

1.アリアハン大陸

1.1.アリアハン

- ▼ 回収 : (ラックのたね) ; 城2F, 南東の棚左
- ◆ 進行 : ルイーダの店へ向かう
- ◆ : 3人の仲間を加える

仲間の選択基準

強い武器の購入資金を考えると、物理攻撃役は1人が限界です。2人以上物理攻撃役を採用するならば、ノアニールで回収可能な(かわのこしまき)や(ちからのたね)などを売却する必要があります。

物理攻撃役は戦士、武闘家、盗賊、商人の4人がいます。一般的に先制攻撃が期待でき、序盤は高い力、中盤以降はカザーブで(てつのはつめ)を購入することが高火力を得られる武闘家がお勧めです。但し、ロマリアからアッサラムへ直行するつもりなら(てつのはつめ)を装備できる戦士も有力ですし、カザーブで(チェーンクロス)を買うつもりなら盗賊や商人も有力なので、ここは誰を選んででも成立します。

残り2人のうちの片方は、守備力の高い敵に対応するため、魔法使いで決まりです。もう片方は僧侶と魔法使い、もしくは物理攻撃役の誰でもよいのですが、道中でニフラムを使いこなせるのであれば僧侶がお勧めです。ゾンビ系以外で誰に有効なのかを把握していないのなら魔法使いでよいでしょう。これもどちらでも成立します。

以降のチャートは、パーティとして攻守のバランスがとれている、武闘家(女)、僧侶(女)、魔法使い(女)を仲間にした場合について述べます。別の仲間を採用した場合の変化は、装備の購入が(ブロンズナイフ)の追加、(けいこぎ)→(かわのよろい)と(てつのはつめ)→(てつのはつめ) or (チェーンクロス)に変わる程度です。

なお、最速タイムを目指すのであれば、盗賊(男)、盗賊(女)、魔法使い(女)を仲間に加え、ノアニールの(かわのこしまき)を売却の上、(チェーンクロス)を2つ購入したうえで、イシスに先寄りせずにピラミッドに直行するルートでしょう。まさに攻撃は最大の防御であり、安定の面からみてもそこまで危険度が高いものではありません。

- ▼ 回収 : (ちからのたね) ; 勇者の家2F, 棚
- ▼ 装備 : 僧侶:(こんぼう)
- ▼ : 魔法使い:(たびびとのふく)
- ▼ 道具 : (ちからのたね)→勇者
- ◆ 進行 : レーベへ向かう

戦闘について1

(とげのむち)を回収するまでは攻撃力が十分とは言えませんが、戦力は通常のRTAよりも高めなので、特に苦戦することはありません。

注意すべき敵はマヌーサを使うじんめんちょうですが、ニフラムが弱耐性なので有効です。僧侶がいればニフラムで消してしまうとよいでしょう。ニフラムは他にもスライム、バブルスライム、さそりばちなどに対しても有効なため、数が多くて時間がかかりそうな場合は使用するとよいです。

別解

レーベには向かわずに

岬の洞窟→ナジミの塔→ナジミの塔(落ちた後)→レーベ→アリアハン

を全て徒歩で歩くのも有力です。このように回る目的は、小さなほこらの代わりにアリアハンにある夜限定の(ちいさなメダル)を回収することです。ルート内に岬の洞窟の(たびびとのふく)やナジミの塔の(きのぼうし)などが含まれるため、金策に余裕ができてアイテム回収もスムーズになります。純粋なタイムだけで考えるのであれば、このルートの方が早く回ることが期待できます。時間調整の都合上、MP回復などを目的にナジミの塔地下の宿には泊まれないことに注意しましょう。

(キメラのつばさ)は使わずに移動する分だけ金策にも余裕が出ますが、アリアハンを出る前に(やくそう)は買っておかないと、僧侶なしでは回復ができないことにも注意しましょう。また、レーベに寄らないので、盗賊がいる場合は(ブロンズナイフ)は買えなくなります。

1.2.レーベ

- ▼ 買物 : 道具屋 : 売却 : (こんぼう), (ラックのたね)
- ▼ : 購入 : (キメラのつばさ)*2→袋
- ▼ : (やくそう)*9→魔法使い
- ◆ 進行 : ナジミの塔へ向かう

