**RS3RTA(状況再現なし・バグなし)**

**フォルネウス分身剣チャート(2012/3/11更新ver.)**

＊＊＊

**【解説】**

チャート本編に移る前に、このチャートを見た誰かが本チャートを叩き台としてさらに優れたチャートを作成することに期待しつつ、２つの解説を書かせて頂きます。

1. **分身剣の閃きについて**

まず１つ目として、このチャートにおける分身権の閃き、及びマグマ稼ぎの目的について軽く説明させて頂きます。今回のチャートは「フォルネウス分身剣チャート」と名付けていますようにバンガード発進関連のイベント、魔王殿の指輪フラグを終了したら火術要塞のマグマで稼ぎを行いそのままフォルネウスに向かいます。そしてフォルネウス戦で分身剣を閃きます。しかしここで１つの問題があります。

従来のレッドドラゴン道場はいらない技を閃いたあとに撤退して最挑戦するということが可能でした。しかし、フォルネウスで分身剣を閃く場合、撤退は出来ません。また、技を閃いて一度敗北し、もう１度海底宮に乗り込むのは大幅な時間のロスとなります。

では分身剣を閃くまでリセットを繰り返して粘ればいいだけでは？と思われる方もいるかもしれません。実際私も最初はそう思いました。しかし、所持極意が「なぎ払い、失礼剣、かすみ二段、疾風剣、バックスタッブ」の５つの技のみの場合、３０分粘っても分身剣を閃くことができませんでした。

原因は２つあります。１つは単純に分身剣を閃くことのできる乱数の数が減少しているということです。簡単に説明すると、ロマサガ３の閃きのシステム上「分身剣を閃くことのできる乱数が他の技に食いつぶされている」という状況が考えられます。

具体的にはフォルネウスで分身剣を閃く上で、「分身剣より閃き確率の高い１１個の技の極意を習得した状態」で試行するのと「分身剣から一番閃き確率の近い五月雨斬りのみ未取得の合計極意数１０個の状態」で試行するのでは、約0.77％の差があります。これは、五月雨斬りの閃き判定が分身剣の閃き判定よりも先に行われるために起こる現象です。

もう１つは、１戦闘中の閃き回数上限及び１閃き毎の閃き確率の低下です。ロマサガ３における１戦闘での閃き回数の上限についてはわりと有名な話であり、その数は「８個」となっています。

１閃き毎の閃き確率の低下については、実際の数値とは厳密には異なるのですが、『１回閃く』ごとに『次に閃く技の閃き確率が約(８－ｎ)／８になる(ｎはその戦闘中に閃いた技の数)』と考えていただければ問題ありません。

これがどう問題になるのかというと、先程例としてあげた「取得済みの極意が５つ」のような状況でフォルネウスに挑んだ場合において、１ターン目に『ウンディーネを除く４人が十文字斬りを閃いてしまった』とき、『ハリードが分身剣を閃く確率』が『閃き回数０の状態の最大閃き確率5.27%』と比べて『2.15%』まで低下してしまいます。こんな状態で続けるくらいなら従来のレッドドラゴン道場を利用した方が早く閃くことができます。

さらに、前述の乱数の食いつぶしも同時に発生するため、実際の閃き確率(＝当たり乱数の数)は一層減少することになります。

長々とした説明になってしまいましたが、要は『分身剣より閃き確率の高い技の極意をたくさん持ってフォルネウス道場に行くと、それだけ分身剣が楽に閃くことができる』ということです。それを念頭においてプレイすると色々とやりやすいと思います。

1. **ステータスの上昇について**

２つ目は、ステータスの上昇についてです。これは、チャートそのものの解説というよりはロマンシングサガ３における成長システム自体の解説になるので、知っている場合は読み飛ばし推奨です。

HPに関しては、上昇レベルの高い敵と戦えば上がりやすい程度に考えておけば問題ないので詳しい解説は省略します。それでも上がらない場合もよくあるので運が悪かったと思って諦めてください。

WP・JPに関しては、通常攻撃を含む技や、術のどちらかを使用したときに、「(現在一番高い技能レベル)×３＋(その他の技能レベルの合計)」と「現在の最大WP(orJP)」の差分から確率が決定されます。

