

7人目の スタンス使い

完 全 攻 略 本





『7人目のスタンド使い』は、『ジョジョの奇妙な冒険』第三部「スターダストクルセイダース」を舞台としたRPGツクール2000製の二次創作ロールプレイングゲームです。

このゲームの主人公（＝あなた）は性格診断によって18種類の「主人公専用オリジナルスタンド」から一つを与えられ、ジョースター御一行に加わった『7人目のスタンド使い』として、承太郎たちと共に第三部の世界を冒険することになります。

原作には存在しない「あなた」がどる行動によって、ジョースター御一行とあなた自身の運命は無数に分岐し、大きく変化していきます。

50日間の旅の果てに迎えるのは、「原作通りの結末」か、それとも……

本書では、『7人目のスタンド使い』 攻略情報を3つの編に分けて掲載していく。

- **データ編**……ゲームの基本的なシステムと、スタンド・アイテム・装備品などのデータがまとめられている。
- **クリア編**……ゲームの進行に合わせて、「イベント」「マップガイド」「ボス攻略」などの情報が掲載されている。ゲームを進めながら参照していこう。
- **追加要素編**……クリア後の追加特典や隠し要素などの情報がまとめられている。一度はゲームをクリアしてからの閲覧を推奨する。

キミが『7人目のスタンド使い』の世界を旅するためのガイドブックとして活用してくれるとうれしい。

◆CONTENTS…………… 2

◆データ編

基本システムについて

システム解説……………	4
大事な戦略……………	6
距離と属性……………	7
状態異常リスト……………	8

各種データ

主人公スタンドデータ……………	14
● 「カスタマイズ」 指南……………	54
仲間データ……………	55
アイテムリスト……………	74
装備品リスト……………	82

旅立つ前に知っておこう

「難易度」について……………	86
スタンド診断・解説……………	88
診断回答表……………	90
主人公を選ぼう……………	96
主人公特性……………	98
屋敷の幽霊……………	100
「勝者の証」を集めよう……………	102
合体技について……………	106
宿泊イベント……………	111
攻略チャート……………	112
トニオさんの日程表……………	113

◆クリア編

- クリア編の読み方……………114

序盤 - 日本～カルカッタ

- 日本……………116
- 飛行機内……………124
- 「おみやげQ & A」……………125
- 香港……………126
- 港……………130
- 船上……………135
- 幽霊船……………136
- シンガポール……………140
- カルカッタ……………148
- シナリオ分岐チャート……………154

中盤 - ベナレス～砂漠

- ベナレス……………156
- 溪谷……………160
- 霧の街……………162
- カラチ……………164
- 砂漠……………172
- コラム「元ネタ紹介①」……………176

中盤 - 拠点キャンプ～富豪の屋敷

- 拠点キャンプ……………178
- 山岳地帯……………180
- サンダーバンズ……………186
- 富豪の屋敷……………192
- コラム「元ネタ紹介②」……………202

◆特典・追加要素編

- エンディング分岐リスト……………264
- 仲間データ その②……………272
- クリア特典① 開発室……………286
- クリア特典② 周回プレイ……………288
- クリア特典③ D Q I I I ……290
- 「ジョジョのD I S C」……………296
- 隠し要素・秘密の店……………298
- 隠し要素・デバッグルーム……………300
- 裏ボス完全攻略……………304

合流 - 紅海の孤島～エジプト上陸

- 紅海の孤島……………204
- 潜水艦……………208
- コラム「日数を延ばす手段」……………210

終盤 - 漁村～カイロ

- 漁村……………212
- 東部砂漠……………216
- アスワン……………218
- コム・オンボ……………226
- 病院……………232
- エドフ……………234
- ルクソール……………238
- ギザ……………242
- カイロ……………244
- D I O の館……………252
- 地下書庫……………260
- コラム「元ネタ紹介③」……………262

- ローリングストーンズの迷路……………312
- コード対戦……………314
- 謎の生徒……………322
- 周回要素・クラブ活動……………324
- 「カオスマード」……………326
- 仲間データ その③……………334
- チェックリスト……………340
- メモ用ページ……………341
- 奥付……………342

システム解説

「7人目のスタンド使い」はオーソドックスなコマンド選択式・ターン制RPGだが、特徴的なシステムをいくつも採用している。ここではそれらを9つに分けて説明しよう。これらの情報はゲーム内でも説明されているが、このページを読んでおけば快適にゲームを楽しめるだろう。

1. パラメーターの意味と効果を理解しよう!

キャラクターの能力をあらわす「パラメーター」は以下の7種類。

- Lv: レベル。キャラクターの総合的な強さを指す。最高値は50。
- HP: ヒットポイント。これがゼロになると「再起不能」だ。
- SP: スタンドパワー。技を使うと消費されるぞ。
- 破壊力: 通常攻撃と「パワー系」技の威力に関係する。攻撃力。
- 持続力: 通常攻撃と「パワー系」技に対する防御力のこと。
- 精神力: 「精神系」技の攻撃力と防御力。一部技の発動判定にも。
- スピード: 打撃・新撃などの命中・回避率、行動順、逃走成功率に影響。

指て身で戦う。破壊力↑・持続力↑!	
種族	対撃方法 ソニック・ユース
破壊力	88→ 本付属性 女性
持続力	48→ 属性 学生服
精神力	278→ 属性 学生服
スピード	388→ 属性 プラチナの強執

◀「パラメーター」のバラバラによって様々な。

2. 装備変更や情報の確認は、shift キーの「ラジオ」で



▶ゲーム中では料理店がある。スタンド種類の欄に「SE」などの表示があるだろうか? この場合は「属性調整」という動になる。

所持品の「ラジオ」を使うと、スティールを呼び出すことができる。彼に尋ねると現在の状況や仲間との友好度（後述）を教えてくれるほか、主人公の「装備」と「戦略」を変更してくれるぞ。

自由行動中であれば、「shift キー」を押すことでいつでも呼び出せる。なにか気になることがあったら、すぐに shift キーでラジオを使うようにクセをつけておこう。

3. 「装備」と「戦略」を整えて、戦闘を有利に進めよう!

上で述べたポイントの続きになるが、ラジオを使うことで主人公の「装備」と「戦略」を変更できるぞ。ちなみに、変更が可能なのは主人公のみ。仲間の装備や戦略は固定されているのだ。

「装備」できる装備アイテムは一度に一つだけだが、状態異常耐性を高めたりパラメーターを強化したりと、様々な効果がある。「戦略」は初期設定の「通常」を含めて9種類から選択する。選んだ戦略によってパラメーターや防御耐性に補正がかかるぞ。

距離もとる	20・10・連5・防16
速攻する	攻・10・連10・連防10
ガード	20・10・防10・防20

◀「戦略」を見直してみたら、苦戦したことも楽勝…なんてことも。

4. 回復の手段は限られている。よく考えて使おう



▶戦闘中のピンチに食べ物しかないように、なんでも食べて回復しよう。

このゲームでは、RPGでおなじみの「回復スキル」を習得できるのは「主人公の補助型スタンド」や「波紋戦士」といった一部のキャラに限られている。このため、主な回復手段は「ホテルに宿泊」「街中での食事」「回復アイテムの使用」のいずれかとなる。

回復アイテムは大きく分けて以下の三種類で、それぞれに特徴がある。

- 食料 : 回復量が多いが、戦闘中には使えない。
- 飲み物 : 回復量は少ないが、戦闘中でも使用できる。
- 薬品 : 回復量が多く、戦闘中でも使えるが、貴重品で高価。

5. 戦闘の基本「射程距離」を常に意識しよう!

「射程距離」とは、スタンドが活動できる範囲のこと。ゲームに登場する技と敵はほぼ全てに「近(S)」「中(M)」「遠(L)」3種類のうちいずれかの距離が設定されており、基本的には技の射程距離が敵の距離と一致していないと、うまくダメージを与えられない。

- 近距離：距離Sには高威力だが、距離M・Lにはほとんど効かない。
- 中距離：距離Mで最大威力。距離S・Lにも、ある程度は有効。
- 遠距離：全距離を攻撃できるが、「よく効く距離」が存在しない。



◀ 遠距離技はどの距離にいる敵にも使えるが、全体的に低威力。

6. 「物質一体型スタンド」と「像(ビジョン)スタンド」

▶ サイロに強力な物理攻撃しても意味ナシ。像スタンド



スタンドには「物質一体型スタンド」と「像スタンド」の二種類が存在する。これらは敵の見た目(グラフィック)で判別できるようになっている。グラフィックが普通に表示されていれば「物質一体型スタンド」。半透明になっているのが「像(ビジョン)スタンド」だ。物質一体型には「投石」や「拳銃」などの物理攻撃でもダメージを与えられるが、像スタンドに対して物理攻撃を行っても全くダメージを与えられないぞ。

7. 強敵相手の切り札「考える」コマンド

原作ボスと戦う際、戦闘メンバーに「考える」というコマンドが発生する場合がある。これを使うと打開策を閃いて、原作をなぞった展開で自動的に戦闘に勝利できる。

コマンドひとつでボス戦を突破できるありがたいシステムだが、経験値・お金・アイテムは手に入らない。「考える」にばかり頼っていると、いざという時にレベル不足で苦戦してしまうかも。

「考える」コマンドが発生する原作ボスは大半が強敵だが、自力で撃破できれば、そのぶん見返りも大きいのだ。



◀ 「閃きに失敗する」こともあるが、何度でも使えるぞ。

8. 街中の散策は、かならず仲間と一緒に行動しよう!

▶ 仲間と自由行動になると、かえって市街地を自由に行動できる。仲間と行動すると、かえって市街地を自由に行動できる。



序盤の町「港」に到着すると、以降は仲間を同行させられるようになる。パーティ枠は最大4人だが、一度に同行させられる仲間は1人だけ。同行メンバーは、自由行動中であれば何度でも交代できるぞ。

街中では、同行している仲間に応じて特殊なイベントが発生することがある。イベントをこなすと後述する「友好度」の上昇や、特殊なアイテムの入手といった恩恵を受けられる。仲間と行動できるようになったら、いろいろと街中を散策してみよう。

9. 物語の展開にかかわる「友好度」と「邪悪度」

主人公と仲間たちとの関係は「友好度」という数値で表される。これは

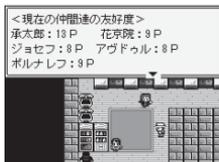
- ・ 仲間とともに各町でイベントを発生させる
- ・ 仲間と一緒にボス敵を倒す

などで上昇する。数値によって選択肢やイベントが変化することも。

この仲間たちとの友好度(≒達成したイベントの総数)によって、発生するイベントの内容やエンディングは様々に分岐していく。

様々なルートや結末を辿って、君だけの冒険を楽しもう。

イベントや選択肢で変動する数値には、もうひとつ「主人公の邪悪度」もあるが……?



◀ 友好度は仲間ごとに個別だ。こまめにラジオで確認しよう。

大事な「戦略」

探索中に shift キーで「ラジオ」を呼び出すことで、主人公だけが変更できる「戦略」。
大別して「積極的に戦う」「守りを固める」の2種類あり、前者は主に「持続力」を犠牲にして「破壊力」や「精神力」を上昇させる。後者は逆に「破壊力」を捨てて「持続力」や耐性を強化できるのだ。どの戦略も一長一短なので、敵の種類や自分のスタンドに合わせて有効な組み合わせを考えよう。一部の極端な戦略は、主人公の「邪悪度」によっては選択できないぞ。

●初期設定

名称	パラメーター補正值	備考
通常	パラメーターは変化しない。	つかずはなれずの距離で戦う。 あらゆる状態異常を5%防止する。

●積極的に戦う(3+1種類)

名称	パラメーター補正值				備考
	破壊力	持続力	精神力	スピード	
前に出る	+5	-10	-	+5	できるだけ敵に近づいて戦う。遠距離攻撃を軽減する。 「警戒・油断・吹っ飛び」を20%防ぐ。
突撃する	+10	-20	+10	+10	敵に向かって突撃する。遠距離攻撃を軽減する。 「警戒・油断」を20%防ぐ。
捨て身	+20	-20	+20	-	捨て身で戦う。補正值の合計が最も高い(+20)。 「警戒・油断」を50%防ぐ。
死ぬ気 ※	+50	-150	+50	+50	一切の守りを捨てて戦う。 「警戒・油断・手加減・魅了」を80%防ぐ。

※邪悪度が「-1 P以下」の場合のみ選択可能。

●守りを固める(3+1種類)

名称	パラメーター補正值				備考
	破壊力	持続力	精神力	スピード	
距離を取る	-10	+5	-	-5	敵から距離を取って戦う。近距離攻撃を軽減する。 「一撃死・吹っ飛び」を20%防ぐ。
逃げる	-10	-	-	+10	敵の攻撃を避けることに集中する。回避率上昇。 さらに遠距離攻撃を軽減する。 「一撃死・よろめき・吹っ飛び・警戒・ブッソ」を30%防ぐ。
ガード	-10	+20	+5	-10	防御に専念する。クリティカルを受けない。 「一撃死・よろめき・吹っ飛び・警戒・出血多量」を30%防ぐ。
隠れる ※	-500	+150	-	-100	敵から隠れる。全距離の攻撃と物理攻撃を軽減する。 さらに回避率上昇、クリティカルを受けない。 「一撃死・油断」を30%防ぐ。

※邪悪度が「5 P以上」の場合のみ選択可能。

距離と属性

本作に登場する技には、主に「距離」と「属性」のどちらかあるいは両方が設定されている。

距離は「近距離」「中距離」「遠距離」の3種類。一部の「距離を無視する技」には設定されていない。「属性」は「物理・炎・冷氣・電気・水・大地・風・太陽・暗黒・吸収」の10種類だ。それぞれの属性のダメージ倍率については、以下の表を参考にしてほしい。

距離	距離一致	距離一致	不一致	不一致	無効	備考
近距離	150%	125%	75%	40%	0%	距離Sに1.25～1.5倍のダメージ。 距離Mには大きく減衰(40～75%)。 距離Lには無効(0%)。
中距離	130%	115%	100%	75%	0%	距離Mに最大威力(115～130%) 距離S・Lにも有効(75～100%)。
遠距離	100%	100%	100%	75%	0%	どの距離にも同じ威力(100%)。 一部の距離Sには減衰(75%)する。

属性	特効	弱点	通常	耐性	無効	備考
物理	120%	100%	75%	50%	0%	像スタンドには無効。 距離Sの人間・物質系に特効が多い。
炎	200%	150%	100%	50%	0%	人間・氷結系・屍生人に有効な敵が多い。
冷氣	200%	150%	100%	50%	0%	人形・火炎系に弱点とする敵が多い。
電気	200%	150%	100%	50%	0%	機械系・水中にいる敵に良く効く。
水	200%	150%	100%	50%	0%	火炎系・電撃系の敵に有効。
大地	200%	150%	100%	50%	0%	人間や車両に有効な敵が多い。
風	200%	150%	100%	50%	0%	小型・飛んでいる敵に有効な場合が多い。
太陽	220%	150%	100%	50%	0%	波紋や光線などの「太陽の波長」。 死体・屍生人・吸血鬼に特効。
暗黒	—	—	100%	50%	0%	特に有効な敵は存在しない。 「キャラバン ACT3」などの一部技のみ。
吸収	—	—	100%	50%	0%	特に有効な敵は存在しない。 「寄生する」「採血」などの一部技のみ。

- 「属性を2つ」や「距離＋属性」をもつ技は、「よりダメージが大きい倍率」で計算されるぞ。属性が多くて困ることはないのだ。

例1) 「物理・太陽属性」技を「像スタンド」に放つと、無効にはならず太陽属性の倍率でダメージ

例2) 「近距離＋炎属性」技を「距離Mの敵」に放つと、減衰せず炎属性の倍率でダメージ

状態異常リスト

本ページには50以上の状態異常が存在する。大別すると「再起不能」「身体系状態異常」「その他の状態異常」「主人公スタンド専用」「敵専用」の5つとなる。このページで区分に沿って紹介している。すべての状態異常に共通する特徴は以下の通り。

- 状態異常の継続ダメージで敵を倒すことはできない
同様に、プレイヤー側も状態異常の継続ダメージでHP0(再起不能)にはならない。
例外として、本体とスタンドが分離しているタイプのボスは継続ダメージでHPを削りきる事が可能だ。
- 「行動不能」系の状態異常にかかっている相手には攻撃が必中
「睡眠」「凍結」「感電」など。備考欄に記載。強力だが命中率が低い技などは、敵を行動不能系の状態異常にしてから放てば確実に当てられる。プレイヤー側も同様で、行動不能中は敵の攻撃が必中してしまうぞ。
- 状態異常は一度「再起不能」にしてから復活すると解除されている
解除しづらい状態異常にかかったら、「いったん再起不能にしてから復活」してやるのもひとつの手だ。

リスト内の

「自然回復」(率)は「1ターン経過する毎に解除される確率」

「衝撃回復」(率)は「攻撃でダメージを受けた際に解除される確率」

を、それぞれ表している。対処する際の参考にしてほしい。

再起不能(リタイア)

再起不能	HPが0になり、倒れてしまった状態。戦闘不能。追加効果「一撃死」はこれを付与する。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	戦闘後も継続
主な解除方法	ホテルに宿泊する。「心臓マッサージ」(戦闘中は低確率。移動中は確実に成功)など。					

身体系状態異常(15種。レクイエムGEで解除可能)

毒	毒を受けている。毎ターンHP5%+1ダメージ。移動中も継続し、4歩ごとにHP-1。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	戦闘後も継続
主な解除方法	「GEコーヒー」「レクイエムGE」「波紋の呼吸」「正負の波紋疾走」「解毒剤」など					

暗闇	視界を塞がれている。命中率が80%低下する。最低3ターン持続。					
	自然回復	20%	衝撃回復	しない	備考	なし
主な解除方法	「レクイエムGE」「見切る」など					

ブツン	怒りに我を失った状態。通常攻撃を繰り返す。命中率・持続力が半減。最低3ターン持続。					
	自然回復	30%	衝撃回復	25%	備考	行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」「大声で怒鳴る」「正負の波紋疾走」など					

睡眠	ガスや精神操作などで、深く眠らされている。行動不能。最低1ターン持続。					
	自然回復	25%	衝撃回復	50%	備考	行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」「大声で怒鳴る」「正負の波紋疾走」など					

炎上	身体が燃え上がっている。毎ターンHP 3% +1 ダメージ。最低 1 ターン持続。				
	自然回復	45%	衝撃回復	30%	備考 なし
主な解除方法	「レクイエムGE」「『限界』を超える」など				
凍結	身体が凍り付いた状態。行動不能。持続力が半減。最低 1 ターン持続。				
	自然回復	60%	衝撃回復	30%	備考 行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」、アヴドゥルの「レッドシェル」など				
感電	感電して動けない状態。行動不能。毎ターンHP 2% +1 ダメージ。最低 1 ターン持続。				
	自然回復	90%	衝撃回復	30%	備考 行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」「正負の波紋疾走」など				
波紋	波紋を流されている。毎ターンHP 5% +1 ダメージ、SP 1%減少。最低 1 ターン持続。				
	自然回復	50%	衝撃回復	10%	備考 なし
主な解除方法	「レクイエムGE」「正負の波紋疾走」「波紋茶」「波紋コーラ」「波紋ワイン」など				
酔っ払い	アルコールで酩酊している状態。通常攻撃を繰り返す。全ステータス半減。				
	自然回復	50%	衝撃回復	50%	備考 移動中も継続
主な解除方法	「レクイエムGE」「酔い止め薬」「風邪薬」など				
混乱	混乱して、ランダムに味方を攻撃してしまう。最低 3 ターン持続。				
	自然回復	30%	衝撃回復	25%	備考 行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」「大声で怒鳴る」「正負の波紋疾走」など				
麻痺	神経や精神が麻痺して動けない状態。行動不能。最低 3 ターン持続。				
	自然回復	30%	衝撃回復	しない	備考 行動不能
主な解除方法	「レクイエムGE」「正負の波紋疾走」など				
出血多量	大量に出血している危険な状態。毎ターンHP 20% +5 ダメージ、SP 10%減少。最低 1 ターン持続。移動中は 5 歩ごとにHP -15、SP -2。				
	自然回復	10%	衝撃回復	しない	備考 移動中も継続
主な解除方法	「レクイエムGE」「傷薬」「薬箱」「ドラコーラ」「ダイヤモンドC」「肉スプレー」など				
溶解	身体やスタンド体が溶解している危険な状態。毎ターンHP 20% +1 ダメージ。持続力半減。最低 1 ターン持続。				
	自然回復	30%	衝撃回復	20%	備考 なし
主な解除方法	「レクイエムGE」「オペレーション」など				
腹痛	特性「胃腸弱い」限定。お腹の調子が悪くなっている。毎ターンHP 1% +1 ダメージ、SP 1%減少。移動中は 10 歩ごとにHP・SP -1。				
	自然回復	10%	衝撃回復	しない	備考 移動中も継続
主な解除方法	「レクイエムGE」「GEコーヒー」「波紋の呼吸」など				
空腹	特性「大食い」限定。空腹のあまり我を忘れている。通常攻撃を繰り返し、毎ターンHP・SP -1、命中率 1%低下、持続力・精神力が半減。移動中は 20 歩ごとにHP・SP -1。				
	自然回復	しない	衝撃回復	25%	備考 移動中も継続
主な解除方法	「食料」「飲み物」系アイテムを使う。レストランや屋台で食事をとることで解除できる。				

その他の状態異常 (18種。レクイエムGEでは解除不可)

束縛	拘束されるなどで動きがとれない状態。行動不能。最低1ターン持続。					
	自然回復	40%	衝撃回復	30%	備考	行動不能
主な解除方法	「正負の波紋疾走」「オペレーション」など					

よろめき	体勢をくずしている。1ターン行動不能。					
	自然回復	100%	衝撃回復	しない	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過のみ。					

警戒	相手の出方を窺っている状態。1ターン行動不能。					
	自然回復	100%	衝撃回復	しない	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過のみ。					

見落とす	敵を見落としている。命中率が80%低下する。最低3ターン持続。					
	自然回復	30%	衝撃回復	30%	備考	なし
主な解除方法	「見切る」「大声で怒鳴る」など					

見失う	敵を完全に見失っている。命中率が95%低下する。最低2ターン持続。					
	自然回復	15%	衝撃回復	20%	備考	なし
主な解除方法	「見切る」など					

吹っ飛び	1ターン行動不能。最大HPの1%ダメージ。重ねて吹っ飛ばされることもある。					
	自然回復	100%	衝撃回復	しない	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過のみ。					

呼吸困難	毎ターンHP・SPが3%+1減少。命中率20%低下。精神力半減。最低1ターン持続。					
	自然回復	50%	衝撃回復	50%	備考	屍生人無効
主な解除方法	「医療ツール」「波紋の呼吸」「正負の波紋疾走」「限界」を超える」など					

脱水症状	身体の水分を奪われた危険な状態。毎ターンHPが5%+1・SPが2%+1減少する。移動中も継続する。移動中は10歩ごとにHP・SPが-1。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	移動中も継続
主な解除方法	「医療ツール」、「カーディガンズ」「Mr.BIG」の「オペレーション」など					

油断	気を緩めている状態。命中率10%低下。持続力・精神力が半減。最低1ターン持続。					
	自然回復	40%	衝撃回復	99%	備考	なし
主な解除方法	「大声で怒鳴る」「波紋の呼吸」など					

無効	大半の特技を使用できなくなる。精神力に依存しない技は使用可能。最低3ターン持続。					
	自然回復	40%	衝撃回復	10%	備考	なし
主な解除方法	「オペレーション」など					

追尾	何かに追われている状態。毎ターンHP・SPが1%減少。一部特技を使用不可。命中率30%低下し、スピードが半減。最低1ターン持続。					
	自然回復	80%	衝撃回復	30%	備考	なし
主な解除方法	アダム・アント「甲虫の盾」など					

襲撃	毎ターンHP6%+1、SP1%+1減少。命中率が15%低下。最低1ターン持続。					
	自然回復	50%	衝撃回復	しない	備考	なし
主な解除方法	アダム・アント「甲虫の盾」など					

動けない	身動きがとれない状態。行動不能。最低1ターン持続。					
	自然回復	40%	衝撃回復	20%	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過が衝撃回復のみ。					

重圧	重量物に押しつぶされて動けない状態。行動不能。スピード半減。最低2ターン持続。					
	自然回復	20%	衝撃回復	20%	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過が衝撃回復のみ。					

手加減	相手を下にみて力を抜いている状態。命中率10%低下。破壊力半減。					
	自然回復	しない	衝撃回復	5%	備考	なし
主な解除方法	衝撃回復のみ。					

我慢	行動するのをグッとこらえている状態。行動不能。					
	自然回復	10%	衝撃回復	10%	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過が衝撃回復のみ。					

魅了	魅力的なものに思わず目を奪われている状態。3ターン行動不能。					
	自然回復	3ターン固定	衝撃回復	20%	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過が衝撃回復のみ。					

恥	あまりの恥ずかしさに固まってしまった状態。1ターン行動不能。					
	自然回復	100%	衝撃回復	しない	備考	行動不能
主な解除方法	ターン経過のみ。					

主人公スタンド専用の状態異常（9種類）

主人公スタンドだけが敵に付与できる状態異常。

「同じタイプのスタンド」でもない限り、こちらに付与してくる敵はいない。

腐食	毎ターン最大HPの1%+1ダメージ。持続力が半減する。最低2ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	ザ・ジョイキラー。通常攻撃と「斬首」「トマホーク」「渾身の一撃」で付与					

大鷲	毎ターン最大HPの10%+1ダメージ。命中率10%低下。最低3ターン持続。					
	自然回復	30%	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	ワイルド・ハーツ。「エンドレスネームレス」で付与					

五感殺し	命中率95%低下。破壊力・精神力・スピードが半減。最低3ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	10%	備考	なし
使用者	ミラクルズ。「……」で付与					

瀕死	毎ターン最大HPの3%ダメージ。命中率10%低下。全ステータス半減。最低1ターン持続。					
	自然回復	1%	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	ナバーム・デス。「カプセル爆弾」「インクジェット爆破」「呼気爆破」で付与					

SP	毎ターン最大HPの10%+1ダメージ。命中率20%低下。全ステータス半減。最低1ターン持続。					
	自然回復	50%	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	スペシャルズ。通常攻撃と「ロンリー・クラウド」「SP全員に攻撃命令」で付与					

従者	毎ターン最大HPの3%+1ダメージ、SPが1%減少。命中率5%低下。最低3ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	ファラオ・サンダース。通常攻撃と「ウェルカム」「雷神」「雷鳴の槍」「稲妻の鞭」で付与					

蟲	毎ターン最大HPの2%+1ダメージ。SP2%減少。命中率20%低下、スピード半減。最低3ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	20%	備考	なし
使用者	アダム・アント。「ヴァンパイアーズ」「アダム・ジ・アンツ」で付与					

蟲食い	毎ターン最大HPの7%+1ダメージ。最低3ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	5%	備考	なし
使用者	アダム・アント。通常攻撃と「ヴァンパイアーズ2」「蟲弾」「アダム・ジ・アンツ」で付与					

蟲集り	毎ターン最大HPの5%+1ダメージ。命中率25%低下。最低3ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	5%	備考	なし
使用者	アダム・アント。通常攻撃と「ヴァンパイアーズ3」「アダム・ジ・アンツ」で付与					

敵専用の状態異常（10種類）

特定のボス戦でのみ発生する状態異常。基本的に、こちらから敵に付与することはない。

フジツボ	毎ターン最大 HP の 2%+1 ダメージ。破壊力・持続力・スピードが半減。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	解除不可
使用者	ダークブルームーン（2回目）。戦闘開始とともに自動的に付与される。					
肉腫	毎ターン最大 HP の 10%+5 ダメージ。破壊力・持続力が半減。最低 1 ターン持続。					
	自然回復	30%	衝撃回復	20%	備考	なし
使用者	イエロー・テンバランス。「【限界】を超える」で解除可能。					
傀儡	操られて味方を攻撃する。命中率 10% 低下、持続力が半減。最低 1 ターン持続。					
	自然回復	10%	衝撃回復	20%	備考	なし
使用者	ジャスティス。					
夢の中	夢の中は無防備な精神状態。すべての特技とスタンドが封印される。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	解除不可
使用者	死神 13（1 回目）。戦闘開始とともに自動的に付与される。					
疲労	毎ターン HP・SP が 5% 減少。スピードが半減する。 移動中も継続する。移動中は移動速度が低下、3 歩ごとに HP・SP-1。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	移動中も継続
使用者	デジャ・ブードゥー（潜水艦ルート）。「風邪薬」で解除できる。					
磁力	毎ターン最大 HP の 5%+1 ダメージ。スピード半減。たまに飛来物でダメージ。 移動中も継続する。移動中は 4 歩ごとに HP-1。金属製のものがこちらに寄ってくる。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	移動中も継続
使用者	マライヤ。「生命磁気への波紋疾走」で一時的に解除できる。					
子供	命中率が 15% 低下し、全ステータスが半減する。すべての特技を使用できなくなる。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	解除不可
使用者	アレッシェ。戦闘開始とともに自動的に付与される。					
読心	心を読まれている。命中率が 95% 低下。					
	自然回復	しない	衝撃回復	しない	備考	なし
使用者	テレンス・T・ダービー。テレンスを行動不能系の状態異常にすると一時的に解除できる。					
肉の芽	洗脳されて味方を攻撃する。最低 1 ターン持続。「正負の波紋疾走」で解除できる。					
	自然回復	5%	衝撃回復	30%	備考	なし
使用者	DIO の幻影。「波紋茶」「波紋コーラ」「波紋ワイン」などでも解除可能。					
時間停止	3 ターン行動不能。さらに持続力・精神力・スピードが半減。 止まった時の中を動けるのはただひとり… DIO だけだ。					
	自然回復	3ターン固定	衝撃回復	しない	備考	行動不能
使用者	DIO。					

主人公スタンドデータ

主人公のスタンドは、なんと全部で18種類もある。ゲームを開始したときの「スタンド診断」で、主人公の性格に合わせてひとつのスタンド能力が選ばれるぞ。

スタンドのタイプは「射程距離」と「型」のふたつの要素でおおまかに分けられている。

「射程距離」は 近・中・遠 の3種類。

「型」は パワー・スピード・操作・特殊・補助・群体 の6種類だ。

このふたつを組み合わせて、たとえば「近距離パワー型」や「遠距離操作型」のように表される。

主人公スタンドは全部で 距離3 × 型6 = 18種類！

パワー型：破壊力に秀でる。非常に戦闘向きだが、応用が効かず燃費が悪い。

レッド・ガーランド：近距離パワータイプ。赤い鎧の闘士のような人型スタンド。

ハウリン・ウルフ：中距離パワータイプ。衝撃波や風を操る狼型スタンド。

オーシャン・ブルー：遠距離パワータイプ。体液にパワーを与えて撃ち出す亜人型スタンド。

スピード型：素早く広範囲を攻撃できる。命中率も高い。打たれ弱いのが弱点。

ザ・ジョイキラー：近距離スピードタイプ。毒手斧を持った人型スタンド。

ソニック・ユース：中距離スピードタイプ。音を操るギタリスト風の人型スタンド。

ワイルド・ハーツ：遠距離スピードタイプ。素早く動く大きな獣人型スタンド。

操作型：物質や力を操作できるタイプ。破壊力が低く、戦闘には不向き。

ディーブ・パープル：近距離操作タイプ。気体を自在に操る煙型スタンド。

ピクシーズ：中距離操作タイプ。小さな物や生き物に侵入して操作する樹木型スタンド。

ミラクルズ：遠距離操作タイプ。他人の意識を操作することができるスタンド。

特殊型：変化や変質を扱う特殊なタイプ。バランスが悪く状態異常に弱い。

ナバーム・デス：近距離特殊タイプ。『爆』の文字をナバーム弾に変えるペン型スタンド。

カーベンターズ：中距離特殊タイプ。スタンド工具で物体を作り変える亜人型スタンド。

クイック・シルバー：遠距離特殊タイプ。金属や鉱物を破壊エネルギーに変えて放つ砲台型スタンド。

補助型：回復や支援に特化したタイプ。攻撃手段に乏しいのが短所。

カーディガンズ：近距離補助タイプ。怪我や体調を治療できるナース型スタンド。

キャラバン：中距離補助タイプ。アイテムを作り出せる商人型スタンド。

Mr.BIG：遠距離補助タイプ。特殊な弾丸を放つライフル銃型スタンド。

群体型：複数のスタンド像をもつ。主人公専用。手広くこなせるが威力はイマイチ。

スペシャルズ：近距離群体タイプ。6人の覆面黒服SP型スタンド。

ファラオ・サンダース：中距離群体タイプ。雷のできた30体のエジプト従者型スタンド。

アダム・アント：遠距離群体タイプ。1000匹の小さな虫型群体スタンド。

どのスタンドも、成長すると最終的には「切り札」とも言うべき大技を習得する。大ダメージを与える技、膨大な状態異常を引き起こす技、自身を大きく強化する技、仲間を完全に回復する技 etc. その効果は様々だが、習得すればどんな強敵にも立ち向かえるだろう。

技表の見方 凡例

名称	SP	Lv.	効果
連打ラッシュ	6	—	敵単体にダメージ（近） + 「吹っ飛び」
衝撃波	6	5	敵全体に風属性ダメージ（中）
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ

「SP」：技を使用するのに必要なSPの量。

「Lv.」：技を習得するレベル。初期習得は「—」、特殊な条件が必要なものは「※」で表す。

「効果」：技の効果。（近）は近距離、（中）は中距離、（遠）は遠距離を意味する。+は追加効果。

命中低下無視：状態異常などによる「命中率 - ○%」の影響を受けない。

□ …パワー系の技。破壊力のみ、もしくは破壊力と精神力の両方が威力に関係する。

□ …精神力系の技。精神力が威力や成功率に関係する。破壊力は一切関係しない。

□ …物理技。物理属性だけをもつ攻撃技。像スタンドには無効。

本で習得できる技

主人公に「秘伝の書」などの本アイテムを使用することで習得できる技。大半は貴重なドロップアイテムか、クリア後限定の特典アイテムだ。「波紋」系の技を習得すると戦略の幅が大きく広がるぞ。

「初周」欄が「○」なら一周目で習得可能。「△」はレアドロップアイテムとクリア特典。「×」はクリア特典のみ。

名称	SP	初周	効果
波紋の呼吸	6	○	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断・腹痛」解除
波紋疾走	8	○	敵単体に太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」状態
波紋カッター	10	×	敵単体に太陽属性ダメージ（中） + 「波紋」状態
山吹色の波紋疾走	12	○	敵全体に太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」状態 命中低下無視
青緑波紋疾走	7	△	敵単体に水・太陽属性ダメージ（遠） + 「波紋」状態
緋色の波紋疾走	10	×	敵単体に炎・太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」状態
銀色の波紋疾走	15	×	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」状態
正負の波紋疾走	10	×	味方一人のHPを10回復 + 「毒・ブツン・混乱・睡眠・束縛・麻痺・波紋・感電・呼吸困難・肉の芽」解除
稲妻空烈刃	6	△	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ（近） 命中率 -30% + 「よろめき・波紋」
稲妻十字空烈刃	15	×	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ（近） 命中率 -15% + 「よろめき・警戒・波紋」
地裂波紋震動	20	×	敵全体に距離無視の大地・太陽属性ダメージ + 「よろめき・波紋」
空裂波紋疾風	12	△	敵全体に距離無視の風・太陽属性ダメージ + 「吹っ飛び・波紋」
大声で怒鳴る	0	○	味方全体の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除（50%）
笑う	0	○	敵全体に「ブツン」状態を付与 成功率30% 精神力依存
挑発	1	×	敵単体に「ブツン」状態を付与 成功率50% 破壊力依存
不敵な笑み	4	×	敵全体に「警戒」状態を付与 成功率70%
土下座	5	×	敵単体に「警戒・油断・手加減」を付与 成功率80%
泣く	1	○	敵全体に「油断・手加減」を付与 成功率40%
ハッタリ	3	○	敵全体に「警戒」状態を付与 成功率50%
HP-UP-YP ※	0	○	敵全体に「警戒・油断・ブツン」を付与 成功率50%

※習得可能なスタンドは「ハウリン・ウルフ」「オーシャン・ブルー」「ザ・ジョイキラー」「ソニック・ユース」「ディーブ・バール」「ピクシーズ」「クイック・シルバー」「カーディガンス」「キャラバン」「Mr.BIG」「ファラオ・サンダース」

圧倒的な破壊力と 両拳のラッシュで 敵を蹴散らす拳闘士

赤い鐘の闘士のような人型スタンド。拳で殴ることで相手の精神を「ゆさぶ」って、過敏・愚鈍にできる。
パワーだけなら間違いなく最強クラス。命中精度や精密動作性は低い。

破壊力 - A	スピード - A	射程距離 - C
持続力 - C	精密動作性 - D	成長性 - A

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近距離単体攻撃 基本命中率 80%・会心率 15% 15%の確率で「ブツン・混乱・警戒」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	20	19	14	18	16
	Lv.50	600	372	247	134	249	228
耐性	状態異常「ブツン・混乱・睡眠・警戒」に耐性						
弱点	特になし						

特徴

レベル最大で破壊力が247まで伸びる。承太郎は最高242、「ハイになったDIO」で最高値の255なので、「DIOを除く全スタンド使いで最高」の破壊力だ。反面、最大SPとスピードが低く、命中率には難がある。遠距離への攻撃手段をもたないので、雑魚戦で苦勞することも多い。仲間にカバーしてもらおう。

アドバイス

レベル50で覚える「R・G・R」は、対ボス戦で最も効果を発揮する。ステータス低下と膨大な状態異常で一気に強敵を弱体化させられるぞ。消費SPが非常に多いので、ここぞという時に使おう。イベントで「ダブルリアリット」を習得しそこねると、レベルで習得できる全体攻撃は「やぶれかぶれ」しかない。集団を相手にすることが多い雑魚戦では、特にこの欠点が目につきがち。宿泊イベントで新技を習得できれば、不得手だった「中距離」「全体攻撃」をカバーできるようになる。「赤き咆哮」は単体中距離技。Lv30で「突撃」を覚えるまでは重宝する。「閃光」「闘志」は貴重な全体中距離技だ。特に使い勝手のいい「閃光」はぜひとも習得しておきたい。いずれも消費SPは割高。

備考

固有のイベントは少ないが、戦闘能力が非常に高いスタンドなので御一行の戦力として活躍できるだろう。本体の性格のためか、主人公特性「グロ苦手」を取得できない。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
連打ラッシュ	6	—	敵単体にダメージ(近) + 「吹っ飛び」
レッドガーランド	10	3	敵単体にダメージ(近) + 「ブツン・警戒」 命中率-10%
マッハラッシュ	12	6	敵単体に強烈なダメージ(近) + 「吹っ飛び」
レッドガーランド2	15	8	敵単体に強烈なダメージ(近) 命中率-10% + 「ブツン・混乱・よろめき・警戒」
やぶれかぶれ	3	9	敵全体に無属性ダメージ(近) 威力・命中率は低い
レッドガーランド3	26	15	敵単体に超強烈なダメージ(近) 命中率-10% + 「ブツン・混乱・睡眠・よろめき・警戒・見失う」
破砕弾	22	19	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「よろめき」
ブツンラッシュ	24	20	敵単体に最大級ダメージ(近) + 「吹っ飛び」
突撃	10	30	敵単体にダメージ(中) + 「警戒」
「限界」を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
R・G・R ※	150	50	敵単体に防御無視ダメージ(近) 命中率-20% SP・ステータス低下 + 「様々な状態異常」
ダブルリアリット ※	30	※	敵全体に強烈なダメージ(近) + 「よろめき・吹っ飛び」 命中率-20%
赤き咆哮 ※	25	10 ※	敵単体に風属性ダメージ(中) + 「吹っ飛び」
赤き閃光 ※	50	20 ※	敵全体に強烈な無属性ダメージ(中) + 「よろめき・警戒・吹っ飛び」
赤き闘志 ※	99	30 ※	敵全体に最大級の無属性ダメージ(中) + 「よろめき・警戒・吹っ飛び」

※ 「R・G・R」の状態異常は「一撃死・毒・暗闇・無効・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・麻痺・溶解・見失う・見落とす・五感殺し・酔っ払い・吹っ飛び・波紋・凍結・炎上・追尾・感電・呼吸困難・出血多量・傀儡・重圧・動けない・油断」

※ 「ダブルリアリット」は「黄の節制」戦に主人公が参加・勝利することでイベント習得。

※ 「赤き咆哮」「閃光」「闘志」は、レベルが記載値以上でアヴドゥルの宿泊イベントを発生させると確率で習得。「赤き闘志」のみアヴドゥルの友好度が25P以上必要。

本体デフォルト名	赤塚 (アカツカ)	エニアグラム	8w9 穏やかな挑戦者
性格診断	無口で落ち着いていて重量感があり鷹揚な人。 粘着的でじっくりと取り組み、冷静で隙を見せない。 辛抱強く質素を好み、慎重でコントロールが効く。 安定して孤独に強く、一人でいる事が多い。		
一言で表すと	「寡黙な実力者」	旅における暗示	Garland → 環
作者注釈	近距離パワー型の典型、承太郎をモデルに。 性格的に「相手の心理をゆさぶる」ので、その性質をそのまま能力としました。		

鋭い爪と牙をもち 集団は衝撃波で一網打尽 強くて頼れるすてきな番狼

狼型のスタンド。牙や爪で戦うのはもちろんのこと、遠吠えを衝撃波として放つこともできる。パワーも瞬発力もあり、瞬間的な破壊力に富む。いくらが狼のような自我があるようだ。

破壊力 - A	スピード - B	射程距離 - B
持続力 - D	精密動作性 - B	成長性 - C

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近・中距離 単体攻撃 基本命中率 80% 会心率 10% 5%の確率で「吹っ飛び」付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	29	19	13	20	18
	Lv.50	600	277	208	134	266	210
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

初期レベルから多くの技を覚えており、近距離技もいくつか覚える。多くの技の追加効果「吹っ飛び」は、発動すれば1ターン相手を足止めできる。中距離型スタンド共通の強みとして、相手がどの距離でも有効打を放てるうえ、多くの敵がとる「距離-M」で最大の威力を発揮できる。特にパワー型のこのスタンドなら、ほとんどの敵に強力な攻撃をくりだせるだろう。

アドバイス

前半から中盤にかけて、どんな相手でも戦えるバランスの良さが光る。全体攻撃技の「咆哮波」「衝撃波」「竜巻群」なら状態異常による命中率低下を無視できるのも使い勝手がいい。
中盤以降は単体なら「竜巻」、複数なら「竜巻群」を放てば大抵の敵を蹴散らしていける。最終盤で最大火力の「風神」を覚えれば、もうほとんど敵はいないだろう。
欠点は最大SPの伸びが悪く、連戦やボス戦では息切れしやすいところ。SP回復アイテムを豊富に用意して補ってあげよう。

備考

イギーとは種族が近い(?)だけあって、ちょくちょく会話する。ただ、ハウリン・ウルフはあくまで「狼型のスタンド」で、特に鼻が利くわけではないようだ。探索中に「ライドオン」でスタンドに騎乗できる。

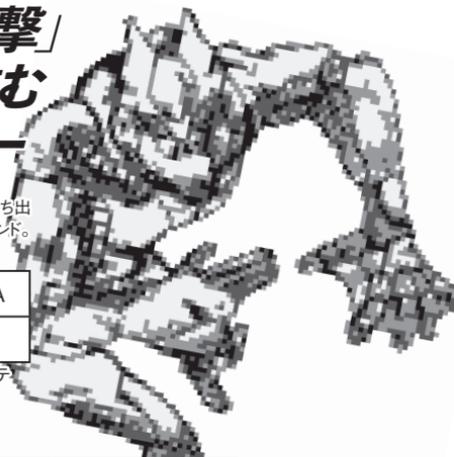
習得する技

名称	SP	Lv.	効果
睨みつける	2	—	敵単体を「警戒」状態にする 成功率 99%
体当たり	5	—	敵単体にダメージ + 「よろめき」 (適性距離なし)
獣の咆哮	3	—	敵全体を「警戒」状態にする
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
旋風	4	—	敵単体に風属性ダメージ (中)
噛み付く	12	3	敵単体に無属性ダメージ (中)
引っ掻く	8	4	敵単体に無属性ダメージ (中)
味方を噛む	3	4	味方ひとりの「ブツン・混乱・睡眠」を解除する
咆哮波	6	5	敵全体に風属性ダメージ (中) 命中低下無視
ライドオン	3	6	マップ上でスタンドに騎乗・キャンセルキーでダッシュできる
やぶれかぶれ	3	8	敵全体に無属性ダメージ (近) 威力・命中率は低い
衝撃波	12	10	敵全体に風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」 命中低下無視
食い千切る	16	11	敵単体に防御無視ダメージ (中)
竜巻	16	16	敵単体に強烈な風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」
竜巻群	24	25	敵全体に強烈な風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」 命中低下無視
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
風神	50	46	敵単体に風属性の極大ダメージ (中) + 「吹っ飛び・警戒・呼吸困難」
犬砂嵐 ※	40	※	敵全体に距離・防御無視の風属性大ダメージ + 「吹っ飛び・出血多量・呼吸困難」

※ 「犬砂嵐」を習得した「イギー」と一緒にホテルに泊まると低確率でイベント習得

本体デフォルト名	犬飼 (イヌカイ)	エニアグラム	5w6 慎重な学者
性格診断	協調性はある表面的に合わせるが、用心深い人。 家族とは共に居たがり、愛想良く好奇心旺盛。 神経が固く平然として、一見温和で大人しく見える。 注意深く冷静で、家族を守る頼もしさを持つ。		
一言で表すと	「社会分析者」	旅における暗示	Howling → “帰還” 発振
作者注釈	狼のように冷淡で用心深く冷静なのに、家族には犬のような人懐っこさ。 どっしりかまえた番犬のようなイメージです。		

離れた敵を撃ち抜く「衝撃」 問答無用で道を拓き進む 豪快なパワーファイター



汗、唾、涙、血液など「自身の体液」にスタンドパワーを込めて撃ち出し、離れた相手に打撃や衝撃の破壊エネルギーをぶつけられるスタンド。体液を媒介にするため、本体の消耗も激しいのが欠点。

破壊力 - A	スピード - B	射程距離 - A
持続力 - C	精密動作性 - C	成長性 - D

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 単体攻撃 基本命中率 80% 会心率 5% 水属性 10%の確率で「吹っ飛び・呼吸困難」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	29	16	15	21	20
	Lv.50	600	343	182	112	279	278
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

遠距離型にしてパワー型、という非常に強力なスタンド。遠距離にいる敵にも強力な攻撃をお見舞いしてやれる。数少ない水属性の攻撃を扱えるスタンドでもある。水属性は火炎・電撃系の敵に特に有効。遠距離攻撃に乏しいジョースター御一行には貴重な戦力になる。

アドバイス

単体・全体技共に、基本から最大級までの全6種類をLv22で覚えきる。ただし、専用の攻撃技以外はなにも習得しない。「『限界』を超える」で自己強化して、強力な攻撃技でガンガン攻めるのが完成形の戦闘スタイルだ。最大SPが低く消費SPは多いので、SPと回復アイテムの残量には気をつけよう。「ブラッド・バンカー」「波紋ランチャー」は防御無視技なので、強敵やボス相手でも大ダメージを期待できる。オススメの戦略は「逃げる」。高い状態異常耐性と遠距離攻撃耐性を得られる。精神力依存の攻撃技ばかりなので、デメリットである「破壊力」の低下を無視できるのもうれしい。

備考

戦闘能力に特化しているため、能力を活かせる固有イベントは少なめ。ただ、遠距離型なので刺客との戦闘に参戦できる機会は多い。「液体を扱う」状況で戦うことになれば、このスタンドの独壇場だ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
スピット・ガン	4	—	敵単体に水属性ダメージ（遠） + 「呼吸困難」
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する（近）
スピット・バルカン	6	3	敵全体に水属性ダメージ（遠） + 「呼吸困難」 命中低下無視
スウェット・ボム	8	7	敵単体に強烈な水属性ダメージ（遠） + 「呼吸困難」
スウェット・エリア	12	12	敵全体に強烈な水属性ダメージ（遠） + 「呼吸困難」 命中低下無視
フルイド・ミサイル	16	17	敵単体に最大級の水属性ダメージ（遠） + 「呼吸困難」
フルイド・ランチャー	24	22	敵全体に最大級の水属性ダメージ（遠） 命中低下無視 + 「呼吸困難」
ブラッド・バンカー	50	35	敵単体に防御無視の極大ダメージ（近） + 「一撃死・よろめき・吹っ飛び・出血多量」
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
波紋ランチャー ※	50	※	敵全体に防御無視の波紋・水属性最大級ダメージ（遠） + 「波紋・呼吸困難」 命中低下無視
レッグショット ※	16	※	敵単体にダメージ（遠） + 「よろめき」 + スピード低下
アームショット ※	16	※	敵単体にダメージ（遠） + 「警戒」 + 破壊力低下
ピンポイントショット※	16	※	敵単体に防御無視の大ダメージ（遠）
ヘッドショット ※	23	※	敵単体に大ダメージ（遠） + 「一撃死」

※「波紋ランチャー」は、「フルイド・ランチャー」習得済で、かつ「波紋の呼吸」「波紋疾走」「青緑波紋疾走」「空裂波紋疾走」「稲妻空烈刃」のいずれかを覚えた状態でジョセフとホテルに宿泊すると確率で習得できる。

このスタンドの豊富な攻撃技を考慮すると、無理に攻撃系統の波紋技を覚える必要はない。カルカッタの古書店イベントで入手できる「秘伝の書 ～始～」で「波紋の呼吸」を覚えれば十分だろう。

※「レッグショット」「アームショット」「ピンポイントショット」「ヘッドショット」は、それぞれアイテム「ガンテクニック Lv.1~4」を使用することで習得できる。他に習得できる主人公は「Mr.Big」のみ。このスタンドには豊富な攻撃技が揃っているので、敵を弱体化する技として「レッグ・」「アーム・」のふたつで充分だろう。

本体デフォルト名	水野（ミズノ）	エニアグラム	7w8 傲慢な楽道家
性格診断	落ち着いていて責任感があり、気前良く義侠心が強い人。 冒険好きで勝気でぶしつけだが、警戒心も強く孤独。 力強く暴力的で傲慢、攻撃的で怒りっぽく自分勝手。 パワフルで粘り強く、秩序を重んじ決まりにうるさい。		
一言で表すと	「親分肌」	旅における暗示	（産みの）海
作者注釈	強気で攻撃的な性格なので、迷わずパワー型に。 意外と内心は臆病でもあるので、そのあたりから遠距離型になりました。		

陽気な仮面で近づいて 斬首と毒で敵を殲滅する 速攻タイプの戦闘殺人鬼

手斧を持った人型スタンド。斧で切った物を徐々に腐らせる事ができる。パワーは強いものの、その手斧は物質を透過し、対象の硬度を無視して内部を切り刻む事ができる。

破壊力 - C	スピード - A	射程距離 - C
持続力 - C	精密動作性 - B	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近距離 全体攻撃 基本命中率 90% 55%の確率で「毒・腐食」を付与						
		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
ステータス	Lv.1	40	33	13	12	23	29
	Lv.50	600	466	103	79	338	483
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

通常攻撃が全体攻撃であり、状態異常まで付与できるので、技が少ない序盤から快適に戦える。高確率で付与できる「毒」はターン経過では解除されず、回復手段を持つ敵も少ない。専用の状態異常「腐食」は、解除されるまで「最大HPの1%+1」の微量ダメージと「持続力を半減」という優秀なもの。ザコは全体攻撃で一掃、ボスは「腐食」で弱体化を狙えるオールラウンダー。

アドバイス

Lv20で全体極大ダメージ防御力無視の「渾身の一撃」を覚える。これも含めて全体攻撃技が多いので、単体相手には小回りが効かない。Lv45で覚える「汚染」は非常に強力で、遠距離の敵にも有効だ。ザコ戦でオススメの戦略は「捨て身」。攻撃技が破壊力依存なので、恩恵は非常に大きい。持続力は下がるが、こちらのスピードが高いので先制で一掃できる。先制速攻が通用しないボス戦では、ただでさえ低い防御面がモロに弱点となる。ボス戦では戦略を「ガード」か「逃げる」にして被ダメージを抑えつつ、状態異常の付与を軸に攻めよう。

備考

能力が戦闘に特化しており、固有のイベントは特に存在しない。頼もしい戦力として御一行の助けになれるだろう。



習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
斬る	8	—	敵単体に無属性のダメージ (近)
スタンドアタック	1	—	単体をスタンドで直接攻撃する (近)
雑ぎ払う	16	5	敵全体に強烈な無属性のダメージ (近) + 「よろめき」
斬首	11	7	敵全体に斧を振り回し、稀に一撃で倒す (近) 成功率 35% + 「一撃死・毒・警戒・出血多量・腐食」
居合い切り	32	8	敵全体に最大級の無属性のダメージ (近) + 「よろめき」
やぶれかぶれ	3	10	敵全体に無属性ダメージ (近) 威力・命中率は低い
トマホーク	12	20	敵単体に斧を投げてダメージ (中) + 「毒・警戒・腐食」
渾身の一撃	45	20	敵全体に防御無視の極大ダメージ (近) 命中低下無視 + 「毒・出血多量・腐食」
チェーンソー	10	23	敵単体にダメージを与え、稀に一撃で倒す (中) 命中率・20% + 「一撃死・出血多量」
汚染 ※	100	45	敵全体に無属性ダメージ + 「様々な状態異常」 成功率 90%
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

※ 「汚染」で付与できる状態異常は

「毒・暗闇・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・麻痺・溶解・酔っ払い・吹っ飛び・炎上・感電・呼吸困難」

本体デフォルト名	毒島 (ブスジマ)	エニアグラム	6w7 陽気な堅実家
性格診断	明るく快活でユーモアがあり、話し上手な人。 一見陽気なお調子者だが、心に不安定な面がある。 率直だが自分を隠し、衝動的に行動し何でも試す。 人を困らせる事が多いものの、愛されるような人。		
一言で表すと	「憎めない悪友」	旅における暗示	killer (死 "因" →) 「きっかけ」
作者注釈	「陽気に見えながら、心の中に抱えている闇」を殺人鬼風のイメージに。 結構毒舌な面もあるので、そのまま「毒」を持たせました。		

味方を音で支援して 自ら敵を攻めても強い オールラウンド・ギタリスト

音を操るギタリスト風の人型スタンド。弾いたメロディを真空刃にして飛ばす。振動波の反射をレーダーのように扱えるほか、音波による催眠で様々な効果を引き起こせるなど、応用性も高い。

破壊力 - C	スピード - A	射程距離 - B
持続力 - C	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中距離 全体攻撃 基本命中率 90% 風属性 5%の確率で「混乱」付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	40	12	12	25	28
	Lv.50	600	600	110	84	352	438
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

持続力の低さ以外はバランスのとれた能力で、敵を弱体化したり味方を強化したりといった支援性能が非常に優秀。ステータスを上昇・低下させる技は使用者の精神力で威力が変わるので、精神力がよく伸びるソニック・ユースとの相性はバツグン。覚える技のほとんどが精神技なので、低い「破壊力」も気にならない。

アドバイス

攻撃技は、必要なものを比較的早めに覚える。「突風」「衝撃波」「竜巻群」「リサイクル」は「見失い」「暗闇」などの命中率低下効果を無視できるので、面倒な敵にも着実にダメージを与えていけるぞ。終盤になると「リサイクル」で攻撃しながら敵ステータスを下げられるので、単騎での戦闘能力もかなり高い。最大SPが高いので、補給なしでも連戦や長期戦を戦い抜けるのも強みだ。強いて短所を挙げれば、瞬間火力が低いので自動回復持ちのボスに対してジリ貧になりやすい点か。「リサイクル」「オーケストラ」が強力なので、長期戦になりそうな強敵相手では補助役に徹するのも手だ。

備考

支援を含めた戦闘能力が優秀なスタンドだが、能力に応用性があるためか、音の調節や音波による催眠効果が戦闘以外の局面で活かせる固有イベントも多い。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
旋風	4	—	敵単体に風属性のダメージを与える(中)
スタンドアタック	1	1	敵単体をスタンドで直接攻撃する(近)
子守り歌	7	2	敵全体を睡眠状態にする 成功率 80%
フォークソング	5	4	敵全体のスピードを下げる
突風	6	5	敵全体に風属性のダメージを与える(中) 命中低下無視
ラブソング	7	7	敵全体を混乱状態にする 成功率 80%
サンバ	5	7	味方全体のスピードを上げる
真空刃	8	8	敵単体に風属性のダメージを与える(中) + 「吹っ飛び・出血多量」
応援歌	5	9	味方全体の持続力を上げる
デスメタル	5	11	敵全体の持続力を下げる
コミックソング	5	12	敵全体の精神力を下げる
衝撃波	12	15	敵全体に風属性のダメージを与える(中) + 「吹っ飛び」 命中低下無視
バンクロック	5	16	味方全体の破壊力を上げる
ブルース	5	17	敵全体の破壊力を下げる
竜巻	16	18	敵単体に強烈な風属性ダメージ(中) + 「吹っ飛び」
ジャズ	5	20	味方全体の精神力を上げる
音波探知機	6	20	音で敵を見つけ、味方全員に居場所を教える。 「見失う・見落とす」を60%の確率で解除
竜巻群	24	25	敵全体に強烈な風属性ダメージ(中) 命中低下無視 + 「吹っ飛び・呼吸困難」
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
波紋奏法 ※	16	※	敵全体に太陽属性ダメージ(遠) + 「吹っ飛び・波紋」 命中率 -20%
リサイタル ※	50	※	敵全体に距離無視の無属性ダメージを与える 命中低下無視 SP・全ステータス低下 + 「混乱・ブッزن」
オーケストラ ※	50	※	味方全体のステータス上昇 + 「ブッزن・混乱・睡眠・警戒・酔っ払い・魅了」を回復

※ 「波紋奏法」は「波紋の呼吸」「波紋疾走」「空烈波紋疾風」「稲妻空烈刃」のいずれかを覚えた状態でジョセフと宿泊すると確率で習得

※ 「リサイタル」「オーケストラ」はLv35以上・邪悪度6以下で「アスワン以降のホテル」に「ジョセフ以外」と宿泊すると確率で習得

本体デフォルト名	音峰 (オトミネ)	エニアグラム	2w1 真面目な前向き
性格診断	明るく軽快で庶民的、しっかり者で几帳面な人。 家庭的で人と一緒にいたがり、あけびろげで元気。 人懐っこくて義を重んじ、物事のけじめを大切にす。 感情的な事で咄嗟に動いてしまう事も多い。		
一言で表すと	「世話好きな人」	旅における暗示	Sonic (響→) 「影響力」
作者注釈	一番世間に多い性格で、芸能人になるのも大体このタイプ。 その点から、スタンドはロックスター風のイメージに。		

抜群のスピードと二回攻撃 大鷲の補助も優秀な 直接戦闘のエキスパート

狼男風の大型獣人スタンド。高速で動きまわり、鋭い爪と牙で獲物を捕らえる。自動追尾能力と自我を持つが、知性は低く荒々しい。本体の意思とは無関係に、勝手に飛び出すことも。

破壊力 - C	スピード - A	射程距離 - A
持続力 - B	精密動作性 - C	成長性 - C

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 単体攻撃 基本命中率 90% 二回攻撃 10%の確率で「警戒・出血多量」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	40	13	11	19	30
	Lv.50	600	600	103	91	284	471
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

スピード以外の基本値は低いが、中距離と遠距離の技を両方覚えられる。特に「エンドレスネームレス」が優秀。これは自動追尾の大鷲型スタンドを放って敵のステータスを下げ、独自の状態異常「大鷲」を付与する技。「大鷲」は3ターン以上持続して「敵の最大HPの10%+1ダメージ」を与え続け、命中率を10%低下させる。HPが高い敵との持久戦に極めて有効だ。

アドバイス

持続力の低さが目立ち、戦略を「距離をとる」などの守備型にしてもまだ安心できない。覚える技の威力も並の域を出ない。しかし、Lv.8で覚える「エンドレスネームレス」と状態異常「大鷲」が欠点を補って余りある性能を誇る。また、「獲物狩り」は状態異常による命中率低下を無視できるので使い勝手がいい。通常攻撃が二回攻撃なので、最終的に最も強力なのは「限界まで自己強化・敵弱体化を重ねてから通常攻撃」ということになる。育ちきれば、どんな敵にも負けない戦力になれるだろう。

備考

固有のイベントは少ないが、遠距離型なので刺客との戦闘に参戦する機会が多い。また、探索中に「ライドオン」でスタンドに騎乗して高速移動できる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
引っ掻く	8	—	敵単体に無属性のダメージ (中)
飛びかかる	10	2	敵単体に無属性のダメージ (遠)
体当たり	5	3	敵単体にダメージ + 「よろめき」 (適性距離なし)
獣の咆哮	3	4	敵全体に「警戒」を付与
噛み付く	12	5	敵単体に無属性のダメージ (中)
ぶん殴る	2	6	敵単体に物理攻撃 + 「吹っ飛び・よろめき」
エンドレスネームレス	15	8	敵単体にダメージ + SP・全ステータス低下 + 「大驚」
やぶれかぶれ	3	9	敵全体に無属性ダメージ (近) 威力・命中率は低い
ライドオン	3	12	マップ上でスタンドに騎乗・キャンセルキーでダッシュできる
睨みつける	2	13	敵単体に「警戒」を付与 成功率 99%
好きにさせる	20	14	敵全体に強烈な無属性のダメージ (遠) + 「警戒」
食い千切る	16	15	敵単体に防御無視ダメージ (中)
叩きつける	5	18	敵単体に物理攻撃 + 「よろめき」 命中率 -15%
気配を消す	4	23	敵単体に「見失う」状態を付与
解放する	36	24	敵全体に防御無視ダメージ (遠) + 「警戒」
獲物狩り	26	25	敵単体に防御無視ダメージ (遠) 命中低下無視
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

本体デフォルト名	大神(オオカミ / オオガミ)	エニアグラム	4w3 自信家ロマンチスト
性格診断	協調性があり打ち解け易いが、現実的でドライな人。感情的で繊細かつ個性的。独自の美的感覚を持つ。マイペースで飄々としているが実はさびしがりで、親愛な人達との時間を何より大切に思っている。		
一言で表すと	「素直になれない人」	旅における暗示	Wild (乱数→) 不確定要素
作者注釈	「協調性があるのにマイペース」、「感情的なのに妙にドライ」といった微妙なバランスの二面性を、狼男のスタンド像に。		

気体进行操作して 変幻自在に立ち回る トリッキーな煙のスタンド

空気中の気体密度を操作できる煙状スタンド。気体を毒性に変えたり、気圧を変化させたり、空気中の水素と酸素で爆発を起こしたりできる。ただし射程が短いので、自身がまきこまれないよう注意が必要。

破壊力 - C	スピード - C	射程距離 - C
持続力 - A	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近距離 全体攻撃 基本命中率 90% 40%の確率で「毒・呼吸困難」を付与						
		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
ステータス	Lv.1	40	35	14	14	16	19
	Lv.50	600	528	144	133	296	233
耐性	「炎上・凍結・感電・呼吸困難」に耐性						
弱点	特になし						

特徴

ステータスは平均的に高いが、技の威力は総じて低め。状態異常を付与する技や、敵との距離を無視できる技を次々習得する。直接的にダメージを与えるよりも、搦め手で戦うタイプだ。

最初から使える「真空」は威力こそ低いですが、追加効果の「一撃死」「呼吸困難」が非常に強力。

アドバイス

ディープ・パープルらしい戦い方をするならば、状態異常を駆使したい。効く相手には「毒」が強力。

中盤以降は遠距離に対する火力不足が目立ち始める。「汚染」を感じるまではサポート役に回ろう。

最強技「汚染」は「距離無視全体大ダメージ + 多数の状態異常付与」と非常に凶悪な性能だ。高い最大SPを持ち腐れがちだったディープ・パープルには最高の切り札となる。

基礎ステータスが高く、不足気味な火力も強力な状態異常技のおかげであまり気にならない。どんな状況でも安定して活躍できるスタンドだ。

備考

汎用性が高いスタンド能力であり、「気体」「空気」「気候」に関係した固有イベントが多い。

戦闘以外でも、能力を活用できる機会も多いだろう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃（近）
毒ガス	10	—	敵全体に「毒」状態を付与 成功率 80%
真空	4	—	距離を無視して敵単体に風属性ダメージ + 「呼吸困難・一撃死」
催涙ガス	10	2	敵全体に暗闇状態を付与 成功率 80%
熱気	10	2	距離を無視して敵全体に炎属性ダメージ 命中低下無視
やぶれかぶれ	3	3	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
空気弾	8	3	敵単体に風属性ダメージ（中） + 「警戒・吹っ飛び」
催眠ガス	10	4	敵全体に「睡眠」状態を付与 成功率 80%
爆発	8	5	敵単体に無属性ダメージ（近） + 「炎上・吹っ飛び」
真空地帯	12	5	距離を無視して敵全体に風属性ダメージ + 「呼吸困難・一撃死」
冷氣	10	6	距離を無視して敵全体に冷氣属性ダメージ 命中低下無視
砂けむり	4	8	敵全体に「暗闇」状態を付与 成功率 70%
砂嵐	10	8	距離を無視して敵全体に風属性ダメージ 命中低下無視
電撃	10	10	距離を無視して敵全体に電気属性ダメージ 命中低下無視
一斉爆破	12	10	敵全体に無属性ダメージ（近） + 「炎上・吹っ飛び」 命中低下無視
大爆発	16	15	敵単体に無属性の強烈なダメージ（近） + 「炎上・吹っ飛び」
一斉大爆破	24	17	敵全体に無属性の強烈なダメージ（近） + 「炎上・吹っ飛び」 命中低下無視
最大爆発	32	19	敵単体に無属性の最大級ダメージ（近） + 「炎上・吹っ飛び」
汚染 ※	100	40	敵全体に無属性ダメージ + 「様々な状態異常」 成功率 90%
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
氾気楼 ※	20	※	敵全体に「混乱・見落とし・警戒」を付与 成功率 80%

※「汚染」で発生する状態異常は

毒・暗闇・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・麻痺・溶解・酔っ払い・吹っ飛び・炎上・感電・呼吸困難

※「氾気楼」はエドフで中ボス「アンバー」を撃破すると習得できる

本体デフォルト名	煙崎（タバサキ）	エニアグラム	9w8 傲慢な平和主義者
性格診断	いい加減で面倒臭がるが、落ち着いて重厚な人。 鷹揚で屈託がなく、無神経に見えて自己主張が強い。 意地っ張りて天邪鬼。負けず嫌いで攻撃的な面もある。 強引で反骨心が強いため、技能や基礎能力が人より高い。		
一言で表すと	「面倒くさがり」	旅における暗示	ラウンドアバウト（回転交差点）
作者注釈	操作系なのに近距離。本体の基礎能力が高いので、スタンドはあくまで補助。 スタンド能力にまで反骨してみせるような、ある意味すごい人。		

岩石を纏って自己強化 大地を操り豪快に戦う 安定性ナンバー1の大樹

データ編

システム解説・スタンドデータ・アイテムデータ

小さな物や生き物に侵入して操作する樹木型スタンド。アンテナとなる妖精型のスタンド/パワーを放つ。妖精が侵入した対象を操れるが、一体では「子供が持てる程度の重さ」しか動かせない。妖精を複数送り込めば、その分だけ力と操作点が増える。

破壊力 - D	スピード - E	射程距離 - B
持続力 - A	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中距離 全体攻撃 基本命中率 90% 15%の確率で「混乱」付与						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.1	40	32	11	14	21	10
	Lv.50	600	518	73	135	281	150
耐性	「よろめき・吹っ飛び・感電」に耐性						
弱点	特になし						

特徴

スピードが低いが、「よろめき・吹っ飛び」への耐性があるので敵に先手を取られてもスタンしにくい。無属性ダメージ+HP・SP 吸収の「寄生する」は使い勝手が良く、中盤に自己強化技「岩石闘衣」を覚えると一気に戦闘が楽になる。技のほとんどが珍しい「大地属性」を持っているが、命中率は少し低め。

アドバイス

「岩石闘衣」で自身を強化できるので、ボス戦では有利に戦える。最後に習得する大技「山王」は「破壊力・持続力をほぼ限界値まで大幅上昇」+「暗黒以外の全属性に耐性」と非常に強力。防御性能が一気に強化されるが、「精神力」は上がらないという点にだけ注意しよう。大樹型のスタンド像のためか、敵が高頻度で発生させてくる「よろめき」「吹っ飛び」と「感電」に耐性がある。あとは戦略や装備で「警戒」耐性を上げてやれば減多にスタンしなくなるぞ。総じて持久戦に強く、生存能力に優れ、中距離の高威力技も覚えるので、どんな状況でも攻守ともに安定して戦える。

備考

物質や地形を直接操作できるスタンドなので、探索中のイベントにも刺客との戦闘にも能力を活かせる場面がある。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
精神操作（睡眠）	10	—	敵全体を「睡眠」状態にする 成功率 80%
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
石つぶて	10	—	敵全体に距離を無視した大地属性ダメージ 命中低下無視
精神操作（暴走）	10	4	敵全体を「ブッزن」状態にする 成功率 80%
砂けむり	4	5	敵全体を「暗闇」状態にする 成功率 70%
落石	6	6	敵全体に大地属性ダメージ（中） + 「よろめき」 命中率 -8%
精神操作（混乱）	10	7	敵全体を「混乱」状態にする 成功率 80%
巻きつき	1	8	敵単体にわずかに無属性ダメージ + 「束縛」
やぶれかぶれ	3	8	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
土石流	8	9	敵単体に大地属性ダメージ（中） + 「よろめき」 命中率 -10%
岩石弾	16	12	敵単体に大地属性ダメージ（中） + 「よろめき」 命中率 -10%
精神操作（麻痺）	10	14	敵全体を「麻痺」状態にする 成功率 80%
岩山剣	17	15	敵全体に大地属性ダメージ（中） + 「よろめき」 命中率 -10%
爆地弾	32	22	敵全体に大地属性ダメージ（中） + 「吹っ飛び」 命中率 -15%
寄生する	10	22	敵単体に無属性ダメージを与えて HP・SP を吸収する
岩石闘衣	20	25	土石を操り自身にまもって「破壊力・持続力」を強化
山王	100	45	自身の「破壊力・持続力」を大幅に強化 「物理・炎・冷気・電気・水・大地・風・太陽」属性耐性を上昇

本体デフォルト名	樹下（キノシタ）	エニアグラム	2w3 誇り高い前向き
性格診断	合理的で強引だが、融通が利き、いい意味で図太い人。 感情的に優柔不断で独り善がりな気質も持っているが、 我慢強く、他人とぶつからないように努められる人。 好んで一人でいる事が多いが、結構活動的なタイプ。		
一言で表すと	「強引マイペース」	旅における暗示	Panoply（勢揃い）
作者注釈	図太くどっしり構えているので、樹木をイメージ。 子供のような無邪気さもあるので、そこに妖精のイメージも追加。		

変えられるのは「人の意識」 変えるのは「己の意志」 可能性を秘めた小さな分身



他人の意識を操作できるスタンド。意識を操作して「他人に自分の存在を気付かれなくする」ことができる。威力は低いが応用性が高く、強い暗示をかけて間接的にダメージを与えたり、「拒絶」する事でバリアを展開することも可能。

破壊力 - E	スピード - C	射程距離 - A
持続力 - B	精密動作性 - A	成長性 - A

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 単体攻撃 基本命中率 90% 回避率無視 5%の確率で「ブツン・混乱・警戒・見落とす」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	37	12	13	20	16
	Lv.50	600	553	94	142	223	280
耐性	「一撃死・毒・暗闇・ブツン・束縛」に耐性						
弱点	「警戒・混乱」に弱い						

特徴

様々な状態異常技や属性バリアなど、豊富な技を次々に習得する。「気配を探る」でランダムエンカウント率を調節できる唯一のスタンド。SP・持続力・スピードは高いものの、火力がまるでない。ザコ相手ですら長引きがち。全体攻撃も「やぶれかぶれ」以外にないため、直接火力としてはまったく期待できない。

アドバイス

防御面は数値・耐性共に悪くない。攻撃は仲間に任せて、回復や補助に専念しよう。中盤でステータス強化技「自己暗示」「超妄信」を覚えるが、攻撃面はLv.45まで全く成長しない。Lv.45となるとゲーム最終盤だが、そこでようやく「強烈なダメージ」系の技を習得して、十人並の火力になる。オススメの戦略は「逃げる」。Lv.45以上で攻撃を重視するなら「捨て身」も良い。「……」や「ズシィンッ」はボスにも効くことが多く、非常に使い勝手がいい。特に固有の状態異常「五感殺し」は「命中率 95%低下、破壊力・精神力・スピードを半減」という凄まじい効果だ。

備考

全編を通して戦闘能力の低さに悩まされるスタンドだが、「暗示」「気配を消す」「意識を操作する」など能力の汎用性が高く、探索・戦闘どちらでも能力を活用できるイベントが非常に多い。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
気配を消す	4	—	敵単体を「見失い」状態にする
存在感を薄くする	6	—	敵全体を「見落とす」状態にする
「ドジュウウッ」	8	2	敵単体に炎属性ダメージ（遠） + 「炎上」 命中低下無視
「グーグーグー」	5	2	敵全体を「睡眠」状態にする 成功率 80%
やぶれかぶれ	3	3	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
「ピキピキッピシ」	8	4	敵単体に冷気属性ダメージ（遠） + 「凍結」 命中低下無視
「ブツツーンッ!」	4	5	敵単体を「ブツツン」状態にする 成功率 80%
「バリバリバリッ」	8	6	敵単体に電気属性ダメージ（遠） + 「感電」 命中低下無視
「ビュオンッ」	8	8	敵単体に風属性ダメージ（遠） + 「吹っ飛び」 命中低下無視
耐熱バリア	8	8	味方全体に炎属性耐性を付与 「炎上」を解除
耐冷バリア	8	8	味方全体に冷気属性耐性を付与 「凍結」を解除
耐物理バリア	8	10	味方全体に物理耐性を付与 持続力を少し上げる
気配を探る	10	11	気配を探り、敵との遭遇率を調整できる
「ノホホノホ」	4	15	敵単体を「混乱」状態にする 成功率 80%
「ズシィンッ」	10	17	敵単体に無属性微弱ダメージ + 「動けない」状態 成功率 90%
完全に気配を消す	20	19	敵全体を「見失い」状態にする
自己暗示	20	22	味方単体のステータスを少し上げる 重ねがけ可 「束縛・凍結・炎上・感電」を解除
「・・・・・・・・」	30	25	敵全体を「見落とす・見失う・五感殺し」状態にする
超妄信	100	45	自身のステータスを飛躍的に上昇させる 重ねがけ可
「シュゴオオッ!」	30	45	敵単体に強烈な炎属性ダメージ（遠） + 「炎上」 命中低下無視
「ピキィンッ!」	30	46	敵単体に強烈な冷気属性ダメージ（遠） + 「凍結」 命中低下無視
「ゴロゴロゴッ!」	30	47	敵単体に強烈な電気属性ダメージ（遠） + 「感電」 命中低下無視
「ギャロンッ!」	30	48	敵単体に強烈な風属性ダメージ（遠） + 「吹っ飛び」 命中低下無視
「ゴムギ!」	20	49	敵単体に防御無視無属性大ダメージ（遠） + 「よろめき」 命中低下無視
暗殺	100	50	敵単体に防御無視の大ダメージ（近） 命中低下無視 + 「一撃死・よろめき・警戒・吹っ飛び・出血多量」
痛みを和らげる ※	10	※	味方単体の HP を30ほど回復する

※「痛みを和らげる」は香港のイベントでのみ習得できる

本体デフォルト名	影山（カゲヤマ）	エニアグラム	4w5 冷静なロマンチスト
性格診断	協調性が少なく、溶け込み難く、素直で自分を飾らない人。 常に何かに怯え、被害妄想と自己嫌悪が強いタイプ。 誤解される事を嫌い、疑問を晴らさずにはられない。 しかし、守るべき者の為なら爆発的な力を発揮する。		
一言で表すと	「内気ネガティブ」	旅における暗示	「継承」
作者注釈	「人から意識されたくない、消えてしまいたい」という気持ちをそのままスタンドに。 拒絶の感情は強くと人を傷つけられない性格なので、貧弱な攻撃力です。		

“ペンは剣よりも強し” 文字と言葉を使って戦う 一風変わった「文筆系」

「書いた『爆』の文字をナバーム弾に変える」万年筆型のスタンド。文字のサイズに比例して爆発も大きくなるが、射程距離は短いの、考えなしに爆破すると本体が危険。10秒以内なら時限設定もできる。

破壊力 - A	スピード - E	射程距離 - D
持続力 - D	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近距離 単体攻撃 基本命中率 90% 炎属性 5%の確率で「吹っ飛び」付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	39	17	11	16	17
	Lv.50	600	544	154	92	288	252
耐性	炎属性を軽減。「凍結」耐性						
弱点	「毒・睡眠・束縛・吹っ飛び」に弱い						

特徴

単体技・全体技のどちらも、威力「最大級」の攻撃技をLv.15までに覚える早熟型。また、近距離型スタンドにはありがたい中距離技や、凶悪な状態異常を引き起こす技も使える。ただし、「筆記具のスタンドで書いた文字の爆発を当てる」という独特な戦闘方法ゆえか、技の命中率・成功率は総じて低い。

アドバイス

かなり癖の強いスタンドだが、専用の状態異常「瀕死」がとんでもなく凶悪。効果は「全ステータス半減、命中率 10%低下、毎ターンダメージ」そして「一度発生させたら 99% 解除されない」。狙える技のひとつ「インクジェット爆破」は非常に高威力だが、消費SPはたったの 30。もうひとつの技「呼吸爆破」の威力は、なんとゲーム中最大威力のアイテム「核弾頭」と同じ。どちらも成功率の低いバクチのような技だが、「爆睡」「爆圧」などで敵を行動不能状態にしてやれば、その間は必中となる。「行動不能にする」→「バクチ技」で2ターンかかるが、非常に強力な戦法だ。特殊技「時爆」は経過日数をリセットできる。代償は大きい、「50日経過でゲームオーバー」よりはまし。

備考

仲間との宿泊イベントで新技を覚えられるが、その他に固有イベントはほとんど存在しない。「同じタイプのスタンド」とでも遭遇しない限りは……

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
爆発	8	—	敵単体に防御無視の無属性ダメージ(近) + 「吹っ飛び・炎上」
突き刺す	5	2	敵単体にスタンドを突き刺す(近) 命中率・40% + 「暗闇・よろめき・警戒・出血多量」
一斉爆破	12	3	敵全体に防御無視無属性ダメージ(近) + 「吹っ飛び・炎上」 命中低下無視
「爆煙」	10	4	敵全体に炎属性ダメージ(中) + 「暗闇」 命中率・20%
大爆発	16	5	敵単体に防御無視の強烈な無属性ダメージ(近) + 「吹っ飛び・炎上」
「爆死」	10	6	敵全体を即死させる 成功率 30%
一斉大爆破	24	8	敵全体に防御無視の強烈な無属性ダメージ(近) 命中低下無視 + 「吹っ飛び・炎上」
「爆風」	12	9	敵全体に風属性ダメージ(中) + 「吹っ飛び」 命中低下無視
「爆炎」	12	10	敵全体に炎属性ダメージ(中) + 「炎上」 命中低下無視
最大爆発	32	10	敵単体に防御無視の最大級無属性ダメージ(近) + 「吹っ飛び・炎上」
核爆発	48	15	敵全体に防御無視の最大級無属性ダメージ(近) 命中低下無視 + 「吹っ飛び・炎上」
文字地雷	10	17	敵単体に炎属性ダメージを与えて転倒させる(中) 命中率・20% + 「吹っ飛び・よろめき・炎上」
「時爆」	0	30	「経過日数」を1日目まで戻す 主人公のレベルが30下がる
カプセル爆弾	15	30	敵単体に防御無視の最大級ダメージ(近) 命中率・55% + 「一撃死・呼吸困難・出血多量・溺死」
インクジェット爆破	30	40	敵単体に防御無視の炎属性極大ダメージ(近) 命中率・80% + 「一撃死・呼吸困難・出血多量・溺死」
「限界」を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
呼気爆破 ※	99	50	敵全体に壊滅的ダメージ(近) 命中率・95% SPダメージ + 「様々な状態異常」
「爆睡」 ※	6	※	敵全体に無属性の微弱ダメージ + 「睡眠」
「爆笑」 ※	6	※	敵全体に無属性の微弱ダメージ + 「呼吸困難・油断・手加減」
「爆圧」 ※	10	※	敵全体を爆発の圧力で動けなくする(近) + 「動けない」状態
「爆裂」 ※	30	※	敵全体に最大級の大地属性ダメージ(中) 命中率・30% + 「吹っ飛び・よろめき・炎上」

※「呼気爆破」で発生させられる状態異常は

「一撃死・暗闇・混乱・麻痺・溶解・見落とす・見失う・五感殺し・炎上・呼吸困難・出血多量・動けない・溺死」

※「爆睡」「爆笑」「爆圧」「爆裂」は、レベル30以上でホテルに宿泊すると順番に確率で習得できる

「爆睡」のみ、宿泊時の同行者がジョセフカポルナレフだった場合の習得イベント発生率が高い

本体デフォルト名	火野 (ヒノ)	エニアグラム	1w9 穏やか真面目
性格診断	人付き合いは上手くないが、誠実で正直な人。 自分を飾らず、我慢強く静かで、落ち着いている。 控えめで、硬い感じで、何事も抑制する性格。 口数は少なめで、あまり無駄話はしない。		
一言で表すと	「生真面目」	旅における暗示	焼死 (→放火による死)
作者注釈	口数も少なく落ち着いてカチッとしたりっけり者の性格から、書道をイメージ。 内包している日々の抑圧からの開放を、文字通りの「爆発」にしました。		

分解・改造 お手のもの 工具を駆使して派手に戦う 全スタンド随一の技巧派

スタンド工具で物体を作り変える人型スタンド。生物・無機物を問わず改造・分解できる。スピードはあるものの、精密性はあまり高くない。改造した対象にダメージや違和感はなく、普通に活動できる。

破壊力 - B	スピード - B	射程距離 - B
持続力 - B	精密動作性 - C	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中距離 単体攻撃 基本命中率 90%						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	27	14	17	19	18
	Lv.50	600	285	133	194	285	226
耐性	「束縛」に耐性						
弱点	「毒・ブツン・混乱・警戒・吹っ飛び・波紋・凍結・炎上・感電」に弱い						

特徴

威力の高い攻撃技はあまり覚えませんが、味方の回復・強化だけでなく敵の弱体化・足止めなど、多彩な技を習得できる。持続力がかなり高いが、状態異常耐性は低い。「戦略」は守りを重視したほうが安定するだろう。

アドバイス

堅実に攻めたいなら成功率の高い「釘打機」や「高圧電流」で敵を妨害しよう。「分解」系の技や「チェーンソー」で一撃死を狙うのも面白い。ボス戦では「敵を改造」が光る。この技の威力は本体と対象の能力差に依存するので、格上の相手には「限界」を超えるなどで自己強化してから使おう。

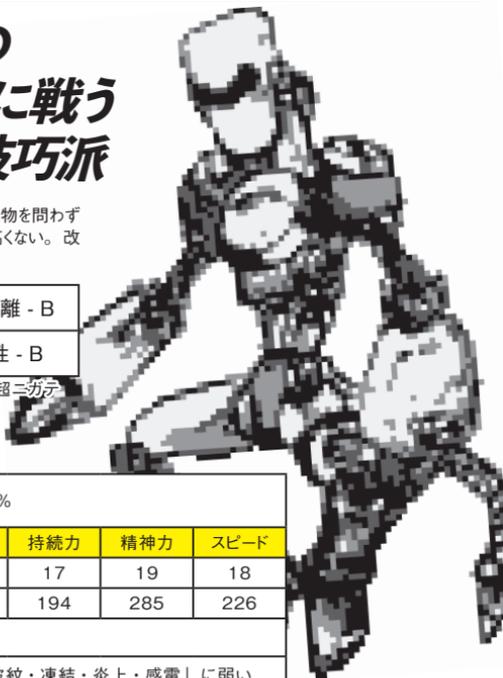
最大の特徴は、このスタンドだけが使える「カスタマイズ」だ。確率は低いが、序盤の回復アイテムを上位アイテムやステータスアップアイテムに改造できるぞ（詳細は54ページ）。

短所は状態異常全般に弱く、行動を潰されやすいこと。

「戦略のスピード補正で先手を狙う」「装備品で状態異常耐性を上げる」などの工夫でカバーしてやろう。

備考

物体の「改造」に加えて、補助型ほどではないが人体を「修理」することも可能。街中で他者を助ける機会が多いだろう。また、本体の性格のためか主人公特性「グロ苦手」が付かない。



習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
分解	3	—	敵単体を分解する(中) 全ステータス低下 + 「一撃死」 成功率 45%
スパナ	4	—	敵単体にスパナでダメージを与える(中)
敵を改造	7	2	敵単体の全ステータスを低下
スタンドアタック	1	2	敵単体をスタンドで直接攻撃する(近)
やぶれかぶれ	3	3	敵全体に無属性ダメージ(近) 威力・命中率は低い
修理	3	4	味方単体のHPを約 30 回復する
高速分解	6	5	敵単体を分解する(中) 全ステータス低下 + 「一撃死」 成功率 65%
釘打機	10	6	敵全体にダメージを与え、動きを止める(中) 命中率 -10% + 「動けない」状態
ハンマー	12	9	敵単体にハンマーで大ダメージを与える(中) + 「よろめき」
無差別分解	6	10	敵全体を分解する(中) 全ステータス低下 + 「一撃死」 成功率 35%
味方を改良	7	11	味方単体を改良して強化する
まとめて修理	10	12	味方全体のHPを約 80 回復する
チェーンソー	10	13	敵単体にダメージ 稀に一撃で倒す(中) 命中率 -20% + 「一撃死・出血多量」
カスタマイズ	5	14	手持ちの道具をカスタマイズできる
高圧電流	12	17	敵単体に電気属性の強烈なダメージ(中) + 「感電」
ダイヤモンドカッター	20	26	巨大な丸鋸で敵全体を切断し、稀に一撃必殺(中) 命中率 -25% + 「一撃死・吹っ飛び」
ドリル	25	37	敵単体に防御無視の無属性ダメージ(近) 命中率 -20% 持続力低下 + 「一撃死・出血多量」
『限界』を超える	100	45	HP を回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
ロードローラー	100	50	ロードローラーを落下させて敵単体を潰す(近) 命中率 -15% SP ダメージ + 「一撃死・重圧」

本体デフォルト名	楯谷 (ツチャ)	エニアグラム	8w7 陽気な挑戦者
性格診断	<p>一見おしゃべりで明るく陽気だが、油断しない人。 建設的で人々の中心にいたり、野心が強く豪胆。 大胆で即決する反面、警戒心が強く、人を支配したがる。 衝動的で、怒りに身を任せる事も多く、人に恐れられる。</p>		
一言で表すと	「野心家」	旅における暗示	「作り変えること」
作者注釈	<p>恐らく最も攻撃的な性格ですが、それを表に出すことなく「組み替える」などで裏側から力行使するタイプなので、それを踏まえてこの形になりました。</p>		

超強力な光線砲で どんな敵でもなぎ倒す 目標一直線の突撃砲台

金属や鉱物をエネルギーに変換して撃ち出すスタンド。
本体の腕に現れた砲台が、作り変えた破壊エネルギーを発射する。着脱も可能。単純な破壊力だけなら間違いなくトップクラス。



破壊力 - A	スピード - E	射程距離 - A
持続力 - C	精密動作性 - C	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 単体攻撃 基本命中率 90%						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	20	15	11	18	13
	Lv.50	600	372	114	72	241	190
耐性	特になし						
弱点	「一撃死・無効・溶解・見失う・五感殺し・呼吸困難・魅了」以外の状態異常に弱い						

特徴

強力な全体攻撃ばかり覚えるので、雑魚戦で苦勞する事はない。遠距離技に乏しいジョースター御一行にとって貴重な戦力になる。雑魚戦は高火力で一掃、ボス戦では距離を無視して引き連れたお供ごとダメージを与えていける。難しく考えずに「今使える最強の技」を連射するだけで敵を殲滅可能だ。屍生人や吸血鬼特効の「太陽属性」技を自力で習得できるのも頼もしい。

アドバイス

とにかく高火力で強力な技ばかり習得できるが、命中精度は少し低め。ステータス合計値は全スタンド中最低で、ほぼすべての状態異常にかかりやすい欠点を持つ。また、消費SPが高い割に最大SPは低めなので長期戦や連戦では息切れしやすい。SPは回復アイテムや「鉄分吸収」でカバーしよう。スタンド説明にある通り、「鉄くず」を使用することもSPを少し回復できる。最終的に覚える「波動砲」は、距離も属性も命中率も無視して、隠れて見えない敵だろーとなんだろーとかまわず吹き飛ばす最強の大技だ。

備考

破壊力に特化したスタンドなので汎用性は低く、固有のイベントはほとんどないが、遠距離型なので刺客との戦闘に参加できる機会は多い。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
太陽光線	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ（遠） + 「暗闇」 命中率 -10%
熱線	15	3	敵単体に強烈な炎属性ダメージ（遠） + 「炎上」 命中率 -10%
レーザービーム	12	6	敵全体に防御無視ダメージ（遠） 命中低下無視
水圧砲	8	8	敵単体に強烈な水属性ダメージ（遠） 命中率 -10%
空気弾	8	10	敵単体に風属性ダメージ（中） + 「警戒・吹っ飛び」
サンダービーム	18	10	敵全体に強烈な電気属性ダメージ（遠） + 「感電」 命中率 -10%
ウォーターカッター	12	10	敵単体に強烈な水属性ダメージ（遠） 命中率 -10% + 「出血多量・吹っ飛び」
サンレーザー	26	14	敵単体に最大級の太陽属性ダメージ（遠） + 「暗闇」 命中率 -10%
冷凍光線	30	16	敵全体に最大級の冷気属性ダメージ（遠） + 「凍結」 命中率 -10%
ベノムキャノン	40	20	敵全体に最大級ダメージ（遠） + 「毒・暗闇・混乱」 命中率 -25%
鉄分吸収	3	30	敵単体から鉄分を奪って吸収属性ダメージ（近） 命中率 -30% HP・SP 吸収 + 「出血多量」
波動砲 ※	100	45	全てを吹き飛ばす。 敵全体に距離無視・無属性の極大ダメージ 命中低下無視 SP ダメージ + 「様々な状態異常」
集束レーザー ※	30	※	敵単体に太陽属性の距離無視極大ダメージ + 「溶解」 命中率 -70%

※ 「波動砲」で付与できる状態異常は

「一撃死・毒・暗闇・ブッソク・混乱・よろめき・警戒・麻痺・溶解・見失う・見落とす・五感殺し・吹っ飛び・炎上」

※ 「集束レーザー」は、「正負の波紋疾走」「空烈波紋疾風」以外の「本で習得可能な波紋技を全て」覚えた状態でジョセフと宿泊すると確率で習得できる。波紋技の大半はクリア特典なので、習得できるのは二周目以降だ。

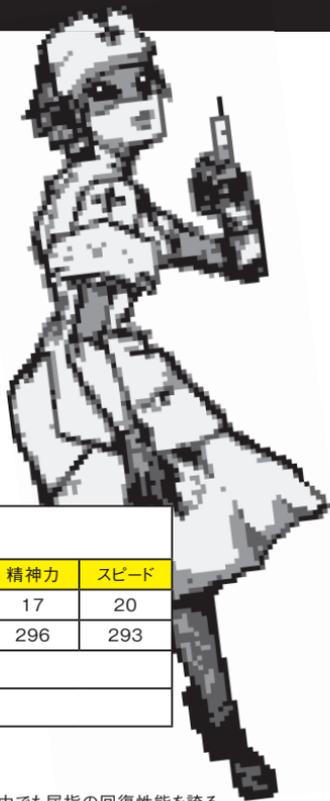
本体デフォルト名	大和（ヤマト）	ニアグラム	1w2 前向き真面目
性格診断	<p>明るく柔軟性に富むが感情的で好き嫌いが強い人。 怒りっぽく、細かい事を気にする一面もある。 親切で情にもろく、人と打ち解けやすい反面、 情に任せて感情的になる事が多い。</p>		
一言で表すと	「猪突猛進」	旅における暗示	Qui(c)kSilver → 女霊
作者注釈	<p>硬いようで柔らかい性格を、石や土みたいな「鉱物」のイメージに。 それを様々な形で外へ放出するところを「変換してエネルギーに変える特性」に。 一直線などところを「レーザー砲」にしました。</p>		

治療と回復はおまかせ 味方に優しく敵には脅威 旅を支える鉄壁のナース

ナースの姿をした補助型スタンド。スタンドパワーで人を治療できる。怪我や損傷だけでなく、腹痛や風邪などの体調不良も治療可能。医療器具を使っている攻撃も可能だが、パワーは弱い。

破壊力 - D	スピード - B	射程距離 - C
持続力 - A	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近距離 単体攻撃 基本命中率 90% 1%の確率で「よろめき・警戒」を付与						
		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
ステータス	Lv.1	40	34	12	17	17	20
	Lv.50	600	419	138	197	296	293
耐性	すべての状態異常に耐性						
弱点	特になし						

特徴

回復技能は間違いなくトップクラス。主人公スタンド中どころか、全キャラ中でも屈指の回復性能を誇る。味方全員の HP 大回復、再起不能から確実に全快復活、「ドーピング」で味方強化など、成長すれば回復・復活・補助を高度にこなせる。本体の状態異常耐性が高く、行動不能になりにくいのも強みだ。

アドバイス

攻撃力は最大でも「レーザーメス」の「強烈なダメージ」止まりなので、単独での戦闘能力は低い。防御面は優秀なので、敵の攻撃を受け止めつつ仲間のサポートに徹しよう。「採血」は珍しい吸収攻撃で、さらに敵との距離を無視できる。序・中盤では特に重宝するだろう。Lv43 で覚える「劇薬」は非常に多くの状態異常を一気に付与できる必殺技。最終盤で購入できる同名のアイテムと同じ効果だが、非常に高価で貴重なアイテムと違って、こちらは消費 SP60 で気軽にボンボン使える。習得したらどンドンバラ撒いてやろう。

備考

補助型スタンドの中でも特に治療・回復能力に秀でており、街中の探索でも旅の道中でも固有イベントは多い。また、本体の性格のためかスタンド能力のためか、主人公特性「グロ苦手」が付かない。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
目薬	5	—	味方単体の「暗闇」を解除する
採血	5	—	敵単体に無属性ダメージ+HP吸収 命中率-10%
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する(近)
体調管理	10	—	自分の体調をある程度回復する「風邪薬」と同じ効果
大声で怒鳴る	0	2	味方全体の「ブッソ・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
SP注射	10	3	味方単体のSPを10回復する
一部治す	3	4	味方単体のHPを約30回復する
緩和剤	5	4	味方単体の「麻痺・腹痛」を解除する
解毒剤	5	6	味方単体の「毒・腹痛」を解除する
安定剤	5	8	味方単体の「ブッソ・混乱」を解除する
応援歌	5	10	味方全体の持続力を上げる
やぶれかぶれ	3	10	敵全体に無属性ダメージ(近) 威力・命中率は低い
麻酔	5	11	敵単体を「睡眠」状態にする
全て一部治す	5	12	味方全体のHPを約20回復する
治す	6	13	味方単体のHPを約120回復する
電気ショック	13	15	敵単体に電気属性ダメージ(近)+「感電」
全て治す	10	17	味方全体のHPを約80回復する
応急処置	4	18	味方単体の「毒・暗闇・無効・睡眠・麻痺・出血多量・腹痛」を解除
メス	11	19	敵単体にダメージ(中)+「出血多量」 命中率-10%
気付け薬	5	20	味方単体の「睡眠」を解除する
元に戻す	12	23	味方単体のHPを約480回復 +「酔っ払い・凍結・炎上・肉腫・出血多量・肉の芽」を解除
オペレーション	8	25	味方単体の「身体系状態異常」と 「無効・束縛・呼吸困難・脱水症状」を解除する
全て元に戻す	20	27	味方全体のHPを約320回復 +「酔っ払い・凍結・炎上・肉腫・出血多量・肉の芽」を解除
蘇生する	14	30	味方単体を「再起不能」から確実に復活+HP50%回復
レーザーメス	20	30	敵単体に防御無視の強烈な太陽属性ダメージ(中)+「一撃死・暗闇」
ドーピング	100	40	味方単体の全ステータスを大きく上げる
劇薬 ※	60	43	敵単体にダメージ(近)+「様々な状態異常」 命中-10%
完全復元	28	50	味方単体を「再起不能」から確実に復活+HP100%回復

※「劇薬」で付与できる状態異常:「毒・暗闇・ブッソ・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・麻痺・溶解・見落とす・酔っ払い・凍結・炎上・感電・呼吸困難・出血多量・脱水症状」

本体デフォルト名	伊佐治 (イサジ)	エニアグラム	5w4 純真な学者
性格診断	感情的で共感し易く、傷つき易く情愛深い人。 ただ協調性が乏しく、人を切り捨てる事も多い。 繊細で神経質で、真実を知りたいが疑り深い。 何事にも無駄を感じ、孤独を好み、よく考え事をする。		
一言で表すと	「冷静な研究者」	旅における暗示	看護師 (→病院)
作者注釈	情愛深く共感する優しさを持ちながら、いざという時には残酷なほど冷静なところ を看護師のイメージで。人を自分の計画(異)にはめるのが好きなタイプ。		

目薬から核爆弾まで なんでもござれのアイテム屋 異次元旅行にもご招待!

鳥人型の商人スタンド。本体のSPを代価としてアイテムを生成する。「袋に入れた物質の原子配列を変えて別の物に組み替える」能力を、「袋からアイテムを取り出す」という形で発現しているようだ。思考は自立しており、本体とは「客と商人」の関係で接する。

破壊力 - E	スピード - C	射程距離 - B
持続力 - A	精密動作性 - A	成長性 - A

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近・中距離 単体攻撃 基本命中率 90% 10%の確率で「油断」付与						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.1	40	36	14	18	21	17
	Lv.50	600	458	108	191	202	247
耐性	「一撃死・混乱・よろめき・警戒・呼吸困難・出血多量・油断」以外の状態異常に耐性						
弱点	特になし						

特徴

スタンドなのにスタンドと戦うのが苦手という難儀なスタンド。特筆すべきステータスは「持続力」と状態異常耐性の高さぐらいのもの。攻撃は主に「攻撃アイテム相当技」を習得して使うことになるが、威力の割に消費SPが高く、ほぼすべてが物理攻撃なので像スタンドには無効。

アドバイス

回復技を覚えるものの単体回復しかできず、「『限界』を超える」のようなステータス強化技も覚えられない。他のスタンドと比べて扱いが難しく、仮に一周目で引いた場合はかなり苦勞するだろう。像スタンド相手には有効な攻撃手段をほとんどもたないので、その場合は味方の回復や支援に回ろう。最後に覚える「核爆弾」だけはズバ抜けた威力を誇るが、消費SPも非常に高いので連発はできない。こう書くとパツとしなが、このスタンドの真価はLv.19で習得できる「キャラバン ACT2」にある。この技を習得するといつでも回復・攻撃アイテムの購入が可能になり、日数無制限で宿屋を利用できる。ここでしか入手できないアイテムもあるぞ。詳細は次々ページに。

備考

補助型らしく怪我人の治療をこなすことも可能だが、汎用性が高い能力の真価を發揮できるのは「刺客に襲撃された限定状況」が多い。宿泊イベントによる新技習得が非常に多いのも特徴（詳細は次々ページ）。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する（近）
風邪薬 ※	15	※	自分の体調をある程度回復させる 同名アイテムと同効果
傷薬	10	3	HP50 回復 同名アイテムと違い「出血多量」は解除できない
緩和剤	5	3	味方単体の「麻痺」を解除する
火薬 ※	10	3	敵単体に物理ダメージ + 「よろめき」
解毒剤	5	4	味方単体の「毒・腹痛」を解除する
安定剤	5	4	味方単体の「ブツン・混乱」を解除する
目薬	5	4	味方単体の「暗闇」を解除する
気付け薬	5	5	味方単体の「睡眠」を解除する
手榴弾 ※	20	10	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び」
薬箱	20	13	HP250 回復 同名アイテムと違い「出血多量」は解除できない
バズーカ砲 ※	30	14	敵全体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び・炎上」
やぶれかぶれ	3	15	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
火炎放射砲	16	16	敵全体に大きな物理ダメージ + 「炎上」 炎属性はない
ダイナマイト ※	40	17	敵単体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び」
サブマシンガン ※	18	17	敵全体に大きな物理ダメージ + 「警戒」
キャラバン ACT2	20	19	キャラバンの持つ袋から異次元に移動する。
ミサイル ※	60	20	敵全体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び・暗闇・炎上」
蘇生薬	30	35	味方単体を「再起不能」から復活 HP50%回復
キャラバン ACT3	50	40	敵単体に暗黒属性の最大級ダメージ（近） 命中率・20% + 「警戒・出血多量・一撃死」
核爆弾 ※	300	50	全てを吹き飛ばす最大の物理攻撃+SP 低下 + 「様々な状態異常」

※「風邪薬」は主人公特性「病弱体質」を取得すると同時に習得する。

※「火薬・手榴弾・バズーカ砲・ダイナマイト・サブマシンガン・ミサイル・核爆弾」は、同名アイテムを所持していれば習得レベル以下であっても宿泊イベントで習得できる。ただし、レベルが低いほど習得できる確率は下がる。

※「核爆弾」で付与できる状態異常は

「毒・暗闇・ブツン・混乱・よろめき・警戒・麻痺・溶解・見失う・見落とす・五感殺し・吹っ飛び・炎上・一撃死」

本体デフォルト名	金田（カナダ）	エニアグラム	7w6 慎重な楽道家
性格診断	軽快で親しみ易く、ユーモアがあり機転が効く人。 優しく親切だが、口が軽くその場限りの事も多い。 気が小さく利発的で、逃げ足が速く無責任な時がある。 依存的で落ち着きがなく、二面性が強く自分を隠す。		
一言で表すと	「陽気な商人」	旅における暗示	隊商（→紛争地区の突破）
作者注釈	単純に商人気質の強い性格なので、商人型スタンドに。 「二面性の強さ」や「気の小さいところ」も、スタンドで表現しました。 鳥のように自由奔放だけど、どこか憎めない人 といった感じ。		

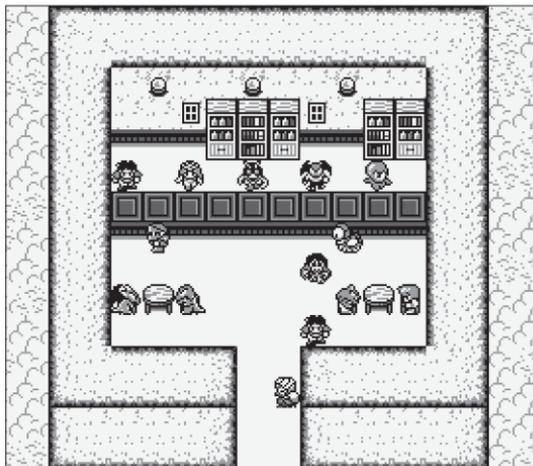
異次元

MAP・散策ガイド

日数	—	ショップ	○
同行者	○	イベント	—
自由行動	○	戦闘	○

レベル19で習得する「キャラバンACT2」を使って、キャラバンの袋から行ける異世界。外はひどい砂嵐で、この建物から出ることはできない。この「異次元」は元の世界とは時間の流れが異なるとか。「アシュラのとてした」という物騒な連中がいるらしく、たまにランダムエンカウントで戦闘になる。が、ここに来られるレベルなら大した敵ではない。

●屋内MAP●



元の世界へ

袋を通して辿り着いた先は、砂漠の隊商（キャラバン）らしい。ここでは回復アイテムや攻撃アイテムを購入できる。持っているアイテムを売ることもできるので、「キャラバンACT2」を使えば補給と整理をいつでも行えるというわけ。

カウンター左端の男に話しかけると「宿屋」を使える。一泊500Gと高めだが、何泊しても日数が経過しないのは非常にありがたい。そのかわり、ここでは「宿泊イベント」が発生しないぞ。右ページの技習得イベントも起こらないのだ。そういうわけで、純粋にHPやSPを回復したいときに使おう。

SHOP DATA

一つ目の人（いちばん右）		
火薬	150	ロケット花火10本分
手榴弾	350	手投げ式の爆弾
ダイナマイト	600	岩盤などを吹き飛ばす火薬
拳銃	500	装弾数5発のリボルバー
ミサイル	2000	1発の小型ミサイル

虫のような男（真ん中）			
パンチ	50	50	使えない
ロングソード	50	100	使えない
ポーション		200	HP80回復

悪魔のような男（右から2番目）		
傷薬	100	HP50回復
解毒剤	30	毒を回復
肉スプレー	200	HP回復。5回使える
アクト2	300	HP・SP大回復
波紋ワイン	700	全体HP大回復
波紋コーラ	300	全体HP小回復
レクイエムGE	300	状態異常を回復
オーバードライブSY	300	SP大回復
ダイヤモンドC	300	HP大回復

ENEMY DATA

グラフィック	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ガード	170	152	251G	ロングソード 50	距離なし。他と一組で登場。弱点は冷氣。
	あおだいしょう	198			クレイジー DX (1%)	距離なし。弱点は冷氣・電気
	じんめんか	130			パンチ 50	距離なし。弱点は波紋・炎・風
	ダイビーグル	160			エクスペリエンス錠 (3%)	距離なし。弱点は冷氣・風
	???	2000			0	0G

宿泊イベントでのみ習得する技

キャラバンは通常の技習得に加えて、「特定のアイテムを所持してホテルに宿泊する」ことで多くの新技を習得できる。対象となるアイテムは1つ所持しているだけでよい。

技習得の確率は少し低いので、欲しい技があれば根気よくセーブ&ロードを繰り返そう。

名称	SP	アイテム or 条件	効果
刃物で斬る	1	ナイフ	敵単体に物理ダメージ + 「出血多量」
物理弾を発砲	3	拳銃	敵単体に物理ダメージ
狙撃	20	スナイパーライフル	敵単体に物理ダメージ + 「警戒・出血多量・一撃死」
名刀で斬る	16	タルワール	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「よろめき・警戒・出血多量」
試作型凍結ナイフ	20	試作型凍結ナイフ or 習得済のガラハド	敵単体に物理・冷氣属性ダメージ + 「一撃死・凍結・麻痺・よろめき・呼吸困難」
ブーマンハット	5	スピードワゴン同行中	敵全体に物理攻撃 命中率 -20% + 「よろめき・警戒・出血多量」
投げナイフ	18	Lv.5 以上 「刃物で斬る」習得済	敵単体に物理ダメージ + 「出血多量」
乱れ投げナイフ	24	Lv.10 以上 「投げナイフ」習得済	敵全体に物理ダメージ + 「出血多量」
ぶっ壊すほどシュート	5	「狙撃」習得済 ※	敵単体を銃で殴って波紋を叩き込む(近) + 「よろめき・吹っ飛び・波紋」
真・銀色の波紋疾走	30	「名刀で斬る」習得済 ※	敵単体に防御無視の強烈な太陽属性ダメージ(近) + 「よろめき・警戒・溶解・波紋・出血多量」

※ 「ぶっ壊すほどシュート」は「狙撃」と「波紋疾走」「山吹色の波紋疾走」「空裂波紋疾走」のいずれかを覚えた状態でジョセフとホテルに泊まると確率で習得

※ 「真・銀色の波紋疾走」は「名刀で斬る」と「波紋疾走」「山吹色の波紋疾走」「空裂波紋疾走」のいずれかを覚えた状態で「銀色の波紋疾走」を習得しているジョセフとホテルに泊まると確率で習得

スコープ越しに狙うのは 敵の頭より味方の援護 『No.2』に徹するスナイパー

大きなライフル型のスタンドだが、能力は攻撃よりも補助向き。弾丸もスタンド体で、本体が効果を念じて撃つことで命中した相手を状態異常に陥れたり、逆に治療したりできる。銃床で殴りつけることも可能。

破壊力 - C	スピード - E	射程距離 - A
持続力 - B	精密動作性 - A	成長性 - B

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ



ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 単体攻撃 基本命中率 90% 3%の確率で「毒・暗闇・無効・ブツン・混乱・睡眠」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	30	13	18	17	18
	Lv.50	600	527	132	198	202	298
耐性	「警戒・見失う・見落とす・五感殺し・吹っ飛び」に耐性						
弱点	「油断」に弱い						

特徴

補助型スタンド三種の中では最も攻撃寄りの性能で、回復技能はそこそこあったところ。状態異常で敵を足止めて仲間を補佐するサポート型。全スタンド中で最高の「持続力」とそれに次ぐ「精神力」による防御性能も長所の一つ。破壊力はそれほど伸びず技の威力も低いので、「戦略」を防御重視系にしてスリッパ&スタンの状態異常を狙うのが基本スタイルだ。

アドバイス

火力が低く、習得技の威力も「大きなダメージ」止まりだ。ダメージソースとしては心許ない。中盤で習得できる「絶望弾」を攻めの軸にしていこう。「絶望弾」は消費SP 20と低コストながら、敵単体に複数の状態異常を発生させられる。単体強化技「ドーピング」に加え、「ガンテクニク」系アイテムで習得できる技で敵ステータス弱体化も可能になるので、支援能力は非常に高い。

パーティ全体の状況に応じて、回復・補助・敵の足止めなど多彩な役をこなせる。『一番よりNo.2!』という人にオススメのスタンド。

備考

回復能力は補助型の中では低いほうだが、怪我人の治療程度なら問題なく行える。旅の中で役立つ機会はいくらだろう。遠距離型なので、刺客との戦闘に参戦できる機会も多い。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
発砲	3	—	敵単体にダメージ（遠）
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する（近）
火炎弾	5	2	敵単体に炎属性ダメージ（遠） + 「炎上」
冷凍弾	5	4	敵単体に冷気属性ダメージ（遠） + 「凍結」
一部治す	3	5	味方単体のHPを約30回復する
解毒	2	5	味方単体の「毒・腹痛」を解除する
電撃弾	5	6	敵単体に電気属性ダメージ（遠） + 「感電」
衝撃弾	5	8	敵単体に風属性ダメージ（遠） + 「吹っ飛び」
連射	8	8	敵単体に大きなダメージ（遠）
やぶれかぶれ	3	10	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
治す	6	12	味方単体のHPを約120回復する
オペレーション	20	12	味方単体の「身体状態異常」と「無効・束縛・呼吸困難・脱水症状」を解除する
乱射	15	13	無差別乱射で敵全体に大ダメージ（遠） + 「警戒」 命中率-20%
全て一部治す	5	15	味方全体のHPを約20回復
全て治す	10	20	味方全体のHPを約80回復
絶望弾 ※	20	20	敵単体にダメージ（遠） + 「様々な状態異常」 命中率-30%
狙撃	25	30	敵単体に大ダメージ（遠） + 「一撃死・警戒・出血多量」
ドーピング	100	40	味方単体のステータスを大幅に上昇させる
ぶっ壊すほどシュート ※	5	※	敵単体を銃で殴って波紋を叩き込む（近） + 「よろめき・吹っ飛び・波紋」
レッグショット ※	16	※	敵単体にダメージ（遠） + 「よろめき」 + スピード低下
アームショット ※	16	※	敵単体にダメージ（遠） + 「警戒」 + 破壊力低下
ピンポイントショット ※	16	※	敵単体に防御無視の大ダメージ（遠）
ヘッドショット ※	23	※	敵単体に大ダメージ（遠） + 「一撃死」

※「絶望弾」で発生する状態異常は

「毒・暗闇・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・吹っ飛び・凍結・炎上・感電」

※「ぶっ壊すほどシュート」は「波紋の呼吸」「波紋疾走」「山吹色の波紋疾走」のいずれかを覚えた状態でジョセフとホテルに泊まると確率で習得

※「レッグショット」「アームショット」「ピンポイントショット」「ヘッドショット」は、それぞれアイテム「ガンテクニクLv.1~4」を使うことで習得できる

本体デフォルト名	東郷（トウゴウ）	エニアグラム	3w2 前向きな自信家
性格診断	明るくおしゃべり、友好的で積極的な人。 ユーモアがあり話し上手。親切だけどちょっと自慢屋。 怒りっぽいけど悩みが多く、そっかしくて少し天然。 趣味が広く一芸に秀で、活発で行動的。		
一言で表すと	「天然な自信家」	旅における暗示	銃（→富豪の館での共闘）
作者注釈	意外性があり、変わり者で目立ちたがりなところを、 ライフル銃なのに「攻撃用ではなく補助用」という形にしました。		

個性豊かな六人組で 本体を警護するSP集団 おしゃべりなのはご愛嬌?

