

# ダニエラ編 チャート

参考程度にどうぞ。できるだけ、館内を探索できるように書いてあります。  
チャートを見るよりも、手探りでプレイした方が断然面白いので  
困ったときだけ[QandA](#)を見るのがオススメです

- [デビリタス戦終了後](#)
- [旧館](#)
- [三匹の竜](#)
- [構造変化](#)
- [霊廟](#)
- [フィルムを見た後](#)

## デビリタス戦終了後

- パズル部屋

跳ね橋のある屋上の左角辺りを探索すると「プリママグネシア」  
「サトゥルヌスの鍵」を階段の上の扉で使うとイベント。

- 燭台のたくさんある食堂

イベント後2Fのベッドに行き、休むとイベント。  
ダニエラ戦  
逃げてしまえばOK。

サトゥルヌスの鍵を使うところに行く。螺旋階段でセーブしておくといい。  
「足りない」って？  
私にはあって  
あの人に欠けているモノ..  
それが欲しくて私を..!?

- パズル部屋

ダニエラがいるが、ここでは戦闘にはならない。

- 3F廊下

鍵を使って外に出ると、戦闘に。この場面のダニエラは無敵なので、戦っても無意味。逃げるしかない。  
階段を上って逃げるとイベント。  
戻れないので先に進む。  
あの人..ひょっとして  
鏡に映る自分を嫌ってるの？  
どうしてかしら、まるで  
人形みたいにキレイなのに..

- 貯水槽

下の扉を調べるとイベント。  
戻れなくなる。

( そういうシステムです。取り忘れがあってもクリアに影響しないので、気にせず進めばいいです。)

[上に戻る](#)

## 旧館

- 旧館2F 東棟廊下

外に出るところか  
地図にもない別の場所に  
閉じ込められたみたい・・・  
ここはどこなのかしら？  
廊下のカーテンには隠られる。

穴はアイテム精製の部屋。なんら変わりはない。  
テーブルの上に「カモマイル」

セーブポイントがある。  
柱時計の隣の棚に「ラベンダー」

虫の標本がある黒い扉  
マンモス部屋 長い木の渡り廊下 内鍵が掛けられている  
赤い扉 今は壁になっている

- 観葉植物が左右にある黒の扉の先

青い扉から外に出たところの、床が鉄板になっているところの右の一ブロックだけ行き止まりになっているところを探索すると「アルバムメダリオン」  
カーテンが閉まっているところは鏡がある。ダニエラ用。  
鏡は一時的な足止めに使える。

- グリーンハウス

ルミネセンスがいる。

- 赤い長いすのある廊下

すぐ傍の扉は少し空間がある壁。隠られる。  
黄色の瓶「マグネシア石」

赤い長いすの人形（ミイラ）の横あたり（長いすの前ではなく横）を探索すると「メダリオン」(KANOUさんの情報)

青い灯のカンテラの絵がある。  
赤い扉も今のところ壁。

絵を調べると次にどのように進めばよいか、ヒントが分かる。

答えは、グリーンハウスのルミネセンスを、セーブポイントのカンテラまで誘導し、ぶつける。

- カンテラの絵の下の階

テーブルの上に「ササミジャーキー」

- 旧館1F 東棟アルコーブ

セーブポイント

網のあるところを奥の画面で右に進み、(トイレじゃない方)  
赤い廊下をまっすぐ進んだ先の部屋。途中の扉はメリーゴーランド部屋

key「館の見取り図」がある。使用するとマップが見られるようになる。  
内鍵がかけられた扉がある。  
長いすの前を探索すると「メダリオン」  
長いすの下に隠れられる。

- レストランム

リカバリーポイント

プレート製造機もある。  
霊的物質について書かれたものが壁にかけてある。  
棚の上に「練成アンチモン」  
便器の前を探索させると、「マグネシア練石」

サッシをあけるとデモ。(開けなくてもいいけれど)  
(以下は対処例)

ダニエラがやってくるので、鏡の前まで誘導。  
鏡を割って追いかけてくると思うので、混乱している際に、もっと奥まで戻って、廊下のカーテンなどに隠れる。ほとぼりが冷めたら、戻っていい。

これからも、いろんな場所からダニエラが襲ってくる。倒したり隠れたりしながら進む。すぐ復活するが、倒したあと調べると「メダリオン」「アルバムメダリオン」などがもらえる。(「賢者のイヤリング」で打ち止め)

外を何かが泳いでた..  
小さい時に博物館で見た  
古代魚みたいだったけど  
まさか、そんな..?

