ	デザート	3	5	2	3	3	3	3	4	2	5	1	1
ショートケーキ	デザート	3	5	1	3	3	3	3	4	2	5	1	3
ナナミケーキ	メイン	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5
ブラックケーキ	メイン	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3
チーズケーキ	デザート	4	5	1	4	3	3	3	5	1	5	1	2
ファイアーケーキ	デザート	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	1	3
コロッケ	メイン	2	3	2	3	2	2	2	3	2	5	1	2
スイートコロッケ	メイン	2	4	1	1	2	2	2	3	2	5	1	3
アイリコロッケ	メイン	4	4	3	4	4	5	3	5	2	5	3	1
ブラックコロッケ	メイン	1	1	2	1	1	1	1	2	1	4	1	4
クリームコロッケ	メイン	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	1	3
地雷コロッケ	メイン	1	1	2	2	1	2	1	1	1	4	1	3
パスタ	メイン	2	2	2	2	3	3	2	3	2	5	1	4
お子さまパスタ	メイン	2	4	1	1	2	2	1	3	2	5	1	2
あさりパスタ	メイン	4	3	4	3	5	3	4	4	3	5	1	3
下町パスタ	メイン	3	3	3	3	4	4	4	4	3	5	1	4
こってりパスタ	メイン	2	1	2	4	1	1	2	3	2	5	1	5
情熱パスタ	メイン	2	1	3	3	2	2	2	4	2	5	1	1

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
てんぷら	メイン	2	2	2	3	3	2	3	2	3	5	1	3
おやつてんぷら	メイン	1	3	1	1	2	2	2	1	1	4	1	4
本格てんぷら	メイン	4	3	4	4	4	3	5	3	3	5	1	2
てんどん	メイン	3	2	3	3	4	2	4	3	3	5	1	1
びっくりてんぷら	メイン	2	1	3	2	2	1	3	2	2	5	1	4
おつまみてんぷら	メイン	2	2	3	2	3	2	3	2	2	5	1	3
焼きざかな	メイン	2	2	3	1	5	2	4	2	3	5	1	5
かばやき	メイン	2	3	2	1	5	2	4	1	2	5	1	2
くさや	メイン	1	1	4	1	3	1	5	1	1	3	1	2
ひらき	メイン	3	3	3	2	5	3	4	2	2	5	1	3
ムニエル	メイン	2	2	2	2	4	3	2	4	3	5	1	4
赤焼き	メイン	2	1	3	1	4	1	2	3	3	5	1	5
グラタン	メイン	2	3	2	2	2	2	2	3	2	5	1	2
アップルグラタン	メイン	1	3	1	1	1	3	1	2	1	5	1	3
しおグラタン	メイン	1	1	2	1	1	2	1	3	1	5	1	1
カリカリグラタン	メイン	3	2	3	3	3	3	3	4	2	5	1	4
クリームグラタン	メイン	4	5	3	4	3	3	3	5	3	5	1	3
ホットグラタン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	1	5
オムライス	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	1	2
お子さまランチ	メイン	2	3	1	2	2	2	2	5	2	5	1	3
オムライスソルト	メイン	1	1	2	1	1	1	4	2	1	5	2	3
オムライしょうゆ	メイン	1	1	4	1	1	1	4	1	2	5	1	5
オムネース	メイン	2	1	2	4	1	1	1	3	3	4	1	2
とうからしライス	メイン	2	1	4	2	2	1	3	1	2	5	1	3
チャーハン	メイン	2	2	2	3	3	2	2	2	4	5	1	4
あまえびピラフ	メイン	3	3	2	2	4	3	3	4	3	5	1	3
しおライス	メイン	1	1	3	1	1	1	4	1	2	5	1	4
かやくごはん	メイン	3	3	3	3	3	4	5	2	3	5	1	2
こってりピラフ	メイン	2	2	2	4	2	1	2	3	3	5	1	1
スパイシーピラフ	メイン	2	1	3	2	2	2	1	3	3	5	1	3
ピザ	メイン	2	2	3	3	2	2	1	3	2	5	1	2
ホットケーキ	デザート	3	4	1	3	3	3	4	4	3	5	1	4
アンチョビピザ	メイン	2	1	4	2	3	2	2	3	2	5	1	3
せんべい	デザート	2	1	4	2	2	2	4	2	3	5	1	1
おこのみ焼き	メイン	3	3	3	4	3	3	4	2	2	5	1	3
ホットピザ	メイン	2	2	3	3	2	2	2	3	2	5	1	4
てりやき	メイン	2	2	2	5	1	1	3	3	2	5	1	3
あまだれ焼き	メイン	2	3	1	5	1	1	3	2	3	5	1	5
スペアリブ	メイン	3	3	3	5	2	1	2	4	3	5	1	3
さっぱり焼き	メイン	2	2	2	5	1	3	2	2	2	5	1	4
てりマヨネ	メイン	2	2	1	5	1	1	2	2	2	5	1	2
ばくだん焼き	メイン	1	1	3	3	1	2	1	1	1	5	1	1
トンカツ	メイン	3	3	3	5	2	2	3	4	3	5	1	1
にくじゃが	メイン	2	2	2	3	1	4	4	2	2	5	1	4
しょうが焼き	メイン	3	3	3	5	2	2	4	3	2	5	1	3
カツしょうゆづけ	メイン	2	2	2	5	1	1	2	3	1	5	1	2
コレステトンカツ	メイン	1	1	1	5	1	1	1	2	1	4	1	5
ピリカツ	メイン	3	1	4	5	2	2	3	3	3	5	1	4

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
カレーライス	メイン	4	3	5	4	4	3	4	3	3	5	1	1
王子様カレー	メイン	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	1	3
ソルティカレー	メイン	2	1	4	2	2	1	2	2	2	5	1	4
ライスカレー	メイン	3	4	5	3	3	4	3	3	3	5	1	2
マヨカレー	メイン	3	2	5	4	2	2	3	3	2	5	1	3
赤カレー	メイン	4	1	5	4	3	3	3	3	2	5	1	1
やきにく	メイン	3	3	3	5	2	2	3	3	3	5	1	4
すきやき	メイン	3	3	3	5	2	1	4	4	2	5	1	2
タンシオ	メイン	4	4	3	5	2	3	3	4	3	5	1	3
ギュウドン	メイン	3	3	3	5	1	1	3	1	3	5	1	1
ミートサラダ	前菜	3	3	3	4	2	2	3	3	2	5	1	5
チゲナベ	メイン	3	2	4	3	2	3	3	2	3	5	1	3
ラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	1	2
ひやしちゅうか	メイン	2	3	2	2	3	4	2	2	4	5	1	1
しおラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	1	3
しょうゆラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	1	1
通のラーメン	メイン	4	4	3	3	3	3	3	2	5	5	1	2
げきからラーメン	メイン	2	1	5	2	3	2	2	1	3	5	1	4
ハンバーグ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	4	3	5	1	2
にくのさとうづけ	メイン	1	3	1	4	1	1	1	1	1	4	1	5
コボルトバーグ	メイン	2	3	1	4	1	2	2	2	2	5	1	2
おろしハンバーグ	メイン	3	3	2	5	2	4	4	3	3	5	1	1
ティント風バーグ	メイン	4	3	5	5	3	2	3	4	3	5	1	3
びっくりバーグ	メイン	2	1	3	5	1	2	2	2	2	4	1	4
おべんとう	メイン	2	2	2	2	3	3	2	2	2	5	1	2
レディースランチ	メイン	3	4	2	1	3	4	3	3	3	5	1	3
日の丸べんとう	メイン	1	1	1	1	2	3	3	1	1	4	2	4
さしみべんとう	メイン	3	3	3	2	5	3	4	1	2	5	1	2
ダイエットランチ	メイン	2	3	1	1	3	3	2	2	1	3	1	3
エビチリべんとう	メイン	3	1	4	3	4	3	2	3	4	5	1	1
すし	メイン	4	4	3	3	5	3	5	3	3	5	1	3
ちらしずし	メイン	3	4	2	2	5	3	4	2	2	5	1	4
にぎり なみ	メイン	4	3	4	2	5	2	4	2	3	5	1	4
にぎり 上	メイン	5	3	5	3	5	3	5	3	3	5	1	2
SUSHI!	メイン	3	3	2	2	4	2	4	2	3	5	1	4
鉄火どん	メイン	4	3	4	3	5	3	5	2	3	5	1	5
なべもの	メイン	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	1	2
あんにとんどうふ	デザート	3	5	1	2	3	3	2	2	5	5	1	3
ちゃんこ	メイン	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	1	1
しゃぶしゃぶ	メイン	5	4	5	5	3	3	4	3	3	5	1	2
鍋なべ	メイン	2	1	3	4	2	3	3	2	2	5	2	3
モツなべ	メイン	4	3	4	5	3	2	4	3	3	5	1	4
フルコース	メイン	4	4	4	4	4	3	3	5	3	5	1	1
エルフコース	メイン	5	5	4	3	4	5	4	4	3	5	1	2
コボルトコース	メイン	3	3	3	3	4	3	3	2	4	5	1	3
ロックアップコース	メイン	4	4	4	3	5	4	5	3	3	5	1	1
マチルダコース	メイン	4	4	4	5	3	2	3	5	4	5	1	3
ティント名物	メイン	5	3	5	5	4	3	4	4	4	5	1	2

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
ジンギスカン	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	3	5	1	3
ファチャーチョン	メイン	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	1	1
クッパ	メイン	3	2	5	3	2	3	3	2	3	5	1	3
ジンギスなべ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	3	5	1	2
クリームシチュー	メイン	4	5	3	4	3	4	3	5	3	5	1	2
トムヤンクン	メイン	5	1	5	3	3	5	4	3	4	5	1	1
ステーキ	メイン	4	4	4	5	2	3	3	4	3	5	1	3
あまいステーキ	メイン	2	3	1	5	1	1	1	2	1	4	1	5
ピフテキ	メイン	4	3	4	5	2	3	3	5	3	5	1	2
さっぱりステーキ	メイン	4	5	2	5	3	4	4	4	3	5	1	3
ピカタ	メイン	3	3	3	4	2	2	2	3	3	5	1	1
ペッパーステーキ	メイン	5	3	5	5	2	3	3	5	3	5	1	4
さしみもりあわせ	メイン	5	4	5	3	5	4	5	3	3	5	1	2
海の女王もり	メイン	4	3	4	2	5	3	4	2	2	5	1	5
ダンディーもり	メイン	3	2	1	1	4	2	3	1	2	3	1	3
舟もり	メイン	5	4	5	3	5	4	5	2	3	5	1	2
サラダもり	前菜	4	5	3	2	4	5	3	3	2	5	1	3
赤もり	メイン	3	1	5	2	4	3	3	2	3	5	1	1
とくせいシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
あまいシロップ	デザート	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
大人のシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
おすまし	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
まろやかシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ピリからシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
まんかんぜんせき	メイン	5	4	4	4	4	4	3	3	5	5	1	3
おかしはいえ	デザート	4	5	1	3	3	3	3	4	3	5	1	2
しおはいえ	メイン	1	1	3	2	2	1	2	1	2	5	1	4
かいせきりょうり	メイン	4	4	3	1	5	4	5	3	3	5	1	2
スペシャルサラダ	前菜	3	4	2	2	3	5	3	4	3	5	1	3
炎の海スペシャル	メイン	3	2	5	3	3	3	3	2	3	5	1	3



