

[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 - 3 全体MAP



• [メインステージ](#)

- [Episode 3 - 1 「岩だらけの丘」 \(岩だらけの丘\)](#)
- [Episode 3 - 2 「古代の生物」 \(黒土の窪地\)](#)
- [Episode 3 - 3 「思いがけない陰謀」 \(砂嵐の渓谷\)](#)
- [Episode 3 - 4 「コボルト村クルンカー」 \(クルンカー\)](#)
- [Episode 3 - 5 「荒い涙の丘」 \(荒い涙の丘\)](#)
- [Episode 3 - 6 「最後の進撃準備」 \(砂塵の平原\)](#)
- [Episode 3 - 7 「霍乱作戦」 \(アルハンムラ神殿 入り口\)](#)
- [Episode 3 - 8 「アルハンムラ神殿」 \(アルハンムラ神殿\)](#)
- [Episode 3 - 9 「神殿に吹く暴風」 \(許されし者の門\)](#)
- [Episode 3 - 10 「ローデシアの宝石」 \(アルハンムラ神殿 心臓部\)](#)

• [サイドステージ](#)

- [コボルトの戦場](#)
- [コボルトの秘密基地\(レイド/最大PT8人\)](#)

- [~ 攻略前半 ~](#)

~ 攻略後半 ~

■ ゴーレム戦

- ジャヒリヤ火山 - 火山下層(レイド/最大PT8人)
- ジャヒリヤ火山 - 火山下層(レイド/最大PT8人)
- 荒廃した砂漠地帯 - 赤石の霧渓谷
- 非戦闘ステージ
 - 黒石鉱山(閉鎖)
- コメント(伝説Episode - 3 についての情報をお願いします)

メインステージ

[[部分編集](#)]

Episode 3 - 1 「岩だらけの丘」 (岩だらけの丘)

BOSS

黒い砂サソリ王

取り巻き

毒針サソリ × 3、蟻地獄 × 2

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

ステージ構成は戦記と同じ。

最初はコボルトの門を開くためにサソリエリアで砂サソリ兵士を倒して**伝説のサソリ尻尾**を一人3個集める。

多少敵が強くなってはいるが、新たに追加されたモンスターもいないので、ここは戦記と同じようにサソリ兵士のみを狩ればよい。

コボルト掘削師の爆弾は約500ダメージに強化されているので踏まないこと。また、匍匐前進で一部の攻撃を避ける。

初登場の蟻地獄は移動も攻撃してこないが、近づくと一定時間もぞもぞと動き、範囲にいるプレイヤーすべてを鈍足化させる。

鈍足の呪いの効果範囲は半径射程30~40ほど(僧侶の治癒の光と同じ程度)で、持続時間が切れるか範囲外に出るまで続く。

また、蟻地獄は常にダウン扱いなため、ダウン追い打ち属性を持つ攻撃以外ではダメージを与えられない。

ボスの黒い砂サソリ王は戦記と違い移動して追いかけてくる。また、周囲に蟻地獄があるため、追い詰められると回避が困難になる。

取り巻きの毒針サソリは倒しても再出現する。それ自体は雑魚だが、毒針を飛ばしてくるため思わぬところでヒットストップを食らう。

歩きの移動速度は速いが、移動よりも攻撃の頻度が高いので実質的にはそんなに動かない。

連続突き刺しは大ダメージを食らうので正面には立たないように。

[ボス戦詳細はこちらへ](#)

Episode 3 - 2 「古代の生物」 (黒土の窪地)

BOSS

巨大なラーヴァ

取り巻き

蟻地獄、ラーヴァ、火炎ラーヴァ、ボス出現前に倒しきれなかったコボルト

召喚

ラーヴァ、火炎ラーヴァ

関連クエスト

NPC

備考

【古代の生物ラーヴァ】(1回) リオ(黒石鉱山) ラーヴァ(0/50) *対象はこのステージのみ

攻略解説

本格的にコボルト軍団と戦うことになるステージ。コボルトの攻撃力は見た目と違ってとても高く気は抜けない。

コボルトはダウン復帰時に起き上がり攻撃をするため、追い打ち後はすぐに距離を取るように。ここで特に注意すべきはコボルト投擲兵のブーメラン。1hitなら200前後のダメージだが、乱戦では見づらいうえに、

