

ポップステージ

[戦記EP1](#) > [戦記EP2](#) > [戦記EP3](#) > [戦記EP4](#) > [戦記EP5](#) > [戦記EP6](#)

[伝説EP1](#) > [伝説EP2](#) > [伝説EP3](#) > [伝説EP4](#) > [伝説EP5](#) > [伝説EP6](#)

伝説 Episode - 1 全体MAP



• メインステージ

- [Episode 1-1 「ラマンチャへの道のり」 \(ラマンチャ平原\)](#)
- [Episode 1-2 「オークの襲撃」 \(ラマンチャ村\)](#)
- [Episode 1-3 「混乱の兆し」 \(安らぎの森\)](#)
- [Episode 1-4 「ダールの陰謀」 \(静寂の丘\)](#)
- [Episode 1-5 「渓谷」 \(破壊の渓谷\)](#)
- [Episode 1-6 「忍び寄る闇」 \(深緑の森\)](#)
- [Episode 1-7 「きのこ森」 \(キノコ森\)](#)
- [Episode 1-8 「エルフの村へ」 \(エルフの森\)](#)
- [Episode 1-9 「ユリアの助け」 \(隠者の森\)](#)
- [Episode 1-10 「失われた神殿」 \(古代の神殿\)](#)

• サイドステージ

- [黒き森](#)
- [トゥムガラド伝説 - 影谷](#)
- [トゥムガラド伝説 - 結界の森](#)
- [トゥムガラド伝説 - 霧の渓谷](#)

- [コメントフォーム\(伝説エピソード1についての情報をお願いします\)](#)

メインステージ

Episode 1 - 1 「ラマンチャへの道のり」 (ラマンチャ平原)

BOSS

オークマスター

取り巻き

ハイオークアックス×2、オークファイター、オークネクロマンサー

召喚

ハイオークアックス×3

関連クエスト

NPC

備考

【冒険談 伝説 1-1 ポス退治】 ルザー・フレッド(広場) クエスト発生はLv26

攻略解説

伝説Episodeの最初のステージ。コースは戦記1-1と同じだが、途中の岩石地帯には伝説から新登場のひまわりがいる。

ひまわり系はEp1に数種類出現し、移動しないが範囲スタン攻撃か遠距離足止め攻撃をする厄介な支援型の敵である。

ここに出現するのは足止め攻撃をするもの。胞子を飛ばした先の足元にツタを発生させ、ひっかかると移動不可になる。

ツタが発生するまで時間差があるので、よく見て回避しよう。

岩石地帯を越えた後のオオカミの一群は、稀にすべて出現せず透明なまま残るバグが発生する。

こうなると進行不可能なので素直にやり直そう。

伝説1-1は戦記と違い正式にボスが出現する。

ボスはオークマスター、系統で言えば足の速いオーガロードのような敵である。

走り回るわりに攻撃頻度は低めだが、一撃が重く、特にパンチからの3連撃はLv30を越えても騎士以外ならあっさり即死する威力がある。

ただ、直線的な攻撃ばかりなので攻撃を空振らせて後から殴るか、逃げ撃ちを繰り返せば難敵ではない。

ボス宝箱から出る装備は素早さの高い「伝説的な切り込み隊長」である。

Episode 1 - 2 「オークの襲撃」 (ラマンチャ村)

BOSS

なし

攻略説明

戦記と同じミッション形式のステージ。同じくボスはいない。
山のように出現する敵は耐久力が高く、民兵やラッチェも苦戦を強いられる。(NPCの攻撃力・HPは上がっているが戦い方は突撃のみ)
敵を全滅させる必要はないが、放置すると儀式魔法が発動する前にオーク軍団に押し込まれ、ブラッドフォードが倒されてしまう。
倒すより引き付けて誘導する戦い方をしたほうがクリアは楽だろう。
ステージクリア時、オークキャンプの地図が手に入るが、これはサイドステージ「オークの前哨基地」で必要になる。

余談だが、ステージ終了後のキャンプの右側の光の壁は上部から通り抜けることが可能。

オークキャンプの地図やボーナス箱を取り逃した場合や、カタパルト撃破クエストの報告にはここを通過するといいい。

【TIPS：オークの種類】

伝説では雑魚の浮く・浮かない、仰け反る・仰け反らないを即座に判別することは重要である。

オークは種類によってそうした属性がバラバラなため、一度整理しておくといいいかもしれない。

- ・ダウンする = ハイオークジェネラル、オークファイターボス
- ・ダウンしない = オークエリートファイター

Episode 1 - 3 「混乱の兆し」 (安らぎの森)

BOSS

[巨大なスライム](#)

取り巻き

レッドスライム×2、ヒマワリ×2、スライム×5

攻略解説

伝説Episode1では一番の人気ステージ。スライムがとにかく大量に出現し、その分経験値を稼ぎやすい。

半面、ソロや火力の低いキャラでは殲滅が出現に追いつかず苦戦を強いられる。中盤のオレンジスライムが大量に出現するエリアをスムーズに越せるなら、クエストも含めLv30台半ばまで稼いでいける。

