

- [仲間の装備方針タイプ](#)
- [ラッシュのクラス](#)
- [クエスト](#)

[Disc 1](#)

[Disc 2](#)

- [雇用ユニット](#)
- [装備](#)
- [マテリアル](#)
- [選択肢](#)
- [レアモンスター](#)
- [ギルドアドベンチャー](#)
- [その他](#)

## 仲間の装備方針タイプ

仲間のユニットがワールドマップやシティマップで、どのような装備方針タイプでいくべきかを聞いてくることがある（詳細は[ユニークリーダー](#)参照）。装備方針タイプは後から変更することができないので、慎重に決定すること。ケイトで試したが、BR106での最終武具が

- 平均タイプでピック (Fine) と最高級の精霊の盾
- 物理タイプでパワーピックと物理防御特化の精霊の盾
- 術法タイプでミスティックピックと術防御特化の精霊の盾

になった。

## ラッシュのクラス

ラッシュのクラスはどのように戦ってきたかで変わってくる。1度クラスの方向性が決まるともう戻れなくなる。

- ファइटिंगアーツ中心だと近接クラス（グラディエーターなど）。HPが高くなり無難な感じ。
- ミスティックアーツ中心だと術クラス（アサルトなど）。HPが上がりにくいが禁忌術法を覚えると鬼のようになる。
- 何にも染まっていない真っ白なラッシュ君。どうやって育てるかはあなた次第

育成は計画的に。

## クエスト

### Disc 1

場所	名前	消滅条件	備考
アスラム	武勇の誇り、信義 という証	鷲の巣出現と同 時に消滅	鷲の巣はナーガプールでセラパレス襲撃の報告を 受け、その後アスラム城に入ると出現する
エリュシ オン	仕事の後には・・・ ..	Disc2で消滅、強 制終了	

場所	名前	消滅条件	備考
バルテ ロッサ	太古の血戦	Disc2で消滅、強制終了	
	砂塵に咲く花、廃墟で鳴く小鳥	Disc2で消滅、強制終了	
ロイオ ティア	深淵への誘い	Disc2で消滅、強制終了	
	炎の乱	Disc2で消滅、強制終了	
	漂泊びと	Disc2で消滅、強制終了	
メルフィ ナ	過去からの呼び声	Disc2で消滅、強制終了	
	破られた封印	Disc2で消滅、強制終了	
	消えた騎士たち	Disc2で消滅、強制終了	
	蘇る伝説	Disc2で消滅、強制終了	
	憎悪の果てに	Disc2で消滅、強制終了	条件を満たしていないと出現しない。出現条件は「選択肢」の項を参照
バアル ク	負に傾くゲーム	Disc2で消滅、強制終了	
	焦心苦慮	Disc2で消滅、強制終了	
ナーガ プール	ナーガプールの魔女	Disc2で消滅、強制終了	
ゴール	失くした欠片、仮睡へ失せる	Disc2で消滅、強制終了	

## Disc 2

場所	名前	消滅条件	備考
セラパ レス	人の想い	当該クエスト受諾前に先にデッド ハートを取ってしまうとクエスト消 失	ハルコ雇用不可に
	野ばらは夢 見て	当該クエストクリア前に先にリア・ フォールを取ってしまうとクエスト 消失	クエスト自体はDisc1から受諾可能。消 失しても「野ばら咲くころ」は受諾可 能
	ケイトとラ ゴウ	当該クエストクリア前に先にフラ ショナルを取ってしまうとクエスト 消失	ケイト雇用不可に

場所	名前	消滅条件	備考
バルテ ロッサ	激闘！ 銀 鷲団 最終 話		拠点発生でロエアス、カスタネアの増援 がなくなり報酬は15000Gのみになる
バア ルーク	神と呼ばれ しもの	「焦心苦慮」をクリアしている必要 あり + 帝都ウンデルバルト入国後、 消滅	
ゴール	幻惑の門と 冥胎の剣	6拠点終了後、右記の条件を満たして いないと出現せず + ウンデルバルト 入国で消滅	1.六拠点出現直後にゴール公と話をし ておく 2.拠点を一つ落とすごとにゴール公と 話す（話す内容が2拠点ごとに徐々に変 化していく） 3.ダークフォレスト終了までストー リーを進める 4.ゴール公と会話する 5.ゴールのパブに発生

実績取り逃し防止表も参照

## 雇用ユニット

クエスト消失・分岐などによりギルド出現条件等々が消え雇用できなくなるユニット、もしくは取り返しのつかなくなる要素があるユニット。

ロベルト ほか緑葉騎 士団	結末の金杯（メル フィナ）	クエスト「憎悪の果てに」を出現させるルートを選ぶ もしくは「蘇る伝説」消失で雇用不可に （クエスト全部クリアを目指しているなら必然的に雇用不可に なる）
ルチャウ	結末の金杯（バア ルーク）	「焦心苦慮」消失で雇用不可に
ホーワン ゲール	結末の金杯（バア ルーク）	「焦心苦慮」消失もしくは「神と呼ばれしもの」消失で雇用不 可に
キルネア	結末の金杯（エリュ シオン）	「ナーガプールの魔女」消失で雇用不可に
ハルコ	迷宮の指輪（エリュ シオン）	「人の想い」消失で雇用不可に
銀鷹団数名	三界の剣（エリュ シオン）	「激闘！ 銀鷲団 最終話」クリア時にギルドが出現しないと必 然的に雇用不可に
ケイト	結末の金杯（セラパ レス）	「ケイトとラゴウ」クリア前にフラショナルを取ってしまうと 雇用不可に
シバリ	古城の指輪（ゴー ル）	「幻惑の門と冥胎の剣」不出現か消失でギルド出現も消失。雇 用不可に
ゴール公	古城の指輪（ゴー ル）	「幻惑の門と冥胎の剣」不出現か消失でギルド出現も消失。雇 用不可に

その他	場所	詳細
アニオス	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯のGA55クリアで出現。イリーナ加入後にリストから消滅
カーツ	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA08クリアで出現。イリーナ加入後にリストから消滅
ミュルトー	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA43クリアで出現。イリーナ加入後にリストから消滅
ザック	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA45クリアで出現。拠点攻略終了後にアスラム城に行くとしてリストから消滅
カーティス	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA09クリアで出現。拠点攻略終了後にアスラム城に行くとしてリストから消滅
メラムブラス	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA44クリアで出現。ケーニヒスドルフ攻略終了後にアスラム城に行くとしてリストから消滅
ガラティア	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA21クリアで出現。ケーニヒスドルフ攻略終了後にアスラム城に行くとしてリストから消滅
エイドテア	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA46クリアで出現。ウンデルバルトがMAPに出現するとリストから消滅
キンブル	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA10クリアで出現。ウンデルバルトがMAPに出現するとリストから消滅
モルペウス	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA22クリアで出現。ウンデルバルトがMAPに出現するとリストから消滅
ライナス	結末の金杯（ナーガプール）	結末の金杯GA10クリアで出現。ウンデルバルトがMAPに出現するとリストから消滅
マダックス	ロイオティア	シバリ雇用不可になるとキャラストーリーが完結しない クエスト「記憶を落とした男」クリア時に渡したアイテムにより、
ヨルゲン	バルテロッサ	ステータス・習得アーツ・装備武器が変化。 あとから選びなおすことは出来ない。

## 装備

入手手段	アイテム	素材	備考
生産	一撃剣	レムナントの破片(ナムル・ニラム)	ATK100 MYS0 DEF0 M.DEF0
生産	デュランダル	レムナントの破片(サイクロップス)	
生産	スコープionsピア	レムナントの破片(ロブオーメン)	
生産	スニーヴァンベルト	忠義の心(スニーヴァン)	アクセサリ:腕力+15% ソバニの装備スタイル+4

入手手段	アイテム	素材	備考
生産	ズイドウの眼帯	忠義の心(ズイドウ)	アクセサリ:ウェポンアーツ+4
生産	ルドープマスク	忠義の心(ルドープ)	アクセサリ:ミスティックアーツ+5
生産	ヤングのグローブ	忠義の心(ヤング)	
生産	はなの指輪	忠義の心(はな)	アクセサリ:知力+15% 救助術法+5
生産	獄炎の眼	獄の魔札、炎の魔札	アクセサリ:ウェポンアーツ+5 術法追撃+4
生産	ブラッディリップ	水の魔札、雷の魔札	アクセサリ:モラル上昇率+5 武器攻撃+5
生産	アイドルプレート	アイドルの破片(イグナイト)	アクセサリ:MAXHP+20% ドラゴン種に特攻
生産	アイドルベルト	アイドルの破片(イグナイト)	アクセサリ:腕力+8% 片:両手・二刀持ち+3
生産	アイドルリング	アイドルの破片(イグナイト)	アクセサリ:知力+10% 救助術法+4
生産	アイドルピアス	アイドルの破片(イグナイト)	アクセサリ:物理抵抗+4 斬撃防御+4
生産	アイドルネックレス	アイドルの破片(ブリッツ)	アクセサリ:術法抵抗+4 毒防御+4
生産	アイドルアンクレット	アイドルの破片(ブリッツ)	アクセサリ:敏捷+10% 物理追撃+4
生産	アイドルアミュレット	アイドルの破片(スリート)	アクセサリ:MAXAP+50 INITAP+25 障害ST時間短縮+5
生産	破壊の首飾り	石球×1/恐竜土偶×1/水晶ドクロ×1	<p><b>注意！：</b> 「恐竜土偶」・「水晶ドクロ」を1つしか所持していない状態で生産してしまうと「終焉の石」は二度と手に入らなくなり、実績も解除不可能になってしまいます！</p> <p><b>注意！：</b> 「恐竜土偶」・「水晶ドクロ」を1つしか所持していない状態で「破壊の首飾り」を生産してしまうと二度と手に入らなくなり、実績も解除不可能になってしまいます！</p>
生産	終焉の石 ：実績解除に必要	神々の黄昏×1/恐竜土偶×1/水晶ドクロ×1	

なお、地獄門の破片を使用するイブリスバスターはウンデルバルトで購入可能

## マテリアル

敵	アイテム	備考
イグナイト・アイドル	炎の魔札、アイドルの破片（イグナイト）	
ナムル・ニラム	水晶ドクロ、レムナントの破片（ナムル・ニラム）	2度戦う機会がある 水晶ドクロは実績「終焉の継承者」に必要
地獄門	獄の魔札、地獄門の破片	魔札、破片共に追加モンスターの煉獄門からも入手可能
ロブオーメン	石球、レムナントの破片（ロブオーメン）	2度戦う機会がある
七人衆	忠義の心	7種類あるので集めようとする非常に面倒くさい
サイクロップス	恐竜土偶、レムナントの破片（サイクロップス）	追加モンスターの量産型サイクロップスからも入手可能 恐竜土偶は実績「終焉の継承者」に必要
イリーナイド	イリーナイドの翠膜	
スリート・アイドル	アイドルの破片（スリート）水の魔札	
ブリッツ・アイドル	アイドルの破片（ブリッツ）雷の魔札	
神と呼ばれしもの	神々の黄昏	追加モンスターのデミゴッドからも入手可能 実績「終焉の継承者」に必要

他、一度しか出会えない部類のレアモンスターを解体してしまうと生け捕りモンスターとしては手に入らなくなってしまう。

忠義の心は、一度に3個手に入ることがあるので最大7個ではない。

## 選択肢

メルフィナ：クエスト「過去からの呼び声」

ボス撃破後のクシティ数名との会話での選択肢発生

選択肢の影響は不明（現時点ではどちらの選択をしても会話が変わる程度で何ら影響はないと思われる）

ゴール：クエスト「失くした欠片、仮睡へ失せる」

ゴールへ戻った後の白いヤーマとの会話で選択肢発生

選択肢の影響は不明（現時点ではどちらの選択をしても会話が変わる程度で何ら影響はないと思われる）

メルフィナ：緑葉騎士団関連クエスト

3つの緑葉騎士団関連クエストそれぞれクリア後に選択肢が発生し、

3つめの選択肢をロベルト寄りか、オフィーリア寄りを選ぶかで後のストーリーが分岐。

すべてオフィーリア寄りにするとクエスト「憎悪の果てに」が発生する

ただし「憎悪の果てに」をクリアしなくても選択によってはクエストコンプの実績ができる

3つの緑葉騎士団関連クエストの選択肢

ロベルト>ロベルト>ロベルト(解除不可)

ロベルト>ロベルト>オフィーリア(実績解除)

## オフィーリア>オフィーリア>オフィーリア（実績解除+憎悪の果てにクエ発生）

非常に混乱するが、の選択肢が結果的にベター

「憎悪の果てに」をクリアしなくても、クエスト「終わりの先の変わることはないもの」は受けられる

「憎悪の果てに」をクリアすると、なぜかラスボスが強力な必殺技アビスゲート（全体攻撃+即死効果）を使ってくる  
レムナントのブルーエルフがいなくなる

緑葉騎士団を雇えないなどほとんど良い事がない

その上報酬は意味がないオフィーリアの剣

知らされていない不具合があるかも？と不安に思う人だけクリアするといいい

バルテロッサ：クエスト「太古の血戦」

戦闘後の依頼主との会話で選択肢が発生。

選択肢の影響は不明。

バルテロッサ：クエスト「愛はまた昇る」

戦闘開始前に「先にバルテロッサへ行くか」「ロイオティアへ行くか」の選択肢が出る。

どちらを選ぶかによって、出現するモンスターが変化する。

ロイオティアを先に選ぶと「神樹」などの珍しいモンスターと闘えるが、若干難易度が上がる。

また、後回しにしたほうの街の城(ロイオティア城orバルテロッサ城)から兵士の姿が消える。（死亡？）

## レアモンスター

1度倒してしまうと2度と出現しないレアモンスター。

モンスター名	出現場所	備考
虚空からの来訪者	ジーベンビュール：到頭の深殿	
暁の新王	ホワイトロッキー	
ネフティス	チリー・モルグ：東部区画	
ミトラテンクトリ	大空洞	
DLC eXモンスター	多分全部？	

GAのレベルが上がるレアモンスター（報酬で「結末の金杯Ⅳ1」などがもらえるGA）は倒すと二度と復活しない（恐らく全て

DLCで仮にローテがあることが判明したら記述の変更をお願いします。

## ギルドアドベンチャー

- ・詳細は[難関ギルドアドベンチャー](#)を参照。

迷宮の指輪 No.55

スカウトを3人集める必要があるが、3人しか居なくそのうちの1人が一般リーダーのザック、ケーニヒスドルフ攻略前までしか仲間にできず、面倒臭い方法でしか仲間にできない。  
達成前に1人でもクラスチェンジしてしまったら達成できない。

迷宮の指輪 No.56

コマンダーを3人集める必要があるが、3人しかいない。  
達成前に1人でもグラディエーターなどランク6以上の別クラスになった場合達成できない。

## その他

- ・鷲の巣での戦闘において、クジンシー隊を1度もターミネイトされずにクリアすると、セラパレスのパブ2Fにいる甘い香りの乙女の台詞が変わる（甘い余香の剣はクジンシー隊の状況に関係なくもらえる）。

名前:

コメント:

投稿

- ・プロクター「技」を選択したが、グラディエーターにしたいくて「術」使わせ続けしばらくベンチで放置。すると武器は「パワープリンガー」だがアクセがなんと「腕輪」と「アミュレット」になっていた。ストーリー進んだら「腕輪」が「ワンダーバングル」、「アミュレット」は「アイドル・アミュレット」状態異常は恐らなくなっただけ、2個もいらねーってカンジ。 -- 名無しさん (2011-02-14 00:04:20)
- ・バグの毒菌 クエスト「砂漠の伝説」のボス戦で、うまくいくと4個くらいドロップする。ボス戦前に塔をくまなく探索しチェーンを繋ぎ、大ダメージ与え短ターンでクリアすると良いようです。 -- 名無しさん (2011-01-24 12:50:28)
- ・訂正 誤×解放 正 開放 -- 名無しさん (2010-12-06 20:34:59)
- ・タタラー番の作り方A
  - 1 ゴールのプロクタークエをクリアし【匠】の技法「初心」を入手
  - 2 「フラウマローの塔」でトレジャー「チャンピオン・カタナ」回収し強化タタラー番の作り方B
  - 1 トレジャー「チャンピオン・カタナ」回収
  - 2 竜城で「武器のレシピ54」採掘し強化A Bともに「聖鉄1」「バグの毒菌2」が必要  
注意 「ウォーロード・カタナ」に強化しないこと -- 名無しさん (2010-12-06 19:57:06)
- ・マーメイド刀の作り方
  - 1 ゴールのプロクタークエをクリアし【匠】の技法「初心」を入手
  - 2 ナーガブルの間ブローカークエ受諾し、アクアラムでトレジャー「マーメイド・バーレル」回収
  - 3 ストーリー進めフォーン海岸で「金鉱石」を採掘
  - 4 南西公路でドラゴン狩り「ドラゴンの肝」入手までねばること
  - 5 アスラム(交易品)かセラパレスで「大太刀」購入し強化するとできあがり
  - 6 アスラムのエミークエをクリアしてギルド「迷宮の指輪」解放すれば、迷宮の指輪Lv1クリア注意 【匠】の技法入手前に大太刀所持してる時は、絶対に「栄光の大太刀」に強化しないこと -- 名無しさん (2010-12-06 19:37:55)
- ・今MAとIAのバランスがよくブックマンのままなので、このままいろんな武器でFA使っていけばホーリーオーダーになれる...かな?! -- ただ今4周目 (2010-11-29 19:04:33)
- ・ポーションを習得し、積極的に使わせたらサムライからブックマン(カーズの呪いをレジスト)にチェンジ、これを維持しようとMAとのバランスのつもりでポーション5連続で使ったらガーディアンになってしまった。MAIAのご利用は計画的に... -- ただ今4周目 (2010-11-25 10:55:47)
- ・救助術法習得せずにファイティングアーツもほとんど使わずレジェンダリィ・アサルトまで育ったが腕力53になったら、一気にグラディエーターになった。技使っていないにもかかわらず...(知力52でした)救助習得させやり直したら、アサルト ピショップ ハイウィザードと順調に術使いになり、腕力<知力の状態維持できた -- た (2010-11-22 01:31:03)
- ・今更だけど、ラッシュはファイターからアサルトになったけど?どの段階での話なのか判らないけど一定段階まで進んで初めて方向性が決定したことになるんだと思うよ。初プレイなので滅茶苦茶にあそんでいる。 -- プレイして25時間ぐらい (2010-11-21 19:52:03)
- ・回復に救助術法優先するように育てないとグラディエータートラップの危機はつきまとう -- 名無しさん (2010-09-24 10:46:29)
- ・憎悪の果てには発生しませんが、「終わりの先の...」も発生しなくなりますよね -- 名無しさん (2010-09-22 10:18:36)
- ・緑葉騎士団関連クエストで憎悪の果てに発生しないルート(三番目の選択肢ロベルト)これでも全クエコンプになりました  
オフィリア>オフィリア>ロベルト -- 名無しさん (2010-09-22 00:08:55)

すみません、いました、柱のかげに -- 名無しさん (2010-08-27 01:00:19)

- キルネアのクエスト ウンデルバルト到着、ウンデルバルトの魔女 バルテロッサの魔女とクリアしたが、そのあとどこにもキルネアがいない。  
-- 名無しさん (2010-08-26 02:21:17)
  - トルガルの武器 うまくグラディエーターになった後、斧が剣に換わってしまったのは、どうもMAの使いすぎが原因のようだ。同じ理由でプロクターのアクセサリーが、ベルトから腕輪に換わってしまい、腕力が低下してしまった  
-- 名無しさん (2010-08-15 01:15:56)
  - ゴール公のクエストだけでなく、レムナント関連クエストはウンデルバルト到着で発生しなくなるようです。「ケイトとラゴウ」でウンデルバルト到着後は何回ワールドマップ経由してラゴウに話かけても「頭が痛いんだ...」...でした。 -- 名無しさん (2010-04-26 16:18:25)
  - ラゴウの雇用ユニットストーリーで選択肢があるんだが  
何に影響してるんだらうか? -- いまさら (2009-11-06 11:41:46)
  - ラッシュのクラスについて「1度クラスの方向性が決まるともう戻れなくなる」と書かれているのですが  
序盤どう立ち回っても「ファイター」になってしまいます・・・  
方向性が未定の場合は暫定的にファイターになるのでしょうか?  
術系クラスにしたいです (^q^`;) -- 素人 (2009-06-03 11:40:34)
  - アーリン、トルガルの聖水関連の記述をしたほうがいいのでは?  
BR先に上げ過ぎるとGA45がクリアできず、ザック仲間にならないですよ。 -- 名無しさん (2009-03-22 17:19:30)
  - スニーヴァン、ズイドウ、ルドーブ、はなの4人はそのまま  
ひな ヤング ヤング ミルトン ミルトン ひな です。 -- 名無しさん (2009-01-08 12:05:12)
  - 拠点で忠義の心集めてて思ったのですが  
ヤングからドロップした忠義の心ではヤングのグローブ作れません。  
それぞれが別の七人衆アクセサリーのキーマテリアルになってるみたいですよ。 -- 忠義の心 (2009-01-06 13:19:56)
-