武装した覆面黒服のSP型スタンド。サイズは人間大で全6体。本体の指令に忠実に動く。自我を持ち、それぞれ性格が異なる。パワーは人間並。受けたダメージは本体の相当部位に1/6ずつ伝達される。

破壊力 - C	スピード - C	射程距離 - C
持続力 - A	精密動作性 - C	成長性 - A

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近距離 全体攻撃 基本命中率 90% 5%の確率で固有状態異常「SP」付与						
		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
ステータス	Lv.1	40	38	15	15	19	19
	Lv.50	600	582	124	113	259	281
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

攻撃技は単体・全体どちらも基本から最大級まで全6種類をLv.18で覚える。長所は「守備陣形」で自身の全属性耐性を強化できる点と、「ロンリー・クラウド」などで付与できる状態異常「SP」だ。「SP」は最短で1ターンしか持続せず、さらに毎ターン50%の確率で解除されてしまうが、持続ダメージは「最大HPの10%+1」と驚異的。さらに命中率を20%下げ、全ステータス半減効果までである。

アドバイス

欠点は防御重視の例に漏れず、火力不足なこと。攻撃技の威力は「最大級」系の技でも戦闘向きスタンドの「強烈なダメージ」程度。パワーで押すタイプではなく、防御を固めて状態異常で戦うスタイルだ。ホテルイベントで習得できる技が多く、こちらは火力もそれなりに高い。全体攻撃技は「SP4人に攻撃命令」が優秀。「大型グレネード」も強力だが、命中率にやや欠ける。ボス戦では直接与えるダメージ量ではなく、いかに状態異常「SP」を付与・持続させるかを重視するべきだろう。

備考

固有イベントは存在せず、3部では珍しい「群体型」に共通のリアクションがある程度だが、SP6人のセリフや宿泊イベントのバリエーションは非常に豊富。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
SP 1人に攻撃命令	3	—	敵単体に無属性ダメージ (近)
羽交い絞め	5	2	SP2 人が敵単体を羽交い絞めにする (束縛) 成功率 70%
目晦まし	4	4	敵の目をくらませて敵全体を「暗闇」状態にする 成功率 60%
ロンリー・クラウド	17	5	SP が敵を取り囲み能力を低下させる (近) + 「SP・警戒・追尾」
SP3人に攻撃命令	12	6	敵単体に強烈な無属性ダメージ (近) + 「警戒」
SP4人に攻撃命令	16	8	敵全体に強烈な無属性ダメージ (中) + 「よろめき」
SP2人に攻撃命令	6	10	敵全体に無属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」
SP5人に攻撃命令	24	12	敵単体に最大級の無属性ダメージ (近) + 「警戒」
守備陣形	25	13	SP 達に自分を守らせる。持続力上昇 + 「物理・炎・冷気・電気・水・大地・風・太陽・暗黒」属性耐性
SP 全員に攻撃命令	32	18	敵全体に最大級の無属性ダメージ (近) + 「SP」
『限界』を超える	100	45	HP を回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
SP 総攻撃	100	50	敵単体に最大級無属性ダメージと状態異常 (近) + 「SP・暗闇・警戒・よろめき・吹っ飛び・出血多量」
渾身正拳突き ※	30	※	敵単体に最大級の防御無視ダメージ (近) + 「よろめき・吹っ飛び・警戒・呼吸困難」 * 承太郎
ピンポイントショット ※	30	※	敵単体に強烈なダメージ (中) + 「一撃必殺・警戒」 * 花京院
無差別斬り ※	30	※	敵全体に強烈なダメージ (近) + 「よろめき・警戒・出血多量」 * ホルナレフ
剛腕背負い投げ ※	30	※	敵単体に最大級の防御無視ダメージ (近) + 「動けない」 * ジョセフ
大型グレネード ※	30	※	敵全体に強烈なダメージ (中) + 「吹っ飛び・炎上」 * アヴドゥル
トラップカーニバル ※	30	※	敵全体に様々な状態異常を与える (近) 成功率 15% * イギー

※ Lv.30 以上で各同行者とホテルに宿泊すると低確率で習得できる (イギー以外は 1/48 イギーは 1/24)

※ 「トラップカーニバル」で付与できる状態異常は

「毒・暗闇・混乱・睡眠・束縛・警戒・麻痺・SP・見落とす・吹っ飛び・凍結・炎上・感電・呼吸困難・出血多量・動けない」

本体デフォルト名	守久 (モリヒサ)	エニアグラム	3w4 純真な自信家
性格診断	少し暗めで口数が少なく、大人びて気取り屋な人。 自分を率直に出せず、複雑で少し屈折気味。 しかし、それは話下手で打ち解け難い悩みによるものである。 落ち込み易く引きずりやすいが、人の為に涙を流せる。		
一言で表すと	「口下手な職人」	旅における暗示	6人 (ジョースター一行)
作者注釈	他者との間に立つ SP は「他人との打ち解け難さ」のイメージであり、 自己犠牲も辞さない SP は「自分を守って理解してくれる存在」でもあります。		

雷と電気を操り

本体 = 王 を守護する 総勢30体の従者小隊

雷でできた小型のエジプト従者群体スタンド。全部で30体。
電気の槍を突き刺して攻撃を行い、触れた相手を感じさせられる。
電圧が低いので、一体一体の破壊力はそれほど高くない。

破壊力 - B	スピード - B	射程距離 - B
持続力 - C	精密動作性 - C	成長性 - A

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中距離 全体攻撃 基本命中率 90% 電気属性 3%の確率で「従者・感電」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	40	15	13	16	17
	Lv.50	600	412	123	106	241	208
耐性	電気属性を軽減。「油断」に耐性。「感電」に完全耐性。						
弱点	物理属性・冷気属性・大地属性に弱く、水属性に非常に弱い。 「一撃死・よろめき・警戒・吹っ飛び」に弱い。						

特徴

単体はLv.12で、全体はLv.18で最大級の攻撃技を覚える早熟タイプ。序盤から高火力で攻められるが、後半は出力不足が目立つ。Lv.50で大技「雷神」を習得できる。すべての技と攻撃に電気属性があり、固有の状態異常「従者」を扱うことができる。

アドバイス

状態異常「従者」は最低でも3ターン持続する。効果は「命中率5%低下、HP3%+1ダメージ、SP1%減少」と微々たるものだが、「毎ターン10%の確率」以外に解除方法が存在しない。
「電撃」を除く全ての攻撃技は「感電」の追加効果を持つので、敵の動きを封じる事にも長けている。
宿泊で習得できる技と最強技「雷神」は複数の状態異常を与えられるので、習得すれば更に戦略の幅が広がるぞ。また、「電撃」以外の技は中距離技でもあるので、電気属性に耐性を持つ敵にも問題なくダメージを与えられるのだ。

備考

3部では珍しい「群体型」に共通の反応。また、電気を扱う特性を活かした固有イベントがいくつかある。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ウェルカム	15	—	従者が敵を自動的に攻撃。敵全体に小ダメージ(中) + 「従者」
電気ショック	2	—	敵単体に電気属性小ダメージ(中) + 「感電」 命中率・30%
雷雨	8	3	敵全体に電気属性ダメージ(中) + 「感電」 命中低下無視
電撃	10	4	敵全体に距離無視の電気属性ダメージ 命中低下無視
まぶしい光	4	5	敵全体を「暗闇」状態にする 成功率70%
高圧電流	12	6	敵単体に強烈な電気属性ダメージ(中) + 「感電」
電気嵐	18	9	敵全体に強烈な電気属性ダメージ(中) + 「感電」 命中低下無視
雷	25	12	敵単体に最大級の電気属性ダメージ(中) + 「感電」
電磁バリア	8	14	味方全体の電気属性耐性が上昇
大雷	35	18	敵全体に最大級の電気属性ダメージ(中) + 「感電」
電気マッサージ ※	20	30	味方全員の「再起不能・ブツン・混乱・睡眠」を解除
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
雷神 ※	50	50	敵単体に電気属性の極大ダメージ(中) 命中率・20% + 「麻痺・感電・従者・吹っ飛び・動けない」
雷鳴の槍 ※	30	※	敵全体を電撃の槍で攻撃する(中) 命中率・20% + 「麻痺・感電・従者・出血多量」
稲妻の鞭 ※	15	※	敵単体を電気の鞭で攻撃する(中) 命中率・10% + 「麻痺・感電・束縛・よろめき」

※「雷神」は、漁村の「キングジョーイ」戦でLv.40以上だとイベント習得することも可能

※「電気マッサージ」は、コム・オンボの「マリスカ」戦でイベント習得も可能

※「雷鳴の槍」「稲妻の鞭」は、ジョセフと一緒にホテルに泊まることでランダムで習得可能
「稲妻の鞭」はアヴドゥルと一緒に泊まっても稀に習得できる

本体デフォルト名	雷電(ライデン)	エニアグラム	6w5 冷静な堅実家
性格診断	静かで落ち着いていて、口数少なく理知的な人。 シャイで打ち解け難く、憶測が多く深読みする。 心配事を募らせると粘着質にこだわる。 聞き上手だが理屈っぽく、ドライに結論を出す。		
一言で表すと	「深読みする人」	旅における暗示	(ファラオ→) エジプト
作者注釈	理知的だけどビリビリした性格を、電気として表現しました。 電気とは、また機械文明の「知性」でもあります。 悪い人じゃないけど、悩み相談に正論で答えたりして相手を怒らせる人。		

小虫を生み出すだけ 虫は食い荒らすだけ ただ、その数が多い「だけ」

総勢 1000 体の小虫型群体系スタンド。近くにあるものを半自動的に食い荒らす。破壊力は低く、敵の戦意を奪う事に特化している。単純な命令しか出せないが、虫がやられても本体にフィードバックはない。

破壊力 - E	スピード - C	射程距離 - A
持続力 - A	精密動作性 - D	成長性 - E

A - 超スゴイ B - スゴイ C - 人間並 D - ニガテ E - 超ニガテ

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離 全体攻撃 基本命中率 90% 3%の確率で「蟲喰い・蟲集り」を付与						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	40	33	12	17	17	20
	Lv.50	600	433	128	119	209	216
耐性	特になし						
弱点	特になし						

特徴

最強技を除くとLv.17で技を覚えきる早熟型。攻撃技の威力は「最大級ダメージ」の「蟲弾」「軍隊アリ」でもそこそこの程度。固有の状態異常「蟲」「蟲食い」「蟲集り」重ね掛けによる継続ダメージと、「ヴァンパイアース」系による敵の弱体が主な武器。雑魚戦は苦手だがボス戦に強い。

アドバイス

ステータスや技性能の影響が大きくなって中～終盤になると攻撃技の弱さが目立ち、雑魚戦では火力不足を痛感させられる。特に「羽虫」「蚊」「小蜂」「軍隊アリ」は本体のステータスが威力に全く影響しない変わった技だ。ボス戦では「ヴァンパイアース」系のステータス低下と状態異常が輝く。固有状態異常「蟲」「蟲食い」「蟲集り」は最低3ターン持続する。主な効果は持続ダメージと命中率の低下。これら三種を同時に付与できるのが強みとなる。三種すべてを付与した場合、「毎ターン最大HPの14%もの大ダメージを与え、命中率为45%低下、スピードを半減」というとんでもない効果になる。状態異常を付与して、それを途切れさせないように立ち回るのがこのスタンドを使いこなすコツだ。

備考

これといった固有イベントは存在せず、「遠距離型」と3部では珍しい「群体型」で共通のリアクションがある程度だが、「同じタイプのスタンド」使いに遭遇する機会は多いだろう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ヴァンパイアーズ	15	—	蟲達が敵全体を自動的に攻撃する(遠) 命中低下無視 持続力低下 + 「蟲」
羽虫	3	—	敵全体を「暗闇」状態にする 成功率80% ステータスの影響なし
蚊	5	—	敵全体に小ダメージ(遠) + 「警戒・ブツン」 ステータスの影響なし
甲虫の盾	8	4	甲虫を盾にして身を守る。味方全体の持続力上昇 + 「追尾・襲撃」解除
虫の海	12	6	敵全体に無属性ダメージ(遠)
小蜂	8	8	敵全体に強烈なダメージ(遠) + 「毒」 ステータスの影響なし
集(たか)る	8	9	敵単体に無属性ダメージ(遠)
ヴァンパイアーズ2	20	12	蟲達が敵全体を自動的に攻撃する(遠) 命中低下無視 持続力・精神力低下 + 「蟲食い」
軍隊アリ	16	13	敵全体に最大級のダメージ(遠) ステータスの影響なし
ヴァンパイアーズ3	25	16	蟲達が敵全体を自動的に攻撃する(遠) 命中低下無視 SP・全ステータス低下 + 「蟲集り」
蟲弾	16	17	敵単体に最大級の無属性ダメージ(遠) + 「蟲食い・吹っ飛び」
『限界』を超える	100	45	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
アダム・ジ・アンツ	100	50	全ての蟲が敵単体を攻撃(遠) SP・全ステータス低下 命中率-30% +「毒・混乱・警戒・蟲・蟲食い・蟲集り・呼吸困難・出血多量」

※固有状態異常「蟲」「蟲食い」「蟲集り」について

蟲………最低3ターン持続。毎ターン10%で自然解除、攻撃被弾時に20%で解除。
命中率20%低下、毎ターンHP2%+1ダメージ、SP2%減少、スピード半減

蟲食い…最低3ターン持続。毎ターン10%で自然解除、攻撃被弾時に5%で解除。
毎ターンHP7%+1ダメージ

蟲集り…最低3ターン持続。毎ターン10%で自然解除、攻撃被弾時に5%で解除。
命中率25%低下、毎ターンHP5%+1ダメージ

本体デフォルト名	蟻原(アリハラ)	エニアグラム	9w1 真面目な平和主義者
性格診断	こまめに動いて一見働き者で、大人しく控えめな人。 緊張感が強く、疎外される事を恐れている。 神経質で几帳面。争いや葛藤を極度に避けるタイプ。 誠実だが細かく、穏やかで、受容的で、同情心に厚い。		
一言で表すと	「平和主義」	旅における暗示	(DIOの館を示した) 虫
作者注釈	アリや蜜蜂のように働き者なので、そのまま虫のスタンドイメージに。 争いを避けるタイプなので攻撃力は高くないものの、 その細かな気配りや集団での統率は、軍隊アリのごとく脅威的です。		

「カスタマイズ」指南

◆カーペンターズだけの特権 アイテムの「カスタマイズ」

主人公スタンド「カーペンターズ」がレベル14で習得する「カスタマイズ」は、手持ちのアイテムを改造してグレードアップさせることができる特殊な技だ。序盤の回復アイテムを効果の高いものに改造できるほか、低確率で貴重なステータスアップアイテムに変えることもできる。ただし、失敗するとアイテムは消滅してしまうぞ。

このページの「改造できるアイテム」リストを参考にして、ドンドン改造してみよう。

① 飲み物 ▶ 上級品 or ステータスアップアイテム

低確率で上級品に、超低確率でステータスアップアイテムに改造できる。

「パールジャム」はこの方法でしか手に入らない超貴重品だ。

改造できる飲み物	改造後のアイテム	確率	説明
ドラコーラ	ダイヤモンドC	2/11	飲み物。HPを大幅に回復する。
	クレイジーDX	1/11	破壊力+3。
エコーズ・ハイ	アクト2	2/11	飲み物。HP・SPを大幅に回復する。
	エコーズエッグ	1/11	最大SP+5。
GEコーヒー	レイクEMGE	2/11	飲み物。様々な状態異常を解除する。
	エクスペリエンス錠	1/11	最大HP+5。
FFポカリ	肉スプレー	2/11	HPを大きく回復する。5回使える。
	フー・ファイタン	1/11	持続力+3。
波紋茶	オーバードライブSY	4/21	飲み物。SPを大幅に回復する。
	山吹色の秘薬	1/21	最大HP+2、最大SP+2、全ステータス+1。
5万年前の雪解け水	ハーブボトル	4/21	SPを80回復する。
	パールジャム	1/21	完全回復。再起不能とすべての状態異常を解除する。

② 偽薬 ▶ ステータスアップアイテム

改造できる偽薬	改造後のアイテム	確率	説明
エクスペリエンス錠	エクスペリエンス錠	3/11	最大HP+5。
エコーズエッグ	エコーズエッグ	3/11	最大SP+5。
クレイジーBX	クレイジーDX	3/11	破壊力+3。
フー・ファイタン	フー・ファイタン	3/11	持続力+3。
ダービートラック	ダービードラッグ	3/11	精神力+3。
スタブラタブ	スタブラタブ	3/11	スピード+3。

③ 鉄くず ▶ 回復・攻撃アイテム

抽選は上から順に行われる。「医療ボッド」はほとんどこの方法でしか手に入らない貴重品だ。

改造できるアイテム	改造後のアイテム	確率	説明
鉄くず	医療ボッド	1/11	パーティ全員を完全回復。移動中のみ。
	医療ツール	1/6	様々な状態異常を解除。戦闘中も使用可。
	ペアリング弾	1/6	近距離パワー型が使うと物理攻撃。5回使える。
	ライフル弾	1/6	近距離パワー型が使うと物理攻撃。5回使える。

仲間データ

◆ジョースター御一行

主人公と共に旅をする仲間たち。

基本的には一人ずつしかパーティに加えられないが、ステータス・成長率ともに主人公より優秀。旅を進めるにつれて、ある程度は自動でレベルアップしていくぞ。

◆その他の仲間 (NPC)

ストーリーの展開によって、主人公に一時的に協力・同行してくれる仲間たち。

彼らのうちほとんどはスタンドをもたないが、自前の武器や技術で戦ってくれる。

全員がNPC (ノン・プレイヤー・キャラクター) であり、戦闘中は行動指示を受け付けず、独自の判断で行動する。

◇アイテムで習得できる技一覧

主人公と同様、仲間たちもアイテム (本) を使うことで特技を習得できる。

さまざまな特技を習得させれば、戦略の幅がグッと広がるぞ。

「○」は習得可 「×」は習得不可 「-」はレベルで習得		ジョースター御一行					その他の仲間						
		承	ジョ	アヴ	花	ボル	イギ	ガラ	ミリ	スピ	シュ	ホル	ダイ
波紋法	波紋の呼吸	○	-	×	×	×	×	×	×	-	×	×	-
	波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	-	×	×	○
	波紋カッター	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	山吹色の波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	青緑波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	緋色の波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	銀色の波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	正負の波紋疾走	○	-	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
	稲妻空烈刃	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	-
	稲妻十字空烈刃	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	-
地裂波紋震動	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	-	
空裂波紋疾風	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	-	
特殊行動	大声で怒鳴る	-	○	○	○	○	×	-	×	-	-	-	×
	笑う	○	○	○	○	○	×	-	×	×	-	-	×
	挑発	-	○	○	○	○	×	-	×	-	×	-	×
	不敵な笑み	○	○	○	○	○	×	-	×	-	×	×	×
	土下座	○	○	○	○	○	×	-	×	-	×	×	×
	泣く	×	×	×	×	×	×	×	-	×	×	×	×
	ハタハリ	-	○	○	○	○	×	×	×	-	×	×	×
HP-UP-YP	×	-	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	

空条 承太郎



攻撃方法	スターブラチナ	近距離パワー型スタンド
本体情報	空条 承太郎	クールな性格だが芯は熱い不良高校生。
服装	学生服	持続力 +4
戦法	前に出る	破壊力・スピード +5 持続力 -10 警戒・吹っ飛び・油断を 20%防止
装備	タバコ	ブツンを 10%防止

ステータス

通常攻撃	近距離 単体攻撃 + 「吹っ飛び」。命中率 +5% 会心率 25%。 必ず先制。回避率無視。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.5	73	55	39	10	28	47
	Lv.50	738	510	242	110	286	461
耐性	遠距離・物理属性に耐性。「魅了・油断」を完全防止。 「一撃死・ブツン・混乱・よろめき・警戒・酔っ払い・吹っ飛び・炎上」に耐性。						
弱点	状態異常「束縛」に弱い。						

特徴

近距離パワー型の代表ともいえるスタンドで、攻撃の際に相手を吹っ飛ばすことがある。また、通常攻撃のクリティカル率が非常に高く、必ず先制できるうえ、「回避率無視」効果まで持っている。技の破壊力がトップクラスで、近距離の敵を相手にするなら無類の強さを発揮するぞ。

ただし中・遠距離への攻撃手段に乏しく、特に像スタンド相手にはほとんど有効打をもたない。遠距離の敵は「流星指刺」や「流星破砕」でうまく凌ごう。Lv.40で覚える「流星白金」が唯一の遠距離技だが、やや命中率が悪くSP消費も高め。総合すると、近距離以外の集団ザコ戦では苦勞させられることが多いだろう。

アドバイス

持続力が低いので、何も考えずにゴリ押ししているとザコ戦でもあっさり再起不能になる。HP残量には特に注意して、こまめに回復してやろう。原作主人公だけあってストーリー上のボス戦にも多く参戦し、殆ど全てのルートでDIOと戦うメンバーに入るぞ。共闘する機会が最も多いので、必然的にレベルもどんどん上がっていく。頼れる仲間だ。

ドーピングアイテムで強化する場合は、HPと持続力を重点的に。破壊力・精神力・スピードは強化せずとも最高水準でまともっている。

備考

ジョースターの血統のおかげか、本（特技習得アイテム）で波紋技を習得できる。様々な波紋技を習得すれば、中・遠距離の敵や吸血鬼が相手でも問題なく戦える万能型になるぞ。

また、クリア後の特典として、開発室で勝者の証 5 個と引き換えに「スターブラチナ・ザ・ワールド」（『時』を止める）を習得できる。ただし、当然 DIO には通用しない。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
オラオラ	6	—	敵単体にパンチ連打でダメージ(近) + 「吹っ飛び」
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
流星鉄拳	8	—	敵単体に防御無視ダメージ(近) + 「よろめき・吹っ飛び」
ハッター	3	—	敵単体を「警戒」状態にする。成功率 50%
流星指刺	9	—	敵単体を指で突き刺しダメージを与える(中)
マッハオラ	12	10	敵単体にパンチ連打で強烈なダメージ(近) + 「よろめき・吹っ飛び」
挑発	1	11	敵単体を挑発して「ブツン」状態にする 成功率 50%
オラオラッシュ	15	13	敵全体にパンチ連打でダメージ(近) + 「吹っ飛び」
流星破砕	12	15	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「よろめき・警戒・吹っ飛び・出血多量」
超オラオラッシュ	24	18	敵全体にパンチ連打で強烈なダメージ(近) + 「吹っ飛び」
ブツンオラ	24	20	敵単体にパンチ連打で最大級のダメージ(近) + 「警戒・吹っ飛び」
フルパワーラッシュ	60	30	敵全体にパンチ連打で最大級のダメージ(近) + 「吹っ飛び」
蘇生する	14	35	再起不能から確実に復活 + HP 50%回復
流星白金	40	40	敵単体に最大級のダメージ(遠) + 「警戒・吹っ飛び」
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
見切る	3	※	自身の「暗闇・見失う・見落とす」状態を確実に解除する
白金流星群	30	※	敵全体に石を投げつけて強烈な物理ダメージ + 「よろめき・警戒・吹っ飛び・出血多量」
白金流星剣	24	※	敵全体を指剣で薙ぎ払いダメージを与える(中) + 「出血多量」
『時』を止める	200	※	承太郎以外の『時』を止める

※「見切る」はハイブリエステス戦に参戦すると自動的に習得する

※「白金流星群」は「流星破砕」習得後、「流星剣」はシンガポール以降で承太郎と宿泊すると低確率で習得する

◆クリア特典「スタープラチナ・ザ・ワールド」

『「時」を止める』を取得すると、承太郎の装備スタンドが『スタープラチナTW』に変更される。
『スタープラチナTW』の性能は以下の通り。

通常攻撃	近距離 単体・二回攻撃 + 「吹っ飛び」。会心率 30% 必ず先制。回避率無視。
ステータス	破壊力 +15・持続力 +20・精神力 +20・スピード +20

通常攻撃が二回攻撃になり、会心率が 30%に上昇、さらにステータスが大幅に強化される。
ただでさえ強い承太郎が、いっそう頼れる仲間になるぞ。

ジョセフ・ジョースター



攻撃方法	ハーミットバブル	中距離操作型スタンド
本体情報	ジョセフジョースター	波紋使い。ニューヨークの不動産王。
服装	ジャケット	持続力+4
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。 ステータスに変化なし。 あらゆる状態異常を5%防止。
装備	義手	束縛を50%防止。

ステータス

通常攻撃	近・中距離 太陽属性 単体攻撃 + 「束縛・波紋」。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.7	88	107	25	41	44	41
	Lv.50	731	944	128	186	446	315
耐性	太陽属性に耐性。 「ブツン・混乱・酔っ払い・波紋・呼吸困難」に耐性。						
弱点	「毒・睡眠・よろめき・警戒・麻痺・見落とす・吹っ飛び・凍結・感電・炎上・出血多量・動けない・魅了・脱水症状・油断」に弱い。						

特徴

スタンドは戦闘向きではないものの、本体が波紋の達人なので戦闘能力は非常に高い。

波紋技は屍生人・吸血鬼に特効なので、序盤から終盤まで頼りになるぞ。

御一行の中では唯一「波紋による治療・回復」を行えるのも強みだ。

中距離に対応した技が多いので、どの距離の敵が相手でもオールラウンドに戦える。

ただし状態異常には弱く、多くの敵が多発させてくる「よろめき・警戒・吹っ飛び」への耐性がまるでない。行動不能になりやすい点には要注意だ。

アドバイス

豊富な波紋技を扱い、単体・全体ともに高威力かつ多彩な攻撃方法をもつ。

単体には「隠者の紫 and 波紋」、全体には「策士の業」でガンガン攻めていこう。遠距離の敵にも「青緑波紋疾走」や「ハーミットビート」で対応できる。

強敵相手には「波紋ヘア・アタック」でパーティ全体の持続力を強化して挑もう。

レベル40で習得する「真・山吹色の波紋疾走」はケタ違いの威力をもつ大技だ。消費SPも大きいのが、最大SPが非常に高いジョセフならまったく問題なく連発できる。追加効果で「溶解」を付与できるのもうれしい。

備考

多くの波紋技を自力で習得できるが、波紋の書（周回特典アイテム）を使えばさらに波紋技のレパートリーを増やすことも可能だ。ジョセフの「破壊力」はあまり高くないので、「地裂波紋震動」より精神力の影響が大きい「空裂波紋疾風」がオススメ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
縛り付ける	7	—	敵単体にダメージ(中) + 「束縛」 命中率-20%
隠者の紫	4	—	敵単体に茨でダメージを与える(中)
波紋疾走	8	—	敵単体に物理・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ(中) + 「波紋」 太陽属性はない
ハーミットショット	6	—	敵全体にダメージ(中) 命中低下無視
波紋ヘア・アタック	12	8	味方全体の物理・太陽属性耐性を上昇 + 持続力を微増
ハーミットウェブ	15	9	敵単体を茨で締め上げる(近) + 「束縛」 命中率-10%
緋色の波紋疾走	10	10	敵単体に物理・炎・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
波紋の呼吸	6	10	自分のHPを60ほど回復 「毒・波紋・呼吸困難・油断」を解除
波紋カッター	10	12	敵単体に物理・太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	12	敵全体に物理・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
正負の波紋疾走	10	13	味方のHP10回復 + 「毒・ブツン・混乱・睡眠・束縛・麻痺・波紋・感電・呼吸困難・肉の芽」解除
ハーミットビート	12	14	長く伸びた茨で敵全体にダメージを与える(遠)
青緑波紋疾走	7	15	敵単体に物理・水・太陽属性ダメージ(遠) + 「波紋」
銀色の波紋疾走	15	16	敵単体に防御無視の物理・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
隠者の紫 and 波紋	16	17	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「束縛・波紋」
波紋治療	12	20	味方のHPを60ほど回復 さらに「毒・波紋・呼吸困難・肉の芽・油断・腹痛」を解除
波紋の深呼吸	20	21	自分のHPを200ほど回復 「毒・波紋・呼吸困難・油断」を解除
策士の業	24	22	敵全体に太陽属性ダメージ(中) + 「警戒・波紋」 命中低下無視
深仙脈疾走	0	30	自分の力をすべて味方を与える 一度しか使えない
HP-UP-YP	0	35	敵全体を「ブツン・警戒・油断」状態にする 成功率50%
真・山吹色の波紋疾走	99	40	敵単体に防御無視の物理・太陽属性最大級ダメージ(近) + 「溶解・波紋・吹っ飛び・呼吸困難」 命中低下無視
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

◆一度きりの特殊技「深仙脈疾走」

ジョセフがレベル30で習得する「深仙脈疾走(ディーパス・オーバードライブ)」を使用すると、パーティ全員が「経験値+30000」「最大HP・最大SP+50」「全ステータス+10」と大幅に強化される。ただし、ジョセフのレベルが30下がり、「再起不能」状態になってしまうぞ。

この技を使うのは正真正銘の一度きり。一度使用したセーブデータでは、周回プレイを繰り返しても再度使えるようにはならないのだ。使いどころをよく考えよう。

モハメド・アヴドゥル



攻撃方法	マジシャンズレッド	近距離パワー型スタンド。 炎は中距離に及ぶ。
本体情報	モハメド・アヴドゥル	生来のスタンド使い。占い師。
服装	マジックローブ	持続力 +12
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。 ステータスに変化なし。
装備	魔術師の腕輪	混乱・睡眠・警戒・油断を50%防止

ステータス

通常攻撃	近・中距離 炎属性 単体攻撃 + 「炎上」。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.7	73	105	23	34	62	26
	Lv.50	583	882	135	145	476	220
耐性	炎・冷気属性に耐性。「凍結・炎上」を完全防止。 「警戒・油断」に耐性。						
弱点	水・風属性に弱い。「ブツン・見失う・見落とす・吹っ飛び・出血多量」に弱い。						

特徴

ほぼ全ての技に炎属性をもち、追加効果で「炎上」を付与することもできる。炎属性を弱点とする敵は多く、逆に耐性を持つ敵は少ないので、特にザコ戦では非常に頼りになる。高威力技を序盤から使えるだけでなく、全ての攻撃技をレベル24までに習得するので、主人公や仲間のレベルが低く戦闘力に不安がある間は、アヴドゥルに同行してもらうのが良策だろう。

主に中距離技を扱うが、近・遠距離の高威力技も早々に習得する。どんな距離にいる敵にも問題なく対応できるのも強みのひとつだ。

アドバイス

最大SPと精神力が飛びぬけて高く、強力な技を惜しみなく放って全力で敵を一掃していける。それ以外のステータスはそれほど伸びず、ジョセフほどではないが苦手とする状態異常も多いので、そうした欠点を補うために最大火力での短期決戦を心がけていこう。

熱と炎を扱うスタンド『魔術師の赤』の本体だけあって、炎・冷気属性に耐性をもち、特に状態異常「凍結」を無効化できるという特長をもつ。「凍結」状態をバラ撒く後半の強敵「フリーズ」を相手にするなら、ぜひとも彼の力を借りたいところ。

備考

序盤から終盤まで頼れるアヴドゥルだが、どのルートでストーリーを進めても、中盤には必ず主人公と別行動になってしまう。そのぶん、合流したアヴドゥルは別れた時からレベルが10も上がっているぞ。一時離脱してしまうのは惜しいが、再会後にも変わらず頼りになるのが御一行のサブリーダーだ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する(近)
ファイアショット	4	—	敵単体に炎属性ダメージ(中) + 「炎上」
レッドバインド	7	—	敵単体に炎属性ダメージ(中) + 「束縛」 命中率-20%
ファイアウォール	6	—	敵全体に炎属性ダメージ(中) + 「炎上」 命中低下無視
Cファイアハリケーン	8	11	敵単体に強烈な炎属性ダメージ(中) + 「炎上」
レッドシェル	10	11	味方全体に冷気属性耐性 + 「凍結」を解除
生物探知機	5	13	味方全体の「見失う・見落とす」状態を確実に解除
焰の追跡弾	9	14	敵単体に距離無視の炎属性ダメージ + 「追尾」状態
レッドウィップ	12	15	敵単体に炎属性ダメージ(中) + 「束縛・炎上」
ファイアイーグル	12	16	敵全体に強烈な炎属性ダメージ(中) + 「炎上」 命中低下無視
C・F・H・S	24	18	敵全体に最大級の炎属性ダメージ(中) + 「炎上」 命中低下無視
ナバームボム	30	19	敵全体に強烈な炎属性ダメージ(遠) + 「警戒・炎上」 命中低下無視
灼熱のアンク	16	21	敵単体に最大級の炎属性ダメージ(中) + 「炎上」
地獄の業火	40	24	敵単体に超強烈な炎属性ダメージ(近) + 「混乱・警戒・炎上」
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

◆エジプトでも頼りになるアヴドゥルさん

旅の終盤、エジプト上陸後に出現する強敵「フリーズ」は、名前の通り冷気属性と状態異常「凍結」を連発してくる。運が悪いと「毎ターン凍らされて何もできずにゲームオーバー」なんてことも有り得るのだ。ザコ敵だと思ってナメてかかると痛い目に遭うぞ。

エジプトに上陸したはいいものの、主人公や仲間たちのレベルが低いので恐ろしくてレベル上げもできない……という状況では、アヴドゥルを仲間に加えることをオススメする。

アヴドゥルは「炎上・凍結」状態に完全耐性をもち、「レッドシェル」で味方に冷気属性耐性を付与することができる。さらに炎属性の攻撃は「フリーズ」の弱点なので、強敵「フリーズ」対策にはうってつけた。彼の能力を活かさない手はない。

どのルートを通っても御一行とはしばらく別行動になってしまうアヴドゥルだが、ホームグラウンドであるエジプトでは八面六臂の活躍をみせてくれるだろう。



◀多くのプレイヤーに「フリーズ」を倒した経験をもつアヴドゥルは「フリーズ」にハマり初

花京院 典明



攻撃方法	ハイエロファント・G	遠距離操作型スタンド
本体情報	花京院 典明	生来のスタンド使い。高校生。
服装	学生服	持続力 +4
戦法	距離を取る	持続力 +5 破壊力 -10・スピード -5 近距離攻撃を軽減・無効化する
装備	花京院のハンカチ	さまざまな状態異常を 15% 防止

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離	単体攻撃 + 「ブツン・混乱・束縛」。命中率 +5%					
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.6	63	78	10	30	51	37
	Lv.50	572	752	102	144	436	344
耐性	「ブツン・混乱・束縛・魅了・油断」に耐性。						
弱点	状態異常「暗闇・よろめき」に弱い。「吹っ飛び」に非常に弱い。						

特徴

ジョースター御一行では唯一の遠距離型スタンドをもつ。単体・全体ともに強力な技が揃っており、遠距離以外の敵に対しても効率よく立ち回ることができる。物理・精神両面で敵をスタンさせる状態異常付与技を多く持ち、サポート能力も優秀。

最大HPと破壊力の伸びは悪いものの、技の多くは精神力にのみ依存するので、攻撃面ではこれといった欠点をもたない。精神系の状態異常に対する耐性が高く、行動を妨害されにくいのも長所といえるだろう。ただし、状態異常「吹っ飛び」には非常に弱い。

アドバイス

序盤は遠距離技「E・スブラッシュ」と「法皇の結界」を連発して敵を蹴散らしていこう。近距離の敵には「タイラップスネーク」や「侵入させて暴走 / 混乱」などで捌め手を狙っていくのもいい。

レベル 20 で「お仕置き時間」を習得すれば、決定打をもたなかった近距離の敵にも強烈な攻撃をお見舞いしてやれる。ダメージだけでなく、多くの状態異常を一度に付与できる優秀な技だ。命中率がやや低いのが難点なので、あらかじめ敵を行動不能系の状態異常にしておくなどの工夫をしてやろう。

備考

主人公のスタンドが近距離型なら、まず最もお世話になるだろう。高い精神力と強力な技で遠距離の敵を確実に仕留めているので、互いの長所を活かしてどんな敵でも蹴散らしてやれるぞ。ただし、状態異常「吹っ飛び」を多用してくる敵とは相性が悪い。こちらが先手を打って敵を行動不能にしてやろう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
侵入させて暴走させる	4	—	敵単体を「ブツン」状態にする 基本成功率 100%
侵入させて混乱させる	6	—	敵単体を「混乱」状態にする 基本成功率 100%
縛り付ける	7	—	敵単体にダメージ(中) + 「束縛」 命中率・20%
E・スブラッシュ	4	—	敵単体にダメージ(遠) + 「よろめき」
法皇の結界 5m	6	—	敵全体にダメージ(遠) + 「警戒」 命中低下無視
タイラップスネーク	15	—	敵単体にダメージ(中) + 「束縛」 命中率・10%
E・スブラッシュ×10	8	8	敵単体に強烈なダメージ(遠) + 「警戒・吹っ飛び」
法皇の結界 10m	12	12	敵全体に強烈なダメージ(遠) + 「警戒」 命中低下無視
E・スブラッシュ×100	16	16	敵単体に最大級のダメージ(遠) + 「よろめき・警戒・吹っ飛び」
お仕置き時間	30	20	敵単体に防御無視ダメージ(近) 命中率・35% + 「ブツン・混乱・睡眠・よろめき・警戒・見失う」
法皇の結界 20m	24	25	敵全体に最大級のダメージ(遠) + 「警戒」 命中低下無視
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

◆一時離脱→再加入後の変更点

エジプト上陸後、アヴドゥルと入れ替わるようにして花京院が強制的に離脱してしまう。パーティに再加入するのは最後の町「カイロ」になってしまいが、目の負傷から復帰した花京院はグラフィックが変わり、装備品が「花京院のハンカチ」から「花京院のサングラス」に変わっている。さらに、レベルが離脱した時から3も上昇しているのだ。



攻撃方法	ハイエロファント・G	遠距離操作型スタンド
本体情報	花京院 典明	生来のスタンド使い。
服装	学生服	持続力 +4
戦法	距離を取る	近距離攻撃を軽減・無効化する
装備	花京院のサングラス	暗闇・混乱・ブツンを50%防止

仲間の装備は変更できないので「花京院のサングラス」を外すことはできないが、某格闘ゲームのように「恐怖をのりこえた花京院は強制死亡エンディング」…なんてことはないので安心してほしい。

J・P・ポルナレフ



攻撃方法	シルバーチャリオツ	近距離スピード型スタンド
本体情報	J・P・ポルナレフ	生来のスタンド使い。復讐者。
服装	ジャケット	持続力 +4
戦法	突撃する	破壊力・精神力・スピード+10 持続力 -20 遠距離に耐性 警戒・油断を20%防止
装備	ハーフハートのピアス	物理攻撃の回避率が上昇する

ステータス

通常攻撃	近距離 単体攻撃 + 「よろめき・出血多量」。必ず先制。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.12	162	80	61	15	53	104
	Lv.50	944	433	234	126	253	472
耐性	炎・冷気属性に耐性。「警戒」を完全防止。 「毒・束縛・酔っ払い・炎上」に耐性。						
弱点	状態異常「ブツン・混乱・魅了」に弱い。「油断」に非常に弱い。						

特徴

スピードが非常に高く、装備品（ハーフハートのピアス）の効果も相俟って高い回避率を誇る。ステータスでは持続力の低さが目立つが、高いHPと回避率のおかげで十分補えるだろう。タフだけでなく、承太郎に次ぐ破壊力をもつので攻撃面では非常に頼りになる。また、本体特性としてまったく「警戒」しないので、行動を妨害されにくい。

攻撃技はどれも非常に高威力で、追加効果に「警戒・よろめき・出血多量」を持つ技が多い。火器兵器などの物理攻撃を高確率で回避できることもあり、特に人間系の敵には非常に強い。

アドバイス

無属性の高威力技ばかり覚えるので、速攻で敵を蹴散らしていきな。特にレベル14で習得する「ミリオン・スピット」は近距離技にもかかわらず中・遠距離の敵に対してもそこそこのダメージを期待できるほどの高威力。非常に使い勝手が良い。

欠点としては、最大SPの低さと消費SPの高さからくる燃費の悪さが挙げられる。ザコ戦ではSP節約のため、通常攻撃が全体攻撃になる「SチャリオツATO（アーマーテイクオフ）」で戦うのも良いだろう。持続力と精神力が低下するが、上昇した破壊力とスピードでほぼ必ず先手を取るので、「やられる前にやる」スタンスで一気に突破してやろう。

備考

長期戦が予想されるボス戦には、必ずSP回復アイテムを多めに用意して臨みたい。防御面では、状態異常「吹っ飛び」「よろめき」などでひとたび行動不能（回避率無視）になると一気に落とされる危険がある。最大HPが高いとはいえ、油断しないように。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
叩つ斬る	8	—	敵単体に無属性ダメージ（近） + 「出血多量」
残像剣	10	—	敵全体に無属性ダメージ（近） + 「警戒・出血多量」
メッタ斬り	16	—	敵単体に強烈な無属性ダメージ（近） + 「出血多量」
メッタ刺し	13	—	敵単体に無属性ダメージ（近） + 「警戒」
微塵切り	16	—	敵全体に強烈な無属性ダメージ（近） + 「出血多量」
アーマーチェンジ	10	—	鎧を着脱。スタンドが「SチャリオッツATO」に変化する。
ミリオン・スピット	32	14	敵全体に最大級の無属性ダメージ（近） + 「よろめき・出血多量」
レイダーツ	17	15	敵単体に突撃して強烈なダメージ（中） + 「警戒」
針串刺しの刑	32	18	敵単体に最大級の無属性ダメージ（近） + 「出血多量」
高速攪乱	30	25	敵全体に「見失う」状態を付与 成功率90%
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
目潰し	7	※	敵全体に「暗闇・見失う」状態を付与 基本成功率100%
斬鉄剣	20	※	敵単体に防御無視ダメージ（近） + 「一撃死・警戒・出血多量」
解放する	36	※	敵全体に防御無視ダメージ（遠） + 「警戒」
レクイエムの片鱗	99	※	ポルナレフ以外の敵味方全員に耐性を無視して確実に「睡眠」付与

- ※ 「目潰し」はカルカッタでの「J・ガイル」戦開始時に習得する
- ※ 「斬鉄剣」はコム・オンボで「二刀流ポルナレフ」を戦闘で撃破すると習得する
- ※ 「解放する」はDIOの館での「ヴァニラ・アイス」戦開始時に習得する
- ※ 「レクイエムの片鱗」はアイテム「矢じりの破片」を使用することで習得する

◆ATO（アーマー・テイク・オフ）について

初期習得の「アーマーチェンジ」は、戦闘中だけでなく移動中にも使用可能な特殊技だ。

使用するとポルナレフのスタンド「シルバーチャリオッツ」が「SチャリオッツATO（アーマーテイクオフ）」に切り替わり、性能が以下のように変化する。

通常攻撃	近距離 全体攻撃 + 「警戒・見失う・出血多量」。 必ず先制。回避率無視。
ステータス	破壊力+10・スピード+40・持続力-30・精神力-25

「SチャリオッツATO」は通常攻撃が全体攻撃になり、追加効果が「警戒・見失う・出血多量」付与に変化、さらに回避率無視効果がつく。通常攻撃を主軸に敵を一掃していく戦闘スタイルだ。

再度「アーマーチェンジ」を使用することで「シルバーチャリオッツ」に戻ることができるぞ。

イギー



攻撃方法	ザ・フル	中距離特殊型スタンド
本体情報	イギー	高い知能と判断力を持つ野良犬。
服装	(なし)	装備していない
戦法	距離を取る	持続力 +5 破壊力 -10・スピード -5 近距離攻撃を軽減・無効化する
装備	コーヒーガム	睡眠を 20% 防止

ステータス

通常攻撃	近・中距離 単体攻撃 + 「暗闇」。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.20	188	203	54	68	50	127
	Lv.50	674	618	182	177	168	475
耐性	電気属性に耐性。クリティカル無効。物理回避率上昇。 「暗闇・見失う・見落とす・魅了」を完全防止。						
弱点	大地属性に弱い。状態異常「警戒・吹っ飛び」に弱い。						

備考

初期レベル20。友好度10P未満の場合はこちらのイギー。戦闘中は自動で行動する。やる気がないのか、戦力としてはあまり期待できない。友好度10P以上になると、右ページのイギーに切り替わる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
寝る	1	—	敵単体に「よろめき」を付与 成功率 30%
おなら	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率 30%
砂けむり	4	—	敵全体に「暗闇」を付与 成功率 70%
体当たり	5	—	敵単体に無属性ダメージ + 「よろめき」 命中率 -20%
獣の咆哮	3	—	敵全体に「警戒」を付与 成功率 80%
薙ぎ払う	16	—	敵全体に強烈な無属性ダメージ(近) + 「よろめき」
サンドライダー	25	—	ライダーで飛び上がって自身の近距離・大地属性耐性を強化
砂嵐	7	—	敵全体に距離を無視した風属性ダメージ + 「見落とす・吹っ飛び・呼吸困難」 「ディープ・パープル」の技とは別のもの
引っ掻く	8	—	敵単体に無属性のダメージ(近)
嘔み付く	16	—	敵単体に無属性のダメージ(近)
バカの真似	1	—	敵全体に「油断」を付与 成功率 50%
石つぶて	10	—	敵全体に距離を無視した大地属性ダメージ(近)
食い千切る	16	—	敵単体に防御無視のダメージ(中)
味方を嘔む	3	—	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」を80%の確率で解除
サンドマジック	10	22	敵全体に「混乱・警戒・見落とす」を付与 成功率 80%
追いかける	1	28	敵単体を「追尾」状態にする 成功率 80%

◆「闘志を燃やすイギー」について

友好度 10 P以上になるか、ベットショップを撃破してDIOの館を発見した後は、レベルと経験値をそのまま引き継いでこちらのイギーに切り替わる。

行動指示が可能になり、能力と技が大幅に強化されているぞ。

連れ歩くのに「コーヒーガム」も不要だ。

攻撃方法	ザ・フル	中距離特殊型スタンド
本体情報	イギー	高い知能と判断力を持つ野良犬。
服装	エジプト綿のハンカチ	持続力+5。炎・冷氣・太陽に耐性。
戦法	前に出る	破壊力・スピード+5 持続力-10 警戒・吹っ飛び・油断を20%防止
装備	コーヒーガム	睡眠を20%防止

ステータス

通常攻撃	近・中距離 単体攻撃 +「暗闇」。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.20	188	203	79	48	90	137
	Lv.50	674	618	223	135	286	485
耐性	「魅了」を完全防止。「暗闇・見失う・見落とす」に耐性。						
弱点	状態異常「警戒・吹っ飛び」に弱い。						

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
砂けむり	4	—	敵全体に「暗闇」を付与 成功率 70%
体当たり	5	—	敵単体に無属性ダメージ + 「よろめき」 命中率 -20%
獣の咆哮	3	—	敵全体に「警戒」を付与 成功率 80%
砂嵐	7	—	敵全体に距離を無視した風属性ダメージ + 「見落とす・吹っ飛び・呼吸困難」 「ディープ・パープル」の技とは別のもの
引っ掻く	8	—	敵単体に無属性のダメージ (近)
噛み付く	16	—	敵単体に無属性のダメージ (近)
石つぶて	10	—	敵全体に距離を無視した大地属性ダメージ (近)
味方を噛む	3	—	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」を80%の確率で解除
匂いを嗅ぐ	3	—	味方全体の「暗闇・見失う・見落とす」を60%の確率で解除
バカの真似	1	—	敵全体に「油断」を付与 成功率 50%
サンドアタック	8	—	敵単体にダメージ (近) + 「よろめき」
サンドストライク	16	—	敵単体に強烈なダメージ (近) + 「吹っ飛び」
食い千切る	16	—	敵単体に防御無視のダメージ (中)
サンドウォール	20	—	味方全体の物理耐性強化 + 持続力上昇
サンドクラッチ	8	21	敵単体にダメージ (近) + 「束縛」
サンドマジック	10	22	敵全体に「混乱・警戒・見落とす」を付与 成功率 80%
サンドウェーブ	13	23	敵全体にダメージ (近) + 「よろめき」
サンドスラッシュ	24	28	敵単体に最大級のダメージ (近) + 「出血多量」
サンドカノン	50	35	敵全体に大地属性の最大級ダメージ (中) + 「吹っ飛び」
『限界』を超える	100	40	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
大砂嵐	40	40	敵全体に距離・防御無視の風属性ダメージ + 「吹っ飛び・呼吸困難・出血多量」

ガラハド



攻撃方法	サブマシンガン	スタンドではない。物理攻撃を行う。
本体情報	成人男性	味方の男性。
服装	バトルスーツ	SPW財団で特別開発された戦闘服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	ナイフ	破壊力+5。「束縛」を30%防止する。

ステータス

通常攻撃	物理属性	全体攻撃 + 「警戒」 命中率 -15%					
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.16	143	164	76	63	40	65
	Lv.50	633	618	196	158	129	229
耐性	冷気属性に耐性。 「一撃死・毒・暗闇・束縛・吹っ飛び・よろめき・麻痺・追尾・凍結・炎上・感電・呼吸困難・出血多量・動けない」に耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

SPW財団の私設戦闘部隊隊員。戦闘中は自動行動。主に火器兵器による攻撃を担当する。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率 30%
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率 50%
ヘッドショット	23	—	敵単体に大ダメージ(遠) + 「一撃死」
威嚇射撃	6	—	敵全体に「警戒・よろめき」を付与
不敵な笑み	4	—	敵全体に「警戒」を付与 成功率 70%
手榴弾	20	—	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び」
ピンポイントショット	16	—	敵単体に防御無視ダメージ(遠)
傭兵を呼ぶ	10	17	敵全体を「襲撃」状態にする 成功率 90%
バズーカ砲	30	20	敵全体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び・炎上」
呼びかける	3	20	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」解除 成功率 80%
土下座	5	23	敵単体に「警戒・手加減・油断」を付与 成功率 80%
ダイナマイト	40	25	敵単体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び」
ミサイル	60	30	敵全体に最大級の物理ダメージ + 「暗闇・炎上」
見切る	3	40	自身の「暗闇・見失う・見落とす」を確実に解除する
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇
試作型凍結ナイフ	20	※	敵単体に物理・冷気属性のダメージ + 「一撃死・凍結・麻痺・呼吸困難・よろめき」

※「試作型凍結ナイフ」は、ガラハドのレベルが28以上で「富豪の屋敷」に到着するとイベントで習得

ミリアム



攻撃方法	ハンドガン	スタンドではない。物理攻撃を行う。
本体情報	成人女性	味方の女性。
服装	バトルスーツ	SPW財団で特別開発された戦闘服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	プラチナの指輪	「ブツン・混乱」を30%防止する。

ステータス

通常攻撃	物理属性	単体攻撃 + 「警戒」 命中率 -5%					
		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
ステータス	Lv.14	128	214	47	48	62	80
	Lv.50	533	972	132	123	335	359
耐性	炎属性に耐性。 「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見失う・見落とす・五感殺し・吹っ飛び・手加減・油断」に耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

SPW財団の私設戦闘部隊隊員。戦闘中は自動行動。主に支援・補助・回復を担当する。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
泣く	1	—	敵全体に「油断・手加減」を付与 成功率30%
目隠まし	4	—	敵全体に「暗闇」を付与 成功率60%
物理弾を発砲	3	—	敵単体に物理ダメージ ステータスは影響しない
傷薬	10	—	味方単体のHP 50 回復 アイテムと違い「出血多量」は解除不可
薬箱	20	—	味方単体のHP 250 回復 アイテムと違い「出血多量」は解除不可
解毒剤	5	—	味方単体の「毒」状態を解除
緩和剤	5	—	味方単体の「麻痺」状態を解除
安定剤	5	—	味方単体の「ブツン・混乱」状態を解除
目薬	5	—	味方単体の「暗闇」状態を解除
気付け薬	5	—	味方単体の「睡眠」状態を解除
助けを呼ぶ	5	16	敵全体を「襲撃」状態にする 成功率90%
誘惑	5	17	敵単体に「警戒・魅了・手加減・油断」を付与 成功率80%
麻酔	5	18	敵単体を「睡眠」状態にする 基本成功率100%
火炎放射砲	16	23	敵全体に物理ダメージ + 「炎上」 炎属性はない 威力には精神力のみ影響する
蘇生する	14	25	「再起不能」から確実に復活 + HP 50%回復
ドーピング	100	45	味方単体のステータスを大幅に上昇させる
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

スピードワゴン



攻撃方法	スレッジハンマー	スタンドではない。物理攻撃を行う。
本体情報	スピードワゴン	ロバート・E・O・スピードワゴン。ゴロツキ。
服装	アウトウェア	アウトドア用に作られた機機能服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	仕込み帽子	駆動する刃を内蔵した帽子。

ステータス

通常攻撃	物理属性 単体攻撃 + 「よるめき・警戒」 命中率・10%						
	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
ステータス	Lv.5	54	78	51	26	24	21
	Lv.49	472	619	169	101	238	245
	Lv.50	900	999	239	165	342	263
耐性	「ブツン・混乱・警戒・麻痺・見失う・見落とす・酔っ払い・五感殺し・凍結・炎上・感電・呼吸困難・出血多量」に耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

第一部に登場した貧民街のゴロツキ。イベントで仲間に加わり、「潜水艦ルート」で一時的にパーティに同行する。戦闘中は自動行動。回復・補助技を豊富に習得し、最終的には波紋をも操るようになる。ステータスはすべて平均以下だが、レベル50になると爆発的な伸びをみせる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
ブーメランハット	5	—	敵全体に物理ダメージ + 「よるめき・警戒・出血多量」
物理弾を発砲	3	—	敵単体に物理ダメージ ステータスは影響しない
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率50%
ハッタリ	3	—	敵単体に「警戒」状態を付与する 成功率50%
不敵な笑み	4	—	敵全体に「警戒」を付与 成功率70%
呼びかける	3	6	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」解除 成功率80%
炎を消す知恵	5	7	味方単体の「炎上」状態を解除する
毒消す知恵	5	8	味方単体の「毒」状態を解除する
氷を溶かす知恵	5	9	味方単体の「凍結」状態を解除する
仲間を呼ぶ	10	10	道中で知り合ったゴロツキを呼んで敵を襲わせる 「襲撃」付与
電気を逃がす知恵	5	10	味方単体の「感電」状態を解除する
目撃まし	4	11	敵全体に「暗闇」を付与 成功率60%
手榴弾	20	13	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び」
傷薬	10	14	味方単体のHP 50 回復 アイテムと違い「出血多量」は解除不可
威嚇射撃	6	15	敵全体に「警戒・よるめき」を付与
注意を逸らす	15	17	敵全体に「ブツン・警戒・見落とす」状態を付与する
土下座	5	20	敵単体に「警戒・手加減・油断」を付与 成功率80%
炎炎放射砲	16	22	敵全体に物理ダメージ + 「炎上」 炎属性はない
薬箱	20	24	味方単体のHP 250 回復 アイテムと違い「出血多量」は解除不可
ダイナマイト	40	25	敵単体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び」
波紋の呼吸	6	30	自身のHPを60程度回復する
バザーカ砲	30	35	敵全体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び・炎上」
波紋疾走	8	50	敵単体に太陽属性のダメージ (近) + 「波紋」
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

シュトロハイム



攻撃方法	内蔵型機関銃	スタンドではない。物理攻撃を行う。
本体情報	シュトロハイム	サイボーグナチス軍人。ジョセフの戦友。
服装	軍服	物理攻撃を軽減する。
戦法	捨て身	捨て身で戦う。
装備	軍用ブーツ	地形によるダメージを防ぐブーツ。

ステータス

通常攻撃	物理属性 全体攻撃 + 「警戒・吹っ飛び」 命中率 -5%						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.20	304	161	119	56	78	74
	Lv.50	943	477	275	196	191	224
耐性	冷気・太陽属性に耐性。 「一撃死・毒・よろめき・酔っ払い・吹っ飛び・感電・出血多量」を完全防止。 「睡眠・束縛・警戒・凍結・呼吸困難・動けない・重圧」に耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

第二に登場したナチスのサイボーグ軍人。イベントで仲間に加わり、「潜水艦ルート」で一時的にパーティに同行する。戦闘中は自動行動。

高い破壊力と太陽属性の技で屍生人だろーと戦車だろーと蹴散らしてってくれるぞ。

ただし、ザコ敵相手でも高消費な技をガンガン放つので、SP残量には要注意。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
物理弾を発砲	3	—	敵単体に物理ダメージ ステータスは影響しない
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率 30%
手榴弾	20	—	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び」
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の 「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
紫外線レーザー	6	—	敵単体に太陽属性のダメージを与える (遠) + 「暗闇」
内蔵式マシンガン	15	—	胴体のマシンガンで敵全体に防御無視の物理ダメージ
焦点照射	12	—	敵単体に距離を無視した太陽属性のダメージ
バズーカ砲	30	20	敵全体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び・炎上」
サンレーザー	26	29	敵単体に最大級の太陽属性ダメージ (遠) + 「暗闇」
ミサイル	60	30	敵全体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び・暗闇・炎上」
ロケットパンチ	15	36	敵単体に物理ダメージ + 「よろめき・吹っ飛び・動けない」
集中砲火	32	40	敵単体に最大級の物理ダメージ + 「吹っ飛び」
電気マッサージ	20	43	味方全体の「再起不能・ブツン・混乱・睡眠」を解除
紫外線増幅装置	16	49	敵全体に太陽属性で強烈なダメージ + 「暗闇」
核爆弾	300	50	全てを吹き飛ばす最大の物理攻撃

ホル・ホース



攻撃方法	エンペラー	遠距離特殊型。スタンド拳銃。
本体情報	ホル・ホース	DIOの刺客のスタンド使い。
服装	アウトウェア	アウトドア用に作られた機能服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	タバコ	「ブツン」を10%防止する

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離	単体・二回攻撃	+「警戒」	命中率+5%			
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.20	168	170	79	48	89	110
	Lv.50	600	735	207	145	250	486
耐性	「見失う」を完全防止。「毒・暗闇・睡眠・無効・束縛・よろめき・見落とす」に耐性。						
弱点	「混乱」に弱い。						

特徴

『皇帝』の暗示をもつスタンド使い。DIOの刺客だが、「潜水艦ルート」では一時的に共闘することになる。戦闘中は自動行動。

ステータスは破壊力とスピードが高め。通常攻撃が二回攻撃なので、SPが切れても頼りになる。敵のステータスを下げる技を豊富に持ち、「傷薬」で回復もこなせる優秀な「ナンバー2」だ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
傷薬	10	—	味方単体のHP 50 回復 アイテムと違い「出血多量」は解除不可
解毒剤	5	—	味方単体の「毒」状態を解除する
発砲	3	—	敵単体にダメージ（遠）
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率 30%
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率 50%
連射	8	—	敵単体に大ダメージ（遠）
ヘッドショット	23	—	敵単体に大ダメージ + 「一撃死」（遠）
アームショット	16	—	敵単体にダメージ（遠） + 破壊力低下
レッグショット	16	—	敵単体にダメージ（遠） + スピード低下
ホーミングショット	10	—	敵単体を弾速の遅い追尾弾で追い回す + 「追尾」
威嚇射撃	6	—	敵全体に「警戒・よろめき」を付与
ピンポイントショット	16	23	敵単体に防御無視のダメージ（遠）
乱射	15	25	敵全体に大ダメージ（遠）
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

ダイアー



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	ダイアー	波紋使い。ツェベリと同門の親友。
服装	マジックローブ	丈夫な布で作られた魔術師のローブ。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	波紋マフラー	特殊な虫の腸で作ったマフラー。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.30	398	364	97	74	118	138
	Lv.50	900	937	240	152	225	268
耐性	太陽属性に耐性。状態異常「波紋」を完全防止。						
弱点	特になし。						

特徴

第一部に登場した波紋使いで、ウィル・A・ツェベリの親友。

特殊な条件を満たしていた場合のみ、「アスワン」の遺跡で一時的にパーティに加わる。

戦闘中は自動行動。

初期レベルが30もあり、独自の強力な波紋技を扱う。遺跡内の屍生子どもをまとめて溶かしていつてくれるぞ。進んだルートによっては、遺跡を抜けた後にも別の場所で再会する可能性がある。

スポット参戦の仲間だが、特技習得アイテム「波紋の書」を使えば波紋技の追加習得も可能だ。

もっとも、戦闘中は自動行動なので、覚えた波紋技を使うかどうかはダイアーさん次第。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
稲妻空裂刃	6	—	敵単体に太陽属性で防御無視のダメージ (近)
稲妻十字空裂刃	15	—	敵単体に太陽属性で防御無視の大ダメージ (近)
波紋の呼吸	6	—	自身のHPを60程度回復
波紋の深呼吸	20	—	自身のHPを200程度回復
地裂波紋震動	20	—	敵全体に太陽・大地属性のダメージ + 「よろめき・波紋」
空裂波紋疾風	12	—	敵全体に太陽・風属性のダメージ + 「吹っ飛び・波紋」
スローな動き	5	—	スローな動きで敵単体に「油断」状態を付与する
波紋のバラ	5	—	敵単体に物理・太陽属性性微ダメージ + 「暗闇・よろめき・警戒・波紋」
究極・稲妻十字空裂刃	100	50	敵単体に太陽属性で防御無視の強烈的なダメージ (近) + 「よろめき・警戒・溶解・波紋・炎上」
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

アイテムリスト

アイテムは大きく分けて「回復アイテム・攻撃アイテム・技習得アイテム・イベントアイテム」の4種類。

リスト・凡例

アイテム名	価格	主な入手場所	アイテム説明。
		町名など	使用効果。

回復アイテム・食料

回復量は多いが、戦闘中は使用できない。特性「大食い」の空腹状態を解除できる。

おにぎり	50 G	主な入手場所	鮭のおにぎり。体力が少しだけ回復する。海苔がパリッとしている。
		コンビニ	HPを30%+10回復。
お菓子	130 G	主な入手場所	たべっこドーナツ。体力&SPが少しだけ回復する。
		コンビニ	HP・SPを25%+10回復。
携帯食料	200 G	主な入手場所	軍用レーション。HPとSPが回復する。どこでも買えるが味気ない。
		ホテル売店	HPを20%+40、SPを20%+20回復。
肉まん	120 G	主な入手場所	具がたっぷりの肉まん。体力を回復する。温かいうちに食べよう。
		東・南アジア	HPを30%+30、SPを5%+15回復。
エッグタルト	150 G	入手場所	プリンのような玉子のタルト。ひと箱3つ入り。3回使える。
		香港	HPを10%+15、SPを20%+20回復。
亀ゼリー	200 G	入手場所	亀苓膏(さいいこう)。亀の腹甲と生薬で作る薬膳。苦いのでシロップを。
		香港	味方全体のHP・SPを15%+20回復。「毒・麻痺・腹痛」を解除
カヤジャム	300 G	入手場所	ココナッツミルクのジャム。3回使える。
		シンガポール	HP・SPを50回復。「カヤ」とはマレー語で「豊かな」という意味。
マンゴープリン	600 G	入手場所	果肉たっぷりのマンゴープリン。味方全員のSPを80回復する。
		シンガポール	味方全体のSPを80回復。みんなで食べているのだろう。
サモサ	300 G	主な入手場所	インド風揚げ春巻き。SP大回復。アジア・アフリカで広く食べられる。
		インド・漁村	HPを10%+30、SPを20%+70回復。
ドネルケバブ	300 G	主な入手場所	中近東のハンバーガー。HP大回復。薄切りにしたロースト肉を挟む。
		インド・エジプト	HPを25%+115、SPを10%+5回復。
コシャリ	700 G	主な入手場所	エジプト風ミートソースパスタ。HP極大回復。エジプトの国民食だ。
		エジプト	HPを40%+115、SPを25%+5回復。
フルーツセット	1000 G	入手場所	フルーツのセット。再起不能から復活させる。お見舞いの品にも。
		アスワン	再起不能から復活し、HPを50%、SP25%回復。
スポンジケーキ	250 G	入手場所	トゥインキー。体力&SPが回復する。甘いクリームがたっぷり。
		エドフ	HP・SPを30%+30回復。

以下はトニオさんの特製料理。安価で効果バツグンだ。

アンチョビのピッツァ	40 G	入手場所	HPを50ポイント回復する。アンチョビとチーズの素朴なピッツァ。
		トニオさん	HP50回復。「毒・腹痛・体調不良」も回復できる。
地中海風リングウィーネ	300 G	入手場所	HPを250ポイント回復する。リングウィーネとはロングパスタの一種。
		トニオさん	HP250回復。「毒・腹痛・体調不良」も回復できる。
特製プリン	180 G	入手場所	SPを80ポイント回復する。不良も感懐するおいしさ。
		トニオさん	SPを80回復。「毒・腹痛・体調不良」も回復できる。
子羊背肉リングソース	500 G	入手場所	HP・SPを完全に回復する。腹が裂けるほどおいしい。
		トニオさん	HP・SP完全回復。「毒・腹痛・体調不良」も回復できる。
娼婦風スパゲティ	250 G	入手場所	再起不能から復活する。別名は「フタネスカ」。さめないうちに。
		トニオさん	再起不能から復活し、HP100%、SP50%回復。
チーズとトマトのサラダ	90 G	入手場所	再起不能以外の様々な状態異常を回復する。「カブレゼ」というらしい。
		トニオさん	解除できる状態異常は「毒・暗闇・無効・プッピン・混乱・睡眠・束縛・警戒・酔っ払い・出血多量・油断・腹痛・体調不良」。

回復アイテム・飲み物

回復量は少ないが、戦闘中も使用可能。メインの回復手段。特性「大食い」の空腹状態を解除できる。

ドラコーラ	50 G	主な入手場所	スカットと爽やかグレートな味わい。HP35回復。 日本・カラチ HPを35回復。「出血多量」状態を解除。
エコーズ・ハイ	50 G	主な入手場所	腹の中から「ウマイ」と響くジュース。HPとSPを小回復。 日本・カラチ HPを15、SPを10回復。
GEコーヒー	50 G	主な入手場所	体の機能を回復してくれるコーヒー。妙な髪型の少年が描かれている。 日本・カラチ HPを10、SPを2回復。「毒・出血多量・腹痛」を解除。
FFボカリ	50 G	主な入手場所	微生物入りの水で水分補給HP・SP10%回復。 日本・カラチ HP・SPを10%+2回復。「出血多量」状態を解除。
波紋茶	50 G	主な入手場所	不思議なエネルギーを感じるお茶。SP20回復。 日本・カラチ SPを20回復。「波紋・肉の芽・腹痛」状態を解除。
飲料水	5 G	主な入手場所	HPとSPがほんの少し回復する。1個で5回使える。 ホテル売店 HP・SPを2%+1回復。移動中にガンガン使おう。
お茶	50 G	主な入手場所	鬼頭園のお茶。SPを少し回復。缶入りのお茶は85年に開発された。 コンビニ SPを20%+5回復。
烏龍茶	100 G	主な入手場所	茶葉を半発酵させたお茶。SPを回復。日本でも79年に大ブームに。 香港 HPを1%、SPを22%+20回復。「毒」状態を解除。
チャイ	300 G	主な入手場所	中近東のミルクティー。SPが大きく回復する。ショウガで煮込んである。 インド以降 SPを25%+10回復。オーバードライブSYの代わりになる。
ダイヤモンドC	300 G	主な入手場所	栄養ドリンク。HPが大幅に回復する。SPW財団・製薬部門の製品。 幽霊船以降 HPを20%+100、SPを3%回復。「出血多量」状態を解除。
オーバードライブSY	300 G	主な入手場所	栄養ドリンク。SPが大幅に回復する。世界的なシェアを誇るらしい。 シンガポール以降 HPを3%、SPを20%+60回復。
レクイエムGE	300 G	主な入手場所	栄養ドリンク。様々な状態異常を回復する。原理は解明されていない。 シンガポール以降 HP・SPを20%回復。「毒・暗闇・混乱・ブッزن・睡眠・麻痺・酔っ払い・波紋・凍結・炎上・感電・出血多量・腹痛」を解除。
アクト2	300 G	主な入手場所	栄養ドリンク。HPとSPを大回復。ほとんど市場に出回っていない。 落・審判 HPを10%+60、SPを10%+30回復。
波紋コーラ	300 G	主な入手場所	浴びると痛みが消える不思議なコーラ。全員を回復する。 シンガポール以降 全体のHPを5%+40、SPを1%+1回復。「波紋・肉の芽」解除。
波紋ワイン	700 G	主な入手場所	浴びると痛みが消える不思議なワイン。全員を回復する。 アスワン 全体のHPを5%+100、SPを5%+5回復。「波紋・肉の芽」解除。
ダイヤモンドC 2	800 G	主な入手場所	栄養ドリンク。HPが大幅に回復する。効果はほぼ同じ。 怪しい医者 HPを25%+100、SPを5%回復。「出血多量」状態を解除。
オーバードライブSY 2	800 G	主な入手場所	栄養ドリンク。SPが大幅に回復する。ほとんど同効果だ。 怪しい医者 HPを5%、SPを25%+60回復。
レクイエムGE 2	800 G	主な入手場所	栄養ドリンク。様々な状態異常を回復する。違いはほとんどない。 怪しい医者 HP・SPを23%回復。解除できる状態異常はレクイエムGEと同じ。
波紋ワイン 2	1200 G	主な入手場所	浴びると痛みが消える不思議なワイン。全員を回復。ほぼ同じ効果。 怪しい医者 全体のHPを7%+100、SPを7%+5回復。「波紋・肉の芽」解除。
超ダイヤモンドC	1000 G	主な入手場所	中身はダイヤモンドCと同じ。HP大回復。 カイロ ダイヤモンドCと同効果だが、周回「ハードモード」でも持ち越せる。
オーバードライブSP	1000 G	主な入手場所	中身はオーバードライブSYと同じ。SP大回復。 カイロ オーバードライブSYと同効果だが、周回「ハードモード」でも持ち越せる。
レクイエムGE 限定版	1000 G	主な入手場所	中身はレクイエムGEと同じ。HPSP状態異常回復。 カイロ レクイエムGEと同効果だが、周回「ハードモード」でも持ち越せる。
波紋シャンパン	2000 G	主な入手場所	中身は波紋ワインと同じ。全員のHP回復。 カイロ 波紋ワインと同効果だが、周回「ハードモード」でも持ち越せる。

以下はトニオさんの特製料理の一つ。これもトニオさんからしか購入できない。

5万年前の雪解け水	30 G	入手場所	毒状態を回復する。涙がキャンキャン出るほど清らかなおいしさ。 トニオさん HP・SP5%回復。「毒・暗闇・見落とす・酔っ払い・腹痛・体調不良」を解除。
-----------	------	-------------	--

回復アイテム・薬品

高価だが回復量が多く、戦闘中でも使用可能。偽薬は使い方次第では役に立つ。

傷薬	100 G	主な入手場所	一般的な傷薬と包帯。HP 50 回復。
		溪谷	HP 50 回復。「出血多量」状態を解除。
薬箱	500 G	主な入手場所	痛み止めと栄養剤と傷薬のセット。HP 250 回復。
		溪谷	HP 250 回復。「出血多量」状態を解除。
解毒剤	30 G	入手場所	毒状態を回復する。
		キャラバACT2	「毒・腹痛」状態を解除
胃腸薬	100 G	主な入手場所	腹痛状態を回復する。5 回分。
		日本	状態異常「腹痛」を解除。5 回使用可能。
酔い止め薬	30 G	主な入手場所	酔っ払い状態を回復する。
		港	「酔っ払い・ブツン・混乱・警戒」状態を解除。HP・SP 1% 回復。
ポーション	200 G	入手場所	HP 80 回復。「異世界」では一般的な回復薬なのだろう。
		キャラバACT2	HP 80 回復。
ハーブボトル	180 G	主な入手場所	精神を安定させる生薬エキス。SP 80 回復。
		カイロ	SP 80 回復。
スパイスボトル	300 G	主な入手場所	香辛料。味方全体のブツン・混乱・睡眠状態を回復。
		シンガポール	味方全体の「ブツン・混乱・睡眠」を解除。
ファントム ブラッド	500 G	主な入手場所	HP・SPを完全回復し、再起不能でも復活する謎の薬。
		カイロ	HP・SPを完全回復。再起不能からHP 100%で復活。「出血多量」解除。

すごい薬	300 G	主な入手場所	すごいらしい。
		カルカッタ	偽薬。HPとSPを5%+3 回復。「酔っ払い・波紋」を解除。
すばらしい薬	300 G	主な入手場所	素晴らしいらしい。
		カルカッタ	偽薬。HPとSPを2%+4 回復。「混乱・睡眠」を解除。
サイコーの薬	300 G	主な入手場所	サイコーらしい。
		カルカッタ	偽薬。HPを7%、SPを8 回復。「毒・暗闇・腹痛」を解除。
神秘的な薬	300 G	主な入手場所	神秘的らしい。
		カルカッタ	偽薬。HP 2%+4、SP 6%+3 回復。「再起不能・ブツン・凍結」を解除。
完璧な薬	300 G	主な入手場所	完璧らしい。
		カルカッタ	偽薬。HP 4%+8、SP 4%+6 回復。「炎上・感電」を解除。

エクスペリエツ錠	1000 G	主な入手場所	医薬品。最大HPを5 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。HP 5% 回復。「再起不能・ブツン・見落とす・酔っ払い・感電」を解除。
エコーズエック	1000 G	主な入手場所	医薬品。最大SPを5 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。SP 5% 回復。「暗闇・混乱・よろめき・麻痺・凍結」を解除。
クレイジー-BX	1000 G	主な入手場所	医薬品。破壊力を3 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。戦闘中、味方全体の破壊力を微増させる。
フー・フェイタン	1000 G	主な入手場所	医薬品。持続力を3 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。戦闘中、味方全体の持続力を微増させる。
ダービートラック	1000 G	主な入手場所	医薬品。精神力を3 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。戦闘中、味方全体の精神力を微増させる。
スタブラタブ	1000 G	主な入手場所	医薬品。スピードを3 ポイント上げる気がする。
		カルカッタ	偽薬。戦闘中、味方全体のスピードを微増させる。

深仙脈水	10000G	主な入手場所	チベットのスーと呼ばれる川の上流で取れた神秘の水。
		開発室	戦闘中、味方単体の全能性を大幅に増加させる。

回復アイテム・その他

その他の回復アイテム。ほとんどは移動中のみ使用できる。

メディカルツール	500 G	主な入手方法 簡易オヘ道具。HP・SP完全回復。衛生兵が持つ救護パック。 落・戦車など HP・SPを完全回復。移動中のみ使用可能。
医療ツール	1000 G	主な入手方法 再起不能以外の多くの状態異常を回復する。戦闘中も使用可能。 カスタマイズ 身体系状態異常と「無効・束縛・呼吸困難・脱水症状」を解除。
医療ポッド	非売品	主な入手方法 味方全員を完全回復する。戦闘中は使用不可。 カスタマイズ 味方全体を完全回復。再起不能と状態異常もすべて解除する。
風邪薬	500 G	主な入手場所 体調不良を緩和できる薬。 日本 主人公専用。「疲労・酔っ払い」解除。体調を回復。移動中のみ。
肉スプレー	200 G	入手方法 HPが回復する。5回まで使用可能。 落・ラバース HPを20%+55回復。「出血多量」解除。移動中のみ使用可能。
お香	150 G	主な入手場所 全員のSPがほんの少しだけ回復する。 ベナレス 味方全員のSPを5%+2回復する。移動中のみ使用可能。
中国茶器セット	1000 G	主な入手場所 お土産品。中国茶と茶器のセット。戦闘外SP回復。 香港 味方全員のSP25%回復+「毒」解除。3回使える。移動中のみ。
マッサージ機	非売品	入手場所 コリを解してSP回復。何回か使える。カラチ「隠し倉庫」で入手可能。 カラチ SPを25%10回復。5回使える。移動中のみ。
コーヒーガム	100 G	主な入手場所 コーヒー味のチューインガム。低友好度のイギーを連れ歩ける。 アスワン以降 HP・SPを3回復。「睡眠」状態を解除。戦闘中も使用可。
パールジャム	非売品	入手方法 ほぼ全ての状態異常を回復する。 カスタマイズ HP・SP完全回復。再起不能復活。イベント以外の状態異常を解除。
ヤシの実	200 G	主な入手場所 果汁たっぷりのヤシの実。HPとSPが回復する。 カイロ HPを20%+40、SPを20%+20回復。「空腹」解除。戦闘中使用可。
黒い木の実	非売品	入手場所 問題なく食べられる。HPとSPが回復する。 カルカッタ HPを20%+40、SPを20%+25回復。「出血多量」解除。戦闘中使用可。
承太郎のタバコ	非売品	入手場所 港 承太郎同行中のみ、承太郎のSPを小回復。使いすぎると…

ステータス上昇アイテム

貴重なアイテム。入手方法は、ほぼ宝箱かボス撃破時のドロップのみ。

エクスペリエンス錠	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。最大HPを5ポイント上げる。
エコーズエッグ	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。最大SPを5ポイント上げる。
クレイジーDX	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。破壊力を3ポイント上げる。
フー・ファイタン	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。持続力を3ポイント上げる。
ダービードラッグ	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。精神力を3ポイント上げる。
スタブラタブ	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。スピードを3ポイント上げる。
山吹色の秘薬	非売品	主な入手方法 戦利品 医薬品。全ステータスを上昇させる。 HP・SPが+2、破壊・持続・精神・スピードが+1。
能力サゲール	非売品	入手場所 デバグルーム 一度使うごとにHP・SPが-10、破壊・持続・精神・スピードが-1。
EXP1000	10000G	主な入手場所 開発室 同行者全員に経験値+1000される。
EXP10000	80000G	入手場所 開発室 同行者全員に経験値+10000される。

攻撃アイテム

戦闘中に使用することで様々な効果を発揮する。

ライター	100 G	主な入手場所 コンビニ	火をつけるための使い捨てライター。 敵単体に炎属性ダメージ(中)。3回使える。
砂袋	70 G	主な入手場所 港	粒子の細かい砂が入った袋。敵全体の視界を奪う。 敵全体に「暗闇」を付与する。成功率70%。
黒こしょう袋	200 G	入手場所 港	実は袋の中身は黒色火薬。敵全体を攻撃する。 敵全体に防御無視の無属性ダメージ+「吹っ飛び・炎上」
拳銃	500 G	主な入手場所 拠点キャンプ	リボルバー式の拳銃。装弾数5発。 敵単体に物理ダメージ。5回使える。
サブマシンガン	1200 G	主な入手場所 拠点キャンプ	小型機関銃。弾丸カートリッジ5本。 敵全体に大きな物理ダメージ。5回使える。
バズーカ砲	1000 G	主な入手場所 拠点キャンプ	小型対戦車バズーカ。装弾数1発。 敵全体に強烈な物理ダメージ+「吹っ飛び・炎上」。
スナイパーライフル	1800 G	主な入手場所 落:狙撃兵	狙撃銃。装弾数5発。 敵単体に物理ダメージ+「一撃死・警戒・出血多量」。
ベアリング弾	100 G	主な入手場所 カスタマイズ	近距離パワー型なら弾き飛ばして攻撃できる。 「拳銃」と同効果。5回使える。
ライフル弾	500 G	主な入手場所 カスタマイズ	近距離パワー型なら弾き飛ばして攻撃できる。 「スナイパーライフル」と同効果。5回使える。
火薬	150 G	主な入手場所 キャラバןACT2	ロケット花火10本分程度の火薬。 敵単体に物理ダメージ+「よろめき」。
手榴弾	350 G	主な入手場所 幽霊船	一般的に使われている手投げ式爆弾。 敵単体に強烈な物理ダメージ+「吹っ飛び」。
ダイナマイト	600 G	主な入手場所 拠点キャンプ	土木工事に使われる。岩盤などを吹き飛ばす火薬。 敵単体に最大級の物理ダメージ+「吹っ飛び」。
ミサイル	2000 G	主な入手場所 キャラバןACT2	携帯式の小型ミサイルランチャー。 敵全体に最大級の物理ダメージ+「暗闇・吹っ飛び・炎上」。
特殊閃光手榴弾	5000 G	主な入手場所 エドフ	高濃度紫外線熱線を放出する特殊グレネード。 敵単体に太陽属性のダメージ+「暗闇・混乱・よろめき・警戒」。
核弾頭	50000 G	主な入手場所 開発室	携帯型の核弾頭ロケットランチャー。凄まじい威力で敵を倒す。 敵全体に壊滅的な物理ダメージ+SP減少+様々な状態異常。
酒	300 G	主な入手場所 アスワン	かなりアルコール度数の高いお酒。投げつけて使用する。 敵全体に物理ダメージ+「酔っ払い」。命中率30%。
アバ茶	500 G	入手場所 開発室	敵単体に物理ダメージ+状態異常。ほんとうに「茶」だろうか。 敵単体に物理ダメージ+「混乱・ブッパン・警戒・呼吸困難・腹痛」。
劇薬	30000 G	主な入手場所 カイロ	敵単体に様々な状態異常を複数起こす劇薬。 敵単体にダメージ(近)+様々な状態異常。
紫外線照射装置	非売品	入手場所 落:シコロハイム	紫外線照射装置で敵単体を攻撃する。ナチスドイツの科学力。 敵単体に太陽属性ダメージ(遠)+「暗闇」。何度でも使える。
ギンギラミラー	非売品	入手場所 カラチ	装飾品がこれでもかというたギンギラ輝く手鏡。 敵全体に「暗闇」を付与。成功率70%。何度でも使える。
試作型凍結ナイフ	3000 G	入手場所 カイロ	敵単体に物理ダメージ+一撃必殺。カラハドねんがんの新兵器。 敵単体に冷気・物理属性ダメージ+「一撃死・凍結・麻痺・呼吸困難・よろめき」。
タルワール	300000 G	入手場所 カルカット	お土産品。名高いウーツ銅で作られたダマスカス製の曲刀。 敵単体に距離無視の強烈な物理ダメージ+「警戒・よろめき・出血多量」。何度でも使える。
ブービートラップ	1000 G	主な入手場所 カイロ	成功率は低いですが、敵全体に様々な状態異常を与える(近) 敵全体に無属性ダメージ(近)+様々な状態異常。成功率15%
テンバランスC	非売品	主な入手場所 カラチ	健康飲料。肉片が相手に飛び掛ってHPを吸収する。どういことだ。 敵単体に無属性攻撃+HP吸収。
ポストカード	50 G	主な入手場所 ベナレス	異国の神々が描かれたポストカード。 敵単体に「警戒」状態を付与。成功率99%
エッチな本	非売品	主な入手場所 幽霊船	思わず目を奪われてしまうようなピンナップ付き。 人間・男の敵全体に「魅了」状態。成功率80%

パンダのぬいぐるみ	800 G	入手場所	お土産品。ジャイアントパンダのぬいぐるみ。大きくてふわふわ。
		香港	敵全体に「油断・手加減」。成功率 40%。
ミニマライオン	500 G	入手場所	お土産品。小さなマライオンの置物。使すと敵に投げつける。
		シンガポール	敵単体に物理攻撃。「投石」と同じ効果。
ガネーシャの石像	500 G	入手場所	お土産品。小さなガネーシャの石像。
		インド各地	味方単体の「毒・暗闇・無効・睡眠・麻痺・出血多量・腹痛」解除。
インド象のオブジェ	800 G	入手場所	お土産品。金風で作られたインド象の置物。使すと敵に投げつける。
		インド各地	敵単体に物理攻撃 + 「よろめき」。
木彫りの神像	3500 G	入手場所	お土産品。木彫りの大きなシヴァ神の像。かなり威圧感がある。
		インド各地	敵全体に「警戒・我慢」を付与。成功率 30%。5 回使える。
スフィンクスの文鎮	500 G	入手場所	お土産品。スフィンクスの形のペーパーウェイト。かなり重い。
		エジプト各地	敵単体に物理攻撃 + 「よろめき」。
ピラミッドの置物	800 G	入手場所	お土産品。小さなピラミッドの置物。
		エジプト各地	使用者の全ステータスを一時的に微増させる。重ねがけ可。
ファラオの胸像	1200 G	入手場所	お土産品。ファラオを模した小さな胸像。独特の迫力がある。
		エジプト各地	敵全体に「警戒・我慢」を付与。成功率 30%
パピルスの切れ端	1000 G	入手場所	謎のパピルス。使すと様々な技がランダムで一つ発動する。
		エジプト各地	ランダムで「タロットの敵スタンド」の技が発動。ハズレもある。
バンティ	非売品	主な入手場所	女性物の下着。敵に投げつけて使用する。
		姉の部屋	人間・男の敵全体に「魅了」状態。成功率 80%。
紫外線増幅装置	非売品	入手場所	敵全体を紫外線で攻撃する。紫外線照射装置の改良版。
		開発室	敵全体に太陽属性ダメージ(遠) + 「暗闇」。5 回使える。
カーズの右腕	非売品	入手方法	倒したカーズの右腕。輝彩滑刀が収納されている。
		落:カーズ	使っても何も起きない。ただし、ある敵に対しては……
エイジャの赤石	非売品	入手場所	内部で光を反射集中させてレーザーを照射する美しい宝石。
		落:究極生命体	使すと「集束レーザー」を放つ。何度でも使える。
バット	非売品	入手場所	野球のバット。何の変哲もないただのバットだが、敵を叩くのに使える。
		日本(周回)	敵単体に物理攻撃 + 「よろめき」。何度でも使える。
和弓と矢	非売品	主な入手場所	弓道部の部活道具。弓の長さは七尺三寸(約 221 cm)もある。
		日本(周回)	敵単体に物理攻撃。何度でも使える。

「古びた宝剣」はクリア回数 3 回以上で発生するイベントで入手できる。「エメラルドソード」シリーズは「古びた宝剣」を低確率の宿泊イベントで進化させたもの。宿泊イベント「宝剣進化」の詳細は 111 ページを参照。

古びた宝剣	非売品	入手場所	翠玉の装飾を施した宝剣。「ウズ」から譲り受ける。
		エドフ(周回)	敵単体に物理ダメージ。所持していると宿泊イベントで進化する。
エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドエネルギーを宿した剣。スタンド体も切れる。
		宿泊イベント	使用すると「斬る」。
天剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。高速で敵全体を薙ぎ払う。
		宿泊イベント	使用すると「薙ぎ払う」。敵全体にダメージ + 「よろめき」。
魔剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。刀身に炎を纏っている。
		宿泊イベント	使用すると「火炎」。敵単体に強烈な炎属性ダメージ。
霊剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。波紋エネルギーを帯びている。
		宿泊イベント	使用すると「銀色の波紋疾走」。敵単体に防御無視太陽属性ダメージ。
宝剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。新撃を遠距離に飛ばせる。
		宿泊イベント	使用すると「新撃波」。敵全体に強烈なダメージ(遠) + 「警戒・出血多量」。
剛剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。パワーが強く、暴走している。
		宿泊イベント	使用すると「無差別斬り」。敵全体に強烈なダメージ(近) + 「よろめき・警戒」
壊れかけた魔剣	非売品	入手方法	スタンドを切れる魔剣。強烈なパワーを秘めている。
		宿泊イベント	使用すると「神砂嵐」。ただし、5 回使すと壊れてしまう。
神剣 エメラルドソード	非売品	入手方法	スタンドをも切り裂く神剣。敵全員を一瞬で両断する。
		宿泊イベント	使用すると「居合い切り」。敵全体に破壊力依存の最大級ダメージ(近)。
聖ジョージの剣	非売品	入手方法	エイジャの赤石とジョージの剣が合体した神剣。
		宿泊イベント	使用すると「輝彩滑刀」。敵全体にダメージ(近) + 「撃死・出血多量」

本 - 技習得アイテム

使用すると主人公や仲間が特技を習得できるアイテム。

秘伝の書～始～	1000 G	主な入手場所	波紋法「波紋の呼吸」を習得できる。
		開発室	波紋技は主人公とジョースターの血統、スピードワゴンが習得可能。
秘伝の書～波～	5000 G	主な入手場所	波紋法「波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「波紋疾走」は単体近距離に波紋を放つ攻撃技。
秘伝の書～反～	5000 G	入手場所	波紋法「正負の波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「正負の波紋疾走」で様々な状態異常を治療できるようになる。
秘伝の書～橙～	10000 G	主な入手場所	波紋法「山吹き色の波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「山吹き色の波紋疾走」は全体近距離に波紋を放つ攻撃技。
秘伝の書～斬～	15000 G	入手場所	波紋法「波紋カッター」を習得できる。
		開発室	「波紋カッター」は中距離に対応する波紋技。精神力のみ影響。
秘伝の書～火～	15000 G	入手場所	波紋法「緋色の波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「緋色の波紋疾走」は炎・太陽属性。
秘伝の書～水～	15000 G	主な入手場所	波紋法「青緑波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「青緑波紋疾走」は遠距離に対応した水・太陽属性。威力は低め。
秘伝の書～金～	20000 G	入手場所	波紋法「銀色の波紋疾走」を習得できる。
		開発室	「銀色の波紋疾走」は防御無視の波紋技。
秘伝の書～雷～	50000 G	主な入手場所	波紋法「稲妻空裂刃」を習得できる。
		開発室	「稲妻空裂刃」は防御無視の波紋技。「銀色の～」より少し強力。
秘伝の書～十～	100000G	入手場所	波紋法「稲妻十字空裂刃」を習得できる。
		開発室	「稲妻十字空裂刃」も防御無視。「稲妻～」よりさらに強力。
秘伝の書～地～	100000G	入手場所	波紋法「地裂波紋震動」を習得できる。
		開発室	「地裂波紋震動」は強力な全体波紋技。威力も非常に高い。
秘伝の書～空～	100000G	主な入手場所	波紋法「空裂波紋疾風」を習得できる。
		開発室	「空裂波紋疾風」も強力な全体波紋技。精神力の影響が大きい。

楽しい挨拶	100 G	主な入手場所	楽しい挨拶の仕方。特技「HP-UP-YP」を習得できる。
		日本	一部の主人公は習得できない。
怖い本	100 G	主な入手場所	涙がでるほど怖い話が書かれた本。特技「泣く」を習得できる。
		開発室	すべての主人公が習得可能。
ネコドラくん	100 G	主な入手場所	SF（すこしふしぎ）コミックス。特技「笑う」を習得できる。
		日本	すべての主人公が習得可能。
心理学の書	100 G	主な入手場所	実践心理学の本。特技「不敵な笑み」を習得できる。
		開発室	すべての主人公が習得可能。
ボイストレーニング	100 G	主な入手場所	発声練習の本。特技「大声で怒鳴る」を習得できる。
		日本	すべての主人公が習得可能。
土下座の作法	100 G	主な入手場所	プライドの捨て方。特技「土下座」を習得できる。
		開発室	すべての主人公が習得可能。
ハタハリ読本	100 G	主な入手場所	ヤンキー御用達。特技「ハタハリ」を習得できる。
		日本	すべての主人公が習得可能。
人を怒らせる方法	100 G	主な入手場所	ケンカの売り方説明書。特技「挑発」を習得できる。
		開発室	すべての主人公が習得可能。

ガンテックLv.1	1000 G	主な入手場所	銃の指南書。射撃技能があれば技を習得できる。
		カラチ	「レッグショット」を習得。「オーシャン・ブルー」「Mr.BIG」のみ。
ガンテックLv.2	1500 G	主な入手場所	銃の指南書。射撃技能があれば技を習得できる。
		カラチ	「アームショット」を習得。「オーシャン・ブルー」「Mr.BIG」のみ。
ガンテックLv.3	3000 G	主な入手場所	銃の指南書。射撃技能があれば技を習得できる。
		カラチ	「ピンポイントショット」を習得。「オーシャン・ブルー」「Mr.BIG」のみ。
ガンテックLv.4	5000 G	主な入手場所	銃の指南書。射撃技能があれば技を習得できる。
		カラチ	「ヘッドショット」を習得。「オーシャン・ブルー」「Mr.BIG」のみ。

矢じりの破片	非売品	入手場所	謎の矢の破片。ボルナレフが「レクイエムの片鱗」を習得する。
		アスワン	「レクイエムの片鱗」は敵味方の耐性を無視して「睡眠」を付与する。

イベントアイテム

ラジオ	非売品	入手場所 日本・自室	携行用ラジオ。Shiftキーで電源が入る。 一応、アイテム欄から選択することも使用可能。
招待状	非売品	入手場所 日本・学校	『愛と出会うメイク致します』 エステ・シンデレラ 所持していると日本でエステ「シンデレラ」を利用できるようになる。
奇妙なメモ	非売品	入手場所 日本・廃屋	言葉を書き込むことができる。「キケンナコ」と書かれている。 特定の言葉に反応するようだ。普通のメモ用紙としても使える。
怪しい タロットカード	非売品	入手方法 落：不良生徒	謎の血の文様が書かれたタロットカード。 「ゲームセンター」でレインボウと闘うのに必要。
チョコバー	非売品	入手場所 ラジオ局	チョコレート味のカロリーバー。非常食より美味しい。 周回プレイで持ち越し不可。
ゲームソフト	5900 G	主な入手場所 カラチ	日本製の携帯用ゲーム機。ソフトもついている。 「DQIII」。日本の大人気ゲームらしい。 所持していると日本の自室でミニゲーム「DQIII」をプレイできる。
ゲーム機	12800 G	主な入手場所 アスワン	日本製の携帯用ゲーム機。ソフトもついている。 カートリッジ方式で、様々なゲームを遊べるらしい。ゲーム好き垂涎。
ロッカーのカギ	非売品	入手場所 日本・学校	佐藤先生のロッカーの鍵。 学校での男主人公限定イベント用アイテム。
檻のカギ	非売品	入手場所 幽霊船	オランウータンの檻の鍵。 周回プレイで持ち越し不可。
酒場のカギ	非売品	入手場所 富豪の屋敷	バーのワインセラーのカギ。 周回プレイで持ち越し不可。
古びたカギ	1000 G	入手場所 アスワン	かなり古いカギ。遺跡へ続く地下通路の封鎖を解くのに使う。 周回プレイで持ち越し不可。
悪魔の書	10000 G	主な入手場所 開発室	読むだけで邪悪な心が芽生える奇妙な本。 悪悪度が1〜2上昇する。
退魔の書	10000 G	主な入手場所 開発室	読むだけで心の闇を払う奇妙な本。 悪悪度が1〜2減少する。
混沌の鍵	999999 G	入手場所 開発室	混沌（カオス）の扉を開く鍵。全ては自己責任。 所持したまま周回プレイを始めること「カオスモード」を選択できる。
頭のネジ	10000 G	入手場所 開発室	誰かの頭のネジ。カオスモードで何かが起きやすくなる。 クリア回数10回以上で追加。特定のイベント発生率が大幅に上昇。
家族の写真	10000 G	入手場所 開発室	カオスモードで家族構成が変わりやすくなる。併用不可 クリア回数10回以上で追加される。「天涯孤独」などの発生率上昇。
石仮面の破片	10000 G	入手場所 開発室	カオスモードで家族構成が変わりやすくなる。併用不可 クリア回数10回以上で追加される。「波紋家族」の発生率上昇。
腐った血	100 G	入手場所 開発室	こいつは臭えー！ゲロ以下のにおいがプンプンするぜ クリア回数15回以上で追加される。「不協和音」の発生率上昇。
隠し撮り写真	10000 G	主な入手場所 開発室	承太郎の隠し撮り写真集。カオスモードで変化を起こす。 クリア回数10回以上で追加。特性「承太郎ファン」の付与に関係。
GERのDISC	100000 G	主な入手場所 開発室	ゴール・エクスペリエンス・レクイエムのDISC。 クリア回数30回以上で追加される。あるイベントで使用できる。
最終 デバッグシステム	非売品	入手方法 落：真クレイマン	作者の特権。使用すると主人公の肩書きが「デバッグ中」になる。 レベル・日数・友好度などを変更できる。「デバッグルーム」にワープも可能。

その他のアイテム

バキスタン絨毯	50000 G	主な入手場所 カラチ	お土産品。カラチで作られた手織りのオリエンタルカーペット。使用不可。 鑑賞用アイテム。
エジプシャンランプ	1500 G	主な入手場所 エジプト各地	お土産品。アラビアンナイトを思わせるランプ。使用不可。 鑑賞用アイテム。
パピルス	500 G	主な入手場所 エジプト各地	お土産品。古代エジプトで使用された貴重な紙。使用不可。 鑑賞用アイテム。「パピルスの切れ端」とは別アイテム。
鉄くず	500 G	主な入手場所 カルカッタ	単なる金属のガラクタ。役に立ちそうにない。 「クイック・シルバー」のみ、消費してSPを20回復できる。
勝者の証	非売品	主な入手場所 ???	やり込みゲーマーの証。使うと奇跡が起きる・・・？ 使用するほか、所持したままクリアすることでさまざまな特典を得られる。

装備品リスト

主人公が装備できる装備品のリスト。大きく分けて「服装」と「装備品」のふたつだ。

まず、「服装」が4種類（初期装備・男性専用・女性専用・女性専用期間限定）。

「装備品」が36種類（うち男性専用3種・女性専用7種・クリア後特典6種・カオスマード限定3種）。

服装・4種類

「服装」欄に装備するもの。基本的には「学生服」で固定と考えてよい。服装を変えると歩行グラフィックも変わるぞ。

学生服	初期装備	広く普及している一般的な学生服。主人公の初期装備。
		これといった特徴はないが、ふつうにプレイするなら服装はほぼこれで固定。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 — +4 — — はじめから装備している
和装	男性専用	演劇部からもらった時代劇の衣装。内容は体型ごとに異なる。周りの反応が変化する。
		ステータス補正が優秀。戦闘中、たまに「恥」状態になる。敵がたまに「警戒」する。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +5 +5 +5 +5 日本・学校 3F (イベント)
パニースーツ	女性専用	パニーガールの服。体型が「太め」だと装備できない。周りの反応が変化する。
		パーティが「主人公ひとり」の状態でのみ、10%の確率で装備できる。
		「油断」を70%防止。戦闘中、たまに「恥」状態になる。人間の敵がたまに「魅了」される。
破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 — -10 +20 +20 港 (超低確率)・カラチ (宝箱)		
チャドル	女性専用 期間限定	全身を覆い隠すマント。女性専用。イベントで自動的に装備し、自動で外れる。
		炎・冷気・太陽属性に耐性。「暗闇・凍結・脱水症状」状態を10%防ぐ。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 — +10 +2 -5 「砂漠」にいる間のみ自動で装備

装備品 (男女共用) ・17種類

「装備」欄に装備するもの。一度に装備できるのはひとつだけ。男女どちらの主人公でも装備できる。

ハンカチ	200G	シンプルなデザインのハンカチ。毒と暗闇を多少防ぐ。
		「毒・暗闇」を30%防止する。何も装備しないよりはマシといった程度。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +1 +1 +1 +1 自室 (宝箱)・カラチ (宝箱)
雑誌	200G	分厚い漫画週刊誌。クリティカルと一撃死を少し防ぐ。きっと「少年ジャンプ」。
		クリティカルを完全に無効化。「一撃死」を20%防止。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 — +4 — — 主な入手場所 — +1 — — コンビニ
サングラス	300G	「暗闇」状態を多少防止する。何の変哲もない、ごくふつうのサングラス。
		「暗闇」状態を50%防止する。「まぶしい光」を多用してくる敵などに。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 — +1 — — 主な入手場所 — +1 — — コンビニ
ナイフ	200G	攻撃的な精神を昂らせる。破壊力+5「束縛」状態を防ぐ。
		「束縛」状態を30%防止する。戦略を防御系にした際の破壊力低下の埋め合わせに。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +5 — — — 主な入手場所 +5 — — — コンビニ
メリケンサック	150G	鉄製のメリケンサック。攻撃的な精神を昂らせる。指を握りむかないように注意しよう。
		「警戒」状態を10%防止する効果もある。ナイフとの使い分けはお好みで。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +5 — — — 主な入手場所 +5 — — — 港 (露店)

ブラチナの指輪	10000G	攻撃力を上げ、ブツンと混乱の確率を下げる指輪。ブラチナは「不変」の象徴なのだから。
		「ブツン・混乱」を30%防止する。精神操作系の技を放てる相手にはコレで挑もう。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +5 - - - シンガポール (免税店)
花束	600G	鎮静作用のあるハーブの花束。「ブツン」状態を防ぐ。
		「ブツン」を50%防止する。カルカッタでは500Gで入手できる。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 - +5 - - カルカッタ (イベント)・カイロ (店)
防刃防弾コート	10000G	弾丸や刃物を防ぐコート。物理攻撃を軽減する。ドロップアイテムだが、粘ってもいい性能。
		物理属性を25%軽減する。「出血多量」も50%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +10 - - カラチ (落:ダーティ・ワーク)・開発室 (店)
カラチの守り	非売品	古いお守り。様々な状態異常になる確率を下げる。この装備品は周回プレイで特選不可。
		「毒・暗闇・無効・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・溶解・凍結・炎上・感電・呼吸困難・出血多量」を15%防止する。状態異常に弱い主人公のほうがいい。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 - - - - 砂漠 (イベント)
ジャンク プレスレット	非売品	小さな機械部品を集めて作った手作りのプレスレット。もらったら大切にしよう。
		「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見失う・見落とす・五感殺し・魅了・手加減・油断」を30%防止。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 +1 +5 +5 +1 山岳地帯・難民キャンプ (イベント) 特定スタッドのみ
エジプト綿の ハンカチ	400G	最高級エジプト綿ハンカチ。熱と冷気を多少防ぐ。エジプト綿は光沢と手触りが特長だ。
		炎・冷気・太陽属性を半減。「暗闇・凍結・炎上」状態を15%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所 - +5 - - アスワン〜カイロ (店)
アングの ペンダント	1500G	アングを象った金色のペンダント。「アング」とは生命を意味する象形のこと。
		「吹っ飛び・凍結・炎上・感電」を15%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +5 +10 - エドフ (店)
ヒエログリフの 指輪	1500G	ヒエログリフが刻まれた銀の指輪。ヒエログリフの扱いは日本の「護符」と似ている。
		「よろめき・酔っ払い・五感殺し・呼吸困難・出血多量」を15%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 +5 +5 +5 - エドフ (店)
スカラベ プレスレット	1500G	スカラベを象ったビーズのプレスレット。スカラベ (Scarabaeus sacer) は太陽と復活の象徴。
		クリティカルを完全に防ぎ、一撃死を40%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +5 +5 +5 エドフ (店)
防寒スーツ	10000G	冷気に反応して発熱する特殊なスーツ。凍結を防ぐ。学生服の下に着込むのだろうか。
		冷気属性を半減。「凍結」を50%防止する。ザコ敵「アリース」やベットショップ戦に。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +7 - - エドフ (日数限定)・開発室 (店)
防災スーツ	10000G	熱気に反応して冷却する特殊なスーツ。炎上を防ぐ。「和装」の下に着てもカッコイイかも。
		炎属性を半減。「炎上」を50%防止する。他のスーツと比べると使どころがない。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +7 - - エドフ (日数限定)・開発室 (店)
絶縁スーツ	10000G	電気を通さない特殊なスーツ。感電を防ぐ。「バネスーツ」とはどややって合わせているのだろうか。
		電気属性を半減。「感電」を50%防止する。ザコ敵「スパーク」相手にはコレ。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所 - +7 - - エドフ (日数限定)・開発室 (店)

装備品 (男性専用) ・3種類

男主人公専用の装備品。男物の腕時計や男性特有の保護具など。

ロレックスの腕時計	3000G	有名ブランドの最高級腕時計。腕時計といえば、な超一流のブランド品だ。
		物理耐性&回避率 25%上昇。「よろめき・吹っ飛び」を15%防止。高いだけある。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		+5 +5 +15 - シンガポール (免税店)
ファールカップ	1000G	警戒とクリティカルを少し防ぐ。ファールカップとは男性の息所を守る保護具のこと。
		クリティカル完全無効。「警戒・一撃死」を20%防止。「クリティカル」ってそみうことなの?
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所
		- +4 +4 -4 カラチ (宝箱)
トレンチコート	2000G	ハードボイルドな男性用コート。服装装備ではないので、制服の上から着ているのだろう。
		冷気属性を半減。「毒・凍結・出血多量」を15%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所
		+2 +3 +10 -5 カイロ (スーク)

装備品 (女性専用) ・7種類

女主人公専用の装備品。主にアクセサリや化粧品だ。

真珠の首飾り	150G	真珠のネックレス。精神力+5。露店で売られているなら「小さな真珠一粒」という意匠?
		「ブツン・混乱・睡眠・警戒」を5%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所
		- - +5 - 港 (露店)
金のバレッタ	150G	金の髪留め。状態異常になる確率を下げる。状態異常に強い主人公にオススメ。
		「毒・暗闇・無効・ブツン・混乱・睡眠・束縛・よろめき・警戒・溶解」を10%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 主な入手場所
		- - - - 港 (露店)・アスワン (店)
ピンクダークルージュ	非売品	大胆な色合いの口紅。警戒心を和らげる。「ピンクダーク」。いい響きですね。
		「警戒」を50%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		- - - - シンガポール (イベント)
GUCCI のバッグ	2000G	ブランド物の高級カバン。GUCCI と言えば、徐倫が飛んだり露伴が行ったりしていた。
		吸収属性を半減し、「肉腫」状態を30%防止する。さらにクリティカルを完全に防ぐ。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		- +10 +10 -5 シンガポール (免税店)
バンジャ	600G	手の甲を飾るインドのアクセサリ。ピアスとチェーンで作られている。お土産品でもある。
		「見失う・見落とす・五感視」を20%防止。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		- +2 +2 - カルカタ (店)・ドブ (店)
バシュミナストール	5000G	伝統的な毛織の手織りストール。「バシュミナ」とは、小柄なカシミヤ山羊の冬毛のこと。
		回避率が25%上昇。ステータス低下攻撃 (セト神など) を50%無効化する。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		- - +15 - カラチ (店)
ミンクのコート	2000G	高級そうな女性用のコート。これをポンとくれるホリイさんの人柄が偲ばれる。
		冷気属性を半減。「毒・凍結・出血多量」を15%防止する。
		破壊 持続 精神 敏捷 入手場所
		- +5 +2 - 日本 (イベント)・カイロ (スーク)

装備品 (クリア後特典) ・6 種類

ゲームクリア後の「開発室」でのみ購入可能な装備。「周回プレイ」限定だけあって、効果は唯一無二。

Luck と Pluck の剣	10000G	幸運と勇気の剣。破壊力・精神力+30。「警戒」を100%防止。攻撃面の強化率は最大。 「警戒」だけでなく「束縛・油断」も100%防止する。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (店)
		+30	-	+30	-	
SPW 戦闘用 スーツ	20000G	SPW 財団の技術班特製、高性能戦闘用特殊スーツ。汎用性が高いので、迷ったらコレ。 回避率 25%上昇。物理属性 25%軽減。炎・冷気・電気・水・大地・風属性を半減。 「束縛・吹っ飛び・凍結・炎上・感電・出血多量」を50%防止する。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (店)
		+15	+15	+2	+15	
ジャイロの鉄球	10000G	「よるめき・吹っ飛び・暗闇・見失う」を完全防止。行動をジャマされたくない人にオススメ。 上記に加えて「見落とす」も100%防止する。スタンと命中率低下をほぼ無効化できるのだ。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	ラストバトル (ドロップアイテム)・開発室 (店)
		-	-	-	-	
露伴の原稿	10000G	通常の半分の SP でスタンドを使用できるようになる。最大SPが低いスタンドに是非。 ステータス補正や耐性は一切ないが、固有効果が魅力的。これで大技をバンバン放てるぞ。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (店)
		-	-	-	-	
波紋のマスク	1000G	波紋の修行に使うマスク。毒と波紋を防ぐことができる。波紋使いと戦うときに役に立つぞ。 「毒・波紋」状態を100%防止する。第二部で修業時代のジョセフがつけてくれた。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (店)
		-	+3	-	-	
D4CのDISC	30000G	一撃必殺を100%防ぐ謎のDISC。「一撃死」を100%無効化できる唯一の装備だ。 さらにクリティカルも完全無効化。D4Cで即死を防ぐことはつまり……				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (店)
		-	-	-	-	

装備品 (カオスマード限定) ・3 種類

ゲームクリア後の追加特典「カオスマード」でのみ入手可能な装備。波紋使いゆかりの品々だ。

波紋マフラー	非売品	サティゴロジアビートルという昆虫の腸で作られたマフラー。対波紋性能は最高。 太陽属性を半減。さらに「波紋」状態を100%防止する。				主な入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	日本・自宅 (波紋家族限定)
		-	+5	-	-	
シルクハット	非売品	ダイヤパターンの模様が描かれたシルクハット。高いステータス補正と波紋耐性を併せ持つ。 回避率 25%上昇。太陽属性を半減。「波紋・混乱・呼吸困難・油断」を30%防止する。				主な入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	日本・自宅 (波紋家族限定)
		+10	+10	+10	+10	
兄のバンダナ	非売品	兄が愛用しているバンダナ。性能は「シルクハット」と似ているが、こちらは攻撃寄り。 回避率 25%上昇。太陽・風属性を半減。「波紋」状態を30%防止する。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	日本・自宅 (波紋家族限定)
		+20	+1	+10	+10	

装備品 (特殊) ・1 種類

非常に難度の高い「やりこみ」を果たしたプレイヤーに与えられるご褒美。仲間も全員これを装備する。

主人公補正	非売品	一撃死とクリティカル無効・回避率 25%アップ・消費SP半減・全属性に耐性。 ゲームバランスを吹き飛ばす減茶苦茶な性能。さらにイベント以外のあらゆる状態異常を100%防止する。御一行全員も自動的にこれを装備するので、もはや負ける方が難しい。				入手場所
		破壊	持続	精神	敏捷	開発室 (イベント)・「勝者の証」99 個と交換
		+500	+500	+500	+500	

「難易度」について

ゲームを開始するときに「難易度」を選択する。「イージー」「ノーマル」「ハード」の三種類だ。一度決定した難易度はクリアするまで変更できないので要注意。以下に難易度ごとの特徴をまとめておくので、参考にしてほしい。

難易度：イージー

「はじめから」でゲームを開始した場合（一周目）にだけ選択できる。

- ◇経験値 1000 Pボーナス
（使うと経験値 +1000 されるアイテム「EXP 1000」を 1 個所持）
- ◇所持金 10000 Gでスタート
- ◇さまざまなアイテムを所持した状態でスタート
- ◇一部イベントや謎解きの易化（ヒントの提示やお助けギミックの増加など）
- ◇町やダンジョンに目的地を示す「NEXTポインター」が表示される
- ◆ただし、仲間の友好度は -10 Pから開始

多くの特典を得られるが、仲間との友好度が低い状態が始まる。クリア後に「周回プレイ」を遊ぶにはクリア時の友好度合計値が 30 以上必要になるので、イベントをとりこぼさないように注意しないと「周回プレイ」を狙うのは難しいだろう。

「RPGはニガテだけど、とりあえず一度クリアしてみたいプレイヤー」向け。

「イージー」スタート時に所持しているアイテム

トニオさんの料理全種	5	波紋ワイン	5
波紋コーラ	5	薬箱	5
ダイヤモンドC	5	飲料水	30
オーバードライブSY	5	ナイフ	1
レクイエムGE	5	雑誌	1



難易度：ノーマル

このゲーム本来の難易度。

仲間の友好度にスタート時のマイナス補正がかからないのはこの難易度だけ。

このゲームには「周回プレイ」を前提とした特典や追加要素が非常に多く用意されているため、特にこだわりがなければ、周回プレイ可能なエンディングに到達しやすいこの難易度を選択しておくのがいいだろう。

難易度：ハード

ノーマルでは物足りなくなってしまうプレイヤー向けの難易度。
さまざまなハンデを課されてのプレイとなる。

- ◆ 仲間の友好度が -10 Pから開始される
(周回プレイの場合、引き継いだ値は無視される)
- ◆ 主人公と仲間のステータスが下がる
- ◆ 敵の行動パターンが激化する
- ◆ 周回プレイの場合、引き継いだ一部のアイテムを没収される
◇ クリアすると「勝者の証」を3個入手できる

友好度が -10 Pから開始されるため、仲間とのイベントをしっかりこなしていけないと周回プレイにたどり着くのは難しいだろう。

主人公と仲間のステータス低下は「難易度ハードを選ぶごとに」適用されるため、ハードでプレイする度に主人公と仲間は弱くなってしまいます。クリア後の周回プレイで他の難易度を選択しても下がったステータスは戻らないので、クリア時の「勝者の証」目当てでこの難易度を選択する場合は要注意。

何より大きな変化は「敵行動パターンの激化」だ。

ザコ敵ですら複数回攻撃や一撃死技をポンポン放ち、ボスは使う技が全面的に強化されるだけでなく「限界を超える」などの自己強化技を高確率で使用するようになる。いままで楽勝だったザコやボスが相手でも油断できないぞ。

この難易度を選んだからといって、特殊な展開やエンディングが用意されているわけではない。あくまで「高難度のRPGを楽しみたい」というプレイヤーのための難易度なので、特にこだわりがなければ選択する必要はないだろう。

「ハード」スタート時に没収されるアイテム

トニオさんの料理全種	波紋ワイン
波紋コーラ	携帯食料
ダイヤモンドC	飲料水
オーバードライブSY	初期所持の「おにぎり」「お茶」
レクイエムGE	初期所持の100 G



「ハード」選択時に低下するステータス

キャラ名	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
主人公	5	5	5	5	5	5
承太郎	10	10	10	5	5	10
ジョセフ	10	10	5	10	10	10
アヴドゥル	10	10	10	5	10	10
花京院	10	10	5	10	10	10
ボルナレフ	10	10	10	5	10	10
イギー	10	10	10	10	10	10

スタンド診断・解説

難易度を決定してゲームを始めると、はじめに「スタンド（性格）診断」を受けることになる。アヴドゥルから出される質問に答えていくことで、キミの分身となる主人公の「性格」と「スタンド」が決定されるぞ。難しく考えずに、直感的に思ったままを回答していこう。このページでは「診断の流れ」と「ステータスポーナス」について解説していくぞ。

◇ 1・2 問目は三択、他の質問は「はい・いいえ」の二択。

質問のうち、1 問目と 2 問目は固定だ。

- Q 1. 「周囲のなかで、自分はどこに位置していると思う？」
Q 2. 「自分にとって世界はどういうふうに見える？」

この二問は、3つの選択肢のうちでも自分の考えに近いと思えるものを選ぼう。



◀「はい・いいえ」の二問を除けば、他は「はい・いいえ」の二択だ。

		1 問目の回答		
		共	中	端
2 問目の回答	信	②	②	①
	疑	①	②	①
	時	①	①	②

1・2 問目の返答で、得られるステータスポーナスが少しだけ変わる。左の表を参考にしてほしい。

- 「共」は「私はみんなと共にいる」
「中」は「私は皆の中心にいる」
「端」は「私は端の方で私の場所にいる」

- 「信」は「最初から信じあえばわかりあえる」
「疑」は「まず疑って拒絶するべき」
「時」は「時と場合による」

を選択した場合を示している。

◇ 回答数に応じて「ステータスポーナス」が付与される

最短だと 6 問答えるだけで診断が終了する場合もあるが、質問数が増えると主人公が得られるステータスポーナスもそれだけ大きくなるのだ。詳細は以下の通り。

ちなみに、「精神力」「スピード」にはステータスポーナスが存在しないぞ。

- ★ 1・2 問目の回答が上表①
→最大SP・持続力 +1 ~ 3 (ランダム)

- 右ページ「A群」の質問に回答する
→最大SP・持続力 +1 (一問ごと)

- ★ 1・2 問目の回答が上表②
→最大HP・破壊力 +1 ~ 3 (ランダム)

- 右ページ「B群」の質問に回答する
→最大HP・破壊力 +1 (一問ごと)

ステータスポーナスは主人公スタンドごとに個別だが、周回するたびに累積されていくぞ。同じスタンドで何度もプレイすると、ほんの僅かだが少しずつ強くなっていくのだ。

●質問 A 群 (回答ごとに最大 SP・持続力 +1)

	「穏やかさ」「前向きさ」に関わる質問
1	恋人が携帯電話を忘れていたら…
2	パーティなのに窓際で一人で…
3	大切な仕事があるけど、友達が…
4	世の中色々大変だけど、人同士が…

	「前向きさ」「純粋さ」に関わる質問
1	世話好きなどところがある?
2	良いことがあると、何か裏があると…
3	自分は独り言が多いと思う?
4	バレないように上手く嘘をつける?

