

GAME BOY ADVANCE

新約 聖劍伝説

Shinyaku Seikendensetsu Kaitaishinsho

解体真書



AUTHORED BY
STUDIO BENT STUFF

STUDIO
BENT
STUFF

ファミ通
責任編集

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

.hack//絶対包囲 Vol.4 コンプリートガイド	1200円
R-TYPE FINAL 公式マスターズガイド	1400円
RPGツクールアドバンス 公式ガイドブック	1500円
アンリミテッド:サガ 解体真書	1800円
EVE burst error PLUS オフィシャルガイド	1300円
ヴィオラートのアトリエ〜グラムナートの錬金術士2〜公式パーフェクトガイド	1500円
F-ZERO GX/AX コンプリートガイドブック	1500円
オールスター・プロレスリングⅢ 公式パーフェクトガイド	1400円
オペレーターズサイド 公式ガイドブック	1100円
カービィのエアライド かんぺき爆走ガイドブック	950円
蚊2 レッツゴーハワイ 公式ガイドブック	1100円
怪盗スライ・クーバー オフィシャルガイドブック	1200円
街道バトル〜日光・榛名・六甲・箱根〜 公式ガイドブック	1200円
カオスレギオン 公式ガイドブック	1200円
ガンサバイバー4 バイオハザードヒーローズ ネバーダイ 公式ガイドブック	1100円
GIFTPIA ギフトピア あそびつくしガイド	1300円
GBA版 テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1400円
サモンナイト3 パーフェクト サモナーズ バイブル	1200円
首都高バトル01 公式ガイドブック	1100円
シムピーブル お茶の間劇場 オフィシャルガイドブック	1300円
真・女神転生 公式パーフェクトガイド GBA対応改訂版	1100円
真・女神転生Ⅱ 公式パーフェクトガイド GBA対応改訂版	1400円
真・女神転生Ⅲ—NOCTURNE 公式パーフェクトガイド	1500円
スーパーロボット大戦D パーフェクトバイブル	1300円
スーパーマリオアドバンス4 パーフェクトガイドブック	1300円
スターオーシャン Till the End of Time ファイナルガイド	1500円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 パーフェクトガイド	1200円
ソウルキャリバーⅡ オフィシャルコンプリートガイド	1500円
ダービースタリオンアドバンス 全書	1500円
第2次スーパーロボット大戦α パーフェクトバイブル	1400円
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック	1300円
デビル メイ クライ2 公式ガイドブック	1000円
トゥールラプストーリー サマーデイズ アンド イェット... 公式ガイドブック	1200円
どうぶつ森+ かんぺきガイドブック	1000円
どうぶつ森+ かんぺきガイドブック	1100円
ドカボンDX ~わたる世界はオニだらけ~ 公式ガイドブック	1200円
ハングリィゴースト 公式ガイドブック	1200円
半熟英雄 対 3D コンプリートパック	1400円
パンツァードラグーン オルタ 完全ガイド	1500円
ビューティフル ジョー 公式ガイドブック	1000円
ファイナルファンタジー XI 攻略大辞典 Version.030205	1300円
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス 公式パーフェクトガイド	1600円
ファイナルファンタジー X-2 公式ファイナルガイド	1500円
ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター 公式設定資料集	1800円
ベストプレープロ野球 全書	1600円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア まるまるポケモン大百科	800円
MOTHER1+2 パーフェクトガイドブック	1200円
メイド イン ワリオ 完全ガイドブック	1000円
メトロイドプライム パーフェクトガイドブック	1400円
メトロイドフュージョン パーフェクトミッションマニュアル	1200円
ユードーのアトリエ〜グラムナートの錬金術士〜 公式パーフェクトガイド	1400円
REAL SPORTS プロ野球 公式ガイドブック	1000円
ルーンⅡ ~コルテンの鍵の秘密~ 公式パーフェクトガイド	1300円
ロックマン エグゼ トランスミッション 公式ガイドブック	1000円
ロックマン ゼロ2 公式ガイドブック	1000円

*記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-1628-1

C0076 ¥1600E



9784757716285

エンターブレイン

定価 本体1600円+税



1920076016004



Shinyaku Seikendensetsu Kaitaishinsho

ファミ

最新聖伝説

角伝真書

STUDIO

ent
bra

新約 聖剣伝説

Shinyaku Seikendensetsu Kaitaishimsho

解体真書



AUTHORED By
STUDIO BENT-STUFF



ファミ通
責任編集

徹底的に遊ぶための5つの情報

- 情報1 全マップ掲載のメインシナリオ完璧攻略
- 情報2 バトルに関するすべてのことを徹底指南
- 情報3 計33種類のクエストの攻略法を完全解説
- 情報4 152体のモンスターのデータと攻略法を紹介
- 情報5 おなじみのシークレットテクニックも盛りだくさん

サボテン君のオリジナル日記もあるよ!



「**聖剣**」の**すべて**が詰まっています！

新約 聖剣伝説 解体**真書**

スタジオイベントスタッフ著/スクウェア・エニックス監修

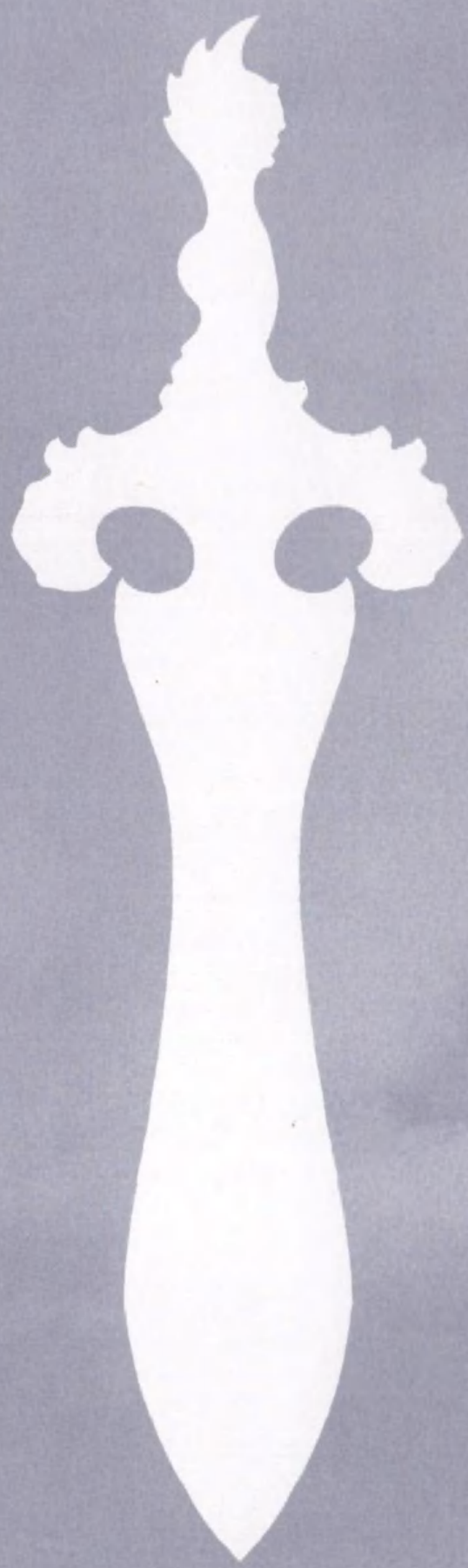
大 **夫** **夫** **。**

ファミ通の**攻略本**だよ。



BENT
UFF

ev
nter
rain

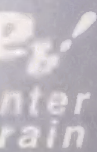


通

新約聖劍伝説
解体真書



新約 聖劍伝説
Shinyaku Seikendensetsu Kaitaishimsho
解体真書



郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

154-8528

(受取人)

東京都 世田谷区 若林 1-18-10

株式会社エンターブレイン

ファミ通書籍編集部

新約 聖剣伝説 解体真書 係

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□□□□□□		都道府県	
☎() -				

「新約 聖剣伝説」をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか(複数回答も可)

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て(雑誌名)
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他()

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

この攻略本の中でよかったところ、悪かったところをお教えてください

この攻略本のほかに「新約 聖剣伝説」の攻略本を購入されましたか?

はい(出版社名)・いいえ

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。

新約
聖劍伝説

しんやく せいけん でんせつ



新約 聖劍伝説
解体真書

SHINYAKU SEIKENDENSETSU KAITAISHINSHO



- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|----------|
| ① トップルへの道 | ⑥ ビンケットの館 | ⑪ マイコニドの森 | ⑮ メノスの村 |
| ② トップル村 | ⑦ ばっくんの巣 | ⑫ 禁断の廃坑 | ⑯ サボテン砂漠 |
| ③ トップル周辺 | ⑧ 沼の洞窟 | ⑬ ガイアの洞窟 | ⑰ ジャドの町 |
| ④ バットムの洞窟 | ⑨ ウェンデル海岸 | ⑭ 湖周辺 | ⑩ ジャド砂漠 |
| ⑤ ビンケット周辺 | ⑩ ウェンデルの町 | ⑮ メノス周辺 | ⑳ デビアスの館 |



- 21 毒の霧の谷
- 22 滝の洞窟
- 23 奇岩山
- 24 グランス城
- 25 イシュの町

- 26 ガラスの砂漠(南側)
- 27 雪原
- 28 ロリマー城
- 29 カーラ山脈
- 30 浮遊岩の荒野

- 31 地下大河
- 32 海底火山
- 33 ガラスの砂漠(北側)
- 34 封印の洞窟
- 35 遺跡の通路

- 36 ダイムの塔
- 37 マナの聖域

新約 聖剣伝説 解体真書

CONTENTS

もくじ

ワールドマップ	2
プロローグ	6
世界のあゆみ	8
さくいん	507

目指すはエンディング まずはゲームを クリアしてみよう!

基礎編

009



基礎編1 ① はじめての「新約 聖剣伝説」

STEP 1 ゲームをはじめよう!	12
STEP 2 フィールドを探索しよう!	13
STEP 3 シナリオを進めよう!	20
STEP 4 バトルを勝ち抜こう!	21
STEP 5 サボテンハウスに行こう!	27
STEP 6 アミーゴを増やそう!	29

基礎編2 ② キャラクター

主人公	32
仲間	34
精霊	37
魔の血脈	38
シリーズの常連	42
その他	44
用語解説	46

基礎編3 ③ メインシナリオ

メインシナリオの章の見かた	50
ACT.1 旅立ち、そして出会い	52
グランス城(脱走前)	54
トップルへの道	56
トップル村	58
トップル周辺	60
ACT.2 吸血伯爵の館	62
バットムの洞窟	64
ピンケット周辺	66
ピンケットの館	68
ACT.3 ウェンデルを目指して	80
ばっくんの巣	82
沼の洞窟	84
ウェンデル海岸	88
ウェンデルの町	90
ACT.4 ヒロイン救出作戦	94
マイコニドの森	96
禁断の廃坑	100
ガイアの洞窟	104
湖周辺	106

ACT.5 飛空艇での攻防	108
飛空艇(ヒーロー編)	110
飛空艇(ヒロイン編)	112
ACT.6 再会と裏切りと	116
メノス周辺	118
メノスの村	120
サボテン砂漠	122
ジャドの町	124
デビアスの館(初訪問時)	126
ACT.7 悲劇の歯車	128
ジャド砂漠	130
デビアスの館	136
ACT.8 険しい道のりを越えて	140
毒の霧の谷	142
滝の洞窟	144
奇岩山	148
ACT.9 決戦! グランス城	152
グランス城	154
ACT.10 ロリマー、凍りついた時	160
イシュの町	162
ガラスの砂漠(南側)	164
雪原	166
ロリマー城	168
カーラ山脈	170
ACT.11 聖剣を求めて	172
浮遊岩の荒野	174
地下大河	177
海底火山	181
ACT.12 禁断の塔の封印	184
ガラスの砂漠(北側)	186
封印の洞窟	188
遺跡の通路	190
ACT.13 聖域への架け橋	194
ダイムの塔	196
ACT.14 女神のみもとにて	204
マナの聖域	206

新たな発見がいっぱい
「新約 聖剣伝説」を
遊びつくそう!

探究編

215



探究編 1 クエスト

クエストガイドンス	218
全クエスト攻略	220
町の住人ガイド	242
STEP UP サボテン君日記&ポボイのメモを コンプリートするには?	254

探究編 2 バトルシステム

バトルモード	258
バトルキャラクター	260
バトルキャラクターリスト	262
能力値	267
レベル	268
称号	270
称号リスト	271
スキルレベル	272
属性	273
ステータス異常	274
ステータス異常リスト	276
武器攻撃	278
必殺技	280
武器攻撃リスト	282
アイテム	287
魔法	288
精霊&魔法リスト	292
召喚魔法	295
召喚魔法リスト	296
ダメージ	298
STEP UP 強敵とのバトルで 勝つには?	300

探究編 3 アイテム

武器&防具	306
鍛冶部屋	308
武器リスト	310
防具リスト	315
武器&防具 逆引きリスト	319
アクセサリ	326
アクセサリリスト	326
アイテム	328
アイテムリスト	330
果樹園	341
果樹園収穫物リスト	342
果実&野菜 逆引きリスト	346
ショップ	348
ショップリスト	349
STEP UP 強い武器・防具を 手に入れるには?	350

探究編 4 モンスター

モンスターのおもな特徴	354
フィールドでの出現法則	355
敵を見つける6種類の感覚	356
モンスターの移動と攻撃手段	357
ダメージに影響する要素	358
バトルすることで得られるもの	359
全モンスターデータの見かた	360
全モンスターデータ	362
STEP UP モンスター図鑑を コンプリートするには?	443

探究編 5 シークレット

シークレットテクニック30	446
物語のまとめ	456
設定資料集	478
開発スタッフインタビュー	496

～マナの樹についての伝承～

この世ははじめ無であった。

そこに女神が現れた。

左手に闇を照らす希望の光を、

右手に悪を斬る聖なる剣を携えて、

はじめ女神は、大地と空と海とをわかつため、

神獣を召喚なされた。

つぎに女神は、生命の現出を手助けするため、

精霊を召喚なされた。

最後に女神は、平和のために、

聖なる剣を投げ出してしまわれた。

そのとたん、聖なる剣は

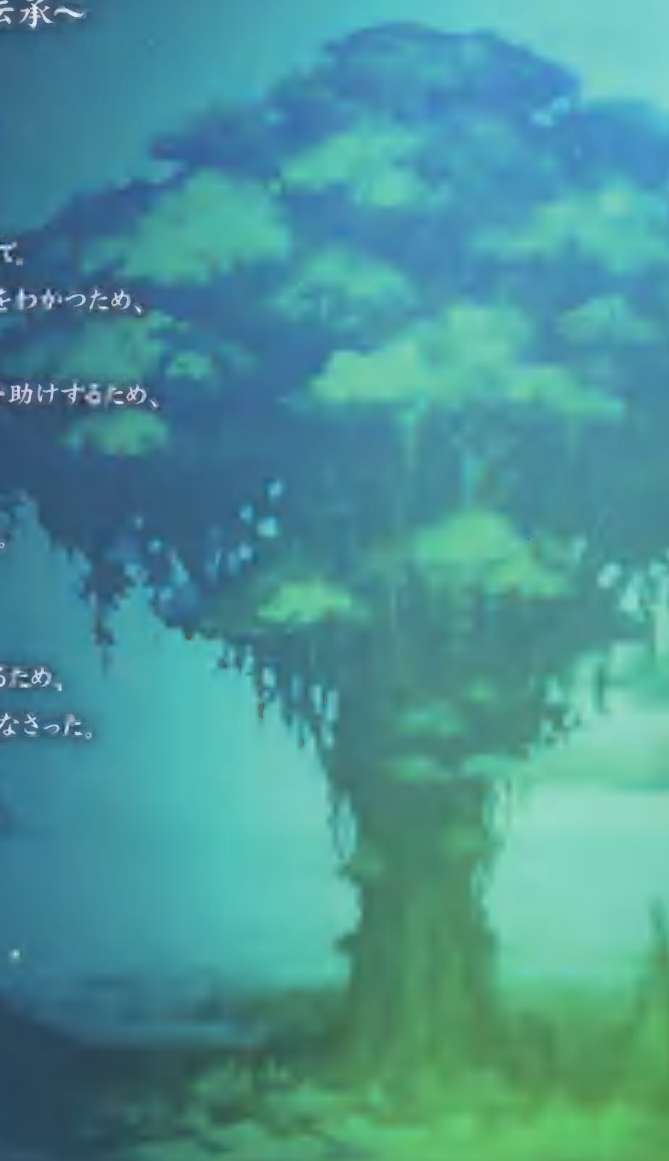
さびついてしまったのだといふ、

そして女神は、世界を支え見守るため、

その尊き御身を世界樹へと変えなされた。

その場所は、いまでも聖域として、

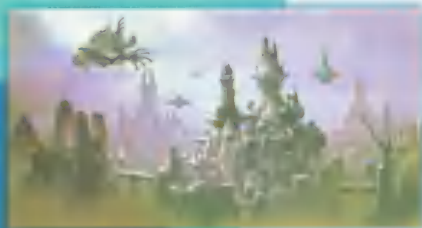
不思議な力で守られている……





プロローグ Prologue

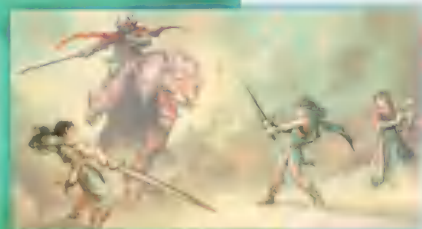
左手に光、右手に剣を携え、
この世を創りたもうた、偉大なるマナの女神。
その化身であるマナの樹に、禁忌を犯して触れた男がいた。
男の名はヴァンドール。
親友シーバとともに聖域を訪ね、マナの力を得た彼は、
やがてすべてを手に入れた。
万物をひれ伏させる武力を、文明を生み出す理知を、
——そして孤独を。



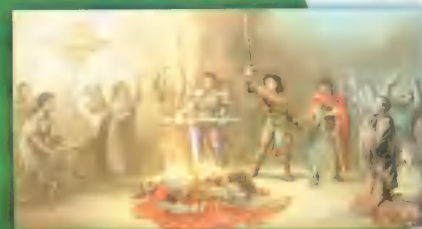
世界を恐怖と暗黒に陥れた徳の帝国は、
しかし、3人の若者の手により終わりを告げる。
伝説の聖剣に光を宿らせ、
その手でヴァンドールを討ったという、聖剣の騎士ジェマ。
マナの樹を守る使命を帯びた一族
——マナー族のなかでも異色の剣士ボガード。
武器を持たず、歌で人を勇気づけ、
異世界の住人をも魅了した、魔が歌のグランス。
人々は彼らを「ジェマの三騎士」と呼んだ。



三騎士の活躍で、世界にふたたび平和が訪れた。
ヴァンドール帝国は解体され、開かれた国グランス公国が誕生。
ひとつび枯れたマナの樹はよみがえり、
世界はふたたびマナに満ちて、人々は女神の安定に抱かれた。
内に芽生えた小さな疑惑を、ひそかに押し殺しながら……。



暴君が力を悪用し、世が荒れ果てようとも、
なぜ女神は見守りつづけるのみなのか？
持てる者に与えつづけ、持たざる者に手を差し伸べぬ、
女神の加護とは何なのか？
あれほど乱用され、その危険性を知らしめたマナの力に
——触れた者に力を与えるのみである1本の樹に、
すべてをゆだねてよいのだろうか？



20余年の時を経て、不安の種は芽吹いた。
グランス公の息子シャドウナイトが父を幽閉。
マナの一族を邪教徒とみなし、迫害をはじめたのだ。
「マナの力に頼らぬ強い国作りを！」
多くの者が抱える疑問にひとつの確固たる回答を提示し、
「新たな時代」を目指す公国は、着実に勢力を伸ばしていった。
あたかも、かつてのヴァンドール帝国のように。

ここに、その犠牲となった者たちがいる。
国の中枢になう家庭に生まれながら、
両親を殺され、奴隷に身を落とした少年。
マナの一族が暮らす平和な村を焼き払われ、
邪教徒狩りにおびえる日々を余儀なくされた少女。
幼くして波乱に飲まれた男女がいま、真実を求め旅立つ。

世界のあゆみ

- ???? ✦ マナの女神降臨。神獣や精霊とともに世界を創る
✦ マナの女神、聖剣を投げ出し、マナの樹となる
✦ 人界へ降りた神獣や精霊が人に転生。「マナの一族」を名乗るようになる

- 0300 ✦ 放浪の剣士ヴァンドール、マナの樹に触れ、マナの力を手に入れる(このとき、はじめてマナの樹が枯れる)
✦ ヴァンドール、親友である賢者シーバの協力のもとヴァンドール帝国を建国
✦ 帝国、タイムの塔の建設に着工。“暗黒時代”の幕開け

- 0600 ✦ ヴァンドール帝国の大臣セリン一家、拷問のすえ惨殺。ひとり息子ジェマ(12歳)のみ逃走に成功
✦ ヴァンドールと別れた賢者シーバ、ウェンデルの教会にて戦災孤児に女神の慈愛を説くなかでジェマと出会う
✦ 吟遊詩人グランス(20歳)、魔界へ

- 0605 ✦ 青年ジェマ(17歳)、マナの剣士ボガード(23歳)、吟遊詩人グランス(25歳)の3人が聖剣を探す途中で出会う(「ジェマの三騎士」の呼び名が生まれる)。反帝国運動はじまる
✦ 皇帝ヴァンドールとジェマの対決。ヴァンドール帝国、崩壊

- 0606 ✦ グランス(26歳)、グランス公国建国。魔界より妻をめとる
✦ ボガード(24歳)、結婚

- 0607 ✦ マナの樹、再生

- 0626 ✦ グランス公国王子ストラウド(20歳)、謎の男ジュリアスと出会い、親交を深めていく
✦ ストラウド、みずから「シャドウナイト」と名乗り、ジュリアスとともにマナの一族の村を襲撃。一族の少女ヒロイン(12歳)はボガード(44歳)の助けで脱出し、グランス公国大臣エルマンの家へ
✦ シャドウナイト、邪教徒をかくまった罪で大臣家を包囲。大臣のひとり息子ヒーロー(12歳)はヒロインを連れて逃げるが途中でつかまり、奴隷となる
✦ シャドウナイト、グランス公(46歳)を幽閉し実権を奪う

- 0631 ✦ ヒーロー(17歳)、ヒロイン(17歳)、ふたりの冒険のはじまり



新約 聖劍伝説 解体真書

SHINYAKU
SEIKENDENSETSU
KAITAISHIMSHO

基礎編



新約 聖剣伝説 解体真書 基礎編

目指すはエンディング まずはゲームを クリアしてみよう！

ゲームをはじめたからには、最後までプレイしてみたいと思うのは当然のこと。けれども、「新約 聖剣伝説」には、ヒーロー編とヒロイン編というふたつのシナリオが用意されているから、両方をクリアするのは、けっこう大変だったりするのだ。基礎編と題したこのパートでは、みなさんをヒーロー編、ヒロイン編それぞれの完全クリアへとご案内！

基礎編1

はじめての「新約 聖剣伝説」……P.11

ゲームの基本的なルールや、バトルの進めかたなどを知りたいときはココを読もう！

基礎編2

キャラクター……P.31

登場人物それぞれの背景を知っておけば、物語がさらに楽しめること、まちがいなした！

基礎編3

メインシナリオ……P.49

ストーリー進行に合わせて、全エリアの攻略法を一気に紹介。これでもう迷わない！

Step 1

はじめての「新約 聖剣伝説」

ゲームをはじめよう!

12年前の作品が新たに生まれ変わった「新約 聖剣伝説」。カートリッジを本体にセットしたら、さっそく電源をオン!

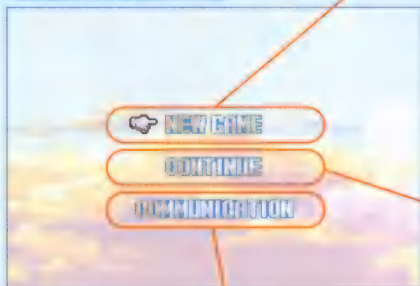


タイトルメニューで3つのコマンドを選ぶ

NEW GAME CONTINUE COMMUNICATION

タイトル画面でSTARTボタンかAボタンを押すと、コマンドが表示される。これらのコマンドを選べば、ゲームをはじめたり通信プレイを行なうことができるのだ。なお、以前にプレイしたセーブデータが保存されている場合は、下の写真のように3つのコマンドが表示されるが、保存されていない場合は「NEW GAME」しか表示されない。

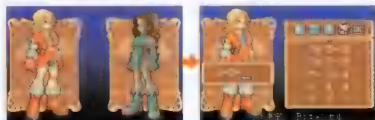
タイトルメニュー画面



COMMUNICATION

セーブしてあるファイルを選んで、ほかのカートリッジと通信プレイを行なう(→P.29)。

NEW GAME



物語の最初からゲームをはじめます。まず、主人公を男の子と女の子のどちらにするかを選択。主人公の性別によって、物語の展開や使える武器などが変わるので、よく考えて選びましょう(くわしくは下の振り下げコラムを参照)。性別を決めたあとは、主人公の名前を6文字以内で入力すれば、ゲームスタートだ。

CONTINUE



セーブしていたデータをロードして、ゲームを再開する。データをロードできるのは、このコマンドだけだ(プレイ中にはロードすることができない)。なお、セーブは2カ所まで可能。

振り下げコラム

主人公の性別で何が変わる?

「新約 聖剣伝説」では、主人公の性別ごとに、ちがったシナリオが楽しめる。話の大筋は変わらないが、ひとつの物語をそれぞれの視点から見るができるのだ。そのほか、性別によって右の表のようなちがいもあるので覚えておこう。なお、この本では、男の子は「ヒーロー」、女の子は「ヒロイン」という名前前で統一している。

※主人公の性別によるおもなちがい

ちがい	男の子	女の子
最初から持っている武器	ソード	ロッド
最初から仲間になっている精霊	なし	ウィスプ
仲間になる人物	ヒロイン、ワッツ、シバ、アマダ、レスター、マミーシーカー	ヒーロー、ボガード、レスター、ウィリー、マミーシーカー

Step2

はじめの 新約 聖剣伝説

フィールドを探索しよう!

冒険がはじまったら、フィールドをスミズミまで歩きまわろう。しっかり探索することが、ゲームクリアへの近道となるのだ。



フィールドでは時間が流れる

BASIC GUIDANCE

フィールドを探索中に、マップの端から別のマップへ何度か移動して(マップを切りかえて)いると、時間が経過して周囲が明るくなったり暗くなったりする。右の写真のように、時間帯はマップを切りかえた回数によって朝→昼→夜と移っていき、合計8回切りかえると、つぎの日の朝になるのだ。なお、町のなかなど、マップを切りかえても時間が進まない場所もあるので気をつけておこう。



1週間で7つの曜日が変わる

BASIC GUIDANCE

このゲームには、時間だけでなく曜日も設定されている。マップを切りかえたときに時間が夜から朝になると、それと同時に曜日が変わるのだ。その時点での曜日は、マップを切りかえたときやSTART

ボタンを押したときに、画面左下に表示されるマークで確認できる。1週間は下の図のように、マナの休日からはじまってノーム曜日まで、そのつぎの日はマナの休日にもどるという仕組みだ。



掘り下げコラム

時間や曜日は何に関係している?

時間や曜日は、おもに右記の要素に影響を与えている。とくに注目したいのは、ほとんどのマップで、出現するモンスターが時間帯によって大きく変わる点。戦いたくないモンスターがいるマップは、そのモンスターが出現しない時間帯に通るといい。

● 時間が影響するもの(一例)

- 町の人の居場所(→P.242)
- 出現するモンスターの種類(→P.355)
- 特定の場所を通れるかどうか(→P.67, 89, 121, 187)

● 曜日が影響するもの(一例)

- 果樹園で収穫される果実や野菜の種類(→P.341)
- 攻撃魔法の威力(→P.288)
- 特定のモンスターが出現するかどうか(→P.444)

アイテムを使ったり装備を変更したいときには、STARTボタンを押して「リングコマンド」を呼び出そう。リングコマンドには、そのときに実行できるコマンドのアイコンが、リング状に並んで表示されている。十字ボタンの◀か▶でリングを回転させて、目的のアイコンを選んでAボタンを押すと、そのコマンドを実行できるのだ。



◀リングコマンドには、最大で8種類のアイコンが表示される。



アイテム

持っているアイテムを使うコマンド。アイテムの系統(→P.328)を選んだあと、使うアイテムを決めよう。ただし、その場で使えない系統のアイコンは表示されない。また、アイテムのなかには、リングコマンドで使っても何も起きないものもあるので注意すること。



◀選んだアイテムによっては、誰に対して使うかを決定する必要がある。



▶リングの中央に矢印があるときは、十字ボタンの↑か↓でリングを切りかえることが可能。



武器装備

装備している武器を変更するコマンド。ゲームをはじめた直後は武器を1種類しか持っていないが、冒険を進めるにつれて新しい武器が手に入っていく。最終的には、全部で8種類の武器を使えるようになるのだ。



◀モンスターにダメージを与えられないときは、装備している武器を変えてみよう。



レベルアップ

主人公のレベルを上げるコマンド。レベルアップするときには、どんなタイプに成長させるかを選ぶことができる(→P.26)。



◀いくらモンスターを倒しても、このコマンドを実行しないと、レベルアップできない。



ステータス

キャラクターのステータスのほか、持っている武器や防具の性能を確認するコマンド。操作していないキャラクター(NPC)にどんな行動をさせるかを設定することもできる(→P.261)。



◀ステータス画面では、持っているルク(お金)の金額も表示される。

▶NPCの行動内容を決めたいときには「NPC行動設定」を選ぶ。

握り下げコラム

コマンドアイコンが表示される条件は？

リングコマンドに各コマンドのアイコンが表示される条件は、右の表のようになっているので、覚えておくといい。ちなみに、物語の進行状況によっては、条件を満たしていても魔法のロープのアイコンが一時的に表示されない場合がある。

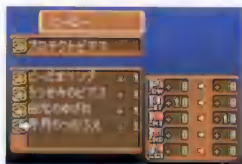
コマンドアイコンが表示される条件

コマンド	表示される条件	コマンド	表示される条件
アイテム	その状況で使えるアイテムを持っている	精霊	いずれかの精霊が仲間になっている
武器装備	(つねに表示される)	ポポイの落書き帳	ポポイの落書き帳を持っている(→P.58)
アクセサリ装備	装備していないアクセサリを持っている	ステータス	(つねに表示される)
魔法のロープ	魔法のロープを持っている(→P.58)	レベルアップ	EXPがたまってレベルアップできる状態にある(→P.26)



アクセサリ装備

装備しているアクセサリを変更するコマンド。このゲームでは、ひとりのキャラクターが、武器や防具以外にアクセサリをひとつ装備できるようになっている。



◀持っているアクセサリがリストで表示されるので、そのなかから装備したいものを選ぶ。



魔法のロープ

魔法のロープを使って、直前にセーブを行なった場所までもどるコマンド(→P.18)。物語の時期によっては、セーブした場所以外の地点へ移動することもある(→P.451)。

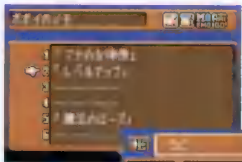


◀コマンドを実行すると一瞬で移動できる。ピンチのときに活用しよう。



ポポイの落書き帳

さまざまな情報を参照するコマンド。町などの場所が書かれた地図、モンスターのデータが登録されるmonster図鑑(→P.443)、システムや用語の解説が書かれたポポイのメモ(→P.254)、通信した相手が表示されるアミーゴリスト(→P.29)の4つにわかれている。



◀基本的に、表示される項目は冒険を進めるにつれて増えていく。

▶monster図鑑やポポイのメモをこまめに見て、冒険に役立てよう。



精霊

力を借りる精霊を設定するコマンド。仲間にした精霊の数も確認できる。魔法を使うときには、このコマンドで選んだ精霊の力を借りることになるのだ(→P.23)。



◀ちがう魔法を働かせたいときは、力を借りる精霊を変える必要がある。

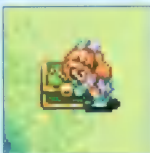
フィールドを探索しているときには、さまざまなアクションを行なうことができる。下に紹介している5つが、おもなアクションだ。先へ進むために必要となるものばかりなので、操作方法とアクション

の内容を、しっかりと理解しておこう。ただし、「Aボタンで調べる」以外の4つのアクションは、特定の武器やアビリティを入手してからでないと、行なうことができない。

① 宝箱や仕掛けを見つけたら……

Aボタンで調べる

宝箱を開けたりスイッチなどの仕掛けを調べたいときは、近づくいてAボタンを押す。気になるものがあつたら、まずAボタンで調べてみよう。なお、人に話しかけるときもAボタンを使う。



② 草を見つけたら……

特定の武器で草を刈る

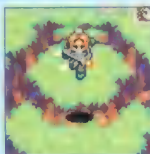
草地に向かって武器を振ると、草を刈ることができる。草を刈ったときには、落ちていたアイテムを見つけられることがあるのだ。ただし、草を刈れるのは、攻撃属性が「斬」の武器だけ(→P.24)。



③ 段差や離れた足場があつたら

Lボタンでジャンプ

滝の小屋からウェンデルへ向かうときに「ジャンプ」のアビリティを覚える。以降は、十字ボタンを押した方向へLボタンでジャンプでき、段差を跳び越えたり離れた場所へ跳び移れるのだ。



④ クイを見つけたら……

フレイルを引っかけ移動

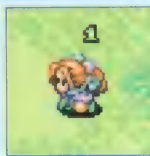
フレイルという武器を手に入れたら、クイに向けて攻撃してみよう。すると、鎖がクイに引っかかり、主人公がクイの手前まで移動するのだ。行き止まりなどでクイのようなものを見つけたら、フレイルを使ってみたい。



⑤ MPが満ちていたら……

L+Aボタンで座る

魔法が使用可能になると同時に「座る」のアビリティを覚えて、L+Aボタンで座れるようになる。座っていると、2秒ごとにMPが最大値の5%ずつ回復(小数点以下切り捨て、1未満なら1に切り上げ)。

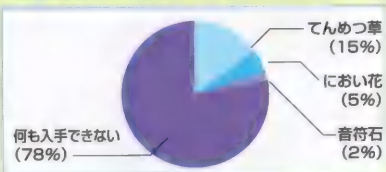


振り下げコラム

草を刈ると何が手に入る？

草を刈ったときに見つかるアイテムには、てんめつ草、におい花、音符石の3種類がある。どのアイテムが手に入るか、もしくは何も手に入らないかは、右のような確率で決まるのだ(まれに、どんなに草を刈ってもアイテムを見つけられないこともあるので注意)。ちなみに、主人公がヒーローの場合には、物語の冒頭に「草を刈って本を探す」というイベントが用意されている。

※草刈りで手に入るアイテムの出現確率





障害物を回避して進む

BASIC GUIDANCE

フィールドには、たくさんの障害物が設置されている。その代表的なものが、メタルボールと魔封石だ。どちらも近づくと攻撃してくるので、安全に進みたければ、メタルボールは特定の武器、魔封石は特定の魔法で攻撃して破壊しよう。ちなみに、メタルボールや魔封石のなかには、壊さずにジャンプやまわり道などを利用して通過できるものもある。



◀メタルボールや魔封石以外にも、トゲ床や浮遊岩など、たくさんの障害物が行く手をジャマする。



メタルボール

丸い金属球。3つの種類があり、下の写真のように、攻撃してきたときの形によって見分けられる。対応する攻撃属性の武器(→P.24)で攻撃すれば、ダメージを与えて破壊することが可能だ。

斬



叩



突



◀攻撃を撃けないようにゆっくりと近づいて、どの種類のメタルボールなのか確かめよう。

→対応する武器のなかで一番遠くまで届くものを使って攻撃するのが、安全な対処法だ。



魔封石

魔法の力が封じられた石。全部で8種類あり、表面の模様や攻撃してきた魔法弾の色で見分けることができる。ダメージを与えるには、対応する精霊(属性)の魔法で攻撃しなければならない。

光



闇



月



火



水



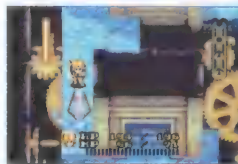
木



風



土



◀魔封石の魔法弾は、意外と遠くまで届く。がつかないように注意しておこう。

掘り下げコラム

メタルボールや魔封石のHPは？

メタルボールと魔封石には、モンスターと同じようにHPやEXPが設定されている。ただし、HPもEXPも1しかない。つまり、ダメージを与えさえすれば、かならず壊せるのだ。また、メタルボールや魔封石の攻撃を受けたキャラクターは、自分の最大HPの10%のダメージを受ける(魔封石の場合は、ランダムで多少ダメージが増減する)。



◀メタルボールや魔封石から攻撃を受けると、転倒して少しのあいだ動けなくなってしまう。

特殊な移動方法を活用する

Basic GUIDANCE

ふつうにフィールドを歩く以外にも、マップを移動する特殊な方法として、魔法のロープ、チビッコハンマー、大砲屋などがある。これらを利用すれ

ば、近道ができたり、隠されたアイテムを手に入れることができるのだ。とくに大砲屋にはかならずお世話になるので、使いかたを覚えておこう。

セーブ地点にもどりたときは……

魔法のロープ

トップル村でもらえる魔法のロープを使うと、直前にセーブをした場所までもどることができる。正確には、「フィールドに立っているマナの女神像(→P.19)に祈りをささげて、直前にセーブデータ選択画面を表示させた場所」へもどることになるのだ。



←実際にセーブをしなくても、この画面を表示させていれば、その場所へ魔法のロープでもどることができる。

せまい場所を通りたいときは……

チビッコハンマー

チビッコハンマーを使うと、そのキャラクターはチビッコ状態になって身体が小さくなり(→P.276)、せまい場所を通れるようになる。チビッコハンマーは、ウェンデルの町で起こるクエストをクリアすれば手に入れることが可能だ(→P.231)。



←チビッコ状態でしか通れない場所の先では、貴重なアイテムを手に入れる。

高い場所へ行きたいときは……

大砲屋

巨大な大砲を使って、遠く離れた場所まで飛ばしてくれるのが大砲屋だ。大砲屋は世界の7カ所にあり、基本的にほかの大砲屋の近くへ飛ばしてもらうことができる(くわしくは、掘り下げコラムを参照)。利用するときは、大砲屋の主人であるボンボヤジに話しかけたあと、地図から移動先を選ぼう。

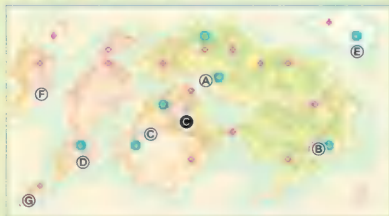


←何度でも無料で利用できるので、とても便利。どこにあるか覚えておきたい。

掘り下げコラム

大砲屋はどこにある？

大砲屋がある場所と、それぞれの利用可能時期などを、下の地図と右のリストにまとめてみた。特定の場所にしか移動できない大砲屋もあるので、ひとつとおり確認しておくといい。



大砲屋がある場所

場所	場所名	備考
A	トップル村	イシュの町到着後に利用可能
B	ウェンデルの町	イシュの町到着後に利用可能
C	メノスの村	イシュの町到着後に利用可能。なお、移動先をメノスの村にするとCに착く
D	イシュの町	イシュの町到着後に利用可能
E	ロリマー城	マリリス戦後に利用可能(飛んでくるだけならイシュの町到着後に可能)。ここからはDとCにしか飛べない
F	大砲屋(浮遊岩)	マリリス戦後に利用可能。ここからはDとCにしか飛べない
G	封印の洞窟	遺跡の通路の入口を闢けたあとに利用可能



さまざまな施設を使いこなす

BASIC GUIDANCE

町のなかでは、道具屋や宿屋といった店を利用して、冒険の準備が行なえる。また、フィールドを歩いているときに低い確率で出会う旅商人のニキータに話しかけると、特別なアイテムを買うことが

可能だ。これらの施設を上手に使いこなしていけば、冒険がかなりラクになるはず。ただし、どの施設も利用するにはお金がいるので、ムダ使いはひかえておくこと。

アイテムなどを売買する

道具屋

店員のモチさんに話しかけると、アイテムやアクセサリーを買ったり売ったりできる。品ぞろえはP.349を参照。



HPとMPを回復する

宿屋

泊まると、時間が翌日の朝まで進み、HPとMPが全回復。さらに、ベスト状態(→P.277)になることができる。



武器や防具を強くする

強化屋

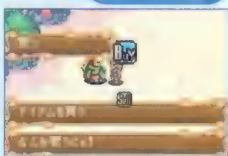
ドワーフに頼んで、持っている武器や防具を強くしてもらえる(→P.308)。お金のほかに、特定のアイテムが必要。



フィールドで出会う

ニキータ

道具屋と同じように、アイテムやアクセサリーを売買できる。貴重な商品を買うが、なかなか会えない(→P.348)。



振り下げコラム

各施設はどこにある？

このゲームでは、6つの町を訪れることができる(一部は村や城だが、役割は同じなので、町としてまとめている)。これらのすべての町に宿屋があるものの、泊まるための料金はそれぞれ異なる。一方、道具屋と強化屋は、町によってあったりなかったりするうえに、道具屋で売っているアイテムやアクセサリーは町ごとにちがう。強化屋は、どの町で利用してもサービス内容は同じだ。

● 町ごとの施設の比較

町の名前	宿屋の料金	道具屋の有無	強化屋の有無
トッフル村	10ルク	○	×
ウェンデルの町	50ルク	○	○
メノスの村	75ルク	○	○
ジャドの町	150ルク	○	○
イシュの町	200ルク	○	○
ロリマー城	300ルク	×	×



マナの女神像に祈りをささげてセーブする

BASIC GUIDANCE

各所に建っているマナの女神像を調べると、祈りをささげることができる。祈りをささげれば、プレイデータをセーブする画面になるのだ。なお、右の写真のように、女神像には金と銀の2種類があるので、ちがいを覚えておこう。



金の女神像

セーブできるだけでなく、調べると、HPとMPが全回復し、ステータス異常が解除される。



銀の女神像

祈りをささげてプレイデータをセーブできる以外に、特別な機能は持っていない。



↑マナの女神像に祈りをささげると、そこが魔法のローブを使ったときにもどってくる場所になる(→P.18)。

Step 3

はじめの「新約 聖剣伝説」

シナリオを進めよう!

それぞれ異なる理由で旅立ったヒーローとヒロイン。ふたりはただいに、同じ目的に向けて力を合わせていくことになるのだ。



シナリオを進めるためには

物語(シナリオ)を進めるときにもっとも重要なのが、町にいる人たちの会話。しっかりと話を聞けば、つぎに何をしたらいいかわかるはずだ。ただし、時間帯によって居場所が変わったり、特定の時間帯にしか姿を現さない人もいますので、新しい町に着いたら、いろいろな時間帯でマップをまわるようにすること。



◀町のなかでは、マップを切りかえても時間が進まない。外へ出て時間を経過させよう。

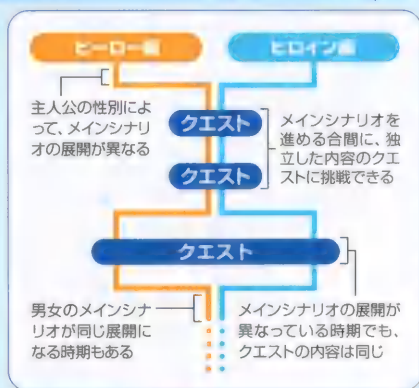


メインシナリオと33のクエスト

BASIC GUIDANCE

このゲームには、本筋となる物語(メインシナリオ)のほかに、独立した小さなイベント(クエスト)が用意されている。クエストとは、メインシナリオを進めていく途中で町の人から頼まれるお願いごとのこと。目的を達成してクエストをクリアすれば、お礼がもらえるのだ。

右の図は、メインシナリオとクエストの関係を表したもの。メインシナリオは、主人公の性別によって展開が変わるが、その合間に挑戦できるクエストは、男女とも同じ内容なのが特徴だ。クエストをクリアしなくてもエンディングには到達できるもの、スミズミまで遊びつづすためにも、ぜひ33個すべてのクエストに挑戦してみよう。



掘り下げコラム

クエストをクリアすると?

いずれかのクエストをクリアしたあとでサボテンハウスに行くと、サボテン君日記に新しいページが追加される(→P.28)。また、ほとんどのクエストでは、クリアしたときにお礼としてアイテムやお金がもらえるが、このときによく渡されるアナグマ金貨は、イシュの町で精霊を購入するために必要となる貴重なアイテムだ(→P.237)。



◀アナグマ金貨は、クエストに挑戦することでもしか入手できない。

Step4

はじめの「新約 聖剣伝説」

バトルを勝ち抜こう!

冒険を進める主人公の前に立ちちはだかる、凶暴なモンスターたち。武器や魔法を使いこなし、バトルを戦い抜くのだ!



バトルモードでモンスターと戦う

フィールドを探索していると、モンスターが出現してバトルモードに切りかわることがある。モンスターを相手にしないで走り抜けることもできるが、主人公を成長させるには戦わなければならない。逃げてばかりいると、倒さないと先へ進めない敵と出会ったときに苦戦してしまうため、できるだけ

逃げずに戦っていきこう。ただし、モンスターの攻撃を受けて主人公のHPがゼロになるとゲームオーバーになるので注意が必要だ。

なお、ほとんどのマップでは、モンスターを全滅させても時間がたつと別のモンスターが出現する。全滅させたら、すぐに先へ進むといいだろう。

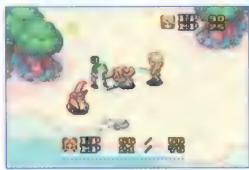
敵と出会うとバトルモードに!

マップを切りかえた直後にモンスターが出現すると、主人公が武器をかまえてバトルモードに突入。そのあとは、ほかのマップへ移動するまで、ずっとバトルモードがつづく。なお、バトルモード中は、画面にキャラクターのHPやMPなどが表示される。



武器や魔法で攻撃!

バトルモードのあいだは、装備している武器で攻撃したり、精霊の力を借りて魔法を使うことができる。武器や魔法を使いわけて、襲ってくるモンスターに対処していきこう。ちなみに、一部のアイテムは、バトルモード中ではないと使用できない。



主人公のHPがゼロになると

敵を全滅させると

ゲームオーバー

ゲームオーバーになると、タイトル画面にもどり、セーブしていた地点からやり直すことになってしまう。

宝箱が出ることも!

出現したモンスターを全部倒したときに、敵が宝箱を落とすことがある。この宝箱は、時間がたつと消えてしまうので、消える前に開けて、なかに入っているアイテムを手に入れよう。



しばらく待つと新しいモンスターが出現

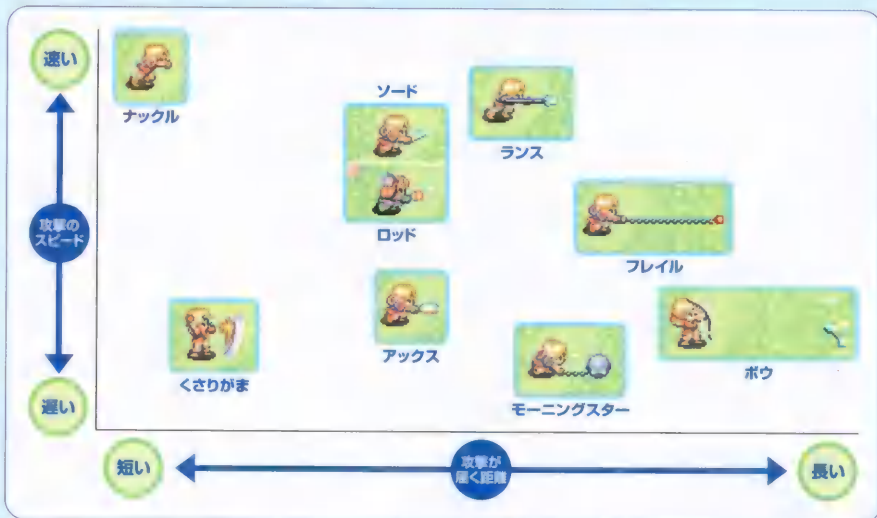
武器を使いわける

BASIC GUIDANCE

武器は全部で9系統。このうち、ソードはヒーロー専用、ロッドはヒロイン専用の武器なので、ヒーローとヒロインは武器を8系統ずつ使えることになる。武器はそれぞれ、与えるダメージ量だけでなく、攻撃のスピードや攻撃が届く距離がちがう(下の図を参照)。さらに、攻撃属性が異なることも見逃せない要素のひとつだ(→P.24)。



◀状況ごとに最適な武器を装備するのが、バトルで勝つための第一歩。



強力な攻撃を使いこなす

BASIC GUIDANCE

バトルモード中にAボタンを押すと、装備している武器で攻撃することができる。さらに、条件がそろえば、コンボや必殺技といった強力な攻撃も行なえるのだ。強敵と戦うときには、これらの攻撃を駆使してこよう。

コンボ

Aボタンで攻撃をしたあと、連続でタイミングよくAボタンを押すと、通常よりも威力の大きい攻撃をつけざまに出せる。これがコンボだ(→P.279)。ただし、フレイル、くさりがま、ポウ、モーニングスターではコンボができない。



必殺技

敵を攻撃すると、画面下に表示されているゲージがたまっていく。ゲージが満タンのときに、Aボタンを約1秒押してから放すと、必殺技を出すことが可能(→P.280)。必殺技は、通常の攻撃よりもダメージが大きく、広い範囲を攻撃できる。



↑ゲージがたまるとキャラクターが点滅する。必殺技で攻撃するチャンスだ。



精霊を仲間にしたら魔法が使える

基本に GUIDANCE

冒険の途中で精霊を仲間にすると、彼らの力を借りて魔法が使えるようになる。力を借りる精霊をリングコマンドで決めれば、その精霊に対応した属性の魔法が使えるのだ(→P.288)。

それぞれの属性の魔法には、キャラクターをサポートする補助魔法と、敵にダメージを与える攻撃魔法のふたつの系統がある。右のように、Rボタンを押している時間によって、補助と攻撃のどちらの魔法を使うかが決まる仕組みだ。



↑攻撃魔法は、装備している武器によって、魔法の弾の形や飛びかたが異なる(→P.291)。いろいろな武器で魔法を使ってみよう。

補助魔法と攻撃魔法の使い分け

Rボタンを一瞬だけ押す		Rボタンを押し、主人公の周囲に精霊が出現する前にボタンを放すと、補助魔法が使用できる。MPを3消費。
Rボタンを1秒くらい押す		精霊が出現する(ピッと音がする)までRボタンを押してから放すと、攻撃魔法が使用できる。MPを6消費。
さらにRボタンを押すつづける		同じ属性の精霊を複数仲間している場合、ボタンを押すつづけて多数出現させると、ダメージや消費MPが増加。



光の精霊

ウィスプ

補助 ヒールライト
(キャラクターのHPを回復する)
攻撃 ウィスプ



水の精霊

ウンディーネ

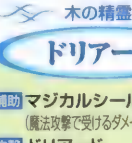
補助 フロートバブル
(特定の敵に見つからなくなる)
攻撃 ウンディーネ



雷の精霊

シェイド

補助 インビジ
(特定の敵に見つからなくなる)
攻撃 シェイド



木の精霊

ドリアード

補助 マジカルシールド
(魔法攻撃で受けるダメージが半分になる)
攻撃 ドリアード



月の精霊

ルナ

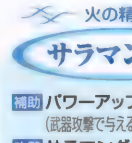
補助 ボディチェンジ
(特定の敵に見つからなくなる)
攻撃 ルナ



風の精霊

ジン

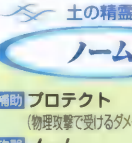
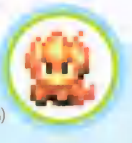
補助 スピードアップ
(攻撃の命中率や回避率が上がる)
攻撃 ジン



火の精霊

サラマンダー

補助 パワーアップ
(武器攻撃で与えるダメージが倍になる)
攻撃 サラマンダー



土の精霊

ノーム

補助 プロテクト
(物理攻撃で受けるダメージが半分になる)
攻撃 ノーム



基礎編

1

2

3

はじめの「新約聖伝説」

バトルで勝ち抜こう！

武器での攻撃(物理攻撃)や魔法での攻撃(魔法攻撃)は、それぞれ属性を持っている。攻撃の属性は、敵に与えるダメージ量を左右するだけでなく、メタルボールや魔封石を壊せるかどうかにも影響していることを覚えておこう(→P.17)。物理攻撃

武器攻撃の属性

新属性	旧属性	実属性
ソード	ロッド	フレイル
くさりがま	ナックル	ボウ
アックス	モーニングスター	ランス

には「斬」「叩」「突」の3種類の属性があり、左下の表のように、使う武器によってどの属性を持つかが決まっている。一方、魔法攻撃には8種類の属性があり、力を借りる精霊と同じ属性を持つことになるのだ(→P.23)。



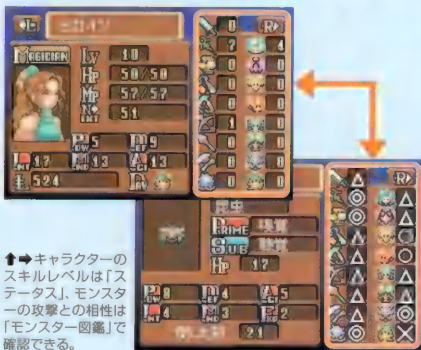
◀リングコマンドで武器を選ぶときには、その武器の攻撃属性も表示される。

スキルレベルと相性がダメージ量を決める

モンスターと戦っていると、キャラクターの各攻撃のスキルレベルが上がっていく。何かしらの攻撃をするとき、その攻撃のスキルレベルが高いほど、与えるダメージが大きくなるのだ。一方、モンスターには攻撃との相性が設定されていて、それによって受けるダメージ量が増減する。相性には

「◎」「○」「△」「×」の4段階があり、「×」になっている攻撃ではダメージを受けない。

下の図は、相性によってダメージがどのように変わるかを示したものだ。このように、主人公のスキルレベルが同じでも、相性がちがうと与えるダメージ量は大きく変わってしまうのだ。



↑↓キャラクターのスキルレベルは「ステータス」、モンスターの攻撃との相性は「モンスター図鑑」で確認できる。



振り下りコラム

スキルレベルはどうやって上がる?

キャラクターのスキルレベルは、攻撃をくり返すことで上がっていく。正確には、攻撃を何度か敵に当てていれば、その攻撃のスキルレベルが上がるようになっている(→P.272)。そのため、魔法のスキルレベルを上げたいときには、補助魔法を使っても意味がない。攻撃魔法を敵に当てないと、スキルレベルは上がらないのだ。



◀弱い敵よりも強い敵を攻撃しているほうが、スキルレベルは上がりやすい。

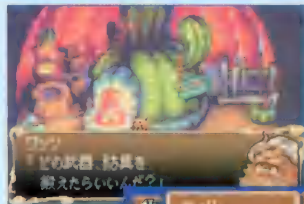


装備を強くしていく

BASIC CAPABILITY

町の施設である強化屋(→P.19)や、サボテンハウスの鍛冶部屋(→P.28)では、キャラクターが装備している武器&防具を強化したり、新しく作りかえることができる。強化や作成をするには、お金のほかに特定のアイテムが必要となるが、モンスターとのバトルで負けないためにも、なるべく強い武器&防具を作っておきたい。

注意しなければならないのが、各キャラクターは、武器&防具をひとつの系統につき1個しか持っておけないということ。新しいものを作成する場合は、それまでに持っていたものを手放して(作りかえて)しまうのだ。大事な武器&防具を、うっかりなくしてしまわないように。



◀ドワーフのワッツがサボテンハウスへやってくると、作成を行なえるようになる。

▶主人公だけでなく、一緒に戦ってくれる仲間の武器&防具も強化したり作成できるのだ。



手持ちの盾を強くするなら……

強化

持っている武器&防具のパラメーターを上げる。強化屋と鍛冶部屋のどちらでも可能。強化する武器&防具の素材と同じ原料アイテムのほか、武器なら野菜アイテム、防具なら果実アイテムが必要で、料金は1回20ルク。ひとつの武器&防具を強化できる回数は制限されている。



新品を手に入れるなら……

作成

原料アイテムを使って、手持ちの武器&防具を新しいものに作りかえる。サボテンハウスの鍛冶部屋でしか行なえない。料金は、作成する系統と使用する原料アイテムによって決まる(50~10000ルク)。強化とはちがって、回数の制限はなく、何度でも作成することが可能。



掘り下げコラム

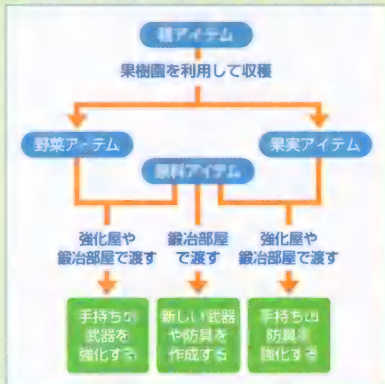
強化や作成をすると？

強化や作成によって得られるメリットは、おもに下記のふたつ。とくに、武器に魔法の属性を持たせると、1回の攻撃で2度ダメージを与えることも可能となるのだ(→P.279)。なお、強化や作成に必要な果実&野菜アイテムは、敵を倒して手に入れるほか、右図のように種アイテムと果樹園を利用して効率よく収集することもできる。

※強化や作成によるメリット

- 武器&防具のパラメーターが上昇する
 - 【武器】与えるダメージが増える
 - 【武器】追加でダメージを与える確率が上がる
 - 【防具】受けるダメージが減る
- 魔法の属性を持たせることができる
 - 【武器】追加でダメージを与えられる
 - 【武器】その属性の魔法で与えるダメージが増える
 - 【防具】その属性の攻撃で受けるダメージが減る

※果樹園を利用した場合の強化や作成の流れ



モンスターを倒して獲得した経験値(EXP)が一定量たまれば、リングコマンドに「レベルアップ」のアイコンが出現する。これを選んだあと、どんな方向へ成長させたいかを右の6つのタイプから決めると、晴れてレベルアップとなり、同時にHPとMPが全回復するのだ。自動的にレベルアップするわけではないので、気をつけておこう。



↑左上の写真のように文字が出ていたら、レベルアップが行なえる。タイプを選ぶときには、能力値の変化具合が表示されるのだ。

戦士タイプ

HPと物理防御力を重視。MPは少しだけ上がる。

モンクタイプ

HPと物理攻撃力を重視。MPはまったく上がらない。

魔法使いタイプ

MPと魔法攻撃力を重視。HPは少しだけ上がる。

賢者タイプ

MPと魔法防御力を重視。HPは少しだけ上がる。

シーフタイプ

命中率や回避率を重視。HPとMPはバランスよく上がる。

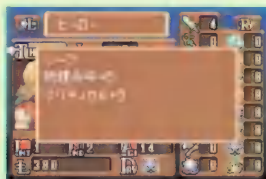
RANDOM

どの能力値がどれだけ上がるかはRANDOMで決まる。

掘り下げコラム

レベルアップでもらえる「称号」とは?

レベルアップをくり返していると、称号がつくことがある。称号がつけば、特定の攻撃で与えるダメージが増えたり、光魔法「ヒールライト」でHPが回復する量が増えるなど、さまざまな特典が得られるのだ(→P.270)。称号は全部で42種類あり、どの称号がもらえるかは、レベルアップタイプをそれぞれ何回選んだかによって決まる。



←持っている称号は、リングコマンドの「ステータス」で確認することが可能。

仲間も一緒に戦ってくれる

冒険を進めていく途中で、出会ったキャラクターが仲間になって行動をともにすることがある。仲間になったキャラクターは、ふだんは主人公のあとをついてくるだけだが、バトルモードになると一緒に戦ってくれるのだ。貴重な戦力として役立つためにも、主人公と仲間のちがいをしっかりと理解しておこう(下記参照)。

仲間で主人公とちがう点

- HPがゼロまで減ってもゲームオーバーにならない(死亡状態になる)
- 使用できる武器や精霊はそれぞれ1種類のみ
- EXPがたまると、自動的にレベルアップする



←物語の進行とともに、いろいろな人物が入れかわり立ちかわりで仲間になってくれる。

→バトルモード中にSELECTボタンを押すと、主人公と仲間のどちらを操作するかが切り替えられる。



Step 5

はじめの「新約 聖剣伝説」

サボテンハウスに行こう！

サボテンハウスは、主人公の冒険を強力にサポートしてくれる場所。シリーズ前作でおなじみのサボテン君にも会えるのだ。



サボテンのもとを使ってハウスを建てる

BASIC GUIDANCE

ピンケット周辺を歩いていると、ニキータが駆け寄ってきて、サボテンのもとを強引に売りつけてくる(→P.67)。このサボテンのもとを持って、各地に置かれている鉢植えを調べると、サボテンハウスという家を建てることのできるのだ。サボテンハウスは主人公の自宅のようなもので、家のなかでは便利な施設が利用できる。



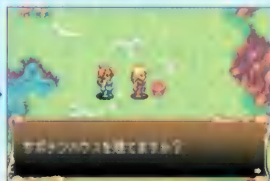
◆せまいながらも設備は充実しているサボテンハウス。くわしい説明は次ページにて。



↑MAP 36 ピンケット周辺①へ行くと、ニキータが走ってきて、冒険に役立つものを50ルルクで買ってほしいと言ってくる。



↑買うまで放してくれないので、50ルルク払ってサボテンのもとを受け取る(所持金が50ルルク未満の場合は全額払う)。



↑鉢植えを調べてサボテンのもとを使えば、あっという間にサボテンハウスが建ち、自動的になかに入れるのだ。

掘り下げコラム

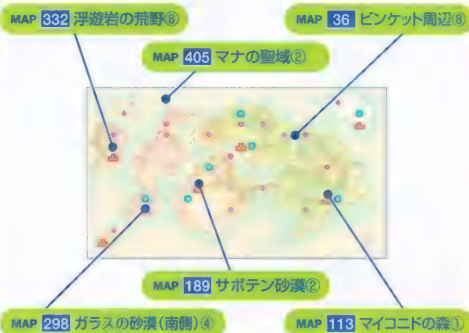
サボテンハウスを建てることのできる鉢植えは、世界中に6個置かれている(くわしい場所は右の地図を参照)。どの場所でサボテンハウスを建てても、部屋のなかの様子はまったく同じだ。ちなみに、サボテンハウスに入ったりするときには時間が経過するが、ハウス内ではマップを切りかえても時間は経過しない。



◀これが鉢植え。Aポテンで調べると、ハウスを建てるかどうかの選択肢が出る。

鉢植えはどこにある？

※鉢植えが置かれている場所

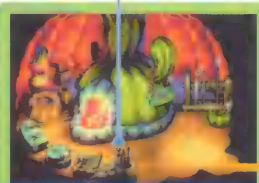


サポテンハウスのなかには、ロビー、鍛冶部屋、果樹園という3つの部屋がある。それぞれの部屋では、サポテン君日記の確認、武器&防具の強化と作成、果実&野菜の収穫が行なえるのだ。この

うち、武器&防具の強化と作成だけは、ある程度まで物語が進まなければ利用できない。なお、特定のクエストでアナグマを購入すると、サポテンハウスにアナグマたちが住み着く(→P.235)。

鍛冶部屋

部屋にいるワッツに頼んで、武器&防具の強化と作成が行なえる(→P.308)。利用できるようになるのは、ヒーロー編だと禁断の廃坑でのアंकヘッグ戦後、ヒロイン編だとウェンデルの町の強化屋でワッツと会話後。



サポテンハウス・鍛冶部屋

果樹園

巨木のトレントに種アイテムを2個渡してからいったんロビーへもどると、2階部分の枝に果実が野菜が実る(→P.341)。収穫するときは、果実や野菜を武器か魔法で攻撃すればOK。



↑渡した種とそのときの曜日で、実る果実や野菜が変わる(→P.342)。



サポテンハウス・果樹園

サポテンハウス・ロビー

サポテン君

ハウスに住んでいる、心を持った動くサポテン。ちなみに、あるクエストが進行しているあいだは、この場所からいなくなる(→P.235)。



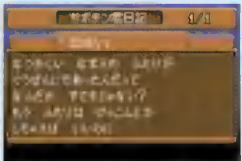
↑サポテン君は無口なので、話しかけても何も話してくれない。



サポテンハウスを
離れてマツゴ

サポテン君日記

サポテン君が書いている日記で、調べると読むことが可能(→P.254)。主人公がハウスを出た直後に、サポテン君が書きこむことがある。



↑主人公が体験した出来事について、サポテン君の素直な感想を読むのだ。

Step 6

はじめての「新約 聖剣伝説」

アミーゴを増やそう!



このゲームでは、ほかのカートリッジのデータと通信ができる。たくさんの人と通信すれば、強力な援護を受けられるようになるのだ。



アミーゴすると起こること

通信ケーブルを使用して、ほかの「新約 聖剣伝説」のカートリッジと通信を行なう(アミーゴすると)、特別なアイテムがもらえる。まず、ひとり目とアミーゴしたときにはアミーゴのフエを入手できる。それ以降は、アミーゴした人数が規定数に達するたびに、召喚アイテムが1種類ずつ手に入るのだ。

アミーゴのフエ



↑これまでにアミーゴしたキャラクターがつつぎと落ちてきて、周囲にいるモンスターにダメージを与えてくれる。

召喚アイテム



↑カード(召喚アイテム)を使うと、呼び出した七賢者が周囲の敵を攻撃する召喚魔法が利用できる。



アミーゴリストはポポイの落書き帳で確認

アミーゴした相手の主人公名とレベルは、ポポイの落書き帳にある「アミーゴリスト」へ記録される。アミーゴのフエを使うと、ここに記録された主人公(アミーゴ)全員を呼び出せるのだ。なお、リストには100人しか記録できず、リストが満員のときにアミーゴしても相手のデータは受け取れない(自分のデータを相手に送ることは可能)。

BASIC GUIDANCE



←アミーゴリストでは、記録されているアミーゴを消すこともできる。

振り下げコラム

アミーゴでもらえるアイテムの効果は?

アミーゴのフエで与えるダメージは下記のルールで決まる。レベルの高いアミーゴが多いほど、ダメージを与えられるわけだ。一方、召喚アイテムの入手に必要なアミーゴ人数と、使用時に発動する召喚魔法の属性&特殊効果は右のとおり。なお、いずれのアイテムも、使用してもなくならないが、ゲーム内の1日に1回ずつしか使えない。

※召喚アイテムのデータ

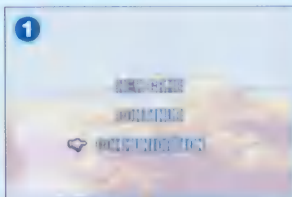
召喚アイテム名	入手に必要なアミーゴ人数	属性	特殊効果
セルヴァのカード	5人	風	マヒ
ポキールのカード	10人	火	火ダルマ
トートのカード	15人	水	雪ダルマ
ロシオットィのカード	30人	木	眠り
オールボンのカード	50人	月	シャドウゼ口
ガイアのカード	75人	土	石化
マチルダのカード	100人	光	魅了

※アミーゴのフエで与えるダメージ

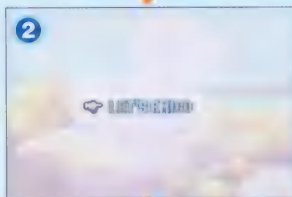
各アミーゴの「レベル÷10(※1)」の合計値

※1……小数点以下切り捨て、1未満の場合は1に切り上げ

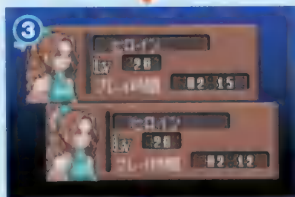
それでは、具体的なアミーゴの手順を見てみよう。アミーゴでは、セーブしてあるデータ同士を通信するので、プレイ中の場合はセーブしたあと一度電源を切ってから行なうこと。なお、コマンドを選ぶタイミングが大きすぎると、通信中にエラーが発生すると、アミーゴは失敗してしまう。そんなときは、最初からやり直してみよう。



◀タイトルメニュー画面で、3番目にある「COMMUNICATION」を選ぶ。



◀1P側は、画面に表示される「LET'S AMIGO」を選択する。2P側は、そのまま待つ。



◀お互いに、アミーゴする(相手に送信する)「セーブデータ」を決める。



◀データが通信されてアミーゴ完了。召喚アイテムなどは、このタイミングで手に入る。



◀最後にセーブされる。これより前に電源を切ると、データが消える可能性があるので注意。

振り下げコラム

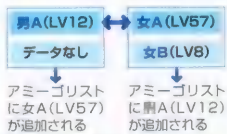
アミーゴリストにはどうやって記録される?

以前にアミーゴしたことがある主人公のデータと再度アミーゴすると、リストに記録されていたレベルが更新される。また、1本のカートリッジ内にあるふたつのセーブデータは、ひとつの同じアミーゴリストを共有している。これらのシステムに関する変則的なアミーゴのパターンについて、右の図を使って説明しよう。

なお、アミーゴしたことがあるカートリッジで「NEW GAME」を選ぶと、その時点でのアミーゴリストの記録人数に応じて、アミーゴのフエや召喚アイテムを持った状態でゲームがはじまる。たとえばリストに8人記録されていれば、最初からアミーゴのフエとセルヴァのカードを持っているのだ。

手順0

左側の「男A」のデータと、右側の「女A」のデータがアミーゴする



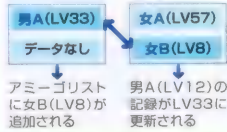
手順0-A

左側の「男A」のデータが、今度は右側の「女B」のデータとアミーゴする



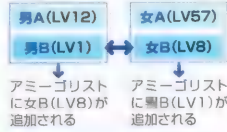
手順0-B

左側の「男A」がレベルを33まで上げたデータと、右側の「女B」のデータがアミーゴする



手順0-C

左側がNEW GAMEではじめた「男B」のデータと、右側の「女B」のデータがアミーゴする



基礎編

2

キャラクター

SHINYAKU SEIKENDENSETSU KAITAISHINSHO

きまなしと きらいなしと
いろいろいるがら
こころ ゆらゆらと
たのし became なったり かなし became なったり
いろんな まもてが
こもくと いれかわる
きょう わらっているよ
きのう ないてたことも
そんなに わるいことじゃ
なかつたんたつて おもえたり
ながら そぼてんが
ちよっと いじわるしても
するー するー て ポリープ



主人公

冒険に旅立つプレイヤーの分身



「武器もマナの力も道具にすぎない。
使う者の心しだいで、
どうにでもなってしまうんだ」

ヒーロー

HERO

17歳



グランス公国執務大臣エルマンのひとり息子。父の親友でもあったグランス公を心より敬愛している。5年前、両親をシャドウナイトに殺され、自身はグランス公国の奴隷に。以来、打倒シャドウナイトの誓いを胸に秘めつつ、戦いに明け暮れることになった。幼いころは夢見がちで物語や歌を好む、やせ線の細い少年だったが、いまや「最強の奴隷戦士」とうたわれるほどの剣士に成長。もっとも、その強さは、狂おしいまでの憎悪に支えられている。性格はまっすぐで、少々世間知らずなところも。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

GB版「FF外伝 聖剣伝説」(以下、オリジナル版)のヒーローの冒険は、いきなり奴隷としてジャッカルと戦うところからスタート。生い立ちなどはいささか不明で、奴隷仲間のウィリーが残した言葉を受けて旅立ち、ヒロインと出会う。当初は凄然と前に進むのみであったが、やがて全世界の希望を託され、「ジェマの騎士(オリジナル版ではマナの壺を守る使命を帯びた者、の壺)」としての道を歩むようになった。

マナの樹を守る使命を帯びた、マナの一族の少女。一族の女性の例にならい世界を感じる旅に出る直前、シャドウナイトに「邪教徒狩り」と称して村を焼かれ、仲間と離別。以来、護衛の剣士ポガードとふたりで迫害から逃れつづき、ひっそりと暮らしてきた。

物腰に品があり、一見か弱そうだが、じつは気丈で行動的。争いを嫌い、何ことも話し合いで解決できれどと思っている。別れるさいに育ての母イリヌから受け取ったマナのペンダントが宝物。この世のどこかに真の母がいるというが……。

比較 GB版 聖剣伝説 では……

本作のヒロインが主人公のひとりであるのに対し、オリジナル版ではあくまで仲間という位置づけ。自身は戦うことができず、回復魔法で敵からひたすらにヒーローをサポートしていた。おとなしくひかえめなお姫様タイプで、そのか弱さは物語中で計3回もさらわれるという点に現れている。とはいえ、芯が強く、ただ流されるだけの女性ではない点は今作と同じ。その正体はやはり……？

ヒロイン

HEROINE

17歳



「もう迷わないって決めたでしょう？」
私を信じて。私はあなたを信じてるわ」



仲間

ともに戦い協力してくれる人々

「いつまでも、
もつとつにもならん過去に
引きずりまわされるな……」

ボガード

BOGARD

49歳



ジェマの三騎士のひとり。マナの一族で、型破りな人物として、また卓越した剣技の持ち主として、若き日より周囲に一目置かれていた。帝国を倒したのち、ある人物との離別を経て各地へ放浪。一族の村が襲撃されたあとは、滝の小屋でヒロインを守り育ててきた。氷を差すような言葉を吐いたり、人と距離を置きたいため、冷たい人物と評されることも多い。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

かつてヴァンドール帝国と戦ったジェマの騎士、という設定は同じ。ただし、オリジナル版のボガードは老人で、人の言うことを聞かない頑固さで有名だった。先導としてヒーローを導き、彼と大ゲンカする0と帯も。

シーバ



CIBBA

300歳以上

人間離れした外見の小男だが、じつは300年以上もの特を生きる伝説的な大賢者。ウェンデルに学校を開き、後世の英雄ジェマを導いたこと知られる。皇帝ヴァンドールがかつての親友で、彼とはつねに対極の方向からマナの女神の愛を探し求めてきた。ヴァンドールの用いるマナの力によって命を救われたことがあり、以来、長寿を求めている。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

オリジナル版の彼は、その昔ボガードとともにジェマの騎士として戦った人物で、ウェンデルの司祭。今作のように仲間として行動をとることはなく、主人公の訪れを待ち、その進むべき道を指し示していた。

「はたして、何ゆえに
聖剣を求める？」



アマンダ



AMANDA

どんなときでも笑顔を忘れない、明るく活潑しい戦士。邪教徒のりに遭っていた女性を助けようとして捕まり、奴隷にされた。奴隷仲間であるヒーローに淡い想いを寄せている。気が強く、言葉使いが乱暴な反面、面倒見が良く情に厚い。弟のレスターを助け、手放したくないと思うがゆえに、彼が吟遊詩人として成功することを恐れている。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

基本的な設定や、たどる運命は同じ。今作ではヒーローとの関わりが多いのに対し、オリジナル版では「弟戀いの姉」という立場が前面に出ており、終始レスターを救うため行動していた。



「あんた相変わらさず、暗い顔だね。憎しみの剣はよくないよ」

レスター

LESTER



並みはずれた才能を持つ吟遊詩人の青年。その歌声は、動植物の心や魂の流れをも揺り動かす。3人の三騎士のひとり。吟遊詩人だったグランズ公に心酔し、彼をたてる歌を創って披露している。性格は内向的で繊細。唯一の肉親であるアマンダから憎しみはい愛を注がれ、その心に感謝し、吟遊詩人としての自分を認めない彼女に内反発している。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

基本設定や、彼の歌が物語上で果たす役割は同じであるものの、初登場はウェンデルではなくジャドの町で、しかも魔の姿討ちという個人的な目的を背負っていたため、仲間になる経緯は今作よりもハッキリしていた。



「僕はまた……
ただ、歌を歌えれば
それだけでいいんです……」

「オレと一緒じゃ頼りないってか!?
だいじょーぶ! まかせとけて!」



ウィリー

WILLY



マナの一族のひとりで、ヒロインの幼なじみ。邪教徒狩りで捕らえられ、ヒーローと同じくガランス公国の奴隷戦士となった。陽気なお調子者で、考えるより行動が先。いつも率先して脱走計画を練り、幾度失敗しても負けずにいる。一見、不真面目だが、マナの女神を信じる気持ちは強い。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

オリジナル版のウィリーは、ゲーム開始後まもなく、ヒーローの目の前で目を引き取ってしまう。その遺言に従って、オリジナル版のヒーローはボガードと会い、ウィリーの仇討ちのためにシャドウナイトと戦うのだ。

ワッツ

WATTS



ドワーフ族でも屈指の腕前を誇る鍛冶屋。放浪の剣士から最強の剣作りを頼まれ、鍛冶屋のゴライドに賭けて依頼を果たそうと、原料のミスリルを求め危険な廃坑へ挑む。武器がどう使われようと気にせずただ作る事に没頭していたが、ヒーローとの出会いにより変化が……

比較 過去のシリーズ作品では……

ドワーフの鍛冶屋ワッツは、シリーズに欠かす登場する定番のキャラクター。オリジナル版での立場は今作のヒーローと同じだが、ミスリルを実際に武器に仕立ててくれるかわり、鍛冶場で協力することはなかった。

「オマエさんになら、
究極の剣をわたしても、
いいような気がするぞい!」



マミーシーカー

MARSHALL



「ヒトリ…シズカ…
サミシイ…ヌット!」



ダイム塔の建設に使われた、グランドール帝国製造のマミーシーカー型機械。愛称マミー。この機械が壊れれば機能停止していくが、ただ1体残り、何十年ものあいだを探し求めていた。機械とはいえ感情豊かで、仲間と認めたヒーローたちのために力をつくす。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

オリジナル版のマミーシーカーは、ボンボヤジの開発した遺跡探索ロボット。ジャンプ機能が搭載されていない点が物語のこなめになったが、アビリティに「ジャンプ」のある今作では……。

精霊

世界に満ちたマナの力の現れ

闇 SHADE

シェイド

この世の闇を司る精霊。ウィスプと表裏一体の存在。生真面目でプライドが高い。つねに深刻な調子で話し、やや近寄りたいたい雰囲気。
★一人称：「われ」

LUNA 月
ルナ

月の不思議な力を司る精霊。幼女のよう可愛く、愛らしく無邪気で、たどたどしい話しかたをするが、意見はしっかりしたもの。
★一人称：「ルナ」

火 SALAMANDER
サラマンダー

つんちゃで元気いづばいな火の精霊。火をつかさどるだけに熱くなりやすく、いつもやる気マンマン。「ももできたぜー!!!」が口癖。
★一人称：「俺」

GNOME 土
ノーム

大地を守護する土の精霊。ひょうひょうとした性格で。若いオネエちゃんが好きなどオヤジっぽいところがある。「わひゃひゃ」という声がかたが特徴。
★一人称：「ワ」

風 INN
ジン

大きな翼を揺らして空をひり浮いている、ユーモラスな精霊。風の流れをつかさどる。「ーダス」を語尾につけるのが特徴。
★一人称：「オラ」

DIRYAD 木
ドリアード

マナの樹にも適する、木々や生草の力をつかさどる精霊。気が弱くひかえめな性格の女性で、いつもおどおどした話しかたをする。
★一人称：「わたし」

UNDINE 水
ウンディーネ

水をつかさどる女性の精霊。チャキチャキとした姉御肌。気が強く、なんでもおまかせの頼れる雰囲気を持ち、関西弁で話す。
★一人称：「ワチ」

シャドウナイト

SHADOW KNIGHT

25歳



「伝説に頼ってはならない！
これからは、我々の手で、
運命を切り開かねばならぬ」



フランス公の息子。本名はゴトラウド。5年前、仮面をつけてシャドウナイトと名乗り、マナの一族を「邪教徒」と見なしてその村を襲撃。父を幽閉して実権を奪い、「マナの力に頼らぬ国づくり」を掲げて、フランス公国による世界支配を進めはじめた。非情で強引な彼「やりかたにヴァンドール皇帝を重むる者は多いが、その主張が共感呼んでいるのも事実である。もとは心優しく悩みがちだった彼がそのような行動に出たことには、側近である評議員ジュリアスの影響があるようだ……」

比較 GB版『聖剣伝説』では……

オリジナル版のシャドウナイトは、ヒーローを奴隷としていたげる典型的な悪役。さらなる力を得ようと、最初からマナの力を狙っていた。今作では複雑な事情を背負った男となり、より人間味が増している。



「我ら自身は心は
我らの精神は
我ら自身がつかりとる!!」

ジュリアス

JULIUS



5年前からシャドウナイトに付き従っている謎多き男。シャドウナイトの行動に少なからぬ影響を与えていると見られる。魔導師としても剣士としても底知れぬ実力を秘めており、弁舌もたくみで、どこか悪魔的な魅力を持つ。みだんは従順を装っているが、ときに不可解な態度を見せ、命令を無視することさえあるため、シャドウナイトから完全には信頼されていない。マナの力に異常なまでの執着を示し、ヒロイナをしつこく狙う。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

オリジナル版でもジュリアスはシャドウナイトの側近であり、物語中最大のクセ者。「旅の剣士」という名でヒーローの仲間になる場面もあった。また、オリジナル版の彼はヴァンデル皇帝の子孫だったが、今作では……

「自分でもわからぬほどに、
マナの女神に会いたいのだ。
世界を創ったという女に」



デビアス

DEVIUS



25歳

無敵の剣術に憧れている、銀髪の美しい青年。独特の気品があり、どこか他を寄せつけない雰囲気を持つ。

数年前、伯爵としてジャドの町に屋敷をかまえ、町の発展に貢献したが、その素性は誰も知らない。邸内に住まわせている、ひとりの女性をなごめるために、すぐれた吟遊詩人を欲している。なぜがグランス公国やシャドウナイトの事情にくわしい。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

今作のデビアスはどこか陰のある美青年だが、オリジナル版での彼はみにくい魔物。吟遊詩人の歌を奪ってジャドの町人を苦しめ、母のみにくさを嫌って砂の迷宮に閉じこめるなど、同僚の余地もない悪役だった。



「詩人には、革命の歌ではなく
愛の詩を歌ってほしい」

「人が死んでも約束は死なない。
私には責任がある……」



リー伯爵

COUNT LEE



ピンクettの館の当主。その正体は吸血鬼(バンパイア)。魔界ではプリンスと呼ばれる格の高い魔族である。かつてはイザベラとともに魔界の誘惑を営んでいたが、20年前、ひとりの人間と親交を結んで人間界へ。以来、彼女の「約束」を果たすため、旧友イザベラの再三の呼びかけにも応じず人間界にとどまっている。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

ピンクettの館の当主で正体がバンパイア、という基本設定は同じ。ただしオリジナル版では、単に生き血を求めてヒロインをさらうだけの悪役となっている。

黒の執事

EBONY BUTLER



「これもおつとめ、
悪く思わないでください」

白の執事

IVORY BUTLER



ピンクettの館につとめる双子の執事。その正体は人狼(ウェアウルフ)。髪や肌、服の色を口ぞけばそっくりなもの。白の執事のほうが強気で口が悪い。言葉も口をたたくながらも仲良く、互いに通じ合っている。リー伯爵の忠実な家来だが、いまひとつ主人の考えを理解していない。リー伯爵が一人も早く結婚し、彼とともに魔界へもどることを願っている。

比較 GB版「聖剣伝説」では……

オリジナル版では、ピンクettの館の執事はひとりしかいない。館の奥へつづく扉をふさぎ、ヒーローが月の露を使うと正体——ウェアウルフの本性を覚えて襲ってきた。



「私は私の仕事をするだけ！
手短かにやらせてもらいますよっ！」

イザベラ

ISABELLA



「強い男を探している。
この世界へ来る前……
どんなに期待したろう……」

とろけるような美貌と魅惑的な肢体を持つ、いわくありげな美女。その正体は魔界の姫で、銀白色をしたネコ科「獣」——「美獣」が本来の姿である。無二の親友であるリイ伯爵が人間との約束にしばられているのを見かねて人間界へ。当初は勇ましくもすつもりだったが、しだいに人間界「シャドウナイト」に興味を向けようになる。

比較 過去のシリーズ作品では……
イザベラは「聖剣3」の敵役で、展開によってはボス敵として立ちただかった。そのときこそ本物の姿は、今作でも一瞬だけ見ることができる。「3」ではお色気路線だったが、今作ではキリッとした雰囲気。

死を喰らう男

DEATHEATER



「極上の魂」を喰らうことを無上の喜びとする、道化師風の怪人。魔界の仕人だが、魔族からも好印象は持たれていない。シャドウナイトの配下につき一方でジュリアス個人とも通じており、さらに両者をも裏切りかねない、得体の知れぬ不気味さを秘めている。手にしたカマで空間を切り裂いて移動し、つねに神出鬼没。

比較 過去のシリーズ作品では……
死を喰らう男もイザベラ同様、「聖剣3」の敵役として登場。「3」ではイザベラとは対立陣営にあり、互いに争うこともあったが、今作でもそれは変わらず……？



「私の望みは……
強く、傷ついた魂」

シリーズ
の常連

おなじみのキャラクターたち

ニキータ
NIKITA

何ごとにも第一、のど根性商人。種族はウサギ系。各地を放浪して誰にでも愛想よく近づき、口八丁手八丁でどんなラクタでも売つけようとする。そのがめつさは自他ともに「め」ところだが、意外にも、ほったくる場面はあまり多くない。

比較 過去のシリーズ作品では……

『聖剣2』以来登場しつづけている、シリーズおなじみの商人。「レジェンド オブ マナ」で今作のような外見になり、「がめつい商人」の印象も固まった。もっとも、ほったくるという点では「2」のときが一番だったが……。

サボテン君
LIL' CACTUS

サボテンハウスで主人公を出迎える、鉢植えのサボテン。人前では何もしゃべらず動きもしないが、誰もいないところでひそかに、耳にした冒険の話を日記につづけている。心すかしが屋な反面、肝っ玉旺盛で毒舌家。

比較 過去のシリーズ作品では……

『レジェンド オブ マナ』で初登場したサボテン君は、その外見の愛らしさと、サボテン君日記での毒舌っぷりのギャップから、一躍人気者に。今作でも、毒舌を斜めから見た日記のなかで、その個性を発揮する。

トレント
TRENT

サボテンハウスの果樹園を管理している巨大な「呑みこん」種に、根から吸収した大地のmanaをまぎこんで、さまざまな果実をつける。

比較 過去のシリーズ作品では……

トレントは、サボテン君同様『レジェンド オブ マナ』のマイホームの住人として登場した。そのときと今作では、果実を実らせる点や外見など、まったく同じものようだが、じつは蔓の長さがちがっているのだ(今作では短い)。



ボンポヤジ

PROF. BOMB

大砲を使って各地を行き来する方法を開発した、偉大な発明家。大砲屋の「ボンポヤジチェーン」で世界中を結んでいる。頭を回転させるという特技を持ち、語尾に「じゃ」をつけるのがクセ。

比較 過去のシリーズ作品では……

シリーズ全作品フル出場となるボンポヤジ。初登場時は、チョコボをメカに改造するなど、少々マッドサイエンティスト気味なキャラクターだった。大砲屋という今作での立場は「聖剣2」「3」を踏襲している。



アナグマ

DUGGIES



ワッツがミスリル鉱脈探しのために雇った、鉱山の穴掘り職人たち。「ぐま」や「くげ」といった単語からなる独自の言語「アナグマ語」を話し、星やランゴの光、音楽を子む。何を考えているのか、考えていないかもハタからはわからず、個体の見わけもつきにくい。

比較 過去のシリーズ作品では……

今作が2度目の登場となるアナグマは、「レジェンド オブ マナ」で初登場したときもやはり鉱山で穴を掘っていた。前回ではコンゴという人種に、今作ではワッツにひきいられているものの、その思いどおりに動かないのは相変わらず。



モティさん

MR. MOTI

世界中の宿屋や店で踊っている、ターバンを巻いた人々の総称。おもに店員として活躍している。外見はみな変わらないが、カレーを作らせると、それぞれの個性が発揮されるらしい。

比較 過去のシリーズ作品では……

シリーズ1作目から「店員キャラクター」として登場しつづけているモティさん。踊りながら客の相手をするところも、全作品を通して変わらない。



その他

物語をいろどる人々



グランズ公

LORD GRANZE

『魔が歌のグランズ』の異名を帯るジェマの三騎士のひとり。温厚な吟遊詩人。グランズ公国の創設者だが、息子シャドウナイトに幽閉されて以来、生死不明である。



エルマン

HERMANN

ヒーローの父。グランズ公国執務大臣にして発明家。グランズ公の親友で、ボガードとの親交が深かったが、邪教徒をかかった罪でシャドウナイトに処刑される。



ヒーローの母

HERO'S MOM

ヒーローの母。グランズ公の紹介によりエルマンと出会い、結婚。しっかり者で騎士道を重んじ、息子に人を守る精神を教えた。5年前、夫とともに命を絶たれる。



ロリマー国王

KING LORIMAR

小国ロリマーの手。かつて魔物兵器で帝国に対抗しようとして失敗。息子や国民すべてが氷づけとなったいま、壊れかけた心を抱え、ひとり年齢を重ねている。



デュラック

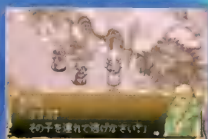
DURAC

ロリマーの王子。父にそむき、国をおびやかす魔物マリリスに戦いを挑むも果たせず。氷づけとなり20余年がたつ。当時はバメラという侍女と公然の仲だった。



カシム

KASEEM



マナの一族の長老。マナを女神を心から信じ、やや閉鎖的とも言える生活かたを一族に説いてきた。5年前、シャドウナイトによる焼き討ち事件で死亡。

ヒロインの母(イリス)

HEROINE'S MOM(ELISE)



ヒロインの育ての母である。マナノ一族の女性。歌が得意で、まわった魔力を持つ。守護者としてみアロを守ってきた聖域へのコマと、ヒロインに出した。

サラ

SELAH



イシエの町に住む女性。マナの一族のひとりとして、ホガードとイリスの幼なじみ。愛情深く家庭的で料理が得意。その気前の良さから、子どもたちに慕われている。

メデューサ

MEDUSA



デビアスの屋敷にいる。神秘的な雰囲気漂う絶世の美女。情欲の均衡を失い、毎日泣き暮らしている。なぐさみのため、ベビを多数抱えているというが……。

ゼノア

GENOA



デビアスの屋敷に仕えるメイドたちのリーダー。メデューサを一番近くで世話している。魔族だが、同じ魔族の仲間たちほど人間に対して嫌悪を抱いていない。

マリー

MARLEY



シャドウナイトの侍女。とある事情から故郷ロリマーを出て、名前を変えてグランス公家へ仕えるようになる。かつてはグランス公妃直属のメイドだった。

『新約 聖剣伝説』

用語解説

【Mana】 マナについて

【マナの女神 / マナの樹】 Mana Goddess



左手に希望の光、右手に聖なる剣を携え、眷属と精霊を従えてこの世界を創ったと伝えられる女神。創世のちは巨大な世界樹に身を交え、マナの力を送り出しながら、世界をただ見守りつづけているという。

マナの樹に触れてはならない、というのが長年のあいだ、世の暗黙の掟であった。これを破ったのが、のちの皇帝ヴァンドールである。樹はマナの力をヴァンドールに託して枯れはじめたが、完全に朽ちる前に“種”を残した。以来、「マナの樹に贈れると枯れ、“種”が新たなマナの樹となる」というサイクルが生まれた。

つぎのマナの樹となる“種”は、人間の女性の姿で、マナの一族のなかに現れる。

【マナ】 Mana



この世界の存在すべてを支える根源的な力。聖域のマナの樹から世界に注がれ、大気中にあふれて、あらゆる生命にその恩恵を授ける。マナのバランスがくずれると、動植物やモンスターなどの生態系にも悪影響が出る。

マナの力はいわば万能の力で、手にした者は世界を破壊に導くことすら可能となる。皇帝ヴァンドールがその良い例であり、彼の登場は、「人がマナを独占し私有化してはならない」という教訓を今日に残した。

【マナの聖域】 Mana Sanctuary



マナの樹がたまたまと言われる場所。「みずから生まれいずる森」と呼ばれる広く深い森で、その奥にはマナの神殿が、マナの樹を守るように建っている。

聖域への扉を開くには特殊な「カギ」が必要であり、マナの一族の女性のひとりがその守護者に選ばれる。また、ヴァンドール帝国が建造したダイムの塔を浮上させれば、例外的に、カギがなくとも聖域を訪れることが可能。

【マナの一族】 Mana Clan



マナの女神にもっとも近い種族。かつて女神とともに創世を行なった神獣と精霊が、その役目を終えて人間に転生したのが由来とされる。常人にくらべて魔力が強く、神秘的な力を持つ者が多い。

マナの一族の使命は「女神とともに世界を見守ること」で、その一環としてマナの樹や聖域を守る役割もになる。沈黙することが女神の意思であれば、たとえ世界が戦乱に明け暮れても、争いへの関わりは禁じられる。

マナの一族は、聖域の近くの隠れ里で暮らす。男性は、役目を果たすのに必要な力を身につけるため心身を鍛え、女性は、神秘の力で動植物と語り、精霊と対話する。次代のマナの樹の種となるべく運命づけられた者は、一族の女性のなかに育つ。

【精霊】 Spirit (→P.37)



マナの力が形をとって現れたもの。信頼を置いた相手に、自身のつかさどる力を託し、魔法の力を授ける。光、闇、月、火、水、木、風、土の8種類があり、それぞれの属性を体現するような姿をしている。同じ種類の精霊は何匹も存在し、数が多いほど、強大な力を実現させる。

【神獣】

精霊と並び、世界創造に関わった存在。現在はマナの聖域に残るのみと言われ、その外見や実態は謎に包まれている。

神獣と精霊の名は、この世界の暦と関係しており、各月は神獣、各曜日は精霊の名を持つ。たとえば、火の属性の強い月は火の神獣ザン・ピエの月、火の属性の強い曜日はサラマンダー曜日といった具合である。

●月と曜日の名前

	月(神獣名)	曜日(精霊名)
月……	ドラム	ルナ
火……	ザン・ピエ	サラマンダー
水……	フィーグムンド	ウンディーネ
木……	ミスボルム	ドリアード
土……	ダンガード	ジン
土……	ランドアンバー	ノーム

※週7日のうち1日は「マナの休日」であり、どの属性も該当しない
※光と闇の精霊は1日の昼夜を表す

【伝説】ジェマの三騎士伝説

【ジェマの三騎士】 3 Gemma Knights



20年前にヴァンドール帝国を倒した人物——「聖剣の騎士ジェマ」「魔が歌のグランズ」「マナの剣士ボガード」の3人。また、当時彼らを慕う者は「ジェマの騎士たち」と呼ばれた。3人が出会い、帝国を倒すまでの話は、「ジェマの三騎士伝説」として吟遊詩人たちにより語り継がれている。もともと、帝国の実態に迫る部分など、あいまいに伝えられているところも多い。

【ジェマ】 Gemma

ジェマの三騎士伝説の中心人物。ヴァンドール帝国大臣セリンの息子だが、両親を殺され孤児となったのち、シーナに節事。その後、伝説の聖剣を手にヴァンドールと戦い、トドメを刺したという。帝国解体後は、新たな国家の王へと周囲に推されたものの、そのまま姿を消した。姿を消した理由をはじめ、その行動自体にも不明な点が多い。各地に残る彼の逸話や肖像画も、後世の者による創作がほとんどだと言われる。

【グランズ】 Granz (→P.44)

その歌でヴァンドールとの戦いに貢献した吟遊詩人。みずからは剣を取らず歌で仲間をはずまし、魔界の者と交流して助けを得たことから、「魔が歌のグランズ」「剣を持たぬ騎士」の異名をとる。戦いのあと、帝国領の一部を基礎としてグランズ公国を創り、魔族の姫と結婚して「開かれた国」を目指した。

【ボガード】 Bogard (→P.34)

マナの一族の剣士。掟と伝統にしばられた一族にあっては型破りな人物で、帝国の圧政を見かね、伝説の聖剣探しに乗り出した。さまざまな浮き名を流したが、なかでも真剣に愛したのほただひとりであり、彼女の存在はヴァンドールとの戦いにも影響をおよぼしたという。

【聖剣】 Sword of Mana



マナの女神が手にしていたとされる、伝説の聖なる剣。創世を終えた女神により、「争いを捨てる」という意味でいずこかへ放棄されたとも、手に託されたとも言われる。

聖剣は持ち主を選ぶという。ジェマがこれを見つげ手にしたとき、剣はまばゆい光を放ったとされるが、その光こそ剣が持ち主を認めた証だ、とする説もある。

【国家と歴史】

【ヴァンドール帝国】



約300年前、マナの力を得た放浪の剣士ヴァンドールが創った国。もともとは、ある王国を圧政から解放したかわりに打ち立てられ、新しい自由の国として歓迎されていた。しかし、変心したヴァンドール皇帝の指導により、独裁的軍事大国へと変貌。聖域までも届く巨大なタイムの塔や、飛空艇、モンスター兵器などのさまざまな軍事兵器を生み出した。また、意に沿わない者であれば誰かまわらず奴隷とし、闘技場で戦わせて見世物としたことも有名。現在、ヴァンドール帝国と言えば恐怖と圧政の象徴とされている。

【ヴァンドール】



はじめてマナの樹に触れてその力を手にし、皇帝として世を支配した人物。一般に「皇帝」と言うとヴァンドールを指す。

いまでもその独裁者との悪名が高いが、若き日は純粋に世界の真実を求め、親友である賢者シーナとともに旅していた。マナの力を得た当初は平和のために力を尽くしていたが、ある時点から世界の支配に精力を傾けはじめ、やがて大陸全土を掌握。マナの力を軍事に利用し、恐怖政治と奴隷制度で人々を苦しめるようになった。

ジェマの三騎士によって倒されたが、「マナの力を得た者是不老不死となる」との言い伝えもあり、彼の魂がその後どのような道をたどったかは定かではない。

【暗黒時代】



ヴァンドール帝国が世界を支配し、マナの力を乱用して人々を絶望におとしいれた時代。文明がこれまでにない発展を見せた反面、人々その欲望を抑えきれず、犯罪も法も凶悪化の一途をたどったため、教訓をこめてこの名で呼ばれる。

【グランス公国】 Granz Realm



ヴァンドール帝国崩壊ののち、ジェマの三騎士のひとりグランスが、帝国領の一部を土台に打ち立てた国。暗黒時代の反省から、出身国や種族(人、亜人、魔族)を問わぬ「開かれた国」を目指して創られた。グランスの理想に共感した人々が多数移り住み、またたく間に発展。平和と平等の国として歴史を刻んできたものの、5年前、王子ストラウド(シャドウナイト)が実権をにぎってからは、独裁的軍事国家の道を突き進んでいる。

【ロリマー王国】 Lorimar Kingdom



東の北方に位置する、歴史の古い小国。険しい山脈に囲まれ、その山間から見える朝日の美しさには、誰もが心揺さぶられると言われる。暗黒時代、ヴァンドール帝国と同盟を結んだものの、モンスター兵器の飼育場として使われ、多大な被害を受けた。現在、他国との交流を絶っており、状況は不明。

【ウェンデルの町】 Town of Wendel



世界最大の規模を誇る町。暗黒時代、ヴァンドールと決別した賢者シーバが、辺境の小さな教会に手を入れて孤児のために学校を開いたのが、町のはじまりとされる。

もととなった教会は、シーバが少年時代のジェマと出会った

ざい、帝国兵に焼き払われた。現在、その跡地には大聖堂が建ち、町のシンボリック役割を果たしている。マナの女神をまつる場所であり、また、伝説のはじまりの地でもある大聖堂を訪れる者はあとを絶たない。

その他

【吟遊詩人】 Minstrel



竖琴の奏でる音と歌声で人々の心を揺り動かす詩人。その歌には過去の歴史や伝説を語る内容が多く、語り部としての役割もになる。人々に力や勇気を与え、革命の原動力ともなりうるため、要人などから危険視されることも多い。

すぐれた詩人の歌は、人だけでなく、魂あるものすべての心を動かし、奇跡を起こす。その代表格が、魔族とのあいだを行き来し、魔族と結ばれたグランス公である。砂漠の町ジャドは、吟遊詩人の集まる町として有名。

【魔族】 Mavoles



人間界とは異なる世界、魔界に住む種族。魔力や武力に重点を置いた独特の価値観を持つ。もともと人間と接点はなかったが、グランスは彼らと交流を結び、ふたつの世界の架け橋となった。ただし、魔族のほとんどは、いまだに人間たちを見くだしており、対等に口をきこうとしない。また、魔族と人間が結ばれることは掟で禁じられており、それを破った者は相応の罰を受けることになる。

【ドワーフ】 Dwarf



鍛冶仕事を得意とし、鉱山の近くで武器を作って暮らす、小柄な種族。マイコノドの森の奥にある洞窟に拠点を置く。外界とほとんど接触を持たず、ただ武器を生み出すことのみを命をかけている。不思議なことに、女性の存在は確認されていない。

基礎編

3

メインシナリオ

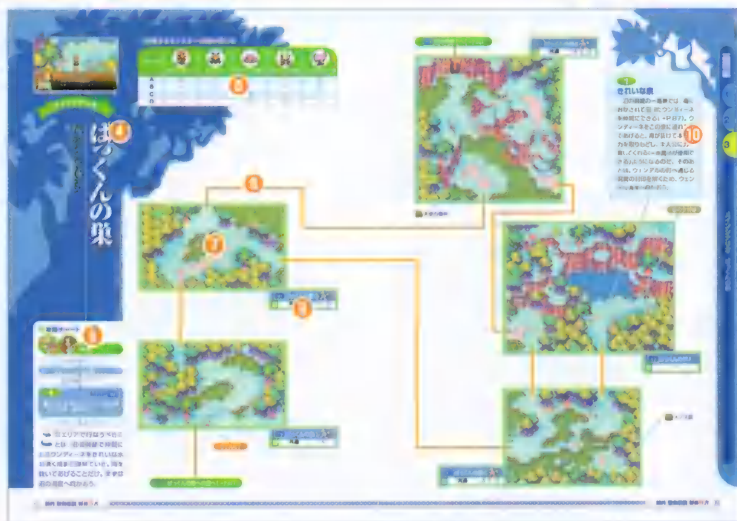
SHINYAKU SEIKENDENSEI 5U 3AIT AISHINSHO

ものがたりは いつも 丁たらぬ
ころん丁 ない丁も
けがしても たすあがれば
けがしたこと
たすあがったことだけが
ものがたりだな丁ことも
あるわけ丁
みんな じぶんの すまかっ丁に
おはなしを がるものだから
ほくは にやにやしながら
丁？
ほんとうは どうだったの？
丁？
ころんのちがで きまかえさん丁すよ



メインシナリオの章の見かた

この章では、『新約 聖剣伝説』の物語を14のAct(パート)に区切り、エンディングにたどり着くまでの手順を、ヒーローやヒロインが訪れるエリアごとに紹介していく。なお、各エリアの掲載順は、ヒーロー編で訪れる順番が基準となっている。



- ① **ROUTE**……そのActで移動することになるエリアの順番。
- ② **エリア全図**……そのActで訪れることになるエリアの全体マップ。
- ③ **ストーリー解説**……そのActで訪れることになるエリアでくり広げられる物語の解説。
- ④ **エリア名**……紹介しているエリアの名前。
- ⑤ **攻略チャート**……そのエリアで行なうべきことをフローチャート形式にまとめたもの。記載してある順番は、すべての武器、精霊(1匹のみ)、物語を進めるために必要なアイテムを入手しながら、もっとも効率よくエンディングまでたどり着けるルートを基準としている。なお、チャートの見かたは下記を参照。
- ⑥ **出現するモンスターの組み合わせ**……そのエリアに出現するモンスター(ボスモンスターをのぞく)の一覧表。出現するモンスターの組み合わせをアルファベットでいくつかのグループにわけてある。

- ⑦ **マップ**……そのエリアのマップ。マップ内の記号の意味は下記を参照。
- ⑧ **マップ間のつながり**……各マップのつながりを示した線。片側だけが矢印になっている場合は、その方向への一方通行であることを示す。
- ⑨ **出現モンスター**……そのマップに出現するモンスターの組み合わせと、出現する時間帯(「共通」とある場合は、すべての時間帯で出現することを示す)。組み合わせのアルファベットは「⑥ 出現するモンスターの組み合わせ」の表のグループに対応しており、複数書かれている場合は、そのマップを訪れたときか、いったん敵を全滅させたあとの再出現時に、いずれかひとつがランダムで選ばれる。ボスモンスターが出現する場合は、名前と、攻略法が書かれたページを記載。
- ⑩ **解説**……物語を進めるために行なうべきことや、その場所で行くことについてのくわしい解説。①などの番号は、「⑤ 攻略チャート」の番号と対応している。

攻略チャートの見かた

そのチャートが、ヒーロー編とヒロイン編のどちらのものかを示す(「共通」とある場合は、両方に対応していることを示す)

カコミ内に書かれていることをマップ番号の場所で行なえば、物語を進めることができる

つぎに向かうべきエリア

1 MAP 117

●トワフの洞窟から、ガイアの洞窟へ入る方法を聞き、それと同時にトワフを倒してきてほしいと頼まれる

2 MAP 124

●トワフが仲間になる

3 MAP 117

●狩断の廃坑で入手したミスリルをわけよう
●トワフが仲間から逃げ

4 MAP 127

●ガイアにミスリルを食べさせてガイアの洞窟に

ガイアの洞窟 (→P.104)

共通

●メノスの村 (→P.120)

●代ゼン砦

●ジャドの町 (→P.124)

直前に訪れていたエリア

いったん、ここに書かれているエリアを訪れる必要があることを示す

このタイミングで訪れたときは、物語を進めるために行なうべきことがとくにない(通り抜けるだけでいい)ことを示す

マップ内の記号の意味

① ……本書が独自につけたマップ番号

👤 ……そのマップを訪れたときに5%の確率でニキータが出現することを示す

👤 STAR ……そのエリアにはじめて訪れたときのスタート地点

👤 メノス鍋 ……入手できるアイテム。宝箱のマークがある場合は、宝箱を開けると、横に書かれているアイテムが入手できる。宝箱のマークがない場合は、そのアイテムがマップ内に直接落ちており、触れるだけで拾うことができる

👤 スイッチ ……マップ内に設置されている仕掛け。スイッチのほか、ツタ、鐘、顔面岩などがある

➡ ……フレイルをクイに引っかけることによって移動できる場所

👤 斬 ……メタルボール(斬)

👤 叩 ……メタルボール(叩)

👤 突 ……メタルボール(突)

👤 光 ……魔封石(光)

👤 闇 ……魔封石(闇)

👤 月 ……魔封石(月)

👤 火 ……魔封石(火)

👤 水 ……魔封石(水)

👤 木 ……魔封石(木)

👤 風 ……魔封石(風)

👤 土 ……魔封石(土)

Act.1

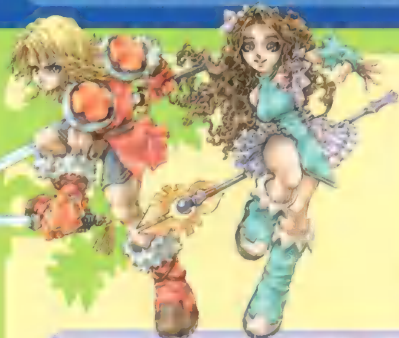
旅立ち、そして出会い

ヒーロー編はランス城から、ヒロイン編はトッブル周辺の滝の小屋から物語ははじまる。別々の目的を持っているヒーローとヒロインは、トッブルへの道で出会い、やがて行動をともにすることになるのだ。



ROUTE

ヒーロー ランス城→トッブルへの道→トッブル村→トッブル周辺
ヒロイン トッブル周辺→トッブル村→トッブルへの道→トッブル村→トッブル周辺



闘技場からの脱走

シャドウナイトによって両親を殺され、奴隷剣士として闘技場で戦う毎日を送っていたヒーロー。そんなある日、彼は奴隷仲間のウィリーとともにランス城からの脱走を試みる。



滝の小屋からの旅立ち

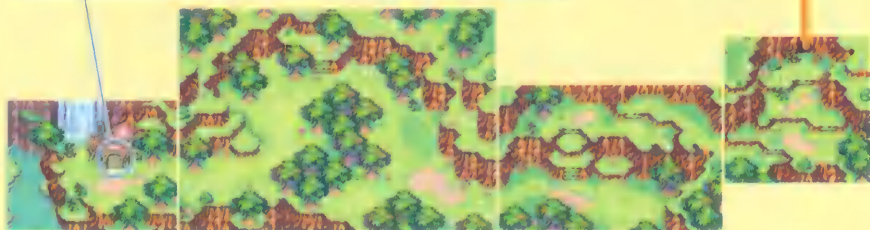
マナの一族の村を滅ぼされたのち、ボガードとともに滝の小屋に隠れ住んでいたヒロイン。マナの一族の生き残りを纏うべく、旅に出ることにした彼女は、まずは出発のあいさつをするため、ボガードといっしょに別れてトッブル村へと向かう。



ランス城 (ヒーロー編のみ)

→P.54

バットム湖洞窟へ(→P.64)



トッブル 周辺

→P.60



トップル村

→P.55

トップル村にて

無事に村にたどり着いて、ヒロインと別れたヒーローは、村人から聞いた剣士に会うために滝の小屋へと向かう。ヒロインもまた、ヒーローがボガードに興味を持ったことを知り、そのあとを追うのだった。

釣り上げられたヒーロー

脱走の途中で見つかってしまい、シャドウナイトに捕へ落とされたヒーローは、トップル村の近くの森でニキータに釣り上げられ、九死に一生を得る。



トップルへの道

→P.56

ヒーローとヒロインの出会い

トップル村の男の子に頼まれ、本を探していたヒロインは、モンスターに襲われているところを、通りかかったヒーローに助けられる。ヒロインは「彼はマナの一族を狙う公国兵ではないか？」と疑いながらも、トップル村まで送ってもらうことに。





メインシナリオ

Grans Creville

グランンス城(脱走前)

攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

1

MAP 1

●ウィリーに夢占いをしてもらう

2

MAP 1

●脱獄とアマンタに助けを借りる

3

MAP 2

●ジャッカ(と脱走)
●ウィリーから出てきた入口から
脱走船を出る

4

MAP 3

●シャドウナイトに見つかってしまう
いっしょに落とされる

トッブルへの道 (→P.56)

4

滝に落とされる

無事脱走に成功したと思われたヒーローとウィリーのふたりだが、あと少しというところで追っ手に見つかってしまう。このあと、ヒーローは滝に落とされて、MAP 1 トッブルへの道 ①へ自動的に移動する。



↑ヒーローはシャドウナイトに斬りかかっているが、返り討ちにあってしまう。



3 グランンス城横(脱走前)

4 トッブルへの道①(→P.56)

1

ウィリーの夢占い

ヒーローが夢から覚めると、ウィリーが「夢占いでやろうか?」と聞いてきて、選択肢が出る。ここで「はい」を選ぶと、夢に出てきた女の子の名前を入力することになるのだ。ちなみに「いいえ」を選んでも、ふたたび同じ選択肢が出るため、結局はウィリーに夢占いをしてもらわなければ物語が進まない。

ヒーロー編は、奴隷剣士として毎日を過ごしていたヒーローが、ウィリーとともにグランンス城脱走を試みるところからスタート。このエリアで入手できるアイテムはなく、戦うことになる敵もジャッカルだけだ。



2 フランス城(脱走前)-闘技場

ジャッカル

(→P.426)

3

ジャッカルとの戦い

闘技場へ行くと、奥から出てきたジャッカルと戦うことになる。勝利したら、ジャッカルが出てきた入口から脱走しよう。

2

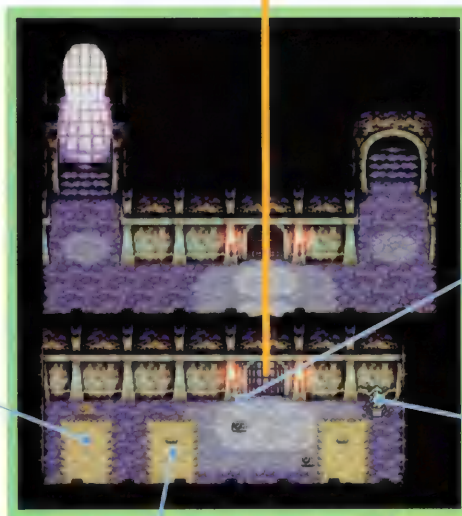
出番がくるまでの流れ

牢獄から出るには、アマンダと入口近くに立っている奴隷のふたりに話しかける必要がある。彼らと何度か話せば、ヒーローとウィリーが戦う出番がきて、闘技場へと移動するのだ。なお、奴隷と一度も話していない状態でアマンダに話しかけると、彼女の弟の話が聞ける。これはのちの物語の伏線だが、聞かなくても展開は変わらない。



↑アマンダから女神像の話聞いたあとに奴隷に話しかければ出番がくる。

鎮の女神像



1 フランス城(脱走前)-牢獄

START(ヒーロー側)



メインシナリオ

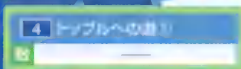
Back to the Topple

トップルへの道

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	ラビ	ビービー	バットム	まんまるドロップ
A	○	—	—	—
B	○	○	—	—
C	○	—	○	—
D	—	—	—	○

START(ヒーロー側)



まんまるドロップ

土の輝石



金の女神像

A1

女神像に祈っておこう

脱走の途中で滝に落とされたヒーローは、釣りをしていたニキータに助けられる。自由に行動できるようになったら、近くにある金の女神像で、セーブをしたり、HPとMPを回復しておくといいだろう。

*CHECK

チビッコハンマーが必要

ここには土の輝石が落ちていますが、そのままでは近づけない。土の輝石を拾うには、チビッコハンマーが必要だ(→P.231)。

A2

ポロンを倒せ

悲鳴を聞いて駆けつけると、女の子がポロンに襲われているので、助けてあげよう。敵を倒したあとは、女の子(=ヒロイン)が仲間に加わり、彼女をトップル村まで送っていくことになる。

※攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

グランス城(→P.54)

A1

MAP 4

●ニキータに助けられる

A2

MAP 5

●ポロンと戦って助けられる(=ヒロイン)と助ける
●ヒロインが仲間になる

A3

MAP 5

●ヒロインに襲まれておどかさず

トップル村(→P.58)



Heroine's Side

ヒロイン編

トップル周辺(→P.60)

トップル村(→P.58)

B1

MAP 4

●トップル村の女の子がならした本をポロンで探す
●ジャリアスが現れ、ポロンにヒロインを襲わせる
●兵士の影(=ヒーロー)が駆けつけ、仲間になる
●ポロンと戦う

B2

MAP 5

●ヒーローと一緒に本を探す

トップル村(→P.58)

グランス城を脱走したヒーローと、本を探しにきたヒロインが会って、トップル村まで行動をともにすることになる。本を見つけたあとは、北東にあるトップル村へ向かおう。

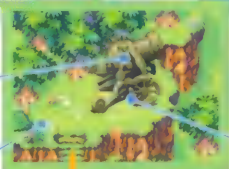
※CHECK

まだ利用できない

ここには大砲屋があり、ボンボヤジに頼めば、巨大な大砲を使って遠くへ飛ばしてもらえます。ただし、はじめのうちはボンボヤジがおらず、大砲屋は利用できない。実際に利用できるようになるのは、物語がある程度進んでからだ(→P.164)。

9 トッポル・子砲屋

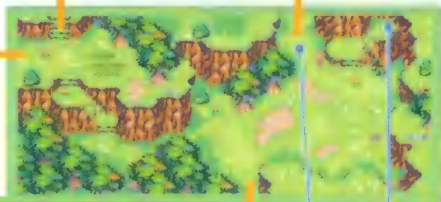
敵



大砲屋

木の樺石

10 トッポル村・全層へ(→P.164)

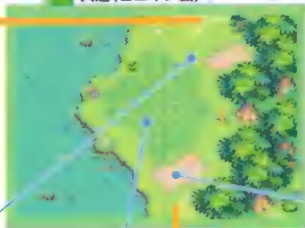


天使の聖杯

START (ヒロイン編)

5 トッポルへの道②

初回のみ	D
共通(ヒーロー編)	A
共通(ヒロイン編)	B



8 トッポルへの道①

共通(ヒーロー編)	A
朝・昼・夕(ヒロイン編)	B
夜(ヒロイン編)	B・C

B1 ジュリアスに襲われる

ヒロインがこのマップにたどり着くと、ジュリアスが差し向けたポロンとのバトルに突入する。その直後、通りがかった兵士風の男(=ヒーロー)が助けにきて仲間になるので、ふたりで協力して敵を倒そう。

A3 / B2

草むらで本を探す

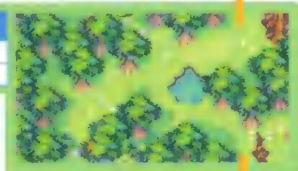
ポロンを倒したあと、ヒーローとヒロインは草むらで本を探すことになるが、その展開はヒーロー編とヒロイン編で異なる。ヒーロー編では、ソードで特定の位置の草を刈って本を見つける必要があるが、ヒロイン編では自動的に本が見つかるのだ。



↑ヒーロー編の場合は、赤い位置の草をソードで刈れば本が見つかる。

7 トッポルへの道③

共通(ヒーロー編)	A
共通(ヒロイン編)	B



6 トッポルへの道④

共通(ヒーロー編)	A
朝・昼・夕(ヒロイン編)	B
夜(ヒロイン編)	C



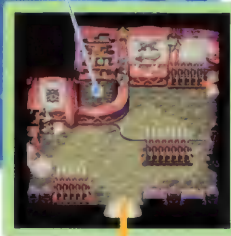


メインシナリオ

Topple Village

トップル村

道具屋	
まんまるドロップ	10
プイプイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
ビーだまリング	100
ジュエルリング	100
うっせみのピアス	100
水晶のゆびわ	100
毒蛇のピアス	100



15 トップル村・民家②



12 トップル村・道具屋

16 トップル周辺①へ(→P.61)

攻略チャート

Hero's Side
ヒーロー編

トップルへの道(→P.10)

Heroine's Side
ヒロイン編

トップル周辺(→P.11)

A1 MAP 10

●ヒロインが民家から抜ける

B1 MAP 11

●男の子から、本探しを知らされる

※不明

A2 MAP 10 & 11

●おじいさんから、大青竜のシールドに関する話を聞く
●おじいさんから、魔法のロープをもらう

トップルへの道(→P.10)

B2 MAP 10

●トップルへ向道で本を探ったあと、トップル村にもどる
●ヒーローが民家から抜ける

A3 MAP 10 or 12

●おばさんから、クワンデロへ通じる洞窟(村の裏)の話を聞く

B3 MAP 11

●おじいさんから、魔法のロープをもらう

A4 MAP 15

●男性から、滝の小屋に住む男に関する話を聞く

B4 MAP 16

●お母さんから、ヒーローが魔法カードに興味を持っていることを聞く

A5 MAP 10

●ニナータから、オロイの賢者を探る

B5 MAP 10 or 12

●おばさんから、クワンデロへ通じる洞窟(村の裏)の話を聞く(→P.11)

トップル周辺(→P.11)

B6 MAP 10

●ニナータから、オロイの賢者を探る(→P.11)

トップル周辺(→P.10)

※1……本を探しに行く前に行なうことも可能

主人公はこの村で、いくつかの情報やアイテムを手に入れたあと、トップル周辺にある滝の小屋へ向かうことになる。ひとつでもやり残していると、滝の小屋で何も起こらないので注意。なお、ヒロイン編では、MAP 11 トップル村・民家①の男の子がなくなった本を見つけてきたあとでなければ、手に入らない情報やアイテムもある。

A4 / B4

男性からの情報

この家に住んでいる男性からは、ヒーロー編では滝の小屋に住む剣士の話が、ヒロイン編ではヒーローが滝の小屋に住む男(ボガード)に興味を持っていたという話が聞ける。ただし、ヒロイン編でその話が聞けるのは、トップルへの道の草むらで本を見つけてきたあとのことだ。

まんまるドロップ

14 トップル村・宿屋2

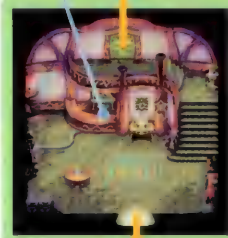


A5 / B6

ポボイの落書き帳を買う

MAP16 トップル周辺①へ移動しようとする、ニキータに呼び止められ、主人公の旅の目的を聞かれる。正直に答えたのち、10ルクで売りつけられたポボイの落書き帳を買わなければ、先へ進めないのだ。ちなみに、所持金が10ルク未満の場合は、所持金すべてと交換となる。

宿屋(10ルク)



13 トップル村・宿屋1

B1 / B3

魔法のロープをもらおう

ヒロイン編では、トップル村を訪れた直後、この家にいる男の子に話しかけると、草むらでなくした本を探してきてほしいと頼まれるので、トップルへの道へ向かう(断ることはできない)。本を見つけてきたあとでおじいさんに話しかければ、魔法のロープがもらえるのだ。

金の女神像



11 トップル村・民家1

10 トップル村・金庫



START(ヒーロー編)

START(ヒロイン編)

A3 / B5

おばさんの話を聞く

広場にいるおばさんからは、ウェンデルの町へ通じる洞窟が、ピンケットの館の主に封印されたという話が聞ける。なお、おばさんは夜のあいだはMAP12 トップル村・道具屋にいる。

A2

おじいさんの話を聞く

ヒーロー編では、この家に入り、おじいさんのひとりごとを聞いてから外へ出ると、ヒーローが公国兵とまちがえられる。そのあと、「伝説の聖剣については、ウェンデルの町にいる大賢者シーバが知っているかもしれない」という話が聞けるほか、魔法のロープがもらえるのだ。

8 トップルへの道5へ(→P.57)



出現するモンスターの組み合わせ

グループ	ゴブ	ビービー	バットム
A	○	—	—
B	○	○	—
C	○	—	○

メインシナリオ

Tropica Outskirts

トップル周辺



21 滝の小屋

敵

滝の女神像

おたまたま(ヒロイン編)

20 トップル(両編)

攻略チャート

Hero's Side ヒーロー編

トップル村(→P.58)

A1 MAP 20 & 21

- トップルに置かれている手紙を読みといるところをヒロインに見つかり、公園側と知らされる
- 手紙をヒロインに渡す
- ヒロインが仲間になる

A2 MAP 20

- アビリア(「アビリア」)を覚える

A3 MAP 18

- ジャックマを覚える

バットムの洞窟(→P.64)

Margie's Side ヒロイン編

B1 MAP 20

- ボガードから「魔法の使いかたを覚えたいかどうかが聞かれる
- アビリア(「アビリア」)を覚える

トップル村(→P.58)

トップルへの道(→P.56)

トップル村(→P.58)

B2 MAP 20 & 21

- 小娘の女が話しているヒーローを見つける
- ヒーローから、ボガードの手紙を受け取って洞口
- ヒーローが仲間になる

B3 MAP 20

- アビリア(「アビリア」)を覚える

B4 MAP 18

- ジャックマを覚える

バットムの洞窟(→P.64)

B1 旅に出る前に

ヒロインが旅に出る前に、ボガードから、魔法の使いかたとMPを回復する方法(すわりかた)を教えてもらえる。「わかったか?」という問いに「はい」と答えれば、アビリティ「座る」を覚えることができるのだ。

ヒーロー編では、すぐ腕の剣士に会うために訪れた滝の小屋で、ヒロインと再会する。一方、ヒロイン編では、ボガードとともに滝の小屋に隠れ住んでいたヒロインが、旅に出るところから物語がスタート。小屋を出たヒロインは、トップル村とトップルへの道を訪れたあと、ふたたび滝の小屋へもどることになる。

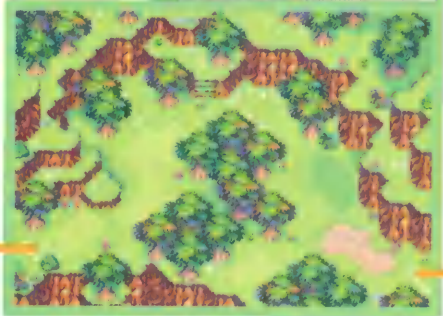
A1 / B2

滝の小屋での再会

トッフル村でひとりのことを行なっていれば、滝の小屋の入口へ近づいたところでイベントが発生。小屋のなかでヒーローとヒロインが再会したのち、ふたりはウェンデルの町まで行動をともにすることになる。

19 トッフル洞窟

朝・昼・夕(ヒーロー編)	B
夜(ヒーロー編)	B・C
共通(ヒロイン編)	A



***CHECK**

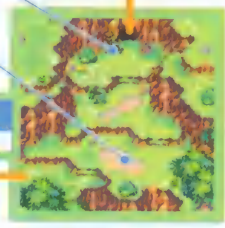
ニキータの助言

このマップにはニキータがいて、メタルボールの倒しかたについて教えてくれる。なお、**MAP 27** バットムの洞窟⑤のメタルボール(突)を壊すと、ニキータはいなくなる。

緑の女神像

23 トッフルの洞窟(ヒーロー)

22 洞窟への道



A3 / B4

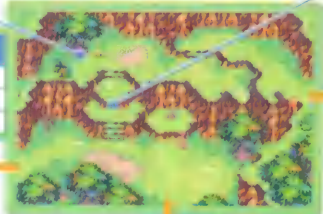
ジャンプで段差を越える

MAP 20 トッフル周辺③で「アビリティジャンプ」を覚えたあとなら、この位置にある段差をジャンプで越えることが可能。これで、バットムの洞窟方面へ移動できるのだ。

まんまるドロップ

18 洞窟への道

朝・昼・夕(ヒーロー編)	B
夜(ヒーロー編)	C
共通(ヒロイン編)	A



A2 / B3

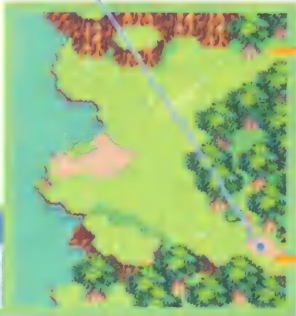
ジャンプできるようになる

ヒーローとヒロインが行動をともにするようになったあと、**MAP 19** トッフル周辺②へ向かおうとすると、主人公はアビリティ「ジャンプ」を覚える。

洞窟への道

16 トッフル周辺

朝・昼・夕(ヒーロー編)	B
夜(ヒーロー編)	C
共通(ヒロイン編)	A



17 洞窟への道

朝・昼・夕(ヒーロー編)	B
夜(ヒーロー編)	B・C
共通(ヒロイン編)	A

10 トッフル村(全編ヒーロー)

ピンケットの館

・P.M.8

伯爵との対決

館の主であるリィ伯爵は、マナの一族の女性を棺のなかで眠らせている理由を語るが、ヒーローとヒロインにはどうしても納得できない。もはや戦うしかないのか？

棺の並ぶ部屋

姿を消したヒロインを捜すため、壱を探索していたヒーローは、棺に眠る女性を謎の男が調べているのを目撃する。この男は何者なのか？そして館の主は、本当に吸血鬼なのだろうか？

眠れる女性たち

夢にうなされて起きたヒロインは、白の執事のあとを追いかけていった先で、数多くの棺が置かれた部屋を見つける。棺のなかには、マナの一族の女性が眠らされていた。

夢にうなされるふたり

館の主が起きるまで待つことにしたヒーローとヒロイン。ベッドで横になったふたりは、いつもの夢にうなされ、そして……。





メインシナリオ

Yakusoku Castle

バットムの洞窟

※ 攻略チャート



共通

トッブル周辺 (→P.60)

1

MAP 26

● 赤い矢印の4ヶ所を辿って洞窟へ入り

2

MAP 27

● メタルボール(斬)を壊す

3

MAP 28

● メタルボール(斬)を突破する

ピンケット周辺 (→P.66)

洞窟内のいくつかの場所では、メタルボールが道をふさいでいる。メタルボールは3種類あり、それぞれ物理攻撃のいずれかひとつの属性でしかダメージを与えられない。武器の変更や操作キャラクターの交代をうまく利用しよう。

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	バットム	グリーンスライム	ボロン
A	○	—	—
B	○	○	—
C	○	—	○
D	—	○	○
E	—	—	○

※CHECK

メタルボール(斬)は無視できる

ここにはメタルボール(斬)が出現する。ただし、出現するのは、主人公がこの地点を通ったあとなので、ピンケット周辺へ向かうなら無視しておいてかまわない。トッブル周辺へ引き返したいときは、斬属性の攻撃を出せる武器で壊すか、下の写真のように近道しよう。なお、はじめてこの洞窟を訪れた時点では、斬属性の攻撃を出せる武器はヒーローのソードしかない。よって、ヒロイン編で壊す場合は、操作キャラクターをヒーローに交代して攻撃すること。



↑赤い矢印のようにジャンプすれば、近道ができる。

新

25 バットムの洞窟(1)

共通

B



24 バットムの洞窟(2)

共通

C



天使の聖杯

23 バットムの洞窟(3)

共通

A

START

22 洞窟へ向かうへ(→P.61)

1

ポウを入手しよう

このマップにいるボロン×4を全滅させると、ポウが手に入る。MAP 27 バットムの洞窟⑤でメタルボール(突)を壊すために必要となるので、かならず手に入れておくこと。



26 バットムの洞窟 4		
敵	※1	E
	共通	B

※1……ポウ入手前

2

メタルボール(突)を壊せ

ここに出現するメタルボール(突)は、横を通り抜けたりジャンプで飛び越えることはできないので、突属性を持つポウの攻撃で壊そう。なお、このメタルボール(突)は、一度壊せば二度と出現しない。

まんまるドロップ

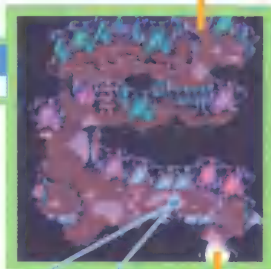


27 バットム二洞窟 5		
敵	※2	A

※2……メタルボール(突)を壊したあと

28 バットムの洞窟 6

敵	共通	D
---	----	---



3

メタルボール(叩)を突破する

この位置にあるメタルボール(叩)は、ヒロインのロッドで攻撃すれば壊せる。あるいは、写真の要領で画面上側を走って通過してもいい。



↑ここで待ち、メタルボールが写真の状態になったら一気に右へ走り抜けよう。

叩

29 ヒンケー周辺1へ(→P.66)



メインシナリオ

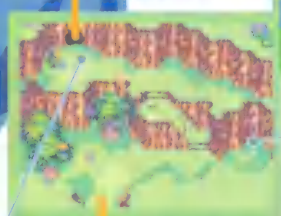
Vanquish the Vicinity

ビンケット周辺

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	ピットム	ビーデー	バットム	ニードルバード	クラッシュスライム	ポロン
A	○	○	—	—	—	—
B	○	—	○	—	—	—
C	○	—	—	—	—	○
D	—	○	—	○	—	—
E	—	○	—	—	—	○
F	—	—	○	—	—	—
G	—	—	○	—	○	—

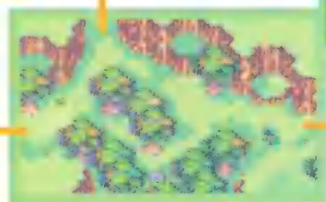
28 バットムが出現するポイント



29 ビンケット周辺のモンスター	
朝・昼・夕	C
夜	B・F

まんまるドロップ

START

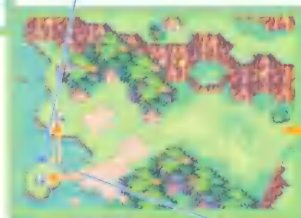


30 ビンケット周辺のモンスター	
朝・昼・夕	A・C・D
夜	B・G

31 ビンケット周辺のモンスター

朝・昼・夕	A・C・D
夜	B・G

毒蛇のピアス



攻略チャート



共通

バットムの洞窟(→P.84)

1

MAP 35

●ビンケットの洞窟の扉を開く

ビンケットの館(→P.68)

2

MAP 36

●ニキータから「ベテジ」の道へ
※ 1 の前に行きついても可

ばっくんの巣(→P.82)

沼の洞窟(→P.84)

ばっくんの巣(→P.82)

ビンケットの洞窟

ウェンデル海岸(→P.88)

このエリアからは、ビンケットの館、ばっくんの巣(沼の洞窟)、ウェンデル海岸へ行けるが、最初に訪れた時点では、沼の洞窟とウェンデル海岸の奥には進めない。まずは、ビンケットの館へ向かおう(→P.68)。館の探索をひととおり終わると、沼の洞窟の奥へ進めるようになり(→P.84)、さらにそのあとならば、ウェンデル海岸を通ってウェンデルの町へと行けるようになるのだ(→P.88)。

CHECK

フレイルが必要

宝箱がある小島と行き来するには、沼の洞窟で手に入るフレイルが必要(→P.86)。クイにフレイルを引っかければ、小島へと渡ることができるのだ。

1 門は夜しか開かない

ピンケットの館へ通じる門は、夜のあいだしか開かない。もし閉まっていたら、このマップとMAP 34 ピンケット周辺⑥を何度も行き来して、時間を夜まで進めよう。ちなみに、はじめて門をくぐったときのみ、ヒロインが森のなかで幽霊を見るイベントが発生。また、ヒーロー編ではさらに、謎の男とすれちがうイベントが発生する。

38 ピンケットの館へ通じる門



35 ピンケット周辺⑦



32 ピンケット周辺④

朝・昼・夕	C・D・E
夜	B・G

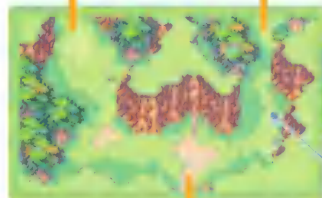
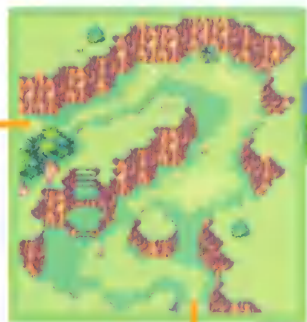
34 ピンケット周辺⑥



2

サボテンのもとを買う

この位置へ行くとニキータが走ってきて、50ルクを払うかどうかを聞かれる。「はい」を選べば、50ルクと引きかえにサボテンのもとが手に入るのだ(→P.27)。なお、ここで「いいえ」を選んでも同じことを聞かれ、「はい」を選ぶまでは先へ進めない。また、主人公の所持金が50ルク未満の場合は、所持金すべてと引きかえになる。



33 ピンケット周辺⑤

朝・昼・夕	A・C・D
夜	B・G

まんまるドロップ

鉢植え

36 ピンケット周辺⑧



79 ばっくんの森へ(ヒーロー)



銀の女神像

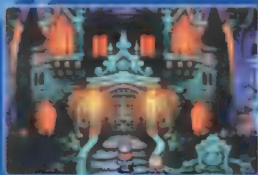


37 ばっくんの森へ②

朝・昼・夕	D
夜	G

96 クエストへの道筋(ヒーロー)

うつせみのピアス

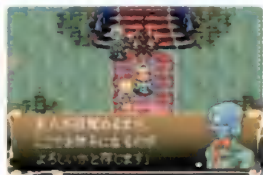


メインナリヤ

Venustic Hall

ビンケットの館

ウェンデルの町へ通じる洞窟の封印を解いてもらうため、館の主であるリィ伯爵に会うのがこの館での目的。物語の基本的な流れはヒーロー編でもヒロイン編でもほとんど同じだが、左右対称の作りになっている館のうち、ヒーローは左半分を、ヒロインは右半分を探索していくことになる。なお、館のなかでは、マップを切りかえても時間が進まない。



↑いったん館のなかに入ると、リィ伯爵に会うまで外に出られないので注意。

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 バットム	 グリンスラム	 スカルビースト	 ゾンビ	 トリビー
A	○	—	—	—	—
B	○	○	—	—	—
C	○	—	○	—	—
D	—	○	—	—	—
E	—	—	—	○	—
F	—	—	—	—	○

攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

ビンケット周辺(→P.66)

A1

MAP 39

●最初の真実に出逢えられ、洞窟に通される

A2

MAP 41

●イザベラから、洞窟主に会う話を聞く

A3

MAP 40

●洞窟でひとやすみする
●ヒロインが牢屋から脱げる

A4

MAP 39

●最初の真実ひとりとひとりと互いに解きあす

A5

MAP 47

●メタルボール(交)を壊して、サラマンダーを仲間にする
●アヒリティ(黒)を覚える

A6

MAP 48

●ゾンビを倒す

A7

MAP 55

●黒の真実(ブラックガルフ)と戦う

A8

MAP 78

●ヒロインが仲間に戻る
●リィ伯爵(ホワイトガルフ)と戦う
●洞窟から脱出する

ビンケット周辺(→P.66)



Heroine's Side

ヒロイン編

ビンケット周辺(→P.66)

B1

MAP 39

●最初の真実に出逢えられ、洞窟に通される

B2

MAP 41

●イザベラから、洞窟主に会う話を聞く

B3

MAP 40

●洞窟でひとやすみする
●ヒーローが牢屋から脱げる

B4

MAP 39

●最初の真実ひとりとひとりと互いに解きあす

B5

MAP 62

●メタルボール(交)を壊して、サラマンダーを仲間にする

B6

MAP 63

●トリビーを倒す

B7

MAP 70

●白の真実(ホワイトガルフ)と戦う

B8

MAP 78

●ヒーローが仲間に戻る
●リィ伯爵(ブラックガルフ)と戦う
●洞窟から脱出する

ビンケット周辺(→P.66)

A3 / B3

部屋でひとやすみ

イザベラの話聞いたあとにこの部屋へもどると、ヒーローとヒロインはベッドに入ってひとやすみする(ただしHPとMPは回復しない)。この時点で仲間が抜け、しばらくは主人公ひとりで行動することになる。

*CHECK

イザベラの日記

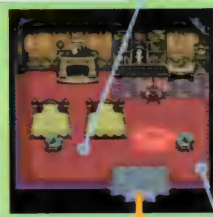
執事が扉の奥へ消えていくのを見たあとは、この部屋にイザベラの姿はなく、テーブルの上にある彼女の日記が読める。日記には、館の主人イザベラが魔族であることをうかがわせる内容が書かれているのだ。ただし、この日記を読まなくても、物語の展開は変化しない。

A2 / B2

イザベラに話を聞く

この部屋にはイザベラがいて、鱧の主が吸血鬼であるという話や、沼の洞窟に水の精霊がいるという話が聞ける。イザベラの話聞かなければ物語が進まないなので、忘れず聞いておこう。

40 ビンケットの館・2階①



天使の聖杯

41 ビンケットの館・2階②

42 ビンケットの館・1階

「ヒーロー編」へ(→P.71)

金の女神像

57 ビンケットの館・1階

(ヒロイン編)へ(→P.74)



39 ビンケットの館・ロビー

敵

A4 / B4

執事を追いかける

目を覚ました主人公が部屋を出ると、ヒーロー編では黒の執事が左側の扉の奥へ、ヒロイン編では白の執事が右側の扉の奥へ、ひとりごとを言いながら消えていく。執事を追って、館の奥へと向かおう。なお、執事が入った扉と逆側の扉は、カギがかかっていて開かない。ヒーロー編では右側の扉の奥、ヒロイン編では左側の扉の奥には行けないのだ。

A1 / B1 黒の執事の出迎え

館を訪れた主人公たちは、黒の執事に出迎えられ、「館の主人は眠っているので、目を覚ますまで待ってほしい」と言われる。ヒロインは出直そうと提案するが、結局はMAP 40 ビンケットの館・2階①へ通される。

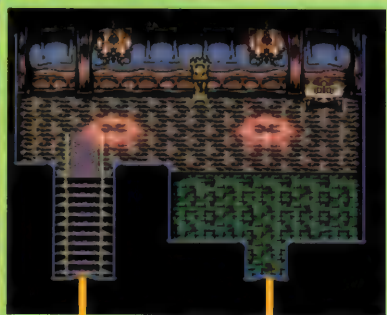
38 ビンケットの館・外観

敵

START



36 ビンケット周辺①へ(→P.67)



44 ヒンケットの館・1階(ヒーロー編)

共通

B・C・D

A5

サラマンダーを助け出せ

暖炉の前にあるメタルボール(突)を、ボウを使って壊そう。すると、暖炉に閉じこめられていたサラマンダーが現れ、ヒーローに力を貸してくれる(=火魔法が使える)ようになるほか、アビリティ「座る」を覚えてもらえるのだ。なお、このメタルボール(突)は、一度壊してしまえば二度と出現しない。

魔法のクルミ

46 ヒンケットの館・地下1階(ヒーロー編)



銀の女神像

突



47 ヒンケットの館・地下1階(ヒーロー編)



45 ヒンケットの館・地下1階(ヒーロー編)

共通

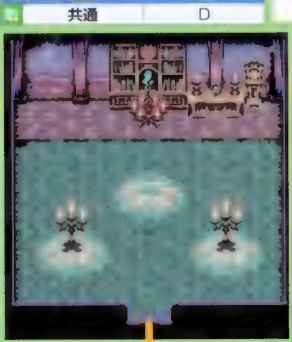
B・C・D

A6

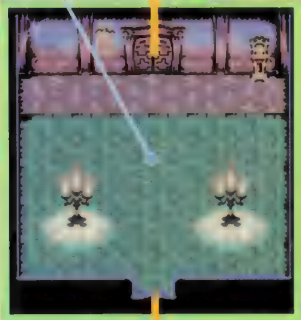
ゾンビを倒して扉を開ける

部屋の奥にある扉のカギは、ゾンビを倒すことで開けられる。しかし、ゾンビには武器攻撃が通用しないので、MAP 47 ピケットの館・地下1階(ヒーロー編③)で仲間にしたサラマンダーの攻撃魔法を使って倒そう。

43 ピケットの館・1階(ヒーロー編①)



48 ピケットの館・1階(ヒーロー編①)



※1……ゾンビを倒したあと



42 ピケットの館・1階(ヒーロー編①)

共通	B・C・D
----	-------

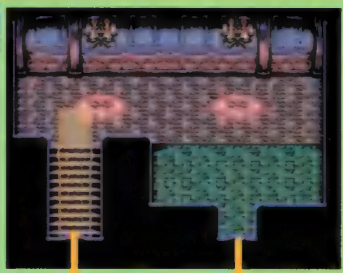
39 ピケットの館・ロビー(ヒーロー編①)

光のコイン

56 ビンケットの館・1階(ヒーロー編)

共通

B・C・D



72 ビンケットの館・1階(ヒーロー編)へ(→P.78)

A7

ブラックウルフを倒せ

部屋に入ると、館の入口で見かけた謎の男が棺を調べている。声をかけると、男はどこかへ去ってしまうが、その直後に奥の扉から黒の執事が現れ、ブラックウルフとなってヒーローに襲いかかってくるのだ。ブラックウルフを倒したら、黒の執事が入ってきた扉の奥へと進もう。



↑ 謎の男は、吸血鬼にさらわれた悪人を捜していると言うのだが……？



55 ビンケットの館・地下1階(ヒーロー編)

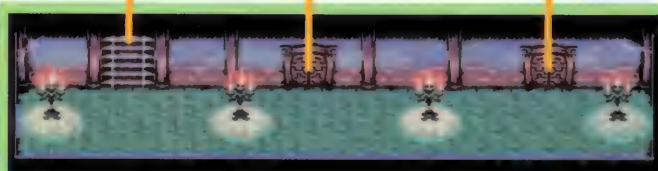
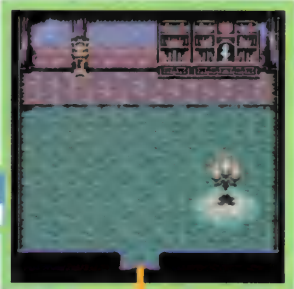
敵
ブラックウルフ

(→P.426)

54 ビンケットの館・地下1階(ヒーロー編)

共通

E



53 ビンケットの館・地下1階(ヒーロー編)

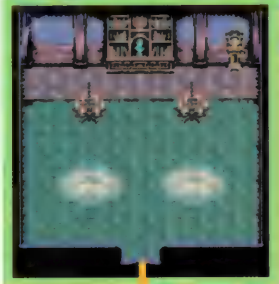
共通

B・C・D

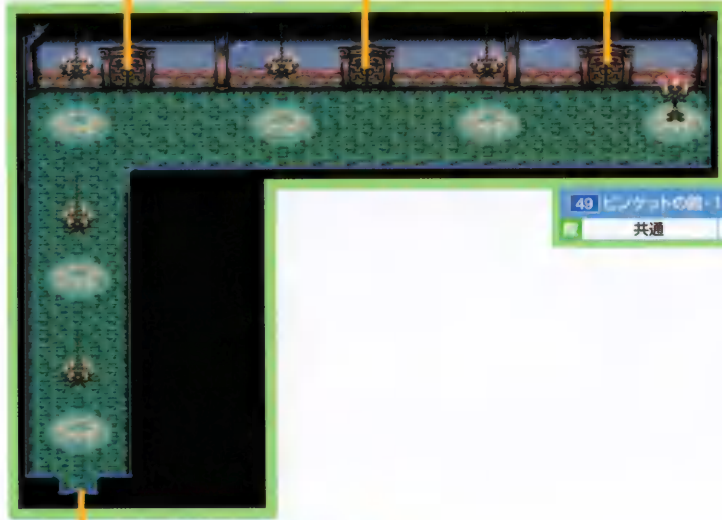
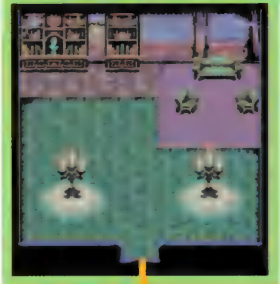


52 | ペンケットの館・1階(ヒーロー編1)
共通 B・C・D

50 | ペンケットの館・1階(ヒーロー編1)
共通 E



51 | ペンケットの館・1階(ヒーロー編1)
共通 E



49 | ペンケットの館・1階(ヒーロー編1)
共通 B・C・D

48 | ペンケットの館・1階(ヒーロー編1)へ(-P71)

64 ビンケットの館・1階(ヒロイン編③)へ(→P.76)

63 ビンケットの館・1階(ヒロイン編①)

共通	F
※2	D

※2……トリピーを倒したあと

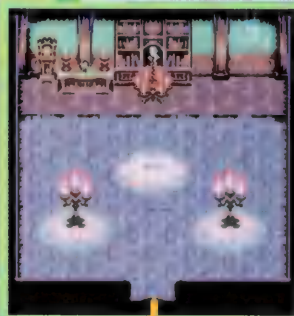


B6 トリピーを倒して先へ進む

この部屋に出現するトリピーは、ロッド、ボウ、光魔法のどれを使っても倒せない。**MAP** 62 ビンケットの館・地下1階(ヒロイン編③)で仲間にしたサラマンダーの攻撃魔法を使おう。トリピーを倒せば、部屋の奥の扉が開き、先へ進めるようになる。

68 ビンケットの館・1階(ヒロイン編②)

共通	E
----	---



光のコイン

67 ビンケットの館・1階(ヒロイン編①)

共通	B・C・D
----	-------

39 ビンケットの館・ロビーへ(→P.69)



59 ビンケットの館・1層(ヒロイン編下)

共通 B・C・D

85

サラマンダーを入手

ここにあるメタルボール(突)を、ボウを使って壊すと、暖炉に閉じこめられていたサラマンダーが仲間になり、火魔法が使えるようになる。なお、このメタルボール(突)は、一度壊すと二度と出現しない。

突



61 ビンケットの館・地下1層(ヒロイン編下)

魔法のクルミ



鏡の女神像

62 ビンケットの館・地下1層(ヒロイン編下)

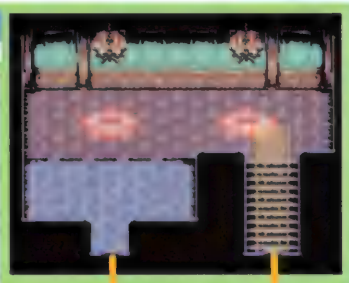


60 ビンケットの館・地下1層(ヒロイン編上)

共通 B・C・D

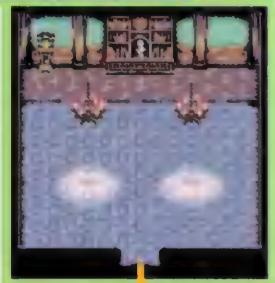
67 ピンケットの館・1階(ヒロイン撃退)

共通 B・C・D



66 ピンケットの館・1階(ヒロイン撃退)

共通 E



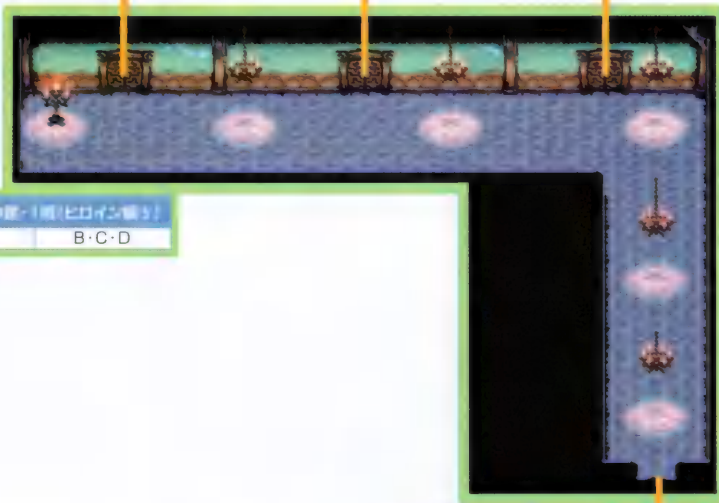
66 ピンケットの館・1階(ヒロイン撃退)

共通 E

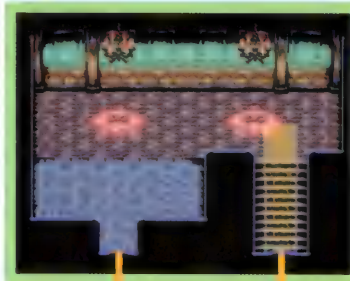


64 ピンケットの館・1階(ヒロイン撃退)

共通 B・C・D



63 ピンケットの館・1階(ヒロイン撃退)へ(→P74)



71 ピンケットの館・1階(ヒロインルート)

共通 B・C・D

74 ピンケットの館・1階(ヒコイノ事件)へ(→P.79)



B7

ホホワイトウルフを倒せ

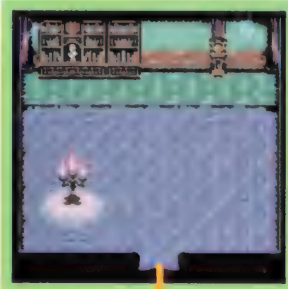
棺がたくさん並べられたこの部屋に入ると、奥の扉から白の執事が現れ、ホホワイトウルフとなってヒロインに襲いかかってくる。これを倒せば、白の執事が入ってきた扉の奥へと進めるようになるのだ。



↑白の執事がヒロインに詰め寄ったそのとき、目で見た幽霊がまたもや現れる。この幽霊の正体は？

70 ピンケットの館・地下1階(ヒロインルート)

ホホワイトウルフ (→P.427)



69 ピンケットの館・地下1階(ヒロインルート)

共通 E

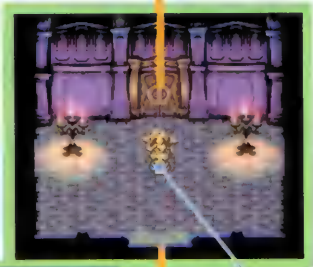


68 ピンケットの館・地下1階(ヒコイノ事件)

共通 B・C・D

73 ビンケットの館・1階(ヒーロー編)

共通 E



77 ビンケットの館・1階(英雄編)

共通

謎の女特撮

58 ビンケットの館・1階(ヒーロー編)へ(→P.72)

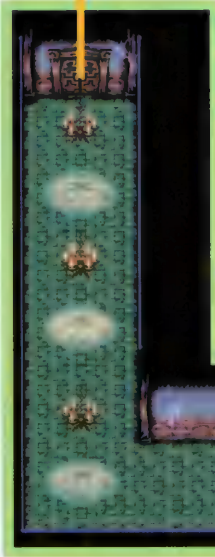
76 ビンケットの館・1階(ホール)

共通 A



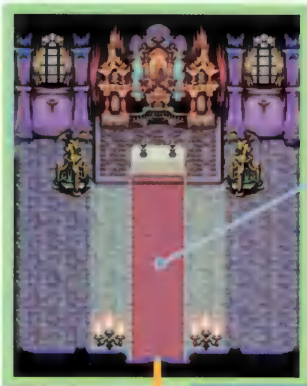
ヒーロー編のみ通れる

ヒロイン編のみ通れる



72 ビンケットの館・1階(ヒーロー編)

共通 B・C・D



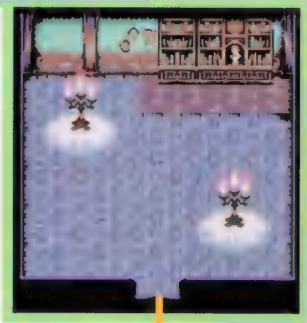
78 ピンケットの館・1階(騎士編)
バンバイア (→P.427)

AB / BB
リイ伯爵との戦い

ヒーローとヒロインはここでふたたび合流し、リイ伯爵(バンバイア)と戦うことになる。勝利すれば、「ウェンデルの町へ通じる洞窟の封印を解くには、水の精霊が必要だ」とリイ伯爵から教えてもらえるのだ。このあと、ヒーローとヒロインは自動的に館を脱出して、MAP 34 ピンケット周辺⑥に移動する。なお、これ以降、沼の洞窟でヒドラを倒すまでは館に入れない。

↑リイ伯爵に勝利したら、水の精霊を手に入れるため、沼の洞窟へ向かおう。

75 ピンケットの館・1階(ヒロイン編)
共通 E



71 ピンケットの館・1階(ヒーロー編⑧)へ(→P.77)



74 ピンケットの館・1階(ヒロイン編②)
共通 B・C・D



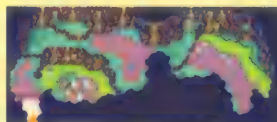
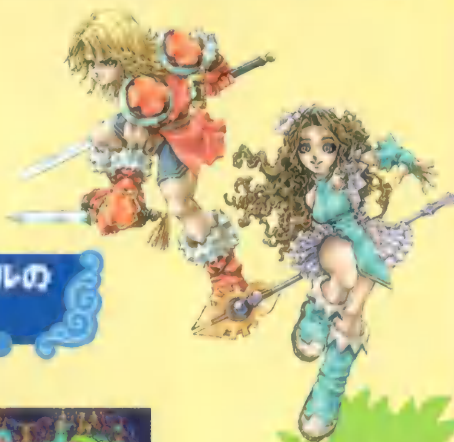
シャドウナイト強襲!