- メリーゴーランドの奥

赤い廊下の途中の青い扉から入るとメリーゴーランド部屋。

この赤い廊下の青い扉の前(廊下のライトの上あたり)を探索すると「ウィリデメダリオン」  
(KANOUさんの情報)

メリーゴーランドの部屋に入ったらもう一つの扉を出る

扉から出て、左の扉のうち鍵をはずすと、セーブポイントの部屋に繋がる。  
黄色の瓶「ウィオラメダリオン」「ルブルムメダリオン」ルミネセンスがいる。  
当たるとダニエラが来るかもしれないので注意。

左右に枝分かれしている階段の下にはそれぞれ4(木星)の文字が書かれた扉。開かない。左が真実の道、右が偽りの道と書いてある絵がある。

血のついた壁に掛けてあるものを調べると「太陽と星と月の光」MOONLIT SUN STARと書かれている。

二度調べるとmemoが増える(マークさんの情報)  
外周の数字と、その行の  
赤く塗られた文字の数が  
同じだわ・・  
何か意味がありそうね  
人形の廊下の光っているもの「マグネシア練石」  
鏡もある。

人形の並んでいる廊下の前の扉は炎の柱、三匹の竜の部屋に繋がる  
その廊下の突き当たりの扉は水で行き止まりになっていて奥に扉が見える。

## 三匹の竜

- ・ 炎の柱と三つの首の竜の像のある部屋

カンテラを持った女性の像がある。廊下のルミネセンスを誘導し、像に当てる。  
フィオナ 像 ルミネセンス という位置になったら簡単。(どのように誘導しても当たればOK)

key「フィルムリール」入手  
撮影、現像済みのフィルムが巻かれている  
内容が気になる・・

炎の柱の画面手前辺りを探索すると「ルブルムメダリオン」  
竜の口の光File「破れた手紙」  
この手紙と、MOONLITと書かれている壁もヒントで、レストルームの壁の霊的物質に答えがある。  
数字と文字の関係が分かれば、謎が解ける。  
これはイラストロジックの文字バージョンのようなもので、詳しくはイラストロジックでGoogle  
等で検索してください。  
簡単に言えば、枠の外にある数字は、その列内でどれだけの文字を読むかということを表しています。

A.SULFUR,MERCURY,SALT

プレートは竜の口に。竜に入れる順番は特にありません。  
プレートを左右の首に一枚ずつ入れて、最後の一枚はどちらで使用してもかまいません。  
口が閉じない場合はプレートの文字が間違っています。

- ・ 氷柱を登った先 旧館2F 書斎

セーブポイント  
乱雑な机の上に日記。  
従者と共に・・炎を鎮めよ・・  
何かする為の方法を  
書いているのかしら・・?  
本棚の側面、カルポ・ニグレド・エスカ・シルベスタエスカについて説明の紙。  
本棚の間に「マグネシア石」  
脚立を蹴るとkey「ユビテルの鍵」  
木星を意味する4の印が彫られた、錫製の鍵  
内鍵をはずして開けると、ダニエラがやってくるかも?  
扉の向こうは、渡り廊下、マンモス部屋に繋がっている。

- ・ 枝分かれした階段。真実と偽りの道

「ユピテルの鍵」はMOONLITの壁のある廊下の枝分かれした階段のところの扉で使う。  
階段の分岐点の絵に、左が真実の道、右が偽りの道と書いてある。  
左の部屋を見て右の部屋を直す間違い探し。