ノックバック方向とブーメランの軌道が重なると僧侶の月光の欠片のように多段hitして大ダメージになってしまう。

コボルト投擲兵長も同様にノックバック方向によっては多段hitするが、こちらは1hit約500ダメージなので即死級である。

新たに登場する火炎ラーヴァはその名の通り火の弾を吐いてくる。弾の軌道は直線的だが、少しずつ左右に誘導するので注意。

弾速が遅く、敵味方が入り乱れる状況では注意していないと意外と回避し辛い。

ボス戦は戦記と同じく最初にコボルト軍団と戦い、途中で奥から現れるラーヴァが巨大化してボスになる。

それまでにコボルトをできるだけ減らすこと。特に催眠ポンプと投擲兵は必ず片付けるべきである。

戦記と同じく巨大化前のラーヴァの進路にプレイヤーが立ち、移動を妨害することで出現時間を遅らせることができる。

ボスの戦闘パターンに変化はなく、移動せず向きだけを変えて即死ダメージの光る粘液を吐き出してくる。

ただ、ボス出現と同時に現れる取り巻きに蟻地獄と火炎ラーヴァが混じっているため、回避が恐ろしく困難になる。

必ず最初に蟻地獄を潰すこと。これは死活問題である。

それでも戦記と同じくぐるぐると移動しながらボスの後背に回り込むという戦い方をすると、対象を求めて分散化した大量の火炎ラーヴァの火の弾が縦横に走る結果となり、回避しては攻撃を食らって足止めされ苦戦は免れない。

【ボス戦攻略】

攻略法として例を挙げる。

まず騎士か魔術師がボスに密着してタゲを背負って回避しつつ死ぬまでスキル連打、その間に他のメンバーが蟻地獄をすべて片付ける。

逃げ回るより死亡前提で撃てるだけのスキルを繰り出し、短期決戦に持ち込むほうが比較的楽である。

もちろん敵の攻撃をすべて食らうような特攻を意味するものではない。

Episode 3 - 3 「思いがけない陰謀」 (砂嵐の渓谷)

BOSS

コボルト突撃隊長

取り巻き

コボルト掘削師(複数)、コボルト投擲兵、コボルト兵士

関連クエスト

【砂漠のハイエナ ハイエナの脅威】
(1回)

NPC

ポルキ(黒石鉱山)

備考

ハイエナ(0/50) * 対象はこのステージのみ

攻略解説

新たにラプターという小型恐竜のような敵が登場する。攻撃力は高いが直線的で攻撃の発生速度も並なので普通に戦えば問題ない。

ただし鉄甲ラプターは攻撃の発生がやや速く、その場で回転して近接距離全体に500以上のダメージを与えてくる。

東エリアの大地の精霊はすべて遠距離攻撃持ちになっているので下手に特攻して乱戦化すると難易度が跳ね上がる。

特に中級大地の精霊(中サイズ)は三方向に岩を転がすため、これが複数同時に撃たれると回避するスペースが極端に狭くなる。

各部屋の入り口付近なら光の壁で退路を断たれない。釣れる範囲の敵は一つ前の部屋まで引張り各個撃破するのもいい。

西エリアは指定された敵を倒すのだが、戦記のような欲は出さず、さっさと終わらせるほうがよい。

ボス部屋に入ると即コボルトの群れと戦うことになる。時間差を置いてボスの戦車が登場する。ボスの動きは戦記と変わらないが、攻撃力の高さと方向転換の早さは健在。コボルトが邪魔なり轢き殺しアタックにひっかかりやすい。