審査員

仲間の好みを確実に把握すべし

甘党、野菜好き、中華好きと食べ物好みは人によってさまざま。だが、料理イベントに勝つためには、審査員の口を満足させなければならない。ここでは、審査員となる仲間たちの好みを公開しておくので、料理作りの際に役立ててほしい。一点集中で料理を作るか、誰にでも受ける料理を出すかはキミ次第だ。

キャラクター	好きな味
フリック	普通
ヒックス	普通
フッチ	普通
テンブルトン	普通
ハンナ	普通
ヒルダ	普通
バーバラ	普通
カーン	普通
レブラント	普通
ラウラ	普通
ジウド	普通
ホイ	普通
モクモク	普通
ゲオルグ・プライム	甘党
フィッチャー	甘党
トモ	甘党
ミリー	甘党
エミリア	甘党
ニナ	甘党
サスケ	甘党
ポリス	甘党
マクマク	甘党
レオナ	辛党
テンコウ	辛党
メグ	辛党
ツアイ	辛党
ゴードン	辛党
テッサイ	辛党
リドリ	辛党
キバ	肉好き
シロ	肉好き
アレックス	肉好き
マイクロトフ	肉好き
ポプ	肉好き
フェザー	肉好き
ユズ	肉好き
コーネル	肉好き
ピコ	肉好き
マクシミリアン	肉好き

キャラクター	好きな味
ギジム	肉好き
コウユウ	肉好き
テンガアール	魚好き
キニスン	魚好き
ジェス	魚好き
リッチモンド	魚好き
アマダ	魚好き
キリィ	魚好き
タキ	魚好き
ハンス	魚好き
アンネリー	魚好き
チャコ	魚好き
マルコ	魚好き
モンド	魚好き
ギルバート	魚好き
ザムザ	野菜好き
エイダ	野菜好き
シエラ	野菜好き
バド	野菜好き
トニー	野菜好き
アダリー	野菜好き
シモーヌ	野菜好き
ワカバ	野菜好き
ジークフリード	野菜好き
テツ	和風好き
アイリ	和風好き
シロウ	和風好き
ヤム・クー	和風好き
タイ・ホー	和風好き
ゲンシュウ	和風好き
ヨシノ	和風好き
ガンテツ	和風好き
カスミ	和風好き
アップル	洋風好き
ハンフリー	洋風好き
バレリア	洋風好き
ローレライ	洋風好き
シン	洋風好き
カレン	洋風好き

キャラクター	好きな味
カミュー	洋風好き
アニタ	洋風好き
テレーズ	洋風好き
ジーン	洋風好き
ヴァンサン	洋風好き
シュウ	中華好き
リィナ	中華好き
トウタ	中華好き
ホウアン	中華好き
ハウザー	中華好き
オウラン	中華好き
クラウス	中華好き
ロウエン	中華好き
ロンチャンチャン	中華好き
ビクトール	なんでもウマイ
リキマル	なんでもウマイ
ボルガン	なんでもウマイ
フリード.Y	なんでもウマイ
ムクムク	なんでもウマイ
アルバート	なんでもウマイ
スタリオ	なんでもウマイ
メクメク	なんでもウマイ
シーナ	なんでもマズイ
クライブ	なんでもマズイ
ルック	なんでもマズイ
メイザース	なんでもマズイ
ミクミク	なんでもマズイ
ピッキー	味オンチ
ベシュメルガ	味オンチ
ナナミ	味オンチ
ゲンゲン	味オンチ
ガボチャ	味オンチ
からくり丸	味オンチ
アビズボア	味オンチ
シド	味オンチ
チュカチャラ	味オンチ
ルロラディア	味オンチ
主人公	料理人
ハイ・ヨー	料理人

協力攻撃データ

仲間と力を合わせ、特殊な攻撃で敵にダメージを与える協力攻撃。敵に確実にヒットするという利点を持つこの技を使わない手はない。

仲間の結束力を見せつける

特定のキャラクター同士をパーティにいられておくと、戦闘中に「いっしょに」の表示が白色になり、協力攻撃が出せるようになる。魔法と同じように全体攻撃やダメ

ージアップ、特殊効果の追加など、どれも強力なものが多い。ザコ戦、ボス戦で使い分けたいは恐れるものは何もない。

2人攻撃 | 息のあったコンビネーション

2人で繰り出す協力攻撃は、敵1体に大ダメージを与えるか、全体攻撃をするものが多い。ザコ戦、ボス戦で使い分けたいは恐れるものは何もない。

おさななじみ攻撃

主人公+ジョウイ



2人で敵のまわりを回ったあと、お互いの武器をぶつかり合わせ、敵全体に1倍ダメージ。

兄弟攻撃

主人公+ナナミ



敵単体に2倍のダメージを与えるが、ナナミがバランスを崩す。1.25%の確率でナナミがさぼる。

ダブルクラーケン攻撃

アビスボア+ルロディア



2匹のクラーケンによる16本の触手攻撃で、敵前列に1倍のダメージを与える。

からくり攻撃

メグ+からくりまる



メグがからくりまるを操作して攻撃。敵全体にからくりまるの通常ダメージを与える。

クロス攻撃

ビクトール+フリック



クロスしながら敵単体に1.5倍ダメージを与える。さらに30%の確率でノックダウンさせる。

弓矢乱射攻撃

キニスン、エイダ、スタリオンのうち誰か2人



2人で並んで弓をクロスするように乱射。敵全体に0.5倍ダメージを与える。

戦士の村攻撃

テंगाール+ヒックス



火の玉と剣の同時攻撃で敵単体に2倍ダメージ。ヒックスも火の玉のダメージを受ける。

男気攻撃

リキマル+アマダ



敵に2人で突進していき一閃。画面に桜吹雪が一瞬舞ったあとに縦1列に2倍ダメージ。

ナルシー攻撃

ヴァンサン+シモーヌ



画面にバラが舞い、その中を攻撃しながら駆け抜ける。敵全体に0.5倍ダメージ。

ウィングホード攻撃

チャコ+シド



Vの字を描くように攻撃。敵単体に1.5倍ダメージ+30%の確率で毒のステータスを与える。

ダブルモンスター攻撃

ジークフリード+フェザー



敵単体に3倍ダメージを与えるが、ジークフリードとフェザーはバランスをくずす。

親子攻撃

ツァイトトモ



敵の前に立ちはだかり、槍の同時攻撃で衝撃波を放つ。敵前列に1倍ダメージ。

ダブル格闘家攻撃

ワカバ+ロンチャン



敵単体に3倍ダメージを与えるが、2人とも怒り状態になっている必要がある。

ライバル攻撃

バレリア+アニタ



同時にラッシュをかけ、敵単体に3倍ダメージ。攻撃後、バレリアがバランスをくずす。

騎士攻撃

マイクロト+カミュ



敵単体に2倍ダメージを与える。30パーセントの確率でどちらかがバランスをくずす。

忠犬攻撃

キニスン+シロ



キニスンがシロにまたがり、敵単体に1.5倍ダメージ+同じ縦列にいる敵に0.5倍ダメージ。

忍者攻撃

カスミ+モンド



もす落としかからの華麗な連携攻撃。敵単体に1.5倍ダメージ+30%の確率でノックダウン。

夫婦攻撃

フリード+Y+ヨシノ



2人で見つめ合ってから攻撃。敵単体に2倍ダメージ。攻撃後ヨシノがバランスをくずす。

ワンワン攻撃

シロ+ゲンゲンorガボチャ



ゲンゲン、もしくはガボチャがシロの背中につかまって突撃。敵1対に1.5倍のダメージ。

タックル攻撃

ハンナ+オウラン



2人で一緒にタックル。全体に0.75倍のダメージを与えたあと、両者ともバランスを崩す。

剣豪攻撃

シロ+ゲンシュウ



一瞬で相手の背後へ回り込み攻撃。全体に0.5倍のダメージ+20%の即死効果を与える。

いっちゃんえー

ビッキー+アビスボアorルロラディア



テレポード攻撃。単体に2倍のダメージ。アビスボアorルロラディアがバランスを崩す。

コボルト攻撃

ゲンゲン+ガボチャ



敵1体に1倍ダメージ。ガボチャがバランスをくずす。20%の確率でコボルト100人攻撃に。

にせもの攻撃

主人公+ホイ



主人公とホイが並んでトンファーで攻撃する。敵1体に対し、1倍のダメージを与える。

おっかけ攻撃

フリック+ニナ



敵単体に2.5倍ダメージを与える。ニナがバランスを崩すが、20%の確率でほかほか状態に。

3人攻撃**補助効果付きのものもあれば、リスクを負うものも**

2人攻撃以上に、強力な攻撃ができる3人攻撃。単に攻撃するだけでなく、補助効果を与えるものもある。ただ、中には自分たちが危険な状態になる時もある。

旅の一座攻撃

アイリ+リナ+ボルガン



ボルガンによる火炎攻撃。単体に2倍のダメージを与え、ボルガンがバランスを崩す。

モンスター使い攻撃

バド+アビスボア、ルロラディア、ジークフリード、フェザーのうち2匹



バドの命令によりモンスターが攻撃。1体に1.5倍のダメージ+モンスターが怒り状態に。

ヒカリ攻撃

ボルガン+ガンテツ+ロンチャンチャン



全体に1.5倍のダメージを与え、自分たち以外の味方にも0.5倍のダメージを与える。

美女攻撃

ローレイ、リナ、カレン、シエラ、カスミのうち3人



ハート攻撃により、全体に0.25倍のダメージを与え、30%の確率で眠りステータスにする。

美少女攻撃

テンガール+ミリー+メグ



飛び道具による攻撃を3人で一斉に行い、敵全体に0.5倍のダメージを与える。

美青年攻撃

フリック+カミュ+マイクロボット



ポーズングをしたあとに一斉攻撃。敵1体に1.5倍のダメージを与え、25%の確率で即死。

美少年攻撃

フッチ+サスケ+ルック



全体に1倍のダメージを与えるが、3人とも険悪になりサスケとフッチが20%のダメージ。

山賊攻撃

ギジム+コウユウ+ロウエン



敵1体に1.5倍のダメージを与える。同時に、30%の確率でノックダウン状態にする。

おとも攻撃

シエラ+ポプ+ボルガン



敵1体に4倍ダメージ。ポプとボルガンが最大HPの半分のダメージ、その分シエラが回復。

4人以上攻撃**協力というより、お遊び攻撃!?**

4人、もしくは5人による攻撃。人数が必要な割に、その効果はちょっと……。お遊び的な協力攻撃。

真・美女攻撃

ローレイ+リナ+カレン+カスミ



敵全体に0.25倍のダメージを与え、70%の確率で眠りステータスにする。4人が1列に並んでハートを飛ばし、あたり一面をピンク1色の世界に変えてしまう。

むさび5攻撃

マクマク+ミクミク+ムクムク+メクメク+モクモク



敵単体を90%の確率で即死させる。即死効果を受けないモンスターにも、3%の確率で成功。5匹そろってポーズングをきめた後、敵を持ち上げて、どこかへ運び去ってしまう。