ウエンデルの町にたどり着いたヒーローとヒロインは、大聖堂で大賢者シーバとボガードに会うことができた。しかしそこへ、シャドウナイトとジュリアスが飛空艇で乗りこんできて、ヒロインを連れ去ろうとする。果たしてヒロインの運命は?

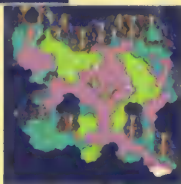


ウエンデルの町

→P.90



ピンクゲット周辺より(→P.66)



マイコニドの森へ(→P.96)

ウエンデル海岸

→P.88





出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 デスフラワー	 ビービー	 ばっくんオナマ	 ばっくんトカゲ	 ニードバード
A	○	—	—	—	○
B	—	○	—	—	○
C	—	—	○	—	—
D	—	—	○	○	—

メインシナリオ

ばっくんの巣へ

ばっくんの巣

※攻略チャート



共通

ピンケット周辺(→P.66)

ばっくんの巣

沼の洞窟(→P.84)

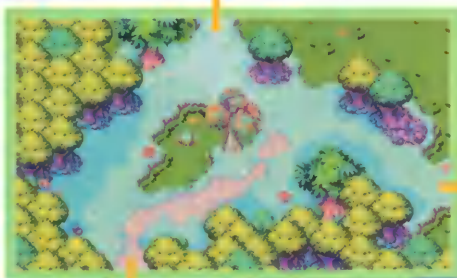
1

MAP 82

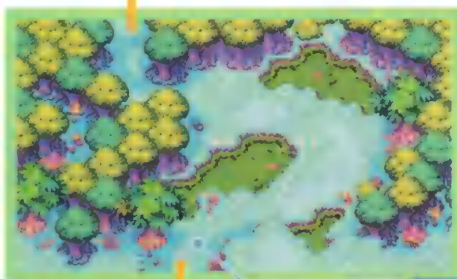
●きれいな泉にウンディーネを連れていき、毒をよく

ピンケット周辺(→P.66)


このエリアで行なうべきことは、沼の洞窟で仲間にしたウンディーネをきれいな水が湧く泉まで連れていき、毒を抜いてあげることだけ。まずは沼の洞窟へ向かおう。



80 ばっくんの巣? 
共通 B・C・D



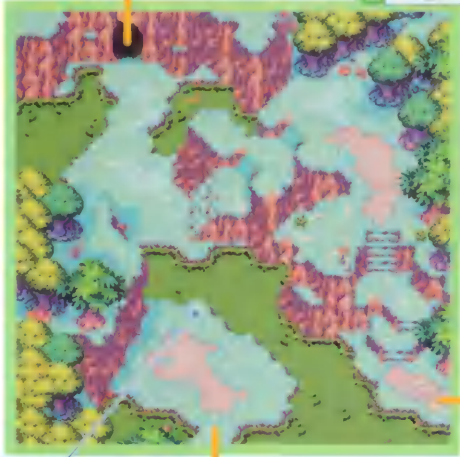
START

79 ばっくんの巣! 
共通 A

37 ばっくんの巣への道へ(→P.67)

84 沼の洞窟1へ(→P.84)

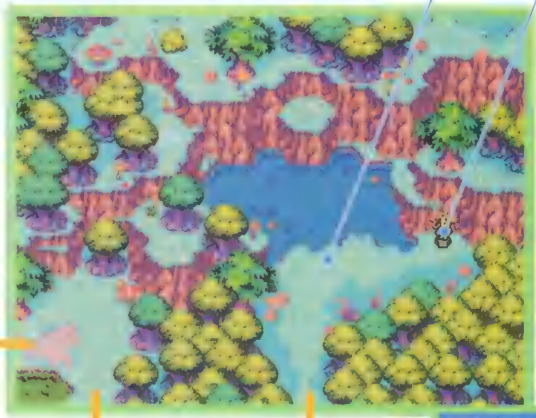
83 ばっくんの鎮1
共通 A・C・D



天使の聖杯

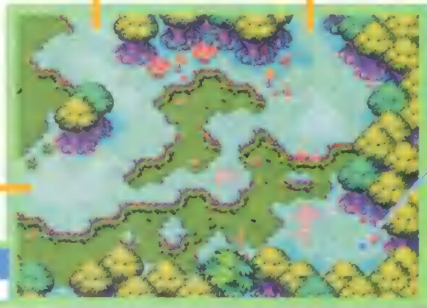
1
きれいな泉

沼の洞窟の一番奥では、毒におかされて弱ったウンディーネを仲間にできる(→P.87)。ウンディーネをこの泉に連れてきてあげると、毒が抜けて本来の力を取りもどし、主人公に力を貸してくれる(=水魔法が使用できる)ようになるのだ。そのあとは、ウエンデルの町へ通じる洞窟の封印を解くため、ウエンデル海岸へ向かおう。



金の女神像

82 ばっくんの鎮2
敵



メノス剣

81 ばっくんの鎮3
共通 A・C・D



出現するモンスターの組み合わせ

グループ	デスフラワー	ぼっくんオナリ	ぼっくんトカゲ	アリスンタイル	ブランドリーチ	デッドリクター
A	○	—	—	—	○	—
B	—	○	○	—	—	—
C	—	—	○	—	—	○
D	—	—	—	○	○	—
E	—	—	—	○	—	○

メインシナリオ

17th Main Course

沼の洞窟

攻略チャート



共通

ぼっくんの巣 (P.82)

1

MAP 84

●魔封石(火)を壊す

2

MAP 87

●メタリ(浮=山イ集)を突破する

3

MAP 89

●壁面役の下(浮)へ移動する

4

MAP 90

●ぼっくん(トカゲ)とメタリ(浮)を突破して、つり橋を入手

5

MAP 95

●バクガネを入手
●ピコと戦う
●ランデブーを解除にする

ぼっくんの巣 (P.82)

1

魔封石(火)を壊す

この位置から魔封石(火)を火の攻撃魔法で壊すと、沼にハスの葉の橋が出現して、対岸へ渡れるようになる。ちなみに、ここにある魔封石(火)は、一度壊すと二度と出現しない。



↑ 装備武器をボウかロッドにしておかないと、魔法が届かないので注意。

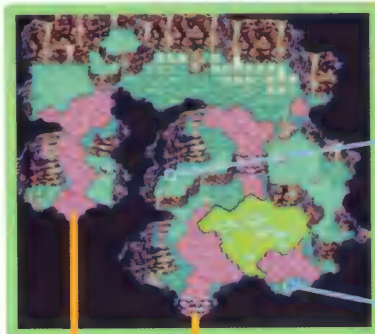


84 沼の洞窟 1

START

83 ぼっくんの巣(浮) (P.82)

その名のとおり、沼だらけの洞窟で、ジャンプでは飛び越せない場所もいくつかある。そうした場所を渡るには、MAP 80 沼の洞窟⑦で入手できるフレイルを使ったり、ハスの葉の上を歩いていけばいい。一番奥では水の精霊ウンディーネが仲間になるが、そのためにはヒドラを倒す必要がある。



85 沼の洞窟①

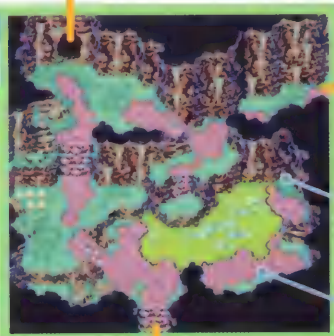
朝・昼・夕	B・E
夜	A

天使の聖杯

ちいさな種

86 沼の洞窟②

朝・昼・夕	B・E
夜	A



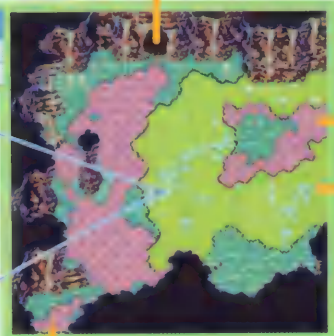
91 沼の洞窟②へ(1/2)

かしの木

天使の聖杯

87 沼の洞窟③

朝・昼・夕	B
夜	D



89 沼の洞窟③へ(1/2)

89 沼の洞窟③へ(2/2)

89 沼の洞窟③へ(3/2)

ひしゃげた種

2 ヒーローが壊そう

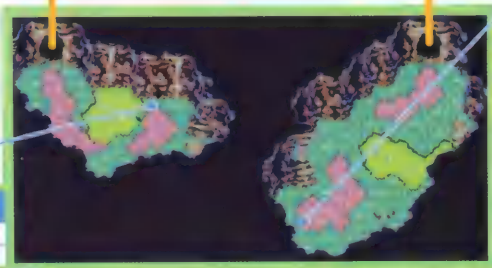
はじめて沼の洞窟を訪れた時点では、メタルボール(斬)を壊せる武器は、ヒーローが持っているソードのみ。ヒロイン編で壊す場合は、SELECTボタンを押し、操作キャラクターをヒーローに交代して攻撃しよう。なお、このメタルボールはジャンプで越えることも可能だ。

斬

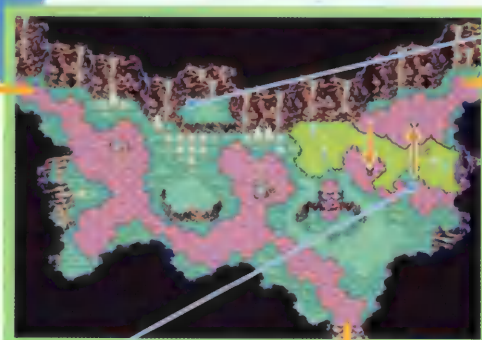
ほそながい種

88 沼の洞窟④

朝・昼・夕	B・E
夜	D



86 沼の洞窟①へ(→E)※



だえんの種

*CHECK

フレイルが必要

MAP 92 沼の洞窟⑨へ移動するには、この位置からフレイルを対岸のクイに引っかけて沼を渡る必要がある。フレイルはMAP 90 沼の洞窟⑦で手に入るの、持っていないなら先にそちらへ向かおう。

91 沼の洞窟⑧

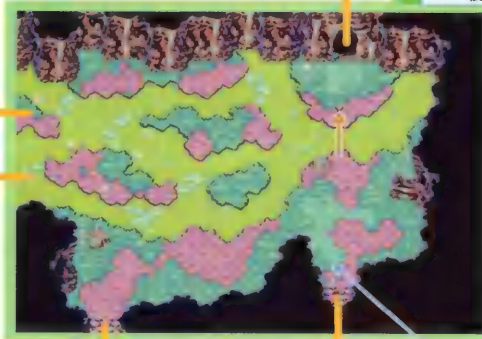
朝・昼・夕	B・E
夜	D

89 沼の洞窟⑥

朝・昼・夕	B・E
夜	D

87 沼の洞窟⑤へ(→E)※

87 沼の洞窟⑤へ(→E)※



88 沼の洞窟④へ(→E)※

4

フレイルを入手して脱出

階段をすべり落ちた主人公は、この位置で目を覚めます。階段はガケの上にあるが、ジャンプではのぼれない。マップ内にいる敵を全滅させるとフレイルが手に入るので、それを右のほうにあるクイに引っかけて沼を渡ろう。

3

すべり落ちてしまう

フレイルを持っていない状態でこの地点へ行くと、主人公が階段の下へすべり落ちて、MAP 90 沼の洞窟⑦へ強制的に移動する。

90 沼の洞窟⑦

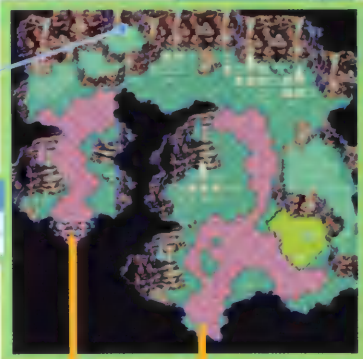
※1	C
朝・昼・夕	B
夜	A

※1……フレイル入手前

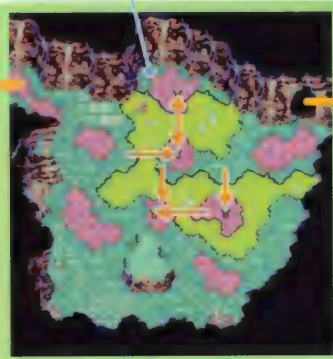
天使の聖杯

93 心の洞窟

朝・昼・夕	B・E
夜	D



まんまるドロップ



92 心の洞窟

朝・昼・夕	B・E
夜	D

金の女神像

94 心の洞窟

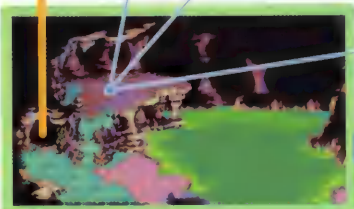


※CHECK

月の鏡をイザベラに見せる

MAP 41 ピンケットの館・2階②にいるイザベラに月の鏡を見せると、この鏡が人の心をのぞき見ることができる魔鏡であると教えてもらえる。ただし、その話を聞かなくても、物語の展開は変わらない。

月の鏡



95 心の洞窟

ヒドラ
(→P.428)

5

ヒドラとの戦い

ここに落ちていた月の鏡を調べて拾うと、直後にヒドラが出現して襲いかかってくる。ヒドラを倒せば水の精霊ウンディーネが仲間になるが、ウンディーネは毒におかされて弱っており、そのままでは力を貸してもらえない。きれいな水を与えれば毒を抜くことができるので、洞窟を引き返して、MAP 82 ばっくんの巣④にあるきれいな泉へ向かおう。

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 ニードバード	 ランドリーチ	 デスクラブ	 沼魚フィッシュ	 タウマンジャー
A	○	—	○	—	○
B	—	○	—	—	—
C	—	○	○	—	—
D	—	—	—	○	—
E	—	—	—	○	○



メインシナリオ

Wendel Coast

ウエントデル海岸



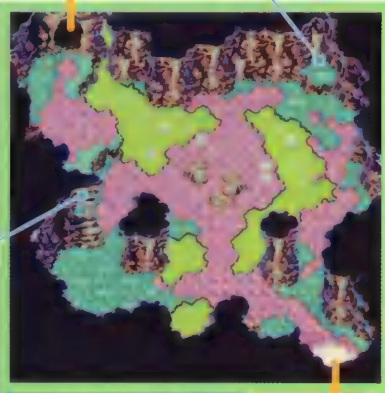
96 ウェントデルへ町道結①

敵	*1	B
---	----	---

*1……魔封石(水)を壊したあと

START

37 ばっくんの墓へ町道結①



97 ウェントデルへ町道結②

敵	共通	D
---	----	---

攻略チャート

 共通

ピンクット周辺(→P.66)

↑ MAP 96

魔封石(水)を壊す

ウェントデルの町(→P.90)

沼の洞窟で仲間にしたウンディーネの力を借りて、魔封石(水)を壊せば、ウエントデルの町へ行けるようになる。浜辺には、特定の時間帯のみ開けられる宝箱があるので、見逃さないようにしたい。

かしの木



***CHECK**

潮が引いたら取りに行こう

この宝箱を開けるには、夜まで待つ必要がある。ウェンデル海岸では時間によって潮が満ち引きしており、夜になると潮が引いて、宝箱がある島まで渡れるようになるのだ。

98 フニシテル海岸①

朝・昼・夕	A・E
夜	C

大砲屋



102 ウェンデル・大砲屋

敵

99 ウェンデル海岸②

朝・昼・夕	A・E
夜	C



103 ウェンデルの町・全果(南部)へ(→P.91)



101 ウェンデル

朝・昼・夕	A・C
夜	C



100 ウェンデル海岸③

朝・昼・夕	A・E
夜	C



メインシナリオ

Tom of Wendel

ウェンデルの町

B3

ワッツから武器をもらう

ヒロイン編では、この場所にワッツがいて、彼からくさりやまがもらえる。また、以降はサボテンハウスの鍛冶部屋で、武器&防具の作成と強化が行なえるようになるのだ(→P.308)。

強化屋



110 ウェンデルの町・強化屋

105 ウェンデルの町・民家

だえんの種



攻略チャート



ヒーロー編

ウェンデル海岸(→P.88)

A1 MAP 106

●シスターと出会う

A2 MAP 108

●デビアスの話を聞く

A3 MAP 112

- シーバとボガードに会う
- ヒロインが、シャドウナイトにさらわれて仲間が誘われる
- シャドウナイトの民家を受けて突撃しよう

A4 MAP 108

- 民家の客室で目撃する
- ボガードの話を聞く

A5 MAP 106

- デビアスから、客室に上る前を逃がして欲しいと頼まれる

A6 MAP 108

- とこの牢獄に囚われているを助す

A7 MAP 112

- シーバから、ヒロインを助ける方法を聞く
- ウエストが仲間になる
- ボガードとシーバと別れてヒロイン救出に向かう

マイコンドの森(→P.96)



ヒロイン編

ウェンデル海岸(→P.88)

B1 MAP 106

●シスターと出会う

原不明

B2 MAP 108

●デビアスの話を聞く

B3 MAP 110

●ワッツがらくさがしを始める

B4 MAP 112

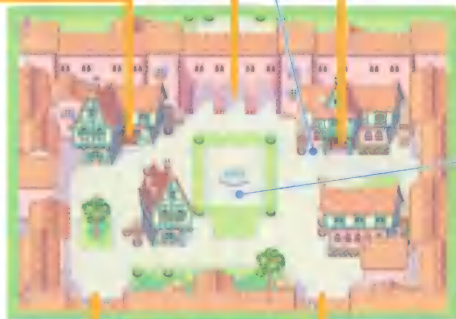
- シーバとボガードに会う
- シャドウナイトにさらわれる

飛空艇(→P.112)

長い旅のすえによくこの町へたどり着いたヒーローとヒロインは、大賢者シーバと剣士ボガードに会うが、直後にヒロインがシャドウナイトに連れ去られてしまう。これ以降、ヒロイン編ではしばらくのあいだウェンデルの町を訪れることができず、やり残していたクエストがクリアできなくなってしまう場合があるので注意。

A5 デビアスの頼みを聞く

シャドウナイトの一撃を受けて気絶したヒーローが、目覚めたあとに宿屋の外へ出ると、レスターとデビアスがいます。どちらかに2度話しかければ、「客室の鳥がこにいる鳥を逃がしておいてほしい」とデビアスが頼んでくるので、客室へと向かおう。

111 大砲室「ベヒーモス」**106** ウェンテルの町「全島(北)」**113** マイコノドの森「ベヒーモス」

金の女神像



START

101 ウェンテルの町「ベヒーモス」**103** ウェンテルの町「全島(南)」

*CHECK

マイコノドの森へ行くには

この先にはマイコノドの森がある。ヒーロー編では飛空艇を追うためにシーバたちと別れたあとに行けるようになるが、ヒロイン編では物語がかなり進み、大砲室が利用できるようになったあと(→P.164)でなければ行くことはできない。

107 ウェンテルの町「塔屋」(ベヒーモス)**A1** / **B1**
レスターとの出会い

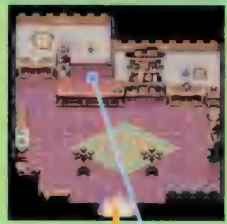
はじめて訪れたときは、噴水の前に、グランズ公の歌を歌うレスターと、彼の歌を気に入ったという銀髪の男がいる。



↑銀髪の男は、このあとグランズ城へ向かうつもりだと話すレスターに対し、それは命に関わることだと忠告する。

104 ウェンテルの町「酒具屋」

敵



道具屋

まんまるドロップ	10
ぱっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
フイフイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
ビーだまりんぐ	100
ジュエルりんぐ	100
うっせみのピアス	100
水晶のゆびわ	100
毒蛇のピアス	100

アイテム
アクセサリ

A6

鳥かごから鳥を逃がす

鳥を逃がすには、鳥かごをAボタンで調べればよい。3羽とも逃がしたら、大聖堂へ向かおう。なお、鳥をすべて逃がしたあとは、デビアスとレスターが宿屋の前からいなくなっている。

A4

ヒーロー目覚める

ヒロインがさらわれたあと、シャドウナイトの一撃を受けて気絶したヒーローは、この部屋で目覚める。行動できるようになったら、ボガードから現在の状況を聞こう。



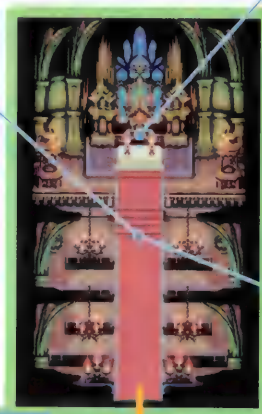
A2 / B3
デビアスの話を聞く
 吟遊詩人のレスターに謎の忠告をした銀髪の男、デビアスは、この部屋に泊まっている。彼に話しかけると、レスターへの忠告についてくわしく説明してくれるのだ。なお、ヒロイン編の場合は、デビアスに話しかける前に鳥かごを調べると、ヒロインとデビアスが鳥について話すイベントが発生する。



A3 / B4

ヒロインさらわる

大聖堂ではシーバとボガードに会える。しかしその直後に、飛空艇で乗りこんできたシャドウナイトとジュリアスにヒロインがさらわれ、ヒーローもまたシャドウナイトの前になすすべもなくやられてしまう。このあと、ヒロイン編の場合はMAP 165 飛空艇(ヒロイン編)・2階③で(→P.113)、ヒーロー編の場合はMAP 108 ウエンデルの町・宿屋②で(→P.92)、主人公が目を見ます。



110 大聖堂 1

※1……大砲屋が利用できるようになったあとは、調べることでセーブが行なえる

112 大聖堂 2

敵

A7

ヒロイン救出の作戦を立てる

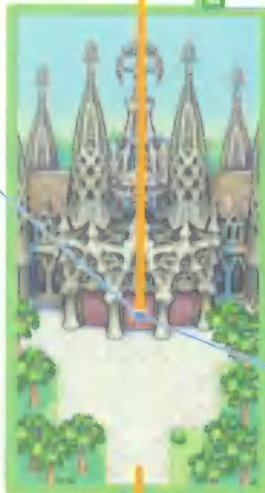
ヒーローがMAP 108 ウエンデルの町・宿屋②にいる鳥を逃がしたあとに訪れると、シーバとボガードを加えた3人で、ヒロインを助ける方法を話し合うことになる。ヒロインを助け出すには、湖に停泊している飛空艇へ乗りこめばいいと教えられたヒーローは、シーバからウィスプをもらったのち、湖へと向かう。なお、以降はマイコンドの森へ自由に移動できる。

※CHECK

大聖堂に入る条件①

ウエンデルの町を訪れた直後は、大聖堂の扉にカギがかけられている。なかに入るためには、MAP 108 ウエンデルの町・宿屋②へ行き、デビアスの話を聞く必要があるのだ。ヒロイン編の場合は、そのほかに、MAP 110 ウエンデルの町・強化屋でワッツに会い、彼からくさりがまをもらうことも条件となる。

111 大聖堂 1



※CHECK

大聖堂に入る条件②

ヒーロー編でヒロインがさらわれたあと、ふたたび大聖堂へ入るには、MAP 108 ウエンデルの町・全景(北部)でデビウスとレスターに話しかけたのちに、MAP 108 ウエンデルの町・宿屋②の鳥かごにいる鳥を3羽とも逃がさなければならない。

106 ウエンデルの町・全景(北部)へ(→P.91)

Act.4

ヒロイン救出作戦

ヒロインを助け出すため、飛空艇が停泊する西の湖を目指すヒーロー。その旅のなかで、彼は自分がなぜ武器を持つのかを見つめ直す。なお、Act.4はヒーロー編のみのパートで、ヒロイン編ではAct.3のつぎはAct.5になる。

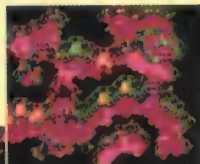
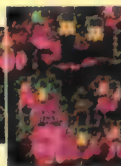
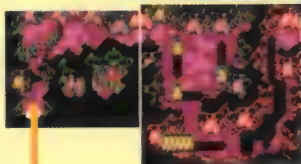


ROUTE

ヒロ① マイコニドの森→解放の集結→マイコニドの森→ガイアの洞窟→湖周辺

ガイアの洞窟

→P.104



成長のあかし

湖畔でシーバと再会したヒーローは、ドワーフたちに会ったときのことを語る。ヒーローがこれまでの■で成長したことを確認したシーバは、ヒロインを救うため、ヒーローを連れて、停泊中の飛空艇へと向かう。

飛空艇へ→P.106



湖周辺

→P.106



ミスリル鉱脈を発見

トロッコを乗り継いで、ついにミスリル鉱脈を見つけたヒーローとワッツ。しかしその直後、謎の声が坑内に響いたかと思うと、地中からアंकヘッグが現れ、ヒーローたちに襲いかかってきた。



禁断の廃坑

→P.100

ガイアの顔

シーバから、洞へ行くにはガイアの洞窟を通らなければならないと教えられたヒーローだったが、どこにも入口が見当たらない。巨大な顔が刻まれた岩に、秘密が隠されているようだが……。



ワッツとの出会い

ドワーフ族のカシラから助言をもらい、ミスリルを探しに禁断の廃坑へやってきたヒーローは、同じくミスリルを探していたドワーフのワッツに出会う。お互いの目的のため、ふたりは協力してミスリルを探すことに。

マイコニドの森

→P.96

ウェンデルの町より(→P.90)

武器を持つということ

無事に廃坑からミスリルを持ち帰ったものの、ドワーフたちがそれを使ってグランス公国のために武器を作ると聞き、ヒーローは思わず彼らを責める。しかし、「お前はなぜ武器を持っているのか、武器を何に使うのか」と逆に聞かれ、思い悩むのだった。





メインシナリオ

77 Walkthrough 100% 100%

マイコニドの森

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	モールヘア	マイコニド	ホッパー	ブラッドアウル サイクロプス(男)
A	○	—	○	—
B	○	—	—	○
C	—	○	—	—
D	—	○	○	—
E	—	○	—	○
F	—	—	—	○

3

ミスリルをもらう

禁断の廃坑でアンクヘッグを倒すと、ヒーローとワッツは自動的にこの場所へ移動。ワッツは、ヒーローにミスリルをわけ与えたのちに(アイテムとしては表示されない)、仲間から抜けてサボテンハウスの鍛冶部屋に住みこむようになる。ヒーロー編ではこれ以降、鍛冶部屋で武器&防具の作成と強化が行なえるのだ(→P.308)。

1

カシラと話をしよう

洞窟の中央にいる、赤い鎧を着たドワーフ(カシラ)からは、ガイアの洞窟へ入るためにはミスリルが必要であることや、ミスリルが禁断の廃坑で手に入ることを教えてもらえる。また、禁断の廃坑へ行ったきり帰ってこないワッツを捜してきてほしいと頼まれるので、さっそく廃坑へと向かおう。



117 トワーフの洞窟

攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

ウェンテルの町(→P.90)

1

MAP 117

●トワーフのカシラから、ガイアの洞窟へ入る方法を聞き、それと同時に、ワッツを捜してきてほしいと頼まれる

2

MAP 124

●ワッツが仲間から抜ける

禁断の廃坑(→P.100)

3

MAP 117

●禁断の廃坑で入手したミスリルをわけてもらふ
●ワッツが仲間から抜ける

4

MAP 127

●ガイアにミスリルを渡すことでガイアの洞窟へ入る

ガイアの洞窟(→P.104)

湖へ向かうため、ガイアにミスリルを食べさせて、ガイアの洞窟に入るのがこのエリアでの目的だ。まずは、ドワーフ族のカシラと話してから禁断の廃坑へ行き、ミスリルを入手してこよう。

ヒロイン編の場合

ヒロイン編では、マイコニドの森、禁断の廃坑、ガイアの洞窟、湖周辺の4つのエリアは、物語の進行には無関係な場所で、訪れることができるのは大砲屋が利用可能になったあとになる(→P.164)。そのときには、最初から禁断の廃坑やガイアの洞窟へ自由に入出することが可能だ。

ちいさな種

天使の聖杯

メノス鋼

119 マイコニドの森へ(一部)

118 マイコニドの森へ

共通 C

115 マイコニドの森へ

だえんの種

カエルグミ

114 マイコニドの森へ

共通 C

鉢植え

118 マイコニドの森へ

START

116 ドワーフの森へ

103 ウェンデルの町・全景(南部)へ(一部)

144 ガイアの洞窟1へ移動



4 ミスリルを食べさせる

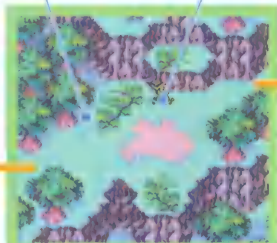
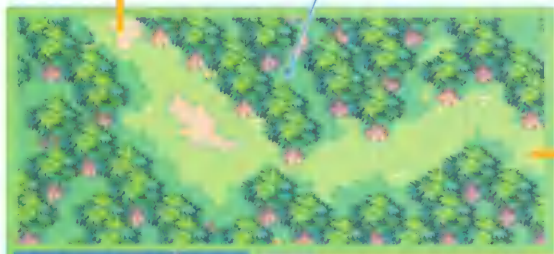
ガイアの洞窟の正体は、生命を持った巨大な岩であるガイアの体内。禁断の廃坑でミスリルを手に入れたあとにガイアの顔を調べれば、ミスリルごと飲みこまれ、ガイアの洞窟に入ることができる。

127 ガイアの顔

まるい種

天使の聖杯

銀の女神像



126 ガイアへの道

朝・昼・夕	A
夜	B
※1	F

125 ガイアへの道

※1……マナの休日の昼のみ

121 マイコニトの森

共通	C
----	---

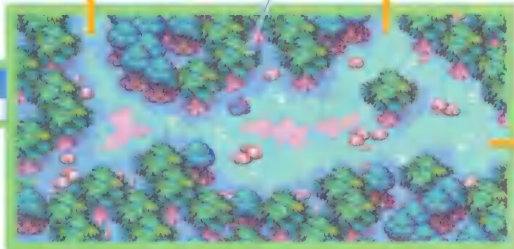


ばっくんチョコ

ひらたい種

120 マイコニトの森

共通	C
----	---



2 ワッツが仲間になる

禁断の廃坑の入口はくずれていて、そのままではなかに入れない。しかし、ドワーフ族のカシラと話をしたあとにこの場所を訪れると、アナグマにミスリル探しを手伝わせているワッツに会える。ヒーローもミスリルを探していることを知ったワッツは仲間となり、以降はワッツが開けた穴から、禁断の廃坑に入れるようになるのだ。

128 禁断の廃坑へ(ハードモード)

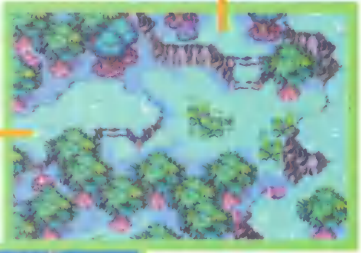
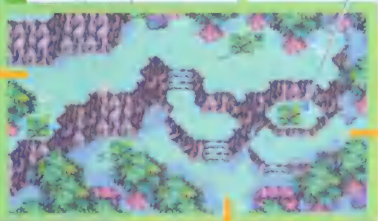


124

122 廃坑への道

おおきな種

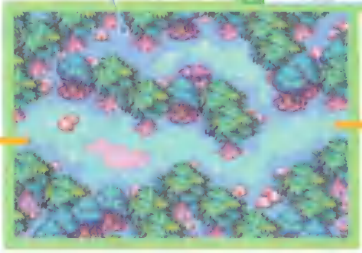
朝・昼・夕	D
夜	E



朝・昼・夕	A・C
夜	C・E

天使の聖杯

共通	C
----	---



118 マイコンドの森へ(ハード)



メインシナリオ

Legend of the Nine

禁断の廃坑

出現するモンスターの組み合わせ

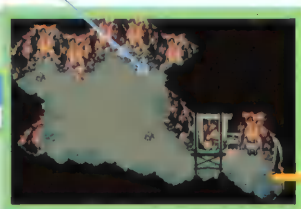
グループ	モールヘア	ホッパ	マッドアット	インクワター
A	○	—	—	—
B	○	○	—	—
C	○	—	○	—
D	○	—	—	○
E	—	○	—	—
F	—	○	—	○
G	—	—	○	—
H	—	—	—	○

3 ここからは歩きで

この場所に着けばトロッコは停止し、ヒーローたちはトロッコからジャンプで降りられる。ミスリル鉱脈にたどり着くには、つづいて画面左上のトロッコにも乗る必要があるが、この場所から直接行くことはできない。MAP130 禁断の廃坑③への道を進み、グルリとまわりこもう。

銀の女神像

129 禁断の廃坑②



攻略チャート

Hero's Side
ヒーロー側

マイコンの立 (→P.96)

1 MAP 126

●トロッコに乗る

2 MAP 130

●ポイント1とポイント2を切りかえる

3 MAP 131

●トロッコから降りる

4 MAP 133

●インクワター②を全部させて、くらしがまを入手

5 MAP 131

●トロッコに乗る
●ポイント3を切りかえる

6 MAP 138

●ポイント1とポイント4を切りかえる

7 MAP 139

●ポイント4を切りかえる

8 MAP 140

●ポイント4を切りかえる

9 MAP 141

●トロッコから降りる

10 MAP 143

●ミスリル鉱脈を見つける
●アックヘッドと戦う
●アナウマが落ちた位置から脱出時刻へ出る

マイコンの立 (→P.96)

— 番奥のミスリル鉱脈へたどり着くには、掘り出した鉱石を運ぶために敷かれたトロッコを利用する必要がある。走行中にレールのポイントをうまく切りかえ、トロッコの進路を調整していこう。

START

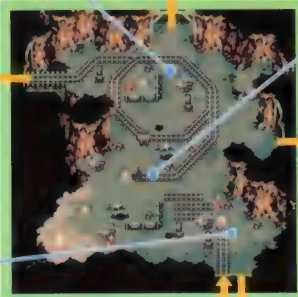
トロッコの進路

廃坑の奥へ行くためのトロッコがないので、MAP129 禁断の廃坑①とMAP130 禁断の廃坑②以外のマップには行くことができない。

138 禁断の廃坑 ①へ(→P.103)

137 禁断の廃坑 ②へ(→P.102)

ポイント 3



5 ~ 9

ふたたびトロッコに乗る

ここから2台目のトロッコに乗れば、MAP 141 禁断の洞窟⑩へ行ける。途中にポイントが5つあるので、タイミングよく攻撃を当てて、トロッコの進路を切りかえていこう。

135 禁断の廃坑 ③へ(→P.102)

132 禁断の廃坑 ⑤へ(→P.102)

131 禁断の廃坑 ④

共通

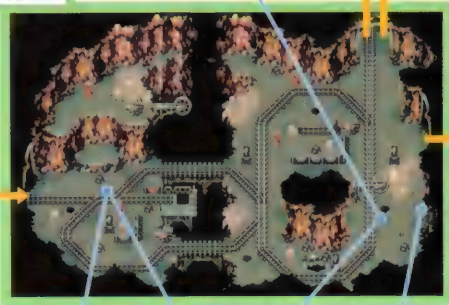
A

130 禁断の廃坑 ③

共通

A

ポイント 2



1

トロッコに乗る

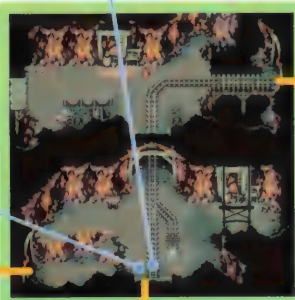
廃坑に入っすぐのところにあるトロッコは、主人公がジャンプで飛び乗ると走り出す。操作キャラクターは線路の上を移動できないので、廃坑の奥へ進みたいならトロッコに乗ろう。なお、ヒーロー編ではいったん廃坑内に入ると、ミスリルを入手するまで外に出られない。また、ミスリル入手後に訪れたときにはトロッコがなく、廃坑の奥に行けなくなっている。

ポイント 1

まんまるドロップ

2 ポイントを切りかえろ

いったんトロッコに乗ると、停止するまで降りられない。線路のポイント切りかえてトロッコの進路を変更し、廃坑の奥へ進もう。ポイント切りかえるには、トロッコに乗ったまま、武器攻撃か攻撃魔法をポイントに当てればよい。ちなみに、禁断の廃坑には7つのポイントがあるが、基本的にすべてのポイント切りかえていけばミスリル鉱脈にたどり着ける(ポイント④だけは例外/→P.103)。



124 廃坑への道りへ(→P.99)

128 禁断の廃坑 ①

朝・昼・夕

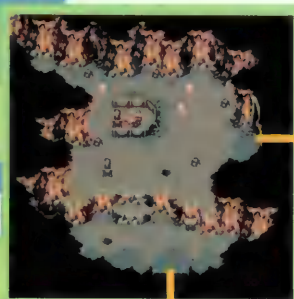
B

夜

C

137 禁断の魔坑⑦

朝・昼・夕	B
夜	C



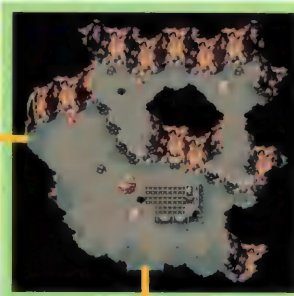
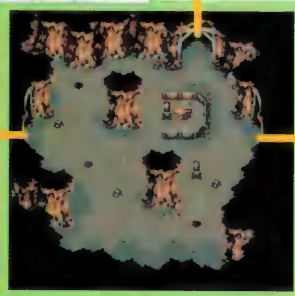
136 禁断の魔坑⑥

共通	D
----	---

131 禁断の魔坑④へ (→P.101)

135 禁断の魔坑⑧

朝・昼・夕	E
夜	G



134 禁断の魔坑⑤

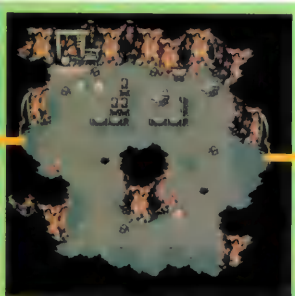
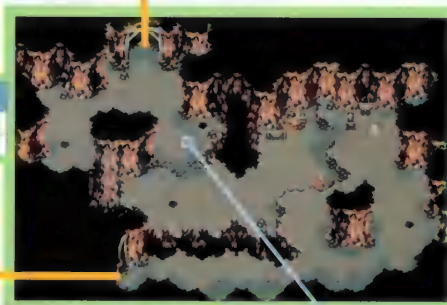
朝・昼・夕	A・B・F
夜	A・C

131 禁断の魔坑④へ (→P.101)

133 禁断の魔坑③

※1	H
共通	D

※1……くざりがま入手前



132 禁断の魔坑②

朝・昼・夕	E
夜	G

130 禁断の魔坑②へ (→P.101)

4

くざりがま入手

はじめてこのマップを訪れたときには、インセクターが5体いる。それらを全滅させると、くざりがまが手に入るのだ。なお、インセクターを全滅させるまでは、ほかのマップに移動することができない。



10

アंकヘッグとの戦い

ミスリル鉱脈にたどり着いた直後に、何者かの声が聞こえてアंकヘッグが現れ、ヒーローたちに襲いかかってくる。この敵を倒すと、自動的にヒーローとワッツはアナグマが掘った近道から外に出て、MAP17 ドワーフの洞窟②へ移動する。



*CHECK

ポイント④は無視できる

ポイント④を切りかえなくても、下の写真の位置でボウの攻撃をポイント⑤に当てれば、先へ進むことができる。



↑ポイント⑤が見えた直後に矢を撃てば、ポイント④が切りかえられる。



メインシナリオ

Gaido Cave

ガイアの洞窟

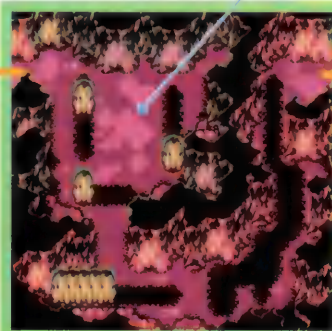
出現するモンスターの組み合わせ

グループ	モールヘア	ネッパラー	ブラッドアウル	インセクター	アイスパイ	マイクロフス(土)
A	○	—	—	—	—	—
B	—	○	—	—	○	—
C	—	—	○	—	○	—
D	—	—	—	○	○	—
E	—	—	—	—	○	—
F	—	—	—	—	—	○

1

ノームを起こそう

ヒーロー編では、この場所でノームが寝ている。話しかけて起こすと、ついてきてほしいかと聞いてくるので、「はい」を選んで力を貸してもらおう。なお、「いいえ」を選んでも、同じ質問をされるだけだ。



149 ガイアの洞窟①
※1 D

※1……ノームを仲間にしたあと

攻略チャート

Hero's Side
ヒーロー編

マイコトの森(→P.96)

1

MAP149

寝ているノームに話しかけて、ノームを仲間にする

2

MAP150

魔封石(土)を壊す

湖周辺(→P.106)

林断の廃坑でミスリルを手に入れたあとに、このエリアを訪れることができる。湖周辺へ向かうときの通り道となるほか、洞窟の奥ではノームが仲間になる。

ヒーロー編の場合

湖周辺へ向かうときや、アイテムを回収したいとき以外は訪れる必要がない。なお、ノームは飛空艇で仲間になる。

天使の聖杯

土

ちいさな種

※2……魔封石(土)を壊したあと
※3……ノーム曜日(星のみ)

150 ガイアの洞窟②

※2 E
※2、※3 F

151 湖周辺へ(→P.107)

2

魔封石(土)を壊せ

道をふさいでいる魔封石(土)は、MAP 149 ガイアの洞窟①で仲間にしたノームの攻撃魔法を使えば壊すことができる。

※CHECK

魔封石(火)は無視

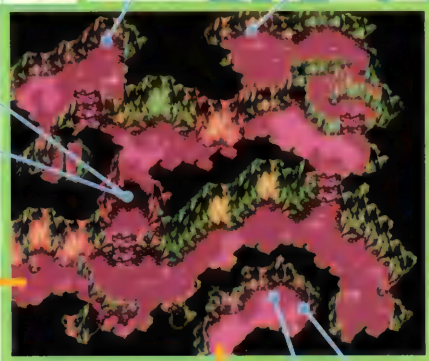
この位置にある魔封石(火)は、壊さなくても別の道から奥にある宝箱のもとへ行けるので、無視してもかまわない。

146 ガイアの洞窟③

朝・昼・夕	B
夜	C

獣の草

大理石



147 ガイアの洞窟④

朝・昼・夕	B
夜	C

斬

斬

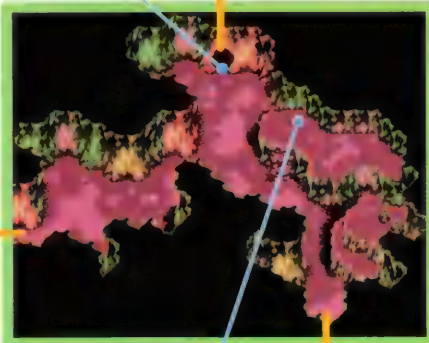


ビーだまリング



大理石

おおきな種



145 ガイアの洞窟⑤

朝・昼・夕	B
夜	C

ひしゃげた種

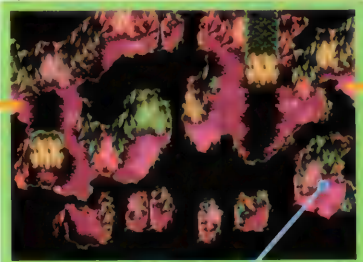
※CHECK

動く岩に注意

洞窟内のところどころに、動く岩がある。触れただけなら何も起きないが、壁とのあいだにはさまって押しつぶされた場合は、最大HPの1/20(小数点以下切り捨て)のダメージを受けてしまうので注意しよう。

144 ガイアの洞窟⑥

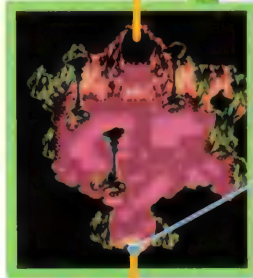
共通	A
----	---



148 ガイアの洞窟⑧

共通	D
----	---

フォルセナ鉄



127 ガイアの扉へ(→P.98)

START

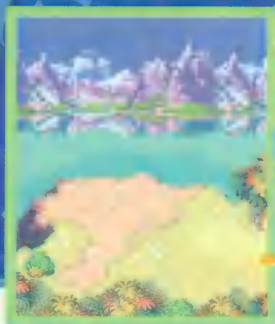


メインシナリオ

湖周辺

出現するモンスターの組み合わせ

グループ			
A	○	○	—
B	○	—	○



155B 湖周辺

156 飛空艇(ヒーロー編) 甲板へ(→P.111)

※1……ナックル入手前

155A 湖周辺

※1 B



2 ナックルを入手

ウェアウルフ(イベント)×2+グランセンスシ(弱)を全滅させると、ナックルが手に入る。それと同時に、停泊中の飛空艇に乗りこめるようになるのだ。

攻略チャート

1 Item's Side
ヒーロー編

ガイアの洞窟(→P.104)

1

MAP 162

●シーバが仲間になる

2

MAP 155A

●ウェアウルフ(イベント)×2+グランセンスシ(弱)を全滅させて、ナックルを入手
●飛空艇(乗りこむ)

●飛空艇(→P.110)

湖 畔を進んでいった先には飛空艇が停泊しており、ヒーローとシーバはヒロインを助けるために飛空艇へ乗りこむことになる。ただし、飛空艇はヒーローたちが乗りこんだ直後に離陸し、トッブル村やウェンデルの町の周辺にはしばらくもどれなくなってしまう。やり残しているクエストがないかどうかを確認してから乗りこもう。

ヒロインが乗る場合

アイテムを入手したり特定のクエストを行なう以外に、訪れる目的はない。なお、ヒロイン編では飛空艇が停泊していないため、MAP 155A 湖周辺③がMAP 155B 湖への道③になっている。

150 ギアの洞窟へ(→P.104)

1

シーバと合流する

この場所を訪れると、野営をしながらヒーローがくるのを待っていたシーバが仲間になる。



ヒーロー編で飛空艇に乗りこんだあと、およびヒロイン編の場合は、MAP 155A のかわりにこちらへ移動する



Act.5 飛空艇での攻防

大聖堂から連れ去られたヒロインは、マナの聖域へのカギのありかについて、ジュリアスから厳しい尋問を受けていた。彼女の絶体絶命のピンチに、飛空艇へ忍びこんでいたヒーローとシヴァが駆けつけるが……。



ROUTE

★01 飛空艇(ヒーロー編)

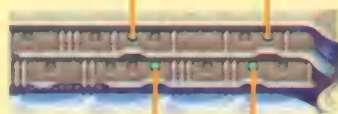
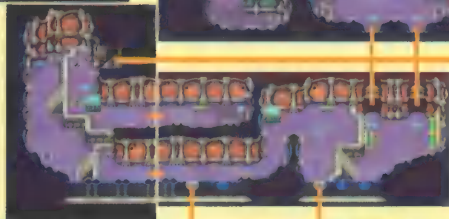
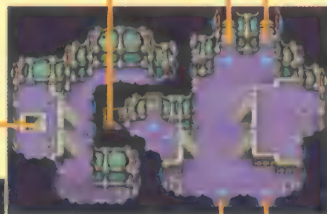
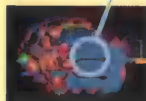
★02 飛空艇(ヒロイン編)

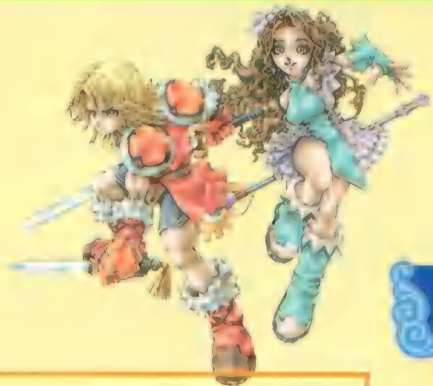
飛空艇(1階)

→P112

動力炉を破壊せよ

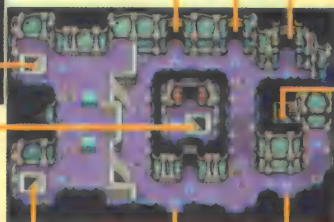
公国兵に変装したボガードに助けられたヒロインは、ボガードのアイデアに従い、動力炉を壊そうとする。飛空艇を不時着させ、そのスキに逃げ出す作戦だ。





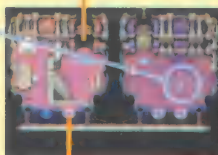
飛空艇(2階)

→P.110、P.112



ジュリアスの尋問

マナの聖域へのカギのありかを聞き出そうと、ジュリアスは魔法を使ってヒロインを厳しく責め立てる。そこへ駆けつけるヒーローとシーバ。しかし、ジュリアスの魔力は想像以上だった。



侍女マリーとの出会い

さらわれたヒロインには、世話係として侍女のマリーがついた。昔からグランズ家に仕えているという彼女は、さまざまなことをヒロインに話して聞かせる。







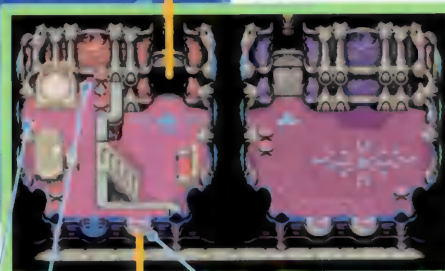
メインシナリオ

Adventure

飛空艇 ヒーロー編

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 マシカール	 チヒラヒル	 アイスハイ	 グランソコミヘイ
A	○	—	—	○
B	—	○	—	—
C	—	—	○	—



 獣の革

 まんまるドロップ

159 飛空艇(ヒーロー編)・2階

1

窓ガラスを割って外壁へ

この窓だけはシャッターが上がっており、武器で2回攻撃すれば、ガラスが割れて飛空艇の外壁へ出られるようになる(障害物で弾かれない武器攻撃では割れない)。ただし、いったんマップを切りかえるとガラスはもとにもどるので、もう一度窓を通りたければ、改めてガラスを割ろう。

攻略チャート



湖南辺(→P.106)

1

MAP159

●窓ガラスを割る

2

MAP160

- ヒロインからモントラントを受け取る
- 飛空艇から落下してしまふ
- シーバの仲間から話せる

メノスの村(→P.120)

ヒーロー編での飛空艇は、ロックされている扉やシャッターが下りている窓が多く、探索できる範囲はそれほど広くない。ヒロインがつかまっている部屋も扉が閉ざされているため、窓ガラスを割って外壁からまわりこむことになる。

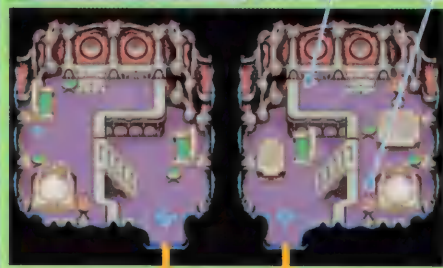


160 飛空艇(ヒーロー編)・左舷外壁

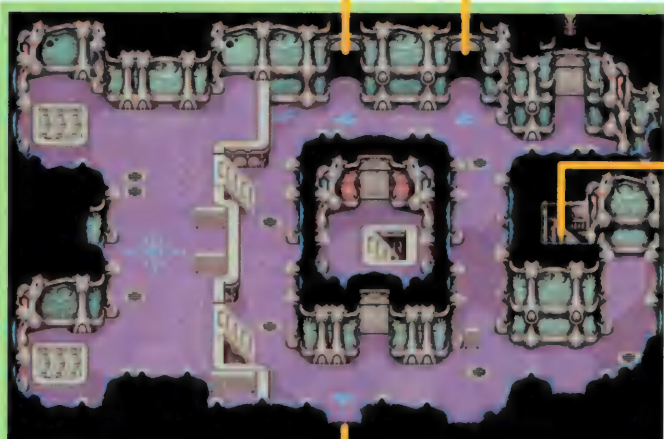
158 飛空艇(ヒーロー編)・2階

まるい種

とげとげの種



156 飛空艇(ヒーロー編)・甲板



157 飛空艇(ヒーロー編)・2階

朝・昼・夕	A・C
夜	B・C

2

飛空艇から落とされる

外壁をつたっていき、窓から部屋をのぞいたヒーローとシーバは、ヒロインがマナの聖域へのカギのありかについて尋問されているのを目撃する。助けに入ったヒーローは、ヒロインが投げたペンダントを受け取るが、直後にジュリアスの魔法を受け、飛空艇から落とされてしまう。なお、ここでシーバが仲間から抜ける。



↑飛空艇から落下したヒーローはアマングに助けられ、MAP 182 メノスの村・民家①へ自動的に移動する。



メインシナリオ

飛空艇 (ヒロイン編)

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	マジカルドール	オーガボクス	チビデビル	アイムルイ	ラヴス
A	○	—	—	—	—
B	○	○	—	—	—
C	○	—	○	—	—
D	○	—	—	○	—
E	—	○	○	○	—
F	—	—	○	○	—
G	—	—	—	○	—
H	—	—	—	—	○
I	—	—	—	—	○

グループ	グラソニック	ケルベロス
A	—	—
B	—	—
C	—	—
D	—	—
E	—	—
F	—	—
G	—	—
H	○	—
I	—	○



169	飛空艇(ヒロイン編)「1階」		
敵	共通	H	
	※3	A	

※3……グループHの敵を全滅させたあと



攻略チャート



Heroine's Side ヒロイン編

ウェンデルの町(→P.160)

1 MAP 165

- クローゼットの扉を開けて扉を壊して扉を開ける

2 MAP 166

- イサツと再会する
- シャッターの扉に近づける

3 MAP 163

- ジュリアスの尋問を受ける
- ヒーローでペンダントを盗す
- 部屋に落ち込まれる

4 MAP 162

- おガードが到着する

5 MAP 170

- グラソニック(弱)とローエア(弱)の戦闘で「おガード」を全滅させてシャッターを開く

6 MAP 165 166 169 171

- 4つ目の部屋にいるグラソニック(強)とグラソニック(弱)を倒すことで扉を開いて、魔法の力を入手

7 MAP 170

- 動力室の扉を開ける

8 MAP 175

- ローエアのピンと戦う
- ノームを仲間にする
- おガードが帰ってくる

メノス施設(→P.118)

3

ジュリアスの尋問

ふたたびつかまったヒロインは、この部屋で、マナの聖域へのカギのありかについてジュリアスの尋問を受ける。そこへヒーローとシーバが助けにくるが、救出は失敗に終わり、ヒーローはヒロインからペンダントを受け取った直後、ジュリアスの魔法を受け、飛空艇から落下してしまう。

最初のうちは、かぎられた部屋しか移動できないが、ボガードに助け出されたあとは探索できる範囲が大きく広がる。公国兵の誰かが持っている動力室のカギを手に入れ、動力炉を壊して飛空艇を不時着させるのが、ヒロイン編での目的だ。なお、ヒーロー編と同じく、シャッターが下りていない窓ガラスは、武器で2回攻撃すれば割れる。

2 イザベラとの再会

秘密の抜け道を見つけて逃げ出したヒロインは、この部屋でイザベラと再会する。イザベラと会話したあと、ヒロインは無実の罪でジュリアスの尊問を受けているマリーを助けるため、みずから公国兵の前に姿を現す。

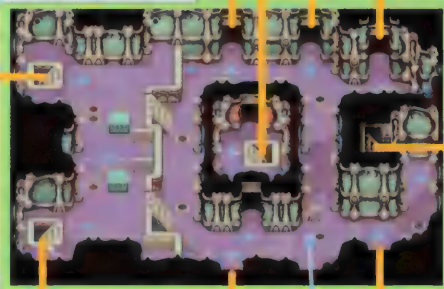
170 飛空艇(ヒロイン)・1階2へ(-P.115)

167 飛空艇(ヒロイン)・2階5へ(-P.114)

167 飛空艇(ヒロイン)・2階5へ(-P.114)

162 飛空艇(ヒロイン)・2階1へ

共通 A・G



173 飛空艇(ヒロイン)・1階5へ(-P.113)

ボガードと合流

ヒーローが飛空艇から落下したのち、ヒロインは傷を手当てするため、公国兵に連れ出される。その直後にボガードが仲間になるのだ。このあとヒロインたちは、動力炉を壊して飛空艇を不時着させるべく、動力室のカギを探すことになる。



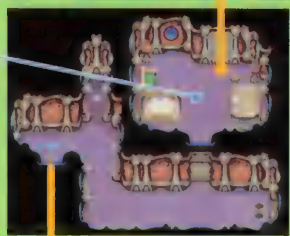
163 飛空艇(ヒロイン)・2階1へ

日記

165 飛空艇(ヒロイン)・2階1へ

共通 H
※1 A・G

※1……グループHの敵を全滅させたあと

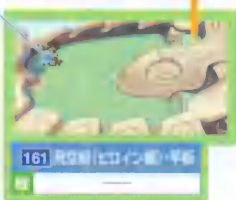


166 飛空艇(ヒロイン)・2階1へ

共通 H
※2 D

※2……グループHの敵を全滅させたあと

銀の女神像



161 飛空艇(ヒロイン)・1階5へ

1 部屋から脱出しよう

ウェンデルの町で捕らえられたヒロインは、この部屋に閉じこめられる。下記の手順で脱出しよう。

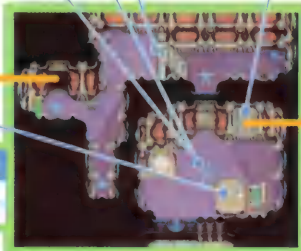
■部屋から脱出する手順

- ① マリーの話を聞き、「おわり」を選ぶ
- ② 魔力を発している本(日記)を読む
- ③ マリーに、部屋の持ち主(=日記を書いた人)の名前を聞く
- ④ もう一度、日記を読む
- ⑤ クローゼットを調べる

START

DP ※1

クローゼット



魔法のクルミ

168 飛空艇(ヒロイン編)・右舷外壁

窓ガラス

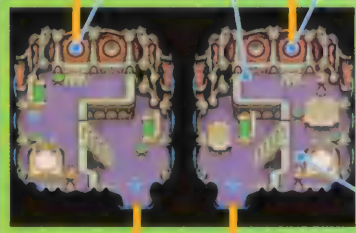
窓ガラス

サルタン絹布

窓ガラス

まるい種

窓ガラス



162 飛空艇(ヒロイン編)・2階1へ(→P.113)

167 飛空艇(ヒロイン編)・2階1

金の女神像

まんまるドロップ

かしの木

とげとげの種



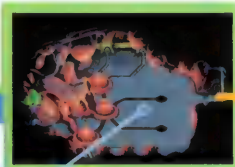
174 飛空艇(ヒロイン編)・動力室前

162 飛空艇(ヒロイン編)・2階1へ(→P.113)

175 飛空艇(ヒロイン編)・動力室

ガーディアン

(→P.429)



162 飛空艇(ヒロイン編)・2階1へ(→P.113)

B

ガーディアンとの戦い

動力室では、侵入者から動力炉を守るために配置されたガーディアンが、ヒロインとボガードに襲いかかってくる。これを倒すと、動力炉に封印されていたノームが現れ、ヒロインに力を貸してくれるようになるのだ。このあと、ヒロインたちは動力炉を壊すことに成功し、飛空艇はメノス周辺に不時着する。

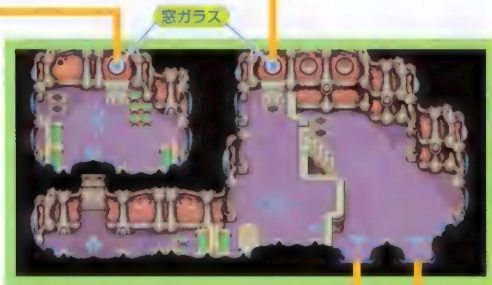
カエルグミ

HP

173 飛空艇(ヒロイン編)・1階1

共通 C





171 飛空城(ヒロイン編)・1階上

共通	H
※5	B・E

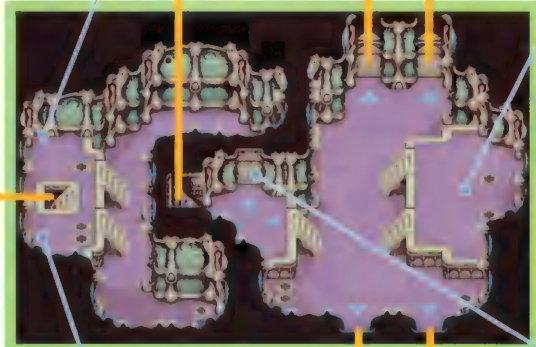
※5……グループHの敵を全滅させたあと

5
ナックルを入手

この部屋にいるグラスセンシ(弱)+ウェアウルフ(イベント)×2を全滅させると、ナックルが手に入る。なお、はじめて訪れたときは、敵を全滅させるまで、ほかの部屋に移動することができない。

162 飛空城(ヒロイン編)・2階(ベヘモット)

魔法のクルミ



ばっくんチョコ

魔法のクルミ 天使の聖杯

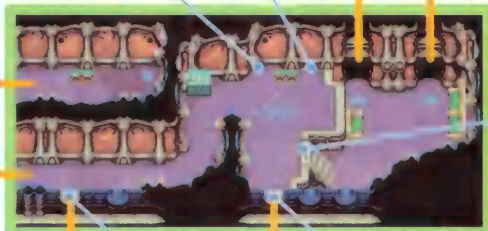
170 飛空城(ヒロイン編)・1階上

※4	I
共通	A・F

※4……ナックル入手前

6~7
動力室に入るには

動力室はこの扉の先だが、扉はロックされており、公国兵の誰かが持っている動力室のカギを使わなければ開かない。カギを手に入れるには、MAP165、166、169、171の4カ所それぞれで、グラスセンシ(弱)+グラスコムヘイ×2を全滅させればよい。敵をどの順番で倒したかに関係なく、4カ所目で最後の1体を倒した時点で、自動的にカギが手に入るのだ。



172 飛空城(ヒロイン編)・1階上

共通	G
----	---

怒ガラス

怒ガラス



魚のウロコ

164 飛空城(ヒロイン編)・左舷(魚)

共通	
----	--

Act.6 再会と裏切りと

飛空艇から落下したヒーローは、かつて奴隷仲間だったアマンダに助けられ、メノスの村でヒロインとの再会を果たす。しかし、ヒーローが預かっていたペンダントはなくなっていた。果たしてペンダントの行方は？

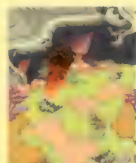
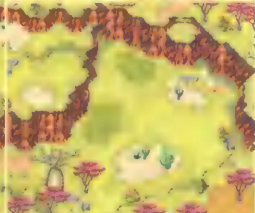
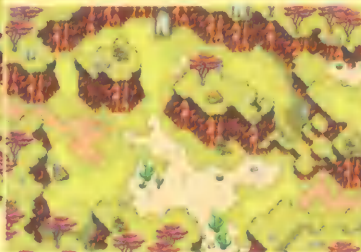
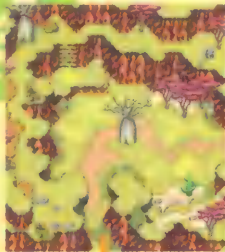


ROUTE

0-0 → メノス山村 → 賢者の塔 → テン砂漠 → ジャドの町 → テヒアスの館 → ジャドの町
 ヒロイン → メノス周辺 → メノスの村 → ボレン砂漠 → ジャドの町 → テヒアスの館 → ジャドの町

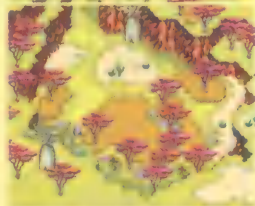
メノス周辺

→ P.118



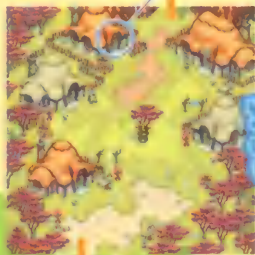
消えたペンダント

飛空艇から落ちて重傷を負ったヒーローは、アマンダの手当てを受け、一命を取りとめる。しかし、飛空艇を脱出したヒロインたちが駆けつけたときには、アマンダの姿は消えていた。ヒーローがヒロインから預かったペンダントとともに……。



メノスの村

→ P.120



そして時の祭壇へ

メデューサは、館のメイドたちを鳥に変えて、時の祭壇へ向かったらしい。ヒーローとアマンダはレスターの行方を追って、また、遅れて館にたどり着いたヒロインとボガードはメイドのゼノアから事情を聞いて、時の祭壇へ向かうのだった。

サボテン砂漠

→P.122

メデューサの秘密

メデューサの部屋でアマンダを見つけたヒーローだったが、ペンダントはすでにデビアスの手に渡っていた。ペンダントを取りもどしに行こうとしたそのとき、鳥かごのなかにいる鳥が聞き覚えのある歌を口ずさむ。まさか、この鳥は……？



デビアスの館

→P.126



ジャドの町

→P.124



ジャド砂漠へ(→P.130)





メインシナリオ

77 Venet's Outside View

メノス周辺

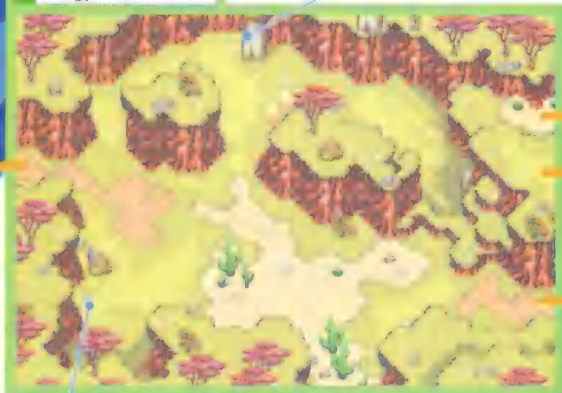
出現するモンスターの組み合わせ

グループ	ラピナビル	ラビリアン
A	○	○
B	—	○

179 メノス周辺①

朝・昼・夕	B
夜	A

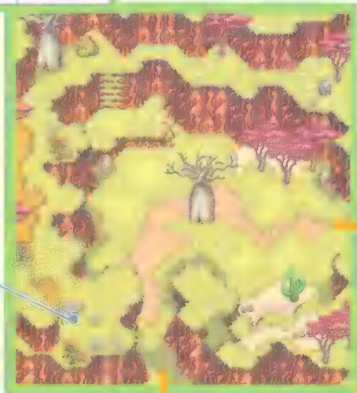
ひらたい種



バオバブの木

180 メノス周辺④

朝・昼・夕	B
夜	A



フォルセナ鉄

181 メノスの村・全景へ(→P.121)

攻略チャート



Heroine's Side
ヒロイン編

飛空艇(→P.112)

メノス周辺

メノスの村(→P.120)

動 力炉を壊された飛空艇が不時着するエリアなので、ヒロイン編では、飛空艇から脱出してメノスの村へ向かうときに通ることになるが、ヒーロー編では訪れなくても物語の進行には影響しない。ただし、MAP177 メノス周辺①に落ちている闇の輝石だけは回収しておきたいところだ。



START(ヒロイン)





メインシナリオ

Menos Village

メノスの村

A1

ペンダントを盗まれる

飛空艇から落下して倒れているところを、かつての奴隷仲間であるアマンダに助けられたヒーローは、この家で手当てを受ける。しかし、ヒロインから預かっていたペンダントは、アマンダに持ち去られてしまう。このあと、ヒロインと再会すれば行動可能になるので、姿を消したアマンダを捜しに村をまわろう。

182 メノスの村・村家1



START
(ヒーロー側)

183 メノスの村・街七郎



強化道

187 メノスの村・道具屋



攻略チャート

Hero's Side ヒーロー編

飛空艇(→P.110)

A1 MAP 182

- アマンダの家で盗まれる
- アマンダにペンダントを預けられてしまう
- ヒロインたちと再会する

強化道

A2 MAP 181

- 真由子からアマンダの話を聞く

A3 MAP 181

- おばあさんからアマンダの話を聞く

A4 MAP 188

- お母さんからアマンダの弟の話を聞く

A5 MAP 182

- ヒロインたちと合点する

サボテン砂漠(→P.122)

道具屋	
まんまるドロップ	10
ぼっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
フイフイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
白光のゆびわ	250
狂獣の牙	250
盗賊のピアス	250
赤月のつばえ	250
プロテクトピアス	250

アイテム

アクセサリ

Heroine's Side ヒロイン編

メノス周辺(→P.118)

B1 MAP 181

- 村人から、噂のいたヒーロー(→アマンダ)という話を聞き、ばれてきたとい話を聞く
- 民家から出てきたアマンダとすれちがう

B2 MAP 182

- ヒーローと再会する

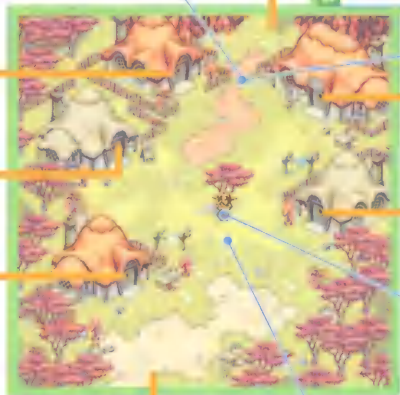
サボテン砂漠(→P.122)

飛空艇から落とされたヒーローと、ボガードとともに飛空艇から脱出したヒロインは、この村で再会する。しかし、ヒロインがヒーローに預けていたペンダントがなくなったのを知り、ふたりはふたたび別行動をとることになるのだ。

B1 ~ B2

ヒーローとの再会

村を訪れたヒロインとボガードは、ヒーローらしき男がアマンダという娘によって村に運びこまれたとの話を村人から聞く。さっそくアマンダの家へ行き、ヒーローと再会を果たすが、飛空艇で彼に預けたペンダントはなくなっていた。ヒロインとボガードは、姿を消したアマンダを追ってジャドの町へ向かうことになる。



180 メノス馬場(4階・F116)

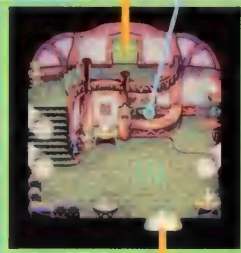
181 メノスの村・全景

184 メノスの村・宿屋1

185 メノスの村・宿屋2

宿屋

START
[1]ロケスタート



188 サボテン屋(1階・F11)

金の女神像

186 メノスの村・民家2

メノス銅

ひしゃげた種



A2 ~ A5

アマンダを捜せ

アマンダがどこへ行ったかは、MAP 181 メノスの村・全景にいる男の子とおばあさん、MAP 186 メノスの村・民家②にいる女性の計3人と話せばわかる。彼らと話したあとにヒロインのもとへもどると、ヒーローとヒロインは別々に、アマンダの行き先と思われるジャドの町へ向かうことになるのだ。

***CHECK**

ついたての位置が変わる

この家にあるついたては、昼と夕はメノス銅が入った宝箱の前に、夜と朝はひしゃげた種が入った宝箱の前に立っている。それぞれの宝箱を開けたいときは、時間帯を調整して家を訪れよう。



出現するモンスターの組み合わせ

グループ	デビデビル	ラビリオン
A	○	○
B	—	○

メインシナリオ

Wicked Quest

サボテン砂漠

191 サボテン砂漠③

朝・昼・夕	B
夜	A



192 サボテン砂漠④

朝・昼・夕	B
夜	A

攻略チャート



共通

メノスの村 (→P.120)

サボテン砂漠

ジャドの町 (→P.124)

ヒーロー編でも**ヒロイン編**でも、アマンダを追ってジャドの町へ向かうときに、この砂漠を通ることになる。途中には鉢植えがあるので、サボテンハウスで鍛冶部屋や果樹園を利用しておくといいだろう。

181 メスの計-全層へ(→P.121)

188 サボテン砂漠1

敵

START

189 サボテン砂漠2

敵

鉢植え

大砲屋

190 サボテン砂漠-大砲屋

敵

193 サボテン砂漠5

敵

銀の女神像

194 ジャドの洞-全層へ(→P.123)



メインシナリオ

Case of Jaded

ジャドの町

アイテム	
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
フイフイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
てんめつ草	20
におい花	20
音符石	20
白光のゆびわ	250
狂獣の牙	250
盗賊のピアス	250
赤月のつのぶえ	250
プロテクトピアス	250

195 ジャドの町・魔法屋



199 ジャドの町・民家

敵

200 ジャドの町・デビアスの館前

敵



201 デビアスの館-1階1へく(→P.127)

攻略チャート



共通

サボテン砂漠(→P.122)

ジャドリ町

デビアスの館(→P.126)

ジャドの町

ジャド砂漠(→P.130)

デビアスの館(→P.136)

ジャドの町

ジャド砂漠(→P.130)

物語を進めるために行なうべきことはとくにないが、デビアスの館でデビアスと戦うまでのあいだは、この町を拠点として周辺のエリアを探索することになる。なお、ジャド砂漠へ行くためには、デビアスの館で情報を集めておかなければならない(→P.127)。



196 ジャット町 家①

197 ジャット町・道側屋



193 サボテン砂漠⑤へ(→P.123)

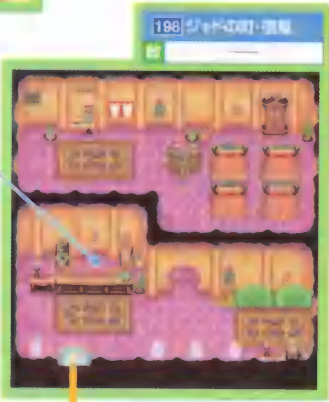
START



194 ジャット町・広場

205 ジャット町①へ(→P.131)

宿屋(150ル)



198 ジャット町・道側屋

道具屋	
まんまるドロップ	10
ぼっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
アイテム	
ブイブイ草	15
星くずのハーブ	20
天使の聖杯	50
てんめつ草	20
におい花	20
昔符石	20
アカセサリー	
白光のゆびわ	250
狂獣の牙	250
盗賊のピアス	250
赤月のつづえ	250
プロテクトピアス	250



メインシナリオ

Queen's Manor

（初訪問時） デビアスの館

A2 メデューサを追え

ここでアマンダが仲間になったあと、ヒーローたちは鳥にされてしまったレスターを鳥かごから逃がし、メデューサを追って時の祭壇へ向かうことになる。なお、レスターを鳥かごから逃がすには、メデューサの攻撃を受けて倒れたふたりのメイドのうち、左側のメイドが持っている鳥かごのカギが必要だ。



↑鳥かごのカギを使ってレスターを逃がしたあとでなければ、メデューサの部屋から出ることはできない。

204 メデューサの部屋



◆ 攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

ジャドの町(→P.124)

A1

MAP 202

●メデューサの部屋に倒れているメイドを探る

A2

MAP 204

●アマンダが仲間になる
●メデューサが時の祭壇へ向かう
●倒れているメイドをすべて倒す
●鳥かごのカギを手に入れる
●鳥かごのなかにいる鳥(レスター)を逃がす

A3

MAP 202

●ゼノアに話を聞く

ジャドの町(→P.124)



Heroine's Side

ヒロイン編

ジャドの町(→P.124)

B1

MAP 202

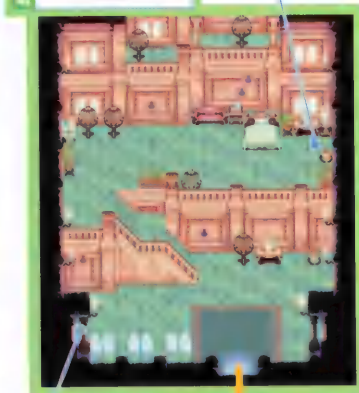
●ゼノアからメデューサの部屋を探る

ジャドの町(→P.124)

ヒーロー編では、この館でアマンダを見つけ、メデューサを追って時の祭壇へと向かうことになる。一方、ヒロイン編では、すでにメデューサが時の祭壇へ向かったあとでこの館を訪れることになり、メイドのゼノアから事情を聞いたヒロインたちは、鳥にされたレスターの案内で時の祭壇を目指す。

203 デビアスの館・2階

月のコイン



ルナの像

B1

ゼノアに話を聞く

ここにいるメイドのゼノアに話しかけると、メデューサが時の祭壇へ向かったことや、メデューサを助けるためには時の祭壇を壊すしかないことなどを教えてくれる。これを聞いたあとなら、ジャドの町からジャド砂漠へ移動できるようになるのだ。

A1

メデューサの部屋へ

メデューサの部屋へ通じる扉の前には、メイドがふたり立ちほだかっている。しかし、彼女たちのそばに行けば、部屋のなかへ自動的に通してくれるのだ。



↑メイドたちは、どこからか飛んできた鳥を見て、ヒーローが逃げた鳥を捕まえてきてくれたとカンチがいする。

A3

ゼノアに話しかけておく

鳥かごからレスターを逃がし、メデューサの部屋を出たら、ゼノアに話しかけよう。彼女の話聞いておかなければ、MAP194 ジャドの町・全景からジャド砂漠へ移動できないので注意。

202 デリアスの館・1階



201 デリアスの館・1階



象牙

ひしゃげた樽

まんまるドロップ

START

200 ジャドの町・デリアスの館前へ移動

Act.7 悲劇の歯車

時の祭壇へ向かったメデューサを追うヒーローとアマンダ。ヒロインもまた、姿を鳥に変えられたレスターの案内で、ボガードとともに時の祭壇へと向かう。その先に悲劇が待っているとも知らずに……。

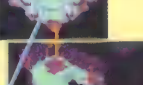
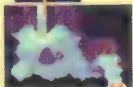
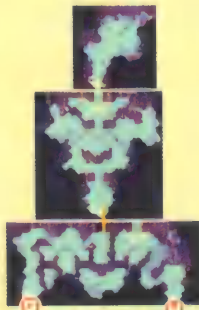
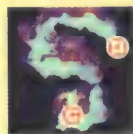


ROUTE

共通 ジャド砂漠→デビアスの崖→シャドの洞窟→ボガード砂漠

ジャドの町まわり(→P134)

島の洞窟まわり(→P135)



ジャド砂漠

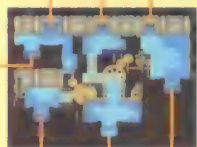
→P130

時の祭壇の悲劇

ヒーローとアマンダが時の祭壇にたどり着くと、正気を失ったメデューサがモンスターと化して襲いかかってきた。やむなく戦うヒーローたち。激戦のすえにメデューサが倒れ、息を引き取ったそのとき、シャドウナイトとデビアスが現れた。

デビアスの館

→ P.136



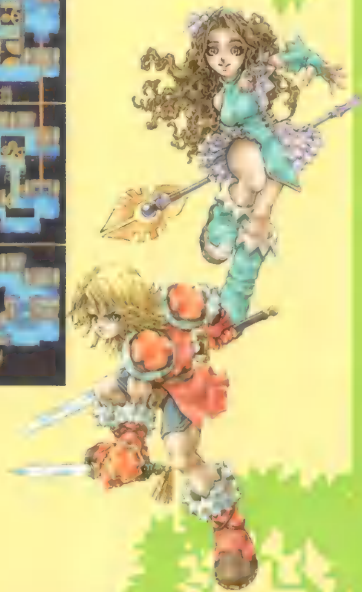
ジャドコ町より(→P.124)

いざ時計塔へ

デビウスと決着をつけるため、そしてこれ以上悲劇をくり返さないため、デビアスの館を訪れた主人公は、メイドのゼノアに扉を開けてもらい、デビアスの待つ時計塔へと足を踏み入れる。

デビアスとの対決

時計塔の最上階で、デビアスは復讐の炎を燃やしながら主人公がくるのを待っていた。はたして、そこでくり広げられる戦いの結末は……？





メインシナリオ

Final Quest

ジャド砂漠

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	デスコビーオ	メナクローラー	コブ	コカトリス	シャドウゼロ
A	○				
B	○				
C		○			
D					
E					
F				○	
G				○	
H				○	
I				○	
J				○	
K				○	
L				○	
M				○	
N				○	
O				○	
P				○	○

グループ	オーカボックス	コマリ	スケルトン	サイクロプス(月)
A				
B				
C				
D				
E				
F	○			
G	○			
H	○			
I	○			
J	○			
K	○			
L	○			
M	○			
N	○			
O	○			
P	○			○

攻略チャート



共通

ジャドの町(→P.124)

1

MAP 207

●ヤシの木を倒す

2

MAP 209

●砂の谷の中に入る

3

MAP 210

●スイッチAとスイッチBを踏む

4

MAP 211

●黒晶石(土)を採集する

5

MAP 211

●スイッチDを踏む

6

MAP 213

●エブリントを全滅させて、アップカス入手

7

MAP 214

●スイッチEを踏む

8

MAP 212

●スイッチEを踏む

9

MAP 217

●コカトリス×4を全滅させて、ジンを仲間にする

10

MAP 218

●スイッチGを踏む

11

MAP 216

●黒晶石(風)を採集

12

MAP 224

●スイッチHを踏む

13

MAP 226

- メデューサと戦う(ヒーローのみ)
- ボガードが倒れる(ヒーロー専用ではボガードが仲間から抜ける)
- ヒーローがアマンダの屋敷の壁にぶさる(ヒーロー専用ではアマンダが仲間から抜ける)

デビースの窟(→P.136)

ジャドの町(→P.124)

ジャド砂漠

海の森の谷(→P.142)

かつてグランズ公とメデューサが愛を誓い合ったといわれる時の祭壇へ行き、メデューサに会うのがこのエリアでの目的だ。ところどころに砂の滝でふさがれた穴があるが、それらの穴には、対応するスイッチを踏んで滝を止めれば入れるようになる。

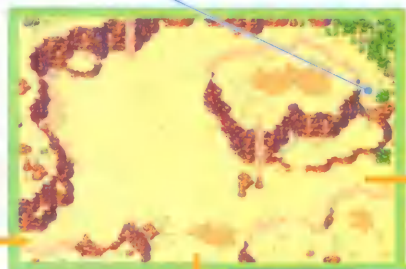
194 ジャドの町・全景へ(→P.125)

スイッチA



220 ジャド砂漠①へ(→P.134)

ばっくんチョコ



205 ジャド砂漠①

206 ジャド砂漠①

共通 A・D

*CHECK

砂の川に流される

砂が川のように流れているところに立つと、操作キャラクターは砂の流れる方向へ勝手に移動してしまう。流れに逆らって進みたいときは、走って移動しよう。

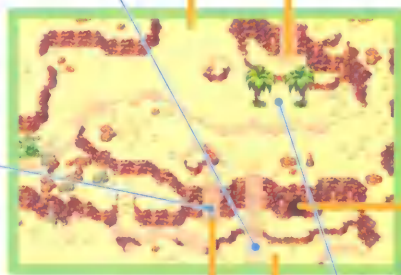
208 砂の迷宮①

朝・昼・夕	B・F
夜	I・L



サルタン絹布

スイッチAを踏むと通れる



210 砂の迷宮②へ(→P.131)

207 ジャド砂漠①

共通 A・D

209 ジャド砂漠①へ(→P.134)

1 ヤシの木のまわりを歩く

MAP 208 砂の迷宮①への入口を隠している砂の滝を止める方法は、MAP 194 ジャドの町・全景にいるカーネルから古文書の話を開けばわかる。具体的には、砂の滝のそばにある2本のヤシの木のまわりを写真のように移動すればいい。なお、カーネルの話聞いていなくても砂を止めることはできるが、その場合は、特定のクエストをクリアできなくなるので注意(→P.230)。



↑逆方向に移動しても砂の滝は止まらない。かならず矢印の方向に進むこと。

3

スイッチを踏む①

スイッチAを踏むと、外への出口が開く。また、スイッチBを踏むと、MAP 209 ジャド砂漠④にある砂の滝が止まって、滝の裏に隠れていたMAP 211 砂の迷宮③への入口が姿を現す。

スイッチB

207 ジャド砂漠3へ(-P.131)



スイッチA

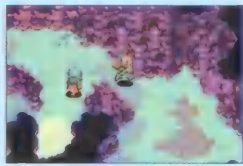
210 砂の迷宮②

朝・昼・夕	B・F
夜	I・L

4

魔封石(土)を突破する

道をふさいでいる魔封石(土)は、ノームの魔法で壊せる。ただし、下の写真のように移動すれば魔封石を壊さないうまま先へ進むことも可能だ。



↑このマップを訪れたらすぐダッシュし、敵や魔封石(土)が出現する前に写真の場所の旗を下りてしまおう。

207 ジャド砂漠3へ(-P.131)

スイッチBを踏むと通れる

バオバブの木



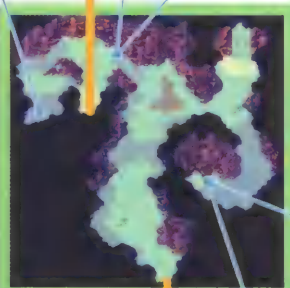
火のコイン

209 ジャド砂漠④

朝	共通	A・D
---	----	-----

バオバブの木

土



スイッチC

211 砂の迷宮③

朝・昼・夕	G
夜	O

2

砂のウズにわざと入る

この砂のウズはMAP 210 砂の迷宮②に通じており、わざとウズに入ること、砂とともに地中へと移動できる。

5

スイッチを踏む②

一見、主人公たちが入ってきた穴以外には出口がないように思える。しかし、スイッチCを踏めば新たな出口ができて、先へ進めるようになるのだ。



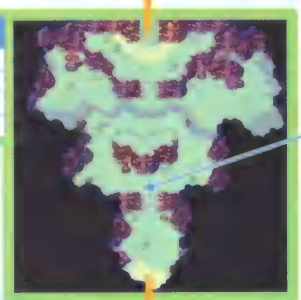
214 砂の迷宮

スイッチD

213 砂の迷宮

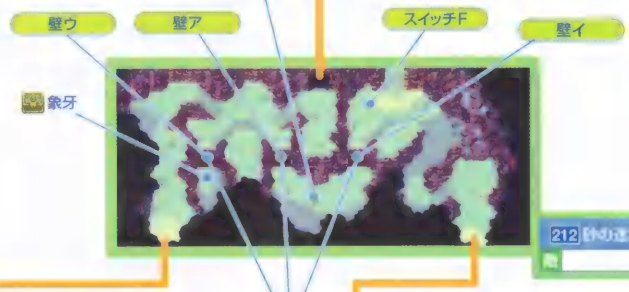
※1	N
朝・夕	B・C・E
昼	B・C・D
夜	J・M・N

※1……アックス入手前



スイッチE

6
アックスを入手
このマップを訪れると、ゴブリン×5を全滅させるまで、ほかのマップには移動できない。全滅させれば、アックスが手に入るほか、MAP 214 砂の迷宮⑥への入口が出現するのだ。



壁ウ

壁ア

スイッチF

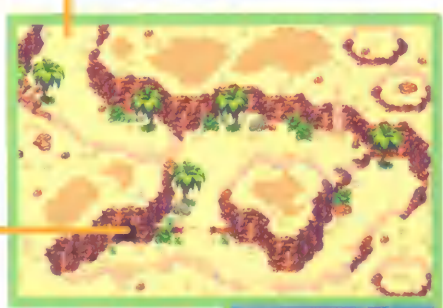
壁イ

象牙

212 砂の迷宮

7 ~ 6
壁を引っこませる方法
MAP 215 ジャド砂漠⑤への出口はマップの右端にあるが、通り道にある壁がジャマで、出口のほうへ行くことができない。先へ進むには、まずMAP 214 砂の迷宮⑥にあるスイッチDを踏んで壁アを引っこませてから、このマップのスイッチEを踏み、壁イを引っこませればよい。なお、スイッチFは壁ウを引っこませるためのものなので、宝箱から象牙を手に入れたとき以外は踏む必要がない。

216 ジャド砂漠⑤への出口



215 ジャド砂漠⑤
共通 A・D

218 砂の迷宮⑦



スイッチG

10

スイッチを踏む③

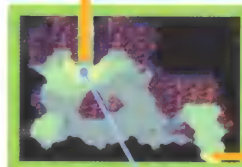
スイッチGを踏むと、MAP223 ジャド砂漠⑩にある砂の滝が止まり、MAP224 砂の迷宮⑩へ通じる穴が現れる。穴のある場所はこちらから選いので、スイッチを踏み忘れると長い道のりをもどってくるハメになってしまう。

237 風の洞の谷①(ベニヤシロ)

217 砂の迷宮⑦

共通	H
※3	C

※3……グループHの敵を全滅させたあと



9

ジンを解放しよう

砂の滝の前に、石にされてしまったジンがいる。マップ内にいるコカトリス×4を全滅させれば、ジンを仲間にできるほか、MAP218 砂の迷宮⑦へ通じる穴が出現するのだ。

220 ジャド砂漠⑩

共通 A・D

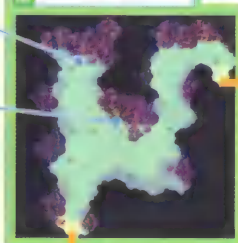


206 ジャド砂漠⑩(ベニヤシロ)

218 砂の迷宮⑦

獣の骨

獣の女神像

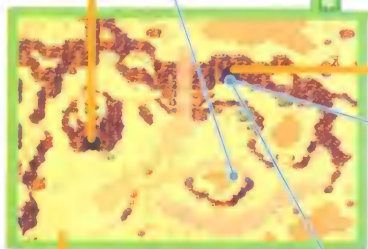


赤月のつぶえ

216 ジャド砂漠⑩

※2 A・D

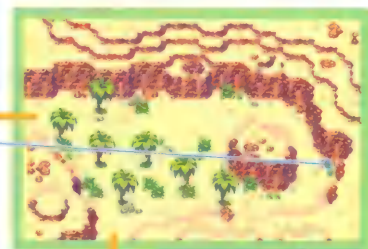
※2……魔封石(風)を壊したあと



風

215 ジャド砂漠⑩(ベニヤシロ)

天使の聖杯



11

魔封石(風)を壊す

MAP219 砂の迷宮⑨の入口は魔封石(風)でふさがれている。これを壊すためにはジンが必要なので、まだ仲間にしていない場合は、先にMAP217 砂の迷宮⑦へ向かおう。

221 ジャド砂漠⑩

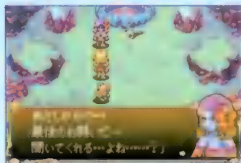
朝・昼・夕	A・D
夜	D
※4	P

※4……ルナ曜日夜ののみ

226 時の祭壇②
メデューサ(ヒーロー編のみ)
(→P.430)

13 メデューサの最期

ヒーロー編では、この場所を訪れた直後に、メデューサとのバトルに突入。勝利すると、自動的にデビアスの館へと移動し、デビアスのもとを目指すことになる(→P.136)。一方、ヒロイン編では、ここを訪れたときにはヒーローたちがすでにメデューサを倒しており、メデューサと戦うことはない。以降の物語の展開は、ヒーロー編と同じだ。



↑ヒーロー編でもヒロイン編でも、アマンダの最後の願いに応えるときには、ヒーローがアマンダの目の前まで近づいたところでAボタンを押すこと。

225 洞に無道!

大理石
アルテナ合金
マイア鋼
ぼっくんチョコ
金の女神像
黒い骨
ディオヌの木

*CHECK 小さくなって隠し通路へ

金の女神像の裏には小さな穴が開いている。ここから隠し通路(破線部分)に入って進んでいくと、つきあたりでアルテナ合金などの貴重なアイテムが手に入るのだ。ただし、この穴に入るためには、ウエンデルの町でのクエストで入手できるチビッコハンマーが必要となる(→P.231)。

222 ジャド砂漠⑨

スイッチHを踏むと通れる
グランス鋼鉄

224 砂の迷宮

敵	朝・昼・夕	B・F
	夜	I・L

スイッチH

223 ジャド砂漠⑩

スイッチGを踏むと通れる
ちいさな種
だえんの種

12 スイッチを踏む④

スイッチHを踏むと、MAP222 ジャド砂漠⑨にある砂の滝が止まり、MAP225 時の祭壇①へ移動できるようになる。



メインシナリオ

Debias Museum

デビアスの館

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 コカトリス	 シャドウゼロ	 オーガボックス	 アーマード	 ウェアウルフ	 スペクター
A	○	—	—	○	○	—
B	○	—	—	—	○	—
C	—	○	—	—	—	—
D	—	○	○	○	—	—
E	—	○	—	○	—	—
F	—	○	—	—	—	○
G	—	—	○	—	○	○
H	—	—	—	○	—	—
I	—	—	—	—	○	—
J	—	—	—	—	○	○
K	—	—	—	—	—	○

1

ゼノアと話す

時計塔へ通じる扉の横にはメイドのゼノアが立っている。彼女に話しかければ、時計塔に入れるようになるのだ。



204 メデューサの館

攻略チャート



ジャド砂漠(+P,130)

1

MAP 204

◆ゼノアから話を聞く

2

MAP 229

◆扉Aを壊して道の力を得る

3

MAP 228

◆扉B(石)を壊す

4

MAP 230

◆扉C(石)を壊す

5

MAP 230

◆扉A(ボール)を壊す

6

MAP 232

◆扉Dと扉Eを壊して道の力を得る

7

MAP 233

◆扉E(石)を壊して道の力を得る

8

MAP 235

◆扉F(石)を壊す

9

MAP 236

◆デビアス(=ナイトスレイ)と話す

ジャドの町(+P,124)

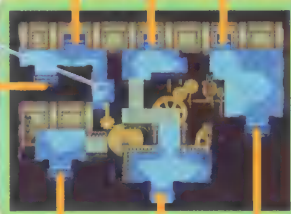
デビアスの待つ部屋は最上階にあるが、そこへたどり着くためには、時計塔の各所にある鐘を鳴らして扉のカギを開けていかなければならない。なお、ヒロイン編の場合のみ、館に入る直前にレスターが仲間に加わる(ヒーロー編ではヒーローひとりで行動する)。

228 デビアスの館・時計塔①(ペーパードラゴ)

228 デビアスの館・時計塔①(ペーパードラゴ)

228 デビアスの館・時計塔①(ペーパードラゴ)

カエルグミ



227 デビアスの館・時計塔①

朝・昼・夕	E
夜	J

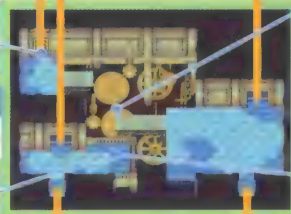
***CHECK**
歯車の上を渡る

穴が開いていない歯車には、ジャンプで飛び乗ることが可能。歯車の上を渡らなければ先に進めないところもあるので、飛び乗れる歯車を見つけたときはジャンプしてみよう。

鐘Aを鳴らすと通れる

229 デビアスの館・時計塔②

朝・昼・夕	A・B
夜	C・F



鐘A

2

鐘を鳴らして扉を開ける

時計塔の各所にあるカギのかかった扉を開くには、その扉に対応したすべての鐘を、もっとも高い音が鳴った状態にする必要がある。鐘を鳴らすには、武器攻撃が攻撃魔法を鐘に当てればいい。ただし、鐘の音の高さは低、中、高の3段階あるうえ、それぞれの鐘ごとに、何回目の攻撃でどの高さの音が鳴るかが異なるので注意。ちなみに鐘Aだけは例外で、もっとも高い音が鳴ったときではなく、4回目の攻撃を当てたときに、MAP 227 デビアスの館・時計塔①へ通じる扉が開く。

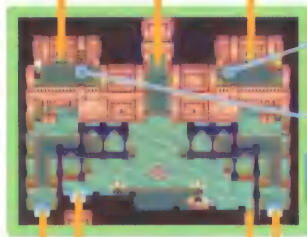


↑鐘Aを鳴らすときは、この位置からボウやフレイルで攻撃すれば、鐘Aの目の前まで行く手間はあぶれる。

天使の聖杯

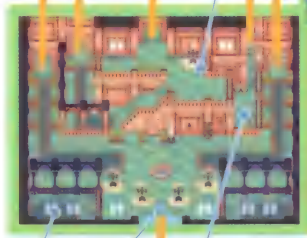
魔法のクルミ

202 デビアスの館・1階①



象牙 (*1)

201 デビアスの館・1階②



START

ひしゃげた種 (*1)

まんまるドロップ (*1)

ルナの像 (*1)



月のコイン (*1)

203 デビアスの館・2階

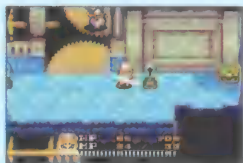
200 シンドロウ! デビアスの館前(ペーパードラゴ)

*1……初訪問時(→P.126)に入手していない場合のみ

6

鐘を鳴らして引き返す

単車を渡った先にはふたつの鐘がある。■Bに2回、鐘Cに1回攻撃を当てて、それぞれの鐘でもっとも高い音を鳴らせば、マップの左側のブロックにある扉が開くのだ。扉が開いたことを示すチャイムが聞こえたら、きた道を引き返し、MAP 230 デビアスの館・時計塔④の左から2番目の階段を上ろう。



↑もっとも高い音を鳴らしたあと、鐘に攻撃を当ててしまった場合は、高い音がもう一度鳴るまで攻撃を当て直すこと。

4

まずは一番左の階段から

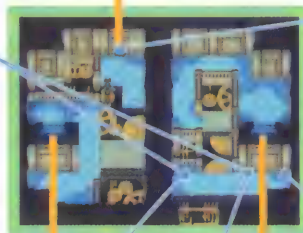
デビアスは左から2番目の階段をのぼっていった先にいるが、途中にある扉はMAP 232 デビアスの館・時計塔⑥にある鐘Bと鐘Cを鳴らさなければ開かない。まずは、一番左の階段をのぼってこう。ここにある魔封石(風)は、ジンの攻撃魔法で壊すか、目の前まで近づいたあとにジャンプで飛び越えること。

227 デビアスの館・時計塔 1へ(→P.137)

3

魔封石(風)を突破

この場所にある魔封石(風)は、ジンの攻撃魔法で壊せる。ただし、少しぐらいダメージを受けてもいいなら、近くからジャンプで飛び越えるのも手だ。



鐘Bと鐘Cを
鳴らさずと避れる

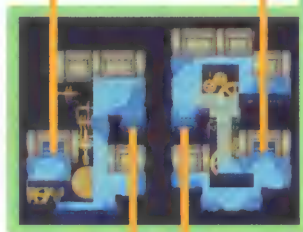
232 デビアスの館・時計塔⑥

朝・昼・夕	D
夜	G

230 グランス鋼鉄

鐘B

鐘C



231 デビアスの館・時計塔⑦

朝・昼・夕	E
夜	J

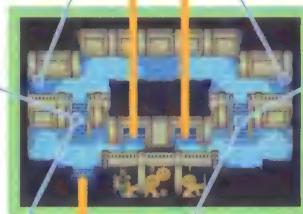
5

メタルボール(新)を突破

このメタルボール(新)は、斬属性の攻撃が出せる、くさりがまやアックスを使って壊そう。それが面倒ならば、魔封石(風)と同じように、近くからジャンプで飛び越えてもいい。

ばっくんチョコ

風のコイン



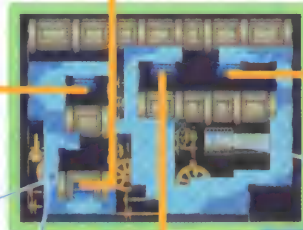
230 デビアスの館・時計塔④

朝・昼・夕	H
夜	I

風

新

227 デビアスの館・時計塔⑤(→P.137)



ほそながい種

228 デビアスの館・時計塔⑧

朝・昼・夕	E
夜	J

風

227 デビアスの館・時計塔 1へ(→P.137)

9

デビアスとの戦い

この部屋を訪れると、デビアス(=マインドフレア)とのバトルに突入。これに勝てば、MAP 200 ジャドの町・デビアスの館前へと自動的に移動し、ゼノアから月の精霊ルナがもらえる。



↑ルナをもらったあと、ヒーロー編ではレスターが仲間になり、ヒロイン編ではレスターが抜けてボガードが仲間になる。

236 デビアスの館・時計塔⑩

敵 マインドフレア (→P.431)



8

ボガードがいる

鳥かごのなかにボガードが捕まっているが、デビアスの魔力で封印されているため、鳥かごを開けることはできない。ボガードとの話が終わったら、とりあえず先へ進もう。



235 デビアスの館・時計塔⑨

敵

234 デビアスの館・時計塔⑧

敵

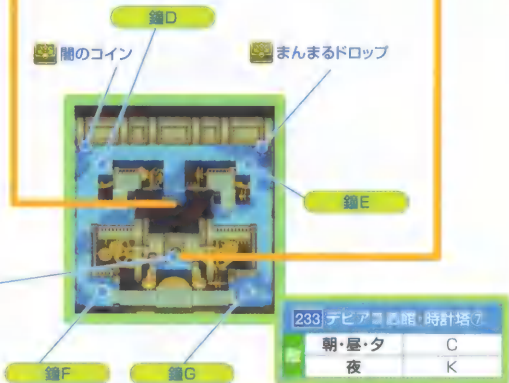


金の女神像

7

4つの鐘を鳴らす

部屋の四スミに、それぞれ鐘が置かれている。鐘Eを2回、鐘Fを2回、鐘Gを1回鳴らせば、中央の扉が開き、MAP 234 デビアスの館・時計塔⑧へ移動できるようになるのだ。



鐘D

鐘のコイン

まんまるドロップ

鐘E

鐘F

鐘G

233 デビアスの館・時計塔7

朝・昼・夕	C
夜	K

Act.8

険しい道のりを越えて

デビアスとの決着をつけたヒーローとヒロインは、毒の霧の谷から奇岩山を抜けて、シャドウナイトの待つグランズ城を目指す。しかし、城までの道のりは険しく遠い。

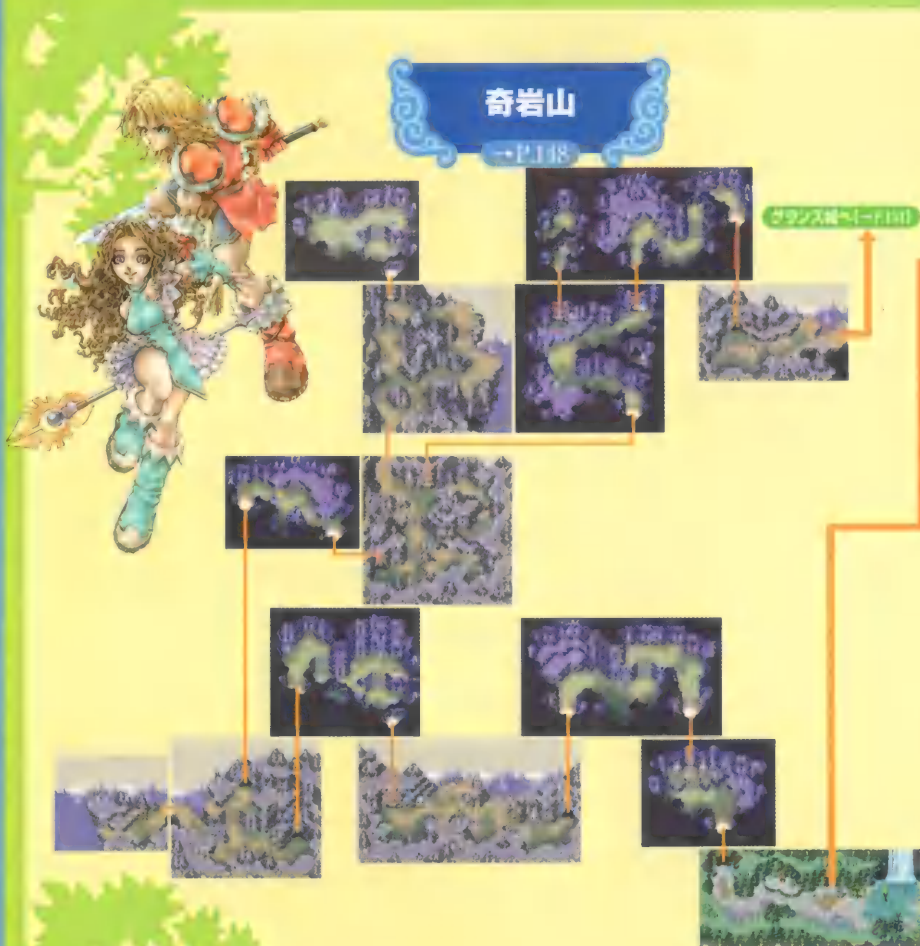


ROUTE

再臨 毒霧の谷 → 毒の洞窟 → 奇岩山

奇岩山

→PT18



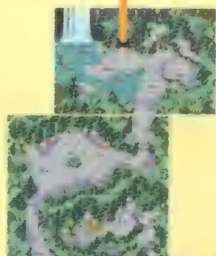
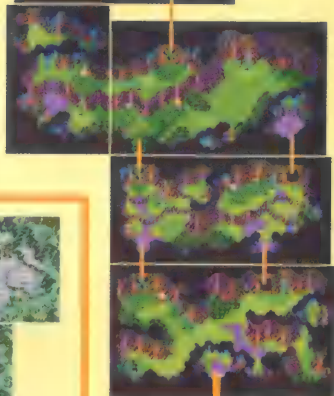
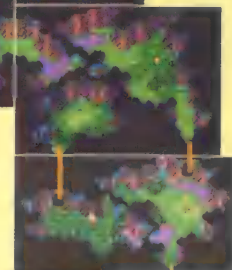
滝の洞窟

→P.144



ジュリアスの影

生き残るツタに行く手をはばまれ、別の道を探している途中、ジュリアスの影が姿を現した。ヴァンドール帝国の再建を呼びかける影は、主人公を挑発する。お前の本質は闘争なのだ……。



毒の霧の谷

→P.142

ゾンド神像より(→P.138)

死者を癒すメロディー

デビウスが倒れたあと、レスターが奏でた鎮魂歌は、人々の心を震わせ、死者たちの心さえも癒した。すると、死せる者の怨念によって作り出されていた毒の霧が晴れ、滝の洞窟への道が開けるのだった。



出現するモンスターの組み合わせ

グループ			
A	○	—	—
B	—	○	—
C	—	—	○

メインシナリオ

Corie's Next Vision

毒の霧の谷

242 霧の女神像 (P.142)

霧の女神像



241 霧の森の谷 (P.143)



攻略チャート



共通

ジャド砂漠 (→P.130)

霧の森の谷

滝の洞窟 (→P.144)

Act.7の時点では、死者たちの怨念が作り出す毒の霧にジャマをされて、奥へは進めない。しかし、デビアスを倒したのち、レスターの霧で死者たちの心が癒されると、毒の霧が晴れ、滝の洞窟のほうへ通り抜けられるようになる。



天使の聖杯

239 霧の森 (P.143)

朝・昼・夕	B
夜	A



240 海島の谷

朝・昼・夕	B
夜	A
※1	C

※1……ドリアード曜日曜日の昼のみ

ばっくんチョコ

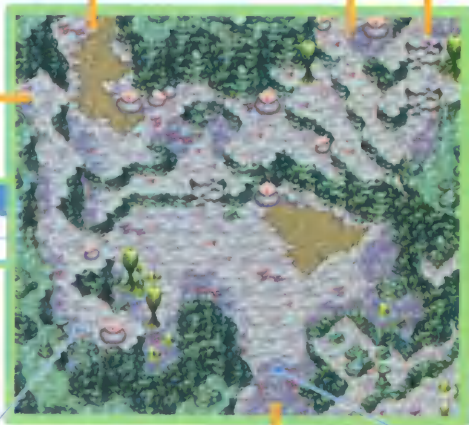


238 海島の谷

朝・昼・夕	B
夜	A

ひいらぎの木

ほそながい種



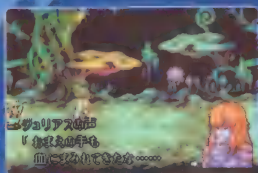
237 海島の谷

朝・昼・夕	B
夜	A

まんまるドロップ

220 ジャドお菓子の店(→P.11)

START



メインシナリオ

Castle Gate

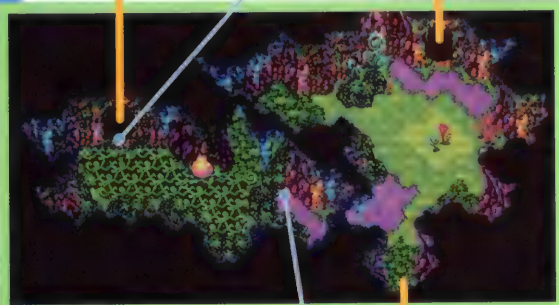
滝の洞窟

出現するモンスターの組み合わせ

グループ					
	バンコキョウ騎士	モルホルホー	グloomus	エンダー	プラントレンジャー
A	○	—	—	—	—
B	○	—	—	○	—
C	—	○	—	—	—
D	—	—	○	○	—
E	—	—	○	—	○
F	—	—	—	○	○
G	—	—	—	—	○

247 滝の洞窟(6)へ(→P.147)

247 滝の洞窟(6)へ(→P.147)



246 滝の洞窟(1)

敵 共通 E

 ひらたい種

攻略チャート



共通

滝の洞窟の谷(→P.148)

1

MAP 244

■ツタをぶさぬまで

2

MAP 250

●ボクサーバグ(バグ)をメクリンで倒す

3

MAP 251

●ボクサーバグ(バグ)を倒す
●ドラリアードを倒す

4

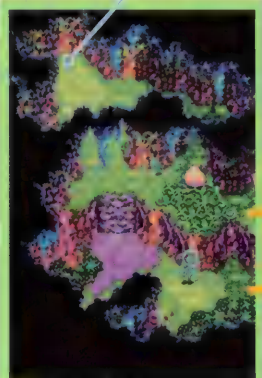
MAP 248

●ドラリアードに寄生しているツタを倒す

奇岩山(→P.148)

ツタでふさがれている穴は、武器による攻撃を当ててツタを取りのぞけば通れるようになる。ただし、洞窟の奥には生きているツタでふさがれている場所があり、そこだけは木の精霊ドラリアードの力を借りなければ通ることができない。

ひしゃげた種



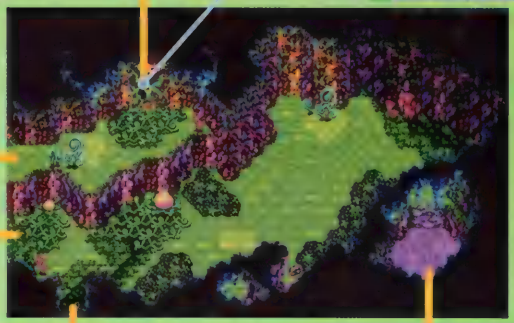
245 聖心洞窟 I

朝・昼・夕	B・D
夜	B・E

ツタ

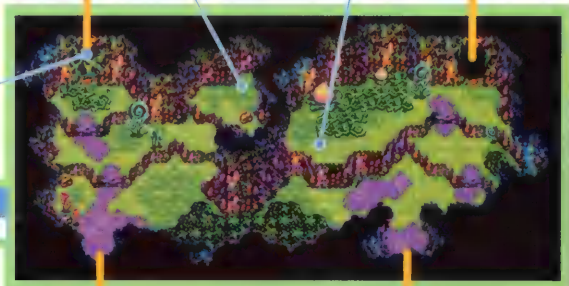
244 聖心洞窟 II

朝・夕	A・C
昼・夜	A



グラス鋼鉄

獣の骨



ツタ

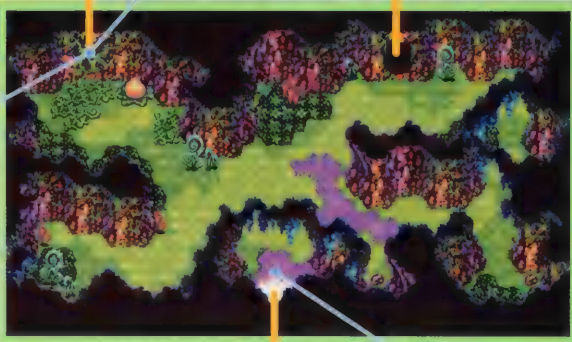
243 聖心洞窟 III

共通	G
----	---

ツタ

242 聖心洞窟 II

共通	F
----	---



※CHECK

ツタを取りのぞこう

穴をふさいでいるツタは、武器で攻撃すれば取りのぞくことができる。ただし、いったん別のマップへ移動すると、ツタが復活してしまうので、もう一度通るときは、改めて武器による攻撃を当ててツタを取りのぞこう。

241 聖心洞窟 I (〜P112)

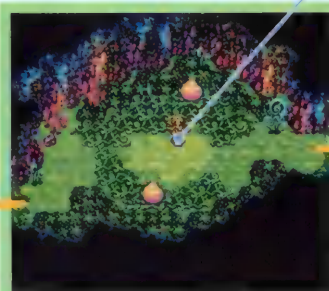
STAFF

 ジャドヘンブ


252 洞窟洞窟下

朝・昼・夕	B・C・D
夜	B・E

253 奇岩山への洞窟へ(→P.149)



金の女神像

249 洞窟洞窟上

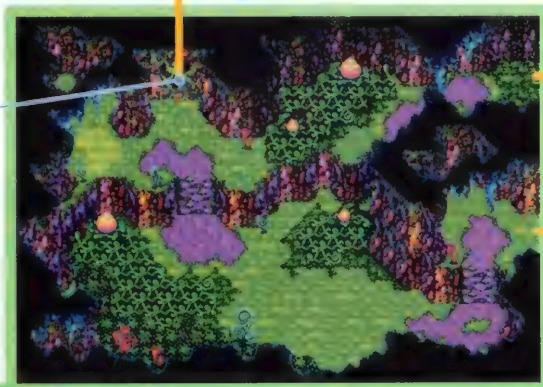
4

生きているツタ

ここにあるツタは生きており、武器攻撃をいくら当ててもすぐに新しいツタが生えてきてしまう。このツタを取りのぞいて先へ進むには、MAP 251 瀧の洞窟⑩でボイヌイスバインを倒し、ドリアドを仲間にしておく必要があるのだ。



↑仲間になったばかりのドリアドが、生きているツタを取りのぞいてくれる。

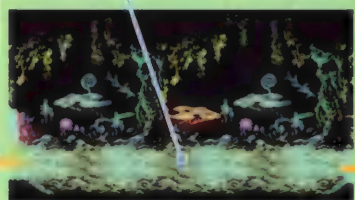


248 洞窟洞窟下

朝・昼・夕	B・C・D
夜	B・E

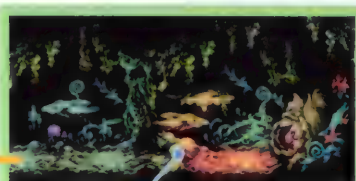
2 まずは小手調べ

このマップを訪れると、ジュリアスの影と会話したあとにポイヌイスバイン(フルメタルハガー)と戦うことになる。それほど苦戦する相手ではないが、倒したあとはそのまま別の敵とのバトルに突入するので、あらかじめHPとMPの回復やセーブをしておいたほうがいだろう。



250 滝の洞窟①

ポイヌイスバイン
(フルメタルハガー)
(→P.431)

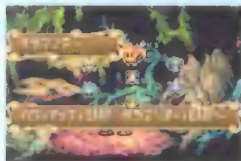


251 滝の洞窟②

ポイヌイスバイン
(→P.432)

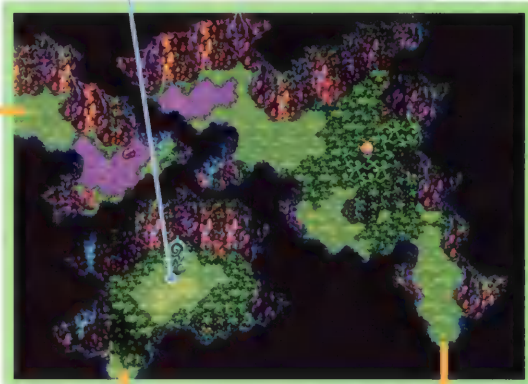
3 ポイヌイスバイン本体との戦い

MAP250 滝の洞窟⑨でポイヌイスバイン(フルメタルハガー)を倒すと、主人公たちは自動的にこのマップへ移動し、つづけてポイヌイスバインとのバトルに突入する。これに勝利すればドリアドが現れ、仲間になるのだ。ただし、MAP248 滝の洞窟⑦にある生きているツタを取りのぞくまでは、木魔法を使うことができないので注意。



↑リングコマンドを表示させても、この時点ではドリアドが選べない。

245 コクタン



246 滝の洞窟⑩へ(→P.144)

246 滝の洞窟⑩へ(→P.144)

247 滝の洞窟⑩

朝・昼・夕	B・C・D
夜	B・E



メインシナリオ

奇岩山

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	バウンドフルア	グレートオックス	パンフキノホム	グルームモス	トータスナイト	レッドスライム
A	○	—	—	—	—	—
B	—	○	—	—	—	—
C	—	—	○	—	—	—
D	—	—	—	○	—	—
E	—	—	—	—	○	—
F	—	—	—	—	—	○

260 奇岩山(ヘビードロップ)

まんまるドロップ

木

258 奇岩山

朝・昼・夕	D
夜	A

大理石

おおきな種

の女

259 奇岩山

攻略チャート



滝の窟窟(→P.144)

1 MAP 254

●顔面岩Aと顔面岩Bを天の窟にたもえる

2 MAP 256

●顔面岩C-Eをまほうの洞にそそげる

3 MAP 258

●奇岩石(木)を突破する

4 MAP 262

●トータスナイト4匹を全滅させて、モーニングスターを入手

5 MAP 263

●顔面岩Fを怒った顔にする

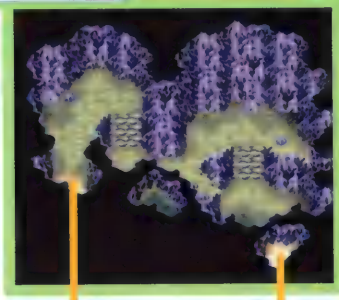
6 MAP 264

●顔面岩G-Jを泣き顔にする

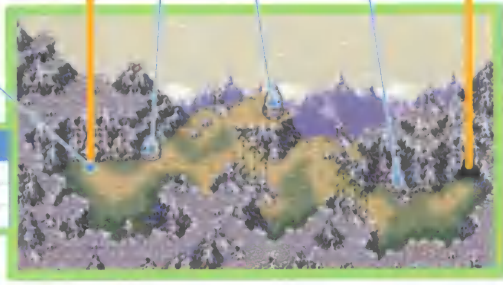
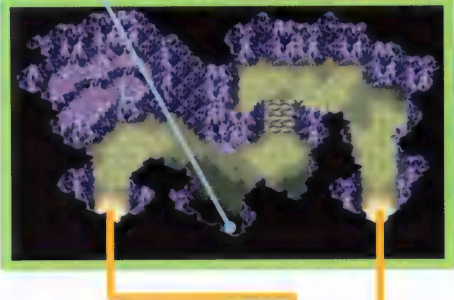
ガラス城(→P.154)

エリア内の各所に、さまざまな表情をした顔面岩があり、武器による攻撃を当てると岩の表情を変えられる。顔面岩を特定の表情にそろえれば、ほかのマップへの道が開ける仕組みになっているのだ。

257 奇岩山



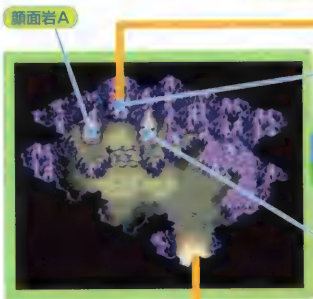
カエルグミ 255 奇岩山
共通 C



顔面岩C~Eをすべて
ふつうの顔にすると通れる

256 奇岩山

朝・夕	D
昼	B・D
夜	A

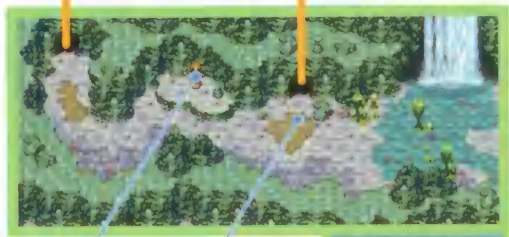


顔面岩AとBを両方とも
笑い顔にすると通れる

254 奇岩山
共通 F

顔面岩B

252 川の洞窟(1)へ(→P.146)



金の女神像 START

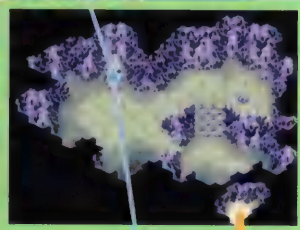
253 奇岩山の道

***CHECK**
顔面岩について

顔面岩は、武器攻撃が攻撃魔法を当てるたびに下記の順で表情が変わる。ほかのマップへの入口を開くには、対応する顔面岩の表情をすべて特定のものにそろえればいのだ。



顔面岩F



263 奇岩山F

4

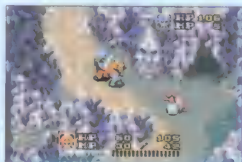
モーニングスターを入手

このマップにいるトータスナイト×5を全滅させると、モーニングスターが手に入るほか、MAP 263 奇岩山⑩への入口が開く。

5

怒った顔にする

武器攻撃あるいは攻撃魔法を当てて、顔面岩Fを怒った顔にしよう。すると、MAP 261 奇岩山⑧からMAP 264 奇岩山⑩へ通じる穴が開くのだ。

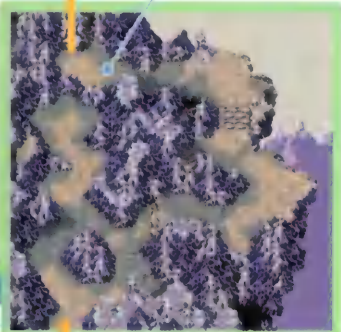


↑穴が開く場所は、怒った顔のまま表情が変化しない顔面岩の横。

262 奇岩山F

※1	E
朝・夕	D
昼	B・D
夜	A

※1……モーニングスター入手前



カエルグミ

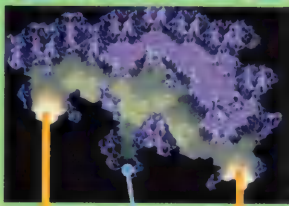
天使の聖杯

魔法のクルミ

MAP 263 で顔面岩Fを怒った顔にすると通れる

260 奇岩山F

共通 C・F



ジンの像

258 奇岩山⑤へ(→P.148)

261 奇岩山F

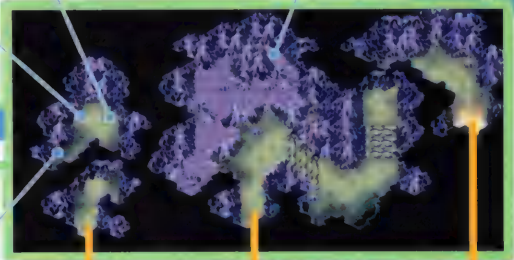
朝・夕	D
昼	B・D
夜	A

ばっくんチョコ

グランス鋼鉄

ノームの像

265 自由山亭
共通 C・F



おおきな種

獣の骨



266 自由山亭

朝・夕	D
昼	B・D
夜	A

267 グランス城橋へ(→P.155)

顔面岩H

顔面岩I

顔面石G~Jを
すべて突いた顔に
すると通れる

顔面岩G

顔面石G~Jを
すべて泣き顔に
すると通れる

264 自由山亭

共通 C・F

顔面岩J

Act.9

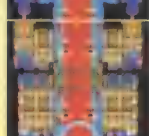
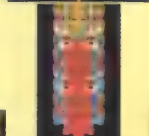
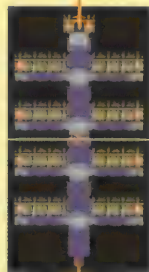
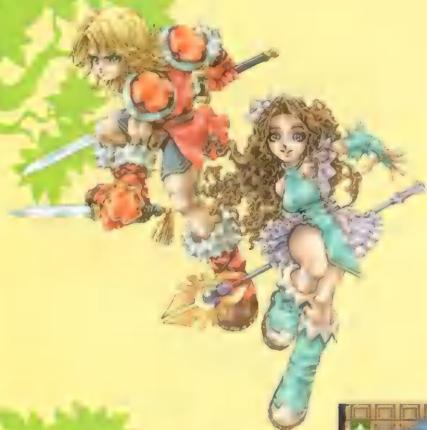
決戦！ グランス城

かつて、もっとも人々に愛された男が築き、そしていま、もっとも恐れられる男が居をかまえる城——グランズ城。そこにたどり着いたヒーローとヒロインは、悲劇の歯車を止めるため、シャドウナイトのもとへ向かう。



ROUTE

04 グランズ城



退路は断られた

城内へ足を踏み入れたとたん、背後の扉が閉まる。「シャドウナイト様がお待ちだ！ もどり道は必要なくなる？」——死を喰らう男の不気味な笑い声が、城内に響きわたった。

竜山より(→)



ウィリーとの再会

牢獄には、マナの一蓮の生き残りであり、かつてヒーローの仲間だったウィリーが閉じこめられていた。主人公とウィリーは互いの無事を喜び合う。

グランス城

→P.151

シャドウナイトとの決戦

屋上へ行くと、イザベラ、死を喰らう男とともに、シャドウナイトが待ち受けていた。憎しみの剣は何も生まない……ヒーローとヒロインが必死に訴えるも、シャドウナイトは耳を貸さない。イザベラと死を喰らう男を下がらせ、シャドウナイトは剣を取るのだった。





探索を進めると金色のシャドウナイトと戦うことになるが、異なり道は探索の順序で決まる。

メインシナリオ

Orange Castle

グランランス城

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	オーガボックス	イビルウォーロン	ダックマッシュ	リボフロード	ゴロピンファット	ゴロリンガード
A	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	○	○
E	○	○	○	○	○	○
F	○	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○	○
I	○	○	○	○	○	○
J	○	○	○	○	○	○
K	○	○	○	○	○	○

攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

奇岩山(→P.148)

A1

MAP 269

●イビバラと再会する

A2

MAP 270

●狂を倒さず勇に門を踏ざされてしまう

A3

MAP 273

●牢獄に閉じこめられる
●オーガボックス×2とグランスマドウシを盗み取って、黄金のカギを入手し、牢獄から脱出する

A4

MAP 271

●金色のカギを使って扉を開ける

A5

MAP 278

●グランスマドウシ(個)×4を盗取らせて、ランスを入手

A6

MAP 284

●レスターが仲間から抜け、ヒロインが仲間になる
●本城を倒す。グランランス公の日記を3回読む
●グランランス公の日記を本城に差しこむ

A7

MAP 287

●ガルーダと戦う

A8

MAP 288

●シャドウナイトと戦う

イシュの町(→P.162)



Heroine's Side

ヒロイン編

奇岩山(→P.148)

B1

MAP 270

●狂を倒さず勇に門を踏ざされてしまう

B2

MAP 275

●牢獄にいるウィリーを見つける
●盗み取った金色のカギを千と金色のカギを入手
●金色のカギを使って牢獄の扉を開き、ウィリーを助ける
●ゴロリンガードが牢獄から抜け、ウィリーが仲間になる

B3

MAP 271

●金色のカギを使って扉を開ける

B4

MAP 278

●グランスマドウシ(個)×4を盗取らせて、ランスを入手

B5

MAP 284

●ウィリーが仲間から抜け、ヒロインが仲間になる
●本城を倒す。グランランス公の日記を3回読む
●グランランス公の日記を本城に差しこむ

B6

MAP 287

●ガルーダと戦う

B7

MAP 288

●シャドウナイトと戦う

イシュの町(→P.162)

金色のカギを使って城の奥へ進み、グランランス公の部屋を探索したあと、城の屋上でシャドウナイトと戦う……という流れは、ヒーロー編でもヒロイン編でも同じ。ただし、金色のカギの入手方法が異なるほか、ヒロイン編では探索の途中で一時的にウィリーが仲間になる。

	シャドウナイト	ヒロイン
266 雲霧山頂へ(→P.134)	○	○
267 グランズ城構	○	○
268 グランズ城(1)	○	○
269 グランズ城(2)	○	○
270 グランズ城(3)	○	○
271 グランズ城(4)	○	○
272 グランズ城(5)へ(→P.136)	○	○
273 グランズ城(6)	○	○
274 グランズ城(7)へ(→P.136)	○	○
275 グランズ城(8)	○	○
276 グランズ城(9)へ(→P.137)	○	○
277 グランズ城(10)	○	○
278 グランズ城(11)	○	○
279 グランズ城(12)	○	○
280 グランズ城(13)	○	○
281 グランズ城(14)	○	○
282 グランズ城(15)	○	○
283 グランズ城(16)	○	○
284 グランズ城(17)	○	○
285 グランズ城(18)	○	○
286 グランズ城(19)	○	○
287 グランズ城(20)	○	○
288 グランズ城(21)	○	○
289 グランズ城(22)	○	○
290 グランズ城(23)	○	○
291 グランズ城(24)	○	○
292 グランズ城(25)	○	○
293 グランズ城(26)	○	○
294 グランズ城(27)	○	○
295 グランズ城(28)	○	○
296 グランズ城(29)	○	○
297 グランズ城(30)	○	○
298 グランズ城(31)	○	○
299 グランズ城(32)	○	○
300 グランズ城(33)	○	○
301 グランズ城(34)	○	○
302 グランズ城(35)	○	○
303 グランズ城(36)	○	○
304 グランズ城(37)	○	○
305 グランズ城(38)	○	○
306 グランズ城(39)	○	○
307 グランズ城(40)	○	○
308 グランズ城(41)	○	○
309 グランズ城(42)	○	○
310 グランズ城(43)	○	○
311 グランズ城(44)	○	○
312 グランズ城(45)	○	○
313 グランズ城(46)	○	○
314 グランズ城(47)	○	○
315 グランズ城(48)	○	○
316 グランズ城(49)	○	○
317 グランズ城(50)	○	○
318 グランズ城(51)	○	○
319 グランズ城(52)	○	○
320 グランズ城(53)	○	○
321 グランズ城(54)	○	○
322 グランズ城(55)	○	○
323 グランズ城(56)	○	○
324 グランズ城(57)	○	○
325 グランズ城(58)	○	○
326 グランズ城(59)	○	○
327 グランズ城(60)	○	○
328 グランズ城(61)	○	○
329 グランズ城(62)	○	○
330 グランズ城(63)	○	○
331 グランズ城(64)	○	○
332 グランズ城(65)	○	○
333 グランズ城(66)	○	○
334 グランズ城(67)	○	○
335 グランズ城(68)	○	○
336 グランズ城(69)	○	○
337 グランズ城(70)	○	○
338 グランズ城(71)	○	○
339 グランズ城(72)	○	○
340 グランズ城(73)	○	○
341 グランズ城(74)	○	○
342 グランズ城(75)	○	○
343 グランズ城(76)	○	○
344 グランズ城(77)	○	○
345 グランズ城(78)	○	○
346 グランズ城(79)	○	○
347 グランズ城(80)	○	○
348 グランズ城(81)	○	○
349 グランズ城(82)	○	○
350 グランズ城(83)	○	○
351 グランズ城(84)	○	○
352 グランズ城(85)	○	○
353 グランズ城(86)	○	○
354 グランズ城(87)	○	○
355 グランズ城(88)	○	○
356 グランズ城(89)	○	○
357 グランズ城(90)	○	○
358 グランズ城(91)	○	○
359 グランズ城(92)	○	○
360 グランズ城(93)	○	○
361 グランズ城(94)	○	○
362 グランズ城(95)	○	○
363 グランズ城(96)	○	○
364 グランズ城(97)	○	○
365 グランズ城(98)	○	○
366 グランズ城(99)	○	○
367 グランズ城(100)	○	○

A4 / B3

金色のカギを使う

シャドウナイトのもとへ行くためには、この扉の先へ進む必要があるが、扉は金色のカギがなければ開けられない。金色のカギは、ヒーロー編ではMAP273 グランズ城⑩で、ヒロイン編ではMAP276 グランズ城⑩で手に入る。

A2 / B1

もう引き返せない

城内に入ると、背後で門が閉ざされ、死を喰らう男の声が聞こえてくる。以降は、シャドウナイトを倒すまで、城から出ることができない。

A1

イザベラとの再会

ピンケットの館で会ったイザベラが門の前で待っており、ヒーローに斬りかかってくる。しかし、死を喰らう男がシャドウナイトの命令を受けて止めに入るため、バトルにはならない。

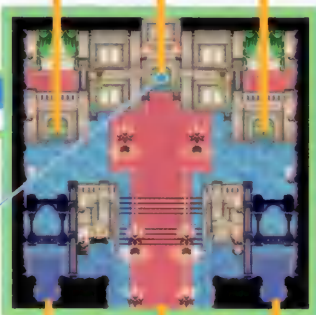
274 グランズ城(7)へ(→P.136)

276 グランズ城(9)へ(→P.137)

272 グランズ城(5)へ(→P.136)

271 グランズ城(4)

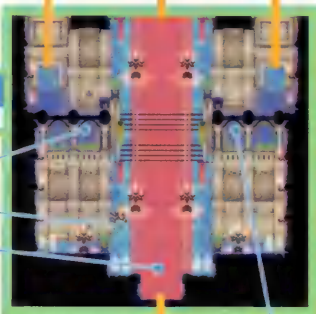
共通 J



270 グランズ城(3)

魔法のクルミ

金の女神像



ぼっくんチョコ

289 グランズ城(2)



267 グランズ城構

START



268 グランズ城(1)

286 雲霧山頂へ(→P.134)

A3
金色のカギを入手

ヒーローが牢獄のなかに入ると、鉄格子が下りてきて閉じこめられてしまう。直後に出現するオーガボックス×2+グランスマドウシを全滅させれば、牢獄から脱出できるようになるほか、金色のカギが手に入るのだ。

271 グランス城4へ(→P.151)

天使の聖杯



A5 / B4
ランスを入手

この場所にいるグランスセンシ(強)×4を全滅させると、ランスが手に入る。それと同時に、奥の鉄格子が上がって先へ進めるようになるのだ。

272 グランス城1
共通 K



273 グランス城1
※1 D
朝・昼・夕 F・G
夜 H・I

※1……牢獄に閉じこめられた直後のみ

***CHECK**
ヒロイン編の場合

ヒロイン編でも、牢獄のなかに足を踏み入れたとたん、閉じこめられて、オーガボックス×2+グランスマドウシを全滅させるまでは外に出られなくなる。ただし、ヒーロー編とちがいで、牢獄に閉じこめられなくても、物語を進めることは可能だ。

271 グランス城1へ(→P.151)

274 グランス城下
共通 K



B2
鳥がカギを運んでくる

牢獄の鉄格子に近づいてなかをのそくと、ウィリーと再会できる。ヒロインたちは、どこからか飛んできた小鳥がくわえていた、金色のカギと銀色のカギを入手し、銀色のカギを使ってウィリーを牢獄から助け出すことに成功するのだ。ここで、ボガードが仲間から抜けて、ウィリーが仲間になる。

275 グランス城1



ばっくんチョコ

***CHECK**
ヒーロー編では助けられない

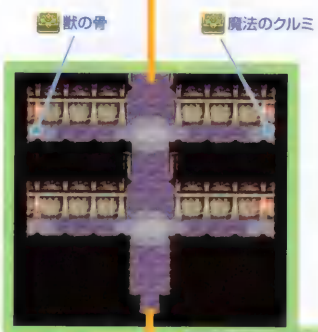
ヒーロー編でも、牢獄に近づいてなかをのそくと、ウィリーと再会できる。ただし、ヒーローは牢獄の鉄格子を開けることができないので、ウィリーを残してほかの場所を探索しよう。なお、この時点でウィリーに会っていたかどうかで、MAP 284 グランス城①で彼に会ったときのセリフが変化する。



276 グラランス城

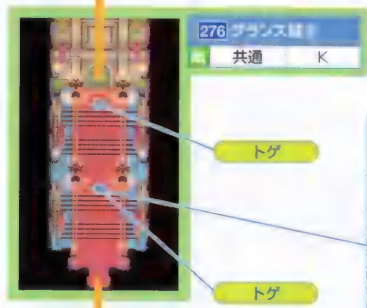
※2	J
朝・昼・夕	F・G
夜	E・I

※2……ランス入手前



277 グラランス城

朝・昼・夕	F・G
夜	E・I



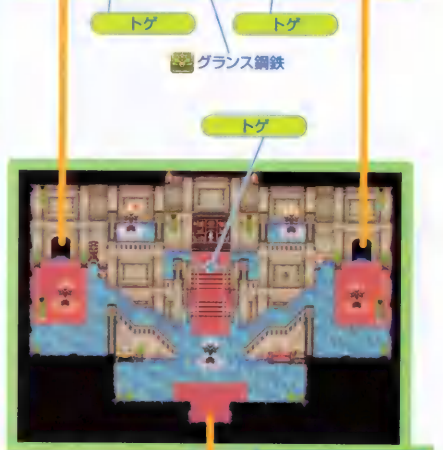
271 グラランス城 4へ (→P.155)



281 グラランス城 5へ (→P.154)

280 グラランス城

朝・昼・夕	B
夜	A



279 グラランス城

共通	C
----	---

※CHECK
床のトゲに注意
 金色のカギを使って開けた扉の先には、ところどころに床の穴からトゲが出てくる仕掛けがある。穴から出てくる瞬間のトゲに当たると、最大HPの1/10(小数点以下切り捨て)のダメージを受けてしまうので注意しよう。

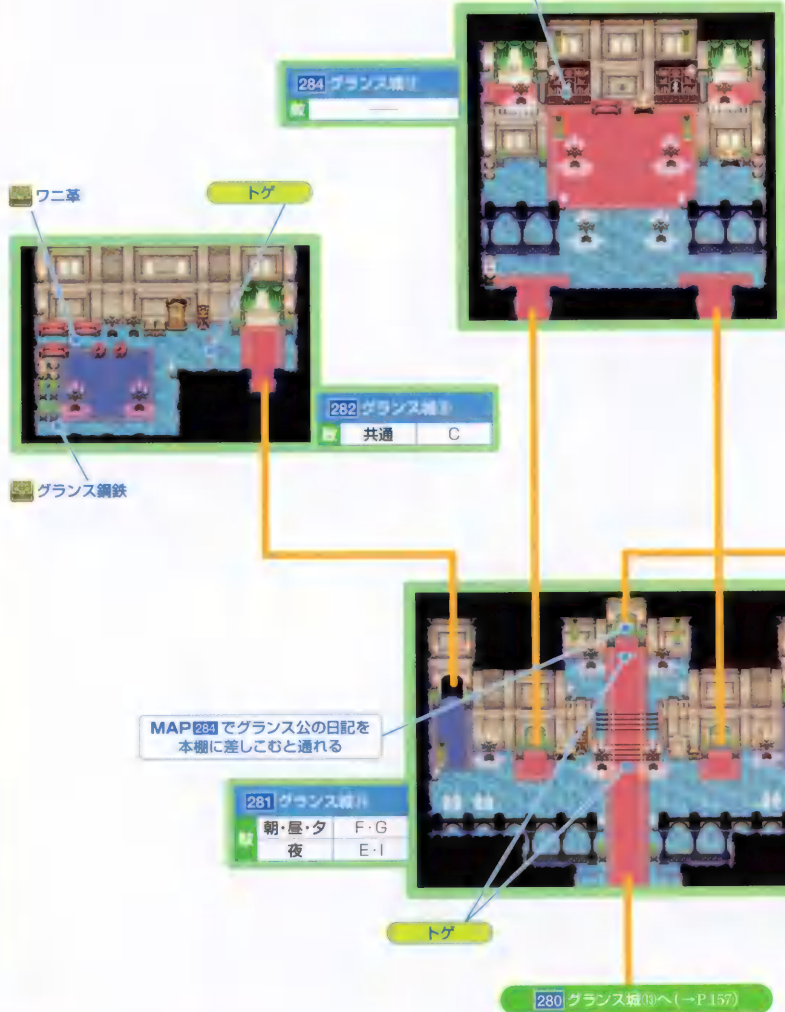
A6 / B5

日記を使って扉を開ける

グランズ公の部屋にある本棚のうち、左側のほうを調べると、グランズ公の日記が見つかり、中身を読むことができる。日記は1~3の3つあり、すべて読むには、ひとつ読み終わるたびに本棚を調べ直さなければならない。本棚を3回調べて日記をすべて読むと、本棚に1冊分の空きが見つかるので、そこに日記を差しこもう。すると、**MAP 281** グランズ城⑩から**MAP 285** グランズ城⑩へ通じる扉のカギが開くのだ。



↑部屋に入った直後に、連れていた仲間が抜け、ヒーロー編ではヒロインが、ヒロイン編ではヒーローが仲間になる。



A7 / B6

ガルーダとの戦い

ここでは、ガルーダが現れて襲いかかってくる。バトルに勝利したら、MAP 286 グランス城⑨へいったん引き返し、金の女神像でHPとMPを回復してから先へ進むといいだろう。

A8 / B7

シャドウナイトとの戦い

この位置まで移動すると、シャドウナイトとのバトルに突入する。万一のことを考えて、そばにある銀の女神像で、あらかじめセーブしておこう。なお、シャドウナイトを倒すと、ヒーローとヒロインは自動的にガラスの砂漠へ飛ばされ、MAP 290 イシュの町・サラの家で目覚めることになる。



287 グランス城⑨

敵 ガルーダ (→P.433)



288 グランス城⑩

敵 シャドウナイト (→P.433)

銀の女神像

魔法のクルミ



金の女神像

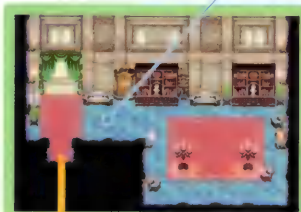
286 グランス城⑨

敵

まるい種

カエルグミ

トゲ



283 グランス城⑧

朝・昼・夕	F・G
夜	E・I



285 グランス城⑦

朝・昼・夕	F・G
夜	E・I

Act.10 ロリマー、凍りついた時

ジュリアスの野望を打ち砕くには、もはや伝説の聖剣を手に入れるしかない。ヒーローはレスターと、ヒロインはウィリーと組んで、聖剣のありかの手がかりを探すために、北の小国ロリマーへと向かった。



ROUTE

内海 → イシュの町 → ガラスの砂漠(海側) → 大砲 → ロリマー城 → カーフ山脈 → ロリマー城 → 内海

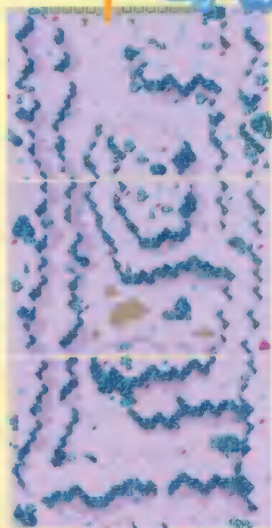
サラの家にて

グランズ城からガラスの砂漠へと放り出されたヒーローとヒロインは、シーバとボガードの古い友人であるサラに助けられた。しかし、聖域へのカギであるペンダントが、ジュリアスの手に渡ったことが判明。彼の野望を打ち砕くべく、ヒーローとヒロインは伝説の聖剣を捜し出すことを改めて決意する。

ガラスの砂漠(北側)へ(→P.186)

ガラスの砂漠
(南側)

→P.164

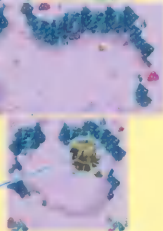


イシュの町

→P.162

大砲でロリマーへ

シーバによると、聖剣が眠る海底火山へは、北の小国ロリマーから行けるらしい。大砲屋に頼んで、一路ロリマーへ。



カーラ山脈

→P.170

マリリスとの対決

海底火山へ行くには、マリリスを倒して、氷づけになった大砲屋をもとにもどさなければならぬ。カーラ山脈をのぼっていき、マリリスとの戦いに挑む。



ロリマー城

→P.168

凍りついた城

城内には異様なまでの冷気がただよび、国王と侍女マリー以外の人々はみな凍りついていた。一体、何が起こったのか？

雪原

→P.166



メインシナリオ

Crain of Red

イシユの町

292 イシユの町・道具屋



道具屋	
まんまるドロップ	10
ぱっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
アイテム	
ブイブイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
てんめつ草	20
におい花	20
音符石	20
アクトセサリー	
きりのペンダント	400
騎士の紋章	400
ギャラルホルン	400
竜のほねかざり	400
賢者の石	400

攻略チャート



Hero's Side

ヒーロー編

グランス城(→P.154)

A1

MAP 290

- ヒロインが仲間から抜ける
- サラの家で目覚める
- ヒーロー、ポガード、ウィリー、レスター、サラと話をし、あと、シユバに話しかける
- レスターが仲間に加わる

ガラスの砂漠(南側)(→P.164)



Heroine's Side

ヒロイン編

グランス城(→P.154)

B1

MAP 290

- ヒーローが仲間から抜ける
- サラの家で目覚める
- ヒーロー、ポガード、ウィリー、レスター、サラと話をし、あと、シユバに話しかける
- ウィリーが仲間に加わる

ガラスの砂漠(南側)(→P.164)

291 イシユの町・民衆



シャドウナイトを倒したあと、ヒーローとヒロインはこの町の近くに飛ばされ、サラに助けられる。サラの家で目覚めてからしばらくのあいだは、ヒーロー編ではレスター、ヒロイン編ではウィリーと行動をともにして、この町を拠点に聖剣を探すことになるのだ。



A1 / B1 目覚めた主人公

サラの家で目覚めたら、シーバ以外の人にひととおり話しかけたあと、最後にシーバと話そう。するとシーバから、聖剣が海底火山にあることを教えてもらえる。ここで、ヒーロー編ではレスターが、ヒロイン編ではウィリーが仲間になるのだ。なお、このあとさらにシーバに話しかけると、海底火山はロリマー城の先にあることなどが聞けるが、たとえ聞かなくても、物語の進行には影響しない。



↑サラの家にいる人たちに話しかけると、途中でシーバに話しかけた場合は、このセリフが聞ける。



出現するモンスターの組み合わせ



メインシナリオ

Main Quest

（南側） ガラスの砂漠



298 ガラスの砂漠(真横)1



299 ガラスの砂漠・大砲屋

※攻略チャート



共通

イシュの町(→P.162)

1

MAP 299

●大砲屋に話しかけると、大砲屋が利用できるようになる。

雪原(→P.166)

物語を進めるために行なうべきことは、大砲屋を利用して雪原へ移動することだけ。ただし、この時点から、これまで訪れた場所に大砲屋でもどれるようになっていたので、クエストをごなしたりアイテムを回収したいなら、各地をまわっておくのもいいだろう。

1

大砲屋が利用できる

大砲のそばに立っているボンボヤジに話しかけると、大砲屋が利用できる。行きたい場所を彼に言えば、そこへ大砲で飛ばしてくれるのだ(詳細はP.18を参照)。なお、ここの大砲屋から飛ばしてもらえる場所は、トッフル村、ウエンデルの町、メノスの村、ロリマー城の4カ所。

※CHECK

大砲の裏に月の輝石

下の写真の位置には、月の輝石が落ちている。忘れずに手に入れておきたい。

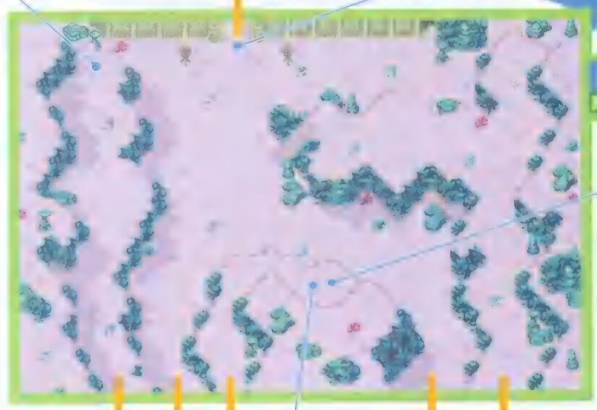


↑十字ボタンを↑へ入れば、ガケに沿って移動すれば見つけやすい。

だえんの種

289 イシユエ町 全巻へ(→P.163)

START

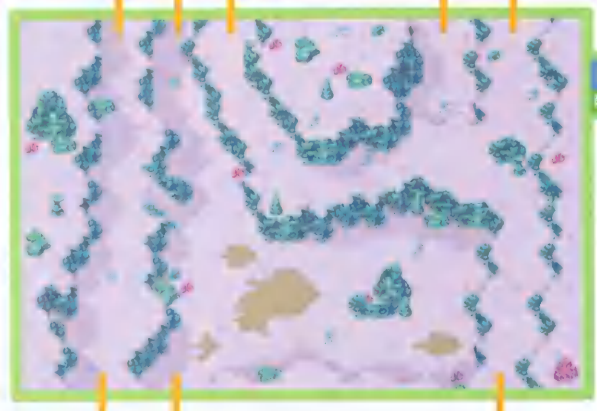


295 ガラスの砂漠(南側) 1

敵	共通	A
---	----	---

魔法のクルマ

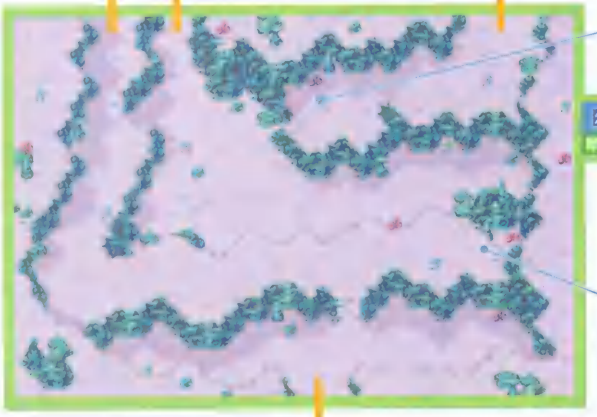
カエルグミ



296 ガラスの砂漠(南側) 2

敵	共通	A
---	----	---

ばっくんチョコ



297 ガラスの砂漠(南側) 3

敵	共通	A
---	----	---

ほそながい種



出現するモンスターの組み合わせ

グループ	サイクロプス(水)	スノーラビ
A	○	—
B	—	○

メインシナリオ

雪原 Snowfield



305 襲撃

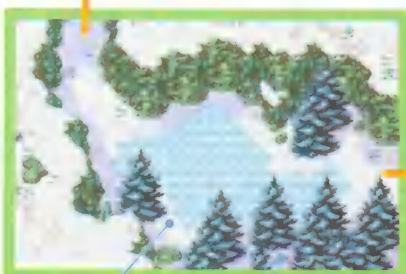
共通 B

ジャドヘンフ



304 襲撃

共通 B



303 襲撃

共通 B
※1 A

ひらたい種

※1……ウンディーネ
曜日のみ

※ 攻略チャート



共通

ガラスの砂漠(高層) (→P.161)

ロリマー城 (→P.166)

カーラ山脈 (→P.170)

ロリマー城 (→P.166)

1

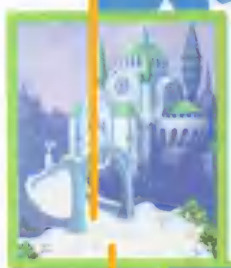
MAP 300

■大砲屋に頼むと浮遊岩の荒野へ移動できる

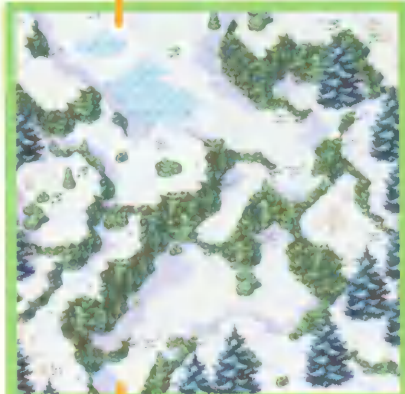
浮遊岩の荒野 (→P.171)

大砲屋が氷づけにされているため、はじめて訪れた時点ではロリマー城へ行くしかない(魔法のロープを利用した場合をのぞく)。カーラ山脈でマリリスを倒して大砲屋がもとの姿にもどったあとは、大砲屋に頼むことで浮遊岩の荒野へ移動できるようになる。

308 ロリマー城(ペネ+2回)



307 龍騎士



306 雪原⑥

敵 共通 B

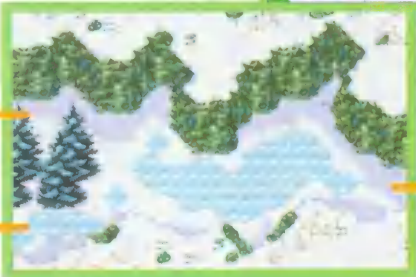
302 雪原②

共通 B



301 雪原①

敵 共通 B



まんまるドロップ

ワンディーネの像

大砲屋

START

銀の女神像

300 雪原・大砲屋





メインシナリオ

Yoshinori's Castle

ロリマー城

攻略チャート



共通

監原 (→P.164)

1

MAP309

■ マリーからマリリスの船を降り、
■ マリーからロリマー城のカギを
もらう

2

MAP308

■ ロリマー城のガキを奪って宮を脱げる

カーラ山脈 (→P.170)

3

MAP309

■ マリリスを倒して城にもどる

監原 (→P.168)

国王とマリー以外の人々は、マリリスによって氷づけにされており、城内の扉にもカギがかけられている。まずは国王とマリーに会って、マリーからロリマー城のカギをもらうこと。なお、マリリスを倒したあとは、城内の人々がもとの姿にもどって、今後訪れる地下大河や海底火山の話が聞ける。

314 カーラ山脈 (→P.170)



313 ロリマー城



312 ロリマー城

ロリマー城のカギを
使うと通れる

1 マリーと会う

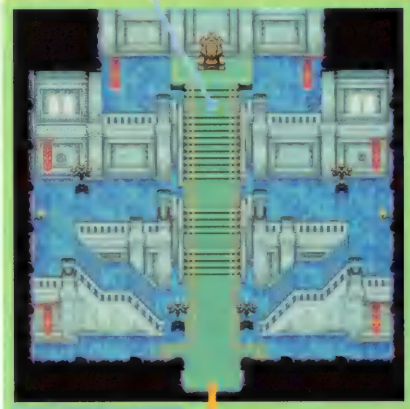
この部屋に入ると、国王と侍女マリーに会える。マリーからは、海底火山へ行くには大砲屋に頼んで浮遊岩の荒野へ行く必要があることと、凍った大砲屋をもとにもどすにはマリリスを倒すしかないということが聞けるのだ。話のあとにはロリマー城のカギがもらえるので、それを使ってMAP 308 ロリマー城①にある扉を開け、カーラ山脈へ向かおう。

宝庫(300/レク)

*マリリスを倒したあとに利用可能



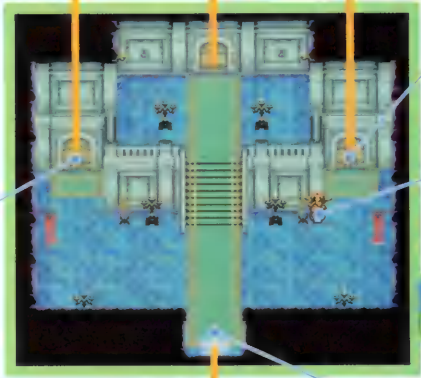
311 ロリマー城①



309 ロリマー城①



310 ロリマー城②



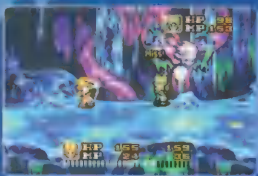
ロリマー城のカギを使うと通れる

金の女神像

308 ロリマー城①

307 冒険 7へ(→P.167)

START





メインシナリオ

Karla Peaks

カーラ山脈

出現するモンスターの組み合わせ

グループ					
A	○	—	—	○	—
B	—	○	—	—	—
C	—	—	○	—	—
D	—	—	—	○	—
E	—	—	—	○	○
F	—	—	—	—	—
G	—	—	—	—	—

グループ		
A	—	—
B	—	—
C	○	—
D	—	—
E	—	—
F	○	—
G	○	○

攻略チャート



共通

ロリマー城(→P.168)

1

MAP 323

マリスと戦う

ロリマー城(→P.168)

▲ 番奥の洞窟にマリスがいる。これを倒せば、ロリマー城の人々や雪原の大砲屋のボンボヤジをもとの姿にもどすことができるのだ。なお、ところどころにある氷の塊は、武器攻撃か攻撃魔法を4回当てれば壊せる(いったんマップを切りかえるとふたたび出現)。

魔法のクルミ



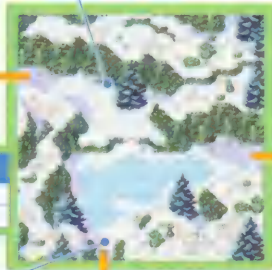
315.カーラ山脈1

朝・昼・夕	A・F
夜	A・D

314.カーラ山脈1

朝・昼・夕	A・F
夜	A・D

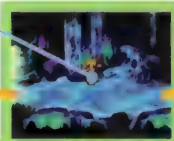
まんまるドロップ



START

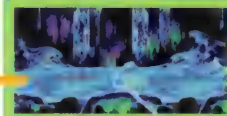
313.ロリマー城(→P.168)

金の女神像



323 カラ山脈⑦

マリリス
(→P.434)



322



1

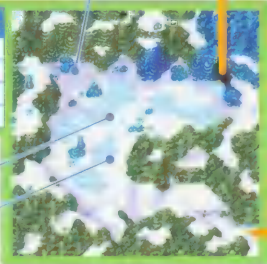
マリリスとの戦い

この場所にたどり着くと、マリリスとのバトルに突入する。勝利すれば、雪原の大砲屋のボンボヤジがもとの姿にもどり、大砲屋に頼むことで浮遊岩の荒野へ行けるようになるのだ。なお、マリリスを倒したあとは、自動的にMAP 309 ロリマー城②へ移動する。

ロリマー聖鉄

321 カラ山脈⑥

朝	C・G
昼	A・B・F
夕	A・F
夜	A・E

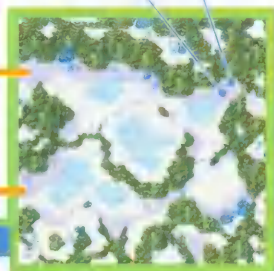


ちいさな種

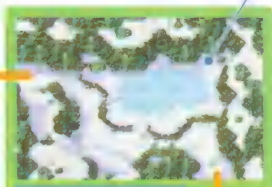
トネリコの木

トネリコの木

ばっくんチョコ



水のコイン



317 カラ山脈④

朝	C・G
昼・夕	A・F
夜	A・E

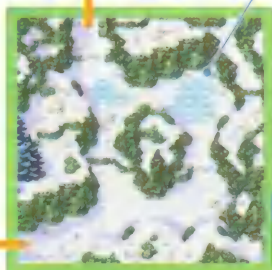
320 カラ山脈⑦

朝	C・G
昼	A・B・F
夕	A・F
夜	A・E

おおきな種



カエルグミ



318 カラ山脈⑤

朝・昼・夕	A・F
夜	A・D

大理石

319 カラ山脈⑥

朝	C・G
昼	A・B・F
夕	A・F
夜	A・E

Act.11

聖剣を求めて

大砲屋に頼んで新たな大陸に渡った主人公たちは、聖剣が封印されているという海底火山を目指す。かつてジェマがヴァンドールと戦うときに用いたという伝説の聖剣を、手にすることができるのか……？



ROUTE

11-1 浮遊岩の荒野 → 地下大洞 → 海底火山 → イシユの洞



浮遊岩の荒野
→ 11-1



海底火山

→P.181

伝説の聖剣

海底火山の一番奥で、伝説の聖剣を発見。守護者のイフリートを退け、ついに聖剣を引き抜いてはみたものの、その剣は……。

ジェマの封印

地下大河の奥には、壊れたロボットが積たわっていた。どうやら、ヴァンドール帝国で作られたものようだが……不審に思っ調べていると、いきなりロボットが起動し、クラーケンを呼び寄せた。

地下大河

→P.177



メインシナリオ

Roach's World

浮遊岩の荒野

出現するモンスターの組み合わせ

グループ					
A	○	—	—	—	—
B	—	—	—	—	—
C	—	—	○	—	—
D	—	—	—	○	—
E	—	—	—	—	○
F	—	—	—	—	—

グループ			
A	—	—	—
B	○	—	—
C	—	—	○
D	○	—	—
E	—	—	—
F	—	○	○

銀の女神像

324 浮遊岩の荒野-大絶壁



START

大絶壁

攻略チャート



共通

高崖(→P.166)

浮遊岩の荒野

地下大河(→P.177)

フレイルを利用して浮き島を渡っていき、地下大河を目指そう。ただし、浮遊する岩がいたるところにあり、これに当たると最大HPの1/20(小数点以下切り捨て)のダメージを受けてしまうので注意。



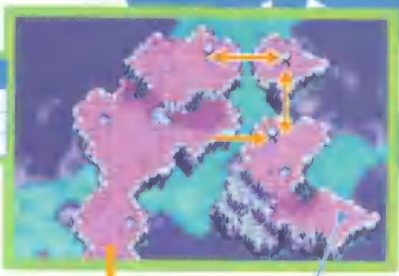
325 浮遊岩の荒野!