取り巻きの雑魚はなるべく優先して倒そう。

Episode 3 - 4 「コボルト村クルンカー」 (クルンカー)

BOSS

コボルト大将

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

[ボス戦詳細はこちらへ](#)

Episode 3 - 5 「荒い涙の丘」 (荒い涙の丘)

BOSS

ハーピーキング

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

[\[部分編集\]](#)

Episode 3 - 6 「最後の進撃準備」 (砂塵の平原)

BOSS

オーガロード サージェント

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

[\[部分編集\]](#)

Episode 3 - 7 「霍乱作戦」 (アルハンムラ神殿 入り口)

BOSS

オークシャーマン

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

[\[部分編集\]](#)

Episode 3 - 8 「アルハンムラ神殿」 (アルハンムラ神殿)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

[\[部分編集\]](#)

Episode 3 - 9 「神殿に吹く暴風」 (許されし者の門)

BOSS

神殿番兵

取り巻き

神殿守護兵数体

このほかビームを放つ敵、雑魚の人形など

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

戦記と違い、伝説では神殿守護兵(腕が伸びる体の大きい敵)がひるまない。新たに僧侶の精霊気導弾のようなビームを放つ敵が出る。

[\[部分編集\]](#)

Episode 3 - 10 「ローデシアの宝石」 (アルハンムラ神殿 心臓部)

BOSS

ダール

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

道中中ボスクラスの敵が多く、攻撃力も高めなので囲まれるとすぐ瀕死状態に。

2番目の分かれ道はオーガロードとオーガロード軍曹が狭い部屋に出現。軍曹のスタン攻撃を端でもらって追撃を喰らうと

騎士でも死ぬ程の高ダメージを受ける事になるので注意。

その次はオークファイター2匹を魔以外の人が釣ってきて、手前で待機してる魔に遠距離攻撃で貼り付けてもらい、

騎士は奥のラーヴァを倒そう。2:2で分かれて行動するのが理想か。

ラッチェの部屋は中に投石機×2、オークチキンサマナー×1がいるので全部相手にすると酷い目に会う。

一人だけ先に入って手前から他の人たちが攻撃するか、全員入ってすぐ下に行き左下でラッチェの相手をしつつ

誰か一人右の投石機のタゲを取ると、下から離れない限りもうひとつの投石機とオークチキンサマナーは来ないので安全。

ダールは一人上でザコを釣り、残りのメンバーで下でダールを倒す。

第二段階になったらザコを優先して倒してからダールを叩こう。あまりザコを倒すのが早いと再沸きするので注意

サイドステージ

[\[部分編集\]](#)

コボルトの戦場

進入条件：伝説3-3クリア

必要アイテム：なし（クリア時に得られる「コボルトの指輪」か「大地の精霊石(?)」を持って
いれば戦闘不要）

概要

石のねぐらと呼ばれる大地の精霊の領域だが、現在はコボルトの軍勢と大地の精霊たちが対峙している。

最初に助ける相手が 負傷したコボルト か 負傷した大地の精霊 かによって敵と味方が入れ替わる。

ステージの進行やクエストの構成は戦記EP3のコボルトの戦場とまったく同じだが、敵の強さは伝説の水準になっている。

とはいえ逃げ場が多く回復場所もあるため、伝説EP3のエピソードステージとは異なりソロクリアは比較的容易である。

スタート地点に門があり、石の欠片の鍵（伝説）が無いと内部には進入できない。

石の欠片の鍵は伝説3-3の中級大地の精霊のドロップ。なお、名前は同じだが戦記で手に入れた鍵は使用できない。

コボルト側、大地の精霊側どちらかのクエストを一度でも最後まで遂行(画面にクエスト完了と表示される)すれば、

もう一つのサイドステージコボルトの秘密基地に進入できるようになる。

また、内部のクエスト完了時に得られるその他アイテム扱いの指輪(コボルトの指輪など)を所持していれば、

鍵の消費なしで自由に内部に進入できる。ただし、その指輪を貰った側のクエスト完了状態が維持されるため、

もう一度最初からクエストをやりたい場合はその指輪を捨てる(あるいは倉庫に入れておく)必要がある。

そして、コボルトたちが謎の魔道師にそそのかされて作った「古代兵器」とは、コボルトの秘密基地で戦うハメになる…。

[部分編集]

