

・ Final Fantasy 5 RTA チャート

●はじめに

・ルール

使用するのは SFC 版の FF5 の、初期化されていない ROM (ニューゲームを選択する) 状況再現 (エンカウント調整含む)、バグの利用は禁止する

代表的なバグは

- ・『なげる&ぬすむ』で、盗んだアイテムを 99/255 個に増やす
- ・『クイック』中に自滅し、装備品を別のアイテムに変化させる
- ・『ちょうごう&れんぞくま』で、魔法のターゲットを強制的に変更する
- ・『かくれる』『ジャンプ』で敵の攻撃を無効にしたあとに姿を現し、それ以降の敵の攻撃を無効にする
- ・ 第3世界の古代図書館から『テレポ』でギードのほこらに戻り、通常のシナリオ進行を無視してゲームを進める

など

微妙なものだが、FA 封じはバグに含むとする(とらえる等を使ってそもそも敵を倒さないことによって FA を発動させないのはバグに含まない)

ムーアの大森林のエクステス戦での自殺はバグに含まないものとする

電源を投入した時点から計測開始、The End と表示された瞬間計測終了

・備考

道中の雑魚敵は、特に何も書いてなければ全て逃げます。

ジョブチェンジについての記述例：バツツ→黒魔(白魔、炎のロッド)と書かれていたら、バツツを黒魔道士に変更し、アビリティを白魔法にし、炎のロッドを装備するということ。

●OP～風の神殿

今回は歩数調整なしなので、最初に適当に歩いて乱数をずらします(最小歩数で移動すると同じエンカウントパターンになってしまいます)。隕石に移動したらバトルスピード4、メッセージスピード1、カーソル位置記憶、再装備は全て外すに変更します。

ゴブリンは全て A 押しっぱなしで倒します。主人公の名前は入力時間短縮のため“あ”にします。

海賊のアジト～風の神殿では、まだシーフがないためバックアタックされる可能性があります。死ぬことはまずないです。

風の神殿ではブロードソードを回収し、ガラフに装備させます。これがないとウイングラプター戦が長引きます。

・ウイングラプター戦

A 押しっぱなしで羽根を閉じる前に倒せます。乱数が悪くてダメージが少なく、ウイングラプターの行動速度（乱数で変動）が早いと稀に羽根を閉じられるらしいですが、そうなったことはないです。

セイレーン戦でゴブリンパンチを使うので、四階で二匹組のモンスター（二匹ならなんでもよい）を倒してレベル調整します（全員 2）。

クリスタルを入手したらバッツ→シーフ、ファリス→黒魔。ファリスを後列に移動（カーラボスに備えて）。パーティに一人シーフがいるとバックアタックされなくなるので、エンカウントの可能性ある時は常にシーフを一人は入れておきます。後半はバックアタック＝全滅なので、必ず要ります。バッツのジョブを変えるついでに、後でパーティから抜けるファリスのジョブもついでに変えておきます。

● トウールの町～船の墓場

「初心者の方ですか?」「はい（真顔）」。初心の館で 100 ギル、ポーション、フェニックス、エーテルを回収します。ここでゴブリンパンチをラーニングします。ゴブリンパンチは一部のボスにかなり有効で、自殺にも使える便利な青魔法です。バッツ→青魔、レナ→青魔（最強）、ガラフ→青魔にして、全員後列に移動、バトルスピードを 1 のアクティブにして、ゴブリンの宝箱を開けます。ゴブリンパンチが来るまでアイテムを整理しながら待機し、ゴブリンパンチが来たらレナで攻撃して倒します。終わったらバトルスピード 4、ウェイトに戻します。バッツ→黒魔、レナ→シーフ、ガラフ→黒魔に変更。

テント、ポーションを回収し、魔法屋でファイア、サンダー、ケアル、ポイズナを購入。フェニックスを回収してゾックに会った後、150 ギルを回収して町を出ます。ここで一応セーブ。