例：玄武術レベル３、天術レベル０、WP５のカタリナの場合

　　　　９－５＝差分値４　→約２１％でJPが上昇

といった感じになります。

平たく言うと、武器レベルor術レベルの合計値が高ければWP,JPがそれだけ上がりやすいということです。

最後に、武器レベルの上昇に関してです。武器レベルの上昇には、現在の技術レベルと敵の上昇レベル以外にも、各キャラの成長特性という数値が関わってきます。詳しい説明は省略しますが、本チャートに登場するマグマ稼ぎの場合、剣レベル１６くらいまではどのキャラも約４０％の確率で剣レベルが上昇しますが、剣レベル１７以降は、ハリード＞カタリナ＝ロビン＞妖精＞ハーマンの順に伸びやすくなっているという認識で問題ありません。

さらに、各キャラごとに「成長タイプ」というものが定められており、その成長タイプごとに各キャラのステータスアップの順番は違います。

例：WP→剣レベル→HPの順に上昇判定を行うキャラがいれば、

剣レベルから上がるキャラもいる。

これがもたらす影響は、後に上がるステータスほど成長判定の成功確率が下がる、ということです。なお、確率の低下には確率低下修正値というものが用いられますが、この確率低下修正値は武器、術問わず技術レベル全ての合計値によって決まります(詳しくは[index\_of\_endoさんのプログラム解析](http://s-endo.skr.jp/gameprog_analysis.html#Description-RS3)をご参照ください)

この値が大きいほど複数のステータスが上昇しにくくなるので、初期合計技術レベルの高い妖精やハーマンなどは不利になりがちです(妖精のHPが伸びにくい、ハーマンの剣レベルが伸びにくい原因の一つがこれではないかと推測しています)

また、この修正値の有無にかかわらず、ロビン、妖精の初期剣レベル１０と、カタリナ、ハーマンの初期剣レベル６(or７)の差がどれほど大きいかは実際にプレイして体感していただけるといいかもしれません。

＊＊＊

**ここからチャート本編**

・**主人公カタリナ**

**宿星：辰星　　得意武器： 槍** 　→　閃きタイプは『**術戦士タイプ**」になります。

　素早さと腕力を維持しつつ閃きフラグを残す(**素早さ２６、腕力１８**)

　このチャートで閃く可能性がある技で『**閃きフラグがない**』のは

　【バックスタッブ】と【デミルーンエコー】のみです。

＞ＯＰは飛ばす。

　まずミュルスで**ナップ**と**三日月刀を２本**を買ってからピドナへ。

　**工房でノーラを回収(虎穴陣要員)**

　**右上の民家でスタンレーを出す(フェイクショー用)**

＞ピドナからヤーマスへ。

ロビンフラグ港→ロビンフラグ民家→上の店の老女に話しかけてランスへ。

＞**ノーラの装備をバトルハンマー以外全て剥す**

　**カタリナに三日月刀を装備**　三日月刀以外全て売り**技の香薬２個と術酒1個を購入**

　この時点で**1195オーラムほど残る。**

　ヨハンネスのところでアビスゲートの話を聞く→Ｘ抜けして聖王廟でハリード回収

＞ヤーマスへ。

**＠右の店でロビンイベント**

　カタリナは素振り、ハリードはかすみ二段　ノーラは回転撃。

敵が複数いたらロビンはライトニングピアス　スクリュードライバーで数を減らす。

＞細ロビンを仲間にする

**※以降ハリードはかすみ二段の極意を優先する**

**カタリナはJPを２上げることと適当な極意を優先する**

**ロビンはJPを２上げることを優先する**

**＠グレートフェイクショー(GFS)探し＠**

＞スタンレー→ファルス→ミュルス→ピドナ

の順に回ってなかったらピドナからバンガードに渡ってモウゼスへ

(＞バンガード　モウゼスを出す、小さな村を出す)

北モウゼスの前に南モウゼスでショーを確認後あってもなくてもブロンズマギを倒す。ない場合は倒したあとに街巡り。これで大体GFSがあるはずですが、なかったらしょうがないのでボルカノ邸で出現調整してまた探す。

なお、先にモウゼスに寄る場合グレートアーチに行く資金がないのでウンディーネの依頼を受けて資金を調達する。その場合の手順などは後述のモウゼスでの行動と同じである。

**とりあえずGFSがある前提で進めます。**

＞GFSで妖精を助ける。

＞装備変更：

ハリードのリジットレザーを外す

ロビンの武器欄の２番目に三日月刀、リジットレザーを装備

＞VSソウルサッカー

　　カタリナ、ロビン、ハリードは素振り、ノーラは防御。

　　理想はここで３人になぎ払い、失礼剣、かすみ二段の３つの技が揃うことだが、

それより上位の十文字斬りやバックスタッブなどを閃く場合もある。

１人になったら退却。

＞ピドナ→グレートアーチ→アケ

ジャングル入り口から下→右→手前上→以降一本道

＞妖精の村：妖精のハーブ６つを回収

妖精の村で妖精に蝶の色を聞く。赤か黄色か白狙いリセット推奨。

　ジャングルのザコは『当たったら倒す』基本倒していい。

なぎ払い、失礼剣、かすみ二段辺りの極意狙いにしとくと後でうまい。でも全避け可能

　要塞を出したら再び妖精の村に入って妖精を回収する。

　装備変更：ロビンの三日月刀を外す

ようせい　アーメントゥームと弓を外して三日月刀を装備

　**陣形変更：スペキュレイション**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ノーラ |
|  | ロビン |  |
| カタリナ |  |  |
|  | ハリード |  |
|  |  | 妖精 |

＞**ピドナでアーメンと長弓を売ってから**バンガードへ

　モウゼスを出す、小さな村を出す

＞北モウゼス：館に入った直後にセーブ。**極意優先。**

**＠ブロンズマギ**

ロビン→ナップ　ハリード→かすみ二段　カタリナ→素振りor極意待ちの技

残り→デミルーン

それなりの確率でナップが入るのであんまり問題無いはず。

　依頼を受けて**ロビンにデイブレークを買う**

南へ。セーブして館に突入する。

**＠クリプトマギ戦：**

　カタリナナップ　ハリード足払い　ロビンデイブレーク　他防御

**＠ボルカノ戦**

　足払い＆なぎ払い→デイブレークで終了。

**ボルカノ邸の宝「炎獣の皮」と「ガードリング」を回収**

＞北モウゼスに戻って５０００オーラムゲット。

カタリナにウォーターボールを購入(生命の水も買うのもアリ)

**ウンディーネを仲間に**

　**ウンディーネの館の宝「湖水のローブ」と「魔女の瞳」を回収**

**陣形変更：**スペキュレイション

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ロビン |
|  | 妖精 |  |
| ウンディーネ |  |  |
|  | ハリード |  |
|  |  | カタリナ |

**※以降固定敵はウンディーネ以外の４人で剣や術を振る**

**ハリードと妖精の以降の立ち回りはかすみ２段及び他の極意最優先。**

**カタリナの玄武術レベルが３or４になったら剣を振って極意狙いに切り替えてもいい。**

**ロビンはJPが３２になるまで蒼龍術を振る。**

＞バンガードに入り宿屋へ

**＠フォルネウス兵×３**

極意狙いとサンクラで倒す。カタリナはスコール、ロビンはウインドダート。

＞キャプテンに５０００金を貰いバンガード内部へ

２階で１度戦闘することでその後の直線の敵をカット

**＠冷霊**

極意待ちの技とサンクラで。カタリナはスコール、ロビンはウインドダート。

**極意を取るものがなかったらなぎ払いから十文字斬りとかいけます。**

＞バンガードの電源をつけて撤退

帰り道の宝箱は**取らない。**

　市長に話しかけて「はい」選択、エリアを切り替えてもう１回話す。

酒場でイルカの話を聞く。**ノーラを外す。**

＞ヤーマスの上の店で**白銀の剣×２を購入**

下の店で**銀行からお金を下ろして騎士の盾×３を**購入

　先にモウゼスに寄って妖精を後で回収した場合は盾を買うところでアーメントゥームと長弓を売ってから購入。

＞グレートアーチでハーマンに話しかける。はいを選択、財宝の洞窟へ

**陣形：スペキュレイション**

　ロビンのJPが欲しければ妖精抜き、妖精が何か極意待ちの技を持っていればロビン抜き。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ロビン |
|  | ハリード |  |
| ウンディーネ |  |  |
|  | ハーマン |  |
|  |  | カタリナ |

or

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ハーマン |
|  | ハリード |  |
| ウンディーネ |  |  |
|  | 妖精 |  |
|  |  | カタリナ |

装備変更：ハーマン　**バイキングアクス**と**仕込み杖**を外し白銀の剣装備

 ロビン　レイピア→白銀の剣

技変更：なぎ払いの極意があれば剣を持っている全員に、かすみ二段はハーマン以外に。

**精霊石、結界石,スパイクシールド,仕込み杖,1000オーラム×２**を回収

**＠３すくみ**

カンヘルでなぎ払い派生の技や極意が来ていない技の極意を狙いつつサンクラで２ターン撃破。２T目のロビンとカタリナは術を選択して術レベルやJP上昇を狙う。

＞イルカ像を回収して脱出

＞ピドナに入り魔王殿へ

指輪フラグを立てて帰ります。

**＠蛇女×５**

サンダークラップで。

ランスへ

＞技の香薬×11購入→王家の指輪回収

＞ヤーマスへ

　**仕込杖×２を売って**４０００オーラムを確保して**白銀の剣×１**を購入。

＞火術要塞へ。

　**装備変更(つけ外しのみ、記述がないものは変えない)**

妖精　　：白銀の剣、騎士の盾、炎獣の皮、ガードリング、王家の指輪

ウンディーネ：全て外す

ハーマン：白銀の剣、騎士の盾、毛皮のベスト→チュニック

カタリナ：スパイクシールド、湖水のローブ、魔女の瞳、毛皮のベスト

ハリード：スパイクシールド、湖水のローブ

ロビン：騎士の盾、イルカ像

**陣形変更：虎穴陣**

|  |  |
| --- | --- |
| ロビン |  |
|  | ハリード |
|  | 妖精 |
|  | ハーマン |
| カタリナ |  |

↑並びは適当でいい

**マグマエリアの３０００オーラムを回収**

**＠マグマ狩り**

**マグマ：HP1966＋α(約2000)　 閃きレベル21　 上昇レベル23**

開幕かすみ二段×４、ハーマンはなぎ払いから派生狙いor既に何かあったら極意狙い

ハリード、ロビン、妖精のいずれかが疾風剣を引いたら疾風剣を引いたキャラ以外はなぎ払いからの派生系列(飛水断ち、十文字斬り、龍尾返し、亜空間斬り)の極意を取得するために閃きを狙っていく。

主な閃きの割り振りの例：

カタリナ：疾風剣とバックスタッブ以外

ハリード：全部

ロビン：亜空間斬り以外

妖精：飛水断ちと失礼剣と残像剣以外

(亜空間斬りは飛水断ちから派生なので他のキャラが極意化するのを待つ)

ハーマン：なぎ払い、かすみ二段、失礼剣、十文字斬り、飛水断ち、亜空間斬りのみ。

　　　　　 全部極意化したら疾風剣or龍尾返しでダメージ調整

このとき**マグマのHP２０００**に対して全員が行動できるようにダメージ調整できたらベスト。

ほぼ確実に最後行動になるハーマンより前に**１８００くらい削っているとベスト。**

**必須極意：疾風剣、失礼剣、十文字斬り、かすみ二段、なぎ払い、飛水断ち**

**バックスタッブ、龍尾返し、亜空間斬り、(残像剣)、五月雨斬り**

この辺りを閃きつつ極意を狙う方向で。

**優先順位はなぎ払い派生系列＞かすみ二段派生系列　で。**

　大体**剣レベル２０が２人、剣レベル１８とか剣レベル１７が２人くらいを目安に狩る。**

なお、グゥエイン共闘の条件であるカタリナの剣レベル１６は必須です。

WP回復は戦闘中にWPを凝視して**『１人or２人のWPが切れそうなら技の香薬』**

**『全体が減ってきたら妖精のハーブ』**を使う。

妖精のハーブは３個ほど余らせると後で保険が効く。

＊以下の青い表は各技の適性を持つキャラクターと閃き難度である。参考にどうぞ。

**ｶ→カタリナ　ﾊ→ハリード　ﾛ→ロビン　ﾖ→ようせい　ﾌ→ハーマン(ブラック)**

例：残像　ｶﾊﾛ　 かす23

→カタリナ、ハリード、ロビンが適正あり、かすみ二段から閃き難度23。

紫の表は極意化の確率である。実WPというのは王冠による－１補正や龍神降臨の効果であるWP消費が０になるものを含む、技の使用時に実際に消費されるWPのことです。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **閃き適性** | **閃き難度** | **閃き確率　(ﾊ,ﾖ)** | **閃き確率　(ｶ,ﾛ,ﾌ)** |
| **なぎ　ｶﾊﾛﾖﾌ** | **殴り 3** | **20.90**  | **16.41**  |
| **かす　ｶﾊﾛﾖﾌ** | **殴り10** | **20.90**  | **16.41**  |
| **失礼　ｶﾊﾛ**  | **殴り 9** | **20.90**  | **16.41**  |
| **十字　ｶﾊﾛﾖﾌ** | **なぎ10** | **20.90**  | **16.41**  |
| **飛水　ｶﾊﾛ ﾌ** | **なぎ14** | **18.36**  | **14.65**  |
| **バッ　 ﾊﾛﾖ**  | **疾風20** | **11.43**  | **9.47** |
| **龍尾　ｶﾊﾛﾖ**  | **飛水18** | **13.77**  | **12.01** |
| **疾風　ｶﾊﾛﾖ**  | **かす21** | **10.16**  | **8.01** |
| **残像　ｶﾊﾛ** | **かす23** | **7.13**  | **4.30** |
| **亜空　ｶﾊ ﾖﾌ** | **飛水21** | **10.16**  | **8.01** |
| 五月　ｶﾊ  | かす26 | 2.64  | 1.76 |
| 分身　ｶﾊﾛ  | 殴り31 | 0.00  | 0.00 |

|  |
| --- |
| **実消費WPの極意確率** |
| **0** | **12.70%** |
| **1** | **12.50%** |
| **2** | **11.43%** |
| **3** | **10.55%** |
| **4** | **9.47%** |
| **5** | **9.47%** |
| **6** | **8.30%** |
| **7** | **7.42%** |
| **8** | **6.25%** |
| 9 | 5.86% |
| 10 | 4.88% |

＊＊＊

火術要塞を脱出する

帰りにいるアウナス妖術師などはウンディーネを先頭にしてサンダークラップを使って処理する。

**＠火術要塞脱出後**

＞ミュルスで**ウンディーネにトルネードを**覚えさせる。

＞ファルスで剣以外の武器や精霊石や結界石などを色々売って

**クロースヘルム×４、高級傷薬１３個ほど購入。**

＞南モウゼスで**火星の砂８個購入**、バンガードで宿屋に泊まる。

回る順番はミュルスから西に進む。

＞バンガード発進→最果ての島→海底宮へ

**陣形：スペキュレイション(並びは適当)**

海底宮道中は

**まだ来てない極意の極意化＞カタリナのJP(Min７)＞カタリナのWP＞ロビンのJP(Max３２)**

の優先順位で雑魚敵を狩っていく。

　**最初の２０００オーラム**と**魚燐と玄武の鎧(宝箱エリアの真ん中３つ)を回収**してフォルネウス前でセーブ

**＞陣形：虎穴陣**

|  |  |
| --- | --- |
| ウンディーネ |  |
|  | 妖精 |
|  | ハリード |
|  | ロビン |
| ハーマン |  |

　武器

　ロビン、ようせい、ハーマン：白銀の剣と騎士の盾

ハリード：三日月とスパイクシールド　ウンディーネ：スパイクシールド

　防具

　ようせ：フラワースカーフ　玄武の鎧　ガードリング、王家の指輪

　ロビン：武道着　クロースヘルム　炎獣の皮、魚鱗

　ハリー：湖水のローブ　クロースヘルム　チュニック、皮のブーツ

ハーマ：リジットレザー　チュニック　魚鱗　クロースヘルム

　ウンディーネ：湖水のローブ　魔女の瞳　クロースヘルム　毛皮のベスト

＞全員**疾風剣と極意待ちの技以外封印(残像剣は封印しといた方が無難)**

**＠フォルネウス戦**

　コマンダーモード集中攻撃で３閃き以内に分身剣を閃かなかったらリセット。

もしくは閃き待ち中に「メイルシュトローム」や「ぶちかまし」で暴れられて誰かが落ちたらリセット。

＞上記１１技の極意取得時の分身剣の閃き確率(２つ目以降は閃き回数による確率減少後の確率)

ハリー：5.27％、4.30％、3.22％、2,64％、2.15％

ロビン：2.93％、2.34％、2.15％、2.05％、1.76％

　その他：0.88％固定

※五月雨斬りの極意が着ていない場合は約０．７７％減少

　分身剣を閃いたら作戦を威力攻撃に変え、高級傷薬と火星の砂を使いつつ疾風剣とトルネードで攻める。気をつけることは

1. HPの高いウンディーネを大事に。
2. WPの高い妖精を大事に
3. ハーマンが溶けたら虎穴陣の効果なくなるので注意。

という感じで。

ウンディーネのJPが切れたら諦めるのも手だがダメージと地相次第では素振りで押しきれることもある。

全員の防具と盾を剥ぐ。

カタリナの装備を

高級傷薬×３、魔女の瞳、ガードリング、武道着　にしておく。

＞ランスで全員にクイックタイムを覚えさせる。

　以降のクイックタイムは**できるだけカタリナを絡めてＪＰ上昇を狙う。**

ピドナからリブロフへ。

リブロフの武器屋で**「王家の指輪以外の」**防具を全て売って**白銀の剣×２**と**シルバーチェイル**を購入

カタリナの装備を

**白銀の剣、高級傷薬×３、魔女の瞳、シルバーチェイル、ガードリング、武道着　に。**

ウンディーネ以外の全員が白銀の剣を装備していることを確認する。

酒場でナジュ砂漠の情報を聞く

砂漠を左に疾走して神王の塔で乾いた大河の情報を聞く

再びナジュ砂漠に入って右に進む。

＞東方へ

**陣形：スペキュレイション**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 適当２ |
|  | 分身剣持ちのキャラ |  |
| カタリナ |  |  |
|  | 適当１ |  |
|  |  | ロビン |

**＠サンディーヌ×３戦**

　カタリナでクイックタイムを使い分身剣の極意がない場合は分身剣を使ってから、ロビンでデイブレーク

＞その後はカタリナとロビンの位置を入れ替える。

避けられない雑魚敵は分身剣の極意のために餌とする。

＞ムング族の村：

陣形：スペキュレイション　ほぼ同上。分身剣の極意優先。

**ツィーリンの装備を「皮のブーツ以外」剥がしておく。**

＞ゼルナム族戦は分身剣の極意を最優先で狙い、それ以外は疾風剣などで狩る。

＞玄城でイベントを消化してゼルナム族の巣へ。

**陣形：スペキュレイション**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 妖精 |
|  | ハリード |  |
| カタリナ |  |  |
|  | ロビン |  |
|  |  | ブラック |

**＠魔王の鎧**

１ターン目：疾風剣×５

２ターン目：カタリナ→クイックタイム、ロビン→デイブレーク

分身剣極意待ちのキャラ→分身剣　その他→疾風剣

＞小さな村の酒場で情報を聞いてウンディ０―ネを外す。

ルーブ山地に向かう。

ルーブ山地で**「結界石」**を回収する

カタリナのJPは上げれるだけ上げる。残像剣の極意もなければ狙う。

**＠ビューネイ戦**

　開幕ウォーターポール→クイックタイム

カタリナのWPと剣レベルにもよるが、WP３５以上、剣レベル２０以上の場合

**１形態：**ウォーターポール＆ツインスパイク→クイックタイム＆ツインスパイク→通常攻撃３発

**２形態：**分身剣＆ツインスパイク→通常攻撃＆ツインスパイク

**３形態：**分身剣＆ツインスパイク→通常攻撃＆ツインスパイク

**最終形態：**通常攻撃＆ツインスパイク×４＋分身剣＆かぎ爪×３＋防御＆冷気

で大体安定

**ビューネイ最終形態のHPを８７００くらいに調整して防御＆冷気×３を忘れずに。**

分身技チャートのお約束として以降の戦闘では

**分身剣＆残像剣**

**クイックタイム**

**防御**

以外の行動を使用しない。

また、**セーブ＆リセットと装備欄の確認**も**禁止**

**陣形：スペキュレイション**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ハリード |
|  | カタリナ |  |
| 妖精 |  |  |
|  | ロビン |  |
|  |  | ブラック |

全員の技を分身剣、残像剣のみにする

妖精のハーブで全員のWP、JPを回復する

※以降下記以外の敵とは戦わずに逃げることを推奨

＞火術要塞に向かう

VSトリオメイジャン

残像剣×２or３

**「結界石」**を回収する

VSパイロヒドラ

・妖精＆カタリナ＆ロビンの剣レベルが２０に到達していなかったら

妖精→クイックタイム　他→分身剣

・前３人が剣レベル２０に到達していたら全員分身剣

妖精のJPを回復する

VSアウナス

妖精→クイックタイム　他→分身剣

※剣レベルが２０に到達しているキャラクターが２人以下なら

１T目：妖精＆ブラック→クイックタイム　他→分身剣

　　２T目：全員分身剣

・ピドナの魔王殿に向かう

VSアラケス

妖精→クイックタイム　他→分身剣

※剣レベルが２０に到達しているキャラクターが２人以下なら

１T目：妖精＆ブラック→クイックタイム　他→分身剣

　　２T目：ロビン→クイックタイム　他全員→分身剣

　　３T目：全員分身剣

＞ランスで炎のマントと竜鱗とツィーリンの装備していたものを売って**術酒を１０個購入する。**

＞玄城に向かう

バイメイニャンに話しかける

ヤンファンに話しかける

**陣形：スペキュレイション**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ハリード |
|  | カタリナ |  |
| 妖精 |  |  |
|  | ロビン |  |
|  |  | ブラック |

＞黄京に向かう

　梯子を登る

陽動は下翼突撃の陣→全軍後退→ヤンファンが死んだら全軍退却

VSドラゴンルーラー(赤)

　１T目：妖精＆ブラック→クイックタイム　他→分身剣

２T目：全員分身剣

妖精のJPを回復する

VSサンフラワー

　妖精→クイックタイム　他→分身剣　他→残像剣

妖精のJPを回復する

VSメデューサ＆ワニ２体

妖精→クイックタイム　他→残像剣

妖精のJPを回復する

VS剣神×５

妖精→クイックタイム　他→残像剣

妖精のハーブor結界石を使う

VSマンティスゴッド

　妖精→クイックタイム　他→分身剣

妖精のJPを回復する

VSドラゴンゾンビ×３

妖精→クイックタイム　他→残像剣

妖精のJPを回復する

VSケルベロス

　全員残像剣

**VSアビスナーガ**

　妖精→クイックタイム　他→分身剣

＞アビスについたら回復。

**VS真アラケス：**

１T目：妖精＆ブラック→クイックタイム　他→分身剣

　　２T目：ロビン→クイックタイム　他全員→分身剣

　　３T目：全員分身剣

**VS破壊するもの：**

１T目：カタリナ→クイックタイム　他全員→分身剣

　　２T目：ロビン　→クイックタイム　他全員→分身剣

　　３T目：ブラック→クイックタイム　他全員→分身剣

４T目：ハリード→クイックタイム　他全員→分身剣

　　５T目：ようせい→クイックタイム　他全員→分身剣

　　６Ｔ目：全員分身剣

Movie End.

＠破壊するものメモ

４T目までに闇の翼が来ればほぼ勝ち確定

２ターン目に獣魔の翼(アウナス、ビューネイ)が来た場合(獣魔弱)

３Ｔ目：全員分身剣→４Ｔ目：ブラック→クイックタイム　以降上記の通り

２ターン目に獣魔の翼(フォルネウス)が来た場合(獣魔強)

３Ｔ目：ハリード→クイックタイム　他全員→分身剣

４Ｔ目：全員分身剣

５Ｔ目：妖精＆ブラック→クイックタイム　他全員→分身剣

　６Ｔ目：全員分身剣

３ターン目以降に獣魔の翼が来た場合：

頑張ってゴリ押すか諦めてやり直すか。

# **謝辞**

　本チャートを作成するにあたり数えきれないほど多くの攻略サイト様や動画投稿者様の動画、ロマサガ３状況再現なしバグなしＲＴＡに挑戦してきた先人の方々のチャートを参考にさせていただきました。この場を借りて感謝の言葉を述べさせていただきたいと思います、ありがとうございました。

そして私にマグマ稼ぎチャートを教えてくれた旧記録保持者のてけてけくんに最大限の感謝の言葉を述べさせていただきたいと思います。ありがとうございました。

# **終わりに**

序文でも述べましたように、本チャートを叩き台としてロマサガ３なしなしＲＴＡがより発展することを願い、締めの文章とさせていただきます。では皆様、よいロマサガライフを！

2012/3/11 夕凪AKZ