コボルトの秘密基地 (レイド/最大PT8人)

進入条件：コボルトの戦場のクエストをクリア

必要アイテム：コボルト王の鍵(Lv50～Lv65)

BOSS

アダマン チターン、アダマン アクーン、アダマン テラ

概要

進入に必要なコボルト王の鍵は伝説3-4のボスを倒すと入手できる。

一度に出現する敵の数が非常に多く、ボス級モンスターも多数出現する。

攻略解説

~ 攻略前半 ~

【大地の精霊エリア】

中型を殴って抑えるか小型の処理をする

小型の処理をしているものは中型を抑えているものが小型にタゲられないように気を配ろう

【蟻地獄エリア】

敵は無視して右の扉へ向かい扉を壊す、上か下の端が走りやすい

鈍足の効果を受けない特殊移動があるなら使うと良し(突進スキルもよい)

(騎: サイドステップ 僧・弓: バックステップ 賊: スライディング 修: 飛び蹴り ユキ: 瞬間移動)

蟻地獄に攻撃を加えることで一時的に鈍足効果を止めることができる

魔の息吹は範囲が大きく広範囲の蟻地獄をしばし無力化できる

効いてる間に一気に駆け抜けよう

【子竜(・大地の精霊) エリア】

部屋内の竜を全滅させると次のエリアに進めるようになる

扉前の竜まで殲滅する必要はない

難易度により大地の精霊が出現する

奥のほうは手が出現する

大地の精霊を奥に押しすぎると手と投石・岩転がしではまり死ぬこともあるので注意

【コボルト・ラーヴァエリア】

洞窟に入るとコボルト兵士が右へ逃げて行く

逃がすと奥にいるラーヴァが増えるので必ず仕留めよう

【コボルト大量エリア】

奥のほうに兵長がいるので注意

部屋内の将校を釣り柵の向こうにまとめて柵越しに攻撃すると安全で早い

~ 攻略後半 ~

【回る部屋の順と配置】

通路

【通路】

初心者は先行厳禁・戦車は無視、後方から撒く地雷は踏むと即死しかねないので注意

戦車は3台いるがクエで必要でなければ倒す必要はない

先行するものは戦車を誘導することが多く

初心者が何も考えずについていくと遭難しがちである

最後尾だと地雷に道を阻まれかねないので慣れないうちは中盤（4番目あたり）

を行き速やかに目的の扉前まで移動・待機しよう

地雷は騎の魔法無効化・昇竜剣、僧の光の加護などを使って除去できるが

無効化、加護は勇猛がかかっているため使えないことが多い

1【コボルト部屋】

2つの塔があるが破壊する必要はない

部屋の奥（上方）など塔から離れたところを戦場にすると塔の睡眠に邪魔されないで済む

まとめて壁コンするとクリアタイムを短縮できる

2【サソリ部屋】

右に隠し部屋があるので部屋に入ったら隠し部屋に直行する

隠し部屋に必ず生命の石があるので僧侶は忘れず取る

基地初心者は状況が落ち着くまで手出しを控えたほうが良い

[サソリ王](#)にタゲられた者はしっかりサソリ王を連れて行こう

1~3名ほどは左の部屋で兵長処理にあたる

サソリ王にタゲられてしまった場合は右に連れて行きタゲを取ってもらうかそのままサソリ王殲滅組に加わる

兵長が多い場合僧が1名、回復と兵長の処理をサポートすると良い

DASが得意なら兵長を速攻まとめて壁コンに持ち込もう

サソリ王はタゲを持っていない者が隠し部屋の入口あたりで肉壁となりサソリ王の移動を妨げる