ボスの巨大なスライムは戦記の強化版で、新たに無敵移動を会得している。
うねうねと移動しながら八方向攻撃をしている間は無敵なので回避と取り巻き掃除に専念しよう。

取り巻きのレッドスライムは攻撃はしてこないが、光るたびに他のスライムを回復して回る。火力に自信が無ければ先に潰しておこう。

伝説では珍しくクイックで入っても4人パーティーが組めるステージなので、ここで伝説でのパーティー戦に慣れておくといいだろう。

Episode 1 - 4 「ダールの陰謀」 (静寂の丘)

BOSS

[オーガロード](#)

取り巻き

オークアタッカーボス、オークファイター、ハイオークアックス、オークネクロマンサー

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

ソロでは難関になるステージ。

ボス戦でNPCラッチェが加勢してくれるが、戦記と違い普通に戦うとラッチェが死んでクリア失敗になる。

理由はオーガロードの攻撃力の高さもあるが、新たに獲得した範囲スタン攻撃も関係している。

ステージ後半のクマの群れとボス直前の巨大な黒クマも攻撃力が高いので注意。

Episode 1 - 5 「溪谷」 (破壊の溪谷)

BOSS

[オーガロード](#)

取り巻き

オークアタッカーボス×1、オークネクロマンサー×1、オークエリートファイター×2

ハイオークアックス×1、タワー(矢の自動発射装置)×3

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

ソロでも比較的楽なステージ。
中盤の爆裂ダチョウ地帯には葛のヒマワリが大量にいるので足止めされないように。
ヒマワリはダチョウの爆発に巻き込んで倒すこともできる。
中ボスの大爆散ダチョウは自爆はしないものの爆発や子ダチョウを飛ばしてやや高威力の攻撃をしてくる。
ただ、攻撃範囲は狭く、むしろ動き回って殴りにくい。なお、そばにいる3匹の爆裂ダチョウの爆発に巻き込んでダメージを与えることもできる。
オークキャンプに侵入すると即タワーによる矢の歓迎がある。奥に進むほど雑魚が増えるので順番に各個撃破しよう。
ボスのオーガロードは1-4のものと同じ。高々威力の叩きつけ攻撃と遠距離スタン効果の見えないプレスに気をつければ以前同様の戦法で勝てる。
テントに引っ掛けて遠距離攻撃で倒すことも可能。
食料袋と武器箱は3個ずつある。破壊するクエストを受けられるようになったら是非受けておこう。

Episode 1 - 6 「忍び寄る闇」 (深緑の森)

BOSS

[ダークゴブリンバーサーカー](#)

取り巻き

ゴブリンスカウト ゴブリンワーカー

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

前半はジーニーの案内で進み、後半はゴブリンと戦う。
敵のHPが高くなかなか倒せなくてもジーニーは勝手に前進するので注意。
ジーニーもHPは大幅に上がっているものの、勝手に進んで勝手に囲まれ、あっさりと死んでしまう。当然そうなればクリア失敗である。
ステージ最大の敵と言うべきジーニーだが、プレイヤーの誰かが進行方向を遮るように立てば進行を妨害しその場に留まることができる。
後半は生命水を守るミッションになる。ゴブリンを全滅させるつもりで進もう。
ボスのダークゴブリンバーサーカーは2人以上で挟んでAASなどのノックバック攻撃を繰り返せばほぼ完封できる。
理想は3人で囲んで通常攻撃や吹き飛ばない攻撃を繰り返し、残り一人が取り巻きのゴブリンボマー等を排除するといい。
なお、ボスを倒すとボーナス箱が出るが、それではステージが終わらないため、木の精霊の近くまで誰かが移動してイベント会話を発生させる必要がある。その際、2つ目のボーナス箱が降ってくる。

Episode 1 - 7 「きのこ森」 (キノコ森)

BOSS

[巨大なキノコ](#)