朝・夕	B・D
昼	A・B・D
夜	C・F

329 浮遊岩の荒野 (レベル 5)

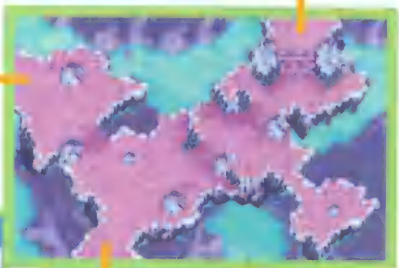
朝・昼・夕	B・D
夜	C・F
※1	E

※1……ジン麗日の昼のみ



天使の聖杯

330 浮遊岩の荒野 (レベル 5)



328 浮遊岩の荒野

朝・夕	B・D
昼	A・B・D
夜	C・F

327 浮遊岩の荒野

朝・夕	B・D
昼	A・B・D
夜	C・F



まんまるドロップ

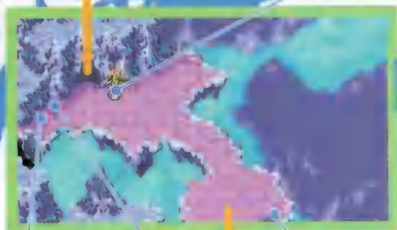


326 浮遊岩の荒野

朝・夕	B・D
昼	A・B・D
夜	C・F

335 地下大河(1へ) [F177]

倉の女神像



ばっくんチョコ

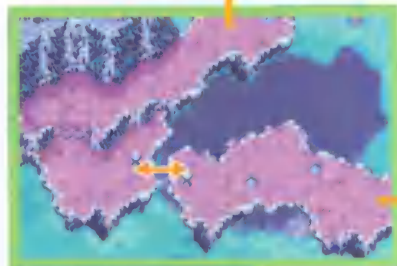
魔法のクルマ

風の碑石

334 浮遊岩の荒野4

332 浮遊岩の荒野2

鉢植え



333 浮遊岩の荒野3

朝・昼・夕	B・D
夜	C・F
※4	E

※4……ジン曜日以外の昼のみ

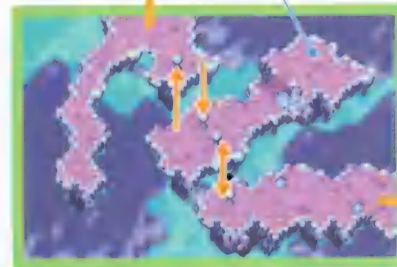


331 浮遊岩の荒野1

朝・昼・夕	B・D
夜	C・F
※3	E

※3……ジン曜日の昼のみ

ディオヌの木



330 浮遊岩の荒野6

朝・昼・夕	B・D
夜	C・F
※2	E

※2……ジン曜日の昼のみ

328 浮遊岩の荒野(1へ) [F171]





メインシナリオ


Sustained River
地下大河

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	シードチョコ 	ラドロー 	オーガボックス 	サハギン 	キラーフッシュ 
A	□	—	○	—	—
B	○	—	—	—	—
C	—	○	—	—	—
D	—	—	○	○	—
E	—	—	○	—	○
F	—	—	○	—	—
G	—	—	—	○	—
H	—	—	—	—	○
I	—	—	—	—	○

グループ	メタルクラブ 	カメパイロ 
A	○	—
B	○	—
C	—	—
D	—	○
E	—	—
F	○	—
G	—	○
H	—	—
I	○	—

攻略チャート

 共通

浮遊岩の荒野(〜E104)

1 MAP 338
●もろい地形に落ちて、鉄砲水に流される

2 MAP 337
●もろい地形に落ちて、鉄砲水に流される
●もろい地形に落ちて、鉄砲水に流される

3 MAP 344
●橋たどってポイントまで渡る

4 MAP 345
●キラークエストマスターと戦う

海底火山(→A106)



地 下洞窟のなかを巨大な川が流れており、道がところどころで途切れてしまっている。ジャンプしたりフレイルを利用して渡っていこう。どちらの方法でも渡れない大きな池は、鉄砲水を起こして池の水を抜けば通れるようになる。

*CHECK

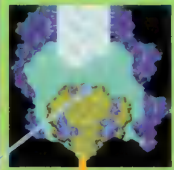
ブラウニー族のブラウン

この場所にはブラウニー族のブラウンがいて、話しかけると強力なアクセサリがもらえる。



↑どうやったら彼のもとへたどり着けるかは、P.446を参照。

340 地下大河1



*CHECK

触れなくてもいい

もろい岩④と、MAP 343 地下大河⑨にあるもろい岩⑩は、触れて鉄砲水を起こしても、どこかの道が開けるということはないので、無視していい。

1 ~ 2

もろい岩に触れよう

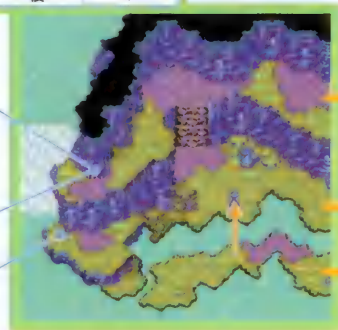
いまにもくずれそうなもろい岩に主人公が触れると、鉄砲水が発生し、水に流されてガケの下へ落とされてしまう。しかし、もろい岩①~③の3カ所で鉄砲水を発生させれば、MAP 341A 地下大河⑦にある池の水がなくなり、先へ進めるようになる。



↑もろい岩①や②がある場所のすぐ下の宝箱は、鉄砲水で流された直後に駆けに行くと効率がいい。

338 地下大河1

朝・夕	E
昼	C・E
夜	F

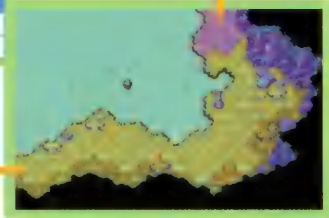


もろい岩 1

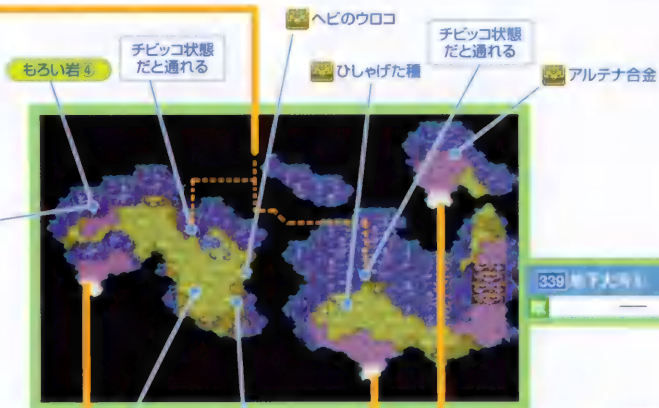
天使の聖杯

336 地下大河1

朝・夕・夜	I
昼	C・I



335 地下大河1へ(→P.177)

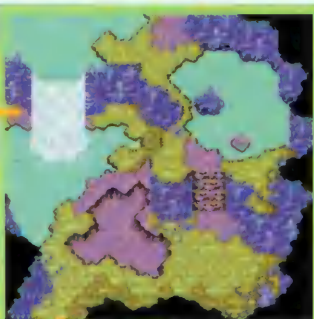


339 地下大河①

341B 地下大河⑦(鉄砲木楼)へ(→P.180)

※もろい岩①～③のすべてに触れたあとは、MAP 341A のかわりにこちらへ移動する

342 地下大河⑧へ(→P.180)



341A 地下大河④

朝・昼・夕	G
夜	B

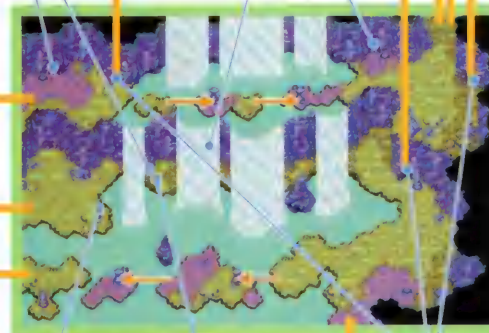
※CHECK
近道ができる

滝の裏から、フレイルの必殺技を上方向に出せば、滝の上ののぼれる。

もろい岩②

獣の草

もろい岩③



337 地下大河⑤

朝・夕・夜	I
昼	C・I

※CHECK

小さくなって入ろう

ウェンデルの町でのクエストで入手できるチビッコハンマーを使い、チビッコ状態になってから、ガケに開いている小さな穴に入れば、MAP 339 地下大河⑤へ移動することができる。



↑チビッコ状態になっていないときでも穴のなかには入れるが、MAP 339 地下大河⑤へ移動することはできない。

3 ~ 4

ロボットを調べるとバトルに

壊れたロボットを調べると、MAP345 地下大河①へ自動的に移動し、クラーケンとのバトルに突入する。クラーケンを倒せば、このマップの奥にある滝が消えて、海底火山の入口が開くのだ。

壊れたロボット

壊れたロボットを調べると通れる

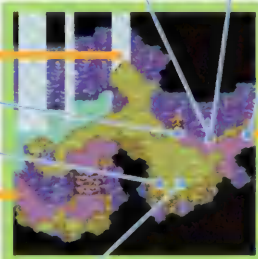
345 地下大河①

クラーケン (→P.435)
プチクラーケン (→P.435)

346 洞窟②へ (→P.181)

雪の女神像

天使の聖杯



344 地下大河④

まるい種

ウンディーネの像

ぼっくんチョコ

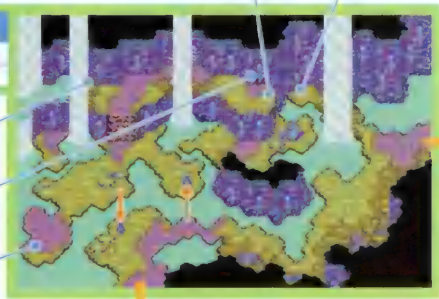
343 地下大河③

朝・昼・夕	D
夜	A

トネリコの木

もろい岩⑤

とげとげの種



341B 地下大河⑦ (洞窟④後)

朝・昼・夕	G
夜	B

342 地下大河⑥

ワニ革

魚のウロコ

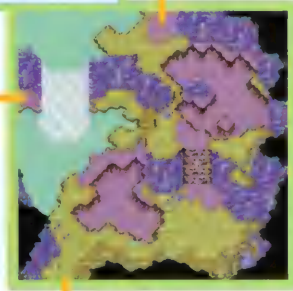
水のコイン

ロリマー聖鉄



341A 地下大河⑦へ (→P.179)

※もろい岩①～⑤のすべてに触れるまでは、MAP341Bのかわりにこちらへ移動する



337 地下大河③へ (→P.179)



メインシナリオ

Subma Uchiawase

海底火山

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 ガスクラウド	 オーガボックス	 ダークプリースト	 ラボドラゴン
A	○	○	○	—
B	○	—	○	—
C	○	—	—	—
D	—	○	—	—
E	—	○	—	—
F	—	—	—	○
G	—	—	—	—
H	—	—	—	—
I	—	—	—	—
J	—	—	—	—
K	—	—	—	—

グループ	 サイクロプス(火)	 ニードリオン	 ダレネードボム	 ファイアモス
A	—	—	—	—
B	—	—	—	—
C	—	○	—	—
D	—	—	○	—
E	—	—	—	○
F	—	—	—	—
G	○	—	—	—
H	—	○	—	—
I	—	○	—	○
J	—	—	○	—
K	—	—	—	○

攻略チャート



共通

地下大洞窟(1F)

1

MAP 364

●必ず通過するまでです

2

MAP 365

●爆弾のロケットを真へ

3

MAP 366

●フットと戦う
●おひつじの道へ入る

インゴの町(→P.182)

カラスの巣(爆弾)を(→P.184)

聖 剣がある場所にたどり着くまでに行なうべきことは、ほとんどない。ただし、溶岩や爆発する岩など、ダメージを受ける障害物が多いので、移動中は、つねにキャラクターたちの残りHPに気をくばっておこう。

347 洞窟へ(→P.182)

346 海底火山

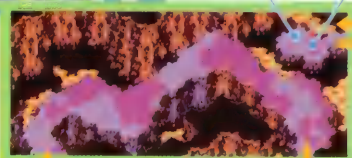


START

344 地下大洞窟へ(→P.180)

349 海底火山

敵	共通	D
---	----	---



化石

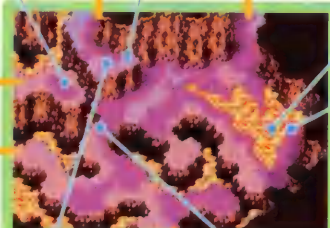
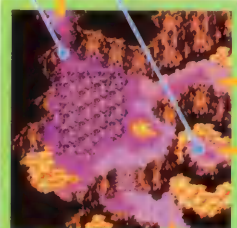
ワニ革

月

火のコイン

トカゲのウロコ

カエルグミ



火の輝石

天使の聖杯

350 海底火山

敵	朝・夕・夜	J
	昼	F・J

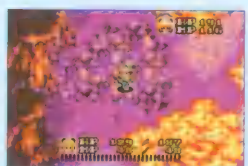
348 海底火山

敵	共通	H
---	----	---

ほそながい種

★CHECK
溶岩について

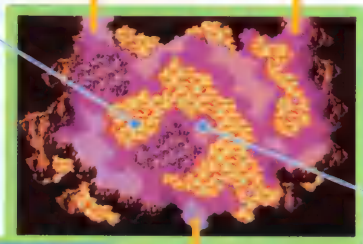
溶岩に足を踏み入れると、そのキャラクターは一定時間ごとに最大HPの1/20(小数点以下切り捨て)のダメージを受けてしまう。また、ときどき溶岩から火柱が立ち、しぶきが飛んでくることがあるが、このしぶきに当たったキャラクターは、ダメージを受けたくえで火ダルマ状態になってしまうので注意。



↑写真のような地形では、上に乗ると足元の地面が抜けて溶岩に落ちる場所があるので、なるべく立ち入らないこと。

★CHECK
爆発する岩に気をつけよう

ところどころにある黒い岩は、キャラクターが近づいてから数秒後に爆発して、爆炎に触れたキャラクターに最大HPの半分(小数点以下切り捨て)のダメージを与える。こちらの攻撃はまったく通じないので、いったん岩に近づいたあと、すぐにダッシュで逃げるかジャンプで爆発を避けよう。なお、爆発して消えた岩は、操作キャラクターがほかのマップへ移動してからもどってくると、ふたたび出現する。



ばっくんチョコ

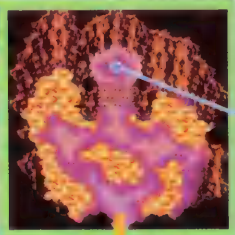
347 海底火山

敵	朝・夕・夜	H
	昼	F・H

346 海底火山1へ(→P.18)

356 海龍火山群

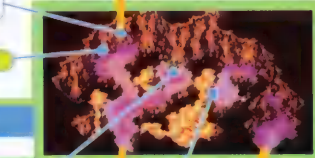
イフリート
(→P.436)



壊れたロボットを調べると通れる

壊れたロボット

355 海龍火山群

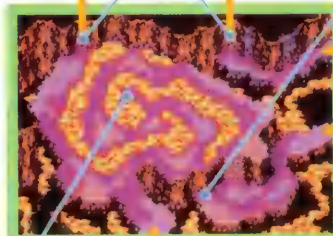


金の女神像

マイア鉛

くすせる岩

とげとげの種



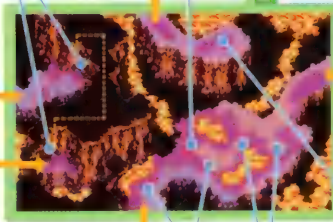
ジャドヘンブ

354 海龍火山群

朝・昼・夕	A
夜	E

チビッコ状態だと通れる

351 海龍火山群



断

突

カエルグミ

3

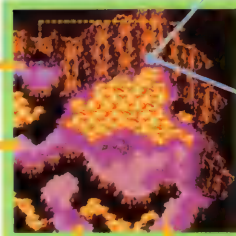
イフリートとの戦い

聖剣(=さびついた剣)に近づいたとたんイフリートが襲いかかってくる。この敵を倒して聖剣を入手すると、MAP 290 イシュの町・サラの家へ自動的にもどり、シーバたちの話を聞くイベントが発生。その後、ヒーロー編ではヒロインに、ヒロイン編ではヒーローに話しかけ、ふたりに行動できるようになったら、ガラスの砂漠(北側)を通過して遺跡の通路へ向かおう(→P.186)。

CHECK

岩をくすして奥へ

くすせる岩に武器攻撃を当てれば、隠し通路やほかのマップへの入口が開く。ただし、ボウの矢など、障害物に当たったときに弾かれない攻撃では、岩はくすれない。

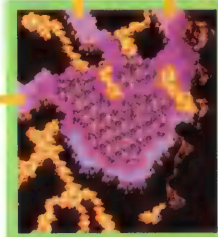


くすせる岩

353 海龍火山群

朝・夕・夜	K
昼	B
※1	G

※1……サラマンガー曜日(日)の昼のみ



352 海龍火山群

朝・夕・夜	C・I
昼	C・F・I

Act.12

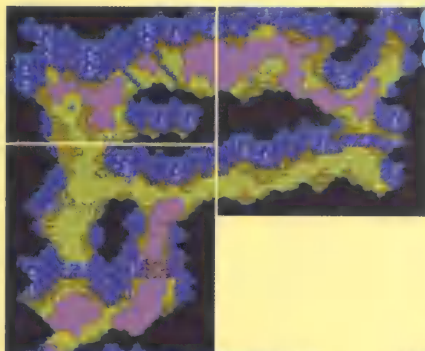
禁断の塔の封印

聖域へのカギを持たないヒーローとヒロインがマナの聖域にたどり着くには、ヴァンドール帝国が造り上げたダイムの塔へ行く必要があるらしい。シーバの教えに従い、ふたりはダイムの塔の入口である遺跡の通路へ向かう。



ROUTE

共通 インシュウ邸→カラスの塔(真北)→遺跡の通路→土塔の洞窟→遺跡の塔

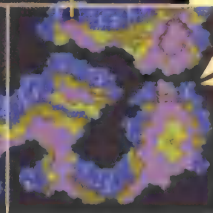
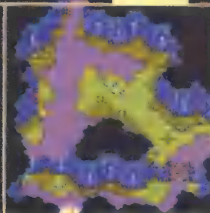
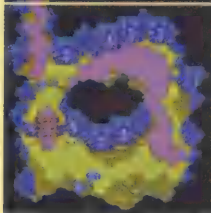
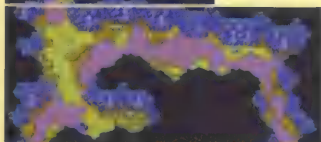


封印の洞窟

P.118

闇の墓守の試練

「遺跡の通路に入るための罫えは、封印の洞窟のほごらにある」との死を喰らう男の言葉を聞き、ヒーローとヒロインは封印の洞窟を訪れて、ほごらの石碑の封印を解く。しかし、その直後に闇の墓守が現れ、ふたりの力を試すべく襲いかかってきた。



遺跡の通路

→P.111



そしてダイムの塔へ

遺跡の通路の奥には、ダイムの塔へ飛ばしてくれる転送装置があった。ダイムの塔へ行くと、もうもどってこれないかもしれない——そう感じながらも、ヒーローとヒロインは、重を決して装置に足を踏み入れるのだった。



死を喰らう男の助言

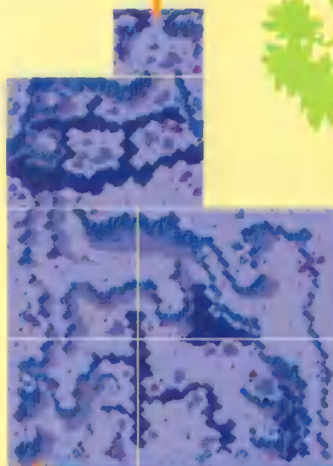
ダイムの塔へつづく遺跡の通路の入口は固く閉ざされていた。開ける方法が見つからず、途方に暮れるヒーローとヒロイン。そこへ、死を喰らう男が現れ、敵であるはずのヒーローたちに、入口を開く方法を教える。



イシュの町

→P.102

ガラスの砂漠(南側)へ(→P.164)

ガラスの砂漠
(北側)

→P.186



出現するモンスターの組み合わせ

グループ	デイモンス	デーモンヘッド	フウドラゴン	サイロバスの脚	スカルトドラゴ
A	○	—	—	—	—
B	—	○	—	—	○
C	—	—	○	—	○
D	—	—	—	○	—
E	—	—	—	—	○

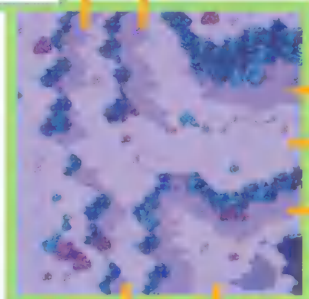
メインシナリオ

Glass Desert

ガラスの砂漠 (北側)

360 ガラスの砂漠(北側) 4

朝・夕	C
昼	A・C
夜	B



357 ガラスの砂漠(北側) 1

朝・夕・夜	E
昼	A・E



トネリコの木

砂漠の洞窟

289 イッシュの町・金庫へ(→P.186)

大理石

攻略チャート



共通

海軍火山(→P.184)

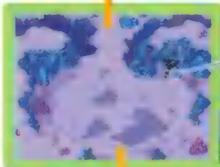
イッシュの町(→P.162)

ガラスの砂漠(北側)

遺跡の通路(→P.190)

遺跡の通路へ向かうために、この砂漠を何度か通ることになる。行なうべきことはとくにないが、夜のあいだしか出現しない橋があるので、マップを切りかえることで時間を調整しながら進んでいこう。

373 遺跡の通路(へ→F190)



風の女神像

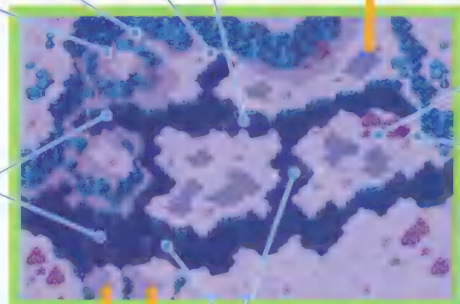
362 ガラスの砂漠(北側) |

星の橋

光の輝石

ばっくんチョコ

カエルグミ



シェイドの像

魔法のクルミ

星の橋

361 ガラスの砂漠(北側) |

朝・夕	C
昼	A・C
夜	B

星の橋

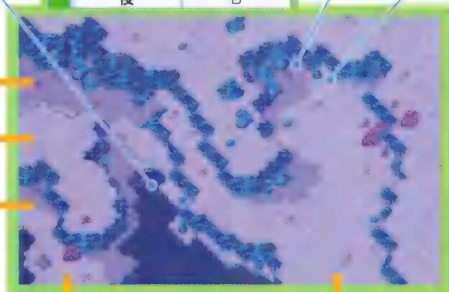
359 ガラスの砂漠(北側) |

朝・夕	C
昼	A・C
夜	B

黒曜石

まんまるドロップ

星の橋



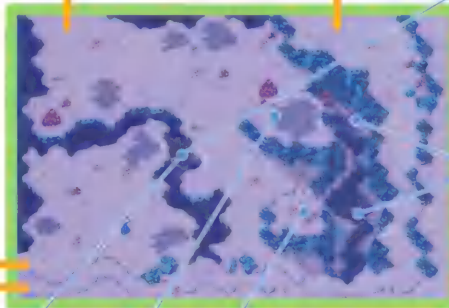
※CHECK

星の橋を渡ろう

この砂漠のいたるところにある地割れは、ジャンプしても跳び越えることができない。しかし、夜のあいだだけは、星のようにキラキラと輝く橋がいくつかの場所に出現し、地割れを渡れるようになるのだ。橋が出現する場所へたどり着いたのが夜以外の時間だったら、隣りのマップと行ったりきたりをくり返して、時間を夜まで進めよう。



↑これが地割れにかかる星の橋。夜のあいだが出現しないのだ。



星の橋

358 ガラスの砂漠(北側) |

朝・夕	E
昼	A・E
夜	B
※1	D

星の橋

ひしゃげた種

天使の聖杯

※1……マナの休日の夜のみ



メインシナリオ

Sealed Cave

封印の洞窟

出現するモンスターの組み合わせ

グループ						
	マミーゴレム	メイデンゴレム	ゴレム	ドラゴンゴレム	ゴレム	ゴレム
A	○	—	—	—	—	—
B	—	—	○	—	—	—
C	—	○	—	—	○	—
D	—	○	—	—	—	○
E	—	—	○	—	—	—
F	—	—	○	○	—	—
G	—	—	—	—	○	—
H	—	—	—	—	—	○



1 ~ 3

スイッチを入れよう

洞窟のなかにあるスイッチは **MAP 362** 封印の洞窟⑧の石碑の封印を解くためのもので、武器攻撃が攻撃魔法を当てると、スイッチを入れるかどうかを聞かれる。ここで「はい」を選べばスイッチが入り、封印がひとつ解けるのだ。A~Eの5つのスイッチを全部入れて、封印を完全に解いたら、石碑のもとへ向かおう。なお、スイッチはどの順番で入れてもかまわない。

攻略チャート



共通

遺跡の通路(→P.190)

単下回

1

MAP 366

●スイッチAを入れる

2

MAP 367

●スイッチBとスイッチCを入れる

3

MAP 370

●スイッチDとスイッチEを入れる

4

MAP 372

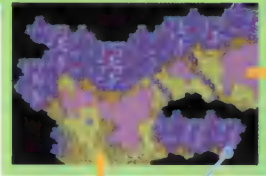
- 石碑を倒す
- 金の女神像(=リッチ)と戦う
- スイッチを封印にする

遺跡の通路(→P.190)

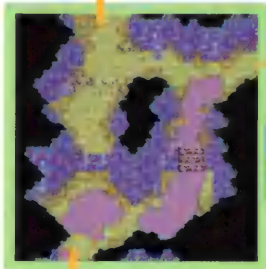
遺跡の通路で死を喰らう男に会ったあとならば(→P.190)、大砲屋に頼むとこのエリアに飛ばしてもらえ。遺跡の通路へ入る方法を聞くために、闇の墓守(=リッチ)に会うのが、ここでの目的だ。ただし、リッチに会うには、洞窟内のスイッチをすべて入れて、石碑の封印を解かなければならない。

369 封印の面 5

朝・昼・夕	H
夜	A・F



ひらたい種

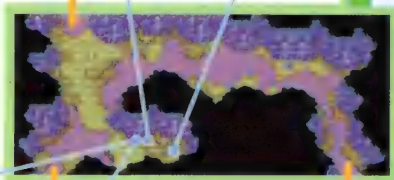


368 封印の面 4

朝・昼・夕	C
夜	A・F

368 封印の面 3

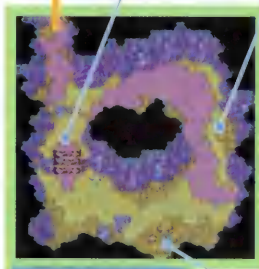
朝・昼・夕	H
夜	A・E



スイッチA

スイッチC

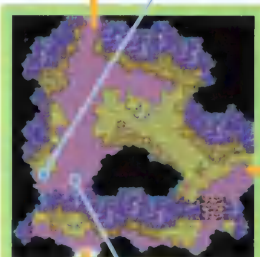
スイッチB



367 封印の面 2

朝・昼・夕	B
夜	A・G

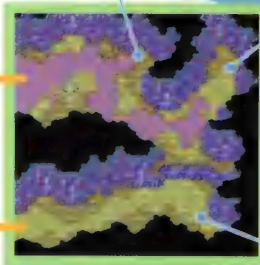
ペダン石



月のコイン

ばっくんチョコ

黒い骨



スイッチD

370 封印の面 1

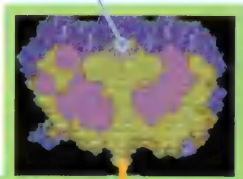
朝・昼・夕	D
夜	A・G

スイッチE

4

リッチとの戦い

スイッチA～Eを5つとも入れてから石碑を調べると、直後にリッチが出現。この敵を倒せば、遺跡の通路の入口を開くために必要な、闇の精霊シェイドがもらえる。

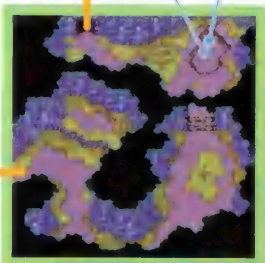


372 封印の面 3

リッチ
(→P.437)

シェイドの像

天使の聖杯



371 封印の面 1

敵	共通	G
---	----	---

385 封印の面 1

朝・昼・夕	H
夜	F



メインシナリオ

Remnant of Passage

遺跡の通路

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	アムリブロー	ポルター	ハネクシャロ	ロイサードアイ	ハイパー
A	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	○
E	○	○	○	○	○
F	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○

グループ	ヘルハウンド	ウルフテビル
A	○	○
B	○	○
C	○	○
D	○	○
E	○	○
F	○	○
G	○	○
H	○	○

1 ~ 2 入口の封印を解く

聖剣(=さびついた剣)を入手している状態で入口を調べると、死を喰らう男が現れて、入口を開けるための手がかりは封印の洞窟にあると聞かされる。いったん封印の洞窟へ行き(→P.188)、シェイドを仲間にしてこよう。そのあと、もう一度入口を調べれば、入口の封印を解くことができるのだ。

攻略チャート



共通

ガラスの砂漠(北側) (→P.186)

1 MAP 373
●北東壁の1つ目の封印を解く

封印の洞窟 (→P.188)

2 MAP 373
●ミスリルとシェイドの力で入口の封印を解く

3 MAP 377
●ミスリルボール(銀)とミスリルボール(銅)を完成させる

4 MAP 378
●龍(石)を完成させる

5 MAP 380 or 381
●塔の扉のスイッチを操作

6 MAP 382
●塔の扉のスイッチを入れる

7 MAP 384
●塔の扉を閉めてタイムの塔へ移動する

タイムの塔 (→P.196)

タイムの塔へ向かうときに通る場所だが、はじめて訪れた時点では入口の奥へ進むことができない。いったん封印の洞窟へ行き、そこにいる闇の墓守から、入口を開ける方法を聞いてくる必要があるのだ。なお、一番奥にある転送装置でタイムの塔へ移動すると、二度ともどつてこれなくなるので注意。



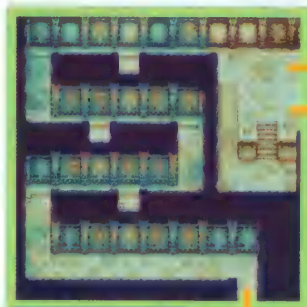
373 遺跡の通路

ばっくんチョコ

START

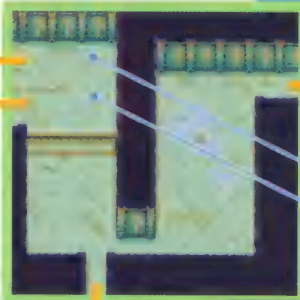
魔法のクルミ

362 ガラスの砂漠(北側) ②へ (→P.187)



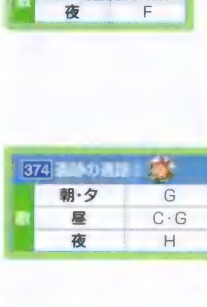
375 遺跡の通路 1

朝・昼・夕	E
夜	F



376 遺跡の通路 2

朝・夕	E
昼	C・E
夜	I

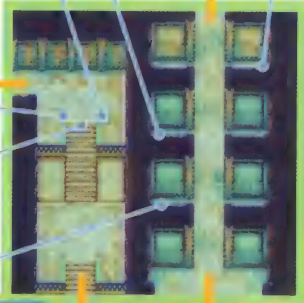


374 遺跡の通路 3

朝・夕	G
昼	C・G
夜	H

379A 遺跡の通路 7 (真1段階)へC・F・H

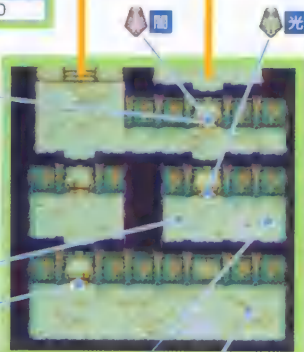
カエルグミ	ディオソヌの木
DP	



まんまるドロップ

377 遺跡の通路 5

共通	D
----	---



黒曜石

木

378 遺跡の通路 6

共通	D
----	---

天使の聖杯 ほそながい種

3

あいだを通り抜けよう

この通路に出現するふたつのメタルボールは、わざわざ壊さなくてもいい。両方のちょうど真ん中を移動していけば、攻撃を受けずに通り抜けられる。

4

壊しても跳び越えてもOK

魔封石(闇)は、シェイドの攻撃魔法で壊せる。ただし、下の写真の方法を使えば、ダメージを受けずにジャンプで跳び越えることも可能だ。



↑この位置で待ち、魔封石が攻撃を出した直後に右斜め上へジャンプしよう。



379C 遺跡の通路⑦(第2段階)

朝・夕	B
昼	B・C
夜	I

※空の欄のスイッチが入っていると、このマップになる



379B 遺跡の通路⑦(第1段階)

朝・昼・夕	B
夜	I

※陸の絵のスイッチが入っていると、このマップになる



379A 遺跡の通路⑦(第1段階)

共通	D
----	---

※海の絵のスイッチが入っていると、このマップになる

377 遺跡の通路⑤へ(1/2)

5

陸の絵のスイッチを入れる

MAP 379 遺跡の通路⑦の床は、ほかの部屋にあるスイッチを切りかえることで上下し、床の高さによって、どのマップへ移動できるかが異なる。まずはこの部屋で、陸の絵のスイッチを入れて、床を1段階上げよう(海の絵のスイッチを入れると、床はもとの高さにもどる)。なお、海の絵のスイッチと陸の絵のスイッチは、MAP 380 遺跡の通路⑧にもあり、どちらの部屋で入れた場合でも同じことが起こる。

海の絵のスイッチ

陸の絵のスイッチが入っていると通れる

海の絵のスイッチ



381 遺跡の通路⑧

ちいさな種

だえんの種

Act.13 聖域への架け橋

マナの聖域への架け橋であるダイムの塔にたどり着いたヒーローとヒロインは、ふた手にわかれて、聖域へ行く方法を探しはじめる。しかし、「試練の塔」とも呼ばれるこの塔には、さまざまな障害が待ち受けているのだった。

ROUTE

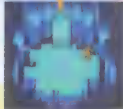
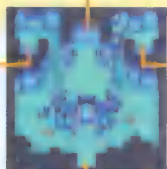
元話 ダイムの塔



ダイムの塔

・P.196

1階



地下1階



マーシーとの出会い

地下室には、地下大河や海底火山で見たロボットの残骸が無数にうち捨てられていた。室内を探っていると、まだ壊れていなかった1台がむくりと起き上がる。そのロボット——マミーシーカーは何十年ものあいだ、ひとりでこの塔にとどまっていたのだ。

5階



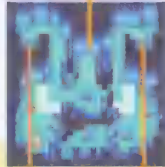
4階



3階

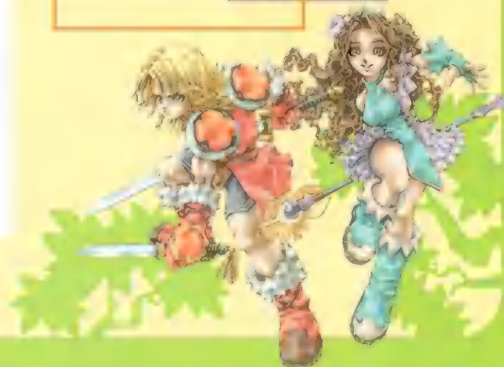


2階



ゴーレムとの死闘

最上階まであと少しというところで警告音が鳴り響く。それと同時に、侵入者を排除すべく、番人のゴーレムが襲いかかってきた。





出現するモンスターの組み合わせ

グループ						
	ブラッドウェポン	ユニコーンヘッド	マッシュゴレム	ゴースト	ブラッドドール	ヘルナイト
A	○	—	—	—	—	—
B	○	—	—	○	—	—
C	—	○	—	—	—	○
D	—	—	○	—	—	—
E	—	—	—	○	—	—
F	—	—	—	—	○	—
G	—	—	—	—	○	○

メインシナリオ

ダイムの塔

385 [ダイムの塔-1階]

START



金の女神像

※攻略チャート



共通

遺跡の通路(→P.198)

1

MAP 386

- 山の手におもむきで探索することになり、仲間がなくなる

2

MAP 387

- スイッチAを踏んで入口を開く
- マニーマシーカーの制御になる

3

MAP 386

- 礼拝を済ませて、マニーマシーカーに攻撃を無効してもらう

4

MAP 386

- スイッチBに礼拝堂扉を叩きかき、階段を出発させる

5

MAP 389

- スイッチBに1回、スイッチCに2回、スイッチDに3回、スイッチEを踏んで、階段を出発させる

6

MAP 393

- メタルガール(1)とメタルボール(1)を捕して、階段を出発させる

7

MAP 395

- スイッチDに1回、礼拝堂に1回ずつ攻撃を当てて、階段を出発させる

8

MAP 396A

- スイッチEに3回ずつ攻撃を当てた後、
- 貴重な石を渡す

9

MAP 397

- ぼたつ貴重な石を渡す

10

MAP 399

- スイッチEに1回、礼拝堂に1回ずつ攻撃を当てて、

11

MAP 400

- ゴーストを倒す

12

MAP 401A

- 階下に貴重な石をふたつ渡す

13

MAP 402

- ゴーストを倒す

14

MAP 403

- マニーマシーカーの制御から逃げる
- マナの聖域へ自動的に移動する

マナの聖域(→P.208)

最上階までのぼるとマナの聖域へワープできるが、塔のほとんどの階では、何らかの仕掛けを解かなければ、つぎの階への階段が出現しない。石碑に書かれた暗号をヒントにして、仕掛けを解いていこう。

388 タイムの塔・2階へ(下り編)

タイムの塔・1階?

敵

石碑



ばっくんチョコ

3

石碑の文章を読んでもらう

マミーシーカーを仲間にして
いる状態でこの石碑を調べると、そ
こに書かれている文章を解読して
もらえる。また、その直後に2階へ
の階段が出現するのだ。

1

ふた手にわかる

ここで、ヒーローとヒロインは
別々に行動することになる。ひと
りになったあとは、とりあえずマッ
プの左上にある階段を下りよう。

387 タイムの塔・地下1階

敵

スイッチA



カエルグミ

魔法のクルミ

スイッチAを
調べると通れる

*CHECK

トゲに注意

塔内の各所にはトゲが
あるが、このトゲに乗って
いるキャラクターは、一定
時間が過ぎるごとに最大
HPの1/20(小数点以下
切り捨て)のダメージを受
ける。逆に言えば、トゲの
上を通っても、乗っている
時間の合計が短ければダ
メージを受けずにすむの
だ。やむを得ずトゲの上
を通る場合は、ダッシュで走
り抜けるか、ジャンプしな
がら移動するとい。

2

マーシーと出会う

スイッチAを調べて地下室の
入口を開き、なかに入ると、奥
に倒れていたロボット(マミーシ
ーカー)が動き出し、仲間になる。

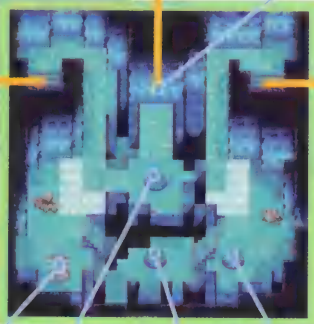
390 タイムの塔・3階下



怪の女神像

389 タイムの塔・3階上

朝・昼・夕	F
夜	E



石碑

スイッチE

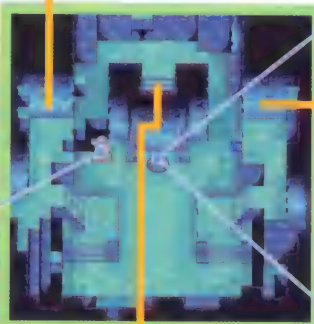
スイッチD

スイッチC

石碑

388 タイムの塔・1階上

朝・昼・夕	F
夜	E



スイッチB

386 タイムの塔・1階2へ(→P.197)

5

3つのスイッチに攻撃

石碑の暗号は、スイッチC～Eに、それぞれ決められた回数だけ武器攻撃を当てれば、階段が出現することを示している。スイッチCに1回、スイッチDに5回、スイッチEに3回、武器攻撃を当てていこう。決められた回数ぶん当てればスイッチが光るので、それを目印にするといい。



↑決められた回数よりも多く当ててしまった場合は、ふたたびスイッチが光るまで武器攻撃を当て直すこと。

4

スイッチを3回ノックする

この階では、スイッチBに武器攻撃を3回当てれば、階段が出現する。なお、タイムの塔内にあるスイッチには、ボウの矢など、障害物に弾かれない攻撃は基本的に当たらないので注意。

※CHECK

石碑の解読について

タイムの塔の大半の階にある石碑に近づくと、マミーシーカーがそこに書かれた暗号を解読してくれる。暗号は、上の階へのぼるためのヒントになっている場合が多いので、一度は解読してもらったほうがいい。ただし、1階以外では、暗号を解読してもらわなくても、物語を進めることは可能だ。

393 タイムの塔 6階 (P. 1)

敵

おおきな種

6

メタルボールを壊せ

メタルボールをふたつとも壊せば階段が出現するが、メタルボールがある場所には、どうやっても渡ることができない。左側のメタルボール(叩)はモーニングスターで、右側のメタルボール(突)はボウカフレイルで壊そう。

メノス銅

ばっくんチョコ

ジャドヘンブ

石碑

グランス鋼鉄



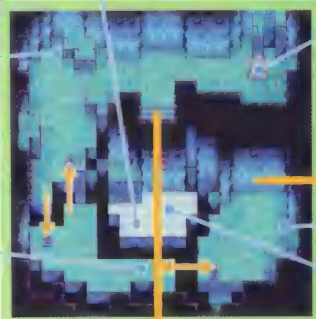
叩

394 タイムの塔・6階?へ(P. 1)

石碑

まんまるドロップ

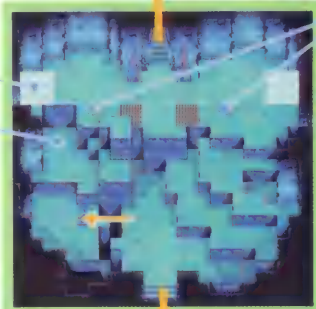
突



火柱

392 タイムの塔・5階

朝・昼・夕	G
夜	B



グランス鋼鉄(※1)

391B タイムの塔・4階

朝・昼・夕	C
夜	A

391A タイムの塔・4階



火柱(※2)

*CHECK

床がくずれ

これら2カ所のどちらかに移動すると、床がくずれて、マップがMAP 391B タイムの塔・4階(崩壊後)に変化する。床がくずれたあとは、下の階へもどれなくなるほか、左上にある宝箱の中身を回収できなくなるので注意。

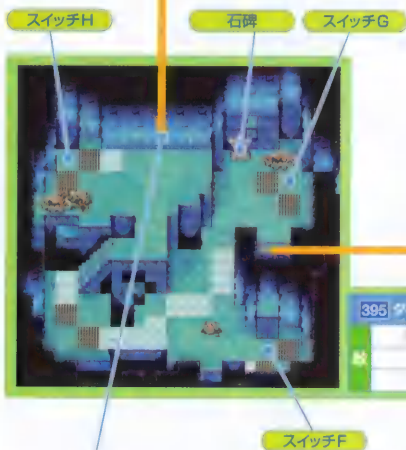
※1……4階がくずれる前に入手していない場合のみ

※2……火柱やしびぎに当たると最大HPの1/20(小数点以下切り捨て)のダメージを受けたらうえで火ダルマ状態になる(ほかのマップにあるものも同様)

*CHECK

石碑に書かれた暗号(2階~6階)

階	石碑に書かれた暗号
2	地霊は三度ノックする
3	仲の悪い地霊の三兄弟。長男は1回、次男は5回、そして長女は3回、みんなふぞろいにとびらをたたく
4	階段をのぼりおえたとき、いじわるな風霊が、すべてを吹き飛ばす(石碑はない)
5	銀色の卵が割れるとき、火霊はろうそくに火をともし



6
黄色い石を踏む

壁がジャマで、上の階への階段のところまでたどり着けない。まずはスイッチI~Kに武器攻撃を3回ずつ当て、そのあとに黄色い石を踏もう。すると、床がくずれてマップがMAP 396B タイムの塔・8階(崩壊後)に変化し、階段がある場所まで行けるようになるのだ。

7
特定の順番で攻撃を当てる①

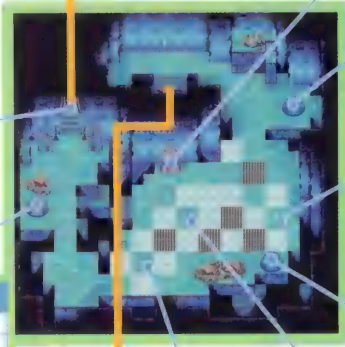
この階では、スイッチF→G→Hの順に武器攻撃を当てていけば階段が出現する。途中で順番とちがうスイッチに攻撃を当てた場合は、最初からやり直すこと。なお、これらのスイッチには、攻撃魔法や、障害物に弾かれない武器攻撃も当たる。



10 特定の順番で攻撃を当てる②

スイッチL→M→Nの順で武器攻撃を当てると、MAP400 タイムの塔・11階にある3匹の火霊のろうそくのうち、中央のものが灯される(→P.202)。

400 タイムの塔・11階へ(→P.202)



石碑

スイッチL

ばっくんチョコ

スイッチN

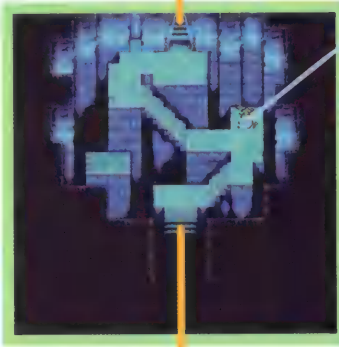
スイッチM

399 タイムの塔・10階

朝・夕	C
昼	C・D
夜	B

カエルグミ

メノス銅



姫の女神像

398 タイムの塔・12階②

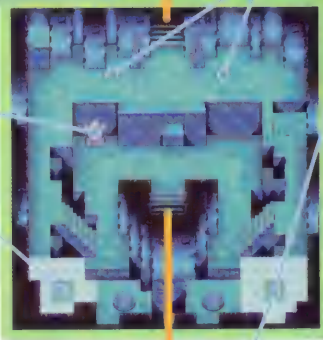
9 黄色い石をふたつ踏んでおく

上の階への階段は最初から出現しているが、先へ進む前に、2カ所にある黄色い石を両方とも踏んでおこう。すると、MAP400 タイムの塔・11階にある3匹の火霊のろうそくのうち、左側のものが灯される。これは、12階へ上がる階段を出現させるために必要なことのひとつだ(→P.202)。

397 タイムの塔・9階①

朝・夕	C
昼	C・D
夜	B

火柱



石碑

黄色い石

黄色い石

*CHECK

石碑に書かれた暗号 (7階～10階)

階	石碑に書かれた暗号
7	折り重なる戦士のなきがら。勇氣あるものから順に止霊は安らぎを与える
8	仲の良い地霊の三兄弟。長男も次男も三男も、みんな三回とひらをたく。黄色い石をふんだとき、おこった水霊は壁も床も押し流す
9	二つの黄色い石のうえ。最初の火霊が火をともす
10	折り重なる戦士のなきがら。勇氣あるものから順に地霊はその死を祝福する。そして、二匹目の火霊がろうそくに火をともす

12

隠れた黄色い石を踏む

石碑に書かれた「隠れた黄色い石」とは、主人公が踏むと黄色に光る石のこと。これを2か所とも踏んで光らせてから、マップ中央にある階段をのぼろうとすると、床がくずれて、マップがMAP 401B ダймの塔・12階(崩壊後)に変化し、上の階への入口が現れるのだ。床がくずれると、下の階へもどれなくなるほか、宝箱のアルテナ合金と天使の聖杯が入手できなくなるので注意。

*CHECK

アルテナ合金を手に入れよう

下の写真のルートで進めば、アルテナ合金が入手できる。床がくずれる前に取っておこう。



↑一段下へ飛び降りたあと、見えない通路を矢印のように進めばOK。

399 ダймの塔・10階へ(→P.201)

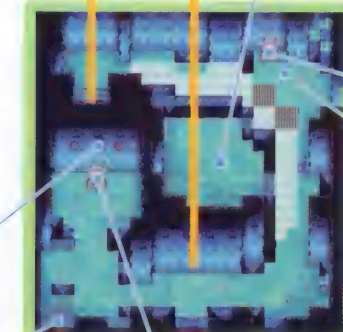
*CHECK

3匹の火霊

この場所にある3つの赤いランプが、9階、10階、11階の石碑に書かれている「火霊のろうそく」。これらをすべて灯せば、12階への階段が出現する。

天使の聖杯

石碑



石碑

魔法のクルミ

400 ダймの塔・11階

共通

E

隠れた黄色い石

金の女神像

大理石

天使の聖杯

石碑

隠れた黄色い石

アルテナ合金

401A ダймの塔・12階

11

ゴーストを倒せ

ここにいるゴースト×3を倒すと、マップの左下にある3匹の火霊のろうそくのうち、右側のものが灯される。ただし、ゴーストがいる足場にはどうやっても渡れないうえ、この敵には主人公の武器攻撃も通用しないので、攻撃魔法を使うか、操作キャラクターをマミーシーカーに切り替え、ビームで攻撃しよう。

404 マナの聖域 14階 (→P.437)



403 タイムの塔 14階

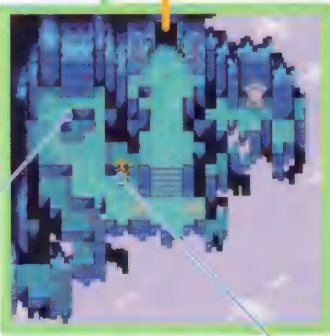
敵

402 タイムの塔 13階

敵
ゴーレム
(→P.438)

401B タイムの塔 (1) 12階 (敵撃破)

敵



※3 大理石 (※3)

※3……12階がくずれ始める前に入手していない場合のみ

金の女神像

13 ~ 14

ゴーレムとの戦い

この階にたどり着いたとたん、ゴーレムとのバトルに突入。これに勝利すると、MAP 403 タイムの塔 14階へ自動的に移動したのち、マミーシーカーが仲間から抜け、ヒーローとヒロインはマナの聖域へ飛ばされる。



↑ゴーレムを倒した直後、ヒーロー編ではヒロインが、ヒロイン編ではヒーローが合流し、3人で14階へ向かう。

*CHECK

石碑に書かれた暗号
(11階~12階)

階	石碑に書かれた暗号
11	傷みのあやつり人形。すべての糸を断ち切ったとき、最後の火霊が火をとます
11 (12A)	引き離された火霊の三兄弟。みんないっしょになったとき、地霊はその手でとびらを開く
12	かくれた黄色い石のした。2匹の地霊が眠ってる。2匹の地霊を起こしたとき、おこった地霊はとびらを叩き壊す

※4……3匹の火霊のろうそくのそばにある石碑

Act.14

女神のみもとにて

ついにマナの聖域へとたどり着いたヒーローとヒロイン。しかし、ふたりが奥へ進むあいだにも、ジュリアスが放つ魔力の影響で、森の木々は急速に枯れていく。果たしてジュリアスを止めることはできるのか？

ROUTE

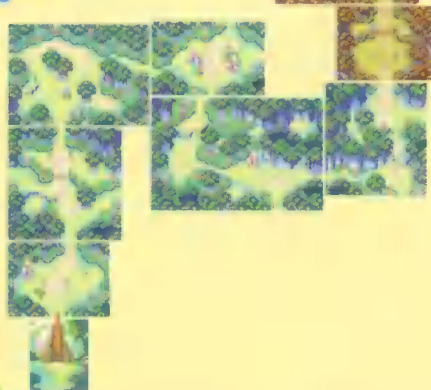
 経路 マナの聖域


聖域の神獣

聖域の森を進むヒーローとヒロインの前に、ジュリアスの影が現れた。影は、聖域に棲む神獣ヒュージドラゴンをあやつり、ふたりを襲わせる。

マナの聖域

→P.206

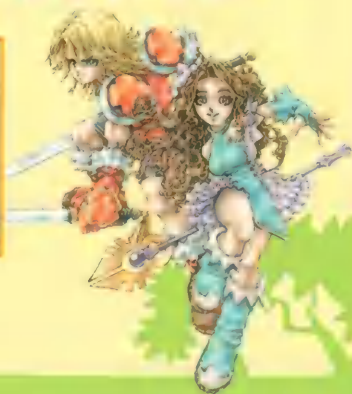
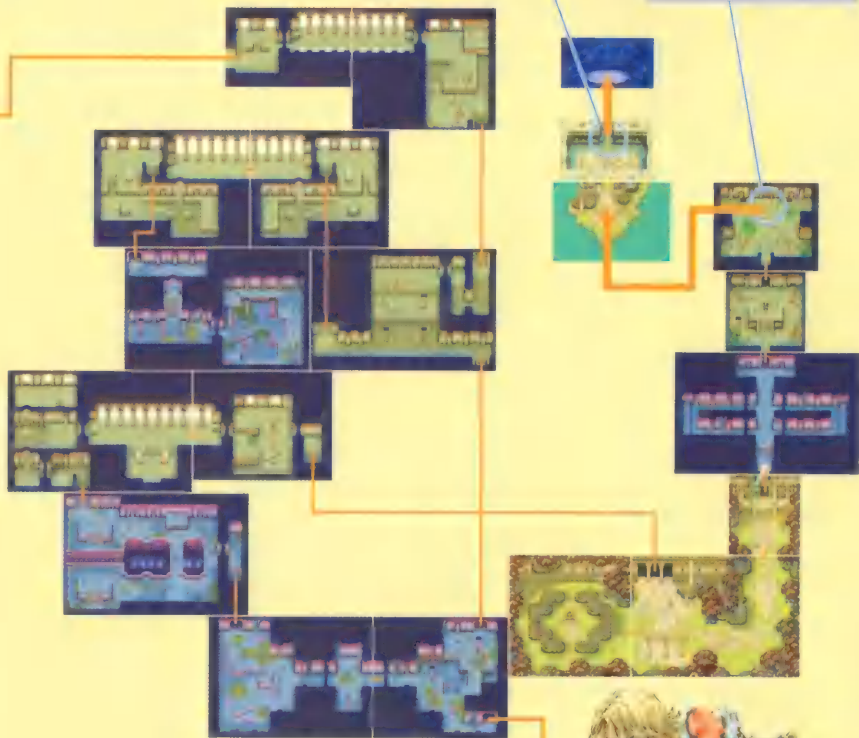


マナの樹の秘密

影との戦いを乗り越え、ヒーローとヒロインはついにジュリアスのもとへ。そこで語られるマナの樹の真実。そして——世界の未来をかけた最後の戦いがはじまる。

影との対決

神殿の奥地で、ふたたびジュリアスの■と運命。人間の弱さと迷いを証明するため、仲間たちの心の■をあばいていく影に、ヒーローとヒロインは打ち勝てるのか？





メインシナリオ

Main Scenario

マナの聖域

出現するモンスターの組み合わせ

グループ	 ウッドマックス	 ラストモールド	 オーカボックス	 ローベモ	 タースマタンゴ	 ムーンワンダー
A	○	—	—	—	—	—
B	—	○	—	—	—	—
C	—	—	○	—	—	—
D	—	—	—	○	—	—
E	—	—	—	—	○	—
F	—	—	—	—	○	○
G	—	—	—	—	○	—
H	—	—	—	—	—	○
I	—	—	—	—	—	—
J	—	—	—	—	—	—
K	—	—	—	—	—	—
L	—	—	—	—	—	—
M	—	—	—	—	—	—
N	—	—	—	—	—	—
O	—	—	—	—	—	—
P	—	—	—	—	—	—
Q	—	—	—	—	—	—

グループ	 アースバズロス	 ヒュードロナイト	 サタンヘッド	 イビスシャーモン	 フチボセイドン
A	—	—	—	—	—
B	—	—	—	—	—
C	○	—	—	—	○
D	—	—	—	—	—
E	—	—	—	—	—
F	—	—	—	—	—
G	—	—	○	—	—
H	—	—	—	—	—
I	○	—	—	—	—
J	○	—	—	—	○
K	—	○	—	—	—
L	—	○	—	○	—
M	—	—	—	—	○
N	—	—	○	—	—
O	—	—	—	○	—
P	—	—	—	○	○
Q	—	—	—	—	○

攻略チャート



共通

タイムの塔(→P196)

1

MAP 404

●ヒーロー層とゴロインが、ヒロイン層ではヒーローが、それぞれ出現する。

2

MAP 423

●ヒュードドラゴンと戦う。

3

MAP 440

●ジュリアスの塔が倒れる。

4

MAP 442

●ジュリアスⅠ+キングジョウナスと戦う。
●ジュリアスⅡと戦う。

5

MAP 443

●ジュリアスⅢと戦う。

ENDING

かなり広いエリアだが、途中でヒュードドラゴンと戦う以外は、ひたすらジュリアスのもとへと向かうだけ。亜空間でジュリアスⅢを倒せば、物語はエンディングを迎える。

1

ふたりで聖域の奥へ

タイムの塔から飛ばされてきたヒーローとヒロインは、これ以降エンディングまで、行動をともにすることになる。

407 マナの聖域④

朝・昼・夕	I
夜	H

408 マナの聖域⑤

朝・昼・夕	I
夜	H

※MAP 407～410 でニキータが出現するのは、MAP 411 を訪れたあとのみ

409 マナの聖域⑥

朝・昼・夕	I
夜	H

ばっくん子ヨコ

カエルグミ

※CHECK
特定の道を進め

MAP 408 マナの聖域③からMAP 411 マナの聖域⑥までは、マップ中に矢印で示したとおりに進んでいこう。ほかの道を選んだり、また道を引き返すと、MAP 406 マナの聖域③へもどされてしまうので注意。

410 マナの聖域⑦(ペーパードラム)

カエルグミ

ドリアードの像

406 マナの聖域③

朝・昼・夕	I
夜	H
朝・昼・夕(※1)	J・Q
夜(※1)	F

※1……MAP 411 を訪れたあと

START

404 マナの聖域①

405 マナの聖域②

金の女神像

鈴権え

419 マナの聖域(へ→P210)



418 マナの聖域(へ)

共通 Q

ウイスピの像



417 マナの聖域(へ)

朝・昼・夕	C・J
夜	A・E



416 マナの聖域(へ)

朝・昼・夕	C・J
夜	A・E

410 マナの聖域(へ)

朝・昼・夕	I
夜	H



409 マナの聖域(へより→P210)

430 マナの聖域・神殿地下1階1へ(→P.212)



ベタン石

カエルグミ

だえんの種

天使の聖杯

光のコイン

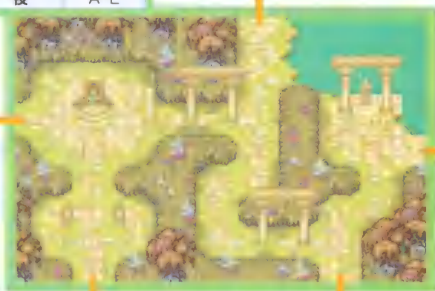
415 マナの聖域1

敵

413 マナの聖域1

朝・昼・夕 C

夜 A・E



414 マナの聖域1

敵

像の女神像

ちいさな種

とげとげの種



412 マナの聖域1

敵

朝・昼・夕 J

夜 A・E

411 マナの聖域1

敵

朝・昼・夕 J

夜 A・E



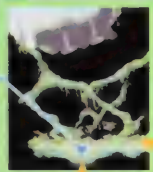
2

ヒュージドラゴンとの戦い

この場所を訪れると、ヒュージドラゴンとのバトルに突入する。これに勝ったら、画面右側から先へ進もう。ただし、この先しばらくは女神像がないので、いったん**MAP B14** マナの聖域①までどり、セーブしておくのもいいだろう。

423 マナの聖域②

ヒュージドラゴン
(→P.439)



421 マナの聖域①
共通 E

ひしゃげた櫃



大理石

天使の聖杯

419 マナの聖域③
共通 J



422 マナの聖域④

共通 Q



418 マナの聖域⑤(ボス→P.439)

トネリコの木

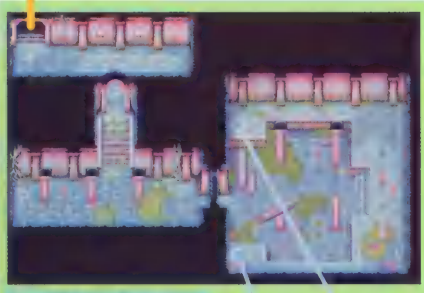
ぼっくんチョコ

ほそながい種



魔法のクルミ

420 マナの聖域⑦
共通 Q



429 マナの聖域⑧(神廟1階)

朝・夕	K
昼	B・K
夜	D・N

光のコイン

ペタン石

424 マナの聖域・神殿2階①

朝・昼・夕	M
夜	G



425 マナの聖域・神殿2階②

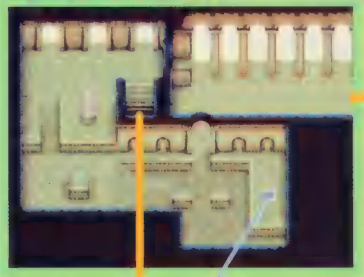
朝・昼・夕	M
夜	G



ばっくんチョコ

428 マナの聖域・神殿2階④

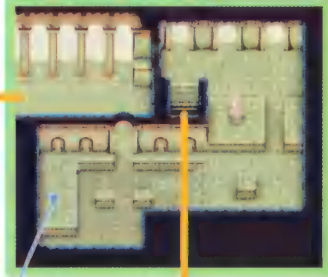
朝・昼・夕	M
夜	G



カエルグミ

427 マナの聖域・神殿2階③

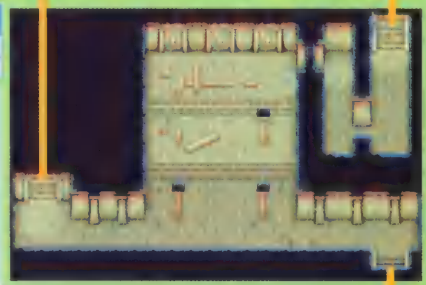
朝・昼・夕	M
夜	G



天使の聖杯

426 マナの聖域・神殿1階①

朝・昼・夕	M
夜	G

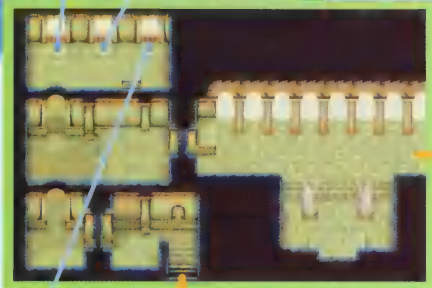


430 マナの聖域・神殿地下1階「ヘーローリ」

ばっくんチョコ
魔法のクルミ

433 マナの聖域・神階3階上

朝・夕	P
昼	B・P
夜	D・G



434 マナの聖域・神階3階上

朝・夕	P
昼	B・P
夜	D・G

はちみつドリンク
ウィスピの像
天使の聖杯

432 マナの聖域・神階1階上

朝・夕	L
昼	B・L
夜	D・N

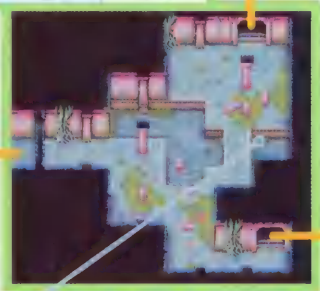
426 マナの聖域・神階1階上へ(→P.211)

431 マナの聖域・神階地下1階上

朝・夕	K
昼	B・K
夜	D・N

430 マナの聖域・神階地下1階上

朝・夕	K
昼	B・K
夜	D・N



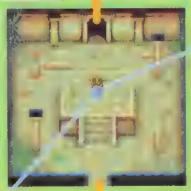
ちいさな種

魔法のクルミ

415 マナの聖域・へ(→P.209)

440 マナの聖域-神殿1階B(→P.214)

439 マナの聖域-神殿1階A



*CHECK

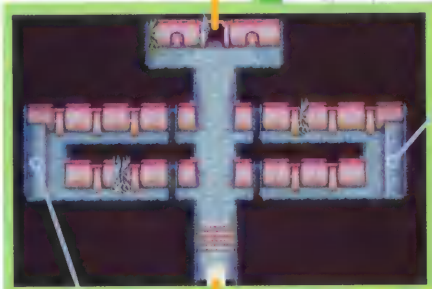
最後の女神像

このマップから先では、女神像を利用できる機会はない。ここにある女神像で、HPとMPの回復やセーブをしておこう。

金の女神像

438 マナの聖域-神殿1階C

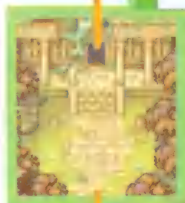
朝・夕	O
昼	B・O
夜	D・N



はちみつドリンク

437 マナの聖域-神殿1階D

朝・昼・夕	I
夜	H



ドリアードの像

ティオンヌの木



436 マナの聖域-神殿1階E

朝・昼・夕	I
夜	H



435 マナの聖域-神殿1階F

朝・昼・夕	I
夜	H

4 ~ 5

ジュリアスとの3連戦

まずはジュリアス I +キングオックスと、そのあとにつけてジュリアス II と戦う。これらの敵を倒したあとは、MAP 443 亜空間へ自動的に移動し、ジュリアス III とのバトルに突入。この戦いに勝てばエンディングだ。

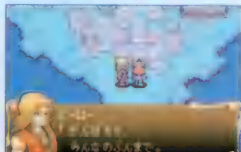


↑バトルが始まると3連戦になるので、事前にしっかりと準備を整えておこう。

3

ジュリアスの影が登場

ヒーローとヒロインがこの場所を訪れると、ジュリアスの影が出現。そのあとはMAP 441 マナの聖域②へ自動的に移動して、二度と引き返せなくなる。



↑シーバ(やボガードたちがジュリアスの影と闘っているあいだに、ヒーローとヒロインはジュリアスのもとへ向かう。

443 亜空間

敵 ジュリアス III (→P.442)

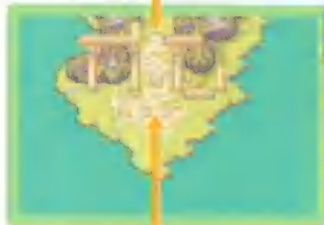


442 マナの聖域①

ジュリアス I (→P.440)
キングオックス (→P.440)
ジュリアス II (→P.441)



441 マナの聖域②



440 マナの聖域 神階1階②



439 マナの聖域・神階1階①より (→P.438)



新約 聖剣伝説 解体書

SHINYAKU
SEIKENDENSETSU
KATAISHINSHO

探究編

新約 聖剣伝説 解体真書 探究編

新たな発見がいっぱい 『新約 聖剣伝説』を 遊びつくそう！

エンディングにたどり着いたら、もうこのゲームは終わり？

— 答えはNO。じつは『新約 聖剣伝説』には、

1度や2度クリアしただけでは見つからない要素や、

やりこめばやりこむほど楽しめる仕掛けがたっぷりと隠されているのだ。

はたして、キミにはそのすべてを発見することができるか？

この探究編を参考に、『新約 聖剣伝説』をとことんまで遊びつくそう！

探究編1

クエスト ……P.217

誰かの頼みを聞いてあげたり、何かを探したりするクエストは全部で33種類もあるのだ！

探究編2

バトルシステム ……P.257

敵とただ戦っていただけの人は、こんなにも深いシステムが用意されていることに驚くハズ！

探究編3

アイテム ……P.305

武器&防具の作成や強化、果樹園の収穫物などの仕組みについては、この章を読めばバッチリ！

探究編4

モンスター ……P.353

計152体のモンスターが使う全攻撃のデータを大公開。すべてのボスの攻略法もわかる！

探究編5

シークレット ……P.445

シークレットテクニックや物語のまとめ、開発スタッフインタビューなど、盛りだくさんな内容！



探究編 1 クエスト

SHINYAKU SEIKENDENSETSU KAITAISHINSHO

ほうけんしやたるもの
ひとのやくに たたなくすやね
ますのそとで もんまらーと
たたがうだけア
いまていこうなんア
じんせい なめてますか？
あ・な・た・の・た・め に
いつてんてす
ひとの やくに たすなせい
らすほす たおせりや それでいい？
あまうるんじや ないてすよ
このすつことつこいガー



クエスト ガイド

Quest
Guidance



『新約 聖剣伝説』の世界には、クエストと呼ばれるサブイベントが33種類も存在する。すべてのクエストをクリアするためにも、ここでその基本をしっかりと押さえておこう。

POINT 1 クエストとは？

メインシナリオとは直接関係ないイベントのうち、クリアするとサボテン君日記に書きこめるものをクエストと呼ぶ。その内容は、特定のアイテムを集めたり、人探しをするなど、バリエーション豊か。クエストに挑むも挑まないもプレイヤーの自由だが、クリアすればルキやアイテムなどを得られるので、できるだけ挑戦してみるといい。



◀クエストの多くは、誰からの依頼を引き受けることではじまる。

POINT 2 クエストを行おうときの注意点

注意点1 挑戦できる時期が限定されている

各クエストはタイムの塔に入ると挑戦(開始およびクリア)不可能になるが、なかにはもっと早い時期に挑戦できなくなってしまうクエストもある。右ページの表で、それぞれに挑戦できる時期を確認しよう。また、特定のクエストをクリアしなければ開始できないクエストも存在する。

注意点2 時間帯の調整が必要となることも

クエストは町の人々と話すことで進行していくが、町の人々は時間帯によって顔ぶれが変わる。そのため、一部のクエストでは、時間帯を調整す

る必要が出てくるのだ。時間帯を調整するには、町の外でマップ切りかえをくり返せばいいが、調整が難しい場合は、魔法のローブを利用してみよう(下のコラムを参照)。

注意点3 失敗する場合がある

下記のクエストは、進めかたによっては失敗となり、サボテン君日記に書きこめなくなる。失敗したクエストはやり直せないので注意。

●●● 失敗する可能性があるクエスト ●●●

30 黒い罪 34 お届けもの 43 新米冒険者

「魔法のローブ」を使って時間を調整

朝や夕に現れる人と話したくても、それらの時間帯を狙って町を訪れるのは難しい。しかし、魔法のローブを使って移動したときは時間が進まないため、右記の手順を踏めば、思いどおりの時間帯に町を訪れることができるのだ。



↑一度、町でマナの女神像に祈りをささげてから、町の外で時間を進める。



↑目的の時間帯になったら、魔法のローブで町へもどればよい。

クエストに挑戦できる時期一覧

それぞれのクエストに挑戦できる時期を、下の表にまとめてみた。
矢印がついているクエストは、矢印の先が示す時期までしか挑戦できない。
それ以外のクエストはいずれも、ダイムの塔に入る直前まで挑戦することが可能だ。

メインシナリオの進行状況	挑戦できるクエスト
ゲームスタート	
トッフル村に到着	25 魔族の血 26 お父さんはどこに?
ウェンデルの町に到着	19 道具屋のチラシ 11 金びかの騎士 23 グランス兵からの指令 24 銀のナイフ
大聖堂でシーバに会う (ヒロイン編)	
飛空艇に乗りこむ (ヒーロー編)	
メノスの村に到着	28 隕石マニア 29 続・金びかの騎士 30 黒い罪 31 8つのコイン 32 話し相手 34 お届けもの
ジャドの町に到着	35 取り立て人走る 33 続々・金びかの騎士 36 レジスタンス 37 無限の回廊(※1)
砂の迷宮の入口を開く	
グランス城に入る	38 最後の金びかの騎士
シャドウナイトとの バトル開始	
イシュの町で目覚める	22 名タンテイ登場 40 闇の商人 48 薬の材料 24 教会の役目 41 7賢者 45 アナグマの値段 39 武器屋の注文 43 新米冒険者
マリリスを倒す	29 祈り 42 月のしずく 47 なくしもの 49 精霊救出(※2) 27 女神の祝福 46 孤独な老人 43 氷原のジュジュツシ? 30 ふるえるハート
ダイムの塔に入る	(すべてのクエストが挑戦不可能になる)

※クエスト名の頭についている数字は、サボテン君日記のNo.に対応

※1……砂の迷宮の入り口を開く前に開始すれば、ダイムの塔に入る直前までクリアすることができる

※2……ダイムの塔に入ったあとでも開始できるが、クリアすることはできない

全クエスト攻略

■全クエスト攻略の見かた

1 金ぴかの騎士

クリア時の入手品 ▶ 100ルク

※はじめるとは

MAP 14 フェアリス村
MAP 14 フェアリス村
MAP 14 フェアリス村
MAP 14 フェアリス村



※金ぴかの剣を手にする!

ベガからの依頼を引き受け
ベガからの依頼を引き受け
ベガからの依頼を引き受け



※金ぴかの剣をベガに返す!

金ぴかの剣を持ってベガに
金ぴかの剣を持ってベガに
金ぴかの剣を持ってベガに



- ① **日記No.**……クエストをクリアしたあとに書きこめるようになるサボテン君日記の番号。
- ② **クエスト名**……クエストの名前。サボテン君日記のタイトルに準拠している。
- ③ **クリア時の入手品**……クエストをクリアしたときに入手できるアイテムやルク。
- ④ **あらすじ**……クエストのあらすじ。
- ⑤ **はじめるには**……クエストの開始方法。
- ⑥ **攻略法**……クエストの進めかたの解説。

※クエストの掲載順は、基本的に、挑戦可能になる時期が早い順となっている



日記No.
25

魔族の血

クリア時の入手品 ▶ 本文参照

※はじめるとは

MAP 14 トッフル村・宿屋②に夜のあいだのみ現れるブラッシー3世に話しかけて、血の入った小袋を集めてきてほしいという依頼を引き受けるとクエスト開始。



手順1

小袋を集める!

依頼を受けたら、血の入った小袋を集めよう。血の入った小袋を入手するには、バットムを最後に倒してマップ内の敵を全滅させればよい。すると、バットムが落とした宝箱のなかから、

10%の確率で血の入った小袋が入手できるのだ。ちなみに、ブラッシー3世からは「洞窟のコウモリを倒せば手に入る」と教えてもらえるが、バットムの洞窟以外にいるバットムを倒しても小袋を入手することは可能。



↑血の入った小袋を集めるには、MAP 23 バットムの洞窟①が最適。

手順2

小袋を渡して報酬をゲット!

血の入った小袋を持ってブラッシー3世に話しかけると、彼に小袋を渡すことができる。小袋を1個でも渡せばクエストクリアだ。なお、持っている小袋の個数によって、話しかけたと

トッフル村の宿屋で出逢ったブラッシー3世は、血の入った小袋を集めているという。バットムを倒して宝箱の品を手に入れ、彼のもとに届けよう。

きに渡す小袋の数ともらえるものが変わるので注意しよう(下記参照)。アナグマ金貨をもらうために、できれば小袋を10個入手してから渡すといい。

●渡す小袋の数ともらえるもの

渡す小袋の数	渡す小袋の数	もらえるもの
1~4個	1個	100ルク
5~9個	5個	500ルク
10個以上	10個	1000ルク+アナグマ金貨×1



↑クリア後も、血の入った小袋をブラッシー3世に渡せば、そのたびに報酬が得られる。

日記No.
26

お父さんはどこに？



トッブル村の少年ライチの父親は、出かけたまま帰ってこないらしい。お父さんのイモリの黒焼きを届けたら、ライチの父親の消息をたどろう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨※1

※はじめるには※

MAP 12 トッブル村・道具屋に朝から夕のあいだに現れるライチに話しかけて、「出かせぎのために村を出て行った父親(マルコ)に、イモリの黒焼きを届けてほしい」という依頼を引き受けるとクエスト開始。そのさい、ライチからイモリの黒焼きを渡される。



手順1

父親の足取りを追う！

依頼を受けたあとは、マルコの足取りを追っていくことになる。下のマップで示した人物に番号順に話しかけてマルコの移動先を聞いていけば、最後に**MAP 31** ロリマー城④でマルコにイモリの黒焼きを渡せるのだ。この順番で話しかけなければマルコの足取りは聞けない



↑マルコに話しかけることができるのは、カーク山脈でマリスを倒したあと。

え、足取りを聞かずにいきなりマルコと話してもイモリの黒焼きは渡せないで注意。なお、イモリの黒焼きをマルコに渡すと、息子に届けてほしいと、黒焼きのしっぽを渡される。

手順2

ライチに報告！

黒焼きのしっぽを受け取ったら、トッブル村にもどって、ライチに渡そう。すると、お礼としてアナグマ金貨が1枚もらえて、クエストクリアとなるのだ。

CHECK マルコの足取りを教えてもらう順番

① ガラフ

MAP 18 メノスの村・民家 2



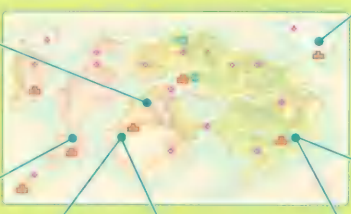
② ヤコブ

MAP 28 イシュの町・全景



④ ラトダン(※1)

MAP 19 シャドの町・強化屋



③ マルコ

MAP 31 ロリマー城 ④



⑤ サージュ

MAP 10 ウェンデルの町・民家



⑥ ナバウ

MAP 10 ウェンデルの町・強化屋



※1……日記No.36「聖り立て人走る」進行中で、なおかつラトダンの取り立てを頼まれているときは、マルコの足取りは聞けない
 ※2……日記No.34「お届けもの」進行中は、サイメロンを届けるまでマルコの足取りは聞けない



ウェンデルの町にある道具屋は、どうやらあまり繁盛していない様子。隅りでは元ドミからの依頼を引受けて、道具屋を宣伝するチラシを配ろう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1+440ルク

＊はじめるには＊

MAP 104 ウェンデルの町・道具屋にいるドミに話しかけて、リーフレット配りを引き受けるとクエスト開始。そのさい、リーフレットを15枚渡される。



手順＊

チラシを配ろう!

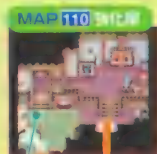
ドミから受け取ったリーフレット(チラシ)を、ウェンデルの町の人々に配っていこう。町のなかには、リーフレットを受け取ってくれる人が15人いて、彼らに話しかけるたびに、1枚ずつリーフレットを渡していくことができるのだ(同じ人には1枚しか渡せない)。リーフレットを受け取ってくれる人の居場所は、下のマップを参照。15枚のリーフレットをすべて配り終えて

からドミに話しかければ、440ルクとアナグマ金貨1枚がもらえて、クエストクリアとなる。



↑リーフレットを受け取る人々のなかには、特定の時間帯にしか現れない人物もいる。

CHECK リーフレットを受け取る人々



強化屋の少年

MAP 107 旅の青年 (Screenshot of the Traveler's Youth)



旅の青年



ウェンデルのおじいさん(夕)

MAP 109 (Screenshot of the quest area)



きたない旅人(夜)

MAP 106 全農(北郷)

ウェンデルの女の子



ウェンデルの男性(昼~夜)

はたらかないおじさん

MAP 105 (Screenshot of the quest area)

ウェンデルのおじいさん



旅の男性(夜)

ウェンデルの男性

ウェンデルの女性

ウェンデルのおばさん(朝~夕)

MAP 104 道具屋 (Screenshot of the quest area)

あやしい男(夜)

ウェンデルのおばさん

ウェンデルの男性

MAP 103 全農(南郷)

日記No.
19

金ぴかの騎士



クリア時の入手品 ▶ 100ルク

※はじめるには※

MAP 107 ウェンデルの町・宿屋①にいるベガに話しかけて、金ぴかの剣を調達してきてほしいという依頼を引き受けるとクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、ヒーロー編では飛空艇に乗りこむまで、ヒロイン編では大聖堂でシーバと会うまで。



手順 1 ※

金ぴかの剣を手に入れる!

ベガからの依頼を引き受けたら、さっそく金ぴかの剣を探しに行こう。金ぴかの剣は、マイコニドまたはデスクラブが落とす宝箱から、10%の確率で入手できる。ちなみに、このクエストをはじめる前に、金ぴかの剣を手に入れておくことも可能だ。



↑マイコニドはマイコニドの森に、デスクラブはウェンデル海岸に出現する。

グラスノ科を盗取る騎士・ベガは、城を訪れる前に身なりを整えようとしていた。彼の盗んでいる金ぴかの剣を手に入れて、返けてあげよう。

手順 2 ※

金ぴかの剣をベガに渡す!

金ぴかの剣を持ってベガに話しかけると、100ルクで買い取ると言ってくる。これに応じれば、100ルクが手に入ってクエストクリアとなるのだ。



↑このクエストをクリアしなければ、日記No.29「続・金ぴかの騎士」に挑戦できない。

日記No.
21

銀のナイフ



クリア時の入手品 ▶ ネコアンス×1

※はじめるには※

MAP 107 ウェンデルの町・宿屋①にいるアマリーに話しかけて、ナイフ探しの依頼を引き受けるとクエスト開始。

ウェンデルの町の宿屋に居るアマリーが、ナイフを探した助手を雇われて、居っている。彼女のナイフを持っている人物を探し出そう。

●ナイフを探す手順

- MAP 110** ウェンデルの町・強化屋にいるドッヘルかドンガに話しかける
- MAP 109** ウェンデルの町・宿屋③にいる、いじけたドワーフ(=ドツファ)に話しかける
- ドツファにもう一度話しかける

手順 1 ※

銀のナイフを見つけ出す!

アマリーから依頼を引き受けたあとは、彼女が銀のナイフを渡した人物を捜し出せばいい。銀のナイフは、右記の①~③の手順を踏めば入手できる。



↑ドッヘルとドンガのどちらに話しかけても、聞ける会話の内容は同じ。

手順 2 ※

アマリーにナイフを返す!

銀のナイフを入手したら、アマリーに話しかけよう。これでクエストクリアとなる。



↑クリア時には、ナイフを渡すかわりにアマリーからネコアンスがもらえる。



グランズ帝国の兵士・ウンベルトは、ウェンデルの町に潜伏しているというマナの女神の信者を捜して……。信者を見つけ出し、ウンベルトにその情報を提供しよう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨①

＊はしめるには＊

MAP107 ウェンデルの町・宿屋①に朝から夕のあいだ現れるウンベルトに話しかけて、マナの女神信者の捜索を引き受けるとクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、ヒーロー編では飛空艇に乗りこむまで、ヒロイン編では大聖堂でシーバと会うまで。

手順 1

女神の信者を捜す!

右記の手順でクエストを進めていけば事件が解決し、アナグマ金貨が1枚もらえて、クエストクリアとなる。



↑このクエストをクリアしなければ、日記No.35「レジスタンス」に挑戦できない。

●クエストをクリアする手順

- 1 夜に**MAP105** ウェンデルの町・民家を訪れて、話を盗み聞く
- 2 **MAP107** ウェンデルの町・宿屋①にいるウンベルトに話しかけて、信者の情報を提供する
- 3 **MAP105** ウェンデルの町・民家を訪れる



隕石を求めて各地をさまよっていたというパンチェッタ。彼が世界中で集めた宝石と物々交換するため、隕石を持ってこよう。

クリア時の入手品 ▶ 本文参照

＊はしめるには＊

MAP187 メノスの村・道具屋にいるパンチェッタに話しかけて、隕石と彼のお宝を交換しようという提案に乗るとクエスト開始。

手順 1

サイクロプスから隕石を入手!

隕石はサイクロプスが落とす宝箱に入っている。なお、サイクロプスは、特定の日時の特定

のマップに5%の確率でしか出現しない(下表参照)。

手順 2

隕石とお宝を物々交換!

いずれかの隕石を持ってパンチェッタに話しかけると、アイテムと交換できる。もらえるアイテムは隕石ごとに2種類ずつあるが(下表参照)、どちらと交換できるかはランダムで決定。交換直前にキャンセルできるので、ほしいほうが出るまで何度も話しかけよう。隕石を1個で

も交換すればクエストクリア。クリア後も、隕石を持ってれば何度でも交換可能だ。



↑隕石を複数持っている場合は、ジャコビニ→ハレー→アंक→ヴィネックの順で交換することになる。

●各隕石を落とすサイクロプスの種類と交換できるアイテム

隕石名	サイクロプスの種類	落とす時間帯	出現するマップ	交換できるアイテム
ジャコビニ隕石	光	マナの休日①の昼	MAP123 ガイアへの道②	アルテナフェルト または化石樹
	闇	マナの休日①の夜	MAP353 ガラスの砂漠(北側)②	
	月	ルナ曜日①の夜	MAP221 ジャド砂漠⑧	
ハレー隕石	火	サラマンダー曜日①の昼	MAP353 海底火山⑧	化石または飛竜の革
	水	ウンディーネ曜日①の昼	MAP303 雪原③	オリハルコン または竜のウロコ
アंक隕石	木	ドリアド曜日①の昼	MAP240 馬の驛の谷④	クリスタル
	風	ゾン曜日①の昼	MAP329 330 331 333 浮遊岩の荒野⑤～⑦、⑨	またはミスリル銀
ヴィネック隕石	土	ノーム曜日①の昼	MAP160 ガイアの洞窟⑦	

日記No.
29

続・金ぴかの騎士



クリア時の入手品 ▶ 200ルク

※はじめるには※

日記No.19「金ぴかの騎士」をクリアしたあと、MAP 183 メノスの村・強化屋にいるベガに話しかけて、金ぴかのよろいの調遣を引き受けるとクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、グランズ城に入るまで。

手順 1

金ぴかのよろい入手!

まずは、金ぴかのよろい入手しよう。金ぴかのよろいは、ラビリオンが落とす宝箱のなかで10%の確率で入っている。ラビリオンには、メノス周辺やサボテン砂漠で遭遇可能だ。ちなみに、クエスト開始前でも、金ぴかのよろいを手に入れておくことはできる。

メノスの村で再会したベガは、剣につづいて、今度は金ぴかのよろいを探しているのだという。彼がほしいと欲しているよろいを手に入れて、届けてあげよう。

手順 2

金ぴかのよろいを届ける!

ベガに金ぴかのよろいを200ルクで売ればクエストクリア。このクエストをクリアしないと、日記No.33「続々・金ぴかの騎士」に挑戦できない。

日記No.
30

黒い罪



クリア時の入手品 ▶ —— (旅行中にアナグマ金貨×1が手に入る)

※はじめるには※

MAP 184 メノスの村・宿屋①にいるトーマに4回話しかけて、黒い仮面をアナグマに返してほしいとの依頼を引き受けるとクエスト開始。そのさい、トーマから黒い仮面を渡される。

手順 1

仮面をアナグマに返す!

トーマから仮面を渡されたら、MAP 129 禁断の廃坑②を目指そう。そこにいるアナグマのうちの特定の1匹に話しかければ、黒い仮面を返せるのだ。ただし、黒い仮面を持って禁断の廃坑へ行けるようになるのは、シャドウナイトを倒したあとなので、まずはメインシナリオをそこまで進めること。

なお、黒い仮面はデンドンに売れることもできるが、彼に売るとクエストをクリアできなくなってしまう(詳細は次項)。



↑アナグマに黒い仮面を返すと、かわりにアナグマ金貨が1枚もらえる。

番外

デンドンに仮面を売る

黒い仮面を持ってMAP 104 ウェンデルの町・道具屋にいるデンドンに話しかけると、仮面を売ってくれと頼まれる。最初は500ルクで売ってくれと言われるが、断ると800ルクで、さらに断ると1000ルクで、それも断るとアナグマ金貨3枚でと、買い取り額が変化していく。

かつて、アナグマたちから黒い仮面を盗んだというトーマ。いまになって罪の意識を感じている彼の頼みを聞いて、黒い仮面を返して向きおう。

デンドンの申し出に応じると、そのとき彼が言っている金額で、黒い仮面を売れるのだ。



↑金貨3枚での買い取りも断ると、もうデンドンに仮面を売ることはいけません。

手順 2

トーマに報告!

仮面をアナグマに返してからトーマに報告すればクエストクリア。ちなみに、デンドンに仮面を売るとトーマがいなくなるため、報告する(クリアする)ことができなくなってしまう。

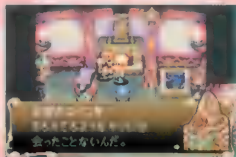


いまだに、精霊のコインをすべて集めるのに成功した者がまったことのないというデンキチ。世界中からこの種類のコインを集めて、彼に喜ばせよう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

＊はしめるには＊

MAP 183 メノスの村・強化屋にいるグランス兵のデンキチに話しかけて、精霊のコインについて知っていることと答えるとクエスト開始。



手順 1

コインを集める!

クエストをクリアするには、光、闇、月、火、水、木、風、土のコインを、それぞれ最低1枚ずつ集める必要がある。下記の方法を参考にして、コインを集めていこう。

手順 2

デンキチにコインを見せる!

精霊のコイン(属性コイン)を全種類持ってデンキチに話しか

ければ、アナグマ金貨が1枚もらえてクエストクリアとなる。



↑コインは見せるだけなので、クエストをクリアしてもなくなったりはしない。

CHECK 属性コインの入手方法

属性コインは、いずれも宝箱から入手することになるが、マップ上の宝箱(位置についてはP.31を参照)から手に入る数は少ない。全種類そろえたり、数多く手に入れるには、モン

スターが落とす宝箱から入手していかねばならないのだ。そこで、属性コインを高確率で落とすモンスターのなかでも、もっとも効率よく倒していけるものを以下で紹介しよう。

●属性コインを効率よく入手できるモンスター

属性コイン	落とすモンスター	モンスターの出現場所	
光のコイン	ダックジェネラル	MAP 200 グランス城①など	グランス城まで行くのが面倒であれば、コインを落とす確率はやや下がるが、MAP 70 ばっくんの巣①などに出現するデスフラワーを倒して集めていくといい
闇のコイン	グレムリン	MAP 225 浮遊岩の荒野①など	—
月のコイン	ホッパー	MAP 123 廃坑への道②など	MAP 123 廃坑への道②には、風のコインを高確率で落とすブラッドアウルも出現するので、風のコインも並行して集めていきたい
火のコイン	レッドスライム	MAP 234 奇岩山①など	—
水のコイン	ぱっくりオタマ	MAP 517 カーラ山脈④など	カーラ山脈では氷が張っていて戦いにくいので、コインを落とす確率はやや下がるが、MAP 80 ばっくんの巣②などに出現するぱっくりオタマを倒して集めるのも手
木のコイン	パンキンボム	MAP 255 奇岩山②など	木のコインはマップ上の宝箱に入っていないため、モンスターを倒すことでしか入手できない
風のコイン	ブラッドアウル	MAP 123 廃坑への道②など	MAP 123 廃坑への道②には、月のコインを高確率で落とすホッパーも出現するので、月のコインと並行して集めていくといい
土のコイン	スカルドレイク	MAP 574 ガラスの砂漠(北側)①など	スカルドレイクを倒していけば、日記No.42「月のしずく」をクリアするために必要な月のしずくも自然と集まる。スカルドレイクを倒するのが難しいなら、MAP 231 奇岩山③などに出現するパウンドウルフを倒すのも手。なお、土のコインはマップ上の宝箱に入っていないため、モンスターを倒すことでしか入手できない

日記No.
34

お届けもの



メノスの村に住む老婆バドラーは、デビアスの館に奉公している孫娘を会う機会がなかなかないとのこと。バドラーから預かっていたサイメロンを、孫娘のプリシラに届けよう。

クリア時の入手品 ▶ サイメロン×3

※はじめるには※

MAP186 メノスの村・民家②にいるバドラーに話しかけて、彼女の孫娘へサイメロンを届けてほしいとの依頼を引き受けるとクエスト開始。そのさい、バドラーからサイメロンを渡される。



複数持っていても、デビアスの館にいる誰かひとりしか渡すことはできない。

プリシラは、**MAP203** デビアスの館・2階にいる。プリシラにサイメロンを渡すと、今度はバドラーにドッグピーチを届けてほしいと彼女から依頼されるのだ。



↑渡す前にサイメロンを使ってしまった場合は、果樹園で入手すればいい。

が出るが、どちらを選んでもサイメロンは渡せない。

●プリジット

彼女にサイメロンを渡したあとバドラーと話すと、サイメロンを1個もらってクエスト失敗。

●プリシラかプリメーラ

サイメロンを渡すと、祖母に届けてほしいとネコアンズを1個渡される。そのあとネコアンズをバドラーに渡すと、サイメロンを1個もらってクエスト失敗。

手順1

サイメロンを届ける!

バドラーの孫娘であるプリシラにサイメロンを届けるのが目的ではあるものの、デビアスの館にはまぎらわしい名前の人物が何人もいる。彼女たちにもサイメロンを渡せるが、渡してしまうとクエスト失敗となるので注意しよう(詳細は次項を参照)。ちなみに、たとえサイメロンを

番外

プリシラ以外にサイメロンを渡す

プリシラ以外の人にサイメロンを渡したあとも、しばらくクエストはつづくが、いずれの場合も最終的にはクエスト失敗になってしまう。それぞれの人物に渡したときのその後の展開は、以下のとおり。なお、プリシオと話したさいにもサイメロンを渡すかどうかという選択肢

手順2

バドラーへドッグピーチを届ける!

プリシラから届けものの依頼を受けたのち、ドッグピーチをバドラーに渡せば、サイメロンが3個もらえてクエストクリアとなる。なお、バドラーに届ける前にドッグピーチを使ってしまった場合は、果樹園で収穫したものを渡せばいい。

日記No.
32

話し相手



メノス村の宿屋で、青年か老人に言葉につきまわされていた。うんざりしているその青年——ジョニーに話かけて、老人の話を聞いてあげよう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

※はじめるには※

MAP185 メノスの村・宿屋②にいるジョニーに話しかけて、トニーの話を聞くことにするとクエスト開始。

手順

トニーの話を聞く!

トニーの話をしばらく聞いたあと、彼の問いかけに「聞いてるよ?」と答えよう。すると、トニーがグランス兵に連れていられる。そのあと、ジョニーに

話しかければ、お礼としてアナグマ金貨が1枚もらえてクエストクリアとなるのだ。

日記No.
33

続々・金ぴかの騎士



クリア時の入手品 ▶ 200ルクまたは400ルク

はしめるには

日記No.29「続・金ぴかの騎士」クリア後、MAP195「ジャドの町・強化屋」にいるベガに話しかけ、金ぴかのヘルムを調達してきてほしいとの依頼を引き受けるとクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、グランス城に入るまで。



手順 1 *

金ぴかのヘルムを入手!

まずは、金ぴかのヘルムを手に入れよう。金ぴかのヘルムは、ジャド沙漠に出現するコカトリスが落とす宝箱から10%の確率で手に入る。なお、クエスト開始前に、金ぴかのヘルムを入手しておくことも可能。

手順 2 *

ベガに金ぴかのヘルムを届ける!

金ぴかのヘルムを持ってベガに話しかけ、彼にヘルムを売ればクエストクリアとなる。そのさい、200ルクで買い取ると言ってくるが、それを断れば、

グランス兵志願のベガと再会したところ、夢度は金ぴかのヘルムを探して欲しいのだという。彼に求めるヘルムを探してきて、渡してあげよう。

最初に約束していたとおり400ルクで買い取ってくれるのだ。

ちなみに、日記No.38「最後の金ぴかの騎士」に挑戦するためには、このクエストをクリアしておかなければならない。



↑いくらで売っても、書きこまれるサボテン君日記の内容は同じだ。

日記No.
35

レジスタンス



クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

はしめるには

日記No.23「グランス兵からの指令」をクリア後、MAP197「ジャドの町・道具屋」にいるコートニーに話しかけると、手紙を渡されてクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、グランス城に入るまで。



手順 *

手紙を届ける!

クエストの進行中は、コートニーとカートの連絡係として、メノスの村とジャドの町を行き来することになる。右記の手順で進めれば、①を終えた時点でアナグマ金貨が1枚もらえて、クエストクリアとなるのだ。



↑カートやコートニーに手紙を渡すには、話しかけるだけでいい。

ジャドの町に道具屋で知り合った女性「コートニー」が、カートという「物」を手紙を届けられないかと頼んできた。彼女とカート、あいたの連絡係として町を往復しよう。

●クエストをクリアする手順

- ① 夜にのみMAP187「メノスの村」道具屋に現れるカートにコートニーの手紙を渡して、カートの手紙を受け取る
- ② コートニーにカートの手紙を渡して、コートニーの手紙を受け取る
- ③ カートにコートニーの手紙を渡して、カートの手紙を受け取る
- ④ コートニーにカートの手紙を渡す

日記No.
36

取り立て人走る



ジャドの町の道員兼カ主人は、無むしみにほつたで首をあげてしまおうらしい。主人の行動にあせっている夫人のために、代金を取り立てに行こう。

クリア時入手品 ▶ アナグマ金貨×1+200ルク

＊はじめるには＊

MAP 197 ジャドの町・道具屋にいるジャンカに話しかけるとクエスト開始。そのさい、ジャンカから請求書を渡される。



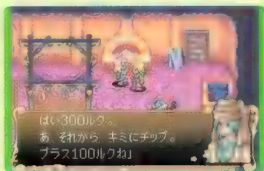
てる相手は全部で5人いて、取り立てていく順番は決まっている(下のマップを参照)。すべての取り立てを終えると、ジャンカからお礼として200ルクとアナグマ金貨1枚がもらえてクエストクリアとなるのだ。

なお、代金を取り立ててからジャンカに届けるまでは、取り立てた代金のぶん、一時的に主人公の所持金が増える。増えた

お金を使うこともできるが、ジャンカに代金を届けないかぎり、つぎの取り立てができないので気をつけること。使いこんでしまった場合は、代金の額まで所持金を増やしてからジャンカに話しかければOKだ。

●取り立てる手順

- ① ジャンカから聞いた取り立て相手に話しかけて請求書を渡し、代金を受け取る
- ② ジャンカに話しかけて、代金を渡す(このとき、つぎの取り立て相手が聞ける)



↑ラドダンからチップとしてもらう100ルクは、自由に使ってしまうかまわない。

手順＊

代金を取り立てる!

右記の①～②をくり返し、代金を取り立てていこう。取り立

CHECK 代金を取り立てる相手とその順番





クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

はじめるには

MAP194 ジャドの町・全景にいるカーネルに話しかけて、古文書の謎解きを引き受けるとクエスト開始。ただし、このクエストをはじめられるのは、MAP207 ジャド砂漠③で砂の迷宮への入口を開くまで。



手順 1

古文書の謎を解く!

カーネルから依頼を受けたら、まずはMAP207 ジャド砂漠③へ向かう。そこに2本並んでいるヤシの木こそ、古文書に書かれた「二本のヤシの木」だ。あとは古文書の文が意味すると

おり、ヤシの木の周囲を「∞」を描くようにまわって(右下の写真を参照)、砂の迷宮への入口を開けばOK。

●古文書の内容

砂は流れ、滝となり落ちる
そこに落ちる無限なる砂を
無限の歩みにて制す。
西から下り、東に上る、
東から下り、西に上る
その動きが魔の力を
呼び起こす。

我は、無限の焦点となる地に
二本のヤシの木を植えた。
その木を焦点に無限に歩め

手順 2

カーネルへ報告!

古文書の謎を解いて砂の大河の流れを止めることができたから、ジャドの町にもどり、カーネルに話しかけよう。これで、アナグマ金貨が1枚もらえて、クエストクリアとなる。

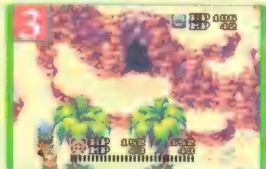
ジャドの町にいるカーネルは、砂の大河の流れを止めようという方法が書かれた古文書の謎解きをこうしていた。実際に砂の大河を止めて、彼にその方法を教えてあげよう。



↑左のヤシの木の左下あたりから、まずは上に向かって歩きはじめる。



↑無限大の記号を描くように、ヤシの木の周囲をまわっていくこう。



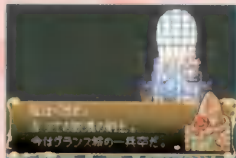
↑ふたたび左のヤシの木の左下あたりにもどったところで、砂の滝が止まる。



クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

はじめるには

日記No.33「続々・金ぴかの騎士」クリア後、MAP276 グランス城④でベガに話しかけるとクエスト開始。ただし、このクエストに挑戦できるのは、シャドウナイトと戦うまで。



グランス城の牢屋付近で出会った兵士。彼はほんとベガだった。とうとう念願がなってグランス王軍の兵士になれたという兵士の話を聞いてあげよう。

手順 *

ベガの話を聞く!

ベガの話を最後まで聞けば、彼からアナグマ金貨が1枚もらえてクエストクリアだ。



大聖堂前で、お嬢が弓しるからぶつかってきた青年にペンダントをスられた。感涙をいかけ、お嬢——イングリッドのペンダントを取り返そう。

クリア時の入手品 ▶ チビッコハンマー+200ルク

※はじめるには※

シャドウナイトを倒してから、MAP 111 大聖堂①を訪れると、イングリッドがペンダントをスられる場面を目撃する。そのあと、イングリッドに話しかけて、ペンダントを取り返してほしいとの依頼を引き受けるとクエスト開始。なお、スリの場面を見たあとに一度マップを切りかえると、イングリッドは朝から夕のあいだのMAP 112 大聖堂②に現れるようになる。

手順1※

スリのヨスを追う!

ペンダントをスったヨスはウエンデルの町に潜んでいるので、捜し出しては話しかけよう。話しかけるたびに、彼は下記のの順に移動していくが、③の場所では話しかけると観念してペンダントを返してくれるのだ。

手順2※

ペンダントを届ける!

イングリッドに話しかければ、取り返したペンダントを渡すことができる。そのさい、イングリッドからスリの仲間なのでは

ないかと問われるが、この問いにどう答えても、ペンダントを取り返したお礼としてチビッコハンマーと200ルクがもらえて、クエストクリアとなるのだ。



↑チビッコハンマーをもらったあとは、行ける場所が増える(詳細は下記参照)。

●ヨスが逃げる順番

① 106 全景(北部)/夜のみ登場



② 104 道具屋



③ 108 全景(北部)/朝のみ登場

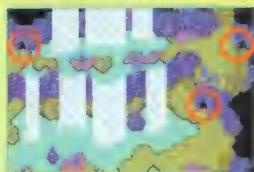


CHECK

チビッコハンマーの利用場所

クリア時に手に入るチビッコハンマーを利用すれば、これらの穴の先へ行ける。

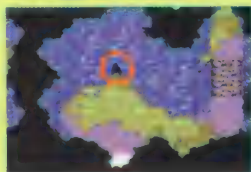
MAP 337 地下大河③



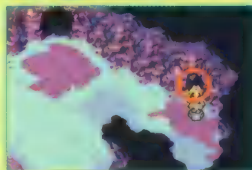
MAP 4 トッブルへの道①



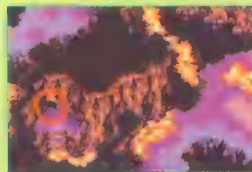
MAP 339 地下大河 5



MAP 228 時の祭壇①



MAP 351 海底火山 6



教会の役目



クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨45(うち4枚は銀行へ入手)

＊はじめるには＊

シャドウナイトを倒したあと、朝から夕にMAP112大聖堂②に現れるバプロに話しかけるとクエスト開始。



手順＊

チョコを寄付する!

バプロに話しかけて、チョコを寄付してほしいとの頼みに

「はい」と答えるたびに、ぱっくんチョコをひとつ渡すことができる。何度もチョコを寄付していき、渡したチョコの合計数が10個、20個、30個、40個、50個になったときには、アナグマ金貨を1枚ずつもらえるのだ。

ぱっくんチョコを合計50個寄付すればクエストクリア。なお、このクエストは、チョコを



↑ぱっくんチョコはひとつ40ルクで売っている。数が足りなければ道具屋で買おう。

ウェンデルの町の大聖堂では、礼拝にくる子どもたちに配るために、バプロはぱっくんチョコを集めていた。彼の頼みを聞いて、チョコを寄付しよう。

10個渡した時点からサボテン君日記に書きこめるようになる。また、クエストクリア後もチョコを寄付することはできるが、その場合、アナグマ金貨はもらえない。



↑チョコを10個以上渡しておかなければ、日記No.20「祈り」に挑戦できないので注意。

武器屋の注文



クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨11(1枚は武器屋でアナグマ金貨を注文し入手)

＊はじめるには＊

MAP294 イシュの町・強化屋にいるガナディに話しかけるとクエスト開始。



手順＊

ガナディに果実を渡す!

ガナディに話しかけて、特定の果実をゆずってもらえないかとの頼みに「はい」と答えると、

その果実を1個ゆずることになる。何度も話しかけていき、果実を合計6個(マリリスを倒したあとは5個)ゆずると、アナグマ金貨が1枚もらえてクエストクリアとなるのだ。ちなみに、ガナディがほしがる果実は、話しかけるたびにランダムで決まる。持ち合わせがない果実や、渡したくない果実をガナディが



↑果実を渡しても、一度強化屋から出るとガナディはふたたび頼みを言ってくる。

イッシュの町の強化屋には、作業に使う果実が足りず、困っているドワーフがいた。そのドワーフ——ガナディの頼みを聞いて、ほしがっている果実をゆずってあげよう。

ほしがった場合は、頼みを断ってからもう一度話しかけよう。

なお、クエストクリア後も、ガナディに果実をゆずることは可能で、5個ゆずるたびに、アナグマ金貨が1枚もらえる。



↑果樹園を利用して、いろいろな種類の果実を入手しておこう。

日記No.
41

7賢者



イシュの町で老人シヨコフコは、一度でいいから賢者のカードを見たいらしい。賢者のカードを手に入れ、シヨコフコに見せてあげよう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×7(うち4枚は進行中に入手)

はじめるには

MAP 292 イシュの町・道具屋にいるシヨコフコに話しかけて、7賢者のカードを見せてほしいとの頼みを引き受けるとクエスト開始。

手順 1

召喚アイテムを入手!

クエストをクリアするには、召喚アイテム(賢者のカード)をすべて手に入れなければならない。召喚アイテムは、アミー

ゴした人数を増やす(→P.29)ことで入手可能だ。

手順 2

召喚アイテムを見せる!

まだシヨコフコに見せていない召喚アイテムを持っていれば、彼に話しかけたときにそれを見せることができる。しかも、そのたびに、お礼としてアナグマ金貨が1枚もらえるのだ。ただし、召喚アイテムは一度に1枚しか見せられないので、召喚アイテムを複数持っている場合は、何度か話しかけること。

召喚アイテムを7枚見せればクエストクリア。なお、サボテン君日記は、1枚目を見せた時点から書きこめるようになる。



↑賢者のカードは、いずれも見せるだけなので、なくなることはない。

日記No.
42

月のしずく



宝石コレクターがいたので伝説になっている「月のしずく」という名の宝石。この宝石を手に入れて、イシュの町の強化屋にいるジャハリに売ってあげよう。

クリア時の入手品 ▶ 本々報酬

はじめるには

MAP 323 カーラ山脈①でマリリスを倒したあと、**MAP 294** イシュの町・強化屋にいるジャハリに話しかけて、月のしずく探しを引き受けるとクエスト開始。



よう。月のしずくは、スカルドレイクまたはデーモンヘッドが落とす宝箱に10%の確率で入っている。なお、クエストをはじめる前に月のしずくを入手しておくことも可能。



↑スカルドレイク、デーモンヘッドともに、ガラスの砂漠(北側)に出現する。

手順 2

月のしずくを渡す!

月のしずくを持った状態でジャハリに話しかければ、月のしずくをひとつ渡すかわりにアナグ

マ金貨1枚か1000ルクがもらえて(どちらをもらうかは自由に選べる)、クエストクリアとなる。ちなみに、クエストをクリアしたあと、月のしずくを持っている状態でジャハリに2回話しかけるたびに、アナグマ金貨1枚か1000ルクとの交換が可能だ。



↑月のしずくを複数持っても、ひとつずつしか渡せない。

手順 1

月のしずくを手に入れる!

ジャハリからの依頼を引き受けたら、月のしずくを手に入れ



イッシュの町の道具屋で、また駆けだし冒険者であるアブドゥルから質借を受けた。先陣冒険者にして、彼に正しい冒険の知識を覚えてあげよう。

クリア時の入手品 ▶ アナグマ金貨×1

※はじめるには※

MAP 292 イッシュの町・道具屋にいるアブドゥルに話しかけるとクエスト開始。



手順 1

冒険の手ほどきをする!

アブドゥルに話しかけると、冒険に関する質問をされるの

で、しゃがむ方法は「Lボタン+A」、マップを見る方法は「ポポイの落書き帳から」「取扱説明書を見る」と答えよう。正しく答えれば、お礼としてカンクン鳥の羽根をもらえるのだ。

手順 2

アブドゥルに羽根を返す!

カンクン鳥の羽根を持って**MAP 292** イッシュの町・道具屋にいるメシエに話しかけると、羽根を50ルクで引き取ると言ってくるが、クエストをクリアしたければ、この申し出は断ること。断ったら、もう一度アブドゥルに

話しかけて、カンクン鳥の羽根を返そう。そのあと、あらためてメシエに話しかけると、アナグマ金貨が1枚もらえてクエストクリアとなるのだ。



↑メシエに羽根を渡すと、50ルクが手に入るものの、クエスト失敗となってしまふ。



何にでも効くとの評判が高いマハリは馬。しかし、その材料がなかなか手に入らないらしい。マハリに近づくと、薬の材料である回虫プブを手に入れてこよう。

クリア時の入手品 ▶ 本文参照

※はじめるには※

MAP 293 イッシュの町・宿屋にいるマハリから話を聞き、薬の材料集めを引き受けるとクエスト開始。



手順 1

回虫プブを集める!

依頼を受けたら、回虫プブを探しに行こう。回虫プブは、バジリスク、プチドラゴン、ティラ

ノスが落とす宝箱に10%の確率で入っている。バジリスクはガラスの砂漠(南側)で、ほかの2体はガラスの砂漠(北側)で遭遇可能。なお、回虫プブは、クエスト開始前でも入手できる。

手順 2

プブを届ける!

マハリに話しかけるたびに、持っている回虫プブを1匹渡して、その長さを測ってもらえる。渡した回虫プブが55センチ以上であれば、長さに応じたルク(右表参照)がもらえてクエストクリアだ。ちなみに、クリア後もマハリに回虫プブを渡せば、長さに応じたルクがもらえる。



↑プブの長さはランダムで決まるが、マハリに渡す前にプレイヤーが知ることは不可。

●回虫プブの長さともらえるルク

長さ	ルク
38センチ	(なし)
43センチ	(なし)
55センチ	100ルク
64センチ	200ルク
107センチ	400ルク

日記No.
45

アナグマの値段

クリア時の入手品 ▶ **1アナグマ**

※はじめるには※

MAP 269 イシュの町・全
景に夜のあいだのみ姿を現
すムーツに話しかけるとク
エスト開始。



できるんですが……

手順 4

アナグマを買う!

ムーツからの問いに動物が
好きだと答えるたびに、アナグ
マを買わないかと聞かれる。こ



↑1~2匹目のアナグマはロビーに、3匹目
は鍛冶屋に登場するが、とくに意味はない。

ムーツという男が、ア
ナグマをゆずってほしい
いと持ちかぎてきた。
しかも、その値段は1
匹あたり4000ルク。
お金をかまいで、
彼からアナグマを買い
取ろう。

れに応じると、4000ルクで
アナグマを1匹買えるのだ(購
入したアナグマはサポテンハウ
スに送られる)。計3匹のアナ
グマを買えばクエストクリア。
なお、サポテン君日記は、アナ
グマを1匹買った時点で書きこ
めるようになる。

日記No.
46

孤独な老人

クリア時の入手品 ▶ **1**

※はじめるには※

マリリスを倒したあと、
MAP 310 ロリマー城③に
いるデ・ルネリに話しかけ
るとクエスト開始。



ゆずってほくれぬか?

まで、サポテンハウスからサポ
テン君がいなくなり、サポテン
君日記を書きこめなくなる。



↑デ・ルネリと4回目に話したときに出現す
る選択肢は、どちらを選んでもいい。

手順 2

メモを読む!

サポテンハウスへ行き、かつ
てサポテン君が植わっていた鉢



↑ロリマー城付近には鉢植えがないので、大
砲屋でガラスの砂漠などへもどる必要がある。

ロリマー城にいる老
人、デ・ルネリは、友
ちよびとりもおらず、さ
びしい日々を送ってい
るらしい。彼にサポ
テン君をゆずって、乾い
た心を癒してあげよう。

植えを調べると、彼が書き残し
たメモが見つかる。このメモは
忘れずに読んでおくこと。

手順 3

サポテン君を返してもらおう!

メモを読んだら、ロリマー城
にもどって、デ・ルネリに話しか
けよう。すると、サポテン君が
サポテンハウスにもどり、クエ
ストクリアとなるのだ。



↑日記を書きこむためにも、サポテン君をゆ
ずったあとは、早めにクリアしたい。

手順 1

サポテン君をゆずる!

デ・ルネリに何度も話しかけ
ていると、5回目のときにサポ
テンをゆずってくれないかと聞
かれるので、「はい」と答えよう。
すると、サポテン君がデ・ルネ
リの隣に置かれるのだ。以降
は、このクエストをクリアする



かつて大砲屋を利用したときに、輝石を盗としてしまったというカズ。そのなかに封印されたまわりの精霊を解放するために、カズのもとへ輝石を持ってこよう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

※はじめるには※

マリリスを倒したあと、**MAP 612** ロリマー城⑤にいるカズに話しかけて、彼の大切なものの話を聞くとクエスト開始。

STEP 1 ※

輝石を集める!

輝石のなかに封じこまれた精霊をカズに解放してもらうために、まずは世界中をまわって、

輝石を入手しよう。ちなみに、輝石は、クエストをはじめる前に集めておくことも可能だ。

手順 2 ※

輝石の封印を解く!

輝石を入手したあと、カズに話しかけて輝石の封印を解いてもらえば、その輝石に応じた種類の精霊が仲間になる。8つすべての輝石の封印を解き、精霊を仲間にするればクエストクリアだ。なお、このクエストは、いずれかひとつの輝石の封印を

解いて精霊を仲間にした時点で、サボテン君日記に書きこめるようになる。



↑輝石を持ってきても、まだ1匹も仲間にしていない精霊の封印は解くことができない。

CHECK 輝石のありか

輝石は、ほかのアイテムのようには宝箱に入っているわけではなく、地面に直接落ちている。落ちている輝石は、かすかに光っているだけなので見逃さないように。それぞれの輝石が落ちている場所は以下のとおりだ。

- ※1……大砲のカケに隠れているので、光っているのが見えない
- ※2……輝石が落ちている場所へ行くには、チビッコハンマーでチビッコ状態になる必要がある

月の輝石

MAP 299 ガラスの砂漠・大砲屋(※1)



木の輝石

MAP 9 トップル・大砲屋



光の輝石

MAP 381 ガラスの砂漠(北側)⑥



火の輝石

MAP 350 海底火山⑤



雷の輝石

MAP 334 浮遊岩の荒野 10



闇の輝石

MAP 177 メノス周辺①



水の輝石

MAP 153 湖への道 1



土の輝石

MAP 4 トップルへの道 1(※2)



日記No.
40

闇の商人



イッシュの町の宿屋に
いるアサドから、アナグ
マ金貨3枚と精霊1匹
を交換しないかと持ち
かけられた。金貨をた
くさん集めて、アサド
から精霊をもらう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

※はじめるには※

アナグマ金貨を3枚以上
集めてから、MAP293 イシ
ュの町・宿屋に夜のあいだ
のみ現れるアサドに話しか
けるとクエスト開始。



手順1※

金貨を集める!

右表のクエストをこなして、ア
ナグマ金貨を3枚以上集めよう。
なお、このクエストをクリアする
には計24枚の金貨が必要だ。

手順2※

金貨と精霊を交換!

アナグマ金貨を3枚以上持っ
てアサドに話しかけると、アナ
グマ金貨3枚と引きかえに、現
在の曜日と同じ種類の精霊をもら
える(1種類につき1匹のみ)。
ただし、まだ1匹も仲間にして
いない精霊とは交換できない。
また、マナの休日にはウィスプ
かシェイドと交換できるが、どち

らと交換することになるかは、
アサドに話しかけるたびにラン
ダムで決まる。全種類の精霊を
もらえばクエストクリアだ。な
お、このクエストは、いずれかの
精霊をもらった時点でサボテン
君日記に書きこめるようになる。

●アナグマ金貨入手できるクエスト

日記No.	クエスト	入手可能金貨	日記No.	クエスト	入手可能金貨
18	黒い罪のチラシ	1枚	35	レジスタンス	1枚
23	グランズ兵からの指令	1枚	36	取り立て人走る	1枚
24	教会の役目	5枚	37	無限の回廊	1枚
25	魔族の血	無限	38	最後の金びかの騎士	1枚
26	お父さんはどこに?	1枚	39	武闘屋の注文	無限
30	黒い罪	1枚or3枚	41	7賢者	7枚
31	8つのコイン	1枚	42	月のしずく	無限
32	話し相手	1枚	43	新米冒険者	1枚

日記No.
48

氷原のジユジュツシ?



「ヒョウゲンノジュ
ツシ」と呼ばれている
も人。フローラン。ほ
に新たに精霊を生み出
してもらうため、属性
コインと精霊を集めて
こよう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

※はじめるには※

カーラ山脈でマリリスを
倒したあと、MAP322 カー
ラ山脈⑨に現れるフローラン
に話しかけ、彼の問いかけ
に精霊を求めていると答
えるとクエスト開始。



手順1※

属性コインを集める!

属性コインを10枚ずつ、精
霊を3匹ずつ集めよう。コイン
の集めかたはP.226を参照。

手順2※

コインを渡して精霊入手!

3匹以上仲間になっている精霊
と同じ種類のコインを10枚以
上持ってフローランに話しかけ
ると、コインを10枚渡して、そ
れと同じ種類の精霊がもらえる
(1種類につき1匹のみ)。全種

類の精霊をもらえばクエストク
リアだ。ちなみに、サボテン君
日記は、いずれかの精霊をもら
った時点で書きこめる。

なお、コインを10枚集めた
ら、日記No.27「女神の祝福」
を先にクリアしよう。そのクエ
ストもクリアするのにコインが
10枚ずつ必要だが、クリアして
もコインが減らないからだ。



サポテンハウスを出ようとしたところ、助けを求めている精霊の音が聞こえてきた。とらわれてしまったよい日役らを探し出し、救出してあげよう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

はじめるには

マリリスを倒したあと、いずれかの魔法のスキルレベルが30以上ならば、下記の手順でクエストが進行していく。

手順①

助けを求める声を聞く!

魔法のスキルレベルが30以上のときにサポテンハウスを出ると(効率よくスキルレベルを

上げる方法は、P.451を参照)、その魔法に対応した種類の精霊から助けを求められる。ただし、書きこみ待ち(→P.254)のサポテン君日記があるときや、日記No.46「孤独な老人」に挑戦中でサポテン君がサポテンハウスにいないときは、条件を満たしても助けは求められないので注意。なお、精霊は一度に1匹しか助けを求めてこない。複数の魔法のスキルレベルを30以上にした場合は、何度かサポテンハウスを出入りすること。

手順②

精霊を救出!

精霊がつかまっている場所へ行くと、ブラックアナグマが出現する。この敵を倒せば救出に成功し、精霊が仲間になるのだ。全種類の精霊を救出すればクエストクリア。なお、サポテン君日記は、精霊を1匹救出した時点で書きこめるようになる。

CHECK 精霊がつかまっている場所

それぞれの精霊がつかまっている場所は、以下のとおり。精霊から助けを求められると、その精霊がつかまっているマップでは、救出するまでかならずブラックアナグマが出現するようになっている。

ルネ

MAP 230 デビアスの船・時計塔 4



ドリアード

MAP 246 滝の洞窟 5



ウエスフ

MAP 76 ビンケットの船・1階ホール



サラマンダー

MAP 332 海底火山 7



ジン

MAP 278 グランス城 11



シェイド

MAP 367 封印の洞窟 3



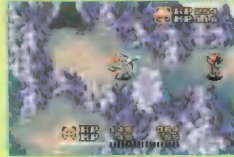
ワンディーネ

MAP 341 地下大河 7 (鉄砲水後)



ムーム

MAP 282 奇岩山 9





マナの女神像のそばには、祈りをささげるときに精霊が現れるものがあるらしい。その女神像を拝み出して祈りをささげ、精霊を仲間にしていこう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

※はじめるには※

いずれかの種類の精霊が3匹以上仲間にいれば、下記の手順でクエストが進行していく。

👁️👁️👁️

祈りをささげて精霊ゲット!

同じ種類の精霊が3匹以上仲間にいるときに、その精霊に対応したマナの女神像がある場所へ行こう(下記参照)。特定の

時間帯に調整してから、そのマナの女神像へ祈りをささげると、対応する精霊が現れ、仲間にすることができるのだ(1種類につき1匹のみ)。ただし、それまでにクリアしたクエストが極端に少ないと、条件を満たして女神像に祈っても精霊が現れないことがある。その場合は、ほかのクエストをクリアしてからもう一度試してみるといい。

上記の手順をくり返して、全種類の精霊を仲間にすればクエストクリアだ。なお、このクエ

ストは、いずれかの精霊を仲間にした時点でサボテン君日記に書きこめるようになる。



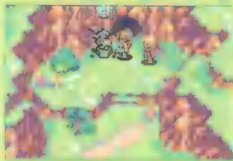
↑連れていかないと答えても、ふたたび女神像に祈れば精霊は出現する。

CHECK 精霊が現れるマナの女神像の場所

各精霊が現れるマナの女神像があるマップと、祈りをささげる時間帯は、以下のとおり。精霊は、セーブデータ選択画面からフィールド画面にもどったときに現れるので、セーブはしてもなくてもかまわない。

ウィスプ

MAP 22 洞窟への道 3 / 朝~昼



シェイド

MAP 293 イシュの町・宿屋 / 夜



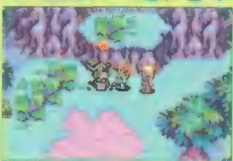
ルナ

MAP 193 サボテン砂漠 5 / 夜



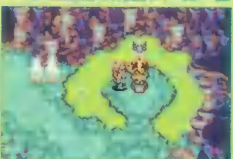
サラマンダー

MAP 125 ガイアへの道 1 / 昼~夕



ウンディーネ

MAP 94 沼の洞窟 11 / 朝~昼



ドリアード

MAP 253 奇岩山への道 / 夜



ジン

MAP 36 ピンケット周辺 8 / 朝~昼



ノーム

MAP 293 イシュの町・宿屋 / 昼~夕





世界各地に隠れ住んでいる精霊は、ある特定の条件を満たすことで、目の前に姿を現すという。世界をめぐってすべての精霊を呼び出し、仲間しよう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

はじめるには

いずれかの種類の精霊が4匹以上仲間におり、なおかつその精霊と同じ種類の属性コインが10枚以上あれば、右記の手順でクエストが進行していく。



手順*

条件を満たして精霊を入手!

4匹以上仲間にいる精霊と同じ種類の属性コインを10枚以上集めたら(集めかたはP.226を参照)、精霊の種類と同じ曜日に、各精霊に対応した場所を訪れよう(下記参照)。すると、対応する精霊が現れ、仲間のできるのだ(1種類につき1匹のみ)。そのさい、属性コインが減ることはない。

これをくり返して、全種類の精霊を仲間になればクエストク

リア。なお、サボテン君日記は、いずれかの精霊を仲間にした時点で書きこめるようになる。



↑連れていかないと考えると精霊はいなくなるが、もう一度条件を満たせば出現する。

CHECK 精霊が現れる場所

精霊を出現させるには、コインを集めたうえで、精霊の種類と同じ曜日に、以下のマップを訪ればよい。ただし、ウイスプの場合はマナの休日の朝か昼、シェイドの場合はマナの休日の夜に訪れる必要がある。

ウイスプ

MAP 20 トップル周辺 3



シェイド

MAP 111 大聖堂 1



ルナ

MAP 108 ウェンデルの町・宿屋 2



サラマンダー

MAP 171 ピンケットの館・1階祭壇前



ヴァンディーネ

MAP 82 はっくんの巣 4 (※1)



ドリアード

MAP 162 湖周辺 2



ジッ

MAP 4 トップルへの道 1



ノーム

MAP 121 カイアの顔



※1……金の女神像があるほうへ行かなければ出現しない



ウェンデルの町の人々のウプサでは、大聖堂の敷地付近によく精霊が集まっているらしい。夜に大聖堂の祭壇を訪れた、8匹目の精霊を仲間にしていこう。

クリア時の入手品 ▶ 各種精霊

※はじめるには※

日記No.24「教会の役目」でぱっくんチョコを10個以上渡しており、なおかついずれかの種類の精霊が7匹仲間にいれば、下記の手順でクエストが進行していく。

手〇※

8匹目の精霊を入手!

日記No.24「教会の役目」でパプロにぱっくんチョコを10個

以上渡したあと、いずれかの種類の精霊を7匹仲間にしている状態で、その精霊の種類と同じ曜日の夜にMAP112 大聖堂②を訪れよう。そこで祭壇を調べれば、8匹目の精霊が現れて仲間になるのだ。なお、ウィスプやシェイドの8匹目を仲間にする場合は、マナの休日の夜に祭壇を調べればいい。

上記の手順をくり返していき、全種類の精霊の8匹目を仲間にすればクエストクリアだ。ちなみに、このクエストは、いずれか

の種類の精霊を8匹そろえた時点でサボテン君日記に書きこめるようになる。



↑マナの休日にウィスプとシェイドのどちらが仲間になるかは、ランダムで決まる。

まとめ 精霊が仲間になる場所リスト

	闇の商人	なくしもの	精霊救出	氷原のジュジュツシ?
	2~7匹目のいずれか	2~7匹目のいずれか	2~7匹目のいずれか	4~7匹目のいずれか
	●仲間にしたい精霊を1匹以上集める ●アナグマ金貨を3枚以上集める	●仲間にしたい精霊を1匹以上集める ●精霊に対応した輝石を手に入れる ●マリリスを倒す	●仲間にしたい精霊を1匹以上集める ●魔法のスキルレベルを30以上にする ●マリリスを倒す	●仲間にしたい精霊を3匹以上集める ●属性コインを10枚以上集める ●マリリスを倒す
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 631 ガラスの砂漠(北側)⑤	MAP 176 ビンケットの籠・1階ホール	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 177 メノス周辺①	MAP 637 封印の洞窟③	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 299 ガラスの砂漠・大砲屋	MAP 230 テビアスの籠・時計塔④	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 650 海底火山⑤	MAP 652 海底火山⑦	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 158 湖への道①	MAP 641B 地下大河⑦(鉄砲水後)	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 99 トップル・大砲屋	MAP 248 霧の洞窟⑤	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 634 浮遊岩の荒野⑩	MAP 273 グランズ城⑪	MAP 622 カール山脈⑨
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 71 トップルへの道①	MAP 662 奇岩山⑩	MAP 622 カール山脈⑨

	ふるえるハート	女神の祝福	祈り
	4~7匹目のいずれか	5~7匹目のいずれか	8匹目
	●仲間にしたい精霊を3匹以上集める	●仲間にしたい精霊を4匹以上集める ●属性コインを10枚以上集める	●仲間にしたい精霊を7匹集める ●日記No.24「教会の役目」でパプロにぱっくんチョコを10個以上渡す
MAP 22	洞窟への道③	MAP 20 トップル周辺③	MAP 112 大聖堂②
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 111 大聖堂①	MAP 112 大聖堂②
MAP 193	サボテン洞窟⑤	MAP 108 ウェンデルの町・宿屋②	MAP 112 大聖堂②
MAP 125	ガイアへの道①	MAP 77 ビンケットの籠・1階祭壇前	MAP 112 大聖堂②
MAP 94	沼の洞窟①	MAP 62 ぱっくんの巣④	MAP 112 大聖堂②
MAP 253	奇岩山への道	MAP 152 湖周辺②	MAP 112 大聖堂②
MAP 136	ビンケット周辺⑧	MAP 71 トップルへの道①	MAP 112 大聖堂②
MAP 293	イシュの町・宿屋	MAP 127 ガイアの顔	MAP 112 大聖堂②

※「なくしもの」の「仲間になる場所」の欄には、輝石の入手場所を記載している

クエストの攻略に役立つ!

町の住人ガイド

ゲーム中に訪れることになる6つの町には、多くの人が住んでいる。このコーナーでは、それぞれの町の住人について、彼らの名前や会える時間帯、関係しているクエストを紹介しよう。なお、物語に関わる一部のキャラクターや、道具屋などの店員は除外している。

町の住人ガイドの見かた



ライチ

町の名

お父さんはどこに?

- ① 外見……住人の全身グラフィック。
- ② 名前……話しかけたときに表示される名前。
- ③ 時間……その住人がマップ内にいる時間帯。アイコンに色がついている時間帯にのみ登場し、色がうすくなっている時間帯には会うことができない。
- ④ クエスト名……その住人が関係しているクエストの名前。

トップル村

Tapple Village

トップルの
男性

□□□□□

MAP 12 トップル村・道具屋



MAP 15 トップル村・民家 2



MAP 10 トップル村・全景

トップルの
おじいさん

□□□□□



クレーパー

□□□□□



ライチ

□□□□□

トップルの
おばさん

□□□□□

お父さんはどこに?