これによりサソリ王は移動モードのままとなり攻撃を全くしてこなくなるので

壁役以外の者は離れて遠距離攻撃で一方向的に攻撃する

タゲがサソリ王に近すぎると攻撃が来るので注意

壁役もサソリ王のタゲを奪わない程度には攻撃できるがやりすぎるとタゲが移ってはめが崩れるので程々に

敵は基本的にダメージを最も多く与えた者をタゲるが

連れてきたばかりの攻撃が殆ど加えられていない状態ではヒールしただけで

タゲが移ることがあるので僧が壁に入っている場合は要注意

隠し部屋には手がでるので手にタゲられた者は壁役・攻撃陣の邪魔にならない位置で留まり手をキープし続ける

遠距離攻撃の乏しい者が真っ先に隠し部屋に入って手をキープするのが良いだろう

召がいる場合は人形を手にタゲらせるように埋めると良い

また召が人形を使う場合、人形がタゲをとってもサソリ王の攻撃を誘発しないようにサソリ王から離して配置する

人形の野放しは厳禁、カオスの元である

兵長が少ない場合や熟練したPTではサソリ王を隠し部屋に連れて行かず、左の部屋で倒すこともある

3【ゴールレム・兵長部屋】

魔は氷壁、召は竹・人形を使ってゴールレムを足止めして他のものが兵長を処理しやすい状況をつくろう
魔召がない場合は数名がゴールレムの相手をして味方の兵長処理をやりやすくする

4【サボテン部屋】

誰か一名が親分の相手をして味方に親分の攻撃が向かないようにすると良い
親分は雑魚の処理が終わってから倒そう
親分を倒したあとはサボテンを1人1体ずつ受け持つのが一般的
人数が少ない場合は位置取りに気をつけて半分の4体ずつ処理すると安全である

5【コボルト大将部屋】

基地初心者は大将がはまるまで攻撃はしないこと
竹持ち召がいる場合は竹を上方の光の壁の向こうに出して大将をはめる
竹を無事出せたらパンダは消す
竹持ち召がない場合は肉壁はめを行う
原理はサソリ王の肉壁はめと同じだが
3体の大将をまとめるのが少々難しい
遠距離攻撃の豊富な魔がタゲをとり釣るのが望ましいが、不慣れな魔よりは他職でも慣れた者のほうが良い
タゲ安定のため釣り役以外は攻撃を差し控えること
無闇に攻撃をするものがあるとカオスになり全滅もありうる
釣り役は大将のタゲをとってトレインしてまとめ、まとまったら壁役が素早く壁に入って止める
壁役は3人前後
途中タゲがばらけてしまった場合再度釣り役がタゲを取って回ってまとめるか
肉壁止めができているところにタゲを持ったものが大将を誘導し引っ掛ける
大将がはまったらタゲと同じ位置から遠距離攻撃で攻撃する
壁役による攻撃はサソリ王と同様程々に
1体大将を倒すごとにサソリ王、コボルト多数、ラーヴァの順で敵が沸く
竹がある場合はサソリ王を竹まで連れて行く
竹がない場合は肉壁はめを行う
ラーヴァは下方に向けると味方に被害が出にくい
魔法無効化、光の加護の妨げにならぬよう次のゴーレム戦突入前に勇猛をかけるのは控えた方がよい

ゴーレム戦

はめが完成するまで釣り役以外は攻撃禁止
左下に手の出ないエリアがあるので釣り役以外はそこで待機すると良い
初心者はゴーレムのとどめを勝手にささないようにしよう
赤、青、黄の3体のゴーレムを3人の釣り役がそれぞれ壁にかけてはめる
僧は必要に応じて回復に回る
青・黄は右側にかけて重ねる