答えは、蠟人形、砂時計、チェス、を調べる。  
他のものを触ると、扉が閉まり、即死する。クローゼットは調べても「即死は」しない//。  
特殊なデモなのであえて間違えて即死してみるのもいい。  
(ハズレに触ってもそのあと当たりを選べば部屋から出られました デメトンさんの情報)  
また、成功後、真の部屋でダニエラがかまどの火をつついてるところを調べるとデモがある。  
(このデモを見た後、これまでアイテムを打ち止めまで取っていても新たにアイテムをダニエラから入手することが出来るようになる)  
成功すれば、館の構造が変化する。  
水の行き止まりの場所の奥が通行可能。墓地になっている。  
壁だった赤い扉の奥に部屋ができる。

メリーゴーランドが回転して変化し、レストルーム前の柵の中に入れるようになる。  
最初の鏡のあった場所の鉄板の床が無くなる。

## [上に戻る](#)

### 構造変化

- 墓地 水で行き止まりの場所の奥

(三匹の竜の部屋の前の人形と鏡のある廊下の扉の先)

墓碑を調べると

アウレオルス=ベリ(1508-1583)

アウレオルス=ベリ(1698-1763)( 先に進んだら見れる)

アウレオルス=ベリ(1755-1830)

アウレオルス=ベリ(1832-1905)

アウレオルス=ベリ(1870-1974)

ルミネセンスがいる。

入ってすぐ画面手前の木に向かって探索させると「アンチモンカソード」

光「ビーフジャーキー」

中央の茂みにヒューイが入れる。ダニエラがやってきたときに、ヒューイが中に入っていると、ショートデモが入り、ダニエラを撃退できる。

すごいわ、ヒューイ

攻撃をバックステップで

避けるなんて…!

いつの間に覚えたのかしら?

デモの後、バックステップ回避を覚える。(見なくても後で自動的に覚える)

奥の霊廟を調べると、生き血をささげるといいと書いてある。  
生き血に代わるものを探す。

- 赤い扉

長いすの上にミイラ人形がある廊下の赤い扉と2F東棟廊下のセーブポイントの赤い扉は繋がっている。

三叉路部分の赤い壺から「鳴き石」(G-27さん)

もう一つ扉があり、マンモス部屋の光るアイテムの場所に繋がる。

マンモス部屋の剥製の光「シルベスタエスカ」

## メリーゴーランド部屋

変化している。

赤い廊下から入ると  
レストルームの前の柵の中に入れる。  
赤い瓶を蹴ると、「ビーフジャーキー」  
光「ルブルムメダリオン」  
掃除中のダニエラに話すとkey「ヘーベの香水」  
ヘーベの花から抽出されたエッセンス  
..のようだが、ほとんど香りがしない

MOONLITのある方の青い扉から入ると  
拷問部屋へ。

### • 拷問部屋

テーブルの光「カモマイル」  
死体を調べると、腕を掴まれる。  
(仕掛けを解く前にはダニエラは入ってこないのでも死体を調べてパニックになることが出来る。リッツさんの情報)

レバーを引くと、劔山が下りたり上がったりする。  
そのボックスは、レバーを下げると隠れることができる。(回避ポイント)  
この部屋の「仕掛けを解いた後」、「戦闘中の音楽がなっていて、ダニエラが部屋にいないとき」「・・・!!」がでるので、フィオナがボックスに隠れると、ダニエラがレバーを引いてフィオナが即死するデモがある。一応、回避ポイントなので、何度か回避することも出来るが、他の回避ポイントと同様に、何度もこの場所に隠れると、このデモになる。

沈む床 4つ  
火の前の説明文を読んで謎を解く。  
解読すると、  
火が消えれば死体が眠ることが分かるので、火を消す。  
文章中の、  
熱=(赤) 乾=(黄) 湿=(青) 寒=(緑)  
が床の色で、  
火=赤、空気=白、土=黄、水=青  
がそれぞれ燭台の色に対応する。  
後は、文章を読み解けば答えが出る。  
黄の燭台 土 =(緑)+(黄)  
青い燭台 水 =(緑)+(青)  
赤い燭台 火 =(赤)+(黄)  
白い燭台 空気=(赤)+(青)  
緑にまずお座りさせて、黄色と青を踏み、次に赤にお座りさせて黄色と青を踏めば効率が良い。

key「ウェヌスの鍵」  
金星を意味する の印が彫られた、銅製の鍵  
3つの首の竜の部屋で使う。

### • マンドラゴラ部屋

ウェヌスの鍵を使った先のグリーンハウス

少し進むと、イベント。

説明書きを読むと、マンドラゴラは、血液が通っていることが分かる。  
また、引き抜いたらパニックになると書いてあり、ヘーベの香水を使用し、香りで判別すると良いことが分かる。

この香水、香りが

ほとんどしないわ・・

犬（ヒューイ）の嗅覚なら

判るのかしら・・・？

花壇の前で、ヘーベの香水を使うと、ヒューイがマンドラゴラを嗅ぎ当てて吠える。

それを引き抜くと、パニック状態になり、ダニエラがやってくる。

「白いマンドラゴラ」

白い花を咲かせた合成植物（キメラ）

その悲鳴と毒素は精神を徐々に蝕む

白いマンドラゴラは、墓地の霊廟の手が出るところで使用する。

- 墓地

霊廟で、白いマンドラゴラを使用する。説明書きの左側。

霊廟の中に入る。

[上に戻る](#)

## 霊廟

- 霊廟

プレート製造機、ゴーレムがある。

説明を読むと、左「L」右「R」で動くことが判る。

角ごとにどのように移動すれば良いかをプレートに刻めばいい。

「RRL」階段、2Fへ

「RRRR」庭に出る階段

「RRR」「マギストメダリオン」(全てのリールがハズレなし)

「RRLRR」「メダリオン」水槽 書庫へ続く扉

ちなみに、ここでは、「METH」「EMETH」を入れても意味を成さない。

「SALTATIO」をいれるとパラパラでリカバリー。

- 「RRRR」庭

焼却炉前「ラベンダー」

入ってすぐ画面左辺りを探索「マグネシア練石」

何度か、焼却炉を調べるとおもしろいかも。

中は、小さいホムンクルスだと思われる。（先に進めばわかります）

- 「RRLRR」水槽 書庫

水槽に入る前の、霊廟の間違えるとゴーレムが壁に埋まってしまう場所あたりに「ウィオラメダリオン」（KANOUさんの情報）

水槽をくぐり抜けてすぐの上り階段の手前の石床（階段画面からみて左側）あたりを探索すると「メダリオン」（G - 27さんの情報）

- 書庫

セーブポイント

机の上 key 「[大聖堂の秘密](#)」フルカルネリ著

キャスターの下、押して移動させて取る key 「[隠秘哲学](#)」アグリッパ著

本棚の一冊だけ装丁の違う本 key 「[賢者の術概要](#)」ニコラ=フラメル著

フルカルネリの本を入れる本棚の傍を探索、「アンチモンカソード」

それぞれの本棚に、いれると本棚が動く。

柱時計側の本棚の側面にはしごがあるので上って先に進む。

- 映写室

光「ササミジャーキー」

映写機にkey「フィルムリール」を使う。

映像の中に水道管のダイヤルが見える

|

イベント後、ダニエラが追ってくる。

[上に戻る](#)

**フィルムを見た後**

- 「RRL」の先 階段

階段の一番上のところの右の光は、ヒューイに取りに行かせる「アルバムメダリオン」  
ダニエラがやってくることもある。（固定ではない）

来た場合、対処が難しい。倒してもすぐ復活するので、なかなか探索しにくい。

逃げるときは足音を立てずに、扉の裏などでしゃがんで隠れたりするとよい。

足音を立てると、追ってくる。倒し続けても、おわらないので、逃げなくてはならない。

- 2F廊下

扉を出て右に進み（画面手前 鏡のある方）最初の角の周辺を探索「アルバムメダリオン」  
鏡の方面へ進むと、1Fへ下りる。白いホムンクルス、小さいホムンクルスがいる。