※1……ヒーロー編のみ登場。公国の兵士にまちがえられるイベントのあとはMAP 11 トップル村・民家①へ移動する

＊ クレーパーに「はちみつドリンク」を作ってもらおう ＊

トップル村、ジャドの町、ロリマー城には、クレーパーという名前の薬屋がいる。彼に話しかけたときに、はちみつ、さいころいちご、ハニーオニオンの3種類を持っていると、それらを1個ずつ使ってはちみつドリンクを作ってもらえるのだ。はちみつドリンクはHPを全回復できる便利なアイテムなので、万一のときに備えて手に入れておくといいだろう。



◀ はちみつはビービーかアサシンバグを倒すことで入手できる。さいころいちごとハニーオニオンは、果樹園で収穫しよう。

ブラッシー 3世
 魔物の王
 魔物の王



MAP 14 トップル村・宿屋2



MAP 13 トップル村・宿屋①

	トップルの女性 朝 昼 夕 夜		トップルの男性 朝 昼 夕 夜
--	--------------------	--	--------------------



MAP 11 トップル村・民家①

	トップルの男の子(※2) 朝 昼 夕 夜		トップルのおじいさん 朝 昼 夕 夜
--	-------------------------	--	-----------------------




	トップルのおばさん 朝 昼 夕 夜		トップルの女の子 朝 昼 夕 夜		トップルの女性 朝 昼 夕 夜
	トップルの男性 朝 昼 夕 夜		トップルのおじいさん 朝 昼 夕 夜		トップルの男の子(※1) 朝 昼 夕 夜

※2……ヒーロー編では、公国の兵士にまちがえられるイベントのあとにのみ登場

ウェンデルの町

Town of Wussel

 <p>ナバリ お父さんはどこに？</p>	 <p>強化屋の少年 道具屋のチラシ</p>	 <p>ドッヘル 銀のナイフ</p>
 <p>ドンガ 銀のナイフ</p>	 <p>ドッパ(※6)</p>	

 <p>サーシャ お父さんはどこに？</p>	 <p>はたらかしいおじさん 道具屋のチラシ グラス兵からの指令</p>
 <p>ウェンデルの男の子</p>	



MAP 105 ウェンデルの町・中央



MAP 110 ウェンデルの町・遠くを望



MAP 112 大聖堂②



MAP 111 大聖堂①

MAP 106 ウェンデルの町・全景(北部)



 <p>ウェンデルの女性</p>	 <p>ウェンデルの男性</p>
 <p>ウェンデルの男の子</p>	 <p>ウェンデルのおじさん 道具屋のチラシ</p>
 <p>ウェンデルの男の子</p>	 <p>ウェンデルの男性 道具屋のチラシ</p>
 <p>ウェンデルのおばさん 道具屋のチラシ</p>	 <p>ウェンデルの男性 道具屋のチラシ</p>
 <p>旅の男性 道具屋のチラシ</p>	 <p>あやしい男 道具屋のチラシ</p>



MAP 103 ウェンデルの町・全景(南部)

※1……黒い仮面を持っている状態で話しかけて4回連続で「いいえ」を選ぶか、黒い仮面をデンドンかアナグマに渡すといなくなる
 ※2……クエスト「金びかの騎士」をクリアするか、シャドウナイトを倒すといなくなる
 ※3……宿屋に泊まったあとはマップを切りかえるまで登場しない。クエスト「グラス兵からの指令」をクリアするか、シャドウナイトを倒すといなくなる

 ウェンデルの女性 [1][1][1][1]	 イングリッド [1][1][1][1] モタンハイブ
 お祈りにきた少女 [1][1][1][1]	 パプロ [1][1][1][1] 福音心転倒
 ウェンデルの司祭 [1][1][1][1]	

※上記の5人はシャドウナイトを倒したあとのみ登場

 いじけたドワーフ (トッファ/※4) [1][1][1][1] 銀のナイフ	 きたない旅人 (※5) [1][1][1][1] 道具屋のチラシ
---	--



MAP 109 ウェンデルの町・宿屋③

MAP 108 ウェンデルの町・宿屋②



MAP 107 ウェンデルの町・宿屋①

 旅の青年 [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	 アマリー [1][1][1][1] 銀のナイフ
 ベガ(※2) [1][1][1][1] 金ひかの騎士	 ウンベルト(※3) [1][1][1][1] グラス兵から指令
 宿屋のおばさん [1][1][1][1]	

 ウィラボン [1][1][1][1]	 ウェンデルの女の子 [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	 ウェンデルの男性 [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	 ウェンデルのおじいさん [1][1][1][1] 道具屋のチラシ
 ウェンデルの男の子 [1][1][1][1]	 ウェンデルの女性 [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	 ウェンデルの男性 [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	
 ウェンデルのおばさん [1][1][1][1]			

MAP 104 ウェンデルの町・道具屋



 ドミ [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	 デンドン(※1) [1][1][1][1] 銀のナイフ
 ウェンデルのおばさん [1][1][1][1] 道具屋のチラシ	

※4……銀のナイフを入手するといなくなる ※5……クエスト「道具屋のチラシ」でリーフレットを渡すといなくなる
※6……クエスト「銀のナイフ」をクリアしたあとのみ登場

メノスの村

Menos Village

MAP 183 メノスの村・強化屋



メノスの女の子

朝 昼 夕 夜



メノスの
ドワーフ

朝 昼 夕 夜



デンキチ

朝 昼 夕 夜

サブのユイフ



ベガ(※1)

朝 昼 夕 夜

続・金びかの騎士

MAP 182 メノスの村・民家1



MAP 187 メノスの村・道具屋



パンチェッタ

朝 昼 夕 夜

寶石マニア



カート(※4)

朝 昼 夕 夜

レジスタンス



メノスの
おじいさん

朝 昼 夕 夜



MAP 181 メノスの村・全景

※1……クエスト「金びかの騎士」をクリアしたあとのみ登場。クエスト「続・金びかの騎士」をクリアするか、シャドウナイトを倒すとなくなる
 ※2……クエスト「黒い罪」をクリアするか、黒い仮面をウェンデルの町のデンドンに売るとなくなる



MAP185 メノスの村・宿屋②



トニー※3

朝 昼 夕 夜

話し相手



ジョニー

朝 昼 夕 夜

話し相手



MAP184 メノスの村・広場①

メノスの
おじいさん

朝 昼 夕 夜



メノスの女性

朝 昼 夕 夜



トーマ※2

朝 昼 夕 夜

話し相手



MAP186 メノスの村・民家②



バドラ

朝 昼 夕 夜

おしゃべり



クラロフ

朝 昼 夕 夜

お父さんはどこに？

メノスの
おじいさん

朝 昼 夕 夜



メノスの女性

朝 昼 夕 夜

メノスの
おじいさん

朝 昼 夕 夜



メノスの女の子

朝 昼 夕 夜



メノスの男の子

朝 昼 夕 夜



メノスの男性

朝 昼 夕 夜

メノスの
おばあさん

朝 昼 夕 夜



メノスの女の子

朝 昼 夕 夜

※3……ジョニーに話しかけて「はい」→「聞いてるよ？」の順に選ぶといなくなる

※4……クエスト「グランス兵からの指令」をクリアしたあとのみ登場。クエスト「レジスタンス」をクリアするか、シャドウナイトを倒すとなくなる

ジャドの町&デビアスの館

Town of Judd & Devius Manor

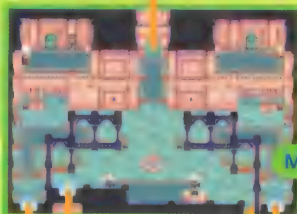
 ゼノア (※6) おまけも物	 プリシラ (※7) おまけも物	 プリメーラ (※7) おまけも物
---	--	---

 ジャドの男の子 おまけも物	 ジャドの女性 おまけも物
 ラドダン お父さんはどこ？ 取り立て人走る	 ペガ(※1) 腕々・金びかに騎士



MAP 204 メデューサの部屋

 ゼノア(※5) おまけも物	 そっけない 吟遊詩人(※4) おまけも物	 きれいな 吟遊詩人(※4) おまけも物
 メイド(※3) おまけも物	 プリメーラ (※3) おまけも物	 プリシラ (※3) おまけも物
 メイド(※3) おまけも物		



MAP 202 デビアスの館・1階(2)

MAP 203 デビアスの館・2階



MAP 201 デビアスの館・1階(1)

 プレシオ おまけも物 取り立て人走る	 ブリジット おまけも物	 プリシラ お父さんはどこ？ おまけも物
--	--	---

 メイド(※3) やさしそうな 吟遊詩人(※4) おまけも物	 メイド(※3) 若い吟遊詩人 (※4) おまけも物	 吟遊詩人(※4) おまけも物
---	---	--

MAP 200 ジャドの町・デビアスの館前

- ※1……クエスト「腕・金びかの騎士」をクリアしたあとのみ登場。クエスト「腕・金びかの騎士」をクリアするか、シャドウナイトを倒すといなくなる
 ※2……クエスト「グランス兵からの指令」をクリアしたあとのみ登場。クエスト「レジスタンス」をクリアするか、シャドウナイトを倒すといなくなる
 ※3……ヒーロー編のみ登場。MAP 204 メデューサの部屋を訪れるといなくなる

 ジャドの女性
 ウツツキしいさん
 ソンゴー
 ジャドの男の子
 取り立てて走る



MAP 196 ジャドの町・民家1



MAP 195 ジャドの町・強化屋

 ジャドの男の子
 ジャンカ
 コートニー (※2)
 取り立てて走る レジスタンス




 アーメド
 ジャドの男性
 ジャドの男性
 取り立てて走る



MAP 197 ジャドの町・道具屋

MAP 199 ジャドの町・民家2



 クレーパー
 ジャドのおほあさん
 ジャドの男性



MAP 194 ジャドの町 全貌

MAP 198 ジャドの町・宿屋



 ジャドの女の子
 ジャドの女性
 ジャドの女性
 カーネル
 取り立てて走る 無限の回復

※4……マインドフレアを倒したあと、話しかけてアマンドの血を飲ませたときのみ登場
 ※5……メデューサを倒すとMAP 204 メデューサの部屋へ移動する
 ※6……メデューサを倒したあとのみ登場。マインドフレアを倒すとなくなる ※7……マインドフレアを倒したあとのみ登場

イシュの町

Town of Ish

MAP 292 イシュの町・道具屋







アブドゥル


 町長 副市長

ショフコフ


 町長

メシエ


 町長 副市長



カンパン娘


 町長 副市長



MAP 293 イシュの町・宿屋



MAP 289 イシュの町・広場



イシュの男性



砂漠の双子




ヤコブ




 祖父は誰と誰と?

イシュの女の子



砂漠の双子





ムーツ



イシュの男性



イシュの女性



ムーツ


 オナクマ市産肉

 マハル [] [] [] [] [] 妻の料理	 アサド(*1) [] [] [] [] [] 無の商人
 イシュの元一家 [] [] [] [] []	

MAP 294 イシュの町・強化屋



 イシュの女性 [] [] [] [] []	 ガナディ [] [] [] [] [] 武闘屋の注文
 イシュのおはあさん [] [] [] [] []	 ジャハリ [] [] [] [] [] 肉店
 イシュのおじいさん [] [] [] [] []	

MAP 290 イシュの町・お家の家



MAP 291 イシュの町・民家



 サラ
[] [] [] [] []

 イシュの男子 [] [] [] [] []	 イシュの男子 [] [] [] [] []	 イシュの女子 [] [] [] [] []	 イシュの男性 [] [] [] [] []
 イシュの男子 [] [] [] [] []	 イシュの女子 [] [] [] [] []	 イシュの女性 [] [] [] [] []	

*1……クエスト「龍の商人」をクリアするといなくなる

ロリマー城(マリリス戦後)

Lorimar Castle



MAP 318 ロリマー城(1)



カズ

朝 昼 夜

ほくしん洞



ロリマーの技師

朝 昼 夕 夜

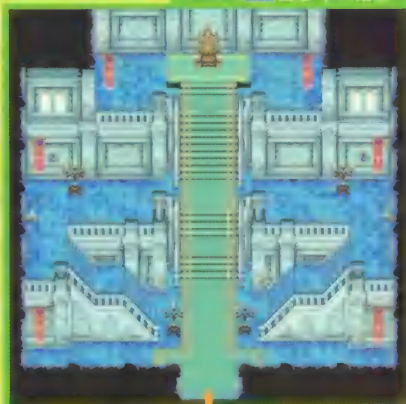


ロリマーのおばあさん

朝 昼 夕 夜



MAP 312 ロリマー城(2)



MAP 309 ロリマー城(3)



クレーパー

朝 昼 夕 夜



ロリマーの男の子

朝 昼 夕 夜



メイド

朝 昼 夕 夜



MAP 308 ロリマー城(4)

	マルコ		ロリマーの甥の子
	朝昼夕夜		朝昼夕夜
			ロリマーのおじいさん
	朝昼夕夜		朝昼夕夜

MAP 311 ロリマー城 1



	デュラック		ロリマー元国王
	朝昼夕夜		朝昼夕夜
	ロリマー兵		メイド
	朝昼夕夜		朝昼夕夜
	メイド		
	朝昼夕夜		



MAP 310 ロリマー城 3

	デルネリ		メイド
	朝昼夕夜		朝昼夕夜
			ロリマーの技師
	朝昼夕夜		朝昼夕夜

＊町以外の場所にいるクエストの関係者＊

クエストに関係するキャラクターのなかで、アナグマ、ベガ、フローランの3人は町以外の場所に登

場する。彼らに会ってクエストをクリアしたければ、それぞれ下の写真の場所まで行く必要があるのだ。

MAP 129 崖断の魔坑 1

 アナグマ 朝昼夕夜

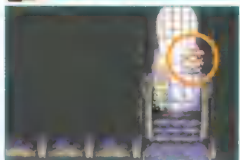
魔坑



MAP 275 グランス城 1

 ベガ(※1) 朝昼夕夜

最後の金びかの騎士



MAP 322 カーラ山 1

 フローラン(※2) 朝昼夕夜

氷原のジュジュンヤ



※1……クエスト「絶々・金びかの騎士」をクリアしたあとのみ登場。クエスト「最後の金びかの騎士」をクリアするか、シャドウナイトを倒すといなくなる
 ※2……マリリスを倒したあとのみ登場

上級者へのステップアップ

クエスト編

サボテン君日記&ポポイのメモを コンプリートするには？

サボテン君日記やポポイのメモは、メインシナリオを進めたり、クエストをクリアしたり、町の人と話すことで書きこまれていく。それらをすべて書きこんではじめて、本作をひととおり遊んだと言えるのだ。

STEP UP!

STEP UP!

物語を進めていき、 サボテン君日記をすべて書きこもう!

サボテンハウスで読めるサボテン君日記(→P.28)は全部で50ページあり、基本的に、No.1~17はメインシナリオを特定の時期まで進めたあとに、No.18~50は対応するクエストをクリアしたあとに書きこめる。つまり、全クエストをクリアしてから、メインシナリオを終盤まで進めれば、すべての日記を書きこめるようになるのだ。なお、No.5および6はヒーロー編とヒロイン編で内容が異なるので、一度ゲームをクリアしただけですべての日記を読むことはできない。



◀クリア前に日記に書きこめるクエストもある。くわしくは、各クエストの攻略ページを参照。

サボテン君日記を書きこむ手順

① 物語を進めるかクエストをクリアする



◀物語を進めたり、クエストをクリアすることで、それらに対応した日記が「書きこみ待ち」になる。



② サボテンハウスから出る



◀サボテンハウスから出るたびに、書きこみ待ちの日記が1ページずつ書かれていく。基本的に、No.が小さいページから順に書きこまれる。

知っ得情報

日記を書きこむうえでの注意点

サボテン君日記のうち、クエストに対応しているNo.18~50は、それぞれのクエストを、挑戦可能な時期にクリアしておかなければ、書きこめなくなってしまう。たいていのクエストはタイムの塔に入った時点で挑戦不可能になるが、下記のクエストは

※ 時期限定のクエスト

- No.19[金びかの騎士]
- No.23[グランズ兵からの指令]
- No.29[霧・金びかの騎士]
- No.33[霧々・金びかの騎士]
- No.35[レジスタンス]
- No.37[無眼の回廊]
- No.38[霧の金びかの騎士]

それより早い時期に挑戦できなくなるので注意すること。また、クエストに失敗した場合も、そのクエストに対応した日記が書きこめなくなる。ちなみに、メインシナリオに対応したNo.1~17が書きこめなくなることはない。



◀日記をコンプリートしたいなら、タイムの塔に入る前にすべてのクエストをクリアしよう。

◎ サボテン君日記のNo. 1～17が書きこめるようになる時期

No.	日記タイトル	書きこめるようになる時期
1	出会い	サボテン君に語りかけたあと
2	ピンケットの言	ピンケットの館でパンバイアを倒したあと
3	ヒドラとの戦い	沼の洞窟でヒドラを倒したあと
4	ヒロインさらわる	ウェンデルの大聖堂でシーバと出会ったあと
5	トロッコでゴー	【ヒーロー】 禁断の廃坑でアックヘッグを倒したあと
6	飛空艇での戦い	【ヒロイン】 飛空艇から脱出したあと
7	飛空艇での戦い	【ヒーロー】 ジュリアスに飛空艇から落とされ、メノスの村で目を覚ましたあと
8	飛空艇の最後	【ヒロイン】 飛空艇から脱出したあと
9	デビアスの館	デビアスの館に入ったあと
10	アマンダとの別れ	ジャド砂漠の時の祭壇でアマンダが息絶えたあと
11	デビアス散る	デビアスの館の時計塔でマインドフレアを倒したあと
12	シャドウナイト散る	グランス城でシャドウナイトを倒したあと
13	マリリス、血の雨	カーラ山脈でマリリスを倒したあと
14	光らない聖剣	海底火山でイフリートを倒して、さびついた剣を入手したあと
15	ガラスの砂	ガラスの砂漠にある大砲屋を訪れたあと
16	死を喰らう	遺跡の通路で死を喰らう鳥と話したあと
17	衛生する植物	滝の洞窟でボイスヌイバインを倒したあと
18	マニーシーカー	タイムの塔をのぼりきり、マナの聖域に到着したあと
19	マナの聖域	マナの聖域でヒュージドラゴンを倒したあと

※【ヒーロー】はヒーロー編での記録条件、【ヒロイン】はヒロイン編での記録条件、アイコンがないものは両編共通の記録条件であることを表す

◎ サボテン君日記のNo. 18～50とクエストの対応

No.	日記タイトル	対応ページ
18	道奥屋のチラシ	P.222
19	金びかの騎士	P.223
20	折り	P.241
21	銀のナイフ	P.223
22	名タンテ登場	P.231
23	グランス兵からの指令	P.224
24	宴会の役目	P.232
25	魔族の血	P.220
26	おふさんはどこに？	P.221
27	女神の祝福	P.240
28	鑽石マニア	P.224
29	銀・金びかの騎士	P.225
30	無い	P.225
31	8つのコイン	P.226
32	話し相手	P.227
33	時々・金びかの騎士	P.228
34	お届けもの	P.227

No.	日記タイトル	対応ページ
35	レジスタンス	P.228
36	取り立て人走る	P.229
37	無限の回廊	P.230
38	最後の金びかの騎士	P.230
39	武器屋の注文	P.232
40	闇の商人	P.237
41	7黄香	P.233
42	月のしずく	P.233
43	新米音楽者	P.234
44	薬の材料	P.234
45	アナグマの腫袋	P.235
46	孤独な老人	P.235
47	なくしもの	P.236
48	「毒」のジュジュツン？	P.237
49	精霊調出	P.238
50	ふるえるハート	P.239



冒険の知識を手に入れて、
ポボイのメモを記録しよう！

ポボイのメモ(→P.15)には、マナの女神像やジャンプについてなど、冒険に役立つ情報が記録されていく。メモは全部で29項目あり、たいていは町の人などからその項目に関連する話を聞くと記録されるのだ(記録されるための詳細な条件はつぎのページを参照)。なお、ヒーロー編とヒロイン編で、記録されるための条件が異なる項目が多いので注意。



◀「メタルボール」は、記録できる期間が短い。この場所できなからずニキータに話しかけよう。

※ボボイのメモが記録される条件

No.	項目名	記録される条件	自動記録
1	マナの女神像	(最初から書かれている)	○
2	レベルアップ	MAP 13 トップル村・宿屋①にいるトップルの男性に話しかけて、レベルアップについての話を聞く	—
3	スキルレベル	朝から夕のあいだMAP 103 ウェンデルの町・全景(南部)に現れるウェンデルの男性に話しかけて、スキルレベルについての話を聞く	—
4	必殺技	朝から夕のあいだMAP 103 ウェンデルの町・全景(南部)に現れるウェンデルの男の子に話しかけて、必殺技の出しかたを聞く	—
5	魔法のロープ	ヒロコ① MAP 11 トップル村・民家①からMAP 10 トップル村・全景に出て、トップルのおじいさんから魔法のロープをもらう	○
		ヒロイン① 男の子がなくなった本を見つけたあとにMAP 11 トップル村・民家①にいるトップルのおじいさんに話しかけて、魔法のロープをもらう	○
6	物理攻撃の属性	MAP 184 メノスの村・宿屋①にいるメノスのおじいさんに話しかけて、物理攻撃の種類や、属性を考えた戦いかたを教わる	—
7	モンスターの耐性	No.6と同じ	—
8	モンスターの感覚	MAP 181 メノスの村・全景にいるメノスの男性に朝から夕のあいだに話しかけ、彼の問いに「はい」と答えて、モンスターの感覚について教わる	—
9	精霊	ヒロコ① MAP 21 滝の小屋でヒロインと一緒にウェンデルに向かうことに決めたあと、ヒロインから精霊や魔法についての説明を受ける	○
		ヒロイン① (最初から書かれている)	○
10	補助魔法	ヒロコ① No.9と同じ	○
		ヒロイン① (最初から書かれている)	○
11	攻撃魔法	ヒロコ① No.9と同じ	○
		ヒロイン① (最初から書かれている)	○
12	攻撃魔法の軌道	朝から夕のあいだMAP 181 メノスの村・全景に現れるメノスの女の子に話しかけて、魔法の軌道について教わる	—
		ヒロコ① (最初から書かれている)	○
13	草を刈る	ヒロイン① 朝から夕のあいだMAP 10 トップル村・全景に現れるトップルの女の子に話しかけて、草地に落ちているもの話を聞く	—
14	フレイルで速く移動	朝から夕のあいだMAP 12 トップル村・道具屋に現れるトップルのおじいさんに話しかけて、フレイルの使いかたを聞く	—
15	ジャンプ	MAP 21 滝の小屋でヒロイン(またはヒロイン)と一緒にウェンデルに向かうことに決めたあと、外へ出て、アビリティ「ジャンプ」を覚える	○
16	座る	ヒロコ① MAP 47 ピンケットの館・地下1階(ヒーロー編③)にあるメタルボール(突)を壊してサラマンダーを仲間にし、アビリティ「座る」を覚える	○
		ヒロイン① (最初から書かれている)	○
17	メタルボール	MAP 22 洞窟への道③にいるニキータに話しかけて、洞窟のなかにあるタマについての情報を得る。ただし、ニキータはMAP 27 バットの洞窟⑤にあるメタルボール(突)を壊すといなくなる	—
18	魔封石	MAP 78 ピンケットの館・1階④でバンパイアを倒して、リィ伯爵から魔封石についての話を聞く	○
19	武器防具の強化	昼のあいだMAP 103 ウェンデルの町・全景(北部)で倒れているウィラボンに話しかけて、武器の強化や作成についての話を聞く	—
20	武器防具の作成	No.19と同じ	—
21	果樹園	夜のあいだのみMAP 10 トップル村・全景に現れるトップルのおじいさんに話しかけ、彼の問いに「いいえ」と答えて、果樹園についての説明を聞く	—
22	光の魔法	ヒロコ① MAP 112 大聖堂⑥でシーバたちとヒロイン救出計画を練ったあと、シーバからウィスをもらう	○
		ヒロイン① (最初から書かれている)	○
23	闇の魔法	MAP 87③ 封印の洞窟⑥でリッチを倒して、シェイドを仲間にする	○
24	月の魔法	MAP 23④ テビアスの館・時計塔⑥でマインドフレアを倒して、ゼノアラナをもらう	○
		ヒロコ① MAP 47 ピンケットの館・地下1階(ヒーロー編③)にあるメタルボール(突)を壊して、サラマンダーを仲間にする	○
25	火の魔法	ヒロイン① MAP 52 ピンケットの館・地下1階(ヒロイン編③)にあるメタルボール(突)を壊して、サラマンダーを仲間にする	○
26	氷の魔法	ウンディーネを仲間にしたあとMAP 82 ぼっくんの巢④へ行き、ウンディーネを回復させる	○
27	木の魔法	ドリアドの協力を受けてMAP 24⑤ 滝の洞窟⑥で生きているツタを取りのぞく	○
28	風の魔法	MAP 21⑦ 砂の迷宮⑥にいるコカトリスを全滅させて、ジンを仲間にする	○
		ヒロコ① MAP 149 ガイアの洞窟⑥で寝ているノームに話しかけて、ノームを仲間にする	○
29	土の魔法	ヒロイン① MAP 175 飛空艇(ヒロイン編)・動力室でガーディアンを倒して、ノームを仲間にする	○

※ ヒロコ① はヒーロー編での記録条件、ヒロイン① はヒロイン編での記録条件、アイコンがないものは両編共通の記録条件であることを表す
 ※「自動記録」の欄に「○」がある項目は、ゲームをクリアするまでにかならず記録される

探
究
編
2

バトルシステム

SHINYAKU SEIKENDEN BATTLE KAITAI SHINSHO

たたがらごとは すまじやない
こわいから
いたいから
しめから
それでも かくごを きめると
いうのなら しょうがない
たたくせん たたいて
たたくせん ころがして
たたくせん ないて
かえってきなさい
さほつんば そんなあなたを
せめたりはしません



バトルシステム

バトル
モード

BATTLE SYSTEM

マップ上を移動しているときにモンスターと出会うとバトルモードになる。バトルモードでは、敵と戦うために武器や魔法が使えるようになるのだ。



バトルモード中にできること

バトルモードに切りかわると、画面にキャラクターのHPなどが表示され、下記のことを行なえるようになる。ちなみに、敵を全滅させても、バトルモードは別のマップへ移動するまで解除されない。

バトルモード中の可能なこと

- ※武器や魔法を使う
- ※操作キャラクターを交代する(→P.260)
- ※リングコマンドで、武器や精霊の一覧をショートカットで表示させる(Lボタンで武器、Rボタンで精霊の一覧を表示)
- ※属性コイン、精霊の像、召喚アイテム、アミーゴのフエを使う(敵全滅後から再出現までのあいだは召喚アイテムのみ使用可能)



◀モンスターが出現し、主人公や仲間が武器をかまったら、バトルモードがスタート。

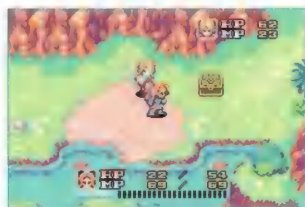
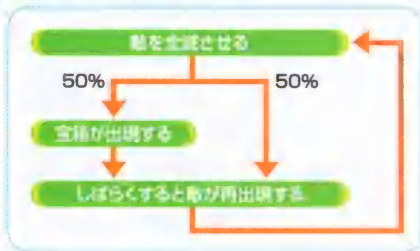


◀バトルモードのあいだは、武器で攻撃したり、魔法でHPを回復させることができる。

敵を全滅させると?

マップ内に出現している敵を全滅させると、最後に倒した敵が50%の確率で宝箱を落とす(例外についてはP.448を参照)。宝箱を開ければ、何らかのアイテムを手に入れることが可能だ。なお、敵を全滅させても、数秒後には新たな敵が再出現するので、油断しないように。

※敵を全滅させたあとの展開



◀宝箱を出現させたければ、マップ内にいる敵を全滅させよう。

Column

メタルボールや魔封石も敵の一種

特定のマップでは、メタルボールや魔封石といった障害物が出現する。これらも敵の一種で、倒しておかないと敵が全滅したことにならず、宝箱も出現しなくなってしまう。

敵が落とす宝箱の特徴

敵を全滅させたときに出現する宝箱は、マップ上に最初から置いてある宝箱とちがいで、中身がかならず同じものになるわけではない。また、大半の宝箱は、開けたときにトラップ(下の項を参照)が作動するので注意しよう。なお、宝箱から入手できるアイテムの種類や、作動するトラップの内容は、宝箱を落としたモンスターごとにちがう。



◆強いモンスターが落とす宝箱には、実用度や希少価値の高いアイテムが入っていることが多い。

敵が落とす宝箱の特徴

- ◆出現してから6秒後に消えてしまう
- ◆中身のアイテムは、落としたモンスターに設定された2~5種類の候補からランダムで決まる
- ◆開けたときにトラップが作動することがある

Column

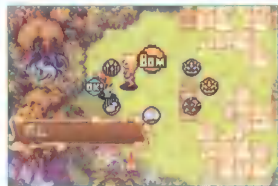
宝箱を落とす確率がちがうモンスター

基本的に、敵が宝箱を落とす確率は50%だが、宝箱のトラップによって出現したモンスターは、確実に宝箱を落とす。一方、ボスなどの一部のモンスターは宝箱を落とさない。

宝箱のトラップ

大半の敵が落とす宝箱には、トラップ(ワナ)が仕掛けられている。そうした宝箱は開けるとトラップが作動して、効果を決めるためのルーレットがまわりはじめるのだ。ルーレットはAボタンを押した数秒後に止まり、一番上で止まったアイコンに応じた効果が発生するが、それが「OK!」だったときだけはペナルティを受けない。

なお、ルーレットが「OK!」以外で止まっても、宝箱がモンスターに変化しなければ、宝箱に入っているアイテムを入手することは可能だ。



◆トラップにはダメージを与えてくるものが多いが、それによってHPがゼロになることはない(最低でも1は残る)。

ルーレットの仕組み

- ◆8個のアイコンで構成されている
- ◆一番上で止まったアイコンの効果が発生する
- ◆8個のアイコンの組み合わせは、宝箱を落としたモンスターごとにちがう(→P.359)
- ◆特定の称号を得ていると、「OK!」のアイコンが多くなる(→P.359)

◆ルーレットのアイコンの種類

<p>OK!</p> <p>何も起きない。</p>	<p>スパイク</p> <p>槍が突き出て、宝箱を開けたキャラクターが「自分の最大HPの1/10」のダメージを受ける。</p>
<p>アロー</p> <p>矢が飛んできて、宝箱を開けたキャラクターが「自分の最大HPの1/7」のダメージを受ける。</p>	<p>ストーン</p> <p>石が落ちてきて、宝箱を開けたキャラクターが「自分の最大HPの1/5」のダメージを受ける。</p>
<p>ボム</p> <p>爆発が起き、宝箱を開けたキャラクターが「自分の最大HPの1/3」のダメージを受ける。</p>	<p>スモーク</p> <p>有害な煙が吹き出し、宝箱を開けたキャラクターのMPが「最大MPの1/3」減る。</p>
<p>オーガボックス</p> <p>開けた宝箱がモンスター(オーガボックス)に変わり、中身を入手できなくなる。</p>	<p>カイザーミミック</p> <p>開けた宝箱がモンスター(カイザーミミック)に変わり、中身を入手できなくなる。</p>

Column

「OK!」で止めるコツ

トラップのルーレットでは、Aボタンを押した瞬間に右下にあったアイコンが一番上で止まるようになっている。できるかぎり、「OK!」が右下にきた瞬間にAボタンを押そう。「OK!」のアイコンは青色なので(ほかは赤色)、形よりも色に注目すれば成功率が上がるはずだ。

バトルシステム

バトル
キャラクター

BATTLE SYSTEM

バトルキャラクターとは、物語中でバトルを行なう主人公とその仲間のこと。それぞれのキャラクターの能力のちがいを knowing、バトルを有利に進めよう。



主人公と仲間

言うまでもなく、ヒーロー編ではヒーローが、ヒロイン編ではヒロインが「主人公」。バトル中は主人公を操作して敵と戦うことになるが、「仲間」がいれば主人公と一緒に戦ってくれる。

仲間になるキャラクターは何人もいるが、誰がいつ仲間になるかは主人公ごとに決まっています、ふたり以上が同時に仲間になることはない。



◀物語を進めていくと、特定のキャラクターが仲間になって主人公と一緒に行動する。

仲間の特徴

- ※同行してくれる時期が決まっている
- ※通常は自動的に行動する
- ※使用できる武器と精霊が1種類ずつしかない
(どれが使用できるかはキャラクターごとにちがう)



▶バトルモードでは、仲間になったキャラクターが自動的に敵と戦ってくれるのだ。

操作キャラクターの交代

自動的に行動するキャラクターをNPC(ノンプレイヤーキャラクター)と呼ぶ。通常、仲間はNPCとして行動するが、バトルモード中にSELECTボタンを押せば、操作キャラクターとNPCを交代できる。交代はSELECTボタンを押すたびに行なえるが、主人公または仲間で武器や魔法を使っているときや、特定のステータス異常になっているときは交代できない。なお、別のマップへ移動すると、自動的に操作キャラクターが主人公にもどる。



◀交代は何回でも行なえるので、主人公よりも仲間のほうが強いときは、こまめに交代するといひ。

Column
交代後も主人公のHPには注意

主人公と仲間のどちらを操作しているときでも、主人公のHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまう(仲間のHPがゼロになってもゲームオーバーにはならない)。仲間を操作するときは、事前に主人公を敵から遠ざけておくか、主人公を守るように戦うこと。



◀主人公の周囲に敵がいるときに交代すると、気づけばゲームオーバーという事態に。

NPCの行動パターン

NPCがどう行動するかは、下記のように決まっている。リングコマンドの「NPC行動設定」では「敵に近づく割合」と「魔法を使う割合」を変更できるので、NPCが望みどおりに行動してくれないときは、設定を変えてみるといい。なお、操作キャラクターが別のマップへ移動したときは、NPCも自動的にその場所へ移動する。操作キャラクターとNPCが別のマップで行動することはないのだ。

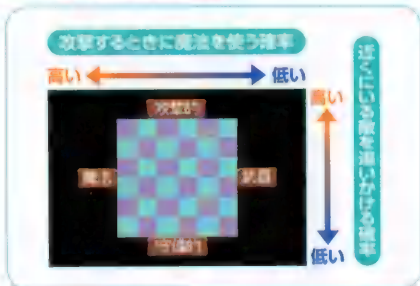
NPCの基本的な行動パターン

- ※通常は操作キャラクターを追いかける
- ※NPCの近くに敵がいるときは「NPC行動設定」の内容に沿った行動をとる
- ※バトルモード中の移動は歩行のみ(走ったりジャンプをすることはしない)
- ※必殺技は優先的に使う
- ※コンボ攻撃(→P.279)を出さない
- ※敵を全滅させた直後(宝箱が出現したときはそれを開けた直後)は、地形や障害物をすり抜けて操作キャラクターに近づく



◀これが「NPC行動設定」の画面。キャラクターを置いた場所により、行動パターンが決まるのだ。

※NPC行動設定の仕組み



おすすめの設定は?

敵をすばやく倒すためにも、NPCには積極的に攻撃してほしいが、敵を追いかける確率や魔法を使う確率を上げると、反撃される回数が増えたり、MPの消費が激しくなってしまう。主人公だけで戦っていけるなら、写真のように設定して、NPCのHPとMPを温存したい。



◀この位置に設定しておけば、敵に近づくこともMPを消費することも減り、緊急時に備えられる。

仲間のHPがなくなると?

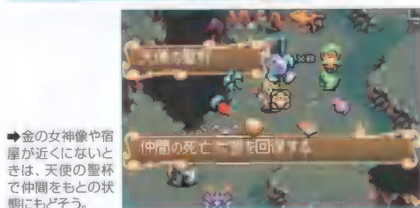
主人公のHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまうが、仲間の場合はそのキャラクターが死亡状態になるだけで済む。しかし、仲間が死亡状態だと、主人公ひとりで戦うことになるうえに、仲間にはEXPが入らない。よって、可能なかぎり、下記の方法を使って仲間の死亡状態を解除しておきたい。ちなみに、自動的に仲間の死亡状態が解除されることもある(→P.448)。

仲間の死亡状態を解除する方法

- ※天使の聖杯を使う
- ※金の女神像をAボタンで調べる
- ※宿屋に泊まる



◀仲間が死亡状態になっているところ。武器も魔法も使えないため、戦力にならない。



→金の女神像や宿屋が近くないときは、天使の聖杯で仲間をもとの状態にもどそう。

バトルキャラクターリスト

リストの見かた



- 1名前……キャラクターの名前。
- 2解説……キャラクターの能力に関する説明。
- 3仲間になる場所……仲間になるマップの名前。
- 4レベルや能力値の初期状態……最初に仲間になった時点でのレベルや能力値。スキルレベルは1以上のものだけ記す。
- 5初期装備……最初から所持&装備している武器、防具、アクセサリ。ELEの欄が「なし」の武器と防具は、ElePOWかEleDEFが1以上になるとELEがカッコ内のものになる。
- 6使用できる魔法……使用できる魔法の種類と使用可能になるための条件。
- 7レベルアップ時の能力値の変化……レベルが上がったときに上昇する能力値の値。

Column

仲間に入り直すときのレベル

バトルキャラクターのなかには、仲間から抜けたあと、ふたたび仲間にもどってくる者もいる。そのあいだにレベルや能力値が変化することはないが、ヒーローとヒロインは例外的にレベルが変わる場合がある。具体的には、グランス城でヒーローかヒ

ロインが仲間になるとき、そのレベルが36未満だと自動的に36まで引き上げられ、能力値もそれに応じて成長するのだ。同様に、さびついた剣の入手後は43、マナの聖域に到着後は47まで、仲間になるときのレベルが引き上げられる。



ヒーロー HERO

ヒーロー編の主人公で、ヒロイン編では仲間として登場する。主人公のときは自由に成長させられるが、仲間のときはPOWが高くなりやすいので、武器攻撃をメインに戦わせるのが有効。

仲間になる場所

ヒロイン編 MAP 5 トップルへの道①、MAP 21 海の小屋、MAP 78 ピンケットの館①
 1 龍祭壇、MAP 28③ グランス城①、MAP 29① イシュの町・サラの家、MAP 80④ マナの聖域①

レベルや能力値の初期状態

状態	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
主人公時	1	29	6	6	4	1	2	3	ソード1
仲間時	5	54	13	13	10	1	2	6	ソード3

最初から所持している武器

系統	名前	素材	DEF	INT	POW	DEF	INT	AGI	LMT
ソード	ブロンズソード	メノス鋼	なし	なし(木)	2	2	2	0	15

最初から所持している防具

系統	名前	素材	DEF			MND			LMT
			新	旧	中	新	旧	中	
ヘルム	ブロンズヘルム	メノス鋼	なし	なし(木)	2	1	1	0	5
アーマー	ブロンズアーマー	メノス鋼	なし	なし(木)	2	3	2	0	5
グローブ	オークグローブ	かしの木	なし	木	0	0	0	1	5
ブーツ	ブロンズブーツ	メノス鋼	なし	なし(木)	0	0	1	0	5

最初から所持しているアクセサリ

水晶のゆびわ (MND+5) ※主人公のときは持っていない

使用できる魔法

主人公時 全魔法

使用条件 P.292~294参照

仲間時 火魔法

使用条件 ピンケットの館でヒーローが仲間になる

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+6 ●MP+2
- POW+2 ●DEF+1
- INTとMNDとAGIのいずれかが+1

※主人公のときは選んだタイプによって上昇量が変わる(→P.269)



ヒロイン HEROINE

ヒロイン■の主人公で、ヒーロー■では仲間として登場する。仲間のときはPOWとDEFが低く、敵に近づいて戦うのには不向き。HPとMPを温存して、いつでも補助魔法が使えるようにしたい。

仲間になる場所

ヒーロー■ MAP 15 トップルへの道②、MAP 21 滝の小屋、MAP 78 ビンケットの館・1階塔楼、MAP 284 グランス城⑩、MAP 290 イシュの町・サラの家、MAP 404 マナの聖城①

レベルや能力値の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
主人公時	1	23	12	4	3	3	3	3	ロッド1、光魔法1
仲間時	5	35	32	5	4	11	7	5	ロッド3、光魔法3

最初から所持している武具

系統	名前	素材	EXEFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	StrPOW	LMT
ロッド	オークロッド	かしの木	なし	ぬ(木)	2	0	0	0	10

最初から所持している防具

系統	名前	素材	DEF	ELE	数	DEF	StrDEF	LMT	
ハット	オークハット	かしの木	なし	木	1	0	0	2	5
ローブ	オークローブ	かしの木	なし	木	1	2	1	4	5
グローブ	オークグローブ	かしの木	なし	木	0	0	0	1	5
サンダル	オークサンダル	かしの木	なし	ぬ(木)	0	0	1	0	5

最初から所持しているアクセサリ

ビーだまリング(DEF+5) ※主人公のときは持っていない

使用できる魔法

主人公時 全補精
使用条件 P.292~294参照

仲間時 光魔法
使用条件 滝の小屋でヒロインが仲間になる

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+3
- MP+5
- INT+2
- MND+1
- POWとDEFとAGIのいずれかが+1

※主人公のときは選んだタイプによって上昇量が変わる(→P.269)



ボガード BOGARD

HP、POW、DEF、AGIが高くなるため、積極的に武器で攻撃させていこう。場合によっては、操作キャラクターの交代を利用して、補助魔法の「プロテクト」で守りを固めておくといい。

仲間になる場所

ヒーロー■ (仲間にならない)
ヒロイン■ MAP 162 飛空艇(ヒロイン編)・2階①、MAP 200 ジャドの町・デピアスの館前

レベルや能力値の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	27	203	40	25	27	18	19	31	ソード10、土魔法5

最初から所持している武具

系統	名前	素材	EXEFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	StrPOW	LMT
ソード	アイアンソード	フォルセナ鉄	なし	なし(風)	8	8	8	0	15

最初から所持している防具

系統	名前	素材	DEF	ELE	数	DEF	StrDEF	LMT	
ヘルム	アイアンヘルム	フォルセナ鉄	なし	なし(風)	2	4	2	0	5
アーマー	アイアンアーマー	フォルセナ鉄	なし	なし(風)	5	5	8	0	5
グローブ	ブロンズグローブ	メノス鋼	なし	なし(木)	1	2	2	0	5
ブーツ	アイアンブーツ	フォルセナ鉄	なし	なし(風)	2	1	1	0	5

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

土魔法
使用条件 MAP 162 飛空艇(ヒロイン編)・動力室でガーディアンを倒す

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+7
- MP+1
- POW+1
- DEF+1
- AGI+1
- INTとMNDのどちらかが+1



シーバ SHIBA

攻撃魔法で敵に大ダメージを与えたり、補助魔法の「ヒールライト」でHPを回復することができる。ただし、寄り道をせずに物語を進めた場合、すぐに仲間から抜けてしまう。

仲間になる場所

ヒーロー編 MAP159 湖周辺②
ヒロイン編 (仲間にならない)

レベルアップ時の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	30	115	152	18	21	34	35	24	ロッド10、光魔法15

最初から所持している武器

系統	名前	素材	DEF	ELE	POW	DefB	Hit	DefD	LMT
ロッド	ハリイロッド	ひいらぎの木	なし	水	5	0	0	10	10

最初から所持している防具

系統	名前	素材	DEF	ELE	DEF			DefD	LMT
					物理	魔法	炎		
ハット	ハリイハット	ひいらぎの木	なし	水	1	1	2	4	5
ローブ	ハリイローブ	ひいらぎの木	なし	水	3	2	2	8	5
グローブ	オークグローブ	かしの木	なし	木	0	0	0	1	5
サンダル	ハリイサンダル	ひいらぎの木	なし	水	1	1	1	3	5

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

光魔法

使用条件 最初から使用できる

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+2
- MP+6
- INT+1
- MND+2
- POWとDEFとAGIのいずれかが+1



アマンダ AMANDA

武器のなかでも使い勝手のいいランスを持っているうえに、風魔法「スピードアップ」によるサポートも役に立つ。DEFがあまり高くないので、ひたすら敵と戦わせるのは避けること。

仲間になる場所

ヒーロー編 MAP204 メデューサの部屋
ヒロイン編 (仲間にならない)

レベルアップ時の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	25	132	95	23	22	20	24	23	ランス10、風魔法5

最初から所持している武器

系統	名前	素材	DEF	ELE	POW	DefB	Hit	DefD	LMT
ランス	オークランス	かしの木	なし	なし(木)	4	0	0	0	15

最初から所持している防具

系統	名前	素材	DEF	ELE	DEF			DefD	LMT
					物理	魔法	炎		
ハット	バオバブハット	バオバブの木	なし	土	3	5	3	8	5
ローブ	バオバブローブ	バオバブの木	なし	土	3	3	6	10	5
グローブ	ブロンズグローブ	メノス銅	なし	なし(木)	1	2	2	0	5
サンダル	バオバブサンダル	バオバブの木	なし	土	2	1	2	5	5

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

風魔法

使用条件 MAP217 砂の迷宮①でコカトリスを全滅させる

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+5
- MP+3
- POW+1
- MND+1
- AGI+1
- DEFとINTのどちらかが+1



レスター LESTER

使用武器はボウだが、NPCのときは敵に接近してしまい、その特性を活かせないことが多い。また、HPとDEFが低く、死亡状態になりやすいため、慎重に戦わせよう。

仲間になる場所

ヒーロー編 MAP 193 ジャドの町・全景、

MAP 230 イシュの町・サラの家

ヒロイン編 MAP 200 ジャドの町・デビアスの館前

レベルや能力値の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	27	95	148	18	20	33	28	21	ボウ12、木魔法15

最初から所持している武器

系統	名前	素材	EX EFF	ELE	POW	Dodge	Hit	BePOW	LMT
ボウ	ハリィボウ	ひいらぎの木	なし	水	3	0	10	10	15

最初から所持している防具

系統	名前	素材	EX EFF	ELE	DEF			BeDEF	LMT
					斬	射	突		
ハット	バオバハット	バオバの木	なし	土	3	5	3	8	5
ローブ	バオバローブ	バオバの木	なし	土	3	3	6	10	5
グローブ	バオバグローブ	バオバの木	なし	土	3	3	3	5	5
サンダル	バオバサンダル	バオバの木	なし	土	2	1	2	5	5

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

木魔法

使用条件 MAP 248 滝の洞窟
⑦で生きているツタを取りのぞく

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+3
- MP+5
- INT+1
- MND+1
- AGI+1
- POWとDEFのどちらかが+1



ウィリー WILLY

能力値は十分に高いが、武器の攻撃範囲がせまく、敵の反撃を受けやすい点には注意。魔法については、攻撃魔法も補助魔法も実用度が低いので、どちらも使わせなくていい。

仲間になる場所

ヒーロー編 (物語の序盤で一緒に戦うが仲間にはならない)

ヒロイン編 MAP 273 グランス城⑧、MAP 230 イシュの町・サラの家

レベルや能力値の初期状態

状況	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	34	185	114	35	30	22	25	36	ナックル20、水魔法8

最初から所持している武器

系統	名前	素材	EX EFF	ELE	POW	Dodge	Hit	BePOW	LMT
ナックル	アイアンナックル	フォルセナ鉄	なし	なし(風)	5	8	5	0	10

最初から所持している防具

系統	名前	素材	EX EFF	ELE	DEF			BeDEF	LMT
					斬	射	突		
ヘルム	スチールヘルム	グランス鋼鉄	なし	なし(火)	4	4	8	0	5
アーマー	スチールアーマー	グランス鋼鉄	なし	なし(火)	15	8	8	0	5
グローブ	バオバグローブ	バオバの木	なし	土	3	3	3	5	5
ブーツ	スチールブーツ	グランス鋼鉄	なし	なし(火)	3	4	2	0	5

最初から所持しているアクセサリ

プロテクトヒース(DEF+10)

使用できる魔法

水魔法

使用条件 最初から使用できる

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+6
- MP+2
- POW+1
- DEF+1
- MND+1
- INTとAGIのどちらかが+1



ワッツ WATTS

HP、POW、DEFが高いので、積極的に戦わせていこう。ただし、武器による攻撃の動作が遅く、敵に囲まれている状態で放置するのは危険だ。魔法が使えない点は気にしないでいい。

仲間になる場所

ヒーロー館 MAP 124 鹿坑への道③

ヒロイン館 (仲間にならない)

レベルや能力値の初期状態

状態	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	15	106	0	20	18	8	12	14	アックス5

最初から所持している武器

武器	名前	素材	EXP	ELE	POW	Def	Hit	DefEN	LMT
アックス	ブロンズアックス	メノス鋼	なし	なし(木)	10	0	0	0	15

最初から所持している防具

系統	名前	素材	EXP	ELE	DEF			LMT	
					新	叩	突		
ヘルム	ブロンズヘルム	メノス鋼	なし	なし(木)	2	1	1	0	5
アーマー	ブロンズアーマー	メノス鋼	なし	なし(木)	2	3	2	0	5
グローブ	オークグローブ	かしの木	なし	木	0	0	0	1	5
ブーツ	ブロンズブーツ	メノス鋼	なし	なし(木)	0	0	1	0	5

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

なし

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+8
- POW+1
- DEF+2
- MNDとAGIのどちらかが+1



マミーシーカー MACHICA

ビーム砲という独自の武器を持つ。通常攻撃も必殺技も、攻撃の射程が長い上に雷貫通するのが長所。また、これらの攻撃には属性がなく、ダメージを無効化されずすむ点も活用したい。

仲間になる場所

ヒーロー館 MAP 887 ダイムの壘・地下1階

ヒロイン館 MAP 887 ダイムの塔・地下1階

レベルや能力値の初期状態

状態	レベル	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI	スキルレベル
仲間時	52	270	0	45	65	30	35	45	— (すべて0)

最初から所持している武器

武器	名前	素材	EXP	ELE	POW	Def	Hit	DefEN	LMT
—	—	—	なし	なし	20	0	50	0	0

※武器のパラメーターは画面には表示されない

最初から所持している防具

系統	名前	素材	EXP	ELE	DEF			EleDEF	LMT
					新	叩	突		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

最初から所持しているアクセサリ

なし

使用できる魔法

なし

レベルアップ時の能力値の変化

- HP+8
- POW+1
- DEF+2
- MNDとAGIのどちらかが+1

能力値

バトルをするときのキャラクターの強さは、能力値と呼ばれる7種類の数値の高さによって決まる。能力値についての基本事項を再確認しておこう。



能力値の影響

能力値には、右のような7種類の数値があり、それぞれ影響する要素がちがう。各数値が高いほどモンスターを倒しやすくなるのだ。

能力値が影響する要素

能力値	影響する要素
HP(ヒットポイント)	かつきるまでに受けられるダメージ量
MP(マジックポイント)	魔法を使用できる回数
POW(力)	物理攻撃で与えるダメージ量
DEF(守り)	物理攻撃で受けるダメージ量
INT(知性)	魔法攻撃で与えるダメージ量
MND(精神)	魔法攻撃で受けるダメージ量
AGI(早さ)	物理攻撃の命中率と回避率



◀主人公と仲間の能力値は、リングコマンドの「ステータス」で確認することができます。

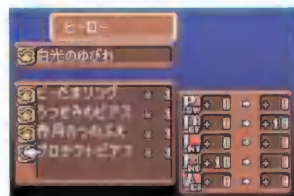
能力値を上げる方法

能力値を上げるには、敵を倒してキャラクターのレベルを上げればよい。主人公の場合、レベルアップするときには、どの能力値を重点的に上げるかも選ぶことが可能だ(→P.268)。

また、特定のアクセサリを装備したり、特定の補助魔法や属性コインを使えば、一時的に能力値を上げることができる。強敵と戦うときなどは、それらを活用して主人公や仲間を強化しよう。

能力値が上がる状況

- ※レベルを上げる
- ※特定のアクセサリを装備する
- ※特定のステータス異常になる



◀装備するアクセサリを選んでいるときには、能力値がどのように変化するかが表示される。

Coluna 能力値の上限

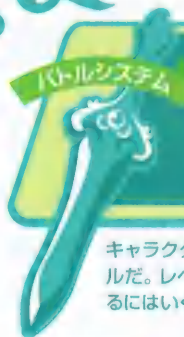
能力値には上限があり、下の表の数値より高くなることはない。もっとも、実際に能力値が上限に達するのは、サイクロプスがブラック化したとき(→P.447)と、主人公が特定の能力値を重点的に上げたうえで、その能力値が大幅に上がるアクセサリを装備したときくらいだ。

能力値ごとの上限

	上限
HP、MP	999
POW、DEF、INT、MND、AGI	255



◀モンクタイプばかりを選んでレベルを99まで上げた場合、能力値はこまごま上昇する。



レベル

BATTLE SYSTEM

キャラクターのおおまかな強さを表す数値、それがレベルだ。レベルは自動的に上昇していくわけではなく、上げるにはいくつかの手順を踏む必要がある。



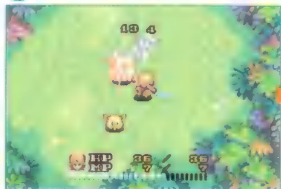
レベルを上げる方法

レベルを上げるには、敵を倒したときに獲得できるEXPを一定量までためればよい。すると、そのキャラクターに「Lv up!」の文字が表示され、下記の手順でレベルを上げることが可能になる。

敵を倒したときに獲得できるEXPの量は、モン

スターごとに決まっているが、ステータス異常の効果(毒状態のダメージや石化状態による消滅など)で敵が倒れたときはEXPを得られないので注意。なお、仲間がいる場合、仲間が敵を倒してもEXPを獲得でき、その量が分割されることもない。

① 必要なEXPを獲得する



↑とにかく敵を倒そう。必要なEXPの量はリングコマンドの「ステータス」で確認できる。

② リングコマンドで「レベルアップ」を選ぶ



↑EXPがたまると「Lv up!」と表示され、リングコマンドで「レベルアップ」が選択可能に。

③ レベルアップタイプを選ぶ



↑戦士やモンクなど、6種類あるタイプからひとつを選べば、キャラクターが成長するのだ。

※レベルを上げるのに必要なEXPの量

レベル	必要EXP	レベル	必要EXP	レベル	必要EXP	レベル	必要EXP	レベル	必要EXP
1	—	21	163	41	1069	61	7165	81	48173
2	30	22	179	42	1175	62	7881	82	52990
3	33	23	196	43	1292	63	8669	83	58289
4	36	24	215	44	1421	64	9535	84	64117
5	39	25	236	45	1563	65	10488	85	70528
6	42	26	259	46	1719	66	11536	86	77580
7	46	27	284	47	1890	67	12689	87	85338
8	50	28	312	48	2079	68	13957	88	93871
9	55	29	343	49	2286	69	15352	89	103258
10	60	30	377	50	2514	70	16887	90	113583
11	66	31	414	51	2765	71	18575	91	124941
12	72	32	455	52	3041	72	20432	92	137435
13	79	33	500	53	3345	73	22475	93	151178
14	86	34	550	54	3679	74	24722	94	166295
15	94	35	605	55	4046	75	27194	95	182924
16	103	36	665	56	4450	76	29913	96	201216
17	113	37	731	57	4895	77	32904	97	221337
18	124	38	804	58	5384	78	36194	98	243470
19	136	39	884	59	5922	79	39813	99	267817
20	149	40	972	60	6514	80	43794		

レベルアップタイプの選択

EXPが必要量までたまって、リングコマンドの「レベルアップ」でレベルアップタイプを選ばなければ、そのキャラクターは成長しない。タイプには右の6種類があり、それぞれ重点的に上がる能力値がちがう(上がる量の合計は共通)。なお、タイプを選ばないままEXPがつぎの必要量までたまると、そのぶんタイプを選ぶ回数が増える。

仲間に関しては、必要量のEXPがたまった瞬間にレベルが上がるようになっており、能力値の上がりかたはキャラクターごとに決まっている。



←タイプを選ぶときには、能力値の上がりかたも表示される。右側が成長後の数値だ。



→仲間は、必要量のEXPがたまると、自動的にレベルアップして能力値が上がる。

※レベルアップタイプ別・能力値が上がる量

タイプ	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI
戦士	+7	+1	+1	+2	—	—	+1
モンク	+8	—	+2	+1	—	—	+1
魔法使い	+3	+5	—	—	+2	+1	+1
賢者	+2	+6	—	—	+1	+2	+1
シーフ	+5	+3	+1	+1	—	—	+2
ランダム	合計8上昇			合計4上昇			

※仲間がレベルアップしたときに能力値が上がる量

名前	HP	MP	POW	DEF	INT	MND	AGI
ヒーロー	+6	+2	POW+2, DEF+1, INTとMNDとAGIのいずれかが+1				
ヒロイン	+3	+5	INT+2, MND+1, POWとDEFとAGIのいずれかが+1				
ボガード	+7	+1	POW+1, DEF+1, AGI+1, INTとMNDのどちらかが+1				
シーバ	+2	+6	INT+1, MND+2, POWとDEFとAGIのいずれかが+1				
アマンダ	+5	+3	POW+1, MND+1, AGI+1, DEFとINTのどちらかが+1				
レスター	+3	+5	INT+1, MND+1, AGI+1, POWとDEFのどちらかが+1				
ウィリー	+6	+2	POW+1, DEF+1, MND+1, INTとAGIのどちらかが+1				
ワッツ	+8	—	POW+1, DEF+2, MNDとAGIのどちらかが+1				
マミーシーカー	+8	—	POW+1, DEF+2, MNDとAGIのどちらかが+1				

成長以外のメリット

レベルアップすると、能力値が上がるだけでなく、下記のようなメリットを得ることもできる。レベルを上げるときには、これらの要素も活用していきたいところだ。

能力値が上がる以外のメリット

- ※HPとMPが全回復する(ステータス異常は解除されない)
- ※称号を得られることがある(→P.270)
- ※アクセサリーを入手できることがある(→P.327)



←称号を得ると、その種類に応じた要素が強化され、主人公がさらに強くなる。

Column レベルアップを保留するも手

レベルを上げられるようになったら、忘れずにレベルアップタイプを選びたいところだが、あえて選ばずにレベルアップを保留しておいてもいい。レベルを上げたときにはそのキャラクターのHPとMPが全回復するので、HPやMPが残り少なくなった状況で回復手段として利用できるからだ。



←主人公の成長は遅くなるが、レベルアップを保留して緊急時に備えるのも悪くない。

称号

主人公のレベルが上がったときに、特定の条件を満たしていると、称号が獲得できる。いずれかの称号を得れば、それに応じてキャラクターの能力が強化されるのだ。

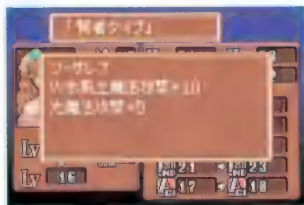
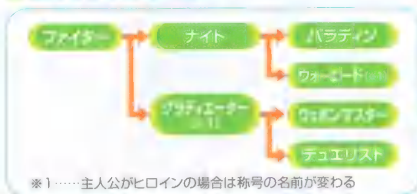


称号を得る方法

レベルアップタイプを決めたときに、それまでにどのタイプを何回選んでいたかによって、称号を獲得できることがある。称号の獲得に必要なタイプの選択回数は、右ページのとおり。たとえば、同じタイプ(ランダムをのぞく)を計5回選べば、そのタイプに応じた称号を獲得できるわけだ。

ここで注意したいのは、2回目以降に獲得できる称号は、直前に得ていた称号によって制限されるということ。その一例をまとめたのが右の図で、最初にファイターの称号を獲得すると、どのようにレベルアップしても、2回目に獲得できる称号はナイトかグラディエーターだけとなる。さらに、3回目の称号も同じように、2回目に得た称号によって制限されてしまうのだ。なお、どのようにタイプを選んでいても、称号の獲得は3回までとなっている。

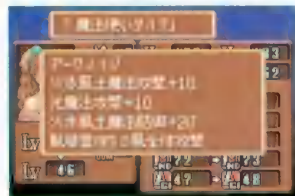
※獲得できる称号の流れ



←称号を2回以上獲得したければ、タイプを計画的に選んでいこう。

称号を獲得するメリット

称号を獲得すると、主人公の戦闘能力がアップする。その具体的な変化内容は称号ごとに異なり、クリティカルヒットの発生確率が上がったり、魔法による攻撃が広範囲に届くようになるなど、称号でしか得られない効果も多いのだ。基本的に、あとに獲得できる称号ほど得られる効果は大きいのが、新しい称号を獲得するとそれまでの称号の効果が失われるので注意しよう。



←2~3回目の称号を獲得できれば、主人公の戦闘能力が大幅に上がり、バトルがラクになる。

※称号によって得られる能力

〇〇攻撃	特定の武器や攻撃魔法で敵に与えるダメージが増える(+1につき1)
物理命中	武器攻撃が命中する確率を決めるときにAGIが上がる(+1につき1)
物理回避	物理攻撃を回避する確率を決めるときにAGIが上がる(+1につき1)
魔法防御	特定の属性の魔法攻撃で受けるダメージ量が減る(+1につき1)
クリティカル	通常攻撃がクリティカルヒット(→P.278)する確率(%)が上がる(+1につき1)
ヒールライト	光魔法「ヒールライト」によるHPの回復量が増える(+1につき1)
全体攻撃	特定の精霊を8匹出現させてから魔法を使うと、マップ内にいるすべての敵に攻撃できるようになる(→P.291)



称号リスト



■リストの見かた



①名前……称号の名前。2種類ある場合は、主人公がヒーローなら左側、ヒロインなら右側の名前になる。

②必要なタイプ……称号を得るのに必要なレベルアップタイプの選択回数。複数の称号の獲得条件を同時に満たした場合は、リストの上側にある称号が優先される。

③得られる能力……称号を獲得したときに得られる能力の上昇量。「全体攻撃」の欄には、該当する精霊を記している。各能力の詳細は左ページを参照。

④獲得ルート……称号を獲得できる流れ。いずれかの称号を得たあとは、矢印の先にある称号しか獲得できない。

称号	必要なタイプ										得られる能力										属性
	魔法	物理	炎	氷	雷	風	毒	聖	闇	光	炎	氷	雷	風	毒	聖	闇	光			
ファイター	5																				
ナイト	10	5																	10		
パラディン	15	10	10							10									20		
ウォーロード/ウォーメイデン	20		15																40		
グラディエーター/グラディアドリックス	10			5	15																
ウェポンマスター	20	5			10	25					15	15		15	15						
デュエリスト	25				10	30					10										
グラップラー	5					5															
モンク	10	5				10													10		
ゴッドハンド	15	10	10							10									20		
ウォーリアモンク	20		15																40		
バシュカー	10			5	15																
デルヴィッシュ	20	5			10	30					10										
デスハンド	25				10	40															
シーフ				5					5	5											
レンジャー			5	10				5	10	10											
ワンダラー		10	10	15					20	10	15			10		10					
ローグ			15	20				10	10		20	15									
ニンジャ				10	5					5	10	10									
ニンジャマスター		5		20	10					10	20	20			10	10	10				
ナイトブレイド				25	10			20		10	10	20									
マジシャン			5											5	5						
ソーサラー/ソーサレス			10	5						5		5	5	5	5						
グラディエーター/グラディアドリックス	1	1	20	10	3					10		15	15	15	15		15	15	水		
アークメイジ			20	15						10		10	10	10	10		20	20	風		
デルフアー			10		5					5		10	10	10	10						
ルーンマスター	1	1	20	3	10					10		20	20	20	20		10	10	土		
メイガス			25	10						10		30	30	30	30				火		
クレリック				5															10		
フリースト/フリーステス			5	10												5	5	5	20		
ビショップ			10	25						20					10	10	10	10	光		
セージ			10	15	10										10	10	10	10	木		
エンchanター/エンchanトレス				10	5											10	10	10	10		
ネクロマンサー			5	15	5											10	10	10	10		
タークシャーマン/タークシャーマネス			10	15	10						25					10	10	10	月		
バーバリアン/アマゾネス	2	2			1				5										闇		
イェンジャー/ワルキューレ	4	4	2	2	3				10												
オーディン/ヴァナディース	8	8	7	5	7				20							5	5	5	5		
スターランサー	10	8	5	7	5				25							10	10	10	10		
ルーンナイト/ルーンメイデン	4	4			2	5			15							15	15	15	15		
ドラゴンマスター	8	8	5		4	10			25							15	15	15	15		
フェンリルナイト	10	10			5	10			30						10						

バトルシステム

スキルレベル

BATTLE SYSTEM

スキルレベルとは、武器や魔法を使いこなせる度合いを表す数値のこと。スキルレベルが上がると、攻撃の威力がアップしたり、必殺技ゲージが早くたまるようになる。



スキルレベルの役割

スキルレベルは、武器9種類と魔法8種類のそれぞれに設定されている。武器や魔法を使うときは、スキルレベルが右記の要素に影響を与えるため、対応するスキルレベルが高いほど有利になるのだ。なお、スキルレベルは99まで上がるが、初期値はキャラクターごとにちがう。

スキルレベルに影響する要素

- ※武器攻撃、攻撃魔法、召喚魔法で敵に与えるダメージ量
- ※必殺技ゲージがたまる量
- ※光魔法「ヒールライト」の回復量
- ※特定のクエストの発生条件(→P.238)



◀光魔法だけは、攻撃魔法に加えて補助魔法も、スキルレベルの高さで効果の度合いが変わる。

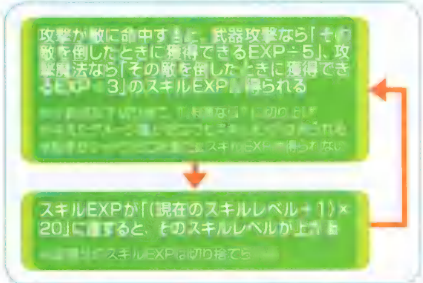
※スキルレベルの種類

種類	スキルレベル
武器	●ソード ●ロッド ●ナックル
	●フレイル ●くさりがま ●ボウ
	●ランス ●アックス ●モーニングスター
魔法	●光魔法 ●闇魔法 ●月魔法 ●火魔法
	●水魔法 ●木魔法 ●風魔法 ●土魔法

スキルレベルを上げる方法

武器や魔法の攻撃を敵に当てると、対応したスキルに「スキルEXP」が加算される(画面には表示されない)。これを一定量までためると、スキルレベルが上がり、そのスキルのアイコンがキャラクターの頭上に表示されるのだ。なお、補助魔法を使ってもスキルEXPは得られないので注意しよう。

※スキルレベルが上がるまでの流れ



Column

スキルEXPのかせぎかた

スキルレベルを上げるには、その武器や魔法による攻撃をひたすら敵に当てるしかない。比較的安全に戦えて、なおかつ獲得できるEXPが多いモンスターに何度も攻撃していこう。ちなみに、メタルボールや魔封石に攻撃を当てたときも、スキルEXPを1ずつ獲得できる。



↑スキルレベルを上げたい武器や魔法で攻撃しよう。



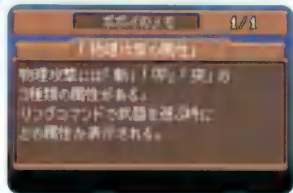
↑ひたすら攻撃すれば、スキルレベルが上がる。

バトルシステム

属性

BATTLE SYSTEM

武器や魔法による攻撃は「属性」を持っている。属性には「斬」や「光」などの種類があり、使う攻撃の属性によって、相手に与えるダメージ量が変わるのだ。



属性の種類

属性は全部で11種類あり、ほとんどの攻撃が何らかの属性を持っている。右の表は、主人公や仲間が使える攻撃を属性ごとに分類したもの。ちなみに、武器による攻撃では、別の属性を持つ攻撃で追加ダメージを与えることもできる(→P.279)。

一方、アミーゴのフエ(→P.29)による攻撃やマミーシーカーの武器攻撃、相手に与えるダメージ量が「自分または相手のHPの〇〇%」という計算で決まる攻撃は、属性を持っていない。



←装備する武器を選ぶときには、その武器による攻撃がどの属性を持っているかが表示される。

● 攻撃ごとの属性

属性	該当する攻撃
斬	ソード、くさりがま、アックスによる攻撃
叩	ロッド、ナックル、モーニングスターによる攻撃
突	フレイル、ボウ、ランスによる攻撃
光	ウィスプの攻撃魔法、マチルダの召喚魔法
闇	シェイドの攻撃魔法
月	ルナの攻撃魔法、オールボンの召喚魔法
火	サラマンダーの攻撃魔法、ポキールの召喚魔法
水	ウンディーネの攻撃魔法、トートの召喚魔法
木	ドリアードの攻撃魔法、ロシオツタの召喚魔法
風	ジンの攻撃魔法、セルヴァの召喚魔法
土	ノームの攻撃魔法、ガイアの召喚魔法

※精霊の像による攻撃の属性は、アイテム名にある精霊で使用できる攻撃魔法の属性と同じ

属性との相性

モンスターには「属性との相性」が設定されている。相性には下の4種類があり、これをもとに、モンスターに与えるダメージ量が決まるのだ。できるだけ、相性が「◎」や「○」の攻撃を使おう。なお、主人公や仲間には属性との相性が存在しないが、防具には「属性ごとの防御力」があり、対応する攻撃で受けるダメージを軽減できる(→P.307)。

● 相性の種類

相性	その属性の攻撃を受けたときのダメージ
◎	ダメージ量が増える(→P.299)
○	なし
△	ダメージ量が減る(→P.299)
×	かならずダメージ量がゼロになる

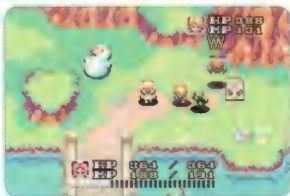


←「ボボイの落書き帳」では、使ったことがあるモンスターの属性との相性が表示される。

→使った攻撃の属性との相性が「×」のモンスターには、絶対にダメージを与えられない。



ステータス異常とは「一時的な状態の変化」のことで、キャラクターにもモンスターにも発生することがある。その種類は30近くあり、効果の内容もさまざまだ。



ステータス異常の発生

キャラクターやモンスターの攻撃のなかには、命中させた相手にステータス異常を発生させるものがある。また、マップ上の仕掛けで、ステータス異常が発生することもあるのだ。

ステータス異常の発生に関する法則

- ※発生確率は攻撃ごとに設定されている
- ※攻撃魔法では、詠唱中に出現させた精霊の数によって発生確率が変化する(右ページ参照)
- ※1体に2種類以上のステータス異常が同時に発生することはない(右ページ参照)
- ※特定の原料アイテムがあれば、ステータス異常を無効化する防具が作れる(→P.315)
- ※モンスターのなかには、特定のステータス異常が発生しないものがある(右のコラムを参照)



◀ステータス異常が発生すると、特定のポーズをとったり、専用のマークが表示されたりする。

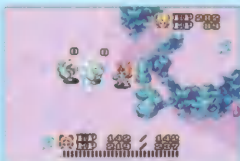
Column

ステータス異常が発生しないモンスター

ボスモンスターは、発生した側が不利になるステータス異常をすべて無効化する。また、通常のモンスターも、いずれかの属性との相性が「×」なら、それに対応したステータス異常(下表参照)を無効化するのだ。

属性に対応したステータス異常

属性	ステータス異常	属性	ステータス異常
光	魅了	水	雪ダルマ
闇	暗闇	木	眠り
月	能力低下(シャドウゼロ)	風	マヒ
火	火ダルマ	土	石化



◀攻撃魔法と召喚魔法は、相性が「×」のモンスターには、ダメージを与えることもステータス異常を発生させることもできない。

発生する効果のちがいがい

ステータス異常の効果は、種類ごとにちがう。発生した側が有利になるものもあれば、不利になるものもあるので覚えておこう。

また、キャラクターとモンスターのどちらに発生したかによって効果が変わる場合もある。石化状態がその代表例で、しばらく行動不能になる点は共通だが、キャラクターは発生時にダメージを受けるのに対して、モンスターはダメージを受けないものの発生から数秒後に消滅してしまうのだ。

※石化状態になったときの効果のちがいがい



↑傷りHPにに応じたダメージを受けてから石像に変化。しばらく身動きができなくなる。



↑どのモンスターも写真のような形の石になる。さらに、しばらくすると消滅してしまう。

ステータス異常の持続時間

ステータス異常には持続時間があり、その時間が過ぎれば自動的にもとの状態にもどる(持続時間はバトルモード中のみカウント)。例外は死亡状態とバースト状態で、ただ待っているだけでは状態が解除されないのだ。なお、ステータス異常のなかには、キャラクターとモンスターのどちらに発生したかで持続時間が変わるものもある。



◆自分に有利なステータス異常を発生させたときは、効果が消える前に行動に移りたい。

▶死亡状態は時間が経過しても解除されない。アイテムを使うなどの方法で、もとの状態にもどそう。



Column 精霊の数による変化

攻撃魔法を当てると、敵にダメージを与えるだけでなく、一定確率でステータス異常を発生させることができる。しかも、同じ種類の精霊を複数仲間している状況で、2匹以上出現させてから魔法を使えば(→P.290)、ステータス異常の発生確率と持続時間がアップするのだ。

精霊の数による発生確率と持続時間の変化

発生 1匹増えることの変化	
発生確率	確率(%)が10上がる
持続時間	時間が1秒増える



◀精霊を8体出現させてから魔法を使えば、発生させたステータス異常が10秒以上つづく。

ステータス異常の解除

ステータス異常が発生しても、下記のような方法で解除できる。危険度の高いステータス異常が発生したときのために、それを解除できるアイテム(天使の聖杯、星くずのハーブ、プイプイ草)はつねに用意しておきたい。状況によっては、安全な場所に逃げて効果が消えるのを待ったり、別のマップに移動することで解除するといいだらう。

ステータス異常を解除するおもな方法

- ◆ 持続時間が終わるのを待つ
- ◆ 特定のアイテムを使う
- ◆ 別のマップに移動する
- ◆ 宿屋に泊まる
- ◆ 金の女神像をAボタンで調べる



◀ステータス異常を解除するためのアイテムは、自分とNPCのどちらに使うかを選ぶことができる。

Column ステータス異常の上書き

キャラクターもモンスターも、1体に対して2種類以上のステータス異常が同時に発生することはない。ステータス異常が発生しているときに別のステータス異常を発生させようとしても、無効化されるか、発生している状態を解除して新しいステータス異常が発生(上書き)するようになっている。

ステータス異常の上書きは、発生した側が不利になるステータス異常(暗闇や毒など)のほか、フロートバブル、ボディチェンジ、インビジで可能。一応だが、この現象もステータス異常の解除方法として利用できるのだ。



◀自分を有利な状態にしても、別のステータス異常で上書きされてしまうことがある。



ステータス異常リスト



リストの見かた



- ①名前……ステータス異常の名前と発生時のグラフィック。
②効果……発生時の効果。

- ③持続時間……ステータス異常が自然に解除されるまでの時間。「〇秒以上」とある場合は、出現させた精霊の数が1匹増えるごとに持続時間が1秒ずつ増える。
④上書き……すでに発生しているステータス異常を解除したうえで発生するかどうか。
⑤解除方法……ステータス異常を解除する方法。全種類に共通する方法(金の女神像を調べる、宿屋に泊まる、別の状態で上書きする)は除外している。

アイコンの意味

- 法酒……キャラクターとモンスターの両方に該当
味方……キャラクターのみ該当
敵……モンスターのみ該当

名前	効果	持続時間	解除方法			
			金の女神像を調べる	宿屋に泊まる	別の状態で上書き	
死亡	味方 何も行動できなくなる(移動と操作キャラクターの交代は可能) 味方 EXPを獲得できなくなる 味方 仕掛けられた攻撃がすり抜ける	味方 ∞	○	天使の聖杯	×	—
終了	敵 別のモンスターに攻撃をはじめめる 敵 使った攻撃がモンスターにしか当たらないようになる	敵 6秒以上	○	—	—	—
能力低下 (チビッコ)	味方 POWとDEFが半分になる 味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 武器のかわりにパンチで攻撃する(相手に与えるダメージ量の算出方法は通常攻撃と同じ) 味方 走れなくなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる	味方 10秒	○	星くすのハーブ チビッコハンマー	○	—
能力低下 (シャドウゼロ)	敵 行動パターンがシャドウゼロと同じになる 敵 物理攻撃を確実に回避する 敵 魔法攻撃で受けるダメージ量がゼロになる	敵 6秒以上	○	—	—	—
火ダルマ	法酒 3秒ごとに「自分の最大HPの10%」のダメージを受ける 味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる 敵 攻撃が出せなくなる 敵 キャラクターから離れるように歩く(ふだんは移動しないモンスターも歩きはじめる)	味方 5秒 敵 3秒以上	○	星くすのハーブ	○	—
雪ダルマ	法酒 何も行動できなくなる(操作キャラクターの交代は可能) 法酒 仕掛けられた攻撃がすり抜ける	味方 5秒 敵 6秒以上	○	星くすのハーブ	○	—
眠り	法酒 何も行動できなくなる	味方 5秒 敵 3秒以上	○	星くすのハーブ	○	攻撃を受ける
マヒ	味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる(NPCに発生しているときのみ) 敵 移動以外の行動ができなくなる	味方 5秒 敵 3秒以上	○	星くすのハーブ	○	—
石化	法酒 何も行動できなくなる(操作キャラクターの交代は可能) 法酒 仕掛けられた攻撃がすり抜ける 味方 発生時に「自分の残りHPの50%」のダメージを受ける 敵 持続時間が切れると同時に消滅する	味方 5秒 敵 6秒以上	○	星くすのハーブ	○	—

名前	効果	持続時間	回復	物理攻撃のダメージ	魔法攻撃のダメージ	移動速度
暗闇	共通 物理攻撃の命中率がゼロになる	味方 10秒 敵 3秒以上	○	星くすのハーブ	○	—
沈黙	共通 魔法が使えなくなる	共通 10秒	○	星くすのハーブ	×	—
混乱	共通 移動する方向の上下左右が通常とは逆になる(右上に進むとすると左下に移動する) 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる	共通 10秒	○	星くすのハーブ	○	—
足止め	味方 移動できない 味方 ジャンプや座ることができなくなる 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる	味方 5秒	○	星くすのハーブ	×	—
ビヨリ	敵 何も行動できない	敵 2秒	○	—	—	—
毒	共通 2秒ごとに「自分の最大HPの5%」のダメージを受ける	共通 10秒	○	ファイイ草	×	—
猛毒	共通 2秒ごとに「自分の最大HPの10%」のダメージを受ける	共通 10秒	○	ファイイ草	×	—
パワーアップ	共通 物理攻撃で与えるダメージ量が2倍になる	共通 10秒	×	ファイイ草	×	—
パワーダウン	味方 物理攻撃で与えるダメージ量が半分になる	味方 10秒	○	ファイイ草	×	—
プロテクト	共通 物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる	共通 10秒	×	ファイイ草	×	—
物理防御力ダウン	味方 DEFが半分になる	味方 10秒	○	ファイイ草	×	—
マジカルシールド	共通 魔法攻撃で受けるダメージ量が半分になる	共通 10秒	×	ファイイ草	×	—
魔法防御力ダウン	味方 魔法攻撃で受けるダメージ量が2倍になる	味方 10秒	○	ファイイ草	×	—
スピードアップ	共通 AGIが2倍になる 味方 歩きと詠唱中の移動速度が速くなる 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる	共通 10秒	×	ファイイ草	○	—
スピードダウン	味方 AGIが半分になる 味方 走り、歩き、詠唱中の移動速度が遅くなる 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる	味方 10秒	○	ファイイ草	○	—
ベスト	味方 物理攻撃で与えるダメージ量が2倍になる 味方 物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる 味方 AGIが2倍になる	味方 ∞	×	—	×	マップを7回切りかえる(※1)
フロートバブル	味方 感覚が視覚以外のモンスターには発見されなくなる 味方 床の仕掛けによるダメージを受けなくなる 味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 操作キャラクターの交代ができなくなる 味方 移動速度が遅くなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる	味方 5秒	○	星くすのハーブ	○	—
ボディチェンジ	味方 感覚が視覚以外のモンスターには発見されなくなる 味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 走れなくなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる	味方 10秒	○	星くすのハーブ	○	—
インビジ	味方 感覚が視覚以外のモンスターには発見されなくなる 味方 仕掛けられた攻撃がすり抜ける 味方 武器や魔法が使えなくなる 味方 走れなくなる 味方 ジャンプや座ることができなくなる	味方 10秒	○	星くすのハーブ	○	—

※1……トッブル村の宿屋に泊まって発生したときは6回のマップ切りかえで解除される

バトルシステム

武器攻撃

BATTLE SYSTEM

Aボタンを押すと、装備した武器で攻撃することができる。
また、新しい武器を入手したり、Aボタンの押しかたを变
えることで、攻撃のパリエーションが増えるのだ。



武器の種類

武器には、ソードやロッドといった9つの系統がある。ただし、実際に装備できる武器の系統は、キャラクターごとに決まっており、主人公以外は1系統の武器しか装備できない。ヒーローやヒロインも、仲間として登場したときは装備できる武器が1系統だけになってしまうのだ(ヒーローはソード、ヒロインはロッドのみ装備可能)。

ちなみに、防具もキャラクターごとに装備できる系統が決まっている(→P.262~266)。



◆主人公はいくつもの武器を使いわけることが可能だが、仲間は1系統の武器しか装備できない。

◆各キャラクターが装備できる武器の系統

キャラクター	ソード	ロッド	杖	槍	斧	弓	魔法	特殊
ヒーロー	○	—	○	○	○	○	○	○
ヒロイン	—	○	○	○	○	○	○	○
ボガード	○	—	—	—	—	—	—	—
シーバ	—	○	—	—	—	—	—	—
アマンド	—	—	—	—	—	○	—	—
レスター	—	—	—	—	—	○	—	—
ウィリー	—	—	○	—	—	—	—	—
ワッツ	—	—	—	—	—	—	○	—
マミーシーカー	—	—	—	—	—	—	—	○

*マミーシーカーは専用の武器を装備している(→P.266)

クリティカルヒットの効果

武器による攻撃は、クリティカルヒットすることがある。クリティカルヒットしたときは、相手に与えるダメージ量が増えたり、相手を一時的に行動不能にする効果が発生するのだ。

また、モンスターが使ってくる攻撃も、物理攻撃に分類されているものなら、5%の確率でクリティカルヒットするようになっている。



◆攻撃がクリティカルヒットしたときは、ダメージ量を表す数字が大きくなる。

クリティカルヒットの発生確率

5% (必殺技は100%)

- *コンボ攻撃の2~3段目はクリティカルヒットしない
- *特定の称号を得ていると発生確率が上がる(→P.271)
- *戦うモンスターに対応した肉アイテムを使ったときは、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。ただし、必殺技による攻撃と、「スーパード」を使ったモンスター(→P.447)の攻撃は、このときでもクリティカルヒットする
- *攻撃が持つ属性との相性が「×」のモンスターには、必殺技でもクリティカルヒットが発生しない

クリティカルヒットの効果

- ◆相手に与えるダメージ量が2倍になる
- ◆相手がモンスターならビヨリ状態(→P.277)にして、相手がキャラクターなら転倒させる

武器の弾かれ

武器による攻撃が木や岩などに当たると、武器が弾かれて攻撃が中断されてしまう。しかも、そのときは一瞬だけ身動きができなくなるので、武器を使う場合は周囲の状況に注意すること。

ちなみに、ボウによる攻撃が弾かれるのは弓をかまえるときだけで、発射した矢は木や岩などを貫通して飛ばようになっている。



◀武器が弾かれたところ。こうなる場合は、キャラクターの位置や向きを変えよう。

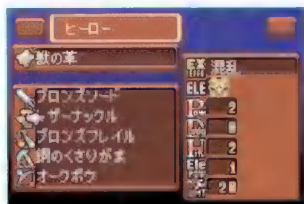
武器の追加効果

特定の原料アイテムで武器を作成すると、その武器による攻撃が追加効果を持つ。追加効果とは、攻撃(必殺技をのぞく)が命中したときに発動する効果のことで、魔法攻撃でダメージを追加するものと、ステータス異常を発生させるものがある。

なお、武器に設定されているいくつかのパラメーターのうち、下記のものには追加効果の内容や発動する確率に影響を与えるので覚えておこう。

※追加効果に関連するパラメーター

パラメーター	説明
EX EFPE	追加効果で発生するステータス異常の種類
ELE	追加効果で発動する魔法攻撃の属性
ElePOW	追加効果の魔法攻撃が発動する確率(%)



◀武器の追加効果は、リングコマンドの「ステータス」にある「武器一覧」で確認できる。



▶追加効果による魔法攻撃が発動すれば、1度の攻撃で2回ダメージを与えられる。

武器攻撃のコンボ

特定の武器での攻撃時にタイミングよくAボタンを押すと、つづけて別の攻撃を出せる。これが「コンボ」で、攻撃は3段目まで出すことが可能。コンボを使えば敵に連続でダメージを与えていけるが、正しいタイミングでAボタンを押すのは意外と難しい。よく使う武器のAボタンを押すタイミングは、きちんと把握しておこう。

コンボのシステム

- ▶ Aボタンを押すタイミングがズレるとコンボが出ない
- ▶ Aボタンを押すタイミングが合っていれば、空振り時でもつぎの攻撃が出せる
- ▶ フレイル、くさがりがま、ボウ、モーニングスターではコンボができない
- ▶ 敵に与えるダメージ量は、2段目が「1段目の1.5倍」、3段目が「1段目の2倍」だが、どちらもクリティカルヒットはしない

※コンボの流れ(ソードの場合)



通常攻撃(1段目)

▶ Aボタンを押すと、剣を横に振って攻撃する。この動作をとった瞬間にAボタンを押し直そう。



コンボ攻撃(2段目)

▶ すると、すぐさま2段目の攻撃が出る。攻撃の動作や敵に与えるダメージ量は1段目とちがう。



コンボ攻撃(3段目)

▶ さらにAボタンを押せば、ジャンプしてから剣を振り下ろす攻撃を追加することができる。

武器攻撃の一種である必殺技は、連続こそできないが、通常攻撃やコンボ攻撃よりも高い性能を持つ。うまく使えば、数体のモンスターをまとめて倒すこともできるのだ。



必殺技の長所

必殺技には、下記のような特徴がある。強力な攻撃としてくり出せるだけでなく、使用すると無敵（敵の攻撃がすり抜ける状態）になるため、攻撃の回避にも利用できるのだ。ちなみに、必殺技は主人公だけでなく仲間も使用可能。

必殺技のおもい特徴

- ※使う武器によって出せる攻撃がちがう
- ※通常攻撃よりも攻撃範囲が広い
- ※複数の敵をまとめて攻撃できる
- ※確実にクリティカルヒットする（攻撃が持つ属性との相性が「×」のモンスターをのぞく）
- ※動作中は無敵になる（右ページ参照）



◀必殺技の攻撃は敵を貫通するうえに、命中すれば確実にクリティカルヒットする。

▶ほとんどの武器では、必殺技を出しているあいだは敵の攻撃が当たらなくなる。



必殺技の出しかた

必殺技は、下の写真のような手順を踏めば出すことができる。必殺技ゲージを満タンにするには、武器攻撃（通常攻撃やコンボ攻撃）を敵に当てるか、回復アイテムのカエルグミを使えばいい。

なお、必殺技を使い、それが敵に命中すると、必殺技ゲージがゼロにもどってしまう（当たらなければ満タンのまま）。必殺技をふたび使うには、ゲージをため直す必要があるのだ。

Column NPCの必殺技ゲージ

操作キャラクターとちがって、NPCの必殺技ゲージは画面に表示されない。その量を知りたいければ、操作キャラクターを交代しよう。

① 必殺技ゲージを満タンにする



↑敵に武器攻撃を当てるなどして、画面下部に表示された必殺技ゲージをためていく。

② Aボタンを1秒以上入力する



↑必殺技ゲージが満タンになると全身が点滅するので、Aボタンを押したままにしよう。

③ Aボタンの入力をやめる



↑1秒後に全身の点滅が止まる。これ以降にAボタンを放せば必殺技が出せるのだ。

必殺技ゲージをためる方法

必殺技ゲージには30の目盛りがあり、通常攻撃やコンボ攻撃を敵に当てると、武器のスキルレベルに応じた量だけゲージがたまる。攻撃が当たったときにゲージがたまる量は、スキルレベルが9以下だと1だが、スキルレベルが10の倍数に達するたびに2、3、4……と増えていく。

なお、装備する武器を変えても、必殺技ゲージがたまっている量は変わらない。スキルレベルが高い武器でゲージを満タンにして、別の武器に持ちかえてから必殺技を出すという戦法も可能だ。

※必殺技ゲージがたまる量

行動	ゲージがたまる量
通常攻撃がコンボ攻撃を敵に当てる	使った武器のスキルレベル÷10+1 ※小数点以下切り捨て
カエルグミを使う	30(満タンになる)



◀使っている武器のスキルレベルが9以下だと、必殺技ゲージは1ずつしかたまっていかない。



▶武器のスキルレベルが90以上ならゲージは10ずつたまるようになり、攻撃を3回当てただけで満タンにできる。

Column

必殺技で無敵になるタイミング

基本的に、必殺技を使っているあいだは無敵になるが、そのタイミングは武器によって異なる(下記参照)。また、アックスとボウの必殺技は、無敵になっていないときに敵の攻撃を受けても、動作が中断されずにすむ(ダメージは受けてしまう)。

※必殺技の無敵時間のちがひ

無敵になるタイミング	該当する武器
動作開始から終了まで	ソード、ロッド、ナックル、フレイル、ランス
動作開始時以外	アックス
動作開始時	ボウ
動作開始時と途中	くざりがま
動作の途中と最後	モーニングスター



◀必殺技で敵の攻撃を回避したければ、技ごとの無敵時間を考えて、装備する武器を決めよう。



▶アックスやボウの必殺技は、途中でダメージを受けても、かまわず攻撃の動作を続ける。

Column

攻撃が命中する確率

武器攻撃(通常攻撃、コンボ攻撃、必殺技)およびモンスターの物理攻撃は、攻撃側と相手側のAGIをもとに命中率が決まる。詳細は右のとおりで、AGIが高いほど、攻撃側なら攻撃が命中しやすくなり、相手側なら攻撃を回避しやすくなるのだ。AGIを上げるには、レベルを上げたり、特定のアクセサリーを装備すればいい。また、スピードアップ状態やベスト状態になれば、AGIは一時的に2倍になる。

命中率の算出方法

攻撃側のAGI ÷ 相手側のAGI × 100 (%)

※算出結果が1%より低いときは1%になり、99%より高いときは99%になる

※攻撃するときは装備した武器のHitが「攻撃側のAGI」に加算される

※攻撃されたときは装備した武器のDodgが「相手側のAGI」に加算される

※特定の称号を得ていると命中率が変わる(→P.271)

武器攻撃リスト

リストの見かた



- 名前**……武器の系統の名前。
- 武器の入手方法**……ヒーロー編、ヒロイン編それぞれで、主人公が武器を入手する方法。
- 解説**……武器の全般的な説明。
- 装備できるキャラクター**……その系統の武器を装備できるキャラクター。
- 性能**……武器のおおまかな性能。各項目の意味は下記のとおり。POW、Dodg、Hit、ElePOWでは、武器を作成したときに、それぞれの数値が高くなる可能性を★マークの個数で示している(作成に使った原料アイテムによっては、異なる結果になることもある)。
 - POW…攻撃力。武器攻撃で敵に与えるダメージ量に影響。
 - Dodg…回避率。敵からの物理攻撃を回避できる確率に影響。
 - Hit…命中率。武器攻撃が敵に命中する確率に影響。
 - ElePOW…通常攻撃やコンボ攻撃の命中時に追加効果の魔法攻撃が発動する確率。また、武器のELEと同じ属性の攻撃魔法を使ったときに追加されるダメージの量でもある。
- 動作時間**……通常攻撃の動作の長さ。
- 貫通**……通常攻撃やコンボ攻撃に、複数の敵をまとめて攻撃する能力があるかどうか。なお、すべての必殺技は、武器に関係なく貫通能力を持つ。
- 属性**……通常攻撃、コンボ攻撃、必殺技が持つ属性。
- 通常攻撃&コンボ攻撃**……通常攻撃やコンボ攻撃の解説。
- 必殺技**……必殺技の名前と解説。

ソード SWORD

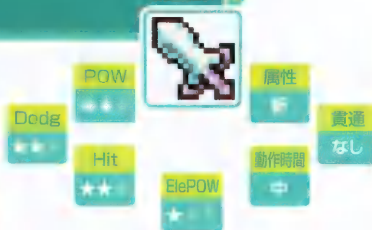
武器の入手方法

- ヒーロー編 最初から所持
●ヒロイン編 (入手できない)

両刃の長剣。これといった短所がないため、使い勝手がとてもしい。物語の全般を通して活躍する武器だ。

装備できるキャラクター

- ヒーロー ●ボガード



通常攻撃&コンボ攻撃



1 段目 (通常攻撃)

剣を横に振る。リーチはあまり長くないが、斜め前方にいる敵にも当たるので便利。



2 段目

少し前進しながら剣を振る。前進するぶん離れた位置にいる敵にも攻撃が届く。



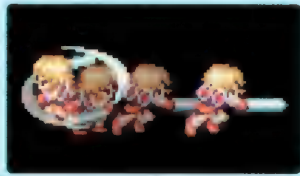
3 段目

ジャンプして剣を振り下ろす。攻撃前のスキが大きくて反撃を受けやすいのが難点。

必殺技

スマッシュブレード

その場で横にまわったあと、突進しながら剣で突く。突進の軌道上にいるすべての敵に攻撃できるが、木や岩などにぶつかると動作が中断されてしまう。動作の開始から終了まで無敵になるので実用性は高い。



ロッド (100)

武器の入手方法

ヒーロー編 (入手できない)
ヒロイン編 最初から所持

装飾のほどこされた杖。武器としての性能は低いですが、魔法を強化する能力(ElePOW)が高くなっている。

装備できるキャラクター

●ヒロイン ●シーバ



POW	★	属性	魔法	貫通	なし
Dodge	★	動作時間	中		
Hit	★	ElePOW	★★★		

通常攻撃&コンボ攻撃



1 段目 (通常攻撃)

杖を横に振る。あまり速くまで届かないが、斜め前方にいる敵にも攻撃できる。



2 段目

少し前進しながら杖を振る。移動するぶん1段目よりも攻撃範囲が広がっている。



3 段目

ジャンプしてから杖で攻撃。杖を振るまでのスキが大きく、反撃を受けることもある。

必殺技

ダンシングロッド

自分のまわりを1周するように杖を投げる。攻撃が■を貫通するうえ、自分に隣接した敵にはダメージを2~3回与えることが可能。動作は長めだが、そのあいだは無敵になるため、使ったときのリスクは小さい。



ナックル (150) (150)

武器の入手方法

ヒーロー編 MAP 155A 踊り場
辺③で敵を全滅させる
ヒロイン編 MAP 170 飛空艇
(ヒロイン編)・1階②で敵を全滅させる

パンチやキックをくり出せる、格闘用の武器。攻撃範囲はせまいが、すばやく攻めこむことができる。

装備できるキャラクター

●主人公 ●ウィリー



POW	★	属性	魔法	貫通	なし
Dodge	★★★	動作時間	短		
Hit	★★	ElePOW	★★		

通常攻撃&コンボ攻撃



1 段目 (通常攻撃)

ストレートパンチを放つ。敵に接近してから使わないと攻撃が届かないことが多い。



2 段目

ハイキックをくり出す。動作開始時に少し前進するので、攻撃のリーチは1段目より長い。



3 段目

ジャンプしながらアッパーで攻撃。横向きで出すと、画面上側にいる敵にも当たる。

必殺技

気功波

闘気の弾を正面に飛ばす。通常攻撃よりも速くまで届くが、弾がすぐに消えてしまうため、何体もの敵をまとめて攻撃するのは難しい。動作開始から終了まで無敵になるので、回避手段としても利用できる。



フレイル FLAIL

武器の入手方法

ヒーロー編 MAP 90 沼の洞窟⑦で敵を全滅させる

ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

鎖の先についた分銅をぶつけてダメージを与える。リーチは長いが、真正面にいる敵にしか当たらないのが難点。

装備できるキャラクター

●主人公



POW	★★	属性	炎	貫通	なし
Dodge	★★	Hit	★★	動作時間	中
		ElePOW	★		

通常攻撃



通常攻撃

分銅を当てる。離れた敵にも攻撃できるかわりに、分銅を放つまでのスキが大きい。

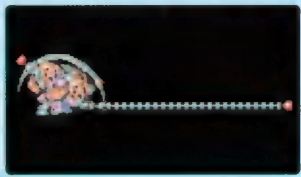


◀ 敵の反撃を避けないように、攻撃がギリギリ当たるところくらい離れた位置から使っていこう。

必殺技

竜牙砕

武器を振り上げ、鎖を限界まで伸ばして攻撃する。リーチはとても長い、正面にいる敵にしか当たらない。攻撃するときのスキが大きい反面、動作中は無敵になるので、攻撃の回避にも利用できる。



くさりがま SICKLE

武器の入手方法

ヒーロー編 MAP 133 禁断の廃坑⑥で敵を全滅させる

ヒロイン編 MAP 110 ウェンデルの町・強化屋を訪れる

カマの柄に鎖がついている武器。鎖を利用して広範囲に攻撃できるが、その動作は大振りですきができやすい。

装備できるキャラクター

●主人公



POW	★★	属性	雷	貫通	なし
Dodge	★★	Hit	★★	動作時間	長
		ElePOW	★★		

通常攻撃



通常攻撃

カマを振りまわす。前後左右に届くものの、敵を1体ずつしか攻撃できない。

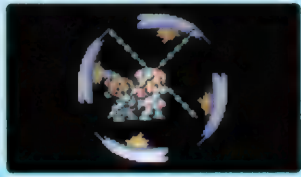


◀ 斜め方向にも攻撃が届くことを利用すれば、敵の攻撃範囲外からダメージを与えていける。

必殺技

スライサー

柄の鎖を利用してカマを広範囲に振りまわす。自分の周囲にいるすべての敵に攻撃できるが、カマが木や岩に当たると動作が中断されてしまう。無敵になるのは、動作をはじめた瞬間とカマを振っているあいだのみ。



ボウ POW

武器の入手方法

【ヒーロー編】 MAP 261 バットムの洞窟④で敵を全滅させる
【ヒロイン編】 ヒーロー編と同じ

矢を飛ばして攻撃を行なう。遠くまで届くうえ、通常攻撃にも貫通能力がある。なお、矢は何回撃ってもなくならない。

装備できるキャラクター

●主人公 ●レスター



POW	★★	属性	毒	貫通
Dodg	★	Hit	★★★	動作時間
Hit	★★★	ElePOW	★★	あり

通常攻撃



通常攻撃

撃った矢だけでなく、振り上げる弓でも攻撃でき、数回連続でダメージを与えられる。



↑上や下に撃つと正面にいる敵にしか当たらないが、横を向いて撃てば放物線の軌道で飛び、画面上側にも攻撃が届く。

必殺技

マスターショット

身体をひねってから矢を飛ばす。通常攻撃よりも矢が遠くまで飛ぶが、振り上げる弓が敵に当たらなくなっている。無敵になる時間帯が一瞬しかないものの、敵の攻撃を受けても動作は中断されない。



ランス LANCE

武器の入手方法

【ヒーロー編】 MAP 278 グランス陣④で敵を全滅させる
【ヒロイン編】 ヒーロー編と同じ

先端に鋭い刃がついた槍。攻撃のリーチが長く、動作も速いため、比較的安全に攻めていくことができる。

装備できるキャラクター

●主人公 ●アマンダ



POW	★★	属性	炎	貫通
Dodg	★★	Hit	★★	動作時間
Hit	★★	ElePOW	★★	なし

通常攻撃とコンボ攻撃



1 段目 (通常攻撃)

武器を突き出して攻撃。下を向いて使ったとき、もっとも遠くまで攻撃できる。



2 段目

少し前進して袈裟斬りを仕掛ける。一応ながら、斜め前方にいる敵にも攻撃可能。



3 段目

身体をひねってから武器を突き出す。攻撃時に前進するので、1段目よりもリーチは長い。

必殺技

マイティジャベリン

武器を投げて攻撃する。投げた武器はボウの矢と同じく放物線の軌道で飛ぶため、横を向いて使えば、画面上側にいる敵にもダメージを与えることが可能。ちなみに、投げた武器は自動的に手元にもどる。



アックス AWE

武器の入手方法

●**ヒーロー** MAP 218 砂の迷宮⑥で敵を全滅させる

●**70ポイント** ヒーロー編と同じ

片刃の斧。一撃で敵に大ダメージを与えられるものの、攻撃の動作が遅く、コンボの操作タイミングが計りづらい。

装備できるキャラクター

●主人公 ●ワッツ



POW	★★★	属性	斬	貫通	なし
Dodge	★	Hit	★	動作時間	長
Hit	★	ElePOW	★★	属性	斬

通常攻撃もコンボ攻撃



1 段目 (通常攻撃)

武器を横に振る。攻撃のリーチは短めだが、斜め前方にいる敵にも当たるのが特徴。



2 段目

武器を斜めに振る。動作は1段目に似ているが、攻撃時に前進するぶんリーチが長い。



3 段目

ジャンプして武器を振り下ろす。横を向いて使えば、画面上側の敵にも攻撃が当たる。

必殺技

ローリングスweep

武器をブーメランのように投げる。正面にいる敵には、2回連続でダメージを与えることが多い。動作中は無敵になるが、動作開始時だけは敵の攻撃を受けてしまう(その場合でも動作は中断されない)。



モーニングスター MORNINGSTAR

武器の入手方法

●**ヒーロー** MAP 262 奇岩山⑨で敵を全滅させる

●**20ポイント** ヒーロー編と同じ

鎖の先にトゲ鉄球がついた武器。一撃で大ダメージを与えられるが、そのぶん攻撃前後のスキが大きい。

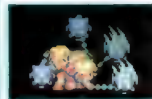
装備できるキャラクター

●主人公



POW	★★★	属性	刺	貫通	なし
Dodge	★	Hit	★	動作時間	長
Hit	★	ElePOW	★★	属性	刺

通常攻撃



通常攻撃

鉄球をたたきつける。攻撃範囲が広く、鉄球にかすった敵にもダメージを与えられる。



◆武器を振る動作が遅いので、攻撃がギリギリ届く位置で使い、敵に接近されないようにしたい。

必殺技

スパイクストライク

真上にジャンプして鉄球を振り下ろす。攻撃範囲は広めだが、無敵になる時間が短い上に、攻撃前のスキが大きい。鉄球が木や岩に当たると動作が中断されてしまうので、周囲の状況を考えて使いたい。



バトルシステム

アイテム

BATTLE SYSTEM

宝箱やショップから入手したアイテムは、バトルに活用できる。武器と魔法だけでなく、アイテムによる回復や攻撃も駆使して敵と戦っていこう。



アイテムによる回復と補助

バトル中に使用できるアイテムには、回復や補助の効果を持つものがある(右表参照)。魔法とちがいで、使用してから効果が発生するまでのタイムラグがないので、緊急時の対処に役立つ。



◀回復アイテム
を使えば、HP
やMPを回復し
たり、特定のステータス異常を
解除できる。

▶強敵とのバトルでは、対応する肉アイテムを使い、攻守ともに強化しておくといい。



回復や補助に利用できるアイテム

名前	使ったときの効果
回復アイテム	HPやMPが回復したり、ステータス異常が解除される
肉アイテム	対応するモンスターに対して、与えるダメージ量が2倍に増え、受けるダメージ量が半分になる。また、自分と相手の攻撃がどちらもクリティカルヒットしなくなる(必殺技をのぞく)
属性コイン	補助魔法と同じ効果を生じさせる
不思議アイテム (てんめつ草、おひな、音符石)	足元に置いて、特定の感覚を持つモンスターを引き寄せる

Column

アイテムで攻撃をすり抜ける

回復アイテムや肉アイテムを使うと、それを食べる動作を行なう(NPCに対して使ったときのぞく)。その動作中は無敵となるため、敵の攻撃をかわすのに利用できるのだ。

アイテムによる攻撃

右下にあげたアイテムを使えば、敵に攻撃することができる。精霊の像は、ダメージを与える目的ではなく、敵にステータス異常を発生させるために使うといいだろう。なお、召喚アイテムやアミ



◀精霊の像によって発生するステータス異常には、敵が攻撃しなくなる効果を持つものが多い。

ーゴのフエは、一度使うとマップを切りかえて曜日が変わるまで使用できなくなるので注意。

攻撃に利用できるアイテム

名前	使ったときの効果
精霊の像	1体の敵にダメージを与えて、ステータス異常を発生させる
召喚アイテム	七賢者を呼び出し、マップ内にいるすべての敵にダメージを与えて、ステータス異常を発生させる
不思議アイテム (アミーゴのフエ)	「アミーゴリスト」に登録したキャラクターを呼び出し、マップ内にいるすべての敵にダメージを与える

主人公や仲間は、精霊の力を借りて「魔法」を使うことができる。魔法には、敵にダメージを与えたり、主人公や仲間を強化する効果があるのだ。



魔法と精霊の関係

魔法を使うには、精霊を仲間にしてその力を借りる必要がある。精霊は全部で8種類いて、力を借りる精霊をリングコマンドで選ぶと、それに依りて使用する魔法も変わるのだ。

さらに、精霊は1種類につき8匹(全種類で合計64匹)まで仲間にすることが可能。同じ種類の精霊が2匹以上いれば、攻撃魔法を強化できるようになる(→P.290)。なお、どの種類の精霊も、1匹目は物語の途中でかならず仲間になるが、2匹目以降は寄り道をしないと仲間にならない。



◀リングコマンドの「精霊」を選べば、仲間にした精霊の数が確認できる。

仲間が使用できる魔法



主人公だけでなく、仲間も魔法を使うことができる。ただし、仲間が力を借りられる精霊は1種類のみで、さらに、その精霊を主人公が仲間にするまでは魔法が使えないのだ(ヒロインだけは主人公よりも先に魔法が使える)。ちなみに、2匹以上の精霊による攻撃魔法の強化(→P.290)は仲間でも行なえる。



◀ヒーローは、仲間として登場したときだとサラマンダーの魔法(火魔法)しか使えない。

魔法の使いかた

精霊を仲間にしていれば、下の写真のような手順で魔法が使える。バトルモードでは、リングコマンド表示中にRボタンを押すと、精霊の一覧が即座に表示されるので覚えておこう。なお、魔法を使う

ときにはMPが一定量消費されるが(→P.290)、その消費量よりも残りMPが少ないと魔法を使用できない。また、沈黙状態などのステータス異常が発生している場合も魔法が使えなくなる。

1 力を借りる精霊を選ぶ



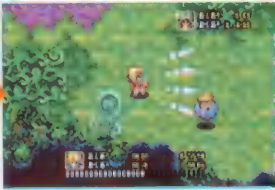
↑使う魔法を変えるときは、リングコマンドの「精霊」で、力を借りたい精霊を選ぼう。

2 Rボタンを押して詠唱開始



↑Rボタンを押しているあいだは詠唱をつづける。詠唱中は移動ができない。

3 Rボタンを放すと魔法が発動



↑詠唱した時間によって、補助魔法と攻撃魔法を使い分けることができる。

8種類×8匹の精霊を仲間にするための手順

1日目 物語を進めればかならず仲間になる

ヒーロー編、ヒロイン編ともに、それぞれの精霊の力を借りないと先へ進めない場面がある。つまり、物語を進めていけば、各種類の1匹目の精霊はかならず仲間になるのだ。ただし、精霊が仲間になる時期は同じではなく、シェイドのように物語の後半まで仲間にならないものもある。なお、ヒロイン編ではウイスプが最初から仲間になっている。



◀特定の出入口を通ったり、魔封石を壊して先へ進むには、対応する精霊の力が必要となる。

2～8日目 クエストをこなして精霊の数を増やしていく

同じ種類の精霊を2匹以上仲間にするには、下記のクエストに挑めばいい。それぞれのクエストでは全種類の精霊を1匹ずつ仲間にできるので、すべてをクリアすれば各種類の精霊が8匹ずつそろろう。

注意すべき点は、仲間にしたい精霊と同じ曜日(光

と闇の精霊は時間帯も影響)でなければ発生しないクエストがあること。また、アナグマ金貨や属性コインなどを集めておかないと、精霊が仲間にならない場合もある。そのため、各種類の精霊を8匹ずつ仲間にするには、かなりの手間が必要になるのだ。



◀各クエストを進めている途中でクリアしたときに、精霊が仲間になる。



◀すべての精霊を仲間にするには、アナグマ金貨が合計24枚も必要。根気よく集めていこう。

精霊を仲間のできるクエスト

クエスト名	精霊を仲間にする方法	備考
1匹以上仲間にしていれば挑戦可能		
闇の商人	イシュの町の宿屋にいるアサドにアナグマ金貨3枚と精霊を交換してもらう	P.237
なくしもの	マリリスを倒したあと、ロリマー城にいるカズに隕石の封印を撃ってもらう	P.236
精霊数出	マリリスを倒したあと、仲間になりたい精霊の魔法のスキルレベルが30以上の状態でサボテンハウスから出て、指示された場所にいるブラックアナグマを倒す	P.238
3匹以上仲間にしていれば挑戦可能		
水原のジュジュツシ?	マリリスを倒したあと、カーラ山脈にいるフローランに特定の属性コイン10枚と精霊を交換してもらう	P.237
ふるえるハート	特定の時間帯に特定の場所の女神像に祈りをささげる	P.239
4匹以上仲間にしていれば挑戦可能		
女神の祝福	特定の属性コインが10枚以上ある状態で、特定の曜日&時間帯に特定の場所へ行き、出現した精霊に話しかける	P.240
7匹目を仲間にしていれば挑戦可能		
祈り	クエスト「教会の役目」でパプロにばっくんチョコを10個以上渡したあと、特定の曜日の夜にウェンデルの町の大聖堂にある祭壇をAボタンで調べる	P.241

魔法の詠唱

魔法を使うときには、詠唱時間(=Rボタンを押している時間)によって、補助魔法と攻撃魔法を切り換えられる。具体的には、詠唱がはじまった直後にRボタンを放すと補助魔法が、精霊が周囲をまわりはじめて(合図の音が鳴って)からRボタンを放すと攻撃魔法が使用できるのだ。

力を借りる精霊が2匹以上いるときは、2秒以上詠唱すると、周囲をまわる精霊の数が増えていく。その状態で攻撃魔法を使うと、MPの消費量が増えるかわりに性能が強化されるので覚えておこう。

なお、詠唱中は歩くことができずに無防備となるが、たとえ敵の攻撃を受けても、Rボタンを放さなければ、出現させた精霊の数は減らない。

※詠唱時間による魔法の変化

詠唱時間	魔法の種類		精霊の数		ダメージ	
	補助	攻撃	回復量	ダメージ	回復時間	ダメージ
	ゼロ	補助	3	—	100%	—
1秒後	1匹	攻撃	6	±0	10%	±0秒
2秒後	2匹		9	+7	20%	+1秒
3秒後	3匹		12	+16	30%	+2秒
4秒後	4匹		15	+27	40%	+3秒
5秒後	5匹		18	+40	50%	+4秒
6秒後	6匹		21	+55	60%	+5秒
7秒後	7匹		24	+72	70%	+6秒
8秒後	8匹		27	+91	80%	+7秒

※「ダメージ量」と「持続時間」は、精霊の数が1匹の場合と比較したものの精霊は仲間になっている数までしか出現しない

魔法の中断

補助魔法も攻撃魔法も、魔法を使ってから効果が発生する(自分を強化したり、敵にダメージを与える)までにはタイムラグがある。このときに敵の攻撃を受けると、その攻撃が命中したかどうかを問わず、魔法が中断されて効果が発生しなくなるのだ。しかも、魔法が中断されてもMPは消費してしまうので、敵に攻撃されそうな状況では魔法を使うのをひかえよう。



↑補助魔法「ヒールライト」を使った直後に敵に攻撃される。



↑MPは減っているのに、HPを回復する効果は得られない。

補助魔法の特徴

補助魔法とは、自分や仲間を一時的に強化する魔法のことで、その効果や範囲(周囲にいる仲間にも有効かどうか)は、力を借りる精霊ごとにちがう。基本的に、スキルレベルや仲間になっている精

霊の数によって効果が変化することはないが、光魔法の「ヒールライト」だけは、スキルレベルが高いほどHPを回復する量が多くなる。

※補助魔法の種類

力を借りる精霊	範囲	効果
ウィスプ(光)	周囲	HPを回復する
シェイド(闇)	自分	インビジ状態にする
ルナ(月)	自分	ボディチェンジ状態にする
サラマンダー(火)	周囲	パワーアップ状態にする
ウンディーネ(水)	自分	フロートバブル状態にする
ドリアド(木)	周囲	マジカルシールド状態にする
ジン(風)	周囲	スピードアップ状態にする
ノーム(土)	周囲	プロテクト状態にする



↑光魔法の「ヒールライト」は、自分と近くにいる仲間のHPを回復できるので便利。



→なかには、特定のモンスターに発見されないようにする魔法もあるが、使うべき場面は少ない。

攻撃魔法の特徴

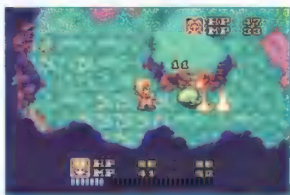
攻撃魔法を使うと、敵にダメージを与えたり、ステータス異常を発生させることができる。補助魔法とちがいで、さまざまな条件で攻撃の性質が変わるのが特徴だ(下記参照)。

攻撃魔法の性質に関するテーマ

- ※INTおよびスキルレベルの高さや出現させた精霊の数によって攻撃の性質が変わる
- ※装備している武器によって効果範囲(魔法が飛んでいく軌道)が変わる
- ※装備している武器の「ELE」が魔法の属性と同じときは、武器の「ElePOW」の数値が敵に与えるダメージ量に加算される

攻撃魔法の属性と特殊効果

力を借る種類	属性	特殊効果
ウィスピー	光	魅了状態にする
シェイド	闇	暗闇状態にする
ルナ	月	能力低下(シャドウゼロ)状態にする
サラマンダー	火	火ダルマ状態にする
ウンディーネ	水	雪ダルマ状態にする
ドリアード	木	眠り状態にする
ジン	風	マヒ状態にする
ノーム	土	石化状態にする

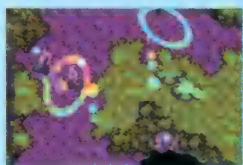


◀敵が苦手とする属性の魔法を使うほか、特殊効果を利用して攻めていくのも手。

Column

魔法の全体攻撃

特定の称号(→P.271)を得ていると、精霊を8匹まで出現させてから使った攻撃魔法が「全体攻撃」になる。敵に与えるダメージ量や追加効果に変化はないが、マップ内のすべての敵に攻撃が届くのが特徴だ。



◀全体攻撃を使うと、力を借る精霊ごとに異なる演出が見られる。

(攻撃魔法の効果範囲の武器によるちがい)

3

ソード



↑前方の少し離れた地面から魔力を噴出。噴出している時間は、力を借る精霊ごとにちがう。

ロッド



↑敵を追尾する弾を飛ばす。弾には普通能力があるため、複数の敵をまとめて攻撃できる。

ナックル



↑目の前に魔力の弾を約1秒間出現させる。この弾は十字ボタンで好きな方向に動かすことが可能。

フレイル



↑魔力の柱が前方に進んでいき、しばらくすると消える。攻撃が届く範囲は通常攻撃と同等。

くさりごま



↑魔力の弾が自分の周囲を2回転する。敵に2回連続して攻撃できるが、密着した敵には当たらない。

ボウ



↑攻撃の軌道はボウの武器攻撃と同じ。上や下方向に撃つと直線、横方向に撃つと放物線を描いて飛ぶ。

ランス



↑正面と背後に向かって弾が飛ぶ。弾が飛んでいく距離は、フレイル装備時の攻撃魔法と同じ。

アックス



↑弾が広がりがら円んでいく。力を借る精霊ごとに見えた目、攻撃範囲、当たる回数がちがう。

モーニングスター



↑弾が前方に飛んでから八方方向に破裂する。攻撃範囲は広いが、敵が近くにいると反響されやすい。

全体攻撃(武器問わず)



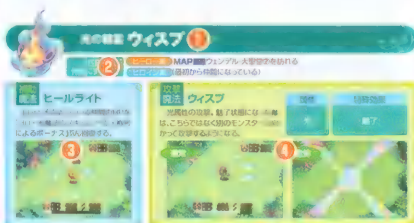
↑使った直後に攻撃の演出が開始。演出のあいだはキャラクターやモンスターの動きが止まる。



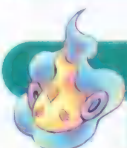
精霊 & 魔法リスト



リストの見かた



- 名前……精霊の名前。
- 1匹目を仲間にする方法……1匹目の精霊を仲間にする方法。2匹目以降についてはP.289に掲載。なお、ウンディーネとドリアードは、仲間にした直後は力を借りることができない(ウンディーネはMAP 62) ぱっくんの巣④、ドリアードはMAP 248 滝の洞窟①に連れていくと魔法が使えるようになる)。
- 補助魔法……補助魔法の名前と効果。
- 攻撃魔法……攻撃魔法の名前と効果。全体攻撃は特定の称号(→P.271)を得ていると使用できる。



光の精霊 ウィスピ WISP

1匹目を
仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 112 ウェンデル・大聖堂②を訪れる
ヒロイン編 (最初から仲間になっている)

補助魔法 ヒールライト

自分とその近くにいる仲間のHPを「30+光魔法のスキルレベル+称号によるボーナス」ぶん回復する。



攻撃魔法 ウィスピ

光属性の攻撃。魅了状態になった敵は、こちらではなく別のモンスターに向かって攻撃するようになる。



属性	特殊効果
光	魅了



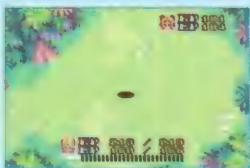
風の精霊 シェイド SHADE

1匹目を
仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 67 封印の洞窟⑧でリッチを倒す
ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

補助魔法 インビジ

姿を隠す。敵の攻撃が当たらず、感覚が感覚以外のモンスターに発見されなくなるが、攻撃することもできない。



攻撃魔法 シェイド

闇属性の攻撃。暗闇状態になった敵は、こちらに攻撃してきても、それが物理攻撃なら確実にミスとなる。



属性	特殊効果
闇	暗闇





月の精霊 ルナ LUNA

1匹目を仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 238 デビアスの館・時計塔⑩でマインドフレアを倒す
ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

補助魔法 ボディチェンジ

モグリに変身。武器や魔法が使えなくなるが、感覚が嗅覚以外のモンスターには発見されなくなる。



攻撃魔法 ルナ

月属性の攻撃。シャドウゼロ状態になった敵は、こちらから逃げるように移動する(接近時は攻撃を行なう)。



属性	特殊効果
月	能力低下 (シャドウゼロ)
全体	



火の精霊 サラマンダー SALAMANDER

1匹目を仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 47 ピンケットの館・地下1階(ヒーロー編③)でメタルボール(突)を壊す
ヒロイン編 MAP 62 ピンケットの館・地下1階(ヒロイン編③)でメタルボール(突)を壊す

補助魔法 パワーアップ

自分とその近くにいる仲間をパワーアップ状態にして、物理攻撃で敵に与えるダメージを2倍に増やす。



攻撃魔法 サラマンダー

火属性の攻撃。火ダルマ状態になった敵は、攻撃しなくなるうえ「最大HPの10%」のダメージを1~3回受ける。



属性	特殊効果
火	火ダルマ
全体	



水の精霊 ウンディーネ UNDISINE

1匹目を仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 95 沼の洞窟⑩でヒドラを倒す
ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

補助魔法 フロートバブル

泡に包まれて、感覚が視覚以外のモンスターには発見されなくなるが、攻撃や交代もできなくなる。



攻撃魔法 ウンディーネ

水属性の攻撃。雪ダルマ状態になった敵は一時的に行動不能になるが、攻撃を仕掛けても当たらない。



属性	特殊効果
水	雪ダルマ
全体	



木の精霊 ドリアード (DRYAD)

1匹目を
仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 251 滝の洞窟④でボイヌイスバインを倒す
ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

補助魔法 マジカルシールド

自分とその近くにいる仲間をマジカルシールド状態にして、魔法攻撃で受けるダメージ量を半減させる。



攻撃魔法 ドリアード

木属性の攻撃。眠り状態になった敵は行動不能になるが、こちらから攻撃を仕掛けると眠り状態が解除される。



属性	特殊効果
木	眠り
通常	全体



風の精霊 ジン (JIN)

1匹目を
仲間にする方法

ヒーロー編 MAP 217 砂の迷宮①で龍を全滅させる
ヒロイン編 ヒーロー編と同じ

補助魔法 スピードアップ

自分とその近くにいる仲間をスピードアップ状態にする。AGI(命中率および回避率)が上がるので便利だ。



攻撃魔法 ジン

風属性の攻撃。マヒ状態になった敵は攻撃を使わなくなるため(移動は行なう)、安全に戦うことができる。



属性	特殊効果
風	マヒ
通常	全体



土の精霊 ノーム (NOME)

1匹目を
倒す方法

ヒーロー編 MAP 149 ガイアの洞窟⑥で眠っているノームを起こす
ヒロイン編 MAP 175 飛空艇(ヒロイン編)・動力室でガーディアンを倒す

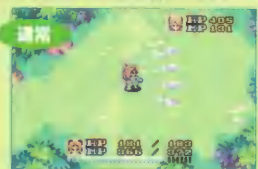
補助魔法 プロテクト

自分とその近くにいる仲間をプロテクト状態にして、物理攻撃で受けるダメージ量を半減させる。



攻撃魔法 ノーム

土属性の攻撃。石化状態になった敵はしきに消滅するが、この方法で倒したときはEXPやルクが得られない。



属性	特殊効果
土	石化
通常	全体

召喚魔法

召喚アイテムを入手すれば、七賢者とと呼ばれる人物のひとり呼び出す「召喚魔法」が使える。呼び出した賢者は、敵に向けて強力な攻撃を使ってくれるのだ。



召喚魔法の特徴

セルヴァのカードなどの「召喚アイテム」を使うと、アイテム名にある賢者が呼び出され、マップ内にいるすべての敵に攻撃したあと、その場から立

召喚魔法の特徴

- ◆ マップ内のすべての敵に攻撃できる
- ◆ ダメージを与えると同時にステータス異常を発生させる(発生確率は100%。持続時間は15秒)
- ◆ 召喚アイテムは何度でも使用できる。ただし、一度使った召喚アイテムは、曜日が変わるまで使えなくなってしまう(宿屋に泊まって曜日を変える方法は無効)。なお、敵がいらない状況で使ったときはすぐに再使用できる

ち去る。これが「召喚魔法」だ。

召喚魔法には左下のような特徴があり、複数の敵をすばやく倒したいときに役立つ。なお、召喚魔法の攻撃は何らかの属性を持つため、敵によっては十分なダメージを与えられないこともある。

Column

召喚魔法を魔封石に使うと?

魔封石は、特定の攻撃魔法で壊せる。召喚魔法でも同じことができそうだが、実際には攻撃が当たらず破壊できないのだ。

召喚アイテムの入手方法

召喚アイテムを入手するには、規定数の主人公とアミーゴをする必要がある(→P.296~297)。逆に言うと、アミーゴをしないかぎり召喚魔法を使うことはできないのだ。ちなみに、召喚アイテムを入手したあとに「NEW GAME」でゲームをはじめたときは、アミーゴリストの人数に応じた召喚アイテムを最初から所持している。

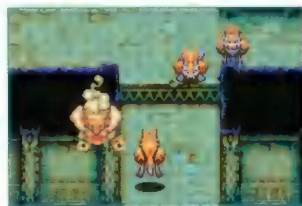


◆ 召喚アイテムは全7種類。それらをすべて入手するには、100人とのアミーゴが必要だ。

召喚魔法の使いかた

召喚魔法を使うには、リングコマンドで「アイテム」→「召喚アイテム」の順にコマンドを選べばいい。「召喚アイテム」のコマンドはバトルモード中しか表示されないので注意すること。

召喚アイテムは、仲間を操作しているときでも使える。仲間のINTが主人公より高ければ、そうしたほうが敵に与えるダメージ量が増えるのだ。



◆ 召喚アイテムを使用すると、主人公、仲間、敵の動きが止まり、賢者の攻撃がはじまる。

召喚魔法リスト

リストの見かた



①名前……召喚できる賢者の名前。この名前を持つカードで召喚できる。

②属性……賢者が使う攻撃の属性。

③基本ダメージ……賢者の攻撃で敵に与えるダメージ量の基本値。実際のダメージ量は、召喚アイテムを使ったキャラクターのINT、魔法のスキルレベル、武器のElePOW、相手のMND、属性との相性、曜日や時間帯によっても変わる(→P.299)。

④ステータス異常……賢者の攻撃で敵に発生させるステータス異常。攻撃の属性との相性が「×」のモンスターや、ボスモンスターには発生しない。

⑤入手方法……召喚アイテムを入手する方法。アミーゴのやりかたはP.30を参照。



セルヴァ SELVA

属性

風

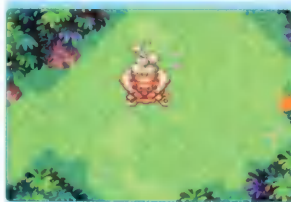
基本ダメージ

144

ステータス異常

マヒ

入手方法

5人目と
アミーゴする

ポキール POKIEHL

属性

火

基本ダメージ

169

ステータス異常

火ダルマ

入手方法

10人目と
アミーゴする

トート TOIT

属性

水

基本ダメージ

196

ステータス異常

雪ダルマ

入手方法

15人目と
アミーゴする



ロシオッティ ROZIOTTI

属性
木

基本ダメージ
225

ステータス異常
眠り

入手方法
30人目と
アミーゴする



オールボン OLBOHN

属性
月

基本ダメージ
256

ステータス異常
能力低下
（シールド）

入手方法
50人目と
アミーゴする



ガイア GAIA

属性
土

基本ダメージ
289

ステータス異常
石化

入手方法
75人目と
アミーゴする



マチルダ MATILDA

属性
光

基本ダメージ
324

ステータス異常
魅了

入手方法
100人目と
アミーゴする



ダメージ

バトルを有利に進めたければ、ダメージ量の算出方法を知っておくといい。そのうえで、敵に大ダメージを与える方法や、こちらが受けるダメージを減らす方法を考えるのだ。



物理と魔法のちがい

キャラクターやモンスターの攻撃は、ほとんどが「物理攻撃」と「魔法攻撃」のどちらかに分類されており、それぞれダメージ量に影響をおよぼす要素が下の表のようにちがう。

ちなみに、攻撃の見た目で言うと、肉体や武器を使うものは物理攻撃、光や炎などが発生するものは魔法攻撃であることが多い。



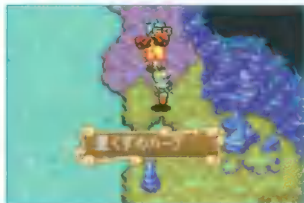
◀ ベスト状態のときに攻撃面と防御面が強化されるのは、物理攻撃だけ。

※物理攻撃と魔法攻撃のちがい

異なる要素		物理攻撃	魔法攻撃
ダメージ量に影響する能力値	攻撃側	POW	INT
	相手側	DEF	MND
ダメージ量に影響するステータス異常	攻撃側	パワーアップ状態、ベスト状態、 パワーダウン状態、チビッコ状態	—
	相手側	プロテクト状態、ベスト状態、 物理防御力ダウン状態、チビッコ状態	マジカルシールド状態、 魔法防御力ダウン状態、シャドウゼロ状態
クリティカルヒットの発生		あり	なし
曜日や時間帯の影響		なし	あり

HPの量から算出されるダメージ

ばっくんとカゲ、ばっくんどラゴン、ジュリアスⅡ～Ⅲの攻撃には、与えるダメージ量が「こちらのHPの〇〇%」となるものがある。また、ステータス異常やトラップといった、敵の攻撃以外で受けるダメージ量も、同じ方法で決まることが多い。一方、モンスターが自爆する攻撃は、「攻撃側の残りHP÷2」のダメージをこちらに与える。



◀ 宝箱のトラップやマップ内の仕掛けで受けるダメージ量は、基本的にこちらの最大HPをもとに決まる。

ダメージ量の上限

能力値を上げたり、肉アイテムやステータス異常を活用すれば、敵に与えるダメージ量は大幅に増える。しかし、ダメージ量には上限があり、999より大きなダメージは与えられないのだ。

ダメージ量の上限

999

※超過分は切り捨てられる

ダメージ量の算出方法

以下に、物理攻撃と魔法攻撃のダメージ量の算出方法を紹介します。キャラクターの攻撃もモンスターの攻撃も、基本的な算出方法は同じなのがポイントだ。なお、「自分のPOW」や「自分のDEF」などは、装備しているアクセサリーによる上昇量も含めた数値が使われるので注意しよう。

イントだ。なお、「自分のPOW」や「自分のDEF」などは、装備しているアクセサリーによる上昇量も含めた数値が使われるので注意しよう。

物理攻撃の場合

攻撃側の下記の数値を合計する

- ※自分のPOW
- ※武器のPOW
- ※使う武器のスキルレベル
- ※称号ボーナス(→P.271)
- ※攻撃側がモンスターのときは「自分のPOW+攻撃の威力」

算出結果から相手側の下記の数値の合計を引く

- ※自分のDEF
- ※防具の「受けた攻撃の属性に関するDEF」の合計
- ※相手側がモンスターのときは「自分のDEF」のみ。ただし、受けた攻撃の属性との相性が「◎」ならDEFが半分に、「△」ならDEFが2倍になる

算出結果が80~120%の範囲で変化する

※算出結果が1未満のときは1に変化する

※ステータス異常による変化

状態	変化
パワーアップ	与えるダメージ量が2倍になる
パワーダウン	与えるダメージ量が半分になる
能力低下(チビッコ)	POWとDEFが半分になる
プロテクト	受けるダメージ量が半分になる
物理防御力ダウン	DEFが半分になる
ベスト	与えるダメージ量が2倍になる 受けるダメージ量が半分になる

※最終的なダメージ量を変える要素

要素	変化
コンボ攻撃の2節目で攻撃した	×1.5
コンボ攻撃の3節目で攻撃した	×2
攻撃がクリティカルヒットした	×2
攻撃側が対応する肉アイテムを使っている	×2
相手側が対応する肉アイテムを使っている	×0.5
相手側の攻撃が持つ属性との相性が「×」になっている	×0

魔法攻撃の場合

攻撃側の下記の数値を合計する

- ※自分のINT
- ※使う魔法のスキルレベル
- ※精霊ボーナス(表①)
- ※賢者ボーナス(表②)
- ※称号ボーナス(→P.271)
- ※武器の追加効果のときは、さらに+4され、武器のELEが「ALL」ならスキルレベルと称号ボーナスが加算されない
- ※攻撃側がモンスターのときは「自分のINT+攻撃の威力」

※表① 精霊ボーナス

※出現させた精霊の数に応じて加算

精霊の数	ボーナス
1匹	9
2匹	16
3匹	25
4匹	36

※表② 賢者ボーナス

※召喚アイテムを使用したときのみ加算

召喚した賢者	ボーナス
セルブア	144
ポキール	169
トート	196
ロシオアティ	225

算出結果から相手側の下記の数値の合計を引く

- ※自分のMND
- ※防具の「受けた攻撃の属性に関するEleDEF」の合計
- ※称号ボーナス(→P.271)
- ※相手側がモンスターのときは「自分のMND」のみ。ただし、受けた攻撃の属性との相性が「◎」ならMNDが半分に、「△」ならMNDが2倍になる

ダメージ量が80~120%の範囲で変化する

※ダメージ量が1未満のときは1に変化する

攻撃側の武器のElePOWを加算

※使った魔法の属性が武器のELEと同じときのみ

※ステータス異常による変化

状態	変化
能力低下(シャドウゼロ)	受けるダメージ量がゼロになる
マジカルシールド	受けるダメージ量が半分になる
魔法防御力ダウン	受けるダメージ量が2倍になる

※最終的なダメージ量を変える要素

要素	変化
属性と同じ曜日になっている(※1)	×1.2
攻撃側が対応する肉アイテムを使っている	×2(※2)
相手側が対応する肉アイテムを使っている	×0.5
相手側の攻撃が持つ属性との相性が「×」になっている	×0

※1……光属性の攻撃は各曜日毎に×1.2、龍属性の攻撃は各曜日毎に×1.2

※2……「武器のElePOWの加算分」は×1

上級者へのステップアップ バトル編



強敵とのバトルで勝つには？

バトルシステムについてひととおり理解したら、その知識を活用しながら戦っていこう。戦術を極めれば、ザコモンスターを無傷で倒していったり、ボスモンスターに低いレベルで勝つこともできるのだ。



安全に戦うために敵からの反撃を受けないように攻撃する！

バトルを安全に進めるには、敵の攻撃が届かない位置をキープすることが大事だ。モンスターの攻撃には直線的なものが多いため、下記の手順で、敵の正面に立たないようにヒット&アウェイで戦うといいだろう。

安全に戦う手順

敵の斜め方向から近づく

◆敵にとって斜めの位置は、感覚や攻撃の範囲外であることが多く、発見＆攻撃されにくい。

↓

攻撃がギリギリ当たる位置で戦う

◆戦うときは間合いを詰めすぎないこと。このように、敵の斜め下にまわりこんで攻撃するのが安全。

↓

危なくなったらいったん離れる

◆敵が近づいてきたときは、走るかジャンプして逃げる。敵に対して斜めの位置に向かうといい。

知っ得情報

危ないときはアイテムを活用しよう

バトル中にアイテムを使えば、回復、補助、攻撃などが行なえる。魔法とちがって、アイテムは使った瞬間に効果が得られるので、ピンチから脱出したいときに役立つのだ。



◆リングコマンドの表示中はバトルの進行が止まるため、使うアイテムをじっくり選ぶことが可能。



◆回復アイテムや肉アイテムを使うと、食べ終わるまで攻撃を受けなくなる。

緊急時に役立つアイテム

アイテム名	役目
まんまるドロップ ぱっくんチョコ はちみつドリンク	HPを回復したり、使用時の無敵時間(→P.287)で敵の攻撃をかわす
てんめつ華 におい花 言符石	特定のモンスターを引き寄せて攻撃を中断させる。副憑覚(→P.356)に反応するアイテムを使ったときは、モンスターに発見される場所にいると攻撃されてしまうので注意
のカード アミーゴのフエ	周囲の敵を倒す。敵にダメージを与えられるものを優先的に使う
魔法のロープ	別のマップに逃げる。場合によっては、はるか遠くまで移動してしまうので乱用は避けたい

STEP UP!

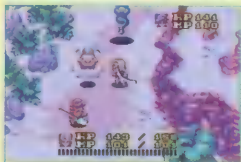
高い能力値を得るためにレベルを上げまくる!

キャラクターの能力値が高ければ、そのぶん有利に戦える。以下の方法でEXPをかせぎ、レベルと能力値を上げていこう。そのさい、称号を獲得してキャラクターを強化することも忘れずに。

EXPをかせぐときは、アクセサリーのレベルのすずを装備しておくのが基本。その状態で敵を倒せば、主人公と仲間に入るEXPが2倍になるのだ。

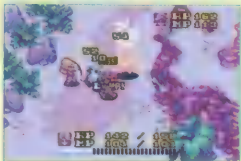
基本的なEXPのかせぎかた

敵を倒しやすい場所へ行く



◀ 1～2回の攻撃で倒せる敵と戦うのがベスト。獲得できるEXPが多くても、倒すのが難しいと効率が悪くなる。

敵を全滅させたらマップを切りかえる



◀ 敵を全滅させたあとは、再出現を待つよりも、マップを切りかえて再出現させたほうが時間のロスが少ない。

レベル99を目指す場合のかせぎかた

特定のモンスターを999体倒す



◀ 999体倒したモンスターはブラック化して強くなってしまいが(→P.447)、かわりに獲得できるEXPが多くなる。

主人公たちを強化しておく



◀ 肉アイテムを使ったり、ベスト状態になることで、主人公たちを可能なかぎり強化しておく。

モンスターをひたすら倒す



◀ 肉アイテムやベスト状態の効果を切らさないためにも、マップを切りかえずに、敵の再出現を待って戦っていくこと。

知っ得情報

ブラック化させるモンスターの選びかた

ブラック化したモンスターは、能力値が大幅に上がるが、ほかの部分は強化されない。したがって、移動が遅めで攻撃範囲がせまく、属性との相性に「◎」が多い相手であれば、比較的ラクに戦えるのだ。手早く倒したいなら、AGIを上げて武器攻撃が高確率で当たるようにしておこう。なお、モンスターのブラック化とEXPかせぎは、敵が密集しているマップで行なうと効率がいい(下表参照)。

特定のモンスターが密集しているマップ

密集しているマップ	
ラビ	MAP 5 トッパルへの道◎(→P.57)
グリーンスライム	MAP 48 ビンケットの館・1層(ヒーロー)◎(→P.71) MAP 63 ビンケットの館・1層(ヒロイン)◎(→P.74)
レッドスライム	MAP 65 奇岩山①(→P.149)



◀ ブラック化したモンスターを倒したときは、獲得できるEXPが通常よりも100多くなる。

➡ 霜が密集している場所で戦えば、必殺技や魔法でまとめてダメージを与えることが可能。



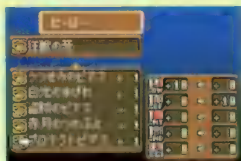
STEP UP!

さらなる強化のために
スキルレベルを上げていく!

スキルレベルが上がれば、敵に与えるダメージが増え、必殺技ゲージもためやすくなる。スキルレベルを効率よく上げるには、「倒したときに獲得できるEXPが多いモンスター」に攻撃を当てればよい。また、数体の敵を密集させてから必殺技や攻撃魔法を使うと、攻撃が連続で当たってスキルEXPがまとめて得られることも覚えておこう。

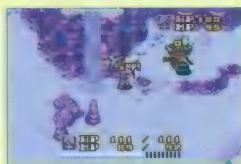
基本的なスキルレベルの上げかた

防御面を強化する



◀敵に反撃されても耐えられるようにしておこう。攻撃面に関しては、AGIの強化以外は不要だ。

モンスターに攻撃



◀スキルレベルを上げたい攻撃を当てていく。敵に与えるダメージ量がゼロでもかまわない。

※Aボタン連打でスキルレベルを上げる方法※

スキルレベルを上げたい攻撃では壊せないメタルボールが出現する場所へ行く

メタルボールにひたすら攻撃



◀スキルEXPを1ずつ獲得できる。メタルボールに近づきすぎると反撃を受けてしまうので注意。

※スキルレベル99を目指す場合のかせぎかた※

モンスターをブラック化させる

※オススメのモンスターはP.301に掲載

ひたすら攻撃を当てていく



◀攻撃が当たるたびに20以上のスキルEXPが得られる。敵は強いので、反撃を受けないように。

知っ得情報

魔法のスキルレベルを上げるのにオススメの武器

魔法のスキルレベルを上げるときにネックとなるのは、MPの存在。武器のスキルレベルを上げるときとちがって、金の女神像が宿屋が近くにないと、MPを回復させる必要があるぶん、手間がかかってしまう。1回の攻撃が何度も敵に当たるように工夫

して、MPをあまり消費せずにスキルEXPをかせいでいきたい。そのときに重要なのは、装備する武器の系統。下記のいずれかを装備しておけば、1回の攻撃が何度も当たるようになり、スキルEXPを効率よくかせげるのだ。

※くさりかま



↑周囲にいるすべての敵に攻撃できる。敵に密着されると当たらないので注意。

※アックス



↑攻撃範囲が左右に広いうえ、1体の敵に2~3回連続で当たる。

※モーニングスター



↑1体の敵に3~4回当たることも。ただし、敵が近くにいると反撃を受けやすい。

STEP UP!

敵と有利に戦えるように武器や防具を活用する!

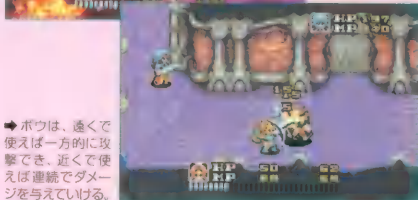
武器は系統ごとに長所と短所があり、使いどころもちがう。オススメの武器は下に記したとおりなので、これらの武器のスキルレベルは重点的に上げておこう。また、性能の高い武器や防具を作成することも忘れずに(→P.350~352)。

※オススメの武器の系統

武器の系統	特徴
ソード ロッド ナックル	動作が速いうえに攻撃範囲が左右に広いので、敵の斜め方向から使うと反撃されにくい
ランス	動作の速さとリーチの長さが長所で、コンボ攻撃のスキも小さく使いやすい
ボウ	攻撃が遠くまで届き、雷を貫通する。敵の近くで使えば攻撃が2~3回当たるのも特徴



◆ソードは、速く攻撃できるうえ、攻撃範囲もそれなりに広い。必殺技も強力だ。



◆ボウは、速く使えば一方的に攻撃でき、近くで使えば連続でダメージを与えている。

知っ得情報

EX EFFEとElePOWはとても重要

武器と防具を作成するときは、POWやDEFだけでなく、ElePOWやEX EFFEにも注目しよう。

武器の作成では、ElePOWを重視するといひ。ElePOWが高いと、追加効果でダメージを与える確率が上がるうえに、対応する攻撃魔法や召喚魔法で与えるダメージ量も増えるのだ。武器のEX EFFEにあるステータス異常を敵に発生させる手もある

が、それが石化状態だと、敵がEXPやルークが得られなくなってしまう。また、能力低下状態や雪ダルマ状態だと、敵を倒すのが遅くなるので注意。

防具の作成では、EX EFFEを重視して特定のステータス異常を無効化できるようにしたい。とくに、火ダルマ、毒、石化状態を無効化できるようにしておけば、より安全に戦えるはずだ。

STEP UP!

アクセサリーを使いわけて臨機応変に戦おう!

アクセサリーを装備すると、特定の能力値が上がるなどの効果が得られる。ふだんはDEFやMNDを上げて守りを固めておき、必要に応じてアクセサリーを変更していくのがオススメだ。

物理攻撃で受けるダメージ量の変化

DEFを上げていない



↑受けるダメージが大きいときは、アクセサリーを変更したほうがいい。

DEFを5上げている



↑DEFが上がった結果、受けるダメージ量が減り、そのぶん安全に戦える。

知っ得情報

仲間のアクセサリーを主人公に

仲間になるキャラクターのうち、ヒーロー、ヒロイン、ウィリーは、最初からアクセサリーを装備している。場合によっては、操作キャラクターの交代を利用して、仲間が持っているアクセサリーを主人公に装備させるといい。



◆仲間が最初から装備しているアクセサリーは、いずれもDEFかMNDを上げるものだ。

STEP UP!

アイテム、武器、防具をそろえるために
ルクを大量にかせぐ!

ルクがあれば、アイテムを買うことや、武器&防具を作成することができる。モンスターを倒したり、不要なアイテムを売ったり、下の表のクエストをクリアしたりしてルクをかせごう。ただし、どの方法でも一度に大量のルクは得られないので、ルクかせぎは地道に進めるしかない。

オススメのかせぎかたは、ザル魚のひとみを装備してモンスターを倒しつつ、下記のクエストに必要なアイテムを集めるというもの。ちなみに、ブラック化したモンスターが相手なら、1体あたり100以上ものルクが得られるため、わざわざ下記のクエストを行なわなくてもいい。

なお、どんなにルクをかせいでも、99999ルク以上は持てないようになっているので注意。

+効率のいいルクのかせぎかた

ニキータからザル魚のひとみを購入

モンスターをブラック化させる

ザル魚のひとみを装備しているキャラクター
がモンスターを倒す

◀ザル魚のひとみを装備した状態でモンスターを倒せば、入手できるルクがふだんの2倍になる。

※ルクが複数回もらえるクエスト

クエスト名	依頼人	クリア手順	入手できるルク
怪物の森 ブラッシー3世 (MAP 14 トッフル村・宿屋②)		バットムが落とす血の入った小袋を渡す	100ルク
月のしずく ジャハリ (MAP 294 イシュの町・強化屋)		スカルドレイク、デーモンヘッドが落とす月のしずくを渡す	1000ルク
星の村石 マハリ (MAP 293 イシュの村・宿屋)		バジリスク、プチドラゴン、ティラノスが落とす回虫プブを渡す	0~400ルク (※1)

※1……金額は渡した回虫プブの長さによって変化する

知っ得情報

ザル魚のひとみの購入資金を簡単に入手する方法

ザル魚のひとみを入手するには、ニキータから10000ルクで売ってもらうしかない。ふつうに物語を進めていると手の届きにくい価格だが、クエスト「取り立て人走る(→P.229)」を利用すれば、10000ルクが簡単に手に入る。その手順は下記のとおりで、これを行なえば、所持金がゼロの状態

からでもザル魚のひとみを買えるのだ。

ちなみに、下記の方法で手に入れた10000ルクを使いこんだままでもゲームを進めることはできる。そのあとで、クエスト「取り立て人走る」をクリアしたくなったら、10000ルクをかせいでから依頼主に渡せばいい。

① クエスト「取り立て人走る」を開始



↑ジャドの町の道具屋でこの場所にいる女性に話しかければ、クエストがはじまる。

② 10000ルクを受け取る



↑依頼をこなしていくと、4人目の取り立て相手から10000ルクを渡される。

③ ザル魚のひとみを買う



↑先ほど渡された10000ルクを、そのままザル魚のひとみの購入資金にあてるのだ。

探 究 編 3 アイテム

SHINYAKU BEIKENDENSETSU KAITAISHO

まあ よのなかには
いろんなものがあるみたいだけど
ほんとうに やくになつものは
ほんの ひとにぎり
とんなものだって
やくになつようと
おもえば やくになつし
なにを いらないと
はう くれは
なにをいらぬし
まほつんなんが
ほしいものは
みずと くらだけ



武器&防具

モンスターとバトルを行なうときには、装備している武器&防具の性能が大きく影響する。できるだけラクに敵を倒したければ、武器&防具が持つ特性をよく理解しておくことが重要だ。



武器&防具の系統

武器は9つの系統に、防具は7つの系統にわかれている。それぞれの系統には、素材の異なるものが16種類ずつ用意されており、武器は全部で144種類、防具は112種類あるのだ。主人公が装備できる武器&防具の系統は右の表のとおりで、武器は最大で8つの系統のなかから装備するものを選ぶことが可能。一方、仲間のキャラクターは、最初から装備している系統以外の武器&防具を利用できない。



◀ 仲間のなかでマミーシーカーだけは、武器&防具をいっさい装備していない。

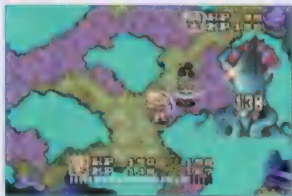
※主人公が装備できるもの

	ヒーロー	ヒロイン
武器	ソード	ロッド
	ナックル	
	フレイル	
	くさりがま	
	ボウ	
	ランス	
	アックス	
	モーニングスター	
防具	ヘルム	ハット
	アーマー	ローブ
		グローブ
	ブーツ	サンダル

武器&防具の特徴

装備している武器&防具は、右記のような要素に影響を与える。これらを活用して、モンスターとのバトルを有利に進めていこう。

ちなみに、主人公や仲間たちは、装備することが可能な武器&防具を、ひとつの系統につき1個ずつ持てる。主人公が複数の系統の武器を所持しているときをのぞき、持っているすべての武器&防具は、自動的に装備することになるのだ。



◀ 強い敵と戦うときは、相手の弱点や使ってくる攻撃などに合った武器&防具を利用しよう。

※武器&防具が影響するおもな要素

- 武器攻撃で与えるダメージの量
- 武器攻撃が命中する確率
- 武器攻撃が命中したときの追加効果
- 敵からの物理攻撃を回避できる確率
- 攻撃魔法で与えるダメージの量
- 攻撃魔法の軌道

- 物理攻撃によって受けるダメージの量
- 無効化できるステータス異常の種類
- 特定の属性を持つ魔法攻撃によって受けるダメージの量

武器&防具の性能

武器&防具には、それぞれ下の表のような7種類のパラメーターが設定されている。これらは武器&防具の「系統」と「素材」によって決まり、リングコマンドの「武器一覧」「防具一覧」で確認することが可能だ。また、武器攻撃が持っている、「斬」や「叩」といった属性は、武器の系統によって決まっており(右の表を参照)、与えるダメージの量に関係している(→P.273)。

武器が持つパラメーター

パラメーター名	意味
EX EFFE	武器攻撃が命中したときに、発生させることがあるステータス異常
ELE	ElePOWでダメージ量が増える魔法の属性と、追加効果の攻撃の属性(※1)
POW	攻撃力。高いほど武器攻撃で与えるダメージの量が増える
Dodge	回避率。高いほど敵からの物理攻撃を回避する確率が上がる
Hit	命中率。高いほど武器攻撃が命中する確率が上がる
Ele POW	追加効果の攻撃が発生する確率。攻撃魔法のダメージ量にも影響
LMT	強化できる回数。1回強化することにより1減り、ゼロになると強化できない

※1……ElePOWがゼロの状態だと「NOT」と表示され、効果が発揮されない

武器攻撃の属性と系統の対応

攻撃の属性	武器の系統
斬	●ソード ●くさりがま ●アックス
叩	●ロッド ●ナックル ●モーニングスター
突	●フレイル ●ボウ ●ランス

防具が持つパラメーター

パラメーター名	意味
EX EFFE	ステータス異常に対する耐性。対応するステータス異常を無効化できる
ELE	EleDEFによってダメージ量を減らすことができる、魔法攻撃の属性(※2)
DEF (斬)	斬属性の攻撃に対する防御力。高いほど受けるダメージ量が減る
DEF (叩)	叩属性の攻撃に対する防御力。高いほど受けるダメージ量が減る
DEF (突)	突属性の攻撃に対する防御力。高いほど受けるダメージ量が減る
Ele DEF	ELEと同じ属性の攻撃に対する防御力。高いほど受けるダメージ量が減る
LMT	強化できる回数。1回強化することにより1減り、ゼロになると強化できない

※2……EleDEFがゼロの状態だと「NOT」と表示され、効果が発揮されない

武器と防具の入手方法について

主人公は、ゲーム開始直後だとひとつの系統の武器しか持っていない。ゲームを進めていくと、特定の場面でメノス銅やかしの木を素材とした、新たな

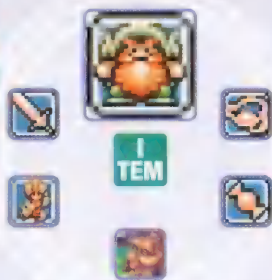
系統の武器が手に入るのだ(下の表を参照)。なお、これらの武器は物語を進めるうえでかならず手に入るため、取り逃してしまう心配はない。

武器を入手する方法

系統名	ヒーロー	ヒロイン
ソード	最初から所持	(入手できない)
ロッド	(入手できない)	最初から所持
ナックル	MAP155A 湖周辺③で敵を全滅させる	MAP170 飛空艦(ヒロイン編)・1階②で敵を全滅させる
フレイル	MAP90 沼の洞窟①で敵を全滅させる	
くさりがま	MAP133 禁断の廃坑⑥で敵を全滅させる	MAP110 ウェンデルの町・強化屋を訪れる
ボウ	MAP26 バットムの洞窟④で敵を全滅させる	
ランス	MAP278 グランス城⑩で敵を全滅させる	
アックス	MAP213 砂の迷宮⑤で敵を全滅させる	
モーニングスター	MAP262 奇岩山⑨で敵を全滅させる	

鍛冶部屋

主人公や仲間が持っている武器&防具は、原料アイテムを使って別の素材のものに作りかえたり、果実や野菜アイテムで性能を強化することができる。うまく利用して戦力アップを図ろう。

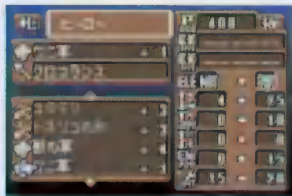


武器&防具の作成

物語を進めていくと、サボテンハウスの鍛冶部屋にワッツが登場し、原料アイテムを素材として武器や防具が作成できるようになる。作成に関するおもなルールは下記のとおり。なお、作成を行なうと、それまで持っていた同系統の武器や防具は、自動的になくなってしまうので注意しよう。

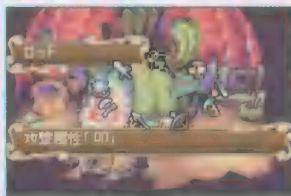
武器&防具作成のルール

- ▶ 原料アイテムとルク(武器や防具の種類ごとに金額が設定されている)が必要
- ▶ 武器の場合のみ、その時点でヒーローかヒロインが持っている系統のものしか作れない
- ▶ 武器や防具の系統ごとに、素材にできる原料アイテムが決まっている
- ▶ 作成した武器や防具のパラメーターは、系統と素材の組み合わせによって決まる



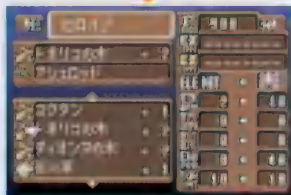
▶ 作成を行なうときは、画面の右側に作成前と作成後の武器&防具のパラメーターや、必要なルクのコストが表示される。

作成するときの流れ



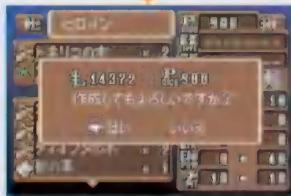
1 作成する系統を選ぶ

▶ 武器か防具を選び、さらに系統を選択。武器の場合のみ、ヒーローかヒロインが持っていない系統は表示されない。



2 原料アイテムを選ぶ

▶ 素材にする原料アイテムを選ぶ。しかしボタンを押すと、仲間の武器&防具を作成できる。



3 作成完了!