赤は左上にかけるが青黄がはまったあと赤も重ねることも少なくないが、失敗してカオスになることもある

攻撃ははめを崩さないよう正面から遠距離攻撃で行うか、裏に回ってタゲを奪わない程度に加減して行う

もしタゲを奪ってしまったら敵の攻撃モーション中に素早く正面から攻撃する位置まで戻る

コボルト大将と同じようにゴーレムも倒すと敵が沸く

沸く敵はそれぞれ

青...ラーヴァ、黄色...コボルト、赤...ゴールレム

3体のゴーレム全てを倒すと敵は消滅するのでゴーレムはできるだけ同時に倒す

3体を1箇所を重ねないでやる場合ゴーレムが瀕死になったら攻撃を中断し

他のゴーレムが瀕死になるのを待って倒す

2008年12月現在の仕様では3体ハメたあとに竹を設置すると、一時的にゴーレムのタゲが外れてしまう。

その際ゴーレムが自動歩行を行って位置がずれてしまうと攻撃を受けてしまう。

おそらく竹設置前にゴーレムのそばの手のタゲをとるものとゴーレムの左と後ろを抑えるものがいれば問題なくはまるだろう。

また、現在はハメを使わずガチでゴーレムと戦うPTもみられる。

初心者は 印とイージーの時間だけ覚えておけば多分おk

時間と難易度の関係

このステージはEp1の「エルフの庭園」の様に、ステージ進入時の現実の時間により難易度が変化する。

ゲーム内の時間帯が昼間であれば警備が厳しく(敵が多く)、夜間～朝方であれば警備が手薄に(敵が少なく)なる。

難易度に応じて敵と「生命の宝石」の出現数が増減するので、難易度が低い時間帯を狙ってステージに入るのも良い。

時間 難易度 生命の宝石 入口のエイルの台詞 + 備考

[09～20分] 中 2個 「朝日を浴びても眠い・・・フアァ～」
コボルト兵士後のラーヴァ2体、各部屋の投擲兵長が増加
サポテン部屋に回復棘サポテンが追加、特攻隊長(戦車)3
台

[21～32分] 高 1個 「とても暑い。不愉快だわ。」
コボルト兵士後のラーヴァ2体、各部屋の投擲兵長が増加
サソリ部屋のサソリ王2体、サポテン部屋に回復棘サポテン
が追加、特攻隊長(戦車)3台

- [33～44分] 高| 1個| 「真っ暗ね、どうしよう？」
アリ地獄後の子龍地帯に大地の精霊追加、コボルト兵士後のラーヴァ2体が追加、特攻隊長（戦車）3台
サソリ部屋のサソリ王2体、サボテン部屋に回復棘サボテンが追加、各部屋の投擲兵長が増加（サボテン部屋のみ増加なし）
- [45～56分] 中| 2個| 「ハワワワ、すごく眠いわ。」
アリ地獄後の子龍地帯に大地の精霊追加、サソリ部屋のサソリ王2体
- [57～08分] 低| 3個| 「お日様が出てない……。まぶたが重いわ。」
イージータイム（敵の出現数の増加なし）
コボルト兵士後のラーヴァ1体、コボルト部屋の追加湧きなし、特攻隊長（戦車）2台
サソリ部屋のサソリ王1体、サボテン部屋の回復棘サボテン2体

名前:

コメント:

投稿

[\[部分編集\]](#)

ジャヒリヤ火山 - 火山上層(レイド/最大PT12人)

”進入条件：伝 - クリア”

必要アイテム：火山洞窟の鍵（伝3-9入り口のNPCからのクエストにより入手可能、ステージでのドロップも）

BOSS

ヘリウス（ヘリオス）

アイテム	ドロップするモンスター	備考
燃える灰	ヘルファイア	
炎の玉	アンタレス	取引不可
燃える骸骨	地獄の騎士	取引不可
火炎の精霊の霊石		取引可能
マグマ金属		取引可能