トルナ運河では、カーラボスの直前にレナ→黒魔に変更。

・カーラボス戦

サンダー系が弱点なので、サンダー六発で倒します。万が一誰かが死にかけたらポーションで回復。ちなみにこのボス以降のボスはだいたいまともな死に方しません。

船の墓場に着いたら、セイレーン戦に備えてバッツ→青魔（最強）、レナ→青魔（最強）、ガラフ→青魔（最強）、ファリス→シーフに変更。ゴブリンパンチを使うので、青魔道士の三人は武器を装備している必要があります。990 ギルを回収。

・セイレーン戦

ゴブリンパンチで倒します。死者が出たらフェニックスで回復。ヘイスト→攻撃魔法を連打されると普通に死人が出ますが、負けることはまずないです。が、ここでフェニックスを使いすぎると後で困るので、死人が出ないことを祈ります。

戦闘後、バッツ→黒魔、レナ→黒魔、ガラフ→黒魔に変更。

●カーウェンの町～ウォルスの塔

カーウェンの町で氷のロッドを回収します。この町の存在意義はそれだけです。

北の山では、途中でロックガーター二体+何かの組み合わせをファイアで倒して、ガルラ戦に備えたレベル調整（ファリス以外3）をしておきます。ボスマで毒草を踏んで全員を毒にしておきます。あとフェニ尾を回収します。

・マギサ戦

開幕で一人死にますが、気にせず氷のロッドで瞬殺。

死人は復活させずに進みます。ちなみに、シーフのけいかいは戦闘不能でも有効です。

ウォルス城では490ギル、フェニ尾、テントを回収。

ウォルスの塔ではエーテルを回収。ガルラ前で、

- ・ファリスが生存している場合 他の生存者二人を青魔（最強）にし、ファリス→白魔でポイズナで毒を回復後、ファリス→ナイト（最強）にし、ポーションでファリスを回復。
- ・ファリスが死亡している場合 ナイト役をレナにして同様にする。

・ガルラ戦

ナイトがまもるを使用し、他の二人がゴブリンパンチを使います。初手でとっしんが来たなら途中でナイトを回復。初手以外ならとっしんが来てもナイトが死ぬ前に敵を倒せます。レナがナイトの場合はレナがまもるを使ってからゴブリンパンチをする。

ガルラ戦後、バッツ→黒魔、レナ→黒魔、ガラフ→黒魔、ファリス→シーフに変更（戦闘不能者はそのまま）。

●カルナックの隕石～古代図書館

マギサでバッツが死亡していた場合はテントを使い、バッツ→黒魔。カルナックの隕石～カルナックの町までの間に、ワイルドナック×5に二回遭遇しファイアで倒します（ちなみにファイアの入力が一瞬遅れると全滅します）。カルナックの町の前でテントを使います。

カルナックの町で炎のロッドを購入しようとし、カルナック城へ連れて行かれたらすぐ町に戻る。ミスリルヘルム、皮の服×4、皮の靴、皮の盾、ブロードソード×2、ブロンズアーマー、むち、テント×2、エーテル×2、ハイポーション等を売却します。炎のロッド、氷のロッド×5購入。ヘイスト、ファイラ、スリプル、レイズ購入。

火力船では、フェニ尾、エリクサー×2、ミスリルのこてを回収します。

リクイドフレイム前で、ガラフ→青魔。

・リクイドフレイム戦

氷のロッド二本で倒します。手型の時は属性技無効なので、通常攻撃して他の型に変えます（この時一人死にます）。レナ以外が死んだ場合はフェニ尾で蘇生します。ABPの都合で、レナは戦闘不能のままでも問題ありません。竜巻型で倒すと、炎の弓矢が手に入るので、金策がかなり楽になります。

カルナック城では、戦闘不能者がいる場合、回復のツボで回復。必ずセーブします。2000

ギルを 3 つ回収して脱出します。途中で敵に遭遇し、逃げられず誰かが倒れた場合はリセット。軍曹+カルナック×3を倒すことは可能ですが、その後の経験値調整が非常にめんどくさくなるので逃げます（だいたい無理なのでリセット）。出口前で