	「純粋さ」「慎重度」に関わる質問
1	部屋に一人でいるのが好き?
2	自分の本心をわかってくれる人はいない?
3	友達を家に呼ぶのが嫌い?
4	頼みごとを断るのが苦手?

	「慎重度」「野心」に関わる質問
1	結構、あきっぱい?
2	人は生まれながらに悪意を…
3	心から信用し、気を許せる人がいる?
4	大金持ちになりたいと思う?

	「野心」「真面目度」に関わる質問
1	目的のためなら手段を択ばない方?
2	弱肉強食こそが世の中の基本で…
3	多勢に無勢は卑怯だと思う?
4	人にあまり期待しない?

※赤字の質問は、返答次第で**邪悪度 +1**。

●質問 B 群 (回答ごとに最大 HP・破壊力 +1)

	「真面目度」「プライド」に関わる質問
1	人付き合いは苦手?
2	家族のだらしない姿をみたととき、…
3	プレゼントをあげる場合、形に残る…
4	個性は大事だと思う?

	「プライド」「冷静度」に関わる質問
1	誰かと意見がぶつかった時、…
2	悩みがあると、人に相談する?
3	あなたは身なりに気を使うほう?
4	リーダーシップをとることが多い?

	「冷静度」「陽気さ」に関わる質問
1	あまりおしゃべりな方ではない?
2	どうせ遊ぶなら、パーッと派手に…
3	賭け事はあまり好きじゃない?
4	生きる上で楽しいことが大事だと思う?

	「陽気さ」「穏やかさ」に関わる質問
1	あまり目立つことは好きじゃない?
2	休みの日は、休息よりも遊び優先?
3	「女は怖い」と思う?
4	何もせず静かにしているのは苦手?

「手っ取り早く出したいスタンドがある!」という場合は、次ページ以降の表に従って回答しよう。3問目の質問は三種類の候補からランダムに選ばれる。質問にあわせて参照箇所を確認してほしい。ただし「最短の回答順」なので、ステータスポナスは最低値になってしまうぞ。

レッド・ガーランド

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき		
Q3が	あまり目立つことは……	はい	Q3が	休みの日は、休息よりも……	いいえ
Q4	目的のためなら……	はい	Q4	目的のためなら……	はい
Q5	休みの日は、休息よりも……	いいえ	Q5	『女は怖い』と思う？	いいえ
Q6	弱肉強食がこの世の……	はい	Q6	弱肉強食がこの世の……	はい
Q7	『女は怖い』と思う？	いいえ	Q7	何もせず静かにして……	いいえ
Q8	多勢に無勢は卑怯だと思う？	いいえ	Q8	多勢に無勢は卑怯だと思う？	いいえ
Q9	何もせず静かにして……	いいえ	Q3が	『女は怖い』と思う？	いいえ
Q10	人にはあまり期待しない？	はい	Q4	目的のためなら……	はい
			Q5	何もせず静かにして……	いいえ
			Q6	弱肉強食がこの世の……	はい

ハウリン・ウルフ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による		
Q3が	部屋で一人で……	いいえ	Q3が	自分の本心を……	いいえ
Q4	あまりおしゃべりな……	はい	Q4	あまりおしゃべりな……	はい
Q5	自分の本心を……	いいえ	Q5	友達を家に呼ぶのが……	いいえ
Q6	どうせ遊ぶなら……	いいえ	Q6	どうせ遊ぶなら……	いいえ
Q7	友達を家に呼ぶのが……	いいえ	Q7	頼みごとを断るのが……	いいえ
Q8	賭け事はあまり……	はい	Q8	賭け事はあまり……	はい
Q9	頼みごとを断るのが……	いいえ	Q3が	友達を家に呼ぶのが……	いいえ
Q10	生きる上で楽しいこと……	はい	Q4	あまりおしゃべりな……	はい
			Q5	頼みごとを断るのが……	いいえ
			Q6	どうせ遊ぶなら……	いいえ

オーシャン・ブルー

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき		
Q3が	結構、あきっぱい？	いいえ	Q3が	人は生まれながら……	はい
Q4	あまり目立つことは……	いいえ	Q4	あまり目立つことは……	いいえ
Q5	人は生まれながら……	はい	Q5	心から信用し、……	いいえ
Q6	休みの日は、休息よりも……	はい	Q6	休みの日は、休息よりも……	はい
Q7	心から信用し、……	いいえ	Q7	大金持ちになりたいと……	いいえ
Q8	『女は怖い』と思う？	はい	Q8	『女は怖い』と思う？	はい
Q9	大金持ちになりたいと……	いいえ	Q3が	心から信用し、……	いいえ
Q10	何もせず静かにして……	はい	Q4	あまり目立つことは……	いいえ
			Q5	大金持ちになりたいと……	いいえ
			Q6	休みの日は、休息よりも……	はい

ザ・ジョイキラー

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にある	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる	
Q3が	あまりおしゃべりな……	いいえ	Q3が どうせ遊ぶなら……	はい
Q4	結構、あきっぽい？	はい	Q4 結構、あきっぽい？	はい
Q5	どうせ遊ぶなら……	はい	Q5 賭け事はあまり……	いいえ
Q6	人は生まれながら……	いいえ	Q6 人は生まれながら……	いいえ
Q7	賭け事はあまり……	いいえ	Q7 生きる上で楽しいこと……	いいえ
Q8	心から信用し、……	はい	Q8 心から信用し、……	はい
Q9	生きる上で楽しいこと……	いいえ	Q3が 賭け事はあまり……	いいえ
Q10	大金持ちになりたいと……	はい	Q4 結構、あきっぽい？	はい
			Q5 生きる上で楽しいこと……	いいえ
			Q6 人は生まれながら……	いいえ

ソニック・ユース

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる	
Q3が	人付き合いは苦手？	いいえ	Q3が 家族のだらしない姿を……	はい
Q4	恋人が携帯を忘れて……	はい	Q4 恋人が携帯を忘れて……	はい
Q5	家族のだらしない姿を……	はい	Q5 プレゼントをあげる場合……	はい
Q6	パーティーなのに窓際で……	はい	Q6 パーティーなのに窓際で……	はい
Q7	プレゼントをあげる場合……	はい	Q7 個性は大事だと思う？	はい
Q8	大切な仕事があるが、……	はい	Q8 大切な仕事があるが、……	はい
Q9	個性は大事だと思う？	はい	Q3が プレゼントをあげる場合……	はい
Q10	世の中色々大変だけど、……	はい	Q4 恋人が携帯を忘れて……	はい
			Q5 個性は大事だと思う？	はい
			Q6 パーティーなのに窓際で……	はい

ワイルド・ハーツ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による	
Q3が	誰かと意見が対立した時……	いいえ	Q3が 悩みがあると、……	はい
Q4	世話好きなのところが……	いいえ	Q4 世話好きなのところが……	いいえ
Q5	悩みがあると、……	はい	Q5 あなたは身なりに気を……	はい
Q6	良いことがあると、……	はい	Q6 良いことがあると、……	はい
Q7	あなたは身なりに気を……	はい	Q7 リーダーシップを……	はい
Q8	自分は独り言が多いと……	はい	Q8 自分は独り言が多いと……	はい
Q9	リーダーシップを……	はい	Q3が あなたは身なりに気を……	はい
Q10	バレないように上手く……	いいえ	Q4 世話好きなのところが……	いいえ
			Q5 リーダーシップを……	はい
			Q6 良いことがあると、……	はい

ディープ・パープル

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による		
Q3が	目的のためなら……	はい	Q3が	弱肉強食がこの世の…	はい
Q4	あまり目立つことは……	はい	Q4	あまり目立つことは……	はい
Q5	弱肉強食がこの世の…	はい	Q5	多勢に無勢は卑怯だと思う？	いいえ
Q6	休みの日は、休息よりも……	いいえ	Q6	休みの日は、休息よりも……	いいえ
Q7	多勢に無勢は卑怯だと思う？	いいえ	Q7	人にあまり期待しない？	はい
Q8	『女は怖い』と思う？	いいえ	Q8	『女は怖い』と思う？	いいえ
Q9	人にあまり期待しない？	はい	Q3が	多勢に無勢は卑怯だと思う？	いいえ
Q10	何もせず静かにして……	いいえ	Q4	あまり目立つことは……	はい
			Q5	人にあまり期待しない？	はい
			Q6	休みの日は、休息よりも……	いいえ

データ編

システム解説・スタンドデータ・アイテムデータ

ピクシーズ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる		
Q3が	人付き合いは苦手？	はい	Q3が	家族のだらしない姿を……	いいえ
Q4	世話好きなどころが……	はい	Q4	世話好きなどころが……	はい
Q5	家族のだらしない姿を……	いいえ	Q5	プレゼントをあげる場合……	いいえ
Q6	良いことがあると、……	いいえ	Q6	良いことがあると、……	いいえ
Q7	プレゼントをあげる場合……	いいえ	Q7	個性は大事だと思う？	いいえ
Q8	自分は独り言が多いと……	いいえ	Q8	自分は独り言が多いと……	いいえ
Q9	個性は大事だと思う？	いいえ	Q3が	プレゼントをあげる場合……	いいえ
Q10	バレないように上手く……	はい	Q4	世話好きなどころが……	はい
			Q5	個性は大事だと思う？	いいえ
			Q6	良いことがあると、……	いいえ

ミラクルズ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による		
Q3が	誰かと意見が対立した時……	はい	Q3が	悩みがあると、……	いいえ
Q4	部屋で一人で……	はい	Q4	部屋で一人で……	はい
Q5	悩みがあると、……	いいえ	Q5	あなたは身なりに気を……	いいえ
Q6	自分の本心を……	はい	Q6	自分の本心を……	はい
Q7	あなたは身なりに気を……	いいえ	Q7	リーダーシップを……	いいえ
Q8	友達を家に呼ぶのが……	はい	Q8	友達を家に呼ぶのが……	はい
Q9	リーダーシップを……	いいえ	Q3が	あなたは身なりに気を……	いいえ
Q10	頼みごとを断るのが……	はい	Q4	部屋で一人で……	はい
			Q5	リーダーシップを……	いいえ
			Q6	自分の本心を……	はい

ナパーム・デス

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる	
Q3が	恋人が携帯を忘れて……	いいえ	Q3が パーティーなのに窓際で……	いいえ
Q4	目的のためなら……	いいえ	Q4 目的のためなら……	いいえ
Q5	パーティーなのに窓際で……	いいえ	Q5 大切な仕事があるが、……	いいえ
Q6	弱肉強食がこの世の……	いいえ	Q6 弱肉強食がこの世の……	いいえ
Q7	大切な仕事があるが、……	いいえ	Q7 世の中色々大変だけれど、……	いいえ
Q8	多勢に無勢は卑怯だと思う？	はい	Q8 多勢に無勢は卑怯だと思う？	はい
Q9	世の中色々大変だけれど、……	いいえ	Q3が 大切な仕事があるが、……	いいえ
Q10	人にあまり期待しない？	いいえ	Q4 目的のためなら……	いいえ
			Q5 世の中色々大変だけれど、……	いいえ
			Q6 弱肉強食がこの世の……	いいえ

カーペンターズ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき	
Q3が	あまり目立つことは……	いいえ	Q3が 休みの日は、休息よりも……	はい
Q4	結構、あきっぱい？	いいえ	Q4 結構、あきっぱい？	いいえ
Q5	休みの日は、休息よりも……	はい	Q5 『女は怖い』と思う？	はい
Q6	人は生まれながら……	はい	Q6 人は生まれながら……	はい
Q7	『女は怖い』と思う？	はい	Q7 何もせず静かにして……	はい
Q8	心から信用し、……	いいえ	Q8 心から信用し、……	いいえ
Q9	何もせず静かにして……	はい	Q3が 『女は怖い』と思う？	はい
Q10	大金持ちになりたいと……	いいえ	Q4 結構、あきっぱい？	いいえ
			Q5 何もせず静かにして……	はい
			Q6 人は生まれながら……	はい

クイック・シルバー

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる	
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる	
Q3が	恋人が携帯を忘れて……	はい	Q3が パーティーなのに窓際で……	はい
Q4	人付き合いは苦手？	いいえ	Q4 人付き合いは苦手？	いいえ
Q5	パーティーなのに窓際で……	はい	Q5 大切な仕事があるが、……	はい
Q6	家族のだらしない姿を……	はい	Q6 家族のだらしない姿を……	はい
Q7	大切な仕事があるが、……	はい	Q7 世の中色々大変だけれど、……	はい
Q8	プレゼントをあげる場合……	はい	Q8 プレゼントをあげる場合……	はい
Q9	世の中色々大変だけれど、……	はい	Q3が 大切な仕事があるが、……	はい
Q10	個性は大事だと思う？	はい	Q4 人付き合いは苦手？	いいえ
			Q5 世の中色々大変だけれど、……	はい
			Q6 家族のだらしない姿を……	はい

カーディガンズ

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなの中心にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による		
Q3が	部屋で一人で……	はい	Q3が	自分の本心を……	はい
Q4	誰かと意見が対立した時……	はい	Q4	誰かと意見が対立した時……	はい
Q5	自分の本心を……	はい	Q5	友達を家に呼ぶのが……	はい
Q6	悩みがあると、……	いいえ	Q6	悩みがあると、……	いいえ
Q7	友達を家に呼ぶのが……	はい	Q7	頼みごとを断るのが……	はい
Q8	あなたは身なりに気を……	いいえ	Q8	あなたは身なりに気を……	いいえ
Q9	頼みごとを断るのが……	はい	Q3が	友達を家に呼ぶのが……	はい
Q10	リーダーシップを……	いいえ	Q4	誰かと意見が対立した時……	はい
			Q5	頼みごとを断るのが……	はい
			Q6	悩みがあると、……	いいえ

キャラバン

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私は端の方で私の場所にいる		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき		
Q3が	結構、あきっぱい？	はい	Q3が	人は生まれながら……	いいえ
Q4	あまりおしゃべりな……	いいえ	Q4	あまりおしゃべりな……	いいえ
Q5	人は生まれながら……	いいえ	Q5	心から信用し、……	はい
Q6	どうせ遊ぶなら……	はい	Q6	どうせ遊ぶなら……	はい
Q7	心から信用し、……	はい	Q7	大金持ちになりたいと……	はい
Q8	賭け事はあまり……	いいえ	Q8	賭け事はあまり……	いいえ
Q9	大金持ちになりたいと……	はい	Q3が	心から信用し、……	はい
Q10	生きる上で楽しいこと……	いいえ	Q4	あまりおしゃべりな……	いいえ
			Q5	大金持ちになりたいと……	はい
			Q6	どうせ遊ぶなら……	はい

Mr. BIG

Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にある		
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき		
Q3が	世話好きなのところが……	はい	Q3が	良いことがあると、……	いいえ
Q4	人付き合いは苦手？	はい	Q4	人付き合いは苦手？	はい
Q5	良いことがあると、……	いいえ	Q5	自分は独り言が多いと……	いいえ
Q6	家族のだらしない姿を……	いいえ	Q6	家族のだらしない姿を……	いいえ
Q7	自分は独り言が多いと……	いいえ	Q7	バレないように上手く……	はい
Q8	プレゼントをあげる場合……	いいえ	Q8	プレゼントをあげる場合……	いいえ
Q9	バレないように上手く……	はい	Q3が	自分は独り言が多いと……	いいえ
Q10	個性は大事だと思う？	いいえ	Q4	人付き合いは苦手？	はい
			Q5	バレないように上手く……	はい
			Q6	家族のだらしない姿を……	いいえ

スペシャルズ



Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にある
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ まず疑って拒絶するべき
Q3が	世話好きなどころが……	いいえ	Q3が 良いことがあると、…… はい
Q4	誰かと意見が対立した時……	いいえ	Q4 誰かと意見が対立した時…… いいえ
Q5	良いことがあると、……	はい	Q5 自分は独り言が多いと…… はい
Q6	悩みがあると、……	はい	Q6 悩みがあると、…… はい
Q7	自分は独り言が多いと……	はい	Q7 バレないように上手く…… いいえ
Q8	あなたは身なりに気を……	はい	Q8 あなたは身なりに気を…… はい
Q9	バレないように上手く……	いいえ	Q3が 自分は独り言が多いと…… はい
Q10	リーダーシップを……	はい	Q4 誰かと意見が対立した時…… いいえ
			Q5 バレないように上手く…… いいえ
			Q6 悩みがあると、…… はい

ファラオ・サンダース



Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にある
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 最初から信じればわかりあえる
Q3が	あまりおしゃべりな……	はい	Q3が どうせ遊ぶなら…… いいえ
Q4	部屋で一人で……	いいえ	Q4 部屋で一人で…… いいえ
Q5	どうせ遊ぶなら……	いいえ	Q5 賭け事はあまり…… はい
Q6	自分の本心を……	いいえ	Q6 自分の本心を…… いいえ
Q7	賭け事はあまり……	はい	Q7 生きる上で楽しいこと…… はい
Q8	友達を家に呼ぶのが……	いいえ	Q8 友達を家に呼ぶのが…… いいえ
Q9	生きる上で楽しいこと……	はい	Q3が 賭け事はあまり…… はい
Q10	頼みごとを断るのが……	いいえ	Q4 部屋で一人で…… いいえ
			Q5 生きる上で楽しいこと…… はい
			Q6 自分の本心を…… いいえ

アダム・アント



Q1	人々の中で、自分はどんな場所にいると思う？		→ 私はみんなと共にある
Q2	人は信じればわかりあえると思う？		→ 時と場合による
Q3が	目的のためなら……	いいえ	Q3が 弱肉強食がこの世の…… いいえ
Q4	恋人が携帯を忘れて……	いいえ	Q4 恋人が携帯を忘れて…… いいえ
Q5	弱肉強食がこの世の……	いいえ	Q5 多勢に無勢は卑怯だと思う？ はい
Q6	パーティーなのに窓際で……	いいえ	Q6 パーティーなのに窓際で…… いいえ
Q7	多勢に無勢は卑怯だと思う？	はい	Q7 人にあまり期待しない？ いいえ
Q8	大切な仕事があるが、……	いいえ	Q8 大切な仕事があるが、…… いいえ
Q9	人にあまり期待しない？	いいえ	Q3が 多勢に無勢は卑怯だと思う？ はい
Q10	世の中色々大変だけど、……	いいえ	Q4 恋人が携帯を忘れて…… いいえ
			Q5 人にあまり期待しない？ いいえ
			Q6 パーティーなのに窓際で…… いいえ

主人公を選ぼう

診断を終えて自分のスタンドが決まったら、続けて主人公の性別と外見を決定しよう。外見イメージは「普通」「小柄」「個性的」「太め」の4種類。

主人公の性別は装備や一部イベントの有無・展開に影響するぞ。

外見イメージは「太め」を除けば性能に差があるわけではないので、好きなものを選ぼう。

「個性的」は男主人公なら4部の「仗助」、女主人公なら6部の「徐倫」をイメージしたものになっているぞ。

外見イメージ「太め」だと特性「大食い」を取得する。最大HP・SPに+10のボーナスを得られるが、たまに仲間の食事を横取りしたり、食料や飲み物を勝手に消費してしまうぞ。

◆男主人公 外見イメージ

- ステータス「破壊力」「持続力」に+3のボーナス。
- 状態異常「よろめき・警戒・吹っ飛び・動けない」に5%の耐性をもつ。



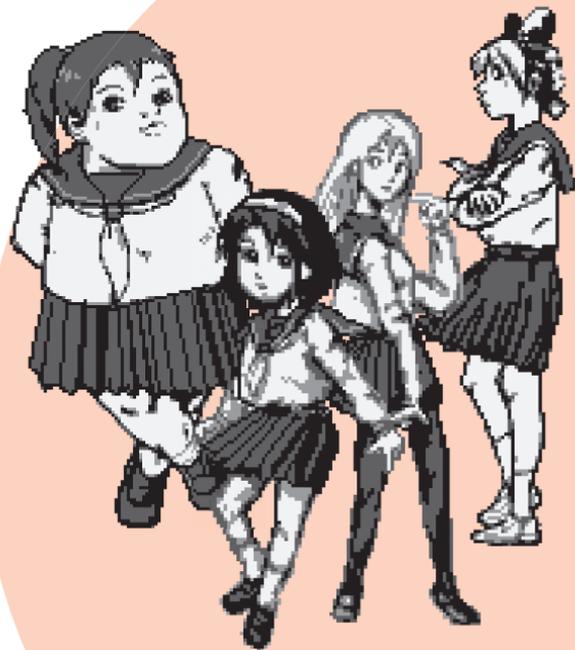
◆顔グラフィック一覧

ステータス画面に表示される主人公の顔グラフィックがこちら。



◆女主人公 外見イメージ

- ステータス「精神力」「スピード」に+3のボーナス。
- 状態異常「魅了」に100%の耐性をもつ。
- 外見イメージ「太め」は女性専用装備「パニースーツ」を装備できないぞ。



主人公特性

主人公を特徴づける要素のひとつが「主人公特性」。

これは主人公に「女好き」「病弱体質」などの特徴をつけられるシステムで、特性によっては特殊なイベントが発生したり、選択肢やイベントが変化することもあるのだ。

特定の場面で出現する選択肢によって付与され、取得した特性はその周回では消去できない。ただ、これらの特性は主人公を特徴づけるフレーバー（追加要素）のようなものなので、ストーリーの進行や展開を変えてしまうようなことはない。気軽に色々試してみよう。

難易度に影響するのは、自宅ベッドで休むと低確率で付与される「ナルコレプシー」と、出発前の母親との会話で得られる「胃腸弱い」「病弱体質」の二つ。特に「病弱体質」は、気を付けていれば問題ないとはいえ「単独行動中に昏倒→ゲームオーバー」の危険がある。こだわりがなければ一周目は避けるのが無難だろう。

	特性名	取得する場所	説明
同時取得不可	小柄	ゲーム開始時 主人公の外見選択	主人公の体格を「小柄」にすると自動的に付与される。背が低く、御一行とは特に体格差があるので、たまに不便な思いをする。また、まれに子供と間違われることがある。
	大食い	ゲーム開始時 主人公の外見選択	主人公の体格を「太め」にすると自動的に付与される。HP・SPの初期値に+10。一部の会話内容が変化する。探索中、たまに所持アイテムの「食料」「飲み物」を勝手に消費してしまう。特殊な状態異常「空腹」になることも。女主人公の場合、特にボルナレフの反応が一部変化する。また、服装装備「パニースーツ」を装備できない。
同時取得不可	グロ苦手	日本・学校2F 映画好きの生徒	グロテスクなシーンに対する反応が変わる。主人公スタンドが「レッド・ガーランド」「カーベントーズ」「カーディガンズ」の場合は付与されない。
	女好き	日本・学校2F 映画好きの生徒	男主人公限定。 女性タイプの敵に対する反応が特殊なものになるほか、特にボルナレフとのイベント会話の一部が変化する。
	ナルコレプシー (眠り病)	日本・自宅	「花京院」撃破前に自宅のベッドで休むと1/21の確率で取得。戦闘中、突然睡魔に襲われて「睡眠」状態になってしまうことがある。
同時取得不可	胃腸弱い	日本・母親 出発前の会話	屋台や露店で食事すると、たまに特殊な状態異常「腹痛」になる。「胃腸薬」や一部スタンドの技で回復する。探索中、ごくまれにお腹を下してホテルに駆け込み、強制的に仲間と離れて単独行動になってしまうことがある。
	病弱体質	日本・母親 出発前の会話	パラメーター「病気ストレスゲージ」（非表示）が追加される。探索中やイベントで数値が上昇し、時おり体調不良を訴えるようになる。値が一定以上になると倒れてしまう。探索中で同行者がいた場合は、倒れても宿まで運んでもらえる。ただし、この場合は強制的に一日経過してしまう。同行者がいない、または同行者が「友好度10未満のイギー」だった場合、探索中に倒れてしまうと即ゲームオーバーだ。ゲージを回復する方法は「ホテルに泊まる」「風邪薬」「一部スタンドの専用技」「病院での治療」のみ。

特性名	取得する場所	説明
カナヅチ	チャーター船上 ボルナレフとの会話	水中の戦闘時に溺れてしまう。海に入るときの反応が変化する。 「ディーブ・パーブル」「キャラバン」「ピクシーズ」の場合、ダークブルームーン（水中）戦で特殊イベントが発生しなくなる。
高所恐怖症	シンガポール ケーブルカー乗り場	高い場所や飛行機での移動を怖がるようになる。 「カーベントーズ」「カーディガンズ」の場合、「死神13」戦を回避した場合のボス「虹村壊」戦で嫌んで動けなくなることも。

以下の主人公特性は、ゲームクリア後の追加特典「カオスマード」プレイ時のみ取得可能。
主人公の家族構成に関わるものや、ちょっとギャグ色が強いものなど、個性的な特性ばかりだ。

周回特典「カオスマード」限定（通常プレイ時は取得できない）	ポンコツ	日本・自宅 主人公がレベル1 開始時ランダム	主人公のレベルが1だった場合のみ、1/4の確率で付与される。 与えられたスタンドをうまく制御できないポンコツ主人公。 レベル2以上になるまで特殊状態異常「制御不能」に。
	不協和音	日本・自宅 開始時ランダム	主人公の家族が「ゲロ以下のクス」ばかりになる。 主人公が家族愛を理解できず、家族に関するイベント内容が変化する。「腐った血」を持っていると発生率が上がる。
	天涯孤独	日本・自宅 開始時ランダム	兄弟姉妹はおらず、両親も他界している「天涯孤独」の身になる。 家族に関するイベント内容が変化する。 「家族の写真」を持っていると発生率が上がる。
	たった一人の肉親	日本・自宅 開始時ランダム	両親はすでに他界しており、姉または兄だけがいる状態。 家族に関するイベント内容が変化する。 「家族の写真」を持っていると発生率が上がる。
	波紋家族	日本・自宅 開始時ランダム	主人公の家族がツェペリ家の面々そっくりになる。 主人公は「波紋の呼吸」「波紋疾走」を習得しており、旅の饅頭で特殊な装備アイテムを入手できる。イベントやホテルでジョセフと特殊な会話が発生するようになる。 「石仮面の破片」を持っていると発生率が上がる。
	ツェペリの血筋	日本・自宅 出発前の会話	出発前に母親に話しかけた際、台詞が変化していると付与。 ジョセフとのイベントなどが一部変化する。特性「波紋家族」を取得すると自動的に付与されている。 「石仮面の破片」を持っていると発生率が上がる。
	ロリコン	日本・公園 小さな女の子	小さい女の子や家出少女関連のイベントで反応が変化する。 特性「女好き」とは異なり、主人公でも取得できる。 特性「女好き」も取得している場合、さらに反応に変化あり。
	怪力	日本・空条邸 ランダムで発生	気絶した大の男を軽々運べるほどの怪力。 「女性」か「体格が小柄」限定。承太郎に花京院を運ぶよう指示された際に確率で選択肢。「はい」を選ぶと付与。
	承太郎ファン	日本・保健室 「隠し撮り写真」所持 ランダムで発生	女主人公限定。 「隠し撮り写真」を所持した状態で花京院戦に突入すると確率で付与。原作冒頭の承太郎ファンよろしく、承太郎についての言動が変化する。一部イベントで承太郎の友好度が低下するようになる。
	フェロモン	幽霊船 特定イベント後 にランダム	女主人公限定。 幽霊船で特定の条件を満たすと出現する「家出少女と一緒にシャワーを浴びる」を選択して「力（ストレンクス）」戦に突入すると、承太郎が救援に来た際に低確率で付与。 以降、一部イベントで仲間のセリフや対応が変化する。

屋敷の幽霊

ジョースター御一行が訪れることになる各町には、それぞれ「屋敷の幽霊（バーニング・ダウン・ザ・ハウス）」との出入り口が隠されている。出入り口に目印は一切存在しないが、主人公が触れると「コンコン」とノック音がするぞ。何度か触れていると、ドアが開いて「屋敷の幽霊」内部に入れるのだ。ちなみに、「屋敷の幽霊」内部ではメニューを開閉できない（＝セーブ不可）。

●「屋敷の幽霊」内部●



EVENT

◆ E-1：エンポリオ少年

部屋の真ん中には、この屋敷の持ち主と思しき少年が座っている。突然現れた主人公にもそれほど驚いていない様子。屋敷に何か変化があった場合は教えてくれるぞ。

◆ E-2：少年のパソコン

大切なものようで、触らせてはもらえない。「周回プレイ」の場合、調べると「コード対戦」を遊ぶことができる（詳細は314ページ）。「コードナンバー」を登録した後でエンポリオに話しかけると、彼のコードナンバーを教えてもらえる。

◆ E-3：台所

建物の設備を拝借しているものなのか、調べることで「飲料水」を何個でも入手できる。手間はかかるが、回復アイテムをタダで補給できてしまうのだ。

◆ E-4：奥に続く扉①

左奥の扉は、「屋敷の幽霊」とは別の空間「神の間」に続いている。自由に出入りできるぞ。

◆ E-5：奥に続く扉②

右奥の扉はトイレのようだ。特に用はなさそうだが……

◇ドアの向こうに広がる謎の空間 「神の間」



「屋敷の幽霊」左奥の扉を抜けると、異様な雰囲気のある広大な空間に出られる。ここには今までのストーリーで死んだ者たちの魂がさまよっており、触れて話しかければ様々な話を聞くことができる。ストーリーの展開によっては、話の内容が変化する者もあるぞ。

EVENT

同行者のレベルやストーリーの進行度によって発生するイベント（詳細は 305 ページ）。必要なレベルはゲーム最終盤にようやく到達できる数値であり、未達成でクリアする場合も珍しくないだろう。

◆ E-6：シルクハットの紳士

対岸に見える扉を塞ぐように、シルクハットにスーツ姿の紳士が立っている。話しかけても特にイベントなどは発生しないが、**承太郎のレベルが 40 以上**の場合……？

◆ E-7：水晶球

北東にある水晶球に触れると、なにやら元気になるような効果音が鳴る（回復効果は無い）。**承太郎・イギー以外の同行者がレベル 40 以上**の場合……？

◆ E-8：謎の泡

本編で「エジプト九衆神」のひとり「アレッシー」を撃破した後だと、川沿いのある場所に「あぶく」が立っているのがみえる。調べてみると……？

◇さらに、入るタイミングによっては……

本編最終盤で「DIO の館」を発見し、そこから「突入前に一度町に戻って態勢を整える」を選択した場合、「屋敷の幽霊」右奥の扉に異変が起こる。エンポリオに話を聞いてみると、「最近、扉の奥から石がこすれるような音が聞こえる」というが……

扉の奥には大量の「呪いの石」が徘徊する広大な迷路が広がっている。**触れると即ゲームオーバー**という危険な石の追撃を振り切って迷路を突破できれば、「勝者の証」を手に入れることができるぞ（詳細は 312 ページ）。

「勝者の証」を集めよう

◇「勝者の証」ってなに？

「勝者の証」とは、このゲームをやり込んだプレイヤーのための「ご褒美」のようなアイテムのこと。

ゲームクリアやストーリーに直接関係しない強敵を倒したり、複雑な仕掛けや高難度のミニゲームをクリアしたときに手に入る可能性がある。

使用することでさまざまな「奇跡」を起こせるだけでなく、クリア後に行ける「開発室」では勝者の証と引き換えに周回プレイをはじめとした多様な「追加要素」を楽しむことができるのだ。入手には運が絡むものや難易度の高いものもあるが、難関に挑むだけの価値は十分にあるぞ。

◇使用効果・一覧表

「勝者の証」をアイテムとして使用すると、ランダムで以下の中から一つの効果が発現する。

効果	内容	備考
体力全快	パーティ全員を全回復	宿屋と変わらない。ハズレだ。
トニオさんのフルコース	トニオさんの料理全種を5個ずつ入手。 パーティの全ステータス+3。	料理は戦闘中に使えないのが惜しいが、ステータス強化は非常にうれしい。
大金を入手	大量のお金を入手する	金額は「承太郎のレベル」×5000～10000。 お金が足りなくなることは多いのでありがたい。
経験値入手	パーティ全員に経験値	経験値量は「承太郎のレベル」×400。 一瞬で大きくレベルアップできるぞ。
新技習得	新たなスタンド能力	主人公が新技を習得する。右表参照。
ステータス強化	パーティ全員の全ステータス+5	貴重なステータスアップアイテム以上の効果。 これを引けたら大当たりだ。
時間巻き戻し	経過日数が1日目になる	終盤に引けば、宿屋を気兼ねなく使えるように。 宿泊イベントを狙っているならありがたい。
爆発する	勝者の証が爆発する パーティ全員のHPが1に	大ハズレ。 ただし、「バーリン」と「アリシア」に経験値+10000。
何も起こらない	何も起こらない	大ハズレ。 ただし、「バーリン」と「アリシア」に経験値+5000。
『審判』出現	『審判』が現れて 願いをひとつ叶えてくれる	1. 大金を入手 2. 経験値を入手 3. 新技習得 4. 同行者の友好度+1～2 の四種類から選べるが、1～3は同種の奇跡と比べて効果が低い。4がオススメ。

◆習得できる技・一覧表 ①

「新技取得」か「審判」の奇跡」で習得できる技。主人公スタンドによっては有用。既に覚えている技を引いた場合でも再抽選は行われない。

技名	消費SP	効果	備考
毒攻撃	5	敵単体にダメージ（遠）+「毒」	「毒」状態は多くの敵に有効。
削り取る	20	空間をこっそり削り取って一撃で倒す（近）	敵単体に防御無視攻撃+「一撃死」
オーバードライブ	12	敵全体に波紋属性のダメージ（近）	精神技。防御無視。
神砂嵐	40	敵全体に距離無視・風属性の大ダメージ	防御無視 +「吹っ飛び・呼吸困難・出血多量」
熱気	10	敵全体に距離無視・炎属性のダメージ	「ディープ・パーブル」と同じ技。
冷氣	10	敵全体に距離無視・冷氣属性のダメージ	「ディープ・パーブル」と同じ技。
電撃	10	敵全体に距離無視・電気属性のダメージ	「ディープ・パーブル」と同じ技。
津波	10	敵全体に距離無視・水属性のダメージ	珍しい水属性の攻撃技。
石つぶて	10	敵全体に距離無視・大地属性のダメージ	「ピクシーズ」と同じ技。
砂嵐	10	敵全体に距離無視・風属性のダメージ	「ディープ・パーブル」と同じ技。
溶解液	7	敵全体に「溶解」を付与。成功率 75%	ステータスは影響しない。
催眠ガス	10	敵全体を睡眠状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
毒ガス	10	敵全体を毒状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
催涙ガス	10	敵全体を暗闇状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
精神操作（暴走）	10	敵全体をブツツン状態に。成功率 80%	ステータスは影響しない。
精神操作（混乱）	10	敵全体を混乱状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
精神操作（麻痺）	10	敵全体を麻痺状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
精神操作（睡眠）	10	敵全体を睡眠状態にする。成功率 80%	精神力が僅かに影響する。
特製料理	12	単体のHPを480回復。「毒・腹痛」解除。	貴重な回復技。効果も強力。
ラリホ〜	0	敵全体を睡眠状態にする。成功率 80%	消費SP0なのがうれしい。
怪しい霧（無効）	0	敵全体を「無効」状態に。成功率 80%	ステータスは影響しない。
怪しい霧（睡眠）	0	敵全体を睡眠状態にする。成功率 80%	ステータスは影響しない。
不協和音	7	敵全体を「無効」状態に。成功率 80%	ステータスは影響しない。
子守り唄	7	敵全体を睡眠状態にする。成功率 80%	「ソニック・ユース」と同じ技。
ラブソング	7	敵全体を混乱状態にする。成功率 80%	「ソニック・ユース」と同じ技。
砂けむり	4	敵全体を暗闇状態にする。成功率 70%	ステータスは影響しない。
まぶしい光	4	敵全体を暗闇状態にする。成功率 70%	ステータスは影響しない。
巻きつき	1	敵単体にダメージ+「束縛・警戒」。	「ピクシーズ」と同じ技。
睨みつける	2	敵単体を「警戒」状態にする。成功率 99%	アイテム「ポストカード」と同じ。
吸血	20	敵単体に物理ダメージを与え、HPを吸収。	物理技なので像スタンドには無効。
精神力を奪う	0	敵単体のSPを吸収する。破壊力依存。	珍しい吸収属性技。
体当たり	5	敵単体にダメージ+「よろめき」。	「ハウリン・ウルフ」などと同じ技。
足払い	2	敵単体にダメージ+「よろめき」。	ステータスは影響しない。
獣の咆哮	3	敵全体を警戒させる。成功率 80%	「ハウリン・ウルフ」などと同じ技。

◇習得できる技・一覧表 ②

「新技取得」の奇跡でのみ習得できる可能性がある技。「[審判]」の奇跡」では習得不可。引き当てるのは難しいが、そのぶん強力な技が多いぞ。

技名	消費SP	効果	備考
衝撃波	12	敵全体に風属性ダメージ(中) +「吹っ飛び」 命中低下無視	「ハウリン・ウルフ」と同じ技。 命中低下無視効果ありがたい。
火炎	8	敵単体に強烈な炎属性ダメージ(中) +「炎上」	高威力な精神技だ。
氷柱弾	6	敵全体に距離無視・冷氣属性ダメージ +「凍結」	低威力だが「凍結」付与が強力。
高圧電流	12	敵単体に電気属性の強烈なダメージ(中) +「感電」	「カーペンターズ」と同じ技。 電気属性技は貴重だ。
マッハラッシュ	12	敵単体にパンチ連打で強烈なダメージ(近) +「吹っ飛び」	「レッド・ガーランド」と同じ技。
ズームパンチ	3	敵単体にダメージ(中)。物理属性ももつ。 +「波紋」	追加効果で「波紋」状態を付与するが、太陽属性はもたない。
波紋のバラ	5	敵単体に太陽属性のバラを放つ。 +「暗闇・よろめき・警戒・波紋」	物理・太陽属性。
スローな動き	5	スローな動きで相手の油断を誘う。 敵全体を「油断」状態に。成功率90%	ステータスは影響しない。
ひかりあれ	0	不思議な後光で敵全体を混乱させる。 成功率60%	「精神力」がやや影響する。
突撃	10	敵単体に突撃してダメージ(中) +「警戒」	「レッド・ガーランド」と同じ技。
見切る	3	自分の「暗闇・見失う・見落とす」状態を 確実に解除する。	承太郎の技と同一。 「見失う」状態を付与してくる敵は多いので、非常に便利。

◇クリア特典・追加要素との交換

特定のエンディングでクリア後に行ける「開発室」で証と引き換えに得られる特典と、必要な勝者の証の数。詳しくは「特典・追加要素」編を参照。

内容	必要な数	説明
周回プレイ (強くニューゲーム)	1 個	主人公のレベル・アイテム・所持金・仲間のレベル・友好度などを引き継いでニューゲームをプレイできる。 クリア回数 2 回以降は無償でプレイ可能。
試作版 キング・クリムゾン	3 個	周回プレイヤー向けにイベントシーンをスキップできる機能。 返却(解除)も可能。返却しても「勝者の証」は帰ってこないが、かわりに 10 万Gと「ファントムブラッド」10 個をもらえる。
承太郎が 「時を止める」習得	5 個	承太郎が新技「時を止める」を習得し、 スタンドが「スタープラチナ・ザ・ワールド」に強化される。 ストーリーやシナリオは変化しない。
「ジョジョのDISC」	9 個	周回プレイを4部主人公「東方仗助」でプレイできる。 詳細は「追加要素」編に記載。
装備品「主人公補正」	99 個	「勝者の証」を99 個集めた状態で 開発スタッフの「ゴレム」さんに話しかけると交換してくれる。

◇「勝者の証」入手方法

「勝者の証」を入手できるイベントは以下の通り。
ボス撃破ドロップの中には低確率なものもある。

場所	方法	備考
日本	F-MEGAの「難しい」を20秒以内にクリア	非常に高難度。 3回入手すると、賞品が「ダイナマイト」5個に変わる。
港	「エミリオ」撃破	エミリオ自体は弱いのが、戦闘にこぎつけるまでが手間。
幽霊船	「ケイト」撃破	捜しだすことができれば撃破は簡単。
富豪の屋敷	「シャーデー」撃破(40%)	シャーデーと闘うことになるまでが大変。 ドロップ率は低め。
潜水艦	女教皇の「歯」を撃破	「歯」を破壊するのは非常に困難。 ドロップ表記はないが、撃破後に入手している。
漁村	「フェイス」撃破(20%)	ドロップ率は低いので、 「手に入ったらラッキー」くらいに考えよう。
東部砂漠	「水の腕(一戦目)」撃破(85%)	「紫外線照射装置」があれば、どの主人公スタンドでも撃破は可能。ただ、確実にドロップするわけではない。
東部砂漠	「水の腕(二戦目)」撃破(85%)	15ターンという制限で撃破するのは非常に難しい。 承太郎に波紋技を習得させても勝率は低いだろう。
コム・オンボ	「二刀流ボルナレフ」撃破	単純に強力なボス敵を撃破する必要がある。
エドフ	「ユタ」撃破(周回プレイ限定)	周回プレイ(3週目以降)限定。 かなりの強敵なので、仲間と共に戦おう。
ギザ	「ダービー」をボーカーで撃破	天文学的な低確率で入手できる。実質不可能だろう。
カイロ	「書記アニ」を撃破(4%程度)	15連戦を制しても「勝者の証」の入手確率は4.3%程。 期待しない方がいい。
DIOの館	「テレンス」をゲームで撃破	テレンスは「難しい」相当の難易度を20秒台でゴールする。F-MEGAが得意なら勝機はあるぞ。
DIO撃破	DIOを戦闘で撃破	DIOを戦闘で撃破すると確実に入手できる。 「ザ・ワールド」もドロップして2個手に入ることも。
ゲームクリア	難易度「ハード」をクリア	難易度「ハード」をクリアすると一気に3個手に入る。
屋敷の幽霊	「カーズ」撃破	尋常ではない強さ。クリア済でも勝率は低いだろう。 戦略と戦法を吟味してから挑もう。
屋敷の幽霊	水晶球「ワムウ」撃破	同行者がジョセフ。 レベルを上げられるだけ上げてから挑もう。
屋敷の幽霊	水晶球「DIOの幻影」撃破	同行者がアヴドゥル・花京院・ボルナレフ。 こちらも同上。
屋敷の幽霊	ローリングストーンズの迷路クリア報酬	「呪いの石」だらけの広大な迷路をクリアしなければならない。石を避ける自信があれば挑戦してみよう。
デバッグルーム	「デバッグDIO」を撃破(20%)	こちらのDIOは「ファントムブラッド」しか落とさない。 「ザ・ワールド」が20%で「勝者の証」を落とす。
デバッグルーム	「荒木飛呂彦先生」を撃破	勝利できれば何度でも手に入る。 もっとも、どうがんばっても撃破には1時間かかるぞ。
キャラバンACT2	「???」を撃破	イベント撃破で5個まで入手可能。

合体技について

◇強力な特殊攻撃「合体技」で強敵を蹴散らそう!

主人公と同行者のレベルが30以上になってからラジオを使用すると、スティールが「仲間との合体技を使えるようになった」と教えてくれる。それ以降は、戦闘中に条件を満たすと主人公と同行者のふたりで敵全体に大ダメージを与える「合体技」を放てるようになるのだ。消費SPは「主人公と同行者で100ずつ」と大きいけど、ザコ敵はもちろん、ボスですら1ターンで倒しかねない大ダメージを与えることができるぞ。



◀1000以上ものダメージを叩きだすことも夢ではない。

ただし、連携する2人の「破壊力」「精神力」が低いと、反動で体勢を崩す（「よろめき」状態になる）ことがあるので要注意だ。

◇発動条件は全部で4つ。いつ出せるかは運次第だ。

「合体技」の発動条件は以下の通り。

- ◇同行者との友好度10以上
- ◇邪悪度が6P未満
- ◇ターン開始時に主人公と同行者が行動可能
- ◇ターン開始時に主人公と同行者の残存SPが100以上

条件を全て満たしていると、ターン開始時に1/7の確率で「呼吸のリズムがそろった」状態になる。主人公に「★呼吸を合わせろ!」という技が追加され、これを選択すると合体技を繰り出すことができるのだ。つまり、条件を満たしていても合体技を放てるかどうかは運次第、ということ。



◀ボス戦中に「★呼吸を合わせろ」を閃くという使い方をしよう。

「邪悪度」はマスクデータなので現在値を確認できないが、同行を頼んだときの仲間の反応で推測できる。

邪悪度6P未満 → 通常の反応。あるいは装備している和装・バニースーツへの反応。

邪悪度6P以上 → 「戸惑う」「難色を示す」など、通常の場合とは異なる反応。

邪悪度による反応の変化は「和装」「バニースーツ」装備よりも優先されるので、バニースーツや和装を装備していても反応が「いつもと違う」場合は邪悪度6P以上だと判断できるのだ。

◇合体技のバリエーションは、なんと全109種!

合体技は全キャラ共通の『コンビネーション』+「主人公スタンド(18種)×同行者(6人) = 108種」の全109種類。主人公と同行者のスタンドが多種多様に連携する様は、与えるダメージ以上に見応えがある。技によっては状態異常付与の追加効果もあるぞ。付与率は技によって異なるが、ほぼ20%程度。「共通技(コンビネーション)」と「固有技(108種類)」のどちらが発動するかは完全にランダムだ。

仲間	技名	備考
誰でも	コンビネーション	誰と組んでも発生する可能性がある共通技。個別技より少し弱いけど、威力が安定している。

◇ラッシュ時の掛け声はラジオで変更可能

「ラッシュ声」(例:オラオラ、無駄無駄 など)と「トメ台詞」(例:オラァッ、無駄ァッ! など)は、合体技解禁後にラジオのメニュー「口調の変更」で6文字までを自由に設定できる。

以下はランダムでつけた場合のパターン一覧だ。

ラッシュ声	トメ台詞	備考
オラオラ	オラァッ	おなじみ承太郎のラッシュ声。ラッシュと言えばコレだ。
無駄無駄	無駄ァ	DIOのラッシュ声。DIOと張り合いたいならオススメ。
アリアリ	ーヴェデルチ	ブチャラティのラッシュ声。イタリア語で「さよならだ」だったね。
ボラボラ	ーレヴィーア	ナランチャのラッシュ声。イタリア語の「飛んでいきな」だ。
レラレラ	ビザ・モツアレラ	第七部・ジャイロの「チーズのうた」だ。マニアックなチョイス。
ゾラゾラ	ゴルゴン・ゾーラ	の、2番までである。
ミスミス	ミスクーズィ	"mi scusi" イタリア語の「許してください」はこう。
ヴォンヴォン	ラヴオーロ	"buon lavoro" イタリア語で「ご苦労さま」という意味。
ストスト	ストロンツォ	"Stronzo!" イタリア語で「マヌケ野郎」。女性相手には"stronza"だ。
ボナボナ	ボナノッテ	"buona notte." イタリアの「おやすみなさい」。notteは「夜」。
リグリグ	アルダティ	"Riguardati" イタリア語で「お大事に」。キツイ皮肉だ。
フォリフォリ	ディ・テスタ	"Fuori di testa!" 「狂ってる」「どうかしてる!」をイタリア語で。
ヴァッヴァッ	ファンクーロ	"Vaffanculo!" イタリア版「クソツタレ!」。マネしちやダメだぞ。
ヴァカヴァカ	ヴァカガーレ	"Va cagare!" 「失せろ!」。"va"は"go","cagare"は"shit"のような意味。

◇発動前の主人公カットインは性別・容姿ごとの8種類!



レッド・ガーランド

仲間	技名	追加効果
承太郎	Wラッシュ	—
ジョセフ	ハーミットラッシュ	束縛
アヴドゥル	バーニングラッシュ	束縛・炎上
花京院	結界デスマッチ	—
ボルナレフ	いくぜダメ押し	—
イギー	サンドブロー	吹っ飛び

近距離パワー型の破壊力でラッシュを叩き込む。ボルナレフとの合体技はアレッシェー戦トドメの再現？

ハウリン・ウルフ

仲間	技名	追加効果
承太郎	ガリングバニッシャー	吹っ飛び
ジョセフ	オーバーソニック	吹っ飛び・波紋
アヴドゥル	ファイヤーストーム	炎上
花京院	エメラルドタイフーン	吹っ飛び
ボルナレフ	竜巻斬り	—
イギー	W犬砂嵐	吹っ飛び

「吹っ飛び」効果を付与できることが多い。異彩を放つイギーとの合体技は必見だ。

オーシャン・ブルー

仲間	技名	追加効果
承太郎	俺達を怒らせた	—
ジョセフ	アクアビート	—
アヴドゥル	アンチファイア	毒・呼吸困難
花京院	Wスブラッシュ	—
ボルナレフ	水の剣	—
イギー	サンドバッグ	束縛

本体の技と同じく高い破壊力で攻めるスタイルだが、アヴドゥルとの合体技は「搦め手」だ。

ザ・ジョイキラー

仲間	技名	追加効果
承太郎	いくぜダメ押し	—
ジョセフ	マッドスパイク	波紋・毒
アヴドゥル	ポイズンボム	毒・炎上
花京院	毒の結界	毒
ボルナレフ	Wスラッシュ	—
イギー	ラストシーン	毒・動けない

「毒」を扱う能力を活用した技が多い。承太郎との合体技名は、こちらもアレッシェー戦から。

ソニック・ユース

仲間	技名	追加効果
承太郎	魔王	—
ジョセフ	最後の歌	波紋
アヴドゥル	火の鳥	炎上
花京院	死の舞踏	混乱
ボルナレフ	剣の舞	吹っ飛び
イギー	テンバスト	吹っ飛び

技名はいずれもオペラやクラシックの歌曲からとられている。気になるものがあったら調べてみよう。

ワイルド・ハーツ

仲間	技名	追加効果
承太郎	疾風怒濤	—
ジョセフ	乾坤一擲	—
アヴドゥル	森羅万象	炎上
花京院	百花繚乱	—
ボルナレフ	電光石火	—
イギー	天衣無縫	混乱

技名はすべて四字熟語となっている。それぞれの読みと意味はわかるかな？

ディープ・パープル

仲間	技名	追加効果
承太郎	Dラッシュ	毒
ジョセフ	Dブライアー	毒
アヴドゥル	Dファイア	炎上
花京院	Dショット	—
ボルナレフ	Dソード	—
イギー	Dサンド	—

ただD（ディープ）をつけただけのやる気のない技名が、いかにもこの主人公らしい。
"brier"（ブライアー）とは「イバラ（の茂み）」のこと。

ピクシーズ

仲間	技名	追加効果
承太郎	縛魔百烈拳	—
ジョセフ	紫樹紋殺陣	束縛
アヴドゥル	烈火灼岩弾	—
花京院	玉石混淆波	—
ボルナレフ	爆地閃光剣	—
イギー	砂岩乱舞	—

命名ノリは少年ジャンプのマンガ「幽遊白書」っぽい？
読み仮名抜きで読めるだろうか。

ミラクルズ

仲間	技名	追加効果
承太郎	闇討ち	—
ジョセフ	見えざる拷問	束縛
アヴドゥル	火遁	炎上
花京院	見えざる牢獄	—
ボルナレフ	ゾッとする世界	見失う
イギー	疑心暗鬼	見失う・混乱

敵の認識と五感を阻害して味方をサポートするぞ。
余談だが、「火遁」などの"遁"とは遁走（逃げること）を意味する。ニンジヤの術は脱出が主目的なのだ。

ナパーム・デス

仲間	技名	追加効果
承太郎	炎の拳	炎上
ジョセフ	真・緋色の波紋疾走	炎上
アヴドゥル	Wファイア	炎上
花京院	爆撃結界	—
ボルナレフ	フレイムソード	炎上
イギー	ドットバターン	—

仲間と共に「爆」の字を刻む策を実行する大技が多い。
高確率で「炎上」状態を付与できるのが特長。

カーペンターズ

仲間	技名	追加効果
承太郎	ダイヤモンドブレイカー	—
ジョセフ	ハーミットドリル	波紋
アヴドゥル	フレイムハンマー	炎上
花京院	エメラルドネイラー	—
ボルナレフ	シルバーチェーンソー	—
イギー	サンドブラスト	—

「仲間のスタンド」+「カーペンターズの工具」。
いずれもこの主人公らしいド派手な技ばかりだ。

クイック・シルバー

仲間	技名	追加効果
承太郎	もっとも残酷な死	凍結
ジョセフ	かかったなアホが!	感電
アヴドゥル	フレイムバースト	炎上
花京院	Wショット	—
ボルナレフ	クイック・シルバー・チャリオッツ	—
イギー	砂漠の光	動けない

連携する仲間によってさまざまな状態異常を付与できる。多彩な光線を放てるクイック・シルバーならではの。

カーディガنز

仲間	技名	追加効果
承太郎	撲殺刑	睡眠
ジョセフ	絞首刑	束縛
アヴドゥル	火あぶりの刑	睡眠
花京院	銃殺刑	睡眠
ボルナレフ	串刺しの刑	—
イギー	磔刑	—

技名はいずれも「刑罰」からとられている。「磔刑(たっけい)」とは、はりつけの刑のこと。その際のセリフは6部でブッチ神父が発したものだ。

キャラパン

仲間	技名	追加効果
承太郎	GET DAZE	—
ジョセフ	伝統的な戦いの発想法	—
アヴドゥル	鳥人殺法	—
花京院	デタラメや!	—
ボルナレフ	雄鳥	—
イギー	スタンド爆弾	—

他のスタンドと比べて、本体が身体を張るものが多い。花京院との合体技は「ロマンシング・サガ」シリーズの技名「でたらめ矢」から。

Mr.BIG

仲間	技名	追加効果
承太郎	ダック・ハント	毒・吹っ飛び・混乱
ジョセフ	クレイジー・ショット	毒・束縛・波紋
アヴドゥル	ブレイク・タイム	混乱・炎上
花京院	トリガー・ハッピー	—
ボルナレフ	無敵のコンビ	—
イギー	ホールド・アップ	動けない

多様な状態異常を付与する技が多いのが特長。本体と性格に近い「ホル・ホース」のセリフがボルナレフとの技名になっているのも面白い。

スペシャルズ

仲間	技名	追加効果
承太郎	無力化	—
ジョセフ	地獄落とし	束縛
アヴドゥル	熱いのはお好き?	炎上
花京院	二丁拳銃(トゥーハンド)	—
ボルナレフ	切り裂きジャック	—
イギー	トリック・オア・トリート	動けない

6人のSPがそれぞれに仲間と連携して大技を繰り出す。「地獄落とし」は鼠を挟み殺す仕掛けのことだが、敵を地面に叩きつけるプロレス技名にもなっている。

ファラオ・サンダース

仲間	技名	追加効果
承太郎	雷撃拳	感電
ジョセフ	雷(いかずち)のイバラ	束縛・感電
アヴドゥル	電熱包囲網	炎上・感電
花京院	サンダースブラッシュ	感電
ボルナレフ	稲妻突き	感電
イギー	ファラオの怒り	感電

30という群体スタンドの数と「電気」を活かした合体技。誰と組んでも「感電」を付与できる可能性がある。

アダム・アント

仲間	技名	追加効果
承太郎	暗蟲拳	—
ジョセフ	蟲茨	束縛・蟲
アヴドゥル	火垂る	炎上・蟲
花京院	弾丸蟲	—
ボルナレフ	蟲の穴	蟲
イギー	砂塵蟲	蟲

大量の虫群を攪乱に使い、アダム・アントの「蟲弾」を活かしたものも多い。

宿泊イベント

◆宿を利用するもうひとつの利点 「宿泊イベント」

宿を利用すると日数が経過してしまいが、御一行全員に「承太郎のレベル×ストーリー進行度」に応じた経験値が入るなど、少なからずメリットが存在するぞ。

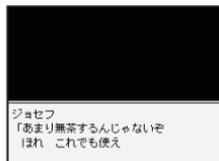
さらに、同行者がいる状態でホテルに宿泊すると、同行者に応じてさまざまなミニイベント（宿泊イベント）が発生するのだ。

ほとんどは「仲間とのちょっとした会話」程度のものだが、様々な種類の会話が豊富に用意されているぞ。さらにイベントによっては「回復アイテム入手」「新技習得」「限定アイテム入手」などが発生することもある。

各イベントの発生率は完全にランダムなので、どうしても発生させたいイベントがある場合は「宿泊する直前にセーブ」するのがオススメ。

●手に入る回復アイテム一覧

同行者	友好度 10 (イギーは 15) 未満	友好度 10 (イギーは 15) 以上
承太郎	ドラコーラ	ダイヤモンド C
ジョセフ	傷薬	薬箱
アヴドゥル	波紋茶	チャイ
花京院	GE コーヒー	レクイエム GE
ポルナレフ	傷薬	薬箱
イギー	コーヒーガム	ハーブボトル



▲手に入るアイテムそれ自体よりも、こういうちょっとした会話が嬉しいものなのかも。

◆周回限定の宿泊イベント 「宝剣進化」

クリア回数3回以上のデータで入手できる「古びた宝剣」を所持した状態でホテルに宿泊すると、低確率（邪悪度 10 P 以上の場合のみ 100%）で同行者に応じて特殊なイベントが発生するようになる。イベントを進めていくと、宝剣はどんどん強力なものに進化していくのだ。

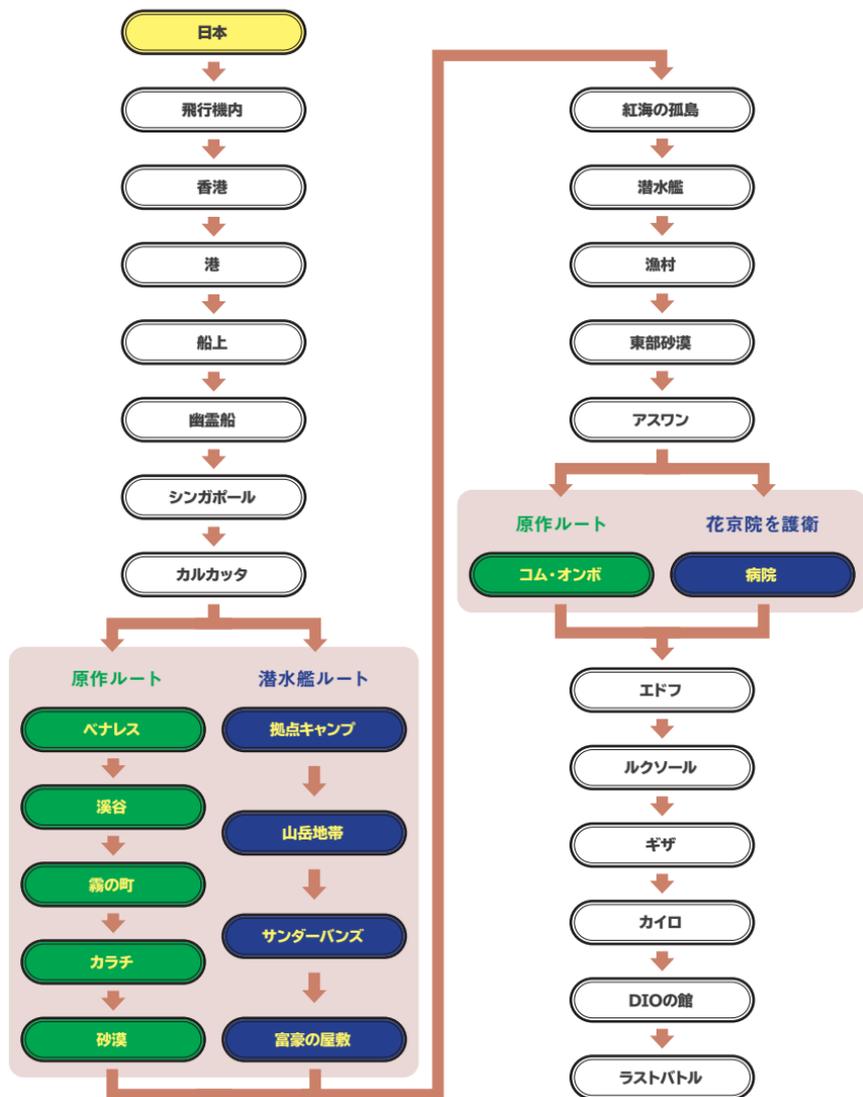
イベント後の選択肢で宝剣を「捨てる・譲る・破壊する」などを選択すると、当然宝剣は消滅してしまうぞ。

進化前の宝剣	必要な同行者	進化後の宝剣	備考
古びた宝剣	花京院	エメラルドソード	—
エメラルドソード	ポルナレフ	天剣エメラルドソード	発生後「剣を捨てない」を選択するとポルナレフの友好度 -1。
天剣 -	アヴドゥル	魔剣エメラルドソード	—
魔剣 -	ジョセフ	霊剣エメラルドソード	発生後「剣をジョセフに渡す」と 30000G 入手。
霊剣 -	花京院	宝剣エメラルドソード	発生後「剣を捨てない」を選択すると花京院の友好度 -2。
宝剣 -	承太郎	剛剣エメラルドソード	発生後「剣を破壊しない」を選択すると承太郎の友好度 -2。
剛剣 -	イギー	壊れかけた魔剣	—
壊れかけた魔剣	誰でも	神剣エメラルドソード	イベント発生率は 0.1% 程度。邪悪度 10 以上でも 1% 程度。
壊れかけた魔剣	誰でも (エイジャの赤石を所持)	聖ジョージの剣	イベント発生率は 2% 未満。邪悪度 10 以上でも 20% 程度。

攻略チャート

データ編

システム解説・スタンドデータ・アイテムデータ

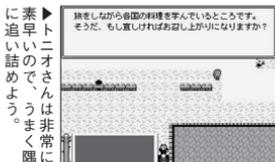


◇ 8人目のスタンド使い? 旅する料理人・トニオさん

日本の市街にあるレストラン「トラサルディ」では、回復アイテム「トニオさんの料理」の購入と「食事をする」ことによるステータス強化が可能だ。日本を離れるともう「トラサルディ」は使えない……と思いきや、なんとトニオさんは料理修行のため、ジョースター御一行と同じ道で世界各地を旅しているのだ。



◀ステータスが上がる確率は、おおむね40%程度。



▶トニオさんは非常に早いので、うまく隣に追いつめよう。

特定の日数になると、市街に猛スピードで駆け回るトニオさんが出現するぞ。うまく捕まえられれば日本の「トラサルディ」と同じように特製料理を購入できるだけでなく、食事をしてステータスアップも狙える。所持金と日程に余裕があるなら、これを活用しない手はない。ちなみに、食事によるステータスアップの対象は「主人公と同行者」のみとなっている。

購入できるアイテムは値段据え置きだが、ステータスアップできる「食事」にかかる金額は終盤に近付くほど高くなっていく。一気にパーティの強化を狙うなら、値段が安くトニオさんが動き回らない「港」がオススメだ。もっとも、ポルナレフやイギーを強化したいのなら必然的にそれ以降の町になってしまうが……。



◀「港」でなら、走り回るトニオさんを追いかけて済むのだ。

●トニオさんの日程表

出現する町	出現する日数	食事の値段	出現位置
香港	2・3日目	350 G	市街・ホテル前
港	4・5日目	350 G	市場で店を開いている
シンガポール	6・7日目	700 G	市街・南西部
カルカッタ	8・9日目	700 G	市街・東側
ベナレス	10・11日目	700 G	市街・ホテル前
カラチ	12・13日目	700 G	市街・ホテル前
アスワン	20・21日目	2000 G	市街・東側
コム・オンボ	22・23日目	3000 G	市街・中心
エドフ	24・25日目	5000 G	市街・中心
カイロ	30～49日目	5000 G	市街・ホテルから北西すぐ

クリア編の読み方

次ページからはじまる「クリア編」では、主人公たちが訪れることになる街やダンジョンをストーリーの展開に沿って紹介していく。その前に、ここで本章に使われる項目表示とアイコンの意味を確認しておこう。

主な項目は「MAP」「ストーリー」「BOSS攻略」の3つ

● MAP ●

市街やダンジョンの全体図は、この項に載っている。入れる建物や宝箱もアイコンで表示されているぞ。

● ストーリー ●

ストーリーのあらすじと、イベントで自動的に展開していく部分の説明はこの項。選択肢や行動で友好度や邪悪度が変動する場合は、**友好度増加と邪悪度低下は青**、**友好度低下と邪悪度増加は赤**で書かれている。また、**戦闘での全滅以外によるゲームオーバー**も赤字で示されているぞ。

● BOSS攻略 ●

主人公たちが戦うことになるボス敵の攻略情報はこの項に記載されている。「中ボス」は撃破が必須ではなく、市街散策中のイベントなどで戦うことになるボス敵。「ストーリーボス」とは、物語の進行上、必ず戦うことになるボスのことだ。

マップアイコンの種類と内容

- S** : ショップ。主に市街にある露店と、建物内にいる店員の位置を示す。「コンビニ」や「ホテル」「土産物屋」などの建物は、アイコンではなくそれぞれの施設名で表示されているぞ。
- R** : リサイクルショップ。アイテムを売却できる施設。ゲーム序盤にしか存在しない。中盤以降の町では、アイテムの売却は露店などの一部ショップでしか行えなくなるのだ。
- T** : タクシー。お金を払えば市街の「ホテル」まで安全に移動できる。移動先が「ホテル」以外の場合は、マップ上部に別途記載する。
- E-1** : イベント発生地点。このアイコンがある地点では、主人公のスタンドや同行者によってさまざまなイベントが発生する。詳しい条件やイベントの内容は別ページに記載されている。
- ☆** : 各町に一ヶ所存在する「屋敷の幽霊」への入り口。外から見てもただの壁だが、触れると「コンコン」とノック音がする。何度か触れ続けていると「屋敷の幽霊」に入れるぞ。
- !** : ディアボロ。ゲームを一度クリアした後の特典「周回プレイ」時のみ意味を持つ。「はじめから」でプレイしている場合は誰もいないぞ。周回プレイ時のみ各町に出現する「ディアボロ」の位置を示すアイコンだ。



日本 〜 カルカッタ

平凡な日々を送る、ただの日本の高校生。

それが「主人公 (=あなた)」だ。

ある夜、あなたは不思議な夢をみる。

見知らぬ男の声に従って己を示すと、

男は「超能力」を授けてくれた。

はじめは自宅。いつものベッド。

ある夜の、少し変わった「ただの夢」。

日常のなかに小さく、気づかないほど微かに。
「大きな物語」の始まりなんて、意外とそんなものだ。

序盤

日本

MAP・散策ガイド

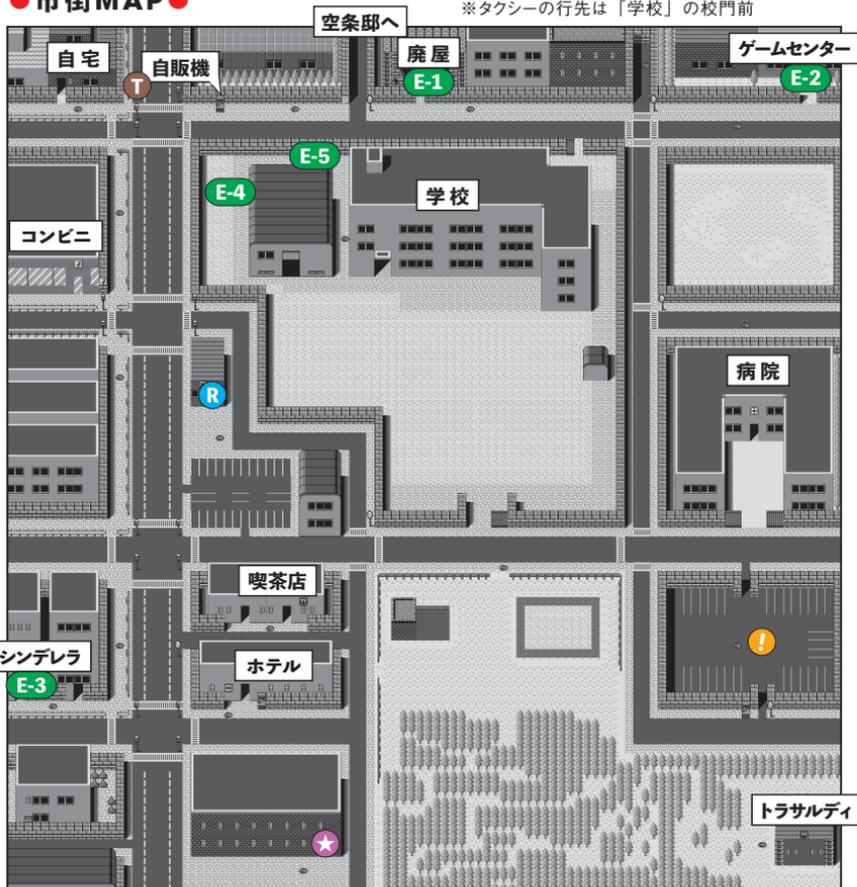
基本情報

最短日数	1	ショップ	○
同行者	-	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

主人公は奇妙な夢とラジオの声から「スタンド能力」を授かる。ラジオの声に従って、とりあえずはいつも通り学校へ行くことに。街中で襲ってくる不良や人形はスタンドで返り討ちにしてやろう。ただし、戦闘に不向きなスタンドだった場合、ザコ戦でも無理はしないように。コンビニや自販機で回復アイテムを仕入れておくのもいいだろう。

●市街MAP●

※タクシーの行先は「学校」の校門前



SHOP DATA

自販機		
ドラ・コーラ	50	HP 35 回復
エコーズ・ハイ	50	HP・SP 小回復
GE コーヒー	50	HP 10 回復 & 毒回復
FF ポカリ	50	HP・SP 10% 回復
波紋茶	50	SP 20 回復

喫茶店		
※その場で HP・SP を回復する		
コーヒー	20	HP 15・SP 5
サンドイッチ	40	HP 30・SP 10
ハンバーガー	50	HP 50・SP 12
ラーメン	60	HP 50・SP 20

コンビニ		
おにぎり	50	食料。HP 小回復
お茶	50	飲み物。SP 小回復
お菓子	130	食料。HP・SP 小回復
ナイフ	200	破壊力 +5。「束縛」防止
サングラス	300	「暗闇」を少し防ぐ
雑誌	200	クリティカルを少し防ぐ

レストラン・トラサルディー		
※利用できるのは「花京院」撃破後		
アンチョビのピッツァ	40	HP 50 回復
地中海風リングイーネ	300	HP 250 回復
特製プリン	180	SP 80 回復
子羊骨肉リンゴソース	500	HP・SP 完全回復
娯婦風スバゲティー	250	再起不能から復活
5 年前の雪解け水	30	飲み物。毒・暗闇回復
チーズトマトのサラダ	90	様々な状態異常を回復
「食事をする」	350	HP・SP 全快。 ランダムでステータス上昇。

リサイクルショップ	
不要なアイテムを売却できる。	
また、左上に並んでいる棚を調べると「楽しい挨拶」「ネコドラくん」「ボイストレーニング」「ハッター読本」などを購入できる (100G)。どの品が売っているかは入店するごとにランダムで変わるぞ。	

EVENT

◆ E-1: 「奇妙なメモ」

廃屋に落ちている本を調べると「奇妙なメモ」を入手できる。
メモには自由に言葉を書き込めるようだが…?

◆ E-2: タロットカードと占い師

街中の「不良生徒」を倒すと、まれに「怪しいタロットカード」を落とす。
これを入手した後で北東のゲームセンターに入ると、大勢の不良生徒が襲い掛かってくる。
右奥にいる占い師に話しかけると戦闘に。撃破後は街中に「不良生徒」が出現しなくなるぞ。

◆ E-3: エステ「シンデレラ」

【条件】「招待状」を所持

南西にある「シンデレラ」では、主人公のスタンド(と性格)を変更してくれる。
ただし、レベルは1に戻されてしまう。運命を変えたいのなら、決断はお早めに。

◆ E-4: 猫捕り名人

【条件】主人公スタンドが「ピクシーズ」「ミラクルズ」or 主人公のスピードが 50 以上

校庭・体育館横に男子生徒と猫がいる。男子生徒の話聞いて、跳び回っている猫を捕まえてあげよう。
お礼として「クレイジー DX」を入手できる。

◆ E-5: 小銭拾い

【条件】所持金 300G 未満 (情報は「ミラクルズ」でないとう入手不可)

主人公スタンド「ミラクルズ」で校舎 3F にいる女子生徒とヤンキーに話しかけると、ある場所に小銭が落ちている事がわかる。拾える金額は 1G・5G・10G からランダム。ただし、所持金 300G 以上だと何も見つかからない。場所さえ知っていればどのスタンドでも入手可能なので、安全にお金を稼げるぞ。



▼メモは廃屋の주가
置いたものよた。

●屋内MAP●

自分の部屋



自宅・居間



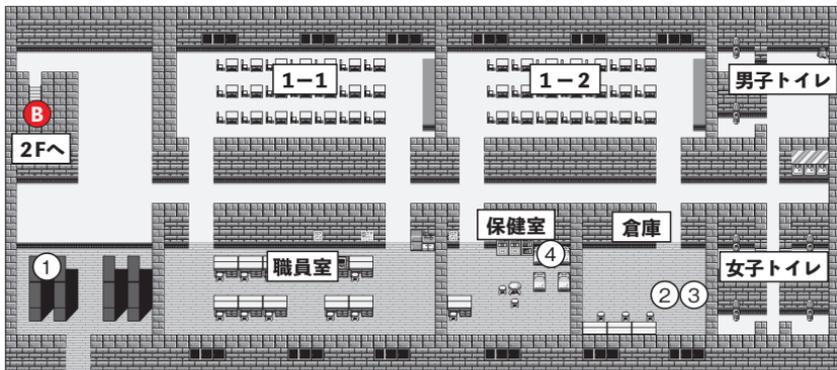
街へ

自室のベッドを調べると休憩して全回復できる。ただし、低確率で厄介な特性「眠り病」を取得してしまうので、使いすぎには注意。不安なら休む前にセーブしてしまおう。
「飲料水」は何個でも持っていけるので、うまく活用しよう。

「姉の部屋」「両親の部屋」に入れるのは、クリア後の「周回プレイ」時のみ。2Fにも周回プレイでなければ何も無い。

アイテム	
①	ハンカチ
②	FF ボカリ
③	飲料水 (無制限)
④	傷薬 (3つまで)

学校・1F



街へ

保健室に入ると、そのまま原作ボス（花京院）戦に突入する。うっかり消耗した状態で保健室に入ってしまうまいように。

学校へは、花京院撃破後であっても行くことができる。せっきく「人にはない不思議な力」を身につけたのだから、腕試しがでら校舎を探索してみるのも悪くないだろう。

アイテム	
①	招待状
②	ドラコーラ
③	ライター
④	傷薬 (花京院戦後・未所持時のみ)

◆ E-1 : F-MEGA mini

自分の部屋にあるゲーム機を調べると、ミニゲーム「F-MEGA mini」を遊ぶことができる。
アイテム「ゲームソフト」を所持していれば、ミニゲーム「DQ I I I」もプレイ可能(詳細は 290 ページ参照)。

◆ E-2 : 家族からの銭別

〔条件〕「花京院」撃破後

旅立つことになったら、出発前に家族に報告しておこう。

姉からは「お菓子」を 1~9 個 (ランダム)

父親からは「1000G」

母親からは「傷薬」× 2「薬箱」× 1「酔い止め薬」× 1 をもらえる。

ただし、女主人公で「バニースーツ」を装備していると、母親以外からは銭別を貰えないぞ。



◀母親だけは、「たのたの旅行」ではお土産を渡さずして帰ってこよう

母親に話しかけると選択肢が出る。

選択肢で特性「胃腸弱い」か「病弱体質」を取得した場合は、それぞれの治療薬をもらえる。

どちらの特性もややデメリットがあるので、こだわりがなければ「必要ない」を選んでおこう。

治療薬「風邪薬」「胃腸薬」は、ここ以外では滅多に手に入らない貴重品だ。

主人公スタンドが「補助型」ならば、治療薬の代用となる技を覚えられる。

カーディガンズ (近距離補助型)

- 「体調管理」(初期習得) が風邪薬、「緩和剤」(レベル4) が胃腸薬と同効果。

キャラバン (中距離補助型)

- このイベントで技能「風邪薬」を習得。胃腸薬は「緩和剤」(レベル3) で代用可能。

Mr.BIG (遠距離補助型)

- 風邪薬の代わりになる技は習得しない。「解毒」(レベル5) が胃腸薬の代用になる。



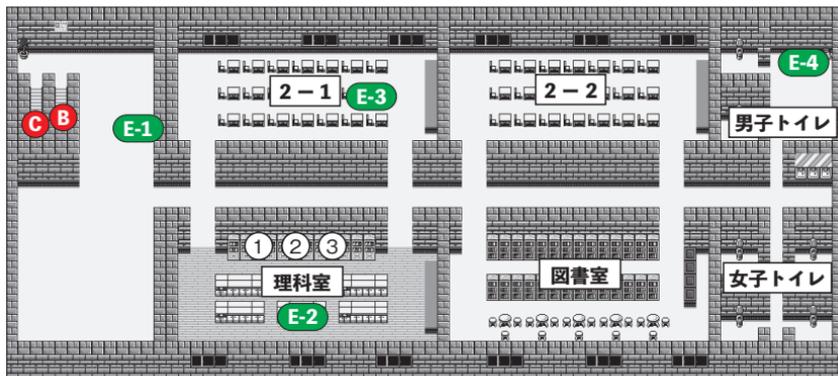
◀ 回復手段に困らないのが補助型のいいところ

「さっそく街に出てみたら、不良生徒にも苦戦するんだけど…」とは、戦闘が不得手なスタンドを授かったプレイヤーから度々かかれる声。パワー型やスピード型のような戦闘能力は持たなくとも、他タイプのスタンドはそれを補えるだけの特長もっているぞ。補助型スタンドの豊富な回復技も、そのうちのひとつだ。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	不良生徒	20	10	S:40G M:20G	S:GE コーヒー M:FF ボカリ	距離 S~M。1~2 体。 様子のおかしい不良生徒。 ガードや様子見が多い。
	マードールドール Lv.1	13	7	8G	FF ボカリ	距離 M。3 体で出現。 自律式のマトリョーシカ。 コイツに手こずるようならレベル上げを。
	マードールドール Lv.2	20	13	16G	エコーズ・ハイ	距離 S。2 体で出現。 女学生に似せたマネキン。 レベル1では危険な相手だ。

学校・2F



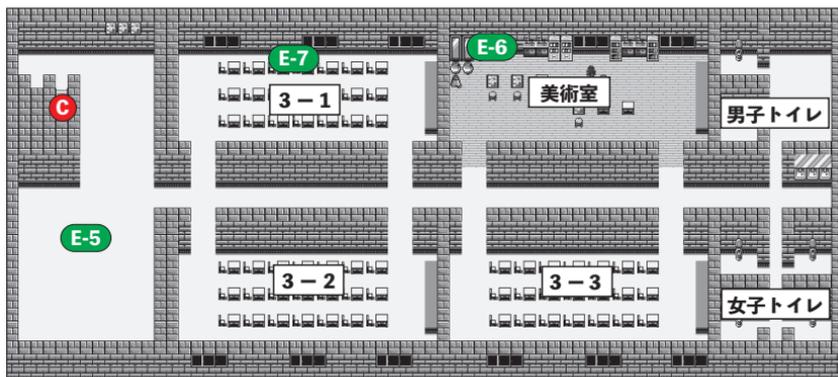
校舎 2Fには理科室・図書室などの特別教室がある、図書室の本棚には漫画「ピンクダークの少年」が置かれており、調べるとゲームのヒントなどが得られる。

男子トイレのE-4「不良退治」は全スタンド共通で発生させられる。「傷薬」を所持していない場合、一気に5つももらえるのはありがたい。
ちなみに、女主人公でも問題なく男子トイレに入れるぞ。

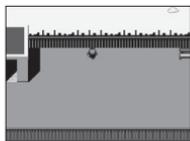
アイテム

- | | |
|---|------|
| ① | 奇妙な薬 |
| ② | 奇妙な薬 |
| ③ | 奇妙な薬 |

学校・3F



学校に自由に上に入られる
学校なんてくうらやま



男主人公限定で発生するE-7「お宝をとりかえせ」をクリアすると手に入る「和装」は、ここでしか手に入らない貴重品だ（詳細は次ページ）。ぜひ手に入れよう。

階段横の窪みを調べると屋上に出られるが、1周目では何も起こらないぞ。周回プレイが可能になったら行ってみよう。

学校・2F

◆ E-1：修理はおまかせ

[条件] 主人公スタンドが「カーペンターズ」

2F 踊り場付近にいる男子生徒は「ウオークマンが壊れた」と困っているようだ。スタンド能力で修理してあげよう。お礼に「お菓子」を1個もらえる。邪悪度 -1。

◆ E-2：実験失敗？

[条件] 主人公スタンドが「ディープ・パープル」

理科室にいる女子生徒に話しかけると助けを求められる。助けてあげると邪悪度 -1。

その後さらに話しかけると「特製の栄養ドリンク」を勧められることがあるが、飲むとステータスがランダムで上下してしまう。

◆ E-3：ドギツイのが好き

[条件] 主人公スタンドが「レッド・ガーランド」「カーペンターズ」「カードィガンズ」以外

教室 2-1 にいるための男子生徒に話しかけると、彼が最近観たという映画の話題になる。選択肢で「苦手」と答えると特性「グロ苦手」が付与され、一部イベントでの反応が変化する。

主人公の場合は「エッチな映画のほうが好き」という選択肢が追加される。これを選択すると特性「女好き」を取得。こちらはどのスタンドでも選択可能だ。

◆ E-4：不良退治

男子トイレで生徒が不良に脅されている。選択肢で「不良生徒」×3と戦闘に。

街中にある不良生徒が3体になっただけなので、軽く蹴散らしてやろう。撃破後、邪悪度 -1。

「傷薬」未所持の状態が助けた男子生徒に話しかけた場合のみ、「傷薬」を5個もらえる。

学校・3F

◆ E-5：ある男子生徒の悩み

[条件] 主人公スタンドが「ミラクルズ」

3F 踊り場付近にいる男子生徒は、なにやら深刻そうにふさぎこんでしまっている。

スタンド能力で彼の気をラクにしてあげると邪悪度 -1、さらに「お菓子」を1つもらえる。

主人公の場合、イベント後のセリフが少し変化する。

◆ E-6：呪いの石

美術室の窓際に放置されている石は、近くの女子生徒曰く「呪いの石」だという。

調べると動きだして、こちらを追いかけてくる。追いつかれた瞬間にゲームオーバーだ。

壁や障害物を通り抜けて追ってくるうえ、どんどん移動スピードが加速されていく。

一度動き出すと日本の殆どの場所に出現する。メリットは特にないので、調べないように。

◆ E-7：「お宝」をとりかえせ

[条件] 主人公の性別が男

教室 3-1 にいる男子生徒から、先生に没収された「エッチな本」を取り戻して欲しいと頼まれる。

学校にいる人々から情報を集めつつ、怪しい箇所を調べていこう（詳細は最下部に記載）。

取り戻した本を渡すと服装「和装」を入手できる。

全ステータスが+5される非常に優秀な服装装備（初期装備の「学生服」は持続力+4）で、

主人公の体格（普通・小柄・太め・個性的）ごとに和装の内容も変化する。

装備していると戦闘中に低確率で動けなくなるが、ターン開始時に敵が「警戒」することも。

主人公専用の服装装備「パニースーツ」の対になる、男主人公専用の服装装備だ。

去留 1-E ← 女♀の刺繍 3-I ← 器動 1-F 去留 3-I ← 去留の 1-F 去留 3-C ← 去留の 2-F 刺繍 3-C ← 去留 3-F の 刺繍 3-I ← 去留 1-E ← 去留 3-F の 刺繍 3-I ← 去留 1-E

●BOSS攻略●

中ボス

スタンド使い? レインボウ

(スタンド: ベント・アウト・オブ・シェイプ)

ゲームセンターにいる古い師。無自覚ながらスタンド使いのようだ。

不良生徒たちに「怪しいタロットカード」を配ってスタンド能力(本人曰く催眠術)で操り、「無作為にスタンド使いを襲え」と命令していた。

可憐な見た目にして格闘戦が得意な肉体派だが、こちらは遠慮なくスタンドを使おう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
レインボウ	100	60	300	ダービー ドラッグ (5%)	距離 M。 スタンドではなく肉弾で襲い掛かり、酒ビンまで投げつけてくる。 強敵ではないが、たまに放ってくる「催眠術」で眠らされると危険な相手だ。 ゴリ押しでも十分倒せるものの、「睡眠」「混乱」などの状態異常でスタンを狙うのも有効。

ストーリーボス

DIOの刺客 花京院典明

(スタンド: ハイエロファント・エメラルド)

学校の保健室に入ると、女医を操って承太郎に襲い掛かるところに遭遇する。イベント戦闘となる女医戦は、攻撃してしまうとゲームオーバーだ。ガードで耐えよう。

戦闘直前の選択肢で「助けに入る」を選択すれば主人公と承太郎の二人で戦闘。「傍観する」を選ぶと承太郎ひとりでの戦闘となる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
花京院	170	S: 19 M: 30 L: 70	S: 40G M: 60G L: 80G	S: クレイジー DX M: ダービードラッグ L: スタブラタブ	初期距離 M。初の原作ボス。 中距離だと承太郎には戦いつらい。距離を詰めてきたら攻撃のチャンスだ。 承太郎は距離 M なら「投石」、距離 S に近づいてきたら「オラオラ」で攻めよう。 主人公はレベル 1 だとアッサリやられる恐れがあるので、最低でもレベル 2 は欲しい。 戦略を「逃げる」か「突撃する」にしておけば、花京院の遠距離攻撃に耐性をつけられるぞ。

▶ 全体攻撃「法皇の結果」は強力だが、回復を惜しまずに使っていきましょう。



花京院「くらえっ!!」
半徑5m エメラルド・スプラッシュ!!



承太郎「オラオラ!!」
花京院-Mに18のダメージを与えた!

◀ ラオラを待たせよう。近づくのを花京院に任せてもらうのが効果的。

●ストーリー●

◇襲い来る刺客 動き出した運命

いつも通りに向かった学校の保健室で、承太郎が謎のスタンド使いに襲撃される現場に居合わせてしまう。男の目的は「DIOに従わないスタンド使いの抹殺」。つまり、標的には主人公も含まれていることになる。

戦闘に参加すると**承太郎の友好度+1**、**邪悪度-1**。
戦闘後の選択肢で「はい」を選べば**承太郎の友好度+1**、**邪悪度+1**。



◇邪悪の化身「DIO」とジョースターの一族



なんとか敵を退けた主人公たちは、ひとまず承太郎の家で状況を整理することに。
承太郎たちジョースターの家系は、DIOという男と浅からぬ因縁があるようだ。

ホリエさんとの初対面時に選択肢。
「はい」と答えると**承太郎の友好度+1**。
周回で女主人公が「バニースーツ」装備だと、ホリエさんから「ミンクのコート」をもらえる。

◇DIOの呪縛からホリエさんを救うため、一路エジプトへ

昏睡状態に陥ってしまったホリエさんを救うため、DIOを倒す旅への同行を頼まれる。アヴドゥルへの返答を選択しよう。

「放ってはおけない！」で**全員の友好度+1**。
「だが断る」で**承太郎以外の友好度-1**、**邪悪度+1**。
それ以外の返答では変化なし。

「だが断る」に続けてさらに協力を断ってしまうと、**ここでゲームオーバー**だ。



ジョセフたちと旅立つことが決まったら、一度家に戻って家族に報告しよう。

市街南の林を抜けた先にあるレストラン「トラサルディ」に入れるのはこのタイミングだけなので、お金に余裕があるなら何度か食事しておくのもいいだろう。トラサルディで食事する(350G)と、ランダムでステータスが上昇するぞ。

日本での準備をすべて済ませたら、ふたたび空条邸へ向かおう。エジプトへ向けて出発だ。

飛行機内

BOSS攻略

基本情報

最短日数	1	ショップ	-
同行者	-	イベント	-
自由行動	-	中ボス	-

DIO が潜伏しているエジプトに向けて日本を飛び立ったジョースター御一行だが、さっそく機内で敵スタンド使いの襲撃を受けてしまう。敵スタンド「タワー・オブ・グレイ」を撃破することで、自動的に次の目的地へと進める。機内を探索することはできないので、イベントもショップも存在しないぞ。

DIO に「見られた」感覚を味わった直後。機内を飛びまわる大型のクワガタムシに気付き、その異様さに警戒を強める承太郎たち。主人公スタンドが「アダム・アント」の場合、主人公は「あれは自分のスタンドではない」と話すが……



◀日本で特性「アゴ苦手」を取得しているところにもリアクションが。虫も苦手なようだ。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『塔』の暗示 グレーフライ

(スタンド：タワー・オブ・グレイ)

ジョースター御一行のエジプト到着を阻止するために放たれたDIOの刺客。「災害」「惨事」「旅の中止」を意味する『塔』の暗示をもつスタンドで、本体は飛行機事故にみせかけた大量殺戮と金品強奪を繰り返す根っからの悪党らしい。狭い機内での戦闘となるため、炎を操るスタンドをもつアヴドゥルは参戦できない。このため、主人公・承太郎・ジョセフ・花京院の四人パーティーでの戦闘となる。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
タワーオブグレイ	35	45	150	S: エクスぺリエンス錠 M: エコーズエッグ L: クレイジー DX ?: フー・ファイタン	初期距離 S。非常に素早く、距離適正が完全に一致する技でないと無効化されてしまう。 「[搭針] は高威力なうえ、「一撃死」付き。HP は非常に低いので、攻撃が当たりさえすれば 1・2 発で倒せる。全体技で攻めよう。状態異常にやや弱いので、花京院の「侵入させて混乱」が有効。 8 ターン経過で特殊イベントが発生して勝利。この場合、経験値・お金・アイテムは手に入らない。

か、距離を変えるところから
こうなるとこちらから
手出しできない。



タワーオブグレイ-M「この動きが見切れるか!?」
目にも留まらぬ超スピードで動く!