▶ 「はい」を選べば作成完了。それまで持っていたものはなくなり、新たな武器や防具が手に入る。

サボテンハウスの鍛冶部屋を利用するには

サボテンハウスの鍛冶部屋にワッツが登場する時期は、ヒーロー編とヒロイン編のそれぞれで異なっている。ヒーロー編ではMAP143 禁断の魔坑⑩でアंकヘッグを倒したあとに、ヒロイン編ではMAP110 ウェンデルの町・強化屋でワッツからくさりがまをもらったあとに、鍛冶部屋で武器&防具の作成や強化が行なえるようになるのだ。



▶ ヒーロー編とヒロイン編のどちらでも、ある程度物語を進めるまでは、サボテンハウスの鍛冶部屋に誰もいない。

武器&防具の強化

武器&防具は、果実または野菜アイテムを使って強化すると、下の表のようにパラメーターを上げることができる。強化するときのルールは下記のとおり。なお、武器&防具の強化は、強化屋か鍛冶部屋で行なうことが可能だ(右記参照)。

- 武器&防具の強化を行なえる場所
- MAP110 ウェンデルの町・強化屋
 - MAP183 メノスの村・強化屋
 - MAP195 ジャドの町・強化屋
 - MAP294 イシュの町・強化屋
 - サポテンハウスの鍛冶部屋(行なえる時期は左ページを参照)

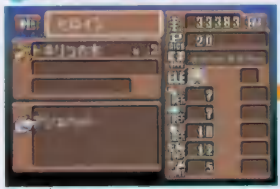
- 武器&防具強化のルール
- その時点でヒーローかヒロインが持っていない系統の武器は強化できない
 - 強化する武器&防具の素材と同じ原料アイテム、20ルク、さらに野菜アイテム(武器の場合)か果実アイテム(防具の場合)が必要
 - 使用する果実または野菜アイテムの種類によって、上昇するパラメーターが決まる
 - 強化した武器&防具はLMTが1減る。LMTがゼロの武器&防具は、それ以上強化できない



武器の場合は、ヒーローとヒロインのどちらかが持っていないと、リンクコマンドに表示されず、強化できない。

強化するときの流れ

1 強化する武器&防具を選ぶ



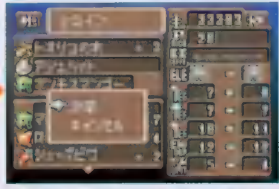
武器か防具の系統を選んだのち、強化する武器&防具を選択。LからRボタンを押せば、仲間の武器&防具を強化することが可能だ。

2 果実または野菜アイテムを選ぶ



強化に使用する果実または野菜アイテムを選ぶ。画面の右側には、強化によるパラメーターの変化が表示される。

3 強化完了!



「決定」を選ぶとLMTが1減り、対応するパラメーターが上がる。ElePOWかEleDEFがゼロから1になると、ELEに属性が表示される。

野菜アイテムで強化できる武器のパラメーター

野菜アイテム名	POW	Dodg	Hit	ElePOW
ユリグリンピース	—	—	—	+1
マスクイモ	—	—	+1	—
ツノガイニンジン	—	+1	—	—
ハニーオニオン	+1	—	—	—
ひまわりコーン	—	—	+1	+1
イルカキューリ	+1	+1	—	—
アルマジキャベツ	—	+1	—	+1
マキガイカブ	+1	—	+1	—
ハリネズミレタス	—	+1	+1	—
クジラトマト	+1	—	—	+1
シャチナス	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)
ドッキリマッシュ	—	+1	+1	+1
パンキンボム	+1	—	+1	+1
クラウンガーリック	+1	+1	—	+1
ハートミント	+1	+1	+1	—
スベードバジル	+1	+1	+1	+1

※1……各パラメーターごとにランダムで+1されるかどうかが決まる

果実アイテムで強化できる防具のパラメーター

果実アイテム名	DEF(輪)	DEF(甲)	DEF(実)	EleDEF
すずぶどう	—	—	—	+1
さいごろいちご	—	—	+1	—
ドッグピーチ	—	+1	—	—
サンタリンゴ	+1	—	—	—
タコオレンジ	—	—	+1	+1
イカレモン	+1	+1	—	—
バナバナナ	—	+1	—	+1
マンモスマンゴー	+1	—	+1	—
ロケットパイパイ	—	+1	+1	—
シューズピワ	+1	—	—	+1
ウリぼうスイカ	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)
とけいパイ	—	+1	+1	+1
サイメロン	+1	—	+1	+1
ネコアンス	+1	+1	—	+1
ビーダマンベリー	+1	+1	+1	—
フィッシュフルーツ	+1	+1	+1	+1

武器リスト

■リストの見かた



ナックル [属性:叩]

KNUCKLES

名前	素材	作成費用	EX EFPE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
ブロンズナックル	メノス銅	50	—	木	2	5	2	0	10
レザーナックル	獣の革	50	混乱	月	2	0	2	1	20
アイアンナックル	フォルセナ鉄	100	—	風	5	8	5	0	10

①系統……武器の系統名と攻撃の属性。

②名前……武器の名前。

③素材……武器の素材名。

④作成費用……作成するときに必要なルクの金額。

⑤EX EFPE……武器による攻撃が命中したときに、相手に発生させる可能性があるステータス異常の名前。「—」はステータス異常が発生させられないことを表す。

⑥ELE……追加効果として発生する攻撃の属性で、光、闇、月、火、水、木、風、土の8種類。「ALL」の場合は、特殊な処理が行なわれることを表す(→P.299)。なお、ElePOWがゼロの状態だと属性なしとなり、画面には「NOT」と表示される。

⑦POW……攻撃力。武器攻撃で敵に与えるダメージ量に影響。

⑧Dodg……回避率。敵からの物理攻撃を回避できる確率に影響。

⑨Hit……命中率。武器攻撃が敵に命中する確率に影響。

⑩ElePOW……その武器による攻撃が命中したときに、追加効果の攻撃が発生する確率。また、ELEと同じ属性(「ALL」の場合はすべての属性)の攻撃魔法を使ったときに追加されるダメージの量でもある。

⑪LMT……強化可能な回数。強化を1回行なうことに1ずつ減っていき、ゼロになるとそれ以上強化できなくなる。

*リスト内のデータは強化を1回も行っていないときのもの。



ソード [属性:斬]

SWORD

名前	素材	作成費用	EX EFPE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
ブロンズソード	メノス銅	50	—	木	2	2	2	0	15
ポーンソード	獣の骨	50	—	木	1	1	1	1	30
アイアンソード	フォルセナ鉄	100	—	風	8	8	8	0	15
リザードソード	トカゲのウロコ	200	—	月	12	0	0	8	20
スチールソード	グランス鋼鉄	300	—	火	17	17	17	0	15
オブシダンソード	黒曜石	400	—	土	20	0	0	10	20
ロリマーソード	ロリマー聖鉄	600	—	光	25	25	25	0	15
スネークソード	ヘビのウロコ	700	毒	水	30	0	0	15	20
アルテナソード	アルテナ合金	900	—	水	35	35	35	0	15
マイアソード	マイア鉛	1000	—	土	50	0	0	0	15
フォシルソード	化石	1500	石化	土	45	0	0	20	20
ミスリルソード	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	40	40	40	40	30
ドラゴンソード	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	65	0	0	25	25
ハルコンソード	オリハルコン	5000	魅了	光	50	50	50	0	40
ハレーソード	ハレー隕石	8000	暗闇	闇	75	75	75	45	20
クリスタルソード	クリスタル	10000	—	ALL	70	70	70	50	30



ロッド [属性:叩]

R O D

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EvPOW	LMT
オークロッド	かしの木	50	—	木	2	0	0	0	10
ボーンロッド	獣の骨	50	—	木	1	0	0	3	20
ハリイロッド	ひいらぎの木	100	—	水	5	0	0	10	10
マーブルロッド	大理石	200	—	風	5	0	0	15	15
バオバブロッド	バオバブの木	300	—	土	8	0	0	20	10
アイボリーロッド	象牙	400	—	火	10	0	0	25	15
エボニーロッド	コクタン	600	—	火	13	0	0	30	10
ベダンロッド	ベダン石	700	—	月	15	0	0	35	15
アシュロッド	トネリコの木	900	—	風	18	0	0	40	10
ディオスヌロッド	ディオスヌの木	1000	—	木	23	0	0	45	10
ダークロッド	黒い骨	1500	能力低下	月	25	0	0	50	15
ミスルトロッド	やどりぎ	2000	眠り	木	28	0	0	60	20
ドラゴンロッド	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	35	0	0	55	20
フォシルロッド	化石樹	5000	—	闇	30	0	0	65	20
アंकロッド	アंक隕石	8000	暗闇	闇	40	40	40	70	20
クリスタルロッド	クリスタル	10000	—	ALL	35	35	35	70	30



ナックル [属性:叩]

K U C K L E S

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EvPOW	LMT
ブロンズナックル	メノス鋼	50	—	木	2	5	2	0	10
レザーナックル	獣の革	50	混乱	月	2	0	2	1	20
アイアンナックル	フォルセナ鉄	100	—	風	5	8	5	0	10
マーブルナックル	大理石	200	—	風	10	0	10	5	15
エボニーナックル	コクタン	300	—	火	8	30	0	5	10
クロコナックル	ワニ革	400	—	水	15	0	15	8	15
ロリマーナックル	ロリマー聖鉄	600	—	光	20	25	20	0	10
シェルナックル	鉄甲獣の革	700	—	土	25	0	0	10	15
アシュナックル	トネリコの木	900	—	風	17	50	0	15	10
アルテナックル	アルテナ合金	1000	—	水	30	35	30	0	10
フォシルナックル	化石	1500	石化	土	25	60	0	20	20
ミスリルナックル	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	25	25	25	25	20
ドラゴンナックル	飛竜の革	5000	マヒ	風	45	30	0	20	20
ハルコンナックル	オリハルコン	5000	魅了	光	35	70	35	0	20
ヴィネックナックル	ヴィネック隕石	8000	暗闇	闇	45	80	45	30	20
クリスタルナックル	クリスタル	10000	—	ALL	40	90	40	35	30



フレイル [属性:突]

FLAIL

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
ブロンズフレイル	メノス銅	50	—	木	3	0	1	0	10
スケイルフレイル	魚のウロコ	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	25
アイアンフレイル	フォルセナ鉄	100	—	風	7	0	3	0	10
リザードフレイル	トカゲのウロコ	200	—	月	10	0	0	5	15
スチールフレイル	グランズ鋼鉄	300	—	火	12	0	5	0	10
オブシダンフレイル	黒曜石	400	—	土	15	0	15	10	15
ロリマーフレイル	ロリマー聖鉄	600	—	光	22	0	10	0	10
スネークフレイル	ヘビのウロコ	700	毒	水	30	0	0	15	15
アルテナフレイル	アルテナ合金	900	—	水	33	0	15	0	10
マイアフレイル	マイア鉛	1000	—	土	40	0	0	0	10
フォシルフレイル	化石	1500	石化	土	33	20	0	20	15
ミスリルフレイル	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	30	30	30	30	25
ドラゴンフレイル	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	55	0	0	20	20
ハルコンフレイル	オリハルコン	5000	魅了	光	45	25	25	0	25
ジャコビニフレイル	ジャコビニ隕石	8000	暗闇	闇	55	55	55	35	20
クリスタルフレイル	クリスタル	10000	—	ALL	50	50	50	40	30



くさがりがま [属性:斬]

SICKLE

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
銅のくさがりがま	メノス銅	50	—	木	2	0	0	0	10
魚鱗のくさがりがま	魚のウロコ	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	20
鉄のくさがりがま	フォルセナ鉄	100	—	風	4	0	0	0	10
象牙のくさがりがま	象牙	200	—	火	6	0	0	5	15
はかねのくさがりがま	グランズ鋼鉄	300	—	火	8	0	0	0	10
黒曜石のくさがりがま	黒曜石	400	—	土	12	0	0	10	15
聖鉄のくさがりがま	ロリマー聖鉄	600	—	光	18	0	0	0	10
黒い骨のくさがりがま	黒い骨	700	能力低下	月	23	0	0	15	15
アルテナのくさがりがま	アルテナ合金	900	—	水	28	0	0	0	10
マイア鉛のくさがりがま	マイア鉛	1000	—	土	35	0	0	0	10
ペダン石のくさがりがま	ペダン石	1500	—	月	30	0	0	20	15
ミスリルのくさがりがま	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	25	25	25	25	25
竜のくさがりがま	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	40	0	0	30	20
ハルコンのくさがりがま	オリハルコン	5000	魅了	光	45	20	20	0	25
隕石のくさがりがま	ハレー隕石	8000	暗闇	闇	50	50	50	30	20
クリスタルのくさがりがま	クリスタル	10000	—	ALL	45	45	45	35	30



ボウ [属性:突]

B O W

名	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EvPOW	LMT
オークボウ	かしの木	50	—	木	1	0	5	0	15
マーブルボウ	大理石	50	—	風	1	1	1	1	25
ハリィボウ	ひいらぎの木	100	—	水	3	0	10	10	15
アイボリーボウ	象牙	200	—	火	6	0	15	8	15
バオバブボウ	バオバブの木	300	—	土	12	0	20	20	15
オプシダンボウ	黒曜石	400	—	土	18	0	25	15	20
ロリマーボウ	ロリマー聖鉄	600	—	光	25	0	40	0	15
ダークボウ	黒い骨	700	能力低下	月	28	0	35	20	15
アルテナボウ	アルテナ合金	900	—	水	35	0	45	0	15
ディオヌボウ	ディオヌの木	1000	—	木	38	0	55	20	15
ミスルトゥボウ	やどりぎ	1500	眠り	木	40	0	60	25	20
ベダンボウ	ベダン石	2000	—	月	45	0	50	20	20
ドラゴンボウ	龍のウロコ	5000	火ダルマ	火	55	0	55	35	20
フォシルボウ	化石樹	5000	—	闇	45	25	70	40	25
アंकボウ	アंक隕石	8000	暗闇	闇	60	60	80	40	20
クリスタルボウ	クリスタル	10000	—	ALL	55	55	90	45	30



ランス [属性:突]

L A N C E

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EvPOW	LMT
オークランス	かしの木	50	—	木	4	0	0	0	15
レザーランス	獣の革	50	混乱	月	1	1	1	1	30
アイアンランス	フォルセナ鉄	100	—	風	10	0	10	0	15
アイボリーランス	象牙	200	—	火	15	5	0	15	20
バオバブランス	バオバブの木	300	—	土	20	0	0	20	15
クロコランス	ワニ革	400	—	水	25	10	0	15	20
ロリマーランス	ロリマー聖鉄	600	—	光	30	0	30	0	15
シェルランス	鉄甲獣の革	700	—	土	35	15	15	0	20
アルテナランス	アルテナ合金	900	—	水	40	0	40	0	15
ディオヌランス	ディオヌの木	1000	—	木	45	0	0	30	15
ベダンランス	ベダン石	1500	—	月	50	20	0	20	20
ミスリルランス	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	45	45	45	45	25
ドラゴンランス	飛竜の革	5000	マヒ	風	60	20	20	0	20
フォシルランス	化石樹	5000	—	闇	55	0	0	35	25
ジャコビニランス	ジャコビニ隕石	8000	暗闇	闇	65	65	65	50	20
クリスタルランス	クリスタル	10000	—	ALL	60	60	60	55	30



アックス [属性:新]

A X E

名前	素材	作成費用	EX EFTE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
ブロンズアックス	メノス銅	50	—	木	10	0	0	0	15
マーブルアックス	大理石	50	—	風	5	0	0	5	45
アイアンアックス	フォルセナ鉄	100	—	風	20	0	0	0	15
リザードアックス	トカゲのウロコ	200	—	月	15	0	0	7	20
スチールアックス	グランス鋼鉄	300	—	火	30	0	0	0	15
オブシダンアックス	黒曜石	400	—	土	25	0	0	10	20
ロリマーアックス	ロリマー聖鉄	600	—	光	40	0	0	0	20
スネークアックス	ヘビのウロコ	700	毒	水	35	0	0	15	20
アルテナアックス	アルテナ合金	900	—	水	50	0	0	0	20
マイアアックス	マイア鉛	1000	—	土	60	0	0	0	20
ベダンアックス	ベダン石	1500	—	月	45	0	0	20	20
ミスリルアックス	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	40	40	40	40	30
ドラゴンアックス	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	65	0	0	25	25
ハルコンアックス	オリハルコン	5000	魅了	光	75	0	0	0	30
ヴィネックアックス	ヴィネック隕石	8000	暗闇	闇	85	85	85	45	20
クリスタルアックス	クリスタル	10000	—	ALL	80	80	80	50	30



モーニングスター [属性:叩]

M O R N I N G S T A R

名前	素材	作成費用	EX EFTE	ELE	POW	Dodg	Hit	ElePOW	LMT
ブロンズモーニング	メノス銅	50	—	木	15	0	0	0	15
ホーンモーニング	獣の骨	50	—	木	10	0	0	5	45
アイアンモーニング	フォルセナ鉄	100	—	風	25	0	0	0	15
リザードモーニング	トカゲのウロコ	200	—	月	20	0	0	7	20
スチールモーニング	グランス鋼鉄	300	—	火	35	0	0	0	15
アイボリーモーニング	象牙	400	—	火	30	0	0	10	20
ロリマーモーニング	ロリマー聖鉄	600	—	光	45	0	0	0	20
スネークモーニング	ヘビのウロコ	700	毒	水	40	0	0	15	20
アルテナモーニング	アルテナ合金	900	—	水	55	0	0	0	20
マイアモーニング	マイア鉛	1000	—	土	65	0	0	0	20
フォシルモーニング	化石	1500	石化	土	45	0	0	20	20
ミスリルモーニング	ミスリル銀	2000	沈黙	ALL	50	50	50	50	30
ドラゴンモーニング	竜のウロコ	5000	火ダルマ	火	75	0	0	25	25
ハルコンモーニング	オリハルコン	5000	魅了	光	85	0	0	0	30
ジャコビニモーニング	ジャコビニ隕石	8000	暗闇	闇	95	95	95	40	20
クリスタルモーニング	クリスタル	10000	—	ALL	90	90	90	45	30

防具リスト

■リストの見かた



ヘルム

H E L M

名前	素材	作成費用	EX EFPE	ELE	DEF(斬)	DEF(叩)	DEF(突)	EleDEF	LMT
ブロンヘルム	メノウ銅	50	—	木	2	1	1	0	5
マーブルヘルム	大理石	80	耐マヒ	風	2	2	2	2	20
アイアンヘルム	フォルセナ鉄	100	—	風	2	4	2	0	5
スケイルヘルム	魚のウロコ	200	—	水	3	3	3	3	10

①系統……防具の系統名。

②名前……防具の名前。

③素材……防具の素材名。

④作成費用……作成するときに必要なルクの金額。

⑤EX EFPE……防ぐことができるステータス異常の名前。

「耐○○」の○○の部分、防げるステータス異常の名前を示す。「—」はステータス異常が防げないことを表す。なお、「耐××ダウン」は、画面上では「耐××↓」と表示される。

⑥ELE……EleDEFによってダメージを減らせる攻撃の属性で、光、闇、月、火、水、木、風、土の8種類。「ALL」は、

すべての魔法攻撃(属性がないものも含む)のダメージを減らせることを表す。なお、EleDEFがゼロの状態だと「NOT」と表示され、魔法攻撃のダメージを減らせない。

⑦DEF(斬)……斬属性の攻撃に対する防御力。

⑧DEF(叩)……叩属性の攻撃に対する防御力。

⑨DEF(突)……突属性の攻撃に対する防御力。

⑩EleDEF……ELEと同じ属性の攻撃に対する防御力。

⑪LMT……強化可能な回数。強化を1回行なうごとに1ずつ減っていき、ゼロになるとそれ以上強化できなくなる。

※リスト内のデータは強化を1回も行っていないときのもの



ヘルム

H E L M

名前	素材	作成費用	EX EFPE	ELE	DEF(斬)	DEF(叩)	DEF(突)	EleDEF	LMT
ブロンズヘルム	メノウ銅	50	—	木	2	1	1	0	5
マーブルヘルム	大理石	80	耐マヒ	風	2	2	2	2	20
アイアンヘルム	フォルセナ鉄	100	—	風	2	4	2	0	5
スケイルヘルム	魚のウロコ	200	—	水	3	3	3	3	10
スチールヘルム	グランス鋼鉄	300	—	火	4	4	8	0	5
アイボリーヘルム	象牙	400	耐バワードダウン	火	5	5	5	5	10
ロリマーヘルム	ロリマー聖鉄	600	—	光	12	8	8	0	5
リザードヘルム	トカゲのウロコ	700	耐魔法防御力ダウン	月	9	9	9	9	10
アルテナヘルム	アルテナ合金	900	—	水	12	16	12	0	5
マイアヘルム	マイア鉛	1000	—	土	16	16	20	0	5
フォシルヘルム	化石	1500	—	土	10	10	10	5	15
ミスリルヘルム	ミスリル銀	2000	耐沈黙	ALL	8	8	8	15	10
ドラゴンヘルム	竜のウロコ	5000	耐火ダルマ	火	20	20	20	15	5
ハルコンヘルム	オリハルコン	5000	—	光	23	23	23	5	5
ジャコビニヘルム	ジャコビニ隕石	8000	—	闇	25	25	25	25	5
クリスタルヘルム	クリスタル	10000	耐魅了	ALL	10	10	10	10	20



ハット

H A T

名前	素材	作成費用	EX EFTE	ELE	DEF(耐)	DEF(物)	DEF(炎)	EmDEF	LMT
オークハット	かしの木	50	—	木	1	0	0	2	5
コットンハット	トッフル木綿	50	耐スピードダウン	風	0	1	0	1	20
ハリイハット	ひいらぎの木	100	—	水	1	1	2	4	5
シルクハット	サルタン絹布	200	耐毒	火	2	2	2	1	10
バオバブハット	バオバブの木	300	—	土	3	5	3	8	5
レザーハット	獣の革	400	—	月	6	6	6	0	5
エボニーハット	コクタン	600	—	火	7	5	5	10	5
ヘンプハット	ジャドヘンプ	700	耐能力低下	月	8	8	8	1	10
アッシュハット	トネリコの木	900	—	風	7	7	10	12	5
ディオヌヌハット	ディオヌヌの木	1000	—	木	10	13	10	15	5
クロコハット	ワニ革	1500	耐雪ダルマ	水	10	10	10	0	5
ミスルトゥハット	やどりぎ	2000	—	木	16	13	13	17	5
フォシルハット	化石樹	5000	耐暗闇	闇	18	18	18	20	5
シェルハット	鉄甲獣の革	5000	耐石化	土	23	23	23	0	5
ドラゴンハット	飛竜の革	8000	—	風	25	25	25	25	5
フェルトハット	アルテナフェルト	10000	耐混乱	ALL	10	10	10	10	20



アーマー

A R M O R

名前	素材	作成費用	EX EFTE	ELE	DEF(耐)	DEF(物)	DEF(炎)	EmDEF	LMT
ブロンズアーマー	メノス銅	50	—	木	2	3	2	0	5
ボーンアーマー	龍の骨	50	耐眠り	木	3	3	3	3	25
アイアンアーマー	フォルセナ鉄	100	—	風	5	5	8	0	5
スケイルアーマー	魚のウロコ	200	—	水	6	6	6	6	15
スチールアーマー	グランズ鋼鉄	300	—	火	15	8	8	0	5
オブシダンアーマー	黒曜石	400	耐物理防御力ダウン	土	10	10	10	10	15
ロリマーアーマー	ロリマー聖鉄	600	—	光	10	20	10	0	5
スネークアーマー	ヘビのウロコ	700	—	水	15	15	15	15	10
アルテナアーマー	アルテナ合金	900	—	水	13	13	25	0	5
マイアアーマー	マイア鉛	1000	—	土	30	20	20	0	5
ダークアーマー	黒い骨	1500	—	月	25	25	25	10	10
ミスリルアーマー	ミスリル銀	2000	耐沈黙	ALL	15	15	15	20	10
ドラゴンアーマー	竜のウロコ	5000	耐火ダルマ	火	35	35	35	25	5
ハルコンアーマー	オリハルコン	5000	—	光	40	40	40	5	5
ハレーアーマー	ハレー隕石	8000	—	闇	45	45	45	45	5
クリスタルアーマー	クリスタル	10000	耐魅了	ALL	30	30	30	30	20



ローブ

ROBE

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(叩)	DEF(突)	EleDEF	LMT
オークローブ	かしの木	50	—	木	1	2	1	4	5
コットンローブ	トップル木綿	80	耐スピードダウン	風	2	3	2	2	25
ハリローブ	ひいらぎの木	100	—	水	3	2	2	8	5
シルクローブ	サルタン絹布	200	耐毒	火	4	4	4	2	10
バオバブローブ	バオバブの木	300	—	土	3	3	6	10	5
レザーローブ	獣の革	400	—	月	8	8	8	0	5
エボニーローブ	コクタン	600	—	火	5	10	5	12	5
ヘンプローブ	ジャドヘンプ	700	耐能力低下	月	9	9	9	2	10
アッシュローブ	トネリコの木	900	—	風	14	7	7	15	5
ディオンヌローブ	ディオンヌの木	1000	—	木	9	9	18	20	5
クロコローブ	ワニ革	1500	耐雪ダルマ	水	15	15	15	0	5
ミスルトゥローブ	やどりぎ	2000	—	木	12	23	12	25	5
フォシルローブ	化石樹	5000	耐暗闇	闇	25	25	25	30	5
シェルローブ	鉄甲獣の革	5000	耐石化	土	30	30	30	0	5
ドラゴンローブ	飛竜の革	8000	—	風	40	40	40	40	10
フェルトローブ	アルテナフェルト	10000	耐混乱	ALL	30	30	30	30	20



グローブ

GLOVES

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(叩)	DEF(突)	EleDEF	LMT
オークグローブ	かしの木	50	—	木	0	0	0	1	5
レザーグローブ	獣の革	50	—	月	0	1	1	0	10
ブロンズグローブ	メノス銅	100	—	木	1	2	2	0	5
リザードグローブ	トカゲのウロコ	200	耐魔法防御力ダウン	月	2	2	3	1	10
バオバブグローブ	バオバブの木	300	—	土	3	3	3	5	5
クロコグローブ	ワニ革	400	耐雪ダルマ	水	3	4	4	0	5
ロリマールグローブ	ロリマール聖鉄	600	—	光	4	5	5	0	5
スネークグローブ	ヘビのウロコ	700	—	水	5	6	5	1	10
アルテナグローブ	アルテナ合金	900	—	水	7	6	6	0	5
ディオンヌグローブ	ディオンヌの木	1000	—	木	8	8	7	5	5
シェルグローブ	鉄甲獣の革	1500	耐石化	土	9	9	9	0	5
ミスリルグローブ	ミスリル銀	2000	耐沈黙	ALL	2	2	2	8	5
ドラゴングローブ	竜のウロコ	5000	耐火ダルマ	火	10	10	10	6	5
ハルコングローブ	オリハルコン	5000	—	光	12	12	12	2	5
ヴィネックグローブ	ヴィネック隕石	8000	—	闇	14	14	14	14	5
クリスタルグローブ	クリスタル	10000	耐魅了	ALL	10	10	10	10	10



ブーツ

B O O T S

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(刺)	DEF(炎)	DEF(氷)	LMT
ブロンズブーツ	メノス銅	50	—	木	0	0	1	0	5
ホーンブーツ	獣の骨	80	耐眠り	木	1	0	1	0	10
アイアンブーツ	フォルセナ鉄	100	—	風	2	1	1	0	5
レザーブーツ	トカゲのウロコ	200	耐魔法防御力ダウン	月	2	2	2	2	10
スチールブーツ	グランス鋼鉄	300	—	火	3	4	2	0	5
アイボリーブーツ	象牙	400	耐パワーダウン	火	4	4	3	1	10
ロリマーブーツ	ロリマー聖鉄	600	—	光	4	4	6	0	5
スネークブーツ	ヘビのウロコ	700	—	水	5	5	4	4	10
アルテナブーツ	アルテナ合金	900	—	水	6	7	4	0	5
マイアブーツ	マイア鉛	1000	—	土	6	10	5	0	5
ベダンブーツ	ベダン石	1500	耐能力低下	月	6	6	6	6	10
ミスリルブーツ	ミスリル銀	2000	耐沈黙	ALL	3	3	3	10	5
ドラゴンブーツ	竜のウロコ	5000	耐火ダルマ	火	11	11	11	10	5
ハルコンブーツ	オリハルコン	5000	—	光	13	13	13	2	5
アंकブーツ	アंक隕石	8000	—	闇	15	15	15	15	5
クリスタルブーツ	クリスタル	10000	耐魅了	ALL	10	10	10	10	10



サンダル

S A N D A L S

名前	素材	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(刺)	DEF(炎)	DEF(氷)	LMT
オークサンダル	かしの木	50	—	木	0	0	1	0	5
コットンサンダル	トッブル木綿	80	耐スピードダウン	風	0	1	1	1	10
ハリヤサンダル	ひいらぎの木	100	—	水	1	1	1	3	5
シルクサンダル	サルタン絹布	200	耐毒	火	2	1	1	1	10
バオバブサンダル	バオバブの木	300	—	土	2	1	2	5	5
レザーサンダル	獣の革	400	—	月	2	2	3	0	5
エボニーサンダル	コクタン	600	—	火	3	4	3	7	5
ヘンプサンダル	ジャドヘンプ	700	耐能力低下	月	5	4	4	1	10
アッシュサンダル	トネリコの木	900	—	風	5	5	5	9	5
ディオヌサンダル	ディオヌの木	1000	—	木	7	5	5	11	5
クロコサンダル	ワニ革	1500	耐雪ダルマ	水	7	7	8	0	5
ミスルトゥサンダル	やどりぎ	2000	—	木	8	8	9	13	5
フォシルサンダル	化石樹	5000	耐暗闇	闇	9	9	9	15	5
シェルサンダル	鉄甲獣の革	5000	耐石化	土	11	11	11	0	5
ドラゴンサンダル	飛竜の革	8000	—	風	13	13	13	13	5
フェルトサンダル	アルテナフェルト	10000	耐混乱	ALL	10	10	10	10	10

武器&防具 逆引きリスト

武器&防具の作成を活用するには、持っている原料アイテムで何が作れるのかを把握することが大切。各原料アイテムごとに、作成できる武器&防具のパラメーターをまとめてみたので、参考にしてほしい。

リストの見かた

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
原料名	系統	作成費用	EX EFPE	ELE	POW	Dodg	Hit	DePOW	LMT	
かしの木	ボウ	50	—	木	1	0	5	0	15	
トッパル木組	ロープ	80	スピードガン	風	3	2	2	2	25	

- ①**素材の種類**……素材となる原料アイテムの種類。布、木材、皮革、骨、金属、ウロコ、隕石、石の8種類がある。
- ②**素材名**……素材の名前。
- ③**系統**……武器または防具の系統の名前。
- ④**作成費用**……作成するときに必要なルクの金額。
- ⑤**EX EFPE**……武器の場合は、攻撃が命中したときに発生させる可能性があるステータス異常の名前。防具の場合は、防ぐことができるステータス異常の名前。「—」は、そのようなステータス異常がないことを表す。
- ⑥**ELE**……武器の場合は、追加効果として発生する攻撃の属性で、「ALL」は特殊な処理が行なわれることを表す(→P.299)。防具の場合は、EleDEFによってダメージを減らせる攻撃の属性で、「ALL」はすべての魔法攻撃(属性がないものも含む)のダメージを減らせることを表す。なお、ElePOWがEleDEFがゼロの状態だと「NOT」と表示され、効果が発揮されない。

- ⑦**POW**……攻撃力。武器攻撃で敵に与えるダメージ量に影響。
- ⑧**Dodg**……回避率。敵からの物理攻撃を回避できる確率に影響。
- ⑨**Hit**……命中率。武器攻撃が敵に命中する確率に影響。
- ⑩**ElePOW**……追加効果の攻撃が発生する確率。また、ELEと同じ属性(「ALL」の場合はすべての属性)の攻撃魔法を使ったときに追加されるダメージの量でもある。
- ⑪**LMT**……強化可能な回数。強化を1回行なうことに1ずつ減っていく。ゼロになるとそれ以上強化できなくなる。
- ⑫**DEF(斬)**……新属性の攻撃に対する防御力。
- ⑬**DEF(叩)**……叩属性の攻撃に対する防御力。
- ⑭**DEF(突)**……突属性の攻撃に対する防御力。
- ⑮**EleDEF**……ELEと同じ属性の攻撃に対する防御力。

*リスト内のデータは強化は1回も行っていないときのもの

武器

WEAPON

素材名	系統	作成費用	EX EFPE	ELE	POW	Dodg	Hit	DePOW	LMT
かしの木	ロッド	50	—	木	2	0	0	0	10
	ボウ	50	—	木	1	0	5	0	15
	ランス	50	—	木	4	0	0	0	15
ひいらぎの木	ロッド	100	—	水	5	0	0	10	10
	ボウ	100	—	水	3	0	10	10	15
バオバブの木	ロッド	300	—	土	8	0	0	20	10
	ボウ	300	—	土	12	0	20	20	15
ランス	ランス	300	—	土	20	0	0	20	15
	ロッド	600	—	火	13	0	0	30	10
コクタン	ロッド	600	—	火	13	0	0	30	10
	ナックル	300	—	火	8	30	0	5	10
トネリコの木	ロッド	900	—	風	18	0	0	40	10
	ナックル	900	—	風	17	50	0	15	10
ディオヌの木	ロッド	1000	—	木	23	0	0	45	10
	ボウ	1000	—	木	38	0	55	20	15
	ランス	1000	—	木	45	0	0	30	15
やどりぎ	ロッド	2000	眠り	木	28	0	0	60	20
	ボウ	1500	眠り	木	40	0	60	25	20

木材



素材名	系統	作成費用	EX EFPE	ELE	POW	Dodg	Hit	BuPOW	LMT
グラス鋼鉄	ソード	300	—	火	17	17	17	0	15
	フレイル	300	—	火	12	0	5	0	10
	くさりがま	300	—	火	8	0	0	0	10
	アックス	300	—	火	30	0	0	0	15
	モーニングスター	300	—	火	35	0	0	0	15
ロリマー鋼鉄	ソード	600	—	光	25	25	25	0	15
	ナックル	600	—	光	20	25	20	0	10
	フレイル	600	—	光	22	0	10	0	10
	くさりがま	600	—	光	18	0	0	0	10
	ボウ	600	—	光	25	0	40	0	15
	ランス	600	—	光	30	0	30	0	15
	アックス	600	—	光	40	0	0	0	20
	モーニングスター	600	—	光	45	0	0	0	20
アルテナ合金	ソード	900	—	水	35	35	35	0	15
	ナックル	1000	—	水	30	35	30	0	10
	フレイル	900	—	水	33	0	15	0	10
	くさりがま	900	—	水	28	0	0	0	10
	ボウ	900	—	水	35	0	45	0	15
	ランス	900	—	水	40	0	40	0	15
	アックス	900	—	水	50	0	0	0	20
	モーニングスター	900	—	水	55	0	0	0	20
マイア鉛	ソード	1000	—	土	50	0	0	0	15
	フレイル	1000	—	土	40	0	0	0	10
	くさりがま	1000	—	土	35	0	0	0	10
	アックス	1000	—	土	60	0	0	0	20
	モーニングスター	1000	—	土	65	0	0	0	20
ミスリル銀	ソード	2000	沈黙	ALL	40	40	40	40	30
	ナックル	2000	沈黙	ALL	25	25	25	25	20
	フレイル	2000	沈黙	ALL	30	30	30	30	25
	くさりがま	2000	沈黙	ALL	25	25	25	25	25
	ランス	2000	沈黙	ALL	45	45	45	45	25
	アックス	2000	沈黙	ALL	40	40	40	40	30
モーニングスター	2000	沈黙	ALL	50	50	50	50	30	
オリハルコン	ソード	5000	魅了	光	50	50	50	0	40
	ナックル	5000	魅了	光	35	70	35	0	20
	フレイル	5000	魅了	光	45	25	25	0	25
	くさりがま	5000	魅了	光	45	20	20	0	25
	アックス	5000	魅了	光	75	0	0	0	30
モーニングスター	5000	魅了	光	85	0	0	0	30	

魚のウロコ	フレイル	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	25
	くさりがま	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	20

UDG

素材名	系統	作成費用	EX	EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EePOW	LMT
トカゲのウロコ	ソード	200	—		月	12	0	0	8	20
	フレイル	200	—		月	10	0	0	5	15
	アックス	200	—		月	15	0	0	7	20
	モーニングスター	200	—		月	20	0	0	7	20
ヘビのウロコ	ソード	700	毒		水	30	0	0	15	20
	フレイル	700	毒		水	30	0	0	15	15
	アックス	700	毒		水	35	0	0	15	20
	モーニングスター	700	毒		水	40	0	0	15	20
竜のウロコ	ソード	5000	火ダルマ		火	65	0	0	25	25
	ロッド	5000	火ダルマ		火	35	0	0	55	20
	フレイル	5000	火ダルマ		火	55	0	0	20	20
	くさがりがま	5000	火ダルマ		火	40	0	0	30	20
	ボウ	5000	火ダルマ		火	55	0	55	35	20
	アックス	5000	火ダルマ		火	65	0	0	25	25
	モーニングスター	5000	火ダルマ		火	75	0	0	25	25

黒石

ジャコビニ隕石	フレイル	8000	暗闇	闇	55	55	55	35	20
	ランス	8000	暗闇	闇	65	65	65	50	20
	モーニングスター	8000	暗闇	闇	95	95	95	40	20
ハレー隕石	ソード	8000	暗闇	闇	75	75	75	45	20
	くさがりがま	8000	暗闇	闇	50	50	50	30	20
アंक隕石	ロッド	8000	暗闇	闇	40	40	40	70	20
	ボウ	8000	暗闇	闇	60	60	80	40	20
ヴィネック隕石	ナックル	8000	暗闇	闇	45	80	45	30	20
	アックス	8000	暗闇	闇	85	85	85	45	20

石

大理石	ロッド	200	—		風	5	0	0	15	15
	ナックル	200	—		風	10	0	10	5	15
	ボウ	50	—		風	1	1	1	1	25
	アックス	50	—		風	5	0	0	5	45
黒曜石	ソード	400	—		土	20	0	0	10	20
	フレイル	400	—		土	15	0	15	10	15
	くさがりがま	400	—		土	12	0	0	10	15
	ボウ	400	—		土	18	0	25	15	20
	アックス	400	—		土	25	0	0	10	20
ペタン石	ロッド	700	—		月	15	0	0	35	15
	くさがりがま	1500	—		月	30	0	0	20	15
	ボウ	2000	—		月	45	0	50	20	20
	ランス	1500	—		月	50	20	0	20	20
クリスタル	アックス	1500	—		月	45	0	0	20	20
	ソード	10000	—		ALL	70	70	70	50	30
	ロッド	10000	—		ALL	35	35	35	70	30
	ナックル	10000	—		ALL	40	90	40	35	30

素材名	系統	作成費用	EX EFFE	ELE	POW	Dodg	Hit	EvPOW	LMT
クリスタル	フレイル	10000	—	ALL	50	50	50	40	30
	くざりがま	10000	—	ALL	45	45	45	35	30
	ボウ	10000	—	ALL	55	55	90	45	30
	ランス	10000	—	ALL	60	60	60	55	30
	アックス	10000	—	ALL	80	80	80	50	30
	モーニングスター	10000	—	ALL	90	90	90	45	30

防具 PROTECTOR

素材名	系統	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(刺)	DEF(炎)	EvDEF	LMT
トッフル木綿	ハット	50	スピードダウン	風	0	1	0	1	20
	ローブ	80	スピードダウン	風	2	3	2	2	25
	サンダル	80	スピードダウン	風	0	1	1	1	10
サルタン絹布	ハット	200	毒	火	2	2	2	1	10
	ローブ	200	毒	火	4	4	4	2	10
	サンダル	200	毒	火	2	1	1	1	10
ジャドヘンブ	ハット	700	能力低下	月	8	8	8	1	10
	ローブ	700	能力低下	月	9	9	9	2	10
	サンダル	700	能力低下	月	5	4	4	1	10
アルテナフェルト	ハット	10000	混乱	ALL	10	10	10	10	20
	ローブ	10000	混乱	ALL	30	30	30	30	20
	サンダル	10000	混乱	ALL	10	10	10	10	10

かしの木	ハット	50	—	木	1	0	0	2	5
	ローブ	50	—	木	1	2	1	4	5
	グローブ	50	—	木	0	0	0	1	5
	サンダル	50	—	木	0	0	1	0	5
ひいらぎの木	ハット	100	—	水	1	1	2	4	5
	ローブ	100	—	水	3	2	2	8	5
	サンダル	100	—	水	1	1	1	3	5
バオバブの木	ハット	300	—	土	3	5	3	8	5
	ローブ	300	—	土	3	3	6	10	5
	グローブ	300	—	土	3	3	3	5	5
	サンダル	300	—	土	2	1	2	5	5
コクタン	ハット	600	—	火	7	5	5	10	5
	ローブ	600	—	火	5	10	5	12	5
	サンダル	600	—	火	3	4	3	7	5
トネリコの木	ハット	900	—	風	7	7	10	12	5
	ローブ	900	—	風	14	7	7	15	5
	サンダル	900	—	風	5	5	5	9	5
ディオヌマの木	ハット	1000	—	木	10	13	10	15	5
	ローブ	1000	—	木	9	9	18	20	5
	グローブ	1000	—	木	8	8	7	5	5

木村

素材名	系統	作成費用	EX EFFE	ELE	DEF(新)	DEF(旧)	DEF(突)	EleDEF	LMT
ディオヌの木	サンダル	1000	—	木	7	5	5	11	5
	ハット	2000	—	木	16	13	13	17	5
やどりぎ	ローブ	2000	—	木	12	23	12	25	5
	サンダル	2000	—	木	8	8	9	13	5
化石樹	ハット	5000	暗闇	闇	18	18	18	20	5
	ローブ	5000	暗闇	闇	25	25	25	30	5
	サンダル	5000	暗闇	闇	9	9	9	15	5

皮革

獣の革	ハット	400	—	月	6	6	6	0	5
	ローブ	400	—	月	8	8	8	0	5
	グローブ	50	—	月	0	1	1	0	10
	サンダル	400	—	月	2	2	3	0	5
ワニ革	ハット	1500	雪ダルマ	水	10	10	10	0	5
	ローブ	1500	雪ダルマ	水	15	15	15	0	5
	グローブ	400	雪ダルマ	水	3	4	4	0	5
	サンダル	1500	雪ダルマ	水	7	7	8	0	5
鉄甲獣の革	ハット	5000	石化	土	23	23	23	0	5
	ローブ	5000	石化	土	30	30	30	0	5
	グローブ	1500	石化	土	9	9	9	0	5
	サンダル	5000	石化	土	11	11	11	0	5
飛竜の革	ハット	8000	—	風	25	25	25	25	5
	ローブ	8000	—	風	40	40	40	40	10
	サンダル	8000	—	風	13	13	13	13	5

骨

獣の骨	アーマー	50	眠り	木	3	3	3	3	25
	ブーツ	80	眠り	木	1	0	1	0	10
象牙	ヘルム	400	パワーダウン	火	5	5	5	5	10
	ブーツ	400	パワーダウン	火	4	4	3	1	10
黒い骨	アーマー	1500	—	月	25	25	25	10	10
化石	ヘルム	1500	—	土	10	10	10	5	15

金属

メノス銅	ヘルム	50	—	木	2	1	1	0	5
	アーマー	50	—	木	2	3	2	0	5
	グローブ	100	—	木	1	2	2	0	5
	ブーツ	50	—	木	0	0	1	0	5
フォルセナ鉄	ヘルム	100	—	風	2	4	2	0	5
	アーマー	100	—	風	5	5	8	0	5
グランス鋼鉄	ヘルム	300	—	火	4	4	8	0	5
	アーマー	300	—	火	15	8	8	0	5
ロリマー聖鉄	ヘルム	600	—	光	12	8	8	0	5
	アーマー	600	—	光	10	20	10	0	5

素材名	系統	作成費円	EX EFFE	ELE	DEF(斬)	DEF(叩)	DEF(突)	EleDEF	LMT
ロリマー聖鉄	グローブ	600	—	光	4	5	5	0	5
	ブーツ	600	—	光	4	4	6	0	5
アルテナ合金	ヘルム	900	—	水	12	16	12	0	5
	アーマー	900	—	水	13	13	25	0	5
	グローブ	900	—	水	7	6	6	0	5
マイア鉛	ブーツ	900	—	水	6	7	4	0	5
	ヘルム	1000	—	土	16	16	20	0	5
ミアア鉛	アーマー	1000	—	土	30	20	20	0	5
	ブーツ	1000	—	土	6	10	5	0	5
ミスル銀	ヘルム	2000	沈黙	ALL	8	8	8	15	10
	アーマー	2000	沈黙	ALL	15	15	15	20	10
	グローブ	2000	沈黙	ALL	2	2	2	8	5
	ブーツ	2000	沈黙	ALL	3	3	3	10	5
オリハルコン	ヘルム	5000	—	光	23	23	23	5	5
	アーマー	5000	—	光	40	40	40	5	5
	グローブ	5000	—	光	12	12	12	2	5
	ブーツ	5000	—	光	13	13	13	2	5

魚のウロコ	ヘルム	200	—	水	3	3	3	3	10
	アーマー	200	—	水	6	6	6	6	15
トカゲのウロコ	ヘルム	700	魔法防御力ダウン	月	9	9	9	9	10
	グローブ	200	魔法防御力ダウン	月	2	2	3	1	10
	ブーツ	200	魔法防御力ダウン	月	2	2	2	2	10
ヘビのウロコ	アーマー	700	—	水	15	15	15	15	10
	グローブ	700	—	水	5	6	5	1	10
	ブーツ	700	—	水	5	5	4	4	10
	ヘルム	5000	火ダルマ	火	20	20	20	15	5
竜のウロコ	アーマー	5000	火ダルマ	火	35	35	35	25	5
	グローブ	5000	火ダルマ	火	10	10	10	6	5
	ブーツ	5000	火ダルマ	火	11	11	11	10	5

ジャコビニ隕石	ヘルム	8000	—	闇	25	25	25	25	5
ハレー隕石	アーマー	8000	—	闇	45	45	45	45	5
アング隕石	ブーツ	8000	—	闇	15	15	15	15	5
ヴィネック隕石	グローブ	8000	—	闇	14	14	14	14	5

大理石	ヘルム	80	マヒ	風	2	2	2	2	20
黒曜石	アーマー	400	物理防御力ダウン	土	10	10	10	10	15
ヘダン石	ブーツ	1500	能力低下	月	6	6	6	6	10
クリスタル	ヘルム	10000	魅了	ALL	10	10	10	10	20
	アーマー	10000	魅了	ALL	30	30	30	30	20
	グローブ	10000	魅了	ALL	10	10	10	10	10
	ブーツ	10000	魅了	ALL	10	10	10	10	10

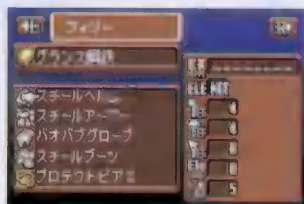
アクセサリ

アクセサリを装備すると、キャラクターの能力値を上げることができる。そのときの状況や、敵が持つ能力に応じたアクセサリを利用していけば、バトルがラクになるはずだ。



アクセサリの役割

主人公や仲間キャラクターは、アクセサリをひとつ装備することができる。アクセサリは全部で27種類あり、装備したときにどの能力値が上がるかは、それぞれで異なっているのだ。ちなみに、仲間が装備しているアクセサリを変更するには、バトルモード中にSELECTボタンを押して、操作キャラクターを交代してから行なえばいい。



←ヒーローとヒロイン以外では、ウィリーだけが、はじめからアクセサリを装備している。

アクセサリリスト

リストの見かた

名前	効果	宝	他	入手方法	
	POW DEF	MND	AGI	買値 売値	
ビーだまりング	— +5	—	—	100 50	●宝…147 ガイアの洞窟④ ●店…トッブル村、ウェンデルの町 ●他…ヒロイン(仲間時)の初期装備
ジュエルリング	— — +5	—	—	100 50	●店…トッブル村、ウェンデルの町

①名前……アクセサリの名前。

②効果……装備中に上がる能力値の種類と上昇量。

③値段……アクセサリの値段。「買値」はショップで購入するとき、「売値」はショップへ売却するときの値段を表す。買値が「—」のものは購入できない。

④入手方法……手に入れるための方法。略称の意味は右記のとおり。

●宝……そのアクセサリが入っている宝箱があるマップ番号とマップ名。

●店……そのアクセサリを売っている道具屋がある町の名前。「ニキータ」は、特定のマップに現れるニキータから購入できることを表す。「ニキータ(掘り出し物)」についてはP.350を参照。

●他……上記以外の入手方法。

名前	効果					値段		入手方法
	POW	DEF	INT	MND	AGI	買値	売値	
ビーだまりング	—	+5	—	—	—	100	50	●宝…147 ガイアの洞窟④ ●店…トッブル村、ウェンデルの町 ●他…ヒロイン(仲間時)の初期装備
ジュエルリング	—	—	+5	—	—	100	50	●店…トッブル村、ウェンデルの町
うつせみのピアス	—	—	—	—	+5	100	50	●宝…37 ぱっくんの樂への道 ●店…トッブル村、ウェンデルの町
水晶のゆびわ	—	—	—	+5	—	100	50	●店…トッブル村、ウェンデルの町 ●他…ヒーロー(仲間時)の初期装備
毒蛇のピアス	+5	—	—	—	—	100	50	●宝…31 ビンケット周辺③ ●店…トッブル村、ウェンデルの町

名前	効果					値段		入手方法
	POW	DEF	INT	MND	AGI	買値	売値	
白光のゆびわ	—	—	—	+10	—	250	125	●店…メノスの村、ジャドの町
狂獣の牙	+10	—	—	—	—	250	125	●店…メノスの村、ジャドの町
盗賊のピアス	—	—	—	—	+10	250	125	●店…メノスの村、ジャドの町
赤月のつのぶえ	—	—	+10	—	—	250	125	●宝…216 ジャド砂漠⑥ ●店…メノスの村、ジャドの町
プロテクトピアス	—	+10	—	—	—	250	125	●店…メノスの村、ジャドの町 ●他…ウィリーの初期装備
きりのペンダント	—	—	—	—	+15	400	200	●店…イシュの町
騎士の紋章	+15	—	—	—	—	400	200	●店…イシュの町
ギャラルホルン	—	—	+15	—	—	400	200	●店…イシュの町
竜のほねかざり	—	+15	—	—	—	400	200	●店…イシュの町
賢者の石	—	—	—	+15	—	400	200	●店…イシュの町
カーディナルアイ	—	+20	—	+20	—	4000	2000	●店…ニキータ(掘り出し物)
ファイアブレイズ	+20	—	+20	—	—	4000	2000	●店…ニキータ(掘り出し物)
ドラuppニル	+15	+15	+15	+15	+15	8000	4000	●店…ニキータ(掘り出し物)
戦王の紋章	—	+50	—	—	—	—	2500	●他…レベルアップ時に戦士タイプだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
ドラゴンリング	+50	—	—	—	—	—	2500	●他…レベルアップ時にモンクタイプだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
ルーンピアス	—	—	+50	—	—	—	2500	●他…レベルアップ時に魔法使いタイプだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
法のまがたま	—	—	—	+50	—	—	2500	●他…レベルアップ時に賢者タイプだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
ウィッシュポーン	—	—	—	—	+50	—	2500	●他…レベルアップ時にシーフタイプだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
クリスタルリング	+20	+20	+20	+20	+20	—	5000	●他…レベルアップ時にランダムだけを選びつづけ、レベルを41まで上げる
ブラウニーピアス	+55	+55	+55	+55	+55	—	7500	●他…340 地下大河⑥でブラウンに話しかけて「ブラウニーピアス」を選ぶ
ベルのすず	能力値は上がらないが、装備したキャラクターが敵を倒すと、通常の2倍のEXPが手に入る					10000	5000	●店…ニキータ
ザル魚のひとみ	能力値は上がらないが、装備したキャラクターが敵を倒すと、通常の2倍のルクが手に入る					10000	5000	●店…ニキータ

入手方法が特殊なアクセサリ

戦王の紋章やドラゴンリングなどの一部のアクセサリは、レベルが上がったときに1種類のレベルアップタイプだけを選んでいくと、レベル41になった時点で入手できる。ただし、途中で1回でも別のレベルアップタイプを選ぶと、手に入れることができなくなってしまうため、ゲーム開始時から注意してプレイを進める必要があるのだ。



◀レベル41の時点でいずれかのタイプが40まで上がると、レベルアップ画面でアクセサリが手に入る。

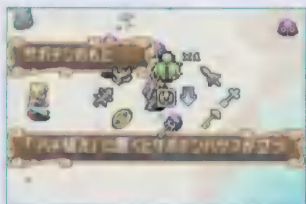
アイテム

キャラクターのHPを回復したり、閉ざされた扉を開けたりなど、アイテムの使い道や効果はさまざま。入手する方法も数多くあるので、それらをきちんと知っておこう。



系統によるちがいは

アイテムには、おもにバトルモードで使用するものと、バトル以外の場面で使うもの(=その他のアイテム)があり、それらがさらにいくつかの系統にわかれている。各系統の効果や特徴などは、次ページののとおり。なお、バトル中に使用するアイテムの一部は、バトルモードにならないとリングコマンドのなかに表示されない(→P.258)。



◀「その他のアイテム」は、特定の場面以外のときにリングコマンドで選択しても、使用することができない。

アイテムを手に入れるには

アイテムを手に入れる方法は、右の表のように、それぞれの系統ごとにおおまかに決まっている。基本的に、使用したアイテムはなくなってしまうので、表内の方法を駆使して、新たなアイテムを手に入れていこう。ちなみに、アイテムはひとつの種類につき、99個まで持つことが可能だ。

なお、チビッコハンマーやアミーゴのフエ、召喚アイテムなど、使用してもなくならずに、くり返し使うことができるアイテムもある。



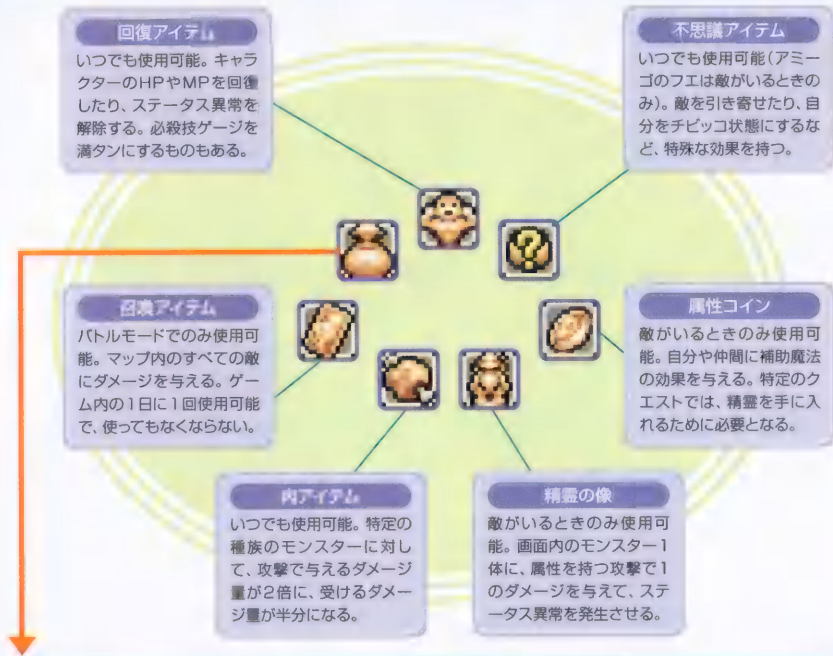
◀強い敵を倒したときほど、貴重なアイテムが手に入る可能性が高い。



▶使用するアイテムをリングコマンドで選ぶときには、持っている個数も表示される。

系統ごとのおもな入手方法

系統名	おもな入手方法
回復アイテム	マップ上の宝箱を開ける、道具屋で買う、敵が落とした宝箱を開けるなど
不思議アイテム	道具屋で買う、敵が落とした宝箱を開ける、新属性の武器で草を刈るなど
属性コイン	マップ上の宝箱を開ける、敵が落とした宝箱を開ける
精霊の像	マップ上の宝箱を開ける、敵が落とした宝箱を開ける
肉アイテム	ニキータから買う、敵が落とした宝箱を開ける
召喚アイテム	アミーゴを増やす(→P.29)
イベントアイテム	敵が落とした宝箱を開ける、クエストを行なう、マップ上で拾うなど
種アイテム	マップ上の宝箱を開ける、敵が落とした宝箱を開ける
果実アイテム 野菜アイテム	果樹園で収穫する、敵が落とした宝箱を開ける
原料アイテム	マップ上の宝箱を開ける、敵が落とした宝箱を開ける、ニキータから買うなど



アイテムリスト

リストの見かた



回復アイテム

RECOVERY ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
まんま 2 ロップ 買 4 売 4	HPを30回復する	●宝…各地 ●店…各1 ●敵…ラビ、ぼっくんオタマ、ランドリーチ、ガルフィッシュ、ダックソルジャー、ポロン、ゾンビ、ラビリオン、ゴブリンガード、グレネードボム、グランスキュームヘイなど
ぼっくんチョコ 買 40 売 20	HPを80回復する。クエスト「教会の役目」でバプロに渡す	●宝…各地 ●店…各1 ●敵…サーベルキャット、ウェアウルフ、サハギン、トータスナイト、チビデビル、グリフォンハンド、タートルナイト、グール、ヘルハウンド、グランセブシ(強)など ●宝…433 マナの聖域・神殿2階⑤、438 マナの聖

- ①系統……アイテムの系統名。
- ②名前……アイテムの名前。
- ③買……ショップで購入するときの値段。「—」は購入できないことを表す。
- ④売……ショップに売却するときの値段。「—」は売却できないことを表す。
- ⑤効果・使用目的……使用したときに得られる効果、または、使用する目的。
- ⑥入手方法……手に入れるための方法。略称の意味は右記のとおり。

- 宝……そのアイテムが入っている宝箱があるマップ番号とマップ名。
- 店……そのアイテムを売っている道具屋がある町の名前。「ニキータ」は、特定のマップに現れるニキータから購入できることを表す。「ニキータ(掘り出し物)」についてはP.350を参照。
- ク……そのアイテムを手に入れることができるクエストの名前。
- 敵……倒したときにそのアイテムを落とす可能性があるモンスターの名前。
- 他……上記以外の入手方法。



回復アイテム

RECOVERY ITEM

名前	効果 使用目的	入手方法
まんまるドロップ 買 10 売 5	HPを30回復する	●宝…各地 ●店…各地 ●敵…ラビ、ぼっくんオタマ、ランドリーチ、ガルフィッシュ、ダックソルジャー、ポロン、ゾンビ、ラビリオン、ゴブリンガード、グレネードボム、グランスキュームヘイなど
ぼっくんチョコ 買 40 売 20	HPを80回復する。クエスト「教会の役目」でバプロに渡す	●宝…各地 ●店…各地 ●敵…サーベルキャット、ウェアウルフ、サハギン、トータスナイト、チビデビル、グリフォンハンド、タートルナイト、グール、ヘルハウンド、グランセブシ(強)など
はちみつドリンク 買 — 売 250	HPを全回復する	●宝…433 マナの聖域・神殿2階⑤、438 マナの聖域・神殿1階⑦ ●敵…ウッドマックス、メガクロウラー、マミーエイブ、スカイドラゴン、バネクジャコなど ●他…クレバーに作ってもらう(→P.242)
魔法のクルミ 買 45 売 22	MPを80回復する	●宝…各地 ●店…各地 ●敵…ニードルバード、マジカルドール、ダークプリースト、スカルビースト、デーモンヘッド、スバインドデビル、ボルダー、イビルシヤーマン、グランスマドウシ
フイファイ草 買 15 売 7	毒、猛毒、パワーアップ、パワーダウン、プロテクト、物理防御力ダウン、マジカルシールド、魔法防御力ダウン、スピードアップ、スピードダウン状態を解除する	●店…各地 ●敵…マイコニド、ビービー、コブラ、ランドリーチ、アイスパイ、ターヌマタンゴ、デサシンバダ、アイスリーチ、ウィザードアイ、パイパー
星くずのハーブ 買 20 売 10	チビッコ、火タルマ、雪タルマ、眠り、マヒ、石化、暗闇、沈黙、混乱、足止め、転倒、フロートバブル、ポテイチェンジ、インビジ状態を解除する	●店…各地 ●敵…グルームモス、バジリスク、バットム、コカトリス、シャドウゼロ、グリーンスライム、デンデングレール、デスクラブ、アース(バリスク)、ダークバットム、メタルクラス、ファイアモスなど
天使の聖杯 買 50 売 25	死亡状態を解除し、HPを全回復する	●宝…8 トッパルへの道⑤、85 沼の洞窟②、118 マイコニドの森④、239 毒の霧の谷③、261 奇岩山⑧、272 グランズ城⑤、333 地下大河④、415 マナの聖域⑩など ●店…各地
カエルグミ 買 40 売 20	必殺技ゲージを満タンにする	●宝…114 マイコニドの森②、191 サボテン砂漠④、255 奇岩山⑧、286 グランズ城⑤、316 カーラ山脈③、350 海底火山⑤、377 遺跡の通路⑤、399 ダイムの塔・10階など ●店…ニキータ



不思議アイテム

MYSTERY ITEM

名前	効果 使用目的	入手方法
てんめつ草 買 20 売 10	現在自分がいる場所に置き、約10秒間、主感覚または副感覚が視覚のモンスターを引き寄せる。効果時間中は、主感覚が視覚のモンスターから攻撃を受けない	●店…ジャドの町、イシュの町 ●敵…ワンダー ●他…新属性の武器で草を刈る
におい花 買 20 売 10	現在自分がいる場所に置き、約10秒間、主感覚または副感覚が嗅覚のモンスターを引き寄せる。効果時間中は、主感覚が嗅覚のモンスターから攻撃を受けない	●店…ジャドの町、イシュの町 ●敵…デスフラワー、ブラッドバンジー ●他…新属性の武器で草を刈る
音符石 買 20 売 10	現在自分がいる場所に置き、約10秒間、主感覚または副感覚が聴覚のモンスターを引き寄せる。効果時間中は、主感覚が聴覚のモンスターから攻撃を受けない	●店…ジャドの町、イシュの町 ●敵…モールペア、シードラゴン ●他…新属性の武器で草を刈る
チビッコハンマー 買 — 売 —	自分をチビッコ状態にするか、チビッコ状態を解除する。使ってもくならない	●ク…「名タンテイ登場」
アミーゴのフエ 買 — 売 —	マップ内の敵に、各アミーゴの「レベル÷10(小数点以下切り捨て、1未満の場合は1に切り上げ)の合計だけダメージを与える。ゲーム内の1日に1回のみ使用可能で、使ってもくならない	●他…ひとり目とアミーゴするか、アミーゴがひとり以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ



属性コイン

TRAIT COIN

名前	効果 使用目的	入手方法
光のコイン 買 — 売 15	HPを「光魔法のスキルレベル+30」回復する。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…42 ビンケットの階・1階(ヒーロー編①)、415 マナの聖域②、423 マナの聖域・神殿1階②など ●敵…デスフラワー、ユニコーンヘッド、ダックソルジャー、ワンダー、ダックジェネラル
闇のコイン 買 — 売 15	インビジ状態にして、一定時間、主感覚が聴覚以外のモンスターに発見されなくする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…233 デビアスの館・時計塔⑦ ●敵…ガスクラウド、スペクター、スケルトン、テュラハンストーカー、ゴースト、グレムリン
月のコイン 買 — 売 15	ポディチェンジ状態にして、一定時間、主感覚が嗅覚以外のモンスターに発見されなくする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…203 デビアスの館・2階、265 封印の洞窟① ●敵…ホッパー、シャドウゼロ、テンデングレル、ポト
火のコイン 買 — 売 15	パワーアップ状態にして、一定時間、物理攻撃で与えるダメージ量を2倍にする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…309 ジャド砂漠④、348 海底火山③ ●敵…ガスクラウド、チビデビル、イビルジャーマン、レッドスライム
水のコイン 買 — 売 15	フロートバブル状態にして、一定時間、主感覚が視覚以外のモンスターに発見されなくする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…317 カール山脈④、342 地下大河⑥ ●敵…ぱっくんオタマ、デスクラス、ぱっくんオタマ
木のコイン 買 — 売 15	マジカルシールド状態にして、一定時間、魔法攻撃で受けるダメージ量を半分にする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●敵…パンフキンボム、モルボルボール、ブラッドウエボン、ブラッドドール、カイザーニミック
風のコイン 買 — 売 15	スピードアップ状態にして、一定時間、AGIを2倍にしたうえで、歩きと詠唱中の移動速度を速くする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●宝…230 デビアスの館・時計塔④ ●敵…ニードルバード、ブラッドアウル、イビルウェボン、インセクター、ムーンワンダー、ポロピンフット、クルルバード
土のコイン 買 — 売 15	プロテクト状態にして、一定時間、物理攻撃で受けるダメージ量を半分にする。クエスト「8つのコイン」「氷原のジュジュツシ?」「女神の祝福」をクリアするために必要	●敵…バウンドウルフ、サーベルキャット、グルームモス、スカルビースト、スケルトン、スカルドレイク、ファイアモス



精霊の像

SPIRIT ICON

名前	効果・使用目的	入手方法
ウィスプの像 買 — 売 20	敵1体に光属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて魅了状態にする	●宝…417 マナの聖域⑩、432 マナの聖域・神殿1階③ ●敵…ブチドラゴン、ポト
シェイドの像 買 — 売 20	敵1体に闇属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて暗闇状態にする	●宝…361 ガラスの砂漠(北側)⑤、371 封印の洞窟⑦ ●敵…ガスクラウド、アーマナーナイト、チビデビル、ブラッディボーン
ルナの像 買 — 売 20	敵1体に月属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて能力低下(シャドウゼロ)状態にする	●宝…203 デビアスの墓・2階、376 遺跡の通路④ ●敵…ムーンワンダー、ヘルナイト、ウルフデビル
サラマンダーの像 買 — 売 20	敵1体に火属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて火ダルマ状態にする	●敵…ラストモールド、サタンヘッド
ウンディーネの像 買 — 売 20	敵1体に水属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて雪ダルマ状態にする	●宝…300 雪原・大砲屋、343 地下大洞⑥ ●敵…ばっくんトカゲ、キラーフィッシュ、ばっくんドラゴン、ラスター
ドリアードの像 買 — 売 20	敵1体に木属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて眠り状態にする	●宝…406 マナの聖域③、438 マナの聖域・神龍1階⑦ ●敵…オーガボックス
ジンの像 買 — 売 20	敵1体に風属性の魔法攻撃で1のダメージを与えてマヒ状態にする	●宝…260 奇岩山⑦ ●敵…インセクトリーダー、コカトバード
ノームの像 買 — 売 20	敵1体に土属性の魔法攻撃で1のダメージを与えて石化状態にする	●宝…265 奇岩山⑧ ●敵…グルームモス、ゴブリン、ニードリオン、ファイアモス



肉アイテム

MEAT ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
獣肉 買 — 売 12	獣系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…獣系のザコモンスター(ラビ、モールベア、バウンドウルフ、サーベルキャット、グレートオックス、ラビリオン、スノーラビ、ニードリオン、ヘルハウンド)
ほそい肉 買 売 12	植物系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…植物系のザコモンスター(マイコンド、デスフラワー、パンキンボム、モルボルボール、ウッドマックス、ダースマタンゴ、ブラッドバンジー、グレンードボム)
虫肉 買 — 売 12	昆虫系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…昆虫系のザコモンスター(ビービー、ホッパー、グルームモス、デススコビーオ、メガクロウラー、アサシンバグ、ファイアモス、ラスター)
トカゲの肉 買 — 売 12	爬虫類系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…爬虫類系のザコモンスター(ばっくんオタマ、バジリスク、ばっくんトカゲ、コブラ、テラノス、アースバジリスク、ばっくんオタマ、ばっくんドラゴン、パイパー)
鳥肉 買 — 売 12	鳥系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…鳥系のザコモンスター(ニードルバード、バットム、コカトリス、ブラッドアウル、プチガルーダ、ダークバットム、コカトバード、ナイトスナイパー、クルルバード)
変な肉 買 — 売 12	不定形系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…不定形系のザコモンスター(シャドウゼロ、グリーンスライム、デンデングレム、ガスクラウド、ラストモールド、レッドスライム、シャドウゼロワン)
さかな肉 買 — 売 12	水セイ生物系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…水セイ生物系のザコモンスター(ランドリーチ、デスクラブ、ガルフィッシュ、シードラゴン、ラドーン、キラーフィッシュ、アイスリーチ、メタルクラブ)
魔法の肉 買 — 売 12	魔法生物系のモンスターに対して、物理＆魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…魔法生物系のザコモンスター(ブラッドウェポン、マジカルドール、オーガボックス、イビルウェポン、ユニコーンヘッド、マシニングレム、ブラッドドール、カイザーミミック)

名前	効果・使用目的	入手方法
かたい肉 買 — 売 12	亜人系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…亜人系のザコモンスター(アーマナーナイト、ダークブリスト、ウェアウルフ、ダックソルジャー、インセクター、ボロン、ゴブリン、トータスナイト、ヘルナイト、ゴブリンガード、ウルフデビルなど)
くさった肉 買 — 売 12	不死系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…不死系のザコモンスター(スカルビースト、ゾンビ、スペクター、スケルトン、マミーエイブ、ゴースト、スカルドレイク、グール、ブラッディボーン)
悪魔の肉 買 — 売 12	悪魔系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…悪魔系のザコモンスター(チビデビル、デーモンヘッド、スパイロデビル、デュラハンストーカー、レッサーデーモン、サタンヘッド、グレムリン)
竜の肉 買 — 売 12	ドラゴン系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…ドラゴン系のザコモンスター(ブチドラゴン、スカイドラゴン、ランドドラゴン)
不思議な肉 買 — 売 12	不思議系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●敵…不思議系のザコモンスター(アイスパイ、ワンダー、ボト、グリフォンハンド、ボルダー、パネクジャコ、ムーンワンダー、ウィザードアイ)
合成肉 買 100 売 50	獣、植物、昆虫、ハ虫類系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●店…ニキータ
七色の肉 買 100 売 50	鳥、不定形、水セイ生物系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●店…ニキータ
幻の肉 買 100 売 50	魔法生物、亜人、不死系のモンスターに対して、物理&魔法攻撃で与えるダメージ量が2倍に、受けるダメージ量が半分にになり、お互いの攻撃がクリティカルヒットしなくなる。マップを切りかえるまで有効	●店…ニキータ



召喚アイテム

SUMMONS ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
セルヴァのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に風属性の魔法攻撃でダメージを与えて、マヒ状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…5人目とアミーゴするか、アミーゴが5人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
ボキールのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に火属性の魔法攻撃でダメージを与えて、火ダルマ状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…10人目とアミーゴするか、アミーゴが10人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
トートのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に水属性の魔法攻撃でダメージを与えて、雪ダルマ状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…15人目とアミーゴするか、アミーゴが15人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
ロシオッティのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に木属性の魔法攻撃でダメージを与えて、眠り状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…30人目とアミーゴするか、アミーゴが30人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
オールボンのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に月属性の魔法攻撃でダメージを与えて、能力低下(シャドウゼロ)状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…50人目とアミーゴするか、アミーゴが50人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
ガイアのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に土属性の魔法攻撃でダメージを与えて、石化状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…75人目とアミーゴするか、アミーゴが75人以上記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ
マチルダのカード 買 — 売 —	マップ内の敵に光属性の魔法攻撃でダメージを与えて、魅了状態にする。ゲーム内の1日に1回だけ使用可能で、使ってもなくならない。クエスト「7賢者」をクリアするために必要	●他…100人目とアミーゴするか、アミーゴが100人記録されている状態で「NEW GAME」を選ぶ



イベントアイテム

EVENT ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
サボテンのもと 買 — 売 —	特定のマップにある鉢植えで使用すると、サボテンハウスを建てられる	●他… 36 ピンケット周辺⑧でニキータに「はい」と答える
manaのペンダント 買 — 売 —	シナリオを進めるために必要	●他…ヒロインの初期所持品
さびついた剣 買 — 売 —	シナリオを進めるために必要	●他… 356 海底火山⑩でイフリートを倒す
月の鏡 買 — 売 —	シナリオを進めるために必要	●他… 95 沼の洞窟⑩で拾う
動力室のカギ 買 — 売 —	170 飛空艇(ヒロイン編)・1階②にある動力室への扉を開ける	●他… 165 飛空艇(ヒロイン編)・2階③、 168 飛空艇(ヒロイン編)・2階④、 169 飛空艇(ヒロイン編)・1階①、 171 飛空艇(ヒロイン編)・1階③の4か所で敵を全滅させる(ヒーロー編では入手できない)
金色のカギ 買 — 売 —	271 グランス城④の奥にある扉を開ける	●他… 273 グランス城⑥で敵を全滅させる(ヒーロー編のみ)、 275 グランス城⑧で下側にある牢屋の入口に近づく(ヒロイン編のみ)
銀色のカギ 買 — 売 —	275 グランス城⑧にある地下牢の扉を開ける	●他… 275 グランス城⑧で下側にある牢屋の入口に近づく(ヒーロー編では入手できない)
リーフレット 買 — 売 —	クエスト「道具屋のチラシ」で町の人に配る	●ク…「道具屋のチラシ」
きんぴかの剣 買 — 売 —	クエスト「金ぴかの騎士」でベガに渡す	●敵…マイコニド、デスクラブ
きんぴかのよろい 買 — 売 —	クエスト「続・金ぴかの騎士」でベガに渡す	●敵…ラビリオン
きんぴかのヘルム 買 — 売 —	クエスト「続々・金ぴかの騎士」でベガに渡す	●敵…ココリス
アナグマ金貨 買 — 売 —	クエスト「闇の商人」で精霊と交換する	●ク…「道具屋のチラシ」「教会の役目」「魔族の血」「黒い罪」「8つのコイン」「話し相手」「レジスタンス」「取り立て人走る」「無限の回廊」「武器屋の注文」「7賢者」「月のしずく」など(→P.237)
はちみつ 買 — 売 —	クレーパーにはちみつドリンクを作ってもらうために必要	●敵…ビービー、アサシンバグ
ペンダント 買 — 売 —	クエスト「名タンテイ登場」でイングリッドに渡す	●ク…「名タンテイ登場」
銀のナイフ 買 — 売 —	クエスト「銀のナイフ」でアマリーに渡す	●ク…「銀のナイフ」
血の入った小袋 買 — 売 —	クエスト「魔族の血」でブラッシー3世に渡す	●敵…バットム

名前	効果・使用目的	入手方法
コートニーの手紙 買 — 売 —	クエスト「レジスタンス」でカードに届ける	●ク…「レジスタンス」
カートの手紙 買 — 売 —	クエスト「レジスタンス」でコートニーに届ける	●ク…「レジスタンス」
イモリの黒焼き 買 — 売 —	クエスト「お父さんはどこに？」でマルコに届ける	●ク…「お父さんはどこに？」
黒焼きのしっぽ 買 — 売 —	クエスト「お父さんはどこに？」でライチに届ける	●ク…「お父さんはどこに？」
請求書 買 — 売 —	クエスト「取り立て人走る」でカーネル、ソングー、ラドガン、アーメド、プレシオに届ける	●ク…「取り立て人走る」
黒い仮面 買 — 売 —	クエスト「黒い罪」でアナグマに渡すか、デンドンに売る	●ク…「黒い罪」
月のしずく 買 — 売 —	クエスト「月のしずく」でジャハリに売る	●敵…デーモンヘッド、スカルドレイク
カンクン鳥の羽根 買 — 売 —	クエスト「新米冒険者」でメシエに渡すか、アブドルに返す	●ク…「新米冒険者」
回虫プブ 買 — 売 —	クエスト「薬の材料」でマハルに渡す	●敵…バジリスク、ティラノス、プチドラゴン
光の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…361 ガラスの砂漠(北側)⑤で拾う
闇の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…177 メノス周辺①で拾う
月の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…299 ガラスの砂漠・大砲屋で拾う
火の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…350 海底火山⑤で拾う
水の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…153 湖への道①で拾う
木の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…9 トップル・大砲屋で拾う
風の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…334 浮遊岩の荒野⑩で拾う
土の輝石 買 — 売 —	クエスト「なくしもの」でカズに封印を解いてもらう	●他…4 トップルへの道①で拾う
マナの剣 買 — 売 —	シナリオを進めるために必要	●他…442 マナの聖域⑩を訪れると、さびついた剣が変化する



種アイテム

SEED ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
まるい種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…126 ガイアへの道②、285 グランス城⑩、344 地下大河⑩など ●敵…ラビ、モールベア、ハウンドウルフ、マジカルドール、イビルウエボン、ゴブリン、ニードリオン、ヘルハウンドなど
ちいさな種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…118 マイコニドの森④、223 ジャド砂漠⑩、381 遺跡の通路⑩、414 マナの聖域⑩など ●敵…アーマナーナイト、スカルビースト、ゾンビ、ゴースト、ヘルナイト、グール、ウルフデビルなど
だえんの種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…91 沼の洞窟⑥、105 ウェンデルの町・民家、223 ジャド砂漠⑩、339 地下大河⑩など ●敵…マイコニド、ウッドマックス、デーモンヘッド、ダースマタンゴ、サタンヘッド、グレムリンなど
ほそながい種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…88 沼の洞窟⑥、177 メノス周辺①、297 ガラスの砂漠(南側)③、350 海底火山⑤など ●敵…ビービー、ホッパー、メガクロウラー、ウェアウルフ、フチドラゴン、アサシンバグ、ラスターなど
ひしゃげた種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…186 メノスの村・民家②、201 デビアスの館・1階①、339 地下大河⑤など ●敵…バジリスク、ばっくんとカゲ、コブラ、テラノス、アイスパイ、ボルダー、ダックジェネラル、パイパーなど
ひらたい種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…179 メノス周辺③、192 サボテン砂漠④、246 滝の洞窟⑥、303 雪原③など ●敵…ニードルバード、バットム、コカトリス、フチガルーダ、インセクター、コカトバード、ナイトスナイパーなど
おおきな種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…122 廃坑への道①、259 奇岩山⑥、265 奇岩山⑩、319 カーラ山脈⑥、368 封印の洞窟②など ●敵…グリーンスライム、ラストモールド、ボロン、シャドウゼロワン、グランスコムヘイなど
とげとげの種 買 — 売 15	果樹園でトレントに渡すと、果実アイテムや野菜アイテムを収穫できる	●宝…153 湖への道①、343 地下大河⑩、354 海底火山⑤、412 マナの聖域⑩など ●敵…デスクラブ、ガルフィッシュ、ラドーン、サハギン、フチボセイドン、アイスリーチ、メタルクラブなど



果実アイテム

FRUIT ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
すずぶどう 買 — 売 10	防具を強化して、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
さいころいちご 買 — 売 10	防具を強化して、DEF(突)を1上げる。クレーパーにはちみつドリンクを作ってもらうために必要。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
ドッグピーチ 買 — 売 10	防具を強化して、DEF(叩)を1上げる。クエスト「お届けもの」でバラに届ける。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●ク…「お届けもの」 ●他…果樹園で収穫する
サンタリンゴ 買 — 売 10	防具を強化して、DEF(斬)を1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
タコオレンジ 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(突)、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
イカレモン 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(叩)を1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●敵…クルルバード ●他…果樹園で収穫する

名前	効果・使用目的	入手方法
バナバナナ 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(叩)、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
マンモスマンゴー 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(突)を1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
ロケットパイパイ 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(叩)、DEF(突)を1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
シューズピワ 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(斬)、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
ウリぼうスイカ 買 — 売 20	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(叩)、DEF(突)、EleDEFのそれぞれをランダムで1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
とけいパイ 買 — 売 30	防具を強化して、DEF(叩)、DEF(突)、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
サイメロン 買 — 売 30	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(突)、EleDEFを1上げる。クエスト「お届けもの」でプリシラに届ける。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●ク…「お届けもの」 ●他…果樹園で収穫する
ネコアンズ 買 — 売 30	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(叩)、EleDEFを1上げる。クエスト「お届けもの」でバドラに届ける。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●ク…「銀のナイフ」「お届けもの」 ●他…果樹園で収穫する
ビーダマンベリー 買 — 売 30	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(叩)、DEF(突)を1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する
フィッシュフルーツ 買 — 売 30	防具を強化して、DEF(斬)、DEF(叩)、DEF(突)、EleDEFを1上げる。クエスト「武器屋の注文」でガナディに渡す	●他…果樹園で収穫する



野菜アイテム

VEGETABLE ITEM

名前	効果・使用目的	入手方法
ユリグリーンピース 買 — 売 10	武器を強化して、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する
マスクイモ 買 — 売 10	武器を強化して、Hitを1上げる	●他…果樹園で収穫する
ツノガイニンジン 買 — 売 10	武器を強化して、Dodgを1上げる	●他…果樹園で収穫する
ハニーオニオン 買 — 売 10	武器を強化して、POWを1上げる。クレーバーにはちみつドリンクを作ってもらうために必要	●他…果樹園で収穫する
ひまわりコーン 買 — 売 20	武器を強化して、Hit、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する

名前	効果・目的	入手方法
イルカキューリ 買 — 売 20	武器を強化して、POW、Dodgを1上げる	●他…果樹園で収穫する
アルマジキャベツ 買 — 売 20	武器を強化して、Dodg、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する
マキガイカブ 買 — 売 20	武器を強化して、POW、Hitを1上げる	●他…果樹園で収穫する
ハリネズミレタス 買 — 売 20	武器を強化して、Dodg、Hitを1上げる	●他…果樹園で収穫する
クジラトマト 買 — 売 20	武器を強化して、POW、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する
シャチナス 買 — 売 20	武器を強化して、POW、Dodg、Hit、ElePOWのそれぞれをランダムで1上げる	●他…果樹園で収穫する
ドックリマッシュ 買 — 売 30	武器を強化して、Dodg、Hit、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する
パンブキンボム 買 — 売 30	武器を強化して、POW、Hit、ElePOWを1上げる	●敵…パンブキンボム、グレネードボム ●他…果樹園で収穫する
クラウンガーリック 買 — 売 30	武器を強化して、POW、Dodg、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する
ハートミント 買 — 売 30	武器を強化して、POW、Dodg、Hitを1上げる	●他…果樹園で収穫する
スベードバジル 買 — 売 30	武器を強化して、POW、Dodg、Hit、ElePOWを1上げる	●他…果樹園で収穫する



原料アイテム

M A T E R I A L I T E M

名前	効果・目的	入手方法
トップル木綿 買 — 売 15	防具の作成と強化に必要。ハット、ローブ、サンダルを作る	●敵…ビービー、バットム
サルタン絹布 買 — 売 30	防具の作成と強化に必要。ハット、ローブ、サンダルを作る	●宝…188 飛空艇(ヒロイン編)・右舷外壁、208 砂の迷宮①、396B タイムの塔: 8階(破壊後) ●敵…ホッパー、インセクター、アザシバグ、ダークバットム
ジャドヘンブ 買 — 売 60	防具の作成と強化に必要。ハット、ローブ、サンダルを作る	●宝…252 滝の洞窟①、305 雪原⑤、354 海底火山⑨、391A タイムの塔: 4階 ●敵…メガクローラー、ゴースト、ブラッドバンジー、インセクトリーダー、コカトバード
アルテナフェルト 買 — 売 120	防具の作成と強化に必要。ハット、ローブ、サンダルを作る	●敵…ブラック化したモンスター ●ク…「隕石マニア」

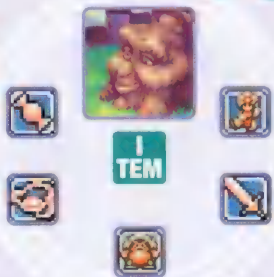


名前	効果・使用目的	入手方法
かしの木 買 15 売 7	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●宝… 86 沼の洞窟③、 98 ウェンデル海岸①、 174 飛空艇(ヒロイン編)・動力室前 ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…デスフラワー、ポロン
ひいらぎの木 買 45 売 22	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ハット、ロープ、サンダルを作る	●宝… 238 毒の霧の谷② ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ブラッドアウル、マジカルドール
バオバブの木 買 75 売 37	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●宝… 179 メノス周辺③、 209 ジャド砂漠④、 211 砂の迷宮③ ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…スベクター、ラビリオン
コクタン 買 100 売 50	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ナックル、ハット、ロープ、サンダルを作る	●宝… 247 滝の洞窟⑥ ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…シャドウゼロ、ワンダー、ポロピンフット
トネリコの木 買 135 売 67	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ナックル、ハット、ロープ、サンダルを作る	●宝… 320 カーラ山脈⑦、 321 カーラ山脈⑧、 343 地下大河⑨、 357 ガラスの砂漠(北側)①、 420 マナの聖域⑩ ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…モルボルボール、ボト、スカルドレイク
ディオヌの木 買 150 売 75	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●宝… 225 時の祭壇①、 330 浮遊岩の荒野⑥、 377 遺跡の通路⑤、 436 マナの聖域・神殿1階⑤ ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ボルダー、ムーンワンダー、ブラッドドール
やどりぎ 買 180 売 90	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ハット、ロープ、サンダルを作る	●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ダースマタンゴ
化石樹 買 210 売 105	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ランス、ハット、ロープ、サンダルを作る	●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ウッドマックス ●ク…[隕石マニア]
獣の革 買 — 売 45	武器&防具の作成と強化に必要。ナックル、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●宝… 146 ガイアの洞窟③、 159 飛空艇(ヒーロー編)・2階③、 337 地下大河③ ●敵…モルボル、バウンドウルス、サーベルキャット、ウェアウルス、ニードリオン、ヘルハンド
ワニ革 買 — 売 85	武器&防具の作成と強化に必要。ナックル、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●宝… 282 グランス城⑨、 342 地下大河⑨、 349 海底火山④ ●敵…ティラノス、ダックジェネラル
鉄甲獣の革 買 — 売 105	武器&防具の作成と強化に必要。ナックル、ランス、ハット、ロープ、サンダル、グローブを作る	●敵…レッサデーモン
飛竜の革 買 — 売 115	武器&防具の作成と強化に必要。ナックル、ランス、ハット、ロープ、サンダルを作る	●敵…スカイドラゴン ●ク…[隕石マニア]
獣の骨 買 — 売 15	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ロッド、モーニングスター、アーマー、ブーツを作る	●宝… 96 ウェンデルへの通路①、 219 砂の迷宮⑨、 243 滝の洞窟②、 266 奇岩山⑩、 277 グランス城⑩ ●敵…ラビ、ゾンビ、グリフォンハンド、レッドスライム、スノーラビ
象牙 買 — 売 45	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、くさりがま、ボウ、ランス、モーニングスター、ヘルム、ブーツを作る	●宝… 201 デビアスの館・1階④、 212 砂の迷宮④ ●敵…オーガボックス、イビルウエボン、ゴブリン、アイスリーチ
黒い骨 買 — 売 60	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、くさりがま、ボウ、アーマーを作る	●宝… 225 時の祭壇①、 370 封印の洞窟⑥ ●敵…プチガルーダ、マミーエイブ、タートルナイト、ウルフデビル
化石 買 — 売 85	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、モーニングスター、ヘルムを作る	●宝… 349 海底火山④ ●敵…ラドーン、サタンヘッド ●ク…[隕石マニア]
メノス鋼 買 15 売 7	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●宝… 81 ばっくんの巣③、 118 マイコンの森④、 141 禁断の廃坑⑩、 178 メノス周辺②、 333 ダイムの塔・5階など ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ばっくんカガ、グランスセンシ(弱)など
フォルセナ鉄 買 45 売 22	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、ランス、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツを作る	●宝… 148 ガイアの洞窟⑥、 177 メノス周辺①、 180 メノス周辺④、 396A ダイムの塔・8階 ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…スケルトン

名前	効果・使用目的	入手方法
グランス鋼鉄 買 75 売 37	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、フレイル、くさりがま、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツを作る	●宝…222 ジャド砂漠⑨、243 滝の洞窟②、265 奇岩山⑩、280 グランス城⑩など ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…アーマーナイト、メタルクラス、グランスセージ(強)、グランスマドウ
ロリマー聖鉄 買 110 売 55	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、ボウ、ランス、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●宝…321 カーラ山脈⑩、342 地下大河⑩ ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ユニコーンヘッド、サハギン、カイザーミミック
アルテナ合金 買 140 売 70	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、ボウ、ランス、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●宝…225 時の祭壇①、339 地下大河⑥、401A ダイムの塔、1階 ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ブラッドウェポン、ダークプリースト、デーモンヘッド、シャドウゼロワン
マイア鉛 買 150 売 75	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、フレイル、くさりがま、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツを作る	●宝…225 時の祭壇①、355 海底火山⑩、383 遺跡の通路、3階① ●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…デュロハンストーカー、ヘルナイト
ミスリル銀 買 180 売 90	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、ランス、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…ラストモールド、マシゴレム、イビルシャーマン ●ク…「隕石マニア」
オリハルコン 買 210 売 105	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ナックル、フレイル、くさりがま、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●店…ニキータ(掘り出し物) ●敵…バネクジャコ ●ク…「隕石マニア」
魚のウロコ 買 — 売 30	武器&防具の作成と強化に必要。フレイル、くさりがま、ヘルム、アーマーを作る	●宝…164 飛空艇(ヒロイン編)・左舷外壁、342 地下大河⑩ ●敵…ガルフィッシュ、トータスナイト、キラーフィッシュ、ばっくりオタマ
トカゲのウロコ 買 — 売 60	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、フレイル、アックス、モーニングスター、ヘルム、ブーツ、グローブを作る	●宝…350 海底火山⑩ ●敵…バジリスク、コカトリス、プチドラゴン、アースバジリスク、ばっくんドラゴン
ヘビのウロコ 買 — 売 60	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、フレイル、アックス、モーニングスター、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●宝…339 地下大河⑩ ●敵…シードラゴン、ハイパー
竜のウロコ 買 — 売 100	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ロッド、フレイル、くさりがま、ボウ、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●敵…ランドドラゴン ●ク…「隕石マニア」
ジャコビニ隕石 買 — 売 115	武器&防具の作成と強化に必要。フレイル、ランス、モーニングスター、ヘルムを作る。クエスト「隕石マニア」でパンチェッタに渡す	●敵…サイクロプス(光)、サイクロプス(闇)
ハレー隕石 買 — 売 115	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、くさりがま、アーマーを作る。クエスト「隕石マニア」でパンチェッタに渡す	●敵…サイクロプス(月)、サイクロプス(火)
アंक隕石 買 — 売 115	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ボウ、ブーツを作る。クエスト「隕石マニア」でパンチェッタに渡す	●敵…サイクロプス(水)、サイクロプス(木)
ヴィネック隕石 買 — 売 115	武器&防具の作成と強化に必要。ナックル、アックス、グローブを作る。クエスト「隕石マニア」でパンチェッタに渡す	●敵…サイクロプス(風)、サイクロプス(土)
大理石 買 — 売 15	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、ナックル、ボウ、アックス、ヘルムを作る	●宝…146 ガイアの洞窟③、225 時の祭壇①、258 奇岩山⑩、319 カーラ山脈⑩、357 ガラスの砂漠(北側)①、401A ダイムの塔、1階など ●敵…マイコニ①、パンキンボム、コブラ、アイスパイ
黒曜石 買 — 売 45	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、フレイル、くさりがま、ボウ、アックス、アーマーを作る	●宝…359 ガラスの砂漠(北側)⑩、366 封印の洞窟②、378 遺跡の通路⑥ ●敵…デスコーピオ、デンテングレル、ゴプリンガード、ナイトスナイパー、グレンードボム、ウィザードアイなど
ペタン石 買 — 売 85	武器&防具の作成と強化に必要。ロッド、くさりがま、ボウ、ランス、アックス、ブーツを作る	●宝…367 封印の洞窟③、415 マナの聖域⑩、429 マナの聖域・神殿1階② ●敵…グレートオックス、スパインドテビル、プチボセイデン、グレムリン、クルルバード、ラスター
クリスタル 買 — 売 120	武器&防具の作成と強化に必要。ソード、ロッド、ナックル、フレイル、くさりがま、ボウ、ランス、アックス、モーニングスター、ヘルム、アーマー、ブーツ、グローブを作る	●敵…ブラック化したモンスター ●ク…「隕石マニア」

果樹園

サポテンハウスのなかには、巨木のトレントが管理する果樹園がある。主人公が種アイテムを持っていれば、武器や防具の強化に必要な果実&野菜アイテムを、果樹園で入手できるのだ。



果樹園で行なえること

果樹園の中央にはトレントがいて、彼に話しかけて2個の種アイテムを渡すと、果実&野菜アイテムを収穫することができる。収穫までの流れは下の写真のとおり。果樹園でしか入手できない果実&野菜アイテムも多いので、武器や防具を強化したいときに活用していこう。なお、果実&野菜アイテムは、同時に8個まで実らせることができる。



◆種アイテムを2個以上持っているかたたり、収穫物が実る場所に空気がないか、トレントに斬られる。

果実&野菜アイテムを収穫するまでの流れ

1 トレントに2個の種を渡す



↑サポテンハウスの果樹園で、中央にいるトレントに話しかけてから、渡す種を2個渡す。同じ種類の種を2個渡してもかまわない。

2 果樹園に入り直す



↑いったんサポテンハウスのロビーへ出たのち、ふたたび果樹園に入ろう。すると、2階部分に果実&野菜アイテムが実っている。

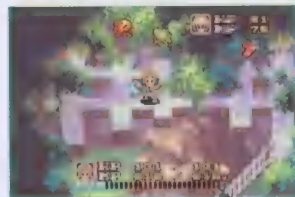
3 攻撃を当てて収穫!



↑2階部分へのぼるとバトルモードに突入。木に実っている果実&野菜アイテムに武器や魔法の攻撃を当てれば、収穫できるのだ。

収穫物に影響する要素

トレントに種を渡したあとで何が収穫できるかは、右記のふたつの要素によって決まる。同じ組み合わせの種を渡した場合でも、収穫できるものが曜日によって異なるので注意すること。



◆種の組み合わせが同じでも、実るものは曜日によって大きさが違う。なお、2個の種を渡す順番によって収穫物が変わることはない。

収穫できるものを決める要素

- ▶▶ トレントに渡した種の組み合わせ
- ▶▶ トレントに種を渡した曜日

曜日による収穫物のちがいを

種を渡す曜日	収穫できるもの
マナの休日	果実または野菜アイテム
ルナ、ウンディーネ、ジン	果実アイテム
サラマンダー、ドリアード、ノーム	野菜アイテム

果樹園収穫物リスト

リストの見かた

種別	曜日	マナ/ルナ/サウマ
まるい種	まるい種	ユリグリンピース
	ちいさな種	ユリグリンピース
	だえんの種	マスクイモ

①種A、種B……トレントに渡す種の組み合わせ。

②曜日……トレントに種を渡す曜日。

③収穫物名……収穫できる果実または野菜アイテムの名前(種A&種Bの組み合わせと、種を渡した曜日によって、収穫できるものが決まる)。ワク内の色は、強化に使用したときの効果ごとに、以下のように色わけしている。

- …パラメーターが合計で+1される
- …パラメーターが合計で+2される
- …パラメーターが合計で+3される
- …パラメーターが合計で+4される
- …パラメーターがランダムで+1~+4される




種A	種日	マナの曜日	ルナの曜日	サウマの曜日
まるい種	まるい種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	ちいさな種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	だえんの種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	ほそながい種	ツガイニンジン	ドッグピーチ	ツガイニンジン
	ひしゃげた種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	ひらたい種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	おおきな種	ツガイニンジン	ドッグピーチ	シャチナス
	とげとげの種	パンキンボム	すずぶどう	ユリグリンピース
ちいさな種	まるい種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	ちいさな種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	だえんの種	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	ほそながい種	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
	ひしゃげた種	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
	ひらたい種	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	おおきな種	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
	とげとげの種	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
だえんの種	まるい種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	ちいさな種	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	だえんの種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	ほそながい種	アルマジキャベツ	バナバナ	アルマジキャベツ
	ひしゃげた種	マキガイカブ	とけいパイ	マキガイカブ
	ひらたい種	ハリネズミレタス	ロケットPパイ	ハリネズミレタス
	おおきな種	アルマジキャベツ	バナバナ	アルマジキャベツ
	とげとげの種	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
ほそながい種	まるい種	ツガイニンジン	ドッグピーチ	ツガイニンジン
	ちいさな種	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
	だえんの種	アルマジキャベツ	バナバナ	アルマジキャベツ
	ほそながい種	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
	ひしゃげた種	すずぶどう	すずぶどう	ユリグリンピース
	ひらたい種	ドッグピーチ	ドッグピーチ	クラウンガーリック
	おおきな種	サイメロン	タコオレンジ	ひまわりコーン
	とげとげの種	バナバナ	バナバナ	アルマジキャベツ

果実や野菜が実る場所

果樹園の2階部分には、収穫物が実る場所が8ヵ所ある。これらの場所には優先順位が設定されており(右の写真を参照)、トレントに種を渡すと、その時点で空いている場所のうち、優先順位が最も上の(数字が小さい)場所に収穫物が実るのだ。



種A	ワンディーニ	トリアード	シ...	ノー...	種B	種A
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	まるい種	まるい種
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ちいさな種	
	さいころいちご	ドッキリマッシュ	さいころいちご	マスクイモ	だえんの種	
	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ウリぼうスイカ	ツノガイニンジン	ほそながい種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ひしゃげた種	
	さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	ひらたい種	
	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	おおきな種	ちいさな種
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	とげとげの種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	まるい種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ちいさな種	
	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	だえんの種	
	シューズピワ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	ほそながい種	
	イカレモン	スペードパジャラ	イカレモン	イルカキューリ	ひしゃげた種	だえんの種
	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	ひらたい種	
	タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	おおきな種	
	イカレモン	イルカキューリ	イカレモン	ハートミント	とげとげの種	
	さいころいちご	ドッキリマッシュ	さいころいちご	マスクイモ	まるい種	
	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	ちいさな種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	だえんの種	ほそながい種
	バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	ほそながい種	
	マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	ひしゃげた種	
	ロケットババイヤ	ハリネズミレタス	ロケットババイヤ	クジラトマト	ひらたい種	
	バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	おおきな種	
	マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	とげとげの種	
	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ウリぼうスイカ	ツノガイニンジン	まるい種	ほそながい種
	シューズピワ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	ちいさな種	
	バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	だえんの種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ほそながい種	
	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ひしゃげた種	
	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ひらたい種	
	タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	おおきな種	
	バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	とげとげの種	

種A	種B	 マナの休日	 ルナの休日	 サラマダーの休日
ひしゃげた種	まるい種	ユリ格林ピース	すずぶどう	ユリ格林ピース
	ちいさな種	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
	だえんの種	マキガイカブ	とげいパイ	マキガイカブ
	ほそながい種	すずぶどう	すずぶどう	ユリ格林ピース
	ひしゃげた種	ユリ格林ピース	すずぶどう	ユリ格林ピース
	ひらたい種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	おおきな種	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	とげとげの種	イルカキューリ	イカレモン	イルカキューリ
ひらたい種	まるい種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	ちいさな種	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	だえんの種	ハリネズミレタス	ロケットババイヤ	ハリネズミレタス
	ほそながい種	ドッグビーチ	ドッグビーチ	クラウンガーリック
	ひしゃげた種	マスクイモ	さいごろいちご	マスクイモ
	ひらたい種	ユリ格林ピース	すずぶどう	ユリ格林ピース
	おおきな種	マンモスマンゴー	マンモスマンゴー	マキガイカブ
	とげとげの種	ロケットババイヤ	ロケットババイヤ	ハリネズミレタス
おおきな種	まるい種	ツノガイニンジン	ドッグビーチ	シャチナス
	ちいさな種	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
	だえんの種	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ
	ほそながい種	サイメロン	タコオレンジ	ひまわりコーン
	ひしゃげた種	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	ひらたい種	マンモスマンゴー	マンモスマンゴー	マキガイカブ
	おおきな種	ユリ格林ピース	すずぶどう	ユリ格林ピース
	とげとげの種	すずぶどう	ネコアンス	ツノガイニンジン
とげとげの種	まるい種	パンフキンボム	すずぶどう	ユリ格林ピース
	ちいさな種	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
	だえんの種	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
	ほそながい種	バナバナナ	バナバナナ	アルマジキャベツ
	ひしゃげた種	イルカキューリ	イカレモン	イルカキューリ
	ひらたい種	ロケットババイヤ	ロケットババイヤ	ハリネズミレタス
	おおきな種	すずぶどう	ネコアンス	ツノガイニンジン
	とげとげの種	ユリ格林ピース	すずぶどう	ユリ格林ピース



アンディーネ曜日	ドリアート曜日	ゾン曜日	ノーニ曜日	曜日	種A
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	まるい種	ひしやげた種
イカレモン	スベードパジル	イカレモン	イルカキュリー	ちいさな種	
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	だえんの種	
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	ほそながい種	
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	ひしやげた種	
さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	ひらたい種	
ピーダマンベリー	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	おおきな種	ひらたい種
イカレモン	イルカキュリー	イカレモン	イルカキュリー	とげとげの種	
さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	まるい種	
サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	ちいさな種	
ロケットババイヤ	ハリネズミレタス	ロケットババイヤ	クジラトマト	だえんの種	
ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ほそながい種	
さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	ひしやげた種	おおきな種
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	ひらたい種	
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	おおきな種	
ロケットババイヤ	ハリネズミレタス	フィッシュフルーツ	ハリネズミレタス	とげとげの種	
ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	まるい種	
タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	ちいさな種	
バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	だえんの種	とげとげの種
タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	ほそながい種	
ピーダマンベリー	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	ひしやげた種	
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	ひらたい種	
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	おおきな種	
すずぶどう	ツノガイニンジン	すずぶどう	ツノガイニンジン	とげとげの種	
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	まるい種	とげとげの種
イカレモン	イルカキュリー	イカレモン	ハートミント	ちいさな種	
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	だえんの種	
バナバナナ	アルマジキャベツ	バナバナナ	アルマジキャベツ	ほそながい種	
イカレモン	イルカキュリー	イカレモン	イルカキュリー	ひしやげた種	
ロケットババイヤ	ハリネズミレタス	フィッシュフルーツ	ハリネズミレタス	ひらたい種	
すずぶどう	ツノガイニンジン	すずぶどう	ツノガイニンジン	おおきな種	とげとげの種
すずぶどう	ユリグリーンピース	すずぶどう	ユリグリーンピース	とげとげの種	



果実&野菜 逆引きリスト

果実および野菜アイテムごとに、収穫に必要な種の組み合わせと、種を渡す曜日をまとめてみた。
 特定の果実や野菜アイテムが必要なときは、このリストを参考にしてトレントへ種を渡そう。

リストの見かた

名前	種A	種B	曜日							
			マナの相	ルナ	ガラマンダー	カチーナ	ドリアード	ジン	ノーム	
① シュースヒフ	ちいさな種	② ほそながい種								
ウリほろスイカ	まるい種	ほそながい種								
とげいりん	だえんの種	ひしゃげた種		○						
サイレモン	ほそながい種	おおきな種								

- ① 名前……果実アイテム、または野菜アイテムの名前。
- ② 種A、種B……収穫するために必要な種の組み合わせ。
 トレントに渡す順番は、どちらが先でもかまわない。
- ③ 曜日……収穫するためにトレントに種を渡すべき曜日。
 種Aと種Bを「○」が記載された曜日に渡せば、その果実
 または野菜アイテムが収穫できる。



果実アイテム

FRUIT ITEM

名前	種A	種B	曜日						
			マナの相	ルナ	ガラマンダー	カチーナ	ドリアード	ジン	ノーム
すずぶどう	まるい種	まるい種	—	○	—	○	—	○	—
		ちいさな種	—	○	—	○	—	○	—
		だえんの種	—	○	—	○	—	○	—
		とげとげの種	—	○	—	○	—	○	—
	ほそながい種	ほそながい種	—	○	—	○	—	○	—
		ひしゃげた種	○	○	—	○	—	○	—
		ひらたい種	—	○	—	○	—	○	—
		おおきな種	—	○	—	○	—	○	—
とげとげの種	とげとげの種	○	—	—	○	—	○	—	
	とげとげの種	—	○	—	○	—	○	—	
さいころいちご	まるい種	だえんの種	—	○	—	○	—	○	—
	ひしゃげた種	ひらたい種	—	○	—	○	—	○	—
ドッグピーチ	まるい種	ほそながい種	—	○	—	○	—	○	—
	ほそながい種	おおきな種	—	○	—	○	—	○	—
サンタリンゴ	ちいさな種	だえんの種	○	○	—	○	—	○	—
	ひしゃげた種	ひらたい種	—	○	—	○	—	○	—
タコオレンジ	ちいさな種	おおきな種	—	○	—	○	—	○	—
	ほそながい種	おおきな種	○	○	—	○	—	○	—
イカレモン	ちいさな種	おおきな種	—	○	—	○	—	○	—
	ひしゃげた種	とげとげの種	—	○	—	○	—	○	—
バナバナナ	だえんの種	ほそながい種	—	○	—	○	—	○	—
	ほそながい種	おおきな種	○	○	—	○	—	○	—
マンモスマンゴー	だえんの種	とげとげの種	—	○	—	○	—	○	—
	ひらたい種	おおきな種	—	○	—	○	—	○	—
ロケットパイパイ	だえんの種	おおきな種	○	○	—	○	—	○	—
	ひらたい種	とげとげの種	—	○	—	○	—	○	—



名前	種A	種B	曜日						
			マナの休日	ルナ	サマナー	カガネ	ドリアド	ジン	ノーム
シューズピワ	ちいさな種	ほそながい種	—	—	—	○	—	—	—
ウリぼうスイカ	まるい種	ほそながい種	—	—	—	—	—	○	—
とけいパイン	だえんの種	ひしゃげた種	—	○	—	—	—	—	—
サイメロン	ほそながい種	おおきな種	○	—	—	—	—	—	—
ネコアンス	おおきな種	とげとげの種	—	○	—	—	—	—	—
ピーダマンベリー	ひしゃげた種	おおきな種	—	—	—	○	—	—	—
フィッシュフルーツ	ひらたい種	とげとげの種	—	—	—	—	—	○	—



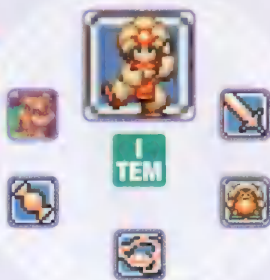
野菜アイテム

VEGETABLE ITEM

名前	種A	種B	曜日						
			マナの休日	ルナ	サマナー	カガネ	ドリアド	ジン	ノーム
ユリグリンピース	まるい種	まるい種	—	—	—	—	—	—	—
		ちいさな種	○	—	○	—	○	—	○
		ひしゃげた種	—	—	○	—	○	—	○
	ちいさな種	ちいさな種	○	—	○	—	○	—	○
		だえんの種	○	—	○	—	○	—	○
		ほそながい種	○	—	○	—	○	—	○
		ひしゃげた種	—	—	○	—	○	—	○
		ひしゃげた種	○	—	○	—	○	—	○
		ひらたい種	○	—	○	—	○	—	○
		おおきな種	○	—	○	—	○	—	○
とげとげの種	○	—	○	—	○	—	○		
マスクイモ	まるい種	だえんの種	○	—	○	—	○	—	○
	ひしゃげた種	ひらたい種	○	—	○	—	○	—	○
ツノガイニンジン	まるい種	ほそながい種	○	—	○	—	○	—	○
		おおきな種	○	—	○	—	○	—	○
	ほそながい種	ひらたい種	—	—	○	—	○	—	○
ハニーオニオン	おおきな種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
	ちいさな種	だえんの種	—	—	○	—	○	—	○
ひまわりコーン	ひしゃげた種	ひらたい種	—	—	○	—	○	—	○
	ちいさな種	ほそながい種	—	—	○	—	○	—	○
イルカキューリ	ほそながい種	おおきな種	—	—	○	—	○	—	○
	ちいさな種	ひしゃげた種	—	—	○	—	○	—	○
アルマジキャベツ	ひしゃげた種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
	だえんの種	ほそながい種	○	—	○	—	○	—	○
マキガイカブ	ほそながい種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
	だえんの種	ひしゃげた種	○	—	○	—	○	—	○
ハリネズミレタス	ひらたい種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
	だえんの種	ひらたい種	○	—	○	—	○	—	○
クジラトマト	ひらたい種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
	だえんの種	ひらたい種	—	—	○	—	○	—	○
シャチナス	まるい種	おおきな種	—	—	○	—	○	—	○
	まるい種	だえんの種	—	—	○	—	○	—	○
パンキンボム	まるい種	とげとげの種	○	—	○	—	○	—	○
クラウンガーリック	ほそながい種	ひらたい種	—	—	○	—	○	—	○
ハートミント	ちいさな種	とげとげの種	—	—	○	—	○	—	○
スベードバジル	ちいさな種	ひしゃげた種	—	—	○	—	○	—	○

アイテム ショップ

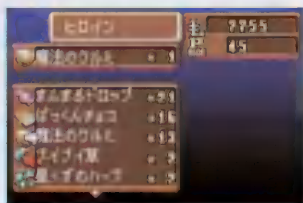
町の道具屋やニキータからは、持っているルクと引きかえにアイテムを買う。種類はかぎられているが、もっとも簡単で確実にアイテムを手に入れることができるのだ。



アイテムの売買

道具屋で売られている商品の種類は、町によって異なる。また、商品の値段はアイテムやアクセサリごとに決まっていて、同じ種類の商品は、どの店でも同じ値段で購入できるのだ。

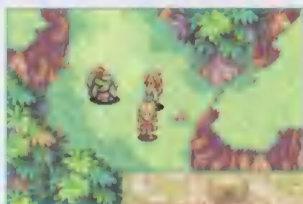
なお、道具屋では主人公が持っているものを売ることが可能で、このときの値段もアイテムやアクセサリごとに決まっている。



◀道具屋では、おもに回復アイテムとアクセサリが売られている。あとのほうで訪れる町ほど、品ぞろえが豊富だ。

ニキータからもアイテムが買える

特定のマップでは、モンスターのかわりにニキータが登場することがある。彼に話しかけると、道具屋と同じようにアイテムの売買が行なえるのだ。ニキータが登場するマップについては、メインシナリオの章(→P.49)を参照のこと。



◀ニキータが登場するかどうかはランダムで決まる。どうしても会いたい場合は、別のマップと何度も行き来しよう。

ニキータの特徴

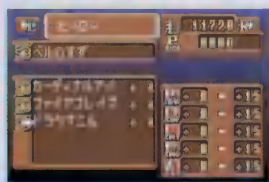
- 特定のマップを訪れたときに、5%の確率で登場する
- 登場すると、操作キャラクターが別のマップへ移動するまでいなくなる
- ニキータがいるあいだは、そのマップ内に敵が出現しない

▶ニキータから買えるものは、物語が進んでも変わらない。ただし、新たな商品が追加されることもある(下記参照)。



ニキータの「ほりだしもの」について

ニキータから買い物をした回数の合計が251回以上になると、リングコマンドに「ほりだしもの」が追加され、原料アイテムなどが購入可能になる。物語の早い段階で買えるようにすれば、大きな助けとなるはずだ。なお、買い物の回数は、何かを買ったあとに「BUY」「SELL」のコマンドが表示されるところまででもどらないと、1回に数えられないので注意。



◀値段は高いものの、掘り出し物として購入できる3種類のアクセサリは、かなり強力だ。

ショップリスト

トッフル村



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
ビーだまりング	100
ジュエルリング	100
うつせみのピアス	100
水晶のゆびわ	100
毒蛇のピアス	100

ウェンデルの町



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
ビーだまりング	100
ジュエルリング	100
うつせみのピアス	100
水晶のゆびわ	100
毒蛇のピアス	100

メノスの村



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45

アイテム名	値段
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
白光のゆびわ	250
狂獣の牙	250
盜賊のピアス	250
赤月のつづえ	250
プロテクトピアス	250

ジャドの町



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
てんめつ草	20
におい花	20
言符石	20
白光のゆびわ	250
狂獣の牙	250
盜賊のピアス	250
赤月のつづえ	250
プロテクトピアス	250

※町のなかにショップはふたつあるが、商品の種類はどちらも同じ

イシュの町



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
てんめつ草	20
におい花	20

アイテム名

アイテム名	値段
言符石	20
きりのペンダント	400
騎士の紋章	400
ギャラルホルン	400
竜のほねかざり	400
賢者の石	400

ニキータ



アイテム名	値段
まんまるドロップ	10
ばっくんチョコ	40
魔法のクルミ	45
ファイファイ草	15
星くすのハーブ	20
天使の聖杯	50
カエルグミ	40
合成肉	100
七色の肉	100
幻の肉	100
ベルのすず	10000
ザル魚のひとみ	10000

掘り出し物

アイテム名	値段
かしの木	15
ひいらぎの木	45
バオバブの木	75
コクタン	100
トネリコの木	135
ディオニス木	150
やどりぎ	180
化石樹	210
メノス鋼	15
フォルセナ鉄	45
グランズ鋼鉄	75
ロリマー聖鉄	110
アルテナ合金	140
マイア鉛	150
ミスリル銀	180
オリハルコン	210
カーディナルアイ	4000
ファイアブレイズ	4000
ドラウフニル	8000

※掘り出し物を購入する方法については左ページを参照



強い武器&防具を手に入れるには？

主人公が高性能な武器&防具を装備していると、モンスターとのバトルを驚くほどラクに進めることができる。ここでは、3種類のケースごとに、強力な武器&防具を手に入れる方法を紹介しよう。



物語の序盤から、
それなりに強い武器&防具を作成したい！

武器&防具の作成に必要な原料アイテムのうち、一部のものはニキータから掘り出し物(→P.348)として買うことができる。それらの原料アイテムを使えば、鍛冶部屋が利用可能になった時点から、強力な武器&防具を作れるのだ。

下の表に、掘り出し物として買える原料アイテムのなかから、系統ごとにオススメのものをまとめてみた。いずれの系統の武器&防具も、物理攻撃と魔法攻撃のどちらを重視するかによって、使用する原料アイテムを決めるといい。なお、魔法を重視する場合は、武器&防具のELEが、自分の使用する攻撃魔法の属性や、防ぎたい魔法攻撃の属性と同じになるように原料アイテムを選ぶこと。

※系統ごとのオススメの原料アイテム

系統	オススメの原料アイテム	
	物理重視	魔法重視
ソード	オリハルコン	ミスリル銀
ロッド	化石樹	(本文参照)
ナックル	オリハルコン	ミスリル銀
フレイル	オリハルコン	ミスリル銀
くざりがま	オリハルコン	ミスリル銀
ボウ	化石樹	(本文参照)
ランス	化石樹	ミスリル銀
アックス	オリハルコン	ミスリル銀
モーニングスター	オリハルコン	ミスリル銀
ヘルム	オリハルコン	ミスリル銀
ハット	化石樹	(本文参照)
アーマー	オリハルコン	ミスリル銀
ローブ	化石樹	(本文参照)
グローブ	オリハルコン	ミスリル銀
ブーツ	オリハルコン	ミスリル銀
サンダル	化石樹	(本文参照)

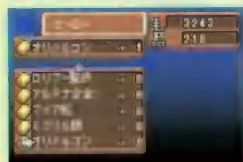
※ニキータから原料を購入する手順

掘り出し物を購入可能にする



◀マップ内にニキータが登場したら、掘り出し物を購入可能にするために、買い物物をくり返そう。

原料アイテムを購入する

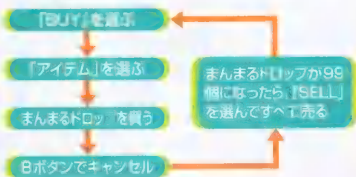


◀「ほりだしもの」のコマンドが出たら、原料アイテムを購入する。値段は全体的に安く、最高でも210ルカだ。

知っ得情報

掘り出し物を手早く購入可能にする方法

ニキータから251回買い物をするには、かなりの手間がかかる。掘り出し物を手早く購入可能にしたければ、下記の手順をくり返そう。



STEP UP!

強化するのは面倒なので、強化前の状態で最強の装備を作りたい!

作成した武器や防具は、強化を行なってパラメーターを上げることができる。しかし、それには原料アイテムや果実&野菜アイテムが必要となるので、強力な武器&防具を作り上げるまでに、かなりの手間がかかってしまう。そこで、1回も強化を行なわないことを前提として、最強の武器&防具を作るために必要な原料アイテムを右の表にまとめてみた。いずれも貴重な原料アイテムばかりだが、下記の方法を使って入手してみよう。

各種隕石を入手する方法

サイクロスを倒して宝箱を開ける



←サイクロスが落とす宝箱には、高い確率で隕石が入っている。なお、サイクロスの種類によって、どの隕石を落とすかが異なる。

飛竜の革を入手する方法

スカイドラゴンを倒して宝箱を開ける



←カーラ山脈に出現するスカイドラゴンを倒すと、飛竜の革を落とすことがある。ただし、落とす確率はかなり低めだ。

※最強の武器&防具(強化なし)作成に必要な原料アイテム

種類	原料アイテム	
武器	ソード	ハレー隕石
	ロッド	アング隕石
	ナックル	ヴィネック隕石
	フレイル	ジャコビニ隕石
	くさりかま	ハレー隕石
	ボウ	アング隕石
	ランス	ジャコビニ隕石
	アックス	ヴィネック隕石
	モーニングスター	ジャコビニ隕石
	防具	ヘルム
ハット		飛竜の革
アーマー		ハレー隕石
ローブ		飛竜の革
グローブ		ヴィネック隕石
ブーツ		アング隕石
サンダル		飛竜の革

サイクロス(月、火)を倒してハレー隕石を入手

メノスの村のパンチェッタに隕石を渡す

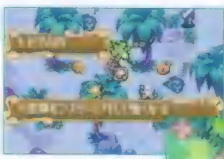


←入手したハレー隕石を、メノスの村の道具屋にいるパンチェッタに渡すと、かわりに飛竜の革がもらえる(→P.224)。

知っ得情報

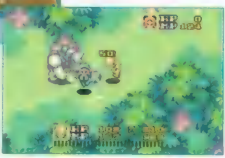
サイクロスと効率よく闘うために

サイクロスは出現する確率が非常に低く、該当するマップを訪れても、なかなか出会えない。しかも、出現する曜日や時間帯が決まっているため、別のマップへ移動することでモンスターを再出現させていると、時間が進んでサイクロスの出現条件を満たせなくなってしまう。効率よくサイクロスと出会いたければ、別のマップへ移動せず、敵を全滅させることで、何度もモンスターを再出現させていこう。なお、各サイクロスの出現条件については、P.444を参照のこと。



←敵と何度も闘うことを考えて、出現するモンスターに対応した肉アイテムを使っておくといいだろう。

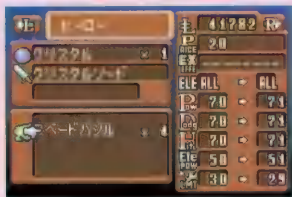
→サイクロスはかなりの強敵なので、逆にやられてしまわないように注意。



STEP UP!

時間や手間がかかってもいいから、とにかく最強の武器&防具を作りたい!

クリスタルやアルテナフェルトを素材とした武器&防具は、作成した時点でのパラメータが非常に高く、さらに限界まで強化を行えば、ほかのどの原料アイテムで作ったものよりも高性能となる。ただし、そのためには、果実&野菜アイテムが必要なに加え、強化する回数のおぼんだけ原料アイテムを集めなければならない。かなりの手間と時間はかかるが、最強の武器&防具を手に入れるために、根気よく材料を集めていこう。



←武器の場合、限界まで強化するには全部で30個ものクリスタルが必要となる。

※最強の武器&防具(強化あり)作成に必要な原料アイテム

品名	原料アイテム
武器 (全5種)	クリスタル
ヘルム	クリスタル
ハット	アルテナフェルト
アーマー	クリスタル
防具	アルテナフェルト
ローブ	アルテナフェルト
グローブ	クリスタル
ブーツ	クリスタル
サンダル	アルテナフェルト

強化に必要な果実&野菜アイテムの入手方法

品名	必要アイテム	入手方法
武器	スヘートバジル	ドリアド曜日(にちいさな種とひしゃげた種を渡す)
防具	フィッシュフルーツ	ジン曜日(ひらいた種ととげとげの種を渡す)

+クリスタルやアルテナフェルトを入手する方法+

サイクロプス(光、闇、風、土)を倒して
ジャコビニ隕石がヴィネック隕石を入手

メノスの村のパンチェッタに隕石を渡す



←ジャコビニ隕石を渡すとアルテナフェルト、ヴィネック隕石を渡すとクリスタルがもらえる(→P.224)。

いずれかのモンスターをブラック化させる

ブラック化したモンスターを倒して
宝箱を開ける



←ブラック化したモンスターは、種類に関係なく、約2%の確率でアルテナフェルトかクリスタルを落とすようになる。

知っ得情報

ブラック化させるモンスターの選びかた

ブラック化したモンスターは能力値が大幅に上がり、通常時よりもはるかに強敵となる(→P.447)。アルテナフェルトやクリスタルを大量に入手するには、何度も敵を全滅させる必要があるので、できるだけ弱いモンスターをブラック化させよう。さらに、トラップがない宝箱を落とすモンスターを選べば、効率よくアイテムを集められる。

なお、ブラック化したモンスターを倒すときには、宿屋に泊まってベスト状態になったうえで、肉アイテムを利用するといい。女神像が近くにあるマップで戦って、ごまめにセーブをしておけば、より安心だ。

※ブラック化させるのに適したモンスターの例

- ラビ
- グリーンスライム
- ビービー
- オーガボックス



←ラビは能力値が低く、強力な攻撃を使ってこないうえ、トラップがない宝箱を落とす。ブラック化させるのにオススメです。

探 究 編 4 モンスター

SHINYAKU SEIKENDENSETSU KAITAISHINSHO

モンスターは わるいやつです
であ ためらわずに
やっつけて くるのです
モンスターの どこがわるいとか
おとうさん おかあさんが
いるとか いないとか
そんなことは かんがえないで
じぶんを しんじて
たたかってください
じぶんを しんじられなくなったら
まぼろしが いっしょに
ないてあげるから
いまは まをむいて



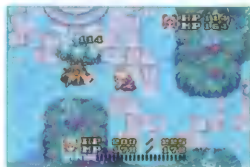
フィールドでの出現法則

ザコモンスターのなかには、めったに姿を現さないものもいる。そういったとと出会うためにも、モンスターがマップ上に出現する仕組みを知っておこう。



マップや時間帯で組み合わせが異なる

ザコモンスターは、出現する組み合わせが各マップごとに数種類ずつ決められている。さらに、同じマップでも時間帯によって、出現する組み合わせが変わる場合が多い。なかには、特定のマップや時間帯にしか現れないモンスターもいるのだ。なお、どの組み合わせが出現するかはランダムで決まるが、その確率は組み合わせごとに異なる。



◆強めのザコモンスターは1体のみで出現するが、その出現確率はかなり低い。

夜だと眠ってしモンスター

一部のモンスターは、夜に出現するときかぎり、最初から眠り状態になっている。該当するのは、下記の8種類だ。ちなみに、この眠り状態は通常のステータス異常と同じなので、攻撃を仕掛けたり時間が経過すると解除される。

※夜は眠り状態で出現するモンスター

- ラビ
- コブラ
- アースバジリスク
- ラビリオン
- プチポセイドン
- スノーラビ
- パンクキンボム
- グレネードボム



なかなか出会えないサイクロプス

会にくいモンスターのなかでも、最強のザコモンスターである8種類のサイクロプスは、とくに厳しい出現条件が設定されている。具体的には、決められた曜日&時間帯の特定のマップに、5%の確率でしか出現しないのだ(くわしくはP.224を参照)。世界各地で出会えるサイクロプスたちと戦うことも、冒険の楽しみのひとつだろう。



◆出現条件に曜日関係しているモンスターはサイクロプスだけ。



モンスターが再出現する条件

マップ内のモンスターを全滅させると、一定時間後に新たなモンスターが再出現するが、全滅時に宝箱が出現したかどうかで、再出現のタイミングが変わる(右の写真を参照)。なお、再出現時には、改めてモンスターの組み合わせがランダムで選ばれる。



↑宝箱を落とさなかった場合は、全滅させてから約7秒後に再出現する。



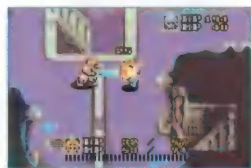
↑宝箱を落とした場合は、宝箱(またはラップ)が消えた約5秒後に再出現。

敵を見つける 6種類の感覚

多くのモンスターは、視覚や聴覚といった「感覚」によってキャラクターたちを探している。感覚のちがいを知れば、モンスターから気づかれずに移動することも可能だ。

主感覚と副感覚でキャラクターを探す

「感覚」とは、モンスターが敵(=キャラクターたち)を探す能力のこと。感覚には右の6種類があり、探せる範囲や敵を発見する条件などが異なる。モンスターの多くは主感覚としていずれかの感覚を持っており、それを利用して敵を発見するのだ。さらに、主感覚に加えて副感覚も持つモンスターは、両方の感覚を併用して、より確実に敵を見つけることができる。なお、その場合は、主感覚で発見した敵に対して優先的に攻撃を行なう。



◀モンスターは、地形や障害物の反対側に隠れたキャラクターも見つけることが可能。

モンスターの感覚から 透れるアイテムや魔法

てんめつ草などの不思議アイテムを使ったり、補助魔法で特定のステータス異常になったりすると、対応する感覚を持つモンスターから発見されなくなる。ちなみに、不思議アイテムによって主感覚を封じられたモンスターは、副感覚も働かない。



◀不思議アイテムを使用するときは、主感覚に対応したものを選ぶといい。

※感覚の種類と探せる範囲

明視覚

朝、昼、夕は図のように自分の正面直線上を探す。夜は探せる範囲が極端にせまくなる。



暗視覚

明視覚と逆に、夜は図の範囲を探せるが、それ以外の時間帯は範囲が極端にせまくなる。



遠視覚

自分の正面を中心にして左右45度の範囲を探せる。



聴覚

自分の周辺を探る。キャラクターが動いていなくても、範囲内にいれば発見できる。



魔法

魔法を使った(および詠唱中の)キャラクターを発見する。探せる範囲はマップ全体。

生命

残りHPが最大値の80%未満のキャラクターを発見できる。探せる範囲はマップ全体。

モンスターの移動と攻撃手段

モンスターの多くは、敵を探しながらマップ上をうろついている。モンスターが移動できる範囲や、敵を発見したときに使う攻撃手段について説明しよう。



移動できる範囲と移動速度

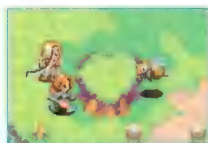
各モンスターの移動速度は、「移動しない」「遅い」「ふつう」「速い」の4段階のいずれかに設定されている。移動速度が「速い」に設定されているモンスターは、主人公が歩くのと同ほ同じ速さで移動するのだ。

また、どのモンスターも、段差を乗り越えることができない。そのため、移動速度の速いモンスターから逃げるときには、段差に引っかかるように誘導すれば、足止めして安全に逃げ切ることができる。

モンスターが越えられない地形

段差

空を飛んでいるモンスターでも段差は越えられない。



障害物

岩などの地形を通過できない点はキャラクターと同じ。



モンスターの攻撃手段

それぞれのモンスターには、ザコなら最大3種類、ボスなら最大6種類の攻撃が用意されている。そのうちのどれを使用するかは、攻撃ごとに設定されている確率によって決まるのだ。なかには、ラビやラピリオンたちが使う「スーパーラビ」のように、使用確率が極端に低く、めったに見られない攻撃もある(→P.447)。

なお、モンスターにはMPが存在しないため、MPを消費する攻撃もない。それゆえ、魔法を何回使っても、MPが不足して魔法が使えなくなる、という事態におちいることはないのだ。



モンスターにはMPがなく、魔法を何度でも使うことができる。

攻撃に設定されている「威力」がダメージ量に影響する(→P.301)。



接触ダメージについて



特定のモンスターは、身体に触れたキャラクターに対してダメージ(接触ダメージ)を与える能力を持っている。接触ダメージの特徴は右記のとおり。ダメージ自体は小さいものの、転倒から立ち直った直後のキャラクターが連続でダメージを受けてしまうことが多いので注意しよう。

接触ダメージの特徴

- 与えるダメージ量は1
- ミスにならない
- ダメージを受けたキャラクターは転倒する

ダメージに 影響する要素

モンスターが受けるダメージ量には、攻撃の属性ごとに決まっている「相性」などの要素が影響をおよぼす。バトル中は、効率よくモンスターにダメージを与えていきたい。

属性ごとに設定されている相性

モンスターは、物理攻撃の3属性と、魔法攻撃の8属性のそれぞれに対して、「○」「◇」「△」「×」という4段階の相性のいずれかを持っている。この相性によって、モンスターが受けるダメージ量は大きく変化するのだ。相性が「○」の攻撃を基準にすると、受けるダメージ量は「○」の攻撃では増加し、「△」の攻撃では減少。また、「×」の攻撃では受けるダメージ量がゼロとなる(→P.299)。モンスターを攻撃するとき、相性に気をくばること。

※相性「×」の見わけかた

ダメージ表示が「0」

「0」と表示されるのは、相性が「×」であるということ。別々の属性の攻撃を使う。



「Miss!」の表示

表示が「Miss!」のときは、攻撃が当たっていないだけ。能力値のAGIを上げよう。



ダメージを与えられない状況

一部のモンスターは、キャラクターからの攻撃が当たらない状態になることがある。たとえば、空高く飛んでいるモンスターには、こちらからの攻撃が届かない。倒したいモンスターが空高く飛んだときは、降りてくるまで待つしかないのだ。

また、物理攻撃のダメージを跳ね返す状態になるモンスターもいる。その状態のときに武器で攻撃すると、こちらがダメージを受けてしまうので注意。

※ダメージを与えられない状況

高空飛行

高い場所を飛んでいるため、いっさいの攻撃が当たらない。



ダメージを跳ね返す状態

物理攻撃で与えるはずのダメージを跳ね返されてしまう。



肉アイテムを活用してダメージ量をアップ

肉アイテムを使うと、特定の系統のモンスターに、攻撃で与えるダメージ量が2倍になる。相性が「○」の攻撃やベスト状態と併用すれば、大ダメージを与えられるのだ。

※肉アイテム使用時のダメージ量の比較



通常時
◀ふつうの状態
で与えられる
ダメージ量。



肉アイテム
使用時
◀対応する肉
アイテムでダ
メージが2倍に。

バトルすることによって得られるもの

モンスターとのバトルでは、EXPやルクなどのほか、全滅させたときに出現することがある宝箱からアイテムが入手できる。ただし、宝箱に設置されたトラップには注意しよう。

MONSTER モンスター1体ごとに入手できるもの


モンスターに攻撃を当てると、その攻撃のスキルEXPが獲得できる。さらに、モンスターを倒したときには、EXPとルクが入るのだ。得られるEXPやルクの量はモンスターの種類ごとに決まっているが、特定のアクセサリを装備したキャラクターが倒すと獲得量は増える(→P.327)。



◀モンスター図鑑には、倒したときに獲得できるEXPが表示されている。その1/5(魔法の場合は1/3)が、攻撃を当てると得られるスキルEXPだ。


※モンスター1体から得られるもの

スキルEXP




モンスターに攻撃を当てるたびに得られる。与えたダメージがゼロでも獲得可能。

EXP



モンスターを倒したときに得られる。倒したモンスターの種類によって得られる量が決定。

ルク



モンスターを倒したときに入手できる。もらえる額は、倒したモンスターの種類で変わる。

MONSTER 敵を全滅させると出現する宝箱

マップ内にいるすべてのザコモンスターを倒すと、最後に倒したモンスターが50%の確率で宝箱を落とす(例外はP.448を参照)。宝箱の中身は、落としたモンスターの種類によって決まるのだ。また、モンスターが落とした宝箱にはトラップが仕掛けられていることが多い。トラップの有無や、そのタイプは、落としたモンスターごとに決定。タイプにはA~Hの8種類があり、ルーレットに配置されるアイコンが右の表のように異なる。ただし、主人公の称号によっては「OK」が増え、そのぶんほかのアイコンが減る場合も(下表参照)。



◀アイコンの配置は、毎回ランダムで決まる。各アイコンの効果などについてはP.259を参照。

※称号ごとの「OK」の増加数

称号	「OK」の増加数
ジーフ	1
レンジャー、ニンジャ	2
ワンダラー、ロード、ニンジャマスター、ナイトブレード	3

※トラップのタイプごとの「OK」の個数とアイコンの有無

タイプ	OKの個数	アイコンの有無							
		1	2	3	4	5	6	7	8
A	4	○	○	×	×	×	×	×	×
B	3	○	○	○	×	×	×	×	×
C	3	○	○	○	×	×	○	×	×
D	3	×	×	×	○	○	○	○	×
E	3	×	×	×	○	○	○	○	×
F	3	×	×	×	×	○	○	×	○
G	2	×	×	×	○	○	○	○	○
H	1	○	○	○	○	○	○	○	○

MONSTER-INDEX

No.	名前	ページ
※ 赤い ※		
1	アースバリスク	P.402
2	アーマーナイト	P.382
3	アイスパイ	P.393
4	アイスリーチ	P.411
5	アサシンバグ	P.403
6	アंकヘッグ	P.429
7	イビルウェポン	P.381
8	イビルシャーマン	P.406
9	イフリート	P.436
10	インセクター	P.384
11	インセクトリーダー	P.408
12	ウイザードアイ	P.419
13	ウェアウルフ	P.383
14	ウェアウルフ(イベント)	P.424
15	ウッドマックス	P.366
16	ウルフデビル	P.421
17	オーガボックス	P.380
※ 灰色 ※		
18	ガーディアン	P.429
19	カイザーミミック	P.410
20	ガスクラウド	P.376
21	ガルーダ	P.433
22	ガルフィッシュ	P.378
23	キラフィッシュ	P.406
24	キングオックス	P.440
25	グール	P.417
26	クラーケン	P.435
27	グランセンシ(弱)	P.421
28	グランセンシ(強)	P.422
29	グランスマドウシ	P.423
30	グランスクミヘイ	P.422
31	グリーンスライム	P.375
32	グリフォンハンド	P.395
33	グルームモス	P.368
34	クルルバード	P.415
35	グレートオックス	P.364
36	グレネードボム	P.416
37	グレムリン	P.414
38	ゴースト	P.400
39	ゴレム	P.438
40	コカトバード	P.413
41	コカトリス	P.373
42	コブラ	P.371
43	ゴブリン	P.386
44	ゴブリンガード	P.409
※ 緑 ※		
45	サーベルキャット	P.363
46	サイクロプス(光)	P.396
47	サイクロプス(闇)	P.397
48	サイクロプス(月)	P.397
49	サイクロプス(火)	P.398
50	サイクロプス(水)	P.398
51	サイクロプス(木)	P.399
52	サイクロプス(風)	P.399
53	サイクロプス(土)	P.400

No.	名前	ページ
54	サタンヘッド	P.405
55	サハギン	P.385
56	シードラゴン	P.379
57	ジャッカル	P.426
58	シャドウゼロ	P.375
59	シャドウゼロワゴン	P.418
60	シャドウナイト	P.433
61	ジュリアス I	P.440
62	ジュリアス II	P.441
63	ジュリアス III	P.442
64	スカイドラゴン	P.392
65	スカルドレイク	P.410
66	スカルビースト	P.387
67	スケルトン	P.388
68	スノーラビ	P.411
69	スパインドデビル	P.390
70	スペクター	P.388
71	ゾンビ	P.387
※ 黒 ※		
72	ダークバットム	P.412
73	ダークブリスト	P.383
74	ダースマタンゴ	P.401
75	タートルナイト	P.404
76	ダックジェネラル	P.404
77	ダックソルジャー	P.384
78	チビデビル	P.389
79	ティラノス	P.371
80	デーモンヘッド	P.390
81	デスクラブ	P.378
82	デススコピオ	P.368
83	デスフラワー	P.365
84	デューハンストーカー	P.391
85	デンデングレム	P.376
86	トータスナイト	P.386
87	トリピー	P.424
※ 赤 ※		
88	ナイトスナイパー	P.414
89	ニードリオン	P.416
90	ニードルバード	P.372
※ 緑 ※		
91	バイパー	P.420
92	バウンドウルフ	P.363
93	バジリスク	P.370
94	ばっくりオタマ	P.412
95	ばっくんオタマ	P.369
96	ばっくんトカゲ	P.370
97	ばっくんドラゴン	P.413
98	バットム	P.372
99	バネクジャコ	P.396
100	パンパイア	P.427
101	パンクキンボム	P.365
102	ビービー	P.367
103	ヒドラ	P.428
104	ヒュージドラゴン	P.439
105	ファイアモス	P.417

No.	名前	ページ
106	ブチガルーダ	P.374
107	ブチドラゴン	P.392
108	ブチボセイドン	P.409
109	ブチラケーン	P.435
110	ブラックアナグマ	P.425
111	ブラックウルフ	P.426
112	ブラディボーン	P.418
113	ブラッドアウル	P.373
114	ブラッドウェポン	P.374
115	ブラッドドール	P.405
116	ブラッドバンジー	P.403
117	ヘビ	P.430
118	ヘルナイト	P.407
119	ヘルハウンド	P.420
120	ボイスノイズイン	P.432
121	ボイスノイズイン (フルメタルハガー)	P.431
122	ホッパー	P.367
123	ボト	P.394
124	ボルダー	P.395
125	ポロピンフット	P.408
126	ポロン	P.385
127	ポロン(イベント)	P.423
128	ホワイトウルフ	P.427
※ 赤 ※		
129	マイコニド	P.364
130	マインドフレア	P.431
131	マジカルドール	P.380
132	マシングーレム	P.382
133	マミーエイブ	P.389
134	マリリス	P.434
135	ムーンワンダー	P.401
136	メガクローラー	P.369
137	メタルクラブ	P.415
138	メテューサ	P.430
139	モールベア	P.362
140	モルボルボール	P.366
※ 赤 ※		
141	ユニコーンヘッド	P.381
※ 黒 ※		
142	ラスター	P.419
143	ラストモールド	P.377
144	ラドーン	P.379
145	ラビ	P.362
146	ラビリオン	P.402
147	ランドドラゴン	P.393
148	ランドリーチ	P.377
149	リッチ	P.437
150	レッサーデーモン	P.391
151	レッドスライム	P.407
※ 赤 ※		
152	ワンダー	P.394

1

ラビ

系統 獣

感覚 視覚 聴覚 なし

出現場所 トッパルへの道、トッパル周辺、ピンケット周辺



夜になると眠ってしまう、大きな前歯を持った動物。獲物を見つけると、間合いを詰めて「かみつき」や「回転攻撃」で襲ってくる。「スーパーラビ」は非常に低い確率でしか使わない、極めて珍しい攻撃だ(→P.447)。

*攻撃データ

かみつき



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

回転攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)

特殊効果

スーパーラビ



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 (※1)

※1……10秒間、すべての属性との相性が「×」になり、使用する攻撃が、①相手の防御力を無視したダメージを与える、②命中が「必中」になる、③絶対にクリティカルヒットする、の3つの特徴を持つようになる

*能力値

HP	20
POW	5
DEF	2
INT	2
MND	1
AGI	1

*EXP

1

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

なし

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	まるい種
15%	獣の骨
8%	獣肉
—	—

*ルク

1

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	◎
炎	○
氷	○
雷	○
風	△
毒	○
炎	△
水	○
木	○
雷	◎
土	×

*相性(魔法)

炎	△
氷	○
木	○
雷	◎
土	×

2

モールベア

系統 獣

感覚 視覚 聴覚 嗅覚

出現場所 マイコニトの森、禁断の廃坑、ガイア洞窟



背中に巨大なトゲトゲが生えたモグラの怪物。ふだんは地中にいて、獲物を襲うときだけ地上に出てくる。地中にいるところを狙って攻撃してもいいが、突然の「ノーム」を食らわないよう、背後にまわりこんで戦いたい。

*攻撃データ

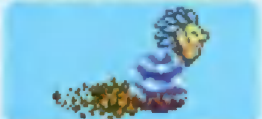
ツメ



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

土塵



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	3	必中	周囲(小)

特殊効果 暗闇(25%)

ノーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	扇形

特殊効果

*能力値

HP	54
POW	24
DEF	18
INT	23
MND	10
AGI	23

*EXP

7

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Bタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	音符石
21%	まるい種
15%	獣の革
8%	獣肉
—	—

*ルク

12

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	△
毒	○
炎	△
水	○
木	○
雷	◎
土	×

*相性(魔法)

炎	△
氷	○
木	○
雷	◎
土	×

3

バウンドウルフ

系統 獣

感覚 嗅 嗅覚 聴 聴覚

出現場所 白岩山(夜)



夜にしか姿を現さない、狼のような生き物。正面にさえ立たなければ、『かみつき』と『ネイルサイクロン』には当たらない。2体以上に囲まれるとやっかいなので、段差や障害物を利用して、敵を分断しながら戦おう。

※攻撃データ

かみつき



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

ネイルサイクロン



属性	威力	命中	範囲
物理・突	5	5	正面

特殊効果 —

ローリングアタック



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	10	5	突進

特殊効果 転倒

※能力値

HP	148
POW	52
DEF	19
INT	22
MIND	17
AGI	52

※EXP

19

※移動速度

速い

※宝箱のトラップ

Dタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	土のコイン
21%	まるい種
15%	獣の革
8%	獣肉
—	—

※ルク

30

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Dタイプ

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

※相性(魔法)

光	△
雷	○
月	△
火	△
水	○
木	○
風	○
土	×

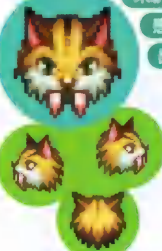
4

サーベルキャット

系統 獣

感覚 嗅 嗅覚 聴 聴覚

出現場所 カーラ山頂



鋭い2本の牙を持つ、頭部だけが巨大化したネコ。正面に立ったときにクルリと後方へ宙返りをしたら、それは『サラマンダー』を使ってくる合図。すぐに斜め方向にダッシュすれば、うまく攻撃をかわせるはずだ。

※攻撃データ

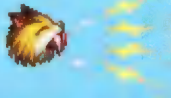
体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

咆哮



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	扇形

特殊効果 眠り(25%)

サラマンダー



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	中距離貫通

特殊効果 —

※能力値

HP	170
POW	63
DEF	34
INT	48
MIND	28
AGI	56

※EXP

24

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Eタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ばっくんチョコ
21%	土のコイン
15%	獣の革
8%	獣肉
—	—

※ルク

27

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Eタイプ

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

※相性(魔法)

光	△
雷	○
月	△
火	△
水	○
木	○
風	○
土	×

5

グレートオックス

系統 獣

感覚 生・遠見 毒・明視覚

出現場所 奇岩山(昼)



山岳地帯に低確率で出現する、立派なツノを持った雄牛。正面に立って戦っていると「突進」で襲われる場合があるので、接触ダメージのことも考えて、やや離れた場所から敵の側面や背後にまわりこんで攻撃するといし。

*攻撃データ

頭突き			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面
特殊効果	—		

突進			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	突進
特殊効果	転倒		

ソング			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分
特殊効果	パワーアップ(100%)		

*能力値

HP	212
POW	71
DEF	42
INT	35
MND	39
AGI	48

*EXP

60

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	まるい種
15%	ペダん石
8%	獣肉
—	—

*ルック

198

*接触ダメージ

あり

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
相性(魔法)	
光	△
炎	○
氷	○
雷	△
風	△
毒	△
火	△
水	○
雷	○
風	○
毒	◎
土	×

6

マイコニド

系統 植物

感覚 毒・遠視 毒・夜視

出現場所 マイコニドの森



突然変異によって意志を持った夜行性のキノコ。夜間は森を徘徊しており、あたりが明るくなるとふつうのキノコに擬態して身を潜める。擬態しているときに近づくと、いきなり襲いかかってくるので気をつけよう。

*攻撃データ

ブーメランヘッド			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	ブーメラン
特殊効果	転倒		

体当たり			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	5	5	正面
特殊効果	—		

胞子			
属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(小)
特殊効果	眠り(25%)		

*能力値

HP	45
POW	18
DEF	13
INT	19
MND	12
AGI	15

*EXP

5

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Bタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
50%	パイパイ草
20%	だえんの種
13%	大理石
7%	ほそい肉
10%	きんぴかの剣

*ルック

10

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	◎
叩	×
突	△
相性(魔法)	
光	×
炎	◎
氷	○
雷	○
風	○
毒	△
土	△

7 デスフラワー

系統 植物
 感覚 毒 聴覚 無し
 出現場所 ほっくんの洞、忍の洞窟(殺)

草花が凶暴なモンスター化した姿。近くにいると「ドリアード」がかわしきれなくなり、HPを大幅に減らされてしまう可能性がある。武器で戦うときは、1回攻撃を当てたときに、間合いを離すようにすると安全だ。

※攻撃データ

能力値	宝箱の中身	属性(物理)
HP 35	確率 アイテム	新 ○
POW 15	56% におい花	叩 ×
DEF 10	21% 光のコイン	突 △
INT 12	15% かしの木	※相性(魔法)
MND 8	8% ほそい肉	光 ×
AGI 7	—	毒 ○
EXP 3	※ルク 6	月 ○
移動速度 遅い	※接触ダメージ なし	火 ○
※宝箱のトラップ Aタイプ		水 △
		木 ×
		風 ○
		土 △

かみつき

属性	威力	命中	範囲
物理・新	3	5	正面

特殊効果

花粉

属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	正面

特殊効果 毒(12%)

ドリアード

属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(大)

特殊効果

8 パンプキンボム

系統 植物
 感覚 毒 聴覚 無し
 出現場所 厚の洞窟、奇岩山

ハロウィーンを連想させるカボチャ爆弾。接近時に使う「自爆」に巻き込まれると大ダメージを受けてしまう。敵のHPをケスっておけば「自爆」と「メガクラッシュ」のダメージは減らせるが、爆発させるとEXPやルクが入手できない。

※攻撃データ

能力値	宝箱の中身	属性(物理)
HP 135	確率 アイテム	新 ○
POW 45	56% 木のコイン	叩 ×
DEF 15	21% パンプキンボム	突 △
INT 55	15% 大理石	※相性(魔法)
MND 16	8% ほそい肉	光 ×
AGI 30	—	毒 ○
EXP 17	※ルク 12	月 ○
移動速度 速い	※接触ダメージ なし	火 △
※宝箱のトラップ Dタイプ		水 ×
		木 ○
		風 ○
		土 △

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

自爆

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(小)

特殊効果 自身の残りHPの50%ダメージ、自爆、転倒

メガクラッシュ

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(大)

特殊効果 (※2)

※2……自分の残りHPの50%のダメージ、自爆、転倒、混乱(100%)

9

モルボルボール

系統 植物

感覚 臭 聴覚 無し

出現場所 海の洞窟(朝〜夕)



頭の上に小さな花をつけた不思議な植物。海洞窟(朝〜夕)に低確率で出現する。正面に立つと「臭い息」や「スーパー臭い息」で混乱状態を引き起こされる場合があるので、背後にまわりこんでから攻撃しよう。

*攻撃データ

キス			
属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	正面
特殊効果	—		

臭い息			
属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	正面
特殊効果	混乱(25%)		

スーパー臭い息			
属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	扇形
特殊効果	混乱(25%)		

*能力値

HP	206
POW	27
DEF	43
INT	64
MND	62
AGI	45

*EXP

51

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Eタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	木のコイン
21%	だえんの種
15%	トネリコの木
8%	ほそい肉
—	—

*ルック

171

*接触ダメージ

あり

*相性(物理)

斬	◎
叩	×
突	△
光	×
雷	◎
月	◎
風	○
水	△
毒	×
聖	○
土	△

*相性(魔法)

火	×
氷	△
雷	○
土	△

10

ウッドマックス

系統 植物

感覚 臭 聴覚 無し

出現場所 マナの聖域(夜)



夜になるとマナの聖域の屋外に低確率で出現する。聖域の異変で生まれた木のオバケ。「ストラングル」を受けると足止め状態にされてしまうので、正面からは近づかないようにしたい。斬や雷、月属性の攻撃が有効だ。

*攻撃データ

枝パンチ			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

ストラングル			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	弾丸
特殊効果	足止め(25%)		