1.3.ナジミの塔

- ▽回収 : (32G) ; B1, 宝箱
- ◆進行 : 勇者以外がLv2になったのを確認後宿に泊まる ; 8G
- ▽回収 : (40G) ; 2F, 宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) ; 3F, 宝箱
- ▼ : (おてんばじてん) ; 4F, 本棚
- ◆進行 : 老人に話しかけるとイベント
- ▼回収 : (とうぞくのかぎ) ; 老人にもらう
- ◆進行 : 外に落ちる
- ◆道具 : (キメラのつばさ), レーベ

1.4.レーベ

- ▼回収 : (ちからのひみつ) ; 上の家, 本棚
- ▼ : (かしこさのたね) ; 右上の家1F, 壺
- ▼ : (どくけしそう) ; 右上の家2F, 棚
- ◆進行 : 老人に話しかけるとイベント
- ▼回収 : (まほうのたま) ; 老人にもらう
- ▼買物 : 防具屋 : 購入 : (けいこぎ)→武闘家
- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 右下の岩の下
- ◆進行 : ナジミの塔へ向かう ; MPが不足気味ならアリアハンに戻った後に向かってもよい

1.5.ナジミの塔

- ▼回収 : (すばやさのたね) ; B1, 右の宝箱
- ▼ : (きのぼうし) ; B1, 左の宝箱
- ◆進行 : 小さなほこらへ向かう

1.6.小さなほこら

- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 右の壺
- ▼ : (キメラのつばさ) ; 左の壺
- ◆道具 : (キメラのつばさ), アリアハン

1.7.アリアハン

- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 1F左上, 棚
- ▼ : (ちいさなメダル) ; 1F右下, 左の樽
- ▼ : (どくけしそう) ; 1F右下, 右の樽
- ▼進行 : 宿に泊まる ; 8G
- ▽買物 : 防具屋 : 購入 : (かわのたて)→僧侶 ; カットしてもよい
- ▼回収 : (とげのむち) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼装備 : 勇者:(とげのむち), (きのぼうし)
- ▼ : 僧侶:(どうのつるぎ)
- ▼道具 : (すばやさのたね)→勇者 ; 僧侶でも可
- ◆ : (キメラのつばさ), レーベ
- ◆進行 : いざないの洞窟へ向かう

戦闘について2

ロマリアに着くまでは(とげのむち)が非常に強力なため、サクサクと進めることが可能です。それよりもオーバーキルにならないように注意しましょう。

注意すべき敵は引き続き出現するじんめんちょうとラリホーを使うアルミラージです。アルミラージには特別に有効な呪文はありませんが、(とげのむち)の強さなら他の仲間と一緒に攻撃すれば簡単に倒すことができるので、優先して倒して進めば問題は無いでしょう。ニフラムが有効な敵は前と変わりません。

1.8.いざないの洞窟

- ◆ 道具 : (まほうのたま)
- ▼ 回収 : (せいなるナイフ) ; B2, 左下の宝箱
- ▼ 装備 : 僧侶: (せいなるナイフ)
- ◆ 進行 : ロマリアへ向かう

2.ロマリア地方

2.1.ロマリア

- ◆ 進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▽ 回収 : (まんげつそう) ; 宿屋, 棚
- ▼ : (あたまがさえるほん) ; 教会, 中央の本棚
- ▼ : (くじけぬころ) ; 教会, 棚
- ▽ : (かわのぼうし) ; 左の家, 棚
- ◆ 進行 : カザーブへ向かう

戦闘について3

ノアニールに着くまでは特別に危険な敵はいませんが、ぐんたいガニやさまようよろいのような固い敵が何種類かいます。魔法使いのヒャドをLv5で覚えることが出来れば(とげのむち)の攻撃力と合わせてサクサクと進めるでしょう。ニフラムが弱耐性以下で有効に機能するのはアニマルゾンビのみです。アニマルゾンビはHPが高いので、覚えていれば使っていきます。

2.2.カザーブ

- ▼ 買物 : 武器屋 : 売却 : 換金アイテムすべて
- ▼ : 購入 : (てつにつめ)→武闘家
- ▽ 回収 : (すごろくけん) ; 宿屋, 右の棚
- ◆ 進行 : 宿に泊まる ; 16G
- ▽ 回収 : (こんぼう) ; 道具屋, 下の宝箱
- ▽ : (ステテコパンツ) ; 道具屋, 棚
- ▼ 買物 : 道具屋 : 購入 : (キメラのつばさ)*2→袋 ; 1個でもよい
- ▼ 回収 : (いのちのきのみ) ; 右上の家2F, 上の樽 ; 換金する
- ▼ : (けがわのフード) ; 右上の家2F, 棚
- ◆ 進行 : ノアニールへ向かう

2.3.ノアニール

- ▼ 回収 : (ちからのたね) ; 右上の家, 壺
- ▽ : (すごろくけん) ; 左のL字壁, 足元
- ▼ : (すばやさのたね) ; 左下の家, 上の壺
- ▽ : (まんげつそう) ; 宿屋2F, 右の部屋の棚右
- ▼ : (かわのこしまき) ; 宿屋2F, 左の部屋の棚左上
- ▼ 装備 : 勇者: (かわのこしまき)
- ▼ : 武闘家: (けがわのフード)
- ▼ 道具 : (ちからのたね)→勇者 ; 売却も可
- ▼ : (すばやさのたね)→勇者 ; 僧侶でも可
- ▼ : (キメラのつばさ), ロマリア

2.4.ロマリア

- ◆ 進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▼ 買物 : 防具屋 : 売却 : 換金アイテムすべて ; 1. せいなるナイフ ; 可
- ▼ : 購入 : (かわのよろい) → 僧侶
- ▼ : 道具屋 : 購入 : (やくそう)*9 → 魔法使い
- ▼ : 購入 : (やくそう)*9 → 僧侶
- ▼ : 購入 : (やくそう)*9 → 武闘家
- ▼ : 購入 : (キメラのつばさ)*2 → 勇者
- ▽ : 購入 : (やくそう)*9 → 勇者
- ▼ 進行 : アッサラームへ向かう

3.イシス地方

戦闘について4

アッサラーム地方に入ると、敵の格が明らかに変わり、強敵ばかりとなります。1戦1戦が死闘になり得るので、適切な対処が必要です。

一番の強敵はあばれざるです。耐久力が高く、ヒヤドにも強耐性を持ちますが、何といても仲間呼びが一番の脅威です。仲間を呼ばれて長期戦になりそうなら、先頭の勇者は守備力が高いので、スカラを1回かけておくと安定します。仲間を呼ぶのを防ぐため、倒しやすい敵が横にいてもあえて残しておいて仲間を呼ぶスペースを無くすことも時には重要となります。

キャットフライは1ターン目にほぼ確実にマホトーンを使ってくる。素早さも高いので先攻で倒すことは難しく、効かないことを祈るしかありません。防御することもあるので、混成で現れた時は後回しにするのも手です。

バンパイアは攻撃力も高くヒヤドを使ってくるため、早めに倒さないとHPを大きく削られます。見た目とは異なりニフラムは効きませんが、ヒヤドは有効です。HPは低いので、一気に攻撃を仕掛けて倒しましょう。

バリイドドッグはニフラムが有効です。ルカナンを喰らったら装備技で解除するのを忘れないように。

戦闘中に(キメラのつばさ)を使用すると、アリアハンに戻ってしまいますが、確実に戦闘から離脱することができます。誰かに持たせておき、全滅必至となってしまった場合に活用するといいいでしょう。

3.1.アッサラーム

- ◆ 進行 : 宿に泊まる ; 24G
- ▼ 回収 : (どくがのこな) ; 宿屋, 中央の棚
- ▼ 買物 : 防具屋 : 売却 : (どくがのこな), (せいなるナイフ)
- ▼ : 購入 : (けがわのフード) → 僧侶
- ▽ : (けがわのフード) → 魔法使い ; 金が足りなければカット, (せいどうのたて) → 勇者でも可
- ◆ 進行 : イシスへ向かう

戦闘について5

砂漠に入るとついにじごくのハサミが登場します。多くのMPを使うことになるので、MPを使わなくても倒せる戦闘では多少時間をかけてもMPを温存して倒す必要が出てきます。

キャットフライの対処法は前と変わりませんが、じごくのハサミと一緒に出た場合は話が変わります。マホトーンでヒヤドを封じられるとじごくのハサミにダメージを与える術が無くなるので、1ターン目は必ずキャットフライを狙ってヒヤドを使っていきましょう。運よくマホトーンを使わないことがあるので、2ターン目以降に呪文を封じられるリスクは軽減する必要があります。

じごくのハサミは守備力が高くスクルトまで使うので、事実上物理攻撃は無効です。HP40だとヒヤドだけでは倒せないことが多いので、勇者のメラも合わせる必要があります。