ゲーム中で最高のスピードを誇り、毎ターン確実に先手をとってくる。そのうえ頻繁に距離を変えるので、有効打を当てるのが難しい。8ターンを耐えれば原作イベントが発生して自動的に勝利できるが、ドロップアイテムはどれも貴重品なので、ぜひとも自力で撃破して手に入れたい。

香港

MAP・散策ガイド

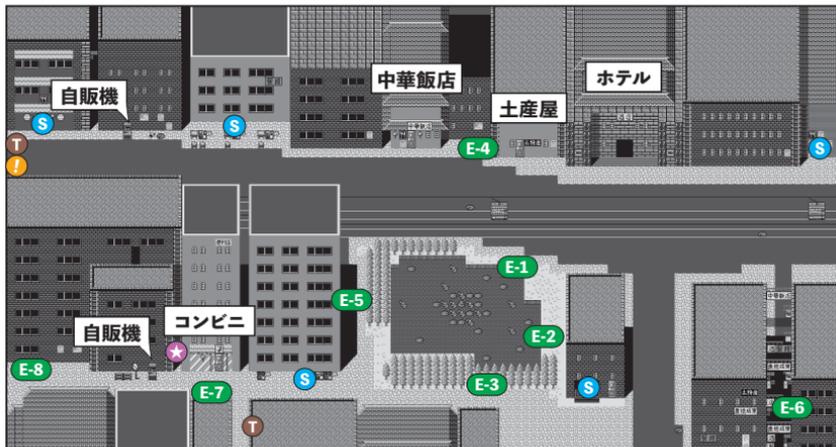
基本情報

最短日数	1	ショップ	○
同行者	-	イベント	○
自由行動	○	中ボス	2

一行は不時着した飛行機から救助され、香港に辿り着く。街中にはDIOの手下と思しき連中や、謎の人魂スタンドがうろついている。敵の目を欺くために仲間と別れて単独行動中なので、戦闘が苦手なスタンドの場合は立ち回りに注意すること。

合流地点の中華飯店に入ると、イベント後に原作ボス（ボルナレフ）戦へ。

●市街MAP●



SHOP DATA

ホテル内・売店		
携帯食料	200	食料。HP・SP回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP微回復
烏龍茶	100	飲み物。SP回復
肉まん	120	食料。HP回復

土産物屋		
パンダのぬいぐるみ	800	お土産。
中国茶器セット	1000	お土産。
亀ゼリー	200	食料。毒・麻痺回復
エッグタルト	150	食料。HP・SP回復

ホテル内・食堂		
※その場でHP・SPを回復する		
烏龍茶	20	HP 15・SP 5
小籠包	40	HP 30・SP 10
回鍋肉	50	HP 50・SP 12
麻婆豆腐	60	HP 50・SP 20

香港名物（屋台・露店）		
※その場でHP・SPを回復する		
雞蛋仔	20	HP10・SP10
格仔餅	30	HP12・SP12
魚蛋	30	HP20・SP10
腸粉	30	HP10・SP17
奶茶	80	HP30・SP50
豆腐花	100	HP10・SP60
燒味	200	HP100・SP80
おかゆ	50	HP30・SP10
ホットコーラ	30	HP20・SP25

※コンビニ・自販機の品揃えは日本と同じ

◆ E-1: 乞食とニホンジン

〔条件〕所持金が1G以上

湖北側にいる乞食に話しかけると1Gをせびられる。何度も要求されるが、根気強くお金を渡してみよう。11回目にセリフが変わり、「クレイジーDX」を入手できる。

◆ E-2: 内気なカップル

〔条件〕主人公スタンドが「ピクシーズ」「ミラクルズ」「ソニック・ユース」

湖の東側に佇んでいる男女は、なにやらそわそわと落ち着かない様子。スタンド能力を使って手助けしてあげよう。経験値+55。邪悪度-1。



◀「手助け」の方法は、スタンドによって様々

◆ E-3: ヘソクリのありか

〔条件〕主人公スタンドが「ミラクルズ」(情報入手)

湖の南に立っている大柄な男に話しかけると、彼のヘソクリの隠し場所がわかる。隠し場所を何度か調べると500Gが手に入る。場所を知ってさえいれば、他のスタンドでも入手可能。

◆ E-4: 倒れている人・1

〔条件〕主人公スタンドが「カーディガンズ」「ミラクルズ」

土産屋と中華飯店の間あたりに、怪我をして倒れている人がいる。治療してあげると、お礼に「アンチョビのピッツァ」をもらえる。さらに経験値+40。邪悪度-1。ミラクルズの場合は、さらに回復技「痛みを和らげる」を習得できる。

◆ E-5: 倒れている人・2

〔条件〕主人公スタンドが「ディーブ・パープル」「カーディガンズ」

湖から西の建物影に、体調の悪そうな人が倒れている。スタンドで彼を助けてあげると「フォー・ファイタン」を入手できる。こちらは邪悪度の変動なし。

◆ E-6: 修理はおまかせ・再び

〔条件〕主人公スタンドが「カーベントース」

市街南東の路地裏に、車が故障して困っている男がいる。スタンドで車を修理してあげると、お礼に「エコーズエッグ」をもらえる。邪悪度-1。

◆ E-7: スタンド使いの小悪党

コンビニ前をうろついているフードを被った男に接触すると、「金をよこせ」とカツアゲしてくる。うっかり「はい(払う)」を選ぶと所持金を全て渡してしまうので要注意。所持金3000G以上だと1000Gだけ取って残りは返される。

「払わない」を選ぶと戦闘に。少しレベルを上げてあれば簡単に懲らしめてやれるだろう。撃破後に話しかけると、たまに「10G」か「エクスペリエンス錠」を貰える。ごくまれに**邪悪度+1**。「エクスペリエンス錠」を入手すると男の台詞が変わり、それ以降は何も貰えなくなるが、コンビニ近くにある「屋敷の幽霊」入り口に触れてから話しかけると、なぜか再びカツアゲ返しできる。100回以上繰り返すとデメリットもある(詳細は141ページ参照)ので、弱い者イジメはほどほどに。

◆ E-8: 腕試し

〔条件〕E-7「スタンド使いの小悪党」クリア済

コンビニ西で道を塞いでいる男に話しかけると、奥にいる用心棒との勝負をもちかけられる。自分の腕とスタンドに覚えがあるならば、腕試しに挑戦してみるのもいいだろう。この戦闘は負けてもゲームオーバーにならない。撃破後はスタンドバトルについて色々教えてくれるぞ。このイベントをクリアしておく、「港」「シンガポール」で連続イベントのフラグが立つ。経験値や仲間との友好度を稼ぎたいならば、クリアしておくことをオススメする。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	マードラール Lv.1	13	7	8G	FF ボカリ	日本と同じく3体で出現。もう相手にもならない。
	グリーンホーネット	32	15	15G	GEコーヒー	距離S-M。2-3体。「毒攻撃」が厄介。
	バーズ	50	30	50G	エコーズ・ハイ	距離M。1体のみ。加熱攻撃が高威力。
	拳法使い	35	20	20G	GEコーヒー	距離S。1体で出現。特に苦戦はしないだろう。

●BOSS攻略●

中ボス①

小悪党 フレウ (スタンド: ライノセラス)

最近目覚めたスタンド能力でカツアゲをして暮らしているチンピラ。一般人からすると恐ろしい「超能力者」だが、同じスタンド使いからすればザコモいいところだ。主人公にもカラんでくるので、ちょっと懲らしめてやろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
フレウ	65	60	150G	アンチョビのピッツァ	距離S。頑丈そうなスタンドの前に貧弱そうな本体が立っている。こっちを叩こう。
ライノセラス	80	65	200G	ダービードラッグ	距離M。フレウが操る岩人形のスタンド。非常に頑丈なので、こちらを攻撃してもあまり意味はないだろう。

中ボス②

用心棒 ユタ (スタンド: セインツ)

危険な仕事を請け負いながら世界を放浪している自由人。フレウとは打って変わって、スタンドによる戦闘経験が豊富な強敵だ。一本体とスタンドが連携して襲ってくるので、どちらか一方を集中的に攻撃しよう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ユタ	120	110	300G	地中海風リングィーネ	距離M。「砂煙」「体当たり」で行動を妨害してくれる。全体攻撃技がなければ、本体だけを狙って一気に畳みかけてしまおう。
セインツ	180	50	90G	特製プリン	距離M。「突風」「旋風」で吹っ飛ばしてくる。また、お供に「バーズ」を生み出す。全体攻撃技でお供のバーズを巻き込みながらゴリ押しするのもアリ。

●ストーリー●

◇『戦車』の暗示をもつ強敵との二連戦。誰が戦う？

ボルナレフとの二連戦は、それぞれ誰が戦うかを戦闘前に選択できる。
また、一戦目に限っては敗北してもゲームオーバーにならず、そのまま二戦目に進める。

一戦目を

「アヴドゥルに任せ」で勝利するとアヴドゥルの友好度+1。
「戦う人を選ぶ」と、選んだキャラとボルナレフで一对一。友好度は変化なし。
「全員でボコる」と、主人公・花京院・ジョセフの三人で戦える。
ただし、**承太郎・アヴドゥル・ボルナレフの友好度-1、邪悪度+2。**
三人がかりで敗北した場合、さらに**承太郎・アヴドゥルの友好度-1。**

二戦目を

「アヴドゥルに任せ」した場合、この戦闘中のみアヴドゥルのHPが+100される。
また、技コマンド「考える」を使えば原作と同じ展開でイベント勝利となる。
「みんなで戦う」を選ぶと、アヴドゥル以外の四人で戦闘。こちらは友好度や邪悪度に変化なし。
「自分が戦う」を選ぶと、**承太郎・花京院・ジョセフ・アヴドゥルの友好度+1。**
友好度の上昇は魅力的だが、この時点の主人公ひとりでの二戦目に勝利するのは非常に難しいだろう。

ストーリーボス

『戦車』の暗示 J・P・ボルナレフ (スタンド：シルバー・チャリオッツ)

ジョースター御一行が中華飯店で合流したところを襲撃してきたDIOの刺客。
自らのスタンドと戦闘能力に相当な自信があるらしく、「全員を相手取っても」
問題なく勝利できると豪語する。実際、その剣捌きは見る者を圧倒する技量だ。
誰が挑むかをこちらで選択できるが、特に本気を出した三戦目は非常に手ごわい。
勝てないようなら素直にアヴドゥルに任せて、「考える」を使った方が良いだろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ボルナレフ (一戦目)	300	70	250G	S:エクスベリエンス錠 M:クレイジーDX	初期距離M。 連続攻撃を繰り出しつつ、高速攪乱で頻繁に「見失い」状態を付与してくる。全体攻撃技なら「見失い」状態による命中率低下効果を無視できるぞ。撃破後に全回復するので、全力でいこう。
ボルナレフ (二戦目)	300	70	250G	エコーズエッグ	距離M固定。 本体は分身の再生成とHP回復を行う。アヴドゥルの「考える」でも勝利できる。
チャリオッツ (二戦目)	50	20	40G	傷薬	距離S固定。7体で出現。 何度倒してもボルナレフが復活させてしまう。攻撃の威力は低いものの、集団で状態異常「出血多量」「警戒」を付与してくる恐ろしい戦法をとる。 復活後のHPは10しかないので、全体攻撃で蹴散らしながら本体にダメージを与えていこう。

港

MAP・散策ガイド

基本情報

最短日数	2	ショップ	○
同行者	4	イベント	○
自由行動	○	中ボス	3

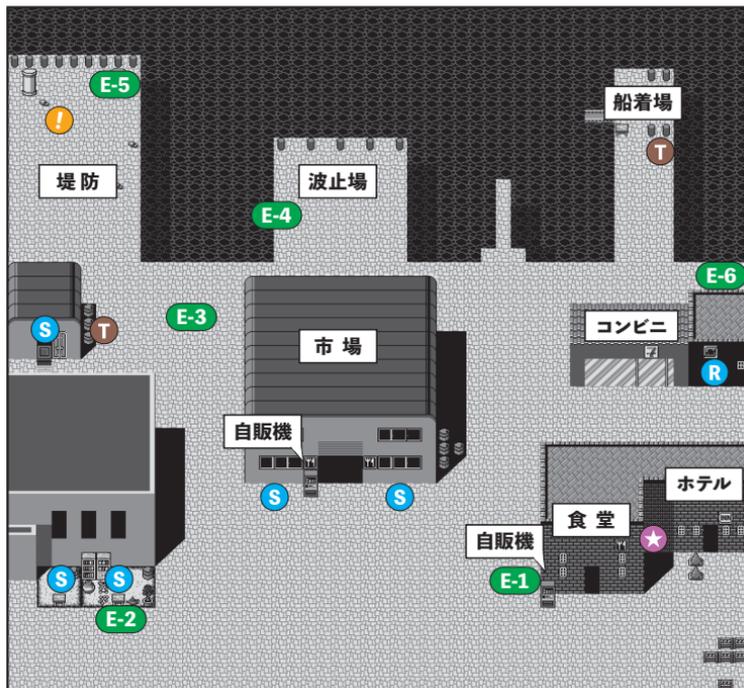
船を調達するため港に着いた御一行。出航まで時間があるので、準備を兼ねて自由行動をとることに。ここから先の町々では、街中にいる仲間に話しかけることで同行を頼めるようになる。レベル上げも兼ねて、仲間たちと散策してみよう。
先に進むには、北東の船着場へ向かおう。

仲間の居場所

スタート地点：ホテル内

承太郎	食堂	花京院	市街・南西の露店
ジョセフ	市場建物内・南西	ボルナレフ	ホテル(同行不可)
アヴドゥル	波止場		

●市街MAP●



SHOP DATA

南西・右の露店		
金のバレッタ	150	装備品。女性専用。様々な状態異常を10%防ぐ
真珠の首飾り	150	装備品。女性専用。精神力+5
メリケンサック	150	装備品。破壊力+5。警戒を10%防止

食堂		
エスプレッソ	50	HP 15・SP 35
海鮮パスタ	85	HP 60・SP 15
バリエア	125	HP 90・SP 22
ドライカレー	98	HP 80・SP 20

露店・出店		
格仔餅	30	HP 12・SP12
魚蛋	30	HP 20・SP10
腸粉	30	HP 10・SP17
「イイ薬」	300	→奇妙な薬
おかゆ	50	HP 30・SP10
ホットコーラ	30	HP 20・SP25 ※

※ジョセフと買うと主人公のみ回復。

※ホテル売店の品揃えは香港と同じ。コンビニは日本と同じ。自販機は「波紋茶」以外を購入可能。

EVENT

◆ E-1: ちょっとしたギャンブル

【条件】 同行者がアヴドゥル

アヴドゥルがパーティにいる間、食堂の隣にパニーガールが出現する。話しかけると、一回10Gでコイントスによる賭けを持ちかけられる。賭けに応じるか否かに関わらず、アヴドゥルの友好度+1。

◆ E-2: お近づきの印に

【条件】 同行者が花京院 女主人公限定

南西・右の露店で「何も買わずに購入画面を閉じる」と発生。花京院に「気に入ったものはある?」と尋ねられ、選んだものをプレゼントしてくれる。イベント後、自動で装備。花京院の友好度+1。

◆ E-3: 殺し屋の襲撃

【条件】 同行者が承太郎 承太郎のレベル10以上

市場の北西周辺を歩いていると「殺し屋」×3とエンカウント。逃走不可。攻撃は拳銃やダイナマイトなど、この時期としては強力。相手は「油断」の状態異常にかかっている。撃破後に承太郎の友好度+1。

◆ E-4: 女性を助けるのは…

【条件】 同行者がジョセフか花京院 or 主人公スタンドが「ピクシーズ」 いずれか一回だけ

波止場の西側に、海にサイフを落として困っている女性がいます。

同行者が助けた場合、同行者の友好度+1。

主人公が助けた場合、邪悪度-1。お礼として300G貰えるが、断ると精神的に成長(経験値+150)。

◆ E-5: 怪鳥事件の犯人

人々の話を聞くと、北西の堤防に誰か潜んでいるのがわかる。見つけて話しかけると男は逃げてしまう。

男はとんでもない速さで逃げ回るので、うまく追い込んで捕まえよう。3回話しかけると戦闘に。

主人公スタンドが「ワイルド・ハーツ」の場合、2回目でスタンドが勝手に捕まえてくれる。

撃破すると「勝者の証」が手に入り、同行者の友好度+1、邪悪度-1。

◆ E-6: 軍人のコスプレイヤー?

港の人々に話しかけて情報を集めると、軍人の格好をした男が潜んでいる場所を教えてもらえる。

同行者がジョセフ以外の場合、潜んでいる男に話しかけると選択肢。「はい」と答えたと戦闘に。

倒すと邪悪度+1。強力な攻撃アイテム「紫外線照射装置」入手できる。

同行者がジョセフの場合、話しかけても戦闘にならない。イベント後、ジョセフの友好度+3。

ジョセフと一緒にこのイベントを発生させておくと、「カルカット」での連続イベントに繋がる。

EVENT

◆ E-1: スシを食べに行こう!

【条件】 同行者がアヴドゥル

寿司屋に入ると、アヴドゥルと一緒に寿司を食べに行くことになる。アヴドゥルのリアクションは寿司ネタによってさまざま。アヴドゥルの友好度 +1。

◆ E-2: スタンド使いはひかれあう

【条件】 香港で「ユタ」を撃破している

スシ屋となりの部屋には香港で出会った「ユタ」がおり、話しかけると再戦をもちかけられる。ユタは香港で戦ったときより強くなっているので、仲間と共闘したほうがよさそう。倒すと同行者の友好度 +1。

◆ E-3: パニーさんのお誘い

【条件】 女主人公限定 「パニースーツ」未所持

BARのパニーガールに話しかけると、超低確率(1/821)で「パニースーツ」を譲ってもらえる。先の「カラチ」で普通に入手できるので、こだわりがなければ無理にここで手に入れる必要はない。

◆ E-4: 逆ナンパ?

【条件】 男主人公限定 同行者が花京院 主人公スタンドが「ミラクルズ」「ワイルドハーツ」以外

BARにいるお姉さんに話しかけると、一緒に飲もうと誘われる。応じると花京院の友好度 +1。

ただし、主人公の「純粋さ」(スタンド診断で算出されるマスケット値)が4以上だと、取っかしがって応じられない。「ミラクルズ」「ワイルド・ハーツ」は純粋さ5(最大値)なので、イベント進行不可。また、花京院が「酔っ払い」状態だとお姉さんに呆れられてしまう。この場合もイベントは進行しない。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	グリーン ホーネット	32	15	15G	GEコーヒー	香港と同じく2-3体。 仲間と蹴散らしてやろう。
	バーンズ	50	30	50 G	エコース・ハイ	距離 S・M。3体で出現。 冷気・水属性が弱点だがア ヴドゥルの炎も普通に効く。
	ボムズ	65	55	50 G	火薬	距離 S・M。3体1グループ。 時折ジャンプするのが目印。 二回攻撃と爆破が強力。
	悪しき達人	130	120	70G	波紋コーラ	距離 S。1体で出現。 HPと攻撃力が高い強敵なの で、一気に畳みかけよう。
	殺し屋 (イベント戦)	75	83	56G	拳銃	距離 L。3体で出現。 全員「油断」しているが、銃 火器による攻撃が脅威。 承太郎は「流星指刺」で1 体ずつ仕留めよう。

●BOSS攻略●

中ボス①

怪事件の犯人 エミリオ

(スタンド: チキン・シャック)

港を騒がせている「怪鳥通り魔事件」の犯人。

目覚めたスタンド能力で「いままで自分を見下してきたやつら」を襲っていた。

大気を操る鳥型スタンドは圧縮空気で移動するため非常に素早く、「毒」「混乱」などの状態異常をしかけてくる。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
エミリオ	150	150	400G	フー・ファイタン 勝者の証	距離 M。本体。狙うならこちら。扱うスタンドほどではないが、コイツもかなり素早い。
チキン・シャック	300	100	100G	スタブラタブ	距離 M。エミリオのスタンド像。「衝突」で全体に大ダメージ+「吹っ飛び」「よろめき」を付与してくる。

中ボス②

放浪者 ユタ (スタンド: セインツ)

再会するとさっそく手合わせを挑んでくる。香港で別れてすぐの再戦となったが、本体もスタンドも少し強くなっている。こちらの実力を認めて本気を出したということだろうか。強敵なので、ぜひ仲間と一緒に戦おう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ユタ	250	150	400G	地中海風 リングイーネ	距離 M。戦法は変わらず、行動を妨害してくる。弱点は波紋・炎・冷氣・電気だ。使える仲間がいれば狙ってみよう。
セインツ	300	100	100G	娼婦風 スパゲティ	距離 M。「旋風」「真空刃」に加えて、本体の回復や「まぶしい光」による補助まで行う。また、生み出す「バーンズ」が2体が増えている。

中ボス③

ナチス軍人 シュトロハイム

第二部でジョセフと共に「柱の男」たちと闘ったナチスドイツのサイボーグ軍人。

記録では第二次大戦中に戦死したはずだが、当時のままの姿で登場する。

戦利品「紫外線照射装置」が魅力的だが、倒さずに仲間にしても後々入手できる。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
シュトロハイム	1000	350	0G	紫外線 照射装置	距離 S。非常にタフなうえ、「マシンガン」「焦点照射」などの強力な物理攻撃を放ってくる。弱点は物理・電撃属性。「ブツッ」「警戒」の状態異常にかかりやすく、追加効果「一撃死」も有効。

船上

BOSS攻略

基本情報

最短日数	2	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

ポルナレフを仲間に加え、チャーターしておいた船で出航したジョースター御一行。しばらくは優雅に船旅を楽しめるかと思いきや、またも刺客の襲撃を受けてしまう。ダークブルームーン戦では、選択肢で発生させる一戦目（奇襲）の結果によって、主人公が二戦目（水中戦）に参戦できるか否かが変化する。

◇奇襲には奇襲で対抗しよう（ただし、カナヅチは除く）

◆主人公は泳げる？

船上での会話中に選択肢。「泳ぐ」「泳がない」「…泳げない」の三択。

「泳げない」と答えると特性「カナヅチ」を取得。

この状態で二戦目（水中戦）に参加すると、戦闘開始時に「混乱」してしまう。

◆奇襲！

二セ船長に奇襲をかけるか様子を見るかで選択肢。「奇襲する」と、主人公ひとりでの戦闘となる（一戦目）。

制限時間は3ターンだが、これを超過しても敗北してもゲームオーバーにはならない。

ただし、この戦闘に勝利しておかないと二戦目の水中戦には参加できない。

◆海中での戦闘

〔条件〕「奇襲する」を選択して3ターン以内に撃破

承太郎が戦う二戦目（水中戦）に、主人公も引きずり込まれて参戦する。撃破後、**承太郎の友好度+1**。

主人公スタンドが「ディープ・パープル」「キャラバン」「ピクシーズ」の場合、特殊イベントが発生して二戦目のターン制限がなくなる。ただし、特殊イベントは特性「カナヅチ」付きだと発生しない。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『月』の暗示 偽キャプテン・テニール (スタンド：ダークブルームーン)

チャーター船の船長に化けていたDIOの刺客。本名は不明。承太郎たちを水中に誘い込むために、人質をとった上で「あえて自分を殴らせる」ことまでする策士だ。

主人公のスタンド次第では奇襲を成功させるのは難しいが、仮に承太郎ひとりであっても問題なく倒せるだろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ダークブルームーン (一戦目)	125	300	500G	ダービードラッグ	距離 M。制限時間は3ターン以内。本体のすぐ近くにいるため、物理攻撃も有効。弱点は電撃属性。「一撃死」も効く。
ダークブルームーン (二戦目)	300	300	500G	エコズエッグ	距離 M。溺れる前（10ターン以内）に倒す必要がある。承太郎ひとりでも毎ターン「流星指刺」で攻撃していけば倒せる。電撃に弱い。

幽霊船

MAP・探策ガイド

基本情報

最短日数	2	ショップ	○
同行者	5	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

ニセ船長を倒したものの、チャーター船を爆破されてしまった御一行は漂流の憂き目に。運よく通りがかった大型船に乗り込めたが、無人の船内には異様な空気が漂う。まずは船内を探索して、安全を確保するべきだろう。

シンボル敵のほか、フックや扇風機などの機材までもが襲いかかってくるぞ。

仲間の居場所

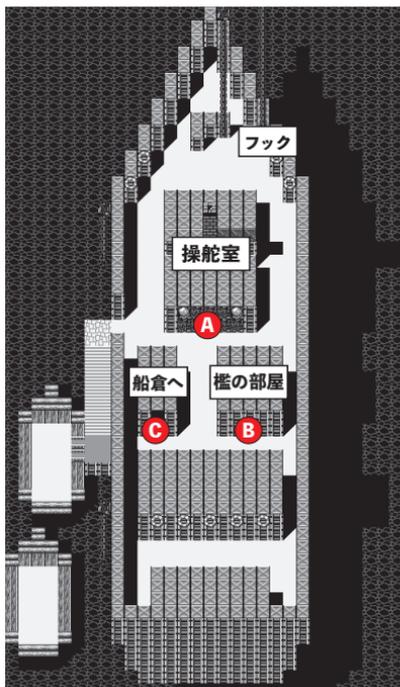
スタート地点：甲板上部			
承太郎	甲板上部 ※ ¹	花京院	甲板上部 ※ ²
ジョセフ	甲板上部	ボルナレフ	甲板上部
アヴドゥル	甲板上部		

※¹ 初期同行

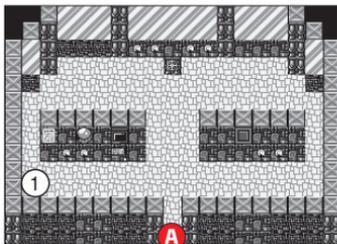
※² 檻の解放確認後に同行可能

●市街MAP●

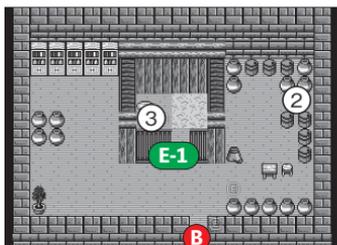
甲板



操舵室



檻の部屋



アイテム

①	携帯食料
②	オーバードライブSY (鍵入手後)
③	エッチな本 (鍵入手後)

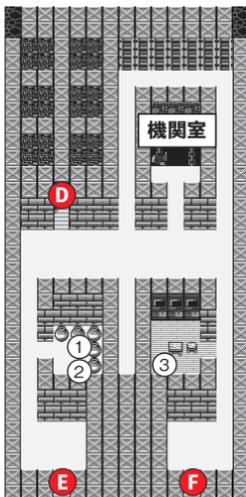
船倉・第一層



第一層・アイテム

①	オーバードライブSY
②	波紋コーラ
③	ハーブポトル
④	オーバードライブSY
⑤	手榴弾
⑥	500G

第二層



第二層・アイテム

①	傷薬
②	傷薬
③	菓箱

第三層



第三層・アイテム

①	檻の鍵
②	携帯食料
③	携帯食料

SHOP DATA

自販機		
ドラ・コーラ	50	HP 35 回復
エコーズ・ハイ	50	HP・SP 小回復
GE コーヒー	50	HP 10 回復 & 毒回復
FF ボカリ	50	HP・SP 10% 回復
波紋茶	50	SP 20 回復
ダイヤモンドC	300	HP を大幅に回復

EVENT

◆ E-1: 檻の鍵をみつけたら

船内には謎の虫スタンドが飛び交い、船の機材は意思あるもののように襲ってくるが、敵スタンド使いの姿はない。第三層で「檻の鍵」を手に入れた後、再び甲板にある檻の部屋に向かうと……？

◆ E-2: 治療はおまかせ？

第三層のナースに話しかけると、何度でも無料で回復してくれる。しかし、治療を受けてから探索を再開するとパーティ全員に「毒」「酔っ払い」「混乱」「呼吸困難」いずれかの状態異常が発生してしまう。

◆ E-3: 愛しのハニー

[条件] E-1「檻の鍵をみつけたら」達成済

第三層でナースの死体を調べると、主人公たちは死体の「ある異変」に気付く。調べた後で第一層まで戻り、南西部屋のベッドに潜んでいる人影に話しかけると戦闘に。

撃破すると「勝者の証」を入手。同行者の友好度 +1。船内の「グリーンホーネット」が消滅する。

ENEMY DATA

シンボルで出現するのは「グリーンホーネット」だけだが、ランダムエンカウントで船内の機材が襲い掛かってくる。「フック」は甲板上部の水夫を襲ったフックに触れることで何度でも戦えるうえ、承太郎やボルナレフならば通常攻撃で難なく倒せる。時間はかかるが、安全にレベル上げができるのだ。

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	グリーンホーネット	32	15	15G	GEコーヒー	港と同じ。船内の通路は狭いので、シンボル回避が困難。
	フック	50	40	30G	ドラコーラ	距離M。甲板でランダムエンカウント。近距離技も有効。
	扇風機	20	40	20G	FFポカリ	距離M。船倉でランダムエンカウント。消火栓と同時に、2ターン目に追加で出現する。
	消火栓	40	35	16G	飲料水	距離S。船倉でランダムエンカウント。ホースを縛り付けて「束縛」状態にしてくる。

●BOSS攻略●

中ボス

DIOの狂信者 ケイト・ハニービー

(スタンド: アルハート)

DIOに心酔しているスタンド使いの刺客。香港から主人公たちをつけ狙っていたようだ。遠隔操作型スタンドの女王蜂「アルハート」で生み出した大量のグリーンホーネットと共に襲ってくる。全体攻撃でお供を蹴散らしつつ、隙をついて本体を叩こう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ケイト	300	250	400G	勝者の証	距離M。状態異常「蟲」を付与する「集え!アルハート」は、本体を行動不能にしても発動してくる。グリーンホーネットを再発生させるが、瀕死になると制御できなくなる。
グリーンホーネット (強化型)	32	25	25G	傷薬	距離M。6体で出現。ザコで出現するものより強化されている。毒攻撃が強力で、数も多い。全体攻撃で一網打尽にしてやろう。

はそ協逸▶刺客たは功名心
は助力するつもらち他は刺客としさ
かるだるつもらち他は刺客としさ
かるけん



船倉・第三層で「檻の鍵」を入手後、甲板上で檻が空になっているのを確認し、さらに第三層でオランウータンに殺された死体を調べることで、「看護婦の服を着た死体は看護婦ではない」(＝看護婦は死んでいない)ことが判明する。「なぜわざわざ死を偽装したのか」「水夫たちが全員殺されても船内を跋扈する虫型スタンド」をあわせて考えると、虫型スタンド使いの正体は明らかだ。

●ストーリー●

◇船内を探索して、怪異と敵の正体をあばこう

船内を飛び回っている虫型スタンドは、香港に到着して以来、街中で主人公たちを襲ってきていたヤツらだ。遠距離型のスタンドだと仮定しても、ここは陸から遠く離れた大洋の真真中。そう考えると、本体は主人公たちの近く……少なくともこの船の中に潜んでいると考えるのが妥当だろう。群体型の敵スタンドはいくら倒してもキリがないが、本体を叩くことができれば一気に消滅させられるぞ。



◀広い街中では、とて探し出すことはできない。狭い状況を逆手にとってやろう。

▶船の中にある「エッチな本」は、オランウータンが脱走した後でないと入手できないぞ。



第三層で「檻の鍵」を入手した後は、甲板にあったオランウータンの檻を確認に戻ろう。目に飛び込んできたのは見張っていた水夫の死体と空の檻。まさか自力で脱走したのだろうか。スタンド使いならいざ知らず、一般人である家出少女や水夫たちにとってはますます危険な状況になってしまった。彼女らの身を案じた主人公たちが、安全のためにと退避させておいた第三層へふたたび向かうと……

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『力』の暗示 フォーエバー (スタンド：ストレンクス)

檻の中に入っていたオランウータンのスタンド使い。人間顔負けの知能をもっているようだが、ピンナップを眺めたりシャワー中の少女に忍び寄りたりと、むしろ本当に動物なのかと疑いたくなるほどに人間臭い。この船全体が物質と同化した彼のスタンドであり、船の機材を無限に生成してくる。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
フォーエバー	300	500	700G	クレイジー DX	初期距離 M。 通常攻撃がかなり強力。毎ターン「扇風機」「消火栓」を召喚・復活させる。距離を変えて「壁の中にいる」間はほぼ無敵だが、電撃・波紋属性の技なら攻撃可能。 同行者が承太郎の場合、承太郎がお供の消火栓に「束縛」状態にされると特殊イベントが発生して原作通りに勝利する。この場合でも経験値やアイテムは手に入る。

動物、それも猛獣として知られるオランウータンだけあって、HPと破壊力が高いタフな敵だ。そのくせ頻繁に壁の中に隠れ、ピンチになるとそのまま休んで回復まで行う。長期戦になると毎ターン復活する「扇風機」「消火栓」のチマチマした攻撃でさえバカにできなくなってくるので、中距離技で遠攻を仕掛けたい。「ファラオ・サンダース」の電撃やジョセフの波紋技を使えば、壁の中にも問題なくダメージを与えられるぞ。



◀撃破後のやりとりも、同行者ごとに個別に異なるものが多いので注意されたい。

シンガポール

MAP・散策ガイド

基本情報

最短日数	6	ショップ	○
同行者	5	イベント	○
自由行動	○	中ボス	4

またもや遭難の末、救助されてシンガポールに辿り着いた御一行。敵襲に備えて二人一組で行動する事になる。さっそく泊まる部屋を調べて、安全を確認しておこう。『悪魔』を撃退した翌日はホテルの外に出られる。広い市街を仲間と散策してみよう。ホテルのロビーにいる家出少女に話しかけると、ストーリーが進行する。

仲間の居場所

スタート地点：ホテルのロビー			
承太郎	12F・1215号室	花京院	12F・1216号室
ジョセフ	12F・1212号室	ボルナレフ	9F・912号室
アヴドゥル	12F・1212号室		

●ストーリー●

◇宿泊室に潜む暗殺者を倒せ！

912号室に入るとイベントが発生してボス戦。同行者がボルナレフとそれ以外の場合で内容が変化する。

同行者がボルナレフの場合、入室後のイベントを経てボルナレフと二人でボス戦へ。

主人公スタンドが「補助型」「カーペンターズ」だと、入室後イベント中に特殊会話が追加される。ボルナレフが「束縛・動けない見失う・暗闇」状態で戦闘開始となるが、ボルナレフは「束縛」「動けない」の間、ターン開始時にエボニーデビルの体勢を崩してくれる。撃破後、**ボルナレフの友好度+2**。

同行者がそれ以外の場合は、**ボルナレフが襲われている所に突入してボス戦へ。同行者の友好度+1**。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『悪魔』の暗示 呪いのデーボ (スタンド：エボニーデビル)

ボルナレフが泊まる部屋に潜んでいたDIOの刺客。本体は裏社会では名の知れた殺し屋で、「ネイティブアメリカンの呪術師」という触れ込みで対象を呪い殺すらしい。対峙した相手への「怒みのパワー」を原動力とするスタンドなので、中途半端な攻撃ではみるみる強化されて手が付けられなくなる。短期決戦で仕留めよう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
エボニーデビル	300	100	200G	1: ナイフ・拳銃	初期距離 M、三段階目は距離 S。物質同化型なので物理攻撃も有効。累計 100 以上のダメージを与えると「1→2→3」の順に強化されるので、手早く倒そう。ドライバー攻撃の「感電」が危険。風属性と「吹っ飛び」に弱い。
エボニーデビル 2	200	300	400G	2: 波紋ワイン	
エボニーデビル 3	120	600	500G	3: フー・ファイタン	

●屋内MAP●

エボニーデビルを撃破するまでは、ホテルの外に出られない。アイテムの補給や回復にはホテル内の売店を使う。各階へはエレベーターで移動する。ロビーにいる家出少女は、仲間の部屋を教えてくれるぞ。主人公の部屋は916号室。

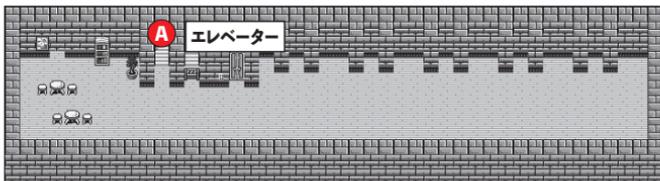
ホテル・ロビー



街へ

アイテム	
916号室	携帯食料 × 2
1212号室	波紋ワイン
1215号室	レクイエム GE・携帯食料
1216号室	オーバードライブ SY

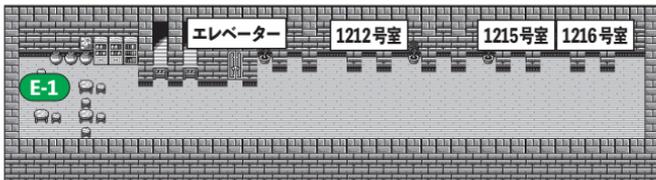
ホテル・2F



ホテル・9F



ホテル・12F



EVENT

◆ E-1: 悪趣味な人形使い

最上階に大量のパニー人形に囲まれた男が座っており、人形に触れると「マードールドール Lv3」×3と戦闘になる。どうやらこの男がスタンド人形の本体のようだ。戦闘前会話は性別によって変化する。男主人公は特性「女好き」で特殊な反応あり。撃破後、同行者の友好度+1。

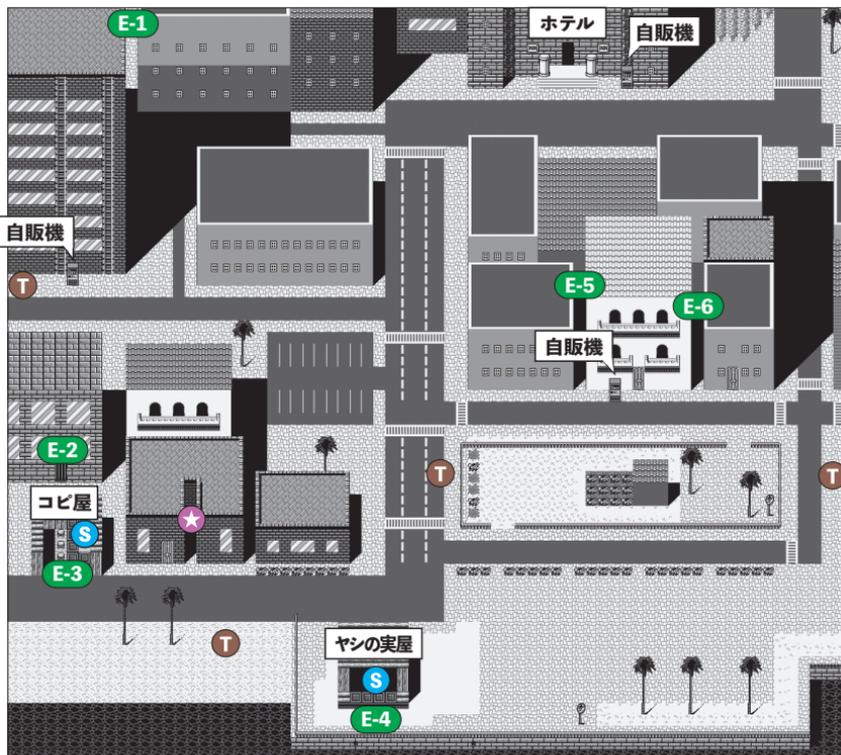
本体を倒さない限り、マップを切り替えれば人形は何度でも復活する。レベル上げにもってこいの相手だ。

◆ E-2: 悪夢

[条件] 香港で「フレウ」から100回以上カツアゲしている

シンガポール到着以降、ホテル宿泊時に低確率で「フレウに関係した悪夢」をみるようになってしまう。邪悪度10P以上だと発生率が大幅に上昇。特にメリットはなく、何度でも発生する。フレウの呪い？

●市街MAP●



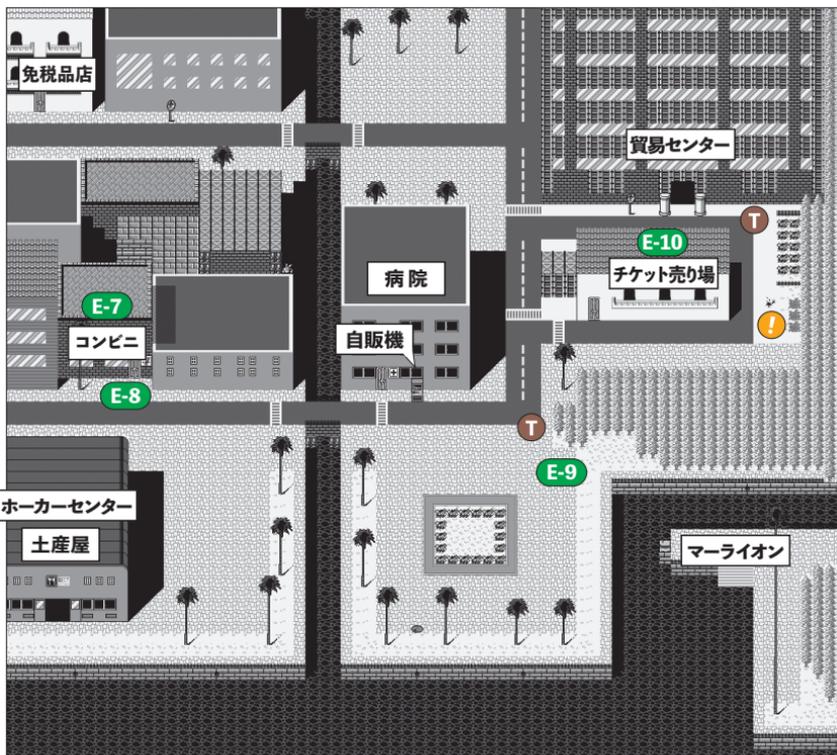
SHOP DATA

ホテル内・レストラン		
コーヒー	40	HP20・SP10
チキンライス	80	HP40・SP40
ペッパーチキン	100	HP100・SP24
B ベックークラブ	120	HP100・SP40

露店		
ヤシの実	40	HP20・SP30
コンビニ	100	HP50・SP50

自販機		
ドラコーラ	50	HP35 回復
エコーズ・ハイ	50	HP・SP 小回復
GE コーヒー	50	HP10・毒回復
FF ボカリ	50	HP・SP10% 回復
波紋茶	50	SP20 回復
ダイヤモンドC	300	HP を大幅に回復
オーバードライブSY	300	SP を大幅に回復
レクイエム GE	300	様々な状態異常を回復
波紋コーラ	300	全員の HP を小回復

※ホテル売店の品揃えは香港と同じ。コンビニの品揃えは日本と同じ。



SHOP DATA

土産物屋		
マンゴープリン	800	食料。SP80 回復
ミニマライオン	1000	お土産。
カヤジャム	200	食料。HP・SP 回復
スパイスボトル	150	全体の「睡眠」等を回復

ホーカーセンター（屋台街）		
チリクラブ	300	HP150・SP80
サテー	100	HP80・SP50
ヨントンプー	200	HP50・SP80
ラクサ	200	HP100・SP50

免税品店		
トレンチコート	2000	男性専用装備品。冷気属性に耐性
ロレックスの腕時計	30000	男性専用装備品。最高級の腕時計。物理攻撃に耐性
ミンクのコート	2000	女性専用装備品。冷気属性に耐性
GUCCIのバッグ	20000	女性専用装備品。ブランド物の高級カバン。吸収攻撃を防ぐ
ブラチナの指輪	10000	装備品。「暴走」「混乱」を防ぐ

◆ E-1：影のむこうに

【条件】 主人公スタンドが「カーディガنز」

ホテル北西の裏路地にひどい怪我を負った人が倒れている。スタンドで治してあげると、お礼に「クレイジーDX」を貰える。さらに主人公に経験値+200。

◆ E-2：暗闇でビックリ

コピ屋のすぐ北にある鉄格子を調べると、謎のスタンド「ショッキング・ブルー」と「スピリッツ」×2に急襲される。勝利すると**同行者の友好度+1**。

◆ E-3：コピを飲もう

【条件】 同行者が花京院

コピ屋に立ち寄ると発生。「コピ」とはコーヒーのこと。主人公の性別でイベント内容が変化する。
花京院の**友好度+1**。

◆ E-4：ポイ捨て禁止

【条件】 同行者がボルナレフ

ヤシの実屋に寄ると発生。イベント後、**ボルナレフの友好度+1**。



とくに罰金が多い国。シンガポール。

◆ E-5：謎の女占い師

ホテルすぐ南の建物影に女の占い師がいる。彼女に話しかけると旅を止めるように忠告される。

「旅を止める」を選択すると**タイトル画面に戻されてしまいゲームオーバー**。

「旅を止めない」を選択すると彼女と戦闘に。

撃破後、**同行者の友好度+1**。E-6「運命の……」クリア済の場合、撃破後の台詞が変わる。

◆ E-6：運命の……

【条件】 港で「ユタ」を撃破している

ホテルすぐ南の建物影に、よろよろ歩くユタの姿が。話しかけると戦闘に。撃破後、**同行者の友好度+1**。

◆ E-7：ついでの買い物

【条件】 同行者がボルナレフ

コンビニで買い物すると、ボルナレフがワックスを切らしていたと話す。ついでに買ってあげると所持金-100G、**ボルナレフの友好度+1**。男主人公は「波紋ワイン」、女主人公は「ピンクダークルージュ」を貰える。

◆ E-8：チンピラ

【条件】 同行者が承太郎

コンビニ入り口前で発生。コンビニに入った承太郎を待っていると、主人公がチンピラに絡まれる。女主人公は強引にナンパされる。イベント後、**承太郎の友好度+1**。主人公が邪悪度5P以上だと、内容が少し変化する。

このイベントをクリアすると、コンビニ南の物陰に立つ「西部劇風の男」のセリフが変わっている。

◆ E-9：失せ物探しといえば

【条件】 同行者がジョセフ または アヴドゥル どちらか一回だけ

マーライオンがみえる広場にいる女性に声をかけると、「バッグを失くして困っている」という。同行者なら助けになれそう。イベント後、**同行者の友好度+1**、**邪悪度-1**。

◆ E-10：飼い犬と嫉

【条件】 同行者がアヴドゥル

街の南東にあるチケット売り場内で、大型犬に口輪がつけられている事に気付く。アヴドゥルと会話イベント。選択肢が出るが、どちらを選んでも**アヴドゥルの友好度+1**。選択肢によっては**邪悪度-1**。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	マーダー ドール Lv.3	60	70	65G	携帯食料	距離 S。3体で出現。 全体攻撃のカモダ。
	屍生人	110	130	30 G	携帯食料	距離 S。1体。 日光の射さない影をうろついでいる。波紋で倒そう。
	悪しき達人	130	120	70 G	波紋コーラ	距離 S。1体。 港で出現したものと同じ。 もう苦戦しないだろう。
	殺し屋	75	83	56G	拳銃	距離 L。3体で出現。 ランダムエンカウント。 火器兵器が強力で、ピンチになると逃げる。
	マーダー ドール Lv.4	90	75	50G	ダイヤモンドC	距離 M。殺し屋1体とコンビで襲ってくる。 電撃攻撃に注意。
	グリーン ホーネット2	32	35	30G	傷薬	距離 M。4体で出現。 幽霊船で「ケイト」を倒していない場合のみ出現。

●BOSS攻略●

中ボス①

人形スタンド使い ジョーイ・オペレッタ (スタンド：マーダードールズ)

ホテル最上階で大量のバニーガール人形と共に主人公たちを待ち受けている。主人公が自宅を出て以来、行く先々で襲いかかってくるザコ敵「マーダードール」シリーズの本体だ。どうやら日本からずっと御一行を追いかけてきているらしい。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ジョーイ	300	250	400G	拳銃	距離 L。遠隔自動追尾スタンド「マーダードールズ」の本体。 毎ターン人形の回復・復活・強化などを行うため、非常に厄介。しかも隠れる。ピンチに陥るとスタンドの制御が疎かになる。
マーダー ドール Lv.3	60	70	65G	携帯食料	距離 S。3体で出現する。 ザコで出現するものと同じだが、ジョーイが頻繁に再召喚する。



中ボス②

屍生人 ユタ (スタンド: ????)

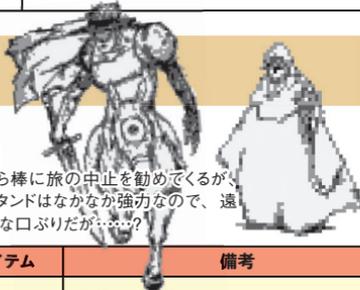
「港」で別れた彼と三度シンガポールの街中で出会ってみれば、なんと屍生人(ゾンビ)にされてしまっている。強烈な物理技こそ使うが、生前の強さとは比較にもならない。せめてこの手で楽にしてあげよう。最期の言葉「運命のドレイになるな」とは……?

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ユタゾンビ	400	300	1000G	ダービー ドラッグ	距離 M。 「引っ掻き」「食い千切る」などの物理攻撃を使う。 同行者がジョセフなら波紋技でアッサリ倒せる。

中ボス③

女占い師 ヴィンズ (スタンド: ハノイ・ロックス)

人通りの少ない路地裏に佇んでいる占い師の女。藪から棒に旅の中止を勧め始めるが、断ると問答無用で殺しにかかってくる。人馬一体型のスタンドはなかなか強力なので、遠距離にいる本体を狙おう。主人公のことを知っているような口ぶりだが……?



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ヴィンズ	400	120	180G	フー・ ファイタン	距離 L。本体。 自らは戦わず援護に徹する戦法をとる。お供として「スピリッツ」を呼び出す。
ハノイ・ ロックス	800	100	150G	医療ツール	距離 M。ヴィンズのスタンド。 近距離技も有効だが HP が高く、攻撃の 火力も侮れない。
スピリッツ	60	100	65G	ハーブボトル	距離 M。1体で出現する。 「暴走」「混乱」「睡眠」などの精神系状態 異常を全体にバラ撒いてくる面倒な相手。

中ボス④

??? ショッキング・ブルー



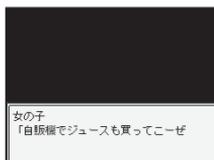
街角にある鉄格子をのぞきこむと突然襲い掛かってくる、正体不明の液状スタンド。近くにいる男は「鉄格子を覗いた者は怪我をする。地縛霊の仕業だ」などと話す。本体は近くにいないのか、お供の「スピリッツ」を引き連れているだけのようだ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ショッキング ブルー	800	127	250G	山吹色の 秘薬	距離 M。水属性の技を多用してくるが、こちらを「束縛」状態にしてくる「巻きつき」にだけ気を付けていれば大した敵ではない。
スピリッツ	60	100	65G	ハーブボトル	距離 M。こちらは2体で出現。再発生はしない。コイツに眠らされたりしてパーティ全員が行動不能に陥ると、危険度が一気に跳ね上がる。優先的に潰そう。

●ストーリー●

◇チケットを買いに出たけれど、花京院の様子が…？

自由行動を終え、家出少女も一緒になってインド列車のチケットを買いに出た主人公・承太郎・花京院。だが、どうにも花京院の様子がおかしい。サイフを盗ろうとしたスリを必要以上に痛めつけ、普段の彼からは想像もつかないようなセリフを吐く。本人曰く「旅の疲れでイライラしているだけ」とのことだが…？
ケーブルカー乗り場で危うく突き落とされそうになった承太郎は、花京院の振る舞いに異常を確信する。



◀回復アイテムなどを買い忘れていてもこのタイミングで補給できるぞ。

◆こいつはメチャゆるさんよなあ？

[条件] 邪悪度が3P以上

スリを痛めつける花京院に対して「止める」か「放っておく」の選択肢が発生。

「止める」と邪悪度-1。「放っておく」と邪悪度+1。

◆高いところは平気？

ケーブルカー乗り場に着くと、家出少女に「高いところは好き？」と尋ねられる。

選択肢次第で主人公が特性「高所恐怖症」を取得し、以降の高所や飛行機への反応が変化する。

◆『節制』のカード

承太郎が襲われた直後、「ゴンドラに飛び乗る」かで選択肢。「はい」なら主人公と承太郎のみで、「いいえ」だと承太郎ひとりですらバーソール戦に突入する。ゴンドラに飛び乗ると承太郎の友好度+3、邪悪度-2。

主人公のスタンドが「レッド・ガーランド」の場合、戦って撃破すると「ダブルラリアット」を習得できる。

また、「レッド・ガーランド」「オーシャン・ブルー」「ソニック・ユース」「ディープ・パープル」

「ミラクルズ」「カーベンターズ」「カーディガンズ」の場合、それぞれゴンドラ車内で特殊会話あり。

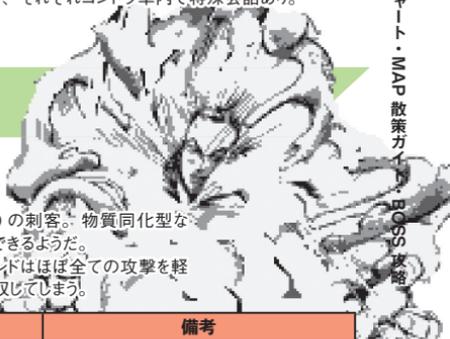
●BOSS攻略●

ストーリーボス

『節制』の暗示 ラバーソール

(スタンド：イエローテンパランス)

変幻自在の肉スタンドを纏うことで花京院に化けていたDIOの刺客。物質同化型なので、家出少女のような非スタンド使いの一般人にも視認できるようだ。「攻撃する防衛壁」と自らが語るとおり、身に纏った肉スタンドはほぼ全ての攻撃を軽減・無効化するだけでなく、付着した肉片は対象を消化吸収してしまう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ラバーソール	1200	2000	800G	エクスベリエンス錠 承:スタプラタブ 花:フー・ファイタン ジ:エコーズ・エッグ ボ:クレイジーDX ア:クレイジーDX ※撃破時の形態で変化	距離S。 非常に持続力が高く、まともにダメージを与えられない。「暗闇」「見失う」「炎上」「アツツン」などできれば楽。しばらく戦っていると、ランダムで仲間キャラに化ける。変身後は攻撃が通るぞ。レベルが低い場合は無理に戦わず、原作通り逃げるのが得策。どうしても撃破したいなら、承太郎の「流星鉄拳」などの防御無視技を主軸に根気強く戦おう。低確率だが、「一撃死」が効くので狼うのも手。弱点は水属性。

カルカッタ

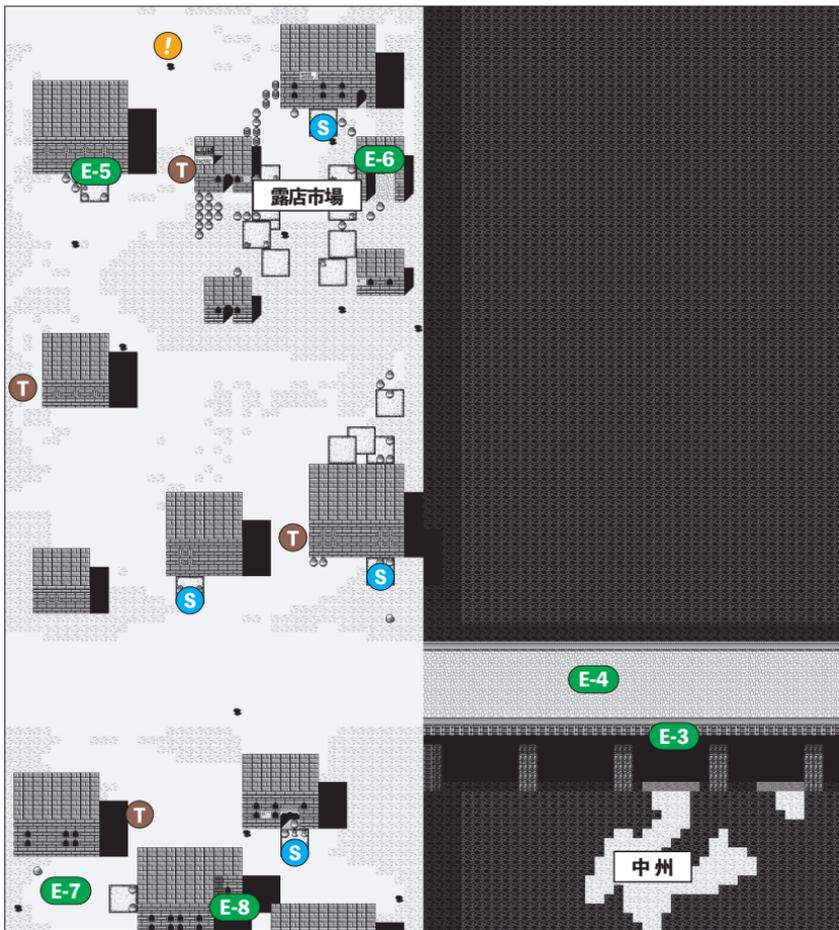
MAP・散策ガイド

基本情報

最短日数	9	ショップ	○
同行者	5	イベント	○
自由行動	○	中ボス	2

列車でインドの都市・カルカッタへ到着した御一行。雑然と並ぶ露店にはアヤシイ物品が溢れ、子供は「バクシーシ」を叫ぶ。「これが良い」とアウドゥルは言うが…。自由行動になると主人公は一人だ。厄介なザコ敵が増えてくるので、まずは仲間をみつけよう。先に進むには、合流地点であるホテル内レストラン（ホテル奥の扉）へ向かうこと。

●市街MAP●



仲間の居場所

スタート地点：ホテルのロビー			
承太郎	ホテル北の露店前	花京院	露店市場
ジョセフ	橋の西側・露店前	ボルナレフ	船着場
アヴドゥル	ホテル入口前		

※ホテル前のタクシーは「露店市場」へ、
それ以外のタクシーは「ホテル前」へ移動できる。



CHECK!

カルカッタ以降の町々で見かけるようになる施設のひとつが「教会」だ（本書では読者諸氏の理解のため、特に「キリスト教系組織が母体となる宗教施設」を指して「教会」と記載する）。

これから訪れることになる中東文化圏では少数派だが、既存の社会とは異なるアプローチで社会的弱者を救済する「慈善」や「相互扶助」といった側面が目目されつつあるようだ。



▲町々にある「教会」では、寄付をすることで**邪悪度を下げ**ることができる。

CHECK!

もうひとつカルカッタに到着してから目につくのが、街中にいる子供たちの存在。彼ら彼女らが叫ぶ「バクシーシ」は「baksheesh」と綴り、「施し」「喜捨」とでも訳せる。富者が貧者に金銭を与えるのはイスラム圏内では当然の行いで、われわれが感じる「物乞い」「お恵み」とは少々意味合いが異なる。応じると**低確率で邪悪度-1**。

SHOP DATA

ホテル・売店		
携帯食料	200	食料。HP・SP回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP回復
サモサ	300	食料。SP大回復
ドネルケバブ	300	食料。HP大回復
チャイ	300	飲み物。SP大回復

ホテル・レストラン		
チャイ	100	HP40・SP30
魚のジョル	120	HP75・SP80
シュクト	200	HP150・SP100
マトンカレー	250	HP200・SP100

土産屋		
お香	150	全員のSP微小回復
ポストカード	50	敵単体に「警戒」
チャイ	300	飲み物。SP大回復
スパイスボトル	300	全体の「睡眠」等を回復
パンジャ	600	お土産。装備品。女性専用
ガネーシャの石像	500	お土産。
インド象のオブジェ	800	お土産。
木彫りの神像	3500	お土産。
タルワール※	30000	お土産。強力な物理攻撃

※ E-2「刀匠のこだわり」クリア後に購入可能

露店（まとめて記載）		
すごい薬	300	偽薬。HP・SP回復
すばらしい薬	300	偽薬。HP・SP回復
サイコーの薬	300	偽薬。HP・SP回復
神秘的な薬	300	偽薬。HP・SP回復
完璧な薬	300	偽薬。HP・SP回復
エクスペリエツ錠	1000	偽薬。HP回復
エコーズエック	1000	偽薬。SP回復
クレイジー-BX	1000	偽薬。戦闘中、破壊力微増。
フー・フェイタン	1000	偽薬。戦闘中、持続力微増。
ダービートラック	1000	偽薬。戦闘中、精神力微増。
スタプラタブ	1000	偽薬。戦闘中、スピード微増。
電気製品	500	→鉄くず
オイシーお茶	200	→お茶
花束	500	装備品。「ブッزن」を防止
イイ薬	1000	→奇妙な薬

※ 自販機の品揃えはシンガポールと同じ

EVENT

◆ E-1: 露天古本屋

〔条件〕 同行者が 承太郎 / アヴドゥル / ボルナレフ 主人公のスタンドが「キャラバン」で単独イベント市街北端にある露天古本屋では、同行者ごとにそれぞれ一度ずつイベントが発生する。

同行者が承太郎：承太郎の友好度 +1。E-6「発電機を修理しよう」イベントのフラグとなる。

同行者がアヴドゥル：アヴドゥルの友好度 +2。「秘伝の書～始～」が手に入る。

同行者がボルナレフ：主人公の性別によって内容が異なる。

男主人公の場合、ボルナレフの友好度 +1。「エッチな本」を入手。特性「女好き」で会話が変化。

女主人公の場合、選択肢によって結果が変わる。

「それは良かったね」を選ぶとボルナレフの友好度 +1。「エッチな本」を入手している。

「私にも見せて」を選ぶと友好度に変化なし。「怖い本」「エッチな本」を入手。

主人公のスタンドが「キャラバン」だと、単独でイベントあり。「鉄くず」を所持しているとイベント達成。

◆ E-2: 刀匠のこだわり

〔条件〕 同行者がアヴドゥル

「鍛冶屋」にいる刀匠に話しかけると発生。主人公のスタンドが「カーベターズ」「キャラバン」の場合、炉の修復を申し出るが断られてしまう。アヴドゥルがいれば「魔術師の赤」を活かして炉を修理できる。アヴドゥルの友好度 +1。主人公とアヴドゥルに経験値 +300。

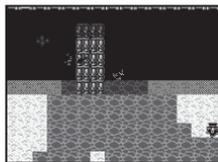
イベント後、土産物屋に刀剣「タルワール」が追加され、購入可能になる。

◆ E-3：落下注意！

〔条件〕 港でイベント「軍人コスプレイヤー？」達成

橋の南側歩道から中ほどにある貼り紙をチェックすると、そのまま中州に落下してしまう。なぜか中州には屍生人がウヨウヨしているが、日が射している所には出てこないようだ。

港でシュトロハイムを仲間に加えていた場合、中州の右端に妙な男がいる。話しかけると助けを求めてくるので、彼を安全なホテルまで送り届けあげよう。同行者がジョセフの場合は加入時に会話あり。中州の南側にいる釣り人に話しかければ船着場に戻る。無事にホテルに到着すればイベント達成だ。イベント後、同行者にかかわらず**ジョセフの友好度+2**。



◀男がいる中州右端へは、橋脚を潜れば入ることができるところを調べよう。

◆ E-4：暴走トラック

市街の東西を繋ぐ橋の上をトラックが猛スピードで走り回っており、接触すると轢ねられてしまう（50ダメージ）。承太郎が同行中か主人公のスタンドが「レッド・ガーランド」の場合、トラックをブン殴って停止させられる。

◆ E-5：黒い木の実

露店市場の西にいる物売りから「採れたての木の実」を買って発生。木の実を食べて全回復した後、強制的に状態異常「脱水症状」にされてしまう。逃げていったトカゲのような影に接触すると戦闘に。撃破すれば「脱水症状」は回復する。敵スタンドは動きが素早いので、狭い路地か行き止まりに追い込まなければ捕まえるのは難しいだろう。

このイベントは何度でも発生させられるが、撃破しても同行者との友好度は変化しないようだ。

◆ E-6：発電機を修理しよう

〔条件〕 同行者が承太郎で、E-1「露天古木屋」承太郎のイベントを達成済

または主人公のスタンドが「カーペンターズ」「キャラバン」「ファラオ・サンダース」

露店市場の北東には周辺住民のために発電機が設置されているが、故障してしまい困っているようだ。同行者が承太郎：「鉄くず」を3個以上所持していれば承太郎が発電機を修理できる。

承太郎の友好度+1。承太郎と主人公に経験値+300。邪悪度-1。

「カーペンターズ」で直す場合：「鉄くず」3個が必要。主人公に経験値+500。邪悪度-1。

「キャラバン」で直す場合：レベル35以上であることが条件。主人公に経験値+500。邪悪度-1。

「ファラオ・サンダース」で解決する場合：SPを130消費する。主人公に経験値+1000。邪悪度-1。

アイテム「鉄くず」は日本製の電気製品を売っているという露店から購入できる。

◆ E-7：男だけのおたのしみ

〔条件〕 男主人公限定。主人公がひとりでない。シンガポールで「ジョーイ」を撃破している

市街南西にいる商人ふうの男に話しかけると、「可愛い女の子と遊ばないか」と誘われる。「はい」を選ぶと、連れていかれたキャバレーで人形スタンドと歩兵の集団に襲撃されてしまう。どうやらこれはジョーイの罠だったようだ。カウンターにいるジョーイを倒さない限り、店から脱出できないぞ。撃破後、**同行者の友好度+1**。店に連れていかれる前に金額を告げられるが、お金は減っていないので安心してほしい。



◀強力な歩兵やジョーイは装束が異なるので、油断しないように。

◆ E-8：インドの花売り

〔条件〕 同行者が花京院

露店市場からずっと南に行った建物の影に女の子が立っている。彼女は暗がりでも切り花を売っているようだ。主人公の性別で会話の内容に変化あり。装備品「花束」入手。**花京院の友好度+1**。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	バーズ	50	30	50G	エコーズ・ハイ	距離 M。 バーズ 1 体・ボムズ 2 体・スピリッツ 2 体のグループで出現する。全体攻撃でサクッと仕留めよう。
	ボムズ	65	55	50G	火薬	
	スピリッツ	60	100	65G	ハーブボトル	
	屍生人	110	130	30 G	携帯食料	距離 S。1 体で出現。 近距離技か波紋で即殺だ。
	殺し屋	75	83	56G	拳銃	距離 L。3 体で出現。 ランダムエンカウント。 近距離主体の承太郎は「流星破碎」で攻めよう。
	マードードール Lv.4	90	75	50G	ダイヤモンドC	距離 M。殺し屋 1 体と同時に出現。 シンガポールと同じ。
	グリーンホーネット 2	32	35	30G	傷薬	距離 M。4 体で出現。 幽霊船で「ケイト」を撃破していると登場しない。
	歩兵	150	100	85G	サブマシンガン	距離 S。2 体で出現。 E-7「男だけのおたのしみ」でのみ。兵器が強力。
	マードードール EX	80	90	85G	手榴弾	距離 S。1 体で出現。 E-7「男だけのおたのしみ」でのみ。Lv.3 と大差ない。

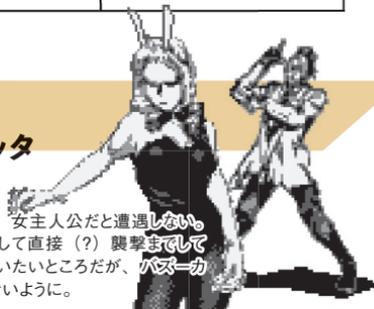
● BOSS 攻略 ●

中ボス①

人形スタンド使い ジョーイ・オペレッタ

(スタンド: マードードールズ)

E-7「男だけのおたのしみ」は男主人公専用イベントなので、女主人公だと遭遇しない。街中にザコ敵を放っているだけでもうっとおしいのに、策を弄して直接(?)襲撃までしてくるのだから始末に負えない。サッサと畳んでしまおう…と言いたいが、バズーカ砲やダイナマイトによる物理攻撃はなかなか強力だ。油断しないように。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ジョーイ	500	1000	2000G	バズーカ砲	距離 M。「マードードール EX」を 2 体従えている。中距離から強力な重火器やダイナマイトで攻撃してくるぞ。

??? ブラック・アイド・ピース



露店で売られていた木の实を食べた主人公たちを、一瞬で脱水症状に陥れたトカゲ型のスタンド。ゲーム本編内で語られることはないが、本体は「葉がないのに花と実をなす」ヘイママという不思議な大樹で、「実を食べた者の水分を奪う」という能力なのだそう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ブラック・アイド・ピース	180	100	100G	黒い木の実	距離 S。戦闘する以前に、捕まえるのに苦労させられる。吸収攻撃でこちらの HP を奪ってくるので、大技で一気に潰そう。

●ストーリー●

◇ポルナレフを追うか否かで、主人公が辿る道は大きく変わる

合流後、「吊られた男」こそが妹を殺した仇だと確信したポルナレフは、一人で敵を探しに出してしまう。ここでポルナレフを「追いかける」「そのまま見送る」の選択肢が表示される。

「追いかける」を選ぶと、一周目のみアヴドゥルに「ここはわたしに任せてくれないか」と頼まれる。「はい」を選ぶと「そのまま見送る」と同じ展開へ。主人公がポルナレフを追うと、原作でのアヴドゥルの役回りに主人公が演じることとなり主人公はホル・ホースに脳天を撃ち抜かれてしまう。J・ガイル戦は「そのまま見送る」を選んだ場合と同様、花京院とポルナレフのふたりで戦う。

J・ガイル撃破後、主人公が目覚めた病室でジョセフたちとの会話。ここで再び選択肢だ。

「旅を続ける」→「潜水艦 (if) ルート」へ

「日本に帰る」→旅をやめてドロップアウト (脱落) エンド。ゲームオーバーだ。

「旅を続ける」を選ぶと「御一行とは別行動で潜水艦を入手して、紅海の孤島で合流する」本作オリジナルの展開 (潜水艦ルート) へ。こちらに進んだ場合、アヴドゥルの友好度 +5、ポルナレフの友好度 +3。

「そのまま見送る」を選んだ場合は原作と同じ展開に。「吊られた男」戦後も、御一行と共に旅を続けていく (原作ルート)。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『吊られた男』J・ガイル
(スタンド：ハンゴドマン)

ポルナレフが長年探し続けてきた妹のカタキ「両右手の男」。真底く茨野郎だが、スタンドは手ごわい。「こじき達」を攻撃してしまうと即ゲームオーバーだ。花京院の「考える」でイベント勝利した場合はポルナレフの友好度 +1。J・ガイルを直接撃破した場合は花京院の友好度 +1。倒すなら中・遠距離技で戦おう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
J・ガイル	300	250	400	地中海風リングイーネ	距離 L。「笑う」でブツンさせてくる。
ハンゴドマン	-	-	-	-	光並みの速さで動いている。攻撃無効。
こじき達	10	-	-	-	距離 S。無関係なこじき達。攻撃してしまうとゲームオーバー。

シナリオ分岐チャート

カルカッタ

原作ルート

バナレス

溪谷

霧の町

カラチ

砂漠

潜水艦ルート

拠点キャンプ

山岳地帯

サンダーバンズ

富豪の屋敷

紅海の孤島

あの日、奇妙な夢と謎の声に導かれて
この力を授かってから、まだ半月も経っていない。

それなのに、わたしを取り巻く世界は
わたしが世界を捉える目は
大きく変わり、また変わり続けている。

「ふつうの人生」を何十年生きても
こんな日々を過ごすことはないのだろう、と思う。
まだ十何年しか生きていないけれど。

ベナレスと砂漠

中
盤
原
作
ル
ー
ト

ベナレス

MAP・散策ガイド

基本情報

最短日数	10	ショップ	○
同行者	2	イベント	○
自由行動	○	中ボス	2

ホル・ホースを取り逃がした一行は、バスで聖地ベナレスへ。体調がすぐれないというジョセフが病院から戻るまでの間、残された仲間たちと街を散策してみよう。ベナレスは有名な「ガンジス川」沿いの都市だ。ホテルを何度か出入りすると、強制的に先へ進むことになる*。ホテルのロビー奥の扉を調べることで自由行動を終わらせられるぞ*。

*自由行動終了時に承太郎が花京院のどちらかが同行していた場合、[同行者の友好度+1](#)。

●市街MAP●



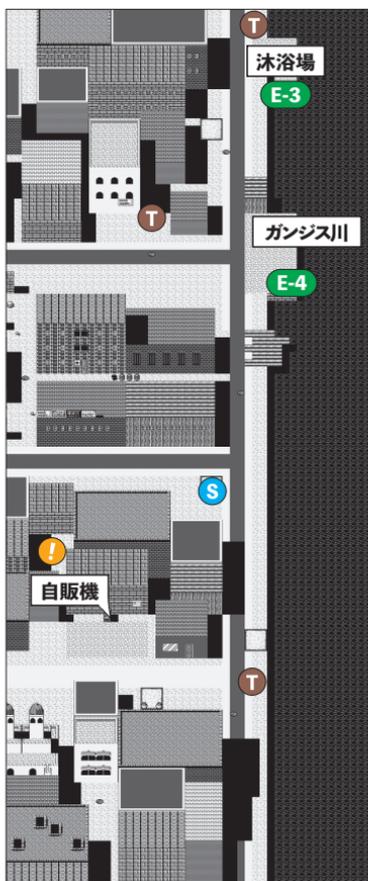
SHOP DATA

露店			商人 ※街中で寄ってくる		
サイコーの薬	300	偽薬。HP・SP 微回復	商品は「ポストカード」「お香」「チャイ」の三つ。		

※ ホテル売店・食堂・土産屋・自販機の品揃えはカルカッタと同じ。コンビニは日本と同じ。

仲間の居場所

スタート地点：ホテルのロビー					
承太郎	ホテルのロビー	花京院	ホテルのロビー		
ジョセフ	病院に行っている	ポルナレフ	ホテル（同行不可）		
アヴドゥル	再起不能（リタイア）				



EVENT

◆ E-1：無自覚なスタンド使い

街中を小型のヘリや戦車型のスタンドが飛び回っている。南西の作業所にいる男が本体のようだ。スタンドイメージの元になっているという設計図を選択肢で「破り捨て」ようとすると戦闘に。撃破すると**同行者の友好度 +1**。同行者が承太郎の場合、撃破後に台詞あり。イベント終了後はヘリと戦車のスタンドが出現しなくなる。

◆ E-2：怪しい医者

【条件】シンガポールで「ジョーイ」撃破
南西にある病院の入り口に、ヘンな口調の医者らしき人物が立っている。ジョセフが診察を受けている病院へ案内してくれるというが…？
撃破後は街中から「マーダードール Lv5」が消える (Lv4 はそのまま)。**同行者の友好度 +1**。

◆ E-3：母なる大河というけれど

【条件】同行者が承太郎が花京院 どちらか一回だけ
北東にある「沐浴場」で男に話しかけると、ガンジス川での沐浴を勧められる。イベント後、**同行者の友好度 +1**。主人公ひとりで沐浴をした場合は、その後で同行者と再び訪れてもこのイベントは発生しない。

◆ E-4：或る若い男

【条件】自由行動中 日数が 15・16 日目
15・16 日目でベナレスに辿り着いた場合のみ、ガンジスのほとりに「マフラーを巻いた長髪の男」が立っている。彼に話しかけると、貴重なアイテム「深仙脈水」を譲ってくれるぞ。
ベナレスではホテルに宿泊できないので、このイベントのために日数を調整するならカルカッタで 14・15 日目まで進めておく必要がある。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	バーンズ	50	30	50G	エコーズ・ハイ	距離 M。 バーンズ 1 体・ボムズ 2 体・スピリッツ 2 体のグループで出現。 カルカットと同じ。
	ボムズ	65	55	50G	火薬	
	スピリッツ	60	100	65G	ハーブポトル	
	ファイアフライズ	130	200	100 G	ダイヤモンドC	距離 S。2 体で出現。 目の前で突然巨大化して火を噴くハエ。「火炎」「嘘み付き」が強力で、非常に素早い。
	マードードール Lv.4	90	75	50G	ダイヤモンドC	距離 M。「マードードール Lv.4」のお供としてのみ出現。
	メタリウム・戦車	300	200	100 G	波紋ワイン	距離 M。2 体で出現。 かなり頑丈で高火力。スピードは遅いので、危険なら逃げるのも手。E-1「無自覚なスタンド使い」クリアで消滅。
	メタリウム・ヘリ	100	150	50G	ダイヤモンドC	距離 L。3 体で出現。 「旋回」で高いスピードをさらに強化してマシンガンを放ち、よく逃げる。E-1「無自覚なスタンド使い」クリアで消滅。
	マードードール Lv.5	120	150	150G	薬箱	距離 S。2 体で出現。 E-2「怪しい医者」をクリアすると出現しなくなる。

● BOSS 攻略 ●

中ボス①

人形スタンド使い ジョーイ・オペレッタ (スタンド: マードードールズ)

「何度目だ」「どうせまた本体のフリだろ」と思われるかもしれないが、出てきてしまったものはしょうがない。ジョーイだ。ジョーイのほうでも理解しているのか、今回は本体のフリをした人形 5 体で攻めてくる。5 体合わせて「ゴレンジョーイ」というらしい。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ジョーイ	500	600	720G	バズーカ砲	距離 M。5 体で出現。 いちおう本体がいるようで、そいつを倒せば他の 4 体は機能を停止する。連発してくる火器兵器は防御無視で高威力。追加効果の「吹っ飛び」でハマられる可能性もある。正直言ってかなりの強敵だ。本体は 4 体目。

目覚めかけのスタンド使い ヘニング
(スタンド: メタリウム)

無作為に暴れていたスタンド「メタリウム」の本体。「設計図通りに機械を実体化する」能力のようだが、全く事態を認識していない。街中で戦車やヘリに襲われてはたまらないので、少々荒っぽい「スタンドの制御法」を教えてやろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ヘニング	300	100	300G	サブマシンガン	距離M。「メタリウム」の本体。「戦車」×2「ヘリ」×3を引き連れている。お供は復活しないので、先に蹴散らすのもアリ。

●ストーリー●

◆久々に問われる「戦いの年季」。直接倒す? 策で倒す?

しばらく街中を探索していると、「カルカッタで発生した殺人事件（J・ガイルの件）」を捜査する警察が出発し始める。こうなったら街に出ているもロクなことはないので、おとなしくホテルに逃げ帰ろう。

一方のジョセフは、腕にとりついたスタンドの策略で警察に追われる身となってしまふ。仲間を呼ぶこともできないまま、ひとり街を奔走することに。

通常の敵シンボルに加えて、警官隊とランダムエンカウントする。警官を倒してしまうと即ゲームオーバーだ。遭遇したら逃げよう。ジョセフひとりで「メタリウム」などに遭遇すると全滅の危険があるので、自由行動中にE-1「無自覚なスタンド使い」やE-2「怪しい医者」をクリアして敵を減らしておくことをオススメする。

しばらく逃げ回っているとイベントが発生して、路地裏で「エンプレス」との戦闘になる。10ターンという時間制限があるものの、ジョセフのレベルが高ければこの戦闘でそのまま撃破することも可能。

「10ターン経過」か「逃げ」た場合は、街のどこかにある「3つ並んだドラム缶」を探さことになる。市街マップを参考にしよう。3つ並んだドラム缶の一番右を調べれば、エンプレスを原作通りにイベントで撃退できる。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『女帝』の暗示 ネーナ

(スタンド: エンプレス)

ジョセフの腕にできていた妙な「デキモノ」が成長した姿。自らの正体をDIOの刺客「女帝」の暗示をもつスタンドだと明かし、ジョセフを追い詰めていく。

制限内で撃破するには、事前にジョセフを鍛えておく必要がある。少なくともレベル17は欲しい。19ほどあれば「隠者の紫 and 波紋」連打で楽勝だ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
エンプレス	700	500	500G	メディカルツール	距離S。制限時間は10ターン以内。ジョセフのレベルが低い場合は、無理に戦わずに逃げたほうが安全。倒すなら最低でも「隠者の紫 and 波紋」を習得できるレベル17まで育てておきたい。追加効果の「束縛」も有効。

To Be continued

溪谷

BOSS攻略

基本情報

最短日数	11	ショップ	○
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

「女帝」を倒したもののジョセフが指名手配されてしまったため、ランドクルーザーを購入した御一行は聖地ベナレスを離れ、パキスタンへと逃げるように車を走らせた。シンガポールで別れたはずの家出少女と偶然の(?)再会を果たし峠道を進む御一行に、またしても敵スタンド使いが襲い掛かる。イベントと戦闘を経て自動的に次へ進む。

◆回復アイテムの品揃えが変わり、敵も強力になる。

本やお別れたり、食やジュースとは、日

鞋のおにぎり。体力が少しだけ回復する。		
お茶	50	
お菓子	100	所持数
サンダラス	800	装備数
雑誌	200	

ここ「溪谷」以降の町々では、購入できるアイテムのラインナップが変わってくる。「おにぎり」「お茶」でお馴染みのコンビニを見かけなくなり、「ドラコーラ」や「エコーズ・ハイ」といったジュース類で回復することも少なくなってきただろう。

今後の戦闘中の回復アイテムは、HPを大きく回復する「ダイヤモンドC」、SPを大幅に回復する「オーバードライブSY」、HPとSPを中程度回復しつつ状態異常を解除できる「レクイエムGE」の三種類と、全体のHPを小回復できる「波紋コーラ」がメインになる。

いずれも効果の大きい優秀な回復アイテムだが、ここから先はザコ敵やボスも強力なものが多くなり、自然とこちらの消耗も激しくなっていく。今まで以上に手持ちの回復アイテムに気を配りながら旅を続けよう。



●ストーリー●

◆ただの難癖野郎？それとも敵のスタンド使い？

ボルナレフの運転で旅を続ける御一行。道中でヒッチハイク中の家出少女と再会し、また少し車内が賑やかになる。

先を走る車との閃着の末、対向車のトラックと正面衝突させられそうになった御一行は、件のドライバーはDIOが送り込んだスタンド使いの刺客ではないか、と疑念をいだく。

とはいえ、確証もないまま警戒ばかりしてもいけない。峠道にあった茶屋で休憩をとって、怪しいドライバーとの再遭遇を避けたハズだったが……。

峠の茶屋では、回復アイテムの補給とラジオによる「装備品」「戦略」の変更・確認が可能だ。

◆全員ブチのめすっ！

茶屋の客を手当たり次第ブチのめそうとする承太郎たちを「止める」か「止めない」かで選択肢。

「止める」と**邪悪度-1**。「止めない」と**邪悪度+1**。

「止める」時のセリフは、主人公の冷静さ(スタンド診断で決定されるマスクデータ)3以上で変化する。

「ハウリン・ウルフ」「カーディガンズ」の冷静さは最高値の5で固定。

SHOP DATA

峠の茶屋		
ダイヤモンドC	300	HPを大幅に回復
オーバードライブSY	300	SPを大幅に回復
レクイエムGE	300	様々な状態異常を回復
波紋コーラ	300	全員のHPを小回復
傷薬	100	HP 50 & 出血多量回復
薬箱	500	HP 250 & 出血多量回復

◆ 家出少女を守れ

「運命の車輪」との戦闘直前に、「みんなで戦う」「承太郎に任せる」で選択肢。

「みんなで戦う」を選んだ場合、続く選択肢で家出少女を守るキャラを選択する。
 選択したキャラを除いた4人パーティで「運命の車輪」戦へ。
 承太郎が戦闘に参加している場合は、承太郎の技コマンドに「考える」が追加される。
 「承太郎に任せる」を選んだ場合、イベント戦闘で原作通りに勝利する。

◆ 電気系統で火花(スパーク)!

【条件】「運命の車輪」戦で「みんなで戦う」を選択

戦闘開始から数えて6ターン目に発生。パーティ全員に強制的に「炎上」状態が付与される。
 また、このイベント後は承太郎の「考える」を使えなくなってしまうぞ。

ただし、主人公スタンドが

「オーシャン・ブルー」の場合、イベントが変化してそのまま撃破できる(経験値なども入手)。
 「ディープ・パープル」の場合、主人公のSPを20消費して「炎上」状態の発生を防ぐ。
 「キャラバン」の場合、主人公のSPを60消費して「炎上」状態を無効化する。

● BOSS 攻略 ●

ストーリーボス

『車輪』の暗示 ズィー・ズィー

(スタンド: ホイール・オブ・フォーチュン)

ランドクルーザーで旅路を急ぐ御一行を襲撃してきた車型のスタンド。
 車体を変形させてタイヤにスパイクを生やしたり、ガンソリンを弾丸状にして撃ちだしたりと、応用性も非常に高い。4人がかりでも苦戦しかねない強敵。
 スタン系状態異常を頻発させてくるので、耐性が低いジョセフや花京院は要注意。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
運命の車輪	1200	1000	500G	メディカルツール	距離M固定。 全体に「よろめき」「警戒」「吹っ飛び」3種類のスタン状態をバラ撒いてくる。また、「高速旋回」で「暗闇」「見落とす」などの状態異常を解除してしまう。 6ターン目開始時にイベント「電気系統でスパーク!」で全員を強制的に「炎上」状態にしてくる。このイベントで付与された「炎上」は、解除しても毎ターン再発生する。こうなってしまうと防戦一方だ。総員全力で短期決着を狙おう。弱点は大地属性。

徐々に4人パーティでの戦闘だ。いつもは主人公と同行者の2人パーティが多いぶん、4人いれば楽勝な気もするが、残念ながらそううまくはいかない。「運命の車輪」の攻撃「ガンソリン弾」「衝突」「スピリアタック」のうち、「ガンソリン弾」「スピリアタック」はスタン系状態異常付与の全体攻撃だ。運が悪いと全員ほとんど行動できないまま体力を削られてしまう。「波紋コーラ」で全員を回復しつつ、中距離技で効率よくダメージを与えよう。



運命の車輪-車-を何かを発射した！
 ギルナレフはクックとよめる人だ！

◀スピードが300もあるの、まう回復は早めにしてし

To Be Continued

霧の町

MAP・散策ガイド

最短日数	12	ショップ	-
同行者	4	イベント	-
自由行動	○	中ボス	-

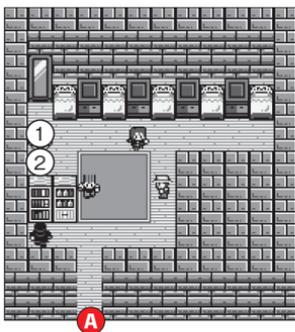
敵の車を奪った御一行は国境を越えパキスタンへ。辿り着いた町は濃霧に覆われており、店や自販機はなさそうだ。部屋のアイテム以外は何も補給できないので、消耗しすぎないように注意しよう。自由行動開始後、「ホテル部屋の出入り」と「エンヤ婆の部屋を訪ねた回数」の合計が3回以上の状態でホテル部屋に戻ると、自動的に話が進む。※

※スタート地点は「ホテル部屋」。仲間も全員同じ部屋にいる。屋内MAP参照。

※自由行動終了時に同行者がいた場合、[同行者の友好度+1](#)。

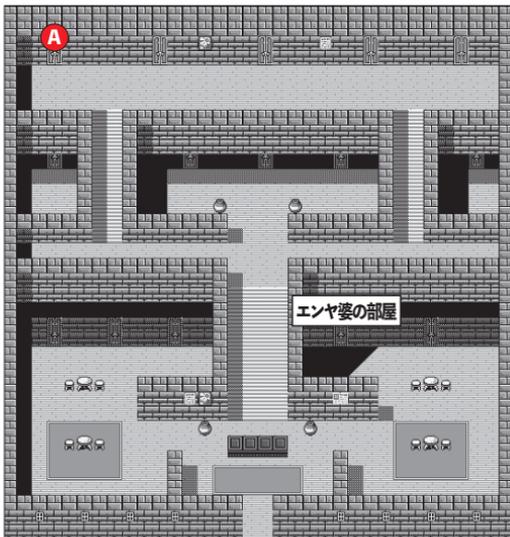
●屋内MAP●

ホテル部屋



アイテム	
①	オーバードライブSY×5
②	波紋ワイン×5

ホテル内部

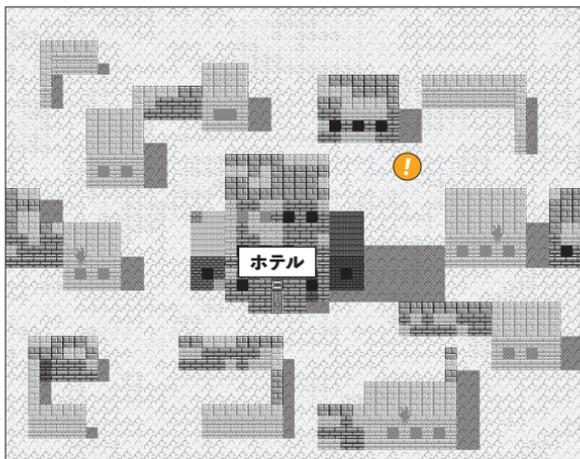


市街へ

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ファイアフライズ	130	200	100G	ダイヤモンドC	距離S。2体で出現。ベナレスと同じ。
	屍生人	110	130	30G	携帯食料	距離S。1体で出現。アイテムが嬉しい。

●市街MAP●



CHECK!

街はすっぽりと霧に包まれて静まりかえっており、店どころか出歩く者の姿もない。ようやく人影をみかけて近づけば、その正体はどこから湧いたとも知れぬ屍生人。おとなしくホテルに戻ったほうがよさそうだ。

CHECK!

濃い霧のせいか、それとも迷いやすい街並みなのか、東西南北どちらに歩いてもホテルに戻ってきてしまう。何者かに「迷がさない」と言われているようで、気分が悪い。

●BOSS攻略●

◆「2対1」?

【条件】自由行動終了時の同行者が承太郎

通常、『正義』戦は承太郎ひとりで戦うことになるが、条件を満たしていれば主人公も参戦できる。参戦した主人公のスタンドが「ディープ・パープル」「ピクシーズ」の場合、『正義』戦で特殊イベント。

「ディープ・パープル」の場合、3ターン目に敵全員が大幅に弱体化する。

「ピクシーズ」の場合、1ターン目で味方（自動行動）2体がパーティに加わる。

ストーリーボス

『正義』の暗示 エンヤ婆 (スタンド: ジャスティス)

DIOにスタンド能力を教えた魔女で、J・ガイルの母親。スタンドは霧状のため一切の攻撃を受け付けず、対象につけた僅かな傷を通して人形のように操る。

無敵の「ジャスティス」はお供の死体を復活させ、こちらを「傀儡」状態にして自滅を誘う。エンヤ婆を直接叩けない場合は、承太郎の機転に期待するほかない。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
エンヤ婆	500	500	400G	ダイナマイト	距離L。回復と防御を繰り返す。承太郎が「流星破砕」を覚えていないなら、「考える」で倒してしまおう。
ジャスティス	—	500	400G	山吹色の秘薬	距離L。攻撃はいっさい通じない。死体を復活させるほか、状態異常「傀儡」でこちらを操ってくる。
死体	130	80	30G	携帯食料	距離M。3体で出現。屍生人と同じく、波紋と炎に弱い。

To Be Continued

カラチ

MAP・散策ガイド

最短日数	15	ショップ	○
同行者	4	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

ホル・ホースに車を奪われてしまった御一行。道中の休憩所で馬車を借りて、なんとかパキスタンの大都市・カラチに到着した。そこへまたもやスタンド使いの刺客が現れる。

1. 休憩所で補給 → 2. 『恋人』戦 → 3. カラチで自由行動 の順に進行する。

カラチでの自由行動から先へ進むには、市街の南東にある港へ向かう。

休憩所



馬を借りるために寄った休憩所。自販機で回復アイテムの補充を、軽食屋で食事をとれる。仲間に同行を頼むことも可能。

低確率ランダムエンカウントで「殺し屋」×3が出現するので、いちおうレベル上げもできる。

補給や回復を済ませてカラチへ向かう準備が整ったら、馬車に乗り込む。

EVENT

◆ E-1：学習の成果

〔条件〕 主人公スタンドが「キャラバン」 カルカッタの露天古本屋「キャラバン」の単独イベント達成済
キャラバンで出せるようにしておいたテレビを自販機の電源で動かして、エンヤ婆の思考をハーミットで念読することに。果たしてDIOのスタンドの秘密を暴けるのか。主人公のSPを50消費する。

SHOP DATA

自販機		
ドラコーラ	50	HP35 回復
エコーズ・ハイ	50	HP・SP 小回復
GE コーヒー	50	HP10・毒回復
FF ボカリ	50	HP・SP10% 回復
波紋茶	50	SP20 回復
ダイヤモンドC	300	HPを大幅に回復
オーバードライブSY	300	SPを大幅に回復
レクイエムGE	300	様々な状態異常を回復
波紋コーラ	300	全員のHPを小回復

軽食屋		
チャイ	100	HP40・SP30
魚のジョル	120	HP75・SP80
シュクト	200	HP150・SP100
マトンカレー	250	HP200・SP100

●ストーリー●

◇刺客の相手をするか、「刺客の相手」をするか。

エンヤ婆を「DIOの肉の芽」で殺害した新たな刺客、スティリー（鋼入りの）・ダン。今度はジョセフが標的兼人質にされ、「目の前にいる敵スタンド本体を攻撃できない」という事態に。

主人公は「承太郎と一緒に残って」ダン本体を足止めする
「花京院たち三人と共に」ダンから離れて対抗策を探す のどちらかを選択する。

「承太郎と残る」と、続くジョセフの体内探索と「恋人」戦は花京院・ポルナレフのふたりで行うことになる。主人公の役目は、承太郎がブツンしないよう側につくことだ。承太郎の友好度+1。

「三人で行く」と、主人公・花京院・ポルナレフの3人パーティーでジョセフの体内を探索して、そのまま「恋人」戦へ。主人公のスタンドとレベルにもよるが、3人で戦えるのでいくらか倒しやすだろう。ただし、「恋人」戦に勝利しても（撃破ではないため?）、共闘した花京院とポルナレフの友好度は変化なし。

◆適材適所?

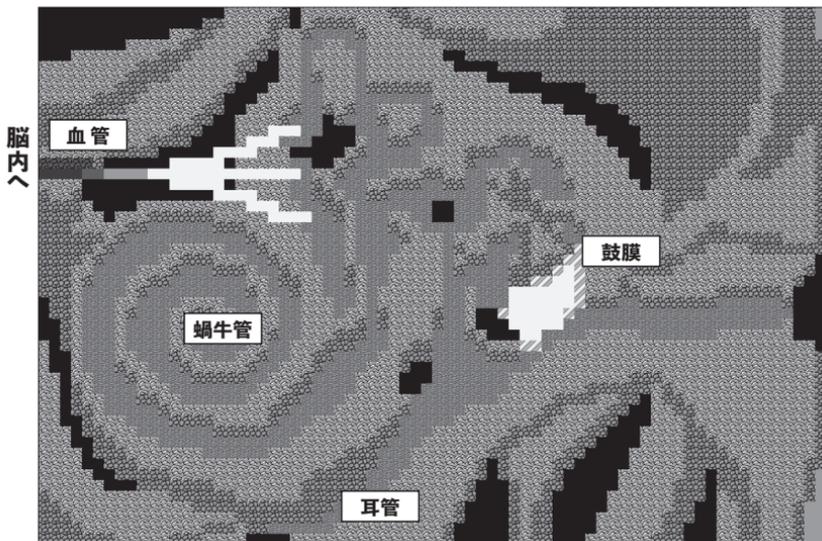
【条件】主人公スタンド「ピクシズ」「ナバーム・デス」「クイック・シルバー」「キャラバン」「Mr.BIG」で「三人で行く」を選択

上記のスタンドは、特性上「小型化してスタンド体だけで活動する」ことができないため、「花京院たちと一緒に行く」を選択してもジョセフの体内探索と「恋人」戦には参加できない。



●体内MAP●

スタンドを小さくしてジョセフの耳から入り込み、脳の血管をめざす。右の耳孔からはじまり、左上の「血管」に10分以内に辿り着かなければならない。「耳管」や「蝸牛管」に迷い込んでしまわないように注意しよう。制限時間が表示されると焦ってしまいが、落ち着いて進めばまったく問題なく間に合うぞ。ランダムエンカウントで「肉の芽」が襲ってくる。いちいち相手をしてもキリがないので逃げてしまおう。



ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	肉の芽	300	200	0G	ファントムブラッド (5%)	距離M。1体で出現。 スピードが低いので、逃走しやすい。

● BOSS攻略 ●

ストーリーボス

『恋人』の暗示 鋼入りのダン

(スタンド：ラバース)

スタンドのパワーは非常に弱く、髪の毛一本ほどを動かす力もない。そのかわり射程距離は数百kmにもおよび、ダン曰く「地の果てまで行っても逃げられない」。DIOの「肉の芽」をジャセフの脳内に持ち込み、脳細胞を使って成長させている。大量に出現するが、ほぼすべてが脳組織によって作られた偽者だ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ラバース (本体)	550	660	1450G	山吹色の秘薬	初期距離M3体・L7体。 総勢10体の集団で登場する。偽物を倒しても毎ターン復活してしまう(HP60)ので、撃破を狙う場合はメンバー全員でひたすら全体攻撃を繰り返して敵の物量を上回るしかない。 10ターン経過で自動的に戦闘終了するので、こちらのレベルが低い場合は回復と防御に専念して耐えきるのも手だ。本体はターゲット欄一番下のラバース。
ラバース (偽物)	200	-	-	肉スプレー	

「鋼入りのダン」撃破後はカラチ市街へ。
以下はカラチ市街の情報。マップは次ページ以降に記載する。

SHOP DATA

ホテル・レストラン		
チャイ	100	HP40・SP30
ドネルケバブ	150	HP90・SP90
サモサ	200	HP150・SP100
シーフードカレー	300	HP200・SP150

露店 ※まとめて記載		
パキスタン絨毯	50000	お土産
マンゴー	150	HP100・SP100

- ※ ホテル売店の品揃えはカルカッタと同じ
自販機は休憩所と同じ
- ※ 市街レストランはカルカッタのホテル内と同じ。

雑貨屋		
ナイフ	200	装備品。破壊力+5。 束縛を防ぐ
ハンカチ	200	装備品。 毒・暗闇を少し防ぐ
ライター	100	火を点ける道具。 炎属性の微ダメージ。
お香	150	全員のSP微回復
バシュミナ ストール	5000	装備品。女性専用。 精神+15。物理回避率UP

食堂		
ハリーム	500	煮込みカレー。 HP200・SP200
ピリヤニ	400	炊き込みご飯。 HP300・SP100

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	バーズ	50	30	50G	エコース・ハイ	距離 M。 ベナレスと同じグループで出現。もう瞬殺できるだろう。
	ボムズ	65	55	50G	火薬	
	スピリッツ	60	100	65G	ハーブボトル	
	ファイア フライズ	130	200	100G	ダイヤモンドC	距離 S。2 体。 まだまだ油断できない強敵。
	殺し屋	75	83	56G	拳銃	距離 L。「マーダードール Lv.4」のお供として出現。
	マーダードール Lv.4	90	75	50G	ダイヤモンドC	距離 M。殺し屋 1 体と同時に出現。ベナレスと同じ。
	マーダードール Lv.5	120	150	150G	薬箱	ベナレスで「ジョーイ」を撃破していない場合のみ出現。
	屍生人	110	130	30G	携帯食料	距離 S。1 体。 もう書くこともない。
	キノコ屍生人	200	150	50G	テンバランスC	距離 S。1 体。 HP が高いので、波紋や強力な技で一気に倒そう。
	半屍生人	130	150	30G	波紋ワイン	距離 M。キノコ屍生人のお供。ドロップアイテムが魅力的。

● BOSS 攻略 ●

中ボス

裏社会の住人 ドン・チェリー

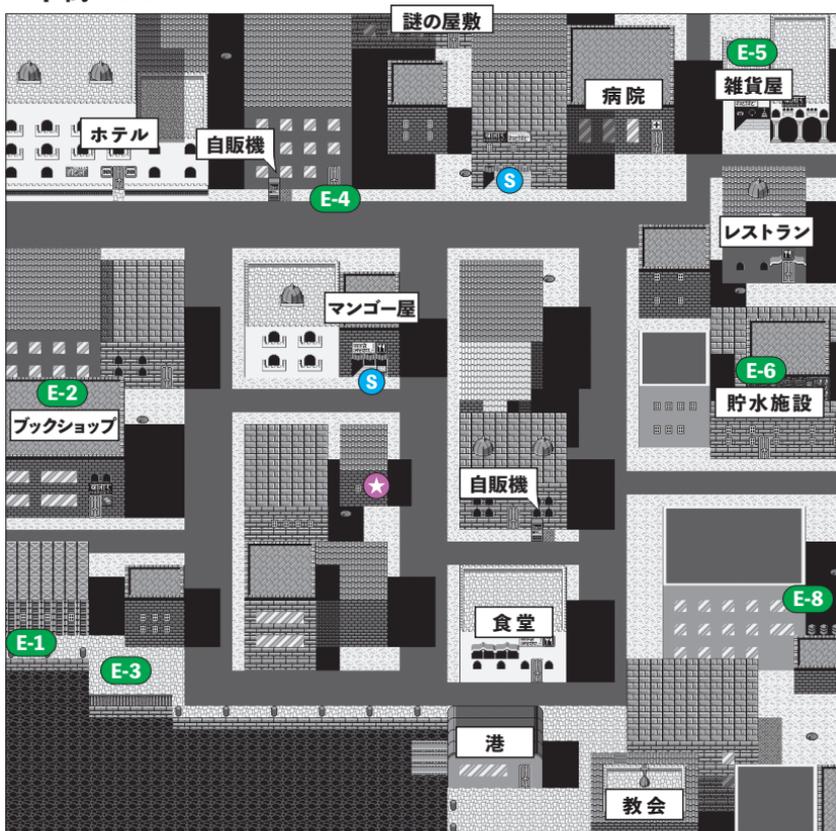
(スタンド: ダーティ・ワーク)

能力は「見えない刃の発生」。斬撃をエネルギー体として発射・固定する。能力を活用して屋敷に入り込んだ人間を始末しており、屋敷や本人の周りには不穏な噂が漂う。「出血多量」状態にされると、猛烈な勢いで HP を削られてしまうぞ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ドン・チェリー	350	500	300G	山吹色の秘薬	距離 M。回復薬を使い、銃撃してくる。火力は低いがうっとおしい。
ダーティ・ワーク	500	500	300G	防刃防弾コート	距離 M。斬撃エネルギーで攻撃し、お供としても再発生させる。「出血多量」が怖い。
斬撃エネルギー	30	50	0G	-	距離 S。3 体。見えないが攻撃は当てられる。

●市街MAP●



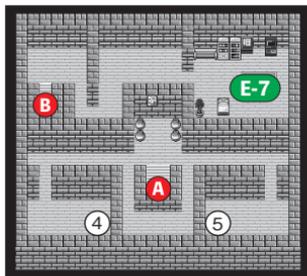
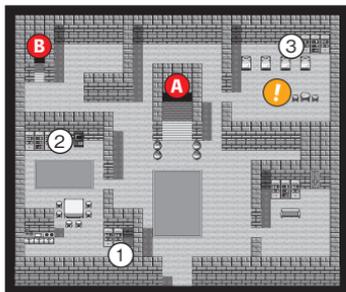
クリア編

ストーリー攻略チャート・MAP 散策ガイド・BOSS 攻略

●屋内MAP●

謎の屋敷 1F

2F



街へ

仲間の居場所

スタート地点：ホテル内			
承太郎	市街・食堂北の自販機横	花京院	市街・マンゴー屋付近
ジョセフ	ホテル内	ポルナレフ	レストラン内
アヴドゥル	再起不能（リタイア）		

EVENT

◆ E-1: チンピラ退治

【条件】 同行者が承太郎

南西の建物影に、男に絡まれて助けを求める女の子の姿が。承太郎の友好度 +1。邪悪度 -1。

◆ E-2: 日本で大人気のゲーム

「ブックショップ」内の店員に話しかけると、日本で大人気だという「ゲームソフト」を5900Gで購入できる。花京院が同行していると、買う前になぜか止められてしまう。花京院の友好度 +1。

同行者が他のメンバーだと、そのまま購入可能。花京院とこのイベントを起こした後では購入できない。

ゲームソフトを所持した状態で花京院に話しかけると「あげる」「自慢する」で選択肢。

「あげる」を選んだ場合は友好度 +2。自慢した場合は友好度 +1、邪悪度 +1。

「あげる」を選択してもゲームソフトは手元に残るぞ。

◆ E-3: シャボンの記憶

【条件】 同行者がジョセフ

市街南にいる子供がシャボン玉で遊んでいる。子供に話しかけると発生。ジョセフの友好度 +1。

◆ E-4: こだわりのある男

【条件】 同行者がポルナレフ

ホテル隣の民家の前を通ると、ポルナレフが腹の調子が悪いと言います。急遽、トイレを借りることに。なにやら嬉しい誤算があったようで、ポルナレフの友好度 +3。

◆ E-5: カラチのお土産

【条件】 同行者が花京院

雑貨屋に話しかけると発生。花京院が「カラチらしい土産物」をひとつ買ってくれる。

「ギンギラミラー」を入手する。花京院の友好度 +1。

◆ E-6: 水不足の町を救え

【条件】 主人公スタンドが「ディーブ・パープル」か「ピクシーズ」

かつ 主人公のLV.30以上 SP300以上 経過日数30日目以前

貯水施設の所長に話しかけると発生。水不足の窮状を聞かされた主人公は、解決策を思いつく。

「ディーブ・パープル」の場合は日数 +1。経験値 +2000。

「ピクシーズ」の場合は日数 +1 ~ 3 (ランダム)。経験値 +1000。謝礼として10000G入手。

どちらの場合でも同行者の友好度 +1。邪悪度 -3。

謎の屋敷・アイテム

①	テンバランス C
②	ハンカチ
③	テンバランス C
④	パニースーツ
⑤	ファールカップ

◆ E-7: 謎の屋敷

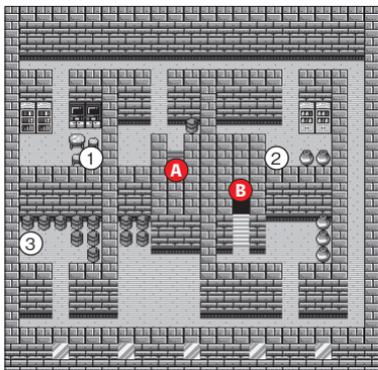
ホテルの北東に屋敷が建っている。屋敷内を進むと見えない何か」に切りつけられてダメージをうける。切り付けられる場所は固定。一度通った道なら、マップを切り替えない限りは安全に通れる。2階奥にいる男に話しかけると戦闘に。撃破後、同行者の友好度 +1。撃破から3日後にメイドが出現し、さらにその翌日には館内が整理される。

●屋内MAP●

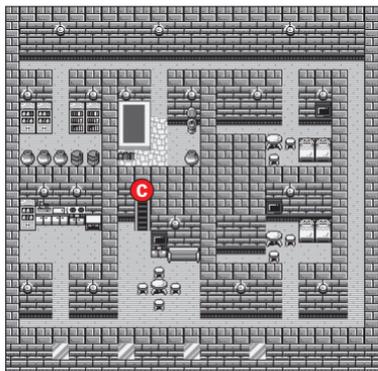
ジョーイの隠し倉庫

街のどこかにある入り口から侵入できる。大量の「ジョーイ人形」が警備兵のように巡回しており、どう考えてもあの人形スタンド使いが根城にしている建物ようだ。「ジョーイ人形」は扉を開けたら三体連続で並んでいたりする。突破するにはそれなりの実力が必要になるだろう。最上階となる3Fの、さらに最奥まで辿り着くと……？

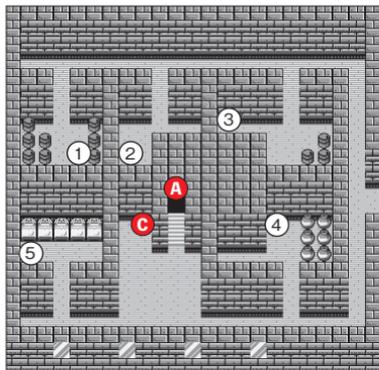
2F



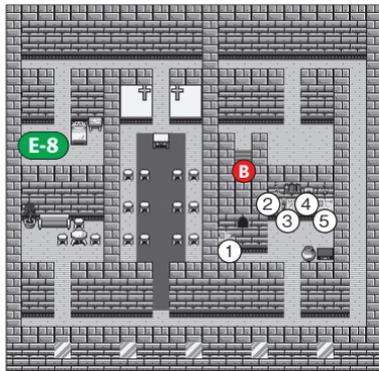
B1



1F



3F



◀ジョーイ人形のセリフがわからない人は、お父さんお母さんにきいてみよう。

EVENT

◆ E-8：お気に入りのお人形

【条件】 ベナレスで「ジョーイ」撃破

街のある箇所に、ジョーイの倉庫への入り口がある。襲ってくる「ジョーイ人形」は中ボス並の強さ。しかも三体同時出現とかなり手強く、ゲーム終盤並の苛烈な攻撃を仕掛けてくる。一回戦うだけでも大きく消費させられるが、うまくすればレベル上げに活用できるだろう。一部の宝箱は連動しており、開けると別の場所にある宝箱も空になってしまうぞ。

最上階でのイベントは、男女でかなり違ったものになる。

男主人公の場合、ジョーイの趣味について同行者がコメント。友好度は変化なし。「女好き」で反応アリ。女主人公の場合、「あるもの」を発見する。発見時のリアクションは主人公の性格でさまざま。同行者がいる場合、**友好度 +1 ~ 3 (ランダム)**。

「謎の屋敷」も含めて「カラチで宝箱一つも空けていない」状態で3Fのアタッシュケースを調べると、1F 階段横に地下室への隠し階段（マップ内◎）が出現する。ただ、地下室でイベントが発生するのは周回プレイ限定の「カオスマード」プレイ時だけなので、通常のプレイでは地下室に行っても何も起こらない。

ジョーイの倉庫 1F・アイテム

①	メディカルツール ●
②	山吹色の秘薬
③	ダイナマイト
④	オーバードライブSP ◆
⑤	メディカルツール ●

ジョーイの倉庫 3F・アイテム

①	パンティー
②	エッチな本
③	バニースーツ ★
④	エッチな本 ◆
⑤	マッサージ機 ●

ジョーイの倉庫 2F・アイテム

①	レクイェム GE 限定版
②	波紋シャンパン ★
③	ダイナマイト

※ 同じ記号の宝箱は連動している



ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ジョーイ人形	400	500	400G	バズーカ砲	距離 M。3体で出現。「バズーカ砲」「ダイナマイト」の連発と追加効果の「吹っ飛び」が怖い。頑丈なので、状態異常で行動を封じるか、こちらも強力な技でゴリ押ししよう。

To Be continued

砂漠

BOSS攻略

最短日数	17	ショップ	○
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

御一行はパキスタンの都市カラチから船でベルジャ湾を渡り、アラブ首長国連邦のアブダビに到着した。ここからラクダに乗って砂漠を突っ切り、北西 100km ほどにある「ヤブリーン」という村でセスナを手に入れる予定だ。ここまでもなかなかハードな旅だったが、まさかラクダで砂漠を横断するとは、日本を出発した当初は思いもなかっただろう。

◆ イスラム圏に入るには

【条件】 主人公の性別が女

イスラム諸国（特にサウジアラビア）への外国人女性の入国は「巡礼者」、また未成年は「保護者の同行」がないと難しい（1989年当時）ため、SPW財団の手回しで「ジョセフの娘」ということにして入国する。また、服装装備が一時的に「チャドル」（持続力+10、精神力+2、スピード-5）に変更される。服装装備が「バニースーツ」だった場合、追加の台詞あり。砂漠を抜けると装備は「学生服」（持続力+4）に戻る。

● ストーリー ●

◇ 砂漠の夜は冷えるらしいけど、昼はこんなに長い？

なんとかラクダに乗りこみ、砂漠を北進する御一行。かなり長時間進んだはずだが、暑さは一向に緩まず、太陽は照り続ける。もうとっくに日が沈んで、夜になっているはずの時刻だが……？ 異常に気付いた御一行を嘲るように、太陽は沈まないどころか逆に西から昇りだした。こうなると、これはもう明らかに敵のスタンド攻撃だ。それも相当強力だぞ。花京院が射程距離を活かして太陽スタンドに接近するが……



◀ こちらのほとんどの太陽は「一瞬」で足らない。まの

花京院ひとりで『太陽』と戦闘になる。『太陽』をこのまま直接戦闘で撃破することも可能だが、花京院のレベルがかなり高くないと、ひとりで撃破するのは難しいだろう。この戦闘は「逃げる」で終了させることも可能だ。勝てそうになかったらアイテムを消耗する前に撤退してしまおう。直接撃破しないで戦闘が終了した場合は、原作と同じ展開で『太陽』戦はイベント勝利となる。

◆ 貴重な遠距離型スタンド

【条件】 主人公スタンドが「オーシャン・ブルー」「ワイルド・ハーツ」「ミラクルズ」

「クイック・シルバー」「Mr.BIG」「アダム・アント」のいずれか

花京院が異常な太陽にさぐりをいれる際、主人公スタンドが遠距離型だと「花京院と一緒に調べる」ことが可能。『太陽』戦を主人公と花京院の2人パーティで戦うことになる。勝利しても逃走しても花京院の友好度+1。

◆ 本来の使い途

【条件】 主人公スタンドが「ディープ・パープル」

『太陽』戦を逃げて終了

原作と同様の展開で、スター・ブラチナが掘った岩穴に何とか逃げ込んだ御一行。

開けた砂漠から狭く暗い場所に移動したおかげで、主人公のスタンド能力を活用して太陽の熱気に対抗できるようになった。暑さに苛まれることがなくなった御一行は、冷静な判断で『太陽』の攻略をすすめることに。

『太陽』撃破イベントの展開が大きく変わる。



◀ 来て開けつす。使っこううムリ能力けどヤリなん本戦

● BOSS攻略 ●

ストーリーボス

『太陽』の暗示 アラビア・ファッツ (スタンド: サン)

その名が示す通りの「太陽」型スタンド。逃げ場のない広大な砂漠で最大限のパワーを発揮し、御一行を暑さと熱気で一網打尽にするつもりようだ。環境を一変させるほどの圧倒的なパワーを放っており、直接攻撃しようと近づいてきたスタンドは「熱線」で返り討ちにしてしまう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
サン	700	1000	1000G	山吹色の秘薬	距離し。主人公スタンドが遠距離型なら花京院と2人で戦える。 毎ターン開始時に全員に「脱水症状」を強制付与、さらにランダムで「HP・SP 30 ダメージ」「暗闇」「よろめき」のいずれかを付与してくる。そのうえ強力な「熱線」を頻繁に放ってくるぞ。 花京院のレベルが充分あれば、遠距離攻撃の連発で勝てるだろう。

● ストーリー ●

◇「赤ん坊」「故障したセスナ」どちらかを「なお」せる？

SHOP DATA

村のお店		
ダイヤモンドC	300	HPを大幅に回復
オーバードライブSY	300	SPを大幅に回復
レクイエムGE	300	様々な状態異常を回復
波紋コーラ	300	全員のHPを小回復
傷薬	100	HP 50 & 出血多量回復
薬箱	500	HP 250 & 出血多量回復

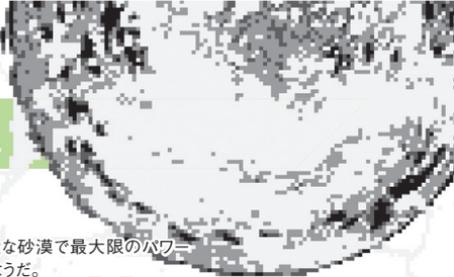
◆なおして解決

[条件] 主人公スタンドが「カーペンターズ」「カーディガンズ」

主人公スタンドが「修理」か「治療」に特化していた場合、それぞれ故障しているセスナか赤ん坊の発熱を「なおす」かどうか選択肢が出る。これで予定通りに出発できるぞ。

補助型でも「Mr.BIG」の能力や「キャラバン」の解熱剤では何かあった時に責任をとれないということで、治療を断念してしまう。問答無用で「治す」能力に特化している「カーディガンズ」だからこそその芸当だ。

この場合は、次のボス「死神 13」戦をスキップできる。その代わりに、セスナで飛び立った御一行を「別の刺客」が襲撃してくるぞ。本作オリジナルの刺客だが、どうやら他の部に登場する「ある人物」の関係者のようだ。詳細と攻略は次ページにて。



ヤブグリーン村に着いた御一行。目的だったセスナを調達し、一晩休んで翌朝飛び立つことに。翌朝の出発前に回復アイテムを補給できるぞ (左表)。

外に出ると、村人が「セスナを売れなくなった」と話している。急に熱を出した赤ん坊を医者に連れていく必要があり、村にもう一台あるセスナは故障中だというのだ。

これから赤ん坊をセスナで医者に連れていくので、戻ってくるのは明日の夕方になるという。こちらもホリィさんの命がかかっている急ぎの旅だが、赤ん坊を見殺しにするわけにもいかないだろう。

さて、どうしたものか……？

●BOSS攻略●

◇『死神13』の代わりに、別の刺客が空中戦を挑む

主人公スタンドが「カーベントース」か「カーディガンズ」どちらかでのみ、選択肢によるストーリー展開で「死神13（デス・サートーン）」の代わりに戦うことになるのが、ifストーリーボス「虹村 垓」と「ザ・タイド」だ。

特徴的な姓で暗に示されるとおり、この男は第4部の登場人物「虹村兄弟の父」に、本作独自のスタンドと名前を与え、原作の「虹村父はDIOの手下だった」という設定を膨らませて作られたオリジナル・キャラクターだ。

飛び立ってしばらく進んだ御一行のすぐ近くに、同じようにセスナ機に乗って突然現れ、そのまま空中戦をしかけてくる。この刺客とはジョセフを除いた4人パーティで戦えるが、「10ターン以内」に勝利しないとセスナが墜落してゲームオーバーだ。さらに主人公が特性「高所恐怖症」持ちの場合、戦闘中に高確率で身がすくんでしまうので使い物にならない。場合によっては非常に苦しい戦いを強いられるだろう。

無事に撃破できれば、次の「紅海の孤島」へ進めるぞ。

ifストーリーボス

想定外の刺客 虹村 垓 (スタンド：ザ・タイド)

『死神13』が御一行を襲撃できなかった場合に備え、「保険」として派遣されていたスタンド使い。本体は日本人のようだ。スタンド「ザ・タイド」は気流や流れを操作する遠隔型スタンドであり、空中戦に特化している。御一行が飛び立ったのを好機と捉え、遠距離から襲撃してセスナごと墜落させようとする。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
セスナ	900	2500	2400G	ダイナマイト	セスナ（虹村 垓）は距離L固定。 ザ・タイドは距離L-M。 本体は距離Lで回復を繰り返し、「ミサイル」「ダイナマイト」などで「吹っ飛び」状態付与を狙ってくる。物理属性性と、状態異常「吹っ飛び」「警戒」「呼吸困難」「出血多量」「魅了」が有効。 スタンド「ザ・タイド」は気流操作の能力によって花京院のスプラッシュや承太郎のオラオラを反転・打ち返してくる。ほとんどの状態異常が効かないが、「束縛」はそこそこ有効。
ザ・タイド	1000			山吹色の秘薬	花京院の遠距離攻撃をメインに、回復がうっとおしい本体は無視してスタンドを集中攻撃だ。制限時間が10ターンしかないの、「やられる前にやる」つもりでガンガン攻めよう。 主人公スタンド「カーベントース」なら、「チェーンソー」で本体の「出血多量」を狙ってみるのもいいだろう。低確率だが「一撃死」も効く。 「カーディガンズ」の場合は、「メス」で本体の「出血多量」を狙うか、覚えていれば「レーザーメス」で「一撃死」を狙う賭けもある。

●ストーリー●

◇夢の中でだけ襲ってくる『死神』 敵本体の正体は…

やむなく「赤ん坊を乗せて医者に届ける」という条件でセスナ機を手に入れた御一行。無事に飛び立ったものの、眠っていた花京院が突然暴れだしたせいでセスナは墜落してしまう。夢の中で敵スタンド『死神』に襲われたと話す花京院だが、「夢の話」なのでマトモに取り合ってもらえない。自らが夢の中で残した手がかりと現実との符合から「赤ん坊が敵スタンドの本体」だと確信した花京院は、それを仲間伝えようとするが…



◀花京院の夢で襲ってくる「死神」。夢の中で敵スタンドが出ない。

◆夢の話信じる？

【条件】花京院の友好度 7P 以上

条件を満たしている場合、選択肢で「花京院の話信じる」ことができる。

「信じる」と、その夜に御一行が襲われた夢の中で、『死神 13』と花京院の一对一でのボス戦。花京院の友好度が 10P 以上だと、花京院から装備品「カラチの守り」を貰える。「カラチの守り」を入手できた場合『死神 13』戦に主人公も参戦して2人パーティでのボス戦となる。

「信じ」た場合、主人公が参戦したか否かにかかわらず『死神 13』撃破後に花京院の友好度 +3。

「信じない」を選択すると**邪悪度 +1**。原作と同じ展開で花京院が『死神 13』を倒す。こちらはイベントでストーリーが進行するので、ボス戦は発生しない。

また、花京院の友好度 7P 未満で選択肢が発生していない場合も、イベントのみで『死神 13』撃破となる。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『死神』の暗示 マニッシュ・ボーイ

(スタンド：デス・サーティーン)

「夢の世界」を支配する能力を持つスタンド。夢の中とは「無防備状態の精神」であり、スタンドを出すこともできない。夢から覚めると「恐ろしい夢をみた」程度のことしか思い出せなくなっているようだ。本体はなんと生後十ヶ月の赤ん坊。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
デスサーティーン	1300	500	400G	ダービードラッグ	距離S固定。 花京院ひとりでも、眠らされない限りは問題なく勝てるだろう。主人公とふたりなら、まず負けないはずだ。 状態異常「束縛」に弱いので、花京院は狙ってみるのも悪くない。
偽スタープラチナ	300	1000	1000G	スタプラタブ	距離M固定。主人公が参戦した場合のみ、死神 13 が追加で召喚する。 中距離から放つオラオラは悲しいほど低威力。貴重なドロップアイテムはしっかりもらっておこう。

次ページからは「カルカット」で分岐した「潜水艦ルート」の攻略ページとなっている。

「潜水艦ルート」と「原作ルート」の合流地点が、次の目的地「紅海の孤島」(204 ページ)だ。

コラム 元ネタ紹介 ①

18種類ある主人公のスタンド名は、それぞれ洋楽アーティストやバンド名が名前の元ネタになっている。自分のスタンドの元になった楽曲を聴いてみるのも面白いかも。代表曲やアルバム名の中には、スタンドの技名に使われているものもあるのだ。

スタンド名	元ネタ	備考	代表曲・アルバム
レッド・ガーランド	William "Red" Garland	元プロボクサーのジャズピアニスト	"On Green Dolphin Street"
ハウリン・ウルフ	Howlin' Wolf	黒人ブルースシンガー。ステージネームはその強烈なダミ声に由来する。	"How Many More Years"
オーシャン・ブルー	The Ocean Blue	ペンシルバニアのギターポップバンド	"Don't Believe Everything You Hear"
ザ・ジョイキラー	THE JOYKILLER	カリフォルニアのハードコアパンクバンド	"Love You More Dead"
ソニック・ユース	Sonic Youth	ニューヨークのノイズパンクバンド	"Sacred Trickster"
ワイルド・ハーツ	The Wildhearts	イギリスのハードロックバンド	"Endless, Nameless"
ディープ・パープル	Deep Purple	ハードロックの代名詞的グループ	"Smoke on the water"
ピクシーズ	Pixies	絶叫ボーカルが特徴的なロックバンド	"Trompe le Monde" (世界を騙せ)
ミラクルズ	The Miracles	スモーキー・ロビンソン率いるディスコグループ	"Love Machine"
ナパーム・デス	Napalm Death	グラインド・コアの始祖的バンド	"Silence is Deafening"
カーペンターズ	Carpenters	アメリカの伝説的兄妹ポップス・デュオ	"Top of the world"
クイック・シルバー	Quicksilver (Messenger Service)	サイケデリックフォークバンドの先駆者	"Shady Grove"
カーディガンズ	The Cardigans	60年代風のアコースティックロックバンド	"Carnival"
キャラバン	Caravan	60年代のプロGRESSIV・ロックバンド	"The World Is Yours"
Mr.BIG	Mr. BIG	アメリカのハードロックバンド	"To Be With You"
スペシャルズ	The Specials	2トーンスカの草分けのバンド	"Lonely Crowd"
ファラオ・サンダース	Pharoah Sanders	アメリカのジャズ・サクソフォーン奏者	"Welcome to Love"
アダム・アント	Adam ant	奇抜なコスチュームと言動が特徴的なパンクロッカー	"vampires"

「クソツレ」「どうしてこんな目に」
相棒は3分に一度はそう繰り返しているが、
悪態ってのは何回吐いても損するワケじゃない

この小部屋に逃げ込んでどれほど経つだろう
まだ数十分しか過ぎていないのか
もう何日もこうしているのか
それすらも判然としない

あの馬鹿女にやられた腕が痛む
血は止まったが、それより腹が減った

なんだよ相棒、そのひでえツラは
ちよつとかじったくらいで大げさだなあ

—ある男の最後の意識

拠点キャンプ〜富豪の屋敷

中盤

潜水艦

ルート

拠点キャンプ

MAP・散策ガイド

基本情報

最短期数	16	ショップ	○
同行者	○	イベント	-
自由行動	○	中ボス	-

ホル・ホースに脳天を撃ち抜かれるも、奇跡的に一命をとりとめた主人公。花京院のつさの機転で「死んだ」ことになっているので、DIOの刺客から狙われない状況を利用して御一行の移動手段「バワフルな潜水艦」を調達することに。7日間の入院で療養と回復を済ませたので、SPW財団が拠点にしているこのキャンプ地で出発の準備を整えよう。

●ストーリー●

◇主人公の旅をサポートしてくれる仲間たち

ひとりで紛争地帯を抜けるのは、いくら主人公がスタンド使いといってもあまりに危険だ。SPW財団に所属する優秀な戦闘員「ガラハド」と「ミリアム」のふたりがパーティに参加してくれる。

カルカッタでのイベント「落下注意!」を達成して「スピードワゴン」「シュトロハイム」のふたりと知り合っていた場合は、彼らがSPW財団戦闘員の代わりに仲間になってくれるぞ。

仲間は全員NPCなので、戦闘中は指示をしなくても勝手に戦ってくれる。

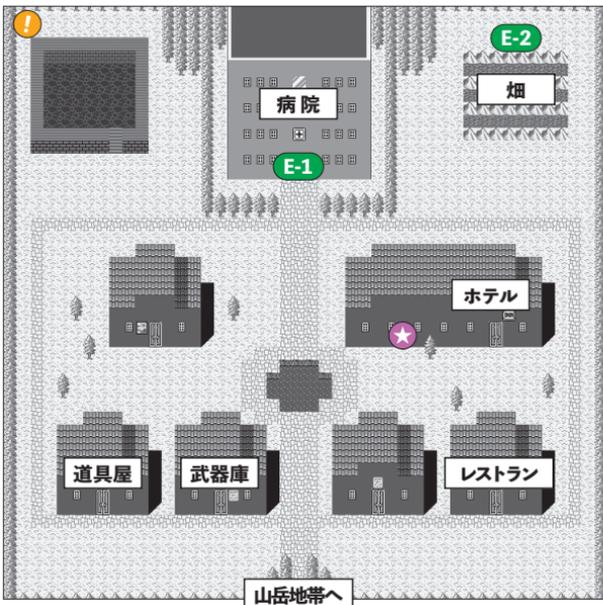
スタンド使いではないが、自前の兵器やさまざまな技能で主人公をサポートする頼もしい仲間だ。

ふたたび御一行と合流するまで同行してくれるので、主人公のスタンドが戦闘向きでない場合はしばらく彼らに攻撃を任せることになるだろう。レベル上げておいてもソシはないぞ。



◀ガラハドは強力な兵器を扱うミリアムは補助が得意だ

●市街MAP●



CHECK!

ここはSPW財団の文化支援拠点のようだ。

目的地である「サンダーバンズ (Sundarbans/ シュンドルボン)」とは、バングラデシュ南西部とインド・西ベンガル州にまたがるマングローブ地帯のこと。ベンガル語で「美しい森」を意味する。

位置関係からすると、カルカッタで撃たれた主人公は容体が安定してから東に運ばれ、西ベンガル州の南東に位置するこの拠点キャンプで静養していた、と考えるのが妥当だろう。



▲カルカッタ (赤) とサンダーバンズ地区 (緑) の位置関係。

SHOP DATA

ホテル・売店		
携帯食料	200	食料。HP・SP回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP微回復
サモサ	300	食料。SP大回復
ドネルケバブ	300	食料。HP大回復

武器庫		
ナイフ	200	装備品。破壊力+5
拳銃	500	装弾数5発の拳銃
手榴弾	350	手投げ式の爆弾1個
ダイナマイト	600	強力な爆薬。1回分
サブマシンガン	1200	小型機関銃。弾倉5個
バズーカ砲	1000	対戦車バズーカ。1発

※ ホテル内レストランの品揃えはレストランと同じ

道具屋		
携帯食料	200	食料。HP・SP回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP微回復
傷薬	300	薬品。HP50回復
波紋ワイン	300	飲み物。全体HP大回復
レクイエムGE	300	飲み物。状態異常回復
オーバードライブSY	300	飲み物。SP大回復
ダイヤモンドC	300	飲み物。HP大回復

レストラン		
チャイ	100	HP40・SP30
魚のジョル	120	HP75・SP80
シュクト	200	HP150・SP100
マトンカレー	250	HP200・SP100

EVENT

◆ E-1: SPW 財団の「さしいれ」は…

自動的に始まるイベント。危険な紛争地帯を抜けることになった主人公たちは、SPW財団から大量の支援物資を受け取る。同行者が「ガラハド・ミアム」「スピードワゴン・シュトロハイム」で、内容が少し変わる。「スピードワゴン・シュトロハイム」のほうがアイテムが豊富で、資金はなんと2倍もある。主人公のスタンドが戦闘向きならば、攻撃アイテムは売却してお金に換えてしまっても問題ないだろう。火力に不安があるなら「拳銃」「手榴弾」を売ったお金で「バズーカ砲」を買っておくのがオススメ。

ガラハド・ミアム		
攻撃アイテム	ダイナマイト	3
	サブマシンガン	3
	拳銃	10
	手榴弾	15
回復アイテム	携帯食料	30
	飲料水	30
	傷薬	10
	薬箱	5
資金：10000G		

スピードワゴン・シュトロハイム		
攻撃アイテム	ダイナマイト	5
	サブマシンガン	5
	拳銃	10
	手榴弾	15
回復アイテム	携帯食料	30
	飲料水	30
	傷薬	10
	薬箱	10
	メディカルツール	5
	医療ツール	5
資金：20000G		

◆ E-2: 謎の抜け穴？

【条件】「周回プレイ」であること

ゲームクリア後の特典「周回プレイ」でこの町に到着すると、畑の裏に妙な穴が空いている。畑を管理している男の話では、この穴の内部は大きな空洞になっているのだから。かなり広い空間に繋がっているようだ。この穴から「地下空洞」に入ることができる。

「地下空洞」は広大なダンジョンで、ちょっとした迷路になっている。屍生人がうろついているが、山岳地帯を通してヘリや戦車の相手をするよりはマシだろう。うまく使えば比較的安全で簡単に目的地である「サンダーバンズ」の近くに出られる。周回プレイヤー向けに用意された、秘密の近道だ。

山岳地帯

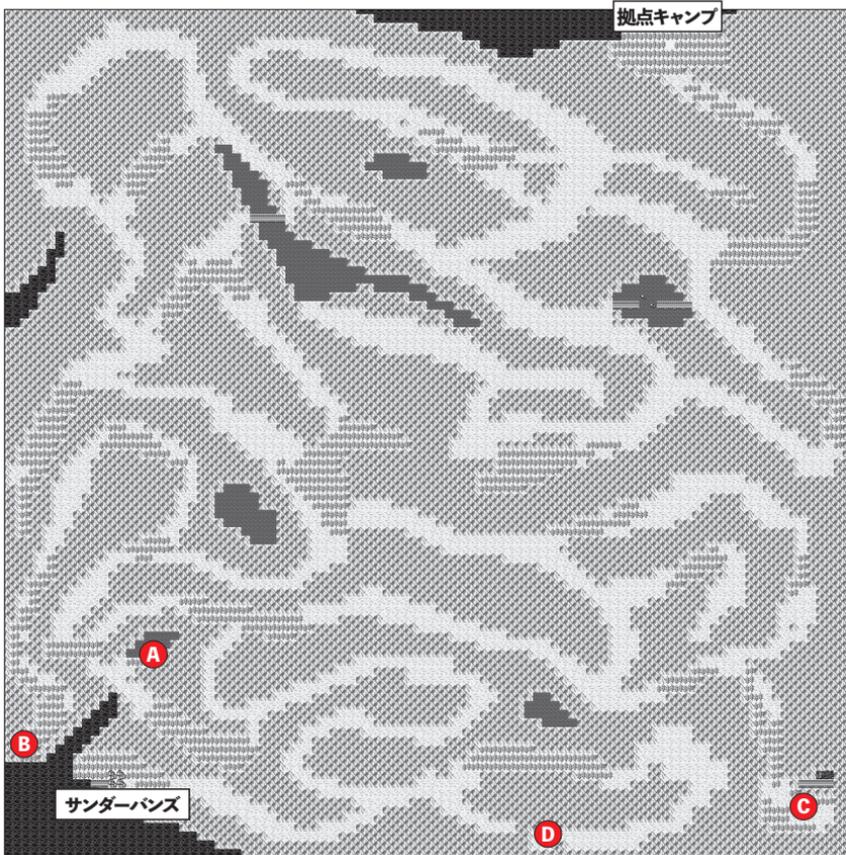
MAP・探索ガイド

このゲーム中で唯一のフィールドマップ。町アイコンから施設や町に移動できる。敵は「戦車」「ヘリ」にシンボルエンカウントするほか、ランダムエンカウントも発生する。強敵が多いので、無理に戦う必要はない。

拠点キャンプを出発した主人公たちは、険しい山岳地帯を超えて南西の「サンダーバンズ」へ向かう。この地域では大規模な紛争が発生しているらしく、軍用ヘリや戦車が至る所に配備されている。接触してしまえば問答無用で攻撃してくるだろう。いくらスタンド使いでも、戦車やヘリと真っ向勝負するのはさすがにムチャだ。極力、避けて通ろう。

●フィールドMAP●

マップ北東の「拠点キャンプ」からスタートして、南西の「サンダーバンズ」の町を目指す。曲がりくねった険しい道ばかりで、行き止まりや迂回路も多い。迷わないように注意しよう。南側に入れる町や建物が3つある（A～C地点）。D地点が関係するのは周回プレイ時のみ（詳しくは184ページで）。



ランダムエンカウントで「武装ヘリ」「戦車」「兵士」などに遭遇する。戦車は非常に硬く砲撃も強力なので、マトモに戦っても痛い目を見るだけだ。よほど腕に覚えがあるのでなければ、全力で逃げよう。フィールドを飛び回っているヘリや戦車に接触することでも戦闘になる。接触してしまった場合、「武装ヘリ」「戦車」などからは逃げるできない。腹をくくって倒すしかないので、財団から支給された「ダイナマイト」や「バズーカ砲」を駆使して対処しよう。

また、フィールドを進んでいると、たまに爆撃されてダメージを受けることがある。戦闘を終えて消耗した状態で爆撃を受けると、そのまま再起不能になりかねない。現 HP の確認と回復をこまめに行うようにしよう。

EVENT

A 廃墟の町

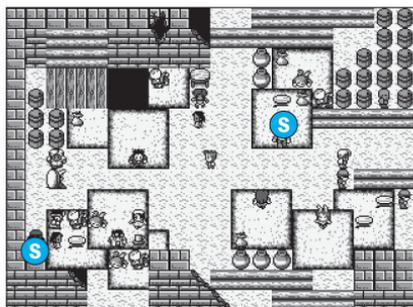
「サンダーバンズ」へ続く道の手前にある。中に入ることはできるが、完全に壊滅させられており、生き残った住人は一人もいない。兵士や戦闘ヘリが徘徊しているだけだ。

B 避難キャンプ

「廃墟の町」の南西に位置する臨時の避難キャンプ。辿り着くには北側からぐるりと回りこむ必要がある。休憩施設はないが、救援部隊の隊員などから回復・攻撃アイテムを購入可能だ。

「補助型スタンド」か「カーペンターズ」のみ、医者を手伝って難民の治療にあたることができる。

手伝うと主人公の HP・SP-50。経験値+1000、邪悪度-2。一日経過してしまいが、このイベントでしか手に入らない装備品「ジャンクプレスレット」を入手できる。



山岳地帯へ

C テロリストのアジト

マップ南東の建物。軍と交戦しているテロリストたちのアジトのようだ。

基本的には、日数が「25日以降」でない建物に入ることはできない（詳しくは次ページ参照）。

イベントは特にならないが、建物内で遭遇する敵は距離 S の「兵士」や「ドラム缶」のみなので、消耗を抑えながらレベル上げをするのに好都合。

とはいえ、ここに来るために危険な戦車や武装ヘリをかいくぐってくるのでは本末転倒もいいところ。深刻なレベル不足で「どうしても安全にパーティを鍛えたい!!」という訳でもない限りは、さっさと「サンダーバンズ」に向かったほうが良いだろう。

SHOP DATA

避難キャンプ・救援部隊員		
携帯食料	200	HP・SP 回復
飲料水	5	HP・SP 微回復
傷薬	100	HP50 回復
レクイエムGE	300	状態異常回復
オーバードライブSY	300	SP 大回復
ダイヤモンドC	300	HP 大回復

避難キャンプ・サングラスの男		
拳銃	500	装弾数 5 発の拳銃
手榴弾	350	手投げ式の爆弾 1 個
ダイナマイト	600	強力な爆薬。1 回分
サブマシンガン	1200	小型機関銃。弾倉 5 個
バズーカ砲	1000	対戦車バズーカ。1 発

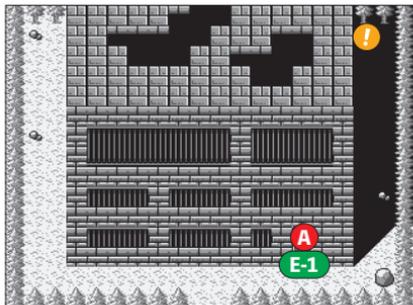
●屋内MAP●

テロリストのアジト

フィールド南東にあるテロリストたちのアジト。「テロリスト」とは政府側からの呼称で、本人たちは「義勇軍」だと主張している。なんであれ、この地を通過するだけの主人公たちには詳しい事情はわからない。

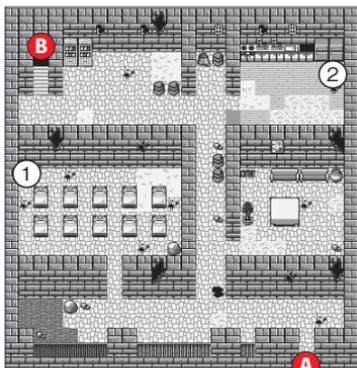
彼らの大半は「ある日突然」発狂してしまい、アジト内部は無作為に互いを殺しあう殺人狂が跋扈する地獄となっている。ただ一人正気を保っている男が、彼らを閉じ込めるために入口を外側から塞いでいる。

外周

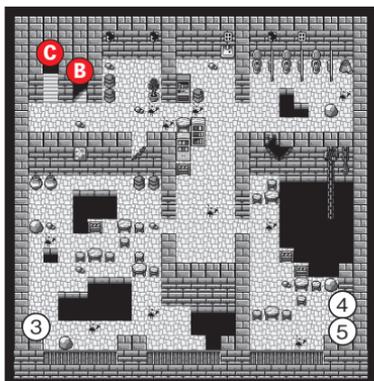


山岳地帯へ

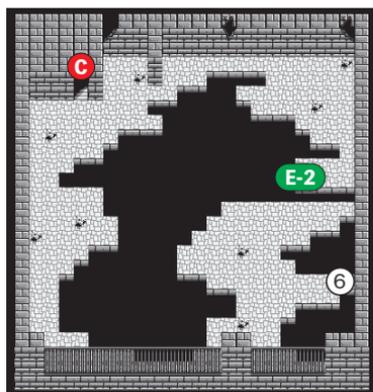
1F



2F



3F



テロリストのアジト・アイテム

①	薬箱 × 5
②	オーバードライブ SY × 5
③	ミサイル
④	波紋ワイン × 5
⑤	バズーカ砲 × 3
⑥	核弾頭

EVENT

◆ E-1: のこされた正気

アジト入口を一人の男が塞いでいる。彼も義勇軍のひとりだが、他のメンバー全員が発狂して殺し合いを始めたため、彼らを外に出さないよう建物を封鎖しているという。話しかけても絶対に通してくれない。

経過日数 20 日以降は次第に衰弱していき、25 日を過ぎると力尽きる。それ以降なら建物に入ることが可能になる。主人公スタンドが「カーペンターズ」か「補助型」であれば、衰弱している彼を治療することもできる（邪悪度 -2）。ただ、治療したからといって通してくれるわけではない。

彼が生きている間（24 日目まで）でも、「男を殺して建物に入る」ことができる。ただし、殺害するとジョースター御一行全員の友好度が大きく下がり、邪悪度が大幅に上がる。

兵士をどの状態で殺したかによって、具体的な変動値は以下のように変わる。

- ・19 日目まで、あるいは治療後の状態……全員の友好度 -2、邪悪度 +8
- ・20 日目～22 日目、疲労している状態……全員の友好度 -3、邪悪度 +9
- ・23 日目～24 日目、倒れている状態……全員の友好度 -5、邪悪度 +10

「御一行との友好度を下げたい」「邪悪度を一気に稼ぎたい」などの特別な事情でもない限りは、良心と正気を保っているこの男を殺害してもメリットはないだろう。

◆ E-2: 行きはツライが、帰りは…?

3F 東側の奥、岩の向こう側に、ひとりの兵士が取り残されている。岩を何度が調べると破壊できるので、兵士に近づいてみよう。彼も狂っていないようだが、ここに追い詰められて困っているのだとか。床に空いた穴から 1F のソファめがけて飛び降りることができる（全員に 50 ダメージ）。特性「高所恐怖症」持ちの場合、主人公のみさらに SP-40。1F までショートカットできるぞ。

ENEMY DATA

シンボルエンカウントの戦車やヘリを倒すと、取得メッセージはないが「鉄くず」が手に入っている。

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	重戦車	1000	1000	500G	メディカルツール 鉄くず 5 個	距離 M。1 体。下手なボスより強い。電気・大地属性が効く。
	戦車	500	600	500G	メディカルツール 鉄くず 3 個	距離 M。1 体で出現。かなり強い。弱点は電気・大地属性。
	武装ヘリ 武装ヘリス	200	200 300	150G 200G	メディカルツール 鉄くず 1 個	距離 S・L。1 体。低空飛行している方は距離 S 風属性が有効。
	狙撃兵	200	300	200G	スナイパー ライフル	距離 L。2 体で出現。「狙撃」の一撃死が怖い。
	歩兵	100	100	85G	携帯食料	距離 L。複数で出現する。全体攻撃で蹴散らそう。
	敗走兵	50	30	10G	携帯食料	距離 L。1 体。主に「テロリストのアジト」で遭遇する。弱い。
	歩兵	150	100	85G	サブ マシンガン	距離 S。2 体。「テロリストのアジト」内の歩兵はこちら。
	ドラム缶	300	70	100G	ダイナマイト	距離 S。1 体。「テロリストのアジト」内でのみ出現。少し硬い。

●ダンジョンMAP●

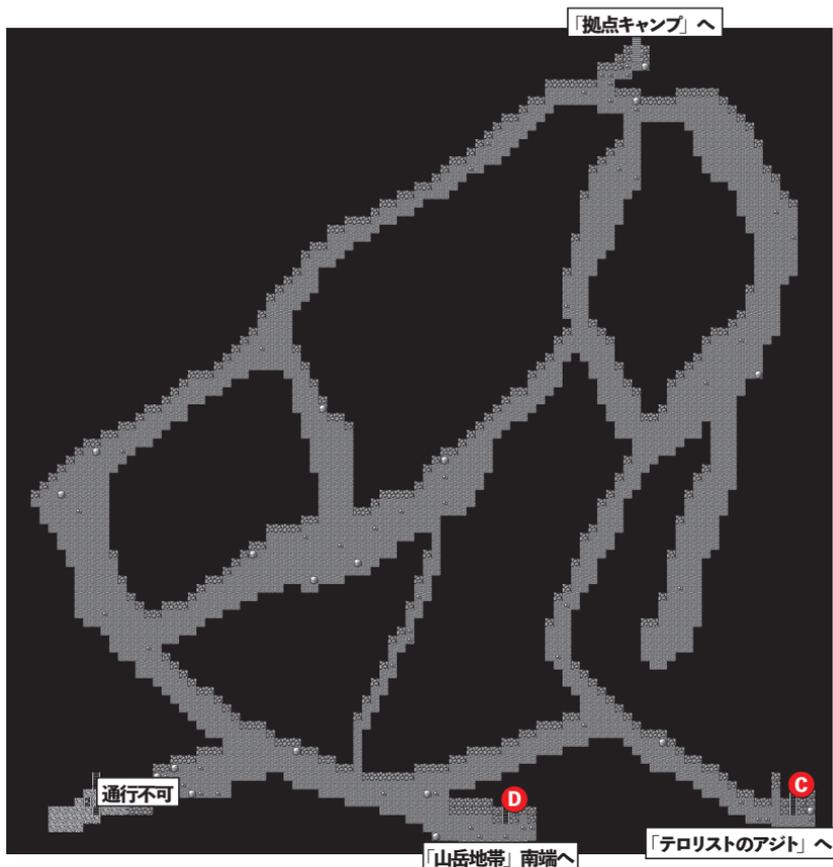
地下洞穴

クリア後特典である「周回プレイ」時のみ、拠点キャンプにある畑の裏から入れるダンジョン。非常に広いが単純な構造をしており、ひたすら南に進んでいけば出口に辿り着ける。

地下洞穴内には屍生人が大量に徘徊しているが、地上の戦車やヘリと比べればまったくのザコ。サクッと蹴散らしてしまおう。

南側の出口からは「山岳地帯最南端」と「テロリストのアジト」前のニヶ所に出られるようになっている。ここを使えば安全に「テロリストのアジト」と行き来することができるので、周回プレイ時にはうまく活用してやろう。

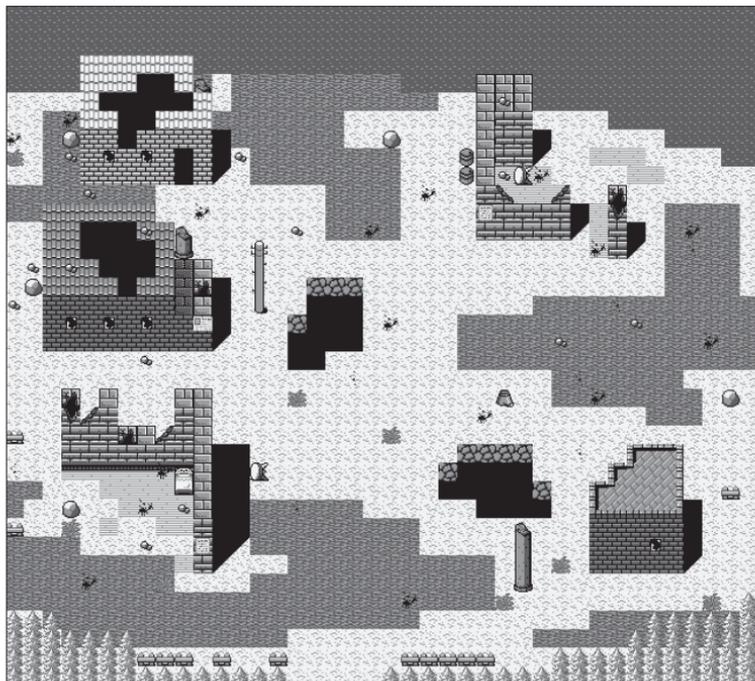
「山岳地帯最南端へ」の出口を抜けると、山岳地帯の「D 地点」に出られる。D 地点から北にまわりこんで、あとは西にまっすぐ行けば目的地「サンダーバンズ」の町だ。



●市街MAP●

廃墟の町

山岳地帯南側にあった町。完全に壊滅させられている。動くものは兵士と戦闘ヘリだけだ。



山岳地帯へ

◆いつのまにか溜まっている「鉄くず」の活用法

「山岳地帯」を抜ける際に、どうしても避けて通れないのが、武装ヘリや戦車などの強敵との戦闘。NPCの仲間たちとなんとか撃退したあとで、気づくとアイテム欄にストックされているのが「鉄くず」だ。基本的には使いみちのないアイテムだが、承太郎が同行している時に使用すると『星の白金』が「ペアリング弾」か「ライフル弾」に改造してくれるぞ。近距離パワー型のスタンドが戦闘中にこれらのアイテムを使うと、距離を無視した物理攻撃を行えるのだ。

また、主人公スタンドが「クイック・シルバー」の場合は、鉄くずをそのまま使ってSPを20回復できる。SP消費が激しいこのスタンドにはありがたい回復手段だ。

主人公スタンド「カーペンターズ」なら、レベル14で習得する「カスタマイズ」で鉄くずを「医療ボッド」「医療ツール」「ペアリング弾」「ライフル弾」のどれかに改造できるぞ。それぞれ低確率だが、ただ持っただけでも仕方ない鉄くずを有用なアイテムに変える機会があるのはうれしい。「カスタマイズ」の消費SPはたったの5なので、余裕があるときに試してみるのもいいだろう。

サンダーバンズ

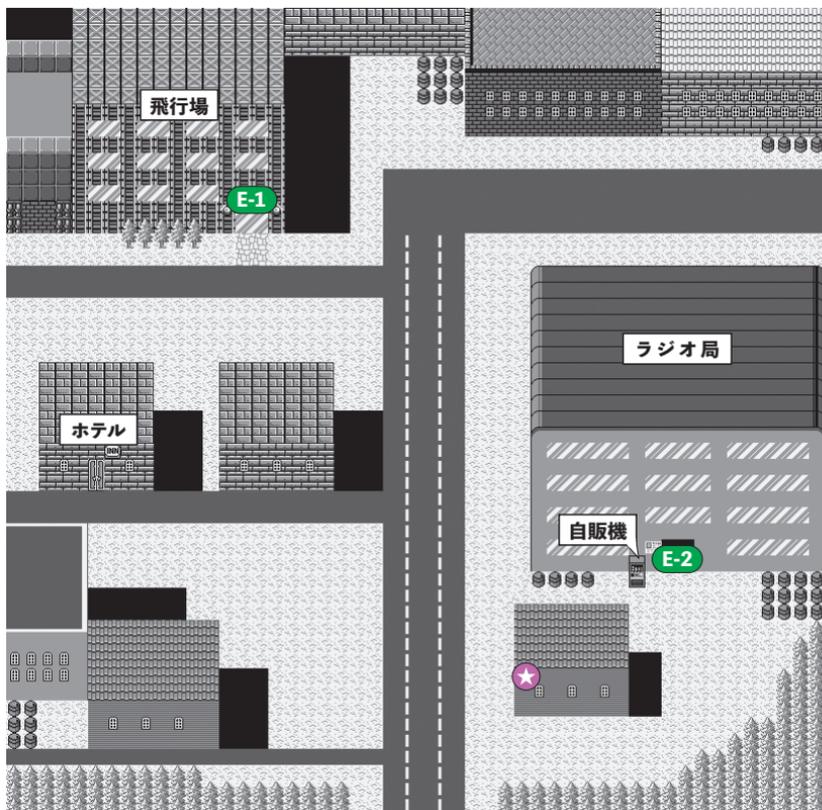
MAP・散策ガイド

基本情報

最短日数	16	ショップ	○
同行者	○	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

紛争地帯を抜け、ようやく到着した「サンダーバンズ」の町。ここにある飛行場からサウジアラビアに飛ぶのが目的だ。ヘリや戦車や爆撃をかいくぐって命からがら辿り着いてみれば、この町の中は平和そのもの。道中で見かけた廃墟や避難民キャンプがウソのようだ。住民たちはそれを訝しがりつつも、戦火に巻き込まれていない現状に安堵している。

●市街MAP●



山岳地帯へ

SHOP DATA

この町の自動販売機には、今までの町で購入できた飲み物がすべて揃っているぞ。

自動販売機					
ドラコーラ	50	HP35回復	ダイヤモンドC	300	HPを大幅に回復
エコーズハイ	50	HP・SP小回復	オーバードライブSY	300	SPを大幅に回復
GE コーヒー	50	HP10回復・毒解除	レクイエムGE	300	状態異常を回復
FF ボカリ	50	HP・SP10%回復	波紋コーラ	300	全体のHPを小回復
波紋茶	50	SP20回復			

※ ホテル内レストラン・売店の品揃えは拠点キャンプと同じ

EVENT

◆ E-1: 紛争地帯からの脱出

飛行場目当てでこの町に来たというのに、「飛行機は飛ばせない」と言われてしまう。海上に控えている国軍の空母と戦闘機が、離陸する飛行機を無差別に撃墜しているというのだ。そんな状況で無理に飛行機を飛ばしたとして、命がいくつあっても足りない。状況が変わるまで悠長に待っている時間はないのだが……飛行機が飛び立てるようになってから再度ここを訪ねれば、サウジアラビアへ出発できる。

女主人公で「バニースーツ」を装備していた場合は、「その恰好はマズい」ということで制服に着替えさせられてしまうぞ。

◆ E-2: 自慢のラジオ局

住人の話を聞くと、この町の自慢は立派なラジオ局だと口をそろえる。確かに市街でもひととき大きな建物だ。紛争地帯のド真ん中でも放送を続けているというところでなら、何か状況を打開するような情報を得られるかもしれない。

ある女性は「局内で怪奇現象を目にした」と話し、「あそこは何かおかしい」と訴える者も。

「なぜこの町だけは平穏なのか」「なぜ国軍は無差別に飛行機を撃墜するのか」「突如として発狂したテロリストたちに何があったのか」、そしてそもそも「なぜこの地帯は戦争状態にあるのか」。

ここに来るまでに目にしたこの地域の状況には、どうにも不可解な点が多い。まるで何者かに先へ進むのを妨害されているような……などと勘ぐってしまうのは、さすがに考えすぎだろうか。

いずれにしても、今はラジオ局を調査してみるほかなさそうだ。

ENEMY DATA

街中には、敵は一切出現しない。以下の敵はすべて「ラジオ局」内のものだ。

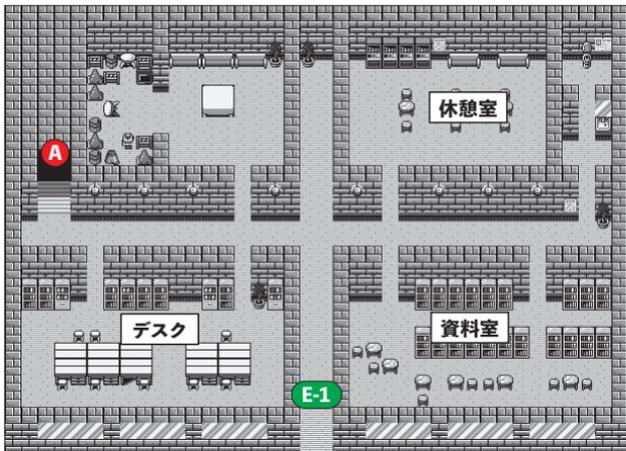
シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ダストボックス	50	10	10G	ダイヤモンドC	距離 M。2体で出現。弱いが、シンボルが多いうっとうしい。
	屍生人	110	130	30G	携帯食料	距離 S。1体。戦場を駆け抜けてきた主人公たちの相手ではない。
	半屍生人	130	150	30G	波紋ワイン	距離 M。2体で登場。動きの速いシンボルのゾンビはだいたいコイツ。

●屋内MAP●

ラジオ局

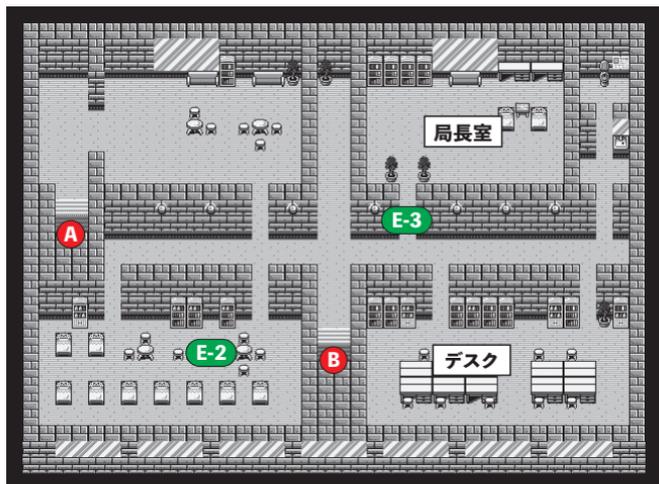
サンダーバズの町が誇る大きなラジオ局。4階建てになっている。1Fには資料室や休憩室があるが、休憩室の自販機は全て故障して使えない。2Fに入ると大量のゴミ箱が飛びはねているが、まったく騒ぎになっていない。ゴミ箱はスタンド体ではないようだが…?北東の「局長室」にはカギがかかっているぞ。

1F



市街へ

2F



2Fを飛び回っているゴミ箱は廊下にいる間しつこく追いかけてくるが、部屋に入ると追跡が緩む。うまくひきつけて誘導しよう。

2Fを探索していると、たまにガレキが落ちてきてダメージを受けてしまうぞ。

●ストーリー●

◇スタンド使いが待ち構える「ラジオ局」を突破しよう!

情報収集のためラジオ局に向かった主人公たち。建物内に入った途端、ドアを封鎖されて脱出不可能にされてしまう。目的はわからないが、敵スタンド使いは主人公たちの動向をつかんでおり、いよいよ直接的な手段で旅を妨害しにかかってきたようだ。ここから脱出するには、局内を探索して敵スタンド使いたちを直接叩くしかない。



◀閉じ込められれば、外から自販機は使えない。

飲み物は外の自販機を使ってくれよ
なんとかわコンパニオンとかが設置したヤツで
定期的に補充してくれて助かるぜ

EVENT

◆ E-1: 閉じ込められた!

不思議な力で出入口を封鎖され、外に出られなくなってしまう。こちらに敵意を持つスタンド使いが建物内に複数いるようだ。局内では回復アイテムの補給がほとんどできないので、慎重に進もう。

◆ E-2: 震災孤児の女の子

[条件] 「チョコバー」を所持している E-6「二人組のスタンド使い」をクリアしていない

2Fの部屋にいる女の子は局長の親戚で、親兄弟を失ってここまで逃げてきた震災孤児なのだろう。

3Fで入手できる「チョコバー」を女の子にあげると**邪悪度-1**。イベント後、ゴミ箱を操っていたスタンドと戦闘になる。**攻撃してしまうとゲームオーバー**なので、「考える」を使おう。戦闘終了後、「山吹色の秘薬」を入手。また、このイベント後は局内のゴミ箱スタンドが消滅する。ガレキでダメージを受けることもなくなるぞ。

4Fボスを撃破した後だと、チョコバーを所持していてもこのイベントは発生しない。3Fでチョコバーを入手したら、その足で女の子に渡しにきてあげよう。

◆ E-3: 陰謀と動機

[条件] 「インク&ラウル」撃破後

2Fの局長室はカギがかかっていて入れないが、4Fボス撃破後に入れるようになる。本棚にある日記を読めば、彼らの目的や敵組織のことが何かわかるかもしれない。

●BOSS攻略●

中ボス?

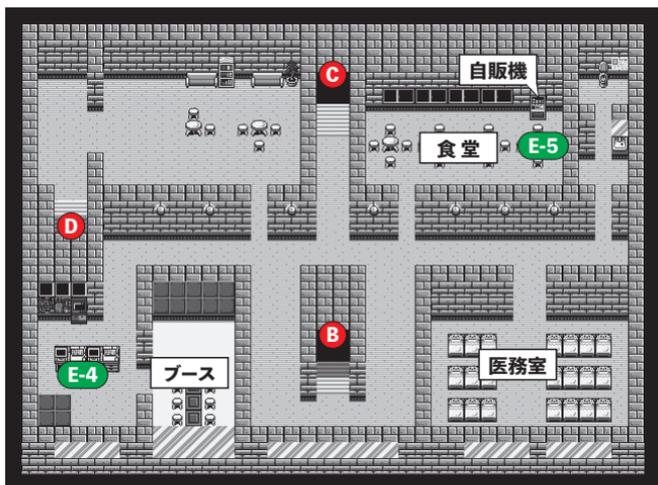
震災孤児 アリス (スタンド: セヴン・ダスト)

発見した暴走スタンドに半ば操られている少女。スタンドは別人格として振る舞い、本体のストレスや破壊衝動を発散しているようだ。スタンドが活動するための「糖分」を欲しており、チョコバーを目にするとうるい掛かってくる。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
アリス	50	-	-	-	暴走したスタンドに操られた震災孤児。倒してしまうとゲームオーバーだ。
7・ダスト	-	-	-	-	何もしてこないが、こちらの攻撃も無効。サッサと「考える」で終わらせよう。
ダストボックス	50	-	-	-	距離Sが1体。距離Mが2体。コイツらの攻撃で仲間の「我慢」状態が解除されてしまうと非常にマズい。

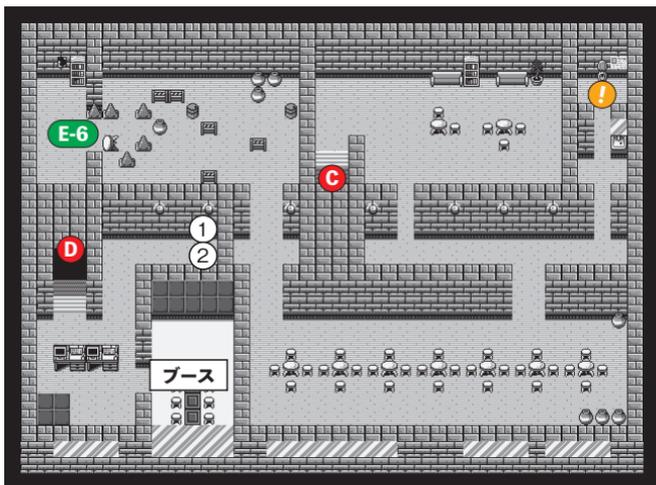
3F



3Fまで進むと、パーティ全員が強制的に「疲労」状態に。移動速度が低下して、歩くごとにダメージを受けてしまうのだ。どうやらこの階にいる敵スタンド使いの仕業のようだ。この「疲労」状態、実は「風邪薬」で解除できるぞ。食堂にある自販機では「携帯食料」を200Gで購入可能。

ふたつある階段のうち、西側のは4F収録ブースに続く階段。ここある宝箱からは回復アイテムを回収できる。必要ならただいておこう。3Fでロックされていた扉の先には、大量の屍生人が待ち構えている。主人公たちをここに閉じ込めた敵スタンド使いの元凶はすぐそこだ。

4F



アイテム	
①	波紋ワイン × 5
②	オーバードライブ SY × 5

◆ E-4: 冴えない中年ADの正体は…

3Fに入った途端に襲われた異常な疲労感、西側のデスクにいるこの男のスタンドによるものだ。話しかけると「デジャ・ブードゥー」と戦闘に。撃破後、4Fへ続く扉のロックが解除される。

◆ E-5: 貴重なお菓子は子供のために

【条件】「デジャ・ブードゥー」撃破後

食堂にいる男に話しかけると「チョコバー」をわけてもらえる。「できれば子供にあげてくれ」とのこと。2Fにいた女の子にあげよう。チョコバーを主人公が持ったままこの町を離れると、**邪悪度+1**されてしまうぞ。

◆ E-6: 二人組のスタンド使い

最上階である4Fの最奥で主人公たちを待ち構えている二人組の男。ボス「インク&ラウル」と戦闘になる。主人公スタンドが「ミラルクス」の場合、戦闘前に特殊会話あり。

● BOSS攻略 ●

ストーリーボス

中年スタンド使い デジャ・ブードゥー

(スタンド: ヘヴィ・ステレオ)

3F デスクに座っている一般人…かと思いきや、この男が「疲労」スタンドの本体だつたようだ。ひたすら状態異常「疲労」をバラ撒いて行動不能を狙ってくる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
デジャ・ブードゥー	300	100	300G	山吹色の秘薬	距離 M 固定。 行動不能の「疲労」状態が厄介。 HP が低いので速攻で倒そう。



ストーリーボス

「五感」と「洗脳」コンビ インク&ラウル

(スタンド: リップス&シンセシス)

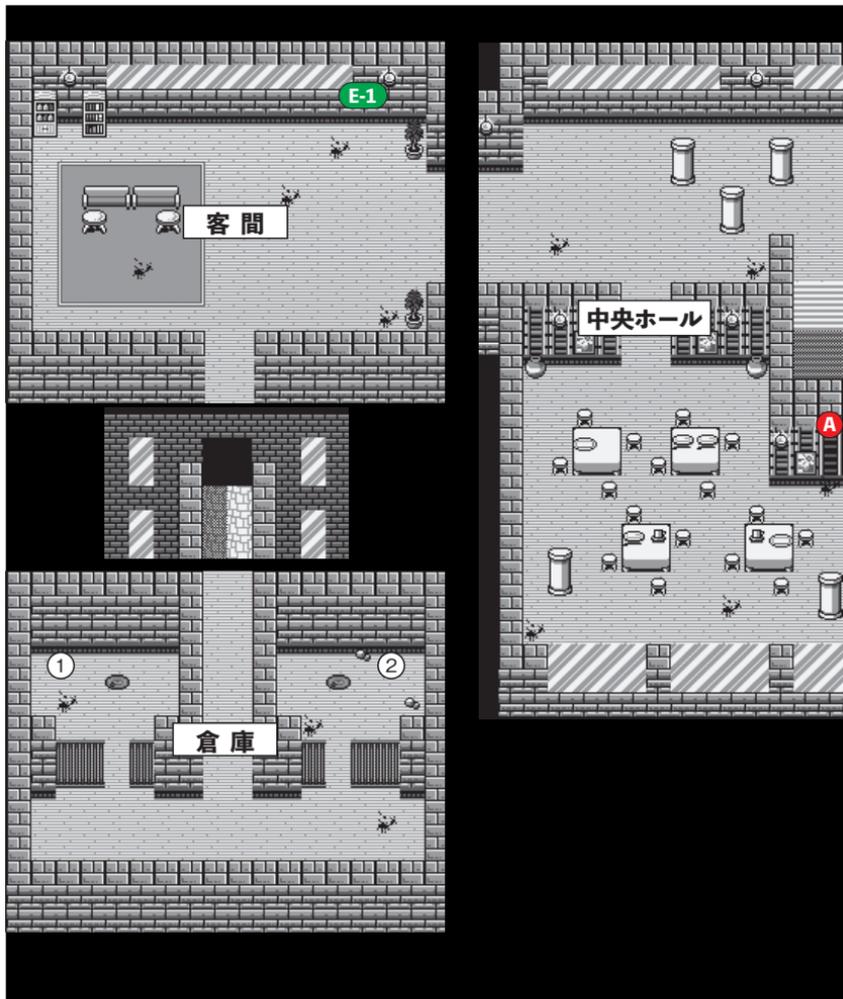
五感を遠隔通信する「シンセシス」と、耳でささやいた言葉で相手を洗脳する「リップス」を操る二人組。「人間の部品」を寄せ集めて作った肉塊で二人の能力を増幅・強化しているので、肉塊を破壊することも無力化できるだろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
インク&ラウル	500	300	1300G	クレイジー DX	距離 M 固定。二人で一組。 兵器攻撃の状態異常「警戒」「吹っ飛び」が面倒。回復もする。
肉塊	1000	500	300G	山吹色の秘薬	距離M固定。物理攻撃も有効。 戦闘開始時に「暗闇」状態を付与する。 あらゆる状態異常を扱う強敵だが、特に「五感殺し」状態の「命中率95%低下」効果が脅威。

「インク&ラウル」撃破後は、町の飛行場から飛び立てるようになっているぞ。

To Be CONTINUED

2F・見取り図



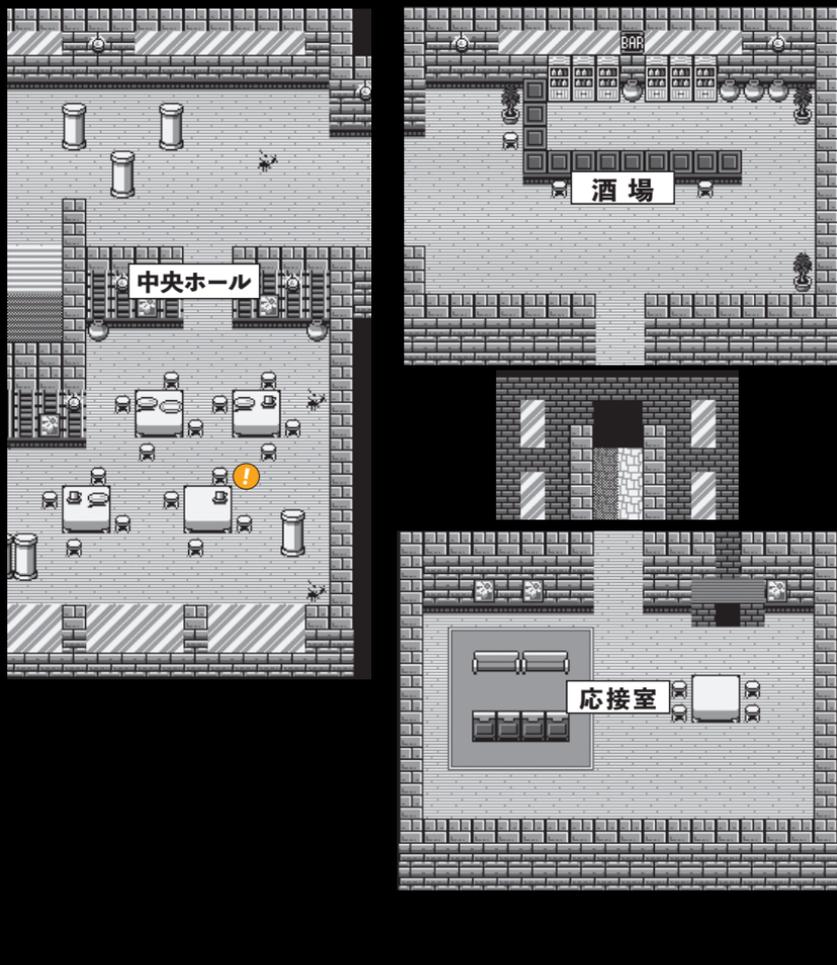
2F 倉庫・アイテム

- | | |
|---|--------------|
| ① | オーバードライブSY×5 |
| ② | 酒場のカギ |

2Fでは、まず南西にある「倉庫」から「酒場のカギ」をとってこよう。名前の通り、酒場で使うカギのようだ。

「客間」の壁にある貼り紙や本棚からは、探索に役立つ情報を得られるぞ。他の探索者が遺したものらしい。

「中央ホール」階段裏にあるハシゴ(A)はシャッターで閉鎖されている。気になるところだが、後回しにして他の場所を探索しよう。



EVENT

◆ E-1: 残された手がかり

屋敷の主「チャーリー・リッチ」という富豪は、自身のスタンド能力で閉鎖空間としたこの屋敷にスタンド使いを閉じ込めて、潜水艦と生還を景品とした謎解きゲームをさせるつもりだったらしい。

屋敷内を探索していると、主人公たち以外の「参加者」が生前に遺したメモやメッセージを見つけられる。いずれも脱出に役立つ情報なので、本棚や死体をくまなく調べて探し出そう。

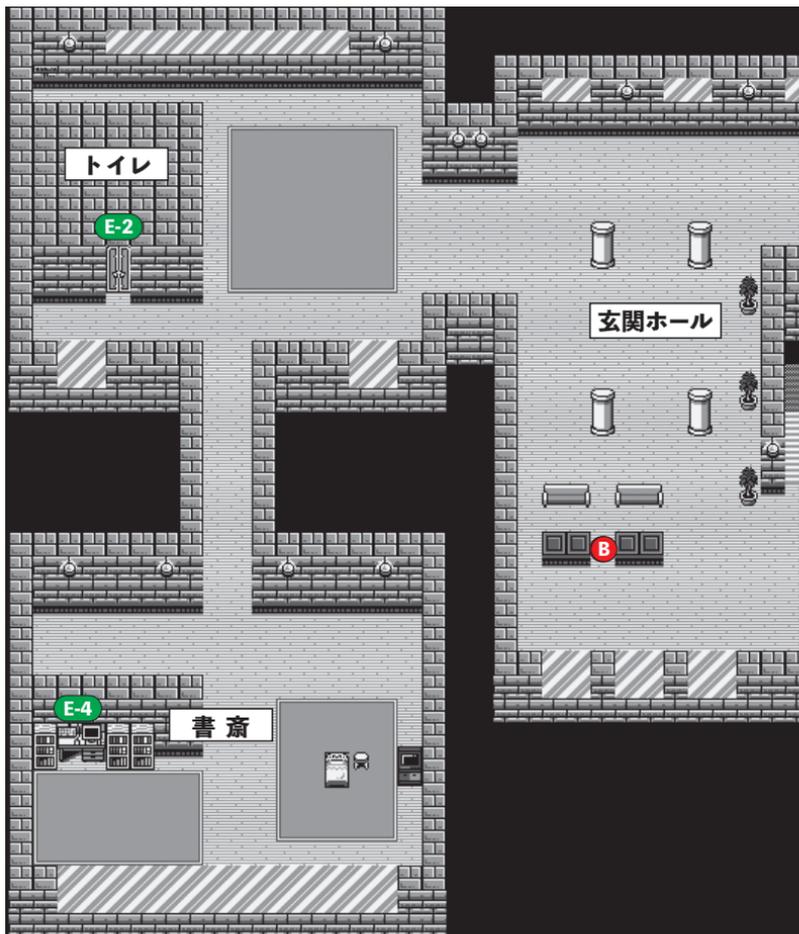


トイレ

◆ E-2：セーフルーム

1F 西にあるトイレは数少ない安全地帯だ。ここには石もゾンビも出現しないぞ。本棚には石の特性を調べた探索者のメモが挟まっている。ホル・ホースに話しかければ現在の情報を整理してくれるので、何をすべきかわからなくなったら、ここに避難して状況を確認しよう。また、洗面台を調べれば何度でも「飲料水」を補給できるぞ。

1F・見取り図

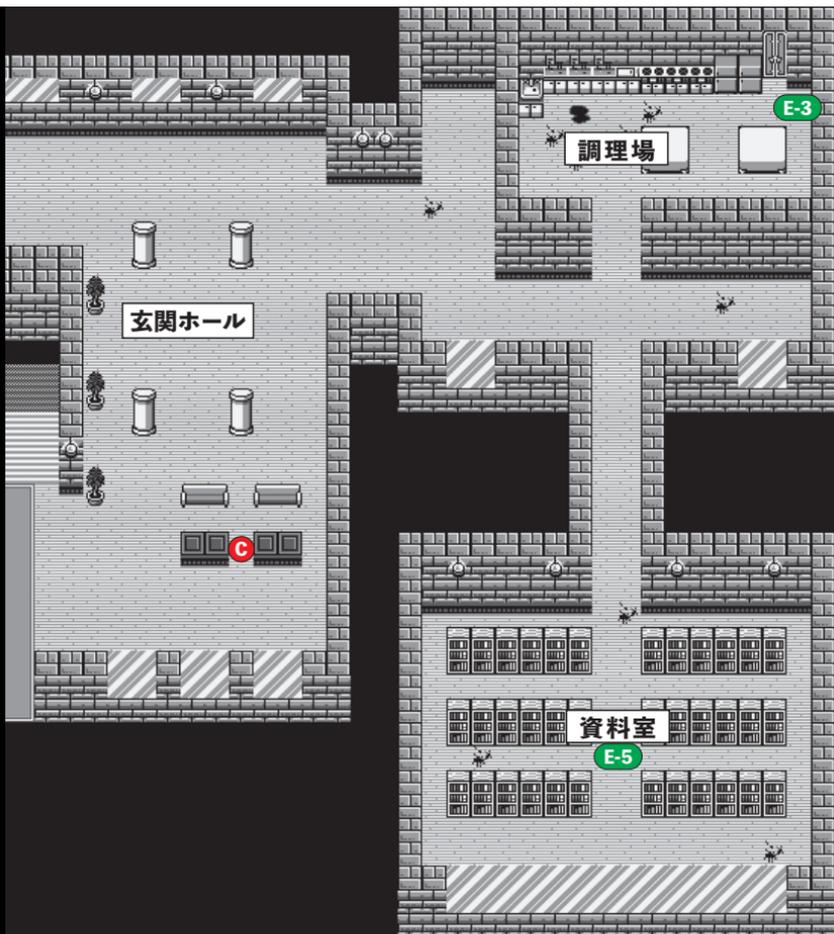




ストックヤード

◆ E-3：ふたつめの安息地

1F 東「調理場」の床を調べると「ストックヤード」を発見できる。こどもトイレと同じく安全地帯になっているぞ。経過日数が 26 日以下なら、ベッドで仮眠をとることも可能だ（全快・日数 +1）。ただし、2F「中央ホール」にあるハシゴ（A）のロックを解除した後は入れなくなってしまう。経過日数 20 日以下でここに辿り着くと、特殊なイベントが発生する。この場合はここで仮眠をとれない。また、クリアまでにボス戦が追加される。（詳細は 200 ページ E-3 β：もう「ふたり」の生存者を参照）



◆ E-4：書斎の端末

1F 西の「書斎」にある端末を調べると、パスワードの入力を求められる。
解除できれば、1F「玄関ホール」右側に B1「電源室」へ続く階段 (C) が現れるぞ。

◆ E-5：資料室をさぐれ！

1F 東の「資料室」では情報を集めることができる。本棚からは日記や調査資料を発見できるぞ。必要な情報はすべてここにあるので、何かわからないことが出てきたら資料室で調べよう。

◆ E-6：発着場の端末

1F「玄関ホール」左側に現れた階段を降りると、B1「発着場」に出る。ここにある端末にもパスワードがかかっている。パスワードを入力すると2F「中央ホール」にあるハシゴ (A) のロックが解除される。

◆ E-7：電源室の端末

B1「電源室」にある端末で、潜水艦への燃料供給ポンプを操作できる。他の端末とは異なりパスワード入力不要だが、電力が来ていない。どこか別の場所から電力を供給する必要があるぞ。

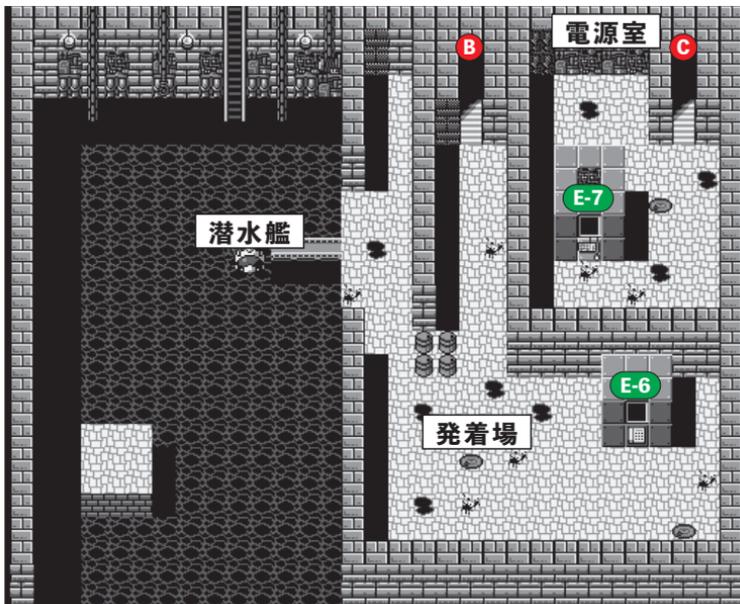
◆ E-8：屋根裏部屋の端末

3F「屋根裏部屋」にある端末にパスワードを入力すると、B1「電源室」の端末に電力を供給できる。電源室の端末から燃料供給ポンプを ON にすれば、潜水艦に乗り込んでこの屋敷を脱出することができるぞ。

◆ E-9：屋根裏部屋の隠し端末

3F「屋根裏部屋」の左下隅にも端末が隠されている。調べると前置きなしでパスワードを求められるが…？このパスワードだけは、館の中にもヒントが一切ない。解除できれば屋上へのハシゴ (D) が現れる。

B1・発着場／電源室



3F・屋根裏部屋

黒幕「シルバー・フォックス」が隠れている屋根裏部屋。彼に話しかけると「助ける」「助けない」で選択肢が出る。「助ける」と邪悪度 -1、「助けない」と邪悪度 +3。どちらを選んでも彼はホル・ホースに始末されてしまう。「助けない」を選んでいた場合は30000Gと「携帯食料×10」を入手。

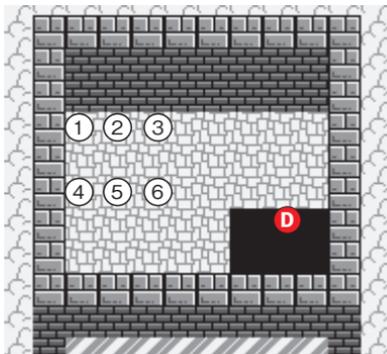
このイベントの直後にかかわらず「呪いの石」が出現するうえ、シルバー・フォックスが死亡すると「呪いの石」の出現頻度が大きく上昇してしまう。クリアに必須のイベントではないので、うまく石を避ける自信がなければ、彼には話しかけずに放っておいたほうがいいだろう。



屋上

3F「屋根裏部屋」で隠し端末のパスワードを解除すると現れるハンゴ (D) から屋上に出られる。大金やアイテムが無造作に置いてあるが、狭い屋上で高速の「呪いの石」が追いかけてくるので、回収は困難。

屋上・アイテム	
①	50000G
②	波紋ワイン ×5
③	拳銃 ×10
④	レクイエム GE ×5
⑤	オーバードライブ SY ×5
⑥	ダイヤモンド C ×5



◆ E-3-β: もう「ふたり」の生存者

【条件】「富豪の屋敷」に到着した時点での日数が20日以下

「ストックヤード」を発見している

1F東「調理場」の床を調べると発見できる「ストックヤード」では、経過日数20日以下だった場合のみ、隠れていた生存者の女性と遭遇できる。彼女もまた、富豪に招かれた組織のスタンド使いのようだ。

遭遇時に主人公の邪悪度が5P以上だと、彼女の「見捨てないで」という懇願に対して選択肢が出る。

「見捨てない(はい)」選択をした場合は**邪悪度-2**。

「見捨てる(いいえ)」選択をした場合は**邪悪度+1**。

どちらを選択しても、同行しているホル・ホースが「彼女を助ける」と主張するので結果は変わらない。

このイベント後、屋敷を探索していると「謎の男」を見かけるようになる。男は強力なスタンドを持っているようだが、錯乱しているのかゾンビを蹴散らして走り去ってしまい、話しかけることはできない。

男が2F「中央ホール」のハンゴ(A)前にいるタイミングで話しかけるとボス戦(一戦目)。

主人公スタンドが「レッド・ガーランド」の場合、戦闘開始時に追加台詞あり。

エクストラボス①

錯乱したスタンド使い 謎の男

(スタンド: パワー・オブ・ドリームス)

近距離パワー型スタンドを操る謎の男。正気を失っているのか、**問答無用で襲い掛**かってくる。「事象の規模を増大させる(比喻を現実にする)」能力で「竜巻を巻き起こす威力のパンチ」「地を揺るがす蹴り」などを放つ滅茶苦茶な相手だ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
謎の男 (一戦目)	800	2000	2000G	クレイジー DX	距離S固定。 HPと破壊力・持続力は高いが、精神力とスピードは低い。精神技や太陽属性で攻めよう。 「ブッزن・混乱・油断」が有効。

その後、B1「電源室」でも再び現れてボス戦(二戦目)に。

特に二戦目は手ごわい。全てのステータスが「エジプト上陸後のボス敵」並という規格外の強さだ。男を撃破しない限り先に進めないで、戦略や装備をしっかり練ってから挑もう。火力が低い主人公スタンドは、味方に攻撃を任せて回復や支援に集中すること。余裕があれば「ダイナマイト」などのアイテムで攻めるのもいい。戦闘向きのスタンドは仲間と共に最大威力の技で一気に攻めよう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
謎の男 (二戦目)	1200	3000	2500G	クレイジー DX	距離S固定。 全体的に強くなっており、特に弱点だった精神力とスピードが大幅に上昇している。 高威力の全体技「地震」と防御無視の「踏みつけ」が非常に強力。「岩石弾」で全体に暗闇状態を付与してくるのも厄介だ。 状態異常「ブッزن」に弱いので、狙って足止めていこう。確率は低いが「暗闇・混乱・出血多量・呼吸困難・波紋」も有効。

二戦目に勝利してからストックヤードに戻ると、ここでも別のボスと戦闘に。ストックヤードに戻らずに潜水艦に乗り込もうとしても、ホル・ホースに引き留められて進めないぞ。



エクストラボス②

屍生人 シャーデーゾンビ (スタンド: ???)

彼女は直接戦闘には一切むかないスタンド使いだったが、屍生人になったことで「戦う力」を得られたようだ。彼女の能力による「契約の遵守」はどこまで有効だったのか。それは本当に必要だったのか。今となっては確かめる術もない。

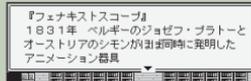
敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
シャーデーゾンビ	1000	1000	5000G	勝者の証 (40%)	距離 M 固定。 精神力が非常に高い。 難易度「ハード」だと「恨みのパワー！」で自己強化することがある。 戦闘中、ホル・ホースは常に「我慢」状態になっており、一切行動しない。

ストックヤードのボスを撃破すれば、一連のイベントは終了となる。潜水艦に乗り込んで脱出しよう。

◆屋敷に隠された「仕掛け」の一部をここで紹介



▲1F 西の「トイレ」裏にある「壁のラクガキ」。なんだか、ものすごくイヤな予感がある。



◀▼1F 東「資料室」の本棚には、探索とは関係なさそうな情報も。一体、どういうことだろう？

2F 西の「客間」にある二つの死体は、主人公たちが屋敷に到着した時の日数が「20 日以前」の場合には存在しない。▼▶



きれいな女性と一緒に写った写真を握りながら死んでいる

死んでいる

▼1F 東「調理場」に並んでいる流し台を調べると「飲料水」を入力できる。調子によって順に調べていくと、とんでもない罠が。



もう 上げられない

コラム 元ネタ紹介 ②

主人公スタンドと同じく、本作に登場するオリジナルの敵とスタンドにもそれぞれ名前の元になった音楽グループや楽曲が存在する。このページではそのうちの一部を紹介しよう。

本体 (スタンド)	元ネタ	備考
スティール (ダン・ペン)	Dan penn	70年代以降に活躍した作曲家兼ソウルシンガー。
レインボウ (ベント・アウト・オブ・シェイプ)	Rainbow (Bent Out of Shape)	リッチー・ブラックモアが結成したハードロックバンド。スタンド名はバンドのラストアルバム。意味は「捻じ曲げる・酔わせる・狂わせる」といったところ。
フレウ (ライノセラス)	Jean-Philippe Freu (Rinôçérôse)	フランスのエレクトロニック・ミュージック・バンド。結成メンバーのふたりは元・社会心理学者という異色の経歴。「ライノセラス」とは、精神病院の患者が描いた絵の題らしい。
ユタ (セインツ)	Utah Saints	90年代のエレクトロニカ・バンド。「Saints」とは「天国に昇った人」という意味。(単数の Saint は「聖人・立派な人」)
エミリオ (チキン・シャック)	Chicken Shack	60年代のイギリスのブルース・バンド 紅一点のクリスが結婚・脱退した後は活動が停滞して、そのまま解散してしまっただ。本国でも影が薄いバンドらしい。
ケイト (アルハート)	Al Hirt	ニューオーリンズ出身のトランペット奏者。テレビ番組「グリーン・ホーネット」テーマ曲を手掛けた。本体の名前は、同作でブルース・リーが扮した日本人「カトー (ケイトと発音される)」から。
ジョーイ (マーダードールズ)	Joey Jordison (Murderdolls)	メタルバンド「スリッパノット」のオリジナルメンバーであるジョーイ・ジョーディソン主宰のホラー・ロックバンド。
ヘイママ (ブラック・アイド・ピーズ)	Hey Mama (The Black Eyed Peas)	アメリカのヒップホップグループ。このスタンドは開発中の「スタンド募集」企画で採用されたもの。
ヘニング (メタリウム)	Henning Basse (METALIUM)	スタンド名はドイツのヘヴィメタルバンド。本体はヴォーカルから。
ドン・チェリー (ダーティ・ワーク)	Don Cherry (Dirty Work)	ドン・チェリーはオクラホマ出身のジャズトランペット奏者。スタンド名はローリング・ストーンズのアルバム / 曲名から。このスタンドと本体も募集企画から採用されたものだ。
デジャ・ブードゥー (ヘヴィ・ステレオ)	Deja Voodoo (HEAVY STEREO)	1st アルバム『デジャ・ブードゥー』がヒットしたにもかかわらず、レコード会社から契約破棄され、メンバーを引き抜かれて解散してしまった リストラやもめバンド 。
アリス (セヴン・ダスト)	Alice Cooper (Sevendust)	アトランタのオルタナティブメタルバンド。半狂乱とも言われるほど攻撃的なメタルサウンドをかき鳴らす。「アリス・クーパー」のカヴァー曲が特に有名。
ラウル (シンセシス)	Raul Midón (Synthesis)	生まれつき全盲 のギタリスト / ヴォーカリスト。スタンドはアルバム名から。音楽や音声の「合成」を意味する。
DJ インク (リップス)	Lipps, Inc	80年代に活躍したアメリカの音楽ユニット。ユニット名は「Lip Sync」(= ロバク) から。名前通り、PVには本人たちではなく他人がロバクで出演した。
シルバー・フォックス (アンチェインド・メロディ)	Unchained Melody	1955年の楽曲。様々な国とアーティストで500種類以上ものバージョン(カヴァー)が録音された。映画「ゴースト / ニューヨークの幻」の主題歌が最も有名なバージョンだろう。
財団戦闘員・ガラハド	ロマンシング・サガ	主人公のひとり「グレイ」の仲間である聖騎士。特に「 アイスソード 」のイベントで有名。
財団戦闘員・ミリアム	ロマンシング・サガ	おなじく「グレイ」の仲間。火の術法が得意な女術士。本作で「 火炎放射砲 」を習得するのもここから?



紅海の孤島へ エジプト上陸

日本を離れて何夜を明かしただろう
道のりは決して平坦ではなかった

きみの手はいくつもの傷と痛みに触れた
死を覚悟したことさえ幾度もなくあったはずだ

きみの目は何を映してきただろう
きみの心は何度ふるえただろう

ここは道半ば。旅はこの先も続く
ただ意志の光を標として

中盤
合流
後

紅海の孤島

MAP・BOSS攻略

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	18*	ショップ	-
同行者	1	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

セスナが墜落した後、御一行は SPW 財団に保護され、サウジアラビア西海岸から紅海へ。ボートで紅海を渡ればよいよエジプトに到着だが、その前に小さな島に寄っていくことに。ジョセフの話では「この旅にとって、ものすごく大事な人」に会うためだそうだが…「潜水艦ルート」を進んできた場合は、ここで御一行と再会・合流する。

●ストーリー●

◇辿ってきたルートで、シナリオは大きく変化する

「原作ルート」だと、この小島にはアヴドゥルの父親が世を捨てて独りで住んでいる。自身もスタンド使いであるらしい彼に、ジョセフは息子の死を伝えにきたのだ。いたたまれなくなったボルナレフは、その場を離れてひとり砂浜へ向かう。

ボルナレフが砂浜で見つけた光るものを手にすると、なんとランプの魔人が現れて「願いを3つ叶えてやる」と言うではないか。敵スタンドの襲撃を疑うボルナレフに、魔人は金貨や財宝を出現させて「願い」を迫る。亡くした妹と友人が脳裏をよぎり、ボルナレフは「死者を蘇らせることはできるのか」と魔人に問う。

●草原MAP●

「原作ルート」では、ボルナレフとアヴドゥルの二人で敵スタンド『審判』（ジャッジメント）のカメオと闘うことに。アヴドゥルはカルカッタで別れたときからレベルが10も上がっているぞ。

『審判』は一度倒すと逃げてしまい、今度は草むらの中から現れる。接触するとシンボルエンカウントで戦闘になるうえ、何度倒しても復活するのでキリがない。

『審判』が復活した瞬間、「シンボルが再出現する地点」の草むらに本体が隠れているようだ。本体が隠れている草むらの上は通過できなくなっているので、歩き回って探してみよう。本体を見つけ出すことができれば、そのままイベントで『審判』を撃破できるぞ。



●ストーリー●

「潜水艦ルート」を進んできた場合、屋敷を脱出した主人公たちはホル・ホースと別れて小島へ向かう。今まで一緒に行動してきたガラハドやミリアム（シュトロハイム・スピードワゴン）たちとも、ここで別れだ。主人公はジョセフの指示に従い、「主人公の家族」に変装して御一行と再会することに。ボルナレフをピックアップさせてやろうというジョセフの発案らしい。ジョセフに潜水艦の確保と頼みを報告した主人公は、ひとり落ち込んでいるボルナレフに声をかけてやろうと砂浜へ向かうが……

EVENT

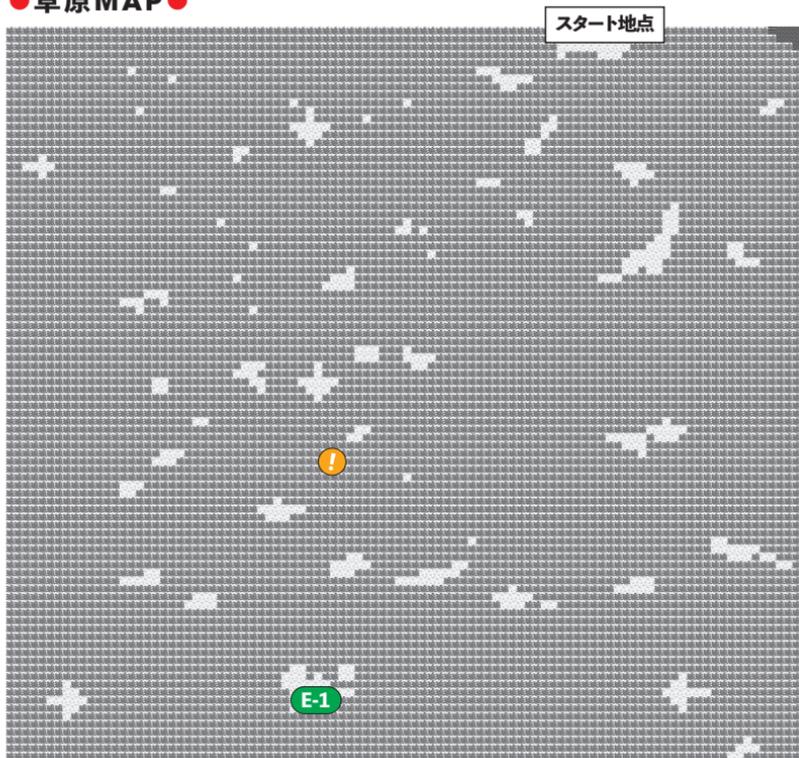
◆E-1：ボルナレフを助ける！

敵に襲われているボルナレフを、広大な草原のなかから探し出すことに。マップ右上からスタートして「土人形」と『審判』に襲われているボルナレフの元まで駆けつけよう。移動中はランダムにボルナレフがダメージを受ける。ボルナレフのHPが0になってしまうとゲームオーバーだ。よく見ると草むらが矢印の形になっているので、指す方向へ進む。無事に到着できれば、主人公とボルナレフの二人で『審判』戦だ。ボルナレフの友好度+3。

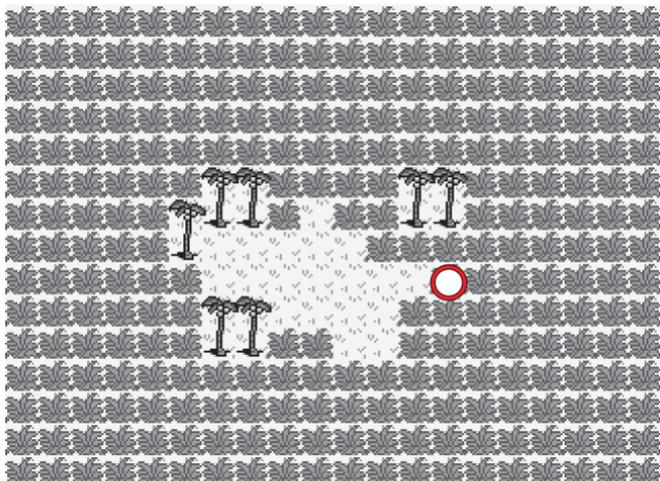
この時の主人公のセリフは、主人公スタンドと性別ごとに36種別のものが用意されているぞ。また「男主人公は特性『女好き』」「女主人公はバニースーツ装備」でも、それぞれ会話が追加される。特性「女好き」の固有台詞も18種すべて異なっているのだ。

女主人公の場合、服装は「学生服」になっているので、「バニースーツ」に着替えるにはボルナレフが襲撃されているこのタイミングしかない。こだわりのあるプレイヤーは、ここで着替えておこう。

●草原MAP●



●草原MAP●



「潜水艦ルート」の場合は、ボルナレフの元に辿り着いた後に『審判』と一度戦闘し、撃破後は原作ルートと同じく草原のどこかに隠れている敵本体を捜し出すことに。

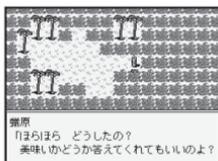
こちらのパターンでは、敵スタンドのパワーからして本体は「ものすごく近く」に潜んでいると推測できる。土人形で死者への思いを冒涇した敵本体を見つけ出して、コテンパンにしてやろう。

◇敵本体へのおしおきタイム。さて、どうしてくれよう。

「潜水艦ルート」を進んできた場合は、カルカッタで撃たれた時と同じく、主人公が原作でのアヴドゥルの役回りを踏襲してボルナレフを救出し、そのまま敵本体を撃破する。原作を読んだプレイヤーなら、この時にアヴドゥルが「男の友情」で敵本体のカメオを「おしおき」したことはよくご存知だろう。

「潜水艦ルート」を経て主人公がここに辿り着いた場合は、カメオへの「おしおき」の内容が性別と性格で変化するぞ。「女主人公でも同じことするの!?」「男主人公でもこのスタンドだと性格的にやらなさそう」などと思ったプレイヤー諸君には、ぜひ自身の目でその内容を確認してみてください。

おしおきの内容だけでなく、セリフもかなり細かくその主人公らしいものに変更されているぞ。



◀内容は2種類。どちらのほうもイヤンだ。どちら

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『審判』の暗示 カメオ

(スタンド：ジャッジメント)

「ランプの魔人」を装ってボルナレフを襲撃したDIOの刺客。対象の「心からの願い」を投影して土人形を作り出し、それに対象を襲わせるという卑劣な手段をどる。大地属性の技を多用してくるが、命中率は低い。速攻で豊んでしまおう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
カメオ	260	100	100G	アクト2	距離 M 固定。 土の鎧を纏っているため、物理攻撃も有効。物理技ばかりの主人公スタンド「キャバパン」でも問題なく戦えるぞ。

●ストーリー●

◇合流した仲間と共に、潜水艦でエジプトへ!

『審判』のカモオを撃退して、久しぶりに6人全員が揃った御一行。手に入れた潜水艦で紅海の海底を進み、これでいよいよDIOの待つエジプトへ上陸することに。

「潜水艦ルート」を進んできた場合は、カルカッタで別れた御一行全員のレベルが10上がっているぞ。

主人公も御一行もかなり強くなってきているはずだが、ここから先は敵地・エジプト。街中のザコ敵もいままでは一味違う強敵ばかりになり、敵の攻撃はますます激しくなっていくぞ。回復アイテムの準備や街中のレベル上げを意識して、気を引き締めて進んでいこう。

EVENT

◆支援物資と銭別

潜水艦に乗り込むと、SPW 財団からの支援物資が置かれている。ありがたくもらっておこう。

「スピードワゴン・シュトロハイムを仲間に加えている」場合は、代わりにシュトロハイムからの手紙と銭別が置かれている。内容はそれぞれ下表の通り。

SPW 財団からの支援物資		
回復アイテム	ダイヤモンド C	10
	オーバードライブ SY	10
	レクイエム GE	10

シュトロハイムからの銭別		
回復アイテム	ダイヤモンド C	10
	オーバードライブ SY	10
	レクイエム GE	10
	波紋ワイン	5
	紫外線照射装置	1

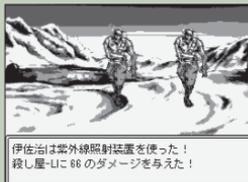
序盤の「港」でシュトロハイム撃破時のみ入手できる「紫外線照射装置」は、彼を仲間に加えていればこのタイミングで手に入れられるぞ。

◆世界一! の科学力を有効活用しよう

「港」でシュトロハイムを倒した場合はその時点で、撃破せず仲間に加えていた場合は「紅海の孤島」クリア時に入手できるのが、攻撃アイテム「紫外線照射装置」だ(シュトロハイムを仲間にしても、カルカッタでスピードワゴンに出遭っていない場合は入手できないぞ)。

紫外線照射装置は何回でも使えるうえ、敵単体に精神力依存で「遠距離・太陽属性の強烈なダメージ」を与えることができる。主人公スタンドが「補助型」や「ミラクルズ」など、威力の低い攻撃技しか覚ええないスタンドの場合は、主な攻撃手段として大いに活躍してくれるだろう。

さらに追加効果で「暗闇」を付与できるので、自前で強力な攻撃手段をもつ他の主人公スタンドにも活用できる機会も多いぞ。屍生人や吸血鬼に特効の太陽属性をもつのも見逃せない特長だ。手に入れたらガンガン使って、世界一!の科学力を堪能しよう。



伊佐治は紫外線照射装置を使った！
殺し屋-11に66のダメージを与えた！

▲屍生人にはもちろんのこと、像スタンドや人間・物理系の敵にも有効なのだ。

To Be continued

潜水艦

BOSS攻略

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	19*	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

潜水艦に乗り込んでエジプトへ出発した御一行。ここなら敵が襲ってくることもないだろうと安心してたが、やはりというか案の定というか、既に艦内にもぐりこんでいた刺客の襲撃を受けてしまう。狭い艦内で戦うのは危険だが、だからといって慌てて外に飛び出すわけにもいかない。深海を進路に選んだのがアダになってしまったようだ。

●ストーリー●

◇突如現れた『女教皇』ここで倒す？ いったん逃げる？

ジョセフが手に取ったコーヒークップが突然人面型の化物に変化し、義手を切り落として姿を隠してしまった。アヴドゥルによくと、敵スタンドは『女教皇』（ハイリエステス）の暗示をもつスタンド使用で、鉱物や無機物に変身する能力をもつらしい。既に潜水艦内部に侵入し、破壊を兼ねて襲撃してきたようだ。計器類をはじめ、金属ばかりの狭い艦内では相手の独壇場だ。アヴドゥルはいったん逃げるよう呼びかけるが…



間だ失が、
と共っ強
闘っしヨ
場合まセ
にっ合フ
むったは
こと他た
にのよ無
仲う気事
をだをだ

アヴドゥルに従って「部屋から逃げる」を選択すると、ハイリエステス戦をスキップして潜水艦を脱出する。原作と同様に「ミドラーの口内」に閉じ込められ、ボス「歯と舌」戦へ進むぞ。

「ここで倒す」を選択すると、ボス「ハイリエステス」との戦闘になる。艦内の酸素を保持させるため、炎を扱うアヴドゥルを除いた「主人公・承太郎・花京院・ポルナレフ」の4人でボス戦だ。ただし、潜水艦が沈む前に「15ターン以内」でケリをつける必要がある。撃破できれば**承太郎・花京院・ポルナレフの友好度+1**。そのまま潜水艦を脱出して『女教皇』戦はクリア。

15ターン経過しても倒せなかった場合は、「部屋から逃げる」を選択した場合と同じく次の「歯と舌」戦へ。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

『女教皇』の暗示 ミドラー (スタンド：ハイリエステス)



鉱物や金属に化けることができるスタンド。狭い艦内という状況を最大限に活かして、姿を隠しつつ鋭い爪や歯で襲い掛かってくる。この「ハイリエステス」との戦闘に突入すると、承太郎が自動的に「見切る」を習得するぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ハイリエステス	2000	2000	3000G	スタプラタブ	初期距離？。距離Sに移動する。戦闘開始時は周囲に同化しており、攻撃を当てられない。姿を現したら「束縛」などで動きを止めて、一斉に攻撃を仕掛けよう。「吹飛び」も有効だ。弱点は電気属性。姿を現すタイミングはランダムなので、撃破できるかはやや運が絡む。

●ストーリー●

◇巨大スタンドの口内に捕まった御一行。脱出する策は？

辛くも潜水艦を脱出した御一行は、水圧に身体を慣らしながら海上を目指すことに。特性「カナヅチ」は反応あり。海上まであと数メートルというところで、本体「ミドラー」に近付いて巨大化したハイリエステスの口内に飲み込まれてしまう。ミドラーとの会話中、友好度が12P（アヴドゥルのみ10P）以上ある仲間の「口説き文句」には、それぞれ主人公が反応を示すぞ。主人公はツッコミ、女主人公はヤキモチ？



男主人公のセリフによって変化するか？
主人公の反応は性別によって変化するか？

口々に寝倒したのがワザとらしすぎたのか、逆にミドラーの怒りを買ってしまったようだ。怒り狂ったハイリエステスの歯に潰されかけている承太郎を助けよう。

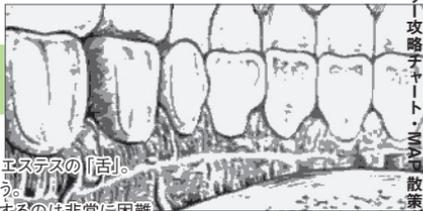
「歯を破壊する」を選択すると、ハイリエステスの「歯と舌」と戦闘になる。5ターン以内に歯を破壊できれば「勝者の証」が手に入るぞ。撃破できなかった場合でも、原作と同じ展開でミドラーをイベント撃破してクリアとなる。

「引っぱり出す」を選択すると、「歯と舌」戦をスキップして原作通りにミドラーをイベント撃破する。

邪悪度が5P以上の場合のみ、選択肢に「今のうちに脱出する」が追加される。選択すると**邪悪度+2**、**承太郎の友好度-2**、**ジョセフ・アヴドゥル・花京院・ボルナレフの友好度-1**。この場合も「歯と舌」戦をスキップしてミドラー戦は終了となる。

●BOSS攻略●

ストーリーボス ハイリエステスの歯と舌



承太郎をすり潰そうとしている巨大な「歯」と、ハイリエステスの「舌」。
攻撃してくる舌は無視して、5ターン以内に歯を破壊しよう。
歯は毎ターン回復と持続力の強化を繰り返すので、破壊するのは非常に困難。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
歯	1000	-	-	-	距離S固定。 非常に頑丈で、あらゆる距離と属性に耐性を持つ。「毒・溶解」が効く。どうしても撃破したければ、「ダイナマイト」を15個ほど用意して全員で使ってみよう。
舌	-	-	-	-	毎ターン全体に物理攻撃を仕掛けてくる。ダメージよりも追加効果の「吹っ飛び・よろめき」がうっとうしい。

ミドラー撃破後、エジプト海岸に上陸する。「ハイリエステス」を15ターン以内に撃破していた場合は、海岸に歯を破壊されていないミドラーが気絶している。特性「女好き」に反応あり。また、特性「病弱体質」で病気ストレスゲージ（マスクデータ）が溜まっている場合は、海中を通ってきたせいで身体の不調を訴える。ストレスゲージに変動はないが、ここでセフが出た場合は体調に注意しよう。

なにはともあれ、ついにエジプトに上陸した御一行。エジプト南端の現在地点からは、ナイル川に沿ってカイロまで北上していくことになる。タロットの敵は残り僅かとなったが、無事に進めるだろうか……

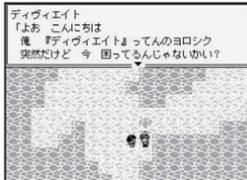
To Be continued

日数を延ばす手段

エジプトに上陸してよいよ旅も終盤だが、「50日の日数制限がヤバイ」というプレイヤーもいるだろう。ここまでで強制ゲームオーバー…なんてことにならないように、いくつかの「最終手段」が用意されている。条件は厳しいが、達成すれば無事にカイロまでたどり着けるだろう。

■手段①「南から来る男」

日数が48日目(のこり1日)以降になると、どの町にいても市街南側に「ディヴィエイト」と名乗る男が現れる。50000G支払うと、彼のスタンド「インナー・デイズ」で経過日数を10日間だけ「ずらし」てくれるぞ。ディヴィエイトは48日目以降になるとふたたび現れるので、所持金さえあれば何度でも日数を延ばすことができるのだ。もっとも、50000Gとはそう簡単ならぬに工面できる額でもないが…。



編集家◀この男の元ネタは「南から来た男」の元ネタは読んでみよう。気にしないで。

■手段②「奇妙なメモ」

日本の廃屋で手に入れた「奇妙なメモ」を憶えているだろうか。6文字まで自由に言葉を書き込める不思議なアイテムだが、どんな言葉を入力しても特にイベントは発生しない。例外はひとつの「キーワード」だけだ。手掛かりは、「メモを見つけた廃屋の破壊状況」「6文字という文字数」そして「はじめに書かれていた言葉『ケンナネコ』」。キーワードを入力してから再度メモを調べると、強制的にボス戦に突入する。撃破するには相当なレベルが必要となる強敵だが、勝利すれば経過日数を1日目まで巻き戻すことができるぞ。

●BOSS攻略●

エクストラボス

?????? (スタンド: ??????)

