

戦闘中に起こるおもなできごとの続き

必殺チャージ

必殺技(→P.094)を修得しているキャラクターが、戦闘中に行動したときや攻撃を受けたときに起こることがある。この状態は約90秒間続き、その間に1回だけ必殺技を使用できる。



モンスターの逃亡

一部のモンスターは、戦闘中に逃げることもある。逃げたモンスターからは経験値やゴールドを獲得できない。戦闘エリア内のすべてのモンスターが逃げると戦闘終了となる。



メタルボディのモンスターは逃げやすい。サバイバルのスキルメタルトラップで約15秒間は逃亡を阻止可能。

仲間呼び／分裂／復活

一部のモンスターは、戦闘中にほかのモンスターを呼んだり、呪文などを使ってその戦闘中に倒されたほかのモンスターを生き返らせることがある。また、つちわらし、スモールグル、ペロペロに限り、通常攻撃で攻撃したときに分裂して増えることもある。

呼ばれて登場したモンスターや分裂で増えたモンスターは、HPが最大状態で戦闘に参加し、倒すとそのぶんの経験値とゴールドを獲得できる。ただし、復活したモンスターはもう一度倒しても1体ぶんの経験値しか獲得できない。

一度の戦闘でモンスターが呼ぶ仲間の数は最大で11体(A~Lまで)。主人公たちが強すぎると呼ばないことも。



メガザルダンスはすでに倒したモンスターが生き返るほか、そのとき生きていたモンスターのHPも全回復する。

行動には対象と効果範囲がある

通常攻撃や呪文や特技など、基本的にすべての行動には対象と効果範囲がある。対象とは効果を与えるターゲットとその数の



↑地面に設置し、一定の時間が経つと、その上にいる対象に効果を発揮するような呪文や特技もある。

ことで、効果範囲とは対象を中心とした効果を与える範囲のこと。効果範囲の種類とその広さは行動によって異なり、対象の近

対象の種類と行動の例

対象	おもな呪文や特技
味方ひとり	ホイミ、ピオラ、しゅくふくの杖
味方複数	ベホマラー、ピオリム、ハッスルダンス
敵1体	メラ、ぬすむ、かえん斬り
敵複数	イオ、おうぎのまい、おたけび
自分	ためる、マホトラのころも、しんだふり

くにしか効果が発動しないものもあれば戦闘エリア内をほぼカバーするような広範囲に効果があるものもある。

おもな効果範囲の種類と行動の例

効果範囲	おもな呪文や特技
敵中心	ヒヤダルコ、バギ、ルカナン、シャインスコール
自分中心	スクルト、ベホマラー、おたけび、ボケ、ぶんまわし、暴走魔法陣
自分前方半円形	ムチの通常攻撃、ギガスラッシュ、花ふぶき、さみだれうち、ひのいき

発動までにかかる時間はさまざま

呪文や特技は、効果が発動されるまでにどのくらい時間がかかるかがそれぞれ異なる。呪文の場合はこの時間を詠唱時間といい、装備品の鎌金効果や、尚手杖スキルの特技の早詠みの杖の効果により短縮できる。なお、コマンド入力後、行動が実行されるまでの間に2ボタン/bボタンを押すと、詠唱などを中断できる呪文などもある。戦況の変化に応じて活用しよう。



基本的に、効果が強力だったり、効果範囲が複数の呪文や特技ほど発動までにかかる時間が長くなる。



↑意いで回復しなければ危険というときは、回復量が少なくても詠唱時間が短い回復呪文を使うといい。