入ってすぐ左（画面奥）に行き、右側に行くと、調合の器の部屋、階段（セーブポイント）、  
フィルムの水道管の仕掛け。

入ってすぐ左にまっすぐ行って左の扉は手術室（リカバリーポイント）。

まずは、水道管のある部屋の方に進むといい。

手術室は行ってもいなくても良い。

- 手術室

リカバリーポイント

手術台「ラベンダー」

ロッカーは鍵が掛かっている。

硫酸とかかれた瓶

酢酸とかかれた瓶（棚）がある。

ここで、ダニエラ、リカルド（リカルドはダニエラ編が終わったあと）戦闘中に、（手術室に追跡者がいるとダメ）酢酸、硫酸のどちらかの付近で「・・・！」が出るので調べるとデモになる。全部で4種類。

- 調合の器の部屋 西棟廊下

調合の器がある。

しろがねは半身との別離をもって  
白き衣をまとい、霊的存在へと成る

これより先は陰しき道  
白き衣が血に染まるを望まぬなら  
大いなる作業をここに終えよ

調合の器・・・こうやって  
薄暗い廊下にポツンと  
置かれていると  
気味の悪いデザインね・・・  
赤い瓶は何もないし、音が出るので蹴らない方がいい。  
さらに階段を進むと、セーブポイント

柱時計側の角の右あたり（次の画面に切り替わって、柱時計側の角）を探索すると「アンチモンパウダー」（KANOUさんの情報）

さらに下りると、水道管の仕掛け。  
映像の中にあった、

|

を入れる

階段傍の壁は、ヒューイがうなったときにしゃがむとダニエラの様子が変わるので便利。  
ヒューイとの友好度が高ければ、ダニエラの注意をひきつけて煙に巻いてくれる。

扉を開けて進む。

- 水の張った、螺旋階段の部屋。

下に下りると扉があるが、鍵が掛かっている。 のマーク。  
上に上る途中の光「マグネシア練石」  
一番上に扉がある。あけて進むとイベント。

- ボウガンの仕掛けの部屋

ヒューイが何かを  
感じ取ったみたい・・・  
先に行ってもらった方が  
いいかしら・・・？  
ということなので、先に進んでもらう。  
むやみに床を踏む（3回踏む）と、ボウガンを放たれて即死になる。  
ヒューイの通った、タイルの上を歩けば、放たれることはない。  
一応、特殊デモなので、あえて即死してみてもいい。

像の背中には仕掛けをOFFにするスイッチがあるので帰るときのために押しておく。

- 3F アプローチ

セーブポイント

柱時計の右の扉の前辺りで探索「ルブルムメダリオン」  
反対側の光「練成アンチモン」  
扉を進む

- 展望台

イベント後、ダニエラ戦

ダメだわ…何でもないように

起き上がってくる…!

何か他の方法…弱点は

ないのかしら…?

ヒューイのハイドアタックで時間稼ぎ、あるいは、倒してから、ブロックを移動させていく。

近くでダニエラの悲鳴を聞くとパニックになるので注意。

倒す毎に「アンチモンパウダー」「マグネシア石」「練成アンチモン」「マグネシア練石」  
「カモマイル」「ラベンダー」「練成アンチモン」「マグネシア練石」で打ち止め。

ブロックを全て押したら、中央の光に、ダニエラを誘導させると終了。

もう、襲ってくることは

なくなったけど…

こんな終わり方って…

ダニエラの前の光っているものを調べると、「マルスの鍵」入手

火星を意味する の印が彫られた、鉄製の鍵

この鍵は、水の張った螺旋階段の下の扉で使う。

[上に戻る](#)

[リカルド編へ](#)