「奇妙なメモ」にある言葉を書き込むと現れる強力なスタンド使い。本人そのものが現れているわけではなく、どうやらメモの能力でこの人物の「記憶 / 記録」が再生されている、というらしい。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
??????	2500	2000	2400G	ダービードラッグ (10%)	距離S。強力な防御無視技で攻撃してくる。追い詰めると全体一撃死つきの超強力な技を使うので、後半は一気に攻めよう。「一撃死・ブツン・魅了」は無効。それ以外の状態異常なら効く。
??????	-			山吹色の秘薬 (30%)	距離S。本体と同時に出現。ダメージを与えられない。「追尾」が厄介なので、「吹っ飛び・束縛・重圧・動けない」状態で足止めてやろう。

主人公スタンドが「ナバーム・デス」の場合のみ、4ターン目に敵HPが8割以上だと特殊会話あり。

多くの敵の苛烈な襲撃と妨害を乗り越えて
きみたちはついにエジプトの土を踏む

旅の果てに迎える結末も
その先に待つ未来も
すべては未だ砂塵の奥に霞んでいる

これはきみの物語の終章なのか
それとも大いなる序章に過ぎないのか
すべては「観測者」だけが知るだろう

漁村 〜 カイロ

終
盤

漁村

MAP・散策ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日

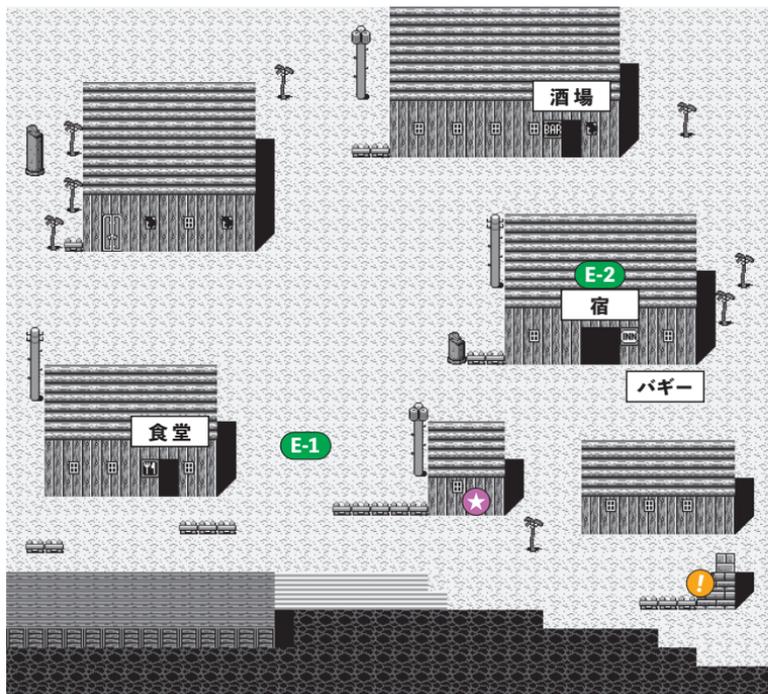
最短日数	19*	ショップ	○
同行者	5	イベント	○
自由行動	○	中ボス	2

上陸した海岸近くの小さな漁村で態勢を整えることに。砂漠を抜けてエジプト南部の肥沃地帯にある町アスワンへ向かうため、休息と準備を済ませよう。この村では、宿を使用しても宿泊イベントが発生しない。かわりに、宿に泊まるとザコ敵「ファイアフライズ」が襲撃してくるぞ。先へ進むには、宿の前に停めてあるバギーに乗り込もう。

仲間の居場所

スタート地点：宿の中			
承太郎	宿の中(初期同行)	花京院	食堂
ジョセフ	酒場	ボルナレフ	市街・食堂横
アヴドゥル	酒場		

●市街MAP●



SHOP DATA

食堂		
チャイ	100	HP40・SP30
ドネルケバブ	150	HP90・SP90
サモサ	200	HP150・SP100
シーフードカレー	300	HP200・SP150

自動販売機		
ダイヤモンドC	300	HP 大回復
オーバードライブSY	300	SP 大回復
レクイエムGE	300	状態異常を回復
波紋コーラ	300	全体 HP 小回復

食堂内・売店		
携帯食料	200	食料。HP・SP 回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP 微回復
サモサ	300	食料。SP 大回復
ドネルケバブ	300	食料。HP 大回復
チャイ	300	飲み物。SP 大回復

酒場		
ウイスキー	100	HP20・SP50 たまに「酔っ払い」状態に

EVENT

◆ E-1：承太郎の隠し芸？

〔条件〕 同行者が承太郎でボルナレフに話しかける または、その逆 どちらか一回だけ
承太郎を同行させてボルナレフに話しかけるか、ボルナレフを同行させて承太郎に話しかけると発生。
承太郎が得意だという「タバコの隠し芸」について、ふたりで会話をする。同行者の友好度 +1。

◆ E-2：深夜の襲撃

この村の宿に泊まる時宿泊イベントのかわりに「ファイアフライズ」×3と戦闘になる。戦闘は宿泊で全快した後なので、やられてしまうことはまずないだろう。状況からすると、襲撃犯であるファイアフライズの本体は宿泊客の中にいると考えられる。隣の部屋には御一行とは別に4人の旅人が宿泊しているようだが…

「宿に宿泊して日数を経過させる」「村人から話を聞く」「酒場のマスターから話を聞く」と、旅人たちはひとりずつ減っていくぞ。この機会に敵本体を見つけ出してやろう。



◀男たちはいつも眠っている。正体を直接探ることができない。

ENEMY DATA

初登場となる「フリーズ」はかなりの強敵。「凍結」で行動不能になると、そのまま全滅させられることもぞラだ。苦戦するようならアヴドゥルに同行してもらって、炎属性で焼き払おう。

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ファイアフライズ	130	200	100G	ダイヤモンドC	距離 S。2体で出現。この村で本体を倒せば、以降の町でも出現しなくなる。
	フリーズ	150	300	100G	ダイヤモンドC	距離 Sか M。3体で出現。強力な冷気と「凍結」がおそろしい。弱点は炎属性。
	騎兵	200	250	200G	メディカルツール	距離 L。1体か3体で出現。すぐ逃げるのでうっとおしい。

●屋内MAP●



宿屋

一泊 20G という良心的な値段で宿泊できる。そのかわり、ドミトリー（相部屋）形式のようだ。村で唯一のテレビが置いてある。

酒場

この村唯一の酒場。旅の占い師が来ており、話しかけると占ってもらえる。けっこうよくあたるのだとか。



食堂

なにもない村だが、漁村だけあって海鮮料理はおいしいらしい。日本からきた「旅の漫画家」が立ち寄っているようだ。



◆ E-3：襲撃者の正体は

【条件】 同行者がジョセフ

旅人が最後の一人になったところで宿のテレビを調べると「ファイアフライズ」の本体と戦闘に。2ターン目には承太郎が参戦する。撃破後、**ジョセフと承太郎の友好度 +1**。以降はこの宿に泊まっても襲撃をうけなくなり、ザコ敵「ファイアフライズ」も消滅する。

◆ E-4：最後の挑戦

【条件】 ベナレスで「ジョーイ」を撃破

酒場のカウンターにいる女の子に話しかけると、聞き覚えのある口調で返される。そのまま漁村の外に連れ出されて戦闘に。撃破後、**同行者の友好度 +1**。また、ザコ敵「マーダードールズ」がすべて消滅する。

邪悪度 5P以上で、連れ出される前に選択肢。「村の連中を巻き込んでいい」を選択すると**邪悪度 +1**。主人公スタンドが「ファラオ・サンダース」でLv.40以上だと、戦闘前に「雷神」を習得できる。

◆ E-5：よくあたる占い

酒場にいる占い師に話しかけると、一回 300G で主人公が同行者を占ってもらえる。

「自分を占ってもらう」→現在の友好度や邪悪度で到達する可能性が高い結果を示唆してくれる。

「仲間を占ってもらう」→**同行者の友好度 +1**（アヴドゥルは +3）。それぞれ一回ずつ発生させられる。

● BOSS攻略 ●

中ボス①

蠅使いの刺客 フェイス (スタンド：ファイアフライズ)

バクスタンあたりから襲ってきていたザコ敵「ファイアフライズ」の本体。無関係を装って宿に滞在していたが、ジョセフのハミットで正体を暴かれそうになると襲い掛かってくる。「勝者の証」は低確率ドロップなので、「手に入ったらラッキー」くらいのつもりで。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
フェイス	1000	200	300G	勝者の証 (20%)	距離 M。ファイアフライズの本体。承太郎が加わったら一気に攻めよう。「警戒・出血多量・魅了」にかかりやすい。
ファイアフライズ	130	200	100G	ダイヤモンドC	距離 S。お供として4体で出現。



中ボス②

合体人形 キングジョーイ

今までたくさん人形で襲い掛かってきたジョーイだが、度重なる失敗で後がなくなったらしく、ついに本体が直接でできた。コイツを倒せば「マーダードールズ」シリーズともオサラバだ。合体ロボットのような人形に乗り込み、操縦して襲いかかってくる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
キングジョーイ	3000	5000	5000G	核弾頭	距離 M。強力な兵器を扱い、ピンチになると「核弾頭」まで使う。「フツン・束縛・睡眠・感電」などで動きを封じてやろう。



To Be continued

東部砂漠

BOSS攻略

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	19*	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

サンドバギーで漁村を出た御一行は、東部（シャルキーヤ）砂漠の手前でSPW 財団のヘリと落ち合う。そのままヘリで砂漠を抜けるかと思われたが、無関係な財団員が襲撃を受けるおそれがあるため、ヘリでの移動は避けることにしたようだ。彼らが直接会いに来たのは、御一行にスタンド使いの「助っ人」を連れてきたからだという。

●ストーリー●

◇「助っ人」の意外な正体！ ホントに役に立つのか？

ヘリには財団員の男2人のほかには誰も乗っていないかみえたが、小型犬（ポステンテリア）が毛布にくるまっていた。「ヘリが揺れたから御機嫌ナメ」だというこの犬がスタンド使いの助っ人らしい。苛立ち紛れにボルナレフの髪を食いちぎり（ついでに「へ」をかまし）、コーヒーガムを紙ごと食べる妙な犬だが、砂を操る「愚者」のスタンドを持っている。果たして戦力になってくれるのだろうか。名前は「イギー」というらしい。

散々な出会いとなったボルナレフに、イギーについて尋ねられる。

同意すると**ボルナレフの友好度+1**。「けっこう好きかも」を選択すると特性「犬好き」を取得。**イギーの友好度+3**、**ボルナレフの友好度-1**。

主人公スタンドが「ディー・パープル」だと、「愚者」のスタンドについてコメントする。面倒くさがりで負けず嫌いな性格の主人公とは、けっこう似た者同士かも？

取得メッセージは出ないが、支援物資として以下のアイテム入手できる。「コーヒーガム」は友好度が低い状態のイギーを同行させるのに必要なアイテムだ。

SPW 財団からの支援物資					
食料・医薬品	携帯食料	20	飲み物	ダイヤモンド C	5
	飲料水	50		オーバードライブ SY	5
	傷薬	10		レクイエム GE	5
	薬箱	5		コーヒーガム	20
	医療ツール	1			

財団員たちと別れてサンドバギーで砂漠を進むと、なんと先ほど飛び立ったはずのヘリが墜落している。警戒していたにも関わらず、敵スタンド使いの襲撃を受けたようだ。生き残っていた財団員も「水が襲ってくる」と叫んだ直後に惨殺される。

全員で周囲を調べている最中、花京院が突然現れた「水の腕」に目を切り裂かれてしまう。花京院を助けようと近づいたボルナフと主人公も、そのまま水の腕に襲われてしまうぞ。

主人公とボルナレフのふたりでボス戦に突入する（一戦目）。

敵スタンドは不定形の液状スタンドなので、斬ったり殴ったりといった直接攻撃ではダメージを与えられない。属性攻撃ならば僅かにダメージを与えられるが、有効打というには程遠い。かなり粘れば倒すことも可能だが、この一戦目を勝利しても敵スタンドを撃破したことにはならない。撃破した際の戦利品「勝者の証」がどうしても欲しいのでなければ、意地を張らずにジョセフの忠告通り逃げたほうが良いだろう。



「ハウリン・スタン・ハウルの」犬に反応する。ド使いのツレ

ジョセフ「犬のスタンドじゃからイギーを見て興味を持ってらんじゃないか？」



でもアブドゥルを直接倒すのは難しい敵炎

犬脚は地鬼を杖った！水の腕-IIIに14のダメージを与えた！

●BOSS攻略●

ストーリーボス エジプト九衆神『ゲブ神』のンドゥール



突然襲いかかってきた水の腕。打撃や斬撃といった直接攻撃では全く傷つけることができない。「炎・冷気・電気」属性なら少しだけ効く。「大地・風・太陽・暗黒」属性も僅かに有効だが、逃走可能なので無理に戦わずに逃げた方がよい。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
水の腕 (一戦目)	2000	1500	1000G	勝者の証 (85%)	初期距離 S。距離 M に移動するほか、隠れてしまうことも。「頸動脈を狙う」の一撃死が非常に厄介。ふたりともやられれば当然ゲームオーバーなので、すぐに逃げよう。

なんとか襲撃をかわした主人公たち。「音に反応して襲ってくる」という敵の特性に気付いたアヴドゥルが罠を仕掛けて攻撃にできるが、もう一步のところで返り討ちにされてしまう。

重傷を負った花京院とアヴドゥルのためにも、一刻も早くこの場を切り抜きたいところだが……

●ストーリー●

◇奇策で敵本体を狙う承太郎 主人公は援護できる？

犬のイギーが敵の襲撃を察知していたことに気付いた承太郎は、イギーの「愚者」で滑空して敵本体を直接狙いにかかる。承太郎とイギーのふたりで「水の腕」とのボス戦（二戦目）に。イギーは勝手に行動するので、まったく戦力にならない。

主人公スタンドが「ソニック・ユース」「ワイルド・ハーツ」「ミラクルズ」「Mr.BIG」のいずれかの場合、二戦目をサポートすることができる。内容はそれぞれ以下の通り。

ソニック・ユース： 毎ターン「10or50ダメージ」「混乱 or 見落とす状態を付与」のいずれか

ワイルド・ハーツ： 主人公も二戦目に参戦する

ミラクルズ： 主人公も二戦目に参戦する

Mr.BIG： 毎ターン承太郎とイギーの HP を 50 回復。再起不能も解除される

二戦目の勝利条件は「15 ターン耐える」か「水の腕を撃破」だが、承太郎たちには有効な攻撃手段がほとんどないので「15 ターン耐える」のが確実。「逃げる」か「イギーが再起不能」になることで戦闘を終了させられる。属性技が豊富な「ミラクルズ」が自身を強化する「超受信」を覚えていれば、撃破を狙うことも可能だろう。

主人公スタンドが「ソニック・ユース」「ワイルド・ハーツ」「ミラクルズ」の場合、イギーの友好度 +2。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
水の腕 (二戦目)	2000	1500	1000G	勝者の証 (85%)	15 ターン耐えるか、逃げれば戦闘終了。「頸動脈を狙う」に気を付けて、防御と回復に専念しよう。

二戦目終了後は、「ゲブ神」のンドゥールをイベントで撃破して次へ進むぞ。



◀射程距離が非常に長いスタンドか、「音」を扱う能力であれば、ふたりを援護できる。

アスワン

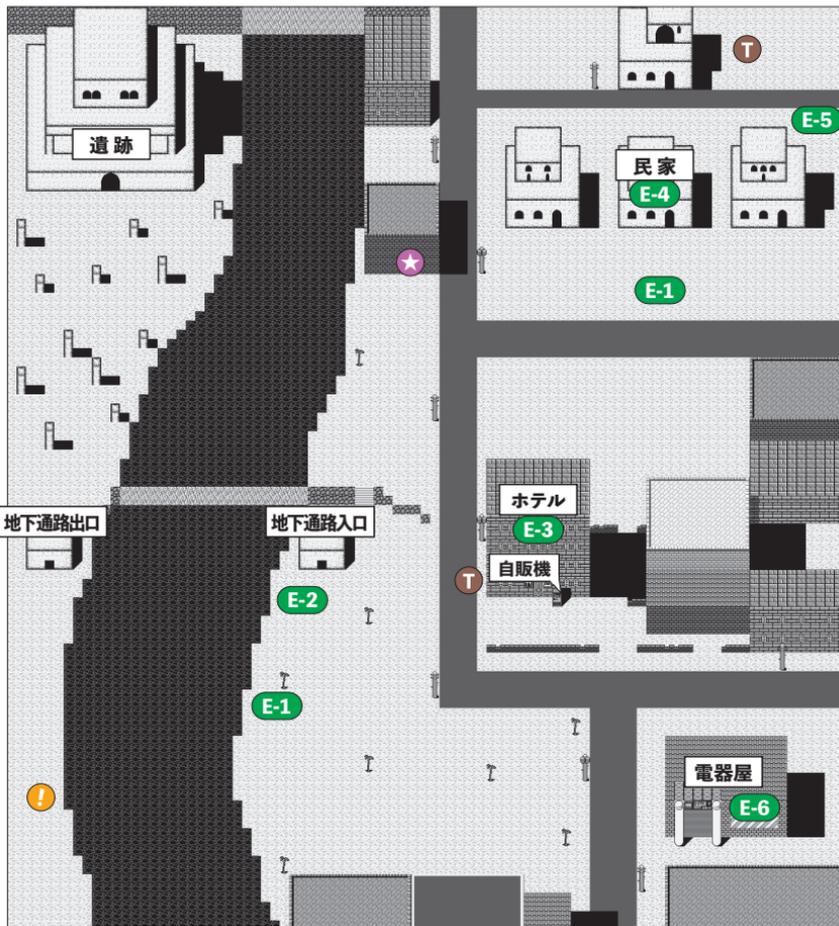
MAP・散策ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	20*	ショップ	○
同行者	4	イベント	○
自由行動	○	中ボス	-

すぐさま花京院とアヴドゥルを病院に連れて行った御一行。アヴドゥルのケガは比較的浅いが、花京院は入院する必要があるようだ。SPW 財団の情報によると、この町の遺跡にDIOが潜んでいた痕跡があるらしい。調査すれば何か有用な手掛かりを得られるかもしれない。まずは封鎖されている遺跡への「地下通路入口」を解放しよう。

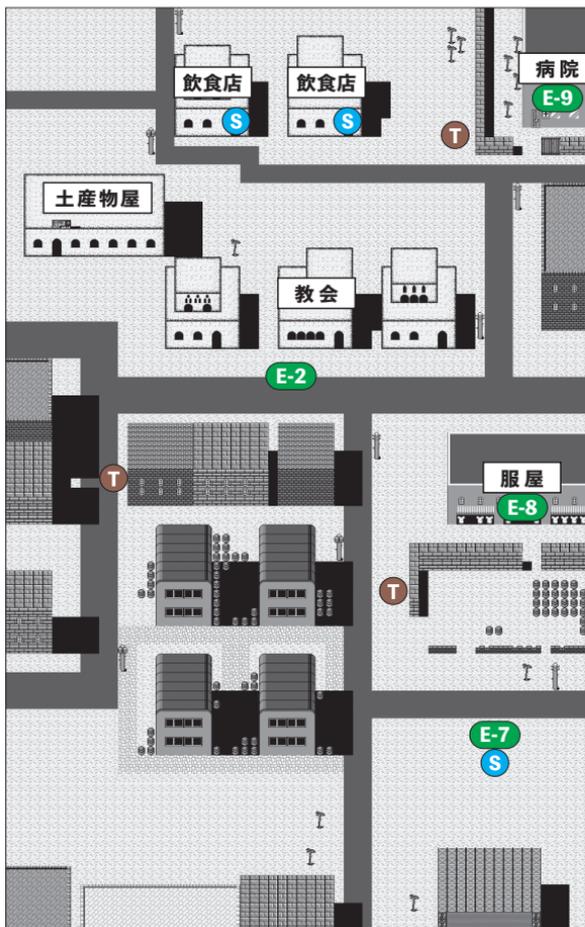
●市街MAP● ※ホテル横のタクシーのみ行先は「病院」



仲間の居場所

スタート地点：ホテル内			
承太郎	市街・川岸 (E-1)	花京院	病院内 (同行不可)
ジョセフ	ホテル内	ボルナレフ	市街北・「民家」前 (E-1)
アヴドゥル	病院内 (同行不可) ※	イギー	病院内 (要：コーヒーガム)

※「補助型」「カーペンターズ」のみ同行可



CHECK!

新しく加わった仲間「イギー」は友好度 10P を超えるまでマトモに戦ってくれない。イギーの友好度は仲間たちと同じ方法（イベント・ボス撃破）の他、一緒にザコ敵を倒すことでも上げられるぞ。確率は友好度 10P 以下なら一戦ごとに約 7%、20P 以下なら約 2% だ。



▲協力して立ち向かえば情が湧くのは、犬も人間もおなじ。

CHECK!

エジプトの主なキリスト教は「コプト(教)」という。起源は古く、451年のカルケドン公会議で後々カトリックやギリシャ正教に繋がる「主流」と別れてエジプトで発展した。信徒は人口の 5-10%。主な特徴はマリア崇敬と総主教（コプト教皇）の存在で、独自の暦をもつ。



▲迫害を受けてこそいないが、現地社会との摩擦は大きい。

SHOP DATA

ホテル・売店		
携帯食料	200	食料。HP・SP回復
飲料水	5	飲み物。HP・SP微回復
ドネルケバブ	300	食料。HP大回復
コシャリ	700	食料。HP極大回復
フルーツセット	1000	お見舞いどうぞ。

自動販売機		
ダイヤモンドC	300	HP大回復
オーバードライブSY	300	SP大回復
レクイエムGE	300	状態異常を回復
波紋コーラ	300	全体HP小回復
波紋ワイン	700	全体HP大回復

土産物屋・カウンター左		
パピルス	500	お土産品
スパイスボトル	300	全体の睡眠等を回復
エジプト織のハンカチ	400	装備品
金のバレッタ	150	装備品。女性専用
ピラミッドの置物	800	お土産品
酒	300	かなり強いお酒
お香	150	全体SP微回復
ポストカード	50	敵を「警戒」状態に
砂袋	70	敵全体を「暗闇」に

飲食店・左（市街・北東）		
ショルバト・リサン・アスフル	200	刻んだパスタとチキンスープ。HP50・SP130

ホテル・レストラン		
シャイ	100	HP40・SP30
シシカバブ	150	HP90・SP90
コシャリ	200	HP150・SP100
ハمام・マッハシ	300	HP200・SP150

ホテル・行商人		
ポストカード	50	敵を「警戒」状態に
お香	150	全体SP小回復
チャイ	300	SP大回復
コーヒーガム	100	眠気をさます
ゲーム機 ※	12800	日本製の携帯ゲーム機

※行商人が「珍しいものが入った」と言った場合のみ

土産物屋・カウンター右		
パピルス	500	お土産品
スフィンクスの文鎮	500	お土産品
ピラミッドの置物	800	お土産品
ファラオの胸像	1200	お土産品
エジブシャンランプ	1500	お土産品

屋台（市街・南東）		
ティーン・ショーキ	40	サボテンの実。HP20・SP30

飲食店・右（市街・北東）		
オンム・アリー	100	ナッツとホットミルク。SP150

EVENT

◆ E-1: おかしな承太郎?

〔条件〕 同行者が承太郎でボルナレフに話しかける または、その逆 どちらか一回だけ承太郎を同行させてボルナレフに話しかけるか、ボルナレフを同行させて承太郎に話しかけると発生。アスワンに着いた時の承太郎の様子が妙だったというが……。同行者の友好度 +1。

◆ E-2: 地下通路のカギはどこ?

川向こうの遺跡へ続く地下通路は封鎖されている。警官の話によると、カギは盗まれてしまったようだ。通路入口のあたりをうろつく男に話しかけると、1000Gでカギを売ってやるという。

邪悪度 2P 以上だと「タダで奪い取る」ことも可能。奪い取ると邪悪度 +2、アヴドゥルの友好度 -1。

カルカットでスピードワゴン仲間に加えていた場合、カギは市街北東を歩き回っているスピードワゴンが先に手に入れている。彼に話しかけると、パーティに加わって一緒に遺跡を調査することに。彼のレベルは以前別れたときから10も上がっているぞ。

◆ E-3: お見舞いの品を買ってこう

ホテルの売店には「フルーツセット」が売られている。ホテルの行商人に何度か話しかけると「珍しいものが…」と話す場合があり、この時だけ「ゲーム機」を購入できる。日本製の最新携帯ゲーム機らしい。

◆ E-4：友人・マルザワーン

【条件】同行者がアヴドゥル（主人公スタンドが「カーペンターズ」【補助型】のみ可能）アヴドゥルを同行させて（詳しくは次ページ）市街の民家にいる男に話しかけると、彼がアヴドゥルの友人だとわかる。イベント後、「矢じりの破片」を入手する。アヴドゥルの友好度 +1。

◆ E-5：あやしいパピルス売り

【条件】同行者がボルナレフ
ボルナレフがいた辺りをうろついている男に話しかけると「パピルス」を1000Gで売りつけられる。ボルナレフと同行中に「買わない」を選ぶとイベントが発生。ボルナレフの友好度 +1。

◆ E-6：「さがしもの」ならハーミットで

【条件】同行者がジョセフ
電器屋にあるテレビを調べると、ジョセフの「隠者の紫」で遺跡へ向かうための情報が手に入る。「スピードワゴン・シュトロハイム」を仲間に入っていた場合、情報は手に入らないが別のイベントが発生する。どちらのイベントでも、ジョセフの友好度 +1。

◆ E-7：「ティーン・ショーキ」をたべてみよう

【条件】同行者が承太郎
市街の南東にある屋台で「サボテンの実」が売られている。ために承太郎と食べてみることに。承太郎の友好度 +1。



◀これが「ティーン・ショーキ」。サボテンの実ウ

◆ E-8：お目が高いお犬様

【条件】同行者がイギー
「服屋」の店員に話しかけると、イギーがエジプト綿のハンカチに興味を示す。1000Gで購入するとイギーの服装欄に自動で装備される。イギーの持続力 +5、熱と冷気に少し耐性。イギーの友好度 +1。
周回プレイですでにイギーが「エジプト綿のハンカチ」を装備していてもこのイベントは発生させられるぞ。

◆ E-9：お見舞いにいこう

花京院とアヴドゥルは市街北東の病院に入院している。様子を見にいってあげよう。詳細は次ページ。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	ファイアフライズ	130	200	100G	ダイヤモンドC	漁村でフェイスを撃破していない場合のみ出現。
	フリーズ	150	300	100G	ダイヤモンドC	漁村と同じ。強敵だ。
	騎兵	200	250	200G	メディカルツール	漁村と同じ。
	女屍生人	200	400	150G	波紋ワイン	距離 M で3体。チャドルで身を覆っており、日光の下でもおかまいなしに襲ってくる。
	キノコ屍生人	200	150	50G	テンバランスC	HPが高いが、それだけ。
	巨漢屍生人	300	250	50G	すごい薬	距離 M で1体。HPと破壊力が高い。
	半屍生人	130	150	30G	波紋ワイン	巨漢とキノコのお供。

●屋内MAP●

病院



市街へ

◆E-2：なおしても つれていく

【条件】 主人公スタンドが「補助型」か「カーペンターズ」

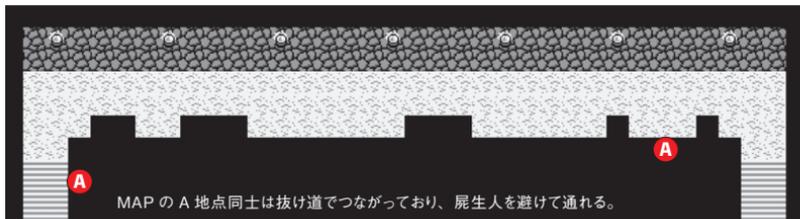
アヴドゥルは比較的軽傷なので、主人公のスタンドでなおせば同行を頼むことができる。アヴドゥルの友好度+1。アヴドゥルの同行が条件となる市街イベントE-4「友人・マルザワーン」を発生させて「矢じりの破片」を入手できるのは、補助型の主人公スタンドか「カーペンターズ」だけなのだ。

◆E-3：コーヒーガムで釣るしかない！

東部砂漠から御一行に加わったイギーだが、友好度10P以上になるまでは「コーヒーガム」を消費しないと同行してくれない。しかも自分勝手に戦うので、あまり戦力にはならないぞ。友好度が上がるイベントを優先的にこなして、はやく仲間として認めてもらおう。

遺跡へ続く地下道

「遺跡のカギ」を手に入れて地下道に入ろうとすると、SPW財団の特殊戦闘員「ガラハド」が現れる。遺跡調査の間だけだが、パーティに加わってくれるのだ（スピードワゴンが仲間にいる場合は登場しない。「潜水艦ルート」で既に彼と知り合っていた場合は、別れた時よりレベルが7も上がっているぞ。



MAPのA地点同士は抜け道でつながっており、屍生人を避けて通れる。

地下道
出口

地下道
入口

EVENT

◆E-1：花京院とアヴドゥルをお見舞い

【条件】 該当するアイテムの所持

ホテル売店で購入した「フルーツセット」を入院中の2人に見舞い品として渡せる。行商人から買える「ゲーム機」は花京院にあげよう。

「フルーツセット」を友好度10P以下の相手に渡すと1/2の確率で相手の友好度+1。何個でも渡せるので、お金さえあればここで二人の友好度を11まで上げられるぞ。

「ゲーム機」を花京院にあげると花京院の友好度+3。こちらは一度きり。

また、お見舞いの品を渡すごとに邪悪度-1。

花京院にゲーム機を渡した後、もう一台ゲーム機を所持した状態で花京院に話しかけると会話が変わる。

●ストーリー●

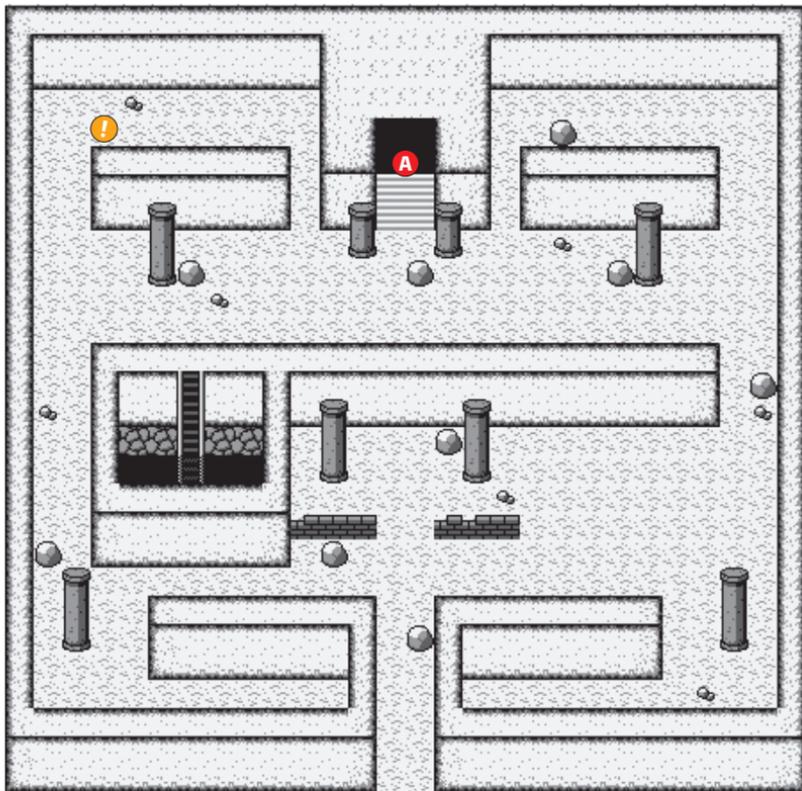
◇二重構造の遺跡を攻略して、DIOの手掛かりを掴もう

地下道を抜けてたどり着いた遺跡には、屍生人が大量に放たれている。遺跡は二重構造になっているようだが、複雑な道ではないので迷う心配はないだろう。SPW 財団の戦闘員ガラハドと協力して奥を目指そう。ガラハドは非スタンド使いの NPC (ノンプレイヤーキャラクター) だが、強力な火器兵器で自動的に戦ってくれる。屍生人程度なら相手にもならないだろう。3人パーティで探索を進めよう。

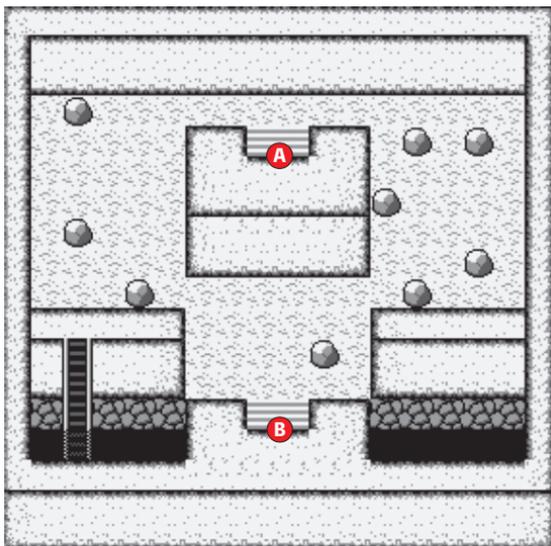
スピードワゴンがパーティに加わっていた場合は、遺跡入り口に波紋戦士「ダイアー」が立っている。スピードワゴンと知り合いのようで、成り行き上パーティに加わってくれる。ダイアーさんもスピードワゴンと同じ NPC だが、初期レベルが高いうえに強力な波紋技を覚えているので、屍生人がウヨウヨしているこの遺跡の探索では非常に頼りになるぞ。主人公と同行者、スピードワゴンとダイアーさんの 4 人パーティで先を目指そう。

●ダンジョンMAP●

遺跡・第一層



市街へ



遺跡・第二層

第一層の奥から進んだ第二層では、大きな岩が不気味に動き回って道を塞いでいる。

狭い通路には巨漢屍生人がひしめているので、戦闘を避けるのは難しいだろう。動いている岩はパーティ全員のSPを30消費すれば破壊することができるぞ。

すぐ下の階段から第三層へ進む。

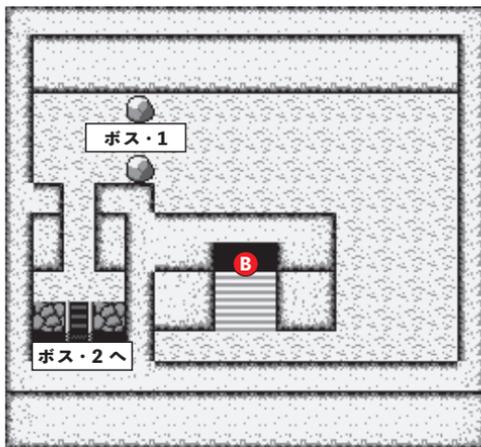


遺跡・第三層

第三層に屍生人はいないが、奥へ続く道を塞ぐように男が待ち構えている。これが初対面となるプレイヤーは珍しいだろうが、なんと香港で会ったチンピラスタンド使いの「フレウ」だ。

なんやかんやで「世界を脅かす国際テロリスト」の一員になったというフレウが岩巨人のスタンドで襲い掛かってくるぞ。自分のスタンドに合った戦い方を身につけたようで、香港で会った時とは大違いの強敵だ。フレウを撃破すると**同行者の友好度+1**。第二層で動いていた岩が消える。帰り道がラクになるぞ。

奥のハシゴを降りると二人目のボス戦だ。回復してから進む。

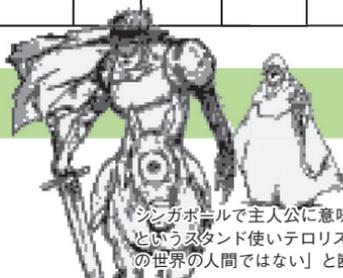


●BOSS攻略●

ストーリーボス 国際テロリスト？ フレウ (スタンド：ライノセラス)

香港でカツアゲをしていたチンピラだったが、スタンドでの戦い方を覚えて自信をつけたのか、ずいぶん身勝手にエラそうなことを言ってくる。ちょっとこらしめてやる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
フレウ	1000	500	1000G	山吹色の秘薬	距離 L 固定。本体。中・遠距離技が物理攻撃で攻めよう。
ライノセラス	3000	2000	1000G	メディカルツール	距離 M 固定。破壊力と持続力が非常に高く全体攻撃も強力だが、「暗闇・見失い・動けない」状態に弱い。



ストーリーボス 謎のスタンド使い、ヴィンズ (スタンド：ハノイ・ロック)

シンガポールで主人公に意味深な忠告を加えてきた女占い師。正体は「運命の奴隷」というスタンド使いテロリスト組織の一員。偽の情報でおびき寄せた主人公を「この世界の人間ではない」と断じて抹殺しようとしてくる。何を知っているのだろうか。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ヴィンズ	2000	1000	4000G	クレイジー DX	距離 L。こちらが 4 人だと HP+500。巨漢屍生人 1 体・半屍生人 2 体・フリーズ 1 体をお供に引き連れている。
ハノイ・ロック	2000	1000	500G	医療ツール	距離 M。こちらが 4 人だと HP+500。「まぶしい光」で暗闇を付与しつつ、強力な斬撃を繰り出してくる。

●ストーリー●

◇崩壊を始めた遺跡から脱出だ。制限時間は 3 分!

「ヴィンズ」撃破で同行者の友好度 +2。倒した直後、遺跡が崩れはじめる。どうやら主人公たちを生き埋めにするための時間稼ぎをしていたようだ。第三層から出発して、3 分以内に遺跡の外へ脱出しよう。時間切れでゲームオーバーだ。戦闘中もタイマーは止まらないので焦られるが、意外と時間に余裕があるので落ち着いて対処しよう。脱出した後はイベントを挟んで自動的に次の町「コム・オンボ」へ進むぞ。

遺跡脱出後、花京院の友好度が 10P 以上の場合、病室でのイベント中に選択肢が出る。

「皆と出発する」を選択 → 通常通り「コム・オンボ」へ

「花京院と病院に残る」を選択 → 次の町へは向かず、「病院」で花京院を護衛するとルートが分岐するぞ。

花京院の護衛を選択した場合は花京院の友好度 +1。「病院」(232 ページ) へ進む。御一行とは、コム・オンボのさらに次の町「エドワ」で合流することになる。



コム・オンボ

MAP・散策ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	21*	ショップ	○
同行者	4	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

花京院と別れ、御一行はアスワンから北 50km ほどに位置する町コム・オンボに到着した。この町で買い出しと休憩を済ませたら、ナイル川を辿ってさらに北へ向かう予定だ。ボルナレフは遺跡で観光客をナンパして別行動をとっているの、この町では同行できないぞ。先へ進むには、ホテル前に停めてある車でボルナレフを迎えに行くこと。

仲間の居場所

スタート地点：ホテル内			
承太郎	ホテル内	花京院	入院中
ジョセフ	ホテル内	ボルナレフ	ナンパ中
アヴドゥル	ホテル内	イギー	ホテル内

●市街MAP●



SHOP DATA

ホテル・行人		
ポストカード	50	敵を「警戒」状態に
お香	150	全体 SP 小回復
コーヒークラム	100	眠気をさます

酒場		
ウィスキー	100	HP 20・SP 50
エジプトビール	100	同上

怪しい医者 (ホテル入り口横)		
ダイヤモンド C2	800	ダイヤモンドCと同じ
オーバードライブSY2	800	オーバードライブSYと同じ
レクイエム GE2	800	レクイエムGEと同じ
波紋ワイン 2	1200	波紋ワインと同じ

※ホテルのレストラン・売店と土産物屋はアスワンと同じ品揃え

EVENT

◆ E-1: ホテルの電話

[条件] 同行者が承太郎

ホテル受付に話しかけると承太郎の会話イベント。承太郎の友好度 +1。

◆ E-2: スター・ウォーズ?

[条件] 同行者がジョセフ

レコードショップの棚を調べると、映画「スター・ウォーズ」のビデオに気づくが…?ジョセフの友好度 +1。

◆ E-3: 友人タリク

[条件] 同行者がアヴドゥル

市街南東にいる男に話しかけると、彼がアヴドゥルの友人だとわかる。会話後、アヴドゥルの友好度 +1。邪悪度 5P 以上だと「挨拶を無視する」ことができる。無視すると低確率で邪悪度 +1。友好度上昇なし。

◆ E-4: 怪しい酒場

南東の酒場に入ると、イベント後に中ボス戦。詳細は次ページ。

◆ E-5: 犬はペット?仲間?

[条件] 同行者がイギー

ラクダを連れてきた男に話しかけると、イギーを指して「おまえのペットか」と尋ねられる。「いいえ」と答えた場合のみイギーの友好度 +1。邪悪度 5P 以上で返答に「家畜」が加わる。選択するとイギーの友好度 -2、邪悪度 +1。

◆ E-6: 善意の旅医者

[条件] 日数 25 日目のみ

25 日目にだけ、市街北西に旅の医者が出現する。医薬品と回復アイテムを正規の値段で売ってくれるぞ。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	フリーズ	150	300	100G	ダイヤモンドC	アスワンと同じ。
	騎兵	200	250	200G	メディカルツール	距離L。1体で出現。
	女屍生人	200	400	150G	波紋ワイン	距離Mが3体 もしくは距離Sが1体だけ出現。
	狙撃兵	200	300	200G	スナイパーライフル	ランダムエンカウント。距離Lで2体。「狙撃」で一撃死を狙ってくる。

●屋内MAP●



南東の酒場

最近できたばかりだという広々とした酒場。店のウリは愛想のいいバニーさん。そのおかげもあってか、昼間から店は大賑わいだ。

この店ができてからというもの、北にあるもう一軒の酒場はすっかり客をとられて閑古鳥が鳴いている。

EVENT

◆E-1：酒場でドッキリ

南東の酒場で客やマスターと話していると、突然店の中のものか飛んできて敵スタンド「ショッキング・ブルー」との戦闘になる。店の中に閉じ込められてしまい、飛んできた椅子やランプに当たるたびにショッキング・ブルーが襲い掛かってくるぞ。この店の中に敵本体がいるようだが……？

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ショッキング・ブルー	400	200	300G	飲料水	距離M。頻繁に「不意打ち」で先制攻撃を仕掛け、何度でも襲ってくる。

客の様子が完全におかしくなった後で出口に近づくと、イベントで仲間が「瀕死」状態にされてそのままボス戦へ。撃破後、**同行者の友好度 +1**。

男主人公のみ、瀕死の仲間を庇って「一人で戦う」こともできる。こちらを選ぶとさらに**同行者の友好度 +2**、**邪悪度 -2**。

邪悪度 8P 以上だと「ひとりだけ逃げる」選択肢が追加。選ぶと**邪悪度 +2**。結局は戦うことになり、ボスを撃破しても同行者の友好度は上昇しない。

●BOSS攻略●

中ボス

バニーな殺し屋 マリスカ

(スタンド：ショッキング・ブルー)

DIOに雇われたスタンド使いの刺客。シンガポールでも襲ってきたスタンド「ショッキング・ブルー」の本体。「驚かせた相手の心を操る」能力で奇襲を仕掛けてくる。本体のマリスカは東洋人嫌いのレイニスト（人種差別主義者）で、男の好みはアラブ系。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
マリスカ	500	2000	1500G	バニー スーツ	距離M。投げナイフとスタンド再発動が厄介。こちらを倒さないと勝てない。「ブツン・炎上・出血多量」に弱い。
ショッキング・ブルー	700	2000	3000G	秘伝の書 ～水～	距離S。水属性の技を使い、何度でも復活する。弱点は冷気属性と「凍結・感電」。

●ストーリー●

◇強敵「アヌビス神」との連戦 気合を入れてかかろう

車でコム・オンボを離れると、「アヌビス神」とのボス戦だ。一戦目の「チャカ」戦後にセーブできるが、その後は三連戦となる。毎戦 HP・SP は全快するので、全力で挑もう。

どのボスも一筋縄ではいかない強敵ばかりだが、すべて「考える」でイベント勝利できる。ボルナレフや承太郎のレベルが低く勝てそうになれば、素直に原作通りのイベント勝利を狙った方が良さだろう。

特に四戦目の「二刀流ボルナレフ」は DIO に次ぐほどのとんでもない強さを誇る。ここまでの旅を難なく進めてこられた主人公でも戦って撃破するのは至難の業だが、そのぶん「考える」を使わずに勝利できればメリットは大きいぞ。主人公と承太郎が十分鍛えられているなら、挑戦する価値はあるだろう。

連戦の内容は以下の通り。

- 一戦目『ボルナレフ vs チャカ』
 - 二戦目『ボルナレフ vs 床屋のカーン』
 - 三戦目『主人公・承太郎 vs アヌビス神に操られたボルナレフ』
 - 四戦目『主人公・承太郎 vs アヌビス神に操られたボルナレフ (二刀流)』
- 一・二戦目を「考える」で終わらせると、三戦目の前に「主人公・承太郎 vs 床屋のカーン」が追加される。

まずは一戦目『ボルナレフ vs チャカ』。

一戦目と二戦目はボルナレフひとりだけで戦うことになるので、ボルナレフのレベルが低い場合は速やかに「考える」で戦闘を終わらせよう。運が悪いと「吹っ飛び」や「よろめき」をくらって何もできないまま、アツという間に再起不能に追い込まれてしまうぞ。

●BOSS攻略●

ストーリーボス 正統派の剣客 チャカ (スタンド: アヌビス神)

遺跡でボルナレフに真っ向勝負を挑んできた剣客。ボルナレフは構えや握りから「剣の素人」と判断したが、予想に反して鋭い太刀筋と「物質を透過する刃」の能力でボルナレフを追い詰める。戦闘中にこちらの戦い方を憶えて強くなる難敵。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
チャカ	2000	1000	1000G	山吹色の秘薬 (100%)	距離S。頻繁に姿を隠す。強力な剣技を使い、姿を隠して回復する。隠れられるところからの攻撃は一切無効なので、長期戦になりがち。さらに「憶えたぞっ!!」で自己強化まで行うので、姿を隠して自己強化を連発されると非常に辛い。 低確率だが、ボルナレフの「針串刺しの刑」や「ミリオン・スピット」で「出血多量」状態を狙うのも手だ。

チャカ戦後、ボルナレフは御一行と合流する。遺跡を離れて先へ進むことに。このタイミングでセーブできるので、チャカ戦をうまく切り抜けられたら続く三連戦へ進もう。



ストーリーボス 強化された剣豪 カーン (スタンド: アヌビス神)

ボルナレフが回収した刀剣に触れた床屋が操られている。敵本体は、なんと「刃剣そのもの」。チャカよりもさらに強化されたパワーとスピードでボルナレフを襲う。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
床屋のカーン	3000	2000	1000G	S: エクスベリエンス錠 M: フー・ファイタン (100%)	初期距離S。たまに距離Mに移動する。一戦目よりステータスが強く、隠れることはないが距離Mに離れて回復する。中距離技「レイダーツ」で追撃するか、こちらも回復アイテムで態勢を整えよう。「憶えたぞっ!」で強化された後の二回攻撃はヘタな技よりも高威力だ。 強化を連発されると1ターンで再起不能にされかねない。「考える」で戦闘を終わらせるのが得策だろう。



一戦目のチャカを「考える」で倒し、二戦目でも「考える」を使うと、ボルナレフの剣針を見切られてしまい「床屋のカーン」を撃破できないまま戦闘が終了する。

この場合のみ、主人公と承太郎の二人でカーンと闘うことに。二人がかりでも苦戦するようなら、以降の戦闘も含めてすぐに「考える」で終わらせよう。グズグズしている二人そって斬り殺されてしまうぞ。

ストーリーボス 生粋の剣士 J・P・ボルナレフ (スタンド: アヌビス神)

操られた床屋の主人を辛くも無力化できた御一行だが、今度はボルナレフがアヌビス神の術にはまってしまう。ボルナレフとの戦いで「記憶した」剣技と速度で主人公と承太郎に襲いかかってくる。間違いなく今までで一番の強敵だ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ボルナレフ	3000	3000	1000G	クレイジーDX (100%)	距離S固定。 カーンよりさらに高いステータスを誇り、特にスピードが非常に高い。全体攻撃の「居合い切り」が非常に強力。特に持続力が低い承太郎は防戦一方になりかねない。 自己強化を重ねられたら「流星鉄拳」などの防御無視技で攻めよう。 どの距離の技も同程度有効。電気属性以外には耐性をもっている。 状態異常は「毒・吹っ飛び・よろめき・感電・呼吸困難・出血多量」のみ低確率で効く。うまく「毒」を付与できれば戦いやすい。

●ストーリー●

◇DIOを除けば最強？ 二刀流ポルナレフとの死闘

妖刀に操られたポルナレフの強さに苦戦する承太郎と主人公。余裕をみせるアヌビス神は、ここで「とっておきのダメ押し」を繰り出してくる。アヌビス神戦のラスト「二刀流ポルナレフ」戦へ。

ポルナレフの友好度 13P 以上だと、戦闘前の会話が変化して**承太郎の友好度 +1**。

この時に邪悪度 6P 以上だと、選択肢で友好度の増減が変化する。

「殺す気で戦う」を選ぶと**承太郎の友好度 +1**、**ポルナレフの友好度 -2**、**邪悪度 +1**。

「何かいい方法がないか考える」を選ぶと**承太郎の友好度 +1**、**邪悪度 -2**。

「二刀流ポルナレフ」は、強敵だった三戦目のポルナレフよりもさらに強化されている。承太郎と主人公の二人で挑むとはいえ、十分なレベルと回復アイテムを準備しておかなければ撃破は難しいだろう。撃破できれば見返りは大きい。ここでゲームオーバーになると再開は「床屋のカーン」戦からになってしまう。勝てないようなら、無理せず「考える」で戦闘を終わらせよう。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

とっておきのダメ押し 二刀流ポルナレフ

(スタンド: シルバー・チャリオッツ + アヌビス神)

シルバー・チャリオッツとアヌビス神の刀で二刀流となったポルナレフ。「居合い切り」「横一文字」などの高威力な剣技に加え、ポルナレフの技「ミリオン・スピット」「針串刺しの刑」まで繰り出してくるとんでもない強敵。「憶えたぞっ!」で自己強化されると、もう手が付けられないぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ポルナレフ	3000	10000	1000G	勝者の証 (100%)	距離S固定。 三戦目のポルナレフを上回るステータス。特にスピードは非常に高く、スピード型の主人公が承太郎が高レベルでなければ、ほぼ先手をとられてしまう。 ただでさえ高いステータスを「憶えたぞっ!」で強化されると勝ち目がどんどん薄くなる。短期決戦を狙おうにもHP 3000と非常にタフなので、撃破は非常に困難。早めに「考える」をしよう。 ポルナレフの技「ミリオン・スピット」「針串刺しの刑」が凄まじい威力。相変わらず「居合い切り」も非常に痛い。 耐性は三戦目のポルナレフと同じなので、ほとんどの状態異常が通用しない。 敵のステータスを下げる技や「毒」「感電」を付与する技を覚えている主人公は、積極的に使っていく。ただし、「ソニック・ユース」の歌はほとんど無効化されてしまう。使うならこちらを強化する技に絞ろう。

二刀流ポルナレフを「考える」を使わずに撃破できれば「勝者の証」が手に入る。**承太郎の友好度 +3**、**ポルナレフの友好度 +1**。また、ポルナレフが防御無視技「斬鉄剣」を習得する。

この時に邪悪度 7P 以上だと、会話に変化してポルナレフの友好度上昇がなくなってしまうぞ。

連戦を終えると、自動的にイベントが進行して次の町「エドフ」(234 ページ) へ。



病院

MAP・探索ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日

最短日数	21*	ショップ	○
同行者	-	イベント	○
自由行動	○	中ボス	-

アスワンで承太郎たちと別れた主人公は、花京院が入院する病院に留まった。花京院を襲撃してくるであろう刺客から彼を護衛するためだ。まずは花京院を診察室に連れて行ってあげよう。翌日、にらんでいたとおりに病院が襲撃を受けてしまう。

襲撃を乗り切った後は、花京院と別れて「エドフ」で御一行と合流するぞ(1日経過)。

●ストーリー●

◇盲目の花京院を襲う刺客 敵の「変装」を暴け!

行動開始後のイベントで花京院を診察室まで連れて行った翌日、主人公が病室を離れたタイミングでDIOの刺客「オインゴ・ボインゴ兄弟」が襲撃を仕掛けてくる。兄のオインゴが医者に変装して花京院を襲い、弟のボインゴが予知で仕掛けたトラップで主人公も始末するつもりらしい。

1F「事務所」に病室のカギをとりに向かった後は、3F「花京院の病室」に急ごう。移動中はランダムでトラップによるダメージを受けるほか、花京院もオインゴに攻撃されてダメージを受ける。花京院のHPが0になるとゲームオーバーだ。花京院を回復する手段はないので、寄り道している余裕はないぞ。

花京院の病室にたどり着いた後、オインゴの変装を見破ることができれば花京院の友好度+3。襲撃後の病院を探索すればヒントが見つかるぞ。「オインゴが誰に化けているか」はプレイするごとにランダムだ。

変装を見破った否かにかかわらず、刺客を撃退した後は花京院と別れて御一行の待つ「エドフ」へ。



◀オインゴは4人か人の化けている可能性があるよ。

EVENT

◆E-1: 病室のカギ

[条件] 襲撃発生後

花京院の病室「大型個室A」のカギは事務所に保管されている。襲撃後に取りに来ることになるぞ。

◆E-2: 崩落した廊下・2F

[条件] E-1「病室のカギ」達成後

爆発で2Fの廊下が崩落している。花京院の病室へ向かうには通る必要のないところだが……

◆E-3: 崩落した廊下・3F

[条件] E-1「病室のカギ」達成後

3Fの廊下も崩れてしまっている。花京院の病室にたどり着くには右から大回りする必要があるぞ。

◆E-4: ドアをブチ破る?

[条件] 襲撃発生後

病室のカギを取りに向かわずに、ドアを力づくで破壊することもできるぞ。ただし、本体が「病院そのもの」というスタンド「ライブ・カプセル」が守るドアと一対一で戦闘に。

ドアはHP 1000とタフなうえ、持続力も精神力も非常に高い。こちらを状態異常「睡眠」「無効」「暗闇」にしてくるほか、自己修復まで行う。撃破するのは難しいだろう。

この戦闘にはターン制限こそないが、毎ターンランダムで病室にいる花京院がダメージを受ける。花京院のHPが0になるとゲームオーバーなのはこちらも同じ。撃破するには、主人公のレベルに加えて花京院にも「しばらく耐えきるだけのHP」が求められるだろう。

●屋内MAP●



病院・3F

花京院の「大型個室A」があるフロア。

SHOP DATA

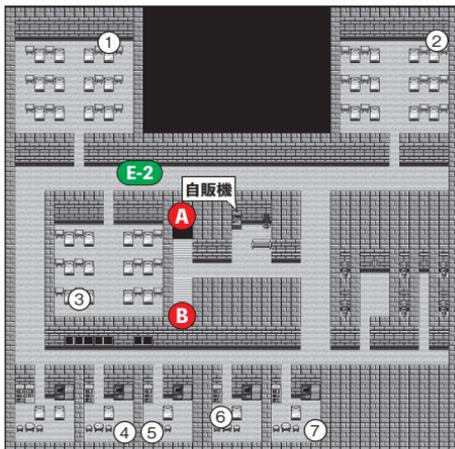
自動販売機		
ダイヤモンドC	300	HP 大回復
オーバードライブSY	300	SP 大回復
レクイエムGE	300	状態異常を回復
波紋コーラ	300	全体 HP 小回復
波紋ワイン	700	全体 HP 大回復

病院・2F

病室のフロア。大部屋や個室には貴重品や薬品が入った宝箱があるが、一部は襲撃後でないと開けられない。

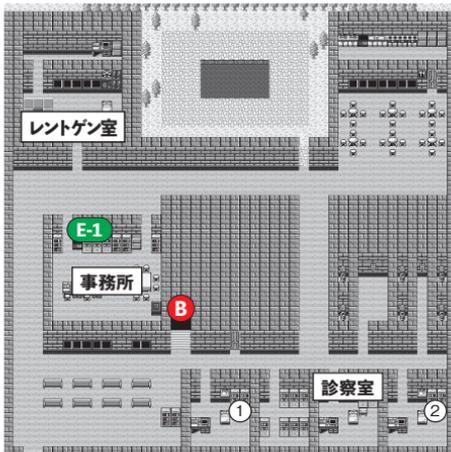
2F・アイテム	
①	医療ツール × 3
②	※ エコーズエッグ
③	※ エクスぺリエンス錠
④	※ スタプラタブ
⑤	傷薬 × 3
⑥	傷薬 × 3
⑦	神秘的な薬 × 3

※開けられるのはE-1が発生した後。



クリア編

ストーリー攻略チャート・MAP 散策ガイド・BOSSの攻略



病院・1F

事務所や診察室があるフロア。まずは花京院を連れて「診察室」に向かおう。診察室となりの「処置室」や「救急室」には薬箱が置かれているぞ。

花京院が襲撃を受けた後は、刺客に封鎖されてしまった病室を開けるためにカギをとりに行こう。

1F・アイテム	
①	薬箱 × 5
②	薬箱 × 5

To Be CONTINUED

エドフ

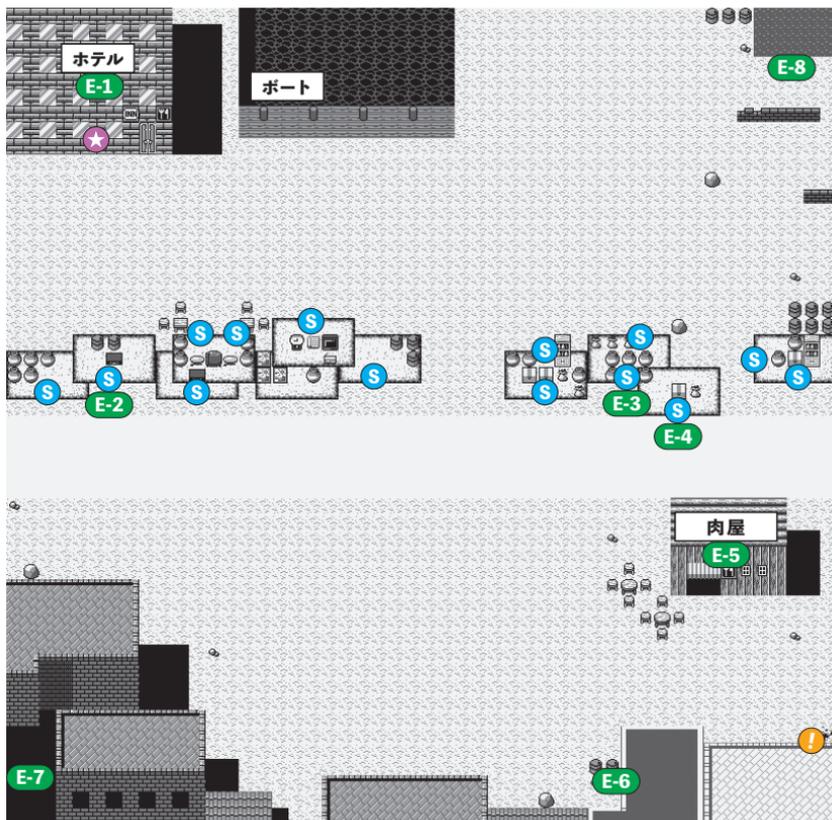
MAP・散策ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日、「病院」後は+2日。

最短日数	21*	ショップ	○
同行者	5	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1+1

御一行はコム・オンポの北60kmほどにあるエドフに到着した。ホルス神を祀った大神殿で知られるが、他には目立つところのない小さな町だ。ホテルの前では観光客相手の露店が小規模なスーク（市場街）を形成している。散策してみるのもいいだろう。川岸に停めてあるボートに乗り込んだら、次の町「ルクソール」へ出発だ。

●市街MAP●



仲間の居場所

スタート地点：ホテル内			
承太郎	ホテル内	花京院	入院中
ジョセフ	ホテル内	ポルナレフ	ホテル内
アヴドゥル	ホテル内	イギー	ホテル内

SHOP DATA

※ホテルのレストラン・売店・行商人はコム・オンボと同じ品揃え

露店（ホテル前から時計回り・E-4まで）		
ソルト・リザン・アスフル	200	HP 50・SP 130
オンム・アリー	100	SP 150
日本の電化製品	500	→「鉄くず」
パピルス	500	お土産
スパイスボトル	300	全体の睡眠等を解除
ピラミッドの置物	800	お土産
スフィンクスの文鎖	500	お土産
ファラオの胸像	1200	お土産
エジプシャンランプ	1500	お土産
傷薬	100	HPを50回復
サイコーの薬	300	HP・SP微回復
風邪薬	500	体調不良を緩和
バンジャ	600	装備品。女性専用
アングのペンダント	1500	装備品
ヒエログリフの指輪	1500	装備品
スカラベプレスレット	1500	装備品
土産物屋と同じ	—	—
ナイフ	200	装備品
雑誌	200	装備品
コーヒーガム	100	眠気をさます
ポストカード	50	攻撃アイテム
Чай	300	飲み物。SP大回復
お香	150	全体SP微回復

露店（E-3から順に左）		
ダイヤモンドC	※	HP大回復
完璧な薬	300	HP・SP微回復
ポストカード	50	攻撃アイテム
Чай	300	飲み物。SP大回復
お香	150	全体SP微回復
コーヒーガム	100	眠気をさます
波紋ワイン2	1200	波紋ワインと同じ
ダイヤモンドC2	800	ダイヤモンドCと同じ
オーバードライブSY2	800	オーバードライブSYと同じ
レクイエムGE2	800	レクイエムGEと同じ
お菓子	130	食料。HP・SP小回復
スポンジケーキ	250	食料。HP・SP大回復
エクスペリエンツ錠	1000	偽薬。
エコーズエック	1000	偽薬。
クレイジーBX	1000	偽薬。
フー・フェイタン	1000	偽薬。
ダービートラック	1000	偽薬。
スタブラタブ	1000	偽薬。

※500Gで売られているが、740Gとられる

肉屋		
シャルマ	200	HP 90・SP 90

EVENT

◆ E-1: 運頼み

【条件】同行者がポルナレフ

ホテル内にいる行商人に話しかけるとイベントが発生する。ポルナレフの友好度+1。

◆ E-2: 究極のジャンクフード

[条件] 同行者がジョセフ

「スポンジケーキ」を売っている露店商に話しかけるとイベント発生。ジョセフの友好度 +1。

◆ E-3: 目には目を

[条件] 同行者が承太郎

「ダイヤモンドC」を500Gで売っている露店商がいる。購入すると結果として740G支払ってしまうが、承太郎が同行していれば詐欺を見抜ける。60Gと「ダイヤモンドC」10個入手。承太郎の友好度 +1。

◆ E-4: 友人ハールド

[条件] 同行者がアヴドゥル

雑貨を扱っている露店商に話しかけるとイベントが発生する。アヴドゥルの友好度 +1。

このイベント後、経過日数30～36日目になると市街南西にハールドの妹「アイシャ」がいる。話しかけるとアヴドゥルの友好度 +2。

◆ E-5: 油断ならない犬

[条件] 同行者がイギー

肉屋でシャルマを購入するとイギーに横取りされてしまい、イギーのみ全回復。選択肢が出る。

「怒る」とイギーの友好度 +2。

「怒らない」とイギーの友好度 +1。

「もっとあげる」とイギーの友好度に変化なし。邪悪度 -1。

主人公にちよっかいかけて遊んでいるつもりなのだろうか。

主人公スタンドが「ワイルド・ハーツ」だと、追加で別のイベントあり。

◆ E-6: 武器商人

[条件] 経過日数が23～25日目

市街南の隅に現れる怪しい男から兵器や装備を購入できる。「防災スーツ」「防寒スーツ」「絶縁スーツ」は10000Gもするが、クリア後特典を除けば減多に買えない貴重品。5000Gの「特殊閃光手榴弾」は吸血鬼・屍生人に大ダメージを与える攻撃アイテムだ。

◆ E-7: 怪しい女

市街南西の暗がりに近づくと、急な耳鳴りでパーティ全員のSPが-10される。奥へ進むと怪しい女が立っており、話しかけると戦闘に。DIOの狂信者の刺客だ。撃破後、同行者の友好度 +1。

主人公スタンドが「ディーブ・パープル」の場合、撃破後に敵の能力から着想を得て「屋気楼」を習得する。

◆ E-8: 偶然の再会

[条件] クリア回数3回以上 「香港」でユタを倒し、「港」では戦っていない 日数22日以下

「周回プレイ」限定イベント。

条件を全て満たすと市街北東に「ユタ」が立っており、話しかけると久しぶりに手合わせをもちかけられる。

邪悪度が7P以上だと、このときの反応に変化がある。

ユタは主人公の成長や覚悟を見て取った様子。今回は全身全霊で挑んでくるぞ。スタンドが繰り出す技が大幅に強化されているうえ、本体が手にした刀剣で強力な剣技まで繰り出してくる強敵だ。周回プレイ限定のイベントだけあって非常に手ごわいので、仲間と協力して挑もう。

撃破すると「勝者の証」と「古びた宝剣」を入手できる。また、同行者の友好度 +1。

既に古びた宝剣が進化した「聖ジョージの剣」を所持している場合は、条件を満たしていてもこの町にユタは現れず、イベントは発生しない。

ENEMY DATA

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	フリーズ	150	300	100G	ダイヤモンドC	コム・オンボと同じ。
	スパーク	255	500	200G	オーバー ドライブSY	距離S~M。2体で出現。 最大級の電気技を放つ強敵。 弱点は水属性。「ブツツン・炎上」と「一撃死」が有効。
	女屍生人	200	400	150G	波紋ワイン	コム・オンボと同じ。
	狙撃兵	200	300	200G	スナイパー ライフル	ランダムエンカウント。 コム・オンボと同じ。

● BOSS攻略 ●

中ボス

DIOの狂信者 スウィート・アンバー (スタンド：フランティック)

DIOを狂信的に崇拜する人間のひとり。能力は「触れたものにかかる圧力の操作」。スタンドは常に周囲の空気に「触れている」ため、近づくと妙な耳鳴りがする。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
アンバー	1300	2000	3000G	劇薬 (40%)	距離M。HPが少なくなると自爆する。 「不協和音」で「無効」状態を付与してくる。 非常に精神力が低く、特に「ブツツン・混乱」にかかりやすい。「束縛」状態にも弱い。

中ボス (周回限定)

放浪者 ユタ (スタンド：セインツ)

「香港」で出会い「港」では再戦しなかった場合のみ、世界を放浪しているこの男と無事に再会することができる。本体の剣技だけでなく、高威力攻撃と補助・回復を高度にこなすスタンドの強さも侮れない。撃破すると手にしている宝剣を譲り渡してくれる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ユタ	1500	2000	1500G	パピルスの 切れ端 (100%)	距離M。 投げナイフや連続攻撃だけでなく、強烈な「居合い切り」で全体に大ダメージを与えてくる。 状態異常はほとんど効かない。
セインツ	1500	1500	1000G	波紋 シャンパン (30%)	距離M。 最大威力の風属性技「竜巻群」「風神」と「精神操作」による状態異常に加えて、「全て元に戻す」で全体大回復まで行う。 たまに放つ超強力な「集束レーザー」にも要注意。

▶ To Be continued ▶

ルクソール

MAP・BOSS攻略

※「潜水艦ルート」は+1日、「病院」後は+2日。

最短日数	22*	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

エドワから100kmほど北にある都市ルクソールに到着した御一行。「ジョセフ・アヴドゥル」と「主人公・承太郎・ポルナレフ・イギー」が、それぞれ別の刺客に襲撃を受ける。いつものとは異なり、直接戦闘ではなく主にイベントで敵を攻略していくことになるぞ。それぞれにボスを撃破すると、自動的にこの町を離れて次の目的地へ進む。

●ストーリー●

◇「磁力」の女と追いかけてこ 誘導して挟み撃ちだ

敵の策にハマって「磁力」のスタンド攻撃を受けてしまったジョセフとアヴドゥル。二手に分かれて、逃げ回る敵本体「バステト女神のマライヤ」を追い詰めよう。shiftキーでジョセフとアヴドゥルの操作を切り替えながら進んで、マップ真北にある「挟み撃ち地点」に到着すればマライヤを撃破できるぞ。

アドバイス① キャラの特徴を活かそう

アヴドゥル操作中は、飛んでくる金属を炎で溶かして無効化することができる。発動はランダムだがありがたい。ジョセフ操作中は、「探索」という技を使えば周りのマップとマライヤ位置座標を確認できるぞ。

アドバイス② 小さな障害物は無視しよう

飛んでくる金属に当たると、ダメージを受けて移動速度が低下してしまう。多少の障害物は無視して突っ込んで構わないが、大きな車やドラム缶は極力避けて進もう。ナイフに当たると「出血多量」状態にされてしまうので、すぐに傷薬やダイヤモンドCで回復すること。

アドバイス③ うまくマライヤを誘導しよう

鬼ごっこのコツは、「相手の退路をふさぐ」こと。逃げ回るマライヤが挟み撃ち地点のほうに向かってくれないときは、真後ろからやみくもに追うのではなく、「他の道がある側」から近づくことを心がけてみよう。

アドバイス④ それでもダメなら「直接殴る」!

ジョセフからマライヤに触れると直接戦闘になる。挟み撃ち地点までマライヤを追い詰めなくても、戦闘で撃破することも可能だ。ただし、「感電」や「出血多量」状態を多用してくる強敵だぞ。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

脚がグンバツの女 マライヤ

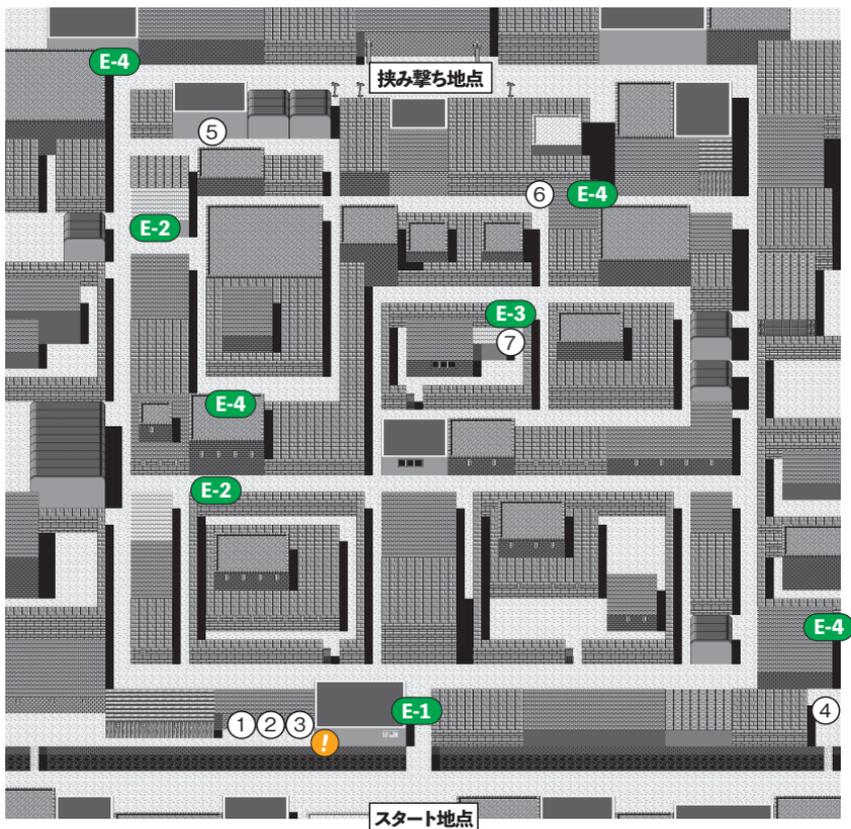
(スタンド:バステト女神)

戦闘で倒すことも可能だが、「感電」「よろめき」によるスタンやお供「車」の「のしかかり」などで、身動きも取れないままやられてしまうこともザラ。「生命磁気への波紋疾走」を使えば状態異常「磁力」とお供の動きを数ターン止められるぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
マライヤ	1000	2500	3000G	エクスペリエンス錠 (20%)	距離M。お供に「車」「一斗缶」「自転車」を引き連れている。投げナイフによる「出血多量」や「感電」に要注意。「暗闇・束縛・ブッソ」などがよく効く。



●市街MAP●



EVENT

◆ E-1 : 「鬼ごっこ」開始!

この地点でジョセフとアヴドゥルが二手に別れる。アヴドゥルは右側、ジョセフは左側からマライヤを「挟み撃ち地点」まで追い詰めよう。

◆ E-2 : お金で解決

歩いている男(ギャング)を30000Gで雇えば、強引にこのイベントを終わらせることができる。どうしてもクリアできないときに。

◆ E-3 : 誰かの助け舟

奥まった路地に置かれている宝箱を調べると、ジョセフが「生命磁気への波紋疾走」を習得する。一時的に磁力を無効化できるぞ。習得後、再度宝箱を調べると特殊メッセージあり。

◆ E-4 : 街中にある「磁石」

特定の箇所にあるツボや壁を調べると、磁石の反発を利用して一時的に磁力を無効化できる。難易度「イージー」の場合は、この「ツボ」が多めに置かれているぞ。

ルクソール市街・アイテム

①	ダイヤモンドC × 5
②	ダイヤモンドC × 5
③	山吹色の秘薬
④	波紋ワイン × 5
⑤	ダイヤモンドC × 5
⑥	レクイエムGE × 5
⑦	「生命磁気への波紋疾走」

●ストーリー●

◇承太郎たちに迫る「影」 アレッシェをどう倒す？

一方の承太郎たちは、影を操るスタンド使い「アレッシェ」の奇襲を受けたボルナレフとはぐれてしまう。この戦いは仲間との友好度によって展開が大きく変わる。

ボルナレフの友好度 10P 未満の場合は戦闘なしでストーリーが進む(通常ルート)。原作と同じ展開で小さな部屋においつめられたボルナレフを操作して、機転と知恵でアレッシェを出し抜こう。詳細は次ページ。



「セト神」に「影」に触れる神も若返ってしまおう。

ボルナレフの友好度 10P 以上、もしくはボルナレフの友好度 10P 未満・ジョセフの友好度 15P 以上だった場合は、下記イベントを経てアレッシェと戦闘になる。撃破後は、イベントを挟んで次の町へ進む。

EVENT

◆ちいさくなーれ

【条件】ボルナレフの友好度 10P 以上

条件を満たしていると、主人公が承太郎と一緒にボルナレフを探しているところで選択肢。

「承太郎と一緒に探す」と**承太郎の友好度 +1**。アレッシェ戦なしで通常ルートへ。
「二手に別れて探す」と、主人公とボルナレフのふたりでアレッシェ戦。ただし、二人とも子供にされてしまうのでスタンドは使えないぞ。撃破できれば**ボルナレフの友好度 +3**。逃走した場合は**ボルナレフの友好度 +1**で通常ルートに合流する。

◆ジョセフ・ジョスター vs.「若返らせるスタンド」

【条件】ボルナレフの友好度 10P 未満 かつ ジョセフの友好度 15P 以上

追い詰められたボルナレフの元に、主人公ではなくジョセフが駆け付ける。ボルナレフ(子供)と若返ったジョセフのふたりでアレッシェ戦。この戦闘からは逃げられないが、まず負けることはないだろう。

●BOSS攻略●

ストーリーボス

「大人」のスタンド使い アレッシェ (スタンド: セト神)

「影に触れた相手を若返らせる」能力のスタンド「セト神」を操る男。【子供相手なら絶対に負けない】精神のイヤな大人だ。こちらは「子供」状態で戦闘すること。全ステータスが半減して、技も封印されてしまうぞ。アイテムで戦おう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
アレッシェ	1000	1000	3000G	山吹色の秘薬 (100%)	距離M。 こちらが「子供」状態なので、倒すなら攻撃アイテムで根気強く攻めよう。
セト神	-	1000	1000G	山吹色の秘薬 (30%)	影のスタンドなので攻撃が通じない。 「薙ぎ払い」で攻撃し、「若返らせる」で弱体化させてくる。

ジョセフが参戦した場合は圧倒的に強さと波紋技で戦えるが、セト神の「若返らせる」をくらうとジョセフまで子供に戻ってしまう可能性がある。短期決戦を狙ってこよう。

●ストーリー●

◇絶体絶命のポルナレフ 知恵を使って切り抜けろ!

子供にされたせいで仲間たちの名前すら思い出せなくなってしまったポルナレフは、親切なお姉さんに助けられてなんとか危機を脱することができた。お姉さんといっしょにお風呂に入って「なんだかよくわからないけどしあわせ」な気分でしたのも束の間、追ってきたアレシーのスタンドでお姉さんが胎児にまで戻されてしまう。スタンドも退行してしまっただつ手なしのポルナレフは、お姉さんを抱えて必死に逃げ惑うが……



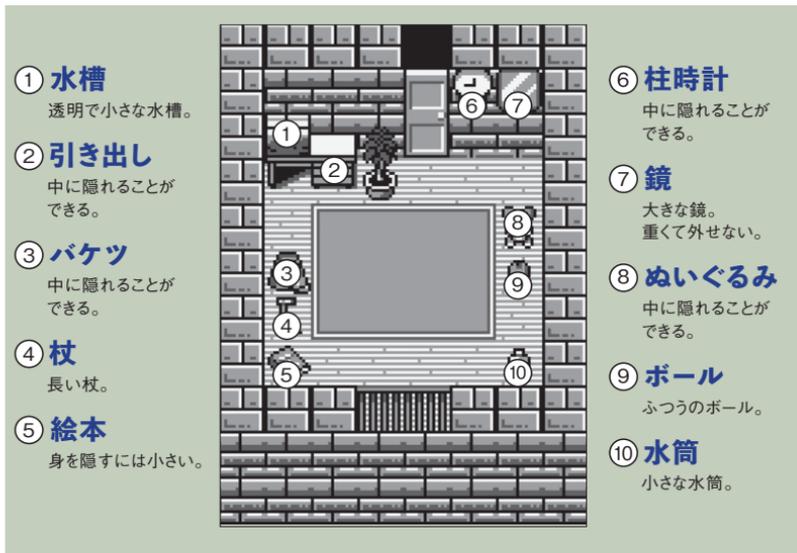
◀アレシーに壊される前に、何か手を考えよう。何か手を

小部屋に逃げ込んだポルナレフを操作して、部屋の中にあるものでアレシーを出し抜いてやろう。制限時間は1分。時間切れと「誤った選択をした」場合はゲームオーバーだ。原作を知っていれば、簡単な足掛けで正解にたどり着くことができるだろう。

原作での展開を知らないプレイヤーは、柔軟な発想でいろいろな道具を調べてみよう。いくつかを組み合わせるのがポイントだ。単純にどこかに隠れるだけでは、アレシーを出し抜くことはできないぞ。

●屋内MAP●

小部屋の中で使えそうなものは以下の10種類。正解の手順は下段に記載。



このイベントをクリアすると自動的にストーリーが進み、原作通りにアレシーを撃退できる。イベントを挟んで次の町へ進むぞ。

クリアの手順

1. ボールをスロー → 2. 杖をスロー → 3. 杖を使つて鏡を外す → 4. 水槽を調べろ

To Be continued

ギザ

ミニゲーム攻略

※「潜水艦ルート」は+1日、「病院」後は+2日。

最短日数	25*	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

ルクソールから列車で600 kmほど北上してギザにたどり着いた御一行。ピラミッドで有名なこの町はカイロの一区画だが、独立した行政都市でもある。DIOの館の在処をつきとめるため聞き込みを続ける御一行は、訪れたカフェで「その館を知っている」という男と出遭ったが…。イベントとミニゲームでストーリーが進行する。

●ストーリー●

◇魂をかけたポーカー勝負 誰が戦う？

敵の策略にはまり「魂」を取られてしまったボルナレフとジョセフ。二人の魂を取り戻すためには、誰かが刺客のギャングラー「ダービー」と戦わなければならない。ここで選択肢だ。「自分が戦う」「命が惜しいので他の人にやらせる」の二択。

「自分が戦う」なら**邪悪度 -2**。ダービーとのポーカー対決へ。「命が惜しいので…」を選択すると**邪悪度 +3**、**全員の友好度 -1**。こちらを選ぶと原作通り承太郎が戦うことになり、イベントがスキップされて原作通りにダービー戦は終了する。

難易度「イージー」か「周回プレイ」で、さらに邪悪度OP以下の場合のみ、選択肢「命が惜しいので他の人にやらせる」が「様子を見る」に変わる。「様子を見る」と、邪悪度と友好度の変化なしでダービー戦をスキップできるぞ。



◀スタンドの魂を賭け、オシリスに負けた

◇コマンド選択ミニゲームでダービーのイカサマを暴け！

自らの魂をかけてポーカーで勝負することになった主人公だが、相手の男ダービーは生粋のギャングラーであり、さらに凄腕のイカサマ師でもある。マトモにカードゲームをすれば無駄死にするのは明らかだ。この勝負では「いい手を揃える」のではなく、魂のチップ6枚を全て取られる前にイカサマを見抜いて「ダービーを反則負けに追い込む」ことが勝利条件だと理解しよう。

ちなみに、一部の主人公スタンドは逆に「イカサマを仕組む」ことができる。成功すればチップを一枚取り返せるが、ダービーには高確率（およそ2/3）で見破られてしまうぞ。バレれば当然**こちらの反則負けで即ゲームオーバー**だ。よほど運に自信がない限りは、やめておいたほうが良いだろう。イカサマを行えるスタンドと内容は以下の通り。

主人公スタンド	イカサマの方法
ザ・ジョイキラー	超スピードでカードをすり替える
ピクシーズ	操作能力でカードをすり替える
ミラクルズ	ダービーの認識力を下げる
カーペンターズ	こちらのカードを「改造」する
キャラバン	別のカードを作り出す



▲イカサマ師にイカサマを仕掛けるのは、ほとんど自殺行為といっている。

◆『逆転賭博』攻略指南

ダービーとのポーカー勝負はコマンド選択式ミニゲーム「逆転賭博」で行われる。ここでは「ダービー自身がイカサマをはじめる」までの攻略法を指南しよう。



① ポーカーの「基本的な流れ」を守らせる

ポーカーを始める際はイカサマ防止のため、一方のプレイヤーが「シャッフル」、他方のプレイヤーが「カット（山札をわけてまぜること）」をするのが通例となっている。ダービーは自身がシャッフルしただけの状態です。ゲームを始めようとするので、放っておけばイカサマされ放題だ。ゲームを始める前に一度「待った!」をかけて「デッキを掴む」を選択しよう。ダービーは「デッキを調べたいのか?」とほけるので、「いいえ」を選択してこちらのカットを宣言しよう。



承太郎
「・・・このゲームはお金の勝負だから
文句を言うつもりはねーが・・・
そのまま勝負するつもりなのか?」

▲承太郎がそれとなく伝えてくれるので、ゲームを始める前に確認しておこう。

クリア編



子供
「うん、初めて見たよ」

▲子供を尋問しても意味はないようだ。

② ディーラーをアヴドゥルに任せる

ダービーにディーラーをやらせてはキリがないので、アヴドゥルに連れてきてもらった無関係な子供にディーラーを頼むことに。ただ、原作を読んでいればご存知の通り、実はカフェの客どころか周りの人間全員がダービーの手下なのだ。当然、この子供も例外ではない。「待った!」をかけてアヴドゥルにディーラーを任せよう。これでようやく「ポーカー勝負」を始められるぞ。

③ ダービーを観察してイカサマを暴こう!

ポーカーのルールと手順を守らせ、ディーラーを仲間に任せる。こうなれば、あとはダービー自身がゲーム中にイカサマをする以外に「確実に勝つ」手は無い。ここまできたらもう一息だ。ゲームを始めれば、必ず怪しいところが見つかるはずだ。ダービーの動きと質問への反応をよく観察して、イカサマを見破ってやろう。



金田
「それは・・・」

▲ダービーのリアクションも大事な判断材料のひとつ。

イカサマを見抜くことができれば「反則負け」でダービーを撃破できる。イベント後、自動的に次の町へ。どうしてもわからない場合は、ページ下部にクリアまでの手順を記載してあるのでそれに従おう。

ちなみに、ダービーと普通に勝負しても4%程度の確率で主人公が「ロイヤルストレートフラッシュ」を引いてチップを一枚取り返せる。主人公スタンドのイカサマと併せて「チップを全て奪う」ことでもダービーを撃破できるぞ。この場合「勝者の証」を入手できる。ただし確率は天文学的に低い（6連続で勝つ確率はイカサマで1/730、ロイヤルストレートフラッシュのみだと1/150,000,000程度）。

クリアまでの手順

① 1F 10F 11F 12F 13F 14F 15F 16F 17F 18F 19F 20F 21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F 61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F 80F 81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F 99F 100F 101F 102F 103F 104F 105F 106F 107F 108F 109F 110F 111F 112F 113F 114F 115F 116F 117F 118F 119F 120F 121F 122F 123F 124F 125F 126F 127F 128F 129F 130F 131F 132F 133F 134F 135F 136F 137F 138F 139F 140F 141F 142F 143F 144F 145F 146F 147F 148F 149F 150F 151F 152F 153F 154F 155F 156F 157F 158F 159F 160F 161F 162F 163F 164F 165F 166F 167F 168F 169F 170F 171F 172F 173F 174F 175F 176F 177F 178F 179F 180F 181F 182F 183F 184F 185F 186F 187F 188F 189F 190F 191F 192F 193F 194F 195F 196F 197F 198F 199F 200F 201F 202F 203F 204F 205F 206F 207F 208F 209F 210F 211F 212F 213F 214F 215F 216F 217F 218F 219F 220F 221F 222F 223F 224F 225F 226F 227F 228F 229F 230F 231F 232F 233F 234F 235F 236F 237F 238F 239F 240F 241F 242F 243F 244F 245F 246F 247F 248F 249F 250F 251F 252F 253F 254F 255F 256F 257F 258F 259F 260F 261F 262F 263F 264F 265F 266F 267F 268F 269F 270F 271F 272F 273F 274F 275F 276F 277F 278F 279F 280F 281F 282F 283F 284F 285F 286F 287F 288F 289F 290F 291F 292F 293F 294F 295F 296F 297F 298F 299F 300F 301F 302F 303F 304F 305F 306F 307F 308F 309F 310F 311F 312F 313F 314F 315F 316F 317F 318F 319F 320F 321F 322F 323F 324F 325F 326F 327F 328F 329F 330F 331F 332F 333F 334F 335F 336F 337F 338F 339F 340F 341F 342F 343F 344F 345F 346F 347F 348F 349F 350F 351F 352F 353F 354F 355F 356F 357F 358F 359F 360F 361F 362F 363F 364F 365F 366F 367F 368F 369F 370F 371F 372F 373F 374F 375F 376F 377F 378F 379F 380F 381F 382F 383F 384F 385F 386F 387F 388F 389F 390F 391F 392F 393F 394F 395F 396F 397F 398F 399F 400F 401F 402F 403F 404F 405F 406F 407F 408F 409F 410F 411F 412F 413F 414F 415F 416F 417F 418F 419F 420F 421F 422F 423F 424F 425F 426F 427F 428F 429F 430F 431F 432F 433F 434F 435F 436F 437F 438F 439F 440F 441F 442F 443F 444F 445F 446F 447F 448F 449F 450F 451F 452F 453F 454F 455F 456F 457F 458F 459F 460F 461F 462F 463F 464F 465F 466F 467F 468F 469F 470F 471F 472F 473F 474F 475F 476F 477F 478F 479F 480F 481F 482F 483F 484F 485F 486F 487F 488F 489F 490F 491F 492F 493F 494F 495F 496F 497F 498F 499F 500F 501F 502F 503F 504F 505F 506F 507F 508F 509F 510F 511F 512F 513F 514F 515F 516F 517F 518F 519F 520F 521F 522F 523F 524F 525F 526F 527F 528F 529F 530F 531F 532F 533F 534F 535F 536F 537F 538F 539F 540F 541F 542F 543F 544F 545F 546F 547F 548F 549F 550F 551F 552F 553F 554F 555F 556F 557F 558F 559F 560F 561F 562F 563F 564F 565F 566F 567F 568F 569F 570F 571F 572F 573F 574F 575F 576F 577F 578F 579F 580F 581F 582F 583F 584F 585F 586F 587F 588F 589F 590F 591F 592F 593F 594F 595F 596F 597F 598F 599F 600F 601F 602F 603F 604F 605F 606F 607F 608F 609F 610F 611F 612F 613F 614F 615F 616F 617F 618F 619F 620F 621F 622F 623F 624F 625F 626F 627F 628F 629F 630F 631F 632F 633F 634F 635F 636F 637F 638F 639F 640F 641F 642F 643F 644F 645F 646F 647F 648F 649F 650F 651F 652F 653F 654F 655F 656F 657F 658F 659F 660F 661F 662F 663F 664F 665F 666F 667F 668F 669F 670F 671F 672F 673F 674F 675F 676F 677F 678F 679F 680F 681F 682F 683F 684F 685F 686F 687F 688F 689F 690F 691F 692F 693F 694F 695F 696F 697F 698F 699F 700F 701F 702F 703F 704F 705F 706F 707F 708F 709F 710F 711F 712F 713F 714F 715F 716F 717F 718F 719F 720F 721F 722F 723F 724F 725F 726F 727F 728F 729F 730F 731F 732F 733F 734F 735F 736F 737F 738F 739F 740F 741F 742F 743F 744F 745F 746F 747F 748F 749F 750F 751F 752F 753F 754F 755F 756F 757F 758F 759F 760F 761F 762F 763F 764F 765F 766F 767F 768F 769F 770F 771F 772F 773F 774F 775F 776F 777F 778F 779F 780F 781F 782F 783F 784F 785F 786F 787F 788F 789F 790F 791F 792F 793F 794F 795F 796F 797F 798F 799F 800F 801F 802F 803F 804F 805F 806F 807F 808F 809F 810F 811F 812F 813F 814F 815F 816F 817F 818F 819F 820F 821F 822F 823F 824F 825F 826F 827F 828F 829F 830F 831F 832F 833F 834F 835F 836F 837F 838F 839F 840F 841F 842F 843F 844F 845F 846F 847F 848F 849F 850F 851F 852F 853F 854F 855F 856F 857F 858F 859F 860F 861F 862F 863F 864F 865F 866F 867F 868F 869F 870F 871F 872F 873F 874F 875F 876F 877F 878F 879F 880F 881F 882F 883F 884F 885F 886F 887F 888F 889F 890F 891F 892F 893F 894F 895F 896F 897F 898F 899F 900F 901F 902F 903F 904F 905F 906F 907F 908F 909F 910F 911F 912F 913F 914F 915F 916F 917F 918F 919F 920F 921F 922F 923F 924F 925F 926F 927F 928F 929F 930F 931F 932F 933F 934F 935F 936F 937F 938F 939F 940F 941F 942F 943F 944F 945F 946F 947F 948F 949F 950F 951F 952F 953F 954F 955F 956F 957F 958F 959F 960F 961F 962F 963F 964F 965F 966F 967F 968F 969F 970F 971F 972F 973F 974F 975F 976F 977F 978F 979F 980F 981F 982F 983F 984F 985F 986F 987F 988F 989F 990F 991F 992F 993F 994F 995F 996F 997F 998F 999F 1000F



ストーリー攻略チャート・MAP 散策ガイド・BOSSの攻略

カイロ

MAP・散策ガイド

※「潜水艦ルート」は+1日、「病院」後は+2日。

最短日数	26*	ショップ	○
同行者	5→6	イベント	○
自由行動	○	中ボス	1

日本を出発してから数十日、ようやく目的地であるカイロに到着した御一行。DIOの館を捜しだすため聞き込みを続けるが…。「ホル・ホース&ポインゴ」戦は選択肢でスキップすることも可能。ホテルに着いた後は町の人々に聞き込みを行い、ホテルを何度か出入りしているイベントが発生して先へ進む。

●ストーリー●

◇最後の刺客は、忘れたころにやってきた「あの男」

ダービー兄を撃破してカイロにたどり着いたところで選択肢。

「聞き込みをする」を選択すると、イベント後にホル・ホースとのボス戦へ。主人公一対一だ。

「ホテルに向かう」を選択した場合は、一連のイベントとホル・ホース戦をスキップしてカイロ市内の探索へ進むことになる。

「潜水艦ルート」でホル・ホースと協力してきた場合、戦闘直前の選択肢で戦闘を回避することも可能だ。

敵同士の奇妙な縁ではあるが、ホル・ホースとの共闘を経てここまでたどり着いているのなら、一連のイベントをスキップせずに彼と再会しておくのも悪くないだろう。



◀ホル・ホースとこれが最初で最後だ。こ直

先制攻撃のチャンス!

EVENT

◆E-1:『トト神』と『皇帝』

〔条件〕カイロ到着後の選択肢で「聞き込みをする」を選択

原作通り、ポインゴと手を組んだホル・ホースの襲撃を受ける。

正午ビツリになるまでの2分間の間にホル・ホースを見つけ出して撃破しなければならない……というわけではなく、どのような行動をとったとしても「予言の通り」にイベントが進行していく。ただし、ホル・ホースとの直接戦闘で再起不能にさせられた場合は、当然ながら普通にゲームオーバーになってしまうぞ。制限時間内の撃破を狙っている場合は、焦って回復をおろそかにしないよう注意しよう。

制限時間内に戦闘に勝利できた場合、**承太郎・ジョセフ・アヴドゥル・ボルナレフの友好度+1**。

戦闘中にタイムアップになった場合、友好度は上昇しないがイベントは問題なく進行する。

「潜水艦ルート」を通ってきた場合は、ホル・ホースに接触する直前に選択肢。

「背後から奇襲」を選択した場合は**邪悪度+2**。ホル・ホース戦へ。

撃破できれば**承太郎・ジョセフ・アヴドゥル・ボルナレフの友好度+1**。

「説得する」を選択すると**御一行全員の友好度-1**。**ボルナレフのみ-3**。**邪悪度-2**。

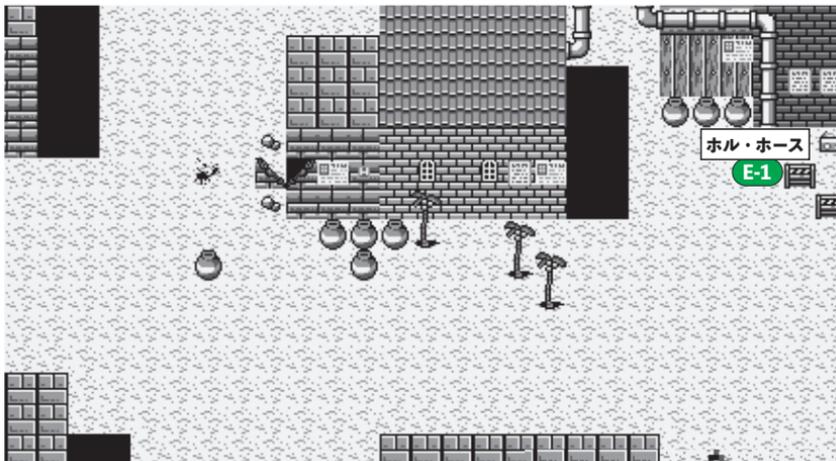
ホル・ホースとの戦闘なしでイベントが進行する。

ここで彼を説得しておく、後々のあるイベントに変化が起きる可能性がある。



●市街MAP●

制限時間2分以内にホル・ホースの元まで向かい、場合によっては戦闘で撃破することに。
主人公も事故の影響でゆっくりとしか歩けなくなっているので、寄り道をしているヒマはなさそうだ。



●BOSS攻略●

ストーリーボス

「ナンバー2」の男 ホル・ホース (スタンド：エンペラー)

長らく御一行を追い回してきたホル・ホースと、ついに直接戦うことに。
ただし、主人公ひとりで制限時間は2分しかない。また、撃破してもしなくてもイベントの展開に変化は無い。女主人公相手だとはじめから「手加減」状態になっているぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ホル・ホース	1200	3000	0G	ダービードラッグ (10%)	距離M固定。 技の威力はさほどでもないが、「アームショット」「レッグショット」によるステータス低下と「ホーミングショット」の「追尾」状態が厄介。スピードがかなり高く、先手をとられやすい。ほとんどの状態異常が有効だ。

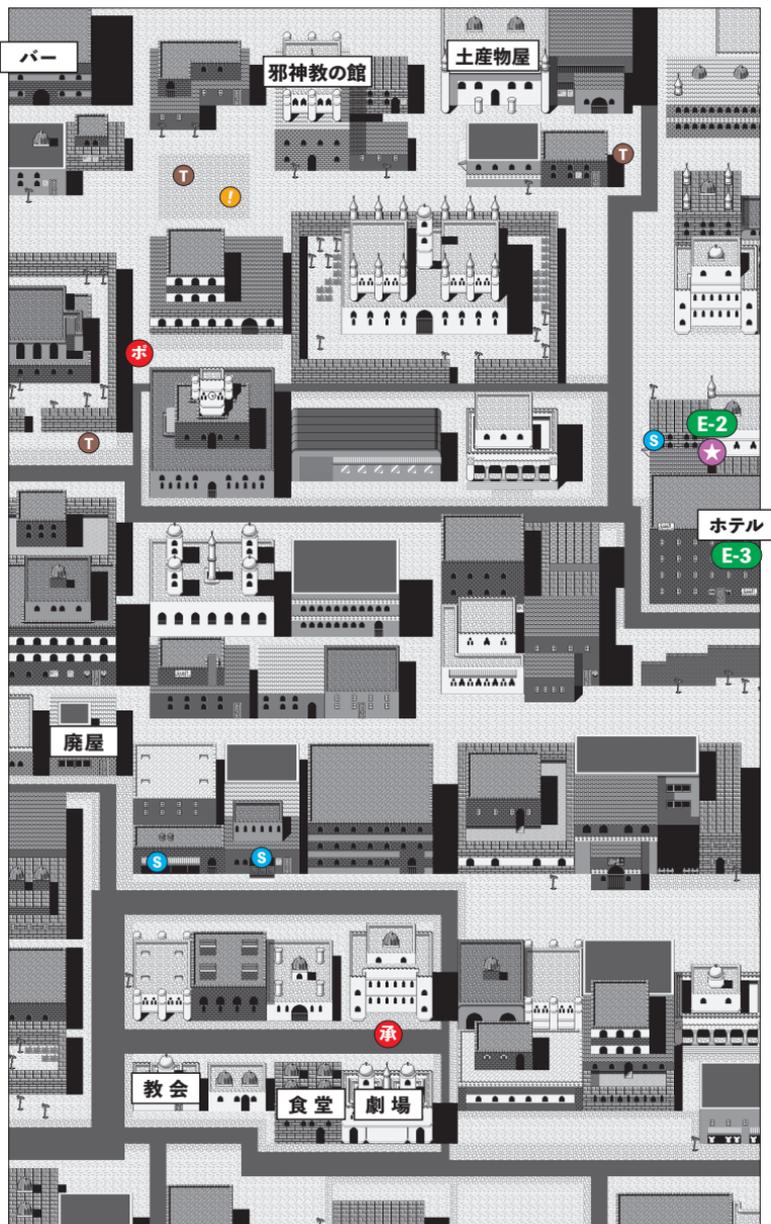
戦闘終了後、イベントを挟んでカイロのホテルに到着する。
仲間たちは街中に散り散りになって、町の人々に聞き込みをしている。主人公も市街に出て聞き込みをはじめよう。イギーだけはホテルのロビーにいたので、単独行動が不安ならまずはイギーに同行してもらおう。



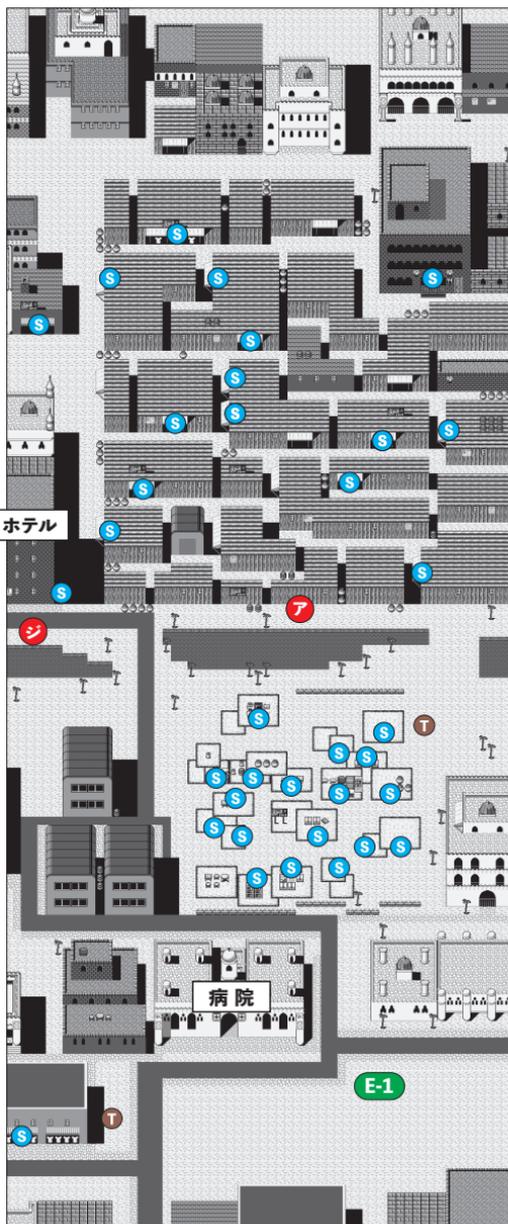
◀イギーは聞き込みできない：ともやうよみがなさそう。

●市街MAP●

※仲間はそれぞれそれぞれ赤色アイコンのあたりにいる。



※承=承太郎 ポ=ポルナレフ ジ=ジョセフ ア=アヴドゥル



CHECK!

ホテル北東の一帯は「スーク(sūq)」と呼ばれる市場街になっており、軒を連ねる店々では世界各国の料理を楽しめる。旅人にとっては、複雑に入り組んだ見慣れない街並みは迷路のようなものだ。うっかり迷い込んでしまわないように注意しよう。



◀カイト市内の鳥瞰写真。真こうして見ると本迷路のようだ。

CHECK!

市街南東には大規模な露天市場が開かれている。雑多な商品を扱う店が立ち並んでいるが、行商人ばかりなので数日で別の店と入れ替わってしまう。日によっては珍しいものが売られているかもしれないので、カイトに長く滞在できるなら頻繁にのぞいてみよう。



◀日替わりで、土産物から日用品までなんでも売られている。

CHECK!

市街北西には「邪神教の館」という邪教カルトの拠点がある。祭壇には人骨が飾られ、異様な雰囲気。教徒たちが邪神に祈りをささげている。「心が濁っている者には悪魔が見える」などと噂されているが…?

この組織に10万G寄付すると**邪悪度**が10になる(+10ではない)。



◀サタニスト(悪魔崇拜)とも異なる独自の信仰をもつようだ。

SHOP DATA

※ホテルのレストラン・売店・行商人はエドフと同じ品揃え。土産物屋はコム・オンボと同じ品揃え。

※露店・市場は非常に多いので、希少なアイテムを扱う店のみ記載する。

闇商人 (ホテル右)		
超ダイヤモンドC	1000	ダイヤモンドCと同じ
オーバードライブSP	1000	オーバードライブSYと同じ
レクイエムGE限定版	1000	レクイエムGEと同じ
波紋シャンパン	2000	波紋ワインと同じ
ファントムブラッド	5000	完全復活・全回復
劇薬	30000	様々な状態異常を付与

スーク		
ミンクのコート	2000	女性専用装備
トレンチコート	2000	男性専用装備
キッズウェア	500	装備不可
サングラス	300	暗闇を多少防ぐ
ハンカチ	100	毒・暗闇を少し防ぐ

サングラスの男 (露天市場 31 日目のみ)		
ベアリング弾	100	近距離パワー型専用
ライフル弾	500	近距離パワー型専用
スナイパーライフル	1800	攻撃アイテム
ブービートラップ	1000	攻撃アイテム
試作型凍結ナイフ	3000	攻撃アイテム
特殊閃光手榴弾	5000	攻撃アイテム

傭兵 (露天市場 25-28 日目のみ)		
拳銃	500	攻撃アイテム
サブマシンガン	1200	攻撃アイテム
バズーカ砲	1000	攻撃アイテム
防寒スーツ	10000	装備品。○れいき
防災スーツ	10000	装備品。○ほのお
絶縁スーツ	10000	装備品。○でんき
ベアリング弾	100	近距離パワー型専用
ライフル弾	500	近距離パワー型専用
特殊閃光手榴弾	5000	攻撃アイテム

本屋 (露天市場 42-43 日目のみ)		
ガンテクニック Lv.1	1000	銃の指南書
ガンテクニック Lv.2	1500	銃の指南書
ガンテクニック Lv.3	3000	銃の指南書
ガンテクニック Lv.4	5000	銃の指南書

怪しい男 (露天市場 40 日目のみ)		
秘伝の書～始～	1000	「波紋の呼吸」習得
秘伝の書～波～	5000	「波紋疾走」習得
秘伝の書～橙～	10000	「山吹色の波紋疾走」習得

ENEMY DATA

「オーバードライブ」は中ボス並の強敵だが、経験値が高く、撃破時にイギーの友好度が上がりやすい。

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	フリーズ	150	300	100G	ダイヤモンドC	エドフと同じ。もうザコだ。
	スパーク	255	500	200G	オーバードライブSY	エドフと同じ。コイツにやられるようならレベル上げを。
	女屍生人	200	400	150G	波紋ワイン	エドフと同じ。
	狙撃兵	200	300	200 G	スナイパーライフル	ランダムエンカウント。エドフと同じ。
	騎兵	200	250	200 G	メディカルツール	ランダムエンカウント。コム・オンボと同じ。
	オーバードライブ	400	800	500 G	山吹色の秘薬 (3%)	距離S～M。3体で出現。逃げるように動き、ラジオを点けても消えないシンボルはコイツ。強力な波紋技を連発してくるかなりの強敵だ。

●ストーリー●

◇偶然DIOの館をつきとめたイギーを襲う「殺戮機械」

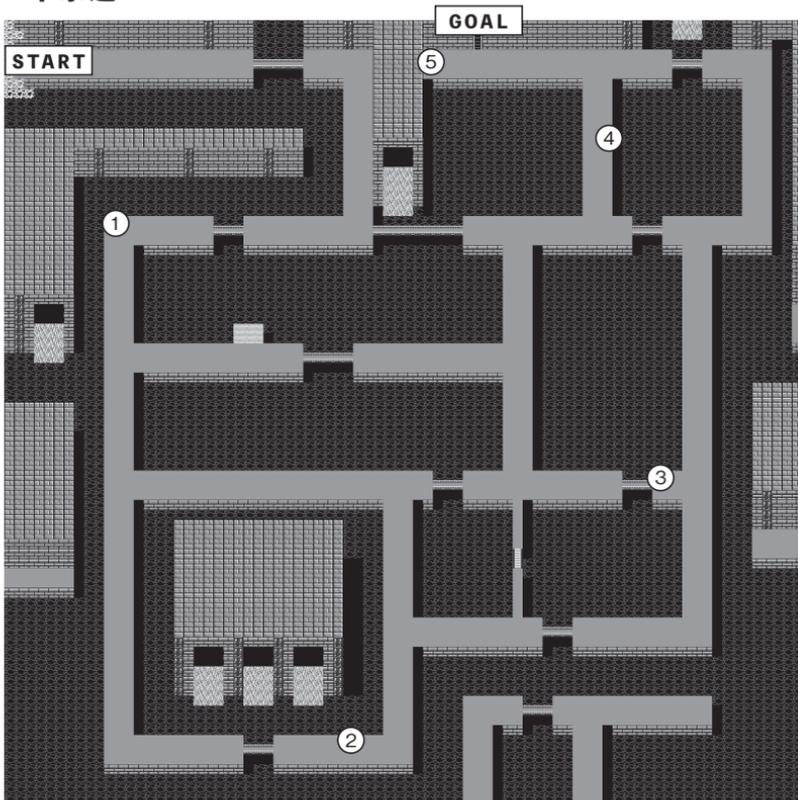
聞き込みを続け、ホテルを出入りしているとイベントが進行する(この時の同行者の友好度+1)。イベント後、DIOの館前でイギーとペットショップ(一戦目)のボス戦。ここで撃破することも不可能ではないが、イギーひとりで勝利するのは最高レベルでもないと難しい。逃走可能なので、やられる前に急いで逃げよう。一戦目を逃走すると、イギーは下水道に逃げ込む。

MAPのスタート地点から北側にあるハシゴを目指そう。追ってくるペットショップに接触すると再度戦闘になってしまう。再起不能にされればゲームオーバーなので、全力で逃走すること。移動中に放ってくる氷のミサイルに当たるとダメージを受ける。「移動中にイギーのHPが30以下になる」か「北側のハシゴに到達する」とイベントが発生し、原作と同じ展開でペットショップをイベント撃破できる。

イギーの友好度10P以上でハシゴにたどり着いた場合、主人公とイギーのふたりでペットショップ戦(二戦目)へ。撃破すれば先へ進める。

下水道・アイテム	
①	ダイヤモンドC
②	ダイヤモンドC
③	ダイヤモンドC
④	レクイエムGE
⑤	エクスペリエンス錠

●下水道MAP●



●BOSS攻略●

ストーリーボス

地獄の門番 ペットショップ

(スタンド: ホルス神)

DIOの館に近づくものを問答無用で始末するスタンド使いのハヤブサ。冷気を操って生成した巨大な氷をミサイルのように飛ばして目標を圧殺する。ハヤブサ特有の索敵・追跡能力でどこまでも追ってくる執念深さは、さながら殺戮機械。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ペットショップ	2000	2500	3000G	エクスペリエンス錠 (20%)	距離M。水ミサイル5体と同時出現。冷気属性技でこちらを「凍結」状態にして、高威力の水ミサイルで一気にHPを削ってくる強敵。イギーひとりでは「凍結」をくらうと一方的にやられてしまうぞ。水ミサイルを頻繁に再発生させるうえ、ピンチになるとHP回復まで行うので長期戦になりやすい。状態異常は「吹っ飛び・感電」が有効。「毒・暗闇・警戒」も低確率で効く。
氷ミサイル	120	10	10G	S:オーバードライブSY M:レクイエムGE	距離S3体、距離M2体で出現。発生から2ターン後にぶつかってきて消滅する。倒すと3ターンごとに復活してしまうが、ぶつかって消滅したものは復活しない。倒さずに防御して耐えるのもアリ。

イギーの友好度が10P未満であっても、ペットショップ撃破後は「闘志を燃やすイギー」(友好度10P以上の状態)になる。以降は戦闘中に指示を出せるようになり、技とステータスも大幅に強化される。また「コーヒーゲーム」なしでも同行を頼めるようになる。宿泊イベントも発生するようになるぞ。

主人公とイギーのふたりでペットショップを撃破した場合のみ、**イギーの友好度+3、邪悪度-1**。

●ストーリー●

◇最後の戦いを挑む前に、町に戻って準備を整えよう

ペットショップ撃破後、イギーは御一行と合流し、そこに退院した花京院も現れる。そのままイギーの案内でDIOの館前にたどり着くが、ここで「今すぐ突入する」「戻って態勢を整える」の選択技。

「今すぐ突入する」を選んだ場合は、そのままDIOの館に突入することに。ゲームクリアまでレベル上げもアイテム補給もできないが、主人公を含めた御一行全員に経験値+10000される。

「戻って態勢を整える」を選択すると、御一行全員が揃った状態でカイロのホテルに移動する。DIOの館発見後のカイロ市内にはさまざまなイベントや敵が追加されているので、日数に余裕があるならこちらを選んで準備を整えたほうが良いだろう。仲間は全員ホテルのロビーに待機しているぞ。レベル上げやアイテムの補給を済ませたら、ホテル前に停めてある車に乗り込んでDIOの館へ向かおう。

◆ 墜ちた波紋使い

【条件】DIOの館発見時に「戻って態勢を整える」を選択

市街に高速で飛び回る拳法家のような敵が追加されている。撃破するとごくまれに「秘伝の書～空～」を落とすぞ。ただし、戦闘能力はかなり「容赦せん!!」な感じ。こちらのレベルが低いとアッサリ返り討ちにされてしまうだろう。

シンボル	名称	HP	経験値	お金	アイテム	備考
	邪悪な波紋使い	1000	3000	1000 G	秘伝の書～空～ (2%)	距離S。1体で出現。 「オーバードライブ」2体を引き連れている場合も。 強力な波紋技を惜しみなく繰り出すボス並の強敵だ。

◆ E-1：書記アニ

【条件】DIOの館発見時に「戻って態勢を整える」を選択

市街南東の空き地に、ボロボロを纏ってよろよろ歩く怪しい人影がある。人影に接触すると強制的に「強化されたタロットの刺客」との15連戦が始まる。いずれも見逃えるほどの強敵になっているぞ。

撃破してもお金は落とさないが、大量の経験値と戦利品のステータスアップアイテムが手に入る。パーティの強化に役立てよう。取得メッセージは出ないが、刺客を撃破するごとに「ファントムブラッド」をひとつ入手している。

また、連戦終了後に撃破ボーナスとして「パーティ全回復」「パーティのステータス微増」「経験値ボーナス」「御一行全員に経験値ボーナス」「50000 G獲得」「ステータスアップアイテムを1個ずつ入手」「同行者の友好度+1」「勝者の証を入手」「アイテム(秘伝の書～波 or 雷～、ネコドラくん、劇薬、深仙脈水、パピルスの切れ端)のどれかひとつ)入手」のいずれかが発生する。

この怪しい人影「書記アニ」は、小説版ジョジョ三部(j-BOOKS)に登場する敵スタンド使いだ。

◆ E-2：ローリングストーンズの迷路

【条件】DIOの館発見時に「戻って態勢を整える」を選択

この町の「屋敷の幽霊」入口は「ホテル裏の路地つきあたり」というわかりやすいところにある。DIOの館発見後の「屋敷の幽霊」では、右上の扉から「ローリングストーンズの迷路」に挑戦できるようになっている。広大な迷路内に触れると即死する「呪いの石」が動き回っている危険なダンジョンだが、レアアイテムと「勝者の証」が入った宝箱が置かれているぞ。詳細は312ページ参照。

◆ E-3：たったひとりの最終決戦

【条件】DIOの館発見時に「戻って態勢を整える」を選択 仲間の友好度合計が50P以上

条件を満たした状態でホテルに宿泊すると「すぐ部屋で眠る」「まだ起きてる」で選択肢。

「すぐ部屋で眠る」を選択すると、ある人物にジョースター御一行とは別のルートでDIOを倒す計画を持ち込まれる。非常に高難度な特殊ルートだが、御一行全員が生還する特殊なエンディングに辿り着けるぞ。イベント発生後の選択肢で協力を拒めば通常のルートに戻ることもできるが、その周回では二度とこのイベントは発生しない。

「全員生還エンディング」は4種類。クリア回数0で到達できるのはこのうち2種類で、どちらも「周回プレイ」不可。したがって、一周目にこのイベントが発生した場合は協力を断ることをオススメする。詳しくは「エンディング分岐について」(264ページ)を参照。

「はじめから」でゲームをスタートしてここまでたどり着いた場合、ゲームクリア後に「周回プレイ」が可能になる条件は「友好度合計値が30P以上」「勝者の証を1つ以上所持」のふたつ。DIOを撃破すると「勝者の証」が1つ手に入るの、友好度が足りているならこのまま進もう。

To Be continued

DIOの館

BOSS攻略

最短日数	-	ショップ	-
同行者	-	イベント	○
自由行動	-	中ボス	-

●ストーリー●

◇主人公がどう進むかは、仲間との友好度次第

DIOの館に突入した後のストーリー展開は、選択肢と「仲間の中で最も友好度が高いキャラ」によって変化する（最高値が同値なら イギー > ボルナレフ > アヴドゥル > ジョセフ > 花京院 > 承太郎 の順で優先）。

突入後、イベントを経てDIOの執事を名乗る「ダービー弟」に引きずり込まれた承太郎を引っ張り上げるか否かで選択肢。

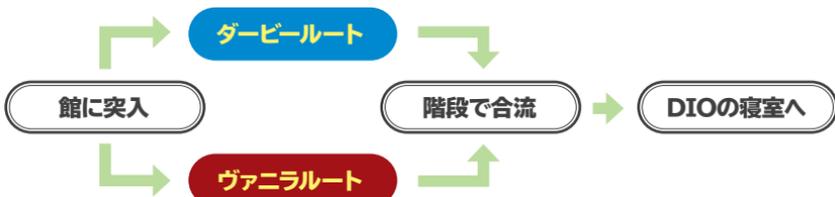
「はい」ならダービー弟と戦うルート（ダービールート）、
「いいえ」ならヴァニラ・アイスと戦うルート（ヴァニラルート）

に分岐する。

ただし、最も友好度が高いキャラがアヴドゥルかイギーだった場合は選択肢が発生せず、強制的にヴァニラルートへ進む。



▲ダービールートはミニゲーム主体の展開、ヴァニラルートは強敵「ヴァニラ・アイス」とのボス戦だ。



●ダービールート●

◇魂を賭けたゲーム対決！ ただし勝つのは至難の業

こちらのルートに進むと、ギザでポーカー勝負をしたギャンプラー「ダービー」の弟「テレンス・T・ダービー」とゲームで対決することになる。ただし、テレンスのゲームの腕前はとんでもない強さなので、ほとんど負けが確定しているようなものだ。

日本の主人公の自宅でプレイできた「F-MEGA mini」をクリアできる腕前なら勝ち目はある。テレンスにF-MEGAで勝利できた場合、主人公・承太郎・花京院・ジョセフに経験値+10000、「勝者の証」を1つ入手できるぞ。さらに、テレンスとの戦闘をスキップして先へ進めるのだ。

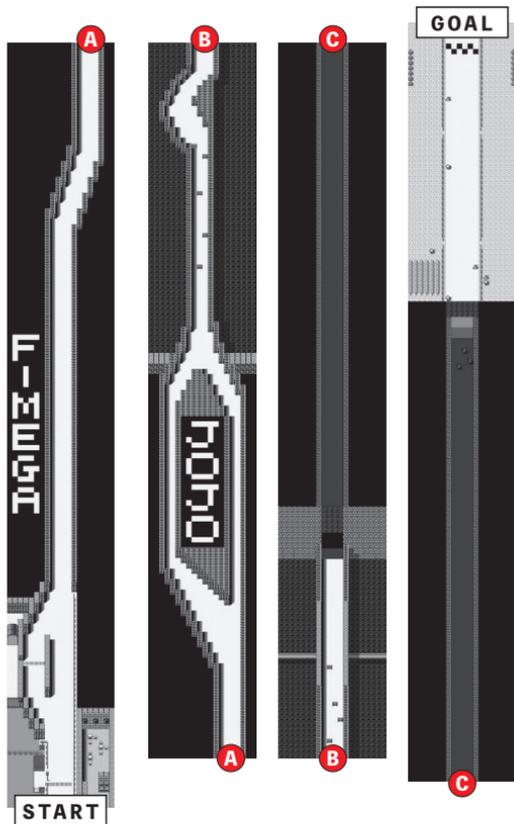
ゲームに敗北した場合、魂を奪われた主人公は原作通りの展開で花京院ともども助け出される。主人公・承太郎・ジョセフ・花京院の4人でテレンスとのボス戦へ。4人でボコボコにしてやろう。



▲対決するゲームは「F-MEGA mini」。ちなみに、編集部スタッフは全員一度も勝てたことがない。

ちなみに、「周回プレイ」で主人公スタンドが「補助型」か「カーベンターズ」（キャラバンのみ要・レベル40）だった場合、展開が大きく変わってF-MEGA対決をスキップし、主人公とテレンスの一対一でボス戦へ。この戦闘は逃走可能なので、勝てなければ「逃げる」を選んで戦闘を終了させてもイベント勝利できるぞ。

● コースMAP ●



◆ F-MEGA mini

方向キーで車を動かして「START」から「GOAL」まで進もう。決定ボタンでダッシュできるぞ。

ただし、道中には様々な障害物が仕掛けられており、接触すると大幅にタイムロスしてしまう。トンネルゾーンではキャノン砲や地雷まで仕掛けられているぞ。

テレンスは開始直後からダッシュ連打でロケットスタートしていく。日本の自室で遊べる「F-MEGA mini」を難易度ハードでクリア（20秒以内にゴール）できる腕前があれば、テレンスをブロックしつつ進んで勝利を狙うことも十分可能だ。



クリア編

ストーリー攻略チャート・MAP 散策ガイド・BOSSの攻略

● BOSS攻略 ●

ストーリーボス

ザ・プレイヤー テレンス・T・ダービー (スタンド: アトゥム神)

ゲーム勝負に負けてオラオラ直行コースのはずが、往生際悪く襲い掛かってくる。「読心」状態で攻撃が当たらないので、全体技で攻めよう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ダービー	1500	2000	3000G	ファントムブラッド (100%)	距離M固定。「読心」状態はダービーを行動不能にすれば解除される。「フツツ」「束縛」状態が効きやすいので狙ってこよう。

● ヴァニラルート ●

◇漆黒の精神を持つ狂信者 ヴァニラ・アイスを倒せ

こちらのルートに進んだ場合は、アヴドゥル・ボルナレフ・イギーと共にジョセフの咄嗟の指示に従って待機した後、改めてDIOの館に突入する。イギーが幻覚のスタンド使い「ケニーG」を倒した直後、音もなく現れた敵スタンドから主人公たちを庇ったアヴドゥルがやられてしまう。

暗黒空間に姿を隠して襲い来るヴァニラ・アイスをかいつつイギーの策で奇襲をかけるが、「DIOの姿をしかた像」を自らに破壊させたという事実で激昂したヴァニラ・アイスはイギーを直接蹴り殺しにかかる。

瀕死のイギーを助けるため、主人公とボルナレフのふたりでヴァニラ・アイスとのボス戦へ。ボルナレフは戦闘開始時に「解放する」を習得する。戦闘に勝利すればそのまま撃破できるが、レベルが足りないとおツッパリ全滅しかねない強敵だ。この戦闘は逃走可能になっており、逃走した場合は原作と同じ展開でヴァニラ・アイスをイベント撃破する。



ひりひり
陣中に陣中に
このヴァニラ・アイスの暗黒空間にこらまいてやろ

▲ヴァニラ・アイスのスタンド「クリーム」の暗黒空間は、飲み込んだものを粉みじんに消し飛ばす恐ろしい特性を備えている。

EVENT

◆ 変わり始めた「運命」

【条件】 選択肢なしで強制的にヴァニラルートに進んでいること

DIOの館に突入した時点で最も友好度の高い仲間がアヴドゥルかイギーのどちらかだった場合、原作と異なる展開で当該の仲間は死亡を免れることができる。いずれにしても瀕死の重傷を負わされており、戦線からは離脱せざるを得ないものの、ここから原作の「第三部」とは異なる結末に進んでいくことになる。

● BOSS攻略 ●

ストーリーボス

亜空の瘴気 ヴァニラ・アイス

(スタンド：クリーム)

DIOの最もそば近くに仕える腹心。一切の躊躇なく自ら首を刎ねてDIOに血を捧げるほどの狂信的な忠誠心をもつ。ドス黒い精神とスタンド「クリーム」の圧倒的な破壊力がボルナレフたちを襲う。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ヴァニラ・アイス	2000	2500	3000G	山吹色の秘薬 (100%)	初期距離M。距離Sに移動するほか、暗黒空間に姿を隠すことも。姿を隠している間は一切の攻撃が通用しない。 隠れながらも繰り出してくる「暗黒空間」は、命中率こそ低いが高威力と「一撃死・出血多量・警戒」の追加効果を持つ恐ろしい技だ。 既にDIOの血を与えられており、HPが毎ターン20自動回復するため異様にタフ。太陽属性・波紋特効なので、「紫外線照射装置」で大ダメージを狙おう。「ブツン・暗闇」状態にかかりやすいので、命中率を下げても安全に戦えるように意識しよう。

●ストーリー●

◇ついにDIOを追い詰めた御一行だが…

「ダービールート」「ヴァニラルート」どちらを進んできても、ボルナレフが階段前でDIOと対峙する場でルートが合流する。生き残ったメンバーでDIOの寝室まで向かうことに。いよいよ最終決戦だ。

全員でDIOが潜む棺に攻撃を仕掛けようとした瞬間、直感的な危機を感じた御一行は急遽撤退することに。そのまま留まっていたら全員が一気にやられていたであろう圧倒的なDIOの「殺気」、その片鱗を味わうことになる。



◀ 主人公の独白は、ターン存在で3・6パス

※ 怪しの化身DIO・・・正直な話・・・俺より少しこいつの考え方に共感してる

◇決戦前の最後の選択 「逃げる」か「追う」か

DIOの活動を封じていた太陽が沈み、追い詰めたはずが逆に劣勢に立たされてしまった御一行。ジョセフはDIOの能力の性質がわからない以上、反撃の機会を窺うため「逃げる」ことを提案する。しかし、ボルナレフはDIOを暗殺するために単身突撃してしまう。ここで決戦前の最後の選択肢だ。

主人公はジョセフ・花京院のふたりと「DIOから逃げる」メンバーに加わるか、ジョセフたちを追うDIOを突き止める承太郎・ボルナレフの「DIOを追う」メンバーに同行するかを選択することになる。とはいうまでも、ここで選択肢が出るのは「友好度最高値の仲間が承太郎」だった場合のみ。

友好度最高値の仲間が、それぞれ

ジョセフ・花京院・アヴドゥル・イギーだった場合は強制的に「逃げる」メンバー

ボルナレフだった場合のみ強制的に「追う」メンバー

に加わることになるぞ。

◇展開は「友好度最高値の仲間」で大きく変わる

カイロ市内でのDIOとの戦闘は、館に突入した時点での仲間との友好度によって状況もメンバーも戦闘回数も敗北条件も様々に変化する。カギとなるのは「友好度が最も高い仲間は誰か」という点だ。

次ページで詳細な分岐と戦闘回数をフローチャートにまとめてあるので、それぞれの状況に合わせて参考にしてほしい。以降の解説では、便宜的に「最も友好度が高い仲間の展開」を「○○ルート（例：承太郎→承太郎ルート）」と呼称して、それぞれの展開とDIO戦を解説していく。

自分がどのルートで進んでいるのかはストーリーを進めれば自然と理解できるようになっているが、参考のためにそれぞれの判別方法を以下に記載する。

なお、スピードワゴン仲間に加えていた場合、ジョセフルートは「ジョセフ裏ルート」に変化する。

「DIOの館」突入以降に分岐したルートの判別法

	承太郎	ジョセフ	ジョセフ裏	アヴドゥル	花京院	ボルナレフ	イギー
「ダービールート」or「ヴァニラルート」	選択肢	選択肢	選択肢	ヴァニラ	選択肢	選択肢	ヴァニラ
「ヴァニラルート」で仲間の危機を救った	×	×	×	○	×	×	○
DIOを「追う」or「逃げる」	選択肢	逃げる	逃げる	逃げる	逃げる	追う	逃げる
「逃げた」先で仲間の危機を救った	×	×	○	—	○	—	—
DIO戦総数	2or3	2	1	2	1	3	2

DIO戦分岐チャート



◇ DIO 〈1戦目〉

ポルナレフルートと承太郎の「DIOを追う」ルートの場合は**承太郎一人での戦闘**。

それ以外のルートでは基本的に**承太郎と主人公のふたりで戦う**ことになる。

花京院・ジョセフ裏ルート以外なら敗北・逃走も可能なので、勝ち目がなければ逃げた方が良さだろう。

一戦目に主人公が参戦しており、さらにカイロでホル・ホースを説得していた場合は、この戦闘中に限りランダムで「誘導弾」による援護射撃が発生するぞ。

◆ 花京院ルート

花京院ルートでは、これが最初で最後の戦闘だ。

主人公・承太郎・花京院の3人で戦う。DIOとザ・ワールドのHPは3000、自動回復は毎ターン30。

◆ ジョセフ裏ルート

ジョセフ裏ルートもこの戦闘一度きりとなる。主人公・ジョセフに加えて助っ人が二人参加するぞ。

DIOとザ・ワールドの自動回復は毎ターン30。この戦闘に限り、ジョセフと助っ人のひとりが「合体技」を使うことができる。ランダムだが、発動できればもう勝ったも同然だ。

一戦目で逃走・敗北した場合、続くイベントで承太郎がDIOと対峙した際に「真っ向から立ち向かう」を選択することでも戦闘になるが、承太郎ひとりでの戦闘となるうえ、**逃走不可・敗北すればゲームオーバー**だ。原作と同じく、ここは逃げよう。

◇ DIO 〈2戦目〉

「真っ向から立ち向かう」を選択しなければ、イベント後にDIOとの二戦目だ。これ以降は承太郎が「止まった時の世界」に入門したため、DIOの時間停止を1ターンだけ無効化できる。

DIOは行動パターンが変化して、時間停止のたびにナイフを投げてくるぞ。

◆ ジョセフ・アヴドゥル・イギールート

これが最終戦となる。ジョセフルートは主人公と承太郎のふたり、アヴドゥル・イギールートならそのキャラも加わった三人で戦う。DIOはかなり追い詰められて「瀕死」状態、DIOとザ・ワールドのHPは半減しているぞ。勝機は十分だ。

◆ ポルナレフルート or 承太郎の「DIOを追う」ルート

「DIOを追う」ルートで進んできた場合、二戦目は主人公とポルナレフの奇襲で戦うことになる。必ず先制攻撃できるが、承太郎がいなぶん苦戦させられるだろう。ポルナレフルートでは、これがポルナレフと共闘してDIOと闘う一度きりのチャンスだ。全力で挑もう。

ポルナレフと共闘する二戦目は逃げられないが、敗北してもゲームオーバーにはならない。勝てなかった場合は「最終ラウンド」へ進むぞ。

◇ DIO 〈最終ラウンド〉

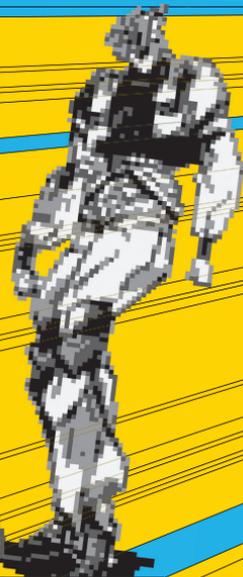
この戦闘からは逃げることもできる。

逃走すると、原作通りの展開で承太郎がDIOをイベント撃破するぞ。ただし、「勝者の証」は手に入らない。

○BOSS攻略○

最強のスタンド使い、DIO (スタンド: ザ・ワールド)

100年の眠りから覚めた吸血鬼にして悪のカリスマ。スタンド「世界」は「時を止める」という圧倒的な能力をもつだけでなく、パワー・スピードもスタープラチナ以上。本体も恐ろしいまでの身体能力と再生能力をもつ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
DIO	4000	5000	9999G	勝者の証 (100%)	距離M固定。毎ターンHP 50回復。 はじめのうちは「様子見」や「挑発」をしているが、投げナイフの「出血多量」と高い破壊力による通常攻撃が脅威。追い詰めるとう吸血鬼特有の強力な技を使う。 状態異常は「警戒・見失う・吹っ飛び・波紋・炎上・腐食」が有効。「大鷲・SP・従者・蟲」などの主人公固有状態異常は低確率で効くが、時を止められると即解除されてしまう。 吸血鬼なので波紋・太陽属性特効。
ザ・ワールド	4000	5000	9999G	勝者の証 (20%)	距離S固定。毎ターンHP 50回復。 DIO以上の破壊力を持ち、無駄無駄ラッシュの威力が凄ましい。DIOと同じくHPが自動回復するので非常にタフ。自動回復は時間停止中も有効だ。 「波紋」以外の状態異常に完全耐性をもつので、行動を妨害することは実質不可能。 距離Sなので近距離技で攻めよう。本体と同じ波紋・太陽属性が特効。

2戦目のみ

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ナイフ	100	10	10G	ダイヤモンドC (5%)	距離S。4組投げつけてくる。承太郎のラッシュで捌こう。

ハイになったDIO

ジョセフの血を吸って最高にハイになったDIO。

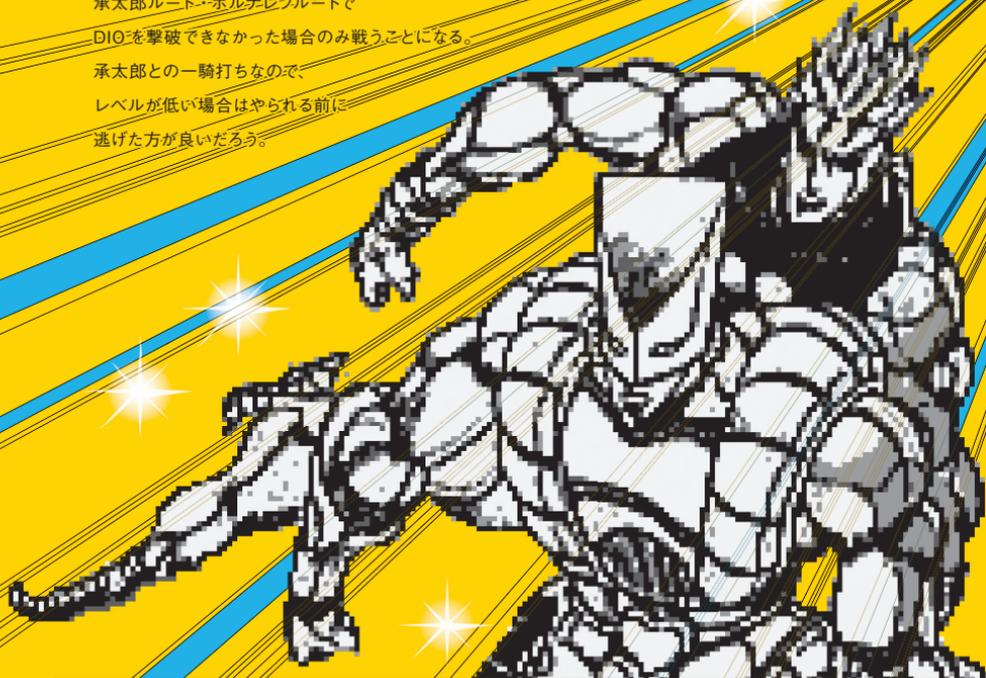
承太郎ルート・ボルナレフルートで

DIOを撃破できなかった場合のみ戦うことになる。

承太郎との一騎打ちなので、

レベルが低い場合はやられる前に

逃げた方が良さだろう。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
DIO	5000	5000	9999G	勝者の証 (100%)	距離S固定。毎ターンHP 30 回復。 時を止めてくるが、こちらは承太郎だけ なので影響はない。 ゲーム中最高値の 255 という驚異的 な破壊力で圧倒的な力押しをしてくる。 承太郎のHPを最大付近に保ちつつ、 全力で攻めよう。 HPが少なくなると「気化冷凍法」や「空 裂眼刺撃」も使ってくるぞ。 状態異常は「警戒・見失う・吹っ飛び・ 波紋」以外すべて無効。

To Be continued

地下書庫

LAST BATTLE

最短日数	-	ショッピング	-
同行者	-	イベント	-
自由行動	-	中ボス	-

●ストーリー●

◇「主人公 = 7人目のスタンド使い」と「混合世界」の謎

承太郎たちが目的を果たした後。無人となったDIOの館・地下書庫で「ある本」を探す一組の男女。

「なぜ「本来の筋骨き」にない刺客が襲ってきたのか」「なぜ過去に死んだはずの人間が再び現れたのか」そして「なぜ主人公がこの旅に加わることになったのか」。全ての謎はここで明らかになるだろう。

これが正真正銘、主人公にとっての「ラストバトル」だ。



◀今まで助言をくれたステイールの目的も、ここにあらわすようだ。

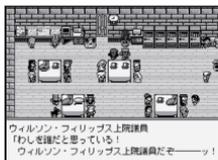
ラスボスとは主人公ひとりだけで戦うことになる。主人公をしっかり鍛えていないと、最後の最後でクリア不能…なんてことになりかねないぞ。戦闘前に「装備」と「戦略」を変更できるので、万全の態勢で挑もう。近距離攻撃を軽減できる「距離をとる」がオススメ。主人公のレベルが40未満の場合は、30ターン耐えきると「バーリン」、50ターンで「アリシア」が加勢してくれる。どちらも戦力にはならないが、支援と回復を任せよう。

●エンディング…●

◇クリア後のおたのしみ 追加イベントと「周回プレイ」

エンディングを迎えた後は、条件を満たしていればパーティ会場のような「開発室」に行けるぞ。仲間をはじめとした登場人物たちに話しかけることで攻略やルートごとのヒントをもらえるほか、開発スタッフから裏話をきくこともできるのだ。

開発室に入れるか否かは、到達したエンディングによる。「仲間ごとの個別エンド」(6種類)か、周回限定の「全員生還ハッピーエンド」であることがその条件だ(詳細は286ページ参照)。



◀開発室の顔かたちも、細かく変わる。

▶購入できる回数が増えていくアイテムを含む

持参品/経験値/ゲットランチャー	
ニサイズ	2000
EXP1000	10000
EXP10000	80000
特別閃光手榴弾	5000
退魔の巻	10000
退魔の巻	10000
何ぞ買う?	78888

開発室に行く最大のメリットが「周回プレイ」と「追加アイテムの購入」だ。「勝者の証」を1つ消費することで、「主人公のレベル(主人公スタンドごとに個別)・「仲間のレベル」・「仲間の友好度」・「所持金」・「アイテム」を引き継いだ状態ではじめからゲームをプレイすることができるぞ。周回プレイでないで発生しないイベントやエンディングも数多く用意されているのだ。また、開発室に設置されている自販機からは強力な装備品やアイテムを購入できる(詳細は287ページ参照)。

周回プレイを楽しむためにぜひ手に入れておきたい特典が「試作型キング・クリムゾン」。これを入手するには「勝者の証」3個が必要になるが、所持していると選択肢と戦闘以外の会話やイベントをスキップしてサクサク進められる(スキップするか否かは任意で選択可能)という、周回プレイヤー向けのとっても便利な機能なのだ。初回クリア時に手に入れるには周回プレイと併せて「勝者の証」が合計4個必要になるので、足りなければ次周で集めよう。



◀対価は大きいけど、何れでも使えるぞ。

周回プレイでは、一度クリアした主人公スタンドで強さを極めるもよし、別の主人公スタンドで今までと異なる展開を楽しむもよし、まだ見ぬルートとエンディングを求めて旅をするのもよし。楽しみ方は無限大なのだ。

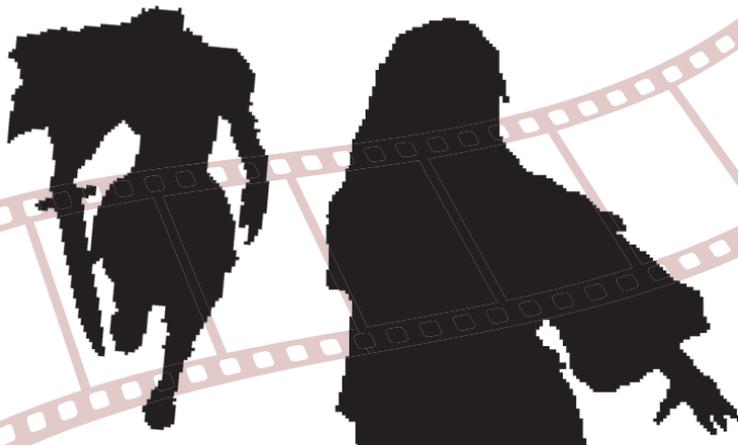
LAST BATTLE

?????????

時の加速から生まれた「混合世界」本来の観測者。

DIO が記した「天国へ行く方法」を「本来の筋書き」通り承太郎に読ませて、再び時の加速を引き起こすのが目的。

現在の観測者（プレイヤー）を世界から除くために正体を現して襲いかかってくる。



クリア編

ストーリー攻略チャート・MAP 散策ガイド・BOSSの攻略

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
???????	3000	1000	4000G	クレイジーDX (30%)	距離S固定。 吸血鬼の身体能力でスタンドと連携して襲い掛かってくる。攻撃はほとんど物理属性だが、防御無視の「食い千切る」がおそろしい。 波紋・太陽属性特効。低確率だが状態異常が有効なので、カイロで買えるアイテム「劇薬」を使うのも手だ。
???????	2000	1000	500 G	ジャイロの鉄球 (5%)	距離M固定。 スピードが非常に高く、頻繁に「痛恨の一撃」を繰り出してくる。 さらに「まぶしい光」で行動を妨害し、強力な「居合い切り」で大ダメージを与えてくる。HPが減ると連続攻撃を放つので要注意。 ほぼすべての状態異常を無効化する。

To Be continued

コラム 元ネタ紹介 ③

最後の元ネタ紹介は、終盤の敵や隠し要素に関わるものを。本作のベースはゲームボーイ初のRPG「サガ」シリーズでもあるので、そちらも併せて紹介していこう。

スタンド名など	元ネタ	備考
虹村 埜 (ザ・タイド)	The TYDE (Go Ask Yer Dad)	ロサンゼルスでの60年代風オルタナティブパンクバンド。
フェイス (ファイアフライズ)	Faith Hill (Fireflies)	アメリカのカントリー / ポップシンガー。 ちなみに「firefly」とは燃える蠅ではなく蛍のこと。
スウィート・アンバー (フランティック)	SWEET AMBER (Frantic)	どちらもメタリカのアルバム「ST.ANGER」収録曲。 このスタンドと本体も公募企画によるものだ。
マリスカ (ショッキング・ブルー)	The Shocking Blue	60年代後半に活躍したオランダ出身のロックバンド。 ヴォーカルのマリスカは レイシスト で、大の日本人嫌い。
ヴィンズ (ハノイ・ロックス)	HANOI ROCKS (Don't You Ever Leave Me)	フィンランド出身のロックバンド。 ヴィンズ・ニールの交通事故に巻き込まれてドラマーのラズルが死亡しており、これが引き金となってバンドが崩壊・解散した。ヴィンズは保釈後、ラズルに捧げるアルバム「 シアター・オブ・ペイン (苦痛の舞台) 」を製作する。
アリシア (エレメント・オブ・フリーダム)	Alicia Keys (The Element of Freedom)	アメリカのシンガーソングライター。 スタンドはアルバム名から。
バーリン (リヴィング・シングス)	Living Things	ミズーリ出身のバーリン兄弟によるロックバンド。
ディヴィエイト (インナー・デイズ)	Deviate (innerdays)	Deviate はベルギー出身の5ピースバンド。 楽曲名「innerdays」は「 内なる (主観的な) 日々・寿命 」、 「deviate」は「 ずらす、逸らす 」という意味。
かみ (屋敷の幽霊奥)	魔界塔士 Sa・Ga	「魔界塔士 Sa・Ga」のラスボス。 チェンソー で死ぬことでも有名。彼が絡むセリフも舞台となる「神の間」も、同作へのオマージュとなっている。
アシュラ (キャラバン ACT2)	Sa・Ga2 秘宝伝説	「Sa・Ga2 秘宝伝説」のボス。砂漠の世界を支配している「新しき神々」の柱。 キャラバン ACT2の異次元はすべて同作が元ネタだ。
機器猫 (キャラバンACT2)	ネタ絵・ニュースサイト 「朝日新聞」	製作者「クレイマン」氏も常連の大手サイト「朝日新聞」の管理人さん。戦闘中の会話はサガ2のアポロン戦より。
スティール	真・女神転生	「真・女神転生」の登場人物。 「現世に悪魔を召喚した張本人」「主人公に悪魔を従える術を与える」など、本作での「スティーン・スティール」の役割や立場に近いものがある。
スタンド召喚プログラム (対戦モード)	女神転生シリーズ	同じく「女神転生」シリーズの「悪魔召喚プログラム」から。ネット通信で世界中にバラ撒かれた「悪魔召喚の儀式を電子機器上で実行するプログラム」だ。
エメラルドソード (アイテム)	Emerald Sword (Rhapsody of Fire)	イタリアのシンフォニックメタルバンド「Rhapsody」の代表曲。ゴテゴテの世界観がとにかくステキ。
謎の生徒 (周回要素)	女神異聞録ベルソナ	主人公と「前周主人公」のスタンドが同じ場合の台詞。 「ベルソナ」には前身となる『真・女神転生if』の女主人公（似たキャラ）「たまきちゃん」が登場する。ゲーム序盤で彼女が主人公にレイピアを託すイベントが元ネタ。

特典・追加要素編

チップセット | 用語 | システム | コモンイベント

初期装備

武器: スタープラチナ

盾: 空条 承太郎

鎧: 学生服

兜: 前に出る

装飾品: タバコ

素手で攻撃したときの戦闘アニメ

パンチ

経験値曲線

特殊技能

レベル	習得
L 1	心
L 1	投
L 5	才
L 5	大
L 7	流

独自戦闘

状態有効度

- 再起不能
- 毒
- 暗闇
- 無効
- ブッスン
- 混乱
- 睡眠

累計経験値

次のレベル	
L 1 :	0
L 2 :	28
L 3 :	78
L 4 :	160
L 5 :	284
L 6 :	463
L 7 :	703
L 8 :	1018
L 9 :	1414
L 10 :	1898
L 11 :	2476
L 12 :	3157
L 13 :	3940
L 14 :	4837
L 15 :	5854
L 16 :	7000
L 17 :	8282
L 18 :	9711
L 19 :	11298
L 26 :	27968
L 27 :	31959
L 28 :	37346
L 29 :	43377
L 30 :	49310
L 31 :	50809
L 32 :	56953
L 33 :	63829
L 34 :	71537
L 35 :	80205
L 36 :	89972
L 37 :	101004
L 38 :	113497
L 39 :	127682
L 40 :	143842
L 41 :	162302
L 42 :	183463
L 43 :	207794
L 44 :	235878

基本

増加

エンディング分岐リスト

本作のエンディングは、なんと全 19 種類も存在する。このページでは、すべてのエンディングに到達するための条件を紹介している。

エンディングには「周回プレイ限定」「クリア回数」が到達条件に含まれるものも存在するので、それぞれ表を参考にしてほしい。

◆通常エンディング（1種類）

条件	DIOの館突入時点での仲間との友好度合計値が 30P未満				
クリア後周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	☆☆☆☆☆
備考	DIO 撃破後の「ラストバトル」なし。 難易度「ノーマル」の場合、各町でほとんどイベントをこなさずに進めると、この ED を迎える可能性がある。 難易度「イージー」「ハード」は友好度合計値 -60P からスタートするので、しっかりイベントをこなさないと、この ED になってしまうぞ。				

◆仲間ごとの個別エンディング（6種類）

条件	DIOの館突入時点での仲間との友好度合計値が30P以上				
クリア後周回	可	クリア回数	制限なし	到達難度	☆☆☆☆☆
備考	普通にイベントをこなしていけば到達しやすい ED。周回プレイ可。 DIO の館突入時点で最も友好度が高い仲間のルート・ED へ。 仲間との友好度が同値の場合は、 イギー > ボルナレフ > アブドゥル > ジョセフ > 花京院 > 承太郎 の順で優先度が高い仲間のルートに進む。 これらのエンディングに到達した場合のみ、「主人公のスタンド」と「EDを迎えた仲間（6種）」に応じて変化する後日談をみることができる。 詳細は以下を参照のこと。				

後日談の大枠は「主人公のスタンド（下表9パターン）」×「仲間（6人）」で全 54 種類。

主人公の性別・こなしたイベント・邪悪度などによっても細かくセリフなどが変化するぞ。

また、ジョセフとボルナレフの ED 後日談では、成人した主人公が就いている職業（スタンド毎 18 種）が明らかになる。

レッド・ガーランド と オーシャン・ブルー	ディーブ・パープル と カーディガンズ
ハウリン・ウルフ と クイック・シルバー	ミラクルズ と ナバーム・デス
ザ・ジョイキラー と Mr・BIG	カーペンターズ と ファラオ・サンダース
ソニック・ユース と ピクシーズ	キャラバン と アダム・アント
ワイルド・ハーツ と スペシャルズ	

◆全員生還エンディング（4種類）

DIOの館発見時に条件を満たした状態で一度カイロ市街に戻り、ホテルに宿泊すると、特殊なイベントが発生して「全員生還ルート」に進むことができる。到達できるEDは全4種類。

このルートでの展開は原作とは大きく異なり、主人公はジョースター御一行とは別で秘密裏にDIOの館に乗り込み、DIOとラスボスを含めた4連戦を戦い抜くことになる。

全体的に難易度が高く、④「サクセッションED」を除いてどのEDも周回プレイ不可。

全員生還ルート①「ダークED」

条件	DIOの館発見時の仲間との友好度合計値が50P以上				
クリア後周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★★☆☆☆
備考	<p>謎のスタンド使い「アリシア」と「バーリン」の提案を受け、彼らのスタンド能力で甦った戦士たちと共に運命に立ち向かうことになる。</p> <p>T・ダービー、ヴァニラ・アイス、DIO、ラスボスの4連戦を勝ち抜く必要がある。消耗を引き継いでの連戦であり、途中でのセーブも不可能だ。ただ、共に戦う戦士たちはほぼ全員が強力な波紋使いであり、3人までパーティーに加えられるので、場合によっては通常ルートよりもラクにクリアできる。</p> <p>パーティーメンバーを選ぶシーンでアリシアに話しかければ、彼女らの提案を断って通常ルートに戻ることも可能だ。ただし、全員生還ルートへの分岐は一周回につき一度しか発生しない。</p>				

特典・追加要素編

全員生還ルート②「サクリファイスED」

条件	全員生還ルート①「ダークED」と同じ				
クリア後周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★★★☆☆
備考	<p>アリシアとバーリンに提案を受けるところまでは「ダークED」と同じ。パーティーメンバーを選ぶ際に、仲間を1人だけ加えた状態、または誰も加えない状態でバーリンに話しかけると、こちらのルートとなる。</p> <p>二人パーティーあるいは主人公ひとりで強敵との4連戦に突入するため、非常に難易度が高い。</p> <p>ひとりだけ仲間を連れていく場合は、行動指示が可能でステータス・波紋技ともに優秀な「シーザー」がオススメ。主人公は最高レベルまで育てておきたい。</p> <p>主人公の装備品は、ヴァニラ・アイスとDIOが繰り出す一撃死技への対策として「D4CのDISC」を用意しておきたい。</p> <p>サクリファイス (sacrifice) の意味は「生贖・犠牲」。</p>				

全員生還エンディングのうち、以下の2つは「クリア回数3回以上」が必要条件となっている。
 周回プレイ専用のルートだけあって、難易度は非常に高い。

全員生還ルート③「アンレスト ED」

条件	DIO の館発見時の友好度合計値 100P 以上				
クリア後 周回	不可	クリア回数	3回以上	到達難度	★★★★☆
備考	<p>ダーク・サクリフェイス ED 同様、友好度合計値は「DIO の館発見」時点のものが参照される。館発見後、一度カウロ市街に戻って友好度を上げて、上昇分は参照されない点に注意しよう。</p> <p>アリシアとバーリンに提案を受けるところまでは「ダーク ED」と同じ。条件を満たした状態でパーティーメンバーを一人も加えないままバーリンに話しかけると、「三つ目の選択肢」が現れる。これを選択した場合、死体戦士たちではなくアリシア、バーリンの二人と共に運命に立ち向かうことになる。</p> <p>このルートでは、ボス 4 連戦に人魂系の敵「エビルソウル」が追加される。エビルソウルを倒すと撃破数がカウント（非表示）され、撃破数が一定以上（ダービー戦 12 体、ヴァニラ戦 13 体、DIO 戦 15 体、ラスボス戦 20 体）になるとイベントが発生して自動的にボス撃破となる。アリシアが倒されると、「その戦闘中のエビルソウル撃破数」を 1 消費して自動復活する。アリシアの死亡回数が撃破数を上回った場合、アリシアは自動復活しない。</p> <p>各戦闘での「エレメント撃破数」から「アリシア死亡回数」を引いた合計値が 44 以下なら③「アンレスト ED」、45 以上なら④「サクセッション ED」となる。</p> <p>前頁の全員生還ルート 2 種と違い、こちらは途中でセーブ可能。撃破数が足りずに「アンレスト ED」に到達した場合は周回プレイ不可なので、挑戦中のセーブは別枠にしておいたほうが賢明だろう。</p> <p>ちなみに、アンレスト (unrest) とは「不安・心配」のこと。</p>				

全員生還ルート④「サクセッション ED」

条件	全員生還ルート③「アンレスト ED」と同じ				
クリア後 周回	可	クリア回数	3回以上	到達難度	★★★★★
備考	<p>4 連戦での「エビルソウル撃破数」－「アリシア死亡回数」合計値が 45 以上だった場合、こちらのエンディングに到達できる。</p> <p>この ED にたどり着くためには、貧弱なアリシアが撃破されないように気を配りながら、敵本体をイベント撃破するまで無限に湧くエビルソウル「だけ」を倒し続ける必要がある。</p> <p>全員生還ルート中で唯一のハッピーエンドであり、「仲間毎の個別 ED」以外ではクリア後の周回プレイが可能な唯一の ED でもある。到達できれば「7 人目のスタンド使い」完全クリアと考えて良いだろう。</p> <p>サクセッション (succession) は「継承・継続」を意味する語だ。この ED 到達後の周回プレイで、主人公自宅の PC を調べると…?</p>				

●全員生還ルート①・② 攻略指南

全員生還ルートでは、「テレンス」「ヴァニラ・アイス」「DIO」「ラスボス」との4連戦を制する必要がある。各戦闘の間には回復もセーブもできないぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ダービー	1500	2000	3000G	ファントムブラッド (100%)	距離M固定。強制的に「読心」状態にされ、命中率を著しく下げられてしまう。命中率低下を無視できる全体技で戦おう。ダービーを状態異常で行動不能にすれば「読心」状態は解除されるぞ。
ヴァニラ・アイス	2000	2500	3000G	山吹色の秘薬 (100%)	通常ルートと同じく強敵。攻撃の追加効果「一撃死」が怖い。波紋・太陽属性が特効なので、一気に畳みかけよう。状態異常は「ブッゾン・暗闇・警戒」が効きやすい。
DIO ザ・ワールド	4000 5000	5000 5000	9999G 9999G	勝者の証 (100%)	全員生還ルートでは承太郎がいないので時を止められると防戦一方だが、波紋使いを連れているなら全員の最大技で一気に押し切ってしまう。
? (本体) ?(スタンド)	1500 1100	1000 1000	4000 500	クレイジーDX ジャイロの鉄球	館での戦闘で消耗している様子。主人公ひとりの場合は左記のHPだが、パーティメンバーが一人増えるごとに本体は+500、スタンドは+300ずつ最大HPが増加する。

●全員生還ルート③・④「サクセッションED」 攻略指南

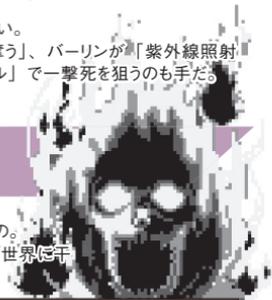
全員生還ルート③④に進んだ場合、仲間は「アリア」「バーリン」の二人で固定される。彼女たちはスタンド使いではあるものの戦う力を一切もたないため、非常に苦戦を強いられるだろう。さらに、4連戦となるボス戦すべてに追加エネミー「エビルソウル」が出現する。「サクセッションED」に到達するためには、敵本体を倒さないようにしながら「エビルソウル」を撃破し続ける必要がある。敵本体の苛烈な攻撃からアリアを守るよう意識して立ち回ろう。

基本的には、全戦闘で敵の「運命エネルギー」を奪い切って倒していきたい。アリアを守るためにも主人公は回復と補助に徹して、アリアが「魂を奪う」、バーリンが「紫外線照射装置」でエビルソウルを撃破していこう。攻撃アイテム「スナイパーライフル」で一撃死を狙うのも手だ。

追加エネミー

運命エネルギー エビルソウル

アリアのスタンド能力で副次的に具現化した「運命エネルギー」そのもの。死者であるアリアの命を仮初めに繋ぎ留めている力であり、生者がもつ「世界に干渉する力」が形を成したものである。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
エビルソウル	300	500	500G	ファントムブラッド (5%)	距離M・S。各ボスと共に2体ずつ出現し、何度撃破しても自動復活する。距離を無視した多様な属性攻撃と精神系状態異常で攻撃してくるぞ。「一撃死・見失う・吹っ飛び」が有効。アリアの技「魂を奪う」は、一撃死+吸収の追加効果をもつ。彼女を軸に戦おう。

◆特殊エンディング(6種類)

「旅を中途離脱する」と「ラストバトルで敗北する」、いわゆる特殊バッドエンドが2種類。

ジョースター御一行ではなく意外な人物がDIOを倒してしまう衝撃的なエンディングが1種類。

クリア後特典である「ジョジョのDISC」で第四部主人公・東方仗助を主人公にした場合、最終戦後の選択肢でのみ分岐するエンディングが2種類。

非常に複雑な条件を満たした場合に限り、選択肢で到達できる特殊エンディングが1種類。

「ドロップアウト ED」

条件	カルカッタで「ボルナレフを追いかける」→「日本に帰る」を選択				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★☆☆☆☆
備考	アヴドゥルの代わりに頭を撃たれた後、目覚めた病院でのジョセフたちとの会話で「旅をやめて日本に帰る」を選択するとこのEDに。 主人公のモノローグが流れてタイトル画面へ。				

「敗北 ED」

条件	「ラストバトル」で敗北する				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★☆☆☆☆
備考	ラストバトルで敗北した場合、そのままゲームオーバーにはならず、「屋敷の幽霊」奥にある神の間に連れていかれる。外には出られない。 主人公も半透明の「死者の魂」になっており、物語の進行で死んだ者たちの魂と会話できる。水晶球を調べると主人公の葬儀の様子が見られる。 北東にある「死人専用の扉」を潜るとタイトル画面へ。				

「ウィルソン・フィリップス上院議員 ED」

条件	1.仲間との友好度合計値が40P以上 2.DIOの館から脱出後「逃げながら戦う」ルートに進む 3.DIOの「関係ない 行け」というセリフ後の選択肢に「いいえ」				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★★☆☆☆
備考	条件を満たすと、「ウィルソン・フィリップス上院議員」を操作してDIOとの一騎打ちに。敗北するとゲームオーバーだ。 本編と比べればDIOのステータスは低く、攻撃手段も控え目だが、それでも圧倒的な強さ。 上院議員のHPは常に満タンを維持しつつ、特技「名乗る」で行動を封じ、持てるアイテムをフル活用して根気強く戦おう。状態異常が有効なので、攻撃アイテム「劇薬」を使えばかなり楽になるぞ。 100ターン経過で強力な攻撃技「山吹色の議員人生」を習得できるが、実際にそれまで耐えるのは至難の業だろう。 勝利後は上院議員満面の笑み→スタッフロール→タイトル画面へ。				

「原作キャラ ED」（2種類）

条件	クリア後特典「ジョジョの DISC」で仗助を主人公にしてクリア				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	☆☆☆☆☆
備考	DIO戦後の選択肢で 結末が2種類に分岐 する。 片方はスタッフロールが流れない実質的な「バッドエンド」だ。 このルートについての詳細は 296 ページを参照。				

仗助を主人公にしてシナリオを進めた場合、通常プレイとは異なり、道中でのルート分岐は発生しない。

DIOを撃破した後にストーリーを進めると、選択肢によって

「ラストバトルなしのバッドエンド」

「ラストバトル後にエンディングへ」

の2種類に分岐するぞ。

どちらのエンディングに到達したとしても、**クリア後の周回プレイは不可能**となっている。

「ジョジョの DISC」で仗助を主人公にしてプレイする場合は、必ずセーブデータを別枠に用意しておこう。



▲「仗助が同行していたら？」というifストーリーを楽しめる。原作とは多くの点で異なった展開をみせるぞ。

「ホル・ホース ED」

条件	<ol style="list-style-type: none"> 1. 邪悪度が 10P 以上 2. 友好度合計値 30P 以上 35P 以下 かつ ジョセフ友好度 20P 未満 3. 「潜水艦ルート」を選択している 4. 花京院を病院で護衛するルートに進んでいない 5. 「ホル・ホース&ポインゴ」戦でホル・ホースを「説得する」 6. DIO 戦で「逃げる」ルートを選択、誘導弾イベントを発生させる 				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★★★★☆
備考	<p>上記の条件を全て満たしてクリアした場合、本来のルートでスタッフロールが流れる直前である空港のシーンで選択肢が発生し、その選択次第でこちらのEDに突入できる（もう一方の選択肢を選べば、周回可能な「仲間ごとの個別 ED」にも到達可能）。</p> <p>条件達成のためには友好度と邪悪度をかなり綿密に計算する必要があるため、そういった意味での難易度は非常に高い。</p> <p>上記条件に加えてさらに「ボルナレフとの友好度 16P 以上」だった場合、特殊な後日談が追加され、この ED であっても周回プレイが可能になる（詳細は 331 ページ）。</p>				

● 誘導弾イベント

「潜水艦ルート」でホル・ホースと共闘し、花京院を護衛する「病院」ルートに進まず（オインゴ・ポインゴ兄弟と遭遇せず）、さらにカイロ到着後の「ホル・ホース&ポインゴ」戦でホル・ホースを説得して戦闘を回避する。

これらの条件を全て満たし、DIO戦で「逃げる」ルートを辿った場合、DIOとの戦闘中に「誘導弾」が援護してくれる特殊イベントが発生するぞ。



▲御一行との友好度を下げ、邪悪度を一気に上げるには…

◆「裏切り ED」（2種類）

主人公の邪悪度が10P以上であり、ジョセフとの友好度が低い状態で「DIOの館」の階段前でDIOと対峙した場合、なんと選択肢によって「ジョースター御一行を裏切ってDIOに従う」ことができてしまう。

このルートを選択するとDIOが仲間になり、そのまま「ボルナレフ」「承太郎・花京院・ジョセフ + α」との2連戦に突入する。

ジョースター御一行を全滅させた後、選択肢によってさらに「DIOを裏切る」ことも可能だ。ただし、このルートで戦うことになるDIOは本編とは桁違いの強さを誇る。裏ボスすら凌駕する「悪の帝王」を単身で降すことができれば、もうこの世界で君に刃向かえるものなど存在しないだろう。

条件	1. 邪悪度が10P以上 2. ジョセフとの友好度が12P以下 3. DIOの館内で「ヴァニラルート」を通っている 4. アヴドゥル・イギーラートに進んでいない (5. 特典「カオスマード」の場合、イベント「復讐」未発生)				
クリア後 周回	不可	クリア回数	制限なし	到達難度	★★★★★
備考	条件をすべて満たしている場合、階段でボルナレフとともにDIOと対峙するシーンで選択肢が発生する。 ここで「DIOに従う」を選択すると、仲間たちを裏切ってDIOの側につくことができる。 DIOとともにかつての仲間たちを皆殺しにするというとんでもないルート。 ボルナレフの友好度15P以上、また、花京院の友好度20P以上だと、彼らもそれぞれ主人公の説得を受けてジョースター御一行を裏切る。 主人公が裏切りに至るまでの展開は性別×スタンドで全36パターン。 ジョースター御一行の全滅後、 1. 花京院かボルナレフのどちらか片方でも仲間に加わっている 2. 単独で裏切った場合、選択肢でDIOへの恭順を示すのいずれかなら、裏切りED①「DIOルートED」へ。 主人公単独で御一行を裏切り、彼らを倒した後の選択肢でさらに「DIOに反旗を翻す」ものを選択すると、「本気を出したDIO」とのタイマンへ。このDIOは全ルート中でも最高の能力を誇る。主人公をレベル最大まで育てていても、為す術なく返り討ちにされてしまうほどの強さだ。攻撃アイテム「特殊閃光手榴弾」を30個以上所持していた場合はイベントが大幅に変化して、非常に有利な状況で戦闘を始められる。 この戦闘に勝利できれば裏切りED②「暗黒面ED」へ。このEDに到達するには、ドーピングによる主人公強化と周回特典専用装備品「D4CのDISC」の一撃死耐性が必須。				



▲DIOに寝返る理由は主人公の性格によって様々。キミは「納得」できる？

最後の最後、土壇場で仲間たちを裏切ってDIOに寝返ってしまうルートだけあって、クリアしても周回プレイはできない。階段前で「DIOに立ち向かう」を選択すれば通常のルートに復帰できるので、セーブデータを分けておく必要はないだろう。

「正義とは相容れない精神をもち」「ホリィさんを助ける積極的動機がなく」さらに「DIOに対して個人的な恨みや因縁をもたない」主人公が、ここではじめて「悪のカリスマ」に出会ったとしたら……彼/彼女は、己の心にどのような「正当化」を許すだろうか。

●裏切りルート 攻略指南

裏切りルート限定ボス

敵対者 ジョースター御一行 + α

ともに旅をしてきた仲間ではあったが、「正義感」などというネズミのクソにも匹敵する感情から、あえて死を選ぶ程度の愚か者に過ぎなかった。

君の前に立ちはだかるといふのなら、誰であれ容赦は不要だ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ポルナレフ	4000	9999	9999G	なし	距離M。友好度 15 P未滿で戦闘に。DIOに任せても勝てる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
承太郎	3000	5000	9999G	なし	距離S。攻撃の威力は知つてのとおり。最後のひとりになると「蘇生する」で仲間を復活させてくる。
ジョセフ	2000	5000	9999G	なし	距離M。波紋技はDIOにとっては脅威。真っ先に倒すべき相手だ。
花京院	2000	1000	4000G	クレイジーDX	距離M。友好度 20 P未滿で出現。攻撃の威力は低いが、「呼びかける」で味方の状態異常を解除してくる。
ヴィンズ	3000	1000	4000G	クレイジーDX	距離M。ゾンビアーミーを復活させる。「心臓マッサージ」や「限界」を超える」がうっとおしい。先に倒そう。
ゾンビアーミー	300	100	85G	携帯食料	距離Lで3体出現。ヴィンズが復活させる。火器兵器が厄介。

敵対者を皆殺しにした君には、二つの道から一方を選び取る自由が与えられた。すなわち「永遠の主と安息を得る」か、「自らが世界の主となる」かだ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
DIO	9999	5000	9999G	勝者の証 (100%)	DIOは距離M。ザ・ワールドは距離S。毎ターンHP 50 自動回復。ステータスは本編の倍以上に強化されている。これまでに「主人公補正」を装備したことがあると、「遊びのサービス時間は終わりで」で超強化を行う。
ザ・ワールド	9999	5000	9999G	勝者の証 (20%)	戦闘開始と同時に先制で時間停止を使い、油断も容赦もなくカタをつけにかかる。「特殊閃光手榴弾」を30個以上所持していると戦闘前にイベントが発生して「先制時間停止」キャンセル、さらに状態異常「溶解」を付与できる。はじめの数ターンをなんとか凌ぎ、「溶解」の継続ダメージでそのまま削りきる戦法が有効。

仲間データ その②

本編内では仲間にならず、特殊な条件を満たすか、前項「エンディング分岐」記載の特殊ルートに進んだ場合にのみ仲間になれるキャラクターのデータを掲載する。

該当するのは全部で12人だ。

◆掲載仲間データ・一覧表

キャラクター	仲間になるルート
ウィルソン	「ウィルソン・フィリップス上院議員 ED」ルートのみ。
シーザー	「ジョセフ裏ルート」でDIO戦のみスポット参戦。 「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
リサリサ	「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
ストレイツォ	「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
ツェベリ	「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
メッシーナ	「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
ロギンズ	「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
ジョナサン	港でシュトロハイムを倒していた場合のみ、 「全員生還ルート①・②」でパーティ加入可。
ふくめん	DIOの館発見後のカイロで条件を満たしている(※)と、 30000Gで一時的に仲間へ加入させられる。
アリシア	「全員生還ルート③・④」で自動的にパーティ加入。
バーリン	「全員生還ルート③・④」で自動的にパーティ加入。
DIO	「裏切り ED」ルートで自動的にパーティ加入。

※ 「ふくめん」が出現する条件

1. 「潜水艦ルート」を通っている
2. 「ホル・ホース&ボインゴ」戦でホル・ホースを「説得」する
3. DIOの館を発見した後、一度町に戻る

以上の条件を全て満たすと、市街北西のバーに出現する。

ウィルソン・フィリップス上院議員



攻撃方法	持っていない	スタンドを持っていない。物理攻撃を行う。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	スーツ	一般的なスーツ。持続力 +4。
戦法	捨て身	捨て身で戦う。
装備	ハンカチ	シンプルなデザインのハンカチ。

ステータス

通常攻撃	物理属性 単体攻撃 + 「油断」						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.50	233	572	159	99	145	187
耐性	近距離攻撃に少しだけ耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 50。「ウィルソン・フィリップス上院議員ルート」に進んだ場合のみ使用可能。
最強のスタンド使い・DIOとタイマンを張るハメに陥ってしまったかわいそうな上院議員。
まともにやり合っても瞬殺されてしまうが、「『限界』を超える」で目一杯自己強化してやればなんとか 2,3 発は耐えられるようになる。
「名乗る」でDIOを「油断・警戒・我慢」状態にしつつ、ひたすら「紫外線照射装置」で攻撃しよう。
100 ターン経過で必殺技「山吹色の議員人生」を習得できるぞ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ。
大声で怒鳴る	0	—	味方全体の「ブッスン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
笑う	0	—	敵全体に「ブッスン」を付与 成功率 30%
挑発	1	—	敵単体に「ブッスン」状態を付与 成功率 50%
泣く	1	—	敵全体に「油断・手加減」を付与。 成功率 30%
土下座	5	—	敵単体に「警戒・手加減・油断」を付与。成功率 80%
ハッターリ	3	—	敵単体に「警戒」状態を付与する 成功率 50%
助けを呼ぶ	5	—	敵全体に「襲撃」状態を付与する 成功率 90%
注意を逸らす	15	—	敵全体に「ブッスン・警戒・見落とす」状態を付与する
『限界』を超える	100	—	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇
名乗る	50	—	ウィルソン・フィリップス上院議員だぞー————!!
山吹色の議員人生	30	※	上院議員が今までの人生の万感の思いを込めたパンチ。

※ 「山吹色の議員人生」は戦闘開始から 100 ターン目にイベント習得する。

シーザー



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	シーザー	波紋使い。ツェペリの孫でジョセフの親友。
服装	ジャケット	丈夫な布で作られた服。持続力+4。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	なし	何も装備していない。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.50	731	944	125	24	448	317
耐性	太陽・暗黒属性に耐性。状態異常「波紋」に完全耐性。						
弱点	風属性特効。「見失い・吹っ飛び・出血多量」に弱い。						

特徴

初期レベル50。行動指示可能。

スタンドは使えないがステータスは非常に高く、独自の波紋技も強力なものばかり。

単体でもDIOを撃破できるほどの戦闘能力をもっている、非常に頼りになる波紋戦士だ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ(中) + 「波紋」 太陽属性はない
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
シャボンランチャー	15	—	敵全体に波紋入りシャボンを発射する(中) + 「波紋」
シャボンカッター	25	—	敵全体に波紋入りシャボンカッターを発射する(遠) + 「波紋」
シャボンカッター・グライディン	32	—	敵単体にシャボンカッターの集中砲火を放つ(遠) + 「波紋」
シャボン・レンズ	40	—	敵単体に物理・太陽属性のダメージを与える(遠) + 「波紋」 命中低下無視
正負の波紋疾走	10	—	味方一人のHPを10回復 + 「毒・ブツン・混乱・睡眠・束縛・麻痺・波紋・感電・呼吸困難・肉の芽」解除
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
波紋の深呼吸	20	—	自分のHPを約200回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
真・山吹色の波紋疾走	99	—	敵単体に防御無視の物理・太陽属性極大ダメージ(近) + 「溶解・波紋・吹っ飛び・呼吸困難」 命中低下無視
『限界』を超える	100	—	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

リサリサ



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人女性	仲間の女性。
服装	マジックローブ	魔術師のローブ。持続力 +12。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	波紋マフラー	特殊な虫の腸で作ったマフラー。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.25	177	289	103	77	277	179
	Lv.50	500	972	244	169	533	429
耐性	太陽属性に耐性。状態異常「波紋」に完全耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 25。行動指示可能。ジョセフとシーザーの波紋の師。「蛇首流刀」は破格の性能。鍛えてやれば最強格の波紋戦士になるぞ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
緋色の波紋疾走	10	—	敵単体に炎・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
銀色の波紋疾走	15	—	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
青緑波紋疾走	7	—	敵単体に水・太陽属性ダメージ(遠) + 「波紋」
波紋乱渦疾走	20	—	敵単体に波紋を込めた回転蹴り(近) + 「吹っ飛び・波紋」
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
蛇首立帯	7	—	敵単体に波紋属性の蹴りを叩き込む(近) + 「よろめき・吹っ飛び・見失う・波紋」
蛇首打鞆	11	—	敵単体に波紋属性のマフラーを叩き込む(中) + 「束縛・よろめき・吹っ飛び・波紋」
蛇首刺槍	16	—	敵単体を波紋属性のマフラーで貫く(遠) + 「よろめき・吹っ飛び・波紋・出血多量」
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
波紋の深呼吸	20	—	自分のHPを約200回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
蛇首流刀	16	35	敵全体を波紋属性のマフラーで切り裂く(遠) + 「混乱・よろめき・吹っ飛び・波紋・出血多量」
誘惑	5	50	敵単体に「警戒・油断・手加減・魅了」を付与 成功率 80%
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

ツェペリ



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	スーツ	一般的なスーツ。持続力+4。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	ハンカチ	シンプルなデザインのハンカチ。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
ステータス	Lv.30	228	453	101	115	225	239
	Lv.50	448	972	212	212	440	473
耐性	特になし。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル30。戦闘中は自動で行動する。ジョナサンに波紋法を教えた男。
最大HP以外は優秀なステータスを誇り、様々な波紋技を扱うことができる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ(中) + 「波紋」 太陽属性はない
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
緋色の波紋疾走	10	—	敵単体に炎・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
青緑波紋疾走	7	—	敵単体に水・太陽属性ダメージ(遠) + 「波紋」
銀色の波紋疾走	15	—	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
波紋乱渦疾走	20	—	敵単体に波紋を込めた回転蹴り(近) + 「吹っ飛び・波紋」
波紋の深呼吸	20	—	自分のHPを約200回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
真・山吹色の波紋疾走	99	45	敵単体に防御無視の物理・太陽属性極大ダメージ(近) + 「溶解・波紋・吹っ飛び・呼吸困難」 命中低下無視

ストレイツォ



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	マジックローブ	魔術師のローブ。持続力 +12。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	波紋マフラー	特殊な虫の腸で作ったマフラー。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.30	389	344	104	118	159	188
	Lv.50	778	677	197	207	311	488
耐性	太陽属性とステータス低下攻撃に耐性。状態異常「波紋」に完全耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 30。行動指示可能。若く優秀な波紋使い。
ステータスが全体的に高く、レベルを上げてやればかなり頼りになる仲間のひとり。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
緋色の波紋疾走	10	—	敵単体に炎・太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
銀色の波紋疾走	15	—	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
青緑波紋疾走	7	—	敵単体に水・太陽属性ダメージ(遠) + 「波紋」
波紋乱渦疾走	20	—	敵単体に波紋を込めた回転蹴り(近) + 「吹っ飛び・波紋」
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
容赦せん!	35	—	波紋回転穿孔脚で敵一体に最大級のダメージ + 「暗闇・混乱・吹っ飛び・よろめき・波紋」
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 全ステータスを大幅に上昇させる

メッシーナ



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	マジックローブ	魔術師のローブ。持続力 +12。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	ナイフ	攻撃的な精神を昂らせる。破壊力 +5。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.15	135	182	50	51	71	59
	Lv.50	572	733	185	135	273	226
耐性	特になし。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 15。戦闘中は自動で行動する。リサリサに仕える波紋使いで、ジョセフとシーザーの師範代。「地裂波紋震動」を自力で習得できることくらいしか特徴がない。連れていくなら苦戦を覚悟しよう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ(中) + 「波紋」 太陽属性はない
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
大声で怒鳴る	0	—	味方全体の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
波紋の深呼吸	20	16	自分のHPを約200回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
正負の波紋疾走	10	17	味方一人のHPを10回復 + 「毒・ブツン・混乱・睡眠・束縛・麻痺・波紋・感電・呼吸困難・肉の芽」解除
稲妻分裂刃	6	20	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ(近) 命中率-30% + 「よろめき・波紋」
挑発	1	25	敵単体に「ブツン」状態を付与 成功率50%
波紋乱渦疾走	20	27	敵単体に波紋を込めた回転蹴り(近) + 「吹っ飛び・波紋」
地裂波紋震動	20	30	敵全体に距離無視の大地・太陽属性ダメージ + 「よろめき・波紋」
波紋治療	12	31	味方HPを60回復。「毒・波紋・呼吸困難・肉の芽・油断」解除。
注意を逸らす	15	35	敵全体に「ブツン・警戒・見落とす」状態を付与する
威圧	0	40	敵全体に「警戒・我慢」を付与 成功率30%

ロギンズ



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	マジックローブ	魔術師のローブ。持続力+12。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	ローブ	丈夫なローブ。破壊力・持続力+2。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.15	181	96	34	46	76	85
	Lv.50	772	433	140	126	351	325
耐性	特になし。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 15。戦闘中は自動で行動する。リサリサに仕える波紋使いで、ジョセフとシーザーの師範代。メシーナと対になるような技を多く習得する。だからどうだというわけではないが……。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ(中) + 「波紋」 太陽属性はない
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」
仙道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り(近) + 「波紋」
波紋カッター	10	—	敵単体に太陽属性ダメージ(中) + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ(近) + 「波紋」 命中低下無視
波紋の呼吸	6	16	自分のHPを約60回復[毒・波紋・呼吸困難・油断]解除
正負の波紋疾走	10	17	味方一人のHPを10回復 + 「毒・ブツン・混乱・睡眠・束縛・麻痺・波紋・感電・呼吸困難・肉の芽」解除
稲妻空裂刃	6	20	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ(近) 命中率-30% + 「よろめき・波紋」
波紋の深呼吸	20	21	自分のHPを約200回復[毒・波紋・呼吸困難・油断]解除
シャボンランチャー	15	23	敵全体に波紋入りシャボンを発射する(中) + 「波紋」
波紋ヘア・アタック	12	26	味方全体の物理・太陽属性耐性を上昇 + 持続力を微増
波紋のバラ	5	27	敵単体に物理・太陽属性微ダメージ + 「暗闇・よろめき・警戒・波紋」
呼びかける	3	28	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」解除 成功率80%
空裂波紋疾風	12	30	敵全体に距離無視の風・太陽属性ダメージ + 「吹っ飛び・波紋」
波紋治療	12	32	味方HPを60回復。[毒・波紋・呼吸困難・肉の芽・油断]解除。
見切る	3	33	自身の「暗闇・見失う・見落とす」状態を確実に解除する

ジョナサン



攻撃方法	波紋	特別な力を発揮する呼吸法。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	スーツ	一般的なスーツ。持続力+4。
戦法	前に出る	出来るだけ敵に近づいて戦う。
装備	LuckとPluckの剣	幸運と勇気の剣。破壊力+30。

ステータス

通常攻撃	物理・太陽属性 単体攻撃 + 「波紋」						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.50	848	972	282	217	503	478
耐性	すべての状態異常に耐性。「警戒・油断・束縛」に完全耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル50。行動指示可能。

肩書きは「本当の紳士」。キャラグラフィックはSa・Gaの「にんげん おとこ」。

圧倒的な能力をもつ最強の波紋戦士であり、とにかく強い。

攻撃が近距離単体技に偏っているが、圧倒的な破壊力・精神力で繰り出される波紋技は距離の概念が霞むほどの威力だ。大した欠点にはならないだろう。

「港」でシュトロハイムを撃破していた場合のみ、「全員生還ルート①・②」で仲間に加えられる。

ジョナサンを連れてDIOに挑むと、戦闘前に特殊な会話が追加されるぞ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
波紋疾走	8	—	敵単体に太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」
ズームパンチ	3	—	敵単体にダメージ（中） + 「波紋」 太陽属性はない
山道波蹴	8	—	敵単体に物理・太陽属性の蹴り（近） + 「波紋」
山吹色の波紋疾走	12	—	敵全体に太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」 命中低下無視
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
波紋の呼吸	6	—	自分のHPを約60回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
緋色の波紋疾走	10	—	敵単体に炎・太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」
青緑波紋疾走	7	—	敵単体に水・太陽属性ダメージ（遠） + 「波紋」
銀色の波紋疾走	15	—	敵単体に防御無視の太陽属性ダメージ（近） + 「波紋」
波紋乱渦疾走	20	—	敵単体に波紋を込めた回転蹴り（近） + 「吹っ飛び・波紋」
波紋の深呼吸	20	—	自分のHPを約200回復「毒・波紋・呼吸困難・油断」解除
真・山吹色の波紋疾走	99	—	敵単体に防御無視の物理・太陽属性極大ダメージ（近） + 「溶解・波紋・吹っ飛び・呼吸困難」 命中低下無視

ふくめん

NOW PRINTING

攻撃方法	ハンドガン	スタンドではない拳銃。物理攻撃を行う。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	アウトウェア	アウトドア用の機能服。持続力+12。
戦法	距離をとる	敵から離れて戦う。
装備	トレンチコート	ハードボイルドな男性用のコート。

ステータス

通常攻撃	物理属性 単体攻撃 + 「警戒」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.40	404	451	145	107	184	289
	Lv.50	600	735	197	156	250	478
耐性	「毒・暗闇・無効・睡眠・束縛・よろめき・見落とす」に耐性。近距離に耐性。						
弱点	「混乱」に弱い。						

特徴

初期レベル 40。戦闘中は自動で行動する。

条件を満たしているとカイロ市内で雇うことができる。

ハンドガンから発射される銃弾のスタンド「カリフ」を操るスタンド使い……を自称する覆面の男。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
傷薬	10	—	HP 50 回復 同名アイテムと違い「出血多量」は解除できない
解毒剤	5	—	味方単体の「毒・腹痛」を解除する
発砲	3	—	敵単体にダメージ（遠）
大声で怒鳴る	0	—	味方全体の「ブッソん・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
笑う	0	—	敵全体に「ブッソん」状態を付与 成功率 30%
挑発	1	—	敵単体に「ブッソん」状態を付与 成功率 50%
連射	8	—	敵単体に大きなダメージ（遠）
ヘッドショット	23	—	敵単体に大ダメージ + 「一撃死」
アームショット	16	—	敵単体にダメージ + 「警戒」 + 破壊力低下
レッグショット	16	—	敵単体にダメージ + 「よろめき」 + スピード低下
威嚇射撃	6	—	敵全体に「警戒・よろめき」を付与
ピンポイントショット	16	—	敵単体に防御無視の大ダメージ（遠）
乱射	15	—	敵全体に大ダメージ（遠） + 「警戒」 命中率 -20%
『限界』を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 全ステータスを大幅に上昇させる

アリシア



攻撃方法	E・O・F	エレメント・オブ・フリーダム。箒型スタンド。
本体情報	アリシア	死人。今は死体に乗移っている。
服装	キッズウェア	普通の子供用の子供服。持続力+1。
戦法	ガード	ガードを固めながら戦う。クリティカルを受けない。
装備	ハンカチ	シンプルなデザインのハンカチ。

ステータス

通常攻撃	近距離・吸収属性 単体攻撃 + 「さまざまな状態異常」						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.30	109	314	42	124	148	63
	Lv.50	233	618	72	217	322	177
耐性	「暗闇・ブッソ」に耐性。「一撃死・毒・無効」に完全耐性。						
弱点	「よろめき・酔っ払い・吹っ飛び」に弱い。						

特徴

初期レベル30。行動指示可能。

10年前に死んだ女性調査員が、目覚めたスタンド能力で嬰兒の死体に乗移り、成長した姿。

箒型のスタンドで「魂（命の炎）を掻き集める」ことができる。

非常に打たれ弱いが、「魂を奪う」の追加効果「一撃死+吸収」で主力として活躍してもらおう。

「勝者の証」の奇跡でハズレを引くと、アリシアとバーリンが経験値を得られる。これで強化しておくのも手。また、レベルアップとは別に、全員生還ルート③・④でテレンスとヴァニラを倒すごとに最大HPが30ずつ上昇する。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
砂けむり	4	※	敵全体に「暗闇」状態を付与 成功率70%
蘇生する	14	—	味方単体を再起不能から確実に復活+HP50%回復
完全復元	28	50	味方単体を再起不能から確実に復活+HP100%回復
応援歌	5	—	味方全体の持続力を上げる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
傷薬	10	—	HP50回復 同名アイテムと違い「出血多量」は解除できない
薬箱	20	—	HP250回復 こちらも「出血多量」は解除できない
温存	0	※	休んで回復する。自身のHP回復+「毒・波紋・炎上」解除
スタンドアタック	1	※	敵単体をスタンドで直接攻撃する（近）
やぶれかぶれ	3	※	敵全体に無属性ダメージ（近） 威力・命中率は低い
泣く	1	—	敵単体に「油断・手加減」を付与 成功率40%
魂を奪う	10	—	敵単体のHPとSPを吸収する +「一撃死」
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除+全ステータスを大幅に上昇

※以前に「ラストバトル」で加勢を受けていない場合に限り、テレンス戦開始前にイベント習得する。

バーリン



攻撃方法	リヴィング・シングス	近距離特殊型。亜人型スタンド。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	バトルスーツ	SPW財団で特別開発された戦闘服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	SPW戦闘用スーツ	高性能戦闘用特殊スーツ。

ステータス

通常攻撃	近距離 単体・二回攻撃 命中率 100%						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.30	284	314	126	109	72	134
	Lv.50	633	618	206	173	131	244
耐性	物理属性に耐性。「ブッزن・混乱・束縛・吹っ飛び・よろめき」に耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 30。行動指示可能。

SPW財団に所属する調査員。生前の「アリシア」とは恋人同士だった。

スタンドは「故人の肉体のコピーを作り出す」能力をもつが、戦闘には向かない。

装備の効果も相俟って状態異常耐性が優秀なので、行動を潰されにくいのが強み。「挑発」で敵の行動を妨害しつつ、仲間の状態異常を解除したりアイテムで回復するなどのサポート役を任せよう。

通常攻撃が二回攻撃なので、「限界」を超える」で強化すれば、そこそこの火力も期待できるようになる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
手榴弾	20	—	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「吹っ飛び」
薙ぎ払う	16	35	敵全体に強烈な無属性のダメージ (近) + 「よろめき」
居合い切り	32	45	敵全体に最大級の無属性のダメージ (近)
温存	0	—	休んで回復する。自身のHP回復・「毒・波紋・炎上」解除
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブッزن・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する (近)
やぶれかぶれ	3	—	敵全体に無属性ダメージ (近) 威力・命中率は低い
挑発	1	—	敵単体に「ブッزن」を付与 成功率 50%
不敵な笑み	4	—	敵全体に「警戒」を付与 成功率 70%
サブマシンガン	18	—	敵全体に大きな物理ダメージ + 「警戒」
呼びかける	3	—	味方単体の「ブッزن・混乱・睡眠・酔っ払い」解除。成功率 80%
見切る	3	—	自身の「暗闇・見失う・見落とす」状態を確実に解除する
不意打ち	10	40	敵単体を不意打ちする (近) 防御無視 + 「警戒」
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除 + 全ステータスを大幅に上昇

DIO



攻撃方法	ザ・ワールド	近距離パワー型。時を止める事ができる。
本体情報	DIO	恐るべき力を秘めた吸血鬼。
服装	ジャケット	丈夫な布で作られた服。持続力+4
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。 ステータスに変化なし。 あらゆる状態異常耐性+5%
装備	ナイフ	破壊力+5・「束縛」耐性+30%

ステータス

通常攻撃	近距離・暗黒属性。単体・二回攻撃。必ず先制。会心率25%。						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.50	999	833	275	266	451	485
耐性	遠距離・物理・炎・冷気・電気・水・大地・風属性に耐性。暗黒属性無効。 「暗闇・ブツン・束縛・よろめき・警戒・麻痺・吹っ飛び・溶解」に耐性。 「一撃死・毒・無効・混乱・睡眠・見失う・見落とす・炎上・凍結・感電」に完全耐性。						
弱点	太陽属性特効(220%)。状態異常「油断」に弱く、「波紋」に非常に弱い。						

特典・追加要素編

特徴

スタープラチナと同等かそれ以上のパワー・スピードをもつ近距離パワー型にして射程距離は10m、さらに「時を止める」ことすら可能なスタンド「世界」を操る最強のスタンド使い。

圧倒的なステータスとぶっちぎりの耐性をもち、さらに本体の特性として「消費SP半減」「クリティカル無効」「回避率上昇」をもつなど、もうやりたい放題。

さらに通常攻撃が二回攻撃なので、技を使うまでもなく敵対者を蹂躞できる。

ただ、吸血鬼の宿命として「太陽」「波紋」属性には非常に弱い。

アドバイス

使える技も超強力なものばかり。

敵対者たるジョースター御一行は非常に手強いが、DIOはもっと強い。彼に任せただけで危なげなく殲滅できてしまうだろう。

ただ、波紋や太陽属性の技にだけは警戒が必要だ。喰らってしまったら「再生」を使っておこう。

ちなみに、この時点での承太郎は「止まった時の世界」を認識すらしていないので、「ザ・ワールド」の時間停止が効く。時を止めて全力を出してやれば、ジョースター御一行など取るに足らない存在というわけだ。

備考

DIOを仲間にした(DIOの仲間になった?)場合、所持アイテムの中から「波紋茶・波紋コーラ・波紋ワイン・オーバードライブSY・深仙脈水」が消滅する。かわりに「ファントムブラッド・チャイ・アクト2・ハーブポトル・薬箱・劇薬」を99個入手しているぞ。

ほとんど問題ないだろうが、アイテムによる全体回復ができなくなっている点には注意しておこう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
石つぶて	5	—	敵全体に距離を無視した大地属性ダメージ 命中低下無視
睨みつける	1	—	敵単体に「警戒」を付与 成功率 99%
吸血	10	—	敵単体のHPを吸収する
再生	50	—	自身のHPを 999 回復する
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率 30%
気化冷凍法	5	—	敵単体に物理・冷気属性のダメージ + 「一撃死・凍結」 命中低下無視
空裂眼刺鷲	4	—	敵単体にダメージ + 「よろめき・警戒・吹っ飛び・出血多量」
肉の芽	1	—	敵単体に肉の芽を植え付ける 成功率 70%
叩きつける	3	—	敵単体を地面に叩きつけて物理属性ダメージ + 「よろめき」
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率 50%
『限界』を超える	50	—	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる
「ドドドドド…」	2	—	張り詰めた空気で敵全体に「警戒」を付与 成功率 80%
破碎弾	11	—	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「よろめき」
無駄無駄	6	—	敵単体にパンチ連打で強烈なダメージ（近） + 「吹っ飛び」
無駄無駄無駄無駄ッ	12	—	敵単体にパンチ連打で最大級のダメージ（近） + 「吹っ飛び」
投げナイフ	9	—	敵単体に物理ダメージ + 「出血多量」
乱れ投げナイフ	12	—	敵全体に物理ダメージ + 「出血多量」
無駄無駄ラッシュ	10	—	敵全体にパンチ連打で強烈なダメージ（近） + 「吹っ飛び」
見切る	2	—	自身の「暗闇・見失う・見落とす」状態を確実に解除する
瞬間移動	5	—	敵全体に「警戒・見失う」を付与 成功率 90%
必殺の一撃	13	—	敵単体に防御無視の極大ダメージ（近） + 「一撃死・吹っ飛び・出血多量」
ザ・ワールド	50	—	時を止める
威圧	0	—	敵全体に「警戒・我慢」を付与 成功率 30%
指から吸血	10	—	敵単体のHPを吸収する 無属性・防御無視 命中低下無視
ロードローラー	50	—	ロードローラーを落下させて敵単体を押し潰す（近） + SPダメージ + 「一撃死・重圧」
絶望のラッシュ	50	—	敵単体に時を止めて近づき無駄無駄ラッシュ（近・中・遠） + 「一撃死・混乱・よろめき・警戒・吹っ飛び・出血多量」 命中低下無視

※記載されている消費SPはDIOの特性「消費SP半減」適用後の数値。

クリア特典① 開発室

特定のエンディング（仲間ごとの個別 ED or サクセッション ED）を迎えた場合のみ、スタッフロール後に「開発室」に入ることができる。開発室では設定の裏話や登場人物たちの話を聞くことができるほか、条件を満たしていれば「周回プレイ」（強くてニューゲーム）で遊べるぞ。

● 開発室MAP ●



◇ 開発室の顔触れやセリフは、クリア回数で変化する

クリア回数 5 回以上の場合、ジョースター御一行のセリフはクリア時点での友好度と邪悪度によって細かく変化する。

具体的には「友好度 3 以下」「友好度 4～5」「友好度 6～9」「友好度 10～14」「友好度 15～20」「友好度 21 以上」。さらに、「友好度 4～5」「友好度 6～9」なら邪悪度 6P 以上、「友好度 10～14」なら邪悪度 7P 以上、「友好度 15～20」「友好度 21 以上」なら邪悪度 8P 以上で、それぞれ別のセリフに変化するぞ。つまり全 11 パターンだ。



◀ ちなみに、イギーは邪悪度によってセリフが変化しない。

EVENT

◆ E-1: 貼り紙

壁の貼り紙を調べると、「[7人目のスタンド使い] 更新履歴」「現行バージョンでのエンディング総数」「現在の「勝者の証」所持数」を知ることができる。

◆ E-2：スタンド召喚プログラム

パソコンを調べると、現在の主人公データを元にして「対戦モード」で使うコードナンバーを発行できる。横にいるヌケサクに話しかけると、基本的な事項を説明してくれるぞ。

◆ E-3：ドア

タイトル画面に戻るためのドア。調べると警告が表示されるようになっているが、ここからタイトル画面に戻ってしまう「周回プレイ」は遊べないので要注意。「勝者の証」が足りない場合や、現在のデータで周回プレイを遊ぶつもりがない場合のみ使おう。

◆ E-4：ラジオ（スティール）

話しかけると、「仲間との友好度」「仲間のレベル」をそれぞれリセットしてくれる。また、クリア回数3回以上だと「勝者の証」を一つ消費して開発室でセーブさせてくれる。クリア10回以上になると「クリア回数 / 31」の確率で無償セーブが可能に。クリア回数30回以上でいつでも無償でセーブ可能になる。

◆ E-5：クリア後特典販売機

5つ並んだ自動販売機は、左から順に「周回プレイ（勝者の証1消費）」「試作版キング・クリムゾン（証3個消費）」「スタープラチナ・ザ・ワールド（証5個消費）」「ジョジョのDISC（証9個消費）」「周回限定アイテム販売機」となっている。開発室で購入できるアイテムはクリア回数で増えるぞ。下表参照。

◆ E-6：開発スタッフ

左側の人物？がクレイマンさん（開発全般）、右にるのがゴーレムさん（文字起こし・デバッグなど）。クレイマン氏からはストーリーや設定の補填・追加説明などを聞くことができる。「勝者の証」を99個所持した状態でゴーレム氏に話しかけると、証と引き換えに最強装備「主人公補正」を入手できる。

◆ E-7：ホリエさん

DIOの隣に座っているホリエさんに話しかけると、現在データでの「クリア回数」を教えてくれるぞ。

◆ E-8：謎の宝箱

所持金 999,999G（最大値）の状態調べると、全所持金と引き換えに「カオスマード」で遊ぶためのアイテム「混沌の鍵」を入手できる。クリア回数5回以上なら「混沌の鍵」は自販機でも購入可能。

◆ E-9：行商人

彼に話しかけることで不要なアイテムを売却できる。周回限定アイテムの購入資金が足りない時に。

SHOP DATA

自動販売機（一番右）				
LuckとPluckの剣	10000	秘伝の書～雷～	50000	クリア回数5回以上で追加
ジャイロの鉄球	10000	秘伝の書～十～	100000	混沌の鍵 999999
露伴の原稿	10000	秘伝の書～地～	100000	クリア回数10回以上で追加
波紋のマスク	1000	秘伝の書～空～	100000	悪魔の書 10000
防寒スーツ	10000	心理学の書	100	退魔の書 10000
防災スーツ	10000	ネコドラくん	100	深仙脈水 100000
絶縁スーツ	10000	ボイストレーニング	100	アバ茶 500
防刃防弾コート	10000	土下座の作法	100	頭のネジ 10000
SPW 戦闘用スーツ	20000	ハッター読本	100	家族の写真 10000
秘伝の書～始～	1000	人を怒らせる方法	100	石仮面の破片 10000
秘伝の書～波～	5000	怖い本	100	隠し撮り写真 10000
秘伝の書～反～	5000	D4CのDISC	30000	クリア回数15回以上で追加
秘伝の書～橙～	10000	ミサイル	2000	腐った血 100
秘伝の書～斬～	15000	核弾頭	50000	クリア回数30回以上で追加
秘伝の書～火～	15000	EXP1000	10000	GERのDISC 100000
秘伝の書～水～	15000	EXP10000	80000	
秘伝の書～金～	20000	特殊閃光手榴弾	5000	

クリア特典② 周回プレイ

最も大きなクリア特典といえるのが、「開発室」で勝者の証を消費することで可能になる周回プレイ（強くてニューゲーム）だ。このページでは、周回プレイの引継ぎやクリア回数による追加イベントなどについて解説していこう。

◇周回プレイのはじめかた

「仲間ごとの個別 ED」または「サクセション ED」で本編クリア後、開発室に設置されている自販機のうち一番左のものを調べることで、「勝者の証」を1個消費してクリア時のデータを引き継いだ「周回プレイ」を遊ぶことができる。並んでいる自販機で得られる特典は、いずれも周回プレイで適用されるものだ。

一番左の自販機で「勝者の証」を使用すると、そのまま本編冒頭の「難易度選択」画面に飛ばされるぞ。



◀クリア回数2回目に「周回プレイ」可能。降は、証を消費せずに可能。

◇引き継がれるデータの詳細

周回プレイで引き継がれるデータは以下の通り。

◆主人公のレベル（クリア済スタンドのみ）	◇仲間との友好度
◆主人公の特技（クリア済スタンドのみ）	◇所持金
◇仲間のレベル・特技	◇アイテム (ラジオ・チョコバー・カラチの守り 以外)

◆一周目と二周目で主人公のスタンドが変わっても、今までのデータでクリアしてきた主人公スタンドのレベルはすべて保存されている。安心して新しいスタンドで旅を始めよう。

例)

一周目を「ハウリン・ウルフ」、二周目を「ミラクルズ」でクリアして、三周目で再び「ハウリン・ウルフ」になった場合、**一周目クリア時の「ハウリン・ウルフ」の能力を引き継いで三周目を始められる。**

◆レベル・ステータスはスタンド毎に管理されているので、主人公の性別・体格は関係しないぞ。

例)

一周目を**男主人公**・「ミラクルズ」でクリア後、二周目を**女主人公**・「ミラクルズ」にした場合でも、一周目「ミラクルズ」の能力を引き継いで始められる。

周回プレイを始めると、スピードワゴンの解説と難易度選択からスタートする（ここで「タイトルへ戻る」を選択してしまわないように）。性格診断によるスタンドの決定には若干のランダム性があるので、狙っているスタンドがある場合は性格診断指示表（90ページ）を参考にしてほしい。

ゲーム開始後に日本のエステ「シンデレラ」で任意のスタンドに付け替えることも可能だが、ここでクリア済の主人公スタンドに変更した場合、レベルは1に戻されてしまう。ただし、

◆クリア時に覚えていた特技

◆ステータス上昇アイテム（+ 性格診断ボーナス）によるパラメータ補正は引き継がれているぞ。

◇周回プレイで追加される要素 一覧

周回プレイを重ねると、様々な要素やイベント・ED へのルートが追加されていくぞ。

下表はそれらの追加要素とクリア回数の対応をまとめた一覧だ。

現在データでのクリア回数は、クリア後の開発室でホリィさんに話しかけることでのみ確認可能。

「試作版キング・クリムゾン」使用で変化（クリア回数は無関係） <ul style="list-style-type: none">・ラジオ使用時のメニューがクリア済プレイヤー向けに簡略化される・ラジオから回復アイテムと攻撃アイテムの購入が可能になる
クリア回数1回 <ul style="list-style-type: none">・難易度「イージー」が選択不可能になる・主人公自宅の両親と姉の部屋に入れるようになる・日本のエステ「シンデレラ」で主人公歩行グラフィックをイメチェンできる・学校の屋上に「謎の生徒」が現れる・学校の校庭で「クラブ活動」を設定可能になる・各街にディアポロが現れる・「屋敷の幽霊」等にあるPCでコード対戦（対戦モード）が遊べるようになる・「屋敷の幽霊」にいるカズが「究極生命体」になる・潜水艦ルートで「拠点キャンプ～サンダーバンズ」のショートカットを使用可能になる・ダービー兄戦（ボーカー）をデメリット無しでスキップ可能になる
クリア回数2回 <ul style="list-style-type: none">・「勝者の証」を消費しなくても周回プレイ可能になる
クリア回数3回 <ul style="list-style-type: none">・エンドでユタと再会、戦闘する「宝剣イベント」が発生するようになる・全員生還（アンレスト・サクセッション）ルートを選択可能になる・敗北ED時、「神の間」（死後の世界）に「幻想世界への扉」が追加される・「デバッグルーム」に制作者ご一家の部屋が追加される・キャラバン act.2 で購入できるアイテムが増える・「開発室」のラジオで「勝者の証」を消費してセーブできるようになる
クリア回数5回 <ul style="list-style-type: none">・開発室で購入できるアイテムに、「カオスマード」開放アイテム「混沌の鍵」が追加される・キャラバン act.2 で購入できるアイテムがさらに増える・マライヤ戦イベント（鬼ごっこ）をスキップ可能になる
クリア回数6回 <ul style="list-style-type: none">・「デバッグルーム」の豚トイレ奥に扉が出現。スタンドや主人公の歩行グラフィックを鑑賞可能。
クリア回数10回 <ul style="list-style-type: none">・「デバッグルーム」にヴィンズが出現。サクセッション ED 後なら幻想の世界に行けるようになる。・「デバッグルーム」にいるアナスイが主人公の性別を変更してくれるようになる・「デバッグルーム」にいる制作者（クレイマン）と本気で戦えるようになる・「開発室」で購入できるアイテムがさらに追加される・「開発室」のラジオでのセーブがたまたま無償になる
クリア回数15回 <ul style="list-style-type: none">・「開発室」で購入できるアイテムがさらに追加される
クリア回数30回 <ul style="list-style-type: none">・開発室で購入できるアイテムが全て解禁される

クリア特典③ DQIII

「カラチ」のイベントで入手できるアイテム「ゲームソフト」を所持した状態で周回プレイを始めて自宅のファミコンを調べると、ミニゲーム『Dragon Question III (ドラゴンクエスト トリプルアイ)』をプレイできるぞ。

このページでは、DQIIIの基本事項から詳細なデータまで徹底攻略していこう。

◆遊び方

「ゲームソフト」を所持した状態で自宅のファミコンを調べれば、何度でも遊べるぞ。スタートメニューは以下の通り。

- START：ゲームを最初からはじめる
- CLOSE：ゲームをやめる
- HIGH SCORE：過去のハイスコアを確認できる
- プレイマニュアル：操作説明を聞くことができる
- CONTINUE：中断したところから再開できる



◀カラチでは大人気のソフトとのことだが、本当だろうか……。

◇ゲーム概要と操作方法

1. 『Dragon Question III』は、シンプルでレトロチックなアクションRPGです。
2. プレイヤーは「ゆうしゃ」となり、世界を救うために『龍の瞳』を集める旅に出ます。
3. アイテム・罫・地形などの配置はランダムに変化するので、何度でも新鮮に楽しむことができます。
4. 敵にぶつくと自動的に戦闘が行われ、勝利して経験値が溜まればレベルアップします。
5. 武器や防具は道中に落ちており、調べると自動装備します。装備中のものより弱い装備は出現しません。

- 決定キー：アイテムを調べたり、キャラクターに話しかけるのに使います。
- キャンセルキー：ステータスを確認できます。「くすり」を所持している場合、使用できます。
- shiftキー：ゲームを中断（一時保存）できます。
ただし、ゲームオーバーになった場合、中断データは消去されます。
中断データが存在する状態で「START」を選択した場合にも、中断データは消去されます。

6. このゲームで「ゆうしゃ」が得た経験値は、そのまま同量が主人公の経験値に加算されます。プレイすることで、あなたは安全に主人公のレベルをあげることができるのです。

◆システム

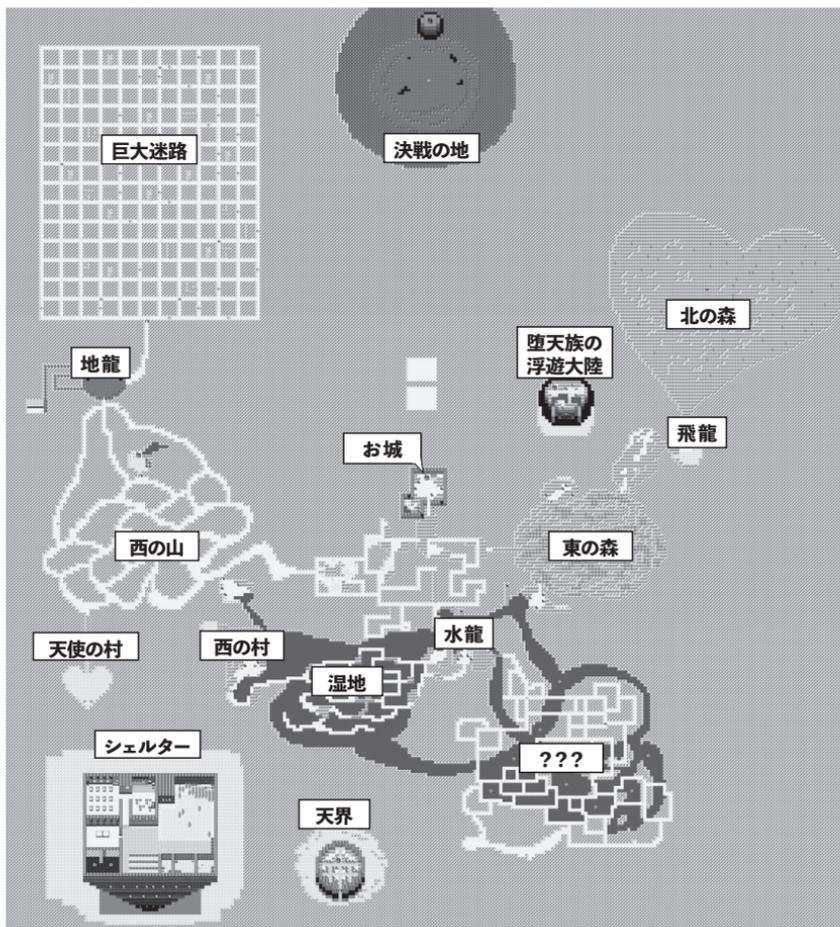
- 「ゆうしゃ」の回復手段は「家で休む」「くすりをつかう」「イベント回復」の三種類のみ。
 - ・村にある家で休めば何度でもHPを回復できる。
 - ・くすりを使えば冒険中にHPを回復できるが、貴重品だ。
 - ・イベント回復は「三龍による全回復」「特定の魔法陣で回復」
- マップをうろついている敵を倒すと、近くの魔法陣から新たに一匹召喚されるぞ。いくら倒しても敵を全滅させることはできないので、レベルと装備が整ったらドンドン先へ進んでいこう。



◀序盤の上げは村の近くのレ

◇ワールドマップ

この世界はいくつものエリアから成り立っている。中央のお城からゲームスタートだ。



- 「西の山」と「東の森」へ繋がる道は大岩でふさがれている。シナリオを進めることで順に通れるようになるぞ。
- 地形やアイテムの配置はプレイするごとにランダム。序盤から強力な武器が手に入ることもあれば、サッパリまともな装備が揃わないなんてこともあるのだ。
- 「天使の村」へ続く道は、1/2の確率で大岩でふさがれてしまっている。
- 「???」へ続く道を塞いでいる大岩は、「龍の瞳」を3つそろえると消滅する。強力な装備を発見できていなかった場合、ここに寄れば高確率で拾えるぞ。
- 「墮天族の浮遊大陸」「天界」「シェルター」は、いずれも魔法陣のワープ（低確率）でしか辿り着けない。

◇シナリオ攻略

① 旅立ち

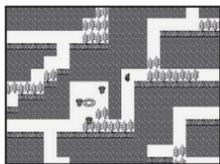
ゲームを始めたら、まずは城にいる王様の話の間こう。「南の泉にいる龍に会いに行け」とのこと。まずは城の周りでザコを倒してレベル上げしよう。のこりHPに注意して、あぶなくなったら町の民家や「くすり」でしっかり回復すること。「くすり」を持っていない場合、王様に話しかければ一つもらえる。ありがたく活用しよう。



◀町の中には、ランダーが高確率で装備品が落ちている。

② まずは南の泉へ。水龍に会おう。

ンゴ▶西の湿地に出現する敵なら逃げよう。



泉にいる「水龍」は、「龍の瞳」をもつ三龍の一体だ。「西の村を襲っているモンスターの討伐」を条件に「龍の瞳」を譲ってくれるという。「くすり」を一つもらえるぞ。泉のすぐ南には小さな村があるので、ここを拠点にして装備とレベルを整えよう。

③ 水龍の試練【村を襲ったモンスターの討伐】

湿地を抜ければ西の村にたどり着けるが、村は既に破壊されている。HPが高い「ゾンビ」が多数徘徊しているので、うっかり囲まれてしまわないように注意しよう。村の奥にはモンスターの親玉「リザードキング」が待ち構えているぞ。コイツを倒せば水龍の試練はクリアだ。村の奥には貴重品「リターンリング」が必ず落ちているので、忘れずに拾っておこう。



◀「リターンリング」を使うのが一瞬で城に戻ることはできる。

④ 西の山を越えて、地龍を訪ねる。

敵触▶山岳地帯の魔法陣が増えたと、回復したりするぞ。



討伐完了を水龍に報告すると、約束通り「龍の瞳」をくれる。そのうえ、HPも全回復してくれるのだ。さらに、城の西側で道を塞いでいた大岩を崩れてくれるぞ。これで西の山を越えて「地龍」に会いにいけるようになった。ついでに「くすり」を一つもらえる。西の山に出現する「スケルトン」は強敵だ。レベルと装備を整えながら進もう。

⑤ 地龍の試練【迷路を突破せよ】

西野山を越えた先には、「地龍」と彼に仕えるドラゴンナイト達が待つ。ここでも試練を突破する必要があるのだ。地龍の試練は「北の迷路に隠された「龍の瞳」を探し出せ」というもの。迷路内にはたくさん「龍の瞳」が置かれているが、ひとつを除いてはすべてがニセモノ。本物の在処はブレいすごに変わるぞ。ボスとして「ゴーレム」が迷路を徘徊しているが、無理に倒す必要はない。うまく避けてやりすごそう。「龍の瞳」を発見したら、戻って地龍に報告だ。



◀「ゴーレム」を倒さずにと、試練をクリアするぞ。倒さずにもらえるのだ。

⑥ 次は東の森を突破、飛龍の根城へ

も隠された魔法陣を随
と「墮天族の国」を
ワープすることも。



地龍は城の東にあった大岩を崩してくれる。その先に広がる森を抜けて、いよいよ最後の三龍「飛龍」の元へ。森林地帯には黒騎士やスライムザザーといった強敵や、他の敵を呼ぶサーチアイが待ち構えている。心して進もう。森の中には村が二つあるが、北側の村は既に滅ぼされており、ゾンビが徘徊するだけの廃墟となっている。回復は南側の村で。森を北東に進めば、飛龍の根城に出られる。

⑦ 飛龍の試練【サラマンダーをたおせ】

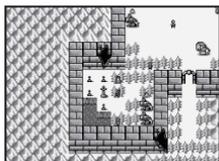
飛龍は自らの分身「サラマンダー」に瞳を預けているという。「くすり」を一つもらい、北の森で待ち構えるサラマンダーに挑もう。最後の瞳はもう目の前だ。森の中には黒騎士の幻影が多数潜んでおり、サラマンダーと同時に襲撃してくる。サラマンダーのプレスと黒騎士の猛攻を掻い潜り、ここまできた自らの力を示してやろう。森の中には高確率で伝説の武具が落ちているぞ。



◀サラマンダーのプレスは防衛無視ダメージ。全力で避けよう。

⑧ 3つの瞳を手に入れたら、お城に戻って報告だ。

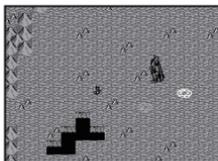
出現するエクスカリバーは、国や村「廃墟カリバー」が多い。



サラマンダーを倒して飛龍に話しかけると、「3つのひとみ」の伝説について聞かせてくれる。世界のどこかに聖剣「エクスカリバー」が出現するぞ（位置はランダム）。伝説の武具を装備せずにサラマンダーを撃破していた場合、その知恵と強さを讃えた上で「くすり」を一つくれる。「龍の瞳」がすべて揃ったら、お城に戻って王様に報告しよう。道中でやられないよう、回復も忘れずに。

⑨ 瞳揃いし時……

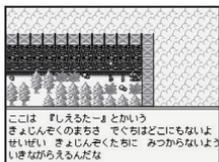
お城に戻って王様に報告するとイベントが発生し、「まおうサタン」が出現する。サタンに決戦の地へと導かれ、そのままラストバトルへ。強力なプレスや火の玉を避けつつ、落ちて着いて攻撃を当てていこう。フィールド上のトゲや鬼火に触れてもダメージを受けてしまうので要注意。無事に魔王を倒すことができれば、見事ゲームクリアだ。



◀周りの残りの魔法陣は、くなればもう目も一息だ。暗魔

☆隠しイベント

ては「シエルター」暮らしているように。中



●世界が減ぶ
ゆうしゃのレベルを30まで上げると、業を煮やした魔王が世界を減ぼす。村も人も一瞬で全滅してしまうのだ。

●隠しダンジョン

ランダムでごくまれに現れる魔法陣に触れると「天使の村」「墮天族の浮遊大陸」「天界」「シェルター」などの隠しダンジョンに飛べる。クリアには無関係だが、この世界の裏設定のようなものが断片的に明らかになるぞ。

◇アイテムデータ

アイテム		
くすり	HPを全回復	未所持で王様に話しかけると1つもらえる。クリア時の所持数でスコアボーナス。
リターンリング	城へワープできる	一瞬で城に戻れる。非常に貴重なアイテムだ。
きせきのしずく	経験値+250	低スコア時のみ出現するレベルアップアイテム。
てんし	HP回復(10,50,100)	マップをびよんびよんと跳ね回っている。

武器		
ショートソード	攻撃+1	短めの剣。水龍の近くには必ず落ちている。
ロングソード	攻撃+3	普通の長剣。水龍の試練中に拾えることが多い。
ジャベリン	攻撃+5	レア。投擲用の槍。魔法陣の近くで拾えることがある。
ジャシンのつるぎ	攻撃+7 防御-1	リザードキングの村で拾えることがある。
ミスリルソード	攻撃+7	ミスリル製の高品質な剣。山岳地帯に落ちている。
かいぞくのおの	攻撃+8	ややレア。リザードキングの村でたまに落ちている。
トライデント	攻撃+9	レア。海神ポセイダンの槍。リザードキングの村にある。
きしのつるぎ	攻撃+10	ややレア。騎士のために作られた高性能な剣。
ミノタウロスのおの	攻撃+12	レア。スタート地点すぐ右のエリアでごくまれに拾える。
ドラゴンアックス	攻撃+15	超レア。地龍の試練北東の角でたまに拾える。
デモンブレイド	攻撃+15 防御-2	地龍から左のダメージゾーンを抜けた先にある。
ストームプリンガー	攻撃+15	レア。法と混沌のバランスを司る黒剣。
はかいのつるぎ	攻撃+17	レア。地龍の試練でまれに手に入る強力な剣。
りゅうきしのやり	攻撃+18	かなりレア。主にサラマンダーの森に隠されている。
ゆうしゃのつるぎ	攻撃+20	伝説の剣。主にサラマンダーの森に隠されている。
ブリュナクのやり	攻撃+20	伝説の槍。ゆうしゃのつるぎ未所持時のみ出現。
エクスカリバー	攻撃・防御+30	龍の瞳が3つ揃ったとき、世界のどこかに現れる聖剣。

盾		
スモールシールド	防御+1	小さな盾。無いよりマシ。
ラージシールド	防御+3	大きな盾。序盤で手に入ればラッキー。
ミスリルシールド	防御+7	ミスリル製の盾。中盤までには欲しい。
ナイトシールド	防御+10	騎士のために作られた高性能な盾。
デモンシールド	防御+15 攻撃-2	地龍から左のダメージゾーンを抜けた先にある。
イーゼスのたて	防御+15	女神アテナの盾。とてもレア。
えいゆうのたて	防御+20	英雄が使ったという伝説の盾。

鎧		
てつのよろい	防御+1	序盤に手に入る。無いよりマシ。
はがねのよろい	防御+2	東の村に落ちていることがある。
あくまのよろい	防御+1 攻撃-1	リザードキングの村で手に入ることがある。
シャドウアーマー	防御+2 攻撃-2	山岳地帯南部まで進むと落ちていることがある。
しんくのよろい	防御+3 攻撃-3	森林地帯奥地で拾えることがある。
ドラゴンアーマー	防御+4	森林地帯の廃村に落ちていることがある。

靴		
エルメスのくつ	防御+1	移動速度上昇。中断セーブを挟むと効果が消えてしまう。

◆モンスターデータ

	名称	HP	攻撃	防御	スコア	備考
	スライム	5	3	2	1	最弱のモンスターだが、レベル1では強敵。
	ゴブリン	10	5	5	2	城の南の水場に出現する。 細い道で一体ずつ倒そう。
	ゾンビ	16	4	8	3	廃墟の町などに出現。 HPは高いものの、動きが遅い。
	リザードキング	35	8	25	15	水龍の試練のボス。周りのザコに囲まれないよう注意すれば、順当に倒せるだろう。
	スケルトン	15	7	10	4	山岳地帯に出現する。 攻撃力が高く、数で押されると危険。
	デローム	30	4	15	5	地龍の試練で登場。土でできたスライムだ。 魔法陣の罠で暴走すると素早くなるぞ。
	リザードマン	20	10	18	6	地龍の試練で出現する竜人族の戦士。 バランスの良い能力をもつ。
	ゴーレム	100	13	65	30	地龍の試練のボス。猛スピードの突撃は強力。 頑丈で、たまにダメージを軽減する。 瞳を手に入れると消滅するので、無理に倒す必要はない。
	スライムマザー	40	10	30	9	森林地帯に生息する大型スライム。 高いHPをもち、たまに攻撃を無効化する。
	サーチアイ	10	1	5	7	森林地帯に出現する目玉。ダメージを受けると周囲の敵に近くに呼び寄せる。
	くろきしA	30	13-15	25	8	漆黒の騎士アーサー。 万能タイプ。稀に攻撃を無効化する。
	くろきしB	30	12-14	25	8	突撃兵バーナード。 一直線に突っ込み、ゆうしゃを吹っ飛ばす。
	くろきしC	30	13-14	25	8	鉄壁の城兵クリストファー。 ガードタイプ。高頻度で攻撃を無効化する。
	くろきしD	30	10-19	25	8	山の戦士ドーガン。 攻撃力の振れ幅が大きい。動きはやや鈍い。
	くろきしE	30	11-14	25	8	疾風の戦士エルリック。 二回連続攻撃とバックステップが厄介。
	サラマンダー	80	25	100	50	飛龍の試練のボス。 黒騎士の幻影を従え、森の中を飛び回る。 固定ダメージの火炎弾に要注意だ。
	だてんし	50	15-25	50	20	墮天使の戦士。高速で動き回り。攻撃されると幻影や魔法陣で手数を増やしてくる。
	だいくま	150	15-25	255	100	大悪魔アーリマン。龍の瞳を一つでも所持していると出現する可能性がある。長距離ジャンプで飛び回っており、触れると固定で10ダメージをうけてしまうぞ。 撃破すると天界に魔法陣を出現させる。
	まおうサタン	100 + α	33-35	300	100	見上げるほどの巨躯を誇る大魔王。 専用の戦場に飛ばされるため、退却して町で回復することはできない。そのHPは「100+出現時のゆうしゃ現HP+最大HP+(Lv*10)」という驚異的な数値。 黒い火炎弾「デスフレーム」と巨大火球「サタンフレア」は高威力の固定ダメージだ。

東方 仗助



攻撃方法	クレイジー・D	近距離バフ型。触れた物を直す事ができる。
本体情報	男性	性別：男
服装	学生服	広く普及している一般的な学生服。
戦法	通常	付かず離れずの距離で戦う。
装備	雑誌	厚いマンガ週刊誌。