攻略解説

・部屋の敵と流れ

火炎の精霊 火炎の精霊(援軍つき)+大きな龍 子龍? (下の部屋にNPC) 落石 (ワープへ) アンテッド系 (上の部屋に生命の宝石) 溶岩怪物 分断1 (アンテッド+怪物)

地獄の騎士+スケルトン 精霊+溶岩 (溶岩流1) 精霊+溶岩 (溶岩流2) ワープ 巨大溶岩怪物 (アンタレス後沸き) 分断2 子龍+大きな龍 ヘルファイア+龍 ボス

分断される地帯で竹設置。地獄の騎士の部屋の前にも竹を設置すると楽。



地獄の騎士の部屋前での竹の位置



2回目の分断前での竹の位置

コメント欄

名前:

コメント:

投稿

[\[部分編集\]](#)

ジャヒリヤ火山 - 火山下層(レイド/最大PT8人)

”進入条件：伝 - クリア”

必要アイテム：火山大地の鍵（伝3-9入り口のNPCからのクエストにより入手可能、ステージでのドロップも）

BOSS

イフリート

取り巻き

巨大な火炎の精霊（ゲージ付）

溶岩怪物（ゲージ付）

火炎の精霊（時間沸き・回復）

アイテム	ドロップするモンスター	備考
火炎石の欠片	火炎のゴーレム	取引不可
燃える猟犬の毛皮	幻影獣?（ゲージ付）	取引可能
火炎の精霊の霊石		取引可能
マグマ金属		取引可能

攻略解説

ステージ全般的にユキや魔の氷属性攻撃が有効。聖・雷属性の有効なアンテッド系の敵もいる。

序盤は火炎の精霊と戦う。進んでゆくと画面が切り替わりイフリートの登場シーンが現れる。

最初のイフリートとの決戦に備えて、碑石のあたりに竹を設置するとよい。

イフリートが碑石に引っかかったときにうまくはまるように左に竹を設置する。

その後、ワープに移動する。ワープするとさらに3つのワープポイントが下図のように現れる。

【ワープポイントの配置】

B

A C

D

Aはアンテッド系の敵、Bはゴーレム、Cは溶岩怪物がいる。

A,B,Cにいる敵を全て撲滅したらDに戻る。すると、イフリートとの最初のボス戦が始まる。

イフリートが退避する際複数の魔方陣で攻撃してくる。

このあと、一部のメンバーが碑石を守る間に、他のメンバーは祭壇を破壊しに向かう。

祭壇は碑石の下に開かれた通路の先にある。

隠れ身もちの職が1,2人で祭壇を破壊しに行くこともできるが、

敵を無視するとクエストが完了しにくいので攻めに向かう人数は多いほうがよいだろう。

狼 門 溶岩怪物 門 ゴーレム（細めの通路） 火炎の精霊 + 祭壇

祭壇のある部屋がボス戦の舞台となる。

竹ハメするときはゴーレムを倒したあと、細い通路に設置する。

祭壇を破壊すると自動的に合流され、その後ボス戦になる。

イフリートは左下に誘導して竹にはめる。（部屋の真ん中下の壁が少し出っ張っているので引っかかる）

竹ハメがうまくいけば取り巻きを処理したあと、ボスをたこ殴りして終了。

コメント欄

- ・ ステージ内のクエストはlv55~63であれば受諾可能。 -- 名無しさん (2008-12-24 16:32:02)

名前:

コメント:

投稿

荒廃した砂漠地帯 - 赤石の霧渓谷

進入条件：伝説3-5でハーピーに遭遇する

非戦闘ステージ

黒石鉱山 (閉鎖)

黒い岩肌の露出した鉱山洞窟。

鉱石を扱うロドリック商会のペドロとその関係者、それに取引のあるコボルトがオークから逃れて避難している。

彼らからはクエストを受けることが出来る。

コメント(伝説Episode - 3 についての情報をお願いします)

名前:

コメント:
