

# 1.バラモス城まで

## 1.1.イシス

- ▼ 装備 : 勇者:(ぬいぐるみ), (てつかぶと), (ごうけつのうでわ)
- ▼ : 戦士:(くさりかたびら)
- ▼ : 賢者:(くさなぎのけん), (くさりかたびら), (まほうのたて), (ふしぎなぼうし), (ほしふるうでわ)
- ▼ : 武闘家:(てつのつめ), (マジカルスカート), (ふうじんのたて), (いかりのたわし)

### 安定策

ここでアリアハンに行き、(ちいさなメダル)を交換して得たアイテムを換金すれば、(いのりのゆびわ)を2個買うことが出来ます。金策はギリギリなので、この場合はムオルで(かわのこしまき)も回収しましょう。

- ▼ 呪文 : 勇者:ルーラ, イシス
- ▼ 進行 : ラーミアに乗り、ネクロゴンドへ向かう

## 1.2.ネクロゴンド

- ▼ 回収 : (いなずまのけん) ; 1F, 中央の小部屋, 宝箱
- ▼ 装備 : 勇者:(いなずまのけん)
- ▼ 回収 : (やいばのよろい) ; 1F, 左下の小部屋, 宝箱
- ▼ 呪文 : 賢者:リレミト
- ▼ : 勇者:ルーラ, ダーマ
- ▼ 進行 : ラーミアに乗り、ムオルへ向かう

## 1.3.ムオル

- ▽ 回収 : (かわのこしまき) ; 教会, 十字の中央, 足元
- ▽ : (いのちのきのみ) ; 教会, 十字の中央, 足元
- ▼ 進行 : 右上の家2Fで詩人に話しかけ、2回「はい」と答える
- ▼ 回収 : (オルテガのかぶと) ; 右上の家1F, 商人にもらう
- ◆ 呪文 : 勇者:ルーラ, サマンオサ
- ▼ : 賢者:おおごえ ; 道具屋が出るまで繰り返す
- ▼ 買物 : 道具屋 : 売却 : (やいばのよろい), (オルテガのかぶと), (まふうじのつえ), (かわのこしまき)
- ▼ : 購入 : (ねむりのつえ)→戦士
- ▼ : (いのりのゆびわ)→武闘家

## 1.4.サマンオサ

- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 80G
- ▽ 買物 : 道具屋 : 購入 : (やくそう)\*9→戦士
- ▽ : (やくそう)\*9→武闘家
- ◆ : 防具屋 : 購入 : (ドラゴンシールド)\*2→勇者, 戦士
- ◆ 呪文 : 勇者:ルーラ, イシス
- ◆ 進行 : ラーミアに乗り、バラモスの城へ向かう

## 2.バラモス城以降

### 2.1.バラモス城

- ▼ 回収 : (まじんのおの) ; 1F, 上の宝箱
- ▼ : (いのりのゆびわ) ; 1F, 中央の宝箱 ; 勇者と武闘家で1つずつ
- ▼ : (ふこうのかぶと) ; 1F, 下の宝箱
- ▼ 装備 : 戦士: (まじんのおの), (ふこうのかぶと)
- ▼ 道具 : 袋, (せかいじゅのは)→戦士
- ▽ : (いのりのゆびわ)→武闘家 ; 武闘家でも可
- ◆ 戦闘 : バラモス

#### バラモス

基本的な戦い方はRTAと同じですが、バイキルトが無いため長期戦になります。代わりに武闘家が僧侶の呪文、特にベホイミを使えるので、回復のスピードは上がっていることを前提に戦いましょう。

開幕をアストロンでしのいだ後は眠らせながらマホトーンを入れることが目標となりますが、武闘家と賢者の先攻を安定させるために、早い段階でピオリムを1回入れましょう。勇者と戦士は後攻を前提に動きたいので、ピオリムは装備技で解除した方が良いでしょう、そこまで気にしなくても大きな問題にはなりません。

マホトーンが入った後はマヌーサ、ルカニ、スクルトを使って固めます。スクルトは5回使うと武闘家と賢者は必要な守備力が得られ、勇者と戦士にはそこからさらにスカラを1回かければ必要な守備力が得られますが、勇者と戦士はHPに余裕があるので、スクルト分だけでも十分でしょう。

呪文の使用が終わったら、武闘家のMPをチャージしてから攻撃に移りましょう。この際、戦士は常に(ねむりのつえ)を振り続け、勇者と武闘家が攻撃、賢者は状況に応じてベホイミ、ラリホー、攻撃を使い分けます。

相手の攻撃が激しい時は勇者はラリホー、武闘家はベホイミで守りに入る必要が出てくることもあります、マヌーサの上からの攻撃がピンポイントで敵しいところに当たらない限り回復は間に合います。武闘家と賢者が死なないように立ち回れば耐えることはできるので、焦らずに対処すれば問題はありません。

激しい炎は防御でしのぐと防御4手+ベホイミ2手以上の計6手以上かかりますが、2人でベホイミを使えば2ターン4手で対処できます。激しい炎の射程に入っていないのなら、防御はせずにラリホーや攻撃を積極的に行い、喰らってしまったらベホイミで対処する方が安定するでしょう。