光合成			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(小)
特殊効果	HPを115回復		

*能力値

HP	427
POW	94
DEF	67
INT	85
MND	68
AGI	64

*EXP

158

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Hタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	だえんの種
15%	化石樹
8%	ほそい肉
—	—

*ルック

450

*接触ダメージ

あり

*相性(物理)

斬	◎
叩	×
突	△
光	×
雷	◎
月	◎
火	○
水	△
毒	×
風	○
土	△

*相性(魔法)

火	×
氷	△
雷	○
土	△

Monster

11 ビービー

系統 昆虫

感覚 視覚 聴覚

出現場所 トップルへの道、トップル周辺など



毒を含んだ針をお尻に持つハチ。前方にしか攻撃してこないの
で、斜め方向から武器でダメージ
を与えていこう。主人公たちをし
つこく追いかけてくるため、ヘタ
に逃げずに、こちらから積極的に
攻撃を仕掛けたほうがいい。

※攻撃データ

ひっかき

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

針ミサイル

属性	威力	命中	範囲
物理・突	2	5	弾丸

特殊効果

毒針

属性	威力	命中	範囲
物理・突	3	5	正面

特殊効果 毒(100%)

※能力値

HP	17
PQW	8
DEF	4
INT	4
MND	3
AGI	5

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	パイプ草
20%	ほそながい種
13%	トップル木綿
7%	虫肉
10%	はちみつ

※相性(物理)

斬	△
打	◎
突	△

※相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	○
風	○
毒	△
水	△
木	△
土	◎
聖	×

※EXP

2

※ルク

3

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

なし

12 ホッパー

系統 昆虫

感覚 視覚 聴覚

出現場所 マイコニドの森(洞~タ)、
陸軍の兵隊(洞~タ)など



ノミが巨大化し、動物の血のか
わりにマナを吸うようになったも
の。主人公たちのMPを減少させ
る「ルナティック」には要注意。武
器での戦いが得意なキャラクタ
ーで接近戦を挑み、すばやく倒し
てしまいたいところだ。

※攻撃データ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

ルナティック

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	弾丸

特殊効果 MPダメージ

アブソープバリア

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 マジカルシールド(100%)

※能力値

HP	30
PQW	8
DEF	10
INT	18
MND	6
AGI	21

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	月のコイン
21%	ほそながい種
15%	サルタン絹布
8%	虫肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
打	◎
突	△

※相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	○
風	○
毒	△
水	△
木	△
土	◎
聖	×

※EXP

6

※ルク

10

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Bタイプ

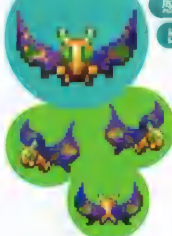
13

グルームモス

系統 昆虫

感覚 毒・視覚 属性 毒

出現場所 毒の洞窟、死火山(洞窟)



リン粉をまき散らして、周囲にいる者に毒を与える大きな蛾。3種類の技すべてが魔法攻撃なので、主人公たちのMNDが低いときは戦わずに逃げたほうが無難だ。戦う場合は、叩や風属性の攻撃を使うと、大ダメージを与えやすい。

*攻撃データ

プチアイビーム			
属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	中距離貫通
特殊効果	—		

リン粉			
属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	周囲(小)
特殊効果	混乱(25%)		

黒いリン粉			
属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	扇形
特殊効果	暗闇(25%)		

*能力値

HP	115
POW	21
DEF	18
INT	36
MND	44
AGI	49

*EXP

18

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Dタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
36%	星くずのハーブ
36%	土のコイン
20%	ノームの像
8%	虫肉
—	—

*ルック

28

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	△
*相性(魔法)	
光	△
闇	△
月	○
火	○
水	△
木	△
風	◎
土	×

14

デススコピオ

系統 昆虫

感覚 毒・視覚 属性 毒

出現場所 ジャド砂漠



鋭い針の一刺しで獲物を仕留めるサソリ。ジャド砂漠に低確率で出現する。「ハサミ」と接触ダメージを連続で受けると身動きできなくなってしまう場合があるので、武器で戦うときは間合いを詰めすぎないこと。

*攻撃データ

ハサミ			
属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

毒針			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	弾丸
特殊効果	猛毒(25%)		

シェイブウェポン			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分
特殊効果	パワーアップ(100%)		

*能力値

HP	166
POW	52
DEF	34
INT	33
MND	35
AGI	41

*EXP

33

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Dタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ほそながい種
15%	黒曜石
8%	虫肉
—	—

*ルック

108

*接触ダメージ

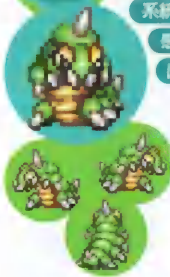
あり

*相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	△
*相性(魔法)	
光	△
闇	△
月	○
火	○
水	△
木	△
風	◎
土	×

15 メガクローラー

系統 **昆虫**
 感覚 **二 視覚** **三 聴覚**
 出現場所 **ジャド砂漠(朝一タ)**



ジャド砂漠(朝一タ)に低確率で出現する、頭にツノの生えたイモムシ。正面から攻撃すると「スパイダーネット」で動きを封じられることがある。武器で戦いを挑むときは、相手の背後にまわってから攻撃を仕掛けるといいだろう。

※攻撃データ

粘液

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(小)

特殊効果 ———

スパイダーネット

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 足止め(25%)

メタルスキン

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 プロテクト(100%)

※能力値

HP	175
POW	56
DEF	37
INT	34
MIND	37
AGI	43

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ほそながい種
15%	ジャドヘンブ
8%	虫肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	△

※相性(魔法)

光	△
雷	△
月	○
火	○
氷	△
木	△
風	◎
土	×

※EXP

39

※ルク

126

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

あり

※宝箱のトラップ

Eタイプ

16 ぱっくんオタマ

系統 **ハエ類**
 感覚 **三 聴覚** **三 視覚**
 出現場所 **ぱっくんの巣、洞の真南(朝一タ)**



オタマジャクシのような外見のモンスター。「バブル」や「バブルシュート」でチビッコ状態にさせられた場合は、いったん遠くへ逃げて、アイテムで解除しよう。チビッコ状態のときに攻撃されると、大ダメージを受けるからだ。

※攻撃データ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 ———

バブル

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	正面

特殊効果 チビッコ(25%)

バブルシュート

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	放物線(小)

特殊効果 チビッコ(25%)

※能力値

HP	40
POW	16
DEF	9
INT	15
MIND	8
AGI	10

※宝箱の中身

確率	アイテム
48%	まんまるドロップ
36%	水のコイン
8%	メノス銅
8%	トカゲの肉
—	—

※相性(物理)

斬	◎
叩	△
突	○

※相性(魔法)

光	△
雷	○
月	○
火	◎
氷	×
木	△
風	○
土	△

※EXP

3

※ルク

7

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Aタイプ

17

Monster バジリスク

系統 **八虫類**

感覚 **聴覚** **聴覚** **聴覚**

出現場所 **ゴラスの砂漠(南側)**



石化能力で敵対する者を石に変えてしまうトカゲ。お腹を膨らませたときは「自爆」の合図なので、すぐに遠くへ逃げる。あらかじめ間合いを少し離れた状態で戦っていれば、「自爆」の効果範囲から逃げやすくなる。

※攻撃データ

キック

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

石化光線

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	中距離貫通

特殊効果 石化(25%)

自爆

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(小)

特殊効果 自身の敵・HPの50%ダメージ 属性 七属性

※能力値

HP	146
POW	52
DEF	24
INT	38
MND	22
AG	37

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	星くずのハーブ
20%	ひしゃげた種
13%	トカゲのウロコ
7%	トカゲの肉
10%	回虫ブブ

※相性(物理)

斬	◎
叩	△
突	○

※相性(魔法)

火	△
氷	○
雷	○
風	○
土	△

※EXP

22

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Eタイプ

※ルク

19

※接触ダメージ

なし

18

Monster ぱっくんトカゲ

系統 **八虫類**

感覚 **聴覚** **聴覚** **聴覚**

出現場所 **ぱっくんオタマの岩の洞窟**



ぱっくんオタマの成長した姿。ふだんは「尻尾」で攻撃してくるのがほとんどで、「丸呑み」や「はきだす」はめったに使わない。近距離戦を得意にする仲間と一緒に、武器を使ってやっつけたほうが、MPも温存できてお得。

※攻撃データ

尻尾

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

丸呑み

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	中距離攻撃

特殊効果 「はきだす」に移行

はきだす

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	正面

特殊効果 対象の敵・HPの50%のダメージ

※能力値

HP	62
POW	22
DEF	14
INT	20
MND	10
AG	16

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ウンディーネの像
21%	ひしゃげた種
15%	メノス銅
8%	トカゲの肉
—	—

※相性(物理)

斬	◎
叩	△
突	○

※相性(魔法)

光	△
氷	○
雷	○
火	◎
木	×
土	△
風	○
土	△

※EXP

4

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Bタイプ

※ルク

10

※接触ダメージ

なし

Monster

19

コブラ

系統 ハ虫類

感覚 聴覚 視覚

出現場所 ジャングル



※攻撃データ

砂漠地帯に潜む、強力な毒で獲物を亡きものにするヘビ。接近戦を挑むと「毒牙」や「毒液」で猛毒状態にされてしまうので、遠距離から攻撃しよう。夜は眠った状態で現れるが、攻撃すると目を覚ますため油断は禁物。

※能力値

HP	71
POW	36
DEF	17
INT	33
MIND	16
AGI	36

※EXP

10

※移動速度

速い

※宝箱のトラップ

Cタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	アブイ草
21%	ひしゃげた種
15%	大理石
8%	トカゲの肉
—	—

※ルク

18

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	◎
叩	△
突	○
※相性(魔法)	
光	△
闇	○
月	○
火	◎
水	×
木	△
風	○
土	△

かみつき



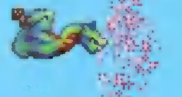
属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

毒牙



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	猛毒(25%)		

毒液



属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	正面
特殊効果	猛毒(25%)		

Monster

20

ティラノス

系統 ハ虫類

感覚 聴覚 視覚

出現場所 ガラスの砂漠(北側/星)



※攻撃データ

絶滅したと思われていた恐竜の生き残り。ガラスの砂漠(北側)に低確率で出現する。武器で戦うなら、ソードがギリギリで届く距離からダメージを与えるか、ボウで遠距離戦を仕掛けると安全。近づきすぎると反撃されやすい。

※能力値

HP	260
POW	86
DEF	55
INT	32
MIND	30
AGI	43

※EXP

43

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Fタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	ばっくんチョコ
20%	ひしゃげた種
13%	ワニ革
7%	トカゲの肉
10%	回虫プブ

※ルク

60

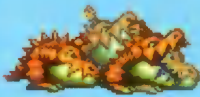
※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

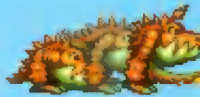
斬	◎
叩	△
突	○
※相性(魔法)	
光	△
闇	○
月	○
火	◎
水	×
木	△
風	○
土	△

かみつき



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

尻尾



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	転倒		

かみ砕き



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	転倒		

21

ニードルバード

系統 鳥

感覚 毒 明視化 隠しなし

出現場所 ヒンクット周辺(船〜タ)、ばっくんの巣など



針のようにとがたくちばしを持つ鳥。地形や障害物の影響で間合いを詰められないと、「羽根」や「羽根みだれ撃ち」を連続で使ってくるので注意しよう。空高く飛んでいるあいだは、こちらの攻撃がいっさい当たらない。

*攻撃データ

くちばし				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	正面	
特殊効果	—			

羽根				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	弾丸	
特殊効果	マヒ(12%)			

羽根みだれ撃ち				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	4	5	扇形	
特殊効果	マヒ(25%)			

*能力値

HP	45
POW	18
DEF	8
INT	15
MND	8
AGI	16

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	ひらたい種
15%	魔法のクルミ
8%	鳥肉
—	—

*相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
*相性(魔法)	
毒	×
闇	○
氷	△
雷	○
炎	△
風	×
土	○

*EXP

3

*ルク

9

*移動速度

速い

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Aタイプ

22

バットム

系統 鳥

感覚 毒 隠視化 隠しなし

出現場所 トムブル周辺(夜)、バットム洞窟など



コウモリのような姿をした化け物。暗いところが好きで、洞窟内ばかりか、夜になると平原にも姿を現したりする。群れて出現したときは、「超音波」で混乱状態にさせられないように、1匹ずつおびき出して戦いたいところ。

*攻撃データ

体当たり				
属性	威力	命中	範囲	
物理・叩	3	5	正面	
特殊効果	—			

超音波				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・闇	0	必中	扇形	
特殊効果	混乱(12%)			

吸血				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・闇	5	必中	正面	
特殊効果	ダメージの50%ぶん自分のHPを回復			

*能力値

HP	23
POW	8
DEF	2
INT	6
MND	2
AGI	14

*宝箱の中身

確率	アイテム
50%	星くずのハーブ
20%	ひらたい種
13%	トッブル木綿
7%	鳥肉
10%	血の入った小袋

*相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
*相性(魔法)	
毒	○
闇	×
氷	△
雷	○
炎	△
風	×
土	○

*EXP

2

*ルク

4

*移動速度

速い

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

なし

23

コカトリス

系統 鳥

感覚 主: 聴覚 副: 嗅覚

出現場所 ジャド砂漠、アピアスの洞(賢へダ)

尻尾のかわりにヘビが生えているヒヨコ。2体以上に囲まれてしまうと、「くちばし」や「毒液」など、ステータス異常を引き起こす攻撃を受けやすくなる。ダッシュで距離を離し、ポウや魔法を使って遠くから攻撃しよう。

※攻撃データ

※能力値

HP	95
POW	38
DEF	21
INT	38
MND	19
AGI	33

※EXP

13

※移動速度

ぶつう

※宝箱のトラップ

Cタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	星くずのハーブ
20%	ひらたい種
13%	トカゲのウロコ
7%	鳥肉
10%	きんぴかのヘルム

※ルク

21

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	◎
光	×
雷	◎
炎	△
氷	○
毒	△
水	○
風	○
土	×
聖	◎

キック



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

くちばし



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 石化(25%)

毒液



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	正面

特殊効果 毒(25%)

24

ブラッドアウル

系統 鳥

感覚 主: 嗅覚 副: なし

出現場所 マイコノドの森(夜)、禁断の魔法(高)など

夜行性のフクロウ。洞窟や、夜の屋外などの暗い場所に現れる。武器で戦う場合は、斜め方向から攻撃すれば、「ジン」をかわしやす。空高く飛んでいるときは、こちらの攻撃が当たらないので、地面に降りてくるのを待とう。

※攻撃データ

※能力値

HP	48
POW	21
DEF	16
INT	24
MND	20
AGI	19

※EXP

6

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Bタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	ひらたい種
15%	ひらぎの木
8%	鳥肉
—	—

※ルク

12

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	◎
光	◎
雷	×
炎	△
氷	○
毒	△
水	○
風	×
土	◎

くちばし



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 —

毒巻



属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	周囲(小)

特殊効果 暗闇(25%)

ジン



属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	炸裂弾

特殊効果 —

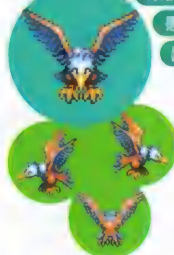
25

プチガルード

系統 鳥

感覚 明感覚 なし

出現場所 浮遊岩の荒原(昼)



鳥の王と伝えられる怪物の小型版。浮遊岩の荒原(昼)に低確率で姿を現す。正面に立つと強力な攻撃を食らいやすく、また、動きがすばやいため背後にまわりこむのも難しい。斜め方向からボウや魔法で攻撃するのが無難だ。

*攻撃データ

カギツメ

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

ストームウインド

属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	弾丸
特殊効果	マヒ(25%)		

スピードアップ

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分
特殊効果	スピードアップ(100%)		

*能力値

HP	274
FGW	85
DEF	50
INT	81
MND	49
AGI	83

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ひらたい種
15%	黒い骨
8%	鳥肉
—	—

*相性(物理)

斬	△
突	△
炎	○

*相性(魔法)

氷	×
雷	○
月	△
火	○
水	△
毒	○
風	×
土	○

*EXP

90

*ルク

262

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

あり

*宝箱のトラップ

Gタイプ

26

ブラッドウェポン

系統 魔法生物

感覚 魔法 暗視覚

出現場所 タイム0005(夜)



血に染まった刃を持つ、邪悪な意志を宿した魔剣。「斬り払い」や「突き」を連続でくり出してくる。とくに「突き」は遠くまで届くので、魔法で戦うときは正面からではなく、ロッドやボウを装備して斜め方向から攻撃しよう。

*攻撃データ

斬り払い

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

突き

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	突進
特殊効果	—		

スパイクストライク

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

*能力値

HP	273
FGW	90
DEF	31
INT	47
MND	42
AGI	84

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	木のコイン
21%	まるい種
15%	アルテナ合金
8%	魔法の肉
—	—

*相性(物理)

斬	△
突	○
炎	×

*相性(魔法)

氷	△
雷	○
月	○
火	○
水	△
毒	×
風	△
土	○

*EXP

48

*ルク

45

*移動速度

速い

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Gタイプ

Monster

27 シャドウゼロ

系統 不定形

感覚 遠 嗅覚 遠 聴覚 遠

出現場所 ジャド砂漠(夜)、デビアスの館



影が実体化したモンスター。この敵が複数出現しているときに曲がり角などで立ち止まると、周囲を囲まれて動けなくなりやすい。そうした場合は無理に戦わず、ジャンプで敵を跳び越えて、いったん仕切り直したほうがいい。

※攻撃データ

※能力値

HP	65
POW	43
DEF	10
INT	43
MND	44
AGI	60

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	月のコイン
15%	コクタン
8%	変な肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
突	×
射	○

※相性(魔法)

光	◎
雷	×
月	×
火	×
水	◎
風	◎
土	△
毒	○

※EXP

13

※ルク

19

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Cタイプ

キック

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

頭突き

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 暗闇(25%)

ビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・雷	0	必中	中距離貫通

特殊効果 暗闇(25%)

Monster

28 グリーンスライム

系統 不定形

感覚 遠 嗅覚 遠 聴覚 遠

出現場所 バットの洞窟、ピンケットの館など



洞窟のような暗い場所に棲息する、緑色の不定形生物。ステータス異常を引き起こす「粘液」と「まき散らし」を受けないように、遠くからボウや魔法を使って戦おう。敵は動きが遅いので、ラクに間合いを調節できる。

※攻撃データ

※能力値

HP	20
POW	14
DEF	2
INT	8
MND	2
AGI	11

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	おおきな種
15%	メノス鋼
8%	変な肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
突	×
射	○

※相性(魔法)

光	◎
雷	×
月	×
火	×
水	◎
風	◎
土	△
毒	○

※EXP

3

※ルク

6

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Aタイプ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	3	5	正面

特殊効果 —

粘液

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	放物線(小)

特殊効果 物理防御力ダウン(12%)

まき散らし

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	5	必中	周囲(小)

特殊効果 物理防御力ダウン(25%)

29

Monster デン Dengleru

系統 不定形

感覚 主：嗅覚 副：なし

出現場所 浮岩者の荒野(朝～夕)



*攻撃データ

電気を自在にあやつる巨大カタツムリ。入り組んだ地形に足止めされて主人公たちに近づけなくなると、「帯電」と「放電」を連続で使ってくる。ガケなどの向こう側から、これらの攻撃で襲ってくる場合もあるので要注意。

*能力値

HP	142
POW	58
DEF	22
INT	50
MND	23
AGI	47

*EXP

28

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	月のコイン
15%	黒曜石
8%	変な肉
—	—

*ルク

31

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	×
叩	×
突	○
*相性(魔法)	
光	◎
闇	×
月	×
風	×
水	◎
火	◎
毒	△
土	○

触手



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

帯電



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	周囲(小)

特殊効果 マヒ(25%)

放電



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	扇形

特殊効果 マヒ(25%)

30

Monster ガス Gasurau

系統 不定形

感覚 主：嗅覚 副：なし

出現場所 海底火山



*攻撃データ

不思議な力によって、意志が宿ったガスの固まり。武器での攻撃はすべて無効化されてしまうため、遠くから魔法で攻撃しよう。溶岩にはばまれて間合いをうまく調節できないときは、無理に戦わずに逃げるのも手だろう。

*能力値

HP	135
POW	65
DEF	21
INT	52
MND	30
AGI	82

*EXP

35

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	闇のコイン
21%	火のコイン
15%	シェイドの像
8%	変な肉
—	—

*ルク

40

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×
*相性(魔法)	
光	◎
闇	×
月	×
風	×
水	◎
火	◎
毒	△
土	○

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

火炎プレス



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	追尾弾

特殊効果 火ガダルマ(25%)

パワーアップ



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 パワーアップ(100%)

31 ラストモールド

系統 不気味

感覚 痛覚 視 なし

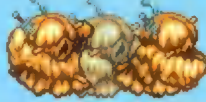
出現場所 マナの聖域(昼)



人の形をして動きまわる不気味なヘドロ。マナの聖域・神殿(昼)に低確率で出現する。斬と叩属性の攻撃は無効化されているので、突属性のボウがフレイル、または魔法を使って、遠距離から攻撃を仕掛けたい。

※攻撃データ

抱きつき



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ため息



属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	正面

特殊効果 毒(25%)

深いため息



属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	扇形

特殊効果 猛毒(25%)

※能力値

HP	428
POW	91
DEF	68
INT	94
MND	65
AGI	63

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	サラマンダーの像
21%	おおきな種
15%	ミスリル銀
8%	変な肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	×
突	○

※相性(魔法)

炎	○
雷	×
氷	×
風	○
毒	○
聖	△
土	○

※EXP

159

※ルク

445

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

あり

※宝箱のトラップ

Hタイプ

32 ランドリーチ

系統 水せい生体

感覚 痛覚 視 なし

出現場所 祖の洞窟(夜)、ウェンデル海岸



暗い場所を好む吸血ヒル。斬と叩属性の攻撃は効きづらいため、ボウやフレイル、火属性の魔法で攻めていこう。敵が群れをなしているときは、「吸血」や「吸引」を受けないように、1体ずつ誘い出して倒していくといい。

※攻撃データ

かみつき



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

吸血



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 ダメージの50%ぶん自分のHPを回復

吸引



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	扇形

特殊効果 ダメージと同量ぶん自分のHPを回復

※能力値

HP	31
POW	17
DEF	10
INT	16
MND	8
AGI	23

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	プイプイ草
21%	とげとげの種
15%	まんまるドロップ
8%	さかな肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○

※相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	○
風	○
毒	○
聖	△
土	△

※EXP

3

※ルク

7

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Aタイプ

33

デスクラブ

系統 水セイ生物

感覚 毒 聴覚 無し

出現場所 ウェンデル海岸



大きなハサミで獲物に襲いかかるカニ。倒すには、ダッシュで近づいて武器で攻撃するのが手取り早い。遠くからボウや魔法で攻撃する場合は、「ハサミプーメラン」や「ハサミホーミング」での反撃に注意。

※攻撃データ

ハサミ			
	属性	威力	命中
	物理・斬	0	5
	範囲	正面	
特殊効果	—		

ハサミプーメラン			
	属性	威力	命中
	物理・斬	2	5
	範囲	プーメラン	
特殊効果	—		

ハサミホーミング			
	属性	威力	命中
	物理・斬	2	5
	範囲	追尾弾	
特殊効果	—		

※能力値

HP	48
POW	17
DEF	13
INT	16
MIND	10
AGI	11

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	星くずのハーブ
20%	とげとげの種
13%	水のコイン
7%	さかな肉
10%	きんぴかの剣

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
※相性(魔法)	
光	△
雷	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
毒	○
土	△

※EXP

4

※ルク

9

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Bタイプ

34

ガルフィッシュ

系統 水セイ生物

感覚 毒 聴覚 無し

出現場所 ウェンデル海岸



毒々しい色合いの魚型モンスター。正面に立つと、「体当たり」や「水鉄砲」で襲われるので危険。これらの攻撃のエジキにならないよう、ボウや魔法で斜め方向からダメージを与えていくのがベストな戦いかただ。

※攻撃データ

体当たり			
	属性	威力	命中
	物理・叩	0	5
	範囲	正面	
特殊効果	—		

水鉄砲			
	属性	威力	命中
	魔法・水	0	必中
	範囲	中距離貫通	
特殊効果	パワーダウン(25%)		

スクリュアタック			
	属性	威力	命中
	魔法・水	0	必中
	範囲	突進	
特殊効果	転倒		

※能力値

HP	43
POW	19
DEF	10
INT	18
MIND	13
AGI	14

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	とげとげの種
15%	魚のウロコ
8%	さかな肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
※相性(魔法)	
光	△
雷	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
毒	○
土	△

※EXP

4

※ルク

10

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Bタイプ

35

シードラゴン

系統 **水セイ生物**
 感覚 **聴覚** **なし**
 出現場所 **地下大河(夜)**



陸上で生活するタツノオトシゴ。間合いが開いていると「アイスプレス」による反撃を受けやすいので、できるだけ接近して戦おう。ただし、「尻尾」を食らったときは、いったん敵から離れないと連続で攻撃されやすくなる。

※攻撃データ

尻尾

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

アイスプレス

属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	放物線(大)

特殊効果 雷ダルマ(25%)

ワンディーネ

属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	追尾弾

特殊効果 —

※能力値

HP	230
POW	66
DEF	42
INT	60
MND	44
AGI	48

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	音符石
21%	とげとげの種
15%	へびのウロコ
8%	さかな肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
射	△
炎	△
氷	○
雷	○
毒	○
風	○
土	△

※相性(魔法)

光	△
闇	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
土	○
風	○
雷	○
毒	○
炎	○
氷	○
雷	○
土	△

※EXP

33

※ルク

45

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

36

ラドーン

系統 **水セイ生物**
 感覚 **聴覚** **網膜覚**
 出現場所 **地下大河(昼)**



水棲恐竜の生き残り。地下大河(昼)に低確率で出現する。近距離用の攻撃しか使ってこないため、遠距離からボウなどで攻撃していれば、反撃を受けずにすむ。一定以上の間合いをつねに維持しながら戦おう。

※攻撃データ

戦艦

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 ダメージの50%ぶん自分のHPを回復

酸

属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	正面

特殊効果 必殺技ゲージリセット(100%)

ソング

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 マジカルシールド(100%)

※能力値

HP	297
POW	83
DEF	52
INT	80
MND	51
AGI	56

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	とげとげの種
15%	化石
8%	さかな肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	△
突	○
射	△
炎	△
氷	○
雷	△
毒	△
風	△
土	△

※相性(魔法)

光	△
闇	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
土	○
風	○
雷	○
毒	○
炎	○
氷	○
雷	○
土	△

※EXP

99

※ルク

291

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

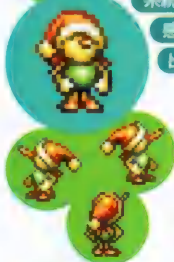
あり

※宝箱のトラップ

Gタイプ

37

マジカルドール



系統 魔法生物

感覚 魔法 魔法

出現場所 飛空艇

悪意あるマリオネット。「コンフュダンス」を受けて混乱状態にならないように、遠くからボウや魔法で戦うのが得策。飛空艇のせまい通路で遭遇することが多いので、遠距離戦を挑めないときは、ダッシュで逃げたほうがいい。

※攻撃データ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

コンフュダンス

属性	威力	命中	範囲
魔法・聞	0	必中	周囲(小)

特殊効果 混乱(100%)

回転攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)

特殊効果 転倒

※能力値

HP	52
POW	22
DEF	14
INT	20
MND	12
AGI	16

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	魔法のクلمي
21%	まるい種
15%	ひらぎの木
8%	魔法の肉
—	—

※相性(物理)

炎	○
叩	◎
突	×

※相性(魔法)

光	△
雷	○
月	◎
火	○
水	△
木	×
風	△
土	○

※EXP

8

※ルク

15

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

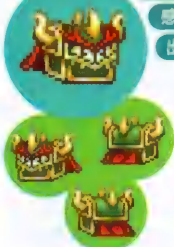
なし

※宝箱のトラップ

Cタイプ

38

オーガボックス



系統 魔法生物

感覚 魔法 魔法

出現場所 ジャド砂漠、デビアスの真ん中

魔法によってモンスター化した宝箱。ふだんは宝箱のフリをしていて、主人公たちが近づくと本性を現す。敵を発見する範囲と攻撃範囲が非常にせまいため、モーニングスターをギリギリで当てるようにすれば、反撃されずにすむ。

※攻撃データ

かみつき

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

ビックリバンチ

属性	威力	物理	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 チビッコ(100%)

クラッカー

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	正面

特殊効果 マヒ(100%)

※能力値

HP	88
POW	40
DEF	24
INT	43
MND	15
AGI	30

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ドリアドの像
21%	まるい種
15%	象牙
8%	魔法の肉
—	—

※相性(物理)

炎	△
叩	◎
突	×

※相性(魔法)

光	△
雷	○
月	◎
火	○
水	△
木	×
風	△
土	○

※EXP

12

※ルク

24

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

なし

39

イビルウェポン

系統 魔法生物

感覚 魔法 超視覚

出現場所 グランス城(夜)



※攻撃データ

夜な夜な獲物を求めてグランス城内をさまよう、呪われた魔法の剣。画面上側からびったりとくっつくと、「斬り払い」などの攻撃でダメージを受けることがなくなる。その位置に移動してから戦うようにすれば安全だ。

※能力値

HP	64
POW	67
DEF	8
INT	18
MND	6
AGI	58

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	まるい種
15%	象牙
8%	魔法の肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	×

※相性(魔法)

炎	△
雷	○
氷	◎
火	○
水	△
木	×
風	△
土	○

※EXP

22

※ルク

25

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Eタイプ

斬り払い



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

突き



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	突進

特殊効果

スパイクストライク



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

40

ユニコーンヘッド

系統 魔法生物

感覚 魔法 超視覚

出現場所 ダイムの塔(夜・ゲ)



※攻撃データ

一角獣の影像に命が吹きこまれたもの。主人公たちの片足がこの敵の影を踏むぐらいの距離まで近づけば、『チェスプレス』などでダメージを受けなくなる。あとは相手が着地するタイミングに合わせて攻撃しよう。

※能力値

HP	322
POW	80
DEF	41
INT	68
MND	74
AGI	55

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	光のコイン
21%	まるい種
15%	ロリマー聖鉄
8%	魔法の肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	×

※相性(魔法)

炎	△
雷	○
氷	◎
火	○
水	△
木	×
風	△
土	○

※EXP

49

※ルク

60

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Gタイプ

チェスプレス



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	放物線(小)

特殊効果

角



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 転倒

ヒールホーン



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(大)

特殊効果 HPを98回復

41

マシンゴーレム

系統 魔法生物

感覚 魔法 物理攻撃

出現場所 タイムの塔(昼)



マナの力で動作する機械仕掛けの人形。タイムの塔(昼)に低確率で出現する。障害物や段差の向こう側から、「ロケットパンチ」を連発してくるで気をつけよう。やや遅れて、モーニングスターで戦うのがオススメ。

*攻撃データ

ロケットパンチ



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	弾丸

特殊効果 眩目

回転攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	5	5	周囲(小)

特殊効果 —

追尾ミサイル



属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	追尾弾

特殊効果 —

*能力値

HP	393
POW	98
DEF	61
INT	86
MND	57
AGI	67

*EXP

150

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Hタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	まるい種
15%	ミスリル銀
8%	魔法の肉
—	—

*ルク

435

*接触ダメージ

あり

*相性(物理)

斬	△
打	◎
突	×
*相性(魔法)	
光	△
風	○
水	◎
火	○
毒	△
氷	×
雷	△
土	○

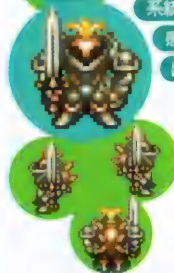
42

アーマーナイト

系統 聖人

感覚 物理 魔法

出現場所 デビアスの窟(朝・夕)



甲冑を身につけ、大剣をあやつる悪の騎士。身体の左右にぴたりとくっつけば、「シェイド」には当たらなくなる。「スマッシュブレード」で間合いを離れた場合は、ダッシュで追いかけて、密着した状態を保ちたい。

*攻撃データ

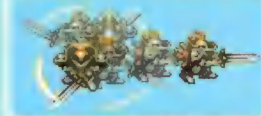
斬り払い



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

スマッシュブレード



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	7	5	周囲(小)+突進

特殊効果 —

シェイド



属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	正面

特殊効果 —

*能力値

HP	130
POW	50
DEF	27
INT	43
MND	24
AGI	32

*EXP

15

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Cタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	シェイドの像
21%	ちいさな種
15%	グランス鋼鉄
8%	かたい肉
—	—

*ルク

30

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
打	○
突	○
*相性(魔法)	
光	△
風	△
水	△
火	△
毒	○
氷	○
雷	×
土	◎

43

ダークプリースト

系統 悪人

感覚 遠 魔法 明視覚

出現場所 海底火山(朝～夕)



*攻撃データ

闇に魅せられ、癒しの術を忘れた僧侶。杖を胸元でかまえて踊り出したら、「サラマンダー」を使ってくる合図なので、すぐにダッシュで遠くへ逃げよう。「サラマンダー」の誘導弾が消えるまでは立ち止まらないこと。

*能力値

HP	210
POW	63
DEF	27
INT	61
MND	72
AGI	51

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	魔法のクルミ
21%	だえんの種
15%	アルテナ合金
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

*相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

*EXP

36

*ルुक

45

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Fタイプ

ダシングロッド



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(大)
特殊効果	—		

杖攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

サラマンダー



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	追尾弾
特殊効果	—		

44

ウェアウルフ

系統 悪人

感覚 近 嗅覚 暗視覚

出現場所 デビアスの館



*攻撃データ

魔法の力によって生み出された半人半狼。手元が光ったら、直後に「気功波」や「ルナ」を使ってくる。これらの動作中のウェアウルフは無敵状態なので、光が見えるのと同時に、急いで間合いを離し、回避に専念しよう。

*能力値

HP	102
POW	45
DEF	21
INT	43
MND	22
AGI	48

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ぱっくんチョコ
21%	ほそながい種
15%	獣の革
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

*相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	△
火	×
水	○
木	○
風	×
土	◎

*EXP

14

*ルुक

27

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Cタイプ

パンチ



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

気功波



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	7	5	弾丸
特殊効果	—		

ルナ



属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	追尾弾
特殊効果	—		

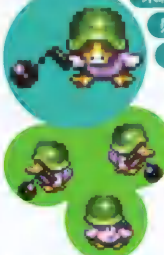
45

ダックソルジャー

系統 蟲人

感覚 弱視覚 聴覚なし

出現場所 沼の洞窟、ウェンデル海岸(朝～夕)



*攻撃データ

鉄球を振りまわすアヒルの兵士。間合いを詰めてしまえば、「竜牙砕」や「ウィスピ」を使ってこなくなるので戦いやすい。遠くから魔法で攻撃する場合は、「竜牙砕」で反撃されないように、敵の側面や背後にまわりこもう。

フレイル攻撃



属性 威力 命中 範囲

物理・突 0 5 正面

特殊効果

竜牙砕

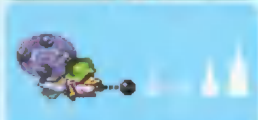


属性 威力 命中 範囲

物理・突 5 5 長距離貫通

特殊効果

ウィスピ



属性 威力 命中 範囲

魔法・光 0 必中 中距離貫通

特殊効果

*能力値

HP	68
POW	23
DEF	13
INT	22
MND	10
AGI	13

*宝箱の中身

確率	アイテム
46%	まんまるドロップ
26%	ひしゃげた種
20%	光のコイン
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
打	○
突	○
射	○
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
聖	○
魔	○
光	○
暗	○
土	◎

*EXP

4
移動速度
ふつう

*宝箱のトラップ

Aタイプ

*ルック

12
接触ダメージ
なし

46

インセクター

系統 蟲人

感覚 弱視覚 聴覚なし

出現場所 草叢の崖坑、ガイアの洞窟



*攻撃データ

うしろ足で二足歩行する昆虫。接近戦を挑んでいると、「スライサー」や「ジン」による攻撃で大ダメージを受けかねない。武器を使って戦うときは、ヒット&アウェイを心がけるようにしましょう。深追いしすぎるのは禁物。

くざりがま



属性 威力 命中 範囲

物理・斬 0 5 周囲(小)

特殊効果

スライサー



属性 威力 命中 範囲

物理・斬 5 5 周囲(大)

特殊効果

ジン



属性 威力 命中 範囲

魔法・風 0 必中 周囲(大)

特殊効果

*能力値

HP	82
POW	30
DEF	20
INT	28
MND	12
AGI	26

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	ひらたい種
15%	サルタン絹布
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
打	○
突	○
射	○
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
聖	○
魔	○
光	△
暗	△
土	◎

*EXP

7
移動速度
ふつう

*宝箱のトラップ

Bタイプ

*ルック

13
接触ダメージ
なし

47

ポロン

系統 魚人

感覚 遠く 遠く 遠く 遠く

出現場所 バットムの洞窟、ピンクアップ洞窟(新一タ)

リスのような姿をした、ボウをあやつるモンスター。遠距離から「弓攻撃」や「マスターショット」を使ってくるので、間合いが離れていても油断できない。敵の攻撃の合間をぬって接近し、武器で一気に入倒してしまいたい。

※攻撃データ

弓攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(小)

特殊効果

マスターショット



属性	威力	命中	範囲
物理・突	5	5	放物線(大)

特殊効果

ドリアート



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	放物線(小)

特殊効果

※能力値

HP	40
POW	13
DEF	8
INT	9
MND	8
AGI	8

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	おおきな種
15%	かしの木
8%	かたい肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
鎧	○
突	○
射	○
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	△
水	○
土	○
木	○
火	○
光	△
闇	△
風	△
雷	△
炎	△
氷	△
毒	△
聖	

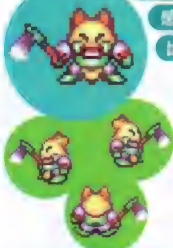
49

Monster **ゴブリン**

系統 悪人

感覚 聴覚 遠視 暗視

出現場所 ゴブナ+砂漠



ブタのような外見をしたモンスター。斜め下に立っていれば、「ローリングスweep」を連続で食らう心配がなくなる。また、魔法を使うときは、敵の「ノーム」に当たらないように、間合いを十分に開いてから唱えよう。

*攻撃データ

ローリングスweep



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	3	5	ブーメラン

特殊効果

アックス攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

ノーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	扇形

特殊効果

*能力値

HP	100
POW	41
DEF	21
INT	38
MND	18
AGI	28

*EXP

11

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Cタイプ

*宝箱の中身

宝率	アイテム
56%	ノームの像
21%	まるい種
15%	象牙
8%	かたい肉
—	—

*ルク

18

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○
相性(魔法)	
炎	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

50

Monster **トータスナイト**

系統 悪人

感覚 聴覚 遠視 暗視

出現場所 岩山



巨大な鉄球の一撃で獲物を圧殺するカメ。距離が離れていると「モーニングスター」などで襲われて危険だが、密着していると攻撃をいっさい使ってこなくなる。ぴったりとくっついたまま戦えば、倒すのは簡単だ。

*攻撃データ

モーニングスター



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

スパイクストライク



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	5	5	正面

特殊効果

ウンディーネ



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	炸裂弾

特殊効果

*能力値

HP	136
POW	55
DEF	31
INT	46
MND	27
AGI	35

*EXP

20

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Dタイプ

*宝箱の中身

宝率	アイテム
56%	ぱっくんチョコ
21%	ちいさな種
15%	魚のウロコ
8%	かたい肉
—	—

*ルク

33

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○
相性(魔法)	
光	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

51 スカルビースト

系統 不死

感覚 生肉

出現場所 ビンケット中庭



モンスターの骨に魂が宿ったもの。「カウンター」中に武器攻撃を仕掛けると、ダメージがすべてこちらに跳ね返ってきてしまう。倒すのであれば、「カウンター」の効果が切れるまでじっと待つか、光魔法を使って攻撃しよう。

※攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

カウンター



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 (※4)

分離アタック



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	周囲(小)

特殊効果 スピードダウン(25%)

※能力値

HP	25
POW	15
DEF	8
INT	11
MND	4
AGI	11

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	土のコイン
21%	ちいさな種
15%	魔法のクレミ
8%	くさった肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
刺	△
突	△
※相性(魔法)	
光	◎
闇	×
月	○
火	○
水	○
氷	△
風	△
毒	○
土	△

※EXP

3

※ルク

9

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Bタイプ

※4……5秒間、物理攻撃で受けるダメージを跳ね返す

52 ゾンビ

系統 不死

感覚 生肉

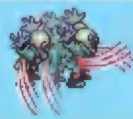
出現場所 ビンケット中庭



死を受け入れられず、闇をさまよう生ける屍。武器攻撃は無効化されてしまうので、魔法を使って戦おう。障害物や段差があるマップでは、敵がこちらに近づけない状況になったら、「座る」でMPを回復するといい。

※攻撃データ

アバラ攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

かみつめ



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 毒(25%)

毒液



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	正面

特殊効果 猛毒(25%)

※能力値

HP	34
POW	19
DEF	10
INT	11
MND	3
AGI	7

※宝箱の中身

確率	アイテム
45%	まんまドロップ
40%	ちいさな種
7%	獣の骨
8%	くさった肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
刺	×
突	×
※相性(魔法)	
光	◎
闇	×
月	○
火	○
水	△
氷	△
風	○
毒	△

※EXP

4

※ルク

7

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Aタイプ

53

スペクター

系統 不死

感覚 毒・生命 属性 魔法

出現場所 デヒアスの墓(夜)、再
り魔の台(夜)

夜になると姿を現し、死を招き寄せる道化師。武器攻撃ではダメージを与えることができないため、曲がり角などの地形を利用して間合いを離し、魔法攻撃で倒そう。近づくと「メガドレイン」を食らう恐れがあるので注意。

※攻撃データ

キック			
属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	正面
特殊効果	—		

ドレイン			
属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	弾丸
特殊効果	ダメージの50%ぶん自分のHPを回復		

メガドレイン			
属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	周囲(大)
特殊効果	ダメージと同量ぶん自分のHPを回復		

※能力値

HP	76
POW	5
DEF	5
INT	30
MND	38
AGI	25

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	闇のコイン
21%	ちいさな種
15%	バオバブの木
8%	くさった肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×

※相性(魔法)

雷	◎
毒	×
月	○
火	○
水	△
木	△
土	○
風	△

※EXP

14

※ルック

19

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Cタイプ

54

スケルトン

系統 不死

感覚 毒・生命 属性 魔法

出現場所 ジャコブの墓(夜)



魔法でいつわりの生を得たガイコツ。こちらの物理攻撃がすべて無効化されてしまう、やっかいな敵だ。ただし、使ってくる攻撃の効果範囲はせまいので、遠距離を維持しながら魔法で攻撃していけば、安全に戦える。

※攻撃データ

突き			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面
特殊効果	—		

連続突き			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	5	5	正面
特殊効果	—		

スピードアップ			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分
特殊効果	スピードアップ(100%)		

※能力値

HP	72
POW	38
DEF	14
INT	19
MND	12
AGI	30

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	土のコイン
21%	闇のコイン
15%	フォルセナ鉄
8%	くさった肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×

※相性(魔法)

光	◎
雷	×
月	○
火	○
水	△
木	△
風	○
土	△

※EXP

10

※ルック

19

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Cタイプ

55 マミーエイブ

系統 不死

感覚 毒・血毒 属性 物理

出現場所 村長の洞窟(夜)

不死の力で甦った、サルのみいら。封印の洞窟(夜)に低確率で出現する。近距離用の攻撃しか使っていないため、遠くから魔法で攻撃していくのが効果的。障害物などに引っかけて敵の動きを封じてしまえば、戦いやすくなる。

※攻撃データ

※能力値

HP	364
POW	92
DEF	51
INT	44
MND	55
AGI	56

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ちいさな種
15%	黒い骨
8%	くさった肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×

※相性(魔法)

光	◎
闇	×
風	○
火	○
水	△
木	△
土	○
雷	△

※EXP

119

※ルク

357

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

あり

※宝箱のトラップ

Hタイプ

かみつぎ



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

張り手



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	眠り(25%)		

叩き付け



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	転倒		

56 チビデビル

系統 悪魔

感覚 毒・呪殺 属性 魔法

出現場所 村長の洞窟(夜), サボテン砂漠(夜)

何らかの理由でこの世界に現れた小型の悪魔。攻撃をくり出してきたら、いったん離れて敵の背後にまわりこもう。正面に立って戦っていると、こちらの攻撃のほとんどが、敵のすばやい攻撃で止められてしまうからだ。

※攻撃データ

※能力値

HP	45
POW	28
DEF	20
INT	28
MND	26
AGI	22

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ぱっくんチョコ
21%	火のコイン
15%	シェイドの像
8%	悪魔の肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	○
突	◎

※相性(魔法)

光	◎
闇	×
風	△
火	×
水	◎
木	○
土	△
雷	○

※EXP

8

※ルク

16

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Cタイプ

マイティジャベリン



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(大)
特殊効果	—		

トライデント



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面
特殊効果	—		

チビバブル



属性	威力	命中	範囲
魔法・間	0	必中	追尾弾
特殊効果	チビッコ(25%)		

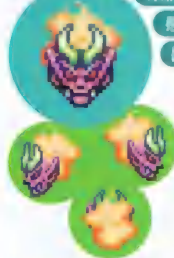
57

デーモンヘッド

系統 悪魔

感覚 暗視覚 嗅覚

出現場所 ガラスの砂漠(北東/夜)



頭部だけの姿で、夜のガラスの砂漠を徘徊している悪魔。正面に立つと「超音波」で攻撃されてしまうので、1回攻撃するたびに、ダッシュで側面や背後にまわりこもう。こうすれば、敵からの反撃を受けにくくなる。

※攻撃データ

超音波				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・闇	0	必中	扇形	
特殊効果	—			

ファイアブレス				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・火	0	必中	弾丸	
特殊効果	火ダルマ(25%)			

サラマンダー				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・火	0	必中	周囲(大)	
特殊効果	—			

※能力値

HP	235
POW	36
DEF	38
INT	73
MIND	65
AGI	53

※宝箱の中身

確率	アイテム
50%	魔法のクルミ
20%	だえんの種
13%	アルテナ合金
7%	悪魔の肉
10%	月のしずく

※相性(物理)

斬	×
叩	○
突	◎

※相性(魔法)

炎	◎
雷	×
月	△
火	×
水	◎
風	○
毒	○
土	△

※EXP

41

※ルク

55

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

58

スパインドビル

系統 悪魔

感覚 暗視覚 嗅覚

出現場所 浮岩の草原(夜)



ブタとコウモリが合体したような姿の悪魔。少し離れた場所から、モーニングスターやボウ、魔法で攻撃するといい。間合いが詰まってきたら、ダッシュで反対側へ逃げないと、敵の反撃がかかわなくなるので注意すること。

※攻撃データ

ひっかき				
属性	威力	命中	範囲	
物理・斬	0	5	正面	
特殊効果	—			

超音波				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・闇	0	必中	扇形	
特殊効果	魔法防御力ダウン(25%)			

超音波				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・闇	0	必中	周囲(小)	
特殊効果	魔法防御力ダウン(25%)			

※能力値

HP	204
POW	68
DEF	32
INT	60
MIND	45
AGI	48

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	魔法のクルミ
21%	だえんの種
15%	ヘダん石
8%	悪魔の肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
叩	○
突	◎

※相性(魔法)

光	◎
雷	×
月	△
火	×
水	◎
木	○
風	○
土	△

※EXP

30

※ルク

42

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

59

デュラハンストーカー

系統 悪魔
 感覚 遠く視覚 遠く聴覚
 出現場所 遺跡の道迷(夜)



夜になると現れる、首を斬られて死んだ騎士の亡霊。左右から密着すれば、「斬り払い」には当たらずにすむ。また、そこから上に一歩移動しておく、「影縫い」をかわす必要もなくなるため、攻撃に専念できるはずだ。

※攻撃データ

斬り払い

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 避(25%)

影縫い

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	弾丸

特殊効果 足止め(25%)



※能力値

HP	300
POW	78
DEF	48
INT	69
MND	47
AGI	60

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	闇のコイン
21%	だえんの種
15%	マイア鉛
8%	悪魔の肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
刺	○
打	◎
炎	◎
氷	×
雷	×
風	△
毒	×
重力	○
聖	○
魔	○
力	△

※EXP

46

※ルク

60

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Gタイプ

60

レッサーデーモン

系統 悪魔
 感覚 遠く視覚 遠く聴覚
 出現場所 マナの聖域(夜)



聖域を荒らす下級悪魔。マナの聖域(夜)に低確率で出現する。強力な「暗黒プレス」を受けないように、遠距離から攻撃しよう。フレイルの攻撃範囲の長さを活用すれば、敵に気づかれることなくダメージを与えていける。

※攻撃データ

ひっかき

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

暗黒プレス

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	扇形

特殊効果 暗闇(25%)

シェイド

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	周囲(大)

特殊効果 —

※能力値

HP	460
POW	100
DEF	69
INT	102
MND	89
AGI	77

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	だえんの種
15%	鉄甲獣の革
8%	悪魔の肉
—	—

※相性(物理)

斬	×
刺	○
打	◎
炎	◎
氷	×
雷	×
風	△
毒	×
重力	○
聖	○
魔	○
力	△

※EXP

170

※ルク

480

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

あり

※宝箱のトラップ

Hタイプ

61

プチドラゴン

系統 ドラゴン

感覚 視覚 聴覚 嗅覚

出現場所 ガラスの砂漠(北側の洞窟)



ガラスの砂漠に棲む小型のドラゴン。「プチプレス」や「ファイアプレス」は、食らうと火ダルマ状態になるので危険だ。背後にダッシュでまわりこむか、地形を利用して敵をうまく足止めしておかないと、厳しい戦いになる。

*攻撃データ

かみつき			
属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

プチプレス			
属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	正面
特殊効果	火ダルマ(25%)		

ファイアプレス			
属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	弾丸
特殊効果	火ダルマ(25%)		

*能力値

HP	148
POW	75
DEF	43
INT	69
MND	48
AGI	46

*宝箱の中身

確率	アイテム
50%	ウィスピの像
20%	ほそながい種
13%	トカゲのウロコ
7%	竜の肉
10%	回虫プブ

*相性(物理)

斬	△
突	×
炎	○
氷	○
雷	×
風	×
毒	○
月	○
光	△
暗	△
土	△
水	△
聖	△
魔	△
士	○

*EXP

41

*ルク

52

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Fタイプ

62

スカイドラゴン

系統 ドラゴン

感覚 視覚 聴覚 嗅覚

出現場所 カーラ山脈(窟)



カーラ山脈(窟)に低確率で出現するドラゴン。「フロストプレス」と「コールドプレス」は弾の飛ぶ速度が遅いため、間合いさえ離れていれば、弾を見てからでもかわすことができる。ヒット&アウェイを心がけて戦おう。

*攻撃データ

尻尾			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面
特殊効果	—		

フロストプレス			
属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	放物線(大)
特殊効果	雪ダルマ(25%)		

コールドプレス			
属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	炸裂弾
特殊効果	雪ダルマ(25%)		

*能力値

HP	236
POW	78
DEF	50
INT	79
MND	53
AGI	55

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ほそながい種
15%	飛竜の革
8%	竜の肉
—	—

*相性(物理)

斬	△
突	×
炎	○
氷	○
雷	×
風	×
毒	○
月	○
光	×
暗	×
土	△
水	×
聖	△
魔	△
士	△

*EXP

75

*ルク

225

*移動速度

速い

*接触ダメージ

あり

*宝箱のトラップ

Hタイプ

65

ワンダー

系統 不思議

感覚 明視覚 遠視覚

出現場所 滝の洞窟



*攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

真実



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(小)

特殊効果 スピードダウン(25%)

真実ドングリ



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	炸裂弾

特殊効果 スピードダウン(25%)

*能力値

HP	92
POW	41
DEF	29
INT	40
MND	16
AGI	31

*EXP

16

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Dタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	てんめつ草
21%	光のコイン
15%	コクタン
8%	不思議な肉
—	—

*ルुक

28

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×
*相性(魔法)	
炎	×
雷	◎
氷	×
風	△
毒	△
光	◎
闇	△
聖	○

66

ポト

系統 不思議

感覚 明視覚 遠視覚 なし

出現場所 カーラ山脈(朝)



*攻撃データ

舌舐め



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

ウィンク



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	貫通弾

特殊効果 眠り(25%)

カンガルーキック



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 転倒

*能力値

HP	176
POW	59
DEF	24
INT	60
MND	38
AGI	52

*EXP

25

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Eタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	月のコイン
21%	ウィスピの像
15%	トネリコの木
8%	不思議な肉
—	—

*ルुक

36

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×
*相性(魔法)	
炎	×
雷	◎
氷	×
風	△
毒	◎
光	△
闇	△
聖	○

67

グリフォンハンド

系統 不思議
 感覚 遠見 怒り
 出現場所 浮空岩の鬼野(闘一タ)



グリフオンの手が、独自の意志を持って動き出したもの。動作がすばやく、近づきすぎると「ひっかき」を連続で受けてしまうことが多い。武器で戦うときは、やや離れた位置に立つようにすれば、攻撃を命中させやすくなる。

※攻撃データ

ひっかき

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

プレス

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	放物線(小)

特殊効果 マヒ(25%)

アームストライク

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	突進

特殊効果 転倒

能力値		宝箱の中身		相性(物理)	
HP	198	確率	アイテム	斬	○
POW	70	56%	ぱっくんチョコ	叩	△
DEF	25	21%	ひしゃげた種	突	×
INT	27	15%	獣の骨	相性(魔法)	
MND	28	8%	不思議な肉	光	×
AGI	68	—	—	雷	○
EXP	29	ルク	33	炎	△
移動速度	速い	接触ダメージ	なし	水	△
宝箱のトラップ	Fタイプ			木	◎
				毒	△
				土	○

68

ボルダー

系統 不思議
 感覚 暗視 魔法
 出現場所 遺跡の遺蹟(闘一タ)



空中を浮遊する大きな目玉。魔法攻撃で襲ってくるので、こちらのMNDが低いときは、正面から戦いを挑まないほうが無難だ。いったん遠くへ逃げて、こちらの姿を見失わせれば、簡単に背後にまわりこむことができる。

※攻撃データ

凝視

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	貫通弾

特殊効果 —

石化呪文

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	弾丸

特殊効果 石化(25%)

ルナ

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	扇形

特殊効果 —

能力値		宝箱の中身		相性(物理)	
HP	221	確率	アイテム	斬	○
POW	28	56%	魔法のクルミ	叩	△
DEF	36	21%	ひしゃげた種	突	×
INT	72	15%	ディオンヌの木	相性(魔法)	
MND	77	8%	不思議な肉	炎	×
AGI	45	—	—	雷	◎
EXP	46	ルク	52	月	×
移動速度	遅い	接触ダメージ	なし	火	△
宝箱のトラップ	Gタイプ			水	△
				木	◎
				毒	△
				土	○

69

バネクジャコ

系統 不動産

感覚 目: 明視覚 音: なし

出現場所 遺跡の通路(昼)



バネ仕掛けのオモチャに似たモンスター。遺跡の通路(昼)に低確率で出現する。連続で使ってくる「プレス」は、間合いを詰めるだけで、かわすことが可能。その後、敵の着地点を狙ってタイミングよく攻撃すればいい。

※攻撃データ

プレス



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	放物線(小)

特殊効果

キック



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 必殺技ゲージリセット(100%)

ヒールライト



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 HPを92回復

※能力値

HP	373
POW	90
DEF	58
INT	62
MND	83
AGI	87

※EXP

138

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	はちみつドリンク
21%	ひしゃげた種
15%	オリハルコン
8%	不思議な肉
—	—

※ルック

378

※接触ダメージ

あり

※相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×
炎	×
雷	○
氷	×
風	△
毒	○
土	○

※相性(魔法)

炎	×
雷	○
氷	×
風	△
毒	○
土	○

70

サイクロプス(光)

系統 天人 出現曜日 マナ・休日

感覚 目: 魔法 音: 準視覚

出現場所 128 アイアへの道(昼)



サイクロプス戦での基本戦法は、ヒット&アウェイ。側面や背後にまわりこんで戦うようにすれば、敵からの反撃を受けにくい。

※攻撃データ

モーニングスター



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

ビーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	中距離貫通

特殊効果 足止め(25%)

ウィズ



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	炸裂弾

特殊効果

※能力値

HP	500
POW	120
DEF	105
INT	110
MND	115
AGI	97

※EXP

300

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
92%	ジャコビニ隕石
8%	かたい肉
—	—
—	—
—	—

※ルック

700

※接触ダメージ

あり

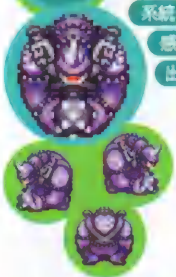
※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
炎	○
雷	○
氷	○
風	○
毒	○
土	○

※相性(魔法)

炎	×
雷	○
氷	○
風	○
毒	○
土	○

71 サイクロプス(闇)



系統 悪人 出現曜日 マナの日

感覚 毒 刺突 毒 雷 雷

出現場所 358 カリスの砂漠(北)(夜)



ガケを利用して間合いを離れたら、斜め方向から魔法で攻撃しよう。正面に立つと「ビーム」のエッジキになるので気をつけること。

※攻撃データ

※能力値	※宝箱の中身	※相性(物理)
HP 500	宝珠 アイテム	斬 ○
POW 120	92% ジャコビニ隕石	叩 ○
DEF 105	8% かたい肉	突 ○
INT 110	—	※相性(魔法)
MND 115	—	毒 ○
AGI 97	—	雷 ×
※EXP 300	※ルク 700	炎 ○
※移動速度 遅い	※接触ダメージ あり	火 ○
※宝箱のトラップ Hタイプ		水 ○
		木 ○
		氷 ○
		土 ○

モーニングスター

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	中距離貫通

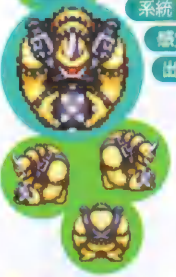
特殊効果 足止め(25%)

シェド

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	炸裂弾

特殊効果 —

72 サイクロプス(月)



系統 悪人 出現曜日 ルナの日

感覚 毒 刺突 毒 雷 雷

出現場所 221 ジャマ村(北)(夜)



マップ上のひらけた場所に誘い出せば、木や草がジャマにならずに戦える。あとは、側面や背後にまわりこみつつ攻撃すればOK。

※攻撃データ

※能力値	※宝箱の中身	※相性(物理)
HP 500	宝珠 アイテム	斬 ○
POW 120	92% ハレー隕石	叩 ○
DEF 105	8% かたい肉	突 ○
INT 110	—	※相性(魔法)
MND 115	—	毒 ○
AGI 97	—	雷 ○
※EXP 300	※ルク 700	炎 ×
※移動速度 遅い	※接触ダメージ あり	火 ○
※宝箱のトラップ Hタイプ		水 ○
		木 ◎
		氷 ○
		土 ○

モーニングスター

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	中距離貫通

特殊効果 足止め(25%)

ルナ

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	炸裂弾

特殊効果 —

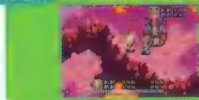
73

サイクロプス(火)

系統 悪人 出現曜日 サマナー曜日

感覚 痛覚 視覚

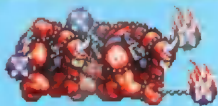
出現場所 363 洞窟火山(火)



破裂した溶岩のしびきを受けると、火ダルマ状態になってしまふ。溶岩から離れた場所に移動して、ヒット&アウェイで戦おう。

※攻撃データ

モーニングスター



属性	威力	属性	範囲
物理・叩	0	5	正面

属性効果

ビーム



属性	威力	属性	範囲
魔法・火	0	必中	中距離貫通

属性効果 足止め25%

サラマンダー



属性	威力	属性	範囲
魔法・火	0	必中	炸裂弾

属性効果

※能力値

HP	500
PC/W	120
DEF	105
INT	110
MHD	115
AGI	97

※EXP

300

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

宝率	アイテム
92%	ハレー隕石
8%	かたい肉
—	—
—	—
—	—

※ルク

700

※接触ダメージ

あり

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
※相性(魔法)	
炎	○
氷	○
雷	○
月	○
火	×
水	◎
木	○
風	○
土	○

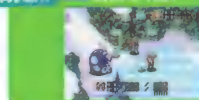
74

サイクロプス(水)

系統 悪人 出現曜日 シスターズ曜日

感覚 痛覚 視覚

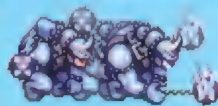
出現場所 303 洞窟水(洞)



水上での戦いなので、足元がすべって敵に触れ、接触ダメージを受けてしまうことがある。遠くからボウや魔法を使うと安全。

※攻撃データ

モーニングスター



属性	威力	属性	範囲
物理・叩	0	5	正面

属性効果

ビーム



属性	威力	属性	範囲
魔法・水	0	必中	中距離貫通

属性効果 足止め25%

ワンディーネ



属性	威力	属性	範囲
魔法・水	0	必中	炸裂弾

属性効果

※能力値

HP	500
POW	120
DEF	105
INT	110
MHD	115
AGI	97

※EXP

300

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

宝率	アイテム
92%	アーク隕石
8%	かたい肉
—	—
—	—
—	—

※ルク

700

※接触ダメージ

あり

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
※相性(魔法)	
炎	○
氷	○
雷	○
月	○
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	○

75 サイクロプス(木)



系統 亜人 出現曜日 トリアード曜日

感覚 毒 刺貫 物理貫

出現場所 240 毒の窟の谷(木)



マップの右上や左下に追いつめられると逃げ場がなくなってしまいうので、敵をうまく画面中央に誘導しながら戦いたい。

※攻撃データ

モーニングスター

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	中距離貫通

特殊効果 足止め(25%)

トリアード

属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	炸裂弾

特殊効果 —

※能力値		※宝箱の中身		※相性(物理)	
HP	500	確率	アイテム	斬	○
POW	120	92%	アंक隕石	叩	○
DEF	105	8%	かたい肉	突	○
INT	110	—	—	※相性(魔法)	
MND	115	—	—	炎	○
AGI	97	—	—	雷	○
※EXP	300	※ルク	700	月	◎
※移動速度	遅い	※接触ダメージ	あり	火	○
※宝箱のトラップ	Hタイプ			水	○
				毒	×
				風	○
				土	○

76 サイクロプス(風)



系統 亜人 出現曜日 ジン曜日

感覚 毒 刺貫 物理貫

出現場所 329 330 331 333



浮遊岩に当たらないようにながら、遠くからボウや魔法でダメージを与えていこう。

※攻撃データ

モーニングスター

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	中距離貫通

特殊効果 足止め(25%)

ジン

属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	炸裂弾

特殊効果 —

※能力値		※宝箱の中身		※相性(物理)	
HP	500	確率	アイテム	斬	○
POW	120	92%	ヴィネック隕石	叩	○
DEF	105	8%	かたい肉	突	○
INT	110	—	—	※相性(魔法)	
MND	115	—	—	炎	○
AGI	97	—	—	雷	○
※EXP	300	※ルク	700	月	○
※移動速度	遅い	※接触ダメージ	あり	火	○
※宝箱のトラップ	Hタイプ			水	○
				毒	○
				風	×
				土	◎

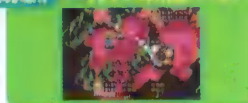
77

サイクロプス(土)

系統 巨人 出現曜日 ノーム曜日

感覚 痛覚 新感覚

出現場所 160 カイアの洞窟(1層)



せまい通路での戦いになるが、マップ左上の段差からフレイルや魔法を使って、下の段にいる敵を攻撃すれば楽勝だ。

*攻撃データ

モーニングスター				
属性	威力	命中	範囲	特徴
物理・叩	0	5	正面	
特殊効果	—			

ビーム				
属性	威力	命中	範囲	特徴
魔法・土	0	必中	中距離貫通	
特殊効果	停止め(25%)			

ノーム				
属性	威力	命中	範囲	特徴
魔法・土	0	必中	炸裂弾	
特殊効果	—			

*能力値

HP	500
POW	120
DEF	105
INT	110
MND	115
AGI	97

*EXP

300

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Hタイプ

*宝箱の中身

宝珠	アイテム
92%	ヴィネック隕石
8%	かたい肉
—	—
—	—
—	—

*ルック

700

*接触ダメージ

あり

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
光	○
雷	○
炎	○
氷	○
毒	○
風	◎
土	×

*相性(魔法)

78

ゴースト

系統 不死

感覚 痛覚 新感覚

出現場所 タイム洞窟



道化師の霊が現世で形をなしたものだ。こちらのMNDが低いと、「メガドレイン」で大幅にHPをケズられてしまう。武器による攻撃も無効化されるので、魔法攻撃で与えられるダメージが小さい場合は、戦いを避けたほうがいい。

*攻撃データ

キック				
属性	威力	命中	範囲	特徴
魔法・闇	0	必中	正面	
特殊効果	—			

ドレイン				
属性	威力	命中	範囲	特徴
魔法・闇	0	必中	弾丸	
特殊効果	ダメージの50%ぶん自分のHPを回復			

メガドレイン				
属性	威力	命中	範囲	特徴
魔法・闇	0	必中	周囲(大)	
特殊効果	ダメージと同量ぶん自分のHPを回復			

*能力値

HP	245
POW	21
DEF	30
INT	72
MND	54
AGI	57

*EXP

48

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Gタイプ

*宝箱の中身

宝珠	アイテム
43%	闇のコイン
40%	ちいさな種
9%	ジャドヘンブ
8%	くさった肉
—	—

*ルック

49

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×
光	◎
雷	×
炎	○
氷	○
毒	△
風	○
土	△

*相性(魔法)

79

ダースマトango

系統 キノコ

感覚 鈍感 弱

出現場所 マナの領域



毒々しい色合いをした夜行性のキノコ。武器で戦うときは、「ブーメランヘッド」で動きが止まっている瞬間を狙って接近をはかろう。あるいは、「ブーメランヘッド」の攻撃範囲外から魔法を使ってダメージを与えていくのも手だ。

※攻撃データ

ブーメランヘッド



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	ブーメラン

特殊効果 転倒

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	5	5	正面

特殊効果 —

孢子



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(小)

特殊効果 眠り(25%)

※能力値

HP	312
FDW	71
DEF	38
INT	65
MIND	43
AGI	58

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	パイイ草
21%	だえんの種
15%	やどりぎ
8%	ほそい肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
叩	×
突	△
魔法	—
炎	×
氷	○
雷	○
風	○
毒	△
水	×
木	○
土	△

※EXP

50

※ルク

60

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Hタイプ

80

ムーンワンダー

系統 不思議

感覚 鈍感 弱

出現場所 マナの領域(夜)



陽が沈むと現れる、ドングリ似の怪物。接近戦を挑むと「異臭」を受ける可能性があるため、遠くから闇や木属性の魔法を使って戦いたい。ただし、空高く飛んでいるときには、いっさいの攻撃が当たらない点には注意。

※攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 —

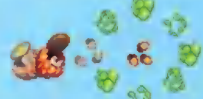
異臭



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(小)

特殊効果 スピードダウン(25%)

異臭ドングリ



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	炸裂弾

特殊効果 スピードダウン(25%)

※能力値

HP	305
FDW	69
DEF	57
INT	68
MIND	40
AGI	61

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ルナの像
21%	風のコイン
15%	ディオヌの木
8%	不思議な肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×
魔法	—
炎	×
氷	△
雷	○
風	△
毒	○
水	△
木	○
土	○

※EXP

50

※ルク

55

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Hタイプ

81

アースバジリスク



系統 虫獣

感覚 痛覚 震覚 聴覚

出現場所 マナの領域



棲み着いた場所に荒廃をもたらすトカゲ。昼間は活発に行動し、夜は眠った状態で出現する。2体以上に囲まれた場合は、「石化光線」などを受けないように、マップ内を走りまわり、はぐれたものから順に倒していこう。

*攻撃データ

キック			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果			

石化光線			
属性	割合	命中	範囲
魔法・土	0	必中	中距離貫通
特殊効果	石化(25%)		

自爆			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	周囲(小)
特殊効果	自分の残りのHPの50%のダメージ。自身、範囲		

■能力値

HP	324
POW	72
DEF	35
INT	59
MND	38
AGI	56

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	ひしゃげた種
15%	トカゲのウロコ
8%	トカゲの肉
—	—

■相性(物理)

斬	○
打	△
蹴	○
炎	○
氷	×
雷	△
毒	○
風	○
土	△

*EXP

50

*ルック

57

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Hタイプ

82

ラビリオン



系統 獣

感覚 痛覚 震覚 なし

出現場所 メノス洞窟、サボテン砂漠



世界の各地に棲む、ラビの亜種のひとつ。能力値が高くなっている点をのぞけば、低確率で「スーパーラビ」を使用するなど、おもな特徴はラビと同じ。周囲を囲まれないようにさえすれば、苦戦をしいられることはないはずだ。

*攻撃データ

かみつき			
属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面
特殊効果			

回転攻撃			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)
特殊効果			

スーパーラビ			
属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分
特殊効果	※5		

■能力値

HP	73
POW	29
DEF	16
INT	18
MND	15
AGI	27

*宝箱の中身

確率	アイテム
50%	まんまるドロップ
20%	まるい種
13%	バオバブの木
7%	獣肉
10%	きんぴかのよろい

*相性(物理)

斬	○
打	○
蹴	○
炎	△
氷	△
雷	○
毒	○
風	◎
土	×

*EXP

9

*ルック

16

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Cタイプ

※5……10秒間、すべての属性との相性が「×」になり、使用する攻撃が、①相手の防御力を無視したダメージを与える、②命中が「必中」になる、③絶対にクリティカルヒットする、の3つの特徴を持つようになる

Monster

83

アサシンバグ

系統 昆虫

感覚 毒 感知 無 攻撃

出現場所 島の森の谷(朝-夕)



高速で飛びつつ、お尻の針で襲ってくる毒バチ。間合いを離すときは、段差などで敵を足止めてから移動しよう。バトル中は頻繁に毒状態になるので、アイテムで解除するのなら、敵を全滅させてからにしたほうが効率がいい。

※攻撃データ

ひっかき



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

針ミサイル



属性	威力	命中	範囲
物理・突	2	5	弾丸

特殊効果 毒(25%)

毒針



属性	威力	命中	範囲
物理・突	3	5	正面

特殊効果 毒(100%)

※能力値

HP	105
POW	39
DEF	19
INT	24
MND	24
AGI	45

※宝箱の中身

頻率	アイテム
50%	パイプ草
20%	ほそながい種
13%	サルタン絹布
7%	虫肉
10%	はちみつ

※相性(物理)

斬	△
打	◎
突	△
炎	△
雷	△
月	○
氷	○
毒	△
風	△
嵐	◎
土	×

※EXP

16

※ルク

25

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Dタイプ

Monster

84

ブラッドパンジー

系統 植物

感覚 毒 感知 無 無し

出現場所 島の森



血のように赤い花をつけた植物。ふだんはじっとしているので、武器がギリギリで届く距離から攻撃して、移動させることなく倒してしまいたい。近づいてきたら、ダッシュで逃げ、その後、動きが止まったところを攻撃すればOK。

※攻撃データ

かみつき



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	3	5	正面

特殊効果

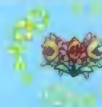
花粉



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	正面

特殊効果 毒(12%)

ドリアド



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(大)

特殊効果

※能力値

HP	116
POW	40
DEF	20
INT	34
MND	21
AGI	31

※宝箱の中身

頻率	アイテム
56%	におい花
21%	だえんの種
15%	ジャドヘンプ
8%	ほそい肉
—	—

※相性(物理)

斬	◎
打	×
突	△
炎	△
雷	×
月	◎
氷	○
毒	△
風	×
嵐	○
土	△

※EXP

17

※ルク

27

※移動速度

遅い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Dタイプ

85

ダックジェネラル

系統 巫人

感覚 弱 弱視 弱 弱なし

出現場所 グランス城(前-1)



グランス城を警護するアヒル。正面にしか攻撃してこないで、斜め方向のやや離れた位置から魔法を当てていこう。武器で戦うなら、ナックルのような動作のすばやい攻撃を使って、反撃のスキを与えないようにしたい。

※攻撃データ

フレイル攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

竜牙砕



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	長距離貫通

特殊効果

ウィズプ



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	中距離貫通

特殊効果

※能力値

HP	155
POW	53
DEF	34
INT	43
MND	24
AGI	41

※EXP

20

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Eタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	光のコイン
21%	ひしゃげた種
15%	ワニ革
8%	かたい肉
—	—

※ルク

31

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
光	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
毒	×
土	◎

※相性(魔法)

86

タートルナイト

系統 巫人

感覚 弱 弱視 弱 弱なし

出現場所 マナの伝説(前-1)



大きな鉄球で獲物を完膚なきまでにたたきつぶすカメ。ダッシュで近づいて密着すると、「モーニングスター」などの攻撃を使ってくなくなる。その状態をキープしたまま、武器や魔法で攻撃していれば、ラクに倒すことが可能。

※攻撃データ

モーニングスター



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

スパイクスライク



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

ウンディーネ



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	炸裂弾

特殊効果

※能力値

HP	375
POW	85
DEF	50
INT	72
MND	48
AGI	55

※EXP

51

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ばっくんチョコ
21%	ちいさな種
15%	黒い骨
8%	かたい肉
—	—

※ルク

60

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
光	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
毒	×
土	◎

※相性(魔法)

Monster

87 サタンヘッド

系統 悪魔

感覚 目 聴覚 震 嗅覚

出現場所 マアの宮城(夜)



あたりが暗くなる姿を現す悪魔の使い。正面から近づくと、扇形の効果範囲を持つ「超音波」がかわしい。背後からヒット&アウェイをくり返したり、やや離れた場所から魔法を使うことで、敵のHPをケズってこう。

攻撃データ

超音波

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	扇形

特殊効果

ファイアブレス

属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	弾丸

特殊効果 火タルマ(25%)

サランダー

属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	周囲(大)

特殊効果

能力値

HP	345
PCW	40
DEF	43
INT	77
MND	82
AGI	63

宝箱の中身

確率	アイテム
56%	サランダーの像
21%	だえんの種
15%	化石
8%	悪魔の肉
—	—

相性(物理)

斬	×
叩	○
突	◎
射	×
炎	△
氷	×
雷	◎
毒	○
風	○
土	△

EXP

52

ルルク

67

移動速度

遅い

接触ダメージ

なし

宝箱のトラップ

Hタイプ

88 ブラッドドール

系統 魔法生物

感覚 目 魔法 震 嗅覚

出現場所 タイムの塔(朝~夜)



不浄の力によって命を得た人形。ときおり使ってくる「コンフュダンス」は、混乱状態を引き起こすやっかいな攻撃だ。それをかわすには、敵の周りに「？」マークが現れたとき、すぐにダッシュで離れるようにすればいい。

攻撃データ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

コンフュダンス

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	周囲(大)

特殊効果 混乱(100%)

回転攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)

特殊効果 転倒

能力値

HP	294
PCW	76
DEF	38
INT	68
MND	44
AGI	51

宝箱の中身

確率	アイテム
56%	木のコイン
21%	まるい種
15%	ディオンの木
8%	魔法の肉
—	—

相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	×
射	×
炎	◎
氷	○
雷	△
毒	○
風	△
土	○

EXP

47

ルルク

45

移動速度

遅い

接触ダメージ

なし

宝箱のトラップ

Gタイプ

89

イビルシャーマン

系統 悪人

感覚 毒 魔法 呪詛

出現場所 マナの領域(第一ラ)



杖と魔法で襲ってくる呪術師。「サラマンダー」は、障害物を越えて飛んでくる誘導弾なので、複数の敵から同時に撃たれると危険。マップをスクロールさせ、画面内の敵の数を減らしておけば、同時には撃たれにくくなる。

※攻撃データ

ダシングロッド			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(大)
特殊効果	—		

杖攻撃			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

サラマンダー			
属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	追尾弾
特殊効果	—		

※能力値

HP	317
POW	78
DEF	40
INT	79
MND	80
AGI	57

※EXP

51

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Hタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	魔法のクルミ
21%	火のコイン
15%	ミスリル銀
8%	かたい肉
—	—

※ルク

61

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○

※相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

90

キラーフィッシュ

系統 水棲生物

感覚 毒 感覚 毒 無し

出現場所 地下大河



空中を泳ぐように移動する能力を持つ魚。正面から不用意に近づくと、「水鉄砲」などを食らうことが多い。武器で戦うなら、1回攻撃を当てるたびに、ダッシュで敵の背後にまわりこみ、反撃を受けないようにしよう。

※攻撃データ

体当たり			
属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面
特殊効果	—		

水鉄砲			
属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	中距離貫通
特殊効果	パワーダウン(25%)		

スクリーアタック			
属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	突進
特殊効果	転倒		

※能力値

HP	188
POW	61
DEF	32
INT	49
MND	30
AGI	56

※EXP

31

※移動速度

速い

※宝箱のトラップ

Fタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ウンディーネの像
21%	とげとげの種
15%	魚のウロコ
8%	さかな肉
—	—

※ルク

37

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	△
刺	△
突	○

※相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	△
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	△

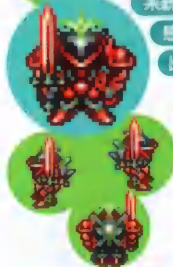
91

ヘルナイト

系統 悪人

感覚 痛覚 聴覚 嗅覚

出現場所 タイムの塔(相ヶ崎)



※攻撃データ

深紅の鎧を身につけ、地獄から甦った剣士。正面に立つと「スマッシュブレード」で間合いを詰められてしまうので注意。魔法を使って戦うときは、ロッドやボウを装備して、斜め方向から攻撃するように心がけたい。

※能力値

HP	318
POW	85
DEF	44
INT	71
MND	42
AGI	55

※EXP

47

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Gタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ルナの像
21%	ちいさな種
15%	マイア鉛
8%	かたい肉
—	—

※ルク

57

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
射	○
相性(魔法)	
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
聖	○
魔	○
光	○
闇	○
土	○

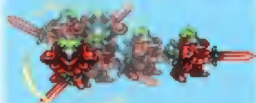
斬り払い



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

スマッシュブレード



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	周囲(小)+突進

特殊効果

シェイド



属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	正面

特殊効果

92

レッドスライム

系統 下等

感覚 痛覚 聴覚 なし

出現場所 安岩山



※攻撃データ

グリーンスライムの亜種である、真っ赤な不定形生物。突属性以外の武器攻撃はすべて無効化されてしまうため、ボウやフレイルのスキルレベルが低いときは、魔法攻撃を使って倒すか、無視して先へ進もう。

※能力値

HP	121
POW	50
DEF	41
INT	22
MND	19
AGI	48

※EXP

19

※移動速度

遅い

※宝箱のトラップ

Dタイプ

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	火のコイン
21%	まるい種
15%	獣の骨
8%	変な肉
—	—

※ルク

27

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	×
叩	×
突	○
射	○
相性(魔法)	
炎	◎
氷	×
雷	×
風	×
毒	◎
聖	◎
魔	◎
光	◎
闇	△
土	○

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	3	5	正面

特殊効果

粘液



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	放物線(小)

特殊効果 物理防御力ダウン(12%)

まき散らし



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	5	必中	周囲(小)

特殊効果 物理防御力ダウン(25%)

93

インセクトリーダー



系統 亜人

感覚 嗅覚 明視覚

出現場所 グランス城



グランス城内を徘徊する巨大昆虫。群れをなしている場合があり、四方から「くさがりま」を使われると、連続でダメージを受けることになり危険。混戦に身を投じるのではなく、ひらけた場所に1体ずつ誘い出して戦おう。

*攻撃データ

くさがりま			
属性	威力	命中	範囲
物理・新	0	5	周囲(小)
特殊効果	—		

スライサー			
属性	威力	命中	範囲
物理・新	0	5	周囲(大)
特殊効果	—		

ジン			
属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	周囲(大)
特殊効果	—		

*能力値

HP	142
POW	60
DEF	18
INT	42
MND	20
AGI	57

*EXP

21

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Eタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ジンの像
21%	ひらたい種
15%	ジャドヘンプ
8%	かたい肉
—	—

*ルック

24

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
打	○
突	○
射	○
魔法	○
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
木	○
土	○
聖	○

*相性(魔法)

炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
木	○
土	○
聖	○

94

ポロピンフット



系統 亜人

感覚 嗅覚 明視覚

出現場所 グランス城



正確な弓矢さばきを誇る射手。ほかのモンスターと戦っている最中に、遠くから「弓攻撃」で襲ってくるが多い。そうした場合は、最初にポロピンフットを倒してから、ほかのモンスターと戦うようにするのが安全だ。

*攻撃データ

弓攻撃			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(小)
特殊効果	—		

マスターショット			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	5	5	放物線(大)
特殊効果	—		

ドリアード			
属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	放物線(小)
特殊効果	—		

*能力値

HP	138
POW	56
DEF	21
INT	44
MND	22
AGI	47

*EXP

20

*移動速度

速い

*宝箱のトラップ

Eタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	おおきな種
15%	コクタン
8%	かたい肉
—	—

*ルック

30

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
打	○
突	○
射	○
魔法	○
炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
木	○
土	○
聖	○

*相性(魔法)

炎	△
氷	△
雷	△
風	△
毒	○
木	○
土	○
聖	○

95

プチポセイドン

系統 巫人

感覚 主: 聴覚 副: 視覚

出現場所 マナの窟



※攻撃データ

三叉の槍で獲物を仕留める魚人。間合いを離して戦っていると、こちらの攻撃が『マイティジャベリン』で止められやすい。近距離からソードやナックルを使って攻撃していけば、反撃のスキを与えずに倒すことができる。

※能力値

HP	350
POW	80
DEF	48
INT	71
MND	51
AGI	60

※宝箱の中身

盗率	アイテム
56%	ぱっくんチョコ
21%	とげとげの種
15%	ヘダシ石
8%	かたい肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○

※相性(魔法)

炎	△
氷	△
雷	△
風	△
土	△
水	△
火	△
雷	○
風	○
水	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
土	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	○
土	○
光	△
闇	△
月	△
火</	

97

スカルドレイク

系統 不死

感覚 痛覚 毒 酸

出現場所 ガラスの砂漠(北側)



動物の骨を組み合わせて作られた魔物。「カウンター」中に武器攻撃を当てると、逆にこちらがダメージを受けてしまうので要注意。魔法で攻撃すれば、「カウンター」を使っている敵にもふつうにダメージを与えることが可能だ。

*攻撃データ

体当たり			
	属性	威力	命中
	物理・叩	0	5
	範囲	正面	
特殊効果	—		

カウンター			
	属性	威力	命中
	—	—	必中
	範囲	自分	
特殊効果	※6		

分離アタック			
	属性	威力	命中
	魔法・土	0	必中
	範囲	周囲(小)	
特殊効果	スピードダウン(25%)		

※6……5秒間、物理攻撃で受けるダメージを跳ね返す

■能力値

HP	213
POW	68
DEF	24
INT	55
MIND	32
AGI	67

*宝箱の中身

確率	アイテム
50%	土のコイン
20%	ちいさな種
13%	トネリコの木
7%	くさった肉
10%	月のしずく

*相性(物理)

斬	△
叩	△
炎	△
氷	△
雷	△
毒	△
酸	△
光	◎
闇	×
月	○
火	○
水	△
木	△
土	○
風	△

*EXP

40

*移動速度

遅い

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*ルック

42

*接触ダメージ

なし

98

カイザーミミック

系統 魔法生物

感覚 痛覚 魔法 毒 酸 炎 雷

出現場所 砂漠の洞窟(南側)



宝に目がくらんだ冒険者を捕食する宝箱。青い色をしているので、本物の宝箱とは簡単に見わけがつかずだ。モーニングスターの鉄球をギリギリで当てるようにすれば、敵に気づかれないまま倒すことができる。

*攻撃データ

かみつき			
	属性	威力	命中
	物理・斬	0	5
	範囲	正面	
特殊効果	—		

ビックリパンチ			
	属性	威力	命中
	物理・叩	0	5
	範囲	正面	
特殊効果	チビッコ(100%)		

クラッカー			
	属性	威力	命中
	魔法・月	0	必中
	範囲	正面	
特殊効果	マヒ(100%)		

■能力値

HP	235
POW	70
DEF	50
INT	72
MIND	48
AGI	43

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	木のコイン
21%	まるい種
15%	ロリマ・聖鉄
8%	魔法の肉
—	—

*相性(物理)

斬	△
叩	◎
炎	×
氷	△
雷	○
毒	○
酸	○
光	◎
闇	○
月	◎
火	△
水	△
木	×
土	△
風	△
土	○

*EXP

38

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

なし

*ルック

60

*接触ダメージ

なし

99 スノーラビ

系統 獣
 感覚 (聴) (嗅) なし
 出現場所 雪原



寒いところを好む、ラビの亜種のひとつ。叩、火、水属性との相性がそれぞれ「○」「△」に入れかわっている点と、各種の能力値が高くなっている点以外は、ラビと同じ特徴を持つ。夜になると眠る習性なども変わらない。

◆攻撃データ

かみつぎ

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

回転攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)

特殊効果 —

スーパーラビ

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 (※7)

※7……10秒間、すべての属性との相性が「×」になり、使用する攻撃が、①相手の防御力を無視したダメージを与える、②命中が「必中」になる、③絶対にクリティカルヒットする、の3つの特徴を持つようになる

◆能力値	◆宝箱の中身	◆相性(物理)
HP 148	確率 アイテム	斬 ○
POW 56	56% まんまるドロップ	叩 ○
DEF 27	21% まるい種	炎 ○
INT 23	15% 獣の骨	◆相性(魔法)
MND 16	8% 獣肉	光 △
AGI 40	—	闇 ○
◆EXP	◆ルク	月 △
22	24	火 ○
◆移動速度	◆接触ダメージ	毒 △
ふつう	なし	木 ○
◆宝箱のトラップ		氷 ○
Eタイプ		土 ×

100 アイスリーチ

系統 水セイウメイ
 感覚 (聴) (嗅) なし
 出現場所 カーラ山脈



寒冷地方に棲息する緑色のヒル。近づいて戦っていると、ときおり「かみつぎ」を連続で受けてしまう。フレイルを攻撃範囲ギリギリで当てていけば、反撃を受ける心配がなくなるので、ある程度の間合いを保ちながら戦いたい。

◆攻撃データ

かみつぎ

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

吸血

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 ダメージの50%ぶん自分のHPを回復

吸引

属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	扇形

特殊効果 ダメージと同量ぶん自分のHPを回復

◆能力値	◆宝箱の中身	◆相性(物理)
HP 162	確率 アイテム	斬 △
POW 58	56% ブイブイ草	叩 △
DEF 29	21% とげとげの種	炎 ○
INT 42	15% 象牙	◆相性(魔法)
MND 24	8% さかな肉	光 △
AGI 52	—	闇 △
◆EXP	◆ルク	月 △
23	27	火 ◎
◆移動速度	◆接触ダメージ	水 ×
速い	なし	木 ○
◆宝箱のトラップ		氷 ○
Eタイプ		土 △

105

ナイトスナイパー



系統 真

感覚 毒 睡眠覚 毒なし

出現場所 浮遊岩の荒野(夜)

夜の闇にまぎれて、獲物を仕留めるフクロウ。密着するよりも、やや離れた位置で戦ったほうが反撃されにくくなる。なお、空高く飛んでいるときは、攻撃を仕掛けても当たらないので、地面に降りてくるのを待てこ。

*攻撃データ

くちばし

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

電撃

属性	威力	命中	範囲
魔法・雷	0	必中	周囲(小)

特殊効果 暗闇(25%)

ジン

属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	炸裂弾

特殊効果

*能力値

HP	181
POW	60
DEF	32
INT	48
MND	34
AGI	52

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	ひらたい種
15%	黒曜石
8%	鳥肉
—	—

*相性(物理)

火	△
氷	△
突	◎
光	◎
雷	×
月	△
火	○
水	△
毒	○
風	×
土	◎

*EXP

27

*ルック

33

*移動速度

遅い

*接触ダメージ

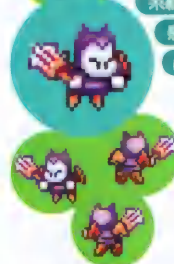
なし

*宝箱のトラップ

Fタイプ

106

グレムリン



系統 悪魔

感覚 毒 睡眠覚 毒 睡眠覚

出現場所 浮遊岩の荒野(夜)

夜になると出没し、さまざまないたずらをする邪鬼。障害物や段差で足止めして、遠くから攻撃すればラクに倒せる。近づいて戦う場合は、ナックルのような動作のすばやい武器を使って、反撃のスキを与えないようにしたい。

*攻撃データ

マイティジャベリン

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(大)

特殊効果

トライデント

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果

チビバブル

属性	威力	命中	範囲
魔法・雷	0	必中	追尾弾

特殊効果 チビッコ(25%)

*能力値

HP	158
POW	64
DEF	33
INT	55
MND	48
AGI	58

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	闇のコイン
21%	だえんの種
15%	ベタン石
8%	悪魔の肉
—	—

*相性(物理)

火	×
氷	○
突	◎
光	◎
雷	×
月	△
火	×
水	◎
毒	○
風	○
土	△

*EXP

28

*ルック

37

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Fタイプ

107 メタルクラブ

系統 **水辺生物**

感覚 **聴覚** **電気** **なし**

出現場所 **地下大河**



※攻撃データ

地下大河に潜む、鉄の甲殻に身を包んだ巨大ガニ。攻撃動作の速い「ハサミ」を連続でくり出してくるため、接近戦を挑むのは危険だ。ソードなどの武器で攻撃を仕掛けるときは、つねにヒット&アウェイを心がけよう。

※能力値

HP	198
POW	68
DEF	41
INT	52
MIND	28
AGI	52

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	とげとげの種
15%	グランス鋼鉄
8%	さかな肉
—	—

※相性(物理)

毒	△
叩	△
突	○

※相性(魔法)

光	△
雷	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	△

※EXP

31

※ルク

22

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

ハサミ

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果

ハサミブーメラン

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	2	5	ブーメラン

特殊効果

ハサミホーミング

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	2	5	追尾弾

特殊効果

108 クルルバード

系統 **鳥**

感覚 **聴覚** **知覚度** **なし**

出現場所 **地下大河(朝〜夕)**



※攻撃データ

水辺に棲み着いたコカトリスの一種。間合いを詰めなければ「くちばし」や「毒液」は使ってこないで、やや離れた場所からフレイルやボウで攻撃しよう。少しずつダメージを与えていけば、問題なく倒せるはずだ。

※能力値

HP	211
POW	66
DEF	33
INT	58
MIND	40
AGI	65

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	風のコイン
21%	イカレモン
15%	ヘダん石
8%	鳥肉
—	—

※相性(物理)

毒	△
叩	△
突	◎

※相性(魔法)

光	×
雷	◎
月	△
火	○
水	△
木	○
風	×
土	◎

※EXP

32

※ルク

34

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

キック

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

くちばし

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 石化(25%)

毒液

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	正面

特殊効果 毒(25%)

109 ニードリオン



系統 獣

感覚 立・聴覚 弱・明視覚

出現場所 海登火山

背中に無数の針が生えたモグラ。ふだんは地中を移動し、ときどき地上に顔を出す。「ノーム」は間合いが離れているときにしか使ってこないので、敵が地中を移動しているあいだにダッシュで接近し、攻撃を仕掛けていこう。

※攻撃データ

ツメ			
	属性	威力	命中
	物理・新	0	5
範囲	正面		
特殊効果	—		

土塵			
	属性	威力	命中
	魔法・土	3	必中
範囲	周囲(小)		
特殊効果	周囲(25%)		

ノーム			
	属性	威力	命中
	魔法・土	0	必中
範囲	扇形		
特殊効果	—		

※能力値

HP	227
POW	67
DEF	38
INT	55
MND	26
AGI	71

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ノームの像
21%	まるい種
15%	獣の革
8%	獣肉
—	—

※相性(物理)

新	○
突	○
炎	○
氷	○
雷	○
風	△
毒	○
聖	△
魔	○
光	○
闇	○
土	×

※相性(魔法)

110 グレネードボム



系統 植物

感覚 立・聴覚 弱・明視覚

出現場所 海登火山

青みを帯びたカボチャ型のモンスター。夜になると眠る点など、能力値以外はパンキンボムと同じ特徴を持つ。「自爆」の爆風に触れて大ダメージを受けないように、なるべくバトルは避けて、一気に横を走り抜けるといい。

※攻撃データ

体当たり			
	属性	威力	命中
	物理・叩	0	5
範囲	正面		
特殊効果	—		

自爆			
	属性	威力	命中
	—	—	必中
範囲	周囲(小)		
特殊効果	自分のHPの50%のダメージ、自爆、転倒		

メガクラッシュ			
	属性	威力	命中
	—	—	必中
範囲	周囲(大)		
特殊効果	※8		

※能力値

HP	258
POW	65
DEF	32
INT	72
MND	31
AGI	62

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	パンキンボム
15%	黒曜石
8%	ほぞい肉
—	—

※相性(物理)

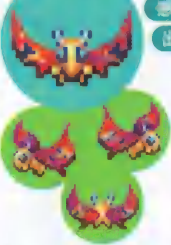
新	◎
突	△
炎	×
氷	◎
雷	◎
風	◎
火	○
毒	△
聖	×
魔	○
光	△
闇	△

※相性(魔法)

※8……自分の残りHPの50%のダメージ、自爆、転倒、混乱(100%)

111 ファイアモス

系統 火山
 感覚 炎・噴煙 毒・酸雨
 出現場所 噴煙火山



火山地帯に棲息する巨大な蛾。武器で戦いを挑むときは、やや斜め下に立っていれば「プチアイビーム」をかかわす必要がなくなる。「リン粉」を受けて混乱状態になった場合は、早めにアイテムで解除しておくとお安全だ。

※攻撃データ

プチアイビーム

属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	中距離貫通

特殊効果 —

リン粉

属性	威力	命中	範囲
魔法・風	0	必中	周囲(小)

特殊効果 混乱(25%)

赤いリン粉

属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	扇形

特殊効果 暗闇(25%)

※能力値		※宝箱の中身		※相性(物理)	
HP	184	盗率	アイテム	斬	△
POW	28	36%	星くずのハーブ	叩	◎
DEF	25	36%	土のコイン	突	△
INT	53	20%	ノームの像	※相性(魔法)	
MND	50	8%	虫肉	炎	△
AGI	74	—	—	雷	△
EXP	34	※ルク	42	月	○
移動速度	ふつう	※接触ダメージ	なし	山	○
※宝箱のトラップ	Fタイプ			水	○
				毒	△
				風	◎
				土	×

112 グール

系統 不死
 感覚 毒・炎 毒・酸雨
 出現場所 洞窟の洞窟(毒)



生をうとみ、闇夜を徘徊する不死者。近づくとも「アバラ攻撃」や「かみつき」で襲ってくるが、移動速度が遅いため、タッシュを使えば遠距離戦に持ちこむのは難しくない。ある程度間合いが離れたら、魔法で攻撃していけばOK。

※攻撃データ

アバラ攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 —

かみつき

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

特殊効果 毒(25%)

毒液

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	正面

特殊効果 猛毒(25%)

※能力値		※宝箱の中身		※相性(物理)	
HP	263	盗率	アイテム	斬	×
POW	75	56%	ばっくんチョコ	叩	×
DEF	31	21%	ちいさな種	突	×
INT	59	15%	黒曜石	※相性(魔法)	
MND	36	8%	くさった肉	炎	◎
AGI	43	—	—	雷	×
EXP	37	※ルク	36	月	○
移動速度	遅い	※接触ダメージ	なし	火	○
※宝箱のトラップ	Fタイプ			水	△
				毒	△
				風	○
				土	△

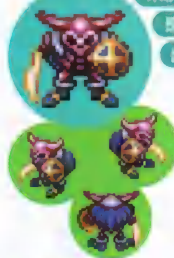
113

ブラッディボーン

系統 不死

感覚 遠攻 魔法

出現場所 野山の洞窟(夜)



夜になると出没する、不死の力を手に入れた剣士。「突き」などのエジキにならないように、間合いを広めにとって魔法で攻撃しよう。武器ではダメージを与えられないので、魔法のスキルレベルが低いなら逃げたほうがいい。

*攻撃データ

突き				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	正面	
特殊効果	—			

連続突き				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	正面	
特殊効果	—			

カウンター				
属性	威力	命中	範囲	
—	—	必中	自分	
特殊効果	※9			

※9……5秒間、物理攻撃で受けるダメージを逃ね返す

*能力値

HP	216
POW	73
DEF	28
INT	45
MIND	38
AGI	72

*EXP

37

*移動速度

ふつう

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	シェイドの像
21%	ちいさな種
15%	黒曜石
8%	くさった肉
—	—

*ルック

36

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	×
叩	×
突	×
魔法	◎
炎	×
氷	○
雷	○
風	○
毒	△
聖	△
土	△

*相性(魔法)

114

シャドウゼロワン

系統 不死系

感覚 遠攻 魔法

出現場所 野山の洞窟



シャドウゼロの強化型。武器攻撃は突属性のものしか効果がなないため、遠くからフレイルやボウ、または魔法を使って戦おう。まわりを囲まれたときは、無理に戦おうとせず、ジャンプで脱出して仕切り直すのが得策だ。

*攻撃データ

キック				
属性	威力	命中	範囲	
物理・叩	0	5	正面	
特殊効果	—			

連続突き				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	正面	
特殊効果	暗闇(25%)			

ビーム				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・雷	0	必中	中距離貫通	
特殊効果	暗闇(25%)			

*能力値

HP	143
POW	67
DEF	10
INT	70
MIND	80
AGI	92

*EXP

38

*移動速度

速い

*宝箱のトラップ

Fタイプ

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	星くずのハーブ
21%	おおきな種
15%	アルテナ合金
8%	変な肉
—	—

*ルック

22

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	×
叩	×
突	○
魔法	◎
炎	×
氷	×
雷	◎
風	◎
毒	△
聖	○

*相性(魔法)

115 ラスター

系統 昆虫

感覚 嗅覚 聴覚 視覚

出現場所 洞窟の奥(1階-4)



動物の身体からマナを吸い取るノミ。画面上側から密着すれば、「体当たり」や「ルナティック」を受ける心配はなくなる。ただし、その状態で武器攻撃を当てると、間合いが微妙に開くので、1回攻撃するたびに密着し直そう。

※攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果 —

ルナティック



属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	弾丸

特殊効果 MPダメージ

アブゾーバリア



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 マンカールシールド:100%

※能力値

HP	235
POW	70
DEF	27
INT	62
MIND	43
AGI	81

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ウンディーネの像
21%	ほそながい種
15%	ヘダン石
8%	虫肉
—	—

※相性(物理)

斬	△
叩	◎
突	△
光	△
風	△
月	○
火	○
水	△
木	△
風	◎
土	×

※EXP

39

※ルク

46

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Fタイプ

116 ウィザードアイ

系統 不明

感覚 聴覚 視覚

出現場所 遺跡の奥



瞳から放つ光線で侵入者を攻撃する監視係。魔法を使って倒すなら、斜め方向から攻撃すれば反撃を受けない。また、敵は移動能力を持っていないため、ジャンプで頭上を跳び越えてしまえば、簡単にバトルを避けられる。

※攻撃データ

ワングビーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	弾丸

特殊効果 —

コンフュービーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	弾丸

特殊効果 混乱(25%)

ウィスプ



属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	周囲(大)

特殊効果 —

※能力値

HP	214
POW	23
DEF	22
INT	56
MIND	68
AGI	46

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	パイプ草
21%	ひしゃげた種
15%	黒曜石
8%	不思議な肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×
光	×
風	◎
月	×
火	△
水	△
木	◎
風	△
土	○

※EXP

44

※ルク

57

※移動速度

移動しない

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

Gタイプ

117

バイパー

系統 バイパー

感覚 毒 毒属性 毒属性

出現場所 毒師の道場(新・テ)



鋭い牙で獲物の体内に猛毒を注入するヘビ。こちらから間合いを詰めると先手を取られやすくなるので、敵から近づいてくるのを待って攻撃を仕掛けよう。攻撃後はダッシュで間合いを離し、ふたたび相手の接近を待てばいい。

*攻撃データ

かみつぎ			
	属性	威力	命中
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

毒牙			
	属性	威力	命中
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	猛毒(25%)		

毒液			
	属性	威力	命中
魔法・風	0	必中	正面
特殊効果	猛毒(25%)		

*能力値

HP	237
POW	70
DEF	30
INT	58
MND	41
AGI	76

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	パイプ草
21%	ひしゃげた種
15%	ヘビのウロコ
8%	トカゲの肉
—	—

*相性(物理)

斬	◎
刺	△
突	○

*相性(魔法)

炎	△
雷	○
氷	○
風	○
土	△

*EXP

44

*移動速度

速い

*宝箱のトラップ

Gタイプ

*ルック

45

*接触ダメージ

なし

118

ヘルハウンド

系統 獣

感覚 毒 毒属性 毒属性

出現場所 毒師の道場(夜)



日が沈むと現れる地獄からの使い。左右に密着して戦えば「かみつぎ」には当たらなくなる。その状態だと「ネイルサイクロン」はまともに食らうことになるが、たまにしか使ってこないで、一気に倒してしまおう。

*攻撃データ

かみつぎ			
	属性	威力	命中
物理・斬	0	5	正面
特殊効果	—		

ネイルサイクロン			
	属性	威力	命中
物理・突	0	5	正面
特殊効果	—		

ローリングアタック			
	属性	威力	命中
物理・叩	0	5	突進
特殊効果	転倒		

*能力値

HP	261
POW	78
DEF	34
INT	32
MND	31
AGI	72

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ばっくんチョコ
21%	まるい種
15%	獣の革
8%	獣肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○

*相性(魔法)

炎	△
雷	○
氷	△
風	○
土	○

*EXP

45

*移動速度

速い

*宝箱のトラップ

Gタイプ

*ルック

49

*接触ダメージ

なし

119 ウルフデビル

系統 人

感覚 三眼 両腕 両足

出現場所 遺跡の遺跡(深)



強大な力を得た人狼。接近して戦っていると、こちらの武器攻撃が「パンチ」で止められてしまうことが多い。やや離れた場所で敵が近づいてくるのを待ち、武器が届く範囲に入った瞬間に攻撃をくり出すのが安全だ。

※攻撃データ

パンチ				
属性	威力	命中	範囲	
物理・叩	0	5	正面	
特殊効果	—			

気功波				
属性	威力	命中	範囲	
物理・叩	0	5	弾丸	
特殊効果	—			

ルナ				
属性	威力	命中	範囲	
魔法・月	0	必中	追尾弾	
特殊効果	—			

※能力値

HP	275
POW	80
DEF	35
INT	68
MIND	36
AGI	68

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ルナの像
21%	ちいさな種
15%	黒い骨
8%	かたい肉
—	—

※相性(物理)

火	○
氷	○
雷	○
★相性(魔法)	
風	△
毒	△
月	△
光	△
水	○
土	○
風	×
土	◎

※EXP

45

※ルク

57

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

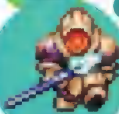
Gタイプ

120 グランスンシ(弱)

系統 人

感覚 三眼 両腕 両足

出現場所 本陣、飛空城



槍をあやつるグランス公国の兵士。段差や障害物を利用して足止めすると、「マイティジャベリン」を連続で使ってくることがある。ヘタに動きを封じようと考えず、敵が近づいてくるのを待ち、フレイルなどの武器で迎撃とう。

※攻撃データ

槍攻撃				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	正面	
特殊効果	—			

マイティジャベリン				
属性	威力	命中	範囲	
物理・突	0	5	放物線(大)	
特殊効果	—			

MONSTER DATA	
No.120	
Gransenshi	
(弱) 120 1000000000 10000000000 10000000000	

※能力値

HP	80
POW	35
DEF	22
INT	34
MIND	20
AGI	25

※宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	おおきな種
15%	メノス銅
8%	かたい肉
—	—

※相性(物理)

火	○
氷	○
雷	○
★相性(魔法)	
風	○
毒	○
月	○
光	○
水	○
土	○
風	○
土	○

※EXP

8

※ルク

18

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※宝箱のトラップ

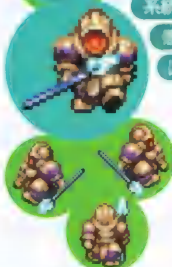
Cタイプ

121 グランスセンシ(強)

系統 蛮人

感覚 明視覚 聴覚

出現場所 グランス城



厳しい訓練で己の力を高めた
グランス城の兵士。能力値が全
体的に高くなった以外は、グラン
スセンシ(弱)と同じ特徴を持つ。
近づきすぎると「槍攻撃」でこ
ちらの攻撃が止められてしまうの
で、間合いを少し離して戦いたい。

*攻撃データ

槍攻撃			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面
特殊効果			

マイティジャベリン			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(大)
特殊効果			

MONSTER DATA	
No.121	
Granssenshi	
SHINYAKU SEIKENDENSU (KATAKANA)	

*能力値

HP	154
POW	59
DEF	35
INT	42
MND	28
AGI	40

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	ばっくんチョコ
21%	ひらたい種
15%	グランス鋼鉄
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
*相性(魔法)	
氷	○
雷	○
風	○
火	○
毒	○
聖	○
土	○

*EXP

22

*ルク

30

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Eタイプ

122 グランスユミヘイ

系統 蛮人

感覚 明視覚 聴覚

出現場所 深高刃 飛空砦



侵入者を弓で射抜くグランス
城の兵士。遠距離まで届く「弓攻
撃」がやかいたが、正面に立た
なければ使ってこない。斜め方
向からダッシュで接近をはかり、武
器または攻撃魔法でダメージを
与えていくといいだろう。

*攻撃データ

弓攻撃			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(小)
特殊効果			

マスターショット			
属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(大)
特殊効果			

MONSTER DATA	
No.122	
Granssumihai	
SHINYAKU SEIKENDENSU (KATAKANA)	

*能力値

HP	50
POW	21
DEF	13
INT	23
MND	13
AGI	18

*宝箱の中身

確率	アイテム
56%	まんまるドロップ
21%	おおきな種
15%	メノス銅
8%	かたい肉
—	—

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○
*相性(魔法)	
氷	○
雷	○
風	○
火	○
毒	○
聖	○
土	○

*EXP

8

*ルク

18

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*宝箱のトラップ

Cタイプ

123

グランスマドウシ



系統 亜人
 感覚 明視覚 聴覚
 出現場所 グランス城

グランス城の衛兵として働く魔導師。正面から近づくと、3種類の強力な魔法のエジキになる恐れがあるので非常に危険だ。やや離れた位置から敵の背後にまわりこみつ、フレイルやボウでの攻撃を仕掛けていく。

※攻撃データ

※能力値

HP	125
POW	18
DEF	20
INT	47
MND	38
AGI	31

※宝箱の中身

罠	アイテム
56%	魔法のクルミ
21%	とげとげの種
15%	グランス鋼鉄
8%	かたい肉
—	—

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

※相性(魔法)

光	△
闇	△
月	△
火	△
水	△
木	△
風	△
土	△

※EXP

22

※移動速度

ふつう

※宝箱のトラップ

Eタイプ

※ルク

30

※接触ダメージ

なし

シェイド(フレイル)



属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	中距離貫通
特殊効果	—		

シェイド(くさりがま)



属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	周囲(大)
特殊効果	—		

シェイド(モーニングスター)



属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	炸裂弾
特殊効果	—		

124

ポロン(イベント)



系統 亜人
 感覚 聴覚 明視覚
 出現場所 6 トップルへの道2

ジュリアスが、マナー族であるヒロインを始末するために放ったモンスター。

【対処法】 移動速度が速いものの、能力値は全般に通常のポロンよりも低く、ふつうに攻撃しているだけで問題なく倒せる。ヒロイン編では、バトルモードになると同時にヒーローが仲間になるので、操作キャラクターを交代して攻撃するといひ。

※攻撃データ

※能力値

HP	40
POW	10
DEF	4
INT	9
MND	4
AGI	5

※EXP

3

※ルク

7

※移動速度

速い

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

※相性(魔法)

光	△
闇	△
月	△
火	△
水	○
木	○
風	○
土	◎

弓攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	放物線(小)
特殊効果	—		

マスターショット



属性	威力	命中	範囲
物理・突	5	5	放物線(大)
特殊効果	—		

ドリアド



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	放物線(小)
特殊効果	—		

125 トリビー

系統 昆虫

感覚 二 属性

属性 炎

出現場所 63 ビンケットの壘・1階(ヒロイン編)

ヒロイン編でのみ戦うことになる巨大昆虫。攻撃手段である「体当たり」は、物理攻撃に見えるが、じつは無属性の魔法攻撃なので注意。

対処法 叩、突、光属性との相性が「×」になっているため、トリビーが出現した時点でダメージを与えられる攻撃は、火魔法「サラマンダー」のみ。レベルアップや「座る」でMPを回復させながら戦おう。

※攻撃データ

体当たり			
属性	威力	命中	距離
魔法	0	必中	接触
特殊効果			



◀敵のMNDはさほど高くなく、初期能力値のままで6回攻撃すれば、ほぼ確実に倒すことができる。

※能力値

HP	40
POW	11
DEF	11
INT	11
MND	5
AGI	11

※EXP

2

※ルック

1

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
刺	×
突	×

※相性(魔法)

炎	×
氷	○
風	○
水	○
毒	○
雷	○
土	○

126 ウェアウルフ(イベント)

系統 獣人

感覚 本 属性

属性 風

出現場所 155A 2階(2) 170 2階(2)ヒル・1階(1)高!

オオカミの姿をした獣人。肉弾戦を好むが、魔法も使いこなす。通常のウェアウルフより能力値が低いとはいえ、ラクに倒せる相手ではない。

対処法 ウェアウルフが「気功波」や「ルナ」を使用しているあいだは、こちらの攻撃が当たらないので回避に専念すること。アイテムを使用したときの無敵時間(→P.287)を利用してかわすのも手だ。

※攻撃データ

パンチ			
属性	威力	命中	距離
物理・叩	0	5	正面
特殊効果			

気功波			
属性	威力	命中	距離
物理・叩	4	5	弾丸
特殊効果			

※能力値

HP	70
POW	35
DEF	22
INT	34
MND	20
AGI	35

※EXP

14

※ルック

27

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
刺	○
突	○

※相性(魔法)

炎	△
氷	△
風	△
水	△
毒	○
雷	○
土	○

127 ブラックアナグマ

系統 **鼠**

感覚 **遠** 視覚 **中** 聴覚 **弱**

出現場所 **本天動機**



クエスト「精霊救出」で出現する魔界のアナグマ。見かけによらず強い魔力を秘めており、捕らえている精霊に対応した属性の攻撃を無効化する。

対処法 一般的に能力値が高いものの、「土とぼし」以外の攻撃はリーチが短く、速くからであれば一方的にダメージを与えていくことが可能。ただし、ブラックアナグマが地中に落ちて移動しているあいだは攻撃が当たらないため、なかなか地上に出てこない場合は、わざと近づいて攻撃を誘う必要がある。

*能力値		*相性(物理)	
HP	300	斬	○
POW	70	叩	○
DEF	50	突	○
INT	70	*相性(魔法)	
MND	50	光	(※10)
AGI	50	雷	(※10)
*EXP		風	(※10)
1		月	(※10)
*ルク		火	(※10)
0		水	(※10)
*移動速度		毒	(※10)
ふつう		炎	(※10)
*接触ダメージ		氷	(※10)
あり		土	(※10)

※10……下表参照

※ ブラックアナグマの属性との相性 ※

ブラックアナグマは、クエスト「精霊救出」の進行に応じて8体のいずれかが出現するが、個体ごとに属性との相性が異なる。具体的には下の表のように、出現場所に対応していることを覚えておこう。なお、相性が「○」になっている属性は1種類しかないので、魔法で攻撃する場合は注意すること。



◀ブラックアナグマのおおまかな出現場所は、捕らえられた精霊が教えてくれる。

*属性との相性と出現場所の対応

	出現場所							
	76 ピンケット 1階ホール	367 ピラミッド 1階中央	230 デミアロの墓 副都(壁④)	352 海蛇大洞窟	341B 地下、中庭 (聖杯の裏)	246 海に降着した	278 ロケット塔上	262 緑の島
光	×	○	△	△	△	△	△	△
雷	○	×	△	△	△	△	△	△
風	△	△	×	△	△	○	△	△
炎	△	△	△	×	○	△	△	△
水	△	△	△	○	×	△	△	△
木	△	△	○	△	△	×	△	△
毒	△	△	△	△	△	△	×	○
土	△	△	△	△	△	△	○	×

*攻撃データ

パンチ

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	50	正面

特殊効果 —

土とぼし

属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	中距離貫通

特殊効果 毒(100%)

プレス

属性	威力	命中	範囲
魔法・光	0	必中	周囲(小)

特殊効果 足止め(100%)

128

Boss ジャッカル



系統 獣

感覚 遠 視覚 聴 聴視覚

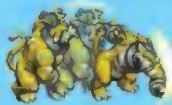
出現場所 2 グランス城(英雄前)・闘球場

ヒーロー編で最初に戦うモンスター。カマかせなひっかきや体当たりを得意とする。

対処法 巨体のわりに能力値は低く、動きもにぶい。こまめに移動して背後にまわりこむようにすれば、無傷で倒すことも難しくないだろう。なお、ジャッカルが高速で画面端に移動したときは、直後に「突進」を仕掛けてくるので、深追ししないほうがいい。

*攻撃データ

ひっかき

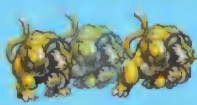


属性 威力 命中 範囲

物理・叩 0 5 正面

特殊効果

突進

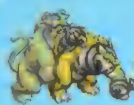


属性 威力 命中 範囲

物理・叩 4 15 突進

特殊効果 転倒

衝撃波



属性 威力 命中 範囲

魔法・土 3 必中 正面

特殊効果

*能力値

HP	55
POW	8
DEF	5
INT	2
MND	5
AGI	1

*EXP

5

*ルック

7

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

*相性(魔法)

光	△
雷	○
月	△
火	△
水	○
木	○
風	◎
土	×

129

Boss ブラックウルフ



系統 悪人

感覚 遠 視覚 聴 聴視覚

出現場所 65 ピンケットの館・地下1層(ヒーロー編1)

リィ伯爵に仕える、黒の執事の真の姿。ヒーロー編で、館の秘密を知ったヒーローを始末するべく襲いかかってくる。

対処法 回避が困難でダメージの大きい「ルナ」がやっかい。火魔法「パワーアップ」を使用して短期決戦を挑むのがオススメ。なお、火属性との相性は「△」なので、魔法攻撃はあまり有効ではない。

*攻撃データ

パンチ



属性 威力 命中 範囲

物理・叩 0 5 正面

特殊効果

気功波



属性 威力 命中 範囲

物理・叩 4 5 弾丸

特殊効果

ルナ



属性 威力 命中 範囲

魔法・月 0 必中 追尾弾

特殊効果

*能力値

HP	90
POW	18
DEF	12
INT	16
MND	13
AGI	11

*EXP

5

*ルック

15

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

*相性(魔法)

光	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

130 Boss ホワイトウルフ



系統 **悪人**
 感覚 **嗅覚** **視覚** **聴覚**
 出現場所 **70** ビンケットの館・地下1層(ヒロイン編)



リィ伯爵に仕える、白の執事の真の姿。ヒロインで、招かれざる客であるヒロインを追い返そうと、実力行使に出る。

対処法 能力はブラックウルフと同じだが、ヒロインはヒーローよりもPOWが低いため苦戦しやすい。満足にダメージを与えられないこともあるので、事前に毒蛇のピアスを購入しておくといいだろう。

※攻撃データ

パンチ

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

気功波

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	4	5	弾丸

特殊効果

ルナ

属性	威力	命中	範囲
魔法・月	0	必中	追尾弾

特殊効果

※能力値

HP	90
POW	18
DEF	12
INT	16
MND	13
AGI	11

※EXP

5

※ルク

15

※移動速度

ふつう

※接触ダメージ

なし

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

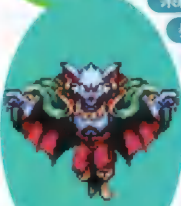
※相性(魔法)

光	△
雷	△
月	△
火	△
水	○
木	○
風	×
土	◎

131 Boss バンパイア



系統 **悪魔**
 感覚 **なし** **なし** **なし**
 出現場所 **70** ビンケットの館・1階(悪魔編)



ビンケットの館の主、リィ伯爵の真の姿。残りHPが半分以下になると、「キック」や「コウモリ攻撃」に加えて「ドレイン」を使うようになる。

対処法 回避が難しい「コウモリ攻撃」は、アイテムを使用したときの無敵時間(→P.287)でやりすごそう。相手は宙に浮いているように見えるが、画面上方からでも攻撃を当てることが可能だ。

※攻撃データ

キック

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	4	5	周囲(小)

特殊効果

コウモリ攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	追尾弾

特殊効果

ドレイン

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	10	必中	追尾弾

特殊効果 **ダメージとHPを回復**

※能力値

HP	130
POW	17
DEF	10
INT	16
MND	14
AGI	11

※EXP

10

※ルク

45

※移動速度

速い

※接触ダメージ

あり

※相性(物理)

斬	○
叩	○
突	△

※相性(魔法)

光	○
雷	×
月	×
火	△
水	△
木	○
風	×
土	◎

132

ヒドラ

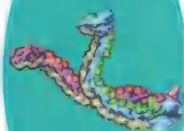
Boss

系統 ドラゴン

感覚 毒・なし

動・なし

出現場所 85 洞の洞窟



沼の洞窟に棲みついている双頭の魔竜。赤い頭は力まかせなかみつきを、青い頭は特殊効果を持つプレスを多用する。

対処法 ヒドラは赤い頭と青い頭が別々に170のHPを持っており、両方の頭のHPをゼロにすれば倒すことができる。ただし、赤い頭を倒す前に青い頭を倒しても、すぐに残りHPを85まで回復させて青い頭が復活するので、かならず赤い頭から先に倒すようにしよう。

*能力値

HP	170
POW	19
DEF	9
INT	18
MAD	16
AGI	10

*相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

*相性(魔法)

炎	△
雷	△
氷	△
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	△

*EXP

15(※11)

*ルク

52

*移動速度

ふつう

*接触ダメージ

なし

※11……スキルEXPIは1

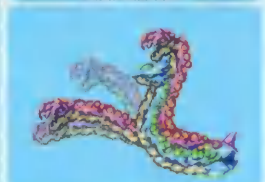
安全に戦うための場所取り

ヒドラとの戦いでは、右の写真のAかBの位置からフレイルやボウで攻撃するのがオススメ。Aの位置にいれば「かみつき(赤)」「かみつき(青)」「つかみ投げ」が、Bの位置にいれば「ポイズンプレス」が当たらないため、比較的安全に戦えるのだ。ソードやロッドで戦うなら、Cの位置に立つと攻撃を当てやすいが、「ポイズンプレス」を連続で受けやすく、危険がつきまとう。



*攻撃データ

かみつき(赤)



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	正面

*特殊効果 転倒

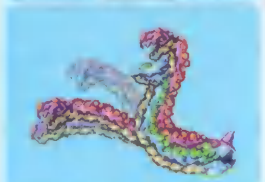
かみつき(青)



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	(※12)	必中	正面

*特殊効果 (※12)

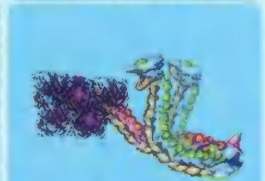
つかみ投げ



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	10	5	正面

*特殊効果 転倒

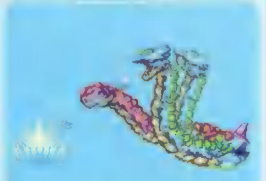
ポイズンプレス



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	扇形

*特殊効果 毒(25%)

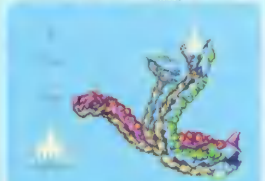
バブルプレス



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	弾丸

*特殊効果 雪ダルマ(25%)

バブルドロップ

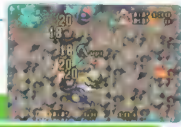


属性	威力	命中	範囲
魔法・水	10	必中	落下弾

*特殊効果 雪ダルマ(25%)

※12……「ポイズンプレス」「バブルプレス」「バブルドロップ」のうち、直前に使用したものと同一

133 アンクヘッグ



系統 昆虫
感覚 なし 視 なし
出現場所 143 翠野心臓の洞窟

ヒーロー編でのみ戦うことになる。禁断の廃坑でミスリルを守護するモンスター。地上と地中を行き来しながら、体当たりを仕掛けてくる。

対処法 アンクヘッグは大きめの弧を描いて移動する。「体当たり」を受けない位置から攻撃していこう。そのさい、コンボを出すと、キャラクターが前進して「体当たり」を受けやすいので注意。

攻撃データ

体当たり

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	接触

特殊効果

粘液

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	5	50	接触

特殊効果

アリジゴク

属性	威力	命中	範囲
魔法・土	15	必中	周囲(大)

特殊効果

能力値

HP	300
POW	26
DEF	12
INT	25
MND	14
AGI	15

EXP 35
ルク 67
移動速度 ふつう
接触ダメージ なし

相性(物理)

斬	○
叩	△
突	×

相性(魔法)

光	△
雷	△
風	○
火	○
水	△
木	△
土	○

134 ガーディアン



系統 魔法生物
感覚 聴 聴覚 視 視覚
出現場所 175 飛空艇(ヒロイン編)・動力室

ヒロイン編でのみ戦うことになる。飛空艇の動力室を守っている機械兵。魔力を帯びた鋼鉄の身体は、物理攻撃に強い耐性を持つ。

対処法 ヒロインの攻撃のなかでガーディアンにダメージを与えられるのは、くさがりままと水魔法「ウンディーネ」だけ。これらで十分なダメージが与えられない場合は、ボガードを操作して攻撃しよう。

攻撃データ

ロケットパンチ

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	弾丸

特殊効果 転倒

回転攻撃

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	周囲(小)

特殊効果

追尾ミサイル

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	追尾弾

特殊効果

能力値

HP	200
POW	27
DEF	15
INT	28
MND	20
AGI	24

EXP 50
ルク 90
移動速度 遅い
接触ダメージ なし

相性(物理)

斬	△
叩	×
突	×

相性(魔法)

光	×
雷	○
風	◎
火	×
水	○
木	×
土	△

135 メデューサ

系統 悪魔

感覚 なし なし

出現場所 226 時の祭壇②



ヒーロー編でのみ戦うことになる。死んだとされて
いたグランス公国の妃。4ヶ所にある高台のいずれか
に瞬間移動し、ヘビを召喚しつつ攻撃してくる。

対処法。「反射ビーム」は、周囲6ヶ所の水晶でラン
ダムに反射しているように見えるが、じつはメデュー
サの出現位置に対応した軌跡を描いて飛ぶ(左下の
図を参照)。どうしても勝てない場合は、「反射ビーム」
が当たらない右下の写真の位置で闘えば、時間はか
かるが安全に倒すことが可能だ。



能力値

HP	355
POW	38
DEF	35
INT	40
MND	36
AGI	27

相性(物理)

斬	○
打	○
突	△

相性(魔法)

光	△
雷	×
月	△
火	△
水	○
毒	○
風	◎
土	×

EXP

60

ルク

97

移動速度

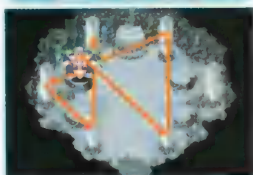
移動しない

接触ダメージ

なし

「反射ビーム」の軌跡

左上に出現したとき



右上に出現したとき



左下に出現したとき



右下に出現したとき



↑メデューサが右下に出現したときであれば、この
位置を動かさないまま攻撃できる。ヘビが近づい
てきた場合は手早く倒そう。

攻撃データ

反射ビーム



属性	威力	命中	範囲
魔法・土	0	必中	弾丸
特殊効果	石化 100%		

136



ヘビ

系統 悪魔 出現場所 226 時の祭壇②

感覚 なし なし

攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	接触
特殊効果	毒 100%		



↑ヘビはPOW、AGIともに極端に低いが、毒
状態にする攻撃を使うため、無視できない。

能力値

HP	150
POW	1
DEF	1
INT	1
MND	1
AGI	1

相性(物理)

斬	○
打	○
突	○

相性(魔法)

光	○
雷	○
月	○
火	○
水	○
毒	○
風	○
土	○

EXP

0

ルク

0

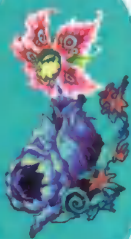
移動速度

ふつう

接触ダメージ

なし

139 ボイヌイスバイン



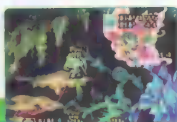
系統 植物

感覚 目：なし 耳：なし

出現場所 251 洞の洞窟

滝の洞窟に棲息する寄生植物。球根状の部分と、ボイヌイスバイン本体が別々に484のHPを持っており、球根状の部分をもつと、花の部分からボイヌイスバインが顔を出すようになる。

■魔法 回避が難しい「眠り花粉」は、発射位置によって2種類の軌道がある(左下の写真を参照)。それぞれのかわしかたを覚えておこう。なお、「シードクラッシュ」を弾き返して当てた場合、48のダメージを与えることができる。



★能力値

HP	484
POW	46
DEF	27
INT	47
MND	44
AGI	33

★EXP

75(※13)

★ルुक

120(※13)

★移動速度

移動しない

★接触ダメージ

なし

★相性(物理)

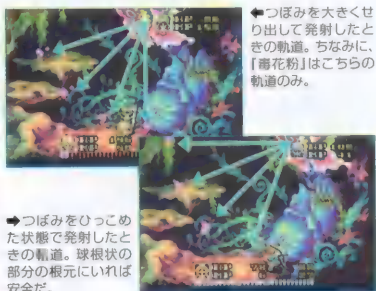
炎	○
氷	○
雷	○

★相性(魔法)

光	×
炎	◎
氷	◎
雷	◎
風	○
毒	△

※13……球根状の部分とボイヌイスバイン本体のそれぞれを倒すことに入手可能

★「眠り花粉」の軌道



★攻撃データ

シードクラッシュ



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	5	必中	弾丸

特殊効果

眠り花粉



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	5	必中	扇形

特殊効果 眠り12%

シードボム



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	周囲(小)

特殊効果 毒100%

ツタ攻撃



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

毒花粉



属性	威力	命中	範囲
魔法・木	0	必中	扇形

特殊効果 毒100%

ボイヌイスバイン

HP 484

属性 魔法・木

威力 46

命中 必中

範囲 周囲(小)

特殊効果 毒100%

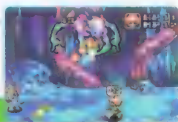
142 マリス

Boss

系統 獣魔

感覚 なし 属性 なし

出現場所 383 カーブ山道



かつて、ロリマーの王がヴァンドール皇帝からゆすり受けたと言われる魔物。その魔力でロリマー城の人々を氷づけにしている。

対処法 戦いの舞台の地面はすべるので非常に動きにくく、画面上部で左右への移動をくり返すマリリスを追いかけけるのは効率が悪い。マリリスが往復する位置の中央で待ち伏せして、ボウや魔法で攻撃しよう。マリリスが動きを止めたら、「レーザー」などを使う台図なので、離れて回避に専念するといひ。

★能力値

HP	574
POW	57
DEF	42
INT	61
MND	42
AGI	45

★EXP

140

★ルルク

165

★移動速度

ふつう

★接触ダメージ

なし

★相性(物理)

斬	○
叩	○
突	○

★相性(魔法)

光	△
闇	△
月	△
炎	○
氷	×
毒	○
雷	×
土	○



◀ボウの攻撃は、何度もダメージを与えられるので非常に有効。魔法を使うなら、軌道を変えられるナックル装備時のものが最適だ。



◀マリリスが「レーザー」を使ってきたときは、短い武器でも攻撃が当たるが、回避がおろそかになるのでオススメはできない。

★攻撃データ

尻尾

属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	5	正面

特殊効果

レーザー

属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	中距離貫通

特殊効果 雷ダメージ(0.7%)

ENEMY DATA

ボス

77

77

77

ENEMY DATA

ボス

77

77

77

サイレスボール

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	20	必中	弾丸

特殊効果 沈黙(100%)

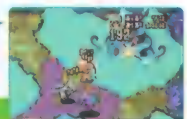
ツララ落とし

属性	威力	命中	範囲
物理・突	-5	95	周囲(小)

特殊効果 雷ダメージ(100%)

Boss

143 クラーケン



系統 **水セイリキ**

感覚 **なし**

出現場所 **地下大穴**



地下大河に集く巨大なイカのモンスター。自身は水辺から離れられないかわりに、しものプチラーケンを召喚して攻撃させる。

対処法 クラーケンは、3カ所を移動しながらの「スミ」や、中央付近の水たまりからの「触手」などで攻撃してくる。ただし、それほど頻繁に攻撃してくるわけではないので、瞬間的に近づいてくるプチラーケンのほうが要注意。木魔法「マジカルシールド」で、プチラーケンからの攻撃のダメージを軽減しつつ戦おう。

能力値

HP	635
POW	70
DEF	45
INT	60
MND	45
AGI	48

相性(物理)

斬	△
打	○
突	○

相性(魔法)

炎	△
雷	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	△

EXP

170

ルク

195

移動速度

移動しない

接触ダメージ

なし



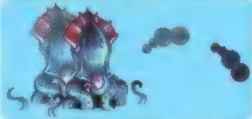
◀プチラーケンは最大2体まで同時に出現する。2体にはさまれると逃げ場がなくなってしまうので、優先的に倒すようにしたい。



◀クラーケンは右上、右下、左上のいずれかの水たまりから姿を現す。なお、中央付近の水たまりから出現する触手には、攻撃を当てることできない。

攻撃データ

スミ攻撃



属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	放物線(大)
特殊効果	暗闇(100%)		

触手



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	周囲(大)
特殊効果	—		

触手つかみ



属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	周囲(小)
特殊効果	混乱(25%)		

144



プチラーケン

系統 **水セイリキ**

出現場所 **345 地下大穴II**

感覚 **なし**

攻撃データ

体当たり



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	接触
特殊効果	—		

スクリュー



属性	威力	命中	範囲
魔法・水	0	必中	突進
特殊効果	—		

能力値

HP	87
POW	58
DEF	30
INT	45
MND	28
AGI	45

相性(物理)

斬	△
打	○
突	○

相性(魔法)

炎	△
雷	△
月	△
火	◎
水	×
木	○
風	○
土	△

EXP

2

ルク

1

移動速度

遅い

接触ダメージ

なし

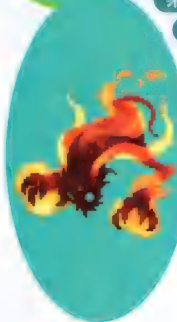
145 イフリート

Boss

系統 魔法生物

感覚 三ノ身し 四ノ身なし

出現場所 356 真珠火山1



海底火山の奥深くで聖剣を守護している炎のモンスター。炎を投げつけたり、体当たりを仕掛けてくる。

対処法 使ってくる攻撃は、すべて火属性の魔法攻撃なので、こまめに木魔法「マジカルシールド」を使用するのがオススメ。イフリートは「火球変化」を使うと、左下の図のルートを通りA、B、Cのいずれかの場所まで移動する。音が「火球変化」を使っているあいだは、連続でダメージを与えるチャンスなので、移動ルートを見極めてボウなどで攻撃しよう。

能力値

HP	682
POW	70
DEF	40
INT	67
MND	40
AOI	62

EXP

180

ルुक

225

移動速度

ふつう

接触ダメージ

なし

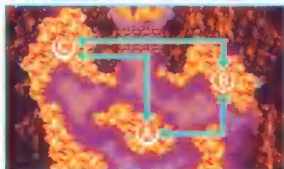
相性(物理)

斬	△
叩	△
突	△

相性(魔法)

光	△
雷	△
月	△
火	×
水	○
風	△
毒	×
土	○

※「火球変化」でのイフリートの移動ルート



◀イフリートに接近しを挑むと、突然の「火球変化」を避け切れないことが多い。ボウや魔法で遠距離から攻撃するといいだらう。

※攻撃データ

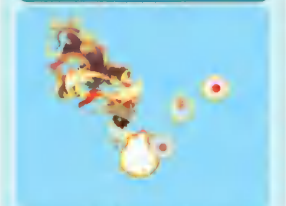
ファイアシュート



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	弾丸

特殊効果

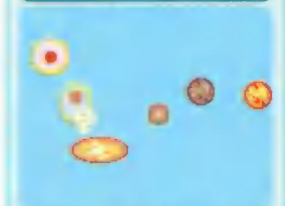
火球変化



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	(※15)	必中	接触

特殊効果

フレイムボール



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	30	必中	放物線(小)

特殊効果

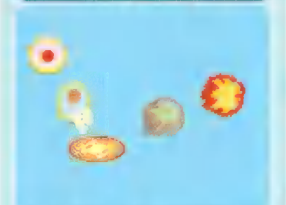
突進



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	(※15)	必中	正面

特殊効果

ファイアボール



属性	威力	命中	範囲
魔法・火	15	必中	弾丸

特殊効果

※15……直前に使用した攻撃と同じ

Boss

146 リッチ

系統 魔獣

感覚 主 なし

副 なし

出現場所 372 封印の洞窟



封印の洞窟で石碑を守っている闇の墓守。自身の周囲を浮遊する「デスサイズ」で防御をかため、追尾能力のある「青白き炎」を放ってくる。

対魔法 接近戦を挑もうとしても、「デスサイズ」にはばまれて返り討ちにあうことが多い。無理に近づこうとせず、ボウや魔法で「デスサイズ」が届かない位置から攻撃しよう。一度リッチに攻撃を当てると「デスサイズ」が消滅するので、そのスキに近づけば接近戦を仕掛けることも可能だ。

能力値

HP	707
POW	71
DEF	45
INT	76
MIND	54
AGI	53

相性(物理)

斬	○
叩	○
射	○

相性(魔法)

炎	○
雷	×
氷	×
風	△
毒	△
聖	△
魔	△
土	△

EXP

200

ルック

270

移動速度

ふつう

接触ダメージ

なし

呪いの炎の効果

リッチは残りHPが半分以下になると、「呪いの炎」を使うようになる。この攻撃を受けたキャラクターは赤い炎につきまとわれ、つぎにリッチを攻撃したときに、リッチに与えたはずのダメージをかわりに受けてしまうのだ。なお、一度リッチのかわりにダメージを受ける以外には、この状態を解除する方法はない。



←一度身代わりになってダメージを受けても、つきまとっている炎は消えないが、つぎの攻撃ではリッチにダメージを与えることができる。

攻撃データ

真空波

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	周囲(小)

特殊効果

デスサイズ

属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	周囲(大)

特殊効果

MONSTER DATA

Rich

属性: 物理・斬

威力: 0

命中: 5

範囲: 周囲(大)

特殊効果

MONSTER DATA

Rich

属性: 魔法・闇

威力: 0

命中: 必中

範囲: 追尾弾

特殊効果

青白き炎

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	追尾弾

特殊効果

呪いの炎

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	0	必中	追尾弾

特殊効果 本文参照

Boss 147 ゴレム

系統 魔法生物

感覚 なし せし

出現場所 402 ダイムの塔・13階



*能力値		*相性(物理)	
HP	729	前	△
POW	80	中	△
DEF	50	後	×
INT	78	*相性(魔法)	
MND	50	先	△
AGI	54	中	○
*EXP		後	◎
220		火	×
*ルック		水	○
300		氷	×
*移動速度		雷	△
ふつう		土	△
*接触ダメージ			
なし			

ダイムの塔を守護する機械兵。自身を構成するパーツを飛ばしてくるほか、頭部からレーザーを発して周囲を焼き払う。

対魔法 ゴレムは基本的に無敵で、攻撃中に身体が青白くなったときのみダメージを与えることができる。最小限の動きで攻撃をかわし、すぐに反撃に移るようにしよう。なお、ゴレムがマップの中央にいるときにのみ使ってくる「レーザー」は、敵本体に密着していれば当たらずにすむ。

ダメージを与えられないときは

ゴレムはDEFが非常に高く、物理攻撃との相性は「△」と「×」しかない。そのため、魔法以外のスキルレベルやINTを上げていないと、1ずつしかダメージを与えないという事態におちいってしまう。そうした場合は、以下の①～③のいずれかの方法を使うといい。

①ダイムの塔に入る前にPOWの高い武器を作る

いかにゴレムのDEFが高いとはいえ、「POWとスキルレベルと武器のPOWの合計」が102以上あれば、ある程度のダメージを与えることは可能。それを実現するには、マイア鉛を原料にしてPOWの高い武器を作成するのが手取り早い。とくにマイアモーニングは、強化していなくてもPOWが65もあり、かなりのダメージが期待できる。

②ElePOWの高い武器を装備して魔法を使う

装備している武器のELEと同じ属性の魔法を使用した場合、武器のElePOWと同じ量のダメージが加算される。このダメージは相手のMNDに影響されないため、INTが低いキャラクターでもある程度のダメージを与えていけるのだ。装備する武器は、ヒーローならアシュナ

ツクル、ヒロインならダークロッドがオススメ。

③マミーシーカーを操作して攻撃する

この時点の仲間であるマミーシーカーは、初期レベルでもゴレムに対して15程度のダメージを与えられる。さらに、POWが上昇するアクセサリを装備させたり、パワーアップ状態や魔法の肉の効果などを利用すれば、かなりのダメージを与えることが可能だ。



◆アシュナツクルを装備して風魔法「ジン」を使用したところ。最大7連続で命中するので、ダメージは十分。

➡マミーシーカーを操作する場合は、主人公のHPにも気をくばり、こまめに交代して回復をはかろう。



*攻撃データ

ゴレムパンチ			
属性	威力	命中	範囲
物理・斬	0	5	弾丸
特殊効果	—		

レーザー			
属性	威力	命中	範囲
魔法・雷	25	必中	周囲(大)
特殊効果	物理防御力ダウン(100%)		

ドレインパンチ			
属性	威力	命中	範囲
魔法・雷	5	必中	追尾尾
特殊効果	ダメージの50%を自分のHPに回復		

Boss 149 ジュリアス I



系統

感覚 なし 属性 なし

出現場所 442 マナ心霊都市

数十年前に世界を支配した、とある男の生まれ変わり。キングオックスを召喚して相手をカクランし、自身は遠距離から魔法攻撃を行なう。

対処法 「アーウィン召喚」は自身のHPが半分以下になるまでは使用しない。ジャマなキングオックスから先に倒し、ジュリアス I を攻撃するときは連続でダメージを与えて一気に倒すこと。

攻撃データ

ブレイズボム

属性	威力	命中	範囲
魔法・火	0	必中	中距離貫通

特殊効果 火ダゲマ(100%)

バリア

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 物理攻撃無効

マジックバリア

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 魔法攻撃無効

アーウィン召喚

属性	威力	命中	範囲
魔法・闇	30	必中	マップ全体

特殊効果 —

★能力値

HP	500
PCW	80
DEF	60
INT	80
MIND	60
AGI	65

★EXP

200

★ルック

0

★移動速度

ふつう

★接触ダメージ

なし

★相性(物理)

斬	○
打	○
突	○
光	○
毒	○
月	○
火	○
水	○
木	○
雷	○
土	○

★相性(魔法)

光	○
毒	○
月	○
火	○
水	○
木	○
雷	○
土	○

Boss 150 キングオックス



系統

感覚 主 属性 炎

出現場所 442 マナの聖域

ジュリアスに召喚された魔界の牡牛。ふだんの移動速度は遅いものの、高速で移動する「突進」を使ってくるので油断はできない。

対処法 ジュリアス I とのバトル開始と同時に、4体が密集して出現する。必殺技を使って4体すべてをヒヨリ状態にしてしまおう。におい花で注意を引きつけ、そのスキに攻撃するのも手だ。

★攻撃データ

頭突き

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	正面

特殊効果 —

突進

属性	威力	命中	範囲
物理・突	0	5	突進

特殊効果 転倒

ソング

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	自分

特殊効果 パワーアップ(100%)

★能力値

HP	410
PCW	85
DEF	53
INT	76
MIND	56
AGI	65

★EXP

2

★ルック

1

★移動速度

遅い

★接触ダメージ

なし

★相性(物理)

斬	○
打	○
突	○
光	○
毒	○
月	△
火	△
水	○
木	○
雷	◎
土	×

★相性(魔法)

光	△
毒	○
月	△
火	△
水	○
木	○
雷	◎
土	×

Boss 151 ジュリアスII



系統 感覚 なし 副 なし
出現場所 442 マナの聖域

真の力を解放したジュリアス。分身して高速移動を行ない、立ち止まったところで魔法を使用する。使う3種類の魔法は、いずれも周囲の精霊に影響をおよぼし、自身の属性との相性を変えてしまう。

対処法 高速移動中および魔法の詠唱&使用中は無敵なので、攻撃のチャンスは、ジュリアスIIが魔法を使ってからつぎの行動を開始するまでのわずかな時間しかない。パワーアップ状態などを利用して、短時間で大ダメージを与えていこう。

*能力値		*相性(物理)	
HP	700	斬	○
PCW	85	打	○
DEF	65	突	○
INT	85	*相性(魔法)	
MND	65	光	△
AGI	65	雷	△
*EXP		月	△
250		火	×
*ルुक		水	○
0		土	△
*移動速度		雷	○
ふつう		土	×
*接触ダメージ			
なし			

ジュリアスIIの属性との相性の変化

ジュリアスIIは、直前に使用した攻撃によって属性との相性が大きく変化する。具体的な対応は、右の表のとおり。ただし、ジュリアスIIは「ラヴァウエイブ」の使用確率が非常に高いので、使う魔法は水魔法か風魔法だけでも十分。とくに「ギャラクシードレイン」は、自身の残りHPが半分以下になったときに、低い確率でしか使用しないため、あまり気にする必要はないだろう。

*攻撃による属性との相性の変化

	使用した攻撃			
	ラヴァウエイブ/アイスストーム	ギャラクシードレイン		
攻撃後(3)	光	△	△	○
	闇	△	△	×
	月	△	△	×
	火	×	○	△
	水	○	×	△
	木	△	△	○
	風	○	×	△
土	×	○	△	



◀高速移動は、最後に出てきた分身が本体。注意して見ていれば目で追えるスピードだ。



◀「ギャラクシードレイン」はどこに逃げても当たってしまうが、無敵時間を利用すればやすこすこができる。

◆ジュリアスIIの魔法は、詠唱中のエフェクトに触れてもダメージを受けるので注意。

*攻撃データ

ラヴァウエイブ

属性	威力	命中	範囲
魔法	0	必中	遠距離貫通
特殊効果	炎ダメージは2倍(100%)		

アイスストーム

属性	威力	命中	範囲
魔法	0	必中	追尾弾
特殊効果	炎ダメージは5割(50%)		

ギャラクシードレイン

属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	マップ全体
特殊効果	※16		

※16……対象の残りHPの50%のダメージ。ダメージと同量ぶん自分のHPを回復

152

Boss ジュリアスⅢ

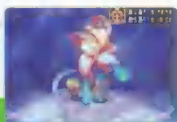


系統

感覚 なし

麻 なし

出現場所 443 魔空闘



追いつめられたジュリアスが、manaの力をすべて吸収してモンスター化した姿。残りHPが半分以上になると、高速で移動し、最強の攻撃「メテオ」を使う。

対処法 ジュリアスⅢは画面上部を左右に移動しつつ、ときおり攻撃を仕掛けてくる。攻撃しているあいだは無敵なので、移動中を狙うようにしましょう。なお、ジュリアスⅢが体色を変化させたときには、物理攻撃や魔法攻撃が効かなくなることがある。各体色ごとの特徴は、左下の写真を参照のこと。

★能力値

HP	1500
POW	90
DEF	70
INT	90
MND	70
AGI	70

★相性(物理)

炎	○
氷	○
雷	○
突	○

★相性(魔法)

光	○
闇	○
月	○
火	○
水	○
木	○
土	○

★EXP

0

★ルック

0

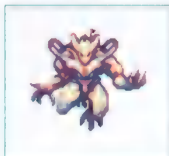
★移動速度

ふつう

★接触ダメージ

なし

★ジュリアスⅢの体色ごとの特徴



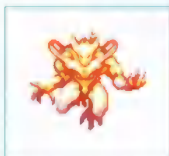
通常の状態

物理、魔法とも有効。「グラビティストライク」や「メテオ」を使用したあとは、この状態にもどる。



物理無効状態

全身が青白くなった状態。すべての物理攻撃との相性が「×」になる。



魔法無効状態

全身が真紅に染まった状態。すべての魔法攻撃との相性が「×」になる。



◀使う武器はボウがオススメ。このあたりに立ち、移動中の敵に矢が放物線の頂点で当たるように撃つといい。

▶青白くなったジュリアスⅢが画面上部に移動したら、「突進」を使う合図。アイテム使用時の無敵時間(→P.287)でやりすずすと安全だ。



◀「メテオ」は無敵時間以外でかわせないうえ、受けるダメージが大きい。■が高速で移動しはじめたら、HPを満タン近くに保っておこう。

★攻撃データ

連続撃



属性	威力	命中	範囲
物理・叩	0	80	扇形

特殊効果 猛毒(100%)

突進



属性	威力	命中	範囲
物理・突	25	80	突進

特殊効果 麻り(100%)

グラビティストライク



属性	威力	命中	範囲
物理・突	25	80	周囲(小)

特殊効果 麻り(100%)

メテオ



属性	威力	命中	範囲
—	—	必中	マップ全体

特殊効果 1※17

※17……対象の最大HPの約71%のダメージ

上級者へのステップアップ モンスター編



モンスター図鑑を コンプリートするには？

ポボイの落書き帳で見られるモンスター図鑑は、モンスターの詳細なデータと、それまでに倒した数が確認できる便利なもの。計119種類のモンスターを倒して、図鑑を完成させよう。



まずは モンスター図鑑に登録される条件を知る

モンスターを図鑑に登録するには、そのモンスターを倒せばいい。まだ図鑑に登録されていないモンスターを見つけたら、がんばって倒そうにしよう。ちなみに、NPCが倒したモンスターも図鑑に登録されるが、火ダルマ状態や石化状態の効果など、EXPが得られない方法で倒した場合は、登録されず、倒した数も増えないので注意。



◀例外的にMAP 23 バットムの洞窟④に出現するポボンは、倒してもモンスター図鑑に登録されず、倒した数も増えない。



つぎに モンスター図鑑の見かたを理解する

モンスター図鑑には、以下のようなデータが記されている。それぞれの意味を理解し、データを活用できるようになろう。ちなみに、モンスター図鑑

では、Rボタンでページ(の順送り)が、Lボタンで逆送りが可能。また、SELECTボタンを押すと、各項目の解説が表示される。

- 名前
モンスターの名前。
- 系統
モンスターが属する系統(→P.354)。おもに肉アイテムの効果に関わる。
- 感覚
モンスターの知覚能力(→P.356)。「PRIME」にあるものが主感覚、「SUB」にあるものが副感覚。
- HP
モンスターの最大HP。
- 攻撃との相性
左が物理攻撃、右が魔法攻撃との相性。
- 能力値
モンスターの能力値。
- 倒した数
これまでにそのモンスターを倒した数。ブラック化(→P.447)に影響する。
- EXP
モンスターを倒したときに得られるEXP。倒したときに得られるルグは確認できない。

STEP UP!