召喚

大量のキノコ

マップ



白はでっかいキノコ (中型サイズのキノコモンスター) がいる場所。赤丸はボスの位置

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

伝説EP1の難所。15分以内にキノコを30個集めるミッションの後、巨大キノコを倒せばクリア。

敵はとにかく嫌らしく、暴風ヒマワリ(スタン)、赤クモ(移動鈍化攻撃)、栄養キノコ(連続hitする青い胞子を撒き散らす)の3匹1セットがいたり、

HPの高い大量の中型クモがわらわらと走り回っていたりと、15分で30個集めるのはまず無理な構造になっている。

ここは巨大なキノコの位置を覚えてダッシュでそれだけを狙うのが賢明だろう。PTの場合でも個別に別れず固まって動いたほうが結果的に効率がいい。

栄養キノコ...通常のキノコと色違いで青い。戦記1-10のキノコ地帯でお世話になった連続hitする青い胞子を撒き散らす。

逃げようとしても振り切るのは難しいので、複数種類の敵が入り乱れている場合は最優先で倒すべし。

青い胞子は出始めギリギリに攻撃を当ててキノコの動きを止めると、エフェクトのみ発生して当たり判定は発生しない。

クエストアイテムについて

このステージで得られるクエストアイテムは多いため、入手方法を紹介しておきます。

キノコ土	(荒っぽいヒマワリ)	ドロップ率・低
栄養たっぷりのキノコ	(栄養キノコ)	ドロップ率・並

栄養キノコの芽	(マップ上に落ちている)	
伝説的なクモの巣	(クモ、赤クモ)	ドロップ率・並
赤グモの足	(赤クモ)	ドロップ率・低

Episode 1 - 8 「エルフの村へ」 (エルフの森)

BOSS

[木の精霊王](#)

取り巻き

暴走した木の精霊 × 4

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

戦記と同じく3つの生命水を発見してスタート地点の門に入ればいい。
キノコの中に栄養キノコが混じっているので注意。

ボスの木の精霊王は真面目に戦おうとするとかなり苦戦するはず。

葉っぱの弾幕攻撃の弾数があからさまに増量しており、発生直後の分散前に当たると全て被弾して即死する可能性があるので注意。

ただし、弾幕はボスに密着していれば一切当たらない。

葉っぱビームは木の精霊王から見て正面方向にしか撃てないので、後方は完全な安全地帯になる。

攻略法としては、取り巻きの木の精霊を排除したのちPT全員で密着して殴ること。魔術師も密着してスキルを撃とう。

密着している限り、正面側の葉っぱビーム以外の攻撃は当たらない。正面にいるプレイヤーだけはビームの固有モーションを見て後ダッシュで回避すること。

また、魔術師の氷の壁をうまくターゲットにさせれば後・側面から安全に攻撃ができる。

時間をかけると取り巻きの木の精霊は再出現するのでその時はボスの攻撃に注意しつつ再度排除すること。

Episode 1 - 9 「ユリアの助け」 (隠者の森)

BOSS

[巨大なクモ](#)

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

スタート地点から左方向に進み、クマ地帯あたりに達するとユリアが出現して神殿までの道案内を申し出してくれる。

ユリアはスタート地点から出発するので、一度戻って護衛しつつ先に進もう。

ユリアは道案内より敵を殴ることが好きなので、スムーズに進みたい場合は先に敵を片付けておくこと。

素手でありながら騎士なみの攻撃力を持つ豪腕については考えてはいけない。おそらく口にした瞬間、血反吐を吐くハメになるだろう…。

マップ中央部まで誘導すればユリアの護衛は終了。後半はゴブリンリーダーを探し出してルーンの破片を取り返すことになる。

3つのルーン破片すべてを回収したあと出現するダークエルフ部隊は、複数のナイトにアサシン、ウィザード、ビショップを加えた精鋭。

特にウィザードの衝撃波はダメージも然ることながら発生が速く広範囲なため、僧侶の治癒スキルの発動が被弾でキャンセルさせられる。

また、アサシンの空中コンボはLv20台のキャラクターならフルヒットで即死するため、注意が必要。

この周辺にゴブリンが残っていると乱戦は必死であり辛い戦いになる。必ずルーンの破片を集める前にゴブリンを掃除しておくこと。

ボスの巨大なクモについてだが、実際あまり強くない。

正面へのビーム、ダウン属性の光る破片、射程と誘導に優れる粘液(着弾で鈍足効果のクモの巣になる)は見ていれば避けられる。

Episode 1 - 10 「失われた神殿」 (古代の神殿)

BOSS

[古代神殿の守護者](#)

取り巻き

木の精霊 × 5 * 一定時間で再出現

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

伝説EP1の最終ステージ。他のステージよりも難易度が格段に高く、攻略手順を覚えていないと自分の危険のみならず、PTにも迷惑をかける。

初見でクリアできるほど甘くないので、一度はクリアを度外視して下見をしておきたい。

スタート地点出現位置から1歩でも動くとも画面外にいるユリアが前進して岩の前のクマ集団と交戦するのですぐに助けに行くこと。

ユリアは善戦するが、単独では必ず10秒程度で死亡してステージ失敗になるので特に注意。

攻略手順

1.ユリア護衛ミッション

岩の前のみの護衛ミッション。ステージに到着したらすぐに前進し、クマからユリアを守る。ユリア死亡はステージ失敗

クマを全滅&岩破壊で護衛ミッションは終了。ユリアはスタート地点に残るのであとは放置していい。

2.クマ地帯

クマ集団と凶悪なクマ(黒い巨大クマ)が出現する。

3.木の精霊(ビーム装備)地帯

巨大なクマを倒すと即座に木の精霊が出現する。木の精霊は移動しないが、お互いをビームの射線に入るように位置している。

どの職でも必ずマンツーマンで張り付き、ビーム発射を阻害すること。遠距離スキルでの攻撃は仲間を危険に晒す。

4.爆裂ダチョウ地帯

ダチョウは無視し、全力ダッシュして構わない。ついてきたダチョウは仲間を巻き込まない適当なところで自爆させよう。

爆裂ダチョウ地帯の終端は木の精霊(爆弾)が道をふさいでいる。

5.スライム地帯

伝説1-10の最難関エリア。

最初はグリーンスライムとイエロースライムが大量に出現、これをほぼ全滅させると、伝説1-3ボスの巨大なスライムが3体出現する。

出現位置を大雑把に言うと右下に1体、左上に2体。いくつか攻略法は確立されているが、絶対にしてはいけないのは、

反射的に遠距離攻撃スキルを撃って巨大なスライムの攻撃対象になり、そのまま放置して別のスライムに向かうこと。

ターゲットを背負っている本人は見えているので攻撃回避は容易だが、巨大なスライムの攻撃は範囲攻撃ばかりなため、

別のスライムの相手をしているパーティーメンバーにとってはひどく回避しづらい横槍が入ってしまう。

特に一撃必殺の光る粘液(通称ギャリック砲)が画面外から発射された場合、流れ弾とはいえそれに反応して回避するのは困難である。

とにかく、与えたダメージによって攻撃対象を変える敵が存在することを理解して行動しよう。

僧侶は治癒スキルを使う時、交戦している味方の近距離で必ず2秒程度静止しなければならないことも忘れてはならない。

また、スライム同士が接近することで乱戦化し、攻撃より回避を優先して動かなければならなくなる事態も避けるべき。

(巨大なスライムの攻略法は の別項で説明)

6.毒キノコ地帯

毒キノコ(設置物)が無数に乱立し、定期的に青い毒孢子を撒き散らす。孢子に触れると非ダウンの約150ダメージを食らう。

また、ここにはノックバック攻撃をしてくるキノコと、ダウン属性の爆弾岩を投げてくる木の精霊が混ざっている。

僧侶がいる場合、毒キノコ地帯を抜けた後で安全に回復できるので基本的にダメージを無視して全力ダッシュで構わない。

瀕死(HPゼロ)でもダウンしない限り死なないが、木の精霊の爆弾岩だけはダウンするため、これは必ず避けること。

なお、終端には木の精霊3体が道をふさいでいるが、左右の隙間から通り抜けることは可能。

7.中ボス3連戦

戦記と同じく左右と奥にある台座の宝石を破壊することで「巨大なクマ」「巨大なキノコ」「木の精霊王」が出現する。

右が巨大クマ(茶毛で魚を落下させる範囲攻撃を持つ)、左が巨大なキノコ、奥が木の精霊王である。

個別に倒せば特に問題は無いはず。注意点は、台座の宝石を攻撃範囲に巻き込むと破壊してしまう点こと。

戦闘領域の端で戦う時は宝石の破壊に注意。中ボスが残っていても次の中ボスが出現してしまう。

8.BOSS古代神殿の守護者との戦い

戦記と同じく中ボスのエリアからさらに奥に進んだところにボス部屋がある。

ボスの古代神殿の守護者(ローテム守護者)のほかに木の精霊が5体配置されている。最初は邪魔な木の精霊を倒そう。

ボスは戦記の強化版であり、攻撃力が高くなっただけでなく地属性範囲攻撃が広範囲化し、また回避不能の全域スタン攻撃を持つ。

全域スタン攻撃は画面外まで効果が及び、約300ダメージと共にスタンさせられる。ただし、ボスの発動後のディレイは長く、すぐに動くことはないのため、スタンから復帰して逃げる時間は十分にある。

気をつけるべきはHPが減っている状況(特に僧侶は対価の犠牲を使った直後)と、木の精霊の近くにいるときである。

むやみに離れると上記のような範囲攻撃をしてくるが、戦記と同じくターゲットが一定以内の近距離にいる限り、

ボスはスタンパンチしかしてこないため、近距離でスタンパンチを%

サイドステージ

黒き森

進入条件：lv 50 以上になり、広場のラモントのクエストを受ける

BOSS

麒麟

取り巻き

青銅将軍

備考

鍵は悲しい闇の小箱から1～5個手に入れられる。

小箱は伝説1 - 2で集めると短時間で集まる

攻略解説

ステージ始まって最初の部屋に猿が3匹ほど。これは倒さなくても先に進める。

次の部屋ではオークが5匹ほど出現し、それを倒すと次の部屋に進める。

オークを全滅させると猿が出現するが、この猿を全滅させると後に余計な敵が沸くので全滅させずに進む。

次は2部屋連続でオークの大群+矢を撃ってくるタワーと戦うことになる。

タワーは無視して進むのが一般的だが、倒すのであれば属性攻撃を行うと反撃をしてくるので倒すのであれば物理属性の攻撃で。

オークの方が2部屋目の投石器の攻撃に注意し、魔がPTにいれば氷壁でまとめてもらうと楽になる。

オークを倒したら次の部屋からは、コンボができなく属性攻撃が半減される敵が続くので敵を集めて追い討ちが有効になる。

注意しなくてはならないのは門守大將軍が出現する部屋と青銅將軍が出現する部屋。それ以外は敵を集めて追い討ちをしよう。

青銅將軍は吹き飛ばし攻撃に弱いので誰かが抑える。

將軍の対処

騎士のAAAA[A]or崩拳・賊のDA[S]or旋風蹴りor鎌居達or妖精の棘

召喚士のAA[S]orびよーんグローブ・僧侶のAAA[S]orD[AS]

修道僧のD[SA]・魔のAAA[S]or大地の覇氣

ライムのSp

対レーザー戦

敵の攻撃方法は二つのみ。

- ・ 前方直線に長時間レーザー発射
- ・ 前方直線に短時間レーザー発射、その後溜め、左右に爆発攻撃

どちらも発動までに隙があるため余裕で避けることができるが、レーザーは無限射程のため画面外では発動を確認できないため注意が必要。

後者の爆発攻撃はヒット数の割りに威力が高いので要注意。レーザーが消えるのが早いと感じたらすぐに相手の正面（あるいは斜め位置）に回る。

また、爆発の攻撃判定は本体を覆うように発生するのでこの間は近接攻撃を控える。

何より怖いのは周囲の雑魚による気絶攻撃なので、ボスの射撃方向に注意しつつまずは雑魚を抑えよう。

レーザーは召が人形をレーザーの斜め上方に交互に置いてコントロールするのが良い

他職は雑魚の処理にあたる

下手にレーザーを攻撃するとレーザーのタゲを人形から奪ってしまい危険である

魔の氷壁はレーザーの位置がずれてカオスになりがちなので

ずらさず確実に置けないのなら雑魚処理が終わるまではしない方がよい

ライムがいる場合は最初から氷壁ではめてレーザー狙うのもあり

レーザーの向きをコントロールする召がない場合、またレーザーを釣る人形が破壊されて無くなった場合誰か一人がレーザーのタゲを取ってコントロールする

レーザーを下、斜め下方向に向けると死者が増えがちなので

右上方に向けつつるか左右に向けて味方が巻き込まれないようにする

対麒麟戦

麒麟の行動

- ・ 羽ばたいた後に竜巻を左右3個ずつ、2回発生させる。密着していれば当たらない、中距離で戦うときは後ろにつこう。
- ・ 踏ん張りの後、周囲に落雷を発生させる。落雷地点は事前に煙が上がる
- ・ 短距離の突進。威力は低く他の攻撃に繋げる為に使用してくる
- ・ 画面外へ飛び去っていく。瞬時に元の位置に戻ったり、周回して戻ったりとタイミングは分かりにくい
- ・ 前後に幅の広い突風を放つ（HPが5割程度から）
- ・ 一直線に画面外 画面内の2回高速移動する。移動した位置に攻撃判定が長く残る。（HP5割程度から）
- ・ 周囲に操作反転の呪いを持つ光球を放つ（HP5割程度から、稀に使用）

