

公平可能狩場と動き方

- 適正推奨レベル・構成について

推奨Lvはあくまで目安であり、装備やステータスによって前後します。

公平特化のステータスでない人や、装備が整っていない人は、より高めのLvから狩場デビューすると安心です。

人数を増やすのもひとつの選択肢です。

推奨Lvは火力中心に書いていますので、補助中心のティチエルはもう少し早いLvから同行することが可能です。

ただし、メンバーとLv差がありすぎたり、公平適正Lvでないメンバーがいたりすると、自分に入る経験値も少なくなるので、注意が必要です。

バリ・レジが マークの狩場は、被ダメが大きいいため、ティチを含めたチーム推奨です。

バリ・レジが マークや無印の狩場は、前衛のみでも比較的行きやすい場所です。

特にティチなしでチームを組むときは、有効な状態異常を持つメンバーや、防御・回避の高いメンバーをチームに加えるといいかもしれません。

単体メインと書いてある狩場は、単体火力が強いメンバーがいると有利だと思われます。

範囲メインと書いてある狩場は、範囲火力が強いメンバーがいると有利だと思われます。

- 必要ステータス

DEX(物理攻撃の命中) 8割命中～必中

MDEX(魔法攻撃の命中) 8割命中～必中

上のようなかたちで表記されています。数字は装備込みです。

正確な数字ではなく、あくまで目安ですので、自分で調べたり狩ったりして調整してください。

(参考：TWしたらば雑談所 チームプレイを語るスレ3)

火力として参加する場合、主な敵への命中が8割に満たないと、十分な戦力になれないと思われま

す。
命中を確保してから参加するのがベターです。

- マーク

このマークのついたものは、あまり一般的でない公平狩場です。

人を選ぶものが多いので、注意が必要です。

また、情報も少ないため、公平狩りを経験した人は、情報の書き込みをお願いします。

- [公平可能狩場と動き方](#)

- [～Lv7 祝福1](#)

~Lv15 祝福2

-
- ~Lv15 クライデン 4
- ~Lv15 セルバス 2
- ~Lv21 祝福3
- ~Lv22 混乱1
- ~Lv23 試練1
- ~Lv25 セルバス 4・5
- ~Lv25 白い森1
- ~Lv27 プライオン1~3
- ~Lv30 白い森2
- ~Lv32 紅玉1
- ~Lv42 海底3・1-1
- ~Lv46 囁きの海岸 2
- ~Lv47 シノブ1・2
- ~Lv47 水晶3・4
- ~Lv55 紅玉2
- ~Lv62 試練4
- ~Lv62 ペナ5
- ~Lv62 ペナ6
- ~Lv70 混乱8
- ~Lv72 シノブ3・4
- ~Lv73 神獣D(ペナイン森)
- ~Lv80 山麓の竹藪
- ~Lv97 シノブ5
- ~Lv102 竹の峡谷(右)
- ~Lv105 黄泉1
- ~Lv110 紅玉4
- ~Lv117 砂漠1
- ~Lv120 砂漠の遺跡
- ~Lv122 黄泉3
- ~Lv122 シノブ6

~Lv130 紅の道、紅の林

-
- ~Lv134 砂漠2
- ~Lv136 黄金砂の遺跡
- ~Lv141 酷寒2
- ~Lv147 黄金砂D
- ~Lv147 混乱10
- ~Lv148 酷寒3
- ~Lv167 慟哭の塔1~4

~ Lv 7 祝福 1

- 入場制限レベル

Lv 1 ~ 8、Lv10で自動的に街に転送

- 出現モンスター

ベーピング

ゼリッピ：非アクティブ

ワイルドキャット

クルーエルベーピング

ポイズンゼリッピ：非アクティブ

ポイズンリーフゼリッピ：非アクティブ

プラバ：非移動

- 適正推奨レベル・構成

Lv3 ~ 2~3人 単体メイン バリ

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

プラバを中心に公平が可能です。

新入生の武器・防具を揃えて挑みましょう。

ただし、このLv帯は、アイテムを集めつつクエストでLv上げするのもよいでしょう。

~ Lv15 祝福2

- ・ 入場制限レベル

Lv8 ~ 16、Lv18で自動的に街に転送

- ・ 出現モンスター

バクマンジュウ

ハゼ

プニック

レッドミネ

ホースビー

スカルウォーリア：非アクティブ

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv10 ~ 2~4人 単体・範囲メイン バリ

- ・ 必要ステータス

不明

- ・ 立ち回り

ホースビー・スカルウォーリアを公平狩りします。

非常に沸きが良く、経験値効率も良いので、このLv帯でスキルに経験値をためてもいいかもしれません。

レッドミネやプニック、バクマンジュウは非常に好戦的で、殲滅が追いつかなければあっという間に包囲され、溜め込みになります。

12武器を持つとだいぶ倒しやすくなります。

スカルウォーリアは攻撃力が高いですが、非アクティブなので、

まず寄ってきたホースビーから倒し、スカルも一体一体片付けるのが安全です。

ティチはまだヒールよりもワイドヒールのほうが、回復量が多いかもしれません。

公平を卒業しても、ソロで十分美味しく狩れるので、Lv18になるまで籠ってもよいでしょう。

このあとは、他の公平可能な狩場が若干限られてくる時期です。

~ Lv15 クライデン4

- ・ 入場制限レベル

なし

出現モンスター

-

レッドミネ

ログルベグル：攻撃されると逃亡

ポイズンスコルピノ

スカルウォーリア：非アクティブ

プレタ：非アクティブ、逃亡

- 適正推奨レベル・構成

Lv12～ 2～3人 単体メイン バリ

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

スカルウォーリアとポイズンスコルピノを中心に公平狩りができます。

BOTが多く、悩まされるかもしれません。

夜間は場違いに強いパンプキンが出るので、てこずる場合は夜を避けましょう。

～ Lv15 セルバス 2

- 入場制限レベル

なし

- 出現モンスター

バクマンジュウ

クレミノ

サングラミネ

ホースビー

ポイズンスコルピノ

スカルウォーリア：非アクティブ

(ユニビ：時間沸き)

- 適正推奨レベル・構成

Lv10～ 2～3人 単体メイン バリ

必要ステータス

- 不明

- 立ち回り

ホースビー・ポイズンスコルピノ・スカルウォーリアを中心に公平できます。
ここも比較的BOTの多い狩り場です。

~ Lv 21 祝福3

- 入場制限レベル

Lv16 ~ 24, Lv26で街に強制移動

- 出現モンスター

プレタ：非アクティブ、逃亡

ラルヴァ：非移動

ウィンキィ：非アクティブ、魔法攻撃

シャピアー

- 適正推奨レベル・構成

Lv20 ~ 2~4人 単体メイン バリ レジ 暗黒

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

他の敵は早い時期にまずくなってしまうので、ウィンキィを中心に公平狩りします。

敵がとても多いわりに、人がほとんどいないので、全滅に注意が必要です。

特にウィンキィのファイアアローは強力なので、レジ必須です。

ブラインドをかけられるメンバーがいれば、スムーズに狩れます。

周りの敵も倒すのに時間がかかるので、20武器を持ってからのほうが楽です。

~ Lv 22 混乱1

- 入場制限レベル

Lv20～

- ・ 出現モンスター

アレネ

洞窟ダックウォーリア

ストーンゴーレムJr.

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv20～ 2～3人 単体メイン バリ

- ・ 必要ステータス

DEX25～45 MDEX6～26

- ・ 立ち回り

公平できる期間が短いですが、Lvのあうメンバーがいれば、行ってみるのもいいでしょう。

～ Lv 2 3 試練 1

- ・ 入場制限レベル

Lv20～

- ・ 出現モンスター

ストーンゴーレムJr.

洞窟ダックウォーリア

モンクス

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv20～ 2～3人 単体メイン バリ

- ・ 必要ステータス

DEX25～45(モンクス:57) MDEX6～26(40)

- ・ 立ち回り

街から少し遠いダンジョンですが、
チーム掲示板を使えばすぐに行けます。

非常に好戦的なモンスターが多く、遠くからでもタゲを取ってきます。
20武器では包囲されて、辛いかもしれません。

~ Lv 25 セルバス 4・5

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

アジダハカ

デビルナイト：夜のみ出現

カニボレ(4)

クルーエルベーピング(4)

バクマンジュウ(4)

ミンクス(4)

サングラミネ(4)

ミラクル(4)

プレタ(5)

スキア(5)

武闘虎(5)

(真アジダハカ(5)：時間沸き)

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv20～ 2～3人 単体メイン 高DEX(5) バリ プレ

- ・ 必要ステータス

DEX21~41 MDEX15~35 (アジダハカ)

- ・ 立ち回り

4は様々なLv帯の敵がありますが、アジダハカを中心に公平します。

5はスキアの要求DEXが高いですが、これにてこずらないようなら、
武闘虎やスキアも美味しくいただけます。

~ Lv 25 白い森 1

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

タトゥーベア
アイスゼリッピ
ハスキー

- ・ 適正推奨レベル・構成

不明

- ・ 必要ステータス

不明

- ・ 立ち回り

アイスゼリッピとタトゥーベアが高額のレアドロップを持つので、
日夜乱獲が行われています。阻害されて狩りにならないかもしれません。

~ Lv27 **ピライオン** 1 ~ 3

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

シクル
洞窟ダックウォーリア(1・2のみ)
バンテージヴァンプ：状態異常攻撃[スタン]
アメディン(3のみ)：非アクティブ

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv24 ~ 2~3人 バリ

- ・ 必要ステータス

DEX28 ~ 48 MDEX23 ~ 43

- ・ 立ち回り

1・2でも洞窟ダックウォーリア以外は公平可能ですが、ダックのいない3がおすすりめです。

~ Lv 30 白い森 2

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

タトゥーベア

ハスキー

スノーピカ

- ・ 適正推奨レベル・構成

不明

- ・ 必要ステータス

不明

- ・ 立ち回り

不明

~ Lv 32 紅玉 1

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

ボルケイノプラバ：非移動

メイプル

ピケル

マグマバブル

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv28 ~ 2~3人 範囲メイン バリ ブレ 感電 暗黒

- ・ 必要ステータス

- 立ち回り

囲まれることが多く、敵の攻撃も強力なので、範囲キャラ&ティチエルがいると比較的楽です。ボルケイノプラバにダメージを通すには、Lv28武器程度はあったほうがいいでしょう。ボルケイノプラバには、ブラインドやエレクトリックショックも有効です。特にティチがいらない場合は、これらのスキルを駆使してダメージを軽減すると楽です。

~ Lv 42 海底 3・1-1

- 入場制限レベル

Lv30 ~

- 出現モンスター

クリスタルゴーレム

フルイドウィンキィ：非アクティブ、魔法攻撃

アイシングハンド：非アクティブ、魔法攻撃

- 適正推奨レベル・構成

Lv30 ~ 42 2~3人 単体メイン バリ (レジ)ブレ 感電 暗黒

- 必要ステータス

DEX29 ~ 49 MDEX9 ~ 29

- 立ち回り

クリゴレの経験値がとても良く、非アクティブの敵を叩かなければあまり痛くない、美味しい狩り場です。

補助なし(ティチなし)でも比較的狩りやすい狩り場のひとつです。

人気があって混んでいるのが難点です。横殴りに注意しましょう。

フルイドウィンキィは魔法攻撃なので、痛ければスルーすることもできます。

ティチエルがいる場合はレジをはり、ティチがタゲを取って倒すと楽です。

攻撃をほとんど受けずに片付けられる場合も、倒していくといいでしょう。

ブラインドも有効です。

アイシングハンドは回避が高いうえ、即死しかねない攻撃を撃ってくるので、

絶対に殴らないよう注意しましょう。

ミラがいる場合、範囲スキルで非アクティブの敵を叩いてしまう恐れがあるので、

アイシングハンドのいない海底1のほうが安全かもしれません。

海底1のビズマールは要求DEXが若干高く、付加効果(暗黒)を使うので、目薬を持っていくのもいいです。

~ Lv46 囁きの海岸 2

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

クレム

ピティーチャップ

クラケンジュニア

シャピアー

イジワル

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv35 ~ 2~3人 バリ ブレ

- ・ 必要ステータス

DEX59 ~ 79 MDEX39 ~ 59

- ・ 立ち回り

あまり一般的ではありませんが、海底が混みすぎている場合の選択肢です。クレムを公平狩りします。

クリゴレより必要DEXが高く、攻撃力も高いので、難易度は多少上です。

~ Lv47 シノブ1・2

- ・ 入場制限レベル

Lv25 ~

- ・ 出現モンスター

ガトリングキャノン(弱) : 非移動

バンテージヴァンプ : 付加効果(スタン)

ウィンキィ(1のみ) : 非アクティブ、魔法攻撃

パンプキン(1のみ)

ムスチャパ(2のみ)：魔法攻撃、付加効果(沈黙)、ヒール
スチールメット(2のみ)：魔法攻撃、付加効果(麻痺)

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv25～ 2～3人 単体メイン DEF型

バリ レジ (2のみ)ブレ SP 感電 スパボ スタン 麻痺 発火

- ・ 必要ステータス

DEX29～49(ガト:26) MDEX23～43(6)

- ・ 立ち回り

ガトリングキャノンのみ叩いていくことが多いと思います。

1は魔法攻撃の敵が非アクティブのウィンキィのみなので、レジをはらずにすみ、比較的楽です。

ウィンキィを叩くととても痛いので、注意しましょう。

2は魔法攻撃の敵が多く、状態異常も当ててくるので、止まっている間にガトにやられないよう、

常に気を付ける必要があります。

1が混んでいるときは、2でもいいと思います。レジ必須です。

ティチエルは、バリ・(レジ)を決して切らさず、できるだけプレスとスパークボディも使います。
ガトとの出会い頭にはまず感電させ、その後HB(白)やIM・FAなど(灰)で一発は攻撃を当て、
必要ならヒールやワイドヒール等で回復します。

ティチがない場合は、DEF装備にして、エレショ、スタン、パララシス等の状態異常で
ガトを足止めしつつ狩るのが楽です。POTは大量に持って行きましょう。

ガト相手には、魔剣がダメージを通しやすく、アンデッドをかけてヒール砲も使えます。
スパークボディで効率的に削ることができます。

長い距離を走るのので、ルシやマキシは遅いメンバーからスピードアップをかけ、
足並みを揃えられるとよいでしょう。

できればウィングシューズ(Lv28～)を買っておけるとよいです。

SPが切れやすいので、SPPOTも多く持って行きましょう。

走っているうちに補助が切れやすいので、バリ(レジ)が点滅して切れそうになったら、
全員が集まって立ち止まり、補助をかけなおしてもらうのが安全です。

～ Lv47 水晶3・4

- ・ 入場制限レベル

Lv40～

出現モンスター

- クリスタルトランプドール
クリセラ：魔法攻撃
アイシングハンド：非アクティブ、魔法攻撃、付加効果(SP減少)

- 適正推奨レベル・構成

Lv40～ 2～3人 単体・範囲メイン バリ レジ プレ

- 必要ステータス

DEX65～85(氷手:121) MDEX46～66(118)、硬37

- 立ち回り

あまり一般的な公平狩場ではありませんが、海底卒業後の少ない選択肢の一つです。
クリセラの魔法攻撃が痛いので、レジ必須。
アイシングハンドを打たないように注意が必要です。
硬度36以上の武器でないと削れるので要注意。

～ Lv 55 紅玉 2

- 入場制限レベル

Lv70～

- 出現モンスター

フレイムシャピアー
レッドウィッキド：魔法攻撃
スピケル

- 適正推奨レベル・構成

不明

- 必要ステータス

DEX65～109(ｽﾙ° ｸﾙ) MDEX59～89

- 立ち回り

バインド等を利用しないと進入できません。

あまり一般的な公平狩場ではありませんが、海底卒業後の少ない選択肢の一つです。
敵も人も少なめです。

～ Lv 6 2 試練 4

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

武闘賢虎

ギガントソルジャー：物理・魔法攻撃

ゾンビダックウォーリア

- ・ 適正推奨レベル・構成

不明

- ・ 必要ステータス

DEX53～109(ダック) MDEX41～89

- ・ 立ち回り

あまり一般的な公平狩場ではありませんが、海底卒業後の少ない選択肢の一つです。

敵の沸きがとても良く、ソロで乱獲している人で混みあっているので、溜め込んで迷惑をかけることのないよう注意しましょう。

～ Lv 6 2 ペナ 5

- ・ 入場制限レベル

Lv50～

- ・ 出現モンスター

サンドワーム

武闘白虎：付加効果(HP回復禁止)

ピンキーミラクル

ドラグーン：付加効果(MP・SP減少)

適正推奨レベル・構成

•
Lv50 ~ 2~3人 単体メイン 高DEX バリ プレ 感電

• 必要ステータス

DEX53(ケニヨ・虎) ~ 103(ドラ・ピンク-) MDEX45 ~ 83、

• 立ち回り

ドラグーンは急に沸いて集まって来るうえ、攻撃力も高いので、よほど余裕があるメンバー以外は、

ドラグーン地帯に近づかないほうが無難です。

ピンクミラクルとドラグーンは感電させると楽になります。

ピンクミラクルの要求DEXはかなり高めなので、集中やプレスがあると有利です。

サンドワームはLv55手前で公平できなくなります。

虎とミラクルは位置ずれが多く、不意打ちを受けることがあります。

~ Lv 62 ペナ 6

• 入場制限レベル

Lv50 ~

• 出現モンスター

モス：付加効果(MP・SP減少)

ポイズンパピールーム

シクルレンサー二等兵

シクルシャベル上等兵

(シクルレンサーCP：時間沸き)

• 適正推奨レベル・構成

Lv50 ~ 2~4人 範囲メイン 高DEX バリ プレ

• 必要ステータス

DEX71 ~ 109(旻) MDEX51 ~ 89

• 立ち回り

範囲が強力なメンバーがいて、ペナ5で余裕がある場合は、ペナ6に来てもいいかもしれません。敵の沸きが良く、どんどん寄ってくるので、数で稼げます。シクルレンサー2等兵の攻撃がとても痛いので、バリアを切らさないようにしましょう。

~ Lv70 混乱8

- 入場制限レベル

- 出現モンスター

プレタフィーバー

ポーウン

キリキア

デビルパラディン

ブラックウォム：非アクティブ

- 適正推奨レベル・構成

不明

- 必要ステータス

DEX89 ~ 121(キキア) MDEX81 ~ 111(パラディン)、MP・SP減少

- 立ち回り

不明

すいています。

あまり一般的な公平狩場ではありません。

~ Lv72 シノブ3・4

- 入場制限レベル

Lv25 ~

- 出現モンスター

ガトリングキャノン(中)：非移動

ブリーズミラクル

トランプドール：硬度36以上必要

ハンド(3のみ)：魔法攻撃

ブロッサムベア(4のみ)：非アクティブ

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv40～ 2～3人 単体メイン DEF型

バリ レジ (3のみ)ブレ SP 感電 スパボ スタン 麻痺 発火

- ・ 必要ステータス

DEX52～72(ガト:26) MDEX36～56(6)、(硬37)

- ・ 立ち回り

ガトリングキャノンのみを叩いていくことが多いと思います。

トランプドールも倒す場合は、武器の硬度に気を付けましょう。

魔法攻撃のない4のほうが、比較的楽ですが、混んでいたら3でもいいでしょう。

ティチエルは、バリ・(レジ)を決して切らさず、できるだけプレスとスパークボディも使います。

ガトとの出会い頭にはまず感電させ、その後HB(白)やIM・FAなど(灰)で一発は攻撃を当て、必要ならヒールやワイドヒール等で回復します。

ティチがない場合は、DEF装備にして、エレショ、スタン、パララシス等の状態異常でガトを足止めしつつ狩るのが楽です。POTは大量に持って行きましょう。

ガト相手には、魔剣がダメージを通しやすく、アンデッドをかけてヒール砲も使えます。スパークボディで効率的に削ることができます。

長い距離を走るのので、ルシやマキシは遅いメンバーからスピードアップをかけ、足並みを揃えられるとよいでしょう。

ウィングシューズ以上の速度がないと、メンバーから遅れがちになるかもしれません。

どうしても無ければペットスキル迅速を取っておきましょう。

SPが切れやすいので、SPPOTも多く持って行きましょう。

走っているうちに補助が切れやすいので、バリ(レジ)が点滅して切れそうになったら、全員が集まって立ち止まり、補助をかけなおしてもらうのが安全です。

～Lv73 神獣D(ペナイン森)

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

ビシャス

キリキア

ディーブダックウォーリア

適正推奨レベル・構成

- 不明

- 必要ステータス

DEX101 ~ 121 MDEX81 ~ 101

- 立ち回り

あまり一般的な公平狩場ではありません。

~ Lv 80 山麓の竹藪

- 入場制限レベル

なし

- 出現モンスター

河童

ブルームバンブー

ピンキーミラクル

ブリーズミラクル

- 適正推奨レベル・構成

不明

- 必要ステータス

DEX53 ~ 163(河童) MDEX33 ~ 143

- 立ち回り

あまり一般的な公平狩場ではありません。

敵の沸きがとても良く、ソロで乱獲している人で混みあっているので、溜め込んで迷惑をかけることのないよう注意しましょう。

~ Lv97 シノブ5

入場制限レベル

•
Lv25 ~

• 出現モンスター

ガトリングキャノン(強)

バルカンキャノン

ブラッディヴァンプ：付加効果(スタン)

プロッサムベア：非アクティブ

スノームスケル

• 適正推奨レベル・構成

Lv60 ~ 2~4人 単体メイン DEF型

バリ レジ (2のみ)プレ SP 感電 スパボ スタン 麻痺 発火

• 必要ステータス

DEX89 ~ 109(ガト:26) MDEX85 ~ 105(6)

• 立ち回り

ガト(強)の攻撃が強力でHPも多く、倒しているあいだに、

攻撃力の高いスノームスケルやスタン攻撃をするブラッディヴァンプに囲まれがちな、過酷な狩り場です。

囲まれたらPOTを連打するなどして、全滅を避けましょう。

DEF型のメンバーとAGI型のメンバー(ムスケルやヴァンプを避けられる程度)がいる場合、

DEFの側がガト・バルのタゲを取り、AGIの側がその他のタゲを取るよう心がけると楽かもしれません。

ガトとバルが同時に沸いたときは、スパークボディを張れる人にガトのタゲを任せて、バルから倒すようにすると効率的です。

姫ティチが壁役・削り役として特に活躍できる狩場の一つです。

逆にDEFが十分でないティチは、ブラッディヴァンプやスノームスケルのタゲを集めないよう注意しましょう。スキルキャンセルとスタンで動けなくなります。

ティチエルは、バリ・(レジ)を決して切らさず、できるだけプレスとスパークボディも使います。

ガトとの出会い頭にはまず感電させ、その後HB(白)やIM・FAなど(灰)で一発は攻撃を当て、必要ならヒールやワイドヒール等で回復します。

ティチがない場合は、DEF装備にして、エレショ、スタン、パララシス等の状態異常でガトを足止めしつつ狩るのが楽です。POTは大量に持って行きましょう。

ガト相手には、魔剣がダメージを通しやすく、アンデッドをかけてヒール砲も使えます。

スパークボディで効率的に削ることができます。

長い距離を走るのので、ルシやマキシは遅いメンバーからスピードアップをかけ、足並みを揃えられるとよいでしょう。

ウィングシューズ必須、できればテシスの靴程度の速さがあると便利でしょう。

SPが切れやすいので、SPPOTも多く持って行きましょう。

走っているうちに補助が切れやすいので、バリ（レジ）が点滅して切れそうになったら、全員が集まって立ち止まり、補助をかけなおしてもらうのが安全です。

~ Lv102 竹の峡谷(右)

- ・ 入場制限レベル

Lv70 ~ (峡谷の家経由で行けば、Lv80以下でも進入可能)

- ・ 出現モンスター

マンティス

ファンキー

ウドン：非アクティブ

ムカシトンボ(夜のみ)

デーモン(夜のみ)

(尻尾王子：時間沸き、魔法攻撃)

(マンティスキング：時間沸き)

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv80 ~ 2~3人 単体メイン バリ ブレ SP 感電

- ・ 必要ステータス

DEX113 ~ 169(トボ) MDEX93 ~ 149

- ・ 立ち回り

ウドンは非アクティブですが、攻撃が痛く、命中が高く、固いので、スルーするのが楽です。AGI型の場合は、エレショが特に有効です。

ティチがない場合は特に、感電を使えるキャラと同行するといいかもかもしれません。

夜は攻撃力の高いデーモンと、回避の高いムカシトンボが出るので、難易度が上がります。命中火力が足りないうちは、夜を避けたほうがいいかもしれません。

デーモンとファンキーのクリティカルは、即死につながる危険があります。

デーモンは回避が低いので、DEXが低めのメンバーでもエレショを当てることができます。

もしも尻尾王子やマンティスキングが出たら、近寄らず、スルーするのが安全です。

尻尾王子を相手にするのは、公平Lvでは白ティチがいてもきついと思われませんが、

マンティスキングは、暗黒・感電・発火などの状態異常をうまく使えば、倒すことができます。
アンデッド/ミスティック&ヒールの戦法も使えます。

~ Lv105 黄泉1

- ・ 入場制限レベル

なし

- ・ 出現モンスター

うらめしや

妖華：魔法攻撃

黄泉の使者：物理・魔法攻撃

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv90~ 2~3人 単体メイン 高DEX バリ レジ プレ SP

- ・ 必要ステータス

DEX137~169(使者) MDEX138~170

- ・ 立ち回り

敵が倒しやすく、沸きもいいので、経験値効率が高い狩り場です。

人気も高くいつでも混んでいるので、横殴りや溜め込みに特に注意が必要です。

黄泉1で特に危険なのは、うらめしやのクリティカルです。

使者が沸いた場合でも、先にうらめしやを倒してから取り掛かると、安全に倒せます。

使者は要求DEXが特に高いので、DEX高めのステータスと装備は必須、

プレスや的中剣の使えるキャラがいると有利です。

火力として参加する場合、最低でも素DEX100程度は取っておきたいところです(マキシ以外)。

~ Lv110 紅玉4

- ・ 入場制限レベル

Lv70~

- ・ 出現モンスター

ファイヤーエレメンタル：魔法攻撃、付加効果(発火)

レムレス

アカヤマアリ
斥候ダックウォーリア
レイジーストーンゴーレムJr.
ハードパンチャー
(フレイムリザード：時間沸き)

- 適正推奨レベル・構成

Lv90～ 2～3人 範囲メイン 高DEX バリ レジ プレ 暗黒 感電

- 必要ステータス

DEX113～181(ダ ック) MDEX93～161

- 立ち回り

敵が少なく見えても、策敵範囲が広いため、どんどん寄ってきます。
範囲が強いメンバーがいないと、苦労するかもしれません。
レムレスなどHPの高い敵もいるので、溜め込みに注意です。
敵の攻撃力や命中も高いので、処理可能な数以上たまったら、一度ひくのが安全です。
多くの敵にブラインドが有効です。
ハードパンチャーや時間沸きのフレイムリザードはDEXも高いので、
エレショやブラインドで押さえると楽です。

～ Lv117 砂漠1

- 入場制限レベル

(Lv80～)

- 出現モンスター

サンドゴーレム：魔法攻撃、付加効果(減速)

サボタン

タランチュラ：物理・魔法攻撃？、付加効果(毒)

(カシムシ)

- 適正推奨レベル・構成

Lv105～ 2～3人 単体・範囲メイン 高DEX バリ レジ プレ 感電

- 必要ステータス

DEX140～160 MDEX157～177

- 立ち回り

黄泉3が混んでいるときは、同等の狩り場としてこちらもおすすめです。
良いレアがないので人は少ないですが、経験値効率は良いと思います。
サンドゴーレムとサボタンにはそれほど苦労しませんが、
タランチュラが命中・回避ともに高く、強敵です。優先的に倒しましょう。
エレショが必中できるキャラがいれば、タランチュラに使っていくと楽になります。
敵の沸きは良いですが、中距離攻撃が多くまとまりにくいので、範囲狩りには工夫がいりそうです。

~ Lv120 砂漠の遺跡

- 入場制限レベル

(Lv80~)

- 出現モンスター

サバリーナ：魔法攻撃、付加効果(スラスト)

アンタレモン

さすらいのフェネック：物理・魔法攻撃、付加効果(低速)

- 適正推奨レベル・構成

Lv105~ 2~3人 単体・範囲メイン 高DEX バリ レジ プレ

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

砂漠1と同様、レアが良くないため、混んでいる時間帯でも人は多くありません。

敵の沸きがかなり良く、すぐに囲まれてしまいます。

DEF型ならスパークボディを張っておくとよいでしょう。

ただ、中距離攻撃中心のため、敵のまとまりが悪く、範囲狩りには工夫がいりそうです。

敵は魔法攻撃が中心なので、白ティチがいる場合は、積極的にタゲを取るといいでしょう。

レジを切れには注意です。

低速がかなり当たりやすいので、DEF型だと常に低速くらいになってしまいます。

~ Lv122 黄泉3

入場制限レベル

・
なし

・ 出現モンスター

キョンシー：攻撃すると逃亡

キョンシードール

キョンシーマスター：物理攻撃、魔法攻撃

・ 適正推奨レベル・構成

Lv105~ 2~3人 単体メイン 高DEX バリ レジ プレ SP

・ 必要ステータス

DEX149~181(マスター) MDEX151~184

・ 立ち回り

かなり要求DEXが高い狩場です。

火力としていく場合、素DEX120程度は最低でも欲しいところです(マキシ以外)。

マスター以外にはアンデッド/ミスティック&ヒールの戦法も使えます。

マスターは魔法攻撃もするので、出会ったらレジも必要です。

キョンシーは攻撃を当てると逃げるので、食い残しの出ないように、一体一体確実に片付けましょう。

不用意に範囲攻撃を当てると、一斉に逃げてしまうことがあります。

~ Lv122 シノブ6

・ 入場制限レベル

Lv25~

・ 出現モンスター

エマーゼンシーアレネ

ライティングラルヴァ：魔法攻撃

ダンディパンプキン

サンドグラス

ガトリングキャノン(強)

バルカンキャノン

(ブラッディドール：時間沸き、魔法攻撃)

(ブラッディマリー：時間沸き、魔法攻撃)

- 適正推奨レベル・構成

Lv90～Lv60～姫ティチ(極DEF-MR) 3～4人 DEF型

バリ レジ プレ 感電 スパボ スタン 麻痺 発火

- 必要ステータス

DEX107～127(ガト:26) MDEX87～107(6)

- 立ち回り

非常に過酷な狩場で、極DEF MRのティチ必須です。他の前衛も、できればDEF型のほうがよいでしょう。

囲まれて全滅する危険も高いので、回復・蘇生アイテムは十分に準備し、メンバーの人数も多めにしましょう。

物理攻撃が非常に痛く、魔法攻撃の敵もいるので、バリレジは絶対に切らさないよう気を付けます。

エマージェンシーアレネとライトニングラルヴァは、Lv60台で緑表示になり、ガトもLv100手前で緑表示になります。

Lv122辺りまでは、他のモンスターだけでも十分稼げますが、できればLv90～97辺りでガトも美味しい時期がおすすめです。

ダンディパンブキンやサンドグラスの命中が高く、特にサンドグラスは攻撃力が高くスキルキャンセルを起こしやすいので、優先的に倒します。

エレショを当てられると楽になります。

時間沸きのブラッディドール・ブラッディマリーの魔法攻撃も、とても痛いので、余力がないときには近づかないほうが無難です。

～Lv130 紅の道、紅の林

- 入場制限レベル

(Lv80～)

- 出現モンスター

鶏仙人

猫影：付加効果(発火)

ノロイのカカシ

(達人：時間沸き)

- 適正推奨レベル・構成

Lv120～ 2～3人 単体・範囲メイン 高DEX バリ プレ 感電 暗黒

- 必要ステータス

DEX125～181(猫) MDEX105～161

- 立ち回り

紅の道は狭いMAPですが、沸きがよく、人気狩り場です。溜め込むと特に迷惑がかかるので、よほど火力に自信がある場合以外は避けたほうがいいかもしれません。

紅の林は、鶏仙人がクリックしにくいという難点がありますが、比較的空いていて敵も分散しているため、道よりは安全です。

猫影の攻撃がとても痛い上に、スキルキャンセルを起こしやすい狩り場です。

メンバーが死んだときは、魔法のリザレクションではなく、蘇生アイテムを使うほうが安心です。

DEF型だと比較的楽かもしれません。AGIの場合は感電や暗黒も使うと、より安全に狩れます。

もしも達人に出会ったら、倒すのに非常に時間がかかるため、逃げてスルーするのが楽です。

～ Lv 134 砂漠2

- 入場制限レベル

(Lv80～)

- 出現モンスター

バルカンエンタ

ゴーストシャム：魔法攻撃

砂漠ダックウォーリア

- 適正推奨レベル・構成

Lv120～ 2～3人 単体メイン 高DEX バリ レジ プレ 感電

- 必要ステータス

DEX165～185 MDEX167～187

- 立ち回り

砂漠1・砂漠の遺跡と異なり、高額レアが出るのに、比較的すいている狩場です。
黄金砂の遺跡が混んでいるときは、こちらに場所を変えるのもおすすめです。
魔法攻撃の敵もいますが、広いMAPに敵が分散しているため、前衛のみでも十分狩れます。
物理の敵には、感電させると回避しやすくなります。
ゴーストシャムがクリックしにくいのが難点です。
この辺りから敵も固くなってくるので、ティチでも火力として貢献できる方がベターです。

~ Lv136 黄金砂の遺跡

- ・ 入場制限レベル

(Lv80~)

- ・ 出現モンスター

アストロ：非移動

プレタDr.

ポイド：付加効果(毒)

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv120~ 2~3人 単体メイン 高DEX バリ プレ 感電 LA 挑発

- ・ 必要ステータス

不明

- ・ 立ち回り

サンドボード狙いの人が多く来る人気狩場です。

アストロが動かず、他の敵もそれほど寄ってこないのが、被ダメは痛くありません。

ただ、敵は固いので、倒すのに時間がかかりがちかもしれません。

ラストアーマーや挑発を使うと効果的です。

ティチでも火力として貢献できる方がベターです。

アンデッド/ミスティック&ヒールの戦法も使えます。

~ Lv141 酷寒2

- ・ 入場制限レベル

なし

出現モンスター

- スノール
アイスウォム
フローズンリザード
(雪男：時間沸き)

- 適正推奨レベル・構成

Lv125～ 2～3人 範囲メイン 高DEX バリ プレ 感電

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

敵の固さと経験値は、砂漠2や黄金砂の遺跡と同程度です。

こちらの方が沸きがよく、敵のまとまりも良いので、範囲が優れたメンバーがいる場合は、足を伸ばすのもいいでしょう。

物理攻撃の敵ばかりなので、前衛のみでも比較的来やすい狩場です。感電も有効です。スノールはクリックしにくく、アイスウォムは非常に位置ずれしやすいのが難点です。

～ Lv147 黄金砂D

- 入場制限レベル

(Lv80～)

2階：「黄金の砂の鍵」(クエストで入手)が必要

- 出現モンスター

ガードスコルピノ
ガーディアンJr.(1のみ)
ガーディアン(1のみ)
ガーゴイルJr.(2のみ)
ガーゴイル(2のみ)：魔法攻撃

- 適正推奨レベル・構成

Lv125～ 2～3人 範囲メイン 高DEX バリ (レジ : 2Fのみ)プレ 感電 LA 挑発

必要ステータス

DEX165 ~ 185 MDEX167 ~ 187

・ 立ち回り

敵が集まって来やすいので、範囲の優れたメンバーがいると有利です。
敵は固めなので、挑発やラストアーマーを臨機応変にかけてもらえると、効率が上がります。
エレシヨが有効ですが、敵が集まってきりがないので、
エレクトリックボールなどでまとめて感電させられると楽です。
ガーディアンは、クリティカルで即死しかねません。
HPも多いので、まず感電と発火・毒をかけるとよいでしょう。
ティチはガーディアンの射程外から攻撃すると安全です。
2階は、クエストで「黄金の砂の鍵」を取得しないと進入できないので、人は少なめです。
ガーゴイルJr.の攻撃はスキルキャンセルを起こしやすいので、
蘇生のさいは魔法ではなくアイテムを使うほうが安全です。
ガーゴイルにはレジ必須です。
ティチがスパークボディを張ってタゲを取ると、比較的楽に倒せます。
ダンジョンが暗く、敵が小さいので、見にくい場合はたいまつが便利です。

~ Lv147 混乱10

・ 入場制限レベル

Lv42 ~

・ 出現モンスター

ボンバーブラバ

ダークスペラー：魔法攻撃

スペクター

クノーヘン：物理・魔法攻撃

・ 適正推奨レベル・構成

Lv130 ~ 2~3人 単体メイン バリ レジ ブレ 感電 スパボ

・ 必要ステータス

DEX125 ~ 145 MDEX127 ~ 147

立ち回り

- 非常に過酷な狩場なので、回復・蘇生アイテムは多めに持って行きましょう。ティチ必須で、できるだけ白ティチがいたほうが良いです。DEF-MRの白ティチがタゲを取って、スパークボディを張っておくと、ダークスペラーを効率的に削れます。スペクターにはエレシヨ必須です。敵が大勢来たら一度退き、引き寄せて倒すのが安全です。

~ Lv148 酷寒3

- 入場制限レベル

なし

- 出現モンスター

スノール

アイスウォム

ピンガ

(雪の女王：時間沸き、魔法攻撃)

- 適正推奨レベル・構成

Lv125~ 2~4人 範囲メイン 高DEX バリ (レジ)ブレ 感電

- 必要ステータス

不明

- 立ち回り

酷寒2以上に、非常に沸きの良いIMAPです。

範囲に優れ、高火力なメンバーが必要です。人数を増やしても十分美味しく狩れます。

ピンガが中距離攻撃なので、2に比べると若干まとめにくいかもしれません。

時間沸きの雪の女王の魔法攻撃がとても痛く、画面外からも突然撃ってくるので、注意が必要です。

命中も非常に高いです。

出会ったらレジ必須で、ティチがいない場合は逃げたほうがよいでしょう。

～ Lv167 働哭の塔1～4

- ・ 入場制限レベル

なし。

ただしカーディフフリマに行く必要があり、BS等を使用しない場合は紅道通過のためにLv80が必要。

- ・ 出現モンスター

平原ダックウォーリア(1・2)

ログルベグル(1・2・3・4)：攻撃すると逃亡

ミラクル(1・3)

ハニーベア(2・4)：非アクティブ

武闘虎(3・4)

- ・ 適正推奨レベル・構成

Lv140～ 2～3人 範囲メイン バリ プレ 発火 ポイズン

- ・ 必要ステータス

DEX173～193 MDEX175～195

- ・ 立ち回り

チーム専用ダンジョンなので、混んでいる時間帯でも快適に狩れます。

狭いMAPに多くの敵が沸くので、常に範囲で狩る感じになります。

範囲が優秀なメンバーがいると有利です。

武闘虎とミラクルの位置ずれが激しいので、特にミラはてこずるかもしれません。

単体メインのメンバーは、位置ずれした敵や、逃げていくログルベグルの処理を

優先して担当するといいいでしょう。

補助なし(ティチなし)でも狩りやすい狩場のひとつです。

その場合は回避を十分確保して、POTを多めに持ちましょう。

また、これまでの公平狩場と比べると、黄泉など向けのソロステと兼用で

公平に来やすいことも特徴です。

DEXを多少多めに取るか、命中装備を揃えることで、十分当てることができます。

敵のHPが高めなので、発火や毒を当てられるメンバー同士で行くときは、

先に一周状態異常をかけて回ると、効率が上がることがあります。武闘虎には効きません。