ステータス

通常攻撃	近距離 単体攻撃 + 吹っ飛び						
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.20	249	170	61	58	85	113
	Lv.50	898	735	236	161	300	328
耐性	「警戒・炎上」に耐性。「追尾」を完全防止。						
弱点	「ブツン・油断」に弱い。						

特徴

初期レベル20。原作通りあらゆる物を「なおす」ことが可能なので、回復と戦闘を高度にこなせる。ただし、これも原作通り、自分自身は回復できないことにだけ注意しよう。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
一部治す	3	—	味方単体のHPを30程度回復する。自身は回復できない。
治す	6	—	味方単体のHPを120程度回復する。自身は回復できない。
元に戻す	12	—	味方単体のHPを480程度回復する。自身は回復できない。
全て一部治す	5	—	味方全体のHPを20程度回復する。自身は回復できない。
全て治す	10	—	味方全体のHPを80程度回復する。自身は回復できない。
全て元に戻す	20	—	味方全体のHPを320程度回復する。自身は回復できない。
心臓マッサージ	5	—	味方単体の再起不能を低確率で解除する
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
破砕弾	22	—	敵単体に強烈な物理ダメージ + 「よろめき」
大声で怒鳴る	0	—	味方全員の「ブツン・混乱・睡眠・警戒・見落とす・油断」を解除
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率30%
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率50%
呼びかける	3	—	味方単体の「ブツン・混乱・睡眠・酔っ払い」解除。成功率80%
連打ラッシュ	6	—	敵単体にパンチ連打でダメージ(近) + 「吹っ飛び」
マッハラッシュ	12	—	敵単体にパンチ連打で強烈なダメージ(近) + 「吹っ飛び」
ブツンラッシュ	24	—	敵単体にパンチ連打で最大級のダメージ(近) + 「吹っ飛び」
完全復元	28	25	味方単体の再起不能をHP100%で確実に解除。
自動追尾弾	30	28	敵単体に防御無視の強烈な物理ダメージ + 「よろめき・出血多量」
突撃	10	30	敵単体に突撃してダメージ(中) + 「警戒」
ドラドラッシュ	60	35	敵全体にパンチ連打で最大級のダメージ(近) + 「警戒・吹っ飛び」
「限界」を超える	100	50	HPを回復して状態異常解除、全ステータスを大幅に上昇させる

隠し要素・秘密の店

御一行が訪れる町には、入り口が隠された「秘密の店」がいくつか存在する。このページでは、マップにも載っていない秘密の店の入り口をすべて紹介してしまうぞ。「秘密の店」が取り扱う品はステータスアップアイテムや銃火器などの貴重品ばかり。資金に余裕があるなら、ぜひとも活用していこう。

①香港 - ステータスアップアイテム

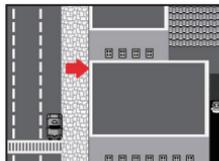
場所	南東の路地裏、故障したトラックの奥にある「産地成東」の右側の壁を調べると入れる。
売り物	「クレイジー-DX」「フーフアイトン」「ダービードラッグ」「スタプラタブ」の四種。売価は1個10000G。
備考	シンガポールの「秘密の店」と在庫を共有しており、両方の店で合計5個買うと品切れになってしまう。在庫は周回すると復活しているぞ。



◀ 入り口はココ。言わないとまずわからない。

②シンガポール - ステータスアップアイテム

場所	「謎の女占い師」がいる路地の北西にある建物の隙間を進み、行き止まりを調べる。
売り物	香港の店と同じ（ステータスアップアイテム4種）。
備考	在庫は香港の「秘密の店」と共有。香港では資金不足で買い切れなかった場合などに、シンガポールでお金を稼いでこちらの店を使うという手もある。



◀ 建物の隙間だ。うが。なんと入れてしま

③カラチ - 銃火器・装備品・特技習得アイテム

場所	北西の「ブックショップ」から大通りを挟んだ右側の建物の隙間。行き止まりを調べると入れる。
売り物	攻撃アイテム、装備品、特技習得アイテムなど。詳細は右表参照。
備考	攻撃アイテム「スナイパーライフル」は追加効果の一撃死が強力。主人公スタンド「オーシャン・ブルー」「Mr.BIG」なら「ガンテクニク」もオススメ。

アイテム名	価格	効果	アイテム名	価格	効果
ナイフ	200	装備品。 破壊力+5。	ベアリング弾	100	攻撃アイテム。
拳銃	500	攻撃アイテム。 5回使用可能。	ライフル弾	500	攻撃アイテム。
サブマシンガン	1200	攻撃アイテム。 5回使用可能。	ガンテックLv.1	1000	「レッグショット」 を習得できる
手榴弾	350	攻撃アイテム。	ガンテックLv.2	1500	「アームショット」 を習得できる
スナイパーライフル	1800	攻撃アイテム。 5回使用可能。	ガンテックLv.3	3000	「ピンポイントショット」 を習得できる
防刃防弾コート	10000	装備品。 物理属性に耐性。	ガンテックLv.4	5000	「ヘッドショット」 を習得できる



◀扱っている品物だけあって、なんだかアヤシイ雰囲気。

④アスワン・ステータスアップアイテム

場所	市街東端「服屋」から道を挟んで西側にある、窓もドアもない建物の左側面を調べると入れる。
売り物	香港・シンガポールと同じ（ステータスアップアイテム4種）。売価は1個 20000G。
備考	売価は2倍だが、香港・シンガポールの店とは在庫が別扱いになっている。こちらも含計5個買うと品切れだ。



◀「非売品」を「買える」よりも「高すぎる」といって「買えない」。

⑤コム・オンボ・銃火器・装備品・特技習得アイテム

場所	市街北東にある窓もドアもない建物の北側（屋根）右から2番目を調べると入れる。
売り物	カラチの店と同じ（銃火器・装備品・「ガンテック」シリーズ）。
備考	資金が余っているなら、ここで「スナイパーライフル」を大量に仕入れておこう。



◀最後の店の入り口側には隠されている。

隠し要素・デバッグルーム

「屋敷の幽霊」奥で「かみ」を撃破して、先にある扉を抜けると「デバッグルーム」にたどり着ける。その名の通り、ゲームの調整やテストプレイのために用意された場所だ。「屋敷の幽霊」内とは異なり、「デバッグルーム」内では自由にセーブできるぞ。

◆デバッグルームから出る際の注意点

「かみ」を撃破して入ってきた扉からは「デバッグルーム」を出ることができない。そのかわり、各町に繋がるマップ移動用の「ドア」で好きな町に移動できるぞ。現実世界に戻るには、これらのドアを利用しよう。右側のドアからは、なんと「仲間ごとの個別 ED」に直行（ゲームクリア）も可能なのだ。

ただし、デバッグルームを経由した場合

- ・日数は「0日目」
- ・邪悪度は「0P」（仲間ごとの個別 ED ドアを使った場合は例外）
- ・難易度は「ノーマル」
- ・女主人公の服装は「パニースーツ」から「学生服」に戻される

イベントフラグは

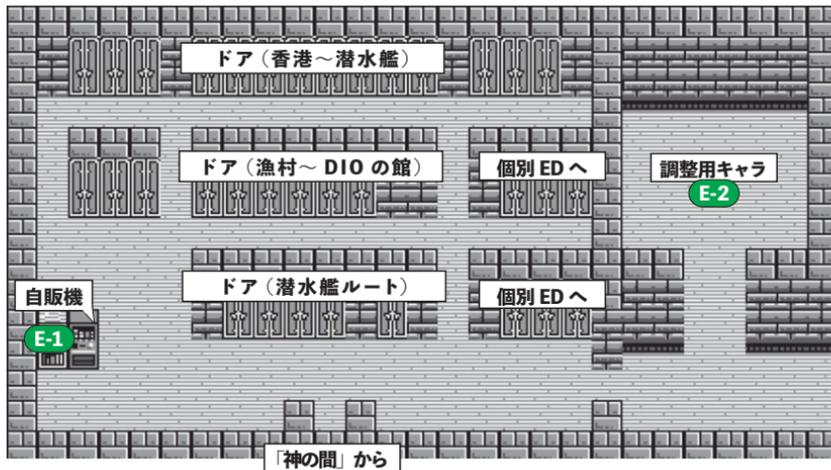
- ・「港」で「ユタ」を撃破した状態
- ・各町の「ジョーイ」を撃破した状態
- ・「潜水艦ルート」のドアを除いて、「原作ルート」を進んだ状態
- ・「カイロ」到着直後の「ホル・ホース&ポインゴ」戦では「ホル・ホースを説得しなかった」状態

に、それぞれ再設定されるぞ。

また、行先に応じて御一行のレベルが自動的に上昇する（上昇値は行先ごとに異なる）。

日数・邪悪度・特定のフラグなどが関係するイベントを狙っている場合は気を付けよう。

● MAP ① ●



◆ E-1: 本棚

自販機横の本棚を調べると、「現在の主人公の個別イベント台詞」を確認できる。

◆ E-2: 調整用キャラ

各部の登場人物が立っており、話しかけるとそれぞれ以下のサービスを行ってくれる。

ジョルノ	「試作型キング・クリムゾン」の on/off を切り替えてくれる。
重ちー	所持金を好きなだけ増やしてくれる。
仗助	パーティメンバーを全回復してくれる。
康一	「デバッグルーム」内でのエンカウント率を操作してくれる。
彩	主人公のスタンドと容姿を変更してくれる。変更後のスタンドは Lv.1 になる。パーティメンバーがいる場合、メンバー全員も Lv.1 になった上でパーティから離脱してしまうぞ。スタンドを変更する際は要注意。
吉良	日数を「0 日目」に戻してくれる。
露伴	パーティメンバー全員をレベルアップしてくれる。
億泰	パーティメンバー全員をレベルダウンしてくれる。
形兆	「勝者の証」で覚えられる技をランダム習得させてくれる。
音石	ゲーム内で使われた BGM を演奏してくれる (サウンドテスト)。

◆ E-3: サンドバッグ

敵の数を「1 体～10 体」に設定して戦闘テストを行える。ここでは高確率で「合体技」を発生させられる。

◆ E-4: ラジオ (スティール)

「荒木先生の仕事部屋」に置いてあるラジオを調べると、仲間との友好度をリセットできる。

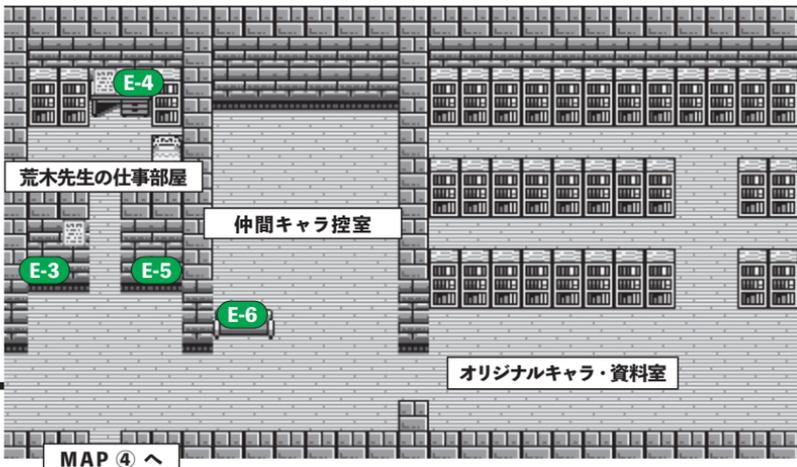
◆ E-5: ブッチ神父

現在の主人公が「本」「勝者の証」などで習得した技を抜き取って、忘れさせてくれる。

◆ E-6: ホリィさん

「仲間キャラ控室」で加入させたパーティメンバーを全て外してくれるほか、友好度合計値を教えてくれる。

● MAP ② ●



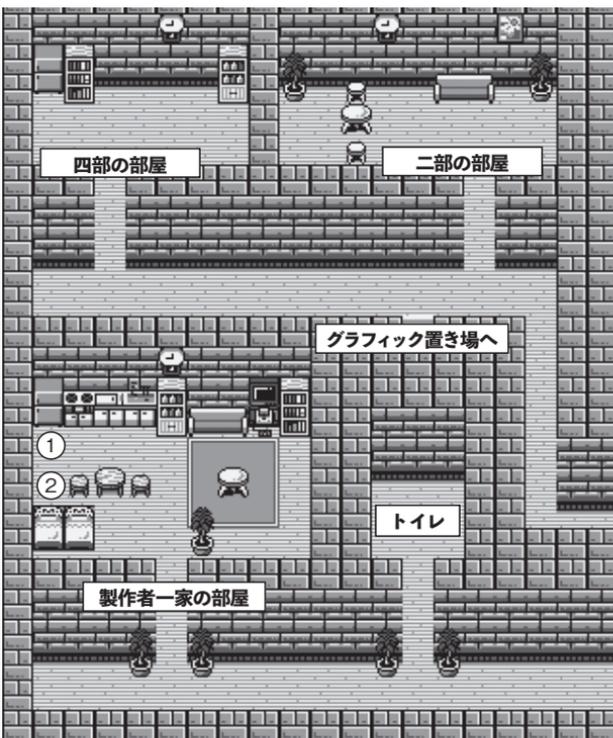
● MAP ③ ●

「製作者一家の部屋」には、クリア回数3回以上で入れるようになる。部屋の本棚を調べると、「スタンド診断」で算出された性格値の詳細と、現在の邪悪度を確認できる。

装備アイテム「主人公補正」を所持した状態でスタッフの「ゴーレム」さんに話しかけると、ステータス上昇アイテムを全種99個もらえてしまうぞ。

製作者クレイマン氏に話しかけると戦闘テストを行える。クリア回数10回以上だと……？

「トイレ」には何も無いが、クリア回数が6回以上になると扉が出現する。ドアの先は主人公公用スタンドの歩行グラフィック置き場だ。



宝箱

①	バニースーツ (クリア回数8回以上)
②	能力サゲール

◆「仲間キャラ控室」でパーティを編成しよう

「仲間キャラ控室」にいるキャラに話しかけることで、御一行との友好度を調整できるぞ。

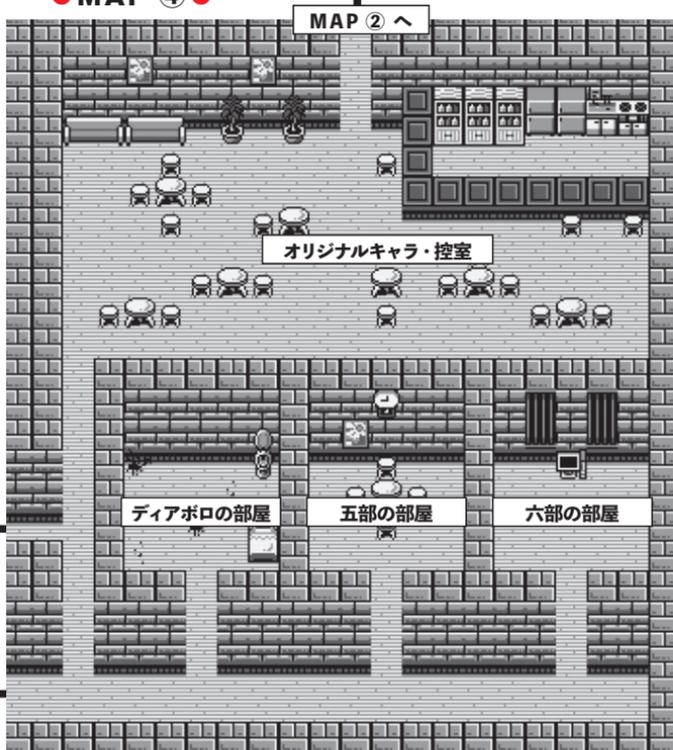
また、3人までなら自由にパーティに加入させることが可能だ。仲間にできるキャラは以下の19人。

パーティメンバーは「デバッグルーム」を出ると自動的に離脱してしまうが、ステータス上昇アイテムによる強化や上昇させたレベルはそのまま保存されているぞ。

「デバッグルーム」内ではごくまれに「強化されたタロットの刺客」がランダムエンカウントするので、うっかりやられてゲームオーバー……なんてことのないように、パーティメンバーはしっかりそろえておこう。

承太郎	スピードワゴン	ロギンズ
花京院	ダイアー	ツェベリ
ジョセフ	ストレイツォ	ガラハド
アヴドゥル	シュトロハイム	ミリアム
ボルナレフ	リサリサ	上院議員
イギー (友好度 10 未満)	シーザー	
イギー (友好度 10 以上)	メッシーナ	

● MAP ④ ●



「オリジナルキャラ・控室」には、本作オリジナルのスタンド使いたちが集まっている。話しかけると設定や裏話を聞くことができるのだ。

クリア回数 10 回以上で「サクセッション ED」に到達済の場合、ソファに「ヴィンズ」が座っている。彼女に話しかけると、「二度と戻れない」と警告された上で「幻想の世界」に連れて行ってもらえる。

「ディアボロの部屋」にいるディアボロは、話しかけるだけで戦闘もなしに殺害できる。殺害後は、数秒で何度でも自動復活するぞ。

各部の部屋には、本編未使用の原作キャラたちが控えている。

特典・追加要素編

◆特殊なイベントキャラ

「六部の部屋」にある PC を調べると、「屋敷の幽霊」や「開発室」と同じように「コード対戦」を遊ぶことができるぞ。

エルメスに話しかけると「バンティー」を貰える。断ると殴られる (HP-50)。「バンティー」を受け取ると、デバッグルーム内に透明な「取立人」マリリン・マンソンが出現する。接触してしまうと「バンティー」「ファントムブレード 5 個」「勝者の証」のうちいずれかを奪われてしまうぞ。

また、クリア回数 10 回以上で同じく六部の部屋にいるアナスイに話しかけると、主人公の性別を変更してくれるようになる。通常、主人公の性別はクリアしない限り変更できないので、ありがたく活用させてもらおう。

◆「幻想の世界」とは……?

条件を満たすと「オリジナルキャラ控室」に「ヴィンズ」が出現する。彼女に話しかけると、二度と戻れない「幻想の世界」に行けるようだ。「幻想の世界」には小部屋がいくつかと、水晶玉があるだけ。水晶玉を調べると、タイトル画面に戻ることができる。廊下にいる登場人物は「経過日数」で変化するぞ。

自室に似た部屋のベッドで何度か休んでいると……



◀「幻想」とは、現実と対になるものだ。

裏ボス完全攻略

本作には、特殊な条件を満たすことで戦うことができる「裏ボス」が存在する。いずれも本編ボスとは比べ物にならない強敵ばかりだが、撃破できれば様々なメリットがあるだけでなく、特殊なアイテムなどを入手できるぞ。

① 強化されたタロットの刺客 (15 連戦)

カイロ市街でのイベント「書記アニ」で戦うことになる、タロットの暗示をもつ刺客との15連戦。コイツらは、まれに「デバッグルーム」で単体出現することもある。

	敵名	HP	経験値	アイテム	備考
1	タワーオブ グレー	500	2000	エクスペリエンス錠	初期距離S。近距離技以外に無敵。状態異常「吹っ飛び」が特に有効。
2	ダークブルームーン	1500	4000	クレイジーDX	距離M。中距離技か電気属性が有効。「水圧波」「超水圧弾」が強力。
3	フォーエバー	1200	4000	M:クレイジーDX 壁中:エコーズエッグ	初期距離M。お供のフックや扇風機を倒せば、再発動で1ターン潰せるぞ。
4	エボニーデビル	1000	3000	クレイジーDX	距離M。「吹っ飛び」「油断」のみ有効。自己強化を行うので、長引くと不利。
5	ラバーソウル	1200	7000	エクスペリエンス錠	距離S。非常に固い。「一撃死」か状態異常「溶解・呼吸困難」を狙おう。
6	ホル・ホース	1800	4000	ダービードラッグ	距離L。強敵ではない。厄介な次戦に備えて、態勢を整えてから倒そう。
7	ハングドマン ドラム缶	— 1000	7000 500	クレイジーDX フー・ファイタン	「ドラム缶」は距離-S 2体、距離-M 3体。全体攻撃でまとめて倒そう。
8	エンプレス	1000	4000	山吹色の秘薬	距離S。「暗闇」「束縛」が有効。弱い。次戦の強敵に備えて回復しておこう。
9	運命の車輪	2000	6000	スタブラタブ	距離M。全体に「よろめき」「吹っ飛び」を付与してくるうえ、かなり固い。
10	エンヤ婆 ジャスティス	1000 —	2000 10000	エコーズエッグ 山吹色の秘薬	距離Mの「死体」が3体お供で登場。距離Lのエンヤ婆を集中攻撃だ。
11	ラバーズ	500	1000	M:エクスペリエンス錠 L:エコーズエッグ	初期距離Mが3体、Lが5体。毎ターンHP 60回復。全体攻撃で一気に。
12	サン	2000	5000	山吹色の秘薬	距離L。状態異常は「見失う・見落とす」のみ有効。回復を惜しまず戦おう。
13	デス・ サーティーン	1900	7000	エクスペリエンス錠	距離S。こちらの平均レベルが40以上だと「居合い切り」を使用してくる。
14	ジャッジメント	1000	4000	山吹色の秘薬	距離M。弱点は炎属性。「一撃死」と「呼吸困難」「出血多量」以外が有効。
15	ハイ ブリエステス	2000	8000	山吹色の秘薬	初期距離S。隠れるとほぼ無敵。コイツで最後なので、全力で倒そう。

② 水晶球の幻影

レベル 40 以上の「承太郎とイギー以外の仲間」を連れて屋敷の幽霊奥にある「神の間」で水晶球を調べ、選択肢で「振り返る」を選ぶと。花京院・ボルナレフ・アヴドゥルは「DIOの幻影」、ジョセフのみ「ワムウ」と戦闘になる。撃破すると**同行者との友好度 +3**。ただし、戦えるのは一周回につきそれぞれ一度のみ。

出現場所：神の間

水晶球の幻影 DIO

(スタンド：世界〈ワールド〉21)

「同行者が過去に遭遇したDIO」の幻影。同行者の記憶を反映した存在なのか、スタンド「世界」による攻撃はまったく行わず、「吸血」「肉の芽」などを多用してくる。とはいえ、攻撃の威力は非常に高く、時間停止も使ってくる強敵だ。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
DIO	3000	5000	3000G	勝者の証 (100%)	距離S固定。毎ターンHP 50 回復。はじめのうちは「挑発」「肉の芽」などを使うだけだが、ダメージを与えると「瞬間移動」や「吸血」を使ってくる。追い詰めると「空裂眼刺撃」「気化冷凍法」に加えて時間停止を連発し、連続攻撃まで繰り出してくる。 「肉の芽」状態にされると同士討ちの危険がある。「波紋ワイン」で解除できるので、惜しまず使おう。

特典・追加要素編



出現場所：神の間

水晶球の幻影 ワムウ

(戦闘流法：風)

同行者がジョセフだった場合、過去に戦った強敵である「柱の男」ワムウが襲いかかってくる。吸血鬼を食料とする超生命体「柱の男」だけあって、スタンドこそ持たないものの、破壊力や耐久力ともにDIO以上の数値を誇るとてもでない相手だ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ワムウ	8000	10000	9999G	勝者の証 (100%)	距離S固定。毎ターンHP 15、SP 40 回復。有効な状態異常は「警戒・溶解・大驚・SP・従者・蟲系三種・見失う・波紋・炎上・手加減・油断」。「警戒・波紋」以外は非常に低確率。 「神砂嵐」が超強力。HPが減ってくると即死級の特技「渾襖唄」を放つ。「再生」と「接触吸取」で回復されると長期戦になる。「接触吸取」は、追加効果の「一撃死」も怖い。 「ファントムブラッド」で回復しつつ、ジョセフの「真・山吹色の波紋疾走」で状態異常「溶解」も狙って攻めよう。

③ 神、あるいはそれに類するものたち

「屋敷の幽霊」奥にある「神の間」で、主人公たちを待ち構えている存在。いずれも本編ボスとは比較にならない圧倒的な強さだ。「デバッグルーム」に入るには、彼らのうちいずれかを撃破する必要がある。

出現場所：神の間

柱の男 カーズ

(戦闘流法：光)

「神の間」のどこかに姿を隠している。

本編で「アレッシィ」撃破後、神の間にいるアレッシィの魂に何度か話しかけると、彼が持っていた斧は「川沿いにいるスーツの男に投げ捨てられてしまった」と話す。どうやらスーツの男は「斧」とそれに類する何かを恐れているようだ。

川沿いの怪しい箇所を調べると、身体を取り戻したカースを発見できる。

話しかけて選択肢「殺してでも うばいとる」を選ぶと戦闘に。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
カース	9999	10000	9999G	カースの右腕 (100%)	距離S固定。波紋が弱点。毎ターンHP 40、SP 80 回復。ステータスはなんとオール 999。 戦闘開始直後は「笑う」「挑発」などを繰り返しているが、HPを削ると本気を出して「接触吸収」「再生」「輝彩滑刀」などを使うようになる。「接触吸収」と「輝彩滑刀」は追加効果「一撃死」をもつので要注意。 撃破すると「カースの右腕」と「勝者の証」を入手できる。

出現場所：神の間

アルティミット・シング 究極生命体カース

(スタンド：必要なし)

一度でもゲームをクリアしたセーブデータだと、こちらの「究極生命体」となったカースが相手になる。ステータスはカースと同じだが、特筆すべきは「毎ターンHP 999回復」というとんでもない耐久性。またにも戦っても撃破は難しい。「デバッグルーム」に行きたいなら、「かみ」を直接撃破したほうがまだラク。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
究極生命体カース	9999	10000	9999G	カースの右腕 (100%) エイジャの赤石 (戦闘終了後 確率 1/64)	距離S固定。弱点であった波紋は完全に克服している。毎ターンHP 999、SP 100 回復。合計 999 以上のダメージを1ターンも途切れずに加え続ける必要がある。 有効な状態異常は「吹っ飛び・炎上・ブッゾン・五感殺し」。 追い詰めるか 20 ターン経過で「進化する」を使い、全耐性を強化してくる。最高のステータスで繰り出してくる「波紋疾走」も即死級の威力だ。 SPを削る技で一度SPを0にして、さらに毎ターンSPを100以上削ってやれば、多くの行動を封印できるぞ。

「神の間」にある橋には、スーツとシルクハットを身に纏った男が立っている。話しかけても何も起こらないが、**承太郎のレベルが 40 以上だった場合**、男は「強烈なプレッシャー」を放っている。そのまま近づくとイベントが発生して、「かみ」との戦闘に突入するぞ。「かみ」を撃破して奥の扉を開ければ、その先はねんがんの「デバッグルーム」だ。



出現場所：神の間

クリエイター かみ

(スタンド：なし)

本作のもうひとつのネタ元『魔界塔士 Sa・Ga』のラスボスだ。原作では「チェーンソー」一発で即死することでも有名だが、残念ながら今回はカーペンターズやザ・ジョイキラーの技「チェーンソー」を使っても効果はない。ナメてかかると、「かみ」の名に恥じない強さを目に焼き付けるハメになるだろう。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
かみ	9999	99999	999999G	なし	<p>距離なし。 カーズと同じく全ステータス 999。 状態異常は「油断」以外無効。</p> <p>はじめのうちは余裕の態度を崩さないが、HPを削るとあらゆる属性の最高技を惜しみなく放ち、「再生」で回復、さらに「神砂嵐」まで使ってくる。</p> <p>追い詰められると「汚染」「かみのみぎうで」などの凶悪な技で即死を狙ってくるので、最後まで油断できないぞ。</p> <p>承太郎のクリア特典「『時』を止める」でタコ殴りにするのが手っ取り早いが、なんとクリア回数3回以上で「クリア回数 / 10」の確率で時間停止を無効化してくる。</p> <p>時止めが効かなくなってきたら、アイテム「核弾頭」を 20 個ほど用意して「ファントムブラッド」で回復しつつゴリ押しするのも手だ。</p> <p>レベル 50 まで鍛えた「カーペンターズ」ならば、「『限界』を超える」で可能な限り自己強化を重ねることで弱体技「敵を改造」がギリギリ効くようになる。限界まで弱体化してやれば、小細工なしでもなんとか倒せるだろう。</p>

特典・追加要素編

EVENT

◆ かみをたおした おの

「かみ」との戦闘中にカーズ（究極生命体含む）撃破の戦利品「カーズの右腕」を使用すると、なんと「かみ」をイベント撃破できてしまう。つまり「カーズ」を撃破できれば、「かみ」を倒せなくてもデバッグルームに入れてしまうのだ。

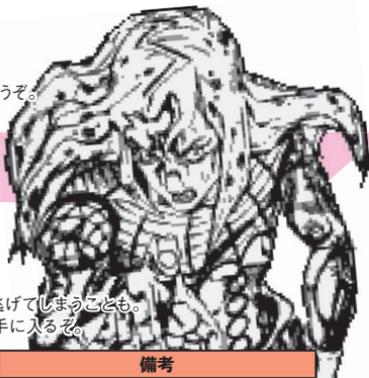
もっとも、2週目以降のカーズは「究極生命体」になっており、「かみ」以上の強敵だ。どうしても「かみ」をイベント撃破したいなら、クリア前のデータで「カーズ」を倒して右腕を入手しておいたほうがいだろう。

④ 終わりのない『終わり』にいる男

「周回プレイ」時のみ出現する裏ボス。

撃破しても逃走しても、マップを切り替えれば何度でも出現する。

とはいえ、腐っても「ボス」。ナメてかかると返り討ちにされてしまうぞ。



出現場所：各町など

死に続ける男 ディアボロ

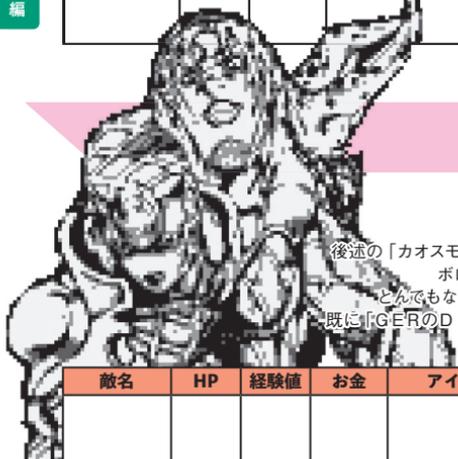
(スタンド：キング・クリムゾン)

「周回プレイ」時のみ、世界中の各町や建物の中に出現する。

かなりの強敵だが、中距離にいる間はマトモに戦おうとせず、逃げてしまうことも。

撃破してもこれといった褒賞はないが、大量の経験値とお金が入るぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ディアボロ	3500	4444	4444G	S：レクイエムGE M：エクスペリエンス錠	初期距離M。たまに距離Sに移動する。距離Mにいる間は、怯えたり防御したりと消極的。逃げることもある。距離Sに近づいてくると「連続攻撃」「キング・クリムゾン」で強烈なダメージを与えてくるので要注意。 「未来予知」で状態異常「予測済み」にされると、2ターンの間「命中率-100%、全ステータスが半減」してしまう。こうなってしまうのは何もできないので、回復やガードでやりすぞ。



出現場所：各町など

返り咲いた帝王 ディアボロ

(スタンド：キング・クリムゾン)

後述の「カオスマード」でプレイしている場合、街中に出現するディア

ボロは死に続けるループを克服して「返り咲いて」いる。

とんでもない強敵だが、低確率で「GERのDISC」を落とす。

既に「GERのDISC」を所持している場合、カオスマードであっても

上記の「死に続けるディアボロ」に戻っているぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ディアボロ	6666	6666	6666G	GERのDISC (15%)	距離S固定。 有効な状態異常は「よろめき・警戒・見落とす・吹飛び・波紋・炎上・呼吸困難・出血多量・動けない・重圧」。 ステータスは驚異のオール666。いつものディアボロだと油断していると、圧倒的な破壊力でアツという間にやられてしまうぞ。 追い詰めると繰り出してくる「何かわかんがくらえッ!」は、命中率こそ低いが防御無視の即死級ダメージを叩き出す。

⑤ 開発室で戦える男

クリア回数 10 回以上で「開発室」にいるシュトロハイムに話しかけると、新兵器「紫外線増幅装置」の完成を報告してくれる。選択肢「殺しても ぐばい」とるで戦闘に。主人公ひとりでの戦闘となるが、こちらもかなりの強敵。敗北してしまえば当然ゲームオーバーだ。クリア後の「開発室」で再起不能……なんてことにならないよう、ちゃんとセーブしておこう。

出現場所：開発室

新型サイボーグ シュトロハイム

(スタンド：なし)

強化されたシュトロハイム。とんでもないパワーアップを果たしており、主人公を最大レベルまで鍛えただけではまったく歯が立たないほどの圧倒的な破壊力をもつ。撃破すると、攻撃アイテム「紫外線増幅装置」が手に入るぞ。

ちなみに、取得経験値とお金は「シュトロハイム」の語呂合わせだ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
シュトロハイム	10000	410681	6G	紫外線増幅装置 (100%)	距離S固定。 柱の男「ワムウ」以上のステータスを誇り、通常攻撃でさえ即死級の威力。 強烈な物理攻撃を連発するだけでなく、「紫外線増幅装置」「サンレーザ」による太陽属性攻撃も強力。 HPが非常に高く、「回復薬」と「ドレーピング」まで使ってくる。長期戦を覚悟しよう。 HPを半分以下まで減らすと、3の倍数ターンごとに「SPを500回復」「状態異常解除」「まんたンドリンクでHP1000回復」を行うようになる。長引かせても不利になるだけなので、一気にカタをつけよう。

特典・追加要素編

◆「返り咲いた帝王」から逃げると……?

「カオスモード」プレイ時のみ戦えるディアボロは、全ステータス666という驚異的な強さだ。いつものディアボロだと思って経験値稼ぎに挑むと、アッという間に返り討ちにされてしまうぞ。この「返り咲いたディアボロ」からは逃走可能だが、無事に逃走に成功しても、なんとそのままフィールド上で「主人公と同じ移動速度で」追いかけてくるのだ。話しかけない限りは戦闘にならないとはいえ、なんとも心臓に悪い。「カオスモード」プレイ中にディアボロを見かけても、勝てる自信がなければ無視したほうがよさそう。



◀通常プレイの時は、めちゃくちゃに……!!

⑥ この世界をつくった存在

「デバッグルーム」でのみ戦える裏ボスたち。撃破を前提としたバランス調整がされていない。つまり、「勝てる方がおかしい」レベルだ。やりこみ癖のあるプレイヤーは挑戦してみよう。



出現場所：デバッグルーム

漫画家 荒木 飛呂彦

(スタンド：???)

ごそんじ「ジョジョの奇妙な冒険」の作者。デバッグルームにある「荒木先生の仕事場」にいる。話しかけて選択肢「いいえ」を選ぶと戦うことができる。勝利できれば「勝者の証」を確実に何度でも入手できる。とんでもない長期戦であり、4人パーティを厳選して全員のステータスを限界まで鍛えても、撃破に1時間かかる。撃破後、「荒木先生を撃破した回数/1000」という超低確率で「最終デバッグシステム」をくれる。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
荒木飛呂彦	99999	99999	999999 G	勝者の証 (100%)	距離なし。どの距離の技も等倍。「我慢」以外のすべての状態異常を無効化。時を止めてもおかまひなしに動く。ディアボロが時を消し飛ばしても荒木先生だけは動く。 戦闘開始から10ターン目に「ディオ」、20ターン目に「カーズ」、30ターン目に「吉良吉影」、40ターン目に「ディアボロ」を召喚する。 こちらの能力を大幅に下げる「修正する」「描き直す」、全体高確率一撃死の「ホワイトをこぼす」、全体大ダメージ+状態異常の「ベタをこぼす」、単体最強完全無属性「かみのみぎうで」など、めちゃくちゃな技を放つ。 お供の各部ボスを倒すと、「もう一度描く」で全員復活させてくれることも。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
ディオ	3000	-	-	なし	距離S。第1部のころの「ディオ」。吸血攻撃や連続攻撃を繰り返し、肉の芽まで扱う。波紋が太陽属性技でサッサと倒そう。
カーズ	9999	-	-	なし	距離S。第2部のボス、柱の男「カーズ」。神の間にいる「カーズ」と全く同じ。「輝彩滑刀」と「再生」が厄介。波紋で溶かそう。
吉良吉影	2000	-	-	なし	距離M。第4部のボス「吉良吉影」。「爆弾戦車」は連れておらず単体で出現するが、攻撃技として「シアーハートアタック」を繰り返す。追い詰めると使う「最後のスイッチ」は一撃死つき。
ディアボロ	3500	-	-	なし	距離S。第5部のボス「ディアボロ」。街中で遭遇するディアボロには比べ物にならない強さ。こちらの命中率を0%にする「エヒタフ」と「時を消し飛ばす」が非常に厄介。最優先で叩こう。

出現場所：デバッグルーム

製作者 クレイマン

(スタンド：???)

デバッグルームで話しかけると「バトルの練習」という名目で戦闘することができる。

この戦闘では毎ターン全員が全快するので、氏を撃破することは不可能。



敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
クレイマン	∞	0	OG	お菓子 (10%)	距離なし。一撃死は無効。 絶対に倒せないのが、戦闘の練習相手をしてもらう。終了は「逃げる」で。



出現場所：デバッグルーム

製作者の本気 真・クレイマン

(スタンド：???)

クリア回数10回以上で「デバッグルーム」のクレイマン氏に話しかけた場合、選択肢に「本気のアンタと戦いたい」が追加されている。これを選択するとさちらのクレイマン氏と戦闘に。家族と一体化した姿のようだ。「荒木先生相手でも物足りなくなってしまうやりこみプレイヤー」向けに設定されたらしく、あらゆる最高技と上げつない技をガンガン放ってくる。仮に撃破できたならば、製作者の特権「最終デバッグシステム」を確実に入手できるぞ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
真クレイマン	99999	0	OG	エイジャの赤石 (10%)	距離なし。ほとんどの状態異常が無効。 毎ターンHPを2000、SPを全回復。 さらに「毒・ブツツン・混乱・溶解・蟲喰い・蟲集り・動けない・出血多量」は毎ターン自動的に解除される。 10ターン目に「炎上」、20ターン目に「呼吸困難」、30ターン目に「波紋」、40ターン目に「毒」、50ターン目に「出血多量」をこちらの耐性を無視して強制的に付与する。 敵味方のあらゆる最強技を使うだけでなく、こちら全員、もしくは一人の能力を最低まで下げる「鬼」「酷い仕打ち」、10、30、60ターン目には「スーパーチャート」による爆発的自己強化、カーズと同じく「進化する」で全耐性強化まで行う。 どうやったら勝てるのか、むしろ編集部が訊きたいくらいです。

ローリングストーンズの迷路

「屋敷の幽霊」右上にある扉は、普段は開けることができない。ただし、「DIOの館を発見した後」でカイロ市街に戻って「屋敷の幽霊」に入ると、扉の奥は多数の「呪いの石」がうごめく大迷宮へと繋がっているのだ。危険な迷路を攻略するためのアドバイスとあわせて、MAPと宝箱を確認しておこう。

アドバイス① 「呪いの石」は二種類

迷路の中には大量の「呪いの石」が放たれている。当然、触れてしまえば即ゲームオーバーだ。石たちは迷路や広間に点在しており、基本的には主人公と同じく「迷路の上」だけを移動している。ただ、中にはひとつだけ、「地形を無視して主人公を追ってくる」タイプのものが混ざっているぞ。つまり、何もしないでじっとしていると、この「透過タイプ」の石に追い詰められてしまうというわけ。外見では見分けることができないので、石の動きには常に注意を払って行動しよう。

アドバイス② 「石像」をうまく使おう

迷路の各所に置かれている石像に触れると、厄介な「透過タイプ」の石をどこか遠くへ飛ばしてくれるぞ。石像の使用回数に制限はない。何度でも使えるので、見かけたら必ず触れておこう。

石像には「黒い石像」「白い石像」の二種類があり、

「黒い石像」は「透過タイプ」の石を遠くへ飛ばしてくれる。

「白い石像」は「透過タイプ」の石を遠くへ飛ばし、さらに一定時間その動きを止めてくれる。

これら石像の特性をうまく使って、透過タイプの石をやりすぎながら迷路を攻略していくのがコツだ。

アドバイス③ 「透明な通路」を発見しよう

迷路の中には、床以外にも「透明な通路」が隠されているのだ。

MAPを見てもらえればわかるとおり、一部の宝箱にはこの「透明な通路」を使わないとたり着けないぞ。

一度でも本編をクリアしたセーブデータならば、迷宮の各所に弾丸に乗って高速移動する「ピストルズ」が出現する。彼らは大抵「透明な通路」の近くを決まったルートで移動しているぞ。

「ピストルズ」が通れるところは、主人公も通れる。

彼らを注意深く観察すれば、「透明な通路」を発見することができるだろう。

高速移動する「ピストルズ」に話しかけると、「1/256」という超低確率で「透過タイプ」の石を遠くへ飛ばし、さらにしばらくその動きを止めてくれるぞ。

アドバイス④ 「ゴール」を定めて進もう

広大な迷路を、ただ「なんとなく」「あてずっぽう」で進んでいては、すぐに呪いの石に囲まれてゲームオーバーになってしまう。

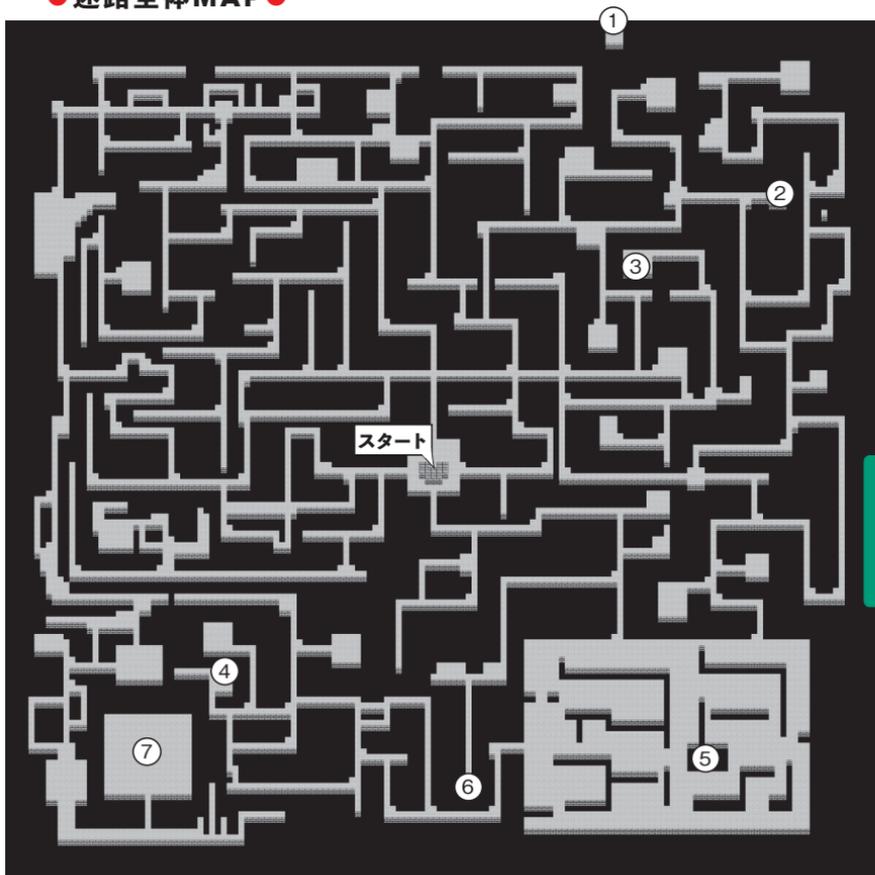
この迷宮から無事に脱出するには、

1. 「スタート地点」からエンボリオの部屋に戻る
2. 「北東の宝箱」で「柱の男 カーズ」を撃破して「カーズの右腕」を入手する（「カーズの右腕」未所持時のみ）
3. 「南西の宝箱」から「勝者の証」を手に入れて迷路をクリアする（一周回につき一回のみ。一度迷路をクリアすると宝箱は空になる）

という三つの手段しか存在しない。

迷路に挑む前に、MAPを参考にして探索の「ゴール」を定めよう。

● 迷路全体MAP ●



特典・追加要素編

ローリングストーンズの迷路・アイテム

①	「柱の男 カーズ」と戦闘（「カーズの右腕」未所持時のみ）。撃破後「カーズの右腕」を入手。エンポリオの部屋に戻される。
②	ファントムブラッド × 3（既に所持している場合は空）
③	奇妙なメモ（既に所持している場合は空）
④	退魔の書（既に所持している場合は空）
⑤	紫外線照射装置（既に所持している場合は空）
⑥	悪魔の書（既に所持している場合は空）
⑦	勝者の証（一周に一回のみ）。さらに同行者の友好度+1。入手後はエンポリオの部屋に戻される。

「コード対戦」

クリア済データで「開発室」などに設置されているPCからデータを入力することで、自分の主人公と他のユーザーの主人公を特殊なルールで戦わせるミニゲーム「コード対戦」を遊ぶことができるぞ。

友達と「コードナンバー」を交換して、最強のスタンド使いを目指そう!!

◆対戦に必要な「コードナンバー」を発行しよう

「屋敷の幽霊」「デバッグルーム」「開発室」に置かれているPCを調べて主人公の「行動指示設定」を行い、続けて「コードナンバー発行」を選択すると、**4桁-6桁-6桁の合計16桁からなる番号**が与えられる。これが対戦に必要な「コードナンバー」だ。

「行動指示設定」と「コードナンバー発行」は、現在プレイ中の主人公でのみ利用可能。

発行されたコードナンバーと「他プレイヤーのコードナンバー」をPCに入力すると、自動的に「コード対戦」が始まるぞ。



▲エンボリオにもコードナンバーを教えてもらえる。かなり強いぞ。

◆「行動指示設定」のしくみを理解しよう

「コード対戦」中は、主人公を自分で操作することはできない。戦闘は自動で進行するのだ。主人公の行動は、スタンド毎に用意された9種類の行動のうちから6種類（重複あり）を選択した上で、さらにそれらの優先順位を定めた「行動指示設定」に沿って決定される。

設定できる行動の優先順位は

「25%」が2つ、「20%」「15%」「5%」が1つずつで合計100%となっている。

6個のスロットにそれぞれ好きな行動を入力すると、合算でターンごとに各行動をとる確率が算出される。下の「行動指示設定」例をみてみよう。

スロット	設定した行動
①	25% 攻撃する
②	25% 接近する
③	20% 後退する
④	15% 攻撃する
⑤	10% 接近する
⑥	5% 接近する



行動	行動をとる確率
攻撃する	スロット① 25% + スロット④ 15% = 40%
接近する	スロット② 25% + スロット⑤ 10% + スロット⑥ 5% = 40%
後退する	スロット③ 20%のみ = 20%

毎ターン「40%の確率で『攻撃』か『接近』、20%の確率で『後退』を選択する」行動設定となる。

ただし、一部の状態異常が付与された状態だと、設定を無視して行動を選択してしまう。

また、SP残量が足りない状態でSPを消費する行動が選択された場合は、SPを消費しない別の行動に置き換えられる。

◆コード対戦のルール

①基本ルールと勝敗

- ・陣制で交互に行動して、先に相手のHPを0にしたプレイヤーが勝利。
- ・対戦中、毎ターンSPが少量ずつ自動回復する（回復量は最大SPと反比例）。
- ・「距離Lで後退」「距離Sで接近」を選択した場合、その場でHP・SPが少量回復する。（回復量は最大値と反比例）
- ・100ターンが経過した場合はタイムアップ。HP残量で勝敗を決定する。

②距離について

コード対戦での距離は「近距離・中距離・遠距離」の3パターン。
主人公同士の行動（接近・後退など）によって、随時変化する。

【遠距離】（互いに回避率+30）

近距離攻撃は無効化され、中距離攻撃は減衰する。遠距離攻撃は通常通りダメージを与えられる。
互いに回避率+30の補正がかかるため、特に攻撃が命中しにくく、長期戦になりがち。

【中距離】（互いに回避率+10）

近距離攻撃は減衰する。中・遠距離攻撃は通常通りダメージを与えられる。
互いに回避率+10の補正がかかるため、攻撃が少し命中しにくい。

【近距離】（互いに回避率-10）

近距離攻撃のダメージが1.5倍に。中・遠距離攻撃は通常通りダメージを与えられる。
互いに回避率-10の補正がかかることもあり、大技をぶつけあって一気に決着をつけられる。

③「直接攻撃」と「属性攻撃」

攻撃技は、大きく「直接攻撃」と「属性攻撃」の2種類に分けられる。

「直接攻撃」はステータス「攻撃力」で威力が増し、相手のステータス「防御力」で威力が減る。

「属性攻撃」はステータス「精神力」で威力が増す。消費SPは高いが、ダメージ倍率も高い。

ただし、精神系の状態異常にかかっていると大きく威力が減衰してしまう。

④状態異常一覧

「コード対戦」中の状態異常は、ゲーム本編のものとは効果が異なる。全10種類。

「ステータスが低いほど発生しやすい」状態異常が存在するので、相手より格上でも油断できないのだ。

精神系 状態異常	ブツン	強制的に「攻撃する」か「接近する」を選択してしまう。 あらゆる攻撃で発生。「攻撃力」が高いほど発生しやすい。
	油断	防御力が低下する。 あらゆる攻撃で発生。「防御力」が高いほど発生しやすい。 相手の攻撃でダメージを受けなかった場合にも、稀に発生する。
	警戒	1ターン行動不能。 あらゆる攻撃で発生。「精神力」が高いほど発生しやすい。
	混乱	9種類の行動からランダム選択か、何も行動しない。
身体系 状態異常	吹っ飛び	距離+1。さらに追加ダメージ。まれに行動不能になる。 あらゆる攻撃で発生。「スピード」が高いほど発生しやすい。
	見失う	命中率に-50の補正がかかる。
	行動不能	1ターン行動不能。さらに回避率が低下する。
	毒	毎ターン、最大HPの1~5%ダメージ。確率で自然に解除される。
	蟲	毎ターン、最大HPの1%ダメージ。確率で自然に解除される。重ねがけ可。
ステータス低下	ステータスが低下する。詳細は画面下側にアイコンで表示される。 A：攻撃力 D：防御力 H：命中率 E：回避率	

レッド・ガーランド

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	ラッシュ	近	10	50	-10	—
5	ブツンラッシュ	近	50	120	-30	—
6	突撃する	近	30	20	-30	距離 -1後、攻撃する
7	レッドガーランド	近	30	40	-20	50%：ブツン or 命中・回避ダウン
8	R・G・R	近	150	60	-30	80%：行動不能&全能力ダウン
9	捨て身特攻	—	0	—	—	距離 -2、自分の防御・回避ダウン

ハウリン・ウルフ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	食い千切る	近	10	30	+10	—
5	衝撃波	中	30	50	+10	10%：吹っ飛び
6	竜巻	中	50	70	+10	20%：吹っ飛び
7	犬砂嵐	遠	70	※	-20	20%：吹っ飛び 威力=攻撃力の数値
8	風神	中	150	100	0	30%：吹っ飛び
9	ダッシュ	—	0	—	—	距離 -2

オーシャン・ブルー

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	スピットガン	遠	10	30	-30	—
5	スピットバルカン	遠	30	30	0	—
6	フルイドミサイル	遠	50	70	-30	—
7	フルイドランチャー	遠	90	70	0	—
8	ブラッドバンカー	近	100	90	-30	—
9	ヒット&アウェイ	遠	30	10	-50	攻撃後、距離 +1

ザ・ジョイキラー

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	雑ぎ払う	近	20	30	+30	10%：毒
5	居合い切り	近	80	90	+20	20%：毒
6	トマホーク	中	50	50	-10	10%：毒
7	チェーンソー	近	50	50	-50	30%：毒 防御力無視
8	汚染	近	100	20	-30	50%：毒・混乱・見失う
9	忍び寄る	—	30	—	—	距離 -2

ソニック・ユース

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	真空刃	中	30	50	+10	10%：吹っ飛び
5	デスメタル	中	50	10	0	50%：防御ダウン
6	竜巻	中	50	70	+10	20%：吹っ飛び
7	フォークソング	中	50	10	0	50%：命中ダウン
8	ラブソング	中	50	10	0	50%：混乱
9	ライブツアー	中	30	10	-40	攻撃後、距離 +1

特典・追加要素編

ワイルド・ハーツ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	引き裂く	中	30	50	-10	—
5	食い千切る	近	60	50	+10	—
6	エンドレス・ネームレス	遠	30	10	-30	攻撃・防御・命中・回避 ダウン
7	ヒット&アウェイ	遠	30	10	-50	攻撃後、距離 +1
8	高速接近	—	30	—	—	距離 -2
9	高速離脱	—	30	—	—	距離 +2

ディープ・パープル

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	毒ガス	—	30	—	-30	30%：毒 失敗時には「攻撃する」
5	真空	遠	30	10	-20	20%：行動不能
6	爆発	近	60	50	-30	10%：吹っ飛び
7	大爆発	近	90	80	-30	30%：吹っ飛び
8	嵐気楼	—	50	—	-30	混乱&命中・回避ダウン 20%：見失う
9	汚染	近	100	20	-30	50%：毒・混乱・見失う

ピクシーズ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	岩石弾	中	30	60	-10	10%：吹っ飛び
5	爆地弾	中	60	80	-10	30%：吹っ飛び
6	精神操作	—	50	—	-30	混乱&命中・回避ダウン 20%：見失う
7	巻きつき	中	50	10	-10	50%：行動不能
8	引き寄せる	—	30	—	-30	距離 -2 20%：行動不能
9	寄生する	中	30	10	-10	50%：ダメージ分 HP 吸収

ミラクルズ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	ビュオンツ	遠	10	20	-20	10%：吹っ飛び
5	ピキピキッピシ	遠	10	20	-40	50%：行動不能
6	バリア	近	30	10	-30	攻撃ダウン 30%：吹っ飛び
7	気配を消す	遠	30	—	—	見失う(まれに警戒)
8	五感殺し	近	100	—	-20	混乱&見失う&全能力ダウン
9	逃げる	—	0	—	—	距離 +2 自身の攻撃・命中ダウン

ナパーム・デス

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	爆発	近	30	50	-30	10%：吹っ飛び
5	大爆発	近	60	80	-30	30%：吹っ飛び
6	最大爆発	近	150	100	-30	50%：吹っ飛び
7	文字地雷	中	50	30	-10	30%：行動不能
8	爆煙	—	50	—	—	見失う（まれに警戒）
9	ダッシュ	—	0	—	—	距離 -2 自分の防御・回避ダウン

カーペンターズ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	ハンマー	中	10	30	-10	—
5	釘打機	中	30	50	-20	30%：行動不能
6	高圧電流	中	50	70	-30	30%：行動不能
7	修理	—	50	—	—	HP100 回復
8	改造	—	50	—	-50	全能力ダウン
9	ロードローラー	中	300	300	-30	80%：行動不能

クイック・シルバー

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	レーザービーム	遠	30	10	+10	—
5	サンダービーム	遠	30	30	-30	10%：行動不能
6	冷凍光線	遠	50	50	-30	30%：行動不能
7	ベノムキャノン	遠	90	70	-30	50%：毒
8	波動砲	遠	300	300	-30	吹っ飛び&毒&見失う
9	ヒット&アウェイ	遠	30	10	-50	攻撃後、距離 +1

カーディガンズ

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	応急処置	—	30	—	—	HP100 回復
5	治療	—	80	—	—	HP200 回復 毒・混乱解除
6	電気ショック	近	30	30	-30	30%：行動不能
7	メス	中	30	30	-10	—
8	劇薬	近	100	20	-30	毒&混乱&全能力ダウン
9	ドーピング	—	100	—	—	全ステータスが永続的に上昇

キャラバン

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	薬箱	—	30	—	—	HP100 回復
5	マシンガン	中	10	30	-10	—
6	ダイナマイト	中	30	50	-10	10%：吹っ飛び
7	ミサイル	遠	60	80	-30	30%：吹っ飛び
8	袋で飲み込む	近	30	80	-30	—
9	核爆弾	遠	500	300	10	吹っ飛び・毒・見失う・行動不能 他

Mr. BIG

No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	治療弾	—	30	—	—	HP100 回復
5	衝撃弾	遠	30	20	-20	20%：吹っ飛び
6	電撃弾	遠	30	20	-10	20%：行動不能
7	絶望弾	遠	60	30	-30	30%：行動不能&毒&全能力ダウン
8	狙撃	遠	50	20	30	—
9	ドーピング	—	100	—	—	全ステータスが永続的に上昇

スペシャルズ



No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	近	0	10	0	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	SP1 に命令	近	30	50	10	20%：吹っ飛び
5	SP2 に命令	中	30	30	-10	10%：警戒
6	SP3 に命令	近	30	70	-40	30%：命中・回避ダウン
7	SP4 に命令	近	30	40	10	10%：行動不能
8	SP5 に命令	中	30	50	-20	30%：吹っ飛び
9	SP6 に命令	遠	30	10	-50	ランダム状態異常&全能力ダウン

ファラオ・サンダース



No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	中	0	10	-15	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	電撃	近	30	30	-20	10%：行動不能
5	雷	中	60	50	-30	30%：行動不能
6	ウェルカム	遠	60	10	-30	全能力ダウン
7	まぶしい光	—	30	—	—	40%：見失う & 20%：警戒
8	大雷	中	100	80	-20	30%：行動不能
9	雷神	中	150	120	-30	30%：行動不能

特典・追加要素編

アダム・アント



No.	行動名	射程	SP	威力	命中	追加効果
1	攻撃する	遠	0	10	-30	—
2	接近する	—	0	—	—	距離 -1
3	後退する	—	0	—	—	距離 +1
4	蚊	遠	10	20	-20	20%：ブツン
5	イナゴ	遠	20	10	+10	20%：命中・回避ダウン
6	スズメバチ	遠	30	40	-30	20%：毒
7	軍隊アリ	遠	40	50	-20	20%：混乱 or 蟲
8	蟲弾	遠	50	70	-30	30%：毒 or 蟲
9	ヴァンパイアーズ	遠	60	10	-30	蟲（重ねがけ可能）

謎の生徒

日本の学校にある屋上は、「はじめから」でプレイした場合には誰もいない。しかし、周回プレイ（クリア済データ）で屋上に向かうと……

◇誰かによく似た謎の生徒 邪悪度によっては……？

屋上には「前周の主人公」によく似た謎の生徒が佇んでいる。話しかけた場合の彼 / 彼女の反応は、前周主人公のスタンドと性別によって 18 × 2 の36通りだ。前周と現主人公のスタンドが同じ場合、反応が特殊なものに変わるぞ（こちらは全スタンドで共通）。

前周クリア時の邪悪度が8以上だった場合、謎の生徒はDIOの刺客になっており、話しかけると戦闘に突入する。

扱うスタンドにもよるが、謎の生徒は最初の原作ボスである花京院と同等かそれ以上の強さ。レベル1ではまず勝てないぞ。

戦うつもりなら、周回で引き継いだアイテムを活用するか、現主人公をしっかり鍛えておこう。

ただし、前周邪悪度が8以上であっても、前周と現主人公のスタンドが同じだった場合は、反応が変化するだけで戦闘にはならない。



▲彼 / 彼女がどういう存在なのか、明言されることはない。すべてはプレイヤーの解釈次第だ。



●BOSS攻略●

エクストラボス 交錯する特異点 謎の生徒 (スタンド: ??????)

主人公と同じ学校の制服を着ている。よく知っている誰かのようにあり、全く知らない赤の他人のようでもある。世界が「一巡」するというのなら、過去か未来から来た存在なのだろうか。それとも並行世界の住人なのだろうか。確かなのは、「邪悪に魅入られた彼 / 彼女は敵対者である」という事実だけだ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
謎の生徒	150	25	100G	悪魔の書 (100%)	距離M。 足払いや投石のほか、前周主人公と同じ技をいくつか繰り出してくる。 強さは扱うスタンドによって様々だが、スタンドに目覚めたばかりの主人公ひとりでの戦闘となるため、かなりの強敵だ。 追加効果「一撃死」「波紋」は無効。

スタンド以外の技は、

体格が「普通」「個性的」の場合、「足払い」のみ

体格が「小柄」の場合、「足払い」と「投石」

体格が「太め」の場合、「体当たり」と「投石」をそれぞれ使用してくる。

◇謎の生徒 スタンド別・使用特技一覧表

前周スタンド	技名	備考	前周スタンド	技名	備考
レッド・ガーランド	連打ラッシュ	そこそこの威力	ナバーム・デス	爆発	防衛無視+「吹っ飛び」「炎上」
	マッハラッシュ	高威力。要注意。		一斉爆破	命中率低下無視
	レッド・ガーランド	+「ブツッ」が決まると危険		突き刺す	+「暗闇」が面倒
ハウリン・ウルフ	旋風	低威力。安全。	カーペンターズ	敵を改造	全ステータス低下
	噛みつく	高威力。危険。		スパナ	高威力
	真空刃	+「吹っ飛び」「出血多量」が脅威		修理	HP小回復
オーシャン・ブルー	スピット・ガン	威力はそこそこ	クイック・シルバー	太陽光線	+「暗闇」に注意
	スウェット・ボム	高威力。危険。		熱線	高威力の炎属性
	スピット・バルカン	命中率低下無視		まぶしい光	+「暗闇」ダメージなし
ザ・ジョイキラー	斬る	比較的低威力	カーディガンズ	治す	HP中回復
	薙ぎ払う	かなり高威力		採血	吸収攻撃
	斬首	追加効果「一撃死」が脅威		メス	+「出血多量」が怖い
ソニック・ユース	突風	比較的低威力	キャラバン	物理弾を発砲	物理ダメージ
	真空刃	+「吹っ飛び」「出血多量」に注意		手榴弾	強烈な物理ダメージ
	デスメタル	「持続力」低下		薬箱	HP大回復
ワイルド・ハーツ	引っ掻く	比較的低威力	Mr.BIG	火炎弾	+「炎上」
	噛みつく	強烈な一撃		冷凍弾	+「凍結」。危険。
	エンドレス・ネームレス	全ステータス低下+持続ダメージ		電撃弾	+「感電」。危険。
ディープ・パープル	熱気	火炎属性。低威力。	スペシャルズ	SP1人に攻撃命令	そこそこの威力
	催涙ガス	+「暗闇」に注意		ロンリー・クラウド	持続ダメージ+技封印。要注意。
	真空	追加効果「一撃死」が怖い		守備陣形	+全属性耐性
ピクシーズ	落石	ダメージのばらつきが大きい	ファラオ・サンダース	電気ショック	+「感電」 命中率やや低い
	土石流	同上。ただし高威力。		高圧電流	高威力。要注意。
	精神操作(睡眠)	喰らうと非常にマズい		電磁バリア	+電気属性耐性
ミラクルズ	存在感を薄くする	攻撃が当たりにくくなる	アダム・アント	羽虫	+「暗闇」が厄介
	気配を消す	攻撃がとても当たりにくくなる		小蜂	+「毒」に注意
	「ドジュウウツ」	低威力の火炎属性攻撃。		ヴァンバイアース	「蟲」+持続ダメージ。危険。

周回要素・クラブ活動

周回プレイで日本の校庭にいる女生徒に話しかけると、選択肢で主人公が所属する「クラブ活動」を設定することができる。旅の途中でクラブにちなんだイベントが発生することも。主人公を特徴づけるフレバーとして、好きなクラブ活動を選んでみよう。

◇選べるクラブは全部で43種類（帰宅部含む）。

女生徒との会話（選択肢）によって、大きく分けて「運動系・文化系・同好会」から選択したクラブ活動に所属できる。

ただし、先に主人公特性「ナルコレプシー」を取得していた場合は設定できないぞ。並立させたい場合は、所属するクラブ活動を設定してから特性「ナルコレプシー」を取得するようにしよう。

ちなみに、ジョセフとボルナレフの個別EDでは主人公のスタンドによって「将来の職業」が変化するが、一部スタンド（会社員 / OLになるタイプ）の場合のみ、この「クラブ活動」によってさらに職業が変化するぞ。その数なんと男女あわせて444パターンだ。



▲学校の校庭にいるこの女生徒に話しかけることで設定が可能。主人公とは中学から一緒なのだから。

●運動系（18種類）

名称	変化	備考	イベント / 変更点（一部）
野球部	攻撃アイテム「バット」入手	女主人公で「マネージャー」と返答しても同様	???
サッカー部	最大HP +1	—	???
テニス部	スピード +1	—	???
バスケ部	スピード +1	—	???
バレエ部	スピード +1	—	???
卓球部	スピード +1	—	カオスマード「霧の街」の温泉卓球イベントで勝利する確率が上昇。
水泳部	最大HP +1	特性「カナヅチ」と並立可	「船上」で泳ぎについての会話（ただし、カオスマードプレイ時は除く）
陸上部	最大HP +1	—	???
ボクシング部	破壊力 +1	女主人公で「マネージャー」と返答しても同様	???
剣道部	破壊力 +1	—	「香港」でボルナレフ遭遇時に追加（カオスマード限定）
柔道部	最大HP +1	—	「シンガポール」でのコンビ二前のイベントに変化
空手部	破壊力 +1	—	???
相撲部	最大HP +1	男主人公のみ	「運命の車輪」戦前の会話イベントに追加あり
弓道部	攻撃アイテム「和弓と弓」入手	女主人公のみ	???
体操部	スピード +1	男主人公のみ	???
新体操部	スピード +1	女主人公のみ	???
応援団	「応援歌」習得 最大SP +1	男主人公のみ	???
チアリーディング	同上	女主人公のみ	???

●文化系 (16 種類)

名称	変化	備考	イベント / 変更点 (一部)
美術部	精神力+1	—	学校の美術室で会話に変化
演劇部	最大SP +1	女主人公は「バニースーツ」 装備確率上昇 (10%→50%)	男主人公は「和装」取得後会話に変化
放送部	持続力+1	—	???
茶道部	精神力+1	—	「香港」中華飯店などで反応あり
書道部	精神力+1	—	???
文芸部	最大SP +1	—	学校の図書室で会話に変化
手芸部	持続力+1	—	「シンガポール」でイベント「ボーイ捨て禁止」に追加選択肢が出現。「はい」で友好度さらに+1。
料理部	最大SP +1	—	「香港」の中華飯店など、料理に関するイベントで反応あり
科学部	精神力+1	—	学校の理科室で会話に変化 「キャラバン」のみ、霧の街クリア後の会話イベントに追加あり
合唱部	精神力+1	—	???
吹奏楽部	最大HP +1	—	???
軽音楽部	破壊力+1	—	???
新聞部	持続力+1	—	???
写真部	持続力+1	「光画部」とどちらか一方。 特性「承太郎ファン」持ちの場合、選択肢に追加あり。	???
光画部	「バット」入手 最大SP +1	「写真部」とどちらか一方。 元ネタは「究極超人あ〜る」	???
将棋部	精神力+1	—	???

特典・追加要素編

●同好会 (7 種類)

名称	変化	備考	イベント / 変更点 (一部)
漫画研究会	特になし	—	学校の図書室で会話に変化
オカルト研究会	特になし	—	「幽霊船」などで会話に変化
映画研究会	特になし	—	「コム・オンボ」ビデオ屋などで反応
ゲーム研究会	特になし	—	テレンス戦などで会話に変化
パソコン研究会	特になし	—	???
鉄道同好会	特になし	—	列車移動時などに会話に変化
ボランティア	邪悪度 -1	—	???

●自由入力 (1 種類)

選択肢をキャンセルで閉じると、自由に名称を入力して任意の部活動を設立することもできる。
ここで「ジジョ」 or 「じょうたろう」と入力すると「承太郎ファンクラブ」に所属していることになる。

名称	変化	備考	イベント / 変更点 (一部)
承太郎 ファンクラブ	女主人公・「カオスマード」のみ 特性「承太郎ファン」取得	男主人公や「カオスマード」非 プレイ時でも選択可。ただし、 特性やイベントは変化しない。	女主人公・カオスマードの場合のみ、 特性「承太郎ファン」に準拠。

●未選択 or 初期設定 (1 種類)

名称	変化	備考	イベント / 変更点 (一部)
帰宅部	特になし	初期設定。	特になし

「カオスマード」

クリア回数5回以上で「開発室」の自動販売機に「混沌の鍵」というアイテムが追加されている。これを所持した状態で「周回プレイ」を始めると、ゲーム中の様々な場面でカオスな展開に転がる可能性を秘めた「カオスマード」をプレイできるぞ。

◆「全く同じ展開は二度と発生しない」が基本コンセプト

「カオスマード」限定で発生するイベントは、その多くが乱数によって管理されている。つまり、「どんなイベントが発生するかはプレイするごとにランダム」ということになる。

発生するイベントの一例を挙げると、「花京院の当て身でグレーフライが気絶→そのまま勝利」「霧の町のホテルがなぜか温泉旅館」「**ネタエンディングで唐突にゲームオーバー**」など。唐突なゲームオーバーは結構ちょくちょく仕掛けられているので、普段以上にこまめなセーブを心がけよう。

ちなみに、「試作版キング・クリムゾン」でイベントをスキップすると、スキップした部分に含まれるイベントは無視され、通常通りに進行したものと扱われる。



▲発生するイベントの中には、ユーザーから原案を募集して採用されたものも。とにかく「なんでもあり」のお遊びモードなのだ。

◆カオスマードのはじめかた

カオスマードをプレイするために必要なアイテム「混沌の鍵」の売価は999,999G。所持できる金額の上限と同額となっている。マトモにかき集めるとなると非常に手間なので、「かみ」を撃破するか「デバグルーム」で重ちーにお金をもらおうの手取り早いだろう。

「混沌の鍵」を所持していると、周回プレイを開始した直後に「カオスマード」でプレイするか否かを選択できる。鍵を一度購入すれば何度でもプレイ可能だが、プレイ中に「カオスマード」を取り消すことはできないぞ。

◆カオスマード限定イベント

※発生条件欄の「**開始時の乱数**」とは、「周回スタート時に決定される乱数」のこと。つまり、そのイベントが発生するか否かは「カオスマードでゲームを始めた瞬間」に決定されている。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
だが断る	日本・自室	開始時の乱数	初めてスタンドを出す際に「断る」選択肢が発生。何度も選択していると……？ 元ネタは「ドラえもん ギガゾンビの逆襲」。
主人公特性「波紋家族」	日本・自宅	開始時の乱数	主人公の家族が波紋使いの面々そっくりになっている。主人公は「波紋の呼吸」「波紋疾走」を初期習得している。
主人公特性「ツェベリの血筋」	日本・自宅	開始時の乱数	母親との会話で主人公の血筋が示唆される。出発前の母親の饞別に「波紋の書」が追加。
主人公特性「不協和音」	日本・自宅	開始時の乱数	主人公の家族が全員「ゼロ以下の悪人」に。劣悪な環境で育った主人公には「家族愛」が理解できない。一部イベントでの反応が変化。
主人公特性「天涯孤独」	日本・自宅	開始時の乱数	両親も兄弟姉妹もいない、天涯孤独の身。家族などに関するイベント内容が変化する。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
主人公特性 「たった一人の肉親」	日本・自宅	開始時の乱数	両親は他界しており、姉または兄だけがいる。家族などに関するイベント内容が変化する。
主人公特性 「ボンコツ」	日本・自宅	主人公がレベル1 ランダム (確率 1/4)	初めてスタンドを出す際に発生。状態異常「制御不能」が付与され、スタンドをともに制御できない。主人公がレベル2以上になると解除される。周回で主人公のレベルが2以上だった場合は「制御不能」にならず、イベントのみ発生する。主人公の反応はスタンド・性別で36パターン。
主人公特性 「ロリコン」	日本・公園	なし	公園で遊んでいる女兒をしつこく誘うと、特性「ロリコン」を取得する。主人公の性別は問わない。家出少女などに対する反応が変化する。
幽波"紋"	学校・保健室	ランダム	花京院のハンカチの文字(幽波紋→幽波"紋")に承太郎が反応を示す。かわいそう。原作での「書き文字の間違い」が元ネタ。
主人公特性 「承太郎ファン」	学校・保健室	「隠し撮り写真」所持 女主人公のみ	低確率で特性「承太郎ファン」を取得する。この特性を取得した場合、「ミドラー説得成功」の発生率が大幅に上昇する。
強すぎ	学校・保健室	承太郎のレベル 40以上 ランダム	エメラルドスブラッシュをスター・プラチナが弾き返してしまい、そのまま勝利。花京院との戦闘がスキップされる。
主人公特性 「怪力」	空条家	女主人公 or 小柄 ランダム	承太郎に花京院を運ぶよう指示された際に選択肢が出現。「はい」を選ぶと、体格差をもっともせず花京院をアッサリ持ち上げる。後の「病院」で花京院に肩を貸しても移動速度が下がらなくなる。
OVA 版準拠	空条家	ランダム	花京院の肉の芽をジョセフの波紋ではなくアヴドゥルの炎で消滅させる。2000年制作のOVA版演出が元ネタ。
7にんめのうた	花京院戦後の自宅	旅への同行を断る	特殊エンディング(ゲームオーバー) 。 ホリィさん昏倒後、御一行への同行を断って自宅に戻ると発生。 元ネタは『サイレントヒル3』のUFOエンド。
復讐	花京院戦後の自宅	家に入る度に判定 (確率 1/255) 特性「天涯孤独」でない	帰宅すると、母親の様子がおかしい。戦闘後、家族全員が行方不明の状態に。 邪悪度 +5 。家族関連のイベントが変化する。 特性「不協和音」を取得していると発生率上昇。イベント内容が大きく変化する。 元ネタは『真・女神転生』。
レインボウといっしょ	花京院戦後の日本	2日目以降 レインボウ撃破済	レインボウ撃破後、2日目以降になると病院前に退院したレインボウが出現する。話しかけて「一緒に来る?」を選択すると、彼女も旅に同行することに。彼女を仲間に加えると、以後"自宅に寄れなくなる"ので要注意。選択肢で「旅費(100,000 G)を渡す」ことでも彼女を帰国させられる。
強制飛行機エンド	飛行機内	ランダム (超低確率)	特殊エンディング(ゲームオーバー) 。 飛行機は順調にエジプトへ進むが……?
当て身成功	飛行機内	ランダム	花京院の当て身でグレイフライが本当に気絶。タワー・オブ・グレイ戦はそのままスキップだ。
危険なスタンド	飛行機内	主人公スタンドが「クック・シルバー」 or 「ナバーム・デス」	主人公もアヴドゥルと同様に「機内での戦闘は危険」とされてしまい、戦闘に参加できない。「試作版キング・クリムゾン」でイベントをスキップした場合は、通常通り参戦できる。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
修理しよう	飛行機内	主人公スタンドが「カーペンターズ」ランダム	特殊エンディング（ゲームオーバー）。 タワー・オブ・グレイ戦後に選択肢が発生。「はい」を選ぶと飛行機を修理してエジプトへ向かうが……。元ネタは「たけしの挑戦状」。
カツアゲロード	香港	なし	コンビ前の道路に落ち葉が出現する。一部を踏むともものすごい勢いで滑る。滑った先に人や車があると、お金をとられてしまう。
ニンジャにアイサツ	香港	男主人公のみ「和装」装備中	条件を満たしていると「ユタ」の台詞が変わる。元ネタは小説『ニンジャスライヤー』。
ユタといっしょ	香港	「ユタ」撃破後	街中のザコ戦で主人公が50%以上消費していると、ランダムでユタが加勢に現れる。戦闘後、ユタのHPかSPが一定値以下だと一時的に主人公に同行してくれる。同行中は「補助型スタンド」限定イベントをユタのスタンドで発生させられるぞ。ユタは「ホテル」か「中華飯店」に入ると離脱する。
意地でも飛行機で	香港 中華飯店	開始時の乱数	特殊エンディング（ゲームオーバー）。 海路を進む提案を退けて、再度空路を提案できる。今度はジェット機をチャーターするが…
なにをおさがしかね	香港 中華飯店	ランダム	ボルナレフが店員のふりをして近づいてくる。SFC版『ジョジョの奇妙な冒険』（コプラチーム）が元ネタ。
ほかのお客に迷惑をかけずに	香港 中華飯店	ランダム	ボルナレフとの会話中、画面右側が何やら騒がしい。
パワーは人間並	香港 タイガーバーム ガーデン	ランダム	ボルナレフの説明をイマイチのみこめない御一行。チャリオッツがボルナレフを落っこす。
ツボに入った	香港 タイガーバーム ガーデン	ランダム	ボルナレフ戦後、ジョセフのギャグが花京院のツボにブツ刺さる。
にっこり	香港 タイガーバーム ガーデン	ランダム	ボルナレフ戦後、ジョセフのギャグに承太郎がにっこり。暗転後、殴る。
にっこり2	港	ランダム	女性観光客のお願いを承太郎が快諾する。
やさしい船長	船上	開始時の乱数	船長が承太郎に灰皿を差し出してくれる。
のらない船長	船上	ランダム	承太郎のブラフにひっかかってくれない船長。
お前もか	船上	ランダム	家出少女も承太郎のブラフにひっかかる。結果として、もうてんやわんやの大混乱。
シャワー	幽霊船	女主人公のみ	第三層・シャワー室前に家出少女がいる。女主人公で特性「ロリコン」未取得であれば、家出少女がシャワー中の見張りを買って出る。事前に第二層の「機関室」を調べていると、「家出少女と一緒にシャワーを浴びる」選択肢が追加される。イベント後に主人公ひとりでストレンクス戦へ。数ターン経過で承太郎が駆けつける。
主人公特性「フェロモン」	幽霊船	「シャワー」発生済 ランダム低確率	「家出少女と一緒にシャワーを浴びる」を選択して、ストレンクス戦で承太郎が駆けつけた際に低確率で主人公特性「フェロモン」が付与される。以降、一部イベントでの中間の対応や反応が変化する。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
承太郎の隠し芸	「港」以降	ランダム	カオスモード限定回復アイテム「承太郎のタバコ」を使用すると低確率で発生する。「承太郎のタバコ」を5回使用したことになる。
たばこエンド	「港」以降	「承太郎のタバコ」を1000回使用	承太郎がタバコの吸いすぎで倒れて ゲームオーバー 。元ネタは『探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』。
ユタ vs. ヴィンズ	シンガポール	港で「ユタ」撃破	シンガポール到着直後、主人公が胸騒ぎを感じてホテルから出られるようになる。市街の路地裏に向かうと……ユタゾンビ・ヴィンズ戦はスキップされる。
レインボウ怒りの共闘	シンガポール	「レインボウといっしょ」発生済	ホテル12Fに移動すると自動的に発生。レインボウとジョーイのいざこざに巻き込まれる。レインボウと一時的に共闘する。
間に合わないデーボ	シンガポール	ランダム	デーボが冷蔵庫に隠れる前に主人公とボルナレフに発見されてしまう。
気付かれないデーボ	シンガポール	ランダム	冷蔵庫に隠れたデーボに気付かないボルナレフたち。エボニーデビル戦がスキップされる。
鋭い主人公	シンガポール	ランダム	ボルナレフではなく、主人公が冷蔵庫に隠れた刺客に気付く。
裏切り者は…?	エボニーデビル撃破後 シンガポール	ランダム	エボニーデビル撃破後、ランダムで発生。ジョセフのTV念聴イベントで主人公に裏切り者の疑惑がかかる。寝過ごした主人公は、単独行動で承太郎たちを追うことに。隠しタイマーが作動し、制限時間内に貿易センタービルにたどり着くとイベントが進行する。ラバーソールが花京院ではなく主人公に変装しており、変装グラフィックは主人公の体格・性別・服装に応じて変化する。
まさかの対面	エボニーデビル撃破後 シンガポール	開始時の乱数	路地でヴィンズとウェザーが鉢合わせする。ユタゾンビ・ヴィンズ戦がスキップされる。
奇行の数々	インド列車	「裏切り者は…?」発生済 ランダム	ラバーソールが主人公に変身していた場合、その間の奇行を花京院が聞かせてくれる。かなり豊富なパターンが用意されているぞ。
凶悪連結器	インド列車	選択肢	列車内で「ちょっと眠る」を選択すると発生。専用マップで「アブサロム」との戦闘に。
鏡の中の世界	カルカッタ	なし	花京院が「鏡の中の世界」を否定する度にイルーゾォがチラチラ出る。
ジョセフに付き添い	ベナレス	ランダム	ジョセフが病院に向かう際、選択肢で主人公も同行できる。「女帝」戦の展開が大きく変化する。
レインボウまさかの共闘	ベナレス	「レインボウといっしょ」発生済	ジョセフが警察から逃げるイベント中、屋台前にいるレインボウに話しかけると発生。レインボウを巻き込んで「女帝」戦に突入する。
手錠のスタンド	溪谷	「お前もか」発生済 同イベント中の乱数で決定	家出少女が再登場するシーンで発生。彼女が本当に「かっぱらいのスタンド」使いだと判明する。
容赦せんッ!	溪谷 峠の茶屋	ランダム	花京院が怪しい車に問答無用でE・スプラッシュを放つ。その後のシーンでもガンガン撃つ。主人公が遠距離型だとさらに追い打ちする。
レインボウ突然の離脱	溪谷	「レインボウといっしょ」発生済	「運命の車輪」戦後、レインボウが御一行から離脱して飛行機でエジプトに帰国する。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
温泉旅館	霧の町	なし	エンヤ婆のホテル1Fに何故か旅館風温泉が併設されている。 男主人公の場合、スタンド次第で男湯内で戦闘イベントあり。 卓球台を調べると同行者やNPCと卓球で勝負できる。勝敗はスピード+乱数で決定される。同行者がいない場合、NPCは「女の子」「軽薄そうな男」「ヤニ臭い男」からランダム。同行者がいる場合、NPCは「ヤニ臭い男」で固定。
宴会中	霧の町	なし	ホテル2Fの宴会場で「運命の奴隷」メンバーが宴会を楽しんでいる。座敷に芸者に隠し芸と、とんでもなく日本的な光景がシュール。
スパルタ指導	霧の町	開始時の乱数 男主人公のみ 「カル Катタ」で ジョーイ撃破済 家族系のカオスイ イベント未発生	エンヤ婆がJ・ガイルの死を嘆くシーンでジョーイが登場する（イベントスキップするとフラグは消滅）。 霧の町のホテル外を歩いていると、ランダムで会話イベントが発生するようになる。 「エンヤ婆の部屋をノック→町を歩く」を繰り返すと会話イベントは計5回進行する。 「復讐」が発生していた場合、このイベントは発生しない。
瞬殺	カラチ	なし	ダンと承太郎のタイマンが発生。 一撃で999ダメージを与えて「痛みを感じる間もなく」ダンを即死させる必要がある。失敗するとゲームオーバー。 「逃げる」ことで通常通りの展開に復帰する。
悪魔の所業	カラチ	「復讐」発生済 女主人公のみ	「隠し倉庫」3Fで発生。 何故か主人公の家族そっくりの人形が置かれている。人形を何度か調べてから部屋を出ようとする…… 同行者がおらず、主人公が「病弱」「グロ苦手」だった場合、乱数によってはイベント後にゲームオーバー。 元ネタは「偽典・女神転生」。
解放	カラチ	「復讐」発生済 特性「不協和音」でない	「隠し倉庫」B1で発生。 行方不明になっていた家族を発見できる。 同行者との友好度+5、邪悪度-5。
ミドラー 説得成功	「女教皇」の 口内	ランダム	承太郎の口説き文句が奏功して無事に脱出できる。以降、各町にミドラーが出現。承太郎同行中に話しかけると仲間になる。 ストーリーには関係しない。
レインボウの 奇妙な占い	漁村	レインボウが 帰国している	「漁村」にいる占い師がレインボウに変わっており、イベント内容が変化する。 「潜水艦ルート」選択時は発生しない。
再会	漁村	「復讐」発生済 「解放」未発生	ジョーイとの最終戦で行方不明になっていた家族を人質にとられてしまう。 勝利条件は「5ターン動きをとめる」こと。 撃破後、同行者との友好度+3、邪悪度-5。 特性「不協和音」取得済だと、展開が大きく変わる。
悪には悪の	漁村	「スパルタ指導」 発生済	「スパルタ指導」の会話イベントを5回以上進行させていると、ジョーイが「特訓後のジョーイ」に変化している。撃破後、「屋敷の幽霊」でのジョーイの台詞も変化する。
マライヤ陥落	ルクソール	ランダム	マライヤを挟み撃ちにした際、彼女がジョセフの説得に応じる。 以降、ザコ戦中に低確率で「磁力の罠」によるサポートが発生するようになる。

イベント名	発生場所	発生条件	詳細
ネコはきまぐれ	ギザ	ランダム	「猫と肉」の賭けでボルナレフが勝ってしまう。会話のみでダービー戦終了。
生き延びた二人	カイロ 下水道	開始時の乱数 「まさかの対面」発生済 潜水艦ルート 余剰運命エネルギー	要・「余剰運命エネルギー(後述)」10以上。 ヴィンスがインク達を殺害する場面で、一瞬の躊躇をみせる。 その後、ベッドショップ戦で下水道に逃げ込むと、マップ南側に生き延びたインク達がいる。 話しかけると彼らとの共闘イベントが発生する。 共闘後に選択肢付きの会話イベントへ。 ここでの選択肢が彼らの処遇を大きく左右することになる。
レインボウ 決死の逃走	DIOの館 発見後の カイロ	レインボウが 帰国している	レインボウが街中を逃げ惑っており、話しかけると仲間に加わる。連れのまま食事すると、低確率でレインボウとの隠し友好度が上昇する。 友好度5P以上で「土産物屋」左の店員に話しかけると、装備品購入イベントが発生してレインボウとの友好度+2。 「ホテル」か「車」を調べると離脱する。
愛など知らぬ	DIOの棺前	特性「不協和音」 取得済	家族愛を知らない主人公の胸中はいかに。仲間との個別EDでも、家族が関係するものは内容が変化する。
復讐者	DIOの棺前	「復讐」発生済 「解放」「再会」 未発生	家族を皆殺しにされた復讐を果たすため、ついにここまで押し着いた主人公。 台詞は性別・性格により36パターン。
返り咲いた帝王	各地	「GERのDISC」 未所持	各地にいるディアボロが強化されている。
トドメを刺す	各地	邪悪度が一定以上	選択肢によって、命を奪うまでには至らなかった刺客たちにトドメを刺せる。 エミリオ(+1)、マニッシュボーイ(+5)、ミドラ(+1)、ダービー兄(+1) etc. 生き延びるはずだった命を奪うことで、マスクデータ「余剰運命エネルギー」が加算される。 マニッシュボーイ殺害には「カラチの守り」、ミドラ殺害には「劇薬」がそれぞれ必要。 原作外の中ボスを撃破後殺害した場合も+1。
レインボウ 奇跡の通りすがり	カイロ市内	「レインボウ決死の 逃走」発生済 ジョセフルート レインボウとの友好 度10P以上	条件を満たしている、DIOとの戦闘にレインボウが参戦する。 レインボウとの友好度はラジオでは確認できないが、7P以上だと街中で話しかけた際の加入前セリフが変わる。
終わりが無いのが 「終わり」	地下書庫	「GERのDISC」 所持 余剰運命エネルギー	要・「余剰運命エネルギー」3以上。 ラストバトル後に選択肢。DISCを使うと「彼女」の運命が変わり、DISCは消失する。
レインボウ 奇跡の生還	空港	レインボウとの 友好度10P以上	別れ際の空港でレインボウが追いかけてくる。 DIOの手下に追われているので匿ってほしいとのことだが……?
レインボウ まさかの同棲	空港 ED後	「レインボウ奇跡の 生還」発生済 家族がいない 「女好き」でない	主人公特性「女好き」未取得で、「天涯孤独」あるいは「復讐者」を経てクリアしていると、選択肢でレインボウと日本で同棲することになる。
手合せ	ED後	「ユタ」生存 余剰運命エネルギー	要・「余剰運命エネルギー」10以上。 ユタが殺害される運命を変えてクリアすると、ED後日談にユタが登場する。
真っ白な光の闇	ED後	「手合せ」と同じ ボルナレフED	「手合せ」の条件を達成しており、ボルナレフEDだった場合はこちらになる。 ボルナレフEDの後日談が変化する。
マーベリック 異端者	ED後	「ホル・ホースED」 ボルナレフとの 友好度16P以上	ホル・ホースEDの特殊後日談。 こちらの後日談に到達した場合は、例外的にクリア後の「開発室」に行ける。

◆カオスモード限定 追加ボス

カオスモードでプレイした場合にのみ遭遇するボスたち。
撃破する条件はかなり厳しいが、それぞれ選択肢で戦闘を回避して、無視することもできる。



カオスイベント：瞬殺

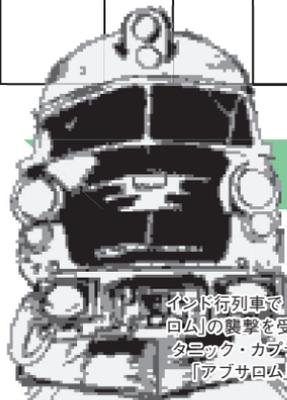
スティリー (鋼入りの)・ダン

(スタンド：ラバース)

「1ターン (痛みも感じないほどの一瞬)」で即死させる必要がある。
承太郎ひとりの一撃で999ダメージを与えられなければ**ゲームオーバー**だ。
強制的に戦闘に突入するが、「逃げる」ことで通常通りに進めることも可能。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
スティリー リー・ダン	999	100	300G	肉スプレー	距離S固定。 持続力は35、精神力は50。 ステータスは低いものの、一撃で999ダメージを叩き出すには承太郎をかなり鍛えておく必要があるだろう。 攻撃はしてこないが、「笑う」[挑発]がうっとおしい。 「スタープラチナ・ザ・ワールド」で時を止めて、2回攻撃である「通常攻撃」の合計が999ダメージを超えてもOK。

特典・追加要素編



カオスイベント：凶悪連結器

先進文明への歪な怒り アブサロム

(スタンド：凶悪連結器)

インド行列車で「ちょっと眠る」を選択すると、専用の置気楼マップで刺客「アブサロム」の襲撃を受ける。広大な迷路都市のなかを滅茶苦茶に走り回る凶悪連結器(サタミック・カラー)にぶつかると戦闘になるが、特殊な方法でしか撃破できない。「アブサロム」は第三部のノバライズ版(j BOOKS)に登場したDIOの刺客だ。

敵名	HP	経験値	お金	アイテム	備考
凶悪 連結器	500	2000	0G	勝者の証 (100%)	距離S固定。 持続力が高く、1ターンで必ず逃走する。 このため、マトモに交戦できない。 成り行きで共闘することになった「ベッジ」が使える技「ヒット!」で釣り針を引っ掛けておいて、ベッジが受けたダメージを反射することでのみダメージを与えられる。 これを繰り返して地道に削ろう。
衝撃波	—	0	0G	なし	距離なし。凶悪連結器とセットで出現。 基本的に無敵であり、倒す術はない。 凶悪連結器を「衝撃波のガード」で守った後、こちらにぶつかってきて消滅する。

仲間データ その③

「カオスマード」プレイ時のみ、スポット参戦で仲間になるキャラクターのデータを掲載する。
該当するのは全部で5人だ。

◆掲載仲間データ・一覧表

キャラクター	仲間にする条件
レインボウ	<p>「日本」でレインボウを撃破して、日数を1日経過させると市街の病院前に出現する。話しかけて「一緒に行く?」を選択すると旅に同行することに。</p> <p>以降は立ち寄った町々で勝手に過ごしており、基本的にパーティに加入することはない。</p> <p>「溪谷」で自動的に離脱後、エジプト上陸後の市街で再会できる。</p> <p>日本でレインボウを旅に誘わず、100,000 G渡して帰国させていた場合でも、カイロ市街に「逃げ惑うレインボウ」が出現する。話しかけるとパーティに加わる。</p>
ユタ	<p>「香港」でユタを撃破した後、市街での雑魚戦で主人公のHP・SPが50%以下になると、低確率で雑魚戦に乱入する。</p> <p>雑魚戦終了後、ユタのHP・SPが一定以上消耗していると、そのままパーティに加入する。</p> <p>ユタが同行している状態で「ホテル」「中華飯店」に入ろうとすると、自動的にパーティから離脱する。</p>
ミドラー	<p>「潜水艦」ハイブリエステス戦後、ミドラーの口内でランダムイベントが発生。承太郎の口説きにミドラーが応じた場合、そのまま仲間になってしまう。女主人公で特性「承太郎ファン」を取得しており、かつ承太郎の友好度が10P以上だった場合、イベントが変化して確定でミドラーを説得できる。(ただし、この確定イベントが発生すると承太郎の友好度-2。)</p> <p>「漁村」以降の市街に出現。</p> <p>承太郎が同行している状態で話しかけると、そのままパーティに加入する。ストーリーやイベントには一切関係せず、探索を終えると同時にパーティから離脱する。</p>
インク達	<p>カオスイベント「まさかの対面」発生済で潜水艦ルートを経由しており、かつ余剰運命エネルギーが10P以上の場合、「インクとラウルが襲撃される」イベントシーンが変化する。</p> <p>その後の「ペットショップ」戦でイギーが下水道に逃げ込むと、下水道MAP内に生き延びたインクとラウルが出現する。</p> <p>話しかけるとそのまま「ペットショップ」戦に参戦。</p> <p>戦闘後のイベントでは、主人公の選択肢によって彼らの処遇は大きく変化することになる。</p>
ベッシ	<p>「ラバーソール」戦後のインド行列車で選択肢が発生。</p> <p>「ちょっと眠る」→イベント後、「凶悪連結器」戦へ</p> <p>「起きている」→通常どおりカルカットへ</p> <p>「凶悪連結器」戦前イベントで自動的にパーティに加入する。</p> <p>撃破後、パーティから離脱する。</p>

レインボウ



攻撃方法	???	スタンドは発現しているようだが・・・?
本体情報	成人女性	仲間の女性。
服装	マジックローブ	魔術師のローブ。持続力 +12。
戦法	突撃する	敵に向かって突撃する。
装備	アングのペンダント	アングを象った金色のペンダント。

ステータス

通常攻撃	無属性	単体攻撃	命中率 100%				
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.1	50	53	27	8	38	28
	Lv.50	972	833	213	65	194	299
耐性	「警戒」に完全耐性。						
弱点	「ブツン・混乱・睡眠」に弱い。「油断」に非常に弱い。						

特徴

初期レベル1。戦闘中は自動で行動する。

本人にスタンド使いの自覚がまったくない元・刺客の催眠術士。精神を操るスタンド「ベント・アウト・オブ・シェイプ」に目覚めかけているようだが、本人はそれを「優れた催眠術の才能」くらいにしか考えていないらしい。スタンド攻撃は「やぶれかぶれ」しか覚えず、主に本体が肉弾戦で戦う。

可憐な見た目と反して、バリバリの武闘派だ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
跳び蹴り	5	—	敵単体に蹴りで物理ダメージ
連続突き	6	—	敵単体に拳の連打で物理ダメージ
旋風脚	10	—	敵全体に蹴りで物理ダメージ + 「よろめき」
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率 50%
土下座	5	—	敵単体に「警戒・手加減・油断」を付与 成功率 80%
催眠術	0	—	特殊な心理テクニックでまれに相手を眠らせる。 成功率 30%
やぶれかぶれ	3	6	敵全体に無属性ダメージ (近) 威力・命中率は低い
精神操作 (暴走)	10	8	敵全体に「ブツン」を付与 成功率 80%
叩きつける	5	10	敵単体に物理ダメージ + 「よろめき」
精神操作 (混乱)	10	14	敵全体に「混乱」を付与 成功率 80%
精神操作 (睡眠)	10	23	敵全体に「睡眠」を付与 成功率 80%
気合を入れる	10	25	使用者の能力を僅かに上昇させる。「手加減・油断」解除
百烈乱舞	20	40	敵単体に高速の連続打撃を叩き込む物理攻撃 + 「よろめき・警戒・吹っ飛び・呼吸困難・出血多量」
誘惑	5	50	敵単体に「警戒・魅了・油断」を付与 成功率 80%

ユタ



攻撃方法	セインツ	中距離特殊型。自律している？
本体情報	成人男性	味方の男性。
服装	アウトウェア	アウトドア用の機能服。持続力+12。
戦法	距離を取る	敵から離れて戦う。
装備	ロープ	丈夫なロープ。破壊力・持続力+2。

ステータス

通常攻撃	中距離 単体攻撃	+「よろめき・警戒・吹っ飛び」 基本命中率 45%					
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.25	235	177	63	70	153	90
	Lv.50	578	500	188	145	371	218
耐性	特になし。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル 25。戦闘中は自動で行動する。世界を放浪している旅人。

条件を満たしていると、「香港」市内に限り同行してくれる。

主人公特性「病弱体質」で倒れてしまっても、ユタが同行していればホテルに送り届けてくれるぞ。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
まぶしい光	4	—	敵全体に「暗闇」を付与 成功率 70%
足払い	1	—	敵単体のバランスを崩させる 無属性ダメージ + 「よろめき」
跳び蹴り	5	—	敵単体に蹴りで物理ダメージ
旋風脚	10	—	敵全体に蹴りで物理ダメージ + 「よろめき」
旋風	4	—	敵単体に風属性ダメージ (中)
雑ぎ払う	16	—	敵全体に強烈な無属性のダメージ (近) + 「よろめき」
居合い切り	32	—	敵全体に最大級の無属性のダメージ (近) + 「よろめき」
真空刃	8	—	敵単体に風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び・出血多量」
竜巻	16	—	敵単体に強烈な風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」
精神操作 (混乱)	10	—	敵全体に「混乱」を付与 成功率 80%
精神操作 (暴走)	10	—	敵全体に「ブッزن」を付与 成功率 80%
応急処置	4	—	味方単体の「毒・暗闇・無効・睡眠・麻痺・出血多量・腹痛」を解除
投げナイフ	18	—	敵単体に物理ダメージ + 「出血多量」
全て治す	10	—	味方全体の HP を約 80 回復する
竜巻群	24	—	敵全体に強烈な風属性ダメージ (中) + 「吹っ飛び」 命中低下無視
横一文字	16	—	敵全体に強烈な無属性ダメージ (近) + 「出血多量」
風神	50	30	敵単体に風属性極大ダメージ (中) + 「吹っ飛び・警戒・呼吸困難」
集束レーザー	30	37	敵単体に太陽属性の距離無視極大ダメージ + 「溶解」 命中率・70%
見切る	3	42	自身の「暗闇・見失う・見落とす」状態を確実に解除する。
乱れ投げナイフ	24	45	敵全体に物理ダメージ + 「出血多量」

ミドラー



攻撃方法	ハイブリエステス	あらゆる鉱物に化ける能力を持つ。
本体情報	成人女性	仲間の女性。
服装	踊り子の服	踊り子が纏う際どい衣装。スピード+4。
戦法	距離を取る	敵から離れて戦う。
装備	パシュミナストール	手織りのストール。精神力+15。

ステータス

通常攻撃	近・中・遠距離	単体攻撃 + [警戒・出血多量]					
ステータス		最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード
	Lv.30	177	483	44	60	133	190
	Lv.50	343	972	103	108	243	490
耐性	炎属性を軽減。「ブツン・混乱・睡眠・油断・手加減」に耐性。魅了に完全耐性。						
弱点	特になし。						

特徴

初期レベル30。戦闘中は自動で行動する。カオスマードでは稀に承太郎の口説き文句に応じて仲間になる。「漁村」以降の街中に出現し、承太郎同行中に話しかけることでパーティに加えられる。同行できるのは自由行動中のみであり、ストーリーやイベントには一切関係しない。

漁村では「酒場」、アスワンとコム・オンボでは「ホテル」、エドフでは「露店」、カイロでは市内北西の「土産物屋」にいる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
心臓マッサージ	5	—	低確率で再起不能から復活させる
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
笑う	0	—	敵全体に「ブツン」を付与 成功率30%
挑発	1	—	敵単体に「ブツン」を付与 成功率50%
スタンドアタック	1	—	敵単体をスタンドで直接攻撃する(近)
やぶれかぶれ	3	—	敵全体に無属性ダメージ(近) 威力・命中率は低い
チェーンソー	10	—	敵単体にダメージを与え、稀に一撃で倒す(中) 命中率-20% + 「一撃死・出血多量」
ダイヤモンドカッター	20	—	巨大な丸鋸で敵全体を攻撃(中) 命中率-25% + 「一撃死・吹っ飛び」
トマホーク	12	—	敵単体に斧を投げてダメージ(中)
落石	6	—	敵全体に大地属性ダメージ(中) + 「よろめき」 命中率-5%
土石流	8	—	敵単体に大地属性ダメージ(中) + 「よろめき」 命中率-10%
引っ掻く	8	—	敵単体に無属性ダメージ(中)
食い千切る	16	—	敵単体に防御無視ダメージ(中)
擬態	8	—	敵を擬態で攪乱する。 敵全体に「警戒・見失う」を付与
不意打ち	10	—	敵単体を不意打ちする(近) 防御無視 + 「警戒」

インク達



攻撃方法	サブマシンガン	スタンドではない。物理攻撃を行う。
本体情報	成人男性	仲間の男性。
服装	アウトウェア	アウトドア用の機能服。持続力+12。
戦法	距離を取る	敵から離れて戦う。
装備	サングラス	暗闇状態を多少防止する。

ステータス

通常攻撃	物理属性 全体攻撃 + [警戒]						
ステータス	最大HP	最大SP	破壊力	持続力	精神力	スピード	
	Lv.40	404	399	68	117	151	195
	Lv.50	600	553	101	162	222	274
耐性	「一撃死・毒・暗闇・ブツン・束縛・油断」に耐性。						
弱点	「混乱・警戒」に弱い。						

特徴

初期レベル40。戦闘中は自動で行動する。「リップス」のDJインクと「シンセシス」のラウルの二人組。複雑な条件を満たしていると、「ペットショップ」戦に巻き込む形で共闘することになる。

習得する技

名称	SP	Lv.	効果
投石	1	—	敵単体に物理ダメージ
パンクロック	5	—	味方全体の破壊力を上げる
ブルース	5	—	敵全体の破壊力を下げる
ジャズ	5	—	味方全体の精神力を上げる
応援歌	5	—	味方全体の持続力を上げる
デスメタル	5	—	敵全体の持続力を下げる
コミックソング	5	—	敵全体の精神力を下げる
フォークソング	5	—	敵全体のスピードを下げる
サンバ	5	—	味方全体のスピードを上げる
やぶれかぶれ	3	—	敵全体に無属性ダメージ(近) 威力・命中率は低い
「ドージュウツ」	8	—	敵単体に炎属性ダメージ(遠) + 炎上 命中低下無視
「グーグー」	5	—	敵全体を「睡眠」状態にする 成功率80%
「ピキピキッピ」	8	—	敵単体に冷気属性ダメージ(遠) + 凍結 命中低下無視
「ブツーンッ!」	4	—	敵単体を「ブツン」状態にする 成功率80%
「バリバリバリッ!」	8	—	敵単体に電気属性ダメージ(遠) + 感電 命中低下無視
「ビューンッ!」	8	—	敵単体に風属性ダメージ(遠) + 吹っ飛び 命中低下無視
「ノオホノオホ」	4	—	敵単体を「混乱」状態にする 成功率80%
「ズシィンツ」	10	—	敵全体に無属性微弱ダメージ + 「動けない」状態 成功率90%
「.....」	30	—	敵全体を「見失う・見落とす・五感殺し」状態にする
「シュゴオオオッ!」	30	—	敵単体に強烈な炎属性ダメージ(遠) + 炎上 命中低下無視
「ピキィンツ!」	30	—	敵単体に強烈な冷気属性ダメージ(遠) + 凍結 命中低下無視
「コロコロコッ!」	30	—	敵単体に強烈な電気属性ダメージ(遠) + 感電 命中低下無視
「ギャロンツ!」	30	—	敵単体に強烈な風属性ダメージ(遠) + 吹っ飛び 命中低下無視

チェックリスト

「本作に存在する要素を隅から隅まで遊びつくしたい!」という探求心旺盛なプレイヤーのために、チェックリストを用意してみたぞ。キミはこのリストを全て埋められるかな?

◆到達したエンディング

	通常エンディング	全員生還③ 「アンレスト」
	仲間ED① 承太郎ルート	全員生還④ 「サクセッション」
	仲間ED② ジョセフルート	特殊ED① 「ドロップアウト」
	裏ジョセフルート	特殊ED② 「敗北」
	仲間ED③ アヴドゥルルート	特殊ED③ 「上院議員」
	仲間ED④ 花京院ルート	特殊ED④ 「東方仗助」・1
	仲間ED⑤ ポルナレフルート	特殊ED⑤ 「東方仗助」・2
	仲間ED⑥ イギールート	特殊ED⑥ ホル・ホース
	全員生還① 「ダーク」	裏切りルート① 「DIOの世界」
	全員生還② 「サクリファイス」	裏切りルート② 「暗黒面」

◆クリアした主人公スタンド

	「レッド・ガーランド」でクリア	「ナバーム・デス」でクリア
	「ハウリン・ウルフ」でクリア	「カーベントーズ」でクリア
	「オーシャン・ブルー」でクリア	「クイック・シルバー」でクリア
	「ザ・ジョイキラー」でクリア	「カーディガンズ」でクリア
	「ソニック・ユース」でクリア	「キャラバン」でクリア
	「ワイルド・ハーツ」でクリア	「Mr.BIG」でクリア
	「ディープ・パープル」でクリア	「スペシャルズ」でクリア
	「ピクシーズ」でクリア	「ファラオ・サンダース」でクリア
	「ミラクルズ」でクリア	「アダム・アント」でクリア

7人目の スタンド使い

完全攻略本

監修 / KKT 出版
編集 / KKT 出版
Director / かかとなでなで (@sotgo)
Editor / かかとなでなで
Co-Editor / バジエロ (@sd_PAJERO)
Editorial-Staff / かかとなでなで
Design-Adviser / バジエロ
Design & Layout / かかとなでなで バジエロ
illustrator (Cover) / クレイマン (@clayman_nendo)
Logo-Designer / バジエロ
Cover-Designer / バジエロ
ProofReader / かかとなでなで
Photo / ACworks snapmart Unsplash
"to be continued" / 音屋【効果音・映像屋】さま (niconicommons nc146077)

Special Thanx / 「7人目のスタンド使い攻略 wiki」
アロハ天狗 (@Aloha_Tengu)
JTK(@Alcoholic_act2)

発行 2020年12月25日 初版
発行所 KKT出版
発行者 かかとなでなで
連絡先: @sotgo (twitter)
dazhbog@hotmail.co.jp (mail)
印刷所 製本直送 .com

乱丁・落丁本であってもお取替え致しません
本書ならびに記載データを用いた営利活動・受益行為は、
これを全面的に禁止します

- © 粘土大陸 2010
「7人目のスタンド使い」は粘土大陸(クレイマン氏)製作のフリーゲームです。
- 『ジョジョの奇妙な冒険』は荒木飛呂彦氏・ラッキーランドコミュニケーションズの作品です。
- 『Sa・Ga』シリーズはスクウェア(現スクウェア・エニックス)の作品です。
- 本書は非公式の同人誌ですが、
上記三作品の諸権利を侵害し、また毀損する意図をもちません。

ゲーム内容に関するご質問には一切お答えしかねますが、
ご不明な点などございましたら攻略wikiをご活用ください。