・マギサでバッツが死亡の場合：ファリス→赤魔（炎のロッド）、ガラフ→赤魔。黒魔道士でないのは、素早さが高くないとカルナックに先制される可能性があるためです。

・それ以外：ファリス→赤魔（炎のロッド）。

・軍曹（アイアンクロー）戦

ファリスが全体ファイラでカルナックを一掃。マギサでバッツが死亡している場合はガラフが自分にファイラを使用。レナが氷のロッドで倒します。低乱数を引いたときの保険のため、バッツはファイラを選択しておきます。コマンド入力がスムーズならアイアンクローが正体を現す前に倒せます。

フィールドに出たら、バッツ→青魔、ファリス→シーフ、ガラフ→青魔に変更。古代図書館へ移動したら、回復のツボで回復。エーテル回収。ガラフが戦闘不能だった場合、イフリート前でガラフ→青魔に変更。

・イフリート戦

氷のロッド二本で倒します。ファリスはイフリートが行動するまで待機し、炎が来たら盗むを使用し、ファイラが来たらフェニ尾で蘇生します。

イフリート戦後、適当なキャラを白魔道士にしてケアルでHP回復。

・マギサでバッツかガラフが戦闘不能になった場合：バッツ→赤魔（黒魔法、炎のロッド）、レナ→魔獣使い、ガラフ→青魔に変更。

・マギサでレナが戦闘不能になった場合：バッツ→赤魔（黒魔法、炎のロッド）、レナ→青魔、ガラフ→魔獣使いに変更。

・マギサでファリスが戦闘不能になった場合：バッツ→赤魔（黒魔法、炎のロッド）、レナ→シーフ、ガラフ→魔獣使い、ファリス→青魔に変更。

64 ページと遭遇したらバッツはファイラを二回撃ち、他は全員防御してレベル 5 デスを待ちます。レベル 5 デスが来たら魔獣使いのとらえるで戦闘終了。戦闘後、レイズとケアルで回復。

忍びの衣とフェニ尾を回収し、ビブロス前で、まだ 64 ページと遭遇していない場合は出るまで粘った後、バッツ→黒魔、レナ→黒魔、ガラフ→黒魔、ファリス→シーフに変更。

・ビブロス戦

炎のロッド二本で倒します。戦闘不能者が出たらフェニ尾で蘇生します。このバトルは先制攻撃出来る可能性があり、先制攻撃だと楽です。運が悪いと死人が出まくって長引きます。

撃破後、バッツ→シーフ、レナ→魔獣使い、ガラフ→青魔、ファリス→忍者に変更し、回復のツボで回復。ファリス以外は後の稼ぎで ABP を稼ぐためにこのジョブにしています。

カルナックの町で、ミスリルのこて、フェニ尾 1（数に余裕がある場合）、エーテル 1、

忍びの衣を売却し、炎のロッド×3、雷のロッド×2を購入。フィールドに出たらセーブ。

●クレセント～カタパルト

一部のモンスターは先制してくるので、死者が出ないことを祈りながら進みます。死者が出たらフェニクスで蘇生。黒チョコボに乗ったらリックスに移動し、らいじん×32、すいとん×2、ポーション×11を購入。ポーションはお金がなければ少なくともいい。多ければ買えるだけ買って置く。らいじん、すいとんを買う金がどうしても足りない場合は、この後の稼ぎが終わった後でもう一度来る。

クレセントの左下の島でブラックフレイム×5を10組らいじんで倒します。その後、バツ→青魔、ガラフ→忍者(ラーニング)、ファリス→シーフ(とんずら)、レナ→白魔でケアルで回復してからレナ→青魔にしてくろのしょうげきをラーニングする用意。ブラックフレイムと遭遇したら防御して待機。ファリス以外にくろのしょうげきが来たららいじんで撃破。

古代図書館に行き、砂漠の前でバツ→黒魔、レナ→忍者(黒魔)、ガラフ→忍者(黒魔)に変更してセーブ。黒魔法のアビリティをつけるのは、魔力に補正をかけて忍術の威力を高くするためです。