ポイントは出現確率の低いモンスターを見逃さないこと

それぞれのマップに出現するモンスターは、朝、昼、夕、夜の各時間帯ごとに、最大4種類の候補のなかからランダムで選ばれる。ただし、それらは均等な確率で選ばれるわけではなく、なかには低確率でしか出現しないモンスターもいるのだ。以下に、出現確率が低いモンスターの出現場所を紹介するので、図鑑に登録したいときは参考にしてほしい。



◆サイクロプスは、曜日や時間帯も条件になっているため、ふつうに移動しているだけでは、まず出会えない。

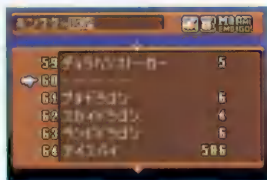
◆出現確率が低いモンスターの出現場所と出現時間帯

No.	モンスター名	出現時間帯	出現エリア	出現マップNo.
5	グレートオックス	昼	奇岩山	256、261、262、266
9	モルボルボール	朝、昼、夕	滝の洞窟	244(朝、夕のみ)、247、248、252
10	ウッドマックス	夜	マナの聖域	411、412、413、416、417
14	デスコビーオ	全時間帯	ジャド砂漠	206、207、209、215、216、220、221(夜以外)、223
15	メガクロウラー	朝、昼、夕	ジャド砂漠	208、210、213、224
20	ティラノス	昼	ガラスの砂漠(北側)	357、358、359、360、361
25	プチガルータ	昼	浮遊岩の荒野	325、326、327、328
31	ラストモールド	昼	マナの聖域	429、430、431、432、433、434、438
36	ラドーン	昼	地下大河	336、337、338
41	マシンゴレム	昼	タイムの塔	395、396B、397、399
55	マミーエイブ	夜	封印の洞窟	366、367、368、369、370
60	レッサーデーモン	夜	マナの聖域	429、430、431、432、433、434、438
62	スカイドラゴン	昼	カーラ山脈	318、319、320、321
63	ランドドラゴン	昼	海底火山	347、350、352
69	バネクジャコ	昼	遺跡の通路	374、376、376C、383
70	サイクロプス(光)	マナの休日・昼	ガイアへの道	126
71	サイクロプス(闇)	マナの休日・夜	ガラスの砂漠(北側)	358
72	サイクロプス(月)	ルナ曜日・夜	ジャド砂漠	221
73	サイクロプス(火)	サラマンダー曜日・昼	海底火山	353
74	サイクロプス(水)	ウンディーネ曜日・昼	雪原	303
75	サイクロプス(木)	ドリアート曜日・昼	毒の罫の谷	240
76	サイクロプス(風)	ジン曜日・昼	浮遊岩の荒野	329、330、331、333
77	サイクロプス(土)	ノーム曜日・昼	ガイアの洞窟	150

知っ得情報

モンスター図鑑のコンプリートを目指すときの注意点

モンスター図鑑に登録されるモンスターのうち、マジカルドールは飛空艇にしか出現しない。飛空艇は物語進行上の特定の時期にしか探索できない場所なので、図鑑のコンプリートを目指すなら、忘れずに倒しておくこと。とくにヒーロー編の場合は、MAP278 飛空艇(ヒーロー編)・2階①の朝～夕にしか出現しないため、注意が必要だ。



◆ちなみに、登録されるモンスターのうち17種類は、あととどりができなくなるタイムの塔以降にしか出現しない。

探究編

5

シークレット

SHINYAKU SEIKENDENSETSU KAITA ISHIN SHO

シークワッと
いくらいたがら
ひみつですよ
せぼんも かわいいことは
きいていません
なんだが こめんとで
こまっています
こんな こめんとで
ゆるされるなんて
あまえんまうの、じぶんは
はがゆさま、がんばがら
ああ、せぼん
ぶんがいことくだなあと
そらを、みあげるだけなのてよ



シークレット テクニック

30

このコーナーでは、とっておきのお役立ち情報の数々を紹介していこう。これを読んで、「新約 聖剣伝説」をスミズミまで遊びつくすのだ!

Secret 最強のアクセサリ 01 ブラウニーピアス

地下大河には、クエスト「名タンテイ登場」で入手できるチビッコハンマーを利用しないと通れない通路がある。その先の「最後の楽園キチョージ」という場所では、ブラウニー族の長であるブラウンと出会えるのだ。ブラウンからは、最強のアクセサリであるブラウニーピアスがもらえるので、ぜひ会いに行ってみよう。



◀ どうやら「キチョージ」とは、開発元のブラウニー族のブラウンがある東京の吉祥寺のことらしい?

ブラウンに話しかける

寝ているブラウンに話しかければ、3つのキチョージ名物のなかからブラウニーピアスをもらうことができる。ブラウニーピアス以外のものを選ぶと、もう一度選び直し。



◀ 残りのふたつは、実際に吉祥寺で売っている商品をもじったもの。ドゥエルとサザビーは『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』の登場人物名。

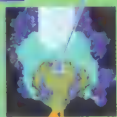
水流に注意

この岩に近づくと、流れてきた水によって **MAP 337** 地下大河③へ強制的に移動させられる。なお、水が流れてくるのは一度のみ。

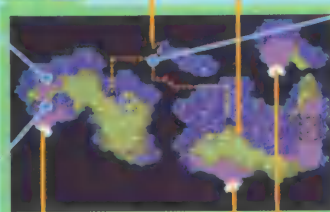
大きな段差

ここにある段差はジャンプで飛び越えることができない。上層部へ行くには、マップを出て別の穴から入り直す必要があるのだ。

MAP 340



MAP 339



337 地下大河③へ入り直す

隠し通路でジャンプ!

チビッコハンマーを使ったあと、小さな穴に入って進むと、隠し通路に出られる。隠し通路のこの場所でジャンプして、隠された足場にのぼれば、ブラウンのいるマップへ行けるのだ。



↑ 隠し通路を左から右へ歩き、壁にぶつかったら上へ向かってジャンプすれば、うまく足場に乗れる。

Secret 02 999体倒したモンスターはブラック化する

倒した数が999になったモンスターは、それ以降はブラック化した状態で出現する。ブラック化したモンスターは、その名のとおり身体の色が黒く、通常時よりも能力値が大幅に上がっているのだ。

ブラック化による具体的な変化は、下記のとおり。能力値が上がるため、かなりの強敵になるが、そのかわりに獲得EXPやルクが増え、貴重なアイテムを落とすようにもなる。

なお、ブラック化するのには、モンスター図鑑に登録されるモンスターのみだ。図鑑に登録されないグランズヘイシなどは、何体倒してもブラック化することはない。

※ブラック化による変化

- 身体が黒くなる
- HPが500上がる(サイクロプスのみ499上がる)
- POW、DEF、INT、MND、AGIが100ずつ上がる
- 得られるEXP、ルクが100ずつ増える
- 落とす宝箱の中身が約2%の確率でクリスタルかアルテナフェルトになる
- ブラック化してから倒すと、モンスター図鑑の内容がブラック化後のものになり、「倒した数」のかわりに「BLACK」と表示される



◀いずれかのモンスターを999体倒してみる。ちなみに、倒した数はモンスター図鑑で確認可能。



◀999体倒したモンスターは、それ以降ずっと、ブラック化した状態で出現することになる。



◀ブラック化後のモンスターは、それ以降ずっと、ブラック化した状態で出現することになる。身体の色や能力値などが変わっている。

Secret 03 ラビが「スーパーラビ」を使用する確率は……?

ラビ、ラビリオン、スノーラビが使う「スーパーラビ」は、使用してから10秒間は受けるダメージがすべてゼロになるなどの特殊な効果を持っている。ところが、この行動をラビたちはなかなか使わない。それもそのはず、「スーパーラビ」の使用確率は、たったの1万分の1。運が良くないと見ることができない、まさに幻の技なのだ。



◀「スーパーラビ」を使用したラビには、目印として、頭上に★マークが表示されている。

Secret 04 ボスよりも強い? サイクロプスの出現法則

モンスター図鑑に登録されるモンスターのうち、もっとも遭遇しづらいのがサイクロプスだ。サイクロプスは、出現するマップや曜日&時間帯がかぎられているうえに(→P.224)、それらの条件を満たしても5%の確率でしか現れない。隕石を入手するにはサイクロプスを倒さなければならないが、かなりの強敵なので心してバトルを挑もう。



◀サイクロプスは全部で8種類いるが、出現するマップや曜日&時間帯は、すべて異なっている。

Secret 05 99個持っているアイテムは入手時の効果音が変わる

1種類のアイテムは、最大で99個までしか持てない。敵が落とした宝箱を開けたときに、中身がすでに99個持っているアイテムだと、アイテム入手時に鳴る「ピローン」という効果音が別の音になり、入手できなかったことを知らせてくれるのだ。なお、マップ上に置いてあった宝箱の場合は、効果音が鳴らず、宝箱はそのまま残る。

Secret 06 最後に倒さなくても モンスターが宝箱を落とす

マップ内にいるザコモンスターを全滅させたときには、最後に倒したモンスターが宝箱を落とすことがある。しかし、最後に残った数体をすばやく連続で倒すと、最後に倒したのとは別のモンスターが宝箱を落とす場合があるのだ。なお、そのときには、最後に倒したモンスターが宝箱を落とすことはない。



←マップ内のモンスターが2体になったら、1体を倒し、そのグラフィックが消える前に残りの1体を倒す。



←すると、最後から2番目に倒したモンスターの位置に、宝箱が出現することがあるのだ。

Secret 07 アイテムやアクセサリーの 特殊な入手方法

アイテムやアクセサリーのなかには、特殊な方法でしか入手できないものがある。そういった特殊な入手方法を以下にまとめてみた。

※特殊な入手方法

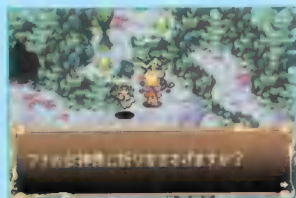
- レベル1~40のあいだ、レベルアップのときに同じタイプだけを選びつづける(→P.327)
- ニキータから251回買い物をして、掘り出し物として売ってもらう(→P.348)
- 「COMMUNICATION」で特定の人数までアミーゴを増やす(→P.331、333)



←ニキータからは掘り出し物として、原料アイテム(木材と金属)やアクセサリーを購入できる。

Secret 08 仲間の死亡状態を解除する 意外な方法(その1)

通常、銀の女神像に祈っただけでは、死亡状態の仲間は復活しない。しかし、銀の女神像でセーブしたあと電源を切り、そのデータをロードすると、仲間の死亡状態が自動的に解除されるのだ。とはいえ、死亡状態が解除された仲間の残りHPは1しかないなので、すぐに回復させておこう。



←この解除方法を利用すれば、天使の聖杯や宿屋代を節約できるわけだ。

Secret 09 仲間の死亡状態を解除する 意外な方法(その2)

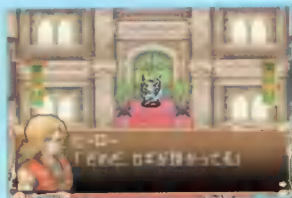
もうひとつ、自動的に仲間の死亡状態を解除する方法がある。それは、特定のイベントや会話を行なうというものだ。なおこの場合も、死亡状態が解除された仲間の残りHPは1しかないので注意。



←たとえば、封印の洞窟で石碑を調べると、仲間の死亡状態が解除される。

Secret 10 離れたところから セリフを言う主人公

グランズ城に到着後、金色のカギを手に入れる前に、仲間と交代してMAP271 グランズ城④の奥の扉を調べてみよう。すると、扉を調べている仲間ではなく、主人公がセリフをしゃべるのだ。



←どんなに離れた場所においても、主人公が感想をもらす。

Secret 11 座るときにジャンプをしないようにするには

ジャンプの操作はLボタン、座る操作はL+Aボタンと、両方のアクションともLボタンを使用するため、「座ろうと思って操作したらジャンプしてしまった」という事態がよく起こる。そんなときは、Aボタンを先に押し、そのまま放さずにLボタンを押すようにしよう。この方法を使えば、誤ってジャンプすることがなくなるはずだ。

同様に、立ち上がるときにはA→Lボタンの順で指を放すと、立った直後に武器攻撃を出さずにすむ。「座ったり立ったりするときは、つねにAボタンを先に操作する」と覚えておこう。

Secret 12 攻撃動作中に武器を持ちかえると?

武器による攻撃の動作中にSTARTボタンを押して、装備している武器を変える(または装備中の武器を選ぶ)と、武器を持ちかえて攻撃動作を中断できる。攻撃動作中は移動ができないので、敵からの反撃を受けそうなときには、この方法で動作を中断して回避するといいだらう。



←たとえ必殺技の動作中であっても、武器を装備し直すと、その時点で攻撃が中断されるのだ。

Secret 13 魔法の詠唱を中断する方法があった

魔法の詠唱中に、Rボタンを放すのとピッタリ同時にSELECTボタンを押せば、詠唱を中断できる。また、Rボタンを押したままSELECTボタンを押すと、詠唱を最初からやり直せるのだ。



←仲間がいる場合は、SELECTボタンを押した直後にRボタンを放すと、操作を交代した瞬間に詠唱が中断される。

Secret 14 魔法の詠唱をしたまま武器で攻撃できる

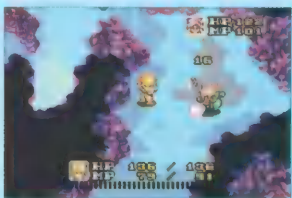
通常、魔法の詠唱をしているあいだは、武器で攻撃できない。ところが、詠唱中にAボタンを押しておき、AとRボタンを同時に放すと、詠唱をしたまま武器攻撃が行なえる。攻撃中にRボタンを押し直せば、そのまま詠唱をつづけることが可能だ。



←ボタンを放すタイミングは、かなりシビアなので、活用したいなら事前に練習しておこう。

Secret 15 アックスの魔法は見た目よりスゴいんです

アックスを装備中に攻撃魔法を使うと、キャラクターの正面方向に魔法の弾が飛んでいく。このとき、魔法の弾の形や飛びかたは属性によって変わるが、いずれの属性でも、見た目より広い範囲を攻撃することができる。



←魔法の弾が当たっていないモンスターにもダメージを与えることができる。

Secret 16 階段でフレイルの魔法を使うときには注意!

階段や坂の下から上(もしくは上から下)へ向けて攻撃魔法を使うときは、フレイルを装備してはいけない。なぜなら、階段や坂では、魔法の弾が地面から吹き出してこないからだ。



←フレイルを装備していると、階段の途中にある魔封石に攻撃魔法を使っても、魔法が当たらない。

Secret 17 オーガボックスやマイコノドの見わけかた

宝箱のふりをしているオーガボックスや、カサに身を隠しているマイコノドは、ちょっと見ただけではモンスターなのかどうか判断できない。そんなときは、STARTボタンを2回押そう。オーガボックスやマイコノドなら名前が表示されるので、簡単に見分けることができる。



◀マイコノドの森は、身を隠しているマイコノドを認識しなから進むと、安全に通り抜ける。

Secret 18 ニキータの押し売りに抵抗してみよう

はじめてトッブル村を訪れたあと、滝の小屋方面へ行こうとすると、ニキータがボボイの落書き帳を強引に売りつけてくる。所持ルクが足りなかったり、まったくルクを持っていなくても、所持ルク全額と引きかえに、かならず渡されるのだ。

そこで、以下の実験をしてみた。ヒロイン編でMAP 20 トッブル周辺③の銀の女神像以外には祈りをささげずに物語を進め、落書き帳を買う前に魔法のロープを入手して使用する。こうすれば、ニキータと会わずに滝の小屋へもどることが可能。これで落書き帳を買わずにすむ……と思いきや、そのままでは滝の小屋でイベントが起こらない。結局、落書き帳を買わないと先へは進めないわけだ。



◀ルクを持っていないくても、ボボイの落書き帳をムリヤリ渡されてしまう。

▶魔法のロープを利用すれば、ニキータと会わずに滝の小屋へ行けるが、物語は進展しない。



Secret 19 交代を活用してまわり道せずに進もう

地下大河では、先へ進むために数カ所水を流さなければならないが、そのさいに、押し流された主人公がマップの下層へ落ちてしまう。下層に落ちると、もとの場所までもどるために、まわり道をしなければならない。ところが、このとき仲間は水に流されず上層に残っているので、SELECTボタンを押して操作キャラクターを交代すれば、瞬時に上層を自由に移動できるようになるのだ。

ちなみに、フレイルをクイに引っかけて移動するマップや、左右にわかれていたスイッチを操作するMAP 889 タイムの塔・3階①でも、このテクニクを活用できるので覚えておこう。



◀もろい岩に近づくと、流れてきた水によって、主人公は下層へ落ちてしまう。



◀SELECTボタンで交代すれば、いちいち歩いて上層までもどらなくてすむのだ。

Secret 20 屋内にいても時間帯は判別できる

朝、昼、夕、夜の時間帯は、周囲の明るさでしか判別できない。そのため、建物やダンジョンのなかにいるときは時間帯がわからないように思えるが、じつは、出入口や窓などから差しこんでくる光の色を見れば、いまがどの時間帯なのかを知ることができるのだ。



◀洞窟のなかに入っても、出入口から入ってくる光の色で時間帯がわかる。

Secret 21 サラマンダーを先へ進める?

MAP 48 ピンケットの館・1階(ヒーロー編④)および、**MAP 63** ピンケットの館・1階(ヒロイン編④)では、マップ内に出現するゾンビヤトリビーを倒すと、扉が開いて先へ進める。ふつうにプレイしている場合、この時点でゾンビヤトリビーにダメージを与えることが可能な攻撃は、火魔法『サラマンダー』のみ。そのため、先へ進むにはサラマンダーを仲間にしておく必要があるのだが、アミーゴのフエや召喚アイテムがあれば、それをを使ってゾンビヤトリビーを倒してしまうのだ。

しかし、上記の方法でゾンビヤトリビーを倒しても、残念ながらサラマンダーを仲間にしていないと扉は開かず、先へ進むことはできない。

Secret 22 魔法のロープの移動先が変わる

魔法のロープを使ったときの移動先は、通常だと直前に祈りをささげた女神像のあるマップになる。ただし、はじめて下の表の状況になったときは、ロープの移動先が自動的に変更されてしまう。

魔法のロープの移動先が変更されるタイミング

移動先が変更される状況	変更されたあとに移動先
トッフル村に到着する(ヒーロー編)	10 トッフル村・全景
「戻る」で帰る(ヒロイン編)	20 トッフル周辺③
ピンケットの館に入る	39 ピンケットの館・ロビー
ピンケットの館から脱出する	34 ピンケット周辺⑥
ヒドラを倒す	94 沼の洞窟①
禁断の廃坑に入る(ヒーロー編)	128 禁断の廃坑①
アングヘックを倒す(ヒーロー編)	117 ドローフの洞窟②
飛行艇に乗りこむ(ヒーロー編)	156 飛行艇(ヒーロー編)・甲板
飛行艇で目覚める(ヒロイン編)	161 飛行艇(ヒロイン編)・甲板
飛行艇から落下する(ヒーロー編)	181 メノスの村・全景
飛行艇が墜落する(ヒロイン編)	176 湖周辺(飛行艇不時着地点)
湖の景壇でメデューサに会う	193 サボテン砂漠⑤
マインドフレアを倒す	194 ジャドの町・全景
グランス城の扉かに入る	270 グランス城③
シャドウナイトを倒す	293 イシュの町・宿屋
マリリスを倒す	313 ロリマー城⑤
イフリートを倒す	293 イシュの町・宿屋
マナの聖域に到着する	405 マナの聖域②

Secret 23 スキルEXPをかせぐふたつのコツ

武器や魔法のスキルレベルを上げたいときには、ひたすら敵を攻撃してスキルEXPをかせぐことになる。そのときに役立つふたつのコツを紹介しよう。

EXPが高く、倒せないモンスターを攻撃する

1回の攻撃で多くのスキルEXPを得るには、倒したときに入手できるEXPの量が多い敵を攻撃すればいい。さらに、こちらの攻撃であまりダメージを与えられない(=攻撃の属性との相性が「×」や「△」の敵)を選べば、倒すまでに何度も攻撃できるので、効率よくスキルEXPをかせげるのだ。

装備する武器に注意

武器のスキルEXPをかせぐ場合に、ElePOWが高い武器を使っていると、追加効果の攻撃が高確率で発動するため、敵を早く倒してしまいやすい。また、EX EFFEの効果で敵を倒す可能性もあるので、あまり強力な武器は装備しないようにすること。

魔法のスキルEXPをかせぐ場合は、アックスやナックル、モーニングスターなど、1回の攻撃魔法が何度も命中する武器を装備するといい。ちなみに、スカルドレイクは攻撃魔法が命中する回数が多いため、スキルEXPかせぎの相手にオススメだ。



◆スカルドレイクが「カウンター」を使っているあいだは、攻撃魔法が命中する回数が大幅に増える。武器によっては5回以上命中することもある。

Secret 24 ひとりで行けるアミーゴ増加法

アミーゴの人数が増えると、召喚アイテムが手に入るなどのメリットがあるが、通信プレイの相手を探すのはなかなか大変。そこで、どうしても相手が見つからないときの最後の手段として、ひとりでもアミーゴを増やせる秘密の方法をお教えしよう。やりかたは簡単で、本作とGBA本体をもう1個ずつ用意したのち、片方のGBAで「NEW GAMEを開始→最初の女神像でセーブ→もう1台とアミーゴを行なう」という手順をくり返せばいいのだ。

Secret 25 クレーパーがドリンク作りを失敗

はちみつ、さいころいちご、ハニーオニオンの3種類を持っている状態でクレーパーに話しかけると、はちみつドリンクを作ってもらおうかどうかの選択肢が出る。ここで「はい」を選べば、はちみつドリンクが手に入るのだが、すでに99個持っていたときにかぎり、クレーパーがはちみつドリンクを作るのに失敗してしまうのだ。



◀いつもどおりに作ってくれたと思いきや、失敗してしまうクレーパー。なお、選した材料はもどってこないで注意。

Secret 26 ジャンプしすぎて壁に乗るマミーシーカー

MAP 887 タイムの塔・地下1階の左下スミには、床がくぼんで段差になっている部分がある。マミーシーカーが仲間になったら、下の写真の位置から段差の左下へ向かってジャンプしてみよう。すると、ジャンプの飛距離をまちがえたのか、マミーシーカーが壁の上に着地してしまう。



↑この位置に立ち、十字ボタンの▲を押しながらジャンプ。



↑主人公につづいて跳んだマミーシーカーが、壁の上に立つ。

Secret 27 草むらで見つけた本の内容は？

ヒロイン編の序盤で、草むらに落ちている本を見つけてから魔法のロープをもらうまでのあいだは、トッブル村の民家で男の子から本についての話が聞ける。このときに男の子が言う本の内容は、本作の制作会社ブラウニーブラウンが2001年に開発した、GBA用ソフト『マジカルパケーション』が元ネタになっているのだ。その証拠に、本のタイトル「魔法の夏休み」を英語に訳してみると……。

Secret 28 本作と『FFⅫ』のヒミツの関係

本作のプロデューサー・石井浩一氏は、オンラインゲーム『ファイナルファンタジーⅫ』のディレクターもつとめている。そのためか、本作には『FFⅫ』を連想させるセリフやクエストが盛り込まれているのだ。それらのいくつかを紹介しよう。

クオモリの翼と鉱山のスス

クエスト『魔族の血』をはじめるときに、ブラッシー3世が「クオモリの翼とか鉱山のススとかじゃないよ」と言うが、これらは『FFⅫ』でクオモリを倒すと入手できるアイテムのこと(鉱山のススは「ツェルンの煤」という名前)。本作でパットム(クオモリ)を倒して入手する血の入った小袋と同じく、「一定数を特定の人物に渡すたびに報酬がもらえる」タイプのアイテムなのだ。

クエスト『道具屋のチラシ』

クエスト『道具屋のチラシ』の内容は、15枚のリーフレットを町の人たちに配るというもの。じつは『FFⅫ』にも、店のチラシを人々に配るという、同じ内容のクエストがある。しかも、チラシの枚数が15枚というところまで共通だ。

クエスト『女神の祝福』

本作と『FFⅫ』のどちらにも「女神の祝福」という名前が登場。本作ではクエストの名前だが、『FFⅫ』では仲間のHPを全回復する効果を持つ、白魔道士のアビリティ名となっている。

Secret 29 ゲームを終えた人にチョコボがあいさつ

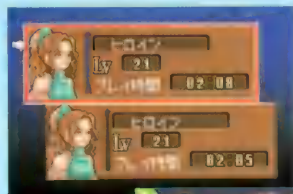
ゲームをクリアしてエンディングを迎えたら、スタッフロールのあとの「fin」と表示される画面で5分ほど待ってみよう。すると、タマゴのなかからチョコボが登場し、手を振ってくれるのだ。



↑笑顔で手を振るチョコボ。このあと、タイトル画面へもどる。ちなみに、チョコボが鳴く回数には、とくに意味はない。

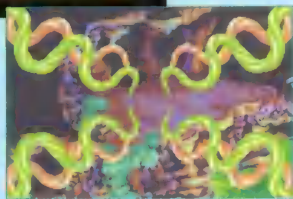
Secret 30 できるかぎり短い時間でゲームをクリアする方法

ゲームを短時間でクリアする——言葉にするのは簡単だが、それをなすためには物語の進めかたからモンスターへの対処法まで、あらゆる要素を知りつくしておくことが必要だ。以下に紹介する心得や攻略法をしっかり理解し、タイムアタックという極限を追求する遊びかたに、ぜひとも挑戦してみてください。



↑上側が最新スタッフの最速記録。タイムは、最後にセーブができるMAP 439 マナの聖域・神殿1階②でのもの。

▶以降のチャートでは使用していないが、アミーゴすることで入手できるアイテムを使えば、さらなる時間短縮も可能だ。



※タイムアタックチャート

トッブル周辺～バットムの洞窟

倒すべき敵は、ポロン(イベント)と、ボウを入手するときに戦うポロン×4だけで、どちらもヒーローを操作して攻撃すれば簡単に倒すことが可能。そのほかの敵は倒さなくても物語を進められるが、ピンケットの館でのホワイトウルフ戦のために毒蛇のピアスを用意しておきたい。ヒーローが仲間になった直後、一度マップを切りかえてからMAP 5 トッブルへの道②でルルクをかき、トッブル村にもどった時点で毒蛇のピアスを購入しよう。また、ピンケットの館でトリビーを倒すために、2回分のレベルアップをためておくこと。

なお、滝の小屋の前以外で女神像に祈りをささげないでいけば、魔法のロープを使って、滝の小屋にもどる時間を短縮できる。その場合、男の子に本を届けたあとおじいさんの家に泊まると、ピンケットの館の前で時間を調整することになるので、泊まらないほうがいい。



◀MAP 5 トッブルへの道②では、入手したアイテムの売却価格も計算しながら、100ルルク分たまるまでかせごう。

※タイムアタックのための4つの心得

①必要最低限のことしか行なわない

当然のことだが、ムダな会話やバトルをすればそのぶんタイムロスとなる。それを避けるためにも、最低一度はゲームをクリアして、話さなければならぬ人や、倒さなければならぬ敵を覚えておこう。

②主人公はヒロインで

ヒロイン編は、禁断の廃坑やガイアの洞窟に行かなくていいぶん、ヒーローよりも早くクリアすることが可能。また、強いキャラクターが仲間になるので、主人公のレベルが低くても簡単に敵を倒せる。

③レベルアップは計画的に

レベルが低いうちはMP、POW、AGIのバランスが大切なので、レベルアップタイプの選択には注意が必要。具体的に「モンク×2→シーフ×5→モンク→(以降はすべてモンク)」と成長させていくのがオススメだ。また、レベルアップはMPを回復する手段としても利用できる。とくに、多くのMPを必要とするトリビーとのバトルでは2回、マインドフレアとのバトルでは4回、レベルアップが行なえるように調整しておくこと。

④適度にセーブする

本作のセーブ画面では、プレイ時間がカウントされないで、1回のセーブによるタイムロスとは2～5秒程度。敵との戦いなど、運によって5秒以上の差が出る場面では、事前にセーブして納得できるまでやり直すといひ。

ピンケット周辺～ピンケットの館

トリビーは、火魔法「サラムンダー」15回と火炎ダメージによるダメージで倒す。そのさい、MPがなくなったら、すぐにレベルアップして回復すること(レベルアップタイプは2回ともモンクを選ぶ)。なお、火魔法「サラムンダー」を6回当てることでトリビーを倒せるが、その場合はのちのホワイトウルフとの戦いでMP不足になるので、やり直したほうがいいだろう。

ホワイトウルフは能力値が高い強敵。毒蛇のピアスを装備した状態で、火魔法「パワーアップ」を使用してから攻撃しよう。敵のAGIが高く、なかなかダメージを与えられないが、根気よく攻撃するしかない。

バリエイアは、ヒーローを操作して、火魔法「パワーアップ」を使いつつ攻撃すれば簡単に倒せる。ただし、ヒロインのMPが6未満になっている場合は、洞窟で魔封石を壊さないでやり直したほうがいい。



◀ヒロインがMPをムダ使えばかりいときは、タイムロス覚悟で、「NPC行動設定」で魔法を使わないように変更するの手手。

ピンケット周辺～ウェンデルの町

倒す必要がある敵は、フレイルを入手するときに戦うばっくんカゲ×2+ダックソルジャー×3と、ボスのヒドラだけ。どちらもヒーローを操作して、火魔法「パワーアップ」を使いつつ攻撃しよう。**MAP 37** ばっくんの楽への道でうっせみのピアスを手入れ、ヒーローに装備させておけば攻撃が命中しやすくなる。なお、ヒドラを倒すと、魔法のロープの移動先が**MAP 94** 沼の洞窟①に強制的に変更されるため、「魔法のロープで沼の洞窟から手早く脱出」ということはできない。



◀ヒドラが接近してくるのを祈りつつ、この位置で攻撃するのがベスト。ヒーローは、階段の下に避難させておくことと比較的安全だ。

ウェンデル海岸～飛空艇

動力室のカギとナックルを入手するためにグランスセンシ(弱)などと戦う必要があるが、ボガードを操作して攻撃すれば問題なく倒せる。ボスのガーディアンも、ボガードを操作して倒そう。

メノス周辺～ジャドの町

MAP 179 メノス周辺⑤でバオバブの木を入手したら、メノスの村で狂獣の牙を購入。そのあと、サボテンハウスでバオバブボウを作成しよう。ルカが足りないようなら、ラビリオンを1～2体倒すといい。

ジャド砂漠

MAP 213 砂の迷宮⑤でゴブリン×5を、**MAP 217** 砂の迷宮⑦でコカトリス×4を倒す必要がある。ゴブリンは狂獣の牙を装備したボガードのソードで、コカトリスはヒロインのボウで、火魔法「パワーアップ」を使いつつ攻撃しよう。のちの時間短縮のために、**MAP 218** ジャド砂漠⑥で赤月のつのぶえを入手しておくこと。

デビアスの館

マインドフレアには、ボウを装備して土魔法「ノーム」で攻撃するのがオススメ。ここまで最短の手順で進めればノーム曜日になっているので、25ずつダメージを与えることができる。レベルアップでMPを回復しつつ魔法を当てていこう。ちなみに、敵のHPは428なので、土魔法「ノーム」を17回使用するだけのMPが必要。レベルアップできる回数が足りないようならば、事前に魔法のクルミを購入しておくのも手だ。

毒の霧の谷～奇岩山

ポイヌイスバイン(フルメタルハガー)とポイヌイスバインの球根状の部分はボガードのソードで、ポイヌイスバインの花の部分はヒロインのボウで攻撃するのが有効。ポイヌイスバインの花の部分を攻撃するときは、狂獣の牙をヒロインに装備させておこう。

なお、ポイヌイスバインの球根状の部分は、HPをゼロにしてから消滅するまでにタイムラグがあり、そのあいだも攻撃を当てることが可能。そこで当てた攻撃は、しっかり花の部分のHPを減らしているため、火魔法「パワーアップ」を使用して、できるかぎりダメージを与えておきたい。運が良ければ、花の部分が開く前にポイヌイスバインを倒すことも可能だ。

ちなみに、**MAP 249** 滝の洞窟⑥でセーブしていれば、ポイヌイスバインを倒した直後に魔法のロープを使用することで、移動時間を短縮できる。

モーニングスターを入手するときに戦うトースナイト×5は、火魔法「パワーアップ」を使用してボウで攻撃すれば、手早く倒すことが可能。攻撃を受けたら、レベルアップすることでHPを回復しよう。



◀ボガードを操作しているときに、ヒロインに敵の攻撃が当たりそうになったら、わざと攻撃を受けることでヒロインを守るといい。

グランス城

ランスを入手するときに戦うグランスセンシ(弱)×4は、ウィリーを操作して攻撃するのがオススメ。あらかじめ、火魔法「パワーアップ」を使用しておけば、1回のコンボで倒すことが可能だ。そのさい、事前にウィリーの「NPC行動設定」を魔法を使わないように調整しておけば、「ウィリーが魔法を使用しているため操作キャラクターの交代ができない」という事態を回避できる。

ガルダにはボウでの攻撃が有効。1回の攻撃で何度もダメージを与えられる距離を見極め、火魔法「パワーアップ」を使いつつ矢を撃っていくといい。

シャドウナイトは、火魔法「パワーアップ」を使ってからヒーローで攻撃すれば、手早く倒せる。ただし、ヒーローの攻撃は命中率が低く、連撃みな部分が大変。記録への挑戦を意識しないなら、風魔法「スピードアップ」を使って、ヒロインのボウで攻撃していくのが確実だ。



◀ガルダの全身が見えないくらい距離から攻撃するのがポイント。これくらいの間合いだと、敵は「急降下」をほとんど使わない。

イシュの町〜カラ山脈

イシュの町の道具屋で、赤月のつばえを売却し、騎士の紋章を購入する。騎士の紋章はヒロインに装備させておくこと。

カラ山脈までで倒すべき敵はマリリスだけなので、特別に苦労することはない。道をふさいでいる氷塊は、接近してボウで攻撃すれば手早く破壊できる。

マリリスにはボウで攻撃するのがオススメ。火魔法「パワーアップ」を使用しつつ、1回の攻撃で何度もダメージを与えられる距離から攻撃しよう。そのときにウィリーが魔法で攻撃していると、マリリスにボウの攻撃が当たらないことが多い。ウィリーが魔法を使用しないように「NPC行動設定」を変更しておくこと。

なお、マリリスを倒した時点で、魔法のロープの移動先が強制的にMAP 313 ロリマー⑥に変更されてしまうため、「あらかじめ大砲屋のそばでセーブしておき、マリリスを倒した直後に魔法のロープを使って大砲屋へ移動」ということはできない。



◀マリリス戦では、通路の一番下あたりから攻撃すれば、3回ダメージを与えやすい。

イシュの町〜封印の洞窟

夜でなければ通行できない2カ所のマップのうち、MAP 361 ガラスの砂漠(北側)⑤は、時間を調節せずに通ることは不可能。マップの切りかえをくり返して、夜になるまで待とう。

MAP 673 遺跡の通路①で死を喰らう男の話を聞いた後、封印の洞窟に向かう前にMAP 362 ガラスの砂漠(北側)⑥でセーブしておくこと。そうすれば、封印の洞窟でリッチを倒したあとに魔法のロープを使うことで、移動の手間を省略できるからだ。

リッチとのバトルは、火魔法「パワーアップ」を使用しつつヒロインのボウで攻撃すればラクに勝てる。



◀封印の洞窟のレバーは、ボウの攻撃を当てて操作すればいい。わざわざ近くまで行く必要はないのだ。

遺跡の通路〜ダイムの塔

倒さなければならぬ敵は、ゴースト×3とゴーレムのみ。どちらも、狂獣の牙を装備させたマミーシーカーで攻撃していこう。こまめにヒロインと交代して火魔法「パワーアップ」を使えば、さらに効率が上がる。



◀MAP 389 ダイムの塔・3階①では、ここからジャンプして右の区画のスイッチに攻撃を当てたあと、マミーシーカーと交代してつぎのマップへ向かうといい。

浮遊岩の荒野〜海底火山

MAP 330 浮遊岩の荒野⑥でディオンスの木を入手して、ディオンスボウを作成する。サボテンハウスには、MAP 332 浮遊岩の荒野⑦にある鉢植えから入ろう。

クラーケンとイフリートには、ボウでの攻撃が有効。火魔法「パワーアップ」を使って、手早く倒してしまいたい。なお、クラーケンと戦う前にMAP 344 地下大河⑩でセーブしておき、クラーケンを倒した直後に魔法のロープを使用すれば、のちにMAP 358 ガラスの砂漠(北側)②に到着した時点で夜になっており、時間を調節する手間がはぶける。

ちなみに、浮遊岩の荒野に移動する前にウンデルの町でチビッコハンマーを入手しておき、MAP 340 地下大河⑥でブラウニーピラスをもらえば、先の展開が飛躍的にラクになる。ただし、チビッコハンマーを入手するために行なうクエスト「名タンテイ登場」は、クリアまでにかかる時間がかなり、ブラウニーピラスの恩恵を考えるとタイムロスになるので、記録にこだわるのであれば無視して進んだほうがいいだろう。



◀MAP 337 地下大河③で鉄砲水を受けて下の階層に落ちたら、Secret 19の方法ですすきの上の階層にもどること。

マナの聖域

ヒュージドラゴンは、ヒーローを操作して頭部を攻撃すればOK。火魔法「パワーアップ」を使うと効率は上がるが、「凝視」を受けて足止め状態になると効果が切れてしまうため、あまりこだわらなくていい。

ジュリアスとのバトルでは、ヒロインに火魔法「パワーアップ」を使用して、ボウで攻撃するのがオススメ。ジュリアスⅢの「突進」は、食らうと致命的なダメージを受けてしまうので慎重にかかわること。

なお、プレイ時間が表示されるのは、MAP 439 マナの聖域・神殿1階⑥でセーブしたときが最後。そこからは9分ほどでジュリアスⅢを倒すことが可能だ。

CLEAR!

ヒーロー編&ヒロイン編 物語のまとめ

ヒーローとヒロイン、異なるふたりの視点で進む「新約 聖剣伝説」の物語。ここでは、ふたつの話がどう交わり、全体としてどのような物語を織り成しているかを、じっくりと見ていこう。

※物語の核心に触れた解説をしているので、ゲームをクリアしてから読むことをオススメする

Hero's Side

ヒーロー編

その時期ごとの目的が明確なので、物語の大筋を把握しやすいのが特徴。聖剣が話題の中心となっており、少年の成長物語的な色合いが強い。当初は打倒シャドウナイトを■に話が進む。

Heroine's Side

ヒロイン編

「過去の克服」に重点が置かれており、何事も話し合いで解決しようとする姿勢がうかがえる。具体的にやるべきことが見えにくい反面、登場人物の関係や心理に深く迫る内容だ。

読みくらべ 読み解き POINT

左の欄ではヒーロー編とヒロイン編を対比させつつ物語の大筋を追うのに対して、この欄では、両編の具体的な相違点や共通点から、物語全体の構造を分析していく。

Act.1 旅立ち、そして出会い

グランス城～トッブルへの道～トッブル村～トッブル周辺

5年前の悪夢

5年前の運命の日——グランス公国執事大臣の息子ヒーローは、グランス公から歌を教わってもらっていた。グランス公自身の歌を歌ってもらおうと堅琴を取りにもどったヒーローは、自宅がシャドウナイトひきいる兵に囲まれているのを目撃。マナー■の虐殺が行なわれるなか、父は、親友である一族の剣士とそとれの少女をかかまったらしい。ヒーローは母に言われたとおり、ベッドで寝ていた少女を守るため一緒に裏口から逃げるが、自分だけつかまってしまう。



5年前の運命の日——マナー族の少女ヒロインは、世界を感じる旅への出発を翌日にひかえていた。護衛につく予定の剣士ボガードの到着を待っていたそのとき、シャドウナイトと謎の男が兵をひきいて村へ踏みこみ、マナー族を「邪教徒」と見なして虐殺をはじめた。母イリスは「本当の母を捜しなさい」との謎めいた言葉を残してヒロインとボガードを大臣家へ逃がすものの、そこにもすぐに追っ手が。ヒロインは、大臣の息子である少年とともに逃げるが、自分だけ逃げのびてしまう。



5年前の悪夢

シャドウナイトのマナー族虐殺と、それにとまなう両親との別離——物語の発端となる出来事が、別々の視点から描かれる。大臣の家からの脱出以外はまったく異なる展開だが、マナーの樹の歌ではじまる点、母親との別れの場面が重点的に書かれる点など、重なる■分は多い。

【グランス公の堅琴】……「グランス公が堅琴をなくした」というのは、■が過去に妻メデューサと別れたさい彼女に堅琴を渡したことを示しており、のちのイベントの伏線となっている(→P.469)。

【一族の長カシム】……ヒロイン編でヒロインをイリスに託して逃がさせる、マナー族の長カシム。GB版「FF外伝 聖剣伝説」では「ハシム」という名の老人が、ヒロインの護衛として登場、ヒーローに彼女を託して命を落とした。

行動開始

悪夢にうなされていたヒーローは、グランス城の奴隷部屋で目を覚ます。あれから5年、奴隷戦士にされた彼は、仲間ウィリー、アマンダとともに、屈辱の日々を過ごしていた。かつて守れなかった少女——ヒロインについてウィリーに話すヒーロー。少女の名を聞いたウィリーは驚くが、まずは脱走が先だと語る。彼は、親切な兵士から抜け道の情報を仕入れてきたのだ。ヒーローはウィリーとともに、幾度目かの脱走を試みる。



悪夢にうなされていたヒロインは、滝の小屋で目を覚ます。あれから5年、彼女はポガードとともに、マナの女神信仰の厚いトッブル村の近辺で、邪教徒狩りから逃れひっそりと暮らしていた。少年——ヒーローを結果的に見捨てたことをいつまでも引きずるヒロインに、ポガードは「マナの一族の生き残りを捜してみよう」と提案。ポガードはグランス城へ向かい、ヒロインはトッブル村の人々へ別れのあいさつをしに行くことに。



行動開始

ヒーロー編で抜け道の情報を教える兵士は、じつは変装したポガード。ヒロイン編でグランス城に向かった彼は、ヒーローたちの脱走を手助けしていたのだ。



↑画面をよく見れば、ヘルムを取った兵士の服がポガードのものであることがわかる。

脱出!

闘技場で勝利をおさめたヒーローとウィリーは、城外への脱出に成功。しかし、トッブル村へ行こうと決めたところで、シャドウナイトひきいる兵に見つかってしまふ。ふたりの行動力に感心し、自分の部下になれと誘うシャドウナイト。ヒーローはそれをこぼんで勝負を挑むが、まるで勝てず、橋から滝へと落とされてしまふ。



トッブル村にて

トッブル村へとやってきたヒロイン。ウェンデルの町に大賢者シバがいると聞き興味を抱くが、ウェンデルへの洞窟はピンクットの主の手で封印されているらしい。一方で、子どもが村の外で本をなくしたという話を聞いたヒロインは、本を探してあげることにする。



トッブル村にて

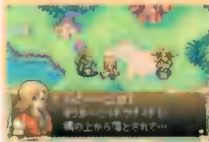
ヒロイン編では、この時点で青年から奴隷の話が聞ける。これは、ヒロイン編ではほとんど語られることのない、ヒーローの境遇とヴァンドール帝国に関する情報を補完するためのもの。



↑「邪教徒狩りでつかまると奴隷にされる」という話は、ヒーローとウィリーの境遇を説明している。

釣り上げられて

滝に落ちたヒーローは、旅商人のニキータに釣り上げられ、一命をとりとめた。トッブル村が近くにあると聞き、いざ村を目指そうとしたそのとき、ヒーローの耳に女性の悲鳴が響く。



謎の男ジュリアス

村はずれで本を探すヒロインの前に、5年前シャドウナイトと連れ立っていた男が現れた。ジュリアスというその男は、マナの一族の生き残りはいないと冷酷に告げ、ポロンにヒロインを襲わせてその場を去る。



謎の男ジュリアス

ヒロイン編ではジュリアスの内面に迫るイベントが多いが、これもそのひとつ。マナの女神による救いについての問いかけは、のちの飛空艇の場面で多くり返されることに。また、ひとりごとでシャドウナイトを呼び捨てにしているところに、ジュリアスの本性がうかがえる。



Hera's Side ヒーロー編

◆ 再会? ◆

駆けつけてみると、そこでは旅の女性がボロンに襲われていた。ヒーローは彼女を助けようと、ひとりでボロンを撃退。偶然にもヒロインという名のその女性は、トップル村からきたらしい。ヒーローは、彼女の本探しを手伝ったのち、村まで一緒に行くことにする。



Heroine's Side ヒロイン編



危機一髪のところで兵士ふうの男が駆けつけ、ふたりは協力してボロンを撃退。しかしヒロインは、偶然にもヒーローという名のその青年が公国兵ではないかと疑っていた。ともあれヒロインは、本探しにまでつきあってくれた彼と一緒に、トップル村まで行くことにする。



◆ 再会? ◆

ヒロイン編のこの場面では、ヒーローを救う彼女の心の声が聞けるのが特徴。画面上で表示されるヒーローの名前も、ヒロインの心理状態により「兵士ふうの男」→「公国の兵士?」と変化する。



↑警戒していたヒロインだが、魔物の声を聞いておじけづいたのが、一緒に行くことを決意する。

◆ 滝の小屋の剣士 ◆

トップル村でヒロインと別れたヒーローは、村人から聖剣の話聞いて興味を抱く。聖剣に詳しい賢者シーバはウェンデルの町にいるが、ウェンデルへの洞窟はピンクの鳥の首に封印されているらしい。一方で、滝の小屋にスゴ腕の剣士がいるという話を耳にしたヒロインは、剣士を訪ねてみることにした。



トップル村でヒーローと別れたヒロインは、見つけた本を子どもへ届けに行くさい、ヒーローがボガードのことを興味深げに聞いていたと話を耳にする。不安に思ったヒロインは、滝の小屋までもどることにした。



◆ 滝の小屋の剣士 ◆

ヒーロー編では、魔法のロープの入手を通じて、マナの一族とマナの女神を信じる者たちが迫害されている事実が明らかに。また、「シャドウナイトを倒すために聖剣を手に入れる」という目的が、この時点で示される。



↑ヒーロー編では存在感のある聖剣だが、ヒロイン編では後半まで話題の中心にならない。

◆ 滝の小屋にて ◆

誰もいない小屋で置き手紙を発見したヒーロー。そこへヒロインが現れ、なぐりかかってくる。剣士——ボガードと滝の小屋で暮らしていた彼女は、ヒーローが彼を連れ去ったとカンちがいたのだ。

ヒーローはヒロインの誤解を解き、ボガードの置き手紙を彼女に渡す。手紙には、ウェンデルで落ち合おうと書かれていた。ヒーローに一応の信頼を置いたヒロインは、彼とともにウェンデルを目指すことにする。

ヒロインが滝の小屋に入ると、なかにはボガードの姿はなく、ヒーローがひとり立っていた。やはり邪教徒狩りにきた公国兵だったのかとヒーローをなじり、なぐりかかるヒロイン。



◆ 滝の小屋にて ◆

ボガードの置き手紙に実際に何が書いてあったかがわかるのは、ヒーロー編のみ。



↑これが、ボガードの残した手紙。

Act.2 吸血伯爵の館

バットムの洞窟～ピンクット周辺～ピンクットの館

館の前で

ウェンデルへの洞窟の封印を解いても
らうため、ヒーローとヒロインはピンク
ットの館を訪れた。何かを見つけて木陰へ
向かったヒロインをヒーローが待ってい
ると、謎めいた男が門をくぐって屋敷へと
向かっていく。「この主は吸血鬼だ」
——男の残した言葉に、ヒーローは不吉
な予感を覚える。



ウェンデルへの洞窟の封印を解いても
らうため、ヒーローとヒロインはピンク
ットの館を訪れた。ふと、木陰に何かを発
見したヒロイン。近寄ってみると、一見コ
ウモリかと思われたそれは、悲しげな表
情をした男の亡霊だった。ヒロインを見
た亡霊は、「この娘だ……伯爵、彼女を頼
む」と意味深な言葉を残して消える。



館の前で

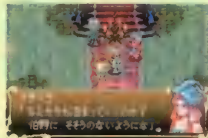
同時に起こった出来事だ
が、ヒーロー、ヒロインそれ
ぞれ独自のイベントが発生
し、両方を見てはじめて物語
の全貌がわかる仕組み。なお、
ヒーロー編では、ここでジュ
リアスが初登場となる。



↑ヒーローは亡霊の件をヒロイン
の口から聞くだけなので、話を
軽く流してしまおう。

宿泊決定

館の主人は就寝中だった。ヒーローを無視して主人との
面会を求めたヒロインは、執事から館へ泊まるようすめ
られるが、亡霊の件もあってしりこみする。そこへ女性の宿
泊客が現れた。会話の流れでヒーローは、独断により館へ
の宿泊を決定。ヒーローとヒロインは互いの身勝手な言動
を非難し、険悪な雰囲気になる。



宿泊客イザベラ

イザベラの話は、ヒーロー
編では吸血鬼のウワザについ
て、ヒロイン編では亡霊につ
いてと、館の前で見聞きしたも
のに沿った内容となっている。

宿泊客イザベラ

先ほどすれちがった美貌の宿泊客イザベラは、隣の客室に泊まっていた。館の主人のことを誰よりも知っていると言語る彼女は、主人は吸血鬼だと話し、洞窟の封印を早く彼らにかけ合ってくれるという。

館の秘密

ヒロインが先に目覚め、ヒ
ーローがそのあとを追う形。
ヒロイン編では、ここで魔界
の動向について触れられる。
また、この時点からイザベラ
の日記が読めるが、ヒーロー
編のほうが読める内容が多
く、グランスの話や、魔界の
娘がグランスのことを調べに
人界に下りたという事実など
がわかる(かわりに、以降のヒ
ーロー編では、魔界について
ほとんど語れない)。

館の秘密

客室で眠りについたヒーローが、また
も悪夢で目を覚ますと、そこにヒロイン
の姿はなかった。不審に思っ
て部屋を出た彼は、黒の執事
が不穏なことをつぶやいて
いるのを目撃。ヒロインの身
に何か起こったと直感し、彼女
を捜して館の奥へと向かう。

客室で眠りについたヒロインは、また
も悪夢で目を覚ます。ヒーロー
の寝ごとを聞き、彼が5年前
の少年と同一人物だと確信
するヒロイン。そのとき、不
審な物音を聞いて部屋を出
た彼女は、白の執事が不穏
なことをつぶやいているの
を目撃。館の秘密を探るた
め、ヒーローを置いてひとり
奥へと向かう。



↑この部分が、ヒーロー編でのみ
読める箇所。



Hero's Side
ヒーロー編

Heroine's Side
ヒロイン編



サラムンダー救出

暖炉の奥には、火の精霊サラムンダーが閉じこめられていた。暖炉から救出すると、彼はお礼に仲間になってくれる。

棺に並ぶ部屋にて

棺の並ぶ部屋に入ったヒーローは、門で出会った謎の男が棺をのぞきこんでいるところに遭遇した。男は、「吸血鬼にさらわれた恋人を捜しにきただけだ」と笑って立ち去り、入れちがいに黒の執事が登場。執事は、部屋を見られたからには生かしておけぬと言い、ブラックウルフに変身して襲いかかってくる。



棺の並ぶ部屋に入ったヒロインは、マナの一族の娘たちが棺のなかで眠りについているのを見た。そこに現れた白の執事は、ヒロインが娘たちの素性を知っていることに動揺。そのとき、門で見た亡霊が現れ、ヒロインを伯爵のもとへ、とつぶやく。執事は混乱しつつも、ホワイトウルフに変身して襲いかかってくる。



棺の並ぶ部屋にて

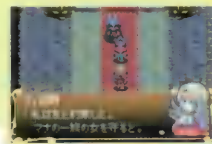
ヒーロー、ヒロインはそれぞれ、部屋を出たときに見かけたほうの執事と戦うことになる。戦いのあと、ヒーローは奴隷時代に相手をした魔物と執事をくらべるのに対し、ヒロインは亡霊のことを気にするも両編のちがいだ。

なお、ここでジュリアスが捜している「恋人」とはヒロインのこと。のちに明かされる彼の心理を考えると、あながち冗談でもないのかも……。

リイ伯爵の“約束”

奥の祭壇では、館の主人リイ伯爵とイザベラが話していた。“約束”にしばられず魔界へもどれ、とリイにうながすイザベラだが、リイは聞く耳を持たず、イザベラをムリヤリ眠らせてしまう。

リイ伯爵とヒロインが対峙している場面に駆けつけたヒーローは、娘たちをさらったリイを非難。しかしリイは、「マナー屋の女を守る」という友人との約束を果たすためにしたことだと言い、パンパイアに変身して、力づくでふたりを黙らせようとする。



リイ伯爵の“約束”

奥にある祭壇へはヒロインが先に入り、ある程度会話が進んだところでヒーローが合流して話がひとつになる。リイ伯爵の目的が花嫁探しではないことや、イザベラとリイの素性、リイが人間と約束を交わした事実などに関しては、この時点ではヒロイン編でしかわからない。

“約束”の真相

戦いに勝利し、棺のなかの女性を解放するとリイに迫るヒーロー。そこへ亡霊が現れ、邪教徒狩りから娘たちを守るよう頼んだのは自分だと告げる。その亡霊こそ、リイ伯爵が“約束”を交わした親友——グラス公だった。グラス公の置かれている状況はわからないまでも伯爵側の事情を知ったヒーローとヒロインは、シャドウナイトの追っ手から逃れるため、館をあとにする。



“約束”の真相

ここで、ヒロイン編の館の前で登場した亡霊の正体が明らかになる(ただし、その生死がわかるのは物語の最後)。また、リイ伯爵が「さきほどシャドウナイトの手下がかぎまわっていた」と言うのは、ジュリアスを指してのこと。



↑のちの伏線として、メデューサの名前もイザベラののちからあがる。

改めて、再会

館を出たふたりは、互いが5年前一緒に逃げた少年と少女——ヒーローとヒロインであることを確かめ合う。ふたりは、つらい過去にとどまるのをやめ、ともに未来へ進もうと誓うのだった。



Act.3 ウェンデルを目指して

ばっくんの巣～沼の洞窟～ウェンデル海岸～ウェンデルの町

双頭の魔竜

ピンケットの館で受けた助言に従い、沼の洞窟へと向かったヒーローとヒロインは、洞窟の奥で、月の鏡という不思議な鏡を発見。イザベラに見せてみようと考え鏡を手にしたそのとき、ふたつの頭を持つ巨大な竜——ヒドラが襲いかかってきた。



ウンディーネ、仲間に

ヒドラを倒すと、水の精霊ウンディーネが飛び出してきた。沼の毒におかされ弱っていた彼女だが、きれいな■へ連れてくるとすっかり元気になり、お礼に力を貸してくれる。



吟遊詩人レスター

ついにウェンデルへとたどり着いたふたり。ヒーローは大賢者シーンバに、ヒロインはボガードに会うため、町の奥へ進む。広場では、すばらしい才覚を持つ吟遊詩人の青年が、グランス公を称える歌を披露していた。レスターと名乗ったその詩人は、グランス城へ向かうつもりであると語るが、聴衆のなかにいた銀髪の男は、グランス城へ行くのは危険だと忠告する。



銀髪の男デビアス

銀髪の男デビアスは、無数の鳥を連れて宿屋に泊まっていた。「グランス城へ行くのは命がけ」という言葉の意味を聞かれたデビアスは、詩人の歌が革命を起こすほどの影響力を持つことを説明する。



双頭の魔竜

ここで月の鏡を入手したあとピンケットの館を訪れると、鏡についてイザベラと話すことができる。会話中にイザベラが月の鏡をほしがるのは、リイ伯爵の真意をはかろうとしたためだ。なお、「人の心をのぞき見る」という■の真価が発揮されるのは、ウェンデルでのこととなる(→P.462)。



↑「魔界のある姫君」とは、メテューサのこと。

吟遊詩人レスター

イベント中にヒロインが「特別な存在か……」とつぶやくのは、母イリスを思い出してのこと。ヒーローの言葉にある、デビアスが似ている「誰か」とは、シャドウナイトを指す。なお、このあとレスターから聞ける話は両編で異なる。ヒロイン編のほうが亡き母イリスの思い出に触れる、重い内容となっているのだ。

銀髪の男デビアス

デビアスに話しかける前に鳥かごを調べるとはじまる会話は、■たちの正体を暗示したものの、鳥の心がわからないヒーロー、わかるヒロインで異なる内容が聞けるのだ。また、デビアスと直接話したときのやりとりは、概容は同じだが、ヒロイン編のほうが■部に突っこんだ話になる。

Hero's Side ヒーロー編

Heroine's Side ヒロイン編

鍛冶屋のワッツ

強化屋では、鍛冶屋のワッツが旅立ちのところだった。ワッツは、旅のあとで武器を鍛えてやろうとヒロインに約束。試作品のくさりがまを手渡し、去っていく。



大賢者の言葉

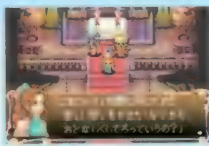
シーバとボガードは大聖堂にいた。あいさつと自己紹介を終えたのち、さっそくシーバに聖剣のこたえを尋ねるヒーロー。聖剣を求める理由を聞かれた彼は、「シャドウナイトを倒すため」と答えるが、軽くあしらわれ、いたたまれず外へ飛び出してしまふ。

飛空艇襲来

ヒーローが大聖堂の外へ出てすぐ、公国軍の飛空艇が攻めてきた。ほどなくシャドウナイトが、以前ピンケットの館にいた謎の男ジュリアスを連れて、大聖堂の前に到着。再戦を挑むヒーローをいとも簡単に負かしたシャドウナイトは、またもヒーローを部下に誘う。断るヒーローをジュリアスは魔法で攻撃し、大聖堂のなかへ吹き飛ばす。



母の形見であるマナのペンダントをシーバに見せるヒロイン。シーバはペンダントに魔法をかけ、彼女を自分のもたに残してボガードのみを旅立たせようとする。しかしヒロインは、本人の意向を無視するのはリイ伯爵と同じだと反発し、旅立ちを認めさせる。そのとき、飛空艇の轟音が響く。公国軍が攻めてきたのだ。



捕らわれたヒロイン

ヒーローが吹き飛ばされたはずみで月の鏡は割れ、つづいてシャドウナイトとジュリアスが大聖堂へ踏みこんでくる。周囲に舞い散る鏡の破片。その真実の光を受けたジュリアスは、かのヴァンドール皇帝の姿をしていた……。

ヒロインを渡さなければウェンデルを火の海にする、と脅迫するシャドウナイト。ヒロインは周囲を制し、みずから捕らわれの身となることを選ぶ。一行の最後の抵抗も簡単に退けたシャドウナイトは、ウェンデルを攻撃する意志はないと宣言したうえで、ヒロインを連れ去っていく。

去りぎわに再度ヒーローを部下に誘うシャドウナイト。断固として断るヒーローは、シャドウナイトの一撃で気を失う。



鍛冶屋のワッツ

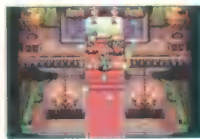
ワッツが仲間にならないヒロイン編では、これが物語にワッツが関わる唯一のイベント。ワッツの旅立ちの理由は、ヒーロー編でわかるとおり、ミスリル探しである。

飛空艇襲来

大聖堂の内と外で同時に起こった出来事が、それぞれ描かれる。

ヒーロー編では、グランス城の橋の上につづきシャドウナイトとの2度目の対決が行なわれる。また、ジュリアスの名はここではじめて明らかに。

ヒロイン編では、彼女の持つペンダントがクローズアップされ、マナという女性の存在がヒーロー編よりひと足先に示される(ヒーロー編ではのちの「作戦会議」のときにマナの名が出る)。



↑この場面でシーバは、ペンダントがむやみに人目に触れないようにするた魔法をかけている。

捕らわれたヒロイン

両編共通のイベントだが、ヒロインは連れ去られるときジュリアスに気絶させられるため、ヒロイン編だと後半のヒーローたちのやりとりが見られない。



↑ジュリアスにヴァンドールの姿が重なる場面は、物語の根幹に関わる事柄を示す(→P.463)。

Act.4 ヒロイン救出作戦

ウェンデルの町～マイコノドの森～禁断の廃坑～ガイアの洞窟～湖周辺

Act.5 飛空艇での攻防

飛空艇

後悔と展望と

目覚めるとヒーローは、デビアスの厚意で、彼の泊まっている部屋に寝かされていた。ポガードの話では、シャドウナイトはすでにヒロインを連れて飛空艇で飛び去ったらしい。またも彼女を守れなかったと悔やむヒーローをポガードは一罵し、シーバと今後の相談をしようと言う。



デビアスの頼み

レスターとデビアスは、詩人の町として有名なジャドヘ向かうらしい。ヒーローは、すぐにも出発するというデビアスに頼まれ、宿にいる鳥をかごから逃がす。



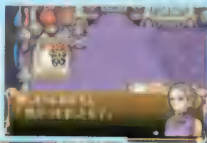
作戦会議

大聖堂で作戦を練るヒーロー、ポガード、シーバ。どうやらこの件にはヴァンドールがからんでいるようだった。シーバの細工により、飛空艇は西の湖へ降りるはずだが、そこへ行くには、意志を持つ洞窟ガイアを抜けなければならない。つらい道のりを歩むであろうヒーローに、シーバは光の精霊ウィブを授ける。



捕らわれの身となって

目覚めるとヒロインは、飛空艇の一室に寝かされていた。そこへシャドウナイトが入ってきて、自分ととも歩まないかと意外な言葉をかけてくる。ヒロインがこぼむと、シャドウナイトはヒロインの世話を侍女のマリーにまかせて部屋を出る。



※メインシナリオの章においてはAct.4→5の順に解説しているが、このあたりの出来事は時間的には並行して起きており、両方の流れを知ったときにはじめて全貌がわかる構造となっている。

また、ヒーローは多くの場所ですさまじな経験をするのに対し、ヒロインは1か所にとどまりながら人物同士の関係を深く追っていく。そのちがいが、両編の特徴を端的に表していると言えるだろう。

デビアスの頼み

ヒロインとデビアスが親密なのに対し、ヒーローとデビアスはさほどでもないが、ここでは珍しく、ヒーローとデビアスの交流が描かれる。また、デビアスとレスターがジャドヘ向かったのが示されるのもヒーロー編のみ(ヒロイン編ではデビアスたちがその後どう動いたかわからない)。



↑デビアスがヒーローに鳥を逃がさせたのは、レスターという「かわり」が見つかったため。

作戦会議

「マナのことを悔やんでいるのか」とのシーバのセリフにより、マナという女性の存在と、ポガードの過去が暗示される。また、一連の事件にヴァンドールがからんでいることも、ヒーロー編ではこの時点で明らかに。その説明の過程で、月の鏡がどのような役割を果たしたかも理解できるようになっている。



↑ここでグランス城へ向かったポガードは、のちに兵士に装束して飛空艇に潜入する。

Hero's Side ヒーロー編

動き出す運命

ボガードはグランス城へ、シーバはジュリアスの調査へ、そしてヒーローはガイアの洞窟へ——3人は各地へ散り、マナをめぐる運命の歯車はまわりはじめた。軍事色を強めるグランス公園、各地でくり広げられる出会いと別れ……。そんななか、西の湖のほとりでシャドウナイトと出会ったイザベラは、彼の実力を認め、みずからその配下につくのだった。



ドワーフたちの話

マイコニドの森を通りガイアの洞窟へ向かったヒーローだが、洞窟の入口が見つけられない。ドワーフたちの話によると、洞窟へ入るのに必要なミスリルは禁断の魔坑でしか手に入らないという。仲間を救うためなら危険をおかしても向かうと言い切るヒーロー。その言葉にうたれたドワーフのカシラは、魔坑の場所をヒーローに教え、仲間のワッツを捜してきてくれと頼む。

禁断の魔坑へ

禁断の魔坑では、アナグマたちを連れてきたワッツが、ミスリル鉱脈を探そうとして道に迷っていた。ヒーローは、ワッツとともにミスリルを求めて魔坑へと潜る。

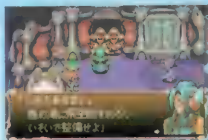
魔坑の魔物

魔坑内を探索していたヒーローとワッツは、最深部でついにミスリル鉱脈を発見。しかしそのとき、謎の声が響いたかと思うと、声の主のしもべ——アंकヘッグが襲いかかってきた。

Heroine's Side ヒロイン編

飛空艇、湖畔へ

マリーは、グランス公園の人々について親切に教えてくれた。ヒロインが彼女と打ち解けはじめたそのとき、飛空艇にトラブルが発生する。どうやら動力炉に魔力が加えられたのが原因らしい。整備のため、西の湖への着陸を指示するシャドウナイト。彼は、自分に反発するヒロインに未来を見ると言い、ジュリアスへの注意をマリーに呼びかけ去っていく。



ひみつの扉

部屋に置かれた日記やマリーの話から、ヒロインは、自分のいる部屋がグランス公の尊の部屋で、室内にひみつの扉があることを知る。クローゼットがそれと気づいたヒロインは、うまく脱出に成功。そこへ、ウィスプが合図を送ってくる。飛空艇の故障は、シーバの指示でウィスプが起こしたものだっただけだ。



シャドウナイトの苦悩

隠し通路はシャドウナイトの部屋に通じていた。おりしも、外出中だったシャドウナイトがイザベラを連れて帰還。ふたりの話からヒロインは、シャドウナイトのマナー族への憎しみが、彼の母メデューサを救えなかったことに起因していることを知る。そのとき、ヒロインの脱走を手引した容疑でジュリアスがマリーを連行したとの報告が入り、シャドウナイトは部屋の外へ。イザベラと対面したヒロインは、ある約束を彼女と交わす。



飛空艇、湖畔へ

マリーの口から語られる話には、ヒーロー編ではわからないことも多い。シャドウナイトが優しい人物だという話があるが、これは彼のマリーへの接しかたに表れていると言えるだろう。ちなみに、動力炉のトラブルに関しては、シャドウナイトはジュリアスを疑っており、そのためマリーに注意をうながしている。

動き出す運命

ヒーロー編のみに挿入されるこの一連の場面は、各地の人々の動きや、飛空艇停泊中のシャドウナイトの行動を補完している。デビウスとレスターがシャドウナイトと接触したこと、ウィリーが奴隷にもどったことなどがわかるが、なかでも注目すべきはイザベラがシャドウナイトについてた。ただし、ヒーローがこの事実を知るのはいち早くになる。

ひみつの扉

ヒロイン編では、この場面や、つづきシャドウナイトとイザベラの会話、さらにのちのデビウスの館で、メデューサの名前と呪いについて語られる(ヒーロー編では呪いについての説明がない)。

シャドウナイトの苦悩

シャドウナイトとイザベラが飛空艇に入ってくるのはヒーロー編「動き出す運命」の内容を受けてのこと、会話もそれが前提となっている。ここでヒロインとイザベラが一度ゆっくり話をしようとする約束をしたことは、ラストバトル前のイベントで意味を持つ。

魔坑の魔物

この場面でアंकヘッグを召喚した謎の声は、じつはジュリアスのもの。

武器を持つ意味

アークヘッグを倒し、ミスリルを手にもどったヒーローとワッツは、ドワーフから大歓迎を受けた。しかし、「これで公園に武器を売れる」という彼らの言葉にヒーローは耳を疑う。罪もない人を殺す武器を作って平気なのか？——非難するヒーローは、逆に問い返される。武器の使いかたは使い手しだい、お前は武器をどう使うのか、と……。口ごもりつつも、自分は仲間を助けたいと答えるヒーロー。それを聞いたワッツは、今後の武器作成への協力を約束する。



ノーム、仲間に

ミスリルのおかげでガイアの洞窟へ入れたヒーロー。ガイアのなかに50年間も閉じこめられていたという土の精霊ノームと出会い、その協力を得て先へ進む。

シーバと合流

西の湖では、シーバがヒーローの到着を待っていた。ドワーフたちとの話を通じ、どんな力も使い手の心しだいであろうともなるとわかった、と語るヒーローに、シーバは成長のあとを見る。



いざ飛空艇へ

飛空艇ではヒーローがさわぎを起こしたらしく、ちょうど侵入するチャンスだった。停泊中の飛空艇へ急ぐヒーローとシーバ。ふたりが乗りこんでまもなく、飛空艇は離陸する。



マリーを救え

マリーを救うため、ヒロインは進んで兵につかまった。たとえマリーが敵同然の立場であっても、自分の恨みを彼女や公園全体にぶつけるのはまちがいだ——そう言い切るヒロイン。それを聞いたシャドウナイトは、みずから彼女をジュリアスのもとへ連れていく。



ジュリアスの拷問

シャドウナイトに反抗的な態度を取り、マリーを放そうとしないジュリアス。その口から、シャドウナイトたちの目的が聖域を開くカギだと聞いたヒロインは、それが自分のペンダントだと直感する。

マリーを解放し、ヒロインとふたりきりになったジュリアスは、カギのありかを聞き出そうとヒロインを魔法で拷問。マナの一族や女神を憎む理由をヒロインに聞かれ、ジュリアスは言う。「オレはひとりの女としてのマナの女神に会いたいです」と——。やがて、飛空艇は離陸する。



武器を持つ意味

ここや、シーバとの会話で導き出される「武器をどう使うかは心しだい」という結論は、のちに聖剣を入手するときにも、重要なテーマとなってくる(→P.474)。

マリーを救え

シャドウナイトがヒロインの言葉に反応したのは、「過去に母へ接した一部の者への恨みから、マナの女神を信じる者すべてを迫害している」自身への批判を感じ取ってのこと。この時点から、憎しみのままに動くのではなく、別の解決策を見いだそうとするヒロインの方向性が見えてくる。

ジュリアスの拷問

ヒーロー編ではラストバトル直前まで明かされないジュリアスの真意を、ヒロイン編ではこの時点からうかがい知ることができる。「ヴァンドールをマナの一族が解放にしたのはなぜか」というジュリアスの問いかけは、すべてを許し見守るマナの女神の存在や、その女神をただ信じて生きることに対する疑問でもある。



↑ジュリアスが、マナの力というより、マナの女神自身にこだわっていることがわかる。

いざ飛空艇へ

飛空艇でヒロインが引き起こしたさわぎとは、彼女の脱走事件を指す。



Hero's Side
ヒーロー編

Heroine's Side
ヒロイン編



つかの間問の再会

とある部屋から魔力を感じたヒーローとシーバ。窓辺で様子をうかがうと、そこではジュリアスが、カギのありかを聞き出そうとヒロインを魔法で拷問していた。

頑としてカギについて話そうとしないヒロイン。そんな彼女にジュリアスは、ヒロイン自身も知らない秘密——彼女の本当の母親について知っていると言ったのち、トドメを刺そうとする。その瞬間、ヒーローとシーバが部屋のなかへ踏みこんだ。一緒に逃げようとしてヒロインに呼びかけるヒーロー。しかしヒロインはその場にとどまり、聖域へのカギ——マナのペンダントをヒーローに託す。そこへジュリアスの魔法が直撃、ヒーローは飛空艇から真っさかさまに落ちてしまう。

入れちがいにシャドウナイトが駆けつけた。ヒーローを追ってその場を離脱するシーバ。そのとき、ジュリアスの放った魔法のせいで飛空艇が壊れそうとの報告が。知らせにきた兵士は、手当てのためにヒロインを部屋から連れ出す。

ボガードが襲上

ヒロインを連れ出した兵士は、変装して助けにきたボガードだった。動力炉を壊せば飛空艇は不時着し、脱出のスキができるはず——ボガードの提案で、ふたりは動力室を目指す。



動力室での戦い

カギを奪って動力室へ侵入したふたり。いざ動力炉を壊そうとしたそのとき、ヒロインは炉のなかから何かの悲鳴を感じ取る。すると、動力炉の自衛機能が動き、ガーディアンが襲いかかってきた。

飛空艇の最後

動力炉のなかには、土の精霊ノームが封印されていた。ノームの言葉から今回の件へのヴァンドールの関与を確信し、あらためて事態の深刻さをかみしめるボガード。やがて、飛空艇は墜落する。



つかの間問の再会

ここで、大聖堂以来異なる展開を歩んでいたヒーロー編とヒロイン編が一瞬だけ重なる。なお、艇内であればまわっている魔法は、ジュリアスがヒロインにトドメを刺そうとしたときに暴発したものだ。



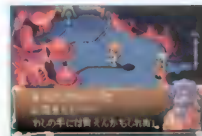
↑ヒロイン編でも、画面手前の窓辺でヒーローとシーバの様子をうかがっているのが見える。



↑シーバとジュリアスの会話は、ジュリアスの正体がヴァンドールであることを前提に進む。

飛空艇の最後

目の前で精霊が封印されていた事実と、ノームの言葉から、ヴァンドールが事件にからんでいることがヒロイン編でも明らかになる。なお、「ヴァンドールに封じられたのか」と聞かれたノームがあいまいに答えた理由には、実際に封じたのがジュリアス(ヴァンドールと魂は同じだが肉体は別の存在)だからということもあるだろう。



↑ここではじめて、シーバ以外のキャラクターも、ヴァンドールが関係していると実感することになる。

Act.6 再会と裏切りと

メノス周辺～メノスの村～サボテン砂漠～ジャドの町～デビアスの館

アマンダとの再会

飛空艇から落ちて重傷を負ったヒーローは、メノスの村で目を覚ます。甦らせたのは、かつての奴隷仲間アマンダだった。彼女もヒーローとウィリーの脱走騒動にまぎれて逃げ出していたのだ。



ヒーローを捜して

飛空艇は大破したが、ヒロインもボガードも奇跡的に無傷ですんだ。墜落した地点がメノスの村近辺と見当をつけたあたりは、ヒーローを捜すことに。



秘密の取り引き

傷の重さと、ヒロインを助けられなかったという自責の念から、ヒーローは夜おしうなされつづけていた。心配するアマンダのもとをデビアスが訪れ、ヒーローを助ける薬があると云って、取り引きを持ちかける。ヒーローの命を救いたいアマンダは……。

秘密の取り引き

以前はヒーローたちに友好的だったデビアスが、ここでは敵とも言うべき行動に出る。ウェンデルの時点ではどう動くか腹を決めかねていたデビアスだが、西の湖でシャドウナイトと接触したことで、彼への協力を決意したのだ。

消えたペンダント

薬のおかげか、ヒーローの容態は快方に向かった。それを見届けたアマンダは、複雑な表情で、ヒーローが寝ているうちに家を飛び出して行く。

入れちがいに、ボガードとヒロインが部屋に入ってきた。目覚めたヒーローはふたりとの再会を喜ぶが、気づくと、飛空艇で預かったはずのペンダントがない。アマンダのしわざかと疑う一行。ヒーローは、アマンダを捜しに家を出て、村人たちから話を聞く。



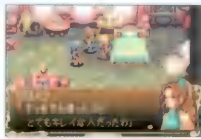
たどり着いたメノスの村は、アマンダという女性が若い男を助けた話で持ちきりだった。その男がヒーローだと直感し、教えてもらった民家に向かったヒロインは、きれいな女性とすれちがう。

民家にはやはりヒーローがいた。目覚めたヒーローはふたりとの再会を喜ぶが、気づくと、飛空艇で預かったはずのペンダントがない。先ほどの女性——アマンダのしわざかと疑う一行。ヒーローは、ヒロインの複雑な想いにも気づかず、アマンダを捜しに家を出る。



消えたペンダント

ヒーロー編ではアマンダ、ヒロイン編ではヒロインの心情寄りの描写となっている。どちらの話も、彼女たちのヒーローへの想いに重点が置かれており、とくにヒロイン編では、ヒロインとアマンダが互いに抱く嫉妬心が感じ取れるようになっていたのだ。



↑アマンダについての説明を聞ける時、ヒロイン編ではボガードとヒロインのひとことが入る。

アマンダを追って

アマンダはジャドの町へ向かったようだった。彼女に置き手紙をしてから行くと言うヒーローを残し、ヒロインとボガードは先にジャドへと向かう。

アマンダを追って

アマンダの家に入るだけで自動的に話が進むヒロイン編とちがいで、ヒーロー編では実際に情報収集を行なうことになる。なお、置き手紙を書くために出発を遅らせるヒーローだが、結果的には彼のほうが先にジャドへ着く(→P.468)。



Heroine's Side ヒーロー編

Heroine's Side ヒロイン編



◆ デビアスの館を前に ◆

ジャドを訪れたヒーローは、デビアスの館へ向かった。周囲を飛び鳥を見たヒーローは、それが以前ウェンデルで迷がしたデビアスの鳥だと気づく。



ジャドを訪れたヒロインとボガードは、デビアスの館へ向かった。建物の外からも感じ取れる強い魔力に、ボガードは不思議と懐かしさを覚える。



◆ 狂乱のメデューサ ◆

アマンドを見つけると同時に部屋に閉じこめられたヒーロー。アマンドはペンダントを盗んだ事情を明かすがヒーローは気にせず、ともに部屋を出ようとする。しかし部屋の主メデューサは心を病んでおり、話が通じない。そのとき、そばの鳥の歌声から、衝撃の事実が明らかに。その鳥はアマンドの弟レスターで、邸内の鳥たちは館に集められた吟遊詩人だったのだ。やがて、歌を聞いていたメデューサに変化が。「時の祭壇へ行かなくては」そうつぶやきながら彼女は、魔法でメイドたちを鳥に変えてつ館を出ていく。



◆ ゼノアの依頼 ◆

邸内には無数の鳥たちが舞っていた。ゼノアというメイドは、「メデューサ様がみんな鳥に変えてしまった」と言い、館の事情を打ち明ける。グランズ公と結ばれたのち、記憶を失い心を狂わせた魔族の姫メデューサ。彼女を救うためには、時の祭壇を破壊するしかないというのだ。ヒロインとボガードは、ゼノアの頼みを引き受ける。



◆ レスターの導き ◆

鳥になったレスターをかごから出ると、彼はメデューサを追うかのように飛び去っていった。ヒーローとアマンドは、メデューサが口走っていた場所——時の祭壇へ向かう。

ヒロインとボガードが館を出ると、1羽の鳥が案内をするかのように砂漠へ飛び去っていった。その鳥がレスターだと直感したヒロインは、彼のあとを追うことにする。

◆ デビアスの館を前に ◆

以降は、時の祭壇で合流するまで、ヒーロー編のほうがヒロイン編よりやや先行する形で物語が進む。ヒロインがジャドの町に到着したときは、すでにメデューサがさわびぎを起こして去ったあとであり、館の外に魔力が漂っているのもその影響。町の人の話も、ヒロイン編では、ヒーロー編でアマンドとともに館を出たあとの内容しか聞くことができない。

◆ 狂乱のメデューサ ◆

◆ ゼノアの依頼 ◆

ヒーロー編では、アマンドやレスターの事情が明かされたり、メデューサが暴走したりといろいろなことが立てつづけに起こる。対してヒロイン編では、ゼノアに話を聞くのみだが、メデューサの過去のくわしい事情がわかり、彼女がシャドウナイトの母であることもこの時点で明告される。

【鳥】……ヒーロー編では当初吟遊詩人の鳥しかいないが、ヒロイン編ですでにメイドたちも鳥になっている。

【メデューサの部屋】……メデューサの部屋にアマンドやラビ、鳥になったレスターなどがあるのは、泣いてばかりのメデューサをなぐさめるため。ヒーローもそのひとりに養われ、メイドたちの手で部屋に閉じこめられたのだ。



↑鳥の祭壇がメデューサにとってどのような意味を持つかは、ヒロイン編でのみ語られる。

◆ レスターの導き ◆

ヒーロー編では、鳥になったレスターをもとにもどすため、メデューサが目指す時の祭壇へ向かうことに。一方ヒロイン編では、時の祭壇を壊すことが第一の目的で、その道案内をレスターが行なう流れとなっている(→P.469)。

Act.7 悲劇の歯車

ジャド砂漠～デビアスの館

◆ ジン、仲間 ◆

砂の迷宮の奥では、風の精霊ジンが石になっていた。一行が周囲のコカトリスを全滅させると、石化が解けたジンは、おれにと力を貸してくれる。

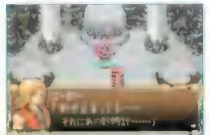
■ 奪われた時のなかで

時の流れを止める場所・時の祭壇で、メデューサを見つけたヒーローとアマンダ。レスターを返せとのアマンダの声に反応し、メデューサはつぶやく。「私の記憶を……家族を、グランスを、子どもたちを奪わないで！」——彼女の言葉と響琴から、メデューサがグランスの妻だと気づくヒーロー。しかし、正気を失ったメデューサは、アマンダに噛みついてかと思うと、ふたりに襲いかかってくる。



■ 奪われた時のなかで

本編中では明示されないが、時の祭壇は時の流れを止め、メデューサの記憶を封じた場所。ヒーローたちとメデューサの戦いのあおりで祭壇は壊れ、封じられていた記憶も彼女のもとにもどる。



↑戦いの前の周囲の色がモノトーンなのは、時の流れの停止を意味している(戦いのあとは本来の色にもどる)。

■ メデューサをめぐる悲劇

激戦のすえにメデューサは倒れ、記憶の封印も解けた。その後、ヒロインとボガードが、鳥になったレスターに導かれて駆けつける。

鳥になったレスターに導かれ、時の祭壇へやってきたヒロインとボガード。そこには戦い終えたばかりのヒーローとアマンダ、そしてメデューサがいた。

正気を取りもどしたもののすでに虫の息だったメデューサは、響琴をヒーローに預け、鳥になった自分に自分の血を飲ませろと言いつつ残り息を絶たした。そこへ、シャドウナイトとデビアスが駆けつけ、驚きの声をあげる。ふたりはメデューサの息子だったのだ。シャドウナイトはデビアスから受け取ったペンダントを手にいすこかへ。そして、ヒーローを狙ったデビアスの魔法は、とっさに飛び出したボガードに当たり、彼はどこかへ飛ばされてしまう。復讐を誓うとともにアマンダに魔法をかけ、姿を消すデビアス。と同時に、アマンダの身に異変が起こる。

■ アマンダの最期

メデューサの噛み傷とデビアスの魔法のせいで、アマンダは魔物へと変化しつつあった。——正気を取りもどした彼女は、このまま魔物化して人を殺すことになるくらいなら、その手で命を絶つてくれ、とヒーローに懇願する。迷ったすえに彼女の願いを聞き入れるヒーロー。アマンダの血を飲んでレスターはもとの姿にもどるが、アマンダはそのまま息を引き取る。



■ デビアスの館へ

これ以上悲劇の輪を広げてはならない、とシャドウナイトを止めることを誓う一行。しかし、アマンダの件に決着をつけないかぎり、ヒーローは先に進めそうになかった。捕らわれたボガードを救うためにも、ヒーローは単身、デビアスの館へ足を踏み入れる。

これ以上悲劇の輪を広げてはならない、とシャドウナイトを止めることを誓う一行。アマンダの件で惜しみに我を失いかけていたヒーローをヒロインはなだめる。事態を話し合いで解決したい彼女は、捕らわれのボガードを救うためにも、レスターとともにデビアスの館へ足を踏み入れる。

■ デビアスの館へ

同じデビアスの館へ向かうの中でも、ヒーローはアマンダの仇討ちを誓っているのに対し、ヒロインは話し合いによる解決を目指している。このちがいは、デビアス戦直前のやりとりにも表れる(→P.470)。



Hero's Side
ヒーロー編

Heroine's Side
ヒロイン編



メイトのゼノア

奥へつづく扉の前では、ゼノアというメイトが待っていた。彼女はヒーローを、デビアスの待つ時計塔へと通す。

奥へつづく扉の前ではゼノアが待っていた。彼女は、メデューサが安らかに眠りについてと聞き安堵した様子で、ヒロインたちをデビアスの待つ時計塔へと通す。

捕らわれたボガード

奥の部屋では、ボガードが巨大なかごに捕らわれていた。かごはデビアスの強大な魔力で封じられ、彼を倒さぬ限り開けられそうにない。ボガードは、これもかつてメデューサを見捨てたむくいだと話す。マナの力を使ってメデューサを救わなかった自分やマナの一族は、シャドウナイトたちにとっては仇なのだ……。



復讐鬼デビアス

時計塔の奥では、デビアスがヒーローを待ち受けていた。デビアスはメデューサ、ヒーローはアマンダ——ともに、大切な者を失ったふたりは、仇を討ち、けじめをつけるため、1対1の戦いに臨む。

時計塔の奥では、デビアスがヒロインたちを待ち受けていた。未来に目を向けよう、と必死に呼びかけるヒロイン。しかしデビアスは、ヒロインたちを殺さぬかぎり未来はない、と襲いかかってくる。

デビアス散る

激しい戦いのすえに勝負はついた。トドメを刺せとうながすデビアスのもとに、ジュリアスの声が響く。ラクにしようか、回復してやろうか、と呼びかけるジュリアス。しかしデビアスは毅然として断り、みずから死を選ぶ。一行に心からの言葉を残し、息絶えるデビアス。そこへ「死を喰らう男」という怪人が現れ、デビアスの魂を喰らい、去っていくのだった。



鎮魂の調べ

デビアス、メデューサ、アマンダ——誰ひとり救えなかった自分たちの無力さを痛感する一行。3人のためにレスタは、グランス公夫妻の想いのこもった整琴を用いて鎮魂の歌を歌う。そのメロディは、人の心を揺さぶるばかりか毒の霧の台にこもる怨念をも晴らし、はるかグランス城までも響いていった。



ルナに託された想い

出発しようとする一行に、ゼノアは、メデューサがかわいがっていた月の精霊ルナを手渡した。自分たちに未来を託したメデューサの想いごと、一行はルナを受け入れる。

ボガードの後悔

シャドウナイトを止める決意を新たにしていた一行。しかし、ボガードは、2度までもメデューサを救えなかったという後悔を引きずっていた。霧を気づかうヒロインは、ヒーローとレスタを先にグランス城へ向かわせる。

仲間と別れてボガードを迎えに行ったヒロインは、ボガードがひとり悔やんでいるのを目撃。彼は、一瞬ヒロインを誰かと勘ちがいがいた様子だったが……。

メイトのゼノア

ゼノアとのやりとりが展開されるのは、事前にメデューサの件を頼まれていたヒロイン編ならではのことで。

捕らわれたボガード

ヒーロー編だと、この場面ではじめて、ボガードたちマナの一族とメデューサとの因縁が語られることになる。



↑事前に因縁が語られているヒロイン編では、よりこまかい話に。

デビアス散る

同じ場面でも、ヒロイン編のほうがより彼の心理に迫った話に。デビアスが死にぎわに残す言葉も異なり、ヒーロー編では聖剣をあつかうことに関する内容となっている。

なお、ここで初登場となる死を喰らう男だが、このときからすでにジュリアスと同じく、彼の指示でこの場を訪れている。

鎮魂の調べ

大筋は変わらないが、ヒーロー編では仇討ちのむなしさや聖剣を用いる資格について、ヒロイン編では話し合ってもわかり合えぬことへの無力感について語られる。

ルナに託された想い

ヒーロー編でのゼノアは、ヒーローとの親交が浅いため、メデューサを殺されたことへの憎悪を強く感じさせる。

ボガードの後悔

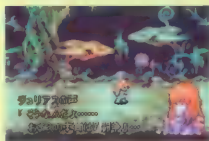
ヒロイン編では、ボガードの過去の一端がうかがえる。「マナ……？」とヒロインの気配をまちがえるのは、ヒロインの真の母に関する伏線。

Act.8 険しい道のりを越えて

霧の霧の谷～滝の洞窟～奇岩山

● 霧からの誘惑 ●

怨念の晴れた谷を抜け、滝の洞窟へとやってきた一行。ツタに行く手をはばまれ、別の道を探す彼らの前に、ジュリアスが魔力で生み出した分身、影が現れる。ともにヴァンドール帝国を再建しようと呼びかける影は、ヒーロー(ヒロイン)を挑発。おまえの本質は闘争だと言って、ポイヌイスバインを差し向ける。



● ドリアード、仲間にも ●

ポイヌイスバインを倒した一行は、精霊エネルギーを吸い取られていた木の精霊ドリアードを助けた。ツタの道を切り開いてくれと一行が頼むと、ドリアードは快く力を貸してくれる。

Act.9 決戦! グランス城

グランス城

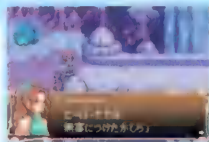
● 城の前に ●

ヒーローとレスターは、ついにグランス城へたどり着いた。この場所でヒーローはつらい奴隷時代を送り、そしてアマンドと出会ったのだ。

意を決して城門をくぐろうとした一行。そこに立ちちはだかったのは、知らぬ間にシャドウナイトへ味方していたイザベラだった。勝負をうながすイザベラ、とまどうヒーロー。そのとき死を喰らう男が割って入り、シャドウナイトの命令だと言ってイザベラを退かせ、城門を開く。



ヒロインとポガードは、ついにグランス城へたどり着いた。ヒーローの安否を気づかうヒロインをポガードは助ます。



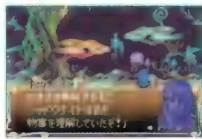
● 閉じこめられた一行 ●

城内へと足を踏み入れた瞬間、背後の扉が閉まり、一行は城へ閉じこめられてしまう。それは、死を喰らう男のしわざだった。もどる道は必要あるまいと不敵に笑い、死を喰らう男は城の奥へと消える。



● 霧からの誘惑 ●

ヒーロー編ではヴァンドール帝国を単純に悪と決めつけることの無意味さが、ヒロイン編ではジュリアスの目的についてが語られる(飛空艇について2度目)。なお、ここで初登場となるジュリアスの影は、ジュリアスがその魔力により生み出した己の分身。



↑この時点でジュリアスは、その本性を露そうとせず、シャドウナイトをも公然と裏ざけている。

● 城の前に ●

ヒロインたちより先にグランス城へ向かうことになるヒロイン編では、城門前でイザベラとのやりとりが発生。一方、ヒロイン編では最初から門が開いており、そのまま先へ進める。



↑ヒーロー編ではここで、イザベラと死を喰らう男がシャドウナイトの配下の立場にいることが一度に判明する。



↑ヒロイン編では、ヒーローがつらい奴隷生活を送っていたことが、ポガードの口から明らかに。



Heroine's Side
ヒーロー

Heroine's Side
ヒロイン



ウィリーとの再会

城内の牢獄には、ヒーローのかつての奴隷仲間であるウィリーがいた。生きて再会できたことを喜び合うヒーローとウィリーだが、牢の扉にはカギがかかり、開けることができない。開ける方法を探すため、ヒーローはひとまずその場を去る。



城内の牢獄には、ヒロインの幼なじみであるウィリーがいた。鳥が届けてくれたカギで牢の扉を開け、ウィリーと再会を喜び合うヒロイン。ボガードはグランス公の部屋で会おうと言い残し、ほかの奴隷たちを救出しに向かう。



グランス公の部屋にて

ヒーローとレスター、ボガード、そしてヒロインとウィリーは、城内で唯一安全なグランス公の部屋に集結した。互いに紹介し合い、状況を確認する一行。話がひと段落したところで、ボガードとレスター、ウィリーはグランス公の消息を探るためその場に残ることに。ヒーローとヒロインのふたりは、シャドウナイトのもとへ向かう。



怪鳥ガルータ

シャドウナイトを追い、屋上へと向かったヒーローとヒロイン。ふたりの前に、シャドウナイトのしもべである巨大な鳥の化け物——ガルータが現れ、襲いかかってくる。



宿命の対決

屋上ではシャドウナイトが、イザベラと死を囁かう男を連れて待ち受けていた。

両親やアマンドの死の責任を問うヒーローに、シャドウナイトは、日々の戦いに誰も関わっている事実を指摘し、与えられた平和に安住することを非難する。何の犠牲もなくして世界の統一などありえない——そう語るシャドウナイトは、ヒーローの遺恨にクリをつけてやると言って、単身戦いを挑んでくるのだった。



屋上ではシャドウナイトが、イザベラと死を囁かう男を連れて待ち受けていた。

あくまで話し合おうとするヒロインに、シャドウナイトは、与えられた平和に安住することの非を説き、問いかける。ヴァンドールのようにマナの力を独占しようとする者が出たら、どうやってマナの力を守るつもりなのか、と。「そういう人物は作らせない」というヒロインの答えに失望したシャドウナイトは、単身戦いを挑んでくるのだった。



ウィリーとの再会

ヒーロー編では牢獄を開けることができず、鳥からカギをもらえるヒロイン編だけがウィリーを救出する展開となる。ヒロイン編では、ウィリーとの会話を通じてヒーローの過去(奴隷時代の様子や、脱出のさいシャドウナイトに落ちたとされたことなど)が明らかされる。

グランス公の部屋にて

グランス公の部屋には、ボガード→ヒーロー&レスター→ヒロイン&ウィリーの順に集結することになるが、事前に牢獄でヒーローとウィリーが話していないと、ふたりが再会を喜び合う場面が入る。また、ボガードに話しかけたときに聞ける話は、ヒーロー編とヒロイン編でちがう。ヒロイン編でのボガードの話は、過去にグランスがメデューサの件でマナの一族に救いを求めたことが前提の内容に。

償いの対決

両編で会話の内容はかなり異なるが、どちらの話もシャドウナイトの理想の国家建国に関してが焦点となる。

ヒーロー編の話は、「血で汚れた手をして」といったくだりがあるなど、滝の洞窟でのジュリアスの影との会話と重なる部分が多い。一方ヒロイン編の話は、ヒーロー編よりも個人的な内容。マナの力を独占しようとする者が現れたらどうする、というやりとりから、「現状の打破」というシャドウナイトの強い想いがうかがえる。マナの力の放棄からマナの力の獲得へと途中で方向転換するシャドウナイトだが、この「現状の打破」という基本的な考えは、ヒーロー編序盤の演説場面から変わらない。



◆ヴァンドール皇帝を再来させたいとする考えが、皮肉にもシャドウナイトに、皇帝と似た道を進ませることにいった。

シャドウナイト散る

戦いのすえ、倒れたのはシャドウナイトだった。ジュリアスを止めるよう言い残し、イザベラにペンダントを託して息絶えるシャドウナイト。そのとき、死を喰らう男が、ペンダントをよこせと意外な要求を出す。ただ美味なる魂のみを欲する彼は、ひそかにジュリアス個人と通じていたのだ。イザベラがこぼすと、死を喰らう男はシャドウナイトの魂を喰らってイザベラを挑発。ふたりは激しく火花を散らす。



シャドウナイト散る

死にぎわのシャドウナイトの言葉からは、ジュリアスがマナの力を手に入れて暴走する危険を、シャドウナイトがはっきり感じていたことがわかる。ペンダントの入手、デビアスの死を経て、シャドウナイトとジュリアスはいつかに完全に決別していたようだ。



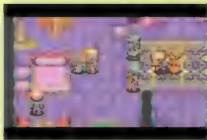
↑以前ウェンデルで聞いた「デビアスが誰かに似ている」という言葉の意味は、この場面で見事に。

Act.10 ロリマー、凍りついた時

イシュの町～ガラスの砂漠(南側)～雪原～ロリマー城～カーラ山脈

仲間たちの声

死を喰らう男とイザベラの戦いのおおりで、ガラスの砂漠に放り出されたヒーローとヒロイン。守れなかった人々、5年前の忌まわしい記憶——悪夢にうなされていたヒーロー(ヒロイン)は、イシュの町の民家で目を覚ます。ポガードの知り合いの女性サラが、ふたりを助けてくれたのだ。そこにはシーバ、ポガード、レスター、ウィリーも集まっていた。仲間たちとの幸せなひとときが、つかの間の安らぎを一行にもたらす。



仲間たちの声

ヒーローとヒロインではそれぞれ、悪夢にうなされて呼ぶ4人の名が異なる。ヒロインが呼ぶ人物にメデュース、デビアス、イザベラが入っているのは、敵側の人物と深く交流してきた彼女ならではの。

聖剣を探せ

ジュリアスがヴァンドールその人とわかり、彼の手に聖域へのカギが渡ったいま、■は一刻を争っていた。ヴァンドール帝国の悪夢をくり返さないためには、伝説の聖剣を手に入れるしかない。だが、聖剣は海底火山の奥にあるとしかわからず、しかも持ち主を選ぶという。ヒロインはウィリー、ヒーローはレスターと組んで、ともに聖剣を探すことにする。



聖剣を探せ

シーバから得られる情報は両端でやや異なる。たとえばヒロイン編では「真の母川について聞くことが可能だ(ヒーロー編の場合、のちに「ヒロイン」の項目で触れられる)。また、サラの話にもちがいがあり、ヒロイン編ではポガードとヒロインの関係を暗に示した内容となっている。なお、ヒロイン編でレスターから聞ける話は、マリリスの最期の言葉に関連したものだ。

凍れる城、凍れる過去

海底火山への手がかりを探し、北の小国ロリマーを訪れた一行。雪原を進んで城へ入ると、そこには国王をのぞく人々すべてが氷づけという、異様な光景が広がっていた。国王がヴァンドール帝国から入手した魔物兵器マリリスのせいだと、住人たちがみな氷づけとなってしまったのだ。



ロリマーの事情に詳しい女性マリリスの話では、海底火山に飛ばしてくれる大砲屋も氷づけになっているらしい。道を切り開くためマリリスを倒す決意をしたヒーローに、マリリスは、城のカギとともに国の未来を託す。

ロリマーの事情を語ったのは、飛空艇でヒロインの世話をしたグランス公国の侍女マリリーだった。ヒロインとの再会を喜ぶマリリー。彼女の話では、海底火山に飛ばしてくれる大砲屋も氷づけになっているらしい。道を切り開くためマリリスを倒す決意をしたヒロインに、マリリスは、城のカギとともに国の未来を託す。

凍れる城、凍れる過去

ヒーロー編ではここでマリリーが初登場となるが、彼女の素性は不明なまま話が進む。ヒロイン編では飛空艇以来の再会となり、シャドウナイトの最期に関しても触れられる。



↑マリリーは当初、頭に血がのぼっており、そばにいるのがヒロインだと気づかない。



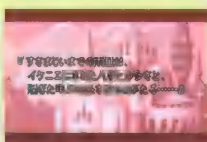
Heroine's Side
ヒーロー側

Heroine's Side
ヒロイン側



マリリス、血の雨

ロリマーを氷に閉ざした元凶である魔物兵器マリリスは、カーラ山脈でヒーロー(ヒロイン)に敗れ、温かな心を取りもどして息絶えた。その体内にたくわえられた魔力は、血の雨となってロリマー国中に降り注ぎ、氷づけになった人々を——凍てついた時を溶かしていく。



悲しい恋の結末

マリリスが倒れ、ロリマーを覆う氷の魔力は消え去った。ひとり老いていた国王は国民の責めを蔽ふに受け止め、王子デュラックにその座を継がせる。一日始終を見届け、ひそかに立ち去ろうとするマリー。そんな彼女にデュラックは、かつて恋仲であったメイド——パメラの面影を見る。しかし、通り過ぎた歳月はあまりにも長く……。



悲しい恋の結末

マリーの過去と本名が判明するイベント。彼女がシャドウナイトの理解者でいられた理由には、グランズ公国の王子である彼に、ロリマー王国の王子デュラックを重ねていたことがある。デュラックを想い、彼に立派な王になってほしいと祈る気持ちを、マリーはそのままシャドウナイトに向けていたのだ。



↑「マリーを待ちつづける」というデュラックの言葉が、かすかに希望を感じさせる。

Act.11 聖剣を求めて

浮遊岩の荒野～地下大河～海底火山

地下大河の守護者

聖剣を求め、浮遊岩の荒野を経て地下大河へ入った一行。鉄砲水に流されつつ奥へ進むと、そこにはヴァンドール時代のロボットが転がっていた。不審に思い調べると、巨大なイカの化け物——クラケーンが襲いかかってくる。ロボットは、守護者を呼び出す仕掛けだったのだ。



地下大河の守護者

海底火山の守護者

海底火山の奥には、またもやヴァンドール時代のロボットが横たわっていた。不審に思い調べた一行は、1本の剣の前へ運ばれる。期待を胸に手を伸ばしたそのとき、剣の守護者イフリートが襲いかかってきた。

海底火山の守護者

製造プレートに刻まれた名前から推察できるが、これらの場所に置かれたロボットのマスターは、ヴァンドールを倒した伝説の騎士ジェマ。彼は聖剣がみだりに人の手に渡らないよう、対策を講じていたのだ。ジェマは、これらのロボットを生み出したヴァンドール帝国の発明家セリンの息子であり、ロボットとなじみが深かったため、このような方法を考えたのだらう。

光らない聖剣

イフリートを倒したのち、目の前に刺さっていた剣を引き抜くヒーロー(ヒロイン)。だが、たしかに聖剣と思われるその剣はボロボロにさびついでおり、手にしても伝説のように光ることはなかった……。



伝説の真相

さびた聖剣を持ち帰った一行は、ようやく理解する。伝説の聖剣とは何なのか、伝説の持つ真の意味とは何かを——。たしかに聖剣を得た一行の胸に、ジュリアスがマナの力を得ようとしている事実が、いよいよ危機感を持って迫る。ジュリアスを止めるには、かつてシーバが封印したタイムの塔を浮上させ、マナの聖域へ乗りこむしかない。厳しい試練に挑むことになるが、ヒーローたちに迷いはなかった。



↑プレートに刻まれた「ジ……」と「……マ」のふたつの文字を補充すると「ジェマ」になる。

◆ 夏の晩に ◆

いざ世界を救う冒険へと旅立つ前に、一行はささやかな宴を開いた。夜、満天の星空のもとで語り合うヒーローとヒロイン。ヒーローは今度こそヒロインに、この先向があっても絶対を守ってみせると誓う。



◆ 夏の晩に ◆

星空のもとでの会話は、ヒーロー編とヒロイン編で少々異なる。どちらもアマンダがらみの話になるが、ヒロイン編ではヒロインがみずから、アマンダへの嫉妬を認める発言をするのだ。



↑ふたりの立つ場所がヒーロー編とヒロイン編で左右逆になる。また、ヒロイン編では砂丘のより高い位置で会話することになる。

Act.12 禁断の塔の封印

ガラスの砂漠(北側)～封印の洞窟～遺跡の通路

◆ 閉ざされた通路 ◆

ガラスの砂漠を越えて遺跡の通路へきたヒーローとヒロインだが、入口の扉は固く閉ざされていた。そこへ死を喰らう男が現れ、耳寄りなことを話して聞かせる。はるか西の小島にある封印の洞窟に、扉の封印を解くカギが隠されているというのだ。



◆ 闇の墓守の試練 ◆

死を喰らう男の言葉に従い、封印の洞窟を訪れたふたり。奥の石碑に触れ、いざ遺跡の通路の封印を解こうとしたそのとき、石碑に潜む闇の墓守——リッチが、ふたりの意志を試そうと、みずから勝負を挑んでくる。



◆ シェイド、仲間に ◆

ヒーローたちの実力と意志の強さを認めたリッチは、遺跡の封印を解くカギとなる闇の精霊シェイドをふたりに授ける。闇を知らなければ真の光は手に入らない——リッチの言葉を受け止め、ふたりはシェイドとともに洞窟をあとにするのだった。



◆ 封印解除 ◆

光の精霊ウィスプと闇の精霊シェイド——相反するふたつの精霊が力を合わせることで、遺跡の通路の封印は解けた。タイムの塔へ行くために、ヒーローとヒロインは遺跡の奥を目指す。



Hero's Side
ヒーロー側Heroine's Side
ヒロイン側

Act.13 聖域への架け橋

ダイムの塔

手わけして進め

遺跡の通路からダイムの塔へ乗りこんだヒーローとヒロイン。ダイムの塔はすでに浮上をはじめ、もはやあととまではできない。ふたりは、塔の地下と上層を、手わけして探索することにした。



孤独な機械マーシー

地下の一室には、ダイムの塔を建設するさいに使い捨てられた無数の機械があった。そのとき、ただひとつ停止していなかった機械が起き上がる。彼は何十年もひとりて塔にとどまり、仲間を求めていたのだ。ヒーロー(ヒロイン)は、そのマミーシーカータイプの機械——通称マーシーを仲間に加えて先へ進む。



石碑の暗号

マーシーの解読によると、1階正面の石碑にはダイムの塔の建設目的がmanaの力の兵器利用にあると記されていた。その内容に怒るヒーロー(ヒロイン)を見て、兵器であるマーシーは困惑する。



塔の番人

マーシーに助けられつつ、塔を登っていくヒーロー(ヒロイン)。最上階も目前に迫ったところで、塔の番人であるゴーレムが、侵入者を排除するため襲いかかってきた。



さよならマーシー

ゴーレムを倒したふたりのもとへ、別行動をとっていた仲間が合流。先へ進む3人の前に、またしてもジュリアスの影が現れた。そのとき塔がくずれはじめ、ヒロインとマーシーは下のほうへ取り残されてしまう。自分はあとで行くと言い、ヒロインをヒーローのもとへ放り投げけるマーシー。しかし、ダイムの塔でしか活動できない彼は、最初から塔と運命をともにするつもりだったのだ。ふたりに会えて良かった——マーシーの想いをたしかに受け取り、ヒーローとヒロインは聖域へのワープゲートに入る。



石碑の暗号

マーシーを仲間にしたあとは、石碑に書かれた文字を解読してもらい、それをヒントに先へ進んでいくことになる。もっとも、この場面では、解読したという事実より、内容に怒った主人公が石碑をたたき壊したことが、道を切り開く結果に……。

さよならマーシー

GB版『FF外伝 聖剣伝説』では、マーシーにジャンプ機能がなかったため、ヒーローのほうへ跳び移ることができなかった。今作では『ジャンプ』の能力があるせいから、「ダイムの塔を離れては活動できない」というのが、マーシーの離脱する原因となる。

『新約 聖剣伝説』設定資料集

text by 生田美和

※開発初期に作られた設定資料のため、実際のゲーム中とは異なる部分が含まれています

歴史解釈

「聖剣1」以前の歴史を私なりに解釈してみました。私も語り部のひとりのようなものですので、事実のすべてをありのままに語っているわけではないと思ってください。別解釈が多数あったほうが、伝説的でその後の世界が豊かになると思います。

語り部の数だけ物語が生まれ、物語の数だけ伝説が生まれます。

口伝

この世ははじめ無であった。

そこに女神が現れた。左手に闇を照らす希望の光を、右手には悪を斬る聖なる剣を携えて。

はじめ女神は、大地と空と海とをわかたため、神獣を召喚なさった。つぎに女神は、生命の現出を手助けするため、精霊を召喚なさった。最後女神は、平和のために、聖なる剣を投げ出してしまった。そのとたん、聖なる剣はさびつてしまったのだという。

そして女神は、世界を支え見守るため、その尊き御身を世界樹へと変えなさった。その場所は、いまま聖域として不思議な力で守られている。

探求者たち

いまから数百年も前のことである……。女神と世界の謎に迫るため、旅に出た若者たちがいた。「放浪の戦士ヴァンドール」と「自由の賢者シーバ」という。

孤独な青年剣士ヴァンドールは、生命あふれるこの世界に魅せられて……。醜いシーバは、争いの絶えぬこの世界に絶望して……。

出立の理由は正反対のふたりだったが、不思議とふたりは惹かれ合ってしまった。彼らは、世界の謎、世界の姿を求め、ともに各地を放浪することとなった。

神獣に作られたという大層な海。精霊が命の成長を助けたという火山や湖。彼らは、子が母を求めるかのごとく純粋な心で、女神の足跡をたどった。

聖域を求めて

やがて世に残るさまざまな伝承が、彼らふたりに聖域の存在を知らせるところとなった。

聖域には、いまま女神の樹が生きている……。しかし、女神の樹に触れてはならぬ。

語り部たちの言葉は、希望と謎に彩られていた。

「女神の樹に触れたらどうなるのだろうか?」

放浪の戦士ヴァンドールの中に、ひとつの疑問が浮かんでいった。

ふたりは世界の謎を知るため旅を重ね、ついに聖域を発見することに成功した。

問いかげ

聖域に力強く根を張る巨大な樹。美と生命に満ちあふれるその樹が、女神の変化した姿であると、彼らはすぐに悟った。

自由の賢者シーバは、問いかげた。

「わしは、世界の真の姿を探して長い旅をしてきた。飢餓、疫病、戦争……世界にはさまざまな問題がある。女神よ、あなたの目に、世界はどう映っておられるのです? 女神よ、あなたはなぜ、世界を作ったのです? 女神よ、尊い御身を樹に変えられてまで望んだのは、争いばかりの世界だったのですか?」

女神の樹は梢を揺らすだけで、答えなかった。

賢者であるシーバは落胆した。彼は賢者であるがゆえ、ひそかな苦悩を背負っていた。

「女神から手渡された世界を、わしら人間は醜くかためてしまったのではないだろうか?」

長い旅仲間であり、いまは親友ですらある放浪の剣士ヴァンドールは、優しく声をかけた。

「お前が、ある国の宮廷賢者なのは知っている。その国は近隣諸国を併合し、領土を拡大したがっている。侵略戦争だ。お前は、戦争を止めるために、女神の助言がほしかったのだ。お前の国王が言うように、世界に争いが絶えぬのは、女神の意思なのかどうかを確かめたかったのだろうか?」

「ちがう。わしは、女神を疑ってはいない」

「そうか? 俺はお前の王と同じで、お前ほど信仰心は厚くない。だから、はっきり言える。この世に女神はいない。あるのはさびついたらしいかげな伝承と、古びたこの樹だけだ」

「ちがう!」

ふたりは長いこと言い争ったという。憎しみからではなく、友情のために。

禁忌

長い話し合いと沈黙のあと、放浪の戦士ヴァンドールはつぶやいた。

「シーバ、俺は禁を犯し、女神の樹に触れる……」

「な、なにを! 女神の樹に触れてはならないと、語り部たちも各地の伝承も伝えているではないか!」

「触れたら、何が起きるというんだ? どの伝承でも、そのことには触れていないだろうか?」

「それは……たしかに!」

「俺は、そがすべての過ちだと思うのさ。その尊い身を樹に変えて世界を支え、温かく見守る……ですぎた話だ。どんなに優しい母親だって、子供が悪さすりや怒るものさ」

「ヴァンドール、おぬし、まさか……? 王をいざめるために、女神に挑むというのか? 天罰をその身に受けようというのか!」

シーバにはヴァンドールの意志がわかった。ヴァンドールは戦を止めるため、あえて女神の樹に触れるタブーを犯し、女神の罰を食らおうとしているのだ。

「世界の姿に魅せられ、親も祖国も捨てて、各地を好き勝手にさまよってきた俺だ。人としての人生など、とうにあきらめてい

る。旅の果てに、世界樹までおがめたんだ。もう十分楽しんだ。だから、この役目は俺が引き受ける」
「ヴァンドール！」
「止めるなよ。お前は、姿は醜くとも、心は美しい賢者だ。お前によって救われる人々もいる。それに……」
ヴァンドールは遠くを見つめていった。
「俺は、ひと目見たいんだ。この世界を創ったという女をね……」
放浪の戦士ヴァンドールは禁を犯し、女神の樹に触れた。女神の幹から、まばゆい光が飛び出し、ヴァンドールの身を焦がす。

女神の力

しかし、ヴァンドールは生きていた。
「どういことだ？」
とまどうふたりの目前で、女神の樹は朽ちはじめた。
「女神の樹が枯れていく……」
「なぜだ？」
「女神の力が、あなたに移ったからです」
不思議に響く声かして振り向くと、独特なローブを身にまとった者たちがいた。
「我らは、女神の一族。マナの一族です」
「……俺たちをつかまえるのか？」
「我ら女神の一族、マナの一族の役目は世界を見守ることと、女神が手にしていたという、希望の光と聖なる剣を探すことです。あなたがたを捕らえたりはしません」
「それに、女神はくもるものをこぼされません。あなたは女神の力を手に入れた。これは女神の意思ですので、我らは歓迎いたします」
「女神の力……？」
「目にしたほうが早いでしょう。ごめん！」
ローブの者たちは、すばやい身のこなしで剣を抜くと、ヴァンドールに向かっていっせいに斬りかかった。
「うわ！」

さすがのヴァンドールもすべてをよきれず、数箇所を傷を負う。しかし血が流れるより早く、傷口がふさがるのを見、ふたりはがく然とした。
「これは……！」
「あなたは、不老不死の力を手にしたのです。あなたは、女神にかわり、つぎの運命が動き出すまでの間、世を導かねばなりません」
「じよ、冗談じゃない。俺はただの剣士だ。政治も何もわかっていないんだ。そうだ！ シーバ、お前ならいい世界を作れるだろう。お前も、樹にさわれば……」
ヴァンドールはうろたえ、シーバを見た。ローブをまとった女神の一族、マナの一族の者は言った。
「それはできません。女神の力は、最初に触れた者にだけゆだねられるのです。そして、あとは枯れるだけ……。しかるべき時がこないかぎり、つぎの女神の樹は生まれません」
「それまで、俺に世界を託すって言うのか？ 親さえ見捨てた、この俺に？」
「そうです……。女神は、生きとし生けるもの、すべてをわけへだてなく愛します」
「そんな……無責任な！」
「我々も期待しています。あなたの世に……。では……」
女神の一族、マナの一族の者たちは、きたときと同様、ごつ然と姿を消した。
残されたヴァンドールとシーバは、朽ちていく女神の樹を見つめ、言葉を失った。

帝国誕生

自由の賢者シーバは、無二の友である放浪の戦士ヴァンドー

ルを引き連れて、西方の故郷に立ちもどった。即刻、近隣の小国をたばねて、王国との戦に備える。

不老不死の力を得たヴァンドールが先陣を切る武将となり、聖域で世の不思議を悟ったシーバが軍をまとめる軍師となった。
ふたりの英雄の働きにより、圧政を敷く王国は倒れた。当然の成り行きで、英雄ヴァンドールは皇帝へと祭り上げられた。

賢者の病

しかし、平和は長くつづかなかった。内政への助言を授けるため、宮廷賢者として遇されていたシーバが、重い病に倒れてしまったのだった。

皇帝の座を狙う者たちの陰謀と呪いであった。
「圧政から解放してやったのに、ヤツらはもう手のひらを返す気なのか！」
「ヴァンドール、いや、皇帝陛下……人を憎んではなりませんぞ。女神は、生きとし生けるものすべてを愛するのです。あなたも、そうあってください……ごほごほっ！」
「シーバ！」

ヴァンドール皇帝は悩んだ。シーバの病は重く、宮廷内部は派閥闘争に明け暮れている。そして、自分は不老不死であった。「いっせ、俺が死ぬことができれば……女神の代理など、俺にはできません！」

親友である賢者シーバの容態は日に日に悪くなり、ヴァンドールは心休まることがなくなった。

シーバが危篤状態になったとの知らせを受け、ヴァンドール皇帝は動いた。

「俺の中に眠る、女神の力よ！ 目覚めて、力を貸すのだ！ 俺から友を奪おうとする死神を遠ざけてくれ！」

シーバは奇跡的に息を吹き返した。そして、命の恩人であるヴァンドールを憎んだ。
「なぜ、わしの命ごときに女神の力を売られる！ あなたには、もっと世の中のため、すべきことがあるはずだ」
「お前は、俺に女神を求めるのか？」

「あなたにはその義務があたりだ。女神の力を正しく使い、女神から託されたこの世界を、命の喜びあふれる素晴らしい世界にしてください」

「俺はただの人だ。放浪の戦士だった。お前の友だった。城も、権力も、不老不死の力もほしくなかった。気ままに、世界を旅していたかった。剣士として生きてきた。友にいてほしかった。女神の力は、すべてを俺から奪ったんだ……」

「ヴァンドール……それでもあなたは、女神の代理として生きなければならぬ。女神の力を人間が正しく使いこなせる方法を、編み出さねばならぬ。わしは、あなたにならできてると思っている……」

長い沈黙が訪れた。
賢者シーバは気づいた。歯車がどこかで狂いはじめていくことに。

ヴァンドール皇帝も気づいた。友情のもろさ、人間のおろかさ。そして、女神の無慈悲さにも……。

華やかなる暗黒時代

ヴァンドール皇帝が奇跡の力で、友であり宮廷賢者であるシーバを癒したという噂は、またたく間に広がった。

女神の力と奇跡を求めて、ヴァンドールのもとにひざまずく者はあとを絶たなかった。都合のいい奇跡を求めて群がる者に、ヴァンドールの心は病んでいった。
「おろかな人間どもだ。不老不死、奇跡の力、女神の加護、そんなものが何になる？」

ヴァンドール皇帝は、女神を試したいと思いはじめた。

「女神よ、お前は本当にこのおろかな人間を愛せというのか？ 政敵の死を願う者に、見せかけの美にすがる者に、奇跡を記させというのか？ ならば、俺はすべてを受け入れてやろう」

ヴァンドール皇帝は惜しみなく女神の力を使いはじめた。文明は急速に発展した。帝国の民は狂喜乱舞して、この強く神秘的なヴァンドール皇帝を慕った。

「皇帝陛下！ 女神の力をこのように乱用なさってはなりません！」

ただひとり、賢者シーバだけが、ヴァンドール皇帝に反発した。「お前が言う、正しい世のために俺はやっているつもりだ。美しく、豊かな帝国。これは、俺ではなく、皆が望んでいることだ」

「……軍部を強化なさるのはなぜですか？ それも、民が望むことですか？」

「それは、シーバ、お前が望んだことだ。争いのない世の中にするためには、支配者はひとりでありたい。女神の代理人たる、俺ひとりでは……」

ヴァンドール帝国が、女神の名のもと、全世界に向けて宣戦布告をしたこの日、シーバとヴァンドールの友情は終わった。シーバはヴァンドール帝国を去り、ヴァンドール皇帝は全土を支配した。

女神の一族

そんなヴァンドール皇帝の心変わりを痛々しく見守るのは、賢者シーバだけではなかった。

「まさかあの無欲な剣士が、このような暴挙に出てしまうとは……」

女神の樹が枯れ、いまやカラとなった聖域を守る、女神の一族、マナの一族たちであった。

「女神の力は人が持つには恐ろしいものだ。英雄と祭られて、不老不死の体を与えられていても、女神の深い恋愛をそう簡単に体現はできぬ」

「ヴァンドール皇帝をどうされますか？」

「我らは世界を見守るのみ。直接手出しはできぬ」

「しかしヴァンドール帝国は、天空まで高くダイムの塔を建設中だとか」

「天空にある我ら女神の一族の故郷、マナの神殿を狙っているという噂です」

「我らの体に、女神にお仕えしていた祖先の血の力がもどれば、マナの神殿をお守りできるのですが……」

「時代は変わったのだ。女神が樹となり、この大地に根を下ろして生きる決断をなさったとき、我らも神獣や精霊としての姿を捨て、人として転生した。この地でともに生きるために……」

過去の、祖先の力を望んではならぬ！」

「では、このままでよろしいのでしょうか……」

話し合いは暗礁に乗り上げた。女神のそば近く住んでいた神獣や精霊を先祖に持つマナー族とはいえ、長い時の中で、彼らの魔力は薄まっている。女神の力を持つ者を止めるなど、ただ一人でしかない彼らには不可能だった。

そのとき、ひとりの風変わりな若者が意見した。

「長。俺にいい考えがあるんだが」

「またお前か！ 遊びほうけている、ならず者は黙っておれ！」

大人たちの叱責が飛び、若者は動じなかった。

「いいから聞けよ。偏屈なジーさんたち。女神がこの世に現れたときに手にしてたとかいう持ち物があるだろ？ あれって、ふたつとも見つかってないんだよね？」

「左手の希望の光と、右手の聖なる剣かね？」

「そう、それぞれ。闇を照らすための希望の光ってのは、何のこともわからねえけど、悪を斬るための聖なる剣ってのはすごくわかりやすいか？ なんとか古い文献にも剣の絵が描いてあったらろ？ あれを探し出すんだよ」

「何をバカなことを言い出す。女神が争いを嫌って、たとえ悪を斬るためでも剣はいらぬと、聖なる剣を投げ出したおりに、それはさびたと書かれている。聖なる剣など、この世にありはしないのだ！」

大人たちが激して言う、若者は笑った。

「あんたらは、信じないのか？ 女神の伝説を？ 剣を投げ出したのは、人間の手にゆだねたことじゃないのか？ それに剣がさびてるんなら磨きいいじゃねえか」

「都合のいいように伝承を曲解しおって！ 長、この男は危険だ。追放を提案する！」

「賛成！」

「賛成です」

「彼には少々、目にあまるところがある」

「バカなのはお前らのほうだ。くたぐた言うだけ言いやがって、何もしようしない。ご先祖さまの血に恥ずくないのか？ 俺はひとりでも、聖なる剣を探さず。あばよ！」

「待て！」

長が鋭い声で若者を止めた。

「おぬしの言うとおり、我らは何もしてない。希望の光が何であるのかすら、解明できておらん。それは我らが神話の時代を離れ、人に近づき、神獣としての力も、精霊としての魔力も失ってしまったからだ、そう思っていた。だが、そのことを理由に、我らは世界を傍観しすぎているのかもしれぬ」

「長……」

「おぬしの言うとおり、女神が聖なる剣を我ら人間に託したのだとしたら……聖なる剣には、悪を斬る力があるかもしれぬ。マナの一族の長として、聖なる剣を探さずを命ずる」

「おう、そうこなくっちゃ！ 行ってくるぜ、長！」

若者の族立ちの朝、心配そうに見送る両親。そして、ひとりの少女。

「気をつけて、お兄ちゃん。外の世界は危ないところだって、聞いてるわ」

「ああ。大丈夫、みんな神経質すぎるんだ。一族の村と、外の村とはそんなに変わらないよ」

「でも……」

「心配するなよ。俺は強いんだ。知ってるだろう？」

「うん。絶対に無事に帰ってきて」

「もちろんだよ」

こうして、ひとりの若者がマナの一族を離れた。彼の名をのちの語り部たちは、ボガードと伝えている。

ヴェンデル教会

ヴァンドール帝国を離れた偉大なる賢者シーバも同様に考えていた。

「女神はこうしたときのために、聖なる剣を放棄なさったのではないだろうか？ 人の手で、決着がつけられるようにと……」

彼は、辺境のさびれた教会に手を入れ、帝国の圧政で苦しむ子供たちを集めて、心の学校を開いていた。帝国とも多少の取引をして、子供たちの安全を図っていた。いまは、帝国におやみに逆らうより、助けを待つ小さな命を救うことが何より大事に思われた。

聖なる剣の重要性に気づきながらも、シーバは動けずしいた。親をなくした子供たちを放り出すわけにはいかなかった。

少年と賢者

そんなシーバを頼ってか、ひとりの少年が現れた。何日も、何も口にしていないのかははじめは声も出さず、体にはいくつものむこたらしい傷跡がついていた。

「俺は、帝国の奴隷だったんだ……」

ジェマの騎士

息を吹き返した少年は言葉少なにそう言っただけだった。瞼しい目をした少年。シーバはその心を開こうとしたが、少年は頑なにこぼんだ。

しかし、事態は急激に動いた。帝国兵に頭を下げなかった少女がムチ打たれているのを見て、少年は帝国兵に素手で殴りかかったのだ。

賢者シーバが気づき、仲裁に入ったときには、少年は半殺しの状態にあっていた。騒動は収まらず、シーバの小さな教会は、反逆者の巢として火を放たれた。中には大勢の子供たちがいたままだった。

「俺のせいだ、俺のせいだ!」

「仕方なかったんじゃ。自分を責めてはならん……」

少年を介抱しながら、賢者シーバは優しく言った。すると、取り乱していた少年は、とたんに冷静になった。

「そうか……あなたはそうやって、自分をあざむいて生きてたのか?」

「何のことじゃ?」

賢者シーバの問いに、少年は表情の少ない顔をあげた。残忍な笑みだけが、幼い顔に現れる。

「皇帝の無二の友、賢者シーバ……。皇帝の暴走を止められなかった臆病者……。よくも恥ずかしくもなく生き永らえやがって!」

少年はシーバをにらみつけた。

「おぬし、もしや帝国の出身か?」

「そうさ! 俺の両親は、ヴァンドール帝国の大臣だったんだ。だけど父様が奴隷へのむごい扱いで、皇帝のやりかたに疑問を持って……ほんの少し助言したんだ。奴隷にも命はあるのだと……。そうしたら、その日のうちに両親は殺された。反逆者として!」

少年は涙も出ないほど、憎しみに心を支配されているようだった。

「父様は争いを嫌って穏健派に属していた。穏健派は、好戦的な皇帝とは真っ向から対立していたんだ。だからいつでも死ぬ覚悟はできていたんだろう。母様は、もしものことがあったら、ヴァンデル教会の大賢者シーバ様を頼りた。皇帝の親友だった人だから、皇帝陛下を止められるかもしれないって言ってた!」

少年は憎しみを爆発させた。

「でも、俺に言わせりゃ、あなたは皇帝の暴走を止められなかった臆病者だよ。あなたは、皇帝に命を助けてもらったくせに、皇帝の心が世界を道づれに闇に墮ちるのを見捨てて、ひとりごんずらこいたのさ!」

少年の目から涙がこぼれた。

「そして、それは俺も同じだ。弟と姉さんがつかまるととき、俺はふたりを見捨てて、ひとり逃げ出したんだ。弟が俺の名前を呼んで、泣いていたのに! 俺は、俺は……!」

「憎しみからは何も生まれない。自分を憎んでほならんよ!」

「俺は俺が許せない! 帝国が許せない! 何もかも許したくない!」

「わしらは似ておるな……。大罪な者を助けられなかった臆病者同士、せめて未来を切り開いてみんか!」

「無理だよ! 俺は憎しみが心がつぶれそうなんだ! 追い払っても、追い払っても、どうも黒い憎しみが心の底から沸いてくる!」

少年は叫んでいた。

「世界が憎いんだ! 女神が憎いんだ! こんな世の中なんか滅びちまえばいいって、どこかで思ってしまうんだ!」

「いまはそれでいい。それでもゆっくりと世界のために動いてみよう。わしら臆病者になんてできることはある。それに、世界は、そう悪くないものだよ……」

少年はシーバとともに旅に出ることとなった。聖なる剣を探す旅に。その少年の名はジェマと伝えられている。

ジェマの騎士

シーバはふたたび各地をさまよひ、女神の足跡をたどった。変わり果てた友、あのまっすぐで不羈な剣士、ヴァンドールとの若かりし冒険の日々を思えば、涙が止まらぬ夜はなかった。

「ヴァンドール、わしは、お前にすべてを背負わせ、お前の人生をゆがめてしまったのだ。理想を遠うばかりのわしが、お前を追い詰めたのだ。わしは帝国を、いやお前のそばを離れるべきではなかった。命をかけても、お前を止めるべきだった」

友を失ってはじめてわかる、己の未熟さであった。

大賢者シーバは、ほどなくふたりの青年と出会う。

ひとり、女神の一族、マナー族を除名されたならず者で、聖なる剣を持ってひと旗あげようというヤクザな剣士、ボガード。「聖なる剣の重要性に気づくとはい……」ジーさん、あんたなかなかなるね!」

ふたり目は、魔界を放してきたという不思議な吟遊詩人グランズ。

「わたしは剣は取りません。歌によって心に語りかけ、争いを止めたのです」

そして、いまやたくましい青年へと成長した帝国大臣の息子、ジェマ……

賢者のもと、三人は協力して、聖なる剣を探す旅をつづけた。三人は、冒険の道すから、帝国の重臣に苦しむ人々を助けていた。

「俺は、目の前で両親を殺され、姉と弟を捕らえられた。俺と同じ思いを、誰にもさせたくないんだ」

ジェマの若々しい正義の心は、必要以上に、帝国とのトラブルを引き起こし、旅の安全は保障されぬものとなってしまったが、自然と仲間や協力者は増えていた。

「やれやれ、ジェマの正義バカにも困ったもんだよ。ちょっとはおとなしくしてくれりゃあいいのに!」

ボガードがぼやくと、グランズが笑う。

「まったくです。魔界にだって、あんなん向こう見ずなヤツはいませんよ。ジェマと一緒に、命がいくつあっても足りないですね」

文句を言いつつも、ボガードとグランズは、ジェマの魅力に酔っていた。ジェマからは何にも隠さない、強い心が感じられたのだ。憎しみに心を捕らわれ、世界を、女神を憎んだジェマの心は解放されていた。ジェマは賢者シーバに導かれ、魅力的な、温かい青年へと成長していたのだった。

ジェマを慕ひ、やがて多くの者が立ち上がった。いつしかボガード、グランズ、ジェマの三人は「ジェマの三騎士」と呼ばれるようになった。そして彼らを慕う者たちは「ジェマの騎士たち」と呼ばれた。

運命の女神たち

そうした命がけの旅の陰にも、若者たちは恋をしていた。とくにボガードは多くの女性たちと恋愛を楽しんでいた。

「ボガード、手当たりだいになって感じじゃありませんか? いしかげにしないよとシーバのじいさんや、ジェマの坊やが怒り出しますよ!」

グランズがボガードの派手な女遊びを心配し、声をかけてきた。「うるせえな。お前こそ、いつも陰い顔して陰気なんだよ。ちょっとは俺を見習って、この世を楽しまんか!」

ふたりは、しばらくにらみ合ったが、すぐのため息をついた。長い旅の果てにお互いの性格は知り尽くしていた。だましおさせるものではない。

「俺には嫁がいる……」

ボガードがつぶやいた。

「初耳です。マナーの一族のかたですか?」

「いや。捨て子だったのを、うちの両親が拾ったんだ。あいつの

本当の故郷を見つけるのも、この旅のもうひとつの目的だったんだ」

「いい話じゃないですか。なのに、なんでそんなにつらそうなんです？」

「女神の樹にまつわる伝承を聞かたび、俺は恐ろしくなる。女神たってひとりの女じゃないか。それが、ものも言えない樹になるなんて……。どんなに孤独だろう……」

ボガードの目には涙さえ光っているように見えた。グランスはうなずいた。

「マナの一族の不思議は、魔界でもとどろいています。一族の女性には特別な使命を持つ人もいるそうですね」

「ああ……妹は、どうやらそれに選ばれているらしい。それが何なのか、俺には少しもわからないがな……」

「ボガード、あなたは妹さんを愛しているんですね。だから、心配なんだ」

「……お前こそ、どうなんだ？ 運命の女がいるんだろう？」

ボガードの問いに、グランスは寂しそうな顔をした。

「本当に、運命の女……です。ただけど身分がちがいの恋ってやつなんです。わたしは、彼女を不幸にしちゃいけない……」

「その人の名前、聞いていいか？」

「ええ。メテューサというのです」

それは魔界の魔物の姫の名前だった。

「お前……」

「言わないでください。わかっています。あなたのほうの想いの名前も教えてください、ボガード」

「マナ……そう名づけられたんだ。一族の長に。この子は、マナの女神のものだと……」

「そうか……」

ふたりは、運命の手が捉えて離さない女性を深く愛してしまっていたのだった。そのことを寂しくは思っても、決して後悔はしない強い男たちだった。

聖なる剣

そして、旅の果てに見つけた聖なる剣は、さびた剣となっていたが、ジェマが手にしたとたん輝きを放った。

「おぬい、いま何を願ったのだ？」

驚いて大賢者シーバが尋ねると、ジェマは言った。

「憎しみから人をあやめはしないと。誰もが殺されずに天寿をまっとうできる、穏やかな世の中を取りもどしたい。だから、力を貸してほしいと……」

人々は、ジェマの言葉に耳をすました。

「両親の仇、王政への反抗心、それだけでは、俺も皇帝と同じ道へ墮ちていくだろう」

ジェマは語った。

「争い、裏切られ、傷つけられても、それでも、誰もがこの世界に生かされている。女神は、この世に生きるすべてのものを愛している」

「でも、皇帝のやりかたは？ あれも女神は認めるって言うのか？」

ボガードが激しい口調でジェマを責めた。

「人は、目に見える事実ばかりに振りまわされてしまうけれど、忘れてはならないことがある。それは、すべてのものに生きる権利があるのだということ……。女神は、生きとし生けるものすべてに、この世界を託したんだ」

「ダイヤの塔は、マナの神殿を汚しているというのに？」

「それでも許してしまうのが、女神の心なんだ」

「わからん！ 俺は、マナの一族だったが、どうしても女神の考えがわからんのだ。女神のことなど、信じられんのだ！」

ボガードの言葉にジェマの騎士たちはざわめいた。みな、心に不安を抱えていた。

「そもそも、なぜ、女神はヴァンドールという男に力を渡したのか？ なぜ、女神はこの事態を放っておくのか？ 疑問は尽きない。」

「ボガード……倒すべき敵は、己の中にある。憎しみの影に心を捕らわれてはならない。猜疑心の闇に心を染めてはならない。女神は、もの言わぬ樹になって、この世界を俺たちに任せてくれたんだ。そこまでの信頼を俺たちが否定して何になる？ 信じるってのは、先に動くものなんじゃないのか？ 何かをしてもらわないと、相手を信じられないのでは、意味がないじゃないか！」

「まさか、お前、ヤツを信じるって言うのか？ 両親の仇である、ヤツを？」

「そうさ。俺は皇帝の心を信じる。いや、信じたいって気持ちがあるだけで……正直、俺にもわからない。だけど、憎しみの鎖は、どこかで断ち切らないと、無限に人を巻きこんで、きつともっと多くの人を不幸にしてしまう。そんな気がするんだ……」

「気がするって、お前……お前がそんな優しい調子で、どうするんだ！」

ボガードはジェマを責めたが、大賢者シーバがいさめた。

「いや、ジェマの言うことが正しい。わたしも恐怖と憎しみとで、友を見捨ててしまったことがあるからな……」

「しかし！」

「それに、聖なる剣は、ジェマの手によって輝きを取りもどした。この奇跡を、ジェマの心を、わたしは信じる！」

「そうだ、ジェマについていこう！」

「難しい話はどうわからんが、俺たちはジェマのおかげで命拾いしたんだ！」

「この命、ジェマに預けるぞ！」

大賢者シーバのあと押しもあって、ジェマの騎士たちはジェマに従うことを決めた。

「ありがたい、みんな。俺たちは、女神に答えを求めずぎていた。たぶん皇帝も、そうなんだ。答えも、夢も希望も、求めるだけではいけない。希望は、俺たちがこの手で、作っていくこう」

大賢者シーバとボガード、そしてグランスは、すべての謎の答えを見た気がした。女神が左手に灯していた、闇を照らす希望の光とは、人々の心に託されていたのだった。

決戦

ジェマが聖なる剣に輝きを取りもどしたという噂に、人々は希望を持った。「聖なる剣を携え、ジェマの騎士たち動く！」の報に各地で反乱が起きた。強大なヴァンドール帝国も、足元から崩れ去るときが近づいていた。

ダイヤの塔でジェマはヴァンドール皇帝と対峙した。

「よくそこまできたな、ジェマよ。両親の恨み、思っ存分果たすがよい！」

「みんな、ここは俺に任せられないか！」

ヴァンドール皇帝とジェマの一騎打ちとなった。戦いは長引いた。マナの力を駆使するヴァンドール皇帝に、ただの人間であるジェマがかなうわけではない。しかし、ジェマの一撃はヴァンドール皇帝の鬘を買った。

「バカな？ この私が負けるだと……」

「もしあなたが、放浪の剣士ヴァンドールだったら、俺のほうが負けでたかもしれない」

ジェマは言った。

「こしゃくな小僧め……お前なら、女神の力を正しく使えたとでもいうのか？」

「女神の力なんか関係ない。あなたが女神の力をどう使うのが、世界は勝手に生きていく」

「わかったような口をきく……」

「あなたが闇に墮ちたのは、女神を試そうとしたからだ。でも、試してもムダだ。女神はあなたの前には現れない」

「そうさ……。世界がどんなに闇に堕ちても、あいつは現れはしない。私がどんなに、人々を殺しても、あの女は現れはしない」

ヴァンドール皇帝の体から血が流れていく。薄れゆく意識の中で、皇帝はつぶやいた。

「誰もか思うはずだ。女神はなぜ、この世界から争いをなくさないと愛する。この、命を踏みしめる私でさえも……」

「そう。だからあなたも、もっと好き勝手に生きて良かったはずなんだ。世界を導くなんて役目、あなたにはなかったんだ」

「本気でそう思っているのか？ おめでたい男だ。私には聞かせる。女神のせせら笑う声があ……。お前は真実から目をそむけている……。女神が私を愛しているなら、お前の両親の死は何だったんだ？」

「それは……」

「そら見る……ゴホッ、ゴホッ！」

ヴァンドール皇帝は、血を吐いた。

「でも、人間はもっと好き勝手に生きて良いはずなんだ……」

ジェマは泣き笑いの複雑な表情を浮かべていた。ヴァンドール皇帝の手を取り、ジェマはささやくように言った。

「誰かの心を、誰かの人生を、誰かの夢を、誰かが壊すなんて、おかしいんだ。女神だって、そんなことしてはいけないんだ。あなたの人生は、あなたのものだった。過去も、いまも、これからも……」

賢者シーバは、ヴァンドールの目に、かつての輝きが甦ったような気がした。急速に歳を取っていく皇帝の老いた体。

「バカな小僧だ……あの無慈悲な女神に心を許すとはな。私以上に、あの女のことを理解できる者などいない……」

ヴァンドール皇帝は、最期に微笑んだように見えた。

こうして数百年、女神の力にしばられていた、ヴァンドールの魂は解放され、世界に平和が訪れた。

新しい世界

ヴァンドール亡きあと、誰もがジェマを皇帝にと考えていた。しかし、ジェマは断った。

支配者になるのを嫌ったからだとも、ヴァンドール皇帝のように変わらぬのを恐れたからだとも、聖なる剣の使い手として役目を終えたからだとも、さまざま憶測が飛び交っていた。彼の真意がどこにあるのか、知る者は少ない。

ただ、ジェマの三騎士の残りのふたり、グランスとポガード、そして大賢者シーバには、ジェマはその心の内を残していた。「俺はヴァンドール皇帝を救えなかった」

それが何を意味するのか、大賢者シーバは薄々感づいていた。

「あいつは、成仏なんぞしておらんだろう。ヴァンドールはそういう男だ。世界の謎を解くまでは、女神の姿を見るまでは、あいつは魂だけになっても旅をつづけるだろう」

「まさか、シーバ？」

「ヴァンドールが復活するでも？」

ポガードとグランスは色めき立った。

「おそらく。ヴァンドールの魂は生きている。転生したのやもしれん。でなければ、ヴァンドールから力をもらった、わしの命が尽きぬのはおかしいのじゃ」

「では、ヴァンドールの転生した魂は……争いをまた引き起こすのでしょうか？」

グランスの言葉に、賢者シーバは答えた。

「ジェマの生きかたが清流なら、ヴァンドールの生きかたは濁流じゃろうな。女神はどちらも愛している……。ふたりのちがいは、そのどこに気づいているか、気づいていないか、その差でしかない……」

「俺たちはどうすればいいんだ？」

ポガードが尋ねた。

「まずは、ダイムの塔を解体すること。つぎに聖なる剣を、海底火山にでも封印すること。新しい国を造ること……。それから……」

「そうじゃなくて！ ヴァンドールのことはどうするのかって、聞いてんだ！」

賢者シーバは笑った。

「こんなとき、ジェマは何て言うかのう。わしらが何かしたって、世の中は勝手に動いている。なるようにしかならんものだから、わしらは、それだけが信じることをすれればいい……。ちがうかね？」

そうして、ダイムの塔は解体され、聖なる剣は海底火山に封印された。賢者シーバは、ウェンデル教会の跡地に大聖堂を作り、街を興した。ポガードは、マナー族の隠れ里へもどり、マナと結婚した。そして、帝国の跡地、新たな公国には、グランス公が立った。

ささやかなる幸せ

新しい公国、グランス公国に春がやってきた。

「グランス公、ご成婚！」

その知らせに、公国中が沸いた。ヴァンドールとの戦争後、はじめてのおめでたい知らせだった。

ウェンデルの大聖堂に引きこもった大賢者シーバも、聖域近くのマナー族の隠れ里にもどったポガードも、喜び勇んで公の城へ集った。

そこには、いまやすっかり真緑のついたグランス公と、美しく妖艶な魅力をたたえた魔族の娘が待っていた。

「シーバ殿も、ポガードも、よくきてくれた！」

グランス公は喜んだ。

「ジェマはやっぱりこなかったか……。ひょこりきてくれればと思ってただけだな」

「俺たちも調べてるんだが、一向に消息がつかめんだ」

ポガードがため息をつく。すると、魔族の娘が場をなごませるように笑顔で語りかけてきた。

「私も会いようございました。噂のジェマ三騎士の総大将様！」

「彼女はメデューサ。魔界の姫だ……」

「ごきげんうるわしゅう、みなさま」

美しい魔族の姫は会釈した。参列者のほとんどは彼女の美貌に圧倒されたが、幾名かは小声でひそひそとささやき合っていた。

ポガードが言った。

「彼女を守りきらんとな」

「もちろん」

グランスは言った。

「この公国はヴァンドール帝国とはちがう。この公国は開かれた場所にしたいんだ。帝国に支配されていた者も、帝国の出身の者も、そうでない別の世界の者たちも、みな、幸せに生きられる場所にしたい」

「その心があれば、かならず人はついてくるさ」

ポガードが言うと、大賢者シーバもうなずいた。

「そうじゃな。女神の一族も、もとは神獣や精霊の血を引いているといふが、いまでは不思議な力も技も使わぬ、ただの人間じゃ。ポガードなど、どっからどう見ても、ただのスケベ剣士じゃ……」

「おい！」

「住む世界がちがっても、わしらは、同じマナの女神の加護を受けた仲間じゃよ」

「賢者様、ありがとうございます。魔の国を捨ててまいりました私に、このようなお言葉をかけてくださったかたがおられるとは……。ああ、どうかこの子に祝福をくださいまし！」

メデューサは自分のお腹を指し示して言った。

「え？ 子供？」

「グランスが親父になるのか！」

「そうなんだ。名前も決まっていますね」
 「ええ。デビースとシャドウナイトというのです」
 「なぜ、ふたつ名前が？」
 「だって、グランスタら、デビースがいいって聞かないんですもの。私はシャドウナイトがいいって思うんですけど……。そうだ、賢者様もどちらの名前が素敵か、おっしゃってくださいまし！」
 「はっはっは！ かわいい夫婦ゲンカだな！」

ボガードが豪快に笑うと、グランズ公がむっとした表情で言った。

「そんなに笑ってられるのか？ お前んところも、子供ができたら、もめるぞ！」

「え？ そういうものなのか？ 賢者シーバ？」
 「わしに聞かれてもなあ。ロマンスとはほど遠い人生じゃったわけだし……」

「あっはっは！」
 「ちがいないや！」

結婚式は盛大に行なわれた。さまざまな種類の者が招待され、魔族の血が混じっている魔導師たちも列席し、式は盛大に盛り上がった。ふたりは、幸せそうに見えた。

開かれた公国

何者にも開かれた公国を！ というグランズ公の強い信念は、またたく間に世界に拡がった。

「今度の支配者、グランズ公はなかなかおもしろいやツだね」
 「魔族の娘と結婚するなんて」
 「結婚式が、万国博覧会みたいになっちゃってるし」
 「でもおかげで、人間同士のいざござなんてバカバカしく思えてくるよな」

多くの者は、はじめこそとまどっていたが、そのうち魔族であるメデューサにも理解を示すようになっていった。むしろ、陰では、大賢者シーバの働きがあったのは言うまでもない。

魔界からは、グランズ公の心意気に感じ入り、人間界に転居を申し出る者まで現れた。

ある月のない晩のこと、グランズ公の居城に、ひとつの影が舞い降りた。

「何者だ！」
 グランズ公は身重のメデューサを守るように、影の前に立ちふさがった。

すると影は、人の姿をなした。
 「私は、リイ伯爵と申します」
 「まあ、リイ伯爵、あなたがきてくださるなんて！」
 メデューサの顔がほころぶ。
 「グランズ、リイ伯爵は、私の幼なじみなのです」
 「そうでしたか、これは失礼を」

メデューサを求めて魔界を旅していたグランズにとって、異世界の者たちの変わったあいさつは慣れっこだったので、ふたりはすぐに打ち解けた。

「あの、魔界で何かありましたの？ 父や母は、私たちの結婚を許してくれて？」

リイ伯爵は首を振った。
 「ご両親は、君に似て頑固だよ。グランズはいいヤツだと誰が言ってももちっとも聞かない。説得役を任ざされていたのに、力にたれなくて、すまないね」
 「いいよ、ありがとう。リイ伯爵」

メデューサは寂しそうに微笑んだ。
 「メデューサ、わたしの力が足りないばかりに……」

グランズが哀しそうに目を伏せる。
 「いいえ、魔界を出る覚悟で嫁いだのです。私は大丈夫よ」

リイ伯爵が言った。
 「でも、ヴァンドール帝国が倒れ、人の世が劇的に変わったよう

に、魔界にも新たな風が必要なんだと思う。いつまでも閉じられた魔界にいろべきじゃない」

「ええ。魔界も、外の世界を知るべきだと思います。世界がこんなに広くて素晴らしいなんて、わたしグランズの體を覗くまで、わからなかったのでもの」

「それで、私も君がしたようにしようと思う」
 「え？」

「グランズ公国の近くに住まわせてもらいたい。人の世がめまぐるしく変わっていくのを、この肌で感じていたいのだ」

「でも、そんなことをしたら、あなたも魔界を連れられてしまう……」
 「メデューサ、本音を言わしてもらおう、君の作る家庭が見てみたいんだ。君のお腹にいる子は、魔族と人間とを結び、希望の架け橋だろ？ 魔族の私が近くにいたほうが、何かと都合がいいはずだ」

「リイ伯爵、あなたのために、魔界を捨てる覚悟で……」
 「グランズ公、私に公国のそばに館をかまえることをお許し願えますか？」

リイ伯爵が問うと、グランズ公はうなずいた。
 「ありがとうリイ伯爵。あなたにいてもらえれば、メデューサも私も助かる。公国すくそばの良い土地を差し上げましょう」
 「いいえ、グランズ公。それでは、人のねたみを買うでしよう。どうか特別扱いはなさらずに。それに、私は、あの沼地が気に入った」

「悲しみの沼地がですか？」
 「私のごは、変わり者の吸血鬼ということで、外にはグランズ公やメデューサとの関係は伏せておきます。そのほうが、有事の際に、何かと都合が良いかと」

グランズ公は即座にうなずいた。メデューサが子を産み、その子がつぎのグランズ公の名を継ぐとあれば、何が起こるかわからない。人の世に魔族の王が立つなど許されぬと、争いを望む者たちは、こそって反発してくるだろう。青ざめるメデューサに、リイ伯爵が言った。

「妹のように思ってきた、君だよ。つらい思いをさせたくないじゃないか。昔のように、兄だと思って頼ってくれ」
 「リイ伯爵……」

こうして、悲しみの沼に、風変わりな貴族が住み着くこととなる。吸血鬼との噂もたち、人々は不気味がる。しかし、グランズ公は公国の領地ではないので手が出せないし、被害に遭った娘もまだいないではないか、と知らぬ顔を決めこんだ。

血の戦い

出産日が近づくとつれ、メデューサは著しく衰弱していった。「なにせ、奥様の体の中には、ふたつの世界が混在しているようなもので……」

「そうそう。魔界が勝つか、人界が勝つか……」
 「生まれてくる子が、魔族か人間か、見ものですね」
 魔導師たちは、そうさざやいた。

悲しみの沼地に居をかまえるリイ伯爵も、たいそう心配し、使いのコウモリを出して、魔界の妙薬を何度もよこした。

「メデューサのお腹の中で、新たな命をかけて、魔界の血と人間の血とが戦っているのだ。メデューサ、わずかだが薬を送る。これで痛みをしのいでくれ」

グランズ公は、リイ伯爵からの薬を与えながら、なげいた。「わたしには何もしてやれることがない。こんなにつらい思いをさせるなら、子供など望みはしなかつた！」

「いいえ、グランズ。このこそ、魔界と人間界とをつなぐ希望の光……。開かれたグランズ公国の印となる子なのです」

メデューサは自分の使命を感じ取っている様子だった。子を産むためなら、命と引きかえてもかまわないという、メデューサの強い意志に、グランズは恐怖を感じるようになった。

「世界を生み、姿を隠してしまったマナの女神のように、君も去る気なのか？」

グランスはメデューサを深く愛していたが、失うことを何よりも恐れていた。

「グランス……歌を歌って。私の魂が、もし冥府をさまようことになっても、すぐにもどってこれるように」

グランスは歌った。病床のメデューサのもとで、夜ごと歌った。その魔声の歌は、魔界にまで届いたという……。

引き裂かれる家族

まもなくメデューサは男の子の双子を産んだが、お産は重かった。双子の兄であるデピアスは未熟児であった。またメデューサはお産のため、病に臥せてしまった。

グランス公は、人目を忍んで、リイ伯爵と相談した。

「どうしたらいいのだ！ このままではデピアスは助からない！」

「グランス……デピアスは、いったん魔界へ帰したほうがいいと思う」

「なんだって？」

リイ伯爵は、言いにくそうに切り出した。

「魔界には魔力が満ちあふれている。シャドウナイトとちがって、デピアスは魔族の血のほうが濃い。デピアスにとっては、魔界で魔の力に囲まれて療養するのが、一番良いように思えるのだ」「しかし、メデューサもあなたも魔界を追放されている身だ。デピアスを、もどって迎え入れてくれる者がいるとは思えない」「しばらく時間をくれないか？ メデューサの両親を説得したいんだ」

リイ伯爵が魔界へ行き必死の説得をするうちにも、メデューサとデピアスの容態は悪化していった。メデューサは、魔界への帰還を強く訴えるようになった。

「お願いします、あなた！ デピアスを里へ、魔界へ帰してください」

「だめだ！ 君が命をかけて産んだ我が子を、どうして手放したりできるものか！」

メデューサは死の床で病弱と■いながら、デピアスを魔界へ帰すよう懇願した。

「この子が生き延びるには、魔族の助けが必要です。どこに行っても、私とあなたの子です。大丈夫、魔界の私の両親がきくと助けてくれます」

「人間である私との結婚を反対し、そなたを追放した、あの冷たい両親を頼れど？」

「でも、それでも、私の両親です……」

「伯爵が説得に向かっていただいたつが、まったく音沙汰がない。魔界は、君を見捨てたんだ！」

言い争いは長くはつづかなかつた。魔界からの迎えがきて、デピアスは引き取られていった。リイ伯爵の説得の賜物だった。

リイ伯爵は、グランスにだけ聞かせるようにささやいた。

「グランス、すまない。デピアスは魔界に取られてしまうことになりそうだ……」

「そうか……やはりなら」

魔界に受け入れられるかわりに、デピアスは魔界で育てる。それがメデューサの一族の出した条件だった。しかし、そうする以外に、デピアスの命を救う道はなかったのである。

グランスは、二度と会うことができぬであろう我が子デピアスを想って、ひとり、泣いた。子供を愛している病身のメデューサに、この事実を悟られるわけにはいかなかった。

しばらくして、魔族の血が弱いためか、ひとり健康に育った弟シャドウナイトが、グランス公の世継ぎとしてお披露目される。シャドウナイトは、グランス公の血を色濃く受け継いでおり、外見からも、人間としか思えない風貌であった。

