幻想水滸伝Ⅱ　ＲＴＡ用チャート

　　　　　　　　　　　　　　作成：まーく

※この作品について多少の知識がある事を前提にしてます。

※プレイポリシーについてはニコ生ＲＴＡwikiの幻想水滸伝Ⅱ欄を参照。

※実際にプレイしたものとは違う箇所もあります。

※高速読み込みは使用してません。

※連射器の使用推奨です。

※大幅にタイムが変わるもの・進行上分岐が出るもの以外の選択肢については基本的に触れません。

※目標は８時間　（）は７時間２３分を出した時のもの。目標はあくまで目安

初めに

幻想水滸伝ⅡのＲＴＡプレーヤーが増えることを願って（笑）このチャートを作成してますので、無断で使用してくださって結構です。

全体を通して詰めが甘いところが多々ありますので、まだまだ改善の余地はあります（特に序盤）。

このチャートを元に（細部は多少変えてます）通したタイムは、７：３３・７：２３・７：２９ですので、平均タイムは７時間３０分程度になると思います。妄想ですが、すべての運が繋がれば７時間１０分台前半までは行けるはず。

以下、重要部分は赤、目標タイムは紫。

傭兵隊の砦帰還まで

キャンプ

タイマースタートしてＮＥＷ　ＧＡＭＥ選択。

名前は好みで。（暗転中にもカーソルは動くので、無駄がないように入力する。）

前作のデータは引き継がない

操作可能になったら、設定→メッセージスピードを「はやい」に変更。

テントから出たら、上の崖へ向かう。（右に行かなくてもストーリーは進みます）

ここでの戦闘は、いっしょに→お任せ。

オープニングが終わりったら会話。これは連打で良い。

傭兵隊の砦

ポールとの会話後、雑用開始。

雑用１：箱は二つ同時に動かすことができるので、４手で済ませる。ロープの回収忘れずに。

雑用２：お使いの個数を間違えないように。ブーツは３個もらっておく。リューべに向かうことになるが、ここでトウタから特効薬とお薬をもらっておく。（道具屋で回復アイテムを買うことはしないので、不安であればゲンゲンからも回収しておくこと）

雑用３：お掃除は、汚れの右上がデフォルト位置なので、これに準じた周り方をする。汚れをふく順番は、地下→２Ｆ左の階段→本部→１Ｆ右の階段。

この後、ジョウイと脱走。目標：１３分：００（１２：４０）

リューべの村～ミストシェイド撃破

ナイフ投げはどちらでもいいので動くこと。動け一投でイベント終わり。

アイリたちが加わったら並び替え。ボルガン⇔主人公。イベントで主人公がダメージを受けているが、回復する必要はない（不安なら回復してもよい）

燕北の峠までは全逃げする。

ここで回収するものは、炎の壁の札・ブレスアーマー。他は帰りに回収。

道中、カットバニー４・山賊は狩る。ふさふさは好み。ウルフ・キラービーは逃げる。

ボスまでにリィナの紋章を１回使用できるので、使用タイミングを間違えないように。

ボス戦前にアイテム整理。主人公に炎の壁の札と炎の矢の札・ジョウイに怒りの一撃の札・アイリに火炎の矢の札を持たせ・ジョウイにブレスアーマーを装備し、ボルガンの身代わりちぞうを外す。

×ミストシェイド戦　　ＨＰ８００　途中女型に変形することもあり。

１Ｔ目　主：炎の壁の札　ジ：怒りの一撃の札　ア・リ・ボ：いっしょに

２Ｔ目　主：おくすり→ア　ジ：怒りの一撃の札　ア：炎の矢の札　リ：紋章

ボ：防御

３Ｔ目　ア・リ・ボ：いっしょに

※ジョウイは２Ｔ目で死んで構わない。１Ｔ目で女型に変形し、ボルガンが２Ｔ目で死んでしまった場合は、３Ｔ目にアイリと主人公が炎の矢の札使用。

目標：２５：００ちょうど（２２：０１）※ここはエンカ・逃げ運でタイムが±１分するので、タイムだけにとらわれないように。

撃破後、装備を剥ぎ、主人公とジョウイを回復しておく。

キャロ～傭兵隊の砦帰還

ムクムクは使用しない。

部屋中央のつぼを調べ、「ふつうのつぼ」を回収（３０００ポッチ）

王国兵との戦闘は、主人公の炎の矢の札使用。ナナミは防御させる（素早さがナナミ＞主人公なので、連打してしまうと、ナナミが行動してしまう。この先、ルックが雑魚戦で紋章を使用するときも、しっかりと防御させること。）

刑場では、「早く逃げよう」を３処回選択。※ナナミの加入タイミングをここではなく、ミューズにすることで、後述するメリットがあるため。

峠の帰り道で、風の羽飾り・すりぬけの札を回収。

ここでは山賊とカットバニーのみ狩り。（ウルフ３＋バニー３は狩っても良い）

フィールドに出たら、まっすぐ砦に帰還する。

ミューズ陥落まで

傭兵隊の砦帰還～トトの村壊滅

ビクトールたちと別れたら、傭兵隊の砦⇔フィールドの画面切りかえを２９回行う。（恐らく数回余計だが、イベント進行に必要な正確な回数がわからない笑　）※追記：ここは仲間０人で１７往復、仲間を一人加えるごとに往復回数が５回減っていく。例：リキマルを仲間にするなら１２往復、ミリーも仲間にするなら７往復で良い。

画面切り替えが終わったら、リューべの村へ向かい、リキマルを仲間にする。（イベント進行上必要なため。）

フィールドでのエンカ対処は、基本的に逃げで良いが、キツツッキーが絡むエンカに逃げを失敗するとロスが大きいので、狩っても良い。また、トトの村へ向かうまでは、ふさふさのアイテムドロップに期待して狩るのもあり。

