



ATLUS

P3 F  
PERSONA3 FES

# ペルソナ3 フェス

PERSONA3 FES

公式パーフェクトガイド  
OFFICIAL PERFECT GUIDE

ATLUS X カプコン

e+  
enter



P3 F  
PERSONA3 FES  
ペルソナ3 フェス  
公式パーフェクトガイド  
OFFICIAL PERFECT GUIDE



ファミ通 責任編集

PERSONA 3 FES  
OFFICIAL PERFECT GUIDE



PERSONA 3 FES  
ペルソナ3 フェス

公式パーフェクトガイド  
OFFICIAL PERFECT GUIDE

ATLUS X 三輪



ATLUS

ペルソナ3 フェス  
公式パーフェクトガイド  
OFFICIAL PERFECT GUIDE



三輪 責任編集

ペルソナ3 フェス  
公式パーフェクトガイド



# The Other Self Side Prologue

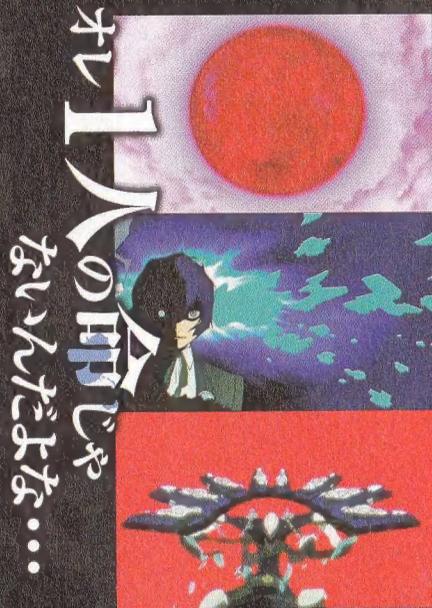
2009年4月7日。“彼”は10年ぶりに港区へと足を踏み入っていた。目的地は彼がこの春から通う、月光館学園の学生寮である。不可解な光景を目にしつつも無事に入寮を終え、それから2日たった夜、彼のいる寮は何かの襲撃を受ける。同じ寮に住む少女、岳羽ゆかりとともに脱出を図るが、屋上に逃げたふたりの前に現われたのは、煌々と輝く満月を背中に負った、異形の怪物“シャドウ”だった。その姿を見て、拳銃のようなものを取り出すゆかり。だがその引き金を引くまえに、シャドウに吹き飛ばされてしまう。動かなくなるゆかり。迫り来るシャドウ。そして足もとに転がる銃。彼はまるで何かに引き寄せられるように、銃を手にとると、みずからのこめかみに銃口を当て、その引き金を引いたのだった。

口もとに、わずかな笑みを浮かべながら――

理由なら・・・あるさ・・・



私のペルソナは“結ぶ者”



ペルソナの命じゃないんだよね...

## ...なら、見届けてもらおうじゃないか

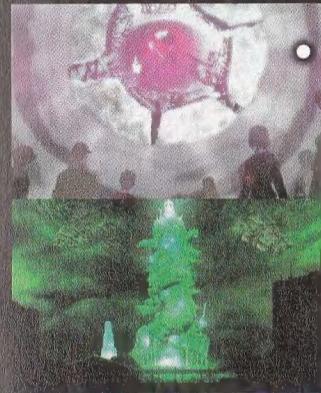
モニターで屋上の様子を見ていた幾月、美鶴、真田の3人は、画面に目を奪われていた。月光に照らされた神秘的なシルエット、それは紛れもない“ペルソナ”だった。彼は銃型の召喚器を使い、自分の影の人格を形ある姿で具現化できる“ペルソナ使い”だったのである。だが、その表情も一瞬で凍りつく。彼のペルソナの中から、強引にこじ開けるようにして、さらに新たなペルソナが現われたのだ。ペルソナとは影の人格。ひとりが複数持ち合わせるなど前例がない。それが2体存在する――?

モニターを見守る3人が事態を把握する間もなく、新たに現われたペルソナはシャドウを蹂躞していく。やがてすべてのシャドウがその活動を停止するころ、謎のペルソナもその姿を消すのだった。

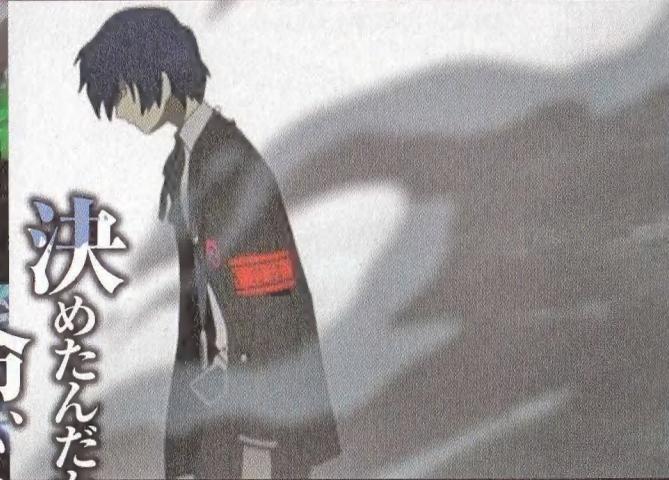
お前が殺したんだッ!!



・・・これでいい・・・



決めたんだから...  
命、かけるって!



数日後。幾月は彼に、今日と明日のあいだに“影時間”と呼ばれる空白の時間があること、シャドウは影時間に適性のある人間の精神を食らうことを告げる。唯一ペルソナ使いのみがシャドウを倒せると教えられ、彼は同じペルソナ使いのゆかり、美鶴、真田とともに戦うべく“Special Extracurricular Executive Sector”、通称“特別課外活動部”へと入部する。そんな彼を待ち受けていたのは、みずからが通う月光館学園が、影時間にはシャドウの巣窟“タルタロス”へと変貌するという衝撃の事実だった。今日も彼は、シャドウを殲滅すべく、召喚器の引き金に指をかける。そのときに、何が待っているか知らないまま――



わたしはずっと、  
ここに居るから・・・

The Other Self

# 主人公

CV: 石田彰

本編の主人公。2009年4月から港区の月光館学園へと転入してくる。じつは幼少時にも港区に住んでいたが、10年まえの事故により両親を失っている。初めてシャドウに遭遇した際にベルソナに覚醒。その能力を買われ、特別課外活動部へと勧誘される。しかし、本来はひとりに1体しかないはずのベルソナを複数使いこなすなど、その能力には未知の部分も多い。初期の使用ベルソナはオルフェウス。かつて失われた恋人を求め、冥界へ足を踏み入れた吟遊詩人である。

ORPHEUS  
オルフェウス



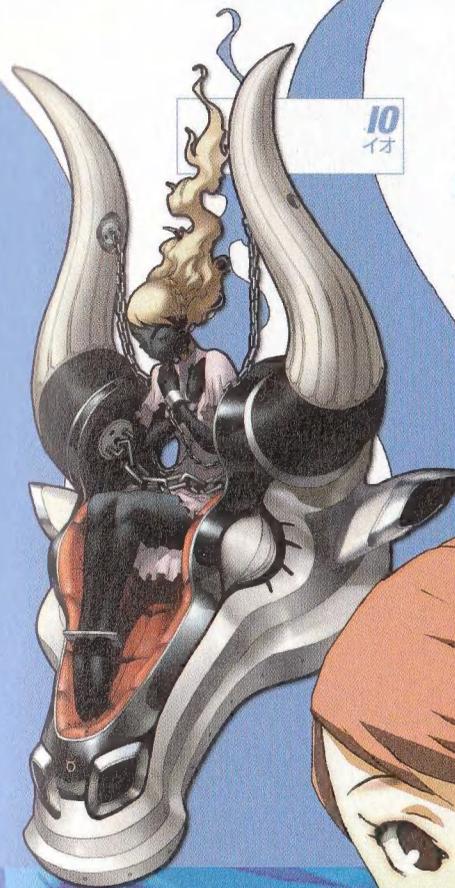
Yukari Takeba

# 岳羽ゆかり

CV: 豊口めぐみ

月光館学園高等部2年生。この春から主人公と同じクラスになる。主人公と同様に10年まえ父親を亡くしており、母親とも疎遠になっている。特別課外活動部に所属しているが、ベルソナ能力に目覚めたのはつい最近のことで、実戦はまだ経験していない。学園では弓道部に所属しており、戦闘でも弓を使った遠距離攻撃を得意とする。使用ベルソナは、かつて父ゼウスに寵愛されたというイオ。疾風属性の攻撃魔法と、回復スキルを得意とするが、電撃属性の攻撃を苦手としている。

10  
イオ



Junpei Iori  
**伊織順平**

CV: 鳥海浩輔

月光館学園高等部2年生。主人公、ゆかりと同じクラス。3年まえに転入してきたこともあって、同じ立場の主人公に親近感を感じる。主人公が港区へやってきた直後にベルソナ能力に覚醒。それにより、特別課外活動部へと所属するようになる。昔は野球少年だったこともあってか、戦闘時は大剣を豪快に振り回す。使用ベルソナはヘルメス。つねに率先して動き、情報の神とも呼ばれる。物理攻撃系スキルと、火炎属性の攻撃魔法を得意とし、疾風属性の攻撃に弱い。

**HERMES**  
ヘルメス



**POLYDEUCES**  
ポリデュークス

Akihiko Sanada  
**真田明彦**

CV: 緑川光

月光館学園高等部3年生。主人公が港区に来るまえからベルソナ能力に覚醒しており、2年まえからは美鶴とふたりでシャドウと戦っていた。強い力を欲しており、みずから鍛えることに余念がない。所属しているボタジンダ部では無敗を誇っており、実際の戦闘でも拳による接近戦をしかけるスタイル。使用ベルソナのポリデュークスは、兄カストールとともに双子の英雄として知られる。電撃属性の攻撃魔法と、物理攻撃系スキルを得意としており、氷結属性の攻撃に弱い。



Mitsuru Kirijo  
**桐条美鶴**

CV: 田中理恵

月光館学園高等部3年生。学園の生徒会長にして学園とポートアイランドの出資元、桐条グループの令嬢でもある。本作に登場するペルソナ使いの中ではもっとも早くに覚醒しており、特別課外活動部も、彼女と幾月の手によって作られている。学園ではフェンシング部の部長を務めており、戦闘では小剣を優雅に使いこなす。使用ペルソナは女性だけの部族、アマゾンの美しく勇敢な女王ペンテシレア。氷結属性の攻撃魔法と回復魔法を得意とし、火炎属性の攻撃を苦手とする。



**PENTHESILEIA**  
ペンテシレア



Fuka Yamagishi  
**山岸風花**

CV: 能登麻美子

月光館学園高等部2年生。主人公とは隣りのクラスになる。ささいなアクシデントがきっかけで、クラス的女子からイジメのターゲットにされてしまう。だが、皮肉にも、それがきっかけとなってペルソナ能力が覚醒する。機械いじりが趣味で、苦手なものは料理。現在はとくに部活に所属していない。使用ペルソナは光の女神、ルキア。いかなる暗闇にも導きの光を与える。直接前線で戦うことはないが、タルタロス探索時のサポートやシャドウの詳細データの解析などを行なう。



**LUCIA**  
ルキア



Aegis  
**アイギス**

CV: 坂本真綾

桐条グループが開発した、対シャドウ兵器。大型なのはペルソナ召喚には人格を必要とするためである。かつては同型機が多数存在していたが、10年まえのとある事件でそのほとんどが破壊され、彼女が最後の生き残りとなっている。主人公に過剰なまでの反応を示すが、その理由は定かでない。戦闘時には内蔵された銃器を駆使して攻撃を行なう。使用ペルソナは不敗の神像、パラディオン。物理攻撃スキルを得意とし、貫通属性攻撃に強いが、電撃属性の攻撃に弱い。

**PALLADION**  
パラディオン



**NEMESIS**  
ネメシス

Ken Amada  
**天田乾**

CV: 緒方恵美

月光館学園初等科の生徒。影時間への適性があることに気づいた幾月が、夏休みのあいだだけという条件で学生寮へと連れてくるが、ある出来事をきっかけに、みずから特別課外活動部入りを志願する。2年まえに母親を亡くしたことが精神的な自立を早めたのか、大人びた言動が多く見られる。戦闘では小柄な身体を補うために、長柄の槍を使用する。使用ペルソナはネメシス。憤りと神罰を司る神だが、復讐の女神とも呼ばれる。光属性の魔法を得意とし、闇属性の魔法に弱い。



Koromaru  
Koromaru  
Koromaru

Koromaru

# コロマル (虎狼丸)

もともとは長鳴神社の神主が飼っていた犬。事故により神主が亡くなったあとも神社に居続け、近所の話題となっていた。潜在的なものは不明だが影時間への適性があり、神社に侵入しようとしたシャドウと遭遇、撃退したところを真田に目撃されたことがきっかけで、特別課外活動部の一員として学生寮で飼われることとなる。戦闘時には口に短刀を加えて攻撃をしかける。使用ベルソナは地獄の番犬、ケルベロス。闇属性と火炎属性の魔法を得意とするが、光属性の魔法に弱い。

**KERBEROS**  
ケルベロス



Shinjiro Aragaki

# 荒垣真次郎

CV: 中井和哉

月光館学園高等部3年生。だが、最近はまったく出席しておらず、学園内にも彼のことを知っている人間は少ない。じつは美鶴、真田とともに特別課外活動部の初期メンバーである。とくに真田とは、幼少時からの付き合い。2年まえから戦いを放棄しているが、その理由は不明。戦闘時には鈍器を使う。使用ベルソナはカストール。ポリデュークスと双子だが、ゼウスを父に持つポリデュークスが不死だったのに対し、父が人間だったカストールは戦争で死亡してしまう。

**CASTOR**  
カストール



Shinjiro  
Aragaki

Metis  
Mebis  
Metis  
Metis

# メティス

CV: 斎藤千和

アイギスたちの前に突如現われた「機械の乙女」。アイギス同様ベルソナ召喚機能を備えており、みずからも「アイギスの姉妹にあたる存在」と語るが、桐条グループは現在、アイギス以外の対シャドウ兵器を所有していない。また、いきなり特別課外活動部の面々を襲撃するなど、その正体も目的も、一切が謎に包まれている。ベルソナはブッシュケイ。美の女神アフロディーテすら嫉妬したと言われる神話の持ち主で、同時に「精神」「魂」という意味も合わせ持っている。

PSYCHE  
ブッシュケイ



Shuji Ikutsuki  
IKUTSUKI

# 幾月修司

CV: 堀秀行

月光館学園の理事長。美鶴とともに特別課外活動部を設立し、現在は顧問という立場でシャドウ対策に関わっている。影時間への適性はあるが、ベルソナ能力は備わっていない。以前は学者だったということで、機械類の扱いに長けている。ひんぱんに口にする寒いジョークが最大の欠点である。



HYPNOS  
ヒュノプス

# タカヤ

CV: 神奈延年

影時間を利用して他人の復讐を代行する「ストレガ」というグループのリーダー。シャドウによる滅びこそが人類の歩む道という思想の持ち主である。影時間の適性があるだけでなく、ベルソナ能力も持っている。特別課外活動部の目的が影時間の消滅と知ってからは、彼らと敵対するようになる。



Takaya  
TAKAYA



# Jin

CV: 小野坂昌也

ストレガの一員で関西弁を話す少年。復讐代行サイトの運営は彼が行っており、「ジン」の名前はネット上ではかなり有名。武器の流通にも精通し、タカヤの使う拳銃やみずから持っている爆弾は彼が用意した模様。タカヤのことを崇拜しており、彼のためなら命をも投げ出す覚悟で彼と行動をとめている。



# Chidori

CV: 沢城みゆき

ストレガのひとり。彼女もベルソナ能力を持っており、おもにタカヤとジンのサポートを行っている。白いドレスと端正な顔立ち、さらには感情を表に出さないことから、人形のような印象を受ける。しかしその容姿に似合わない、戦闘では重厚な斧を振り回す。なぜタカヤ、ジンといっしょに行動しているかは謎。



# Igor

CV: 田の中勇

■と現実、精神と物質の狭間にあるという、ベルベットルームの主。普通の人間がベルベットルームに入ることはできないため、その存在を知る者はごくわずかである。主人公の特殊な力に興味を持ち、彼にベルソナについての助言をしてくれる。また、複数のベルソナから新たなベルソナを生み出す能力も持っているが、彼の詳細についてはすべて謎に包まれている。



CV: 沢城みゆき

# Elizabeth

つねにイゴールの傍らに控える、ベルベットルームのエレベーターガール。イゴール同様、彼女についても詳細は一切不明。主人公に数々の頼み事をしてきたり、ときには主人公とともに外へ出かけたりなど、外の世界にかんがりの興味を持っているらしい。また、つねにベルソナ全書を携えていることから、彼女自身もベルソナを扱えるのではないかという噂も……。



Sub Character  
Elizabeth

## 桐条武治

CV 石田彰

美鶴の父で桐条グループの現当主。10年まえに起きたある事故の唯一の生き残りでもある。影時間への適性はあるものの、ペルソナ能力はない。とある過去の贖罪を果たそうとしており、それを若者たちに任せざるを得ないことに心苦しさを感している。



## 岳羽詠一郎

CV 石田彰

いまは亡き、ゆかりの父親。かつて桐条グループの研究員として働いていたが、10年まえに研究施設で発生した事故により、命を落としてしまう。彼がいったい何を研究していたのか、どんな事故が起こったのかは一切が謎に包まれている。



## ファルロス

CV 石田彰

学生■を訪れた主人公を、最初に出迎えた少年。しかし、主人公以外にその姿を見た者はいない。その後は満月が近づくたびに主人公の部屋に現われては、謎めいた助言を残し、去っていく。敵対者ではないようだが、その正体は不明のままである。



## 望月綾時

CV 石田彰

冬も間近に迫ってきたころ、学園に現われる転校生。女性を見るとすぐにアプローチをかけていくが、なぜかアイギスには、初対面のときから警戒される。明るい性格の持ち主で、すぐに順平と意気投合。置と一っしょに行動することが多くなっていく。



## 鳥海いさ子

CV 石田彰

月光館学園の教師。主人公たち2年F組の担任で、授業では現代文を担当している。教職に対してはあまり真剣に取り組んでおらず、そのため同僚の教師に嫌味を言われることも。その不満を何かで晴らしているらしいが、詳細は不明。



## 森山夏紀

CV 石田彰

月光館学園高等学校部2年生。風花と同じクラスだが、ほかの女子生徒と一っしょに風花をいじめていた。しかし、シャドウの起こした事件に関わったことがきっかけで、風花にこれまでのことを謝罪、以降は無言の親友として、風花と付き合っている。



# P3 F

PERSONA3 FES

OFFICIAL  
PERFECT GUIDE

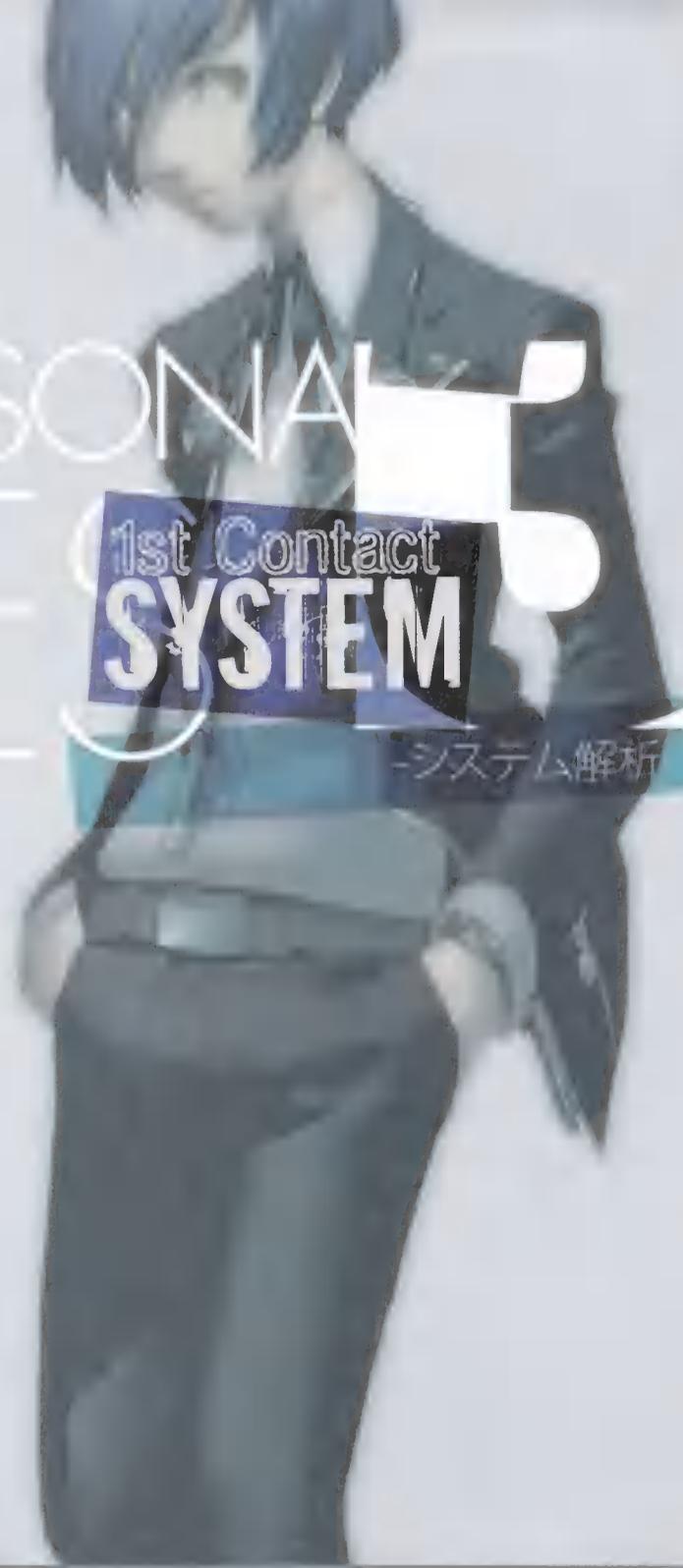
## CONTENTS

Prologue	000	プロローグ	000
1st Contact SYSTEM	002	1st Contact SYSTEM	002
1st Contact SYSTEM	002	1st Contact SYSTEM	002
2nd Contact STORY	003	2nd Contact STORY	003
2nd Contact STORY	003	2nd Contact STORY	003
3rd Contact TARTAROS	004	3rd Contact TARTAROS	004
3rd Contact TARTAROS	004	3rd Contact TARTAROS	004
4th Contact GOWMS	005	4th Contact GOWMS	005
4th Contact GOWMS	005	4th Contact GOWMS	005

# PERSONA3 FES

## 1st Contact SYSTEM

システム解析



# SYSTEM

## 基本システム

# ガイダンス

「P3」から新システムの追加やリニューアルが施され、進化を遂げた「P3 FES」。ここでは新要素も含め、本作の基盤となる部分について説明していく。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

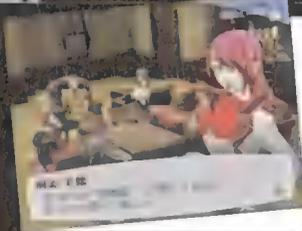
6th Contact

7th Contact

# 本作の構成

## 本作の構成

「PERSONA3 FES(以下「FES」)本編は、若者の人間には感知できない「影時間」に憑依した「ペルソナ使い」の一員となり、人間の精神を食らう怪物、シャドウを倒すのがそもそもの目的となる。だが、影の討伐だけが強くなる方法ではない。「FES」では周囲の人々と絆を築くことで、新たな力を得られるのだ。一年という時間が過ぎるころ、プレイヤーは絆の持つ力を信じてのちのちの戦いに備えることになる。



影時間とペルソナを使い、影のシャドウとの戦いを続ける。

# 日常生活

朝から夜にかけては、普通の高校生として日常生活を送る。学校や部活、友達との交流など、日常の生活が豊かになる。また、特定の人物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、日常生活が豊かになることで、影の討伐もより容易になる。また、特定の人物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、日常生活が豊かになることで、影の討伐もより容易になる。



授業を受ける態度も、積み重ねて主人公の力とつながる。

# タルタロス

タルタロスには様々な種類の怪物、ペルソナが出現する。この怪物は、影の討伐の目的に役立つ。また、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、タルタロスには様々な種類の怪物、ペルソナが出現する。この怪物は、影の討伐の目的に役立つ。また、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、タルタロスには様々な種類の怪物、ペルソナが出現する。この怪物は、影の討伐の目的に役立つ。また、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。

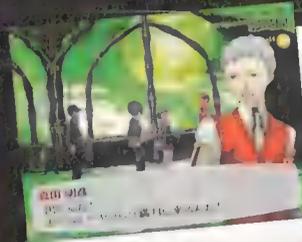


影時間にもっと学園に出現するダンジョン、タルタロス。

SYSTEM

# 満月イベント

満月イベントは、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、満月イベントは、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、満月イベントは、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。



影時間の夜に、美しく輝く満月。満月イベントは、毎月1回発生する。

SYSTEM

# 月齢

月齢は、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、月齢は、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。このように、月齢は、毎月1回発生するイベント。このイベントでは、特定の怪物と絆を築くことで、様々なイベントが発生する。

## 月齢が及ぼす影響

- ・満月イベントの発生
- ・タルタロスでのアシッド発生(2-POSS)
- ・タルタロスでの怪物(1-POSS)
- ・各種での怪物(1-POSS)

## 基本画面の見方

**◎日付・時間**：現在の日付と時間。本作は毎日10時開始。日付はシフト、これは行動に違いが出る。時間は10時開始。10時開始。10時開始。

**◎戦闘アイコン**：◎ボタンを押すことで、主人公が現在の行動を取るかを示すアイコン。1人が近くにいると全員が発生し、別の近くでは子のレベルに非なる。

**◎コミュアイコン**：FESで追加される、コミュニケーションを示すアイコン。話しかけるといった行動を取ると発生する。ただし、同じ人物でもコミュアイコンが複数あり、1回しか発生しない。

**◎現在位置**：主人公の現在の位置、移動方向を示す。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

## EQUIP 装備

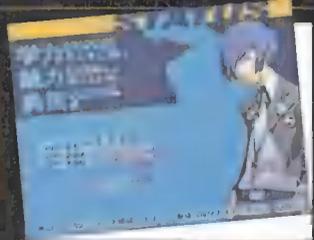
ここでは、主人公が身につけている装備品のデータが簡単に取得できる。武器・防具・宝珠・アクセサリ、の4種があり、属性も変更すると攻撃力が上がり、属性も変更すると物理攻撃以外の能力が、その属性に比例して変動する。アクセサリは装備すると戦闘時に特定の効果が得られる仕組みで、中には、能力を強化できる魔法アイテムの装備品も存在している。



武器・防具・宝珠・アクセサリ、の4種があり、属性も変更すると攻撃力が上がり、属性も変更すると物理攻撃以外の能力が、その属性に比例して変動する。

## STATUS ステータス

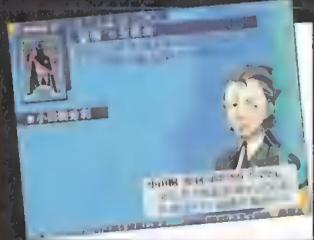
ここでは基本ステータス画面の構成に加え、ゴキウのステータスやアビリティに関するステータスと、現在の「学力」「魅力」「勇気」のランクが確認できる。この画面は戦闘ではなく、街を歩いているときにいつでも確認できる。ランクは、ポイントによって変動する。ステータス画面で、現在のステータスを確認できる。



基本画面でも確認できるステータス画面で、現在のステータスを確認できる。

## COMMU コミュニケーション

この画面では、現在交友圏のコミュニケーションの状況を確認できる。最初はひとりで行動していたが、主人公の行動によって次第に仲間が増えていく。この画面で●ボタンを押すと、仲間を見ることができ、現在の人間関係がひと目でわかる仕組みになっている。仲間の関係が深まるにつれて、コミュニケーションのランクが上がっていく。その結果、HPやSPの回復も増えていく。



コミュニケーションの状況を確認できる。仲間の関係が深まるにつれて、コミュニケーションのランクが上がっていく。

## SYSTEM システム設定

ここではプレイ環境を調整できるほか、作中に登場する各キャラクターの解説や、発見させたメッセージカードのリストアップも確認できる。また、発見させたメッセージカードのリストアップも確認できる。また、発見させたメッセージカードのリストアップも確認できる。



基本画面でも確認できるシステム設定画面で、プレイ環境を調整できる。

# 学力、魅力、勇気

「学力」「魅力」「勇気」は日常生活内でとった行動によりポイントがたまり、一定値に達するとランクが上がるシステム。ランクが上がると、手に入れた報酬も増える。また「学力」は学業の成績にも反映されるなど、ほかのふたつに比べて上げられる機会が多いため、その分ランクアップに必要なポイントも高くなっている。



「学力」を上げないままに授業を受けることになる。

### 各ステータス詳細

学力 ACADEMIC		魅力 CHARM		勇気 COURAGE	
ポイント	ランク	ポイント	ランク	ポイント	ランク
0~19	これといって	0~14	ラビとつ	0~14	
20~79	悪くない	15~29	いい感じ	15~29	
80~139	それなり	30~44	いい感じ	30~44	
140~199	それなり	45~59	いい感じ	45~59	
200~259	それなり	60~74	いい感じ	60~74	
260以上	それなり	75~89	いい感じ	80以上	

# コンディション

ステータス画面で、HPとSPの横に記されている「普通」「疲労」などの文字と横のアイコン。これは主人公の体調である「コンディション」を示している。「疲労」だと、クリティカル発生率が上昇し、原則としてコンディションがよいほど、報酬が有利に進められる。さらにコンディションのよさは「学力」の獲得ポイントにも影響する。コンディションは学習など身体を覚める行動を行えば上昇し、逆にタルタルロスで長時間戦闘を続けると低下する。ただし、満月イベントが発生する日には、前日のコンディションに関わらず「普通」で固定となっている。



コンディションのよさは「学力」の獲得ポイントにも影響する。

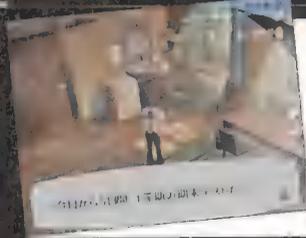
### コンディションの違いによる変化

状態	変化
普通	攻撃力上昇、防御力上昇、バッドステータス付与率低下、クリティカル発生率上昇
疲労	攻撃力低下、防御力低下、クリティカル発生率低下
満月	学力が一定、魅力が一定、勇気が一定、学力・魅力・勇気の上昇率が一定になる
満月	学力が一定、魅力が一定、勇気が一定、学力・魅力・勇気の上昇率が一定になる

# 1日の流れ

## 1日の流れ

本作での1日は複数の時間帯に分かれており、主人公が特定の行動を続けたときの時間帯へと移行。すべての時間帯が終了した時点で、日付が変更されるというシステムとされている。また一部の時間帯が強制的に飛ばされることもある。主人公がとれる行動は時間帯によって制限があるため、日によっては自由行動が一切行えない場合があることも覚えておこう。



放課後の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

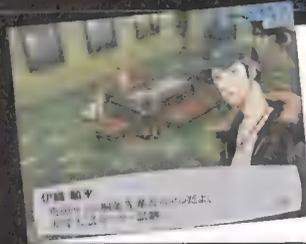
6th Contact

7th Contact

## 平日と休日

SYSTEM

平日の朝は、主人公が必ず学校へ通って授業を受ける。授業を受ける際には、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。放課後の学校では、自由に行動できる。また、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。

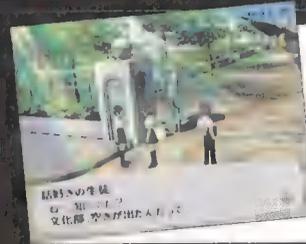


授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。

## 朝、午前、午後

SYSTEM

平日の朝は、主人公が必ず学校へ通って授業を受ける。授業を受ける際には、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。放課後の学校では、自由に行動できる。また、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。

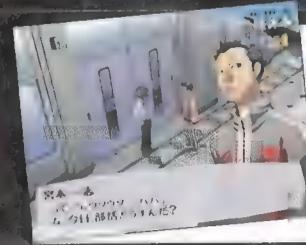


朝の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

## 昼休み

SYSTEM

平日の朝は、主人公が必ず学校へ通って授業を受ける。授業を受ける際には、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。放課後の学校では、自由に行動できる。また、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。



昼休みの学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

## 放課後

SYSTEM

放課後は完全自由行動の時間。アイテムの購入や人との会話などがこの時間帯に行うことができる。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。



放課後の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## 夜

SYSTEM

夜は、自宅での行動がメイン。家の外にも出かけられるが、行く場所は放課後と同じ。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。



夜の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

## 深夜、影時間

SYSTEM

深夜は、自宅での行動と学校の教室の授業を受ける。授業を受ける際には、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。放課後の学校では、自由に行動できる。また、授業中に行動できるのは30秒。授業中は自由に行動することができず、授業が終わると自動的に授業室から移動し、放課後の学校へと移動する。



深夜の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

## 休日の流れ

SYSTEM

休日の流れは、朝、夜、深夜と影時間というように、平日とほぼ同様である。ただし、平日とは異なり、休日は授業を受けない。また、休日は自由に行動できる。また、休日は自由に行動できる。また、休日は自由に行動できる。



休日の学校。この時間帯は自由行動が可能だが、一部のイベントは飛ばされる。

# ゴトゴトイ コミュニティ

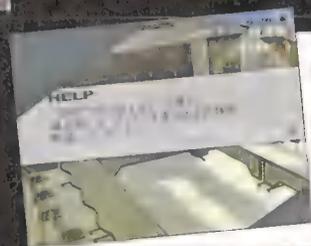
特定の人物との絆を示すコミュニティ(以下コミュ)は、いろいろな時間を過ごすことで絆の強さを表すコミュランクが上昇していく。ランクが上昇すると専用のイベントが発生し、ゴトゴトとカリブストーリーが見られる仕組みだ。なお本巻内では、学園内でおえる人物とのコミュを学園系コミュ、ランクが上がることで恋人関係になれるコミュのことを恋人系コミュとして紹介している。



コミュランクが上がることで、ストーリー専用でコミュが閲覧できる。

## 1 コミュの及ぼす影響

コミュにはそれぞれ異なる「イベント」が呼び出される。この「イベント」によって、様々なイベントが発生する。コミュランクが上がることで、特定のイベントが発生する。また、コミュランクが上がることで、特定のイベントが発生する。また、コミュランクが上がることで、特定のイベントが発生する。



コミュランクが上がることで、特定のイベントが発生する。

## 2 コミュランクアップイベント

特定のコミュランクになると、そのコミュランク専用のイベントが発生する。このイベントは、特定のコミュランクになると発生する。このイベントは、特定のコミュランクになると発生する。このイベントは、特定のコミュランクになると発生する。



コミュランクアップイベントは、特定のコミュランクになると発生する。

## 3 コミュポイントの獲得方法

コミュポイントを獲得する方法は、特定の行動によって獲得できる。この方法は、特定の行動によって獲得できる。この方法は、特定の行動によって獲得できる。この方法は、特定の行動によって獲得できる。



コミュポイントの獲得には、特定の行動が必要だ。

## 4 休日イベント

休日は、特定の日に決まるとして、特定のイベントが発生する。このイベントは、特定の日に決まるとして、特定のイベントが発生する。このイベントは、特定の日に決まるとして、特定のイベントが発生する。



休日は、特定の日に決まるとして、特定のイベントが発生する。

# Column

### 1 対応ベルツナによる変化

特定のベルツナには、対応ベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。

特定のベルツナには、対応ベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。この対応ベルツナは、特定のベルツナが存在している。

## 5 REVERSE

特定のコミュランクになると、REVERSE(以下リバース)状態になる。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。



特定のコミュランクになると、REVERSE状態になる。

## 6 BROKEN

特定のコミュランクになると、BROKEN状態になる。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。この状態は、特定のコミュランクになると発生する。



特定のコミュランクになると、BROKEN状態になる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 自由行動

## 自由行動

自由行動では、まず港区全体マップを表示させて、行きたいエリアを選択。すると選択したエリアへ主人公が移動するので、そこからショップやコンビニなどのいる場所などへ向かい、次ページ以降のマップで、コンビニや各施設の位置を確認しているので参考にしてください。また、夜になると移動可能な場所が激減するため、下の夜間マップをチェックして覚えておくこと。



黒髪は旧日ノミナリ... 黒髪は旧日ノミナリ... 黒髪は旧日ノミナリ... 黒髪は旧日ノミナリ...

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

### 港区全体マップ



●月光館が置かれたロケーション  
●ポートアイランド駅  
●松戸駅  
●港島南地区  
●学生寮

### 夜間マップ

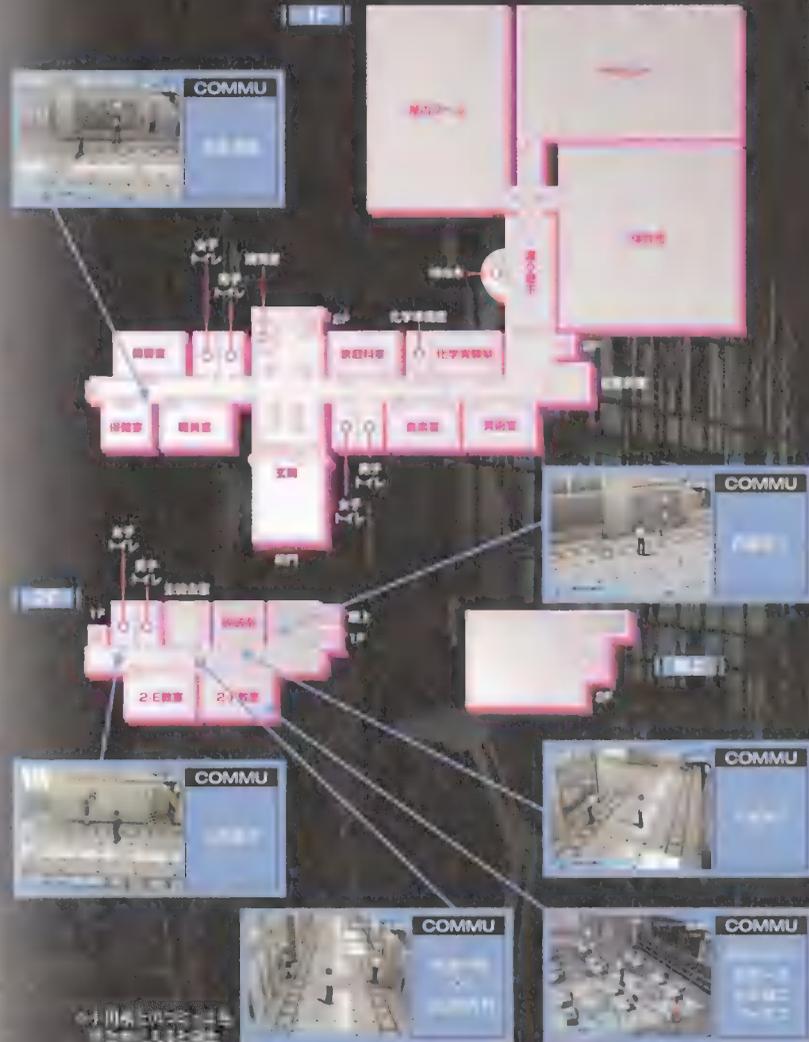


●ロコエアポイント  
●学生寮

# 月光館学園

(かつて3人がくえん)

喫茶グループが出資母体となって設立された学園。主人公は2-Fに所属している。定期試験の結果が出るのと職員室横の廊下に張り出され、そこで1学期の試験結果も確認することが可能。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# ポロニアンモール

【ほろにめんモール】

桐条グループの出品によって作られたショッピングモール。「ポロニアン」は桐の葉という意味の「Paulownia」から来られている。戦闘で使用するアイテムのほとんどはここで購入する。



- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th COMMU
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# ポートアイランド駅

【ぽーとあいらんどえき】

港区で走るモノレールの終着駅、月光館学園までの通行手段のひとつとなっているため、生徒の姿もよく見られる。しかし、駅前広場はすれに行くと一転、不良がたまり場と化っている。

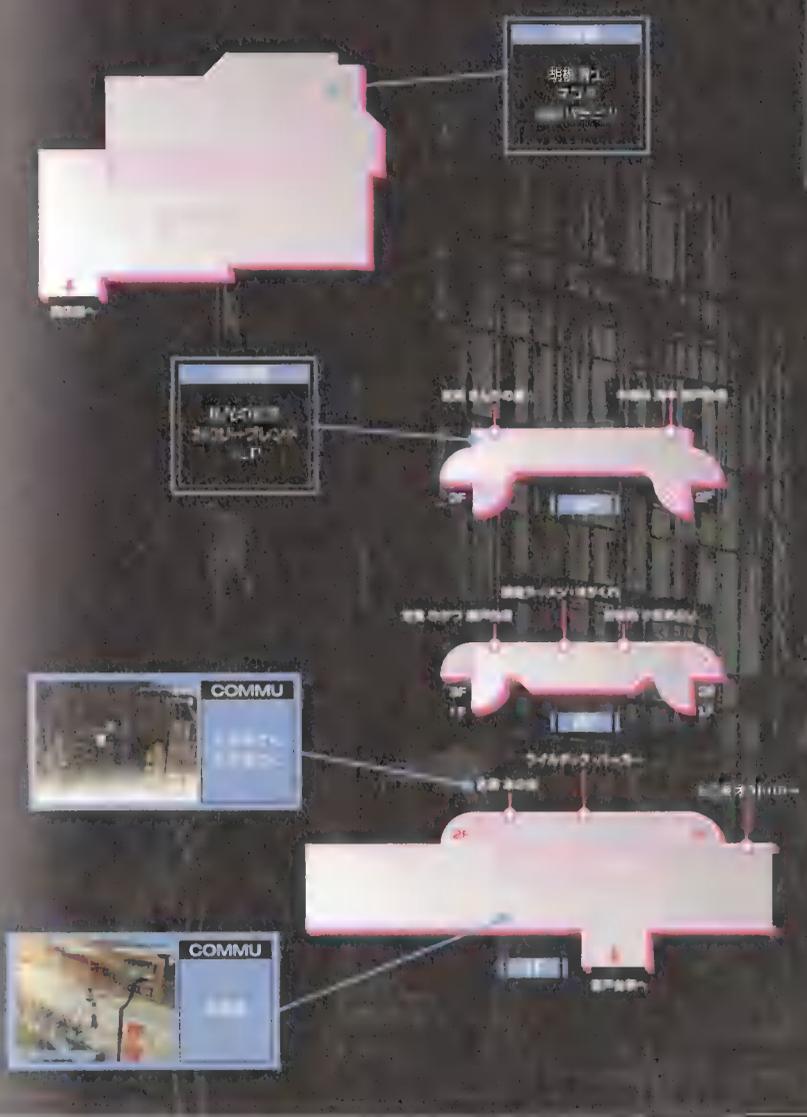


# 巖戸台駅

【いわどがいはしり】

モノレールとローカル線との接続駅。そのため、数多くのショップが建ち並んでいる。ステータスの強化のために立ち寄ることが多い場所だ。食はポートアイランド駅同様、利用不可となっている。

MAP



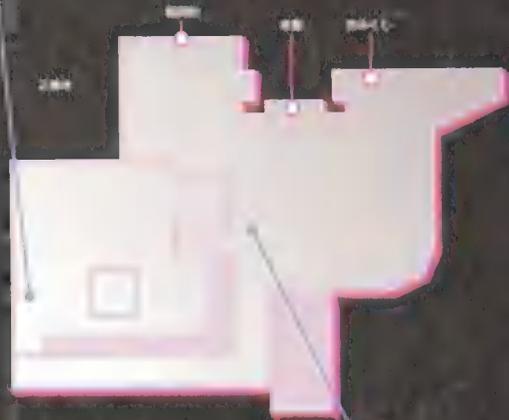
- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# 長鳴神社

【ながねしんじゆ】

港区に古くからある神社で、毎年夏祭りが開催される。お賽銭を入れてお祈りしたり、おみくじを引いたりできる。またコロンナルを夜の散歩に連れていくときの散歩コースにもなっている。

1st Contact



2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

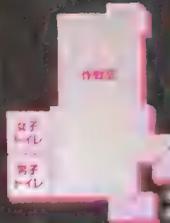
7th Contact

# 学生寮

【がくせいりやく】

正式名称は「私立月光館学園・藤戸前分校」。表向きは普通高学生寮だが、しつは対シナプスの本部となっており、ペルソナ使い専用と化している。なお、主人公の自室は2Fいちばん奥の部屋である。

1st Contact



2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



## 古美術 眞宵堂

アトリエの入り口で待っている。真宵堂の店主は、古美術の収集家として知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的な美術品から、海外の現代アートまで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的な美術品から、海外の現代アートまで、幅広いジャンルにわたる。

アトリエの入り口で待っている。真宵堂の店主は、古美術の収集家として知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的な美術品から、海外の現代アートまで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的な美術品から、海外の現代アートまで、幅広いジャンルにわたる。

### 品ぞろえリスト

名称	交換アイテム	名称	交換アイテム
ワンオブザイフ	オニキスI	ワンオブザイフ	オニキスI
ワンオブザイフ	オニキスII	ワンオブザイフ	オニキスII
ワンオブザイフ	オニキスIII	ワンオブザイフ	オニキスIII
ワンオブザイフ	オニキスIV	ワンオブザイフ	オニキスIV
ワンオブザイフ	オニキスV	ワンオブザイフ	オニキスV
ワンオブザイフ	オニキスVI	ワンオブザイフ	オニキスVI
ワンオブザイフ	オニキスVII	ワンオブザイフ	オニキスVII
ワンオブザイフ	オニキスVIII	ワンオブザイフ	オニキスVIII
ワンオブザイフ	オニキスIX	ワンオブザイフ	オニキスIX
ワンオブザイフ	オニキスX	ワンオブザイフ	オニキスX

名称	交換アイテム	名称	交換アイテム
宝珠	オニキスI	宝珠	オニキスI
宝珠	オニキスII	宝珠	オニキスII
宝珠	オニキスIII	宝珠	オニキスIII
宝珠	オニキスIV	宝珠	オニキスIV
宝珠	オニキスV	宝珠	オニキスV
宝珠	オニキスVI	宝珠	オニキスVI
宝珠	オニキスVII	宝珠	オニキスVII
宝珠	オニキスVIII	宝珠	オニキスVIII
宝珠	オニキスIX	宝珠	オニキスIX
宝珠	オニキスX	宝珠	オニキスX

## 青ひげファーマシー

アトリエの入り口で待っている。青ひげファーマシーの店主は、薬師として知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的な薬材から、海外の現代薬材まで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的な薬材から、海外の現代薬材まで、幅広いジャンルにわたる。

アトリエの入り口で待っている。青ひげファーマシーの店主は、薬師として知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的な薬材から、海外の現代薬材まで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的な薬材から、海外の現代薬材まで、幅広いジャンルにわたる。

### 品ぞろえリスト

名称	交換アイテム	価格	名称	交換アイテム	価格	名称	交換アイテム	価格
バトラーシム	オニキスI	300	バトラーシム	オニキスI	300	バトラーシム	オニキスI	300
バトラーシム	オニキスII	300	バトラーシム	オニキスII	300	バトラーシム	オニキスII	300
バトラーシム	オニキスIII	300	バトラーシム	オニキスIII	300	バトラーシム	オニキスIII	300
バトラーシム	オニキスIV	300	バトラーシム	オニキスIV	300	バトラーシム	オニキスIV	300
バトラーシム	オニキスV	300	バトラーシム	オニキスV	300	バトラーシム	オニキスV	300

## Be blue V

アトリエの入り口で待っている。Be blue Vの店主は、ファッションデザイナーとして知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的なファッションから、海外の現代ファッションまで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的なファッションから、海外の現代ファッションまで、幅広いジャンルにわたる。

アトリエの入り口で待っている。Be blue Vの店主は、ファッションデザイナーとして知られている。彼のコレクションは、日本の伝統的なファッションから、海外の現代ファッションまで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的なファッションから、海外の現代ファッションまで、幅広いジャンルにわたる。

### 品ぞろえリスト

名称	交換アイテム	価格	名称	交換アイテム	価格	名称	交換アイテム	価格
宝珠	オニキスI	2,000	宝珠	オニキスI	2,000	宝珠	オニキスI	2,000
宝珠	オニキスII	2,000	宝珠	オニキスII	2,000	宝珠	オニキスII	2,000
宝珠	オニキスIII	2,000	宝珠	オニキスIII	2,000	宝珠	オニキスIII	2,000
宝珠	オニキスIV	2,000	宝珠	オニキスIV	2,000	宝珠	オニキスIV	2,000
宝珠	オニキスV	2,000	宝珠	オニキスV	2,000	宝珠	オニキスV	2,000
宝珠	オニキスVI	2,000	宝珠	オニキスVI	2,000	宝珠	オニキスVI	2,000
宝珠	オニキスVII	2,000	宝珠	オニキスVII	2,000	宝珠	オニキスVII	2,000
宝珠	オニキスVIII	2,000	宝珠	オニキスVIII	2,000	宝珠	オニキスVIII	2,000
宝珠	オニキスIX	2,000	宝珠	オニキスIX	2,000	宝珠	オニキスIX	2,000
宝珠	オニキスX	2,000	宝珠	オニキスX	2,000	宝珠	オニキスX	2,000

## その他のショップ

アトリエの入り口で待っている。その他のショップの店主は、様々な商品を扱っている。彼のコレクションは、日本の伝統的な商品から、海外の現代商品まで、幅広いジャンルにわたる。彼のコレクションは、日本の伝統的な商品から、海外の現代商品まで、幅広いジャンルにわたる。



このショップは、様々な商品を扱っている。彼のコレクションは、日本の伝統的な商品から、海外の現代商品まで、幅広いジャンルにわたる。

### 品ぞろえリスト

ラフレッシュ		ゲームバニック 辰巳店		たこ焼きオクトパシー	
名称	価格	名称	価格	名称	価格
宝珠	2,000	宝珠	100(1日)	宝珠	400
宝珠	2,000	宝珠	100(1日)	宝珠	400
宝珠	2,000	宝珠	100(1日)	宝珠	400
宝珠	2,000	宝珠	100(1日)	宝珠	400
宝珠	2,000	宝珠	100(1日)	宝珠	400



# コンディションの回復

コンディションが低下したときの回復方法は5通り存在する。『PS3』のときは、おみくじとトイレは使用しても効果が経過しなかったが『PS4』ではおみくじも引くと時間が経過するようになったので注意したい。なお、トイレは以前のままである。休日の二度寝は昼寝時間が大幅に変われるが、その効果は絶大。どうしてもコンディションを上げたいときは活用しよう。

【行動選択可能時間】

名称	平日		休日	
	昼	夜	昼	夜
授業中の居眠り	○	○	○	○
トイレ	○	○	○	○
おみくじ	○	○	○	○
休日の二度寝	○	○	○	○
おみくじ	○	○	○	○

○指定の時間帯のみ

## 満月イベント前夜

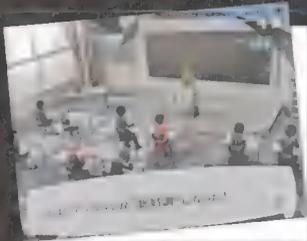
『PS4』では、毎月イベント前夜のコンディションが回復、満月のイベントが追加される。このイベントは、『PS3』でも同様だが、満月のイベントが追加されたことで、通常のイベントでもコンディションが回復することがある。ただし、通常のイベントでもコンディションが回復しないことがある。そのため、通常のイベントでもコンディションが回復しない場合は、通常のイベントでもコンディションが回復しない。



満月イベント前夜、全員のコンディションが回復する。

## 授業中の居眠り

授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。



授業中に居眠ると、コンディションが低下する。

## ML

授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。



授業中に居眠ると、コンディションが低下する。

## 早めの就寝

授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。この状態は、授業中に居眠りをしていると、コンディションが低下する。



コンディションが低下する場合は、早めに就寝すると回復する。

## 休日の二度寝

休日の二度寝は、昼寝時間を利用して行うことができる。休日の二度寝は、昼寝時間を利用して行うことができる。休日の二度寝は、昼寝時間を利用して行うことができる。



二度寝をした際は、コンディションが回復する。

## おみくじ

おみくじは、コンディションを回復するための効果的な方法である。おみくじは、コンディションを回復するための効果的な方法である。おみくじは、コンディションを回復するための効果的な方法である。

おみくじの種類と効果

種類	効果
大当り	100%回復
中当り	50%回復
小当り	20%回復
外れ	0%回復

## 詞

詞は、コンディションを回復するための効果的な方法である。詞は、コンディションを回復するための効果的な方法である。詞は、コンディションを回復するための効果的な方法である。

詞の効果

割合	効果
10%	通常よりも回復が早い
10%	通常よりも回復が遅い
10%	通常よりも回復が早い
10%	通常よりも回復が遅い
10%	通常よりも回復が早い
30%	通常よりも回復が早い
20%	通常よりも回復が遅い

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



# 試験

## 試験

学生生活では、定期的に試験が行なわれる。試験一週間前からは、学園系コミュニティのチャプターたちは試験勉強で合えなくなってしまうので、この間は学園外コミュニティといっしょに過ごそう。試験時は、必ず教室で一度創れた場所が出題される。ただし、教壇から質問された部分だけではなく、その前後に話していた内容から出題されることもあるので、試験は慣れ、ひびみに試験結果は、正解数と現在の「学力」によって算出される仕組みだ。



試験科目は、各学年1科目。学年の得意な科目から選べる。

### 試験結果の算出方法

試験	テストワーク	学年トップ	10番目	学年上	学年平均以上	平均以下
一学期中間試験	テストワーク100点	100点以上	80点以上	70点以上	50点以上	40点以上
一学期期末試験	テストワーク100点 学年平均100点	100点以上	100点以上	100点以上	80点以上	60点以上
二学期中間試験	テストワーク100点 学年平均100点	100点以上	80点以上	70点以上	50点以上	40点以上
二学期期末試験	テストワーク100点	100点以上	80点以上	70点以上	50点以上	40点以上

# 学年トップのメリット

定期試験で同じ科目を2回、成績優秀の学習者の授業を受けて1科目は合格。また学年トップの特典として、学園に行ける土曜日に遊び放題。この日は、テストはイベントのインセンティブカードは不要。このイベントは、カードゲームで遊ぶことができる。このイベントは、カードゲームで遊ぶことができる。このイベントは、カードゲームで遊ぶことができる。

### 学年トップのご褒美

試験	ご褒美
一学期中間試験	ペイジのプレゼントカード
一学期期末試験	アインのプレゼントカード
二学期中間試験	アインのプレゼントカード
二学期期末試験	アインのプレゼントカード

# ネットゲーム

## ネットゲーム

4月28日に家へ戻ると、藤平から「デビル(マスター・オンライン)」というゲームを受け取る。以降休日にネットゲームを始めると、コミュ「インターネット」が成立するのだ。ただし、このコミュはほかと違い、いっしょに過ごすそのまま翌日へと移行してしまう。夜の自由行動はもちろん、タルタロスに行くこともできなくなってしまうので、早かに目的がある場合はつなげないよう。

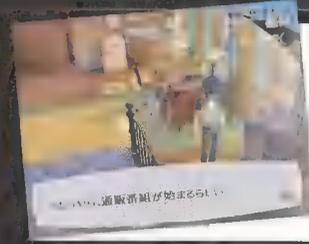


ランクアップの際は、パソコンのランクをつけて買える。

# 通信販売

## 通信販売

リポに入ると、テレビの通販番組が見られるようになる。紹介された品物を注文すると、数日後自宅に届けられるアイテムだ。通販で買える品はいろいろ種類だが高価格なもの、ぜひ活用したい。なお、種類が見られるのは日曜の昼間のみ。休日イベントの買い受けしていると、強迫が始まるまでに出かけてしまう。欲しい品がある場合には電話の話しを断るのもひとつの手だ。



テレビ番組で通販番組が始まる。欲しい品があれば、電話で注文できる。

# 散歩

## 散歩

「散歩」では、コマンドに話しかけることで、とてつもない数値に出かけられるようになった。散歩内容は日によって異なり、ひとりの場合は右のリストにあるアイテムを入手するが、コミュキャラと遭遇してコミュのランクアップに必要なポイントを入手できる。仲間が同行した場合はアイテム入手のコミュポイントといったメリットはないものの、ふたりで話しかけると絆を深められる。

### 散歩で入手できるアイテム

・コマンド ・火曜の留守 ・ドワーフの宝	・コマンド ・火曜の留守 ・ドワーフの宝
----------------------------	----------------------------

このアイテムを入手するはランクアップ。

# Column

### イベント日のネット・ご褒美

ネットゲームのご褒美は休日に行き来できるが、一度遊んだら、その日は完全に忘れてしまう。このネットゲームの成績でランクアップのメリットは、このゲームはネットゲームというよりも、無視するわけにはいかない。そこでオススメしたいのが、イベントが発生する日を利用すること。たとえば9月18日は美鈴のイベント。

利用する。このイベントはネットゲームで遊んでも、遊ばなくても同じように報酬はもらえる。もちろん、ネットゲームはイベントと同時に行ける。二重取りしていい場合はコンディショニングも活用。この方法が使える日は少ないが、貴重な時間をムダにしないためにも活用したい。

# タルタロスへ

## タルタロスへ

あの夜で、予定は美鈴に、8月13日以降に準備完了に話しかけると、タルタロスの探索が可能。4回分の報酬も得られるので、力が十分と思えたらレベルアップに励もう。ただし、真田と美鈴の両方が必要でない日は、タルタロスを探索することはない。また日によっては、外出中の仲間が参加できないこともある。力が不足のまま満月イベントへ挑戦することにならないよう注意したい。



試験さえあると、敵軍のため仲間がなくなる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# SYSTEM

## タルタロス攻略

# 予備知識

主人公たちの前に立ちふさがる巨大なダンジョン、タルタロス。ここでは探索時に把握しておきたい情報について紹介する。すべてを理解してタルタロスへ挑もう。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# タルタロスの構造

タルタロスは数階のフロアからなる、箱のような構造をしている。各フロアに設置されている階段を利用して登っていくのだが、最初は13Fまで3月イベントが終わった後に、さらなるフロアへ進むようになる。なお、フロアの構造は一応を除き入るたびに変化する。登場するシャドウと宝箱も変化するが、こちらは一定回数ごとに出現頻度が決まっておらず、手当たり次第で出現する仕組みである。



上の階層に行くほど、フロアごとの出現頻度が異なる。

# 番人

一定頻度で登場し、姿を大きく変化するシャドウと遭遇する。彼らは番人と呼ばれ、それまでの階層にいたシャドウより、はるかに強大な力を有しているが、倒せば必ずアイテムが落とすことにはできない。倒す自信がなければ一度戻って止むそう。なお、番人が倒れている道のそばには、必ず宝箱が設置されている。倒後は必ずフロア全体を探索して、宝箱を回収しておくこと。



主人公のレベルが一定以上になると、一定頻度で発生する。

# エントランスでできること

タルタロスを探索時は、まずパーティを編成する必要がある。仲間に話しかけると、パーティに編成するかどうかの選択肢が出てくるので「パーティに加える」を選択しよう。また、同じやり方で仲間の装備変更も可能。新しい装備品を手に入れたら、主力メンバーに渡すといい。なお、エントランスに戻ると、全員のHP、SPが全快する。危険な状態になったときの再度出撃するのも手だ。



風花と話すと、現在到達している階上層を入手できる。

## 階層の見方



①シャドウシンボル：タルタロスを探索するシャドウ、コソコソするか受けるか、戦闘に突入する。シャドウシンボルの詳細については、下の「シャドウシンボル」参照のこと

②簡易マップ：現在のフロアと下の階層マップ。マップの丸印は、現在いるフロアを示す。

③ハーティステータス：タルタロス11Fで出現する「ハーティステータス」の取得方法。詳細は「ハーティステータス」参照のこと

## 【簡易マップの見方】

- 11Fの階層位置
- 12Fの階層位置
- シャドウシンボルの位置（ただし、シンボルの色は見えない）
- 11Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 12Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 13Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 14Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 15Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 16Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 17Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 18Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 19Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 20Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 21Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 22Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 23Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 24Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 25Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 26Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 27Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 28Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 29Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 30Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 31Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 32Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 33Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 34Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 35Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 36Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 37Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 38Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 39Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 40Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 41Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 42Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 43Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 44Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 45Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 46Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 47Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 48Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 49Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 50Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 51Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 52Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 53Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 54Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 55Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 56Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 57Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 58Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 59Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 60Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 61Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 62Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 63Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 64Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 65Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 66Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 67Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 68Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 69Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 70Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 71Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 72Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 73Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 74Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 75Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 76Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 77Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 78Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 79Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 80Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 81Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 82Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 83Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 84Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 85Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 86Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 87Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 88Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 89Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 90Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 91Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 92Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 93Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 94Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 95Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 96Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 97Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 98Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 99Fのフロアマップ（タリタロスフロア）
- 100Fのフロアマップ（タリタロスフロア）

# シャドウシンボル

タルタロスにいるシャドウは番人を除き、すべてシャドウシンボルとして表示される。姿が美しく、身体から出る手の数が多いほど、戦闘で倒れるシャドウの数も多くなる。注意したいのは、大抵は敵と直接は戦わないこと。シャドウシンボルが小さくてもレベルが高い場合もある。なお、シャドウは階層ごとに出現範囲が定められており、階層内に主人公たちが入ると近づいてくる。



シャドウシンボルにアイコンが表示されると、戦闘開始時に自動的に戦闘が始まる。

<p><b>ノーマルシャドウ</b></p> <p>もっとも多く存在するシャドウ。主人公たちのレベルが一定になると、階層ごとに出現頻度が高くなる。</p> <p>270</p>	<p><b>強敵シャドウ</b></p> <p>水素は上の階層に比べて、レベルが高いシャドウ。戦闘で倒れるシャドウの数も多くなる。</p> <p>270</p>	<p><b>稀少種シャドウ</b></p> <p>まれに出現するシャドウ。戦闘で倒れるシャドウの数も多くなる。</p> <p>300</p>	<p><b>花神シャドウ</b></p> <p>花神降臨時に出現するシャドウ。戦闘で倒れるシャドウの数も多くなる。</p> <p>360</p>
------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 宝箱

## 宝箱

タルタロスはごく一部のフロアを除き、すべてのフロアに宝箱が設置されている。正面向って●ボタンを押せば、宝箱の中にあるアイテムやお金が収集可能だ。トラップは存在していないので、見つけ次第回収していい。また、ごくまれに色の違う宝箱が設置されていることがある。これはレア宝箱と呼ばれ、貴重な武器やアイテムが手に入るのだ。見つけたら必ず回収するように。

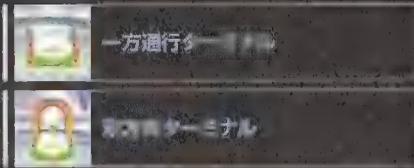


1st Contact

# ターミナル

## ターミナル

各フロアとエントランスをつなぐ道。それがターミナルだ。一方通行と双方向の2種類があり、前者の場合は一方エントランスに戻ると、同じフロアに戻ってくることはできない。後者の場合は、使用後にエントランスのターミナルから同じフロアに戻ることができる。怪人のいるフロアには必ず設置されているので、一度エントランスに戻り、セーブしてから番人に話るのが賢明だ。



2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

# エンカウント

## エンカウント

三人分の攻撃が、シャドウの攻撃が相手にヒットすると、戦闘へと突入する。主人公がシャドウシンボルを攻撃する場合は、●ボタンを押せばOKだ。このとき、シャドウに気づかれるまえに攻撃がヒットすれば先制攻撃となり、1ターン多く攻撃可能。逆にシャドウの攻撃を受けてしまった場合は不意打ちとなり、最初のターンは行動不可になってしまう。なお、主人公が装備する武器のタイプによって、攻撃範囲と攻撃速度は変化する。幸は強りが非常に強いので、不意にシャドウと遭遇しても攻撃が間に合うのでオススメだ。



攻撃範囲が広いか、威力が大きい武器を装備する

### 武器の種類と攻撃範囲

※室内のA~Dは各武器の性能を評してあり、Aが最も高、Dが最も低いものとなっている

武器の種類	攻撃範囲	攻撃範囲	威力の目安
大剣	B	A	C
小剣	D	B	D
杖	D	B	A
魔法	C	B	D
槍	A	B	B
斧	A	C	B

# 探索指示

## 探索指示

冒険はパーティ全員が集まって行動しているが、単独タンを押すと全員を封印させ、個人行動を取れることが可能。早くつぎのフロアに行きたい場合は、戦闘させると時間の節約と奪って便利だ。また途中で宝箱を見つけた場合は、再び集合するが、つぎのフロアへ行くとき、主人公に渡してくれるため、アイテム回収にも探索指示は役立つ。しかし、戦闘時に誰かがシャドウと接触した場合には、ひとりでシャドウと戦うこととなる。戦闘中の仲間をそのままに、つぎのフロアへ行くこともできるが、その場合、仲間はエントランスへ自動送還されてしまうことも覚えておこう。



仲間が人中にアイテムをドロップしたときに探索指示が表示される

### 探索指示一覧

説明	効果
戦闘する	自由単独行動となり、フロア内を探索する。宝箱を見つけたら回収し、ターミナルや階段を見つけたら主人公に渡すことができる。このときへお金の量が集まる。アイテムが手に入っている場合は、そのアイテムを主人公に手渡す。
仲間を封印する	仲間、お金の回収、アイテムを見つけたら回収し、探索を中断する。
宝箱を見つけた	アイテムを見つけたら回収し、探索を中断する。またターミナルから戻ることができる。
戦闘中に誰かがシャドウと接触した	戦闘中に誰かがシャドウと接触した場合は、ひとりでシャドウと戦うこととなる。戦闘中の仲間をそのままに、つぎのフロアへ行くこともできるが、その場合、仲間はエントランスへ自動送還されてしまうことも覚えておこう。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

# アクシデント

## アクシデント

タルタロスを探索していると、ときおり敵が多くなったり出現しない、強敵シャドウが大軍に発生するなどのアクシデントが発生する。ほとんどが主人公たまたま不利となるアクシデントだが、発生するのは一服飲んだことのあるフロアのみ。未知のフロアに訪問するときにアクシデントは発生しないので安心しよう。ちなみに、半月の日にタルタロスに挑むと、アクシデント発生率が上昇する。そのため、この日はタルタロス行きを避けるのが賢明だが、稀少種シャドウと戦いたいときなどは、わざとこの日を避けるのもひとつの手だ。ただし、アクシデント時は死体の出現も早まっている場合が多いので、同じ場所を何度も見たいように注意。



いきなり仲間と戦われることも、すぐに集合の発令が出る

### アクシデントの種類

現象	影響
敵の数が多い	通常シャドウの数が倍増し、戦闘時間も長くなる。また稀種シャドウの出現が早くなる。
敵が強い	シャドウのレベルが上がる。通常敵の数が倍増しより強くなる。また稀種シャドウの出現が早くなる。
稀少種の出現	フロアに出現するシャドウすべてが稀少種シャドウとなる。また稀種シャドウの出現が早くなる。
戦闘は続く	フロア移動のたびに戦闘が再開され、戦闘が長くなる。

6th Contact

7th Contact

# SYSTEM

対Shadow

## 戦闘指南

タルタルス隠蔽のためには避けて通れない、Shadowとの戦い。ここでは戦闘の基礎について説明する。理解して戦いに挑めば、どんな敵が相手でも恐れることはない。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## 戦闘の流れ

戦闘の流れ

戦闘はターン制で行なわれる。最初に主人公が行動し、その後とは敵陣が入り及んで1回ずつ行動し、全員が行動が終わったところで1ターンが終了し、つぎのターンへと進むのである。仲間は予めあらかじめ行動するが、[作戦]([F]キー参照)によってある程度コントロールできる。主人公が行動を決定すると、つぎに指示ができるのは全員の行動終了後となるので、行動決定は慎重に。



このバトルフィールドに属する行動範囲は、このように表示される。

## 画面の見方



◎コマンドメニュー アイコンを指した状態で、右に矢印を動かすと、そのコマンドを実行する。各ボタンを押した場合は全員が指定アクションを実行するオートバトルになる。

◎選択カーソル 各コマンドのアイコンを動かすカーソル。このカーソルは、補助的な表示として、この子の場合はShadowとの戦闘にのみ表示され、そのカーソルが止まると、敵の属性がターゲットとして表示される。また、属性がスキャン、オートアタックを適用可能な場合、使用する攻撃があるかどうかのアイコンも表示される(オートアタックしたShadowの場合)

◎Shadow名 通常カーソルをコマンドに移動しているときに、Shadow名も移動可能。固定のオートアタックと選択可能な行動は、攻撃力、防御力、回避力などがそれぞれ表示される。

◎パーティ編成ステータス 戦闘に参入しているメンバーのHP、MP、ガードと回避が確認可能。また、コンチエリジョンの強化や、バフデバフの効果も確認可能。

# コマンド解説

コマンド解説

戦闘時に使用できるコマンドは全7種類。使用するコマンドを決定し、コマンド対象者を決めれば行動が開始する。ただし、敵の種類や主人公の属性によって一部のコマンドが使用できない場合もある。なお、各ボタンを押すとパーティ全員が通常アタックが行なわれない、オートバトルへと切り替わる。再度コマンド選択を行いたいときは、もう一度各ボタンを押せばOKだ。



オートバトル中は回避率一時的に低下する。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# アタック

アタック

アタックは装備している武器で直接攻撃するコマンド。攻撃力は基本ベルツノの方と、憤怒の攻撃力、無慈悲が反映される。なおアタックの場合、その攻撃は斬撃、打撃、貫通3種類の属性に分類されているが、仲間はひとつの属性で固定されているのに対し、主人公は装備する武器によって属性に変化を付けられることを覚えておこう。ただし、憤怒中に属性の変更はできないので要注意。

### 装備武器と攻撃属性

属性	主人公	仲間は
斬撃	大剣、大剣、大剣	大剣、大剣、大剣
打撃	拳銃、拳銃、拳銃	拳銃、拳銃、拳銃
貫通	銃、銃、銃	銃、銃、銃

## スリップ

戦闘の途中で仲間が倒れ、敵の回復力が高ければアタックが失敗しやすくなる。スリップ状態に陥ると、回復力が半減する。この状態は、回復力が半減するだけでなく、回復力が半減するだけでなく、回復力が半減する。この状態は、回復力が半減する。この状態は、回復力が半減する。



回復力が半減する。回復力が半減する。回復力が半減する。

## 耐性

各パーティメンバーには、属性性の耐性がある。耐性がある属性の攻撃を受けると、ダメージが軽減される。また、耐性がある属性の攻撃を受けると、ダメージが軽減される。また、耐性がある属性の攻撃を受けると、ダメージが軽減される。

### 防御耐性一覧

属性	効果
炎	炎属性のダメージを軽減する(一部の炎属性のダメージは軽減されない)
氷	氷属性のダメージを軽減する
雷	雷属性のダメージを軽減する
風	風属性のダメージを軽減する
毒	毒属性のダメージを軽減する(一部の毒属性のダメージは軽減されない)
重力	重力属性のダメージを軽減する(一部の重力属性のダメージは軽減されない)

# アイテム

アイテム

所持アイテムを使用し、その効果を発動させるコマンド。使用アイテムを選択するときには、その効果も確認可能だ。なお、仲間もときおりアイテムを使用するが、これは仲間自身があるいはじめ用意していたもので、主人公の持ち数が減ることはない。ただし仲間の得意、所持数と種類が限られており、すべてを使い切ると翌日準備するまでアイテムを補充できなくなってしまう。

## 仲間所持アイテム

- ・回復水
- ・ステイカムバスター II
- ・ミスボイスCD
- ・ゲキゴロアクト
- ・ドラクーンM

# スキル

スキル

装備中のペルソナが有するスキルを使用するコマンド。外れてもスリップが生じないなどメリットも多く、攻撃の主力となる。なお、スキルには多彩な種類が存在している。詳細は下の表で確認してほしいが、物理系スキルはHPを、魔法系スキルはSPを消費して効果を発動させるという違いがある。どちらも、満HP、SPがスキルの必要量に足りていない場合は発動不可となるので注意。



スキルは敵材料を破壊してSPを回復する。ダメージは消費したSPの割合で減る。

## スキルの種類

種類	名前	属性	説明
物理系	了 攻撃	物理攻撃	物理攻撃の一般。HPを消費して敵にダメージを与える
	轟 攻撃	物理攻撃	物理攻撃の一般。HPを消費して敵にダメージを与える
	突 突進	物理攻撃	物理攻撃の一般。HPを消費して敵にダメージを与える
	轟 大炎	物理攻撃	物理攻撃の一般。HPを消費して敵にダメージを与える
	轟 大氷	物理攻撃	物理攻撃の一般。HPを消費して敵にダメージを与える
魔法系	炎 炎射	魔法攻撃	炎の属性の魔法。SPを消費して敵にダメージを与える
	氷 氷射	魔法攻撃	氷の属性の魔法。SPを消費して敵にダメージを与える
	雷 雷射	魔法攻撃	雷の属性の魔法。SPを消費して敵にダメージを与える
	風 風射	魔法攻撃	風の属性の魔法。SPを消費して敵にダメージを与える
	毒 毒射	魔法攻撃	毒の属性の魔法。SPを消費して敵にダメージを与える
回復系	全 回復	回復	回復攻撃の一般。SPを消費して全員のHPを回復する
	全 回復	回復	回復攻撃の一般。SPを消費して全員のHPを回復する
防具系	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する
	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する
状態・補助	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する
	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する
その他	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する
	心 心防	防御	魔法攻撃からのダメージを軽減する

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# ミックブレイド

「ミックブレイド」は正体のペルソナの力を使って、仲間がいる場所まで移動できる。仲間がいない場所には使えない。また、仲間がいない場所には使えない。また、仲間がいない場所には使えない。また、仲間がいない場所には使えない。



敵側のペルソナを所持する主人公だけが使えるスキル。

# 作戦

作戦

仲間に特定の作戦を出し、行動をコントロールするコマンド。また、美音や風花といったサポート要員に、任務を要請するのこのコマンドからなされる。なお、作戦の数は毎月イベントを経験することで増えることがある。作戦を選ぶと、まず作戦の対象者を決める必要がある。全員に同じ指示を出したいときは「メンバー全員」を、特定の仲間に指示したいときはその人物を選択しよう。

ことで増えることがある。作戦を選ぶと、まず作戦の対象者を決める必要がある。全員に同じ指示を出したいときは「メンバー全員」を、特定の仲間に指示したいときはその人物を選択しよう。

## 作戦一覧

作戦名	説明
アコン	敵のHPを一定割合で回復させる
敵の攻撃	敵の攻撃を一定割合で軽減させる
敵の防御	敵の防御を一定割合で軽減させる
回復	敵のHPを一定割合で回復させる
炎の攻撃	炎の属性の魔法攻撃を行う
氷の攻撃	氷の属性の魔法攻撃を行う
雷の攻撃	雷の属性の魔法攻撃を行う
風の攻撃	風の属性の魔法攻撃を行う
毒の攻撃	毒の属性の魔法攻撃を行う
アタック	敵のHPを一定割合で減らす

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# オルギアモード

アゴスで専用能力作戦。このモードになると、アゴスには「ロー」を解放し、攻撃力と防御力が段階的に上昇する。ただし、戦中のアゴスには通常のスキルは使えない。また、アゴスを選ばずともロー「ロー」で攻撃し、アゴスのスキルが解放されなくなる。アゴスのスキルは、アゴスのレベルアップによって解放される。アゴスのスキルは、アゴスのレベルアップによって解放される。アゴスのスキルは、アゴスのレベルアップによって解放される。



解放決意が数人。本編戦闘よりも、十分にその能力を発揮する。

# ペルソナ

ベルソナ

通常ペルソナを覚醒するコマンド。現在使用できるスキルが敵に適用しない際、有効なスキルを持つペルソナに切り替えるときなどに使う。ただし、ペルソナチェンジは1ターンに1回のみ。覚醒したペルソナも有効なスキルを持っていないかった、という事象に陥らないよう、あらかじめ能力の確認をしておこう。ペルソナ選択画面でキボタンを押せば、ステータス画面を呼び出せる。



ベルソナチェンジの瞬間。この瞬間にキボタンを押せば、ステータス画面を呼び出せる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 待機

待機

そのターンは一切行動せずに終了するコマンド。主人公が使えるスキルに有効なものがないときなど、仲間に攻撃を任せるときに使用する。一見使いどころがなさそうだが、回避率が非常に高いシャドウを相手にした場合、攻撃すると逆にスリッパをせらして、状況が不利になることがある。スリッパの危険性がない、ゆかりやアイギスに攻撃を要するの、立派な戦術のひとつなのだ。



主人公の待機中にシャドウが攻撃してくる。回避率が高いので、ダメージを受けない。

# 逃走

逃走

戦闘から出るコマンド。逃走に成功すると、タルクロスへと戻り、シャドウシンボルも消滅している。先制攻撃に成功しているとき最初のターンは100%逃げられるので、強力な敵と遭遇したときは、あえて避けるのも手だ。ただし、イベント戦闘の場合はコマンド選択不可。また、逃走に失敗すると、つぎのターンまでパーティ全体が行動不可、敵の攻撃を受け続けることになる。



逃走に成功しても、シャドウシンボルは消滅しない。また、イベント戦闘ではコマンド選択不可。

## Column

### 仲間の回避率

敵のダメージを受け、HPが最大値の25%を下回ると、回避率がともにアップする。その分、ダメージを受けやすくなるが、その分、回避率もアップする。そのため、ダメージを受けやすくなるが、その分、回避率もアップする。そのため、ダメージを受けやすくなるが、その分、回避率もアップする。

戦闘中に回避率がアップする。回避率がアップすると、ダメージを受けやすくなるが、その分、回避率もアップする。そのため、ダメージを受けやすくなるが、その分、回避率もアップする。

# バッドステータス

バッドステータス

特定のスキルで攻撃されると、主人公たちの様子が変わることがある。これはバッドステータスといふ。例えば、かみ切りの状態を引き起こしているため、誰と誰との状態はターンが経過するうちに崩壊していくが、そのあいだは戦闘が不利となるため、すぐにアイテムやスキルで解除させること。また、バッドステータスの付加率は、道の高いやベルリブを消費することで下げられる。



道の高いやベルリブを消費することで、バッドステータスの付加率は下げられる。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## バッドステータス一覧

バッドステータス	症状	解除方法
かみ切り	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(かみ切り)
炎傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(炎傷)
凍傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(凍傷)
毒	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(毒)
睡眠	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(睡眠)
沈黙	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(沈黙)
狂気	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(狂気)
炎傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(炎傷)
凍傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(凍傷)
毒	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(毒)
睡眠	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(睡眠)
沈黙	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(沈黙)
狂気	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(狂気)
炎傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(炎傷)
凍傷	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(凍傷)
毒	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(毒)
睡眠	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(睡眠)
沈黙	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(沈黙)
狂気	物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。物理攻撃の威力が半分になる。	ターン経過(ターン) スキル(シグナライズ) アイテム(狂気)

# 1 more プレス 1 more プレス

クリティカル、弱点攻撃で敵をダウンさせると、もう一回行動することができる。これが1 more プレス(以下1 more)だ。1 moreを駆使すれば、戦闘開始直後の主人公のターンで、敵を全滅させることも不可能ではない。ただし、全体攻撃スキルを使用し、一部の敵だけダウンさせた場合や、すでにダウンしている敵にクリティカル、弱点攻撃を当てた場合以外、1 moreは発動しない。



1 moreは通常攻撃としてL1を押したときに発動する。

## クリティカル

通常の攻撃が毎ターン必ず発生する。このときクリティカルはダメージの半分に減らされダメージが少なくなる。また、クリティカルはダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。クリティカルはダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。



クリティカルはダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。

## 弱点攻撃

シャッフルタイムとして、特定の属性のダメージで攻撃すると、弱点攻撃が発動する。このときクリティカルはダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。弱点攻撃はダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。



弱点攻撃はダメージの倍率にダメージが乗る。ダメージの倍率は、ダメージの属性によって異なる。

## 総攻撃

すべての敵をダウンさせると、パーティ全員による総攻撃が可能だ。全員の攻撃力が加算されるためダメージ量も期待できるうえ、相手の防御属性も無効化できる。また、総攻撃はあくまでボーナスとして発生するものなので、そのターンにまだ行動していなければ、総攻撃後の追撃も可能だ。ただし、ダウンや一部のバッドステータスになっている仲間は総攻撃に加わることができない。



総攻撃の強さを無効した場合は、通常の1 moreへと移行する。

# シャッフルタイム シャッフルタイム

戦闘に勝利すると、ときおりシャッフルタイムが入ってくる。これは一種のボーナスで、シャッフルされたカードの中から一枚を引くことによって、そのままは属性が得られる。カードに描かれた総属性もの変更も、属性ランクを示しており、ランクが上がるほどランクアップしていく。ちなみに、異なるカードを引いた場合も、よく実行が引けることも可能だ。



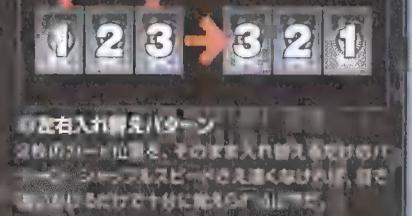
ダブルアップが出たときは、その1枚カードを引くことが可能。

### カードの種類

カリスナ SPT Bomb	コイン coin	ソード sword	ワンド wand	カップ cup	ブラック black	死神 death
ダメージの倍率にダメージが乗る。	コインの属性によるダメージが乗る。	ダメージの倍率にダメージが乗る。	ダメージの倍率にダメージが乗る。	ダメージの倍率にダメージが乗る。	ダメージの倍率にダメージが乗る。	ダメージの倍率にダメージが乗る。

## Column

シャッフルタイムの仕組み  
シャッフルタイムは通常時と異なり、通常のシャッフルと異なり、順番に入れ替わった2枚のカードとあらかじめ引かれたカードを合わせた状態で、順番としてドロップやブラックを引くことも可能。また、ボーナスカードの、引かれたカードが異なる場合、引かれたカードをドロップやブラックに引き換えることも可能。



① 順番外消失パターン  
カードがすべて順番通りに消えてしまうパターン。一回シャッフルされた後に引かれるが、引かれたカードは順番外から引かれるため、順番外から引かれることになる。



② 数枚重なりパターン  
数枚のカードが1枚に重なるパターン。再び引かれた際、真ん中に入ったカードは真ん中から順番外から引かれる。順番外から引かれることになる。

# 主人公のレベルアップ

一定の経験値を稼ぐと、主人公はレベルアップする。とはいえ、主人公の能力は装着するペルソナによって変化するため、上昇するステータスはHPとSPだけである。むしろ重要なのは、身体で作れるペルソナの種類の増えることにある。また、一定レベルごとに所持できるペルソナの数が増えることも覚えておこう。なお、獲得できる経験値は、シールドと主人公のレベル差によって変動する。



レベルアップすると、ステータスや所持できるペルソナの数が変わります。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

## レベルアップによる変化

- HP、SPの増減  
レベルアップすると、HPとSPが一定割合で増加する。
- 所持可能ペルソナの増減  
レベルアップすると、所持可能ペルソナの数が増える。
- レベルアップ報酬  
一定レベルごとに、所持できるペルソナの数が増加する。  
経験値: 10000、100000、1000000、10000000、100000000

# ペルソナのレベルアップ

主人公と同じように、ペルソナも経験値を獲得すればレベルアップする。ペルソナの場合はレベルが1上がることで、ステータスがランダムで3ポイント上昇する。ただし、経験値が得られるのは原則として、戦闘に勝利したときに装着していたペルソナのみ。所持しているだけでは経験値を得られないので、敵を倒したペルソナは装着するか、ドロウ系のスキルを継承(P07等)させよう。



ペルソナのレベルアップすると、ステータスがランダムで3ポイント上昇します。

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## スキルの習得、変化

特定レベルに達すると、ペルソナは新たなスキルを獲得する。ついでに見られるスキルはステータスから構成されているので、有効なものだけを優先して覚えよう。また、一部のスキルは、レベルアップ時に1つ他のスキルで変わった方がわかる。レベルアップした際にレベルアップのスキルが1つだけ変わることがある。このスキルは、レベルアップのスキルで変わったスキルがわかる。



レベルアップすると、新しいスキルが習得されます。

# 仲間のレベルアップ

仲間のレベルアップ時は、本人とペルソナの能力が同時に上昇する。一定レベルごとに新たなスキルを覚えているが、同じ属性で上位ランクのスキルを覚えると、それまで使用していた下位ランクのスキルを失ってしまう。なお、戦闘に参加していない仲間は、経験値を得ることができない。同じパーティで戦っている場合、パーティ内にレベルアップした仲間がいると、経験値が減少する。



仲間がレベルアップすると、本人とペルソナの能力が同時に上昇する。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

# 戦闘による疲労

戦闘をくり返していると、次第に疲れがたまり、コンディションが「疲労」へと悪化する。状態が疲労した状態でエントランスに入ると、その仲間は勝手に倒れてしまう。エントランスに戻らなければ倒れるのを助けるが、戦闘の効率が下がるため、倒れやすくして1つの仲間とともに再会タルタロスへ戻ろう。なお、レベルアップすると、長時間戦っても疲労しにくくなっていく。



戦闘が長続きすると、仲間は「疲労」になり、勝手に倒れてしまう。

# 絶死

戦闘でHPがゼロになると、その場に倒れ込み、絶死状態になってしまう。仲間の回復はアイテムやスキルで回復可能だが、主人公が絶死となった場合はゲームオーバーとなるので、直ちに回復させよう。戦闘が絶死状態のまま戦闘を終了した場合、回復させるスキルを持った仲間がいれば自動で回復が行われる。復活できないままつぎのフロアへ行くと、その仲間はエントランスへ自動運送される。



戦闘で倒れた仲間は「絶死」になり、回復できなくなる。

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## Column

「限定的タルタロス攻略」  
 まずは再会しているか(PC版)では再会前後でも倒れると気づかぬため「P3」で来た「再会」の時に倒れて「レベルアップ」を認めるという方法が使える。そこでタルタロス攻略は、仲間のコンディションに合わせて行おう。割合は少ないが、事前に仲間の「絶死」の日があるので、その日は早めに倒れるようにして、主人公もコンディションを「絶死」に合わせるなど、「絶死」の仲間がいない日などは、主人公だけがコンディションを悪くしてからタルタロス攻略のこと。

# SYSTEM

## ベルベツトルーム

# 合体の手引き

「ペルソナ」シリーズ最大の魅力とも言える合体。ここでは合体の基本法則について説明していく。この情報をもとに、目指すペルソナを手に入れよう。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

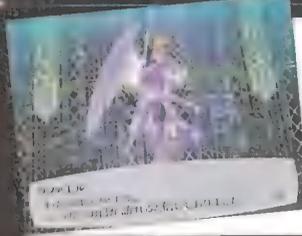
6th Contact

7th Contact

# ベルベツトルームで合体

ネロニアンモール、あるいはタレントロスにある扉を開けると、ベルベツトルームへとたどり着く。ここでは所持ペルソナを合体させるが、登録ペルソナを消滅したりできる。序盤は2種類の合体しかできないが、語が進むにつれて新たな合体も追加されていく仕組みだ。また、土属性から土属性を奪取することも可能。成層を達成するとその発掘に応じて、レアアイテムやお金が手に入る。

## ベルベツトルームでできること



特定のペルソナを消滅したとき、そのペルソナはベルベツトルームで復活させることができる。

# 合体

## 合体

合体とは複数のペルソナを組み合わせて、新たなペルソナを1体創造させることである。素材となったペルソナは消滅してしまうため、主力のペルソナに使われないよう注意。合体は各対応するコマンドのランクによって、経験値のボーナスが与えられる。ランク次第で順にレベルが上がり、主人公のレベルを上回ることもあるので、コマンドのランクはなるべく上げておくこと。



レベルが低いペルソナを融合させることで、レベルを上げることもできる。

# Column

## ペルソナ全書

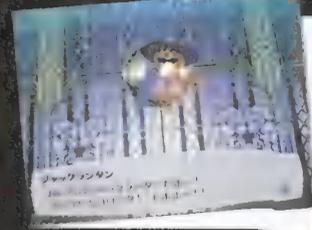
毎月1日公開。利用可能なペルソナ全書。ほか、主人公が手に入れたペルソナは登録された。いつでも追加が可能だ。最初は初期スタートのみまで登録は行けない。レベルが上がることで、新たなペルソナが追加されていくことになる。



スタート時のレベルが高いほど、打撃費用も高くなる。

# 2身合体

## 2身合体～ノーマル・スプレッド～



同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。

2体のペルソナから1体を生み出す。基本となる属性、正義のペルソナと悪者のペルソナを素材にするとする単純なペルソナができる。という具合に自分好みのペルソナがわかりやすいという長所があるが、悪者、正義、太陽、審判のペルソナは同じ属性の2体の合体ではしか創造できない。また、悪魔Aと悪魔Bと、合体そのものが不可という組み合わせが存在するなど、使いにくい部分もある。

## 2身合体の決め方(例: Lv8アルブ+Lv13ベリス)

0001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000



0001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000

(Lv6+Lv13)+2+1=10

0001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000  
Lv8アルブ + Lv13ベリス = 1001000000



同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。

# Column

同一属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。これは、同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。これは、同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。

これは、同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。これは、同じ属性の2つのペルソナを融合させることで、新しいペルソナが生成される。

# 3身合体

## 3身合体～トライアングル・スプレッド～

3体のペルソナから1体を生み出す。ノーマルでは製造できなかった悪者、怪、太陽、毒物のアルカナを持つペルソナも、このトライアングルで合体させれば製造可能である。注意したいのは、アルカナの組み合わせは、素材となるペルソナの初期レベルによって変化する。ノーマルよりも複雑になっているため、目的のペルソナを作る際にはやや苦労してしまう。なお、同じアルカナを持つペルソナを3体、素材に使って合体させれば、素材と同じレベルで、より上級のペルソナが生まれる。



ノーマルでは製造できなかった悪者、怪、太陽、毒物のアルカナを持つペルソナも、このトライアングルで合体させれば製造可能である。

### 3身合体の流れ(例: Lv8アルブ+Lv13ベリス+Lv17ナーガ)

#### ①アルカナ決定

1000、0000のアルカナ決定から、製造アルカナを決定するのは2身合体と同じだが、その過程がかなり違う。まずは3体を「現在のレベル」の高い順に並び替え、高いレベルのペルソナを2身合体を行うのだ。その時点で算出されたアルカナから、残った1体のアルカナで、今度は3身合体でアルカナを算出する。今回の場合は、アルブとベリスのレベルが高いのでまずは両方を2身合体で算出し、その結果を17レベルのナーガと合体させる。

もしもアルブのレベルが18以上であれば、新しい合体はベリスとナーガに置き換える。結果、2身合体のアルカナも土・風属性+攻撃に代わり、最終結果も風属性へと変更になる。同じようにベリスのレベルが高ければ、まずはアルブとナーガで2身合体を行ってから、ベリスと合体させてアルカナを決定する。



$$(Lv6 + Lv13 + Lv17) + 3 + 5 = 17$$

#### ②レベル算出

新しいペルソナの算出も、2身合体とは異なっている。3体の平均レベルの平均値に5を足したものになっている。2身合体よりも追加されるポイントが多いので、それが出レベルの低いペルソナを作るのやすくなっている。今回はレベル8、レベル13、レベル17の平均値で17が新しいレベルとなる。

#### ③該当ペルソナ誕生

最後の過程は、2身合体と同じである。算出したアルカナを所持状態で、初期レベルが17以上のペルソナがもしも同じペルソナが誕生する。レベルが17以上であればこのペルソナが誕生する仕組みだ。なお、3体でレベルが高いのがアルブだった場合は、アルブとナーガ、ベリスがもしも高ければナーガで誕生となる。



3身合体ではレベルの高いペルソナを2体を選んで素材にする。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

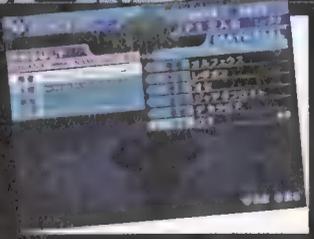
6th Contact

7th Contact

# 4身以上の合体

## 4身以上の合体

4日目を過ぎると、新たに4身合体(クロス・スプレッド)、5身合体(ペンタゴン・スプレッド)、6身合体(ヘキサゴン・スプレッド)が用意される。ただし、これらの合体は3身合体までと違い、素材となるペルソナが限定されており、2つ組み合わせた素材だけでは、合体はできない。組み合わせのイメージは最初から判明しているが、コミュニケーションで判明するものも存在している。



素材のペルソナを持っていると組み合わせによる音が表示される。

# 特殊合体

## 特殊合体

特殊合体とはほかの合体とは異なり、特定のペルソナ以外は素材として使えず、合体事故も発生しない独特の方法のことを指す。指定されたペルソナをすべて所持すると、初めて合体が行える仕組みだ。素材ペルソナの多くは、この特殊合体によって製造することとなる。特殊合体では最多で6体のペルソナが必要になるので、ペルソナの所持数には十分に気を付けておこう。



必要ペルソナをすべて持っているとき、イゴールが反応を覚える。

### 特殊合体一覧

ID	ペルソナ名	アルカナ	必要ペルソナ
10000	ゴブ	風	ランドバロン、ランドバロン、ランドバロン
10001	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10002	ゴブ	毒	ゴブ、ゴブ、ゴブ
10003	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10004	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10005	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10006	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10007	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10008	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10009	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10010	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10011	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10012	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10013	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10014	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10015	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10016	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10017	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10018	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10019	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10020	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10021	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10022	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10023	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10024	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10025	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10026	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10027	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10028	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10029	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10030	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10031	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10032	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10033	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10034	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10035	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10036	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10037	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10038	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10039	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10040	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10041	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10042	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10043	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10044	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10045	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10046	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10047	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10048	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10049	スライム	毒	スライム、スライム、スライム
10050	スライム	毒	スライム、スライム、スライム

合体アルカナ対応表

3身合体 トライアングルスプレット

愚者	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

2身合体 ノーマルスプレット

愚者	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
愚者	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
魔術師	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
女教皇	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
女帝	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
皇帝	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
法王	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
恋愛	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
戦車	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
正義	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
隠者	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
運命	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
剛毅	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
刑死者	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
死神	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
節制	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
悪魔	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
塔	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
星	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
月	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
太陽	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
審判	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命
永劫	魔術師	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋愛	戦車	正義	隠者	運命

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

愚者	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
----	-----	----	----	----	---	---	---	----	----	----

愚者	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
愚者	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
魔術師	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
死神	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
節制	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
悪魔	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
塔	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
星	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
月	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
太陽	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
審判	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫
永劫	魔術師	死神	節制	悪魔	塔	星	月	太陽	審判	永劫

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

2 身合体逆引き表

Table with 8 columns: 属性, 属性相性, 攻撃力, 防御力, 魔法, 物理, 炎, 氷. Rows list various enemy types and their stats.

Table with 8 columns: 属性, 属性相性, 攻撃力, 防御力, 魔法, 物理, 炎, 氷. Rows list various enemy types and their stats.

Table with 6 columns: 属性, 炎, 氷, 雷, 風, 毒. Rows list various enemy types and their elemental weaknesses.

3 身合体逆引き表

Table with 8 columns: 属性, 属性相性, 攻撃力, 防御力, 魔法, 物理, 炎, 氷. Rows list various enemy types and their stats.

Table with 8 columns: 属性, 属性相性, 攻撃力, 防御力, 魔法, 物理, 炎, 氷. Rows list various enemy types and their stats.

Table with 6 columns: 属性, 炎, 氷, 雷, 風, 毒. Rows list various enemy types and their elemental weaknesses.

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



# 特別報告書

## File01 難易度による違い

「FES」では「P3」にあった「EASY」「NORMAL」に加え、新たに「HARD」も搭載された。本項では各モードの難易度について紹介する。

### ■ 戦闘がシビアなハードモード

「EASY」は「NORMAL」と比べ、戦闘時の被害軽減効果が非常に高く、簡単にレベルアップできる。さらに通常では「感」しか入手できない超貴重アイテム、真珠の卵を最初から5個所持しているのだ。一方「HARD」は、ほかから先制攻撃される被害が上昇、バッドスタート時のダメージ増加という戦闘面の難化に加え、ベルツァ召喚の頻りが4倍に増えており、難易度が大幅にアップしている。初めてプレイする人は「EASY」か「NORMAL」でストーリーを楽しみ、すでに「P3」をクリア済みの人は「HARD」に挑戦してみよう。



真珠の卵は非常に貴重なアイテムで、通常モードでは「感」しか入手できない。ハードモードでは5個所持している。

### EASYの仕様

項目	詳細
経験値	通常モードに比べて20%アップ
アイテム入手	通常モードに比べて20%アップ

### P3クリア時の仕様

項目	詳細
レベルアップ	レベルアップ経験値が通常モードに比べて20%アップ
経験値	通常モードに比べて20%アップ
アイテム入手	通常モードに比べて20%アップ
敵のHP	通常モードに比べて10%アップ
敵の攻撃力	通常モードに比べて10%アップ
敵の防御力	通常モードに比べて10%アップ
敵の回避率	通常モードに比べて10%アップ
敵の炎ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の氷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の雷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の風ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の毒ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の沈黙ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の睡眠ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の回復ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の防御力低下	通常モードに比べて10%アップ
敵の炎ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の氷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の雷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の風ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の毒ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の沈黙ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の睡眠ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の回復ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の防御力低下	通常モードに比べて10%アップ
敵の炎ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の氷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の雷ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の風ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の毒ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の沈黙ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の睡眠ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の回復ダメージ	通常モードに比べて10%アップ
敵の防御力低下	通常モードに比べて10%アップ

# PERSONAL FES 2nd Contact STORY

ストーリー攻略



# STORY

## PAGE ストーリーページ

以降のページでは、ストーリーの流れに沿って重要データなどを記載している。本項でその見方を解説しよう。

### ストーリーページの見方



#### ①カレンダー

その月のカレンダーと月齢

#### ②月全体の攻略

月全体の攻略アドバイス。その月のよりよい過ごし方や、特別なイベント、行動に制限のかかる日などに触れている

#### ③スケジュールデータ

その月に発生するイベントの一覧。データ内では授業や満月イベントなど、ゲーム進行に深く関連するイベントをピックアップし、さらに通販を赤、授業と試験を青、夜以降に発生するイベントを緑で記載し分類している。各項目の詳細については下記を参照のこと。

なお、電話の欄に名前が書かれている場合、その日の深夜に休日イベントへの誘いの電話がかかってくる。同じ週に二度名前が書かれている人物は、どちらか片方の日をタルタロス探索で消化しても、もう一方の日に電話を受けることができる。ただし、その人物とのコミュが発生していない場合やリバース、ブローカーン状態にある場合、そして同じ週に一度誘いを断っている場合には電話はかかってこない

### スケジュールデータ詳細

[movie] イベントの前後にムービーが挿入される

[授業] 授業の質問とその回答。正解は赤字で表記

[コミュ発生] コミュが確実に成立する

[試験] 試験の問題とその回答。正解は赤字で表記

[コミュ発生] 条件を満たしていた場合にコミュ成立が可能となる

[散歩] コモラルとの散歩。仲間の名前が表記されている場合はいっしょに散歩へ行ける。「アイテム入手」と書かれた日はアイテムを入手し「コミュポイントアップ」と書かれた日は記載されたコミュのポイントが増加する(詳細はP049参照)

[コミュランクアップ] 記載コミュのランクが上昇する

[仲間加入] 「加入」は新たな仲間が追加、「一時離脱」は一定期間不参加、「離脱」は二度と戦闘に参加できないことを意味する

[タルタロス] タルタロスの上層ブロック解放日。タルタロスの探索が不可能な日は「探索不可」、仲間が必ず特定のコンディションになる場合は、仲間の名前とコンディションを表記している

[ビデオ撮影] 学生寮の作戦室で見られる、仲間の日常生活を撮影したビデオが追加される。なお、以降はいつでも視聴可能

[battle] イベントによる強制戦闘

[通販] 通販で購入可能なアイテム名とその値段

[習得] 新たに習得した作戦名

### 5 EVENT



#### ① イベント紹介

そのイベントが起こる日と、イベントのあらすじ。イベント発生に条件を満たす必要がある場合、その条件も紹介。また、そのイベント中に特別な操作が必要となったり、イベントによって著しい変化が起こる場合は、それらについても解説している

### モノレール



#### ① マップ名

その場所の名称

#### ② イベント紹介

そのマップへ進入するまえに発生するイベントのあらすじ。基本的には、イベントページのイベント紹介と同様

#### ③ マップ

その場所の全体マップ

#### ④ 出現シャドウ

その場所に出現する可能性のあるシャドウ

#### ⑤ 攻略アドバイス

そのマップ内で起こるイベントや、出現シャドウの攻略

### VERSUS



#### ① ボス名称

その月に発生するボスバトルの名称。VS.以降がボスの名前を示す

#### ② イベント紹介

そのボスと戦うまえに発生するイベントのあらすじ。基本的には、イベントページのイベント紹介と同様

#### ③ ボスデータ

ボスのアルカナ、HP、耐性、使用スキルを記した簡易データ。なお、データ内の属性に関しては、各属性を最初の1文字で記載(例:「火」=火炎属性)。各属性攻撃に対する耐性も、耐性なし以外は最初の1文字で記載(例:「無」=無効)。耐性がない場合には、その効果を数値で表記しており、数値が高いほど与えられるダメージが大きいことを示している

# Schedule

## 2009 April

2009	4						
S	M	T	W	T	F	S	
			1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30			

序盤はイベントメインで進む4月。自由行動やコミュの発生など、ゲームが本格的に始まるのはだいたい21日以降となっている。それまでに、ゲームの基本を覚えておこう。

### 4月のスケジュール

自由に過ごせる日は少なめ  
計画をしっかりと立てよう

4月は自由に行動できる日が10日程度しかないが、この月だけでも6つのコミュを発生させることができる。下記のスケジュールとP180以降のコミュデータを参考に、計画的にコミュを発生させていこう。なお、コミュの中には「女子マネージャー」や「インターネット」のように、現時点では対応ペルソナの装着が難しいものもある。低レベルでも有益なペルソナがそろそろ「生徒会会計」といったコミュを発生させたら、残りの日を自身のステータスアップに費やすのも手だ。



話好きの生徒  
その日は、運動部の再集結が始まったらしい。  
どゆ入ったところかな...

朝の噂話で有益な情報が語られることが多い。聞き逃さないように。



ペルソナ合体は20日から可能だが、コミュ発生後に行ったほうが得。

#### スケジュールデータ

日(月)	内容	備考
1日(月)	[movie]オープニング	-
7日(火)	[movie]初登校	-
8日(水)	[職業]現代文「順平「おい、おいて! 先生、誰が好きって?」」 〈選択肢〉葛西善蔵:吉村冬彦・窪田空穂	-
	[movie]影時間	-
	[movie]ペルベットルーム	-
9日(木)	[職業]古文「>少しだけ目を閉じますか?」 〈選択肢〉閉じない:閉じる	-
	[movie]ペルソナ覚醒	-
	[battle]臆病のマーヤ×2	-
10日(金)	入院(強制的に1週間経過)	-
11日(土)	↓	-
12日(日)	↓	-
13日(月)	↓	-
14日(火)	↓	-
15日(水)	↓	-
16日(木)	↓	-
17日(金)	↓	-

日(月)	内容	備考
18日(土)	[職業]順平「<名前>,教えろ。縄文時代の住居って何だよ?」 〈選択肢〉竪穴式住居:高床式住居:洞窟	-
	[コミュ発生]特別課外活動部(P184)	-
19日(日)	深夜の勉強が可能になる	-
20日(月)	[movie]タルタロス [仲間加入]長羽ゆかり、伊織順平 [タルタロス]世俗の庭デル(2~16F)解放(P138) タルタロスチュートリアル [コミュランクアップ]特別課外活動部(ランク2)	-
21日(火)	[職業]現代文「>少しだけ目を閉じますか?」 〈選択肢〉閉じない:閉じる 放課後の自由行動が可能になる 夜の自由行動が可能になる	-
22日(水)	[コミュ発生]クラスメイト(P184) *コミュ「クラスメイト」ランク3以降、コミュ「グルメキング」(P208)発生可	-
23日(木)	[コミュ最短発生]運動部(P194) *コミュ「運動部」ランク2でコミュ「女子マネージャー」(P200)発生可 *コミュ「女子マネージャー」ランク4以降、コミュ「型破りな僧侶」(P206)発生可 [タルタロス]順平「普通」	-
24日(金)	[タルタロス]ゆかり「普通」	-
25日(土)	[コミュ発生]古本屋の老夫婦(P190) *コミュ「古本屋の老夫婦」ランク3以降、コミュ「同好会の留学生」(P204)発生可	友近 宮本
26日(日)	-	-
27日(月)	[職業]宮原「数字って、いつ頃発明されたか知ってる?」 〈選択肢〉10000年前:6000年前:4000年前 [コミュ最短発生]生徒会(P190) *コミュ「生徒会」発生以降、コミュ「生徒会会計」(P196)発生可	-
28日(火)	-	-
29日(水)	[コミュ最短発生]インターネット(P198) *コミュ「インターネット」ランク4以降、コミュ「テレビ通販社長」(P205)発生可 [タルタロス]探索不可	-
30日(木)	[職業]歴史「>少しだけ目を閉じますか?」 〈選択肢〉閉じない:閉じる エリザベスの依頼開始	-

### Mini Column

#### タルタロス後は保健室へ

「疲労」になったら、翌日は必ず保健室へ行こう。コンディションは回復しないが、江戸川の出す薬を飲めば、時間を消費せず「勇気」を上げられるのだ。ただ、「普通」以上のコンディションでは入室できない。



疲労の江戸川  
じゃあ、代わりと替わらねえだろ、コソ。余った薬の材料ロ。

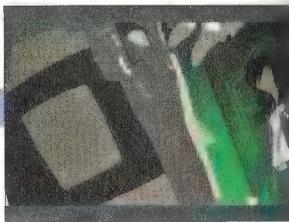
薬を飲まない場合には、代わりに回復アイテムが手に入る。

## 4

## EVENT

4月のイベント

私立月光館学園に転校することになった主人公。死んだように静まり返る街を抜け、入居予定の寮へ着いた彼は、謎の少年と銃を手にした少女に出会う。異常の光景に困惑の色を見せる彼だったが……。

7日 初登校  
(火) まずは職員室へ挨拶を

**Event** 同じ寮に住むゆかりとともに学園へ向かう主人公。職員室に入ればイベントが進むので、まずはロビーの向かって左へ行こう。ちなみに、ロビーの掲示板を調べて「もう一度よく探す」を選択すると、自身のクラスを知ることできる。



モノレールで向かった先。ポートアイランド内に月光館学園はある。

9日 襲われた学生寮  
(木) シヤドウとの初戦闘

**Event** ■時間への適性を持つ主人公に興味を持つ学生寮の面々。そこへ突如、同寮の先輩・真田からシヤドウに襲われているとの緊急連絡が入る。危険を避けて屋上へ避難したゆかりと主人公。だが、そこで彼らは巨大なシヤドウと遭遇してしまう。

ここでついに主人公のベルソナが覚醒。本格的なシヤドウとの戦闘が始まる。相手は臆病のマーヤ2体。通常攻撃だけでも倒せる敵だが、ミスすると体勢を崩してしまいムダにダメージを受けやすい。オルフェウスの突撃なら体勢を崩す心配もないので、こちらを利用しつつ戦おう。なお、この戦闘後主人公は気絶してしまい、直後に入院。17日まで強制的に進行する。



ゆかりの召喚器でベルソナを召喚。だがその力は暴走し……。



主人公の通常攻撃なら2発、オルフェウスの突撃なら1発で倒せる。

18日 シヤドウに抵抗する者  
(土) 特別課外活動部

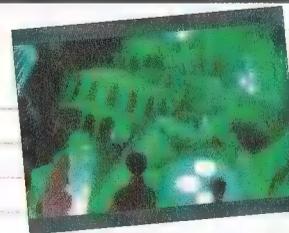
**Event** 寮に戻ったあと4階へ行くと、寮に住む学生全員と理事長の幾月が待っている。彼らに影時間とシヤドウの話を知ると、特別課外活動部に入部することが決定。以降は主人公も特別課外活動部の一員として、シヤドウと戦うことになる。



ここで初のコミュ「特別課外活動部」が発生。対応アルカナは愚者。

20日 禍々しき異形の塔  
(月) タルタロス

**Event** 主人公とゆかりのクラスメイト、伊織順平もベルソナ能力があることがわかり、戦力に厚みを増した特別課外活動部。真田と真田は、さらなる戦力アップのため、シヤドウの巣窟であるタルタロス探索を命じる。この日はあくまで慣れるのが目的なので、探索できるのは1フロアのみ。また、フロア内では都合4回の戦闘が発生するが、相手はすべて臆病のマーヤとなっている。戦闘に参加できるのは主人公、ゆかり、順平の3名だけだが、美鶴がバグアップしてくれるので、彼女の指示に従って戦闘の基礎を学んでいこう。なお、この日は一度タルタロスから脱出すると再度の突入はできないので、脱出直後に宝箱はすべて回収しておくこと。



影時間の訪れとともに、月光館学園の校舎はタルタロスへと変貌する。



仲間の特徴も知っておこう。ゆかりは回復役で順平は攻撃役。

21日 いよいよ始まる  
(火) 本格的な学園生活

**Event** ようやくこの日から、放課後および夜の自由行動が可能となる。真田の指示に従ってポロニアの1階の交番へ行くと、以後は完全に自由となるので、この機会に校内や街の施設を確認しておくといいだろう。なお、今後は強制イベントがない限り課課後を自由に過ごせるが、その過ごし方は発生しやすくなるかの大ききふたつ。中盤以降のコミュは、発生させるのに高いステータスが必要なものもあるため、コミュの少ない序盤から基礎となるステータス上昇に励んでおきたい。とくに「勇気」と「魅力」は、早い段階から高ランクが要求される。できればこのふたつを優先的に上げておきたい。



交番に入るイベントで、真田から単資金として5,000円が渡される。



夜はタルタロスへ行ける。資金稼ぎとレベル上げはこのとき行なおう。

## Mini Column

## コミュキャラの日常生活

4月7日から9日までの3日間と、18日、20日は新たに下校シーンが追加された。大きなイベントはないが、下校中には今後出会うであろう人々の日常生活が垣間見られるので、これからの出会いに期待しよう。



主人公と出会うまえの行動が見られる貴重なイベントだ。

# Schedule

## 2009 5 May

2009							5
S	M	T	W	T	F	S	
						1	
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	

まだまだ序盤とはいえ、初のボス戦や定期試験など、まえて準備していなければ苦労するイベントが多い。ゴールデンウィークをうまく利用して強化しておこう。

### 5月のスケジュール

#### 満月の日までにタルタロスでレベル上げを

5月のもっとも大きなイベントは、9日に発生するブリーステスとの戦い。以降の月もふくめ、ボス戦当日は、タルタロスへ行けなほか、放課後の自由行動も不可能となる。当日になって慌てないよう、準備は前日までに済ませること。今回はオルフェウスとのミックスレイドが可能となるアプサラスをぜひ用意しておきたい。また、18日からは試験が始まる。学年トップをとるには「学力」が「そこそこ良い」以上が必須なので、計画的に学力アップに励んでおこう。



試験1週間まえは学園系コミュが誘えない。この機会に勉強しよう。

今月から通販が利用可能になる。優秀な品を安値で購入するチャンス。

スケジュールデータ		SCHEDULE DATA	
1日(金)	【タルタロス】ゆかり、順平「普通」		—
2日(土)	—		—
3日(日)	【通販】新撃見切りの書×1、樹液ゼリー×1 (2980円)		—
4日(月)	—		宮本 友近
5日(火)	【タルタロス】探索不可		—
6日(水)	【授業 科学】大西「カルシウムとマグネシウムの含有量の少ない水を何て言う?」 〈選択肢〉硬水:軟水:天然水 【コミュ】最短発生)神社の女の子 (P202) 【タルタロス】ゆかり「普通」		宮本
7日(木)	【タルタロス】順平「普通」		友近
8日(金)	【タルタロス】仲間全員「普通」		友近 ペベ
9日(土)	【battle】VS.ブリーステス (P087) 【コミュ】ランクアップ)特別課外活動部 (ランク3) 【作戦】SPを節約しろ		—

10日(日)	【タルタロス】の庭アルカ・前半 (17~40F) 開放 (P141) 【通販】ギガパワーバンド×1、ダイエットフード×1 (2980円) ベルソナ全書が利用可能になる 【タルタロス】ゆかり、順平「疲労」		—
11日(月)	【授業 古文】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 試験準備期間 (22日まで学園関連のコミュ誘い不可) 【ビデオ追加】幾月		—
12日(火)	【タルタロス】ゆかり不参加		—
13日(水)	【授業 物理】竹ノ塚「赤道付近に住む人たちは、自転によってどのくらいの速度で移動している?」 〈選択肢〉時速420キロくらい:時速850キロくらい:時速1700キロくらい 【タルタロス】順平「普通」		—
14日(木)	【タルタロス】ゆかり不参加、順平「普通」		—
15日(金)	【授業 英語】寺内「英語に訳すと、「グッドラック」の意味にも使われる言葉は?」 〈選択肢〉足を折れ!:風邪をひけ!:眼鏡を落とせ! 【タルタロス】ゆかり不参加		—
16日(土)	【授業 数学】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 【タルタロス】探索不可		—
17日(日)	【通販】十徳刀×1、ダイエットフード×2 (5980円) 【タルタロス】探索不可		—
18日(月)	【学力】「学力」が結果を左右		—
19日(火)	【試験 英語】「グッドラック」の意味にも使われる言葉をチョーズなさい 〈選択肢〉ファイアー!:アテンション・ブリース!:キャッチ・ア・コールド!:ブレイク・ア・レッグ!		—
20日(水)	【試験 物理】「赤道付近に住む人が、自転により移動する速度はどの程度であるか。」 〈選択肢〉音速より速い:音速とほぼ同じ:音速より遅く、飛行機より速い:飛行機より速い		—
21日(木)	【授業 化学】「カルシウムやマグネシウムの含有量の多い水を何と呼びますか?」 〈選択肢〉硬水:軟水:天然水:美味しい水		—
22日(金)	【試験 歴史】「あまり重要でない知識ですが、「キトラ古墳」は何県にあるか。」 〈選択肢〉山形県:滋賀県:奈良県:鹿児島県		—
23日(土)	【仲間加入】真田明彦 【試験】「学力」が結果を左右 【タルタロス】真田「絶好調」	結子 宮本 友近	—
24日(日)	【通販】多機能エプロン×1、ダイエットフード×2 (5980円)		—
25日(月)	試験結果発表 【授業 英語】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 【タルタロス】探索不可		友近
26日(火)	【タルタロス】順平不参加、真田「絶好調」		結子 ペベ
27日(水)	運動部に入っていない場合、強制入部イベント発生 【タルタロス】ゆかり「通常」		宮本 千尋
28日(木)	【学力】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる		ペベ 宮本
29日(金)	【授業 英語】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 【タルタロス】ゆかり「疲労」		結子 宮本 友近
30日(土)	【タルタロス】探索不可		友近 宮本 千尋
31日(日)	【通販】健康サンダル×1、ダイエットフード×1 (3980円)		—

# 5 EVENT

### 5月のイベント

学園生活と影時間。くり返される日常と非日常にもようやく慣れ始めたまる日、主人公の前に再び謎の少年が現われる。「月が真円を描くとき、またひとつ試練がやってくる」。少年が口にするその「月」とは……。



謎の少年  
1週間後は晴日だよ……

## 3日 | お得な通販 (日) 時価ネットたなか

**Event** この日以降、毎週日曜に自室のテレビで通販番組を観ることができるようになる。通常のショップと違って通販では紹介された品しか購入できないが、その品は質、値段ともに優良なものが多い。予定がない場合は必ずチェックしよう。

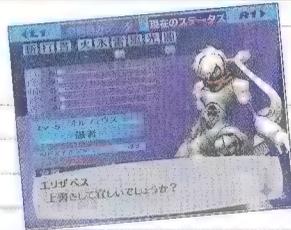


時価ネットたなか  
金曜夜ゼリーを1個お持ちして  
お値段はたったの2980円!

売り文句は少々怪しいが、買って損はない。お金に余裕があるならぜひ。

## 10日 | ペルソナ全書で (日) 手軽にペルソナ召喚

**Event** 9日のブリーテス戦後、ベルベトルームでペルソナ全書を利用可能になる。この全書に作ったペルソナを登録しておくことで、以降はお金を払うだけでそのペルソナを召喚可能。スムーズに合体を行なうためにも、積極的に利用したい。

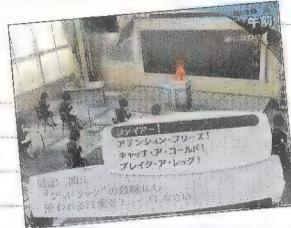


ペルソナ全書  
登録したペルソナを召喚しようか?