・サンドウォーム戦

すいとん二発で倒します。この後の道中ですぐにとんずら出来るように、ファリスのカーソルをとんずらに合わせておきます。低乱数を引いたときの保険のためにバツはファイラを詠唱しておきます。

撃破後、バツ→黒魔、レナ→魔獣使い、ガラフ→青魔に変更。クレイクロウの初手で死なないようにHPを130以上ぐらいまで回復しておきます。

・クレイクロウ戦

バツかガラフで雷のロッドを使用して終了。

タイクーンの隕石に移動したら、アダマンタイマイの初手で一発で死なないようにHPを300以上ぐらいまで回復。

・アダマンタイマイ戦

レベル5デス。戦闘不能者はフェニクスで回復。なぜレベルを5の倍数にした。

戦闘後、バツ→忍者(黒魔)、ガラフ→忍者(黒魔)に変更。この時点でフェニクスが二つ以下ならタイクーンの隕石のフェニクスを回収。

●ロンカ遺跡～第一世界終了

砲台は全てらいじん二発で撃破。撃破後、レナ→忍者(黒魔)。

・ソルカノン戦

らいじん×9

ロンカ遺跡内で、ゴールドシールド、宝物庫のアイテム、コテージ、エーテルを回収。突然とんずらより先に殴られることがあるので注意。アルケオエイビス前でレナ→風水師、ガラフ→青魔、ファリス→薬師（ダッシュ）に変更。

・アルケオエイビス戦

第一形態：バツらいじん→ファリス地形

第二形態：レナ防御→ガラフ炎のロッド→バツらいじん

第三形態：ファリス地形→レナ地形→ガラフ雷のロッド

第四形態：バツ手裏剣→ファリス地形→レナ地形

第五形態：ガラフレベル5デス

で倒せます。敵は初手以外行動しません。なんという生命力（失笑）。

撃破後 ガラフ→シーフに変更。ここでは、第二世界での単独行動に備えてファリスではなくガラフをシーフにしています。ここで長いイベントがあるのでトイレ休憩。

バツ→青魔、レナ→侍、ファリス→薬師（ダッシュ）に変更。タイクーンの隕石→ウォルスの隕石へ。飛空艇から降りたらすぐにセーブ。シーフがないので、隕石のすぐ近くに着地しないと、バックアタックされて泣きます。

・ピュロボロス戦

ぜになげ

撃破後、ファリス→侍（ダッシュ）に変更。アクアブレスに備えて回復、ロンカの隕石へ。

・キマイラブレイン戦

ぜになげ二発で撃破。アクアブレスは来ても耐えます。

撃破後、バツ→竜騎士にして、回復。カルナックの隕石に移動。

・タイタン戦

全員のATBゲージが溜まった状態からバツがジャンプし、直後にぜになげ二回。ファイナルアタックは耐えないので必ずジャンプで避ける必要があります。

撃破後、バツ→青魔（最強）にして自害に備えます。第二世界へ移動。

●第二世界開始～飛竜の谷

操作可能になったらすぐにテント使用。アブダクター戦は自分にゴブリンパンチで自害。エクステス城ではガラフはシーフのまま進み、ギルガメッシュ前でガラフ→侍。

・ギルガメッシュ戦（一回目）

ぜになげ。入力を急がないと一回攻撃されます。

撃破後、バツ→侍、レナ→忍者、ファリス→シーフ（とんずら）。

ビッグブリッジの手前でセーブ。最初の敵以外は戦闘を回避します（うっかり遭遇したらリセット）。プチチャリオットはらいじんで倒します。ギルガメッシュ前で全員侍に変更

(ファリスはダッシュ)。

・ギルガメッシュ戦 (二回目)

ぜになげを二回した後、全員の ATB ゲージが溜まってからぜになげ連打。ABP はいらないのでジャンプでの戦闘不能者は放置で問題ないです。発狂前の攻撃でもすごく運が悪いと死人が出ますが、ゴリ押すか蘇生するかは状況に合わせて判断。

撃破後、バッツ→薬師、レナ→魔獣使い、ガラフ→青魔、ファリス→白魔にして戦闘不能者をレイズで蘇生、回復。その後ファリス→シーフ (とんずら)。

地下水脈では 4400 ギルを回収。ティラザウルス前でファリス→薬師 (ダッシュ)。

・ティラザウルス戦

エリクサーを使用し、その後の攻撃での死者を蘇生してからポーションで撃破。

撃破後、ファリス→シーフ (とんずら)。砂漠を避けてモーグリの村へ移動。モーグリの村では、助けたモーグリの家のアイテムを 1 ギル以外回収。

バル城についたらファリス→侍 (ダッシュ) に変更。HP を 150 程度まで回復してアブダクターの攻撃で即死しないようにします。テレポを忘れずに回収。

・アブダクター戦

ぜになげ

撃破後、バッツ→侍、レナ→侍、ファリス→シーフ (とんずら) に変更。飛竜の谷の前でセーブ。飛竜の谷では、5000 ギル、7000 ギル、ボーンメール、ヒュプノクラウン、フェニクスを回収。屋外では、ゴーレムの突然の暴力に襲われることがあるので HP は高く保ちます。飛竜草前でファリス→忍者 (ダッシュ)。

・飛竜草戦

飛竜花が出たらファリスがかとん or らいじん、その後ぜになげ二回。これを二回繰り返せば勝てます。ぜになげだけで済ますことも可能ですが、飛竜花は HP が低いのでお金がもったいないです。

撃破後、バッツ→薬師、ガラフ→時魔、ファリス→シーフ (とんずら) に変更。テレポで離脱し、ガラフ→青魔 (最強)。バル城に戻ったらリターン、ブレイクを購入。

●ゼザの船団～第二世界終了

バル城を出たらギードのほこらに行き、そのまま船団に直行。サーゲイト城なんてなかった。

・ガブルデガック戦

レナでぜになげ。

撃破後、レナ→時魔、ファリス→青魔最強 (ダッシュ)。

・ギルガメッシュ戦 (三回目)

青魔道士の二人でくろのしょうげきが効くまで撃ち続ける。レナはファリスにヘイスト。

くろのしょうげきが入ったらゴブリンパンチでバツツを倒した後（アトモス戦に備えてあらかじめ一人倒しておく）、レベル 5 デス。くろのしょうげきが全然入らなくて青魔道士の MP が足りなくなったらリターンで仕切り直し。

バリアタワーに入ったらファリス→シーフ（とんずら）。9000 ギルと 18000 ギルを回収。アトモス前でファリス→薬師（ダッシュ）、ガラフの MP が 50 以下ならエーテルで回復。

・アトモス戦

レナがガラフにヘイスト。ガラフはくろのしょうげきを成功するまで連打。MP が足りなくなったらファリスでエーテル。それでも足りなくなったらリターン。くろのしょうげきが入ったら、レベル 5 デスで撃破。ABP のため、レベル 5 デスの直前にフェニ尾でバツツを蘇生。すごく運が悪いと危なくなりますが適当に回復かリターン。

ギードのほくらについたらファリス→シーフ（とんずら）。奥に着いたらテレポで脱出。

ムーアの村に着いたらリフレク、ファイガ、サンダガを購入。ゴールドシールド、ダンシングダガー、古代の剣、氷の弓矢などを売ってから、毒消し×41、乙女のキス×11、目薬×11、ポーション×41、ハイポーション×4、フェニ尾×3、聖水×35、エーテル×4を購入。フェニ尾が少なければポーションを減らしてフェニ尾を一個増やす。フィールドに出たらセーブ。

ムーアの大森林では、9500 ギル、モーニングスター、フレイムシールドを回収。地下の泉でバツツ→侍、レナ→侍、ガラフ→侍（最強）に変更し、泉で回復。ガラフを最強装備にしておくのは、ポーンメールの効果を利用してエクスデス戦で自滅するためです。

封印を守りし者の前でファリス→侍（ダッシュ）に変更。

・封印を守りし者戦

敵の攻撃が終わったら全員でぜになげ。運悪く死者が出たら蘇生、回復して全員生存で ATB ゲージが満タンの状態になっただけでぜになげ連打で一気に倒す。

・エクスデス戦（一回目）

自分にフェニ尾。ポーンメールなので即死します。失敗しても成功するまで連打。何もされてないのに倒れるエクスデスとアンデットの味方にエリクサーやフェニ尾を与えるバツツたちがシュールすぎる。

エクスデス城前でバツツ→白魔（ラーニング）、レナ→シーフ（あやつる、最強）、クルル→侍（ラーニング）、ファリス→青魔（とんずら）に変更し、セーブ。

エクスデス城では、アイスシールドを回収し、その階でマジックドラゴン、リフレクトメイジ、ツインリザードとエンカウントするのを待ちます。それを待つ間、戦闘はとんずらしますが、レナがファリスよりも先に動くのでコマンドに手間取ると死人が出ます。注意。エンカウントしたら、レナはマジックドラゴンにあやつる、クルルがぜになげで他の二体を倒す。あやつれたらマジックドラゴンにバツツでリフレク、失敗ならレナにリフレク（エアロガ）を防ぐため。あやつるが成功するまで待ち、レベル 2 オールドを使用させ

る。レナ以外に来るまで繰り返し。来たらぜになげでとどめ。撃破後、ファリス→シーフ（とんずら）。9900ギルを回収。エクスデス前のセーブポイントでセーブ。ギルガメッシュはもちろんスルーします。エクスデス前で、バッツ→シーフ（とんずら）、レナ→ナイト、クルル→シーフ（青魔）、ファリス→青魔に変更。かばうを発動させるため、マグマの床で減ったHPを回復しないように注意。バッツをシーフにするのは第三世界序盤のため、クルルをシーフにするのは素早さ調整のためです。

・エクスデス戦（二回目）

エクスデスの初手は攻撃か死の宣告。死の宣告なら無害。攻撃はレナがかばう。クルルのATBが溜まったらすぐにレベル2オールドを使い、その後ファリスのATBが溜まったらすぐにレベル5デスを使えばちょうどレベルが5の倍数のタイミングで入る。なぜエクスデスのレベルを偶数にしてしまったのか。

●第三世界開始～しんきろうの町

クルル→侍（青魔、最強）。青魔道士ではなく侍なのは、この後ぜになげを使うのと、アントリオン戦でのレベル5デスのタイミング調整のため。ストーリー通りに進みます。

・アントリオン戦

クルルでレベル2オールド→ATBゲージが溜まったらすぐにクルルでレベル5デス。でちょうど撃破出来ます。

古代図書館で回復のツボ使用。ピラミッド前でバッツ→侍、ファリス→侍（ダッシュ）にしてHPを回復しセーブ。ピラミッドは難所です。

・ガーゴイル戦

ぜになげ三発で終了。初手で誰かが死ぬと立て直しが困難なのでリセット。

撃破後、バッツ→黒魔（炎のロッド）、クルル→魔法剣士（けむりだま、ダガー）、ファリス→シーフ（とんずら）。アスピス前でファリス→黒魔（炎のロッド）。アスピスはファイガで倒す。片方倒して片方は避けたいが、当たった場合はファイガで倒す。このとき、バッツとファリスが一回ずつファイガを使うようにする。撃破後、ファリス→シーフ（とんずら）。マシンヘッドも頑張って避けたいが、だいたい一回は当たる。魔法剣サンダガで倒す。マミー前でクルル→黒魔、ファリス→黒魔（炎のロッド）にし、ポーションで回復。

・マミー戦

初手でだいたい誰か一人死ぬが、二人死ぬことはないので残った二人で全体ファイガ。死人は放置。

撃破後、クルルが生存しているならシーフ（けむりだま）、ファリスが生存しているならシーフ（とんずら）。9000ギル、8000ギル、金の髪飾り、守りの指輪、12000ギルを回収してイベント。

森の手前で、バッツ→薬師（黒魔）、クルル→侍（青魔）、ファリス→青魔（ダッシュ、金の髪飾り）に変更し、テント or コテージを使用してセーブ。

・メリュジーヌ戦

最強の敵。クルル、ファリスはくろのしょうげきを連打。バッツはひたすらスリプル。くろのしょうげきが成功したら、成功したキャラのATBゲージが溜まったらすぐにレベル5デス。敵の黒魔法での即死はどうしようもないので来ないことを祈ります。来たら頑張っ
て立て直します。バッツ以外のどちらかは死んだ状態で戦闘終了してもかまいません。実
際には、一度崩れるとだいたい立て直せません。

フィールドに出たらバッツ→青魔。クルル→吟遊詩人（青魔）、ファリス→シーフ（とん
ずら）。

しんきろうの町で、レビデト、ミニマムを購入。いらぬものを売却。クリスタルの盾、
エルメスの靴×2を購入。ここで55000ギル残ってれば足ります。バッツ、ファリスにエ
ルメスの靴を装備して、次元の狭間に突入します。

●次元の狭間

遺跡フロアでエリクサーを回収。しんきろうの町で回復のツボ使用。森フロアでリボン
回収。カロフィステリ前でファリス→薬師（ダッシュ）、レナ→白魔（エルメス）に変更。

・カロフィステリ戦

レナがバッツにリフレク、バッツがすぐにレベル2オールドし、クルルがすぐにレベル5
デスを使用。リフレクを味方にかけることで、ボスは無害な行動しかしなくなります。

撃破後、レナは自分にミニマムをかける。レナ→ナイト（クリスタルの盾）、バッツ→黒
魔（調合、最強）、ファリス→シーフ（とんずら、最強）。これによってレナの回避率は9
割になります。洞窟エリアでラストセーブ。オメガに注意して先に進みます。ぶつかっ
たらリセット。アパンダ前でクルル→黒魔（炎のロッド）、ファリス→青魔（調合、最強）。

・アパンダ戦

ファリスがバッツにダークエリクサー（エリクサー+ダークマター）、バッツがファリス
にエリクサー使用。ファリスはボーンメイルを装備しているため、これで二人が瀕死にな
ります。クルルは1T目は防御し、レナはずっとまもる。ファリスがバッカスの酒（聖水+
亀の甲羅）。バッツに四回サムソンパワー（どくけし+せいすい）を使用し、クルルがその
間にファイガ。その後バッツで二回ファイガ。とどめの前にクルルが戦闘不能でない場合、
クルルにゴブリンパンチをしておく。万一初手でレナが死んだら頑張っ
て立て直し。無理
そうならリセット。

撃破後、クルルをファリスのレイズで蘇生、ファリスを戻してバッツ→シーフ（とん
ずら、エルメス）。次元城でエルメスの靴回収。カタストロフィー前で、バッツ→侍（調合）、
レナ→時魔（最強）、クルル青魔（エルメス）。バッツにレビデトをかけて、レナのMP2
0以上、クルルのMP76以上に回復。

・カタストロフィー戦

クルルは初手は防御、バッツとファリスでクルルにサムソンパワーをかけ続ける。くろのしょうげきはかなり入りにくいので、ひたすらサムソンパワー。レナは重力100に合わせてレビデトを使い続ける。誰かがレビデト状態にいる限りカタストロフィーは重力100しか使わない。クルルはくろのしょうげき→レベル5デス。クルルのMPが足りなくなったらエーテルで回復。全然うまくいかなかったらリターンで仕切り直し。

撃破後、レナ→ナイト、クルル→吟遊詩人（ぜになげ）、ファリス→シーフ（とんずら、エルメス）、バッツ→侍（調合、エルメス）に変更。ハリカルナッソス前でファリス→シーフ（調合、エルメス）に変更。

・ハリカルナッソス

バッツとファリスはサムソンパワーをバッツに五回使う。レナはずっとまもる。間違えてぼうぎょしたりすると死にます。クルルはぜになげ二回して防御。バッツはドーピングが終わったらぜになげ三回。これで攻撃魔法を使われる前に倒せるので確実に勝てます。

撃破後 乙女のキッスで全員を回復。クルルにハイポーション+エーテル or エリクサーを使った後、レナ→白魔、クルル→青魔（隠れる、ダガー、エルメス）、ファリス→シーフ（とんずら、エルメス）。クルルのHP回復は必ずジョブチェンジの前に行います。そうしないとHP調整がうまくいきません。

・ツインタニア戦

ファリスは防御、クルルで隠れるを使って待機。4ターン経過後、クルルは現れてかまいたちを喰らう（これで隠れるバグを回避します）。かまいたちでHP43以下にならなかった場合は自分を攻撃。パワーアップしたらレベル5デスで終了。ギガフレアのためにパワーアップ（笑）。

撃破後、フェニックスでレナ蘇生、レイズで他を蘇生、レナのMPをエリクサーで回復。レナ→青魔（かぼう、炎のロッド、クリスタルの盾）、バッツ→魔法剣士（調合、最強）、クルル→すっぴん（青魔法、ぜになげ、最強）。

エリクサーが足りなければラストフロアで回収。エクスデス前でファリス→モンク（調合、最強）にしてクルルのMPを回復。バトルスピード1にしてラスボス戦へ（レベル5デスのタイミング調整のため）。

・エクスデス戦（三回目）

コマンド入力時間を稼ぐために逃げられないを表示しながら、バッツとファリスでレナとファリスにライフシールド（フェニックス+せいすい）。これでホワイトシールドの即死を全員が防ぐことが出来るので、エクスデスの攻撃は完封出来ます。レナにしゅくふくのキッス（乙女のキッス+せいすい）の後、レナにきつけ薬（どくけし+目薬）。これでレナが1割を引いて死亡する事故を避けます。この段階までにレナが死んだらフェニックスで頑張って立て直します。無理ならアパンダからやり直すしかないので死なないことを祈ります。この状態まで来れば安全なので以降は逃げられないを表示しなくても大丈夫です。クルルにサムソンパワーを七回使います。この間、レナとクルルは防御。クルルでくろのしょうげき

を成功するまで撃ちます成功率は 6 割ぐらいで、エーテルも使えば 6 回ぐらいは試行出来るので、それでも無理だった場合は運が悪かったと諦めてアパンダからやり直しましょう。練習で一回ありました。クルルがくろのしょうげきをしてる間にファリスにサムソンパワー五回。どちらも終わったら、クルルの MP を 44 以上にして、バッツでブレイク剣を発動。クルルとレナの ATB ゲージをマックスにして、逃げられないを表示しながらレベル 2 オールドを使用、そのまま逃げられないを 30 回表示してからレベル 5 デスを使用。タイミングを間違えなければレベル 5 デスが入ります。

・ネオエクスデス戦

バッツは右下にブレイク剣を使った後は防御。ミスした場合は成功するまでやる（何度か試行する猶予はある）。ファリスはけり一回のあと、左上に通常攻撃四発分のダメージを与える（クリティカルが出れば攻撃一回、出なくてミスが無ければ攻撃二回）。クルル、レナの ATB ゲージをマックスにして、逃げられないを表示しながらレベル 2 オールド逃げられないを 10 回表示してからレベル 5 デス。行動順によってはこれらの作業を並行して行うことになるので、非常に忙しい。逃げられないの回数のカウントを間違えないように注意。左下は魔法攻撃をしてきて非常に危険なので、レベル 5 デスを後回しにすることは出来ない。レベル 5 デスの後はレナは防御、右下が死んだらクルルはひたすらぜになげを連打する。ファリスのノルマが終わったらバッツのブレイク剣でファリスを石化してエンディングを短縮する。グランドクロスのタイミングがかなりぎりぎりなので、逃げられないを表示しながらひたすらぜになげ。ぎりぎりグランドクロスの前に倒せます。