メデューサが産んだのが双子であったこと、そして兄のデピアスは魔界に帰されていることを、知る者は少なかった。シャ

ドウナイトの成長はグランス公の心をなぐさめたが、メデューサの容態は重くなる一方で、魔族の姫であるメデューサの存在は人々の心から薄れていった。

メデューサにも里帰りするよう、魔界から何度も秘密の使いがやってくるが、グランス公は断った。

「メデューサを失うことは、できない」

グランス公の心の中には、デピアスを取り上げられた恐怖があった。

「メデューサ、君だけは、手放せない。何があっても」

リイ伯爵も同じ意見だった。メデューサを魔界に帰してしまつたら、メデューサは捕らわれてしまうのではないかと伯爵は考えていた。

「メデューサの立場は微妙だ。子供であるデピアスとはともかく、メデューサは確固たる意志があつて魔界を捨てたのだから、ほかの者たちがそれを許すとは思えない……」

リイ伯爵は、深くため息をついた。人の世に暮らすことで、この吸血鬼もかなり人に近い心を持つようになっていた。

「私にできることなら何でもするが、グランス、メデューサは君ら人間の手で守らねば」

「わかつてる。考えがあるんだ……！」

グランスにはひとつの決心があつた。グランスは使いの者を呼び、密使を送った。マナの一族、ボガードのもとへと。

密使

ボガードに密使は伝えた。

「グランス公のお姫様、メデューサ様が何ヵ月も病に倒れたままなのです」

「お産が重かつたとは聞いていたが……俺にできることは何だ？ グランスと俺とは、ジェマの三騎士と呼ばれた仲だ。なんでも相談に乗る」

「では、申し上げます。ヴァンドール皇帝が、大賢者シーバを救つたように、マナの方で助けることはできぬかと……グランス公は申されておいでです。女神の樹はいずこにあるのでしょうか？」

「まさか、お前がさわろうっていうのか？」

「いいえ。しかるべき準備ができたい、グランス公がこられる手はずです」

「■鹿野郎、血迷いやがって！ いくら嫁さんの命がかかっているからって、そんなことに女神の力をホイホイ使えるかよ。そういうのを私利私欲というんだ！」

「ですが！」

「それに、女神の樹は枯れ果てたままだ。何の力も宿ってないさ」

「では、メデューサ様は……」

「かわいそうだが、俺たちにはどうすることもできない。たとえマナの樹があつたとしても、その力を個人で使うわけにはいかないんだよ。皇帝ヴァンドールも賢者シーバの命を救ってから、マナの方を暴走させてしまったんだ……」

ボガードが言うと、密使は泣いた。

「メデューサ様は良いおかたです。私は、かつて帝国兵として、近隣の小国で残虐な振る舞いをしてまいりました。その報復として、みなに殺されそうになったところを、メデューサ様に助けていただいたのです。罪は消えないけれど、姿のちがいや生まれのちがいが、立場のちがいや過去のちがいが、そんなものでいつまでも憎み合つてはならないと。傷つけ合つてはならないと。グランス公とメデューサ様あつての、グランス公国です。片方の光をなくしたら、公国は傾いてしまうでしょう」

「わかつてる、わかつてるよ。あのメデューサって人は、いい女だ。気高い心と、強い優しさを持つてる。なにせ、俺の親友グランスが選んだ女なんだからな」

泣きくずれる密使に、ボガードは手を差し伸べた。
「もしできるなら、グランスにこちらにこれぬか聞いてくれないか。むろん、メデューサの容態もあるから、無理強いはせんが……。見せたいものがあるんだ」

メデューサ

数日後、容態が落ち着いたメデューサを見舞って、リイ伯爵がお忍びでやってきた。

「だいぶ、顔色が良くなったね」
「両親が許してくれたのがうれしいの。これで、安心して魔界に帰れるわ!」

メデューサの晴れやかな笑顔に、伯爵とグランスは胸を痛めた。

「リイ伯爵の根気強い説得のおかげだよ。向こうに行ったら、デピアスとゆっくりにしておいで。ご両親も君の顔を見たがってるだろうから、この機会に親孝行してくるんだよ」

「あら、元氣になりましたら、すぐに帰ってくるつもりですよ。家族は一緒にいるのが一番ですもの。デピアスも一緒に帰ってきますから、それまでシャドウナイトのこと、お願いしますね」

グランスは、優しくなすくと眠り薬を差し出した。
「魔界への出発まで、まだ数時間はある。薬を飲んで、体を休めておかねばね」
「ええ!」

薬を飲んで眠りに落ちたメデューサを見つめ、グランス公と伯爵とは最後の会談をした。

「決意は変わらぬのか? グランス?」

伯爵の問いかけに、グランスは言った。

「マナの方も頼れぬのなら、魔界に帰すしかない!」

グランス公は、決断した。

「彼女を、死なせないのだ。頼む、伯爵! あなたの口添えて、彼女を魔界へ」

リイ伯爵は、うなずいた。メデューサを失う、つらさは共有できた。命が失われるよりは、二度と会えなくても、魔界で生き延びてほしい。そう願う気持ちは同じだった。

「メデューサが、人の世のことをあきらめられれば、一族はメデューサを許すと言っていた。デピアス同様、一族に迎え入れると」
「そうか」

「魔界の魔力で、あなたの記憶を消すことができるんだ。グランス、メデューサはあなたのことを忘れるだろう。何もかも、忘れて、別な人生を歩むだろう」

「かまわない……だが、メデューサに気づかれぬよう頼む。彼女は、このことを知ったら、魔界への帰還をとりやめるだろうから」
「大丈夫。彼女が目覚めるのは、魔界に着いたときだ。それまで、私がおとする」

リイ伯爵が呪文を唱えると、空から棺桶が出現した。グランスがメデューサを抱きかかえ、宝物を置くように棺桶に横たえる。
「メデューサ……君が忘れても、私の心はいつでも君のそばにある」

グランス公は、愛用の聖琴をメデューサの胸に抱かせた。

「行ってくれ! 伯爵!」

「ああ!」

この日を境に、ジェマの三騎士、剣を持たない騎士、魔が舞の吟遊詩人グランスは、歌を失った。

マナの秘儀

メデューサと別れて数日後、グランスはボガードのもとへ馬を走らせた。

はじめて足を踏み入れる、マナー族の隠れ里は、マナ神殿の面影と呪術的な匂いに満ちていた。お祭りのような飾りつけが

あるのだが、どこか寂しげでもある。

「よくきてくれた! メデューサはどうなんだ?」

「ああ……」

グランスは歯切れの悪い返事をした。

「メデューサは魔界に帰った。賢者シーバもそのほうがいいだろうと……」

「そうか……気落ちするな! 元氣になれば、すぐに会えるんだ。それにメデューサにも、親孝行させてやらせないよ!」

「ありがとう! そう言ってもらえると、心が軽くなる」

グランスには本当のことが言えなかった。心のどこかで、元氣になったメデューサがデピアスを連れて帰ってくるかと、そんな気がしていたのだった。

「一時は取り乱して、すまなかった……」

「いや、いいんだ。俺だって、今日は取り乱すと思うしな……」

「え?」

そこにひとりの女性が現れた。マナー族の正装をした美しく可憐な女性だった。

「マナ、と申します。お噂は兄……いえ、ボガードから伝え聞いております」

「あなたがマナさん……」

グランスの顔が青ざめた。

「おい、まさか?」

「そうだ。今生の別れだ。飲んでくれ、友よ」

祭りは夜を徹して行なわれた。マナは美しく激しい舞を踊り、人々を沸かせた。酒が酌み交わされ、この日ばかりはマナの一族の民も、無礼講らしかった。

祭りが終わり、人々が引き上げる。今日のこの日の意味を正確に知る者をぞいて。

「長、かまか?」

「そなたに世界を見せられなかったのは、残念じゃ」

「長……」

「ふつ、マナの女神に選ばれし娘は、約束の日がくるまでは、人間の娘としてのひのびと生きるよう定められておる。ヴァンドール帝国との戦があったとはいえ、そなたを人里に連れ出せなんだ臆病な我らを許せ……」

「いいえ、長。私は世界を見てきました。ボガードが、私に多くのことを伝えてくれました。この世界は、素晴らしいです。私はこの世界を愛しています」

「ありがとう、マナ。ありがとう、ボガードよ……」

長は泣いた。グランスも泣いた。

マナは、ボガードに言った。

「もう少し、時間があつたら、私、あなたの子供を産みたかったです」

「マナ……」

「私、あなたの求婚を受け入れてよかった! 楽しいときを、ありがとう!」

マナは聖域にひとり、足を踏み入れた。

まぶしい光が夜の聖域から立ちのぼり、見上げるほどの大體が、見る間に育っていった。その温かい光は世界を照らしたという。

公国の影

それから十数年の歳月が流れた。

賢者シーバは、ウェンデルの大聖堂で隠遁生活を送っていた。ボガードは、かつてのヴァンドールがそうであったように、世界の謎を解くため、気ままに各国を旅する放浪の剣士となった。

そして、グランス公は、魔界にて自分のことを忘れて、別な人生を歩んでいるであろう、妻メデューサともうひとりの我が子デピアスの身を案じ、日々を鬱々と過ごしていた。

「父さん、またお顔の色がすくまれませんね。何か悩みごとでも?」

「なんでもない!」

シャドウナイトは何も知らされていなかった。悪意からではなく、思いやりから、それはなされた。出生の秘密も、母の生い立ちも、タブーであった。

シャドウナイトは、母が自分を産み落とし、すぐ亡くなったのだと考えるようになっていた。父はそのために、自分を見るのがつらいのだろうと。

しかしシャドウナイトの心のどこかには、いつも違和感があった。父親であるグランス公もまた、別な違和感を覚えていた。「知らせがないということは、メデューサは私の記憶を消し、魔族にもどったということなのだ。彼女は生きて、別な幸せをつかんでいるはずだ。そばには、私たちの子、デビウスもいる……。それなのに、何なのだ? この胸さわぎは?」

父と息子との心は、ほんの少しずれたまま、時だけが流れていった。

そんなおり、父にかえりみられず、寂しい思いをつのらせているシャドウナイトの心を理めるべく、側近たちがおもしろい話を持ちこんできた。

「街に、謎の男が出没しているそうですよ。たいそう腕が立つらしいのです」

「街の者は、放浪の剣士ではないかと噂していますよ」

「放浪の剣士……?」

その言葉は、シャドウナイトの興味を引いた。父グランス公の仲間ひとり、ボガードという男が、放浪の剣士となって世界を旅しているのだと聞いたことがあったからだった。

「その者に会いに行くぞ!」

「はは!」

シャドウナイトは側近を連れ、街へとくり出した。

「もし、その人がボガードなら父の若いころの話を聞けるかもしれない……。もしかしたら、死んだ母のごとも!」

シャドウナイトの心は期待に弾んだ。

謎の男

放浪の剣士と呼ばれた謎の男は、しかしボガードではなかった。シャドウナイトはため息をついた。

「だいが若く、私とそう変わらないな……しかしせっかくだ、何か話してみよう」

シャドウナイトは声をかけようとしたが、謎の男のほうが先に動いた。

「もしや、グランス公のご子息のひとり、シャドウナイト様ではありませんか?」

「いかにも私はシャドウナイトだが、おかしなことを言う。私には兄弟はひとりもない」

「はて……お母上は双子をご出産されたと聞いていたが?」

側近たちは青ざめた。

「シャドウナイト様、関わってはなりません」

「この男、頭が少しヘンなのです」

「そうです、参りましょう!」

「嫌だ! 俺はこの男と話がある!」

シャドウナイトは、気づいたのだ。隠された真実のかけらが、目の前にあることに。

悪魔のささやき

謎の男は、自分が魔界からきたのだと名乗ったあと、すべてを語った。それは、側近も、いや、グランス公さえも知らぬ事案だった。シャドウナイトはすべてを知った。

母親は、魔界の姫君メデューサであったこと。自分には双子の兄、デビウスがいること。メデューサとデビウスはお産のさわりから、ともに体を衰弱させ、魔界へ里帰りしていること。

そこまでは、側近もグランス公も知る事案だった。しかし、そこからがちがった。

人間であるグランス公との結婚を反対されていたメデューサは、魔界へ帰ったものの宮殿に入ることは許されず、魔界のはずれに追放されてしまったのだという。見舞う者も看病する者もない。辺境の深い淵の中で、メデューサとデビウスは息も絶え絶えに暮らしているというのだ。

謎の男は言った。

「グランス公さえ、もう少し思いやりがあったなら、メデューサ様も、厳しいばかりのお里を頼らなくてちすんでしように!」

「どういことだ?」

「グランス公は、おそらく、メデューサ様をうとましく思われたのでしよう。公国がいくらか開かれた平和の国といえ、魔界の姫をめとるなど……。すべての者が賛成していたわけではございませんまい!」

「おかしなことを。ほかの者はともかく、父が母をうとむわけがない。それに、もしそうなら、なぜ、世継ぎである兄までも、魔界へ追い返したりする? つじつまが合わないではないか!」

「そうでしょうか? グランス公は、公国を守るために、ふたりの世継ぎによる争いを、未然に回避なさったのではありませんか? 魔界の干渉や争いを恐れる穏健派の意見に耳を貸し、メデューサ様とともに争いの種であるお兄様を、魔界へ帰したのではありませんか?」

「そんなこと、あるわけがない! 母も兄も、療養のため、生まれた魔界にもどっただけだ! 元気になれば、きっとすぐに帰ってくる!」

「私も、そう考えていました。しかし、あなたのお姿を拝見して、考えが揺らいでしまった。おふたりは、本当に体をお悪くされていたのでしょうか? こうしてあなたは元気であらせられるのに……」

「!!」

シャドウナイトはがく然とした。健康な体の自分。それは何よりも雄弁に事実を語っているように感じられた。

「もし、事実を知りたかったら、穏健派の動きを探ることですね。彼らは、穏健派を装い、裏ではたくらみごとに酷い情熱を注いでいます。あの大臣など、館に妙な者たちを引き入れて。じつに怪しいのだ……」

「ばかばかしい、そんなことあるわけがない!」

シャドウナイトは怒り、その場を去った。しかし、争いの火種は彼の猜疑心をかてに、燃えはじめていた。

ゆがむ運命

その後、シャドウナイトは穏健派の動きを調べた。

「たしかに、何かが大臣の家に出入りしている……いったい、何があるんだ?」

一方、誰も知らないメデューサの消息を語ったという、謎の男を、グランス公は捜し出すよう命じていた。

「もしそれが事実なら、メデューサとデビウスを迎えに行かねば!」

気はあせるが、謎の男の消息はつかめない。広い魔界である。むやみに踏みこんでも迷うばかりだ。グランス公は、十数年も引き裂かれていたメデューサとデビウスを思って、我を忘れ、内政をおこたった。

そのスキに乗り、謎の男はシャドウナイトをたぶらかしていった。「大臣は誰かをかくまっているようだ。いったい、ヤツらは何なのだ?」

シャドウナイトは、謎の男に尋ねた。

「彼らは、邪教徒たちです。マナの力を独占するために、大臣に取り入っているのですよ!」

「マナの力を独占する邪教徒だ?」

「ええ。マナの一族などと名乗ってはいますかね。素性は極めて怪しいものだ」

「しかし、マナの一族には、父の友人ポガードもいたと聞かぬが……」
「本当に、何ひとつ、ご存じないのですね。そのポガードとやらが、メデューサ様危篤のおり、頼みごむ密使たちを追い払って、マナの力を使うことをこぼんだのです。マナの力は、女神の一族のものだと言い張ってな」

「では、マナの一族は、母上の仇も同然じゃないか!」
「そうです……父上、グランス公もひどいお友だちを持ったものだ……。薄情者のマナー族のポガードに、ヴァンドール皇帝の親友、醜い賢者シーバ……」

シャドウナイトは、自分を支えるすべての情報が、仰がめられたものだと思い知った。責めめるシャドウナイトに、謎の男はさざやいた。

「ご存知ですか? はじめこの国を治めるのには、皇帝を倒したジェマという青年が選ばれたそうですよ。それなのにグランス公が、公国を築いてしまった。手柄を横取りしたんですね……」
「私は、いったい、いったいどうすれば!!!」

「兄上と、お母様を助け出しませう! そのためには、母上を見捨てられた冷酷なグランス公とマナー族から、この国を解放しなければ!」

「そうだ! この公国を本来の、開かれた姿にもどして、母上と兄上を迎えに行こう!」

シャドウナイトは、謎の男にすっかり心を許してしまった。

邪教徒狩り

「まずは、邪教徒の隠れ村に参りましょう。真実を見るのが一番手っ取り早い……」

謎の男に導かれ、シャドウナイトは、マナの一族の隠れ里を目指した。聖域には結界が張ってあり進入はできなかつたが、近くにあるマナの一族の村にはたやすく入れた。

一族の長が、シャドウナイトと謎の男を迎え入れた。

「こんなところを訪ねてくるなど、何か用ですか?」

シャドウナイトは言った。

「ここに、十数年前、マナの加護を求めて駆けこんだ者がいたはずだ。さる尊い身分の姫君の命を救うために……」

「グランス公国のお姫様のことじゃないか?」

「そうだ。お前たちは、なぜ姫を助けなかった?」

「マナの力は勝手に引き出すわけにはいかないのです。そんなことをすれば、ヴァンドール皇帝の二の舞になってしまう……」

謎の男が笑った。

「おかしなことを! 助けを求めていたのは、そのヴァンドール皇帝を打ち破ったジェマの三騎士の妻ではないか! マナの力の無慈悲さから世界を救った英雄の妻を、なぜ、お前たちは見捨てたのだ? 彼女が、魔族の娘だからか?」

「何を言う!」

「そのくせ、マナの一族の女たちは、この聖域に近い美しい地で、大切に育てられている。選ばれた少女は、とりわけ大事に育てられている……」

「おぬし、いったい?」

「お前たち、マナの一族が、選民思想に捕らわれた、邪教徒だと言っているのだよ」

長が弁解するが、謎の男は一步も引かなかつた。マナの一族の者たちは、不安げに顔を見合わせた。

「さ、どういたします? シャドウナイト様」

謎の男が、シャドウナイトを振り返る。

「マナの一族は、マナの力を独占する邪教徒だ!」

「そんな! 誤解です!」

「だまれ! 私の母を見捨てたくせに! お前たちも、家族を奪われる苦しみを知らない!!!」

シャドウナイトは、剣を取った。謎の男は、魔法を駆使した。マナの一族の村はあっという間に崩壊した。

逃げまどう一族の中に、少女と母親がいた。

「お母さん、がんばって! あと少しで、森に入るわ!」

謎の男とシャドウナイトが現れる。

「邪教徒とはいえ、女子供には手をかけられぬ」

シャドウナイトが剣を収めると、謎の男が言った。

「その女子供を、彼ら邪教徒は見捨てたのです。兄上と、お母上の無念をお忘れですか?」

「……そうか、そうだったな! 少女よ、恨むならば、一族の者たちを恨むがいい!」

シャドウナイトが斬りかかると、母親が少女をかばった。同時に、ひとりの剣士が飛びこんでくる。

「何者!？」

「マナの一族の剣士、ポガードだ!」

「ポガード、きさまが!!!」

「ポガード、この子を頼み!」

傷ついた母親は、ポガードに少女を託そうとする。

「おかあさん!」

「お逃げ!」

「いや! お母さんと一緒にいる!」

「よくお聞き、お前の本当の母は私ではありません!」

「え?」

「生き延びて、本当のお母さんを捜しなさい。あなたには、その使命があるのです! ポガード、この子を! この子を守って!」

母親はそれだけ叫ぶと、魔法の力で、ポガードと少女をワープさせた。

森に、女性の悲鳴が響いていた……。

肅正

謎の男は、少女の正体を見破っていた。

「あの少女こそ、邪教徒の象徴。マナの力を独占するために育て上げられた邪教の巫女です」

「あんな、小さな少女が……」

「小ざいうちに、とどめを刺さねば。邪教徒の狙いは、マナの力をコントロールし、世界を農か牛耳ることです」

「そんな大それたことを?」

「聖域は結界に守られていたでしょう? ヴァンドール皇帝がなぜ、結界で守られた聖域に入り、マナの力を入手できたのだとお見ですか?」

「まさか、ヴァンドール皇帝にマナの力を託したのは、ヤツら、マナー族のしわざだとでもいうのか……?」

「そうです。そして利用価値がなくなれば、今度はジェマの三騎士と手を組む……。それがヤツら、邪教徒のやりかたです」

「なんて、恥知らずな!」

シャドウナイトの怒りをあおったところで、謎の男は新しい情報を提供する。

「じつは、取り逃がした邪教徒の一部が、グランス公国を目指しているとの情報をつかんでおります」

「なんだと? グランス公国に、邪教徒と手を組む者がいるのか?」

「おそらく、穩健派の輩かと。最近、大臣の館に動きがあるとも聞いております」

「大臣は、父のお氣に入りで、穩健派の中核人物だ……。どうやって、手を出せばいいのだ?」

「今宵、大臣の館に踏みこむのです。マナの一族の娘がいるはずです。マナの一族の印であるペンダントとアザを持つ少女です。そう、あのとき、逃がした邪教徒の巫女ですよ……。彼女を捕らえ、きつく尋問なさい。なぜ、メデューサ様を見捨てたのか、を!」

そうして、大臣の館は、シャドウナイトによって押さえられた。そこには、少女と放浪の剣士ボガードの姿があったが、あと一歩のところまで、賢者シーバの邪魔が入り、取り逃がしてしまっただ。シャドウナイトは、かわりに大臣一家を捕らえて厳しく詰問した。厳しい拷問に、大臣は死に、その妻も死んだ。12歳の幼い息子だけが生き延びた。

幽閉

グランス公が息子の襲撃に気づき、いさめようとしたときには、遅すぎた。「お父様にも、牢屋に入ってくださいませ」「何があったんだ？ シャドウナイト!」「ご自分の胸にお聞きください。建国の意志を忘れ、マナの力を独占せんと、あのような事と交渉するとは……」「マナの一族のことを言っているのか？ 彼らは、私の大切な友人なのだ」「大切な……ですって？ マナの一族は、病身の母上のためにマナの力を使うことを許さなかった冷酷な連中だ！ そんなやつらを大切だとか!」「マナの力は、自分勝手に使ってはいけないものなのだ。それにメデューサは、魔界の里へ帰り、療養することを望んでいた。デビアスのこともあった。新しい者も、足しげく通い、魔界にふたりを預けるよう助言したのだ。魔界でふたりが路頭に迷うなど、考えられぬことだった!」「よく言! 魔族である母上を恨み嫌いの、のちの権力闘争を回避するため、兄上もろとも魔界へ送りやっただのは、あなただ!」「誰がそんな恐ろしいことをお前に言い含んだのだ……!」

捕らわれのグランス公の目の前に、若い男が現れた。かつて目にしたような、不思議な面ざしに、グランス公は記憶の糸をたどった。男は、優雅に会釈して言った。「ジェマの三騎士のグランスよ……我が名は、いまは、ジュリアスという。よく、覚えておくことだ……」「まさか、お前は……!」

こうしてグランス公は幽閉され、シャドウナイトが公国の支配者となった。彼は、マナー族をマナの力を独占してきた邪教徒とし、マナの一族狩りを徹底する。「あの暗黒時代を作り出したのも、もとはと言えば、マナー族のしわざなのだ。ヴァンドールのような輩に、マナー族はマナの力をやすやすと託したのだから!」

シャドウナイトの言動は、いままで歴史家も政治家も賢者シーバすらも触れられなかった、事実のかけらを多く含んでいたため、独特な説得力を持っていた。その背後には、ジュリアスと名乗る、謎の男が影のように寄り添っていた……。

もつれ合った絆の糸が、ふたたび運命の糸車にかけられた。糸のひと筋が切れ、運命は走り出す。

幽閉されたグランス公は？
ウェンデルの大賢者シーバは？
放浪の剣士ボガードは？
いや……物語を進めるには、新たな勇者の登場を待たねばならない。

両親を殺された12歳の少年と、その館から命からがら逃げ出した12歳の少女……。

ヒーローとヒロインとが再会するとき、物語は加速する。マナの樹と聖剣をめぐる、世界は激しく動き出していた!

キャラクター設定

※()内はそのキャラクターの自分自身の呼びかた

主人公

【ヒーロー(俺)】

グランス公国、科学に強いエルマン大臣のひとり息子。少年時代は、意外にも少々おとなしい夢想好きの子供だったようである。グランス公に物語を聞くのが日課で、いつかジェマの三騎士の伝説を自分の目で見たいと願っていた。

12歳のとき、両親をシャドウナイトによって惨殺され、自身は双剣戦士としてモンスターと戦う日々を余儀なくされる。両親の仇を討つことを唯一の心の支えにしているが……。

運命に翻弄され、やがて自分自身がジェマのあとをたどることになる。

【ヒロイン(私)】

マナの女神に最も近い一族、マナの一族の娘。育ての母はイリス。ウィリーとは幼なじみである。

マナの聖域から流れてきた赤ん坊であった彼女を、ボガードは、マナの樹となった妻マナの生まれ変わりだと信じていた。

マナー族の長は、ボガードや、その妻マナとも交流があり、時のペンダントの守護者として選ばれていたイリスを育て親に任命し、ふつうの子供たちと同じように彼女を育てさせた。

ボガードは陰ながら彼女の成長を見守っていたが、彼女が成人した際には、ともに世界を旅し、妻マナにしてやれなかったことをすべてしてやるつもりだったようだ。

その旅立ちの日が、マナー族の村の最後の日となったのは、やはり運命だったのだろうか。

グランス公国の人々

【シャドウナイト(公では「私」、感情が出てくるときは「俺」)】

グランス公国、グランス公の息子。グランス公との不仲を謎の男ジュリアスに利用され、理想国家を築くため、大胆な行動をとるようになる。

兄デビアスと母メデューサの存在を知り、父グランスがふたりに見捨てたと思いこみ、ジュリアスの望むままに、グランスの身を差し出してしまう。

しかし、美獣イザベラの気高さや、侍女マリーの優しさに触れ、本来の自分を取りもどしたシャドウナイトは、憎しみを捨て、マナの力に頼らぬ新しい世界を切り開くことを夢見るようになる。「俺は、思うがままに生きる! 己の手でできるすべてを、ためらわず、成しとげて見せる!」

彼の純粋な心は、イザベラという友を得て加速し、世界は彼を中心にまわりはじめる。

だが、夢なかばで、シャドウナイトは敗れる。純粋な男である。

【グランス公(私)】

ヴァンドール帝国を倒した伝説的英雄。ジェマの三騎士のひとつ、「魔が歌の詩人グランス」。生まれながらの魔声の持ち主で、歌によって、魔界の者たちを召喚することができる吟遊詩人。別名、「剣を持たぬ騎士」。

帝国暗黒時代、彼はその歌声により、魔界の者たちを召喚し、帝国をかく乱した。その事件を調べにきたのが、広い魔界でもずば抜けた魔力と美貌を誇るメデューサだった。グランスとメデューサは……と目で恋に落ちる。その恋が禁断の恋であると知りながら……。

【ボガード(わし)】

ヴァンドール帝国を倒した伝説的英雄。ジェマの三騎士にして、マナの一族最強の剣士。人は彼を、「マナの戦士ボガード」と呼ぶ。

かつて、ボガードのそばには、妹として育てられた少女マナがいた。彼女こそ、マナの樹から生まれ、マナの樹になる定めを背負っている女性であった。

成長したボガードは、薄々マナの背負う運命に気づき、マナの剣士となることをこぼみつけ、苦悩した。

彼が立ったのは、ヴァンドールの暗黒時代。それが彼の背を押し、彼に聖剣を求めさせた。できることならば、マナの定めを断ち切りたしと願って。

単身マナー族の村を離れ、聖剣を探す旅に出た彼は、大賢者シーバ、聖なる騎士ジェマ、魔が歌の詩人グランズと出会い親交を深める。

帝国崩壊後、マナと結婚。しかし、運命は彼らに多くの時間を許しはしなかった。ヴァンドール皇帝によって枯らされたマナの樹にかわり、妻マナは、聖域に入りマナの樹となったのだ。

短い結婚生活は終わりを告げた。このあと、ボガードはマナー族の村を去り、ヴァンドール皇帝がたどった足跡を追うように、放浪の旅に出る。

長年行方知れずだった彼を引きもどしたのは、聖域から流れ着いたという赤子だった。その笑顔に、ボガードは最愛の女性の面影を見たのだった。

【マナ】

マナー族の女性。現在のマナの樹である。その昔、赤子の姿のまま、聖域から流れ着き、ボガードの妹として育てられてきた。同じ一族のプリスを姉と、サラを妹と慕っていた。踊りのうまい、どこか神秘的な女性だったらしい。

時代はヴァンドール暗黒時代。本来であれば、外の世界へ向かい、世界を感じる旅へ出るはずのマナの運命を背負う彼女だが、一族の長は、彼女がヴァンドールの手に落ちることを恐れ、一族の村から出ることを固く禁じていた。

彼女は、外の世界へ強くあこがれながらも、長の言いつけを守り、村を出ずし少女時代を過ごす。彼女にとって、聖剣を探す旅に出たボガードの冒険譚が、何よりも楽しかったという。

ヴァンドール帝国崩壊後、ボガードの求婚を受け、短い結婚生活を送る。子を探ることを切に願っていたが、それは果たされず、新たなマナの樹となるため、聖域へ消える。

【イリス(私)】

マナー族の女性。ヒロインの育ての母親。聖域守護者であり、ペンダントの保持者。変化の魔法と、瞬間移動の魔法、そして歌踊りの才能に恵まれた穏やかな女性。

マナー族になじまないボガードとは正反対で、長からの信頼はもっとも厚く、聖域へのカギを守る守護者の地位を早くから約束されていた。

責任感が強く、一族の女性たちには姉のように慕われていた。その中でもとりわけ、マナとサラとは親しかった。

誰からも頼られていたイリスだが、ただひとりボガードには好かれなかった。ボガードに言わせると、イリスは、「一族の教えにどっぷり洗脳された優等生らしい。ボガードにとってイリスは、かなり苦手な存在だったようだ。」

マナが樹になる定めと知ってからは、自分が彼女の身がわりにならないかと、毎日のように長を問い詰め、責めつけられたという。

マナが聖域へ入り、マナの樹となったのち、イリスは生涯独身を誓った。妹のようにかわいがっていたマナが果たせなかつ

帝国崩壊後、グランズは周囲の期待を受け、グランズ公国を建設する。まもなく彼は反対を押しきり、魔界を捨てたメデューサと結婚。グランズ公国を、旧帝国出身者や、魔族たちにも開かれた、自由の国にしようとする。リイ伯爵という友も得て、彼の人生には何ひとつ陰りはなかった。

やがて、メデューサは身ごもり、重い病に倒れた。その体内では、人の血と魔族の血とが争っていたのだった。

人と魔族の恋は命の代償をとまなす。その言葉どおり、メデューサは命を引きかえるようにして、デビウスとシャドウナイトを産み落とす。

デビウスは魔力を支えきれず死に瀕し、メデューサも日ごとに命をすり減らしていった。

デビウスを魔界に帰し、そのうえメデューサまでも魔界へもどさねばならないと知ったグランズは、激しく取り乱し、マナの力にすがった。しかし願いはかなわず、リイ伯爵を通じ、魔界との取引に応じることとなる。それは、メデューサの命を助けるのと引きかえに、彼女から人間界での記憶を奪うことであった……。

グランズは、棺に揺られ眠りながら魔界へ旅立つメデューサに琴響を託した。

私の心はつねに君とともにある。君が忘れても……。

その後、グランズは歌を捨てた。そして、ボガードが最愛の妻マナを、マナの樹として聖域に送り出す現場に立ち合ったグランズは、マナの力を安易に求めた自分を恥じたという。

シャドウナイトは、ひとり息子としてお披露目された。メデューサとデビアスのことは、もはや誰も口にしなかった。グランズのつらい選択を思えば、それは自然なことであった。幼いシャドウナイトの心を思えばこそでもあった。

しかし、グランズは、それがまがいであったと知る。シャドウナイトの手により幽閉されたグランズは、真実を知る。

「裏切り者！ おまえは、母と兄とを見捨てたのだ！」

そして、それは真実の叫びでもあった。メデューサは、たとえ死すべく定めたとしても、人間界にとどまることを望んでいたのだから……。

【エルマン大臣】

グランズ公国、発明好きの名物大臣。飛空艇を遊覧船に改造するなど、その発想は豊かでユニークなものだった。グランズの信任も、メデューサの信任も厚かった。

マナエールギーの秘密を解明するための研究もしており、その関係でボガードとも親しくなったようだ。

つぎの時代に必要なのは、剣の力や政治力ではなく、科学の力と信じている。そのためひとり息子には、政治や剣とは離れて、研究者になってほしいと願っていたようだ。

【エルマン夫人】

エルマン大臣の妻。教育熱心な古風な女性。ももとは、ウエンデルで教壇に立つ熱血教師。専門は意外なことに、剣技と体術である。

シーバとは師弟関係にあり、子供のころは相当なおてんば娘だったらしい。

シーバとボガードのすすめ、エルマンに出会う。しかし、ふたりは、きたるべき時代への見解の相違で、大ゲンカをくり返すことに。エルマンは科学の時代がくると主張し、彼女は心の教育と騎士道復古を強く主張した。あまりの仲の悪さにあきれ果てた周囲をよそに、ふたりのケンカはエスカレート。

行き着くところまで語り合ったのち、ふたりは結婚。周囲を驚かせた。

シャドウナイトが大臣の館に踏みこんできたとき、ヒーローとヒロインを逃がすために、また夫を守るために館に残った。

ひとり息子であるヒーローには、弱い者を守る、正義の騎士としての道を求めているようである。

た幸福の中に、自分が浸ることをどうしても許せなかったのだった。家庭を持たず、樹となったマナのそばで一生を送ることを彼女は選んだ。

月日は流れ……寡黙に聖域を守りつづけるイリスの耳に、子供の泣き声が届いた。声に導かれ、森へわけ入ると、川べりに女の赤子が流れ着いていた。かつてのマナと同じように、聖域から赤子が流れてきたのだ。

その子は、長の判断により、イリスの子として育てられることになった。聖域の守護者、ペンダントの守り手として、孤独に生きてきたイリスに、思いがけず与えられた家族だった。

赤子が育つにつれ、イリスにはそれが親友マナの託した希望に思えた。

「マナは、孤独な私にこんなに愛らしい家族まで与えてくれた……そう思うのはおこがましいかもしれないけれど、優しいあの子なら、許してくれると思う」

イリスは、赤子を我が子のように愛し、ときには大切な友のようにも、姉妹のようにも接した。

その子が巣立っていくとき、イリスは感じた。「できることなら、この子の身がわりになりたい!」それは、マナを失ったときと同じ痛みがあった。

マナー族の村が襲われてからは、その姿を鳥に変え、ヒロインたちを見守り、ときに導いてきた。

【サラ(私)】

隠しているが、マナの一族の女性である。イリス、マナ、サラは、マナー族の中でも、三姉妹のように仲が良かった。

「歌姫イリス、踊り子マナ、料理サナ。嫁にするには、誰がいい?」というのは、当時のマナの一族の男性たちの、からかい文句だったという。

イリスは、歌と魔法の才能に長けた聡明な女性。マナは、闘りと魔法の才能に長けた神秘的な女性。サラは魔法にはやや劣るものの、家庭的で温かい人柄で、一番の人気者であった。

帝国暗黒時代、聖剣を求めて各地をさすろうボガードたちをサポートするため、サラはマナー族の村を出て、イシュの町に移り住んでいる。そのまま現在に至っているところを見ると、外での暮らしが性に合っているのかもしれない。

マナを姉のように、ボガードを兄のように慕い、あこがれており、ふたりの結婚を心より祝っていた。マナが聖域に入り、樹となったのは、残されたボガードを支えるために、なにかと心を砕く。

主人公と仲間たちがサラの家に集結したとき、彼女は、ジェマの三騎士たちが集結した、昔のことを思い出していたにちがいない。戦士たちの心と体を陰で支える、心強い女性だ。

【ウィリー(オレ)】

通称、「ホラ吹きウィリー」。公国の奴隷でヒーローと同じ奴隷部屋にいた。毎回、脱走計画を練っては失敗しているため、ホラ吹きと呼ばれている。

軽薄そうに見えるが、生まれてきた意味を、生きて幸せになることだと言い切れる、強い信念を持っている。憎しみに捕らわれたヒーローの心を心配している。

じつは、マナの一族の生き残りで、ヒロインとは幼なじみ。ヒロインが旅立つとき、そのパートナーたるマナの剣士としてついていくことをひそかに願っていた。

【マナー族の長カシム(わし)】

マナー族の長。マナー族の中でも最長老で、帝国暗黒時代から一族の指揮をとっている。男たちには剣を、女たちには魔法を教える。マナー族全員の師でもある。

マナー族の村が、シャドウナイトとジュリアスの手によって襲われたとき、若い者たちを逃がし、最期まで戦いつづけた。

自分の身にもしものことがあった場合の実権は、すべてイリスに託していたという。

魔界の者たち

【リイ伯爵】

魔界の吸血鬼。名門貴族の出身。メデューサの幼なじみでもあり、メデューサにとっては兄のような存在。

若いころは美獣イザベラと組んで、魔界のさまざまな戦場を駆けめぐった。たからみと駆け引き渦巻く社交界でも、華やかな姿で登場し、とかく話題の人であった。

周囲は、美獣とリイ伯爵をお似合いのカップルとして見ていたようである。その証様に、リイ伯爵が、美しく聡明だが華やかさや残虐さには欠ける、メデューサのあとを追って魔界を出たとき、ちょっとしたスキャンダルになったという。

伯爵が人間界へ下った目的は、グランスを失脚させるためだったらしい。しかし、グランスの人となりを知りようになり、リイ伯爵は、陰ながら、ふたりの結婚生活を応援するようになる。

メデューサに頼まれて、魔界にとどまり、メデューサの一族たちにグランスとの結婚を認めさせようとする。だが、魔界の掟は固く、魔界を変えることはできなかった。

リイ伯爵は、メデューサのために、また自分自身の興味のために、めまぐるしく変わりゆく人間世界へ移り住もうと決意。人間の血を吸うことも、絶ってしまふ。伯爵は、気のいい双子の執事をとまない、グランス公国にほど近い、沼へと唐をかまえる。

グランスは、伯爵にもっと良い土地へ移り住むことを望んだが、伯爵は、グランスとメデューサとを陰から支えるためにも、と、この誘いをかたくなに断っていた。

そのため、グランス公とリイ伯爵の友情について知る人はかざられており、一般的には、風変わりな魔族と思われている。双子の執事たちも、真実は知らされていなかったようで、伯爵は花嫁候補探しに、人間界にきているのだと思いこんでいる。

デビウスとメデューサの命の危機に、魔界と交渉し、ふたりの命を救うため、さまざまな手を打った。結局、ふたりを魔界へ帰す以外に道はなかった。

幽閉され、ジュリアスの手に落ちたグランスの声聞きつけ、マナの一族の女性たちをひそかに抱かかまう。

すべてが終わったあと、彼は魔界へと帰ったのだろうか? それともグランスとともに、メデューサの愛した人間界へとどまったのだろうか?

【メデューサ(わたし)】

魔界の美姫。広い魔界でも、随一の魔力と頭脳を誇る、美しい姫君であった。

彼女は魔族には珍しく、真面目でひかえめな気質の娘で、その強力な魔力を使うこともめったになかった。華やかな社交界や、たくみなばかりこと、さまざまな戦いや、冷酷な裏切りなどには目もくれず、淡々と世界の仕組みの謎をひも解こうとしていたようだ。

帝国暗黒時代、ヴァンドール皇帝の追っ手を振り払うため、ジェマの三騎士であるグランスは魔声による召喚を幾度か行ない、危機をしのいだ。

その魔声の主を確かめるため、魔界から使わされたのが、メデューサである。彼女は人間界への興味のため、この役を引き受けたのだが、グランスの歌声を耳にしたとき、その言葉の不思議さに驚いた。

グランスは、魔族を友と呼んでいたのだった。「隣の世界に住む友よ、私たちに力を貸してほしい!」

メデューサはグランスの思想に魅かれた。「人間界も魔界も隣同士の家みたいなものだ」

彼の世界の捉えかたは、人間としても一風変わったものであ

た。そして、ふたりは出会ってすぐに運命を感じる。追う者と追われる者でありながら、ふたりは魅かれ合うことを、止められなかった。禁断の恋の行くすえが、死であることを知りながらも……。帝国崩壊後、メデューサは魔界のすべてを捨て、グラスのもとへ嫁ぐが、魔族の出身であることがさわりとなり、さまざまな苦勞を重ね、体を病んでしまう。

魔界と人間との恋は、タブー。それゆえ、命の代償をとまとうという。

その掟を破ったメデューサは、命を削るようにして、デビウスとシャドウナイトを産出。その後病に倒れ、やむなく魔界へと帰ることになる。

しかし、魔界への帰還は、本人の意志ではなかった。彼女の身を案じるグラス公とリイ伯爵とが結託し、ひそかに行なった魔界との取引だったのだ。

魔界は、掟を破り、人との恋を取ったメデューサの罪を裁き、人間界での記憶を消去するかわりに、彼女の命を救った。メデューサは一命をとりとめたが、心を病み、成人したデビウスが何者かさえわからなかったという。

最期に、心を取りもどしたとき、メデューサが気にかけてのは、最愛の夫グラスと、子供たち——デビウスとシャドウナイトのことだった。

【デビウス(私)】

メデューサの息子にして、シャドウナイトの双子の兄。グラスに似て魔力を持たないシャドウナイトとちがひ、メデューサに似たデビウスは魔力がすさまじく強かった。

半人人間の血が混じった幼いデビウスの体は、強力な魔力を支えきれず、未熟児として生まれてしまう。

このまま人間界には生きつづけられない……。デビウスを見た、リイ伯爵は断言する。伯爵のはからいで、デビウスは魔界に帰されることとなる。

魔界との取引は、デビウスを魔族として迎え入れること……。デビウスはもう二度と、人間界にはもどらないはずだった。

しかし、成長したデビウスは知ることとなる。自分がさげすまれていることを。そしてその原因が、出生に隠されていることを。閉じこめられた狂女が、自分の母であること知ったとき、彼の怒りは頂点に達する。母を見捨てた人間、グラスを殺し、復讐を!

彼の心は、人間界へとやはり、魔界では手段を選ばず、名をあげていくことになる。

人間界へ降り立ったデビウスは、気の狂ったメデューサを連れ、ジャドの町に屋敷をかまえた。

そこで、メデューサの心を癒す吟遊詩人を求めながらも、グラスのもとに、生き別れた弟シャドウナイトがいることを知る。シャドウナイトが事起こし、グラスを幽閉したと知り、デビウスはシャドウナイトに心懸かれていくこととなる。

【美獣イザベラ(私)】

魔界一の冷酷さと美しさを誇る、銀色の美猫、美獣。美獣はどの一族、どの派閥にも属さず、心のままに魔界を駆けめぐり、争いと戦いとはかりごとに明け暮れた。

彼女はおもにひとりであったが、吸血鬼のリイ伯爵とは気が合ったようで、ふたりはさまざまな騒動を起こしては、魔界を引っかきまわしたという。

魔界には魔界の掟があり美学がある。魔族である彼女は、それを重んじていたが、どこでは変革を望んでいた。

真の友であり、気の置けない相棒であったリイ伯爵が姿を消したとき、彼女は面食らった。「魔界を変えてやろうとしていたのに。ヤツとなら、それができなかつたのだ」

やがて時は流れ、魔界ではデビウスが名を馳せるようになった。半分は人の血が混じっているというデビウスの、異常なあばれぶりに、美獣は眉をひそめた。「なりふりかまわず力を求めるか? 長い時が許されているのに、あくせくと人間じみたことだ!」

しかし、デビウスのあせりももっともだった。急ぎ魔力をつけ、名をあげて、人間界への干渉を許される必要があったのだ。そう、彼の復讐の相手、グラスは人間。時がグラスを死出の旅路へ導く前に、その手で決着をつけたかったのだ。

デビウスは恐るべき短期間で、望むものをすべて手に入れていた。閉じこめられた狂女メデューサさえも連れ出し、我が物顔で人間界に館を作ったのである。

「あんな若造が、好き勝手してくれるものだ!」

彼女はリイ伯爵を訪ねて、人間界へ下った。もう一度、魔界を我が物とするために。

しかし、人間界に魅かれている伯爵の様子を見て、彼女の心も変わった。美獣もまた、変化に富んだ人間界に心懸かれはじめたのである。

そしてシャドウナイトと出会い、彼女は思ひ出した。夢を共有する者たちと世界を変えていく、その確かな手ごたえを。

シャドウナイトという最高のパートナーと出会った美獣。シャドウナイト自身もまた、美獣との出会いで、みずからの本質に目覺めていく。ふたりの出会いは、加速度的に運命の歯車をまわしはじめ、世界は一度は彼らの手に握られようとするのだが……。

今一歩のところまで命を落としたシャドウナイトを、魔族として甦らせることなく看取ったのは、なぜなのか? その答えを知る者は、誰もいない……。

【死を喰らう男(わたし)】

さまざまな苦しみ、喜び、悲しみ、怒りを経て、それでも夢を求め、輝かんとする魂……。その輝きが何よりのごちそうだと、死を喰らう男。

戦乱の世に現れては、名だたる騎士の魂を喰らい、平和の世に潜んでは、はかりごとで人々を惑わせ、傷つける。彼の心を知る者は、魔族の中にもいないという。

美獣イザベラとの戦いで傷を負ったはずだが、そんなさぶりも見せず、魔界へ悠々と帰還する。この長い戦いの中で、魂を喰らう彼の中にも、何かしらの変化があったのかもしれない。

ジャドの姉弟

【アマダ(あたし)】

弟思いの、勇敢な女戦士。帝国暗黒時代を知らぬ、いまだきの若者である。

ある夜、女たちの悲鳴を聞きつけて、彼女は剣を取り駆け出した。集められた裸の女たち。それを取り囲み、暴力を振るう男たち。

弱い者を守る気持ちで、うっかり剣を取ったのがまちがひだった。彼らは、マナの女性たちを狩る、邪教徒狩りの公国兵士だったのだ。

アマダはまもなく、奴隷として捕らえられ、ヒーローと同じ牢屋へと入れられる。

奴隷時代、剣奴の中でも、当時圧倒的な強さを見せていたヒーローの存在に、アマダは何かを感じ取る。「あいつの剣は、憎しみの剣だ……」

最初は、距離を置いていたアマダだが、悪夢にうなされるヒーローの姿、その過去に苦しむ姿を目にするにつれ、持ち前のおせっかいな性格が出てきて、徐々に放っておけなくなってくる。

飛空艇から落ちたヒーローを助け、敵身的に介護する。しかし、すでにこのとき、弟マスターは、デビウスの手に奪われてしまっていたのだ。

軟禁された弟レスターを助けるため、また命尽きようとしているヒーローを助けるため、彼女は、ヒーローからペンダントを奪い、デビアスのもとへ……。

最期まで、弟を取りもどそうとする。家族思いの心温かい女性だった。ヒーローのことをヒロインに託し、ヒーローの手によって、息を引き取る。

【レスター（僕）】

アマンダの弟。吟遊詩人。現代をたくましく生きている行動的な姉とはちがひ、古い歴史と物語を愛する、やや内向的な少年。

帝国を倒したジェマの三騎士にあこがれており、中でも剣を取らずに戦ったと言われる、「魔が歌の詩人グランス」を尊敬している。

歌の力で世界を変えようと、姉アマンダの反対を振りきり、グランス公国へ向かう。ウェンデルで、ヒーローとシャドウナイトの戦いを間近で見つめ、何もできなかった自分の無力さに気づく。

デビアスの誘いを受け、ジャドの町デビアスの館に入ることに。そこで、運命の女性、メデューサと出会う。彼女こそ、彼の歌声を待っていた。

メデューサは、グランスを敬愛して止まないレスターの歌声に、心を徐々に取りもどしていく。レスターは、自分の歌の力を知り、彼女のそばにいたいことを誓うが、それは、姉アマンダとの決別を意味していた。

メデューサとデビアス、そして姉アマンダを失い、レスターは決意する。すれちがい悲劇をくり返す人々の心に、真実の物語を伝えよう……。

ロリマー王国の人々

【ロリマー国王】

ロリマーのかつての国王。ロリマーにその人ありとうたわれた、優秀な軍師でもある。

帝国暗黒時代の到来に、ロリマーはいち早くヴァンドールにくみした。そうしなければ、長き歴史を持つロリマーとて生き延びることは不可能だったのだ。

ヴァンドール帝国の一部となったロリマーは、ヴァンドール皇帝の召喚したモンスター兵器たちの育成場として使用された。ロリマーの人々は、モンスター兵器のエサだったのだ……。

国王は、この友好条約がムダであったことを知った。しかしあとものではできなかった。モンスター兵器は、至るところに飼われていた。

ヴァンドールへの忠誠が破れれば、モンスター兵器はいつでも国を、内側から食い破るだろう。

国民のいらだちは日に日につつた。それでも国王は耐えた。売国奴と、そしりを受け、石を投げつけられ、ツバを吐きかけられても、ただひとり、王宮で時を待った。

王は、モンスター兵器が他国へ向かう時を、反撃の時として狙っていたのである。そして時は満ちた。ロリマー国内に残っていたのは、ただ1体マリリスのみとなった。

国王の命令を受け、すぐさま国中の猛者と魔術師がひそかに招集された。強力な魔術師を生けにえとして、マリリスを手はず、ヴァンドール帝国への盾とするのである。

チャンスは一度きり。そして、方が一のこをえ、事は静かに運ばねばならない。失敗した場合、国王の判断ではないと、言い切らねばならないのだ。そうでなければ、ロリマー王国を攻撃、占領する口実を、ヴァンドール帝国に与えてしまうことになる。

マリリスへの生けにえには、国一の占星術師であり、ロリマー国内一の呪力を持つ、妃のルサが志願した。

「私であれば、国王の目をあざむき、女のおろかな一存で、大そ

れたたくらみをしてもおかしくないでしょう」

国王は心から成功を望んでいた。

しかし……運命はロリマーに残酷であった。何も知らされていなかったデュラック王子が、ヴァンドールと交渉してしまったのだ。

そして、妃ルサは二度とロリマーには帰らなかった。デュラックも氷づけとなった。国王は徐々に正気を失っていった……。

マリリスが主人公たちの手により倒されたのち、国王は正気を取りもどし、デュラック王子に王位をゆずる。

【デュラック王子】

ロリマー国の勇敢な王子。メイドであるパメラと、身分がいの恋に落ちていたが、周囲はそれを温かく見守っていた。

時は、ジェマの三騎士が活躍するころである。そのころ、すでにロリマーはヴァンドールの手に落ちていた。いち早く結んだ友好条約は、巧みに仕掛けられた罠だったのだ。

内部から食い尽くされていくロリマー国。デュラック王子は単身、ヴァンドール皇帝に面会を申し入れた。

「マリリスをひとりですずかすことができたなら、ロリマー国に自由自治を認めようぞ」

皇帝の言葉を、若いデュラックはチャンスと感じ取った。マリリスの巢へ向かう。デュラック王子。彼はそこで、奮闘むなく氷づけにされてしまう。

ゆっくりと凍る彼の目の前で、遅れて到着した母ルサは生けにえとして、みずから命を絶った。それでもマリリスの氷の心は、手はずかすことができなかった。

マリリスが倒されたとき、彼は国王としてロリマーを背負うことになった。その決断をしなければ、ロリマー王国は、人々の不信と憎しみに引き裂かれ、内側から崩壊してしまうだろう。

彼は王冠をいただき、恋を失った。しかし、彼は良い国王となる。憎しみに閉ざされた人々の心を溶かし、ロリマーに新しい春の訪れを告げたのは、彼の王としての心の温かさだった。

【侍女マリ（私）】

本名パメラ。ロリマーのメイドである。

パメラはメイドでありながら、ロリマーの王子であるデュラックに初められた。身分がいの恋だったが、周囲の反対は多くなかった。

人々は明るい話題を欲していたのである。迫りくるヴァンドール帝国の脅威……。ふたりが出会ったのは暗黒時代の幕開けのときだった。

帝国暗黒時代の到来。偽りの友好条約。モンスター兵器のエサとしてのみ生きることを許されたロリマーの人々……。

勇敢な王子デュラックは、この友好関係が、一方的な支配だと言い、単身ヴァンドール皇帝と交渉をはじめた。

皇帝が出した条件は、モンスター兵器マリリスをひとりですずかすことだった。

「希望を持って、待っていて」

パメラは止めようとしたが、デュラックは聞かなかった。

「この国は私が守る。それが王子としてのつとめだ」

そして、彼は帰らなかった。かわりに凍りついたデュラックの像が届けられた。

国王は、それからモンスター兵器にエサを与えつづけた。それ以外に、国を守る方法はなかった。そして、人々はロリマーから消えた。

帝国崩壊後も、モンスターはロリマーに巢食っていた。パメラは氷づけとなった故郷ロリマーを捨て、新しい国造りを目指すグランス公国へ向かった。そこで新しい人生を……そう願ったのである。

グランス公国で彼女は、仲むつまじきグランス公とメデューサの姿を目にする。人と魔族でありながら、その身分の差を乗

り越え愛をかなえたふたりに、バメラは自分とデュラック王子とを重ねていた。

バメラはメデューサ付きのメイドに志願した。

「あなたのお名前は？」

メデューサに聞かれ、バメラの口を突いて出た言葉……。

「マリーです」

ロリマーを滅ぼし、愛する人を奪ったモンスター兵器マリリス。その悲しみを、その苦しみを、その名に背負い、彼女は生きようとした。

メデューサは、遠い地からきたというマリーを心から頼りにしたという。国を捨てた者同士、何も言わずとも、その心細さを悲しみをどこかで感じ取っていたのかもしれない。

マリーとなったバメラは、メデューサが魔界へ去ったのち、シャドウナイトに仕えた。父であるグランスに逆らいながらも、理想の国家を目指すシャドウナイトの姿は、かつてのデュラック王子を彷彿とさせた。

マリリスが倒され、復活したロリマー国の中に、バメラの姿はなかった。マリーは、いつかバメラにもどるのだろうか？ それとも？ 彼女の行方は誰も知らない……。

トワッフ、アナグマ、

ニキータたち

【ワッツ(ワシ)】

トワッフ随一の腕を誇る鍛冶屋。聖剣の存在をジュリアスより聞いたのち、彼は聖剣を作ろうと、究極の剣作りにのめりこんでいく。

聖剣は使い手を選ぶというヒーローの言葉と、その人柄に接したことで、ワッツの心に微妙な変化が現れる。

何に使われるかを知らずに武器を作り売るのをやめ、ワッツは、自分が納得する相手にしか、武器を売らないことを誓う。

しかし、ワッツの鍛えた究極の剣はヒーローの手に渡ることはない。その究極の剣はジュリアスに奪われ、聖域での最後の戦いで、主人公たちを存分に苦しめるのである。

戦いが終わったあとも、ワッツは聖剣作りに没頭しているようだ。

【アナグマ】

アナグマたち。ワッツの助手として、鉱石探掘を手助けしている。

役に立っているんだか、立っていないんだか、わかってるんだか、わかってないんだか、何もかもがビミョーな存在。

【ニキータ(オイラ)】

旅の商人。何よりもお金を愛し、誰よりもお金に愛されたいと願っている、がめつい商人。いろいろな商品を扱っているが、中にはヘンなものも混じっているので要注意。

ヴァンドール

帝国の人々

【ヴァンドール(若き日は「俺」、皇帝となってからは「私」)】

ヴァンドール帝国、皇帝。

親友である大賢者シーバとともに、世界の謎を解く旅をしていた。マナの女神の秘密を追ううち、誘われるように聖域にたどり着き、マナの樹に触れ、マナの力を手にしてしまう。

以後、マナの力を自在にあやつり、完全な平和を目指し、大陸統一へと力を注ぐ。友である大賢者シーバとは、マナの力の使

いかたをめぐり対立を深め、決別する。

大陸制覇後は双隼制度によって、人々を苦しめた。

大賢者シーバとジェマの三騎士の反乱によって、帝国は崩壊。マナの力の加護により不老不死と思われたその命も、ジェマの聖剣の力によって、終わりを迎える。

【シーバ(ワシ)】

もともと、世界の謎をひも解くため、旅に出た賢者であった。旅の途中、マナの女神の謎について探索している放浪の剣士ヴァンドールと出会い、旅の仲間となる。

聖域を見つづ、ヴァンドールがマナの力を手に入れたのちも、ふたりの友情はつづき、争いのない完全な平和を目指し、ヴァンドール帝国建国へと動き出した。

その後、ヴァンドールのマナの使いかたに疑問を持ち、シーバは不安をつのらせる日々を送る。

帝国の権力が絶大になるにつれ、勢力争いも激しさを増した。シーバは、ヴァンドール皇帝の妃候補の争いに巻きこまれ、不治の呪詛を身に浴びてしまう。ヴァンドールは、唯一信頼に値する昔からの友、シーバの生命の危機に、ためらうことなくマナの力を使い、シーバを救った。

皮肉なことに、この事件が、シーバとヴァンドールとの対立を決定的なものにする。シーバは、マナの力を私的に利用するヴァンドール皇帝に異を唱え、帝国を追放される。

帝国を去ったのち、ウエンデルに隠れ住むようになる。ウエンデルでは、帝国の侵略戦争の犠牲となった子供たちを助けるため活動したという。

そこで帝国に追われる少年ジェマと出会い、ヴァンドールを止めることを決意。

帝国崩壊後は、ウエンデルにもどり、大聖堂を築き、戦争で亡くなった子供たちの魂をなくさめるとともに、訪れる者たちに戦争のおろかさを読んでいる。大賢者と呼ばれているが、自身は、人間としての自分の限界に気づいている。

【セリン】

ジェマの父。優秀な剣の使い手でありながら、剣の道に生きず、科学研究に没頭する貧乏学者。マミーシーカーの発明がヴァンドール皇帝の目にとまり、大臣として大抜擢される。「マナエネルギーで世界をより暮らしやすくできる!」

書んだのもつかの間、ヴァンドールはセリンの発明品を、つぎつぎと兵器に作り変えた。

「機械は人の敵ではありません。機械は人の友なのです!」

ヴァンドール皇帝にそう進言したのち、セリンとその一家は捕らわれの身となった。タイムの塔建設に力を貸さぬセリンを、ヴァンドール皇帝は無慈悲にも処刑する。

【ジェマ(俺)】

ヴァンドール帝国を倒した伝説的英雄。ジェマの三騎士のひとり、「聖なる騎士ジェマ」「聖剣の使い手ジェマ」。ヴァンドール帝国大臣セリンの息子にして、聖剣の使い手。

ジェマの父セリンは、飛空艇やマミーシーカーの発明者であり、もともとは貧しい学者であった。その発明品がヴァンドール皇帝の目にとまり、大臣の位を与えられたのである。

しかし、大臣は、マミーシーカーの殺人マシン化に反対し、政治犯として拷問されたのち、惨殺された。

ジェマは、なんとか脱出に成功するが、家族を引き裂き、父を殺したヴァンドール皇帝を憎んだ。そして、母と兄弟を見捨てて逃げ延びた自分を、それ以上に激しく憎んだ。

ウエンデルで大賢者シーバと、彼のかくまう戦災孤児たちに出会ったことで、自分自身を滅ぼしかねない、激しい憎悪にさいなまねがらも、打倒帝国を決意し、剣を習う。

やがて、志を同じくする「魔が歌の詩人グランス」「マナの戦

士ボガード」と出会い、反帝国の旗手となる。帝国に苦しめられている人々を救うため、精力的に活動するかわら、聖剣を探し出し、ヴァンドール皇帝を倒す。

帝国崩壊後、新しい国造りを求める人々からの強い期待にはいっさい応えず、どこかへと旅立ってしまう。

【マミーシーカー（ワタシ）】

ヴァンドール帝国時代に大量生産された、雑用ロボット。ジェマの父にあたるセリン大臣の手によるもの。

後期タイプは、タイムの塔建設用ロボットとして使い捨てにされた。海底火山では、聖剣を求める主人公たちの行く手をはばむように現れたり、タイムの塔では、ジュリアスの影と互角に戦ったりと、謎は多い。

タイムの塔崩壊で、マミーシーカーはすべて海の底へ沈んでしまった。海の底、人々の争いに巻きこまれることもなく、静かに眠りにしているだろう。

【ジュリアス（かしくまっているときは「私」、ふだんは「俺」）】

謎の男ジュリアス。世界を旅する放浪の剣士である。その正体は、マナの女神に恋し、世界のシステムをくつがえそうとする、ヴァンドール皇帝、その人である。

人でありながら女神の座に手をかける彼は、もはや人ではないのかもしれない。しかし、女神を神としてあがめ安易な奇跡を求める者たちの中にあって、ただひとり彼だけは、女神その人に、人として挑みつけているのである。

そして、書が女神を求め、マナの力を二度も手にし、それを自在にあやつつて、驚異的な文明の発達をうながしているのは、歴史的事実なのである。

彼の言うように、時が流れれば、いずれ人々はマナを忘れてしまうのかもしれない。彼が見つめる未来も、もしかしたら私たちのよく知る世界なのかもしれない……。

年表

????

- 「マナの女神」が「希望の光」と「聖なる剣（聖剣）」を持ち降臨
- マナの女神は、「神獣」「精霊」を召喚、ともに世界を創った
- マナの女神は、聖なる剣を投げ出し、聖剣はさびつてしまう
- マナの女神は「マナの樹」となる
- 世界創世を手伝った神獣、精霊の多くも役目を終え、人界に降りる
- 神獣、精霊、人の姿へと転生しはじめ、「マナの一族」を名乗る

0300

- 「放浪の剣士ヴァンドール」、マナの樹に触れ、マナの力を手に入れる（このとき、はじめてマナの樹が枯れるというサイクルが生まれる）
- ヴァンドール、「賢者シーバ」の協力のもと「ヴァンドール帝国」建国
- 帝国、「タイムの塔」建設着工。以後、暗黒時代と呼ばれる

0590

- マナの樹、最期のマナの力を使い、種（「マナ」）を育み、人里に託す
- 「マナ」、「マナの剣士ボガード」の妹として育てられる

0600

- 帝国「大臣」一家、拷問のち、惨殺される。大臣の息子（12歳）は逃走に成功している
- 賢者シーバ、ウェンデル教会にて戦災孤児に女神の慈愛を説く
- 賢者シーバ、帝国大臣の息子「少年ジェマ（12歳）」と出会う
- マナの剣士ボガード（18歳）、妹マナ（15歳）へのマナー族の接しかたに疑問を持つ。同時に、妹マナの美しい心に魅かれるはじめる
- 「吟遊詩人グランス（20歳）」、魔界の姫「メデューサ」と出会う
- 吟遊詩人グランス、メデューサを追って魔界へ入る

0605

- 賢者シーバと青年ジェマ（17歳）、マナの剣士ボガード（23歳）、吟遊詩人グランス（25歳）、それぞれが「聖剣」を探すため立ち上がり、出会う
- 青年ジェマ、マナの剣士ボガード、吟遊新人グ

ランス、ジェマの三騎士と呼ばれる

- ジェマを慕う者——ジェマの騎士たちが集い、反帝国運動はじまる
- 皇帝VSジェマ
- ヴァンドール帝国、崩壊

0606

- グランス公（26歳）、グランス公国建国。魔界より、メデューサをめとる
- マナの剣士ボガード（24歳）、妹として育てられたマナ（21歳）と結婚
- メデューサ、双子の男児「デビウス」「シャドウナイト」出産
- メデューサとデビウス、療養のため魔界へ帰郷し、以後、消息不明となる
- グランス公、やむをえず、ひとり息子としてシャドウナイトをお披露目

0607

- マナ（22歳）、二代目マナの樹となる（はじめて、女神以外の女性がマナの樹となる）

0626

- シャドウナイト（20歳）、謎の男「ジュリアス」と出会う
- シャドウナイト、ジュリアスと親交を深める
- マナの一族の村がシャドウナイト、ジュリアスによって滅ぼされる。マナー族の少女「ヒロイン（12歳）」は、育ての母とマナー族の剣士ボガード（44歳）の助けにより、脱出
- ヒロインとボガード、マナをめくって動き出した邪悪の正体をつかむため、グランス公国を目指す
- 穏健派大臣、ボガードを通じ、世界に不穏な影があるとの情報を得る
- ボガードは、ヒロイン（12歳）を連れ、大臣宅に足しげく訪れるようになる
- シャドウナイト、穏健派大臣一家を邪教徒（マナー族）をかかまったとし、拷問のすえ、惨殺。大臣のひとり息子「ヒーロー（12歳）」は、ヒロインを連れ出し、途中まで逃げるが、つかまり奴隷とされる
- シャドウナイト、グランス公（46歳）を幽閉

0631

- ヒーロー（17歳）、ヒロイン（17歳）。新たな冒険がはじまる



マナの樹に 集う者たち

『新約 聖剣伝説』開発スタッフインタビュー

2000年初頭のスクウェアが「FF」中心の路線を歩み、「聖剣」開発スタッフの多くが会社を離れたとき、「聖剣伝説」シリーズのフィナーレを覚悟した人も少なくはなかっただろう。しかし、時はドラマチックな展開を用意する。2003年8月29日、初代「聖剣伝説」が大幅な進化をとげ、12年ぶりに僕らの目の

前に姿を現したのだ。しかも、制作を担当したのは、一度はバラバラに散ったはずのオリジナルスタッフを中心とする強力メンバー。運命に導かれるのかのごとく、マナの樹のもとに集った彼らの声を、ロングインタビューでお届けする。

(聞き手:山下 章)

みんなの気持ちが自分と同じくらい強くてうれしかったですね



プロデューサー 制作総指揮 石井浩一

——今回の「新約 聖剣伝説」は、旧スクウェア(以下、スクウェア)から独立しているかとも含め、当時のスタッフが再結集しての制作という、非常に珍しい状況で作られた作品だと思います。まずは、この作品が作られることになった経緯から聞かせてください。

石井 前々からカメちゃん(亀岡氏)とは「5年後になるか、10年後になるかわからないけど、「FF外伝 聖剣伝説(以下、聖剣1)」のリメイクがいつかできるといいよね」といった話はしてたんですけど、直接のきっかけは、ファンからの手紙ですかね。「ファイナルファンタジーⅫ(以下、FFⅫ)」の制作を進めているときに、「聖剣1」のファンからきた手紙を読んで、頭のなかで封印していた「聖剣」シリーズへの思いがヒモ解かれちゃったんですね。そうはいつでも「FFⅫ」は僕にとって大きな勝負だったし、作業もつづけないかならなくて、ずっと引っかかりながらいたんです。で、ある程度「FFⅫ」が落ち着いてきたときに、カメちゃんとお酒を飲む機会があって、すいぶんと盛り上がったわ

けですよ。「いまだったらやれるんじゃないか?」って。でも、ブラウニーブラウンは任天堂さんの子会社という立場だから、やるとなればきちんと筋を通して話を進めなければならないし、ウチの会社としても、体制を整える必要がある。なかなか大変そうな雰囲気ではあったんですよ。そこでまず、本当にやれるのか、やりたい気持ちがみんなのなかにあるのか、確認してみようということになったんです。最初に津田君たちブラウニーブラウンの役員クラスの人たちに話をしてみると、「ぜひやりましょう」と言ってくれて……。すごくうれしかったですね。新しい「聖剣」を作ろうというみんなの気持ちが、自分と同じくらい強かったんで、これなら話を進められる、作れるって思いました。

——任天堂側の反応はどうだったんですか?

亀岡 かなり快く話を聞いてくれましたよ。

石井 以前に別のルートから「任天堂のハードで「聖剣」シリーズをなんとか出せないか?」という打診があったりもしたので、そんな流れから、かなりうまく話は進んでいきました。任天堂さんとしてはゲームキューブ(以下、GC)を考えていたのかもしれませんが、ブラウニーブラウンと一緒に作るのであれば、3Dのグラフィックが主流のGCじゃなくて、2Dのゲームボーイアドバンス(以下、GBA)なのかな、と。もうひとつ、ファンからきた手紙には、「小学生のころに遊んだんですが、あのときわからなかった主人公の気持ちが高校生になってわかりました」ということが書かれていたんですよ。それをもう一度、「聖剣1」を知らない世代に味わってもらいたい、そういう気持ちが強かったんですよね。そうなると、やはりGBAのほうが向いている。ウチの会社の場合、過去の作品を移植するときには、内容はあまりいじらずに出すことが多かったんですけど、僕は「聖剣」では、それをやっちゃいけないと思ったんです。「聖剣」を大事に思ってくれたユーザーさんのために出すんですから、いまの自分たちで作れる精一杯のものを提示しないと失礼だと思ったんですよ。たしかに、昔のままで出してくれてというユーザーさんもいたんですが、いまだからこそ作れる「聖剣1」をみんなで作るべきなのかな、と僕は思っていました。



プロデューサー/
制作総指揮
石井浩一
Koichi Ishii

株式会社スクウェア・エニックス 執行役員第8
開発事業部長
代表作●「聖剣伝説1~
3、レジェンド オブ マナ」
「ファイナルファンタジー
1~Ⅲ、Ⅹ」
「サガ フロ
ンティア」
生年月日●1964年7月9
日
趣味●ボートとすること
ひとつ●自分を信じて!



ボスモンスター
グラフィックス
上野城功
Kumiori Ueno

株式会社ブラウニーブラ
ウン所属
代表作●(今回がデビ
ュ作)
生年月日●1979年7月
12日
趣味●くう寝る
ひとこと●今度はもっとい
っぱい作ります



いきなり理想の夢が かなっちゃったような ものです

ボスモンスターグラフィックス 上野城功

—「新約 聖剣伝説」のプロジェクトが始動するということ
を聞いて、スタッフのみなさんは最初にどんなことを思
いましたか？

石井 それは僕のほうからもちゃんと聞いたことなかった
な。ぜひ聞いてみたいね。

亀岡 (上野氏に)どう？

上野 僕から言うんですか？

亀岡 石井プロデューサーが10年前に投げたボールを
受け取った人のひとりだもん。ここはきちんと何か言っ
ておかないと。

上野 そうですね。オリジナルの「聖剣1」と出会ったのは
中学2年生ぐらいかな？ ゲームボーイ(以下、GB)をは
じめてさわったばかりのころで、すごい衝撃を受けたん
です。そのあとも「聖剣2」「3」と遊んでいたんですが、「聖剣
伝説 レジェンド オブ マナ」でシリーズが終わったと思っ
てました。ところが、就職活動して、たまたまブラウニーブラ
ウンに入った瞬間に、今回の「新約」を作る話が始まって、
すごくビックリしたんです。「聖剣1」に夢中になっていた
10年前には、僕が開発に関われるなんて思ってもみませ
んでしたからね。

石井 うれしいよね、そういうって。

上野 ある意味、いきなり理想の夢がかなっちゃったよ
うなものです。

亀岡 清原がそのまますぐに巨人軍に入れたようなもの
だもんね(笑)。

石井 上野君は、ボスモンスターをいい感じに仕上げてく
れたんです。プレイヤーとしての思い入れがあるからこ
そ、あそこまで描けたのかなって気もしますよね。ひとつ
ひとつ、「このボスモンスターはこういう感じにします」と
熱心に報告してくれました。

上野 開発の最初のころって、とにかく何もわからなかつ

たんです。亀岡社長から言われたのは「とりあえずボスモ
ンスターを描いてみて」だけででしたし、ほかのスタッフと連
絡を取るにしても、何について話し合えばいいのか、もう
そこからわからないような状況で。でも、みなさんに説明
していただいたおかげで、少しずつ慣れていくことができ
て、すごく助かりました。

—オリジナル版のモンスターは、もともと石井さんがす
べて描かれていたんですね？

石井 「聖剣1」はそうですね。全部のモンスターを僕が
描いてます。

—その石井さんのデザインに手を加えることに関して、
プレッシャーや気を使うところはありましたか？

上野 オリジナル版はモノクロで、今回はカラーになると
いうことで、もとのデザインとのギャップをどう埋めるの
かをすごく考えましたね。

石井 「聖剣」シリーズのモンスターたちが持っているフォ
ルムって、独特のものがあるんですよ。もとのスタッ
フであれば、それをなんとなく無意識のうちに吸収して
いて、わかってるハズだと思うんですが、上野君のように今
回から参加したスタッフは、そのあたりを理解するだけ
でかなり時間がかかるだろうと思ってました。でも、つか
むのは意外と早かったんです。直してほしいポイントがど
んどん減っていった、中盤から終わりのほうにかけてはあ
まり注文を出さずにすみました。

亀岡 石井さんのダメ出しはどうだった？

上野 すごく厳しいと聞いてたんで、大丈夫なのかな？
って、最初は不安でしたけど、実際はそれほどでもなかつ
たですね。

石井 ラフの段階で、けっこう方向性を詰められたじや
ない？ あれが良かったんだよ。

上野 あ、そうなんですか。いまになって、ちょっと安心し
ました(笑)。

石井 もしかして、僕のこと、ずっと怖い人だと思ってた？
そんなに怖くないのにな。ブラウニーブラウンでは相当僕
のことを悪く言うてるんじゃないの？

亀岡 ほら、最初はビビらせておかないと(笑)。

石井 なるほど、そういうことにしておこう(笑)。

—ボスモンスターのなかで、一番良くできたと思ってい
るのはどれですか？

上野 ちょっと答えにくいんですけど、一番苦労したのは、や
っぱりラスボスです。重要なキャラクターですし、見た目
のインパクトをいかに出すかとか、けっこう大変でした。キ
ャクターに関する企画会議で石井さんにOKをもらっ
たあとも、ずっと自信が持てないまま描いていたんです。

石井 たしかにラスボスに関しては、どういうデザインに
するかメールのやり取りがとくに多かったです。



マナの樹に 集う者たち

新約 聖剣伝説 開発スタッフインタビュー

また一緒に仕事を やれるということは 何か恩返しができるのかな、と



アートディレクター 津田幸治

——津田さんは、これまでずっと「聖剣」シリーズに関わっていますよね？

津田 そうですね。スクウェアに入社したときから「聖剣」のチームでした。石井さんにいろいろと怒られて、「ちきしょー！」なんて思いながらやってきましたね(笑)。「聖剣」シリーズは、自分の色を出させてもらいつつ、マイペースで作業ができたものですから、いままで作ったゲームのなかでも特別に愛着がありました。「レジェンド オブ マナ」の開発が終わったあとにスクウェアを辞めるときも、「聖剣」が作れないなら、もういいかな」と思ったくらいです。そのうえ、ブラウン・ブラウンが任天堂さんの子会社という立場ですから、仮に新しい「聖剣」が出ることになっても、もう絶対に作れない——そんなふうにあきらめていたところに、石井さんから「新約」の話がきて、正直うれしかったですね。「あ、また作れるんだ」って。石井さんにはいろいろとお世話になってたんで、また一緒に仕事をやれるということは、多少なりとも何か恩返しができるのかなあ、と。

石井 ありがたいね。やっぱりみんな「聖剣」に対する思いって、強いんですよ。遊んでももううときは20時間で終わってしまうゲームかもしれないけど、僕たちが「聖剣」にかけている時間は膨大で、そのなかで、いろいろ言んだり、ツラかったり、思い出がいっぱいあるわけじゃないですか。自分たちが「聖剣」シリーズで経験してきたことを、すごく大事にしてくれている。今回、みんなが集まってくれたのも、僕が誘ったからというわけではなくて、「聖剣」だからこそなんです。僕はきっかけを作り、音頭を取っただけですよ。

——津田さんは、背景グラフィックをすべておひとりで描かれたそうですね。

亀岡 「人は増やすから」と言いながら、だましだましやってもらって……。結局、最後までひとりでしたね。

津田 最初から「たぶん入ってこないだろうな」と、うすうす感づいてはいました(笑)。まずは試しに何枚か描いてみるってことで作業がはじまったんですが、いきなり本番のつもりで描いてましたね。今回はマップが広いうえに、昼夜で

色を変えなきゃならなくて、とにかくスケジュールが大変だったんですよ。ただ、ひとりでやったぶん、全体のトーンの統一感を出すことができましたけどね。

——モンスターも150体ほどいますが、これは何人くらいで描かれているんでしょう？

亀岡 ポスモンスターは上野君がひとりですべて描いて、それ以外のザコモンスターに関しては、スクウェアさんからスタッフを借りて……トータルで6人とか7人じゃないですかね？

石井 今回手伝ったウチの人間というのは、元「聖剣」スタッフの佐々木(倫子)と石塚(好)なんです。「新約」を作ると聞いて、声がかかるのを待ってたみたいで、モンスターを描けたことを喜んでました。やっぱりそのふたりも「聖剣」に対する思い入れがすごく強いんですね。

——先ほどお話に出た、「聖剣」シリーズならではのモンスターのフォルムとは、言葉で表すとどういう感じなんでしょうか？

石井 フォルムだけじゃないよね。色使いとか、影の使いかたとか……。津田君、言葉で言える？

津田 うーんと、なんだろう？ ザコモンスターは比較的可わいいんだけど、ポスモンスターはかわいいというよりも迫力があるとか、そういうところですかね。

石井 ザコはかわいく、ポスはカッコよくが、「聖剣」の基本だから。

津田 ただ、カッコいいと言っても、決してリアルな方向性じゃないんですよ。

石井 モンスターのデザインひとつにしても、記憶に残る



アートディレクター
津田幸治
Koji Tsuda

株式会社ブラウン・ブ
ラン 取締役
代表作●「聖剣伝説3、
レジェンド オブ マナ」[サ
ガ フロンティア]「マジカ
ルバケーション」
生年月日●1968年8月
24日
趣味●酒、車でドライブ、
ゲーム
ひとこと●新たな奥深い
「聖剣伝説」を楽しんでく
ださい！



プロダクションプロデューサー/
キャラクターデザイン

亀岡慎一
Shin'ichi Kameoka

株式会社ブラウニーブラウン 代表取締役社長
代表作●「聖剣伝説2、
3、レジェンド オブ マナ」
「サガ フロンティア」「マ
ジカルバケーション」
生年月日●3月23日
趣味●玉を使うスポーツ
全部、勝負事
ひとつ●じつは開発中、
メインプロデューサーがバ
イクで事故って、追きそう
になりながら作りました!



ものでないとダメだと思うんですよ。『ドラゴンクエスト』にしても、だからこそ成功してますよね。モンスターを、「ただやられるためのキャラクター」ではなくて、登場人物たちと同じように、その世界のなかできちんと存在感を持ったものにする。これは、絶対に押さえておきたいポイントなんです。ボスのとのバトルにしても、ボスの絵と背景の絵、すべてを含めて印象に残る絵作りをしたい。そのあたりをスタッフたちも、よくわかってくれてましたね。

描き手の個性や 温かさが出せるのは、 3Dよりも2Dだと思うんです



プロダクションプロデューサー／キャラクターデザイン 亀岡慎一

亀岡 僕も最初は「また『聖剣』を作れるのか」ってビックリしましたよ。正直なところ、ブラウニーブラウンとしては、会社の人的に、とても作れる体制ではなかったです。企画が立ち上がったときはスタッフが4人くらいしかなくて。まあ、石井プロデューサーもついていることだし、どうにかなるかと、とりあえず引き受けちゃったんですよ。それからスタッフの確保をはじめたものですから、大変は大変でしたけど、でもやっぱり楽しかったですね。

津田 最初はグラフィックだけという話だったんだよね。

亀岡 でも、どうせやるならってことで、昔の人たちに声をかけたり、新人を入れたり、制作環境を整えていったんです。やはり僕にとっても『聖剣』は思い入れのあるタイトルなんです。デビュー作も『聖剣』シリーズですし、ゲーム開発者としての人生の7~8割は『聖剣』シリーズを作ってきました。ただ、『聖剣1』だけはタッチしてなかったんで、今回はまったくの新作を作るような感覚だったのも、楽しかった理由のひとつかもしれません。お酒の席で石井さんとふたりで話してたときは、まさか実現するとは思ってなかったんですけどね。

石井 たしかに最初は夢の話を聞いてたよね。

亀岡 僕は、『聖剣』の新作は誰かがそのうち作るだろうと

思っていましたね。自分が関わらない、ほかのスタッフが作った『聖剣』って、どんなものになるのか、それはそれで楽しみな部分もありましたけど、結局また作っちゃいましたね、自分で(笑)。やっぱり自分たちで作るほうが楽しいですよ。

——ブラウニーブラウンといえば、2Dのグラフィックに関しては業界内でも屈指のメーカーですが、2Dの魅力はどういうところにあるとお考えですか？

亀岡 3Dもすいぶん良くなってるんですけど、まだ冷たい感じがするんですね。それと、描き手の個性や温かさが表現できるのは、3Dよりも2Dだと思うんです。そう考えて、2Dにはこだわってやっていくつもりです。

石井 2Dと3Dって、絵画と写真みたいなちがいがあって思ってたんですよ。だけど、『FFⅩ』をやってみて感じたのが、3Dだと文字どおり空間としての広がり、空気感みたいなものが生まれるんですね。結局はそれぞれの特徴を踏まえたうえで、何を作るか、どちらを選択するかなんですよ。ただ、最近は3Dでもイラストを動かしているじゃないですか？ 天野喜孝さんの『N.Y.SALAD』を見たんですけど、イラストがそのまま動いてたんですね。3Dで、「ああ、やっとこういう時代がきたんだな」と思いましたよ。カメちゃんとか津田君とかが大事にしてるものが、3Dに落としても、ちゃんと活かせるって実感が得られる状態になったら、新たな挑戦をしたくなる時がくるのかもしいないですね。

作業が現実味を帯びてくると、 今度はプレッシャーが すごくて



ディレクター／ゲームデザイン 大印健生

——大印さんは、『聖剣』シリーズの新作を作ると聞いたときに、どう感じましたか？

大印 僕の場合、ブラウニーブラウンに入社した石井さんに「『聖剣』の場から」と言われたのが最初になるんですが、当初は打ち合わせをしていても「本当かな？」と半信半疑でした。

石井 最初のころは、僕はそっちに酒を飲みに行ってたようなものだったもんね(笑)。

大印 スタートして2~3カ月くらいは、実作業はしなくて、生田さんがシナリオを考えた、企画会議で話し合ったりがほとんどだったんですね。こうしたい、あれをしたい、話はすごく盛り上がるんですけど、ずっと現実味がなかったんです。そのころは石井さんがいそがしくて、打ち合わせが毎週土曜日だったこともあって、雰囲気か……。

亀岡 クラブ活動(笑)。



マナの樹に 集う者たち

【新約 聖剣伝説】開発スタッフインタビュー

大印 そう。土曜日だし、クラブ活動みたいな感じで、すごく楽しかったですね。

石井 最初のころは、システムや設定に関しての作り直しがほとんどでしたね。というのも、やっぱり「聖剣」ユーザーにとって、確固とした世界設定って絶対に必要なはずなんです。うかつなことをすると、新しい「聖剣」を遊ぶことによって、「いままでのシリーズで描かれていた世界は、結局バラバラだったのね」と幻滅されてしまう可能性もある。そういったユーザーさんたちの「聖剣」への思い入れは絶対に大事にするべきだし、もし「新約」がシリーズ化されても、破綻しないような世界観を作り上げる必要もあったわけです。これっきりという作りかたではなくて、あえてここからつづくものを意識しながら作るほうが、僕らとしてもおもしろいし、ユーザーさんとしても期待するものがあるでしょう。それで、『FFⅩ』のときもそうでしたが、そうした基本的な設定を煮詰めていく段階が一番楽しいですね。

大印 楽しかったですね。会議のあとに食事に行ったりするんですけど、そっちのほうがもっと盛り上がりた(笑)。

石井 もっと濃い話になったりしたよね。

大印 食事しているときにあわてて「あ、メモしておかなきゃ!」とか(笑)。ただ、作業がだんだん現実味を帯びてくると、今度はプリンシャーがすごくて。「これで大丈夫かな?」なんて悩んだりしましたよ。短期間で作らなければならないといううちから決まってきましたから、ベースに対しての焦りもあったんです。でも、石井さんのなかに「こうしたい」という判断基準がしっかり存在していて、それに対して僕のほうから意見を出していくような形がとれたので、すいぶんス

ムーズに作業が進められたと思います。

石井 とは言っても、途中で仕様がガンガン変わったり、ケズる要素がいろいろと出てきたり……。最終的には、カメちゃんがよく言う「いつ終わるんだろう」という雰囲気になってましたけどね。

亀岡 前回の「レジェンド オブ マナ」のときもそうだったんですけど、石井さんとはとことん詰めこんで、作業を終わらせようとしませんよ(笑)。

石井 作っているものをトータルでながめたときに、パランスがくずれて見えることがあるんです。そうしたときに、いろんな要素をリンクさせたり、増やしたり、ケズったりするんですけど。ここまでやれば、きちんと作品が成り立つはずだっていう、見えないラインみたいなものが僕のなかにあるんですよ。とても感覚的なものなのですが……。もちろん期日までに作業が終わらなければ意味がありませんから、何か変更がある場合は、みんなで議論して、「これだったらいける」という範囲にとどめておきはしますがね。

大印 進行管理のほうから「もうこれ以上、仕様を変えないでください」って、よく怒られました(笑)。

石井 たとえば今回、ストーリーと関係ないクエストが30くらい入ってますけど、あれも僕のわがままで、開発終盤になってから入れると言いついたんです。たくさんあるクエストを遊ぶことによって、町にいる人たちが、情報を与えるだけのオブジェクトじゃなくて、ちゃんと感情を持って生活している存在だという実感がわく。結果的に、ユーザーさんに伝えられる「聖剣」の世界がよりリアルになるはずなんです。だから、スタッフには申し訳なかったけど、僕は絶対に入れるべきだと思ったし、逆に言うところ、入れる前に遊んだときは、やっぱり物足りなかったですね。

津田 あれを入れて、厚みが出たと言うか、町に活気が出ましたよね。

石井 僕がクエストを入れるって言い出したの、いつくらいだったっけ?

亀岡 たしか、マスターアップの2ヵ月前くらいですね。

大印 そうですね。かなりババかった。

——入っているクエストの数は、はじめから想定していた数だったんですか?

石井 いや、多ければ多いほどいいって言っちゃったんですよ。結果的にきちんと入ったから良かったけど、これが中途半端な形だったら、ないほうが良かったかもしれない。今



ディレクター/
ゲームデザイン
大印 健生
Takeo Ohin

株式会社ブラウニー
ウン所属
代表作 ● 「聖剣伝説3」
「マジカルバケーション」
生年月日 ● 1970年8月
30日
趣味 ● 読書
ひとこと ● 主人公ふたり
ひとプレイしてください



サウンド/
サウンドプログラム

増子 司
Tsuksa Masuko

フリー
代表作●「女神転生」シリーズ、「スターフォース」
「ダンジョンエクスポーター」
「マジカルバケーション」
生年月日●4月3日
趣味●デジカメ、映画、
オーケション
ひとこと●デバッグに泣かされました。やっぱ僕はSCSI



有する楽しさがあつたじゃないですか。ある意味、オフラインでオンラインゲームを遊ぶような感覚を、「聖剣」シリーズはつねに期待されちゃってるんですよ。だから、ふたり同時プレイに関しては「なんとかがんばろうよ」って話し合っていたんですけど……。その点だけは心残ります。

ストリングスの音には かなり気を 使っています



サウンド、サウンドプログラム 増子 司

——増子さんは、今回のプロジェクトにどういった流れで参加することになったんですか？

増子 亀岡さんが私のところに話を持ってきてくれたんです。でも、話ってきたときは、スクウェアさんなので絶対に大変なことになるから、断ろうかと思ってたんですよ(笑)。

石井 それは、どういうふうに変な？

増子 “スクウェア”という名前だけで「音がいい」ってイメージがあるじゃないですか。そこを越えないと「今回のひどいな」と言われてしまうんじゃないかと思ったんです。そのうえで、指定された4か月のあいだにプログラムも効果音も作らなければならないとなると、すごく大変そうでしたし、もっとも、やってみたいという気持ちも強かったですから、結局は引き受けたんですけど。

津田 やっぱり想像していたとおり大変な作業になりましたね(笑)。

亀岡 それ以上だね。

増子 いやー、3段重ねになっていたハードルを越えた、というのが、正直な感想ですね。そのハードルを作ったのが石井さんなんですけど(笑)。今回、効果音の数がめちゃくちゃ多かったんですよ。イベントの数が増えるたびに効果音も増えていく感じで。時間なくて使いまわしたりもしてるんですけど、それでも総数で500を超えています。

石井 BGMも効果音も、音質がいいよね。

亀岡 すごくいいですよ、これ。

石井 よく電源入れっぱなしにして、ちがうことやったりするんだけど、ホントに音がいいと実感するよ。

増子 ありがとうございませ(笑)。

亀岡 手を入れるたびに、良くなっていったよね。

増子 マスターアップ直前まで、音色の差しかえやサンプリングの調整をしましたね。とくにストリングスの音にはかなり気を使っていて、低音用、中音用、高音用と3バージョンをサンプリングするなど、相当な手間をかけてます。そのおかげで、GBAの限界くらいの高音が出てますね。そう

回はちよつとムチャなお願いだったので、僕も反省してるんですけどね。

——大印さんはディレクターとして全体の仕組み作りに関わっていますが、今回のシステムや操作性は、どういった方針で作っているんですか？

大印 システムは開発初期の段階から、まったく新しく作り直すことが決まっていました。もともと、このシリーズは1作ごとにシステムの方向性がちがうので、GB版の「聖剣1」を参考にすることはなかったですね。どちらかと言えば、「聖剣伝説4」を作るような感覚でした。もうひとつ、石井さんからは「2」や「3」よりもアクション性を高めたいと言われていたので、テンポよく戦えるようにするにはどうしたらいいか、ということをも、ずっと考えていました。もともと、ひとりの仕様が決まったあとは、GBAの処理速度との戦いでしたね。

石井 ラスボスの処理は、とにかくハードだったね。アクションRPGなので、すべての処理を同時にこなさないといけないんです。開発途中の状況を考えたら、最終的によくここまで完成させたと思いますよ。

津田 あの処理落ち(ハードの処理能力を超えたために動作が遅くなること)は、もう直らないと思ってたからね。

石井 カメちゃんなんかも、グラフィックのパーツを小さく描き直したりとか、いろいろ工夫してたし。全体的に、情報量の多さがネックだった。通信で遊べる要素も泣く泣くケズたりして……。

——アミーゴ以外にも通信プレイの要素を組み入れる予定があつたんですか？

大印 「2」とか「3」みたいに、仲間を操作して、ふたりで同時にプレイできるようにする予定でした。締め切りの1か月くらい前までは実装していたんですけど、きっちりと仕上げるには制作期間を延ばすしかない状況だったので、最終的にはあきらめたんです。

石井 海外で取材を受けたときに「またふたりで遊べるんですか？」と外国の記者さんに聞かれたり、昔のファンのかたからも「兄弟と一緒に遊んで楽しかった」という意見が多かつたですから、望まれていたんでしょうね。「2」とか「3」のところは、みんなでワイワイ遊びながら、物語の感動を共



マナの樹に 集う者たち

新約 聖剣伝説 開発スタッフインタビュー

いった手直しも多かったんですけど、もともと6チャンネル用に作ってもらった原曲を、処理スピードなどの関係で5チャンネルに落とさなければならなかったり、いろんな作業も同時進行でやっていたんですよ。だから、最後の詰め段階まで、終わる気がしませんでした。夜中じゅう、イトケンさん(伊藤氏)とふたりで「どうしよう、これ?」と云ってするような状況だったんですが、いま振り返ると、非常に楽しかったですね。

伊藤 楽しかった、っていうのは、いまだから言えることですけどね(笑)。

メロディに手を加えたら、 思い出もズレて しまうんじゃないかと



ミュージック 伊藤賢治

伊藤 僕の場合、スクウェアとブラウニーブラウンが「聖剣」シリーズの新作を作ることになったというのを、インターネット上のニュースではじめて知ったんですよ。だから、最初は第三者的な視点で「じゃあ音楽は誰がやるんだろう?」と見てましたね。

石井 あ、スネてんだ? きつと、「ちえ、石井さん、嫌いだー!」って、そんな感じだったんだね(笑)。

伊藤 半分うらやましかったですけど、どんなふうになるのか、楽しみでもありましたよ。そのニュースからしばらくた

って、亀岡社長から「じつはお前も知ってるかもしれないけどさ」って電話がきまして。「やる? やんなくてもいいけど、やる? どうよ?」と(笑)。「ぜひやらせてください」ということで、去年(2002年)の夏ごろから参加したんです。それから増子さんとの分担を調整したりして、実際に作業がはじまったのは年末近くだったと思いますね。制作を進めていくうちに、和音の出る数がどんどん変更されたりして、当初作った曲のデータがまるで意味をなさなくなっちゃったこともありました。変更があるたびに編曲し直すのが、かなり大変でした。いま考えると、よくあそこまでまとめたと思いますよ。問題が起こるたびに、増子さんと話したんだのが今回の思い出ですね。

——効果音とBGMが重なったときの処理とかも大変だったんじゃないですか?

増子 GBAの場合はそうですね。たとえば、キャラクターの足音が入ると、BGMのリズムが消えたり、ズレちゃったりするんですよ。

伊藤 そこはプログラムを改造してもらって、リズムが鳴るときは足音を出さないとか、そういう特殊な処理をいくつか入れてますね。たとえば足音に関しては、フィールドで歩いているときはほとんど聞こえなくて、町中などでBGMのリズムが出てないときにだけ、ザッザッザッって鳴るようにしてるよ。

石井 「聖剣1」って、イトケンの記念すべきソロデビュー作なんですよ。やっとひとり立ちした作品だったから、すごく彼の思い入れが強いのが、実際に音楽を聞くとよくわかる。

伊藤 たしかに僕にとって特別な作品なんですけど、僕だけでなく、昔からのユーザーさんには、音楽や音色の一音一音に思い入れがあると思うんですよ。それをちょっとでも動かしたら、そういう思いがズレてしまうんじゃないか……そんなふうにと考えると、前からあった曲に関しては、いろんなアレンジを加えることはできても、メロディにはほとんど手を加えられなかったですね。精神的には、新しく曲を書くほうがずっとラクでしたよ。

——伊藤さん自身の一番のお気に入りの曲はどれですか?

伊藤 新しく作った曲のなかでは、フィールドで流れる「未来への疾走」ですね。この曲は、メロディもアレンジもバランスよく作れたと思います。昔の曲はどれも思い入れが強すぎて、ちょっと選べませんね。



ミュージック
伊藤賢治
Keiji Ito

フリー
代表作 ●「ロマンシング
Sa・Ga」シリーズ、「サガ
フロンティア」「ワイルドカ
ード」「カルドセプトセカ
ンド」
生年月日 ● 1968年7月5
日
趣味 ● いろいろなカクテ
ルを飲むこと。現在のお
気に入りには、「XVZ」や「パ
ッツァオネンジ」など
ひとこと ● 10年以上ぶりの
モニタープレイは、とて
もツラかったです(笑)



イベントプランニング

北上 弘
Hiroshi Kitakami

株式会社ブラウニー
ウン所属
代表作●「ファイナルファンタジーVII」「ファイナルファンタジータクティクス」「ゼノギアス」
生年月日●1976年12月24日
趣味●サッカー、スノーボードこと●できるかまりのことはやりましたので遊び倒してください!



思い切りやるしかない、ひたすら突っ走った感じです

イベントプランニング 北上 弘



—北上さんは今回新たに参加したメンバーのひとりですが、「聖剣」との出会いはどうな感じだったんですか？

北上 僕がGB版の「聖剣1」を遊んだのは、たしか中学3年生のときですね。塾の帰りにやってた記憶があります。

石井 画面見えるの？ 塾の帰りとかで？

北上 街灯の下で遊ぶんです。少し遊んだらつぎの街灯って、そうやって家まで帰ってました。

石井 うー。二宮金次郎みたいだな(笑)。

北上 スクウェアに入ってから、「FF」シリーズはけっこう参加させてもらったんですが、「聖剣」シリーズに関わったことはなかったんです。今回、スタッフに加わることで、「あの「聖剣」をやるのか」と、ちょっとした感慨がありましたね。最初のうちはマップの構成とかギミックをいろいろ考えて、途中からはイベントもやらせてもらったんですけど、じつはイベントを担当すること自体はじめてだったんです。「聖剣」シリーズはドラマチックなイベントが多いから、自分がどこまでできるのか不安でしたよ。結局、思い切りやるしかない、ひたすら突っ走った感じです。

石井 はじめてイベントを担当して、よくあそびましたよね。ヒーロー編とヒロイン編、ほとんど全部だもんね。

—ヒーロー編とヒロイン編をわけるという発想は、どこからきたんですか？

北上 シナリオの途中で物語が分岐するアイデアは、企画当初からあったんです。ただ、分岐するだけじゃなくて、どうせなら最初からヒーロー編とヒロイン編の2本に完全にわけてしまって、それぞれ逆の立場から見たように話を描いていこうということになったんです。

—ヒーロー編とヒロイン編のそれぞれが、うまくお互いを補完合ってますよね。

北上 あえて片方のシナリオで語りすぎないようにしました。やはり両方を遊んでほしかったので、「逆ではどうな

ってるんだろう？」と興味を持ってもらえるようにしたつもりです。でも、デビアスの館から先は、いろいろと不都合が出てきてしまうので、ヒーロー編とヒロイン編で主人公が基本的に同じ行動をとるようにしてあります。

毎週土曜日に1~2時間、私がシナリオを読みますよ

シナリオ 生田美和



—生田さんは、今回フリーとしての参加ですが、この仕事の話がきたとき、どう思いましたか？

生田 私の場合、亀岡さんからメールがきたのがはじまりですね。

亀岡 やっぱ最初は半信半疑だったよね。

生田 「元気にしてる？」ってことと、「生田さん、シナリオ書けるの？」という内容で。最初は「何？ いきなりケンカ売ってるの？」と思って放置してたんです(笑)。ところがだんだん本当の話だってことを強調しはじめ、「いや、もう石井さんの顔なんか見たくないかもしれないけど、俺があいだに立つからやってくれないか？」って(笑)。そのときのメールのやりとりの段階で、シナリオを書くとなるとかなり大変そうだと思ってたんですけど、実際にツラかったですね。「聖剣」シリーズって、作品のカラーが1作ごとにわりとちがうんですけど、まずはそれをまとめるところからはじめて、「2ヵ月しかあげられない」と言われたので、そのあいだに、「新約」の前の時代はどうだったかという歴史的部分をシナリオ化して、それからヒーロー編とヒロイン編と、全部で3本のシナリオを書いてます。ですから、時間的にはかなり大変でした。

石井 ボガードやシーバ、ジェマの時代に、どういったドラマが展開していたか。それによって、今回の「新約」におけるキャラクターの立ちまわりが、ずいぶん変わってくると思うんですよ。その部分を、生田さんが書いてくれて。

—2ヵ月でよくすべてを書き上げましたね。

生田 私が参加した時点では、ヒーローが大臣の息子であるとか、すでにある程度の設定が決まっていたんですけど、まだ迷いがあるというか、細部まできっちり決まっていたわけではないんですね。「ボガードは必要ないんじゃないか？」とか「ジェマって何者なんだ？」とか。そういったこまかい点に関して、私がいろいろ書いてはチェックしてもらって、問題があれば直す、という形で進めていったんです。書くだけ書いて、渡したあととは知らない、というのではなくて、打ち合わせをマメにこなしただ、ちょっとずつエンジンがかか



マナの樹に 集う者たち

【新約 聖剣伝説】開発スタッフインタビュー

ってきた感じでしたね。

石井 大変だったけど、あのころの生田さんは楽しそうだったよね。なんか文章として読まれるより、生田さんがしゃべってくれたほうがよくわかるんですよ。ほとんど語り部状態(笑)。

生田 そう、語り部でしたね。今回書いたシナリオは、プリントアウトしてファイルにしてあるんですが、本編だけで厚さにして数センチになってしまうんです。それ以外に、参考資料として書いた、ゲームに描かれている以前の歴史などが、もう1冊。それくらい量がないと、世界を支えられないんですよ。さらに言うと、これを私だけじゃなく、石井さんをはじめとした各部署のかたにもわかってもらわないと意味がありません。そこで考えたのが、設定資料として渡すのではなくて、たとえば「ヴァンドールは最初、何を考えていたんだろう?」といった要素を、お話にするという方法。このほうが理解しやすいと思ったんです。それを、毎週土曜日に1時間か2時間くらい、私が読み上げるんですよ。すると、石井さんたちが「ほぉ」とか相づちを打ちながら聞いてくれて、ひととおりの終わると「おもしろかったね、じゃあこれで」って(笑)。こちらとしては「え? 何も疑問点ないんですか?」と聞きたくするような状況でした。

石井 ゲームに組みこんだときに、いくつか修正はしましたが、全体的な流れは最初からまったく問題なかったんですよ。今回は、なによりキャラクターたちの感情が伝わってくる部分がほしかったんですね。前の『聖剣1』ではあまり語ることができなかった、キャラクターの内面的な部分まで含めて、いまのユーザーさんにちゃんと伝わるといいなあ、と。

『聖剣』のテーマとして伝えなかった部分を、生田さんはしっかり理解してくれていましたね。

——物語をゲームに組みこんだときには、どういふ変更点があったんですか?

亀岡 最終的なセリフまわしを僕が少し調整したくらいです。おもに、スケジュールやプログラムの都合でカットしたために、つじつまが合わなくなったところとか、実際に遊んでみたときにアクションゲームとしてテンポが悪くなるどころとか。変更したときは、生田さんに何を言われるか、ちょっと怖かったです(笑)。

——生田さんが怒ったりするんですか?

生田 いや、そんなことはないです。あ、でも1ヵ所だけあったかも(笑)。

石井 え、どこどこどこ?

生田 鳥のシーンです。物語の途中でも鳥が印象的に使われてますけど、あの鳥は本当はヒロインの育ての母のイリスが化けたものなんですよ。ジュリアスから姿を隠して、ヒロインたちを見守ってきたわけですよ。それが最後に明かされるというシーンがあったんですけど、プログラムのいどうしても実現できないということでカットされてしまって……。

亀岡 それは北上がカットしたんじゃないかな?

石井 お、責任転嫁がはじまった(笑)。

要素がバランスよく 乗ったときに 『聖剣』ならではの世界が 形成される



——『聖剣』シリーズは、シナリオや世界観をととても大事にしているのが遊んでいてよくわかるのですが、今回の「新約 聖剣伝説」でそれらを再構築するにあたって、気を使ったのはどのような点ですか?

生田 シリーズの世界の歴史をまとめたり、シナリオを書いたりしているあいだ、過去の開発者のかたがたがこめた想いをとても感じましたね。そのときに思ったのが、「私の手で何かケズれることがないように」ということでした。

石井 何かを変えろというよりは、まず「大事にすべきもの

シナリオ
生田美和

Mitsuhiko Shoda

フリー
代表作●「ラジカルドリ
マーズ」「サガ フロンテ
ア」【新約伝説 レジェン
ド オブ マナ】
生年月日●6月28日
趣味●読書、散歩
ひとこと●聖剣作品もこ
れで5作目です。「新約」が
はじめてというかたは、ぞ
ひこの機会に、それぞれの
聖剣世界に慣れていた
きたいです



は何なのか？」ってことを考えて、そのうえで足りない部分の設定を加えたり、すでにある部分をふくらませるようにしましたね。

生田 「聖剣1」とくらべて一番変わっているのは、シャドウナイトとジュリアスの関係じゃないですかね？ この部分には、ちょっと思うところがありまして……。物語全体を見渡したときに、みにくさを嫌って母親を閉じこめてしまうというデビアスとメデューサの関係だけが、すごく不思議に思えたんですよ。たぶん、「聖剣1」でこの部分を書かれたのは北瀬さん(FFX)ディレクター：北瀬佳典氏)だと思うんですが、家族の絆が引き裂かれたりするドラマを入れたかったんじゃないかと感じたんです。一方で、シャドウナイトとグランスも、父と息子の話ですよ。このふたつのエピソードを合わせることで、もっと濃い家族の絆が出せるんじゃないかと思って、「一緒にさせてもらえませんか？」と私からお願いしたんです。そうすることで、ジュリアスが人の絆よりも、もっと大きな別ものを持ってしまっている恐ろしさが出せたんじゃないかと思っています。

——「聖剣1」からの変更と言えば、チョコボが登場しなくなりましたよね。

石井 そもそも、最初の「聖剣1」にチョコボを出したのは、自分の頭のなかにいる生き物を、“生き物”としてきちんと描いて、愛されるキャラクターにしたかったという理由からなんです。それまで「FF」にもチョコボが出てましたが、アイテム的なあつかいしかされてなかったのが、自分としてはちょっと納得できなくて……。『聖剣1』では、チョコボはずっと主人公のそばにいましたけど、そこに意味があったんですよ。生まれるところから一緒に行動していたチョコボと、お互いを思いやる関係であることを描けたい、それがユーザーさんに伝わったと思うんですね。だから、エンディングでのチョコボと別れるシーンが、本当に寂しい。たしかにヒロインとの別れも寂しいんですが、それとはちがって、いつも当たり前のようにそばにいた存在がいなくなってしまうという寂しさ。これが僕にとって、意外と大きな意味を持っていたんです。今回は、キャラクターが入れかわり立ちかわりで仲間になるので、つねにチョコボがそばにいるようにはできない。そうすると、言葉の通じない生き物と人間との関係って、ユーザーさんに伝わりにくくなると思ったんですよ。中途半端なあつかいになるくらいならケズったほうがいいかなと、最終的には判断しました。

——スタッフロールが終わったあと、5分くらい待つとチョコボが現れますけど……。

石井 あれは僕、知らなかったんですよ。

亀岡 開発の途中まではゲーム内にチョコボを出すつもりでしたから、グラフィックデータはひととおり作ってあったんです。そうしたら、せっかくデータがあるならって、プログラマーが遊びで入れちゃったみたいですね。

石井 なんて昔からプログラマーって、そういうことしたがるんだらうね(笑)？

——では最後に、石井さんにとって、今回の「新約」で一番大切にされた部分は何かですか？

石井 これは「FF」の1作目を作ったときからずっと思いつ

づけていることなんですが、ゲームを作るなら、その世界の設定を作るところからはじめたいんです。スケジュールを考えると、それはとでもしんどいことなんですけど。本当にきちんと世界観を作りこんでからゲームを作った、という実感が持てたのは、「FFⅫ」がはじめてでした。どうでもいい部分にまでこまかい設定を組みこんだんですが、ゲームを遊んだユーザーさんがそれをちゃんと感じ取ってくれているのを見て、やって良かったなと思ったんですよ。だから今回の「新約」でも、そういう部分を大事にしたかった。いくら緻密に作りこんでも、ユーザーさんに気づいてもらえないかもしれないし、作り手の作業量を考えたらムダに感じたりもする。でも、もし気づいてもらえたら、その人の頭のなかのイメージは、すごく広がりますよね。ヘンに語りすぎて逆に興ざめされてしまうようなものではなく、「聖剣」はニュアンスから想像を働かせることができるようなものにしたかったんですよ。

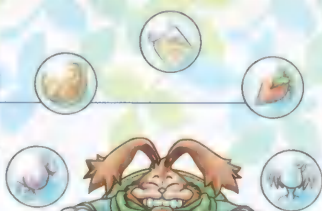
生田 そうですね、セリフだけですべて語ってしまうじゃなくて、音楽とか画面全体から感じ取ってほしいという思いは強かったですね。

石井 世界観というのは、絵や音楽やお話すべてが結びついたときに、はじめて作り出されるものだと思います。ユーザーさんから、「聖剣」の世界っていいよね」という意見をよくもらうんですが、いろいろな要素がすべてバランスよく乗ったときに、そこに「聖剣」ならではのファンタジー世界が形成される。それを、みんなが感じ取ってくれていると思うんですよ。



INDEX

さくいん



名称	種類	掲載ページ
●記号・英字		
○	相性	273
○	相性	273
△	相性	273
×	相性	273
AGI	能力値	267
COMMUNICATION	システム	12, 30
CONTINUE	システム	12
DEF	能力値	267
DEF(斬)	システム(アイテム)	307
DEF(叩)	システム(アイテム)	307
DEF(突)	システム(アイテム)	307
Dodge	システム(アイテム)	307
ELE	システム(アイテム)	307
EleDEF	システム(アイテム)	307
ElePOW	システム(アイテム)	303, 307
EX EFFE	システム(アイテム)	303, 307
EXP	システム(バトル)	268, 359
Hit	システム(アイテム)	307
HP	能力値	267
INT	能力値	267
LMT	システム(アイテム)	307
MND	能力値	267
MP	能力値	267
NEW GAME	システム	12
NPC	システム(バトル)	260
NPC行動設定	システム(バトル)	261
OK	トラップ	259
POW	能力値	267
POW	システム(アイテム)	307
LET'S AMIGO	システム	30
●お行		
アークメイジ	称号	471
アースバジリスク	モンスター	202
アーマー	防具	316
アーマーナイト	モンスター	382
アイアンアーマー	アーマー	316
アイアンアックス	アックス	314
アイアンソード	ソード	310
アイアンナックル	ナックル	311
アイアンブーツ	ブーツ	318
アイアンフレイル	フレイル	312
アイアンヘルム	ヘルム	315
アイアンモーニング	モーニングスター	314
アイアンランス	ランス	313
相性	システム(バトル)	24, 273, 358
アイスパイ	モンスター	393
アイズリーチ	モンスター	411
アイテム	リングコマンド	14
アイテム	システム	287, 328
アイボリーブーツ	ブーツ	318
アイボリーヘルム	ヘルム	315
アイボリーボウ	ボウ	313
アイボリーモーニング	モーニングスター	314
アイボリーランス	ランス	313
アイボリーロッド	ロッド	311
赤月のつゆえ	アクセサリ	327
アクセサリ	システム	326
アクセサリ装備	リングコマンド	15
悪魔	系統	354
悪魔の肉	アイテム	333
罫	時間帯	13
アサンババ	モンスター	403
足止め	ステータス異常	277
アッシュンダフル	サンダル	318
アッシュンナックル	ナックル	311
アッシュンハット	ハット	316
アッシュンローブ	ローブ	317

名称	種類	掲載ページ
アッシュロッド	ロッド	311
巫人	系統	354
アックス	武器	286, 314
アナグマ	キャラクター	43, 235, 484
アナグマ金貨	アイテム	237, 334
アナグマの値段	クエスト	235
アマソネス	称号	271
アマンダ	キャラクター	35, 264, 492
アミーゴ	システム	29, 451
アミーゴのフエ	アイテム	29, 331
アミーゴリスト	システム	29, 30
アルテナアーマー	アーマー	316
アルテナアックス	アックス	314
アルテナグローブ	グローブ	317
アルテナ合金	アイテム	340
アルテナソード	ソード	310
アルテナナックル	ナックル	311
アルテナのくさりがま	くさりがま	312
アルテナブーツ	ブーツ	318
アルテナフェルト	アイテム	338, 352
アルテナフレイル	フレイル	312
アルテナヘルム	ヘルム	315
アルテナボウ	ボウ	313
アルテナモーニング	モーニングスター	314
アルテナランス	ランス	313
アルマジキャベツ	アイテム	338, 347
アロー	トラップ	259
アング魔石	アイテム	224, 340, 351
アングブーツ	ブーツ	318
アングヘッグ	モンスター	429
アングボウ	ボウ	313
アングロッド	ロッド	311
暗黒時代	設定	48
暗黒翼	感覺	356
イーシャー	称号	271
イカレモン	アイテム	336, 346
イザベラ	キャラクター	41, 492
イッシュの剣	エリア	162, 250
道跡の道路	エリア	190
祈り	クエスト	241
イビルウェポン	モンスター	381
イビルシャーマン	モンスター	406
イフリート	モンスター	436
イベントアイテム	システム(アイテム)	329, 334
イモリの黒焼き	アイテム	221, 335
イリス	キャラクター	45, 490
イルカキューリ	アイテム	338, 347
岩	障害物	182
魔石のくさりがま	くさりがま	312
魔石マニア	クエスト	224
インセクター	モンスター	384
インセクトリーダー	モンスター	408
インビジ	ステータス異常	277
インビジ	補助魔法	292
ヴァナティース	称号	271
ヴァンドール	人物	47, 484
ヴァンドール帝国	設定	47, 49
ウィザードアイ	モンスター	419
ウィズブ	精霊	37, 292
ウィズブ	攻撃魔法	292
ウィズブの像	アイテム	332
ウィッシュボーン	アクセサリ	327
ヴィネックアックス	アックス	314
ヴィネック魔石	アイテム	224, 340, 351
ヴィネックグローブ	グローブ	317
ヴィネックナックル	ナックル	311
ウィリー	キャラクター	36, 265, 491
ウェアウルフ	モンスター	383

名称	種類	掲載ページ
ウェアウルフ(イベント)	モンスター	424
ウェアボンマスター	称号	271
ウェンデル海岸	エリア	88
ウェンデルの町	設定	48
ウェンデルの町	エリア	90, 244
ウォーメイデン	称号	271
ウォーリアモンク	称号	271
ウォーロード	称号	271
うつけみのピアス	アクセサリ	326
ウウドマックス	モンスター	386
ウリぼうスイカ	アイテム	337, 347
ウルフデビル	モンスター	421
ウンディーネ	精霊	37, 293
攻撃魔法	ウンディーネ	293
ウンディーネの像	アイテム	332
ウンディーネ曜日	曜日	13
縁鳴	システム(バトル)	288, 290, 448
エボニーサンダル	サンダル	318
エボニーナックル	ナックル	311
エボニーハット	ハット	316
エボニーローブ	ローブ	317
エボニーロッド	ロッド	311
エルマン	キャラクター	44, 490
エルマン夫人	キャラクター	490
エンチャント	称号	271
エンチャントレス	称号	271
オーガボックス	トラップ	259
オーガボックス	モンスター	380
おおきな壺	アイテム	336
オーググローブ	グローブ	317
オーグサンダル	サンダル	318
オーグハット	ハット	316
オーグボウ	ボウ	313
オーグランス	ランス	313
オーグローブ	ローブ	317
オーグロッド	ロッド	311
オーティン	称号	271
オルボン	召喚魔法	297
オルボンのカード	アイテム	333
お父さんはどこに?	クエスト	221
お祭りもどき	クエスト	227
オプシダンアーマー	アーマー	316
オプシダンアックス	アックス	314
オプシダンソード	ソード	310
オプシダンフレイル	フレイル	312
オプシダンボウ	ボウ	313
オパールコン	アイテム	340
音符石	アイテム	331
●お行		
ガイディアン	モンスター	429
カードナルアイ	アクセサリ	327
カートの手紙	アイテム	228, 335
カラ山脈	エリア	170
ガイア	召喚魔法	297
ガイアのカード	アイテム	333
ガイアの洞窟	エリア	104
カイザーミミック	トラップ	259
カイザーミミック	モンスター	410
回虫ブ	アイテム	234, 335

名称	種類	掲載ページ
海底火山	エリア	181
回復アイテム	システム(アイテム)	329, 330
カエルグミ	アイテム	330
果実アイテム	システム(アイテム)	232, 329, 336
かしの木	アイテム	339
鍛冶部屋	施設	28, 308
カラム	キャラクター	45, 491
乗船機	施設	28, 341
カシラ	キャラクター	96
ガスクラウド	モンスター	376
風	属性	273
化石	アイテム	339
かせぎ	テックアップ	301, 302, 304
化石樹	アイテム	339
風の脚石	アイテム	236, 335
風のコイン	アイテム	331
かたい肉	アイテム	333
ガラスの砂漠(北側)	エリア	186
ガラスの砂漠(南側)	エリア	164
ガルダ	モンスター	433
ガルフィッシュ	モンスター	378
感覚	システム(モンスター)	356
カククンの羽根	アイテム	234, 335
顔面岩	仕掛け	149
水	属性	273
奇岩山	エリア	148
気功波	必殺技	283
騎士の紋章	アクセサリ	327
キチョージ	設定	446
木の腐石	アイテム	236, 335
木のコイン	アイテム	331
ギャラルホルン	アクセサリ	327
嗅覚	感覚	356
強化	システム(アイテム)	25, 309
教会の役目	クエスト	232
強化屋	施設	19
狂獣の牙	アクセサリ	327
魚鱗のくさりがま	くさりがま	312
キラーフイッシュ	モンスター	406
斬(きり)	属性	273
きりのペンダント	アクセサリ	327
金色のカギ	アイテム	334
銀色のカギ	アイテム	334
キングオックス	モンスター	440
栗断の鷹爪	エリア	100
鍔のナイフ	クエスト	223
鍔のナイフ	アイテム	223, 334
金の女神像	施設	19
鍔の女神像	施設	19
金ぴかの騎士	クエスト	223
きんぴかの剣	アイテム	223, 334
きんぴかのヘルム	アイテム	228, 334
きんぴかのよろい	アイテム	223, 334
吟遊詩人	設定	48
クイ	システム	16
グール	モンスター	217
クエスト	システム	40, 418
くさった肉	アイテム	333
くさりがま	武器	284, 312
庫着着る	アクション	16
グジラトマト	アイテム	338, 347
薬の材料	クエスト	234
クラケーン	モンスター	435
クラウンガーリック	アイテム	338, 347
グラブパー	称号	271
グラディオトリックス	称号	271
グラディエーター	称号	271
暗闇	ステータス異常	277
グランズ	人物	47
グランズ公	キャラクター	44, 489
グランズ公園	設定	48
グランズ鋼鉄	アイテム	340
グランズ城	エリア	54, 154
グランズセンチ(■)	モンスター	421
グランズセンチ(強)	モンスター	422

名称	種類	掲載ページ
グラス兵からの指輪	クエスト	224
グラスマドウシ	モンスター	423
グラスユミハイ	モンスター	422
グラスティヴァイナ	称号	271
グラディオファイター	称号	271
グリーンスライム	モンスター	375
アイテム	アイテム	340, 352
クリスタルアーマー	アーマー	316
クリスタルアクセ	アクセ	314
クリスタルグローブ	グローブ	317
クリスタルソード	ソード	310
クリスタルナックル	ナックル	311
クリスタルのくさりがま	くさりがま	312
クリスタルブーツ	ブーツ	318
クリスタルフレイル	フレイル	312
クリスタルヘルム	ヘルム	312
クリスタルボウ	ボウ	313
クリスタルモニングスター	モニングスター	314
クリスタルランス	ランス	313
クリスタルリング	アクセサリ	327
クリスタルロッド	ロッド	311
クリティカルヒット	システム(バトル)	278
グリフォンハンド	モンスター	395
グルームモス	モンスター	368
クルルバル	モンスター	415
グレートオックス	モンスター	364
クレーパー	施設	242, 243, 249, 252
グレナードボム	モンスター	416
グレムリン	モンスター	414
クレリック	称号	271
黒い仮面	アイテム	225, 335
黒い盾	クエスト	225
黒い骨	アイテム	339
黒い骨のくさりがま	くさりがま	312
グローブ	防具	317
クロコグローブ	グローブ	317
クロコサンダル	サンダル	318
クロコナックル	ナックル	311
クロコハット	ハット	316
クロコランス	ランス	313
クロコローブ	ローブ	317
黒の執事	キャラクター	40
黒焼きのしっぽ	アイテム	221, 335
系統	システム(モンスター)	354
ゲームオーバー	システム(バトル)	21
獣	系統	354
獣内	アイテム	332
獣の革	アイテム	339
獣の骨	アイテム	339
賢者タイプ	レベルアップタイプ	269, 327
賢者の石	アクセサリ	327
原料アイテム	システム(アイテム)	329, 338
即(こう)	→即(いたさ)	
攻撃魔法	システム(バトル)	291
合成内	アイテム	333
交代	システム(バトル)	260, 450
ゴースト	モンスター	400
コートニーの手紙	アイテム	238, 335
ゴレム	モンスター	438
コカトバード	モンスター	413
コトリス	モンスター	373
コクタン	アイテム	339
黒耀石	アイテム	340
黒耀石のくさりがま	くさりがま	312
ゴッドハンド	称号	271
ゴッドサンダル	サンダル	318
ゴッドハット	ハット	316
ゴッドローブ	ローブ	317
孤独な老人	クエスト	235
ゴブリン	モンスター	371
ゴブリングード	モンスター	386
昆虫	モンスター	409
昆虫	系統	354
コンボ	システム(バトル)	22, 279
混乱	ステータス異常	277

名称	種類	掲載ページ
●必行		
サベルキャット	モンスター	363
サイクロプス(光)	モンスター	351, 396, 447
サイクロプス(風)	モンスター	351, 397, 447
サイクロプス(月)	モンスター	351, 397, 447
サイクロプス(火)	モンスター	351, 398, 447
サイクロプス(水)	モンスター	351, 398, 447
サイクロプス(木)	モンスター	351, 399, 447
サイクロプス(土)	モンスター	351, 400, 447
獣性の金ぴかの騎士	クエスト	230
さびにろいちご	アイテム	336, 346
再出現	システム(モンスター)	355
サイメロン	アイテム	227, 337, 347
さかな肉	アイテム	332
魚のウロコ	アイテム(アイテム)	25, 308
作成	システム	25, 308
サタンヘッド	モンスター	405
サハギン	モンスター	385
さびついた剣	アイテム	334
サボテン選	キャラクター	28, 42
サボテン日記	システム	28, 254
サボテン砂漠	エリア	122
サボテンのもと	アイテム	67, 334
施設	施設	27
サラ	キャラクター	45, 491
サラマンダー	精霊	37, 293
サラマンダー	攻撃魔法	293
サラマンダーの像	サラマンダー	332
サラマンダー曜日	曜日	13
ザルぬのひとみ	アクセサリ	327
ザルタン織布	アイテム	338
斬(きり)	→斬(きり)	
アイテム	アイテム	336, 346
ザンダリンゴ	防具	318
ザンダル	防具	318
ザンドラゴン	モンスター	379
シールド	キャラクター	34, 264, 494
シールド	称号	271
シールドタイプ	レベルアップタイプ	269, 327
シールド	精霊	37, 292
シールド	攻撃魔法	292
シールドの像	アイテム	332
シールド	人物	47, 494
シールド	設定	47
シールド	グループ	317
シールド	サンダル	318
シールド	ナックル	311
シールド	ハット	316
シールド	ランス	313
シールド	ローブ	317
シールド	システム	13, 450
シールド	クエスト	233
シールド	ステータス異常	276, 448
シールド	アイテム	224, 340, 351
シールド	フレイル	312
シールド	ヘルム	314
シールド	モニングスター	315
シールド	ランス	313
シールド	アイテム	338, 347
シールド	モンスター	426
シールド	ステータス異常	276
シールド	モンスター	375
シールド	モンスター	418
シールド	キャラクター	38, 489
シールド	モンスター	433
シールド	エリア	130
シールド	エリア	124, 248
シールド	アイテム	338
シールド	アビリティ	16, 61
シールド	アイテム	337, 347
シールド	アクセサリ	326
シールド	システム(モンスター)	356
シールド	キャラクター	32
シールド	システム(バトル)	260
シールド	キャラクター	39, 495

名称	種類	掲載ページ
ジュリアスⅠ	モンスター	440
ジュリアスⅡ	モンスター	441
ジュリアスⅢ	モンスター	442
召喚アイテム	システム(アイテム)	29, 329, 333
召喚魔法	システム	295
称号	システム	270, 359
標榜	系統	354
ショップ	施設	348
シルクサンダル	サンダル	318
シルクハット	ハット	316
シルクロープ	ローブ	317
白の執事	キャラクター	40
死を喰らう男	キャラクター	41, 492
ジン	精霊	37, 294
ジン	攻撃魔法	294
神獣	設定	47
ジンの像	アイテム	332
新米冒険者	クエスト	234
ジン曜日	曜日	13
水晶のゆびわ	アクセサリ	326
水生生物	精霊	354
スーパーライブ	システム(モンスター)	447
スカイドラゴン	モンスター	392
スカルドレイク	モンスター	410
スカルビースト	モンスター	410
スキルEXP	システム(バトル)	272, 359, 451
スキルレベル	システム(バトル)	24, 272
スケイルアーマー	アーマー	316
スケイルフレイル	フレイル	312
スケイルヘルム	ヘルム	315
スカルド	モンスター	388
すずみぶどう	アイテム	336, 346
スターラッサー	称号	271
ステールアーマー	アーマー	316
ステールアクセ	アクセ	314
ステールソード	ソード	310
ステールブーツ	ブーツ	318
ステールフレイル	フレイル	312
ステールヘルム	ヘルム	315
ステールモニング	モニングスター	314
ステータス	リングコマンド	14
ステータス異常	システム(バトル)	274
ストーン	ドラップ	259
ストランド	キャラクター	38
スネークアーマー	アーマー	316
スネークアクセ	アクセ	314
スネークグローブ	グローブ	317
スネークソード	ソード	310
スネークブーツ	ブーツ	318
スネークフレイル	フレイル	312
スネークモニング	モニングスター	314
スノーライブ	モンスター	411
スバイク	ドラップ	259
スパイクストライク	必殺技	286
スパインドテイル	モンスター	390
スピードアップ	ステータス異常	277
スピードアップ	補助魔法	294
スピードダウン	ステータス異常	277
スピードバジル	アイテム	338, 347
スペクター	モンスター	388
スマッシュブレード	必殺技	282
スモーク	ドラップ	259
スライサー	必殺技	284
塵	アイテム	16, 60, 449
調書	アイテム	229, 335
聖剣	設定	47
聖鉄のくさりがま	くさりがま	312
性別	システム	12
生命	聖日	356
精霊	リングコマンド	15
精霊	設定	37, 46
精霊	システム(バトル)	241, 288
精霊救出	クエスト	238
精霊の像	システム(アイテム)	329, 332
セージ	称号	271

名称	種類	掲載ページ
石化	ステータス異常	276
雪原	エリア	166
接触ダメージ	システム(モンスター)	357
ゼノア	キャラクター	45
ゼリン	人物	494
ゼルヴァ	召喚魔法	296
ゼルヴァのカード	アイテム	333
親王の紋章	アクセサリ	327
騎士タイプ	レベルアップタイプ	269, 327
全体攻撃	システム(バトル)	291
象牙	アイテム	339
象牙のくさりがま	くさりがま	312
ソーラー	称号	271
ソーサレス	称号	271
ソード	武器	282, 310
鎧・金びかの騎士	クエスト	225
属性	システム(バトル)	24, 273
属性コイン	システム(アイテム)	226, 329, 331
鎧・金びかの騎士	クエスト	228
その他のアイテム	システム(アイテム)	329
ソビ	モンスター	387
●た行		
ダークアーマー	アーマー	316
ダークシャーマネス	称号	271
ダークシャーマン	称号	271
ダークバット	モンスター	412
ダークフリスト	モンスター	383
ダークボウ	ボウ	313
ダークロッド	ロッド	311
ダースマトゴ	モンスター	401
タートルナイト	モンスター	404
タイトルメニュー	システム	12
大砲	施設	18
タムアタック	テクニク	453
タムの塔	クエスト	196
大理石	アイテム	340
ただんへの種	アイテム	336
宝箱	システム	259, 359
滝の洞窟	エリア	144
タコソレンジ	アイテム	336, 346
叩(たたき)	属性	273
ダックジェネラル	モンスター	404
ダックソルジャー	モンスター	384
種アイテム	システム(アイテム)	329, 336
ダメージ	システム(バトル)	298
ダンシングロッド	必殺技	283
ちいさな種	アイテム	336
地下大河	エリア	177
血のくちく小娘	アイテム	220, 334
チビッコ	ステータス異常	276
チビッコハンマー	アイテム	18, 231, 311
チビデビル	モンスター	389
聴覚	感覚	356
チョコボ	キャラクター	452, 506
沈黙	ステータス異常	277
追加効果	システム(バトル)	279
通常攻撃	システム(バトル)	279
突(つき)	属性	273
月	属性	273
月の窟	アイテム	334
月の輝石	アイテム	236, 335
月のコイン	アイテム	331
月のしずく	クエスト	233
月のしずく	アイテム	233, 335
土	属性	273
土の輝石	アイテム	236, 335
土のコイン	アイテム	331
ツノガイニソジ	アイテム	337, 347
ディオンズグローブ	グローブ	317
ディオンズサンダル	サンダル	318
ディオンズの木	アイテム	339
ディオンズバット	バット	316
ディオンズボウ	ボウ	313
ディオンズランス	ランス	313
ディオンズローブ	ローブ	317

名称	種類	掲載ページ
ディオンズロッド	ロッド	311
ディオニス	モンスター	371
デモンヘッド	モンスター	390
デスクラフ	モンスター	378
デススコピオ	モンスター	368
デスハンド	称号	271
デスフラワー	モンスター	365
鉄甲獣の革	アイテム	339
鉄のくさりがま	くさりがま	312
鉄砲水	仕掛け	178
デピラス	キャラクター	39, 492
デピラスの館	エリア	126, 136, 248
デュエリスト	称号	271
デュラック	キャラクター	44, 483
デュラハンストーカー	モンスター	391
デルヴィッシュ	称号	271
デルファー	称号	271
天徳の聖杯	アイテム	330
デフデングレル	モンスター	376
たいめつ草	アイテム	331
道具屋	施設	19
道具屋のチラシ	クエスト	222
盗賊のピアス	アクセサリ	327
銅のくさりがま	くさりがま	312
勳力聖のカギ	アイテム	334
トータスナイト	モンスター	386
トート	召喚魔法	296
トートのカード	アイテム	333
トカゲのウロコ	アイテム	340
トカゲの肉	アイテム	332
毒	ステータス異常	277
毒の窟の谷	エリア	142
毒蛇のピアス	アクセサリ	326
トゲ	仕掛け	157, 197
とけいバイン	アイテム	337, 347
とびとびの種	アイテム	336
突(つき)		→突(つき)
ドッキリマッシュ	アイテム	338, 347
ドラグビーチ	アイテム	227, 336, 346
トッブル洞窟	エリア	60
トッブルへの道	エリア	56
トッブル村	エリア	58, 242
トッブル木桶	アイテム	338
トネリコの木	アイテム	339
ドラゴンフニル	アクセサリ	327
ドラゴン	系統	354
ドラゴンアーマー	アーマー	316
ドラゴンアクセ	アクセ	314
ドラゴングローブ	グローブ	317
ドラゴンサンダル	サンダル	318
ドラゴンソード	ソード	310
ドラゴナックル	ナックル	311
ドラゴンハット	ハット	316
ドラゴンブーツ	ブーツ	318
ドラゴンフレイル	フレイル	312
ドラゴンヘルム	ヘルム	315
ドラゴンボウ	ボウ	313
ドラゴマスター	称号	271
ドラゴンモニング	モニングスター	314
ドラゴンランス	ランス	313
ドラゴンリング	アクセサリ	327
ドラゴンローブ	ローブ	317
ドラゴンロッド	ロッド	311
ドラップ	システム	259, 359
鳥	系統	354
ドリアード	精霊	37, 294
攻撃魔法	攻撃魔法	294
ドリアードの像	アイテム	332
ドリアード曜日	曜日	13
取り立て人走る	クエスト	229
ドラゴン	アイテム	332
モンスター	モンスター	424
キャラクター	キャラクター	42
トロコ	仕掛け	101
ドワーフ	設定	48

名称	種類	掲載ページ
●な行		
ナイト	称号	271
ナイトスナイパー	モンスター	414
ナイトブレード	称号	271
仲間	システム	26, 260
なくしもの	クエスト	296
ナックル	武器	283, 311
七色の肉	アイテム	333
ニードルオン	モンスター	416
ニードルバード	モンスター	372
におい花	アイテム	331
ニキータ	施設	19, 348
ニキータ	キャラクター	42, 494
肉アイテム	システム(アイテム)	329, 332
ニンジャ	称号	271
ニンジャマスター	称号	271
沼の消窟	エリア	84
ネクロマンサー	称号	271
ネコアンズ	アイテム	227, 337, 347
暇ひ	ステータス異常	276, 355
能力値	システム(バトル)	267
能力低下	ステータス異常	276
ノーム	精霊	37, 294
ノーム	攻撃魔法	294
ノームの敵	アイテム	332
ノーム曜日	曜日	13
●は行		
ハートミント	アイテム	338, 347
バーバリアン	称号	271
バイバー	モンスター	420
バウンドワルフ	モンスター	363
バオ(フグローブ)	グローブ	317
バオ(フサンダル)	サンダル	318
バオ(フの木)	アイテム	339
バオ(フバウト)	バウト	316
バオ(フバボウ)	ボウ	313
バオ(フフランス)	ランス	313
バオ(フバローブ)	ローブ	317
バオ(フブロード)	ロード	311
はがねのくさりがま	くさりがま	212
バッシュカー	称号	371
バシリスク	モンスター	370
鉢植え	施設	27
はちみつ	アイテム	334
はちみつドリンク	アイテム	243, 330
ハ虫類	系統	354
ばっくりオタマ	モンスター	412
ばっくんオタマ	モンスター	369
ばっくんチコ	アイテム	232, 330
ばっくんトカゲ	モンスター	370
ばっくんドラゴン	モンスター	413
ばっくんの壘	エリア	82
白光のゆびわ	アクセサリ	327
ハット	防具	316
ハットム	モンスター	372
ハットムの消窟	エリア	64
バトルキャラクター	システム(バトル)	260
バトルモード	システム(バトル)	21, 258
匠し相手	クエスト	227
ハネオニオン	アイテム	337, 347
バナクシヤコ	モンスター	396
バナバナナ	アイテム	337, 346
パメラ	キャラクター	493
パラディン	称号	271
パラメーター	システム(アイテム)	307
ハリヤサンダル	サンダル	318
ハリヤハット	ハット	316
ハリヤボウ	ボウ	313
ハリヤローブ	ローブ	317
ハリヤロード	ロード	311
ハリネズミレタス	アイテム	338, 347
ハルコンアーマー	アーマー	316
ハルコンアクセ	アクセ	314
ハルコングローブ	グローブ	317
ハルコンソード	ソード	310

名称	種類	掲載ページ
ハルコンナックル	ナックル	311
ハルコンのくさりがま	くさりがま	312
ハルコンブーツ	ブーツ	318
ハルコンフレイル	フレイル	312
ハルコンヘルム	ヘルム	315
ハルコンモニング	モニングスター	314
ハルアーマー	アーマー	316
ハル一騎石	アイテム	224, 340, 351
ハルソード	ソード	310
パワーアップ	ステータス異常	277
補助魔法	補助魔法	293
パワーダウン	ステータス異常	277
ハンバリア	モンスター	427
ハンパキンボム	アイテム	338, 347
ハンパキンボム	モンスター	365
火	属性	273
ビーだまらぎ	アクセサリ	326
ビーダマンベリ	アイテム	337, 347
ビービー	モンスター	367
ひららぎの木	アイテム	339
ヒールライト	補助魔法	292
ヒーロー	キャラクター	32, 262, 489
ヒーローの母	キャラクター	44
光	属性	273
光の輝石	アイテム	236, 335
光のコイン	アイテム	331
飛空艇	エリア	110, 312
ひしゃげた壘	アイテム	336
ビショップ	称号	271
ビジュアル	ステータス異常	276
必殺技	システム(バトル)	22, 280
必殺技ゲージ	システム(バトル)	280
ヒドラ	モンスター	428
火の輝石	アイテム	236, 335
火のコイン	アイテム	331
火柱	住掛け	182, 199
ひまわりコーン	アイテム	337, 347
ヒュージロケット	モンスター	439
氷原のジュジュツツ?	クエスト	237
ヒヨリ	ステータス異常	277
ひょろたい壘	アイテム	336
飛竜の筆	アイテム	339, 351
星	時間帯	13
ヒロイン	キャラクター	33, 263, 489
ヒロインの母	キャラクター	45
ピンケット周辺	エリア	66
ピンケットの壘	エリア	68
ファイアブレイズ	アクセサリ	327
ファイアモス	モンスター	417
ファイター	称号	271
フィッシュフルーツ	アイテム	337, 347
フイブイ電	アイテム	330
封印の消窟	エリア	188
ブーツ	防具	318
フェルトサンダル	サンダル	318
フェルトハット	ハット	316
フェルトローブ	ローブ	317
フェンリルナイト	称号	271
フォシルサンダル	サンダル	318
フォシルソード	ソード	310
フォシルナックル	ナックル	311
フォシルハット	ハット	316
フォシルフレイル	フレイル	312
フォシルヘルム	ヘルム	315
フォシルボウ	ボウ	313
フォシルモニング	モニングスター	314
フォシルランス	ランス	313
フォシルローブ	ローブ	317
フォシルロード	ロード	311
フォシルせ鉄	アイテム	339
武器	システム	22, 306, 310, 319
武器攻撃	システム(バトル)	278
武器装備	リネコマンド	14
武器屋の注文	クエスト	232
副感覚	システム(モンスター)	356

名称	種類	掲載ページ
不死	系統	354
不思議	系統	354
不思議アイテム	システム(アイテム)	329, 331
不思議な肉	アイテム	333
プチガルーダ	モンスター	374
プチドラゴン	モンスター	392
プチセイデン	モンスター	409
プラーケーン	モンスター	435
物理攻撃	システム(バトル)	298, 299
物理防御力ダウン	ステータス異常	277
不定形	系統	354
浮遊雲	障害物	174
浮遊岩の荒野	エリア	174
ブラウニーピアス	アクセサリ	327, 446
ブラウン	キャラクター	446
ブラックアナグマ	モンスター	238, 425
ブラックウルフ	モンスター	426
ブラック化	システム	447
ブレッティボーン	モンスター	418
ブラッドアウル	モンスター	373
ブラッドウェポン	モンスター	374
ブラッドドール	モンスター	405
ブラッドバンジー	モンスター	403
ブリスステ	称号	271
ブリスト	称号	271
ふるえるハート	クエスト	239
ブレイル	武器	284, 312
フロートバルブ	ステータス異常	277
フロートバルブ	補助魔法	293
プロテクト	ステータス異常	277
プロテクト	補助魔法	294
プロテクトピアス	アクセサリ	327
プロンズアーマー	アーマー	316
プロンズアクセ	アクセ	314
プロンズグローブ	グローブ	317
プロンズソード	ソード	310
プロンズナックル	ナックル	311
プロンズブーツ	ブーツ	318
プロンズフレイル	フレイル	312
プロンズヘルム	ヘルム	315
プロンズモニング	モニングスター	314
ベスト	ステータス異常	277
ペダンアクセ	アクセ	314
ペダン石のくさりがま	くさりがま	312
ペダン石	アイテム	340
ペダンブーツ	ブーツ	318
ペダンボウ	ボウ	313
ペダンランス	ランス	313
ペダンロード	ロード	311
ペダ	モンスター	430
ヘビのウロコ	アイテム	340
ヘルナイト	モンスター	407
ベルのすず	アクセサリ	327
ヘルハンド	モンスター	420
ヘルム	防具	315
ペンダント	アイテム	231, 334
変な肉	アイテム	332
ハンパサンダル	サンダル	318
ハンパハット	ハット	316
ハンパローブ	ローブ	317
ハンパセイデン	モンスター	432
秘伝の(秘伝の)秘伝の(秘伝の)	モンスター	431
ボウ	武器	285, 313
防具	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	アーマー	316
ソード	ソード	310
ブーツ	ブーツ	318
モニングスター	モニングスター	314
ローブ	ローブ	317
モンスター	モンスター	432
モンスター	モンスター	431
武器	武器	285, 313
システム	システム	306, 315, 323
アクセサリ	アクセサリ	327
アーマー	ア	

名称	種類	掲載ページ
ほそい肉	アイテム	332
ほそなかい種	アイテム	336
ホッパー	モンスター	277
ボディチェンジ	ステータス異常	293
ボディチェンジ	補助魔法	277
ポト	モンスター	394
ポボイのメモ	システム	255
ポボイの落書き帳	リングコマンド	15
ポム	トラップ	259
振り出し物	システム(ショップ)	348, 350
ポルター	モンスター	395
ポロピンフット	モンスター	408
ポロン	モンスター	385
ポロン(イベント)	モンスター	423
ホワイトウルフ	モンスター	427
ボンボヤジ	キャラクター	43
●ま行		
マージ	→マミーシーカー	
マールアックス	アックス	314
マールナックル	ナックル	311
マールヘルム	ヘルム	315
マールボウ	ボウ	313
マールロッド	ロッド	313
マイアーマー	アーマー	316
マイアアックス	アックス	314
マイアソード	ソード	310
マイア船	アイテム	340
マイア船のくさりがま	くさりがま	312
マイアブーツ	ブーツ	318
マイアフレイル	フレイル	312
マイアヘルム	ヘルム	315
マイアモニング	モニングスター	314
マイコニド	モンスター	364
マイコニドの森	エリア	96
マイティジャベリン	必殺技	285
マインドフレア	モンスター	431
マキガイカブ	アイテム	338, 347
マジカルシールド	ステータス異常	297
マジカルシールド	補助魔法	274
マジカルボール	モンスター	380
マジシャン	称号	271
マシゴレム	モンスター	382
マスキョ	アイテム	337, 347
マスターショット	必殺技	285
魔族	設定	48
魔族の血	クエスト	220
町	システム	19, 242
マチルダ	召喚魔法	297
マチルダのカード	アイテム	333
マナ	設定	46
マナ	人物	490
マナの一族	設定	46
マナの樹	設定	46
マナの休日	曜日	13
マナの剣	アイテム	335
マナの聖域	設定	46
マナの聖域	エリア	206
マナのペンダント	アイテム	334
マナの女神	設定	46
マナの女神像	施設	19, 239
マヒ	ステータス異常	276
魔封石	障害物	17
魔法	システム(バトル)	23, 288, 449
魔法	感覚	356
魔法攻撃	システム(バトル)	298, 299
魔法生物	系統	354
魔法使いのサイ	レベルアップタイプ	269, 327
魔法のクルミ	アイテム	330
魔法の肉	アイテム	332
魔法のローブ	リングコマンド	15, 18, 218, 451
魔法防衛力ダウン	ステータス異常	277
幻の肉	アイテム	333
マミーエイブ	モンスター	389
マミーシーカー	キャラクター	36, 266, 495
マリー	キャラクター	45, 493

名称	種類	掲載ページ
マリリス	モンスター	434
まるい種	アイテム	336
まんまるドロップ	アイテム	330
マンモスマンゴ	アイテム	337, 346
水	属性	273
湖周辺	エリア	106
水の輝石	アイテム	236, 335
水のコイン	アイテム	331
ミスリル	イベント	96, 98
ミスリルアーマー	アーマー	316
ミスリルアックス	アックス	314
ミスリル鎧	アイテム	340
ミスリルグローブ	グローブ	317
ミスリルソード	ソード	310
ミスリルナックル	ナックル	311
ミスリルのくさりがま	くさりがま	312
ミスリルブーツ	ブーツ	318
ミスリルフレイル	フレイル	312
ミスリルヘルム	ヘルム	315
ミスリルモニング	モニングスター	314
ミスリルランス	ランス	313
ミスルトゥサンダル	サンダル	318
ミスルトゥハット	ハット	316
ミスルトゥボウ	ボウ	313
ミスルトゥローブ	ローブ	317
ミスルトゥロッド	ロッド	311
魅了	ステータス異常	276
ムーンワンダー	モンスター	401
無限の回廊	クエスト	230
虫肉	アイテム	332
無敵	システム(バトル)	281, 287
メイガス	称号	271
明視覚	感覚	356
名タテン登場	クエスト	231
命中率	システム(バトル)	281
メイジシナリオ	システム	20, 52
メガクロウラー	モンスター	369
女神像	→マナの女神像	
女神の祝福	クエスト	240
メタルクラブ	モンスター	415
メタルハット	障害物	17
メデューサ	キャラクター	45, 491
メデューサ	モンスター	430
メス周辺	エリア	118
メス剣	アイテム	339
メスの村	エリア	120, 246
猛毒	ステータス異常	277
モニングスター	武器	286, 314
モルバア	モンスター	362
モチさん	キャラクター	43
モルボルボール	モンスター	366
モンク	称号	271
モンクタイプ	レベルアップタイプ	269, 327
モンスター図書館	システム	443
●や行		
野菜アイテム	システム(アイテム)	329, 337
ヤシの木	仕掛け	131, 230
8つのコイン	クエスト	226
複製	複製	19
やどりぎ	施設	129
闇	アイテム	339
闇の輝石	属性	273
闇のコイン	アイテム	236, 335
闇の商人	クエスト	331
闇の商人	クエスト	237
タイム	時間帯	13
雪ダルマ	ステータス異常	276
ユニコングヘッド	モンスター	381
ユリギリピンズ	アイテム	337, 347
溶岩	仕掛け	182
曜日	システム	13
夜	時間帯	13
●ら行		
ラスト	モンスター	419
ラストモールド	モンスター	377
ラドーン	モンスター	379

名称	種類	掲載ページ
ラビ	モンスター	362
ラビオン	モンスター	402
ランス	武器	285, 313
ランダム	レベルアップタイプ	269, 327
ランドラゴン	モンスター	393
ランドリーチ	モンスター	377
リイ伯爵	キャラクター	40, 491
リーフレット	アイテム	222, 334
リザードアックス	アックス	314
リザードグローブ	グローブ	317
リザードソード	ソード	310
リザードブーツ	ブーツ	318
リザードフレイル	フレイル	312
リザードヘルム	ヘルム	315
リザードモニング	モニングスター	314
リッチ	モンスター	437
竜牙斧	必殺技	284
竜のウロコ	アイテム	340
竜のくさりがま	くさりがま	312
竜の肉	アイテム	333
竜のほねがざり	アクセサリ	327
リングコマンド	システム	14
ルーンナイト	称号	271
ルーンピアス	アクセサリ	327
ルーンマスター	称号	271
ルーンメイト	称号	271
ルク	システム	304, 359
ルナ	精霊	37, 293
ルナ	攻撃魔法	293
ルナの像	アイテム	332
ルナの曜日	曜日	13
レザークローブ	グローブ	317
レザースサンダル	サンダル	318
レザーナックル	ナックル	311
レザールハット	ハット	316
レザールランス	ランス	313
レザークローブ	ローブ	317
レジスタンス	クエスト	228
レスタ	キャラクター	35, 265, 493
レザサードモン	モンスター	391
レックススライム	モンスター	407
レベル	システム(バトル)	268
レベルアップ	リングコマンド	14
レベルアップ	システム(バトル)	26, 269
レベルアップタイプ	システム(バトル)	269
リングジャー	称号	271
ローグ	称号	271
ローブ	防具	317
ローリングスリーブ	必殺技	286
ロケットバビイ	アイテム	337, 346
ロソット	召喚魔法	297
ロソットのカード	アイテム	333
ロッド	武器	283, 311
ロービー	施設	28
ロリマーアーマー	アーマー	316
ロリマーアックス	アックス	314
ロリマー王国	設定	48
ロリマーグローブ	グローブ	317
ロリマー国王	キャラクター	44, 493
ロリマー鎧	エリア	168, 252
ロリマー聖鉄	アイテム	340
ロリマーソード	ソード	310
ロリマーナックル	ナックル	311
ロリマーブーツ	ブーツ	318
ロリマーフレイル	フレイル	312
ロリマーヘルム	ヘルム	315
ロリマーボウ	ボウ	313
ロリマーモニング	モニングスター	314
ロリマーランス	ランス	313
●わ行		
ワッツ	キャラクター	36, 266, 494
ワニ筆	アイテム	339
ワルキユーレ	称号	271
ワンダー	モンスター	394
ワンダラー	称号	271

新約 聖剣伝説 解体真書

2003年10月29日 初版発行

発行人
編集人
編集長
副編集長
業務部
印刷

浜村弘一
野田 稔
坂本武郎
鈴木弘明
樽本義之
図書印刷株式会社

企画・構成・執筆

株式会社スタジオイベントスタッフ

山下 章

(ディレクター/インタビュー聞き手)

大出綾太

(サブディレクター/はじめての「新約 聖剣伝説」/シークレットテクニック30)

山中直樹

(バトルシステム)

板垣利光

(メインシナリオ)

大野優子

(プロローグ/キャラクター/物語のまとめ)

大出啓太

(アイテム/クエスト/シークレットテクニック30)

豊田知行

(モンスター/タイムアタック)

中谷 薫

(タイムアタック/解析サポート)

稲垣宗彦

(インタビュー原稿)

日下部智子

(編集サポート)

渡辺和織

(クエスト)

佐久間亮介

(モンスター)

編集

デザイン監修・装丁

編集協力

本文レイアウト

インタビュー撮影

校正

監修

川原 誠(ファミ通書籍編集部)

倉賀野太郎(ファミ通書籍編集部)

樋口真由子(ファミ通書籍編集部)

有限会社キューファクトリー

小森大輔(STUDIO ATOM)

竹下陽子

古川香苗

株式会社スクウェア・エニックス

発行所 株式会社エンターブレイン

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

電話 03-5433-7850(営業局)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複製、複製することを禁じます。

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

GAME BOY ADVANCEは任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号 特許登録 第2710378号

©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Developed by BROWNIE BROWN

©2003 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-1628-1

●1191957

Printed in JAPAN



ISBN4-7577-1628-1

C0076 ¥1600E



9784757716285

エンターブレイン

定価 本体1600円+税



1920076016004

新約聖剣伝説
解体真書



Shinryaku Seikendensetsu Kaitaishimashi