仲間にしたらトトの村へ。画面切り替えを必要回数行っていれば、ピリカが登場し、ミューズへのお使いイベントが起こる。

ピリカの家へ行く前に鑑定屋へより、回収アイテム（ドロップがあれば一緒に）を鑑定する。

ミューズへの道中は、カマイタチが危ない。エンカしたら逃げではなく、炎の矢の札を使用（主人公がミストシェイドで使ってなければ１個持ってるはず）で対処。

まっすぐミューズへ行き、道具屋へ向かい木彫りのお守りを買う。※ここではジョウイに払わせるので、選択肢を間違えないように。ここの１５００ポッチは大きいです。また、このタイミングでアイリたちから剥いだ装備品などを売却。

お使いが終わったらトトの村へ帰還。この時所持金と相談して、この後の決闘に向けてコロネに寄って、武器をレベル５まで鍛えるのも良い。※区間的には２分弱のタイムロスだが、この後の強制戦闘などで１分ちょっと回収できる。

目標４５：００（３９：２４）

トトの村崩壊～傭兵隊の砦陥落

アップル・ピリカが加わったら、まっすぐ砦に向かう。

砦に戻って、会話が進んだら、本部へ向かう途中で武器をレベル３まで鍛える。

会話が終わったらまっすぐツァイの家へ向かう。ここで、キニスン・シロのフラグを立てる。

リューべの村のアイテム回収忘れずに。この後の決闘時に主人公をレベル７にしておくので、経験値と相談してエンカ対応をするが、いのししはおいしくないので逃げる。

神イベント　目標５３：００（４７：１２）

砦へ戻り、本部へ向かう前に主人公の装備を固め、（風の羽飾り・ブレスアーマー・ガントレット・皮のマント・ブーツ）ＨＰを回復する。不安であれば地下のポールでセーブしておく。

決闘前の選択肢を間違えないように。

×フリック　約５０ダメージ入れれば終わり

武器のレベルを３までしか鍛えてなければ最初の運ゲーポイント。

セリフに従って正確な行動を。こうげきが３連続きたら詰み。突破率は９０％以上あるはず。

決闘を無事突破したら、部屋を出てイベント消化。部隊の名前はなんでも良いが、連射器があれば連打で「あ」を入力したほうが早い。

この後、初の戦争イベント。無駄に戦う必要はないので、「待機」選択。

２戦目は、１Ｔ目か２Ｔ目にデフォルト位置から下に動き、３Ｔ目に上に移動。こうすることで、フリックの行動を制御し、白狼軍の砦侵入を助ける。

戦争後、ジョウイと一緒にピリカ救出。この時、戦闘前に決闘で受けたダメージの回復を忘れないように。

入口の王国兵を倒したら、右の階段から２Ｆへ。左から上がろうとすると、１戦余計に戦うことになる。

本部へ入ったらポール死亡とその他会話。

砦脱出　目標１：０４：００（５８：２０）

砦脱出～ダブルヘッド撃破まで

崩壊トトの村では、祠へ向かう前にハンナ回収を忘れずに。

ここの回想イベント以降、しばらく休憩ポイントがないので、意識しておく。

紋章を宿したら、ミューズへ。ここで感動（笑）のナナミと再会。ゲンゲンさようなら。

白鹿亭へ向かう。宿泊したら、外へ出る前に紋章師から炎の封印球を２個購入（お金がなければここで１個、ミューズで１個に分岐する）し、ナナミに宿す。

アレックスを加えたら、シンダル遺跡へ。

ここで回収するものは、火と影の封印球・チェインメイル・水の封印球。かたあてはお好みで。

ダブルヘッドまでに、カズラー×５か６・メガワキ×５・カズラー３＋メガワキ２か３のエンカをジョウイのレベル２で狩る。三角の石板をセットすると、エンカ内容が変化するため、できればここまでで狩っておきたい。万が一狩れなかったら、サラマンダー以外のものを狩っておく。

上記の内容を狩れていれば、ダブルヘッド戦で全員のレベルが１１前後に上がってるはずなので、これを目安に。

チェインメイルは主人公に装備させ、ナナミの装備はすべて外し、お薬のみ持たせる。※ダブルヘッド戦でナナミを間引くため。

※また、記録狙いで、この先のハイランド駐屯地道中のエンカに期待しないなら、ここで主人公も間引いておきたいので、チェインメイルをジョウイに装備させ、ナナミと同様に装備を外し、お薬のみ持たせる。ただし、戦闘の難易度が極端に上がるのでお勧めはしない。

×　ダブルヘッド　ＨＰ２５００

ダメージソースは、ジョウイのレベル１・ナナミの炎の紋章・キニスン＋シロのいっしょに。ダメージ計算をしっかりしておき、戦闘終了時にナナミが死んでる状態を作る。ナナミのレベルは高くても１２で、この場合でも３Ｔで間引けるので、これを考えながら回復の手抜きをする。

戦闘が終わり、会話が終了したら、画面を切り替えてすりぬけの札を使用しダンジョン脱出。

ダブルヘッド撃破　目標１：３３：００（１：２３：１９）

シンダル遺跡クリア～ハイランド駐屯地から帰還まで

白鹿亭に戻りイベント。行動可能になったら、やくそうを回収し、ナナミに話しかける。

通行証を入手したら、ミューズへ向かう。連射器があればここで休憩できる。

行動可能になったら、レオナの所へ行き、ミューズ市庁舎へ。

会話後ジェスの所へ行き、イベント。この後レオナの所へ行き、ハイランド駐屯地へ。※白鹿亭で炎の封印球を２個買えなかった場合、ジェスとの会話後に紋章屋へより、購入する。この時掘り出し物で怒りの封印球が出る場合があるが、２００００ポッチと高い上に使い道がないので、スルー。