- ◆ 進行 : 戦闘後にイベントでアリアハンへ向かう

### 2.2.アリアハン

- ◆ 進行 : 王様の元へ行くとゾーマイベント
- ▼ 呪文 : 勇者: ルーラ, バハラタ

### 2.3.ポルトガ

- ▼ 回収 : (ゆうわくのけん) ; サブリナにもらう
- ◆ 呪文 : 勇者: ルーラ, イシス
- ◆ 進行 : ラーミアに乗り、ギアガの大穴へ向かう

### 2.4.ギアガの大穴

- ◆ 進行 : 穴に落ち、下の世界へ向かう

### 2.5.ラダドーム西の港

- ◆ 進行 : ラダドームへ向かう

### 2.6.ラダドーム

- ◆ 買物 : 武器屋 : 売却 : (いなずまのけん), (ごうけつのうでわ), (ゆうわく ; 残っていれば(いのりのゆびわ)も  
のけん), (ねむりのつえ), (ドラゴンシールド), 売ってよい  
(まほうのたて), (くさなぎのけん), (いかりのタ  
トウ)
- ◆ : 購入 : (ドラゴンキラー), (ドラゴンメール)→勇者

## (別解)すごろく

- ▼ 装備 : 勇者:(ぬいぐるみ), (ほしふるうでわ)
- ▼ 呪文 : 勇者:ルーラ, イシス
- ▼ 進行 : ラーミアに乗り、さばくのほこらへ向かう
- ▼ 回収 : (すごろくけん) ; 1F, タンス左
- ▼ 進行 : ラーミアに乗り、ネクロゴンドのほこらへ向かう
- ▼ 回収 : (すごろくけん)\*2 ; 一番右、左の墓の前, 地面
- ▼ : 勇者:ルーラ, ダーマ
- ▼ 進行 : ラーミアに乗り、ムオルへ向かう
- ▼ 回収 : (すごろくけん) ; 右上の家2F, ツボ下
- ▼ 進行 : 右上の家2Fで詩人に話しかけ、2回「はい」と答える
- ▼ 回収 : (オルテガのかぶと) ; 右上の家1F, 商人にもらう
- ▼ 呪文 : 勇者:ルーラ, スー
- ▼ 進行 : 勇者:ラーミアに乗り、商人の街へ
- ◆ 買物 : 武器屋 : 売却 : (まふうじのつえ), (てつのつめ), (くさなぎのけん), (かわのこしまき), (マジカルスカート), (まほうのたて), (ふうじんのたて), (てつかぶと), (ごうけつのうでわ), (いかりのたouer), (オルテガのかぶと)  
: 購入 : (ドラゴンシールド)→勇者  
: (ドラゴンキラ)→勇者
- ◆
- ▼ 呪文 : 勇者:ルーラ, ダーマ
- ▼ 進行 : 神官に話しかけてセーブする
- ▼ 呪文 : 勇者:ルーラ, カザーブ
- ▼ 進行 : 勇者:ラーミアに乗り、第一すごろく場へ
- ▼ 回収 : (すごろくけん) ; 祭壇, 地面
- ◆ 進行 : ラーミアに乗り、第三すごろく場へ
- ▼ 回収 : (すごろくけん) ; 右側の泉付近, 地面
- ◆ 進行 : すごろくに挑戦する ; クリアするまで繰り返す

### すごろくについて

第三すごろく場のクリア率をプログラムでシミュレートすると、すごろくに挑戦するキャラクターのHPや守備力次第ではありますが、期待値として、約1/6でクリア可能です。そのため、上記チャートでは6枚の(すごろくけん)を回収しています。すごろくに挑戦前にセーブを行っているため、(すごろくけん)がなくなったらリセットして挑戦します。

すごろくで失敗となる条件は、「サイコロの残数が0になる」「落とし穴マスに止まる」「HPが0になる」「所持金が0になる」の4通りです。また、「振出しに戻る」マスについても、失敗と考えてよいでしょう。すごろくに挑戦するキャラクターは、4人の中で一番高い勇者に装備を集めれば十分でしょう。

すごろくに挑戦中、手持ちのお金が無くなってしまった場合、すごろくに挑戦することができなくなります。一度、すごろく場から外に出て、「おおごえ」で道具屋を呼び出して適当なアイテムを売却するとよいでしょう。

第三すごろく場は、1つ目のマップで分かれ道が存在します。それぞれを選んだ場合のクリア率は、左が約17%、右が約14%、下が約9.5%です。1回の挑戦に要する時間は、実測とプログラムによるシミュレートの結果を合わせると、平均2分半程度と考えられるため、すごろく開始から15分強でのゴールが見込めます。

- ◆ 回収 : (ドラゴンテイル)

### 参考タイム

#### <パラモス撃破ルート>

- パラモス挑戦 : 9分40秒
- ドラゴン3つ : 18分59秒

#### <すごろくルート>

- すごろく挑戦開始 : 6分29秒
- (参考)未クリアですが、1回の挑戦で平均2分30秒を要するため、最速であれば9分を切る事が可能です

文責:腹黒パンダ/くねお