自動で更新されないで、ペルソナが強くなったら上書き登録を。

## 18日 | つけ焼刃ではダメ!? (月) 定期試験で学力チェック

**Event** この日が初となる定期試験。試験には選択肢から正解を選ぶものと、問題が出されずに自動でイベントが進むものと2種類があり、問題が出されない場合にはステータスの「学力」が結果を左右する。今回の試験で学年トップを取るには、「そこそこ良い」以上の「学力」が必須だ。なお、試験まえ1週間は、学園系コミュと自由行動時間をいっしょに過ごせなくなっている。タルタロス探索も、試験勉強のために仲間が不参加になることが多いので、タルタロスへは試験が終了してから挑もう。さらに試験期間中は、最終日以外自由行動とタルタロス探索が不可能である。これらは7月、10月、12月の試験でも同様なので、覚えておくといい。



定期試験  
アランション・ブリスア  
キヤンディ・チルチル!  
ブレイク・アムレック!

問題は授業で出た内容。授業をきちんと聞いていればわかるはず。



試験 試験  
学業と勉強を両立させている君への  
報酬だー受け取ってね!

結果は翌週の昼休みに判明。トップを取ると実鶴からご褒美がある。

## 23日 | 真田が加わり (土) 戦力アップ

**Event** 4月9日のシャドウ襲撃で負傷した真田だが、この日ようやく完治し、戦いに参加できるようになる。彼は攻撃、回復、補助すべてをこなせるオールラウンダー。初期装備では心もとないので、他の装備品を放課後に購入しておこう。



真田が加わり  
お元気かい

主人公の働きを認め、真田は以降もリーダーを主人公に任せる。

## 29日 | 学園の影に潜む (金) 陰湿ないじめ

**Event** 部活を終えたゆかりが学園の渡り廊下を歩いていると、ふたりの女子生徒が大声で話しているところに遭遇する。どうやら話の内容は、その女子生徒が同じクラスの女子をいじめて楽しんでいるといったもの。嫌悪感を表わすゆかりだったが……。



羨望の女子生徒  
たからーあのうさぎビビって、  
平べろとか通る感じだもの。

いじめ話に盛り上がるふたりだが、一方の生徒が謎の声を耳にする。

## 30日 | 学園内に広がる噂 (土) 謎の無気力症

**Event** 主人公が登校すると、学園がある噂で噂りになっている。順平の話では、E組の女子が1週間行方不明になり、見つかったときには意識不明の状態になっていたとのこと。その女子生徒とは、ゆかりが昨日見た女子生徒のことだった。



伝説のゆかり  
その時は、別に普通だったんだけど……

突然の事態に戸惑うゆかり。普段は楽観的な順平も不思議に思う。

## Mini Column

### コンディションをチェック

「P3」は、満月前夜にコンディションが「普通」に変化し、タルタロスに長時間いても悪化しなかった。そのため、タルタロスの探索は満月前夜に行なうのが基本だったが「FES」ではコンディションが安定するのは満月の日限定となってしまった。当然、タルタロス探索も別の日に行なうのだが、一度で各ブロック最上階まで行くのはかなり難しく、月に何度か訪れる必要がある。このとき、スケジュールの目安にしてほしいのが仲間のコンディション。じつは仲間には、必ず「普通」や「絶好調」に変化する日が存在しているのだ。「絶好調」の日は少ないが、必ずその日に探索を心がけたい。



15日 ゆかり  
ぜんはウケだから、今夜は眠れないわ。  
……ゴメンね。

コンディションだけでなく、探索不参加も日によって固定だ。



16日 順平  
今日は調子がいい。

新たな仲間は、加入日に「絶好調」となっていることが多い。

SEARCHING

# モノレール

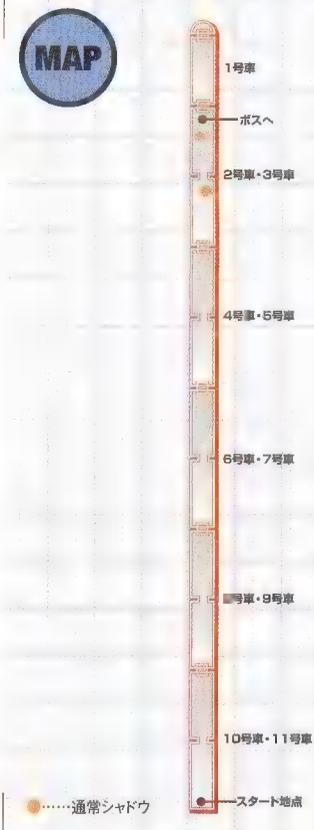
## 大型シャドウ反応 新人3人の初出撃

**Event** タルタロス外でシャドウ反応をキャッチした特別課外活動部。負傷中の真田を残し、主人公たちは反応があったモノレールへと急行する。影時間特有の異様な風景に困惑しつつも、モノレール内へと入る主人公ら新人3人。だがそのとき、突如モノレールの扉が閉まってしまう。



伊織 順平  
なんでだよ!?  
イマイチお前の意見なんか要らぬ一歩!

モノレール内に出現したシャドウ。順平はひとりでそれを追ってしまう。



**出現シャドウ**  
世俗の庭テールと同様 (P138)

**8号車・9号車では強制バトルが発生**

順平がメンバーからはずれたあとは、ゆかりとふたりだけで彼のあとを追うことになる。8号車、9号車では偽りの聖典2体との強制バトルが発生するので、相手の弱点である火炎属性を使用できるオルフェウスがネコマタを装着して戦おう。バトル直後は再び偽りの聖典2体と、炎と氷のバランス1体との戦闘になる。炎と氷のバランスは疾風属性に弱いので、アルプがいれば装着を。いない場合はゆかりに任せるといい。

**4号車・5号車では合流**

4号車・5号車に到着すると、順平がひとりでシャドウと戦っているところに出くわす。順平合流と同時に戦闘が始まるので、回復は前の車両で済ませておこう。

ここで登場するダンシングハンドは、火炎属性が弱点。SPを温存したいなら順平に任せるといい。この戦闘後もさきの戦いと同じく、直後にシャドウの増援が出現して連戦となるが、2戦目開始と同時にモノレール衝突までのカウントダウンも始まる。2戦目は積極的に主人公で相手の弱点をつき、手早く討伐したい。



2戦目に出現する笑うテール。このシャドウも火炎属性が弱点だ。

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.プリーステス

### モノレールが急発進 車両を操るシャドウを倒せ!

**Event** 順平との合流に成功したのもつかの間、今度は動かないはずのモノレールが走り出す。どうやらこのモノレールは、シャドウに支配されている様子。このままでは前のモノレールを破壊してしまうと感じた一同は、車体を操っているシャドウを倒すべく先頭車両へと急ぐ。



衝突までの時間は8分。戦闘中も時間は経過するので急いで殲滅を。

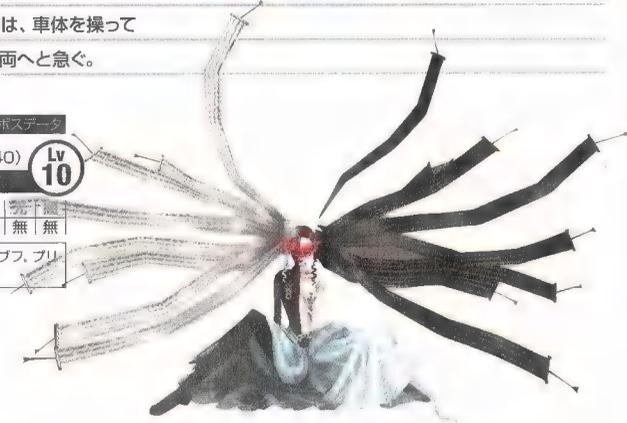
### BOSS DATA

プリーステス (P340) Lv 10

HP: 300

炎	氷	雷	風	毒	重力	聖	暗
20	20	反	20	20	20	無	無

SKILL マハブフ、アサルトタイプ、プフ、プリンパ、マリンカリン、召喚



### 氷属性対策がカギ アプサラスを利用しよう

**Advice** プリーステスは弱点がないうえ、プフやマハブフで大ダメージを狙ってくる厄介な相手。もしものときに備え、主人公は氷結耐性を備えるアプサラスを装着。攻撃役はゆかりと順平のふたりに任せ、フォロー役に徹したい。なお、プリーステスが召喚する囁きのティアラは、氷結属性が弱点。召喚されたら、プフを使える主人公で対処しよう。ちなみに、プリーステス、囁きのティアラともにプリンパでこちらのベルソナを封じようとしてくる。事前にパトラジエムをいくつか用意し、混乱に備えておこう。



アプサラスなら、オルフェウスとのミックスレイドで回復もできる。



プリーステスを倒せば戦闘は終了。追い詰めたら主人公も攻撃参加を。

# Schedule

# 2009 June

2009							6
S	M	T	W	T	F	S	
	1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30					

コミュもそろそろ充実してくるころ。5月までと違い、6月は自由度自由に過ごせる日が多いので、コミュのランクアップを図るにはうってつけた。得意より強いものにしよう。

## 6月のスケジュール

### 空いた時間を活かして コミュランクの上昇を

6月は強制的に時間が過ぎてしまいうイベントが少なく、コミュのランクアップを計画的に行ないやすい。7月になると期末試験で時間が費やされ、また夏休みに入ると学園関係のコミュと過ごせなくなってしまうので、この機会に学園関係のコミュをランクアップさせておきたい。ちなみに、文化部に入部した翌日以降は風花とのコミュも乗れるが、彼女とのコミュ発生には「勇気」最高ランクの「漢」が必要。まえて「勇気」を上昇させていないと、最速でのコミュ発生は難しい。



桐条 美鶴  
これで私も、前線に復帰できるよ。

風花が仲間に加わり、美鶴も戦線に参加。戦力がさらにアップ。



新たな作戦「ダウンさせる」は通常戦闘での使い勝手がいい。

### スケジュールデータ

### SCHEDULE DATA

1日(月)	【タルタロス】ゆかり不参加	—
2日(火)	【古文】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 【タルタロス】順平「普通」	千尋 結子
3日(水)	—	宮本 ベベ
4日(木)	—	結子 友近
5日(金)	【タルタロス】ゆかり「通常」	宮本 千尋
6日(土)	【タルタロス】ゆかり「普通」	ベベ 友近
7日(日)	【通販】香水×1、傷薬×5(3980円) 【タルタロス】仲間全員「普通」	—
8日(月)	【movie】風花ベルソナ発動 【battle】VS.エンプレス&エンペラー(P093) 【作書書得】ダウンさせる	—
9日(火)	【タルタロス】真田不参加 真宵堂リニューアルオープン	友近 宮本

10日(水)	【鑑賞 歴史】>少しだけ目を閉じますか? 〈選択肢〉閉じない:閉じる 【タルタロス】探索不可	千尋 宮本 友近
11日(木)	【仲間加入】山岸風花 【タルタロス】探索不可	結子 宮本
12日(金)	【コミュ発生】謎の少年(P203) 【タルタロス】探索不可	友近 宮本 ベベ
13日(土)	【仲間加入】桐条美鶴 【タルタロス】真田不参加 美鶴「絶対調」	千尋 宮本 友近
14日(日)	【通販】ブランド物の財布×1、香水×1(5980円)	—
15日(月)	【授業 現代文】鳥海「社長がいない」を。尊敬語にしてみよう。 〈選択肢〉社長がおられない:社長がいらない:社長がいらないませ 【タルタロス】真田「普通」	—
16日(火)	—	友近 宮本
17日(水)	【鑑賞 音楽】江戸川「今日学んだ。魔術の原型となった信仰形態を何という?」 〈選択肢〉トートেমイズム:アニミズム:シャーマニズム 【コミュ発生】文化部(P198) ※コミュ「文化部」発生以降、コミュ「山岸風花」(P186)発生可	千尋 宮本 友近
18日(木)	—	結子 宮本
19日(金)	【タルタロス】順平不参加	友近 宮本 ベベ
20日(土)	—	千尋 宮本 友近
21日(日)	【通販】大地シール×1 樹液ゼリー×10(24800円) 【ビデオ鑑賞】順平 【タルタロス】探索不可	—
22日(月)	【授業 音楽】順平「おい、<名前>、知ってるか?」 〈選択肢〉エイ:イカ:クラゲ	—
23日(火)	【タルタロス】真田不参加、美鶴「通常」	宮本 千尋 友近
24日(水)	—	友近 宮本 ベベ
25日(木)	【鑑賞 探偵】江戸川「水脈探知として発達した、探し物の自然魔術は?」 〈選択肢〉ダウンジング:ヒーリング:チャネリング	風花 結子 宮本
26日(金)	【タルタロス】真田不参加	千尋 宮本 友近
27日(土)	—	風花 友近 宮本
28日(日)	【通販】チャンピオンクラブ×1、樹液ゼリー×3(8980円) 【タルタロス】探索不可	—
29日(月)	【授業 物理】順平「おい、<名前>、知ってるか?」 〈選択肢〉右巻き:左巻き:どちらにもなる	—
30日(火)	—	平賀 宮本

## 6

## EVENT

6月のイベント

半園内に広まった無気力症の話は、いつしか怪談めいた噂となっていた。この真相を確かめるべく、ゆかりたちは調査を開始。事件の中心に、山岸風花という女子生徒が関わっていることをつきとめる。



風花 ゆかり  
怪談なんて、セッパ(壁)に決まってるし!

## 1日 | 怪談話に隠された謎? (月) 怨霊騒ぎの真相を暴け

**Event** 校門で倒れていたという女子生徒の話は、いつしか死んだ生徒の怨霊が彼女を食らったという噂として広まっていた。怖がるゆかりをよそに、話に興味を持つ真田と美鶴。調べる必要がありそうだと、ゆかりたちに調査を任せる。



真田 ゆかり  
な!?! 預けないで言った!?

順平にからかわれたゆかりは、反発して怨霊騒ぎの調査に乗り出す。

## 6日 | 事件のカギははじめ (土) 不良のたまり場潜入調査

**Event** 似た事件がほかにもあったことを知ったゆかりたちは、被害者が皆同じ不良グループだったことをつきとめる。真相を知るべく向かった先は、不良が集まる駅裏の路地。そこで彼女たちは偶然にも、真田の友人・荒垣と出会う。



真田 真次郎  
さう、アリのやうに、あの路地裏もかった事の「代わり」ってか?

荒垣の話では、はじめにあって風花という生徒も行方不明らしい。

## 8日 | 影時間に落ちた少女 (月) 山岸風花救出作戦

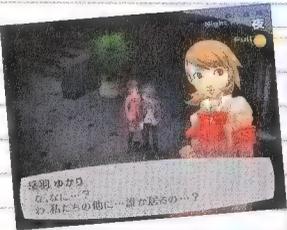
**Event** ゆかりたちが調査をしていたころ、真田もまた独自に事件を調べていた。そこでわかったことは、無気力症になった生徒たちが皆、直前に謎の声を聞いているということ。事件の原因がシャドウにあるとらんだ一同は、いまだ行方のわからない風花を助けるべく救出作戦を展開する。



真田 真次郎  
俺も「職員室」にするかな... 校務員室? の前か後? だ

テスト問題があるかもと、職員室調査に乗り気な順平だったが……。

この作戦の舞台はタルタロス。だが、風花のもとへより早くたどり着くため、いままでのようにエントランスからではなく、彼女が消えたという体育館から進入しようということになる。探索はまず校舎の中からスタート。美鶴たちが校務員室を調べてくれるので、こちらはゆかりとともに職員室へ向かい、体育館の鍵を探し出そう。



探明 ゆかり  
な、なに...? わ、私たちの他に...誰か居るの...?

廊下から物音がした途端、ゆかりは主人公の背後に隠れてしまう。

## 12日 | 謎の少年 (金) ファルロスとの絆

**Event** いままでいく度となく主人公の前に姿を現していた謎の少年。彼の名前がこの日ファルロスとわかり、彼とのコミュが発生する。アルカナは死神。このコミュは、特別課外活動部同様ストーリーの進行とともにランクが上昇する。



謎の少年  
僕の名前は「ファルロス」。

彼は「終わり」と同時に、主人公に大きな可能性を感じるという。

## 13日 | 風花の加入と美鶴の戦線復帰

**Event** ベルソナ能力に目覚めた風花。彼女が特別課外活動部に加入することが決まり、これまで前線に出られなかった美鶴もこれで復帰となる。なお、ともに戦えるのは最大4人(主人公含む)なので、以降リタルタロスでは自分でメンバーを揃ぼう。



山岸 風花  
僕の位置、確定できました!

風花は戦闘能力がない代わりに高い素敵能力を有している。

## 30日 | 死んだ主の帰りを待つ (土) 忠犬コロマル

**Event** 主人公が寮に帰ると、ゆかりと風花が犬と遊んでいる場面に出くわす。犬の名前はコロマル。通りがかった主婦の話では、この犬は神社の神主が飼っていたとのことだが、神主は事故で亡くなっており、コロマルだけが取り残されたらしい。



山岸 風花  
...ううん、ごめん。気のせいだったみたい...

コロマルから何かを感じ取る風花。その場は気にしなかったが……。

## 22日 | 影時間の闇を利用する (月) 謎の復讐代行者たち

**Event** 影時間は本来あるはずのない時間。そこで人が死ぬと、普通の人々にはその出来事が別の事件や事故に置き換わって記憶される。この日姿を冒す3人組は、それを利用して復讐の代行を行なう危険な人種。世間にもその噂は広まっていく。



謎の少年  
人はみな、聞きたいように聞かされたい事だけあります。

影時間を悪用する彼ら。主人公たちはまだ、それを知るよしもない。

## Mini Column

## テレビに懐かしのあの人が

毎日違う番組が放送されている寮のテレビ。ここまでに放送されるトリッシュのレポート番組では、明言はされないものの前作までのキャラクターが登場している。シリーズファンは要チェックだ。



女性レポーター  
リッパルスと美鶴と仲の長髪がいつか三十代のおじいちゃんでお見さんです。

長髪にサングラス、職業を明かさなない人物といえば……。

SEARCHING

# 階層不明 奇顔の庭アルカ

## 風花の行方を追って タルタロスの深部潜入

**Event** 美鶴の提案で、突入組とバックアップ組のふたつにチームを分けることにした一同。突入組は主人公、真田、順平。バックアップは美鶴とゆかりのふたりに決まり、いよいよ作戦を実行に移す。だが、無理やりタルタロス内に入るとした影響か、主人公は真田たちとはぐれてしまう。



伊織 順平  
「魔鏡室」の入り入れか  
前回の汚名返上に意気込む順平。率先して突入組に名乗りを上げる。



出現シャドウ  
奇顔の庭 1F 前: P-111

### タルタロスの探索

タルタロスへの無理な進入がたたって、突入組は散り散りに。真田たちと合流するまでは主人公たったひとりで探索することになるので、シャドウと戦う際はとくに気をつけること。出現シャドウは奇顔の庭アルカと同様でさほど強くはないが、ひとりだと思わぬ苦戦を強いられることもある。途中には宝箱もあるが、中に入っているのはスナフソウルや傷薬なので、周囲にシャドウがいる場合は無理に取らず、安全第一で進むといいだろう。

### シャドウの編成は1体の

このダンジョンを徘徊しているシャドウは、必ず編成が1体のみとなっている。これだけ聞くと楽な相手とも思えるが、マリンカリンを使用するソウルダンサーや耐久力の高い傲慢のマーヤなど、出現する敵は厄介な相手ばかり。戦う場合には、極力先制攻撃を狙っていくこと。ちなみにこのダンジョンは、イベントからもわかるように美鶴の通信の範囲外。戦闘時、彼女からのバックアップは一切なく、アナライズで相手の能力を調べることができない。シャドウの弱点は本書で確認しよう。



ソウルダンサーのマリンカリンで憎殺されると、操作不能になり危険。



# VERSUS

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.エンプレス&エンペラー

### 大型シャドウと満月の関係

**Info** 風花を救出した主人公たちは、帰りの道、いままで大型シャドウが満月の日に現われていたことに気づく。そして、今日は満月。急いで美鶴たちのもとへ戻ると、そこには予想どおり大型シャドウが出現していた。苦戦を強いられる一同を助けるべく、風花が召喚器を構える。



山岸 風花  
分かってきたー！  
召喚器を手にする風花の意に込め、ペルソナ・ルキアが現われる。

### BOSS DATA

エンプレス (P340) Lv 16

HP: 500

炎	氷	雷	風	万	光	闇
無	無	無	無	20	無	無

SKILL  
ネコダマシ、デビルタッチ、マリンカリン、マハガシ、パラダイムシフト

エンペラー (P340) Lv 16

HP: 600

炎	氷	雷	風	万	光	闇
無	無	弱	弱	弱	20	無

SKILL  
電光石火、デッドエンド、パラダイムシフト



### 風花のハイ・アナライズで弱点をチェック

**Advice** エンプレスとエンペラーはともに、弱点を変化させるパラダイムシフトという能力を備えている。弱点を変えられるとアナライズしてもまた弱点が不明となるので、再度アナライズし直すこと。ちなみに、初期状態ではエンプレスが物理攻撃に弱く、エンペラーは魔法攻撃に弱い。序盤にダウンを奪い総攻撃で押しきれることも可能なため、主人公には物理、魔法の両方が使えるペルソナを装着しておきたい。長期戦となった場合は、順平の弱点である疾風属性魔法を使用するエンプレスから倒そう。



パラダイムシフトに法則性はなく、弱点が変わらないこともある。



回復は真田では役者不足。メディアが使えるペルソナを用意しよう。

# Schedule

## 2009 July

2009							7
S	M	T	W	T	F	S	
			1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	31		

今月で1学期も終わり。試験に旅行、夏休みと、7月はイベントが多く発生するので、コミュランクの上昇やタルタロスの探索はなるべく早めに済ませておこう。

### 7月のスケジュール

#### 魅力を上げてゆかりとの早期コミュ発生を

7月最大のイベントは20~23日の屋久島旅行。このイベントでは、ストーリーの中核に触れる重要な話が聞けるほか、アイギスの加入イベントも発生する。また、屋久島旅行を終えるとゆかりとの仲も進展し、彼女とのコミュを築けるようになる。コミュを発生させるには「魅力」最高ランクの「カリスマ」が必要なので、試験期間を利用してできる限り「魅力」を磨いておきたい。この機会を逃すと9月まで彼女とのコミュを発生させられなくなってしまうので、十分気をつけよう。



ジャケット姿の少年  
「もうすぐ、ソラに会う準備ができておいたら、ええんとかいいますが?」

主人公たちが学園生活を送る裏で、例の3人組は騒動し始める。



> 8月2日の大会に向け、週日特別練習を行う...

夏休みでも遊んでいる時間はない。27日から運動部の特別がある。

スケジュールデータ	イベント	報酬
1日(水)	[タルタロス] 真田「通常」	千尋 ベベ 友近
2日(木)	-	結子 ベベ
3日(金)	[授業 古文] 順平「ちよ、教えてく名前」。昔の人なんか知らねーよ。」 〈選択肢〉ノーベル文学賞を受賞している: コネスコ偉人歴に顕彰されている: WHO 永久会員に指名されている	平賀 宮本
4日(土)	-	ベベ 千尋 友近
5日(日)	[課外] ケブラーベスト×1、ダイエットフード改×4 (14800円)	-
6日(月)	[タルタロス] 仲間全員「普通」	-
7日(火)	試験準備期間 (17日まで学園関連のコミュ誘い不可) [battle] VS. ハイエロファント (P098) [movie] シャワーを浴びるゆかり [battle] VS. ラヴァーズ (P099) [作戦密着] 攻めに徹しろ	-

8日(水)	[授業 現代文] 鳥海「「ニューヨーク」、漢字で書くと?」 〈選択肢〉新翼: 結育: 入浴 [タルタロス] 探索不可	-
9日(木)	[授業 歴史] 小野「荘園発生の基礎となった法令は?」 〈選択肢〉三世一身法: 豊田永年私財法: 御成敗式目 [タルタロス] 無骨の庭ヤバザ・前半 (65~89F) 開放 (P148)	-
10日(金)	[授業 保健] 江戸川「ユダヤ教の神秘思想と言えば何ですか?」 〈選択肢〉レトゲン: グノシス: カバラ	-
11日(土)	[授業 歴史] 小野「平将門が自らを名乗った称号は?」 〈選択肢〉大王: 新皇: 魔神皇 [movie] 桐条鴻悦 [タルタロス] 探索不可	-
12日(日)	[通帳] スーパー安全靴×1、ダイエットフード改×3 (10000円) [コミュランクアップ] 謎の少年 (ランク3) [タルタロス] 探索不可	-
13日(月)	[授業 英語] 「> 少しでも目を閉じますか?」 〈選択肢〉閉じない: 閉じる [タルタロス] 探索不可	-
14日(火)	[授業 総合学習] 「水脈探知として発達した、探し物の自然魔術は?」 〈選択肢〉ヒーリング: ダウジング: チャネリング: ロールプレイング	-
15日(水)	[授業 生物] 「欧米で「デビルフィッシュ」と呼ばれ、あまり食べる習慣が無い生物は?」 〈選択肢〉フグ: イカ: クラゲ: ヒトデ	-
16日(木)	[試験 歴史] 「鎌倉幕府を創設した人物は誰か。」 〈選択肢〉平将門: 源頼朝: 徳川家康: 伊達政宗公	-
17日(金)	[試験 現代文] 「夏目漱石の作品の題名を並びなさい。」 〈選択肢〉倫敦塔: 結育街: ぼっちゃん: 二三郎	-
18日(土)	[試験] 「学力」が結果を左右 [タルタロス] ゆかり「通常」、順平「絶対調」	-
19日(日)	[課外] 方士バッジ×1、ダイエットフード改×10 (39800円) [タルタロス] 探索不可	-
20日(月)	[movie] 屋久島へ 屋久島旅行 (以降22日まで自由行動&タルタロス出撃不可)	-
21日(火)	↓ [movie] 謎の少女 ↓ [仲間加入] アイギス	-
22日(水)	↓ [コミュランクアップ] 特別課外活動部 (ランク5)	-
23日(木)	↓ 屋久島の自由行動なし [タルタロス] 探索不可	-
24日(金)	試験結果報告 [コミュ最短発生] 岳羽ゆかり (P192) [ビデオ録画] 風花 [タルタロス] アイギス「絶対調」	宮本 友近
25日(土)	-	千尋 結子
26日(日)	夏休み (以降8月31日まで学園関連のコミュ誘い不可) [課外] ブランド物の財布×1、メディカルパウダー×5 (7980円)	-
27日(月)	運動部で特訓 (以降8月1日まで屋久島の自由行動&タルタロス出撃不可) ↓ [タルタロス] 順平「普通」	-
28日(火)	↓ [タルタロス] 美鶴「普通」	-
29日(水)	↓ [タルタロス] 探索不可	-
30日(木)	↓	-
31日(金)	↓ [タルタロス] ゆかり「普通」	-

# 7 EVENT



※時間を消す方法がわかり、ついに終わりが見え始めたシャドウ討伐。だが同時に、みな自分が戦う理由について考え始める。答えの出ないまま夏分転機にとどれた屋久島で、彼らは謎の少女と出会う。

SYSTEM

STORY

TARTAROS

COMMU

QUEST

AEGIS

DATA

## 11日 | 時の支配を目論んだ男 (土) 桐条鴻悦

**Event** 以前から███に疑問を抱いていたゆかりは、この日、影時間が発生した理由を知っているのではないかと直接彼女に問いかける。それに対し、自身の祖父、桐条鴻悦が原因であることを明かす美鶴。ことこの真相を仲間に話し始める。



鴻悦は欲望を満たすため、シャドウの力を利用しようとしていた。

・ JULY ・

## 12日 | 戦う理由 (日) それぞれの休日

**Event** 12体の大型シャドウを倒せば影時間は消える。そして、残りのシャドウは6体。ことこの発端と終わりを知り、自身が戦う理由をあらためて考え始める特別課外活動部の面々。明確な答えを見出せないまま、それぞれの1日が過ぎていく。



いつからかシャドウ討伐が生きがいになっていった順平は、深く悩む。

・ JULY ・

## 20日 | 仲間の不安を取り除く (月) 3泊4日の屋久島旅行

**Event** 気分転換に訪れた屋久島で、存分に羽を伸ばす特別課外活動部の面々。そんなある日、主人公は謎の少女と出会う。主人公のことをずっと探していたと語る、少女の名前はアイギス。幾月の話では、彼女はなんと対シャドウ用に作られた兵器とのこと。彼のはからいでアイギスも仲間に加わり、一同はつかの間の休日を満喫する。



美鶴の父、武治からは、10年まえに起きたという事故の話を受ける。

・ JULY ・

23日まで続く屋久島旅行中は、タルタロスへの出撃はもちろんのこと、買い物や特定のコミュと過ごすのは一切不可能となっている。一部のイベントで自由に行動する機会はあるが、行動範囲はだいたい決まっているので、旅行中はイベントメインで進むものと覚えておこう。



ナンバにくり出す男3人。だが、残念ながらこれが成功することはない。

## SEARCHING

# 白河通り沿い ラブホテル

### 人型シャドウ出現場所は有名なホテル街



順平に子供扱いされ怒ったゆかり。彼女は強引に突入組に入る。

**Event** 7月7日、予想どおり満月の日に、白河通り沿いのビルでシャドウ反応のキャッチに成功する。近頃男女ペアの影人■が多発しているという話もあり、ホテル街として有名なこの場所自身の条件とも合致する。一同は突入組とバックアップのふた手に分かれ、目的のビルへ急ぐ。



出現シャドウ  
顔に庭アルカ・後半と同様(109)

### ■ シャドウの出現はハイエロファント戦後

突入直後は周囲にシャドウは出現しないが、法王の間でハイエロファント(P098参照)を倒すと廊下に奇蹟の庭アルカ・後半と同様のシャドウが出現するようになる。あとにはラヴァーズとの戦い(P099参照)が待ち受けているので、ここではできる限り戦いを避け、HP、SPを温存したいところ。もし戦いが避けられないのなら、先制攻撃を狙って相手をアタックし、直後に逃走してしまうのも手だ。

### ■ 鏡を壊して結界を破れ!

ハイエロファント戦後に待ち受けるラヴァーズとの戦いは、ハイエロファント戦同様、法王の間で行なわれる。だが、ラヴァーズと戦うにはさきに結界の解除が必要だ。結界を解く方法はズバリ、姿が映らない鏡を破壊すること。2Fの右側に位置する205号室と、3Fの右上に位置する304号室にその鏡があるので、両方を破壊しよう。違う鏡を破壊した場合は、1Fの101号室からやり直し。倒したシャドウや割っていた鏡も復活するなどメリットもないので、目標の鏡のみを破壊しよう。



目的の鏡は、前に立っても姿が映らない。これを目印にしよう。

●……通常シャドウ(ハイエロファント戦後)

## VS.ハイエロファント

反応は3階から  
法王の間を目指せ



山崎 風花  
そのフロアに大きな部屋はありませんか？  
絶対にそこには居るはずです。

法王の間以外の  
部屋には立ち入  
れない。寄り道せ  
ずに進んでいこう。

**Event** 主人公とゆかりを筆頭に、ホテル内に潜入した一同。中ではまず風花の指示に従って3階に直行しよう。目標のハイエロファントがいる場所は、3階右手側にある法王の間。ホテル内にシャドウはおらず、さほど広い場所ではないので、難なくたどり着けるはずだ。

### BOSS DATA ポスデータ

ハイエロファント (P340) Lv 24

HP: 1500

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	20	20	20	無	無
反	20	20	無	無			

**SKILL** 滅亡の予言、マジオ、デカジャ、ジオンガ、電光石火、マハジオンガ、スクンダ



アクセサリーで  
ゆかりの電撃対策を



滅亡の予言は注  
意。恐怖に侵さ  
れると被クリティ  
カル率アップ。

**Advice** ハイエロファントは電撃属性を得意とするシャドウ。ゆかりは雷族のお守りや防具の追加効果で、電撃回避率を上げておくこと。一方、真田は電撃属性によるダメージを最低限に抑えられ、タルンダで敵の攻撃力も下げられるため、ぜひ突入組に入れておきたい。主人公は電撃無効を備えたオベロンを装着して戦おう。初期の習得スキルでは有効な攻撃手段がないので、合体の際に電撃属性以外のスキルを継承させておくといい。なお戦闘後は扉と部屋の中にある鏡を調べると物語が進行する。



恐怖が付着した  
仲間、ゆかりの  
パトラで治療する  
といい。

## VS.ラヴァーズ

主人公を誘惑する声  
シャドウの精神攻撃



前室長さんのため  
そうは思っていない……  
あなたから聞いて……

ひとつでも違う答  
えを選ぶと、最初  
の質問からやり直  
しとなる。

**Event** ハイエロファントを倒した一同だったが、直後に新手のシャドウから精神攻撃を受けてしまう。謎の声から誘惑を受けるので、「そんな願はない……」「勝手に決めるな……」今はよしておくと答え、意識を取り戻そう。復帰後、結界を解いて再度法王の間へ行けば戦闘開始だ。

### BOSS DATA ポスデータ

ラヴァーズ (P340) Lv 25

HP: 1500

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	20	20	20	無	無

**SKILL** ハートブレイカー、マリンカリン、マジオ、マジオン、エンジェルアロー、ほか



武器合体で  
悩殺を封じ込めろ



真田はここでも活  
躍する。ラウンダ  
で防御力を下げ  
させよう。

**Advice** ラヴァーズはエンジェルアローやマリンカリンでこちらを悩殺状態に陥れようとする。悩殺時は味方同士で攻撃しあったり、敵の回復をしてしまうなど、被害が広がりやすいので、防備策を考えたい。有効なのは、真宵堂で「恋愛」のベルソナを武器合体させること。そうすれば悩殺耐性の追加効果を備えた武器が手に入るの、それを仲間に装備させるのだ。なお、メンバーはハイエロファント戦から変更がきかない。をえている場合はマハラギオン対策に炎属性のお守りを。



悩殺を封じれば  
怖いものはない。  
通常攻撃だけで  
も討伐は容易。

# Schedule

# 2009

# 8 August

2009							8
S	M	T	W	T	F	S	
						1	
2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30	31						

アイギスやコロマル、天田の加入で、戦力的にも充実してくる。スタメンとサブの力の差が開き過ぎないように、こまめにタルタロスへ行って全体のバランスを取ろう。

## 8月のスケジュール

### 夏休みの過ごし方で 2学期の良し悪しが決まる

8月は夏休みに入っているため、学園関係のコミュはランクアップイベントが発生しない。その代わりに、毎日のように休日イベントの誘いがある。誘いを受けておくと2学期開始後にランクアップさせやすいので余裕があれば受けておきたい。また「FES」では、コロマルの仲間加入後、新たに夜の散歩に行けるようになる。ひとりで行くとアイテム入手やコミュポイントの獲得といったイベントが必ず発生するので、コロマルに誘われたら必ず行くように。



伊織 順平  
誰も知らないところで正義のヒーローなのって、辛くないか...

仲間と散歩へ行くと、彼らのいまの気持ちを知ることができる。



> 夏期講習の4日3時...

10日から15日までは夏期講習。学力アップが一気に上昇する。

スケジュールデータ		SCHEDULE DATA	
日付	内容	内容	電話
1日(土)	運動部で特訓(昼間の自由行動&タルタロス出撃不可) [タルタロス]真田「普通」		-
2日(日)	全国高等学校明王杯(昼間の自由行動不可) [タルタロス]美鶴「普通」	ゆかり	
3日(月)	[コミュ]発生 他校のエース(P207)	風花 平賀 結子	
4日(火)	[タルタロス]順平「普通」	友近 宮本	
5日(水)	[タルタロス]全員「普通」	-	
6日(木)	[battle]VS.チャリオッツ&ジャスティス(P105) [作]習得 後に続け	平賀 ベベ	
7日(金)	[コミュ]ランクアップ 謎の少年(ランク5) [タルタロス]探索不可	-	
8日(土)	[タルタロス]舞音の庭ヤバガ・後半(90~114F)開放(P152) [仲間加入]コロマル	千尋 ゆかり	

日付	内容	電話
9日(日)	[通販]オメガスピア×1、野菜サブリ×5(24800円) [コミュ]発生 余命いくばくも無い青年(P208) 夜の散歩が可能になる [散歩]アイテム入手	-
10日(月)	[講習]習(自由行動&タルタロス出撃不可)	-
11日(火)	↓	-
12日(水)	↓	-
13日(木)	↓	-
14日(金)	↓	-
15日(土)	↓[散歩]アイギス/アイテム入手 [タルタロス]探索不可	-
16日(日)	夏祭りの誘い(誘いを受けると昼間&夜の自由行動不可) [通販]完全防災ベスト×1、野菜サブリ×5(24800円) [タルタロス]探索不可	-
17日(月)	友近から[コミュ]の誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [タルタロス]ゆかり「普通」	-
18日(火)	ベベから映画祭りの誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [ビデオ追加]真田 [タルタロス]美鶴「普通」	-
19日(水)	平賀から映画祭りの誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [タルタロス]順平「普通」	-
20日(木)	[散歩]アイテム入手 [タルタロス]ゆかり、真田不参加、アイギス「普通」	-
21日(金)	結子から映画祭りの誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [タルタロス]ゆかり「普通」	-
22日(土)	宮本から映画祭りの誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [散歩]真田/アイテム入手 [タルタロス]美鶴不参加、真田「普通」	-
23日(日)	千尋から映画祭りの誘い(誘いを受けると昼間の自由行動不可) [通販]龍虎地下足袋×1、野菜サブリ×4(20000円) [散歩]コミュポイントアップ(古本屋の老夫婦) [タルタロス]アイギス「普通」	-
24日(月)	ゆかりを[コミュ]に誘える(リバース、ブロークン時には誘えない) [タルタロス]真田不参加	-
25日(火)	真田を映画祭りに誘える	結子
26日(水)	コロマルを映画祭りに誘える	-
27日(木)	順平を映画祭りに誘える [散歩]順平/アイテム入手(映画祭りに誘わなかった場合は散歩に同行しない)	結子
28日(金)	アイギスを映画祭りに誘える [仲間加入]天田乾 [タルタロス]天田「絶好調」	ベベ 宮本
29日(土)	風花を映画祭りに誘える(リバース、ブロークン時には誘えない) [散歩]風花/アイテム入手(映画祭りに誘わなかった場合は散歩に同行しない) [タルタロス]アイギス「普通」	-
30日(日)	美鶴を映画祭りに誘える [通販]ヴァルナバンク×1、野菜サブリ×2(17800円) [散歩]美鶴/アイテム入手(映画祭りに誘わなかった場合は散歩に同行しない) [タルタロス]天田「普通」	平賀 風花
31日(月)	天田を映画祭りに誘える [タルタロス]美鶴「普通」	-

# 8

## EVENT

8月イベント

■月に大型シャドウを討伐する特別課外活動部。そんな彼らの前に、いまだに隠れていた復讐代行人の面々が姿を現わす。みずからモストレガと決闘し、勝負を布告した彼ら。その目的は……。



「お前らには『個人』の目的しかあらへん。どいつもどいつもおのれに勝つてさ。」

・ AUGUST ・

28日 (日) 全国高等学校明王杯で特訓の成果を発揮

**Event** 7月27日から続けていた特訓の成果を見せる日。ここで主人公は、他校のエースである早瀬と知り合うことになる。ちなみに、試合まえの会話で「マネージャー、応援宜しく」を選ぶと、結子からお手製ドリンクをもらうこともできる。



「早瀬 お節とは、刺激し合える気がする。」

この日以降に早瀬と会うと、彼とのコミュ「他校のエース」が発生。

・ AUGUST ・

8日 (土) ペルソナを操る忠犬 コロマル加入

**Event** 神社に棲んでいたコロマルに、ペルソナ使いとしての能力があることが判明。彼も今日から特別課外活動部の一員となる。コロマルが得意とするのは闇属性と火炎属性の魔法。すばやさも高く、ほかのメンバーに勝るとも劣らない働きをみせる。



「アイギス 「助けてくれた恩を返す」という気持のようです。」

アイギスはコロマルの考えがわかるらしく、彼の意見を代弁してくれる。

・ AUGUST ・

16日 (日) 恋人とふたりで夏祭りへ

**Event** この日の朝は、恋人系コミュでランクが2以上の人物から、夏祭りへの誘いの電話がある。「FES」では条件さえ満たしていれば、ゆかり→風花→結子→千尋の順に、全員から電話がかかってくるようになった。ただし、リバース状態の女性は除外されてしまうので注意しよう。誘いを受けると夜に長鳴神社の夏祭りへ行くこととなり、その女性と親睦を深めることが可能。また、出店のくじ引きで上のくじを引けばカレイドスコープが、下のくじを引けばフロスト人形が手に入るが、これはどちらも、休日イベントの贈り物として使えるアイテムとなっている。なお、全員の誘いを断るか、条件を満たしたコミュがない場合には、ひとりで夏祭りへ行くことになる。



「ゆかり ……まあ、夏祭りに誘いたいけど。」

休日イベントとはまた違った雰囲気。ふたりの絆が深くなる。



「神楽 美都 この分なら、あと数回のテストで、部長長から外出許可が出るかも知れない。」

ひとりの場合は、アイギスと美都の姿を見つけたのだが……。

・ AUGUST ・

17日 (月) 友人たちといっしょに映画を観にいこう

**Event** この日から8月末にかけて、ポートアイランド駅の映画館スクリーンショットで映画祭りが開催され、発生している一部の学園関係コミュから映画祭りに行くことの誘いがくる。ここで誘いを受けると、昼間の自由行動がなくなる代わりにそのコミュのポイントがアップ。また、映画の内容によって主人公のステータスも上昇する。それぞれの上昇ステータスは、友近、結子、宮本からの誘いなら勇氣。風化、平賀、千尋からの誘いなら魅力。ベベからの誘いなら学力となっている。

コミュのポイントアップと主人公のステータスアップが同時に行なえるうえ、映画は無料。とくに予算がないなら、ぜひ彼らの誘いを受けたい。



「平賀 隆介 じゃあさっさと良い映画になるはずさ。良かったら一緒にどうかな？」

休日の誘いと異なり、映画の誘いはその日の朝に話がかかってくる。



「>『空月』が始まった。」

それぞれの誘いがいつあるかは、P101のスケジュールで確認しよう。

20日 (木) 白いドレスをまとった少女と順平の出会い

**Event** 夏休みも残り少なくなったある日、順平はポートアイランド駅で一心不乱にスケッチブックに向かってドレス姿の少女と出会う。彼女はストレガの一員、チドリ。そうとは知らず彼女に興味を持った順平は、徐々に彼女と交流を深めていく。



「ドレスの少女 ちどり。」

順平が彼女の絵の邪魔になったことから、ふたりの交流は始まる。

・ AUGUST ・

24日 (月) 仲間と絆を深めるチャンス 映画祭りへ誘おう

**New Event** 24日からは、仲間を映画祭りに誘える。通常と同じようにステータスが上昇するだけでなく、仲間と一緒に時間を過ごす、またとない機会だ。また、ここで映画を見ておくことが終盤のイベントに影響するので、全員を誘っておこう。



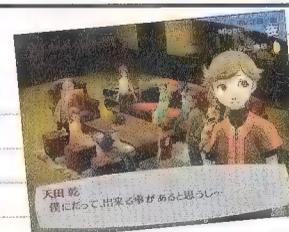
「>助いさあさっさと誘ってあげよう。つまみ出されては困る。」

コロマルは残念ながら入れないが、それでも勇氣が上昇。

・ AUGUST ・

28日 (金) 天田の決意 ペルソナを操る少年

**Event** 初等科に通う天田少年。家庭の事情で夏休みから一時的に寮に住んでいた彼に、この日ペルソナ使いの才能があることが判明する。突然の出来事。驚く一同だったが、彼自身からの強い希望により、特別課外活動部への入部が決まる。



「天田 悠 僕にあって出来る事があると思うし……」

天田が入部を希望した理由。それは家庭の事情とも関係ある様子。

・ AUGUST ・

SYSTEM

STORY

TARTAROS

CHARM

QUEST

AREAS

DATA

SYSTEM

STORY

TARTAROS

CHARM

QUEST

AREAS

DATA

SEARCHING

魔戸台・港湾部北 旧陸軍基地

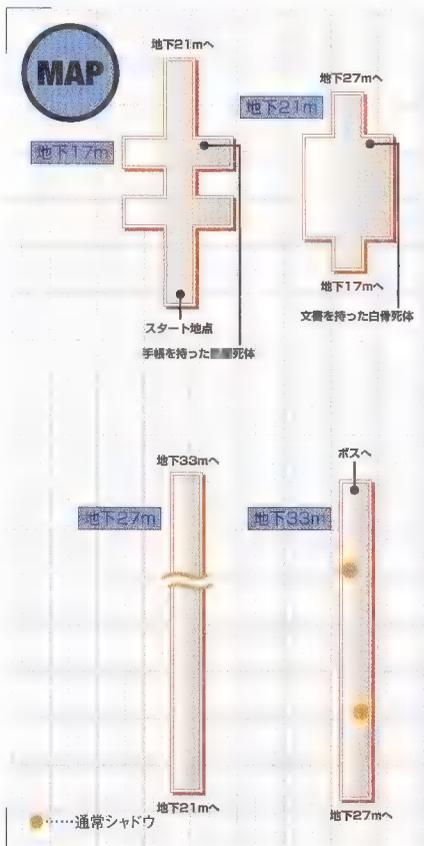
特別課外活動部を狙う ストレガの罠

**Event** 8月6日。再び訪れた満月の夜、特別課外活動部の面々は通例どおり大型シャドウの出現を確認する。場所は、戦争の遺物としていまなお残る陸軍基地。全員でそこへ向かうのだが、そこへ突如、ストレガと名乗る謎の人物が出現。一行は基地内に閉じ込められてしまう。



白い肌の少年  
真の名はタクマ。こちらがジン。

主人公たちの妨害を図るストレガ。彼らもまた、ペルソナ使いらしい。



**出現シャドウ**  
地下に隠れてはるかに目撃可能

**メンバー選択は現地で行**

今までの大型シャドウ戦と異なり、突入メンバーは現地の陸軍基地内で選ぶことになる。強制参加メンバーはないので、自由に残り3名を選ぶといいだろう。オススメは、回復役のゆかりと補助役の真田。最後のひとは誰を選んでも大差ないが、回復と攻撃のバランスがいい美鶴が無難なところ。主人公が回復に徹するのなら先月加入したばかりのアイギスを入れ、ボス戦での使い勝手を試すというの也不错。

**出現シャドウは1人づつで相手**

地下33m地点には、シャドウが2体徘徊している。通路が狭く回避は難しいので、ここは割り切ってみずから戦いを挑みたい。ただ、出現するシャドウは8日に開放される無骨の庭ヤバザ。後半に出現するもの。現時点ではかなりの強敵で、奇襲を受けるとボス戦まえに手痛いダメージを負ってしまう。最悪、不能者が出る恐れもあるので、戦う場合は必ず先制攻撃を狙うこと。

ちなみに、基地内にある白骨死体を調べると、この基地で昔何が起こったのかを知ることができる。



長引くと危険。本書を参考に初ターンから相手の弱点をつきたい。

Versus  
VS.ジャスティス&チャリオッツ

陸軍基地の地下に潜む 2体の大型シャドウ

**1win** 基地内に閉じ込められてしまった一行だったが、ここはシャドウの殲滅が優先だと判断。心1からの反応を頼りに、基地奥深くへと突き進む。その途中で、カタピラの跡を発見した1人公たち。最深部で彼らは、戦車の装甲をまとったシャドウと遭遇する。



山岸 風花  
えっと敵タイプ、正体...  
じゃなくって戦車...あ、あれ?

ふたつの反応を見せるシャドウ。いままでの相手とはひと味違う。

BOSS DATA

チャリオッツ (P341) Lv 31

HP	500					
炎	氷	雷	風	毒	聖	無
20	20	20	20	20	20	無

SKILL  
キルラッシュ、デンタラフ、デビルスマイル、発光石火、チャージ、蘇生

ジャスティス (P341) Lv 31

HP	1510					
炎	氷	雷	風	毒	聖	無
20	20	20	20	20	20	無

SKILL  
ダブルシュート、ミリオンシュート、ハマ、刹那五月雨撃、マハンマ、ほか

2体でひとつ 同時攻撃で撃破せよ

**Advice** チャリオッツとジャスティスは、分離した合体をくり返しながら攻撃してくる。分離中一方を倒すと、つぎの相手の行動順のときに蘇生、あるいはサマリカムを使ってHP全快で復活されてしまう。倒すなら全体攻撃で2体同時が、合体時に狙おう。ジャスティスが貫通属性の攻撃を多用するので、メンバーのひとりにはアイギスを。ほかはサポート役の真田、回復役のゆかりといった編成が安定して戦える。主人公は満月時に攻撃力が上昇するスキル・月影を使えばペルソナがオススメだ。



ジャスティスのハマには要注意。ホームクルスがなければ補充を。



合体中は攻撃力と防御力が若干アップし、ダウンしなくなる。

# Schedule

# 9

## 2009 September

2009		9						
S	M	T	W	T	F	S	S	
	1	2	3	4	5	6	7	
6	7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	29	
30								

夏休みも終わり、2学期に突入。荒垣の加入、4身以上の合体の解禁など能力的な変化も多く、まさに9月は再スタートの月だ。コミュレベルもどんどんアップさせよう。

## 9月のスケジュール

### 元特別課外活動部の荒垣が今月ついに戦線復帰

9月初頭に加わる荒垣は、弱点を持たない優秀なキャラクター。物理攻撃系スキルを得意とする生粋のアタッカーで、タイプ的には順平に近いが、その能力は順平の数段上。彼をパーティに加えれば、タルタロス攻略もより楽になることだろう。ただじつは彼、来月のあるイベントで仲間から離脱してしまうため、活躍の場はほとんど今月のみとなっている。せっかくの機会なので積極的にスタメンとして使うか、離脱を見越してあえて成長させないかは好みで判断しよう。



今月は、ボス戦後から9日までタルタロスへ出向けなくなるので注意。



23日は荒垣を映画祭りに誘える。彼の意外な一面が明らかに。

### スケジュールデータ

### SCHEDULE DATA

日	内容	備考
1日(火)	【授業】竹ノ塚「電気抵抗がゼロになる現象を何と言う？」 〈選択肢〉超伝導：絶対零度：量子ホール効果	—
2日(水)	【仲間加入】荒垣真次郎(戦闘参加は3日から)	—
3日(木)	【タルタロス】荒垣「絶対好調」	—
4日(金)	—	—
5日(土)	【battle】VS.ハーミット(P109) 【作戦習得】追い討ち優先	—
6日(日)	【宝】ブランド物の時計×1、スナフソウル×5(10000円) 【散歩】アイテム入手 【タルタロス】探索不可	べべ
7日(月)	【タルタロス】探索不可	宮本 千尋 友近
8日(火)	【タルタロス】探索不可	友近 宮本 べべ
9日(水)	【タルタロス】探索不可 【散歩】アイテム入手	風花 結子 宮本

日	内容	備考
10日(木)	【英】伊織「おい、主人公、知ってるか？ 教えろよ。」 〈選択肢〉絶世の美女：めったにない：ありえない 【タルタロス】豪奢の庭ツティア・前半(115~139F)開放(P156) 【宝】、荒垣「絶対好調」	千尋 ゆかり 友近
11日(金)	【授業】江戸川「ルネサンスの魔術を発展させた重要な書物は？」 〈選択肢〉エノク書：トートの書：ヘルメス文書	風花 友近 宮本
12日(土)	【英】>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない：閉じる 【タルタロス】荒垣「絶対好調」 【コミュランクアップ】謎の少年(ランク6)	ゆかり 平賀
13日(日)	【通販】阿弥陀聖珠×1、美容サプリ×1(10000円) 【ビデオ追加】豊垣	—
14日(月)	【授業 物理】竹ノ塚「非核三原則に含まれない項目は何？」 〈選択肢〉作らない：作らせない：持ち込ませない	—
15日(火)	【散歩】荒垣/アイテム入手 【タルタロス】荒垣「絶対好調」	—
16日(水)	—	—
17日(木)	—	—
18日(金)	台風(自由行動&タルタロス出撃不可) 4身以上の合体が可能になる	—
19日(土)	豊込み(強制的に2日経過)	—
20日(日)	↓	—
21日(月)	【ビデオ追加】アイギス 【散歩】アイテム入手 【タルタロス】順平、荒垣「絶対好調」	友近 平賀 風花
22日(火)	【タルタロス】荒垣「絶対好調」	宮本 平賀 風花
23日(水)	荒垣を映画祭りに誘える	千尋 ゆかり 結子
24日(木)	【授業 化学】>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない：閉じる 文化祭の後かたづけ	べべ 友近 風花
25日(金)	【タルタロス】荒垣「絶対好調」	べべ 宮本 ゆかり
26日(土)	【英 保健】江戸川「数秘術で聖数とされる4つの数字を何という？」 〈選択肢〉テトドロトキシソ：テトラカーン：テトラクティス 【宝】荒垣/アイテム入手	友近 風花 平賀
27日(日)	【通販】スクレップ×1、美容サプリ×4(35800円) 【ビデオ追加】美鶴 【散歩】真田/アイテム入手	—
28日(月)	【授業】>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない：閉じる 【タルタロス】荒垣「絶対好調」	—
29日(火)	—	—
30日(水)	—	—

# 9

## EVENT

### 9月のイベント

■対するストレガの一味、チドリと心を通わせる順平。同じころ、真田の誘いを拒んでいた荒垣にも心境の変化が書かれる。天田の入隊を知って特別課外活動部に復帰する彼。彼と天田をつなぐものは……。



荒垣 真次郎  
どういふ事だ、ゼリが……?

### 2日 | 特別課外活動部の元部員 荒垣の加入

**Event** 真田の誘いを受けず、特別課外活動部への復帰をかたくなに拒み続けていた荒垣。そんな彼だったが、この日真田から天田の入隊を聞き、突然復帰を決める。彼が復帰を決めた理由には、どうやら天田が関係しているようだが……。



真田 明彦  
"過性"が見つかって、真月さんが認めた。今のアイツは、ペルソナ使いた。

SEPTEMBER

荒垣との付き合いが長い真田は、彼と天田の関係を知っている様子。

### 5日 | 囚われた順平 ストレガ チドリの本性

**Event** チドリとの仲も順調に進み、シャドウ討伐にやる気を見せる順平。満月を迎え、寮で準備にかかるろうとする彼だったが、直後、何者かに捕らえられてしまう。寮の屋上に拘束された彼が見たものは、シャドウ討伐の中止を迫るチドリだった。



チドリ  
お前達の仲間、私の言う通り、命令を出してもらう……

SEPTEMBER

順平をリーダーだと思っているチドリは、彼に作戦中止を求める。

### 18日 | イゴールの力添え 4身以上の合体解禁

**Event** 台風で大雨にうたれた主人公は、早めに眠りについたこの日の夜、夢の中でベルベットルームへと案内される。ここで4身以上の合体が解禁。なお、このあとの19日、20日の2日間は、風邪のため寝込んだまま時間が過ぎることとなる。



イゴール  
実は、道か行く手に、大きな災いの渦が渦巻いてる……

SEPTEMBER

主人公の行く手に、災いが迫っていると告げるイゴールだが……。

### 24日 | 文化祭の後かたづけ 何気ない日常

**New Event** 中止になった文化祭の後かたづけをする主人公たち。友近、宮本のコミュがリバース時には、イベント後に解除される。またゆかり、結子、千尋のコミュがすべてありかつ結子がランク4以上、千尋がランク3以上だと、追加イベントが発生する。



友近 一人でもコンゼカよ！  
どういふ事だ、ゼリが……?

SEPTEMBER

友近からの誘いに「望むところ」と答えたと、即興漫才が始まる。

# Vergil

ヴァイバル

BOSS BATTLE

## VS.ハーミット

### 順平不在で始まる作戦 素敵が通用しないシャドウ!?

**Event** 大型シャドウが現われ始めて、6度目の満月。作戦室に集まり素敵および今回の作戦について話し合う一同だったが、そこに順平の姿はない。おぼろげながらも目標がポロニアンホールにいることがわかった一同は、シャドウの討伐を優先することにし、学生寮をあとにする。



山岸 風花  
このポロニアンホールに集めるのに、どうして……?

現場についても反応は依然曖昧なまま。風花は素敵に全力を注ぐ。

### BOSS DATA

ボスデータ

ハーミット (P341) Lv 39

HP: 3500

HP	20	20	20	吸	20	20	無	無
----	----	----	----	---	----	----	---	---

SKILL ギガスパーク、コンセントレイト、ジオンガ、マハジオンガ、充電、ほか

### ギガスパークが来るまえに HPを回復しておこう

**Advice** ハーミットは、ハイエロファント以上の電撃の使い手。魔法の威力を上げるコンセントレイトも使用するため、タルンダで攻撃力を下げても油断はできない。ゆかりをパーティに入れる場合は、入念に電撃対策を行っておこう。彼女をパーティからはずし、主人公が美鶴が回復役を担うのも手だ。なお、ハーミットは充電を行った2~4ターン後に、強烈なダメージと感電の付加効果もあるギガスパークを発射する。耐性がないと150前後のダメージを受けるので、HPは最低でも200以上を維持しつつ戦おう。



電撃に強い真田は、突入組の第一候補。補助も任せられる。



弱点のない荒垣もオススメ。デッドエンドで果敢に攻めてくれる。

# Schedule

## 2009

# 10 October

2009							10			
S	M	T	W	T	F	S				
					1	2	3			
●	5	6	7	8	9	10				
11	●	13	14	15	16	17				
18	19	20	21	22	23	24				
25	26	27	28	29	30	31				

物語の転換の月。特別課外活動部の面々にも心境の変化が表われ、新たなベルソナに目覚める者も始まる。新スキル習得のためにも、鍛錬を怠らないように。

## 10月のスケジュール

### 試験とイベントの影響で コミュランク上昇が難しい月

荒垣の離脱、真田、天田、風花の覚醒など、急展開を見せる10月。覚醒後はベルソナが変化し、新たなスキルを習得可能となる。そのため、タルタロス挑戦は覚醒イベント後に行かない。ちなみに、5日からは試験準備期間に入る。4日のボス戦から数えると、13日間も学園関係のコミュとはいっしょに過ごせない計算だ。試験が終了したらリバースとなっていないよう、とくに恋人系のコミュは3日まで一度コミュランクアップを果たしておこう。



ファルロス 僕が言う「隣わり」のことを、「隣り」と呼ぶ者もいるみたいだけど...

6日には、イゴール同様ファルロスからも減りが迫っていると告げられる。



荒垣に預けていた装備品を見つけた...

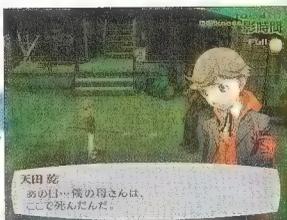
荒垣離脱後に彼の部屋を訪れると、装備品を回収できる。

日付	内容	備考
1日(木)	[授業 歴史]>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる [アイテム入手] [タルタロス]荒垣「絶好調」	-
2日(金)	-	-
3日(土)	[授業 文]>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	-
4日(日)	[battle]VS.フォーチュン&ストレンクス(P113) [movie]天田と荒垣 [仲間]荒垣真次郎	-
5日(月)	真田のベルソナ覚醒(カエサル) 試験準備期間(16日まで学園関連のコミュ誘い不可) [タルタロス]探索不可	-
6日(火)	天田のベルソナ覚醒(カーラ・ネミ) [タルタロス]書の庭ツアア・後半(140~164F)開放(P160) 探索不可 [コミュランクアップ]謎の少年(ランク8)	-
7日(水)	[化学]大西「闘牛士の旗が赤い理由...知ってるかい?」 <選択肢>観客が興奮するから:牛が興奮するから:血が目立たないから	-

日付	内容	備考
8日(木)	[授業 英語]>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	-
9日(金)	[授業 文]>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる [天田/アイテム入手] [タルタロス]ゆかり、順平不参加	-
10日(土)	[盗版]ラジコン下駄×1、はがくれカップ麺×5(47800円) [動画]コミュポイントアップ(文化部)	-
11日(日)	[タルタロス]探索不可	-
12日(月)	[化学]女性「女性のストレス要因第一位は何か」 <選択肢>夫:仕事:育児:世の中全体	-
13日(火)	[言語]数秘術の提唱者は誰ですか? <選択肢>モーゼ:ペイガン:ピタゴラス:グノーシス	-
14日(水)	[試験 物理]超伝導現象とは何か。 <選択肢>摩擦係数がゼロになる現象:電気抵抗がゼロになる現象:振動数がゼロになる現象:内なる太古の力が目覚める現象	-
15日(木)	[試験 戦国]戦国時代の幕開けは、「応仁の乱」と何の事件がキッカケか。答えよ。 <選択肢>大化の改新:将門の乱:明応の政変:本能寺の変	-
17日(土)	[試験]「学力」の結果を左右 [試験]コミュポイントアップ(クラスメイト)	友近 平賀 ゆかり
18日(日)	[盗版]インドラバンク×1、はがくれカップ麺×2(17800円) [散歩]コミュポイントアップ(女子マネージャー) [ビデオ盗版]ゆかり	-
19日(月)	[結果報告] [探検 数学]宮原「カレンダーは何パターンある?」 <選択肢>7パターン:14パターン:28パターン	千尋 結子
20日(火)	風花のベルソナ覚醒(ユノ) [散歩]アイテム入手	ゆかり 風花 宮本
21日(水)	-	友近 平賀 千尋
22日(木)	[探検 英語]寺内「英名にすると「ジャパニーズ」がつくもの、ウィッチワン?」 <選択肢>トキ:ハッカ:八重桜	結子 風花
23日(金)	[探検 魔法]江戸川「神智学教会をつくり、多くの魔術団体の生みの親になったのは?」 <選択肢>エリファス・レヴィ:ブラヴァツキー夫人:クロウリー	ゆかり 千尋 平賀
24日(土)	[タルタロス]順平不参加	ベベ 平賀 宮本
25日(日)	[盗版]ブランド物のバッグ×1、ブランド物の時計×1(10000円) [動画]コミュポイントアップ(他校のエース)	-
26日(月)	[探検 文]島海「次のうち、外来語由来じゃないもの、分かる?」 <選択肢>旦那:瓦:井	-
27日(火)	-	-
28日(水)	[アイテム入手]	-
29日(木)	[化学]大西「さ、その分解酵素は?」 <選択肢>ガラクターゼ:スクラーゼ:ラクターゼ	-
30日(金)	[探検 保健]>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	-
31日(土)	[散歩]天田/アイテム入手	-

# 10 EVENT

## 10月のイベント



天田 悠  
あの日…僕の母さんは、  
ここで死んだんだ。

2年まえの10月4日、母を失った天田。それは事故として報じられたが、真実とは別にあった。母の死は人の手によるもの。彼が復讐を誓ったその人物とは、同じ特課外活動部の仲間、荒垣だった。

### 4日 | 天田と荒垣を結ぶもの (日) 2年まえの事件の真相

**Event** 大型シャドウの討伐へ向かわず、荒垣はある場所に呼び出した天田。復讐に燃える彼に対し、荒垣はなんの抵抗も見せないまま。だがその直後、ストレガのタカヤがその場に登場。天田をかばい、タカヤに向かっていく荒垣だったが……。



・OCTOBER・

凶弾に倒れる荒垣。主人公たちも駆けつけるが、時すでに遅く……。

### 5日 | 真田の決意 (月) カエサルの覚醒

**Event** 荒垣の遺影に向かって新たな決意を胸にする真田。これによって真田のペルソナがカエサルに変わり、電撃への抵抗力が耐性から無効になる。効果が敵全体におよぶ補助系魔法も習得できるようになり、これでいっそう戦いで活躍が見込まれる。



・OCTOBER・

泣いても何も変わらない。真田は決意を胸に、祭壇をあとにする。

### 6日 | 憎しみとの決別 (火) 天田の新たな力

**Event** 荒垣が自分をかばって命を落とした場所で、天田は憎しみが孤独をごまかす言い訳だったことに気づく。これによって新たなペルソナ、カーラ・ネミが目覚め、光属性への抵抗力が無効にアップ。強力な回復系スキルも習得できるようになる。



・OCTOBER・

母の死をようやく受け止めた天田は、荒垣の遺志を継ごうと決意する。

### 20日 | 人と人をつなぐ力 (火) 絆が導く新たなペルソナ

**Event** この日突然、夏紀が転校することを知らされた風花。親友との別れを経て、彼女はまたひとつ成長する。ここで彼女のペルソナが、ルキアからユノに変化。オラクルやエスケープロードといったスキルを覚え、素敵以外の活躍の場も増える。



・OCTOBER・

人と人の結びつきを誰より願う風花。その思いが新たな力を呼び醒ます。

# Veritas

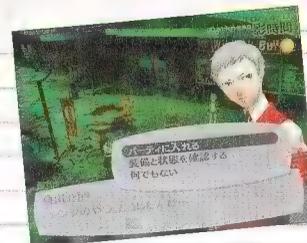
ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.フォーチュン&ストレングス

### 天田と荒垣が不在のまま 現場へ向かう特別課外活動部

**Event** 戸台駅前広場に出現した2体の大型シャドウ。これまでと同じく現場へと急ぐ特別課外活動部の面々だったが、そこに天田と荒垣の姿はない。一同はそれを不思議に思うが、シャドウの活動開始は目前まで迫っている。一同は彼らの搜索をやめ、シャドウ討伐に全力を注ぐ。



荒垣はあとで合流することだが、現場についても彼の姿はない。

### BOSS DATA

#### フォーチュン (P341) Lv 46

HP: 3000

炎	氷	雷	風	毒	重力	聖	無	無
20	20	20	20	20	20	20	無	無

SKILL アローシャワー、ミリオンシュート、ガルドアイン、マハガルドアイン、運命の輪

#### ストレングス (P341) Lv 46

HP: 3000

炎	氷	雷	風	毒	重力	聖	無	無
20	20	20	20	20	20	20	無	無

SKILL ヒートウェイブ、五月雨斬り、ギガンフェイス、フラッシュノイズ、ほか



### 恐怖のルーレット 運命の輪次第で難易度変化

**Notice** 厄介なのが、フォーチュンが使用する運命の輪。これは、ルーレットでその効果と対戦が決まり、赤色ならこちらが不利、青色ならこちらに有利な効果が発動する。ルーレットは◎ボタンを押したポイントから半周と8分の1程度の場所まで止まるので、それを踏まえて◎ボタンを押したい。青色で止めるコツは、赤色のポイント◎ボタンを押すことだ。なおフォーチュンは、ストレングスを倒すまで攻撃不可。すばやくストレングスを討伐できるよう、パーティに順平かアイギスを入れて攻撃に専念させるといい。



慣れればルーレットは楽。ただし、インチルーレットには注意が必要。



強力なスキルが多い。HP250以上をつねに維持して戦おう。

# Schedule

# 11

# 2009

# November

2009 11						
S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

先月に続き今月も、数人のメンバーが新たな力に目覚める。修学旅行や体験学習などで自由に行動できない日が多いので、タルタロスの探索は早めに行なっておきたい。

## 11月のスケジュール

イベントが目白押し  
用事は上旬に済ませておこう

修学旅行や体験学習など、今月は特殊なイベントが数多く発生する。無論イベント中は自由行動、タルタロス探索ともに不可。来月は学園関係のコミュといっしょに過ごせない日が多いので、これらのコミュは優先的にランクアップさせたい。なお、4日から13日までの9日間は、美鶴が戦線を離脱している。期間中のタルタロスは彼女抜きで挑むことを覚えておこう。



謎の少年ファロスのコミュは、今月の4日に最高ランクに達する。

日付	内容	備考
1日(日)	[酒販] 暴走王の証×1、パワフルプロテイン×2(39800円) [散歩] ゆかり/アイテム入手	—
2日(月)	[コミュランクアップ] 特別課外( ) (ランク6)	—
3日(火)	[battle] VS. タカヤ&ジン (P119) [battle] VS. ハングドマン (P120)	—
4日(水)	[コミュランクアップ] 謎の少年(ランク10) 放課後、夜自由行動なし [コミュランクアップ] 特別課外活動部(ランク7) [movie] 記念写真 [movie] 囚われた主人公たち [movie] 幾月と桐条武治	—
5日(木)	ゆかりのベルソナ覚醒(イシス) 放課後自由行動なし [タルタロス] 探索不可	—
6日(金)	[タルタロス] 焦炎の産ハラバ(185~214F) 開放(P164) 美鶴不参加	—
7日(土)	[散歩] コミュポイントアップ(他校のエース) [タルタロス] 順平、美鶴不参加	ベベ 平賀 宮本
8日(日)	[酒販] 月影のくれない×1、パワフルプロテイン×7(114800円) [散歩] コミュポイントアップ(女子マネージャー) [タルタロス] 美鶴不参加	—

日付	内容	備考
9日(月)	[ ] 現代文>少しだけ目を閉じますか? <選択肢> 閉じない: 閉じる [タルタロス] 美鶴不参加	友近 平賀 千尋
10日(火)	[タルタロス] 美鶴不参加	ベベ 平賀 宮本
11日(水)	[散歩] アイテム入手 [タルタロス] 美鶴不参加	ゆかり 千尋 平賀
12日(木)	[授業 保健] 江戸川「今日学んだ。最古の魔術書ともいわれるインドの書物の名前は？」 <選択肢> ウパニシャッド: マハーバーラタ: ボイニッチ写本 [タルタロス] 美鶴不参加	ゆかり 風花 宮本
13日(金)	[タルタロス] 順平、美鶴不参加	ゆかり 平賀 ベベ
14日(土)	[ ] >少しだけ目を閉じますか? <選択肢> 閉じない: 閉じる [ ] コミュポイントアップ(生徒会会計) [タルタロス] 美鶴「絶対調」	—
15日(日)	[酒販] シドジャケット×1、パワフルプロテイン×8(128000円) [ビデオ ] 天田	—
16日(月)	[ ] 古文>少しだけ目を閉じますか? <選択肢> 閉じない: 閉じる [散歩] アイテム入手	—
17日(火)	[movie] 京都へ 修学旅行(自由行動&タルタロス出撃不可)	—
18日(水)	↓ 美鶴のベルソナ覚醒(アルテミシア)	—
19日(木)	↓	—
20日(金)	↓ 放課後自由行動なし [散歩] 天田/アイテム入手 [タルタロス] 探索不可	—
21日(土)	[ ] 現代文>少しだけ目を閉じますか? <選択肢> 閉じない: 閉じる [コミュ ] 先生 [ ] 美鶴(P188)	—
22日(日)	[ ] デスウォーカー×1、パワフルプロテイン×5(79800円) [タルタロス] 探索不可 [battle] VS. チドリ(P121) 順平のベルソナ覚醒(トリスメギストス)	—
23日(月)	—	—
24日(火)	体験学習(強制的に3日経過)	—
25日(水)	↓	—
26日(木)	↓	—
27日(金)	放課後自由行動なし [散歩] アイテム入手 [タルタロス] 順平不参加	—
28日(土)	[コミュランクアップ] 特別課外活動部(ランク9) [タルタロス] 順平不参加	美鶴 結子 千尋
29日(日)	[ ] シグマドライブ×1、パワフルプロテイン×6(89800円)	—
30日(月)	[ ] 古文「この「引き眉」と「お歯黒」だがね、男性貴族はどうしてたと思う？」 <選択肢> 引き眉だけしていた: お歯黒だけしていた: どちらもしていた [タルタロス] 探索不可	—

# 11 EVENT

## 11月のイベント

大型シャドウも残り1体を残すのみと見られ、3つづく課外活動部。そんな中、学園にひとりの生徒が転校してくる。その名は望月綾時。言い知れない予感を覚えたアイギスは、主人公たちに警戒を促す。



### 4日 | 結ばれた友情 (水) ファルロスとの別れ

**Event** 大型シャドウと決着を終えた直、主人公のもとへファルロスが現われる。記憶を取り戻したという彼は、同時に自分の役割に気づいたと、主人公に別れを告げて去っていく。この瞬間、ふたりの絆は永遠となり「死神」コミュはランクMAXへとなる。



・ NOVEMBER

結局彼の正体は何だったのか、いまはまだ、謎のままである。

### 4日 | 終わらない影時間 (水) 幾月の思惑

**Event** 最後のシャドウを倒し、祝勝会を行なう一同。これで影時間もなくなると思われたが、時計が0時を指したとき、影時間はいつもと変わりなく訪れた。嫌な予感を覚えたタルロスへ向かった主人公たちは、アイギスを連れだした幾月と出会う。



・ NOVEMBER

幾月によって語られる、今までの戦いに隠された秘密とは……。

### 5日 | 父の残した本当の言葉 (木) ゆかりに宿る新たな光

**Event** 父・詠一朗が残した映像を見て、父が死の直前まで自分を心配していたことを知ったゆかり。このことをきっかけに彼女のペルソナは、強力な疾風属性魔法と優秀な回復魔法を習得するイニスに変化。疾風への抵抗力も無効に変化する。



・ NOVEMBER

本当のメッセージを受け取り、彼女は父の遺志を継ぐことを決意する。

### 6日 | 突然の拒絶 (金) チドリに起こった変化

**New Event** 数日ぶりにチドリを見舞った順平。だが彼女は「順平が来ると苦しい」と、彼と会うことを拒絶するのだった。以降、6日、11日、14日、22日のうちいずれか3回療の順平に話しかけ、彼を元気づけると、30日に追加イベントが発生する。

・ NOVEMBER

#### 11月6日以降の順平との会話

日付	選択肢
11月6日	ごりずに会いに行け・あきらめが肝心
11月11日	土産話をもっていけ・行ってもムダ
11月14日	それもいい・あきらめるな
11月22日	なるようになる・やるだけやってみる

※赤字の返答を選ぶと順平を元気づけることができる

### 7日 | 季節はずれの転校生 (土) 望月綾時

**Event** 主人公達の通う学園に、新たな転校生が現われる。その名は望月綾時。彼はたちまち女子生達の注目の的となるのだが、ひとりづつ視線を彼に送る者がいた。アイギスである。彼女は声をかけてくる綾時に対し、珍しく警戒心を露わにする。



・ NOVEMBER

彼は主人公に向けて声をかける。とくに他意はないようだが……。

### 14日 | 美鶴の心を動かす (土) ゆかりの言葉

**Event** 宗家から寮へ戻って来た美鶴だが、その表情は暗いまま。間近に控えた修学旅行も、参加を辞退しようとしていた。学園の屋上でひとりたずね美鶴に話しかけたのはゆかり。彼女の言葉に心を動かされ、美鶴の心は少しだけ上向く。



・ NOVEMBER

ゆかりの熱意に押された美鶴は、修学旅行に参加することを決める。

### 17日 | つかの間の休息 (火) 修学旅行

**Event** 修学旅行が始まった。月光館学園は修学旅行を一年おきに行なうこともあって、3年の真田と美鶴もいっしょである。皆心の傷を癒やすかのよう、京都旅行を楽しむのであった。



・ NOVEMBER

結子とは、コミュランクが7以上かどうかで会話の内容が変化する。

「FES」では旅館の中で、一年生の千尋を除く学園関係のコミュキャラと話ができる。3日間とも違うコメントが聞けるので、ぜひ話しかけよう。ただし、最近と宮本のどちらかがリバーズだと、ふたりとも出現しないので注意したい。同じように、平賀がリバーズだと小田桐も合わせて登場しなくなる。またべとと末光の場合、コミュランクがMAXになった場合もいなくなってしまう。会話を楽しむなら、あえてコミュを成長させないのも手だ。



小田桐と平賀の会話から、ふたりが効なじみだつたことが判明。

### 18日 | 父への思いが呼んだ (水) アルテミシアの覚醒

**Event** 父・武治の突然の死にふさぎこみ美鶴だったが、ゆかりの叱咤を受け、彼女はいま自分がすべきことに気づく。これにより彼女のペルソナはアルテミシアに変化。得意の魔法にますます磨きがかかり、氷結属性への抵抗力も耐性から無効へ変化する。



・ NOVEMBER

仲間とともに影時間をなくす戦いを続けよう。彼女は父に誓う。

SYSTEM  
STORY  
2nd Contact  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
1st  
2nd Contact  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

## 19日 深夜のハプニング (水) 露天風呂の逃走劇

**Event** 修学旅行最終日。順平と■時に露天風呂へ誘われる主人公と真田。男風呂と女風呂が切り替わる時間ギリギリだったため、誰もいない状態の露天風呂を満喫していたが、そこへ、ゆかりと風花、アイギスと美鶴という4人がやってきてしまう。見つかったら処刑されてしまうと、姿を隠すことに決めた4人だったが……。

ゆかりたちはまず、画面左から反時計回りに温泉を移動し、つぎに逆回り、最後は両方から挟み込む形で移動していく。最初の2回はそれぞれ逆方向へ、最後は中央にあるお湯の出口に隠れよう。

修学旅行から帰ってくると、寮で天田がお土産を求めてくる。旅館内でアイテムを買っていたら、どれか好きなものを渡すことが可能だ。



NOVEMBER

移動しすぎると、奥にいるアイギスや美鶴に見つかってしまう。



お土産を渡さなくてもデメリットはないが、悪い出は共有したい。

### 旅館内の商品

名称	価格	名称	価格
金平糖	¥1,000	ドリアン・オレ	¥120
壬生甘んべい	¥1,000	充実イチヂク	¥120
かぶの干枚漬け	¥1,500	ブラドツェベシュ	¥120
生八橋	¥2,000		

## 22日 チドリの最期 (日) 悲しみが生んだ決意の力

**Event** ストレガの再来。そのなかでチドリを失った順平は、怒りと悲しみによって新たなベルソナに目覚める。宿った力はトリスメギストス。これによって得意の物理攻撃スキルがさらに強化され、さらにチドリが備えていた生命の泉も習得する。



NOVEMBER

チドリに与えられた命とともに、順平は新たな力に目覚める。

## 30日 謎の象徴化 (月) チドリに起こった異変

**New Event** チドリの親族を見つけるため、■体の検視を頼む美鶴。だがそこで、彼女はチドリの遺体が象徴化していることを知らされるのだった。このイベントは、11月6日のイベント紹介で解説した、条件を満たしたときのみ確認可能となっている。



NOVEMBER

生者にしか見られないはずの象徴化に、美鶴も■きを隠せない。

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.タカヤ&ジン

### ストレガとの直接対決 ムーンライトブリッジ攻防戦

**Event** 最後の大型シャドウの出現を確認した特別課外活動部。だがそれと同時に、目標付近にベルソナ使いの反応もキャッチする。現場のムーンライトブリッジで彼らを待ち受けていたのは、予想どおりストレガのタカヤとジンだった。ついに、ストレガとの直接対決が始まる。



影時間の消滅を願う主人公たちを自己満足と切り捨てるタカヤ。



### BOSS DATA

タカヤ (P341) Lv 53

HP: 1500

新 | 打 | 魔 | 火 | 氷 | 雷 | 風 | 万 | 光 | 闇  
20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 反 | 無

SKILL アギタイン、ガルタイン、フフタイン、ジオタイン、コンセントレイト、メギド

ジン (P341) Lv 53

HP: 1300

新 | 打 | 魔 | 火 | 氷 | 雷 | 風 | 万 | 光 | 闇  
20 | 20 | 20 | 反 | 20 | 20 | 20 | 20 | 無 | 反

SKILL Δドオン、マハラギオン、タルカジャ、Δド

### 順平をパーティに加えて 防御力アップを図ろう

**Advice** タカヤが操るヒュプノスは、攻撃魔法全般を使えるベルソナ。一方のジンは、補助と闇属性魔法を得意とするモロスを宿している。使用スキルが厄介なジンから倒すのが上策だが、タカヤを放っておくとコンセントレイトで魔法の威力上昇を図るため危険。タルンダで攻撃力を下げてもジンはタルカジャで相殺するので、パーティに順平を入れ、彼のマハラカジャで味方全体の防御力を上げておきたい。タカヤ、ジンともに攻撃面は優秀だが、HPは1500と低め。ひとりずつ集中的に狙えば勝利は確実だ。



コロマルは闇無効だが、得意の火炎属性がジンに効かないのがツライ。



タカヤがコンセントレイトを使ったら注意。仲間のHPを回復させよう。

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.ハングドマン

### 最後の大型シャドウ 吊るされし者を倒せ!

**Event** タカヤとジンを退けた特別課外活動部は、本来の目的である大型シャドウの討伐へと移る。このとき、タカヤ&ジン戦で負ったダメージは完全回復。パーティの組み直しも可能となる。全体攻撃可能なメンバーがいると戦いが有利なので、ここで再度準備を行なおう。



山平 風花  
私も全力でバックアップします。  
皆さん、どうか、お気を付けて!

メンバー選択後、ブリッジの奥へ進むとハングドマン戦が始まる。



### BOSS DATA

ボスデータ

#### ハングドマン

(P342)

Lv 54

斬	打	炎	氷	雷	風	毒	聖	無
20	20	20	20	20	20	20	無	無

SKILL	爆弾化、アカシャアーツ、ゴッドハンド
-------	--------------------

### まずは石像を掃討し ハングドマンを地上に落とせ

**Advice** ハングドマンは最初攻撃の届かない空中におり、地上には3体の石像が出現。石像をすべて倒すと、ハングドマンが落ちてきて攻撃可能になる。落下直後のハングドマンはダウン状態なので、総攻撃をしかけることも可能だ。ただし、直前に犠牲のマーヤを召喚されていると、このシャドウがダウンしていない限り総攻撃のチャンスを逃がしてしまう。優先的に犠牲のマーヤを倒すか、全体攻撃でまとめて掃討したい。ちなみに、石像は向かって左から火炎無効、氷結無効、電撃無効となっている。



全体を攻撃できる物理攻撃スキルがあると、石像の掃討が楽になる。



地上に落ちたハングドマンは物理攻撃スキルを多用している。

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.チドリ

### ストレガの復活 チドリからの戦線布告

**Event** 3日の満月の戦いで死亡したと思われる、タカヤとジン。だが彼らは生きており、再びチドリの前に姿を現わす。タカヤの言葉に従い、電撃をあとにするチドリ。22日の影時間、風花の通書に乗った彼女は特別課外活動部に宣戦布告し、彼らをタルタロスの前へ呼び出す。



伊織 順平  
おい、チドリ!  
どういう事なんだ。話を聞かせてくれ!!

順平は皆を置いて作戦室を飛び出すため、戦闘には不参加となる。



### BOSS DATA

ボスデータ

#### チドリ

(P342)

Lv 56

HP: 1200

斬	打	炎	氷	雷	風	毒	聖	無
20	20	20	20	20	20	無	無	無

SKILL	マリンカリン、セクシーダンス、ボイスマ、アギラオ、マハラクンダ、ほか
-------	------------------------------------

### 生命の泉が少々厄介 攻撃の手を休めるな

**Advice** チドリのベルソナ、メーディアは生命の泉を習得しており、毎ターン100近くHPを回復する。手を休めるとみすみす回復を許すこととなるので、必ずひとはり攻撃に徹しておきたい。ちなみに、チドリが得意としているのは脳筋系スキルと火炎属性の魔法。事前にディスチャームを購入しておき、主人公には火炎への耐性があるベルソナを装着させておくといい。弱点はとくにないので、火炎以外の魔法が物理攻撃スキルで一気に攻め立てよう。焦炎の庭ハラバを攻略できるレベルがあれば、早期決着も可能だ。



セクシーダンスは効果が全体に及ぶ。脳殺されたら即治療を。



美鶴は火炎属性に弱いのが難だが、魔法で大ダメージを狙える。

# Schedule

## 2009 12 December

2009 12						
S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

いよいよ物語も大詰め。月の前半はイベントの影響で、月の中盤は試験の影響でタルタロスへ出撃できない日が続くので、少ない機会を逃がさず戦力アップに励もう。

### 12月のスケジュール

#### タルタロスへ向かいにくい月 探索は計画的に行なおう

今月は2日から10日まではタルタロスの探索ができず、アイギスにいたっては30日まで戦線を離脱してしまう。今月はボス戦こそないものの、エリザベスの依頼や今後のためにタルタロス探索は不可欠。試験終了後は毎日のように誰かがコンディション「普通」となるので、下旬に集中して探索するのが賢明だ。なお今月は、休日イベントの誘い電話が一切ない。「インターネット」や「余命いくばくも無い青年」コミュはこの月に集中してランクを上げよう。



11月から総時を警戒していたアイギス。彼女の真意が今月判明する。



月末に待ち受ける重要な選択。この答えによって物語の結末も変わる。

#### SCHEDULE DATA

1日(火)	—	—
2日(水)	[movie]アイギスの戦い [一時離脱]アイギス	—
3日(木)	放課後、夜自由行動なし [タルタロス]探索不可	—
4日(金)	[タルタロス]探索不可	—
5日(土)	[タルタロス]探索不可	—
6日(日)	[通販]ブランド物のバッグ×1、チューインソウル×1(20000円) [タルタロス]探索不可	—
7日(月)	[試験 化学]大西「3つの酸素原子からなる酸素の同素体…さあ、何でしょう？」 〈選択肢〉オゾン・クリムゾン・ドライアイス 試験勉強期間(18日まで学園関連のコミュ誘い不可) [タルタロス]探索不可	—
8日(火)	[タルタロス]探索不可	—
9日(水)	[授業 英語]>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない:閉じる [タルタロス]探索不可	—
10日(木)	—	—

日	内容	備考
11日(金)	[授業 現代文]順平「〈名前〉、聞いてたか?」情けをかけると…?なんだ?」 〈選択肢〉自分の利益になる:相手の為にならない:償けない [タルタロス]ゆかり不参加、美鶴、真田「普通」	—
12日(土)	[授業 英語]>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない:閉じる [散歩]コミュポイントアップ(生徒会会計) [タルタロス]ゆかり不参加	—
13日(日)	[通販]オメガドライブ×1、脳活性サプリ×10(89800円) [タルタロス]探索不可	—
14日(月)	[試験 歴史]武士の歴史に繋がる重要な問題です。壇ノ浦の戦いは何年か、答えよ。 〈選択肢〉794年:1016年:1156年:1185年	—
15日(火)	[試験 化学]オゾンは何の元素の同素体か。 〈選択肢〉炭素:酸素:水素:空気	—
16日(水)	[試験 英語]ローレンツ法に關係する法則はどれか。 〈選択肢〉左手の法則:パブロフの犬の法則:ヴェルナーの法則:ケプラーの法則	—
17日(木)	[試験 古文]次の文章を現代語に直しなさい。冬はつとめて 〈選択肢〉冬はつとめなさい:冬は静かな様子が良い: 冬は歯が懸念に働くので良い:冬は早朝が良い	—
18日(金)	[試験 現代文]次のうち、誤用している言葉はどれ？ 〈選択肢〉うる覚え:的を得る:汚名返上:情けは人のためならず	—
19日(土)	[試験]「学力」が結果を左右 [コミュ]コミュポイントアップ(クラスメイト) [タルタロス]美鶴「普通」	—
20日(日)	[通販]アポカリプス×1、脳内活性サプリ×10(198000円)	—
21日(月)	試験結果報告 [授業 保健]江戸川「卑劣呼が使ったと伝えられる魔術は何？」 〈選択肢〉陰陽道:鬼道:呪禁道 [散歩]美鶴/アイテム入手 [タルタロス]真田「普通」	—
22日(火)	[授業 保健]江戸川「死の際の幸福感を何という？」 〈選択肢〉ユーフォルシア:ユートピア:ユーゴスラビア [散歩]風花/アイテム入手	—
23日(水)	[タルタロス]ゆかり「普通」	—
24日(木)	[授業 英語]>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない:閉じる クリスマスの誘い(誘いを受けると放課後&夜の自由行動不可)	—
25日(金)	[タルタロス]順平「普通」	—
26日(土)	[授業 現代文]>少しだけ目を閉じますか？ 〈選択肢〉閉じない:閉じる [散歩]コロマル [タルタロス]天田「普通」	—
27日(日)	冬休み(以降1月8日まで学園関連のコミュ誘い不可) [通販]シルバープレート×1、脳内活性サプリ×10(218000円) [散歩]順平/アイテム入手	—
28日(月)	[タルタロス]真田「普通」	—
29日(火)	[散歩]アイテム入手 [タルタロス]美鶴「普通」	—
30日(水)	[仲間復帰]アイギス アイギスのベルソナ覚醒(アテナ)	—
31日(木)	[コミュランクアップ]特別課外活動部(ランク10) [コミュ]ニクス討伐隊(P209)	—

# 12

## EVENT

### 12月のイベント

**影時間**。満月に照らされたその世界に、望月綾時は立っていた。そんな彼の前に現われたアイギス。彼女が警戒していた事柄の理由。そして、主人公の身に起きた10年まえの事件とは……。



SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
AREGIS  
DATA

### 28日 | よみがえる記憶 (水) たったひとりの決戦

DECEMBER

**Event** 無気力症の増加が収まらず、世間にも不安な空気が流れ始めたある日、アイギスは10年まえに起きた出来事と、自分の使命を思い出す。満月の夜、寮を飛び出してある人物のもとへ向かうアイギス。彼女が捜していた者とは、先月学園に転校してきた綾時だった。影時間の中を平然と過ごす綾時。アイギスは彼をデスと呼び、戦いを挑む。



10年まえにもあった、アイギスとデスの戦い。綾時もそれを思い出す。

ここでアイギスは重度の損傷を負うこととなり、急遽桐条グループのラボへ移送が決定。寮からいなくなってしまう。30日には戻ってくるが、そのあいだ彼女の装備は変更不可。彼女の武具は専用品なので問題ないが、アクセサリに貴重な品を装備させている場合は、前日までにはずしておこう。



戦いのあとようやく着いた主人公たち。綾時は彼らに真相を語る。

### 24日 | 冬の語らい (木) 恋人と過ごすクリスマス

DECEMBER

**Event** この日の昼休みには、ランク5以上でリパス、ブロークンになっていない恋人系コミュから、クリスマスを一っしょに過ごそうとの誘いのメールがある。OKすると、放課後の自由行動がなくなる代わりに、恋人とのクリスマスイベントが発生。クリスマスプレゼントの交換を行ない、相手との絆をさらに深められる。プレゼントの内容は女性によって違うので、P391で確認してほしい。なお、このクリスマスイベントも夏祭り同様、「FES」では条件を満たしていればすべてのコミュから誘われるように変更された。ゆかり→風花→美鶴→結子→千尋の順にメールが来るが、一度OKしたらほかの誘いがなくなるのも、夏祭りと同様である。



メールが届くクリスマスの誘い。とくに用事がないならぜひ応じたい。



電飾で彩られたボロニアモール。恋人とのクリスマスはここで過ごす。

### 30日 | 心の芽生え (水) 覚醒するアテナの力

DECEMBER

**Event** なんとか復帰を果たすも、自分の不甲斐なさに落ち込んだままのアイギス。だが、みんなの言葉によって自分が生きてると自覚した彼女は、心にアテナを宿らせる。アテナは貫通無効を備えるベルソナ。強力な打撃系スキルも習得する。



「生きる」ということを自覚したアイギス。機械の体に心が宿る。

### 31日 | 約束の大晦日 (木) 終末の訪れと未来の選択

DECEMBER

**Event** 2009年最後の日。寮にやってきた綾時は、あと1ヵ月後に滅びの母・ニュクスが現われ、世界が終わると告げる。そしてまた、自分を殺せば滅びの時を遅らせることができることも説く。一同に残された道はふたつ。綾時を殺して記憶をなくし、残された時間を楽しく過ごすか。それとも、綾時を生かして滅びを迎え、ニュクスにムダな戦いを挑むか。最後の決断は、主人公に託される。



寮に現われた綾時。彼は主人公の部屋で待つと告げ、姿を消す。

ここで綾時を殺すと、そのままエンディングへ移行。真のエンディングとはいえないが、ここでしか見られない話もある。ちなみに、恋人系コミュの中でゆかりのランクがもっとも高いと、このエンディングの一部でセリフに若干の変化が出る。



真に選択すべき答えはわかっているはず。一同の気持ちに応えよう。

## Mini Column

### 仲間の弱点を克服せよ

終盤になるとシャドウも強力になってくるため、仲間ひとりがダウンするだけで全滅の危機に陥ることも珍しくない。そこで、仲間が弱点攻撃でダウンしないよう、ベルソナの受胎アイテムを装備させて、弱点となる属性を無効に変化させよう。火炎属性はスルト、氷結属性はガブリエル、電撃属性はトール、疾風属性はジャターユ、光属性はメルキセデク。闇属性はタナトスが受胎するアイテムで、それぞれ無効化が可能だ。ただ、ガブリエルとジャターユ以外のベルソナは、対応するコミュのランクMAXが創造の条件となっているので、早めにこれらのコミュランクを上げておこう。



初期レベルが低いスルトとトールは早めに創造しておきたい。



雷神の脱輪は、ゆかりとアイギス、ふたり分用意したい。

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
AREGIS  
DATA

# Schedule

# 1

## 2010 January

2010							1
S	M	T	W	T	F	S	
						1 2	
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	

泣いても笑っても今月が最後。悔いを雪がないよう、準備は入念に。ちなみに、最終戦でのレベルの目安は80前後。これを目標にタルタロスの探索をくり返そう。

## 1月のスケジュール

### 最後の学園生活 コミュとの絆を強いものに

物語もいよいよ最終章を迎える1月。31日に待ち受ける最終決戦は舞台がタルタロスとなっているが、通常のタルタロス探索と違って帰還はできない。アイテムの補給や装備品の入力は、必ず前日までに済ませること。ちなみに、月末に待ち受けている最後の決戦では、コミュランクがマックスになった人物が主人公にエールを送るイベントが発生する。ペルソナ強化のためだけでなく、このイベントを充実させるためにも、できる限り多くの人と深い絆を結んでおきたい。



コミュ「ニュース対決隊」は、タルタロスに登ることでランクアップ。



最後まで行く手を阻むストレガ。彼らとの戦いもここでようやく着。

日付	内容	電結
1日(金)	【タルタロス】響の庭アダム(215~254F)開放 昼間の自由行動なし	—
2日(土)	【散歩】コミュポイントアップ(女子マネージャー) 【タルタロス】順平「普通」	—
3日(日)	【散歩】コミュポイントアップ(古本屋の老夫)	友近 平賀
4日(月)	【タルタロス】ゆかり「普通」	べべ 風花
5日(火)	—	宮本 結子
6日(水)	【タルタロス】美鶴「普通」	ゆかり 美鶴
7日(木)	【散歩】アイギス/アイテム入手	—
8日(金)	【授業 現代文】鳥海「平仮名で書かれた最古の文学と言えよ？」 <選択肢>更級日記:土佐日記:放浪記 【コミュ最短発生】アイギス(P210) 【タルタロス】真田「普通」	—
9日(土)	【散歩】コミュポイントアップ(生徒会会計)	平賀

日付	内容	電結
10日(日)	【タルタロス】順平「普通」 【散歩】アイテム入手	宮本 ゆかり 千尋 平賀
11日(月)	【タルタロス】天田「普通」	—
12日(火)	【授業 化学】>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	べべ ゆかり 宮本
13日(水)	【散歩】コミュポイントアップ(生徒会会計)	結子 友近 宮本
14日(木)	—	ゆかり 平賀 風花
15日(金)	【授業 国語】>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる 【タルタロス】アイギス「普通」	千尋 結子
16日(土)	【散歩】美鶴/アイテム入手 【タルタロス】ゆかり「普通」	風花
17日(日)	—	—
18日(月)	【授業 英語】「ギリシャの魔女として知られるのはメディアと誰？」 <選択肢>ポリス:キルケ:ヘカーテ 【散歩】アイテム入手 【タルタロス】コロマル「普通」	千尋 美鶴 結子
19日(火)	—	ゆかり 平賀 風花
20日(水)	【タルタロス】順平「普通」	結子 友近 宮本
21日(木)	放課後自由行動なし	べべ ゆかり 宮本
22日(金)	【授業 国語】>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	美鶴 風花
23日(土)	【散歩】コミュポイントアップ(女子マネージャー) 【タルタロス】真田「普通」	ゆかり 美鶴
24日(日)	【散歩】コミュポイントアップ(クラスメイト)	—
25日(月)	【授業 国語】>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる	—
26日(火)	【タルタロス】ゆかり「普通」	—
27日(水)	【タルタロス】美鶴、真田「普通」	—
28日(木)	【授業 現代文】>少しだけ目を閉じますか? <選択肢>閉じない:閉じる 【タルタロス】仲間全員「普通」	—
29日(金)	【散歩】仲間全員/アイテム入手 【タルタロス】仲間全員「普通」	—
30日(土)	【タルタロス】仲間全員「普通」	—
31日(日)	【battle】VS.ジン(P130) 【battle】VS.タカヤ(P131) 【movie】ニュース降臨 【battle】VS.ニュース・アバター(P132)	—

## 1

## EVENT

1月のイベント

■1月の一途をたどる無気力症。■2月とする終焉の予兆。■3月課外活動部の面々はそれぞれ世界から払拭するため、そして4月により自分たちの未来を守るため、■5月が閉ざす真形の塔・タルタロスへと進む。

1日 | 新しい年の始まり  
(金) 決意も胸に初詣

**Event** 最後の決断から一夜明けた、元日の朝。女性陣が初詣に行ったことを知った主人公たちは、彼女たちを追って長鳴神社へ向かう。いつもの日常を取り戻し、笑みをこぼす一同。何気ない時間が過ぎるなか、彼らは静かに勝利を誓う。



JANUARY

着物姿の女性陣。普段とは違った雰囲気にも順平も見とれてしまう。

8日 | 学園生活再スタート  
(金) 強まる順平との絆

**Event** 順平に呼ばれて屋上へ向かうと、彼から戦いへの決意を聞かされる。戦いが終わっても友達でいようと誓い合い、その場をあとにするふたり。このとき、恋人系コミュの中でいちばん風花のランクが高いと、順平のセリフが若干変化する。



JANUARY

風花を気づかう順平。彼女と仲がよかっただけに気になる様子。

12日 | 世間に広まるカルト思想  
(火) ストレガの目的

**Event** 真田のおごりでラーメンを食べに行くことになった主人公たちは、そこである雑誌を目にする。雑誌に載っていたのは、最近世間に広まっているカルト思想のこと。その中で一同は、その思想のリーダーがストレガのタカヤであることを知る。



JANUARY

救世主としてメディアに露出するタカヤ。彼らの目的は……。

25日 | 再び灯った命の火  
(月) 絆の勝利

**New Event** ■から聞かされた驚愕の真実。それを聞いた順平は病院と急ぐ。病室へ入った彼の目に映ったのは、まぎれもないチドリの元気な姿であった。11月6日から連動するイベントで、11月30日のイベントが確認できれば、自然に発生する。



JANUARY

甦ったチド리는、以前と違い生きる意欲に満ちあふれていた。

25日 | 機械の少女に宿る心  
(月) アイギスと主人公の約束

**Event** まだ「生きる」ということがわからず、戸惑いを見せるアイギス。だがそれでも、自分が以前とは変わったことを自覚していた。進路相談を終えて屋上に来た主人公はこの日、彼女からいっしょにいたいという告白を受けることとなる。



JANUARY

デスが消え、役目を終えたいまま彼女は主人公とともにいることを願う。

31日 | 終焉の始まり  
(日) ニュクスとの最終決戦

**Event** 綾時が告げた滅びの日。一同は、もしニュクスを倒して記憶がなくなっても、もう一度全員で会おうと約束する。決意を胸にタルタロスへ向かう彼ら。最後の戦いが幕を開ける……。



JANUARY

ストレガのふたりもパワーアップしている。油断しないように。

タルタロスの255~263Fはこの日のみ進行可能。内部では、ストレガのジン、タカヤとの戦いがあり、頂上でいよいよニュクス・アバターとの決戦が始まる。どの戦いも戦闘後にHP、SPが全回復するので、出し惜しみせず全力で挑むといい。なお、ニュクス・アバター戦後はイベントをはさんでニュクスコアとの戦いが発生するが、こちらはほぼイベント戦闘。戦闘不能になることはなく、スキルの大いなる封印を使うとエンディングとなる。



満月に背に無い降りるニュクス。一同は彼の中に戦時の面影を見る。

## Mini Column

## モナドで最後の戦力アップ

依頼No.53「血塗られたボタンを入手せよ。」を達成した状態で、タルタロスを254Fまで踏破すると、1Fエントランスに巨大な扉が出現し、モナドと呼ばれる別のダンジョンに行けるようになる。モナドは全10階層と大きさを小規模だが、出現するシャドウはレベル90前後とタルタロスをはるかに上回る。不用意に入るとたちまち返り討ちに遭ってしまうが、それだけ得られる経験値も多い。最強クラスのベルソナは、そのほとんどがレベル80以上。なかでもオルフェウスとタナトスの合体で作れるメサイアはレベル90と、かなり高いので、このモナドを利用してレベルアップを図るといい。



モナド内では、レア宝箱から最強クラスの武器が入手可能。



モナド内のシャドウは非常に強力。一瞬で全滅することも。

## Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.タカヤ

世界の終わりを望む者  
タカヤとの最終決戦

**Event** ジンを退けた一同。だが、頂上まであと一歩という262Fでストレガのタカヤと遭遇する。ニュクス到来はこの世界の総意だと聞くタカヤ。あくまで主人公たちと意見を違える彼は、ニュクスの到来と世界の滅びを実現するため、主人公たちに攻撃をしかける。



主人公たちの姿は滑稽だと言いつつ、彼は引き金を引く。

## BOSS DATA

ボスデータ

タカヤ(2回目) (P342) **Lv 75**

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	反	20	20	20	無

<b>SKILL</b>	アギダイン、ガルダイン、プフダイン、ジオダイン、コンセントレイト、ほか
--------------	-------------------------------------

属性魔法を自由に操る  
最後のストレガ

**Advice** タカヤのヒュプノスは以前とは段違いに成長しており、コンセントレイト後に弱点を突かれると苦戦は免れない。回復をこまめに行なって対応しよう。なお、戦闘まえのメンバー編成時に順平、真田、天田に話しかけると、戦闘参加を直訴される。もちろん無視して別のメンバーを加えてもいいが、ここでは彼らを活かした戦術を紹介しよう。それはオーディンの真理の雷を使った方法。この魔法がヒットすると、タカヤは必ず感電する。あとは普通に攻撃するだけで、何度も総攻撃が可能となるのだ。



感電させたら通常攻撃。必ずダウンするので総攻撃をかけよう。



真理の雷同様、ミックスレイドの雷神演舞でも100%感電する。

## Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS.ジン

タカヤの右腕  
ストレガ・ジンとの戦い

**Event** ニュクスを倒すため、タルタロスを駆け上がる特別課外活動部。そんな彼らの行く手をさえぎるように、ストレガのジンが258Fに現れる。自分の命が残り少ないことを知りつつも、タカヤの野望をかなえようとするジン。主人公たちを排除するため、彼は全力で襲いかかる。



ストレガのベルソナ能力は幾月たもの研究で作られたものだった。



## BOSS DATA

ボスデータ

ジン(2回目) (P342) **Lv 74**

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	反	20	20	20	無

<b>SKILL</b>	淀んだ空気を、ポイズンミスト、セクシーダンス、終末の予言、メギド、ほか
--------------	-------------------------------------

魔法も物理もこなす  
オールラウンダー

**Advice** ジンのモロスは魔法物理問わず、多様なスキルを使いこなす。誰かの弱点に攻撃がヒットすると、そのスキルを連続してくるのが厄介だが、これを逆に利用することも可能だ。メンバーは順平とコロマル、そして極炎魂を装備から外した美鶴。主人公は火炎ガードキルを使えるベルソナとスルトを用意し、戦闘開始直後にジンの火炎属性を無効化しよう。その後ジンは、マハラギオンが美鶴にヒットする限り何度も火炎属性で攻めてくるので、スルトで反射させれば、楽にダメージを与えられるのだ。



ジンは火炎属性魔法を多用するので、対応策さえあれば楽勝だ。



冒険の美鶴は、プフダインを使って攻撃役としても活躍する。

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS. ニュクス・アバター

### 死という名の滅び ニュクス・アバター降臨

**Event** ついにタルタロスの頂上へとたどり着いた特別課外活動部の面々。その前に現われたのは、ニュクスと存在を同じくしたデス、ニュクス・アバターだった。最後の忠告を行なうニュクス・アバターに対し、変わらぬ意思で立ち向かう一同。未来をかけた戦いが、ついに始まる。



月から飛来するニュクス・アバター。彼の存在は、死そのものである。



### BOSS DATA ボスデータ ニュクス・アバター

(P343~344) **Lv 76**

HP: 1397 (死: 3000)

属性	新	打	轟	火	氷	雷	風	光	闇
炎ガードキル	20	20	20	20	20	20	20	無	無
氷結ガードキル	20	20	20	吸	20	20	20	無	無
疾風ガードキル	20	20	20	20	20	無	20	無	無
電撃ガードキル	20	20	20	20	無	20	20	無	無
リベリオン、レボリューション、バスターアタック、マッドアサルト、デッドエンド	20	無	20	20	20	20	20	反	反
マリンカリン、プリンパ、テンタラフー、エンジェルアロー	20	20	20	20	20	無	20	無	無
チャージ、ゴッドハンド、ヒートウェイブ	無	無	30	30	30	30	20	無	無
マハンマ、ハマオン、タルカジャ	20	20	無	無	20	20	反	無	無
テトラカーン、マカラカーン、淀んだ吐息、ムドオン、マハムド、ボイズマ、ほか	20	20	20	20	20	無	20	無	無
アギ、アギラオ、アギダイン、マハラギ、マハラギオン、マハラギダイン、プフ、ほか	20	20	20	無	無	無	20	無	無
チャージ、デスパウンド、五月雨斬り、ラクンダ	無	無	無	20	20	20	20	無	無
ムド、ムドオン、デビルタッチ、メギドラ、コンセントレイト、亡者の嘆き	15	15	15	20	20	20	20	無	無
夜の女王、闇夜のドレス、アギダイン、プフダイン、ジオダイン、ガルダイン、ほか	10	10	10	10	10	10	20	無	無

### アルカナシフトで 戦闘中にアルカナを変化

**Advice 1** ニュクス・アバターは1500ダメージを与えると、新たなアルカナにシフトする。アルカナに合わせて耐性や使用スキルも変化するので、そのつど対処法を変えていこう。なお、彼の本性は13番目の「死」となっており、このときのみHPが6000に上昇する。



「愚者」「魔術師」「女教皇」……と、能力はアルカナの順に変化する。

### 物理と魔法のバランスが大事 偏らないメンバー選びを

**Advice 2** ニュクス・アバターで注意しておきたいアルカナは、「戦車」「運命」「剛毅」の3つ。「戦車」と「剛毅」は物理攻撃が効かず「運命」は魔法攻撃が効かないため、一方に偏ったパーティだと行き詰ってしまう恐れがある。主人公のベルソノも、魔法、物理の両方を用意しよう。



誘惑系スキルを使ってくる「恋愛」も、気をつけておきたいアルカナ。

### 1ターンに2回の行動 能力低下魔法が活用しにくい

**Advice 3** ニュクス・アバターは、自身のターンに2回の行動が可能。タルンダやラクンダなどで能力低下を図ってもすぐに効果が切れるので、補助を行なうならタルカジャ、ラクカジャなどの能力上昇魔法を使いたい。よって、補助役は真田よりもアイギスのほうが適任だ。



全体攻撃の万能アタック対策に、マハラタカジャは使っておきたい。

### 最後に待ち受ける「死」 屋をすえてじっくり攻めよう

**Advice 4** ほぼすべての攻撃魔法を操り、補助魔法まで使いこなす「死」。耐性の有無に関わらず物理、魔法ともに効きづらくなり、万能属性以外では大ダメージを狙いにくくなる。いやおうなく長期戦を強いられるので、SP回復アイテムも惜しみなく使っていこう。



「死」専用スキルの闇夜のドレスはすべての攻撃を反射する。

# Schedule

# 3月

2010  
March

ニクスとの戦いで、覇権を勝ち得た主人公たち。だがそれは、同時にベルソナ使いとして得た情報を失うことでもあった。記憶を失ったまま、時間の流れ……。

2010							3
S	M	T	W	T	F	S	
					1	2	
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	

## 3月のスケジュール

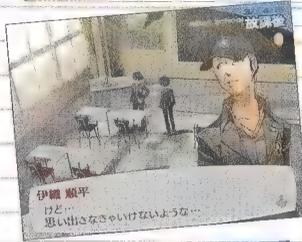
### 迎えた卒業式 別れのとき

3月で行動できるのは、3日と4日の2日間のみ。ニクスを食い止めた結果、世界がどのように変わったのか自分の目で確かめよう。なお、これまでに利用してきたショップはいずれも利用不可となり、ポロニアンモールの奥にあったベルベットルームへの扉も消失している。

この月は、コミュランクがアップしない代わりに、1月31日までにランクがMAXになったコミュキャラの、その後のエピソードが見られるのだ。また、特別なコミュのなかった順平、真田、天田、コロマルとも絆の再確認ができる。コロマルはいっしょに夏休みの映画祭りに行っていること、ほかの3人は映画祭りに行ったうえで、コロマルの散歩をいっしょに2度以上行っていることが条件。これを満たしていると、街中のどこかに彼らが出現する。ただ、彼らもふくめ、大半の人物との会話は、一度しか見られないようになっている。選択肢によって内容が変化する会話もあるので、3日は自由行動になったらそのまま帰宅してセーブし、4日に彼らとの会話を満喫するといいたいだろう。



本人と直接ではなく、関係者を通じてその後がわかるコミュもある。



順平は条件を満たしているかどうかで、会話内容に変化が生じる。



コロマルは仲間になるまえに過ごしていた、長鳴神社にいる。

### スケジュールデータ

### SCHEDULE DATA

日付	内容	備考
3日(水)	—	—
4日(木)	—	—
5日(金)	[movie]卒業式	—

PERSONAL  
3rd Contact  
TARTAROS

-タルタロス攻略-

# TARTAROS

## タルタロス攻略

悪魔の訪れとともに現われる塔の塔、タルタロス。以降ではこのタルタロスを攻略していく。ここでページの見方を説明しておく。



1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



### 1 ブロック

その階層の名称と階数。なお、タルタロスは見た目と名称の違いで6つのブロックに分かれているが、2~4ブロックは前半と後半で開放条件が異なるため、実際には9つの層で構成されている

### 2 開放条件

そのブロック内に行けるようになる条件

### 3 番人出現フロア

そのブロック内で番人シャドウが待ち構えている階数

### 4 出現シャドウ

その階層内に出現する通常シャドウの一覧。データの見方は、右ページを参照のこと

### 5 宝箱データ

その階層の各フロアに出現する可能性のある宝箱の一覧

一覧。データの見方は右ページを参照のこと

### 6 ピックアップシャドウ

シャドウのピックアップ攻略。その階層内に出現するシャドウの中で、とくに注意しておきたいシャドウや、特殊なシャドウを攻略している

### 7 番人シャドウ攻略

特定の階層で待ち受けている番人シャドウの攻略。名前横にある「×3」という数値は、何体の番人シャドウが出現するかを示し、編成の項目では、本書編集スタッフによる、最速クリアでのオススメ編成メンバーを紹介している。なお、番人のデータはストーリー攻略のポスページでほぼ同じで、アルカナ、HP、SP、耐性、使用スキル、所持アイテムを記した簡易版。ステータスなどの詳細は、各シャドウのデータページを参照してほしい

### 出現シャドウ

名前	LV	HP	SP	炎	氷	雷	風	毒	聖	暗	物理	DATA
魔術師	42	13	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P324
女教團	50	21	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P328
女教團	46	24	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P328
魔術師	51	22	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P327
魔術師	51	22	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P326
法王	62	36	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P333
魔術師	163	76	---	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	P328
魔術師	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P337

### 名前

シャドウの名前

### LV

シャドウのレベル。シャドウデータはこのレベル順に並んでいる。ちなみに、シャドウは基本的に、このレベルが低いものほどそのブロックの低階層に、高いものほどそのブロックの頂上付近に出現する

### アルカナ

シャドウのタイプ

### HP

シャドウの最大ヒットポイント

### SP

シャドウの最大スピリットポイント

### 耐性一覧

シャドウの耐性データ。左から順に、斬撃、打撃、貫通、火炎、氷結、電撃、疾風、万能、光、闇となっている。耐性の詳細は下記の通り

「-」……耐性なし  
「弱」……弱点  
「耐」……耐性  
「無」……無効  
「反」……反射  
「吸」……吸収

### DATA

シャドウの詳細データが記載されているページ数

※稀少種シャドウについては、能力と耐性がランダムで変化するため、「？」と記載しています

### 宝箱データ

内容	確率	内容	確率	内容	確率
1250±α円	40%	マハジオジェム×1	7%	1670±α円	30%
2500±α円	20%	メギドジェム×1	4%	マッスルドリンコ×1	17%
健康×1	20%	勇氣の鎧甲×1	9%	ミステリーフード×1	17%
パトラジェム×1	10%	ラッシュガード×1	28%	スメルグレイビー×1	17%
1000±α円	50%	サバイバルガード×1	14%	パトラジェム×1	16%
2500±α円	20%	デイスボイズン×1	60%	デイスボイズン×1	16%
1000±α円	50%	1250±α円	40%	マジックミラー×1	7%
1000±α円	50%	2500±α円	20%	フィジカルミラー×1	7%
1000±α円	50%	健康×1	20%	トラエストジェム×1	3%
1000±α円	50%	パトラジェム×1	10%	勇氣の鎧甲×1	9%
1000±α円	50%	ショットソード×1	17%	デイスボイズン×1	10%
1000±α円	50%	グラディウス×1	13%	マッスルドリンコ×1	15%
1000±α円	50%	ショットボウ×1	17%	マッスルドリンコ×1	15%
1000±α円	50%			ラッシュガード×1	28%
1000±α円	50%			サバイバルガード×1	14%
1000±α円	50%			1000±α円	50%

### 内容

表内の「内容」に記されたアイテムが入っている、宝箱の出現フロア。アイテムはフロアごとに異なる

### 内容

宝箱の中に入っているアイテムとその個数。レア宝箱に入っているものは、赤字で記載している。なお、宝箱に入っているお金は基本額が決まっているが、入手時は若干のばらつきがある

### 内容

そのアイテムの入った宝箱がフロア内に出現する確率。無論、確率が高いほど入手しやすいということになる。なお、確率が100%のものも固定の宝箱。これは、番人のいるフロアや各ブロックの頂上におもに配置されており、一度だけ入手できる

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 1block

2-16F

タルタロス最初のブロック。出現するシャドウは弱めだが、こちらもレベルが低いので倒すのが速い。探索は数回に分けて行なおう。

## 世俗の庭テベル

開放 4月20日(月曜) 導入 5F、10F、14F

### 出現シャドウ

名前	LV	レベル	HP	MP	物理	炎	氷	雷	風	毒	聖	闇	備考
魔術師	2	42	13	—	—	弱	弱	弱	—	—	—	—	P324
女教皇	3	50	21	—	—	耐	弱	弱	—	—	—	—	P328
女教皇	3	46	24	—	—	耐	弱	弱	—	—	—	—	P328
魔術師	4	52	24	—	—	耐	弱	弱	—	—	—	—	P337
恋愛	5	51	32	—	—	耐	弱	耐	—	—	—	—	P325
法王	6	62	36	—	—	弱	弱	耐	—	—	—	—	P333
皇帝	7	163	76	—	—	—	耐	弱	—	—	—	—	P328
宝箱の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P337

### 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率	
2F	1250±α円	40%	3F	マジオジェム×1	7%	4F	1670±α円	30%	
	2500±α円	20%		メギドジェム×1	4%		マッスルドリンコ×1	17%	
	備薬×1	20%		男気の眞平×1	8%		ミステリーフード×1	17%	
	パトラジェム×1	10%		ラッシュガード×1	28%		スメルグレイビー×1	17%	
	ディスポイズン×1	10%		サバイバルガード×1	14%		パトラジェム×1	16%	
	5F	パンカラダ駄×1		8%	1000±α円		50%	ディスポイズン×1	16%
		ラバーソール×1		28%	1250±α円		40%	マジックミラー×1	7%
		ハイテクサンダル×1		14%	2500±α円		20%	フィジカルミラー×1	7%
		1000±α円		50%	備薬×1		20%	トラエストジェム×1	3%
		数珠丸恒次×1		6%	パトラジェム×1		10%	男気の眞平×1	8%
ショートソード×1		17%	ディスポイズン×1	10%	ラッシュガード×1	28%			
グラディウス×1		13%	マッスルドリンコ×1	15%	サバイバルガード×1	14%			
ショートボウ×1		17%	ミステリーフード×1	15%	1000±α円	50%			
キシードブレード×1		17%	スメルグレイビー×1	15%	ソーマ×1	100%			
1670±α円		30%	パトラジェム×1	20%	反魂香×1	100%			
6F	宝玉輪×1	100%	ディスポイズン×1	20%	マッスルドリンコ×1	15%			
	マッスルドリンコ×1	14%	地返し如玉×1	7.5%	ミステリーフード×1	15%			
	ミステリーフード×1	14%	スナフソウル×1	7.5%	スメルグレイビー×1	15%			
	スメルグレイビー×1	14%	10F	チューインソウル×2	100%	パトラジェム×1	20%		
	パトラジェム×1	13%	数珠丸恒次×1	6%	ディスポイズン×1	20%			
	ディスポイズン×1	13%	ショートソード×1	17%	地返し如玉×1	7.5%			
	マハラギジェム×1	7%	グラディウス×1	13%	スナフソウル×1	7.5%			
	マハブフジェム×1	7%	ショートボウ×1	17%	人工鳥計画文書01×1	100%			
	マハガルジェム×1	7%	キシードブレード×1	17%					

## Pickup | 宝物の手

オートバトルがもっとも確実

希少種シャドウの宝物の手は、誰かひとりが行動するたびに弱点が変わるという不思議な特徴を持っている。弱点にヒットしさえすれば一撃で倒せるので、オートバトルで一気にとたみかけるのが上だ。相手は回避率が非常に高いため、スリップしてしまうことも多いが、何こうから攻撃してやることはないで安心だ。なおこの戦術は、今後出てくるすべての希少種シャドウに共通となっている。



希少種シャドウと戦うときは、真後ろからアタックしよう。

## Pickup | トランスツインス

後半に出現するゆかりの天

10F前後を境に出現しだすトランスツインス。このシャドウは全般的に能力が高く、加えて雷属性の魔法も使用する。回復役の筆頭であるゆかりは、雷が弱点。彼女がダウンしてしまうと、回復が後半にまわることとなる。幸いトランスツインスは火炎と氷結に弱いので、主人公と順平で早めに討伐してしまおう。それが無理なら主人公は、ディアを使うベルソナを装着。自身が回復役を担おう。



電撃属性に弱いゆかりは、ダウンと同時に高確率で感電する。

## Keeper | vs. ヴィーナスイーグル×3

準備して総攻撃を狙え

構成 主人公、ゆかり、順平

5Fまで行くと、初の番人が待ち構えている。相手は"女帝"タイプのシャドウ、ヴィーナスイーグルだ。ガル、マハガルと疾風属性の魔法で攻撃してくる。主人公のレベルが6以上ならアルブを装着して対応したい。5以下であれば、アプサラスあたりがベターな選択だ。順平は疾風属性に弱いので、回復アイテムの用意も忘れずに。

ヴィーナスイーグルは貫通属性が弱点となっており、ゆかりの通常攻撃で簡単にダウンさせられる。だが、彼女はダウンした後も再度攻撃する傾向にあるので、総攻撃につながりにくい。シャッフルタイムでソードランク1を引けば、まれに練習用和長弓が手に入るの、それを主人公が装備して攻撃の担い手となろう。総攻撃が出せたら、短期決着も可能だ。ただ、弓は全般的に命中力が低いうえ、ヴィーナスイーグルの回避力が高いため、攻撃はあたりにくい。最初のターンはアプサラスとオルフェウスのミックスレイド・カデンツァを使おう。そうすれば、こちらの攻撃が当たりやすくなるだけでなく、順平がダウンする危険性も減るので一石二鳥だ。



**ヴィーナスイーグル(番人)** (P323) **Lv 5**

女帝 HP: 150 SP: 100

斬	打	貫	火	氷	雷	風	毒	聖	闇
20	20	弱	吸	20	20	無	20	無	無

SKILL ガル、マハガル

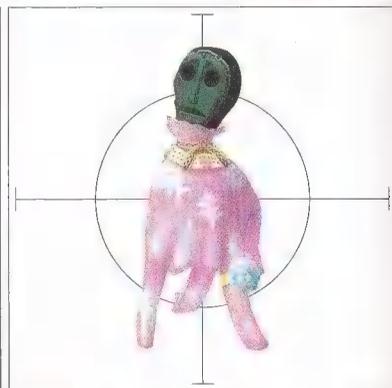
所持アイテム 女帝の仮面×3

# Keeper vs. ダンシングハンド×3

10F 魔法攻撃は効果なし

魔法攻撃に対する抵抗力が非常に高い、ダンシングハンド。魔法で与えられるダメージは微々たるものなので、物理攻撃中心で戦おう。打撃が弱点ということで、打撃属性のスキル、突撃を使えるベルソナのオルフェウスやアラミタマ、フォルネウスが候補となるが、じつはダンシングハンドは、アギ、プフ、マハガル、ジオと4属性の魔法を使いこなす、魔法のスペシャリスト。さきに挙げた3体はいずれも弱点となる属性があるので、逆にダウンを奪われかねない。弱点ではないが斬撃なら通常のダメージなので、あくまで弱点を狙う攻撃重視でいくか、耐性を備えたベルソナを装着する防御重視でいくかは仲間の状況にあわせて対応するといい。

なお、もうひとつ厄介なのが、ときおり使ってくるデントラフー。混乱してしまうとベルソナが封じられ、スキルが使えなくなってしまう。ベルソナチェンジもできなくなるため、一方的に攻撃を受けることになりかねない。幸い、青ひげファーマシーで購入できるパトラジェムで治療可能なので、戦いに挑むまえには必ず補給しておくように。



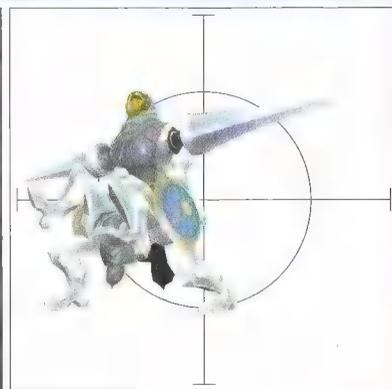
**ダンシングハンド(雑人) (P331) Lv 7**  
 魔術師 HP: 220 SP: 120  
 新 | 打 | 炎 | 氷 | 雷 | 風 | 万 | 光 | 闇  
 20 | 弱 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 | 無 | 無  
**SKILL** ジオ、プフ、アギ、デントラフー、マハガル、ディア  
**所持アイテム** マハジオジェム×3

# Keeper vs. バスタードライブ×1

電撃も操る一タイプの番人

世俗の庭テベル最後の番人となるバスタードライブは、いままでと違い1体しか出てこない。だがその分、強さは格別。ただでさえ攻撃力、防御力が高いうえ、斬撃と貫通は無効、打撃にいたっては反射と、物理攻撃が一切通じない■■となっている。必然的に魔法でダメージを与えることになるが、■平の火炎属性は効果が薄く、ゆかりは相手が多用するマハジオによってダウンさせられ、攻撃に参加できないことが多い。ここは主人公が攻撃の中心となって戦うのがベストだ。電撃属性なら通常より高いダメージを与えられるので、ジオを使えるオモイカネやリリムを用意しておこう。

バスタードライブはマハジオのほかに、アサルトダイブも使用してくる。通常時でも60前後、チャージで攻撃力を上げたあとでは80近いダメージを一撃で受けてしまうため、相手のチャージ使用後は必ずHPを回復させておくこと。カデンツァならHP回復に加え回避力上昇効果も持つのでオススメ。ただ、オルフェウスは電撃属性が弱点。使用の際はアプサラスを装着すること。



**バスタードライブ(雑人) (P334) Lv 8**  
 戦車 HP: 450 SP: 50  
 新 | 打 | 炎 | 氷 | 雷 | 風 | 万 | 光 | 闇  
 無 | 反 | 無 | 15 | 20 | 30 | 20 | 20 | 無 | 無  
**SKILL** アサルトダイブ、タルカジャ、マハジオ  
**所持アイテム** 反魂香×1

# 2block 17-40F

階層は増えたが、まだまだ小手調べの段階。新しいシャドウが多いので、真田が加入する5月23日に再から本格的な探索を行いたい。

# 奇顔の庭アルカ・前半

開 5月10日(日曜) 閉 25. 3F

**出現シャドウ**

名前	LV	アルカ	HP	SP	斬	打	炎	氷	雷	風	万	光	闇	DATA
女教皇	9	無	111	64	-	-	-	無	弱	-	-	-	-	P333
隠者	9	無	92	46	-	-	-	無	-	弱	耐	-	-	P336
法王	10	耐	250	100	-	-	-	耐	弱	-	-	-	-	P331
正義	10	耐	112	50	-	-	-	耐	耐	弱	弱	-	-	P337
剛毅	10	耐	148	59	-	-	-	耐	-	-	-	-	弱	P335
魔術師	11	耐	105	71	-	-	-	耐	弱	無	-	-	-	P339
女帝	11	耐	125	62	-	-	-	-	耐	弱	-	-	-	P326
恋愛	11	弱	146	72	-	-	-	-	弱	-	無	-	-	P331
隠者	12	耐	121	64	-	-	-	耐	-	-	-	弱	無	P335
魔術師	13	耐	88	46	-	-	-	-	弱	無	-	-	-	P331
女帝	14	耐	100	46	-	-	-	-	耐	弱	-	-	-	P323
女教皇	15	弱	115	59	-	-	-	-	-	弱	無	-	-	P323
戦車	15	耐	399	183	-	-	-	-	-	弱	弱	-	-	P334
剛毅	19	耐	202	81	-	-	-	-	-	-	弱	-	弱	P327
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P327

**宝箱データ**

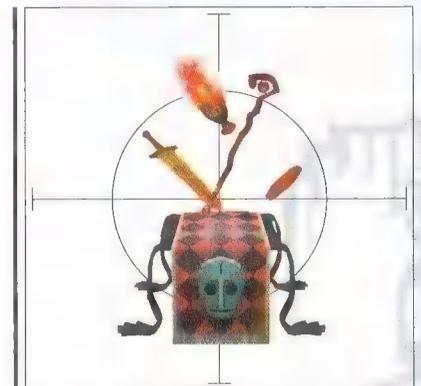
階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
10F	3380±α円	40%	10F	2700±α円	50%	20F	プラスナックル×1	14%
10F	6750±α円	20%	10F	傷薬×1	24%	20F	3550±α円	38%
10F	傷薬×1	17%	10F	ディスフルト×1	18%	20F	宝玉輪×1	100%
10F	パトラジェム×1	10%	10F	ディスチャーム×1	18%	20F	3380±α円	40%
10F	ディスボイズン×1	10%	10F	マハラギジェム×1	9%	20F	6750±α円	20%
10F	武人の証×1	3%	10F	マハプフジェム×1	9%	20F	傷薬×1	17%
10F	マッスルドリンコ×1	16%	10F	マハガルジェム×1	9%	20F	パトラジェム×1	10%
10F	ミステリーフード×1	16%	10F	マハジオジェム×1	9%	20F	ディスボイズン×1	10%
10F	スマルグレイビー×1	16%	10F	メギドジェム×1	4%	20F	武人の証×1	3%
10F	パトラジェム×1	10%	10F	レザーブーツ×1	30%	20F	傷薬×1	22%
10F	ディスボイズン×1	10%	10F	インラインスケート×1	15%	20F	ディスフルト×1	18%
10F	アギラオジェム×1	8%	10F	2700±α円	50%	20F	ディスチャーム×1	18%
10F	プーラジェム×1	8%	10F	逆ギレの数珠×1	5%	20F	メイトラジェム×1	18%
10F	ガルーラジェム×1	8%	10F	マッスルドリンコ×1	17%	20F	デカジャジェム×1	8%
10F	ジオンガジェム×1	8%	10F	ミステリーフード×1	17%	20F	デクンダジェム×1	8%
10F	マッスルドリンコ×1	15%	10F	スマルグレイビー×1	17%	20F	ホムンクルス×1	8%
10F	ミステリーフード×1	15%	10F	パトラジェム×1	16%	20F	ハイレグアーマー×1	8%
10F	スマルグレイビー×1	15%	10F	ディスボイズン×1	16%	20F	アメニティスーツ×1	28%
10F	パトラジェム×1	20%	10F	デカジャジェム×1	7%	20F	ケブラーシャツ×1	14%
10F	ディスボイズン×1	20%	10F	デクンダジェム×1	7%	20F	2700±α円	50%
10F	地返しの玉×1	7.5%	10F	トラエストジェム×1	3%	20F	傷薬×1	28%
10F	スナフソウル×1	7.5%	10F	シャドウダンサー×1	6%	20F	ディスフルト×1	18%
10F	ハイレグアーマー×1	8%	10F	ブレイブソード×1	14%	20F	ディスチャーム×1	18%
10F	アメニティスーツ×1	28%	10F	サーベル×1	14%	20F	アギラオジェム×1	9%
10F	ケブラーシャツ×1	14%	10F	パニックボウ×1	14%	20F	プーラジェム×1	9%

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率	
29F	ガルーラジェム×1	9%	33F	3380±α円	40%	39F	ミステリーフード×1	15%	
	ジオンガジェム×1	9%		6750±α円	20%		スメルグレイビー×1	15%	
	シャドーダンサー×1	6%		傷薬×1	17%		パトラジェム×1	20%	
30F	ブレイブソード×1	14%	34F	パトラジェム×1	10%	39F	ディスボイズン×1	20%	
	サーベル×1	14%		ディスボイズン×1	10%		地返し玉×1	7.5%	
	パニックボウ×1	14%		武人の証×1	3%		スナフソウル×1	7.5%	
31F	ブラスナックル×1	14%	34F	マッスルドリンコ×1	14%	39F	3380±α円	40%	
	3550±α円	38%		ミステリーフード×1	14%		6750±α円	20%	
	傷薬×1	24%		スメルグレイビー×1	14%		傷薬×1	17%	
32F	デイスブルト×1	18%	34F	パトラジェム×1	13%	39F	パトラジェム×1	10%	
	デイスチャーム×1	18%		ディスボイズン×1	13%		デイスボイズン×1	10%	
	マハラギジェム×1	9%		マハラギジェム×1	7%		武人の証×1	3%	
33F	マハブフジェム×1	9%	34F	マハブフジェム×1	7%	39F	マッスルドリンコ×1	17%	
	マハガルジェム×1	9%		マハガルジェム×1	7%		ミステリーフード×1	17%	
	マハジオジェム×1	9%		マハジオジェム×1	7%		スメルグレイビー×1	17%	
34F	メギドジェム×1	4%	34F	メギドジェム×1	4%	39F	パトラジェム×1	16%	
	マッスルドリンコ×1	15%		34F	レザーブーツ×1		30%	ディスボイズン×1	16%
	ミステリーフード×1	15%			インラインスケート×1		15%	マジックミラー×1	7%
スメルグレイビー×1	15%	34F	逆ギレの数珠×1		5%	2700±α円	50%	フィジカルミラー×1	7%
パトラジェム×1	20%		34F	ソーマ×1	100%	トラエストジェム×1	3%	人工島計画文書02×1	100%
ディスボイズン×1	20%			34F	トラエストジェム×2	100%	マッスルドリンコ×1	15%	
地返し玉×1	7.5%	34F			マッスルドリンコ×1	15%			
スナフソウル×1	7.5%								

## Keeper | vs. 泣くテーブル×3

17-40F | 泣くテーブルを継承させる | 編成 主人公、ゆかり、順平

順平の庭アルカ最初の番人は「術師」タイプの泣くテーブル。アギラオやマハラギといった、強力な火炎属性魔法を使いつこなすシャドウだ。弱点は非属属性だが、この時点でブフを扱えるベルソナは、火炎属性を弱点としているものが多い。ここで以下の手順でリリムにブフを継承させよう。まずリリムとアブサラスを合体させ、ブフを持ったネコマタを創造。そのネコマタをアラミタマと合体させれば完成だ。多少手間はかかるが、初期から習得しているアギ、ジオと合わせ、3属性の攻撃を使いこなす万能タイプのベルソナになるのだ。リリムは同レベルのベルソナと比べて魔力が高めなので、しばらくは主力として活躍できる。



**泣くテーブル (人)** (P333) Lv 14

術師 HP: 3000 SP: 3000

斬	打	貫	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
10	無	10	吸	弱	20	20	20	無	無

**SKILL** 毒ブースタ、マハラギ、アギラオ、ボイズマ、劇殺斬、ミリオンシュート

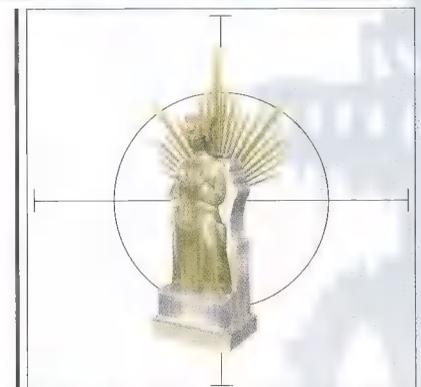
**所持アイテム** 鮮やかな生地×3

なお、泣くテーブルはボイズマでこちらに毒を付着させてくる。毒ブースタを持っていることもあり、毒の付着率は約4割とかなり高め。ディスボイズン専用としておくのが基本だが、もし使い切っていたら、作戦を「回復、補助に徹する」にしよう。ゆかり、順平ともディスボイズンを用意しており、それを使って毒を治療してくれるのだ。

## Keeper | vs. 変容の彫像×1

17-40F | 変容の彫像を継承させる | 編成 主人公、ゆかり、順平

36Fに登場する変容の彫像は、いままでの番人とは違い、弱点どころか苦手とする属性も存在していないシャドウ。HPも820とかなり多く、長期戦になるのは避けられない相手だ。



**変容の彫像 (番人)** (P337) Lv 17

女帝 HP: 8200 SP: 6000

斬	打	貫	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	無	20	無

**SKILL** ガルーラ、マハガルラ、デクンダ、ラクカジャ、ボイズンミスト、ディア

**所持アイテム** コインオブクイーン×1

おもに使用してくるのは、順平が苦手としている疾風属性のガルーラとマハガルラ。また、ときおりボイズンミストでこちらに毒を付着させようとしてくるので、ディスボイズンをはじめ、回復アイテムを充実させてから戦いに挑みたい。だが、攻撃スキルより注意したいのが、防御力を上げるラクカジャの存在だ。ただでさえダメージを与えにくいのに、防御力を上げられると苦戦は必死となってしまふ。対応策としては、防御力を下げるラクンダか、こちらの攻撃力を上げるタルカジャの使用。両方使えるのが理想だが、変容の彫像はパラメータ低下を無効化できるデクンダも使えるため、タルカジャのほうが有用度は高い。ダメージを与えられる状況になったら、ジャックフロストやキマイラの持つソニックパンチで攻めたてるといい。うまくクリティカルを奪えたら、総攻撃で一気に大ダメージを与えよう。

## Pickup | ハンドルアニマル

一撃必殺も狙えるシャドウ

見た目のとおり、高い攻撃力でこちらにダメージを与えてくるシャドウ。タルカジャ使用後のソニックパンチはかなり強力だ。また防御力も高く、長期戦になりやすい。弱点攻撃でダウンさせ総攻撃といきたいところだが、じつはこのシャドウの弱点は光と闇。どちらも成功率は低いものの、当たれば一撃で敵を倒せる属性だ。弱点であれば成功率が上昇するため、積極的に狙ってほしい。



相手の防御力を上回れるよう、タルカジャを使うのも手。

## Pickup | ファントムメイジ

ムドを使わせる間を与える

火炎属性のアギ、アギラオと、闇属性のムドを使用するシャドウ。いくらHPIに余裕があってもムドを使われると即死の危険があるため、すばやく討伐してしまいたい。光属性が弱点なので、ハマが使えるなら試してみよう。なお、ハマが使えるベルソナはほとんどが闇属性を弱点としている。ハマに失敗すると逆に危険にさらされるので、使用する際はハマを継承させた別のベルソナで行なうこと。



1moreを狙にくい相手。ハマがないなら1体ずつ着実に。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 2block

41-64F

アルカの後半部。見た目は■半と同じだが、出現シャドウは変化する。電撃または氷属性に弱い者が多いので、真田と闘争をせむれたいころ。

## 奇顔の庭アルカ・後半

開放 6月13日(土曜)

難易度 47F, 59F

### 出現シャドウ

		SHADOW														
		名前	LV	アルカ	HP	SP	新	打	貫	氷	雷	風	方	光	闇	DATA
1st Contact	SYSTEM	悪魔の腕のハンコ	17	正義	172	85	-	-	-	弱	弱	反	反	-	-	P325
		アキラオジエム×1	17	隠者	158	90	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P335
2nd Contact	STORY	マッスルドリンコ×1	18	隠者	160	78	-	-	-	吸	弱	-	耐	-	-	P329
		フロートスイス×1	18	運命	183	78	-	無	-	-	弱	-	-	-	-	P336
3rd Contact	TARTAROS	金剛蟲	19	皇帝	549	234	耐	-	無	-	弱	-	-	-	-	P327
		敵族のメーゴ	19	剛毅	202	81	-	耐	-	-	弱	-	-	弱	-	P327
4th Contact	CRIMIN	敵族のメーゴ	20	皇帝	132	65	-	-	-	-	耐	弱	-	-	-	P327
		敵族のメーゴ	20	恋愛	139	79	-	-	-	-	弱	-	-	-	-	P328
5th Contact	QUEST	立ッアーブル	21	魔術師	170	97	-	-	-	無	弱	-	-	-	-	P333
		狂者の眼珠	21	女教皇	119	68	-	-	-	-	吸	-	-	-	無	P325
6th Contact	AREGIS	キリンガハント	22	魔術師	185	91	-	-	-	弱	無	-	-	-	耐	P326
		ターミネーター	23	女帝	132	65	-	-	-	-	弱	無	-	-	-	P331
7th Contact	ATA	メロイウアミナル	23	剛毅	176	74	-	-	-	弱	-	-	-	-	-	P330
		精霊の卵	27	恋愛	214	105	-	-	-	-	弱	-	吸	-	-	P329
		真金の卵	?	?	?	?	-	-	-	-	-	-	-	-	P327	

### 宝箱データ

		TREASURE BOX							
階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率	
41F	マッスルドリンコ×1	17%	43F	重藤弓×1	16%	53F	アキラオジエム×1	9%	
	ミステリーフード×1	17%		5380±α円	30%		ブーラジエム×1	9%	
	スメルグレイビー×1	17%		マッスルドリンコ×1	15%		ガルーラジエム×1	9%	
	パトラジエム×1	16%		ミステリーフード×1	15%		ジオンガジエム×1	9%	
	デスポイズン×1	16%		スメルグレイビー×1	15%		マッスルドリンコ×1	17%	
	デカジャジエム×1	7%		パトラジエム×1	20%		ミステリーフード×1	17%	
	デクンダジエム×1	7%		デスポイズン×1	20%		スメルグレイビー×1	17%	
	トラエストジエム×1	3%		地返し玉×1	7.5%		パトラジエム×1	16%	
	5380±α円	40%		スナフソウル×1	7.5%		デスポイズン×1	16%	
	10750±α円	20%		メタルガード×1	8%		マッスルドリンコ×1	17%	
	傷薬×1	17%		メタルガード×1	28%		マッスルドリンコ×1	17%	
42F	パトラジエム×1	10%	達人の胸衣×1	14%	45F	マッスルドリンコ×1	17%		
	デスポイズン×1	10%	4300±α円	50%	ミステリーフード×1	17%			
	武人の証×1	3%	チェインソウル×2	100%	スメルグレイビー×1	17%			
	46F	傷薬×1	28%	47F	マッスルドリンコ×1	17%	パトラジエム×1	16%	
		ディスフルト×1	18%	48F	ミステリーフード×1	17%	デスポイズン×1	16%	
		ディスチャーム×1	18%	49F	スメルグレイビー×1	17%	デカジャジエム×1	7%	
		アキラオジエム×1	9%	50F	パトラジエム×1	16%	デクンダジエム×1	7%	
		ブーラジエム×1	9%	51F	デスポイズン×1	16%	トラエストジエム×1	3%	
		ガルーラジエム×1	9%	52F	マッスルドリンコ×1	15%	43F	傷薬×1	28%
		ジオンガジエム×1	9%	53F	ミステリーフード×1	15%	ディスフルト×1	18%	
		龍巻の弓×1	6%	54F	スメルグレイビー×1	15%	ディスチャーム×1	18%	
雷光×1		16%	55F	パトラジエム×1	16%	5380±α円	40%		
スマートフルーレ×1		16%	56F	デスポイズン×1	20%	10750±α円	20%		
ソニックパレット×1		16%	59F	地返し玉×1	7.5%				
			スナフソウル×1	7.5%					
			5380±α円	40%					
			10750±α円	20%					

内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
傷薬×1	17%	61F	龍巻の弓×1	6%	62F	ハイレグアーマー×1	8%
パトラジエム×1	10%		雷光×1	16%		メカニカル下駄×1	28%
デスポイズン×1	10%		スマートフルーレ×1	16%		コンバットブーツ×1	14%
武人の証×1	3%		ソニックパレット×1	16%		4580±α円	47%
傷薬×1	22%		重藤弓×1	16%		シグマドライブ×1	3%
ディスフルト×1	18%		5380±α円	30%		傷薬×1	28%
ディスチャーム×1	18%		傷薬×1	22%		ディスフルト×1	18%
メパトラジエム×1	18%		ディスフルト×1	18%		ディスチャーム×1	18%
デカジャジエム×1	8%		ディスチャーム×1	18%		アキラオジエム×1	9%
デクンダジエム×1	8%		メパトラジエム×1	18%		ブーラジエム×1	9%
ホームクルス×1	8%		マジックミラー×1	8%		ガルーラジエム×1	9%
ハイレグアーマー×1	8%	フィジカルミラー×1	8%	ジオンガジエム×1	9%		
メカニカル下駄×1	28%	ホームクルス×1	8%	63F	傷薬×1	24%	
コンバットブーツ×1	14%	ソーマ×1	100%	ディスフルト×1	18%		
4580±α円	47%	メギドジエム×2	100%	ディスチャーム×1	18%		
シグマドライブ×1	3%	マッスルドリンコ×1	15%	マハラギジエム×1	9%		
5380±α円	40%	ミステリーフード×1	15%	マハブフジエム×1	9%		
10750±α円	20%	スメルグレイビー×1	15%	マハガルジエム×1	9%		
傷薬×1	17%	パトラジエム×1	20%	マハジエム×1	9%		
パトラジエム×1	10%	デスポイズン×1	20%	メギドジエム×1	4%		
デスポイズン×1	10%	地返し玉×1	7.5%	64F	人工島計画文書03×1	100%	
武人の証×1	3%	スナフソウル×1	7.5%				

## Pickup | 雷と風のバランサー

### 電撃と疾風のエキスパート

その名からもわかるように、電撃属性と疾風属性を得意としている「正義」タイプのシャドウ。使用する魔法はジオンガとガルーラのみだが、魔力が高いゆえに十分脅威となる。1体でも出現すればゆかりと順平ふたりが危険にさらされてしまうので、優先的に倒していこう。なお、雷と風のバランサーの弱点は火炎属性と氷結属性。総攻撃を阻まない場合もひとまずダウンさせ、行動する機会を奪いたい。



弱点属性がふたつあるため、ダウンさせるのは難しくない。

## Pickup | 金剛蟲

### 脅威のパワーを秘めるシャドウ

500を超えるHPと高い攻撃力。打撃以外の物理攻撃はまともに効かず、金剛蟲は攻守に長けたシャドウといえる。電撃属性でダウンさせられるが、1度総攻撃を行なった程度では倒せないで、主人公と真田のふたりで電撃属性魔法を放ちたい。なお、チャージで力をためたあとのキルラッシュを食らうと、即死の可能性もある。総攻撃で倒せそうになら、1more時の行動は回復にまわそう。



金剛蟲は衝撃に耐性を持ち、さらに貫通攻撃は無効化する。

Dutch 41-64F

Dutch 41-64F

## Pickup 傲慢のマーヤ

■ 見た目に感わせないよう注意

宿願の庭アルカ・後半の序盤フロアによく出現するシャドウ。ここまでマーヤと名のつくシャドウはさほど脅威ではなかったが、この傲慢のマーヤは別格の強さを誇る。金剛蟲に匹敵するほどの攻撃力を備えているため、通常攻撃には十分注意しておこう。HPはさほど高くなく、使用するスキルもジョオだけが、集団で使われると非常に危険。疾風属性に弱いので、ゆかりのガルを中心に戦おう。



電撃属性はほとんど効かない。真田は通常攻撃がサポートを。

## Pickup 嫉妬のクビド

■ サポートメインのくせ者

みずからはあまり攻撃せず、味方のシャドウが有利になるよう行動する敵。プリンバ、エンジェルアロー、マリンカリンでの状態異常付加を狙ってくる。また、ラクカジャで防御力アップも図るので、出現したら早めに倒したい。嫉妬のクビドは、氷結属性が無効で氷結属性が弱点。パーティに美鶴がいるなら、彼女に対応を任せてもいい。美鶴がいなければ、ブフを使えるベルソナを用意しておくこと。



嫉妬のクビドはHP、防御力ともに低め。総攻撃で楽に倒せる。

## Keeper vs. 黄金蟲×3

47F 弱点を突けば簡単な相手

編成 主人公、ゆかり、順平、真田

黄金蟲の使用する攻撃スキルは、すべて物理攻撃。マハラクンダでこちらの防御力を下げたうえタルカジャで攻撃力を上げられると、かなりのダメージを受けてしまう。一方こちらの物理攻撃に対しては、ほとんどダメージを受けない。そのため魔法攻撃中心の編成にしたくなるところだが、氷結属性は無効。よってゆかり、順平、真田が編成としては最適だ。とくに、真田が使用する氷結属性の魔法は、黄金蟲にとっては弱点となるため総攻撃を狙いやすく、必ず入れておきたいメンバーだ。主人公もジョオを使えるベルソナを用意しておけば、最初のターンで2回分の総攻撃が可能となり、相手の攻撃を受けずに倒すことも不可能ではない。

ただし、その際は真田への作戦を必ず「ダウンさせる」にすること。ほかの作戦の場合だと、真田がダウンした相手に追い打ちをかけてしまうことがあるからだ。黄金蟲は電撃属性でダウンはするものの、与えられるダメージは、じつはほかの属性の魔法よりも小さい。2回攻撃しても微々たる量なので、あえて行動を制限して、総攻撃につなげたほうが得策だ。



黄金蟲(悪人)		(P324)	Lv 19						
HP: 240		SP: 240							
斬	打	炎	氷	雷	風	万	光		
2	2	2	25	無	弱	25	20	無	無
SKILL		タルカジャ、キルラッシュ、マハラクンダ、ミリオンシュート、スクカジャ							
所持アイテム		甲虫のツノ×3							

## Pickup ダークイーグル

■ 回避力の高い疾風使い

"女帝"タイプのシャドウで名にイーグルとつくものは、非常に回避力が高い。ダークイーグルもその例にもれず、こちらの攻撃をやたらとよける。見切りまで備えており、弓を使用するゆかりで、まともにダメージを与えられない。彼女には、ダークイーグルがガルーラ、マハガルを使用した際の回復役として働いてもらおう。■撃に弱いので、マハジョオなどでまとめて攻撃したい。



魔法もよけることが多い。主人公もジョオで真田の援護を。

## Mini Column

[ミニコラム]

■ 下層フロアを探索せよ

アルカも終盤まで来ると、主人公のレベルもだいぶ上がってきているはず。そこで、あえてすでに踏破済みのフロアへ行ってみよう。シャドウシンボルに動揺を示すアイコンが表示されているはずだ。これは、シャドウが主人公たちの強さに動揺している証しで、これが表示されたシャドウが主人公たちの姿を見つけると、これまでとは逆に主人公のもとか

ら逃げ去ってしまうのだ。この状況を利用する戦術が、下層フロアの探索。シャドウに襲われる心配がなくなれば、好きなだけ探索ができるうえ、戦闘を重ねることによる疲労も回避できる。レアアイテムを入手するきっかけも増えるので、戦力補強にはうってつけだ。ただ、タルタロスの宝箱はフロアによってやや当たりはずれが存在している。本書のデータを参考に、レアアイテム探索に動んでほしい。

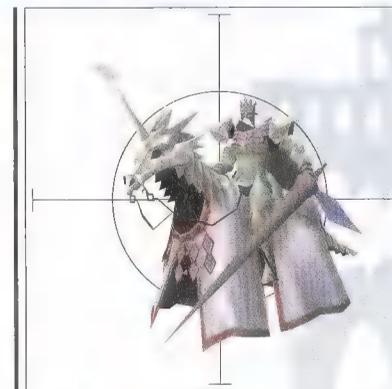
## Keeper vs. 不屈の騎士×1

48F 光対策、魔法攻撃の用意を

編成 主人公、ゆかり、真田、美鶴

59Fの番人は不屈の騎士。強力な疾風属性魔法と物理攻撃スキルに加え、光属性のハマで即死を狙ってくる、非常に厄介な相手だ。主人公はハマが一度ヒットしたら最後、ホムングルスを持っているか、光からの生還といったスキルを有していない限り、そのままゲームオーバーになってしまうので、不屈の騎士との対戦時は、光属性の攻撃に対応できるベルソナの装着は必須項目といえる。

オススメはオベロンとプリンシパリティ。どちらもメディアを使えるため、不屈の騎士が多用してくるマハガルーラ、ヒートウェイブといった全体攻撃スキル対策になる。とくに後者は、光属性を完全に無効化できるのが魅力。ただ、核となる攻撃手段がないので、合体で攻撃魔法を継承させたい。以上のベルソナを装着した主人公とゆかりが回復、サポート役に回り、真田と美鶴に攻撃してもらうのが最良の策だ。ゆかりの代わりに順平を加えてもいいが、不屈の騎士は物理攻撃に対する防御力が総じて高い。また、カウントでまれにこちらの攻撃をはね返すことがあるので、残りHPに気を配っておくこと。



不屈の騎士(番人)		(P336)	Lv 26						
HP: 1000		SP: 1000							
斬	打	炎	氷	雷	風	万	光		
10	10	10	20	20	20	吸	20	無	無
SKILL		ヘビーカウント、ガルダイン、キルラッシュ、ハマ、コンセントレイト、マハガルーラ、ラクカジャ、ほか							
所持アイテム		ソードオブクイーン×1							

1st Contact  
2nd Contact  
3rd Contact  
4th Contact  
5th Contact  
6th Contact  
7th Contact

1st Contact  
2nd Contact  
3rd Contact  
4th Contact  
5th Contact  
6th Contact  
7th Contact

# 3block

65-89F

出現シャドウに弱点の偏りがなく、優位に戦うには広く属性をそろえなければならない。それぞれの相性を考えてメンバーを選ぼう。

## 無骨の庭ヤバザ・前半

開放 7月9日(木曜)

場所 72F、85F

### 出現シャドウ

名前	V	W	F	T	氷	雷	炎	風	毒	聖	暗	物理	属性	HP	弱
女帝	26	181	103	-	-	-	-	反	-	無	弱	P330			
女王	26	202	99	-	-	弱	-	耐	-	-	-	P331			
法王	26	192	109	-	-	弱	-	無	-	-	-	P326			
女教皇	27	176	100	-	-	弱	吸	耐	-	-	-	P332			
法王	27	198	112	-	-	-	無	-	無	-	-	P325			
恋愛	27	214	105	-	-	-	-	弱	吸	-	-	P329			
偏愛のクビト	28	203	116	-	-	-	-	弱	-	無	-	P337			
戦車	28	241	102	無	-	無	-	弱	弱	-	-	P338			
女帝	29	191	94	-	-	-	-	弱	吸	-	-	P329			
皇帝	29	217	92	-	-	-	-	-	弱	-	-	P324			
皇帝	30	765	375	無	-	-	-	-	-	弱	-	P330			
恋愛	30	219	108	-	-	耐	-	-	-	-	-	P339			
戦車	34	246	105	耐	耐	耐	-	-	弱	-	-	P339			
未知	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P328			

### 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
65F	マッスルドリンコ×1	16%	65F	6560±α円	46%	74F	デカジャgem×1	7%
	ミステリーフード×1	16%		影の破片×1	10%		デクンダgem×1	7%
	スマルグレイビー×1	16%	69F	鬼丸国綱×1	6%		トラエストgem×1	3%
	パトラジgem×1	10%		トゥハンドソード×1	16%	74F	鬼丸国綱×1	6%
	ディスボイズン×1	10%		シルバーサーベル×1	16%		トゥハンドソード×1	16%
	アギラojgem×1	8%		ビーストファンク×1	16%		シルバーサーベル×1	16%
	プーラジgem×1	8%		ウタ×1	16%		ビーストファンク×1	16%
	ガルーラジgem×1	8%		10500±α円	30%		ウタ×1	16%
	ジオンガジgem×1	8%	69F	マッスルドリンコ×1	15%	75F	10500±α円	30%
68F	傷薬×1	28%		ミステリーフード×1	15%		傷薬×1	24%
	ディスブルト×1	18%		スマルグレイビー×1	15%		スマルグレイビー×1	15%
	ディスチャーム×1	18%		パトラジgem×1	20%		ディスブルト×1	18%
	アギラojgem×1	9%		ディスボイズン×1	20%		ディスチャーム×1	18%
	プーラジgem×1	9%		地返し玉×1	7.5%		マハラジgem×1	9%
	ガルーラジgem×1	9%		スナフソウル×1	7.5%		マハバジgem×1	9%
	ジオンガジgem×1	9%		ビーストタイツ×1	8%		マハガルーラgem×1	9%
67F	7880±α円	40%		真紅の具足×1	22%		マハジオンgem×1	9%
	18530±α円	17%		マジックサンダル×1	13%	76F	メギドgem×1	4%
	傷薬×1	20%		6300±α円	47%		7880±α円	40%
	パトラジgem×1	10%		影の破片×1	10%		18530±α円	17%
	ディスボイズン×1	10%	72F	御卵×1	100%		傷薬×1	20%
	大地シール×1	3%	73F	マッスルドリンコ×1	17%		パトラジgem×1	10%
68F	プレリアデス×1	6%		ミステリーフード×1	17%	77F	パトラジgem×1	10%
	虎皮の腹巻×1	6%		スマルグレイビー×1	17%		ディスボイズン×1	10%
	アミーゴボンチョコ×1	20%		パトラジgem×1	16%		大地シール×1	3%
	ケブラーベスト×1	12%		ディスボイズン×1	16%		マッスルドリンコ×1	15%
							ミステリーフード×1	15%
							スマルグレイビー×1	15%

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
81F	ビーストタイツ×1	8%	81F	影の破片×1	10%	80F	ソーマ×1	100%
	真紅の具足×1	22%		マジックサンダル×1	13%		ホムンクルス×2	100%
	6300±α円	47%		影の破片×1	10%	80F	マッスルドリンコ×1	15%
	傷薬×1	22%		鬼丸国綱×1	6%		ミステリーフード×1	15%
	ディスブルト×1	18%	82F	トゥハンドソード×1	16%		スマルグレイビー×1	15%
	ディスチャーム×1	18%		シルバーサーベル×1	16%		パトラジgem×1	20%
	メパトラジgem×1	18%		ビーストファンク×1	16%		ディスボイズン×1	20%
	デカジャgem×1	8%		ウタ×1	16%		地返し玉×1	7.5%
	デクンダgem×1	8%		10500±α円	30%		スナフソウル×1	7.5%
	ホムンクルス×1	8%	83F	マッスルドリンコ×1	17%	87F	7880±α円	40%
	7880±α円	40%		ミステリーフード×1	17%		18530±α円	17%
	18530±α円	17%		スマルグレイビー×1	17%		傷薬×1	20%
	傷薬×1	20%		パトラジgem×1	16%		パトラジgem×1	10%
	パトラジgem×1	10%		ディスボイズン×1	16%		ディスボイズン×1	10%
	大地シール×1	3%		マジックミラー×1	7%	89F	大地シール×1	3%
	マジックミラー×1	7%		フィジカルミラー×1	7%		傷薬×1	22%
	傷薬×1	28%		トラエストgem×1	3%		ディスブルト×1	18%
	ディスブルト×1	18%	84F	プレリアデス×1	6%		ディスチャーム×1	18%
	ディスチャーム×1	18%		虎皮の腹巻×1	6%		メパトラジgem×1	18%
	アギラojgem×1	9%		アミーゴボンチョコ×1	20%		マジックミラー×1	8%
	プーラジgem×1	9%		ケブラーベスト×1	12%		フィジカルミラー×1	8%
	ガルーラジgem×1	9%		6560±α円	46%		ホムンクルス×1	8%
	ジオンガジgem×1	9%				89F	人工島計画文書04×1	100%

### Pickup | 生成の彫像

#### ディアラマで仲間を回復

ヤバザ前半部に広く出現するシャドウで、タイプは「女帝」。ガルーラ、マハガルーラを攻撃のメインとしており、疾風が弱点の順平にはまさに天敵だ。ときおりハマも使ってくるので、即死させられないよう優先的に倒すこと。ちなみに生成の彫像は、HPが減るとディアラマで回復しようとする。集中的に攻撃して、一気にかたをつけてしまおう。閻魔性に弱いので、ムドが使えるならぜひ試してみたい。



疾風属性は反射。マハガルなどで巻き込まないように。

### Pickup | 沈黙の聖典

#### ディスボイズンを買っておこう

「女皇」タイプのシャドウで、使用スキルはマハムド。ボイズマ、淀んだ吐息の3つ。淀んだ吐息を使われるとバッドステータス付加率が2倍にはね上がり、その後のボイズマ成功率が5割近くになってしまう。毒は戦闘後も影響を及ぼし続けるので、ディスボイズンを用意しておくこと。ほかのシャドウとともに出現する場合もあるので、早期決着が見込めないなら、ひとまず火炎属性でダウンさせておこう。



マハムドも成功率が高く危険。耐毒性を備えるベルソナを。

Block 65-89F

Block 65-89F

## Pickup | マッハフォート

物理攻撃は打撃のみ有効

斬撃、貫通を無効化するシャドウ。「戦車」タイプによく見られる高い攻撃力と防御力を備える相手。物理攻撃スキルを得意としている。タルカジャ、チャージといった威力上昇スキルも備えているため、1撃の重みが並のシャドウとは段違いだ。総攻撃なら物理攻撃の属性に左右されずダメージを与えられるので、とにかくダウンを狙いたい。■点の電撃属性と疾風属性を的確に突いていこう。



メインの攻撃は二重牙。一度に2回の貫通属性攻撃を行なう。

## Pickup | ジュピターイーグル

すばやい動きとメディアが厄介

すばやさが高いうえに、スカカジャで命中&回避力の上昇、マハスクンダでこちらの命中&回避力低下を図るシャドウ。攻撃を当てにくく少々面倒な相手だが、メディアで味方シャドウ全員の回復も行なうため、放ってはおけない。電撃属性でダウンさせ、総攻撃で一気にケリをつけてしまおう。なお、疾風属性魔法を使うと吸収され、みすみす回復させてしまうこととなる。ゆかりは補助役に専念させよう。



強力な疾風魔法も使用する。とくにマハグルーラは注意。

## Keeper | vs. 激震のギガス×3

72F 究極のパワータイプシャドウ

編成 主人公、ゆかり、真田、美鶴

デッドエンド、ギガンフィストといった物理攻撃スキルで苛烈な攻撃をしかけてくる番人。そのままでも強力だが、チャージで攻撃力を上げたり、リベリオンでクリティカル率を上げたりと、その効果が最大限に生かせるスキルも持ち合わせている。対応策として、「戦車」のペルソナを武器合体させた、カウンタ能力付きの武器を全員に装備させておくといい。また、激震のギガスは魔法攻撃を一切行なわないので、ピンチに陥ったらフィジカルミラーを使うことで、一度だけだが攻撃をしのげる。

対激震のギガス編成としては、真田とゆかりは必須とも言える。真田は「回復、補助に徹しろ」を指示すれば、タルンダで相手の攻撃力を低下させてくれる。また相手は疾風属性が弱点なので、ゆかりには「ダウンさせろ」の指示を。弱点といってもダメージはあまり与えられないため、総攻撃が美鶴の氷結属性魔法でダメージを重ねていこう。主人公のオススメペルソナは、ナルキッソス。マハガルでダウンも奪えるうえ、レベル21以上ならセクシードンダンスで同士討ちを誘うこともできるのだ。



**激震のギガス(番人)** (P327) Lv 29

HP	500	SP	500						
新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	無	20	2	弱	20	無	無

**SKILL** ハイパーカウンタ、チャージ、リベリオン、スカカジャ、ギガンフィスト、デッドエンド

**所持アイテム** 金色の籠×3

## Pickup | 征服の騎士

ヤケクソ状態に気をつけよう

電撃属性と物理攻撃スキル両方の使い手で、典型的な「皇帝」タイプ。HPも765と高いうえに防御力も高く、戦いが長引くことも多い。また、バリゾゴンでこちらをヤケクソ状態に陥れようとするため、戦闘時は注意が必要だ。■電撃が無効なので、剣を装備したキャラクターがヤケクソ状態になってしまえば、無意味に攻撃をくり返すこととなる。光属性が弱点なので、ハマでの早期決着を図ろう。



タルカジャで攻撃力上昇も図る。ラクンダで必ず相殺しよう。

## Pickup | ライフダンサー

惱殺されるまえに倒そう

80F前後から出現し始めるシャドウで、タイプは「恋愛」。■点は闇属性性だけなので、物理攻撃のクリティカルでしかダウンを奪えず、かなり厄介な相手だ。備えているスキルは二連牙、セクシーダンス、マリンカリンの3つだが、とくにセクシーダンスが危険。効果が全体に及ぶため、これで悩殺されると何もできないままゲームオーバーになることもある。悩殺は放置せず、必ずディスチャームで治療を。



■電撃性のマハムドが使えるペルソナがあると、非常に便利。

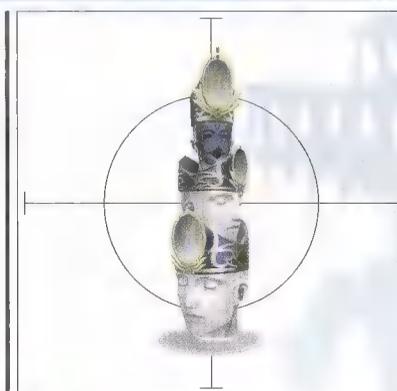
## Keeper | vs. 狂信の塔×1

85F 打撃属性で一撃に押し切ろう

編成 主人公、美鶴、鳴瀬、幸村

狂信の塔はジオンガ、マハジオンガを多用する、ゆかりにとっては天敵とも言うべきシャドウ。コンセントレイト後のマハジオンガを食らうと致命傷になってしまうので、ここは編成から除いたほうが賢明だ。主人公は、エンブーサカタケミカツチの■着がオススメ。前者は電撃耐性に加え、狂信の塔にダメージを与えやすい疾風属性の魔法が使える。後者は■電撃属性を完全に無効化可能だ。ただ、狂信の塔は電撃ガードキルでこちらの電撃耐性を消失させてくるので、油断は禁物である。

攻撃において、ダメージを与えやすいのは打撃と疾風。ゆかりを編成からはずしていることから、ここでは打撃中心で攻めていこう。主人公はまあもって武器を拳に変えておくように。戦闘に入ったら、まずは補助魔法で体勢を整え、その■平のキルラッシュと真田のソニックパンチで攻撃。主人公と美鶴はサポートに回りながら、チャンスになったら攻撃に加わるのが基本となる。またレギオンを用意し、リベリオンを使っておけば、クリティカル発生率が上がって戦いを更に優位に進められる。



**狂信の塔(種人)** (P325) Lv 34

HP	300	SP	100						
新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	30	10	反	反	反	30	20	無	無

**SKILL** 霧ブースタ、ポイズンミスト、マハジオンガ、コンセントレイト、ジオンガ、マハジオンガ、電撃ガードキル

**所持アイテム** マジックミラー×3

# 3block

90-114F

## 無骨の庭ヤバザ・後半

アイギス、コロマルが加入したあとから行ける陣  
■ 100F以上となると、高い能力を持つ"刑死者"タイプのシャドウも出現します。

Block 90-114F

開放 8月8日(土曜)

98F、110F

### 出現シャドウ

名前	LV	HP	物理	炎	氷	雷	風	毒	聖	暗	属性	備考
正義の剣	32	208	208	102	-	-	-	-	弱	耐	-	P324
	32	正義	240	118	-	-	-	-	耐	弱	-	P330
	33	隠者	230	113	-	-	-	-	弱	耐	-	P322
	33	運命	223	127	-	-	-	-	耐	耐	弱	P330
	34	魔術師	238	136	-	-	-	-	-	吸	-	P327
	34	戦車	246	105	耐	耐	耐	-	-	弱	-	P339
	35	女教皇	242	138	-	-	-	吸	弱	-	-	P328
	36	隠者	219	124	-	-	-	-	-	-	弱	反 P335
	36	剛毅	246	105	-	耐	-	-	耐	弱	-	P326
	37	刑死者	792	420	-	-	-	-	耐	-	-	P338
	38	刑死者	807	396	-	-	-	-	吸	-	-	P331
	40	皇帝	269	132	耐	耐	耐	-	-	吸	弱	P324
	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P328

### 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
90F	メディカルパウダー×1	20%	98F	御卵×1	100%	98F	メディカルパウダー×1	22%
	ディスプラト×1	20%		メディカルパウダー×1	22%	99F	ディスプラト×1	18%
	ディスチャーム×1	20%		ディスチャーム×1	18%		メバトラジエム×1	18%
	マハラジエム×1	9%		マジックミラー×1	8%		マジックミラー×1	8%
	マハブフジエム×1	9%		フィジカルミラー×1	8%		ホームクルス×1	8%
	マハガルジエム×1	9%		ホームクルス×1	8%	100F	マッスルドリンコ×1	17%
	マハジエム×1	9%		ミス터리フード×1	17%		ミス터리フード×1	17%
	メグドジエム×1	4%		スマルグレイビー×1	17%		スマルグレイビー×1	17%
91F	任侠のステテコ×1	5%		バトラジエム×1	16%		バトラジエム×1	16%
	テトラジエム×1	15%		ディスボイズン×1	16%		ディスボイズン×1	16%
	引籠の衣×1	15%		マジックミラー×1	7%		マジックミラー×1	7%
	12200±α円	50%		フィジカルミラー×1	7%		フィジカルミラー×1	7%
	フラーレン脚装具×1	15%		トラエストジエム×1	3%		トラエストジエム×1	3%
	マッスルドリンコ×1	17%		サイバーシューズ×1	15%		サイバーシューズ×1	15%
	ミス터리フード×1	17%		忍の足袋×1	15%		忍の足袋×1	15%
	スマルグレイビー×1	17%		12200±α円	50%		12200±α円	50%
	バトラジエム×1	16%		KJ式フルシエル×1	15%		KJ式フルシエル×1	15%
	ディスボイズン×1	16%		メディカルパウダー×1	28%		メディカルパウダー×1	28%
	デカジャエム×1	7%		メディカルパウダー×1	28%		メディカルパウダー×1	28%
	デクンダジエム×1	7%		ギィスプラト×1	18%		ギィスプラト×1	18%
	トラエストジエム×1	3%		ディスチャーム×1	18%		ディスチャーム×1	18%
99F	アロンダイト×1	6%		アギラオジエム×1	9%		アギラオジエム×1	9%
	ダークパッシャー×1	12%		フーラジエム×1	9%		フーラジエム×1	9%
	エルシド×1	12%		ガルラジエム×1	9%		ガルラジエム×1	9%
	カイザーナックル×1	12%		ジオンガジエム×1	9%		ジオンガジエム×1	9%
	ヘビーアックス×1	12%						
	十文字槍×1	12%						

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
90F	反魂香×1	7.5%		デクンダジエム×1	7%	100F	チューインソウル×1	7.5%
	チューインソウル×1	7.5%		トラエストジエム×1	3%		ソーマ×1	100%
91F	武人の具足×1	5%	100F	アロンダイト×1	6%		宝玉輪×2	100%
	サイバーシューズ×1	15%		ダークパッシャー×1	12%	100F	シックスショット×1	8%
	忍の足袋×1	15%		エルシド×1	12%		15250±α円	40%
	12200±α円	50%		カイザーナックル×1	12%		43570±α円	14%
	KJ式フルシエル×1	15%		ヘビーアックス×1	12%		メディカルパウダー×1	20%
	ディスプラト×1	18%		十文字槍×1	12%		方士パッジ×1	3%
	メディカルパウダー×1	28%		カマーサ×1	12%		グレネード80×1	15%
	ディスチャーム×1	18%		27730±α円	22%	100F	メディカルパウダー×1	22%
	アギラオジエム×1	9%	100F	メディカルパウダー×1	20%		ディスチャーム×1	18%
	フーラジエム×1	9%		ディスプラト×1	20%		メバトラジエム×1	18%
	ガルラジエム×1	9%		ディスチャーム×1	20%		メバトラジエム×1	18%
	ジオンガジエム×1	9%		マハラジエム×1	9%		デカジャエム×1	8%
	任侠のステテコ×1	5%		マハブフジエム×1	9%		デクンダジエム×1	8%
	テトラジエム×1	15%		マハガルジエム×1	9%		ホームクルス×1	8%
	引籠の衣×1	15%		マハジエム×1	9%	100F	マッスルドリンコ×1	15%
	12200±α円	50%		メグドジエム×1	4%		ミス터리フード×1	15%
	フラーレン脚装具×1	15%	100F	マッスルドリンコ×1	15%		スマルグレイビー×1	15%
	マッスルドリンコ×1	17%		ミス터리フード×1	15%		メバトラジエム×1	20%
	ミス터리フード×1	17%		スマルグレイビー×1	15%		ディスボイズン×1	20%
	スマルグレイビー×1	17%		メバトラジエム×1	20%		地返し玉×1	7.5%
	バトラジエム×1	16%		ディスボイズン×1	20%		チューインソウル×1	7.5%
	ディスボイズン×1	16%		地返し玉×1	7.5%		人工島計画文書05×1	100%
	デカジャエム×1	7%						

## Pickup | 裏切りのマーヤ

### 行動されるまえにダウンさせよう

"恋愛"タイプのマーヤで、ヤバザ後半部を広く徘徊しているシャドウ。フラッシュノイズによる動揺の付加、吸血による攻撃&回復、ディアラマによる味方シャドウのサポートなど、使用スキルは厄介なものが多い。氷結属性が弱点でHPは200程度しかない。ダウンを奪ったら総攻撃でまとめて倒したい。なお、物理、魔法ともに有効だが、疾風属性には耐性を備えている。ゆかりは要注意だ。



動揺させられると、クリティカルを受けやすくなってしまう。

## Pickup | 正義の剣

### 剛殺斬が強烈

"正義"タイプのシャドウで、攻撃力に特化した相手。攻撃力だけをとれば、この陣内でも最高クラスのものを持っている。電撃耐性を備えジオンガも使用するが、それよりも高い攻撃力を活かした剛殺斬のほうが怖い。幸いHPが低く疾風属性にも弱いので、ダウンさせたあとの総攻撃で攻めることが可能だ。使用スキルは剛殺斬とジオンガだけなので、これを徹底すれば比較的楽に倒せる。



ワイルドドライブに匹敵する攻撃力を持ち、通常攻撃も痛い。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

Shock 90-114F

Shock 90-114F

## Pickup | アイスレイヴン

■ マハムド対策も万全に

魔力とすばやさが高いシャドウ。名前からもわかるように、氷結属性への耐性を備えている。ただ、使用するスキルはキルラッシュ、マハムド、マハガルの3つ。怖いのはマハムドによる即死なので、戦う場合は主人公に闇耐性を備えるペルソナを装着させておこう。なお、アイスレイヴンの弱点は火炎属性。■耐性を備え火炎属性魔法も習得する悪魔インキュバスがあると安心だ。



キルラッシュは1~3回攻撃するため、総合ダメージが大きい。

## Pickup | 精神のダイス

■ 状態異常魔法の連発がすごい

プリンパ、マリカリン、テンタラーフ、セクシーダンスといった具合に、混乱と悩殺の状態異常魔法を使いこなすシャドウ。ほかのシャドウといっしょに出現した場合は、まずこちらから狙っていきなさい。なお、精神のダイスは電撃属性が弱点だが、それ以外の火炎、氷結、疾風の3属性には耐性を備えている。電撃属性魔法が使えないようなら、通常攻撃と物理攻撃スキルをメインに戦おう。



主人公が悩殺されると、命令変更できず戦況が悪化しやすい。

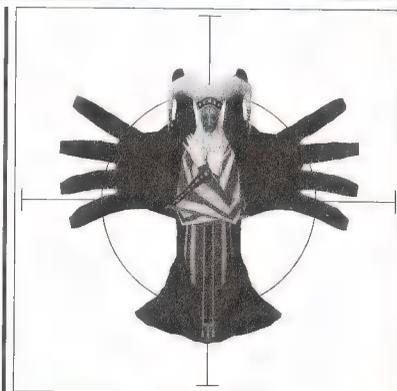
## Keeper | vs. マジカルマグス×3

98F 火炎属性で波状攻撃を

難敵 主人公、美鶴、順平、コロマル

マジカルマグスは氷結属性の魔法で攻撃してくる番人。そこで、氷結耐性を持った美鶴を同行させよう。もっとも、こちらの氷結属性攻撃も吸収されてしまううえ、斬撃は効き目が薄いため、美鶴には回復に専念してもらおうのが上策だ。攻撃の中心は、弱点である火炎属性を使いこなす順平とコロマル。ふたりにはまえもって「ダウンさせろ」を指示しておき、戦闘が始まったら火炎属性の魔法、もしくはアギラオジェムで敵をダウンさせよう。こうすることで、風花のハイ・アナライズ完了まえでもふたりに弱点を教えることができるのだ。うまく戦いを運べば、主人公も含めて計3回、総攻撃も狙える。

敵の攻撃で注意すべきは、氷結ガードキルとマカラカーン。前者を使われると、ダメージを受ける人数が増え、美鶴だけでは回復しきれない。耐性が戻るまでは、主人公も回復役に回ろう。後者は、一度だけ攻撃魔法を反射するスキル。順平たちが弱点を攻撃できなくなるので、主人公にキングフロストを装備させてマハブフを使おう。反射されてもノーダメージで済ませられる。



マジカルマグス(番人) (P337) Lv 38										
HP	700									
BF	700									
斬	打	毒	火	氷	雷	風	方	光	闇	
15	15	15	弱	吸	20	20	20	無	無	
SKILL		マハブフ、コンセントレイト、マカラカーン、ブフダイブ、氷結ガードキル								
所持アイテム		サファイヤ×1								

## Pickup | ミノタウロス四号

■ 恐怖を操る猛獣

100Fを境に出現しだすシャドウで、デビルスマイルによる恐怖付加を狙ってくる。ミノタウロス四号は恐怖ブースタを備えているため、この成功率は高め。恐怖状態の間は勝手に戦闘から離脱することもあるので、バトルジェムでしっかり治療したい。なお、ミノタウロス四号はHPが高く総攻撃の1、2回では倒せない。火炎属性でダウンさせても安易に総攻撃せず、相手の行動を封じながら戦おう。



タルカジヤで攻撃力上昇されたら、タルンダで相殺しよう。

## Pickup | カのヘカトンケイル

■ 骨髄のパワーを持つシャドウ

つぎの階層に出現するシャドウと同等か、それ以上の攻撃力を持つ“刑死者”タイプのシャドウ。通常攻撃だけでも脅威だが、ブフダイブやハマといった魔法も使いこなす。弱点がないので、基本的には物理攻撃スキルでクリティカルを狙いつつ戦おう。ただし、カのヘカトンケイルはHPが最大時の10%以下になると自爆でこちらを道連れにしようとする。討伐直前まで追い詰めたら全員で一斉に攻撃したい。



光耐性を持つため、ハマは効きづらい。即死を狙うならムドで。

## Keeper | vs. クラリスダンサー×1

118F 疾風属性で撃破を狙え

難敵 主人公、ゆかり、美鶴、真田

クラリスダンサー最大の脅威は、全員に悩殺を付着させる、セクシーダンス。とくに主人公が悩殺されると、アイテム使用だけでなく、作戦変更もできなくなるので、対策は入念に行なっておきたい。理想は、ナルキッソスの受胎アイテムであるナルシスフラワーの装備だが、用意できない場合は、“恋愛”のペルソナを武器合体させ、悩殺耐性効果を持つ武器を人数分作成してから戦いに挑むこと。

攻撃は、美鶴はブフラー、真田は補助魔法後に物理攻撃といったもののパターンで。疾風属性無効のせいでゆかりには出番がなさそうに思えるが、じつは、疾風ガードキルで疾風無効を消失させれば、ほかの属性以上のダメージが期待できるのだ。そこで役立つのが、レベル36で疾風ガードキルを習得するオロパス。疾風属性無効を備えているのでクラリスダンサーのガルダインを封じられるうえ、疾風ガードキル後は初期から習得できているガルーラで攻撃と、まさに大車輪の活躍を見せてくれる。ただ、唯一ハマオンに対してだけは防御策がない。ホムンクルスを手に入れて、ハマオン対策としておこう。



クラリスダンサー(番人) (P326) Lv 40										
HP	1700									
BF	500									
斬	打	毒	火	氷	雷	風	方	光	闇	
20	20	20	2	20	2	無	20	無	無	
SKILL		魅力ブースタ、テトラカーン、セクシーダンス、マハガルダイン、ガルダイン、ハマオン								
所持アイテム		カップオブクイン×1								

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 4block

そろそろタルタロスも中盤。光、闇属性に弱いシャドウが増えてくるので、天田、コロマルを探索メンバーに入れておくといい。

115-139F

## 豪華の庭ツイア・前半

4block 115-139F

開放 9月10日(木曜)

115F 124F 139F

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

### 出現シャドウ

シャドウ	LV	HP	MP	物理	炎	氷	雷	風	毒	聖	暗	光	属性	DATA
維持の彫像	39	252	143	-	-	-	-	-	-	-	-	-	弱	P323
	39	279	137	-	-	-	-	-	-	-	-	-	耐	P328
	40	269	132	耐	耐	耐	-	-	-	-	-	-	吸	P324
	40	260	148	-	-	-	-	-	-	-	-	-	吸	P322
	41	247	140	-	-	-	-	-	-	-	-	-	反	P330
	41	311	132	-	-	-	-	-	-	-	-	-	弱	P326
	42	176	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	弱	P323
	42	260	148	-	-	-	-	-	-	-	-	-	反	P332
	43	242	138	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無	P337
	43	252	143	-	-	-	-	-	-	-	-	-	耐	P323
	45	307	130	-	-	-	-	-	-	-	-	-	吸	P336
	46	1008	426	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無	P338
	54	317	134	-	-	-	-	-	-	-	-	-	弱	P334
	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P330

### 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
115F	メディカルパウダー×1	28%	124F	セクシーランス×1	11%	139F	KJ式プレート×1	14%
	ディズブルト×1	18%		弓胎弓×1	11%		メタルドッグスーツ×1	6%
	ディスチャーム×1	18%		35000±α円×1	28%		セラミクス脚装具×1	14%
	アギラオジウム×1	9%	118F	マッスルドリンコ×1	17%		32670±α円×1	30%
	ブーラジウム×1	9%		ミステリーフード×1	17%		70000±α円×1	14%
	ガルーラジウム×1	9%		スメルグレイビー×1	17%		メディカルパウダー×1	19%
	ジオンガジウム×1	9%		パトラジウム×1	16%		大地シール×1	3%
116F	魔鏡丸×1	5%		デイスボイズン×1	16%	124F	魔鏡丸×1	5%
	若草の草履×1	5%		マジックミラー×1	7%		若草の草履×1	5%
	ニードルシューズ×1	16%		フィジカルミラー×1	7%		ニードルシューズ×1	16%
	ジェットブーツ×1	8%		トラエストジウム×1	3%		ジェットブーツ×1	8%
	20420±α円×1	48%		KJ式プレート×1	14%		20420±α円×1	48%
	オルゴンスナイブ×1	15%	139F	メタルドッグスーツ×1	6%		オルゴンスナイブ×1	15%
	方士パッジ×1	3%		セラミクス脚装具×1	14%		方士パッジ×1	3%
117F	マッスルドリンコ×1	15%		32670±α円×1	30%	139F	メディカルパウダー×1	22%
	ミステリーフード×1	15%		70000±α円×1	14%		ディズブルト×1	18%
	スメルグレイビー×1	15%		メディカルパウダー×1	19%		ディスチャーム×1	18%
	メパトラジウム×1	20%		大地シール×1	3%		メパトラジウム×1	18%
	デイスボイズン×1	20%	124F	ロン×1	5%		デカジャジウム×1	8%
	反魂香×1	7.5%		スカジャランタ×1	5%		デクンダジウム×1	8%
	チューインソウル×1	7.5%		風のマント×1	14%		ホムンクルス×1	8%
118F	三日月宗近×1	6%		結界の法衣×1	8%	139F	マッスルドリンコ×1	16%
	椿丸×1	11%		24500±α円×1	40%		ミステリーフード×1	16%
	スクレップ×1	11%		レザーダッグスーツ×1	14%		スメルグレイビー×1	16%
	怒りの鉄拳×1	11%		くない×1	14%		パトラジウム×1	10%
	オーガハンマー×1	11%	124F	反魂香×2	100%		デイスボイズン×1	10%

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
115F	アギラオジウム×1	8%	118F	スカジャランタ×1	5%	139F	マハラギジウム×1	9%
	ブーラジウム×1	8%		風のマント×1	14%		マハブジウム×1	9%
	ガルーラジウム×1	8%		結界の法衣×1	8%		マハガルジウム×1	9%
	ジオンガジウム×1	8%		24500±α円×1	40%		マハジオジウム×1	9%
	マッスルドリンコ×1	14%		レザーダッグスーツ×1	14%		メギドジウム×1	4%
	ミステリーフード×1	14%		くない×1	14%	139F	ソーマ×1	100%
	スメルグレイビー×1	14%		メディカルパウダー×1	22%		反魂香×2	100%
	パトラジウム×1	13%		ディズブルト×1	18%	139F	メディカルパウダー×1	20%
	デイスボイズン×1	13%		ディスチャーム×1	18%		ディズブルト×1	20%
	マハラギジウム×1	7%		メパトラジウム×1	18%		ディスチャーム×1	20%
	マハブジウム×1	7%		マジックミラー×1	8%		マハラギジウム×1	9%
	マハガルジウム×1	7%		フィジカルミラー×1	8%		マハブジウム×1	9%
	マハジオジウム×1	7%		ホムンクルス×1	8%		マハガルジウム×1	9%
	メギドジウム×1	4%		三日月宗近×1	6%		マハジオジウム×1	9%
	三日月宗近×1	6%		椿丸×1	11%		メギドジウム×1	4%
	椿丸×1	11%		スクレップ×1	11%	139F	KJ式プレート×1	14%
	スクレップ×1	11%		怒りの鉄拳×1	11%		メタルドッグスーツ×1	6%
	怒りの鉄拳×1	11%		オーガハンマー×1	11%		セラミクス脚装具×1	14%
	オーガハンマー×1	11%		セクシーランス×1	11%		32670±α円×1	30%
	セクシーランス×1	11%		弓胎弓×1	11%		70000±α円×1	14%
	弓胎弓×1	11%		35000±α円×1	28%		メディカルパウダー×1	19%
	35000±α円×1	28%	139F	魔鏡丸×1	5%		大地シール×1	3%
	マッスルドリンコ×1	17%		若草の草履×1	5%	139F	マッスルドリンコ×1	15%
	ミステリーフード×1	17%		ニードルシューズ×1	16%		ミステリーフード×1	15%
	スメルグレイビー×1	17%		ジェットブーツ×1	8%		スメルグレイビー×1	15%
	パトラジウム×1	16%		20420±α円×1	48%		メパトラジウム×1	20%
	デイスボイズン×1	16%		オルゴンスナイブ×1	15%		デイスボイズン×1	20%
	デカジャジウム×1	7%		方士パッジ×1	3%		地返し如玉×1	7.5%
	デクンダジウム×1	7%		メディカルパウダー×1	20%		チューインソウル×1	7.5%
	トラエストジウム×1	3%		ディズブルト×1	20%	139F	人工島計画文書06×1	100%
	ロン×1	5%		ディスチャーム×1	20%			

### Pickup | 凱旋の騎士

物理攻撃まほとんど面かない

物理攻撃スキルと属性魔法を操るスタンダードな"皇帝"タイプのシャドウ。だが、凱旋の騎士の特筆すべき点は防御面で、斬撃、打撃、貫通すべての物々攻撃に対して耐性を備えている。このため、通常攻撃ではほとんどダメージを与えられない。疾風属性が弱点なので、ガルーラなどでダウンさせ、総攻撃で攻めていこう。魔法中心の戦いを余儀なくされるが、電撃は吸収されるので気をつけたい。



命中力と回避力を下げる、スクンダを使われるまに倒したい。

## Pickup | 青のシジル

氷結対策が勝利のカギ

プフダイン。マハブフーラといった氷結属性の強い手で、タイプは"法王"。氷結属性を得意とするシャドウらしく、氷結吸収の能力も備えている。氷結属性以外は物理、魔法ともに効きやすくさほど苦勞する相手ではないが、弱点が■性なので1moreを狙いにくいのがつらい。マハムドで一氣に討伐できればいいが、それが無理なら氷結耐性の高いベルソナを装着して地道に攻撃しよう。



氷結弱点の真田は大ダメージを受ける。装備品で対処したい。

## Pickup | キラードライブ

打撃反射の難敵

攻撃力と防御力が高い"戦車"タイプのシャドウ。チャージで力をためたあとのギガンフィストを攻撃の主軸としており、デビルスマイルによる恐怖付加も狙ってくる。何より厄介なのが打撃を反射するという点で、これにより真田は通常攻撃がNG。主人公も、拳やハンマー系の装備だと反射されてしまう。魔法中心に攻めるか、弱点の光属性を突いてハマによる即死を狙っていこう。



天田がいれば戦闘が楽。彼がレベル41ならハマオンも使える。

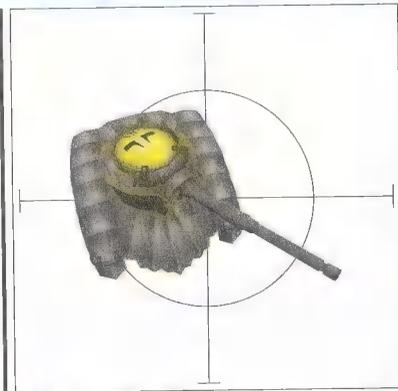
## Keeper vs. 魔弾の砲座×3

122F 同名の通常シャドウとは違う能力

通常のシャドウの中にも魔弾の砲座という名の敵がいるが、そちらが電撃属性が弱点なのに対し、こちらは無効。その代わりに、氷結属性が弱点となっている。ただ、氷結属性でダウンはするものの効果自体は薄く、ダメージを与えるなら疾風属性のほうが向いている。美鶴には総攻撃へのつなぎとして「ダウンさせる」を指示しておきたい。

魔弾の砲座は、アギダイン、ジオダインで苛烈な攻撃をしかけてくる。一撃で300前後のダメージを食らうこともあるので、主人公には両属性に対し耐性を持っているベルソナを用意しよう。クイーンメイブが候補だが、このベルソナは攻撃スキルを持っていないので、合体で継承させること。

なお、この魔弾の砲座も、110Fのクラリスガンナー同様、電撃ガードキルで電撃無効を消失すると、ほかの属性より高いダメージを与えられる。スキルを持っているなら、美鶴と荒垣を真田と天田に変更してもOKだ。電撃ガードキルはタケミカツチがレベル29で習得するが、使用機会が多いスキルなので、合体させても必ず継承させておくこと。



<b>魔弾の砲座(潜人)</b> (P337) Lv 41									
戦車	HP: 1000 SP: 1000								
新	打	氷	雷	風	万	光	闇		
10	10	10	無	弱	無	30	20	無	無
<b>SKILL</b>		フラッシュメイス、マハラクンダ、コンセントレイト、アギダイン、ジオダイン							
<b>所持アイテム</b>		突撃の車輪×3							

## Pickup | デスツインズ

真田と荒垣に対処させよう

ジオンガ、マハジオンガを操るシャドウで、125F前後から出現。ラクンダでこちらの防御力を下げたあと、コンセントレイトで威力を上昇させた魔法を使ってくる。念のため主人公には電撃耐性を備えるベルソナを装着させておこう。幸い打撃は弱く、真田と荒垣なら通常攻撃だけでダウンさせられる。彼らに「ダウンさせる」の指示を出しておき、総攻撃で掃討しよう。



主人公も拳系や鈍器系の武器で戦うと、早期決着を狙いやすい。

## Pickup | イデアマザー

全体魔法を使われる手先に

氷結耐性、疾風吸収を備える"女帝"タイプのシャドウ。マハブフーラ、マハガルーラでまとめてこちらを攻撃してくるため、放っておくと被害は増す一方だ。闇属性が弱点なので、出現したらマハムド、マハオンなどで即死を狙いたい。ただし、いくら闇属性魔法は失敗しやすい。安定した戦いを望むなら、もうひとつの弱点である電撃属性で、ダウンさせつつ戦うといい。



ダメージを受けると、メディアで味方シャドウの回復も行なう。

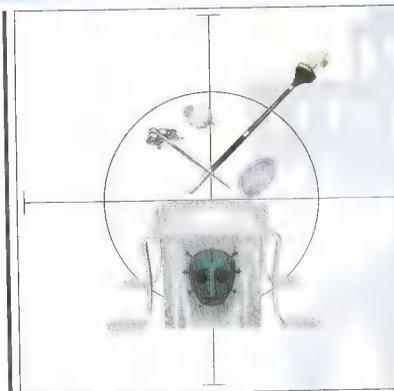
## Keeper vs. 眠るテーブル×1

113F 恐怖に打ち勝つ準備を

編成: 主人公、荒垣、真田、順平

デビルスマイルでこちらを恐怖状態に陥れる、"魔術師"タイプのシャドウ。恐怖ブースタを備えているため恐怖が付着する確率は非常に高い。さらに亡者の嘆きを使用されると、その時点で恐怖が付着しているメンバーは即死してしまう。恐怖付着を回避するため、"悪魔"のベルソナを武器合体させ、恐怖耐性付きの武器を用意したいところだ。もし武器が揃えられなかったら、治療用のパトラジェムを青ひげで購入しておくこと。

眠るテーブルのメイン攻撃は、メギドラとマハラギダインのふたつ。どちらも全体に150~200程度のダメージを与えてくるので、HPは最低でも250前後を維持しつつ戦うように。なお眠るテーブルは、物理攻撃系がないため、敵味方ともにクリティカル発生率が上昇するレポリューションを使うと、こちらだけ効果が得られるので便利。オススメとなるベルソナはエリゴール。初期状態でレポリューションを習得済みに加え、2回攻撃となるダブルシュートも持っているからだ。火炎無効でマハラギダインも封じられるのでぜひ装着していこう。



<b>眠るテーブル(悪人)</b> (P333) Lv 50									
魔術	HP: 700 SP: 500								
新	打	氷	雷	風	万	光	闇		
10	無	10	5	20	20	20	20	無	無
<b>SKILL</b>		恐怖ブースタ、ハマオン、マハラギダイン、メギドラ、デビルスマイル、亡者の嘆き							
<b>所持アイテム</b>		メギドラ×1							

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 4block

140-164F

## 豪華の庭ツイア・後半

ツイアの後半部。得意属性を反射、殺傷するシャドウが多く、習性を理解しなければ一気に状況が悪化しやすい。気をつけておこう。

4block 140-164F

開放 10月6日(火曜) 146F、160F

### 出現シャドウ SHADOW

名前	HP	属性	火	氷	雷	風	毒	炎	闇	光	技	備考
47 女教皇	290	165	—	—	—	無	弱	反	—	—	—	P325
47 剛毅	288	141	無	無	無	弱	弱	弱	—	—	—	P337
48 正義	296	146	耐	耐	耐	—	弱	反	—	—	—	P326
48 運命	292	144	弱	弱	弱	反	反	反	—	—	—	P332
49 皇帝	269	132	—	—	—	無	弱	—	—	—	—	P336
49 隠者	277	158	—	—	無	—	—	弱	反	—	—	P332
50 女帝	294	167	—	弱	—	—	吸	—	—	—	—	P323
51 正義	296	146	耐	耐	耐	—	弱	—	—	—	—	P329
52 魔術師	290	165	—	—	弱	反	—	—	無	弱	—	P339
53 女帝	294	167	—	—	—	無	弱	吸	—	無	弱	P329
54 剛毅	317	134	—	—	—	—	—	—	弱	弱	—	P334
56 刑死者	301	148	—	—	弱	吸	—	—	—	—	—	P327
58 戦車	363	154	反	無	耐	—	弱	—	—	—	—	P329
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P330

### 宝箱データ TREASURE BOX

名前	出現率	名前	出現率	名前	出現率
クイックパンプス×1	6%	ミステリーフード×1	15%	マハラギジェム×1	7%
暁の具足×1	20%	スメルグレイビー×1	15%	マハブフジェム×1	7%
アサシンシューズ×1	11%	メパトラジェム×1	20%	マハガルジェム×1	7%
56330±α円	30%	ディスボイズン×1	20%	マハジオジェム×1	7%
5連装メドゥーサ×1	10%	反魂香×1	7.5%	メギドジェム×1	4%
ライトドッグスーツ×1	10%	チューインソウル×1	7.5%	クイックパンプス×1	6%
インドラバンク×1	3%	ブラッドバグナウ×1	6%	暁の具足×1	20%
影の結晶×1	10%	ハイドマント×1	22%	アサシンシューズ×1	11%
メディカルパウダー×1	20%	ギガントアーマー×1	12%	56330±α円	30%
ディスフルト×1	20%	48290±α円	35%	5連装メドゥーサ×1	10%
ディスチャーム×1	20%	銀月×1	12%	ライトドッグスーツ×1	10%
マハラギジェム×1	9%	ヴァルナバンク×1	3%	インドラバンク×1	3%
マハブフジェム×1	9%	影の結晶×1	10%	影の結晶×1	10%
マハガルジェム×1	9%	145F 猫丸×1	6%	149F メディカルパウダー×1	28%
マハジオジェム×1	9%	KJ式Wプレート×1	12%	ディスフルト×1	18%
メギドジェム×1	4%	コバルト鋼脚装具×1	12%	ディスチャーム×1	18%
144F 大典太光世×1	6%	51210±α円	33%	アギラオジェム×1	9%
バスターブレード×1	10%	120710±α円	14%	プーラジェム×1	9%
ルナ・エッジ×1	10%	メディカルパウダー×1	14%	ガルラジェム×1	9%
ヘルセスタス×1	10%	ヴァーユバンク×1	3%	ジオンガジェム×1	9%
メガトンロッド×1	10%	御卵×1	100%	156F 大典太光世×1	6%
ランスオブデス×1	10%	マッスルドリンコ×1	14%	バスターブレード×1	10%
コンボジットボウ×1	10%	ミステリーフード×1	14%	ルナ・エッジ×1	10%
54520±α円	31%	スメルグレイビー×1	14%	ヘルセスタス×1	10%
アグニバンク×1	3%	パトラジェム×1	13%	メギドジェム×1	10%
マッスルドリンコ×1	15%	ディスボイズン×1	13%	ランスオブデス×1	10%

名前	出現率	名前	出現率	名前	出現率
コンボジットボウ×1	10%	155F メディカルパウダー×1	22%	ミステリーフード×1	15%
54520±α円	31%	ディスフルト×1	18%	スメルグレイビー×1	15%
アグニバンク×1	3%	ディスチャーム×1	18%	メパトラジェム×1	20%
メディカルパウダー×1	20%	メパトラジェム×1	18%	ディスボイズン×1	20%
ディスフルト×1	20%	デカジャジェム×1	8%	反魂香×1	7.5%
ディスチャーム×1	20%	デクンダジェム×1	8%	チューインソウル×1	7.5%
マハラギジェム×1	9%	ホームクルス×1	8%	160F ソーマ×1	100%
マハブフジェム×1	9%	146F 大典太光世×1	6%	マジックミラー×2	100%
マハガルジェム×1	9%	バスターブレード×1	10%	161F メディカルパウダー×1	28%
マハジオジェム×1	9%	ルナ・エッジ×1	10%	ディスフルト×1	18%
メギドジェム×1	4%	ヘルセスタス×1	10%	ディスチャーム×1	18%
マッスルドリンコ×1	15%	メガトンロッド×1	10%	アギラオジェム×1	9%
ミステリーフード×1	15%	ランスオブデス×1	10%	プーラジェム×1	9%
スメルグレイビー×1	15%	コンボジットボウ×1	10%	ガルラジェム×1	9%
メパトラジェム×1	20%	54520±α円	31%	ジオンガジェム×1	9%
ディスボイズン×1	20%	アグニバンク×1	3%	162F 猫丸×1	6%
反魂香×1	7.5%	メディカルパウダー×1	22%	KJ式Wプレート×1	12%
チューインソウル×1	7.5%	ディスフルト×1	18%	コバルト鋼脚装具×1	12%
猫丸×1	6%	ディスチャーム×1	18%	51210±α円	33%
KJ式Wプレート×1	12%	メパトラジェム×1	18%	マジックミラー×1	8%
コバルト鋼脚装具×1	12%	マジックミラー×1	8%	フィジカルミラー×1	8%
51210±α円	33%	フィジカルミラー×1	8%	ホームクルス×1	8%
120710±α円	14%	ホームクルス×1	8%	マッスルドリンコ×1	17%
メディカルパウダー×1	20%	マッスルドリンコ×1	17%	ミステリーフード×1	17%
ヴァーユバンク×1	3%	ブラッドバグナウ×1	6%	スメルグレイビー×1	15%
ブラッドバグナウ×1	6%	ハイドマント×1	22%	メパトラジェム×1	20%
ハイドマント×1	22%	ギガントアーマー×1	12%	ディスボイズン×1	20%
ギガントアーマー×1	12%	48290±α円	35%	地返し玉×1	7.5%
48290±α円	35%	銀月×1	12%	チューインソウル×1	7.5%
銀月×1	12%	ヴァルナバンク×1	3%	人工島計文書07×1	100%
ヴァルナバンク×1	3%	影の結晶×1	10%	マッスルドリンコ×1	15%
影の結晶×1	10%				

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

### Pickup | 解放のマリア

主人公も氷結属性魔法で攻撃

ガルダインとマハブフーラを攻撃の主軸とする"女帝"タイプのシャドウ。ただし、防御面は火炎耐性と疾風反射になっており、使ってくる魔法と属性がやや異なるので注意したい。弱点は氷結属性だが、氷結見切りを備えているため当てづらいのが難。美鶴ひとりに任せると戦いが長引く恐れがあるので、主人公も氷結属性魔法が使えるベルソナを装着。当てにくさは手数で対処しよう。



デビルタッチで恐怖を付加し、亡者の嘆きを使うこともある。

4block 140-164F

## Pickup | 時の砂時計

● テラカーンを使われるまえに討伐を

火炎、氷結、電撃、疾風すべての魔法を反射し、全物理攻撃に弱いという極端なシャドウ。通常攻撃だけでダウンを奪え、案に倒せる相手だが、倒し損ねるとそれは一変。自身の弱点を補うようにテラカーンを使い、鉄壁の守りを備える。バリア解除には一度物理攻撃をするしかない。反射されるのは目に見えているので、なるべく■物理の全体攻撃スキルか、通常攻撃を行なおう。



マハガルーラ、マハラギオンという強力なふたつの魔法も使う。

## Pickup | デスサーチャー

● 戦うには閻魔性が必須

140~150Fによく出現するシャドウで、火炎無効と■反射を備えている。得意としているのも火炎属性と閻魔性の魔法だ。とくに■性は、ムド、マハムド、ムドオンと多数にそろっており、使用頻度も高い。ほぼ毎ターン即死の危険にさらされるので、主人公には必ず閻魔性のペルソナを装着しておくこと。現時点だと若干レベルが低いが、■無効の死神サマエルがオススメだ。



弱点は光属性。天田がいればハマオンで攻撃してくれる。

## Keeper | vs. 地獄の騎士×3

146F 樹根で同士討ちを恐るう

構成 主人公、真田、美鶴、神楽

■属性魔法と物理攻撃スキルを得意としている"皇帝"タイプの番人。魔法はほとんど効かず物理攻撃に頼らざるを得ないのだが、地獄の騎士はテラカーンを使用するため、それも妨害されやすい。電撃ガードキルを使えば、■属性魔法が有効になるものの、3体と数が多いため主人公は回復で手一杯になりやすい。この戦いでは、脳殺で同士討ちを誘うのが、もっとも安全かつ確実な戦法だ。

肝心の脳殺だが、主人公のレベルが43以上なら、サクバスとインキュバスを用意し、ミックスレイド・夢魔の宴を使うといい。これは■味方全員を高確率で脳殺してしまうというスキルだが、こちら■はまえて脳殺耐性付きの合体武器を装備しておけばよい。それによって脳殺されるのは地獄の騎士のみという仕組みだ。レベル43までまだ差がある場合は、リャンシーをレベル35まで上げ、セクシーダンスと魅力ブースタを習得させて挑もう。その■は、全体のバッドステータス付着率が上がるスキル、淀んだ空気も用意しておく、脳殺に成功しやすくなるのでオススメだ。



地獄の騎士(番人)		(P328)	Lv 48				
皇帝	HP: 2500	SP: 1200					
新	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	10	10	吸	10	20
無	無						
SKILL	ジオダイン、ヒートウェイブ、コンセントレイト、ムド、マハジオダイン、ラクカジャ、ほか						
アイテム	ソードオブクイン×3						

## Pickup | スカルプマザー

● 回復、攻撃、補助を使い分けるシャドウ

150F以降から出現しだすシャドウで、アルカナは"女帝"。氷結と疾風を使いこなす■で、なおかつ疾風ブースタも備えており、マハガルーラが驚異の威力を誇る。ラクカジャで防御力上昇、ディアラマで回復など行動の幅も広く、できるかぎり優先して倒したい相手だ。■属性に弱いので、マハジオン、ジオガなどでダウンさせるのがいちばん。総回復で倒してしまおう。



スカルプマザーは閻魔性も弱点。ムドオンが使えるならぜひ。

## Pickup | 豪腕のキュクロプス

● 究極の魔法の使い手

マハラギオン、マハガルーラ、マハブフーラ、マハジオンが4つの■魔法を使えるうえに、火炎、氷結、疾風、電撃すべてのブースタスキルを備えた魔法のスペシャリスト。とにかく魔法ダメージが大きく、また力の値も高いため通常攻撃も脅威。天田とコロマル以外の仲間はずねに弱点を狙われることとなるので、とにかくダウンさせたい。弱点の火炎属性魔法で攻めていこう。



魔法が使われるとダメージ必至。それが弱点ならなおさらだ。

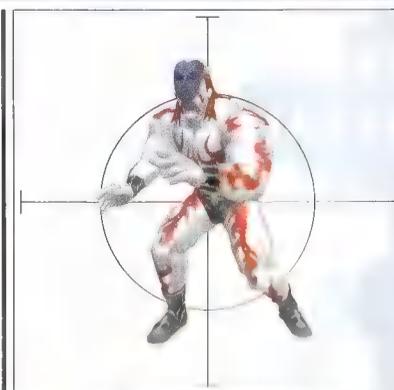
## Keeper | vs. 神話のギガス×1

147F ヘビーカウンタで防壁を恐る

構成 主人公、真田、分村、美鶴

■の庭ツアイ最盛の番人で"剛毅"タイプのシャドウ。見た目どりのパワー型で、■属性のマッドアサルト、■属性の全体攻撃・デスパウンドを中心に攻撃してくる。また、威力は低いが火炎属性のマハラギオンを使うこともある。

神話のギガス戦では、まず戦闘まえの準備として、武器合体を行なっておくこと。素材として使用するのは30以上までレベルが上っている"戦車"のペルソナだ。そうすれば、追加効果がヘビーカウンタとなるので、マッドアサルトやデスパウンド対策となる。地獄の騎士戦で使用した、脳殺耐性プラス夢魔の宴という戦法もあるにはあるが、神話のギガスは打撃反射と■無効効果を持っているため、同士討ちはあまり期待できないのだ。あとは「回復、補助に徹しろ」を指示した真田に、神話のギガスの攻撃力を下げてもらいながら、ゆかり、美鶴の魔法攻撃で確実にダメージを与えていこう。主人公のペルソナはマハラクジャで全体の防御力を上げられ、マハガルーラで攻撃力も期待できるケツアルカトルがいると便利だ。



神話のギガス(番人)		(P329)	Lv 50				
剛毅	HP: 2100	SP: 500					
新	打	炎	氷	雷	風	光	闇
10	反	無	吸	20	20	20	20
無	無						
SKILL	ハイパーカウンタ、マッドアサルト、ラクカジャ、チャーシ、マハラクジャ、デスパウンド、ほか						
所持アイテム	ワンドオブキング×1						

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact



Block 165-214F

5block 165-214F

登場	内容	入手	登場	内容	入手	登場	内容	入手
198F	クロスドッグスーツ×1	11%	203F	御手件×1	6%	ステルス器平×1	6%	
	斬撃見切りの書・極×1	3%		ツヴァイハンダー×1	11%	ミラージュサンダル×1	23%	
197F	御手件×1	6%		アスカロン×1	11%	デスウォーカー×1	11%	
	ツヴァイハンダー×1	11%		ポットショット×1	11%	79630±α円	40%	
	アスカロン×1	11%		ハルク×1	11%	ベシユカド×1	11%	
	ポットショット×1	11%		桜花十文字槍×1	11%	打撃見切りの書・極×1	3%	
	ハルク×1	11%		強者の弓×1	11%	209F	宝玉×1	22%
	桜花十文字槍×1	11%		113750±α円	28%		ディスブルト×1	18%
	強者の弓×1	11%	204F	宝玉×1	24%		ディスチャーム×1	18%
	113750±α円	28%		ディスブルト×1	18%		メバトラジエム×1	18%
199F	マッスルドリンコ×1	15%		ディスチャーム×1	18%		マジックミラー×1	8%
	ミステリーフード×1	15%		マハラギジエム×1	9%		フィジカルミラー×1	8%
	スメルグレイビー×1	15%		マハブジエム×1	9%		ホムンクルス×1	8%
	メバトラジエム×1	20%		マハガルジエム×1	9%	210F	御手件×1	6%
	ディスボイズン×1	20%		マハジオジエム×1	9%		ツヴァイハンダー×1	11%
	反魂香×1	7.5%		メギドジエム×1	4%		アスカロン×1	11%
	チューインソウル×1	7.5%	205F	任務の金輪×1	6%		ポットショット×1	11%
199F	スパイクブラ×1	6%		グランドスーツ×1	23%		ハルク×1	11%
	エルゴ式フルボディ×1	11%		幻影の衣×1	11%		桜花十文字槍×1	11%
	サーメット脚装具×1	11%		91000±α円	35%		強者の弓×1	11%
	91000±α円	35%		キスオブアテナ×1	11%		113750±α円	28%
	227500±α円	14%		クロスドッグスーツ×1	11%	211F	ソーマ×1	100%
	宝玉×1	20%		斬撃見切りの書・極×1	3%		フィジカルミラー×2	100%
	貴通見切りの書・極×1	3%	116	スパイクブラ×1	6%	212F	スパイクブラ×1	6%
200F	マッスルドリンコ×1	15%		エルゴ式フルボディ×1	11%		エルゴ式フルボディ×1	11%
	ミステリーフード×1	15%		サーメット脚装具×1	11%		サーメット脚装具×1	11%
	スメルグレイビー×1	15%		91000±α円	35%		91000±α円	35%
	メバトラジエム×1	20%		227500±α円	14%		227500±α円	14%
	ディスボイズン×1	20%		宝玉×1	20%		宝玉×1	20%
	地返し玉×1	7.5%		貴通見切りの書・極×1	3%		貴通見切りの書・極×1	3%
	チューインソウル×1	7.5%	207F	宝玉×1	22%	213F	マッスルドリンコ×1	15%
201F	御卵×1	100%		ディスブルト×1	18%		ミステリーフード×1	15%
202F	宝玉×1	28%		ディスチャーム×1	18%		スメルグレイビー×1	15%
	ディスブルト×1	18%		メバトラジエム×1	18%		メバトラジエム×1	20%
	ディスチャーム×1	18%		デカジャジエム×1	8%		ディスボイズン×1	20%
	アギラジエム×1	9%		デクダジエム×1	8%		地返し玉×1	7.5%
	ブーラジエム×1	9%		ホムンクルス×1	8%		チューインソウル×1	7.5%
	ガルーラジエム×1	9%		セクシーヒール×1	6%	214F	人工島計画文書08×1	100%
	ジョンガジエム×1	9%						

## Pickup | 恒久の砂時計

■ 氷結を無効化する砂時計

ツヴァイに出現した時の砂時計と似た性質を備えるシャドウで、タイプは「運命」。こちらの耐性は火傷、氷結、電撃、疾風無効となっている。■点としているのは斬撃、貫通のみ。打撃ではダウンを奪えないので注意しておこう。なお、使用してくる攻撃魔法はマハガルラとマハラギオンのふたつ。魔力が高くダメージが大きめなので、順平、■が危険にさらされるまえに倒したい。



マカラカーンも使うが、こちらは物理主体なので怖くない。

## Pickup | 平衡の巨人

■ キンガンフィストを要警戒

202Fあたりから出現し始める「正義」タイプのシャドウで、物理攻撃スキルを得意としている。斬撃、打撃に対しては耐性を備え、電撃、疾風は無効。氷結属性に弱いので美鶴がいれば安心だが、奇襲を覚悟するとギガンフィストで大ダメージを受けやすく、注意が必要だ。なお、平衡の巨人はハイパーカウンタも備えているため、■も当てにならない。物理ではなく魔法中心に攻撃しよう。

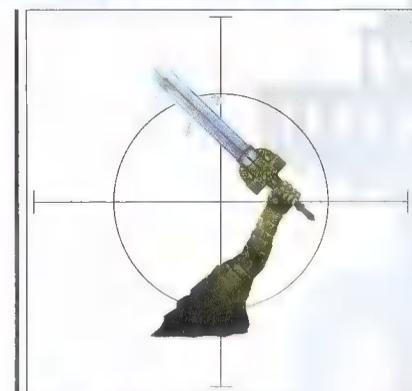


ギガンフィストは威力が高いうえに、クリティカル率も高い。

## Keeper | vs. 判決の剣×3

117F デンタラフーでスキルを封じる

判決の剣は、マハタルカジャで味方シャドウ全体の攻撃力アップに加え、マハラクンダでこちら全員の防御力を下げてくる。とことんダメージが上昇する状態になってから3体一斉にマハジオダインを働かれると、それだけで敗北確定だ。■属性無効のベルソナを用意しても、判決の剣には五月雨斬りもあるため、決定的な対策にはなりえない。ここで利用したいのが、敵全体に混乱を付着させるデンタラフーだ。オススメとなるベルソナはクラマテング。初期でデンタラフーはもちろん、命中力を下げるマハスクンダも習得しているのが心強い。レベル50まで成長させたら、■も習得と、まさに判決の剣向きのベルソナだ。



**判決の剣(番人)** (P335) Lv 54

正統 HP: 1500 SP: 1300

■ 打 ■ 火 ■ 氷 ■ 毒 ■ 風 ■ 雷 ■ 光 ■ 闇

10 | 10 | 10 | 10 | 30 | 吸 | 25 | 20 | 無 | 無

**SKILL** ジオダイン、五月雨斬り、マハジオダイン、マハラクンダ、マハタルカジャ

**所持アイテム** 硬質な石×3

ちなみに判決の剣は、弱点ではないが氷結属性と疾風属性が非常によく効く。クー・フーリンを武器合体させて作れるゲイボルグは、通常攻撃が疾風属性に変化する槍。これを天田と主人公に装備させておこう。また、氷結属性で大ダメージを与えるキンゴフロストとジャアクフロストのミックスレイド・おおさまとおいらを狙うのもひとつの手だ。

## Pickup | 皆伝の武者

■ 身軽な剛毅タイプのシャドウ

皆伝の武者は、物理攻撃を得意とするシャドウ。全体を2~4回攻撃する利剣乱舞をチャージ後に使われると致命傷になりかねないので、すばやく倒したいところだ。弱点は光属性だけなので、ハマオンなどで即死を狙ってこよう。なお、皆伝の武者は物理攻撃すべてに耐性を備えており、また真・見切り系スキルを持つため、■攻撃の回避力も高い。魔法中心で攻撃するのがベターな戦術だ。



物理攻撃はほとんど回避される。ダウンを誘われよう。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

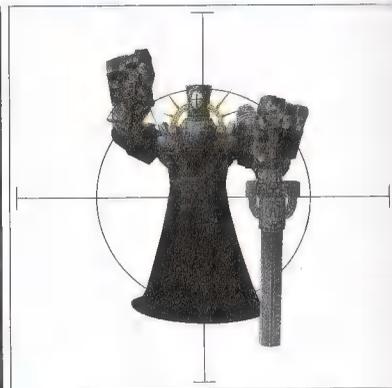
Stock 165-214F

## Keeper VS. 平衡の巨人×3

斬撃対策か勝利の

編成 主人公、真田、美鶴、ゆかり

斬撃系の物理攻撃スキルを使いこなす"正義"タイプの番人。とくに全体攻撃の利剣乱舞が厄介で、これを一言に使われると、ほぼ確実に戦闘不能者が出てしまう。対応策としてはおもにふたつ。まずひとつ目は何度か述べてきた惱殺戦法。ただ今回は、平衡の巨人自身が■■■効なため、同士討ちまでは期待できない。もうひとつは、主人公に■■■効を備えたベルソナを装備させることだ。オススメとなるベルソナは、4身合体で作れるギリメカラ。斬撃反撃ではダメージを与えられないものの、レベルが1上昇すれば、敵の現HPの1/4を減らすスキル、ウィルスプレス■習得するので、これを連発してHPを削り、残りHPが少なくなったところで攻撃に転ずることで、比較的楽に倒せるのだ。氷結、■■■性が有効なので、ヘビーカウンタ付きの武器を装備した真田と美鶴はメンバー確定。もうひとつは補助魔法を扱えるアイギスで、回復役として活躍するゆかりあたりが妥当。なお、ウィルスプレスはSPの消費が40とかなり多い。HP回復はスキルではなく、アイテムを使うことで対応すること。



平衡の巨人(番人) (P336) Lv 58	
正義	HP: 1400 SP: 1400
斬	打   炎   氷   雷   風   万   光   闇
無	10   10   2   20   20   2   20   無   無
SKILL	デッドエンド、残影、■殺斬、二連牙、利剣乱舞、デスパウンド、五月雨斬り、チャージ、ほか
所持アイテム	フィジカルミラー×3

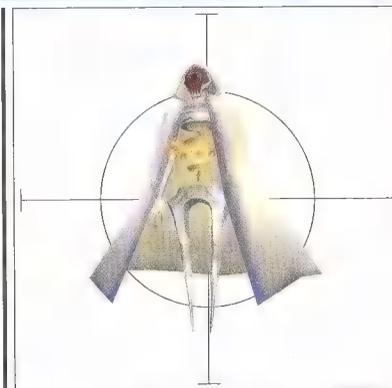
## Keeper VS. ファントムキング×1

190F 光属性を無効化せよ

編成 主人公、天田、ゆかり、順平

"隠者"のシャドウ、ファントムキングが190Fの番人だ。このシャドウのおもな攻撃手段はメギド。万能属性ということで防ぎようがなく、コンセントレイトで攻撃力をアップされると少々厄介だが、■は1体しかいないため、こまめにHPを回復させていけば問題ない。デビルタッチ、デビルスマイルはこちらを恐怖に陥れるスキル。恐怖で動けなくなるのは痛手だが、恐怖状態のもうひとつのデメリットである被クリティカル率の上昇は、ファントムキングが通常攻撃をほとんどしてこないことで解消されている。危険な攻撃はマハンマオン。全員に光属性で即死効果を与えるこのスキルは、成功率もかなり高い。主人公が倒れたら即ゲームオーバーなので、必ず光対策を用意しておくこと。シャッフルタイムで入手できるバロンなら、光無効に加え、高い攻撃力も有しているので活躍が期待できる。

メンバーには、光属性を無効化できる天田と、リカムで仲間を復活できるゆかりはほぼ確定。斬■■■性のダメージが大きいので、順平を加え、着実にダメージを与えていって打倒しよう。



ファントムキング(番人) (P335) Lv 57	
隠者	HP: 800 SP: 500
斬	打   炎   氷   雷   風   万   光   闇
25   15   15   15   15   15   20   反   無	
SKILL	メギド、デビルタッチ、ハマオン、デビルスマイル、コンセントレイト、マハンマオン
所持アイテム	ホムンクルス×1

Block 165-214F

## Keeper VS. ロイヤルダンサー×3

バッドステータスさえ封じれば楽勝

編成 主人公、アイギス、順平、ロマル

201Fの番人、ロイヤルダンサーは"恋愛"のシャドウ。"恋愛"タイプ共通の惱殺はもちろん、毒や混乱といったさまざまなバッドステータススキルを使ってくる、かなり厄介な敵だ。そのなかでも回避したいのは、やはり惱殺なので、例によってナルシスフラワーか惱殺耐性付きの武器を装備してから戦いに挑もう。それ以外のバッドステータスに対しては、■■■治療していくのがもっとも確実だ。

主人公のオススメベルソナは、初期状態で混乱防御を備えている"太陽"ジャターユ。レベル57になれば、全員のバッドステータスを治療できるスキル・アムリタを習得するので、サポート役にもっとも適したベルソナといえる。ロイヤルダンサーの慣用スキルの中で、攻撃スキルはイノセントタッカー種のみ。それも単体攻撃なので、バッドステータスさえ封じられれば、戦闘不能に陥る危険性は激減する。また、こちらの攻撃に目を向けると、ロイヤルダンサーは光と闇を除く全属性への耐性がまったく同じ。現在のメンバーの中で、攻撃力の高い順に3名選んでいけば、編成は問題ない。



ロイヤルダンサー(番人) (P339) Lv 61	
恋愛	HP: 800 SP: 500
斬	打   炎   氷   雷   風   万   光   闇
20   20   20   20   20   20   20   無   無	
SKILL	マリンカリン、セクシーダンス、プリンパ、テンタラフー、ボイズマ、ボイズンミスト、ほか
所持アイテム	割れたハート×1

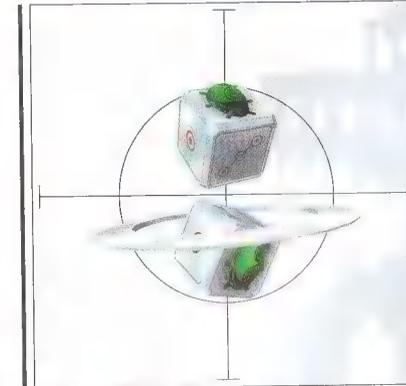
## Keeper VS. 天罰のダイス×1

211F 物理反射はアイギスにお任せ

編成 主人公、アイギス、順平、ゆかり

211Fに出現するのは"運命"のシャドウ、天罰のダイス。万能属性の攻撃魔法、メギドラとメギドラオンで攻撃してくる。メギドラなら150前後の、メギドラオンなら200前後のダメージを負ってしまうが、敵は1体のみなのでメディラマでこまめに回復すれば、絶滅の危機は回避できる。

だが、じつは万能属性魔法以上に厄介な攻撃が存在している。それがバリソーンとテトラカーンの組み合わせだ。ヤケクソ状態になると攻撃力が上昇する代わりに防御力が低下してしまう。その状態でテトラカーン■使った敵に攻撃すると、反射によって大ダメージを負ってしまうのだ。幸い、テトラカーンは一度攻撃をヒットさせると消滅するので、連続して反射を食らうことはないが、このコンビネーションには注意したい。ここで役立つのがアイギス。彼女は通常攻撃が貫通属性で、同時に貫通耐性も持っている。つまり、攻撃が反射されても、■■と多少ダメージを受けないのだ。彼女が戦闘不能などで動けない場合には、主人公が斬撃無効を備えたベルソナ、カーリーを装着して攻撃役となろう。



天罰のダイス(番人) (P332) Lv 62	
運命	HP: 2800 SP: 500
斬	打   炎   氷   雷   風   万   光   闇
20   20   20   無   無   無   20   反   無	
SKILL	テトラカーン、メギドラ、メギドラオン、バリソーン、ヤケクソブースタ
所持アイテム	ソードオブキング×1

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

# 6block

215-263F

ついにタルタロスも大詰め。最終収めに強いシャドウが多いので、魔法主体で挑もう。なお、256F以降は1月31日のみ進行可能となっている。

## 憂鬱の庭アダマ

開放 1月1日(金曜) 230F, 231F, 234F, 244F, 252F

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

### 出現シャドウ SHADOW

名前	LV	アルカナ	HP	SP	斬	打	真	火	氷	雷	風	毒	光	闇	DATA
正義	65	正義	383	188	-	-	-	弱	-	耐	-	-	-	-	P327
隠者	65	隠者	356	203	-	-	-	反	-	弱	耐	-	-	-	P322
戦車	66	戦車	400	170	-	-	-	-	-	弱	-	-	-	-	P330
運命	66	運命	379	186	-	-	-	無	弱	-	反	-	耐	耐	P328
法王	67	法王	343	195	-	-	-	弱	-	吸	-	-	反	-	P338
運命	67	運命	379	186	無	無	無	-	-	-	-	-	弱	弱	P329
皇帝	68	皇帝	1170	573	-	-	-	無	吸	弱	-	反	反	-	P332
正義	68	正義	386	190	耐	-	-	-	弱	耐	-	無	無	-	P335
恋愛	68	恋愛	364	179	-	-	-	-	-	反	-	無	無	-	P339
正義	69	正義	386	190	耐	-	-	-	弱	反	-	-	-	-	P331
剛毅	70	剛毅	405	172	-	-	-	弱	-	-	-	-	-	-	P324
剛毅	70	剛毅	409	174	耐	耐	耐	-	-	弱	-	-	-	-	P332
刑死者	70	刑死者	390	191	-	-	-	無	弱	-	-	-	-	-	P325
運命	71	運命	383	188	-	-	-	無	弱	-	反	-	-	-	P338
刑死者	71	刑死者	1200	588	耐	耐	耐	無	-	-	-	-	弱	-	P338
女教皇	72	女教皇	247	140	-	-	-	弱	反	-	吸	-	-	-	P322
皇帝	73	皇帝	459	194	無	弱	無	-	-	-	-	-	-	-	P332
運命	73	運命	439	216	耐	耐	耐	無	無	弱	無	-	-	-	P336
女帝	74	女帝	410	202	-	-	-	-	-	吸	吸	-	反	弱	P324
刑死者	74	刑死者	1230	606	耐	耐	耐	弱	-	-	-	-	反	弱	P338
恋愛	75	恋愛	361	177	-	-	-	弱	-	無	-	-	-	-	P333
戦車	75	戦車	405	172	反	反	反	耐	-	弱	-	-	-	-	P329
隠者	76	隠者	375	184	-	-	-	反	-	-	弱	-	反	反	P333
剛毅	76	剛毅	409	174	-	-	-	弱	-	-	-	-	-	弱	P333
正義	77	正義	390	191	-	無	反	-	弱	反	反	-	-	-	P331
刑死者	77	刑死者	1260	618	弱	弱	弱	反	反	反	反	-	反	反	P338
刑死者	78	刑死者	397	195	吸	-	-	吸	-	-	-	-	-	-	P336
魔術師	88	魔術師	432	246	-	無	-	弱	反	-	-	-	反	反	P326
女教皇	89	女教皇	435	247	-	-	反	反	-	-	無	-	弱	反	P325
未知	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	P324

### 宝庫データ TREASURE BGL

内容	確率	内容	確率	内容	確率
ボイズングレイヴ×1	6%	121570±α円	35%	ホムンクルス×1	8%
ゴッデスレッグ×1	6%	303930±α円	14%	アポカリプス×1	6%
韋駄天の雪駄×1	23%	宝玉×1	20%	飛虫×1	10%
武人の具足×1	11%	雷神の瞳×1	3%	エル・レイビア×1	10%
106380±α円	40%	宝玉×1	22%	シュプリームグラブ×1	10%
絶影のくれない×1	11%	ディスブルト×1	18%	ガイアプレッサー×1	10%
風神の瞳×1	3%	ディスチャーム×1	18%	ヴォウジェ×1	10%
メギドファイア×1	6%	メイトラジエム×1	18%	ライトニングボウ×1	10%
フィフスナンバー×1	11%	デカジャエム×1	8%	137260±α円	31%
エルゴ式脚部特甲×1	11%	デクンダエム×1	8%	炎神の瞳×1	3%
				パワードッグスーツ×1	10%
				氷神の瞳×1	3%
				宝玉×1	28%
				ディスブルト×1	18%
				ディスチャーム×1	18%
				アギラオジェム×1	9%
				プーラジエム×1	9%
				ガルーラジエム×1	9%
				ジオンガジエム×1	9%
				ボイズングレイヴ×1	6%
				ゴッデスレッグ×1	6%
				韋駄天の雪駄×1	23%
				武人の具足×1	11%

215-263F

内容	確率	内容	確率	内容	確率
ドラゴンファンク×1	6%	106380±α円	40%	106380±α円	40%
パワードスーツ×1	6%	絶影のくれない×1	11%	風神の瞳×1	3%
ファイナルアーマー×1	22%	風神の瞳×1	3%	反魂香×2	100%
デモンズメイル×1	10%	絶影のくれない×1	11%	御卵×1	100%
128940±α円	33%	風神の瞳×1	3%	ルナドッグスーツ×1	6%
マキシマスナイブ×1	10%	226F 御卵×2	100%	パピヨンメソッド×1	11%
パワードッグスーツ×1	10%	229F 宝玉×1	28%	クーゲルバイン×1	11%
氷神の瞳×1	3%	229F ディスブルト×1	18%	155300±α円	33%
230F 御卵×1	100%	ディスチャーム×1	18%	394230±α円	13%
メギドファイア×1	6%	アギラオジェム×1	9%	宝玉×1	20%
フィフスナンバー×1	11%	プーラジエム×1	9%	武神の瞳×1	3%
エルゴ式脚部特甲×1	11%	ガルーラジエム×1	9%	道士ハッジ×1	3%
121570±α円	35%	ジオンガジエム×1	9%	233F 日本銭×1	6%
303930±α円	14%	230F ドラゴンファンク×1	6%	聖王の靴×1	26%
宝玉×1	20%	パワードスーツ×1	6%	半蔵の足袋×1	12%
雷神の瞳×1	3%	ファイナルアーマー×1	22%	125000±α円	41%
宝玉×1	22%	デモンズメイル×1	10%	アセイミナイフ×1	12%
ディスブルト×1	18%	128940±α円	33%	地球ソール×1	3%
ディスチャーム×1	18%	マキシマスナイブ×1	10%	238F 宝玉×1	22%
メイトラジエム×1	18%	パワードッグスーツ×1	10%	ディスブルト×1	18%
マジックミラー×1	8%	氷神の瞳×1	3%	ディスチャーム×1	18%
フィジカルミラー×1	8%	231F 宝玉×1	24%	メイトラジエム×1	18%
ホムンクルス×1	8%	ディスブルト×1	18%	デカジャエム×1	8%
アポカリプス×1	6%	ディスチャーム×1	18%	デクンダエム×1	8%
飛虫×1	10%	マハラジエム×1	9%	ホムンクルス×1	8%
エル・レイビア×1	10%	マハブジエム×1	9%	マッスルドリンク×1	15%
シュプリームグラブ×1	10%	マハガルジエム×1	9%	ミステリーフード×1	15%
ガイアプレッサー×1	10%	マハジョエム×1	9%	スメルグレイビー×1	15%
ヴォウジェ×1	10%	メギドジェム×1	4%	240F 宝玉×1	22%
ライトニングボウ×1	10%	マッスルドリンク×1	15%	メイトラジエム×1	20%
137260±α円	31%	ミステリーフード×1	15%	ディスボイズン×1	20%
炎神の瞳×1	3%	スメルグレイビー×1	15%	地返し玉×1	7.5%
マッスルドリンク×1	15%	メイトラジエム×1	20%	チューインソウル×1	7.5%
ミステリーフード×1	15%	ディスボイズン×1	20%	241F デビルスタッフ×1	6%
スメルグレイビー×1	15%	反魂香×1	7.5%	法王の衣×1	25%
メイトラジエム×1	20%	チューインソウル×1	7.5%	シルバーブート×1	11%
ディスボイズン×1	20%	233F アポカリプス×1	6%	142360±α円	36%
反魂香×1	7.5%	飛虫×1	10%	万魔の銃×1	11%
チューインソウル×1	7.5%	エル・レイビア×1	10%	ダークドッグスーツ×1	11%
ドラゴンファンク×1	6%	シュプリームグラブ×1	10%	242F レジエントグラブ×1	6%
パワードスーツ×1	6%	ガイアプレッサー×1	10%	ガラハドソード×1	11%
ファイナルアーマー×1	22%	ヴォウジェ×1	10%	ギムレット×1	11%
デモンズメイル×1	10%	ライトニングボウ×1	10%	グレインバイル×1	11%
128940±α円	33%	137260±α円	31%	セルティス×1	11%
マキシマスナイブ×1	10%	炎神の瞳×1	3%	青龍偃月刀×1	11%
パワードッグスーツ×1	10%	234F メギドファイア×1	6%	与一の弓×1	11%
氷神の瞳×1	3%	フィフスナンバー×1	11%	183040±α円	28%
235F 宝玉×1	28%	エルゴ式脚部特甲×1	11%	243F 宝玉×1	28%
ディスブルト×1	18%	121570±α円	35%	ディスブルト×1	18%
ディスチャーム×1	18%	303930±α円	14%	ディスチャーム×1	18%
アギラオジェム×1	9%	宝玉×1	20%	アギラオジェム×1	9%
プーラジエム×1	9%	雷神の瞳×1	3%	プーラジエム×1	9%
ガルーラジエム×1	9%	238F ボイズングレイヴ×1	6%	ガルーラジエム×1	9%
ジオンガジエム×1	9%	ゴッデスレッグ×1	6%	ジオンガジエム×1	9%
237F ボイズングレイヴ×1	6%	244F ソーマ×1	100%	245F ルナドッグスーツ×1	6%
ゴッデスレッグ×1	6%				

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

ENEMY 215-263F

ENEMY 215-263F

レベル	名前	内容	確率	レベル	名前	内容	確率	レベル	名前	内容	確率
245		パビヨンメソッド×1	11%	250F		ホムンクルス×1	8%	257F		125000±α円	41%
		クーゲルバイン×1	11%			日本髷×1	6%			アセイミナイフ×1	12%
		155300±α円	33%			聖王の靴×1	26%			地球シール×1	3%
		394230±α円	13%			半蔵の足袋×1	12%			宝玉×1	24%
		宝玉×1	20%			125000±α円	41%			ディスブルト×1	18%
		武神の証×1	3%			アセイミナイフ×1	12%			ディスチャーム×1	18%
		道士バッジ×1	3%			地球シール×1	3%			マハラギジェム×1	9%
248F		宝玉×1	28%	261F		マッスルドリンコ×1	15%	268F		マッスルドリンコ×1	15%
		ディスブルト×1	18%			ミステリーフード×1	15%			ミステリーフード×1	15%
		ディスチャーム×1	18%			スメルグレイビー×1	15%			マハブフジェム×1	9%
		アギラオジェム×1	9%			メバトラジェム×1	20%			マハガルジェム×1	9%
		プフアラジェム×1	9%			ディスボイズン×1	20%			マハジオジェム×1	9%
		ガルーラジェム×1	9%			反魂香×1	7.5%			メギドジェム×1	4%
		ジオンガジェム×1	9%			チューインソウル×1	7.5%			スメルグレイビー×1	15%
247F		デビルスタッフ×1	6%	252F		ソーマ×1	100%	269F		メバトラジェム×1	20%
		法王の衣×1	25%			ソーマ×1	100%			ディスボイズン×1	20%
		シルバープレート×1	11%	253F		ルナドッグスーツ×1	6%			反魂香×1	7.5%
		142360±α円	36%			パビヨンメソッド×1	11%			チューインソウル×1	7.5%
		万魔の銃×1	11%			クーゲルバイン×1	11%	260F		レジェンドクラブ×1	6%
		ダークドッグスーツ×1	11%			155300±α円	33%			ガラハドソード×1	11%
248F		レジェンドクラブ×1	6%			394230±α円	13%			ギムレット×1	11%
		ガラハドソード×1	11%			宝玉×1	20%			グレインパイル×1	11%
		ギムレット×1	11%			武神の証×1	3%			セルティス×1	11%
		グレインパイル×1	11%			道士バッジ×1	3%			青龍偃月刀×1	11%
		セルティス×1	11%	258F		デビルスタッフ×1	6%			与一の弓×1	11%
		青龍偃月刀×1	11%			法王の衣×1	25%			183040±α円	28%
		与一の弓×1	11%			シルバープレート×1	11%	261F		マッスルドリンコ×1	15%
		183040±α円	28%			142360±α円	36%			ミステリーフード×1	15%
249F		宝玉×1	22%			万魔の銃×1	11%			スメルグレイビー×1	15%
		ディスブルト×1	18%			ダークドッグスーツ×1	11%			メバトラジェム×1	20%
		ディスチャーム×1	18%	256F		日本髷×1	6%			ディスボイズン×1	20%
		メバトラジェム×1	18%			聖王の靴×1	26%			反魂香×1	7.5%
		マジックミラー×1	8%			半蔵の足袋×1	12%			チューインソウル×1	7.5%
		フィジカルミラー×1	8%								

1st Contact  
2nd Contact  
3rd Contact  
4th Contact  
5th Contact  
6th Contact  
7th Contact

## Pickup | 断罪の剣

■ 総攻撃で一気に殲滅させよう

マハジオンガとデスパウンドという、魔法と物理攻撃両方のスキルを使うシャドウだ。とくにデスパウンドは、属性攻撃系の中でもクリティカルが出やすいスキル。ダウンを奪われ、連続攻撃を受けないよう注意したい。魔法よりも物理攻撃のほうがダメージは大きい。新撃耐性があるため、戦になりやすい。弱点である氷結属性魔法でダウンを奪い、総攻撃でドドメを刺すのがもっとも確実だ。



スクカジャで命中力を上げたあとのデスパウンドは少々厄介。

## Pickup | プラチナダイス

■ 強力な物理攻撃を有するが...

同じアダマに出現するシルバーダイスと姿は似ているが、レベルが高く、より強さを増している。五月雨斬り、アカシャアーツ、ゴッドハンドと物理攻撃の全属性スキルを使いこなすシャドウだ。しかし単に、物理攻撃以外は行なっていないともいえる。1人公がテトラカーンを習得済みのペルソナを装備していれば、毎ターン使用するだけで勝手に自滅してくれる。経験値を稼ぐには絶好の敵だ。



属性が弱点なので、魔法一撃で倒すことも不可能ではない。

## Pickup | ミノタウロス壺号

■ 弱点を狙って倒せ

1230というHPに加え、物理攻撃すべてに耐性を持つという厄介なシャドウ。火炎属性が弱点だが、炎見切りを持っているため、火炎魔法は不発に終わってしまうことが多い。幸い、魔法に関しては、光属性以外耐性を持っていないので、火炎属性以外の魔法を連発して戦うのがもっとも確実だ。また、連の値も高くないので、弱点である闇属性の魔法を使って、即死を狙うのもいいだろう。



当たれば総攻撃を狙えるが、火炎属性の命中する確率は低い。

## Keeper | vs. ノーブルサーチャー×3

■ 強力な魔法攻撃に注意

構成 主人公、天岳、コロマル、順平

220Fで番人として登場するシャドウ、ノーブルサーチャー。フロア内にも同名のシャドウが出現するが、それとはまったく違い、全属性の魔法を使いこなす強敵となっている。単体を対象とした魔法が多いのも、この場合はネック。こちらがダウンを奪われると、相手の攻撃が倍増してしまうからだ。ダウンを奪う攻撃と、全体攻撃となる空間殺法を同時に受けると、それだけで300近いダメージになってしまう。マカラカーンを使えば魔法によるダウンを回避できるが、相手は魔法攻撃に対する防御力が高いため、ダメージとしては期待できない。そこで、メンバーのうちふたりには、魔法でダウンを奪われない天田とコロマルを選択するといい。もうひとりには、弱点となる属性攻撃を無効化できるアクセサリを持っていて、それを装着した仲間を加えるのがもっとも適切だ。該当する仲間が複数いる場合、通常攻撃の威力が大きいアイギス。順平が有望となる。ゆかりしか該当者がいない場合は彼女を回復役にし、4属性に弱点のないヤクシニーを装備した主人公が攻撃に回ろう。



**ノーブルサーチャー (番人) (P334) Lv 63**

HP: 700 SP: 700

斬	打	炎	氷	雷	風	方	光	闇
20	20	20	10	10	10	10	20	無

SKILL 空間殺法、吸血、アギタイン、プフダイン、ジオタイン、ガルダイン、マハラギダイン、ほか

所持アイテム 宝玉×15

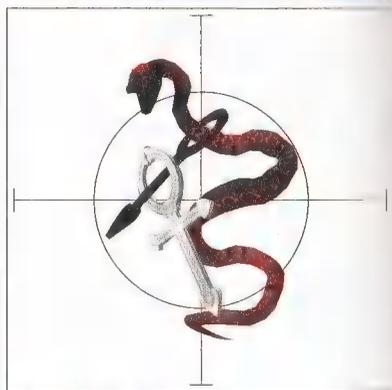
Block 215-263F

## Keeper | VS. 肉欲の蛇×3

228F デカジャで敵のガードキルを削る

肉欲の蛇が使ってくる魔法は、アギダイン、マハラギダイン、ムドオン、マハムドオンの4種類。そのすべてを無効化できるコロマルは、必ずメンバーに加えておきたい。火炎属性を無効化できるアクセサリー、極炎魂を手に入れていたら、それを準備した真田も加えよう。肉欲の蛇は、まれに火炎ガードキルでこちらの火炎無効を消失させてくるが、相手の攻撃機会を一度削ったと考えればよい。主人公はまず無効のベルソナを装着。そして「女教皇」ベルソナを使った武器合体で、火炎属性回復効果付きの武器を作って装備し、各攻撃に備えよう。

肉欲の蛇のもっとも厄介なところは、大ダメージを与えにくいこと。こちらがマハタルカジャで攻撃力を上げるとすぐにデカジャでそれを打ち消し、ならばとマハラクンダで相手の防御力を下げるとこれもデクンダで相殺してくる。といって何も対応していないと、今度はラクカジャ、タルカジャでみずからの能力アップを図ってくる。こちらでデカジャジェムを使って対抗しよう。あとは通常攻撃をくり返し、1体ずつ確実に葬っていくといい。



**肉欲の蛇 (番人)** (P333) Lv 67

悪魔 HP: 3000 GP: 1000

新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	2	20	2	2	20	無	無

**SKILL** 火炎ガードキル、吸魔、マハラギダイン、アギダイン、ムドオン、テトラカーン、吸血、マハムド、ほか

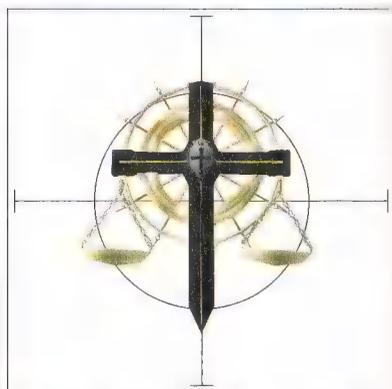
**アイテム** カップオブキング×3

## Keeper | VS. 全能のバランサー×1

236F 光と闇、ふたつの即死魔法に注意

全能のバランサーは、番人の中でも最多の、全13種類のスキルを使用するシャドウだ。マハラギダインやマハブフダインといった魔法も厳しいが、もっとも脅威となるがマハンマオンとマハムドオンの両即死魔法。光と闇、どちらかの無効化だけでは防げないのだ。真宵堂でホムンクルスを大量に手に入れておくのがもっとも簡単な対処方法だが、サクバスをレベル48以上に育て、光無効を習得させるのも手。もっとも無効化を備えているので、即死魔法では決して倒されないベルソナとなる。同じように、だいそうじょうをレベル58まで鍛える方法もある。ただこちらは、攻撃スキルがほとんどないので合体で継承させておくこと。

物理攻撃が効きにくいので、ここは魔法主体の構成で挑もう。真田はコンセントレイトでブフダインの効果を上げられることから、攻撃の主力として期待できる。あとは補助魔法の使い手である真田と、回復役のゆかりという組み合わせが安定した形だ。ときおり真田でこちらのSPを大量に奪い取ってくるので、そうなるまえに短期決着を図りたい。



**全能のバランサー (番人)** (P330) Lv 72

正義 HP: 3000 GP: 500

新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	10	10	20	20	20	20	20	無	無

**SKILL** アギダイン、ブフダイン、ジオダイン、ガルダイン、マハラギダイン、マハブフダイン、ほか

**アイテム** メグドラオンジェム×1

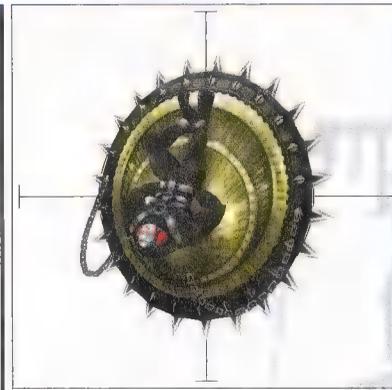
Block 215-263F

## Keeper | VS. 憤怒のキュクロプス×3

244F アバドンがいれば安心して戦える

244Fで主人公を待ち受けるのは「刑死者」のシャドウ、憤怒のキュクロプス。チャージで物理攻撃力を上げ、イノセントタックで単体に、空間殺法で全体に大ダメージを与えてくる。イノセントタックが貫通属性であることからアイギスをメンバーに加えたくなるが、マハジオンガも使ってくるため、あまりオススメできない。電撃無効のアクセサリー、雷神の胸輪を手に入れている場合はゆかりに装備させ、彼女を回復役として連れていこう。残りふたりは、電撃無効を持ち、サポート役として活躍する真田と、氷属性による攻撃の担い手として美鶴を。主人公は、レベルが68以上あり、「悪魔」のコミュランクが高いのであれば、ぜひアバドンを創造してほしい。このベルソナはスキルで打撃無効、電撃無効、貫通無効を覚えていくので、物理攻撃をメインとする敵と戦う際には強力な盾となってくれるからだ。

なお、憤怒のキュクロプスは追い詰められると、自爆でこちらを道連れにしてこようとする。1体が使うとほかの2体も連鎖的に自爆する可能性があるため、HPはつねに高めをキープしておくように。



**憤怒のキュクロプス (番人)** (P336) Lv 71

刑死者 HP: 3000 SP: 700

新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
2	2	20	2	20	無	20	20	無	無

**SKILL** イノセントタック、空間殺法、チャージ、自爆、マハジオンガ

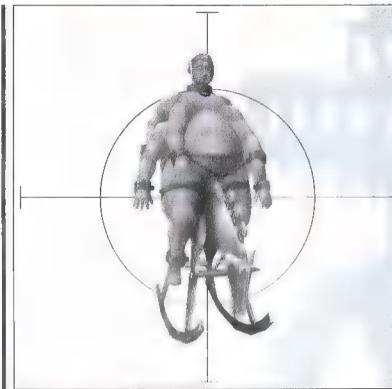
**アイテム** コインオブキング×3

## Keeper | VS. 哀のヘカトンケイル×1

250F 貫通対策が勝利の鍵

タルタロス最後の番人は、哀のヘカトンケイル。「刑死者」のシャドウである。まず注目したいのが、貫通と万能以外は一切の攻撃が通じないという点。しかも光と闇以外は吸収してしまうという徹底ぶりである。また厄介なことにこの敵は、淀んだ吐息でバッドステータスの付着率を上げたうえで終末の予言を使い、こちらをヤケクソ状態にさせてくる。みずみず相手のHPを回復させることがないよう、主人公は武器を槍に持ち替え、メンバーもゆかり、アイギス、天田と貫通属性でまとめるといい。

オススメのベルソナはセイテンタイセイ。貫通無効なのでイノセントタック対策となるうえ、クリティカル率が2倍になるアドバイスを得済み。さらにレベルを71まで上げていたら、槍による攻撃力が2倍になるスキル「槍の心得まで」習得し、まさに哀のヘカトンケイル対策として最適なベルソナとなっている。天田を攻撃、アイギスをサポート、ゆかりを回復と割り振るのが基本だが、ゆかりは疾風ガードキルで疾風吸収を打ち消せるので、HPに余裕があるときは、彼女も攻撃に参加させよう。



**哀のヘカトンケイル (番人)** (P322) Lv 73

刑死者 HP: 4000 SP: 300

新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
吸	吸	20	吸	吸	吸	吸	20	無	無

**SKILL** 終末の予言、淀んだ空気を、イノセントタック、メグドラオン、マハラクンダ、マハスクンダ、ほか

**アイテム** 犠牲の影像×1

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# unknown

1-10F

条件を満たすと入れるようになるモナドは、すべてのシャドウが番人クラスの強さを誇る。レベルB0の段階になるまで誘殺はされたほうが賢明だ。

## 深層 モナド

**開放** タルタロス254F到達後、かつ依頼No.53「血塗られたボタンを1つ入手せよ。」達成後

### 出現シャドウ

名前	LV	職業	HP	SP	新	異	炎	氷	雷	風	毒	物理	魔法	属性	備考
シラトのマウス	88	魔術師	432	246	—	無	—	弱	反	—	—	反	反	反	P328
狂乱のマリア	89	女教皇	435	247	—	—	反	反	—	—	—	弱	反	弱	P325
メバトラジェム	90	女帝	438	249	—	—	—	—	弱	無	—	—	反	弱	P332
マクガイア	92	皇帝	464	228	—	反	—	—	—	弱	—	—	耐	耐	P328
白のシラト	92	法王	444	252	—	—	—	弱	吸	—	—	—	反	弱	P329
淫欲の蛇	93	恋愛	470	230	耐	耐	耐	吸	弱	—	—	—	反	弱	P323
殊死の砲撃	94	戦車	520	220	反	反	反	—	—	弱	—	—	耐	耐	P330
隠者	95	剛毅	524	221	—	—	—	—	弱	吸	—	—	—	—	P332
永遠の砂時計	96	隠者	478	235	—	—	—	吸	吸	吸	—	—	—	—	P322
無の巨	97	運命	481	236	弱	弱	—	無	無	無	吸	—	—	—	P324
混沌の	98	正義	484	237	吸	吸	吸	—	—	—	—	—	反	反	P338
	98	刑死者	487	239	—	—	—	吸	—	—	—	—	無	無	P327

### 宝箱データ

階層	名前	内容	確率	
1F	マッスルドリンク×1	15%	170830±α円	30%
	ミステリーフード×1	15%	106770±α円	48%
	スメルグレイビー×1	15%	106770±α円	48%
	メバトラジェム×1	20%	反魂香×1	15%
	ディスポイズン×1	20%	悠久の靴×1	2%
	反魂香×1	7.5%	ソーマ×1	1%
	チューインソウル×1	7.5%	エクスカリバー×1	2%
	鰐鯨切×1	2%	グランドカッター×1	2%
	巴の弓×1	2%	170830±α円	30%
	170830±α円	30%	106770±α円	48%
2F	106770±α円	48%	チューインソウル×1	15%
	チューインソウル×1	15%	ジーザスブーツ×1	2%
	ジーザスガード×1	2%	ソーマ×1	1%
	ソーマ×1	1%	エクスカリバー×1	2%
	妙法村正×1	2%	グランドカッター×1	2%
	カラテア反物質砲×1	2%	170830±α円	30%
	170830±α円	30%	106770±α円	48%
	106770±α円	48%	チューインソウル×1	15%
	反魂香×1	15%	ジーザスブーツ×1	2%
	悠久の靴×1	2%	ソーマ×1	1%
3F	ソーマ×1	1%	ダブルジグザット×1	2%
	ダブルジグザット×1	2%	武王の玄能×1	2%
	44F			

## Pickup | 淫欲の蛇

■ 無敵されるまえに倒せ

「剛毅」系最強のシャドウ。使ってくるスキルの中にも厄介なのが、セクシーダンス。1回で全員が倒殺されることはまれだが、このシャドウは3体以上で出現することが多く、連発される危険性が非常に高い。メディアラハンも使えるので、長期戦になりやすいのもネック。戦術としては、■点である水結属性の魔法でダウンを奪うか、同じく弱点の闇属性で即死を狙うのがベストだ。



倒殺されるまえに、最初のターンでダウンを奪っておこう。

## Pickup | 天神の武者

■ 斬撃属性攻撃への対応がカギ

「剛毅」タイプ■のシャドウ。チャージ、マハタルカジャを使って攻撃力を上げ、空間殺法や刹那五月雨撃で大ダメージを狙ってくる。斬撃のスペシャリストである。一方でこちらの物理系攻撃は、見切りによって簡単に回避されてしまう。相手の得意分野での■はさけ、マジオデザインで弱点を狙い打ちしよう。物理攻撃を無効化できるベルソナがいれば、主人公ひとりでも倒すことが可能だ。



物理攻撃しかないため、ダメージを受けずに戦えるのだ。

## Pickup | アケロンサーチャー

■ 無敵の盾を破壊せよ

4属性すべての魔法を使いこなす、「隠者」系最強のシャドウ。厄介なのはみずからは4属性とも吸収すること。さらにテトラカーンを使われると、万能属性がない限り倒せなくなってしまふ。さらに、とくにおり使う終末の予言でヤケクソにされると、自滅する危険性さえあるのだ。プリンパやテンタラフを使って、テトラカーンを使うまえに魔法を封じることが成功すれば、倒すのは容易だ。



美顔やゆかりを連れていけば、防御属性を無効化してくれる。

## Pickup | 無の巨人

■ 防御力を上げて地道に攻撃を

モナドの中でも■中の■に分類される、「正義」系最強のシャドウ。弱点属性はとくになく、それどころか物理属性攻撃は吸収されてしまう。さらにマハンマオンとマハドオンでパーティ全体を一気に全滅させようとする目論みでくる。ホームクルスの予備が少ないなら、素直に逃走したほうが賢明だ。通常の攻撃力も非常に高いので。戦う場合はマハタルカジャで防御力を上げて挑むこと。



HPも高いので、最初にウィルスプレスでHPを削っておこう。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

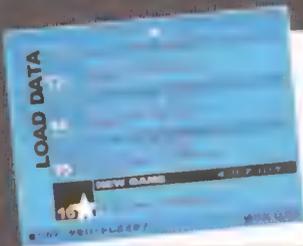
# 特別報告書

## File02 ゲームクリア特典

ニコスを撃退すると、クリアデータを保存して2周目をプレイ可能。多様な特典が得られるので、1周目とは違った楽しみ方ができるのだ。

### クリア特典でゲームがラクに

クリアデータをロードすることで始められる2周目では、下の8つの項目で1周目のデータを引き継げる。序盤で十分な戦力を有するので、安心して日増しに強くなる楽しみができるのだ。1周目では必ず必死の闘争を上げなければならなかったが、時間がたつとある程度楽になる順番にMAXまでランクアップ可能。満員イベントも、あらかじめ最強のクラスの武器を盗んでおけば、仲間のレベルが多少低くても、たいていのシャドウは簡単に倒せるのだ。



大雑把でも十分  
なつた決断を  
でも、2周目は  
ラクに可能だ。

### 8月19日

#### 主人公のレベルとステータス引き継ぎ

2周目のDMMは、1周目のDMMとほぼ同じ。FDが強いと、通常になる性質も変化は少なく、高難易度でも楽に倒れる。



#### 装備品、所持金の引き継ぎ

所持品は引き継がれるが、所持金と所持品は1周目から引き継がれる。所持品は引き継がれていないものはなくなってしまうので注意しておく。



#### 2周目以降の引き継ぎ

2周目以降はMAXまでランクアップした状態でスタート。1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。



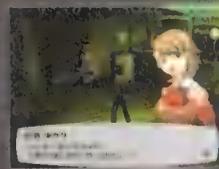
#### ヘルメット全額引き継ぎ

2周目以降はMAXまでランクアップした状態でスタート。1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。



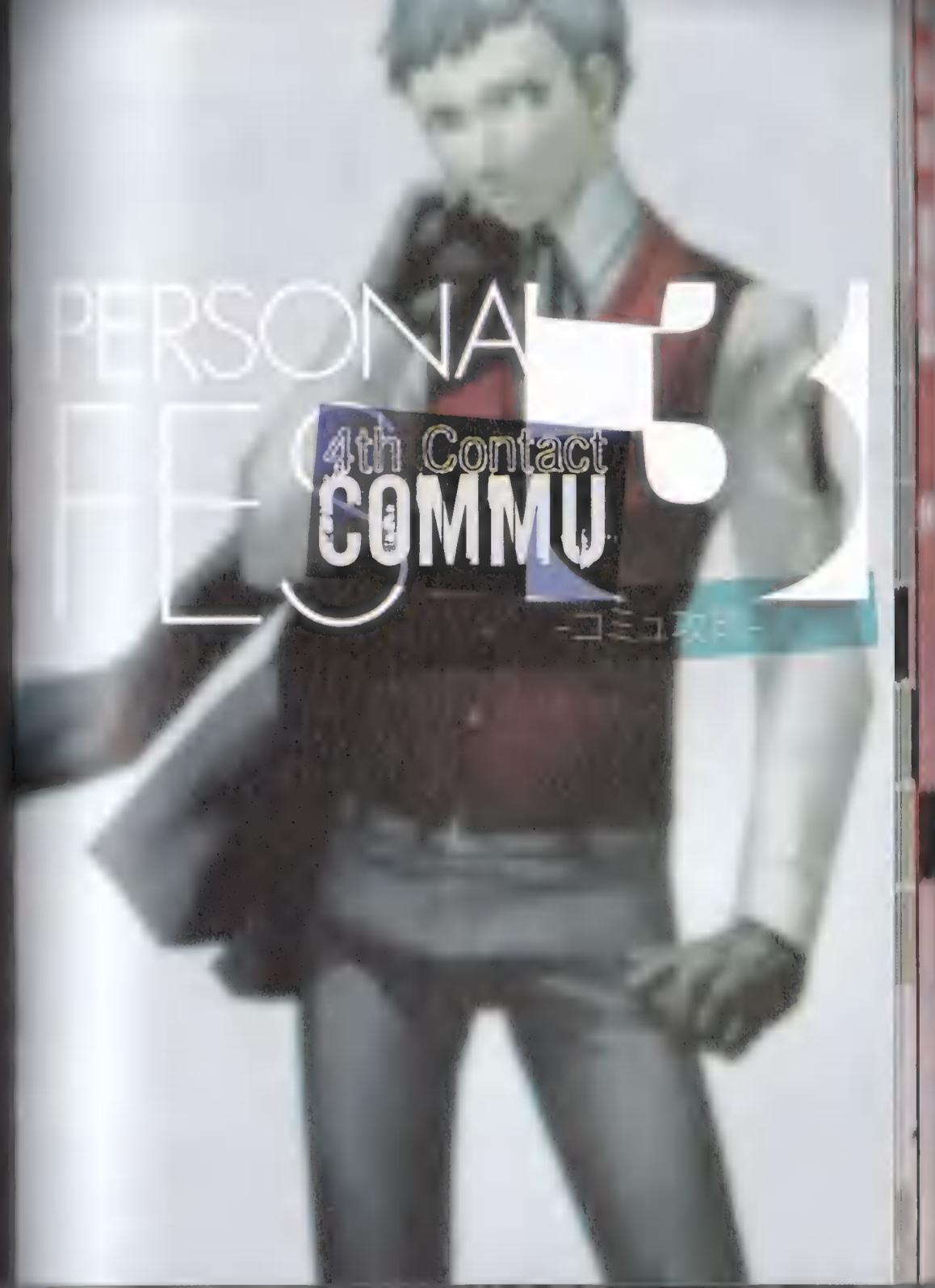
#### 4周目以降の引き継ぎ

4周目以降はMAXまでランクアップした状態でスタート。1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。



#### 武器は全額引き継ぎ

武器は全額引き継がれる。また、1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。また、1周目よりも楽に倒れる。



# COMMU DATA

## コミュデータ

コミュは、“悪者”から“永劫”までの全22種類。コミュランクが高いほど対応ベルソナ最盛時の属性値ボーナスも多くなるので、本項を参考に、より多くの人物と命運の絆を結ぼう。

### いっしょに過ごせ：3を把握

コミュのスケジュールは下記のように、基本的に曜日によっていっしょに過ごせる日とそうでない日が決まっている。下表とそれぞれのコミュページを参考に、計画的にコミュのランクアップを行なおう。ちなみに、コミュのランクを10まで上げると対応するアルカナの最強ベルソナが創造可能になる。



「FES」では恋人系コミュにランクMAX後のイベントが追加。

コミュ名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	属性	レベル	備考
特別課外活動部											なし	P184	スサノオ(P282)
クラスメイト<友近健二>			○		○	○					あり	P184	スルト(P284)
山岸風花		○				○	○				あり	P186	スカアハ(P285)
桐条美鶴			○	○	○	○	○				あり	P188	アリヲト(P287)
生徒会<小田桐秀利>		○	○	○	○	○					なし	P190	オーディン(P289)
古本屋の老夫婦<文吉、光子>		○	○	○	○	○	○				なし	P180	コウリュウ(P290)
岳羽ゆかり		○	○	○	○			○			あり	P192	キュベレ(P292)
運動部(陸上/水泳/剣道)<宮本一志>		○	○	○	○	○					あり	P194	トール(P293)
生徒会会計<伏見千尋>			○		○			○			あり	P196	メルキセデク(P295)
インターネット<Y子>		*									なし	P198	アラバキ(P297)
文化部(管弦楽/美術/写真)<平賀慶介>			○	○	○						あり	P198	ソルン(P298)
女子マネージャー<西脇結子>				○				○			あり	P200	ジークフリード(P300)
神社の女の子<舞子>		○	○	○	○	○					なし	P202	アティス(P301)
謎の少年											なし	P203	タナトス(P303)
同好会の留学生<べべ>			○	○				○			あり	P204	ユルング(P304)
テレビ通販社長<たなか社長>			●								なし	P205	ヘルゼブ(P306)
型破りな僧侶<無産>		●									なし	P206	シュウ(P308)
他校のエース<早瀬譲>		○	○	○	○	○	○				なし	P207	ルシフェル(P309)
グルメキング<未光望美>		○	○	○	○	○	○				なし	P208	ザンダルフォン(P311)
余命いばくも無い青年<神木秋成>		○									なし	P208	アスラおう(P312)
ニクス討伐隊											なし	P209	メサイア(P313)
アイギス		○	○	○	○	○	○				なし	P210	メタトロン(P314)

●……夜のみ ※……祝日含む

### リバース時の仲直り

右に挙げた人物とのコミュは、男性なら90日、女性なら60日会わずにいるか、休日の誘いに一度OKを出したあと、ほかの人と別の約束をしてしまうと、リバース状態となってランクアップができなくなる。修復には、2〜3日話しかけ、会話が発生したところで最良の答えを返せばいい。下の表でその答えを知っておこう。また、神社のおみくじを引くことでも、リバース状態は解除可能だ。ちなみに、対象コミュがリバース状態でないときにおみくじを引くと、コミュポイントが10ポイント加算される仕組みとなっている。なお、恋人系コミュは一定ランク以上でリバース状態になると、話しかけた際に必ず屋上へ呼び出し、最終宣告を行なってくる。ここで間違えた答えをするとリバースの解除どころかブロックンへと突入するので気をつけたい。

#### リバース発生キャラクター

・友近健二	・山岸風花(7)
・宮本一志	・桐条美鶴(6)
・べべ	・岳羽ゆかり(8)
・平賀慶介	・伏見千尋(5)
	・西脇結子(7)

※名前の後ろに数値のある人物は、コミュランクが書かれている数値に達すると恋人関係になる

相手	状況	選択肢	結果
友近	リバース時	>どうしますか?	〈選択肢〉先に謝る:○ 友近の様子を見る:× ラーメンをすすめる:×
		>どうしますか?	〈選択肢〉部活の調子について聞く:○ 体調について聞く:× 学校について聞く:×
山岸	リバース時	>どうしますか?	〈選択肢〉作品について話す:× 部員について話す:× 平賀が話すのを待つ:○
		>どうしますか?	〈選択肢〉政治について話す:× ファッションについて話す:○ 学校について話す:×
桐条	リバース時	[通常時]>どうしよう…	〈選択肢〉笑いとる:× マジメに謝る:○ 世間話をする:×
		[ランク6以降]「私たち、もう…ダメなのかな?」	〈選択肢〉その通り:×(ブロックン) そんなことは無い:○
岳羽	リバース時	[通常時]>どうしますか?	〈選択肢〉ひたすら謝る:× 風花が謝るのを待つ:○ 学校の話をする:○
		[ランク7以降]「もし、<苗字><くん>にその気が無いんだったら…」	〈選択肢〉ごめん…別れよう:×(ブロックン) 風花の誤解だ:○
平賀	リバース時	[通常時]>どうしよう…	〈選択肢〉とりあえず謝る:○ 美鶴が謝るのを待つ:○ 世間話でごまかす:○
		[ランク6以降]「君はどう思う?」	〈選択肢〉確かに:○ 思い過ごし:×(ブロックン)
千尋	リバース時	[通常時]>どうしますか?	〈選択肢〉スポーツの話をする:○ 勉強の話をする:× 部活の話をする:×
		[ランク7以降]「ねえ、最近どうしちゃったの?」	〈選択肢〉どうもしてない:×(ブロックン) 結子こそ:○
舞子	リバース時	[通常時]>どうしますか?	〈選択肢〉生徒会の話をする:× 本の話をする:○ 千尋に謝る:×
		[ランク5以降]「<苗字>さんも、私のこと……イヤに…」	〈選択肢〉イヤになった:×(ブロックン) そんなことは無い:○

破局したにも関わらず、ブロークン状態の扱い

ブロークンは恋人系コミュだけにある特殊な状態で、まさに破局。前ページで紹介した、一定ランク以上のリバース会話にて悪い答えを選んだときのみ、この状態になる。ブロークンはおみくじでも解除できないので、地道に絆を取り戻すしかない。その方法は、日を変えつつ4~5回話かけたあと、下記の会話で最良の答えを導き出すこと。ただ、会話の最中に答えを選択する機会が3度あり、途中でひとつでも間違えるとそこで会話は終了。そのままブロークン状態が継続してしまうので気を付けよう。



破局からの修復は、神頼みをしてもすげなく断られてしまう。

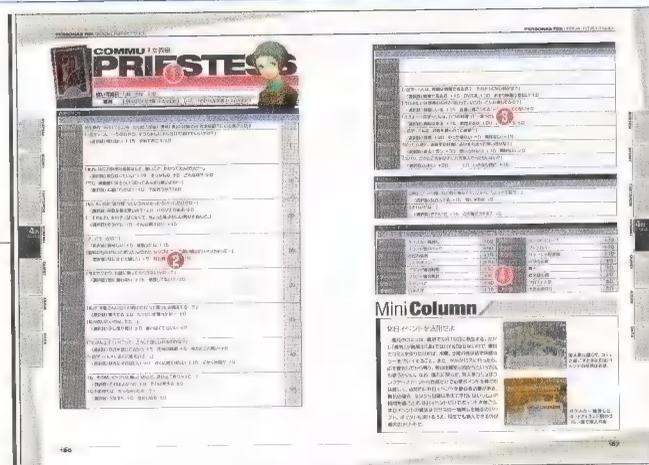
ブロークン発生キャラクター

- 岳羽ゆかり
- 山岸風花
- 桐条美鶴
- 西脇結子
- 伏見千尋

なお、恋人関係になったコミュは、ほかの女性と過ごすリバースまでの期間が15日短縮するという特徴があるが、コミュランクを上げると、その期間がリセットされる。関係が悪化しそうなコミュは、何度か会ってランクアップさせてしまおうといい。

相手	会話
ゆかり	「で…どうしたの？」 〈選択肢〉特別な用はないが…× ヒマだったから× 近ごろ、元気？：○(次会話へ) 「そんな話のために、わざわざ？」 〈選択肢〉迷惑だった？：○(次会話へ) 一緒に帰ろうかと…× ゆっくり話したかった× 「迷惑って事はないけど…友達なんだし…」 〈選択肢〉ただの友達？× 許して欲しい：○ 最近なぜ冷たい？×
	「あ…何の用ですか？」 〈選択肢〉また一緒に過ごしたい：○(次会話へ) 風花が忘れられない× よりを戻したい× 「その言葉が本当なら、今までの事はどう考えたいの？」 〈選択肢〉ごめん× 信じて欲しい× もう悲しませない：○(次会話へ) 「<苗字><くん>にとっての私って…何なのかな？」 〈選択肢〉心を許せる相手：○ 大切な女性× 恋人×
	「それで？」 〈選択肢〉忙しい？× 働き過ぎだ× 息抜きをしる：○(次会話へ) 「私は忙しいんだ。」 〈選択肢〉働きすぎだ× 素直に喜べ× どこがいい？：○(次会話へ) 「むう…」 〈選択肢〉早く決めろ× 考えすぎだ× ゆっくり考える：○
	「それって部活のときじゃダメ？」 〈選択肢〉二人きりで話したい× 急ぎの用事：○(次会話へ) いつでもいいけど…× 「それで、何が話したいの？」 〈選択肢〉二人のこと：○(次会話へ) これからのこと× 部活のこと× 「聞かれたらカッコ悪いよ？」 〈選択肢〉カッコ悪いかも…× カッコ悪くない：○ 誰も聞いてない×
千尋	「何か、御用ですか…私、あ…もう行かないと…その…」 〈選択肢〉黙って聞け× なら行け× 落ち着け：○(次会話へ) 「すみません、なんか緊張…しちゃって…」 〈選択肢〉失礼な× 何もしてない× 気にするな：○(次会話へ) 「ごめんなさい…」 〈選択肢〉すく謝るな× 落ち着け× 怖がらせた？：○

コミュデータの見方



① コミュ

そのコミュの名称と、対応アルカナ。この中にある「誘い可能日」と「場所」に関しては、下記を参照のこと

● 誘い可能日……そのコミュといっしょに過ごせる曜日の一覧。ほとんどP180の基本スケジュールと同様だが、「ランク0以上になると平日不可」というようなものもある。それらの詳細はここで確認できる

● 場所……そのコミュがいる場所。誘い可能日にここで話しかけると、いっしょに過ごせる

② イベントデータ

ストーリーの進行によってランクが上がるとコミュはランクアップのタイミング、いっしょに過ごすことでランクが上がるとコミュは会話内容と選択肢を記載。詳細は下記参照

● ランク……コミュのランク

● タイミング……ストーリーの進行によってランクアップするコミュのランクアップタイミング

● コミュ発生条件&会話内容……いっしょに過ごすことでランクアップするコミュの、発生条件とランクアップ時の会話の選択肢。各選択肢の横に記載されている値は、その選択肢を選んだ際に上昇するコミュポイントとなっている。なお、イベントなしの場合は+10ポイント

● NEXT……つぎのランクになるのに必要なコミュポイント。これを上回るポイントを得ても次ランクには持ち越されないで注意。「-」の場合は必ずつぎのランクに上がる

③ 休日イベント・専用イベントデータ

深夜の電話で誘いを受けた際に発生する、休日イベント中の選択肢。恋人系コミュのみ、夏祭りとクリスマスの特典イベントが存在する。各選択肢の横に記載されている値は、その選択肢を選んだ際に上昇するコミュポイントとなっている。それぞれの詳細は下記を参照

● ランク……コミュのランク

● 会話内容……イベント中の会話と選択肢。各選択肢の横に記載されている値は、その選択肢を選んだ際に上昇するコミュポイントとなっている。なお、内容が「-」となっているものは、そのランクでは深夜の電話が発生しないことを表す

④ プレゼントデータ

恋人系コミュと休日を通して渡せる、プレゼントのデータ。データは上昇コミュポイントが高い順に並んでいる。詳しくは下記参照

● カテゴリ……そのプレゼントの種類

● プレゼントアイテム……恋人系コミュに渡すアイテム

● 上昇pt……そのプレゼントで上昇するコミュポイント

## COMMU | 愚者

# FOOL

特別課外活動部

誘い可能日	—
場所	—

ランクアップのタイミング

RANK	発生条件
RANK 1	発生条件: 4月18日夜のイベントで自動的に発生
RANK 2	4月20日、タルタロスチュートリアル後
RANK 3	5月9日、ブリーステス戦後
RANK 4	7月7日、ラヴァース戦後
RANK 5	7月22日、屋久島旅行イベント後
RANK 6	11月2日、ラウンジでのイベント後
RANK 7	11月4日、祝賀会イベント後
RANK 8	—
RANK 9	11月28日、ラウンジでのイベント後
RANK 10	12月31日、ラウンジでのイベント後

※ランク8のイベントはなく、ランク7のつぎはランク9になります。

## COMMU | 魔術師

# MAGICIAN

マラス・メイト

誘い可能日	火曜、木曜、金曜
場所	【通常時】月光館学園 2-F教室 【リバース時】月光館学園 1F玄関ホール

RANK	発生条件	ポイント
RANK 1	発生条件: 4月22日に、放課後のイベント内で自動的に発生	—
RANK 2	「それってひょっとして、岳羽さんの部屋とか入れちゃうワケ？」 〈選択肢〉当然だ:±0 入れない:±5 それは秘密だ:±5 「やっぱり女は大人に限るって。お前は？」 〈選択肢〉大人に限る:±5 同じ年代がいい:±0 なんでもいい:±5	1
RANK 3	「あーあー、ったくよー。いい加減、飽きてごねー？」 〈選択肢〉ラーメンに?:±0 学校に?:±0 人生に?:+15 「決めたまぜ<苗字>。オレは彼女を作る! すぐ作る!」 〈選択肢〉無理だ:±0 頑張れ:±5	15
RANK 4	「悪いな、こんなとこ付き合わせて。あのさ、ここでちょっと、待っててくれない？」 〈選択肢〉構わない:±0 なんで?:±0 「オレ、今から叶先生とこ行って… アタックしてくるから!」 〈選択肢〉頑張れ:±15 やめておけ:±0 勝手にしろ:±0	15
RANK 5	「ああ…なんつーかコレ、運命だよな? 惹かれあう美男美女っていうか…」 〈選択肢〉…そうか?:+5 そうだな…:+15 美男美女…?:±0	15

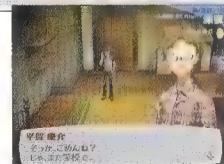
RANK	発生条件	ポイント
RANK 6	「悪い、オレやっぱ止めとくわ。」 〈選択肢〉今さら?:±0 なんで?:±0 「進学とか大事じゃん? お前、将来のことか、考えてるか?」 〈選択肢〉もう決まっている:±15 友近よりは考えている:±0 全く考えていない:±0	15
RANK 7	「はあ…なんか食えねーや…」 〈選択肢〉理由を聞く:+15 友近の分も食べる:±0 「エミリの部屋にあった雑誌…なんだと思う?」 〈選択肢〉ファッション情報誌:±0 オカルト情報誌:±0 結婚情報誌:+5 「<苗字>は、賛成してくれるよな?」 〈選択肢〉おめでとう:+5 まだ早い:±0 勝手にしろ:±0	22
RANK 8	「あ、あのさ…わ、悪いなこんなとこで…えっと、いや、やっぱいい…」 〈選択肢〉早く言え:+15 悩んでるのか?:+15 「エミリ、九州の学校に飛ばされるんだって…ど、どうしよう?」 〈選択肢〉ついていけ:+15 二人で話し合え:+15 自分で考えろ:±0	22
RANK 9	>どうしますか? 〈選択肢〉友近を慰める:±0 あの二人に文句を言う:+15 友近を笑う:±0	22

RANK	発生条件	ポイント
RANK 10	「ま、悪くはねーな! ちょっとアソビ心が足りないけどね。」 〈選択肢〉失礼だ:+15 どのへんか?:+30 興味ない…:±0	—
RANK 11	「な、完璧じゃね? この作戦!」 〈選択肢〉ダメだと思う:±0 完璧だ:+15 もっといい作戦が…:+30	—
RANK 12	「あ、あのな、笑うなよ? お前…キス、とかしてたことある?」 〈選択肢〉ある:±0 ない:+30 とっくの昔に…:+15	—
RANK 13	「ああいうのが怖いのかな? …あれって、移ったりしないよな?」 〈選択肢〉移る:±0 移らない:+30 分からない:+15	—
RANK 14	「コレがオレの、人生におけるラスト牛丼だ!」 〈選択肢〉……:+15 なんで?:+30 くだらないな:±0	—
RANK 15	「幸せにできんのかな、オレなんか…」 〈選択肢〉大丈夫:+15 努力しろ:+30 無理かな:±0	—
RANK 16	「オレ、アレになったのかなあ…」 〈選択肢〉そうかも:±0 それとは違う:+15 心配するな:+30	—
RANK 17	「こないだのアレ、忘れてくんねー?」 〈選択肢〉分かった:+30 できない相談だ:±0 何のこと?:+15	—

## Mini Column

### 長期休み、会うのは一度きりに

夏休み、冬休みは毎日のように学園系コミュから誘いの電話がかかってくる。ただ、どれだけポイントがたまってランクアップでリセットとなるので、会うのは一度きりにして、学園以外のコミュを上げていこう。



後味は悪いが、効率のよいコミュ形成のために誘いを断ることに。



COMMU | 女教皇

# PRIESTESSES

山岸風花

新しい曜日 月曜、金曜、土曜

【通常時】月光館学園 2F教室前廊下 【リバース時】月光館学園 1F実習室前廊下

通常イベント

RANK 1	発生条件: 6月17日以降、文化部入部後に勇気「深」の状態ですF教室前廊下にいる風花と話す	
RANK 2	「<苗字><くん、…そのお弁当、ネコちゃんに少し分けてあげていいかな?」 〈選択肢〉構わない:+15 やめておこう:±0	1
RANK 3	「まあ、私にお料理の素質なんて、無いこと、わかってただけど…」 〈選択肢〉無らなくていい:+15 そうかもな:±0 どんな味?:±0 「でも、図書館にはそういうのってあんまり無いよね…」 〈選択肢〉本屋に行けば?:±0 手伝おうか?:±0	15
RANK 4	「私にも、何か“取り柄”っていうのがあったらいいんだけどね…」 〈選択肢〉得意な事は無いの?:±0 ペルソナがある:±0 「…それに、女の子っぽくなくて、ちょっと恥ずかしい気がするんだ。」 〈選択肢〉そうかも:±0 そんな事はない:+15	22
RANK 5	「ど、どう…かな?」 〈選択肢〉美味しい:+5 頑張ったね:+15 「簡単なものからって思ったんだけど、シンプルで奥の深い感じにハマっちゃって…」 〈選択肢〉役に立てて嬉しい:+5 何も教えてない:+5	30
RANK 6	「今までどおり、相談に乗ってもらえないかな…?」 〈選択肢〉別に構わない:+15 無理してない?:±0	30
RANK 7	「私が“本屋さんに行くの避けてる”って言ったの覚えてる…?」 〈選択肢〉覚えてる:±0 たったいま寄ったが…:±0 「私が言いたいのは、ただ…」 〈選択肢〉少し落ち着け:±0 言わなくてもいい:±0	35
RANK 8	「“たぶん上手いく”って…どうして信じられるのかな?」 〈選択肢〉自分を信じてるから:+5 性格の問題:+5 考えたこと無い:+5 「<苗字><くん、近くに居たいよ…」 〈選択肢〉好きにすればいい:+5 近くに居てほしい:+15 元から仲間だ:+5	40
RANK 9	「私、その時、ビックリと嬉しいのとで、涙が出てきちゃって…」 〈選択肢〉それはよかった:±0 それは笑える:±0 「私の気持ちは…叶っちゃったの…?」 〈選択肢〉うなずく:±0 抱きしめる:±0	55

RANK 2	
RANK 3	
RANK 4	「<苗字><くんは、映画は劇場で見る派? それともDVD派かな?」 〈選択肢〉劇場で見る派:+15 DVD派:+30 あまり映画は見ない:±0
RANK 5	「今日みたいな普通のお休みの日って、いつも、どんな事してるの?」 〈選択肢〉部屋にいる:+15 友達と過ごしてる:+30 覚えてない±0
RANK 6	「ええと…<苗字><くんは、ハブの料理って…食べたい?」 〈選択肢〉興味はある:+15 無理するな:+30 好きにする:±0
RANK 7	「<苗字><くんは、お魚を捌くって得意?」 〈選択肢〉得意:+30 やった事無い:±0 興味ない:+15
RANK 8	「だったら逆に、音楽をお料理に活かす方法って無いのかな?」 〈選択肢〉あると思う:+30 思いつかない:+15 興味ない:±0
RANK 9	「ズバリ、このところ女の子に八方美人だったりしない?」 〈選択肢〉しない:+30 ……:±0 いきなり何だ:+15

RANK 1	「実はこういう服、殆ど着た事なくて、だから、ちょっと不安で…」 〈選択肢〉似合ってる:+15 気にするな:+5
RANK 2	「きれいだな…」 〈選択肢〉きれいだ:+15 この後どうする?:+5

プレゼントデータ		ポイント	
ガラスの一輪挿し	+50	カレイドスコープ	+10
ブランド物のバッグ	+50	ブックカバー	+10
赤松の盆栽	+10	ガネーシャ貯金箱	+10
ミニサボテン	+10	バラの花束	±0
ブランド物の財布	+10	香水	±0
ブランド物の時計	+10	遮光器土偶	±0
ティベア	+10	フロスト人形	±0
日本人形	+10	その他	±0

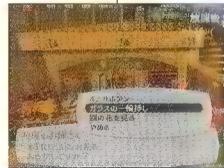
## Mini Column

### 休日イベントを活用せよ

風花のコミュは、最短で6月19日に発生する。ただし「勇気」が最高の「深」でなければならぬので、最短でコミュを作りたければ、火曜、金曜の夜は必ず体感ホラーをプレイすること。また、タルタロスに行ったら、必ず疲労してから帰り、翌日保健室に向かうという方法も使うといい。なお、風花に限らず、恋人系コミュはランクアップイベントの会話だけで必要ポイントを稼ぐのは難しく、必然的に休日イベントを重ねる必要がある。風花の場合、ランク5以降はあえて平日にはいっしょの時間を過ごさず、休日イベントだけでポイントを稼ごう。休日イベントの最後はガラスの一輪挿しを贈るのがベスト。ポイントも稼げるうえ、何度でも購入できるのが最大のメリットだ。



恋人系に限らず、コミュと満ごすときは対応ペルソナの所持は必須。



ガラスの一輪挿しは、ポートアイランド駅のラプレシ屋で購入可能。

COMMU | 女帝

# EMPRESS

司条美鶴

【属性】 火曜、木曜、土曜

【場所】 【通常時】月光館学園 1F職員室前廊下 【リバーズ時】月光館学園 1F玄関ホール



通常イベント

発生条件	内容	報酬
発生条件: 11月21日以降、学力「天才」or12月の試験で学年トップを取った状態で、1F職員室前廊下にいる美鶴と話す >美鶴はどうも落ち着かないようだ。 〈選択肢〉来るのは初めて?:+5 食べ方は分かる?:+5		1
>美鶴は何やらへこんでいる。 〈選択肢〉タコ焼きをオゴる:±0 オゴらない:+5 「明彦も成長した…という事かも知れないな。」 〈選択肢〉寂しい?:+5 嬉しい?:+15 「何なんだろうな…この感じは。」 〈選択肢〉それは恋:+5 それは不安:+5 やはり寂しさ:+5 「取り留めのない事を聞かせたな…忘れてくれていい。」 〈選択肢〉応援する:±0 忘れる:+5	21	
「もうじき、今を懐かしく、思い返す事になるのかもな…」 〈選択肢〉進学しないの?:±0 なにかあったの?:+5 「「結婚」とは、何だと思う?」 〈選択肢〉愛の結果:+15 社会的契約:±0 妥協の産物:±0 「私は…■違ってるか?」 〈選択肢〉恋人はいないのか?:±0 難しい問題だ:±0	21	
「映画館というのは、実に良く考えられているんだな。」 〈選択肢〉金持ちらしい意見だ:±0 楽しそうよかった:+15 「バイクに乗る事なんか、彼女の方が、私より向いているかも知れない…」 〈選択肢〉バイク?:+15 自分は向いてない?:+5 >美鶴は苦笑している。 〈選択肢〉お嬢様なのにバイク…:±0 いつか一緒に出掛けたい:+15	21	
>美鶴は本棚を見ている。 〈選択肢〉探してる本でも?:+5 届かないなら取ろうか?:+15 調べ物は?:±0 「それが最良の選択さ…おそろく誰にとってもな…」 〈選択肢〉冗談だろ:±0 初耳だ:+5 「ならば私も…運命からは逃げないさ。」 〈選択肢〉考え直せ:+15 自分が何とかしよう:+5	21	
「わがまま…かな?」 〈選択肢〉わかった:+15 いいのか?:+5	21	
「そんな場所へ行ってしまうたら…思った事はないか?」 〈選択肢〉ある:±0 ない:±0 「あ…か、仮の話だぞ。」 〈選択肢〉構わない:±0 悪い事:±0 >美鶴は体を震わせている 〈選択肢〉美鶴をなだめる:±0 男に文句を言う:+15 >美鶴が行ってしまう。…どうしますか? 〈選択肢〉引き止める:+15 男に掴みかかる:+15	21	
「この間は…済まなかった。」 〈選択肢〉何のこと?:+5 気にしてない:+5 嬉しかった:+15	21	

休日イベント

「あのバイク型の機械を使うゲームは、幾らぐらいするものなんだ?」 〈選択肢〉買うつもり…?:+15 値段は分からない:±0 本物のバイクがあるのに:+30 「そろそろ…帰るか?」 〈選択肢〉そろそろ帰る:±0 もう少し一緒に:+15 帰りたいくない?:+30 「もし良ければ、君が好んで聴くアーティストなどを…教えてくれないか?」 〈選択肢〉どうして?:+30 美鶴の好みを知りたい:+15 あまり聴かない:±0 「正直、自分でも分からない。なんなんだ、この気持ちは…」 〈選択肢〉それは恋心:+15 それは友情:±0 気にしないでいい:+30 「漫画など、高価図書という訳でもないし、買えば済む事じゃないのか?」 〈選択肢〉居心地がいい:+15 買うより安い:±0 置き場の問題:+30 「好きな人は、いるのか…?」 〈選択肢〉いる:±0 いない:+15 美鶴が好き!:+30 「なあ…名前…?」 〈選択肢〉なに?:±0 いま名前で呼んだ?:+30 行きたい所でも?:+15
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

特別イベント

「今日は、何故か、すごく美しく見える…」 〈選択肢〉美鶴の方が綺麗:+5 この後どうする?:+15
------------------------------------------------------

プレゼントデータ

品名	入手方法	入手量	品名	入手方法	入手量
日本人形	交換	+50	観音菩薩	交換	+10
遮光器土偶	交換	+50	ブックカバー	交換	+10
赤松の盆栽	交換	+10	その他	交換	+10
香水	交換	+10	バラの花束	交換	±0
ブランド物の財布	交換	+10	ミニサボテン	交換	±0
ブランド物の時計	交換	+10	花	交換	±0
ブランド物のバッグ	交換	+10	その他	交換	±0
ティディア	交換	+10	その他	交換	±0

## Mini Column

### 美鶴とクリスマスをおごすには

美鶴は、残念ながらいっしょに夏祭りへは行けませんが、クリスマスをおごすことは可能です。そのためには「学力」を「天才」まで上げ、コミュを成立させる必要がある。ほかのふたつのステータスとくらべ、「学力」は上がるのに時間がかかるが、4月からこまめにステータス強化に励んでいたら、夏休み終了直後は「天才」になっているはず。ただ、美鶴のコミュ発生は11月下旬とかなり遅く、かつクリスマスに誘われるためには、コミュのランクが5以上は必要。クリスマスは1ヶ月後なので余裕があるように思えるが、12月の前半は試験期間となっており、12月で美鶴と会えるのは2回しかないのだ。クリスマスをいっしょにおごしたければ、11月のうちに、ランク5まで上げておこう。



学力が足りないうちは、いくら誘ってもまったく相手にされない。



美鶴のプレゼントは高級シャンパン。いかにも美鶴らしい。

# COMMU | 皇帝

## EMPEROR

生徒会 (小田桐秀利)

誘い可能日 月曜、水曜、金曜

月光館学園 生徒会室



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK1	発生条件: 4月27日に美鶴から生徒会の話を聞き、職員室で生徒会入会の許可を得たあと生徒会室へ行く	
RANK2	「一部の生徒が制服の廃止を唱えている。賛同者を募っているとの事なのだが…」 〈選択肢〉賛成だ: ±0 くだらない: +15	1
RANK3	「勝手に仕切らなつての! 生徒会長に相談も無しにあんな事…!」 〈選択肢〉何があった?: ±0 ケンカはやめる: ±0	3
RANK4	>男子生徒が今にも小田桐に殴りかかりそうだ。 〈選択肢〉小田桐を止める: ±0 様子を見る: ±0 「どうした? 僕に何か用か?」 〈選択肢〉やり過ぎだ: ±0 がんばってるな: +15	15
RANK5	「…<苗字>君、見てたのか」 〈選択肢〉ひどい奴らだ: +15 疑いだしたらキリがない: ±0	15
RANK6	「うるさい外野がいなくて丁度いい」 〈選択肢〉小田桐は帰らないのか?: ±0 “丁度いい”とは?: ±0 「…見ての通り、定例会の実施は不可能だ。君も帰ってくれて構わない。」 〈選択肢〉来たばかりだし…: +15 もう少しここにいようかな: +5	15
RANK7	「喫煙者の…退学処分について、だ。」 〈選択肢〉妥当な処分: ±0 厳しい処分: +15	15
RANK8	「そ、その…小田桐さんで何かしちゃったんですか?」 〈選択肢〉どういう意味だ?: ±0 気になる事でも?: ±0 >小田桐は気まずそうだ。 〈選択肢〉自分は犯人なんかじゃない: +15 かばってくれたのか?: +5	22
RANK9	「秩序だの何だの大義を掲げたが…結局僕は、ただの権力欲の亡者だったんだ。」 〈選択肢〉自分を責めるな: +15 気づいただけ偉い: +15	22

# COMMU | 法王

## HIEROPHANT

古書 (古書本の虫)

誘い可能日 月曜、火曜、水曜、木曜、金曜、土曜

蔵戸台駅前商店街 古書本の虫



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK1	発生条件: 4月25日以降に古本屋へ行き、学園の1F渡り廊下で「柿の葉っぱ」を入手。その後再び古本屋へ行く	
RANK2	「どなたさんじゃったかのう?」 〈選択肢〉名乗る: +5 黙っている: ±0	1

RANK	発生条件	報酬
RANK1	「貰いもんが余っちゃつての。<名前>ちゃん、持ってつとくれよ。」 〈選択肢〉礼を言う: +15 遠慮しておく: ±0 「わしと婆さんじゃあ、半年かかっても食べ切れんからのう。」 〈選択肢〉受け取る: ±0 遠慮しておく: ±0 「せっかくのお客様だつてのにお構いもせんと…すまんの、<名前>ちゃん。」 〈選択肢〉あいつ?: ±0 謝らなくていい: ±0 >光子婆さんは悲しそうだ。 〈選択肢〉あの子?: ±0 何の話?: ±0	1
RANK2	「出てこんのう…」 〈選択肢〉探し物?: +5 掃除中?: ±0 「わしのメガネを…じゃなかった。財布を探しとるんじやが…難儀での…」 〈選択肢〉応援する: +5 手伝う: +15 「拙者も同門! 月光館ノ生徒、デゴザルヨ!」 〈選択肢〉初めまして: ±0 …誰?: ±0 「アザナハ、”ベベ”ト申ス者ナリ! 御見知りオキラー!」 〈選択肢〉よろしく: ±0 ……: ±0 「車に乗るだなんて… わ、私を独りにするつもりですか!」 〈選択肢〉車がどうした?: ±0 独りにする?: ±0 「仕事から帰る途中、事故でな… 酔っ払い運転のダンプに突っ込まれての…」 〈選択肢〉気の毒に: ±0 運が悪かった: ±0	20
RANK3	「婆さん、たつた今、月高の方に行っちゃったよ。」 〈選択肢〉自分も行ってみよう: +15 ここで待とう: +15 >光子婆さんは青ざめている。 〈選択肢〉何があったのかを聞く: ±0 黙っている: ±0 「<名前>ちゃん、何か知つとるかい?」 〈選択肢〉知らない: ±0 心配だな: +5	20
RANK4	「なんか、悪かつたかのうつてな。柿の木の事で厄介かけちまてないかって…」 〈選択肢〉気になるな: +5 木の事?: ±0 「なんだつてこんなときに…あの木を切るだなんて…」 〈選択肢〉元氣出して: +5 心配するな: +5	20
RANK5	「でも、木が無くなつちゃつたら…本当に息子に会えなくなる気がして…」 〈選択肢〉考えすぎだ: ±0 ケンカはやめて: +15 >文吉爺さんと光子婆さんは塞ぎこんでいる。 〈選択肢〉元氣出して: ±0 きつと何とかなる: ±0	20
RANK6	>光子婆さんは泣いている。 〈選択肢〉泣いている訳を聞く: +5 文吉を見る: ±0 「柿の木は死んだ先生との思い出だつて…だから切らないでくれつて…」 〈選択肢〉興味無い: ±0 それは良かった: +5 「…<名前>ちゃんなんじやろ? 皆さんに呼びかけてくれたの。」 〈選択肢〉違う: +5 そうだ: +5 何のこと?: +5	20
RANK7	「どなたさんじゃと思う? ヒントは”運動してる人”じゃよ。」 〈選択肢〉柿の木の署名運動をしてる人: +5 スポーツ選手の人: +5 「息子が受け持った生徒さんのほとんどから署名もらえたらいいんじやよ!」 〈選択肢〉それは良かった: ±0 それはすごい: ±0 「息子にも、このグッドニュースを報せてやらんとな!」 〈選択肢〉行こう: +15 行かない: +15	20
RANK8	「ん? 意外かい? わしゃこう見えてもねつとさあふああじゃぞ?」 〈選択肢〉手紙の内容を聞く: +5 手紙を書く理由を聞く: +5 「手紙、気になるかの? ドキドキかい? ワクワクかい?」 〈選択肢〉ドキドキ: ±0 ワクワク: ±0	30

SYSTEM

STORY

TARTAROS

4th Contact

QUEST

LEGIS

DATA

SYSTEM

STORY

TARTAROS

4th Contact

QUEST

LEGIS

DATA



COMMU | 恋愛  
**LOVERS**

月羽ゆかり



**誘い可能日** 月曜、水曜、木曜、土曜

**場所** 【通常時】月光館学園 2F教室 【リバース時】月光館学園 1F玄関ホール

通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK1	発生条件：7月24日以降に、魅力「カリスマ」状態で2F教室にいるゆかりと話す	
RANK2	「ね、ガーベラにしようと思うんだけど何色がいいと思う？」 〈選択肢〉可愛いピンク：+15 清純な白：±0 情熱の赤：±0 ガーベラって？：±0 「…って、私の部屋知らないんだっけ。もー、役立たず。」 〈選択肢〉ひどいな：+5 なら今度、入らせて：±0	1
RANK3	「所詮そんなもんか…母親なんて。」 〈選択肢〉お母さんと何かあったの？：±0 ……：±0	15
RANK4	「ゴメン。」 〈選択肢〉誰から？：±0 …なんだって？：±0 大丈夫？：+15	22
RANK5	>どうしますか？ 〈選択肢〉キョロキョロする：±0 落ち着いて待つ：±0 >どうしますか？ 〈選択肢〉様子を見に行く：±0 もう少し待つ：±0 >どうしますか？ 〈選択肢〉助けに入る：±0 人を呼ぶ：±0 様子を見る：±0 >言葉とは裏腹に、ゆかりは震えているようだ… 〈選択肢〉励ます：+15 そっとしておく：±0 抱きしめる：±0(リバース)	30
RANK6	「あの時は、ありがとうございました。」 〈選択肢〉どういたしまして：+5 お安い御用：+15 こちらこそ…：+5	30
RANK7	「鹿とか出るようなところでお昼食べるの。どう？」 〈選択肢〉いいかもね：+15 興味ない：±0	35
RANK8	「ねえ、<苗字>君が選んでくれる？」 〈選択肢〉いいよ：+15 面倒だ：±0 「今度、会う約束しちゃった。なんか、緊張するな…」 〈選択肢〉お母さんを許せる？：±0 お母さんに会いたい？：±0	40
RANK9	>ゆかりはずっと黙っている… 〈選択肢〉あの子：±0 ……：+15 用が無いなら帰る：±0	55

休日イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK1	「いちご大福好き？」 〈選択肢〉どうも苦手：±0 大好き：+15 食べた事がない：±0	
RANK2	「私の歳で、親の事ばっか気にして、こたわってるの…ヘン？」 〈選択肢〉ヘンじゃない：+15 少し違和感：±0 荷物持ちは任せる：+30	
RANK3	「<苗字>君って、貯金とかしてる？」 〈選択肢〉毎月コツコツ：+15 どうでもいい：±0 毎月カツカツ：+15	
RANK4	「べっ、別に、大した意味は無いんだけど、なんか気になっちゃって…」 〈選択肢〉誰かと遊んでいる：+30 部屋で過ごしている：+15 覚えていない：±0	
RANK5	「そうだ、じゃあ<苗字>君も、何か探しなよ。そうだな、ウォレットチェーンとかどう？」 〈選択肢〉オススメのを選んで：+30 なにそれ？：±0 何か、買ってあげようか？：+15	
RANK6	「バクバク食べて、みっともない…かな？」 〈選択肢〉みっともない：±0 お代わりする？：+15 健康的でいい：+30	
RANK7	「誰も、気付いてないよね？ 私たちの事、"戦う高校生"だなんて…」 〈選択肢〉ゆかりはそう見える：±0 思っていないさ：+15 分かる人には分かる：+30	

特別イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK1	「あー、どうせ濡るなら、もうチョイ遠出して探すべきだったかなあ…」 〈選択肢〉中身は勝ってる：+15 十分似合ってる：+5	
RANK2	「なんていうか…ステキ…だね」 〈選択肢〉綺麗だね：+10 この後どうする？：±0	

プレゼントデータ

名前	ステータス	効果	入手方法
香水	+50	魅力	赤松の盆栽
ブランド物の財布	+50	魅力	ミニサボテン
ブランド物の時計	+50	魅力	日本人形
ブランド物のバッグ	+50	魅力	カレイドスコープ
バラの花束	+10	魅力	遮光器土偶
ガラスの一輪挿し	+10	魅力	ブックカバー
ティディア	+10	魅力	大吉のお守り
その他	+10	魅力	ガネーシャ貯金箱

## Mini Column

### ゆかりと夏祭りに行くために

夏祭りに誘える女性は、風花、ゆかり、千尋、結子の4人。いずれもコミュランク2以上が条件である。コミュ構成のためには、風花「勇氣」が「漢」が、ゆかりは「魅力」が「カリスマ」まで必要なので、タルタロスに行かない夜は、ポロニアンモールのゲームでこつこつステータスアップを図ろう。

ただ、ゆかりと夏祭りに行くには、もうひとつ注意する点がある。それは時間のなさ。ゆかりのコミュ発生は最短が7月24日で、2日後の26日には夏休みに入ってしまうのだ。そのため、ゆかりと夏祭りに行くためには、24、25日と連続して彼女といっしょに過ごす必要がある。金曜の昼休みに、ほかのコミュから誘われても、必ずゆかりといっしょに過ごすこと。



月曜と木曜の夜は、必ずブリクラをして「魅力」をアップさせよう。



無事ランク2までアップさせたら、8月に浴衣のゆかりを見られる。



誘い可日 | 月曜、火曜、木曜、金曜  
 通常時 | 月光館学園 2F教室 or 各部室 | リバース時 | 月光館学園 各部室

通常イベント

RANK1	発生条件: 4月23日以降に運動部の部屋へ行き、どれかに入部する(入部しなかった場合は5月27日に強制加入)	
RANK2	「よ、肩が痛え…ちょっとマジになりすぎたか…?」 <選択肢>無理するな:±0 根性が足りない:+5 「息切れも…し、してねえじゃねえか…ど、どんな鍛え方してんだよ…?」 <選択肢>普通の鍛え方:±0 特別な鍛え方:±0 「…帰ろ…う!？」 <選択肢>どうした?:±0 早く帰ろう:±0	1
RANK3	「ちょっと、その…ただの貧血で…」 <選択肢>お大事に:±0 本当に大丈夫?:+5 「薬塗っても滲布しても痛みがひかぬえ…」 <選択肢>治る?:+5 部活は休め:±0	15
RANK4	「な、なんだよ…こっそり練習に戻ろうと思ってたのによ…」 <選択肢>今までどこに?:±0 サボり?:±0 「無理やり予約入れられちゃったから…し、仕方ねえだろうが!」 <選択肢>結果は?:±0 災難だったな:+15	15
RANK5	「な、なんだよ…毎度タイミング悪い時に会うよな…」 <選択肢>病院帰り?:+5 サボり?:+0 「じよ、冗談…じゃ、ねえ…な…んで…立て、ねえ…!」 <選択肢>肩を貸す:+15 背負う:+5 人を呼ぶ:±0	15
RANK6	「勝ちたくて練習するんだろうがよ…」 <選択肢>仕方ない:±0 根性だ:+5 「来年の選考会で勝って、日本一になるって。俺は、約束したんだからよ!」 <選択肢>約束?:±0 なぜそこまで?:+5 「だから、日本大会に出るためにも、来年の選考会に勝たなきゃならねえんだ!」 <選択肢>勝算はある?:±0 お前のヒザはどうなる?:+5 「お前がチクるわけねえし…やっぱ“顧問”ってダテじゃねえのな。」 <選択肢>具合は?:+5 隠し通せる?:±0 「こんな調子じゃ…甥っ子との約束が守れねえ!」 <選択肢>根性だ:+15 このままでは勝てない:+5 休んだ方が…:±0	15
RANK7	「何か知ってるんじゃないだろうか?」 <選択肢>ウソをつく:±0 目をそらす:+5	22
RANK9	「俺、図体ばっかデカイから…けっこうシンドかったろ?」 <選択肢>大丈夫:+15 そうでもない:±0 根性だ:+5	22

毎日イベント

RANK1	「四六時中、臨戦態勢っての? 部活に賭ける俺のこの根性、どうよ?」 <選択肢>すごい:+30 どうでもいい:+15 暑苦しい:±0
RANK2	「ちょっと、炭水化物控えてえんだ。」 <選択肢>パン党?:+15 ダイエット?:+30 具合悪い?:±0
RANK3	「勝ちたいって思うほどガチガチになっちゃって…」 <選択肢>性格だから仕方ない:±0 根性で乗り切れ:+15 勝ちを意識しすぎ:+30
RANK4	「…悪かったな。」 <選択肢>相手がケガをする:+15 宮本がケガをする:±0 闘う相手がちがう:+30
RANK5	「<苗字>、どんなのがいいと思う?」 <選択肢>運動靴:±0 ゲーム:+30 洋服:+15
RANK6	「…そう! “無気力症”っての? あれになっちゃまうよ、俺…」 <選択肢>それはない:±0 心配だ:+30 がんばれ:+15
RANK7	「こんな痛え思いで部活続けて勝とうって、理由が…俺、わかんなくなってきた…」 <選択肢>宮本の性格:+30 甥のため:+15 自分で考える:±0
RANK8	「俺、こんな調子で来年の選考会…普通に考えて、勝てると思うか…?」 <選択肢>根性だ:±0 宮本次第:+15 無理だ:+30

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUNION  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUNION  
QUEST  
AEGIS  
DATA

# Mini Column

## 最速で入手したいペルソナたち

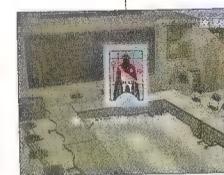
ここではコミュランクMAXで合体が解禁になるペルソナの中でも、早い段階から手に入り、即戦力となるものを紹介していく。どのコミュからランクを上げるか、悩んだときの参考にしてほしい。

まずは「魔術師」のペルソナ、スルト。対応コミュの「クラスメイト」は、特別課外活動部を除き、もともと早く成立する。初期レベルも52とかかなり低く、9月頃からでも創造可能なので、ほかのコミュができるまえにランクを上げておきたい。つぎが、レベル53で創造可能となる「戦車」のペルソナ、トール。対応コミュの「運動部」は、会える日のほとんどが「クラスメイト」と重なっているので調節が必要だ。最後がレベル57で創造可能な「皇帝」のペルソナ、オーディン。対応コミュ「生徒会」にはリバースがないので、スケジュールに余裕があるときにいっしょに過すといい。

なお、ここで紹介した3体のペルソナは、いずれも受胎可能なうえに、専用合体剣の素材にもなるので、受胎した状態で誕生したら、一度ペルソナ全書に登録しよう。その後、武器合体を行なったあとで召喚することで、効率的に専用合体剣と受胎アイテムの両方が入手できるのだ。



トールの受胎アイテム、雷の腕輪は必ず手に入れておきたい。



「生徒会」コミュは10回会うだけでランクを最大にできる。



受胎せずに誕生したらすぐにやり直せるよう、必ずセーブを。



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	発生条件: 生徒会に入会後に2F教室前廊下にいる千尋と連日会話し、3度目の会話で「遊びに行こう」を選択。翌日以降に再度話しかけ、「一緒に帰ろう」を選択する。 「すみません。買い物に付き合ってもらっちゃって…」 〈選択肢〉気に入るな:+15 暇だった:±0 「…<苗字>さんは、ほ、本なんて…読んだりします?」 〈選択肢〉純文学小説をよく読む:+5 マンガをよく読む:+5 ファッション雑誌をよく読む:±0 本は読まない:±0 「こんなメガネで暗い子と一緒にいて退屈、と思っているのでは…?」 〈選択肢〉そうでもない:+5 退屈:±0 どうでもいい:±0	1
RANK 2	「あ、おの人たち! 一体どこをどこだと思って…!」 〈選択肢〉不謹慎だ:+5 チュー? :±0 あの二人はどこへ? :±0 「さっそく生徒会長に告知して次回の定例会で採り上げましょう!」 〈選択肢〉賛成:+5 何もそこまで…:±0 チューが嫌い? :±0	22
RANK 3	「<苗字>さん…」 〈選択肢〉男に近づいて無言のプレッシャー:±0 男をにらんで視線のプレッシャー:±0 「私、まだ震えています…」 〈選択肢〉手を握る:±0 優しく声をかける:+15	22
RANK 4	「…どうしよう…」 〈選択肢〉美味しかった?:+15 どうかした?:±0 「…わ、私! 最近毎晩のように<苗字>さんの夢を見るんですよ!」 〈選択肢〉偶然:+5 気のせい:±0 「すみません…」 〈選択肢〉無理しなくていい:+5 謝らなくていい:±0 >どうしますか? 〈選択肢〉手を握る:+15 思い切ってキスをする:±0(リバース) 優しく声をかける:±0	22
RANK 5	>どうしますか? 〈選択肢〉面白い?:+15 買わない?:±0 「以前までは…」 〈選択肢〉今は?:±0 どういう意味?:+5	30
RANK 6	「<苗字>さん…」 〈選択肢〉千尋が悪い:±0 千尋は悪くない:±5 「い、言い返せませんでした…私…お金なんて盗っていません!」 〈選択肢〉気に入るな:±0 なんとかしなくてほ…:+5	30
RANK 7	>二人に何か言いますか? 〈選択肢〉二人の女子生徒に物申す:±0 二人の女子生徒をにらみつける:±0 「今の私…学校に居場所がありません…」 〈選択肢〉噂は直におさまる:±0 先生に相談した方がいい:+5 がんばれ:±0	30
RANK 8	「ま、まさか生徒会長まで…私が教材費を盗んだって…!」 〈選択肢〉力になってくれる:+5 美鶴はそんな奴じゃない:±0 >千尋と目が合った。 〈選択肢〉千尋をかばう:±0 あえて無視する:+5 「…すまないが、<苗字>。力を貸してくれ」 〈選択肢〉なぜ自分が?:±0 わかった:±0 >告白を受けますか? 〈選択肢〉急にどうした?:+5 やっぱりお前が犯人?:±0	40

休日イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	「こ、これじゃあ、二人で会う意味…ありませんよね?」 〈選択肢〉その通り:±0 けっこう楽しい:+15 次がある:+30 「こないだの妄人さんに…会ってしまったらって思うと、恐くて…」 〈選択肢〉また助ける:+30 可能性はある:±0 考えすぎ:+15 「私の事は、いいですから…」 〈選択肢〉冷めてから飲む:+15 砂糖入れる?:+30 わかってる:±0 「私も、その主人公みたいになりたいなって…」 〈選択肢〉漫画の中の話:±0 千尋ならなれる:+30 面白そう:+15 「自分がいる学校に泥棒がいるかも…なんて、悲しいです…」 〈選択肢〉泥棒はいない:+30 総額いく?:±0 できんだ:+15 「すみません…私、自分で何とかしようと思ったんですが…」 〈選択肢〉いい迷惑:±0 何とかしろ:+15 自分でよければ:+30 「<苗字>さんは…車の免許をとろうとか、思ってます?」 〈選択肢〉思ってる:+30 思ってるない:+15 関係ない:±0	

特別イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	「私、浴衣を持ってなくて…<苗字>さんは、浴衣好きですか?」 〈選択肢〉浴衣が好き:+15 千尋の服もいい:+5 「小説の中に、迷いこんだみたい…」 〈選択肢〉綺麗だね:+5 この後どうする?:+15	

プレゼントデータ

名前	プレゼントアイテム	入手時	名前	入手時	
腕時計	ブランド物の時計	+50	時計	テディベア	+10
バッグ	ブランド物のバッグ	+50	人形	日本人形	+10
傘	ブッカパー	+50	眼鏡	カレイスコープ	+10
花束	バラの花束	+10	その他	フロスト人形	+10
ミニサポテン	ミニサポテン	+10	その他	ガネーシャ貯金箱	+10
ガラスの輪挿し	ガラスの輪挿し	+10	花	赤松の盆栽	±0
香水	香水	+10	眼鏡	避光器土偶	±0
ブランド物の財布	ブランド物の財布	+10	その他	大吉のお守り	±0

# Mini Column

## 千尋との絆は後半に縮める

千尋は恋人関係になるのがRANK4と、ほかの3人に比べるとかなり早い。前述したように、恋人関係の状態でほかの恋人系コミュと過すと、リバースになる期間が縮まってしまう。コミュランクMAXになるまでスケジュール管理がしにくくなるので、千尋は短期で一気に上げておきたい。とはいえ、1学期の時点で恋人関係になるのはさけたほうが賢明。なぜなら、夏休みのあいだはコミュランクアップイベントが発生しないので、リバースまでの期間が減る一方だからだ。千尋のリバースを防ごうとすると、今度は夏休みにほかの恋人系コミュといっしょに過すことができなくなってしまう。8月以降はコロマルの散歩もあるので、千尋との距離は秋以降に縮めるといい。



千尋との会話では返事に注意。いきなりリバースになることも。



コロマルの散歩は、手軽にコミュポイントを稼げるので便利。

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
ACTIV  
DATA

# COMMU | 隠者

## HERMIT

誘い可能日 日曜(休日ならいつでも可)

場所 学生寮 自室

通常イベント

RANK 1	発生条件: 4月29日以降に自室のパソコンでネットゲームをする	-
	「…てか、私の事…覚えてるよねえ? (´ω´);」 〈選択肢〉覚えてる:+15 忘れた…:±0	1
	「てかさあ…こないお天気のうちん中でネゲやってうちらって… (´ー´);」 〈選択肢〉ゲーム好き?:±0 インドア派?:+5 人…い?:±0	
	「今日はねえ…Y子、昼間から缶チューハイの… (´ー´);」 〈選択肢〉何かあったのか?:+5 Y子は成人?:±0	20
	「なんか最近、手が遅くてさ…サボってないのに…なぜゆえ? /(-_-)」 〈選択肢〉仕事が嫌い?:+15 疲れてる?:±0	
RANK 4	「早くお前の花嫁姿が見たいわあ」ってさあ。余計なお世話だっつての! (´_´);」 〈選択肢〉結婚しないの?:±0 結婚する相手がいない?:±0 結婚しよう:+15	20
RANK 5	「E先生の。アアアアアアアアアアア! ((p(>o<)q)))」 〈選択肢〉E先生って?:+5 酔ってる?:±0 アアアアアアアアアアア!:+15	20
	「…あ! てかヤバ! 今のでさY子のリアルお仕事バシ! Σ(´ロ´lll)」 〈選択肢〉Y子は酔拳の師範代?:+5 Y子はデビルバスター?:±0 Y子は先生?:+5	
	「それもみいいいん、あいつのせいよ! (´m´#)」 〈選択肢〉落ち着け:±0 “あいつ”って?:+15	20
	「…やっぱさ。女って若くないとダメ? どう思う? N鳥… (´_´)」 〈選択肢〉…話が見えない:±0 若くないとダメ:+15	20
	「ニセチチのくせに! ニセチチのくせに! (>_<);」 〈選択肢〉“ニセチチ”って?:+5 落ち着け:+5	
RANK 8	「…やあん! Y子ちよっぴり汗ばんできたあ! (´マ´)」 〈選択肢〉一人で盛り上がるな:±0 話す気、ある?:+15	20
	「年下の子なんて、今まで興味なかったのに。 (*^o^*)」 〈選択肢〉どんな子?:+5 告白するの?:±0	
RANK 9	「有料サービス停止なんてさ。冗談じゃないっつての… (´_´)」 〈選択肢〉仕方ない:±0 冗談じゃない:+5 どうでもいい:±0	20
	「N鳥あ、私たち…もう会えなくなるのかなあ? (T△T)」 〈選択肢〉そんな事はない:±0 会えなくなる:±0 考えない方がいい:±0	
	「Y子はアクティブにいくわ! (´´)=0 やられる前にやってやる!」 〈選択肢〉何をするとつもり?:+5 もめ事はダメだ:±0	

# COMMU | 運命

## FORTUNE

誘い可能日 火曜、水曜、木曜

場所 [通常時]月光館学園 2F教室前廊下or各部室 [リバータイム]月光館学園 各部室

通常イベント

発生条件: 6月17日以降に文化部の各部室に行き、どれかに入部する

	>風花は顔をしかめている。 〈選択肢〉どうした?:±0 少し休む?:±0	1
	「山岸さん、当分帰してもらえないわよ。」 〈選択肢〉また始まった?:±0 あのまま大丈夫?:±0	
	>何と声をかけますか? 〈選択肢〉平賀の実力:+15 運が良かった:±0	15
	「カキやアワビとかも食べるといいよ。鉄分が豊富だし、いろんな調理法があるし。」 〈選択肢〉さすが大病院の息子:±0 本心に大丈夫?:±0	
	「もしかして…聞いたかった? 今の…」 〈選択肢〉部活を辞める?:+5 コンクールは辞退?:+5	15
	「僕には僕の考えがあるんだ! 実際、たまらないんだよ!」 〈選択肢〉騒いでも意味ない:+15 このままでは言いなり:+5	
	「という事は…? 僕、もしかして…」 〈選択肢〉父親に報告しないと:+15 退部しなくて済む?:+15	15
	「がんばってるなあ、皆…」 〈選択肢〉平賀だって頑張ってる:±0 何の用?:±0	15
	「僕、どうしていいのかわからなくて…」 〈選択肢〉留学する?:+5 好きにしる:+15	
	「父さん、おかしいんだ。急に物分りがよくなったような…」 〈選択肢〉医者になる?:+15 <文化部>は好きではない?:±0	15
	「自分の名前、言えるよね!？」 〈選択肢〉大丈夫:+15 慶介:±0 ……:±0	22
	「ね、ねえ、さっきの事、覚えてる?」 〈選択肢〉覚えてる:±0 覚えてない:±0	
	「僕は医者じゃないから…」 〈選択肢〉医者を目指す?:±0 気にするな:±0	
	>平賀を引き止めますか? 〈選択肢〉引き止める:+15 引き止めない:±0	22
	「だ、大丈夫ですか? 今の咳…」 〈選択肢〉どうした?:±0 早く行け:±0	
	「こ、これから行くって時に…どうしよう…」 〈選択肢〉ここは任せろ:±0 自分探しは?:±0	
	>どのような処置を施しますか? 〈選択肢〉指を口の中に入れる:±0 衣服をゆるめる:±0 肩甲骨のあたりを叩く:±0	
	>次に何をしますか? 〈選択肢〉水をかけてみる:±0 手足をさする:±0 仰向きに寝かせる:±0	

休日イベント

RANK 2	「朝がテーブルマナーうるさくて。うちの食卓にのぼる事はないだろうね…」 【選択肢】今生の別れたな:±0 また来よう:+30 頼んでみれば?:+15	
RANK 3	「いいのいな…僕みたいなのが最終選考なんて…」 【選択肢】無欲の勝利:+30 自信を持って:+15 皆のレベルが低い:±0	
RANK 4	「そしたら父さんにガミガミ言われなくなるよね。」 【選択肢】楽しい事ばかりじゃない:+15 平賀には無理:±0 逃げているだけ:+30	
RANK 5	「そしたらさ、アンケートとかの“職業”の欄に、なんて書けばいいの…?」 【選択肢】アーティスト:+15 タレント:+30 無職:±0	
RANK 6	「と、父さんが悪いんだ! 言う事をコロコロ変えるから!」 【選択肢】その通り:+15 人のせいにするな:+30 どうでもいい:±0	
RANK 7	「向こうでの生活か…」 【選択肢】出会いに期待:+15 異文化に期待:+30 新生活に期待:±0	
RANK 8	「よかったら、その…僕の事兄弟っぽく呼んでほしいな、なんて…」 【選択肢】ケイスケ:±0 先輩:+15 兄さん:+30	
RANK 9	「役割”に全力を傾けるって生き方もありなんじゃないかってさ。」 【選択肢】一理ある:+30 消極的だ:±0 受け身?:+15	



# COMMU | 剛毅 STRENGTH



誘い日時 水曜、土曜

【通常時】月光学園 2F教室前廊下 【リバース時】月光学園 1F実習室前廊下

通常	発生条件	報酬
1	発生条件: コミュ「運動部」ランク2以上で部活を行ない、部活後に「声をかける」「一緒に帰らない?」の順に選択。次回同じシチュエーションで結子と出会った際、「声をかける」「一緒に帰らない?」「いいよ」の順に回答する 「シンドかったあ。なんていうか今日は…メンタルな部分で。」 〈選択肢〉何があった?: +5 がんばれ: ±0 「ねえ? <苗字><くん!」 〈選択肢〉そう思う: +15 そうは思わない: +5 どうでもいい: ±0 「私の“知的な女”キャラが崩れるし。」 〈選択肢〉たしかに: +5 それはない: ±0	1
2	「つか、<苗字><くんから見てどお? 私って食べ過ぎ?」 〈選択肢〉そんな事はない: +5 食べ過ぎ: ±0 どうでもいい: ±0 「生徒会長とか岳羽さんとかさ、スタイルいい子、見慣れてるもんね…」 〈選択肢〉そうかもしれない: +5 そうでもない: +5 結子の方がカワイイ: +5 「早! もうこんな時間?」 〈選択肢〉帰ろう: +5 もう少しいよう: ±0	15
3	>結子が下駄箱の前で立ち尽くしている。 〈選択肢〉どうした?: ±0 早く行こう: ±0 「靴やられてたら、さすがにチョット笑えない。」 〈選択肢〉よくあること?: ±0 誰にやられた?: ±0 「ごめんね、<苗字><くん。…巻き込んだじゃったね。」 〈選択肢〉あの子たちは?: ±0 気にするな: +5 「「カレシ」だなんてさ。悪い悪くしたでしょ?」 〈選択肢〉光栄だ: +15 迷惑だ: ±0 どうでもいい: ±0	15
4	「男の子と女の子の体格の差を考えてほしいんですけど。」 〈選択肢〉手をつなぐ: +5 待っている: +5 「ああ、あんた!」 〈選択肢〉知り合い?: +5 結子の子?: ±0 「…<苗字><くん、どうしたらいいと思う?」 〈選択肢〉引き受ける: ±0 自分で決める: +5	22
5	「ぶっちゃけさ…どう思う? あの子たち、勝てると思う?」 〈選択肢〉難しい: ±0 信じよう: +5	22
6	「築立ってっちゃったんだね、あの子たち…」 〈選択肢〉寂しい?: ±0 せいせいした?: +5 「今度、打ち上げでもしない? コーチ終了打ち上げ。」 〈選択肢〉いいよ: +15 なんで?: ±0	35
7	「<苗字><くん、子供好き?」 〈選択肢〉好き: ±0 そうでもない: ±0 「男の子と女の子、どっちがいい?」 〈選択肢〉男の子: +5 女の子: +5 どっちでもいい: ±0	40
8	「わ、忘れてね…アレ。」 〈選択肢〉気にしてない: ±0 アレ?: +5 「なんだかわかる?」 〈選択肢〉陸上の選手?: +5 インストラクター?: +15 保母さん?: +5 分からない…: +5	40

イベント	報酬
「<苗字><くんどっちが似合う?」 〈選択肢〉アニマルモチーフ: +30 ハート型: +15 どっちも似合う: ±0 「マネージャー経験があるからってコーチ引き受けるのって、どうなんだろう?」 〈選択肢〉軽はずみ: ±0 優しすぎる: +15 責任感が強い: +30	
「私には、そういうのいから…余計にすいなくて。」 〈選択肢〉諦めるな: ±0 いつか見つかる: +30 結子もすごい: +15	
「まだいいでしょ? どうする? これから。」 〈選択肢〉結子の部屋に行く: ±0 喫茶店に行く: +30 わかつに行く: +15	
「<苗字><くん、口んどこにソースついてる。」 〈選択肢〉ありがと+: +15 余計なお世話: ±0 拭いて: +30	
「私、今が絶頂期かも!」 〈選択肢〉うぬぼれるな: ±0 その通り: +15 まだまだこれから: +30	

特別イベント	報酬
「私って、浴衣似合いそうでしょ?」 〈選択肢〉浴衣が似合いそう: +15 結子の服もいい: +5 「うっわあ! いつものポロじゃないみたい!」 〈選択肢〉綺麗だね: +15 この後どうする?: +15	

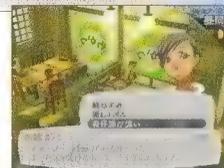
プレゼントデータ			
名前	入手方法	入手条件	入手報酬
ブランド物の財布	+	+	赤松の盆栽 ±0
ブランド物の時計	+	+	ガラスの輪挿し ±0
ブランド物のバッグ	+	+	ファンキー香水 ±0
ミニサボテン	+	+	日本人形 ±0
ティディペア	+	+	避光器土偶 ±0
カレイドスコープ	+	+	フロスト人形 ±0
大吉のお守り	+	+	ブックカバー ±0
バラの花束	±	±	ガネーシャ貯金箱 ±0

## Mini Column

### ささいなロスも許されない

結子とのコミュでまずネックとなるのが、会える日が水曜と土曜だけという点。また土曜日は昼休みのイベント告知がないので、コミュランクが上がることに気づかないことも多い。本書を参考に、取得ポイントを計算しながら絆を深めたい。

序盤こそ順調にランクアップできる結子だが、ランク6以降は必要ポイントが増え、ランクアップイベントで得られるポイントが減少する。となると、必然的に休日イベントが重要となるが、彼女がもっとも喜ぶプレゼントは、ブランド物の財布やバッグなど、入手が困難な物ばかり。少しのポイントロスもさけるため、彼女と会うときは必ず対応ベルソナを用意しておくこと。



休日イベントの会話では、必ず高ポイントの回答を選ぶこと。



ランクMAXで作れるジークフリードは、直接攻撃の使い手だ。



# COMMU | 刑死者 HANGED MAN

誘いやすい日 月曜、火曜、水曜、木曜、金曜、土曜(祝日は不可)  
長鳴神社

通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	発生条件: 5月6日以降に長鳴神社にいる舞子に話しかけ、「謎のタコ焼き」(蔵戸台駅前商店街で購入可)と「モロナミンG」(学生寮内の自販機で購入可)を渡す。その後の「今度また、遊んでくれる?」という質問に「もちろんだ」or「舞子に、おやまりに来たの?」に「そうだ」と回答し、翌日以降に再度話しかける	—
RANK 2	「舞子ねー、おなか減っちゃった。ワック行こ?」 〈選択肢〉行こう:+15 もっと遊ぼう:±0 「なんで、りこんしちゃうの?」 〈選択肢〉愛がなくなった:±0 舞子が悪い子だから:±0 両親に聞け:±0 >舞子は大声で泣き出した。…どうしますか? 〈選択肢〉舞子をなだめる:±0 泣き止むまで待つ:±0	1
RANK 3	「…ん? 君は?」 〈選択肢〉舞子の友人:±0 通りすがり:±0 「たんじょう日なら、お父さん帰ってくるかな?」 〈選択肢〉誕生日を忘れてる:±0 分からない:±0 きっと帰ってくる:+5	20
RANK 4	「舞子、いらない子じゃなかった!」 〈選択肢〉それは良かった:+15 いらない子のはずがない:+15 いらないかも…:±0	20
RANK 5	「ひどいよね? ひどいよね?」 〈選択肢〉ひどい:+15 どうして叩かれた?:±0 「舞子なんかいなくなっちゃえて、思ってるのかな?」 〈選択肢〉思っているかも:±0 そんなことはない:+5	20
RANK 6	「決めたっ! 舞子、ほんとうに家出する!」 〈選択肢〉家出するな:±0 落ち着け:+5 好きにしる:+5 「お菓子がいっぱい入るバッグ? けんこーほけんしょ?」 〈選択肢〉それさえあれば大丈夫:+15 それだけでは足りない:±0	30
RANK 7	「こんなことする子じゃなかったのに!」 〈選択肢〉親の責任だ:±0 探しに行こう:±0 放っておけ:±0 「舞子の行き先に、心当たりはないかね? 頼む、教えてくれ!」 〈選択肢〉CDショップかも:±0 たこ焼き屋かも:±0	15
RANK 8	「おいちゃんは、なに食べたい?」 〈選択肢〉ハンバーガー:+5 和食:±0 「つらかったけど、ちゃんと最後まで聞いたの。舞子、えらいでしょ?」 〈選択肢〉えらい:+15 そうでもない:±0 「どっちについていけばいいのかな?」 〈選択肢〉お父さん:+15 お母さん:±0 自分で考える:±0	30
RANK 9	「舞子とはなれちゃっても、ずっとお友だちだよな?」 〈選択肢〉ずっと友達だ:+15 忘れるかも:±0	30



# COMMU | 死神 DEATH

誘いやすい日 月曜、火曜、水曜、木曜、金曜、土曜(祝日は不可)  
長鳴神社

通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	6月12日の影時間に、ファルロスとの会話後自動的に発生	—
RANK 2	7月12日、影時間にファルロスと会話したあと	—
RANK 3	8月7日、影時間にファルロスと会話したあと	—
RANK 4	9月12日、影時間にファルロスと会話したあと	—
RANK 5	10月6日、影時間にファルロスと会話したあと	—
RANK 6	11月4日、影時間にファルロスと会話したあと	—

※ランク2、4、7、9のイベントはなく、それぞれつぎのランクに1段階飛ばして上がります。

## Mini Column

### 最強魔法を手に入れろ

ここでは各属性の最強攻撃魔法を習得できるベルソナを紹介する。じつはどの魔法も、スキル変化以外で習得できるのは1体ずつしか存在していないのだ。

火炎属性の最強魔法はラグナロク。習得できるのは「クラスメイト」コミュランクMAXで作れるスルト。習得レベルが56と低いため、中盤戦から活躍できる。続いて氷結属性最強のニブルヘイム。これを習得するのは、シャッフルタイムでも入手可能なスカディだ。

電撃属性、真理の雷は「生徒会」コミュランクMAXで創造可能な、オーディンが習得。ダメージに加え、耐性のない敵を100%感電させるのも魅力である。疾風属性の万物流転は「文化部」コミュランクMAXで作れるノルンが、なんと初期状態から習得している。

光属性最強の回転魔法はだいそうじょうが、闇属性最強の死んでくれる? はアリスがそれぞれ習得する。2体とも、特殊合体で入手できるベルソナだ。最後に紹介するのは、万能属性最強のスキル、漆黒の蛇。習得できるのは「審判」のベルソナ、サタンである。攻撃対象が単体ながら、ミックスレイドを除く全スキルの中で最強の威力を誇るのだが、習得レベルが86とかなり高いのが欠点となっている。



スルトは専用合体剣の素材にもなるので、早めに入手しておこう。



スカディは合体の条件もとくなく、簡単に手に入られるベルソナだ。



疾風 ブースタを継承させれば、万物流転の威力をさらに上げられる。

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
AEGIS  
DATA

## COMMU | 節制

# TENPERANCE

同好=カクヤ

誘い可能日 | 火曜、水曜、金曜

場所 | 【通常時】月光館学園 2F教室前廊下or家庭科室 【リース時】月光館学園 1F実習室前廊下or家庭科室



RANK	発生条件	誘い可能日	場所
RANK 1	発生条件: コミュ「古木屋の老夫婦」ランク3のイベント内でベベと知り合ったあと、学力「できなくはない」以上の状態で火曜、水曜、金曜のいずれかに、月光館学園 1Fの家庭科室へ行く。 「拙者、茶店ハ初メテディス。ヨツテ、作法ヲ御教授願イタイヨ。」 〈選択肢〉行こう:+5 甘い物が好き?:+5 特別な作法はない:+5 「日本文化ヲ味ワエテ幸セディス! 日本、スゴイネ!」 〈選択肢〉日本は凄い:+15 ベベの国はどう?:±0 そうでもない:±0		
RANK 2	「<名前>殿モ、カナリ腕ヲ上ゲタネ! スンバラシー!」 〈選択肢〉まだまだ:+5 ありがとう:+5 「拙者、日本的ナ服ヲ作リタイ、デゴザルガ…何ガヨイ?」 〈選択肢〉ベベの好きな服は?:±0 洋服は嫌い?:+5 着物は?:+15		
RANK 3	>いつもおしゃべりのベベが黙り込んでいる。…作業も進んでいないようだ。 〈選択肢〉真面目にしる:±0 終わりにする:±0 元気がないな:+15 「ヒョッコリ死ンダー!!」 〈選択肢〉突然どうした?:±0 落ち着け:±0 何が言いたい?:±0		
RANK 4	「帰リノ道中デ、定食屋ニ寄リマセーカ?」 〈選択肢〉行く:+5 どうして?:±0 「モウ二度ト、日本ニ来レナイヤモ!」 〈選択肢〉諦める:±0 日本に留まれ:+5		
RANK 5	>ベベはとても悩んでいるようだ。 〈選択肢〉どうした?:±0 少し休め:+5 「ヨツテ、"小豆あらい"訪レマセーカ?」 〈選択肢〉行く:+5 少し待って:+5 「石ニシャブリ付イテモ、日本ニタイディス!」 〈選択肢〉応援する:+15 どうするか聞く:+5		
RANK 6	「叔父上ニ、日本ノ"着物"ヲ見セツケテ、日本ノ魅力、分かッテモラウ、デゴザル!」 〈選択肢〉それだけでは不安だ:+5 良い案だと思ふ:+15		
RANK 7	「極上ノ着物ヲ見レバ、叔父上モ、キッ日本ハ凄イト、認メテ下サルディス!」 〈選択肢〉いつ出来るか?:+5 認めてくれるはず:+15 黙って作業に集中しろ:±0		
RANK 8	「ソレガ、<名前>殿ノ御蔭デ、着物ノ完成間近トハ…感激ディス!」 〈選択肢〉励ます:+5 母国のことを尋ねる:+15 お礼を期待する:±0		

### 休日イベント

発生条件	会話内容
「痛クナイノディスカ? 時代劇デ、武器ニ使ウ位ノ代物ナノニ…」 〈選択肢〉痛くない:+30 痛いのを我慢している:+15 かんざしは髪に刺す物:±0	
「<名前>殿ハ、鈴虫ノ羽音、好きディスカ?」 〈選択肢〉好き:+30 嫌い:±0 まあまあ:+15	
「拙者、母国ガ恋シクナッテ来タ、デゴザル…」 〈選択肢〉母国に帰る?:±0 日本に留まれ:+30 葬式はどうした?:+15	
「怖イ叔父上ニ瓜ニツ! 嫌ナ事、思イ出シテシマッタ、デゴザル…」 〈選択肢〉元気を出せ:±0 だらしがない:+15 心配するな:+30	
「モウ、ソナ遊ビ、スタレチャッタ、ディスカ?」 〈選択肢〉正月にする:+30 すたれた:±0 知らない:+15	
「一刻モ早く、着物ノ完成ヲ急ガネバナリマセーカ。」 〈選択肢〉すぐに裁縫を始める:±0 我慢しろ:+15 焦るな:+30	

## COMMU | 悪魔

# DEVIL

テレビ通販社長 たなか社長

誘い可能日 | 火曜、土曜(どちらも夜)

場所 | ポロニアンモール



発生条件: コミュ「インターネット」がランク4になったあと、魅力「光っている」以上の状態で辰巳ポートアイランド駅前にいるたなか社長と会話。2万円を渡し、翌日以降に1万円、またその翌日以降に1万円渡す  
「"ブラシーボ" アクセントは"シー"のどこね」  
〈選択肢〉ブラシーボ:+15 ……:+5  
「全部うちのオリジナルなんだから。」  
〈選択肢〉すごい…:+5 そんな売れるの?:+5  
「今じゃネットで小学生が株やる時代よ。アンタはどう? 株に興味とかある?」  
〈選択肢〉少しは興味あるかも:+15 まったく興味ない:+5

「アンタは真夏のビーチで水着の中身を透かして見れたら、とか思ったことある?」 〈選択肢〉思う!:+15 そんな事できるの?:±0
「…ああダメ、腹たってきた。あいつの顔を思い出したら腹立ってきたわ!」 〈選択肢〉何があった?:±0 "あいつ"って?:+5 「…会社に来なくなっちゃった。」 〈選択肢〉減俸はかわいそう…:±0 その社員はどうなった?:±0 「諸々の損失額のこと考えると…ああ…」 〈選択肢〉お金の話ばかり…:+5 総額いくらくらい?:±0
「ごないだね、地元で同窓会があったの。」 〈選択肢〉楽しそうだ:+15 面倒臭そうだ:±0
「…どお? 何か気づかない? ア・タ・シ!」 〈選択肢〉なにが?:±0 なんとなく…:+5 「スーパーマーケットはどっちのキュウリを仕入れると思う?」 〈選択肢〉曲がったキュウリ:+15 まっすぐなキュウリ:±0
「"ありがとうございました"だって。」 〈選択肢〉聞き間違いだと思う:+5 心当たりはある?:+15
「男のアタシに、そんな事するのよ? 無償のボランティアから"悪意"を感じたわ。」 〈選択肢〉募金をする?:+15 募金はしない?:±0

※テレビ通販社長とのコミュは、いっしょに時間を過ごすたびに絆が深まります。



# COMMU | 塔 TOWER

型破りなコ

開催日時 日曜、木曜、金曜、土曜(すべて夜)  
開催場所 ポロニアンモール クラブ エスカペイド



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	発生条件: コミュ「女子マネージャー」がランク4以上の状態で結子に話しかけ、クラブに現われる借借の情報を入手。その後、夜のポロニアンモールのクラブ エスカペイドへ行き、勇気「ないこともない」以上の状態で2階のソファに座っている無澤と会話する。イベント内でパーテナーからお客の注文を取ってくるよう頼まれるので、奥の椅子に座っている女の子は「ブラッディマリー」、椅子の前に立っている女の子は「キール」、踊っている女の子は「カシスオレンジ」、男は「ウーロン茶」と回答する。	—
RANK 2	「…今日は何しに来たのよ？」 〈選択肢〉あなたに会いに来た: ±0 あなたには関係ない: +15 「敬え、とまでは言わんがよ、それなりの礼は尽くしてもらわんと。」 〈選択肢〉何て呼べばいい?: +5 礼を尽くす?: ±0	1
RANK 3	「…ああ、いつも独りみてえだが、いねえのか? その…友達? とかよ。」 〈選択肢〉いい事はないと思う: ±0 友達なんていない: +15	25
RANK 4	「切れ…いや、剃りあげろ。わしみたいにつるつるによ。」 〈選択肢〉剃るのもいいかも: +15 剃るのはちょっと: ±0	25
RANK 5	「うちは、せがれにいくらも渡してなかったぜ。高校生の手持ちなんてしてらるだろうが?」 〈選択肢〉意外となんとかなる: +5 キツくないわけじゃない: ±0 「おめえ、欲しいものとか、あんのかい?」 〈選択肢〉ある: +5 ない: +15	25
RANK 6	「駄目だあ…だりい…」 〈選択肢〉大丈夫?: ±0 帰った方がいい: +15 「こんな時ばかりは…ああ…独り身の不便でやつがさ、身に染みるわな…」 〈選択肢〉独身?: ±0 寺に従業員はいない?: +5	30
RANK 7	「…お! 向こうにマイクあるじゃねえか。持ってこいよ、読経ライブなんてどうだい?」 〈選択肢〉いいと思う: ±0 やめた方がいい: +15	30
RANK 8	「父さん、いつも言ってるだろうがよ? お?」 〈選択肢〉父さん?: +15 初めに聞いた: +5 ……: ±0 「こんな遅くまでどこほつき歩いてやがった! ?」 〈選択肢〉友達と遊んでた: +5 勉強してた: ±0 言う必要はない: +5 「あいつらもさ、おめえを待ちわびてたさっきのわしと同じ気持ちだったのかねえ…」 〈選択肢〉あいつら?: ±0 何の話?: ±0 「…帰っても一人で何していいかわかんねえんだ。だから毎晩ここで飲んじまう。」 〈選択肢〉家族に会いたい?: ±0 逃げてる?: +5	40
RANK 9	「法事続きでよ、うちみてえな小せえ寺は任職フル稼働だ、コンビニじゃねえっての…」 〈選択肢〉休めば?: +5 貧乏暇なし?: +5 「こないだ酔っておめえに醜態さらしちゃったしさ。もう末期だわなあ…」 〈選択肢〉がんばれ: +5 引退?: +5 「おめえ、どう思う?」 〈選択肢〉何の話?: +5 どうも思わない: +5	40



# COMMU | 星 STAR

他校のエース (早瀬語)

誘い可能日 日曜、月曜、火曜、水曜、木曜、金曜、土曜(ランクが9になると休日不可)  
開催場所 瀬戸台駅前商店街



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	発生条件: 8月3日以降に、勇気「頼りがいがある」以上の状態で瀬戸台駅前商店街の早瀬に話しかける 「だから、この人たちのためにももっと名前を上げていかないとな…」 〈選択肢〉美しい話だ: ±0 プレッシャーにならない?: +5 「ところで、お前、ライバルはいるか?」 〈選択肢〉早瀬: +5 自分自身: +15	1
RANK 2	「あいつらにも…買っていこうかな。」 〈選択肢〉部活の仲間?: +5 あいつら?: +5 「狭いアパートだが、すし詰めで暮してる。」 〈選択肢〉楽しそうだな: +5 つらそうだな: +5	20
RANK 3	「むぐむぐ…よし、あと1個!」 〈選択肢〉何が?: +5 ゆっくり味わえ: +5 「分かるか? いいとこ見れば、推薦が買える。」 〈選択肢〉おいしい話だ: +5 それがどうした: ±0 「なあ、<苗字>。これで、お袋も楽になるよな?」 〈選択肢〉分からない: ±0 楽になる: +5	20
RANK 4	「ゼエ、ゼエ…待たせたな…悪い…ごふっ。」 〈選択肢〉遅いぞ: ±0 大丈夫か?: +5 「以前は部活のヤツらと一緒に来てたんだが…今は…」 〈選択肢〉今はどうした?: ±0 また食べに来よう: +5	20
RANK 5	>どうですか? 〈選択肢〉早瀬を探そう: ±0 もう少し待つ: ±0 >どうですか? 〈選択肢〉時間を潰そう: ±0 もう少し待つ: ±0 >どうですか? 〈選択肢〉もう少し待つ: ±0 帰る: ±0 「すまん…今日は行けそうに無い…」 〈選択肢〉何があった?: ±0 構わない: +15	20
RANK 6	「悪いな。こんなとこに来てもらって…」 〈選択肢〉どうした?: ±0 構わない: +5 「とにかくやる事が多い。」 〈選択肢〉大変だな: +5 もう弱音か?: +5 「く…! 親父さえ生きてれば!」 〈選択肢〉仕方ない: ±0 なんとかしろ: ±0 「こんな形で終わっちゃうのか…?」 〈選択肢〉諦める: ±0 諦めるな: +15	30
RANK 7	「土産にするべきか…しかし金が…うむ…」 〈選択肢〉するべきだ: +15 金を貸そうか?: ±0 「結局、部がまとまらないのは、俺のせいだったのかもな。」 〈選択肢〉その通り: +5 気にするな: +5	30
RANK 8	「例の、奨学金の掛かった試合、昨日だったんだ…」 〈選択肢〉勝った?: +5 負けた?: ±0 「もちろん、優勝したぜ!」 〈選択肢〉驚く: ±0 祝福する: +5 「急にからっぽの気分だ…」 〈選択肢〉これからどうする?: +5 競技はどうする?: +5 「替え玉、頼め。おこてやるから。」 〈選択肢〉言葉に甘える: +5 遠慮する: ±0	30



COMMU | 月  
**MOON**

グルメキング <未光>

誘い可能日 月曜、火曜、水曜、金曜、木曜、土曜

場所 ポロニアンモール



通常イベント

RANK	発生条件	報酬
RANK 1	発生条件: コミュ「クラスメイト」ランク3以上で友近と会話し、グルメキングの情報を入手。ポロニアンモールの未光に魅力「磨けば光る」以上の状態で話しかけ、クイズに「フェロモン珈琲」「緑」「はがくれ井」の順で回答する。その後「ミステリーフード」(タルタロス内の宝箱から入手可能)を持った状態で再度話しかける	
RANK 2	「…ん？ 弟？ チミは…弟？」 〈選択肢〉そうだ: +15 ちがう: ±0	1
RANK 3	「チミチミ！ ボクは誰だい？ ん？ 言ってよねえ？ チミの声でさ！」 〈選択肢〉スエミツソミ: ±0 グルメキング: +15	15
RANK 4	>未光の唇は真っ青だ！ 〈選択肢〉食べ過ぎ?: ±0 具合悪い?: +15	15
RANK 5	「ねえ？ <名前>君？」 〈選択肢〉その通り: +15 ……: ±0	22
RANK 6	「おっかしいな、さっきまで全然さあ…急にさあ、気持ち悪くなっちゃって…」 〈選択肢〉よくあること?: +5 食べ過ぎ?: ±0 病気?: +15	22
RANK 7	「どうだい？ 正直ちびったろ？」 〈選択肢〉ちびった: ±0 ちびらない: +5 減び?: +15 「サークル入団者紹介引きが効いてるから。よかったねえ、ボクのおかげだよ。」 〈選択肢〉バカげてる: ±0 金は払わない: ±0	22
RANK 8	「謝り倒してズボンの膝のところに穴あいたし。見てよ？ ボク、激やせしちゃったでしょ！」 〈選択肢〉そういえば…: ±0 そんな事はない: +15	22
RANK 9	「カ、カモがネギしよってきたああ！ カもネギい！ イェス！ イェェス！」 〈選択肢〉また騙す?: ±0 やめる: ±0	5



COMMU | 太陽  
**SUN**

余命いくばくも無い青年 <神本秋成>

誘い可能日 日曜

場所 長鳴神社



通常イベント

RANK 1	発生条件: コミュ「神社の女の子」がRANK3になったあと日曜に神社へ行き、学力ランク「なかなか優秀」以上の状態で神木と会話。そしてコマル加入(8月8日)後、コマルと話して「赤い万年筆」を入手し、再度神木と話す。
--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

RANK 1	「君は…変わった子だな。」 〈選択肢〉どうして?: ±0 そう?: +5 「死ぬってのも、悪くないと思ってる。こんな世の中、長くいても仕方ないだろう？」 〈選択肢〉一理ある: +5 そんなことは無い: ±0 考えたことも無い: ±0
RANK 2	「僕だけが…どうして、こんなことになった!？」 〈選択肢〉神のイタズラ: ±0 分からない: +5 神木だけじゃない: ±0 「一人だと…潰れそうなんだ…」 〈選択肢〉あまり悩むな: ±0 あまりしゃべるな: +5
RANK 3	「…君は、本は好きかい？」 〈選択肢〉好き: +15 嫌い: +5 本による: +5 「君は、本を最後まで読むかい？」 〈選択肢〉もちろん読む: ±0 つまらなければ途中でやめる: +5
RANK 4	「具合悪くしてちゃ世話無いね…」 〈選択肢〉神木を叱る: +15 帰るよう促す: ±0
RANK 5	「ねえ君、ワニがピンク色なのって、どう思う？」 〈選択肢〉いいと思う: +15 ありえない: ±0 急になんだ?: ±0 「これ、どう思う？」 〈選択肢〉面白そう: +15 つまらなそう: ±0 まだ分からない: +5
RANK 6	「…そこまでしか書いてないんだ。最後をまだ考え付いていないから。」 〈選択肢〉いい話だ: +5 暗い話だ: +15 よくある話だ: +5
RANK 7	>神木はいつになく辛そうだ… 〈選択肢〉側で見守る: +5 はげます: ±0 「どうせ治りはしない…痛みと発作を防ぐだけの薬だ…」 〈選択肢〉無茶だ: ±0 どうしてやめた?: +5
RANK 8	「お祝いで欲しいな。今日でどうとう、自由の身になったんだ。」 〈選択肢〉何から?: ±0 物語を書き終えた?: +5

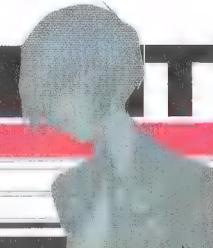
※余命いくばくも無い青年とのコミュは、いっしょに時間を過ごすたびに絆が深まります。



COMMU | 審判  
**JUDGEMENT**

ニュークス討伐戦

誘い可能日



ランクアップのタイミング

RANK 1	12月31日夜のイベント後、自動的に発生
RANK 2	タルタロス215F到達後
RANK 3	タルタロス220Fの書人戦(ノーブルサーチャー×3)後
RANK 4	タルタロス224F到達後
RANK 5	タルタロス228Fの番人戦(肉欲の蛇×3)後
RANK 6	タルタロス236Fの番人戦(全能のバランサー×1)後
RANK 7	タルタロス240F到達後
RANK 8	タルタロス244F番人戦(憤怒のキュクロプス×3)後
RANK 9	タルタロス252F番人戦(哀のヘカトンケイル×1)後
RANK 10	タルタロス254F到達後



COMMU | 永劫

# AEON



誘い日時 月曜、水曜、金曜、土曜(1月25日以降は火、木も可)

【通常時】月光館学園 2-F教室

## 通常イベント

RANK 1	発生条件: 1月8日以降、アイギスに話しかける	
RANK 2	「<名前>さんはどうですか? この街…好きですか?」 <選択肢>好き:+15 嫌い:±0 どうでもいい:±0	1
RANK 3	「どうすれば分かってもらえるでしょう…?」 <選択肢>話せば通じる:±0 無理だと思ふ:±0 「……。」 <選択肢>そうかも:±0 そんなことはない:+5	1
RANK 4	「白いブチ猫…<名前>さん、見ましたか?」 <選択肢>見たような…:±0 見ていない:±0 「別れ別れになってしまうのは、きつとすごく辛い事だと思いますし…」 <選択肢>わかった:+15 面倒…:±0	1
RANK 5	「『生きる』というのは…やっぱり、1人じゃ出来ない事なんですな。」 <選択肢>そうかも:+15 そんな事はない:+5 分からない:±0	1
RANK 6	「わたし、何かまづかったでしょうか?」 <選択肢>誘われたのに流した:+5 ジョーと呼ばなかった:+5 何もまづかない:+15 彼氏がいると思われた:+15	1
RANK 7	「ミイちゃんさん…幸せだったんでしょうか…?」 <選択肢>きつと幸せだった:±0 分からない:±0 「ミイちゃんさん…生まれてきて良かったって、思えたんでしょうか…?」 <選択肢>きつと思えた:±0 分からない:±0 「ミーちゃんさんは…何のために生まれたんでしょうか…?」 <選択肢>誰にも言えない:±0 分からない:±0	1
RANK 8	「ただ、あるのがあって…」 <選択肢>たまにある:±0 今がそう:+15 ない:+5 >アイギスは、自分に言い聞かせるような口ぶりだ。 <選択肢>別に邪魔じゃない:±0 急にどうした?:±0	1
RANK 9	「1月、31日…」 <選択肢>そうだな+15 あまり気にしてない+5	22

## Mini Column

### 全コミュランクMAXを目指せ

「FES」ではコミュランクアップに必要なポイントや各コミュといっしょに過ぎせる時間帯などが見直され、1年ですべてのコミュランクをMAXにしやすくなっている。とはいえ、それでも漫然と過ごすだけでは達成は不可能。そこでここでは、全コミュランクをMAXにするためのポイントを紹介していく。

まず大切なのは、放課後の自由行動は必ずコミュに費やすこと。一部のコミュには、ステータスが一定値以上にならないと成立しないものもあるが、ステータスアップは夜だけでも可能だ。また、コミュランクアップに必要なポイントを効率的に稼ぐため、ラン

クアップイベント時には対応するペルソナを用意しておくことも忘れずに。ランクアップに30ポイント以上必要な場合は、休日イベントを利用しよう。さらに活用したいのが、「FES」の新要素であるコロマルの散歩。散歩中にコミュキャラと出会うと15ポイント得られるので「古本屋の老夫婦」コミュのランク10などは、この方法でポイントを稼ぐといい。

なお、コミュキャラクターたちとの絆を深め、首尾よく1年で全コミュランクをMAXにできれば、合体でオルフェウス・改を作れるアイテム、無色の仮面が手に入る。ぜひともチャレンジしてほしい。

PERSONA 3  
5th Contact  
QUEST

攻略クエスト、攻略

# クエスト

# Quest

## 依頼クエスト攻略

Request File - No.01-99

ゲームの進行には影響しないが、依頼を達成すれば貴重なアイテムや多くの資金を獲得できる。本項を参考にすべての依頼達成を目指す。

### 依頼の発生は月に1回 ボス戦後の発生が基本

エリザベスの依頼は、基本的に満月イベント直後に新たな依頼が発生する仕組み。また、依頼達成に連動して、つぎの依頼が発生するものも存在する。なま「NEW QUEST」として紹介している、「FES」で追加された45件の依頼の中には、特定の日にしか依頼の品を入手できないものがあるので、スケジュール管理を怠らないように。



エリザベスの■外な一面が垣間見られる依頼も追加されている。

- No. 01** **QUEST** 甲虫の外殻を1つ入手せよ。
- |      |         |    |      |
|------|---------|----|------|
| 報酬   | 12000円  | 期限 | 5月7日 |
| 発生条件 | 4月30日以降 |    |      |
- 甲虫の外殻は、依頼を受けたあとで世俗の庭テベル6~15Fに出現する死甲■を倒すと手に入る。死甲■は疾風属性の魔法に弱いので、ガルが使えるゆかりをパーティに加えておくといい。
- No. 02** **QUEST** 人工島計画文書1を入手せよ。
- |      |         |    |      |
|------|---------|----|------|
| 報酬   | 宝玉輪×1   | 期限 | 5月7日 |
| 発生条件 | 4月30日以降 |    |      |
- 人工島計画文書01は、世俗の庭テベル16Fで必ず入手できる。だが14Fでは番人のバスタードライブと戦わなくてはならない。この強敵を倒せるレベルになってから、依頼を受けよう。
- No. 03** **QUEST** マッスルドリンコが飲んでみたい。
- |      |         |    |   |
|------|---------|----|---|
| 報酬   | 地返し如玉×3 | 期限 | — |
| 発生条件 | 4月30日以降 |    |   |
- マッスルドリンコ1個をエリザベスに渡せば依頼達成となる。このアイテムはポロニアンモールの青ひげ・ファーマシーで購入するか、世俗の庭テベル6Fにある宝箱から■率で入手可能だ。
- No. 04** **QUEST** 古びたランタンを3つ入手せよ。
- |      |         |    |      |
|------|---------|----|------|
| 報酬   | 31000円  | 期限 | 6月6日 |
| 発生条件 | 5月10日以降 |    |      |
- 奇蹟の庭アルカの17~24Fに出現するファントムメイジを倒すと、古びたランタンは手に入る。このシャドウは火炎耐性を持っているので、火炎属性の魔法を使わないよう注意すること。

- No. 05** **QUEST** 人工島計画文書2を入手せよ・その2
- |      |         |    |      |
|------|---------|----|------|
| 報酬   | 反魂香×1   | 期限 | 6月6日 |
| 発生条件 | 5月10日以降 |    |      |
- 依頼品の人工島計画文書02は、奇蹟の庭アルカの40Fで確実に入手できる。期限切れにさえ注意すればタルタロスを攻略しながら容易に達成が狙える依頼なので、確実にこなしておきたい。
- No. 06** **QUEST** デアを持つジャックフロストを創造せよ。
- |      |            |    |   |
|------|------------|----|---|
| 報酬   | ハイレグアーマー×1 | 期限 | — |
| 発生条件 | 5月10日以降    |    |   |
- 依頼のベルソナを生み出す方法としては、初期からディアを覚えているビクシーとユニコーンを2身合体させるのがもっとも簡単。ちなみに、創造したベルソナは見せるだけで渡す必要はない。
- No. 07** **QUEST** 鉛のメダルを5つ入手せよ。
- |      |          |    |   |
|------|----------|----|---|
| 報酬   | おもちゃの弓×1 | 期限 | — |
| 発生条件 | 5月10日以降  |    |   |
- 鉛のメダルを手に入れるには、世俗の庭テベルの6~15Fに出現する宝物の手を倒す■がある。だが、このシャドウは希少種で■過率が低い。依頼に期限はないので、根気よく探索し続けよう。
- No. 08** **QUEST** タルカジャを持つフォルキリーを創造せよ。
- |      |                                 |    |   |
|------|---------------------------------|----|---|
| 報酬   | 墨色の布×1                          | 期限 | — |
| 発生条件 | 依頼No.6「ディアを持つジャックフロストを創造せよ。」達成後 |    |   |
- ヨモツシコメと、初期からタルカジャを持つフォルネウスを合体させれば依頼のベルソナが手に入る。ヴァルキリーの主力であるスラッシュを、このタルカジャで強化して戦おう。
- No. 09** **QUEST** 銅製のコマを5つ入手せよ。
- |      |           |    |      |
|------|-----------|----|------|
| 報酬   | シグマドライブ×1 | 期限 | 7月5日 |
| 発生条件 | 6月10日以降   |    |      |
- 銅製のコマは、奇蹟の庭アルカの41~46Fに出現するブロンズダイスを倒すと入手できる。ブロンズダイスの弱点は■性なので、ジオ系のスキルが使える真田をパーティに加えて臨もう。
- No. 10** **QUEST** 黒蛇のウロコを3つ入手せよ。
- |      |         |    |      |
|------|---------|----|------|
| 報酬   | 46000円  | 期限 | 7月5日 |
| 発生条件 | 6月10日以降 |    |      |
- 黒蛇のウロコは、奇蹟の庭アルカの41~63Fに強敵シャドウとして出現する情欲の蛇を倒すと手に入る。氷結属性が有効なので、マハブが扱える美鶴を連れていきたいところ。
- No. 11** **QUEST** 人工島計画文書2を入手せよ・その3
- |      |            |    |      |
|------|------------|----|------|
| 報酬   | トラエストジェム×3 | 期限 | 7月5日 |
| 発生条件 | 6月10日以降    |    |      |
- 奇蹟の庭アルカの64Fへ行けば、人工島計画文書03は手に入る。だが、手前の59Fでは厄介な番人の不屈の騎士が待ち受けている。まずはこのシャドウを倒すためにレベル上げから始めよう。
- No. 12** **QUEST** 遮光器土偶を1つ入手せよ。
- |      |            |    |   |
|------|------------|----|---|
| 報酬   | グランカーニバル×1 | 期限 | — |
| 発生条件 | 6月10日以降    |    |   |
- 遮光器土偶は、ポロニアンモールの真宵堂でターコイズ2個と交換可能。ターコイズはシャドウを倒したあとランダムで出現するため、入手できるまでシャドウを狩り続けよう。

No. 13

QUEST 不気味な巨大人形を入手せよ。

報酬	大地シール×1	期限	—
発生条件	6月10日以降		

エリザベスが語る「教材にもなる人形」とは、人型人形のこと。依頼を受けたあとで月光館学園1Fの化学実習室へ行くと、人体模型を処分しようとしているので、それを受け取ればいい。

No. 14

QUEST 鋼のメダルを1つ入手せよ。

報酬	釘バット×1	期限	—
発生条件	依頼No.7「鉛のメダルを1つ入手せよ。」達成後		

鋼のメダルは、無骨の庭アルカの17～63Fに出現する財宝の手を倒すと入手可能。このシャドウはこちらを見つげると逃走するので、気付かれないよう真後ろから近づいて攻撃をしかけよう。

No. 15

QUEST レベル17以上のオベロンを創造せよ。

報酬	コインオブナイト×3	期限	—
発生条件	依頼No.8「タルカジャを持つヴァルキリーを創造せよ。」達成後		

オベロンは、奇額の庭アルカ41F以降のシャッフルタイムか、ピクシーとジャックランタンの2身合体で入手できる。皇帝のコミュランクを上げておけば、合体時に17までレベルアップ可能。

No. 16

QUEST 劇薬を持ってきて。

報酬	アムリタソーダ×3	期限	—
発生条件	依頼No.12「遮光器土偶を1つ入手せよ。」達成後		

劇薬は、体調が「疲労」「風邪」時に保健室へ行き、江戸川から渡された薬を飲まないでランダムで手に入るのだが、依頼を受けたあとであれば、100%の確率で入手可能。

No. 17

QUEST 学校にちなんだ音楽CDが欲しい。

報酬	バス停×1	期限	—
発生条件	7月8日以降で、依頼No.13「不気味な巨大人形を入手せよ。」達成後		

依頼を受けたあとで月光館学園2Fの放送室へ行くと、奇妙な音楽が聞こえてくる。そのまま中に入れば生徒から月光館のCDを譲り受けることができるので、それをエリザベスに渡そう。

No. 18

QUEST 偶像の欠片を5つ入手せよ。

報酬	メディカルパウダー×5	期限	8月4日
発生条件	7月8日以降		

偶像の欠片を入手するには、無骨の庭ヤバザの65～77Fに出現する生成の影像を倒せばいい。生成の影像は疾風属性の魔法を反射するので、戦闘で使わないよう注意すること。

No. 19

QUEST 汚れた歯車を3つ入手せよ。

報酬	70000円	期限	8月4日
発生条件	7月8日以降		

無骨の庭ヤバザ65～88Fにシャドウとして出現するワイルドドライブを倒すと、汚れた歯車は手に入る。このシャドウは物理攻撃に耐性があるので、魔法を使って攻めていこう。

No. 20

QUEST 人工島計画文書を手に入れよ その4

報酬	反魂香×3	期限	8月4日
発生条件	7月8日以降		

人工島計画文書04は、無骨の庭ヤバザの89Fで入手できる。報酬の反魂香は、1Fでの交換でも入手可能だが自由に購入はできないので、集められるときに確保しておきたい。

No. 21

QUEST ブロンズメダルを1つ入手せよ。

報酬	鉄パイプ×1	期限	—
発生条件	依頼No.14「鋼のメダルを1つ入手せよ。」達成後		

ブロンズメダルを落とす至高の手。無骨の庭ヤバザの65～113Fに生息するが、倒すのは容易ではない。何度も探索し、稀少種シャドウばかりが出現するアクシデントを狙うのもアリだ。

No. 22

QUEST マハラギを持つウェータラを創造せよ。

報酬	お菓子の罐×1	期限	—
発生条件	依頼No.15「レベル17以上のオベロンを創造せよ。」達成後		

依頼のベルソナは、初期からマハラギを備えているジャックランタンに、ソウチョウテンカイヌガミを組み合わせればOK。マハラギを引き継がないときは素材選択を何度かくり返そう。

No. 23

QUEST 新澤与切りを持つオルトロスを手に入れよ。

報酬	虎皮の腹巻×1	期限	—
発生条件	依頼No.22「マハラギを持つウェータラを創造せよ。」達成後		

依頼のベルソナは、ラクシャーサと、ヤマタノオロチを合体させれば手に入る。ただしヤマタノオロチはシャッフルでは手に入らないので、ニギミタマとパワーを合体させて作っておこう。

No. 24

QUEST ティアラの銀髪を5つ入手せよ。

報酬	フィジカルミラー×1	期限	9月3日
発生条件	8月7日以降		

無骨の庭ヤバザ102～113Fに出現する叫ぶティアラを倒すことで、入手可能なティアラの銀髪。必要となる数が多いので、このシャドウの弱点である氷結属性の魔法で、効率的に戦おう。

No. 25

QUEST 騎士の手網を1つ入手せよ。

報酬	シックスショット×1	期限	9月3日
発生条件	8月7日以降		

騎士の手網は、無骨の庭ヤバザ90～113Fに強敵シャドウとして出現する。凱旋の騎士を倒すと手に入る。このシャドウは物理攻撃が効きづらいので、弱点である風属性の魔法で攻め立てよう。

No. 26

QUEST 人工島計画文書を手に入れよ その5

報酬	120000円	期限	9月3日
発生条件	8月7日以降		

人工島計画文書05は、無骨の庭ヤバザ114Fへ行けば必ず手に入る。難易度が低いわりに報酬としてもらえる現金の額が大きいので、依頼品を入手したらすぐにエリザベスのもとへ持っていこう。

No. 27

QUEST プラチナウォッチを1つ入手せよ。

報酬	チューインソウル×6	期限	—
発生条件	依頼No.16「劇薬を持ってきて。」達成後		

プラチナウォッチは、主人公のレベルが26以上でポロニアンモールのビー・ブルー・ヴィーに行くで購入可能。アイギス専用の防具が報酬で手に入るの、早めに達成させたい。

No. 28

QUEST 私の名前が付いた飲み物を探して欲しい。

報酬	アロンドイト×1	期限	—
発生条件	8月7日以降で、依頼No.17「学校にちなんだ音楽CDが欲しい。」達成後		

依頼を受けたあとでポートアイランド駅から「セーラ」広場はすれのケ・セラ・セラへ行くと、クイーンエリザベスという名のカクテルが手に入る。途中で選択肢が発生するが、どちらでも入手可能だ。

No.  
29

QUEST レベル33以上のオオミツツを1つ入手せよ。

報酬 メカの素×1

期限 ー

発生条件 依頼No.29「新撃見切りを持つオルトロスを作成せよ。」達成後

精霊の庭バザ65F以降入手できる、サティとラミアを2身合体させるか、キマイラ+ソウチョウテン+アレスの3身合体でオオミツツは創造可能。それをレベル33まで育成すればいい。

No.  
30

QUEST ホムンクルスを1つ入手せよ。

報酬 御卵×4

期限 ー

発生条件 依頼No.27「プラチナウォッチを1つ入手せよ。」達成後

ホムンクルスは依頼NO.24の報酬でもらえる。持っていない場合はポロニアンモールの真骨堂でダイヤモンド1個+サファイヤ1個と交換するか、■■の庭アルカ27F以降の宝箱で入手しよう。

No.  
31

QUEST 謎のキレイなピースを見てみたい。

報酬 暴走王の証×1

期限 ー

発生条件 9月6日以降で、依頼No.28「私の名前が付いた飲み物を探して欲しい。」達成後

「勇氣」が「肝が据わっている」以上の状態でポートアイランド駅前広場はすれの雀荘へ行くと、■とジャンケン■になり、勝てばマージャン牌がもらえる。なお、男の出す手はランダムである。

No.  
32

QUEST シルバーメダルを1つ入手せよ。

報酬 骨×1

期限 ー

発生条件 依頼No.21「ブロンズメダルを1つ入手せよ。」達成後

シルバーメダルを落とす全盛の手は、豪奢の庭ツイア115～163Fで姿を見せるが、逃げ足が速い。仲間が■■■を出しているとき確実に逃げられるので、必ず集まって1体ずつ捕捉しよう。

No.  
33

QUEST 女帝の手鏡を5つ入手せよ。

報酬 ソーマ×1

期限 10月2日

発生条件 9月6日以降

女帝の手鏡を手に入れるには、■■の庭ツイアの26～138Fに出現するアイデアマー■倒せばいい。このシャドウは■■■性のスキルに弱いので、真田や天田をパーティに加えて戦闘に臨もう。

No.  
34

QUEST 黄金色のつばを3つ入手せよ。

報酬 200000円

期限 10月2日

発生条件 9月6日以降

■■の庭ツイア115～138Fに強敵シャドウとして出現する白狼の武者を倒せば、黄金のつばは入手できる。かなり手ごわいシャドウなので、戦うまえにHPを回復しておくことを忘れずに。

No.  
35

QUEST 人工島計画文書を手に入れよ その6

報酬 宝玉×5

期限 10月2日

発生条件 9月6日以降

人工島計画文書06は、■■の庭ツイア139Fへ行けば手に入る。だが、依頼品の入手ばかりに気を取られて先へ急ぎすぎると、135Fの番人、眠るテーブルに落ちこまれるので要注意。

No.  
36

QUEST 勇者 ジャックフロストを作成せよ。

報酬 仙人バッジ×1

期限 ー

発生条件 依頼No.29「レベル33以上のオオミツツを作成せよ。」達成後

ジャックフロストはキングフロスト+ジャックフロスト+ジャックランタン+クイーンメイブの4身合体でしか創造できない。なお、4身合体は9月18日以降から可能となっている。

No.  
37

QUEST ジャックフロストの人形が3つ欲しい。

報酬 ウムギウォーター×4

発生条件 6月10日以降

依頼の品はフロスト人形のこと。金曜から日曜のUFOキャッチャーで手に入るが、入手できるかどうかは運次第。成功確率は10%なので、お金に余裕があるときにチャレンジしよう。

No.  
38

QUEST 悪戯のオフシを食べてみたい。

報酬 テッキブラシ

発生条件 10月5日以降で、依頼No.31「謎のキレイなピースを見てみたい。」達成後

依頼後に長鳴神社の左手にある、■の祠を調べると老婆が話しかけていなり寿司を渡してくれる。それをエリザベスに渡せば依頼達成だが、「学力」が「天才」でなければ渡してくれない。

No.  
39

QUEST ■の輪を3つ入手せよ。

報酬 340000円

期限 11月1日

発生条件 10月5日以降

■■の庭ツイア151～159Fに出現するワンダーマグスを倒すことで、金色の輪は入手可能。ワンダーマグスは火炎属性の魔法に弱い代わりに、氷結属性の魔法を反射するので注意したい。

No.  
40

QUEST 真紅の装甲板を2つ入手せよ。

報酬 気合の腕輪×1

期限 11月1日

発生条件 10月5日以降

真紅の装甲板を手に入れるには、■■の庭ツイア140～163Fに出現する真紅の砲座を倒せばいい。ただ、このシャドウは斬撃と撃撃に強い。■■■性の魔法で弱点を攻めていくこと。

No.  
41

QUEST 人工島計画文書を手に入れよ その7

報酬 ソーマ×1

期限 11月1日

発生条件 10月5日以降

人工島計画文書07は、豪奢の庭ツイア164Fで手に入る。報酬としてもらえるソーマは、SPが完全回復するアイテム。戦闘が長期化しがちな終盤では必須となるので、必ず確保しておこう。

No.  
42

QUEST 月・ギリメカラを作成せよ。

報酬 糸の切れた人形×1

発生条件 依頼No.36「患者・ジャックフロストを作成せよ。」達成後

依頼No.36のジャックフロスト同様、ひと通りの組み合わせでしか創造できない。グルル、ランダ、ヴェータラ、ターラカのベルソナを用意して、4身合体させよう。

No.  
43

QUEST 法王・だいそうじょうを作成せよ。

報酬 宇宙シール×1

発生条件 依頼No.42「月・ギリメカラを作成せよ。」達成後

だいそうじょうは、ミトラ+アラミタマ+クシタマ+サキタマ+ニギミタマの組み合わせでしか創造できない。5体も必要とするので、所持数が満杯なら不要なベルソナを合体させておこう。

No.  
44

QUEST ピンクの羽を6つ入手せよ。

報酬 暴走王の証×1

期限 11月30日

発生条件 11月4日以降

焦炎の庭ハラバ181～189Fに出現する博愛のクビドを倒すとピンクの羽は入手できる。依頼達成するための必要数は多いが、博愛のクビドは群れを成して出現することが多いので収集は楽。

# No. 45

**QUEST** 月の石版を3つ入手せよ。

報酬	宇宙シール×1	期限	11月30日
発生条件	11月4日以降		

月の石版は、焦炎の庭ハラバ165F~189Fで出現する破壊のマリアを倒すことで手に入る。このシャドウは氷結属性が弱点なので、マハブフなどでダウンさせながら戦おうといひ。

# No. 46

**QUEST** 人工島計画文書を手入れせよ・最終

報酬	650000円	期限	12月30日
発生条件	11月4日以降		

焦炎の庭ハラバ214Fへ行けば、人工島計画文書08は手に入る。だが、214Fにたどり着くには番人との戦いを4回もくぐり抜けてはならない。期限切れに注意しつつ、じっくり挑みたい。

# No. 47

**QUEST** ゴールドメダルを2つ入手せよ。

報酬	ロケットパンチ×1	期限	—
発生条件	依頼No.32「シルバーメダルを1つ入手せよ。」達成後		

ゴールドメダルは、焦炎の庭ハラバ165~213Fで出現する栄華の手を倒すと手に入る。報酬でもらえるロケットパンチは、ここでしか入手できない見た目がユニークなアイギス専用の武器だ。

# No. 48

**QUEST** メギドを持つアリスを倒せよ。

報酬	百合の花びら×1	期限	—
発生条件	依頼No.43「法王・だいそうじょうを創造せよ。」達成後		

まずはデカラピアとオペロンを合体させ、メギドを持つナタタイシを生み出そう。そのナタタイシとリリム、ピクシー、ナルキッソスを4身合体させれば依頼のベルソナが創造可能だ。

# No. 49

**QUEST** 時の砂を3つ入手せよ。

報酬	丘殺の金槌×1	期限	12月29日
発生条件	12月4日以降		

時の砂は、焦炎の庭ハラバ202~210Fに出現する恒久の時時計を倒すことで入手可能。このシャドウは斬撃と炎攻撃にめっぽう弱いので、戦闘ではラッシュをかけるだけで楽に討伐できる。

# No. 50

**QUEST** 虹色の髪を3つ入手せよ。

報酬	オメガドライブ×1	期限	12月29日
発生条件	12月4日以降		

焦炎の庭ハラバ191~214Fに強敵シャドウとして出現する虹のギガスを倒すと、虹色の髪は手に入る。物理攻撃は効きにくいのが、弱点である疾風属性の魔法を使えば、討伐も苦ではない。

# No. 51

**QUEST** マハブフタインを持つアリスを倒せよ。

報酬	神の寶×1	期限	—
発生条件	依頼No.48「メギドを持つアリスを創造せよ。」達成後		

まずはレベルを上げてマハブフタインを習得したガブリエルをアラミタマと合体させ、サクキュバスを創造。あとはそれをリリム、ヴェータラ、インキュバスと4身合体させればいい。

# No. 52

**QUEST** レベル63以上のロキを創造せよ。

報酬	マサカドゥス×1	期限	—
発生条件	依頼No.51「マハブフタインを持つアリスを創造せよ。」達成後		

初期レベルのナラシンハとケツアルカトル、ネピロスの組み合わせでロキが作れる。ケツアルカトルのミドルグロウを継承させれば、レベルが低くてもすぐに63まで成長するのでオススメ。

# No. 53

**QUEST** 削られたボタンを1つ入手せよ。

報酬	5000000円	期限	—
発生条件	1月1日以降		

血塗られたボタンは、タルタロス内に長時間滞在することで出現する、刈り取る者が所持している。フロアが狭いほど早く出現するので、依頼を受けたら低階層のフロアで待ち伏せしよう。

## VS. 刈り取る者

**BOSS DATA** データ

刈り取る者 (P.344) **Lv 99**

HP: 5000 EP: 12000

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
10	10	10	10	10	10	10	20
無	無	無	無	無	無	無	無

**SKILL** マハラキダイン、マハブフタイン、マハジオダイン、メギドラオンほか

\*データの見方はP077のボスデータを参照



### 強力な魔法が厄介 万能属性で攻撃を

**Advice** 各種属性魔法を操り、強烈な物理攻撃系スキルも使う刈り取る者だが、ガードキルでこちらの耐性を消滅させても、消した属性とは違う属性魔法で攻撃してくるなど、行動にムダが多い。メタロンに代表される属性反射スキルを習得したベルソナがあれば、自滅を促すことも可能だ。ただし、マカラカーンを使うとメギドラオンを連発するようになるので、絶対に使用は避けたい。ちなみに、刈り取る者は光闇以外の耐性を備えていないが、万能属性以外は効果が薄い。



魔法で与えられるダメージはわずか。長期戦に備えておくこと。



極炎魂などを装備して、火炎ガードキルを連発させるのも手だ。

# No. 54

**QUEST** プラチナメダルを3つ入手せよ。

報酬	ジャック手袋×1	報酬	—
発生条件	依頼No.47「ゴールドメダルを2つ入手せよ。」達成後		

憂鬱の庭アダマ215~261Fに出現する栄光の手を倒すと、プラチナメダルが手に入る。3つ集めるのが困難だが、報酬のジャック手袋はここでしか入手不可。なので根気よく探索しよう。

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
5th Contact  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
ITEM  
TARTAROS  
COMMU  
5th Contact  
AEGIS  
DATA

# No. 55

**QUEST** 長難を命取りを倒せ。

報酬 全能の真球×1

期限 ー

条件 深層 モナド出現後

深層モナド10Fで待っている、エリザベスに話しかけると戦闘突入。それに勝利すれば依頼達成だ。ただし、戦うのは主人公ひとりだけ。パーティで挑んでも依頼達成にならないので注意。

## VS. エリザベス



BOSS BATTLE

### BOSS DATA

エリザベス

(P.345) Lv 99

HP: 20000 SP: 20000

スキル	炎	氷	雷	風	光	闇
マハラギダイン	20	20	20	20	20	無
マハフダイン	20	吸	30	20	20	10
マハジオダイン	無	30	吸	10	20	10
マハガルダイン	20	20	20	吸	30	10
マハンマオン	無	20	20	30	吸	10
マハムドオン	20	無	無	無	無	10
セクシーダンス、フラッシュノイズ、テンタラー、デビルスマイル、ボイズンミスト	20	無	無	無	無	10
メギドラオン	10	10	10	10	10	5
メギドラオン、ディアラハン	無	無	無	無	無	10
	無	無	無	無	無	10

\*データの見方はP077のボスデータを参照

### ミスは命取り 万難を排して挑め

**Advice** エリザベスに挑む推奨レベルは、HP、SPともに999となるレベル99。彼女の行動パターンはP345のとおりで、スルトから順に毎ターンベルソナをチェンジする。こちらも毎ターン、相手の使用魔法に耐性があるベルソナにチェンジしつつ戦おう。状態異常魔法を使用するネビロスとメギドラオンを使用するマサカドのターンは、アナタ&ヴィシュヌのインフィニティで対処するのが上策だ。残りは物理攻撃への対策だが、アクセサリーの暴走王のHPを1回以上半分にしたら、ルシファー&サタンを装備するのがオススメ。これなら、カウンターでダメージも与えられる。ちなみに、エリザベスがベルソナを変えるのは自身のターンが来たときで、こちらのターンになった際はまだベルソナを変えていない。たとえば5ターン目なら、属性魔法と光耐性を備えたベルソナが有利となるので、これを踏まえて使用ベルソナを選択しよう。なお、エリザベスは初めてHPが半分以下になったとき、HP9000以下になった際に必ずディアラハンで全快する。エリザベスのHPを1回以上半分にしたら、ルシファー&サタンのハルマゲドンでドメをさそう。

# No. 56

**NEW QUEST** ポロニアシモールに出かけたい。

報酬 小さなチャイン服×1

期限 5月7日

条件 4月30日以降

「FES」で新たに加わった、エリザベスの外出依頼。外出依頼を受けると、エリザベスとの会話で「エリザベスと出かける」という項目が出現する。それを選択すれば依頼達成となる。

# No. 57

**NEW QUEST** 蔵戸台に出かけたい。

報酬 青く光るウロコ×1

期限 7月5日

6月10日以降で、依頼No.56「ポロニアシモールに出かけたい。」達成後  
外出依頼のひとつ。たこ焼きファーマシーでは、タコ焼きを食べたエリザベスが、中の食材について物思いにふける一幕が。たこ以外の具が入っているらしいが、真相は謎のままである。

# No. 58

**NEW QUEST** 長鳴神社に出かけたい。

報酬 古代語の本×1

期限 9月9日

8月7日以降で、依頼No.57「蔵戸台に出かけたい。」達成後  
外出依頼のひとつ。お宝入れようとしてエリザベスが財布を開くと、大量のお金が出てくる。かなりの大金を所持しているようだが、どうやってお金を手に入れているか気になるころ。

# No. 59

**NEW QUEST** 月光館学園に出かけたい。

報酬 赤いマフラー×1

期限 11月30日

11月4日以降で、依頼No.58「長鳴神社に出かけたい。」達成後  
外出依頼のひとつ。教室ではダイエットフードとダイエットフード改、どちらが美味しいかという問題をエリザベスが出してくるが、回答すると選んだ品がエリザベスから手渡される。

# No. 60

**NEW QUEST** 古いたこ焼き屋に出かけたい。

報酬 七色の羽×1

期限 ー

12月4日以降で、依頼No.59「月光館学園に出かけたい。」達成後  
最後の外出依頼。この依頼で、エリザベスがなぜ外出するようになったかが明らかになる。なお、この依頼達成後にベルベットルームでエリザベスと話すと、会話内容がひとつ追加されている。

# No. 61

**NEW QUEST** カデンツァを完成させてよ。

報酬 アギラオジェム×5

期限 ー

条件 4月30日以降

カデンツァはオルフェウスとアプサラスの組み合わせで使えるミックスレイド。戦闘中「カデンツァが使えるようになった」と表示されれば、カデンツァを使用しなくても依頼達成となる。

# No. 62

**NEW QUEST** ジャックブラザーズを発見させよ。

報酬 ブーラージェム×5

期限 ー

条件 依頼No.61「カデンツァを発見させよ。」達成後  
名前の通り、ジャックフロストとジャックランタンを揃えれば、ジャックブラザーズは使える。攻撃力は低いが敵を割合でダウンさせられるので、意外と使いどころが多いスキルである。

# No. 63

**NEW QUEST** ジャスティスIを発見させよ。

報酬 ガルラージェム×5

期限 ー

条件 依頼No.62「ジャックブラザーズを発見させよ。」達成後  
ミックスレイド・ジャスティスIはエンジェルとアークエンジェルの組み合わせで使用可能。HPを半分までできるというスキルだが、光属性のためボスや番人相手には使えないのが残念。

# No. 64

**NEW QUEST** ファイナルヌードを発売させよ。

報酬	三玉輪×5	期限	—
発生条件	依頼No.63「ジャスティス!」を発売させよ。」達成後		

発現に必要なベルソナは、ピクシーとナルキッソスの2体。仲間のHPが全回復という効果は魅力だが、回復後、まれに魅了されてしまうことがあるため多用はさけたほうが賢明だ。

# No. 65

**NEW QUEST** 言神の舞を発現させよ。

報酬	万雷	期限	—
発生条件	依頼No.64「ファイナルヌード」を発現させよ。」達成後		

タケミカヅチとトルがいれば依頼達成。依頼は早い段階で出現するが、トル創造には運動部のコミュランクMAXが必須なうえ、レベル53とかなり高いので、依頼達成には時間がかかる。

# No. 66

**NEW QUEST** おおさまとおいらを発現させよ。

報酬	主人公私服(夏)×1	期限	—
発生条件	依頼No.65「雷神演舞」を発現させよ。」達成後		

■全体に氷結属性でダメージを与えるこのミックスレイドには、ジャックフロストとキングフロストが必要。キングフロストは依頼No.22を達成後でなければ手に入らないので注意しよう。

# No. 67

**NEW QUEST** ベストフレンドを発現させよ。

報酬	ゆかり私服(夏)×1	期限	—
発生条件	依頼No.66「おおさまとおいら」を発現させよ。」達成後		

エリザベスが言う「五ぼう星形のベルソナ」とはデカラビアのこと。これとフォルネウスをそろえれば、仲間単体にすべてのカジャ効果を付加するミックスレイド・ベストフレンドが発現可能だ。

# No. 68

**NEW QUEST** 真夏の夜の夢を発現させよ。

報酬	順平私服(夏)×1	期限	—
発生条件	依頼No.67「ベストフレンド」を発現させよ。」達成後		

必要なベルソナはオベロンとその妃、ティターニア。真夏の夜の夢は個別効果がランダムで変化する。HP、SP全快という効果があるが、逆に不利になる場合も多いので、多用は禁物。

# No. 69

**NEW QUEST** 夢魔の宴を発現させよ。

報酬	真田私服(夏)×1	期限	—
発生条件	依頼No.68「真夏の夜の夢」を発現させよ。」達成後		

発現に必要なベルソナは、インキュバスとサキュバスの2体。このミックスレイドは敵味方全員を、超高確率で魅了にするという危険なもの。使用の際は魅了対策が必須だ。

# No. 70

**NEW QUEST** 紅蓮華斬殺を発現させよ。

報酬	美鶴私服(夏)×1	期限	—
発生条件	依頼No.69「夢魔の宴」を発現させよ。」達成後		

斬撃属性の強力なミックスレイド・紅蓮華斬殺。必要なベルソナはアレスとジークフリードだが、後者は女子マネージャーのコミュランクをMAXにしたあとでなければ作れない。

# No. 71

**NEW QUEST** ヴァルキリーを発現させよ。

報酬	主人公私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.70「紅蓮華斬殺」を発現させよ。」達成後		

必要なベルソナはヴァルキリーと、生徒会コミュランクMAXで作れるようになるオーティン。仲間ひとりでも完全無敵にできるものの、1ターン経つとHP、SPとも1になるので使い方が難しい。

# No. 72

**NEW QUEST** 闇と番犬を発現させよ。

報酬	ゆかり私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.71「ヴァルキリー」を発現させよ。」達成後		

■全体に打撃属性で大ダメージを与えるミックスレイド・闇と番犬。発現にはクー・フーリンと、山岸風花コミュのランクをMAXにすることで作れる。スカアハが必要となっている。

# No. 73

**NEW QUEST** ラクタバクシャを発現させよ。

報酬	順平私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.72「闇と番犬」を発現させよ。」達成後		

エリザベスに「ヴィシュヌの乗り物」と呼ばれるベルソナ、ガルダと、グルルを揃えることで、敵全体を中確率でダウンさせ、さらにデカジャ効果を備えるラクタバクシャが発現する。

# No. 74

**NEW QUEST** ラストジャッジを発現させよ。

報酬	真田私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.73「ラクタバクシャ」を発現させよ。」達成後		

敵全体に万能属性でダメージを与えるラストジャッジ。必要ベルソナはミトラとメタロンだが、後者はアイギスコミュがランクMAXにしなければ作れないため、1月まで依頼達成は不可能。

# No. 75

**NEW QUEST** トリックスターを発現させよ。

報酬	美鶴私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.74「ラストジャッジ」を発現させよ。」達成後		

発現に必要なベルソナは、ロキとスサノオ。後者は特別課外活動部コミュランクMAXで創造可能。敵全体をなんらかのバッドステータスにできるが、味方が標的になることもあるので多用は禁物。

# No. 76

**NEW QUEST** インフィニティを発現させよ。

報酬	天田私服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.75「トリックスター」を発現させよ。」達成後		

アナンタとヴィシュヌの2体を揃うと発現可能となる。1ターンのあいだ、仲間全員をすべての攻撃から守れるという優れた効果を持ち、とくに満月イベント戦で役立つミックスレイドだ。

# No. 77

**NEW QUEST** アルダナを発現させよ。

報酬	アイギス制服(冬)×1	期限	—
発生条件	依頼No.76「インフィニティ」を発現させよ。」達成後		

発現にはパールヴァディと、ランダ+パロンでのみ作れるベルソナ、シヴァが必要。アルダナは炎突属性最強の攻撃力を誇るミックスレイドで、敵全体を攻撃できるのも魅力。

# No. 78

**NEW QUEST** ハルマゲドンを発現させよ。

報酬	黄昏の羽根×1	期限	—
発生条件	依頼No.77「アルダナ」を発現させよ。」達成後		

敵全体に■999ダメージを与える、最強のミックスレイド。必要なベルソナはサタンとルシファー。後者は他校のエースコミュのランクMAXで創造可能となっている。

# No. 79

**NEW QUEST** 戦国時代の兜を持ってきて。

報酬	宝玉輪×5	期限	—
発生条件	10月5日以降		

依頼の品を持っているのは職員室の小野先生。兜を貰うには日を改めつつ職員室に行く必要がある。なお、途中の回は別の先生と遭遇するが、そのたびに学力が2上昇する。

SYSTEM  
STORY  
TACTICS  
COMMUN  
5th Contact  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TACTICS  
COMMUN  
QUEST  
5th Contact  
AEGIS  
DATA

# No. 80

**NEW QUEST** おでんジュースを飲んでみたい。

報酬	暴風の勾玉×3	期限	—
発生条件	11月4日以降		

まずは修学旅行時に自販機からジュースを買っておくことが必要。どれか1本でも持って、学園内で柿の木を見ている女子生徒に話しかければ、5000円でおでんジュースを売ってもらえる。

# No. 81

**NEW QUEST** 虎と狼の良料を持ってきて。

報酬	猛火の勾玉×1	期限	11月30日
発生条件	11月4日以降		

「虎と狼」とは動物の名前ではなく「虎狼丸」のこと。11月12日の夜、ラウンジでコロマルに話しかければ、依頼の品である高級ドッグフードを渡して貰えるのだ。

# No. 82

**NEW QUEST** トイレ掃除をしてきて。

報酬	ゆかりメイド服×1	期限	—
発生条件	11月4日以降で、依頼No.38「魅惑のオスシを食べてみたい。」達成後		

デッキブラシを装備した状態で、ポートアイランド駅のトイレに入れば■成。あらかじめNo.38「魅惑のオスシを食べてみたい。」をクリアしてデッキブラシを入手しておくこと。

# No. 83

**NEW QUEST** 花に水をあげてきて。

報酬	美鶴メイド服×1	期限	—
発生条件	依頼No.59「月光館学園に出かけたい。」達成後		

依頼を受けた状態で学園の屋上へ行き、ふたつある花壇のうち、入口に近いほうを調べると依頼達成となる。ただ、目標となる花壇は男子生徒の影に隠れて見つけにくくなっている。

# No. 84

**NEW QUEST** 無気力症の人を調べてきて。

報酬	アイギスメイド服×1	期限	—
発生条件	11月4日以降で、依頼No.56「ポロニアンモールに出かけたい。」達成後		

ポートアイランド駅にいる女子生徒に、寮の自販機で買える四谷さいだぁを20本渡せば依頼達成。1本でも少ないと全部返されてしまうので、購入時は数を確認しておくように。

# No. 85

**NEW QUEST** ネコに餌をあげてきて。

報酬	快速の経×2	期限	—
発生条件	7月8日以降		

駅前広場はすれにいる猫に、青ひげファーマシーで買える野良ネコ缶を、日を改めつつ計4回与えれば■成。なお、依頼達成後に猫に会うと、元気になった証として猫が大きくなっている。



No.83は、男子生徒の背後に回ると花壇が見つけれられる。



No.84、自販機の横に座っていると目撃となる女子生徒。

# No. 86

**NEW QUEST** フェリーマンの口人毛を持ってきて。

報酬	極寒の勾玉×1	期限	11月30日
発生条件	11月4日以降		

11月21日に天田に話しかけると、依頼の品が手に入る。情報番組に夢中になっていることをまわり知られまいと必死に隠そうとする、天田の一面が垣間見られる依頼だ。

# No. 87

**NEW QUEST** 数珠刃世次を持ってきて。

報酬	カップオブナイト×1	期限	—
発生条件	4月30日以降		

依頼の品は、世俗の庭テベル4F、11Fのレア宝箱から回収できる。また、シャッフルタイムのランク2ソードを引くことでも入手することができるので、比較的達成が容易な依頼だ。

# No. 88

**NEW QUEST** 鬼丸国綱を持ってきて。

報酬	ソードオブキング×1	期限	—
発生条件	7月8日以降		

依頼の品は、無骨の庭ヤバザ69F、74Fのレア宝箱から回収可能。また、No.87同様こちらも、シャッフルタイムのランク5を引いた場合に、ランダムで入手することがある。

# No. 89

**NEW QUEST** 三日月宗近を持ってきて。

報酬	カップオブキング×2	期限	—
発生条件	9月6日以降		

依頼の品は、豪奢の庭ツイア118F、128F、132Fのレア宝箱から回収できる。また、シャッフルタイムのランク7ソードを引いた場合、ランダムで入手することもある。

# No. 90

**NEW QUEST** 大典太光世を持ってきて。

報酬	ワンドオブキング×3	期限	—
発生条件	10月5日以降		

依頼の品は、豪奢の庭ツイア142F、150F、156Fのレア宝箱から回収できる。また、シャッフルタイムのランク8ソードを引いた場合、ランダムで入手することもある。

# No. 91

**NEW QUEST** 妙法村正を持ってきて。

報酬	ソーマ×2	期限	—
発生条件	深層 モナド出現後		

依頼の品は深層 モナドの3Fまたは8Fのレア宝箱からのみ入手可能。これまでと違い、シャッフルタイムでは入手できないため、難易度が飛躍的に上昇している。

# No. 92

**NEW QUEST** マツヤニの粉を持ってきて。

報酬	せがき米×2	期限	5月7日
発生条件	4月30日以降		

依頼の品は弓道用具ということで、持っているのはゆかりだとわかる。5月2日の夜に、ラウンジで彼女に話しかけるとマツヤニの粉を渡して貰えるので、それをエリザベスに■そう。

# No. 93

**NEW QUEST** 携帯ゲーム機を持ってきて。

報酬	呪殺ペーパー×2	期限	6月6日
発生条件	5月10日以降		

依頼の品を持っているのは、以前にもゲーム機を主人公にくれた順平。5月14日の夜に順平へ話しかけると、「クイーンクラウン」というソフトがささった携帯ゲーム機を渡してくれる。

No.  
**94****NEW QUEST** 三角の剣を持ってきて。

報酬	護身の経×2	期限	6月6日
入手条件	5月10日以降		

エリザベスの言う「三角の剣」とは、フェンシングの競技に使うエベのこと。5月26日の夜、美鶴に話しかけると、部活で使わなくなったエベを渡して貰える。

No.  
**95****NEW QUEST** プロ用でないプロテインを持ってきて。

報酬	猛攻の経×2	期限	7月5日
入手条件	6月10日以降		

プロテインというところからも、持っているのが真田だと推測するのはたやすい。6月16日の夜に真田へ話しかけることで、その名も「アマプロテイン」が手に入る。

No.  
**96****NEW QUEST** 眼鏡拭きを持ってきて。

報酬	42000円×1	期限	7月5日
入手条件	6月10日以降		

寮にいるメンバーの中で、眼鏡をかけているのは幾月ひとり。6月20日に彼と話せば「幾月の眼鏡拭き」を渡して貰える。これをエリザベスに渡せば依頼達成だ。

No.  
**97****NEW QUEST** オランウータンの木を持ってきて。

報酬	メギドジェム×1	期限	7月5日
入手条件	6月10日以降		

一見すると意味不明の依頼だが、オランウータンとは日本語で狸々のこと。6月27日の夜に風花と話せば、和名で「狸々木」というポインセチアをもらえるので、それをエリザベスに渡そう。

No.  
**98****NEW QUEST** 果物ナイフを持ってきて。

報酬	無の槍×1	期限	10月2日
入手条件	9月6日以降		

9月17日の夜に荒垣と話すと、彼が使っていた果物ナイフが貰える。手入れが行き届いていることから彼が大切に使っていたことがわかるので、依頼抜きでも手に入れておきたい。

No.  
**99****NEW QUEST** オイルを持ってきて。

報酬	マジックミラー×3	期限	10月2日
入手条件	9月6日以降		

寮の中でオイルを必要とするのは、アイギスひとりしかいない。10月1日の夜、ラウンジにいるアイギスと話せば、彼女が銃器のメンテナンスに使っている機械オイルが手に入る。

## Column

### 依頼を円滑にすすめるために

「FES」では満月前夜も体調を崩すようになったため、No.04「古びたランタンを3つ入手せよ。」といった、敵が落とすアイテムを回収する依頼を、満月前夜に集中して受けるという方法が使えなくなっている。ほかの日にタルタロスへ行っても、アイテムを回収す

るまえに仲間全員が疲労してしまい、依頼達成が後日へ延期になることも少なくない。そこで注意してほしいのが、依頼を一度に受けすぎしてしまうこと。上限である3つを同時に引き受けても、それを達成できないまま日にちが過ぎてしまうと、No.92「マツヤニの粉を持ってきて」のように一日限定の依頼と重なってしまった場合に、依頼をひとつキャンセルすることになってしまうからだ。同時に受ける依頼の数は、ふたつを上限にしておこう。



一日限 猛攻の経

# Prologue

— 2019年、3月31日。

ニュースとの満開から3ヶ月、特別課外活動所の前に旅路が訪れた。学生寮の静寂である。

夜間は静かであるが、全員に百鬼夜行の目撃のため、怪異をかけるのだが、彼女たちは、全員が驚くことはなかった。

真面目に、まるで何かを語り出すかのよう、ジムに熱中し、それが、アイギスたちと会うのを待てるがごとく、千鶴校へと通っていた。

そして……

お話を進めようかのごとく、実物は留守たも、新上層司を語る時、名残惜しさを感ずつつ、最後の一言が、終わろうとしていた。

安心して……  
わたしがいつでも、  
そばで守るから……



彼らは、あなたを

危険に晒す存在……

よって、排除します

だが、真実は突如やってきました。アイギスと同じ「機械の乙女」が、天田たちを襲撃してきたのだ。召喚器のない親子たちに代わり、食い止めようとするアイギスは、突如新たな力に目覚める。アテナがオルフェウスへと姿を変え、侵入者を撃退したので、その時アイギスは、駆けつけた高田と面会から驚愕の事態を知らされる。自分たちが半生来に関わらね、しかも同じ3月31日をくり返しているというのだ。さらに、謎の侵入者・メテオは、自分がアイギスの姉妹だと語り、この状況を打破するには学生寮の地下に広がる「特殊技術」の消失させる以外にないと語り、メテオの正体、見届けよう時間、アイギスの能力——種々なる秘密、新たな戦いが始まるようになっていた。



## SYSTEM

「後日談」編システム

### ガイダンス

「後日談」編は、本編とそのシステムがわずかながら変化している。ここではその違いを中心に「FES」で追加されたシナリオ「後日談」の進め方について説明していく。



### アイギスの変化

メテオとの戦いの中で「ワイルド」の能力に目覚めたアイギス。以降彼女は、アテナではなくペルソナを自在に召喚できるようになり、戦闘中にもペルソナを自在に召喚できるようになり、戦闘中にもペルソナを自在に召喚できるようになり、戦闘中にもペルソナを自在に召喚できるようになり……



ペルソナ召喚が強化されたことで、主人公の戦闘スタイルが変化する。

### ペルソナについて

アイギスは、初めてペルソナを最大12体まで同時に召喚できるようになりました。また、召喚するペルソナはすべてレベル1で召喚されるのでスキルをひとつずつ習得していくことがなく、召喚時にペルソナが回復し、回復しなかったペルソナは、戦闘中にダメージを受けても回復し、ダメージを受けても回復し、ダメージを受けても回復し……



ペルソナ召喚が強化されたことで、主人公の戦闘スタイルが変化する。

### コンディションについて

「後日談」編での一部は、同じ3月31日を何度もくり返している。そのたびに、どれだけの戦闘をくり返しても、コンディションが回復しないままに経過していき、体力が尽きたり、HPが尽きたり、スキルが尽きたり……



体力が尽きたり、HPが尽きたり、スキルが尽きたり……

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# アイテムの確保 アイテムの確保

開始時直後は、学生寮から出られないアイテムたちだが、最初のダンジョンを通過すると、所内と巨大な扉が出現し、ボロニアモールへと移動できるようになる。これより以降は、武器やアイテムの購入が可能となる。ただし、時間の流れがおかしくなっているため、百貨店で試着合体を観ることはできない。ボロニアモールは多くまでアイテム確保だけの存在と割り切る。



ボロニアモールの試着合体観望台

## 品ぞろえリスト(辰巳東交番)

品名	名称	価格	品名	価格	品名	価格		
初期	タークバッシュ	32,700	37	オルゴンナイフ	64,000	58	桜花十字手槍	172,000
初期	トウチンソード	19,000	37	電光の首飾	60,600	58	ハルク	174,400
初期	エッジ	38,100	44	バスタープレート	88,400	58	ボットショット	182,000
初期	カマヤ	34,400	44	ルナ・エッジ	111,200	58	キスオブシアテナ	184,000
初期	ウツ	51,000	44	ゴンボットボウ	86,200	58	ベシュガド	176,000
初期	十文字盾	34,400	44	ランスオブチス	104,000	58	黒旗	244,000
初期	フレクリスタ	50,000	44	メガトロッド	119,100	58	エル・レイピア	228,000
初期	ヘビーアックス	33,800	44	ヘルセスタ	88,000	58	ライトニングボウ	240,000
初期	クレセントロッド	22,000	44	5連装メドゥーザ	108,000	58	ヴォクシェ	224,000
初期	カイザーナックル	38,000	44	徳月	88,000	58	ガイアフレッサー	232,000
初期	ピーストファンタ	18,000	51	チスプリンガー	188,000	58	シュブルームグラブ	236,000
初期	ブレンド80	37,900	51	マン・ゴッシュ	140,000	58	マキシマムナイフ	256,000
初期	3連装アルビオン	62,000	51	タレットボウ	141,600	58	電撃の首飾	224,000
初期	ツニックナイフ	31,000	51	ランカール	140,600	72	ガラハドソード	304,000
初期	豪華のくちい	19,000	51	キログンアックス	143,200	72	キムレット	312,000
37	鎧兜	54,400	51	キガンナックル	144,000	72	キーの号	311,200
37	スクレップ	37,800	51	雷撃銃レールガン	146,800	72	青銅製月刀	320,000
37	鳴鶴弓	33,500	51	ソードブレイカー	150,400	72	セルティス	326,400
37	セクシーランス	58,800	58	ツヴァイハンダー	178,000	72	グレインパイル	288,000
37	オーガハンマー	52,000	58	アスカロン	178,000	72	万歳の槍	328,000
37	聖の鎧兜	51,900	58	鎧兜の号	160,000	72	アセイミナイフ	298,000

品名	名称	価格	品名	価格	品名	価格		
初期	ケブラートルソー	60,000	37	レザーダッグスーツ	80,000	58	グランドスーツ	228,000
初期	KJ式プレート	60,000	37	チタンビーエ	53,000	58	クロストッグスーツ	200,000
初期	羽織の傘	40,000	37	コバルト鎧具	53,000	58	レプラコンストク	240,000
初期	ドッグスーツ	53,000	37	ジェットブーツ	45,800	58	エルゴ式鎧具特甲	240,000
初期	チトラジヤマ	37,600	37	ニードルシューズ	40,000	58	チスウォーカー	200,000
初期	ビクトルソー	29,000	44	シルコントロール	130,000	58	ミラーシュシュダム	192,000
初期	KJ式フルシールド	55,000	44	エルゴ式スケイル	130,000	58	オケアナスケイル	330,600
初期	ロックドッグスーツ	19,000	44	キガンターマー	118,800	58	パビヨンソッド	380,000
初期	ケブラーベスト	24,000	44	ライトドッグスーツ	94,000	58	ファイナルターマー	320,000
初期	アミーゴボンナグ	22,000	44	シルコンビエ	80,000	58	パワーダッグスーツ	304,000
初期	アルミナビーエ	40,000	44	チタン鎧具	80,000	58	ブラッドアリエス	260,000
初期	セラミクス鎧具	40,000	44	アサシンシューズ	76,200	58	クーゲルバイン	280,000
初期	悪の足袋	28,000	44	鎧の具足	68,800	58	赤坂天の足袋	200,000
初期	サイバーシューズ	34,000	51	ジャクトロウズ	170,000	72	浄瑠璃天和鎧	380,000
初期	ビクスビーエ	66,000	51	エルゴ式フルボディ	176,000	72	ソウルオブシアテナ	408,000
初期	ブラス鎧具	35,000	51	カイザーターマー	188,000	72	シルバプレート	347,000
初期	マリクサンダル	15,200	51	チタンダッグスーツ	140,000	72	ダークドッグスーツ	320,000
初期	悪魔の具足	74,000	51	バッキンズ	160,000	72	エラス・グラス	300,000
37	ショパリエトルソー	70,000	51	チーメット鎧具	188,000	72	スワンレイクス	300,000
37	KJ式Wプレート	70,000	51	キラーズバイク	112,000	72	幸福の足袋	235,000
37	結界の注文	66,800	58	ヘルメリエス	140,000			
37	黒のマント	53,400	58	スフィアナンバー	266,000			

## 品ぞろえリスト(青ひげファーマシー)

品名	名称	価格	品名	価格	品名	価格		
初期	バトマジェム	300	初期	チスイフト	700	初期	マッドドリンク	1000
初期	毒薬	300	初期	チスイチャーム	800	初期	地獄しの王	1100
初期	フェイスアイス	600	初期	バトマジェム	800	初期	メテオカクパクター	1200

## 品ぞろえリスト(Be blue V)

品名	名称	価格	品名	価格	品名	価格		
初期	リコーンバグリン	98000	初期	キガロックバンド	7000	初期	カードバンド	1000
初期	ライオンリング	7000	初期	メガロックバンド	3000	初期	キガマックバンド	7000
初期	インドラバンド	36000	初期	ロックバンド	1000	初期	メガマックバンド	3000
初期	ゼノンリング	7000	初期	キガスピードバンド	7000	初期	マジックバンド	1000
初期	ワイルドリング	36000	初期	メガスピードバンド	3000	初期	キガパワーバンド	7000
初期	アイスリング	7000	初期	スピードバンド	1000	初期	メガパワーバンド	3000
初期	アザコリング	36000	初期	キガパワーバンド	7000	初期	パワーバンド	1000
初期	ファイナルリング	7000	初期	メガパワーバンド	3000			

## 品ぞろえリスト(古美術 真骨堂)

品名	で取得アイテム	品名	で取得アイテム
ソードオブペイズ	オニキス×1	魔王	オパール×1 + ガーネット×1
ソードオブナイト	オニキス×1 + アメジスト×1	魔王王	オパール×6
ソードオブクイーン	オニキス×2	ウミキウチャーナー	オパール×1 + エメラルド×1
ソードオブキング	オニキス×2 + アメジスト×1	スナプソウル	オパール×10
クワッドオブペイズ	オニキス×1	チューインソウル	オパール×10
クワッドオブナイト	オニキス×1 + ガーネット×1	新神	オパール×10
クワッドオブクイーン	オニキス×2	真骨堂	オパール×1 + ガーネット×1
クワッドオブキング	オニキス×2 + ガーネット×1	アムリタソーチ	オパール×1 + ガーネット×1
ランドオブペイズ	オニキス×1	おきき羊	オパール×10
ランドオブナイト	オニキス×1 + ガーネット×1	新神ペーパー	オパール×2
ランドオブクイーン	オニキス×2	ハムククリス	オパール×10 + ガーネット×1
ランドオブキング	オニキス×2 + ガーネット×1	マジックミラー	オパール×10 + ガーネット×1
ゴインオブペイズ	オニキス×1	アヒカハスカー	オパール×10 + ガーネット×1
ゴインオブナイト	オニキス×1 + アメジスト×1	オラシドラチェム	オパール×10 + ガーネット×1
ゴインオブクイーン	オニキス×2	デボンシシム	オパール×10 + エメラルド×1
ゴインオブキング	オニキス×2 + ガーネット×1	悪魔の盾	オパール×10 + アメジスト×1
		快楽の盾	オパール×10 + ガーネット×1
		悪魔の杖	オパール×10 + アメジスト×1
		魔王の杖	オパール×10
		新神の杖	オパール×10
		真骨堂の杖	オパール×10
		万歳の杖	オパール×10
		メキドジウム	オパール×10
		メキドランシエム	オパール×10
		トラエストジウム	オパール×10
		トラブリージウム	オパール×10

# 時の狭間

## 時の狭間

発生時の地下に広がる巨大な空間、時の狭間。アイギスたちはみまからぬ身を起こった不可解な現象の謎を解くため、この時の狭間の探検を決意する。時の狭間には、最初ひとつの扉しかない。扉を開くと中には巨大なダンジョンが広がっており、消えたはずのシャドウが徘徊している。これらシャドウと戦いながら、ダンジョンを踏破すると、時の狭間に新たな扉が出現する仕組みだ。



ダンジョンの扉はタルタロス同様、入るたびに扉の姿を変える。

# アクシデント

時の狭間に潜りても、アクシデントは発生するが、その詳細はタルタロスとやや異なる。具体的には、まず一定確率でアクシデントが発生するかどうかの判定が行われ、アクシデント発生が決定すると、今度はアクシデントの内容が改めて決定される仕組みだ。宝箱が多く出現すること、夜目玉・無敵色のアイテムもまたぎで、常に宝箱とアイテムがばらまかれる。



アクシデント後は地形と扉が半減する。半減の扉は扉が閉じる。

### アクシデント発生法則

アクシデント発生条件	アクシデント詳細
3階層毎に10%の確率で発生	シャドウ増加(40%) / 宝箱増加(30%) / レアシャドウ増加(50%) / メンバー分散(10%)
5階層毎に20%の確率で発生	シャドウ増加(11%) / 宝箱増加(14%) / レアシャドウ増加(30%) / メンバー分散(20%)
8階層毎に40%の確率で発生	シャドウ増加(20%) / 宝箱増加(17%) / レアシャドウ増加(40%) / メンバー分散(30%)
3階層毎に40%の確率で発生	シャドウ増加(30%) / 宝箱増加(18%) / レアシャドウ増加(10%) / メンバー分散(40%)

# 番人戦

時の狭間もタルタロス同様、一定確率で敵と人と戦い続ける仕組みだが、時の狭間には追加でランダムに出現する。一度探索時、HPとSPが全回復する。この仕組みは、この戦術が使えるようにしている。一方通行のゲームはあるので、一度番人のフロアをチェックしたら、今度はSPを節約しながら番人のいるフロアまで行くのが、時の狭間探索の要諦となっている。



半回復するのみで、一度戦って敵の戦術を察する必要がある。

# メティスの戦闘能力

## メティスの戦闘能力

事実に仲間として加わるメティスは、「法王」のベルソナ、ブッシュイを操る。このベルソナは初期状態で疾風属性のガルーラと新登場のデッドエンドを習得している。さらにレベルが上がればアブソラも使用可能となり、いままでの仲間にはいない、機軸の属性を使いこなせるキャラクターとなる。雷属性や反射といった耐性はないが、弱点もないのでどんな敵が相手でも安定して戦えるのが強み。



メティスは、強力な属性攻撃を活かして、アブソラで敵を倒す。

# オルギアモード

「後日談」では、メティスがオルギアモードを使用する。メティスが指示するのは本編と同じだが、メティスの「オルギアモード」になるとHPが回復することやスキルが使用できるといったメリットがある。また、メティスが「オルギアモード」になると、メティスの攻撃力がアップする。メティスの攻撃力は、メティスの攻撃力アップによって、メティスの攻撃力がアップする。メティスの攻撃力は、メティスの攻撃力アップによって、メティスの攻撃力がアップする。

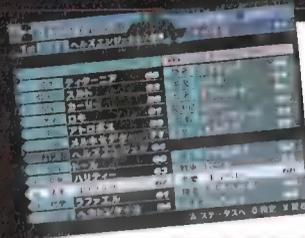


オルギアモードは、メティスの攻撃力をアップさせる。メティスの攻撃力は、メティスの攻撃力アップによって、メティスの攻撃力がアップする。

# 合体

## 合体

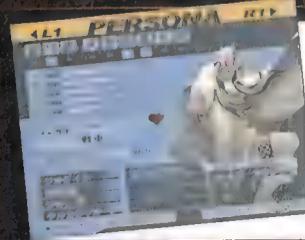
「後日談」後のベルベットルームは依頼がなくなくなり、合体のみが可能となっている。その合体も、コロコロによる経験値ボーナスがないため、合体直後のレベルアップで、ほとんどのスキルを習得させる方法がとれなくなった。その代わりに、本編では、4層以上の合体が必要だったスノウやタナトスといったベルソナが、すべて2層、または3層合体で倒すことができるようになっている。



合体がベリベリで、3層合体でも簡単に倒れるのはありがたい。

# 合体事故・受胎

合体事故や受胎が発生する確率は、「後日談」後も同様である。また、合体の経過が早いので、合体事故や受胎が発生する確率を上げる方法はない。受胎したい場合には、必ず事前にセーブしておく。なお、「後日談」後のベルソナは、レベルアップによって必ずスキルを習得するので、一度受胎してしまえば、アイテムを入らずとも必ず合体事故や受胎が発生する。



受胎するベルソナと融合アイテムは、本編とまったく同じ。

# AEGIS 古の路 マレボルゼ



**B1-B15** 窟の地下に突如出現した時の真田の影響で、3月31日をくり返すという不可解な現象に囚われたアイギスたち。真田を究明するべく、窟の狭間の隙間に乗り出す一団だったが、そこには存在するはずのないシャドウの姿もあり……。

## 出現シャドウ

		SHADOW												
名称	LV	アルカナ	HP	SP	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	DATA
偽りの聖典	25	女教皇	182	112	20	20	20	吸	20	弱	無	20	20	P347
	26	法王	222	116	耐	20	耐	20	耐	吸	20	弱	20	P355
	28	恋愛	197	112	20	20	反	弱	20	20	20	20	20	P347
マジ	28	魔術師	214	105	20	20	弱	無	20	20	20	反	20	P362
正義の剣	28	正義	214	118	無	20	耐	20	耐	20	20	20	20	P354
スマッシュレイヴン	29	隠者	224	108	20	20	吸	無	弱	20	耐	20	20	P354
バンドルアコム	29	剛毅	241	115	20	耐	耐	弱	20	20	無	20	弱	P359
善と悪のハマスター	30	正義	253	105	20	20	弱	弱	反	反	20	20	20	P349
篤志の証	30	恋愛	235	146	20	20	20	吸	反	20	20	弱	20	P350
右腕の影	31	女帝	235	108	20	反	20	無	20	20	反	20	無	P354
宝物の手	?	?	?	?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P361

## 宝箱データ

				TREASURE BOX				
階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	メディカルパウダー×1	40%	B5	達人の調衣×1	2%	B10	クレセントロッド×1	4%
	傷薬×2	30%		達人の胸衣×1	2%		クレセントロッド×1	4%
B2	地返し玉×1	30%	達人の胸衣×1	2%	宝玉×1	3.5%	3連装アルビオレ×1	3%
	4000±α円	33%	ガルーラジェム×1	20%	3連装アルビオレ×1	3%	3連装アルビオレ×1	3%
B3	傷薬×2	15%	プーラジェム×1	10%	3連装アルビオレ×1	3%	3連装アルビオレ×1	3%
	バトラジェム×2	10%	アクアマリン×1	7.5%	3連装アルビオレ×1	3%	3連装アルビオレ×1	3%
B4	メディカルパウダー×1	10%	アメジスト×1	7.5%	6000±α円	22.5%	アクアマリン×1	12.5%
	地返し玉×1	10%	ターコイズ×1	7.5%	オニキス×1	12.5%	オニキス×1	12.5%
B5	トラフーリジェム×1	8%	スナフソウル×1	5%	メバトラジェム×1	12.5%	メバトラジェム×1	12.5%
	KJ式セミシェル×1	2%	トラフーリジェム×1	5%	アメジスト×1	10%	アメジスト×1	10%
B6	KJ式セミシェル×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	KJ式フルシェル×1	3%	KJ式フルシェル×1	3%
	オルギラベウス×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	KJ式フルシェル×1	3%	KJ式フルシェル×1	3%
B7	オルギラベウス×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	KJ式フルシェル×1	3%	KJ式フルシェル×1	3%
	オルギラベウス×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	KJ式フルシェル×1	3%	KJ式フルシェル×1	3%
B8	パーライト脚装具×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
	パーライト脚装具×1	2%	メカニカル下駄×1	2%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
B9	メディカルパウダー×1	40%	メカニカル下駄×1	2%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
	傷薬×2	30%	宝玉×1	1%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
B10	地返し玉×1	30%	メディカルパウダー×1	40%	反魂香×2	100%	宝玉×3	100%
	4500±α円	24%	傷薬×2	30%	宝玉×3	100%	5500±α円	23%
B11	バトラジェム×2	20%	地返し玉×1	30%	メディカルパウダー×2	20%	メディカルパウダー×2	20%
	メバトラジェム×2	14%	メバトラジェム×2	14%	ターコイズ×1	12.5%	ターコイズ×1	12.5%
B12	傷薬×2	10%	アクアマリン×1	5%	スナフソウル×1	10%	スナフソウル×1	10%
	アクアマリン×1	5%	アメジスト×1	5%	クレセントロッド×1	4%	クレセントロッド×1	4%
B13	アメジスト×1	5%	ターコイズ×1	5%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
	オニキス×1	5%	ターコイズ×1	5%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
B14	ナイカートルソー×1	3%	ナイカートルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
	ナイカートルソー×1	3%	ナイカートルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
B15	ビスクビーエ×1	3%	ビスクビーエ×1	3%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%
	ビスクビーエ×1	3%	ビスクビーエ×1	3%	ビスクトルソー×1	3%	ビスクトルソー×1	3%

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B14	ビスクビーエ×1	3%	B14	ビストファンング×1	4%	B14	ケブラーベスト×1	1.5%
	ビスクビーエ×1	3%		フリウリスピア×1	4%		9000±α円	50%
B13	ビスクビーエ×1	3%	B13	フリウリスピア×1	4%	B13	炎族のお守り×1	10%
	フラーレン脚装具×1	3%		フリウリスピア×1	4%		氷族のお守り×1	10%
B13	フラーレン脚装具×1	3%	B13	メディカルパウダー×1	30%	B13	龍虎地下足袋×1	4%
	フラーレン脚装具×1	3%		ガーネット×1	20%		スーパー安全靴×1	3%
B13	フラーレン脚装具×1	3%	B13	風族のお守り×1	10%	B13	マジックサンダル×1	3%
	フラーレン脚装具×1	3%		雷族のお守り×1	10%		マジックサンダル×1	3%
B13	フラーレン脚装具×1	3%	B13	完全防災ベスト×1	4%	B13	真紅の具足×1	3%
	フラーレン脚装具×1	3%		虎皮の腰巻×1	4%		真紅の具足×1	3%
B13	エメラルド×1	30%	B13	任侠のステコ×1	4%	B13	真紅の具足×1	3%
	武人の証×1	18%		アミーゴボンチョ×1	3%		武人の具足×1	3%
B13	クロスショット×1	6%	B13	アミーゴボンチョ×1	3%	B13	真紅の具足×1	2%
	オメガスピア×1	5%		ケブラーベスト×1	3%		マジックサンダル×1	1%
B13	アレイアデス×1	5%	B13	ケブラーベスト×1	3%	B13	マジックサンダル×1	1%
	ウタ×1	4%		アミーゴボンチョ×1	1.5%		真紅の具足×1	1%
B13	ウタ×1	4%	B13	アミーゴボンチョ×1	1.5%	B13	ケブラーベスト×1	1.5%
	ビストファンング×1	4%		ケブラーベスト×1	1.5%			
B13	ビストファンング×1	4%						

## Advice | 第一の迷宮は天田をフォワードに

別行動をとる順平、美鶴、コロマルを除いたメンバーで探索することになる古の路マレボルゼ。出現するシャドウは光属性を■点に持つものが多いので、ハマが使える天田を連れていくのがオススメだ。そのほか、回復役としてゆかり、オルギアモードが強力なメティスで編成すればバランスよく戦える。なお、ここでは電撃耐性を持つシャドウが多いため、真田は活躍できる場面が少ない。今回はひとまずスタメンからはずしておこう。



オルフェウスの所持スキルは本編と違う。チェックを忘れずに。

## Pickup | vs. 墮落の塔

偽りの聖典を召喚するくせ者  
プーラ、マハプフといった氷結属性の魔法を使いこなすだけでなく、偽りの聖典を召喚することもあるシャドウ。放っておくと召喚をくり返され、長期戦を強いられる恐れがあるので注意したい。貫通耐性を持っているので通常攻撃では倒しづらい相手だが、幸いにも光属性が弱点。天田にハマを使ってもらうのが基本だが、シャッフルタイムで手に入るプリンシパリティがいれば速攻で倒すことも可能だ。



召喚を使うシャドウを見つけたら、優先的に倒していきたい。

## Pickup | 正義の剣

威力の高い疾風斬に気をつけよう

古の路マレボルゼに出現するノーマルシャドウの中で、最高の攻撃力を誇るシャドウ。使用するスキルはジオンガと疾風斬のふたつしかないものの、高い攻撃力からくり出される疾風斬はパーティ全体に大ダメージを与えてくれるので気をつけたい。疾風属性が弱点なので、ゆかりのマハガルやメティスのガルルーラを攻撃のメインとし、相手の行動する機会を奪いながら戦うといい。



疾風魔法が得意なナルキッスやエンペラーがいれば楽。

## Pickup | スマッシュレイヴン

氷結属性が揃えるペルソナで攻撃

火炎属性の魔法を得意とする"隠者"タイプのシャドウで、アギラオ、マハラギをおもに使う。弱点は氷結属性だが、美鶴不在の状況において氷結属性魔法が使えるのは、レベル34でフーラを習得するメティスか、ペルソナチェンジが可能なアイグスのみ。メティスとそのレベルに達していないなら、シャッフルタイムで手に入るハイビクシーを装着し、マハプフを使って攻撃しよう。



貫通吸収を備えている。メティスと真田以外は通常攻撃厳禁。

## Pickup | 雷と風のバランサー

ダウンを奪って攻撃を封じよう

電撃属性と疾風属性の魔法を操る、"正義"タイプのシャドウ。魔法の威力を増大させるブースタスキルを2属性ともに備えており、1発1発のダメージが大きいため注意だ。なるべく行動する機会を与えたくない相手なので、弱点である火炎属性と氷結属性での攻撃を徹底したい。フォルトウナやカハクなら、敵の魔法でダウンさせられることなく弱点を突ける。主力として使っていく。



全体攻撃魔法を多用してくるので、HPは高めにキープしよう。

## Pickup | 禁欲の蛇

光属性の即死魔法で全滅を狙え

通常シンボルと赤いシンボルの両方で遭遇する、"恋愛"タイプのシャドウ。古の路マレボルゼに出現するシャドウの中では最高クラスの魔力を持っており、序盤ではかなりの難敵だ。全体を攻撃するマハプフが脅威で、集団で困まれ、連発されると壊滅的なダメージを受けてしまう。氷結を弱点とする真田がいる場合は逃走も考慮に入れておきたい。光属性が弱点なので、天田とともにハマヤマハンマを使い、一気に殲滅を狙おう。



マハプフを食らうと80前後のダメージを受けてしまう。

## Pickup | 生成の彫像

ムドで瞬殺するかクリティカルを狙おう

マハガルルーラ、ダブルシュートを攻撃手段とする"女帝"タイプのシャドウ。HPが減ってくるとディアラマで回復を図るため、一気に倒さないで戦闘が長引かしてしまふ。弱点は属性なので、ムドが使えるティターンを装着し、速攻で決着をつけたい。もし属性魔法を使えるペルソナがいなければ、反射される打撃属性以外の物理攻撃でクリティカルを狙いながら戦っていく。



メティスの新撃属性スキル、デッドエンドを攻撃の主軸としよう。

## Keeper vs. 不滅のギガス×1、本性のマーヤ×3

不滅のギガスに攻撃させる機会を与えるな

編成 アイグス、メティス、ゆかり、天田

BBで待ち構えている"剛毅"タイプの番人、不滅のギガス1体と本性のマーヤ3体。この3人戦で注意したいのは、不滅のギガスの驚異的な攻撃力だ。通常攻撃で100前後、疾風斬で70~100、デッドエンドでは100~150ものダメージを受けてしまう。ゆかりを回復役に専念させ、HPを高めにキープしながら戦うことを心がけよう。

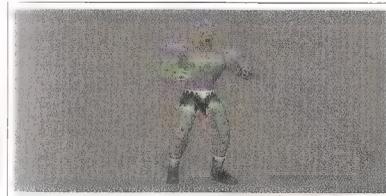
敵の攻撃を封じるにはダウンさせるのが手取り早い。不滅のギガスは見切りスキルを備えており、攻撃が命中しづらい。とはいえ、メティスとふたりがかりでガル、ガルルーラを使えば、ダウンを奪うのはそう難しくない。「ダウンさせる」と指示しておけば、メティスが不要な追撃をすることもなくなるので、不滅のギガスの攻撃を封じるのも簡単だ。なお、本性のマーヤには火炎属性のほか、天田のバスタアタックがよく効く。アイグスたちが不滅のギガスと戦っているあいだ、彼には本性のマーヤを攻撃させておくといい。



不滅のギガスからダウンを奪えるかが、勝敗のカギを握る。



本性のマーヤは攻撃力が低く、大してスキルも使ってこない。



不滅のギガス(番人)

(P360) Lv 30

斬	打	魔	火	氷	雷	風	光	毒
5	20	5	反	20	無	弱	20	無

SKILL 疾風斬、デッドエンド、疾風見切り

アイテム 鋼鉄の右腕×1



本性のマーヤ(番人)

(P362) Lv 29

斬	打	魔	火	氷	雷	風	光	毒
反	反	20	弱	15	吸	20	20	無

SKILL タルカジャ、ラクカジャ、スクカジャ、突撃、スラッシュ、二連牙、コーチング、火炎見切り、ほか

アイテム -

# 罪の路 コキュトス




**B1-B15** ラウンジと番茶のボロニアンモールが、1種の扉を隔ててつながったことに驚きを隠せない一同。扉の奥には扉をくぐった者の意思を反映し、過ぎ去った時間に触れて見られる風景だとメティスは語るが、その意味が意味するものとはいったい……。

## 出陣シャドウ

名称	LV	アルカネ	HP	SP	斬	打	貫	火	水	雷	風	万	光	闇	DATA
住居のビド	31	恋愛	223	127	20	20	20	20	弱	20	耐	20	無	20	P349
女帝	31	女教皇	223	127	20	20	20	吸	弱	20	耐	20	20	20	P352
女王	32	女帝	240	118	20	20	20	耐	弱	20	反	20	20	20	P347
法王	32	法王	228	130	20	20	20	弱	20	無	20	20	無	弱	P357
魔術師	32	魔術師	228	130	反	20	20	弱	無	20	20	20	20	20	P363
女帝	33	女帝	645	320	20	20	20	吸	20	耐	無	20	20	弱	P347
運命	33	運命	233	132	耐	耐	耐	20	20	20	弱	20	20	無	P358
女教皇	33	女教皇	245	120	20	20	20	吸	20	弱	無	20	弱	反	P354
運命	34	運命	250	123	20	20	20	無	20	20	20	20	20	20	P351
魔術師	35	魔術師	242	138	20	20	20	弱	無	20	耐	20	20	20	P356
女教皇	35	女教皇	242	138	20	20	20	吸	20	20	反	20	無	弱	P349
剛毅	35	剛毅	300	114	5	20	5	吸	20	無	弱	20	20	20	P351
皇帝	35	皇帝	1081	225	20	20	反	20	20	吸	20	20	無	反	P354
正義	36	正義	286	121	耐	20	20	吸	吸	弱	弱	20	20	20	P362
法王	37	法王	265	130	耐	20	20	無	20	無	弱	20	無	20	P349
法王	38	法王	872	246	20	20	弱	20	20	吸	20	20	反	20	P346
宝物の手	?	?	?	?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P361

## 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	スピードローパ×1	15%	B1	KJ式プレート×1	3%	B1	マハガルジgem×1	7.5%
B1	グレネード80×1	12.5%	B1	KJ式プレート×1	3%	B1	マハジジgem×1	7.5%
B1	アギラジgem×1	7.5%	B1	KJ式プレート×1	3%	B1	マハブジgem×1	7.5%
B1	ガルラジgem×1	7.5%	B1	10500±α円	40%	B1	マハラジgem×1	7.5%
B1	ジョンガジgem×1	7.5%	B1	パワーローパ×1	15%	B1	スナフソウル×1	5%
B1	ブーラジgem×1	7.5%	B1	アルミナビーエ×1	5%	B1	メディカルパウダー×1	5%
B1	マハガルジgem×1	7.5%	B1	アルミナビーエ×1	4%	B1	宝玉×1	2.5%
B1	マハジジgem×1	7.5%	B1	アルミナビーエ×1	4%	B1	11000±α円	35%
B1	マハブジgem×1	7.5%	B1	グレネード80×1	4%	B1	エメラルド×1	10%
B1	マハラジgem×1	7.5%	B1	セラミクス脚装具×1	4%	B1	オパール×1	10%
B1	スナフソウル×1	5%	B1	セラミクス脚装具×1	4%	B1	ガーネット×1	10%
B1	メディカルパウダー×1	5%	B1	セラミクス脚装具×1	4%	B1	トパーズ×1	10%
B1	宝玉×1	2.5%	B1	ヘビーアックス×1	4%	B1	カイザーナックル×1	2.5%
B1	10000±α円	20%	B1	グレネード80×1	3%	B1	カイザーナックル×1	2.5%
B1	ガードローパ×1	16%	B1	シックスショット×1	3%	B1	カイザーナックル×1	2.5%
B1	エメラルド×1	10%	B1	シックスショット×1	3%	B1	ダークバッシュ×1	2.5%
B1	オパール×1	10%	B1	ヘビーアックス×1	3%	B1	ダークバッシュ×1	2.5%
B1	ガーネット×1	10%	B1	スピードローパ×1	15%	B1	ダークバッシュ×1	2.5%
B1	トパーズ×1	10%	B1	グレネード80×1	12.5%	B1	十文字槍×1	2.5%
B1	ケブラートルソー×1	4%	B1	アギラジgem×1	7.5%	B1	十文字槍×1	2.5%
B1	ケブラートルソー×1	4%	B1	ガルラジgem×1	7.5%	B1	十文字槍×1	2.5%
B1	ケブラートルソー×1	4%	B1	ジョンガジgem×1	7.5%	B1	宝玉×1	2.5%
B1	KJ式プレート×1	3%	B1	ブーラジgem×1	7.5%	B1	スピードローパ×1	15%

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	グレネード80×1	12.5%	B1	ジョンガジgem×1	7.5%	B1	引替の衣×1	3%
B1	アギラジgem×1	7.5%	B1	ブーラジgem×1	7.5%	B1	引替の衣×1	3%
B1	ガルラジgem×1	7.5%	B1	マハガルジgem×1	7.5%	B1	引替の衣×1	3%
B1	ジョンガジgem×1	7.5%	B1	マハジジgem×1	7.5%	B1	任侠のステコ×1	3%
B1	ブーラジgem×1	7.5%	B1	マハブジgem×1	7.5%	B1	任侠のステコ×1	3%
B1	マハガルジgem×1	7.5%	B1	マハラジgem×1	7.5%	B1	14000±α円	34%
B1	マハジジgem×1	7.5%	B1	スナフソウル×1	5%	B1	オパール×1	10%
B1	マハブジgem×1	7.5%	B1	メディカルパウダー×1	5%	B1	サファイヤ×1	10%
B1	マハラジgem×1	7.5%	B1	宝玉×1	2.5%	B1	トパーズ×1	10%
B1	スナフソウル×1	5%	B1	13000±α円	24%	B1	ロザリオ×1	6%
B1	メディカルパウダー×1	5%	B1	エメラルド×1	15%	B1	阿弥陀数珠×1	6%
B1	宝玉×1	2.5%	B1	ガーネット×1	15%	B1	スナフソウル×1	5%
B1	13000±α円	24%	B1	サファイヤ×1	15%	B1	方士パッチ×1	5%
B1	エメラルド×1	15%	B1	カマーサ×1	3%	B1	スカジャランダ×1	2.5%
B1	ガーネット×1	15%	B1	カマーサ×1	3%	B1	完全防災ベスト×1	2%
B1	サファイヤ×1	15%	B1	カマーサ×1	3%	B1	完全防災ベスト×1	2%
B1	カマーサ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	完全防災ベスト×1	2%
B1	カマーサ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	成皮の腹巻×1	2%
B1	カマーサ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	成皮の腹巻×1	2%
B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ロン×1	3%
B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	三日月宗近×1	3%
B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	異天根性注入棒×1	3%
B1	ロン×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	撲殺丸×1	3%
B1	三日月宗近×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	オメガスピア×1	2%
B1	異天根性注入棒×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	オメガスピア×1	2%
B1	撲殺丸×1	3%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	オメガスピア×1	2%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	オメガスピア×1	2%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	オメガスピア×1	2%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	13500±α円	40%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	大池シール×1	15%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ダイヤモンド×1	12%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	テトラジャマー×1	3%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	テトラジャマー×1	3%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	テトラジャマー×1	3%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	スピードローパ×1	15%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	グレネード80×1	12.5%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	アギラジgem×1	7.5%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	ガルラジgem×1	7.5%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	引替の衣×1	3%
B1	オメガスピア×1	2%	B1	ソニックナイフ×1	3%	B1	引替の衣×1	3%

## Advice | 順平を加えたパーティ編成

コキュトスの探索から順平とコロマルが戦線に復帰。どちらをスタメンに起用するか迷うところだが、現段階では順平のほうが戦力として勝る。そこで編成は、順平、ゆかり、メティスを選びたい。とくにメティスは、レベル34で習得するブーラが番人戦でも役立つので育てておいて損はない。なお、これからさきの戦闘ではハマヤムドなどの即死魔法を使うシャドウも出現。ホムンクルスを留意するか、耐性を持つベルソナの準備を忘れずに。



強力な斬撃と火炎魔法、生命の泉を備える順平はわりと強い。

## Pickup | 囁くティアラ

■ 静寂のマリアを召喚させずに寄せ

火炎属性の魔法を得意としており、アギラオ、マハラギを使いこなす"女教皇"タイプのシャドウ。能力はそれほど高くないが、このシャドウの厄介なところは静寂のマリアを召喚することにある。静寂のマリアは強力な火炎魔法、マハラギオンの使い、さらにはムドで即死も狙ってくる。敵。弱点への攻撃を徹底し、静寂のマリアを召喚されるまえに片づけるようにすること。



囁くティアラは氷結魔法でダウンを奪って召喚を封じよう。

## Pickup | イデアマザー

■ 即死魔法で早期決着を狙う

氷結属性と疾風属性の全体魔法、マハブフーラとマハガルーラを使いこなす、なおかつ2属性のブースタースキルまで備えているシャドウ。HPが減ってくるとディアラマで回復することもあり、まともに戦ってはラチがあかない。ここは弱点の闇属性を狙うのが得策だ。グールやペイルライダーなど、■■■法が得意なベルソナを装着し、ムド、マハムドを使って速攻でケリをつけよう。



貫通吸収、疾風無効なので、ゆかりは回復役に専念させる。

## Pickup | 誤算のマーヤ

■ 最高クラスの4属性魔法を操るシャドウ

B10以降で赤いシンボルとして出現するシャドウで、アギダイン、プフダイン、ジオダイン、ガルダインの4属性の魔法を操る■■■である。全体攻撃する魔法こそ使わないものの、このシャドウは4~5体で現われることが多く、連続してダメージを受ける危険が高い。弱点の属性はないが火炎属性以外の攻撃なら通用するので、1体で攻撃を集中させて確実に仕留めていきたい。



光属性と闇属性の耐性がないので、即死魔法を使うのも手だ。

## Pickup | 征服の騎士

■ 番人に匹敵する身体能力を持つ難敵

B1~B9で赤いシンボルとして出現するシャドウ。1000を超えるHPと全般的に高いステータスを有し、キルラッシュや電光石火、電撃ブースタで威力が増幅されたマハジオンガを使ってくる。とくに弱点はなく、消耗■■はさせられない相手なので、レベルが低いうちは戦わずに逃げたほうが■■■といえる。もし戦うなら、こまめに回復を行いつつ、物理攻撃スキルでクリティカルを狙い、総攻撃をくり返し叩き込んでいこう。



貫通反射するおかげで、アイギスが通常攻撃できない点も痛い。

## Pickup | 青のシジル

■ 闇属性対策をして挑もう

"界王"タイプのシャドウで、HPと魔力が高い。攻撃手段はマハブフーラとマハムドのふたつだけだが、即死効果のあるマハムドには注意したい。ラミアを装着していれば闇属性を無効化できよう。氷結耐性でマハブフーラのダメージも軽減できる。持っていたら、迷わず装着を。なお、青のシジルは真・打撃見切りを持っているが、■点は打撃だけ。かまわずに狙っていこう。



デラカーン後はダメージ覚悟で通常攻撃による解除を狙おう。

## Keeper vs. 光輝のキュクロプス×1

■ ソウルダンサーを召喚する番人

編成 アイギス、メティス、ゆかり、順平

B9で待ち受けているのは"刑死者"タイプの番人シャドウ、光輝のキュクロプス1体。まず注目したいのは、この番人はソウルダンサーを召喚するという点。厄介なことにソウルダンサーは、攻撃役と同時に回復役も担っており、HPが減るとディアラマで回復を図る、非常に邪魔な存在なのだ。ソウルダンサーになるべくディアラマを使わせないようにつつ、いかにして光輝のキュクロプスにダメージを重ねていこうが、今回の番人戦の勝敗を分ける最大のポイントといえる。

メティスが魔法を使って、まずはこの敵をダウン状態に追い込もう。見切りスキルは備えていないので簡単に命中するはずだ。ソウルダンサーの行動する機会さえ奪ってしまうと、あとは光輝のキュクロプスに集中攻撃するだけ。氷結、電撃、疾風の3属性は吸収されてしまうが、打撃、貫通、火炎属性ならダメージを与えられるので、これらの属性で攻撃をくり返していこう。なお、装着するベルソナはジャアクフロストがオススメ。火炎耐性、氷結無効でダメージを最小限に抑えられ、ブフーラも使えるので、攻守に活躍してくれるのだ。



光輝のキュクロプス(番人) (P351) Lv 37

刑死者 HP: 1200

斬	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
10	20	20	20	吸	吸	吸	20	無

SKILL	ブフーラ、マハブフーラ、キルラッシュ、プフダイン、氷結ブースタ、コーチング
-------	---------------------------------------

アイテム	主なき車輪×1
------	---------



光輝のキュクロプスは斬撃に強い。物理攻撃は打撃が貫通で。



ソウルダンサーを放っておくと、魔法で大ダメージを受ける。

# カインナの路



B1-B20

罪の路コキュトスの最下層にあった扉は、天田がベルソナ使いとして目覚めるきっかけとなった日の光を映し出したあと、忽然と消えてしまう。なぜ、闇の狭間天田の過去を見せたのか、そして扉が消えてしまった理由とは!?

## 出現シャドウ

名称	LV	アルカナ	HP	SP	斬	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇	DATA	
城跡のクヒト	36	恋愛	260	127	20	20	20	20	弱	20	無	20	20	20	P363	
魔鳥のアーヤ	36	正義	260	127	20	20	20	弱	20	耐	20	20	20	20	P361	
メクルダンロー	37	恋愛	265	130	20	20	20	吸	20	無	20	20	20	20	P365	
激震のキリス	37	剛毅	265	130	20	反	20	耐	20	耐	20	弱	20	20	P351	
パピーキャッスル	38	皇帝	269	132	20	無	20	無	20	無	20	20	20	20	P361	
維持の形骸	38	女帝	269	132	20	20	20	弱	20	20	無	20	20	20	P347	
崖下のマナー	38	戦車	269	132	20	吸	20	20	20	弱	20	20	20	20	P352	
崩壊の塔	39	運命	301	128	20	無	20	弱	20	20	20	20	20	20	P361	
カイン	39	皇帝	301	128	耐	耐	反	20	吸	反	20	弱	反	20	P348	
カイン	40	正義	279	137	反	20	耐	20	吸	弱	20	20	10	20	P353	
カイン	40	刑死者	779	137	20	20	20	吸	20	20	耐	20	20	20	P356	
カイン	41	戦車	283	139	無	20	耐	20	無	20	無	20	20	20	P362	
カイン	41	恋愛	330	206	耐	20	20	20	20	反	20	無	無	20	P363	
カイン	42	戦車	288	141	耐	耐	耐	20	20	弱	20	20	20	20	P363	
カイン	43	正義	292	144	耐	耐	耐	20	弱	反	20	20	無	無	P350	
カイン	43	戦車	292	144	20	無	無	20	20	20	20	20	20	20	P362	
カイン	44	皇帝	1196	446	20	20	20	20	20	耐	弱	20	20	20	P352	
カイン	44	皇帝	396	146	20	反	反	吸	弱	20	20	無	無	20	P358	
カイン	45	女教皇	301	195	20	20	20	吸	20	20	無	弱	20	無	反	P358
カイン	?	?	?	?	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	P352	

## 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	アクアマリン×1	10%	B3	エメラルド×1	7%	B4	KJ式Wプレート×1	3%
	アメジスト×1	10%		オパール×1	7%		15000±α円	48%
	オニキス×1	10%		ガーネット×1	7%		打撃見切りの書×1	10%
	オルゴンスナイブ×1	10%		トパーズ×1	7%		オーガハンマー×1	4%
	ターコイズ×1	10%		サファイヤ×1	3%		オーガハンマー×1	4%
	貴金属切りの書×1	10%		ダイヤモンド×1	3%		オルゴンスナイブ×1	4%
	エメラルド×1	7%		パール×1	3%		オルゴンスナイブ×1	4%
	オパール×1	7%		ルビー×1	3%		異天属性注入棒×1	4%
	ガーネット×1	7%		15000±α円	26%		異天属性注入棒×1	4%
	トパーズ×1	7%		エメラルド×1	10%		コバルト鋼脚装具×1	3%
	サファイヤ×1	3%		オパール×1	10%		コバルト鋼脚装具×1	3%
	ダイヤモンド×1	3%		ガーネット×1	10%		コバルト鋼脚装具×1	3%
	パール×1	3%		トパーズ×1	10%		チタンピーエ×1	3%
	ルビー×1	3%		新巻見切りの書×1	10%		チタンピーエ×1	3%
B2	アクアマリン×1	10%	シュバリエトルソー×1	4%	チタンピーエ×1	3%		
	アメジスト×1	10%	シュバリエトルソー×1	4%	15000±α円	48%		
	オニキス×1	10%	シュバリエトルソー×1	4%	打撃見切りの書×1	10%		
	オルゴンスナイブ×1	10%	KJ式Wプレート×1	3%	オーガハンマー×1	4%		
	ターコイズ×1	10%	KJ式Wプレート×1	3%	オーガハンマー×1	4%		
	貴金属切りの書×1	10%	KJ式Wプレート×1	3%	オルゴンスナイブ×1	4%		

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B11	オルゴンスナイブ×1	4%	B17	雷光の苦無×1	3%	B18	レザー・ドッグスーツ×1	3%
	異天属性注入棒×1	4%		17000±α円	44%		レザー・ドッグスーツ×1	3%
	異天属性注入棒×1	4%		ダイヤモンド×1	20%		レザー・ドッグスーツ×1	3%
	コバルト鋼脚装具×1	3%		ブラッドバグナウ×1	4%		風のマント×1	3%
	コバルト鋼脚装具×1	3%		大典太光世×1	4%		風のマント×1	3%
	コバルト鋼脚装具×1	3%		椿丸×1	4%		風のマント×1	3%
	チタンピーエ×1	3%		怒りの鉄拳×1	4%		風のマント×1	3%
	チタンピーエ×1	3%		鴉丸×1	4%		18000±α円×1	23%
	チタンピーエ×1	3%		スクレップ×1	3%		ザファイヤ×1	20%
	チタンピーエ×1	3%		スクレップ×1	3%		ダイヤモンド×1	15%
	マジックミラー×2	100%		スクレップ×1	2%		貴金属切りの書×1	6%
	宝玉輪×2	100%		椿丸×1	2%		逆ギレの数珠×1	6%
	アクアマリン×1	10%		椿丸×1	2%		新巻見切りの書×1	6%
	アメジスト×1	10%		スクレップ×1	2%		打撃見切りの書×1	6%
オニキス×1	10%	怒りの鉄拳×1	2%	活劇の指輪×1	5%			
ターコイズ×1	10%	怒りの鉄拳×1	2%	ファランクスB2×1	4%			
逆ギレの数珠×1	10%	アクアマリン×1	10%	ファランクスB2×1	4%			
エメラルド×1	9%	アメジスト×1	10%	アメジスト×1	10%			
オパール×1	9%	オニキス×1	10%	オニキス×1	10%			
ガーネット×1	9%	ターコイズ×1	10%	ターコイズ×1	10%			
トパーズ×1	9%	逆ギレの数珠×1	10%	逆ギレの数珠×1	10%			
サファイヤ×1	3.5%	エメラルド×1	9%	エメラルド×1	9%			
ダイヤモンド×1	3.5%	ダイヤモンド×1	3.5%	オパール×1	9%			
パール×1	3.5%	ガーネット×1	9%	ガーネット×1	9%			
ルビー×1	3.5%	トパーズ×1	9%	トパーズ×1	9%			
アクアマリン×1	14%	アクアマリン×1	14%	サファイヤ×1	3.5%			
アメジスト×1	14%	アメジスト×1	14%	アメジスト×1	3.5%			
オニキス×1	14%	オニキス×1	14%	パール×1	3.5%			
ターコイズ×1	14%	ターコイズ×1	14%	ルビー×1	3.5%			
エメラルド×1	8%	マジックミラー×2	100%	マジックミラー×2	100%			
オパール×1	8%	御印×1	100%	御印×1	100%			
ガーネット×1	8%	18000±α円	23%	18000±α円	23%			
トパーズ×1	8%	サファイヤ×1	20%	サファイヤ×1	20%			
サファイヤ×1	4%	ダイヤモンド×1	15%	ダイヤモンド×1	15%			
ダイヤモンド×1	4%	貴金属切りの書×1	6%	貴金属切りの書×1	6%			
パール×1	2%	逆ギレの数珠×1	6%	逆ギレの数珠×1	6%			
ルビー×1	2%	新巻見切りの書×1	6%	新巻見切りの書×1	6%			
16500±α円	31%	打撃見切りの書×1	6%	打撃見切りの書×1	6%			
エメラルド×1	10%	活劇の指輪×1	5%	活劇の指輪×1	5%			
サファイヤ×1	10%	ファランクスB2×1	4%	ファランクスB2×1	4%			
トパーズ×1	10%	ファランクスB2×1	4%	ファランクスB2×1	4%			
セクスランクス×1	5%	ファランクスB2×1	4%	ファランクスB2×1	4%			
ロン×1	4%	宝玉×1	1%	宝玉×1	1%			
ロン×1	4%	17500±α円	40%	17500±α円	40%			
三日月宗近×1	4%	パール×1	11%	パール×1	11%			
三日月宗近×1	4%	ルビー×1	11%	ルビー×1	11%			
弓胎弓×1	3%	ロン×1	4%	ロン×1	4%			
弓胎弓×1	3%	スカジャランダ×1	3%	スカジャランダ×1	3%			
弓胎弓×1	3%	スカジャランダ×1	3%	スカジャランダ×1	3%			
電光の苦無×1	3%	電光の苦無×1	3%	電光の苦無×1	3%			
電光の苦無×1	3%	レザードッグスーツ×1	3%	レザードッグスーツ×1	3%			

## Advice | 美鶴が復帰し、メンバー勢ぞろい

美鶴が戦線に復帰し、ついに全員が探索に参加可能となる。ここでは火炎、氷結、疾風を弱点とするシャドウが多く、逆に電撃に弱いシャドウは1種類のみ。3属性をカバーすれば、ほぼすべてのシャドウの弱点を突くことが可能なので、順平、ゆかり、美鶴でパーティを編成するといいだろう。ただし、B8以降になると火炎魔法を使うシャドウが増え、美鶴がダウン状態に陥りやすくなる。苦戦を強いられるようなら、B8以降の後半戦からは美■とメティスを入れ替えよう。



美鶴は氷結属性、回復魔法のほか、状態異常魔法も得意。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## Pickup | ソウルダンサー

■ 能力が強いソウルダンサー

罪の路コキュトスの眷人、光輝のキュクロプスが召喚するものと同名だが、能力はまったく違うソウルダンサー。前回と弱点が同じだと踏んで氷結属性の魔法で攻撃すると、逆に吸収されてしまうのだ。ここで現われるソウルダンサーは氷結吸収、疾風無効を備えており、とくに弱点もない。ダウンは狙いにくいのが防御力は低いので、物理攻撃メインで攻めていくと倒しやすい。



マリンカリンで悩殺されると厄介。ディスチャームで回復を。

## Pickup | 凱旋の騎士

■ 幅広い属性耐性が3種の騎士

電撃属性を吸収し、貫通、疾風、闇の3属性にいたっては反射までしてくる"皇帝"タイプのシャドウ。物理攻撃スキルと■■魔法を攻撃手段としているが、とくに電撃ブースタによって威力が増大しているジオンガ、マハジオンガは強烈なので、放ってくるまえに決着をつけたい。光属性が弱点のため、ヴァンチャーやヴァスキなどを装着し、マハンマで一気に全滅を狙うのが賢明だ。



ゆかりは雷族のお守りを装着し、弱点をカバーしておくこと。

## Pickup | 審判の剣

■ 高確率で毒を付着してくる敵

大型の剣を掲げた外見とは裏腹に、攻撃力よりも魔力に特化した"正義"タイプのシャドウ。攻撃手段はジオンガ、マハジオンガといった電撃魔法がメインだが、ときおりポイズンミストを使ってくることもある。このシャドウは毒ブースタスキルを■えており、毒の付着率はかなり高い。毒は戦闘後も継続することを考えると、短期決着が望めないなら、むやみな戦いはさけるのも手だ。



疾風属性が弱点。ゆかりやメティスとともに魔法を連発しよう。

## Pickup | マツハフォート

■ 挫折のマーヤを召喚するシャドウ

攻撃力と防御力に特化した典型的な"戦車"タイプのシャドウ。所持するスキルは少ないものの、挫折のマーヤを召喚し、みずからのクリティカル率を上昇させることがあるので、早めに決着をつけたい。斬撃、貫通は無効化し、弱点の疾風属性に對しても見切りスキルを備えているので戦いにくいように思えるが、魔法防御力はかなり低いのでかまわず疾風魔法で攻撃するのが得策。ゆかりやメティスとともに連発すれば、時間をかけずに倒せる。



召喚される挫折のマーヤは、補助魔法でサポート役を担う。

## Pickup | ロイヤルダンサー

■ 悩殺攻撃にディスチャームを多用

B1~B5で赤いシンボルとして出現する"恋愛"タイプのシャドウ。使用するスキルはマハジオンガ、デッドエンド、セクシーダンスの3つ。なかでも警戒したいのは、パーティ全体を悩殺状態にするセクシーダンスだ。使用頻度は低いものの、このシャドウは3体以上の集団で現われることが多く、連発されないと限らない。念のため、ディスチャームを携帯しておくこと。



3つのスキルのうちデッドエンドを多用する傾向にある。

## Pickup | ワイルドドライブ

■ 物理攻撃よりも電撃魔法で応戦

攻撃力と防御力がともに高い"戦車"タイプのシャドウ。物理攻撃を得意としており、全体にダメージを与えるスキル、金剛発破と疾風斬を使いこなす。物理属性すべてに耐性を備えているので、通常攻撃では大したダメージが与えられないが、電撃属性が弱点。シャッフルタイムで手に入るオペロンやタケミカツチなど、■■魔法が得意なベルソナを装着し、ダウンさせながら戦っていく。



防御力が高いので、ダウンを奪って総攻撃につなげるのが基本。

## Pickup | 魔弾の砲座

■ 感電させてクリティカルを狙おう

力の路カイナに出現するシャドウの中で、最高の攻撃力と防御力を誇る強敵。攻撃手段はアギラオとミリオンシュートのふたつしか持っていないが、チャージ後のミリオンシュートを食らうと1発で瀕死に追い込まれる可能性もあるので要注意。弱点がないので、■本的には物理攻撃スキルでクリティカルを狙う戦い方になるが、■■魔法で■■状態にできればダウンは奪いやすい。



ミリオンシュートは2~3回ヒットする貫通属性のスキルだ。

# Pickup | 死甲蟲

■ 番人と同等のHPを持つシャドウ

1000を超えるHPを有する"皇帝"タイプのシャドウ。高い攻撃力からくり出される物理攻撃スキルは脅威で、とくに全体にダメージを与える金剛発破は強烈だ。チャージ後に使われるとパーティ全員が窮地に立たされる危険があるので、ダウンさせて行動する機会を奪っていききたい。疾風属性が弱点なので、ゆかりやメティスとともに魔法を連発し、総攻撃も絡ませながら応戦しよう。



総攻撃を軸にして戦えば、討伐にそう時間はかからない。

# Keeper vs. デスクキャッスル×1、エルドラアニマル×2

17 回復役を担うデスクキャッスルに集中攻撃 編成 | アイギス、メティス、真田、順平

ジオンガ、マハジオといった電撃魔法による攻撃に加え、テンタラフーで混乱させてくることもあるデスクキャッスル。火炎魔法と物理攻撃スキルを使いこなすエルドラアニマル。どちらも強敵だが、厄介なのはメディラマを使うデスクキャッスルのほう。少々ダメージを与えただけでは一気に回復されてしまうので、手を休めずにひたすら攻撃を重ねていきたい。



デスクキャッスルはリバトラでダウンした仲間を助けることも。

敵の魔法でダウンさせられ、攻撃の手数が減ることはさけない。そこで編成するメンバーは、メティス、真田、順平がオススメ。この編成なら、魔法でダウンさせられる心配はないため戦闘が始まったら、アイギスとメティスは氷結魔法でエルドラアニマルからダウンを奪って動きを封じ、そのあと順平とともにデスクキャッスルを集中攻撃。デスクキャッスルさえ倒してしまえば回復されることもなくなる。残ったエルドラアニマルは、総攻撃をメインにしてダメージを与えていこう。



真田にはランダで、■の防御力を下げてもらうといい。



デスクキャッスル(番人) (P356) Lv 38

皇帝	HP: 1000							
新	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	20	吸	吸	20	無	20	無

SKILL | メディラマ、バトラ、マハジオンガ、ジオンガ、テンタラフー、プリンバ、混乱ブースタ、ほか

所持アイテム | —



エルドラアニマル(番人) (P348) Lv 40

副都	HP: 250							
新	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	無	弱	20	20	20	無	無

SKILL | アギラオ、電光石火、キルラッシュ、氷結見切り

所持アイテム | 輝く籠×2

# Pickup | 熱甲蟲

■ 火炎属性を操る虫型シャドウ

"皇帝"タイプのシャドウで、B8以降で赤いシンボルとして出現する。同じ階層で現れる死甲と姿は似ているが、こちらが物理攻撃スキルを得意とするのに対し、熱甲蟲はアギダイン、マハラギオンといった火炎属性の魔法を使いこなす。それほど魔力は高くないが、コンセントレイトで威力を増大させることもあるため、弱点の水結属性魔法で、さきにダウンを奪って行動を封じよう。



打撃と貫通は反射する。順平と美以外は魔法で攻撃しよう。

# Keeper vs. ハレムダンサー×1、残酷のマーヤ×2

18 毒、悩殺対策を万全にして臨む 編成 | アイギス、ゆかり、真田、順平

"恋愛"タイプのハレムダンサー1体と"女教皇"タイプの残酷のマーヤ2体が相手。どちらもバッドステータス攻撃をしかけてくる、面倒なシャドウだ。とくにハレムダンサーは毒、悩殺ブースタを備えており、高確率で状態異常を付着してくる。メバトラが使えるゆかりをパーティに加え、回復アイテムも十分な数を事前に用意しておこう。

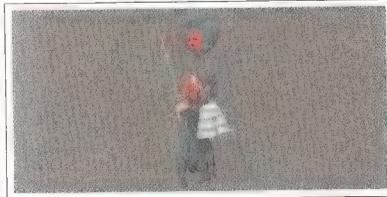


ゆかりはメバトラを使って全体の状態異常を回復してくれる。

どちらの番人も火炎魔法と打撃スキルを使って、という共通点がある。そこで装着するベルソナは打撃反射、火炎耐性のあるランダがオススメ。所持スキルがやや少ないが、スキル継承で補えば問題ない。なお、残酷のマーヤは疾風属性が弱点だが、疾風見切りを持っているためダウンさせにくい。ここは弱点をあえて狙わず、全体を攻撃する電撃法を使って、ハレムダンサーもともとダメージを与えていくのも手だ。ダウンを奪えないので確実に攻撃されることにはなるが、敵全員にダメージを与えていける利点がある。



打撃と電撃魔法が得意な真田はハレムダンサーの攻撃役に。



ハレムダンサー(番人) (P359) Lv 44

恋愛	HP: 1700							
新	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
反	20	無	20	吸	20	吸	20	無

SKILL | ヒートウェイブ、マリンカリン、ボイズノミスト、マハラギオン、火炎見切り、悩殺ブースタ、ほか

所持アイテム | 漆黒のハート×1



残酷のマーヤ(番人) (P352) Lv 40

女教皇	HP: 1050							
新	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
10	10	10	吸	20	20	毒	20	無

SKILL | アギラオ、ウィルスプレス、マカラカーン、フラッシュノイズ、疾風見切り、火炎ハイブースタ

所持アイテム | —



ANTENORA B1-B25

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B20	ガンマストーム×1	3%	B22	空海の袈裟×1	2.5%	B24	ラジコン下駄×1	2%
	ガンマストーム×1	3%		22500±α円	35%		ラジコン下駄×1	2%
	ガンマストーム×1	2%		ガーネット×1	20%		ラジコン下駄×1	2%
	ガンマストーム×1	2%		ルビー×1	10%		ラジコン下駄×1	2%
	宝玉×1	1%		スナフソウル×1	6%		ラジコン下駄×1	2%
B21	ソーマ×1	100%	B23	月影の苦無×1	3%	反魂香×1	1%	
	トラエトジエム×2	100%		拳闘士の拳×1	3%	宝玉輪×1	1%	
B25	22500±α円	35%	首籠ぎの袴×1	3%	21500±α円	40%		
	ガーネット×1	20%	アクションIG×1	2.5%	地球シール×1	15%		
	ルビー×1	10%	シドジャケット×1	2.5%	道士パッチ×1	15%		
	スナフソウル×1	6%	ジルコントロールソー×1	2.5%	オニキス×2	13%		
	月影の苦無×1	3%	ジルコントロールソー×1	2.5%	宝玉×1	5%		
	拳闘士の拳×1	3%	ジルコントロールソー×1	2.5%	ラジコン下駄×1	2%		
	首籠ぎの袴×1	3%	ソル・ブレード×1	2.5%	ラジコン下駄×1	2%		
	アクションIG×1	2.5%	バトルレオタード×1	2.5%	ラジコン下駄×1	2%		
	シドジャケット×1	2.5%	空海の袈裟×1	2.5%	ラジコン下駄×1	2%		
	ジルコントロールソー×1	2.5%	21500±α円	40%	ラジコン下駄×1	2%		
	ジルコントロールソー×1	2.5%	地球シール×1	15%	反魂香×1	1%		
	ジルコントロールソー×1	2.5%	道士パッチ×1	15%	宝玉輪×1	1%		
	ソル・ブレード×1	2.5%	オニキス×2	13%				
	バトルレオタード×1	2.5%	宝玉×1	5%				

Advice | 順平、コロマル、美鶴を中心に編成

探索も中盤に入り、強力なスキルを使いこなすシャドウが増えてくる。攻撃される危険を減らすためにも、闇の弱点を的確に攻めていけるパーティを編成したい。夜の路アンテナラでは、火炎or氷結属性を弱点とするシャドウが比較的多く出現する。順平やコロマル、美鶴を連れていけば活躍を見せてくれるはずだ。なお、B8でコスチュームチェンジする防具が入手可能となっている。何度も出入りをくり返し、全員分の防具を手に入れよう。



コスチュームチェンジが可能。防具はレア宝箱に入っている。

Pickup | 地獄の騎士

■即死魔法もおどしするのにも有効

斬撃&貫通無効、電撃反射を備える"皇帝"タイプのシャドウ。ムド、ムドオンで即死させようとしたり、デビルタッチで恐怖を付着してから、ヒートウェイブでクリティカルを狙ったり、いやらしい攻撃ばかりしてくる。即死耐性は持っておらず、闇の数値も低い敵なので、こちらも光か炎属性の魔法でしかけるか、もしくは弱点である氷属性の魔法を使ってダウンを奪いながら応戦していこう。



キングハンドを召喚してやることもありますが、注意したい。

Pickup | ミノタウロス四号

■氷結魔法を得意とする猛獣

非常に高いHPとSPを有する、"刑死者"タイプのシャドウ。単体でしか出現することはないが、全体を攻撃する魔法、マハブーラを連発してくるので油断は禁物だ。■点の火炎属性魔法でダウンを奪い、攻撃する機会を与えないようにしながら戦っていこう。また、長期戦が面倒ならムドオンやハマオンといった即死魔法を使ってみるのも手。弱点ではないもののミノタウロス四号は闇の数値が低いので、1発で倒すことも不可能ではない。



コンセントレイトを使ってマハブーラの威力を高めてくる。

Pickup | インテリマグス

■貪欲のマーヤを召喚する魔術師

氷結魔法のブーラ、マハブーラを使ってくる、"魔術師"タイプのシャドウ。この迷宮にいる番人に高く高い魔力の持ち主で、その魔法の威力も強烈だ。またインテリマグスは仲間の数が減ってくると、貪欲のマーヤを召喚することもある。貪欲のマーヤは大した相手ではないが、何度も召喚されると面倒。召喚させないためにも、火炎属性魔法で弱点を突いて速攻で倒したい。



ほかのシャドウとともに出現することが多い。優先的に狙おう。

Pickup | 死のダイス

■即死耐性のあるベルソナを装着して

死を冠した名が示すように、光と闇の即死魔法を操る"運命"タイプのシャドウ。全体に効果を及ぼす魔法は使わないものの、高確率で相手を死に至らしめるハマオン、ムドオンを唱えてくる。即ゲームオーバーもありうるので、耐性のあるベルソナを必ず装着して戦うこと。現時点では、シャッフルタイムで簡単に手に入るホクトセイケンが、光と闇耐性を備えているのでオススメだ。



死のダイスは氷結属性が弱点。美鶴に魔法を使ってもらおう。

Pickup | 慈愛の彫像

■打撃系スキルでクリティカルを狙え

B1~B8で赤いシンボルとして出現する、"女帝"タイプのシャドウ。疾風属性魔法を得意としており、ガルダイン、マハガルーラを攻撃のメインに使う。物理防御、魔法防御ともに高く、HPが減るとディアラハンで回復を図るので長期戦になりやすい相手だ。とくに弱点もないので、ソニックパンチやギガンフィストなど、クリティカル発生率の高い打撃系スキルを使ってダウンを狙おう。



テンタラフーラを使うこともあるのでメバトラジェムを忘れずに。

# Pickup | 赤のシジル

弱点への攻撃は高確率で見切られる

アギタイン、マハラギオンといった高次元の火炎魔法を操るシャドウ。氷結属性が弱点だが、真・氷結見切りを備えているため、氷結魔法は高確率で回避されてしまう。メティスと美鶴の両名が戦闘参加しているなら手数で押しきってほしいが、そうでないなら別の攻撃に切り替えたほうが賢明だ。赤のシジルが耐性を備える、火炎、電撃、光属性以外の攻撃で確実にダメージを与えていこう。



HPが高いので総攻撃を食らわせないが、ダウンさせるのは困難。

# Keeper vs. アイスレイヴン×1、判決の剣×1、ブレイブフォート×1

弱点を狙うより全体攻撃がオススメ 編成 アイギス、メティス、ゆかり、真田

3体の番人はそれぞれ弱点があるが、同時に見切りスキルも持っているため、ダウンさせるのは至難の業。無理にダウンを狙っていくより、ここは全体魔法でダメージを与えていくほうが確実だ。疾風属性なら吸収される心配はなく、もし判決の剣に見切られたとしても、ほかの2体にはダメージを与えられる。攻撃のメインとして使おう。



反射、吸収される属性があるので、早めにアナライズすること。

番人戦に挑むメンバーは、メティス、ゆかり、真田がオススメ。メティスと真田は、敵の魔法でダウンさせられる心配がなく、安定した動きを見せてくれる。一方、ゆかりは氷結魔法でダウンする恐れはあるが、それを差し引いても回復魔法のメディラムを使うことは大きなポイント。



**アイスレイヴン(番人)**  
隠者 HP:1200

斬	打	炎	氷	(P346)
10	10	反	弱	吸
雷	風	万	光	闇
20	耐	20	無	無

Lv 49

SKILL ブーラ、マハブーラ、氷結ガードキル、テンタラフー、火炎見切り、混乱ブースタ、ほか

所持アイテム アイスエレメンツ×1



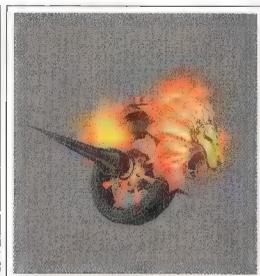
**判決の剣(番人)**  
正義 HP:1200

斬	打	炎	氷	(P359)
反	10	10	20	20
雷	風	万	光	闇
吸	弱	20	無	無

Lv 48

SKILL ジオンガ、マハジオンガ、撃ガードキル、電撃ハイブスタ、真・氷結見切り、ほか

所持アイテム サンダーエレメンツ×1



**ブレイブフォート(番人)**  
戦車 HP:1500

斬	打	炎	氷	(P361)
10	反	10	吸	弱
雷	風	万	光	闇
20	20	20	無	無

Lv 47

SKILL アギラオ、マハラギオン、火炎ガードキル、火炎ハイブスタ、真・氷結見切り、ほか

所持アイテム ファイアエレメンツ×1

# Pickup | 暴走の砲座

ダウン状態にして攻撃させる

B11以降で出現する赤いシンボルのシャドウで、4~5体の集団で襲ってくる。このシャドウが使うヒートウェーブは脅威で、連発されるとほぼ確実に全滅させられる。対応するには弱点の電撃魔法でダウン奪奪し、敵に攻撃する機会を与えないことだ。自分と真田以外は待機させ、敵をダウン状態のまましておくことを徹底し、HPを1/4程度まで削ったら、総攻撃でトドメを刺そう。



総攻撃のタイミングを見誤ると、反撃を食らうので要注意。

# Keeper vs. 怒りの聖典×1、原初のマリア×1、叫ぶティアラ×1

怒りの聖典と叫ぶティアラの連携プレイに注意 編成 アイギス、ゆかり、順平、美鶴

B20で待ち受けている番人シャドウ3体。厄介なのは、怒りの聖典が使う終末の予言と叫ぶティアラのテトラカーン。これを同時にやられると、ヤケクソ状態にされた仲間が物理反射する状態の敵に突っ込んで自滅してしまう。事前に回復アイテムを用意しておくのはもちろん、ゆかりをパーティに加えて、すばやく回復させたい。



脅威のマハブフダイン。氷結無効のベルソナで対処しよう。

今回の番人戦はサポート役の2体を倒すことが先決。怒りの聖典は火炎属性、叫ぶティアラは氷結属性が弱点なので、鳴や順平をメンバーに入れて攻撃させよう。この2体を倒せば、残るは原初のマリア。弱点への攻撃は高確率で見切られるので、通常攻撃が疾風魔法でダメージを与えていこう。



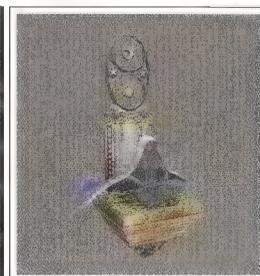
**怒りの聖典(番人)**  
女教皇 HP:1150

斬	打	炎	氷	(P346)
20	20	20	弱	反
雷	風	万	光	闇
20	吸	20	無	無

Lv 50

SKILL 淀んだ空気、終末の予言、マハスクンダ、マハラクンダ、マハタルンダ

所持アイテム —



**原初のマリア(番人)**  
女帝 HP:1250

斬	打	炎	氷	(P351)
20	20	20	吸	無
雷	風	万	光	闇
弱	20	20	無	反

Lv 50

SKILL コンセントレイト、マハブフダイン、メギド、ハマオン、真・電撃見切り、ほか

所持アイテム 破壊の玉座×1



**叫ぶティアラ(番人)**  
女教皇 HP:1150

斬	打	炎	氷	(P352)
20	20	20	吸	弱
雷	風	万	光	闇
吸	20	20	無	無

Lv 50

SKILL テトラカーン、マハスクジャ、メディア、氷結ガードキル

所持アイテム —



## PITLOMEA B1-B2b

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B2b	御守符×1	4%	B1	宝玉×1	2%		トバース×1	7.5%
	サーメット脚装具×1	3%		36000±α円	33.5%		ステルス隠平×1	1%
	サーメット脚装具×1	3%		武神の証×1	10%		慣性誘導投射砲×1	1%
	サーメット脚装具×1	3%		オパール×1	7.5%		唐獅子の雪駄×1	1%
	バスキンズ×1	3%		ガーネット×1	7.5%		唐獅子の雪駄×1	1%
	バスキンズ×1	3%		サファイヤ×1	7.5%		唐獅子の雪駄×1	1%
	バスキンズ×1	3%		ダイヤモンド×1	7.5%		唐獅子の雪駄×1	1%

1st  
Contact2nd  
Contact3rd  
Contact4th  
Contact5th  
Contact6th  
Contact7th  
Contact

## Advice | さまざまな魔法が使える編成で臨もう

貫通属性と■属性を弱点とするシャドウが数多く出現するので、攻撃役には天田がうってつけ。闇属性の魔法を使うシャドウも少なく、存分に力を発揮してくれるはずだ。そのほか、敵シャドウの弱点に大きな偏りはないが、戦闘を有利に進めるためにも幅広く魔法をそろえたい。氷結属性と疾風属性を使うメティス、火炎属性を扱う順平を加えてバランスをとりたい。回復手段が足りないようなら、順平とゆかりを入れ替えて対処しよう。



天田は、ダウンを奪うことで攻撃力の低さをカバーしてくれる。

## Pickup | デスツインズ

■ マハムドで全滅を狙ってくるシャドウ

"法王"タイプのシャドウで、使用するスキルはマハムド、プリンパ、淀んだ空気3つ。淀んだ空気では状態異常付着率を2倍にしたところにマハムドを使って、こちらの全滅を目論んでくるので厄介だ。アイギスは■無効のベルソナを装着して、即死をふせぐようにすること。なお、弱点は打撃となっている。真田やメティスに通常攻撃をさせてダウンを奪い、総攻撃で一気にケリをつけよう。



マハムドを使われるまえに、打撃を連続して叩き込もう。

## Pickup | ライフダンサー

■ ティスチャームの用意を忘れずに

利剣乱舞、マリンカリン、テンタラファーを使うシャドウ。闇属性が弱点なので、ムド系が使えるベルソナやコロマルがいるなら■法で攻めよう。ただし、弱点だからといって100%命中するわけではない。失敗したときのことを考え、悩殺対策のティスチャームは必ず用意しておきたい。なお、この敵が耐性を持つ属性は打撃だけ。■法が使えないなら打撃以外の属性攻撃で応戦するといい。



全体に攻撃する利剣乱舞は、■大で4回ヒットする強烈なスキル。

## Pickup | ピスティルマザー

■ 総攻撃を連発してHPを削れ

疾風属性のガルダインとマハガルラ、電撃属性のマハジオダインを使うシャドウ。ゆかりや順平がいる場合は、ふたり同時にダウンしないよう、アイギスは弱点の違うベルソナを装着しよう。1000を削るHPを持っており、長期戦を覚悟しなければならない相手だが、氷結魔法でダウンが奪える。美晴、メティスとともに氷結魔法を唱え、総攻撃を■発してダメージを与えるといい。



コンセントレイト後の魔法攻撃は脅威。HPを回復しておこう。

## Pickup | 蠢くティアラ

■ 光属性のあるベルソナでマハンマを防ぐ

"女教皇"タイプのシャドウ。哀の路トロメアでは数少ない光属性魔法の使い手で、マハンマを使ってくる。集団で現われることも多く、即死魔法を連発されると厄介なので、光属性のあるベルソナを必ず装着して戦いたい。HPが減ってくるとディアラマで回復することもあるが、氷結属性が弱点となっており、ダウンは奪いやすい。総攻撃をくり出して、速攻で片づけよう。



ほかのシャドウとともに出現したときは、真っ先に倒そう。

## Pickup | 真紅の砲座

■ 物理攻撃よりも魔法攻撃が効果的

B1~B6で赤いシンボルで出現する、"戦車"タイプのシャドウ。防御力が非常に高いうえに、斬撃無効、打撃反射を備えているため、物理攻撃ではダメージを与えにくい。真紅の砲座は魔法防御力が極端に低い。魔法攻撃ならダメージが見込めるので、耐性がある火炎属性以外の魔法で攻撃していこう。真田を戦闘に参加させているなら、ラクンダやタルンダを併せて使うのも有効だ。



高威力の貫通スキル、アローシャワー、ボイスニアローを使う。

## Pickup | 狂乱のマリア

■ 光魔法を操るが弱点も光属性

魔力に特化した"女教皇"タイプのシャドウ。使用するスキルは3つしかないが、コンセントレイト後にメグドを食らうと大ダメージを受けるので注意したい。なお、狂乱のマリアはハマオンを使うが、自身も光属性に弱いという特徴がある。これまで光魔法を扱う敵は、反対属性の闇魔法に弱いというケースが多かったが、このシャドウは■属性を反射してくるので覚えておきたい。

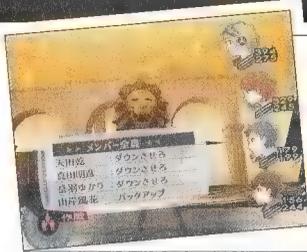


光無効のベルソナを装着しつつ、光魔法を使って即死を狙おう。

# Pickup | リングフォート

ふたつの弱点を徹底して攻める

マハラクダで防御力を下げたところに、デスバウンドや金剛発破を使って大ダメージを狙ってくる難敵。とくにデスバウンドはクリティカルが出やすい攻撃なので注意したい。HPが1384もあるため、早期決着が難しい相手だが、幸いなことに弱点が炎属性と疾風属性のふたつある。これらの属性魔法が使えるメンバーは徹底的に弱点を狙い、総攻撃の機会を少しでも多く作り出そう。



「ダウンさせる」とメンバーに指示しておくことも忘れずに。

# Keeper vs. 臆病のマーヤ×1、泣くテーブル×1、ワンダーマグス×1

編成 アイギス、メティス、ゆかり、コロマル

3体とも「魔術師」タイプに相応しく、多様なスキルを使いこなす。そのなかでも警戒したいのは、泣くテーブルがデビルスマイルで恐怖を付着し、臆病のマーヤが亡者の嘆きで全滅を狙う、といった連携攻撃だ。亡者の嘆きは恐怖状態の相手を100%即死させるので、ゆかりにバトラ、メバトラを使わせ、恐怖状態を早めに回復したい。



メティスとコロマルは番人の魔法でダウンしないので心強い。

戦闘が始まったら、まず臆病のマーヤと泣くテーブルに攻撃を集中させよう。どちらをさきに倒せるかは戦闘の流れ次第でもあるが、臆病のマーヤをさきに倒せば亡者の嘆きの危険がなくなる。泣くテーブルをさきに倒せば、残る2体ともに火炎属性が弱点となり、総攻撃が狙いやすくなるのだ。

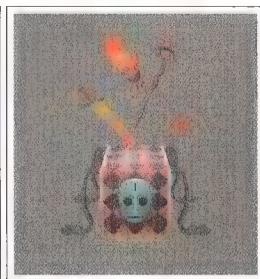


**臆病のマーヤ (番人)**  
魔術師 HP: 1000

斬	打	轟	火	氷	(P348)
10	10	10	弱	吸	
毒	風	万	光	闇	
10	10	10	無	無	

**SKILL** フーラ、ダブルシュート、亡者の嘆き、火炎見切り、氷結ハイブスタ、ほか

**所持アイテム** -



**泣くテーブル (番人)**  
魔術師 HP: 1300

斬	打	轟	火	氷	(P357)
20	吸	20	吸	弱	
毒	風	万	光	闇	
反	20	20	無	無	

**SKILL** アギダイン、マハラキオン、マカラカーン、デビルスマイル、氷結見切り、ほか

**所持アイテム** 燃え尽きぬ聖杯×1



**ワンダーマグス (番人)**  
魔術師 HP: 1630

斬	打	轟	火	氷	(P363)
10	無	20	弱	反	
毒	風	万	光	闇	
20	吸	20	無	無	

**SKILL** アギダイン、ガルダイン、マハラキオン、テンタラフー、混乱プースタ、ほか

**所持アイテム** -

# Pickup | ミノタウロス参考

驚異的な攻撃力と魔力を有する難敵

B9以降で赤いシンボルとして出現するシャドウで、全シャドウ中でもトップクラスの攻撃力と魔力を誇る。HPが1400あることに加え、これといった弱点もないので、消耗戦はさげられない相手。しほどの理由がない限り、ささと逃げてしまおうが得策だ。もし戦いを挑むなら、補助魔法を使ってステータスを上げつつ、敵が耐性を持たない火炎、雷、疾風の魔法を使って攻めよう。



デスバウンドは脅威で1発食らただけで死傷者が出ることも。

# Keeper vs. ネオミノタウロス×1

編成 アイギス、ゆかり、真田、天田

B17で待ち受けているのは、「刑死者」タイプのネオミノタウロス。今回の登場する番人は1体のみだが、HP、攻撃力、魔力が非常に高いので注意したい。とくにチャージ後の烈風波、コンセントレイト後のマハガルダインは、一瞬にしてパーティ全体を窮地に陥れるほど破壊力がある。ネオミノタウロスがチャージを始めたら打撃無効のランダヤートルに、コンセントレイトを始めたら疾風無効のアトロボスやラケシスに、という風につぎに出される攻撃を無効化できるベルソナにチェンジして、ダメージを受けないようにしたい。

ネオミノタウロスは物理攻撃に減法強く、加えて火炎&疾風吸収、氷結無効を備えている。まともに通用する攻撃手段が電撃属性と万能属性しかないことを考えると、編成メンバーは、真田、天田、ゆかりを選ぶのがベター。ふたりが電撃魔法を使えるので攻撃の手数は困らず、また全員が回復魔法を扱えるので全滅のリスクも減る。なお、できれば真田と天田には風神の腫、ゆかりには打撃見切りの書・極を装備させておきたい。このアクセサリーがあれば打撃属性の攻撃を見切れるようになり、ダメージを受ける確率がかなり減るはずだ。



**ネオミノタウロス (番人)** (P357) **Lv 58**  
刑死者 HP: 2500

斬	打	轟	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	10	10	吸	無	20	吸	20	無	無

**SKILL** 吸血、マハガルダイン、吸魔、チャージ、アカシャアーツ、烈風波、レポリューション、ほか

**アイテム** 朱色の首輪×1



状態にすればクリティカルから総攻撃を連発できる。



マハラクダでこちらの防御力を下げ、大ダメージを狙ってくる。



JUDECCA B1~B6

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	宝玉×1	2%	B2	パウードスーツ×1	3%	B3	宝玉×1	4%
B2	49000±α円	37%	B3	反魂香×1	2%	B4	アポカリプス×1	1%
B3	ウムギウォーター×1	20%	B4	宝玉輪×1	2%	B5	ドラゴンファンク×1	1%
B4	メギドジェム×1	10%	B5	ゴッデスレック×1	1%	B6	パウードスーツ×1	1%
B5	激魔脈の指輪×1	10%	B6	49000±α円	37%	B7	反魂香×1	2%
B6	庄殺の金箱×1	5%	B7	ウムギウォーター×1	20%	B8	宝玉輪×1	2%
B7	宝玉×1	4%	B8	メギドジェム×1	10%	B9	ゴッデスレック×1	1%
B8	アポカリプス×1	3%	B9	激魔脈の指輪×1	10%			
B9	ドラゴンファンク×1	3%	B10	庄殺の金箱×1	5%			

## Advice | ゆかりと美鶴が編成の中心メンバー

ジュデッカでは氷結、疾風、光属性を弱点を持つシャドウが数多く出現する。そこで編成メンバーは、ゆかり、美鶴、天田を選ぶといい。ただ、光属性を弱点とする敵の多くは魔法を使うので、天田の耐性に不安が残るなら、代わりにメティスをスタメンにし、氷結、疾風の攻撃を強化するといいたいだろう。ちなみに火炎、電撃が弱点のシャドウは、それぞれ1体ずつしか存在しない。真田、順平、コロマルは、番人戦までは控えてまわしてOKだ。



業の路ジュデッカは召喚を使うシャドウが多いことも特徴。

## Pickup | 傲慢のマーヤ

調和の巨人を召喚するマーヤ

"皇帝"タイプのシャドウ。使用するスキルはジオンガとプフダインのふたつしかなく、ステータスもそれほど高い相手でないが、このシャドウは仲間の数が減ってくると、調和の巨人を召喚しようとする。傲慢のマーヤよりも調和の巨人のほうが強敵なので、召喚されたくないところだ。傲慢のマーヤは疾風属性が弱点なので、メティスやゆかりとともに疾風魔法を連発して早期決着を目指すそう。



召喚される調和の巨人は、マハプフダインや五月雨斬りを使う。

## Pickup | 全能のバランスー

マハンマオンとマハムドオンが怖い

すべての属性魔法を操る、"正義"タイプのシャドウ。マハラギオンやマハプフダインといった魔法のダメージも大きい、やはり即死効果のあるマハンマオンとマハムドオンが厄介。ホムンクルスを大量に用意するか、光と闇の両方を無効化できるベルソナが手に入るまでは逃げたほうがいい。もし戦うなら、敵のSPが枯渇するまで堪え忍び、そのあとで反撃に転じるようにしよう。



このシャドウは高次元の魔法を多用するので、SP切れも早い。

## Pickup | 憤怒のキュプロクス

全体攻撃するスキルが得意なシャドウ

マハジオンガ、マハガルダイン、刹那五月雨撃といった全体を攻撃するスキルばかり使ってくるシャドウ。ゆかりや順平をパーティに加えていた場合はダウンさせられるケースが増えるので、弱点をカバーするアクセサリを装備して回避力を上げておきたい。なお、憤怒のキュプロクスはこれといった弱点を持たないが、即死魔法に対する耐性を備えていない。ミノタウロス四号のときと同様にハマオンやムドオンを試してみる価値はありだ。



HPが15%以下まで減ると、自爆でダメージを与えてくる。

## Pickup | 肉欲の蛇

召喚されると即死魔法の対策が面倒に

ハマオン、ポイズンアロー、吸魔、メティラマに加え、フェイトサーチャーを召喚することもあるシャドウ。肉欲の蛇だけならまだしも、ムドオンを唱えるフェイトサーチャーまで現れると、光と闇、2属性の即死対策が必要となるので苦戦は必至だ。肉欲の蛇は氷結属性、フェイトサーチャーは貫通と光属性が弱点なので召喚されたら、通常攻撃と魔法を使い分けて応戦しよう。



フェイトサーチャーはバッドステータス付着率を上げるサポート役。

## Pickup | 緑のシジル

ファントムメイジを召喚されるまえに倒せ

ジオダイン、マハジオンガ、メギドラ、セクスィーダンスを使う、"法王"タイプのシャドウ。最大の特徴はファントムメイジを召喚することだ。ファントムメイジは召喚でしか姿を見せないのだが、アギダイン、マハラギオンといった高次元の火炎魔法に加え、ムドオンで即死も狙ってくる難敵。なんとしても召喚はさせたいので、緑のシジルの弱点である火炎魔法で攻めて行動を封じてしまおう。



HPは高くない。火炎魔法でダウンを奪ってしまえば案に倒せる。

## Pickup | ファントムナイト

高確率で死を付着する亡霊シャドウ

B1~B6で赤いシンボルから出現する"隠者"タイプのシャドウで、火炎吸収と光&闇反射を備えている。使用するスキルはムドオン、マハムドオン、メギドラ、コンセイトレイトの4つ。即死魔法を主体に使ってくるので、闇属性を無効化するベルソナを装着して応戦したい。なお、このシャドウに弱点はないが、魔法攻撃よりも物理攻撃のほうが効くので、物理攻撃スキルでダメージを与えていこう。



ゆかりがいれば、戦闘不能の仲間を蘇生してくれるので安心。

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

1st Contact

2nd Contact

3rd Contact

4th Contact

5th Contact

6th Contact

7th Contact

## Pickup | 神話のギガス

■ 攻撃する頻が少ないので逃げるのが得策

レボリューションでクリティカル発生率を上げ、物理攻撃スキルを使って大ダメージを与えようとする。打撃反射、貫通効果を備えているので、物理攻撃で通用するのは斬撃しかなく、その斬撃ですら大したダメージが見込めない。まともに効くのは氷結、電撃、疾風の3属性のみ。魔法を使いつつ、物理に攻撃するぐらいしか対抗手段がないので、相手にせず逃げてしまったほうが無難だ。



全体攻撃する打撃系スキル、アカシャーツは■的な威力。

## Keeper vs. 爆轟の砲座×1、スロータードライブ×2

08 補充されるスロータードライブはあとまわし 編成 アイギス、メティス、ゆかり、真田

爆轟の砲座が貫通と火炎、スロータードライブが斬撃と貫通のスキルを使ってくる。これらの3属性の耐性を持つペルソナが用意できればベストだが、それには合体でスキルを継承させる必要があり、なかなか難しい。代わりに炎神の暈や斬撃見切りの書・極など、回避力のアップするアクセサリを利用して、耐性がない属性をカバーしよう。

スロータードライブを倒しても、爆轟の砲座の召喚によって同じシャドウが補充されてしまう。さきに爆轟の砲座を倒すようにしないと、キリがないのだ。この番人の弱点は氷結属性だが攻撃手段に火炎魔法があること。考えると、ダウンの心配がある美鶴よりも攻撃役にはメティスが適任。そして、ゆかりには回復役、真田には補助魔法で爆轟の砲座の防御力を下げる役を任せよう。爆轟の砲座はHPが高いので討伐に時間がかかるが、この敵さえ倒せばスロータードライブを撃破するのは難しくない。地道に攻撃をくり返そう。



アイギスは見切られない電撃か疾風で確実なダメージを狙う。



残りがスロータードライブだけになったら、総攻撃をメインに。



**爆轟の砲座 (番人)** (P358) Lv 62

悪者 HP: 4000

斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	10	10	吸	弱	20	20	20	無	無

**SKILL** コンセントレイト、アキダイン、マハラギダイン、マッドアサルト、氷結見切り

**所持アイテム** 炎の装甲×1



**スロータードライブ (番人)** (P354) Lv 62

正義 HP: 900

斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	10	10	吸	吸	弱	20	20	無	無

**SKILL** デスパウンド、ミリオンシュート、自爆、真・電撃見切り

**所持アイテム** —

## Pickup | 喪失の巨人

■ 利剣乱舞は斬撃無効のペルソナで対応

B9以降で赤いシンボルで出現するシャドウ。利剣乱舞とマッドアサルトを使い、ときおりチャージで攻撃の威力を増加して行くこともある。マッドアサルトならまだしも、利剣乱舞を連発された場合は全滅もあろうるので、アイギスは■無効のペルソナ、ナラシンハやカーリーなどを装着しておきたい。なお、喪失の巨人に通用するのは、貫通、火炎、氷結、電撃の4属性となっている。



全体攻撃する物理スキルや魔法で効率よくダメージを与えよう。

## Keeper vs. 虚栄のマーヤ×1

17 弱点を持たないペルソナで魔法攻撃に耐える 編成 アイギス、ゆかり、真田、順平

B17で行なわれる番人戦は、「女帝」タイプの虚栄のマーヤ1体が相手。戦闘開始時こそ敵は1体だけだが、虚栄のマーヤはすぐに血のヘカトンケイルを召喚してくるので要注意だ。虚栄のマーヤは物理属性すべてを吸収するものの、どちらかというとサポート役の存在なので、それほど手ごわい相手ではない。しかし、血のヘカトンケイルは火炎、氷結、電撃、疾風、万能、5属性の魔法を使いこなす魔法攻撃のエキスパート。虚栄のマーヤを討伐するまでのあいだ、血のヘカトンケイルの猛攻に耐え抜けるかが、今回の番人戦の課題だ。

血のヘカトンケイルが光と闇を除く、すべての属性魔法を使ってくるので、アイギスは弱点のないペルソナを装着したい。候補としてはコウリュウやキュベレが挙げられるが、どちらも攻撃手段に欠ける。虚栄のマーヤは魔法、血のヘカトンケイルは物理攻撃でしか倒せない。それを考慮してスキル継承をさせておこう。編成メンバーは、虚栄のマーヤが使う補助魔法の効果を相殺できる真田。回復役のゆかりは決まり。残るひとは、敵の魔法でダウンする心配がない、メティス、天田、コロマルのうちから選ぶようにしよう。



**虚栄のマーヤ (番人)** (P350) Lv 63

女帝 HP: 2000

斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
吸	吸	吸	20	20	20	20	20	無	無

**SKILL** マハラギオン、マハブフーラ、マハガルーラ、ボズムデイ、マハタルンダ、マハラクンダ、ほか

**所持アイテム** —



血のヘカトンケイルを召喚する虚栄のマーヤから倒すのが基本。



コンセントレイト後に放たれる魔法は脅威なので注意したい。

# 王居 エンピレオ



B1-B26

ゆかりの過去を見て、目撃の共犯者は「ペルソナに目覚めたきっかけ」だったことに気づく。そんななか、アイギスは時間が停滞している。それは、「彼」がいなくなっているか、裏面を向き切れていない自分たちにあるのではないかと感じ始め……。

## 出現シャドウ

名称	LV	アルカナ	HP	SP	斬	打	貫	炎	氷	雷	風	光	闇	DATA	
															属性
アムステルダム	62	隠者	368	181	20	20	反	20	弱	耐	20	20	P346		
秘蔵のクレド	62	恋愛	350	199	20	弱	20	20	20	20	20	20	P358		
道徳の戒	63	恋愛	372	183	耐	耐	耐	吸	弱	20	20	反	弱	P347	
隠者のテーブル	63	魔術師	553	201	耐	無	耐	耐	20	20	20	無	無	P358	
バトルシャドウ	64	戦車	413	175	20	20	20	20	20	20	無	20	P359		
キングオブスル	65	皇帝	379	186	20	反	20	20	吸	弱	20	耐	耐	P350	
グランドマジック	65	魔術師	360	205	20	無	20	弱	反	20	20	反	反	P350	
無のシンドル	66	法王	364	206	反	20	20	弱	吸	20	20	反	20	P353	
無の巨人	66	正義	383	188	吸	吸	吸	20	20	20	反	反	P363		
タネのスタンダー	67	恋愛	486	290	20	20	20	2	20	2	無	20	無	P350	
グレイジョーシアン	67	法王	367	209	20	20	弱	20	反	20	20	無	弱	P350	
自信の盾	67	法王	1386	190	10	30	10	反	反	反	30	20	無	無	P349
ディバインサザー	68	女帝	390	191	20	20	20	弱	無	20	20	反	弱	P356	
流石の砲撃	68	戦車	429	182	反	反	反	20	20	耐	20	耐	耐	P355	
罪人の刺	68	正義	390	191	耐	20	20	弱	反	20	20	20	P355		
不屈の騎士	68	皇帝	990	291	耐	20	耐	20	■	吸	20	無	無	P360	
炎谷の影	68	女帝	1390	191	20	20	20	20	20	20	無	20	無	無	P361
エターナルイヴ	69	女帝	393	193	20	20	20	20	20	吸	吸	20	反	弱	P348
ブラチナダンス	69	運命	432	184	耐	耐	耐	無	無	無	20	20	20	P360	
ミノタウロに参る	70	刑死者	1397	195	耐	耐	耐	弱	20	20	20	反	弱	P362	
永遠の砂時計	70	運命	397	195	弱	弱	20	無	無	無	吸	20	20	P347	
無の盾	70	法王	1020	195	耐	20	耐	吸	20	反	20	20	無	反	P348
無の盾	70	皇帝	437	185	無	弱	無	20	20	20	20	20	P356		
ホムレット	71	剛毅	440	186	20	20	20	弱	20	20	20	20	弱	P358	
ファントムキング	72	隠者	1383	218	25	15	15	15	15	15	15	20	反	無	P359
狂気のキュロロ	73	刑死者	1700	600	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	20	15	15	P349
天罰のダイス	73	運命	1387	219	20	20	20	無	無	無	20	反	無	P357	
赤のハムレット	74	刑死者	1410	202	吸	吸	20	吸	吸	吸	20	無	無	P346	
バスターライオン	75	戦車	1454	193	無	反	無	15	20	30	20	無	無	P359	
新編のキュロロ	75	刑死者	1800	600	吸	吸	20	20	20	20	20	無	無	P351	
新編のキュロロ	75	刑死者	1500	600	20	20	20	吸	吸	吸	20	無	無	P352	
新編のマーヤ	99	法王	515	400	耐	耐	耐	耐	耐	耐	30	無	無	P355	
未知の手	?	?	?	?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P348	

## 宝箱データ

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
B1	44000±α円	30%	B3	ターコイズ×1	14%	B4	パール×1	2%
	48000±α円	30%		エメラルド×1	8%		ルビー×1	2%
	52000±α円	20%		オパール×1	8%		44000±α円	30%
	56000±α円	20%		ガーネット×1	8%		48000±α円	30%
B2	アクアマリン×1	14%	トパーズ×1	8%	52000±α円	20%		
	アメジスト×1	14%	サファイヤ×1	4%	56000±α円	20%		
	オニキス×1	14%	ダイヤモンド×1	4%	50000±α円	49%		

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
D1	ダイヤモンド×1	10%	B12	サファイヤ×1	16%	B17	アクアマリン×1	14%
	パール×1	10%		ミステリーフード×1	15%		アメジスト×1	14%
	ルビー×1	10%		ガイアブレッサラー×1	4%		オニキス×1	14%
	ヴォウジェ×1	3%		シュプリムグラブ×1	4%		ターコイズ×1	14%
	シュプリムグラブ×1	3%		パビヨンメソッド×1	4%		エメラルド×1	8%
	スナフソウル×1	3%		パワードスーツ×1	4%		オパール×1	8%
	マキシマスナイブ×1	3%		ファイナルアーマー×1	4%		ガーネット×1	8%
	ライトニングボウ×1	3%		ブラッドエリエス×1	4%		トパーズ×1	8%
	飛蜚×1	3%		ライトニングボウ×1	4%		サファイヤ×1	4%
	宝玉×1	3%		飛蜚×1	4%		ダイヤモンド×1	4%
	アクアマリン×1	14%		竜駄天の雪駄×1	4%		パール×1	2%
	アメジスト×1	14%		ヴォウジェ×1	3%		ルビー×1	2%
	オニキス×1	14%		マキシマスナイブ×1	14%		54000±α円	60%
ターコイズ×1	14%	マキシマスナイブ×1	14%	ゴッドスレック×1	10%			
エメラルド×1	8%	マキシマスナイブ×1	12%	武神の真足×1	10%			
オパール×1	8%	クーゲルバイン×1	10%	暴走王の証×1	10%			
ガーネット×1	8%	クーゲルバイン×1	10%	ブラッドエリエス×1	4%			
トパーズ×1	8%	クーゲルバイン×1	10%	竜駄天の雪駄×1	4%			
サファイヤ×1	4%	パビヨンメソッド×1	10%	ソーマ×1	2%			
ダイヤモンド×1	4%	パビヨンメソッド×1	10%	ソーマ×2	100%			
パール×1	2%	パビヨンメソッド×1	10%	反魂香×5	100%			
ルビー×1	2%	53000±α円	40%	55000±α円	60%			
51000±α円	50%	オパール×1	20%	オメガドライブ×1	10%			
ナルシスフラワー×1	15%	反魂香×1	5%	ゴッドスレック×1	4%			
アポカリプス×1	5%	クーゲルバイン×1	4%	デモンズメイル×1	4%			
ヴォウジェ×1	5%	ファイナルアーマー×1	4%	パワードスーツ×1	4%			
ガイアブレッサラー×1	5%	アポカリプス×1	3%	ライトニングボウ×1	4%			
シュプリムグラブ×1	5%	ガイアブレッサラー×1	3%	武神の真足×1	4%			
ファイナルアーマー×1	5%	パワードスーツ×1	3%	ドラゴンファンング×1	3%			
マキシマスナイブ×1	5%	ブラッドエリエス×1	3%	パワードッグスーツ×1	3%			
絶影の苦無×1	5%	ポイズングレイヴ×1	3%	アポカリプス×1	2%			
51000±α円	50%	メキドファイア×1	3%	ファイナルアーマー×1	2%			
ナルシスフラワー×1	15%	ライトニングボウ×1	3%	56000±α円	40%			
アポカリプス×1	5%	絶影の苦無×1	3%	サファイヤ×1	17%			
ヴォウジェ×1	5%	竜駄天の雪駄×1	3%	トパーズ×1	17%			
ガイアブレッサラー×1	5%	54000±α円	40%	ダイヤモンド×1	15%			
シュプリムグラブ×1	5%	エメラルド×1	20%	クーゲルバイン×1	3%			
ファイナルアーマー×1	5%	ドラゴンファンング×1	5%	パビヨンメソッド×1	3%			
マキシマスナイブ×1	5%	パワードスーツ×1	5%	フェルミイオン射撃×1	3%			
絶影の苦無×1	5%	ファイナルアーマー×1	5%	トパーズ×1	2%			
ソーマ×1	100%	ブラッドエリエス×1	5%	B21	56000±α円	40%		
御卵×2	100%	ポイズングレイヴ×1	5%	サファイヤ×1	17%			
52000±α円	30%	竜駄天の雪駄×1	5%	トパーズ×1	17%			
サファイヤ×1	16%	アポカリプス×1	2%	B14	54000±α円	40%		
ミステリーフード×1	15%	ガイアブレッサラー×1	2%	エメラルド×1	20%			
ガイアブレッサラー×1	4%	シュプリムグラブ×1	2%	ドラゴンファンング×1	5%			
シュプリムグラブ×1	4%	ポイズングレイヴ×1	2%	パワードスーツ×1	5%			
パビヨンメソッド×1	4%	メキドファイア×1	2%	ファイナルアーマー×1	5%			
パワードスーツ×1	4%	B15	ゴッドスレック×1	16%	パワードッグスーツ×1	16%		
ファイナルアーマー×1	4%	ゴッドスレック×1	16%	ブラッドエリエス×1	16%			
ブラッドエリエス×1	4%	パワードスーツ×1	4%	武神の真足×1	16%			
ライトニングボウ×1	4%	ファイナルアーマー×1	4%	ドラゴンファンング×1	3%			
飛蜚×1	4%	ブラッドエリエス×1	4%	絶影の苦無×1	3%			
竜駄天の雪駄×1	4%	武神の真足×1	16%	飛蜚×1	3%			
ヴォウジェ×1	3%	ポイズングレイヴ×1	7%	飛蜚×1	3%			
B11	52000±α円	30%	メキドファイア×1	7%	飛蜚×1	3%		
			御卵×1	6%	58000±α円	39%		

ENEMY B1-B26

階層	内容	確率	階層	内容	確率	階層	内容	確率
1	メディカルパウダー×1	20%	2	ゴッデスレッグ×1	5%	3	悠久の鎧×1	5%
	メギドジェム×1	10%		ジーザスブーツ×1	4%		エクスカリバー×1	5%
	宝玉×1	6%		センチユリオン×1	4%		オーラドッグスーツ×1	5%
	エラス・グラス×1	3%		デモンズメイル×1	4%		ガラテア反物質砲×1	5%
	デモンズメイル×1	3%		ルナドッグスーツ×1	4%		グランドカッター×1	5%
	フェルミオ連射砲×1	3%		百式アイギス脚部×1	4%		ダブルジグザグ×1	5%
	半蔵の足袋×1	3%		法王の衣×1	4%		メッシュゼラ×1	5%
	反魂香×1	3%		悠久の靴×1	4%		巴の弓×1	5%
	武神の具足×1	3%		デビルスタッフ×1	3%		百式アイギス装甲×1	5%
	宝玉輪×1	3%		レジェンドグラブ×1	3%		武王の玄能×1	5%
ドラゴンファンク×1	2%	日本鎧×1	3%	妙法村正×1	5%			
パワードッグスーツ×1	2%	御卵×1	2%	騎鎧切×1	5%			
58000±α円	50%	525	影の結晶×1	32%	ゾーマ×1	1%		
極悪脈の指輪×1	6%		ジーザスガード×1	6%				

# Pickup | 狂気、豪腕、混沌のキュクロプス

3体セットで出現するキュクロプス

B10以降で大きめの赤いシンボルから出現するシャドウで、必ず3体1組で姿を見せる敵。狂気のキュクロプスは即死魔法に耐性がないので、ハマオンやムドオンで片づけられる。だが、豪腕のキュクロプスは物理攻撃を吸収、混沌のキュクロプスは4属性の魔法を吸収するので厄介だ。HPが高い相手なので、1体に攻撃を集中させるか、ウィルスブレスでまとめてHPを削っていききたい。



万能属性のメギドラ、メギドラオンで全体攻撃するの一手。

# Keeper vs. 反逆のキュクロプス×1、アケロンサーチャー×2

光属性と闇属性の耐性が必須の戦い 構成 アイギス、メティス、ゆかり、真田

反逆のキュクロプスは物理攻撃スキル、アケロンサーチャーは魔法をおもな攻撃手段として使う。とくに注意したいのは、光属性が闇属性を弱点に持っている、アケロンサーチャーがハマオン、ムドオンを連発してくるということ。天田やコロマルはパーティからはずし、アイギスは即死魔法に耐性があるベルソナを装着しておかないと、即座に全滅に追いこまれてしまうのだ。



氷結と疾風は効かないので、メティスは物理スキルで攻撃を。

2種類の番人に共通して有効なのは、電撃属性の魔法だ。反逆のキュクロプスは電撃属性によるダメージ効果が高く、アケロンサーチャーは真・電撃切りを備えているが電撃が弱点となっているため、命中すればダウンが奪える。マハジオンが、マハジオンならば全体にダメージを与えられるので、攻撃のメインにしよう。またテトラカーンやマカラカーンが使えるなら、反射でダメージを狙うの一手。敵のスキルが強力なだけに、うまく反射できれば大ダメージが与えられる。



真田とともに電撃魔法を使って、積極的にダウンを狙っていく。

# Advice | しっかりレベルを上げてから挑もう

探索もここが重要ということ。出現するシャドウはいずれも強敵ぞろい。使ってくるスキルも最高クラスのものばかりなので、レベルをしっかりと上げてから立ち向かわないと、簡単に全滅させられる。SPが少なくなってきたら、すぐさま察へするようにし、じっくり攻略していきたいところだ。なお、そんななかでも敵の弱点として比較的が多い属性は、火炎と氷結。順平と美鶴を連れていけば、ダウンが奪いやすくなるだろう。



非常に高いHPの持ち主や、弱点がない敵も多く出現する。

# Pickup | 怨恨の塔

最悪クラスの全体魔法を使ってくる難敵

B1~B7で赤いシンボルから姿を現わす強敵シャドウ。マハラギダイン、マハフフダイン、メギドラオンを使いこなし、なおかつコンセントレイトで威力を高めてから魔法を放つこともある。HPが1000を超えるうえに弱点はなく、まともにダメージが与えられるのは打撃、氷結、疾風の3属性のみ。長期戦はさせられない相手なので、よほどSPに余裕がない限りは戦わずに逃げてしまうのが得策だ。



補助魔法を使って、少しでも敵の戦力を低下させたいところ。



反逆のキュクロプス (狂人) (P359) Lv 70

刑死者 1P: 3000

斬	打	炎	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	吸	25	吸	20	無

SKILL	チャージ、空間殺法、ゴッドハンド、真・斬撃見切り、チャージ、空間殺法、ゴッドハンド、真・打撃見切り、真・貫通見切り、ほか
-------	--------------------------------------------------------------

アイテム	—
------	---



アケロンサーチャー (番人) (P346) Lv 70

隠者 HP: 2000

斬	打	炎	氷	雷	風	万	光	闇
5	5	5	弱	反	弱	反	20	無

SKILL	ハマオン、ムドオン、マハラギダイン、メギドラ、真・火炎見切り、真・電撃見切り、ほか
-------	-------------------------------------------

アイテム	全能の目玉×2
------	---------

# Pickup | 怠惰のマーヤ

レベル99を誇る史上最強のシャドウ

最高レベル99に達している強敵シャドウで、B10以降で小さめの赤いシンボルから出現する。魔力と防御力もMAX値99あり、ほぼ全属性に耐性も備えているのでダメージを与えにくい。万能属性に対する耐性が低いことが唯一の狙い目だが、ある程度の攻防をくり返すと怠惰のマーヤは逃走する傾向にある。倒せるかどうかは運の要素も絡む相手なので、素直に逃げてしまったほうが無難。



漆黒の蛇は、単体に600前後のダメージを与える強靭なスキル。

# Keeper vs. 怨念の武者×1、皆伝の武者×1、天神の武者×1

斬撃と光属性を無効化すれば楽勝

編成 アイギス、ゆかこ、真田、順平

「殺」タイプの武者3人衆。怨念の武者が状態異常攻撃、皆伝の武者が物理攻撃スキル、天神の武者が補助魔法をおもに使ってくる。メディラマを使う天神の武者を優先的に倒したくなるが、五分の見切りを備えているのでダメージを与えづらい。まずはHPが1番低く、毒攻撃が厄介な怨念の武者から、物理スキルを使って倒しにかかろう。



毒ブースタを備える怨念の武者は高確率で毒を付着してくる。

怨念の武者さえ倒せば、毒状態の回復に追われることがなくなり、また残り2体の攻撃属性を斬撃と光属性に限定できるので楽。斬撃無効&光無効のベルソナさえいれば、一切ダメージを受けない。該当するベルソナがいなければ、テトラカーンで攻撃を反射しながら戦うのがオススメ。



## 怨念の武者 (闘人)

剛敵	HP: 600							
斬	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	20	吸	吸				
雷	毒	万	光	闇				
吸	吸	20	無	無				

Lv 76

SKILL 五月雨斬り、ボイズンアロー、仁王立ち、バステブースタ、マムドオン、ほか

所持アイテム 黒の太刀つば×1



## 皆伝の武者 (番人)

剛敵	HP: 1800							
斬	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	20	20	20	20			
雷	毒	万	光	闇				
20	20	20	無	無				

Lv 76

SKILL 五月雨斬り、チャージ、空間殺法、ハイパーカウンタ、ほか

所持アイテム 赤の太刀つば×1



## 天神の武者 (番人)

剛敵	HP: 2000							
斬	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	20	20	20	20			
雷	毒	万	光	闇				
20	20	20	無	無				

Lv 77

SKILL レポリューション、マカラカーン、メディラマ、五分の見切り、マハラクンダ、ほか

所持アイテム 白の太刀つば×1

# Versus

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS. ??? × 1

謎の黒い影の正体はアイギスたちの未練

Event ついに姿を現わした正体不明の黒い影。この影は、「彼」に対して一同が抱える未練を具現化したもの。時の狭間やシャドウもすべて、アイギスたちの負の感情から生み出されたのだとメティスはいう。とまどいを隠せない一同であったが、それをよそに黒い影が襲いかかってくる。

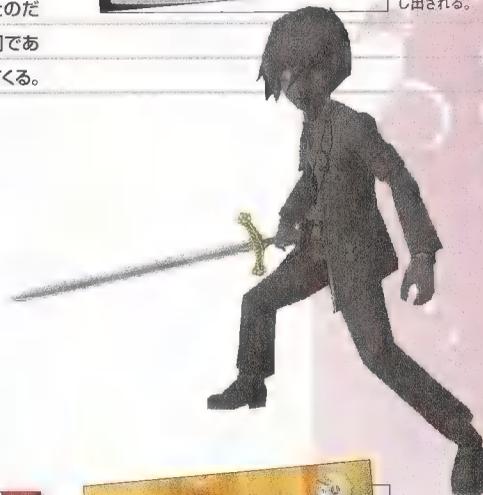


戦闘まえ、夢の中で「彼」を追い続けるアイギスが映し出される。

## BOSS DATA

??? (影)	(P365)	Lv 76						
HP	12,700							
斬	打	炎	氷	雷	風	毒	光	闇
20	20	無	20	20	30	20	20	無
雷	毒	万	光	闇				
20	20	20	無	無				

SKILL 炎炎ハイブースタ、氷結ハイブースタ、アドバース、女神の心得、ほか



ハイ・アナライズを使えば属性耐性がチェック可能

Advice 影はベルソナをチェンジして、使用するスキルを変化させる。このとき装着されるベルソナは、アイギスのアテナか、戦闘参加させているメンバー3人のうち、メティスを除く誰かのもの。ただし、影が扱うベルソナは数段階能力が高くなっており、万物流転やニブルヘイムなど。その属性の最強魔法も使ってくる。幸い、ハイ・アナライズで属性耐性だけはチェックできる。それを見れば装着しているベルソナの予想がつくので、こちらも相手の攻撃に耐性のあるベルソナにチェンジしながら応戦しよう。



攻撃は強烈だが相手は1体。こまめに回復しながら戦えばOK。



即死魔法を使われないよう、天田やコロマルを除いて挑もう。

# AEGIS

## コロッセオ・プルガトリオ



**B1-B25** 各自1本ずつ手にした盾の鍵。計8本のこの鍵をひとつにまとめて真の鍵にすれば、現在or過去へと続く扉が開く。どちらの扉を開けるか、盾の食い違ふゆかりと真田が激しく対立し、盾の争奪戦がくり広げられることに……。

### Advice | 回復魔法を使えるペルソナを準備

メティスとコンビを組んで、真田&天田組、平&コロマル組、ゆかり組の順に相手にしていくこととなる、コロッセオ・プルガトリオでの戦い。ありがたいのは、連戦になるわけではなく、1戦終えるごとにラウンジに戻ってこられること。相手の得意とする攻撃に合わせて、耐性のあるペルソナや装備品を用意できるので、戦闘まえには必ず態勢を整えるようにしたい。ただし、敵として登場する彼らは、仲間だったときよりステータスが強化されており、使ってくるスキルも若干変化が生じている。仲間のときの強さと思って戦うと痛い目を見るので油断しないように。

なお、メティスは2つの属性魔法と物理攻撃スキルを使いこなす優秀なアタッカーではあるが、回復魔法の類は一切使えない。戦闘中のHP回復や状態異常回復は、アイギスが一手に引き受けることになるので、回復魔法を得意とするペルソナの準備は忘れないようにすること。



耐性があれば相手にガードキルを使わせ、1ターン稼げる。

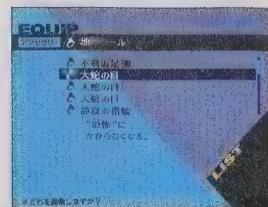


打撃スキルを多用するメティスは、頻繁に回復を必要とする。

### Mini Column

**用意しておきたいアクセサリ**

コロッセオ・プルガトリオの戦いに向けて、対戦相手が使う状態異常対策となるアクセサリをふたつ紹介。ひとつ目は、大蛇の目。これは恐怖無効を付与するもので、業の路ジューデッカのB2、B3で手に入る。コロマルが使うデビルスマイルを防ぐには必須だ。もうひとつは、ナルシスフラワー。脳殺を無効化するもので、王居エンピレオのB6、B7で入手可能となっている。美鶴のセクシーダンスで脳殺されないようにするため、用意しておくといい。



アクセサリは、状態異常を無効化するものを最優先で装備。

# Versus

## ボスバトル

### BOSS BATTLE

## VS.真田&天田

**真の鍵の争奪戦**  
1戦目は真田と天田



なんの答えも出せないアイギスに、真田は奇立ちを降せない。

**Event** 現在と過去、どちらを選ぶが答えを出せないアイギス。そんな姉を見たメティスは、「相手が鍵を奪いにくる以上、戦うしかない」という。結局、中途半端な気持ちのまま闘技場を防衛するアイギスを待っていたのは、「いまを見つめて生きるべき」と主張する真田と天田だった。

### BOSS DATA

**真田乾** (P364) **Lv 77**  
HP: 2000

斬	打	貫	炎	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	無	20	20	無	無

**SKILL** メギドラオン、ジオダイン、ギガンフィスト、ヘビーカウンタ、ほか

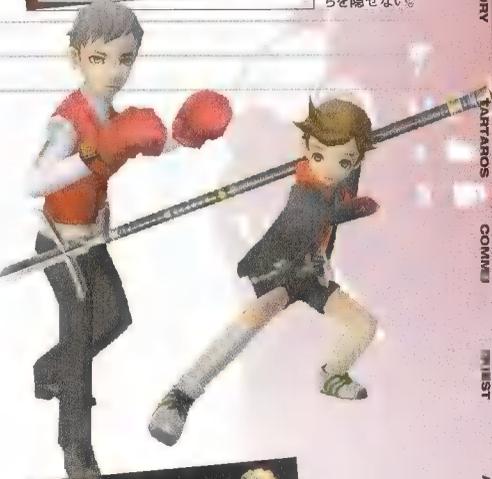
**天田乾** (P364) **Lv 77**  
HP: 2000

斬	打	貫	炎	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	無	無

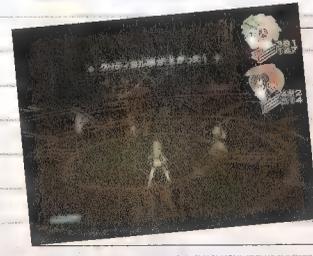
**SKILL** マッドアサルト、ディアラハン、マカラカーン、五分の見切り、ほか

### 早期決着を目指して 物理攻撃スキルを連打

**Advice** 1戦目の相手は、真田&天田組。撃魔法と物理攻撃スキルを使いこなすことなど共通点が多いふたりだが、厄介なのは天田がディアラハンを使うことだ。苦勞して回復したダメージを一瞬で全回復されるとさすがに辛い。使用頻度は高くないものの、戦闘が長期化すればそれだけ使われる可能性も高くなる。ここは1体ずつ攻撃を集中させるのではなく、全体攻撃を連発して早期決着を目指したい。ふたりとも魔法防御力よりも物理防御力のほうが低いので、物理攻撃スキルをメインに使って攻めよう。



コーティングを備える真田の攻撃は、クリティカルが出やすく強烈だ。



レボリューションやマカラカーンなど、多彩な魔法を使う天田。

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# VERSUS

ボスバトル

BOSS BATTLE

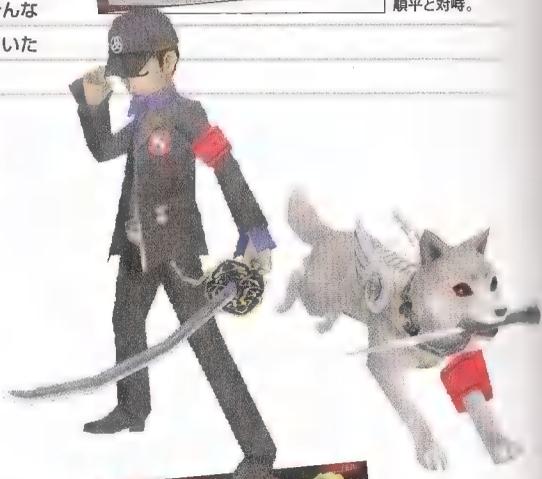
## VS. 順平&コロマル

真の鍵が完成するまで  
引き返すことはできない

**Event** 鍵の争奪戦に敗れた代償として、仮死状態にされた真田と天田。これをもとに戻すには、真の鍵を完成させる必要があるとのこと。これで後戻りもできなくなったアイギス。そんな彼女の前に、唯一、中立的な姿勢を見せていた順平とコロマルが現われるのだった。



ゆかりと真田、どちらの考えにも一定の理解を示す順平と対峙。



### BOSS DATA

伊藤順平 (P364) Lv 77

属性 HP: 3100

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
10	20	20	無	20	20	20	無

SKILL 空砲殺法、マハラギダイン、五月雨斬り、真・斬撃見切り、ほか

コロマル (P364) Lv 77

属性 HP: 2000

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	無	20	20	20	無

SKILL アギダイン、デビルスマイル、亡者の嘆き、淀んだ空気を、ほか

大蛇の目を装備して  
デビルタッチを完全防御

**Advice** コロマルが闇属性の即死魔法を使うので、闇無効のベルソナを装着するのは当然のことだが、恐怖対■も忘れずしておきたい。コロマルはデビルスマイルで恐怖を付着し、亡者の嘆きで即死させようとしてくる。アクセサリー、大蛇の目があれば恐怖■無効化できるので、メティスとふたり分、あらかじめ用意しておこう。バッドステータス攻撃をふせげれば、基本的には斬撃と火炎魔法で攻めてくるだけの相手。順平が使う物理攻撃スキルのダメージは大きい、HP回復さえ怠らなければ勝つのは容易だ。



順平、コロマルともハイパーカウンタで物理攻撃を反射してくる。



斬撃無効があれば、火炎魔法からしかダメージを受けない。

# VERSUS

ボスバトル

BOSS BATTLE

## VS. 美鶴&ゆかり

メティスの一途な気持ちが  
アイギスの心を突き動かす

**Event** 仲間との絆を大切にしているアイギスは、姉を守るためなら犠牲をいとわないメティスの考え方に、嫌悪感を示す。だがそれでも、ありったけの想いをぶつけてくるメティスを見て、アイギスはかつて自分にも大切だからこそ譲れない気持ちがあったことを思い出すのだった。



アイギスとゆかりは、互いに大切なもののために戦いを始める。

### BOSS DATA

桐条美鶴 (P364) Lv 77

属性 HP: 2000

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	20	無	20	20	無

SKILL メギドラオン、マハブフダイン、セクシードグンス、空砲殺法、ほか

岳羽ゆかり (P364) Lv 77

属性 HP: 2000

斬	打	炎	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	20	20	20	無	無

SKILL メギドラオン、マハガルダイン、氷結ガードキル、刹那五月雨撃、ほか

魔法反射を狙うと  
メギドラオンを連発される

**Advice** 美鶴が状態異常攻撃をしてくることもあるが、基本的には物理攻撃スキルと魔法スキルで攻めてくる直球勝負のふたり。見切りを付加するアクセサリーで回避力を上げつつ、物理攻撃メインで対抗していけば、防御力が低い相手なので倒すのはそう難しくない。ただ、注意したいのはマカラカーンなどで魔法を反射する状態を作ると、ふたりともメギドラオンしか使わなくなること。相手の行動をワンパターン化できるという利点はあるが、HPが低いと即全滅となるので、魔法の反射は狙わないように。



美鶴のバッドステータススキル対策に、回復アイテムの準備を。



ふたりとも回復魔法は使わないが、新たな物理攻撃スキルを使う。

1st Contact  
2nd Contact  
3rd Contact  
4th Contact  
5th Contact  
6th Contact  
7th Contact

1st Contact  
2nd Contact  
3rd Contact  
4th Contact  
5th Contact  
6th Contact  
7th Contact

# 最後の取

## 最後の試練への扉

**B1-B25**

ニクスと対峙したあの日、「雷」の身になにが起こったのか。これを知るべく、時の狭間において、唯一残されているポロニアンモールへと続く扉を開く。新たな決意を胸に扉を開ける一同の前に現われたのは、異様な雰囲気か漂う巨大な扉だった。

### Advice | 最後の戦いに参加させるメンバーは？

時の狭間を探索することから始まった物語も、いよいよ最終決戦のとき。次ページでも紹介するように、エレボスが闇の抱擁を使ったら、4ターン内に1200ダメージを与える必要がある。闇の抱擁をしている最中のエレボスは弱体化し、与えるダメージが増加するものの、それでも1200ダメージを達成するのは難しい。これをクリアするには、マハラクンダで防御力を下げられる真田を参加させるといい。そのほかのメンバーは、コンセントレイトで魔法の威力を強化できる美鶴と、回復役としてゆかりを連れていくのがオススメ。このメンバー構成なら攻守のバランスがよく、1200ダメージも達成しやすい。

なお、アイギスのペルソナは全体回復魔法と強力な攻撃スキルはもちろん、マカラカーンが使えるようにしておくこと、エレボスの魔法も攻撃に利用できるので、攻守両面で活躍できる。すべての準備を整えて、最終決戦へ挑もう。



最終戦に向けて、真宵堂でアイテム交換をしておくといい。



巨大な扉に入ると、もうメンバー交代はできないので慎重に。

### Mini Column

#### 最強の装備を求めて

受胎アイテムである明星の鎧と明星の靴を除き、各メンバーの最強装備はすべて王居エンピレオに置かれている宝箱から手に入る。武器と体の防具はいずれもB25に配置されており、入手確率は5~6%。足の防具はB24にあり、4%の確率で入手可能だ。それぞれ確率は低いですが、探索は番人シャドウのいたB19から再開できることもあり、探しにくいこと自体は苦ではないはず。最終戦に向けて、装備はできるだけ強力なものをごそろえておこう。

名前	攻撃力	防御力	HP
明星の鎧	337	92	315
明星の靴	315	93	315
ガラクタ反物薬品	400	98	200
明星の防具	200	98	200
フルミッドナイト	326	93	315

エンピレオにある武具を装備すれば、能力が格段にアップする。

# Versus

ポスバトル

BOSS BATTLE

## VS.エレボス

明かされた真実  
いまこそ決戦のとき



すべての元凶であり、真の存在そのものともいえる異形の怪物。

**Event** 時の狭間に出現した謎の巨大な扉を開くと、その身をニクスの封印とする「彼」の姿があった。あの日、「彼」が起こした奇跡の裏側を知り、驚く一同。だが、そんな彼らの前に突如、1体の異形の怪物が姿を現わす。すべてに決着をつけるべく、一同は立ち向かう。

### BOSS DATA

**エレボス** (P365) Lv 80  
HP: 12000

斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇
20	20	20	10	10	10	10	15	無

**SKILL** ラグナロク、万物流転、ニブルヘイム、真理の雷、アカシャーツ、ほか

**エレボス(弱体化)** (P365) Lv 80  
HP: 12000

斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇
30	30	30	30	30	30	15	無	無

**SKILL** マハンマオン、マハムドオン、デビルスマイル、ウィルスプレス、ほか



攻撃を叩き込んで  
原初の暗黒を阻止しよう

**Advice** 最後の相手に相応しく、最強クラスの魔法と物理攻撃スキルを使うエレボス。なかでも危険なのは専用スキル。闇の抱擁を開始してから4ターン後に発動する原初の暗黒だ。この攻撃には、発動するたびにダメージが増加するという特徴があり、発動3~4回目になると全滅は免れないほどの大ダメージを受ける。原初の暗黒の発動を阻止するには、闇の抱擁を始めたエレボスが原初の暗黒を発動するまでのあいだに1200ダメージを与えればOK。仲間に「攻めに徹しろ」と指示を出し、集中攻撃を浴びせよう。



闇の抱擁中のエレボスは弱体化し、与えるダメージが増加する。



真田に補助魔法を使わせて、与えられるダメージの増加を図ろう。

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

- 1st Contact
- 2nd Contact
- 3rd Contact
- 4th Contact
- 5th Contact
- 6th Contact
- 7th Contact

# 特別報告書

SPECIAL EXTRA LIBRARY FILE 03

## File03 各アルカナの最強ベルソナ

"時日談"編では、合体の法則にのっとるだけで各アルカナ最強クラスのベルソナが育成可能だ。早めに手に入れて、戦闘を有利に進めよう。

### ■絆を深めなくても最強ベルソナが使える

本編ではコミュニケーションをMAXにしないと創造できなかった各アルカナの最強クラスのベルソナたち。だが、「時日談」編ではこの条件が存在しないため、これを創造するのに特殊な条件を満たす必要はない。素材となるベルソナとレベルの条件さえそろってすれば、簡単に創造できる。ベルソナ全書の使用が不可、コミュニケーションによるボーナス経験値がもらえないなど、「時日談」編の早いところもあるが、本編よりも手軽に最強クラスのベルソナが創造可能なのはありがたい。早めに手に入れて、前線でも実戦させよう。なお一部ではあるが、下記に各アルカナ最強ベルソナの合体例を紹介しているのでも参考にしてほしい。



#### 各アルカナの最強ベルソナ(両書共通)

アルカナ	ベルソナ名	組み合わせ例	DATA
愚者	ディオス	ディオス+ディオス+ディオス+ディオス+ディオス+ディオス	9999
魔術師	ディエ	ディエ+ディエ+ディエ+ディエ+ディエ+ディエ	9999
女帝	スレギス	スレギス+スレギス+スレギス+スレギス+スレギス+スレギス	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
正義	ゴッド	ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド	9999
逆転	カウソ	カウソ+カウソ+カウソ+カウソ+カウソ+カウソ	9999
皇帝	イーダ	イーダ+イーダ+イーダ+イーダ+イーダ+イーダ	9999
正義	ゴッド	ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド+ゴッド	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999
皇帝	アムラ	アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ+アムラ	9999
皇帝	メーテン	メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン+メーテン	9999

ベルソナとレベルアップの必要レベルは100以上必要



# PERSONA DATA

## ベルソナデータ

主人公が装着できるベルソナは、全部で170種類。ここではその詳細データを掲載する。自分好みのベルソナを手に入れるための参考にしよう。



### ベルソナデータの見方

- ① **アルカナ**: ベルソナが属するアルカナ。同じアルカナに対応したコミュのランクを上げると、創造時に得られる経験値が増加する
- ② **名前**: ベルソナの名前
- ③ **全書代**: ベルソナ全書から召喚するときにかかる費用。ここでは初期状態の価格を掲載している
- ④ **初期レベル**: 合体、シャッフルで入手したときのベルソナの初期レベル
- ⑤ **継承属性**: 合体時にどのスキルを継承しやすいかを示したものの。継承属性ごとの違いについてはPO72「スキルの継承」を参照のこと
- ⑥ **シャッフル出現**: そのベルソナがシャッフルタイムに出現するかどうか。○は出現、×は合体でのみ入手可能
- ⑦ **受胎アイテム**: 合体時にアイテムを受胎するベルソナは、その受胎アイテム名を記載
- ⑧ **武器合体**: 初期レベル状態で武器合体を行なった際、できあがる武器のカテゴリと追加効果。「特殊」は専用合体剣になる特殊な素材を意味している
- ⑨ **合体例**: ベルソナを合体で生み出すの組み合わせ例。特殊合体の場合はその組み合わせが、それ以外は以下のルールで決められた合体例が記載  
1: 同アルカナ同士の合体は除く  
2: 2身体で作れるベルソナは、2身体の組み合わせを掲載  
3: 原則としてシャッフルタイムで獲得できるベルソナ、初期レベルが低いベルソナを優先
- ⑩ **耐性**: 物理、魔法攻撃への耐性。数値が掲載されている場合、20を基本として数値が大きいほど受けるダメージが大きくなる。特殊な耐性がある場合には、その耐性を掲載している。詳細は以下のとおり  
弱: 弱点(ダメージ増、ダウンを奪われる)  
耐: 耐性(ダメージ半減)  
無: 無効(ダメージ無効化)  
反: 反射(受けた攻撃をそのままはね返す)  
吸: 吸収(受けるべきダメージをHPとして回復する)
- ⑪ **初期ステータス**: 初期レベル状態でのステータス
- ⑫ **習得スキル**: レベルアップで習得可能なスキル。括弧内の数値は習得レベルを示し、(-)は初期状態から習得済みを示す。なお、スキル名が赤く表示されているものは、レベルアップ時にスキル変化が生じる可能性があるものである

## オルフェウス

Lv 1

継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -  
価格 ¥2,300  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99) 効果 小確率で全バステ付着

合体例 スライム+レギオン

SKILL	アギ(2)	-	-
突撃(-)	タルンダ(6)	-	-
属性	新 20 打 20 賞 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 光 20 闇 20	ステータス	力 2 魔 2 耐 2 速 2 運 2



## スライム

Lv 12

継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 -  
価格 ¥1,000  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99) 効果 SP20UP

合体例 オルフェウス+レギオン

SKILL	デビルタッチ(-)	大虎(14)	光からの生還(18)
シングルショット(-)	マハラギ(13)	フラッシュノイズ(16)	-
属性	新 20 打 20 賞 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 光 20 闇 20	ステータス	力 9 魔 9 耐 7 速 8 運 10



## レギオン

Lv 22

継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 レギオンジェム  
価格 ¥7,800  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99) 効果 HP100UP

合体例 アプサラス+フォルネウス+サティ

SKILL	プリンパ(-)	セクシーダンス(24)	ネコガマシ(27)
アサルトタイプ(-)	リベリオン(-)	混乱ブースタ(25)	-
属性	新 20 打 20 賞 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 光 20 闇 20	ステータス	力 17 魔 15 耐 18 速 8 運 15



## ジャアクフロスト

Lv 34

継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 -  
価格 ¥1,100  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99) 効果 「魔」10UP

合体例 キングフロスト+ジャックフロスト+ジャックランタン+クイーンメイト

SKILL	アギラ(-)	マハラクンダ(35)	マハタルカジャ(40)
ムド(-)	フワラ(-)	トラフーリ(37)	-
属性	新 20 打 20 賞 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 光 20 闇 20	ステータス	力 23 魔 25 耐 22 速 22 運 25



## オセ

Lv 44

継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 -  
価格 ¥6,600  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99) 効果 「耐」10UP

合体例 フォルネウス+ユニコーン+ランダ

SKILL	ポイズンミスト(-)	金剛発破(47)	-
疾風斬(-)	マハラギオン(45)	勝利の息吹(49)	-
属性	新 20 打 20 賞 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 光 20 闇 20	ステータス	力 32 魔 26 耐 30 速 27 運 24



PERSONA DATA パルソナデータ



FOOL 愚者

デカラビア

Lv 50 継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 -

価格 ¥75,947  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99)  
効果 中確率で全バステ付着  
材料 サキミタマ+ランダ+ヤクシニー

SKILL	マハタルンダ(-)	真・氷結見切り(52)	氷結耐性(56)
	淀んだ空気を(-)	メギド(-)	マハラカジャ(54)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 無 弱 20 20 20 20		28 39 29 29 32



ロキ

Lv 58 継承属性 オール  
シャッフル ○  
受胎 -

価格 ¥100,260  
属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99)  
効果 全バステ3UP  
材料 ティターニア+ランダ+ヤクシニー

SKILL	ガルダイン(-)	メギド(60)	火炎無効(63)
	アドバイス(-)	ブフダイン(-)	淀んだ空気を(61)
			火炎反射(65)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 弱 耐 20 吸 20 耐		41 47 30 42 21



スサノオ

Lv 76 継承属性 オール  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99)  
効果 「力」10UP  
材料 オルフェウス+レギオン+オセ+ジャックフロスト+デカラビア+ロキ

SKILL	テトラカーン(-)	空間殺法(79)	打撃反射(83)
	プレイバザッパー(-)	逃走加速(-)	治療促進・大(81)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 無 20 20 耐 耐 弱 20		57 51 53 49 53



オルフェウス・改

Lv 90 継承属性 オール  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 特殊(攻撃力+1、命中力+99)  
効果 魔法ダメージ減・大  
材料 タナトス+アスラおう+シュウ+メタロン+ルシフェル+メサイア

SKILL	勝利の雄たけび(-)		
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	耐 耐 耐 耐 耐 耐 耐 耐		62 62 62 62 62



ネコマタ

Lv 5 継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・小  
材料 ビクシー+アプサラス

SKILL	スラッシュ(-)	リトラ(7)	
	アギ(-)	バリソーン(6)	マハラギ(10)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 耐 20 20 20 20		4 6 5 3 4



ジャックフロスト

Lv 8 継承属性 氷結  
シャッフル ○  
受胎 プロトキヤッ

価格 ¥4,883  
属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・小  
材料 エンジェル+アラミタマ

SKILL	プリンパ(-)	ソニックパンチ(10)	マハブ(13)
	ブフ(-)	リトラ(-)	氷結ブースタ(11)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 弱 無 20 20 20 20		5 8 8 4 6



ジャックランタン

Lv 14 継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 感染の類被

属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・小  
材料 アークエンジェル+アラミタマ

SKILL	スクンダ(-)	バリソーン(15)	アキラオ(19)
	アギ(-)	マハラギ(-)	ヤケソブースタ(17)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 無 弱 20 20 20 20		7 14 9 8 11



カハク

Lv 20 継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・小  
材料 ソウチョウテン+プリンシパリティ

SKILL	リトラ(-)	ラクンダ(23)	氷結耐性(26)
	マハラギ(-)	アキラオ(22)	火炎ブースタ(24)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 無 弱 20 20 20 20		10 19 11 14 13

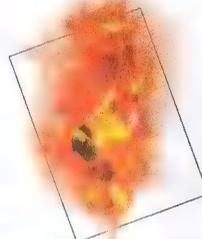


サティ

Lv 28 継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・小  
材料 アレス+ハイビクシー

SKILL	アキラオ(-)	フルティ(29)	ディアラマ(33)
	マハラギ(-)	メディア(-)	トラフォーリ(31)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 無 弱 20 20 20 20		17 25 18 16 15



オロバス

Lv 34 継承属性 疾風  
シャッフル ○  
受胎 -

属性 カテゴリB  
効果 氷結属性回避・中  
材料 サラスバティ+クシミタマ

SKILL	コーチング(-)	疾風ガードキル(36)	トラフォーリ(38)
	ガルーラ(-)	ラクカジャ(-)	ミリオンシュート(37)
			疾風ブースタ(39)
耐性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 弱 20 無 20 耐		20 29 21 22 17



SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

# PERSONA DATA



## ランダ

魔術師 ¥60,387

**Lv 40** 継承属性 火炎  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 氷結属性回避・中

運器別 ヴァーチャートナタイン

SKILL	残影(-)	氷結見切り(44)	-
アギラオ(-)	マハタルンダ(42)	アキダイン(48)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	反	20	耐	弱	弱	20	20	20		25	35	24	22	21



## スルト

魔術師 ¥101,373

**Lv 52** 継承属性 火炎  
 シャッフル ×  
 受胎 極炎魂

運器合 特殊(レーヴァンティン) 追加効果 火炎ブースタ

運器別 サキミタマナート

SKILL	デスパウンド(-)	マハラギダイン(54)	火炎ハイブースタ(59)
アキダイン(-)	火炎ブースタ(-)	ラグナロク(58)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	吸	弱	20	20	20	20		40	49	35	28	32



## アップサラス

女教皇 ¥5,752

**Lv 3** 継承属性 氷結  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・小

運器別 ピクシー+オルフェウス

SKILL	ボズムディ(4)	-	-
フフ(-)	スクンダ(5)	-	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	弱	20	20	20	耐	20	20	20	20		3	4	3	2	4



## ユニコーン

獣 ¥3,800

**Lv 11** 継承属性 回復  
 シャッフル ○  
 受胎 アリコーン

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・小

運器別 オルフェウス+アल्प

SKILL	ハマ(-)	真満月切り(12)	ラクカジャオート(15)
ディア(-)	ボイズマ(-)	ブルトディ(13)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	弱	無	20	20	耐	20		7	10	8	9	6



## ハイピクシー

女教皇 ¥16,700

**Lv 21** 継承属性 氷結  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・小

運器別 ヴァルキリー+ペリス

SKILL	エンジェルアロー(-)	メディア(24)	トラフォーリ(26)
マハフ(-)	フフ(23)	ラクカジャ(25)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	20	無	20	弱	20	20		13	18	12	11	16



## サラスヴァティ

女教皇 ¥25,232

**Lv 27** 継承属性 氷結  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・小

運器別 ナルキッソ+レギオン

SKILL	ボズムディ(-)	メイトラ(28)	デカジャ(31)
マハフ(-)	フフ(-)	氷結ブースタ(29)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	20	無	弱	20	20	20		13	23	14	20	18



## ガンガー

女教皇 ¥101,373

**Lv 35** 継承属性 氷結  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・中

運器別 シーサー+ジコクテン

SKILL	チャムディ(-)	テンタラフ(37)	混乱ブースタ(40)
フフ(-)	メディア(-)	ディアラマ(39)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	弱	無	20	20	20	20		18	28	21	22	23



## パールヴァティ

女教皇 ¥101,373

**Lv 47** 継承属性 氷結  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・中

運器別 ヴァーチャートアラカ

SKILL	ディアラマ(-)	マハフアラ(49)	フフダイン(52)
フフ(-)	マハラカジャ(-)	火炎見切り(51)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	弱	無	20	20	20	20		24	38	25	30	31



## キクリヒメ

女教皇 ¥24,328

**Lv 53** 継承属性 回復  
 シャッフル ○  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・中

運器別 オセ+ネビロス

SKILL	気功・小(-)	勝利の息吹(55)	氷結耐性(58)
メディアラマ(-)	マハラギオン(-)	ディアラハン(56)	火炎ハイブースタ(59)

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	反	弱	20	20	20	20		29	45	28	30	34



## スカアハ

女教皇 ¥149,800

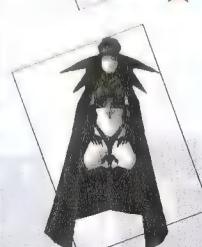
**Lv 64** 継承属性 貫通  
 シャッフル ×  
 受胎 -

運器合 カテゴリB 追加効果 火炎属性回避・大

運器別 だいそうじょう+カーリー

SKILL	マハフダイン(-)	マハガルダイン(67)	気功・大(72)
刹那五月雨撃(-)	アマリタ(66)	チャーヂ(69)	-

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	耐	弱	耐	20	耐	耐	20		51	53	29	49	40



SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

# PERSONA DATA



## リヤナンシー

Lv 33 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥40,988 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 アサラス+ニギミタマ

SKILL メイトラ(-) セクシーダンス(34) メディアマ(38)  
メディア(-) ディアラマ(-) 魅力ブースタ(35) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 19 29 20 24 22



EMPERESS 女帝

## ヤクシニー

Lv 50 継承属性 斬  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥75,947 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリA 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 ガンガ+セイリュウ

SKILL セクシーダンス(-) マハラギオン(53) デスパウンド(56)  
デッドエンド(-) 利剣乱舞(52) 魅力ブースタ(54) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 33 32 26 33 33



## ラクシュミ

Lv 57 継承属性 氷結  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥7,093 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 キクリヒメ+スザク

SKILL ブフダイ(-) 脚無効(61) アムリタ(63)  
マハブフ(-) 氷結ガードキル(59) 炎炎耐性(62) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 31 45 32 33 37



## ハリディー

Lv 62 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥113,747 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 ラファエル+チェルノボグ

SKILL メディアラハン(-) サマリカム(64) マハスカカオート(67)  
ディアラハン(-) ブフダイ(-) ボイズアロー(65) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 38 44 34 39 38



## ガブリエル

Lv 69 継承属性 氷結  
シャッフル ○  
受胎 絶対石

女帝 ¥139,388 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 ホルス+ウリエル

SKILL マンマオン(-) マハブフダイ(71) 刹那五月雨撃(75)  
ブフダイ(-) ハマブースタ(-) 闇反射(73) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 43 49 35 45 42



## マザーハーロット

Lv 74 継承属性 邪悪  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥110,172 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 スパルナ+ニースホッグ

SKILL ジョウダイ(-) セクシーダンス(77) 炎炎無効(80)  
マハムドオン(-) ムドブースタ(76) パステブースタ(78) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 48 65 50 43 51



EMPERESS

## スカディ

Lv 80 継承属性 氷結  
シャッフル ○  
受胎 -

女帝 ¥150,127 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 アナンタ+ヴィシュヌ

SKILL テトラカーン(-) アカシャアーツ(83) ニブルヘイム(86)  
マハブフダイ(-) 氷結ハイブースタ(-) 炎炎吸取(84) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 48 57 47 45 50



EMPERESS

## アリラト

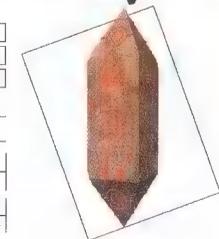
Lv 84 継承属性 回復  
シャッフル ×  
受胎 完全神柱

女帝 ¥224,000 追加効果 疾風属性ダメージ減・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 疾風属性ダメージ減・小  
属性例 アタバク+アスラおう

SKILL マカラカーン(-) 新撃反射(88) 再適反射(90)  
治療促進・大(-) マハブフダイ(-) 打撃反射(89) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 53 64 61 52 60



EMPERESS

## フォルネウス

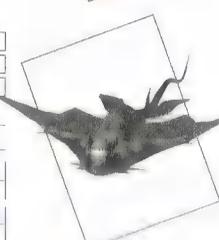
Lv 7 継承属性 氷結  
シャッフル ○  
受胎 -

皇帝 ¥4,302 追加効果 電撃属性回避・小

武器合体 カテゴリA 追加効果 電撃属性回避・小  
属性例 ピクシー+ネコマタ

SKILL 突撃(-) スクガジャオト(9) ボズムティ(11)  
ブフ(-) タルカジャ(-) ボイズマ(10) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 5 5 8 6 4



EMPEROR 皇帝

## オベロン

Lv 15 継承属性 電撃  
シャッフル ○  
受胎 -

皇帝 ¥107,112 追加効果 電撃属性回避・小

武器合体 カテゴリB 追加効果 電撃属性回避・小  
属性例 アルプ+ジャックフロスト

SKILL メディア(-) マハジオ(17) ジョング(20)  
ジオ(-) 闇からの生還(16) 残影(18) -

属性 新 打 炎 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
20 20 20 20 20 20 20 20 12 15 9 8 8



EMPEROR

SYSTEM

STORY

TARTARIOS

COMMU

QUEST

ITEM

DATA

7th Contact

7th Contact

PERSONA DATA ヘルソナデータ

皇帝

タケミカツチ

Lv 24

継承属性 電撃
シャッフル
受胎 雷の腕輪

皇帝 ¥20,723

合体 カテゴリA 追加効果 電撃属性回避・小
宝具例 スライム+アレス

SKILL プリンパ(-) ジオンガ(26) 電撃ガードキル(29)
マハジオ(-) タルカジャオト(-) 月影(27) 電撃ブースタ(30)

耐性 新打貫火氷雷風光闇 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 無 20 20 20 19 18 13 15 14



キングフロスト

Lv 30

継承属性 氷結
シャッフル
受胎 -

皇帝 ¥3,418

合体 カテゴリC 追加効果 電撃属性回避・中
宝具例 エンペーサ+ラミア

SKILL ブーラ(-) 氷結ガードキル(32) マハブーラ(36)
マハブフ(-) 火炎見切り(-) ログロウ(33)

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 無 20 20 20 20 23 22 15 24



ナーガラジャ

Lv 36

継承属性 貫通
シャッフル
受胎 -

皇帝 ¥1,176

合体 カテゴリB 追加効果 電撃属性回避・中
宝具例 クシミタマ+モスマン

SKILL テンタラー(-) ミリオンシュート(39) マハジオンガ(41)
ダブルシュート(-) マハタルカジャ(37) 混乱防衛(40) 混乱ブースタ(42)

耐性 新打貫火氷雷風光闇 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 無 20 20 20 24 26 23 21 21



キングー

Lv 46

継承属性 回復
シャッフル
受胎 -

皇帝 ¥25,176

合体 カテゴリB 追加効果 電撃属性回避・中
宝具例 クロト+オロボス

SKILL 真・火炎見切り(-) 毒防御(49) 食いしばり(52)
メティラマ(-) ウィルスプレス(48) ヒートウェイブ(50)

耐性 新打貫火氷雷風光闇 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 20 20 20 31 37 30 23 24



バロン

Lv 52

継承属性 斬撃
シャッフル
受胎 -

皇帝 ¥91,747

合体 カテゴリA 追加効果 電撃属性回避・中
宝具例 ラケシス+ホウトセイケン

SKILL ヘビーカウンター(-) ウィルスプレス(54) マハラクカオト(56)
ヒートウェイブ(-) 毒防御(-) 気功・中(55) 間からの大生還(57)

耐性 新打貫火氷雷風光闇 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 20 無 20 無 40 36 30 28 29



オーディン

Lv 57

継承属性 電撃
シャッフル x
受胎 ドラグブニル

皇帝 ¥120,803

武器合体 特殊(グングニル) 追加効果 電撃ブースタ
宝具例 ネビロス+アトロボス

SKILL マッドアサルト(-) 電撃ハイブースタ(60) 魔術の素養(65)
ジオダイン(-) マハジオダイン(-) 真理の雷(63) -

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 20 20 吸 弱 20 20 39 52 33 36 39



オモイカネ

Lv 7

継承属性 電撃
シャッフル
受胎 -

法王 ¥4,300

合体 カテゴリB 追加効果 スクカジャオト
宝具例 オルフエウス+ネコマタ

SKILL ディア(-) ラクカジャオト(12) -
ジオ(-) プルトディ(8) メパトラ(13) -

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 20 20 耐 20 20 弱 4 7 6 4 7



ベリス

Lv 13

継承属性 火炎
シャッフル
受胎 -

法王 ¥5,246

合体 カテゴリA 追加効果 スクカジャオト
宝具例 ネコマタ+アークエンジェル

SKILL タルカジャ(-) タルカジャオト(15) リベリオン(17)
アギ(-) ニ連牙(-) マハラギ(16) -

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 耐 20 弱 20 20 20 11 10 9 7 9



シーサー

Lv 26

継承属性 氷結
シャッフル
受胎 -

法王 ¥23,675

合体 カテゴリA 追加効果 スクカジャオト
宝具例 スライム+ジャックランタン

SKILL 疾風斬(-) 火炎見切り(29) デッドエンド(32)
マハブフ(-) マハジオ(28) 氷結ブースタ(30) -

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 弱 無 20 20 20 18 18 17 17 15



フラロウス

Lv 33

継承属性 火炎
シャッフル
受胎 不動の足枷

法王 ¥3,706

合体 カテゴリA 追加効果 スクカジャオト
宝具例 パワー+サティ

SKILL 疾風斬(-) コーチング(35) 真・疾風見切り(38)
アギラオ(-) スクカジャオト(34) 剛殺斬(37) -

耐性 新打貫火氷雷風光 ステータス 力魔耐速運
20 20 20 無 20 20 弱 20 20 25 25 20 18 18



# PERSONA DATA



HEROPHANT  
法王

HEROPHANT

HEROPHANT

HEROPHANT

HEROPHANT



LOVERS  
恋愛

## トート

Lv 41 継承属性 電撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥3,875 追加効果 スカジャオート

属性例 ヴァーチャ+オロパス

SKILL	マハンマ(-)	マハジオンガ(44)	メディラマ(46)
	ジオンガ(-)	ミドルグロウ(43)	メキド(45)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	20	無	弱	20	20	ステータス	23	32	26	23



## ホクトセイケン

Lv 47 継承属性 電撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥6,712 追加効果 スカジャオート

属性例 ドミニオン+ランダ

SKILL	斬撃見切り(-)	電撃ブースタ(50)	電撃ガードキル(52)
	ジオンガ(-)	ポイズンアロー(-49)	感電防御(51)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	20	耐	弱	耐	耐	ステータス	28	35	35	23



## だいそうじょう

Lv 53 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥1,000 追加効果 スカジャオート

属性例 ミトラ+アラミタマ+クシミタマ+サキミタマ+ニギミタマ

SKILL	ディアラン(-)	回転詠法(56)	ハマブースタ(59)
	ハマオン(-)	ハイクロウ(-)	感電効(59)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	耐	20	20	20	20	20	無	弱	ステータス	32	44	36	29



## コウリュウ

Lv 66 継承属性 回復  
シャッフル ×  
受胎 黄龍の鱗

武器 杖 価格 ¥1,000 効果 スカジャオート

属性例 ゲンブ+セイリリュウ+スザク+ピッコ

SKILL	メディアアラン(-)	気功+大(88)	打撃無効(71)
	サマリカーム(-)	体調不良辟除(-)	マカラカーン(70)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	20	20	20	無	20	ステータス	49	51	58	30



## ピクシー

Lv 2 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥2,000 追加効果 懐殺耐性

属性例 アルプ+ナルキッソ

SKILL	ラクンダ(3)	トラフォー(8)	-
	ディア(-)	プリンパ(4)	-

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	20	20	20	耐	20	ステータス	2	3	2	3



## アルプ

Lv 6 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥3,875 追加効果 懐殺耐性

属性例 オルフェス+エンジェル

SKILL	スクンダ(-)	マリンカリン(7)	ムド(11)
	ディア(-)	ガル(-)	チャームディ(8)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	弱	20	耐	20	20	ステータス	3	7	5	5



## ナルキッソ

Lv 20 継承属性 パステ  
シャッフル ○  
受胎 カルスタラ

武器 杖 価格 ¥7,712 追加効果 懐殺耐性

属性例 オモイカネ+イヌガミ

SKILL	魅力ブースタ(-)	セクシーダンス(21)	デクンダ(24)
	マリンカリン(-)	マハガル(-)	チャームディ(22)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	弱	20	20	20	耐	耐	耐	20	20	ステータス	12	18	9	13



## クイーンメイブ

Lv 27 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥1,000 追加効果 懐殺耐性

属性例 カハク+ハイビクシー

SKILL	ラクンダ(-)	リカーム(28)	打撃見切り(30)
	ボスムティ(-)	ラクカジャ(-)	疾風見切り(29)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	弱	20	20	耐	耐	無	20	20	20	ステータス	16	21	16	12



## サキミタマ

Lv 39 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥1,000 追加効果 懐殺耐性

属性例 サラスパティ+サティ

SKILL	ジオンガ(-)	デクンダ(43)	神々の加護(45)
	ディアアラマ(-)	メディラマ(42)	懐殺防御(44)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	弱	20	耐	耐	耐	20	20	20	ステータス	20	32	20	22



## ティターニア

Lv 48 継承属性 回復  
シャッフル ○  
受胎 -

武器 杖 価格 ¥7,000 追加効果 懐殺耐性

属性例 ヴァスキート

SKILL	コンセントレイト(-)	マハブーラ(51)	氷結ハイブースタ(54)
	メディラマ(-)	マハガルーラ(49)	神々の加護(52)

属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	ステータス	力	魔	耐	速
	20	20	20	20	耐	弱	耐	20	20	ステータス	19	39	23	31



# PERSONA DATA



## ラファエル

Lv 61

継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 ¥110,300

合体 カテゴリA 追加効果 倍殺耐性

合属性 ヤクシニー+キング

SKILL	マハラカオート(-)	メディアラハン(63)	五月雨斬り(67)
デスパウンド(-)	脳殺防御(-)	マハタルカジャ(64)	-
新	打	貫	火
20	20	20	20
氷	雷	風	光
弱	20	20	20
ステータス	力	耐	速
44	42	31	42



## キュベレ

Lv 68

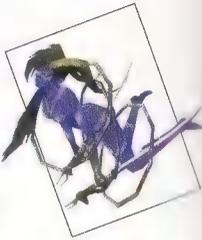
継承属性 回復  
シャッフル x  
受胎 -

戦車 特殊(サブジ奥斯)

合属性 スルト+スバルナ

SKILL

マハラカオート(-)	メギドラ(70)	魔術の素養(75)
サマリカーン(-)	刹那五月雨撃(-)	弓の心得(73)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
49	55	40



## アラミタマ

Lv 6

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 効果 カウンタ

合属性 アブサラス+オモイカネ

SKILL

ラクカジャ(-)	ラクンダ(7)	ラクンダ(8)	コーチング(12)
突撃(-)	アギ(-)	スクカジャ(8)	-
新	打	貫	火
20	20	20	20
氷	雷	風	光
弱	20	20	20
ステータス	力	耐	速
6	4	6	4



## キマイラ

Lv 9

継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 効果 カウンタ

合属性 アルプ+フォルネウス

SKILL

アギ(-)	ソニックパンチ(11)	タルカジャオート(14)
スラッシュ(-)	ネコタマン(-)	ラクンダ(12)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
8	4	9



## ゾウチョウテン

Lv 14

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 効果 カウンタ

合属性 オモイカネ+ユニコン

SKILL

シオ(-)	アサルトタイプ(16)	スクカジャオート(19)
突撃(-)	タルカジャ(-)	コーチング(18)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
14	6	13



## アレス

Lv 19

継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 ¥14,288

合体 カテゴリA 追加効果 カウンタ

合属性 ベリシ+オペロン

SKILL	ラクンダ(-)	リベリオン(22)	-
残影(-)	カウンタ(21)	月影(24)	-
新	打	貫	火
20	20	20	20
氷	雷	風	光
弱	20	20	20
ステータス	力	耐	速
17	10	15	9



## オオミツヌ

Lv 30

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 カテゴリA

合属性 プリンシパリティ+エンブーサ

SKILL

貫通見切り(-)	タルカジャオート(31)	ヤケクソ防御(35)
キルラッシュ(-)	リベリオン(-)	カウンタ(34)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
26	14	26



## ナタタイシ

Lv 37

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 カテゴリA

合属性 クシミタマ+ヴァーチャー

SKILL

マハスカジャ(-)	ヘビーカウンタ(40)	闇からの大生還(43)
電光石火(-)	治療促進-小(38)	金剛発破(41)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
29	19	24



## コウモクテン

Lv 43

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

戦車 カテゴリA

合属性 ナーガラジャ+サキミタマ

SKILL

バスタアタック(-)	ヘビーカウンタ(46)	治療促進-小(46)
電光石火(-)	デカジャ(-)	ギガンフィスト(47)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
35	24	31



## トール

Lv 53

継承属性 電撃  
シャッフル x  
受胎 雷神の祝福

戦車 特殊(ミョルニル)

合属性 ドミニオン+ラケシス

SKILL

烈風波(-)	マハタルカオート(55)	魂の心得(60)
ジオダイナ(-)	ハイパーカウンタ(-)	脳撃ハイブースタ(59)
新	打	貫
20	20	20
氷	雷	風
弱	20	20
ステータス	力	耐
42	45	34



# PERSONA DATA

## エンジェル

Lv 4 継承属性 疾風  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥3,083

属性 疾風属性回避・小

融合体 カテゴリB

融合例 オルフェウス+アプサラス

SKILL	バトラ(-)	ハマ(7)	-
ガル(-)	スクガジャ(5)	チャムデイ(8)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 20 無		4 5 3 4 3



## アークエンジェル

Lv 10 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥16,000

属性 疾風属性回避・小

融合体 カテゴリA

融合例 アラムタマ+オモイカネ

SKILL	スクガジャ(-)	バトラ(11)	マハジオ(13)
ハマ(-)	スラッシュ(-)	エンジェルアロー(12)	コーチング(14)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		8 8 8 7 6



## プリンシパリティ

Lv 16 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥11,000

属性 疾風属性回避・小

融合体 カテゴリB

融合例 キマイラ+ヴァルキリー

SKILL	電撃見切り(-)	メディア(18)	マハンマ(21)
ハマ(-)	エンジェルアロー(-)	リカム(20)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		12 13 7 11 12



## パワー

Lv 25 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥21,000

属性 疾風属性回避・小

融合体 カテゴリA

融合例 ベリス+アレス

SKILL	マハガル(-)	残影(27)	レボリューション(30)
ハマ(-)	マハンマ(-)	メバトラ(28)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		20 19 15 16 12



## ヴァーチャー

Lv 32 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥35,500

属性 疾風属性回避・中

融合体 カテゴリB

融合例 タケミカツチ+サラスヴァティ

SKILL	終末の予言(-)	闇からの生還(34)	ヤケクソブースタ(37)
マハンマ(-)	タルカジャ(-)	ハマオン(36)	闇からの大生還(39)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		22 23 15 20 23



## ドミニオン

Lv 42 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥65,100

属性 疾風属性回避・中

融合体 カテゴリB

融合例 ガンガー+キングフロスト

SKILL	終末の予言(-)	ハマブースタ(46)	闇耐性(49)
ハマオン(-)	闇からの大生還(45)	マハジオンガ(47)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		28 33 24 25 23



## ソロネ

Lv 51 継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

正義 ¥79,900

属性 疾風属性回避・中

融合体 カテゴリA

融合例 トート+コウモクテン

SKILL	ハマブースタ(-)	リカムドラ(53)	闇耐性(57)
ハマオン(-)	マハンマオン(-)	メディアアハン(55)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 無		35 32 26 34 33



## メルキセデク

Lv 59 継承属性 打撃  
シャッフル ×  
受胎 白き光輪

正義 ¥103,000

属性 疾風属性回避・中

融合体 カテゴリA

融合例 デカラピア+キクリヒメ

SKILL	メディアアハン(-)	拳の心得(60)	闇反射(65)
烈風波(-)	マハタルカオート(-)	アカジャアーツ(64)	ゴッドハンド(69)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 反		50 48 43 36 31



## ヨモツシコメ

Lv 9 継承属性 邪悪  
シャッフル ○  
受胎 -

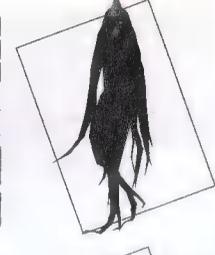
悪者 ¥3,483

属性 毒耐性

融合体 カテゴリB

融合例 オルフェウス+オモイカネ

SKILL	タルンダ(-)	タルカジャオート(11)	マハガル(14)
デビルタッチ(-)	ブフ(-)	ムド(13)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 耐		3 8 9 10 4



## ナーガ

Lv 17 継承属性 貫通  
シャッフル ○  
受胎 -

悪者 ¥12,000

属性 毒耐性

融合体 カテゴリA

融合例 オモイカネ+スライム

SKILL	ラクカジャ(-)	マハジオ(19)	フラッシュノイズ(22)
二連牙(-)	ネゴタマシ(-)	炎油見切り(21)	-
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 耐		14 10 12 14 8



SYSTEM  
1 JUSTICE

STORY  
2

TARTAROS  
3 JUSTICE

COMMUNION  
4

QUEST  
5 JUSTICE

ARCIS  
6 JUSTICE

DATA  
7th Contact

STORY  
1

STORY  
2

TARTAROS  
3

COMMUNION  
4

QUEST  
5

ARCIS  
6

DATA  
7th Contact

# PERSONA DATA



HERMIT

HERMIT

HERMIT

HERMIT

HERMIT

## ラミア

継承属性 邪悪

Lv 25

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 オペロン+アレス

SKILL アキラオ(-) マハムド(26) 淀んだ空気(29)

ネコダマシ(-) 大虎(-) ポイズンミスト(28)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 無 耐 20 20 無

16 20 12 18 17



## モスマン

継承属性 バステ

Lv 32

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 シーサー+サティ

SKILL 淀んだ吐息(-) 火炎ガードキル(36) ジオダイン(38)

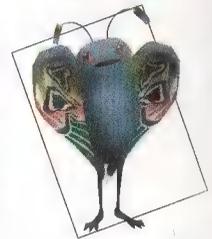
フラッシュノイズ(-) 疾風ガードキル(35) メギド(37)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 無 耐 20 20 無

15 25 19 27 25



## ターラカ

継承属性 斬撃

Lv 38

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 フラロウス+オロパス

SKILL フラッシュノイズ(-) 剛殺斬(41) デッドエンド(43)

月影(-) タルカジャ(-) 動揺ブースタ(42)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 20 20 20 耐 20 20

27 23 26 28 17



## クラマテング

継承属性 バステ

Lv 44

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 サキミタマ+ヴァスキ

SKILL マハスクンダ(-) ミドルグロウ(46) 電撃耐性(50)

テンタラフー(-) ローグロウ(-) バスタアタック(48)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 20 20 20 無 20 耐

27 29 30 35 18



## ネビロス

継承属性 バステ

Lv 50

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 コウモクテン+キングー

SKILL メギド(-) ムドオン(53) 淀んだ空気(55)

デビルスマイル(-) 亡者の嘆き(52) 恐怖ブースタ(54)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 20 20 20 弱 無

31 42 32 34 30



## クヴァンダ

継承属性 火炎

Lv 56

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 ウェルリ+パロン

SKILL マハスクアオート(-) 火炎ハイブースタ(59) 警戒(62)

アギダイン(-) 脳線防御(58) 治療促進・中(60)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 吸 20 20 弱 20 20

38 37 35 45 20



## アラハバキ

継承属性 バステ

Lv 60

シャッフル ×

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 毒耐性

属性値 オウクニヌシ+オモイカネ+タケミナカタ+キクリヒメ

SKILL 烈風波(-) (62) 氷結反射(66)

ウィルスプレス(-) マハラカオート(-) テトラカーン(64) 打撃無効(67)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 弱 20 無 弱 耐 20 無 耐

42 50 51 32 34



## フォルトウナ

継承属性 疾風

Lv 17

シャッフル ○

受胎 静夜の腕輪

融合体 カテゴリB

追加効果 SP10UP

属性値 アラムタマ+イヌガミ

SKILL ブフ(-) マハガル(18) 疾風ブースタ(22)

ガル(-) 疾風魂切り(-) ラクカジャ(19)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 弱 20 20 耐 20 20

9 14 10 15 10



## エンプーサ

継承属性 疾風

Lv 23

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリB

追加効果 SP10UP

属性値 ソウチョウテン+タケミナカタ

SKILL タルンダ(-) ガルーラ(26) パリソーン(28)

マハガル(-) ローグロウ(25) マハジオ(27)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 弱 20 耐 耐 20 20

10 20 10 16 20



## クシミタマ

継承属性 疾風

Lv 29

シャッフル ○

受胎 -

融合体 カテゴリC

追加効果 SP10UP

属性値 タケミナカタ+ラミア

SKILL ガルーラ(-) ラクカジャオート(30) 疾風ブースタ(34)

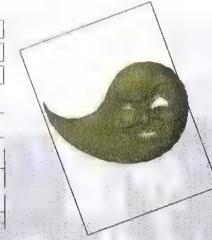
マハガル(-) リハトラ(-) リカーム(31)

耐性 新 打 貫 火 氷 雷 風 光 毒

ステータス 力 魔 耐 速 運

20 20 20 20 20 20 耐 無 20 弱

16 23 20 11 24



# PERSONA DATA



運命 FORTUNE

運命 FORTUNE

運命 FORTUNE

運命 FORTUNE

運命 FORTUNE



強さ STRENGTH

## クروت

Lv 38 継承属性 疾風  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 SP10UP

武器 オルトロス+オオミツ

SKILL チャームディ(-) 動揺防御(41) マハガルーラ(44)  
ガルーラ(-) 疾風ブースタ(40) メイトラ(42)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 弱 20 20 無 20 20 | ステータス 20 29 22 21 29



## ラケシス

Lv 45 継承属性 疾風  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 SP20UP

武器 ターラカ+ヴァスキ

SKILL ガルーラ(-) 電撃見切り(47) 真・電撃見切り(51)  
リカム(-) マハスカガジャ(-) マハガルーラ(50)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 弱 無 20 20 | ステータス 26 36 19 31 30



## アトロポス

Lv 54 継承属性 疾風  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 SP20UP

武器 クラマテング+ナラシンハ

SKILL 疾風ブースタ(-) ガルディン(58) 疾風ハイブースタ(60)  
マハガルーラ(-) コンセントレイト(57) 電撃耐性(59)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 弱 無 20 20 | ステータス 26 45 27 31 40



## ノルン

Lv 62 継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 SP20UP

武器 クロト+ラケシス+アトロポス

SKILL 疾風ハイブースタ(-) 治療促進・大(66) 電撃吸収(69)  
マハガルーラ(-) 万物流転(-) マハブツ(67)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 弱 無 20 20 | ステータス 40 54 32 46 44



## ヴァルキリー

Lv 11 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

武器 アブサラス+ヨモツシコム

SKILL 斬撃見切り(-) スクカジャオート(14) ー  
スラッシュ(-) マハブツ(13) パワースラッシュ(15)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 弱 20 20 20 20 20 | ステータス 10 7 8 8 7



## ラクシャーサ

Lv 16 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

武器 ヨモツシコム+オベロン

SKILL 斬撃見切り(-) ジオンガ(20) 疾風斬(22)  
パワースラッシュ(-) 月影(18) カウンタ(21)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 弱 20 | ステータス 16 8 13 10 8



## ティターン

Lv 23 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 気合の腕輪

武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

武器 オベロン+ナーガ

SKILL リベリオン(-) キルラッシュ(25) 電光石火(29)  
残影(-) ムド(-) 斬撃見切り(26)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 弱 20 20 20 20 耐 | ステータス 23 10 18 11 14



## ジコクテン

Lv 29 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

武器 ハイビクシ+アラミア

SKILL スクンダ(-) レボリューション(31) 真・斬撃見切り(34)  
残影(-) スクカジャオート(-) 闇からの生還(32) 闇からの大生還(36)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 耐 20 弱 | ステータス 24 19 19 14 18



## ハヌマーン

Lv 37 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリC 追加効果 タルカジャオート

武器 クシミタマ+オオミツ

SKILL カウンタ(-) デッドエンド(38) 利剣乱舞(43)  
月影(-) リカム(-) 真・斬撃見切り(41) 斬撃耐性(44)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
耐 20 20 20 20 20 耐 弱 耐 20 | ステータス 26 23 20 22 27



## ナラシンハ

Lv 46 継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

武器 ナーガラジャ+ナーラカ

SKILL 真・疾風見切り(-) チャージ(48) 利剣乱舞(51)  
デッドエンド(-) 金剛発破(47) ヘビーカウンタ(49)

新 打 真 火 氷 雷 風 光 闇 ステータス 力 魔 耐 速 運  
無 20 20 20 20 20 弱 耐 20 | ステータス 36 27 28 28 26



PERSONA DATA ペルソナデータ

PERSONA

SYSTEM STORY TARTAROS COMEUP HURRY AREGIS DATA

SYSTEM STORY TARTAROS COMEUP HURRY AREGIS DATA



カーリー

Lv 55

継承属性 斬撃  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 剛毅 ¥90,752  
武器合体 カテゴリA 追加効果 タルカジャオート

合成例 ラケンス+ウベルリ

SKILL	アドバイス(-)	デスパウンド(57)	ハイパーカウンタ(60)
利剣乱舞(-)	マハラカウンタ(-)	レポリューション(59)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	無 20 20 20 20 20 弱 20 20	42 30 33 36 31	



ジークフリード

Lv 59

継承属性 斬撃  
シャッフル ×  
受胎 -

刑死者 特殊(バラムンク) ¥123,333  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP100UP

合成例 アトロポス+ラクシュミ

SKILL	チャージ(-)	ハイパーカウンタ(62)	武道の素養(65)
五月雨斬り(-)	マハスクカオート(-)	空間魔法(63)	大剣の心得(66)
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	無 耐 20 20 20 20 無 弱	50 43 40 41 32	



イヌガミ

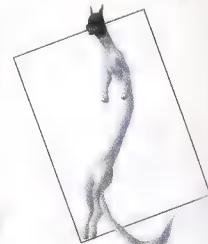
Lv 10

継承属性 パステ  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥6,107  
武器合体 カテゴリB 追加効果 HP20UP

合成例 オルフェウス+ヴァルキリー

SKILL	シングルショット(-)	毒ブースタ(11)	淀んだ吐息(14)
ボイスマ(-)	ジオ(-)	メディアア(13)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 20 20 20 20 耐 20 20 弱	6 11 10 6 4	



タケミナカタ

Lv 21

継承属性 電撃  
シャッフル ○  
受胎 雷の腕輪

刑死者 ¥13,700  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP30UP

合成例 ヴァルキリー+スライム

SKILL	マジジョ(-)	ラクカジャオート(23)	デカジャ(26)
ジオ(-)	光からの生還(22)	打撃見切り(24)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 耐 20 20 20 耐 20 20 弱 弱	16 16 19 10 9	



オルトロス

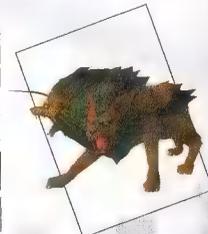
Lv 28

継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥25,543  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP30UP

合成例 レギオン+ティターン

SKILL	月影(-)	氷結見切り(30)	剛毅斬(33)
アギラオ(-)	カウンタ(-)	火炎ブースタ(31)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 20 20 無 弱 20 20 20 20	22 14 20 21 14	



ヴァスキ

Lv 38

継承属性 神聖  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥44,921  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP30UP

合成例 ジョクテン+キングフロスト

SKILL	ダブルシュート(-)	疾風見切り(41)	光耐性(43)
マハンマ(-)	リカムドラ(40)	ヘビーカウンタ(42)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 20 20 20 耐 20 弱 無 20	27 27 30 19 18	



ウベルリ

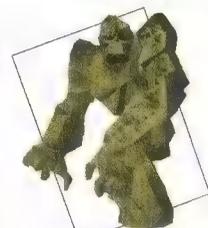
Lv 48

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥70,403  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP40UP

合成例 ハヌマーン+オセ

SKILL	リカムドラ(-)	ギガンフィスト(60)	大虎(63)
金剛発破(-)	動揺防御(-)	真・打撃見切り(62)	ディアラハン(64)
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 耐 20 20 20 耐 弱 20 20	32 29 40 24 26	



ヘカトンケイル

Lv 54

継承属性 打撃  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥81,944  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP40UP

合成例 ナラシハ+デカラピア

SKILL	真・打撃見切り(-)	光からの大生還(57)	リカムドラ(59)
ギガンフィスト(-)	烈風波(56)	マハドオン(58)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 耐 20 20 20 20 20 弱 無	37 32 45 20 35	



ヘルズエンジェル

Lv 60

継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

刑死者 ¥14,622  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP40UP

合成例 カーリー+ロキ

SKILL	マハラギン(-)	烈風波(63)	火炎吸収(66)
アギタイン(-)	火炎ハイブースタ(62)	食いしばり(64)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	20 20 20 反 20 弱 20 20 20	49 35 49 40 14	



アティス

Lv 67

継承属性 回復  
シャッフル ×  
受胎 -

刑死者 ¥134,812  
武器合体 カテゴリA 追加効果 HP40UP

合成例 イヌガミ+タケミナカタ+オルトロス+ヴァスキ+ウベルリ

SKILL	亡者の嘆き(-)	サマリカム(70)	不風の意志(75)
リカムドラ(-)	メキドラ(-)	光反射(71)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 雷 風 光 暗	ステータス	力 魔 耐 運
	耐 耐 20 20 20 20 弱 20	46 54 56 44 32	



# PERSONA DATA

## グール

Lv 18 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

死神 ¥14,675  
武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 ネコマタ+ニギミタマ

SKILL	アサルトタイプ(-)	デカジャ(21)	疾風斬(23)
ムド(-)	マハムド(20)	パルゾゴン(22)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 無 弱 無		13 15 15 11 11



## ペイルライダー

Lv 24 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 ミトラ+ジャックランタン

SKILL	残影(-)	ガルーラ(25)	光からの生還(29)
ムド(-)	マハムド(-)	カウンタ(27)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 耐 弱 耐		20 19 15 19 12



## ロア

Lv 31 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 ゲンブ+カハク

SKILL	吸血(-)	光からの生還(33)	恐怖ブースタ(35)
マハムド(-)	タルンダ(-)	ジオンガ(34)	ムドブースタ(36)
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 耐 20 弱 耐		21 26 24 19 18



## サマエル

Lv 37 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 ゲンブ+オロパス

SKILL	マハスクンダ(-)	デクンダ(41)	亡者の嘆き(43)
マハムド(-)	×キド(40)	ムドオン(42)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 弱 無		27 31 26 20 23



## モト

Lv 45 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 セイリュウ+ランダ

SKILL	デビルスマイル(-)	マハムドオン(46)	ムドブースタ(49)
ムドオン(-)	恐怖防御(-)	亡者の嘆き(48)	光耐性(51)
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 耐 弱 反		31 37 34 22 29



## アリス

Lv 56 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

死神 ¥109,163  
武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 リリム+ビクシー+ナタティシ+ナルキッソ

SKILL	吸魔(-)	マハラクンダ(60)	ムドブースタ(62)
デビルタッチ(-)	死んでくれる?(59)	隔反射(61)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 弱 反		31 50 27 42 39

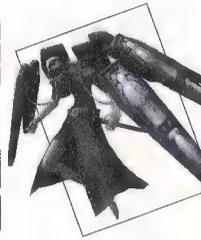


## タナトス

Lv 64 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 黒き闇輪

武器合体 カテゴリB 追加効果 ヤケケン耐性  
素材 グール+ペイルライダー+ロア+サマエル+モト+アリス

SKILL	五月雨斬り(-)	マハンマオン(66)	ブレイブザッパー(71)
亡者の嘆き(-)	×キドラ(-)	小剣の心得(68)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	耐 耐 20 20 20 20 20 弱 反		48 51 44 39 40



## ニギミタマ

Lv 12 継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 ラクカジャオート  
素材 ネコマタ+フォルネウス

SKILL	バトラ(-)	メティア(14)	リカム(18)
ガル(-)	ボズムディ(-)	マハガル(16)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 耐 耐		9 8 10 9 10



## ミトラ

Lv 22 継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB 追加効果 ラクカジャオート  
素材 ジャックランタン+オベロン

SKILL	二連牙(-)	フラッシュノイズ(24)	カウンタ(28)
ハマ(-)	マハブフ(-)	電撃見切り(25)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 無 弱 20 無 20		17 20 17 11 13



## ゲンブ

Lv 29 継承属性 氷結  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリA 追加効果 ラクカジャオート  
素材 カハク+タケミカツチ

SKILL	ラクカジャオート(-)	メバトラ(31)	打撃耐性(34)
ブーフ(-)	電光石火(30)	デクンダ(32)	-
耐性	斬 打 貫 火 氷 毒 風 光 雷	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 耐 20 20 耐 弱 20 20 20		19 22 26 12 22



SYSTEM

STORY

TARTAROS

COMMU

QUEST

ARGIS

DATA

7th Contact

SYSTEM

STORY

TARTAROS

COMMU

QUEST

ARGIS

DATA

7th Contact

# PERSONA DATA

## セイリユウ

Lv 36 継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリA 追加効果 ラクカジャオト

属性 サティ+キングフロスト

SKILL	ポイズンミスト(-)	マハガルーラ(37)	ウィルスプレス(40)
	ガルーラ(-)	マハタルンダ(-)	ディアラマ(39)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 20 20 弱 無 耐 20		26 24 27 22 25



## オオクニヌシ

Lv 44 継承属性 火炎  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 ラクカジャオト

属性 ナタタイシ+ターラカ

SKILL	剛殺斬(-)	火炎ブースタ(47)	アドバイス(49)
	マハラギオン(-)	アギティン(46)	火炎ガードキル(48)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 無 弱 20 20 耐 20		33 37 27 26 27



## スザク

Lv 51 継承属性 火炎  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 ラクカジャオト

属性 ドミノオン+ナラシンハ

SKILL	マハスクジャ(-)	メティラマ(54)	氷結耐性(57)
	マハラギオン(-)	アギティン(53)	ハイグロウ(55)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 無 弱 20 20 20 20		32 39 32 40 29



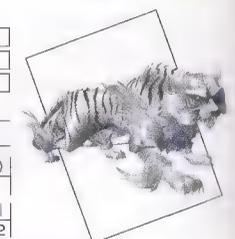
## ビヤッコ

Lv 57 継承属性 電撃  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 ラクカジャオト

属性 ソロナ+カーリー

SKILL	雷調ブースタ(-)	ジオダイン(59)	マハジオダイン(63)
	マハジオンガ(-)	テスバウンド(-)	食いしばり(61)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	耐 20 20 弱 20 吸 20 20 弱		49 36 34 48 32



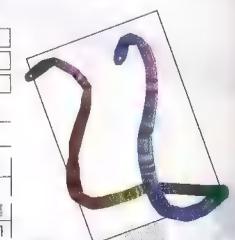
## ユルング

Lv 64 継承属性 氷結  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリA 追加効果 ラクカジャオト

属性 テカラビア+パズス

SKILL	ガルダイン(-)	ハイグロウ(67)	サマリカム(70)
	マハブフダイン(-)	氷結ハイブースタ(66)	メティアラハン(68)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 20 無 弱 無 20 弱		43 47 49 34 41



## リリム

Lv 8 継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 恐怖耐性

属性 ネコマタ+アラミタマ

SKILL	アギ(-)	ラクカジャ(9)	マハジオ(12)
	マリンカリン(-)	ジオ(-)	ムド(11)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 20 20 耐 20 弱 耐		4 10 6 6 7



## ヴェータラ

Lv 24 継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリA 追加効果 恐怖耐性

属性 ジャックフロスト+キマイラ

SKILL	リベリオン(-)	デカジャ(26)	デビルスマイル(28)
	テンタラフ(-)	キルラッシュ(-)	淀んだ吐息(27)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 耐 20 20 弱 弱 無		21 16 21 10 17



## インキュバス

Lv 34 継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 恐怖耐性

属性 タケミカツチ+パワー

SKILL	デビルスマイル(-)	マハラギオン(35)	吸魔(37)
	吸血(-)	アギラオ(-)	淀んだ空気(36)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 無 弱 20 20 弱 無		21 30 20 21 25



## サキュバス

Lv 43 継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 恐怖耐性

属性 ヴァーチャー+ナーガラジャ

SKILL	ムドオン(-)	火炎ガードキル(45)	光無効(48)
	セクシーダンス(-)	アギティン(-)	バステブースタ(46)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 耐 20 20 20 弱 無		24 36 27 32 27



## パズス

Lv 52 継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

種別 カテゴリB 追加効果 恐怖耐性

属性 ドミノオン+キング

SKILL	ガルダイン(-)	ポイズンアロー(55)	アローシャワー(58)
	ポイズンミスト(-)	吸魔(54)	ウィルスプレス(57)
属性	新 打 貫 火 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
耐性	20 20 20 20 20 20 無 弱 耐		34 41 31 36 34



# PERSONA DATA



DEVIL

STORY

DEVIL

TARTAROS

COMMU

DEVIL

QUEST

ARCUS

TOWER

TOWER

## リリス

Lv 61

継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 悪魔 恐怖耐性  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 カテゴリB  
効果 炎ダメージ増・小

スキル リリム+ヴェータラ+インキュバス+サキュバス  
マハジオタイン(-) xキドドラ(63) 電撃ガードキル(65)  
セクシーダンス(-) マカラカーン(-) 逃走加速(64) 疾風吸収(67)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	ステータス	39	52	38	40	36



## アバドン

Lv 68

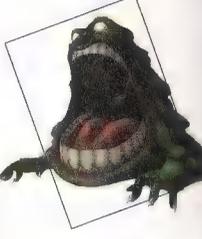
継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 虚無の書

悪魔 悪魔 恐怖耐性  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 カテゴリB  
効果 炎ダメージ増・小

スキル 体調不良酔拳(-) 打撃無効(71) 貫通無効(73)  
デビルスマイル(-) ハイパーカウンタ(-) 斬撃無効(72) 打撃吸収(74)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	20	無	弱	20	20	弱	無	無	無	ステータス	49	52	49	33	44



## ベルゼブブ

Lv 81

継承属性 バステ  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 特殊(骸の杖) 全パラメータ10UP  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 特殊(骸の杖)  
効果 全パラメータ10UP

スキル パアル・ゼブル+インキュバス+サキュバス+バース+リリス+アバドン  
マカラカーン(-) マハジオタイン(84) 勝利の雄たけび(87)  
マハガルタイン(-) インセントタック(83) ハイパーカウンタ(85)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	無	20	弱	20	無	無	弱	反	無	無	ステータス	53	62	58	55	54



## エリゴール

Lv 31

継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 カテゴリA 炎ダメージ増・小  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 カテゴリA  
効果 炎ダメージ増・小

スキル レボリューション(-) 氷結見切り(33) 勝利の息吹(37)  
ダブリュシュート(-) マハラギオン(32) バスタアタック(34)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	耐	無	弱	20	20	弱	20	無	無	ステータス	28	19	23	22	18



## クー・フーリン

Lv 40

継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 特殊(ゲイボルグ) 疾風ブースト  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 特殊(ゲイボルグ)  
効果 疾風ブースト

スキル マハタルカジャ(-) チャージ(43) マッドアサルト(45)  
ミリオンシュート(-) マハジオンガ(41) 闇からの生還(44)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	耐	20	20	耐	20	20	弱	無	無	ステータス	33	28	30	23	25



## ビシャモンテン

Lv 60

継承属性 炎  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 カテゴリA 炎ダメージ増・小  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 カテゴリA  
効果 炎ダメージ増・小

スキル オロバス+セイリュウ+ランダ  
ディアラハン(-) アローシャワー(63) 武道の素養(67)  
マハラギオン(-) 炎炎ハイブスタ(62) 刹那五月雨撃(65)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	無	無	弱	20	20	耐	20	20	耐	ステータス	47	44	41	34	39



## セイテンタイセイ

Lv 67

継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 花栗岩

悪魔 カテゴリA 炎ダメージ増・小  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 カテゴリA  
効果 炎ダメージ増・小

スキル ランダ+ラファエル+アバドン  
アドバース(-) 体調不良酔拳(70) 治癒促進・大(73)  
アローシャワー(-) 逃走加速(-) 槍の心得(71)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	無	弱	20	20	耐	20	20	耐	20	ステータス	51	38	43	51	45



## マサカド

Lv 73

継承属性 斬撃  
シャッフル ×  
受胎 刀

悪魔 特殊(マサカドの刀) 全パラメータ10UP  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 特殊(マサカドの刀)  
効果 全パラメータ10UP

スキル ビシャモンテン+ジコクテン+コウモクテン+ソウチョウテン  
マハラクンダ(-) マハガルタイン(75) 武道の素養(79)  
五月雨斬り(-) チャージ(-) 刹那五月雨撃(76)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	無	20	20	20	20	20	20	20	反	無	無	ステータス	56	46	52	49	45



## マール

Lv 77

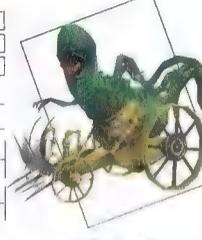
継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 -

悪魔 特殊(終極の魔手) 全パラメータ10UP  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 特殊(終極の魔手)  
効果 全パラメータ10UP

スキル インキュバス+モト+バース+クワンタ+アティス  
マハラギオン(-) マハラギオン(-) 氷結吸収(84)  
刹那五月雨撃(-) インセントタック(79) テトラカーン(82)

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	吸	反	弱	20	20	20	20	耐	20	ステータス	60	50	52	48	51



## シヴァ

Lv 82

継承属性 電撃  
シャッフル ×  
受胎 床ラジコ

悪魔 特殊(ビナーカ) 全パラメータ10UP  
属性 炎 氷 雷 風 光 闇 毒 聖

融合体 特殊(ビナーカ)  
効果 全パラメータ10UP

スキル ランダ+バロン  
不屈の意志(-) プララヤ(85) 勝利の雄たけび(88)  
マハジオンガ(-) セクシーダンス(-) 氣功・大(86)

耐性	電	打	貫	火	氷	雷	風	光	闇	毒	聖	ステータス	力	魔	耐	速	運
	20	20	無	20	弱	吸	20	無	耐	無	無	ステータス	60	55	48	59	56



# PERSONA DATA

## シュウ

Lv 86

継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 巫神の腕輪

¥264,848

属性 特殊(元始符号)

追加効果 全パラメータ10UP

融合体 マサカド+マール+ソヴ

SKILL	気功・大(-)	打撃吸収(91)	-
空間殺法(-)	イノセントタック(89)	武道の素養(92)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   20   耐   20   耐   20   弱   20   20   20   20		65   56   62   54   59



## ナンディ

Lv 39

継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリC

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 アプサラス+グルル

SKILL	マリンカリン(-)	勝利の息吹(41)	火炎見切り(44)
マハガルラ(-)	マハラクカジャ(-)	ガルダイン(43)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   20   20   20   弱   20   20   無   耐   20		29   26   29   17   32



## キウン

Lv 49

継承属性 パステ  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリB

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 セイリュウ+ケツアルカトル

SKILL	吸魔(-)	気功・中(51)	光無効(54)
ウィルスブレス(-)	真・通見切り(-)	マッドアサルト(53)	パステブースタ(55)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   20   20   20   耐   耐   弱   20   20   耐		35   39   33   26   33



## ガナーシャ

Lv 58

継承属性 斬撃  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリA

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 ティオニュス+キクリヒメ

SKILL	チャージ(-)	マハガルダイン(61)	疾風ハイブースタ(63)
デスパウンド(-)	警戒(-)	ハイパーカウンタ(62)	食いしばり(64)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   20   20   20   20   20   20   吸   20   弱		49   35   39   32   40



## ガルーダ

Lv 65

継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリB

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 ラファエル+ビシャモンテン

SKILL	メテオマ(-)	アムリタ(68)	疾風反射(70)
マハガルダイン(-)	アローシャワー(-)	ハイパーカウンタ(69)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   耐   20   20   20   弱   耐   反   弱		47   42   35   53   41



## カルディケーヤ

Lv 70

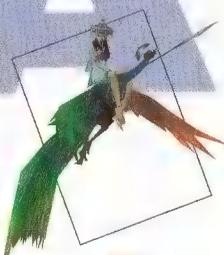
継承属性 貫通  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリB

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 タナトス+バアル+ゼブル

SKILL	マスカカジャ(-)	ハイパーカウンタ(73)	イノセントタック(77)
刹那五月雨撃(-)	マハジオダイン(72)	吸収(75)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   耐   弱   20   無   20   20   弱		52   44   42   53   43



## サトゥルヌス

Lv 78

継承属性 火炎  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリB

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 ミカエル+ニースホッグ

SKILL	火炎ハイブースタ(-)	ハイグロウ(80)	氷結反射(83)
マハラギダイン(-)	真・氷結見切り(-)	イノセントタック(82)	氷結吸収(84)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   吸   弱   20   20   無   20		62   58   45   52   53



## ルシフェル

Lv 88

継承属性 打撃  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリA

追加効果 氷結属性ダメージ減・小

融合体 ミカエル+アスラおう

SKILL	マハラギダイン(-)	明けの明星(91)	メシアライザー(94)
イノセントタック(-)	コンセントレイト(-)	斬撃吸収(92)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   耐   耐   20   弱   20   20   無   20		64   63   61   57   58



## グルル

Lv 15

継承属性 斬撃  
シャッフル ×  
受胎 -

属性 カテゴリA

追加効果 クリティカル率UP・小

融合体 フォルネウス+グルル

SKILL	タルカジャオート(-)	大虎(18)	ボイズンミスト(20)
パワーラッシュ(-)	ロークロウ(17)	打撃見切り(19)	毒ブースタ(21)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   20   20   20   耐   弱   耐		13   9   12   13   9



## ヤマタノオロチ

Lv 26

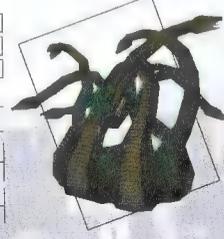
継承属性 打撃  
シャッフル ×  
受胎 大蛇の目

属性 カテゴリA

追加効果 クリティカル率UP・小

融合体 ニギミタマ+パワー

SKILL	ラクカジャオート(-)	デカジャ(28)	氷結ブースタ(31)
キルラッシュ(-)	マハブフ(-)	電光石火(30)	-
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   毒	ステータス	力   魔   耐   速   運
	弱   20   20   20   無   20   無   20   20		21   17   21   13   19



SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMON  
QUEST  
AREAS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMON  
QUEST  
AREAS  
DATA

PERSONA DATA パルソナデータ

MOON 月

ギリメカラ

Lv 42

継承属性 斬撃  
シャッフル ×  
受胎 -

価格 ¥63,347

武器属性 カテゴリA 追加効果 クリティカル率UP・中

素材例 グルル+ランダ+ヴェータラ+タラカ

SKILL マハラクダ(-) マハムドオン(45) 光からの大生還(48)  
剛殺斬(-) ウイルスプレス(43) 光からの生還(46)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



MOON 月

ディオニュソス

Lv 48

継承属性 電撃  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 クリティカル率UP・中

素材例 ドミニオン+オオクニヌシ

SKILL コンセントレイト(-) ヒートウェイブ(51) 治癒促進・中(53)  
マハジオンガ(-) ジョウダイン(50) 疾風耐性(52)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



MOON 月

チェルノボグ

Lv 58

継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 黒神の石

武器属性 カテゴリB 追加効果 クリティカル率UP・中

素材例 ラケシス+バズ

SKILL 利剣乱舞(-) デスパウンド(60) ×ギドラ(63)  
マハムドオン(-) 斬撃無効(-) 疾風無効(62) 究功・中(64)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



MOON 月

セト

Lv 66

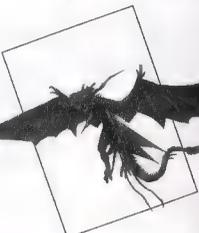
継承属性 炎災  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 クリティカル率UP・中

素材例 アトロポス+ガルーダ

SKILL マハラギダイン(-) 炎災ガードキル(69) 光反射(72)  
アギダイン(-) 炎災ハイブスタ(68) 氷結無効(71)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



MOON 月

バアル・ゼブル

Lv 71

継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 クリティカル率UP・大

素材例 アトロポス+サトルヌス

SKILL ボイズミスト(-) ブフダイン(72) マハラギダイン(75)  
マハムドオン(-) ×ギドラ(-) ムドブスタ(73)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



MOON 月

サンダルフォン

Lv 74

継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリA 追加効果 クリティカル率UP・大

素材例 ガルーダ+スザク+ヤタガラス+グルル+ホルス

SKILL ハマブスタ(-) アカシャアーツ(76) メシアライザー(83)  
マハンマオン(-) マカラカーン(-) 治癒促進・大(78)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



SUN 太陽

ヤタガラス

Lv 30

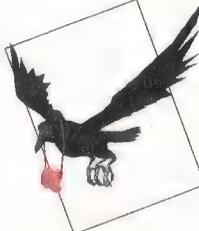
継承属性 回復  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 炎災属性ダメージ減・小

素材例 オルフェウス+アラミタマ+フォルトゥナ

SKILL スカカジャ(-) マハスクダ(31) 究功・小(34)  
ディアラマ(-) 残影(-) 終末の予告(32) ミドルグロウ(37)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



SUN 太陽

ケツアルカトル

Lv 43

継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 炎災属性ダメージ減・小

素材例 アレス+レギオン+クロト

SKILL マハラクカジャ(-) ガルダイン(44) マハンマオン(47)  
マハガルロー(-) ミドルグロウ(-) ヒートウェイブ(46) 疾風ブースタ(48)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



SUN 太陽

ジャターユ

Lv 55

継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 暴風の指輪

武器属性 カテゴリB 追加効果 炎災属性ダメージ減・小

素材例 ジャークフロスト+コウモクテン+ラケシス

SKILL ハイグロウ(-) アムリタ(57) マハガルダイン(60)  
ガルダイン(-) 混乱防衛(-) 電撃無効(59)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



SUN 太陽

ホルス

Lv 63

継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 -

武器属性 カテゴリB 追加効果 炎災属性ダメージ減・小

素材例 アトロポス+テカラピア+トル

SKILL メディアラハン(-) マハスクカオート(65) 闇反射(68)  
マハンマオン(-) ハイグロウ(-) コウモクテン(67)

ステータス表: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 光, 闇, ステータス, 力, 魔, 耐, 速, 運



# PERSONA DATA

## スバルナ

太陽 ¥171,932

Lv 70

継承属性 疾風  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB

追加効果 火炎属性ダメージ減・小

属性値 パロン+ロキ+カルティケヤ

SKILL	ディアラハン(-)	マハブフダイン(74)	-
	マハゴライオン(-)	疾風ハイブースタ(72)	テトラカーン(76)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   弱   20   20   無   無   20		44   52   43   54   45

## ヴィシュヌ

太陽 ¥21,675

Lv 78

継承属性 打撃  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 特殊(サルنگ)

追加効果 疾風ブースタ

属性値 カーリー+マザー+ハーロット+サトルヌス

SKILL	ジオダイン(-)	コンセントレイト(80)	メシアライザー(86)
	アカシャアーツ(-)	ブフダイン(-)	ゴッドバンド(82)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   20   無   無   20   反   弱		63   68   47   56   51

## アスラおう

太陽 ¥25,950

Lv 85

継承属性 火炎  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 特殊(ヴァジュラ)

追加効果 全パラメータ10UP

属性値 ヤタガラス+ケツアルカトル+ジャター+ユホルス+バルナ+ヴィシュヌ

SKILL	アカシャアーツ(-)	テトラカーン(87)	魔術の素養(91)
	アギダイン(-)	不動心(-)	メギドラオン(88)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   吸   20   20   20   反   弱		62   60   58   56   67

## アヌビス

審判 ¥124,400

Lv 59

継承属性 神聖邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB

追加効果 中確率で全バステ付着

属性値 アラムタマ+イヌガミ+グール

SKILL	マハムドオン(-)	氷結無効(62)	治療促進・大(66)
	マハンマオン(-)	マカラカーン(61)	電撃無効(64)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   20   20   20   20   耐   耐		41   50   38   37   36

## トランペッター

審判 ¥149,152

Lv 65

継承属性 神聖邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB

追加効果 高確率で全バステ付着

属性値 モト+アリス+アバドン

SKILL	ムドオン(-)	マハブフダイン(67)	テトラカーン(70)
	ハマオン(-)	ガルダイン(-)	氷結ガードキル(68)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   吸   弱   耐   20   無   耐		43   47   43   46   43



## ミカエル

審判 ¥118,270

Lv 72

継承属性 電撃  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 特殊(テオスクシボス)

追加効果 「魔」10UP

属性値 パロン+ガルーダ+ニーズホッグ

SKILL	メディアラハン(-)	雷反射(75)	-
	マハゴライオン(-)	マハブフダイン(74)	天軍の剣(77)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   20   20   耐   20   反   弱		51   47   46   50   51



## サタン

審判 ¥217,000

Lv 79

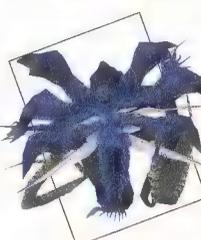
継承属性 神聖邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB

追加効果 高確率で全バステ付着

属性値 アヌビス+トランペッター+ミカエル

SKILL	マハラギダイン(-)	気功・大(82)	漆黒の蛇(86)
	メギドラ(-)	治療促進・大(81)	光反射(83)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   反   20   20   弱   20   反		51   60   52   47   58



## ルシファー

審判 ¥246,842

Lv 89

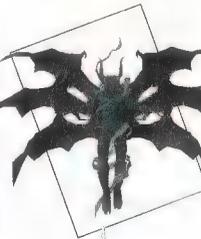
継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 特殊(聖杯ルシファー)

追加効果 全パラメータ10UP

属性値 ルシフェル+サタン+ベルゼブブ+アバドン+サマエル

SKILL	ブレイブザッパー(-)	メギドラオン(91)	勝利の雄たけび(95)
	マハゴライオン(-)	マカラカーン(-)	魔術の素養(93)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	耐   耐   耐   20   弱   無   20   20   反		65   68   64   62   52



## メサイア

審判 ¥291,300

Lv 90

継承属性 神聖邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリC

追加効果 高確率で全バステ付着

属性値 オルフフェウス+タナトス

SKILL	治療促進・大(-)	メシアライザー(93)	貫通吸収(95)
	メギドラオン(-)	ゴッドバンド(-)	気功・大(94)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   耐   耐   耐   耐   反   弱		63   62   60   62   63



## ウリエル

永劫 ¥140,670

Lv 63

継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 -

武器合体 カテゴリB

追加効果 全パラメータ4UP

属性値 オルフフェウス+ナンディ

SKILL	マハラギダイン(-)	火炎ハイブースタ(65)	ハイパーカウンタ(67)
	マハンマオン(-)	デスバウンド(-)	五月雨斬り(66)
耐性	新   打   貫   火   氷   雷   風   光   闇	ステータス	力   魔   耐   速   運
	20   20   20   吸   弱   耐   20   無   弱		44   51   41   41   38



### 永劫 Aeon

### 太陽 SUN

### 審判 JUDGEMENT

### 永劫 Aeon

### 審判 JUDGEMENT

### 永劫 Aeon

PERSONA DATA  
ベルソナデータ

AEON  
水劫

ニーズホッグ

Lv 69 継承属性 邪悪  
シャッフル ×  
受胎 -

水劫 ¥167,675 追加効果 全パラメータ4UP

■合体 カテゴリA

■属性 スサノオ+ガネーシャ

SKILL	ウィルスブレス(-)	マハタルンダ(72)	-
	マハマドオン(-)	レボリューション(71)	貫通吸収(74)
■属性	斬 打 炎 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 20 20		55 45 55 32 48



アナンタ

Lv 75 継承属性 回復  
シャッフル ×  
受胎 -

水劫 ¥197,075 追加効果 全パラメータ4UP

■合体 カテゴリA

■属性 スサノオ+ガルーダ

SKILL	デクンダ(-)	ハイパーカウンタ(78)	疾風吸収(81)
	メディアアラハン(-)	体調不良酔拳(76)	サマリカム(79)
■属性	斬 打 炎 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 20 20		52 56 60 39 48



アタバク

Lv 80 継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 -

水劫 ¥222,323 追加効果 全パラメータ5UP

■合体 カテゴリA

■属性 サタン+マール

SKILL	メギドラ(-)	メディアアラハン(83)	-
	マハンマオン(-)	アカシアアーツ(82)	ブレイブザッパー(85)
■属性	斬 打 炎 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 無 20 20 20 20 20		67 54 50 54 56



メタロン

Lv 87 継承属性 神聖  
シャッフル ×  
受胎 エノク

水劫 ¥272,000 追加効果 全パラメータ10UP

■合体 特殊(メタロニオス)

■属性 ミカエル+ウリエル+ラファエル+ガブリエル

SKILL	マハタルカオト(-)	メギドラオン(90)	電撃反射(92)
	マハンマオン(-)	ゴッドハンド(-)	氷結反射(91)
		氷結反射(91)	火炎反射(93)
■属性	斬 打 炎 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 20 20		61 65 57 61 56



オルフェウス(後日談専用)

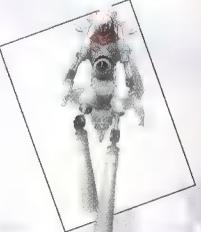
Lv 25 継承属性 火炎  
シャッフル ○  
受胎 -

水劫 追加効果 なし

■合体 不可

■属性 ハイビクシー+オベロン+アレス

SKILL	アサルトダイブ(-)	アギライオ(26)	電光石火(28)
	アギ(-)	ディア(-)	タルンダ(27)
■属性	斬 打 炎 氷 雷 風 光 闇	ステータス	力 魔 耐 速 運
	20 20 20 20 20 20 20 20		17 20 18 15 12



COLUMN

受胎アイテムを活用せよ

受胎アイテムは特定属性の無効化や専用スキルの追加など、店で売られているアクセサリーと比べ、はるかに有能だ。また、メサイアからはアクセサリーのほかに5種類の防具も入手可能だが、そのどれもが最強クラスとなっている。ゆかりとアイギスのように、同じ属性を弱点とする仲間がいることから、受胎アイテムは多く持っていたいが、何度も成長させるのは難しい。そこで役立つのがベルソナ全書。じつは、ベルソナ全書には受胎の有無も登録できるのである。受胎したベルソナが、最後のスキルを覚える直前まで育てたら、一旦登録。あとはアイテムを産み落とすたびに再召喚すれば、すぐにアイテムを手に入れられるのだ。



全書を活用すればメサイアの受胎アイテムをすべて集めるのも容易だ。

受胎アイテムリスト

属性	受胎アイテム	ベルソナ
黒神の石	斬無効	チェルノボグ P310
黄龍の鱗	打無効	コウリュウ P280
花栗岩	貫通無効	セイテンタイセイ P307
極炎魂	火炎無効	スルト P284
絶対石	氷結無効	ガブリエル P286
雷神の腕輪	雷無効	トル P293
暴嵐の指輪	疾風無効	ジャターユ P311
白き光輪	光無効	メルキセデク P295
黒き輪	闇無効	タナトス P303
全能の真球	万能以外すべて無効	メサイア(出現率1%) P313
ナルシスフラワー	悩殺耐性	ナルキッソス P291
不動の足	動揺耐性	フラロウス P289
レギオンジェイル	混乱耐性	レギオン P281
大蛇の目	恐怖耐性	ヤマタノオロチ P309
静寂の腕輪	ヤケクソ耐性	フォルトゥア P297
フロストキャップ	氷結耐性	ジャックフロスト P283
雷の腕輪	雷耐性	タケミカツチ、タケミナカク P288,300
アリコーン	毒耐性	ユニコーン P284
感染の頬輪	逃走加速(戦闘から逃走できる確率が上昇する)	ジャックランタン P283
気合の腕輪	食いしばり(HPが0になったとき、HP1で一度だけ復活できる)	ティターン P299
虚無の帯	不動心(すべてのバッドステータス付着率が0になる)	アバドン P306
蜜蜂の腕輪	アリ・ダンス(相手の攻撃命中力を半分にする)	シュウ P308
ルドラリング	武道の素養(物理攻撃スキルの消費HPが半分になる)	シヴァ P307
チャクラリング	魔術の素養(魔法スキルの消費SPが半分になる)	ヴィシュヌ P312
ドラウプニル	神々の加護(回復魔法を使用したときの回復量が増加する)	オーティン P289
完全神柱	仁王立ち(相手の攻撃を必ず受けるが、ダメージを半減できる)	アリト P287
将門の	五分の見切り(斬撃、打撃、炎属性に対する回復力が倍になる)	マサカド P307
エノク書	大天使の加護(魔法攻撃に対する回避力が倍になる)	メタロン P314
明星の鑑	-	メサイア(出現率19.8%) P313
ソウルオブジアテナ	-	メサイア(出現率19.8%) P313
オーラドッグスーツ	-	メサイア(出現率19.8%) P313
明星の靴	-	メサイア(出現率19.8%) P313
スワンレイクス	-	メサイア(出現率19.8%) P313

PERSONA DATA



# PERSONA



長岡ゆかり 専用

## イオ

恋愛

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	チャームディ(16)	リカーム(28)	マハガルーラ(46)						
ディア(-)	マハガルーラ(21)	ガルーラ(32)							
パトラ(4)	メディア(22)	メトラ(36)							
ガル(5)	ディアラマ(25)	メディアラマ(43)							



## イシス

恋愛

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	マハガルーラ(65)								
ディアラハン(52)	サマリカーム(68)								
ガルダイン(57)	メディアラハン(74)								
疾風ガードキル(60)									



## イシス(後日談編)

恋愛

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	マハガルーラ(-)	ガルーラ(32)	ディアラハン(52)	サマリカーム(68)					
パトラ(-)	メディア(-)	メトラ(36)	ガルダイン(57)	メディアラハン(74)					
ガル(-)	ディアラマ(-)	メディアラマ(43)	疾風ガードキル(60)						
チャームディ(-)	リカーム(28)	マハガルーラ(45)	マハガルーラ(65)						

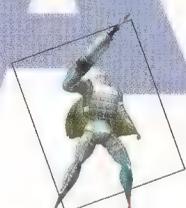


真田明彦 専用

## ポリデュークス

皇帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	タルンダ(16)	スクンダ(33)							
ソニックパンチ(-)	マハジオ(21)	電撃ブースタ(37)							
ディア(-)	ラクンダ(25)	ディアラマ(38)							
ジオ(-)	ジオンガ(29)	マハジオンガ(41)							



## カエサル

皇帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	マハラクンダ(57)	電撃ハイブースタ(76)							
マハラクンダ(47)	ディアラハン(65)								
拳の心得(50)	マハスクンダ(66)								
ジオダイン(53)	マハジオダイン(74)								



## カエサル(後日談編)

皇帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	タルンダ(-)	スクンダ(33)	マハラクンダ(47)	ディアラハン(65)					
ソニックパンチ(-)	マハジオ(-)	電撃ブースタ(37)	拳の心得(50)	マハスクンダ(66)					
ディア(-)	ラクンダ(-)	ディアラマ(38)	ジオダイン(53)	マハジオダイン(74)					
ジオ(-)	ジオンガ(29)	マハジオンガ(41)	マハラクンダ(57)	電撃ハイブースタ(76)					



伊織順平 専用

## ヘルメス

魔術師

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	ラクカジャ(9)	アギラオ(32)	ヘビーカウンタ(45)						
スラッシュ(-)	アサルトタイプ(18)	カウンタ(35)	利剣乱舞(50)						
アギ(5)	二連牙(20)	ミリオンスター(40)	ギガンフィスト(55)						
リパトラ(7)	キルラッシュ(25)	マハラクカジャ(44)							



## トリスメギストス

魔術師

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	デスパウンド(65)								
生命の泉(-)	空間殺法(75)								
ハイパーカウンタ(58)									
アギダイン(64)									



## トリスメギストス(後日談編)

魔術師

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	ラクカジャ(-)	マハラクカジャ(34)	ギガンフィスト(55)	デスパウンド(65)					
生命の泉(-)	二連牙(-)	ミリオンスター(40)	ハイパーカウンタ(58)	空間殺法(75)					
アギラオ(-)	キルラッシュ(-)	ヘビーカウンタ(45)	火炎ガードキル(60)						
リパトラ(-)	カウンタ(-)	利剣乱舞(50)	アギダイン(64)						



桐条美鶴 専用

## ペンテシレア

女帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	マリカリン(-)	テンタラフー(32)	プフダイン(65)						
アナライズ(-)*	プーラ(21)	マハプーラ(42)							
マハプフ(-)	ディアラマ(24)	氷結ブースタ(45)							
ディア(-)	吸魔(27)	コンセントレイト(50)							



## アルテミシア

女帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	氷結ハイブースタ(76)								
ディアラハン(58)									
氷結ガードキル(61)									
マハプフダイン(71)									



## アルテミシア(後日談編)

女帝

耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	光	毒
SKILL	ディアラマ(-)	氷結ブースタ(45)	氷結ガードキル(61)						
マハプフ(-)	吸魔(-)	コンセントレイト(50)	マハプフダイン(71)						
マリカリン(-)	テンタラフー(-)	プフダイン(65)	氷結ハイブースタ(76)						
プーラ(-)	マハプーラ(42)	ディアラハン(58)							

PERSONA DATA

SYSTEM  
ITEM  
TARTARIUM  
COMMUN  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
AEGIS  
DATA



ルキア

女教皇

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL	癒しの波動(41)									
ハイ・アナライズ(-)										
サポートスキャン(23)										
サードアイ(32)										



山岸風花  
専用

ユノ

女教皇

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
オラクル(-)										
エスケープロード(62)										



FIKA YAMAGISHI

ユノ("後日談"編)

女教皇

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL	癒しの波動(41)									
ハイ・アナライズ(-)	オラクル(50)									
サポートスキャン(23)	エスケープロード(72)									
サードアイ(32)										

FIKA YAMAGISHI



パラディオ

敵軍

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL	ラクカジャ(32)	マハスクカジャ(47)								
キルラッシュ(-)	デッドエンド(35)	ヒートウェイブ(51)								
電光石火(-)	タルカジャ(36)	マハラクカジャ(56)								
スクカジャ(-)	デクンダ(42)	マハタルカジャ(60)								



アイギス  
専用

アテナ

敵軍

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL		無				弱				
ディアラハン(59)										
サマリカーム(65)										
アカシャアーツ(73)										



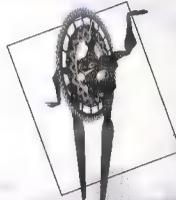
AEGIS



ネメシス

正敵

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
ハマ(-)	ディアラマ(37)									
バスタアタック(-)	ハマオン(41)									
ジオンガ(-)	リカーム(42)									



天田乾  
専用



カーラ・ネミ

正敵

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
メディラマ(51)	マッドアサルト(59)	メディアラハン(78)								
ハマブースタ(54)	ディアラハン(62)									
ジオンガ(-)	槍の心得(65)									



天田乾  
専用

カーラ・ネミ("後日談"編)

正敵

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
ハマ(-)	ディアラマ(29)	マッドアサルト(46)	槍の心得(65)							
バスタアタック(-)	リカーム(32)	メディラマ(51)	サマリカーム(71)							
ジオンガ(-)	ハマオン(35)	ジオンガ(55)	メディアラハン(76)							

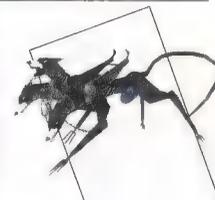
KEN AWADA



ケルベロス

副敵

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
アギラオ(-)	マハラギオン(38)	火炎ブースタ(48)	火炎ガードキル(60)							
ムド(-)	ヘビーカウンタ(40)	デビルスマイル(50)	マハラギオン(67)							
デビルタッチ(-)	マハムド(42)	ハイパーカウンタ(52)	マハムドオン(71)							



コロマル  
専用

ケルベロス("後日談"編)

副敵

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
アギラオ(-)	カウンタ(-)	アギオン(45)	マハラギオン(67)							
ムドオン(-)	マハラギオン(34)	マハムドオン(49)	火炎ブースタ(75)							
スクカジャ(-)	火炎ブースタ(39)	マハスクカジャ(50)								

KOROMARU



カストール

法王

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
治癒促進・小(-)	デビルスマイル(39)	ヒートウェイブ(53)	アカシャアーツ(72)							
デッドエンド(-)	ヘビーカウンタ(42)	ハイパーカウンタ(55)	ゴッドハンド(77)							
カウンタ(-)	チャージ(50)	デスバウンド(60)								



荒垣真次郎  
専用



プシュケイ

法王

耐性	新	打	貫	火	氷	雷	風	毒	光	闇
SKILL										
デカジャ(-)	マリソカリン(29)	ギガンフィスト(48)	プフダイン(62)							
ガルラ(-)	プフラ(34)	ポイズンアロー(53)	セクシーダンス(65)							
デッドエンド(-)	チャージ(40)	ガルダイン(58)	アカシャアーツ(72)							



メティス  
専用

# SHADOW DATA

## シャドウデータ

ここからはシャドウの詳細情報を掲載していく。風花のハイ・アナライズでも見られないデータもあるので、戦闘時にはぜひ活用してほしい。



### シャドウデータの見方

#### 目次の見方

本書では、まず出現する敵すべてを本編と「後日談」**■**とに分類。最初に本編のノーマルシャドウと番人シャドウを解説し、つぎに本編のボスを解説したあと、「後

日談」編の解説という順番になっている。なおどちらのデータも、ノーマルシャドウと番人シャドウについては五十音**■**に、ボスは遭遇順に掲載している。



#### シャドウデータ



**アイア①ダイス**

ステータス: 力 24 | 耐 10 | 速 23 | 魔 17 | 25

レベル: 64

スキル: ダブルショット | エリザベス | アスライヴ

- ① **名**: シャドウの名称
- ② **レベル**: シャドウのレベル
- ③ **攻撃属性**: 通常攻撃時の属性
- ④ **HP**: HPの最大値
- ⑤ **SP**: SPの最大値
- ⑥ **アルカナ**: シャドウが属するアルカナ
- ⑦ **SKILL**: 戦闘中に使用してくるスキル。シャドウ専用のスキルについてはP373参照
- ⑧ **ステータス**: シャドウの基本能力
- ⑨ **耐性**: 基本の物理、魔法に加え、万能属性も含めた耐性。数値が掲載されている場合、20を基本として数値が大きいくほどシャドウに与えるダメージが大きくなる。特殊な耐性がある場合には、その耐性を掲載している。詳細は以下のとおり  
弱: 弱点 (ダメージ増、ダウンを奪われる)  
耐: 耐性 (ダメージ半減)  
無: 無効 (ダメージ無効化)  
反: 反射 (受けた攻撃をそのままね返す)  
吸: 吸収 (受けるべきダメージをHPとして回復する)



**プリ①ステス**

ステータス: 力 10 | 耐 10 | 速 10 | 魔 10 | 20

レベル: 10

- ① **名称**: ボスの名称
- ② **遭遇日**: ボスとの戦闘が発生する日付
- ③ **アルカナ**: ボスが属するアルカナ。「???」はアルカナが不明であることを示す
- ④ **レベル**: ボスのレベル
- ⑤ **攻撃属性**: 通常攻撃時の属性
- ⑥ **HP**: HPの最大値
- ⑦ **SP**: SPの最大値
- ⑧ **ステータス**: ボスの基本能力
- ⑨ **耐性**: 基本の物理、魔法に加え、万能属性も含めた耐性。数値が掲載されている場合、20を基本として数値が大きいくほどボスに与えるダメージが大きくなる。特殊な耐性がある場合には、その耐性を掲載している。詳細は以下のとおり  
弱: 弱点 (ダメージ増、ダウンを奪われる)  
耐: 耐性 (ダメージ半減)  
無: 無効 (ダメージ無効化)  
反: 反射 (受けた攻撃をそのままね返す)  
吸: 吸収 (受けるべきダメージをHPとして回復する)
- ⑩ **SKILL**: 戦闘中に使用してくるスキル。ボス専用のスキルについてはP373参照



**エリザベス 99?データ**

ステータス: 力 24 | 耐 10 | 速 23 | 魔 17 | 25

- ① **本編データ**: エリザベスや「???」自身の能力。データの見方は上記のボスデータと同じ
- ② **使用ベルソナデータ**: 装着する可能性のあるベルソナ。各ベルソナのデータの見方はシャドウデータと同じ
- ③ **ベルソナ使用条件**: エリザベスのみのデータ。エリザベスがベルソナを装着、変更する条件について記している。なお、エリザベスがこの条件を破ることはない。

# ペルソナ 3 本編

SHADOW NORMAL / KEEP 1  
■ ノーマル・番人シャドウ

**アイアンダイス** (Lv 64) SKILL: ダブルショット, キルラッシュ, アスハウンド

HP: 259 SP: 110 運命

ステータス: 力 24 魔 10 耐 23 速 17 運 26

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
耐 耐 耐 20 20 弱 20 20 20 20

**アイスレイヴン** (Lv 33) SKILL: キルラッシュ, マハムド, マハガル

HP: 230 SP: 113 隠者

ステータス: 力 18 魔 20 耐 19 速 33 運 16

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 弱 耐 20 耐 20 20 20

**哀のヘカトンケイル(番人)** (Lv 73) SKILL: マハラクンダ, 終末の予言, 淀んだ空気, イノセントタッチ, メキドラーオン

HP: 4000 SP: 500 刑死者

ステータス: 力 57 魔 68 耐 48 速 39 運 16

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
吸 吸 吸 吸 吸 吸 20 無 無

**愛欲の蛇** (Lv 59) SKILL: テンタラー, 涙んだ吐息, マリンカリン, セクシーダンス

HP: 326 SP: 160 恋愛

ステータス: 力 43 魔 50 耐 29 速 25 運 37

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 弱 20 20 20 無 20 弱 弱

**青のシジル** (Lv 40) SKILL: プフティン, マハブーラ, ネコダマシ

HP: 260 SP: 148 法王

ステータス: 力 25 魔 33 耐 28 速 20 運 18

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 20 吸 20 20 20 20 弱

**赤のシジル** (Lv 61) SKILL: ハマオン, アキダイン, マハラギオン, 氷結見切り

HP: 306 SP: 174 法王

ステータス: 力 38 魔 49 耐 41 速 32 運 30

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 吸 弱 20 20 20 無 20

**アケロンサーチャー** (Lv 96) SKILL: マハラキダイン, マハラプティン, マハラオダイン, マハガルティン

HP: 478 SP: 235 隠者

ステータス: 力 47 魔 73 耐 49 速 90 運 36

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 吸 吸 吸 20 20 20

**アメンティレイヴン** (Lv 65) SKILL: デビルスマイル, マハムドオン, ガルティン

HP: 356 SP: 203 隠者

ステータス: 力 30 魔 39 耐 31 速 65 運 37

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 反 20 弱 耐 20 20 20

**怒りの聖典** (Lv 72) SKILL: マハガルティン, ホイズンミスト, プフティン, デビルタッチ

HP: 247 SP: 140 女教皇

ステータス: 力 39 魔 52 耐 42 速 43 運 47

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 弱 反 20 吸 20 20 20

**怒るテーブル** (Lv 61) SKILL: プフティン, マハブーラ, テンタラー, テトラカーン

HP: 238 SP: 131 魔術師

ステータス: 力 14 魔 33 耐 22 速 22 運 21

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
弱 20 20 20 無 20 弱 20 20 20

**育成の映像** (Lv 50) SKILL: マハガルラ, ティアラマ, スクカジャ, 疾風ブースタ

HP: 294 SP: 167 女帝

ステータス: 力 29 魔 39 耐 40 速 23 運 26

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 弱 20 20 20 20 吸 20 20 20

**維持の映像** (Lv 39) SKILL: ステディア, ガルティン, ラクカジャ, リハトラ

HP: 252 SP: 143 女帝

ステータス: 力 21 魔 31 耐 32 速 15 運 19

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 弱 20 20 無 20 20 20

**偽りの聖典** (Lv 15) SKILL: ガル, マハガル

HP: 115 SP: 59 女教皇

ステータス: 力 10 魔 18 耐 7 速 8 運 9

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 20 20 弱 無 20 20 20

**アイデアマザー** (Lv 43) SKILL: ステディア, マハガルラ, マハブーラ

HP: 252 SP: 143 女帝

ステータス: 力 30 魔 34 耐 24 速 18 運 21

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 20 耐 弱 無 20 20 弱

**インテリマグス** (Lv 65) SKILL: メキド, プフティン, コンセントレイト, マハムド

HP: 335 SP: 171 魔術師

ステータス: 力 35 魔 64 耐 25 速 22 運 35

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 弱 吸 20 20 20 20 20

**淫欲の蛇** (Lv 93) SKILL: リハトラ, アキダイン, マリンマ, セクシーダンス, ウイルスプレス

HP: 270 SP: 200 愛

ステータス: 力 60 魔 71 耐 49 速 47 運 59

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
耐 耐 耐 吸 弱 20 20 20 反 弱

**ヴィーナスイーグル** (Lv 14) SKILL: マハガル, スクカジャ, ガルラ

HP: 100 SP: 46 女帝

ステータス: 力 12 魔 8 耐 7 速 15 運 7

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 耐 弱 20 耐 20 20 20

**ヴィーナスイーグル(番人)** (Lv 5) SKILL: ガル, マハガル

HP: 100 SP: 100 女帝

ステータス: 力 8 魔 5 耐 4 速 12 運 5

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 弱 吸 20 20 無 20 無 無

**蠢くティアラ** (Lv 42) SKILL: アギラオ, ティアラ, ハマ

HP: 171 SP: 100 魔術師

ステータス: 力 24 魔 34 耐 23 速 27 運 25

新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇  
20 20 20 無 弱 20 20 20 20 20

SYSTEM  
STORY  
TARIANUM  
TARIANUM  
COMMU  
QUEST  
ACTIV  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARIANUM  
TARIANUM  
COMMU  
QUEST  
ACTIV  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTARUM  
CHIMU  
SUBIT  
AEGIS  
DATA  
7th Contact

SYSTEM  
STORY  
TARTARUM  
CHIMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA  
7th Contact

**裏切りのマーヤ** (Lv 32) **恋愛**

アタック属性: 斬 HP: 208 SP: 102

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	18	22	19	19	25		20	20	20	20	弱	雷	耐	20	20	20

SKILL: フラッシュノイズ, 吸血, ディアラマ

**永遠の時時計** (Lv 97) **運命**

アタック属性: 斬 HP: 481 SP: 236

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	54	78	62	53	51		弱	耐	20	無	無	無	吸	20	20	20

SKILL: マハガルドイン, フラッシュノイズ, テンタラー, ガルドイン, マハスキャン, 疾風ガードキル

**栄華の手** (Lv ?)

アタック属性: ? HP: ? SP: ?

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	1	1	1	99	99		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

SKILL: -

**栄光の手** (Lv ?)

アタック属性: ? HP: ? SP: ?

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	1	1	1	99	99		?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

SKILL: -

**エターナルイーグル** (Lv 74) **女帝**

アタック属性: 斬 HP: 410 SP: 202

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	45	42	41	58	43		20	20	20	20	20	吸	吸	20	反	弱

SKILL: ガルドイン, マハガルーラ, マハガルドイン, マハスキャン

**黄金蟲** (Lv 29) **皇帝**

アタック属性: 貫 HP: 217 SP: 92

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	18	16	27	18	15		20	20	20	20	無	20	弱	20	20	20

SKILL: ソニックパンチ, シオンガ

**黄金蟲(番人)** (Lv 19) **皇**

アタック属性: 貫 HP: 240 SP: 240

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	15	11	22	13	10		2	2	2	25	無	弱	25	20	無	無

SKILL: スクカジャ, タルカジャ, キルラッシュ, マハラクンダ, ミリオッシュアウト

**臆病のマーヤ** (Lv 2) **魔術師**

アタック属性: 斬 HP: 42 SP: 13

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	2	4	3	2	2		20	20	20	弱	20	弱	弱	20	20	20

SKILL: フラ

**怨念の武者** (Lv 70) **剛毅**

アタック属性: 斬 HP: 405 SP: 172

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	56	32	48	55	26		20	20	20	弱	20	20	20	20	20	20

SKILL: 五月雨斬り, 真・貫通見切り, オウラジ, 真・斬撃見切り, 真・打撃見切り

**凱旋の騎士** (Lv 40) **皇帝**

アタック属性: 貫 HP: 269 SP: 132

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	28	28	27	22	16		耐	耐	耐	20	20	吸	弱	20	20	20

SKILL: ヒートウェイブ, スクンダ, シオンガ

**皆伝の武者** (Lv 57) **剛毅**

アタック属性: 斬 HP: 363 SP: 154

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	47	24	40	45	22		新	耐	耐	20	20	20	20	20	20	20

SKILL: 利剣乱舞, 真・貫通見切り, ティアラマ, 真・斬撃見切り, 真・打撃見切り

**解放のマリア** (Lv 47) **女教皇**

アタック属性: 貫 HP: 290 SP: 165

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	25	46	23	24	30		20	20	20	無	弱	20	反	20	20	20

SKILL: 氷結見切り, ガルドイン, デビルタッチ, マハフーラ, マハガードキル

**雷と風のバランサー** (Lv 17) **正義**

アタック属性: 貫 HP: 172 SP: 85

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	9	19	9	11	10		20	20	20	弱	弱	反	反	20	20	20

SKILL: シオンガ, ガルーラ

**犠牲のマーヤ** (Lv 70) **升行者**

アタック属性: 斬 HP: 390 SP: 191

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	63	45	32	27		20	20	20	20	無	弱	20	20	20	

SKILL: ディアラマ, フラ, 自爆

**狂愛のクビド** (Lv 5) **恋愛**

アタック属性: 貫 HP: 51 SP: 32

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	2	5	3	7	5		20	20	20	20	弱	20	耐	20	20	20

SKILL: ガル, ディア

**狂気のキュクロプス** (Lv 66) **首**

アタック属性: 斬 HP: 1000 SP: 1000

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	55	36	44	24	25		20	20	20	耐	無	20	20	20	弱	20

SKILL: デギタイン, フラタイン, 火炎ブースタ, 氷結ブースタ

**狂気の聖典** (Lv 21) **女教皇**

アタック属性: 打 HP: 119 SP: 68

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	11	18	13	12	16		新	20	20	20	20	吸	20	20	20	無

SKILL: フラ, マリシカリン, 吸血

**教条の塔** (Lv 27) **法王**

アタック属性: 貫 HP: 198 SP: 112

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	19	23	13	15	18		20	20	20	無	20	無	20	20	無	20

SKILL: マハシオ, ホイズマ

**狂信の塔(番人)** (Lv 34) **法王**

アタック属性: 貫 HP: 2000 SP: 500

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	24	25	25	25	20		10	30	10	反	反	反	30	20	無	無

SKILL: ジオンガ, 毒ブースタ, マハシオンガ, ホイズンミスト, 電撃ガードキル, マハシオンガ, コンセントレイト

**狂乱のマリア** (Lv 89) **女教皇**

アタック属性: 貫 HP: 435 SP: 247

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	52	83	45	44	50		20	20	反	反	20	20	無	20	弱	反

SKILL: フラタイン, マハフーラ, マハシオン, マハムドオン

**虚栄のマーヤ** (Lv 11) 女帝

スキル: ジョブ, マハジオ

ステータス: 力 8, 魔 7, 耐 6, 速 12, 運 7

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**キラーツインズ** (Lv 26) 法王

スキル: ジョブ, コンセントレイト

ステータス: 力 15, 魔 21, 耐 16, 速 17, 運 16

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**キラードライブ** (Lv 41) 剛毅

スキル: ギガンフィスト, チャージ, デビルスマイル

ステータス: 力 38, 魔 10, 耐 36, 速 31, 運 12

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**キリングハンド** (Lv 22) 魔術師

スキル: マハフ, フーラ, アド, リハトラ

ステータス: 力 12, 魔 23, 耐 11, 速 14, 運 13

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**キングキャッスル** (Lv 92) 帝

スキル: ジョブ, マハジオ, コッドハンド, ポイズンミスト

ステータス: 力 71, 魔 69, 耐 81, 速 27, 運 32

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**均整の巨人** (Lv 48) 正義

スキル: ヒードウェイブ, タルカジャ

ステータス: 力 45, 魔 43, 耐 39, 速 9, 運 15

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**クラリスダンサー(番人)** (Lv 40) 恋愛

スキル: 魅力ブースタ, デッドガーデン, セクシーダンス, マハカルティン

ステータス: 力 22, 魔 27, 耐 25, 速 30, 運 30

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**グランドマグス** (Lv 88) 魔術師

スキル: マハラギオン, アキティン, コンセントレイト, テンタラー

ステータス: 力 42, 魔 85, 耐 51, 速 52, 運 41

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**クレイジーツインズ** (Lv 56) 法王

スキル: ジョブ, マハジオ, コンセントレイト, マハマ

ステータス: 力 33, 魔 41, 耐 34, 速 33, 運 34

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**激震のギガス** (Lv 36) 剛毅

スキル: キルラッシュ, ギガンフィスト, チャージ

ステータス: 力 23, 魔 16, 耐 31, 速 24, 運 21

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**激震のギガス(番人)** (Lv 29) 剛毅

スキル: ハイパーカウンタ, ギガンフィスト, テッドエント, リベリオン, スカジャ

ステータス: 力 25, 魔 12, 耐 30, 速 15, 運 17

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**恒久の砂時計** (Lv 65) 運命

スキル: マハカルラ, マハラギオン, マカラカーン

ステータス: 力 28, 魔 50, 耐 37, 速 27, 運 30

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**鋼鉄のギガス** (Lv 19) 剛毅

スキル: ソニックパンチ, パリパーゴン, レボリューション, カウンタ

ステータス: 力 14, 魔 7, 耐 16, 速 16, 運 11

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**傲慢のマーヤ** (Lv 20) 皇帝

スキル: ジョブ

ステータス: 力 21, 魔 9, 耐 18, 速 12, 運 7

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**豪腕のキュクロプス** (Lv 56) 運命

スキル: 炎炎ブースタ, マハラギオン, マハカルラ, マハフ, マハジオ

ステータス: 力 51, 魔 34, 耐 40, 速 24, 運 26

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**頭算のマーヤ** (Lv 55) 運命

スキル: アキラオ, アキティン, ラクンダ, スクンダ

ステータス: 力 34, 魔 34, 耐 34, 速 34, 運 34

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ゴッドハンド** (Lv 34) 魔術師

スキル: マハフ, フーラ, ハマ, マハマ

ステータス: 力 16, 魔 38, 耐 19, 速 19, 運 17

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**金剛蟲** (Lv 19) 皇帝

スキル: キルラッシュ, チャージ

ステータス: 力 25, 魔 10, 耐 23, 速 11, 運 10

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**混沌のキュクロプス** (Lv 98) 刑死者

スキル: アキティン, イノセントタック, マハラギオン, ディアラハン, マハラクガジャ, ゴッドハンド

ステータス: 力 98, 魔 81, 耐 66, 速 28, 運 31

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**財宝の手** (Lv ?) ?

ステータス: 力 1, 魔 1, 耐 1, 速 99, 運 99

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

耐性: 新 20, 打 20, 買 20, 火 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**叫ぶティアラ** (Lv 35) SKILL: マハラギ, アキラオ, マハンマ, マハラギオン. MEDIA: 無. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 19, 魔 31, 耐 19, 速 22, 運 21.

**囁くティアラ** (Lv 3) SKILL: アギ, ティア. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 3, 魔 5, 耐 3, 速 2, 運 3.

**挫折のマーヤ** (Lv 39) SKILL: アサルトタイプ, 電光石火. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 30, 魔 16, 耐 31, 速 19, 運 22.

**残酷のマーヤ** (Lv 3) SKILL: アギ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 4, 魔 4, 耐 3, 速 3, 運 2.

**死甲蟲** (Lv 7) SKILL: 突. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 11, 魔 2, 耐 9, 速 4, 運 2.

**至高の手** (Lv ?) SKILL: 無. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 1, 魔 1, 耐 1, 速 99, 運 99.

**地獄の騎士** (Lv 60) SKILL: マッドアサルト, マハジオダイン, チャージ, ラクンダ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 40, 魔 44, 耐 39, 速 33, 運 31.

**地獄の騎士(番人)** (Lv 48) SKILL: マハジオダイン, ジョダイン, ヒートウェイブ, コンセントレイト, ミリオンシュート, デラカーン, ムド, ガードキル. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 37, 魔 27, 耐 32, 速 26, 運 18.

**嫉妬のクビド** (Lv 20) SKILL: ラクカジャ, プリムパ, エンジェルアロー, ティア. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 10, 魔 15, 耐 11, 速 16, 運 15.

**死のダイス** (Lv 66) SKILL: ハマオン, ムドオン, マハンマオン, マハムドオン. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 26, 魔 53, 耐 31, 速 45, 運 50.

**邪悪の砲座** (Lv 75) SKILL: アキダイン. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 85, 魔 25, 耐 71, 速 23, 運 28.

**ジュピターイーグル** (Lv 29) SKILL: ガルーラ, マハスクンダ, スクカジャ, マハガルーラ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 19, 魔 16, 耐 15, 速 28, 運 16.

**情欲の蛇** (Lv 27) SKILL: マリンカリン, メディア, ハマ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 19, 魔 24, 耐 12, 速 10, 運 23.

**シルバーダイス** (Lv 67) SKILL: 剛斬, ギガファイスト, デスパウンド. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 50, 魔 26, 耐 44, 速 38, 運 50.

**白のシジル** (Lv 92) SKILL: メギドラオン, マハプダイン, マハムドオン, コンセントレイト. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 56, 魔 88, 耐 59, 速 31, 運 49.

**真紅の砲座** (Lv 58) SKILL: アロージャワー, マハタルカジャ, マハラギオン, アキラオ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 67, 魔 16, 耐 58, 速 18, 運 24.

**審判の剣** (Lv 51) SKILL: マハラクンダ, 剛斬, カウンダ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 28, 魔 50, 耐 28, 速 24, 運 32.

**神話のギガス(番人)** (Lv 50) SKILL: マハラクンダ, ハイパーカウンタ, マッドアサルト, ラクカジャ, チャージ, デスパウンド, マハラギダイン. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 31, 魔 14, 耐 60, 速 30, 運 35.

**スカルプマザー** (Lv 53) SKILL: 疾風ブースタ, メディア, マハガルーラ, マハプルーラ, ラクカジャ. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 39, 魔 43, 耐 32, 速 24, 運 28.

**スマッシュレイヴン** (Lv 18) SKILL: ガルーラ, ニコウ, ガル. 属性: 新, 打, 貫, 火, 氷, 雷, 風, 万, 光, 闇. ステータス: 力 12, 魔 11, 耐 9, 速 19, 運 10.

SYSTEM

STORY

TACTICS

COMPANION

QUEST

ITEM

DATA

7th Contact

SYSTEM

STORY

TACTICS

COMPANION

QUEST

ITEM

DATA

7th Contact

SYSTEM  
STORY  
TARTARIUMS  
DUMMIES  
QUEST  
AREA  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTARIUMS  
DUMMIES  
QUEST  
AREA  
DATA

**スレイヴァニマル** (Lv 23) SKILL: 二連牙, 電光石火, カウンタ

ステータス: 力 20, 魔 15, 耐 20, 速 13, 運 8

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**スロータードライブ** (Lv 66) SKILL: デスバウンド, チャージ, マハタルカジャ, テトラカウン

ステータス: 力 52, 魔 24, 耐 50, 速 54, 運 25

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**正義の剣** (Lv 32) SKILL: 殺断, ジオンガ

ステータス: 力 34, 魔 18, 耐 15, 速 14, 運 22

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**静寂のマリア** (Lv 41) SKILL: ダブルシュート, マハラクガジャ, ハマ, ハマオン

ステータス: 力 19, 魔 37, 耐 17, 速 18, 運 24

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**精神のダイス** (Lv 33) SKILL: フリッパ, マリンカリソ, デンタラフ, セクシーダンス

ステータス: 力 7, 魔 33, 耐 11, 速 26, 運 29

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**生成の彫像** (Lv 26) SKILL: マハガララ, ガルーラ, ディアラマ, 自爆

ステータス: 力 15, 魔 24, 耐 25, 速 9, 運 12

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**征服の騎士** (Lv 30) SKILL: タルカジャ, マハジオ, キガンファイト, パリソーゴン, スラッシュ

ステータス: 力 24, 魔 22, 耐 23, 速 17, 運 11

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**全盛の手** (Lv ?) SKILL: (None)

ステータス: 力 1, 魔 1, 耐 1, 速 99, 運 99

ステータス: 新 ?, 打 ?, 炎 ?, 氷 ?, 雷 ?, 風 ?, 万 ?, 光 ?, 闇 ?

**全能のバランス(番人)** (Lv 72) SKILL: マハラギダイン, マハフフダイン, マハジオダイン, マハガルダイン, マハムドオン

ステータス: 力 30, 魔 62, 耐 42, 速 65, 運 42

ステータス: 新 10, 打 10, 炎 10, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**洗礼の砲座** (Lv 94) SKILL: イノセントタック, マッドアサルト, チャージ, マハラクンタ

ステータス: 力 95, 魔 26, 耐 94, 速 30, 運 44

ステータス: 新 反, 打 反, 炎 反, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 耐

**ソウルダンサー** (Lv 11) SKILL: ディア, マリンカリソ, 二連牙

ステータス: 力 12, 魔 11, 耐 4, 速 3, 運 10

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ダークイーグル** (Lv 23) SKILL: ガルーラ, マハガル, ディア, 貪狼見切り

ステータス: 力 16, 魔 13, 耐 12, 速 23, 運 12

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**怠惰のマーヤ** (Lv 26) SKILL: マハジオ, スクンダ

ステータス: 力 15, 魔 23, 耐 16, 速 15, 運 16

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**墮落の塔** (Lv 10) SKILL: ホイスマ, パリソーゴン, 盗んだ空気

ステータス: 力 8, 魔 11, 耐 4, 速 6, 運 8

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**断罪の剣** (Lv 69) SKILL: マハジオンガ, デウバウンド, 吸魔, スクガジャ

ステータス: 力 58, 魔 40, 耐 36, 速 34, 運 46

ステータス: 新 耐, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ダンシングハンド** (Lv 13) SKILL: マハフフ, プーラ

ステータス: 力 7, 魔 15, 耐 5, 速 9, 運 10

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ダンシングハンド(雷人)** (Lv 7) SKILL: ジョブ, フフ, アキ, デンタラフ

ステータス: 力 3, 魔 6, 耐 4, 速 4, 運 5

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**カのヘカトンケイル** (Lv 38) SKILL: フフダイン, ディアラマ, プーラ, ハマ

ステータス: 力 40, 魔 19, 耐 34, 速 13, 運 15

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**血のヘカトンケイル** (Lv 66) SKILL: デスバウンド, 結末の予言

ステータス: 力 65, 魔 26, 耐 54, 速 18, 運 15

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**調和の巨人** (Lv 77) SKILL: マハガルダイン, 五月の断り, メキド

ステータス: 力 65, 魔 59, 耐 55, 速 26, 運 33

ステータス: 新 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**沈黙の聖典** (Lv 27) 女教皇

SKILL: マハムド, ホイスマ, 淀んだ吐息

ステータス: 力 14 | 魔 22 | 耐 15 | 速 16 | 運 21 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**帝王蟲** (Lv 73) 皇帝

SKILL: ショタイン, ホイスミスト, マハラクダ, アカジャアーツ

ステータス: 力 53 | 魔 39 | 耐 52 | 速 42 | 運 40 | 新 無 | 打 無 | 貫 無 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**ディバインマザー** (Lv 90) 女帝

SKILL: マハムド, マハムオン, マハタルカジャ, 終末の予告

ステータス: 力 61 | 魔 67 | 耐 53 | 速 46 | 運 50 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 20 | 氷 弱 | 雷 無 | 風 20 | 万 20 | 光 反 | 闇 無

**デスキャッスル** (Lv 68) 皇帝

SKILL: フラダイン, マハシオンガ, ムドオン, マハムオン

ステータス: 力 48 | 魔 55 | 耐 61 | 速 22 | 運 27 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 20 | 氷 無 | 雷 吸 | 風 弱 | 万 20 | 光 反 | 闇 弱

**デスサーチャー** (Lv 49) 隠者

SKILL: マハラキオン, ムド, マハムド, ムドオン

ステータス: 力 19 | 魔 41 | 耐 21 | 速 55 | 運 18 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 無 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 弱 | 闇 反

**デスツインズ** (Lv 42) 法王

SKILL: シオンガ, マハシオンガ, ラクダ, コンセントレイト

ステータス: 力 23 | 魔 30 | 耐 24 | 速 23 | 運 24 | 新 20 | 打 弱 | 貫 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 吸 | 風 20 | 万 20 | 光 反 | 闇 20

**天神の武者** (Lv 95) 剛毅

SKILL: 真・斬撃見切り, 空間殺法, 刹那日月衝撃, チャージ, マハタルカジャ

ステータス: 力 98 | 魔 37 | 耐 62 | 速 63 | 運 32 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 吸 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**天罰のダイス (番人)** (Lv 62) 運命

SKILL: ヤケクソブースタ, テトラカーン, メギドラ, メギドラオン, パリソーン

ステータス: 力 40 | 魔 40 | 耐 40 | 速 40 | 運 33 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 無 | 氷 無 | 雷 無 | 風 無 | 万 20 | 光 反 | 闇 無

**闘魂のギガス** (Lv 70) 剛毅

SKILL: アカジャアーツ, ギガンフィスト

ステータス: 力 42 | 魔 36 | 耐 54 | 速 44 | 運 41 | 新 耐 | 打 耐 | 貫 耐 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 弱 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**時の砂時計** (Lv 48) 運命

SKILL: マハカルーラ, マハラキオン, テトラカーン

ステータス: 力 24 | 魔 45 | 耐 33 | 速 23 | 運 26 | 新 弱 | 打 弱 | 貫 弱 | 火 反 | 氷 反 | 雷 反 | 風 反 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**トランスツインズ** (Lv 6) 法王

SKILL: ショ, 吸霧, マハシオン

ステータス: 力 4 | 魔 8 | 耐 5 | 速 4 | 運 4 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 弱 | 氷 弱 | 雷 弱 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**貪欲のマーヤ** (Lv 61) 隠者

SKILL: 吸霧, ホイスマ, マハタルカジャ

ステータス: 力 20 | 魔 40 | 耐 21 | 速 55 | 運 30 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 弱 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**泣くテーブル** (Lv 21) 魔術師

SKILL: マハラキ, アキラオ, デカジャ

ステータス: 力 15 | 魔 18 | 耐 14 | 速 13 | 運 10 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 無 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**泣くテーブル (番人)** (Lv 14) 魔術師

SKILL: 剛毅斬, 毒ブースタ, マハラキ, アキラオ, ホイスマ

ステータス: 力 13 | 魔 16 | 耐 16 | 速 11 | 運 9 | 新 10 | 打 無 | 貫 10 | 火 吸 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**嘆くティアラ** (Lv 9) 女教皇

SKILL: ティア, マハラキ, リバトラ

ステータス: 力 5 | 魔 11 | 耐 2 | 速 9 | 運 7 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 無 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**肉欲の蛇** (Lv 75) 恋愛

SKILL: デビルタッチ, 終末の予告, マハムオン, ガルダイン

ステータス: 力 49 | 魔 60 | 耐 39 | 速 36 | 運 48 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 20 | 氷 弱 | 雷 無 | 風 無 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**肉欲の蛇 (番人)** (Lv 67) 恋愛

SKILL: ムドオン, ラクカジャ, 火炎ガードキル, テトラカーン, 吸霧, 吸血, マハラキオン, マハムド, アキラオン, タルカジャ

ステータス: 力 46 | 魔 57 | 耐 36 | 速 33 | 運 45 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 2 | 氷 20 | 雷 2 | 風 2 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**眠るテーブル (番人)** (Lv 50) 魔術師

SKILL: デビルスマイル, 恐怖ブースタ, 亡者の嘆き, ハマオン, マハラキオン, メギドラ

ステータス: 力 24 | 魔 50 | 耐 20 | 速 40 | 運 32 | 新 10 | 打 無 | 貫 10 | 火 5 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**ネメアンアニマル** (Lv 76) 剛毅

SKILL: コッドハンド, チャージ, パリソーン

ステータス: 力 60 | 魔 41 | 耐 57 | 速 40 | 運 37 | 新 耐 | 打 耐 | 貫 耐 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 弱

**ノーブルサーチャー** (Lv 76) 隠者

SKILL: ムドオン, アキラオン, パリソーン, マハラキオン

ステータス: 力 32 | 魔 67 | 耐 34 | 速 70 | 運 32 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 火 反 | 氷 20 | 雷 20 | 風 弱 | 万 20 | 光 反 | 闇 反

SYSTEM  
STORY  
TITLES  
COMMON  
QUEST  
EQUIP  
DATA

SYSTEM  
STORY  
ITEMS  
COMBATS  
QUEST  
AREAS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
ARGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUN  
QUEST  
ARGIS  
DATA

**ノーブルサーチャー(番人) Lv 63**

**スキル** ショウドイン、マハガルディア、空闘殺法、ガルダイ、吸血、アギオン、マハブフダイ、マハジョダイ

**ステータス** 力 29 魔 55 耐 31 速 66 運 27 新 20 打 20 買 20 火 10 氷 10 雷 10 風 10 万 20 光 無 闇 無

**呪いのダイス Lv 62**

**スキル** アローシャワー、終末の予言

**ステータス** 力 19 魔 46 耐 24 速 39 運 44 新 耐 打 耐 買 耐 火 20 氷 20 雷 20 風 弱 20 万 20 光 20 闇 無

**破戒の塔 Lv 56**

**スキル** マハジオンガ、ポイズンミスト、ウィルスプレス、電撃ブースタ

**ステータス** 力 35 魔 44 耐 30 速 33 運 33 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 弱 20 雷 弱 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**破壊のマリア Lv 63**

**スキル** ムド、マハムド、ムドオン、ウィルスプレス

**ステータス** 力 33 魔 50 耐 30 速 31 運 37 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 吸 弱 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 反

**博愛のクビド Lv 58**

**スキル** ミリオンシュート、マリオンガリン、メテオラマ、マハラカカジャ

**ステータス** 力 31 魔 41 耐 30 速 42 運 37 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 無 20 雷 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**白狼の武者 Lv 54**

**スキル** 真・貫通見切り、残影、チャージ、真・斬撃見切り、真・打撃見切り

**ステータス** 力 42 魔 22 耐 38 速 43 運 24 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 弱

**バスタードライブ Lv 8**

**スキル** アサルトタイプ、タルカジャ、マハジョ

**ステータス** 力 9 魔 7 耐 10 速 1 運 1 新 無 打 反 買 無 火 15 氷 20 雷 30 風 20 万 20 光 無 闇 無

**バトルフォート Lv 59**

**スキル** ヒートウェイブ、アギオン、フラッシュノイズ

**ステータス** 力 40 魔 35 耐 42 速 38 運 29 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 無 闇 20

**パワーキャッスル Lv 61**

**スキル** マハラキオン、ショウドイン、マハラクワンダ、デスパウンド

**ステータス** 力 41 魔 51 耐 57 速 18 運 23 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 無 風 弱 20 万 20 光 20 闇 20

**判決の剣 Lv 64**

**スキル** ヒートウェイブ、マハラクワンダ、タルカジャ

**ステータス** 力 49 魔 32 耐 28 速 26 運 34 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 無 闇 弱

**判決の剣(番人) Lv 54**

**スキル** ショウドイン、マハタルカジャ、五月雨斬り、マハジョダイ、マハラクワンダ

**ステータス** 力 49 魔 32 耐 28 速 32 運 34 新 耐 打 10 買 10 火 10 氷 30 雷 25 風 20 万 光 闇 無 無

**ハンドルアニマル Lv 10**

**スキル** ソニックパンチ、タルカジャ

**ステータス** 力 12 魔 6 耐 12 速 5 運 2 新 耐 打 20 買 耐 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 弱

**光と闇のバランサー Lv 68**

**スキル** マハガルーラ、マハンマ、マハムド、正義

**ステータス** 力 40 魔 50 耐 39 速 40 運 42 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 弱 20 風 耐 20 万 20 光 無 闇 無

**ピスティルマザー Lv 63**

**スキル** ガルダイ、マハジョダイ、ディアラオン

**ステータス** 力 43 魔 46 耐 35 速 28 運 32 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 反 弱 20 雷 反 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**ファントムキング(番人) Lv 57**

**スキル** コンセントレイト、メキド、マハンマオン、デビルタッチ、マハンマ、デビルスマイル

**ステータス** 力 25 魔 57 耐 36 速 35 運 25 新 耐 打 15 買 15 火 15 氷 15 雷 15 風 15 万 20 光 反 闇 無

**ファントムマスター Lv 17**

**スキル** ムド、ポイズマ、アギラオ、コンセントレイト

**ステータス** 力 12 魔 17 耐 10 速 12 運 7 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 弱 20 万 20 光 20 闇 20

**ファントムメイジ Lv 12**

**スキル** アギ、マハラカジャ、ムド

**ステータス** 力 9 魔 14 耐 8 速 7 運 5 新 耐 打 20 買 20 火 耐 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 無

**ファントムロード Lv 36**

**スキル** マハムド、アギラオ、吸魔、デビルスマイル

**ステータス** 力 24 魔 29 耐 21 速 24 運 17 新 耐 打 20 買 20 火 無 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 反

**フェイトサーチャー Lv 62**

**スキル** マハムド、マハラキオン、マハジオンガ

**ステータス** 力 22 魔 49 耐 24 速 59 運 21 新 耐 打 20 買 弱 20 火 無 氷 無 雷 無 風 無 万 20 光 反 闇 20

**フォースアニマル Lv 57**

**スキル** ムドオン、キガングファスト、タルカジャ

**ステータス** 力 45 魔 30 耐 41 速 33 運 29 新 耐 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 弱 闇 反

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUNION  
QUEST  
ACQUIRE

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMUNION  
QUEST  
ACQUIRE

**不屈の騎士(番人)** (Lv 26) SKILL: コンセントレイト 疾風ガードキル  
 ヘビーカウタ マハカレラ  
 ガルダイン ラクガジャ  
 キルラッシュ マカラカン  
 ハマ ヒートウェイブ  
 アタック属性: 買 HP: 200 SP: 200 皇帝  
 ステータス: 力 20 魔 18 耐 20 速 20 運 12 新 10 打 10 買 10 火 10 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 無 闇 無

**プラチナダイス** (Lv 73) SKILL: 五月雨斬り  
 アカシヤアーツ  
 ゴッドハンド  
 アタック属性: 打 HP: 439 SP: 216 運命  
 ステータス: 力 58 魔 28 耐 48 速 40 運 52 新 耐 打 耐 買 耐 火 耐 氷 無 雷 無 風 弱 万 20 光 20 闇 20

**ブラックレイヴン** (Lv 9) SKILL: アギ  
 アギ  
 二連牙  
 ボイスマ  
 アギラオ  
 アタック属性: 買 HP: 92 SP: 46 隠者  
 ステータス: 力 8 魔 6 耐 5 速 11 運 4 新 20 打 20 買 20 火 無 氷 20 雷 弱 風 耐 万 20 光 20 闇 20

**ブレイブフォート** (Lv 45) SKILL: アキダイン  
 アキダイン  
 キルラッシュ  
 キガンファスト  
 ラクガジャ  
 アタック属性: 打 HP: 307 SP: 130 戦車  
 ステータス: 力 35 魔 15 耐 32 速 23 運 19 新 20 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 弱 風 20 万 20 光 20 闇 20

**ブロンズダイス** (Lv 18) SKILL: 突撃  
 キルラッシュ  
 二連牙  
 アタック属性: 打 HP: 183 SP: 78 運命  
 ステータス: 力 17 魔 5 耐 14 速 9 運 16 新 20 打 無 買 20 火 20 氷 20 雷 弱 風 20 万 20 光 20 闇 20

**憤怒のキュクロプス(番人)** (Lv 71) SKILL: マハゾンガ  
 イノセントタック  
 空間殺法  
 チャージ  
 自爆  
 アタック属性: 斬 HP: 1700 SP: 1700 刑死者  
 ステータス: 力 64 魔 46 耐 55 速 34 運 33 新 2 打 2 買 20 火 20 氷 20 雷 無 風 20 万 20 光 無 闇 無

**憤怒のキュクロプス** (Lv 78) SKILL: テカジャ  
 自爆  
 深んだ吐息  
 アキダイン  
 終末の予言  
 アタック属性: 斬 HP: 397 SP: 195 刑死者  
 ステータス: 力 66 魔 48 耐 67 速 36 運 34 新 吸 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**平衡の巨人** (Lv 66) SKILL: キガンファスト  
 ラクガジャ  
 ハイパーカウタ  
 アタック属性: 斬 HP: 346 SP: 169 正義  
 ステータス: 力 50 魔 47 耐 43 速 14 運 21 新 耐 打 耐 買 20 火 20 氷 弱 雷 無 風 無 万 20 光 20 闇 20

**平衡の巨人(番人)** (Lv 58) SKILL: 利剣乱舞  
 デッドエンド  
 残影  
 剛殺斬  
 二連牙  
 デスバウンド  
 五月雨斬り  
 チャージ  
 ボスムディ  
 メバラ  
 ディアラマ  
 アタック属性: 斬 HP: 1400 SP: 1400 正義  
 ステータス: 力 37 魔 47 耐 43 速 40 運 21 新 無 打 10 買 10 火 2 氷 20 雷 20 風 2 万 20 光 無 闇 無

**ヘビーキャッスル** (Lv 49) SKILL: アギラオ  
 ジオンガ  
 ボイスマ  
 アタック属性: 打 HP: 269 SP: 132 皇帝  
 ステータス: 力 35 魔 43 耐 49 速 11 運 16 新 20 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 無 風 弱 万 20 光 20 闇 20

**偏愛のクビド** (Lv 28) SKILL: エンジェルアロー  
 プリンパ  
 ディア  
 アタック属性: 買 HP: 203 SP: 116 恋愛  
 ステータス: 力 20 魔 20 耐 20 速 20 運 20 新 20 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**偏見のマーヤ** (Lv 65) SKILL: ショダイン  
 ディアラマ  
 アタック属性: 斬 HP: 383 SP: 188 正義  
 ステータス: 力 51 魔 48 耐 45 速 24 運 34 新 20 打 20 買 20 火 弱 氷 20 雷 耐 風 20 万 20 光 20 闇 20

**変容の彫像** (Lv 17) SKILL: ボイスンミスト  
 ガルラ  
 ディア  
 マハカレラ  
 テクダ  
 ラクガジャ  
 アタック属性: 買 HP: 850 SP: 500 女帝  
 ステータス: 力 14 魔 22 耐 20 速 12 運 10 新 20 打 20 買 20 火 20 氷 20 雷 20 風 無 万 20 光 無 闇 無

**宝物の手** (Lv ?) SKILL: -  
 アタック属性: ? HP: ? SP: ?  
 ステータス: 力 1 魔 1 耐 1 速 99 運 99 新 ? 打 ? 買 ? 火 ? 氷 ? 雷 ? 風 ? 万 ? 光 ? 闇 ?

**炎と氷のバランサー** (Lv 10) SKILL: アギ  
 プフ  
 マハラギ  
 マハラブ  
 アタック属性: 買 HP: 112 SP: 50 正義  
 ステータス: 力 7 魔 13 耐 6 速 6 運 5 新 20 打 20 買 20 火 耐 氷 耐 雷 弱 風 弱 万 20 光 20 闇 20

**本性のマーヤ** (Lv 47) SKILL: ミリオンシュート  
 タルカジャ  
 アタック属性: 斬 HP: 288 SP: 141 剛毅  
 ステータス: 力 36 魔 19 耐 34 速 23 運 36 新 無 打 無 買 無 火 弱 氷 弱 雷 弱 風 弱 万 20 光 20 闇 20

**マジカルマグス** (Lv 43) SKILL: フタイン  
 マハブーラ  
 アタック属性: 打 HP: 112 SP: 112 魔術師  
 ステータス: 力 27 魔 45 耐 22 速 20 運 22 新 20 打 20 買 20 火 弱 氷 無 雷 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**マジカルマグス(番人)** (Lv 38) SKILL: 氷結ガードキル  
 マハブーラ  
 コンセントレイト  
 マカラカン  
 フタイン  
 アタック属性: 打 HP: 700 SP: 700 魔術師  
 ステータス: 力 22 魔 35 耐 17 速 15 運 18 新 15 打 15 買 15 火 弱 氷 吸 雷 20 風 20 万 20 光 無 闇 無

**マジックハンド** (Lv 4) SKILL: ナフ  
 マハブ  
 アタック属性: 打 HP: 52 SP: 24 魔術師  
 ステータス: 力 3 魔 7 耐 4 速 3 運 2 新 20 打 20 買 20 火 弱 氷 耐 雷 20 風 20 万 20 光 20 闇 20

**魔弾の砲座(番人)** (Lv 41) SKILL: フラッシュノイズ  
 マハラクダ  
 コンセントレイト  
 アキダイン  
 ジョダイン  
 アタック属性: 打 HP: 1000 SP: 1000  
 ステータス: 力 45 魔 20 耐 33 速 20 運 13 新 10 打 10 買 10 火 無 氷 弱 雷 無 風 30 万 20 光 無 闇 無

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA



**魔弾の砲座** Lv 46  
HP: 1008 SP: 426 戦車  
ステータス 力 魔 耐 速 運 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20

SKILL: マッドアサルト, タルカジャ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**マッハフォート** Lv 28  
HP: 241 SP: 102 戦車  
ステータス 力 魔 耐 速 運 28 10 26 14 13

SKILL: 二連牙, タルカジャ, チャージ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**魔のヘカトンケイル** Lv 77  
HP: 1260 SP: 618 刑死者  
ステータス 力 魔 耐 速 運 65 80 49 23 21

SKILL: 終末の予言, ハマオン, プフダイン, マハブフダイン, パリノーゴン  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**緑のシジル** Lv 67  
HP: 343 SP: 195 法王  
ステータス 力 魔 耐 速 運 41 57 44 36 30

SKILL: メキド, ショウダイン, マハシオンガ, セクシーダンス  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ミノタウロス壱号** Lv 74  
HP: 1330 SP: 608 刑死者  
ステータス 力 魔 耐 速 運 62 66 52 36 13

SKILL: イノセントタック, タルカジャ, ハイパーカウンタ, 真・炎撃見切り  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ミノタウロス参号** Lv 55  
HP: 1026 SP: 504 刑死者  
ステータス 力 魔 耐 速 運 42 51 38 27 14

SKILL: フフダイン, マハブフダイン, キガンフィスト, 治癒促進-中  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ミノタウロス貳号** Lv 71  
HP: 1100 SP: 588 刑死者  
ステータス 力 魔 耐 速 運 56 61 50 34 19

SKILL: マハタルカジャ, 刹那五月雨撃, 自爆, メディアマ, フフダイン  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ミノタウロス四号** Lv 37  
HP: 792 SP: 420 刑死者  
ステータス 力 魔 耐 速 運 30 33 27 14 14

SKILL: マハブフダイン, デビルズマイル, ティアラマ, タルカジャ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**無風の砂時計** Lv 71  
HP: 383 SP: 188 運命  
ステータス 力 魔 耐 速 運 37 61 45 36 41

SKILL: アローシャワー, メキド, アキダイン, マハラキダイン, マハスクカジャ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**無の巨人** Lv 98  
HP: 484 SP: 237 正義  
ステータス 力 魔 耐 速 運 90 76 72 28 35

SKILL: 刹那五月雨撃, マハンマオン, デスバウンド, ハマオン, マハムドオン, ムドオン  
耐性: 吸 吸 吸 20 20 20 20 20 20



**ライフダンサー** Lv 30  
HP: 219 SP: 108 恋愛  
ステータス 力 魔 耐 速 運 22 22 16 14 23

SKILL: 二連牙, セクシーダンス, マリンカリン  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**リングフォート** Lv 15  
HP: 399 SP: 183 戦車  
ステータス 力 魔 耐 速 運 16 10 16 10 10

SKILL: アサルトタイプ, チャージ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ロイヤルダンサー** Lv 69  
HP: 1200 SP: 600 恋愛  
ステータス 力 魔 耐 速 運 45 47 39 35 48

SKILL: 刹那五月雨撃, セクシーダンス, デンタラフー, マハラキオン  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



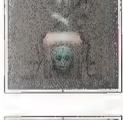
**ロイヤルダンサー(番人)** Lv 61  
HP: 1200 SP: 600 恋愛  
ステータス 力 魔 耐 速 運 40 42 34 30 44

SKILL: マリンカリン, ボイスマ, バトラ, セクシーダンス, ボイスミスト, ホズムディ, フリンパ, ティアラマ, デンタラフー, チャームディ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**ワイルドドライブ** Lv 34  
HP: 246 SP: 105 戦車  
ステータス 力 魔 耐 速 運 35 7 33 28 8

SKILL: キルラッシュ, ラクカジャ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



**笑うテーブル** Lv 11  
HP: 105 SP: 71 魔術師  
ステータス 力 魔 耐 速 運 10 13 9 5 3

SKILL: フフ, マハフフ, ブフアラ, フリンパ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇



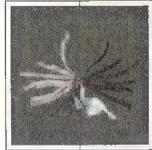
**ワンダーマグス** Lv 52  
HP: 220 SP: 185 魔術師  
ステータス 力 魔 耐 速 運 33 57 25 20 28

SKILL: フアラ, マハンマ, マハブフアラ, フフダイン, マハタルカジャ  
耐性: 新 打 真 火 氷 雷 風 万 光 闇

# ペルソナ 3 本編

ボス

SHADOW DEX



**プリーステス** 遭遇日: 6月9日 アルカナ: 女教皇  
 アタック属性: 貫 HP: 300 SP: 300 Lv 10

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	10	10	10	10	10		20	20	20	20	反	20	20	20	無	無	無	
SKILL	マハブフ		プリンパ		マリンカリ		アサルトタイプ		ブフ		召喚							



**囁くティアラ (攻撃)** 遭遇日: 6月9日 アルカナ: 女教皇  
 アタック属性: 斬 HP: 100 SP: 100 Lv 7

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	7	7	7	7	7		20	20	20	無	弱	20	20	20	無	無	無	
SKILL	アギ		プリンパ															



**囁くティアラ (回復)** 遭遇日: 6月9日 アルカナ: 女教皇  
 アタック属性: 斬 HP: 70 SP: 70 Lv 7

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	10	10	10	10	10		20	20	20	20	反	20	20	20	無	無	無	
SKILL	ディア																	



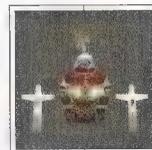
**エンプレス** 遭遇日: 6月8日 アルカナ: 女帝  
 アタック属性: 打 HP: 500 SP: 500 Lv 16

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	11	11	11	11	11		要	弱	弱	無	無	無	無	20	無	無	無	
SKILL	ネコダマン		マハガル		パラタイムシフト		デビルタッチ		マリンカリ									



**エンペラー** 遭遇日: 6月8日 アルカナ: 皇帝  
 HP: 1000 SP: 1000 Lv 16

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	11	11	11	11	11		無	無	無	弱	弱	弱	弱	20	無	無	無	
SKILL	電光石火		デッドエンド		パラタイムシフト													



**ハイエロファント** 遭遇日: 7月8日 アルカナ: 法王  
 アタック属性: 打 HP: 1500 SP: 1500 Lv 24

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	14	16	16	15	18		20	20	20	20	20	反	20	20	無	無	無	
SKILL	滅亡の予言		マハジオ		デカジャ		ジオンガ		電光石火		マハジオンガ		スクンダ					



**ラヴァーズ** 遭遇日: 7月8日 アルカナ: 恋愛  
 アタック属性: 打 HP: 1500 SP: 1500 Lv 25

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	15	16	17	15	19		20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	無	
SKILL	ハードブレイカー		マリンカリ		マハラキオン		エンジェルアロー		プリンパ		吸血		吸魔					



**チャリオッツ** 遭遇日: 8月6日 アルカナ: 戦車  
 HP: 1500 SP: 1000 Lv 31

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	20	20	25	15	20		20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	無	
SKILL	キルラッシュ		デングラフ		デビルズマイル		電光石火		チャージ		蘇生		合体					



**ジャスティス** 遭遇日: 8月6日 アルカナ: 正義  
 アタック属性: 貫 HP: 1500 SP: 1000 Lv 31

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	15	20	20	20	20		20	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	
SKILL	ダブルシュー		ミリオンシュー		ハマ		刹那五月雨撃		マインマ		マッドアサルト		蘇生					



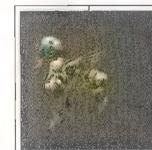
**???** 遭遇日: 8月6日 アルカナ: ???  
 アタック属性: 貫 HP: 1500 SP: 1000 Lv 35

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	25	20	28	20	25		20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	無	
SKILL	キルラッシュ		デングラフ		ボイズンミスト		分離											



**ハーミット** 遭遇日: 9月5日 アルカナ: 隠者  
 アタック属性: 貫 HP: 3500 SP: 3500 Lv 39

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	25	30	30	25	20		20	20	20	20	20	20	吸	20	20	無	無	
SKILL	ギガスパーク		コンセントレイト		ジオンガ		マハジオンガ		充電		ボイズンミスト							



**フォーチュン** 遭遇日: 10月4日 アルカナ: 運命  
 アタック属性: 打 HP: 3000 SP: 3000 Lv 46

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	29	29	29	29	29		20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	無	
SKILL	アローシャワー		ミリオンシュー		ガルダイン		マハガルダイン		運命の種									



**ストレンガス** 遭遇日: 10月4日 アルカナ: 剛毅  
 アタック属性: 貫 HP: 4000 SP: 4000 Lv 46

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	29	29	29	29	29		20	20	20	20	20	20	20	20	無	無	無	
SKILL	ヒートウェイブ		五月雨斬り		ギガンファイト		フラッシュノイズ		セクシーダンス		マッドアサルト							



**タカヤ** 遭遇日: 11月3日 アルカナ: 運命  
 アタック属性: 貫 HP: 1000 SP: 1500 Lv 53

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	35	35	35	31	30		20	20	20	20	20	20	20	20	20	反	無	
SKILL	アキタイン		ガルダイン		ブラダイン		ジオダイン		コンセントレイト		メキド							



**ジン** 遭遇日: 11月3日 アルカナ: 運命  
 HP: 1000 SP: 1500 Lv 53

ステータス	力	魔	耐	速	運	耐性	斬	打	貫	火	氷	雷	風	万	毒	光	闇	
	35	35	35	31	30		20	20	20	20	反	20	20	20	20	無	反	
SKILL	△ドオン		マハラキオン		タルカジャ		△ド											

SYSTEM  
STORY  
TRAINING  
COMMON  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TRAINING  
COMMON  
QUEST  
AEGIS  
DATA



### 石像1 (火炎)

出現日: 11月3日 アルカナ: 刑死者  
属性: 炎 HP: 300 SP: 500 Lv 48

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	28	28	28	28	28	炎	20	20	20	無	20	20	20	20	無	無
SKILL	アギラオ															



### 石像2 (氷結)

出現日: 11月3日 アルカナ: 刑死者  
属性: 氷 HP: 300 SP: 500 Lv 48

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	28	28	28	28	28	氷	20	20	20	20	反	20	20	20	無	無
SKILL	フーラ															



### 石像3 (電撃)

出現日: 11月3日 アルカナ: 刑死者  
属性: 雷 HP: 250 SP: 500 Lv 48

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	28	28	28	28	28	雷	20	20	20	20	20	無	20	20	無	無
SKILL	ジオンガ															



### 犠牲のマーヤ

出現日: 11月3日 アルカナ: 刑死者  
属性: 炎 HP: 500 SP: 500 Lv 40

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	20	20	20	20	20	炎	20	20	20	20	無	弱	20	20	20	20
SKILL	-															



### ハンゴドマン

出現日: 11月3日 アルカナ: 刑死者  
属性: 炎 HP: 5500 SP: 5500 Lv 54

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	33	33	33	33	33	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	召喚 爆弾化 アカシャアーツ															



### チドリ

出現日: 11月22日 アルカナ: 刑死者  
属性: 炎 HP: 1200 SP: 1200 Lv 56

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	35	35	35	35	35	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	アギラオ マリンカリン セクシーダンス ホイスマ															



### ジン (2回目)

出現日: 1月31日 アルカナ: 隠者  
属性: 炎 HP: 500 SP: 500 Lv 74

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	45	50	45	45	45	炎	20	20	20	反	20	20	20	20	無	反
SKILL	魂の予言 ミリオンスター アギラオ マリンカリン チャットエンド セクシーダンス															



### タカヤ (2回目)

出現日: 1月31日 アルカナ: 運命  
属性: 炎 HP: 700 SP: 7000 Lv 75

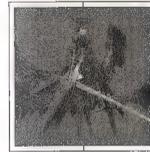
ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	45	60	45	45	50	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	アギラオ マリンカリン ガルダイン フフダイン															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 愚者  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	-															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 魔術師  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	アギラオ マリンカリン アギ アギラオ															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 女教皇  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	フフダイン 氷結ガードキル フフ フフーラ															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 女教皇  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	疾風ガードキル ガル ガルーラ															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 皇帝  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	電撃ガードキル ジオ ジオンガ															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 法王  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	無	無	20	20	20	20	20	反	反
SKILL	マッドアサルト リベリオン レボリューション バスターアタック															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 恋愛  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無
SKILL	エンジェルアロー マリンカリン プリンパ テンタラー															



### ニクス・アバター

出現日: 1月31日 アルカナ: 戦車  
属性: 炎 HP: 1500 SP: 2000 Lv 76

ステータス	力	魔	耐	速	運	属性	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	炎	無	無	無	30	30	30	30	20	無	無
SKILL	チャーシ ゴッドハンド ヒートウェイブ															



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 正義 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 1500 SP: 2000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	20	20	20	無	無	20	20	20	無	無

SKILL  
 マハンマ  
 ハマオン  
 タルカジャ



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 隠者 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 1500 SP: 2000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	20	20	20	無	無	20	20	無	20	無

SKILL  
 ムドオン  
 テトラカーン  
 マカラカーン  
 淀んだ吐息  
 マハムド  
 ボイズマ  
 マハムドオン  
 テンタラフー



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 運命 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 1500 SP: 2000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	20	20	20	無	無	20	20	無	20	無

SKILL  
 マハラギ  
 マハラギオン  
 アギラオ  
 アギダイン  
 フーラ  
 ブフダイン  
 マハブフ  
 ブフ  
 マハブフダイン  
 マハガル  
 ガル  
 ガルーラ  
 ガルダイン  
 シオンガ  
 シオダイン  
 マハジョ  
 マハジョオンガ  
 マハジョダイン



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 剛毅 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 1500 SP: 2000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	無	無	無	20	20	20	20	20	無	無

SKILL  
 チャージ  
 デスパウンド  
 五月雨斬り  
 ラクンダ



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 刑死者 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 1500 SP: 2000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	50	50	45	45	45	15	15	15	20	20	20	20	20	無	無

SKILL  
 アギ  
 アギラオ  
 ムドオン  
 デビルタッチ  
 メギドラ  
 コンセントレイト  
 亡者の嘆き



**ニクス・アバター** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 死 Lv 76  
 アタック属性 専 HP: 6000 SP: 3000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	55	55	55	55	55	10	10	10	10	10	10	10	10	20	無

SKILL  
 夜の女王  
 闇夜のドレス  
 アギダイン  
 シオダイン  
 ガルダイン  
 ボイズミス  
 コンセントレイト  
 デクンダ  
 デカジャ  
 メギドラ  
 マハラギダイン  
 マハブフダイン  
 マハガルダイン  
 マハジョダイン  
 チャージ  
 タルカジャ  
 ラクカジャ  
 スカカジャ  
 マハタルンダ  
 マハラクンダ  
 マハスクンダ  
 疾風ガードキル  
 氷結ガードキル  
 炎炎ガードキル  
 疾風ガードキル



**ニクス** 誕生日: 1月31日 アルカナ: 死 Lv 99  
 アタック属性 専 HP: 10000 SP: 10000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	99	99	99	99	99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

SKILL  
 DEATH



**刈り取る者** 誕生日: 4月21日以降 アルカナ: 死神 Lv 99  
 アタック属性 専 HP: 5000 SP: 12000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	66	99	66	99	66	15	15	15	15	15	15	15	15	20	無

SKILL  
 マハラギダイン  
 マハブフダイン  
 マハジョダイン  
 マハラギダイン  
 刹那五月雨撃  
 マッドアサルト  
 メギドラオン  
 吸血  
 吸魔  
 空間魔法  
 ムドオン  
 ハマオン  
 炎炎ガードキル  
 氷結ガードキル  
 疾風ガードキル  
 マハムドオン



**エリザベス** アルカナ: ??? Lv 99  
 アタック属性 新 HP: 20000 SP: 20000

ステータス	力	魔	耐	速	運	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇
	99	99	99	99	99	20	20	20	20	20	20	20	20	無	無

SKILL

**1 スルト**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハラギダイン

**2 ジャックフロスト**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハブフダイン

**3 トール**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハジョダイン

**4 クー・フーリン**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハガルダイン

**5 メタロ**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハンマオン

**6 アリス**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 マハムドオン

**7 ネビロス**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 セクシーダンス  
 フラッシュノイズ  
 テンタラフー  
 デビルスマイル  
 ボイズミス

**8 マサカド**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 メギドラオン

**9 ピクシー**  
 アルカナ: -  
 SKILL  
 メギドラオン  
 ディアラハン

ペルソナ使用条件

- ・1ターン2回行動。毎ターン番号順にペルソナを変える
- ・物理攻撃およびエリザベスが装着するペルソナの攻撃属性に対し、無効、反射、吸収の耐性を持つペルソナを装着している場合、マサカドを召喚しメギドラオンを使用する
- ・HPが50%を下回ると、ピクシーを召喚しディアラハンを使用する(1回のみ)
- ・以下の状態にあると、ピクシーを召喚しディアラハンとメギドラオンを使用する(何度でも)  
 仲間がいる/ハルマゲドンを使用する/HPが9000を下回る

# "後日談"編

SHADOW NORMAL / KEEPER

## ■ ノーマル・番人シャドウ

**アイアンダイス** **Lv 55**

スキル: シンクルショット, ミリオンシュート, マッドアサルト, 烈風波

ステータス: 力 43 | 魔 19 | 耐 36 | 速 31 | 運 43 | 新 20 | 打 耐 | 炎 耐 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**アイスレイヴン(番人)** **Lv 49**

スキル: 電撃ガードキル, フラール, マハブフーラ, マハクンダ, 炎斬断, 氷結ガードキル

ステータス: 力 28 | 魔 30 | 耐 29 | 速 43 | 運 26 | 新 10 | 打 10 | 炎 反 | 氷 弱 | 雷 吸 | 風 耐 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**哀のヘカトンケイル** **Lv 74**

スキル: マハブフーラ, ゴッドハンド, 終末の予言, 淀んだ空気

ステータス: 力 60 | 魔 57 | 耐 51 | 速 42 | 運 19 | 新 20 | 打 吸 | 炎 吸 | 氷 20 | 雷 吸 | 風 吸 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**愛欲の蛇** **Lv 51**

スキル: アキタイン, 吸血, 吸魔, メディアラ

ステータス: 力 38 | 魔 45 | 耐 24 | 速 20 | 運 33 | 新 20 | 打 20 | 炎 弱 | 氷 20 | 雷 20 | 風 無 | 万 20 | 光 弱 | 闇 弱

**青のシジル** **Lv 38**

スキル: マハブフーラ, マハムド, マハクンダ, テトラカーン

ステータス: 力 24 | 魔 32 | 耐 27 | 速 26 | 運 18 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 無 | 万 20 | 光 20 | 闇 反

**赤のシジル** **Lv 50**

スキル: アキタイン, マハラキオン, デスパウンド, コンセントレイト

ステータス: 力 31 | 魔 42 | 耐 34 | 速 26 | 運 24 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 吸 | 雷 弱 | 風 吸 | 万 20 | 光 20 | 闇 無

**アケロンサーチャー(番人)** **Lv 70**

スキル: マハガルダイン, ハマオン, ムドオン, マハラキオン, メギドラ

ステータス: 力 37 | 魔 73 | 耐 39 | 速 65 | 運 36 | 新 5 | 打 5 | 炎 5 | 氷 弱 | 雷 反 | 風 弱 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**アメンティレイヴン** **Lv 62**

スキル: アキタイン, マハラキオン, マハムド, スクガジャ

ステータス: 力 28 | 魔 37 | 耐 29 | 速 63 | 運 36 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 20 | 雷 弱 | 風 耐 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**怒りの聖典(番人)** **Lv 50**

スキル: 淀んだ空気, 終末の予言, マハクンダ, マハトルンダ

ステータス: 力 29 | 魔 42 | 耐 32 | 速 33 | 運 37 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 弱 | 雷 反 | 風 20 | 万 吸 | 光 20 | 闇 無

**育成の彫像** **Lv 58**

スキル: ガルダイン, マハガルダイン, ディアラマ

ステータス: 力 34 | 魔 44 | 耐 45 | 速 28 | 運 30 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**維持の彫像** **Lv 38**

スキル: ガルーラ, メディア, ラクガジャ

ステータス: 力 22 | 魔 32 | 耐 33 | 速 15 | 運 19 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 無 | 光 20 | 闇 20

**偽りの聖典** **Lv 25**

スキル: マハラギ, 炎炎ブースタ

ステータス: 力 10 | 魔 23 | 耐 14 | 速 19 | 運 16 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 吸 | 雷 20 | 風 弱 | 万 無 | 光 20 | 闇 20

**イデアマザー** **Lv 33**

スキル: マハブフーラ, マハガルラ, ディアラマ, 氷結ブースタ

ステータス: 力 26 | 魔 29 | 耐 20 | 速 14 | 運 17 | 新 20 | 打 20 | 炎 吸 | 氷 20 | 雷 耐 | 風 耐 | 万 無 | 光 20 | 闇 弱

**インテリマグス** **Lv 48**

スキル: フラール, マハブフーラ, リベリオン

ステータス: 力 29 | 魔 50 | 耐 19 | 速 18 | 運 35 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 弱 | 雷 吸 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**淫欲の蛇** **Lv 63**

スキル: アキタイン, マハラキオン, マハムド, セクシーダンス

ステータス: 力 42 | 魔 53 | 耐 31 | 速 29 | 運 41 | 新 20 | 打 耐 | 炎 耐 | 氷 吸 | 雷 弱 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 反

**ヴィーナスイーグル** **Lv 32**

スキル: ガルーラ, マハガルラ, ディアラマ, 貴道見切り

ステータス: 力 23 | 魔 19 | 耐 18 | 速 25 | 運 18 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 耐 | 雷 弱 | 風 20 | 万 反 | 光 20 | 闇 20

**蠢くティアラ** **Lv 53**

スキル: アキタイン, マハムド, 吸魔, ディアラマ

ステータス: 力 31 | 魔 41 | 耐 30 | 速 31 | 運 36 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 無 | 雷 弱 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**裏切りのマーヤ** **Lv 26**

スキル: フリンパ, ティア, リハトラ, 混乱ブースタ

ステータス: 力 7 | 魔 20 | 耐 16 | 速 16 | 運 20 | 新 20 | 打 20 | 炎 20 | 氷 反 | 雷 弱 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**永遠の時時計** **Lv 70**

スキル: マハクンダ, ガルダイン, マハガルダイン, フラッシュブレイズ, テンタラー

ステータス: 力 38 | 魔 62 | 耐 46 | 速 37 | 運 34 | 新 20 | 打 弱 | 炎 弱 | 氷 20 | 雷 無 | 風 無 | 万 吸 | 光 20 | 闇 20

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMIT  
QUEST  
AEGIS  
LVL7

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMIT  
QUEST  
AEGIS  
LVL7

**栄華の手** (Lv 7?)

スキル: 不明

ステータス: 力 1 | 魔 1 | 耐 1 | 速 99 | 運 99

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**栄光の手** (Lv 7?)

スキル: 不明

ステータス: 力 1 | 魔 1 | 耐 1 | 速 99 | 運 99

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**エターナルイーグル** (Lv 69)

スキル: カルダイン, マハカルーラ, マハカルダイン, マハマスクジャ

ステータス: 力 42 | 魔 39 | 耐 38 | 速 55 | 運 40

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**エルドラアニマル(番人)** (Lv 40)

スキル: アキラオ, 雷光石火, キルラツコ, 氷結見切り

ステータス: 力 28 | 魔 17 | 耐 27 | 速 21 | 運 29

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**怨恨の塔** (Lv 70)

スキル: マハラキダイン, マハラフタイン, メギドラオン, コンセントレイト

ステータス: 力 40 | 魔 35 | 耐 55 | 速 42 | 運 45

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**黄金虫** (Lv 60)

スキル: ショタイン, 烈風波, タルカジャ, ラクカジャ

ステータス: 力 32 | 魔 40 | 耐 54 | 速 32 | 運 29

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**臆病のマーヤ(番人)** (Lv 49)

スキル: リパトラ, プーラ, ダブルシュート, デクンダ, デカジャ

ステータス: 力 34 | 魔 29 | 耐 33 | 速 33 | 運 33

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**怒るテーブル** (Lv 59)

スキル: アギダイン, フラフタイン, ネコタマシ, マカラカーン

ステータス: 力 32 | 魔 31 | 耐 40 | 速 42 | 運 39

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**怨念の武者(番人)** (Lv 76)

スキル: 五月雨斬り, チェーゾ, マハドゾン, ホイスンアロー

ステータス: 力 44 | 魔 56 | 耐 52 | 速 49 | 運 30

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**凱旋の騎士** (Lv 39)

スキル: ジオンガ, マハシオンガ, デッドエンド, マハラクンダ

ステータス: 力 29 | 魔 29 | 耐 28 | 速 22 | 運 16

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**皆伝の武者(番人)** (Lv 76)

スキル: ハマブースタ, 五月雨斬り, チェーゾ, 空闘合法, マハンマオン

ステータス: 力 47 | 魔 49 | 耐 57 | 速 57 | 運 34

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**解放のマリア** (Lv 46)

スキル: ハマオン, マリンカリン, デンダラフー

ステータス: 力 25 | 魔 43 | 耐 23 | 速 26 | 運 25

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**雷と風のバランサー** (Lv 30)

スキル: 電撃ブースタ, ジオンガ, マハシオ, ガルーラ, マハカル

ステータス: 力 10 | 魔 22 | 耐 16 | 速 19 | 運 21

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**犠牲のマーヤ** (Lv 64)

スキル: フラフタイン, デンダラフー, メティラマ, 吸血

ステータス: 力 47 | 魔 50 | 耐 42 | 速 36 | 運 24

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**狂気のクビド** (Lv 31)

スキル: ガルーラ, マリンカリン, メディア, エンジェルアロー

ステータス: 力 18 | 魔 21 | 耐 19 | 速 22 | 運 20

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**狂気のキュクロプス** (Lv 73)

スキル: ゴッドハンド, イブセントタック, チェーゾ

ステータス: 力 79 | 魔 65 | 耐 63 | 速 73 | 運 34

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**狂気の聖典** (Lv 35)

スキル: デビルタッチ, ハマ, ガルーラ, マハカルーラ, パウザーゴン

ステータス: 力 20 | 魔 27 | 耐 21 | 速 20 | 運 24

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**教条の塔** (Lv 37)

スキル: ジオンガ, マハシオ, ハマ, 電撃ブースタ

ステータス: 力 25 | 魔 28 | 耐 19 | 速 22 | 運 23

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**狂信の塔** (Lv 67)

スキル: 電撃ガードキル, マハシオンガ, デビルスマイル, 亡者の嘆き, コンセントレイト

ステータス: 力 44 | 魔 45 | 耐 45 | 速 37 | 運 37

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

**狂乱のマリア** (Lv 56)

スキル: メギド, ハマオン, コンセントレイト

ステータス: 力 32 | 魔 63 | 耐 25 | 速 24 | 運 31

属性: 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SYSTEM  
STORY  
TARTARIUS  
COMMON  
QUEST  
LEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTARIUS  
COMMON  
QUEST  
LEGIS  
DATA



### 虚栄のマーヤ(番人) (Lv 63) 女帝

ステータス 力 魔 耐 速 運 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	ガル	マハラカジャ
バスターアタック	マハラカジャ	マハラカジャ
アキ	マハラカジャ	マハラカジャ
ゴブ	マハラカジャ	マハラカジャ
ジオ	マハラカジャ	マハラカジャ

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### キラーツインズ (Lv 44) 法王

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	シオンガ		
マシオンガ			
終末の予言			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### キラードライブ (Lv 45) 魔

ステータス 力 魔 耐 速 運 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	キガンファスト		
タルカジャ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

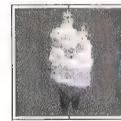


### キリングハンド (Lv 43) 魔

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	マブフ		
ネコタマン			
亡者の嘆き			
吸魔			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### キングキャッスル (Lv 65) 皇帝

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	電撃ガードキル		
マシオンガ	チャージ		
マシオンガ			
ゴッドハンド			
ポイズンミスト			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 均衡の巨人 (Lv 43) 正義

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	ムド		
殺断			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 禁欲の蛇 (Lv 30) 恋愛

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	マブフ		
シオンガ			
テンタラー			
吸魔			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### クラリスダンサー (Lv 67) 運命

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	テンタラー		
デスパウダ			
刹那五月雨撃			
イノセントアタック			
セクシーダンス			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### グランドマグス (Lv 65) 魔

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	コンセントレイト		
アキ			
マハラカジャ			
メギドラオン			
テンタラー			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### クレイジーツインズ (Lv 67) 法王

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	シオンガ		
マシオンガ			
コンセントレイト			
キガンファスト			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 激震のギガス (Lv 37) 剛毅

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	キルラッシュ		
バスターアタック			
タルカジャ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 原初のマリア(番人) (Lv 30) 女帝

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	メギドラオン		
コンセントレイト			
マブフ			
マブフ			
マブフ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

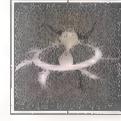


### 光輝のキュクロプス(番人) (Lv 37) 刑死者

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	氷結ブースタ		
マブフ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
10	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 恒久の砂時計 (Lv 56) 運命

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	ガルティン		
ヒートウェイブ			
テトラカーン			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 鋼鉄のギガス (Lv 35) 剛毅

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	キルラッシュ		
電光石火			
疾風見切り			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
5	20	5	20	20	20	20	20	20	20



### 傲慢のマーヤ (Lv 55) 皇帝

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	シオンガ		
マブフ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 豪腕のキュクロプス (Lv 75) 刑死者

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	メギドラオン		
空間総法			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 誤算のマーヤ (Lv 34) 運命

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	アキ		
マブフ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### ゴッドハンド (Lv 53) 魔術師

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	マブフ		
マブフ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 金剛鎧 (Lv 50) 皇帝

ステータス 力 魔 耐 速 運 耐性 新 打 買 火 氷 雷 風 万 光 闇

SKILL	ヒートウェイブ		
ラクカジャ			
ラクカジャ			
チャージ			

新	打	買	火	氷	雷	風	万	光	闇
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



### 混沌のキュクロプス (Lv 75)

SKILL: マハラギダイン, アキタイン, アフタイン, ジョタイン, ガルタイン

ステータス: 力 53 | 魔 91 | 耐 56 | 速 42 | 運 31 | 新 20 | 打 20 | 貫 20 | 炎 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20



### 財宝の手 (Lv ?)

ステータス: 力 1 | 魔 1 | 耐 1 | 速 99 | 運 99



### 叫ぶティアラ(番人) (Lv 50)

SKILL: テトラカーン, マハスクガジャ, スティア, 氷結ガードキル

ステータス: 力 29 | 魔 41 | 耐 29 | 速 32 | 運 31



### 囁くティアラ (Lv 31)

SKILL: アキラオ, マハラキ, マハタルカジャ

ステータス: 力 19 | 魔 21 | 耐 19 | 速 18 | 運 19



### 挫折のマーヤ (Lv 38)

SKILL: マカラカーン, マハラクンダ, リベリオン, ムドク

ステータス: 力 31 | 魔 16 | 耐 32 | 速 19 | 運 23



### 残酷のマーヤ(番人) (Lv 40)

SKILL: アキラオ, ウイルスブレス, マカラカーン, フラッシュノイズ

ステータス: 力 19 | 魔 28 | 耐 17 | 速 18 | 運 24



### 慈愛の彫像 (Lv 49)

SKILL: ガルタイン, マハガルーラ, テンタラーン, ティアラハン

ステータス: 力 25 | 魔 40 | 耐 40 | 速 19 | 運 30



### 死甲蟲 (Lv 44)

SKILL: 金剛発破, ミリオンショット, 吸血, チャージ

ステータス: 力 34 | 魔 24 | 耐 31 | 速 26 | 運 24



### 至高の手 (Lv ?)

ステータス: 力 1 | 魔 1 | 耐 1 | 速 99 | 運 99



### 地獄の騎士 (Lv 45)

SKILL: ムド, マハムド, ヒートウェイブ, テイルタッチ

ステータス: 力 37 | 魔 35 | 耐 30 | 速 24 | 運 16



### 嫉妬のクビド (Lv 36)

SKILL: エンジェルアロー, 吸魔, スクンダ, 魅力ブースタ

ステータス: 力 20 | 魔 25 | 耐 21 | 速 25 | 運 24



### 死のダイス (Lv 49)

SKILL: ムド, ムドオン, ハマ, ハマオン

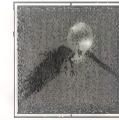
ステータス: 力 16 | 魔 42 | 耐 21 | 速 35 | 運 40



### 邪悪の砲座 (Lv 49)

SKILL: アローシャワー, マッドアサルト, チャージ

ステータス: 力 50 | 魔 22 | 耐 39 | 速 18 | 運 25



### ジュピターイーグル (Lv 54)

SKILL: ガルタイン, マハガルーラ, スクンダ, マハスクンダ

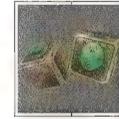
ステータス: 力 34 | 魔 31 | 耐 30 | 速 43 | 運 31



### 情欲の蛇 (Lv 58)

SKILL: アキタイン, ハマオン, マリンガリン, メディアマ

ステータス: 力 37 | 魔 44 | 耐 31 | 速 28 | 運 41



### シルバーダイス (Lv 61)

SKILL: アカシャアーツ, キガンファスト, アローシャワー

ステータス: 力 43 | 魔 28 | 耐 41 | 速 34 | 運 44



### 白のシジル (Lv 66)

SKILL: マハラフダイン, ムドクオン, マハムドオン, ウイルスブレス

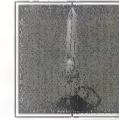
ステータス: 力 41 | 魔 73 | 耐 42 | 速 16 | 運 33



### 真紅の砲座 (Lv 55)

SKILL: アローシャワー, ボイスンアロー, マハラクンダ, チャージ

ステータス: 力 45 | 魔 19 | 耐 59 | 速 24 | 運 47



### 審判の剣 (Lv 40)

SKILL: ジオンガ, マハジオンガ, ボイスンミスト, 魅力ブースタ

ステータス: 力 22 | 魔 41 | 耐 20 | 速 18 | 運 25



### 神話のギガス (Lv 65)

SKILL: レボリューション, マハラキタイン, アカシャアーツ, マッドアサルト, ラカガジャ

ステータス: 力 48 | 魔 22 | 耐 53 | 速 37 | 運 42





**熱甲蟲** **Lv 44** **皇帝**

スキル: アキダイン, マハラキオン, コンセントレイト

ステータス: 力 34 | 魔 24 | 耐 35 | 速 30 | 運 20 | 新 20 | 打 反 | 買 耐 | 火 吸 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**眠るテーブル** **Lv 63** **魔術師**

スキル: メギドラ, コッドハンド, 烈風波

ステータス: 力 36 | 魔 57 | 耐 32 | 速 34 | 運 37 | 新 耐 | 打 無 | 買 耐 | 火 耐 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**ネメアンアニマル** **Lv 71** **剛**

スキル: アカジャアーツ, コッドハンド, パリゾゴン, チャージ

ステータス: 力 57 | 魔 38 | 耐 54 | 速 37 | 運 34 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 弱

**ノーブルサーチャー** **Lv 56** **隠者**

スキル: アキダイン, マハラキオン, シオダイン, ムドオン

ステータス: 力 20 | 魔 55 | 耐 22 | 速 58 | 運 20 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 反 | 氷 20 | 雷 20 | 風 弱 | 万 20 | 光 反 | 闇 反

**呪いのダイス** **Lv 33** **運命**

スキル: ムド, パリゾゴン, マカラカーン

ステータス: 力 6 | 魔 33 | 耐 11 | 速 25 | 運 31 | 新 耐 | 打 耐 | 買 耐 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 弱 | 万 20 | 光 20 | 闇 無

**破戒の塔** **Lv 51** **法王**

スキル: ジオンガ, マハジオンガ, ボイスンミスト

ステータス: 力 32 | 魔 41 | 耐 27 | 速 31 | 運 29 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 弱 | 氷 耐 | 雷 吸 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**破壊のマリア** **Lv 45** **女教皇**

スキル: アキラオ, マハジオンガ, 電撃ブースタ, 疾風見切り

ステータス: 力 25 | 魔 40 | 耐 20 | 速 27 | 運 30 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 吸 | 氷 20 | 雷 無 | 風 弱 | 万 20 | 光 無 | 闇 反

**博愛のクビド** **Lv 62** **恋愛**

スキル: アロージャワー, ボイスンアロー, ディアライバ, メハトラ

ステータス: 力 33 | 魔 44 | 耐 32 | 速 44 | 運 40 | 新 20 | 打 弱 | 買 20 | 火 20 | 氷 無 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**爛舌の砲座(番人)** **Lv 62** **戦車**

スキル: コンセントレイト, アキダイン, マハラキオン, マッドアサルト

ステータス: 力 70 | 魔 39 | 耐 59 | 速 24 | 運 27 | 新 10 | 打 10 | 買 10 | 火 吸 | 氷 弱 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**白狼の武者** **Lv 61** **剛毅**

スキル: 五月雨斬り, チャージ

ステータス: 力 47 | 魔 26 | 耐 42 | 速 47 | 運 28 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 弱 | 闇 弱

**バスタードライブ** **Lv 75**

スキル: メギドラオン, 空間殺法, チャージ, タルカジャ

ステータス: 力 59 | 魔 41 | 耐 50 | 速 39 | 運 43 | 新 無 | 打 反 | 買 無 | 火 15 | 氷 20 | 雷 30 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**バトルフォート** **Lv 64** **戦車**

スキル: フラッシュノイズ, 烈風波, コッドハンド, マハラクンダ, チャージ

ステータス: 力 52 | 魔 29 | 耐 45 | 速 41 | 運 32 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 20 | 風 20 | 万 20 | 光 無 | 闇 20

**ハレムダンサー(番人)** **Lv 44** **恋愛**

スキル: アキダイン, ヒートウェイブ, コーピング, マリンカリン, 毒ブースタ, ボイスンミスト, 炎突見切り, 懐疑ブースタ

ステータス: 力 24 | 魔 38 | 耐 23 | 速 26 | 運 25 | 新 20 | 打 反 | 買 無 | 火 20 | 氷 吸 | 雷 20 | 風 吸 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**パワーキャッスル** **Lv 64** **皇帝**

スキル: アキダイン, マハラキオン, ジオダイン, マハジオン

ステータス: 力 43 | 魔 53 | 耐 59 | 速 20 | 運 24 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 耐 | 氷 弱 | 雷 無 | 風 無 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**反逆のキュクロプス(番人)** **Lv 70** **刑死者**

スキル: プレイザッパー, アドバイス, チャージ, イセントタック, 真・斬撃見切り, 空間殺法, コッドハンド, 真・打撃見切り, 烈風波, ボイスンアロー, 真・渦見切り, アローシャワー

ステータス: 力 78 | 魔 61 | 耐 46 | 速 18 | 運 31 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 吸 | 雷 25 | 風 吸 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**判決の剣(番人)** **Lv 48** **正義**

スキル: 水鏡ガードキル, 真・疾風見切り, ジオンガ, コンセントレイト, マハジオンガ, 電撃ガードキル, 炎突ガードキル, 剛毅斬, マハラクンダ, 電撃ハイブースタ

ステータス: 力 49 | 魔 32 | 耐 28 | 速 26 | 運 34 | 新 20 | 打 反 | 買 10 | 火 10 | 氷 20 | 雷 20 | 風 吸 | 万 弱 | 光 20 | 闇 無

**ハンドルアニマル** **Lv 29** **剛毅**

スキル: キルラッシュ, タルカジャ

ステータス: 力 20 | 魔 10 | 耐 24 | 速 18 | 運 15 | 新 20 | 打 耐 | 買 耐 | 火 弱 | 氷 20 | 雷 20 | 風 無 | 万 20 | 光 弱 | 闇 弱

**光と闇のバランサー** **Lv 44** **正義**

スキル: ムド, ムドオン, ハマ, ハマオン

ステータス: 力 26 | 魔 36 | 耐 25 | 速 26 | 運 26 | 新 耐 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 20 | 雷 弱 | 風 耐 | 万 20 | 光 無 | 闇 無

**ピスティルマザー** **Lv 53** **女帝**

スキル: ガルダイン, マハガルーラ, マハジオンガ, コンセントレイト

ステータス: 力 39 | 魔 42 | 耐 31 | 速 25 | 運 29 | 新 20 | 打 20 | 買 20 | 火 20 | 氷 弱 | 雷 吸 | 風 反 | 万 20 | 光 20 | 闇 20

**ファントムキング** **Lv 72** **隠者**

スキル: マハラキオン, マハムドオン, テンタラー

ステータス: 力 17 | 魔 17 | 耐 16 | 速 16 | 運 16 | 新 25 | 打 15 | 買 15 | 火 15 | 氷 15 | 雷 15 | 風 15 | 万 20 | 光 反 | 闇 無

**ファントムナイト** **Lv 64**  
 SKILL: 斬, マドオン, マハムドオン, メギドラ, コンセントレイト  
 属性: 斬 HP: 70 SP: 11  
 ステータス: 力 32, 魔 52, 耐 34, 速 56, 運 28 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ファントムマスター** **Lv 47**  
 SKILL: マラキオン, マハゴフル, ネコタマシ, ホイスマ  
 属性: 斬 HP: 31 SP: 12  
 ステータス: 力 30, 魔 35, 耐 28, 速 30, 運 25 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ファントムメイジ** **Lv 62**  
 SKILL: アギダイン, マラキオン, マドオン, コンセントレイト  
 属性: 斬 HP: 104 SP: 18  
 ステータス: 力 39, 魔 44, 耐 38, 速 37, 運 35 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ファントムロード** **Lv 54**  
 SKILL: アギダイン, マドオン, マカラカーン  
 属性: 斬 HP: 39 SP: 16  
 ステータス: 力 35, 魔 40, 耐 32, 速 35, 運 27 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**フェイトサーチャー** **Lv 60**  
 SKILL: マハシオンガ, マドオン, フリンパ, ホイスマ  
 属性: 斬 HP: 81 SP: 17  
 ステータス: 力 25, 魔 51, 耐 27, 速 61, 運 23 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**フォースアニマル** **Lv 56**  
 SKILL: マドオン, キガソフイスト, タルカジャ  
 属性: 斬 HP: 361 SP: 101  
 ステータス: 力 44, 魔 30, 耐 40, 速 33, 運 28 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**不屈の騎士** **Lv 68**  
 SKILL: マハゲルダイン, 烈風波, ホイスンミスト, チャージ  
 属性: 斬 HP: 800 SP: 21  
 ステータス: 力 51, 魔 49, 耐 45, 速 39, 運 37 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**不滅のギガス (番人)** **Lv 30**  
 SKILL: 疾風斬, テッドエンド, 疾風見切り  
 属性: 斬 HP: 800 SP: -  
 ステータス: 力 29, 魔 9, 耐 24, 速 21, 運 9 | 耐性: 斬 5, 打 20, 炎 5, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**プラチナダイス** **Lv 69**  
 SKILL: デスバウンド, 空襲殺法, アカシャアーツ  
 属性: 斬 HP: 432 SP: 184  
 ステータス: 力 56, 魔 25, 耐 46, 速 38, 運 49 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ブラックレイヴン** **Lv 43**  
 SKILL: アギラオ, マハラキオン, パワースラッシュ  
 属性: 斬 HP: 266 SP: 1  
 ステータス: 力 28, 魔 28, 耐 25, 速 33, 運 24 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ブレイブフォート (番人)** **Lv 47**  
 SKILL: コンセントレイト, アギラオ, マハラキオン, 電撃ガードキル, マハゲルダ, テッドエンド, 疾風ガードキル, 炎炎ハイブースタ  
 属性: 斬 HP: 1500 SP: -  
 ステータス: 力 38, 魔 28, 耐 35, 速 26, 運 22 | 耐性: 斬 10, 打 10, 炎 10, 氷 10, 雷 10, 風 10, 万 10, 光 10, 闇 10

**ブロンズダイス** **Lv 39**  
 SKILL: パワースラッシュ, キルラッシュ, テッドエンド  
 属性: 斬 HP: 311 SP: 13  
 ステータス: 力 30, 魔 17, 耐 27, 速 21, 運 29 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**憤怒のキュプロクス** **Lv 57**  
 SKILL: マハシオンガ, マハゲルダイン, 刹那五月雨撃, チャージ  
 属性: 斬 HP: 349 SP: 172  
 ステータス: 力 53, 魔 35, 耐 44, 速 24, 運 22 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**平衡の巨人** **Lv 50**  
 SKILL: マラキオン, ヒートウェイブ, マハゲルダ, 電撃ブースタ  
 属性: 斬 HP: 322 SP: 158  
 ステータス: 力 45, 魔 37, 耐 43, 速 14, 運 21 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**ヘビーキャッスル** **Lv 38**  
 SKILL: ミリオンスター, ホイスマ, 毒ブースタ  
 属性: 斬 HP: 269 SP: 132  
 ステータス: 力 29, 魔 27, 耐 40, 速 15, 運 10 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**偏愛のクビド** **Lv 49**  
 SKILL: エンジェルアロー, フリンパ, マハラゲルダ, リバトラ  
 属性: 斬 HP: 137 SP: 106  
 ステータス: 力 28, 魔 33, 耐 28, 速 34, 運 31 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**偏見のマーヤ** **Lv 36**  
 SKILL: タルンダ, ラクンダ, リバトラ  
 属性: 斬 HP: 260 SP: 127  
 ステータス: 力 23, 魔 30, 耐 28, 速 17, 運 17 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**変容の彫像** **Lv 68**  
 SKILL: ガルダイン, マハゲルダイン, 刹那五月雨撃, ティアラパン  
 属性: 斬 HP: 1390 SP: 191  
 ステータス: 力 38, 魔 42, 耐 53, 速 38, 運 40 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**暴走の砲臺** **Lv 52**  
 SKILL: アギダイン, ヒートウェイブ  
 属性: 斬 HP: 430 SP: 162  
 ステータス: 力 25, 魔 21, 耐 46, 速 47, 運 19 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**宝物の手** **Lv ?**  
 SKILL: -  
 属性: ? HP: ? SP: ?  
 ステータス: 力 1, 魔 1, 耐 1, 速 99, 運 99 | 耐性: 斬 20, 打 20, 炎 20, 氷 20, 雷 20, 風 20, 万 20, 光 20, 闇 20

**炎と氷のバランサー** (Lv 36) 正義

スキル: 電撃見切り

ステータス: 力 23 魔 29 耐 21 速 22 運 20

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**本性のマーヤ(番人)** (Lv 29) 剛毅

スキル: デカジャ, タルカジャ, ラクカジャ, スクカジャ, テクンダ

ステータス: 力 14 魔 21 耐 19 速 27 運 13

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**マジカルマグス** (Lv 52) 魔術師

スキル: フラータ, マハブフーラ, コンセントレイト, テトラカーン

ステータス: 力 32 魔 51 耐 27 速 26 運 27

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**マジックハンド** (Lv 28) 魔

スキル: フラータ, マハブフーラ, ラクンダ

ステータス: 力 13 魔 24 耐 16 速 17 運 18

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**魔弾の砲座** (Lv 43) 戦

スキル: アギラオ, ミリオンシュート, チャージ, 火炎ブースタ

ステータス: 力 54 魔 21 耐 43 速 13 運 15

属性: 打 無 買 無 火 氷 雷 風 万 光 闇

**マツハフォート** (Lv 41) 戦

スキル: ダブルシュート, 自爆, 疾風見切り

ステータス: 力 36 魔 18 耐 34 速 22 運 20

属性: 打 20 買 無 火 氷 雷 風 万 光 闇

**魔のヘカトンケイル** (Lv 50) 刑死者

スキル: フラダイン, ホイストアロー, キガンフィスト, 自爆

ステータス: 力 33 魔 48 耐 36 速 21 運 19

属性: 打 弱 買 弱 火 氷 雷 風 万 光 闇

**緑のシジル** (Lv 63) 法王

スキル: シオダイン, マハシオンガ, メキドラ, セクシーダンス

ステータス: 力 38 魔 54 耐 42 速 34 運 28

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ミノタウロス壱号** (Lv 70) 魔

スキル: フレイザザパー, マハラクンダ, チャージ

ステータス: 力 58 魔 62 耐 50 速 34 運 13

属性: 打 耐 買 耐 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ミノタウロス参号** (Lv 61) 魔

スキル: デスパウンド, マハタルンダ, 吸血

ステータス: 力 94 魔 85 耐 53 速 23 運 24

属性: 打 無 買 耐 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ミノタウロス貳号** (Lv 60) 魔

スキル: デスパウンド, イブセントダック, タルカジャ, スクカジャ

ステータス: 力 47 魔 55 耐 44 速 28 運 13

属性: 打 耐 買 耐 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ミノタウロス四号** (Lv 46) 魔

スキル: マハブフーラ, キルラッシュ, コンセントレイト

ステータス: 力 36 魔 42 耐 32 速 20 運 15

属性: 打 20 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**無限の時時計** (Lv 55) 命

スキル: ガルダイン, マハスクカジャ, デスパウンド, フラッシュイビス

ステータス: 力 27 魔 51 耐 35 速 26 運 33

属性: 打 20 買 無 火 氷 雷 風 万 光 闇

**霧の巨人** (Lv 66) 魔

スキル: デスパウンド, ムドオン, マハムドオン, ハマオン, マハンマオン

ステータス: 力 65 魔 50 耐 47 速 23 運 20

属性: 打 吸 買 吸 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ライフダンサー** (Lv 50) 恋愛

スキル: 利剣乱舞, セクシーダンス, テンタラフー

ステータス: 力 34 魔 34 耐 28 速 26 運 35

属性: 打 耐 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**リングフォート** (Lv 57) 戦

スキル: デスパウンド, 金剛発破, マハラクンダ

ステータス: 力 45 魔 30 耐 42 速 31 運 30

属性: 打 耐 買 耐 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ロイヤルダンサー** (Lv 41) 魔

スキル: マハシオンガ, テッドエンド, セクシーダンス

ステータス: 力 25 魔 37 耐 29 速 25 運 28

属性: 打 耐 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ワイルドドライブ** (Lv 42) 魔

スキル: 金剛発破, 疾風斬, ラクカジャ

ステータス: 力 40 魔 12 耐 38 速 31 運 12

属性: 打 耐 買 耐 火 氷 雷 風 万 光 闇

**笑うテーブル** (Lv 32) 魔術師

スキル: フラータ, マハブフーラ, 水結ガードキル

ステータス: 力 23 魔 26 耐 22 速 17 運 15

属性: 打 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

**ワンダーマグス(番人)** (Lv 47) 魔術師

スキル: コンセントレイト, アギダイン, ガルダイン, マハシオンガ, テンタラフー

ステータス: 力 34 魔 50 耐 25 速 26 運 28

属性: 打 無 買 20 火 氷 雷 風 万 光 闇

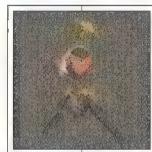
SYSTEM  
STORY  
TITANIUMS  
COMMI  
QUEST  
AREAS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TITANIUMS  
COMMI  
QUEST  
AREAS  
DATA

# "後日談"編

SHADOW BOSS

ボス



**メティス** Lv 20

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 法王  
 アタック属性: 打 HP: 500 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	10	10	10	10	10	1												
SKILL	デッドエンド			剛殺斬														



**真田明彦** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 皇帝  
 アタック属性: 打 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	90	78	34	45	44													
SKILL	ギガンフィスト			マハスクンダ			アドバイス			コーチング								



**天田乾** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 正義  
 アタック属性: 貫 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	75	86	43	42	51													
SKILL	マッドアサルト			電撃ガードキル			ジオダイン			ハマオン			マッドアサルト			五分の鬼切り		



**伊弉册** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 魔術師  
 アタック属性: 斬 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	70	82	60	41	32													
SKILL	空間殺法			バトラ			アギダイン			マハラギダイン			ラクカジャ			五月雨斬り		



**コロマル** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 剛毅  
 アタック属性: 斬 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	45	82	52	85	48													
SKILL	マハラギダイン			チャームディ			コンセントレイト			アギダイン			マハラギダイン			マハジオダイン		



**桐条美鶴** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 女帝  
 アタック属性: 斬 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	74	88	45	41	42													
SKILL	メギドラオン			コンセントレイト			マハラギダイン			マハラギダイン			マハラギダイン			マハラギダイン		



**岳羽ゆかり** Lv 77

遭遇日: 3月31日 アルカナ: 恋愛  
 アタック属性: 貫 HP: 2000 SP: -

ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	91	70	42	44	41													
SKILL	メギドラオン			メギドラオン			メギドラオン			メギドラオン			メギドラオン			メギドラオン		



**??? (影)** Lv 76

遭遇日: 3月31日 アルカナ: ???  
 アタック属性: 斬 HP: 2000 SP: -

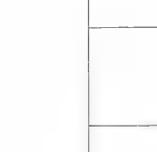
ステータス	力	魔	耐	速	遅	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
ステータス	75	80	70	85	72													
SKILL	炎炎ハイブースタ			氷結ハイブースタ			電撃ハイブースタ			疾風ハイブースタ			バステブースタ			アドバイス		



**アテナ**

アルカナ: 戦車 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

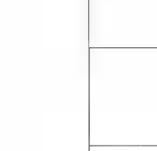
ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	ゴッドハンド			ブレインザッパー			マッドアサルト			タルカジャ		



**イシス**

アルカナ: 恋愛 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	マハラギダイン			ディアラマ								



**アルテミス**

アルカナ: 女帝 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	マハブフダイン			ブフダイン			ニブルヘム			コンセントレイト		



**トリスメギストス**

アルカナ: 魔術師 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	アギダイン			空間殺法			ブレインザッパー			デスパウンド		



**カエサル**

アルカナ: 皇帝 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	マハラギダイン			マハラギダイン			マハラギダイン			マハラギダイン		



**カーラ・ネミス**

アルカナ: 正義 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	マッドアサルト			マハラギダイン								



**ケルベロス**

アルカナ: 剛毅 耐性: 新 打 貫 火 氷 雷 風 万 光 闇

ステータス	新	打	貫	火	氷	雷	風	万	光	闇		
ステータス	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
SKILL	マハラギダイン			マハラギダイン								

# SKILL DATA

## スキルデータ

ペルソナが持つ強力なスキル。それを使いこなすには、スキルのことを十分理解することが必要だ。本データを理解の役に立ててほしい。



### スキルデータの見方

1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	3	回復	8	味方単体	常時	味方単体のHPを全回復		
0	5	回復	20	味方単体	常時	味方単体のHPを全回復		
0	3	回復	8	味方全体	常時	味方全体のHPを小回復		

#### 回復スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **変化**: スキル変化が発生するかどうか
- 3 **ランク**: スキルのランク。スキル変化が発生した場合、ランクがひとつ上のスキルに変化する
- 4 **属性**: スキルの属性。合体時の継承に影響する
- 5 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲
- 6 **使用中**: スキル使用可能なタイミング。「常時」は影時間ならいつでも「バトル」は戦闘中のみ
- 7 **効果**: スキルを使用したときの効果
- 8 **消費SP**: 使用の際に消費するSPの量
- 9 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	3	炎	6	敵単体	95	100	敵単体に炎炎ダメージ		
0	4	炎	12	敵全体	90	100	敵全体に炎炎ダメージ		

#### 炎攻撃スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **変化**: スキル変化が発生するかどうか
- 3 **ランク**: スキルのランク。スキル変化が発生した場合、ランクがひとつ上のスキルに変化する
- 4 **属性**: スキルの属性。合体時の継承に関係しているほか、戦闘時のダメージにも影響する
- 5 **消費SP**: スキル使用時に消費するSPの量
- 6 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲
- 7 **命中**: スキルの命中力。この数値と相手の回避率によって最終的な命中力が算出される
- 8 **威力**: スキルの攻撃力。この数値と使用者の魔の値、対象者の魔法防御力、耐性などによって最終的なダメージが算出される
- 9 **効果**: スキルを使用したときの効果

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	打撃	7	敵単体	90	30	5%	敵単体に打撃ダメージ	
0	2	打撃	10	敵単体	92	88	5%	敵単体に打撃ダメージ	

#### 物理攻撃スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **変化**: スキル変化が発生するかどうか
- 3 **ランク**: スキルのランク。スキル変化が発生した場合、ランクがひとつ上のスキルに変化する
- 4 **属性**: スキルの属性。合体時の継承に関係しているほか、戦闘時のダメージにも影響する
- 5 **消費HP**: スキル使用時に消費するHP。数値は使用者の最大HPを100%としたときの割合を示しており、10なら最大HP10%分を消費することとなる
- 6 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲
- 7 **命中**: スキルの命中力。この数値と相手の回避率によって最終的な命中力が算出される
- 8 **威力**: スキルの攻撃力。この数値と使用者の魔の値、対象者の魔法防御力、耐性などによって最終的なダメージが算出される
- 9 **クリティカル**: スキルが命中した際に、クリティカルとなる確率
- 10 **効果**: スキルを使用したときの効果

1	2	3	4	5
0	2	「ヤケクソ」状態の時に通常	のダメージが2倍になる	
0	0	戦闘に参加してなくても、1/4経験値を手に入れる		上位スキルがあるときは発動しない

#### 自動発動スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **変化**: スキル変化が発生するかどうか
- 3 **ランク**: スキルのランク。スキル変化が発生した場合、ランクがひとつ上のスキルに変化する。なお、自動効果スキルの属性はすべて「特殊」となっている
- 4 **効果**: 装着時に発動する効果。自動効果スキルは所持ペルソナを装着するだけで発動する
- 5 **備考**: スキルの効果とは直接関係しない補足説明

1	2	3	4
0	0	戦闘中、敵一体の情報を表示	
0	0	戦闘中敵一体の情報を表示	

#### サポート専用スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **習得可能**: スキルを習得できる仲間。サポート専用スキルを習得できるのは、美鶴と風花のみとなっている
- 3 **Lv**: スキルを習得するレベル。「-」は初期レベルから習得済みを示す
- 4 **効果**: スキル使用時の効果。なおサポート専用スキルはコマンドの「作戦」から選択することで使用可能となっている

1	2	3	4	5	6	7	8
0	1	敵味方全体	95%	200	仲間をシャドウを召喚する。出現したシャドウは次のターンから行動開始		
0	0	敵味方にダメージを与える。使用したシャドウは消滅する					

#### シャドウ専用スキル

- 1 **名称**: スキルの名前
- 2 **属性**: スキルの属性
- 3 **消費SP**: スキルを使用したときに消費するSPの量。大型シャドウの使うスキルには、SPを消費しないものも存在している
- 4 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲
- 5 **命中**: 攻撃スキルの命中力。この値と主人公たちの回避力とによって最終的な命中力が算出される
- 6 **威力**: 攻撃スキルの破壊力。この値と主人公たちの防御力、魔の値や耐性などによって最終的なダメージが算出される
- 7 **効果**: スキルを使用したときの効果

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	ジャックフロスト	ジャックランタン	ナルキッソス	ピクシー				
0	0	シヴァ	パールヴァティ	インキュバス	サキュバス				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	炎	30	敵全体	99	900	0	敵全体に炎属性の大ダメージ	

#### ミックスレイド

- 1 **組み合わせ**: ミックスレイド使用に必要な、2体のペルソナ
- 2 **名称**: スキルの名前
- 3 **属性**: スキルの属性。戦闘時のダメージに影響を及ぼす
- 4 **消費SP**: スキル使用時に消費するSPの量。通常の魔法スキルとは異なり、最大SPを100としたときの消費割合を示し、15の場合は最大SPの15%分のSPを必要とする
- 5 **効果範囲**: スキルの対象となりうる範囲
- 6 **命中**: スキルの命中力。この数値と相手の回避力によって最終的な命中力が算出される
- 7 **威力**: スキルの攻撃力。この数値と使用者の魔の値、対象者の魔法防御力、耐性などによって最終的なダメージが算出される
- 8 **クリティカル**: スキルが命中した際に、クリティカルとなる確率
- 9 **効果**: スキルを使用したときの効果

1	2	3
0	0	経験、転倒、炎傷、凍傷、ヤケクソ相性を無効にする
0	0	新撃、打撃、貫通の攻撃に対する回避力が2倍となる

#### アクセサリ専用スキル

- 1 **スキル名**: スキルの名前
- 2 **備考アクセサリ**: 該当スキルを発動できるアクセサリ
- 3 **効果**: スキルの効果

# SKILL DATA

## 回復・補助スキル

名前	変化	ランク	属性	消費SP	効果範囲	使用条件	効果
回復	○	2	回復	4	味方単体	常時	味方単体のHPを小回復
回復	○	3	回復	8	味方単体	常時	味方単体のHPを中回復
回復	○	5	回復	20	味方単体	常時	味方単体のHPを全回復
回復	○	3	回復	8	味方全体	常時	味方全体のHPを小回復
回復	○	5	回復	16	味方全体	常時	味方全体のHPを中回復
回復	○	7	回復	40	味方全体	常時	味方全体のHPを全回復
回復	○	9	回復	60	味方全体	バトル	味方全体のHPと状態異常を全回復
回復	○	1	回復	3	味方単体	バトル	味方単体の精神系バッドステータスを回復する
回復	○	3	回復	6	味方全体	バトル	味方全体の精神系バッドステータスを回復する
回復	○	2	回復	3	味方単体	バトル	対象の味方のダウン、スリップ状態を回復
回復	○	2	回復	5	味方単体	常時	味方単体の毒を治療する
回復	○	2	回復	5	味方単体	常時	味方単体の悩殺を治療する
回復	○	2	回復	5	味方単体	常時	味方単体のヤケクソを治療する
回復	○	6	回復	25	味方全体	常時	瀕死以外のすべてのバッドステータスを回復
回復	○	4	回復	20	味方単体	常時	単体の戦闘不能回復。HP小回復
回復	○	5	回復	40	味方単体	常時	単体の戦闘不能回復。HP全回復
補助	○	2	補助	6	敵単体	バトル	3ターンのあいだ敵単体の物理、魔法攻撃力を下げる
補助	○	4	補助	12	敵全体	バトル	3ターンのあいだ敵全体の物理、魔法攻撃力を下げる
補助	○	2	補助	6	敵単体	バトル	3ターンのあいだ敵単体の命中率、回避力を下げる
補助	○	4	補助	12	敵全体	バトル	3ターンのあいだ敵全体の命中率、回避力を下げる
補助	○	2	補助	6	敵単体	バトル	3ターンのあいだ敵単体の物理、魔法防御力を下げる
補助	○	4	補助	12	敵全体	バトル	3ターンのあいだ敵全体の物理、魔法防御力を下げる
補助	○	3	補助	15	味方全体	バトル	味方全体のメダ魔法の効果と相殺
補助	○	2	補助	6	味方単体	バトル	3ターンのあいだ味方単体の物理、魔法攻撃力を上げる
補助	○	5	補助	12	味方全体	バトル	3ターンのあいだ味方全体の物理、魔法攻撃力を上げる
補助	○	2	補助	6	味方単体	バトル	3ターンのあいだ味方単体の命中率、回避力を上げる
補助	○	5	補助	12	味方全体	バトル	3ターンのあいだ味方全体の命中率、回避力を上げる
補助	○	2	補助	6	味方単体	バトル	3ターンのあいだ味方単体の物理、魔法防御力を上げる
補助	○	5	補助	12	味方全体	バトル	3ターンのあいだ味方全体の物理、魔法防御力を上げる
補助	○	4	補助	15	自分	バトル	つぎの物理攻撃ダメージが2.5倍になる
補助	○	5	補助	15	自分	バトル	つぎの魔法攻撃ダメージが2.5倍になる
補助	○	5	補助	15	敵全体	バトル	敵全体のカジャ系魔法の効果と相殺
補助	○	7	補助	55	味方全体	バトル	1回だけ物理攻撃を反射する
補助	○	7	補助	55	味方全体	バトル	1回だけ魔法攻撃を反射する
補助	○	2	補助	5	敵味方全体	バトル	敵味方ともにクリティカル率、被クリティカル率が上昇
補助	○	3	補助	5	敵味方全体	バトル	敵味方ともにクリティカル率、被クリティカル率が大幅上昇
補助	○	4	補助	15	敵単体	バトル	対象者の火炎属性吸収・反射・無効・耐性を消失させる
補助	○	4	補助	15	敵単体	バトル	対象者の氷結属性吸収・反射・無効・耐性を消失させる
補助	○	4	補助	15	敵単体	バトル	対象者の電撃属性吸収・反射・無効・耐性を消失させる
補助	○	4	補助	15	敵単体	バトル	対象者の疾風属性吸収・反射・無効・耐性を消失させる
特殊	○	8	特殊	25	味方全体	バトル	戦闘から確実に逃走できる
特殊	○	7	特殊	1	味方全体	バトル	使用者のHPが1となり、味方全体のHPを回復する

# SKILL DATA

## 魔法攻撃スキル

名前	変化	ランク	属性	消費SP	効果範囲	命中	威力	効果
炎	○	1	火炎	3	敵単体	95	50	敵単体に火炎小ダメージ
炎	○	2	火炎	6	敵全体	90	50	敵全体に火炎小ダメージ
炎	○	3	火炎	6	敵単体	95	100	敵単体に火炎中ダメージ
炎	○	4	火炎	12	敵全体	90	100	敵全体に火炎中ダメージ
炎	○	5	火炎	12	敵単体	95	320	敵単体に火炎大ダメージ
炎	○	6	火炎	24	敵全体	90	320	敵全体に火炎大ダメージ
炎	○	9	火炎	30	敵単体	99	650	敵単体に火炎超大ダメージ
炎	○	-	火炎	36	敵全体	95	650	敵全体に火炎特大ダメージ。マラー専用スキル
氷	○	1	氷結	4	敵単体	95	50	敵単体に氷結小ダメージ+氷結効果(10%)
氷	○	2	氷結	8	敵全体	90	50	敵全体に氷結小ダメージ+氷結効果(8%)
氷	○	3	氷結	8	敵単体	95	100	敵単体に氷結中ダメージ+氷結効果(10%)
氷	○	4	氷結	16	敵全体	90	100	敵全体に氷結中ダメージ+氷結効果(8%)
氷	○	5	氷結	16	敵単体	95	320	敵単体に氷結大ダメージ+氷結効果(10%)
氷	○	6	氷結	32	敵全体	90	320	敵全体に氷結大ダメージ+氷結効果(8%)
氷	○	9	氷結	32	敵単体	99	650	敵単体に氷結超大ダメージ+氷結効果(100%)
風	○	1	疾風	3	敵単体	95	50	敵単体に疾風小ダメージ
風	○	2	疾風	6	敵全体	90	50	敵全体に疾風小ダメージ
風	○	3	疾風	6	敵単体	95	100	敵単体に疾風中ダメージ
風	○	4	疾風	12	敵全体	90	100	敵全体に疾風中ダメージ
風	○	5	疾風	12	敵単体	95	320	敵単体に疾風大ダメージ
風	○	6	疾風	24	敵全体	90	320	敵全体に疾風大ダメージ
風	○	9	疾風	30	敵単体	99	650	敵単体に疾風超大ダメージ
雷	○	1	電撃	4	敵単体	95	50	敵単体に電撃小ダメージ+感電効果(10%)
雷	○	2	電撃	8	敵全体	90	50	敵全体に電撃小ダメージ+感電効果(8%)
雷	○	3	電撃	8	敵単体	95	100	敵単体に電撃中ダメージ+感電効果(10%)
雷	○	4	電撃	16	敵全体	90	100	敵全体に電撃中ダメージ+感電効果(8%)
雷	○	5	電撃	16	敵単体	95	320	敵単体に電撃大ダメージ+感電効果(10%)
雷	○	6	電撃	32	敵全体	90	320	敵全体に電撃大ダメージ+感電効果(8%)
雷	○	9	電撃	32	敵単体	99	650	敵単体に電撃超大ダメージ+感電効果(100%)
光	○	2	光	6	敵単体	100	-	敵単体に光属性の即死効果(25%)
光	○	3	光	12	敵全体	100	-	■全体に光属性の即死効果(20%)
光	○	4	光	12	敵単体	100	-	敵単体に高確率で光属性の瀕死効果(50%)
光	○	5	光	24	敵全体	100	-	敵全体に高確率で光属性の瀕死効果(40%)
光	○	9	光	35	敵単体	100	-	光属性に耐性がない敵を即死させる(80%)
闇	○	2	闇	6	敵単体	100	-	敵単体に闇属性の即死効果(25%)
闇	○	3	闇	12	敵全体	100	-	■全体に■属性の即死効果(20%)
闇	○	4	闇	12	敵単体	100	-	敵単体に高確率で■属性の瀕死効果(50%)
闇	○	5	■	24	敵全体	100	-	敵全体に高確率で■属性の瀕死効果(40%)
闇	○	9	■	35	敵単体	100	-	■属性に耐性がない■を即死させる(80%)
万能	○	2	万能	15	敵単体	100	-	3ターンのあいだ、バッドステータスの付加確率が2倍になる(100%)
万能	○	3	万能	5	敵単体	100	-	敵単体から35HPを吸収する(100%)
万能	○	3	万能	15	敵味方全体	100	-	3ターンのあいだ、バッドステータスの付加確率が2倍になる(100%)
万能	○	4	万能	5	敵単体	100	-	敵単体から20SPを吸収する
万能	○	6	万能	45	敵全体	95	180	■全体に万能小ダメージ
万能	○	7	万能	65	敵全体	95	320	敵全体に万能中ダメージ
万能	○	8	万能	85	敵全体	95	650	敵全体に万能大ダメージ
万能	○	9	万能	80	敵全体	100	800	敵全体に万能超大ダメージ
万能	○	9	万能	60	敵単体	100	950	敵単体に万能超大ダメージ
恐怖	○	3	恐怖	5	敵単体	100	-	敵単体に恐怖効果(25%)
恐怖	○	4	恐怖	10	敵全体	100	-	敵全体に恐怖効果(25%)
恐怖	○	8	恐怖	15	敵全体	100	-	恐怖状態のキャラクターを即死させる(100%)
混乱	○	2	混乱	5	敵単体	100	-	敵単体に混乱効果(25%)
混乱	○	4	混乱	10	敵全体	100	-	敵全体に混乱効果(25%)
動揺	○	1	動揺	5	敵単体	100	-	敵単体に動揺効果(25%)
動揺	○	2	動揺	10	敵全体	100	-	敵全体に動揺効果(25%)
毒	○	1	毒	5	敵単体	100	-	敵単体に毒効果(25%)
毒	○	3	毒	10	敵全体	100	-	敵全体に毒効果(25%)
毒	○	5	毒	40	敵全体	90	-	敵全体に最大HPの1/4に相当するダメージを与える
毒	○	2	悩殺	5	敵単体	100	-	敵単体に悩殺効果(25%)
毒	○	3	悩殺	10	敵全体	100	-	敵全体に悩殺効果(25%)
毒	○	2	ヤケ	5	敵単体	100	-	敵単体にヤケクソ効果(25%)
毒	○	3	ヤケ	10	敵全体	100	-	敵全体にヤケクソ効果(25%)

# SKILL DATA

スキルデータ

## 物理攻撃スキル

名前	変化	ランク	属性	消費HP	効果範囲	命中	威力	クリティカル	効果
○	1	新撃	7	敵単体	90	30	10%		敵単体に斬撃ダメージ
○	1	打撃	7	敵単体	90	30	5%		敵単体に打撃ダメージ
○	1	貫通	8	敵単体	95	28	5%		敵単体に貫通ダメージ
○	2	斬撃	10	敵単体	92	88	5%		敵単体に貫通ダメージ
○	2	打撃	9	敵単体	88	90	5%		敵単体に打撃ダメージ
○	2	打撃	9	敵単体	95	70	12%		敵単体に打撃ダメージ
○	2	貫通	9	敵単体	85	20	1%		敵単体に2回の貫通ダメージ
○	2	貫通	9	敵単体	92	60	3%		敵単体に貫通ダメージ+敵殺効果(50%)
○	3	斬撃	10	敵単体	90	120	3%		敵単体に斬撃ダメージ。満月時は威力が上昇
○	3	斬撃	10	敵単体	90	120	3%		敵単体に斬撃ダメージ。新月時は威力が上昇
○	3	斬撃	14	敵全体	95	100	3%		敵全体に斬撃ダメージ
○	3	打撃	10	敵単体	85	110	3%		敵単体に1~2回の打撃ダメージ
○	3	打撃	15	敵全体	80	95	3%		敵単体に1~2回の打撃ダメージ
○	3	貫通	10	敵単体	85	100	5%		敵単体に2回の貫通ダメージ
○	4	斬撃	10	敵単体	95	220	5%		敵単体に斬撃ダメージ
○	4	斬撃	13	敵単体	92	230	10%		敵単体に斬撃ダメージ
○	4	打撃	18	敵全体	85	210	3%		敵全体に打撃ダメージ
○	4	貫通	10	敵単体	82	50	5%		敵単体に2~3回貫通ダメージ
○	4	貫通	10	敵単体	99	225	3%		敵単体に貫通ダメージ。ダウンした相手が対象だと威力上昇
○	5	斬撃	16	敵全体	82	100	3%		敵全体に2~4回斬撃ダメージ
○	5	打撃	12	敵単体	85	315	15%		敵単体に打撃ダメージ
○	5	打撃	16	敵全体	90	280	10%		敵全体に打撃ダメージ
○	5	貫通	12	敵単体	99	295	3%		敵単体に貫通ダメージ。ダウンした相手が対象だと威力上昇
○	5	貫通	13	敵単体	95	300	3%		敵単体に貫通ダメージ+「毒」効果
○	6	斬撃	19	敵全体	90	370	20%		敵全体に斬撃ダメージ
○	6	打撃	13	敵単体	99	405	5%		敵単体に打撃ダメージ。「疲労」「風邪」時は威力が上昇
○	6	打撃	19	敵全体	92	340	1%		敵全体に打撃ダメージ
○	6	貫通	19	敵全体	90	130	5%		敵全体に2回の貫通ダメージ
○	7	斬撃	13	敵単体	95	350	10%		敵単体に1~2回の斬撃ダメージ
○	7	斬撃	13	敵単体	95	500	25%		敵単体に斬撃ダメージ
○	7	打撃	19	敵全体	85	350	10%		敵全体に1~2回の打撃ダメージ
○	7	貫通	19	敵全体	87	140	5%		敵全体に1~2回の貫通ダメージ
○	8	斬撃	20	敵単体	95	550	5%		敵単体に斬撃ダメージ
○	8	斬撃	21	敵単体	99	500	5%		敵全体に斬撃ダメージ。「絶対調」時は威力が上昇
○	8	打撃	14	敵単体	90	600	10%		敵単体に打撃ダメージ
○	8	貫通	18	敵全体	95	600	20%		敵全体に貫通ダメージ。一定確率で恐怖効果も持つ
○	8	貫通	21	敵単体	95	600	5%		敵単体に貫通ダメージ
○	6	打撃	13	敵単体	99	405	5%		敵単体に打撃ダメージ。「後日談」編専用スキル

# MINI COLUMN

## 物理攻撃スキルの使いどころ

物理攻撃スキルはHPを消費するうえ、最大HPが上昇するとスキルの消費HPも増えるので、魔法攻撃スキルと比べるとやや使いにくい。だが、物理攻撃は一定確率でクリティカルが発生するため、弱点のないシャドウでもダウンさせられるというメリットがある。ま

た、月齢やコンディションによって威力が変動するスキルがあるのも、物理攻撃スキルの特徴だ。威力上昇時は大ダメージが期待できるので、魔法に強いシャドウと対するときはぜひ活用したい。そのときはHPの消費量を半減するスキル、武道の素養があると便利。

# SKILL DATA

スキルデータ

## 自動効果スキル

名前	変化	ランク	属性	消費HP	効果範囲	命中	威力	クリティカル	効果
○	1	「ヤケクソ」状態の際に通常攻撃のダメージが2倍になる							
○	2	戦闘に参加していなくても、1/4経験値を入手できる							上位スキルがあるときは発動しない
○	2	火炎属性攻撃の威力が1.25倍される							
○	2	氷結属性攻撃の威力が1.25倍される							
○	2	雷撃属性攻撃の威力が1.25倍される							
○	2	疾風属性攻撃の威力が1.25倍される							
○	3	物理攻撃を15%の確率で反射する							この攻撃で対象がダウンすることはない
○	3	戦闘に参加していなくても、1/2経験値を入手できる							上位スキルがあるときは発動しない
○	3	斬撃属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	打撃属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	貫通属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	火炎属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	氷結属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	雷撃属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
○	3	疾風属性攻撃に対する回避力が2倍となる							
									装備者の被クリティカル率が半分となる
									脳殺付着率が1.5倍になる
									混乱付着率が1.5倍になる
									黒逆付着率が1.5倍になる
									毒付着率が1.5倍になる
									脳殺付着率が1.5倍になる
									ヤケクソ付着率が1.5倍になる
○	4	行動順になった際、SPが3回復する							上位スキルがあるとき、1 more中は発動しない
○	4	行動順になった際、HPの2%を回復する							上位スキルがあるとき、1 more中は発動しない
○	4	物理攻撃を30%の確率で反射する							この攻撃で対象がダウンすることはない
○	4	火炎属性の効果元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	4	氷結属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	4	雷撃属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	4	疾風属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	4	属性の効果半減させる							上位スキルには上書きされる
									戦闘に参加していなくても、参加ペルソナと同じ経験値を入手できる
									ハマ系スキルを受けた際に50%の確率でHP1で生き残る
									ムド系スキルを受けた際に50%の確率でHP1で生き残る
									ハマの付着率が1.5倍になる
									ムドの付着率が1.5倍になる
									火炎属性の攻撃に対する回避力が3倍となる
									氷結属性の攻撃に対する回避力が3倍となる
									雷撃属性の攻撃に対する回避力が3倍となる
									疾風属性の攻撃に対する回避力が3倍となる
									火炎属性攻撃の威力が1.5倍される
									氷結属性の攻撃の威力が1.5倍される
									雷撃属性の攻撃の威力が1.5倍される
									疾風属性の攻撃の威力が1.5倍される
									戦闘終了後に装備者のHP、SPが8%回復
									逃走の成功率が上昇する
○	5	行動順になった際、SPが5回復する							上位スキルがあるとき、1 more中は発動しない
○	5	行動順になった際、HPの4%を回復する							上位スキルがあるとき、1 more中は発動しない
○	5	斬撃属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	5	打撃属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	5	貫通属性の攻撃を元の値の半分にする。弱点だった場合は弱点を消す							上位スキルには上書きされる
○	5	火炎属性の攻撃を無効にする							上位スキルには上書きされる
○	5	氷結属性の攻撃を無効にする							上位スキルには上書きされる
○	5	雷撃属性の攻撃を無効にする							上位スキルには上書きされる
○	5	疾風属性の攻撃を無効にする							上位スキルには上書きされる
○	5	光属性の攻撃を無効にする							上位スキルには上書きされる
○	5	属性の効果半減させる							上位スキルには上書きされる
									装備者の与クリティカル率が2倍となる
									物理攻撃を50%の確率で反射する
									ハマ系スキルを受けた際に100%の確率でHP1で生き残る
									ハマ系スキルを受けた際に100%の確率でHP1で生き残る
									斬撃属性の攻撃に対する回避力が3倍となる

名称	属性	レベル	効果	備考
回避率向上		5	打撃属性の攻撃に対する回避力が3倍となる	
貫通率向上		5	貫通属性の攻撃に対する回避力が3倍となる	
敵先制率低下		5	敵先制率が低下する	
生命回復		5	行動順になった際、HPを一定割合回復させる	順平・手ドリ専用、1 more中は発動しない
ヤケクソ状態解除		5	ヤケクソ状態にならなくなる	
恐怖状態解除		5	恐怖状態にならなくなる	
毒状態解除		5	毒状態にならなくなる	
混乱状態解除		5	混乱状態にならなくなる	
動揺状態解除		5	動揺状態にならなくなる	
感電状態解除		5	感電状態にならなくなる	
狂殺状態解除		5	狂殺状態にならなくなる	
氷結状態解除		5	氷結状態にならなくなる	
炎属性回復		6	行動順になった際、SPが7回復する	
回復促進		6	行動順になった際、HPの6%を回復する	
タクカジャ発動		6	戦闘開始時にタクカジャが発動する	上位スキルがあるときは発動しない
タルカジャ発動		6	戦闘開始時にタルカジャが発動する	上位スキルがあるときは発動しない
スクカジャ発動		6	戦闘開始時にスクカジャが発動する	上位スキルがあるときは発動しない
マハラカジャ発動		6	戦闘開始時にマハラカジャが発動する	
マハタルカジャ発動		6	戦闘開始時にマハタルカジャが発動する	
マハスクカジャ発動		6	戦闘開始時にマハスクカジャが発動する	
斬撃無効	○	6	斬撃属性の攻撃を無効にする	上位スキルには上書きされる
打撃無効	○	6	打撃属性の攻撃を無効にする	上位スキルには上書きされる
貫通無効	○	6	貫通属性の攻撃を無効にする	上位スキルには上書きされる
火炎反射	○	6	火炎属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
氷結反射	○	6	氷結属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
電撃反射	○	6	電撃属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
疾風反射	○	6	疾風属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
光属性反射	○	6	光属性の攻撃を反射する	
闇属性反射	○	6	闇属性の効果を反射する	
大剣によるダメージ		6	大剣によるダメージが2倍となる	
小剣によるダメージ		6	小剣によるダメージが2倍となる	
弓によるダメージ		6	弓によるダメージが2倍となる	
拳によるダメージ		6	拳によるダメージが2倍となる	
鈍器によるダメージ		6	鈍器によるダメージが2倍となる	
槍によるダメージ		6	槍によるダメージが2倍となる	
HPが0になった際		6	HPが0になった際、1度だけHP1で復帰する	すべての攻撃に対して効果を発揮する
打撃反射	○	7	打撃属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
斬撃反射	○	7	斬撃属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
貫通反射	○	7	貫通属性の攻撃を反射する	上位スキルには上書きされる
バッドステータス付着		7	すべてのバッドステータス付着率が1.5倍になる	
火炎吸収		7	火炎属性の攻撃を吸収する	
氷結吸収		7	氷結属性の攻撃を吸収する	
電撃吸収		7	電撃属性の攻撃を吸収する	
疾風吸収		7	疾風属性の攻撃を吸収する	
相手の回復		7	装備者が使用する回復魔法の効果が2倍となる	アイテム、自動効果スキルは効果を得られない
斬撃吸収		8	斬撃属性の攻撃を吸収する	
打撃吸収		8	打撃属性の攻撃を吸収する	
貫通吸収		8	貫通属性の攻撃を吸収する	
勝利時の回復		9	戦闘終了後に装備者のHP、SPが全回復	勝利したときのみ
HPが0になった際		9	HPが0になった際、一度だけHP全快で復帰する	すべての攻撃に対して効果を発揮する
物理攻撃スキル使用時のコスト		9	物理攻撃スキルを使用する際のコストが半になる	
魔法スキル使用時のコスト		9	魔法スキルを使用する際のコストが半になる	
精神系状態異常にかからなくなる		9	精神系状態異常にかからなくなる	

## SKILL DATA サポート専用スキル

名称	属性	レベル	効果
美鶴	—	—	戦闘中、敵1体の情報を表示
風花	—	—	戦闘中敵1体の詳細情報を表示
風花	23	23	戦闘中、敵のステータス変化が確認できる
風花	32	32	戦闘中、カーソルを合わせた敵の表示情報が追加する
風花	41	41	つぎのフロアへ進むと、最大HPの15%相当回復する
風花	—	—	オラクル効果のどれかひとつをランダムで使用※
風花	62	62	タルタロスのエントランス(「後日談」編では時の狭間)に即座に撤退する

### ※オラクル効果一覧

- 味方全体のHPが全回復する
- 味方全体のSPが全回復する
- 味方全体のHP・SPが全回復する
- 味方全体のバッドステータスが完治する
- 味方全体のHPが1になる。

## SKILL DATA シャドウ専用スキル

名称	属性	消費SP	効果範囲	命中	威力	効果
召喚	特殊	—	特殊	9B	15	仲間のシャドウを召喚する。出現したシャドウのターンから行動開始
自爆	万能	1	敵味方全体	95	200	敵味方に大ダメージを与える。使用したシャドウは消滅する
属性変更	特殊	—	自分	100	—	自分の属性を変更する
恐怖の予言	恐怖	—	敵全体	100	15	敵全体に高確率で恐怖を付着
合体	万能	—	敵全体	98	130	敵全体に中ダメージ。対象が狂殺状態の場合はダメージがさらに増加する
合体	特殊	—	特殊	98	15	「???」に合体する
分離	特殊	—	特殊	98	15	チャリオッツとジャスティスに分離する
回復	回復	—	味方単体	100	100	相方を復活させる
特殊	特殊	—	自分	98	15	ギガスパークへの布石
電撃	電撃	—	敵全体	98	170	敵全体に雷属性の大ダメージ。感電率が高い
特殊	特殊	—	敵味方全体	98	15	ルーレットの種類と止まった目によって効果が変動する※
仲間のスキル無償の奉仕	特殊	—	味方単体	100	—	仲間にスキル無償の奉仕をさせる
自爆	万能	—	敵全体	100	100	自爆して敵全体にダメージを与える
自爆	特殊	—	自分	100	—	自身にバリアを張り、再び闇夜のドレスを使うまで一切の攻撃が無効化される
バッドステータス効果付きの全体攻撃	万能	—	敵全体	98	15	バッドステータス効果付きの全体攻撃
即死攻撃	万能	—	敵全体	100	—	即死攻撃
新撃、打撃、貫通属性のダメージを倍増させる	自動	—	自分	100	—	新撃、打撃、貫通属性のダメージを倍増させる
4ターン後に最初の暗闇が発動し、大ダメージを与える。使うほど威力が上昇する	万能	—	敵全体	100	—	

### 運命の輪・ルーレット効果一覧

- 味方攻撃力上昇
- 敵攻撃力上昇
- 味方攻撃力下降
- 敵攻撃力下降
- 味方防御力上昇
- 敵防御力上昇
- 味方防御力下降
- 敵防御力下降
- 味方混乱
- 敵混乱
- 味方ヤケクソ
- 敵ヤケクソ
- 味方動揺
- 敵動揺
- 味方恐怖
- 敵恐怖
- 味方小ダメージ
- 敵小ダメージ
- 味方中ダメージ
- 敵中ダメージ
- 味方大ダメージ
- 敵大ダメージ
- 味方回復
- 敵回復

# SKILL DATA

# ミックスレイド

## ミックスレイド 組み合わせ

名前	組み合わせ	組み合わせ
ジャックフロスト	ジャックランタン	
シヴァ	パールヴァティ	
ロキ	スサノオ	
ヴィシュヌ	アナタ	
オーティン	ヴァルキリー	
ティターニア	オベロン	
ルシフェル	サタン	
オルフェウス	アプサラス	
アレス	ジークフリード	

名前	組み合わせ	組み合わせ
ナルキッソス	ピクシー	
インキョバス	サクユバス	
キングフロスト	ジャックフロスト	
フォルネウス	テカラビア	
スカアハ	クー・フーリン	
タケミカヅチ	トール	
メタロン	ミトラ	
ガルルダ	グルル	
エンジェル	アークエンジェル	

## ミックスレイド 効果

名前	効果	威力	確率	回数	備考	
特殊	15	敵全体	100	15	0	HPを高確率でダウンさせる
炎災	30	敵全体	99	900	0	敵全体に炎災属性の大ダメージ
バステ	15	敵全体	100	15	0	敵全体をなんらかの状態異常にする(たまに味方が対象となる)
補助	30	味方全体	100	15	0	1ターンのあいだ、すべての攻撃を無効化する。
補助	40	味方単体	100	0	0	味方単体を1ターンのあいだ完全無効にする。次ターンはHP、MP!
特殊	15	*	100	15	5	さまざまな効果が発生する*
万能	100	敵全体	100	9999	0	確実に9999ダメージを与える
補助	25	味方全体	100	50	0	味方全体のHPを50%回復し、さらに3ターンの間回避力が上昇する
斬撃	15	敵全体	99	320	5	敵全体に斬撃属性の大ダメージ
回復	10	味方全体	100	15	0	HPが全回復+まれに魅了される
偽殺	15	敵味方全体	100	15	0	敵味方全体を超高確率で偽殺状態にする。
氷結	15	敵全体	99	149	0	敵全体に氷結属性の大ダメージ
打撃	15	味方単体	100	15	0	仲間ひとりにすべてのカジャ効果を発動
打撃	20	敵全体	99	300	5	敵全体に打撃属性の大ダメージ
電撃	15	敵全体	99	320	1	敵全体に電撃属性の大ダメージ+確実に感電
万能	30	敵全体	99	800	0	敵全体に万能属性の大ダメージ
万能	15	敵全体	100	15	0	デカジャ+中確率でダウン
光	30	敵全体	100	50	0	敵全体に光属性でHP半減効果

## ※ 夏の夜の夢効果一覧

- 敵全員がダウン
- 味方全員がダウン
- 敵味方全員がダウン
- 何も起こらない
- 味方のHP、SP全快
- 敵のHP、SP全快
- 敵味方のHP、SP全快
- バッドステータスが片着する

# SKILL DATA

# アクセサリ専用スキル

名前	効果
虚無の書	偽殺、動揺、恐怖、混乱、ヤケクソ相性を無効にする
将門の髪	斬撃、打撃、貴遁の攻撃に対する回避力が2倍となる
エノク書	炎災、氷結、疾風、電撃、神聖、邪悪の攻撃に対する回避力が2倍となる
完全神柱	相手の攻撃が100%命中するが、受けるダメージは半分になる
蜜神の腕輪	相手の命中力が半分になる。同種スキルと効果が重複する
全能の真球	万能以外すべての攻撃を無効とする

# スキル逆引きリスト

ここでは各スキルごとに、それを習得できるペルソナを紹介する。特定のスキルを合体後のペルソナに持たせたい、そんなときに活用しよう。

名前	レベル
<b>アカシャーツ</b>	
スカディ	P287
メルキセデク	P295
サンダルフォン	P311
ヴィシュヌ	P312
アスラおう	P312
アタバク	P314
<b>アギ</b>	
オルフェウス	P281
ネコママ	P282
ジャックランタン	P283
ペリス	P289
アラミタマ	P292
キマイラ	P292
リリム	P305
オルフェウス(後日談編専用)	P314
<b>アキダイン</b>	
ランダ	P284
スルト	P284
クヴァンダ	P297
ヘルズエンジェル	P301
オオクニヌシ	P304
スザク	P304
サクユバス	P305
セト	P310
アスラおう	P312
<b>アキラオ</b>	
ジャックフロスト	P281
ジャックランタン	P283
カハク	P283
サティ	P283
ランダ	P284
フロロウス	P289
ラミア	P296
オルトロス	P300
インキョバス	P305
オルフェウス(後日談編専用)	P314
<b>明けの</b>	
ルシフェル	P309
<b>アサルトタイプ</b>	
レギオン	P281
ソウチョウテン	P292
グルル	P302
オルフェウス(後日談編専用)	P314
<b>アドバイス</b>	
ロキ	P282
ホクトセイケン	P290
カーリー	P300
セイトンタイセイ	P307
<b>アマリタ</b>	
スカアハ	P285
ラクシュミ	P286
ガルルダ	P308
ジャターユ	P311
<b>アローシャワー</b>	

名前	レベル
バズ	P305
ピシャモンテン	P307
セイトンタイセイ	P307
ガルルダ	P308
<b>イノセントタック</b>	
ベルゼブブ	P306
マーラ	P307
シュウ	P308
カルティケーヤ	P309
サトルヌス	P309
ルシフェル	P309
<b>ウィルスプレス</b>	
キングー	P288
パロン	P288
アラバキ	P297
セイリュウ	P304
バズ	P305
キウン	P308
ギリメカラ	P310
ニースホッグ	P314
<b>エンジェルアロー</b>	
ハイピクシー	P284
アークエンジェル	P294
プリンシパリティ	P294
<b>大衆</b>	
スライム	P281
ラミア	P296
ウベルリ	P301
グルル	P309

名前	レベル
<b>回転魔法</b>	
だいそうじょう	P290
<b>カウソク</b>	
アレス	P293
オオミツヌ	P293
ラクチャーサ	P299
ハヌマーン	P299
オルトロス	P300
ペイルライダー	P302
ミトラ	P303
<b>炎災ガードキル</b>	
モスマン	P296
オオクニヌシ	P304
インキョバス	P305
サクユバス	P305
セト	P310
<b>炎災ハイブースタ</b>	
スルト	P284
キクリヒメ	P285
クヴァンダ	P297
ヘルズエンジェル	P301
ピシャモンテン	P307
サトルヌス	P309
セト	P310

名前	レベル
ウリエル	P313
<b>炎災ブースタ</b>	
カハク	P283
スルト	P284
オルトロス	P300
オオクニヌシ	P304
<b>炎災回復</b>	
スカディ	P287
ヘルズエンジェル	P301
<b>炎災回復</b>	
パールヴァティ	P285
キングフロスト	P288
シーサー	P289
ナンディ	P308
<b>炎災耐性</b>	
ラクシュミ	P286
<b>炎災反射</b>	
ロキ	P282
メタロン	P314
<b>炎災耐性</b>	
ロキ	P282
マザーハーロット	P287
<b>神々の祝福</b>	
サキミタマ	P291
ティターニア	P291
<b>ガル</b>	
アルブ	P291
エンジェル	P294
フォルトツナ	P297
ニギミタマ	P303
<b>ガルーラ</b>	
オロバス	P283
エンブーサ	P297
クシミタマ	P297
クロト	P298
ラクセス	P298
ペイルライダー	P302
セイリュウ	P304
<b>ガルドイン</b>	
ロキ	P282
アトロボス	P288
ユルング	P304
バズ	P305
ナンディ	P308
ケツアルカトル	P311
ジャターユ	P311
トランベッター	P312
<b>雷遁回復</b>	
ホクトセイケン	P290
<b>雷遁回復</b>	
メサイア	P313
ニースホッグ	P314
<b>雷遁回復</b>	
ユニコーン	P284
クインメイブ	P291
オオミツヌ	P293
ナーガ	P295

※赤字で表示されたペルソナは、そのスキルを初期状態で習得済みであることを示す

SYSTEM

TOTEM

TARTARUS

COMMITU

QUEST

ARCUM

DATA

SYSTEM

STORY

TARTARUS

COMMITU

QUEST

ARCUM

DATA

名前	ページ
耐性	
オオミツヌ	P293
通反射	
アリラト	P287
通無敵	
コウリュウ	P290
アバドン	P306
ギガンフィスト	
コウモクテン	P293
ウベルリ	P301
ヘカトンケイル	P301
氣功・小	
キクリヒメ	P285
ヤタガラス	P311
氣功・大	
スカアハ	P285
コウリュウ	P290
ノルン	P298
シヴァ	P307
シュウ	P308
サタン	P313
メサイア	P313
氣功・中	
パロン	P288
キウン	P308
チェルノボグ	P310
ロア	P302
インキュバス	P305
アリス	P303
インキュバス	P305
バズス	P305
キウン	P308
恐怖ブースタ	
ネピロス	P296
ロア	P302
恐怖防御	
モト	P302
キルラッシュ	
オオミツヌ	P293
ディターン	P299
ヴェータラ	P305
ヤマタノオロチ	P309
食いしばり	
キングー	P288
ヘルズエンジェル	P301
ピャッコ	P304
ガネーシャ	P308
魔法	
スサノオ	P282
ジークフリード	P300
シュウ	P308
成	
クヴァンダ	P297
アラハバキ	P297
ガネーシャ	P308
鳥	
タケミカツチ	P288
アレス	P293
ターラカ	P296
ラクシャーサ	P299
ハヌマーン	P299
オルトロス	P300

名前	ページ
コーチング	
オロパス	P283
フラロウス	P289
アラミタマ	P292
ゾウチョウテン	P292
アークエンジェル	P294
刷新	
フラロウス	P289
ターラカ	P296
オルトロス	P300
オオクニヌシ	P304
ギリメカラ	P310
ゴッドハンド	
メルキセデク	P295
ヴィシュヌ	P312
メサイア	P313
メタロン	P314
拳の心得	
メルキセデク	P295
盗賊	
オセ	P281
ナタタイシ	P293
ナラシンハ	P299
ウベルリ	P301
コンセントレイト	
ディターニア	P291
アトロボス	P298
ルシフェル	P309
ディオニュソス	P310
ヴィシュヌ	P312
ブースタ	
レギオン	P281
ガンガー	P285
ナーガラジャ	P288
混乱防御	
ナーガラジャ	P288
ジャターユ	P311

名前	ページ
サマリカム	
ハリディー	P286
コウリュウ	P290
キュベレ	P292
アティス	P301
ユルング	P304
アナタ	P314
正統	
ラファエル	P292
ジークフリード	P300
タナトス	P303
マサカド	P307
ウリエル	P313
斬	
ルシフェル	P309
切り	
ホクトセイケン	P290
ヴァルキリー	P298
ラクシャーサ	P299
ディターン	P299
属性	
ハヌマーン	P299
反射	

名前	ページ
アリラト	P287
撃無効	
アバドン	P306
チェルノボグ	P310
無効	
ランダ	P284
オベロン	P287
アレス	P293
パワー	P294
ディターン	P299
ジコクテン	P299
ペイルライダー	P302
ヤタガラス	P311
ジオ	
オベロン	P287
オモイカネ	P289
ゾウチョウテン	P292
イヌガミ	P300
タケミナカタ	P300
リリム	P305
ジオダイニ	
オーディン	P289
トール	P293
モスマン	P296
ピャッコ	P304
ディオニュソス	P310
ヴィシュヌ	P312
ジオンガ	
オベロン	P287
タケミカツチ	P288
トート	P290
ホクトセイケン	P290
サキミタマ	P291
ラクシャーサ	P299
ロア	P302
の	
サタン	P313
ガードキル	
オロパス	P283
モスマン	P296
疾風ハイブースタ	
アトロボス	P298
ノルン	P298
ガネーシャ	P308
スバルナ	P312
疾風ブースタ	
オロパス	P283
フォルトゥナ	P297
クシミタマ	P297
クロト	P298
アトロボス	P298
ケツアルカトル	P311
疾風吸	
リリス	P306
アナタ	P314
斬見切り	
クイーンメイブ	P291
フォルトゥナ	P297
ヤタガラス	P301
疾風斬	
オセ	P281
シーサー	P289
フラロウス	P289
ラクシャーサ	P299

名前	ページ
グル	P302
属性	
ディオニュソス	P310
疾風反射	
ガルダ	P308
無効	
チェルノボグ	P310
銃床の予言	
ヴァーチャー	P294
ドミニオン	P295
ヤタガラス	P311
勝利の風吹	
オセ	P281
キクリヒメ	P285
エリゴール	P306
ナンディ	P308
雷の鎧たけび	
オルフェウス・改	P282
ベルゼブブ	P306
シヴァ	P307
ルシファー	P313
小剣の心	
タナトス	P303
真・火炎見切り	
キングー	P288
真・斬見切り	
キウン	P308
真・斬見切り	
ジコクテン	P299
ハヌマーン	P299
真・疾風見切り	
フラロウス	P289
ナラシンハ	P299
真・打見切り	
ウベルリ	P301
ヘカトンケイル	P301
真・斬見切り	
ラクシス	P298
真・氷結見切り	
デカラピア	P282
サトゥルヌス	P309
シングルショット	
スライム	P281
イヌガミ	P300
死んでくれる?	
アリス	P303
の	
オーディン	P289
スクオジャオート	
フォルネウス	P287
フラロウス	P289
ゾウチョウテン	P292
ヴァルキリー	P298
ジコクテン	P299
スクカジャ	
アラミタマ	P292
エンジェル	P294
アークエンジェル	P294
ヤタガラス	P311
スクンダ	
ジャックランタン	P283
アプサラス	P284
グルブ	P291
ジコクテン	P299

名前	ページ
スラッシュ	
ネコミタ	P282
ベリス	P289
キマイラ	P292
アークエンジェル	P294
ヴァルキリー	P298
セクシーダンス	
レギオン	P281
リヤナンシー	P286
ヤクシニー	P286
マザー・ハーロット	P287
ナルキッソス	P291
サキュバス	P305
リリス	P306
シヴァ	P307
二月雨	
スカアハ	P285
ガブリエル	P286
キュベレ	P292
ビシャモンテン	P307
マサカド	P307
マーラ	P307
カルディケーヤ	P309
ソニックパンチ	
ジャックフロスト	P283
キマイラ	P292

名前	ページ
体調不良除	
コウリュウ	P290
アバドン	P306
セイテンタイセイ	P307
アナタ	P314
大剣の心	
ジークフリード	P300
打	
アバドン	P306
シュウ	P308
打	
クイーンメイブ	P291
タケミナカタ	P300
グルル	P309
打	
ゲンブ	P303
打	
スサノオ	P282
アリラト	P287
打	
コウリュウ	P290
アラハバキ	P297
アバドン	P306
ダブルシュート	
ナーガラジャ	P288
ヴァスキ	P301
エリゴール	P306
タルカジャオート	
タケミカツチ	P288
ベリス	P289
キマイラ	P292
オオミツヌ	P293
ヨモツシコメ	P295
グルブ	P309
タルカジャ	

名前	ページ
フォルネウス	P287
ベリス	P289
ゾウチョウテン	P292
ヴァーチャー	P294
ターラカ	P296
タルンダ	
オルフェウス	P281
ヨモツシコメ	P295
エンブーサ	P297
ロア	P302
オルフェウス(後日談編専用)	P314
チャージ	
スカアハ	P285
ナラシンハ	P299
ジークフリード	P300
クー・フーリン	P306
マサカド	P307
マーラ	P307
ガネーシャ	P308
チャームディ	
ガンガー	P285
アルブ	P291
ナルキッソス	P291
エンジェル	P294
クロト	P298
保護・小	
ナタタイシ	P293
コウモクテン	P293
保護・大	
スサノオ	P282
アリラト	P287
ノルン	P298
セイテンタイセイ	P307
サンダルフォン	P311
アヌビス	P312
サタン	P313
メサイア	P313
保護・中	
クヴァンダ	P297
ディオニュソス	P310
鎧の心	
トール	P293
ディア	
ユニコーン	P284
オモイカネ	P289
ピクシー	P290
アルブ	P291
オルフェウス(後日談編専用)	P314
ディアラン	
キクリヒメ	P285
ハリディー	P286
だいそうじ	P290
ウベルリ	P301
ビシャモンテン	P307
スバルリ	P312
ディアラマ	
サティ	P283
ガンガー	P285
パールヴァディ	P285
リヤナンシー	P286
サキミタマ	P291
セイリュウ	P304
ヤタガラス	P311
デカジャ	

※赤字で表示されたペルソナは、そのスキルを初期状態で習得済みであることを示す

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
DORMIUM  
QUEST  
ACTIV  
DATA

名称	ページ
サラスヴァティ	P285
コウモクテン	P293
タケミナカタ	P300
グール	P302
ヴェータラ	P305
ヤマタノオロチ	P309
<b>デクンダ</b>	
ナルキッソス	P291
サキミタマ	P291
サマエル	P302
ゲンブ	P303
アナンタ	P314
<b>デスパウンド</b>	
スルト	P284
ヤクシニー	P286
ラファエル	P292
カーリー	P300
ピャッコ	P304
ガネーシャ	P308
チェルノボグ	P310
ウリエル	P313
<b>デッドエンド</b>	
ヤクシニー	P286
シーサー	P289
ターラカ	P296
ハヌマーン	P299
オラシンハ	P299
<b>デトラカーン</b>	
スザノ	P282
スカティ	P287
アラハバキ	P297
マーラ	P307
スバルナ	P312
アスラおう	P312
トランベッター	P312
<b>デビルスマイル</b>	
ホビロス	P296
モト	P302
ヴェータラ	P305
インキョバス	P305
アバドン	P306
<b>デビルタッチ</b>	
スライム	P281
ヨモツシコメ	P295
アリス	P303
<b>天軍の剣</b>	
ミカエル	P313
<b>電撃ガードキル</b>	
タケミカツチ	P288
ホクトセイケン	P290
リリス	P306
<b>電撃ハイブースタ</b>	
オーティン	P289
トール	P293
<b>電撃ブースタ</b>	
タケミカツチ	P288
ホクトセイケン	P290
ピャッコ	P304
<b>電撃吸収</b>	
ルン	P298
カルティケーヤ	P309
<b>電撃見切り</b>	
プリンシパリティ	P294
ラケシス	P298

名称	ページ
ミトラ	P303
<b>電撃耐性</b>	
クラマテング	P296
アトロボス	P298
<b>電撃反耐</b>	
メタロン	P314
<b>電撃無効</b>	
ジャターユ	P311
アマビス	P312
<b>電光石火</b>	
トウライ	P293
アウエツァン	P293
ティターン	P299
ゲンブ	P303
ヤマタノオロチ	P309
オルフェウス(後日談/編専用)	P314
<b>デクダラフー</b>	
ガンガー	P285
ナーガ	P288
ガネーシャ	P296
ウリエル	P305
<b>逃走加減</b>	
ウリエル	P282
リリス	P306
リリス(後日談)	P307
<b>動揺ブースタ</b>	
ターラカ	P296
<b>動揺防御</b>	
クロト	P298
ウバルリ	P301
<b>ブースタ</b>	
イヌガミ	P300
グルル	P309
<b>電撃脚</b>	
キングー	P288
バロン	P288
<b>電撃</b>	
オルフェウス	P281
フォルネウス	P287
アラミタマ	P292
ソウチョウテン	P292
<b>トラフォーリ</b>	
ジャアクフロスト	P281
サティ	P283
オロパス	P283
ハイビクシー	P284
ビクシー	P290
<b>ナ</b>	
<b>ニブルハイム</b>	
ネコマタ	P287
<b>二連牙</b>	
ベリス	P289
ナーガ	P295
ミトラ	P303
<b>ネコダマシ</b>	
レギオン	P281
キマイラ	P292
ナーガ	P295
ラミア	P296
<b>監視防御</b>	
サキミタマ	P291

名称	ページ
ラファエル	P292
クヴァンダ	P297
<b>ハ</b>	
<b>SKILL INDEX</b>	
<b>ハイグロウ</b>	
だいそうじょう	P290
スザク	P304
ユルング	P304
サトルヌス	P309
ジャターユ	P311
ホルス	P311
<b>ハイパーカウンタ</b>	
トール	P293
カーリー	P300
ジークフリード	P300
アバドン	P306
ベルゼブブ	P306
ガネーシャ	P308
ガルダ	P308
カルティケーヤ	P309
ウリエル	P313
アナンタ	P314
<b>バスタアタック</b>	
コウモクテン	P293
クラマテング	P296
エリゴール	P306
<b>バトラ</b>	
エンジェル	P294
アークエンジェル	P294
ニギミタマ	P303
<b>ハマ</b>	
ユニコーン	P284
エンジェル	P294
アークエンジェル	P294
プリンシパリティ	P294
パワー	P294
ミトラ	P303
<b>ハマオン</b>	
だいそうじょう	P290
ヴァーチャー	P294
ドミニオン	P295
ソロネ	P295
トランベッター	P312
<b>ハマブースタ</b>	
ガブリエル	P286
だいそうじょう	P290
ドミニオン	P295
ソロネ	P295
サンダルフォン	P311
<b>バリソゴ</b>	
ネコマタ	P282
ジャックランタン	P283
エンブーサ	P297
グール	P302
<b>パワースラッシュ</b>	
ヴァルキリー	P298
ラクシャーサ	P299
グルル	P309
<b>万物流転</b>	
ルン	P298
<b>ヒートウェイブ</b>	
キングー	P288

名称	ページ
バロン	P288
ディオニュソス	P310
ケツアルカトル	P311
<b>光からの生還</b>	
スライム	P281
タケミナカタ	P300
ペイルライダー	P302
ロア	P302
ギリメカラ	P310
<b>光からの大生還</b>	
ハートンケイル	P301
ギリメカラ	P310
<b>光耐性</b>	
ヴァスキ	P301
モト	P302
<b>光反射</b>	
アティス	P301
ユルング	P304
セト	P310
サタン	P313
<b>氷結</b>	
サキユバス	P305
キウン	P308
<b>氷結ガードキル</b>	
ラクシュミ	P286
キングフロスト	P288
トランベッター	P312
<b>氷結ブースタ</b>	
スカティ	P287
ティターニア	P291
ユルング	P304
<b>ブースタ</b>	
ジャックフロスト	P283
サラスヴァティ	P285
シーサー	P289
ヤマタノオロチ	P309
<b>氷結</b>	
マーラ	P307
サトルヌス	P309
<b>氷結防御</b>	
カハク	P283
<b>氷結見切り</b>	
ランダ	P284
オルトロス	P300
エリゴール	P306
<b>氷結耐性</b>	
テカラピア	P282
キクリヒメ	P285
スザク	P304
<b>氷結反射</b>	
アラハバキ	P297
サトルヌス	P309
メタロン	P314
<b>氷結無効</b>	
セト	P310
アマビス	P312
<b>不慮の襲撃</b>	
アティス	P301
シヴァ	P307
メサイア	P313
<b>不慮の襲撃</b>	
アスラおう	P312
<b>武道の襲撃</b>	
ジークフリード	P300

名称	ページ
ビシャモンテン	P307
マサカド	P307
シュウ	P308
<b>フフ</b>	
ジャックフロスト	P283
アブサラス	P284
フォルネウス	P287
ヨモツシコメ	P295
フォルトウナ	P297
<b>フューラ</b>	
ジャアクフロスト	P281
ハイビクシー	P284
サラスヴァティ	P285
ガンガー	P285
パールヴァティ	P285
キングフロスト	P288
ゲンブ	P303
<b>フフダイ</b>	
ロキ	P282
パールヴァティ	P285
ラクシュミ	P286
ハリディー	P286
ガブリエル	P286
ババル・ゼブル	P310
ホルス	P311
ヴァシシュ	P312
<b>フラッシュノイズ</b>	
スライム	P281
ナーガ	P295
モスマン	P296
ターラカ	P296
ミトラ	P303
<b>ブララヤ</b>	
シヴァ	P307
<b>プリンバ</b>	
レギオン	P281
ジャックフロスト	P283
タケミカツチ	P288
ビクシー	P290
<b>ブルトディ</b>	
サティ	P283
ユニコーン	P284
オモイカネ	P289
<b>ブレイブザッパー</b>	
スザノ	P282
タナトス	P303
ルシファー	P313
アババク	P314
<b>ヘビークウンタ</b>	
バロン	P288
ナタタイシ	P293
コウモクテン	P293
ナラシンハ	P299
ヴァスキ	P301
<b>ボイスマ</b>	
ユニコーン	P284
フォルネウス	P287
イヌガミ	P300
<b>ボイズンアロー</b>	
ハリディー	P286
ホクトセイケン	P290
バズ	P305
<b>ボイズンミスト</b>	
オセ	P281

名称	ページ
ラミア	P296
セイリュウ	P304
バズ	P305
グルル	P309
ババル・ゼブル	P310
<b>ボズムディ</b>	
アブサラス	P284
サラスヴァティ	P285
フォルネウス	P287
クインメイブ	P291
ニギミタマ	P303
<b>マカラカーン</b>	
アリラト	P287
コウリュウ	P290
リリス	P306
ベルゼブブ	P306
サンダルフォン	P311
アマビス	P312
ルシファー	P313
<b>魔術の襲撃</b>	
オーティン	P289
キューベ	P292
アスラおう	P312
ルシファー	P313
<b>マッドアサルト</b>	
オーティン	P289
クー・フーリン	P306
キウン	P308
<b>マハガル</b>	
ナルキッソス	P291
パワ	P294
ヨモツシコメ	P295
フォルトウナ	P297
エンブーサ	P297
クシミタマ	P297
ニギミタマ	P303
<b>マハガルーラ</b>	
ティターニア	P291
クロト	P298
ラケシス	P298
アトロボス	P298
セイリュウ	P304
ナンディ	P308
ケツアルカトル	P311
<b>マハガルタイン</b>	
スカアハ	P285
ルン	P298
ベルゼブブ	P306
マサカド	P307
ガネーシャ	P308
ガルダ	P308
ジャターユ	P311
スバルナ	P312
<b>マハジロ</b>	
オベロン	P287
タケミカツチ	P288
シーサー	P289
アークエンジェル	P294
ナーガ	P295
エンブーサ	P297

※赤字で表示されたペルソナは、そのスキルを初期状態で習得済みであることを示す

SYSTEM

TPOIT

TUMIKING

COMMUN

QUEST

AEGIS

DATA

タケミナカタ	P300
リリム	P305
<b>マハジロダイ</b>	
オーデッセ	P289
ピャッコ	P304
リリス	P306
ベルゼブブ	P306
シヴァ	P307
カルティケーヤ	P309
ミカエル	P313
ルシファー	P313
<b>マハジロカ</b>	
ナーガラジャ	P288
トート	P290
ドミニオン	P295
ピャッコ	P304
クー・フーリン	P306
ディオニッソス	P310
<b>マハスクアオート</b>	
ハリディー	P286
クヴァンダ	P297
ジークフリード	P300
ホルス	P311
<b>マハスクカジャ</b>	
ナタタイシ	P293
ラケシス	P298
スザク	P304
カルティケーヤ	P309
<b>マハスクンダ</b>	
クラマテング	P296
サマエル	P302
ヤタガラス	P311
<b>マハタルカオート</b>	
トール	P293
メルキセデク	P295
メタロン	P314
<b>マハタルカジャ</b>	
ジャアクフロスト	P281
ナーガラジャ	P288
ラファエル	P292
クー・フーリン	P306
<b>マハタルンダ</b>	
デカラビア	P282
ランダ	P284
セイリュウ	P304
ニースホッグ	P314
<b>マハブフ</b>	
ジャックフロスト	P283
ハイビクシー	P284
サラスヴァティ	P285
キングフロスト	P288
シーサー	P289
ヴァルキリー	P298
ミトラ	P303
ヤマタノオロチ	P309
<b>マハブフーラ</b>	
パールヴァティ	P285
ラクシュミ	P286
キングフロスト	P288
ティターニア	P291
<b>マハブフダイ</b>	
スカアハ	P285
ガブリエル	P286
スカディ	P287

※赤字で表示されたペルソナは、そのスキルを初期状態で習得済みであることを示す

アリスト	P287
ユルング	P304
スバルナ	P312
トランベッター	P312
ミカエル	P313
<b>マハムド</b>	
ラムア	P296
グール	P302
ペイルライダー	P302
ロア	P302
サマエル	P302
<b>マハムドオン</b>	
マザーハーロット	P287
ヘカトンケイル	P301
モト	P302
ギリメカラ	P310
チェルノボグ	P310
バアル・ゼブル	P310
アヌビス	P312
ニースホッグ	P314
<b>マハラギ</b>	
スライム	P281
ネコマタ	P282
ジャックランタン	P283
カハク	P283
ケツアルカトル	P283
ベリス	P289
<b>マハラギオン</b>	
オセ	P281
キクリヒメ	P285
ヤクシニー	P286
オオクニヌシ	P304
スザク	P304
インキュバス	P305
エリゴール	P306
<b>マハラギダイ</b>	
スルト	P284
ヘルズエンジェル	P301
ビシャモンテン	P307
サトルヌス	P309
ルシフェル	P309
セト	P310
バアル・ゼブル	P310
サタン	P313
ウリエル	P313
<b>マハラクカオート</b>	
パロン	P288
ラファエル	P292
キュベレ	P292
アラハバキ	P297
<b>マハラクカジャ</b>	
デカラビア	P282
パールヴァティ	P285
ナンディ	P308
ケツアルカトル	P311
<b>マハラクンダ</b>	
ジャアクフロスト	P281
カーリー	P300
アリス	P303
マサカド	P307
ギリメカラ	P310
<b>マハンマ</b>	
トート	P290
リンシバリディ	P294

パワー	P294
ヴァーチャー	P294
ヴァスキ	P301
<b>マハンマオン</b>	
ガブリエル	P286
ソロネ	P295
タナトス	P303
サンダルフォン	P311
ケツアルカトル	P311
ホルス	P311
アヌビス	P312
ウリエル	P313
アタバク	P314
メタロン	P314
<b>マハラギダイ</b>	
マール	P307
<b>マリンカリン</b>	
アルプ	P291
ナルキッソス	P291
リリム	P305
ナンディ	P308
<b>ミドルグロウ</b>	
トート	P290
ホルス	P290
クラマテング	P296
ヤタガラス	P311
ケツアルカトル	P311
<b>ミリオンシュート</b>	
オロパス	P283
ナーガラジャ	P288
クー・フーリン	P306
<b>艦カブースタ</b>	
リャナンシー	P286
ヤクシニー	P286
ナルキッソス	P291
<b>ムド</b>	
ジャアクフロスト	P281
アルプ	P291
ヨモツシコメ	P295
ティターニア	P299
グール	P302
ペイルライダー	P302
リリム	P305
<b>ムドオン</b>	
ネピロス	P296
サマエル	P302
モト	P302
サキュバス	P305
トランベッター	P312
<b>ムドブースタ</b>	
マザーハーロット	P287
ロア	P302
モト	P302
アリス	P303
バアル・ゼブル	P310
<b>メギド</b>	
デカラビア	P282
トート	P290
モスマン	P296
ネピロス	P296
サマエル	P302
<b>メギドラ</b>	
ロキ	P282
キュベレ	P292
アティス	P301

タナトス	P303
リリス	P306
チェルノボグ	P310
バアル・ゼブル	P310
サタン	P313
アタバク	P314
<b>メギドラオン</b>	
アスラおう	P312
ルシファー	P313
メサイア	P313
メタロン	P314
<b>メシアライザー</b>	
ルシフェル	P309
サンダルフォン	P311
ヴィシュヌ	P312
メサイア	P313
<b>メディア</b>	
サティ	P283
ハイビクシー	P284
ガソガー	P285
リャナンシー	P286
オベロン	P287
リンシバリディ	P294
イヌガミ	P300
ニギミタマ	P303
<b>メディアラハン</b>	
ハリディー	P286
コウリュウ	P290
ラファエル	P292
ソロネ	P295
メルキセデク	P295
ユルング	P304
ホルス	P311
ミカエル	P313
アナンタ	P314
アタバク	P314
<b>メディラマ</b>	
キクリヒメ	P285
リャナンシー	P286
キング	P288
トート	P290
サキミタマ	P291
ティターニア	P291
スザク	P304
ガルダ	P308
<b>メハトラ</b>	
サラスヴァティ	P285
リャナンシー	P286
オモイカネ	P289
パワー	P294
クロト	P298
ゲンブ	P303
<b>亡者の嘆き</b>	
ネピロス	P296
アティス	P301
サマエル	P302
モト	P302
タナトス	P303
<b>ヤ</b>	
<b>ヤケクソブースタ</b>	
ジャックランタン	P283

ヴァーチャー	P294
<b>ヤケクソ防衛</b>	
オオミツヌ	P293
<b>闇からの生還</b>	
オベロン	P287
ヴァーチャー	P294
ジコクテン	P299
クー・フーリン	P306
<b>闇の生還</b>	
パロン	P288
ナタタイシ	P293
ヴァーチャー	P294
ドミニオン	P295
ジコクテン	P299
<b>闇耐性</b>	
ドミニオン	P295
ソロネ	P295
<b>闇反射</b>	
ガブリエル	P286
メルキセデク	P295
アリス	P303
ホルス	P311
ミカエル	P313
<b>闇</b>	
ラクシュミ	P286
だいそうじょう	P290
<b>闇の心縛</b>	
セイデンタイセイ	P307
<b>闇の心縛</b>	
キュベレ	P292
<b>闇んだ聖氣</b>	
デカラビア	P282
ロキ	P282
ラミア	P296
ネピロス	P296
インキュバス	P305

<b>ラカジャオート</b>	
ユニコーン	P284
オモイカネ	P289
クシミタマ	P297
タケミナカタ	P300
ゲンブ	P303
ヤマタノオロチ	P309
<b>ラカジャ</b>	
オロパス	P283
ハイビクシー	P284
クインメイブ	P291
アラミタマ	P292
ナーガ	P295
フォルトゥナ	P297
リリム	P305
<b>ラグナロク</b>	
スルト	P284
<b>ラクンダ</b>	
カハク	P283
ピクシー	P290
クインメイブ	P291
アラミタマ	P292
キマイラ	P292
アレス	P293

SYSTEM

STORY

TARTAROS

COMMUN

QUEST

AEGIS

DATA

# ITEM DATA

## アイテムデータ

ここではアイテムの性能や入手方法について紹介する。ペルソナだけが優秀でも戦いに勝ち抜くのは難しいので、ここを参考にアイテムを充実させよう。

### アイテムデータの見方

ITEM DATA		EQUIP [武器]						
1	2	3	4	5	6	7	8	9
大剣	新	店/宝箱/シャ(1)	---	主/盾	3,000	750	40	90
大剣	新	店/宝箱/シャ(2)	---	主/盾	---	1,000	42	91
大剣	新	店/宝箱/シャ(3)	---	主/盾	9,200	2,300	57	90
大剣	新	遺跡	---	主/盾	10,000	2,500	58	90
大剣	新	店/宝箱/シャ(4)	---	主/盾	14,500	3,625	86	90

#### 武器データ

1 **カテゴリ**: 武器の種類

2 **名称**: 武器の名称

3 **攻撃属性**: 通常攻撃時の属性

4 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は以下のとおり

5 **初期装備**

6 **店**: ショップで購入、交換

7 **宝箱**: タルタロス、モナド、時の狭間内部の宝箱から入手

8 **シャ**: シャッフルタイムのソードを引くことで入手。後ろの数字はカードのランクを示す

9 **依頼**: 依頼の報酬

10 **通販**: 日曜のテレビ通販

11 **イベント**: コミュのランクアップイベントや満月イベントなどで入手

12 **戦**: 戦闘後、敵が落とすことで入手

13 **合体**: 武器合体。専用合体でのみ作成可能な武器はその旨を表示

14 **装備可能**: 武器を装備できる人物を頭文字で紹介

15 **価格**: ショップで購入する際の値段。価格のないアイテムは購入不可能

16 **売値**: ショップで売却した際の値段

17 **攻撃力**: 武器の攻撃力。この数値と力のステータスによって、最終的な攻撃力が算出される

18 **命中力**: 攻撃の命中しやすさ

ITEM DATA		EQUIP [防具・体]		
1	2	3	4	5
初	---	---	---	---
初	---	---	---	---
初	---	---	---	---
初	---	---	---	---

#### 防具・体データ

1 **名称**: 防具の名称

2 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は武器の項目参照

3 **装備可能**: 防具を装備できる人物を頭文字で紹介

4 **価格**: ショップで購入する際の値段。価格のないアイテムは購入不可能

5 **売値**: ショップで売却した際の値段

6 **防御力**: 防具に備わった防御力。この数値と耐のステータスによって、最終的な防御力が算出される



1 SYSTEM  
2 STORY  
3 TALKING  
4 COMMUN  
5 QUEST  
6 MENU  
7 4th Contact  
8 DATA

SYSTEM  
STORY  
TALKING  
COMMUN  
QUEST  
MENU  
DATA

ITEM DATA		EQUIP [防具・足]			
1	2	3	4	5	6
初	---	---	---	---	---
初	---	---	---	---	---
初	---	---	---	---	---

#### 防具・足データ

1 **名称**: 防具の名称

2 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は武器の項目参照

3 **装備可能**: 防具を装備できる人物を頭文字で紹介

4 **価格**: ショップで購入する際の値段。価格のないアイテムは購入不可能

5 **売値**: ショップで売却した際の値段

6 **回避力**: 防具に備わった回避力。この数値と速のステータスによって、最終的な回避力が算出される

ITEM DATA		EQUIP [アクセサリ]		
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---

#### アクセサリデータ

1 **名称**: アクセサリの名称

2 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は武器の項目参照

3 **価格**: ショップで購入する際の値段。価格のないアイテムは購入不可能

4 **売値**: ショップで売却した際の値段

5 **効果**: 装備した際の効果

ITEM DATA		USE [消費物]		
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---

#### 消費物データ

1 **名称**: アイテムの名称

2 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は武器の項目参照

3 **価格**: ショップで購入する際の値段。価格のないアイテムは購入不可能

4 **売値**: ショップで売却した際の値段

5 **特殊効果**: 使用した際の効果

ITEM DATA		KEY [貴重品]	
1	2	3	4
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

#### 貴重品データ

1 **名称**: アイテムの名称

2 **入手方法**: 本編、"後日談"編に分けて紹介。各項目の詳細は武器の項目参照

3 **内容**: アイテムの持つ効果のほか、秘められたエピソードなどを掲載

# ITEM DATA

# EQUIP (武器)

入手方法		店名	種類	属性	威力	速度	重量	入手
大剣	斬	初/シャ(1)	—	主/順	—	450	38	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(2)	—	主/順	3,000	750	40	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(2)	—	主/順	—	1,000	42	91
大剣	斬	店/宝箱/シャ(3)	—	主/順	9,200	2,300	57	90
大剣	斬	通販	—	主/順	10,000	2,500	58	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(4)	—	主/順	14,500	3,625	86	90
大剣	斬	依頼	宝箱	主/順	—	100	100	99
大剣	斬	店/宝箱/シャ(5)	初/店	主/順	19,000	4,750	116	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(5)	シャ(3)	主/順	—	7,000	121	91
大剣	斬	店/宝箱/シャ(6)	店/宝箱	主/順	32,700	8,175	141	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(7)	店/宝箱	主/順	54,400	13,600	174	90
大剣	斬	宝箱/シャ(7)	宝箱/シャ(5)	主/順	—	18,000	182	91
大剣	斬	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/順	98,400	24,600	204	90
大剣	斬	宝箱/シャ(8)	宝箱	主/順	—	30,000	213	91
大剣	斬	店/宝箱	店/宝箱	主/順	136,000	34,000	246	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/順	176,000	44,000	284	90
大剣	斬	宝箱/通販/シャ(10)	宝箱/シャ(9)	主/順	—	70,000	295	90
大剣	斬	店/宝箱/シャ(10)	店/宝箱	主/順	244,000	61,000	309	90
大剣	斬	店/宝箱	店	主/順	304,000	76,000	351	90
大剣	斬	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/順	—	100,000	400	99
小剣	斬	宝箱/シャ(2)/イベント	—	主/美	—	200	35	92
小剣	斬	初/シャ(1)	—	主/美	—	325	37	92
小剣	斬	店/宝箱/シャ(2)	—	主/美	3,400	850	39	92
小剣	斬	店/宝箱/シャ(3)	—	主/美	8,800	2,200	55	92
小剣	斬	宝箱/シャ(3)	—	主/美	—	2,600	57	93
小剣	斬	店/宝箱/シャ(4)	—	主/美	11,900	2,975	85	92
小剣	斬	依頼	宝箱	主/美	—	100	100	99
小剣	斬	店/宝箱/シャ(5)	—	主/美	18,000	4,500	111	92
小剣	斬	店/宝箱/シャ(6)	初/店	主/美	36,100	9,025	136	92
小剣	斬	宝箱/シャ(6)	シャ(4)	主/美	44,000	11,000	141	93
小剣	斬	店/宝箱/通販/シャ(7)	店/宝箱	主/美	57,600	14,400	167	92
小剣	斬	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/美	111,200	27,800	195	92
小剣	斬	店/宝箱	店/宝箱	主/美	140,000	35,000	235	90
小剣	斬	宝箱/シャ(9)	宝箱/シャ(7)	主/美	—	40,000	246	93
小剣	斬	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/美	176,000	44,000	271	92
小剣	斬	店/宝箱/シャ(10)	店	主/美	228,000	57,000	295	92
小剣	斬	店/宝箱	店	主/美	312,000	78,000	335	92
小剣	斬	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/美	—	120,000	400	99
拳	打	初/店/宝箱/シャ(3)	—	主/真	8,400	2,100	51	97
拳	打	店/宝箱/シャ(4)	初	主/真	13,900	3,475	77	97
拳	打	宝箱/シャ(4)	シャ(2)	主/真	—	4,000	80	98
拳	打	通販	—	主/真	14,800	3,700	85	97
拳	打	店/宝箱/シャ(5)	店/宝箱	主/真	18,000	4,500	102	97
拳	打	店/宝箱/シャ(6)	店/宝箱	主/真	36,000	9,000	124	97
拳	打	店/宝箱/シャ(7)	店/宝箱	主/真	51,900	12,975	153	97
拳	打	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/真	88,000	22,000	178	97
拳	打	宝箱/シャ(8)	宝箱	主/真	—	30,000	186	98
拳	打	依頼	宝箱	主/真	—	100	200	99
拳	打	店/宝箱	店/宝箱	主/真	144,000	36,000	214	97
拳	打	宝箱/シャ(9)	宝箱	主/真	—	40,000	224	98
拳	打	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/真	192,000	48,000	246	97
拳	打	店/宝箱/シャ(10)	店/宝箱	主/真	236,000	59,000	268	97
拳	打	宝箱/シャ(10)	宝箱/シャ(9)	主/真	280,000	70,000	274	97
拳	打	店/宝箱	店	主/真	288,000	72,000	304	97
拳	打	宝箱	宝箱	主/真	—	100,000	318	98
拳	打	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/真	—	120,000	400	99
銃器	打	依頼	宝箱	主/荒/メ	100	100	100	99
銃器	打	—	店	主/荒/メ	22,000	5,500	120	88
銃器	打	初/店/宝箱/シャ(6)	店/宝箱	主/荒/メ	33,600	8,400	147	88
銃器	打	店/宝箱/シャ(7)	店/宝箱	主/荒/メ	52,000	13,000	182	88
銃器	打	通販	宝箱	主/荒/メ	100	25	189	88

SYSTEM  
STORY  
TARTANOS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

入手方法		店名	種類	属性	威力	速度	重量	入手
銃器	打	宝箱/シャ(7)	宝箱/シャ(5)	主/荒/メ	—	17,000	190	89
銃器	打	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/荒/メ	119,100	29,775	213	88
銃器	打	店/宝箱	店/宝箱	主/荒/メ	143,200	35,800	257	88
銃器	打	宝箱/シャ(9)	宝箱/シャ(7)	主/荒/メ	—	40,000	269	89
銃器	打	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/荒/メ	174,400	43,600	297	88
銃器	打	宝箱/シャ(9)	宝箱/シャ(8)	主/荒/メ	—	50,000	302	89
銃器	打	店/宝箱/シャ(10)	店/宝箱	主/荒/メ	232,000	58,000	319	88
銃器	打	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/荒/メ	—	25	335	89
銃器	打	店/宝箱	店	主/荒/メ	326,400	81,600	368	88
銃器	打	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/荒/メ	—	120,000	400	99
銃器	打	依頼	宝箱	主/天	—	100	100	99
銃器	打	—	店	主/天	20,000	5,000	110	96
銃器	買	初/店/宝箱/シャ(6)	店/宝箱	主/天	34,400	8,600	129	95
銃器	買	通販	宝箱	主/天	40,000	10,000	134	95
銃器	買	店/宝箱/シャ(7)	店/宝箱	主/天	58,800	14,700	160	95
銃器	買	宝箱/シャ(7)	宝箱	主/天	—	17,000	167	96
銃器	買	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/天	104,000	26,000	186	95
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	主/天	140,800	35,200	224	95
銃器	買	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/天	172,000	43,000	259	95
銃器	買	宝箱/シャ(9)	宝箱/シャ(8)	主/天	—	50,000	269	96
銃器	買	店/宝箱/シャ(10)	店/宝箱	主/天	224,000	56,000	281	95
銃器	買	宝箱/シャ(10)	宝箱	主/天	—	70,000	285	95
銃器	買	店/宝箱	店	主/天	320,000	80,000	319	95
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/天	—	100,000	330	96
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/天	—	25	400	99
銃器	買	初/シャ(1)	—	主/ゆ	—	400	36	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(2)	—	主/ゆ	3,200	800	38	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(3)	—	主/ゆ	8,000	2,000	55	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(4)	初	主/ゆ	13,200	3,300	83	88
銃器	買	宝箱/シャ(4)	シャ(2)	主/ゆ	—	4,000	86	89
銃器	買	依頼	宝箱	主/ゆ	—	100	100	99
銃器	買	店/宝箱/シャ(5)	店/宝箱	主/ゆ	21,000	5,250	111	88
銃器	買	宝箱/シャ	宝箱	主/ゆ	—	5,600	116	89
銃器	買	店/宝箱/シャ(6)	店/宝箱	主/ゆ	34,400	8,600	135	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(7)	店/宝箱	主/ゆ	60,500	15,125	167	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(8)	店/宝箱	主/ゆ	95,200	23,800	190	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(5)	店/宝箱	主/ゆ	141,600	35,400	245	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(9)	店/宝箱	主/ゆ	160,000	40,000	269	88
銃器	買	店/宝箱/シャ(10)	店/宝箱	主/ゆ	240,000	60,000	281	88
銃器	買	店	店	主/ゆ	311,200	77,800	318	88
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(10)	主/ゆ	—	120,000	400	99
銃器	買	—	初/シャ(2)	ア	—	4,000	85	92
銃器	買	依頼	宝箱	ア	—	100	100	99
銃器	買	初/店	店/宝箱/シャ(3)	ア	22,000	5,500	116	92
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	37,900	9,475	141	92
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(4)	ア	—	11,000	147	93
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	64,000	16,000	174	92
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	108,000	27,000	204	92
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	145,600	36,400	246	92
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	184,000	46,000	260	92
銃器	買	店/宝箱	店/宝箱	ア	256,000	64,000	309	92
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(9)	ア	—	25	315	93
銃器	買	店/宝箱	店	ア	328,000	82,000	331	92
銃器	買	宝箱	宝箱/シャ(10)	ア	—	120,000	400	99
小刀	斬	依頼	宝箱	コ	—	100	100	99
小刀	斬	—	初/店/シャ(3)	コ	19,000	4,750	105	95
小刀	斬	初/店	店/宝箱	コ	31,000	7,750	129	95
小刀	斬	店/宝箱	—	コ	60,500	15,125	160	95
小刀	斬	店/宝箱	店/宝箱	コ	88,000	22,000	186	95
小刀	斬	宝箱	宝箱/シャ(6)	コ	—	30,000	195	96
小刀	斬	店/宝箱	店/宝箱	コ	150,400	37,600	224	95
小刀	斬	通販	宝箱	コ	160,000	40,000	230	95
小刀	斬	店/宝箱	店/宝箱	コ	176,000	44,000	258	95
小刀	斬	店/宝箱	店/宝箱	コ	224,000	56,000	272	95
小刀	斬	店	店	コ	296,000	74,000	304	95

SYSTEM  
STORY  
TARTANOS  
COMMU  
QUEST  
AEGIS  
DATA

SYSTEM  
STORY  
TARTAROS  
COMMU  
QUEST  
AREGIS  
DATE

名前	種別	入手方法	属性	威力	回避	入手値	売値	買値
小刀	斬	宝箱	宝箱/シャ(10)	コ	—	25	400	00
銃	貫	—	宝箱/シャ(5)	ア	—	16,500	140	00
銃	貫	—	宝箱/シャ(6)	ア	—	27,500	300	00
銃	貫	—	宝箱/シャ(7)	ア	—	37,500	450	00
銃	貫	—	宝箱/シャ(8)	ア	—	47,000	600	00
銃	貫	—	宝箱/シャ(10)	ア	—	82,500	1000	00
銃	貫	—	シャ(3)	ア	—	6,000	120	00
鈍器	打	—	初	メ	—	3,375	100	00
大剣	斬	戦	—	不可	—	不可	—	—
小剣	斬	戦	—	不可	—	不可	—	—
拳	打	戦	—	不可	—	不可	—	—
槍	貫	戦	—	不可	—	不可	—	—
弓	貫	戦	—	不可	—	不可	—	—
鈍器	打	戦	—	不可	—	不可	—	—
小刀	斬	戦	—	不可	—	不可	—	—
銃	貫	戦	—	不可	—	不可	—	—
大剣	斬	合体	—	主/順	—	10,000	車動	車動
大剣	斬	合体	—	主/順	—	10,000	車動	車動
大剣	斬	合体	—	主/順	—	10,000	車動	車動
小剣	斬	合体	—	主/美	—	10,000	車動	車動
小剣	斬	合体	—	主/美	—	10,000	車動	車動
拳	打	合体	—	主/真	—	10,000	車動	車動
拳	打	合体	—	主/真	—	10,000	車動	車動
槍	貫	合体	—	主/天	—	10,000	車動	車動
槍	貫	合体	—	主/天	—	10,000	車動	車動
弓	貫	合体	—	主/天	—	10,000	車動	車動
弓	貫	合体	—	主/天	—	10,000	車動	車動
鈍器	打	合体	—	主/荒	—	10,000	車動	車動
鈍器	打	合体	—	主/荒	—	10,000	車動	車動
鈍器	打	合体	—	主/荒	—	10,000	車動	車動
小刀	斬	合体	—	コ	—	10,000	車動	車動
小刀	斬	合体	—	コ	—	10,000	車動	車動
小刀	斬	合体	—	コ	—	10,000	車動	車動
銃	貫	合体	—	ア	—	10,000	車動	車動
銃	貫	合体	—	ア	—	10,000	車動	車動
銃	貫	合体	—	ア	—	10,000	車動	車動
大剣	斬	専用合体剣	—	主/順	—	1	110	93
大剣	火	専用合体剣	—	主/順	—	1	140	83
大剣	斬	専用合体剣	—	主/順	—	1	100	100
小剣	斬	専用合体剣	—	主/美	—	1	100	94
小剣	斬	専用合体剣	—	主/美	—	1	100	100
拳	水	専用合体剣	—	主/真	—	1	140	85
拳	打	専用合体剣	—	主/真	—	1	140	100
槍	雷	専用合体剣	—	主/天	—	1	110	97
槍	風	専用合体剣	—	主/天	—	1	130	85
槍	貫	専用合体剣	—	主/天	—	1	150	100
弓	貫	専用合体剣	—	主/天	—	1	100	90
弓	貫	専用合体剣	—	主/天	—	1	100	100
鈍器	打	専用合体剣	—	主/荒	—	1	150	100
鈍器	雷	専用合体剣	—	主/荒	—	1	140	80
小刀	斬	専用合体剣	—	コ	—	1	100	100
銃	貫	専用合体剣	—	ア	—	1	150	94

# ITEM DATA

# EQUIP [防具・体]

名前	種別	入手方法	属性	威力	回避	
初	—	—	天	—	600	24
初	—	—	ゆ	—	600	26
初	—	—	美	—	600	28
初	—	—	順	—	600	28
初	—	—	主	—	600	30
初	—	—	真	—	600	30
初	—	—	荒	—	600	32
店/宝箱	—	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	3,500	875	40
店/宝箱	—	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	3,700	925	44
店/宝箱	—	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	9,600	2,400	46
宝箱	—	—	男性	—	1,000	46
店/宝箱	—	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	10,000	2,500	48
通販	—	—	ゆ/美	10,400	2,600	50
店/宝箱	初/シャ(2)	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	14,600	3,650	50
宝箱	—	—	ゆ/美	—	2,800	52
店/宝箱	初/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	16,600	3,900	58
宝箱	宝箱/シャ(4)	—	男性	—	13,000	60
—	初/宝箱	—	メ	—	4,250	61
店/宝箱	—	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	22,000	5,500	64
店/宝箱/通販	初/店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	24,000	6,000	66
—	初/店/シャ(3)	—	コ	—	2,500	66
—	店/宝箱	—	メ	25,000	6,250	69
初	初/宝箱	—	ア	—	8,500	70
店/宝箱	初/店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	37,900	9,475	74
初	店/宝箱	—	コ	—	13,250	74
店/宝箱	店/宝箱/シャ(4)	—	ア	53,000	13,250	74
店/宝箱	店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	40,000	10,000	76
店/宝箱	店/宝箱	—	コ	60,000	15,000	76
—	宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	41,600	10,400	77
宝箱	宝箱/シャ(4)	—	男性	—	13,000	78
—	店/宝箱	—	メ	60,000	12,500	80
店	—	—	主	30,000	7,500	80
店	—	—	ゆ	30,000	7,500	80
店	—	—	順	30,000	7,500	80
店	—	—	美	30,000	7,500	80
店	—	—	ア	30,000	7,500	80
店	—	—	天	30,000	7,500	80
店	—	—	真	30,000	7,500	80
店/宝箱	店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	63,400	15,850	82
—	宝箱/シャ(5)	—	コ	—	17,000	82
店/宝箱	店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	65,600	16,400	84
—	宝箱	—	順	—	2,500	85
—	宝箱	—	真	—	2,500	85
—	宝箱	—	ゆ	—	2,500	85
—	宝箱	—	美	—	2,500	85
—	宝箱/シャ(5)	—	ゆ/美	—	17,000	86
店/宝箱	店/宝箱	—	ア	70,000	17,500	88
—	店/宝箱	—	メ	70,000	17,500	88
店/宝箱	店/宝箱	—	コ	94,000	23,500	90
—	依頼	—	ゆ	—	2,500	90
—	依頼	—	美	—	2,500	90
—	依頼	—	ア	—	2,500	90
—	宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	108,000	27,000	92
店/宝箱	店/宝箱	—	コ	140,000	35,000	92
店/宝箱	店/宝箱	—	主/ゆ/美/順/真/天/荒	116,800	29,200	94
—	依頼	—	主	—	2,500	94
—	宝箱	—	男性	—	62,500	96
店/宝箱	店/宝箱	—	メ	120,000	30,000	96
店/宝箱	店/宝箱	—	ア	120,000	30,000	98
—	店/宝箱	—	コ	200,000	50,000	100
—	—	—	主	—	2,500	100
—	依頼	—	順	—	2,500	100
—	依頼	—	真	—	2,500	100
—	依頼	—	ゆ	—	2,500	100
—	依頼	—	美	—	2,500	100
—	依頼	—	天	—	2,500	100
—	依頼	—	ア	—	2,500	100

Table with 7 columns: 名前, 入手方法, 装備可能, 価格, 買値, 売値. Lists various items like 宝飾品の箱, 宝飾品のダイヤ, etc.

Table with 7 columns: 名前, 入手方法, 装備可能, 価格, 買値, 売値. Lists various items like アメーブル, アメーブルの箱, etc.

ITEM DATA EQUIP [防具・足]

Table with 7 columns: 名前, 入手方法, 装備可能, 価格, 買値, 売値. Lists equipment items like 初, 初, 初, etc.

ITEM DATA EQUIP [アクセサリ]

Table with 7 columns: 名前, 入手方法, 装備可能, 価格, 買値, 売値. Lists accessory items like アメーブルの箱, アメーブルのダイヤ, etc.



SYSTEM

TILEIT

TARTAROS

COMMUN

QUEST

ASBL

DATA

セガのオム	店	店	—	125	ハマオン	
御坂ベア	店	店	—	125	ムドオン	
スライム	初/店/宝箱	店/宝箱	600	150	ボズムディ	
デューク	イ	—	—	150	コミュでもらえるアイテム。御願と同様の効果	
デューク	初/店/宝箱	店/宝箱	700	175	ブルトディ	
デューク	通販	—	—	700	175	傷薬と同様の効果
デューク	初/店/宝箱	店/宝箱	800	200	チャームディ	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	900	225	メバトラ	
デューク	通販	—	—	900	225	傷薬と同様の効果
デューク	店/宝箱	店/宝箱	1,000	250	味方単体のHPを100回復。毒が付着することがある	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	1,000	250	味方単体のHPを100回復。毒が付着することがある	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	1,000	250	味方単体のHPを100回復。毒が付着することがある	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	250	マカラカーン	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	250	テトラカーン	
デューク	店	店/宝箱	—	250	アギラオ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	マハラギ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	ププーラ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	マハプフ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	ガルレーラ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	マハガル	
デューク	店	店/宝箱	—	250	ジオンガ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	マハジオ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	メギド	
デューク	店	—	—	250	プレゼント用アイテム	
デューク	イ	—	—	250	プレゼント用アイテム	
デューク	店	—	—	250	プレゼント用アイテム	
デューク	店	—	1,000	250	傷薬と同様の効果	
デューク	店	—	1,000	250	傷薬と同様の効果	
デューク	通販	—	1,000	250	傷薬と同様の効果	
デューク	店	店/宝箱	—	250	メテラマ	
デューク	店	店/宝箱	—	250	アムリタ	
デューク	店	店	—	250	マハタルカジャ	
デューク	店	店	—	250	マハスクカジャ	
デューク	店	店	—	250	マハラクカジャ	
デューク	店/宝箱/イ	初/店/宝箱/敵	1,200	300	リカーン	
デューク	初/店/宝箱	店/宝箱	1,500	375	HPが100回復	
デューク	店	—	1,500	375	傷薬と同様の効果	
デューク	通販	—	1,500	375	傷薬と同様の効果	
デューク	店	店	—	375	ラグナロク	
デューク	店	店	—	375	万物流転	
デューク	戦	店	—	375	ニルルヘイム	
デューク	戦	店	—	375	真理の雷	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	500	SPが50回復	
デューク	店	—	2,000	500	プレゼント用アイテム	
デューク	イ	—	—	500	コミュでもらえるアイテム。ホームクルスと同効果	
デューク	店	—	2,000	500	傷薬と同様の効果	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	750	テカジャ	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	750	デクンダ	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの力が2上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの力が3上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの力が4上昇、運が2上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの力が4上昇、運が2上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの耐が2上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの耐が3上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの耐が4上昇、運が2上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの耐が4上昇、運が2上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの魔が2上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの魔が3上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの魔が4上昇、運が2上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの速が2上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの速が3上昇、運が1上昇	
デューク	店/イ	店	—	750	使用したベルソナの速が4上昇、運が2上昇	
デューク	店	—	3,000	750	プレゼント用アイテム	
デューク	イ	—	—	750	コミュでもらえるアイテム。宝玉と同効果	
デューク	通販	—	3,000	750	傷薬と同様の効果	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	1,000	サマリカーン	
デューク	店/宝箱	店/宝箱	—	1,250	HP全回復	
デューク	店	—	5,000	1,250	プレゼント用アイテム	
デューク	店	—	5,000	1,250	プレゼント用アイテム	

SYSTEM

STORY

TARTAROS

COMMUN

QUEST

ASBL

DATA

通販	—	—	5,000	1,250	プレゼント用アイテム
日本人形	店	—	—	1,250	プレゼント用アイテム
カシ	店	—	—	1,250	プレゼント用アイテム
海が新志	店	—	—	1,250	プレゼント用アイテム
海が新志	店	—	5,000	1,250	プレゼント用アイテム
海が新志	イ	—	—	1,250	コミュでもらえるアイテム。反映香と同効果
海が新志	店/宝箱/通販	店/宝箱	—	1,500	SPが100回復
海が新志	店	—	—	1,500	プレゼント用アイテム
海が新志	店/宝箱	店/宝箱	—	2,000	エントランス、または時の狭間へ即座に撤退可能
海が新志	店	店/宝箱	—	2,000	トラフーリ
海が新志	戦	—	—	2,000	換金用アイテム
海が新志	店/宝箱	店/宝箱	—	2,500	SPが全回復
海が新志	店/宝箱	店/宝箱	—	2,500	ディアラバン
海が新志	店/宝箱	店/宝箱	10,000	2,500	ハマ、ムドの身代わりになってくれる
海が新志	イ	—	—	2,500	コミュでもらえるアイテム。ソーマと同効果
海が新志	戦	戦	—	3,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	3,000	換金用アイテム
海が新志	通販	—	15,000	3,750	プレゼント用アイテム
海が新志	通販	—	20,000	5,000	プレゼント用アイテム
海が新志	戦	—	—	5,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	7,000	換金用アイテム
海が新志	通販	—	30,000	7,500	プレゼント用アイテム
海が新志	戦	戦	—	10,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	10,000	換金用アイテム
海が新志	宝箱	—	—	15,000	換金用アイテム
海が新志	戦	戦	—	25,200	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	38,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	40,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	40,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	40,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	40,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	50,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	70,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	80,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	90,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	100,000	換金用アイテム
海が新志	宝箱	—	—	100,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	140,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	140,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	140,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	160,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	165,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	180,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	200,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	220,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	270,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	280,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	320,000	換金用アイテム
海が新志	戦	—	—	1,000,000	換金用アイテム
海が新志	イ	—	—	—	依頼用アイテム
海が新志	イ	—	—	—	依頼用アイテム
海が新志	イ	—	—	—	依頼用アイテム
海が新志	イ	—	—	—	依頼用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム
海が新志	戦	戦	—	—	交換用アイテム

# ITEM DATA

# KEY (貴重品)

アイテム名	入手方法	備考
青色をした鍵	イベント	青色をした鍵。ベルベートルームへの扉を開く
友達が作ったチョーカー	コミュ	友達が作ったチョーカー。究極の力・スルトを開く鍵
風化特製イヤホン	コミュ	風化特製イヤホン。究極の力・スカアハを開く鍵
美鶴のバイクのキー	コミュ	美鶴のバイクのキー。究極の力・アリヲを開く鍵
小田桐が勝ち取った信標の証	コミュ	小田桐が勝ち取った信標の証。究極の力・オーデインを開く鍵
文吉の息子が植えた木の葉	コミュ	文吉の息子が植えた木の葉。究極の力・コウリュウを開く鍵
ゆかりが使っていたストラップ	コミュ	ゆかりが使っていたストラップ。究極の力・キュベレを開く鍵
宮本と颯との約束の証	コミュ	宮本と颯との約束の証。究極の力・ツールを開く鍵
千尋の大事な本	コミュ	千尋の大事な本。究極の力・メルキセデクを開く鍵
Y子特製画像	コミュ	Y子特製画像。究極の力・アラバキを開く鍵
平賀の受賞通知	コミュ	平賀の受賞通知。究極の力・リルンを開く鍵
結子とのコーチ記念	コミュ	結子とのコーチ記念。究極の力・ジークフリードを開く鍵
舞子のプロポーズの贈り物	コミュ	舞子のプロポーズの贈り物。究極の力・アティスを開く鍵
ベベ特製、はざれ巾着袋	コミュ	ベベ特製、はざれ巾着袋。究極の力・ユルングを開く鍵
たなかの募金記念	コミュ	たなかの募金記念。究極の力・ベルゼブブを開く鍵
無達のボトルのプレート	コミュ	無達のボトルのプレート。究極の力・シュウを開く鍵
早瀬の父親の形見	コミュ	早瀬の父親の形見。究極の力・シンフェルを開く鍵
末光の後継者の証	コミュ	末光の後継者の証。究極の力・サンダルフォンを開く鍵
物語が綴られた神木のノート	コミュ	物語が綴られた神木のノート。究極の力・アスラおうを開く鍵
アイギスの焼くこげたネジ	コミュ	アイギスの焼くこげたネジ。究極の力・メタロンを開く鍵
コミュ「余命いくばくも無い青年」成立に使用	イベント	コミュ「余命いくばくも無い青年」成立に使用
学校に生えている若木の落ち葉	イベント	学校に生えている若木の落ち葉
戦	戦	エリザベスを倒すと入手。エリザベスを倒した証
死神・ペイルライダーが合体で作成可能になる	依頼	死神・ペイルライダーが合体で作成可能になる
皇帝・キングフロストが合体で作成可能になる	依頼	皇帝・キングフロストが合体で作成可能になる
戦車・ナタティシが合体で作成可能になる	依頼	戦車・ナタティシが合体で作成可能になる
隠者・ネヒロスが合体で作成可能になる	依頼	隠者・ネヒロスが合体で作成可能になる
悪魔・リリスが合体で作成可能になる	依頼	悪魔・リリスが合体で作成可能になる
塔・マサカドが合体で作成可能になる	依頼	塔・マサカドが合体で作成可能になる
魔術師・カハクが合体で作成可能になる	依頼	魔術師・カハクが合体で作成可能になる
運命・エンブーサが合体で作成可能になる	依頼	運命・エンブーサが合体で作成可能になる
法王・トートが合体で作成可能になる	依頼	法王・トートが合体で作成可能になる
刑死者・ヘルズエンジェルが合体で作成可能になる	依頼	刑死者・ヘルズエンジェルが合体で作成可能になる
星・カルティケージャが合体で作成可能になる	依頼	星・カルティケージャが合体で作成可能になる
愚者・オルフェス・改が合体で作成可能になる	コミュ	愚者・オルフェス・改が合体で作成可能になる
タルタロスで拾った文書。10年前の機密文書らしい	宝箱	タルタロスで拾った文書。10年前の機密文書らしい
戦国時代の兜のレプリカ。愛の時の装飾が眩しい	依頼	戦国時代の兜のレプリカ。愛の時の装飾が眩しい
弓道用品のざり粉のこと。きな粉にそっくり	依頼	弓道用品のざり粉のこと。きな粉にそっくり
刀身の断面が三角形の曲がりにくい突刺	依頼	刀身の断面が三角形の曲がりにくい突刺
眼鏡以外にも色んな物を挟んだ形跡がある	依頼	眼鏡以外にも色んな物を挟んだ形跡がある
オランウータンの木とも言う。葉が赤くなる木	依頼	オランウータンの木とも言う。葉が赤くなる木
クインクラウンというソフトが差されている	依頼	クインクラウンというソフトが差されている
使い込まれてはいるが、手入れが行き届いている	依頼	使い込まれてはいるが、手入れが行き届いている
超人気ヒーローの人形。全身40箇所が可動	依頼	超人気ヒーローの人形。全身40箇所が可動
アマチュアのアーティストが使うと効果絶大	依頼	アマチュアのアーティストが使うと効果絶大
高価なドッグフード。狼や虎の餌にもなる	依頼	高価なドッグフード。狼や虎の餌にもなる
銃器のメンテナンスに用いる	依頼	銃器のメンテナンスに用いる
閉ざされた扉を開き、外へ出る事ができる	イベント	閉ざされた扉を開き、外へ出る事ができる

# ITEM DATA

# 武器、防具追加効果一覧

アイテム名	追加効果
ベルUP	○ ○ 装備中のベルソナの力を1UPさせる
ベル2UP	○ ○ 装備中のベルソナの力を2UPさせる
ベル3UP	○ ○ 装備中のベルソナの力を3UPさせる
ベル4UP	○ ○ 装備中のベルソナの力を4UPさせる
ベル5UP	○ ○ 装備中のベルソナの力を5UPさせる
耐UP	○ ○ 装備中のベルソナの耐を1UPさせる
耐2UP	○ ○ 装備中のベルソナの耐を2UPさせる
耐3UP	○ ○ 装備中のベルソナの耐を3UPさせる
耐4UP	○ ○ 装備中のベルソナの耐を4UPさせる
耐5UP	○ ○ 装備中のベルソナの耐を5UPさせる
魔UP	○ ○ 装備中のベルソナの魔を1UPさせる
魔2UP	○ ○ 装備中のベルソナの魔を2UPさせる
魔3UP	○ ○ 装備中のベルソナの魔を3UPさせる
魔5UP	○ ○ 装備中のベルソナの魔を5UPさせる
速UP	○ ○ 装備中のベルソナの速を1UPさせる
速2UP	○ ○ 装備中のベルソナの速を2UPさせる
速3UP	○ ○ 装備中のベルソナの速を3UPさせる
速4UP	○ ○ 装備中のベルソナの速を4UPさせる
速5UP	○ ○ 装備中のベルソナの速を5UPさせる
最大HP+10	○ ○ 装備者の最大HPを10増加させる。ただし現在HPは増加しない
最大HP+20	○ ○ 装備者の最大HPを20増加させる。ただし現在HPは増加しない
最大HP+30	○ ○ 装備者の最大HPを30増加させる。ただし現在HPは増加しない
最大HP+40	○ ○ 装備者の最大HPを40増加させる。ただし現在HPは増加しない
最大HP+50	○ ○ 装備者の最大HPを50増加させる。ただし現在HPは増加しない
最大SP+10	○ ○ 装備者の最大SPを10増加させる。ただし現在SPは増加しない
最大SP+20	○ ○ 装備者の最大SPを20増加させる。ただし現在SPは増加しない
最大SP+30	○ ○ 装備者の最大SPを30増加させる。ただし現在SPは増加しない
最大SP+40	○ ○ 装備者の最大SPを40増加させる。ただし現在SPは増加しない
最大SP+50	○ ○ 装備者の最大SPを50増加させる。ただし現在SPは増加しない
魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.25倍となる
魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる
魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 魔術師のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 女教皇のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
女帝のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 女帝のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
女帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 女帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
女帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 女帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 皇帝のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
法王のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 法王のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
法王のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 法王のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
法王のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 法王のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 恋愛のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
戦車のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 戦車のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
戦車のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 戦車のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
戦車のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 戦車のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
正義のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 正義のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
正義のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 正義のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
正義のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 正義のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる
隠者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる	○ 隠者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
隠者のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる	○ 隠者のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが1.5倍となる
隠者のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる	○ 隠者のアルカナを持つ対象にアタックした時、最終的なダメージが2倍となる

追加効果名	武器	防具 体 定	効果
+隠者にかなり強い	○		隠者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが2倍となる
+運命に強い	○		運命のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
+運命にやや強い	○		運命のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる
+運命にかなり強い	○		運命のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが2倍となる
+剛毅に強い	○		剛毅のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
+剛毅にやや強い	○		剛毅のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる
+剛毅にかなり強い	○		剛毅のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが2倍となる
+刑死者に強い	○		刑死者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
+刑死者にやや強い	○		刑死者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる
+刑死者にかなり強い	○		刑死者のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが2倍となる
+死神に強い	○		死神のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.25倍となる
+死神にやや強い	○		死神のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが1.5倍となる
+死神にかなり強い	○		死神のアルカナを持つ対象にアタックした際、最終的なダメージが2倍となる
+低確率で脳殻付着	○		アタックした際、脳殻を5%の確率で付着させる
+中確率で脳殻付着	○		アタックした際、脳殻を10%の確率で付着させる
+高確率で脳殻付着	○		アタックした際、脳殻を15%の確率で付着させる
+低確率で動揺付着	○		アタックした際、動揺を5%の確率で付着させる
+中確率で動揺付着	○		アタックした際、動揺を10%の確率で付着させる
+高確率で動揺付着	○		アタックした際、動揺を15%の確率で付着させる
+低確率で混乱付着	○		アタックした際、混乱を5%の確率で付着させる
+中確率で混乱付着	○		アタックした際、混乱を10%の確率で付着させる
+高確率で混乱付着	○		アタックした際、混乱を15%の確率で付着させる
+低確率で恐怖付着	○		アタックした際、恐怖を5%の確率で付着させる
+中確率で恐怖付着	○		アタックした際、恐怖を10%の確率で付着させる
+高確率で恐怖付着	○		アタックした際、恐怖を15%の確率で付着させる
+低確率でヤケクソ付着	○		アタックした際、ヤケクソを5%の確率で付着させる
+中確率でヤケクソ付着	○		アタックした際、ヤケクソを10%の確率で付着させる
+高確率でヤケクソ付着	○		アタックした際、ヤケクソを15%の確率で付着させる
+低確率で毒付着	○		アタックした際、毒を5%の確率で付着させる
+中確率で毒付着	○		アタックした際、毒を10%の確率で付着させる
+高確率で毒付着	○		アタックした際、毒を15%の確率で付着させる
+クリティカル率小UP	○		アタックした際のクリティカル発生率を5%上昇させる。ただし上限値を超えることはない
+クリティカル率中UP	○		アタックした際のクリティカル発生率を10%上昇させる。ただし上限値を超えることはない
+クリティカル率大UP	○		アタックした際のクリティカル発生率を15%上昇させる。ただし上限値を超えることはない
+全パラメータ1UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて1UPさせる
+全パラメータ2UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて2UPさせる
+全パラメータ3UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて3UPさせる
+全パラメータ4UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて4UPさせる
+全パラメータ5UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて5UPさせる
+全パラメータ10UP	○		装備中のベルソナの力、耐、魔、速、運をすべて10UPさせる
+火炎攻撃の威力が増加	○		火炎ブースタ
+氷結攻撃の威力が増加	○		氷結ブースタ
+電撃攻撃の威力が増加	○		電撃ブースタ
+疾風攻撃の威力が増加	○		疾風ブースタ
+物理攻撃を低確率で反射	○		カウンタ
+物理攻撃を中確率で反射	○		ヘビーカウンタ
+物理攻撃を高確率で反射	○		ハイパーカウンタ
+状態異常耐性に耐性	○		懐殺耐性
+状態異常恐怖に耐性	○		恐怖耐性
+状態異常ヤケクソに耐性	○		ヤケクソ耐性
+状態異常毒に耐性	○		毒耐性
+戦闘開始時にタルカジャ	○		タルカジャオート
+戦闘開始時にラクカジャ	○		ラクカジャオート
+戦闘開始時にスクカジャ	○		スクカジャオート
+力10UP	○		装備中のベルソナの力を10UPさせる
+耐10UP	○		装備中のベルソナの耐を10UPさせる
+魔10UP	○		装備中のベルソナの魔を10UPさせる
+HP100UP	○		装備者の最大HPを100増加させる。ただし現在HPは増加しない
+種に全バステ効果	○		アタックした際、すべてのバッドステータスを5%の確率で付着させる
+時々全バステ効果	○		アタックした際、すべてのバッドステータスを10%の確率で付着させる
+頻りに全バステ効果	○		アタックした際、すべてのバッドステータスを15%の確率で付着させる
+新撃耐性を強化	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+新撃耐性をやや強化	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+新撃耐性をかなり強化	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+打撃耐性を強化	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる

追加効果名	武器	防具 体 定	効果
+打撃耐性をやや強化	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+打撃耐性をかなり強化	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+貫通耐性を強化	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+貫通耐性をやや強化	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+貫通耐性をかなり強化	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+物理耐性を強化	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+物理耐性をやや強化	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+物理耐性をかなり強化	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+火炎耐性を強化	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+火炎耐性をやや強化	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+火炎耐性をかなり強化	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+氷結耐性を強化	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+氷結耐性をやや強化	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+氷結耐性をかなり強化	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+電撃耐性を強化	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+電撃耐性をやや強化	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+電撃耐性をかなり強化	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+疾風耐性を強化	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+疾風耐性をやや強化	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+疾風耐性をかなり強化	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+魔法耐性を強化	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から10%を減少させる
+魔法耐性をやや強化	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から20%を減少させる
+魔法耐性をかなり強化	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出されたダメージ値から30%を減少させる
+スリッパ率が低下	○		スリッパの発生率を80%にする
+スリッパ率がやや低下	○		スリッパの発生率を50%にする
+スリッパ率がかなり低下	○		スリッパの発生率を0%にする
+新撃回避が上昇	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+新撃回避がやや上昇	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+新撃回避がかなり上昇	○		新撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+打撃回避が上昇	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+打撃回避がやや上昇	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+打撃回避がかなり上昇	○		打撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+貫通回避が上昇	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+貫通回避がやや上昇	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+貫通回避がかなり上昇	○		貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+物理回避が上昇	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+物理回避がやや上昇	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+物理回避がかなり上昇	○		新撃、打撃、貫通属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+火炎回避が上昇	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+火炎回避がやや上昇	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+火炎回避がかなり上昇	○		火炎属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+氷結回避が上昇	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+氷結回避がやや上昇	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+氷結回避がかなり上昇	○		氷結属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+電撃回避が上昇	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+電撃回避がやや上昇	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+電撃回避がかなり上昇	○		電撃属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+疾風回避が上昇	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+疾風回避がやや上昇	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+疾風回避がかなり上昇	○		疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる
+魔法回避が上昇	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から5%を減少させる
+魔法回避がやや上昇	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から10%を減少させる
+魔法回避がかなり上昇	○		火炎、氷結、電撃、疾風属性の攻撃を受けた際、算出された命中力から15%を減少させる

1st Contact  
SYSTEM

2nd Contact  
STORY

3rd Contact  
TARTAROS

4th Contact  
COMMON

5th Contact  
QUEST

6th Contact  
AEGIS

7th Contact  
DATA

1st Contact  
SYSTEM

2nd Contact  
STORY

3rd Contact  
TARTAROS

4th Contact  
COMMON

5th Contact  
QUEST

6th Contact  
AEGIS

7th Contact  
DATA

# ドロップアイテムリスト

本項では、編集部調べによる宝石を所持するシャドウを掲載する。有能なアイテムを入手するために活用してほしい。

## ■ 本編

	レベル	アルカ	ヤバザ	ツィア
アメジスト	-	嘆くティアラ	生成の彫像	静寂のマリア
アクアマリン	-	ブラックレイヴン	情欲の蛇	轟くティアラ
エメラルド	-	-	征服の騎士	挫折のマーヤ
オニキス	-	炎と氷のバランサー	沈黙の聖典	マジカルマグス
オパール	-	-	キラーツインズ	キラードライブ
ガーネット	-	-	慈情のマーヤ	凱旋の騎士
サファイヤ	-	-	カノヘカトシケイル	プレイフオート
ダイヤモンド	-	-	ミノタウロス四号	魔弾の砲座
ターコイズ	-	鋼鉄のギガス	マッハフォート	維持の彫像
トパーズ	-	-	教条の塔	青のシジル
パール	-	-	-	-
ルビー	-	-	-	-

	ハラバ	アダマ	モナド
アメジスト	地獄の騎士	-	-
アクアマリン	クレイジーツインズ	-	-
エメラルド	赤のシジル	デスキャッスル	-
オニキス	破戒の塔	-	-
オパール	愛欲の蛇	ロイヤルダンサー	-
ガーネット	博愛のクビド	死のダイヤ	-
サファイヤ	ミノタウロス参号	断罪の剣	-
ダイヤモンド	皆伝の武者	光と闇のバランサー	-
ターコイズ	インテリマグス	-	-
トパーズ	バトルフォート	偏見のマーヤ	-
パール	誘算のマーヤ	シルバーダイヤ	-
ルビー	フォースアニマル	アメンティレイヴン	-

※データは編集部調べによるもの。なお、同じダンジョン内で複数のシャドウが同じ宝石を落とす場合には、もっともレベルが低いものを選出している。

## ■ "後日談"編

	マレボルゼ	コキュトス	カイナ	アンテナラ
アメジスト	マジックハンド	嘆くティアラ	嫉妬のクビド	地獄の騎士
アクアマリン	生成の彫像	笑うテーブル	維持の彫像	デスサーチャー
エメラルド	雷と風のバランサー	ダンシングハンド	ブロンズダイヤ	死のダイヤ
オニキス	正義の剣	静寂のマリア	死甲蟲	ブラックレイヴン
オパール	-	狂気の聖典	偏見のマーヤ	スカルプマザー
ガーネット	スマッシュレイヴン	炎と氷のバランサー	凱旋の騎士	嘆くティアラ
サファイヤ	-	-	-	解放のマリア
ダイヤモンド	-	-	ソウルダンサー	光と闇のバランサー
ターコイズ	堕落の塔	呪いのダイヤ	均衡の巨人	キリングハンド
トパーズ	-	誘算のマーヤ	挫折のマーヤ	タークイーグル
パール	-	-	-	インテリマグス
ルビー	-	-	-	赤のシジル

	トロメミア	ジュテッカ	エンピレオ
アメジスト	ビスティルマザー	パワーキャッスル	キングキャッスル
アクアマリン	恒久の砂時計	怒るテーブル	眠るテーブル
エメラルド	沈黙の聖典	ノーブルサーチャー	永遠の砂時計
オニキス	魔のヘカトシケイル	全能のバランサー	アメンティレイヴン
オパール	ジュピターイーグル	シルバーダイヤ	プラチナダイヤ
ガーネット	愛欲の蛇	内欲の蛇	博愛のクビド
サファイヤ	破戒の塔	フォースアニマル	狂信の塔
ダイヤモンド	狂乱のマリア	白狼の武者	姿容の彫像
ターコイズ	ゴッドハンド	緑のシジル	無の巨人
トパーズ	ファントムロード	情欲の蛇	淫欲の蛇
パール	マジカルマグス	育成の彫像	洗礼の砲座
ルビー	偏愛のクビド	傲慢のマーヤ	ディバインマザー

※データは編集部調べによるもの。なお本編同様、同じダンジョン内で複数のシャドウが同じ宝石を落とす場合には、もっともレベルが低いものを選出している。

# 特別報告書

## File04 コスチュームを手に入れる

「FES」ではある特定の防具を装備すると、タルタロス内でのグラフィックが変化する。ここではそんなコスチュームについて解説する。

### ■ 見た目も気持ちもリフレッシュ

特別課外活動部のメンバーがタルタロスに挑むとき、アイギス以外は制服で、アイギスは戦闘装備で挑むのが通常だ。ところが、水着や制服といった特別なコスチュームを装備すると、タルタロス探索中はもちろん、戦闘中も特別なグラフィックで進められるのだ。入手方法は依頼達成がほとんどだが、タルタロスの宝箱から回収したり、なぜか交番で購入することも手に入る。下にグラフィックが変化する防具を一覧として掲載したので、ぜひすべてをコレクションし、彼らの普段とは違う姿での戦いぶりを見てほしい。



反応はひとそれぞれ。風花のコスチュームがないのが残念。



### コスチューム

人物	コスチューム			
主人公	私服(夏)	私服(冬)	水着	男気の基平
ゆかり	私服(夏)	私服(冬)	水着	ハイレグアーマー
順平	私服(夏)	私服(冬)	水着	男気の基平
真田	私服(夏)	私服(冬)	水着	男気の基平
美鶴	私服(夏)	私服(冬)	水着	ハイレグアーマー
天田	私服(夏)	私服(冬)	男気の基平	メイド服
アイギス	ブルーワンピース	メイド服	制服	
荒垣	男気の基平			



# PERSONA 3 FES

## ペルソナ3 フェス

公式ファンブック

2007年6月6日  
2007年8月1日

初版発行  
第二刷発行

- 発行人 …… 浜村弘一
- 編集人 …… 青柳昌行
- 編集長 …… 坂本武郎
- 編集長代理 …… 青山 真
- 副編集長 …… 鈴木弘明
- PM …… 山口貴士
- 業務部 …… 神田雅代
- 印刷 …… 大日本印刷株式会社

## STAFF

- 執筆  
有限会社スタジオエム  
林 啓吾 (システム解析・依頼書・データ編)  
船越崇志 (ストーリー・タルタロス1回ミッドウェル)  
米田巨巖 (アイキス編改稿・データ編)
- 執筆協力  
石川佳一
- 編集  
川畑康也 (ファミ通書籍編集部)
- 本文デザイン  
有限会社キューファクトリー
- 表紙・デザイン監修  
川畑康雄 (ファミ通書籍編集部)
- 校正  
藤見由美子 矢部 舞
- 制作協力  
森田 洋 (株式会社アトラス)  
森 純一 (株式会社アトラス)
- 監修  
株式会社アトラス
- 制作・発売  
株式会社 エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区富田町6-1  
電話 0570-060-555 (代表)
- 発行  
株式会社アトラス  
〒160-0825 東京都新宿区神楽坂4-5 神楽坂ビル5F

●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、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。  
●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募に関してお客様から提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL: <http://www.enterbrain.co.jp>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート  
電話: 0570-060-555  
(受付時間は土日祝日を除く12:00~17:00)  
メールアドレス: [support@ml.enterbrain.co.jp](mailto:support@ml.enterbrain.co.jp)

ご購入内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。  
また、本書に記載しているゲーム内容に関する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。

“P”マーク及び“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

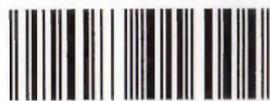
©ATLUS CO., LTD. 1996-2006 ALL RIGHTS RESERVED.  
©2007 ENTERBRAIN, INC. 本体価格14カバーに表示しております。  
ISBN784-7577-3576-7  
Printed in JAPAN

ISBN978-4-7577-3576-7  
C0076 ¥1600E



9784757735767

エンターブレイン  
定価 本体 1600円 + 税



1920076016004

PERSONA 3 FES  
OFFICIAL PERFECT GUIDE