初手や、飛び去ってから戻ってきた場合は竜巻確定。この時麒麟の真横を陣取ると竜巻が確実に当たるので横は厳禁。

竜巻の後は大抵突進 落雷をしてくる。落雷はダウンしない状態だと瞬時にHPを削られるので
ライムは注意。

判定は少し残るので、すぐ起き上がるとさらにもう1回食らってダウンする。

突風は短時間であるが予備動作があるので発動を察知できる。食らうと大きく吹き飛ばされ、大
抵即死するので絶対に避けよう。

ただし、高速移動後の突風はエフェクトが被ってしまい見えなくなる。

突進以外の全てに言えることだが、どの攻撃も非常に威力が高い。食らわないこと前提で戦おう。

キリンは氷の弱点属性を持つ。

氷属性のスキルを当てれば1ヒット当たり400程度のダメージが見込めるため、魔は積極的に
攻撃していこう。

将軍とキリンを分離することが安定クリアの鍵

キリンのタグを取ったものは将軍処理にあたっている味方から遠ざけるように誘導する

それ以外は将軍の運搬・殲滅にあたる

予め将軍を集める場所を決めておくとうまい

巧者・熟練者多数の場合ははじめからキリン集中攻撃で倒すこともある

が野良PTではお勧めしない

ボス前部屋のバグ

敵を全滅させてもGOのメッセージが出ず先に進めなくなることがある

カメラがアップの時に敵を攻撃することが原因らしい

召は人形が暴れてバグを誘発しないように注意したほうが良いかもしれない

ボス前部屋のバグ詳細

ボス前の部屋でカメラがアップになると敵が両脇に2列ずつ沸く

最初からすべてが動き出すわけじゃなく、両脇1列目 両脇2列目下側 両脇2列目上側と順に動
き出す

基本的に動き出してない敵は叩けないのだが、沸いた直後は判定がある

そこで2列目の敵を攻撃するとACTになってしまう

それを倒してしまうとバグる

また魔の氷壁でもバグる

1列目の敵が動き出すより前に壁をめり込ませるように置くと、めり込んだ敵が動かなくなる

対処法

攻撃バグは人形を置かない、右にカメラが移ってから置く

もしなってしまったらそいつを隔離しよう

名前が付いていない敵がバグモンスターである

壁バグはめり込むようには置かないだけで済む

トゥムガラド伝説 - 影谷

進入条件：広場にいるルザー・フレッドからlv56以上で受けられる関連クエストを受ける。

BOSS

ゴブリンバーサーカー

取り巻き

ゴブリンファイター、アックス数体

トゥムガラド（通称トゥム）に進入するための鍵をクエストを通して入手するために利用されるステージの1つ。

進行速度がある程度早ければ中ボスのでっかいキノコが出現する。中ボスからはユリアの涙(その他のアイテム)が必ず出る。

ボス箱からは応力の指輪やクマの鋼鉄爪のイヤリングなどが出る（それぞれ力・攻撃補正のアイテム）。

また鍵クエに必要な黒い水晶、黒い水晶の破片(数個)や調合書も出る。

トゥムガラド伝説 - 結界の森

進入条件：影谷のクリア

BOSS

封印の結界石

取り巻き

なし

トゥムガラド（通称トゥム）に進入するための鍵を入手するために利用されるステージの1つ。

トゥムガラドの鍵は入り口にいるNPCから受けることができる。

進行速度がある程度早ければ中ボスのイーブルアイマスターが出現する。中ボスからはエルフの生命水が必ず出る。

ボス箱からは封印核の指輪や魔力のイヤリングなどのアクセサリが出る（それぞれ健康系、知能系の補正付きアイテム）。

また鍵クエに必要なルーン水晶、ルーン水晶の欠片(数個)や調合書も出る。

トゥムガラド伝説 - 霧の渓谷

進入条件：影谷のクリア

BOSS

取り巻き

期限付きのポイントアイテムを利用して入場できる課金ステージ。

魔人の武器に関するクエストがある。

制限時間付きのミッションがあるらしくソロでクリアを目指すのは厳しいだろう。

トゥムガラド伝説 - トゥムガラド

進入条件：

BOSS

バフォメット

取り巻き

魔人の守護兵

難易度最上級のレイドステージ。

影谷、結界の森で取得できるアイテムを鍵箱と交換し、Lv56から開封が可能となる。

ステージ内クエストの適正LvがLv58以上ということもあり、Lv58からの参加が一般的で、少なくとも僧2、魔1、無効化騎士or隠れ身賊、がいることが望ましい。

敵の攻撃力が非常に高いので僧はDHが主な仕事となる。

魔は木、焚火の駆除および、竹なしの場合バフォ戦での氷壁などで重宝される。

以下ステージについて

3ステージで構成され、1ステージをクリアするごとにキャンプへと移動する。

ただし、ライフは次ステージに持ち越しとなる。
死んでいたキャラはキャンプにて蘇生されるためライフ0で次ステージに参加することが可能。

【ステージ1】

岩が流れてくる罠から始まる。
1発で500程度のダメージだが、端に寄っていれば当たることはない。
道中にステージ内だけで使える特殊POTがあるので、木を駆除しに行く時に持っているで安心。
ちなみにこの岩の罠は敵もダメージを受けるので誘い込めば敵を楽に倒すことができる。
ここではやや小さめの岩の中から「幻生の秘薬」を1つ入手できる。
誰かが鍵が消費される境界線を越えると、岩の流れ始めるところ付近にて沸くのだが、
入ってすぐ上で待機していれば明らかにこれだとわかる。
僧の「聖なる波動」、魔の「大地の怒り」など色々なスキルで破壊可能。

下に着いたら待機。
岩を渡った先のザコを倒す必要があるが、いきなり全員で突撃すると、
木の投石を浴びて大惨事となる可能性がある。
木は火属性が弱点なので、魔の火属性スキルで駆除する。
賊がいれば「隠れ身」を使って単独で突入し、
「妖精の棘」「旋風蹴り」「影穿ち」「鎌鼬」など吹っ飛ばし属性のスキルで手前にいる木だけでも
2、3匹岩の罠に吹き飛ばすと魔が罠を渡りやすくなる。
(特に手前の一番下にいる木はビームを吐くタイプなので要注意)
Lv60以上の召がいれば「みんなでダンス」で広範囲内の敵を眠らせることができるので、
この上なく安全に木を駆除できる。
残りの木を魔が駆除、ザコはまとめて岩に釣ると素早く安全に倒せる。
ザコを全員倒すとワープポイントが現れる。

魔以外の職の火属性スキル

僧:「避光弾」、召:「びっくり爆弾」「ねっけつ連打」、修:「撒砂石」、弓:火炎系統スキル

召の「ぬいぬいニードル弾」は氷属性扱いなので焚き火の消化可能。

続いて、中ボス戦。
中ボスは5種類の中から1種類が選択され、ボス3匹 + 取り巻きの構成となる。
ステージの各角には木が配置され、上隅にいる木はビームを撃つタイプなので魔は素早く駆除したい。
中ボス3体を左上にまとめるのが一般的で、敵の運搬は「ころころキャンディ」や僧のSSSSSが
てっとり早い。

ボスケース1: オオカミ
5種類の中では最弱の中ボス。
特に注意点はない。

ボスケース2: キノコ
遠距離攻撃をしてこないで落ち着いて対応すれば特に問題はないが、
取り巻きに栄養キノコが出たら早めに駆除すること。
(PCのスペック等がよくなないとカウンタージャンプ攻撃連発された時重いかも)

ボスケース3: クマ
攻撃力がやや高いが敵のモーションから攻撃は予測できるのでくならないように気をつければ
大丈夫。
稀に他プレイヤータゲの熊が画面外から転がって来ることもあるので被爆に気をつける。

ボスケース4: クモ
非常にHPが多い。

プレスには即死級の威力があり、遠距離にいる他プレイヤーにも被爆してしまうので、吐かせる方向には注意を払う必要がある。
またカウンターの高頻度のため、召の「ころころキャンディ」などをあらぬ方向に撃ったりするとその場から動かないクモとスキル打った方に動くクモに分かれてしまうため
離れた方のクモからプレスが飛んでくるという事態が起きてしまうので要注意。
モーションをよく見てカウンターがきたら正面には立たないこと。

ボスケース5：スライム

クモほどのタフネスさはないものの即死級の攻撃力を持ち、スライムがまとまって拡散攻撃をされるとかわすのが至難となる。

一定量敵を倒すと、2回にわたり雑魚およびダークエルフが湧く。
全ての敵を倒すと宝箱が1つ出る。

ステージ1続き。

移動すると焚火に囲まれているので魔、ユキの氷属性スキルで消火する。
ダークエルフが湧くので、1ヶ所にまとめて壁コンで始末する。
全ての敵を倒すとワープゾーンが現れる。

ステージ1バフォメット戦

ワープ後ザコとのバトルとなり、一定量の敵を倒すとバフォメットが登場する。
登場とともにメテオを降らすのでかわすこと。
バフォメットは2足歩行型の巨大ボスで大きな鎌を振り回して攻撃してくる。
HPの半分を削ると逃げ出しステージ1クリアとなる。
ステージ1のバフォは3つの攻撃パターンを持つ。

走って近づいてきて鎌を一度振ってくる
攻撃モーションがわかりやすく、かわしやすい攻撃。
一撃800程度のダメージで吹き飛ばし属性。
即死の危険性は少ないが攻撃範囲は広いので2、3人飛ばされることもしばしばある。

近接攻撃（カウンター）

バフォに近接しているときにしてくる攻撃で、鎌を振ってくる。
この攻撃は一撃目の鎌を喰らうと追加吹き飛ばし鎌攻撃 + 立ち位置に火柱の連続攻撃をされるので注意。（まともに食らえば即死）

アゴ突き上げ + 鎌空中コンボ

バフォの間合いに入るとしてくる即死コンボ。
発動時間が早いと届かない距離を覚えてかわすしかない。
飛行しながら鎌を振り回しタゲに直進するアクションを取るが、
鎌の振り回しは範囲が広いと進行方向にいるとやや横に立っていても巻き込まれるので注意。

ただし、この飛んでる最中にもダメージを与えることはできるので
背後からは安全に攻撃することが可能となる。

以下攻略方法。

4隅に木が沸くので1体残して端に吹っ飛ばしておく(召のAAS等で)と影響が少なくボスと戦える。

ボスの対処方法について。

氷壁

魔がタゲをとり、追って来たバフォの前に氷壁を張る。タゲが氷壁にいったのを確認したら攻撃する。

魔が複数いる場合は壁で囲むように張ると安定する。

壁がなくなった瞬間に鎌コンボを食わないように気をつける。（僧は離れている方が無難）

竹

竹にはまるとただのサンドバック。
ワープゾーンで移動する前に竹を出し、バフォが出たら下に釣ってハメる。
バフォは全方向から囲まないと移動して非常に危険。

バフォを倒すと宝箱が1つ出る。
キャンプでは「幻生の秘薬」を使い忘れない様注意。

【ステージ2】

最初はステージ1と似ている。
ステージ1同様小さな岩からは「幻生の秘薬」が1つ出るので忘れず取る。
ここでは誰かがキノコ地帯のキノコが見える位置まで進むと小さな岩が沸くらしいので、上に1人待機していること。

ステージ2ではただザコを倒すのではなく、毒キノコの向こうにある結界石を2つ破壊する必要がある。

ダチョウ、毒キノコ、木が邪魔であるが、騎の「魔法無効化」、賊、弓の「隠れ身」ならば、安全に突入が可能である。

道中の箱の中にあるクールタイムリセットの秘薬が必要。

賊に限っては背後から攻撃すると素早く壊すことができるのがポイント。

結界石を2つ破壊するとダチョウが現れなくなるので後は木を倒すだけであるが、無闇に突入するとキノコの毒霧で足止めされているところに木のプレスを食らう危険があるので注意。

全員待機で隠れ身賊が手前に木を吹き飛ばしてくるか、魔の遠距離スキルで仕留めるようにする。

木を全て倒し、開けた道を進むと中ボス戦となる。

ステージ1とほぼ同様であるが、取り巻きのザコの数が増えているので気を付ける。
中ボスを2体倒すとバフォメットが登場するので、均等にダメージを与え同時に倒すようにする。

ここではバフォの取り巻きに魔人の守護者が現れる。

こいつらも全匹倒すと再び湧いてくるので1匹だけ釣る担当を決めるなどして、全て倒さないようにする。

あるいは、中ボス戦時に登場する木（投石タイプ）を1匹残して、端に吹っ飛ばす。

ステージが広いので木の影響は少なく、釣り役が必要なくバフォと戦えるのがポイント。

ここでのバフォには3WAYの火炎攻撃パターンが追加されている。

喰らうと2000近くダメージを受けHPを0まで減らされるが、ダウンはしないので死ぬことはない。

攻略法だが、氷壁の場合はステージ1同様。

竹を使う場合は1番最初にバフォが着地する前に竹を出して、着地したら全員で囲むのが楽。

HPを半分減らすと逃げ出す。

続いてワープゾーンに入るとダークエルフが大量発生。

NPCの妖精と一緒に現れる。妖精が全滅すると、強制全滅となる。

素早くダークエルフをまとめて壁コンで倒そう。

続いてワープゾーンに入ると中ボス戦となる。

構成は他同様だが、先ほど助けた妖精が途中現れ体力、マナ回復をしてくれる（HP0でも回復）。

妖精はバフォにタゲられて瞬殺されることがあるが、時間がたてば沸くはず。

一定量敵を倒すと再びバフォが登場する。

攻撃パターンに広範囲の衝撃波が加わっている。

バフォを中心に円状に攻撃してくるが、
タメは長いのでモーションに入ったらバフォから離れば大丈夫。
タメの色によって付加効果が違う。(緑:猛毒、赤:火傷、青:鈍足)
鈍足は僧の「浄化の光」で解除可能。
取り巻きは守護者。1匹残して今までと同様に戦う。
8割程度減らすと逃げ出しステージ2はクリアとなる。

【ステージ3】

他ステージに比べ短いステージ。
ワープゾーンに入ると中ボス1体 + 取り巻きと戦う。
倒すとダークエルフが沸くので沸く前に、僧の「光のカーテン」を出しておくのとタゲとれるのでいいかも。
倒すと再び大量にダークエルフが沸いてしまうので、最後の1匹を空中コンボなどで右下端に運んでリンチ。
そうすることで次に沸くダークエルフのタゲを取らずにすむ。
その後バフォが登場し、ダークエルフは全滅、PTのHPが0になるので減り終わったら回復。
取り巻きは守護者が沸くので1匹だけ釣る。
ただし、竹ハメの場合は上の方に行かないようにすれば、
守護者は上の壁に張り付いたままになるので、釣り役を必要としない。

ここでは攻撃パターンにメテオが追加されている。
一定の場所に降るメテオとプレイヤーのいる場所に降るメテオの2パターンがある。
前者は赤いオーラをまとい3連続でメテオを降らせてくる。
後者はバフォの周りの地面が黒くなったあとメテオを降らせてくる。
メテオ時はバフォは空を飛んでいる。
着地時に氷の壁を張ってタゲをとったり、部屋の外の竹が破壊された場合は着地直前に竹を出して囲めばよい。
バフォを倒せばトゥムガラドクリアとなる。

【補足】

PTメンバーの誰かが呼び出し水晶I～VIを所持していれば、
ステージ3で中ボスと取り巻きを倒した後、サラセニアが現れる。
呼び出し水晶を所持していた人は、闇のアダマンティウム鉱石、他のPTメンバーに輝く原石を入手でき、
バフォメットが現れる。

コメントフォーム(伝説エピソード1についての情報をお願いします)

- ステージ2のキノコの後の中ボス戦でオオカミが出たら、右下の木2～3体中ボス -- 名無しさん (2008-12-22 10:16:52)
- ステージ2のキノコの後の中ボス戦でオオカミが出たら再沸きがある！右下の木2～3体を残して中ボスを退治すればバフォが出る前に全て退治可能だったはず。 -- 名無しさん (2008-12-22 10:18:54)
- 黒い森って防御力の影響すごくないですか？ -- 名無しさん (2009-01-22 11:12:11)

名前:

コメント:

投稿