モンスターデータ

プレイヤーの生死にかかわるモンスターとの戦闘。ここからは、本作に登場するすべてのモンスターデータを、出現場所から詳細能力に関するものまで掲載。

緻密データをわかりやすく記載

以下でまとめているモンスターデータは、基本能力だけでなく、所持しているアイテムや所持金など、206体のモンスターに関するすべてのデータを記したもの。モンスター出現一覧と一緒に、戦闘時の手引きとしてぜひ参考にしてほしい。



モンスターデータの見方

	おうごくへい (剣) 1	力15
	HP: 2, LV: 2 3 所持金: 3	魔守14
	アイテム: おくすり (大)、すねあて (中) 6	直守6
		魔守14
		技5
		速10
		運18

両手剣を巧みに扱うハイランド兵。剣を大きく振りかぶって攻撃してくる。

- 1 モンスターの名前
2 HP:モンスターの体力

3 レベル:モンスターのレベル

4 所持金:モンスターから入手できるお金

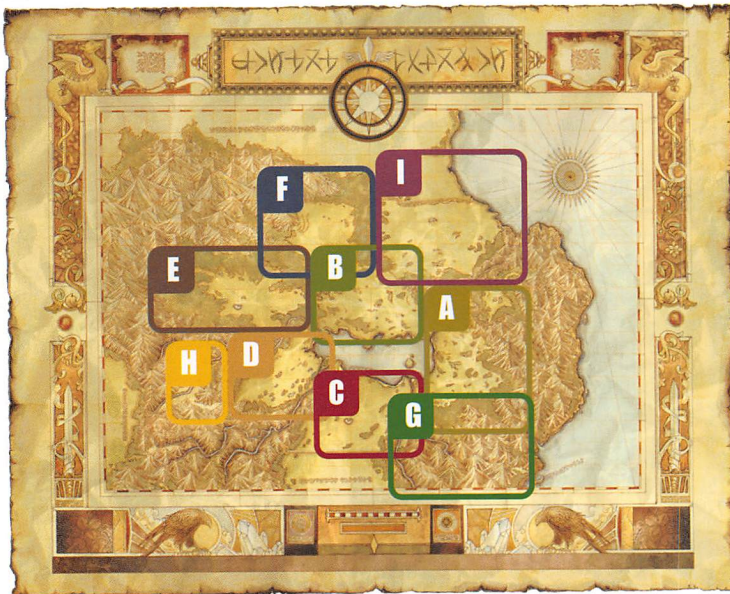
5 力: 攻撃力 (直接攻撃に影響) 技: 攻撃の成功率と敵からの攻撃に対しての回避率に影響
魔: 魔力 (魔法攻撃に影響) 撃: 魔法攻撃に対する回避率に影響
直守: 直接攻撃に対する防御力 速: 戦闘時の攻撃順番に影響
魔守: 魔法攻撃に対する防御力 運: クリティカルヒットと「にげる」の成功率に影響

6 モンスターが所持するアイテム。() 内が、そのアイテムを落とす確率を表しており、大→中→小→極小の順に低くなる。また、(一度のみ) はゲーム中に1個しか手に入らない。

7 モンスターの特徴および、主な攻撃方法を解説。

大陸に巣くうモンスターの棲息エリア

ワールドマップ内は9つのエリアに分けられ、そのエリアごとに出現するモンスターが決まっている。そのテリトリーと出現モンスターをまとめたものが、下にあるものだ。



A

キャロの街
リュウベの村
傭兵隊の砦
トトの村

B

コロネの街
ミューズ市

C

ラダトの街
サウスウィンドゥ市
ノースウィンドゥ
本拠地

D

レイクウェストの街
トゥーリバー市
コボルト村
電口の村

E

グリンヒル市
森の村

F

ロックアックス城
街道の村

G

バナーの村
ロッカクの里
グレッグミンスター

H

虎口の村
クロムの村
ティント市

I

サジャの村
皇都ルリノイエ

AREA

A

駐屯地 燕北の峠、
リコーへの山道、Aフィールド

おうこくへい (剣)

HP: 15 . LV: 2 所持金: 50
アイテム: おくすり (大)、
すねあて (中)

両手剣を巧みに扱うハイランド兵。剣を大きく振りかぶって攻撃してくる。

力 15
魔 14
直守 6
魔守 14
技 5
速 10
運 18

おうこくへい (槍)

HP: 15 . LV: 2 所持金: 50
アイテム: おくすり (大)、
皮のぼうし (中)、マント (小)

剣よりもリーチの長い槍を持つ兵士。直接攻撃を回避する確率が高いのが特徴。

力 15
魔 14
直守 6
魔守 14
技 15
速 10
運 18

しょうたいちよう

HP: 50 . LV: 4 所持金: 100
アイテム: 特効薬 (大)

頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。経験の積まれたその剣攻撃には注意したい。

力 20
魔 12
直守 8
魔守 12
技 5
速 6
運 16

ひいらぎごぞう

HP: 10 . LV: 1 所持金: 5
アイテム: おくすり (大)、
あおじる (小)

群をなして行動する植物系モンスター。飛び跳ねながら近づき、頭突きをする。

力 10
魔 10
直守 7
魔守 10
技 5
速 15
運 70

もさもさ

HP: 30 . LV: 2 所持金: 30
アイテム: 土の守護神の札 (中)

全身が毛で覆われた丸い生き物。地面を蛇行しながら体当たりを仕掛けてくる。

力 15
魔 7
直守 8
魔守 7
技 5
速 10
運 5

カットパニー

HP: 40 . LV: 3 所持金: 50
アイテム: 手技の封印球 (小)、
クリームシュー (極小)

斧を扱えるうさぎモンスター。斧をブーメランのように投げて攻撃する。

力 20
魔 6
直守 8
魔守 6
技 20
速 29
運 6

ウルフ

HP: 60 . LV: 5 所持金: 60
アイテム: -

敵意をむき出しにした狼。普段は単独で行動するが、まれに集団で現れることも。

力 48
魔 0
直守 10
魔守 0
技 25
速 30
運 3

さんぞく (A)

HP: 35 . LV: 4 所持金: 150
アイテム: すりぬけの札 (大)、
ほおあて (中)

さんぞくB、さんぞくCと徒弟を組んで現れる。お金をたくさん持っている。

力 40
魔 14
直守 15
魔守 14
技 18
速 22
運 18

さんぞく (B)

HP: 35 . LV: 4 所持金: 150
アイテム: おくすり (大)、日の丸
べんとう (小)

巨大な曲刀を手にした山賊。能力が高く、序盤の敵の中では苦戦する敵の1人。

力 40
魔 12
直守 15
魔守 12
技 20
速 15
運 16

さんぞく (C)

HP: 35 . LV: 4 所持金: 150
アイテム: のろい人形 (中)、和えざ
ら (小)、しょうべん小僧 (極小)

ボウガンを使って襲ってくる山賊。後列におり、遠距離から弓矢を放つ。

力 40
魔 12
直守 15
魔守 10
技 19
速 22
運 22

キラabee

HP: 22 . LV: 3 所持金: 15
アイテム: 火炎の矢の札 (小)

殺傷能力のある針を持つ蜂。飛行しながら狙いを定め、一気に針で突き刺す。

力 18
魔 0
直守 0
魔守 0
技 50
速 30
運 35

ふざふざ

HP: 40 . LV: 4 所持金: 35
アイテム: しっぱいのつぼ (中)、た
こつぼ (小) せいじのつぼ (極小)

見た目はかわいいが、2種類の突進攻撃を使い分ける凶暴な生き物。

力 19
魔 9
直守 8
魔守 9
技 20
速 24
運 12

カットパニー (2)

HP: 40 . LV: 3 所持金: 50
アイテム: 返し刃の封印球 (小)、
クリームシュー (極小)

斧で敵に斬りかかるうさぎ。まれに貴重なアイテム「返し刃の封印球」を落とす。

力 20
魔 6
直守 8
魔守 6
技 20
速 29
運 6

ミストシェイド

HP: 800 LV: 10 所持金: 2000
アイテム: 懐しさのしずく札
(100%)

燕北の峠に巣くう霧の化け物。戦闘中に男と女のどちらかの姿に変身する。

力 65
魔 6
直守 10
魔守 6
技 30
速 15
運 6

ふざふざ (2)

HP: 40 . LV: 4 所持金: 40
アイテム: しっぱいのつぼ (中)、た
こつぼ (小) せいじのつぼ (極小)

全身を毛で覆った丸い生き物。つぼ系の骨重品をいくつか所持している。

力 19
魔 9
直守 8
魔守 9
技 20
速 24
運 12

カットパニー (3)

HP: 40 . LV: 3 所持金: 60
アイテム: 毒消し (大)、
手技の封印球 (小)

斧を扱えるうさぎモンスター。序盤で役に立つ「手技の封印球」を持っている。

力 20
魔 6
直守 8
魔守 6
技 20
速 29
運 6

AREA

A

燕北の峠、リュウへの山道、
Aフィールド



スパイダー

HP: 60 . LV: 5 所持金: 100
アイテム: 皮のマント (中)

尻から糸を引いて現れる蜘蛛。攻撃をくらうと、20%の確率で毒状態になる。

力.....22
魔.....5
直守.....4
魔守.....2
技.....10
速.....15
運.....20



おうこくへい (剣) (2)

HP: 40 . LV: 4 所持金: 50
アイテム: おくすり (大)

剣を持ったハイランド兵。キャロの街で、ほかの王国兵と一緒に出現する。

力.....18
魔.....9
直守.....10
魔守.....4
技.....10
速.....17
運.....15



おうこくへい (槍) (2)

HP: 35 . LV: 4 所持金: 50
アイテム: おぼろの封印球 (大)

長い槍を回転させてから攻撃。キャロの兵士たちの中では力がもっとも強い。

力.....19
魔.....9
直守.....11
魔守.....4
技.....8
速.....15
運.....14



おうこくへい (弓)

HP: 30 . LV: 4 所持金: 50
アイテム: -

ボウガンを武器にした兵士。技の値が高く、攻撃を失敗することはほとんどない。

力.....17
魔.....9
直守.....8
魔守.....6
技.....20
速.....19
運.....14



ラウド

HP: 3000 LV: 25 所持金: 10000
アイテム: -

ハイランド少年兵部隊の隊長。基本能力は高いうえに、回復魔法も使える。

力.....60
魔.....45
直守.....75
魔守.....55
技.....65
速.....45
運.....30



ふさふさ (3)

HP: 45 . LV: 4 所持金: 60
アイテム: しばいのつば (中)、たこつば (小) せいじのつば (極小)

全身を毛で覆った丸い生き物。1匹ずつでは現れず、必ず集団で出現する。

力.....22
魔.....9
直守.....8
魔守.....9
技.....20
速.....24
運.....12



キツツッキー

HP: 40 . LV: 5 所持金: 80
アイテム: ねむり風の札 (小)、からあげ (小)

大きな目をした黄色い鳥。上空に舞い上がったあと、くちばしで数回つつく。

力.....38
魔.....20
直守.....10
魔守.....15
技.....30
速.....25
運.....20



シャドウッグ

HP: 85 . LV: 7 所持金: 130
アイテム: おぼろの封印球 (小)

人を襲うことを覚えた狼。猛スピードで突進してきて、鋭い牙で噛みつく。

力.....52
魔.....0
直守.....15
魔守.....0
技.....36
速.....27
運.....18



いのしし

HP: 300 LV: 10 所持金: 250
アイテム: とんがりぼうし (小)、コレステロンカット (極小)

リュウへの山道に潜んでいる動物。2本のツノを突き出しながら突進してくる。

力.....60
魔.....15
直守.....20
魔守.....15
技.....20
速.....35
運.....15



マイマイ

HP: 80 . LV: 8 所持金: 200
アイテム: 毒消し (大)

巨大な石を背負う、かたつむりのようなモンスター。首を伸ばして攻撃する。

力.....55
魔.....3
直守.....30
魔守.....2
技.....10
速.....15
運.....10



スパイダー (2)

HP: 100 LV: 7 所持金: 100
アイテム: 皮のマント (中)

集団で現れる蜘蛛。顔にへばりついて毒攻撃 (10%の確率) をしてくる。

力.....40
魔.....5
直守.....7
魔守.....3
技.....15
速.....20
運.....25



キツツッキー (2)

HP: 45 . LV: 5 所持金: 80
アイテム: 必殺の封印球 (小)、からあげ (小)

大きな目をした黄色い鳥。まれにレアアイテムの"必殺の封印球"を落とす。

力.....40
魔.....20
直守.....10
魔守.....15
技.....30
速.....25
運.....20



ボナバルト

HP: 600 LV: 13 所持金: 0
アイテム: -

ミリーの飼っているペット。大きな口で敵を飲み込み、吐き出して攻撃する。

力.....75
魔.....40
直守.....20
魔守.....35
技.....25
速.....26
運.....45



おうこくへい (剣) (3)

HP: 60 . LV: 8 所持金: 100
アイテム: しばいのつば (中)、たこつば (小)、花びん (小)

傭兵隊の砦に出現する剣を武器とする王国兵。斬りつける攻撃しかできない。

力.....40
魔.....27
直守.....17
魔守.....15
技.....22
速.....23
運.....17



おうこくへい (槍) (3)

HP: 55 . LV: 8 所持金: 100
アイテム: プレスアーマー (小)

槍が得意な兵士。まれに落とすことのあるプレスアーマーは序盤で役立つ。

力.....42
魔.....27
直守.....17
魔守.....15
技.....20
速.....22
運.....17



おうこくへい (弓) (2)

HP: 45 . LV: 8 所持金: 100
アイテム: おくすり (大)

ボウガンを武器にした兵士。すべての能力が1回目よりも高くなっている。

力.....36
魔.....27
直守.....15
魔守.....15
技.....27
速.....26
運.....17

AREA

B

日フィールド、シンダルの遺跡
キャンブ、風の洞窟**しょうたいちょう (2)**HP: 120 LV: 11 所持金: 250
アイテム: 特効薬 (小)

ハイランド軍の小隊長。兵士を率いるだけあって、その攻撃力はなかなかのもの。

力.....47
魔.....27
直守.....22
魔守.....15
技.....27
速.....21
運.....17**カマイタチ**HP: 70 LV: 10 所持金: 200
アイテム: 毒消し (大)、
しっぽうの封印球 (中)

両手が鎌になっているモンスター。前列全員にダメージを与える攻撃は脅威。

力.....60
魔.....35
直守.....25
魔守.....35
技.....53
速.....65
運.....28**ゴールドポー**HP: 250 LV: 11 所持金: 300
アイテム: ふくしゅうの札 (小)

ミューズ周辺をうろつくいのしし。足で地面を蹴り、一直線に突っ込んでくる。

力.....65
魔.....10
直守.....15
魔守.....10
技.....30
速.....35
運.....27**どくぐも**HP: 130 LV: 7 所持金: 100
アイテム: ほおて (中)

全身が派手な色に染まった蜘蛛。攻撃力は低いが、15%の確率で毒になる。

力.....40
魔.....7
直守.....10
魔守.....9
技.....25
速.....24
運.....13**げっこうろうし**HP: 270 LV: 16 所持金: 400
アイテム: タイタンの封印球 (中)、
イッカクの封印球 (中)

月に顔と髭 (?) がついたモンスター。体力が非常に高く、全体攻撃まで使う。

力.....53
魔.....52
直守.....26
魔守.....37
技.....25
速.....27
運.....16**マジッジャン**HP: 90 LV: 13 所持金: 250
アイテム: すりぬけの札 (大)、
ガードローブ (小)

トランプに顔がついたモンスター。カードの絵によって4種類の攻撃を使う。

力.....25
魔.....47
直守.....23
魔守.....54
技.....38
速.....47
運.....35**メガワキ**HP: 150 LV: 14 所持金: 300
アイテム: レザーアーマー (中)、
グリーンサラダ (小)

巨大なひとつ目の怪物。巨大な目に力を集め、レーザーとして放ってくる。

力.....60
魔.....45
直守.....25
魔守.....38
技.....40
速.....38
運.....27**カズラー**HP: 120 LV: 12 所持金: 50
アイテム: おくすり (大)、
のどあめ (中)

大きな口を持った植物系モンスター。口から無数の種を飛ばしてくる。

力.....55
魔.....53
直守.....32
魔守.....43
技.....34
速.....32
運.....45**サラマンダー**HP: 200 LV: 15 所持金: 200
アイテム: 火とかけの封印球 (小)

全身が炎に包まれた怪鳥。口から灼熱の炎を吐いて攻撃してくる。

力.....63
魔.....37
直守.....35
魔守.....45
技.....33
速.....36
運.....37**ダブルヘッド**HP: 2500 LV: 25 所持金: 4000
アイテム: してんの封印球
(100%)

2つの顔がついている巨大蛇。繰り出される攻撃はすべて全体攻撃なのが特徴。

力.....70
魔.....35
直守.....15
魔守.....42
技.....32
速.....27
運.....29**アルマジロン**HP: 120 LV: 18 所持金: 350
アイテム: プレスアーマー (中)

堅い甲羅が背中にあるモンスター。丸まって近づき、爪でひっかいてくる。

力.....85
魔.....17
直守.....50
魔守.....15
技.....28
速.....30
運.....28**あるまじろん**HP: 70 LV: 25 所持金: 7000
アイテム: しっぽいのつぼ (中)、
花びん (中)、青竜のつぼ (小)

出現率が異様に低いモンスター。技の値が高いため、攻撃がなかなか当たらない。

力.....75
魔.....30
直守.....32
魔守.....27
技.....100
速.....35
運.....5**ころしやうさぎ**HP: 170 LV: 19 所持金: 300
アイテム: かおび (小)

カットバニーのパワーアップ版。力の能力値を上昇させる「かおび」を持っている。

力.....92
魔.....19
直守.....35
魔守.....13
技.....65
速.....50
運.....28**おうこくへい (剣) (4)**HP: 90 LV: 19 所持金: 150
アイテム: かたあて (中)

両手剣を扱う兵士。ハイランドとの国境に出現する敵の中では弱い部類に入る。

力.....75
魔.....36
直守.....37
魔守.....28
技.....43
速.....38
運.....45**おうこくへい (槍) (4)**HP: 110 LV: 19 所持金: 150
アイテム: ちんもくの封印球 (中)

リーチの長い槍を持った兵士。非売品である「ちんもくの封印球」を持つ。

力.....86
魔.....34
直守.....37
魔守.....28
技.....37
速.....36
運.....35**おうこくへい (弓) (3)**HP: 80 LV: 19 所持金: 150
アイテム: おくすり (中)

ボウガンを武器にした兵士。今まで登場してきた王国兵とほとんど変わらない。

力.....72
魔.....33
直守.....37
魔守.....28
技.....42
速.....41
運.....37

AREA

B

風の洞窟
キャンプ、
Bフィールド、

ラウド (2)

HP: 600 LV: 22 所持金: 10000
アイテム: -

ハイランド王国ユニコーン少年兵部隊の隊長をしていた男。とにかく力が強い。

力.....93
魔.....33
直守.....45
魔守.....37
技.....40
速.....38
運.....30

おうこくへい (剣) (5)

HP: 80 LV: 19 所持金: 150
アイテム: 木の盾(中)、おべんとう(小)

両手剣で敵を叩き斬る剣士。王国軍のキャンプに出現するのがこのタイプだ。

力.....70
魔.....36
直守.....37
魔守.....28
技.....33
速.....36
運.....45

おうこくへい (槍) (5)

HP: 100 LV: 19 所持金: 150
アイテム: おくすり(中)

ハイランド王国の槍兵。ほか2体の王国兵と比べると、技のステータスが低い。

力.....81
魔.....34
直守.....37
魔守.....28
技.....28
速.....34
運.....35

おうこくへい (弓) (4)

HP: 70 LV: 19 所持金: 150
アイテム: オオタカの封印球(中)

大きなボウガンで遠距離から敵を狙う。オオタカの封印球を落とすことも。

力.....67
魔.....33
直守.....32
魔守.....28
技.....37
速.....36
運.....37

しょうたいちょう (3)

HP: 75 LV: 22 所持金: 400
アイテム: サークレット(小)

キャンプ地で兵士を取りまとめる長。しかし、強さは兵士たちと大差がない。

力.....80
魔.....33
直守.....34
魔守.....30
技.....39
速.....30
運.....28

むささび

HP: 75 LV: 18 所持金: 150
アイテム: おくすり(中)、おくすりの封印球(極小)、せいじのつぼ(極小)

赤いマントをつけた動物モンスター。近くの木を使って体当たりをしてくる。

力.....90
魔.....35
直守.....26
魔守.....25
技.....45
速.....65
運.....77

ターゲットレディ

HP: 130 LV: 20 所持金: 600
アイテム: ビクシーの封印球(極小)、ドリアドの封印球(極小)、ニフの封印球(極小)

青い尻尾の生えた人のようなモンスター。貴重なアイテムを複数持つ。

力.....85
魔.....65
直守.....27
魔守.....42
技.....52
速.....72
運.....38

ブラックバニー

HP: 120 LV: 19 所持金: 350
アイテム: かたあて(中)

ころしやうさぎのパワーアップ版。力の能力値が高いが、たいして強くない。

力.....110
魔.....23
直守.....45
魔守.....15
技.....75
速.....65
運.....29

ネクロード

HP: 20000 LV: 35 所持金: 70000
アイテム: -

不老不死の吸血鬼。ストーリー上のイベントで戦うため、倒すことは不可能。

力.....150
魔.....120
直守.....130
魔守.....140
技.....55
速.....45
運.....0

ゾンビ (A)

HP: 130 LV: 22 所持金: 90
アイテム: しばいのつぼ(小)

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいてきて、両手の爪で攻撃してくる。

力.....122
魔.....0
直守.....40
魔守.....65
技.....37
速.....18
運.....6

ゾンビ (B)

HP: 150 LV: 22 所持金: 110
アイテム: のろい人形(小)

魔術で操られた死体。力の値がゾンビ(A)よりも高いが、攻撃は変わらない。

力.....138
魔.....0
直守.....44
魔守.....62
技.....42
速.....9
運.....5

グリフォン

HP: 135 LV: 21 所持金: 550
アイテム: 風の封印球(小)、風のぼうし(小)

動物の体に羽が生えた怪物。一度上空に浮いたあと、急降下してひっかく。

力.....115
魔.....74
直守.....45
魔守.....47
技.....38
速.....45
運.....39

ゴズ

HP: 170 LV: 23 所持金: 500
アイテム: 特効薬(小)、ゴズの封印球(小)、やぎにく(極小)

人と牛が融合した半獣人。右手に持っている鉄球のついた棍棒で殴りかかる。

力.....130
魔.....45
直守.....50
魔守.....34
技.....40
速.....42
運.....55

にちりんまおう

HP: 350 LV: 24 所持金: 700
アイテム: ぬりかべの封印球(小)

腕を組んで浮遊している巨人。2回攻撃をしていく上、全体魔法まで使う。

力.....90
魔.....75
直守.....55
魔守.....54
技.....38
速.....68
運.....27

ソーサラー

HP: 110 LV: 22 所持金: 450
アイテム: すりぬけの札(中)

下半身がないアンデッドモンスター。火の紋章で全体攻撃をしてくる。

力.....54
魔.....60
直守.....35
魔守.....45
技.....42
速.....62
運.....58

せいしんけん

HP: 2500 LV: 32 所持金: 0
アイテム: -

意志を持った伝説の剣。体(剣先)を向けて中央にいる仲間へ突き刺してくる。

力.....135
魔.....68
直守.....40
魔守.....58
技.....47
速.....72
運.....54

AREA

C

トリアリバーの地下水路、
Cフィールド**ソーサラー**HP: 170 LV: 26 所持金: 500
アイテム: さかなのバッチ (小)

下半身がないアンデッドモンスター。両手を重ね、溜めた魔力を放出する。

力.....54
魔.....75
直守....35
魔守....45
技.....42
速.....62
運.....58**ゾンビ (A)**HP: 140 LV: 24 所持金: 100
アイテム: しゃばいのつぼ (小)

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいてきて、両手の爪で攻撃してくる。

力.....125
魔.....0
直守....42
魔守....65
技.....36
速.....19
運.....6**ゾンビ (B)**HP: 160 LV: 24 所持金: 120
アイテム: のろい人形 (小)、
ハーフヘルム (小)

魔術で操られた死体。力の値がゾンビ(A)よりも高いが、攻撃は変わらない。

力.....140
魔.....0
直守....47
魔守....67
技.....42
速.....8
運.....5**かげおとこ**HP: 220 LV: 25 所持金: 300
アイテム: 毒消し (大)

灰色のロープで身を覆った謎の物体。ロープの中から影が現れひっかいてくる。

力.....160
魔.....45
直守....45
魔守....52
技.....65
速.....62
運.....55**ヘカトンケイル**HP: 4500 LV: 34 所持金: 10000
アイテム: -

異様な姿形をした化け物。さまざまな全体攻撃を2回連続で使ってくる。

力.....150
魔.....65
直守....25
魔守....38
技.....45
速.....75
運.....37**ちゅうちゅう**HP: 180 LV: 27 所持金: 600
アイテム: 特効薬 (中)、
バランスの封印球 (小)

羽先が紫色の白い羽を持つ鳥。「バランスの封印球」はぜひ入手したいアイテム。

力.....160
魔.....57
直守....40
魔守....38
技.....58
速.....75
運.....87**イワマジロン**HP: 140 LV: 26 所持金: 550
アイテム: かめ設計図1 (中・1度のみ)

アルマジロンのパワーアップ版。倒した時に入る「かめ設計図1」は必需品。

力.....145
魔.....22
直守....67
魔守....23
技.....42
速.....54
運.....35**いわまじろん**HP: 120 LV: 33 所持金: 15000
アイテム: 和えざら (中)、中国えざら (中)、しょうべん小僧 (小)

背中に甲羅をつけているモンスター。出現率は低いが、倒すと大量のお金が入る。

力.....135
魔.....45
直守....55
魔守....37
技.....182
速.....63
運.....77**セイレーン**HP: 110 LV: 27 所持金: 800
アイテム: パンジーの封印球 (小)、
水のアミュレット (小)

何かに祈りを捧げるような格好をしたモンスター。金髪のを飛ばしてくる。

力.....130
魔.....78
直守....40
魔守....72
技.....45
速.....82
運.....53**シャドウ**HP: 130 LV: 29 所持金: 900
アイテム: のどおめ (中)、
マンゴージュ (小)

顔に包帯を巻いた怪力男。敵を抱え上げると、上空から一緒に落下してくる。

力.....150
魔.....38
直守....57
魔守....25
技.....63
速.....78
運.....36**デビルアイ**HP: 150 LV: 28 所持金: 600
アイテム: トンビの封印球 (小)

目玉と手足だけの化け物。目に見えぬほどの速さでレーザーを放つ。

力.....140
魔.....47
直守....42
魔守....59
技.....57
速.....53
運.....82**マッドシャーク**HP: 110 LV: 28 所持金: 800
アイテム: ガードリング (小)、レシビ21 (中・1度のみ)、ひらき (小)

背ビレだけを出して現れるサメ。一度地面に潜ったあと、鋭利な牙で噛みつく。

力.....135
魔.....35
直守....35
魔守....27
技.....115
速.....72
運.....53**ベストラット**HP: 5200 LV: 40 所持金: 20000
アイテム: 毒の封印球 (100%)

3つの眼と巨大なツノを持つ怪物。毛を逆立て、緑色の毒煙で全体攻撃してくる。

力.....160
魔.....58
直守....39
魔守....36
技.....52
速.....85
運.....44**おうこくへい (剣) (6)**HP: 120 LV: 32 所持金: 500
アイテム: 鉄の盾 (中)

トリーバー市を攻めてきた王国軍の兵士。剣を構えて敵に挑む。

力.....143
魔.....57
直守....38
魔守....42
技.....59
速.....71
運.....36**おうこくへい (鎧) (6)**HP: 110 LV: 32 所持金: 500
アイテム: チェインメール (中)

鋭利な槍で攻撃してくる兵士。今までの王国兵よりも能力が上がっている。

力.....147
魔.....57
直守....38
魔守....42
技.....55
速.....70
運.....36**おうこくへい (弓) (5)**HP: 95 LV: 32 所持金: 500
アイテム: おくすり (中)

後衛から矢を放つ弓兵。ほかの2体に比べると、ステータスもやや劣る。

力.....140
魔.....57
直守....36
魔守....42
技.....62
速.....65
運.....36

AREA

D

AREA

D

Dフィールド、コボルト村の森、
グンヒルの森 マチルダ騎士団への抜け道**しょうたいちょう (4)**HP: 170 LV: 34 所持金: 700
アイテム: 特効薬 (大)

トウーリバー侵攻時に出現する王国の兵士。技の能力値は高いが、運が低い。

力.....173
魔.....59
直守....42
魔守....47
技.....72
速.....62
運.....38**ミラージュ**HP: 220 LV: 31 所持金: 800
アイテム: 炎のエンブレム (小)

鎧で全身を守っている騎士。目の前に瞬間移動して、右手に持つ剣で斬る。

力.....165
魔.....82
直守....53
魔守....78
技.....73
速.....65
運.....36**びんぼうがみ**HP: 165 LV: 29 所持金: 5
アイテム: ひよこちゃん (小)、カメラ設計
図2 (中・1度のみ)、騎士のぞう (極小)

生氣を失った人間系モンスター。口から緑の煙を吐き、ダメージを与えてくる。

力.....160
魔.....74
直守....40
魔守....83
技.....62
速.....98
運.....0**おぼけばな**HP: 90 LV: 32 所持金: 800
アイテム: はり (中)

赤い花の中に目玉がついた植物系モンスター。反撃はするが、攻撃してこない。

力.....170
魔.....56
直守....47
魔守....72
技.....145
速.....0
運.....82**ひいらぎごぞう (3)**HP: 45 LV: 15 所持金: 100
アイテム: おくすり (中)、
あおじる (小)

非常に小さい植物系モンスター。群をなして現れるが、能力は最低部類に入る。

力.....38
魔.....36
直守....25
魔守....28
技.....32
速.....27
運.....82**おうこくへい (剣) (7)**HP: 130 LV: 33 所持金: 700
アイテム: 炎のかべの札 (小)、
ひたいあて (中)

グンヒルの森で同盟兵士を追うハイランドの兵士。両手剣を使用する。

力.....152
魔.....59
直守....42
魔守....57
技.....60
速.....72
運.....38**おうこくへい (弓) (7)**HP: 110 LV: 33 所持金: 700
アイテム: けがわのマント (中)

ボウガンを使うハイランドの兵。後列にいるキャラも射抜くことができる。

力.....150
魔.....59
直守....40
魔守....57
技.....66
速.....69
運.....38**ひいらぎババ**HP: 650 LV: 32 所持金: 1300
アイテム: 守りの天かしの札 (小)、よい首輪 (小)、たねいも (中・1度のみ)

ひいらぎごぞうの巨大化版。地面に触手を伸ばして攻撃してくる。

力.....190
魔.....47
直守....57
魔守....82
技.....57
速.....15
運.....75**イーグルマン**HP: 180 LV: 32 所持金: 1100
アイテム: 倍返しの封印球 (小)、レシビ2 (中・1度のみ)、サンドイッチ (小)

人と鷲が合体した半鳥人。鋭い爪で蹴る。

力.....170
魔.....63
直守....45
魔守....49
技.....75
速.....103
運.....73**ひいらぎごぞう (2)**HP: 45 LV: 15 所持金: 100
アイテム: はり (中)、
あおじる (小)

非常に小さい植物系モンスター。能力が低く、特殊な攻撃も一切使わない。

力.....38
魔.....36
直守....25
魔守....28
技.....32
速.....27
運.....82**ビッグフロッグ**HP: 200 LV: 30 所持金: 600
アイテム: 守りの霧の札 (小)、
あまらに (小)

大きな青い目をした生き物。カメレオンのように長い舌を伸ばしてくる。

力.....195
魔.....37
直守....48
魔守....53
技.....59
速.....75
運.....82**スイカズラー**HP: 167 LV: 31 所持金: 750
アイテム: バイバーの封印球 (小)

大きな口を持った植物系モンスター。カズラーと姿、色は同じだが強くなっている。

力.....165
魔.....73
直守....50
魔守....97
技.....62
速.....87
運.....75**ひいらぎのせい**HP: 170 LV: 32 所持金: 1200
アイテム: トウシューズ (中)、ドリアドの封印球 (小)

人の姿をした植物系の妖精。手に持っている杖(？)で、ひいらぎごぞうを操る。

力.....158
魔.....83
直守....45
魔守....103
技.....88
速.....113
運.....98**おうこくへい (槍) (7)**HP: 120 LV: 33 所持金: 700
アイテム: おくすり (中)、
スケイルメイル (小)

狭い森の中でも器用に槍をあつかう王国兵士。スケイルメイルを持っている。

力.....157
魔.....59
直守....42
魔守....57
技.....56
速.....71
運.....38**ひいらぎごぞう (4)**HP: 45 LV: 15 所持金: 150
アイテム: あおじる (小)、
ばんしゃくセット (小)

非常に小さい植物系モンスター。びよんびよん飛び跳ねながら攻撃する。

力.....38
魔.....36
直守....25
魔守....28
技.....32
速.....27
運.....82**ドレミのせい**HP: 230 LV: 33 所持金: 900
アイテム: 音セット2
(小・1度のみ)

カラフルな妖精。必ず集団で現れ、透き通るような歌声(？)で攻撃してくる。

力.....83
魔.....97
直守....47
魔守....127
技.....82
速.....93
運.....45

AREA

E

マチルタ騎士団への抜け道、
Eフィールド、洛帝山**ナメゾンビ**HP: 320 LV: 33 所持金: 1000
アイテム: 雷のアミュレット(小)、
レシビ29(中・1度のみ)全身から冷気を放出するなめくじのよう
な生き物。口から吐き出す冷気に注意。力.....150
魔.....124
直守.....38
魔守.....87
技.....55
速.....83
運.....67**グリフォン**HP: 370 LV: 32 所持金: 1200
アイテム: 切り裂きの札(小)動物の体に羽が生えた怪物。一度上空に
浮いたあと、急降下してひっかく。力.....200
魔.....74
直守.....62
魔守.....75
技.....75
速.....103
運.....48**ファントム**HP: 250 LV: 35 所持金: 1500
アイテム: いやしの風の札(小)強固な鎧に身を包む。瞬間移動後、3体
に分身したり、背後に回り込んでくる。力.....190
魔.....79
直守.....57
魔守.....88
技.....83
速.....97
運.....56**ピンクバード**HP: 210 LV: 34 所持金: 2000
アイテム: シルフの封印球(小)、
スカンクの封印球(小)全身ピンク色したフラミンゴ。片足を軸
に、高速回転しながら襲いかかってくる。力.....177
魔.....82
直守.....52
魔守.....65
技.....72
速.....112
運.....105**ホークマン**HP: 260 LV: 37 所持金: 1400
アイテム: カメ設計図3(中・1度
のみ)、オオタカの封印球(小)半鳥人。両足で体をつかみあげ、どこか
へと連れ去る(戦闘不能)攻撃は脅威。力.....185
魔.....67
直守.....65
魔守.....47
技.....65
速.....123
運.....82**いずな**HP: 120 LV: 34 所持金: 1200
アイテム: しっばいのつぼ(中)、口ひ
るのつぼ(小)、くろいつぼ(種小)ユラユラと浮かんでいる奇妙な形の怪物。
両手の鎌を使って、前衛全体に攻撃する。力.....202
魔.....42
直守.....38
魔守.....40
技.....88
速.....150
運.....33**アサシン**HP: 140 LV: 35 所持金: 1100
アイテム: すりぬげの札(中)ダラリと伸ばした両手が特徴的。毒の塗
られた長い爪を使って、ひっかいてくる。力.....182
魔.....75
直守.....47
魔守.....62
技.....62
速.....92
運.....73**ビクシー**HP: 60 LV: 36 所持金: 2000
アイテム: 海消し(中)、
ビクシーの封印球(小)ふわふわと宙に浮かぶ妖精。連続して殴
りかかってきたり、チビ状態にする。力.....163
魔.....85
直守.....65
魔守.....175
技.....107
速.....113
運.....182**ハービー**HP: 7400 LV: 45 所持金: 40000
アイテム: -洛帝山の頂上に住む巨大な鳥獣。空中高
く持ち上げ、地面に叩きつける。力.....203
魔.....95
直守.....45
魔守.....70
技.....85
速.....127
運.....65**タイムナイト**HP: 160 LV: 35 所持金: 1700
アイテム: 特効薬(中)特殊な盾を持った小さな騎士。盾を使っ
て時間を止め、前衛全体を攻撃する。力.....145
魔.....82
直守.....79
魔守.....123
技.....62
速.....87
運.....96**ホワイトタイガー**HP: 230 LV: 35 所持金: 3000
アイテム: 返し刃の封印球(小)2本の鋭い牙を持つ白い虎。素早い移動
で、1ターンに2回襲いかかってくる。力.....160
魔.....43
直守.....82
魔守.....58
技.....67
速.....98
運.....58**おうこくへい(剣)(8)**HP: 180 LV: 36 所持金: 900
アイテム: ハーフヘルム(中)巧みに剣をさばくハイランド兵。頭上か
ら剣を振り下ろして敵を攻撃する。力.....175
魔.....68
直守.....73
魔守.....72
技.....62
速.....87
運.....65**おうこくへい(槍)(8)**HP: 180 LV: 36 所持金: 900
アイテム: スケイルメイル(中)ミュージア市街で侵入者を見る槍兵。槍
を回転させ、すかさず突きを繰り返す。力.....182
魔.....68
直守.....73
魔守.....72
技.....59
速.....89
運.....65**おうこくへい(弓)(8)**HP: 160 LV: 36 所持金: 900
アイテム: 特効薬(中)ポウガンで敵を狙い撃つ王国兵士。剣兵、
槍兵に比べると技の能力が秀でている。力.....173
魔.....68
直守.....73
魔守.....72
技.....65
速.....82
運.....65

AREA

G

トランへの道、ルカとの対決時、
ディンアへの道

トラ

HP: 180 LV: 37 所持金: 3500
アイテム: まどセット1
(小・1度のみ)

ホワイトタイガー同様、2本の鋭い牙を使って、噛みついてくる。

力.....175
魔.....67
直守.....85
魔守.....76
技.....67
速.....98
運.....60

ランラン

HP: 140 LV: 36 所持金: 2000
アイテム: おくすり(中)、
シルバレット(小)

中央で仁王立ちする女がランラン。必ず、リンリンとテンテンの3人で出現する。

力.....147
魔.....77
直守.....76
魔守.....159
技.....105
速.....102
運.....106

リンリン

HP: 150 LV: 36 所持金: 2300
アイテム: バリアーの封印球(小)、
ダイエットランチ(小)

身の丈近くある長い棒を使った、棒術が得意技。貴重なアイテムを持っている。

力.....152
魔.....78
直守.....82
魔守.....156
技.....106
速.....107
運.....104

テンテン

HP: 130 LV: 36 所持金: 1500
アイテム: しのびふく(小)

スリットの入ったセクシーな拳法着を着ている。長い棒で殴りかかってくる。

力.....141
魔.....83
直守.....71
魔守.....152
技.....102
速.....112
運.....108

サムライ

HP: 250 LV: 38 所持金: 2500
アイテム: のろい人形(中)、中国
え皿(小)、ほんざい(極小)

戦国時代に出てきそうな鎧を身にまとって。切っ先からの波動攻撃が強い。

力.....180
魔.....75
直守.....65
魔守.....103
技.....69
速.....105
運.....65

ワーム

HP: 4200 LV: 44 所持金: 35000
アイテム: -

超巨大なイモムシ。宙に飛び上がり、全身を使ってのしかかってくる。

力.....185
魔.....113
直守.....57
魔守.....120
技.....75
速.....66
運.....65

はくろうぐん(剣)

HP: 190 LV: 39 所持金: 2000
アイテム: はしる電撃の札(小)

ルカ・ブライトの側近。両手剣を斜めに構え、的確に急所を斬りつけてくる。

力.....172
魔.....95
直守.....75
魔守.....82
技.....89
速.....120
運.....67

はくろうぐん(槍)

HP: 205 LV: 39 所持金: 2000
アイテム: 特効薬(中)

ルカ・ブライト直属の部下。後衛からリーチのある攻撃を行う。

力.....185
魔.....95
直守.....75
魔守.....82
技.....87
速.....120
運.....67

ルカ・ブライト

HP: 6500 LV: 54 所持金: 15000
アイテム: -

驚異的な強さをみせる狂皇子。全モンスター中、トップクラスの攻撃力を誇る。

力.....210
魔.....95
直守.....62
魔守.....82
技.....115
速.....115
運.....72

おうこくへい(剣)(9)

HP: 180 LV: 41 所持金: 1300
アイテム: 鉄の盾(小)

両手剣を扱うハイランド兵。見た目は同じだが、その能力は比べ者にならない。

力.....185
魔.....92
直守.....72
魔守.....80
技.....77
速.....115
運.....72

おうこくへい(9)

HP: 187 LV: 41 所持金: 1300
アイテム: フルプレート(小)

リーチの長い槍を持つ兵士。目前で一度槍を高速回転させてから攻撃してくる。

力.....190
魔.....92
直守.....72
魔守.....80
技.....72
速.....117
運.....72

おうこくへい(8)

HP: 170 LV: 41 所持金: 1300
アイテム: -

ポウガンを武器にした兵士。後衛から、確実に急所を撃ち抜いてくる。

力.....175
魔.....92
直守.....72
魔守.....80
技.....82
速.....119
運.....72

しょうたいちょう(5)

HP: 220 LV: 43 所持金: 1500
アイテム: 特効薬(中)

王国軍の小部隊をまとめる小隊長。右手に持った片手剣を巧みに振る。

力.....203
魔.....94
直守.....74
魔守.....82
技.....85
速.....98
運.....76

フライリザード

HP: 350 LV: 42 所持金: 2000
アイテム: ほたるの封印球(小)、
まどセット2(中・1度のみ)

体全身が冷気で包まれたドラゴン。口から大量の冷気を吐いてくるのが特徴。

力.....197
魔.....89
直守.....63
魔守.....98
技.....85
速.....78
運.....68

キラードッグ

HP: 180 LV: 41 所持金: 1800
アイテム: 海消し(中)、
こんとんの盾(小)

アンデッド化した犬。首を異様な長さに伸ばして、噛みついてくる。

力.....165
魔.....35
直守.....45
魔守.....65
技.....98
速.....103
運.....78

ゾンビ(A)(2)

HP: 140 LV: 42 所持金: 281
アイテム: しっばいのつぼ(小)

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいてきて、両手の爪で攻撃してくる。

力.....155
魔.....57
直守.....75
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46

AREA

H

H
ティントの坑道、
Hフィールド**ゾンビ (B) (2)**HP: 155 LV: 42 所持金: 323
アイテム: のろい人形 (小)、
鏡の首輪 (小)魔術で操られた死体。力の値がゾンビ
(A) よりも低く、特殊攻撃もない。力.....140
魔.....57
直守.....70
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゴーストスラッグ**HP: 450 LV: 40 所持金: 3000
アイテム: おどろ火炎の札 (小)全身から炎を放射し続けるなめくじ。得
意技は、もちろん大量の炎による攻撃だ。力.....205
魔.....115
直守.....62
魔守.....112
技.....53
速.....85
運.....72**スケルトン (剣)**HP: 170 LV: 39 所持金: 652
アイテム: 鉄の盾 (中)アンデッド化した兵士の成れの果て。片
手に持った剣を使って、攻撃をする。力.....185
魔.....103
直守.....62
魔守.....85
技.....83
速.....65
運.....0**スケルトン (槍)**HP: 178 LV: 39 所持金: 730
アイテム: ガントレット (中)同じくアンデッド化した槍兵。地面を滑
るように移動して、槍攻撃を行ってくる。力.....188
魔.....103
直守.....62
魔守.....85
技.....75
速.....63
運.....0**ネクロロード**HP: 20000 LV: 50 所持金: 70000
アイテム: -月の紋章を宿す吸血鬼。ティントの坑道
に現れるが、ここでは倒せない。力.....220
魔.....137
直守.....95
魔守.....130
技.....98
速.....95
運.....36**ゾンビ (A) (3)**HP: 130 LV: 42 所持金: 290
アイテム: しばいのつぼ (小)、
すりぬけの札 (中)魔術で操られた死体。力の値がゾンビ
(B) よりも高いが、攻撃は変わらない。力.....150
魔.....57
直守.....75
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゾンビ (B) (3)**HP: 140 LV: 42 所持金: 332
アイテム: のろい人形 (小)魔術で操られた死体。ゆっくりと近づい
てきて、両手の爪で攻撃してくる。力.....140
魔.....57
直守.....70
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**シエラ**HP: 2800 LV: 47 所持金: 0
アイテム: -女性吸血鬼。分身して縦1列に攻撃仕掛
けてきたり、大量のコウモリを操る。力.....200
魔.....127
直守.....95
魔守.....143
技.....93
速.....125
運.....78**ゾンビ (A) (4)**HP: 150 LV: 42 所持金: 340
アイテム: しばいのつぼ (小)、魔術で操られた死体。ゆっくりと近づい
てきて、両手の爪で攻撃してくる。力.....155
魔.....57
直守.....75
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゾンビ (B) (4)**HP: 165 LV: 42 所持金: 337
アイテム: のろい人形 (小)魔術で操られた死体。ゾンビ (A) と一
緒に現れるが、恐れる敵ではない。力.....140
魔.....57
直守.....70
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゾンビ (A) (5)**HP: 140 LV: 41 所持金: 339
アイテム: しばいのつぼ (小)魔術で操られた死体。これまでのゾンビ
とは、わずかな違いがある程度である。力.....155
魔.....57
直守.....75
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゾンビ (B) (5)**HP: 160 LV: 41 所持金: 347
アイテム: のろい人形 (小)魔術で操られた死体。見た目も能力もほ
ぼ同じ。特に注意する必要はなし。力.....140
魔.....57
直守.....70
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ユニコーンゾンビ**HP: 570 LV: 46 所持金: 4000
アイテム: 火封じの封印球 (小)アンデッド化したユニコーン。1本の巨
大な角を使った体当たり攻撃が得意技。力.....260
魔.....107
直守.....83
魔守.....137
技.....82
速.....75
運.....33**ネクロディア**HP: 320 LV: 45 所持金: 3500
アイテム: のろい人形 (小)、マスタ
ーガブ (小)、騎士のぞう (極小)ゾンビとなった女性魔法使い。両手で魔
法の玉を作り出し、飛ばしてくる。力.....150
魔.....122
直守.....82
魔守.....142
技.....65
速.....153
運.....36**ゾンビ (A) (6)**HP: 210 LV: 43 所持金: 384
アイテム: しばいのつぼ (小)、
パワーグローブ (極小)魔術で操られた死体。これまでのゾンビ
とは、わずかな違いがある程度である。力.....160
魔.....57
直守.....75
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46**ゾンビ (B) (6)**HP: 230 LV: 43 所持金: 363
アイテム: のろい人形 (小)魔術で操られた死体。見た目も能力もほ
ぼ同じ。特に注意する必要はなし。力.....150
魔.....57
直守.....70
魔守.....82
技.....63
速.....57
運.....46

AREA

E

ティントの坑道、本拠地、
グリンヒルの森、エンフィールド

**スケルトン (剣) (2)**

HP: 200 LV: 44 所持金: 573
アイテム: 鉄の盾 (中)

アンデッド化した兵士の成れの果て。片手に持った剣を使って、攻撃をする。

力.....185
魔.....103
直守...92
魔守...85
技.....83
速.....65
運.....0

**スケルトン (槍) (2)**

HP: 208 LV: 44 所持金: 765
アイテム: ガントレット (中)

アンデッド化した槍兵。地面を滑るように移動して、槍攻撃を行ってくる。

力.....188
魔.....103
直守...92
魔守...85
技.....75
速.....63
運.....0

**ストーンゴレム**

HP: 7500 LV: 55 所持金: 50000
アイテム: -

岩で構成された巨大モンスター。かたい地面を殴り、大地を揺らして来る。

力.....230
魔.....85
直守...100
魔守...50
技.....62
速.....82
運.....65

**ゾンビ (A) (6)**

HP: 210 LV: 45 所持金: 377
アイテム: しっばいのつぼ (小)

魔術で操られた死体。これまでのゾンビとは、わずかな違いがある程度である。

力.....165
魔.....57
直守...75
魔守...82
技.....63
速.....57
運.....46

**ゾンビ (B) (6)**

HP: 230 LV: 45 所持金: 354
アイテム: のろい人形 (小)

魔術で操られた死体。見た目も能力もほぼ同じ。特に注意する必要はなし。

力.....155
魔.....57
直守...70
魔守...82
技.....63
速.....57
運.....46

**ネクロード**

HP: 4500 LV: 50 所持金: 70000
アイテム: 切り裂きの札 (100%)

400年も生き続けている吸血鬼。巨大コウモリに変身して吸血してくる。

力.....270
魔.....137
直守...95
魔守...130
技.....82
速.....95
運.....36

**ルシア**

HP: 1500 LV: 49 所持金: 20000
アイテム: -

独特な髪型の女戦士。ムチに炎を宿らせて、攻撃を仕掛けてくる。

力.....230
魔.....123
直守...105
魔守...98
技.....95
速.....137
運.....103

**アイフラワー**

HP: 260 LV: 45 所持金: 3500
アイテム: おくすり (中)、ほろれん草のなえ (小・1度のみ)

牙のついた花びらを持つ。移動できないため、相手の攻撃を避けて反撃する。

力.....230
魔.....72
直守...52
魔守...107
技.....240
速.....0
運.....98

**ボールバード**

HP: 320 LV: 47 所持金: 5000
アイテム: ガードリング (小)

まん丸に肥えた鳥。小さな羽で重い体を持ち上げて、空中から体当たりを行う。

力.....230
魔.....45
直守...42
魔守...68
技.....90
速.....145
運.....77

**おうこくへい (剣) (10)**

HP: 270 LV: 47 所持金: 2000
アイテム: おくすり (中)

両手剣を扱う兵士。確実に能力が高くなっている。か、特に新しい攻撃はない。

力.....240
魔.....103
直守...79
魔守...85
技.....86
速.....121
運.....77

**おうこくへい (槍) (10)**

HP: 280 LV: 47 所持金: 2000
アイテム: アイアンブーツ (小)

リーチの長い槍を持つ兵士。徒党を組む王国兵の中では、もっとも攻撃力が高い。

力.....255
魔.....103
直守...79
魔守...85
技.....81
速.....123
運.....77

**おうこくへい (弓) (9)**

HP: 260 LV: 47 所持金: 2000
アイテム: -

ボウガンを武器にした兵士。能力値は、他の王国兵に比べて低め。

力.....235
魔.....103
直守...72
魔守...85
技.....87
速.....127
運.....77

**しょうたいちょう (6)**

HP: 380 LV: 49 所持金: 2500
アイテム: フルヘルム (小)

頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。体力が高いためやや手ごしらされる。

力.....250
魔.....110
直守...81
魔守...85
技.....90
速.....98
運.....79

**ターゲットガール**

HP: 270 LV: 48 所持金: 4000
アイテム: ピクサーの封印球 (極小)、寝起きの封印球 (小)、ニンフの封印球 (小)

青い尻尾の生えた人のようなモンスター。貴重なアイテムを複数持つ。

力.....200
魔.....123
直守...73
魔守...98
技.....89
速.....127
運.....83

**ドレミのせい (2)**

HP: 270/230 LV: 46 所持金: 3000
アイテム: のどあめ (中)、レンビ34 (小・1度のみ)、なべもの (小)

歌声を武器に戦う妖精。赤色の精霊だけHPが270で、やや高めとなっている。

力.....97
魔.....124
直守...62
魔守...147
技.....86
速.....107
運.....59

**ひいらぎごそう (4)**

HP: 83 LV: 30 所持金: 800
アイテム: おふね (小)、あおじる (小)

非常に小さい植物系モンスター。能力が低く、特殊な攻撃も一切使わない。

力.....62
魔.....45
直守...53
魔守...47
技.....42
速.....39
運.....115

AREA

E

グリーンヒルの森 Bフィールド

**ひらぎざい**HP: 1020 LV: 49 所持金: 5500
アイテム: やみのマント (中)

ひらぎこそうの進化形態。地面から幹の根を伸ばした攻撃をしている。

力.....220
魔.....52
直守...72
魔守...62
技.....66
速.....54
運.....103**ひらぎマスター**HP: 260 LV: 47 所持金: 4000
アイテム: 癒しさの流れ札 (小)、
ドリアドの封印球 (小)

フワフワと宙に舞う人型モンスター。手に持った杖を振り回して攻撃する。

力.....202
魔.....115
直守...62
魔守...136
技.....115
速.....137
運.....156**ルシア (2)**HP: 4700 LV: 54 所持金: 30000
アイテム: 蒼き門の封印球
(100%)

1回目は比べモノにならないくらい強くなっている。炎の属性攻撃は要注意。

力.....300
魔.....135
直守...105
魔守...98
技.....103
速.....137
運.....103**カラヤのせんし (A)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: -

カラヤの衣装 (赤) を身にまとった屈強な男。片手剣での攻撃が得意である。

力.....270
魔.....58
直守...47
魔守...53
技.....95
速.....127
運.....89**カラヤのせんし (B)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: -

カラヤの衣装 (黄) を身にまとう。高々と剣を振り降り上げてから斬りつける。

力.....270
魔.....58
直守...47
魔守...53
技.....95
速.....127
運.....89**カラヤのせんし (C)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: -

カラヤの衣装 (青) を身に付けている。能力は他の戦士とまったく同じ。

力.....270
魔.....58
直守...47
魔守...53
技.....95
速.....127
運.....89**ボンドラゴン**HP: 8900 LV: 56 所持金: 100000
アイテム: -

全身が骨だけで構成された巨大なドラゴン。吐き出されるブレス攻撃は脅威。

力.....350
魔.....140
直守...78
魔守...64
技.....85
速.....112
運.....32**アイアンムーン**HP: 440 LV: 50 所持金: 7000
アイテム: らくがき (中)、
花のえ (小)、山水図 (極小)

月の形をした化け物。全身から光りを発し、相手めがけて光線を放つ。

力.....280
魔.....137
直守...85
魔守...160
技.....82
速.....135
運.....75**カッパーサン**HP: 600 LV: 51 所持金: 7000
アイテム: 烈火の封印球 (極小)

あくらをかいた巨大な男。全身から炎の輪を飛ばしてくる。体力は枯はずれ。

力.....290
魔.....125
直守...150
魔守...103
技.....77
速.....107
運.....88**アイフィッシュ**HP: 230 LV: 48 所持金: 5500
アイテム: 守りの霧の札 (小)

巨大な目玉の陸魚。長い舌を使って体内に相手を取り込み、ダメージを与える。

力.....275
魔.....85
直守...104
魔守...77
技.....85
速.....143
運.....99**ゴールドウルフ**HP: 3500 LV: 49 所持金: 10000
アイテム: -

金色の毛色をした巨大狼。その場で身構えて、仲間の一人にいかずちを落とす。

力.....370
魔.....126
直守...66
魔守...102
技.....101
速.....163
運.....107**リリアン**HP: 320 LV: 50 所持金: 5300
アイテム: 特効薬 (中)、
毒消し (中)

スリットの入ったセクシーな拳法着を身にまとう。長い棒で殴りつけてくる。

力.....300
魔.....88
直守...105
魔守...170
技.....105
速.....143
運.....158**フェユ**HP: 280 LV: 50 所持金: 5000
アイテム: 金かい (極小)、
ダイエットランチ (小)

中央で仁王立ちする女がフェユ。必ず、リリアンとシュアロンの3人で出現する。

力.....290
魔.....79
直守...103
魔守...172
技.....115
速.....167
運.....150**シュアロン**HP: 260 LV: 50 所持金: 4100
アイテム: 流水の封印球 (極小)

身の丈近くある長い棒を使った、棒術が得意技。三位一体の攻撃を仕掛けてくる。

力.....260
魔.....102
直守...98
魔守...182
技.....122
速.....152
運.....172**ブラックタイガー**HP: 420 LV: 52 所持金: 15000
アイテム: フルヘルム (中)

その名の通り、真っ黒な体の虎。2本の牙による噛みつき攻撃が中心。

力.....330
魔.....52
直守...75
魔守...63
技.....86
速.....127
運.....59**ココトリス**HP: 440 LV: 52 所持金: 6000
アイテム: 雷鳴の封印球 (極小)

小刻みに回転する尾が特徴の鳥獣。口から吐く息をくらうと石化してしまう。

力.....150
魔.....115
直守...74
魔守...122
技.....75
速.....137
運.....89

AREA

F

AREA

F

Fフィールド、洛帝II

**ヒボグリフ**HP: 360 LV: 53 所持金: 9000
アイテム: 風のアミュレット (小)上半身が鳥で、下半身が動物である怪物。
空中高く舞い上がり、鋭い爪で攻撃する。力.....280
魔.....95
直守...69
魔守...76
技.....92
速.....142
運.....76**おうこくへい (剣) (11)**HP: 280 LV: 51 所持金: 3500
アイテム: のろい人形 (小)、中国
えざら (小)、騎士のぞら (極小)剣を両手に構え、敵に襲いかかるハイラ
ンド兵。こつと首を落とすことがある。力.....260
魔.....106
直守...81
魔守...92
技.....83
速.....127
運.....79**おうこくへい (槍) (11)**HP: 290 LV: 51 所持金: 3500
アイテム: すりぬけの札 (中)リーチの長い槍を持つ兵士。これまでの
兵より多少能力が変化しただけである。力.....270
魔.....106
直守...81
魔守...92
技.....82
速.....129
運.....79**おうこくへい (弓) (10)**HP: 270 LV: 51 所持金: 3500
アイテム: レシビ36 (中・1度のみ)、
ジンギスカン (小)ロックアックス城で待機する弓専門の
兵。"レシビ36"は入手する価値あり。力.....250
魔.....106
直守...81
魔守...92
技.....87
速.....132
運.....79**しょうたいちょう (7)**HP: 350 LV: 52 所持金: 5000
アイテム: ごんとんの盾 (小)頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。レアな
ごんとんの盾を奪いたい。力.....320
魔.....112
直守...87
魔守...96
技.....102
速.....99
運.....81**マチルダキシ**HP: 410 LV: 53 所持金: 7000
アイテム: マスターローブ (小)、
騎士の封印球 (極小)銀装束に長剣を身構えた騎士。HPと攻
撃力は王国兵の比ではない。力.....310
魔.....108
直守...102
魔守...92
技.....97
速.....103
運.....79**ゴルドー**HP: 4500 LV: 59 所持金: 90000
アイテム: ナイトアーマー
(100%)マチルダ騎士団を束ねる男。紋章の力で
地割れを起こして攻撃してくる。力.....300
魔.....98
直守...107
魔守...87
技.....115
速.....98
運.....57**マチルダキシ**HP: 410 LV: 53 所持金: 7000
アイテム: —ゴルドーとともに襲いかかる騎士。猛烈に
飛びかかって、斬りつけてくる。力.....310
魔.....108
直守...102
魔守...92
技.....97
速.....103
運.....79**スカイナイト**HP: 270 LV: 52 所持金: 8000
アイテム: カム設計図3
(中・1度のみ)緑色の鳥人間。味方一人を運び去る (戦
闘不能) 攻撃は、かなり厄介。力.....308
魔.....75
直守...87
魔守...65
技.....90
速.....148
運.....120**レザークット**HP: 220 LV: 53 所持金: 6500
アイテム: しっばいのつば (中)、青竜
のつば (小)、けいとくちん (極小)ユラユラと浮かんでいる奇妙な形の怪物。
両手の鎌を使って、前衛全体に攻撃する。力.....325
魔.....53
直守...46
魔守...52
技.....175
速.....172
運.....56**アイアंकロー**HP: 320 LV: 54 所持金: 9000
アイテム: おくすり (中)タラリと伸ばした両手が特徴的。毒の塗
られた長い爪を使って、ひっかいてくる。力.....307
魔.....103
直守...78
魔守...103
技.....92
速.....128
運.....143**ビクシー (2)**HP: 130 LV: 55 所持金: 30000
アイテム: ビクシーの封印球 (小)ふわふわと宙に浮かぶ妖精。連続して殴
りつけてきたり、チビ状態にさせられる。力.....220
魔.....153
直守...92
魔守...220
技.....172
速.....142
運.....230**ハービー (2)**HP: 12000 LV: 60 所持金: 150000
アイテム: —ロックアックス解放後 (P.171)、洛帝
山のイベント (P.117) を行うと出現。力.....340
魔.....145
直守...73
魔守...85
技.....115
速.....147
運.....88**ミノタウロス**HP: 280 LV: 54 所持金: 10000
アイテム: モツなべ (小)、
大地の封印球 (極小)牛の顔をした半獣人。片手に持ったメイ
スで、力いっぱい殴りかかってくる。力.....280
魔.....89
直守...125
魔守...162
技.....87
速.....116
運.....103**コロッサス**HP: 1500 LV: 58 所持金: 15000
アイテム: フルヘルム (中)片膝をついて身構える巨人。ゆっくりと
近付いてきて、殴りつけてくる。力.....350
魔.....112
直守...106
魔守...135
技.....85
速.....97
運.....89**ブロンズゴレム**HP: 1700 LV: 58 所持金: 20000
アイテム: マスターガープ (小)片膝をついて身構える巨人。攻撃力は高
いが、動きが遅いのであまり恐くない。力.....355
魔.....112
直守...106
魔守...135
技.....85
速.....97
運.....89

AREA

I



幻想水滸伝II

GENSOSUIKODEN II

公式ガイド



S T A F F

Planning & Editing

コナミ株式会社
CP事業部
NTT出版株式会社
中村光伸/池田倫夫
株式会社エーワンフィス
古橋潔/古橋あゆみ/蝦原秀夫
大木真幸/山本秀樹/大塚省吾/坂爪愛/成井正之

谷口一茂/久松大介/田村雅/野村一真/苅谷大明/長谷勲

Design & Layout

WAX Graphics
大下幸治/湯上香/鎌田僚/黒川篤史

Cover Design

井上高彰

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の商標です。

“PS”マークおよび“Play Station”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

1999年2月28日 初版
2000年7月 7日 3刷

発行 ●コナミ株式会社
発売 ●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1
アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL <http://www.nttpub.co.jp>
印刷 ●図書印刷株式会社
DTP製版 ●株式会社帆風
ISBN4-7571-8039-X C0076

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問には
いっさいお答えできません。

本書の一部または全部を
無断で複製複製することは、
法律で認められた場合を除き、
著作権者および出版者の権利侵害となります。
あらかじめ小社あて許諾を求めてください。



「幻想水滸伝II[®]」はコナミ株式会社の登録商標です。

“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版

ISBN4-7571-8039-X

C0076 ¥1400E




9784757180390



1920076014000



「幻想水滸伝II[®]」はコナミ株式会社の登録商標です。

“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,400円+税)