3.2.イシス

- ◆ 進行 : 宿に泊まる ; 28G
- ▼ 買物 : 道具屋 : 購入 : (やくそう)*買えるだけ ; 空いている仲間に持たせる
- ▽ : (キメラのつばさ)→袋 ; カザーブで1個の場合, ピラミッドの帰りでも使うなら2個

- ▼ 回収 : (すばやさのたね) ; 井戸左, 足元
- ▼ : (ほしふるうでわ) ; 城B2, 宝箱
- ▼ 道具 : (すばやさのたね)→勇者 ; 僧侶でも可
- ▼ : (キメラのつばさ), イシス
- ◆ 進行 : ピラミッドへ向かう

3.3.ピラミッド

戦闘について6

ピラミッド内はニフラムの有効なミイラおとこやマミーが多く出現するので、あまり危険ではありませんが、だいおうがまとわらいぶくろには注意が必要です。
わらいぶくろはスクルト、マホトーン、マヌーサを使いこなすので、固められると倒すのは困難です。幸いニフラムが有効なので、現れたら最優先でニフラムで消しましょう。
だいおうがまはラリホーを使ってきます。特に有効な対処法は無いので、低いHPを狙ってさっさと倒してしまいましょう。

- ◆ 進行 : 3Fでスイッチを押して扉を開ける
- ▼ 回収 : (まほうのカギ) ; 3F, 右の宝箱
- ◆ 進行 : イシスへ向かう ; (キメラのつばさ)で向かってよい
- ◆ : 町を出入りし、エンカウントリセットを駆使しながら夜にする

3.4.イシス

- ◆ 進行 : 3Fの女王に話しかける
- ▼ 回収 : (いのりのゆびわ) ; 3F, ベッドの上, 足元

(参考)物理攻撃役を2人とし、タイムを狙う場合

パーティの選択

勇者、盗賊(女)、盗賊(男)、魔法使い(女)を選択し、(チェーンクロス)を2つ購入した場合について記述します。中盤以降、複数の敵に対する処理速度が非常に早く、戦闘における被弾数が減るため回復の手数も減少します。但し、防具が手薄となるため、先制攻撃やラリホーなどを受けた場合の対処が厳しくなります。

1.アリアハン大陸

1.1.アリアハン

- ▼回収 : (ちからのたね) ; 勇者の家2F, 棚
- ◆進行 : ルイーダの店へ向かう
- ◆ : 盗賊(女), 盗賊(男), 魔法使い(女)の順に仲間を加える
- ▼装備 : 魔法使い:(たびびとのふく)
- ▼ : 盗賊(男):(ひのきのぼう)
- ◆進行 : レーベへ向かう

1.2.レーベ

- ▼回収 : (ちからのひみつ) ; 上の家, 本棚
- ▼買物 : 道具屋 : 売却 : (こんぼう)*2, (ちからのたね), (ちからのひみつ)
購入 : (やくそう)*9→盗賊(女), 盗賊(男)
: (キメラのつばさ)*4→勇者
- ▼ : 武器屋 : 購入 : (ブロンズナイフ)→盗賊(女)
- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 右下の岩の下
- ◆進行 : 岬の洞窟へ向かう

道中の回復

攻撃力の低い、盗賊(男)の(やくそう)を先に使うこと

1.3.岬の洞窟

- ▼回収 : (たびびとのふく) ; 宝箱
- ◆進行 : ナジミの塔へ向かう

1.4.ナジミの塔

- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 3F, 宝箱
- ▼ : (おてんばじてん) ; 4F, 本棚
- ◆進行 : 老人に話しかけるとイベント
- ▼回収 : (とうぞくのかぎ) ; 老人にもらう
- ◆進行 : 外に落ちる
- ◆ : 地下道からレーベ側出口へ向かう
- ▼回収 : (きのぼうし) ; 地下宝箱, 左
- ▼ : (すばやさのたね) ; 地下宝箱, 右
- ◆進行 : アリアハンへ向かう ; 夜になるまでアリアハン周辺でエンカウントリセットを繰り返す

1.5.アリアハン

- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 右の民家, 2F
- ◆進行 : 宿で休む ; 8G
- ▼回収 : (ちいさなメダル) ; 城左上, タンス
- ▼ : (ちいさなメダル) ; 城右下, ツボ左
- ▼ : (どくけしそう) ; 城右下, ツボ右
- ▼進行 : メダルおじさんと会話する
- ▼回収 : (とげのむち) ; メダル5枚
- ▼装備 : 勇者:(とげのむち), (きのぼうし)
- ▼道具 : 勇者:(キメラのつばさ)→レーベ

1.6.レーベ

- ▼回収 : (かしこさのたね) ; 右上の家1F, 壺
- ▼ : (どくけしろう) ; 右上の家2F, 棚
- ◆進行 : 老人に話しかけるとイベント
- ▼回収 : (まほうのたま) ; 老人にもらう
- ▼道具 : 勇者: (キメラのつばさ) →レーベ
- ◆進行 : いざないの洞窟へ向かう

1.7.いざないの洞窟

- ◆道具 : 盗賊(女): (まほうのたま)
- ▼回収 : (せいなるナイフ) ; B2, 左下の宝箱
- ▼装備 : 盗賊(男): (せいなるナイフ)
- ◆進行 : ロマリアへ向かう

2.ロマリア地方

2.1.ロマリア

- ◆進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▼ : (あたまがさえるほん) ; 教会, 中央の本棚
- ▼ : (くじけぬころ) ; 教会, 棚
- ▼道具 : 勇者: (キメラのつばさ) →ロマリ
- ▼進行 : カザーブへ向かう

2.2.カザーブ

- ▼買物 : 武器屋 : 売却 : 換金アイテムすべて
- ▼ : 購入 : (チェーンクロス) →盗賊(女)
- ◆進行 : 宿に泊まる ; 16G
- ▼回収 : (こんぼう) ; 道具屋, 下の宝箱
- ▼ : (ステテコパンツ) ; 道具屋, 棚
- ▼買物 : 道具屋 : 購入 : (キメラのつばさ) →勇者
- ▼回収 : (いのちのきのみ) ; 右上の家2F, 上の樽
- ▼ : (けがわのフード) ; 右上の家2F, 棚
- ▼ : 盗賊(女): (けがわのフード)
- ▼進行 : ノアニールへ向かう

2.3.ノアニール

- ▼回収 : (ちからのたね) ; 右上の家, 壺
- ▼ : (すばやさのたね) ; 左下の家, 上の壺
- ▼ : (かわのこしまき) ; 宿屋2F, 左の部屋の棚左上
- ▼道具 : 勇者: (キメラのつばさ) →カザーブ

2.4.カザーブ

- ▼買物 : 武器屋 : 売却 : 換金アイテムすべて
- ▼ : 購入 : (チェーンクロス) →盗賊(男)
- ▼道具 : 勇者: (キメラのつばさ) →ロマリア

2.5.ロマリア

- ◆進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▼買物 : 防具屋 : 購入 : (かわのよろい) →勇者
- ▼ : 道具屋 : 購入 : (やくそう)*9 →魔法使い
- ▼ : (やくそう)*9 →盗賊(男)
- ▼ : (キメラのつばさ)*2 →勇者
- ▼ : (やくそう)*9 →盗賊(女), 勇者 ; 買えるだけ
- ▼進行 : アッサラームへ向かう

3.イシス地方

3.1.アッサラーム

- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 24G
- ▼ 回収 : (どくがのこな) ; 宿屋, 中央の棚
- ▼ 買物 : 防具屋 : 売却 : (どくがのこな)
- ▼ : 購入 : (せいどうのたて) → 盗賊(男)
- ◆ 進行 : ピラミッドへ向かう

目的地について

ピラミッドに直接向かうが、死者や魔法使いのMP状況によっては目的地をイシスに変更することもある。

3.2.ピラミッド

- ◆ 進行 : 3Fでスイッチを押して扉を開ける
- ▼ 回収 : (まほうのカギ) ; 3F, 右の宝箱
- ◆ 進行 : イシスへ向かう
- ◆ : 街を出入りし、エンカウントリセットを駆使して夜にする

3.3.イシス

- ◆ 進行 : 3Fの女王に話しかける
- ◆ 回収 : (いのりのゆびわ) ; 3F, ベッドの上, 足元

参考タイム

<いのりのゆびわ>

- ロマリア到着 : 17分52秒 ; 死者1人
- アッサラーム到着 : 30分26秒 ; ヒヤドLv6
- いのりのゆびわ入手 : 37分22秒 ; ピラミッド前にニフラム習得

文責: 腹黒パンダ/くねお