駐屯地道中はアイテム回収せず、基本的に全逃げだが、あるまじろん１＋アルマジロン５のエンカを引けたら、ジョウイとナナミを間引き、主人公のレベル２を使用し単独で狩る。これが成功すれば、主人公のレベルが３０を超える。※また、未確認だが、ころしやうさぎ×６でも同様のことをすれば３０近くまであがるはず。ただしこちらは危険が大きく、全滅もあるのでおすすめしない。

駐屯地では火封じの封印球回収を忘れずに。※ルカ戦用と思われがちだが、真価を発揮するのは終盤のボス戦。（万が一取り忘れても問題はありません。７時間２３分のときは回収忘れました笑）

ジルのテントに入り、会話。その後入口へ向かい、戦闘。最初の戦闘はジョウイのレベル２を使用、２戦目は主人公のレベル２を使用する。※ダブルヘッド戦でナナミ間引きをしていればここでレベル３０～３３に上がる。

ミューズ帰還　目標１：５２：００（１：４０：２３）

ミューズ帰還～ミューズ陥落まで

戻ってきたら、市庁舎→宿屋。フリックたちを加えて再度市庁舎へ。

その後、入口へ向かい、会話の選択肢は「うん、わかった」。ここは間違えないように。

イベントが進んだら、ジョウストンの丘へ。

宿屋に戻ったら戦争イベント。これは動く必要がないので、そくターン終了を選択。唯一やることは、キルバートが戦死するのをお祈りする。

戦争が終わったら、ナナミに話しかける。

市庁舎へ行く→宿屋に戻る→市庁舎の右でジョウイと会話→夜になり市庁舎へ。

会話後ミューズ脱出　目標２：１３：００　（１：５９：５２）

テレーズ救出まで

コロネ～ヘカトンケイル撃破まで

移動可能になったら、コロネへ直行。

道具屋で、火封じ・水・紫電などの封印球といらない装備品を売却。

フラグを立ててタイ・ホーの運ゲーに挑む。

一発勝負で大負けしたくない。とかだったらセーブもあり。ここで大金を失うと、後に大きく響いてきます。

無事に突破出来たら、船にのってクスクスへ。万が一、ボルガンから身代わりちぞうを回収してなかったら、ここで回収しておくこと。

クスクスから出る時に、おばあさんに話しかけ、オウランのフラグを立てておくこと。

サウスウィンドウ市についたらビクトールとの会話に注意。「ジョウイは～」のところは「・・・・・」を選択。こっちの方が画面の暗転がないので早い。まあ２・３秒も差はないですが（笑）

宿屋から市庁舎へ向かう途中で友情の封印球を回収する。

フリードが加入したら、宿屋に戻る前に防具屋へ寄り、友情の封印球を売却。もし、ナナミのレベル３０調整に失敗していたら、ここでけんぽうぎを買うのもあり。お金と相談。

宿屋に戻り、アイリが加入したら紋章屋へ。

風の封印球１個とお金の許す限り雷の封印球を購入する。理想は５個。風の封印球はこの時点で買わなくてもいいです。どんなにタイ・ホーで大負けしても雷３個は買えるはずです。これしか買えなくても、あとで購入するタイミングはあるので、気にしなくていいです。

買いものが終わったら、（レベル２５以上なら）主人公に雷・アイリに火・ナナミに雷を宿します。

これが終わったら、ノースウィンドウへ。主人公・ナナミのレベルが３０を超えていれば、ヘカトンケイルまでの雑魚戦はすべて（ターゲットレディ＋むささび５は無理かも）確定逃げできます。

ノースウィンドウでは絶対にネクロードと戦わずに、逃げるを選ぶこと。

風の洞窟では、炎の壁の札・蒼き門の封印球・３０００ポッチ・おくすりを回収。さかなのバッチなど、他のアイテムはお好みで。

カーンが加入したら並び替え。並び順は、

主ビナ

フカア

カーンの炎の壁の札×３ををフリードに、この洞窟で回収した炎の壁の札をビクトールに装備させ、ボス戦。

×星辰剣　　ＨＰ２５００

主人公とナナミのレベル調整が出来ていれば２Ｔで終わる雑魚。紋章のレベル３を中心に、一気に叩きます。ビクトールは打撃、フリードは札を使用。

撃破後、サウスウィンドウへ戻り、宿屋で宿泊。

ノースウィンドウへ向かいます。

ここで回収するものは、炎・闇の封印球・チェインメイル・首輪。

チェインメイルをフリードに装備させ、主人公のその他装備をすべてアイリに装備させる。

基本的にここはノーエンカで抜けますが、ボス戦前にわざと１回エンカさせるのもあり。これを狩ることで、アイリのレベルが上がり、ボスの全体強攻撃×２に確定耐え・紋章レベル３が使用可能になります。

×　ヘカトンケイル　ＨＰ４５００　全体攻撃を連発されるとかなりマズイ。やられる前にやる。

主人公とナナミのレベル調整が出来ているか否かが一番影響するボスです。

主人公が雷を宿し、アイリがレベル３を使えるなら、２Ｔで終わります。

主人公が雷を宿してないなら、ボス戦前に１エンカさせて、アイリのレベルを上げておくことをお勧めします。炎が弱点なので、アイリ・ナナミがどこまで生存できるかがカギとなるからです。

撃破したら、フリードから木の盾を回収。

ヘカトンケイル撃破　目標２：４３：００　（２：２７：３７）

ヘカトンケイル撃破～テレーズ救出まで

入口へ向かうと、フリックたちと合流。

大広間での会話は、「何か方法が～」を選択すること。（記録を出した時、ここの選択肢を間違えたことに気がつかず進み、シュウの家まで行くミスをして３分半ロスしました笑）

ラダトへ向かう途中でクスクスに寄り、主人公の武器を鍛え、オウランを仲間にします。

ラダトはフラグをこなすだけ。決闘ではまず負けないでしょう。

シュウを仲間にしたら、本拠地へ戻ります。この時、サウスゥインドウへはへ入れないので注意。

戻ったら戦争。主人公と雑魚の２部隊を動かせるので、雑魚のほうでソロン隊を攻撃したら、あとは終わるまで即行動終了。

戦争終了後はしばらく会話。選択肢はどっちを選んでも良い。夜になったら即寝る。

起きたら本拠地の入口へ行き、フィッチャーと会話。船の操縦士を探すことになるが、７時間１０分とかを目指さない限りはアマダでいいと思います。

ラダトへ向かい決闘。前回よりは強いですが、ここも負けはないでしょう。

決闘が終わったらサウスゥインドウへ。

ここでアダリーを仲間にします。最初に来た時に、雷５・風１を買えてなかったら、このタイミングで購入します。

アダリーを仲間にしたら、自動的に本拠地へ戻るので、大広間へ。

トゥーリバー市へのメンバーは、主人公・ナナミ・ルック・リィナ・アイリ。安定を取りたいなら、オウランを加えてもいいですが、いなくても問題ないです。

船に乗りレイクウエストに着いたら、好意の封印球を回収。タキは仲間にしなくても良い。

トゥーリバーに着いたら、道具屋で好意の封印球を売却。

紋章屋へ行き、蒼き門・雷をルックに、リィナに雷を宿す。サウスゥインドウで主人公に雷を宿してなければ、ここで付けます。

市庁舎の門番と会話をしたらチャコと追いかけっこ。逃げられたら、待ちに戻り、リドリーたちと会話→宿屋へ。ここでハンスを仲間にします。ちなみに、お金は要求しないこと。

目覚めたら、市庁舎→コボルト→追いかけっこでダンジョンへ。ボス戦までになんでもいいので雑魚敵×５か６のエンカを１回狩り。お勧めはサメ。こいつは輝く盾で確定１発。これで全員のレベルが２７か２８になり、ボスの全体強攻撃×２に確定耐えするＨＰまで上がります。

ここでの回収アイテムは、ひたいあて・壊魔の封印球・炎のエンブレム。

奥まで進んでボス戦。

×　ペストラット　　ＨＰ５２００　ＨＰ高いけど雑魚

１Ｔ目は全員で雷。２Ｔ目、安定とるなら主人公は回復。

ペストラット撃破　目標３：２３：００　（３：０６：０３）

倒したら会話をしてイベント。チャコの伝言は無視して宿屋へ。

王国兵と戦闘。ここから先、当分王国兵はルックの蒼き門レベル２で処理していきます。倒したらコボルトの所へいき会話、また戦闘。

一連のイベントが終わったら本拠地へ戻り、大広間へ。

グリンヒルへ連れていくメンバーは、ルックのみ。

グリンヒルはイベントを消化するだけなので簡単に。

王国兵との戦闘は、ルックのレベル２だけでは処理しきれないので、主人公の輝く盾も使います。２回目にテレーズの所へ行くときに、鍛冶屋へより主人公の武器を最大まで鍛えます。

安定をとるなら、脱出時に銀の帽子を回収。

本拠地へ戻って大広間へ。目標　４：０２：００　（３：４４：３５）

ルカ様撃破まで

テレーズ救出～キバ加入

夜はすぐベッドで寝て進めます。

マチルダへのメンバーは、ナナミ・ルック・ニナ。オウランをトゥーリバーに連れて行ってなかったら、ここで入れた方がいいかも。

すぐにマチルダへは向かわず、ラダトへ。ここまでに挙げた仲間をすべて回収していれば、スタリオンが仲間になります。万が一キルバートが戦争で加入してなければ、レイクウエストのタキを仲間にしてリカバリーを。

スタリオンが仲間になったら、本拠地へ戻って酒場に寄り、パーティーに加えて、マチルダへ向かいます。途中、トゥーリバーの紋章屋へ寄り、ジーンを仲間にして、スタリオンにルックの風を、ニナに火の紋章を宿します。

マチルダへの抜け道では、竜鎧（オウラン用）と好みでガードリングを回収。ここでビッキーが仲間になりますが、選択肢を間違えないように。「先に～」を選ばないと、一度本拠地に戻されてしまいます。

マチルダに着いたら、ゴルドーと会話→寝る→ゴルドーの部屋へ行き戦争。

ここでは戦争に参加せず、傍観します。連射器があればここで２分ほど休憩。ここは流民の強さ（笑）でタイムがかなり変わってくる運ゲーポイントですが、どうしようもありません。

戦争が終わったら、マイクロトフを追って城下町へ。安定を取るならここで憤怒の封印球を回収、オウランに宿す。

ミューズでイベントを見たら、待ちの中へ入って、ジョウストンの丘へ。ここで王国兵と戦闘。戦闘が終わったら脱出して、マチルダに戻ります。

ゴルドーと会話したら、カミューとマイクロトフが加入。

目標　４：２４：００　（４：０３：４６）

大広間での会話が終わったら、夜になるので、３Ｆの自室へ。

朝になったら大広間へ行き、ラダトへ向かいます。この時、すぐに行くのではなく、酒場によってスタリオンをパーティーに入れること。

ラダトでのイベントが終わったら、戦争。

ここは戦闘０で終わらせます。まず、コボルト隊（リドリー隊はそのまま除く）を左に１コマ動かし、それ以外の部隊は左の隅の駒まで動かします。全部隊を左スミの駒まで動かしたところで撤退となるので、戦闘は起きないはずです。

戦争がおわったら、アップルに話しかけて部隊編成。

主人公隊にジーン・ビクトール隊にアダリー・ルック隊にハンナとシュウを加えます。

部隊編成が終わったら自室へ戻ります。

しばらく会話が続いたら、大広間へ行き、戦争。

戦争が始まったら、主人公隊を、下に３コマ・右に２コマ動かします。ここまで動くと、味方部隊が現れますが、ルック隊が主人公の後方にいるので、直接攻撃されずに済みます。

この戦争は、ターン経過でも終了しますが、当然キバ撃破を狙います。キバは特殊で、３ダメージ入れないと終わらないうえ、（未確認ですが）リドリー隊が現れないと３ダメージ目が与えられないので。リドリー隊が現れるまでは、ルック隊のみ攻撃。リドリーがきたら、ジーン・アダリー・火炎槍などを使用して一気に片付けます。

戦争が終わったらキバ・クラウスが加入。

目標　４：３７：００　（４：２０：５６）

キバ撃破～ルカ戦（戦争）終了まで

行動可能になったら、入口へ。シーナが現れたら、大広間へ戻ります。

ここでは自動でパーティー編成にならないので、酒場へ。

トランへ行くメンバーは、スタリオン・フリック・リィナ・ルック。

ラダトへ飛んで、バナーの村へ。ここではか好みでくせいの封印球を回収。

山道へ向かう前に宿屋で泊まりす。

山道では、マジックリングをと好みでフルヘルム・シルバーレットを回収。

途中でサムライ５・虎３＋サムライ３のエンカを引いたら、ルックの風レベル３を使って処理。これを狩って、主人公のレベルアップによる、紋章レベル４解禁が狙いです。早ければ３６で解禁なので、運が良ければワーム戦までに使用できるようになります。３９になっても解禁しないようであれば、諦めて先へルカ戦へ臨みます。

×　ワーム　ＨＰ４２００　雑魚

なにも考えずに紋章を使えばいいです。

ここでは、戦争でキ騎馬能力のあるバレリアを選択。シーナとともに仲間になります。

シーナ加入　目標４：５５：００　（４：３０：５９）

一度山道に出ますが、すぐにグレッグミンスターへ。

宿屋２Ｆで疾風の封印球を回収したら、道具屋へ。掘り出しものでウイングブーツがあれば、購入、主人公に装備。防具屋で竜鎧を主人公に。

紋章屋へ行き、掘り出し物チャック。もし大地の封印球があれば購入し、リィナに付けます。流水の封印球はあっても、タイムに直接絡んでこないので、安定を取りたい人は買うのもあり。主人公にでも宿すのがいいでしょう。後にティントで回収できるので、なくても問題ないです。というかある方がまずない。ルックに疾風・蒼き門と交換で火封じの封印球を宿します。

これが終わったら戻ります。

本拠地に戻ったら、大広間へ直行。ルカ戦の準備に不安があるなら、大広間へ行く前に、酒場で仲間を加えて準備をしましょう。武器を鍛えるならクスクス・紋章を宿すならトゥーリバー。

夜になったら、部屋の前にいるナナミと会話して寝る。大広間へ行くと戦争。

ここはリドリーを見捨てますが、リドリーをデフォルト位置で待機させてすぐにターンを終了もいですが、１コマ右に移動をお勧めします。右に動いた方が、攻撃力の高い部隊が殴ってくれる・もし雑魚敵部隊を倒してしまっても、後ろにさらに攻撃力の高い、ジョウイ・ササライ部隊が控えているためです。

無事にリドリーがやられたら、大広間でアップルに話しかけ、部隊編成。バレリアの加入によって、ジーンがリザーブになってしまっているので、主人公の部隊に入れます。ここで安定を取るなら、ルック隊にいるシュウ・ハンナをビクトール隊へ移動。アダリーはテレーズ隊にでも入れておきましょう。

自室に戻ろうとするとツァイが話しかけてきますが、当然無視。起きたら大広間へ行き、戦争。

ここではルカ隊に１ダメージ入れたら終わりです。雷・火炎槍・アダリー以外でダメージを入れるのはほぼ不可能なので、ここでセーブをお勧めします。上記の物を使い切ってもダメージが入らなければ、早々にリロードしたほうが良いでしょう。

戦争終了　　目標　５：１３：００　（４：４４：１５）

無事に突破したら、１Ｆの広間へリドリーのお迎え。

ルカ戦準備～決闘まで

ここで３隊の編成になります。このチャートでは仕様を使った、主人公を後列においてのルカ様完封はしません。（単純に好みの問題。ルカ様はルカ様であってほしいので笑）

メンバー編成

確定は赤、なんでも良いキャラは青。

主人公隊：　シーナ　バレリア　オウラン

　　　　　　リィナ　ルック　　主人公

フリック隊：　フリード　アマダ　シン

　　　　　　　フリック　スタリオン　チャコ

ビクトール隊　ビクトール　マイクロトフ　カミュー

　　　　　　　　アイリ　　　ナナミ　　　　ニナ

主人公隊はキャラ・並び順共にこれがベストだと思います。

フリック隊は、スタリオンが居て、フリックの前に多少耐久力のあるキャラがいればなんでも良いです。

ビクトール隊は、毎回やるごとにキャラや位置が変わるので、とりあえずチャート作成時のパーティーです。おそらくここの編成が一番難しい。

戦い方

フリック隊：フリックを３Ｔ生かすことを目的として行動します。１Ｔ目にスタリオンの先制風レベル３で雑魚を消します。フリックはずっと雷使用。２Ｔ目・３Ｔ目、スタリオンは、フリックがダメージを受けていれば、レベル２使用でフリックを先制回復。前衛のキャラは１Ｔ目防御、２Ｔ目以降は攻撃（なんでもいい）

ビクトール隊：これもビクトール隊が一番難しい。適度にダメージを入れつつ、なるべく早く全滅することを目的に行動するのが大切だと思います。（どう行動すべきなのか最善策が分かってません笑）

以下、チャート作成時の考え、実際に取った行動を記述。雑魚敵に先制出来るキャラが居ないので、前衛はカミュー以外防御。紋章を宿してるキャラはガンガン攻めます。最終的には、カミューの紋章レベル２をどう考えるかで行動が変わってくるでしょう。

主人公隊：とにかく特攻。ただし、フリック・ビクトール隊があまりに仕事をしてなかった場合は、長期戦も視野に行動。

概算で良いので、ここまででどの程度ダメージが入ってるのかを計算しておくと良いでしょう。ダメージが３０００入てれば上出来、２５００くらいが平均だと思います。もし、２０００を切ってるようなら、ルックのレベル４・主人公のレベル３は、それぞれ回復に使い、守りながら戦います。

特攻する場合：前衛はずっと防御。後衛はとにかくレベルの高い紋章使用。２Ｔで決まらなければ、主人公は戦いの誓いを使って回復、怒りの状況によって、前衛も攻撃に加わる。

守りながら：ルックはレベル４を主人公はレベル３を回復に回して戦う。シーナはオウランにふくしゅうの大地を使用。バレリアは防御。少しずつダメージを入れていきます。

私の場合、フリック隊開戦～主人公隊が撃破まで平均１１分後半、早ければ１０分前半でここを抜けます。

無事に撃破したら、ビクトール・フリックが強制加入。シーナ・バレリアと交代します。

決闘までに、雑魚戦が２回。これはルックの切り裂きで対応。もしなければ、主人公の輝く盾。これもない場合は、戦闘前に全員を回復して、殴ります。

２回戦闘が終わったら、主人公を回復。（ルカ戦が順調に行った場合は、無傷なので回復の必要がないです）

決闘はすぐに終わってしますので、ルカ様の最期を温かく見守りましょう。笑

決闘終了　目標　５：３０：００　（５：００：４１）

ナナミ死亡まで

ルカ撃破～ネクロード撃破

行動可能になったら、クスクス→本拠地大広間へ。

ミューズに向かう。ティントでどちらのルートに分岐するかにもよるが、ルックとスタリオンは必ずパーティーに入れる。逃亡ルートならこのほかにキャラは入れないこと。逃亡しないなら、リィナを入れる。

ミューズでのイベントが終わって、本拠地１Ｆ広間でシュウと会話したら、すぐに入口へコウユウをお迎えに。

ティントに向かうが、コウユウは同行者に入れること。ナナミは強制加入。

すぐに竜口の村へ向かうのではなく、トゥーリバーでお買いもの。

道具屋で身代わりちぞうを１０個ほど買い、紋章屋で、壊魔の紋章を主人公に宿します。

これが終わったら竜口の村へ。

山道のマスターローブは回収。ギジムと会話をしたら虎口の村→ティントへ。

グスタフの家へ向かう途中でパワーリングを回収する。

グスタフと会話して、夜になりナナミとの会話での選択肢によって、ルートが変わります。ここでは記録時の逃亡しないルートのみ書いていきます。

朝起きたら、ジェスの出兵を見送ったら、鉱山へネクロードに会いに行きます。

ここはずっと防御して戦闘が終わるのを待ちます。下手に動くと全滅します（全滅してもストーリーは進むと思いますが、未確認なので防御で凌ぎます。）

待ちに戻ったらイベント。クロムの村で行動可能になるので、１Ｆでレオナに話しかけパーティー編成。ルック・スタリオン・リィナを入れましょう。入口でカーンが入るが、同行者に入れます。

虎口の村でシエラと戦闘。戦う前に主人公とナナミのＨＰは回復しておきましょう。

×　シエラ　ＨＰ２８００　雑魚

雷に強耐性をもってますが、ルック・リィナは構わず雷。主人公は壊魔のレベル４。

恐らく１Ｔで終わります。（記録時は、主人公が雷を使用し、ナナミの回復を怠っていたため、先制で落とされたので、１Ｔで倒せませんでした笑）

シエラ撃破　目標５：５８：００　（５：２８：４０）

シエラを同行者に入れたら再びクロムの村へ。夜は左のベッドに入るとストーリーが進みます。（逃亡ルートだと、ここは右のベッドなので混同しないこと）

朝、ナナミが加入しますが同行者に入れます。カーンとシエラは好みでパーティに入れるか同行者に入れるかどっちでもいいですが、カーンをパーティに入れた方が良いでしょう。

村を出る前に、宿屋に泊ってから出発。

ティント坑道で回収するものは、マスターガーブのみ。好みでフルヘルムと魔守の石も回収。

奥に進むとストーンゴーレム戦。

×　ストーンゴーレム　この石は動きません。

主人公・ルック・リィナが雷レベル４。事前にスタリオンに天雷の札（ルックの初期その他アイテム）を装備し、使用。カーンはレベル３を使います。

これで１Ｔ撃破。

坑道を抜ける直前に、闇のマントがありますがこれは好みで回収。

坑道を抜け、ティントに着いたらネクロードまでにゾンビ戦が２回あります。

これはルックの疾風レベル２で処理。

ネクロード戦前には、ビクトール以外全員に身代わり地増を装備させます。これを装備しておかないと、全体強攻撃２連を喰らった場合、恐らく全滅します。

×ネクロード　ＨＰ４５００　戦闘曲は神だが雑魚

主人公・カーンは、壊魔レベル３・ルック・リィナは雷。スタリオンは風を使い、（２Ｔ目は防御）。遅くても２Ｔ目、こちらの先行で倒せるはず。しっかり身代わり地増を装備しておけば良いだけ。

ネクロード撃破　目標　６：１５：００　（５：４３：０８）

ネクロード撃破～ボーンドラゴン撃破まで

ネクロードを倒したら、ティントの入口までジェスをお迎えに行きます。

会話が終わったら、武器屋で主人公の武器を最大まで鍛え、グスタフの家の執務室で大地の封印球を回収。

回収が終わったら、フィールドに出てまたたきの手鏡を使用し、本拠地へ。大広間で会話が終わったら、自室に戻る。

夜になったら、１Ｆと２Ｆをつなぐ階段にいるチャコと会話、自室に戻る。

×　ルシア　ＨＰ１５００　雑魚。２Ｔで倒せます。

雷を使って撃破。５Ｔ経過でも戦闘は終わるが、倒した方が早い。

朝になったら大広へ。ここでは、「ビクトールたちと～」を選ぶこと。

ここで戦争。これはターン経過で終わります。

ビクトール隊はデフォルトの位置に固定。他の隊は、相手の弓隊・魔法隊の攻撃対象にならないところまで下げる。これだけ。

戦争が終わったら、グリンヒル攻略。ここのメンバーは、主人公・スタリオン・ルック・ニナ・リィナ・カーン。ニナとリィナは、この後で紋章を宿したいので、必ず連れていくように。

道中で回収するアイテムは、ウイングブーツ。好みで夢幻はおり。

王国兵はルックの疾風レベル２で処理します。

途中でルシア２戦目。

×　ルシア　ＨＰ４７００　カラヤのせんし×３　ＨＰ３５０　雑魚

スタリオンの風でカラヤの戦士×３を処理、主人公・リィナ・ルックは雷でルシアを攻撃、カーンは壊魔レベル３．ここで（以降ラスボス戦含め）注意するのは、ニナの紋章レベル４を使わないこと。レベル４を使ってしまうと、合体魔法が発動し、与ダメが減ってしまいます。

倒したら進む。学園内にいる女の子に話しかけて、ＨＰ回復。

待ちの中で２回王国兵と戦ったらボス。

×　ボーンドラゴン　ＨＰ８９００　作中最高のＨＰをもつが、２Ｔで撃破。

雷無効な事に注意。スタリオン・ルックは風、主人公・カーンは壊魔、ニナかリィナのどちらかに切り裂きの札を持たせて使用し、もう一人は防御。

１回攻撃で行動が遅いので、雑魚です。

ボーンドラゴン撃破　目標　６：３７：００　（６：０３：１３）

ボーンドラゴン撃破～ナナミ死亡まで

戻って会話したらグリンヒル宿舎。

ナナミが入るので、カーンをはずします。

学内の紋章教室の講師に話しかけて、烈火の封印球ももらい、入口の一番近くにいる男子生徒に話しかけ、闇を主人公の頭・大地をリィナの頭・烈火をニナの右に宿します。

その後、ルシアを追いかけ、ジョウイと会話したら宿舎へ。

戦争イベント。これは自軍部隊をミューズ内に侵入させたら終了。

バレリアかキバ隊のどちらかを侵入させますが、どっちにするかはカラヤ族部隊の動きによる。カラヤ族が上に動いたらキバで、下に動いたらバレリアを使用します。とにかく戦闘を起こさせないことを念頭に置き、行動。

ミューズに入ったらゴールドウルフと戦闘。

×　ゴールドウルフ　ＨＰ３５００　門以外に耐性を持つ。

身代わりちぞうの所持数により動き方が変わってきます。ここまででの使用数が３個以下なら、ルックは門のレベル４、３個以上使用してたら雷のレベル４を使用。他のキャラは合体魔法に気をつけて、紋章で攻撃。

本拠地に戻ったら３Ｆへ行き、キバとシュウの会話を見た後、シュウに話しかけて決起集会。

朝になったらキバを見送りに行き、大広間へ。

戦争。これはターン経過で終わるので、即ターン終了を選びますが、テレーズ隊・フリック隊の位置をデフォルトからそれぞれ右に２コマ動かします。（左下からクルガン隊が現れ、この２隊に攻撃を仕掛けると、弓兵同士なので、戦闘が若干長引く。）

戦争が終わったら、マチルダ攻略。ここのベンバーは、ルックとスタリオンだけでいいです。

回収アイテムは、好みでパワーグローブ・しんくのマント・炎のフルヘルム。

奥まで進んだらゴルドー戦。

×　ゴルドー　ＨＰ４５００　ジョウイがチート。

主人公の雷と、ジョウイの黒き刃で３Ｔ撃破。とくに書くことなし。

ゴルドー撃破　目標　６：５２：００　（６：２７：２１）

撃破したら、本拠地に戻り、ナナミの手術結果を待ちます。が、ここはなにがフラグなのか分かってません（笑）恐らく全員（何人か）と会話→画面切り替え→全員（何人か）と会話だと思います。私は、全員と会話した後、左下で画面切り替え、フリード含む何人かと会話で先に進みます。

ＥＮＤまで

ナナミ死亡～ルシア撃破まで

ベッドで目覚めたら、大広間にいるシュウと会話→アップルとシュウの会話を聞く→ベッドで寝る。

目が覚めたら大広間で再度決起集会。戦争イベントですが、ここは操作の必要ないです。

会話が終わったら、ついに最後の戦争。部隊編成をします。

バレリア隊：チャコ・ハンナ

ルック隊　：マイクロトフ・シュウ

フリック隊；ツァイ・誰でも

最後の戦争ですが、上記３部隊だけしか使いません（笑）。

これは自軍をルルノイエないに侵入させたら終了。

まずは３部隊をルルノイエの近くまで動かします。

文字で説明しにくいので以下の図参照。

　　　　　×××

　　　　××ハ

　　　　シ☆ク

　　ルフ兵兵ル

　　　　　　カ

　　　　　バ

この位置まで持ってきたら、ルックとフリック（火炎槍）で兵を攻撃、撃破したら、バレリアを☆の位置まで持っていきます。これで終了。

気をつけることは、下手に兵を撃破してしまうと、他の部隊がその位置にきて時間がかかってしまうので、バレリア部隊は最後に動かし、攻撃しないこと。

ルルノイエに侵入したらパーティー編成。

ルック・ニナ・リィナ・フリック・シエラを使います。※スタリオンは、エンカが少ない上に、お金が大量にあり雑魚敵を「おかね」で処理できるので、連れていく必要はありません。

安定を取りたければ、事前にオウランに壊魔を宿しておき、フリックに代えて連れて行っても良い（オウランの壊魔で後攻復活→主人公・ルックの先行回復狙い）。また、シエラではなく、カミューでも良い。

×　ルシア　ＨＰ６５００　３回行動で強い。

ダンジョンの奥で回復できるので、とにかく全力で叩きます。紋章を連発されるとマズイので、身代わりちぞうを戦闘前に必ず装備させること。

ルシア撃破　目標　７：１９：００　（６：４４：２５）

ルシア撃破～クルガン・シード撃破まで

無事撃破したら、奥に進みます。道中王国兵との強制戦闘がありますが、ルックの疾風レベル２だけでは足りないので、主人公やリィナなど、素早さの高いキャラの紋章も使って処理します。

エンカウントした雑魚敵については、「おかね」で切りぬけます。万が一エンカが多く、お金が足りなくなりそうなら紋章で対応しましょう。

ダンジョン内で回収するアイテムはなし。

１Ｆ奥でハーンと決闘。攻撃力がかなり高いので、選択肢を間違えないように。

クルガン・シード戦手前の封印球で回復できるので、必ず触れること。

×　クルガン　ＨＰ３８００　シード　ＨＰ４２００

シードの静かなる湖が厄介。これを使われると、３Ｔ紋章使用不可。これは下手にこうげきするのではなく、防御で３Ｔ経過させます。

戦い方としては、シードが静かなる湖を先制で使用しないことを祈りつつ、主人公・リィナ・ルック・フリックが雷、シエラが闇、ニナが炎レベル３使用。

静かなる湖を使われなければ２Ｔで戦闘は終わります。

※静かなる湖を使われて、３Ｔが経過したら、シードに与えたダメージに関わらず、ルックは疾風で回復。防御で凌いでても、相手の攻撃力が高いので、大ダメージを受けてることが多いです。

クルガン・シード撃破　目標　７：３２：００　（６：５８：２４）

ＶＳシルバーウルフ～ＥＮＤ

撃破後、会話を見たら一度封印球まで戻り、回復。不安ならセーブ。

装備を確認。全員に１つづつ身代わりちぞうを持たせ、余りをリィナ＞ニナ＞ルック＞シエラ＞主人公＞フリックの順に持たせる。

×シルバーウルフ

みぎあたま　　　ＨＰ４８００　火・風に強耐性

ひだりあたま　　ＨＰ４８００　雷・闇に強耐性

もんしょう　　　ＨＰ３３００

みぎあし　　　　ＨＰ５７００　回復と蘇生

ひだりあし　　　ＨＰ４５００　状態異常

左右の頭を倒したら、終了。しかし、紋章がいるor左右の頭・紋章の合体攻撃がくるまでは、あたまにダメージは入らない。

１Ｔ目主人公はもんしょうへこうげき・ルックは疾風、リィナは大地レベル２・フリックは雷レベル４・ニナ・シエラはレベル３使用。

２Ｔ目以降、紋章を倒すor合体攻撃がくるまでは、上記に準じた行動。

頭に攻撃が入るようになったら、全員で総攻撃。

主人公・シエラは闇レベル４・ニナは烈火レベル４・リィナは大地レベル３・フリックは切り裂きの札・ルックはターン開始時のＨＰで疾風レベル４かレベル２使用。

ダメージは怖くないのだが、左足の攻撃が、全員に全ステータス異常を２０％（それぞれのステータス異常に２０％の判定）で引き起こす攻撃をしてきます。もし崩されるとしたら、これです。このチャートでは、無対策（笑）なので、トゥーリバーなどでのどあめを購入しておき、フリックにでも持たせておきましょう。

とにかく、ひだりあしが頑張らない・合体攻撃を早い段階で使ってくれることを祈りながら戦います。

装備品

主人公　　ひたいあて・マスターガーブ・パワーリング・炎のエブレム・身代

わりちぞう

ニナ　　　ひたいあて・マジックローブ・ガードリング・身代わりちぞう

シエラ　　サークレット・マジックローブ・マジックリング・みがわりちぞう

ルック　　サークレット・ガードローブ・スピードリング・ウイングブーツ・

身代わりちぞう

フリック　サークレット・レザーアーマー・鉄の盾・切り裂きの札・特効薬・

身代わりちぞう

リィナ　　ローブ・ウイングブーツ・身代わりちぞう×２

シルバーウルフ撃破　目標　７：４１：００　（７：０５：０３）

撃破したらしばらくボタン連射。

自室で目覚めるので、気を抜かずに即大広間へ行き（エレベーターの階数を間違えないように）、会話が終わるまでボタン連打。

この会話が終われば操作終了。

最後は、ジョウイの絵がはっきりと表示されたらタイマーストップ。

目標　ＥＮＤ　７：５９：５９　（７：２３：２４）

参考：幻想水滸伝Ⅰ＆Ⅱ　公式ガイドコンプリートエディション